

BAB IV

KONSEP PENDEKATAN PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

4.1. Pendekatan Perencanaan

4.1.1. Penentuan Lokasi dan Site

Dengan bertitik tolak dari pemikiran bahwa kawasan Pantai Panjang Putri Gading Cempaka merupakan salah satu daerah yang dicanangkan oleh pemerintah Daerah Propinsi Bengkulu sebagai salah satu daerah tujuan wisata di Bengkulu, maka lokasi dan site fasilitas wisata di kawasan PPPGC dinilai cukup tepat dan memenuhi segala persyaratan sebagai lokasi dan site terpilih.

a. Pemilihan Lokasi di dalam Kota.

Pemilihan lokasi fasilitas wisata dipertimbangkan terhadap kriteria-kriteria sebagai berikut :

1. Sesuai dengan program Pemda setempat.
2. Mudah dicapai (akses transportasi kota).
3. Berdekatan dengan fasilitas lain (akomodasi dan olah raga).
4. Kondisi tanah yang baik dan stabil
5. terletak dalam SPW II.1 dekat dengan obyek wisata.

Berdasarkan pertimbangan diatas, maka lokasi fasilitas wisata ditetapkan di kawasan wisata alam Pantai Panjang Putri Gading Cempaka.

b. Pemilihan Site

Site fasilitas wisata ditetapkan pada Tapak Kawasan PPPGC, dimana fasilitas yang akan dibangun dipertimbangkan atas faktor-faktor sebagai berikut :

- a. Mempunyai arah pandang yang baik karena dekat dengan pantai.
- b. Mempunyai topografi yang relatif datar.
- c. Mudah dalam pengembangan.
- d. Mudah dicapai dan dekat dengan sarana utilitas kota.
- e. Kondisi tanah stabil sehingga terdapat kemudahan dalam konstruksi.
- f. Kemudahan hubungan antar fasilitas dalam kawasan.

4.2. Pendekatan Perancangan

4.2.1. Penampilan Bangunan

Dasar pertimbangan penampilan bangunan adalah :

- Bentuk kegiatan utama.
- Sifat dan pelaku yang terlibat di dalam kegiatan tersebut.
- Keadaan site dan lingkungan (alam dan arsitektur lokal).

Dengan demikian maka seharusnya ungkapan fisik bangunan bisa menampilkan kesan :

- Bangunan bersifat umum.
- Bangunan yang mewadahi kegiatan fasilitas penunjang wisata.
- Ruang luar yang menunjang kegiatan fasilitas wisata dengan pemanfaatan faktor alam, elemen alam pantai dan tipologi bangunan tradisional setempat.

4.2.2. Kebutuhan Fasilitas

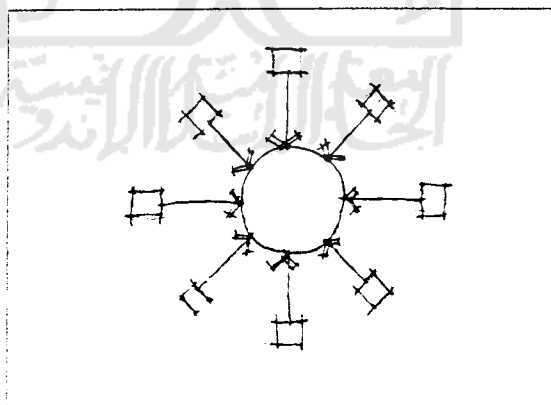
Fasilitas yang direncanakan dalam kawasan Pantai Panjang Putri Gading Cempaka, sesuai dengan *Rencana Tapak Kawasan* adalah sebagai berikut :

1. Area Parkir. (introduction space)
2. Souvenir Shop.
3. Fasilitas Penunjang.
4. Buffer Zone.
5. Botani Garden.
6. Play Ground, Jogging Track serta Area Wisata Darat.
7. Zone Pemukiman.
8. Plaza.
9. Zone Penginapan.
10. Panggung Terbuka.
11. Sport Area.
12. Camping Ground.
13. Wisata Pantai

Dari kebutuhan fasilitas seperti yang tersebut diatas ada beberapa fasilitas yang telah ada atau telah dibangun. Seperti fasilitas akomodasi, camping ground dan fasilitas olah raga. Untuk menunjang keberadaan fasilitas tersebut, maka diperlukan sarana penunjang pariwisata agar dapat mendukung kegiatan wisata dikawasan Pantai Panjang Putri Gading Cempaka.

4.2.3. Gubahan massa

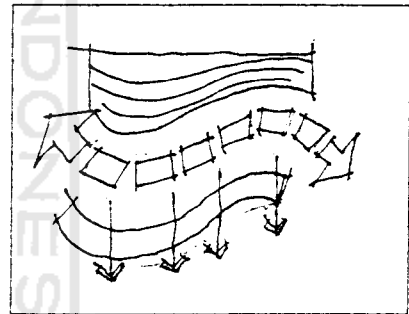
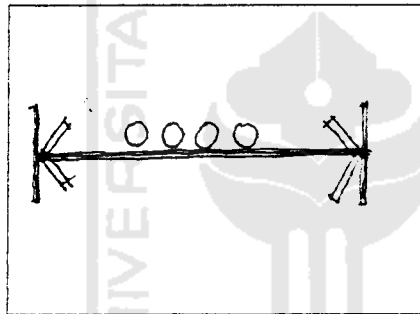
1. Bentuk massa terpusat
 - a. Terdiri dari sejumlah bentuk-bentuk sekunder yang mengitari bentuk bentuk asal yang dominan dan berada di tengah-tengah.
 - b. Bentuk-bentuk terpusat meminta keteraturan geometris dan mempunyai kemampuan visual yang kuat. Bentuk terpusat merupakan pusat orientasi yang dominan.



- c. Bentuk ini dapat menjadi simbol tempat-tempat yang suci atau penuh penghormatan atau menjadi peringatan akan kebesaran seseorang atau peristiwa.

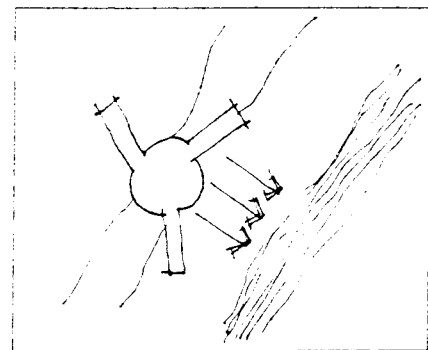
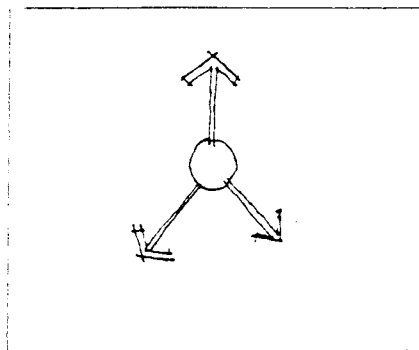
2. Gubahan Massa Linier

- a. Terdiri atas bentuk-bentuk yang teratur dalam suatu deret dan berulang.
- b. Berasal dari perubahan proporsi dimensi dari suatu bentuk atau peraturan sederetan bentuk-bentuk sepanjang garis.
- c. Bentuk linier dapat dipotong-potong atau dibelok-belokkan sebagai penyesuaian terhadap keadaan setempat.



3. Gubahan Massa Radial

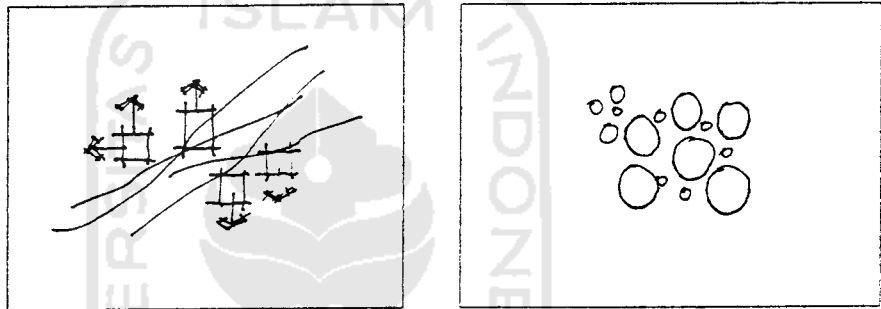
- a. Adalah komposisi dari bentuk linier yang berkembang keluar dari bentuk-bentuk terpusat searah dengan jari-jarinya (bentuk gabungan linier dan terpusat).



- b. Bentuk ini dapat menyediakan permukaannya yang panjang untuk mencapai apa yang diinginkan terhadap sinar matahari, angin, pemandangan atau tata ruang.

4. Gubahan Massa Cluster

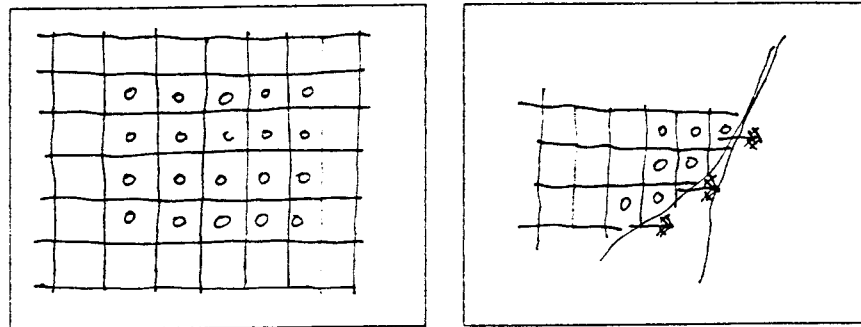
- a. Terdiri dari bentuk - bentuk yang saling berdekatan atau bersama-sama atau menerima kesamaan visual.



- b. Bentuk gubahan ini cukup luwes dan dinamis, organisasi kelompok-kelompok cluster berdasarkan kebutuhan-kebutuhan fungsinya seperti, ukuran potongan ataupun jarak letaknya. Orientasi massa dapat ke segala arah sesuai dengan letak dari massa itu sendiri.

5. Gubahan Massa Grid

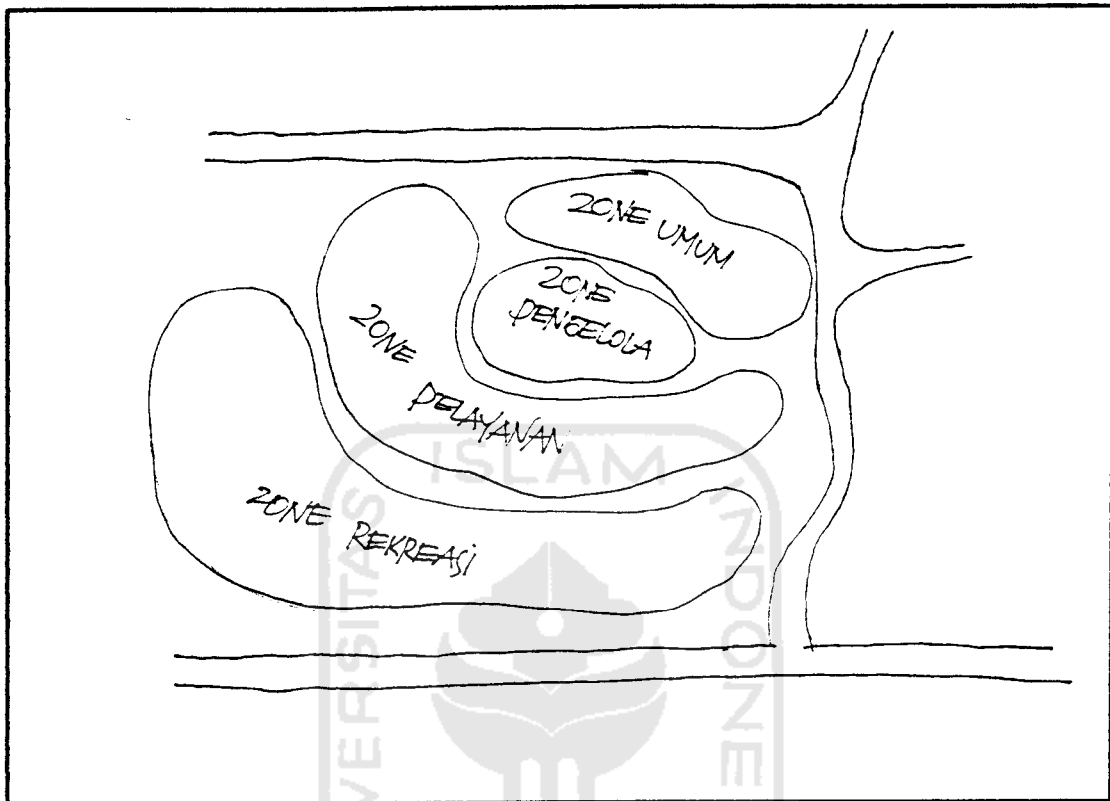
- a. Adalah bentuk-bentuk modular dimana hubungan satu dengan yang lain diatur oleh grid-grid tiga dimensi, begitu pula dengan pengembangannya.



- b Bentuk grid dapat digunakan untuk menutup beberapa permukaan bermacam-macam bentuk dan menyatukannya melalui bentuk geometris yang berulang. Orientasi kearah view kurang luwes, karena massa terikat oleh modul geometris yang sama satu dengan yang lainnya

4.2.4. Pezoningan

Untuk menentukan tat letak bangunan berdasarkan pada potensi view yang baik, dimana semakin dekat dengan view kearah laut akan semakin publik. Disamping itu menyesuaikan terhadap tuntutan hubungan fasilitas-fasilitas yang ada. Pendekatan terhadap penzoningan dapat diplotkan sebagai berikut :



Gambar 4.1. Penzoningan
Sumber : Analisa Pemikiran

4.2.5. Bentuk Arsitektur

A. Tipologi Bangunan

Dalam perancangan bangunan fasilitas wisata, tipologi bangunan dapat dikombinasikan atau dimodifikasikan dengan penambahan dan pengurangan, digeser dan sebagainya. Hal yang terpenting adalah esensi dan identitas bangunan tradisional daerah Bengkulu tidak hilang yaitu bentuk yang persegi panjang.

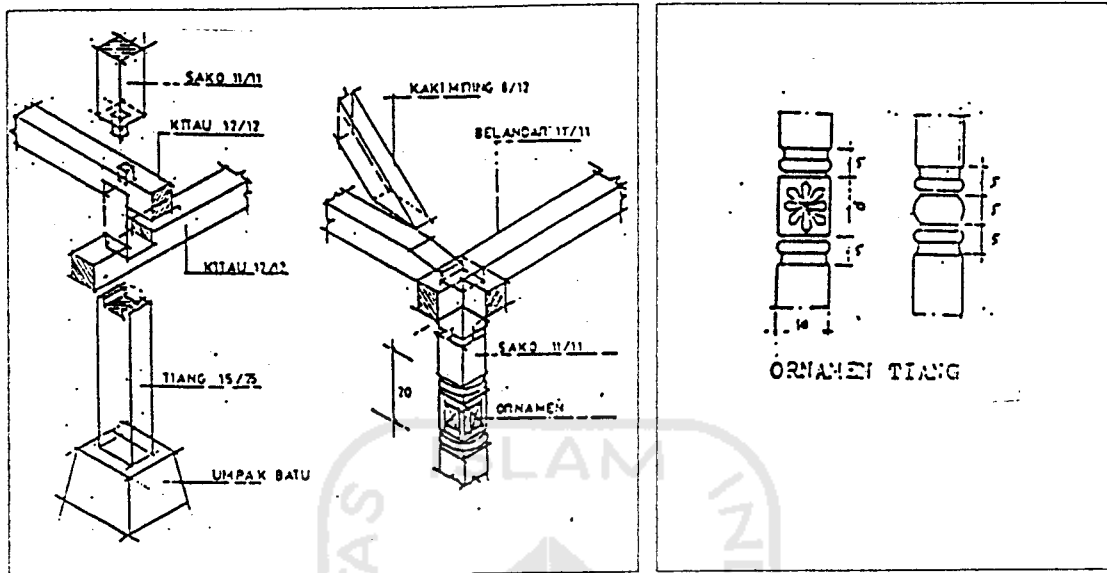
B. Bentuk dan Struktur Atap

Atap bangunan tradisional Bengkulu pada dasarnya tidak berbeda dengan bangunan tradisional lainnya, sehingga tidak memiliki keistimewaan. Namun demikian, dalam transformasi pada perancangan struktur atap harus bisa menyesuaikan dengan luasan beban dan bentangan ruang. Sebagai acuan adalah :

1. Bentuk atap pada Rumah Rakyat dengan 3 bentang akan diikuti bentuk atap limasan melintang, dimana tinggi atap akan sama dengan tinggi struktur bangunan.
2. Bentuk atap pada Rumah Rakyat 2 bentang akan menggunakan atap limasan memanjang dan pelana dengan kombinasi jurai, dimana tinggi atap $\frac{2}{3}$ dari tinggi struktur bangunan yang mempunyai kemiringan $25^\circ - 45^\circ$.
3. Bentuk atap pada Rumah Pangeran dengan 3 - 5 bentang akan menggunakan atap limasan dan pelana.
4. Adanya ragam hias yang merupakan perpaduan unsur-unsur keindahan dan kekuatan.
5. Pemakaian bahan bangunan dari alam dan buatan.

C. Tiang atau Kolom

Desain kolom berdasarkan bentuk tradisional daerah dengan pemberian umpak batu dan di ekspos dengan pemberian ornamen-ornamen khas arsitektur tradisional setempat.



Gambar 4.2. Desain Kolom Dan Ornamen Tiang
Sumber : Survey Lapangan

4.2.6. Struktur dan Konstruksi

Dasar pertimbangan yang selalu diperhatikan guna memilih dan menentukan sistem struktur dan konstruksi adalah :

1. Memperhatikan pemanfaatan teknologi dengan persyaratan mudah dalam pelaksanaan, pengadaan, pemeliharaan dan nilai ekonomis.
2. Sistem struktur utama harus memenuhi ungkapan fisik bangunan dan memenuhi ketentuan dan persyaratan teknis khusus seperti pertimbangan beban dan lebar bentang.
3. Penyesuaian terhadap fungsi dan bentuk ruang sehingga memperoleh karakter yang diinginkan.

4. Sistem struktur harus dapat menjamin terhadap kondisi geografis, klimatologi dan gempa (kekuatan alam).
5. Sistem struktur atap disesuaikan dengan struktur pendukung yang mempunyai elastisitas tinggikan kemampuan mewujudkan bentuk visual.
6. Sub struktur dipertimbangkan terhadap kondisi tanah dan sistem struktur atap yang terpilih.

Pemilihan bahan material konstruksi adalah dengan pertimbangan :

1. Sesuai dengan sistem struktur yang dipilih.
2. Pertimbangan daya tahan terhadap iklim tropis dan reaksi kimia.
3. Pertimbangan terhadap kemudahan memperoleh bahan, pelaksanaan dan perawatan operasionalnya.
4. Material pendukung yang non konstruktif harus dipertimbangkan terhadap aspek fungsi dan keindahan serta mendukung karakter bangunan.

4.2.7. Pemilihan Bahan Bangunan

Pemilihan bahan bangunan pada fasilitas wisata di PPPGC, meliputi penggunaan bahan bangunan masing-masing untuk :

A. Sub Struktur :

Pemilihan bahan bangunan untuk konstruksi pondasi dan konstruksi rangka panggung dengan mempertimbangkan :

1. Tahan terhadap gaya tekan dan tarik.

2. Bahan mudah didapat.
3. Tidak memerlukan perawatan khusus.
4. Pengaruh beban yang ditimbulkan.
5. Mudah dilaksanakan.

B. Super Struktur

Pemilihan bahan bangunan untuk konstruksi rangka bangunan (tiang, balok pengikat atas dan bawd, balok pengikat horizontal, rangka kusen pintu dan jendela dan balok lantai), dinding, rangka atap dan lantai dengan pertimbangan :

1. Tahan terhadap tekan dan tarik.
2. Bahan mudah didapat.
3. Tidak memerlukan perawatan khusus.
4. Pengaruh beban yang ditimbulkan
5. Mendukung desain arsitektur

4.2.8. Elemen Struktur

Pemilihan baha bangunan untuk pintu dan jendela, lisplank, dinding atap, ragam hias, penutup atap adalah dengan pertimbangan :

1. Tahan terhadap tekan dan tarik.
2. Bahan mudah didapat dan mudah dilaksanakan.
3. Mendukung desain arsitektur tradisional setempat.
4. Tahan terhadap pengaruh cuaca (angin, hujan dan matahari).

4.2.9. Environment

A. Sistem Pencahayaan

Fasilitas wisata di kawasan PPPGC berupa bangunan yang mempunyai massa jamak yang beradaptasi dengan alam kawasan, sehingga jarak antara satu massa dengan massa lainnya relatif renggang dan dapat leluasa menangkap sinar matahari pada siang hari dan merupakan potensi bangunan untuk mendapatkan *pencahayaan secara alami*, untuk menerangi ruangan dalam bangunan pada pagi hari sampai sore hari dengan pengaturan tertentu. Sedangkan pada keadaan cuaca tidak memungkinkan untuk mendapatkan pencahayaan secara alami dan pada malam hari, penerangan ruang dalam bangunan (interior) maupun di luar bangunan (eksterior), diusahakan dengan pencahayaan buatan. Pengaturan sistem pencahayaan tersebut dibagi menjadi :

1. Pencahayaan alami

Dipakai semaksimal mungkin pada bangunan, terutama pada siang hari. Cahaya ditangkap melalui bukaan-bukaan (jendela dan bouvenlight), dengan cara :

- a) Pada pagi hari, cahaya ditangkap secara langsung untuk mengurangi kelembaban.
- b) Pada sore hari, cahaya ditangkap secara tidak langsung dengan pengaturan tertentu.

Untuk mengatur masuknya cahaya ke dalam bangunan dilakukan dengan cara:

- 1) Pengaturan luas, ketinggian dan letak dari bidang bukaan.
- 2) Penggunaan elemen pada bidang yang dilalui cahaya seperti tirai, kisi-kisi dan pengaturan tata hijau.

2. Pencahayaan buatan

Sistem ini digunakan terutama pada malam hari dan siang hari, saat matahari kurang terang. Pencahayaan buatan untuk bangunan fasilitas (interior) dan pencahayaan ruang luar. Pengaturan pencahayaan buatan dilakukan dengan cara :

- 1) Pencahayaan langsung

Digunakan pada bangunan yang memerlukan penerangan untuk aktivitas.

- 2) Pencahayaan tidak langsung

Digunakan pada bangunan dan pada ruang luar, dimana penerangan lampu listrik diberi perlindungan agar tidak menyilaukan atau memberi perlindungan pada penerangan lampu eksterior.

B. Sistem Penghawaan

Sistem penghawaan pada fasilitas wisata, dimaksudkan untuk memberikan tingkat kenyamanan yang baik kepada wisatawan pengguna fasilitas, agar tercapai kenyamanan. Sistem penghawaan alami lebih baik karena lebih efisien dan banyak digunakan pada bangunan pemukiman, namun sistem ini sangat tergantung kepada :

- 1) Kondisi iklim setempat.
- 2) Kebersihan udara.

3) Kecepatan pergantian udara yang tergantung dari kecepatan dan arah angin yang bertiup.

Dengan letak yang berada ditepi pantai/laut, maka sistem penghawaan tersebut dapat dimanfaatkan dalam perancangan sistem penghawaan alami pada bangunan fasilitas wisata. Pengaturan sistem penghawaan alami dilakukan dengan cara pembuatan ventilasi menerus (cross ventilasi). Namun sistem ini tidak sepenuhnya dapat dimanfaatkan karena pertimbangan kontinuitas dan tata ruang. Oleh karena itu untuk memberikan kenyamanan yang baik pada ruang-ruang tertentu, dibutuhkan penghawaan buatan elektrikal, yang dapat bekerja sesuai dengan fungsi bangunan. Pemilihan sistem penghawaan buatan harus disesuaikan terhadap faktor-faktor sebagai berikut :

1. Mengkondisikan suhu ruangan.
2. Mempercepat sirkulasi pergantian udara.
3. Tidak berisik.
4. Fleksibel.

Berdasarkan faktor-faktor diatas, pemilihan sistem penghawaan buatan seperti pada tabel berikut :

Alternatif Alat Penghawaan Elektrikal	Kriteria Pemilihan				Score
	1	3	1	2	
Fan Elektrikal	1	3	1	2	7
AC Package	3	3	2	3	11
AC Split	3	3	3	3	12

Tabel 4.1. Pemilihan Sistem Penghawaan Buatan
Sumber : Analisa Pemikiran

Bobot Kriteria :

Nilai = 3 Sangat mendukung

Nilai = 2 Mendukung

Nilai = 1 Kurang mendukung

