

BAB V

KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

5.1. KONSEP TAPAK

5.1.1. Penzoningan

Penzoningan atau pendaerahan dalam perencanaan kawasan wisata pantai Liang Bala dibagi dalam 3 zona yaitu : zona publik, zona service, zona privat.

1. Zona makro

Zona Publik

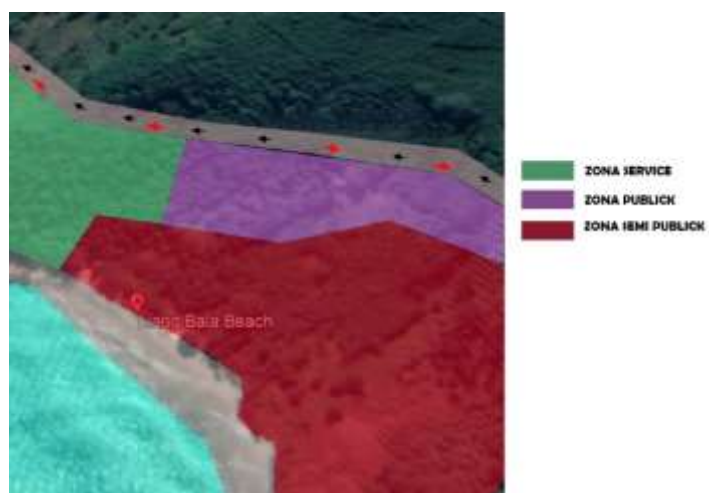
Area untuk Umum

Zona Semi Publik

Area Khusus Pengunjung Wisata Liang Bala

Zona Servis

Area untuk menyediakan segala kebutuhan Kawasan Wisata

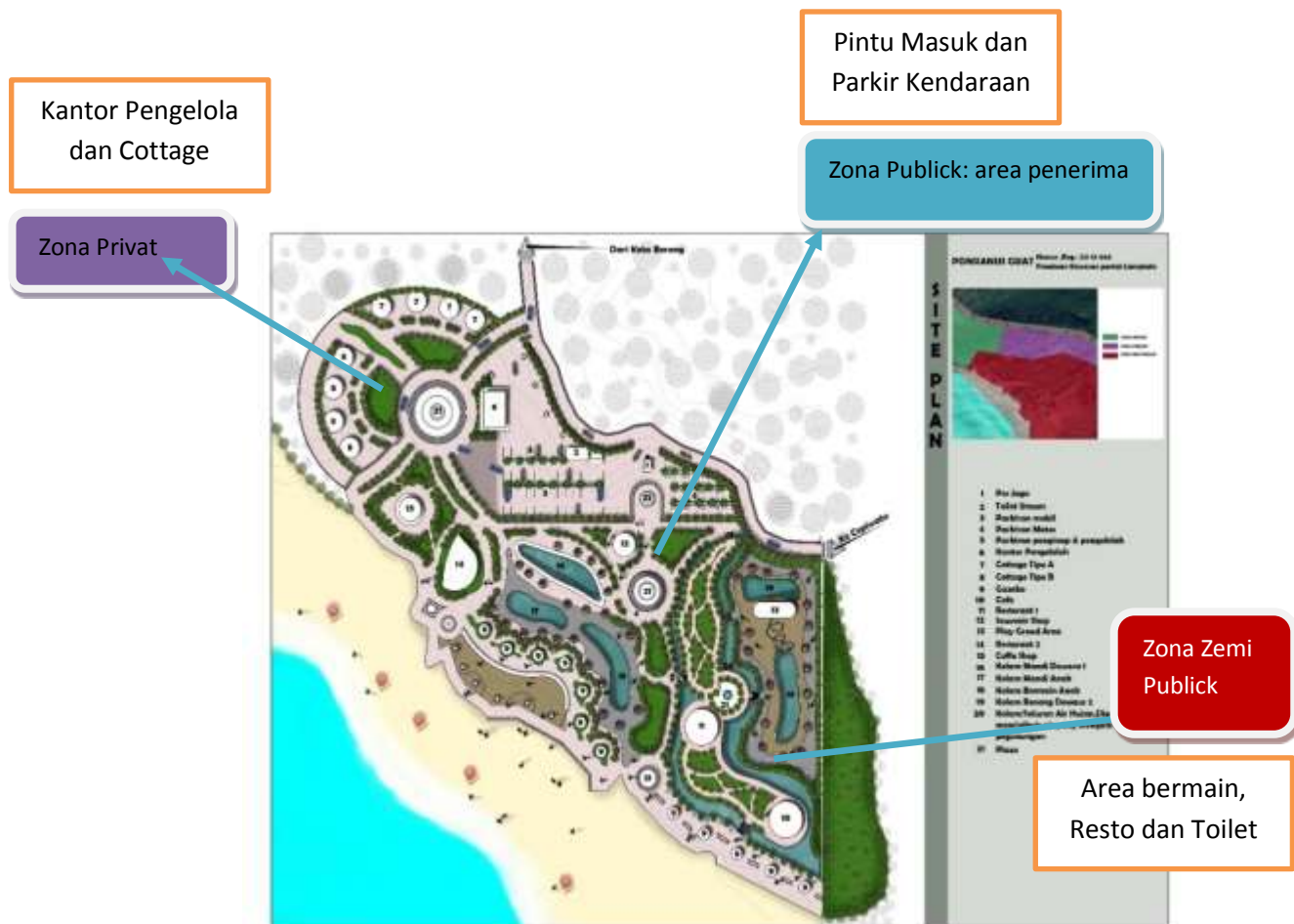


Gambar 5. 1 Konsep Penzoningan Makro

Sumber: Sketsa Penulis, 2020

2. Zona mikro

Dari ke-3 zona yang dibuat zona privat memiliki 2 area yaitu area penginapan dan area untuk berekreasi atau taman, zona public juga memiliki 6 area yaitu area parkir, area penerima, area playground, area kuliner, area spot berfoto, area permainan anak, dan area taman.



Gambar 5. 2 Konsep Penzoningan Mikro Keruangan

Sumber: Sketsa Penulis, 2020

5.1.2. Topografi

Pada kawasan pantai Liang Bala keadaan topografinya relatif datar dan sedikit berkontur. Dalam penataan topografi ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk Liang Bala memudahkan proses perencanaan, cara yang dipakai yaitu dengan mempertahankan kontur yang ada dengan desain rata dan sedikit permainan tinggi rendah permukaan tapak untuk menanggapi kontur yang ada.



Gambar 5. 3 Konsep Topografi

Sumber: Sketsa Penulis, 2020

5.1.3. Pola Tata Masa

Pada perencanaan kawasan wisata pantai Liang Bala tata letak masa bangunannya direncanakan dengan pola menyebar yang bertujuan agar seluruh bangunan berada pada zona dan sesuai fungsinya masing-masing.



Gambar 5. 4 Konsep Pencapaian

Sumber: Sketsa Penulis, 2020

5.1.4. Pencapaian

ME dan SE diletakan terpisah agar mudah dalam pencapaian tidak terjadi kemacetan dan *crossing*. Jadi konsep untuk pintu masuk kawasan berada di bagian timur dan pintu keluar berada di bagian barat dari kawasan wisata pantai Liang Bala.



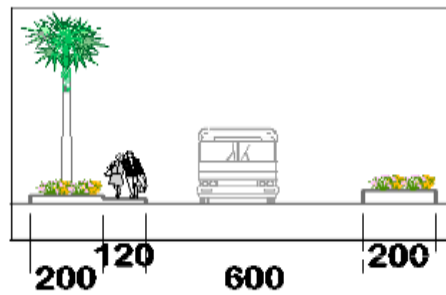
Gambar 5. 5 Konsep Pencapaian

Sumber: Sketsa Penulis, 2020

5.1.5. Sirkulasi dan Parkiran

1. Sirkulasi Manusia dan Kendaraan

Sirkulasi manusia dan kendaraan dipisahkan. Sirkulasi yang mudah dan jelas dilakukan dengan pengolahan pedestrian yaitu dengan pengerasan dan ruang terbuka sebagai pengarah. Serta membuat pemisah yang jelas antara sirkulasi manusia dengan kendaraan agar tercipta rasa aman dan nyaman bagi pejalan kaki.



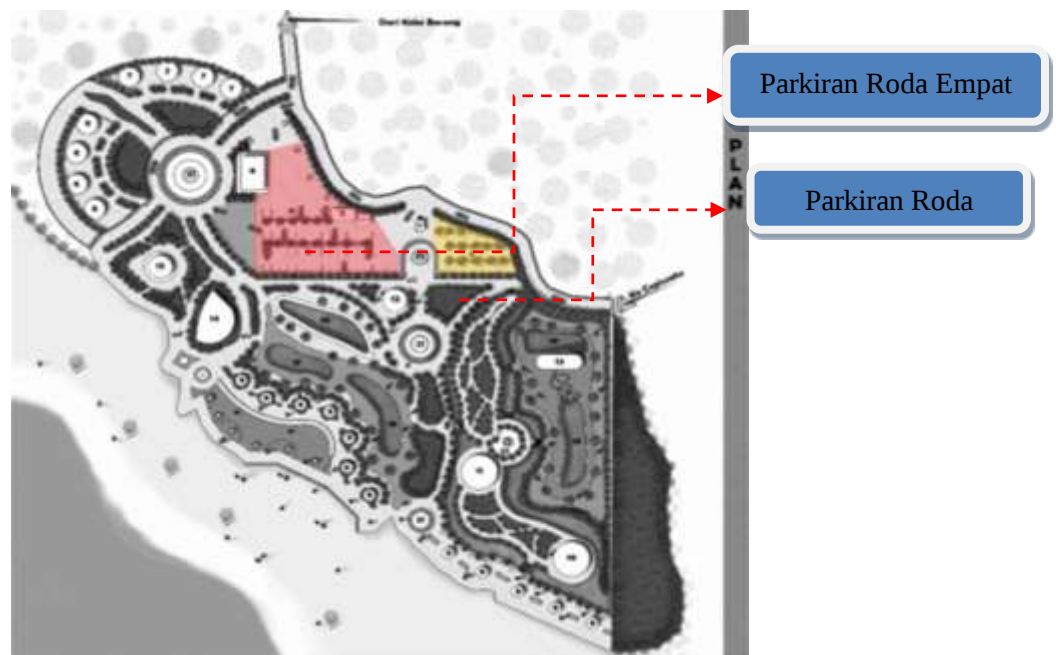
Gambar 5. 6 Konsep Sirkulasi Manusia dan Kendaraan

Sumber: Sketsa Penulis, 2020

2. Parkiran

a. Penentuan Letak Parkiran

Parkiran ditempatkan terpusat atau pada satu sisi kawasan, dimana parkiran roda empat dan parkiran roda dua dipisahkan agar mudah dalam penataan sirkulasi kendaraan dan memudahkan dalam pengontrolan. Jenis pola parkiran yang dipilih adalah pola parkir tegak lurus.



Gambar 5. 7 Konsep Letak Parkiran

Sumber: Sketsa Penulis, 2020

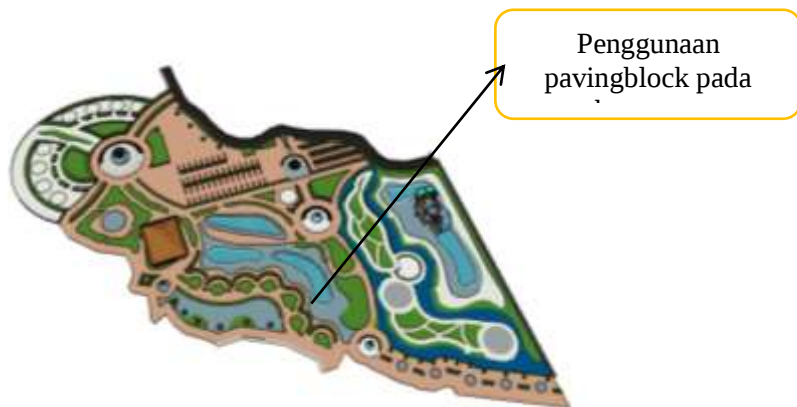
5.1.6. Tata Hijau

1. Permukaan Tanah

Keadaan permukaan tanah pada lokasi perencanaan adalah jenis tanah yang diklasifikasikan kedalam jenis pori-pori tanah yang bertekstur



sedang. Jenis tanah ini dapat meresapkan air dengan relatif cepat. Sehingga menggunakan pavingblock dan batu alam sebagai bahan penutup.



Gambar 5. 8 Konsep Penutup tanah

Sumber: Sketsa Penulis, 2020

2. Vegetasi

Menggunakan jenis vegetasi yang sesuai dengan fungsinya dan ditata dengan baik, namun masih didominasi oleh vegetasi alami. Vegetasi penutup tanah menggunakan rumput seperti seruni jalar dll. Sedangkan pengarah menggunakan palem, perdu menggunakan bougenvile dan asoka, dan untuk peneduh menggunakan pohon trambesi.



Gambar 5. 9 Konsep Vegetasi

Sumber: Sketsa Penulis, 2020

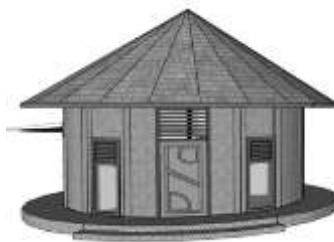
5.2. KONSEP BANGUNAN

5.2.1. Bentuk dan Tampilan

Konsep dasar desain bentuk dan tampilan masa bangunan menerapkan Transformasi Arsitektur Vernakular Manggarai. Konsep bentuk bangunan yang direncanakan menggunakan beberapa teknik transformasi arsitektur, yaitu teknik eksagarasi, dan substitusi.

1. Cottage Tipe 1

Bentuk dan tampilan pada bangunan cottage tipe 1 mengambil bentuk arsitektur Manggarai yang kemudian mengalami proses transformasi menggunakan teknik eksagarasi pada bagian denah dan atapnya. Kemudian pada daerah atap juga menerapkan teknik substitusi yaitu dengan mengubah materialnya dari bahan aslinya yaitu ijuk di ganti dengan bahan sirap.



Gambar 5. 10 Konsep Tampilan Cottage Tipe 1

Sumber: Sketsa Penulis, 2020

2. Cottage Tipe 2

Bentuk dan tampilan pada bangunan cottage tipe 2 mengambil bentuk arsitektur Manggarai yang kemudian mengalami proses transformasi menggunakan teknik eksagarasi pada bagian denah dan atapnya. Kemudian pada daerah atap juga menerapkan teknik repetasi / pengulangan.



Gambar 5. 11 Konsep Tampilan Cottage Tipe 2

Sumber: Sketsa Penulis, 2020

3. Coffee Shop

Bentuk dan tampilan pada bangunan coffee shop mengambil bentuk arsitektur Manggarai yang kemudian mengalami proses transformasi menggunakan teknik reduksi/ eliminasi dan kemudian teknik eksagarasi pada bagian denah dan atapnya.



Gambar 5. 12 Konsep Tampilan Coffe Shop

Sumber: Sketsa Penulis, 2020

4. Kantor Pengelola

Bentuk dan tampilan pada bangunan kantor pengelola mengambil bentuk arsitektur Manggarai yang kemudian mengalami proses transformasi menggunakan teknik eksagarasi pada bagian denah dan atapnya. Kemudian pada daerah atap juga menerapkan teknik substitusi yaitu dengan mengubah materialnya.



Gambar 5. 13 Konsep Tampilan Coffe Shop

Sumber: Sketsa Penulis, 2020

5. Restaurant

Bentuk dan tampilan pada bangunan kantor pengelola mengambil bentuk persegi panjang yang kemudian mengalami proses transformasi menggunakan teknik eksagarasi pada bagian denah dan atapnya.

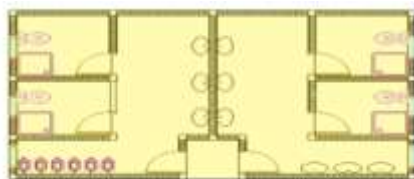


Gambar 5. 14 Konsep Tampilan Restaurant

Sumber: Sketsa Penulis, 2020

6. Toilet Umum

Bentuk bangunan toilet umum menggunakan bentuk dasar persegi panjang, yang kemudian mengalami perubahan bentuk dengan cara proses metode eksagarasi dan substitusi.

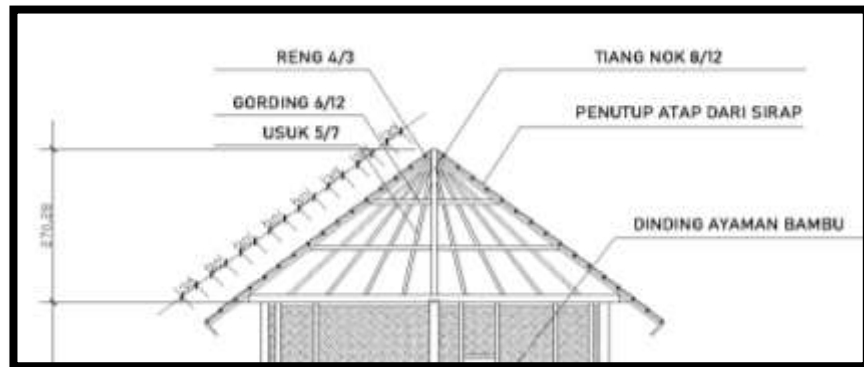


Gambar 5. 15 Konsep Bentuk Toilet Umum

Sumber: Sketsa Penulis, 2020

3. Upper Struktur

Konsep struktur atas yang digunakan yaitu konstruksi kayu, yaitu susunan rangka batang yang berfungsi mendukung beban atap termasuk bebannya sendiri, sekaligus dapat memberikan bentuk pada atap.



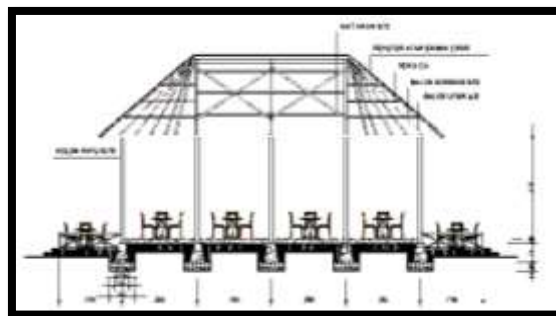
Gambar 5. 19 Konsep Upper Struktur

Sumber: Sketsa Penulis, 2020

5.2.3. Bahan dan Material

1. Material Struktural

Menggunakan konstruksi kayu. Kayu yang digunakan pada setiap bagiannya menggunakan kayu dengan spesifikasi yang sesuai dengan gaya tumpu yang didapat.



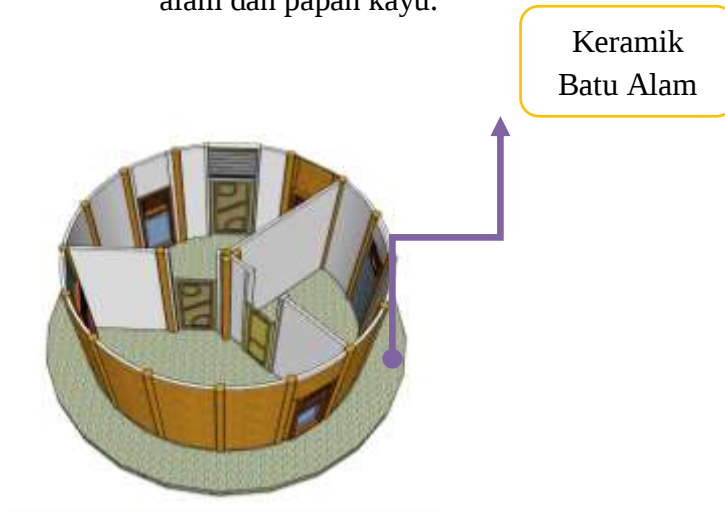
Gambar 5. 20 Konsep Material Struktural

Sumber: Sketsa Penulis, 2020

2. Material Bangunan Non-Struktur

a. Lantai :

Material non struktrur pada lantai dasar menggunakan keramik batu alam dan papan kayu.

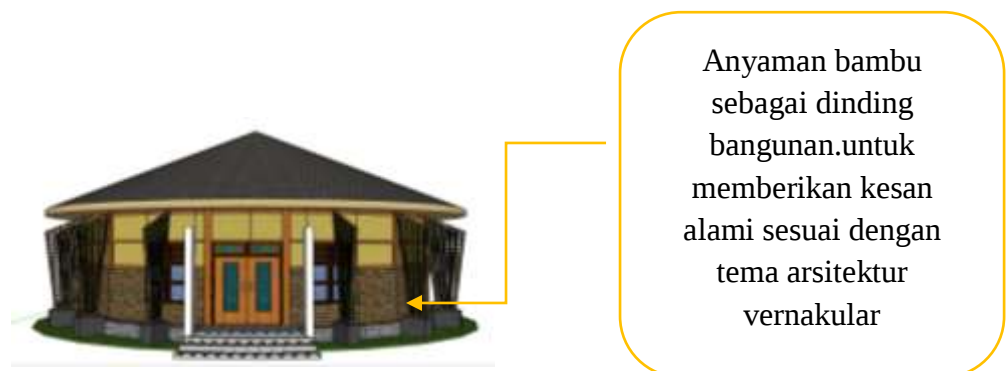


Gambar 5. 21 Konsep Material Non Struktur pada Lantai

Sumber: Sketsa Penulis, 2020

b. Dinding :

Material non struktrur pada dinding bangunan menggunakan anyaman bambu dan papan kayu untuk memberikan kesan alami dengan material bangunan lokal.



Gambar 5. 22 Konsep Material Non Struktur pada dinding

Sumber: Sketsa Penulis, 2020

c. Atap

Material non struktrur pada atap bangunan menggunakan material alami, yaitu sirap dan alang - alang agar terkesan menyatu dengan Alam.



Gambar 5. 23 Konsep Material Non Struktur Pada Atap

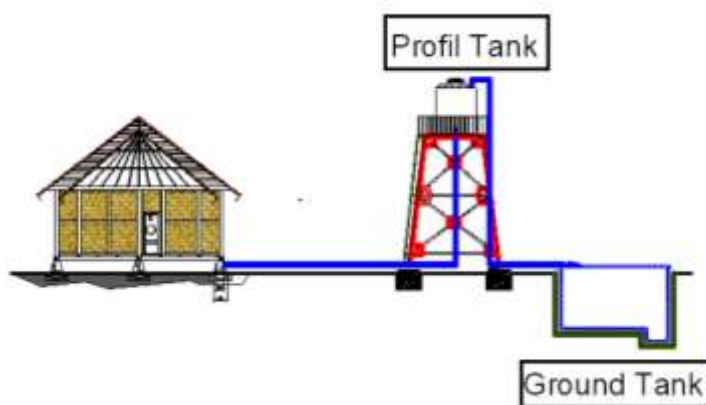
Sumber: Sketsa Penulis, 2020

5.2.4. Utilitas

1. Sistem Jaringan Air Bersih

Menggunakan Sistem Distribusi Ke Bawah.

Air ditampung dulu di tangki bawah (ground tank), kemudian dipompakan ke tangki atas (upper tank) yang dipasang di lantai tertinggi bangunan. Dari sini air didistribusikan ke seluruh bangunan.



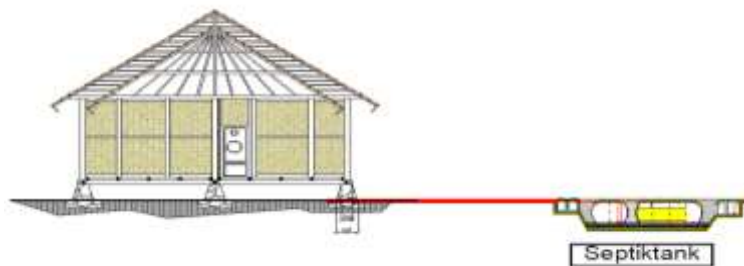
Gambar 5. 24 Sistem Jaringan Air Bersih

Sumber: Sketsa Penulis, 2020

2. Sistem Jaringan Air Kotor

Sistem distribusi air kotor yang diterapkan yaitu :

- Air kotor yang berasal dari kloset (disposal padat) disalurkan menuju septictank kemudian diteruskan ke resapan.
- Air kotor yang berasal dari urinoir, dan floor drain (disposal cair) disalurkan langsung ke resapan.
- Sedangkan system pembuangan air hujan disalurkan melalui talang yang dipasang di sekeliling bangunan kemudian disalurkan menuju sumur resapan sebagai tindakan konservasi terhadap penyediaan air tanah dimusim kemarau.



Gambar 5. 25 Sistem Jaringan Air Kotor

Sumber: Sketsa Penulis, 2020

3. Sistem Pencahayaan

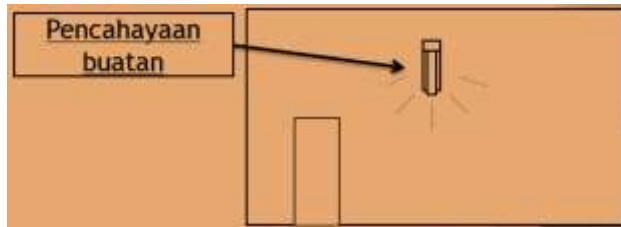
Konsep pencahayaan bangunan menggunakan sistem pencahayaan alami dan buatan. Pencahayaan alami dihadirkan memperbanyak bukaan pada bangunan bangunan sehingga mampu memberikan penerangan yang baik ketika pagi, siang, maupun sore hari.



Gambar 5. 26 Sistem Pencahayaan Alami

Sumber: Sketsa Penulis, 2020

Sedangkan Pencahayaan buatan digunakan pada malam hari dan pada ruangan-ruangan yang membutuhkan pencahayaan khusus seperti bangunan galeri.

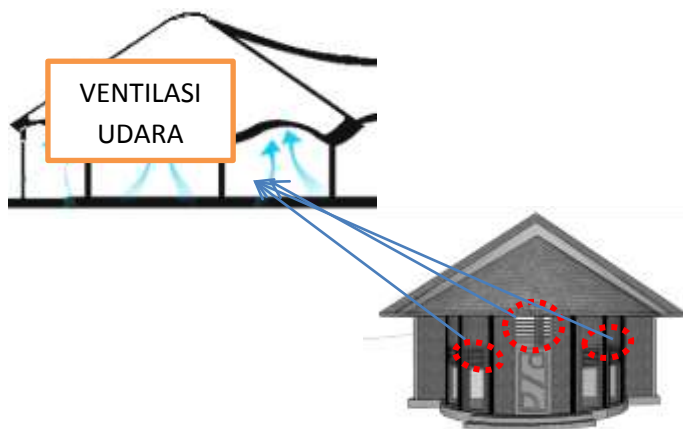


Gambar 5. 27 Sistem Pencahayaan Buatan

Sumber: Sketsa Penulis, 2020

4. Sistem Penghawaan

Konsep penghawaan bangunan menggunakan penghawaan alami, tanpa penghawaan buatan. Udara didapat dari bukaan-bukaan pada beberapa ruang yang dibuat setengah dinding.



Gambar 5. 28 Sistem Penghawaan Bangunan

Sumber: Sketsa Penulis, 2020

5. Sistem Persampahan

Sistem Persampahan dalam *site* perancangan, sampah-sampah akan didistribusikan ketempat pembuangan sampah sementara yang kemudian dalam beberapa kali dalam seminggu, sampah-sampah ini akan di buang ketempat pembuangan akhir.

DAFTAR PUSTAKA

- BPS, 2019. Kabupaten Manggarai Timur Dalam Angka 2019. [Online] di akses 24 April 2019
- Diinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Manggarai Timur. Album Peta Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Daerah Kabupaten Manggarai Timur Tahun 2014.
- Ir. *Pilipus Jeraman, MT*, materi kuliah “transformasi arsitektur vernakular dalam desain arsitektur kiwari”.
- Jurnal Intra Vol. 7 No. 1, (2019) 21-25. Vinsensius Herdy Terisno. Studi Makna dan ruang dalam hunian Tradisional Manggarai, Flores Nusa Tenggara Timur.
- Neufert, Ernst. 2002. *Data Arsitek*, jilid 2. Penerbit Erlangga
- Neufert, Ernst. 1996. *Data Arsitek Jilid 1*. Jakarta : Erlangga.
- Neufert, Ernst. 1996. *Data Arsitek Jilid 2*. Jakarta : Erlangga
- Statistik. Gambaran Umum Kecamatan Borong. Tahun 2019.
- White, E. T., 1986. *Tata Atur: pengantar merancang arsitektur*. Bandung: Penerbit ITB.