

BAB VI

HASIL RANCANGAN

6.1 Dasar Perancangan

Perancangan kembali kawasan wisata pantai Camplong, Sampang menggunakan racangan arsitektur yang bertema “rekontekstualisasi arsitektur nusantara” dengan penerapan konsep *tanean lanjang* pada rumah tradisional madura, konsep ini diterapkan kedalam rancangan dengan menggunakan 5 prinsip rekontekstualisasi arsitektur nusantara sehingga rancangan akan menghadirkan konsep *tanean lanjang* yang lebih kekinian tetapi tidak meninggalkan nilai-nilai didalamnya.

Perancangan komplek wisata pantai ini didasarakn dari surat *Al-Baqarah* Ayat 11 di jelaskan:

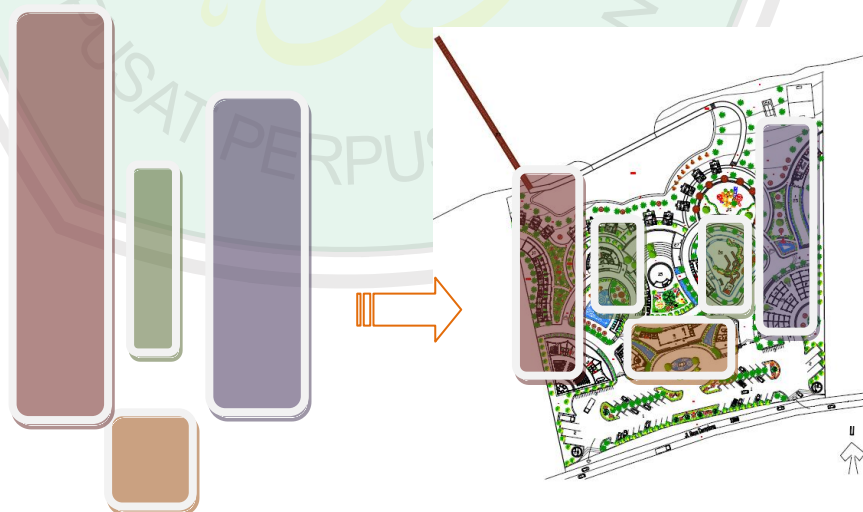
“Dan bila dikatakan kepada mereka: *"Janganlah kamu membuat kerusakan di muka bumi"*. mereka menjawab: *"Sesungguhnya Kami orang-orang yang Mengadakan perbaikan."* Ayat ini digunakan untuk mendasari perancangan kembali kawasan wisata pantai camplong yang telah megalami kerusakan di dalam komplek wisatanya, untuk mengembalikan pesona pantainya maka dilakukan perancangan kembali dengan hasil rancangannya sebagai berikut:

6.2 Tapak & Kawasan

Konsep rancangan kompleks wisata pantai Camplong ini mengolah kawasannya dengan penggunaan konsep tanean lanjang serta nilai-nilai didalamnya dengan penerapannya sebagai berikut:

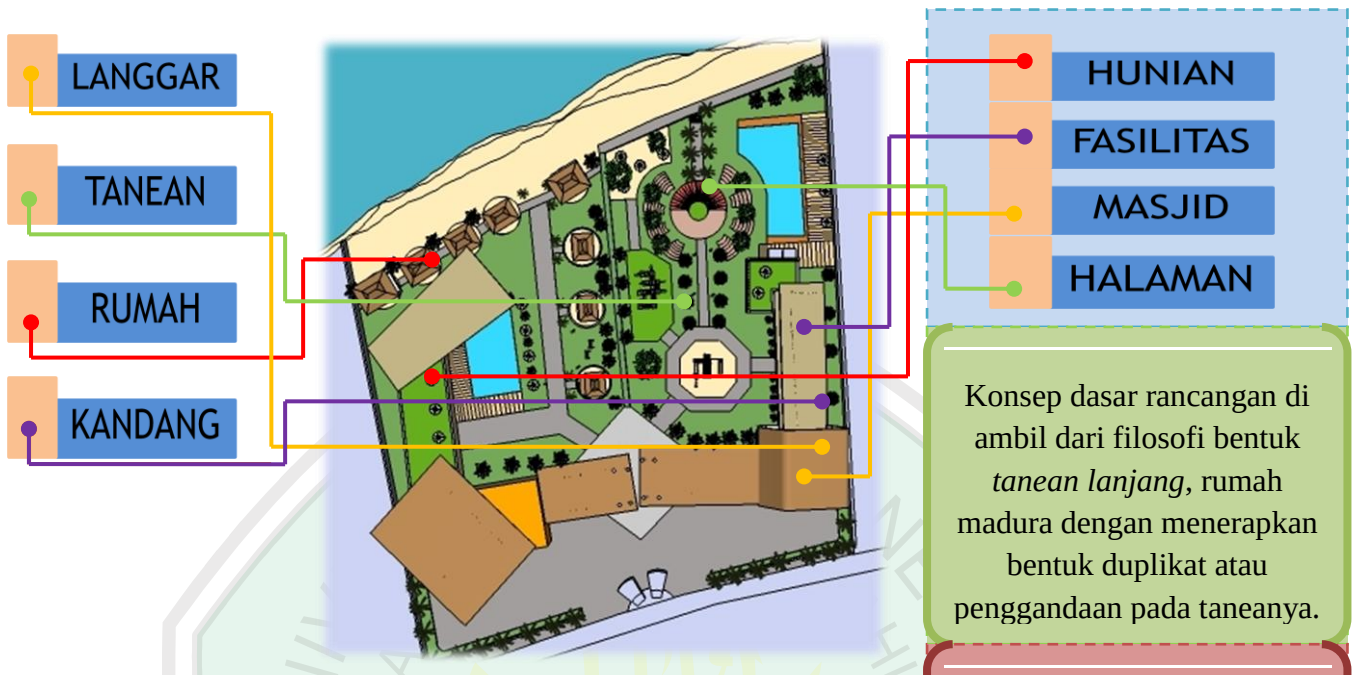


Gambar 6.1 Model Layout Tanean Lanjang
Sumber: (Tulistyantoro, 2005: 139)

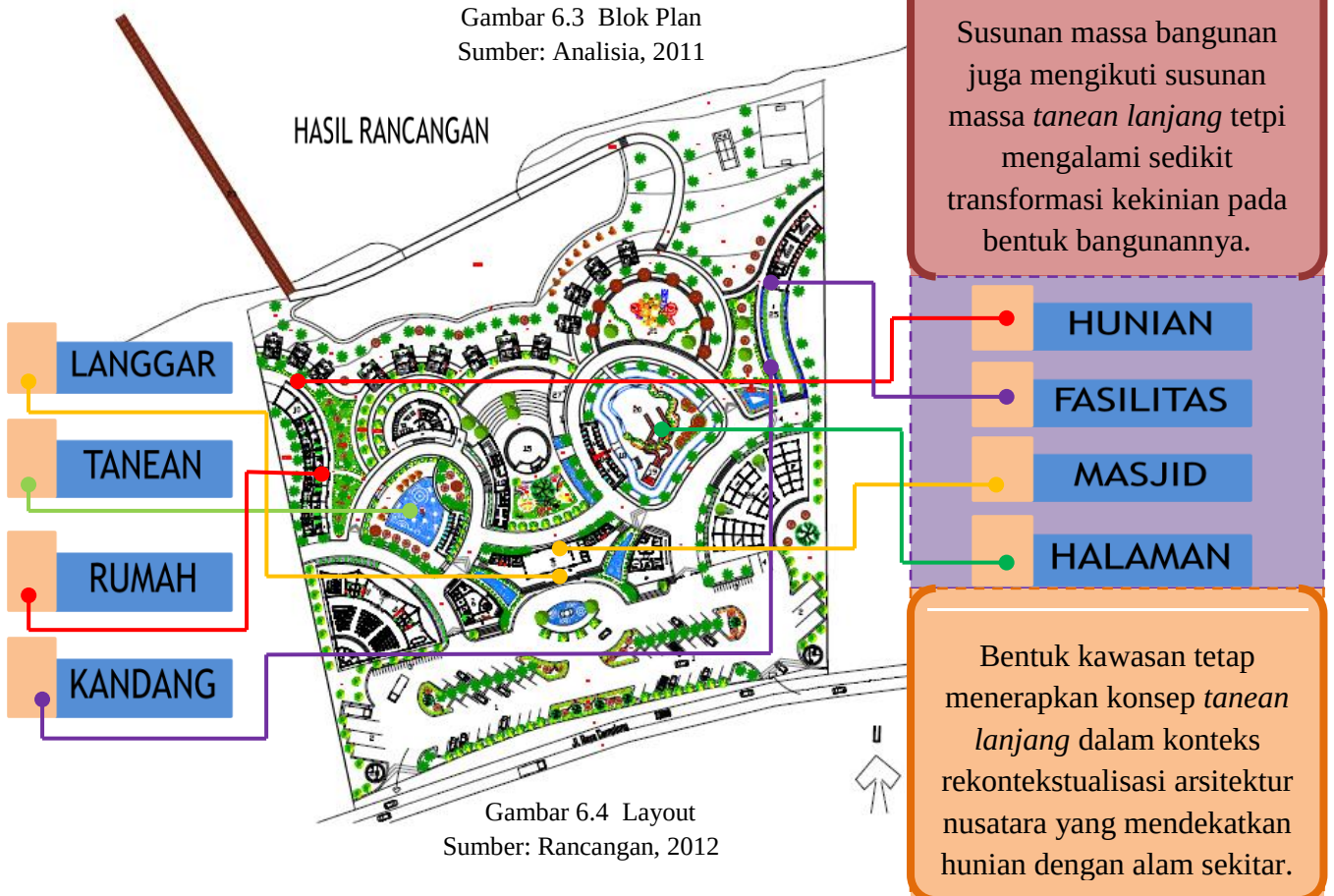


Gambar 6.2 Penerapan Konsep
Sumber: Hasil Rancangan 2012

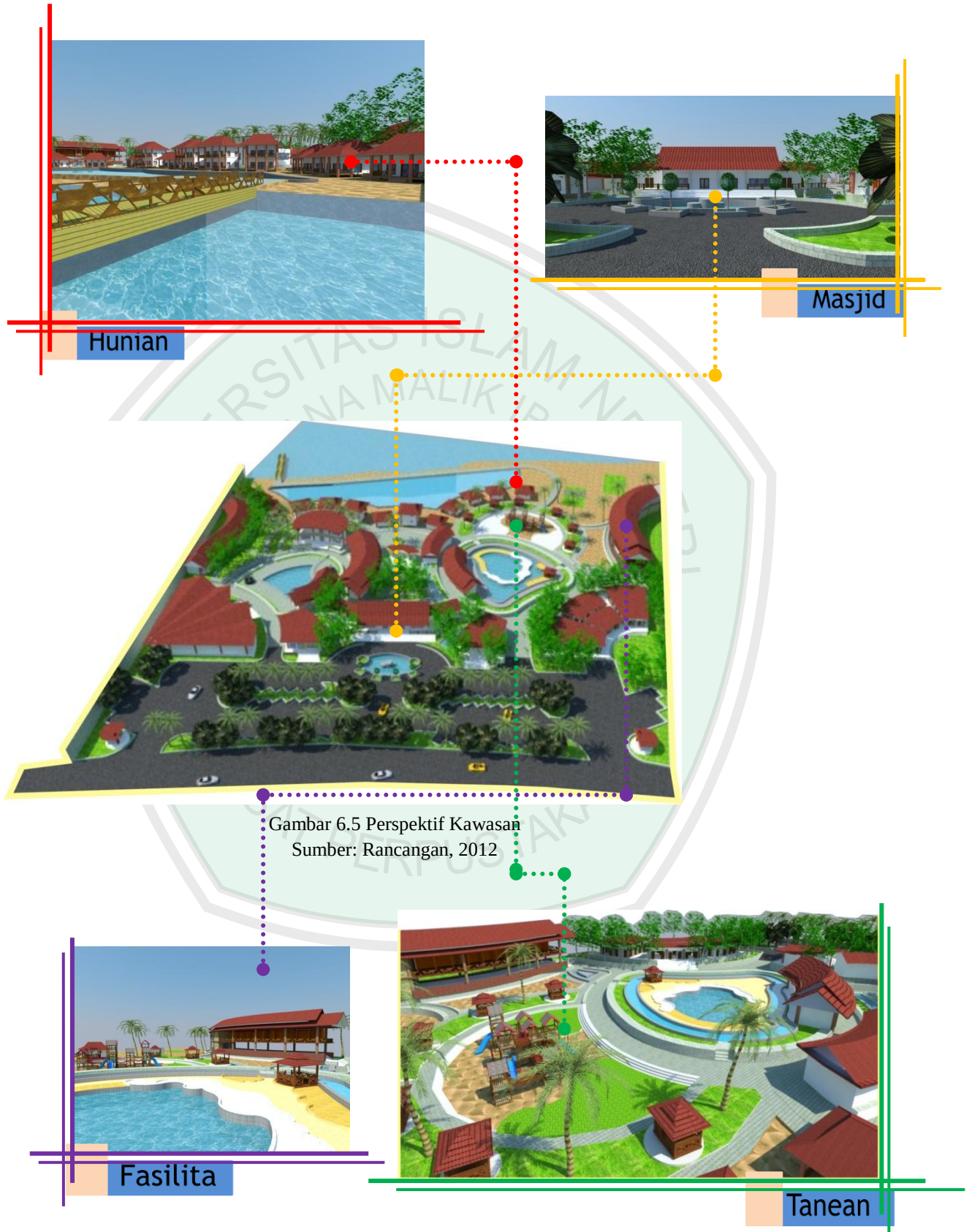
Konsep



Gambar 6.3 Blok Plan
Sumber: Analisia, 2011



Gambar 6.4 Layout
Sumber: Rancangan, 2012



a. Sirkulasi Kawasan

Sirkulasi didalam kawasan menggunakan 2 *main entrance*. *Entrance* bagi pengunjung kompleks wisata dan pengunjung *cottage* dibedakan akses masuk kedalam kawasan. Perbedaan ini digunakan untuk memberikan kenyamanan bagi pengguna *cottage* yang membutuhkan area *private*.



Gambar 6.6 Sikulasi Kawasan
Sumber: Rancangan, 2012

-  Sirkulasi kendaraan
-  Sirkulasi orang



Sirkulasi di dalam kawasan di bagi menjadi 2. Sikulasi *cottage* dan fasilitas dibedakan untuk memberikan privasi pada hunian *cottage*.

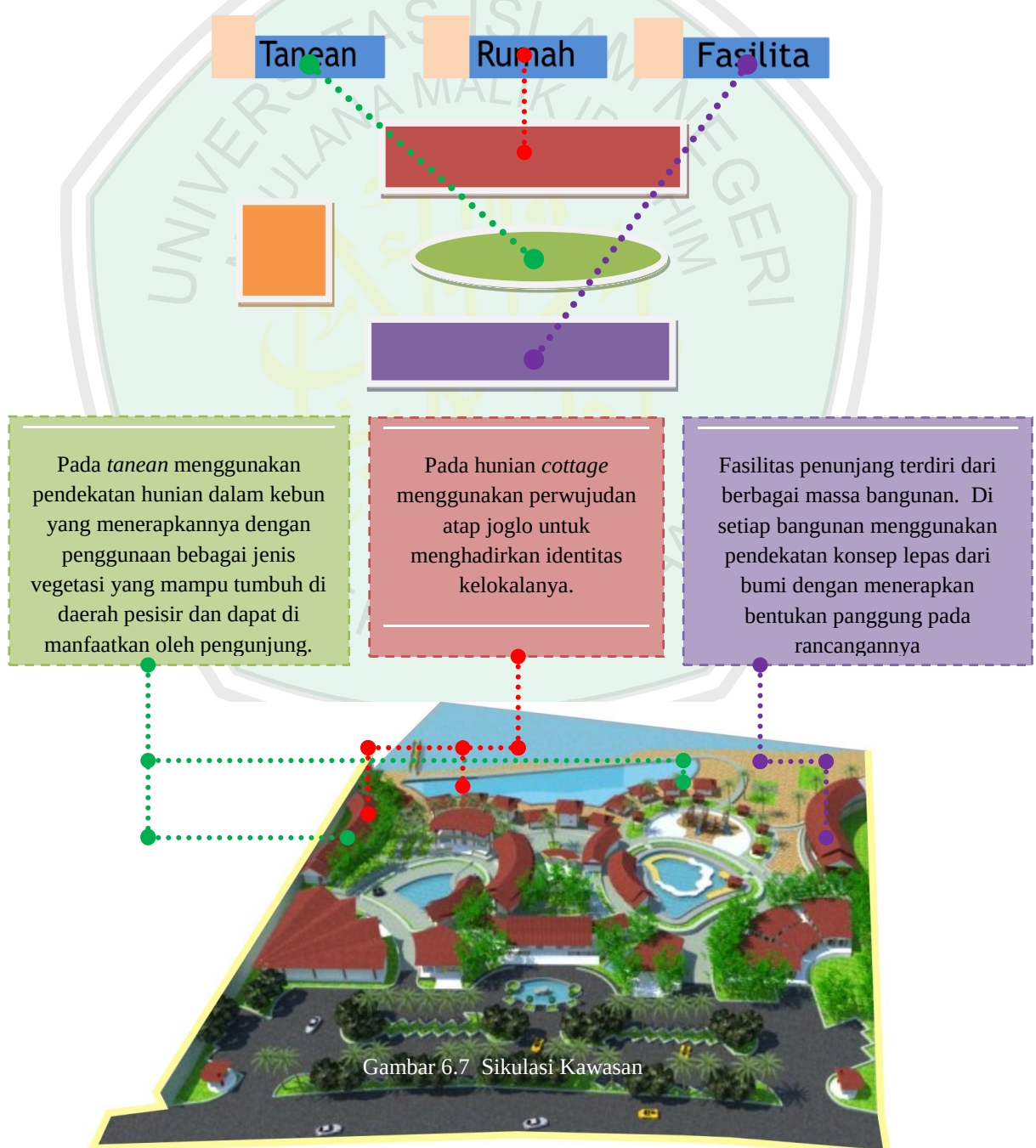


Sirkulasi dibedakan dengan bangunan loket dan kantor pengelola untuk akses pengunjung masuk kedalam kawasan.

b. Zona Kawasan

Konsep pada kawasan terdiri dari 3 zona yang terdiri dari zona hunian (rumah), zona halaman (*tanean*), dan zona fasilitas (kandang).

Pengaplikasian pada rancangan sebagai berikut:



c. Vegetasi Kawasan

Vegetasi pada kawasan digunakan sebagai peneduh, pengarah, pelindung dan penghias. Jenis pohon yang digunakan di dalam kawasan menggunakan pohon yang bermanfaat dan dapat dikonsumsi oleh pengunjung.



6.3 Bangunan di dalam Kawasan

Bangunan di dalam kawasan terdiri dari banyak massa bangunan dengan berbagai tipe hunian *cottage* dan fasilitas pendukung didalamnya.

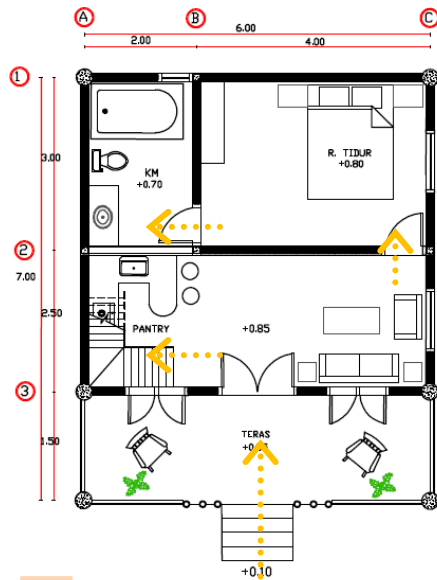
6.3.1 *Cottage*

Pada bangunan *cottage* terdiri dari 3 tipe bangunan, *cottage* tipe 1 bangunan terdiri dari 2 lantai, *cottage* tipe 2 bangunan terdiri dari 1 lantai, dan *cottage* tipe 3 berupa bangunan kamar-kamar dengan 1 massa bangunan. Massa bangunan menggunakan bentukan panggung di mana bentukan panggung merupakan bangunan yang mengindonesia, tetapi pada bangunan *cottage* menggunakan bentuk panggung dengan ketinggian 1 m bentukan panggung digunakan karena kondisi lahan yang berpasir.

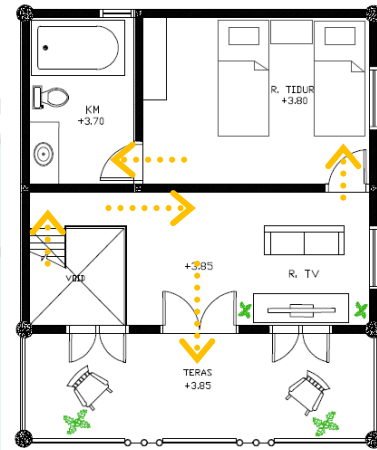
a. *Cottage* Tipe 1

Cottage tipe 1 merupakan *cottage* dengan 2 lantai yang cocok untuk keluarga serta view *cottage* mengarah ke pantai, dengan fasilitas 2 ruang tidur, 2 kamar mandi, ruang santai, ruang televisi, *pantry*, teras, dan balkon. *Cottage* ini terdiri dari 4 unit di dalam kawasan.

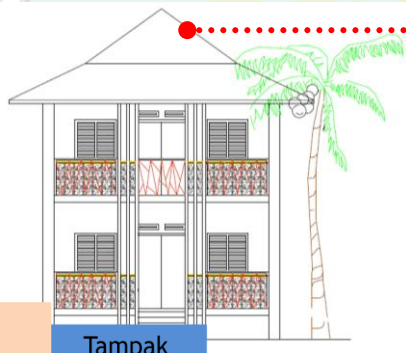
Sirkulasi Bangunan



Denah Lt.1



Denah Lt.2



Tampak



Persepektif

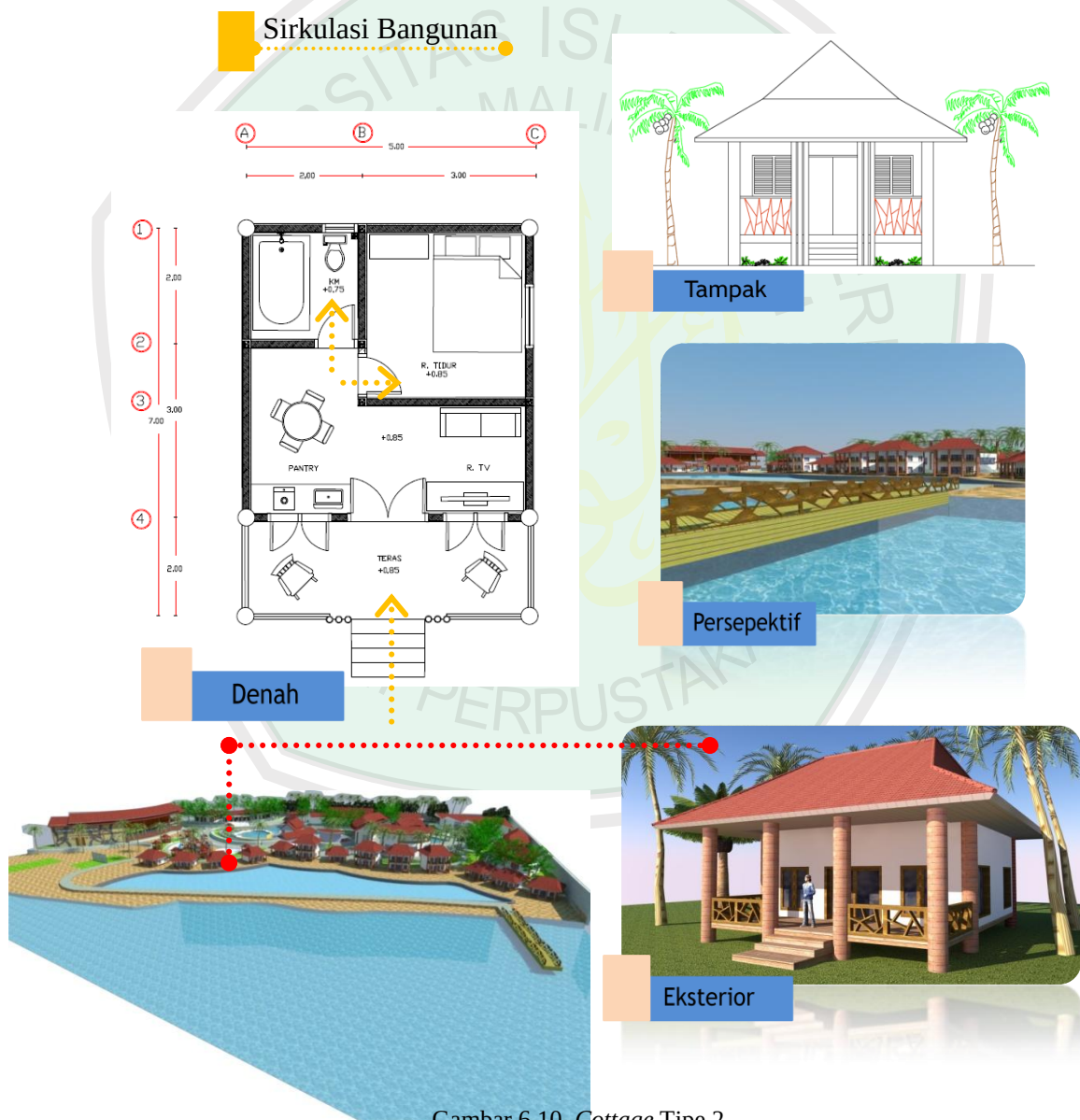


Eksterior

Gambar 6.9 Cottage Tipe 1
Sumber: Rancangan, 2012

b. *Cottage Tipe 2*

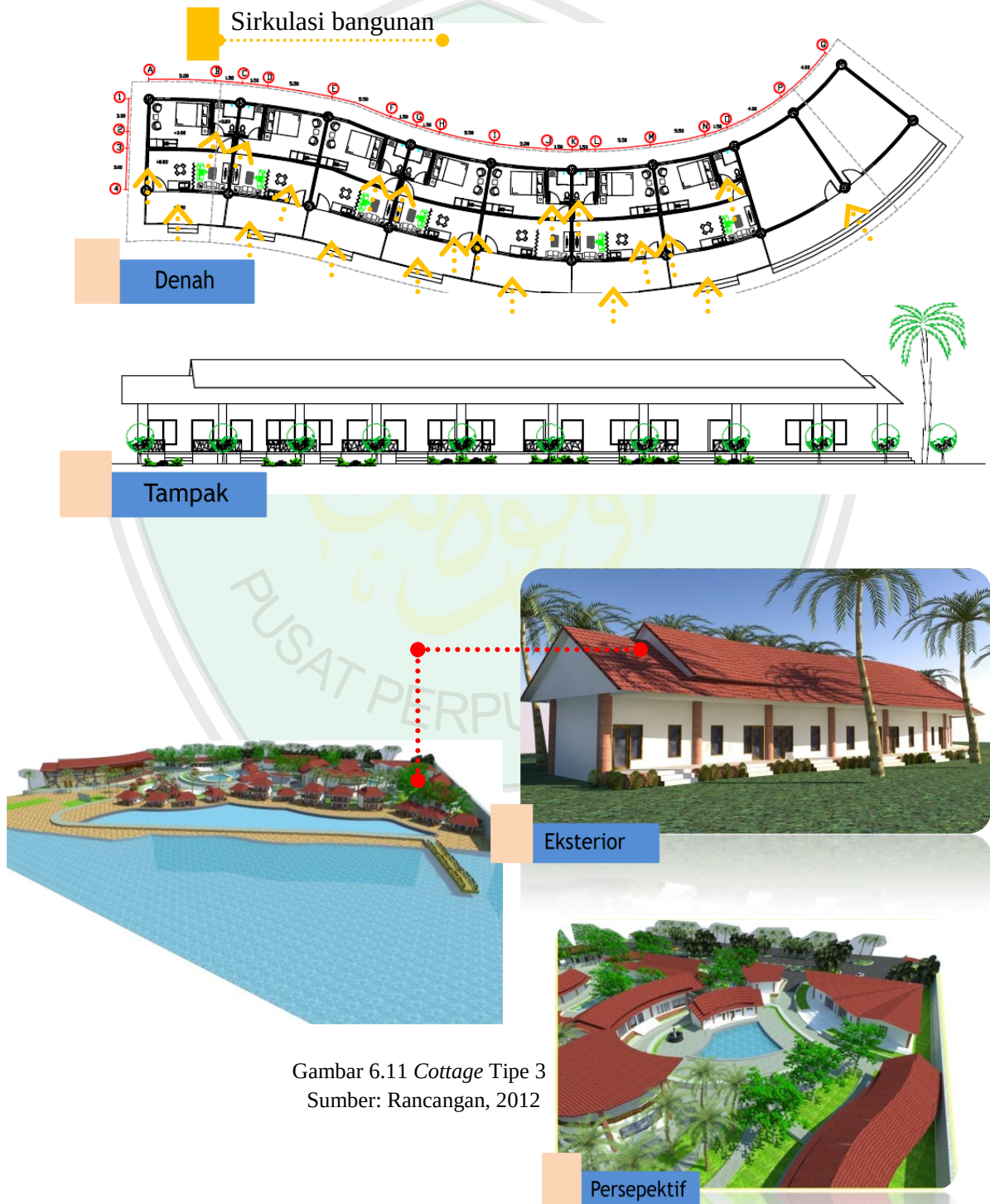
Cottage tipe 2 berukuran lebih kecil dari tipe 1 dengan kapasitas 1-3 orang serta view *cottage* mengarah kepantai, dengan fasilitas 1 ruang tidur, kamar mandi, ruang televisi, *pantry*, dan teras. *Cottage* tipe 2 di dalam kawasan terdiri dari 9 unit.



Gambar 6.10 *Cottage* Tipe 2
Sumber: Rancangan, 2012

c. *Cottage* Tipe 3

Cottage tipe 3 berupa kamar dengan kapasitas 1-3 orang serta menghadirkan konsep kebun pada view *cottage*, dengan fasilitas 1 ruang tidur, kamar mandi, ruang televisi, dapur, ruang makan, dan teras.

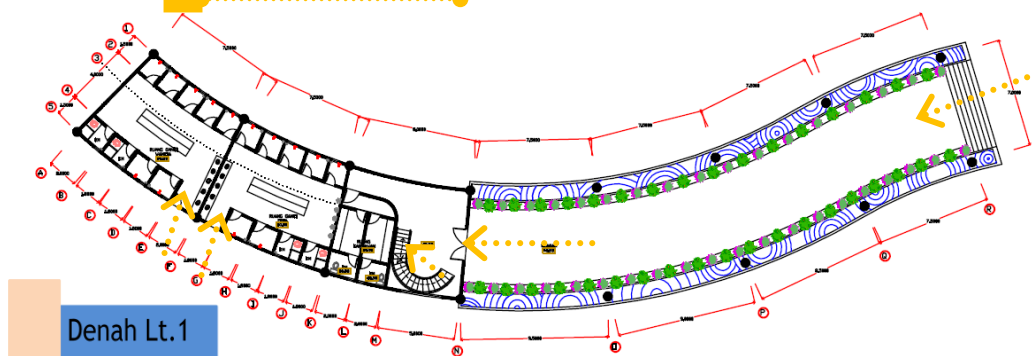


Gambar 6.11 *Cottage* Tipe 3
Sumber: Rancangan, 2012

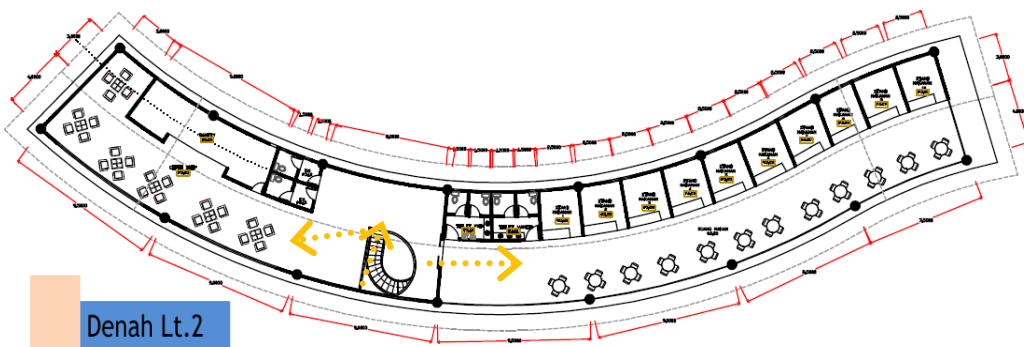
6.3.2 Pujasera, Coffe Shop & Ruang Ganti

Dalam bangunan ini terdiri dari beberapa fasilitas didalamnya, yaitu di lantai 1 ruang ganti, slasar dan di lantai 2 *coffe shop*, pujasera. Bagunan ini berbentuk panggung dan memberikan akses aktifitas pengunjung di bawah panggung. Rancangan ini dilakukan untuk menghadirkan konsep lepas dari bumi.

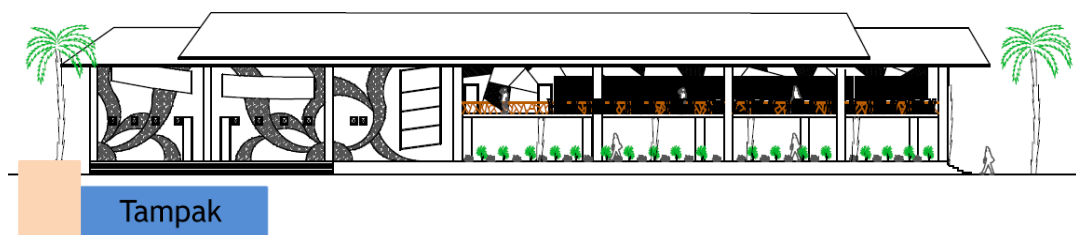
Sirkulasi bangunan



Denah Lt.1



Denah Lt.2



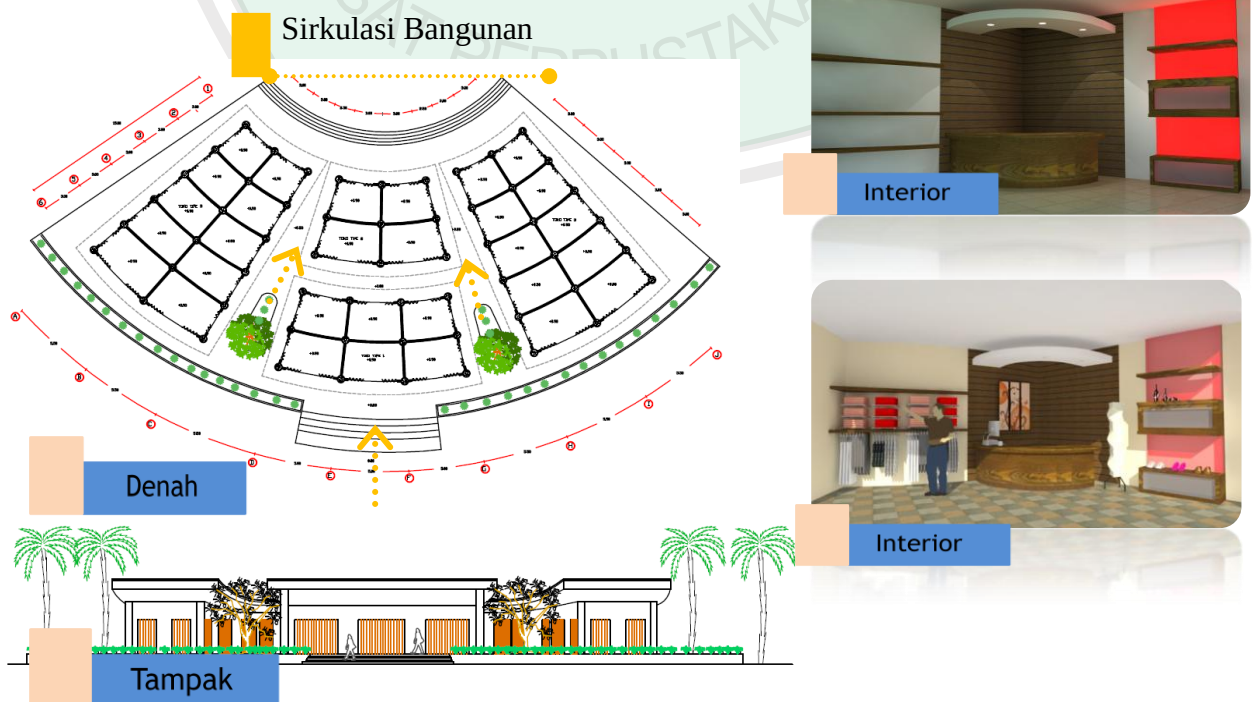
Tampak



Gambar 6.12 Pujasera
Sumber: Rancangan, 2012

6.3.3 Toko Suvenir

Toko suvenir terdiri dari 3 unit tipe toko dengan besaran ruang yang berbeda. Bangunan toko sendiri menjadi 4 massa dalam satu ruang atau zona yang sama untuk memudahkan pengunjung mengaksesnya. Letaknya berada di depan dekat dengan pintu masuk dan parkir.





Eksterior



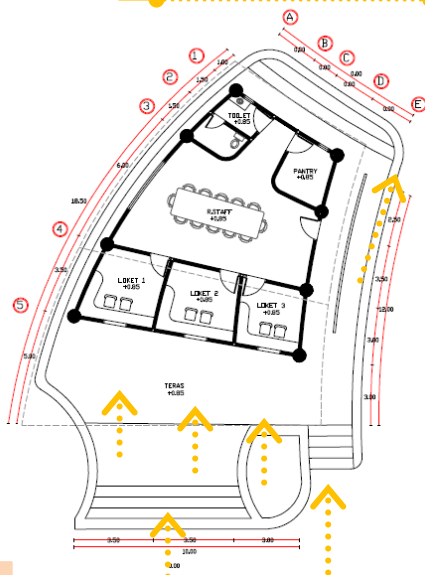
Persepektif

Gambar 6.13 Toko Suvenir
Sumber: Rancangan, 2012

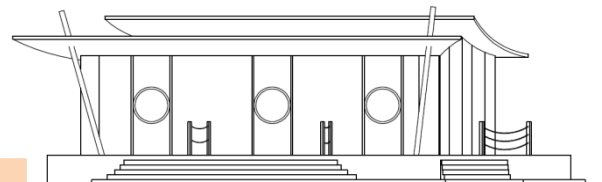
6.3.4 Loket

Loket ini diperuntukkan bagi pengunjung kawasan wisata sebagai akses masuk kedalam kawasan. Akses loket mudah di capai karena dekat dengan parkir kendaraan.

Sirkulasi Bangunan



Denah



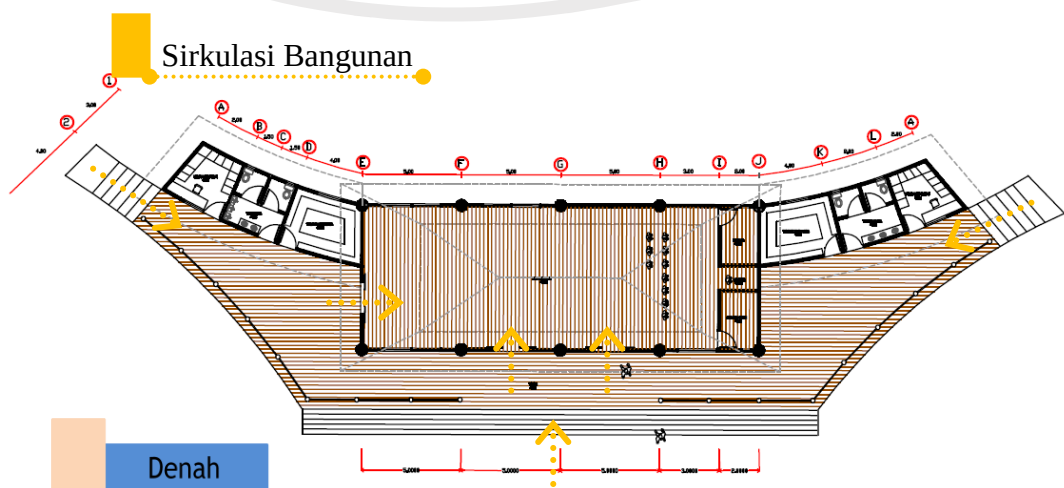
Tampak

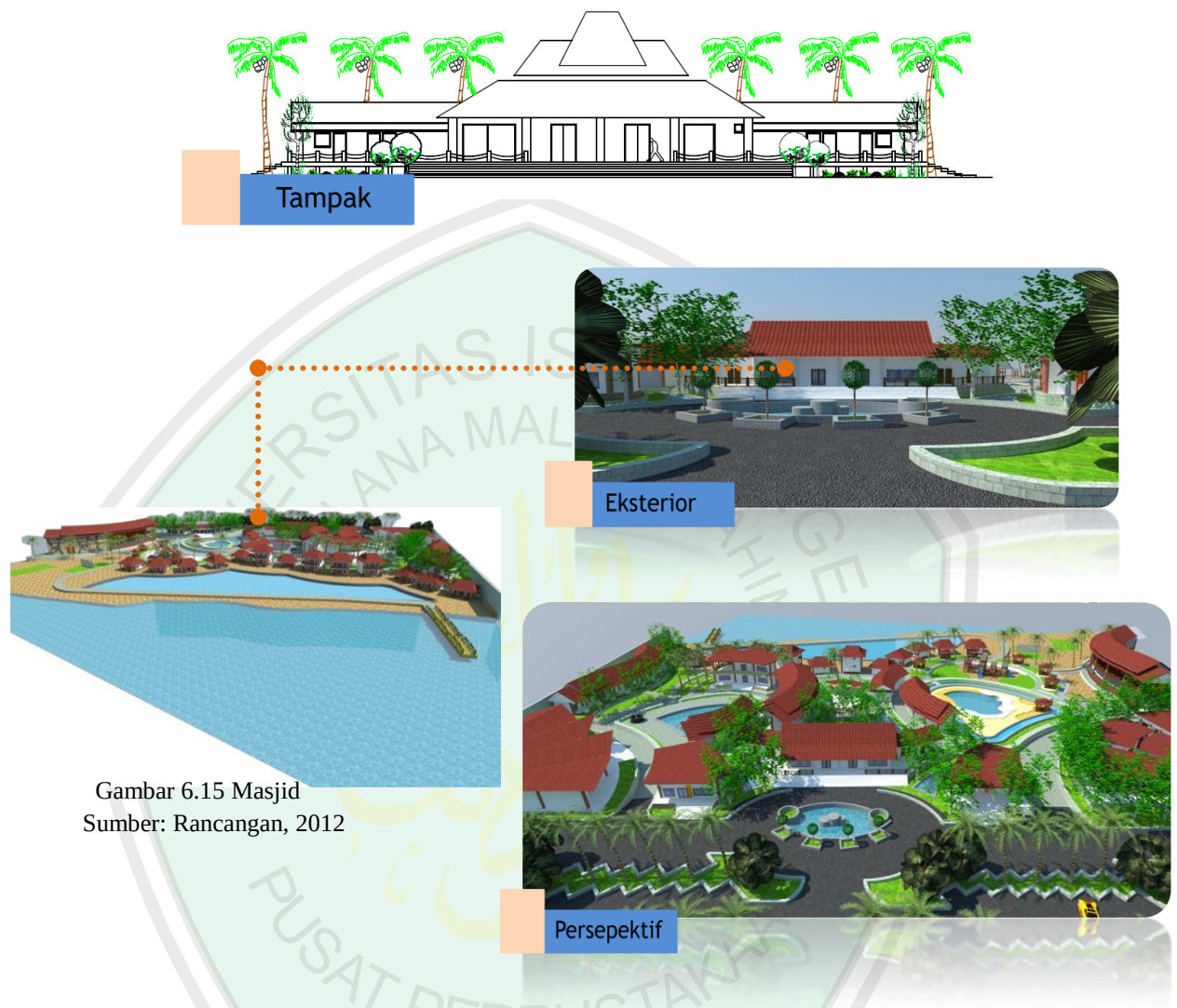


Gambar 6.14 Loket
Sumber: Rancangan, 2012

6.3.5 Masjid

Masjid berada di tengah dan di depan kawasan, masjid sendiri mewakili konsep relegiusitas dan kepemimpinan. Perletakan masjid di tengah kawasan bertujuan agar para pengunjung mudah mengaksesnya.





Gambar 6.15 Masjid
Sumber: Rancangan, 2012

6.3.6 Kantor Pengelola

Kantor pengelola berada di area *cottage*. Kantor pengelola sendiri menjadi akses masuk kedalam *cottage* untuk cek in dan cek out pengunjung. Letak kantor pengelola mudah di akses karena dekat dengan area parkir.

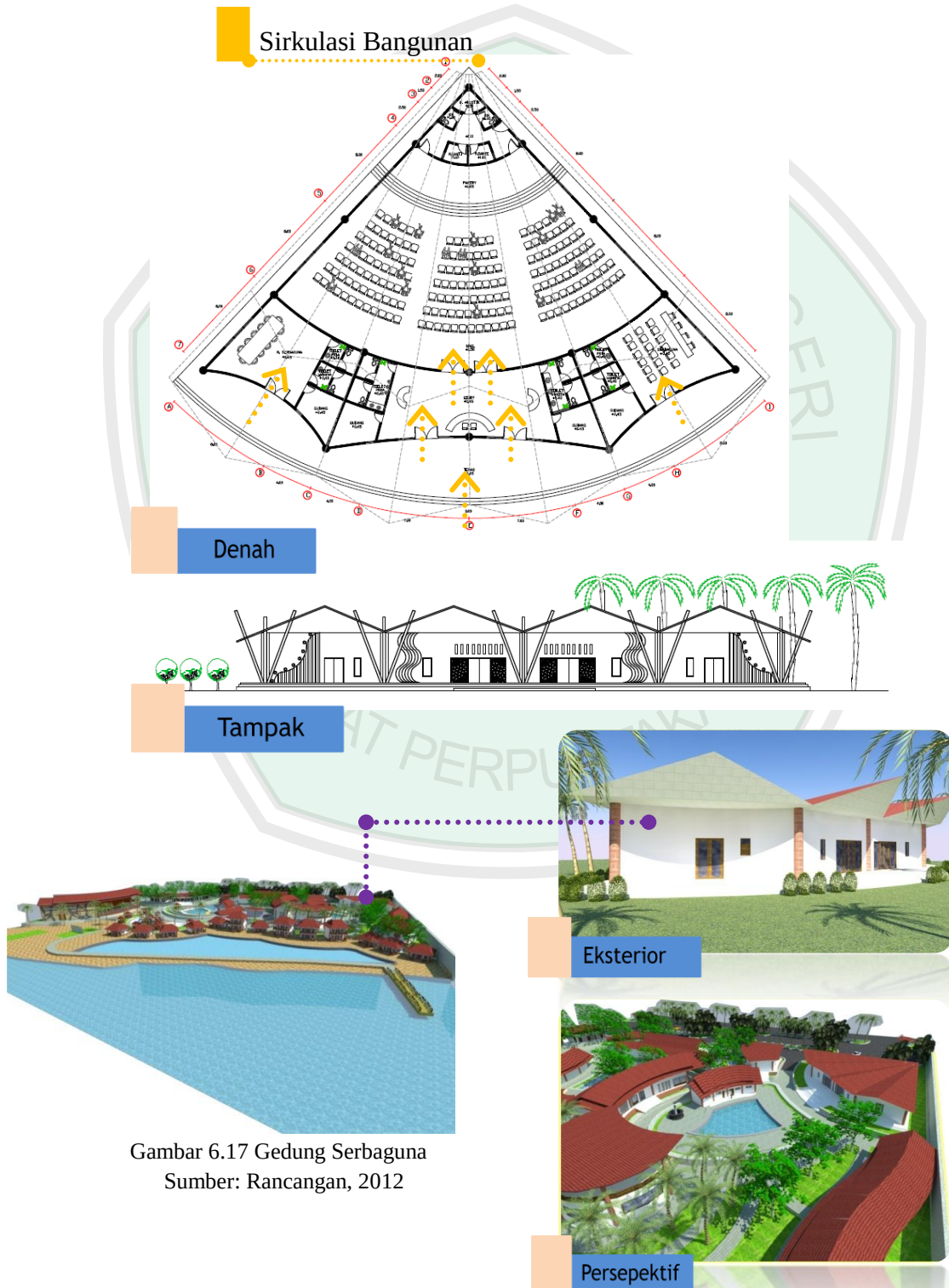
Sirkulasi Bangunan



Gambar 6.16 Kantor Pengelola
Sumber: Rancangan, 2012

6.3.7 Gedung Serbaguna

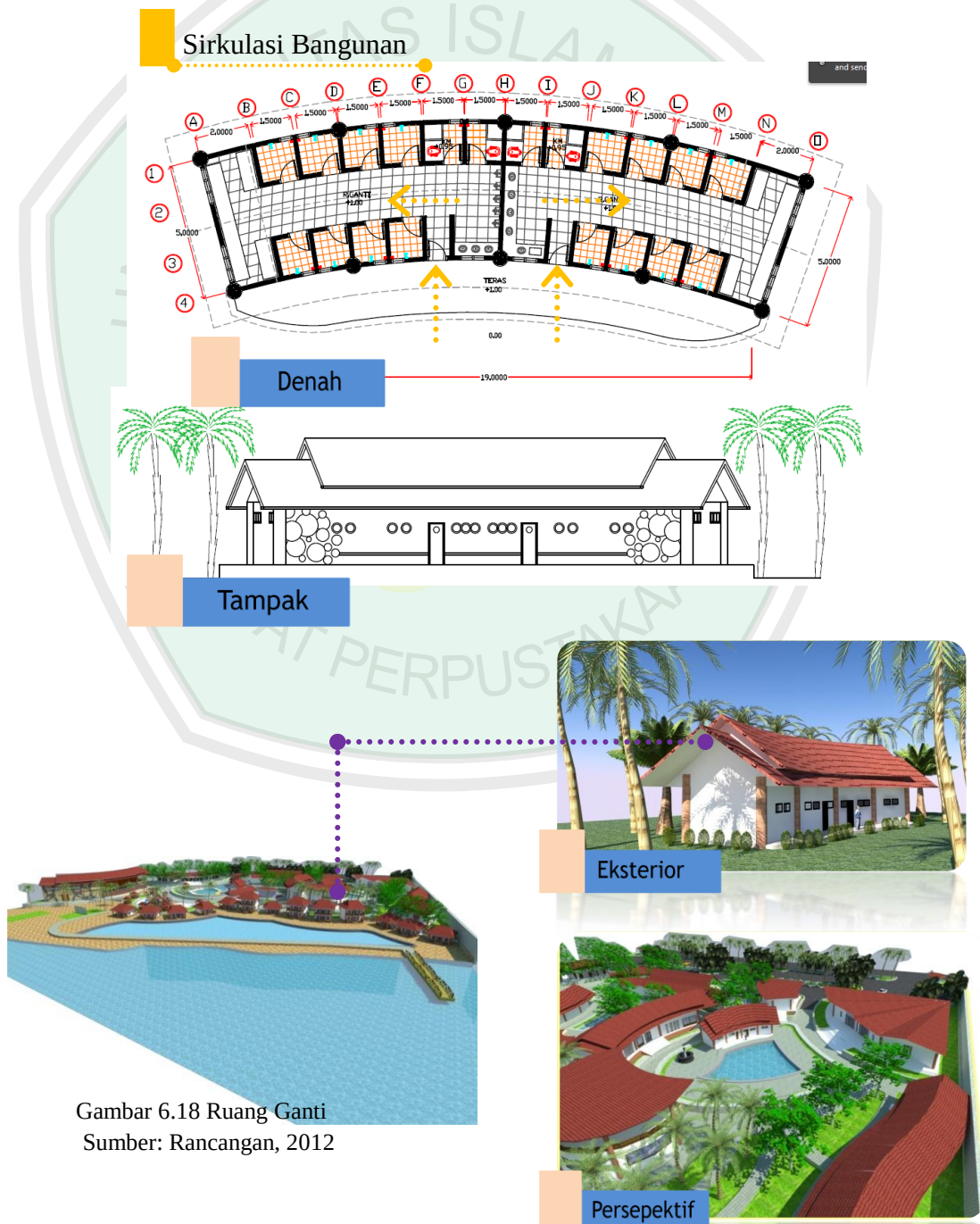
Gedung serbaguna diperuntukkan untuk umum dan pengguna *cottage*. Aksesnya dapat langsung di capai dari area parkir kendaraan.



Gambar 6.17 Gedung Serbaguna
Sumber: Rancangan, 2012

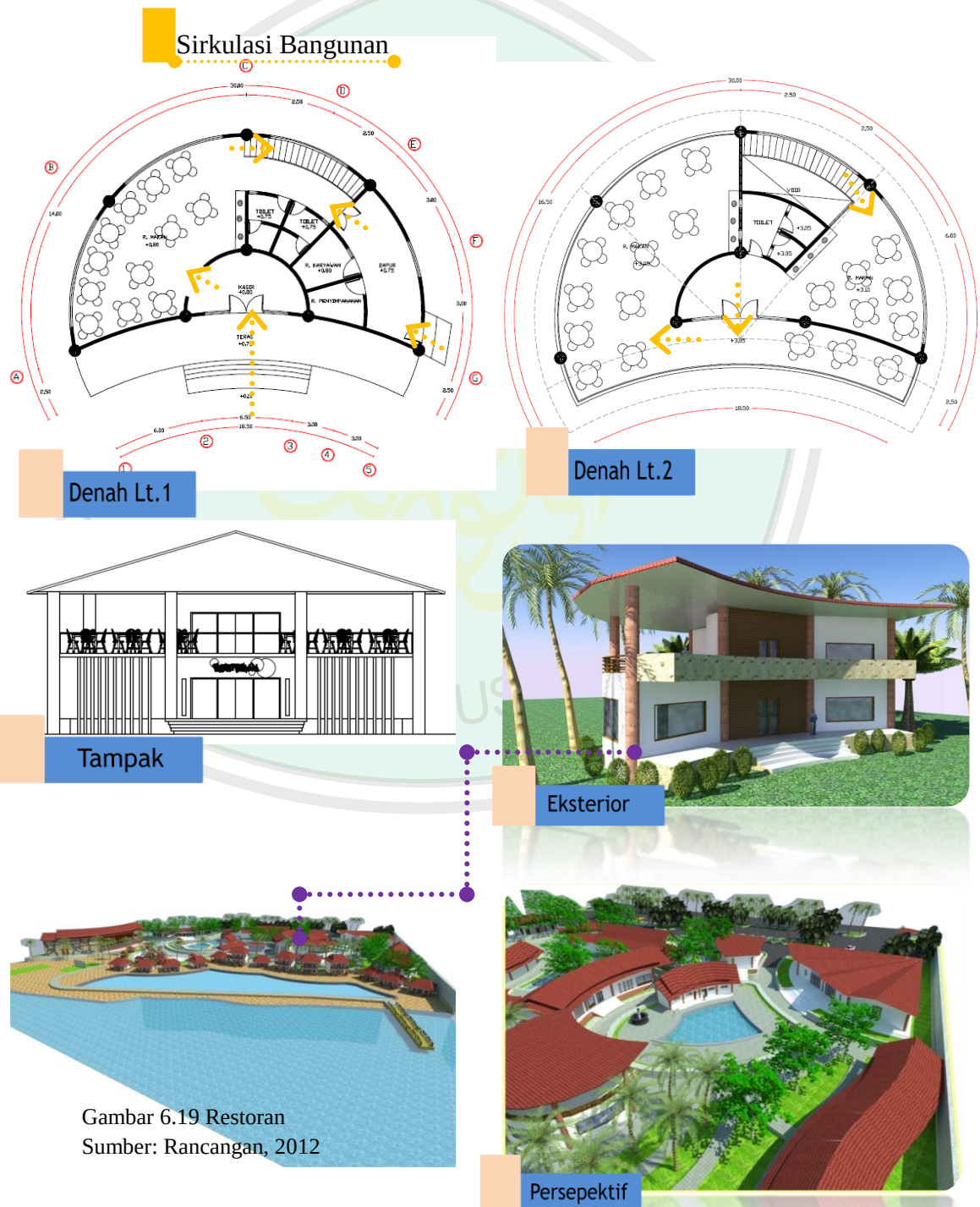
6.3.8 Ruang Ganti

Ruang ganti aksesnya mudah di jangkau pengunjung karena berada di sebelah kolam renang. Di dalam kawasan ruang ganti ada 2 unit untuk pemandian di kolam renang. Ruang ganti juga membedakan akses pengunjung pria dan wanita.



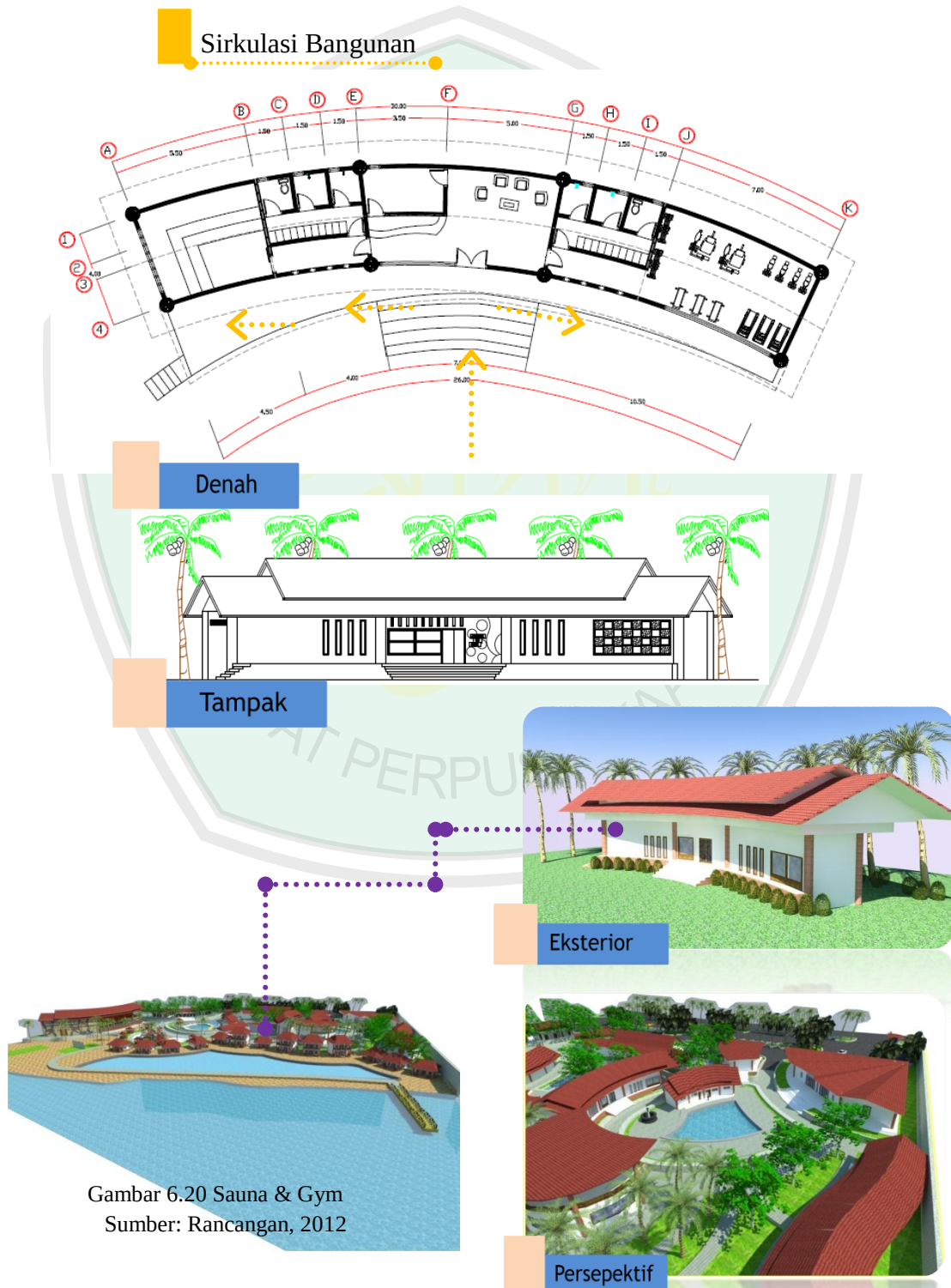
6.3.9 Restoran

Restoran berada di dalam kawasan *cottage*, restoran diperuntukkan bagi pengguna *cottage* tetapi pengunjung juga dapat mengaksesnya langsung dari dalam kawasan wisatanya.



6.3.10 Sauna & Gym

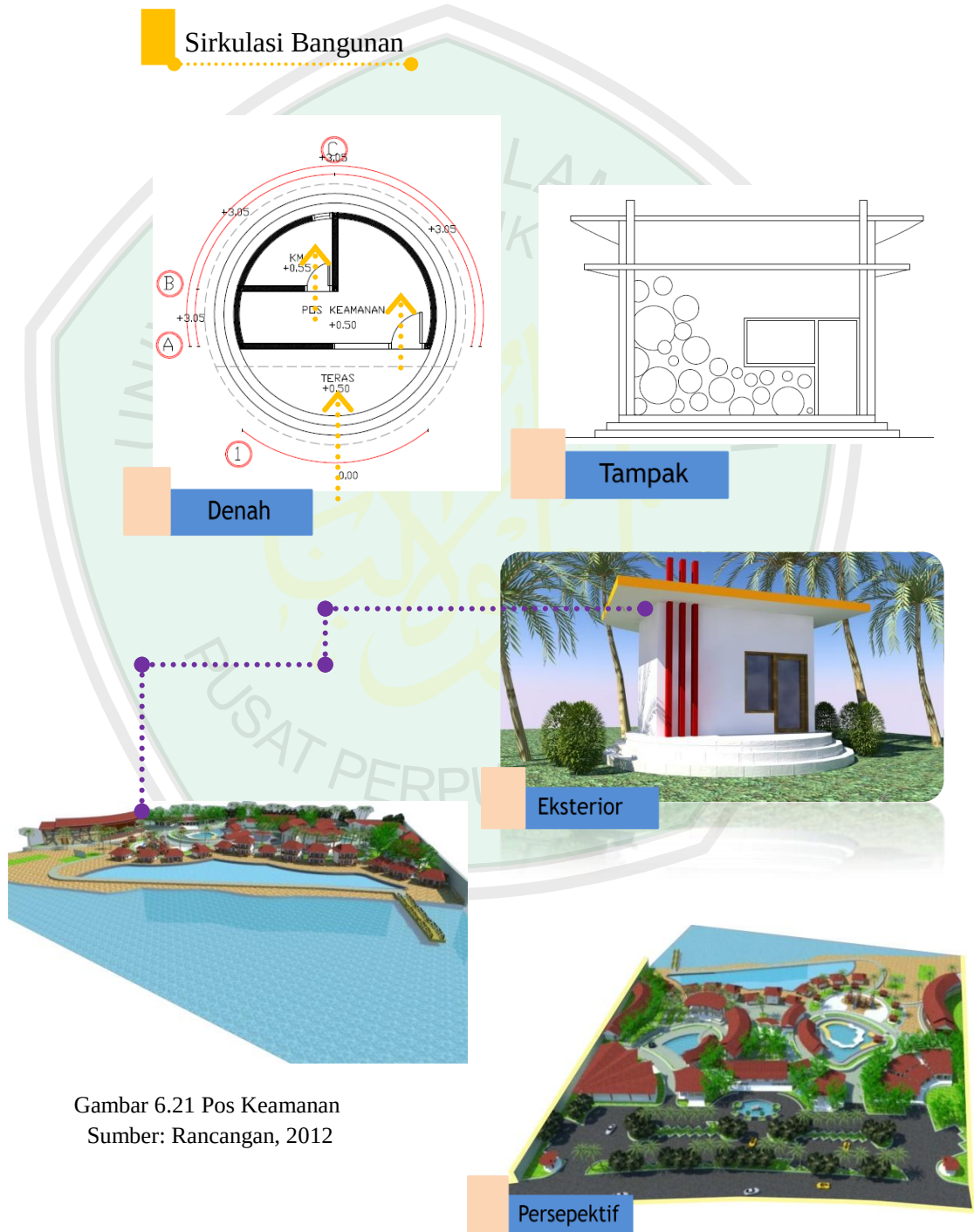
Sauna & gym merupakan salah satu fasilitas penunjang *cottage*. Sauna & gym diperuntukkan bagi pengunjung *cottage* sebagai area olah raga.



Gambar 6.20 Sauna & Gym
Sumber: Rancangan, 2012

6.3.11 Pos Keamanan

Pos keamanan di dalam kawasan ada 2 unit yang diletakkan di akses masuk dan keluar kendaraan.

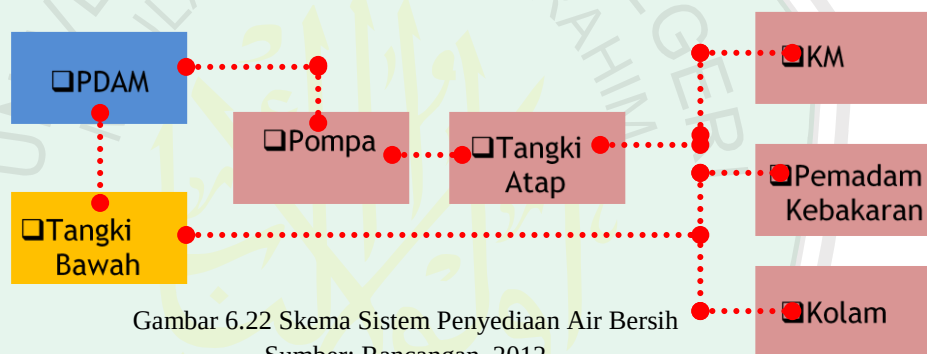


Gambar 6.21 Pos Keamanan
Sumber: Rancangan, 2012

6.4 Sistem Utilitas

a. Sistem penyediaan air bersih

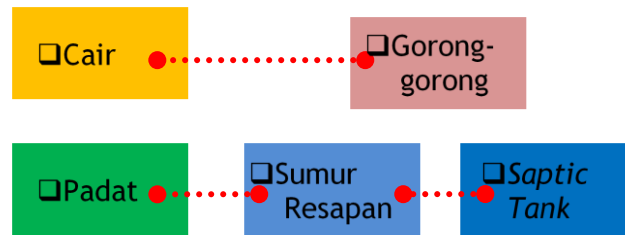
Kebutuhan air di dalam kawasan terdiri dari primer dan sekunder, kebutuhan primer untuk kamar mandi, pemadam kebakaran sedangkan kebutuhan tersier untuk kolam renang dan kolam ikan. Untuk memenuhi kebutuhan air bersih di dalam kawasan maka digunakan sistem tangki bawah dan tangki atap.



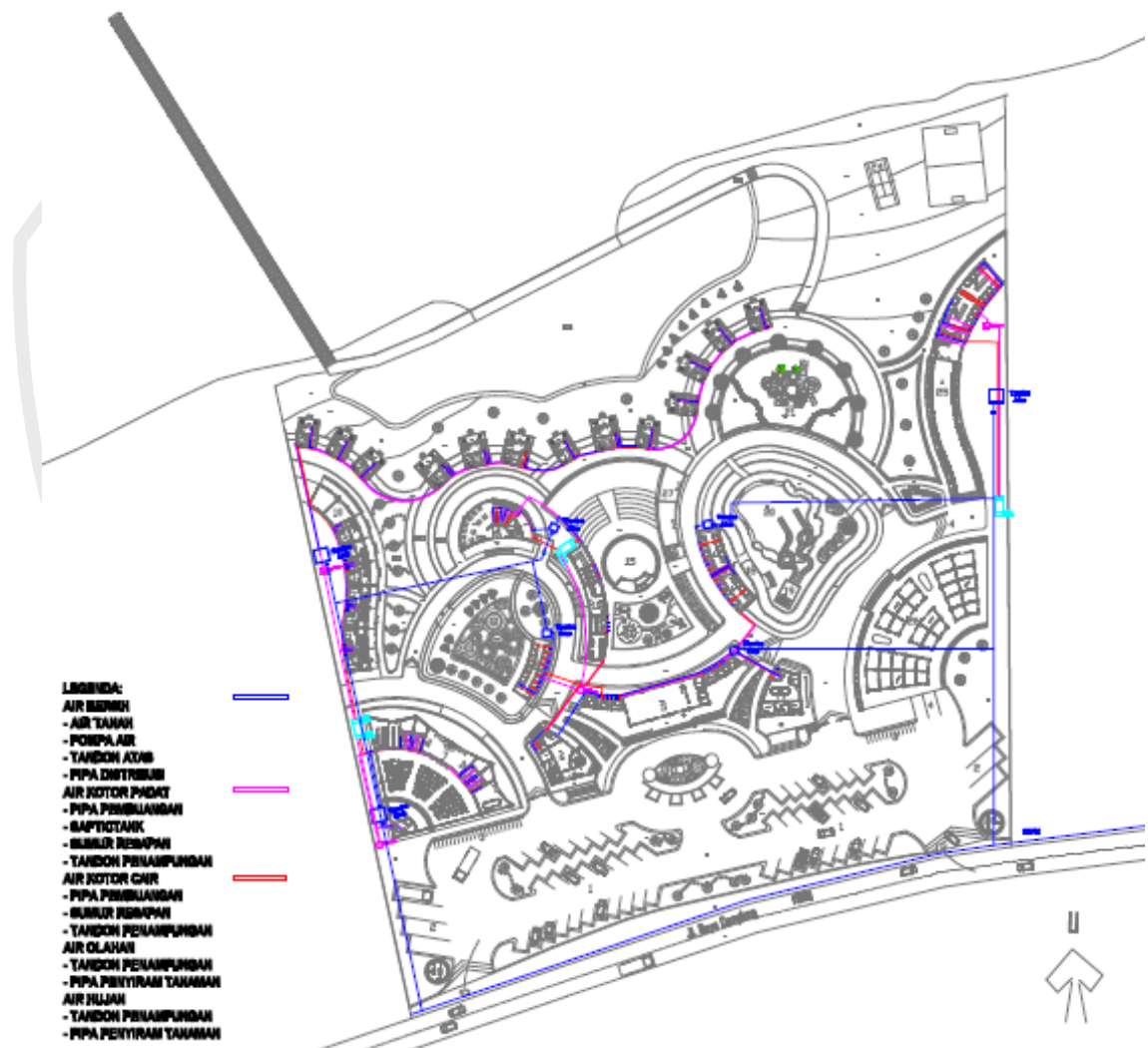
Gambar 6.22 Skema Sistem Penyediaan Air Bersih
Sumber: Rancangan, 2012

b. Sistem Pembuangan Air Kotor

Sistem pembuangan air kotor terbagi menjadi 2 yaitu cair dan padat. Pembuangan cair terdiri dari drainase & dapur dengan penggunaan gorong-gorong. Sedangkan sistem padat pembuangan dari KM dengan penggunaan *saptic tank*.



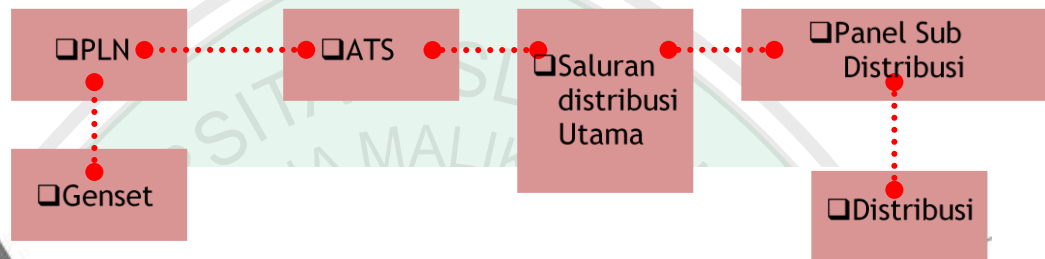
Gambar 6.23 Skema Sistem Pembuangan Air Kotor
Sumber: Rancangan, 2012



Gambar 6.23 Skema Sistem Plumbing
Sumber: Rancangan, 2012

c. Sistem Elektrikal

Sistem elektrikal didalam kawasan wisata pantai menggunakan aliran dari PLN dan juga menggunakan genset.



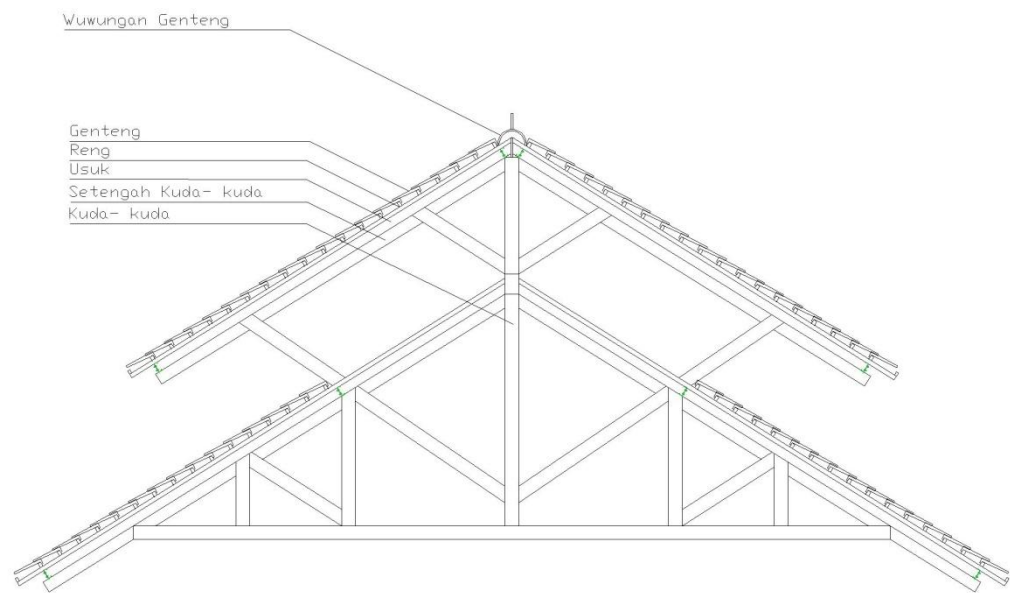
Gambar 6.25 Skema Sistem Elektrikal
Sumber: Rancangan, 2012



Gambar 6.26 Sistem Elektrikal
Sumber: Rancangan, 2012

d. Struktur Atap

Struktur atap menggunakan bentuk plana dengan di bentuk menyusun, bentukan atap ini di pilih karena bentuk atap ini sesuai dengan kondisi geografis kawasan. Struktur atap ini juga digunakan oleh penduduk asli madura sebagai atap rumah tinggalnya. Bahan yang digunakan menggunakan kayu.

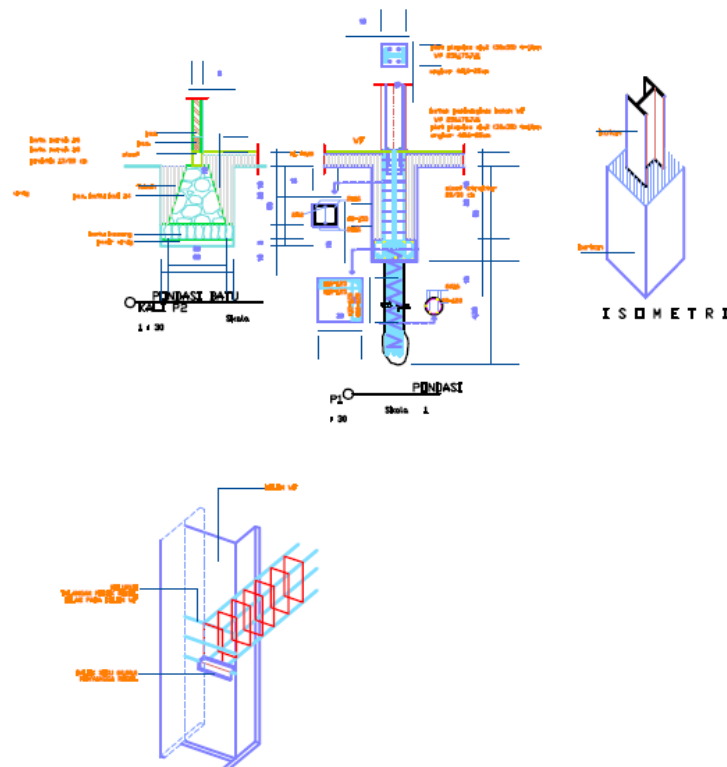


Gambar 6.27 Struktur Atap
Sumber: Rancangan, 2012

e. Struktur Pondasi

Pondasi menggunakan pondasi batu kali dan *strauss*. Pondasi ini digunakan karena kawasan berada di pesisir laut. Sehingga struktur tanah yang labil memungkinkan adanya

pergerakan akibat gerusan ombak. Pondasi batu kali digunakan pada *cottage* yang berbentuk panggung.



Gambar 6.27 Pondasi
Sumber: Rancangan, 2012