



BAB III
DATA,
ANALISA,
Dan SKEMATIK DESAIN.

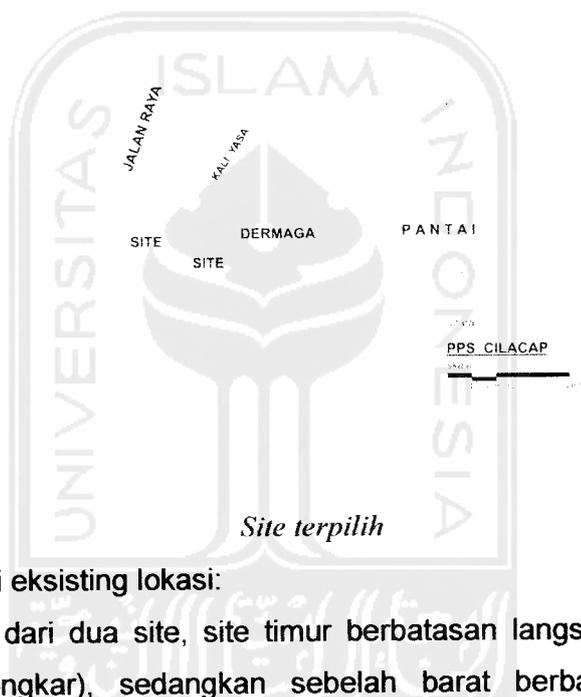
BAB III

DATA, ANALISA DAN SKEMATIK DESAIN

III.1. ANALISA SITE

III.1.1. Site Terpilih

Lokasi terletak di Jl. Raya Pelabuhan Perikanan Samudera Cilacap Desa Karang Kamulyan, yang berbatasan dengan Kali Yasa.



Kondisi eksisting lokasi:

Terdiri dari dua site, site timur berbatasan langsung dengan laut (dermaga bongkar), sedangkan sebelah barat berbatasan langsung dengan jalan raya. Sebelah Utara berbatasan dengan area PT TOXINDO PRIMA, sedang sebelah selatan berbatasan dengan jalan dan muara pertemuan kali Yasa dengan laut.

Luas Site Timur	: 9297 m ²
Luas Site Barat	: 5326 m ²
Luas Total	: 14623 m ²
BC = 60%	: 8774 m ²
ROW Jalan	: 16 m

Alasan pemilihan Site

Site ini memiliki keunggulan berupa :

- Pencapaian langsung darat dan laut.
Pecapaian menuju lokasi mudah, karena akses dapat dicapai dengan mudah baik oleh nelayan, pengunjung dan pengelola
- Berbatasan dengan dermaga



*Dermaga Besar
(Batas Timur)*

- Kemungkinan potensi untuk pengembangan
- Lingkungan sekitar adalah pemukiman nelayan

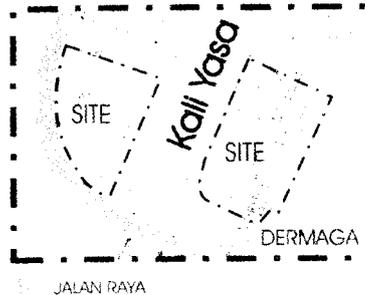


*Pemukiman nelayan
di utara Site*

- Kecenderungan site yang datar kemudian turun ke arah sungai
Potensi site yang dapat digunakan untuk perancangan sebagai wujud tata ruang luar yang dinamis.
- Dekat dengan **fasilitas objek wisata** (kawasan obyek wisata teluk penyu) yang mempunyai daya tarik pengunjung atau wisatawan.

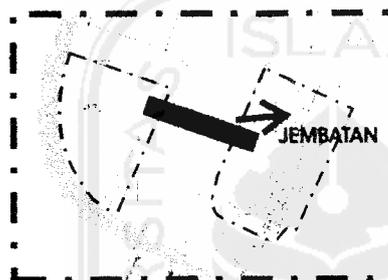
III.1.2. Analisa dan tanggapan terhadap site

a) Site yang terpisah sungai



tanggapan:

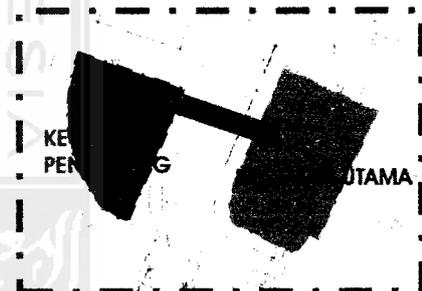
- o Menambahkan jembatan sebagai penghubung



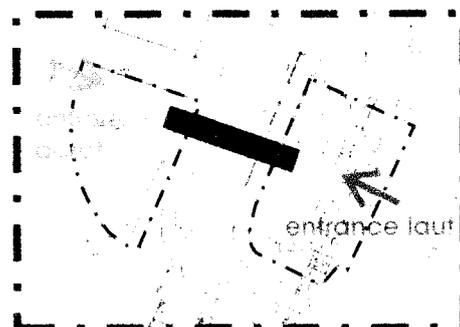
Penambahan jembatan selain sebagai penghubung, juga untuk memberikan kesan rekreatif pada kawasan karena diharapkan dapat membawa pengunjung untuk bergerak.

- o Memisahkan zona antara kegiatan utama dengan penunjang

Sebagai pemisah antara kegiatan utama dengan kegiatan penunjang dengan mengelompokkan kegiatan utama (pelelangan) dan pendukung (rekreasi) pada site sebelah timur, sedangkan kegiatan penunjang (parkir pengunjung dan plaza) pada site sebelah barat.

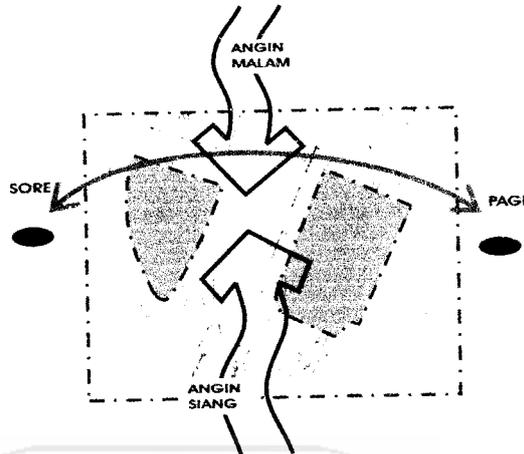


- o Sebagai pemisah antara entrance darat dan entrance laut



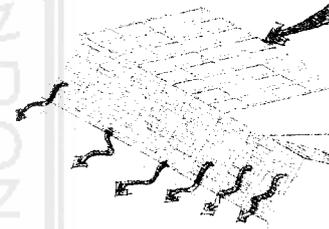
Site sebelah barat digunakan sebagai arah masuk bagi pengunjung, sedangkan site sebelah timur sebagai arah masuk nelayan dari laut dan pedagang dari darat.

b) Angin dan matahari terhadap site



tanggapan:

Penggunaan atap terbuka untuk membentuk cooling fins pada top floor. Angin yang terbentuk dari cooling fins tersebut akan didistribusikan kedalam interior bangunan melalui wind stack.

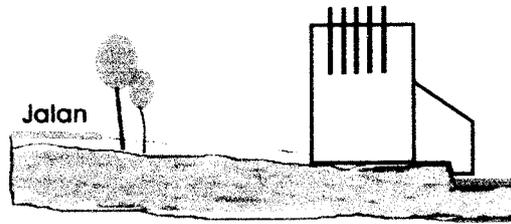


Adanya Void pada bangunan sebagai tempat lorong angin vertical, serta masuknya day light sebagai penerangan alami pada bangunan.

c) Kecenderungan site datar kemudian turun ke arah sungai



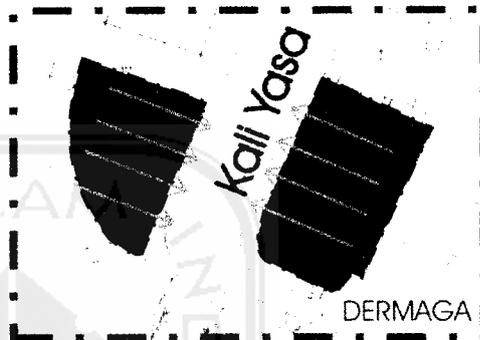
tanggapan:



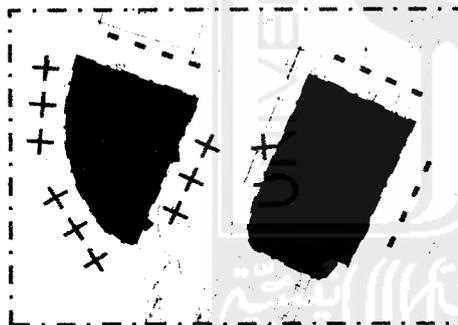
Penerapan konsep waterfront dengan menghantarkan bangunan ke air serta memasukan air dalam area perancangan

d) Drainasi

Kondisi tanah yang cenderung turun ke arah sungai menyebabkan aliran air cenderung mengalir ke arah sungai. Perencanaan perletakan saluran air hujan akan langsung di alirkan ke sungai. Kondisi ini juga akan berpengaruh terhadap perencanaan perletakan saluran – saluran lainnya.



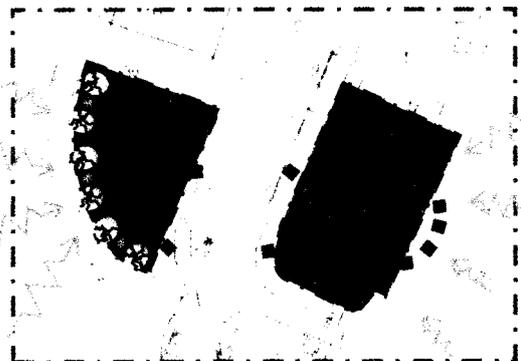
e) View Bangunan



View ++ adalah view yang menjadi titik hadap utama bangunan, karena menghadap jalan dan sungai yang akan di olah. Dengan mengorientasikan bangunan ke arah perairan diharapkan dapat menciptakan kesan dialog dengan air.

f) Kebisingan

Kebisingan dari kendaraan yang berbatasan dengan jalan raya, oleh karena itu bagian depan di beri vegetasi sebagai filter kebisingan, sedangkan kebisingan dari kapal, diatasi dengan "air" pada ruang luar dapat digunakan sebagai *sound buffer*, suara yang dihasilkan oleh efek pergerakan air, dapat menyamarkan *noise* dari luar.



III.2. ANALISA AKTIVITAS dan PELAKU AKTIVITAS

III.2.1. Sifat Aktivitas Pusat Perdagangan Ikan

Berdasarkan tinjauan serta analisa teori, terdapat dua aktivitas utama yang ada di Pusat Perdagangan Ikan, yaitu:

1. Aktivitas Utama terdiri dari:
 - Aktivitas Bongkar Muat
 - Aktivitas Pelelangan
 - Aktivitas Perdagangan
2. Aktivitas yang memiliki aspek rekreatif dan menarik bagi pengunjung.
 - **to see** ; Pengunjung merasa terhibur dengan menyaksikan proses pelelangan ikan
 - **to do** ; Pengunjung melakukan wisata air secara aktif yaitu pada arena sepeda air.
 - **to buy** ; Pengunjung dapat membeli produk perikanan.
 - **to refresh** ; Pengunjung dapat beristirahat untuk menyegarkan kembali.
 - **To eat** ; para pengunjung bisa menikmati makanan khususnya ikan.

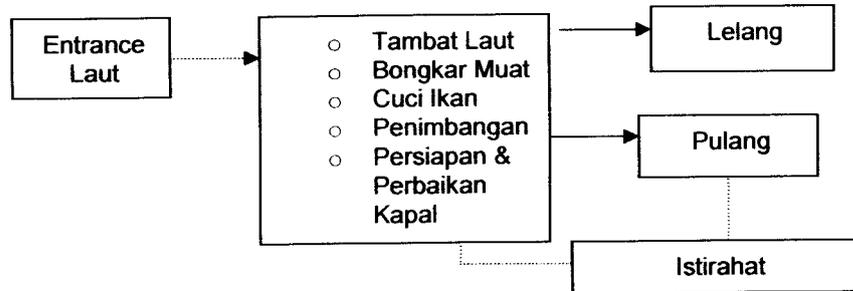
III.2.2. Pelaku Aktivitas Berdasarkan Sifat Aktivitas

A) Aktivitas Utama

Pada aktivitas ini terdapat aktivitas bongkar muat, Pelelangan Ikan, serta Perdagangan Ikan. Pelaku aktivitas pelabuhan perikanan merupakan orang maupun barang dan kendaraan yang berkepentingan dengan aktivitas pelabuhan perikanan. Terdiri dari:

- 1) **Aktivitas Bongkar muat**
 - Subyek pelaku Aktivitas : Nelayan, Pengelola
 - Obyek aktivitas adalah ikan

o Pola Aktivitas Nelayan:

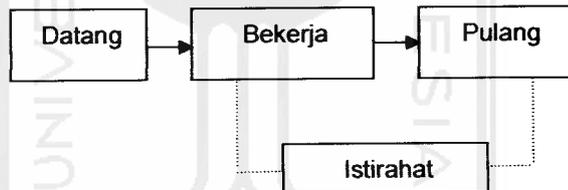


Analisa jenis dan karakter kegiatan nelayan :

- ✓ Datang_Parkir atau Tambat kapal_Administrasi (Service)
- ✓ Melakukan Bongkar (Service)
- ✓ Cuci Ikan_Penimbangan (Komersial)
- ✓ Persiapan dan Perbaikan kapal yang akan melaut (Service)
- ✓ Sholat_ke toilet_Parkir_Pulang (Service)

Karakter : non formal, semi public, sibuk.

o Aktivitas Pengelola

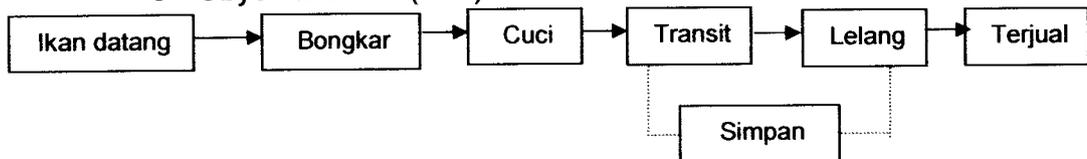


Analisa jenis dan karakter kegiatan Pengelola:

- ✓ Datang_Parkir_Administrasi/lobby (Service)
- ✓ Bekerja (mencatat kedatangan dan keluar kapal, mencatat dan menyaksikan penimbangan) (Privat)
- ✓ Sholat_ke toilet_Parkir_Pulang (Service)

Karakter : formal, public, sibuk, konsentrasi, terbatas, ramah

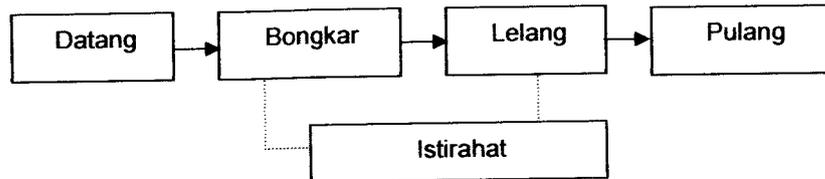
o Obyek aktivitas (ikan)



2) Aktivitas Pelelangan

Subyek pelaku aktivitas ini terdiri dari empat:

a) Nelayan

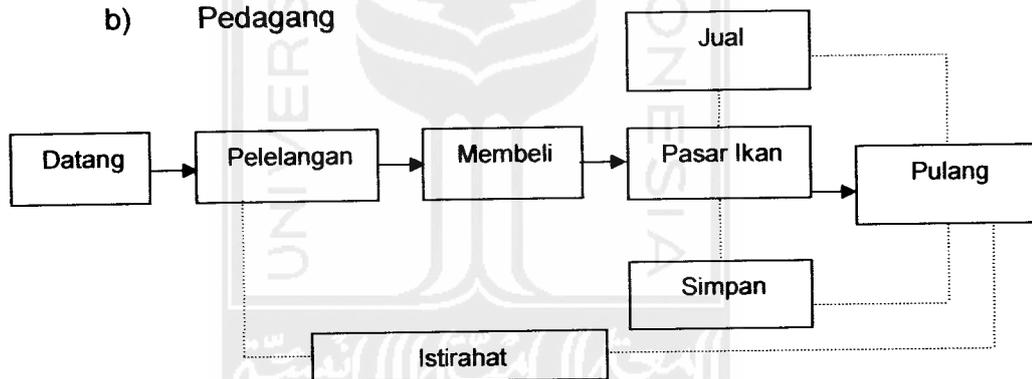


Analisa jenis dan karakter kegiatan nelayan :

- ✓ Datang_Parkir_Administrasi/lobby (Service)
- ✓ Melakukan Lelang (Komersial)
- ✓ Sholat_ke toilet_Parkir_Pulang (Service)

Karakter : non formal, semi public, sibuk, ramah, menerima, menarik/presentatif

b) Pedagang

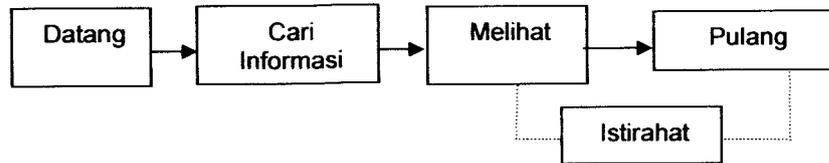


Analisa jenis dan karakter kegiatan pedagang :

- ✓ Datang_Parkir_Cari informasi (Service)
- ✓ Ikut lelang (Komersial)
- ✓ Membeli ikan (Komersial)
- ✓ Menjual ikan (Komersial)
- ✓ Melayani Konsumen (Komersial)
- ✓ Sholat_ke toilet_Parkir_Pulang (Service)

Karakter : non formal, semi public, sibuk, cepat, terbuka, ramah, menerima, menarik/presentatif

c) Pengunjung (Pembeli)

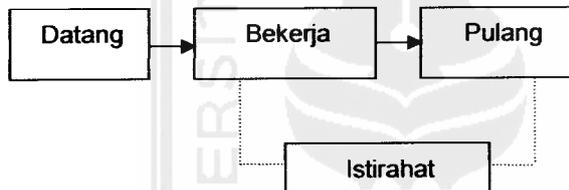


Analisa jenis dan karakter kegiatan pengunjung:

- ✓ Datang_Parkir_Informasi (Service)
- ✓ Lihat Pelelangan (Rekreatif)
- ✓ Melakukan transaksi (Komersial)
- ✓ Sholat_ke toilet_Parkir_Pulang (Service)

Karakter : non formal, public, tenang, santai.

d) Pengelola

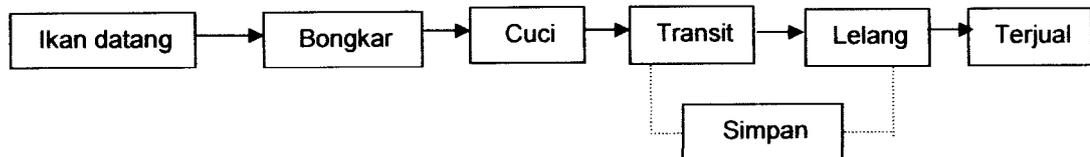


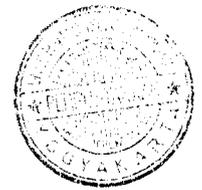
Analisa jenis dan karakter kegiatan Pengelola:

- ✓ Datang_Parkir_Administrasi/lobby (Service)
- ✓ Bekerja (Privat)
- ✓ Sholat_ke toilet_Parkir_Pulang (Service)

Karakter : formal, public, tenang, sibuk, konsentrasi, terbatas.

Obyek aktivitas (ikan)

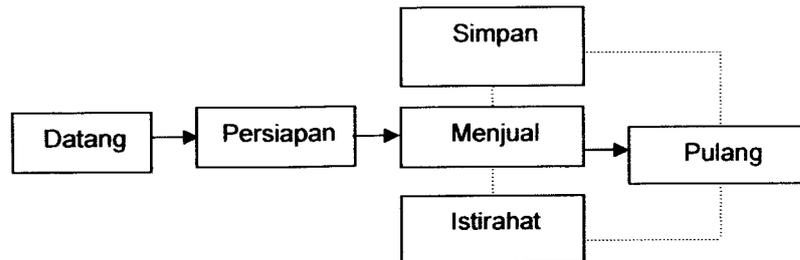




3) Aktivitas Perdagangan

Subyek pelaku aktivitas ini terdiri dari tiga:

a) Pedagang

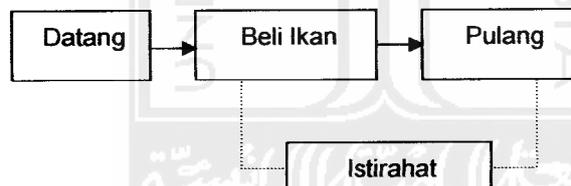


Analisa jenis dan karakter kegiatan pedagang :

- ✓ Datang_Parkir (Service)
- ✓ Persiapan (Service)
- ✓ Melayani Konsumen / menjual (Komersial)
- ✓ Simpan Ikan (Service)
- ✓ Sholat_ke toilet_Parkir_Pulang (Service)

Karakter : non formal, public, ramai, sibuk, cepat, terbuka, ramah, menerima, menarik/presentatif

b) Pengunjung (Pembeli)

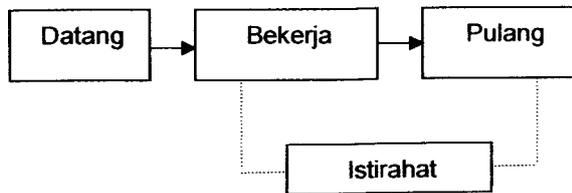


Analisa jenis dan karakter kegiatan pengunjung:

- ✓ Datang_Parkir_Informasi (Service)
- ✓ Melakukan transaksi (Komersial)
- ✓ Sholat_ke toilet_Parkir_Pulang (Service)

Karakter : formal, public, tenang, santai, konsentrasi, terbatas, ramah, menerima, menarik/presentatif

c) **Pengelola**

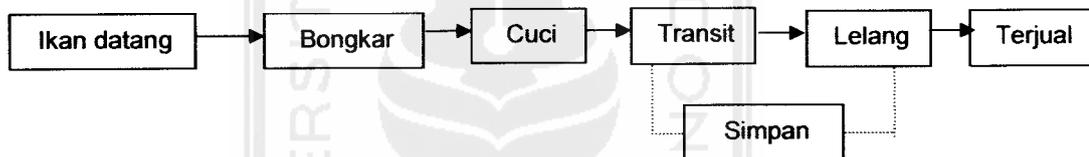


Analisa jenis dan karakter kegiatan Pengelola:

- ✓ Datang_Parkir_Administrasi/lobby (Service)
- ✓ Bekerja (Privat)
- ✓ Sholat_ke toilet_Parkir_Pulang (Service)

Karakter : formal, public, sibuk, konsentrasi, terbatas, ramah

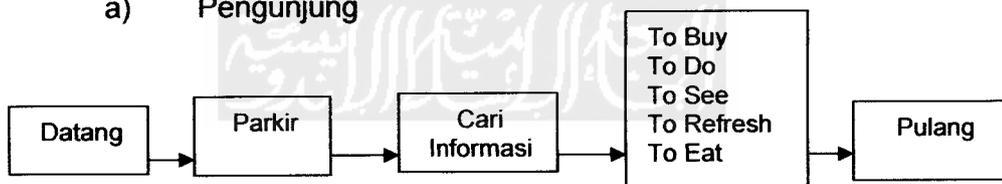
Obyek aktivitas (ikan)



4) Aktivitas Penunjang

Aktivitas ini adalah aktivitas rekreasi, Pelaku adalah pengunjung dan Pengelola

a) **Pengunjung**

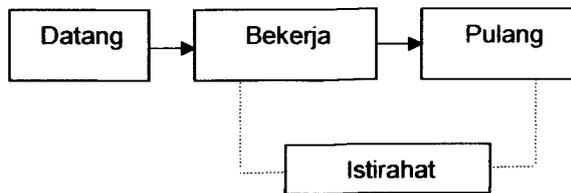


Analisa jenis dan karakter kegiatan pengunjung:

- ✓ Datang_Parkir_Informasi (Service)
- ✓ Aktivitas Rekreatif (Komersial_Rekreatif)
- ✓ Sholat_ke toilet_Parkir_Pulang (Service)

Karakter : santai, atraktif, dinamis.

b) Pengelola



Analisa jenis dan karakter kegiatan Pengelola:

- ✓ Datang_Parkir_Administrasi/lobby (Service)
- ✓ Bekerja (Privat)
- ✓ Sholat_ke toilet_Parkir_Pulang (Service)

Karakter : formal, public, sibuk, konsentrasi, terbatas, ramah

III.3. ANALISA RUANG

III.3.1. Kebutuhan dan Pengelompokan Ruang

Berdasarkan analisa aktivitas dan pelaku aktivitas diatas, kebutuhan dan pengelompokan ruang pada Pusat Perdagangan Ikan sebagai berikut:

No.	Kelompok Aktivitas	Aktivitas	Kebutuhan Ruang
1.	Aktivitas Utama	Bongkar Muat Kegiatan bongkar – muat dan dropping ikan Pelelangan Ikan Perdagangan	Dermaga Bongkar Transit Shed Hall Timbang Shelter Nelayan Tempat Cuci Ikan (Picking) Gudang Kereta Gudang Keranjang Gudang Garam Gudang Logistik Depot air Depot Bahan Bakar Lavatory Hall Lelang Ruang Pengepakan Lavatory Transit-shed Ruang Pengawas & Kasir Retail Penjualan Lavatory

	<p>2. Aktivitas Pendukung</p>	<p>Parkir</p> <p>Rekreasi</p> <p>Rekreasi Waterfront</p> <p>Pengelola & Manajerial</p> <p>Service</p>	<p>Area Parkir</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Motor ○ Mobil ○ Truk <p>Restaurant Terapung</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ R.Makan&MInum ○ Kasir ○ Dapur ○ Ruang Karyawan ○ Gudang ○ Toilet <p>Aquarium Diorama Biota Laut Water Park Plasa Gardu Pandang Kolam sepeda air</p> <p>Ruang Direksi Ruang Karyawan Administrasi Humas & Pelayanan Rapat Ruang Tamu Pantry Lavatory</p> <p>Ruang Genset Ruang Peralatan & MEE Ruang Pos Keamanan Ruang Pompa Lavatory Gudang</p>
<p>3. Aktivitas Penunjang</p>		<p>Sarana Ibadah</p> <p>Parkir</p> <p>Sarana Umum</p>	<p>Musholla</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Ruang Sholat ○ Ruang Wudhu ○ Lavatory <p>Area Parkir</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Motor ○ Mobil ○ Bus <p>Toserba Café Indoor</p>

III.3.2. Besaran Ruang

Untuk menghitung besaran ruang, adalah berdasarkan prediksi perkembangan PPS Cilacap kurun waktu 10 tahun ke depan:

Prediksi Jumlah Produksi Ikan 10 tahun kedepan
(perkiraan dalam ton)

TAHUN	JUMLAH	PENINGKATAN
1998	8245.46	8245.46
1999	5648.3	-2597.16
2000	4706.54	-941.76
2001	4292.25	-414.29
2002	5215.2	922.95
Rerata peningkatan		1043.04
Peningkatan dlm 10 thn		10430.4
Prediksi jumlah tangkapan tahun ke-10 (tahun 2012)		15645.6

Kebutuhan Ruang	Standar	Perhitungan	Luas
Aktivitas Bongkar Muat	- Rerata per hari pada 2012 = 42,86 ton / hari.		
Dermaga Bongkar	Standart 4 m ² /ton	42,86 x 4 = 171,44	172 m ²
Transit Shed Ikan	Standart 4 m ² /ton	42,86 x 4 = 171,44	172 m ²
Shelter Nelayan	Kapasitas 100 orang Standart : 2.5m ² / org	2.5 x 100 = 250 m ²	250 m ²
Lavatory (10 pria 10 wanita)	Standart : 1,5 m ² x 2 m ²	1,5 m ² x 2 m ² x 20 = 60	60 m ²
Gudang Kereta & Gudang keranjang.	Standart : 4 m ² /ton	42,86 x 4 = 171,44	172 m ²
Gudang Garam	Asumsi : 32 m ²		32 m ²
Gudang Logistik	Asumsi : 32 m ²		32 m ²
Depot Air	Asumsi : 16 m ²		16 m ²
Depot Bahan Bakar	Asumsi : 16 m ²		16 m ²
Ruang Cuci Ikan.	Standart : 4 m ² /ton	42,86 x 4 = 171,44	172 m ²
Hall Timbang	Standart : 4 m ² /ton	42,86 x 4 = 171,44	172 m ²
Sirkulasi orang	20 %		234 m ²
Sirkulasi barang	20 %		234 m ²
Luas			1638 m²

Pusat Perdagangan Ikan

Kebutuhan Ruang	Standar	Perhitungan	Luas
Aktivitas Pelelangan Ikan	-Prediksi produksi ikan 2012 = 15645,6 ton -Rerata per hari pada 2012 = 42,86 ton / hari -Sehari dilakukan 3X Lelang		
Hall Lelang	Standart : 12 m ² /ton	42,86 x 12 : 3 = 171.44 m ²	172 m ²
Ruang Pengepakan	Standart : 7 m ² /ton	42,86 x 7 : 3 = 100.006 m ²	100 m ²
Lavatory (2 pria 2 wanita)	Standart : 1,5 m ² x 2 m ²	1,5 m ² x 2 m ² x 4 = 12m ²	12 m ²
Transit Pengunjung	Menampung 100 orang Standart 1 m ² /orang	100 x 1 = 100 m ²	100 m ²
Ruang Kasir	Asumsi : 15 m ²		15 m ²
Cold-Storage	Standart : 7 m ² /ton	42,86 x 7 : 3 = 100,006 m ²	100 m ²
Sirkulasi orang	20 %		100 m ²
Sirkulasi Ikan	20%		100 m ²
Luas			699 m²

Jenis Kebutuhan Ruang	Standar	Perhitungan	Luas
Aktivitas Perdagangan Ikan	Asumsi jumlah pedagang = 10		
Retail Ikan Basah	Asumsi luas kios: @ 3m x 6m = 24 m ²	24 m ² x 5 = m ²	120 m ²
Retail Ikan Kering	Asumsi luas kios: @ 3m x 6m = 24 m ²	24 m ² x 5 = m ²	120 m ²
Gudang Lori	Asumsi luas kios: @ 3m x 6m = 24 m ²	24 m ² x 2 = m ²	48 m ²
Cold Storage	Asumsi luasan : 32 m ²		32 m ²
Lavatory (2 pria, 2 wanita)	Standart : 1,5 m ² x 2 m ² = 3m ²	3 m ² x 4 = 12m ²	12 m ²
Lobby Pedagang dan Pengelola	Standart : 2,5 m ² / orang	2.5 m ² x 20 = 50m ²	50 m ²
Selasar drop ikan	20 %		77 m ²
Selasar pengunjung	20 %		77 m ²
Luas			536m²

Pusat Perdagangan Ikan

Jenis Kebutuhan Ruang	Standar	Perhitungan	Luas
Parkir Pelelangan Ikan	Jumlah Truk = 6 Jumlah Mobil = 18 Jumlah Motor = 40		
Motor	Standar: $0,8 \times 1,8 = 1,44$	$1,44 \times 40 = 57,6$	58 m^2
Mobil	Standar: $5,8 \times 2,3 = 13,34$	$13,34 \times 18 = 240,2$	240 m^2
Truk	Standar: $9,2 \times 2,3 = 21,16$	$21,16 \times 6 = 129,6$	130 m^2
Sirkulasi	40%	$428 \times 40\% = 171,2$	172 m^2
Luas			600 m^2

Jenis Kebutuhan Ruang	Standar	Perhitungan	Luas
Aktivitas Rekreasi			
Restaurant terapung	Asumsi jumlah pengunjung = 100. Standar 1 orang makan = $1,9 \text{ m}^2$ Terdiri 18 unit, 1 unit = 5 orang.	$(1,9 \times 5) \times 18 = 171 \text{ m}^2$	171 m^2
Kasir			9 m^2
Dapur & R.Pantry	Asumsi 9 m^2 Asumsi 40 m^2	9 m^2 40 m^2	40 m^2
Ruang Karyawan	Asumsi 10 Karyawan 1 orang = 4 m^2	$4 \text{ m}^2 \times 10 = 40 \text{ m}^2$	40 m^2
Gudang	Asumsi 32 m^2	32 m^2	32 m^2
Lavatory (2 pria, 2 wanita)	Standart : $1,5 \text{ m}^2 \times 2 \text{ m}^2$	$1,5 \text{ m}^2 \times 2 \text{ m}^2 \times 4$	12 m^2
Rekreasi Waterfront			
Arena Sepeda Air	Asumsi 2400 m^2		2400 m^2
Gardu Pandang	Asumsi 80 m^2		80 m^2
Gazebo	Asumsi 36 m^2		36 m^2
Dermaga wisata	Asumsi 100 m^2		100 m^2
Sirkulasi	20 %		584 m^2
Luas			3504 m^2

Jenis Kebutuhan Ruang	Standar	Perhitungan	Luas
Aktivitas Pengelola & Manajerial			
Ruang Direksi	Asumsi 1 orang Standar kantor = 12 m ²	12 m ² x 1 orang = 12 m ²	12 m ²
Administrasi	Asumsi 10 orang Standar kantor = 12 m ²	12 m ² x 10 orang = 120 m ²	120 m ²
Humas & Pelayanan	Asumsi 10 orang Standar kantor = 12 m ²	12 m ² x 10 orang = 120 m ²	120 m ²
Rapat	Asumsi 120 m ²	1 x 120 m ²	120 m ²
Ruang Tamu	Asumsi 5 orang Standar kantor = 12 m ²	12 m ² x 5 orang = 60 m ²	60 m ²
Pantry	Asumsi 10 m ²	1 x 10 m ²	10 m ²
Lavatory (2 pria, 2 wanita)	Standart : 1,5 m ² x 2 m ²	1,5 m ² x 2 m ² x 4 = 12 m ²	12 m ²
Sirkulasi	20 %	454 x 20% = 90,8	91 m ²
Luas			545 m²

Jenis Kebutuhan Ruang	Standar	Perhitungan	Luas
Aktivitas Service			
Ruang Genset	Asumsi 30 m ²	1 x 30 m ²	30 m ²
Ruang Peralatan & MEE	Asumsi 30 m ²	1 x 30 m ²	30 m ²
Ruang Keamanan	Asumsi 2m x 2m = 4 m ²	1 x 4 m ²	4 m ²
Ruang Pompa	Asumsi 30 m ²	1 x 30 m ²	30 m ²
Lavatory (2 pria, 2 wanita)	Standart : 1,5 m ² x 2 m ²	1,5 m ² x 2 m ² x 4	12 m ²
Gudang	Asumsi 30 m ²	1 x 30 m ²	30 m ²
Sirkulasi	20 %	136 x 20% = 27,2 m ²	28 m ²
Luas			164 m²

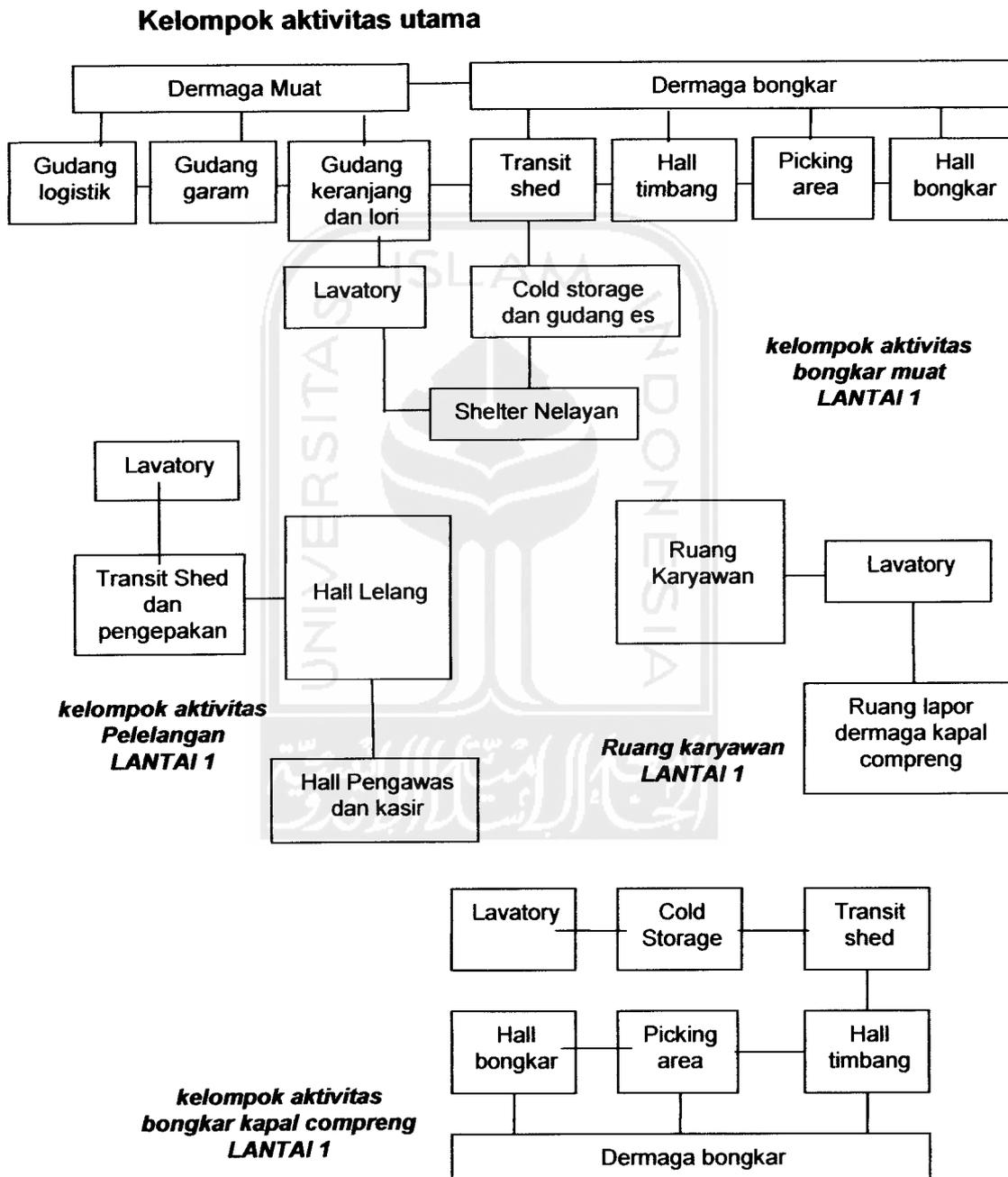
Jenis Kebutuhan Ruang	Standar	Perhitungan	Luas
Aktivitas Penunjang Musholla			
- R Sholat	Kapasitas 90 orang Standart: 1,35 x 0,6 = 0,8 m ² / orang	0,8 m ² x 90 = 72 m ²	72 m ²
- T Wudhu	Kapasitas 10 Orang Standart: 1,85 x 0,9 = 1,66 m ² / Orang	1,66 m ² x 10 = 16,6 m ²	17 m ²
- Lavatory (2 pria, 2 wanita)	Standart : 1,5 m ² x 2 m ² 25 m ²	1,5 m ² x 2 m ² x 4 = 12 m ²	12 m ² 25 m ²
- Lainnya Sirkulasi	20 %	94,1 m ² x 20% = 18,82 m ²	19 m ²
Toserba	Asumsi 200 m ²	1 x 200 m ²	200 m ²
Café Indoor	Asumsi jumlah pengunjung = 100. Standar 1 orang makan = 1,9 m ²	1.9 m ² x 100 = 190 m ²	190 m ²
Aquarium Indoor	Asumsi 200 m ²	1 x 200 m ²	200 m ²
Diorama biota laut	Asumsi 400 m ²	1 x 200 m ²	400 m ²
Sirkulasi	20 %		227 m ²
Luas			1362 m²

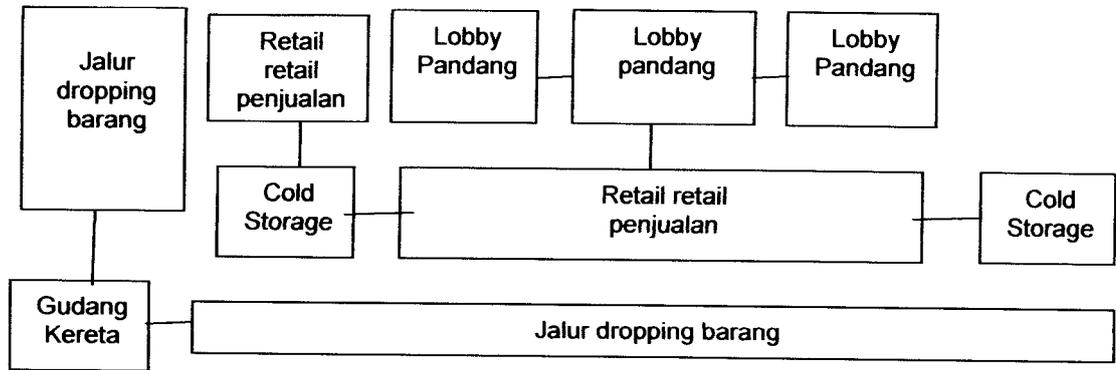
Jenis Kebutuhan Ruang	Standar	Perhitungan	Luas
Parkir Pelelangan Ikan	Jumlah Bus = 10 @ 50 orang Jumlah Mobil = 20 @ 5 orang Jumlah Motor = 50 @ 2 orang		
Motor	Standar: 0,8 x 1,8 = 1,44	1,44 x 50 = 72	72 m ²
Mobil	Standar: 5,8 x 2,3 = 13,34	13,34 x 20 = 266.8	267 m ²
Bus	Standar: 10,9 x 2,5 = 27,25	27,25 x 10 = 272.5	273 m ²
Water fountain	Asumsi 80 m ² Jumlah 3 buah	80 x 3 = 120	240 m ²
Tempat istirahat	Asumsi 500 m ²		500 m ²
Jalur pedestrian	40%		491 m ²
Taman	40%		491 m ²
Sirkulasi Parkir	60%		739 m ²
Luas			896m²

III.3.3. Hubungan Ruang

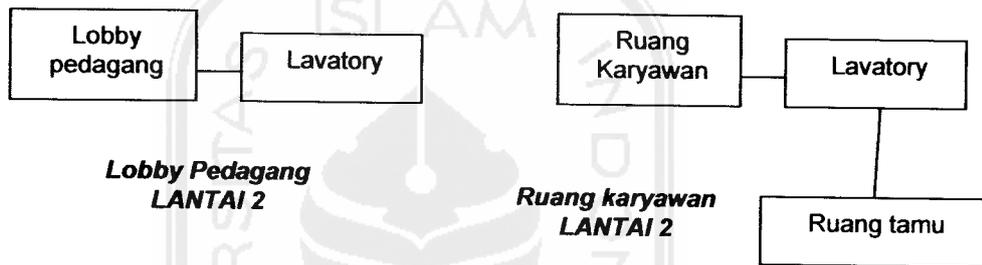
Berdasarkan pengelompokan ruang, pola hubungan ruang setiap kelompok ruang di setiap lantai adalah sebagai berikut:

A) Hubungan Ruang Mikro

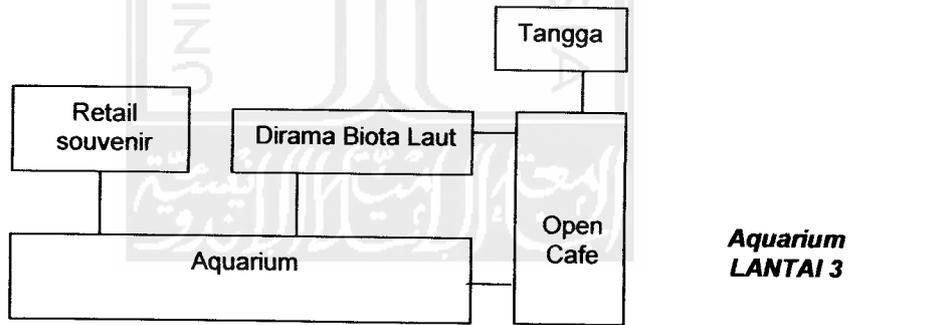




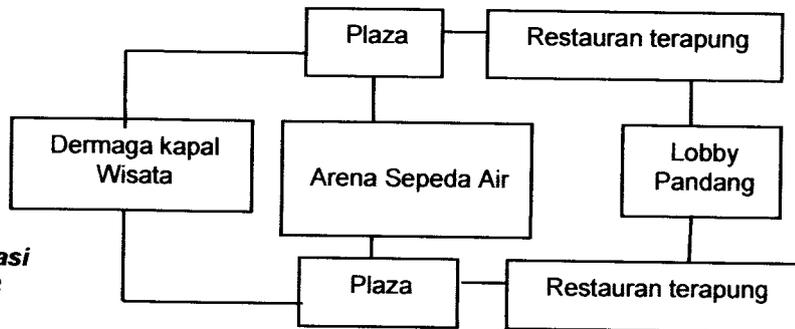
kelompok aktivitas Penjualan eceran LANTAI 2



Kelompok aktivitas rekreasi

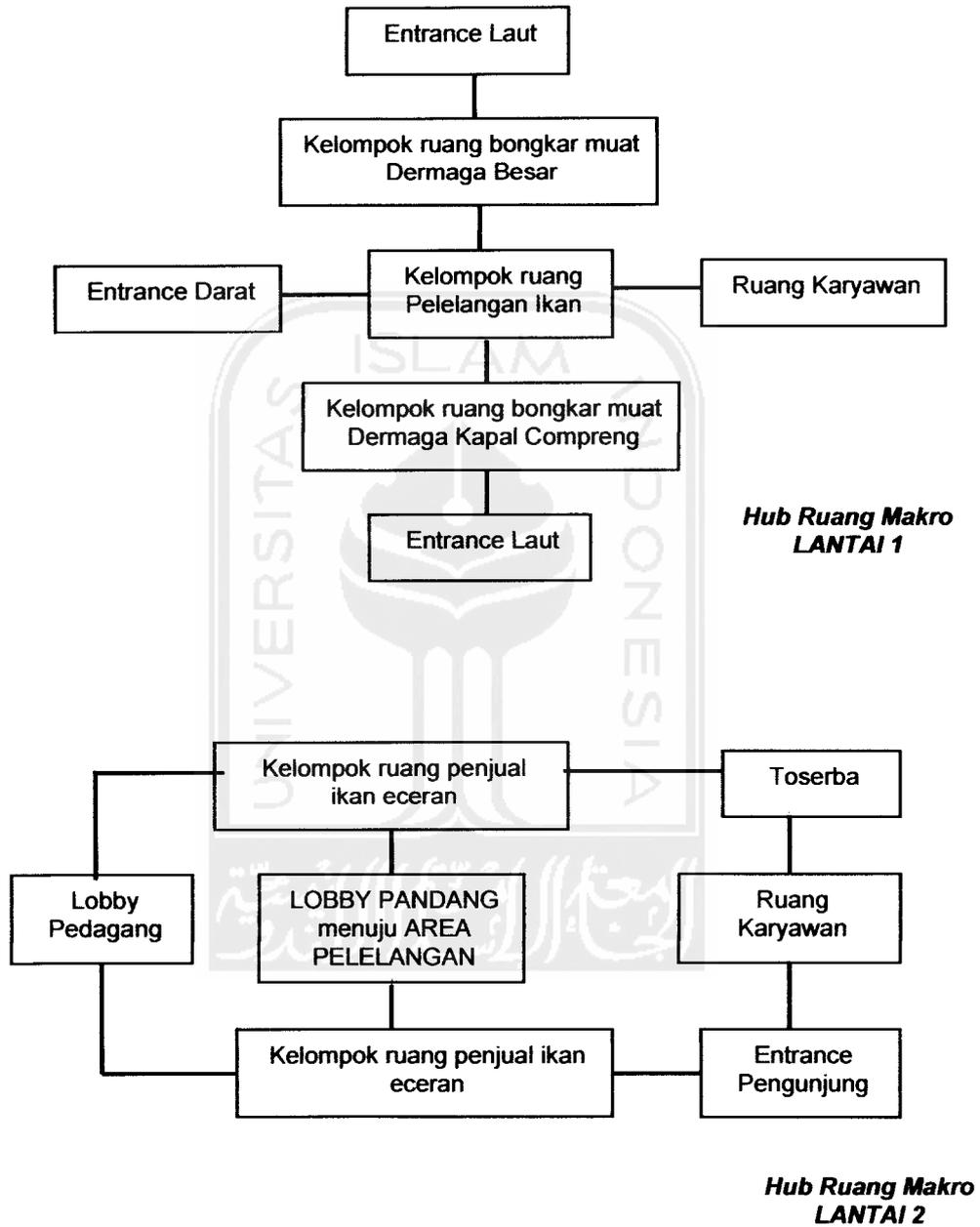


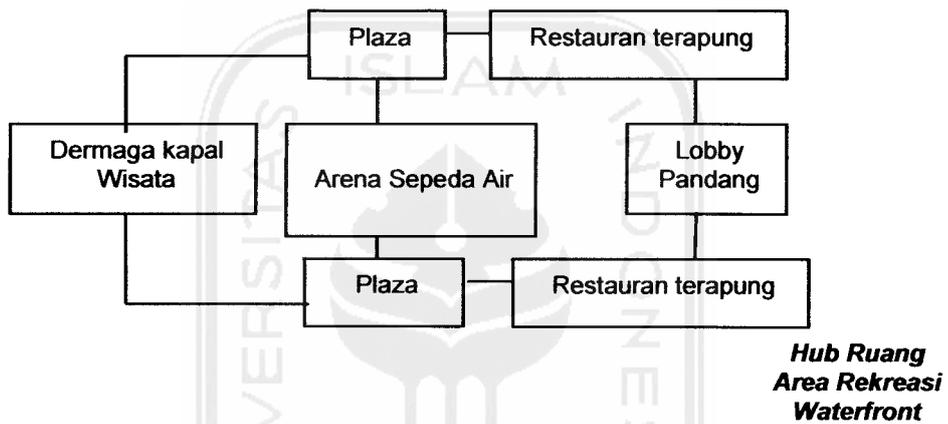
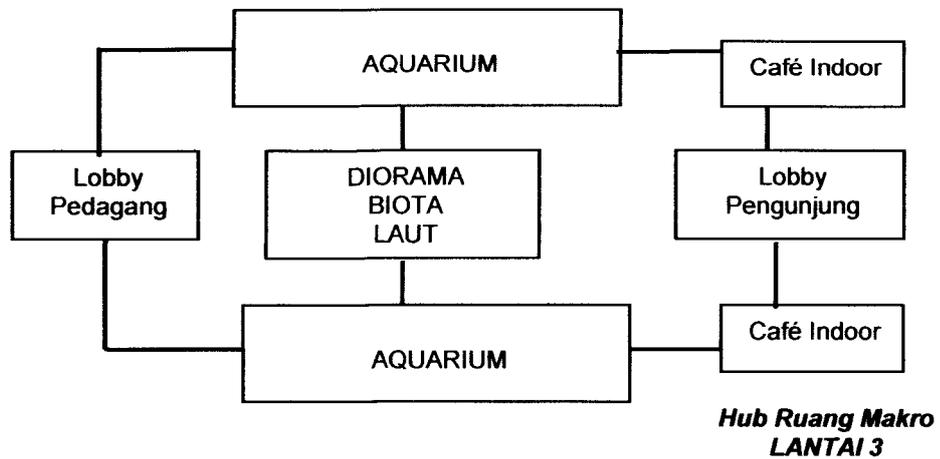
Area Rekreasi LANTAI 3



B) Hubungan Ruang Makro

Berdasarkan Pola hubungan ruang mikro, didapat pola hubungan ruang makro sebagai berikut;

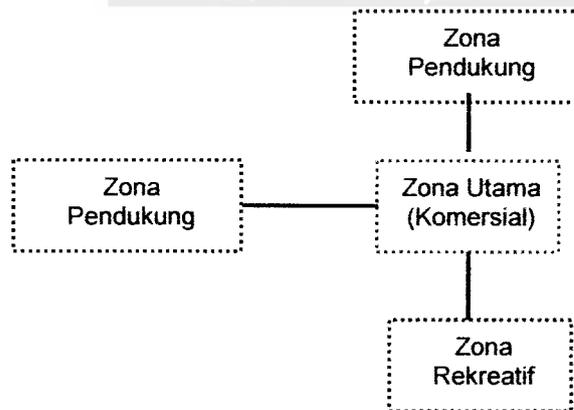




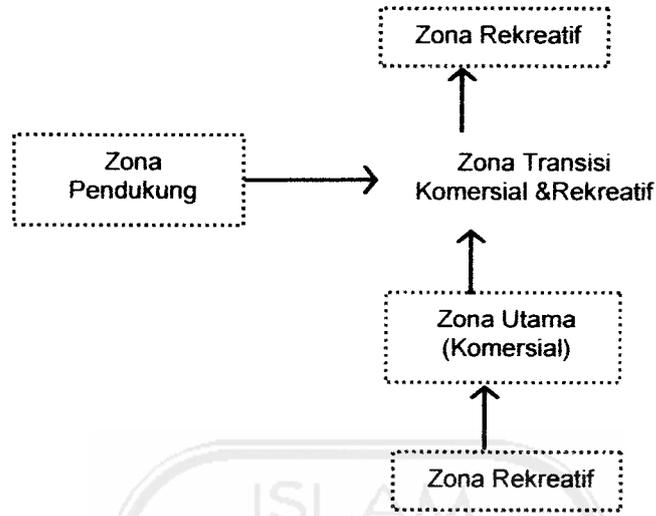
III.4. ZONNING

Berdasarkan analisa pola dan hubungan ruang, zoning pada Pusat Perdagangan Ikan adalah sebagai berikut:

A) Zonning Horizontal

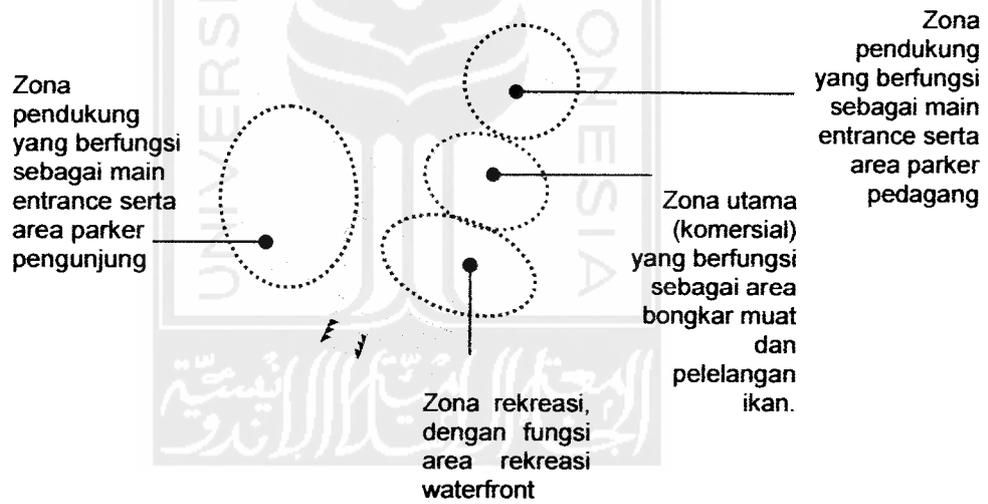


B) Zonning Vertikal



III.5. PLOTTING

Adapun skema perletakan dalam site sebagai berikut



III.6. KONSEP PERANCANGAN

III.6.1. Kriteria Desain

Demi tercapainya keberhasilan desain Pusat perdagangan ikan ini, maka ditetapkan kriteria desain sebagai berikut:

1. Fungsional

Tercapainya keterpaduan antara fungsi komersial dan rekreatif, yang meliputi:

- Tata ruang ; penataan ruang yang membawa karakter rekeatif
- Sirkulasi ; alur sirkulasi yang membawa pelaku untuk bergerak
- Hubungan Ruang ; Keterkaitan antara fungsi utama dan pendukung

2. Simbolik

meliputi:

- Tata masa ; Pengaturan masa mengambil analogi dari unsur perairan
- Bentuk ; Pengambilan analogi sarana kelautan

3. Hubungan Lingkungan

- Adanya korelasi bangunan dengan lingkungan, sehingga tercipta komonikasi antara bangunan dengan air.

4. Biaya

- Bangunan yang mempunyai nilai efisiensi dan efektifitas.

III.6.2. Jenis Transformasi Desain

Konsep transformasi yang dipilih untuk menyelesaikan masalah desain dari karakter rekreatif adalah dengan mengambil karakter atau sifat rekreatif yang akan ditransformasikan secara metafora ke dalam desain. Metafora, melihat pada abstraksi hal/benda lain. Metafora kombinasi (*combined Metaphor*) adalah gabungan ide atau gagasan pemberangkatan metaforiknya berasal dari sebuah konsep abstrak, sebuah ide, sifat manusia, atau kualitas obyek (alami, tradisi, budaya) dengan melalui karakter materi atau visual obyek konkrit. Dengan menganalisa sifat dan karakter inti dari rekreatif dan melihat visual obyek yang kemudian digunakan sebagai pedoman dalam merancang dan memecahkan permasalahan yang ditimbulkan.

III.6.3. Proses Transformasi Desain

Secara singkat, karakter rekreatif, yaitu :

1. Transformasi karakter alam (*natural*) dalam hal ini karakter air
 - a. Obyek berupa objek alam (air)
 - b. Transformasi objek
 - c. Hasil transformasi berupa
 - orientasi dan tata masa
 - Pergerakan (*movement*)
 - Penggabungn elemen materi (*joinings elements*)
2. Fragmentasi objek (*fragmentation*)
 - Mengambil analogi dari sarana kelautan (kapal)

Karakter tersebut akan diwujudkan secara konkret ke dalam konsep bentuk dan ruang baik secara makro (keseluruhan/garis besar) maupun mikro (bagian/detil).

1. Transformasi karakter alam

Tata masa

Karakter air fleksibel di transformasikan dalam tata letak masa yang fleksibel mengikuti bentuk site. Orientasi dan tata letak masa bangunan menyesuaikan dengan bentuk site dan mengarah ke laut / perairan untuk memberi kesan adanya dialog dengan air.

Karakter air yang fleksibel ditransformasikan dalam penataan masa yang mengikuti bentuk site

Untuk memperoleh kesan adanya dialog dengan air, orientasi masa bangunan diarahkan menuju ke arah laut

Pergerakan

Karakter air cenderung bergerak di transformasikan dalam wujud;

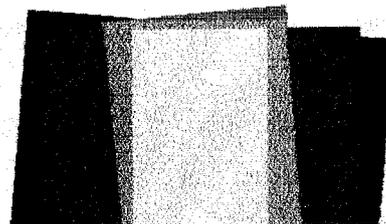
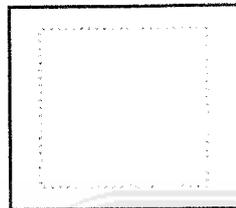
- 1) tata masa bangunan

Penataan masa pendukung mengambil analogi dari air yang mengalir menuju satu muara.

Analogi air mengalir diatur dalam penataan jembatan penghubung dengan liku, sebagai wujud dari konsep rekreatif.

2) Pergerakan dinding dengan dinding (secara horisontal dan vertikal)

Dengan cara merotasi atau merubah sudut kemiringan suatu dinding terhadap dinding yang lainnya.

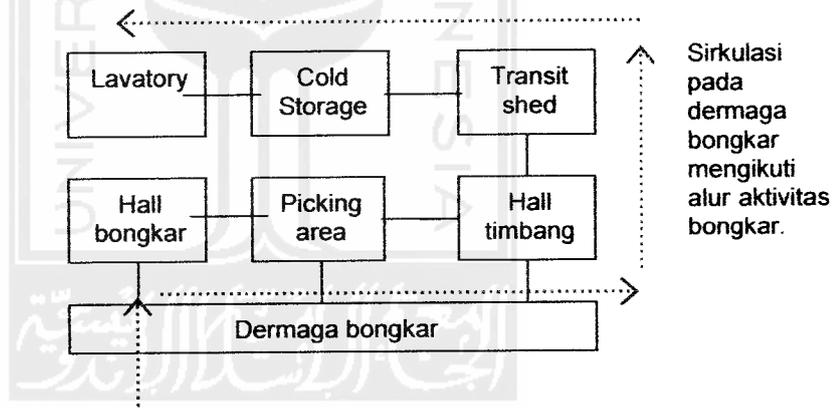


Denah semakin keatas bergerak ke luar

Dinding bergerak naik turun serta kemiringannya.

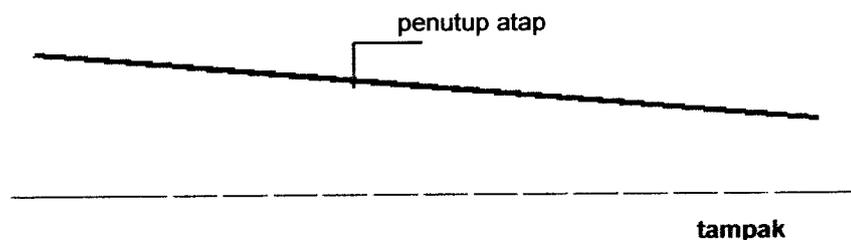
3) Pergerakan sirkulasi

Sirkulasi diatur berdasarkan skenario aktivitas pelaku



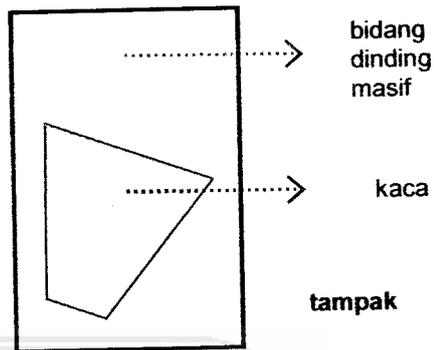
4) Pergerakan kolom dengan penutup atap

Perbedaan ketinggian tiap kolom yang diikuti pergerakan penutup atap yang miring sudutnya.



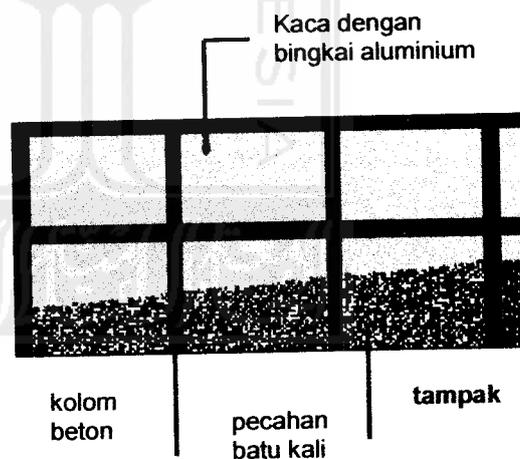
5) Pergerakan dinding dengan bukaan jendela kaca

Posisi bukaan jendela kaca yang miring terhadap bidang dinding masif.



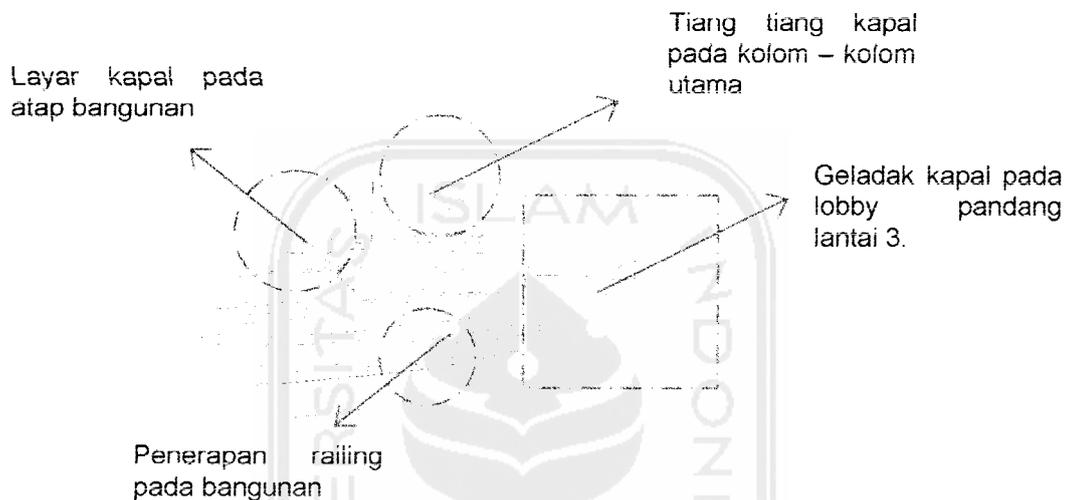
Penggabungan elemen materi (*joinings elements*)

Dalam satu bidang atau massa menggunakan elemen alami (batu pualam/batu kali, kayu) dan elemen non-alami (beton, kaca, baja).



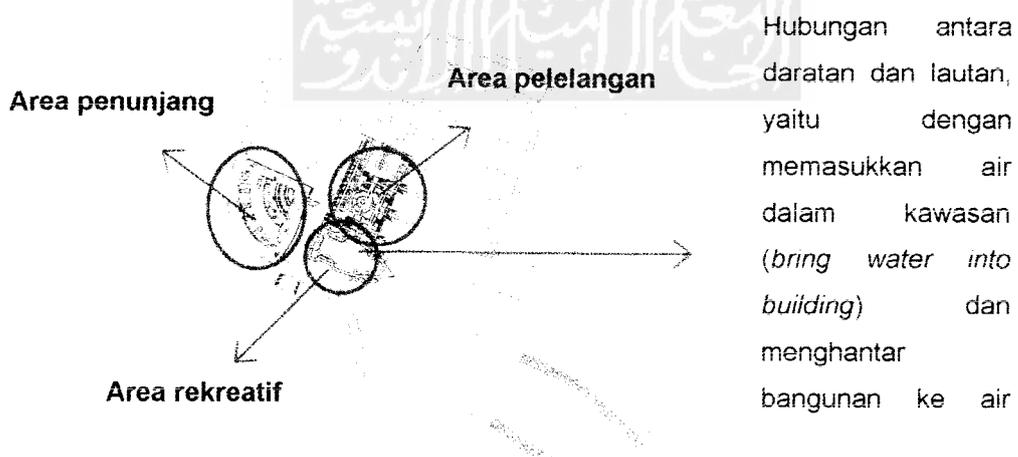
2. Fragmentasi obyek

Pencuplikan sebagian bentuk sarana kelautan (kapal) yang ditransformasikankan dalam bentuk sebagai wujud simbolik bangunan yang atraktif dan dinamis. Penerapan elemen elemen kapal pada bangunan dalam skala besar dan kecil.



III.6.4. Konsep Mixed-Use Waterfront

o Waterfront pada Landscape



III.6.5. Konsep Sirkulasi

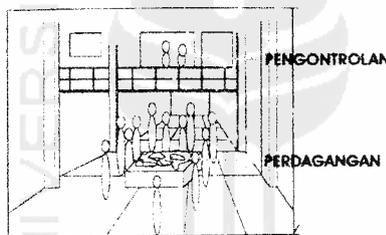
Sirkulasi Ruang dalam

Konsep sirkulasi ruang dalam:

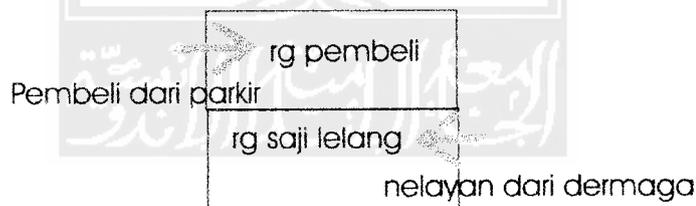
- o Pemisahan antara tempat lelang ikan dengan sirkulasi pedagang dan tempat pedagang melakukan pelelangan dengan perbedaan ketinggian lantai.



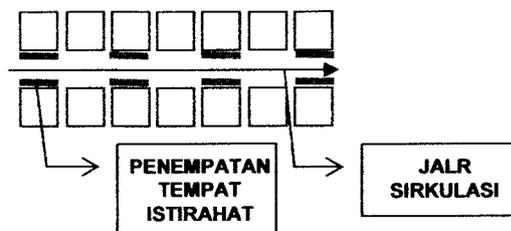
- o Pemisahan vertical di ruang pelelangan untuk mempermudah pengontrolan oleh ruang Pusat Perdagangan Ikan



- o Pemisahan Jalur sirkulasi nelayan dengan pedagang

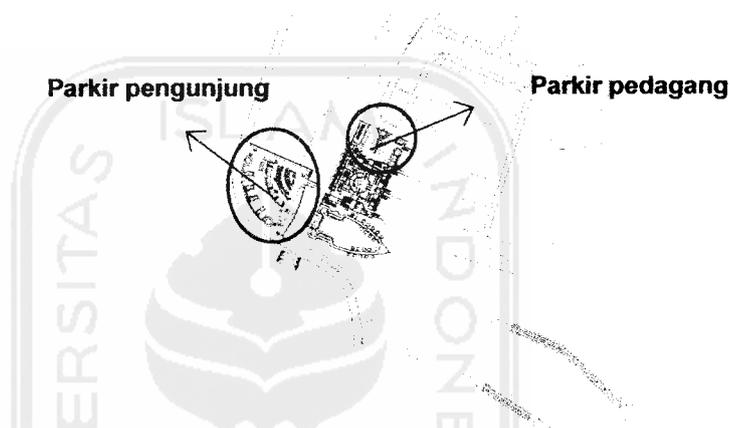


- o Penempatan tempat peristirahatan pada jalur sirkulasi ruang dalam



1) Sirkulasi Ruang Luar

- Area Parkir untuk kendaraan pengangkut dari TPI dan pengunjung area rekreasi dipisahkan, untuk memberi kelancaran keluar masuk kendaraan.
- Jalur sirkulasi pedagang dan pembeli dengan armada distribusi dipisahkan pada pemberhentiannya, agar tidak saling mengganggu dari masing – masing kegiatan tersebut.



Konsep Tata Ruang Luar

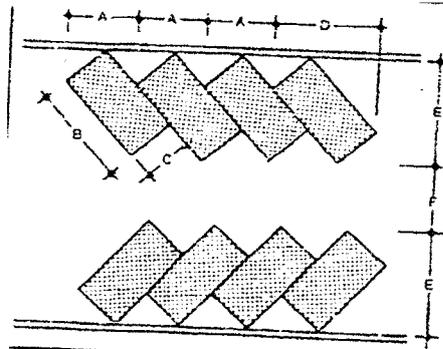
1) Pedestrian

Agar Pejalan Kaki merasa nyaman, jalur pedestrian dilengkapi dengan street furniture, dengan diperegas:

- Penaikan lantai
- Perbedaan tekstur dan pola lantai untuk menunjukkan jalan.

2) Pedestrian

Tempat Parkir untuk kendaraan roda empat berada di luar bangunan disusun berderet dengan pola gergaji lurus dengan ukuran sesuai standar, sebagai peneduh digunakan pohon – pohon.



pola parkir gergaji lurus

Parkir kendaraan roda dua berada di luar bangunan, berada disusun berderet dengan pohon sebagai peneduh.

Parkir pengangkut berada di area pelelangan, agar akses pengangkutan lebih mudah.

3) Plaza

Plaza berfungsi sebagai orientasi bangunan yang berkesan rekreatif, kesan tersebut diwujudkan dengan:

- Pohon – pohon peneduh
- Pot – pot tanaman
- Tempat duduk
- Air mancur
- Kolam ikan
- Lampu taman pola dan tekstur lantai berbeda
- Perbedaan tinggi permukaan lantai

