

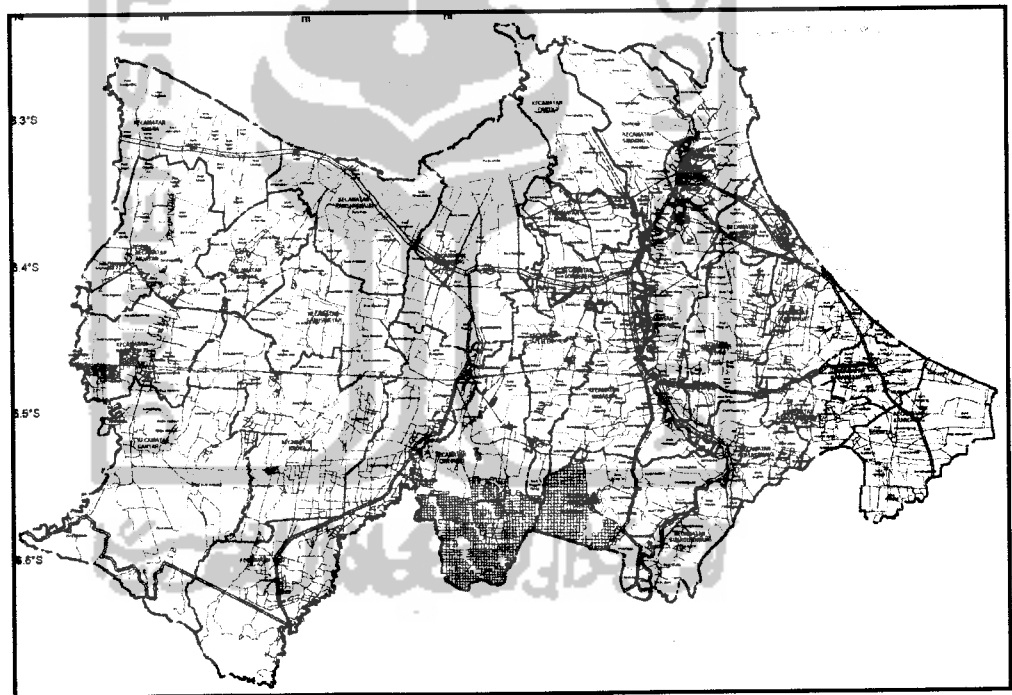
BAB III
ANALISA DAN KONSEP PERANCANGAN
REST AREA DI JALUR PANTURA, INDRAMAYU

3.1. Tinjauan Kota Indramayu

3.1.1 Kondisi fisik Indramayu

A. Kondisi Geografi

Secara geografi Kabupaten Indramayu terletak pada kondisi $107^{\circ}52'$ - $108^{\circ}36'$ bujur timur dan $6^{\circ}14'$ - $6^{\circ}40'$ lintang selatan. Dengan luas 204.011 Hektar dan sekitar 56,27 % dari luas wilayah tersebut adalah area persawahan.³



Gambar 3.1

Peta kota Indramayu

Sumber : Bapeda pemerintah kota Indramayu

³Website daerah Indramayu, www.indramayu.go.id

B. Batasan kota Indramayu

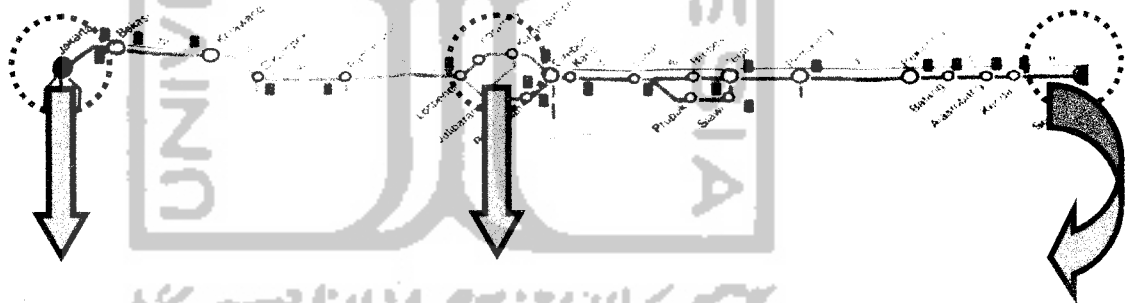
Adapun batas-batas kota Indramayu adalah sebagai berikut :

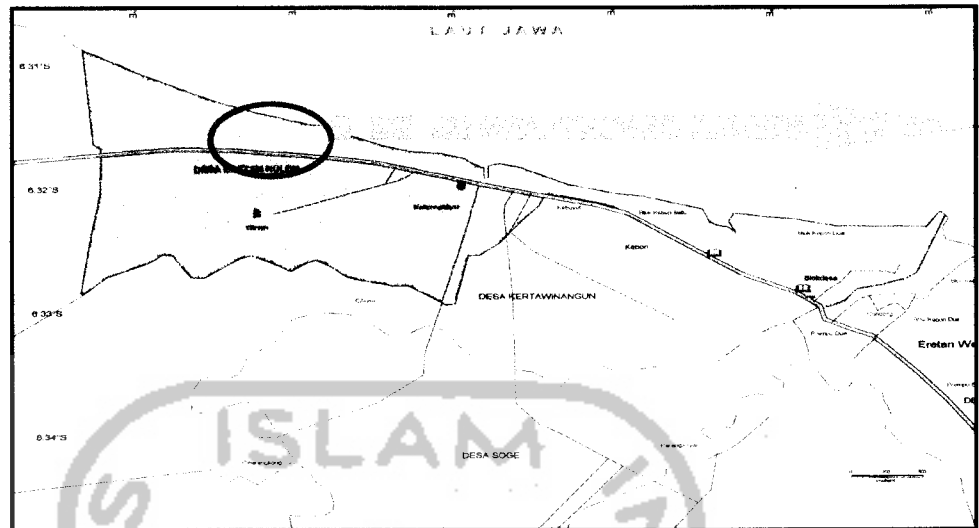
- Utara : berbatasan dengan laut Jawa
- Timur : berbatasan dengan Kotamadya Cirebon
- Selatan: berbatasan dengan Kabupaten Sumedang dan Kabupaten Majalengka
- Barat : berbatasan dengan Kabupaten Subang

3.2. Tinjauan Lokasi

3.2.1. Pemilihan Lokasi

Lokasi berada di jalur pantura atau lebih tepatnya di Desa Eretan Kulon, Kabupaten Indramayu. Lokasi merupakan kawasan yang tepat bagi lokasi Rest Area, hal ini dikarenakan jalur pantura merupakan kawasan perdagangan yang strategis karena letaknya yang menghubungkan jalur bisnis antara Jakarta-Semarang.





Lokasi site

Gambar 3.2

Peta Desa Eretan Kulon, Indramayu

Sumber : Bapeda pemerintah kota Indramayu



Gambar 3.3

Lokasi Site

Sumber : Hasil survey

3.2.2.Potensi Site

Site dari Rest Area ini mempunyai beberapa potensi antara lain :

- a. Luas site yang dibutuhkan memenuhi kebutuhan dan proyeksi pengembangan bangunan Rest Area di masa datang.
- b. Site telah memiliki utilitas yang baik
- c. Terletak di tepi jalan utama sehingga memudahkan akses menuju Rest Area

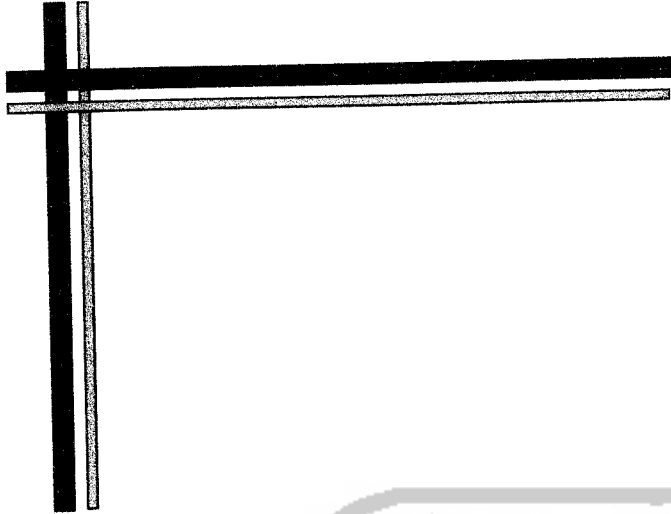
Pengertian transformasi ikan sebagai unsur pembentuk arsitektural bangunan dapat dilihat dari konsep bentuk yang terbagi 2 yaitu⁴ :

1. *INTANGIBLE CHANNELS TO ARCHITECTURE CREATIVITY* (saluran tidak nyata)
 - a. Methapor (metafora, persamaan / perbandingan)
Metafora mengidentifikasikan hubungan diantara benda – benda tetapi hubungan – hubungan ini lebih bersifat abstrak ketimbang nyata.
 - b. Poetry (puisi)
2. *TANGIBLE CHANNELS TO ARCHITECTURE CREATIVITY* (saluran nyata)
 - a. Mimesis (mencontoh / melakukan tiruan)
 - b. Music and Architecture

⁴Materi Metoda Perancangan 2

Kategori Fasilitas	Nama Fasilitas	Luas (m²)	Jumlah	Total Luas (m²)
Pengunjung	Coffee Shop	18	1	60
	Game Zone	42	6	192
	R. Pijat Refleksi		8	48
	Souvenir Shop	12	6	72
	Minimarket			120
	Restoran	150	15	450
			<i>jumlah</i>	942
Pengelola	Ruang Manager		9	48
	Ruang Sekretaris		9	30
	Ruang Kerja Staff		9	96
	Ruang Rapat	1.5 - 2.0	1	48
			<i>jumlah</i>	222
Servis	Dapur		2	96
	Ruang MEE		1	24
	Pantry		1	48
	Ruang Istirahat	0.6	1	48
	Ruang Loker	6	1	90
			<i>jumlah</i>	306
Fasilitas Penunjang	Cottage		6	600
	Musholla	1	1	150
	Toilet Umum		1	42
			<i>jumlah</i>	792
Parkir	Mobil	50	15	750
	Motor	80	1	80
	Bus	4	28	112
				<i>jumlah</i>
			<i>jumlah total</i>	3204

Luas belum termasuk luas taman dan area pengembangan



SKEMATIK DESAIN



Spesifikasi

Suasana nyaman dapat diperoleh dengan lokasi yang berada dipinggir pantai sehingga pengunjung dapat sekaligus menikmati keindahan laut jawa dari dekat

Rest Area Suasana
nyaman
tenang
istirahat

Karena lokasinya yang berada di tepi pantai dan dipinggir jalan negara maka bangunan ini akan berada pada jarak 20 m dari tepi

jalan dan 25 m dari pinggir pantai. Dengan begitu

pengunjung bisa tenang berada di rest area ini karena jauh dari keramaian

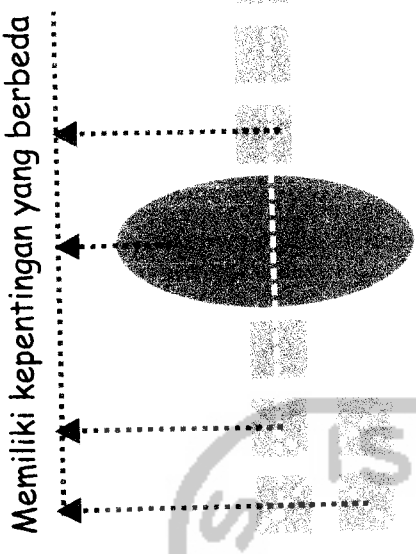
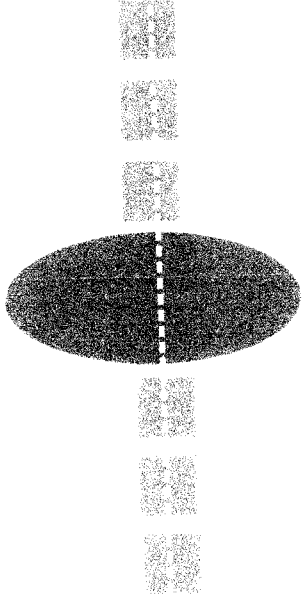
Dengan kenyamanan yang disuguhkan rest area ini maka pengunjung diharapkan bisa beristirahat dengan nyaman dan feel homy (merasakan kenyamanan selayaknya di rumah sendiri)

Konsep Bentuk Massa

LINEAR

* Biasanya terdiri dari ruang-ruang yang berulang dalam hal ukuran ataupun bentuk

* Karakternya menggambarkan gerak, perluasan, dan pertumbuhan yang dapat dihentikan oleh satu bentuk dominan dalam hal ukuran



Kondisi sumbu

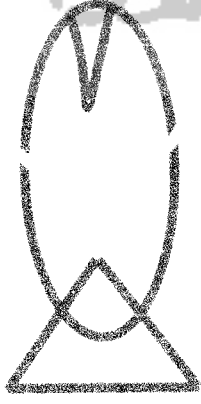
CLUSTER

* Dapat diorganisir disepanjang alur gerak yg dilaluinya

* Tingkat kepentingan ruang harus ditegaskan lagi melalui ukuran, bentuk & orientasi

Konsep Bentuk Massa

Ikan memiliki bentuk yang beraneka ragam. Jika diambil dari bentuk dasarnya, ikan memiliki hampir semua bentuk dasar dari geometri.



Red snapper

length: 35-50 cm max: 90 cm



Mengambil bentuk dasar ikan dari bentuk utama oval yang nantinya akan diolah lebih spesifik lagi pada bagian depan atau pada bagian mulut dari ikan tersebut



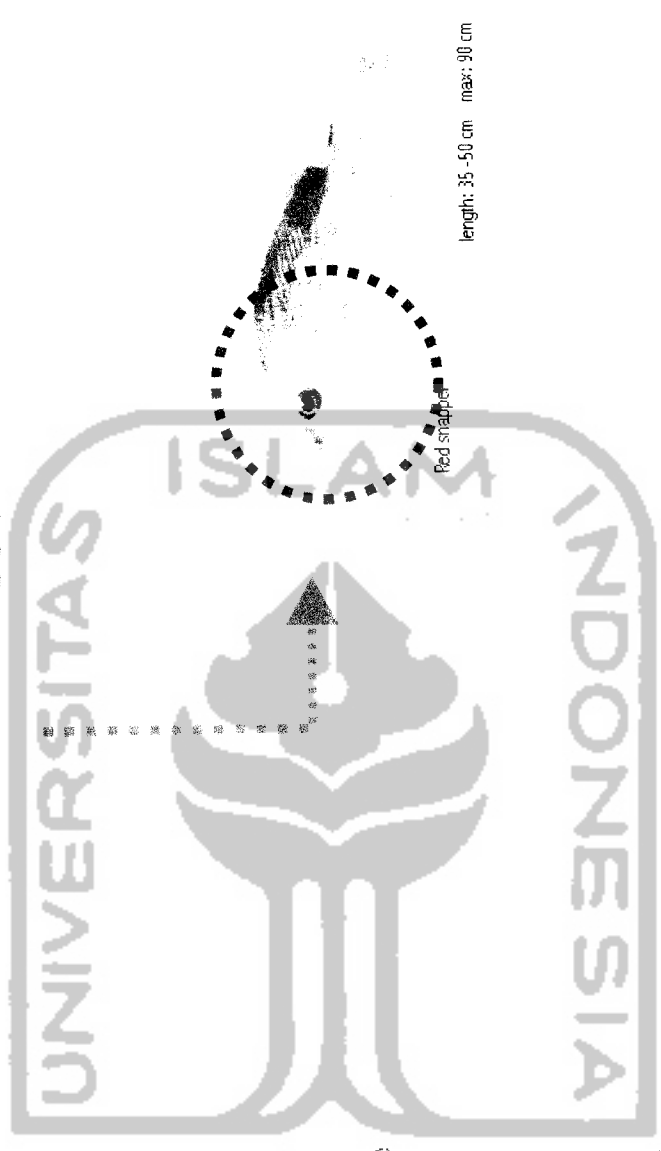
Komposisi dengan memanfaatkan bentuk dasar ikan yaitu ellipsis, komposisi ini terdiri dari unsur yang sama dari bentuk dasar ikan akan diterapkan pada bentuk dasar denah bangunan.

Transformasi Bentuk Massa

KONSEP

TRANSFORMASI IKAN PADA
TAMPAK BANGUNAN

Tampak pada bangunan merupakan transformasi dari bentuk ikan kakap merah. Bagian yang diambil merupakan bagian depan bentuk ikan



length: 35 -50 cm max: 90 cm

Bentuk lengkung ikan akan diterapkan pada bagian atap bangunan

KONSEP

PENAMPILAN IKAN PADA
TAMPAK BANGUNAN



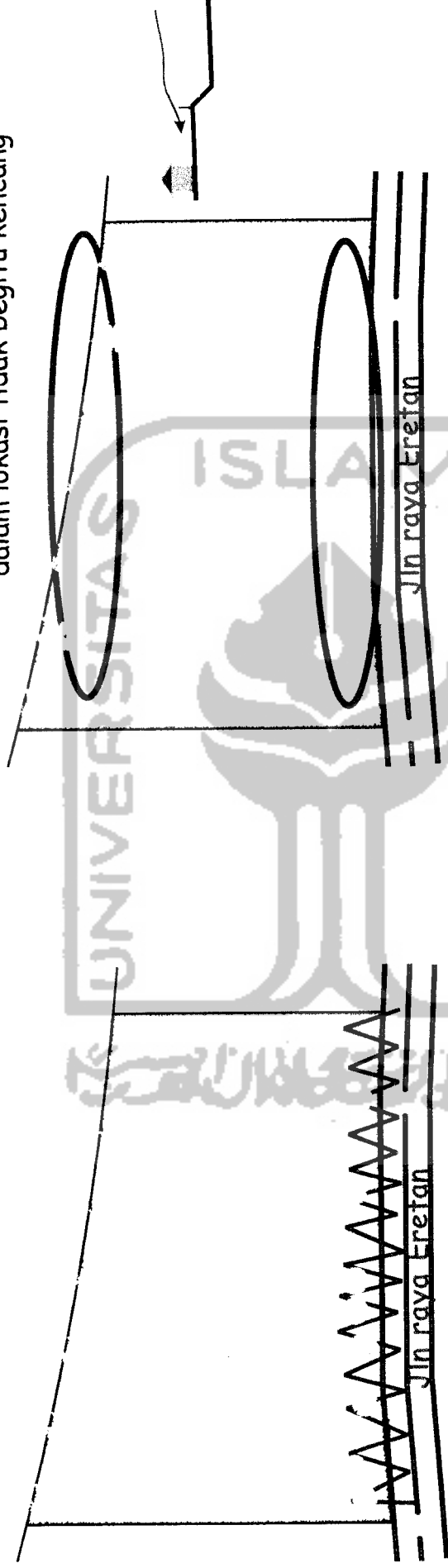
SIRIP IKAN

Akan diterapkan pada rancangan bentukan kusen yang menyerupai sirip ikan dengan bentuk lengkung

Selain itu bentukan sirip ikan juga akan diterapkan pada atap bangunan yang menggunakan tegola

VEGETASI

Vegetasi sebagai penyelaras / penyeimbang angin dari laut, sehingga angin yang masuk ke dalam lokasi tidak begitu kencang

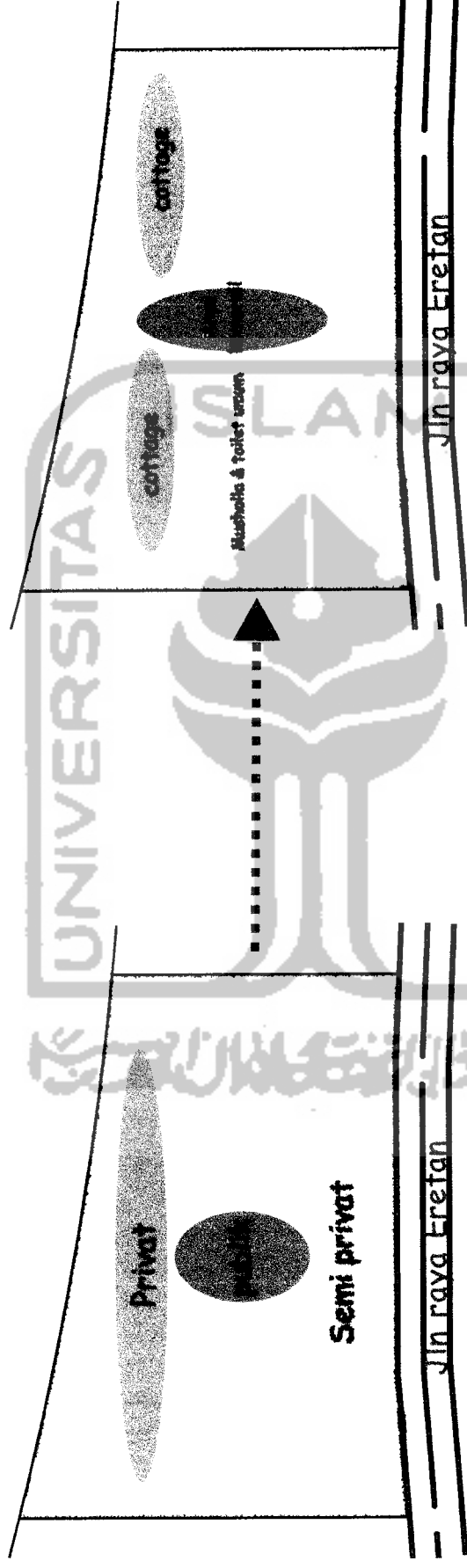


Lokasi site berada tepat dipinggir Jalan raya sehingga dapat dipastikan bahwa tingkat kebisingan tinggi.

Hal ini dapat dikurangi dengan meletakkan pohon rindang di depan lokasi. Selain berfungsi untuk mengurangi kebisingan, pohon ini juga berfungsi sebagai filter polusi udara

ZONING

Rest Area akan dibagi menjadi 3 zona yaitu zona publik untuk restoran dan kegiatan komersil lainnya, zona privat untuk area cottage, dan zona semi privat untuk musholla dan toilet umum

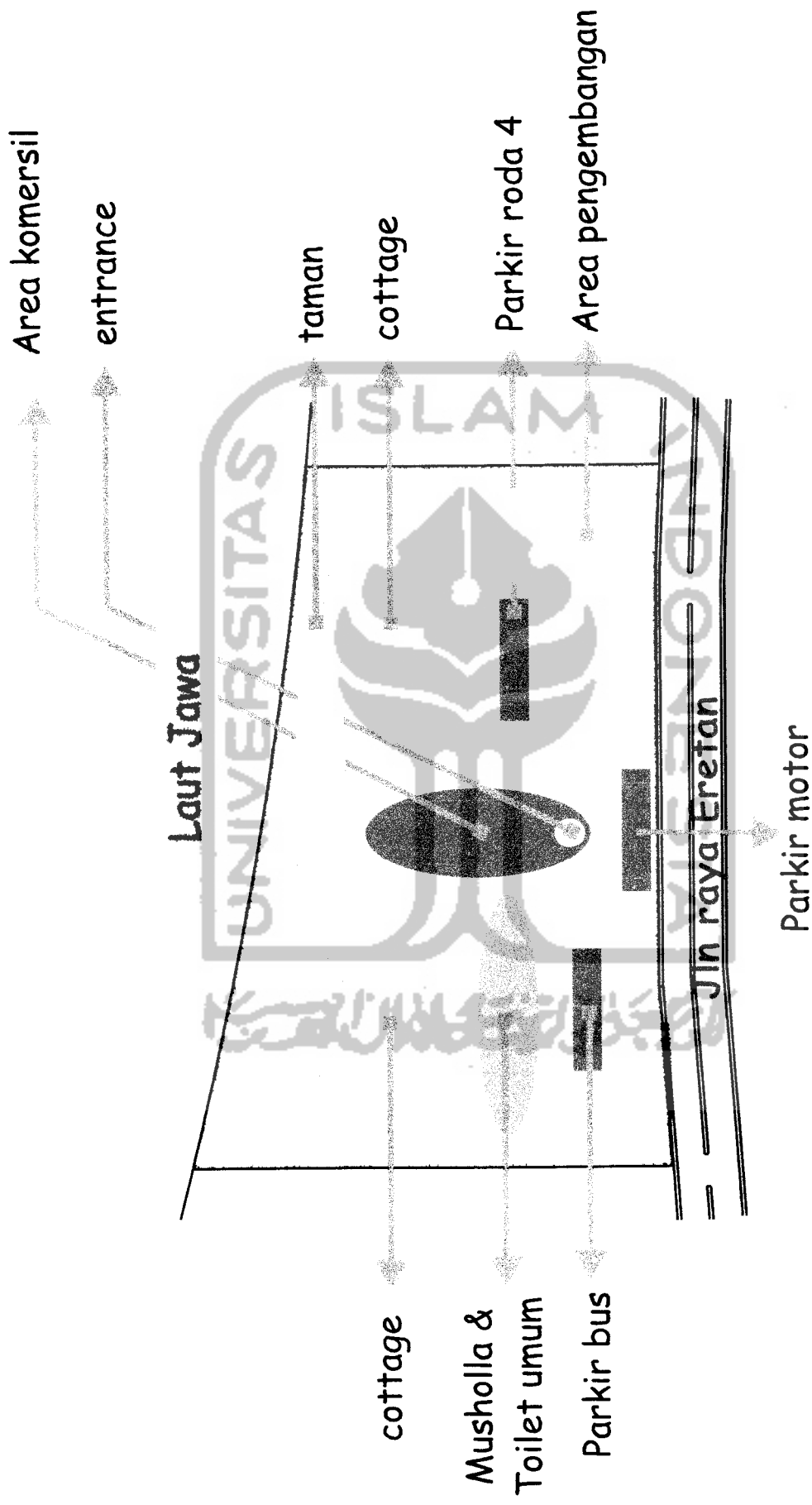


>> Area komersil diletakkan di daerah depan tengah untuk menarik pengunjung


>> Agar terhindar dari kebisingan dan mendapatkan kenyamanan yang lebih maka area cottage diletakkan di belakang

>> Karena fungsinya sebagai tempat umum maka musholla & toilet umum diletakkan di depan bagian samping supaya bisa dilihat orang

PLOTTING

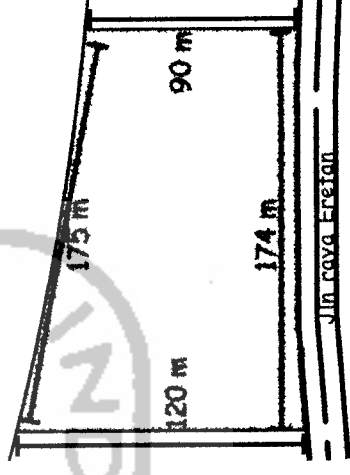


POTENSI SITE

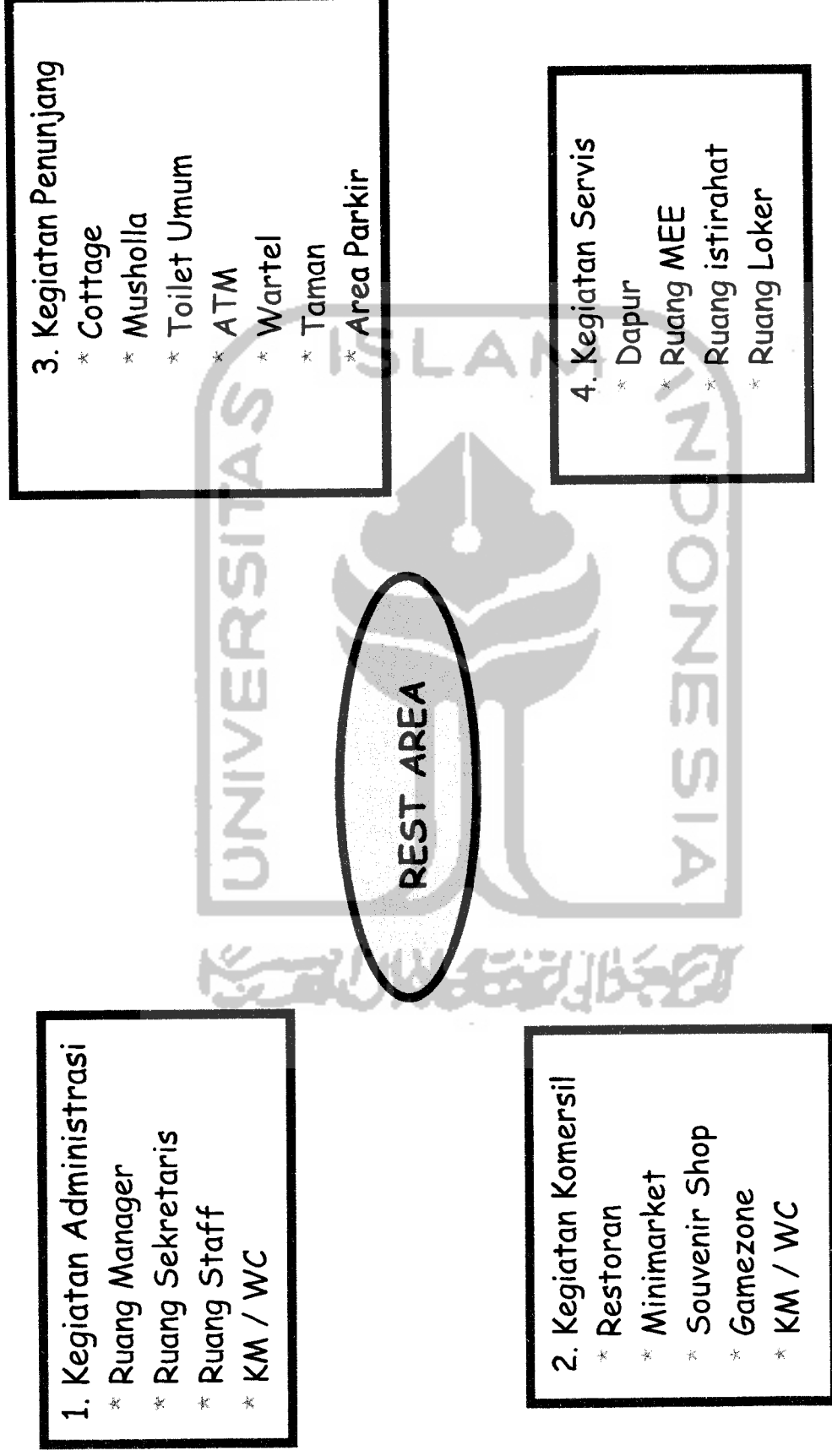
-  Lokasi site berada di tempat yang strategis dan mempunyai aksesibilitas tinggi karena terletak di kawasan yang dilalui banyak kendaraan bermotor



Peta kawasan Desa Eretan Kulon



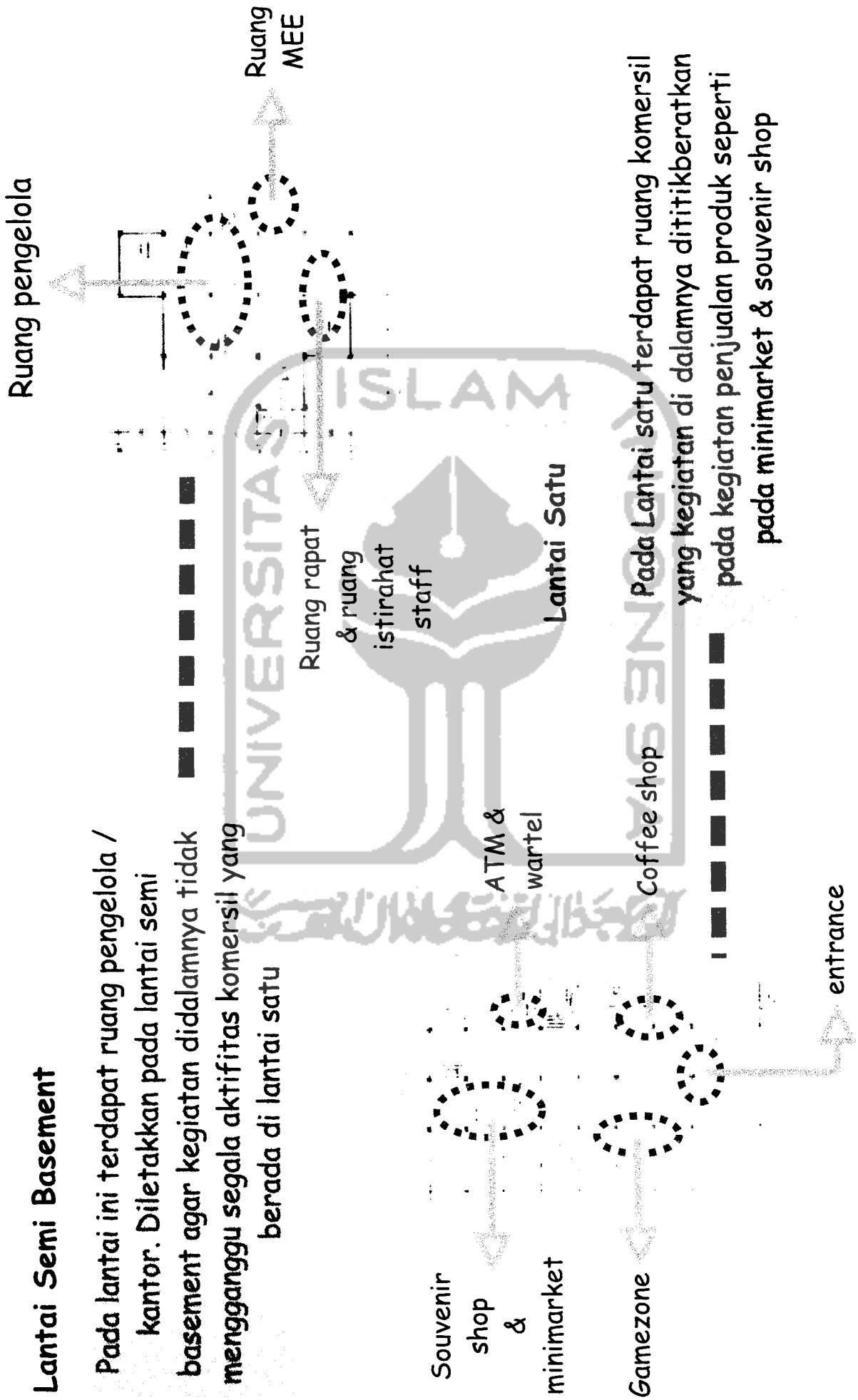
Pengelompokkan Ruang



DENAH

Lantai Semi Basement

Pada lantai ini terdapat ruang pengelola / kantor. Diletakkan pada lantai semi basement agar kegiatan didalamnya tidak mengganggu segala aktifitas komersil yang berada di lantai satu

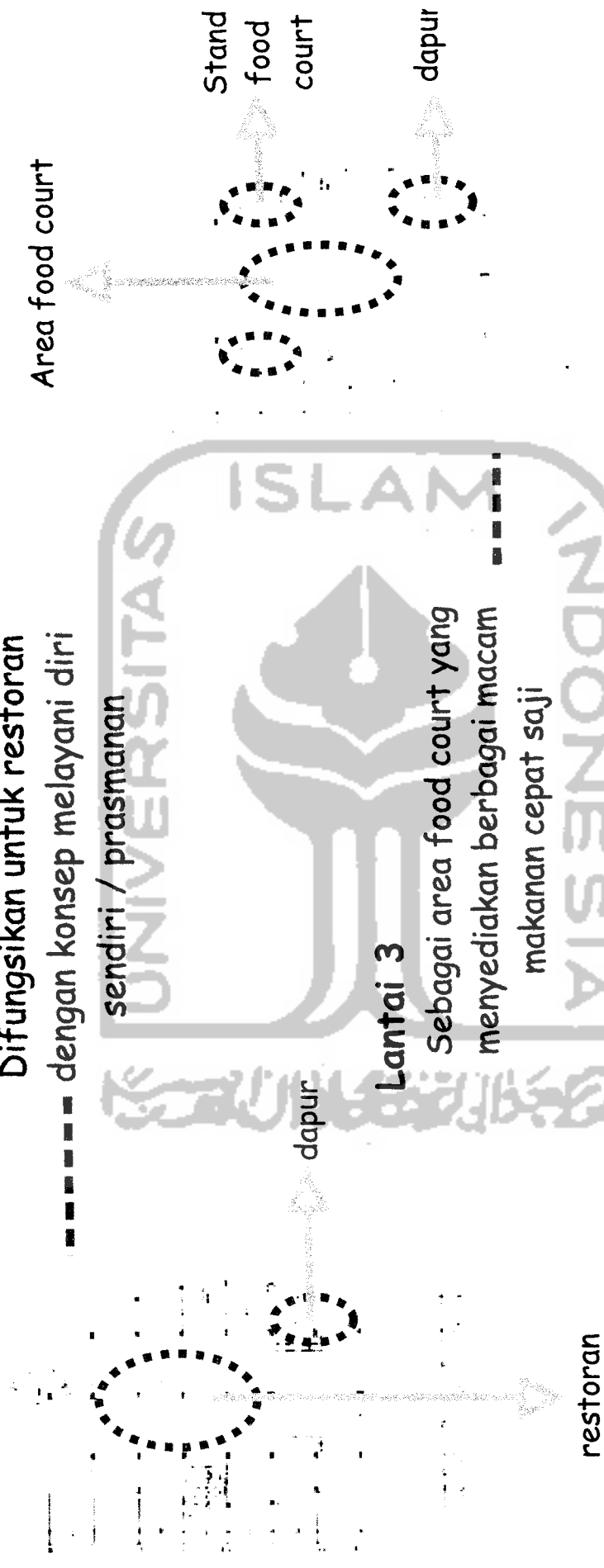


DENAH

Lantai 2

Difungsikan untuk restoran
dengan konsep melayani diri

sendiri / prasmanan



Lantai 3

Sebagai area food court yang
menyediakan berbagai macam
makanan cepat saji

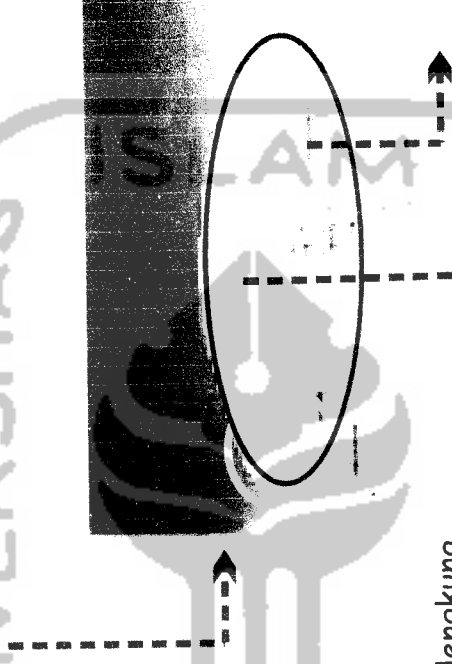
Pencitraan Bentuk Fasade

Dari tampilan bentuk dasar ikan yaitu elips akan dijadikan dasar dari bentuk bangunan itu sendiri, hal ini juga guna memperkuat identitas bangunan



Fasade yang ditampilkan bentuk transformasi dari bentuk ikan bagian depan dengan banyak menggunakan material dari kaca

Red snapper
length: 35-50 cm max: 90 cm



Bentukan atap yang lengkung mencerminkan bentuk badan ikan, sedangkan penutup atap menggunakan tegola juga mencerminkan sirip ikan

Penggunaan material kaca dengan pembentukan kusen yang menyerupai sirip ikan adalah salah satu ciri dari bangunan ini

FASADE

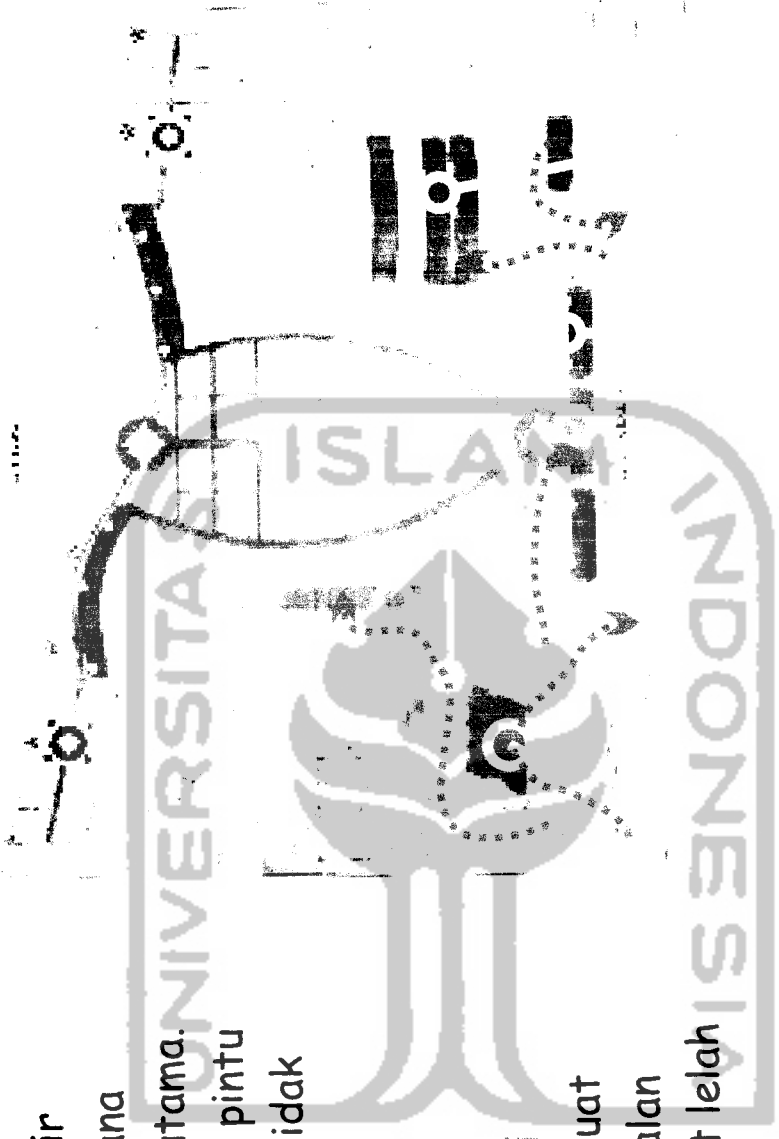
1. Sirkulasi ruang luar

Sirkulasi Kendaraan

- * Pola sirkulasi untuk parkir kendaraan dibuat sederhana mungkin dan dengan bangunan utama. Pola sirkulasi dibedakan antara pintu masuk dan pintu keluar agar tidak terjadi kemacetan

Sirkulasi Pejalan Kaki

- * Sirkulasi pejalan kaki dibuat nyaman mungkin agar pejalan kaki ini tidak bosan dan cepat lelah



Parkir roda 4

Parkir roda 4

Parkir bus

Parkir roda 2 Sirkulasi pejalan kaki