

## **BAB VI**

### **APLIKASI PERANCANGAN**

#### **6.1 Aplikasi Perancangan**

Rancangan Wisata Bahari Kambang Putih di Kabupaten Tuban ini menggunakan tema "mutualism of life in the sea". Maksud dari tema tersebut adalah menghadirkan sebuah manfaat antara satu dengan yang lain dalam kehidupan yang dimasukkan ke dalam ruang arsitektur, dimana tersusun dari tiga sub tema diantaranya biota laut, alam dan manusia. Penerapan konsep dari bab sebelumnya kemudian diterapkan ke dalam rancangan bangunan pada poin poin berikut :

#### **6.2 Aplikasi Tataan Massa dan Sirkulasi**

##### **6.2.1 Aplikasi Tataan Massa**

Penataan zonasi pada tapak dibedakan menjadi 3 zona, yaitu Penerima, Biota Laut, dan Wahana. Penataan zonasi berdasarkan pada tema perencanaan yang telah diangkat berdasarkan tujuan dari Wisata Bahari ini untuk menghadirkan nuansa kehidupan bawah laut.

Tentunya dengan tema "mutualism of life in the sea" yang memiliki arti simbiosis mutualisme antara kehidupan manusia, tumbuhan, dan hewan. Pada tataan massa ini mengibaratkan sebuah perjalanan dari bibir pantai menuju dunia bawah laut, dimana di setiap zona memiliki nuansa yang berbeda juga agar memberikan kesan bahwasanya dunia bawah laut memiliki nuansa berbeda juga tergantung tingkat kedalamannya. Berdasarkan hal tersebut terdapat 3 zona utama yang disajikan dengan tiket masuknya masing-masing.

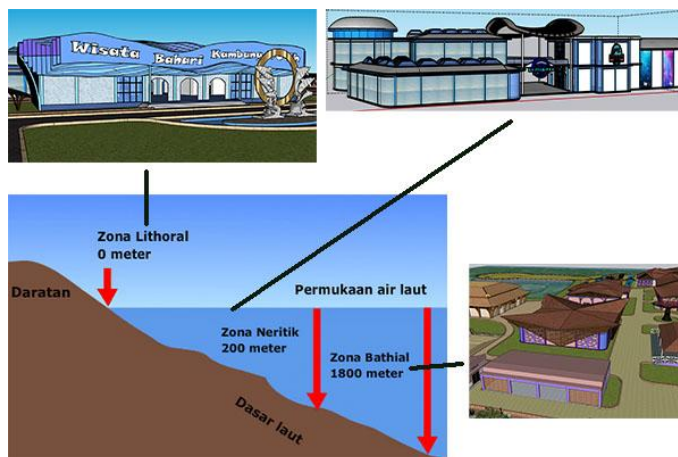


Gambar 6.1. Site plan

Sumber : Data pribadi, 28 Maret 2023

Pada zona pertama yaitu zona Penerima menggambarkan nuansa pada bibir pantai yang memiliki bangunan implementasi dari bentuk ombak. Hal ini dikarenakan bibir pantai merupakan zona sambutan atau zona yang diterima pengunjung apabila ingin menuju lautan lepas.

Pada zona kedua yaitu zona biota laut yaitu menggambarkan pada zona 200 meter setelah bibir pantai, terdapat terumbu karang yang masih sehat dikarenakan mendapat paparan sinar matahari yang maksimal. Hal ini tentunya membuat zona ini masih dihidupi oleh beberapa biota laut yang beragam. Maka dari itu zona ini sangat cocok untuk bangunan yang menampilkan kehidupan bawah laut dan pengetahuan akan keanekaragaman biota laut.



Gambar 6.2. Pembagian zona

Sumber : Data pribadi, 28 Maret 2023

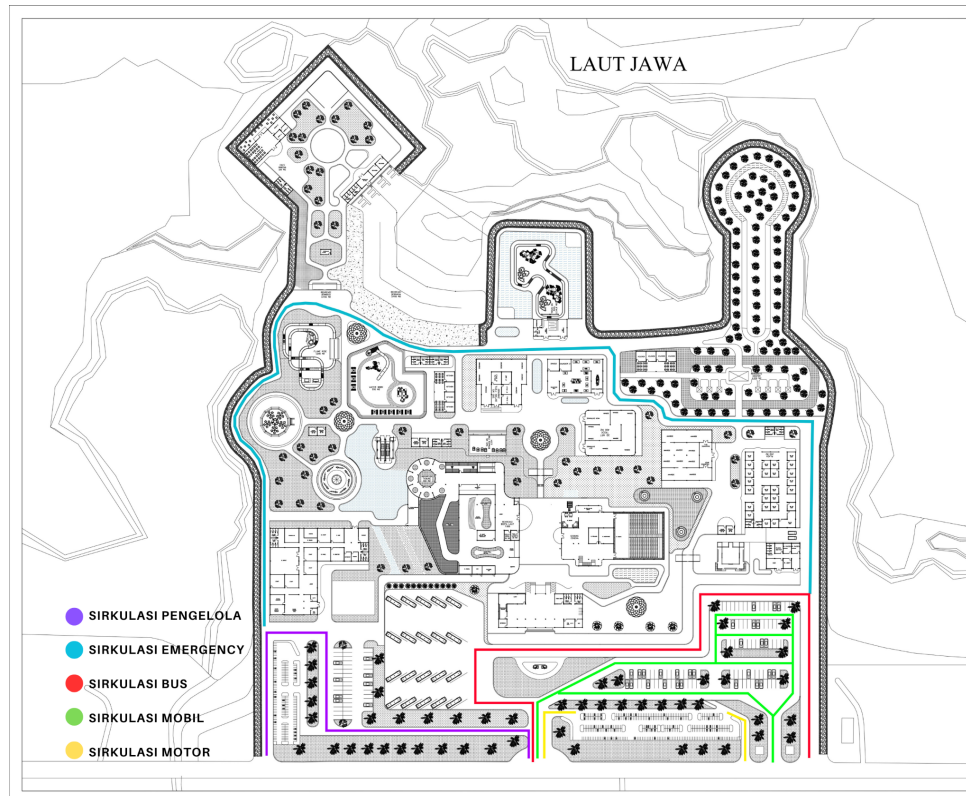
Pada zona ketiga yaitu zona wahana menjelaskan tingkat kedalaman laut setelahnya yang memiliki keanekaragaman yang acak. Pada zona ini beragam kehidupan laut sedikit yang teridentifikasi sehingga pada zona ini diterapkan bangunan yang acak pula, terdapat beberapa wahana air dan wahana yang masih berbau kelautan. Pada zona ini juga terdapat beberapa galeri yang menghadirkan informasi tentang kelautan dan seisinya.

### **6.2.2 Aplikasi Tataan Sirkulasi**

Kendaraan pengunjung dimulai pada pintu masuk utama yang terletak di bagian utara yang merupakan letak terdekat dari pada akses utama menuju site dan menyebar kepada akses kendaran motor, mobil dan juga bus. Lalu terdapat juga akses sirkulasi pengelola pada bagian samping lokasi site .

Sirkulasi pengunjung untuk mengakses area Wisata Bahari melewati jalan setapak menuju bangunan penerima apabila menggunakan kendaraan bermotor. Apabila menggunakan bus dan mobil, pengunjung bisa berjalan melipir pada jalan setapak yang sudah disediakan.

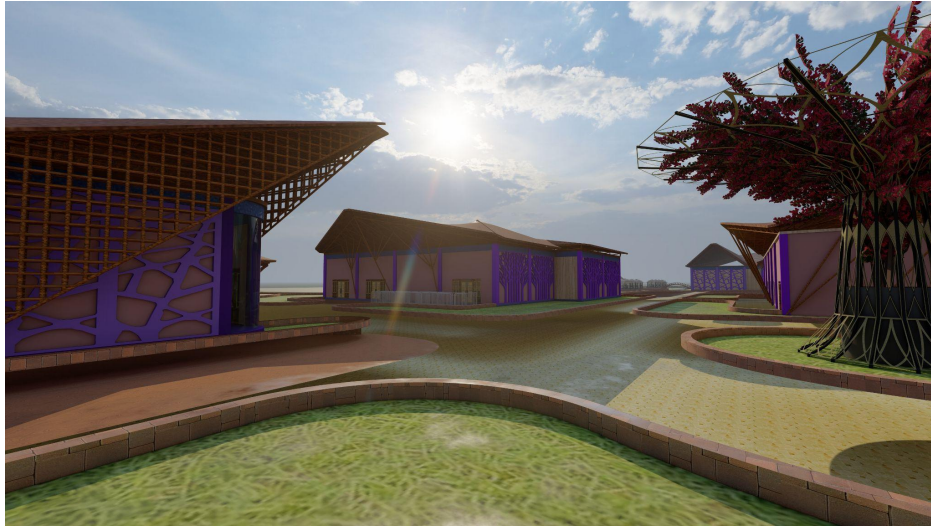
Pada bangunan penerima, pengunjung memesan tiket yang bervariasi tergantung minat paket kunjungan yang ada. Terdapat 3 paket kunjungan yaitu pada zona biota laut saja, pada zona wahana saja, atau paket komplit yaitu bisa mengunjungi semua wahana.



Gambar 6.3. Sirkulasi pengunjung  
Sumber : Data pribadi, 28 Maret 2023

Entrance utama terletak pada Jalan Raya, Jabung, Sugihwaras, Jenu, Kabupaten Tuban, yang memiliki lebar jalan 8 m. Akses keluar masuk tapak menggunakan sistem one way access yang berguna untuk mereduksi kepadatan arus lalu lintas. Bagian depan parkir mobil dan sepeda motor dibedakan menjadi sisi bagian timur sedangkan bus pada sisi bagian barat. Selain itu diletakkan pada pintu masuk dan keluar perancangan ini diletakkan vegetasi sebagai penanda garis batas pada tapak bertujuan untuk mengarahkan arus sirkulasi pada bangunan rancangan ini.

Pada sirkulasi bagian dalam, material yang digunakan mengedepankan material lokal seperti batu bata, batu alam, kayu, dan lain sebagainya. Sirkulasi jalan pada bagian dalam menggunakan paving batu alam dan batas menggunakan batu bata merah. Sedangkan pada bagian mangrove center lebih banyak menggunakan material kayu dan batu alam.



Gambar 6.4. Material

Sumber : Data pribadi, 28 Maret 2023

### 6.3 Konsep Bentuk dan Tampilan

Konsep tampilan Wisata Bahari ini dihadirkan dengan kesan yang menyenangkan dan bertujuan untuk menarik para pengunjung. Pada bagian pintu masuk utama bangunan dirancang dengan bangunan yang megah serta memiliki atap yang unik. Bentuk bangunan juga menyerupai ombak yang menghempas pesisir pantai. Bangunan yang menarik pada area penerima membuat pengunjung penasaran dan ingin segera masuk ke wisata bahari. Pada area depan bangunan ditampilkan dengan bangunan menjulang tinggi dan pintu masuk yang lebar memberikan kesan terbuka dan menerima. Pada tampilan fasad terdapat beberapa ornamen berbentuk gelombang yang ditampilkan. Permainan struktur atap membuat bangunan ini terkesan unik dan menarik.





Gambar 6.5. Bangunan penerima  
Sumber : Data pribadi, 28 Maret 2023

Pada area dalam juga memiliki ciri khas yang sama namun sedikit berbeda, hal ini dikarenakan pada setiap zona memiliki perbedaan implementasi konsep. Namun yang membuat bangunan tetap unity yaitu terletak pada pengaplikasian ornamen, struktur atap, dan juga material.



Gambar 6.6. Unity atap  
Sumber : Data pribadi, 28 Maret 2023

#### 6.4 Aplikasi Ruang Luar

Aplikasi Ruang luar pada Wisata Bahari ini banyak menggunakan elemen alam dan tetap terikat pada tiap tema zona yang diangkat. Kebanyakan ruang luar merupakan ruang-ruang yang diolah demi menunjang aktivitas tertentu seperti

mangrove center, pantai, area komunal, dan area istirahat yang berfungsi sebagai penunjang wisata dan juga beristirahat. Material-material eksterior yang digunakan menggunakan material dengan tekstur kasar sebagian besarnya.

Adapun area-area untuk peneduh dimana pada pengaplikasian ruang luar rata-rata bernuansa outdoor dimana diperlukan ruang-ruang peneduh di dalam site rancang. Terdapat juga area ruang luar menggunakan aplikasi yang ramah pada pengguna disabilitas untuk mengakses tiap zona yang ada dengan nyaman.

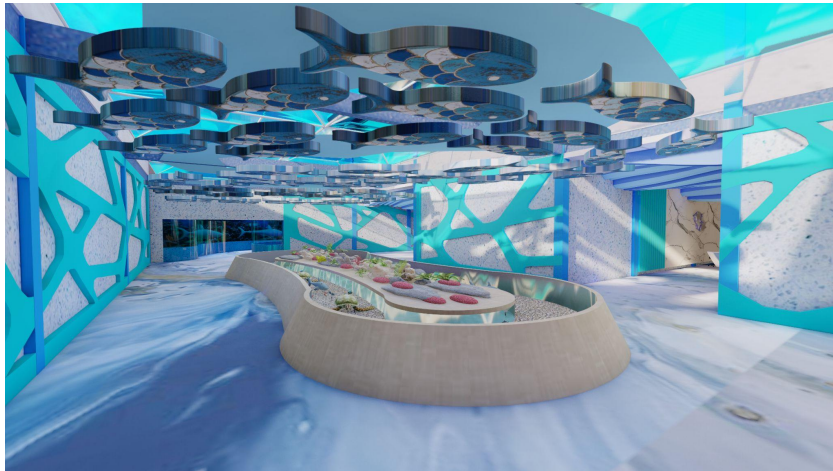


Gambar 6.7. Peneduh

Sumber : Data pribadi, 28 Maret 2023

## 6.5 Aplikasi Ruang Dalam

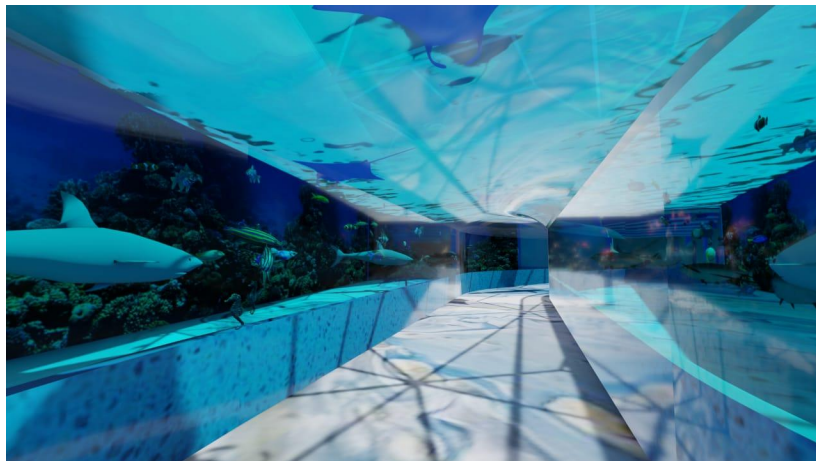
Aplikasi ruang dalam pada Wisata Bahari ini sangat bermacam-macam tergantung pada tiap zona yang sedang di diami. Tentunya konsep yang dihadirkan tidak monoton dan para pengunjung memiliki kesan yang baru dan fresh ketika telah memasuki zona yang lainnya. Secara keseluruhan ruang dalam yang digunakan berusaha untuk memberi pengalam baru pada para pengunjung yang hadir.



Gambar 6.8. interior

Sumber : Data pribadi, 28 Maret 2023

Pada bagian interior gedung seaworld mengusung konsep memasuki dunia bawah air, yang setiap bagiannya memiliki maksud dan tujuan tertentu, setiap bagian ruangan memiliki desain interior yang berbeda agar tidak monoton dan memberikan nuansa baru pada kunjungan tour.



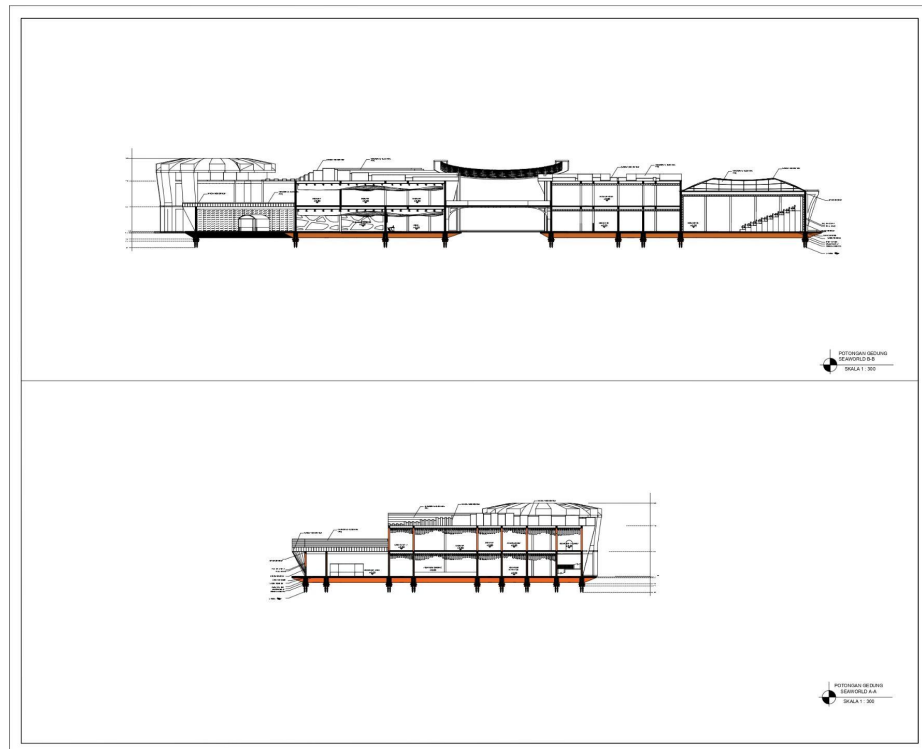
Gambar 6.9. interior

Sumber : Data pribadi, 28 Maret 2023

## 6.6 Konsep Struktur dan Material

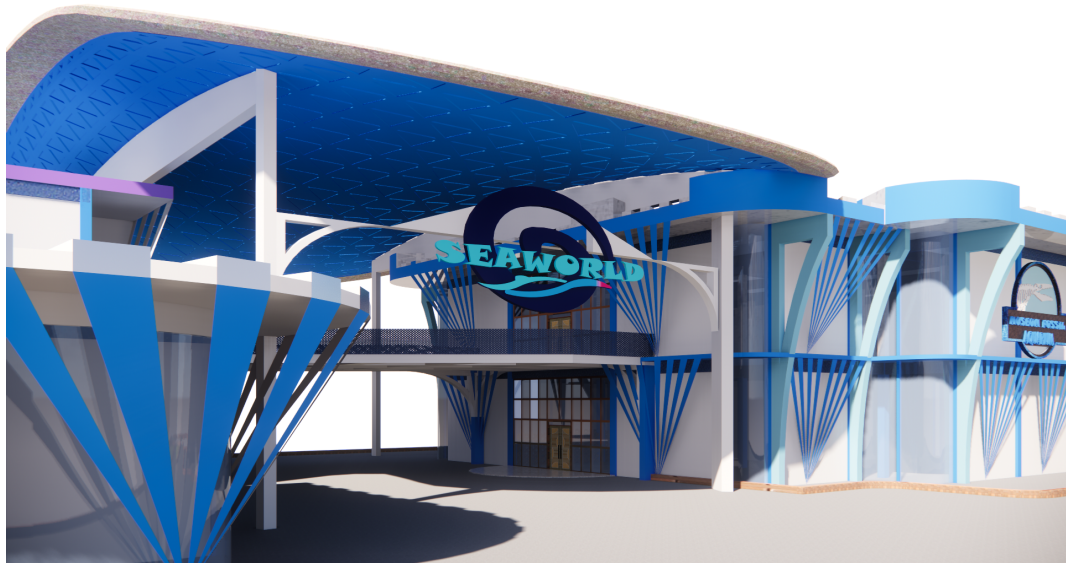
Struktur yang digunakan pada bangunan terdapat 2 jenis struktur yang pertama rigid frame, dan pada bagian atap menggunakan struktur atap dak. Pada atap menggunakan beberapa material yaitu atap bitumen, acp dan beton.





Gambar 6.10. Struktur bangunan  
Sumber : Data pribadi, 28 Maret 2023

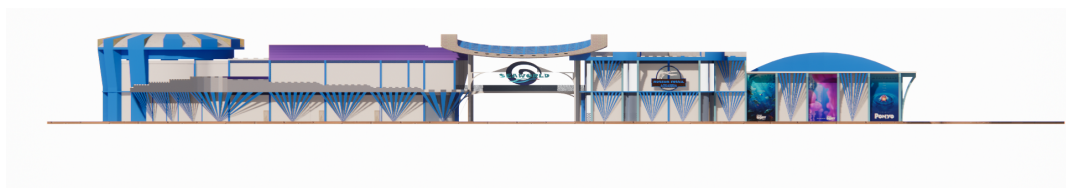
Struktur rigid frame terletak pada penggunaan struktur utama kolom dan balok yang tersusun secara grid tiap bentang 8m. Penggunaan struktur pondasi pada bangunan utama menggunakan pondasi plat strouss. Lalu penggunaan material pada bangunan kebanyakan menggunakan material GRC pada tampilan fasadnya. GRC merupakan panel dengan blok yang memiliki tekstur yang biasa digunakan pada tampilan fasad eksterior bangunan.



Gambar 6.11. Ornamen fasad  
Sumber : Data pribadi, 28 Maret 2023

### 6.7 Aplikasi Sistem Pencahayaan

Pada bangunan ini menggunakan dua jenis pencahayaan, yaitu pencahayaan alami dan buatan. Pada keseluruhan bangunan, menggunakan pencahayaan alami dengan membuat bukaan-bukaan yang terkonsep sejalan dengan ventilasi silang agar mendapatkan manfaat yang maksimal. Penggunaan material kaca pada bangunan ini juga diaplikasikan guna mendukung cahaya yang masuk. Sedangkan pada bangunan yang tertutup menggunakan pencahayaan buatan berupa penggunaan lampu yang diaplikasikan pada keseluruhan bangunan guna mendukung kegiatan maupun digunakan pada saat keadaan darurat.



Gambar 6.12. bukaan  
Sumber : Data pribadi, 28 Maret 2023

### 6.8 Aplikasi Sistem Penghawaan

Sistem penghawaan pada theme park pada perancangan ini mayoritas menggunakan sistem penghawaan alami, berupa pengoptimalan penggunaan sistem kerja ventilasi silang / cross ventilation. Penggunaan atap yang berongga

memiliki tujuan agar panas yang diterima tidak langsung kedalam bangunan dan terkumpul pada rongga atap lalu disapu oleh angin laut.



Gambar 6.13. Sirkulasi angin  
Sumber : Data pribadi, 28 Maret 2023

Adanya beberapa vegetasi sebagai peneduh juga membuat sirkulasi menjadi lebih sejuk dan membuat udara tidak terperangkap pada sudut sudut bangunan. Hembusan angin yang menuju ke segala arah membuat bangunan tidak terlalu panas meskipun suhu di atas rata rata.

## 6.8 Konsep Sistem Transportasi

Pengaplikasian sistem transportasi pada bangunan ini menggunakan tangga dan ramp untuk menunjang kebutuhan pengguna disabilitas, Adapun penggunaan zebra cross untuk penyeberangan pengunjung dari parkir menuju bangunan penerima.



Gambar 6.14. Zebra cross  
Sumber : Data pribadi, 28 Maret 2023

Terdapat juga transportasi yang disewakan berupa mobil listrik dan scooter untuk menjelajahi semua wahana yang ada. Fasilitas ini mempermudah pengunjung agar bisa menggapai semua wahana tanpa takut lelah.



Gambar 6.15. Transport rental  
Sumber : Data pribadi, 28 Maret 2023