

BAB III

ANALISIS

3.1. Pengantar

Pada hakekatnya suatu karya arsitektur adalah hasil upaya manusia menciptakan lingkungan yang utuh untuk menampung kebutuhan manusia bertempat tinggal, berusaha, atau bersosial budaya. Sasaran utama adalah ruang yang dapat menampung kegiatan manusia sekaligus memiliki makna, baik pada skala elemen bangunan, sebuah bangunan, suatu kelompok bangunan, suatu lingkungan bahkan suatu kota.

Budaya merupakan hal yang bersifat totalitas kompleks dari gagasan dan hal-hal yang dihasilkan oleh manusia didalam pengalaman sejarahnya. Budaya menjadi pola pikir dan tindakan yang melandasi kegiatan manusia yang membedakannya dari orang lain. Budaya juga dapat digambarkan sebagai cara manusia untuk beradaptasi dengan lingkungannya dalam mencapai keinginan serta tujuannya.

Dalam hal arsitektur, untuk memandangnya dengan persepsi budaya, terdapat dua hal pokok yang saling berkaitan yaitu arti dan fungsi dari arsitektur yang dihasilkan. Arsitektur harus bermakna positif. Arti atau makna dari arsitektur sebagai benda budaya, konsep, pola dan wujudnya adalah interpretasi dan simbol-simbol emosi yang dapat ditemukan di dalam pikiran manusia yang memberikan tanggapan terhadap arsitektur.¹⁰

Fungsi dari suatu arsitektur sebagai benda budaya ditentukan pula oleh persepsi pengamat, bukan oleh pembawa budaya, yang akan semakin positif jika fungsi yang ditampung semakin banyak. Suatu bangunan yang dekat dengan kegiatan

¹⁰ Prof. Ir. Eko Budiharjo, Msc.

publik dituntut memiliki ruang dan akses publik yang memadai agar fungsi interaksi sosial dapat terwadahi secara optimal. Ruang antar bangunan akan tetap tidak berfungsi positif bila hanya sekedar sebagai jarak antar bangunan.¹¹

Untuk mengapresiasi tema dari rancangan diperlukan metode transformasi untuk memberikan ciri khas rancangan. Pemilihan metode analogi dan metafora karena kedua metode ini memberikan kemudahan terhadap perancangan.

Analogi yang mengidentifikasi hubungan secara harafiah yang mungkin antara benda – benda memudahkan untuk mengambil elemen – elemen kesenian gandrung yang akan dituangkan dalam rancangan. Rancangan tidak hanya sebagai stilisasi dari elemen kesenian.

Metode metafora mempunyai sifat yang lebih abstrak karena metafora mengidentifikasi hubungan – hubungan antara benda – benda tetapi hubungan ini lebih bersifat abstrak. Charles Moore membahas metafora dalam bukunya, *In Praise of Architecture*, meliputi Obelisk adalah suatu teka-teki, Sumber adalah suatu suara, Kamar adalah suatu dunia, Pintu adalah suatu undangan, Deretan kolom adalah paduan suara.

3.2. Analisis Aspek Tari Gandrung

Dalam bagian ini penulis ingin membahas tentang aspek-aspek kesenian Tari Gandrung yang sudah menjadi turunan dan berhubungan dengan perencanaan dan perancangan berdasarkan Bab sebelumnya yang membahas mengenai gambaran umum tentang seni tari Gandrung. Beberapa aspek tersebut adalah :

3.2.1. Kombinasi membentuk karakter dinamis

Nilai ini diambil dari alur pementasan kesenian Gandrung yang mempunyai nilai teratur dan tidak teratur. Dari sini diharapkan kawasan mempunyai karakter yang dinamis dimana terdapat perpaduan unsur teratur dan tidak teratur, formal dan

¹¹ Ibid 9

informal. Faktor formal dan teratur ditempatkan sejajar. Elemen – elemen yang mengandung nilai ini adalah garis lurus, elemen bangunan seperti kolom dan balok, bentuk – bentuk bujur sangkar dan persegi panjang, organisasi ruang linier juga bisa dimasukkan kedalamnya.

Untuk membentuk karakter yang dinamis terhadap bentuk, ruang dan susunannya nilai ini dipadukan dengan nilai informal yang disejajarkan dengan ketidakteraturan. Nilai informal ini mengandung elemen seperti garis lengkung, lingkaran, garis polyline dan dalam konteks ruang dapat diartikan sebagai open space.

3.2.2. Pemilihan pasangan mengandung makna universal, bersifat spesifik dan alternatif

Universal bisa juga dikatakan hal yang umum, bisa juga diartikan komunitas atau juga menyeluruh. Dalam konteks permasalahan perencanaan kawasan, universalitas ditunjukkan dengan pemilihan bahan, elemen – elemen pembentuk bangunan seperti façade dan bentukan lain misalnya kolom, street furniture yang secara keseluruhan akan membentuk citra kawasan dan merupakan analogi dari makna universal.

Konsep universal kesenian Gandrung secara harfiah ditunjukkan oleh letak penonton yang mengelilingi arena penari tetapi secara abstrak di dalam susunan penonton tersebut terdapat nilai universal yang lain yaitu susunan struktur sosial kemasyarakatan.

Nilai ini dianalogikan secara visual menjadi bentuk yang bersifat menyeluruh terhadap elemen bangunan, bentuk, ruang dan susunannya.

Nilai spesifik dari Kesenian Gandrung ini adalah dengan adanya Pemaju yang merupakan pengatur bagi penonton untuk berinteraksi dengan penari. Pemaju ini diibaratkan sebagai pengontrol atau pemberi arah kepada orang terhadap kegiatan tertentu.

Dalam kawasan terdapat beberapa kegiatan yang berbeda-beda tetapi mempunyai satu tujuan yaitu untuk hiburan atau rekreasi. Hal ini memberikan

alternatif bagi para pengunjung yang datang. Akses juga akan memberikan alternatif pencapaian ke masing-masing kegiatan sehingga akan memudahkan dalam pencapaian ke seluruh jenis aktifitas.

3.2.3. Harmoni dari tema cinta

Nilai harmonis ditekankan kepada hubungan antara manusia dengan alam. Pengelolaan alam tidak semata – mata untuk kepentingan manusia tapi juga alam dengan mengkonservasi hutan bakau atau lahan hijau yang ada pada kawasan.

Untuk bangunan nilai harmonis dengan alam ditekankan kepada pemilihan bahan bangunan yang bernuansa alam seperti batu bata atau lempengan batu dan sebagainya. Demikian halnya dengan ornamentasi bangunan dan kawasan.

3.2.4. Sifat positif warna emas

Pembentukan ruang – ruang positif sebagai ruang perantara antara fungsi. Ruang ini tidak harus megah tetapi bermakna kepada pengguna, memberikan kejelasan, keindahan, dan kecerahan kepada lingkungannya serta harmonis dari sudut pandang pengguna. Memberikan kemudahan bila dihubungkan dengan pola dari fungsi yang lain.

Sifat positif ini diterjemahkan ke dalam bentuk spasial sebagai penghubung antara fungsi yang satu dengan yang lain. Ruang ini dapat sebagai sarana keharmonisan manusia dengan alam berupa taman – taman atau jalur pedestrian.

3.3. Analisis Potensi Kawasan

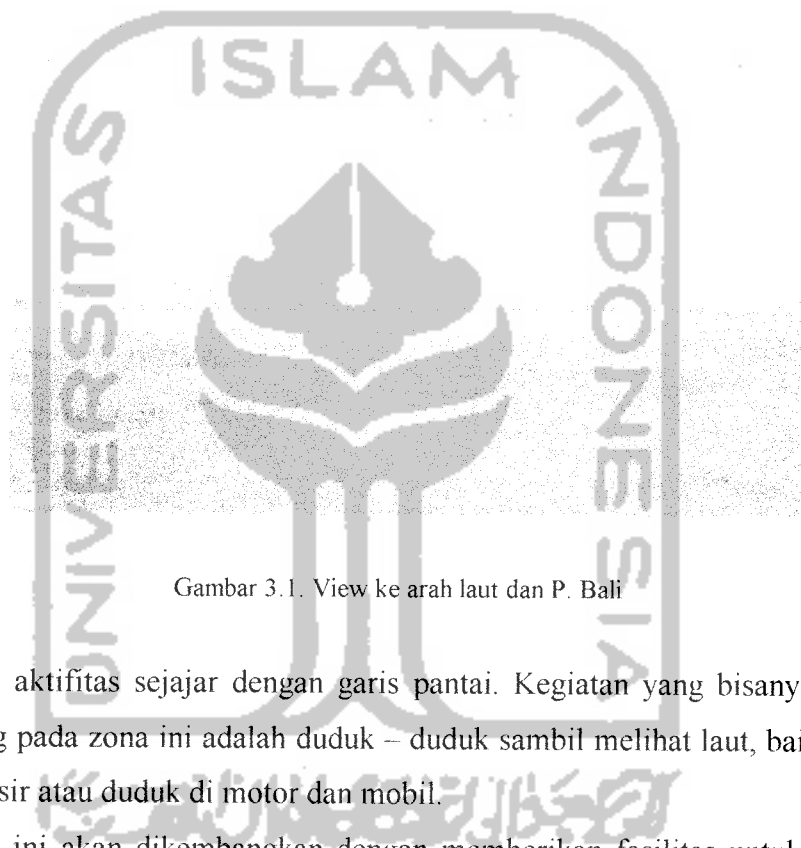
Potensi kawasan yang sudah disebutkan dalam kesimpulan Bab II perlu di bahas lebih lanjut untuk menentukan fasilitas apa saja yang diperlukan untuk menunjang kegiatan dalam kawasan perencanaan.

Terdapat beberapa hal antara lain :

1. Berdasarkan kepada potensi alamiah yang dimiliki oleh kawasan yaitu sebagai tempat untuk menikmati pemandangan alam pantai dengan atraksi ombaknya.

Tidak semua tempat pada kawasan ini bisa digunakan untuk menikmati pemandangan pantai. Ada zona tertentu yang menjadi konsentrasi kegiatan menikmati alam pantai.

Seperti yang terlihat dalam gambar, zona yang biasanya menjadi tempat utama untuk menikmati pemandangan pantai dan langsung berhadapan dengan Pulau Bali.

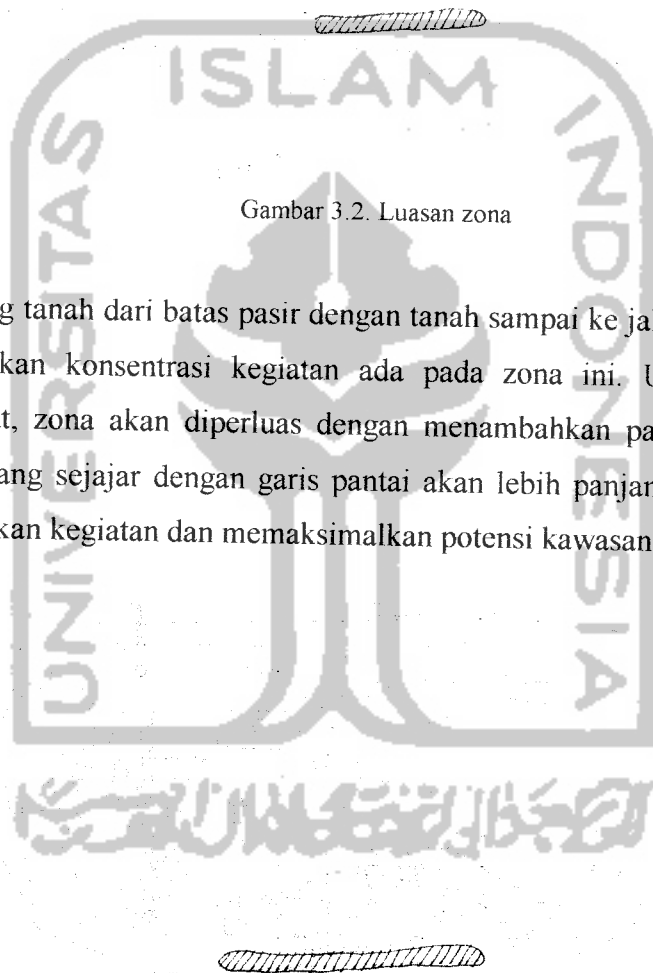


Gambar 3.1. View ke arah laut dan P. Bali

Zona aktifitas sejajar dengan garis pantai. Kegiatan yang biasanya dilakukan orang pada zona ini adalah duduk – duduk sambil melihat laut, baik itu duduk di pasir atau duduk di motor dan mobil.

Zona ini akan dikembangkan dengan memberikan fasilitas untuk menikmati pemandangan pantai seperti tempat duduk – duduk (gazebo), fasilitas pendukung seperti café – café tenda yang menyediakan makanan kecil dan minuman dengan orientasi ke laut.

Hambatan dalam pengembangan zona ini adalah luasan zona. Seperti yang terlihat dalam gambar.



Gambar 3.2. Luasan zona

Panjang tanah dari batas pasir dengan tanah sampai ke jalan tidak terlalu besar sedangkan konsentrasi kegiatan ada pada zona ini. Untuk mengatasi hal tersebut, zona akan diperluas dengan menambahkan panjang zona sehingga zona yang sejajar dengan garis pantai akan lebih panjang. Hal ini juga akan meratakan kegiatan dan memaksimalkan potensi kawasan.

Gambar 3.3. Luasan pengembangan

2. Potensi lain adalah potensi buatan yang menarik untuk dikembangkan. Potensi itu adalah adanya teluk yang merupakan pelabuhan pembongkaran barang dari pulau lain. Pelabuhan ini masih digunakan tetapi tidak sesering dulu ketika kawasan masih menjadi pelabuhan.

Zona ini akan dikembangkan menjadi tempat atraksi wisata untuk menarik pengunjung. Kegiatan yang dapat dilaksanakan pada teluk ini adalah kegiatan memancing, bersampan, berperahu motor dan bersepeda air.

Kegiatan berperahu motor lingkup aktifitasnya tidak hanya di teluk tapi bisa sampai ke selat Bali. Pemandangan selat Bali menjadi salah satu atraksi yang akan disuguhkan kepada pengunjung. Sedangkan untuk atraksi memancing, bersampan dan bersepeda air lingkup aktifitasnya hanya berada di teluk.



Gambar 3.4. Zona rekreasi air

Faktor utama yang menjadi hambatan adalah arus selat Bali yang cukup deras dan dapat membahayakan pengunjung. Hanya perahu bermotor saja yang boleh sampai ke selat dan itupun akan diberikan aturan jarak terjauh dari pantai untuk menghindari hal yang tidak diinginkan. Kegiatan berenang dan berselancar tidak diperbolehkan karena dapat membahayakan pelaku kegiatan.

3. Potensi buatan lain yang dapat dikembangkan adalah kegiatan pelelangan ikan. Biasanya pengunjung pada hari – hari tertentu membeli ikan secara langsung di pantai. Kegiatan ini biasanya berlangsung pada hari minggu dimana masyarakat pada pagi hari berbondong – bondong ke kawasan untuk berekreasi.

Kondisi eksisting kawasan sudah terdapat tempat pelelangan ikan dan masih digunakan tetapi tidak seramai dahulu. Nelayan yang menangkap ikan berasal dari perkampungan nelayan yang berada di sekitar kawasan.



Gambar 3.5. TPI

Hal diatas merupakan hambatan yang harus diselesaikan untuk pengembangan kawasan.

Solusi untuk menghidupkan kembali kegiatan jual beli ikan segar langsung dari perahu dan untuk memaksimalkan tempat pelelangan ikan adalah dengan mengadakan kegiatan pekan ikan segar yang dilaksanakan setiap hari minggu pagi di kawasan.

Kegiatan akan berjalan dengan baik jika banyak nelayan yang diajak ikut untuk mengembangkannya. Kemungkinan kegiatan akan semakin ramai.

Untuk mendukung kegiatan TPI dan memaksimalkan fungsi TPI maka fasilitas TPI akan ditambahkan dengan tempat penyimpanan ikan yang belum ada.

Tujuan dari penambahan fasilitas ini adalah untuk memenuhi kebutuhan ikan segar dari restoran yang merupakan fasilitas pendukung kegiatan pekan ikan segar ini.

Restoran atau rumah makan ini akan memenuhi kebutuhan pengunjung yang ingin langsung memasak atau mengolah ikan hasil pembeliannya sambil menikmati alam pantai. Restoran sendiri mempunyai tempat penyimpanan ikan tetapi tidak selengkap pada TPI. Hal ini untuk memberikan orientasi pelayanan kebutuhan ikan segar.

4. Potensi lain yang dapat dikembangkan adalah digunakannya kawasan untuk kegiatan pementasan atau festival kesenian daerah baik seni tari maupun seni musik.

Seperti yang sudah dijelaskan pada Bab II tentang potensi wilayah atau kawasan yang ditinjau dari segi budaya, diambil kesimpulan bahwa kawasan tidak mempunyai tempat yang layak untuk kegiatan tersebut. Hal ini tidak sebanding dengan tingkat kegiatan yang diadakan karena tingkat kegiatan sampai ke tingkat kabupaten.

Terdapat tempat yang representatif untuk kegiatan diatas yang berada di lingkungan perkotaan yaitu Gesora (gedung seni dan olahraga) Blambangan. Melihat arti kata gesora berarti gedung ini dapat mewadahi kegiatan seni dan olahraga. Gedung ini tidak memiliki kekhususan kegiatan. Bentuk dari gesora ini berupa panggung terbuka dilengkapi dengan tribun penonton dan tempat persiapan pementasan.

Ada beberapa hal yang menjadi pertimbangan fasilitas panggung terbuka ini yaitu :

1. Untuk menghidupkan kembali kawasan

2. Mewadahi kegiatan pagelaran atau festival kesenian daerah baik seni tari maupun seni musik ke dalam suatu wadah yang khusus
3. Memberikan ciri khas terhadap kawasan sesuai dengan faktor penentu perancangan

3.4. Analisis Transformasi

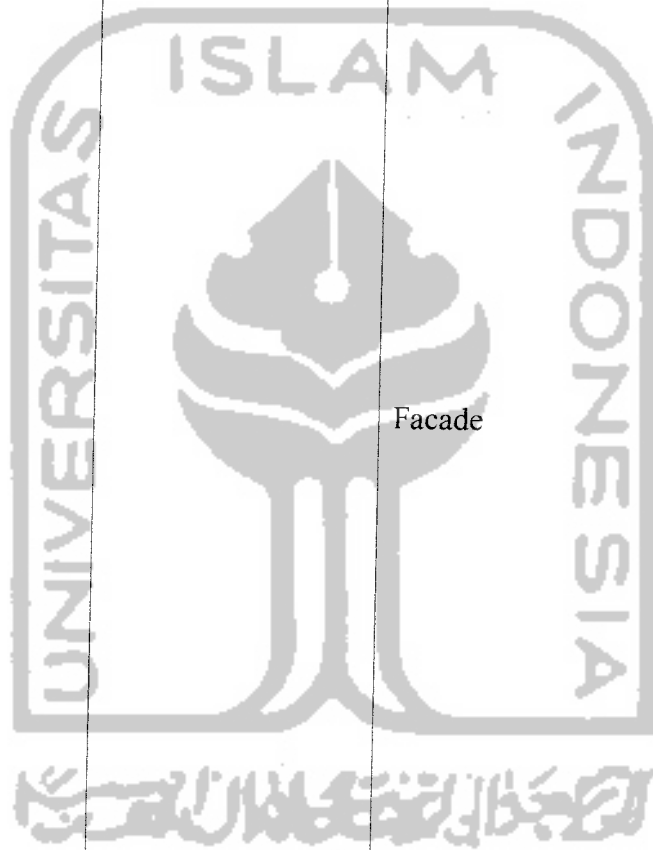
Berikut adalah tabel sistematika penggunaan metode transformasi karakteristik kesenian dan penggunaannya.

Tabel 3.1

Tabel 1. Transformasi Karakteristik Kesenian Tari Gandrung

Karakteristik seni	Metode Transformasi	Pembahasan	Keterangan
Kombinasi membentuk karakter dinamis	Analogi	Analisis Ruang	Penggunaan metode analogi untuk mengatur hubungan ruang adalah untuk menentukan zona dan aktifitas pada kawasan
		Gubahan Massa	Gubahan massa mengacu pada nilai teratur dan tidak teratur dari karakteristik kesenian. Nilai teratur melingkupi

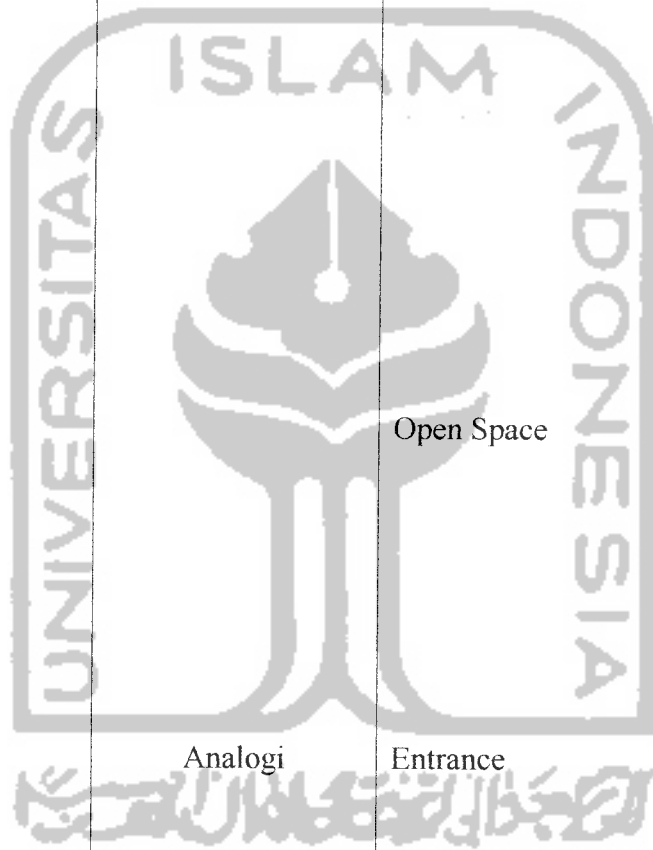
			<p>aktifitas perkantoran dan nilai tidak teratur melingkupi aktifitas rekreasi.</p>
		Building Grouping	<p>Berdasarkan gubahan massa, pengelompokan bangunan dibagi menjadi dua yaitu kelompok bangunan tertutup dan semi tertutup.</p>
		Facade	<p>Façade terbentuk untuk menterjemahkan nilai dinamis karakteristik kesenian ang mengandung nilai teratur yang digunakan untuk kelompok bangunan tertutup dan tidak teratur untuk bangunan</p>



			semi tertutup.
Makna universal	Analogi	Organisasi Ruang	Pola yang terbentuk adalah adanya space ditengah yang dikelilingi oleh berbagai macam bangunan dan aktifitas.
		Sirkulasi Kawasan	Pola sirkulasi memberikan arahan untuk melihat seluruh bagian site
		Bahan bangunan	Penggunaan bahan bangunan yang sama untuk memberikan kesan kesatuan dalam kawasan
	Metafora	Street furniture	Street furniture diibaratkan sebagai alunan musik pengiring penari yang harmonis
		Lansekap	Lansekap

			diibaratkan sebagai suatu pentas keseian Gandrung yang dicapai dengan pengaturan vista, sirkulasi, pengelompokan bangunan, pengaturan open space.
Sifat Alternatif	Analogi	Building Approach	Untuk kelompok bangunan administrasi dan perkantoran menggunakan sistem langsung untuk memudahkan pelayanan sedangkan untuk kegiatan rekreasi menggunakan pola organik.
Harmoni dari tema cinta	Analogi	View dan modulasinya	Orientasi view diarahkan ke perairan dengan membentuk vista untuk memberikan kekayaan

			pengalaman sepanjang jalur sirkulasi primer
Sifat Spesifik	Metafora	Sculpture	<p>Diibaratkan sebagai pemandu yang mengatur interaksi penonton dan penari. Dengan sebuah node sebagai penanda dan sebagai pengikat dari masing – masing kegiatan</p> <p>Diibaratkan sebagai pentas penari dan menjadi pusat dari open space kecil disekitarnya</p> <p>Penutup kepala penari gandrung sebagai analogi dari entrance kawasan</p>
Sifat positif warna emas	Metafora	Ruang peralihan	Ruang peralihan direncanakan bermakna bagi



Open Space

Analogi

Entrance

			<p>pengguna, memberikan kejelasan, keindahan dan kecerahan lingkungannya dan harmonis dari sudut pandang pengguna</p>
--	--	--	--

3.5. Zona Kebutuhan Kawasan Wisata Pelabuhan Lama

Kegiatan yang diwadahi dalam kawasan didasarkan kepada beberapa pertimbangan yang disesuaikan dengan potensi yang ada dan pertimbangan kebutuhan fasilitas untuk tempat wisata berdasarkan literature dan pemikiran penulis.

Adapun zona kegiatan dibagi seperti dibawah ini.

3.5.1. Zona Kegiatan Utama

3.5.1.1. Kegiatan Rekreasi

3.5.1.2. Kegiatan Atraksi Wisata

3.5.2. Zona Kegiatan Pendukung

3.5.2.1. Kegiatan Berbelanja

3.5.2.2. Restoran

3.5.2.3. Tourist Information Center

3.5.2.4. Hiburan dan olahraga

3.5.3. Zona Service

3.5.3.1. Zona Parkir

3.5.3.2. Musholla

3.5.3.3. Toilet Umum

3.5.3.4. Zona Sirkulasi

3.5.3.5. Entrance

3.5.3.6. SAR

3.5.4. Zona Manajerial

3.5.4.1. Zona Pengelola

3.5.4.2. Zona Operasional

3.6. Analisis Kegiatan

3.6.1. Kegiatan Zona Utama

Kegiatan utama adalah rekreasi alam pantai dengan menikmati pemandangan laut, ombak dan angin pantai.

Kegiatan atraksi wisata sebagai kegiatan pendukung. Kegiatan ini berbentuk pementasan kesenian tradisional sebagai sarana interaksi antara pengunjung dengan kebudayaan daerah.

Atraksi yang ada antara lain :

1. Atraksi kebudayaan/pagelaran kesenian
2. Atraksi TPI dan Pasar Ikan
3. Atraksi Wisata Perahu

3.6.2. Kegiatan pelengkap

Kegiatan pelengkap bertujuan untuk memberikan kelengkapan sarana pariwisata seperti :

1. Sarana perbelanjaan
 - toko souvenir atau cinderamata
 - toko kerajinan
 - toko makanan ringan, buah, majalah dan Koran
2. Tourist Information Center

Fasilitas ini melayani kebutuhan wisatawan tentang informasi wisata yang ada di Banyuwangi.

Sarana ini meliputi ruang informasi, front desk, ruang komputer, lavatory, gudang dan sirkulasi.

3. Restoran meliputi ruang makan, dapur, ruang istirahat, kafetaria, ruang pengurus restoran. Lavatory.

3.6.3. Kegiatan Manajerial meliputi :

1. Ruang pengelola meliputi ruang pimpinan, wakil, ruang administrasi, ruang staf, lavatory.
2. Ruang Operasional dan pemeliharaan meliputi ruang mesin, ruang genset, ruang peralatan.

3.6.4. Kegiatan Service meliputi :

1. Musholla
2. Toilet umum / lavatory
3. Parkir
4. SAR
5. Entrance

3.7. Analisis Karakteristik Kegiatan dan Kebutuhan Ruang

3.7.1. Analisis Karakteristik Kegiatan

Karakter jenis kegiatan dapat dilakukan berdasarkan bentuk wadahnya, jenis kegiatannya dan kondisi tempat dimana rekreasi dilakukan.

Bentuk kegiatan berdasarkan wadahnya.

- a. Rekreasi tertutup : rekreasi yang dilakukan di dalam ruang
- b. Rekreasi terbuka : rekreasi yang dilakukan di luar ruang

Berdasarkan jenis kegiatannya :

- a. Rekreasi aktif : rekreasi yang disertai dengan aktifitas aktif, misalnya berperahu atau bermain pasir.
- b. Rekreasi pasif : rekreasi yang dilakukan dengan tidak melibatkan diri dengan kegiatan obyek, misalnya menikmati pemandangan dan menonton atraksi wisata, rekreasi belanja pada pusat souvenir.

Dari dua hal diatas penulis menemukan dua hal yang dapat mendukung untuk melakukan aktifitas. Pada dasarnya manusia yang berekreasi membutuhkan kebebasan dan kedinamisan dalam melakukan kegiatan maka sifat kegiatan yang diwadahi dalam kawasan mengandung kebebasan dan kedinamisan tetapi terarah dan terkontrol dengan membuat sirkulasi yang bisa mengakses ke semua kegiatan dengan mudah.

3.7.2. Analisis Kebutuhan Ruang

Kawasan pelabuhan lama yang menjadi daerah lingkungan kerja PT (Persero) Pelabuhan Indonesia III Cabang Meneng mempunyai luasan sebesar 1.049.000 m² sedangkan untuk daerah lingkungan kerja daratan yang akan diredesain mempunyai luas sebesar 712.090 m².

Adapun kebutuhan ruang yang diperlukan yaitu :

I. Kegiatan Utama		
1.1. Rekreasi		
1. Sitting area 200 x 1		= 200m ² (1)
1.2. Atraksi Wisata		
1. Panggung Terbuka 1 org = 1,5 m ² x 500		= 750m ² (2)
2. TPI		= 200m ² (1)
	Total	= 1150m ²
1.3. Restaurant (4)		
- R. Makan 200 orang, 1 meja = 4orang		
200 : 4 = 50 meja, 1 meja = 14,8225m ² x 50		= 741m ²
- Lavatory @ 18m ² x2		= 36m ²
- Kafetaria 0,75m ² /0rg x 50		= 37,5m ²
- Pengurus 7,5 – 9,5 m ² /org x 20		= 160m ²
- Sirkulasi dan service 20% x 974,5		= 194,9m ²
- Dapur 60 % luas		= 584,7m ²
	Total	= 1754m ²

II. Kegiatan Pelengkap

2.1. Kegiatan Olahraga

1. Tenis @ 774,2369m ² x 3	= 2322m ² (2)
2. Kolam Renang	= 300m ² (1)
3. Bilyard	= 400m ² (1)
4. Amusement	= 500m ² (3)
Total	= 3522m ²

2.2. Perbelanjaan

1. Souvenir dan cinderamata

- R. Penjualan 15 buah @ 25m ²	= 375m ² (1)
Total	= 375m ²

2. Pedagang

- Makanan ringan @ 25m ² x 20	= 500m ² (1)
- Buah-buahan @ 25m ² x 5	= 125m ² (1)
- Majalah dan Koran @ 25m ² x 5	= 125m ² (1)
- Café tenda @ 25m ² x 10	= 250m ² (1)
Total	= 1000m ²

2.3. TIC (2)

- Front Desk	= 6m ²
- Lobby	= 30m ²
- R. Informasi	= 150m ²
- R. Komputer	= 35m ²
- Gudang	= 16m ²
- Lavatory	= 18m ²
- Sirkulasi dan utilitas 20% x 161	= 32m ²
Total	= 193m ²

III. Kegiatan Manajerial

3.1. Pengelola (2)

- R. Administrasi @ 2,5m ² x 20	=	50m ²
- R. Pimpinan dan Wakil @18m ²	=	36m ²
- Pantry	=	12m ²
- Lavatory	=	18m ²
- Gudang	=	16m ²
- Sirkulasi dan utilitas 20% x 132	=	26,4m ²
Total	=	158,4m ²

3.2. Ruang Operasional dan pemeliharaan (1)

- Ruang mesin	=	30m ²
- Ruang Genset	=	30m ²
- Ruang Peralatan	=	20m ²
- Sirkulasi 20%x80	=	2m ²
Total	=	82m ²

IV. Service

1. Musholla	=	150m ² (1)
2. Lavatory @ 18m ² x4	=	72m ²
3. Parkir		
- motor 1m ² /motor x 300	=	300m ²
- mobil 15m ² /mobil x 50	=	750m ²
4. SAR @ 25 m ² x 2	=	50m ²
Total	=	1322m ²

Luas total kawasan = 71 Ha

- Luas perairan perencanaan = 7,2 Ha
- Luas daratan perencanaan = 17 Ha

Kebutuhan luasan bangunan perencanaan = 9557 m²

Keterangan :

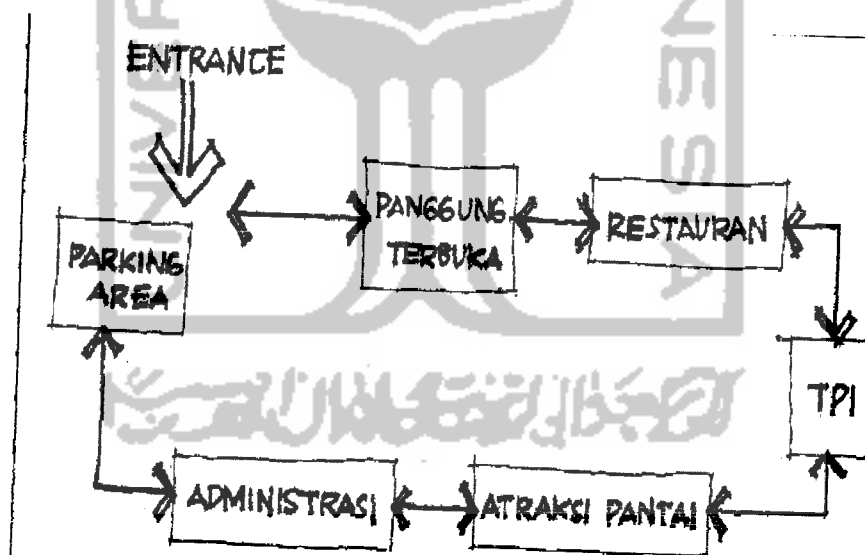
1. Asumsi penulis
2. Time Saver Standart
3. Urban Planning and Design Center, Kopleman and Chiara
4. Architect Data, Ernest Neufert

3.8. Analisis Arsitektural Kawasan Wisata Pelabuhan Lama

3.8.1. Analisis Hubungan Ruang

Hubungan ruang yang akan dibentuk memperhatikan jenis kegiatan dan kedekatan hubungan yang dipadukan dengan pola dari karakteristik faktor penentu yaitu kombinasi antara pola teratur dan tidak teratur.

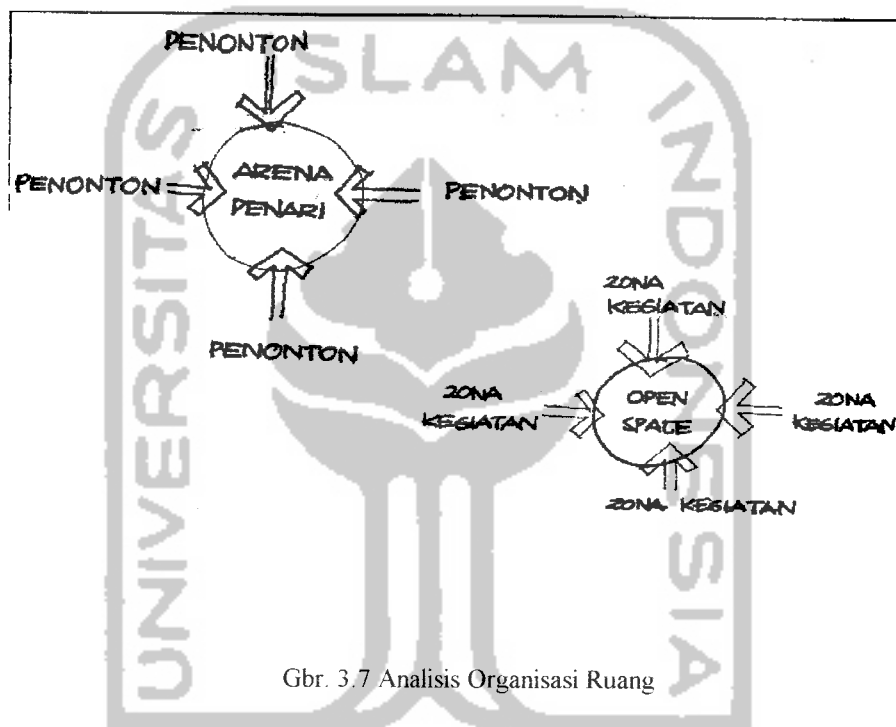
Pola hubungan ruang merupakan analogi dari pola pementasan tarian Gandrung dimana penonton mengelilingi arena tarian. Pola ini akan menentukan zona pada kawasan.



Gbr. 3.6 Analisis Hub. Ruang

3.8.2. Analisis Organisasi Ruang

Makna universal yang dibahas pada bagian awal bab ini memunculkan makna keseluruhan. Organisasi ruang pada kawasan mempertimbangkan hal ini. Susunan atau organisasi ruang pada kawasan merupakan analogi dari susunan penonton dari kesenian Gandrung sehingga ruang – ruang akan mengelilingi suatu space ditengah seperti halnya penonton yang mengelilingi arena penari.



Gbr. 3.7 Analisis Organisasi Ruang

3.8.3. Analisis Tapak Kawasan

- Alokasi kegiatan

Alokasi kegiatan mengikuti zona – zona yang telah ditentukan sesuai dengan organisasi ruang yang telah ditentukan sebelumnya. Untuk kegiatan rekreasi mempunyai alokasi ruang kegiatan yang lebih besar yaitu 50 % dari total lahan sedangkan kegiatan budaya 15 %, kegiatan pengelola 15 % dan 20% untuk sirkulasi dan lain – lain

- Orientasi tapak

Orientasi tapak mengarah ke perairan yang merupakan perlambang dari penonton yang mengelilingi penari. Demikian juga dengan kawasan yang dikelilingi oleh laut atau perairan.

- Sirkulasi

Sirkulasi bersifat mengikuti dari pola organisasi ruang yang telah ada yang terkait dengan bentuk yang lengkung. Bersifat universal yaitu memberikan kemudahan untuk mencapai seluruh daerah.

Kesan yang akan ditampilkan pada kawasan ini adalah pencapaian ke masing – masing fasilitas dengan mudah. Sistem sirkulasi dalam kawasan obyek wisata tidak dapat dilepaskan dari pola aktifitas dan penggunaan lahan yang merupakan pergerakan fungsi ruang. Alur sirkulasi dapat diartikan gerak alternatif yang tidak dibatasi namun teratur yang mengikat ruang – ruang pada kawasan menjadi satu kesatuan. Pola sirkulasi kawasan didasarkan pada beberapa pertimbangan, antara lain :

- Bersifat dinamis yang menekankan pada kegiatan rekreatif.
- Sebagai pola yang mengatur kegiatan yang bersifat bebas tanpa ikatan yang bertujuan efisiensi ruang.
- Sesuai dengan kondisi lingkungan dan pola tata massa bangunan.

Pada dasarnya ada tiga buah tipe sistem sirkulasi yang mempunyai pengaruh – pengaruh berbeda pada tapak, ruang dan struktur.

Tipe – tipe ini adalah :

1. Sistem pejalan kaki

Sistem pejalan kaki dicirikan oleh kelonggaran (*Looseness*) dan fleksibilitas dari gerakan, berkecepatan rendah, skala manusia, dan kecil. Sistem ini akan menjadi sistem yang utama untuk sirkulasi di dalam kawasan agar pengunjung lebih merasakan suasana alamiah kawasan. Dengan luasan yang tidak terlalu besar maka sistem ini sesuai digunakan.

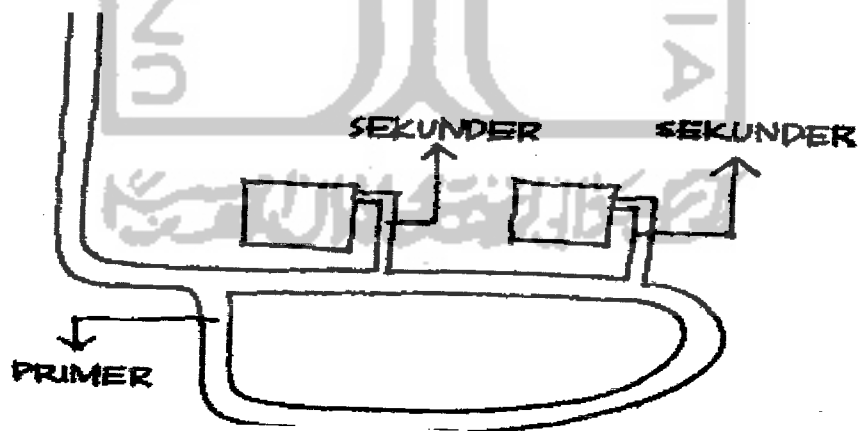
2. Sistem beroda dua tanpa motor

Sistem ini ditandai oleh kecepatan yang lebih cepat dari pada kecepatan berjalan kaki tetapi biasanya lebih lambat dari pada kecepatan kendaraan bermotor. Keistimewaan lainnya adalah kebutuhan untuk penyimpanan di atau dekat dengan tujuan akhir, penggunaan musiman. Sistem ini akan dimasukkan dalam fasilitas atau jalur sirkulasi yang ada di dalam kawasan.

3. Sistem kendaraan bermotor

Sistem ini dicirikan oleh variasi – varisai yang luas pada kecepatan dan ukuran kendaraan. Sistem ini digunakan hanya saat kedatangan pengunjung sampai ke tempat parkir selanjutnya pengunjung diharuskan masuk dengan berjalan kaki.

Tingkatan jalur sirkulasi dibagi menjadi dua yaitu primer dan sekunder. Sirkulasi primer mempunyai bentuk yang bersifat universal dan akan memberikan pengalaman visual yang berbeda yang dapat dicapai melalui vista atau orientasi view. Bangunan atau fasilitas kegiatan berorientasi ke jalan hal ini dikarenakan gubahan massa kawasan mengikuti jalur sirkulasi primer yang dibentuk. Orientasi dalam hal ini adalah orientasi sirkulasi (façade) sedangkan orientasi view bangunan ke alam sekitar atau view alamiah kawasan yaitu perairan.



Gbr. 3.8 Sistem jalan

- Building Approach

Pencapaian ke bangunan untuk kegiatan rekreasi menggunakan metode memutar atau secara tidak langsung sebagai visualisasi makna universal faktor penentu perancangan yang bertujuan agar pengunjung dapat melihat keseluruhan view sekitar bangunan.



Gbr. 3.9 Building approach

Sedangkan untuk kegiatan administrasi atau perkantoran menggunakan sistem langsung untuk memudahkan pelayanan.

- Open Space

Open space diibaratkan sebagai pentas atau arena penari. Dapat memberikan arti positif artinya dapat memberikan kesatuan dengan lingkungan sekitarnya yang berupa kelompok bangunan. Bagaimanapun, ruang negatif terjadi dalam perencanaan tapak. Tiap ruang yang tidak direncanakan, tidak dilingkungi atau tidak dimaksudkan untuk kegunaan manusia merupakan ruang negatif.

Open space di tengah – tengah diibaratkan sebagai pentas penari Gandrung dan merupakan pusat dari open space – open space yang ada di sekitarnya yaitu open space yang lebih kecil sebagai ruang peralihan antar fungsi atau bangunan.

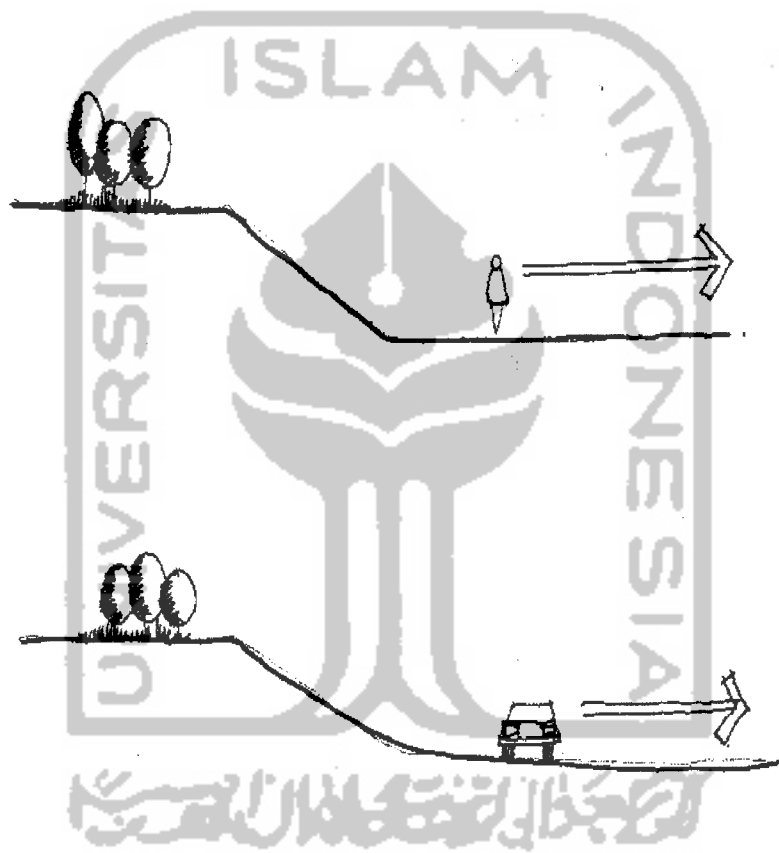
Struktur keruangan (spasial) dinyatakan sebagai susunan ruang terbuka fisik dari suatu tapak. Struktur keruangan pada umumnya merupakan hasil sifat khas topografi, pengaturan vegetasi dan gabungan sifat khas topografi dan pengaturan vegetasi.



Gbr. 3.10 Sifat keruangan

Sifat khas keruangan lansekap pada umumnya tergantung pada tiga hal yaitu besaran ruang, tingkat ketertutupan (*degree of enclosure*) visual dan sifat visual. Besaran ruang penting untuk menentukan dampak visual secara menyeluruh, demikian juga potensi untuk menyerap fungsi tertentu. Besaran dapat dievaluasi menurut luas dan hubungan antar luas dan semua ruang lainnya pada tapak tersebut.

Tingkat ketertutupan visual merupakan faktor spasial yang penting terutama untuk menempatkan fungsi yang sangat dipengaruhi oleh kebutuhan hubungan sirkulasi, pemandangan yang bagus, atau vista. Kecenderungan orang yang berada didekat massa vegetasi atau topografi akan menjauhi penglihatannya. Kecenderungan ini dapat digunakan secara menguntungkan untuk mengarahkan seorang pengamat untuk melihat pemandangan yang lebih baik atau fenomena visual lainnya yang penting.



Gbr 3.11 Tingkat ketertutupan visual

Untuk menentukan sifat khas visual dari ruang maka seseorang harus mengadakan penafsiran suatu ruang secara cermat menurut citra visual yang melekat padanya. Sebagai contoh, suatu ruang dapat memiliki latar belakang tanaman pinus

yang rapat dan pemandangan gunung di kejauhan akan tetapi danau yang terletak memusat dapat sedemikian dominan sehingga seluruh pemandangan membangkitkan citra air.



Gbr.3.12 Kesan kesatuan

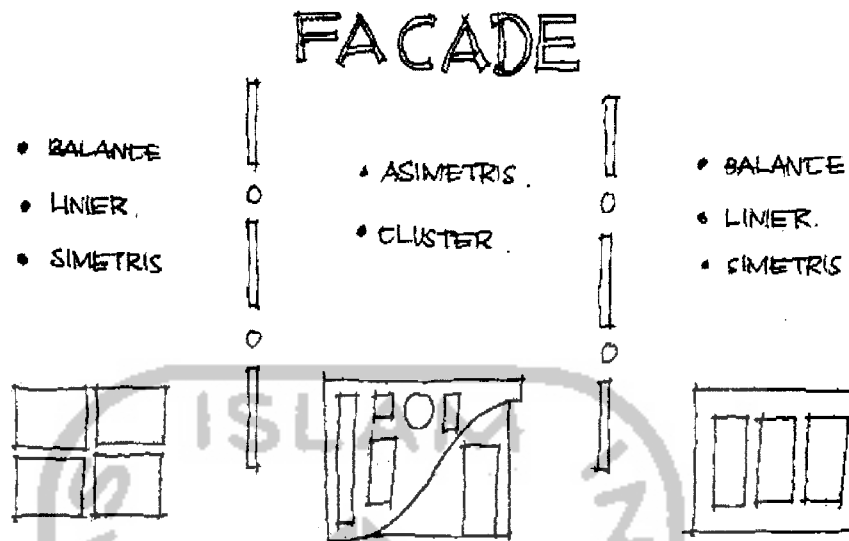
3.8.4. Analisis Bangunan

1. Façade

Elemen façade bangunan merupakan analogi dari kombinasi pola teratur – tidak teratur – teratur.

Unsur teratur diwakili oleh bentukan – bentukan yang tersusun dari garis vertikal dan horizontal, bentuk dua dimensi segi empat dan bentuk lain yang tersusun dari garis vertikal dan horizontal. Dengan kata lain elemen façade dibentuk dari unsur yang bersifat balance, linier dan simetris.

Unsur tidak teratur diwakili oleh bentuk garis lengkung atau lingkaran. Unsur ini juga bisa diwakili oleh garis vertikal dan horizontal yang disusun sehingga menjadi bentuk yang tidak teratur. Bisa dikatakan unsur façade ini dibentuk dari unsur yang bersifat asimetris, dan tersusun secara cluster.



Gbr. 3.13 Analisis facade

2. View dan gubahan massa

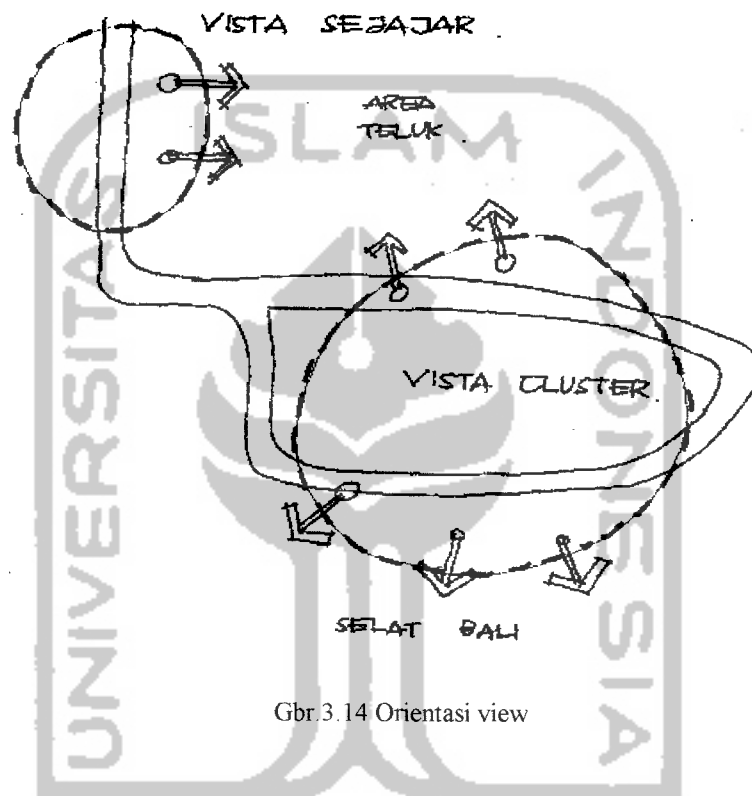
Faktor – faktor yang mempengaruhi adalah faktor alam antara lain :

- View

View ke segala arah yang berorientasi ke perairan makna dari sifat universal dan harmoni dengan alam. Untuk memberikan suatu keistimewaan view, diperlukan modul – modul view yang diletakkan sepanjang jalur sirkulasi hal ini dimaksudkan untuk memastikan bahwa sistem akan sesuai dengan lingkungan sekitarnya dari pada menonjol pada tapak. Penguatan visual terjadi melalui penggunaan elemen – elemen rancangan berupa pemandangan dan vista.

Vista dapat juga dipergunakan untuk memperkuat perjalanan disepanjang suatu rute yang tidak langsung dengan tersusun kearah suatu titik fokus yang terjadi pada suatu perubahan pada arah.

Frame vista diatur dengan mengikuti pola penari saat masuk, ditengah pentas dan saat keluarnya penari. Saat masuk pola penari berbaris lurus ke belakang kemudian setelah dipentas penari menggunakan pola yang acak sehingga membentuk formasi seperti cluster, setelah pentas tarian selesai pola keluarnya penari kembali membentuk pola berbaris lurus ke belakang.



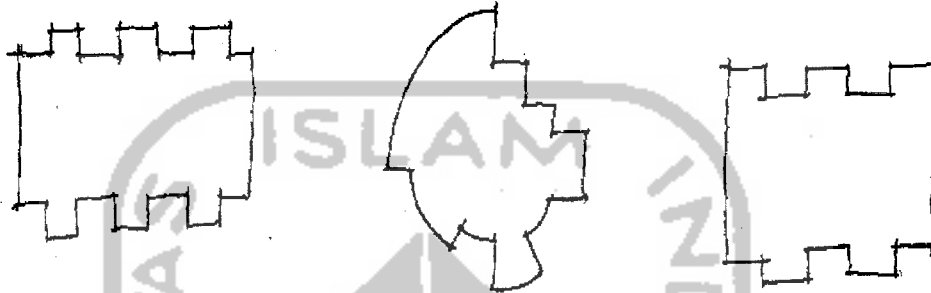
Gbr 3.14 Orientasi view

- Bentuk dan gubahan massa
 Bentuk massa bangunan menggunakan analogi pola teratur – tidak teratur – teratur. Yang termasuk kedalam kelompok teratur adalah unsur yang mempunyai sifat simetris, linier dan balance. Sedangkan yang termasuk ke dalam kelompok tidak teratur adalah bentuk yang mempunyai unsur asimetris dan cluster.

- > SIMETRIS .
- > BALANCE
- > LINIER .

- > ASIMETRIS
- > CLUSTER

- > SIMETRIS .
- > BALANCE
- > LINIER .



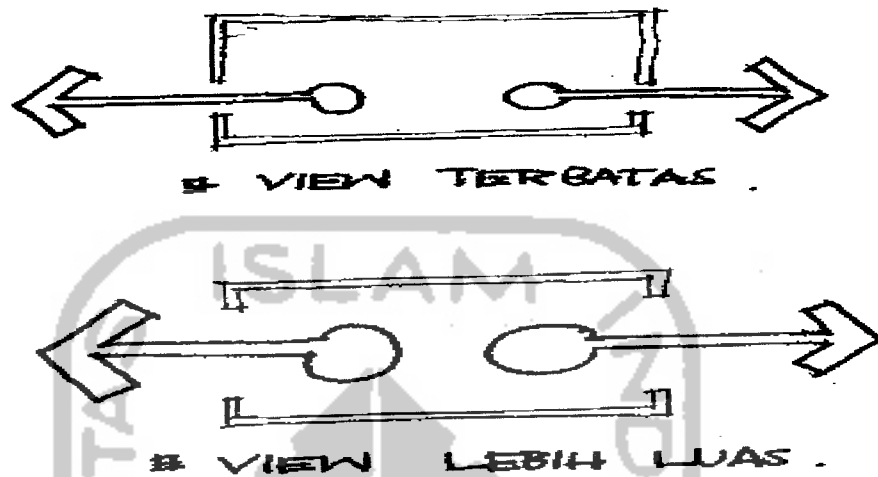
Gbr.3.15 Bentuk massa

Bentuk teratur diterjemahkan ke dalam bentuk persegi panjang atau bentuk lengkungan yang bersifat linier sedangkan bentuk tidak teratur diterjemahkan dalam bentuk yang lebih variatif seperti perpaduan antara lingkaran dan persegi panjang atau gubahan dari bentuk lingkaran atau lengkung. Bentuk massa ini juga mempengaruhi façade bangunan yang akan terbentuk.

Bentuk massa ini juga mempunyai kesatuan dengan karakteristik tapak kawasan. Topografi kawasan yang cenderung datar menjadi salah satu acuan untuk bentuk linier yang terjadi. Hal ini juga didasarkan kepada karakteristik kesenian yang mempertimbangkan keharmonisan dengan alam.

Gubahan massa keseluruhan bangunan dibagi menjadi dua kelompok berdasarkan sifat faktor penentu perancangan yaitu sifat teratur dan tidak teratur. Kelompok bangunan teratur meliputi fasilitas perkantoran atau administrasi, parkir, pelayanan tiket serta kelengkapannya. Kelompok bangunan ini mempunyai sifat lebih tertutup dari pada kelompok bangunan yang termasuk dalam kelompok tidak teratur. Untuk kelompok bangunan tidak teratur meliputi fasilitas rekreasi seperti menikmati

atraksi laut, panggung terbuka, rumah makan, open space, dan TPI mempunyai sifat yang lebih terbuka.



Gbr.3.16 Gubahan Massa

3. Sirkulasi dalam bangunan

Sirkulasi dalam bangunan juga dibagi dua yaitu sirkulasi untuk kelompok atraksi dan kelompok pelayanan.

Menurut Kim W. Toood terdapat beberapa macam cara untuk mengatur sistem sirkulasi yaitu **Linier** yang dicirikan dengan garis - garis gerakan yang sinambung pada satu arah atau lebih, bersifat lurus dan mempunyai gerak cepat.

Grid sistem ini memungkinkan gerakan bebas dalam banyak arah yang berbeda - beda. Sistem ini dapat memperkaya karakter daerah yang dilestarikan tanpa mengindahkan kondisi - kondisi alam atau keistimewaan yang ada. Variasi - variasi pada standar grid persegi empat ini memberi perhatian lebih banyak pada kondisi - kondisi tapak dengan pembelokan dan menganekaragamkan jarak antara persimpangan sebagai tanggapan terhadap pola lalu lintas dan terhadap karakter alamiah.

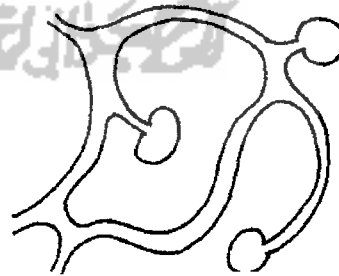
Radial melibatkan konvergensi lalu lintas pada sebuah titik pusat, yang fungsional dan memudahkan sepanjang titik – titik tersebut yang merupakan tujuan dari pejalan. Sistem ini adalah dominan, terstruktur, dan biasanya resmi. Dari segi pembangunan ekonomi sistem ini menghasilkan banyak bentuk ganjil, bentuk lahan segi tiga yang sukar untuk dijual.

Organic (tidak beraturan) adalah yang paling peka terhadap kondisi tapak, kadang – kadang dengan mengorbankan fungsi yang logis oleh system tersebut dan penafsiran yang mudah terhadapnya oleh pemakai. Jalan buntu atau cul-de-sac, lintasan yang lengkung atau berliku – liku dan perubahan tiba – tiba dalam arah semuanya menandai sistem ini. Sistem pejalan kaki adalah biasanya suatu kombinasi dari satu atau lebih pola sirkulasi umum ini dikarenakan fleksibilitas yang lebih besar dari gerakan pada sistem pejalan kaki dan persyaratan teknis yang tidak begitu banyak diminta. Sistem ini dapat merubah arah dengan cepat untuk menanggapi terhadap pengaruh – pengaruh atau karakter – karakter di luar tapak yang harus tetap tak terganggu.

Sirkulasi kelompok pelayanan mempertimbangkan kecepatan atau kemudahan pelayanan sehingga bentuk dari sirkulasi dalam bangunan adalah linier. Sedangkan sirkulasi kelompok atraksi menggunakan sistem organik yang dimaksudkan untuk memberikan kemudahan pergerakan pejalan kaki.



Linier

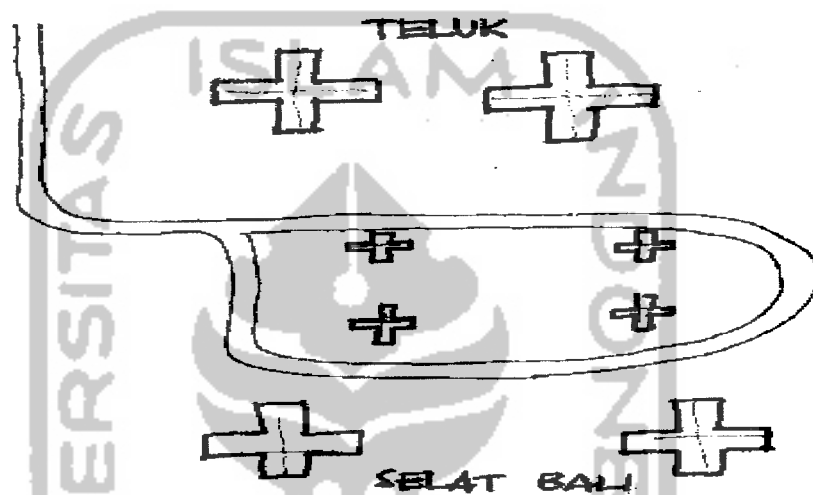


Organic

Gbr 3.17 Sistem sirkulasi

4. Orientasi bangunan

Orientasi bangunan mengutamakan ke alam sekitar hal ini dimaksudkan agar terjalin kesan kesatuan dengan alam. Kesan ini diolah dengan memberikan bukaan – bukaan yang memberikan keleluasaan untuk menikmati view ke alam sekitar. View ke alam buatan seperti open space atau olahan tapak yang lain tidak sebesar view yang diarahkan ke view alamiah.



Gbr. 3.18 Orientasi bangunan

5. Bahan bangunan

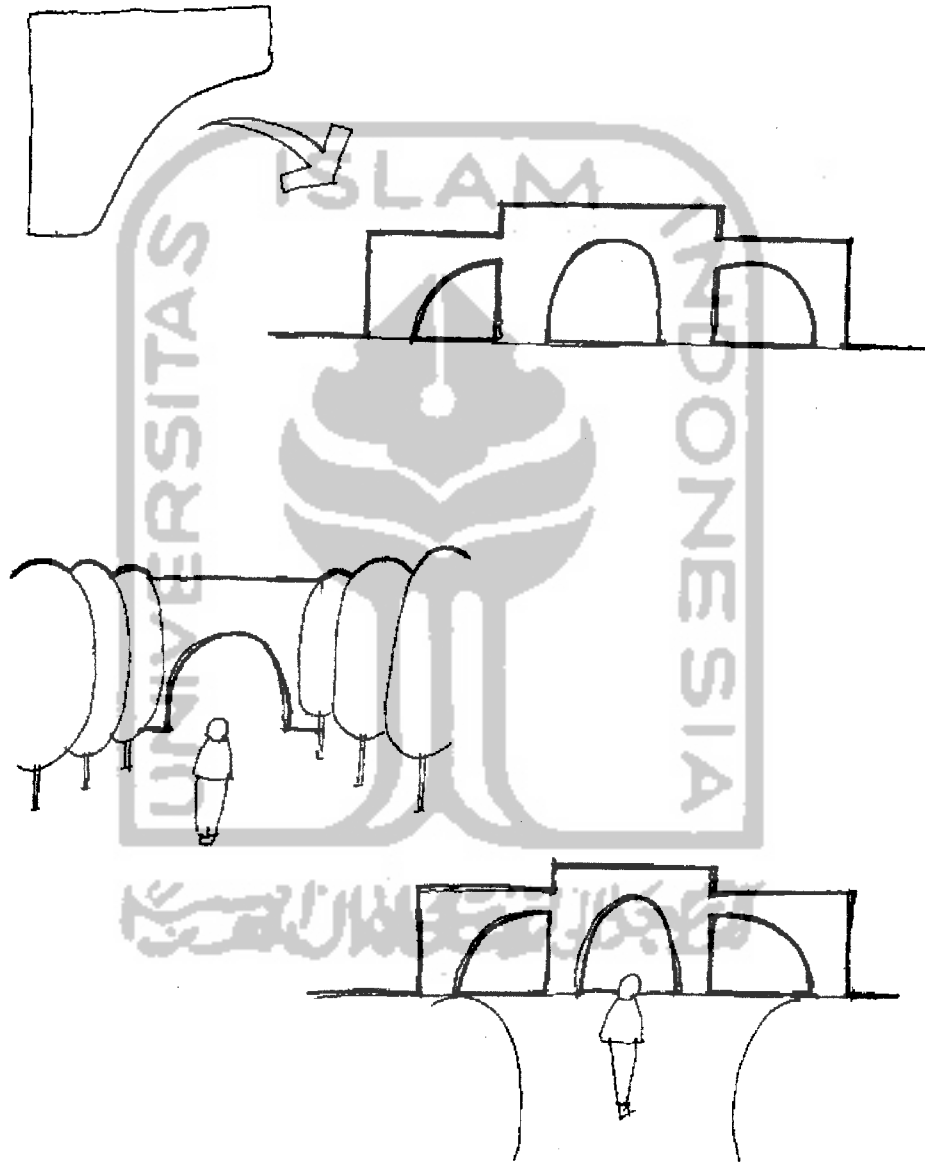
Kawasan diharapkan menunjukkan nilai kesatuan dari segi penampakan sehingga analogi nilai universal akan ditunjukkan dengan pemilihan bahan terhadap salah satu elemen façadenya.

6. Ornamentasi bangunan

- Entrance

Entrance kawasan berupa pintu gerbang yang merupakan analogi dari penutup kepala penari gandrung.

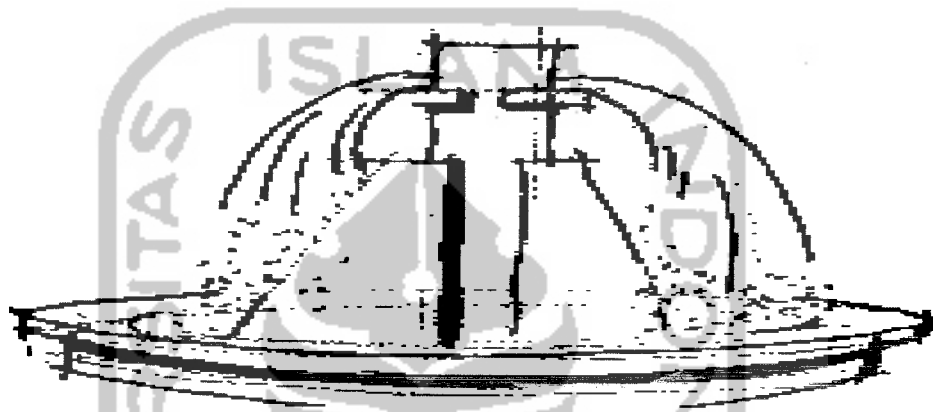
Pencapaian terhadap entrance diatur dengan memberikan hirarki visual dengan cara memberikan frame pepohonan disisi jalan. Jika dari jauh entrance tidak akan terlihat secara keseluruhan tetapi pengunjung akan menemukan pemandangan visual yang lain ketika ia berada di dekatnya.



Gbr. 3.19 Entrance

- Sculpture

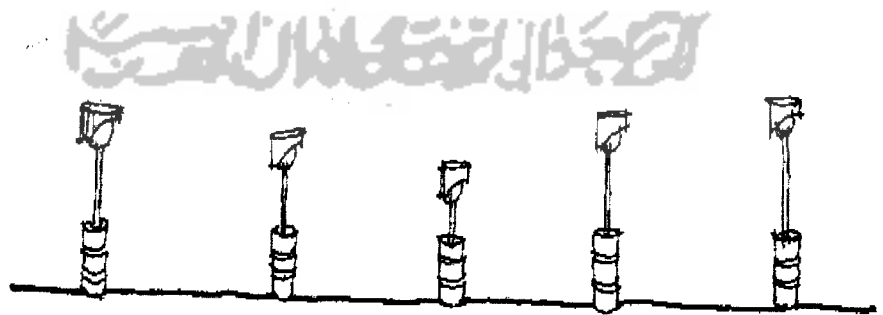
Sculpture diibaratkan sebagai pemandu yang menunjuk penonton untuk berinteraksi dengan penari. Sculpture ini berada ditengah – tengah ruang yang diibaratkan sebagai arena penari gandrung. Sculpture ini berbentuk node untuk menandakan letak kegiatan yang ada dalam kawasan dan sebagai pengikat dari masing – masing kegiatan.



Gbr. 3.20 Sculpture

- Street Furniture

Street furniture diibaratkan sebagai alunan musik pengiring penari yang harmonis. Tersusun berjajar dengan ketinggian berbeda. Membentuk harmoni dengan perbedaan ketinggian.



Gbr. 3.21 Street furnitur

3.8.5. Analisis Lansekap

Penataan perencanaan lansekap secara makro didasarkan kepada perencanaan tapak untuk mendapatkan pembagian lahan peruntukan agar kawasan dapat dengan baik memwadahi dan melindungi kegiatan yang ada di dalamnya. Dalam perencanaan tapak yang perlu diperhatikan adalah lingkungan kawasan berupa :¹² Tanah, Vegetasi, Hidrologi, Iklim, Topografi, Estetika, Tata guna tanah, Ciri histories, Rintangan fisiografis.

Beberapa hal yang mempunyai pengaruh pada tapak :

1. Tanah, kondisi tanah yang datar kurang memiliki karakter yang kuat. Diperlukan pengolahan dengan pembuatan kontur. Memberikan tingkatan hirarki seperti yang terdapat dalam susunan penonton penari gandrung.
2. Vegetasi, kawasan tidak memiliki jenis vegetasi yang bervariasi dan terkesan monoton sehingga diperlukan variasi tumbuhan. Tinggi rendah vegetasi tergantung juga dari seberapa besar vista yang akan dibentuk serta pola dari vista.
3. Iklim, kondisi angin, hujan dan sinar matahari mempengaruhi karena perubahan cuaca dan musim pada bulan – bulan tertentu.
4. Topografi, pengolahan topografi berkaitan juga dengan pengolahan tinggi rendah tanah seperti yang dibahas pada poin satu.
5. Tata guna tanah, pemanfaatan pada tapak didasarkan pada pengelompokan kegiatan dan fasilitas atau bangunan

Hal – hal diatas menjadi bahan pertimbangan untuk perencanaan secara makro. Secara mikro, dalam melakukan perencanaan lansekap hal yang harus diperhatikan adalah perhubungan – perhubungan visual, sumber bentuk pertamanan, penegasan ruang, dan air (Lairie, Michael, 1984).

1. Perhubungan visual

Perhubungan visual yang penting adalah skala. Pepohonan memiliki suatu ciri yaitu terlihat besar jika dilihat dari jauh sedangkan jika dilihat dari dekat pohon

¹² J. De Chiara dan L.E. Koppelman, Standart Perencanaan Tapak, hal 3

berubah menjadi sistem yang berkaitan antara cabang, ranting, daun dan bunga. Kualitas semacam ini membuat pohon sebagai suatu peralihan skala yang baik. Hal ini diterapkan pada hirarki visual yang terdapat pada pencapaian entrance kawasan.

2. Sumber bentuk taman

Bentuk pertama yang penting adalah raut dari tapak sendiri yang ditegaskan oleh bagian tepi dan batas tapak, topografi dan bangunan disebelahnya. Kedua berasal dari perkiraan atau kegunaan yang ditampung.

3. Pemilihan bahan

Pemilihan bahan merupakan cara untuk mempertegas bentuk melalui bahan – bahan yang terbuat dari beton, rerumputan atau yang lain. Perkerasan beton dan cor memberi kesan cepat sedangkan permukaan kerikil mengesankan pergerakan yang lebih lambat, untuk jalan – jalan santai, atau melihat pemandangan. Pola ini dapat digunakan untuk merangkaikan bangunan menjadi satu kesatuan. Berdasarkan sifat universal kesenian gandrung bahan dari jalur sirkulasi ini menggunakan bahan yang sama.

4. Air

Merupakan komponen dasar alam dan arsitektur lansekap. Bunyi yang timbul dari air mancur atau air terjun dapat digunakan untuk menutupi bunyi – bunyian yang tidak diinginkan dan dapat menambah keistimewaan lingkungan buatan. Elemen air ini bersamaan dengan pengolahan topografi dapat dijadikan penguat seperti misalnya kolam yang diolah sehingga menimbulkan efek seakan – akan air yang ada di tapak menyatu dengan air laut. Hal ini merupakan implikasi dari faktor penentu perancangan yaitu harmonisasi dengan alam