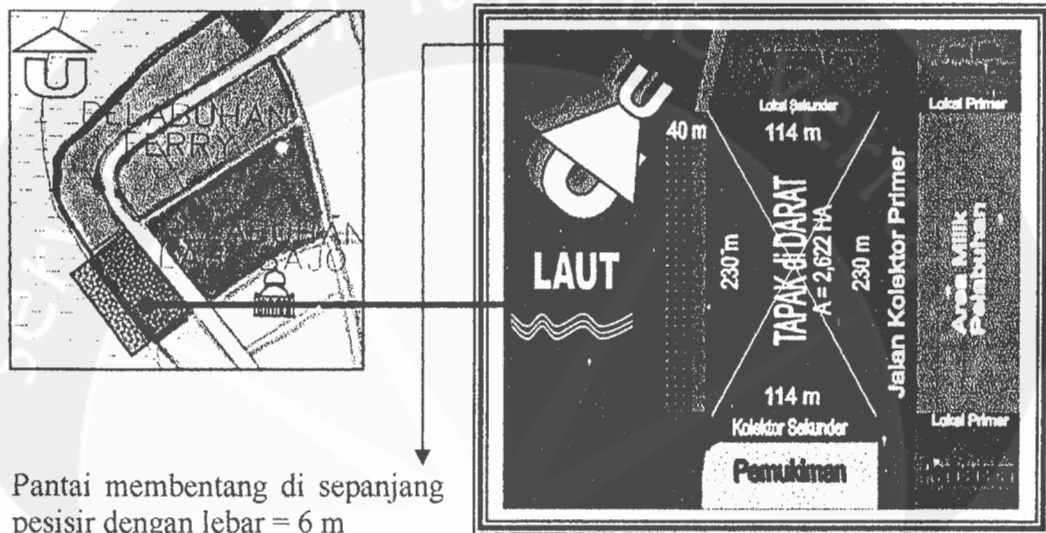


Konsep Perencanaan dan Perancangan

VI.1.2. Pemilihan Tapak

Mengacu ke RDTRK Labuan Bajo 2003 – 2008, bahwa Luasan total untuk area Pelabuhan Laut (Ferry dan Non Ferry) di Labuan Bajo adalah 10,6267 ha; sedangkan yang akan diambil sebagai tapak lokasi Proyek Pelabuhan Penumpang Kapal Laut di Labuan Bajo ini adalah area seperti yang terdapat pada gambar berikut:



Gbr 6.2. Konsep Tapak

Sumber : Analisis Penulis berdasarkan RDTRK Labuan Bajo

Keterangan gambar :

- Batas-batas tapak :
 - Timur Laut : Jalan Kolektor Primer (l=30m) dan area milik Pelabuhan.
 - Barat Daya : Pantai (lebar 6 m) dan laut
 - Barat Laut : Jalan Lokal Sekunder (l=10m) & Terminal ASDP (Ferry)
 - Tenggara : Jln Kolektor Sekunder (l=20m) & Pemukiman Penduduk
- Luas Tapak :
 - Darat (Tapak Bangunan Terminal Penumpang ; untuk hitung KDB) = $230 \text{ m} \times 114\text{m} = 26.220 \text{ m}^2 = 2,622 \text{ ha}$
 - Pantai+Laut (utk *jetty*, sebagian selasar penghubung, & dermaga *pier*) = $230\text{m} \times 40\text{m} = 9.200 \text{ m}^2 = 0,92 \text{ ha}$
 - Total Luas Tapak = $2,622 \text{ ha} + 0,92 \text{ ha} = 3,542 \text{ ha}$.

Konsep Perencanaan dan Perancangan

- Kemiringan : 0-1% ke arah pantai
Tapak
- Lebar Pantai : 6 m, memanjang di sepanjang pesisir.
- KDB : 70 % - 90 % (RDTRK Lab.Bajo pIV.66)

VI.2. KONSEP PROGRAM RUANG

VI.2.1. Pelaku

1. Pengunjung
 - Penumpang : Umum, Wisata Asing, Sopir & Kernet Truk Ekspedisi.
 - Pengantar dan penjemput.
 - Masyarakat umum
2. Pelaksana Operasional Pelabuhan
 - Syahbandar Pelabuhan dan staff
 - Divisi Keselamatan Pelayaran
 - Divisi Bea dan Cukai
 - Divisi Imigrasi
 - Divisi Karantina
 - Divisi Pelayaran
 - Divisi Keamanan dan Ketertiban
 - Divisi Pemeliharaan (*cleaning service*, pertamanan dsb)
 - Bagian Informasi
 - Koperasi Pelabuhan Laut
3. Pelaku Ekonomi / penunjang :
 - Penjual makanan / minuman Khas Manggarai maupun umum.
 - Pedagang kaki lima
 - Pedagang souvenir
 - Pemilik Wartel dan Warnet

Konsep Perencanaan dan Perancangan

VI.2.2. Konsep Kegiatan

1. Pengunjung

a. Kelompok Kegiatan Kedatangan / Debarkasi Penumpang

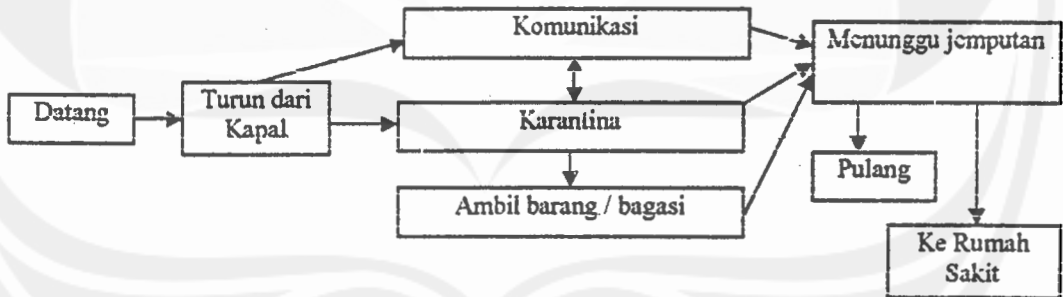
➤ **Penumpang Umum**



Gbr 6.3. Konsep Kegiatan Kedatangan Penumpang Umum

Sumber : Pemikiran Penulis, 2004

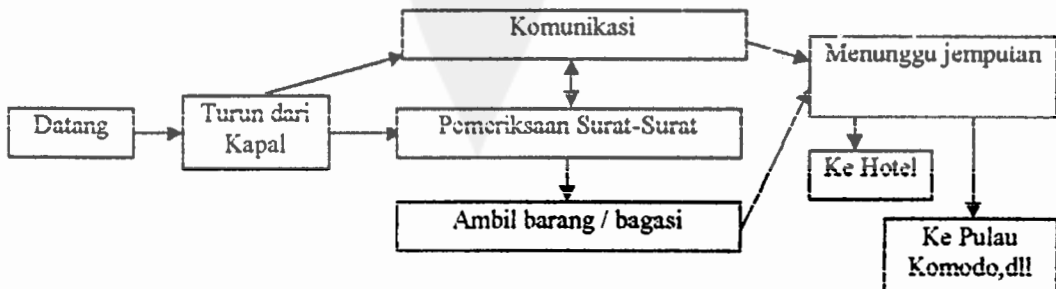
➤ **Penumpang yang sakit / Khusus**



Gbr 6.4. Konsep Kegiatan Kedatangan Penumpang Yang Sakit

Sumber : Pemikiran Penulis, 2004

➤ **Penumpang Kapal Wisata Asing (temporal)**



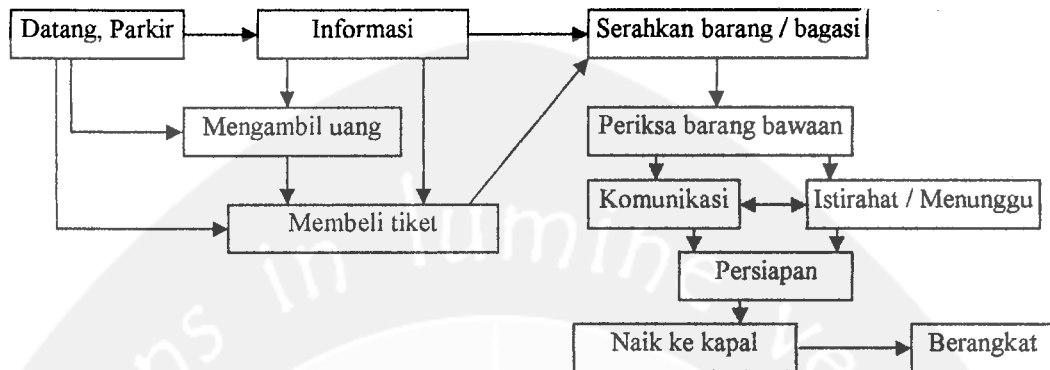
Gbr 6.5. Konsep Kegiatan Kedatangan Penumpang Kapal Wisata Asing

Sumber : Pemikiran Penulis, 2004

Konsep Perencanaan dan Perancangan

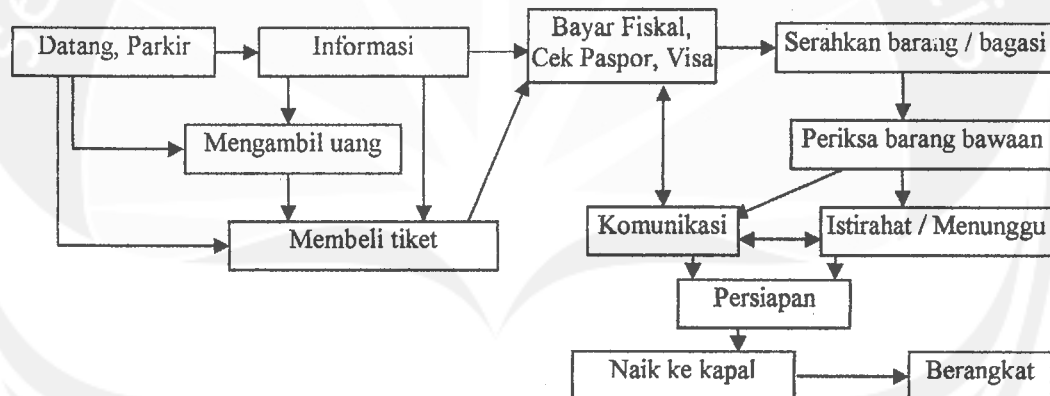
b. Kelompok Kegiatan Keberangkatan Penumpang

➤ Penumpang Umum



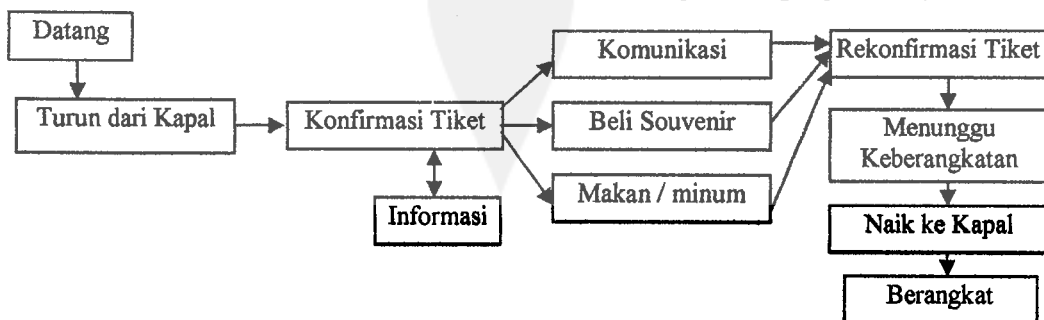
Gbr 6.6. Konsep Kegiatan Keberangkatan Penumpang Umum
 Sumber : Pemikiran Penulis, 2004

➤ Penumpang Kapal Wisata Asing (Temporal)



Gbr 6.7. Konsep Kegiatan Keberangkatan Penumpang Kapal Wisata Asing
 Sumber : Pemikiran Penulis, 2004

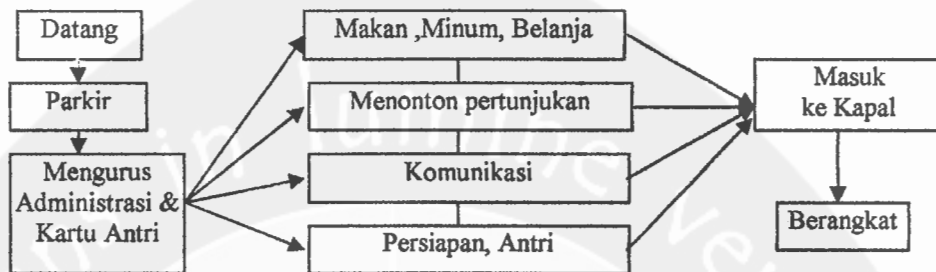
c. Kelompok Kegiatan Penumpang Lanjutan (Hanya turun saat Kapal merapat, lalu naik lagi & melanjutkan perjalanan)



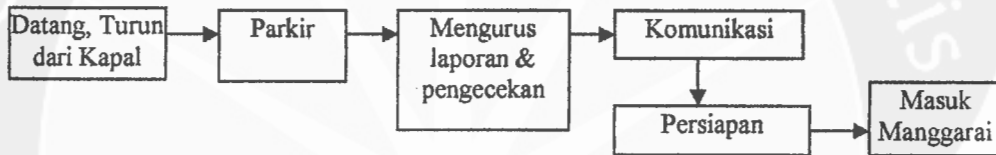
Gbr 6.8. Konsep Kegiatan Penumpang Lanjutan
 Sumber : Pemikiran Penulis, 2004

Konsep Perencanaan dan Perancangan

d. Kelompok Kegiatan Penumpang Khusus (Para Sopir & Kernet Truk Ekspedisi Jawa-Flores & Bali-Flores yang diangkut Kapal Ro-Ro)

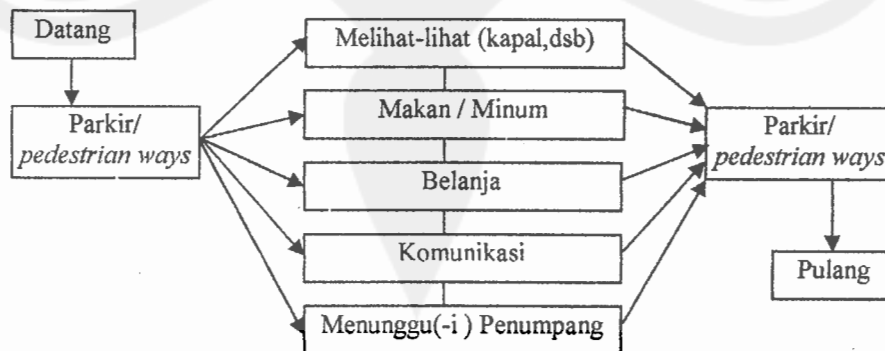


Gbr 6.9. Konsep Kegiatan Keberangkatan Penumpang Khusus
 Sumber : Pemikiran Penulis, 2004



Gbr 6.10. Konsep Kegiatan Kedatangan Penumpang Khusus
 Sumber : Pemikiran Penulis, 2004

e. Kelompok Pelayanan Umum (Pengantar, Penjemput, dan Masyarakat Umum)



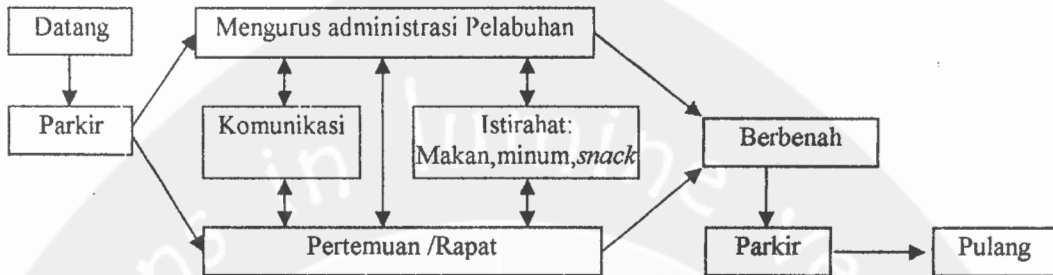
Gbr 6.11. Konsep Kegiatan Pelayanan Umum
 Sumber : Pemikiran Penulis, 2004

Konsep Perencanaan dan Perancangan

2. Pelaksana Operasional Pelabuhan

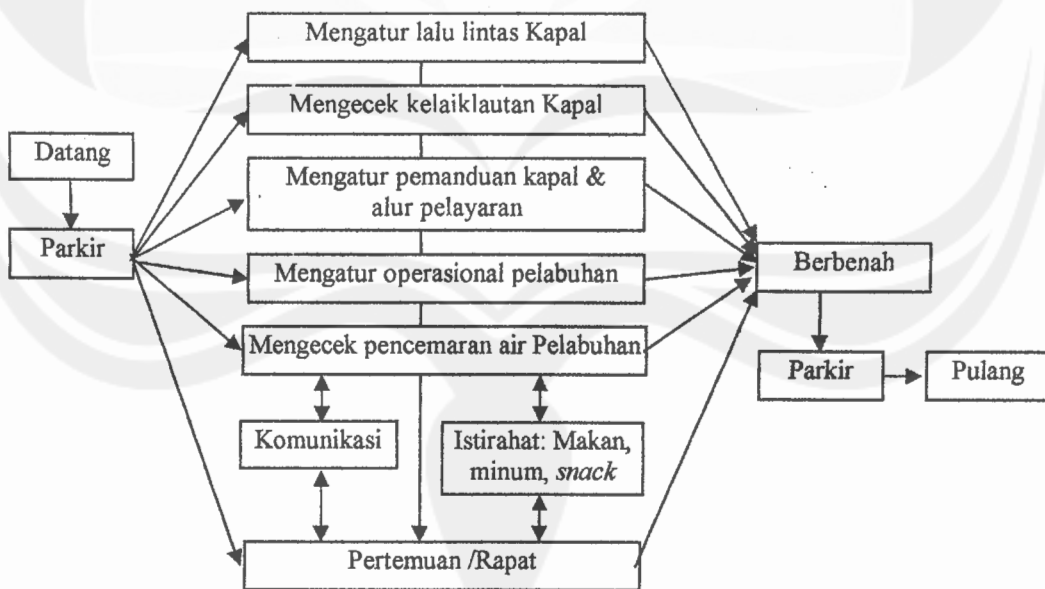
a. Kelompok Kegiatan Pengelola Utama

➤ Syahbandar / Kepala Pelabuhan & Staff



Gbr 6.12. Konsep Kegiatan Syahbandar / Kepala Pelabuhan & Staff
Sumber : Pemikiran Penulis, 2004

➤ Divisi Keselamatan Pelayaran

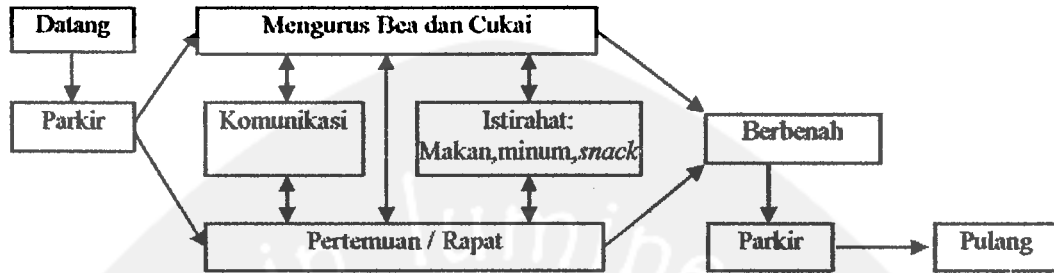


Gbr 6.13. Konsep Kegiatan Divisi Keselamatan Pelayaran
Sumber : Pemikiran Penulis, 2004

Konsep Perencanaan dan Perancangan

b. Kelompok Kegiatan Pelayanan Penumpang

➤ Divisi Bea dan Cukai

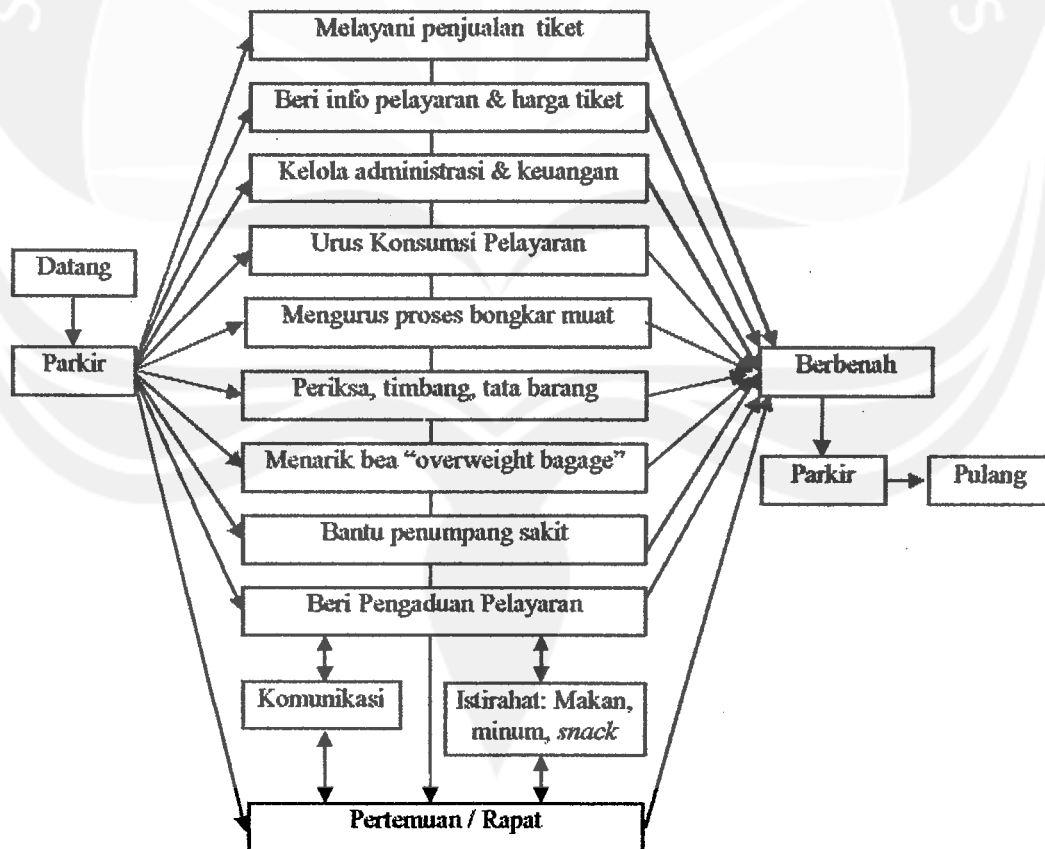


Gbr 6.14. Konsep Kegiatan Divisi Bea Cukai

Sumber : Pemikiran Penulis, 2004

➤ Divisi Pelayaran

❖ Staff Pelayaran

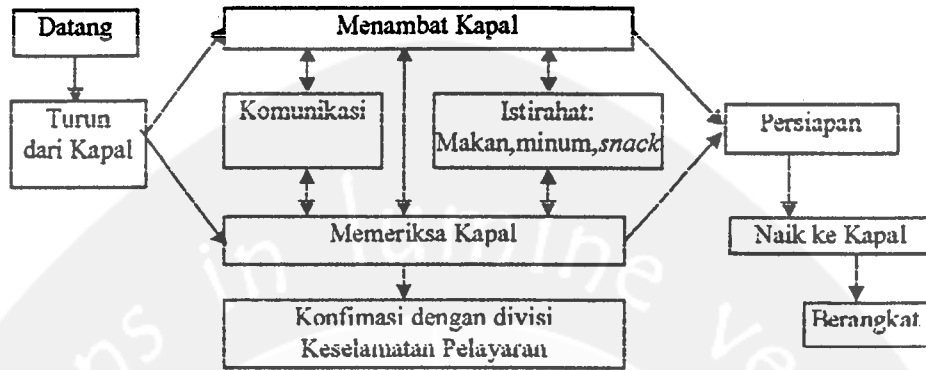


Gbr 6.15. Konsep Kegiatan Staff Pelayaran

Sumber : Pemikiran Penulis, 2004

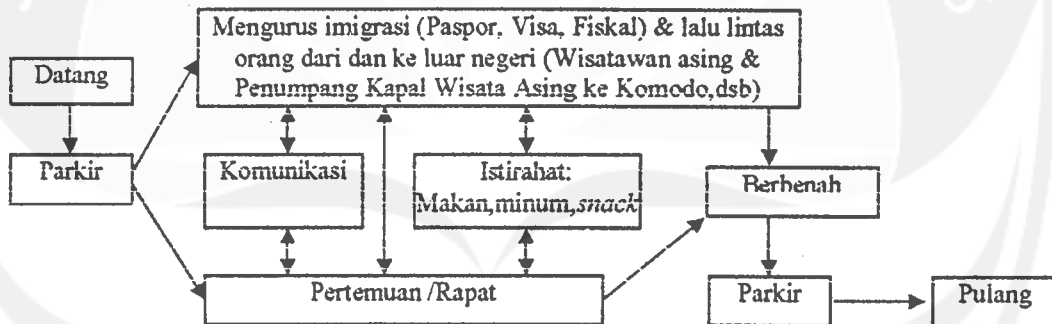
Konsep Perencanaan dan Perancangan

❖ *Crew Kapal*



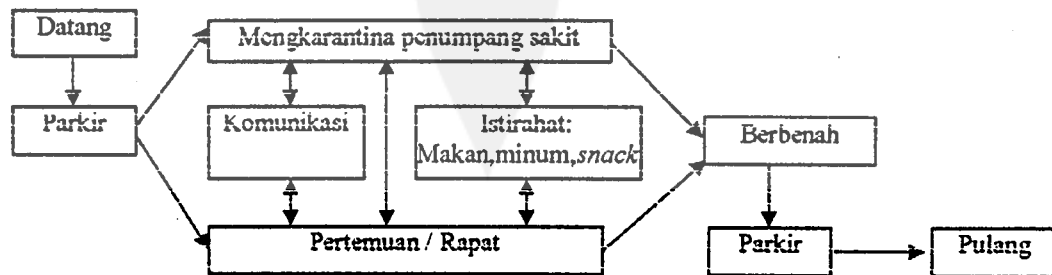
Gbr 6.16. Konsep Kegiatan Crew Kapal
 Sumber : Pemikiran Penulis, 2004

➤ *Divisi Imigrasi*



Gbr 6.17. Konsep Kegiatan Divisi Imigrasi
 Sumber : Pemikiran Penulis, 2004

➤ *Divisi Karantina*



Gbr 6.18. Konsep Kegiatan Divisi Karantina
 Sumber : Pemikiran Penulis, 2004

Konsep Perencanaan dan Perancangan

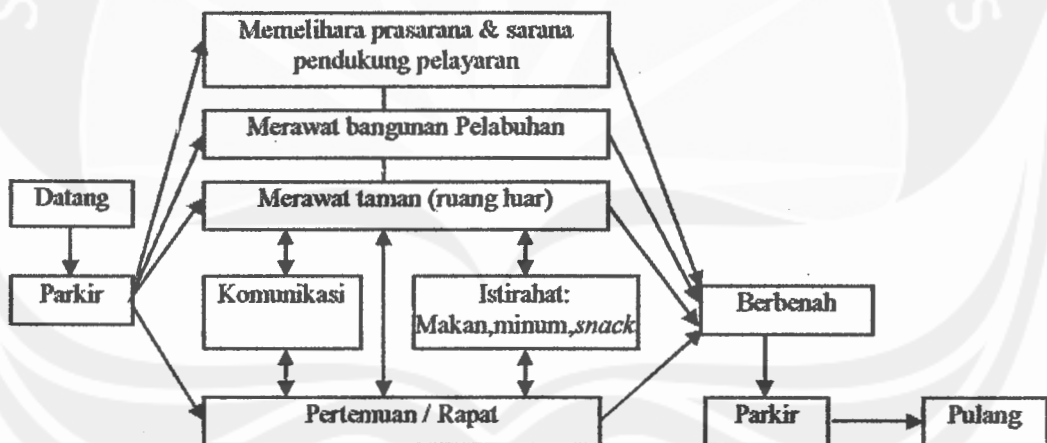
c. Kelompok Kegiatan Pelayanan Pendukung

➤ **Divisi Keamanan dan Ketertiban**



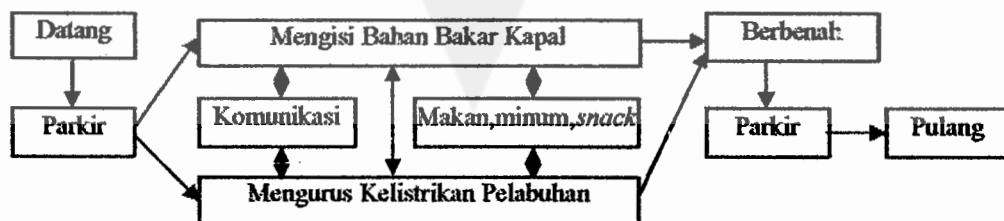
Gbr 6.19. Konsep Kegiatan Divisi Keamanan & Ketertiban
 Sumber : Pemikiran Penulis, 2004

➤ **Divisi Pemeliharaan (*cleaning service*, pertamanan dsb)**



Gbr 6.20. Konsep Kegiatan Divisi Pemeliharaan
 Sumber : Pemikiran Penulis, 2004

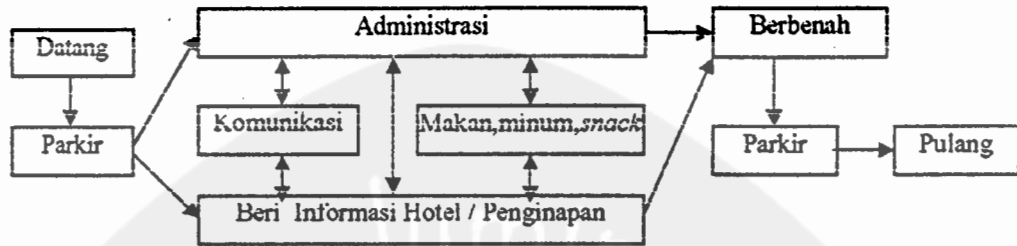
➤ **Divisi Mekanikal Elektrikal**



Gbr 6.21. Konsep Kegiatan Divisi Mekanikal Elektrikal
 Sumber : Pemikiran Penulis, 2004

Konsep Perencanaan dan Perancangan

➤ Bagian Informasi Hotel dan Penginapan



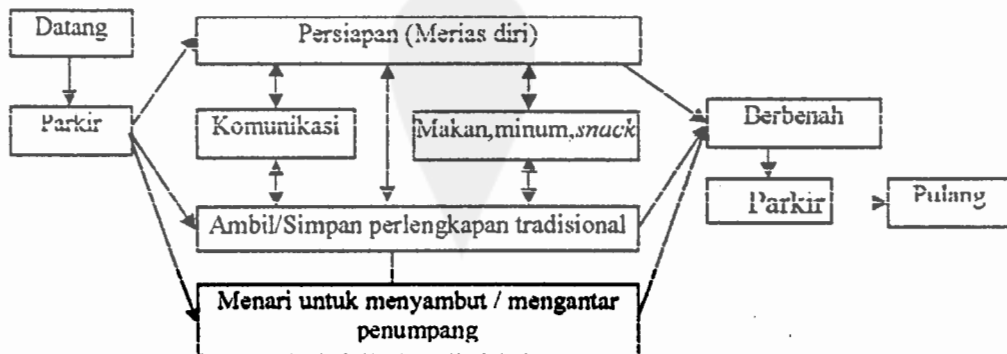
Gbr 6.22. Konsep Kegiatan Bagian Informasi Hotel / Penginapan
 Sumber : Pemikiran Penulis, 2004

➤ Bagian Informasi Pariwisata serta *Tours & Travelling*



Gbr 6.23. Konsep Kegiatan Bagian Informasi Pariwisata serta
 Paket *Tours & Travelling*
 Sumber : Pemikiran Penulis, 2004

➤ Bagian Penyambut / Pengantar (Penari)

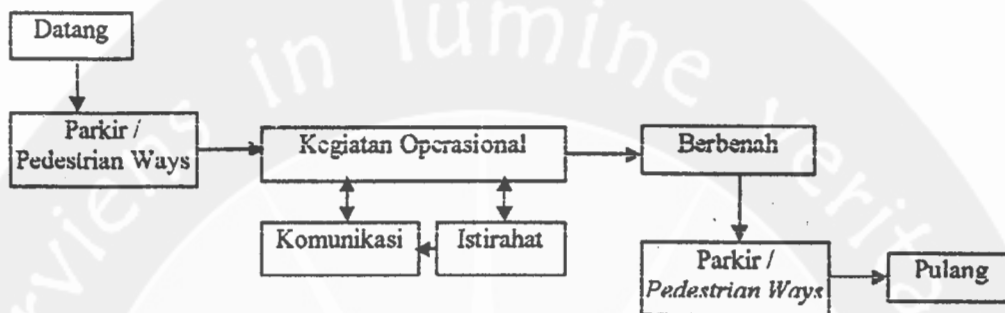


Gbr 6.26. Alur Kegiatan Bagian Penari Penyambut / Pengantar
 Sumber : Pemikiran Penulis, 2004

Konsep Perencanaan dan Perancangan

3. Kelompok Kegiatan Pelaku Ekonomi / Penunjang :

- Penjual makanan / minuman Khas Manggarai maupun Umum.
- Pedagang Kaki Lima
- Pedagang Souvenir
- Pemilik Wartel dan Warnet



Gbr 6.25. Konsep Kegiatan Pelaku Ekonomi (Secara Umum)
 Sumber : Pemikiran Penulis, 2004

VI.2.3. Konsep Besaran Ruang

Tabel 6.1. Konsep Kebutuhan & Besaran Ruang

KEBUTUHAN RUANG		BESARAN (m ²)
FASILITAS UTAMA	a) Fasilitas Pengaturan Penumpang	
	Daerah Keberangkatan :	
	➤ Penjualan Tiket	18
	➤ Ruang Pemeriksaan Tiket	180
	➤ Ruang Rekonfirmasi Tiket (penumpang transit, dsb)	12
	➤ Ruang Pemeriksaan Barang Bawaan dan Bagasi	92
	➤ Ruang Imigrasi & Loker Pembayaran Fiskal	14
	➤ Ruang Penimbangan Bagasi + Loker "overweight"	52
	Daerah Kedatangan	
	➤ Counter Imigrasi (Penumpang Wisata Asing)	9
	➤ Loker Transit	3
	➤ Ruang Karantina Penumpang	28

Konsep Perencanaan dan Perancangan

Tabel 6.1. (Lanjutan).....		
➤ Ruang Pengambilan Bagasi	97	
➤ Jedah Pemeriksaan Kecocokan Tiket & Bagasi	36	
➤ Ruang Bea dan Cukai	12	
b) Fasilitas Operasional Pelabuhan		
➤ Ruang Kerja Syahbandar	45	
➤ Kantor Administrasi Terminal	116	
➤ Kantor Perwakilan dari setiap Perusahaan Pelayaran	75	
➤ Ruang Staf Kapal Pelayaran	96	
➤ Ruang Rapat	45	
➤ Ruang Pengaduan	8	
➤ Ruang Penerangan	10	
➤ Laboratorium Hidro	8	
FASILITAS PENUNJANG	Daerah keberangkatan	
	➤ Hall Keberangkatan	530
	➤ Ruang Tunggu Keberangkatan	366
	➤ Selasar Keberangkatan	360
	➤ Ruang Kesehatan / P3K	12
	➤ Papan / TV Informasi	3
	➤ Loket Informasi	6
	➤ Display "Manggarai"	6
	➤ Ruang Rehat Sopir & Kernet Truk Ekspedisi	42
	Daerah kedatangan	
	➤ Selasar Kedatangan	360
	➤ Ruang tunggu kedatangan (<i>No Smoking Area</i>)	58
	➤ Hall / Lobby kedatangan	432
	➤ Display Pariwisata	9
	➤ Display Relief (awetan komodo, dsb)	21
	➤ Ruang Informasi	8
	Fasilitas Pengunjung	
	➤ Anjungan	132
	➤ Jedah Tarian <i>Indoor</i> & Panggung Hiburan <i>Outdoor</i>	65

Konsep Perencanaan dan Perancangan

Tabel 6.1. (Lanjutan).....

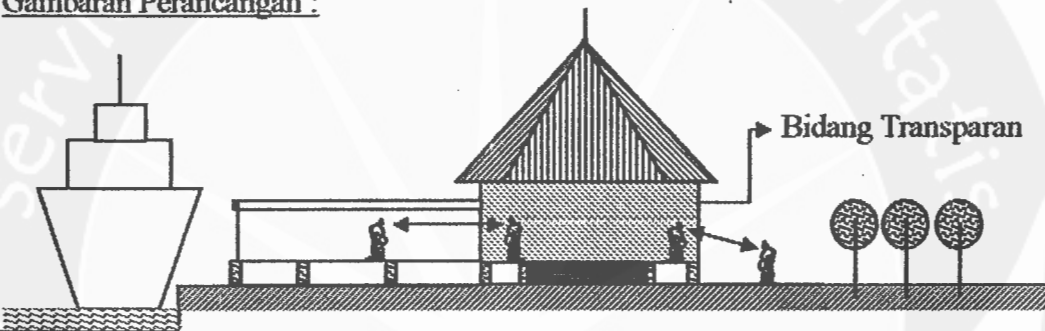
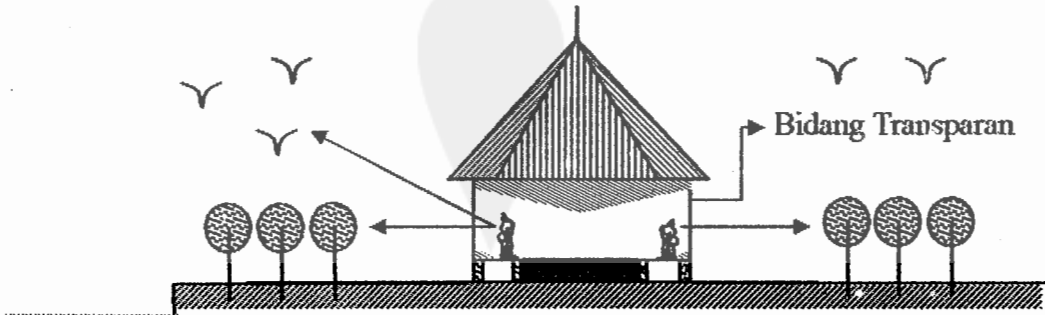
FASILITAS PELENGKAP	➤ ATM Box	8
	➤ Telefon Umum	32
	➤ Warnet	28
	➤ Restoran Khas Manggarai	112
	➤ Fasilitas makan dan minum umum (kafetaria)	112
	➤ Toko Souvenir	16
	➤ Kios Sewa	60
	➤ Layanan Jasa Perjalanan, Wisata & Hotel	8
	➤ Ruang Persiapan/ Rias Penari Penyambut / Pengantar	20
FASILITAS SERVICE	➤ <i>Lavatory</i>	316
	➤ Dapur Pengelola	12
	➤ Gudang Alat	20
	➤ Ruang <i>Genset & Traffo</i>	20
	➤ <i>Loading Area</i>	92
	➤ <i>Unloading Area</i>	84
	➤ Ruang Bunkering (pengisian Bahan Bakar)	75
	➤ Ruang Keamanan	24
	➤ Ruang <i>Cleaning Service</i>	20
	➤ Tempat Simpan Alat Musik / Tari Tradisional	16
	➤ Divisi Pertamanan	12
		4.453
	➤ Parkir Mobil dan Sepeda Motor "bawah bangunan"	1.812
	Jumlah	6265
	Sirkulasi bebas & taman indoor 60 %	3759
	TOTAL LUASAN	10.024
	Parkir Truk Ekspedisi	2.205
	Dermaga (tidak untuk menghitung Besaran Ruang & KDB) Diasumsikan tahun 2014 menjadi Pelabuhan Penumpang <i>Gate Way Ports System</i> , dapat disandari dua (2) buah kapal sekaligus. Panjang dermaga = 260 m, Lebar = 15 m.	3.900

Sumber : Analisis Penulis, 2004

Konsep Perencanaan dan Perancangan

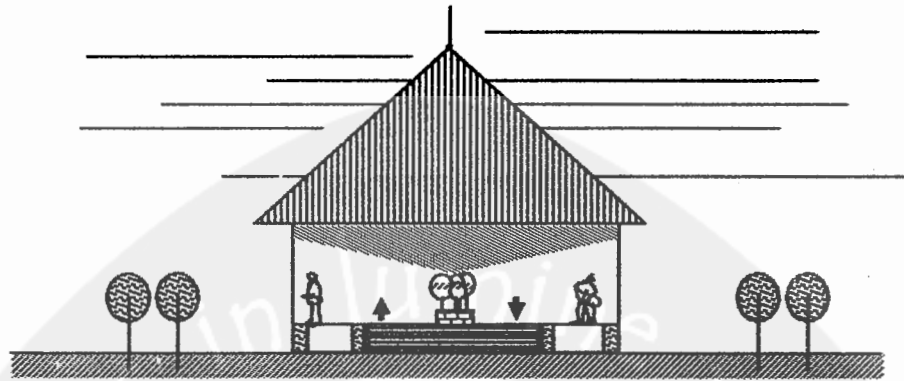
VI.3. KONSEP TRANSFORMASI TEMUAN NILAI-NILAI KEBUDAYAAN MANGGARAI KE DALAM ELEMEN RUANG DALAM

VI.3.1. Pembatas Ruang

No	KONSEP PERANCANGAN
1.	Kejujuran ❖ Memerlihatkan dengan tegas bahwa suatu ruang ada pembatas fisiknya, namun aktivitas di dalamnya tetap dapat dijangkau secara visual, khususnya untuk fungsi-fungsi publik. <u>Gambaran Perancangan :</u> 
2.	Menyatu dengan Alam ❖ Membiarkan alam tetap tervisualisasi secara maksimal, tanpa mengurangi fungsi pembatas itu sendiri dengan memberi pembatas ruang transparan dengan dimensi yang besar. <u>Gambaran Perancangan :</u> 
	❖ Menggunakan tata hijau sebagai pendefinisi batas ruang.

Konsep Perencanaan dan Perancangan

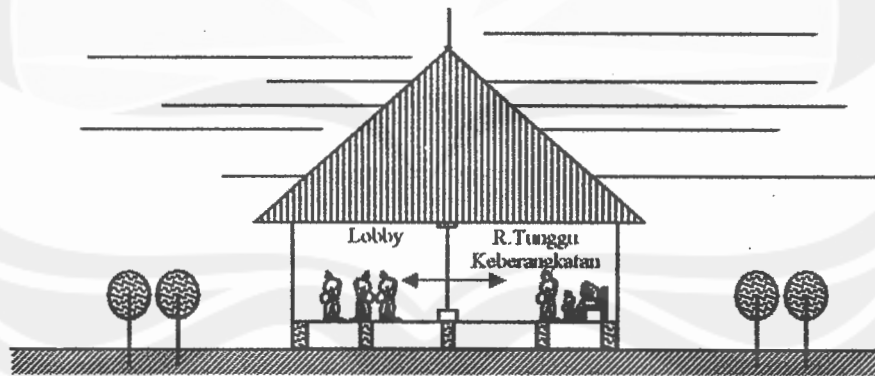
Gambaran Perancangan :



3. Kebersamaan

- ❖ Memberi pembatas antar ruang yang transparan sehingga pengguna dan aktivitas pada ruang-ruang bersebelahan tetap dapat tervisualisasi & pengunjung akan merasa “tidak sendirian”. Ada kebersamaan di sini, walaupun hanya lewat visualisasi saja.

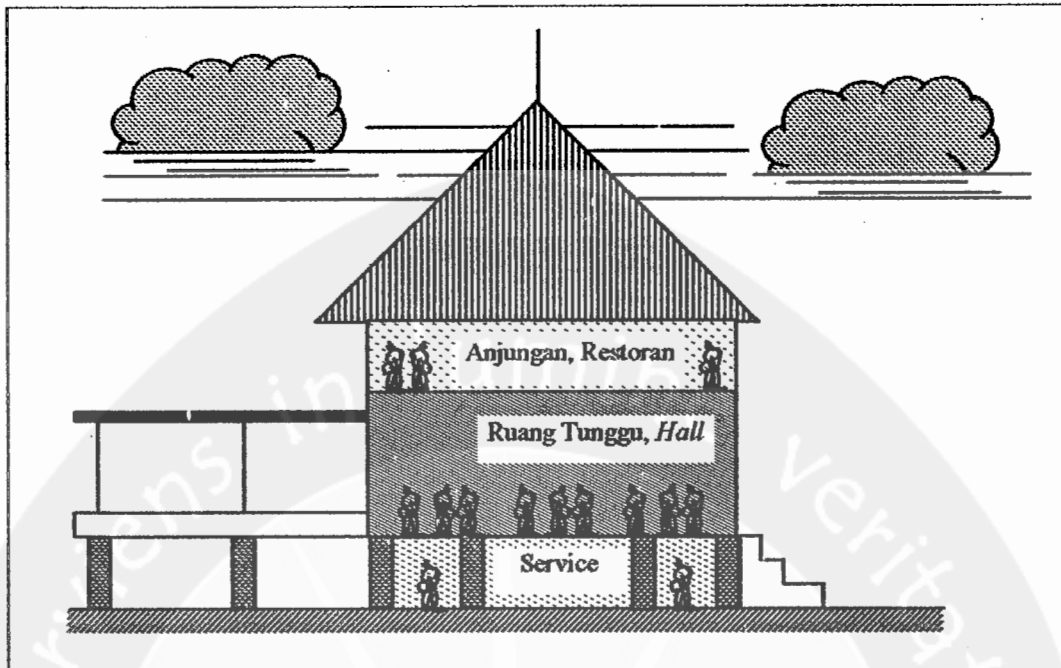
Gambaran Perancangan :



VI.3.2. Skala Ruang

No	KONSEP PERANCANGAN
1.	Hirarki Kesetaraan
	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Memberikan skala ruang sesuai dengan hirarki aktivitas & volume orang-orang yang terlibat.
	Gambaran Perancangan :

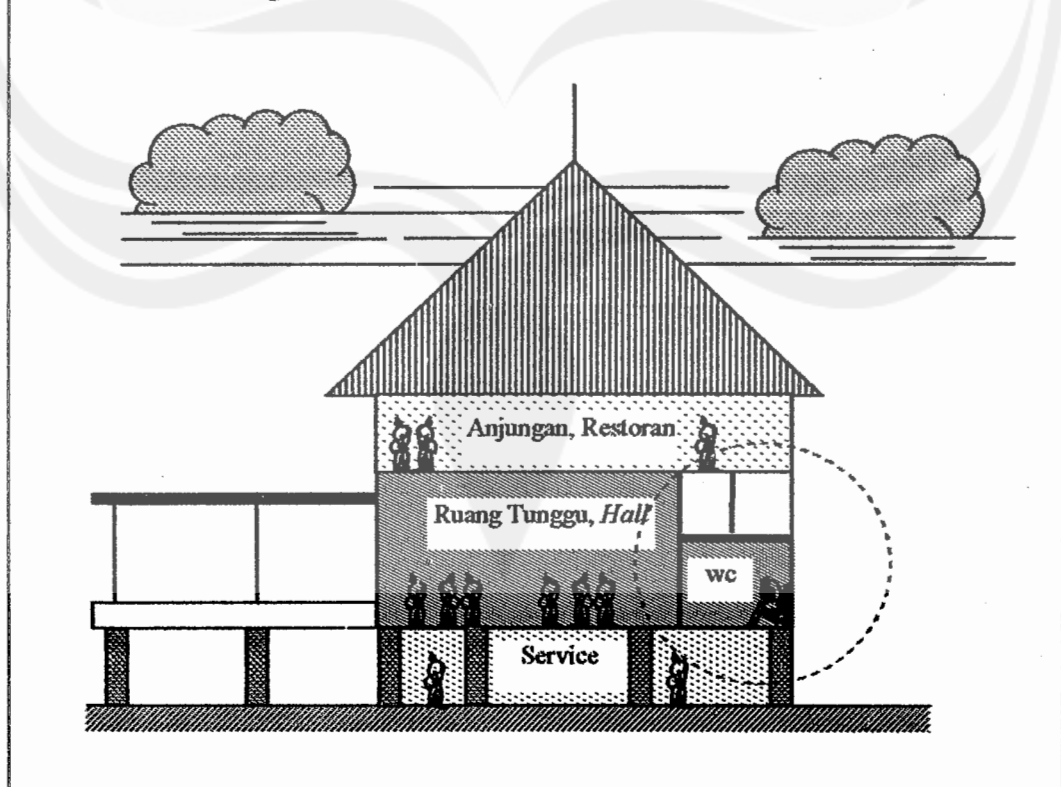
Konsep Perencanaan dan Perancangan



2. Manusiawi

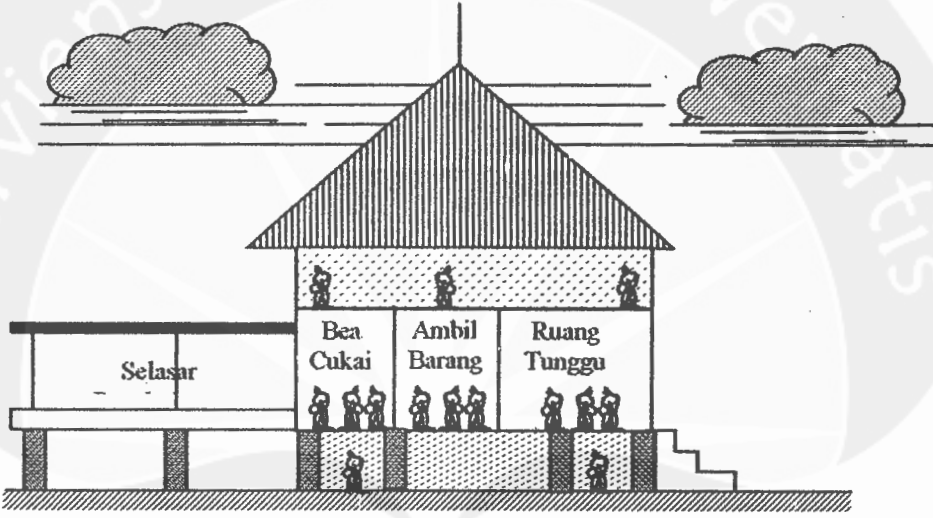
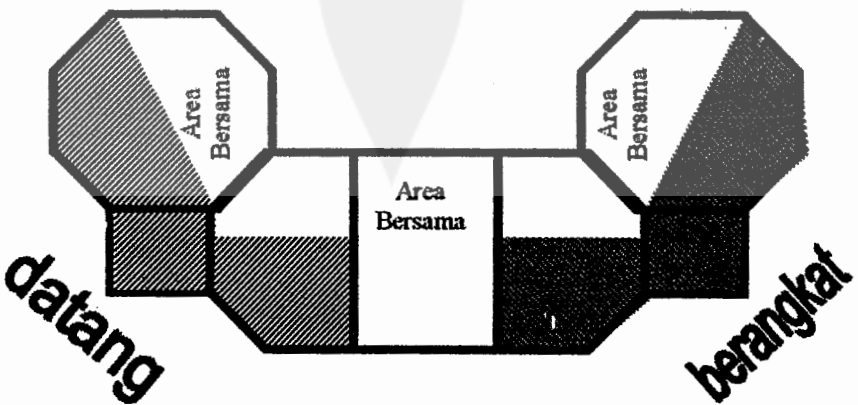
- ❖ Memberikan skala ruang berdasarkan skala manusia melalui pengaturan fleksibilitas skala pada ruang dengan pengaturan ketinggian lantai dan plafon pada area tertentu

Gambaran Perancangan :



Konsep Perencanaan dan Perancangan

VI.3.3. Sirkulasi

No	KONSEP PERANCANGAN
1.	Keberlanjutan
	<p>❖ Pengolahan sirkulasi ruang yang runtut sesuai dengan tuntutan aktivitasnya dengan membuat pola sirkulasi yang terjadi sepanjang jalur pada ruang-ruang pelayanan. Semua ruang memiliki keterkaitan sirkulasi baik langsung maupun tidak</p> <p><u>Gambaran Perancangan :</u></p> 
2.	“Yin Yang”
	<p>❖ Membedakan sirkulasi penumpang yang datang dan pergi dengan membuat pemisahan sirkulasi kedatangan dan keberangkatan supaya tidak terjadi <i>crossing</i> dan penumpukan pada satu tempat.</p> <p><u>Gambaran Perancangan :</u></p> 

Konsep Perencanaan dan Perancangan

3. Cerdas

- ❖ Memberian *signage* / tata tanda dalam ruangan yang menunjukkan nama dan fungsi ruang, juga posisi dan arah dalam bahasa Internasional, Nasional, & Daerah, sehingga tidak membingungkan pengguna.

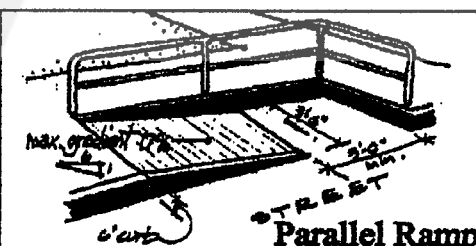
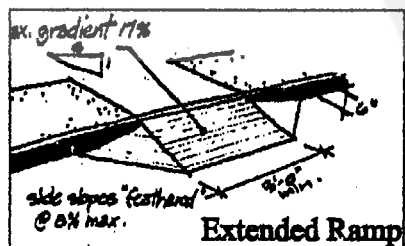
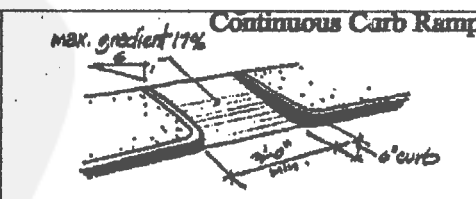
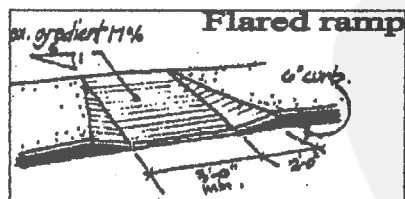
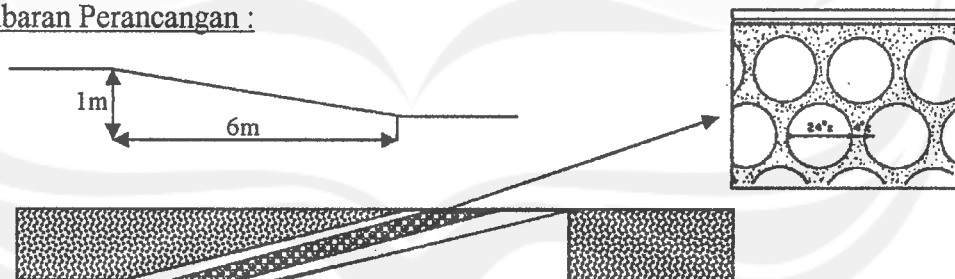
Gambaran Perancangan :



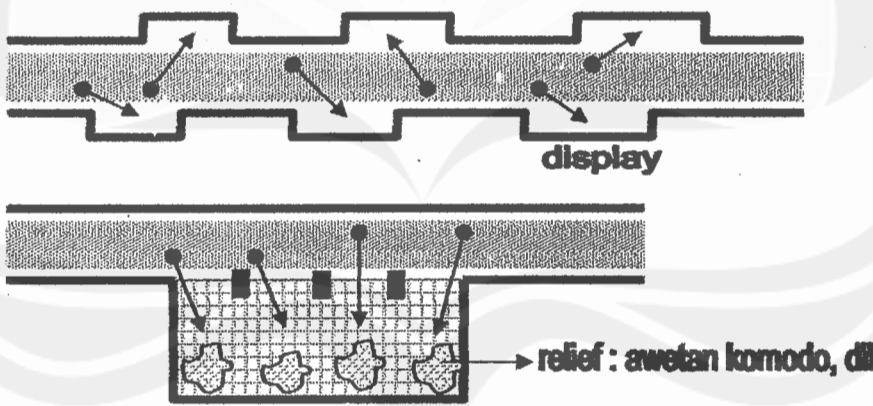
4. Kebersamaan

- ❖ Tidak memberikan perbedaan ruang untuk jalur sirkulasi bagi semua pengunjung, baik yang normal maupun yang “diffable”: pengguna kursi roda dan tuna netra, juga bagi orang jompo, ibu-ibu, maupun anak-anak, salah satunya dengan membuat *ramp* dengan perbandingan 1:6 pada jalur sirkulasi vertikal dan juga jalur tuna netra.

Gambaran Perancangan :



Konsep Perencanaan dan Perancangan

5.	Adil
<p>❖ Semua orang mendapatkan apa yang menjadi haknya; tanpa membandingkan yang cacat, yang normal, yang datang, yang pergi, yang domestik yang mancanegara, dsb. Salah satunya dengan pemberian ramp bagi pengguna kursi roda, juga jalur tuna netra, serta <i>signage</i> dalam bahasa Inggris dan Indonesia dan Manggarai itu sendiri.</p> <p>Gambaran Perancangan : (bdk Cerdas & Kebersamaan dalam Sirkulasi.)</p>	
6.	Efektif dan Efisien
<p>❖ “Sambil menyelam minum air” yaitu dengan mengolah jalur sirkulasi pada area publik yang dapat digunakan juga untuk fungsi tertentu ; misalnya untuk pedagang kaki lima, relief visual, <i>display</i>, dsb, sehingga saat orang membutuhkan atau ingin mengetahui sesuatu (mis: yang berkaitan dengan Manggarai) langsung dapat diperoleh di sepanjang jalur sirkulasi.</p> <p>Gambaran Perancangan :</p> 	

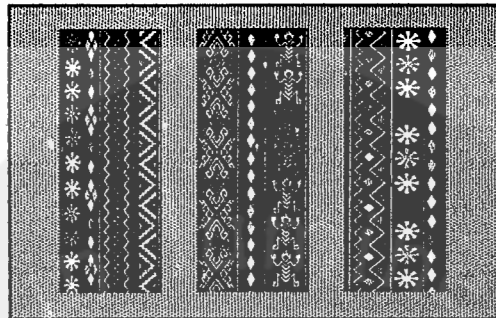
VL3.4. Ornamen

No	KONSEP PERANCANGAN
1.	Menyatu dengan Alam
<p>❖ Memasukkan alam dalam pola dan motif ornamen dengan mengadopsi bentuk-bentuk alam sebagai ornamen seperti gunung, kebun (<i>lingko</i>), tumbuh-tumbuhan, hewan (mis : kerbau, kupu-kupu),dsb, seperti yang</p>	

Konsep Perencanaan dan Perancangan

terdapat dalam motif songket Manggarai.

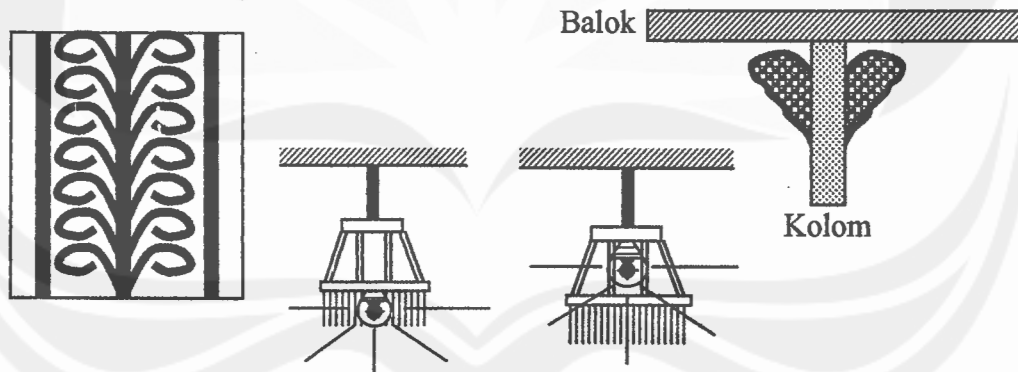
Gambaran Perancangan :



2. Ketaatan

- ❖ Tetap mempergunakan pola dan motif ornamen yang ada pada *Mbaru Nlang* pada bangunan Pelabuhan Penumpang Kapal Laut dengan mengambil prinsip yang ada masing-masing ornamen, lalu dikreasi sedemikian supaya “fit” pada bangunan Pelabuhan.

Gambaran Perancangan :



VL3.5. Struktur dan Konstruksi

No	KONSEP PERANCANGAN
1.	Kejujuran
❖	Mengekspos struktur dan konstruksi / tidak disembuyikan, termasuk memperlihatkan sistem sambungannya serta aliran gaya-gayanya. Salah satunya dengan menghindari pemakaian plafon pada area yang langsung di bawah atap / kepala bangunan.

Konsep Perencanaan dan Perancangan

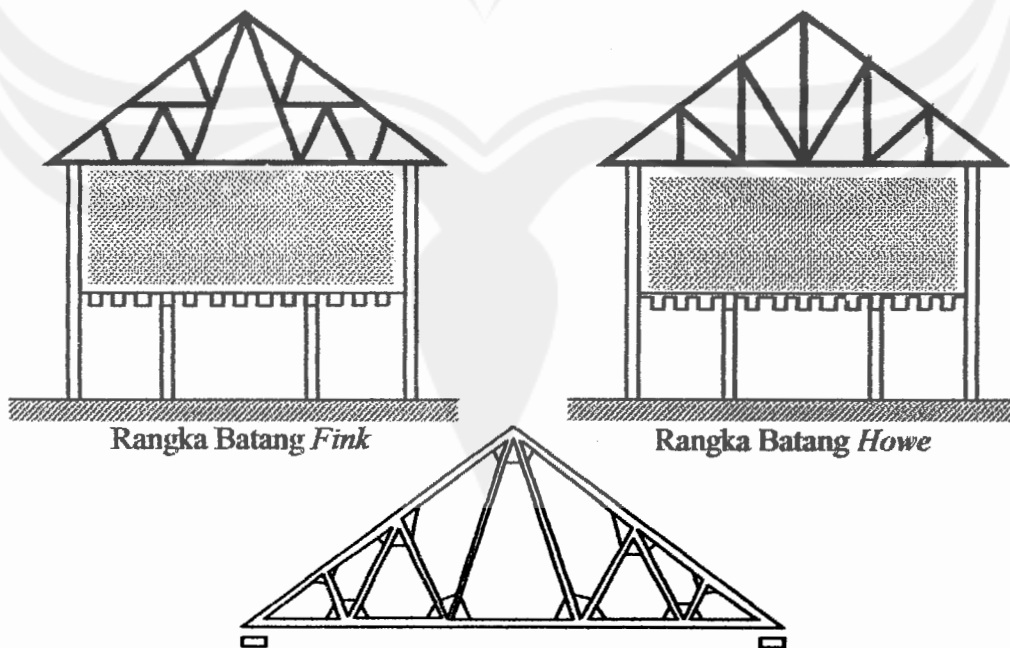
2. Adil

- ❖ Adil pada zaman ini adalah dengan menggunakan material yang sudah ditemukan dan dikembangkan pada zaman ini. Penggunaan material bentang pendek pada bangunan yang aktivitasnya membutuhkan bentang lebar hanya akan “menyulitkan” dan terjadi ketidakadilan di sini. Juga diwujudkan dengan sistem pembebanan merata, dan juga distribusi-distribusi gaya yang adil.
- ❖ Konkritnya adalah menggunakan konstruksi baja sebagai struktur atap, kombinasi beton bertulang dan baja untuk struktur lantai, beton dengan pasangan bata dan atau dengan kombinasi baja untuk dinding.

3. Ketaatan

- ❖ Tetap taat pada prinsip dasar Struktur dan Konstruksi pada *Mbaru Niang*, yaitu struktur dengan distribusi gaya yang merata dan tetap mempertahankan dan mengembangkan bentuk “rumah kolong”, dengan tetap mempertimbangkan perkembangan struktur dan konstruksi di masa kini dengan fungsi bangunan yang berbeda pula.

Gambaran Perancangan : KOMBINASI



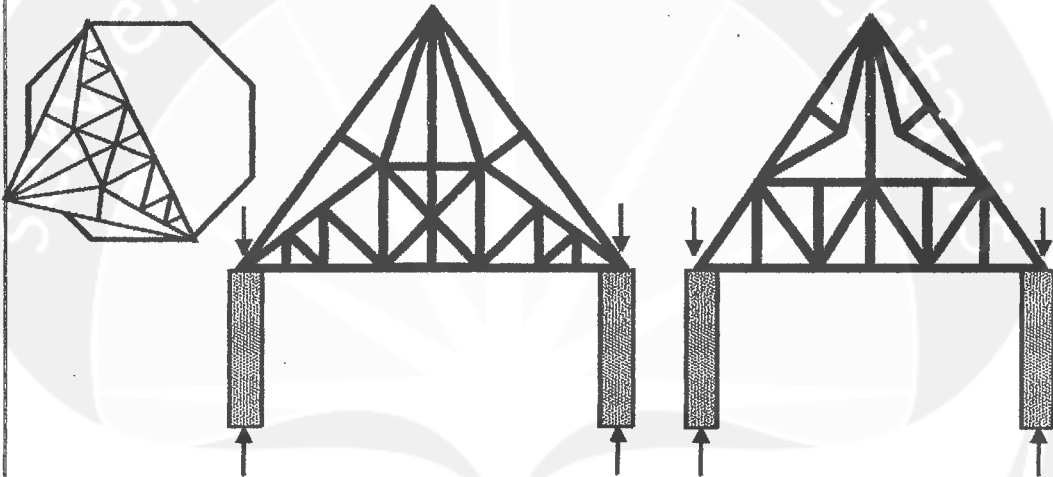
Konsep Perencanaan dan Perancangan

4. Efektif dan Efisien

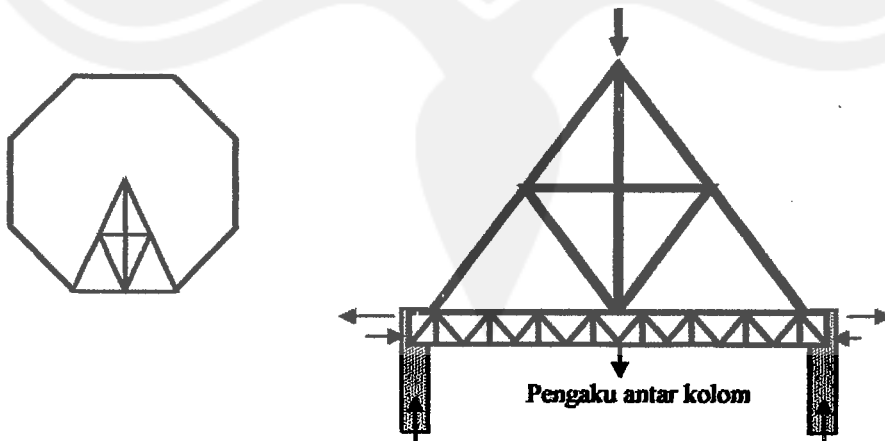
- ❖ Menggunakan struktur bentang lebar dengan kuda-kuda baja dan lantai dari beton bertulang dan atau dari baja.
- ❖ Menggunakan variasi rangka batang *fink*, *howe*, & rangka batang khusus untuk memperoleh SDK atap yang paling efektif dan efisien.

Gambaran Perancangan :

Bila memakai bentang diagonal : Kolom tekan vertikal, bagian tengah penuh dengan rangka yang melintang diagonal. Kelemahan : boros bahan, kemudahan : pemasangan lebih mudah.



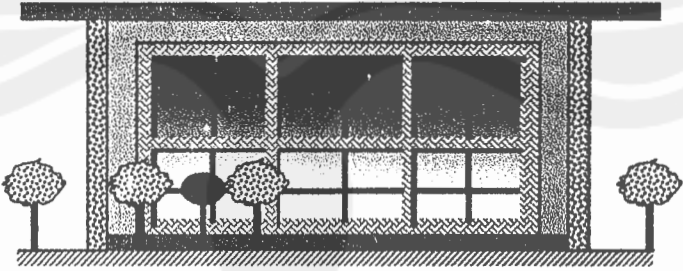
Bila memakai bentang sisi : Beban Titik, Kolom tekan horisontal, bagian tengah kosong, lebih leluasa & lega. Kelemahan : pemasangan rumit, satu roboh, yang lain ikut roboh. Kelebihan : bahan tidak boros, lebih efisien.



Catatan : Yang mana yang akan dipilih akan dilihat & disesuaikan lagi dengan situasi & kondisi dalam perancangan, ini merupakan konsep awal saja.

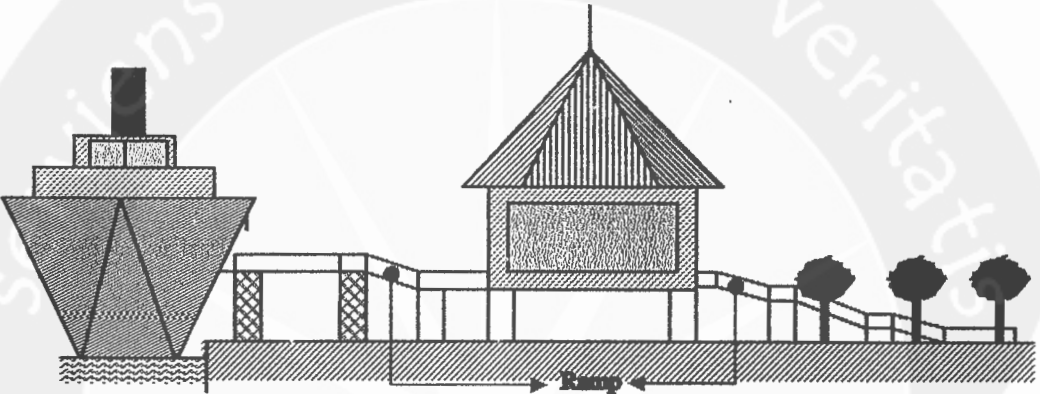
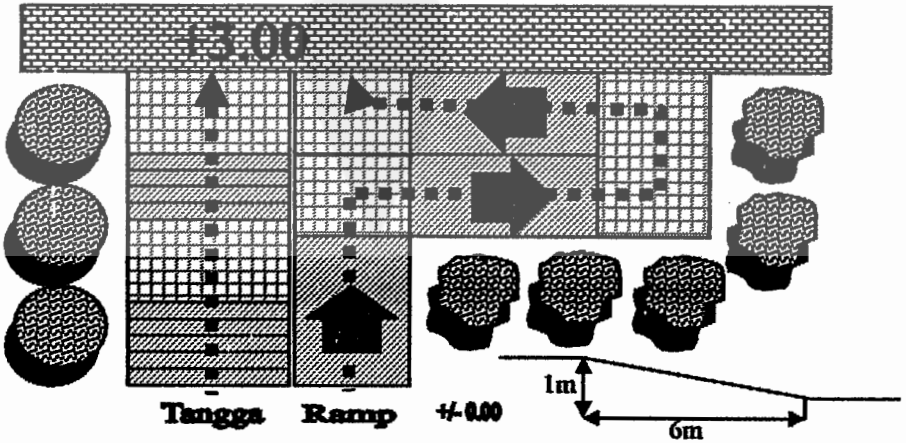
Konsep Perencanaan dan Perancangan

VI.3.6. Material dan Tekstur

No	KONSEP PERANCANGAN
1.	<p>“Yin Yang”</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Penggunaan <i>hard material</i> pada sirkulasi kendaraan (lantai dasar), dan <i>soft material</i> untuk sirkulasi pengguna. <i>Variable material</i> dan <i>soft material</i> digunakan untuk tata taman <i>indoor</i>. ❖ Penggunaan tekstur yang halus dan kasar, sesuai tuntutan nya. <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;"> <p>Soft</p> <ul style="list-style-type: none"> crushed rock earth lawn-grass river rock soil cement tanbark </div> <div style="text-align: center;"> <p>Variable</p> <ul style="list-style-type: none"> cobble stones exposed aggregate flagstones sand-laid brick wood deck wood disks in sand </div> <div style="text-align: center;"> <p>Hard</p> <ul style="list-style-type: none"> asphalt concrete tile/brick in concrete </div> </div>
2.	<p>Menyatu dengan Alam</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Penggunaan material alami yang langsung berasal dari alam - seperti batuan, kayu, - dan dipadukan dengan material buatan manusia – seperti kaca, -untuk bekerja sama dalam menghadirkan nuansa alami dalam ruangan. <p><u>Gambaran Perancangan :</u></p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">Material buatan dibingkai oleh material bernuansa alami</p>
3.	<p>Efektif dan Efisien</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Menggunakan material dan tekstur sesuai dengan kebutuhannya misalnya penggunaan material yang tidak licin pada jalur sirkulasi dan material yang halus boleh dilakukan pada bidang vertikal.

Konsep Perencanaan dan Perancangan

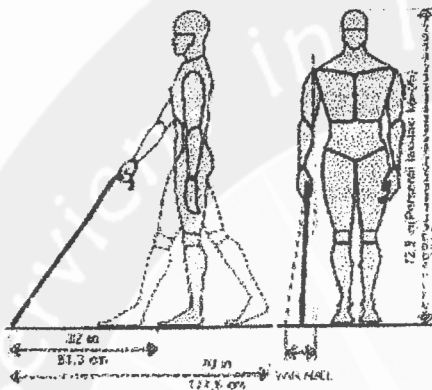
VI.3.7. Aksesibilitas

No	KONSEP PERANCANGAN
<p>1. Keberlanjutan</p> <p>❖ Memberikan semua fasilitas aksesibilitas pada semua area yang terjangkau pengguna, di antaranya adalah perletakan <i>ramp</i>, tangga pada pintu masuk keluar dan tempat lain yang memiliki perbedaan ketinggian serta perletakan jalur untuk tuna netra yang kontinyu dan konsisten pada tiap ruang.</p> <p><u>Gambaran Perancangan :</u></p> 	
<p>2. Hirarki Kesetaraan</p> <p>❖ Menyetarakan pengujung yang normal dan <i>diffable</i>, namun tetap pada hirarki jalurnya masing-masing dengan cara meletakkan <i>ramp</i> dan tangga dalam satu ruang sirkulasi, namun tetap memiliki jalurnya sendiri-sendiri : pencapaian lewat <i>ramp</i> lebih panjang daripada tangga.</p> <p><u>Gambaran Perancangan :</u></p> 	

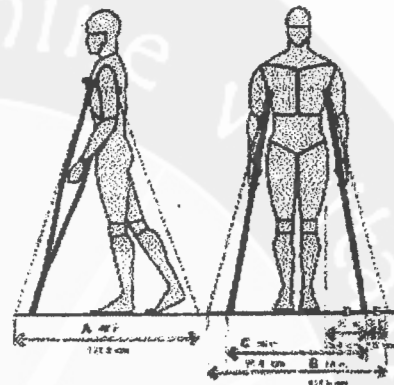
Konsep Perencanaan dan Perancangan

3. Manusiawi

- ❖ Memberikan hak yang sama bagi *diffable people* dalam mengakses fungsi-fungsi publik dengan mudah tanpa memerlukan pertolongan orang lain dengan pembuatan jalur aksesibel bagi *diffable people* yang sesuai dengan syarat standar aksesibilitas pada bangunan.



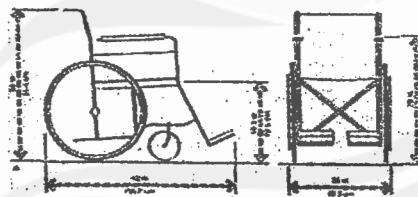
Canes / Tongkat untuk Tuna Netra



Crutches / Tongkat Ketiak untuk Orang Pincang

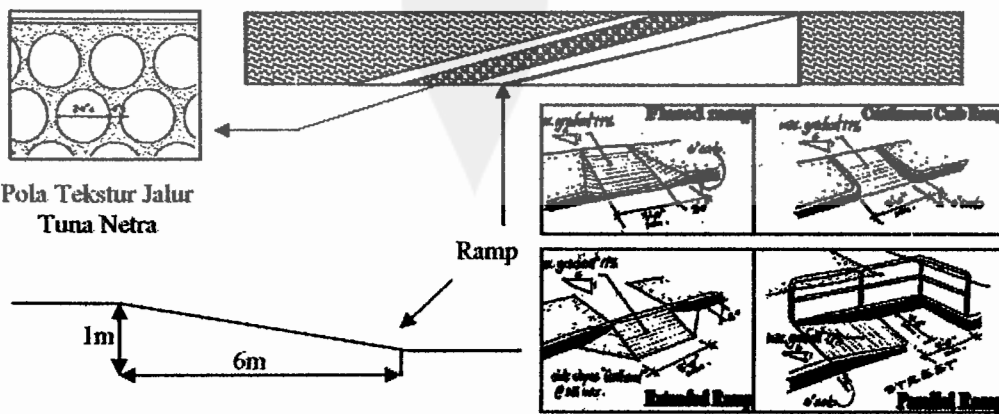


Orang dengan Alat Bantu Jalan
(mis: Pemulihan dari Stroke)



Kursi Roda

Gambaran Perancangan :

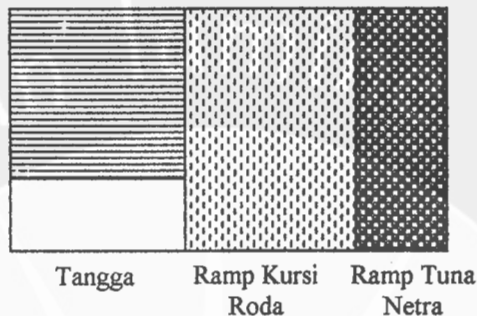


Konsep Perencanaan dan Perancangan

4. Kebersamaan

- ❖ Memberikan suasana kebersamaan dalam mengakses fasilitas umum yang ada pada bangunan : di mana ada tangga (tempat yang memiliki perbedaan ketinggian), di situ ada *ramp* dan jalur tuna netra.

Gambaran Perancangan :



5. Adil

- ❖ Memberikan apa yang menjadi hak bagi pengguna normal dan *diffable people*; dan sebagai pengguna mereka wajib menggunakannya dengan baik. Untuk itu perlu petunjuk atau tata tanda yang benar pada area aksesibel yang menandakan bahwa tersedia fasilitas untuk *diffable people* untuk digunakan sebagaimana mestinya.

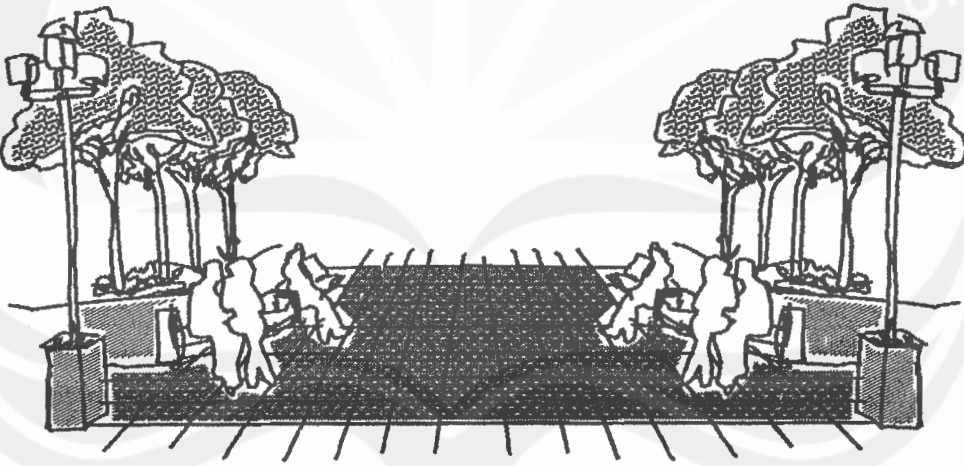
Gambaran Perancangan :



Konsep Perencanaan dan Perancangan

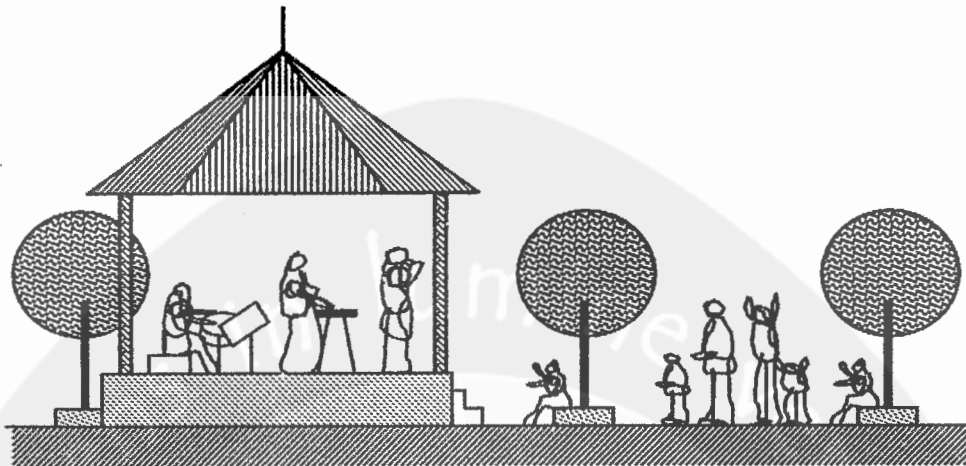
**VL4. KONSEP TRANSFORMASI TEMUAN NILAI-NILAI
 KEBUDAYAAN MANGGARAI KE DALAM ELEMEN
 RUANG LUAR**

VL4.1. Open Space

No	KONSEP PERANCANGAN
1.	Kebersamaan
	<p>❖ Membuat <i>open space</i> sebagai ruang bersama yang benar-benar memiliki <i>setting</i> yang nyaman untuk suatu kebersamaan yang hangat dan benar-benar mencerminkan “<i>outdoor living space</i>” dengan melengkapi <i>open space</i> dengan fasilitas-fasilitas ruang publik seperti bangku, taman, lampu, vegetasi perindang, bangunan peneduh, dsb.</p> <p><u>Gambaran Perancangan :</u></p> 
	Demokratis
	<p>❖ Memberikan hak yang sama bagi pengguna yang normal dan <i>difable</i> dalam <i>open space</i> sebagai <i>outdoor living space</i> dengan melengkapi <i>open space</i> dengan fasilitas untuk kaum <i>difable</i>.</p> <p>❖ Menjadikan lantai dasar dan ruang luar sebagai “<i>On Street Level</i>” dengan menyediakan area panggung hiburan bagi pengunjung dan masyarakat; mengingat bahwa kebiasaan masyarakat setempat untuk “berekreasi” ke area pelabuhan laut baik siang maupun malam.</p>

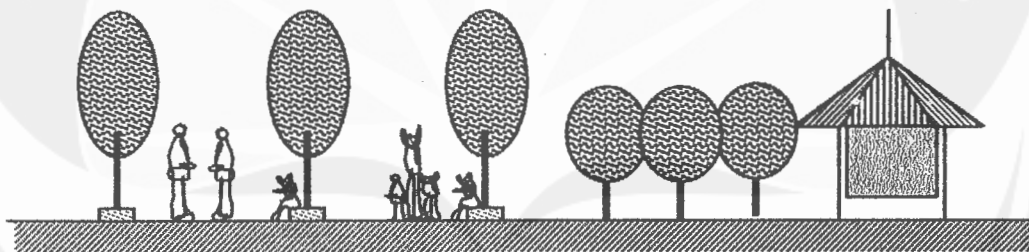
Konsep Perencanaan dan Perancangan

Gambaran Perancangan :



- ❖ Meletakkan area penjagaan non-retribusi pada area masuk *open space*, dengan pandangan tersamar, pengunjung tidak merasa diawasi terus.

Gambaran Perancangan :



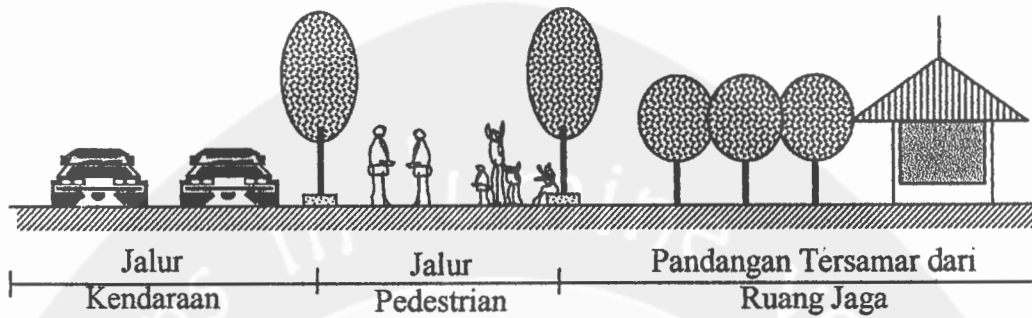
VI.4.2. Tata Hijau

No	KONSEP PERANCANGAN
1.	Kejujuran
	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Memperllihatkan dengan jelas fungsinya ; kalau untuk kontrol visual, gunakan yang dapat mengontrol visual, begitu juga tata hijau sebagai pembatas fisik, pencegah erosi, habitat binatang, estetika atau pun <i>link</i> ❖ Menggunakan vegetasi sebagai kontrol pandangan (tersamar) antara ruang jaga dan aktivitas publik, sehingga pengunjung tidak merasa diawasi terus. ❖ Menggunakan vegetasi sebagai pembatas fisik dan kontrol iklim (peneduh) pada jalur sirkulasi pedestrian dan kendaraan. ❖ Menggunakan vegetasi sebagai estetika pada pengolahan taman ruang luar,

Konsep Perencanaan dan Perancangan

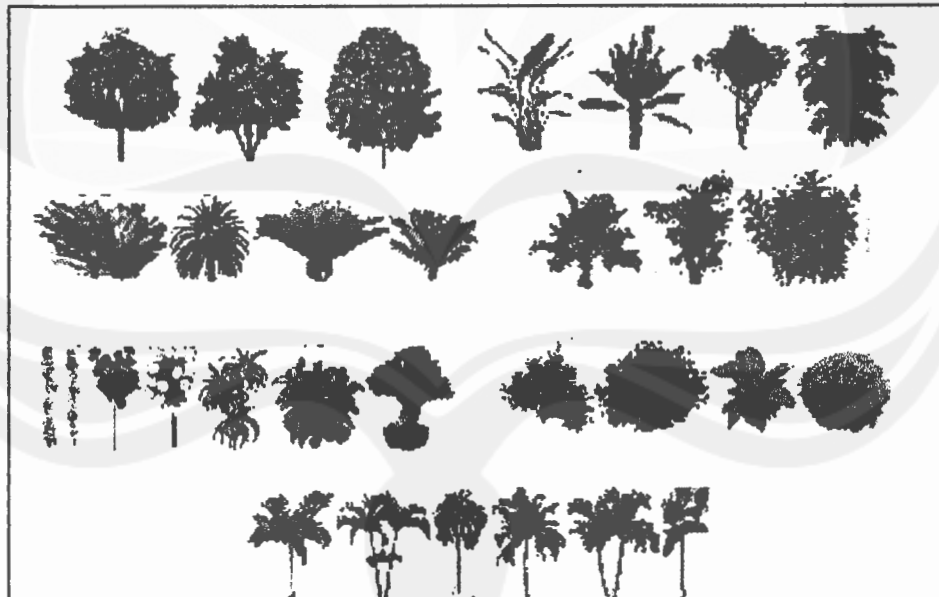
dengan tetap memperhatikan *link* dengan yang lainnya.

Gambaran Perancangan :



2. Menyatu dengan Alam

- ❖ Menggunakan jenis vegetasi yang berasal dari alam / daerah setempat dan yang cocok dengan iklim daerah setempat (iklim tropis) seperti pohon beringin, pinang, palem, kelapa, pisang, dsb.

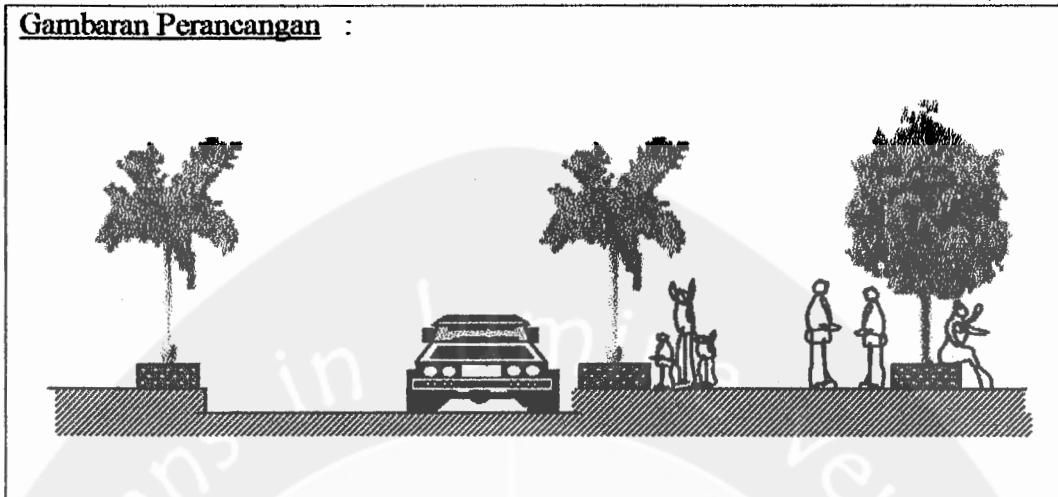


3. Efektif dan Efisien

- ❖ Menggunakan tata hijau sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan; tidak sekedar ditanam, lalu tumbuh dan akan bernuansa alami, tapi benar-benar direncanakan sesuai dengan tujuan dan fungsinya ; alami namun punya fungsi serta pemakaian vegetasi yang bisa berfungsi ganda : pengarah, pembatas, dan estetika.

Konsep Perencanaan dan Perancangan

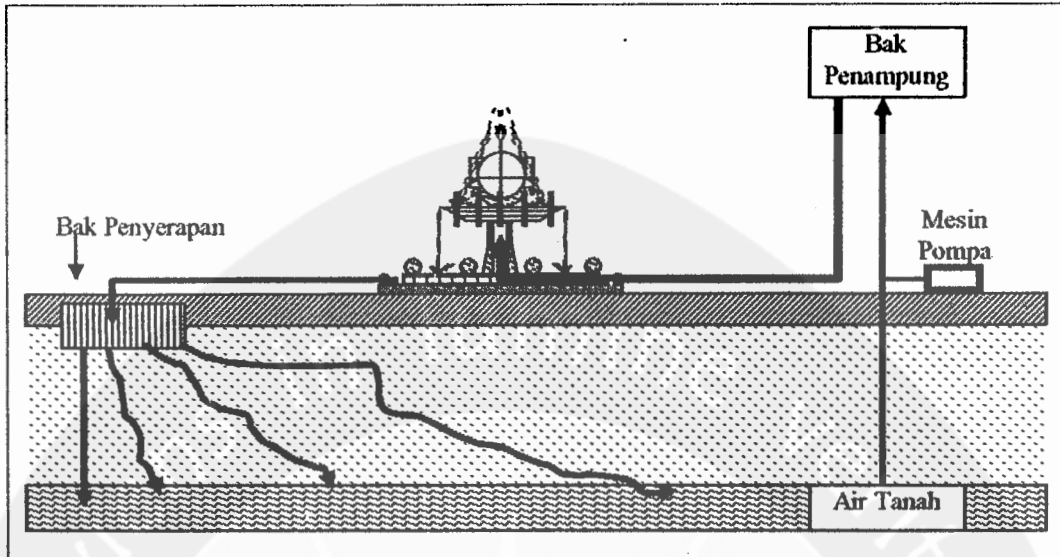
Gambaran Perancangan :



VI.4.3. Tata Air

No	KONSEP PERANCANGAN
1.	Menyatu dengan Alam
❖ Menggunakan <i>sculpture</i> dengan pancuran yang menimbulkan suara gemericik air.	
<u>Gambaran Perancangan :</u>	
❖ Menggunakan sistem rotasi pada penggunaan air : Air dari tanah dipompa dengan tenaga listrik ke permukaan, dimasukkan ke area tata air, dan pembuangannya dimasukkan ke bak penyerapan untuk kembali masuk ke dalam tanah.	
<u>Gambaran Perancangan :</u>	

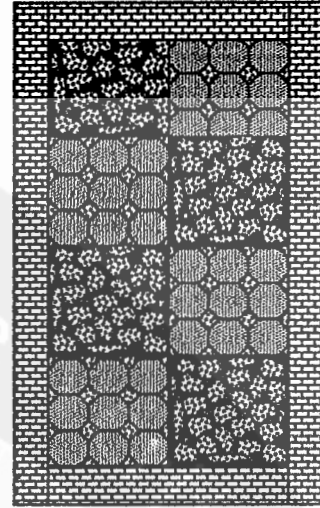
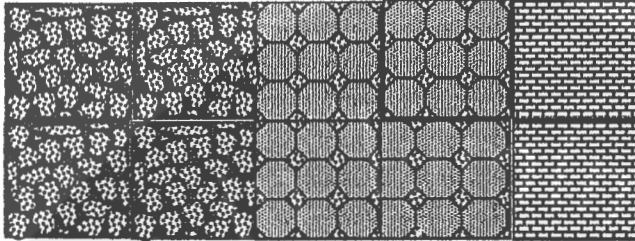
Konsep Perencanaan dan Perancangan



VI.4.4. Material

No	KONSEP PERANCANGAN
1.	<p>“Yin Yang”</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Penggunaan <i>soft material</i> pada area sirkulasi pengguna <i>outdoor</i> ❖ Penggunaan <i>hard material</i> pada sirkulasi kendaraan <i>outdoor</i> ❖ Penggunaan <i>variable material</i> dan <i>soft material</i> untuk tata taman <i>outdoor</i> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;"> <p>Soft</p> <ul style="list-style-type: none"> crushed rock earth lawn-grass river rock soft cement timber </div> <div style="text-align: center;"> <p>Variable</p> <ul style="list-style-type: none"> cobble stones exposed aggregate flagstones sand-laid brick wood deck wood disks in sand </div> <div style="text-align: center;"> <p>Hard</p> <ul style="list-style-type: none"> asphalt concrete tile/brick in concrete </div> </div>
2.	<p>Menyatu dengan Alam</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Penggunaan material alami yang langsung berasal dari alam - seperti batu-batuan, kayu, - dan dipadukan dengan material buatan manusia – seperti konblok – untuk bekerja sama dalam menghadirkan nuansa alami. <p><u>Gambaran Perancangan :</u></p>





Konsep Perencanaan dan Perancangan




3. Efektif dan Efisien

- ❖ Menggunakan material dan tekstur sesuai dengan kebutuhannya seperti penggunaan material yang tidak licin pada jalur sirkulasi dan penggunaan material yang halus pada bangku / tempat duduk penumpang.

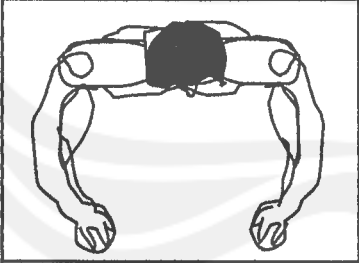
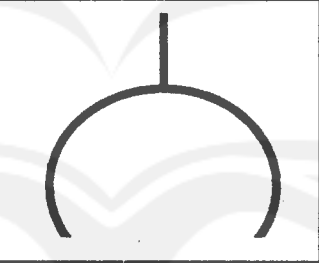
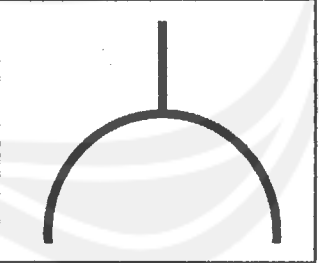
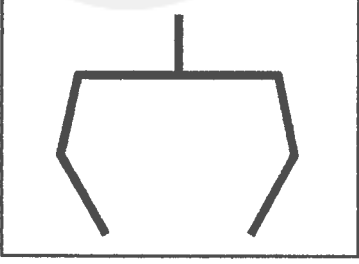
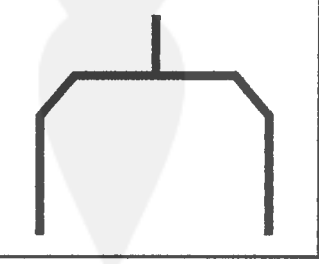
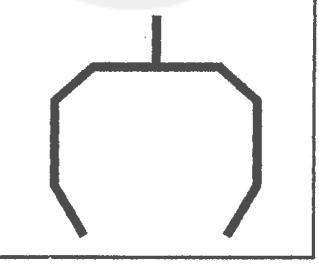
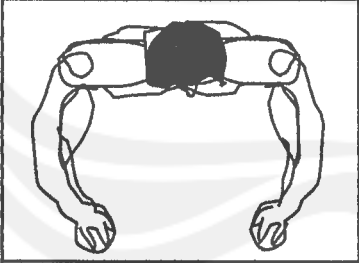
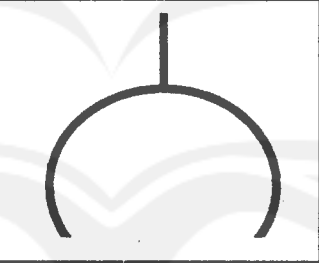
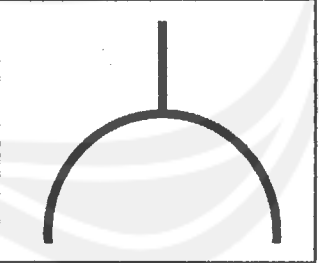
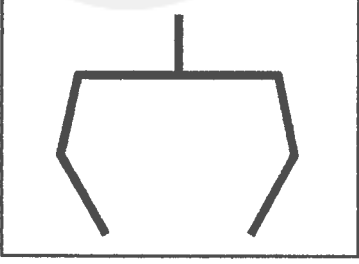
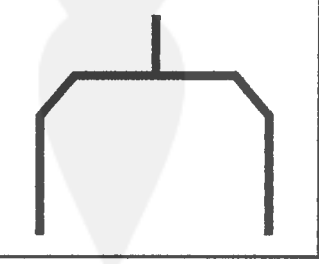
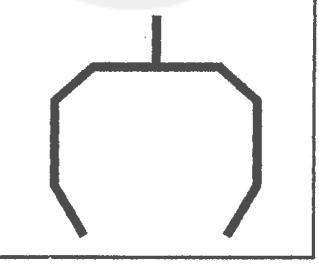
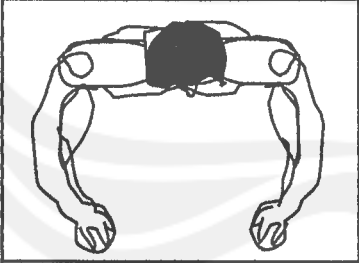
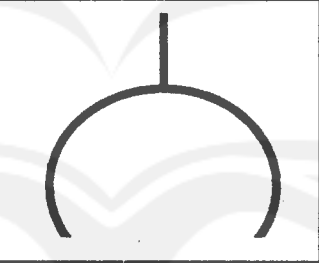
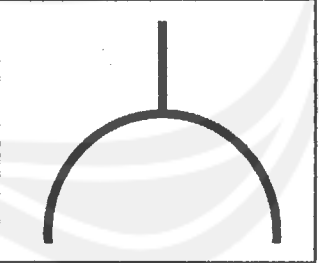
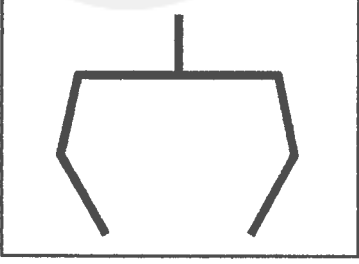
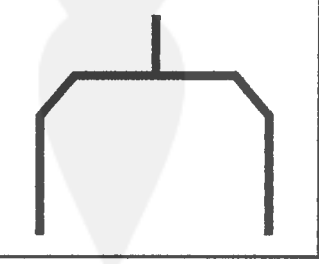
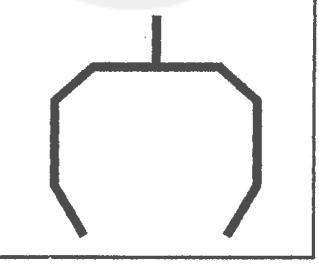
VI.4.5. Tata Tanda

No	KONSEP PERANCANGAN
1.	<p>“Yin Yang”</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Meletakkan tata tanda secara kontinyu; misalnya ada tata tanda untuk “Masuk”, maka ada juga tanda tanda untuk “Keluar”. Selain itu ada juga tata tanda untuk “Keberangkatan” dan ada juga “Kedatangan”. Penggunaan bahasanya mulai dari bahasa Internasional, Nasional, dan Daerah. <p><u>Gambaran Perancangan :</u></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>EXIT KELUAR NGO PE'ANG</p>  </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>ENTRANCE MASUK NGO NNGGER'ONE</p>  </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>DEPARTURES KEBERANGKATAN LATANG ATA LAKO</p>  </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>ARRIVAL KEDATANGAN LATANG ATA MAI</p>  </div> </div>

Konsep Perencanaan dan Perancangan

2.	Simbolik
<p>Menyertakan simbol-simbol khusus selain tulisan pada tata tanda untuk memperjelas, dan untuk mempermudah mereka yang rabun ataupun buta huruf (walaupun jumlahnya sangat sedikit).</p> <p><u>Gambaran Perancangan :</u></p>	
	

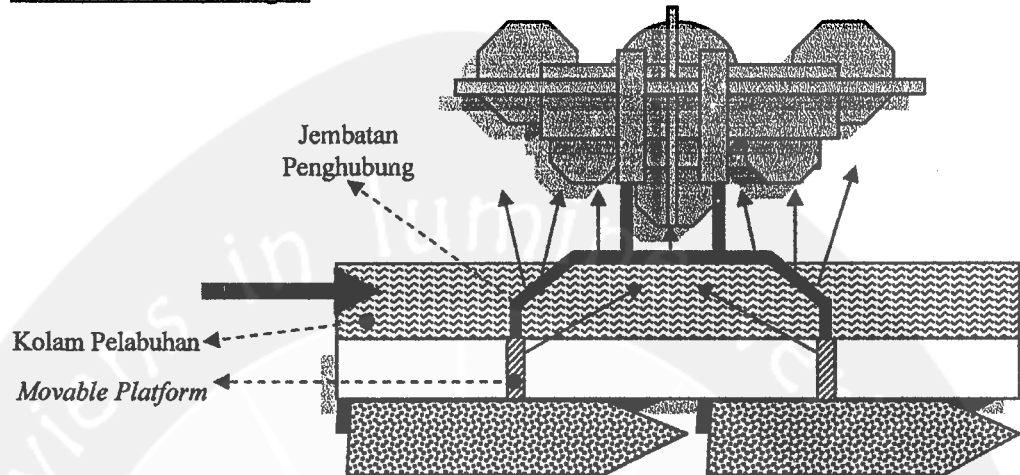
VI.4.6. Pencapaian ke Bangunan

No	KONSEP PERANCANGAN						
1.	<p>Keterbukaan dalam Pencapaian ke Bangunan dari Kapal</p> <p>❖ Membuat bentuk sirkulasi pencapaian yang berkesan menerima, terbuka terhadap orang yang datang.</p> <p><u>Gambaran Perancangan :</u></p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>❖ Membuat jalur sirkulasi yang berbelok (tidak langsung) untuk mengungkapkan lebih banyak lagi bagian pada bangunan, mengekspos / “menceritakan” bangunan dari banyak sudut ; ibarat orang yang banyak bercerita / terbuka tentang dirinya pada teman / orang yang baru dikenalnya</p>						
							
							

Konsep Perencanaan dan Perancangan

dan tidak membuat orang “kaget” karena masuk bangunan secara serentak.

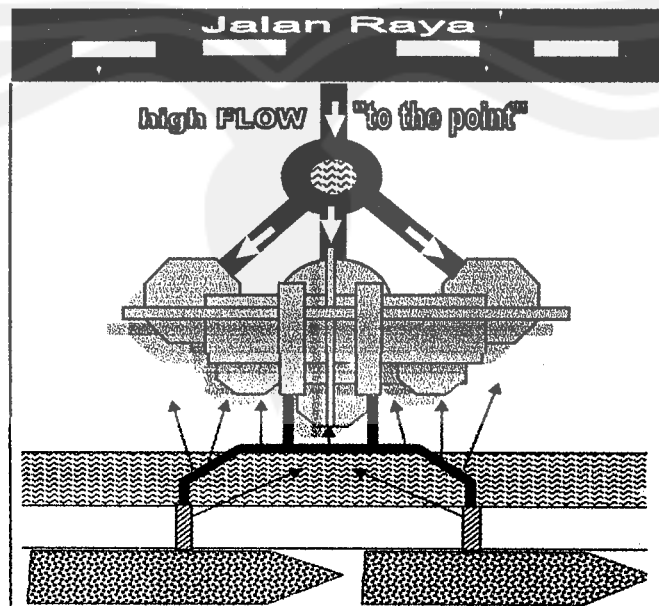
Gambaran Perancangan :



2. **Keterbukaan dalam Pencapaian ke Bangunan dari Jalan Raya**

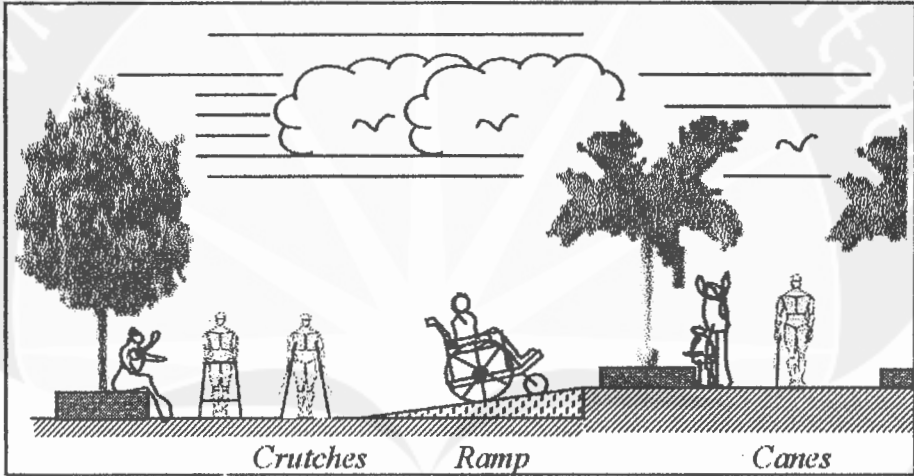
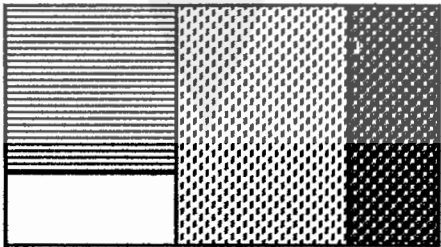
- ❖ Membuat bentuk pencapaian yang berkesan langsung menerima; “to the point”, mengingat bahwa *flow* pada pencapaian ini identik dengan keberangkatan yang pergerakan orangnya lebih cepat (untuk mengurus tiket, takut ketinggalan / terlambat, dsb). Perletakan kolam dan *sculpture* sebagai jeda untuk pemecah sirkulasi pencapaian ke tiga arah.

Gambaran Perancangan :



Konsep Perencanaan dan Perancangan

VI.4.7. Aksesibilitas

No	KONSEP PERANCANGAN
1.	Manusiawi
	<p>❖ Memberikan hak yang sama bagi <i>diffable people</i> dalam mengakses fungsi-fungsi publik dengan mudah tanpa memerlukan pertolongan orang lain sesuai dengan syarat standar aksesibilitas pada bangunan antara lain perletakan <i>ramp</i> pada tiap tempat yang memiliki perbedaan ketinggian dan perletakan jalur untuk tuna netra yang kontinyu dan konsisten.</p> <p><u>Gambaran Perancangan :</u></p> 
2.	Kebersamaan
	<p>❖ Memberikan suasana kebersamaan dalam mengakses fasilitas umum yang ada pada bangunan : di mana ada tangga (tempat yang memiliki perbedaan ketinggian), di situ ada <i>ramp</i> dan jalur tuna netra.</p> <p><u>Gambaran Perancangan :</u></p>  <p style="text-align: center;">Tangga Ramp Kursi Roda Ramp Tuna Netra</p>

Konsep Perencanaan dan Perancangan

3. Adil

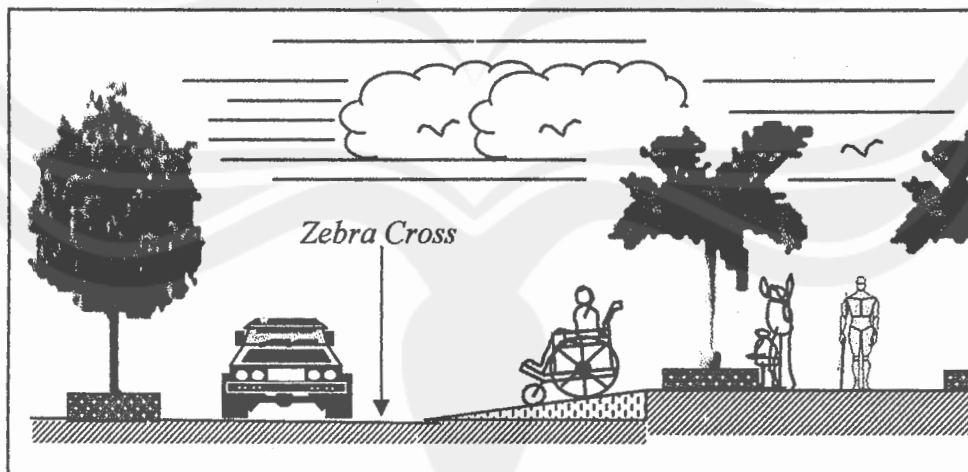
- ❖ Memberikan apa yang menjadi hak bagi pengguna normal dan *diffable people*; dan sebagai pengguna mereka wajib menggunakannya dengan baik. Untuk itu perlu petunjuk atau tata tanda yang benar pada area aksesibel yang menandakan bahwa tersedia fasilitas untuk *diffable people* untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Gambaran Perancangan :



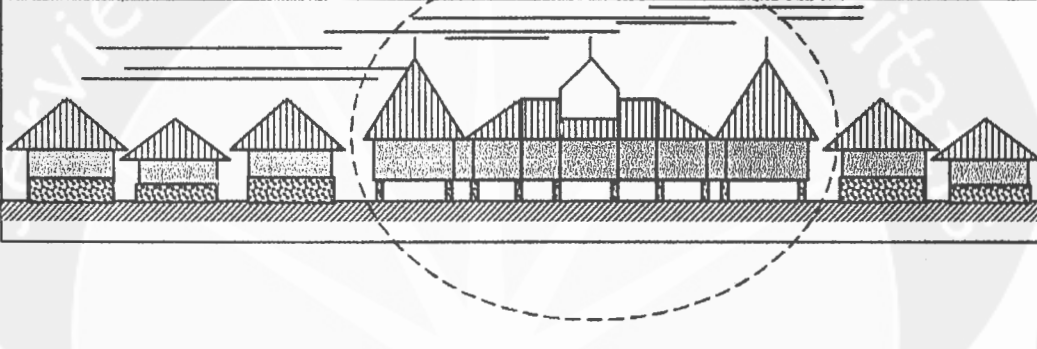
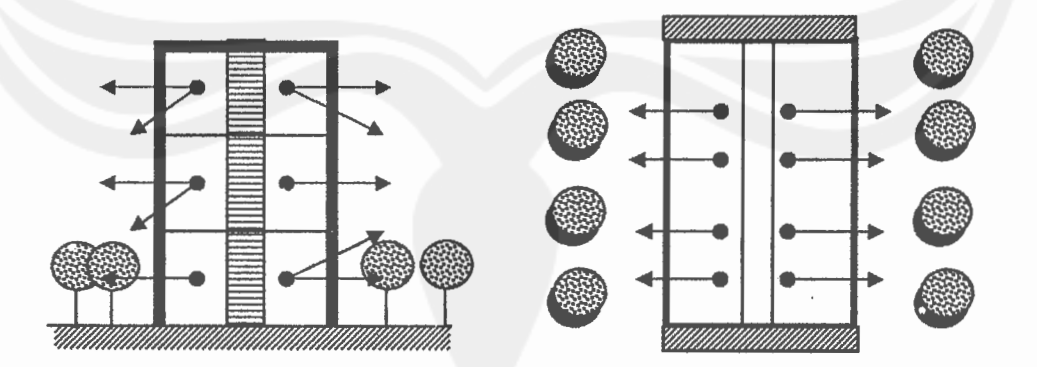
- ❖ Pembuatan *Zebra Cross*, seandainya harus melewati jalur sirkulasi kendaraan.

Gambaran Perancangan :



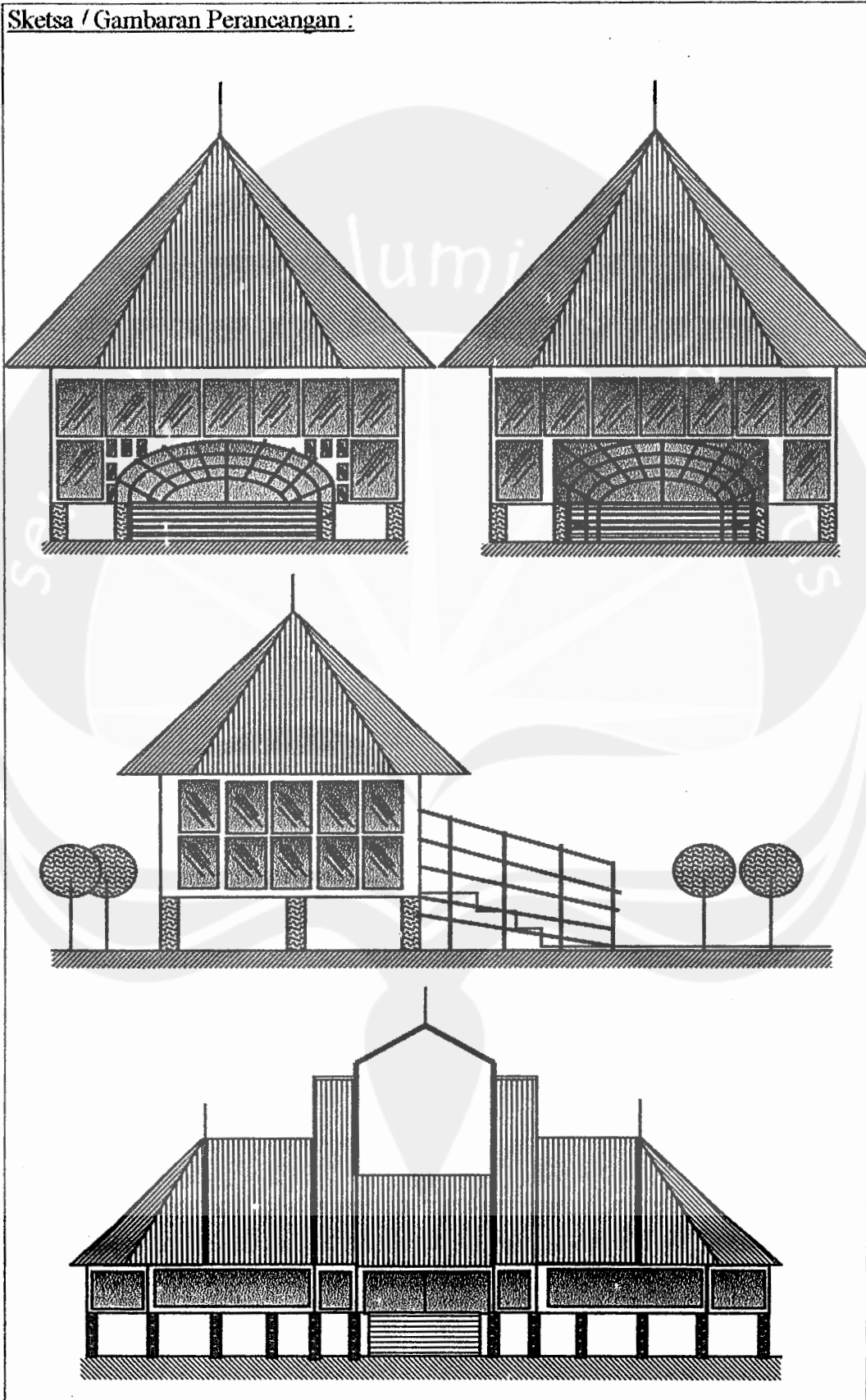
Konsep Perencanaan dan Perancangan

**VI.5. KONSEP TRANSFORMASI TEMUAN NILAI-NILAI
 KEBUDAYAAN MANGGARAI KE DALAM GUBAHAN
 MASSA & KOMPOSISI BANGUNAN**

No	KONSEP PERANCANGAN
1.	Menyatu dengan Alam
<p>❖ Membuat gubahan dan komposisi yang mencerminkan <i>spirit</i> lokal dan memiliki integritas visual dengan lingkungan terbangunnya.</p>	
<p><u>Sketsa / Gambaran Perancangan :</u></p>	
	
<p>❖ Membuat gubahan dan komposisi massa yang memaksimalkan hubungan dengan alam baik visual maupun fisik khususnya pada area kegiatan utama.</p>	
<p><u>Sketsa / Gambaran Perancangan :</u></p>	
	
2.	Simbolik
<p>❖ Memanifestasikan bangunan tradisional Manggarai pada Gubahan Massa (Tiga Dimensional) bangunan Pelabuhan Penumpang Kapal Laut di Labuan Bajo.</p>	

Konsep Perencanaan dan Perancangan

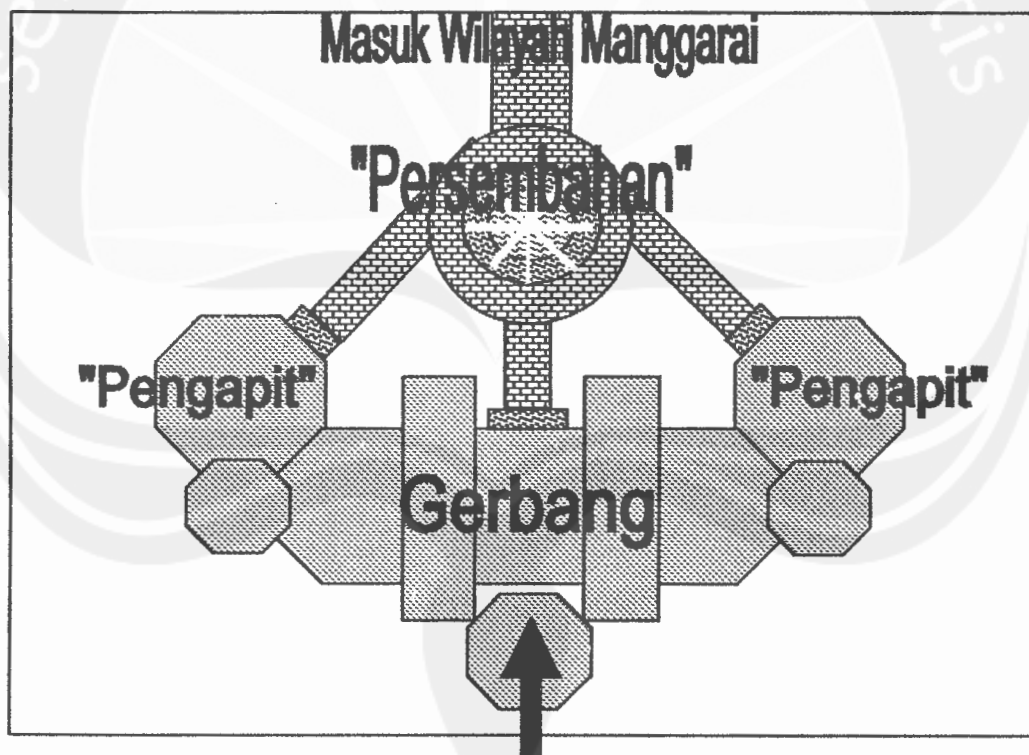
Sketsa / Gambaran Perancangan :



Konsep Perencanaan dan Perancangan

- ❖ PELABUHAN sebagai sebuah GERBANG dan menggunakan komposisi yang memiliki “point of interest”, dan diapit oleh dua buah Massa
- ❖ Memanifestasikan Pola Perkampungan Manggarai Pada Komposisi (Dua Dimensional) Bangunan Pelabuhan Penumpang Kapal Laut di Labuan Bajo.
- ❖ MANGGARAI merupakan “MBARU GENDANG” / “Rumah Adat “ yang sangat besar dan yang dituju.
- ❖ Antara Manggarai sebagai “Mbaru Gendang” dan Pelabuhan sebagai “Pa’ang” dibuat *sculpture* dengan tema “Persembahan”, “Penyerahan”, berdasarkan fungsi *compang* sebagai mezbah tempat persembahan / kurban.

Sketsa / Gambaran Perancangan :

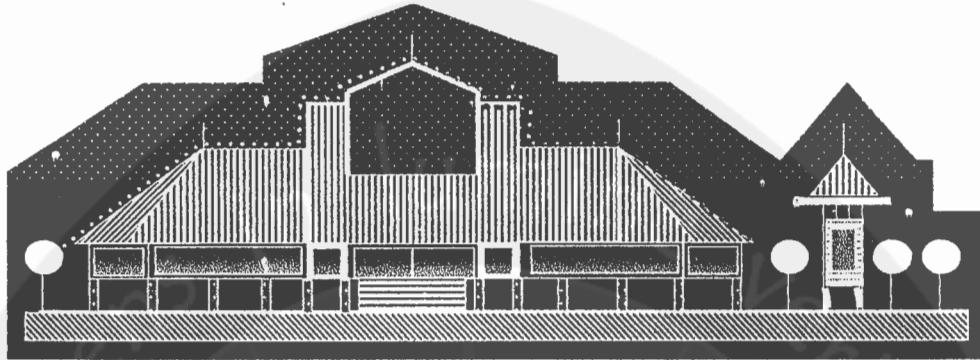


3. Cerdas

- ❖ Mengekspos bentuk-bentuk atau elemen-elemen yang menandakan bangunan Pelabuhan, seperti mercusuar, jembatan penghubung ke kapal, lampu pada atap, dsb.

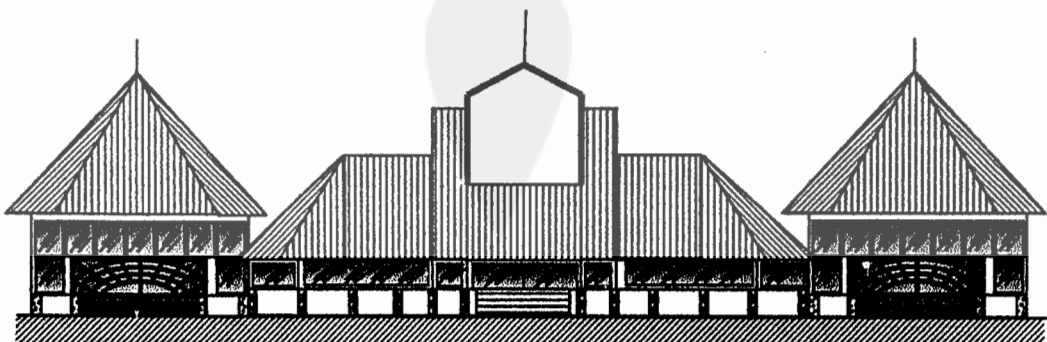
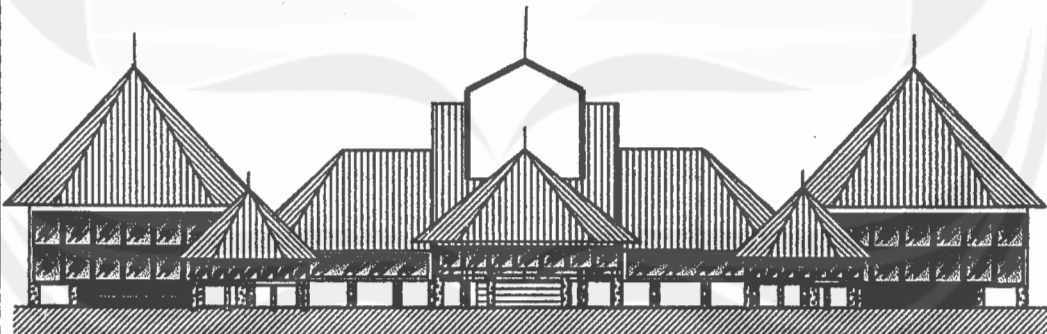
Konsep Perencanaan dan Perancangan

Sketsa / Gambaran Perancangan :



4. Kebersamaan

- ❖ Menggabungkan gubahan / tatanan massa dan komposisi tiap kelompok-kelompok ruang dengan tetap memperhatikan skala dan proporsinya serta integritas visualnya.



Sumber : Analisis Penulis, 2004

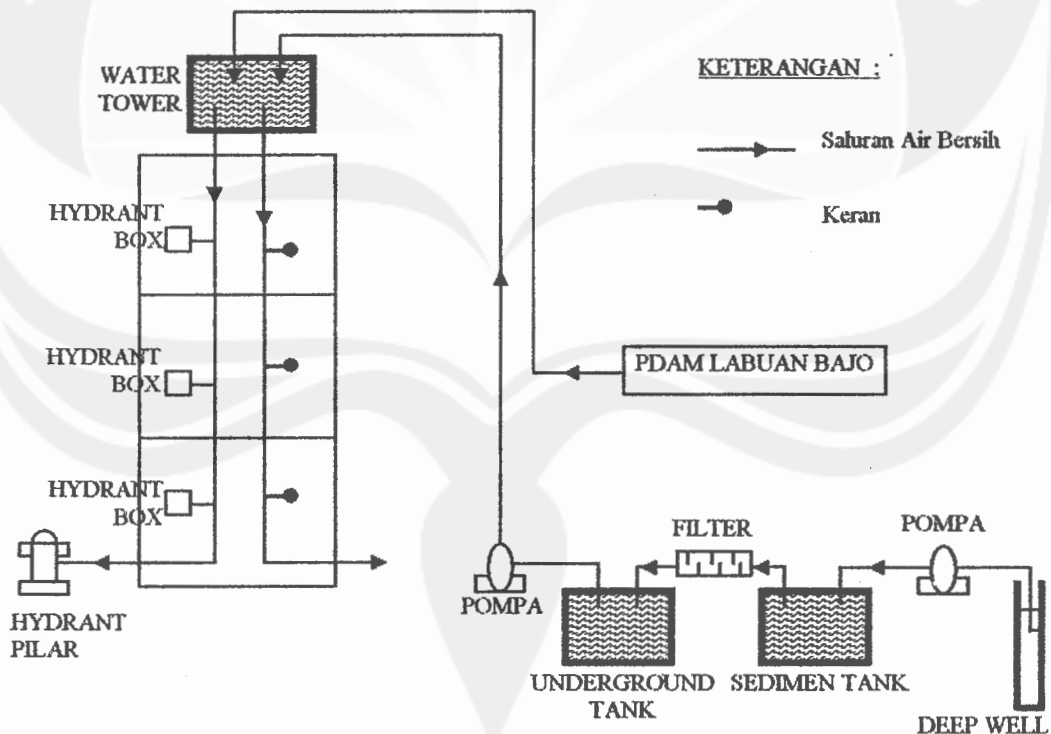
Konsep Perencanaan dan Perancangan

VL.6. KONSEP UTILITAS

VL.6.1. Distribusi Air Bersih

- ❖ Menggunakan sumber air dari PDAM dan *deep well*.
- ❖ Menggunakan sistem bak tandon untuk menjaga ketersediaan air.
- ❖ Sistem pendistribusian air bersih menggunakan sistem gravitasi (*down feet system*), dengan pertimbangan bahwa pompa hanya bekerja pada saat-saat tertentu, tidak ada perubahan tekanan air, dan jaminan terhadap pendistribusian air tetap ada walaupun terjadi pemadaman arus listrik.

Untuk konsep jaringan pendistribusian air bersih dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gbr 6.26. Konsep Jaringan Pendistribusian Air Bersih

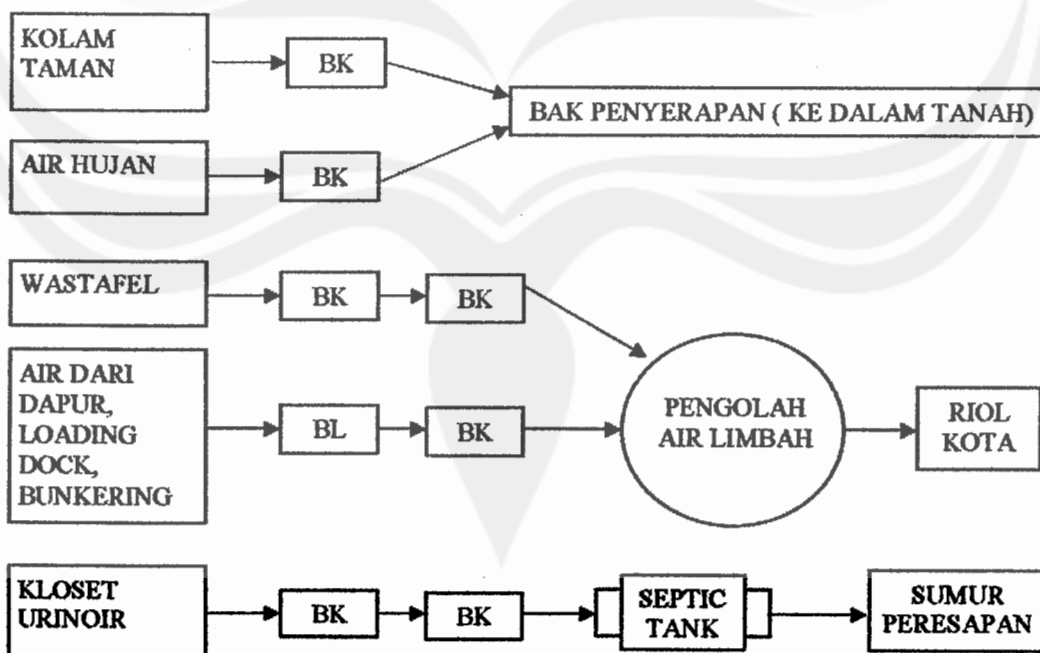
Sumber : Analisis Penulis, 2004

Konsep Perencanaan dan Perancangan

VI.6.2. Distribusi Air Kotor

Yang masuk dalam kategori air kotor di sini adalah air hujan, air dari kolam, air dari kamar mandi & WC, air dari dapur, *loading dock* & *bunkering*, dan air dari dapur & wastafel.

- ❖ Panjang saluran diusahakan yang terpendek dan mudah terkontrol.
- ❖ Pembuangan air hujan dan kolam dapat langsung ke bak penampungan air hujan (PAH) dengan sistem saluran tertutup dan diletakkan bak kontrol pada setiap persimpangan dan setiap jarak 12 meter. Kemudian air ini diresapkan ke dalam tanah.
- ❖ Pembuangan air berlemak dari bekas cucian barang-barang berlemak / berminyak (dapur *loading dock*, *pantry*, *bunkering*) melalui bak penangkap lemak ; sedangkan air buangan dari kamar mandi dan wastafel disalurkan melewati bak kontrol; kemudian disalurkan ke pengolah air limbah dan selanjutnya masuk ke riol kota.
- ❖ Untuk air kotor dari kloset dan urinoir digunakan sistem *septic tank* sebelum masuk ke sumur peresapan.



Gbr 6.27. Konsep Jaringan Pembuangan Air Kotor
Sumber : Analisis Penulis, 2004

Konsep Perencanaan dan Perancangan

VI.6.3. Keamanan dari kebakaran

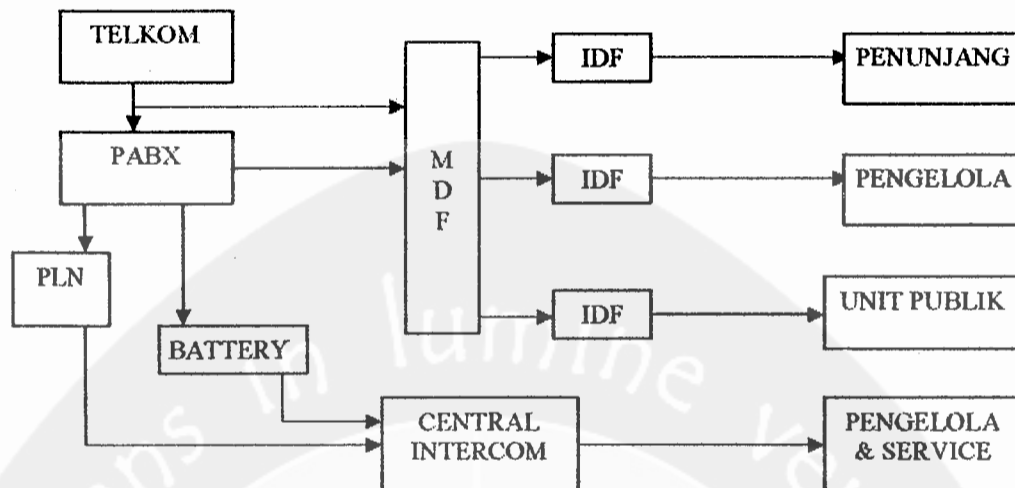
- ❖ Menyediakan sistem saluran air untuk mengatasi bahaya kebakaran (*hydrant*), dengan ketentuan daya layan sebuah *hydrant* adalah 800m^2 , dan diletakkan pada jarak maksimal adalah 30 meter dari sumber air yang didapat dari bak penampungan atas, *deep well* maupun kolam.
- ❖ Menyediakan alat pemadam kebakaran kimia yang *portable* / mudah dibawa, dengan daya layan antara 200m^2 - 250m^2 dan jarak antar alat 20m^2 - 25m^2 .
- ❖ Meletakkan *sprinkler* dengan daya layan 25m^2 / buah dan jarak antara *sprinkler* adalah 9m sebagai alat pencegahan awal yang bekerja otomatis.
- ❖ Memasang penangkal petir sistem *Faraday* dengan jarak maksimal 30 m antara satu dengan yang lain.

VI.6.4. Sistem Komunikasi

- ❖ Menggunakan PABX (*Private Automatic Branch Exchange*) untuk komunikasi internal maupun eksternal dengan pertimbangan ekonomis dalam pemakaian saluran perumtel, serta percakapan internal yang tidak dikenakan biaya.
- ❖ Penggunaan interkom untuk komunikasi internal yang bersifat terbatas dan terpisah dari PABX, namun tetap menunjang fungsi PABX.
- ❖ Menyediakan faksimili dan teleks sebagai alat pengiriman dokumen.
- ❖ Ditempatkan beberapa telepon umum untuk alat komunikasi pengunjung.
- ❖ Menyediakan modem sebagai alat komunikasi jaringan *online* (internet) dan perangkatnya.
- ❖ Menyediakan *sound system* digunakan untuk mendistribusikan musik, pengumuman, panggilan, dll.
- ❖ Meletakkan *loudspeaker calling* dan *emergency call* di ruang-ruang publik termasuk selasar dengan penyebaran yang merata.

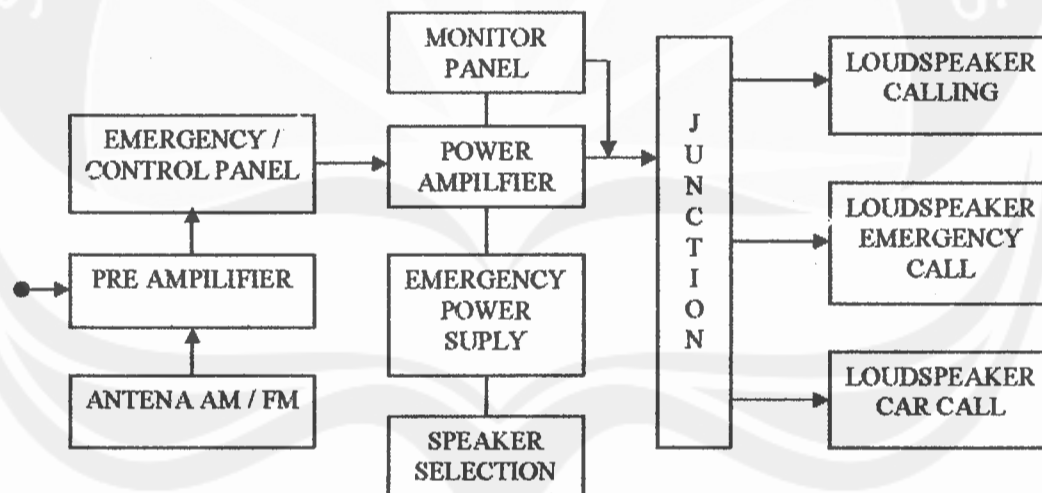
Berikut adalah gambar konsep jaringan telekomunikasi & *sound system* :

Konsep Perencanaan dan Perancangan



Gbr 6.28. Konsep Jaringan Telekomunikasi

Sumber : Analisis Penulis, 2004



Gbr 6.29. Konsep Jaringan Sound System

Sumber : Analisis Penulis, 2004

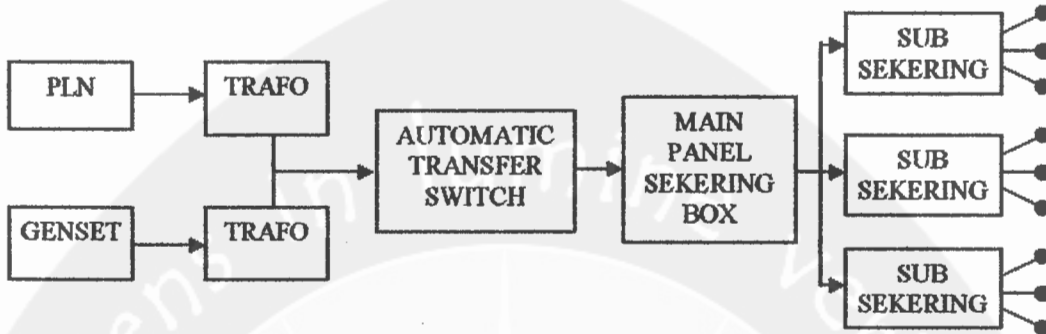
VI.6.5. Sistem Kelistrikan

- ❖ Sumber utama dari PLN dan Genset sebagai cadangan.
- ❖ Arus dari jaringan PLN ke ruang panel induk baru didistribusikan ke ruang-ruang yang memerlukannya.

Konsep Perencanaan dan Perancangan

- ❖ Apabila arus PLN mati, secara otomatis generator akan menyala menggantikan PLN.

Berikut adalah gambar konsep jaringan tenaga listrik :



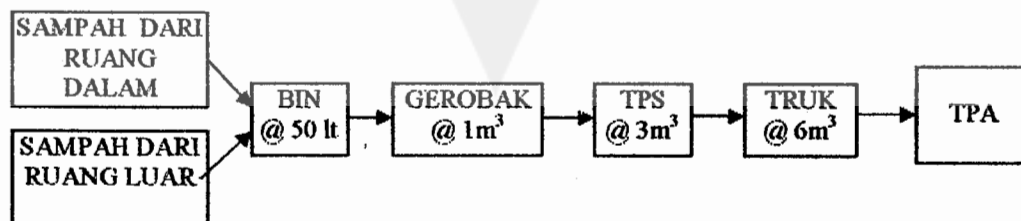
Gbr 6.30. Konsep Jaringan Tenaga Listrik
Sumber : Analisis Penulis, 2004

VI.6.6. Sistem Pengkondisian Udara.

- ❖ Sistem pengkondisian udara buatan menggunakan AC dan *Fan*
- ❖ Ruang-ruang yang menggunakan AC antara lain : Ruang Syahbandar dan Ruang Tunggu VIP. Untuk mengurangi kebisingan, maka AC Sentral lebih cocok digunakan ketimbang AC Unit.
- ❖ Ruang-ruang yang menggunakan *Fan* antara lain ruang – ruang publik seperti *lobby & hall* serta ruang tunggu.

VI.6.7. Sistem Pembuangan Sampah

- ❖ Sampah dari ruang dalam / ruang luar ditampung dalam bin @50 lt, lalu diambil oleh gerobak sampah untuk dibawa ke TPS, kemudian diangkut oleh truk sampah dari petugas kebersihan ke TPA



Gbr 6.31. Konsep Pengangkutan Sampah Padat ke TPA
Sumber : Analisis Penulis, 2004

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. 1995. **Majalah Konstruksi** No.217 Desember 1995.
- Anonim.2003. **Rencana Detail dan Identifikasi Titik-Titik Ikat Kota Labuan Bajo**. Bappeda Pemerintah Kabupaten Manggarai Barat.
- Boleng, Paul. 1999. **Flores : Ecotourism Destination**. Prima Indografika. Maumere.
- Brolin, Brent C. 1980. **Architecture in Context : Fitting New Building With Old**.
- Chiara, Joseph De & Koppelman, Lee E. 1984. **Time Saver Standards For Site Planning**. McGraw-Hill Book Company.
- Ching, Francis D.K. 1996. **Architecture : Form, Space, and Order**. Second edition. Van Nostrand Reinhold Company. New York.
- Dagul, Antony Bagul. 1997. **Kebudayaan Manggarai Sebagai Salah Satu Khasanah Kebudayaan Nasional**. Ubhara Press. Surabaya.
- Echols, John M & Shadily, Hassan. 1993. **Kamus Inggris – Indonesia**. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- Erb, Maribeth.1999. **The Manggaraians**. Time Editions Pte Ltd. Singapura.
- Garnham, Harry L., **Maintaining The Spirit of Place : A Process For The Preservation Of Town character**. PDA Publishers Corporation. Mesa, Arizona.
- Hemo, Doroteus.1994. **Ceritera Rakyat Manggarai**. Biro Penelitian UNDANA. Kupang.
- -----, 1988. **Sejarah Daerah Manggarai Propinsi NTT**.
- Koentjaraningrat.1980. **Pengantar Ilmu Antropologi**. Aksara Baru. Jakarta.
- Kramadibrata, Soedjono. -.**Perencanaan Pelabuhan**. Ganeca Exact.Bandung.
- Lang, Jon.1994. **Urban Design-The American Experience**. Van Nostrand Reinhold. New York.
- Maryono, Irawan dkk. 1982. **Arsitektur dan Kebudayaan**.

- Neufert, Ernst. **Data Arsitek Jilid 1.**
- ----- **Data Arsitek Jilid 2**
- Panero, Julius & Zelnik, Martin. 2003. **Dimensi Manusia dan Ruang Interior.** Erlangga. Jakarta.
- Purwati, Wiwik.2001. **Kajian Teoritis Terhadap Elemen Penentu Aksesibilitas Pada Ruang Publik Kota :** Makalah Seminar Akademik. Fakultas Teknik UAJY. Yogyakarta.
- Schodek, Daniel L.1991. **Struktur.** Eresco. Bandung.
- Toda, Dami N.1999. **Manggarai Mencari Pencerahan Histografi.** Nusa Indah. Ende.
- Trancik, Roger. 1986. **Finding Lost Space: Theories of Urban Design.** Van Nostrand Reinhold Company. New York.
- Triatmodjo, Bambang. 1992. **Pelabuhan.** Bahan Kuliah FT UGM. Yogyakarta.
- Verheijen, Jilis A.J.1991. **Manggarai dan Wujud Tertinggi.** LIPI-RUL. Jakarta.
- Wondoamiseno, RA. 1991.**Regionalisme Dalam Arsitektur Indonesia, Sebuah Harapan.** Yayasan Rupa Datu. Yogyakarta.

**RENCANA DETAIL DAN IDENTIFIKASI
TITIK-TITIK IKAT KOTA LABUAN BAJO**

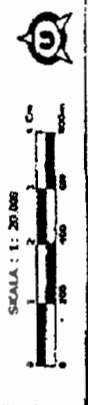
Gambar: 4.10
**ALOKASI PEMANFAATAN RUANG
TAHUN 2008**

KETERANGAN:

	BATAS WILAYAH PERENCANAAN		KAWASANNYA WADANA PANTAI
	BATAS DESA		KAWASANNYA WADANA RELIGIJS
	JALAN		KAWASANNYA BTP
	RENCANA JALAN		KAWASAN SEMPADAN SUNGAI
	SUNGAI		KAWASAN PERIKANAN
	RUMAH SAKTI		RUANG TERBUKA HIJAU
	TERMINAL ULTRA KOTA		MASJID AGUNG RAYA 500 M2
	BANDARA		GEREJA
	KAWASAN PERUMAHAN		GARIS KONTUR
	STADION OLAH RAGA		PUSKESMAS
	PELABUHAN		FASILITAS UMUM
	PASAR		SEMAK-SEMAK RESTORAN
	PERUMAHAN		MUTAN TUMBUHAN
	PERIKANAN		PULAU KOTA
	PERIKANAN		PERKANTORAN MSA DAN NON PEND
	PERIKANAN		KAWASAN PELABUHAN LAUT
	PERIKANAN		KAWASAN WISATA BUKIT
	PERIKANAN		KAWASAN WISATA GUA
	PERIKANAN		LANGGAR
	PERIKANAN		POMPA BENSON

DIGAMBAR :
DIPERIKSA :
DIREKTOR :
DISTRIBUSI :

TURUNGA	HOLOKOTE	PELENGKAP	HOLOKOTE



RENCANA DETAIL DAN IDENTIFIKASI
 TITIK-TITIK IKAT KOTA LABUAN BAJU

NO. VIRAR 428
 RENCANA INTENSITAS BANGUNAN

LENGKAPAN:
 - BATAS WILAYAH PERKOTAAN
 - BATAS DESA
 - JALAN
 - PERENCANAAN JALAN

SURGAS
 - SUKSES UNIT LINGKUNGAN KEB. KLB

II C2	0,9 - 1,2
II C3	0,8 - 1,0
III A1	0,6 - 1,4
III A2	0,4 - 0,6
III B1	0,8 - 1,2
III B2	0,7 - 0,9
III B3	0,7 - 0,9
III B4	0,9 - 1,2
IV A1	0,7 - 0,9
IV A2	0,4 - 0,7
IV A3	0,7 - 0,9
IV A4	0,5 - 0,7
IV A5	0,6 - 0,9
IV B1	0,6 - 0,8
IV B2	0,5 - 0,7
IV B3	0,4 - 1,2
IV B4	0,9 - 1,2

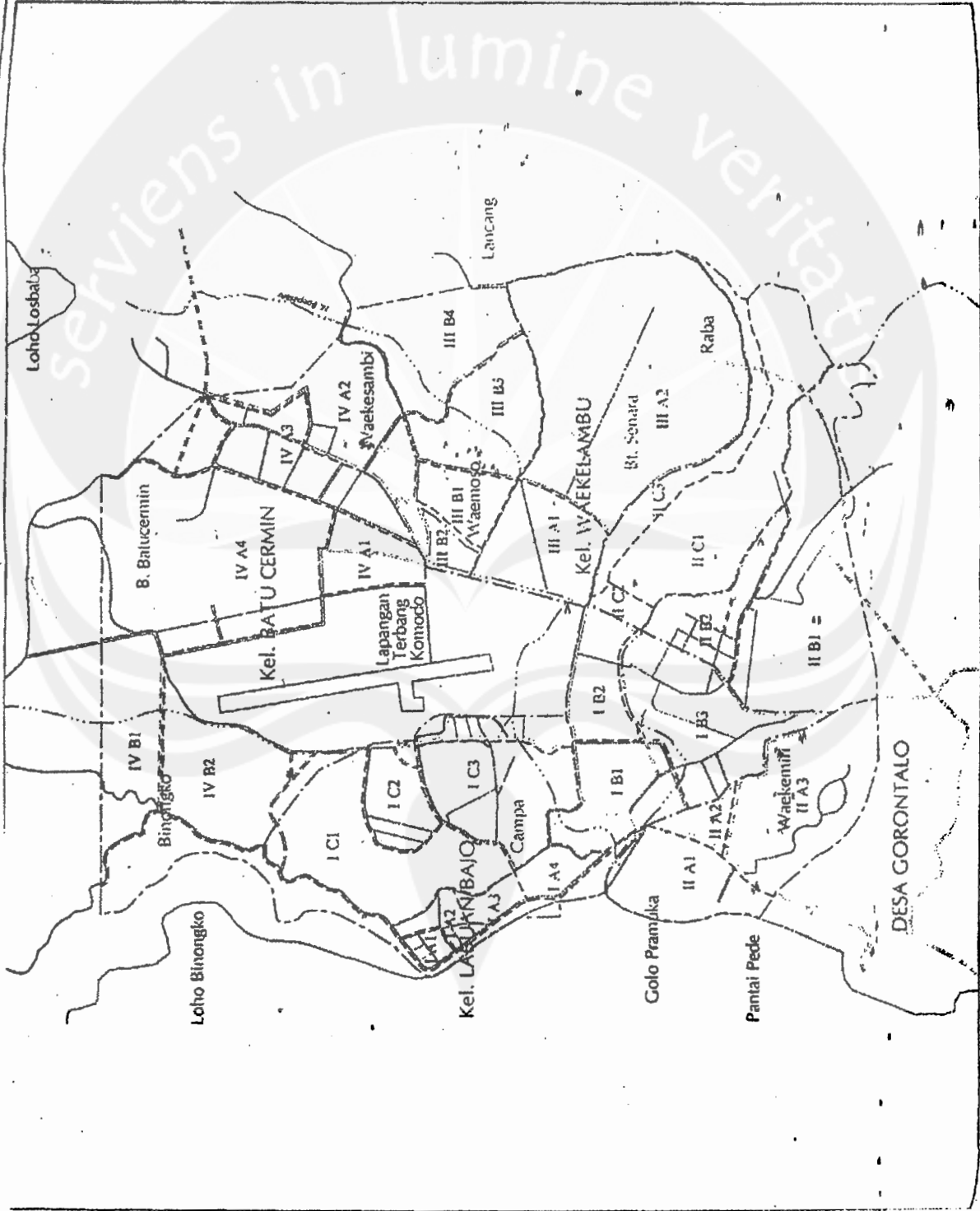
SKALA: 1:20.000

NO. LEMBAR

NO. LEMBAR

NO. LEMBAR

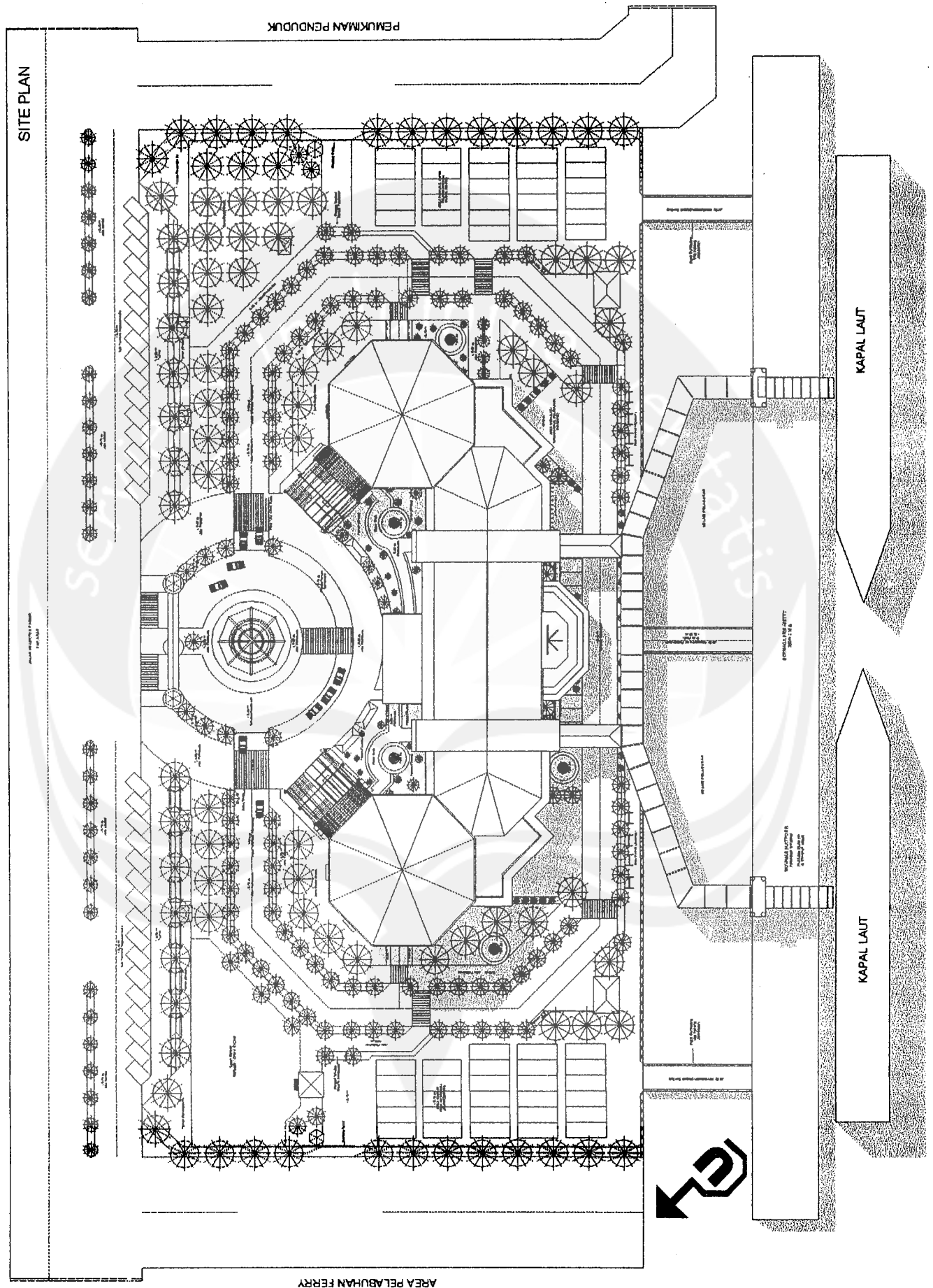
PENERBITAN KABUPATEN
 MANGGARAI



KOTA LABUAN BAJU

SITE PLAN

TANAH MILIK PELABUHAN



PEMUKIMAN PENDUDUK

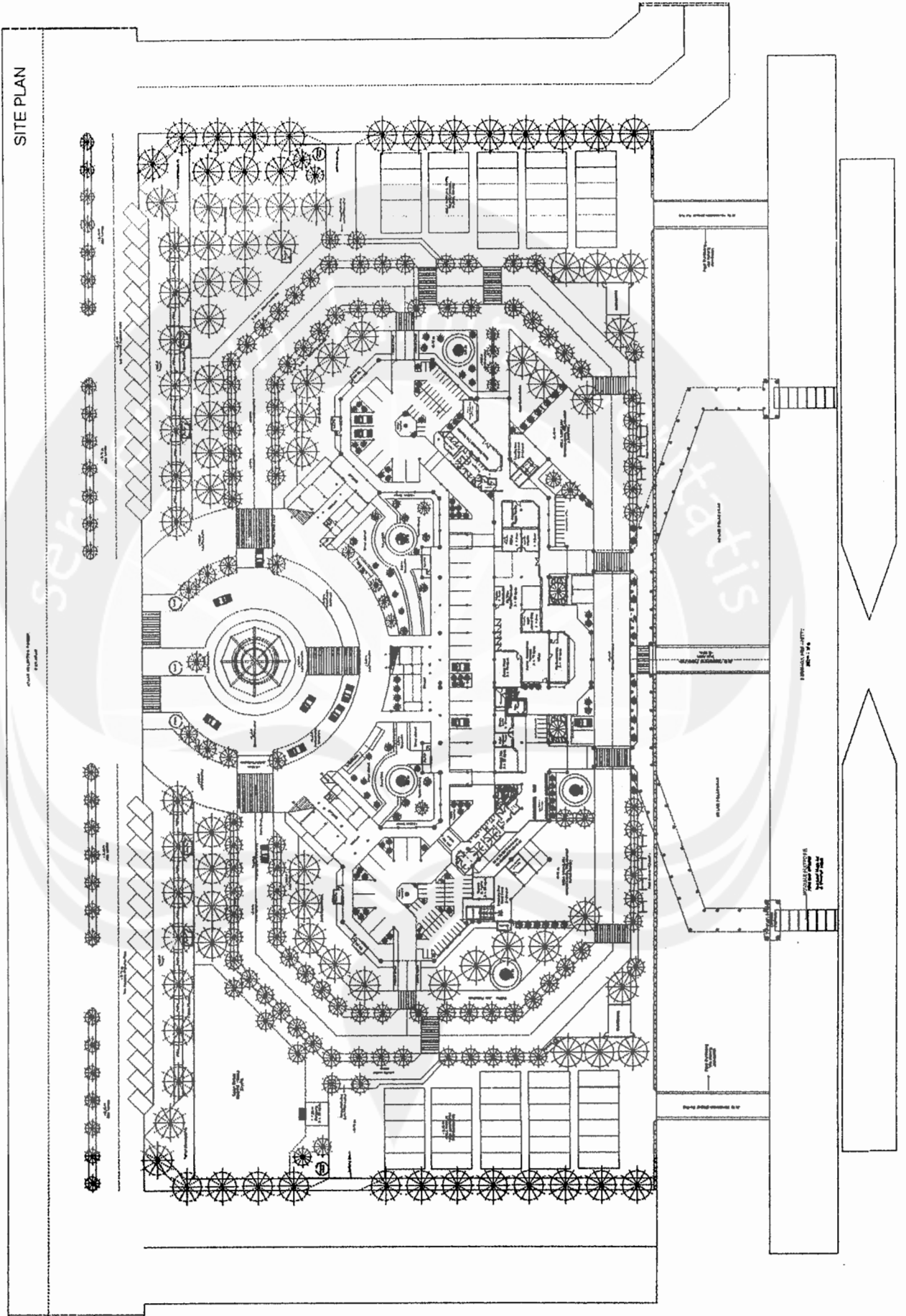
AREA PELABUHAN FERRY

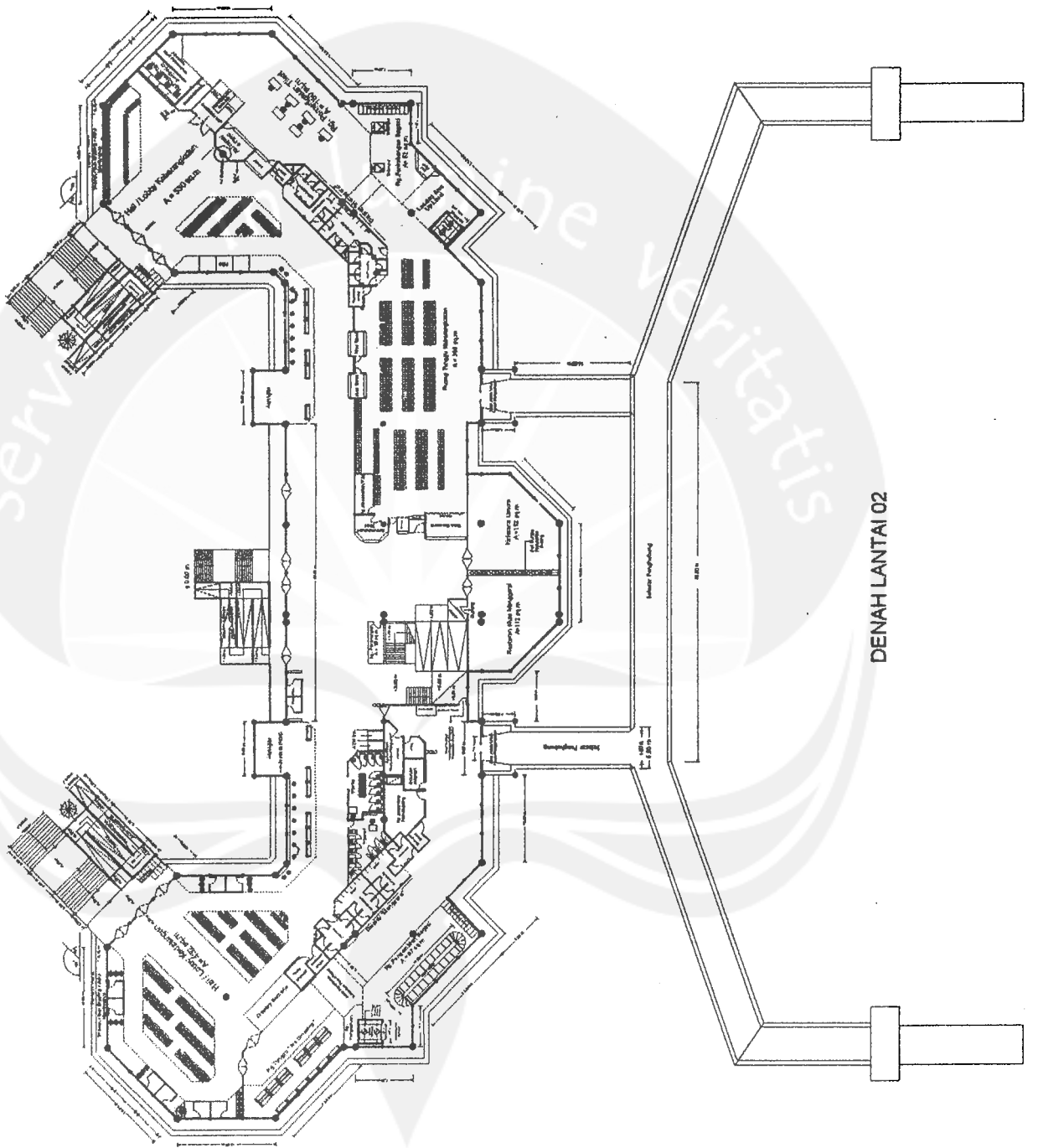
KAPAL LAUT

KAPAL LAUT

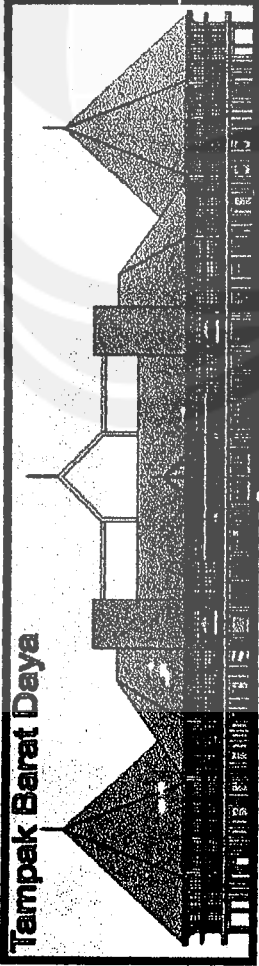


SITE PLAN

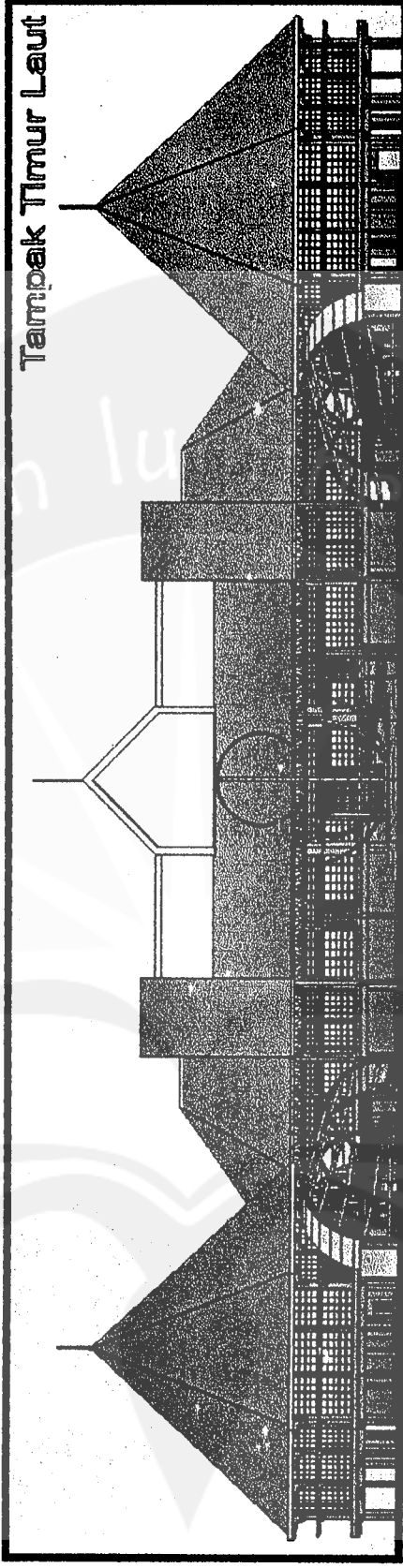
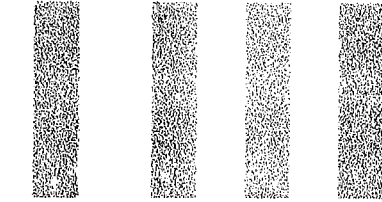
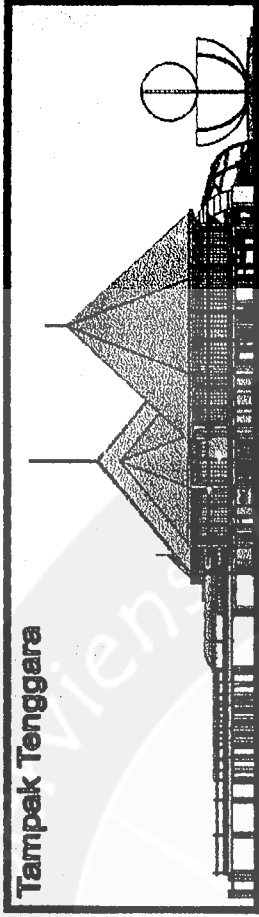




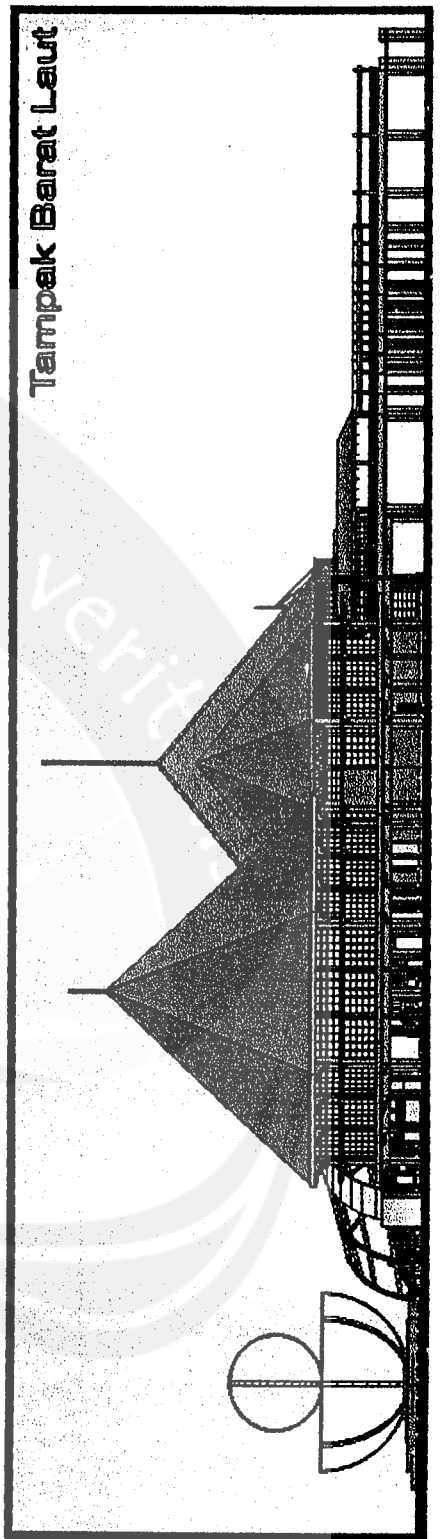
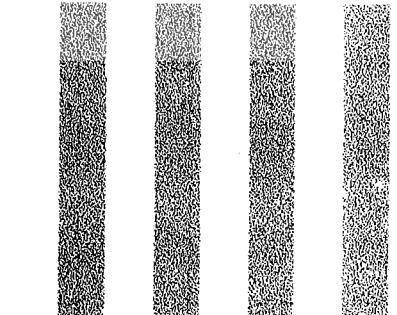
DENAH LANTAI 02



Tampak Tenggara

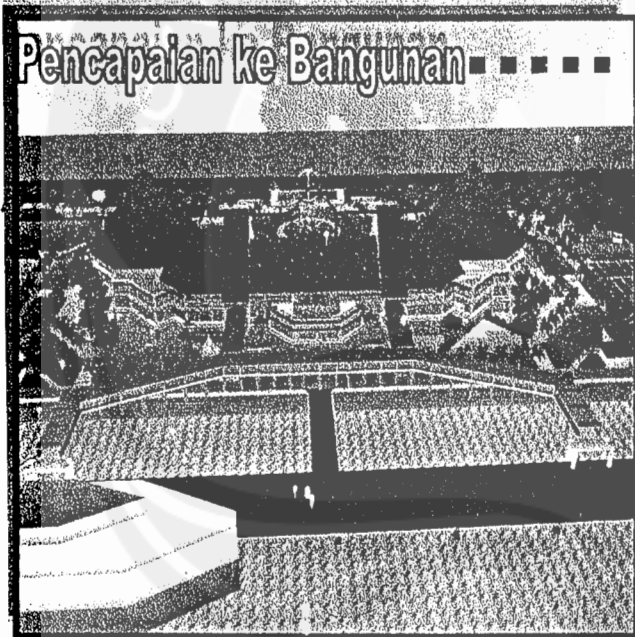


Tampak Timur Laut

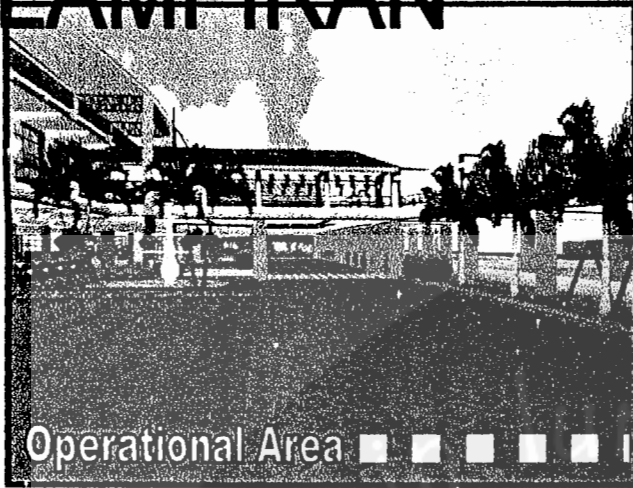


Tampak Barat Laut

LAMPIRAN.....



LAMPIRAN



Operational Area ■ ■ ■ ■ ■



Sitting Area : For Public Use

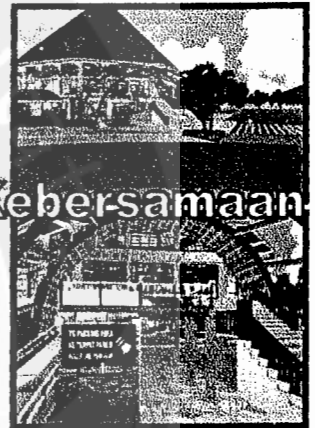


Area Kedatangan

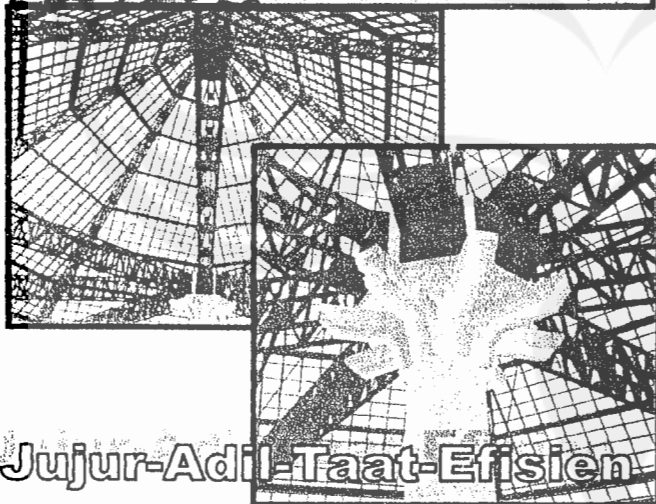


Manusiawi, Kebersamaan

"Langkar" ■ ■ ■



Armatur Lampu



Jujur-Adil-Taat-Efisien

