

BAB 4

KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

4.1 Konsep kunjungan wisata dan kebutuhan fasilitas

4.1.1 Konsep kegiatan wisata di Kota Cirebon

Kotamadya Cirebon memiliki beberapa obyek wisata yang sebenarnya jika dilakukan pemanfaatan yang optimal akan menghasilkan sebuah kota yang dapat mengandalkan hasil pendapatan daerahnya dari kegiatan pariwisata ini. Dengan kata lain kegiatan pariwisata ini merupakan salah satu pendapatan daerah yang penting.

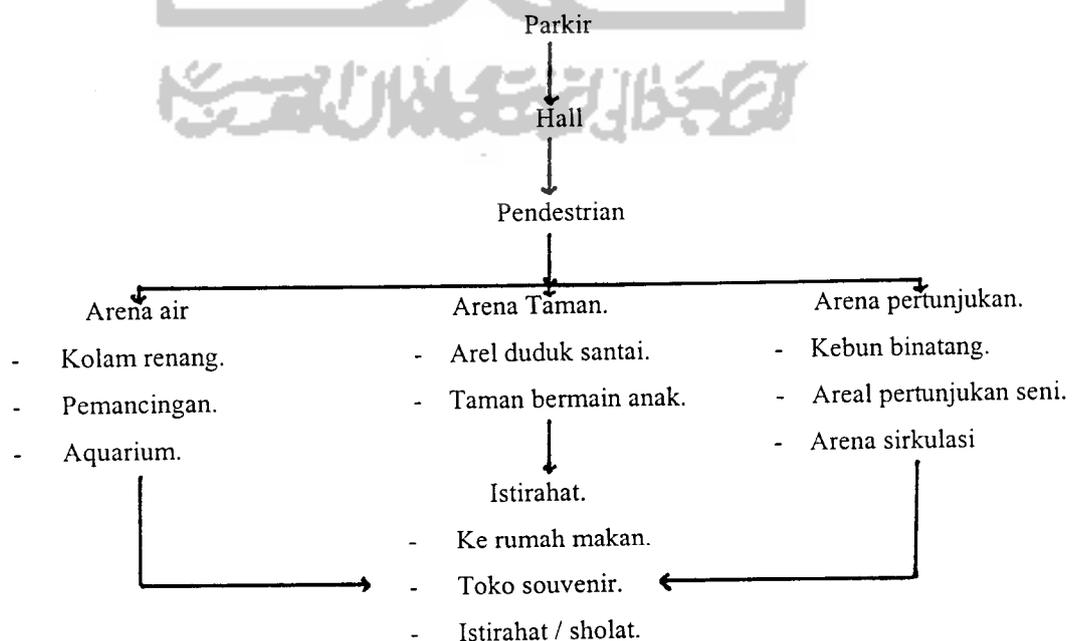
Pengembangan bidang pariwisata di daerah Cirebon, disamping dapat memacu pertumbuhan ekonomi daerah, juga sekaligus mencakup aspek pemerataan. Dalam hubungan ini di maksudkan pemerataan kesempatan berusaha dan kesempatan kerja.

4.2 Konsep Kajian pelaku dan kegiatan.

4.2.1 Identifikasi pelaku kegiatan

a. Pengunjung.

Pola kegiatan yang akan diwadahi pada taman rekreasi keluarga ini meliputi:



b. Pengelola

Pengelola adalah sekelompok orang yang bertugas mengatur dan mengakomodasikan seluruh kegiatan yang ada pada fasilitas taman rekreasi tersebut, untuk memberikan kepuasan dan kesenangan pengunjung yang datang ketempat ini.

Kegiatan pengelolaan antara lain:

1. Administrasi.
2. Pengelola kegiatan bagi pengunjung.
3. Pengelola kegiatan pendukung.

4.3 Konsep kebutuhan ruang

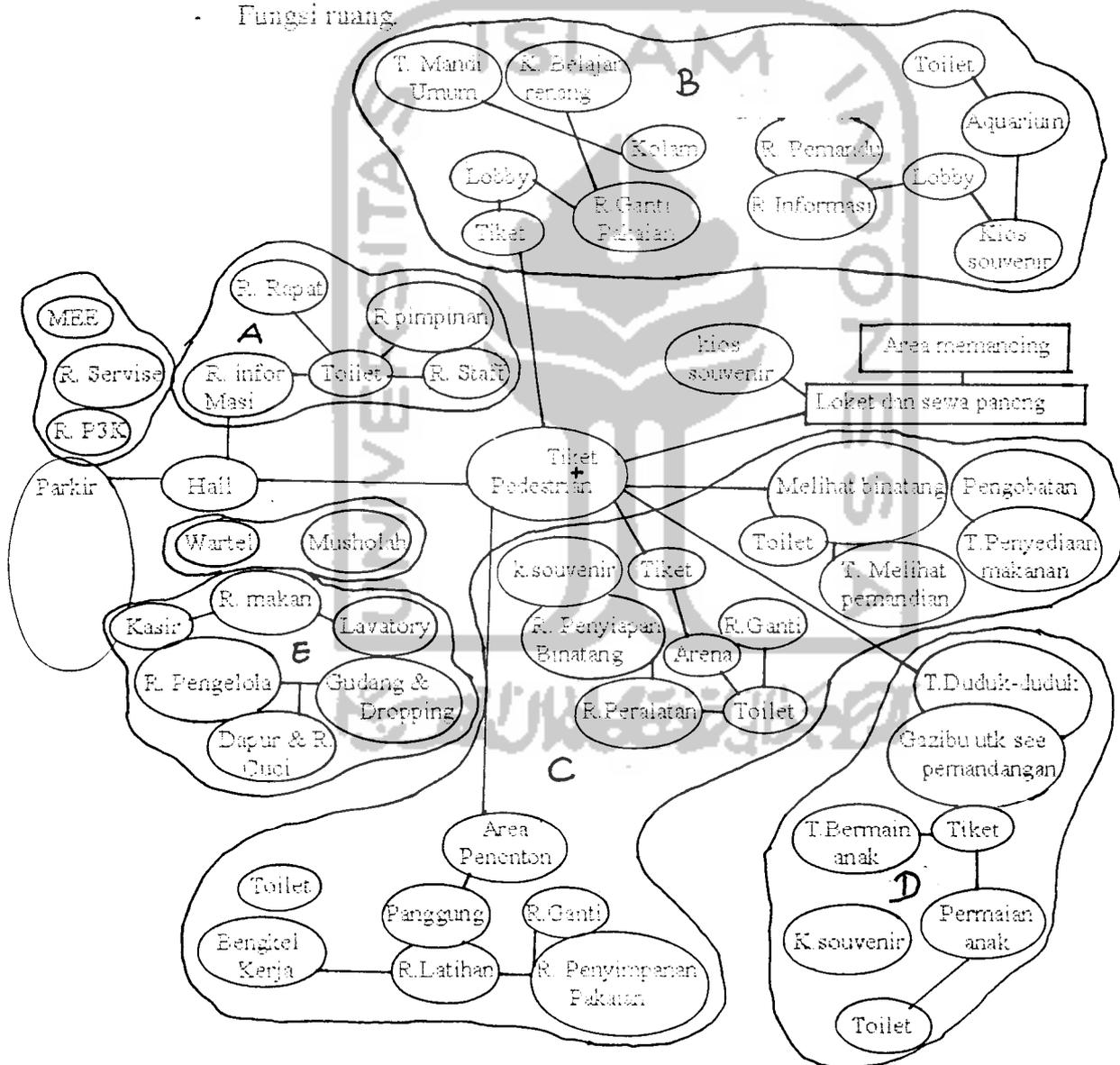
Kelompok Kegiatan	Jenis kegiatan	Fas	Kebutuhan ruang
Arena Air	Kolam renang	Baru	<ul style="list-style-type: none"> - Kolam renang. - Tempat mandi umum. - Ruang ganti pakaian - Tempat belajar renang - Lobby - Loket
	Memancing	Baru	<ul style="list-style-type: none"> - Loket dan sewa pancing - Tempat memancing
	Aquarium	Baru	<ul style="list-style-type: none"> - Aquarium ikan hias - Aquarium ular laut - Aquarium terumbu karang - Aquarium ikan laut - R. tunggu / lobby - Tempat loket - R. informasi - R. pemandu - Toko cinderamata - toilet
Arena pertunjukan	Arena kesenian terbuka	Lama	<ul style="list-style-type: none"> - T. penyimpanan pakaian. - Ruang latihan. - Panggung utama. - Gudang layar pertunjukan. - Ruang ganti pakaian. - Bengkel kerja. - Daerah belakang panggung
	Rekreasi kebun binatang	Baru	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang pameran vetebrata - R. binatang mamalia. - R. binatang burung. - R. binatang reptil. - Tempat menyaksikan pemandian binatang - R. penyediaan makanan binatang - R. pengobatan bagi binatang.

	Arena rekreasi sirkus	Baru	<ul style="list-style-type: none"> - Arena untuk pemerntasan binatang - R. penyiapan binatang. - Tiket - Km/wc. - R. ganti bagi pemain sirkus. - R. peralatan.
Taman santai	Taman untuk bersantai, duduk, jalan-jalan.	Lama	<ul style="list-style-type: none"> - Tempat duduk-duduk.
	Taman bermain anak	Baru	<ul style="list-style-type: none"> - Ayunan. - Karusel. - Balok keseimbangan. - Papan luncur. - Kotak-kotak. - Tiang loncat.
		Lama	<ul style="list-style-type: none"> - Kereta api - Sepeda air - Mobil balap dan bom-bom car - Kincir
Fas. pendukung	Rumah makan.	Baru	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang makan. - Kasir. - Ruang pengelola. - Lavatory. - Dapur dan ruang cuci. - Gudang & dropping barang.
	Ruang penerima	Baru	<ul style="list-style-type: none"> - Hall penerima / lobby.
	Tempat ibadah	Lama	<ul style="list-style-type: none"> - Musholah.
	Jasa telekomunikasi	Lama	<ul style="list-style-type: none"> - Wartel.
	Parkir	Lama	<ul style="list-style-type: none"> - Parkir
	Kios souvenir	Baru	<ul style="list-style-type: none"> - Kios souvenir
	Toilet	Lama	
pengelola	Kegiatan mengelola, Mengatur, memelihara	Lama	<ul style="list-style-type: none"> - R. Tiket / retribusi - R. informasi & keamanan - R. pimpinan pengelola - R. staff administrasi - R. rapat - Lavatory pengelola - R. P3K - R. servis - R. MEE - Km / wc

4.4 Konsep organisasi ruang

Sebagai dasar pertimbangan untuk menentukan organisasi ruang adalah sebagai berikut:

- Kelompok kegiatan.
- Jenis kegiatan yang berhubungan dengan aktivitas pelaku kegiatan
- Kebutuhan ruang.
- Fungsi ruang.



- A. Kelompok pengelola dan sarana pendukung.
- B. Fasilitas arena air.
- C. Fasilitas arena pertunjukan.
- D. Fas. Taman santai dan bermain
- E. Fas. Pendukung

4.5 Konsep besaran ruang

Total besaran ruang = 11.480 m
Open space untuk sarana parkir dan kios souvenir = 5.284 m

Luas area terbangun = jumlah luas total – luas area terbuka
= 11.480 – 5.284 = 6196 m

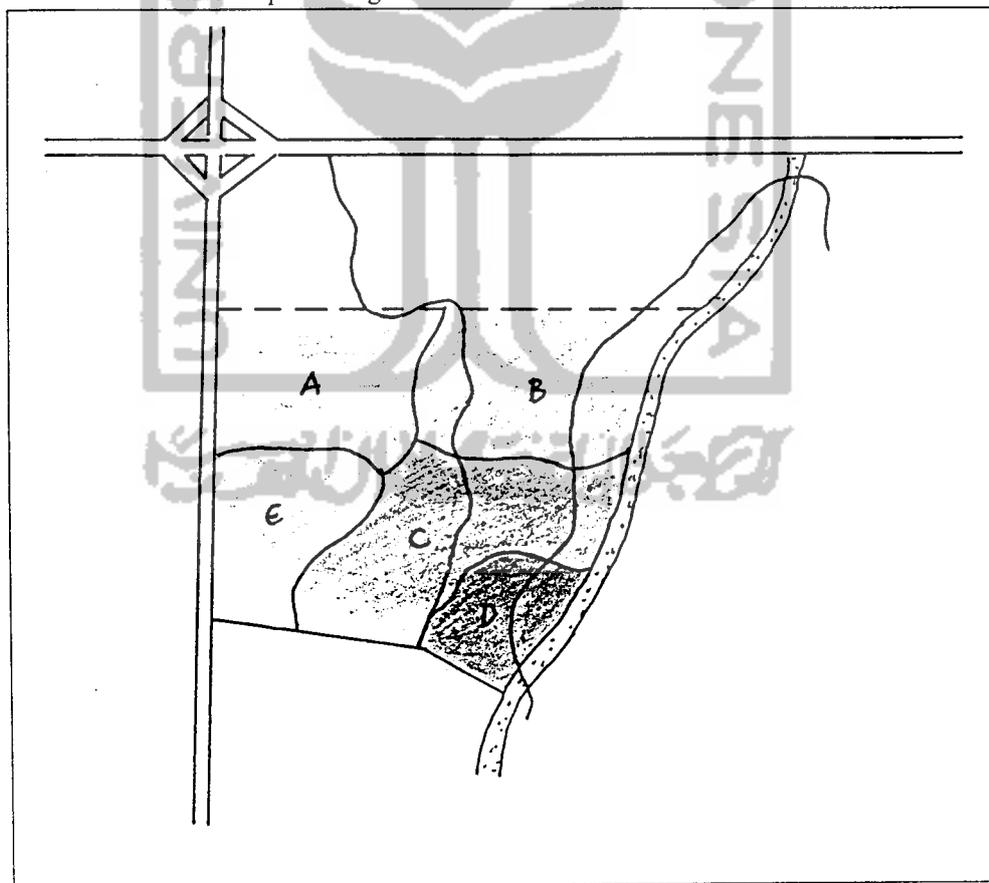
Luas site = 70.000 m

KDB = 20 %

KDB = 20 % x 70.000 = 14.000 m

4.6 Konsep zoning

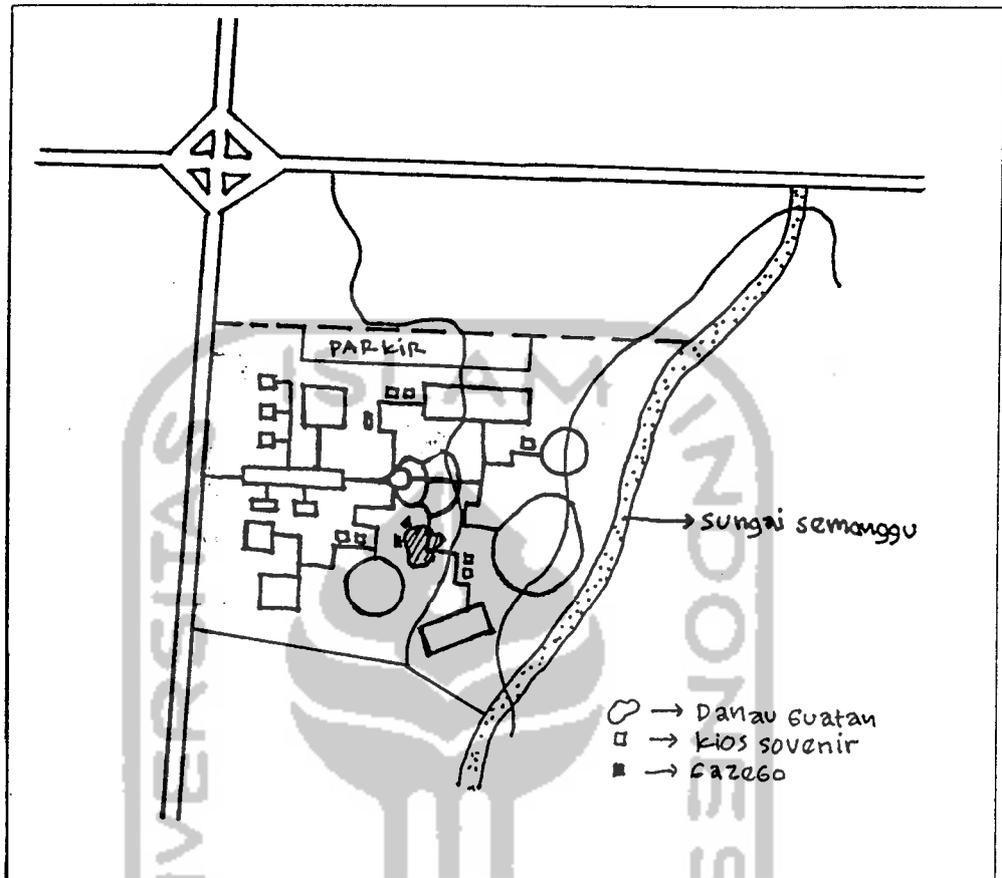
Gambar : penzoningan



Ket: A Kel. Pengelola dan sarana pendukung
B. Fasilitas arena air.
C. Fasilitas arena pertunjukan

D. Fasilitas taman santai dan bermain.
E. Rumah makan.

4.7 Konsep tata Massa

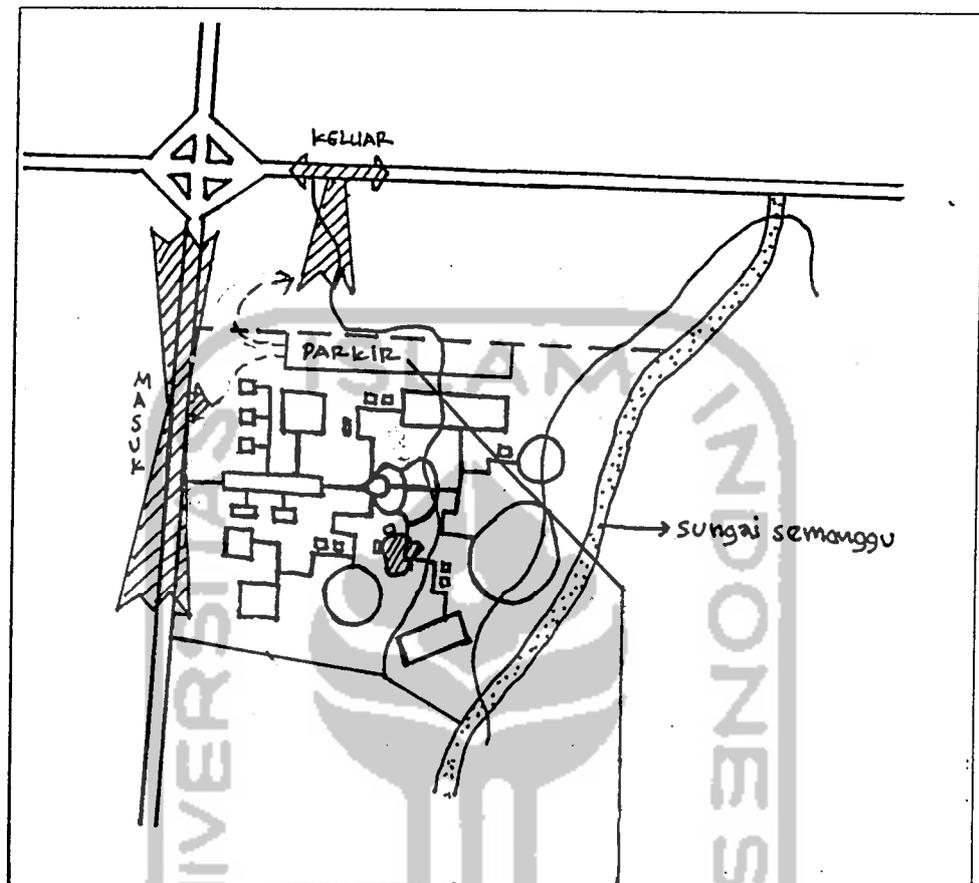


Gambar : tata massa

- Ket:
- | | |
|--------------------------------------|--------------------------------|
| Kel. Pengelola dan sarana pendukung. | Fas. Taman santai dan bermain. |
| Fas. Arena air. | Fas. Pendukung. |
| Fas. Arena pertunjukan seni | |

Penempatan-penempatan masa dilakukan berdasarkan letak yang lebih cocok digunakan oleh fasilitas tersebut.

4.8 Konsep pencapaian



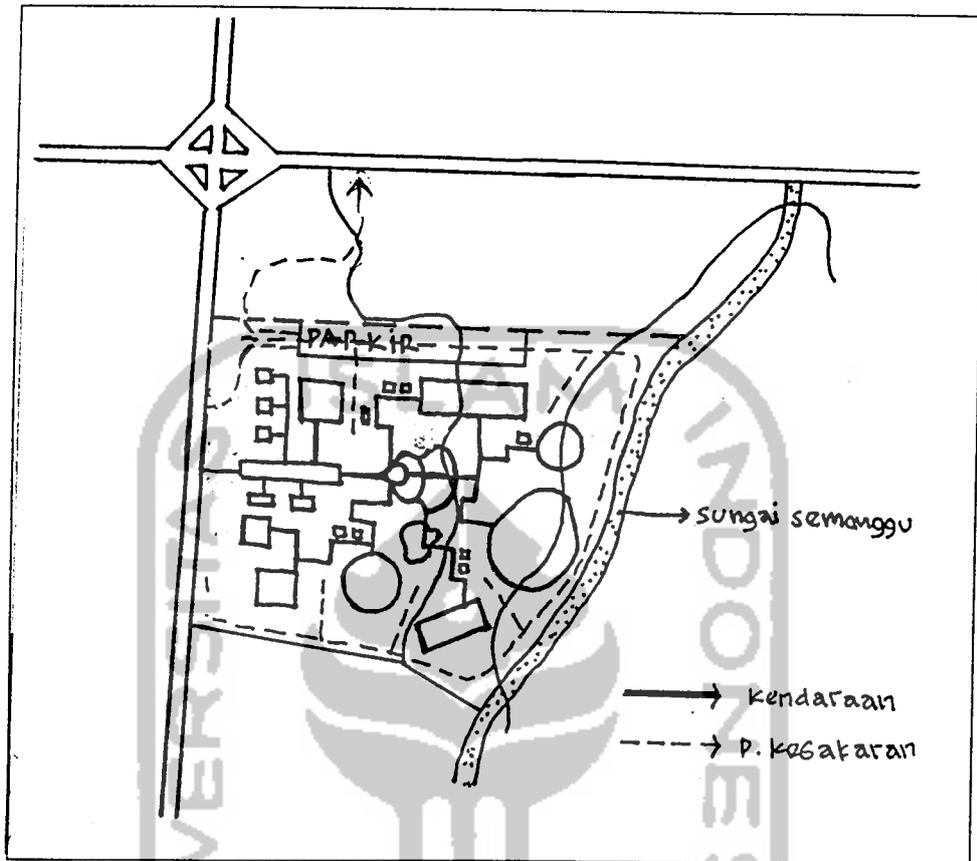
Gambar : Pencapaian ke site

- Ket :
- | | |
|--------------------------------------|--------------------------------|
| Kel. Pengelola dan sarana pendukung. | Fas. Taman santai dan bermain. |
| Fas. Arena air. | Fas. Pendukung. |
| Fas. Arena pertunjukan seni. | |
| Area parkir | |

Pencapaian pada lokasi ini untuk jalan masuk pada lokasi ini berada pada jalan Brigjen Darsono, dengan jarak antara perempatan lampu merah dengan jalan masuk lokasi adalah 150 meter, dan jalan masuk dapat ditempuh dari dua arah, utara dan selatan. Sedangkan untuk jalan keluar berada / terletak di jalan Pemuda, dengan jarak antara perempatan / persimpangan dengan jalan keluar adalah 70 meter.

4.9 Konsep sirkulasi

Sirkulasi untuk kendaraan

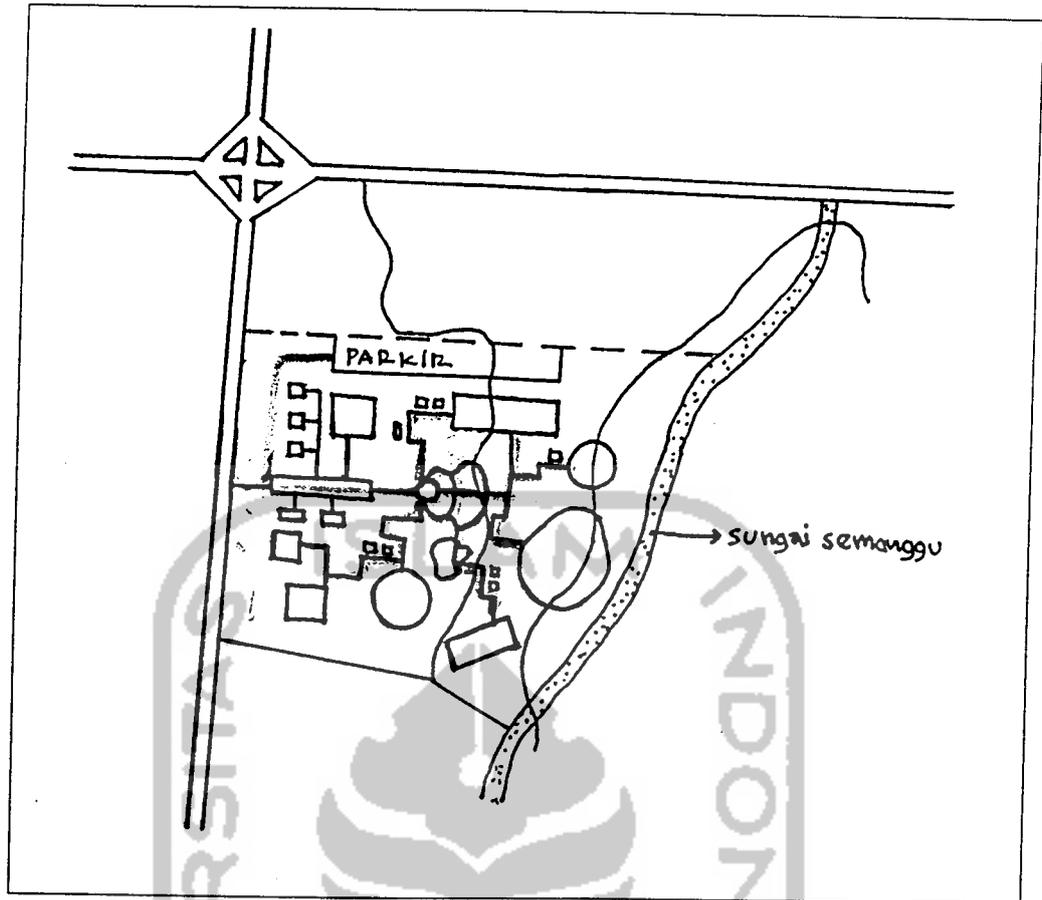


Gambar : sirkulasi untuk kendaraan.

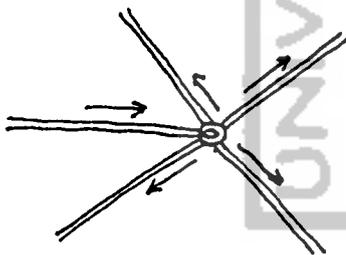
Ket : Kel. Pengelola dan sarana pendukung. Fas. Taman santai dan bermain.
Fas. Arena air. Fas. Pendukung.
Fas. Arena pertunjukan seni.

—————→ Sirkulasi kendaraan.

- - - - -→ Sirkulasi pemadam kebakaran.

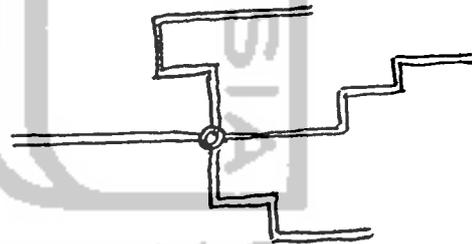


Sirkulasi untuk manusia (pejalan kaki).



Bentukan radial.

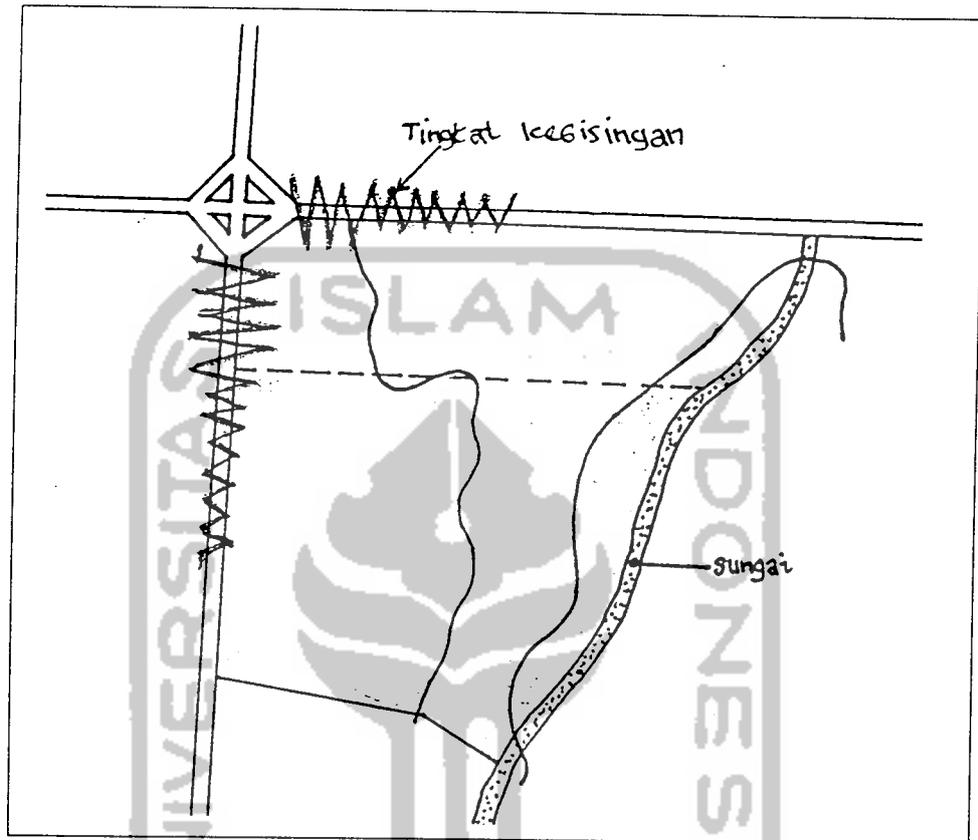
Pengumpulan pada satu titik kemudian
Disebarkan kesegala arah.



Sirkulasi pejalan kaki
dibentuk berkelok diharapkan
pengunjung akan mendapatkan
suatu suasana yang berbeda.

4.10 Konsep pengolahan tapak

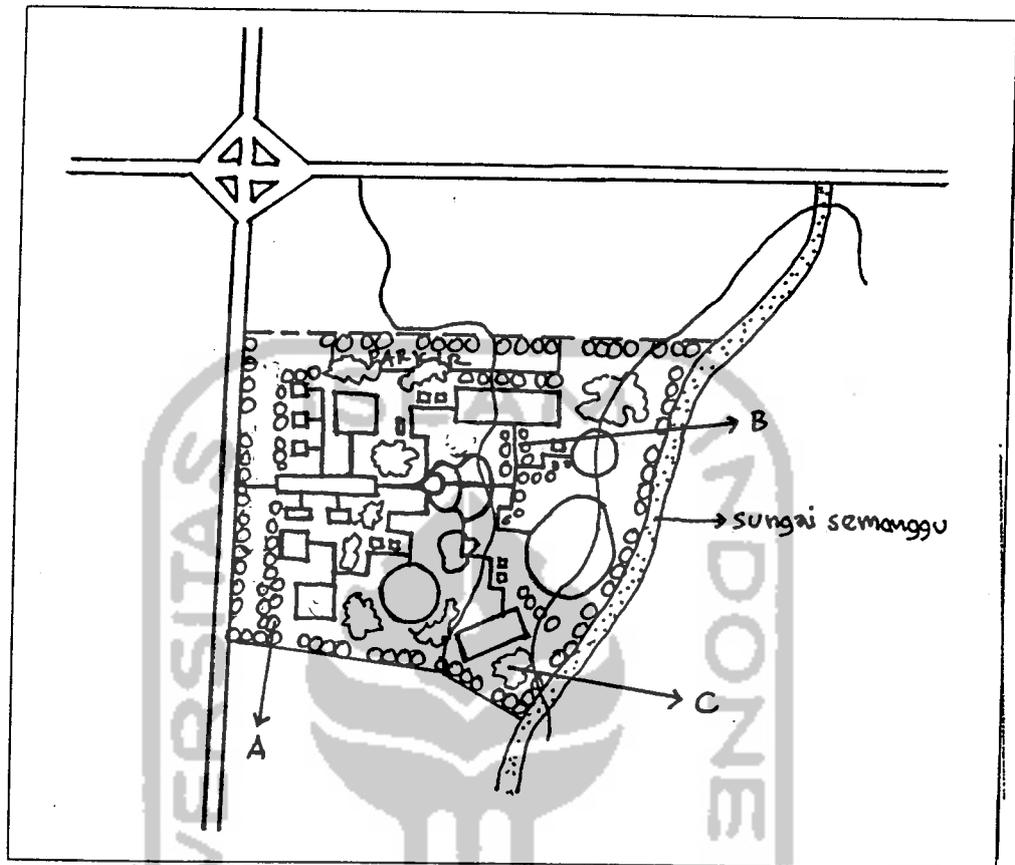
Konsep kebisingan.



Gambar : Tingkat kebisingan di kawasan site.

Tingkat kebisingan yang terjadi pada kawasan rekreasi ini tidak terlalu mengganggu kegiatan yang dilakukan di lokasi tersebut, namun sebagian fasilitas ini dapat memanfaatkannya.

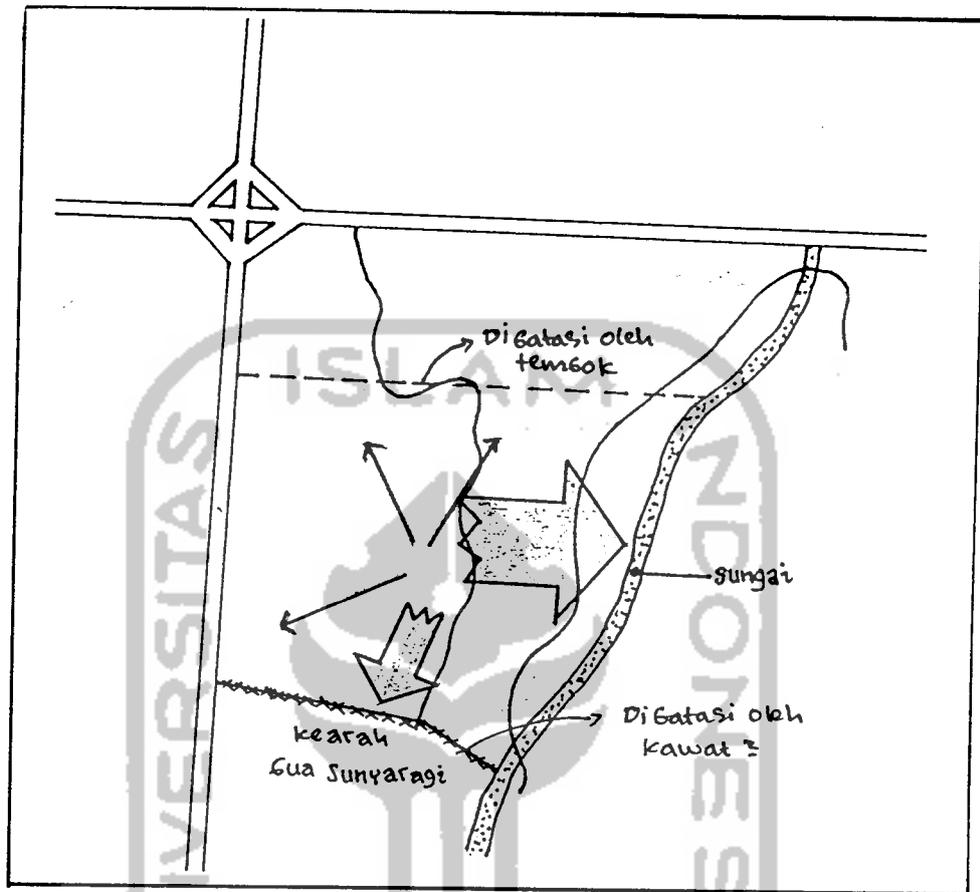
Konsep vegetasi



Gambar : Penataan vegetasi

- A ——— Barrier (penahan kebisingan).
- B ——— Pengarahan ke lokasi lain.
- C ——— Peneduh.

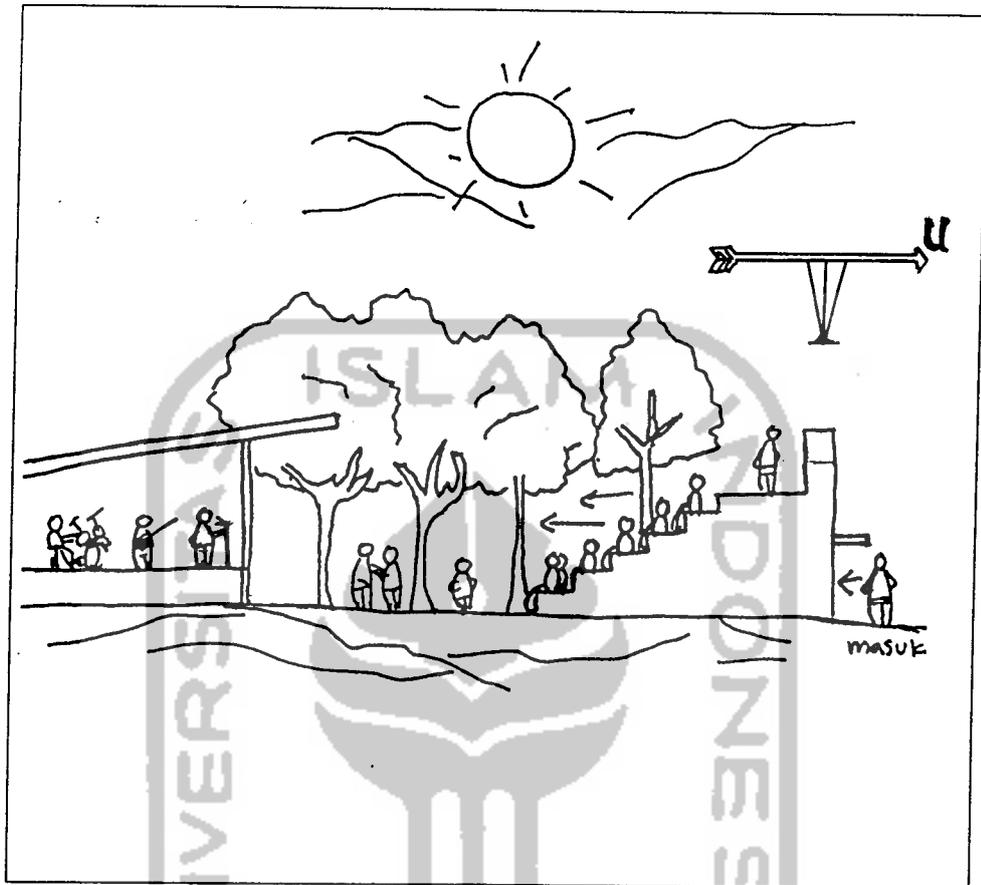
Konsep pemandangan dari tapak



Gambar : pengarahan tapak pada site.

Pemandangan diarahkan pada tepian sungai yang berada dekat dengan lokasi, selain itu pemandangan juga diarahkan pada lokasi gua Sunyaragi dan fasilitas-fasilitas lain.

Konsep lintasan matahari

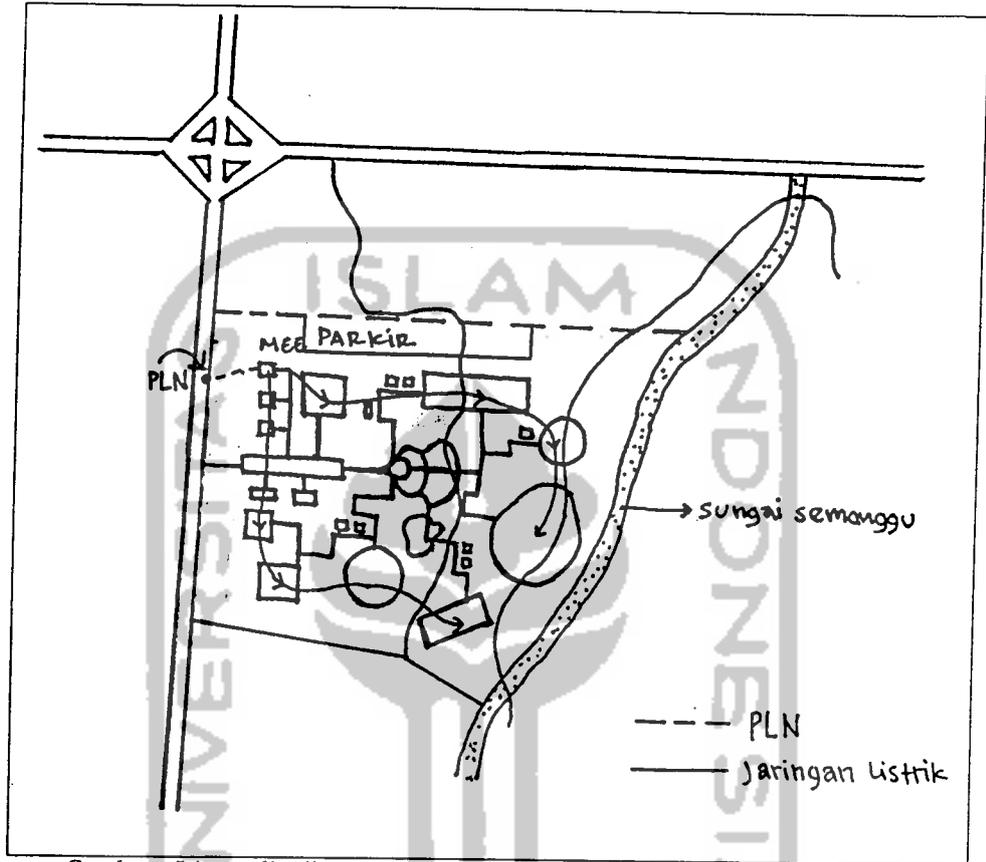


Gambar : Pengaruh sinar matahari terhadap fasilitas pertunjukan seni.

Lintasan matahari ini berguna untuk menentukan arah yang tepat bagi pembangunan yang direncanakan agar tidak terjadi hal yang dapat merugikan atau membuat para pengunjung merasa tidak nyaman dalam menikmati fasilitas yang mereka lakukan.

4.11 Konsep sistim utilitas

Konsep jaringan listrik

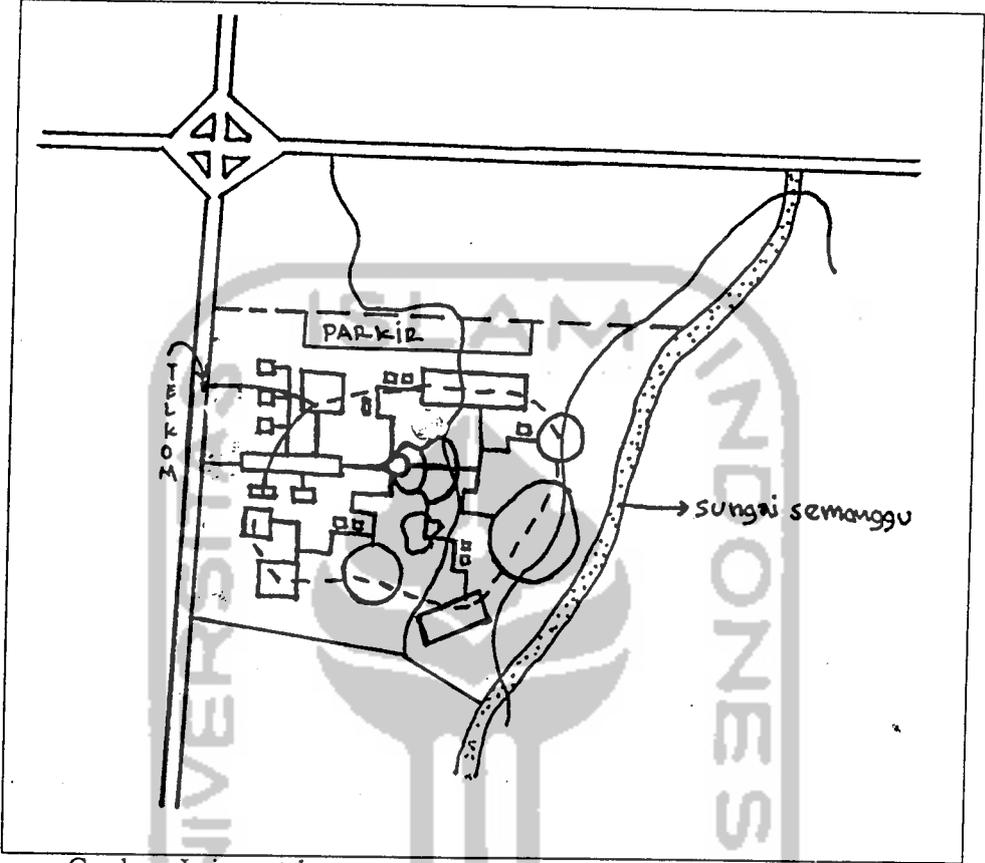


Gambar : Jaringan listrik.

-----> PLN.

—————> Jaringan listrik

Konsep jaringan telpon

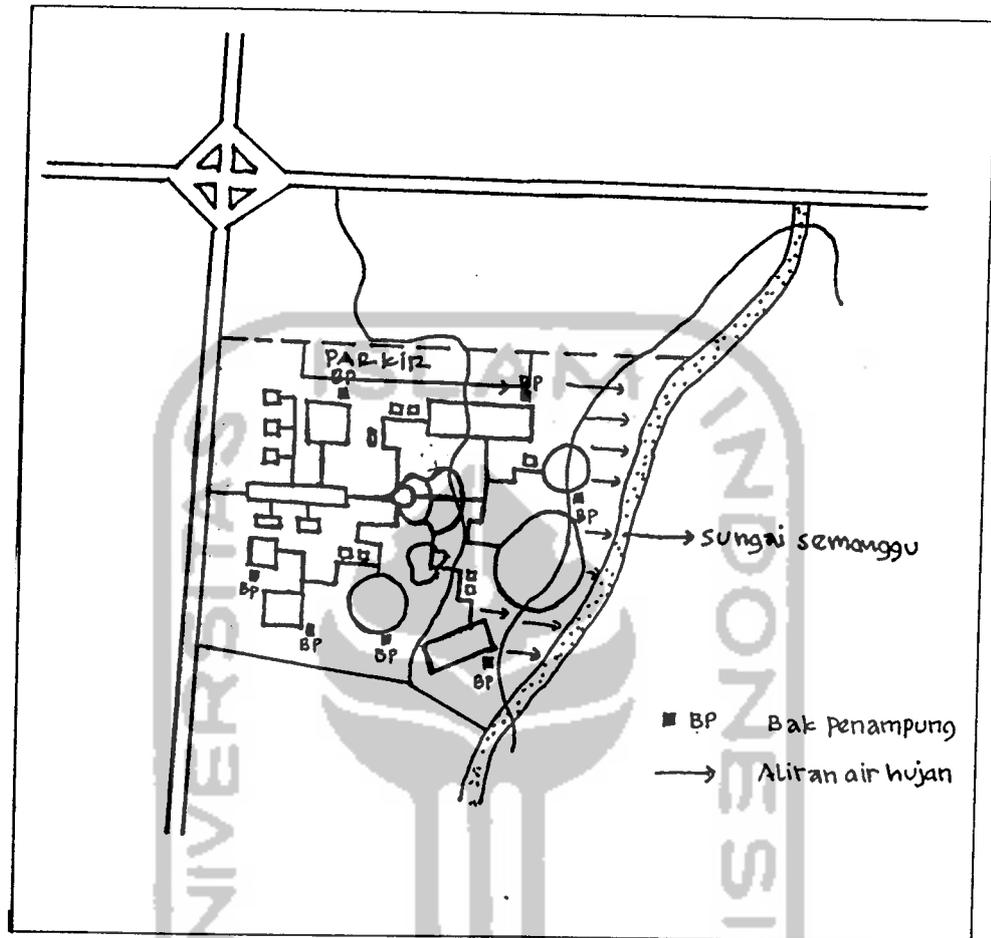


Gambar : Jaringan telpon

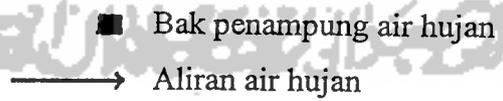
—————> Jaringan telpon

- - - - -> Jaringan interkom

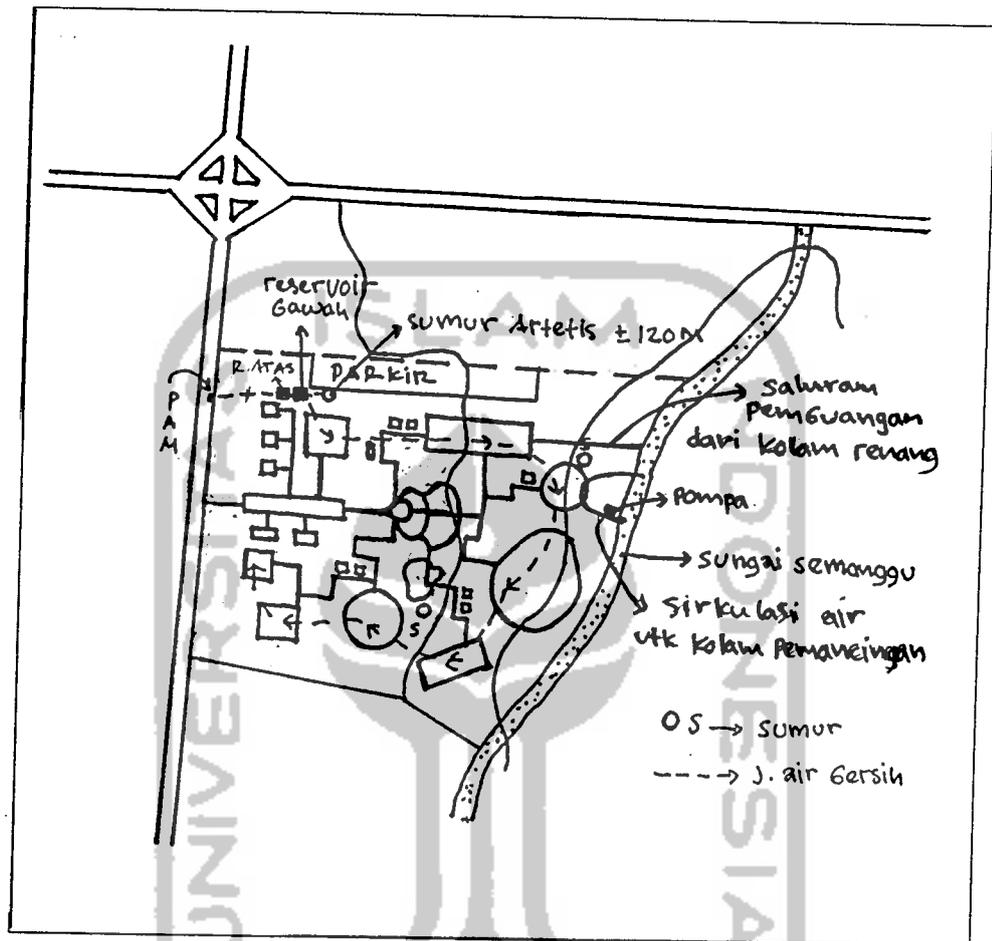
Konsep drainase



Gambar : Drainase

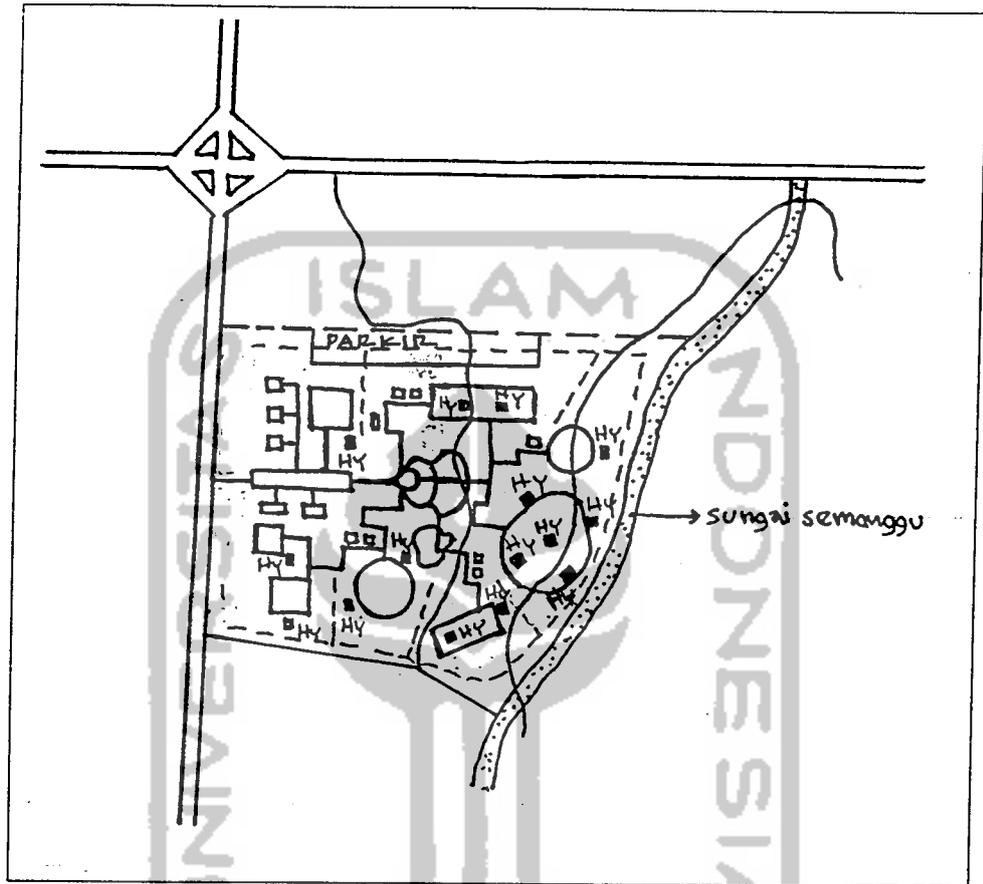


Konsep jaringan air bersih dan pemadam kebakaran



→ Jaringan air bersih.

Konsep pemadam kebakaran

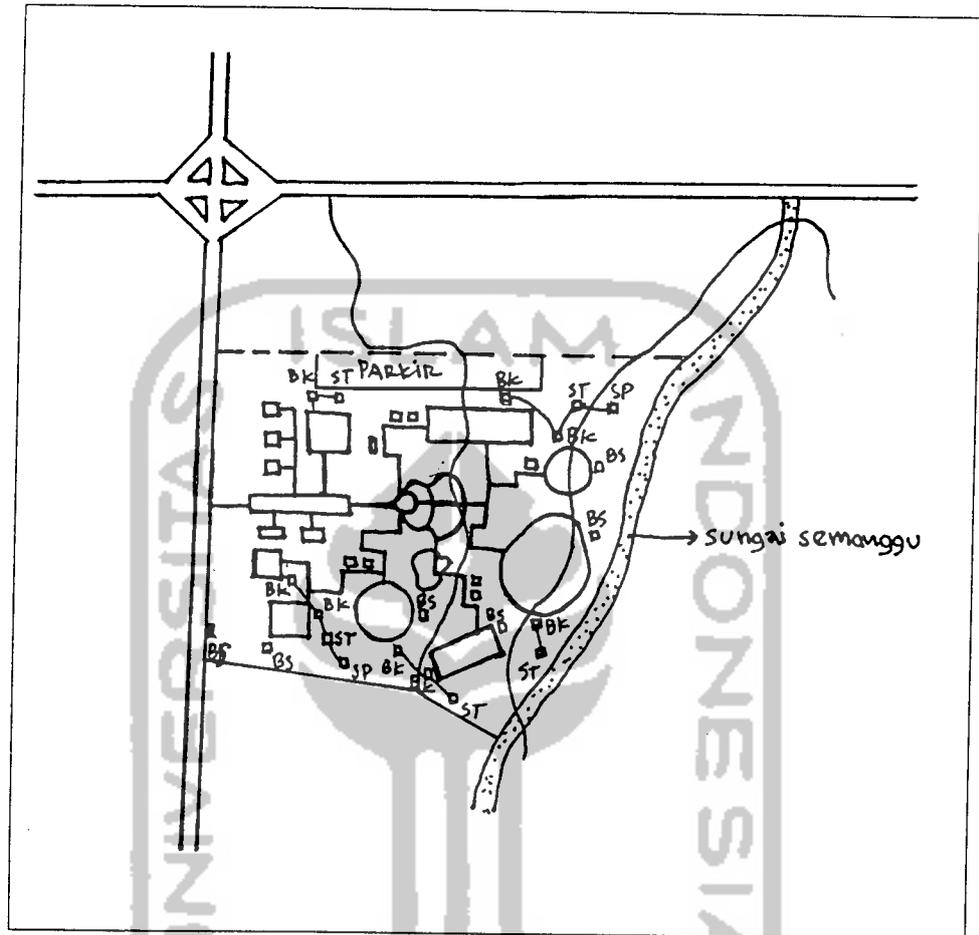


Gambar : Fasilitas yang ada untuk pemadam kebakaran

■ Hydrant

---> Sirkulasi pemadam kebakaran.

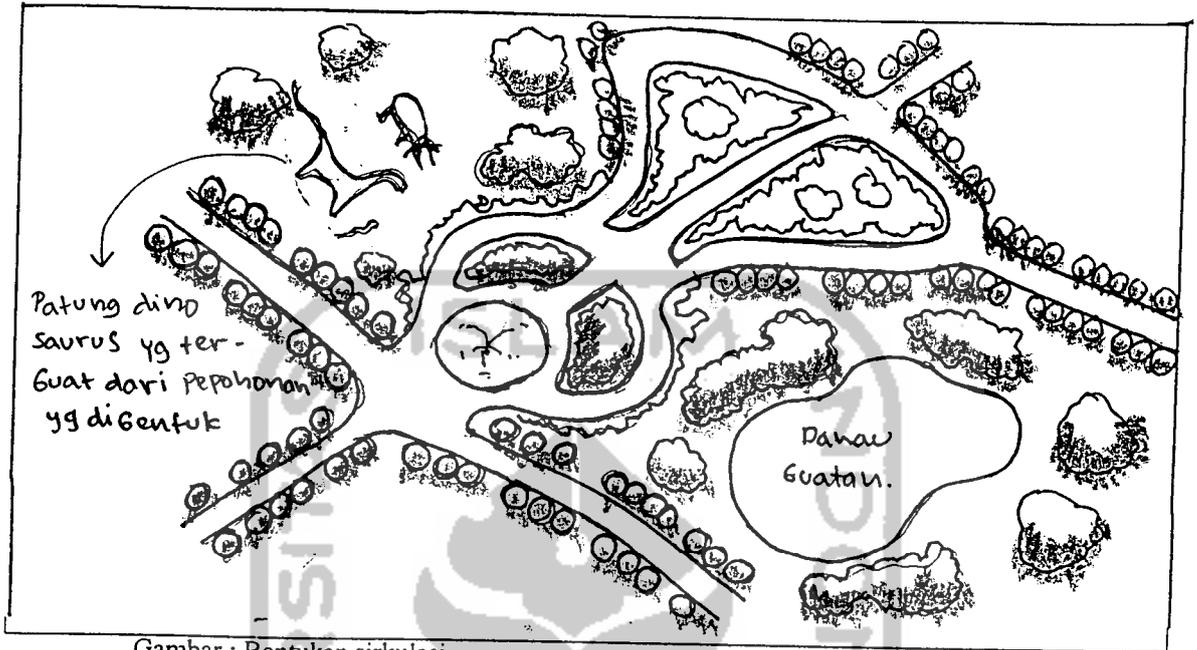
Konsep jaringan air kotor dan bak sampah



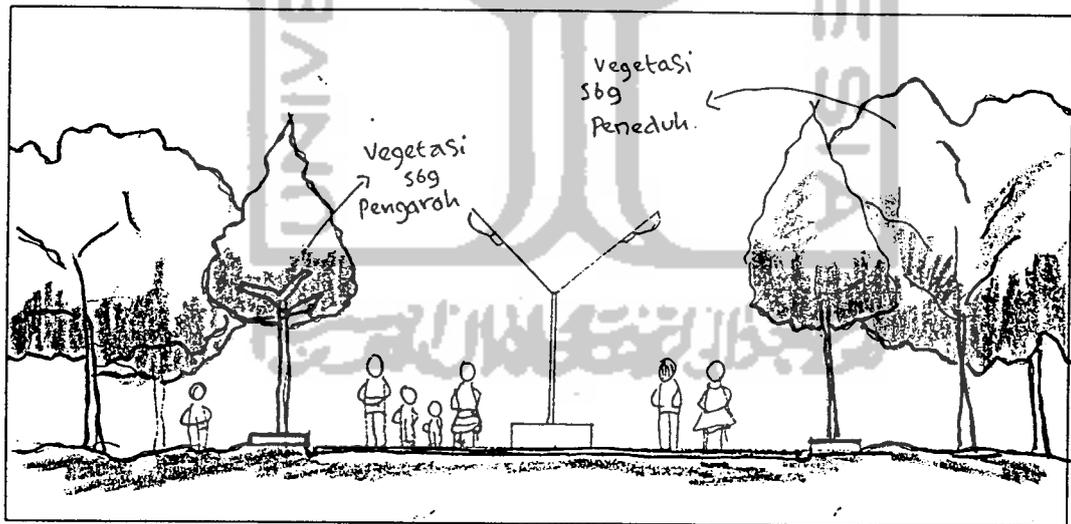
Air hujan → Bak kontrol.
 Dapur → Bak penyaringan lemak.
 K. Mandi → Bak kontrl.
 Wc → Septictank.

Bk → Bak kontron.
 St → Septictank.
 Sp → Sumur peresapan.
 Bs → Bak sampah.

Tampak sirkulasi

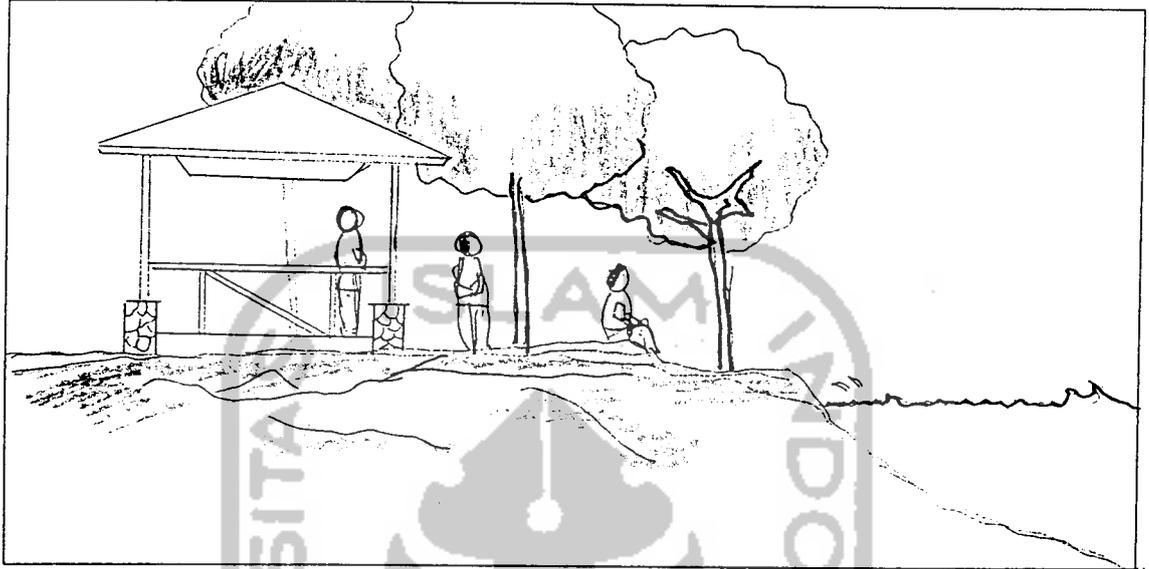


Gambar : Bentuk sirkulasi

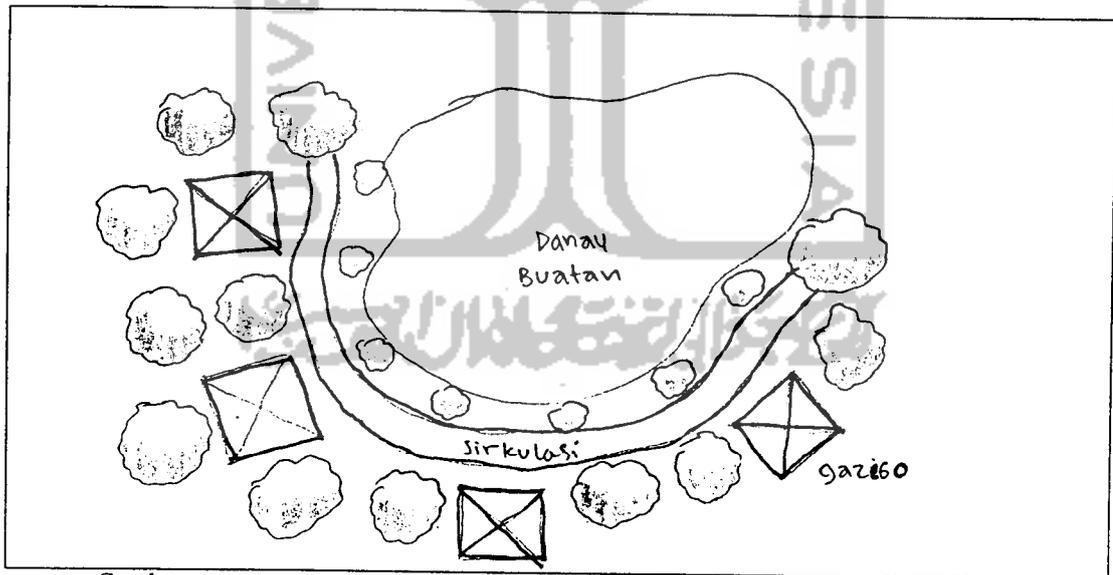


Gambar : Pemanfaatan vegetasi.

Gazebo

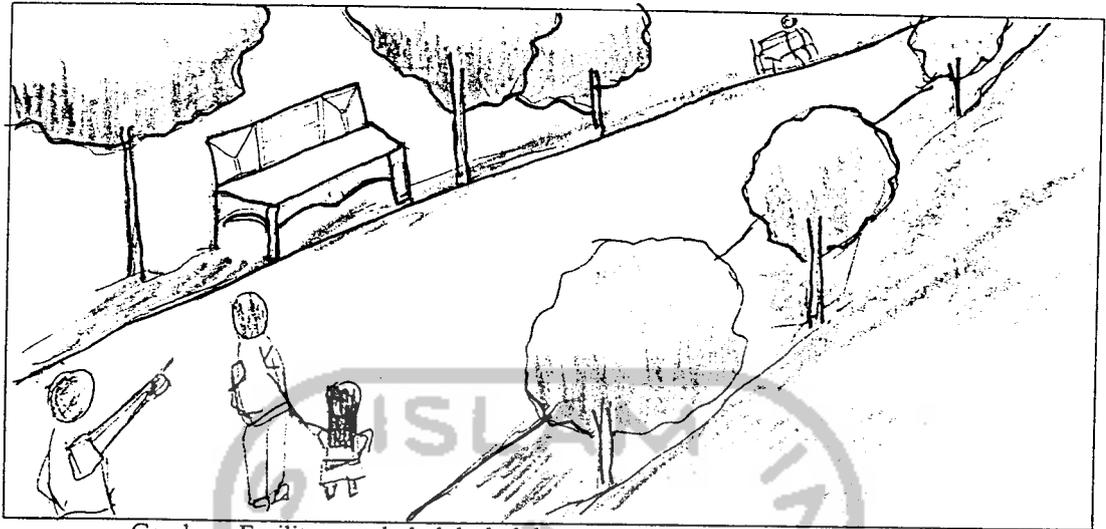


Gambar : Fasilitas gazebo

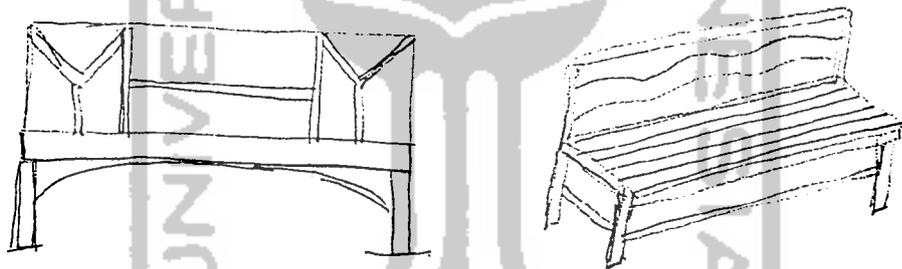


Gambar : penempatan gazebo.

Fasilitas untuk duduk-duduk

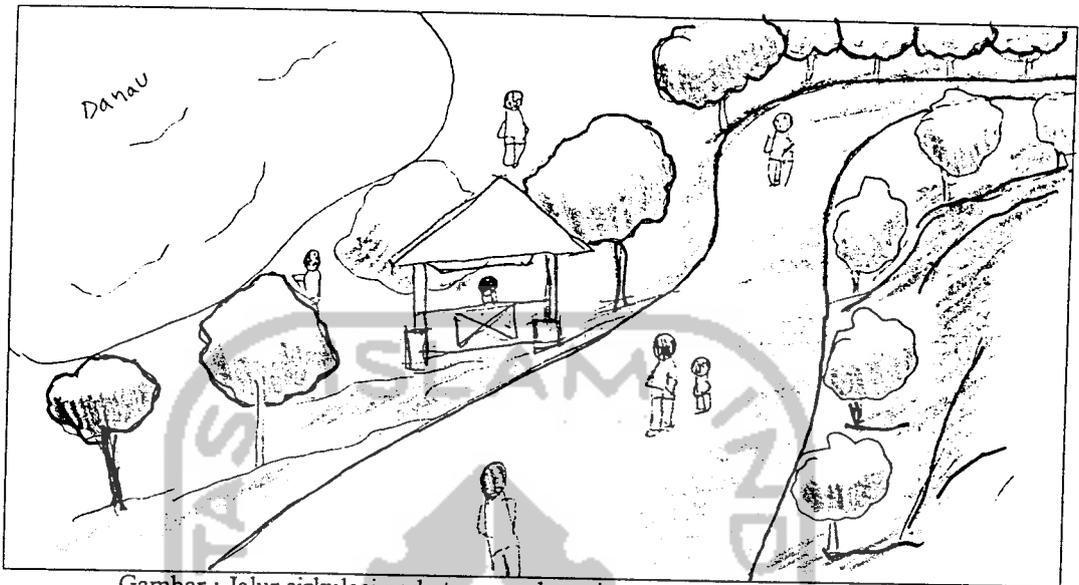


Gambar : Fasilitas untuk duduk-duduk.



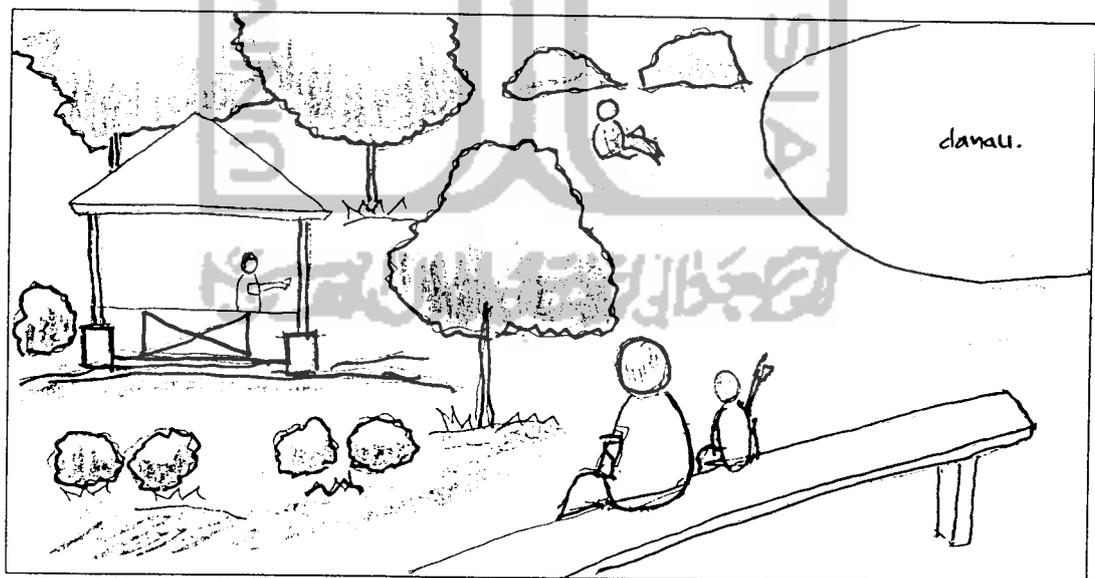
Gambar : Bentukkan T. Duduk

Sirkulasi dalam taman rekreasi

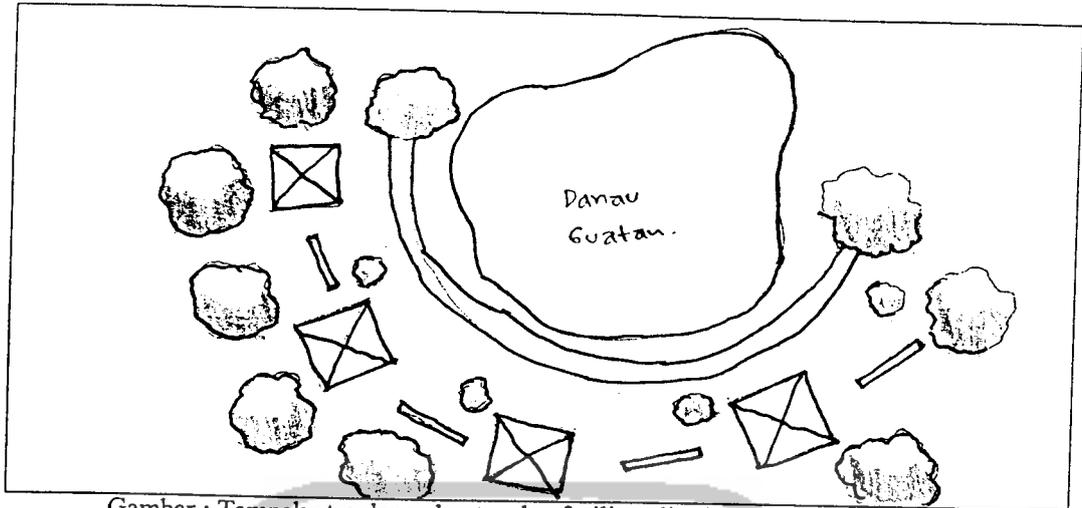


Gambar : Jalur sirkulasi pada taman rekreasi.

Danau buatan

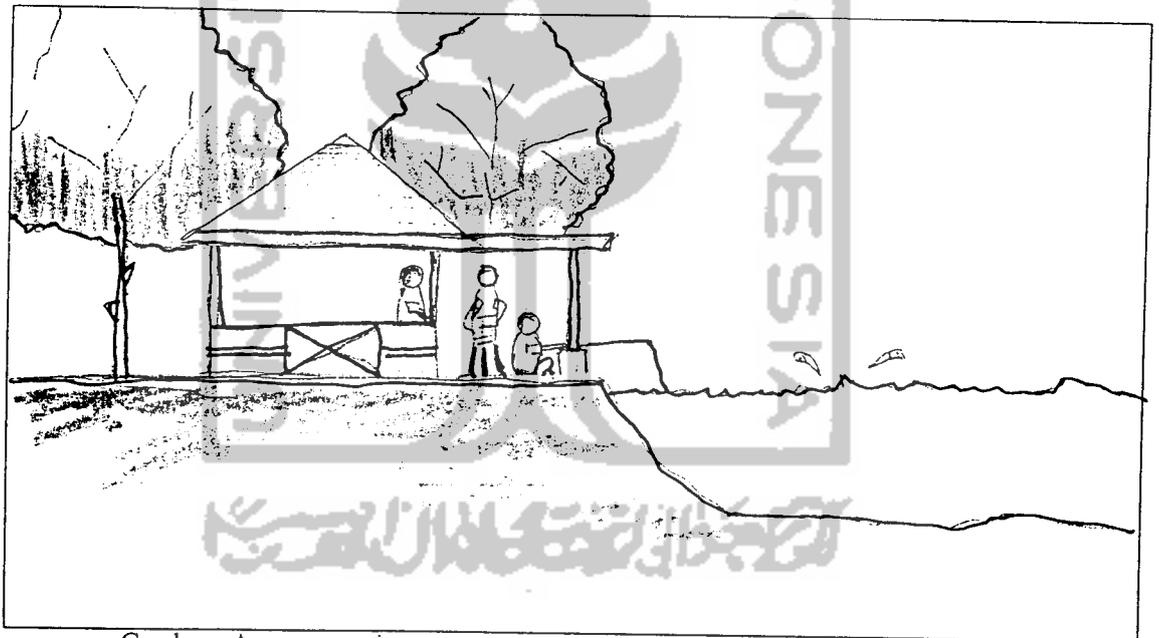


Gambar : Danau buatan dan fasilitas yang ada di sekitarnya.



Gambar : Tampak atas danau buatan dan fasilitas di sekitarnya.

Area pemancingan.

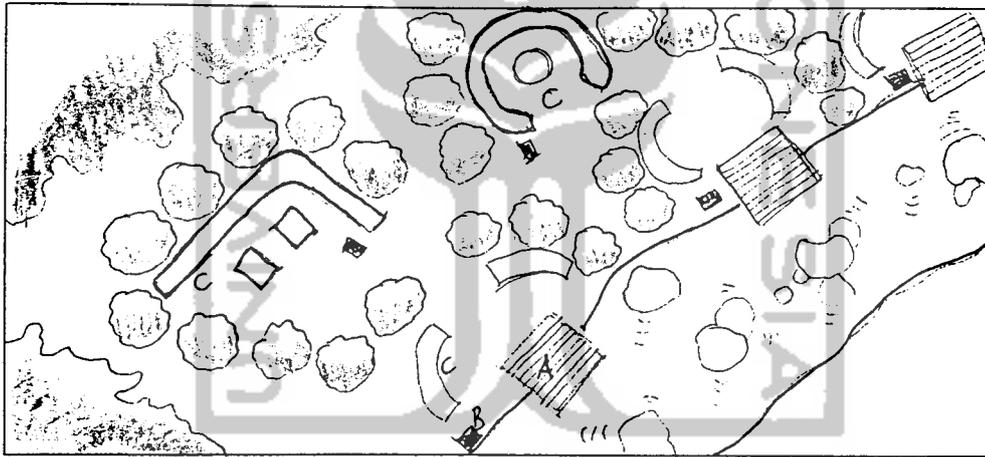


Gambar : Area pemancingan.

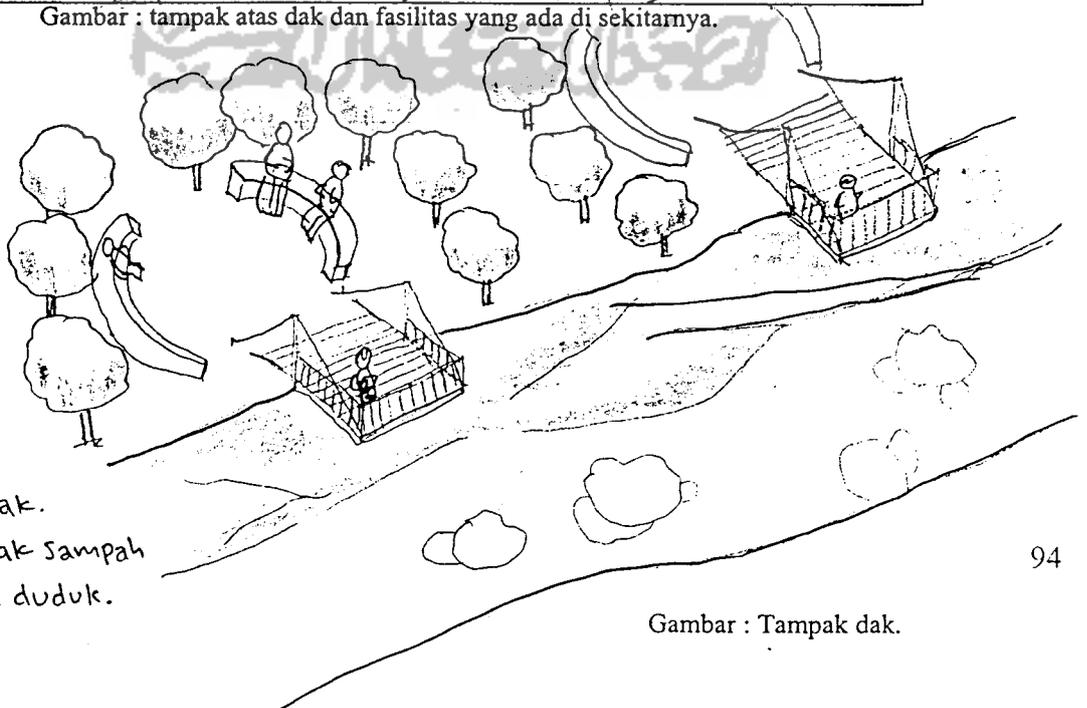


Gambar : Penyediaan fasilitas-fasilitas pendukung area pemancingan.

Dak untuk melihat tepian sungai.



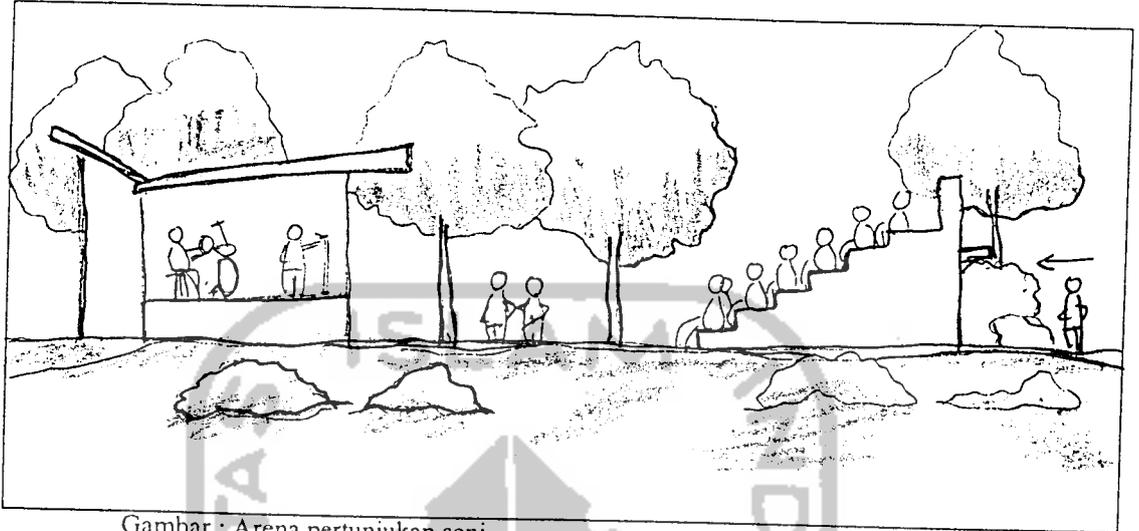
Gambar : tampak atas dak dan fasilitas yang ada di sekitarnya.



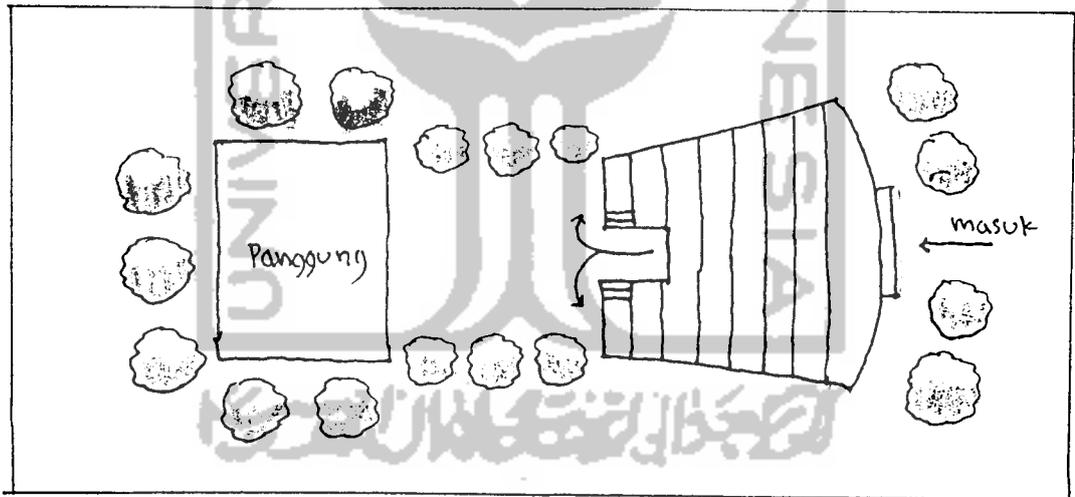
- A. Dak.
- B. Bak Sampah
- C. T. duduk.

Gambar : Tampak dak.

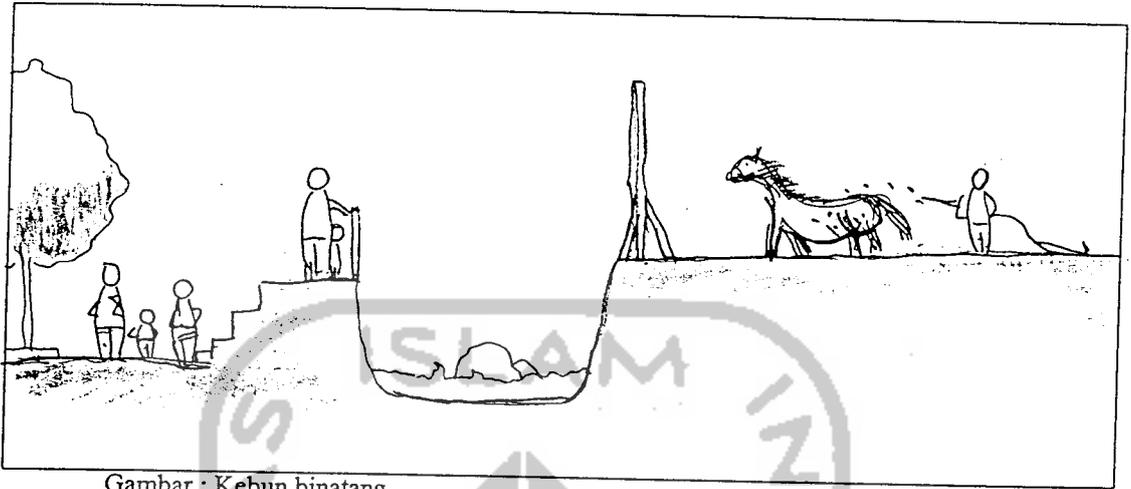
Area pertunjukan seni



Gambar : Arena pertunjukan seni.



Arena kebun binatang



Gambar : Kebun binatang.

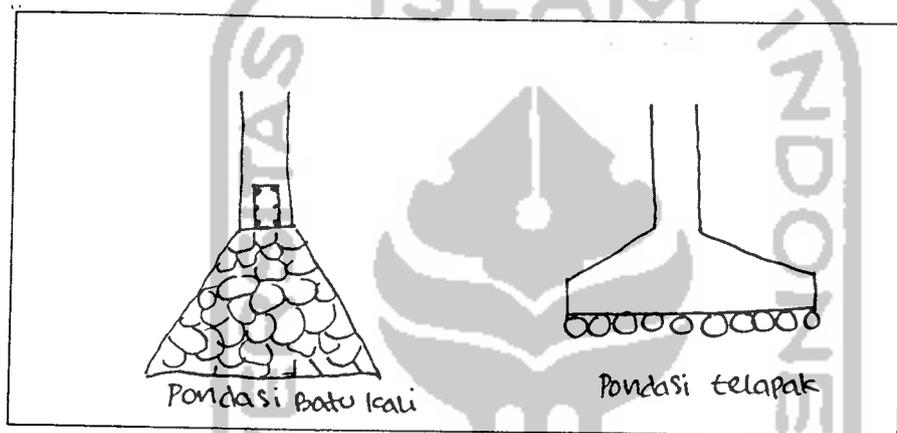


Gambar : Kegiatan yang ada pada kebun binatang.

4.12 Konsep struktur

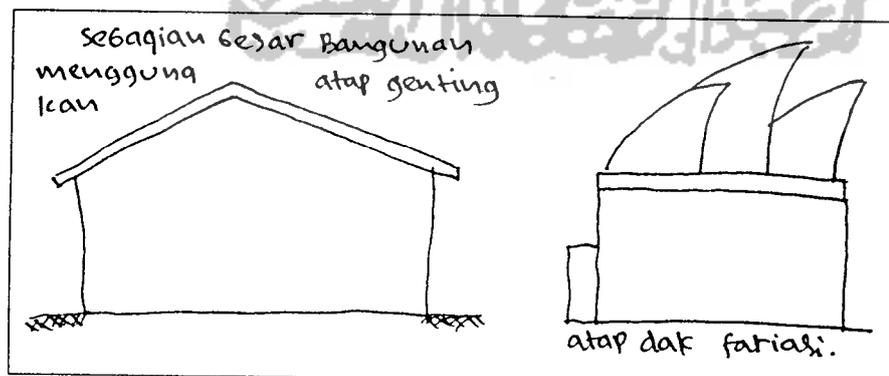
Struktur yang digunakan pada bangunan ini terbilang struktur yang masih tergolong sederhana, dibawah ini adalah beberapa criteria struktur yang akan digunakan pada bangunan dikawasan taman rekreasi ini.

- Kriteria penentuan pondasi.
 - a. Harus mampu menumpu beban yang menyimpanya.
 - b. Harus fleksibel terhadap jenis tanah dan daya dukungnya.
 - c. Mendapatkan kemudahan dalam penyediaan bahan / material yang akan digunakan untuk pekerjaan pondasi.

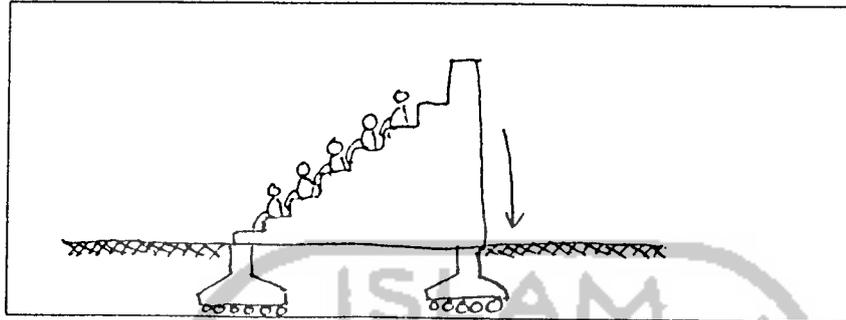


Struktur atap.

- a. Struktur atap menggunakan bentukan yang dapat menyesuaikan bentuk bangunanya.
- b. Bahan untuk atap dapat berupa genting dan atap dak yang difariasi.



- Struktur untuk pembentukan tempat duduk bagi arena pertunjukan kesenian terbuat dari cor-coran beton agar lebih kuat dan tahan lama.



Pondasi menggunakan
Pondasi telapak.

