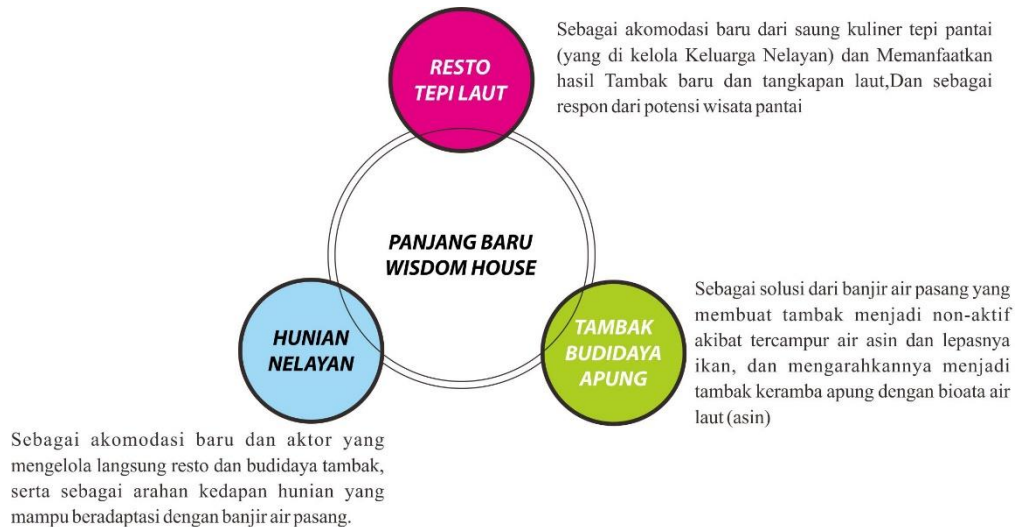


BAB III

KONSEP PERANCANGAN

3.1. Konsep Perancangan Arsitektural

3.1.1. Diagram Integrasi Fungsi Bangunan



Gambar 52. Diagram Konsep Utama

Sumber : Penulis, 2018

3.1.2. Konsep Bisnis Plan Resto

1. Pembagian Jenis Ruang

-**Lesehan 50%**, Karena dominan dari pengunjung kuliner seafood adalah untuk makan besar, seperti bersama keluarga, rombongan atau lainnya, dari observasi dan pengalaman penulis lesehan lebih fleksibel untuk makan, dan lebih santai) (**Indoor**)

-**Duduk 30%**, Untuk beberapa kelas terkadang membutuhkan posisi makan duduk untuk suasana yang lebih intim dan formal. (**Indoor dan Outdoor**)

-**Semi Café 10%**, Untuk beberapa kelas tertentu hanya ingin minum dan menongkrong atau bersantai, maka ruang bagi aktivitas café sebesar 20 % (**Indoor dan Outdoor**)

2. Jenis Makanan dan Minuman

a .Makanan

-**Seafood (Dari Laut : Cumi, Udang, Kakap, Pihi, Bawal) dapat memilih langsung dari stok (Dari Hasil Tambak: Kepiting Soka, Kerapu Macan) sebagai menu special ,mengambil langsung dari tempat stok**

-Non Seafood : Ayam, Nasgor, Mie Goreng, Sayur (Ca Kangkung, Tumis Kangkung)

b.Minuman

-Ice (Kelapa Muda, Teh , Susu)

-Hot (Kopi, Teh)

3. Penunjang Fasilitas

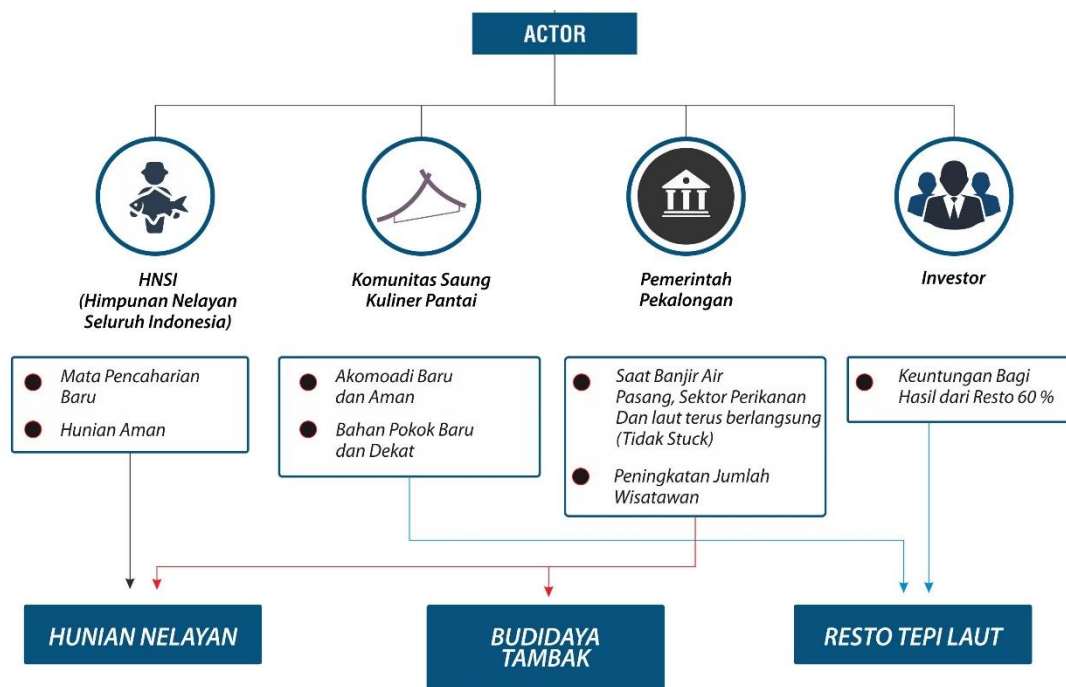
a. Souvenir (Investor / Hasil Kerajinan Masyarakat Setempat)

- Cidera Mata (Gantungan kunci dari kerang, dsb)

- Makanan (Keripik atau jajanan olahan laut)

- Minuman (Softdrink atau minuman kemasan)

4.1.3. Konsep Diagram Feedback Tiap Aktor



Gambar 53. Diagram Feedback Tiap Aktor

Sumber : Penulis, 2018

Sesuai dengan konsep “House of Wisdom” yang rahmatan alamin,memberi kesejahteraan bagi seluruh actor yang terlibat dan bagi masyarakat sekitarnya. Dimana Aktor yang terlibat adalah Pemerintah, Investor, Komunitas HNSI (Himpunan Nelayan Seluruh Indonesia), dan Komunitas Saung Kuliner Tepi Pantai.

3.1.4. Pengguna Bangunan

Pengguna pada bangunan “Panjang Baru Wisdom House” ini sebagai berikut :

Pengunjung : Pengunjung Resto, Pengunjung Budidaya Tambak Keramba Apung, Pengunjung Hunian

Pengelola : Pengelola Resto, Pengelola Budidaya Tambak Keramba Apung, Pengelola Bangunan (Penghuni)

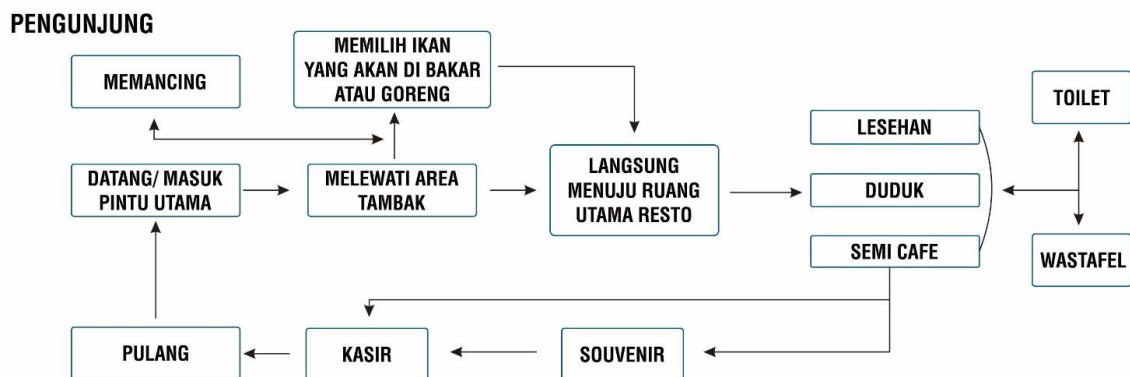
Pedagang : Resto, Oleh-oleh/ Souvenir

Penghuni : Penghuni Bangunan (Nelayan)

3.1.5. Tata Alur/ Sirkulasi Pengguna Di Setiap Fasilitas

A. Skema Fasilitas Resto

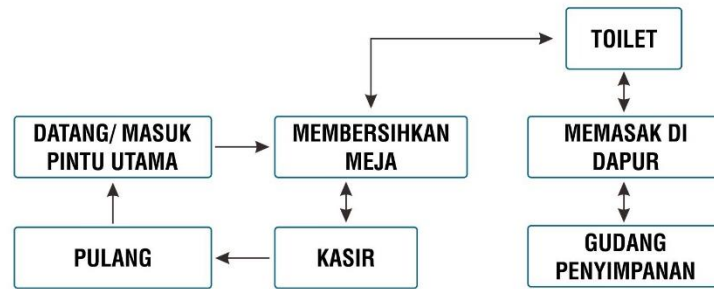
1. Pengunjung



Gambar 54. Diagram Alur Aktifitas Pengunjung didalam Resto

Sumber : Penulis, 2018

2. Pengelola

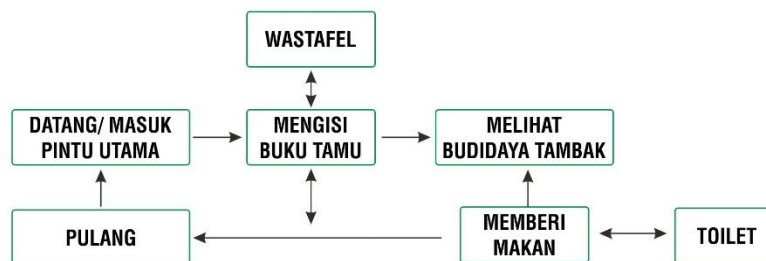


Gambar 55. Diagram Alur Aktifitas Pengelola didalam Resto

Sumber : Penulis, 2018

B. Skema Fasilitas Tambak Budidaya Keramba Apung

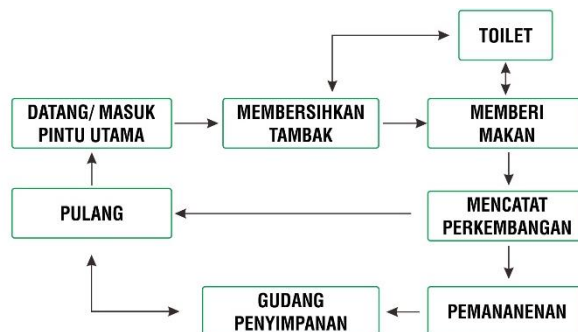
1. Pengunjung



Gambar 56. Diagram Alur Aktifitas Pengunjung didalam Tambak Budidaya

Sumber : Penulis, 2018

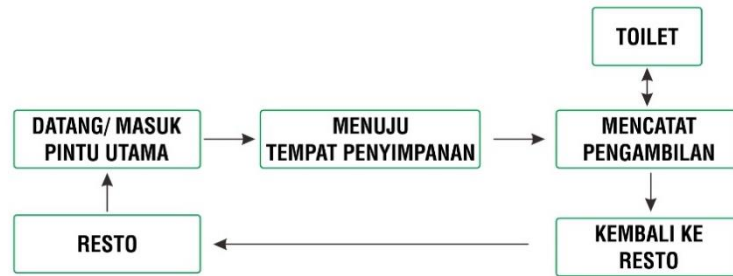
2. Pengelola Tambak



Gambar 57. Diagram Alur Aktifitas Pengelola Tambak didalam Tambak Budidaya

Sumber : Penulis, 2018

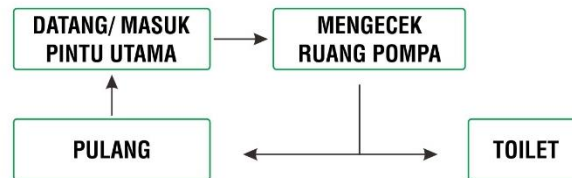
3. Pengelola Resto



Gambar 58. Diagram Alur Aktifitas Pengelola Resto didalam Tambak Budidaya

Sumber : Penulis, 2018

4. Pengelola Sistem



Gambar 59. Diagram Alur Aktifitas Pengelola Sistem didalam Tambak Budidaya

Sumber : Penulis, 2018

C. Skema Hunian Nelayan

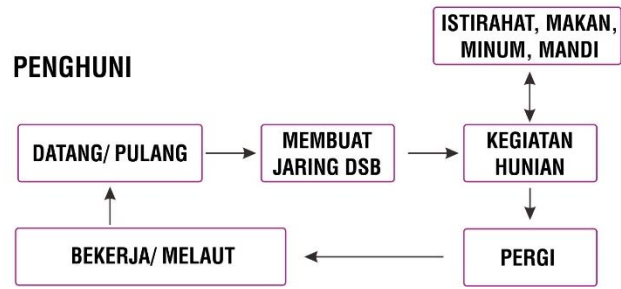
1. Pengunjung



Gambar 60. Diagram Alur Aktifitas Pengunjung didalam Area Hunian

Sumber : Penulis, 2018

2. Penghuni



Gambar 61. Diagram Alur Aktifitas Penghuni didalam Area Hunian

Sumber : Penulis, 2018

3.1.6. Konsep Kebutuhan Ruang

Berikut merupakan tabel kebutuhan ruang pengguna dalam bangunan ini :

FASILITAS	PENGGUNA	AKTIFITAS	RUANG
RESTORAN	PENGUNJUNG	Datang Memesan Makanan Mencuci Tangan Makan Membayar Ke Toilet Pulang	Tempat Parkir Meja Makan Wasafel Meja Makan Kasir Toilet Tempat Parkir
	PENGELOLA (Koki)	Datang Menyiapkan Bahan Menyimpan Bahan Mencuci Bahan Memasak Mencuci Alat Sholat Makan Ke Toilet Pulang	Tempat Parkir Gudang Penyimpanan Lemari Pendingin Tempat Cuci Dapur Kotor Tempat Cuci Mushola Pantry Toilet Tempat Parkir/ Hunian Nelayan
	PENGELOLA (Pelayan Resto)	Datang Membersihkan Resto (Meja,dsb) Mencatat Pesanan Mengantar Pesanan Sholat Makan Ke Toilet Pulang	Tempat Parkir Resto Meja Makan Meja Makan Mushola Pantry Toilet Tempat Parkit/ Hunian Nelayan
	PENGELOLA (Kasir)	Datang Merekap Keuangan Melayani Pembayaran Sholat Makan Ke Toilet Pulang	Tempat Parkir Tempat Kasir Tempat Kasir Mushola Pantry/ Kantin Toilet Tempat Parkir/ Hunian Nelayan

Tabel 9. Kebutuhan Ruang Pengguna dan Kegiatan Resto

Sumber : Penulis, 2018

FASILITAS	PENGGUNA	AKTIFITAS	RUANG
TAMBAK KERAMBA APUNG BIOTA LAUT (Kepiting Soka, Kerapu Macan)	PENGUNJUNG	Datang Melihat Budidaya Tambak Ikut Memberi Makan Melihat Proses Pemanenan dan Penebaran Bibit Pulang	Tempat Parkir Selasar Area Keramba Apung Selasar Area Keramba Apung Tempat Parkir
	PENGELOLA (Sistem)	Datang Mengecek Pengairan & Ruang Pompa Membenahi Kerusakan Pulang	Tempat Parkir Gudang Penyimpanan Lemari Pendingin Tempat Cuci Dapur Kotor Tempat Cuci Mushola Pantry Toilet Tempat Parkir/ Hunian Nelayan
	PENGELOLA (Tambak Budidaya)	Datang Membersihkan Area Tambak Mencatat Perkembangan Biota Memberi Makan Menebar Bibit Pemanenan Mushola Ke Toilet Pulang	Tempat Parkir Area Keramba Apung Area Keramba Apung Area Keramba Apung Area Keramba Apung Area Keramba Apung Mushola Toilet Tempat Parkir/ Hunian
	PENGELOLA (Daari Resto)	Datang Mengambil Stok yang telah di panen Pulang/ Kembali Ke Resto	Tempat Parkir Ruang Penyimpanan Stok/ Area Tambak

Tabel 10. Kebutuhan Ruang Pengguna dan Kegiatan Budidaya Tambak Keramba Apung

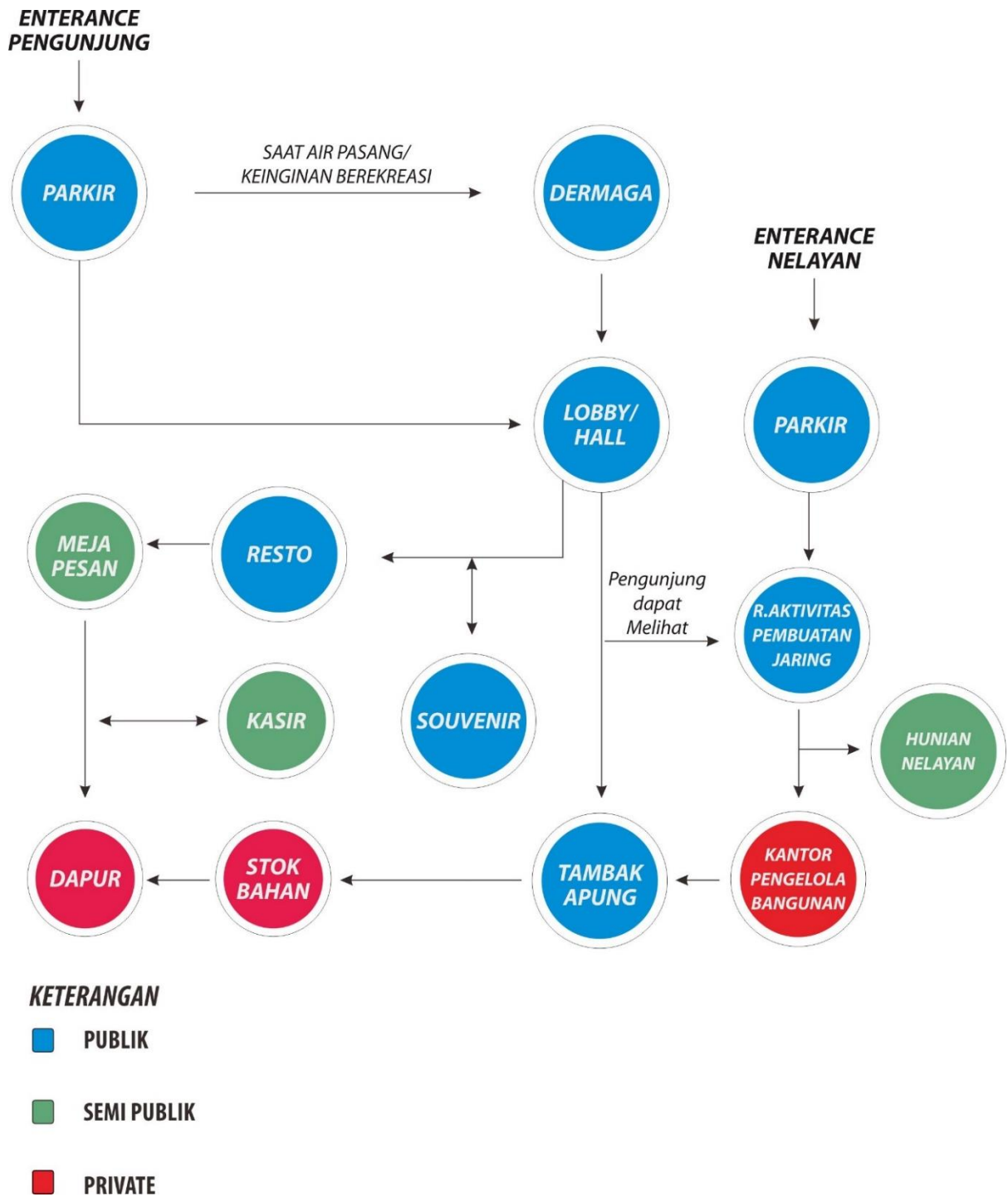
Sumber : Penulis, 2018

FASILITAS	PENGGUNA	AKTIFITAS	RUANG
HUNIAN NELAYAN	PENGUNJUNG	Datang Melihat Aktifitas Nelayan (Mempelajari) Bercengkrama Pulang	Tempat Parkir Area Hunian Nelayan Tempat Parkir
	PENGHUNI	Pergi Istirahat Mandi Masak Makan Bersantai Sholat Bekerja Pulang	Tempat Parkir Kamar Tidur Toilet Dapur Ruang Makan Ruang Keluarga Mushola Melaut, Resto, Budidaya Keramba Apung

Tabel 11. Analisis Pengguna dan Kegiatan Hunian Nelayan

Sumber : Penulis, 2018

3.1.7. Konsep Tata Ruang / Organisasi Ruang

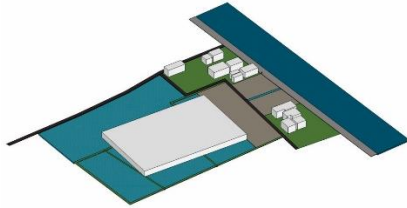


Gambar 62. Diagram Konsep Organisasi Ruang

Sumber : Penulis, 2018

3.1.8. Konsep Tata Massa / Transformasi Bentuk Massa Bangunan

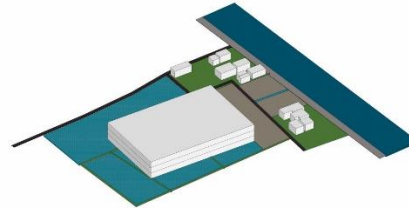
A. Berdasarkan Peraturan Bangunan



DASAR BENTUK MASSA BANGUNAN

Dari hasil analisis bentuk massa bangunan yang di dapatkan memanjang sebagai respon dari, kondisi lahan, view, kebisingan, dan sirkulasi serta bentuk site

Luas Lantai Dasar : 90m x 60m
: 5.400 m²



JUMLAH LANTAI BANGUNAN

Dari hasil perhitungan KDB dan KLB maka di temukan

KDB : 8.500 m²
KLB : 34.000 m²

Jumlah Lantai : KLB/KDB
: 34.000/8.500
: 4 Lantai

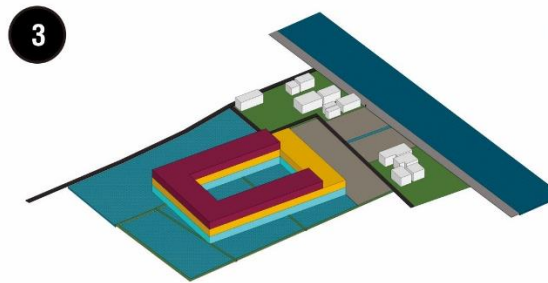
Jumlah Lantai yang digunakan 3 Lantai

Gambar 63. Konsep Massa Bangunan Berdasarkan Peraturan Bangunan

Sumber : Penulis, 2018

Dari peraturan bangunan yang ada dan dari analisis (kondisi lahan, view, kebisingan, sirkulasi dan kebutuhan ruang) secara garis besar ditemukan bentuk massa bangunan yang memanjang dan jumlah lantai maksimal yaitu 4 lantai, dalam perancangan ini sebagai mana telah di analisis fungsi kebutuhan ruang, maka keperluan lantai yang di pakai adalah 3 lantai dengan luasan lantai dasar sebesar 2.754 m²

B. Berdasarkan Pembagian Zonasi Fungsi



PEMBAGIAN ZONASI FUNGSI

KETERANGAN

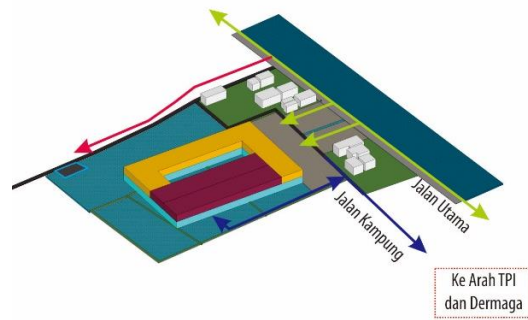
- **ZONA PUBLIK** (BUDIDAYA TAMBAK KERAMBA APUNG, PEMBUATAN JARING, PEMANENAN, PENYETOKAN)
- **ZONA PUBLIK dan SEMI PUBLIK** (RESTORAN, RUANG PENGELUARAN, RUANG INSTALASI)
- **ZONA PRIVATE dan SEMI PRIVATE** (HUNIAN NELAYAN, RUANG MENJEMUR DSB)

Gambar 64. Konsep Massa Bangunan Berdasarkan Zonasi Fungsi

Sumber : Penulis, 2018

Untuk Area lantai 1 diperuntukan untuk aktivitas Publik dan kegiatan semi Hunian, seperti Tambak, Pembuatan Jaring, Pemanenan, Penjualan Hasil Tambak, Penyetokan, dan kegiatan Wisata untuk belajar dan melihat bagaimana budidaya tambak berlangsung, sedangkan untuk zona Lantai 2 digunakan untuk Aktivitas Resto dimana merespon agar ketika banjir datang wisatawan yang berkunjung dan makan di resto tetap dapat masuk dan berlangsung, lantai 2 juga dapat digunakan untuk aktivitas hunian nelayan, dan lantai 3 untuk hunian tetap/ juga resto.

C. Berdasarkan Sirkulasi



RESPON SIRKULASI

- JALUR DATANGNYA WISATAWAN
- JALUR NELAYAN DATANG DAN PERGI MELAUT
- JALUR KAMPUNG YANG AMAN SAAT BANJIR PASANG DATANG (YANG DAPAT DI LALUI WISATAWAN)

Gambar 65. Konsep Massa Bangunan Berdasarkan Sirkulasi

Sumber : Penulis, 2018

Berdasarkan hasil analisis sebelumnya di temukan terdapat 3 jalur masuk ke dalam site yaitu Jalur Utama (jalan datanya wisatawan), jalan kampung yang mengarah langsung ke TPI dan Dermaga.

Untuk keefektifan sirkulasi dan akses pengguna masuk dan keluar bangunan, maka respon yang dilakukan zonasi hunian diploting pada sisi kanan (timur) sedangkan untuk pengunjung Resto dapat melalui langsung jalan utama ataupun jalan alternative kampung yang masih aman dilalui pada saat banjir air pasang datang.

D. Berdasarkan Pandangan Tapak (VIEW)

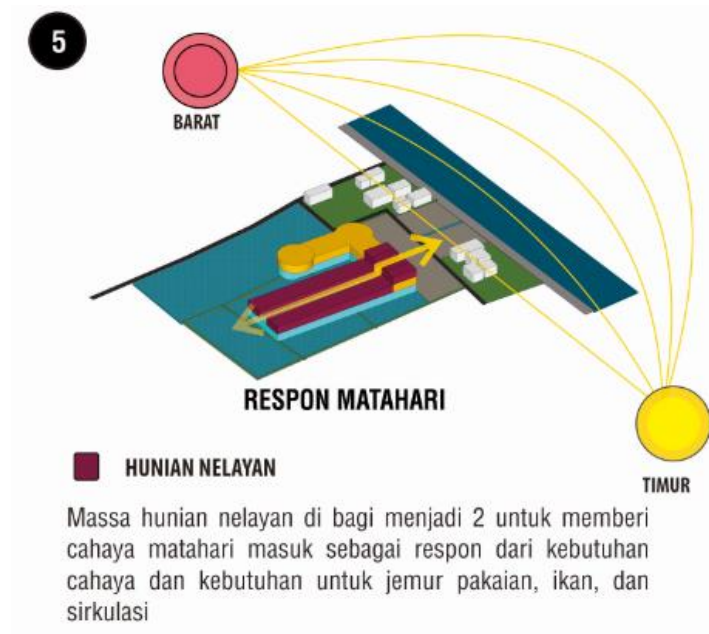


Gambar 66. Konsep Massa Bangunan Berdasarkan View

Sumber : Penulis, 2018

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan sebelumnya didapatkan potensi view dan kebutuhan pandangan tapak, dimana view pantai di respon untuk massa zonasi resto (Oren) dan pandangan tapak rawa dan arah datangnya banjir air pasang di respon dengan mengarahkan pandangan hunian nelayan view rawa dan arah datangnya banjir air pasang sebagai respon antisipasi sebagai pengelola bangunan.

E. Berdasarkan Respon Matahari



Gambar 67. Konsep Massa Bangunan Berdasarkan Matahari

Sumber : Penulis, 2018

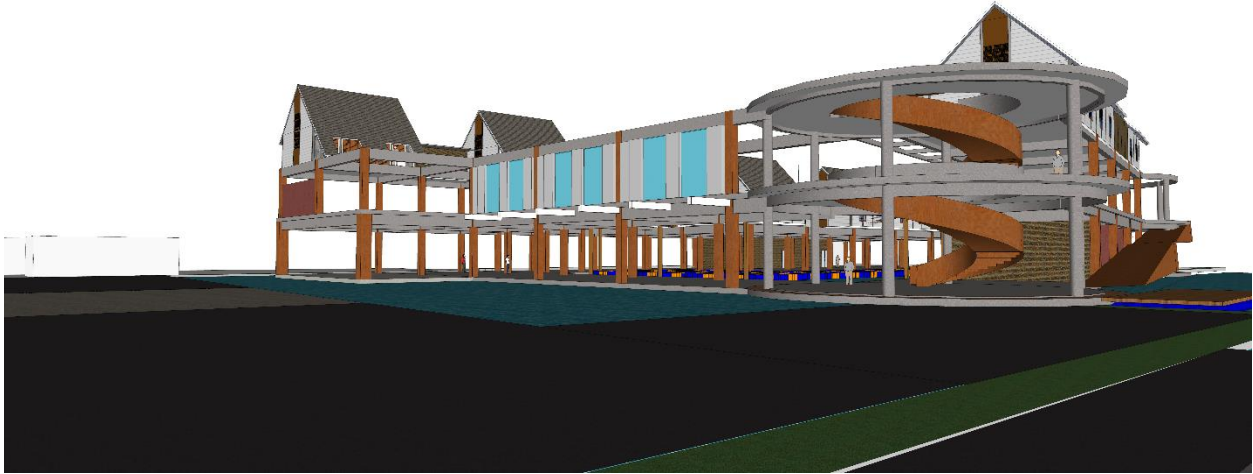
F. Berdasarkan Respon Angin



Gambar 68. Konsep Massa Bangunan Berdasarkan Angin

Sumber : Penulis, 2018

4.1.9. Konsep Enterance Ke dalam Bangunan



Gambar 69. Konsep Enterance Kedalam Bangunan

Sumber : Penulis, 2018

Pada saat kondisi normal pengunjung dapat langsung masuk bangunan melalui hall Utama dan dapat langsung menuju resto maupun tambak dan tempat pemilihan ikan, pengunjung akan langsung merasakan atmosfer nuansa wisata yang memiliki nilai edukasi serta berekreasi



Gambar 70. Konsep Enterance Kedalam Bangunan Pada saat air pasang

Sumber : Penulis, 2018

Namun pada saat kondisi banjir air pasang tanah eksisting biasanya akan terendam, sehingga pengunjung dapat menggunakan perahu mini (kano) dan berlabuh pada dermaga yang telah disediakan, dengan ini nuansa rekreasi dapat lebih terasa, atau dapat menggunakan fasilitas Ramp