

BAB VI

PENDEKATAN PERANCANGAN

6.1 Konsep Perancangan

6.1.1 Potensi dan Kendala

Wilayah pangkalan ini memiliki potensi dan kendalanya masing – masing yang dapat menjadi salah satu acuan dalam merancang kebutuhan untuk bangunan dan kegiatan di pangkalan ini. Potensi dan kendalanya lebih mengarah kepada wilayah sekitar tapak.



Gambar 23. Peta Lokasi Batalyon Zeni Tempur 4/TK

Sumber. www.googlemaps.com

Untuk potensinya jauh dari pusat kota yaitu Ambarawa, karena untuk membuat sebuah pangkalan militer diperlukan lahan yang cukup luas, dalam sesi latihan diluar pangkalan memungkinkan untuk berlatih kesigapan, jalur pangkalan langsung menuju kejalur utama dan tidak terlalu jauh untuk mencapainya, sehingga dapat meminimalisir waktu.

Untuk kendalanya akses dari lokasi (lingkaran merah) menuju jalur lingkaran (lingkaran biru), terbilang sempit yang hanya dapat dilewati 2 jalur mobil dan truk sekitar 6 meter saja, serta jika terjadi hujan lebat, pada daerah persawahan akan mengalami banjir yang menyebabkan keterlambatan menuju jalur lingkaran (lingkaran biru).

A. Konsep Siteplan

Berdasarkan perhitungan yang sudah dilakukan mengenai KDB, KLB dan KDH ditiap bangunan, memunculkan konsep penataan bangunan di siteplan ini. Konsep siteplan yang baru tidak jauh berbeda dengan kondisi siteplan yang aslinya, dimana memperlihatkan bangunan utama yaitu Makoyon (kantor markas batalyon) sehingga dapat menampilkan identitas satuan dengan tambahan symbol dan mendekatkan daerah peralatan dan kendaraan berat dengan jalan utama.

Untuk KDB perumahan 85% dengan KLB 8 lantai dan KDH 15%, untuk kantor dan bangunan pendukung KDB 60%, KLB 8 lantai dan KDH 30%. Pintu masuk utama melewati pos jaga dan rumah jaga, lalu pintu keluar kembali melewati pos jaga. Ada pula pintu masuk lain yaitu pintu masuk masyarakat untuk berolahraga dan pintu masuk untuk tamu yang bersebelahan dengan rumah jaga.

Untuk fasilitas kebakaran menggunakan truk tangki air yang sudah tersedia dipangkalan dan penyebaran hydrant serta APAR di rumah K – 45, barak, gudang amunisi, gudang senjata dan perkantoran.

Untuk perkerasan diwilayah kendaraan dan peralatan menggunakan perkerasan beton dan untuk perkantoran dan perumahan menggunakan

perkerasan aspal. Untuk perkerasan disekitar perkantoran berupa paving blok, begitu juga untuk perumahan menggunakan perkerasan paving blok dan adanya tambahan penghijauan.

B. Konsep Bentuk

Konsep bentuk yang ingin direncanakan yaitu ingin menyesuaikan dengan lingkungan sekitar. Lingkungan dipangkalan ini lebih kearah suhu dingin sehingga dibeberapa bangunan akan menggunakan suhu ini sebagai kelebihan seperti garasi yang dibuat terbuka agar polusi yang dikeluarkan tidak terperangkap didalam, lalu untuk perkantoran dan perumahan yang dapat mengurangi penggunaan listrik berlebih dari pendingin ruangan yaitu AC.

C. Konsep Massa

Konsep massa yang ingin direncanakan yaitu dibeberapa bangunan dengan fungsi yang sama akan ada penggabungan seperti Kantor Persit Batalyon (lihat Bab 3) dijadikan satu dengan Makoyon (kantor markas batalyon), lalu perpustakaan dijadikan satu dengan Makoyon (kantor markas batalyon), dan untuk rumah K – 45 dijadikan rumah susun untuk kebutuhan anggota supaya lebih mengakrabkan sesame anggota dan memaksimalkan lahan yang ada.

Selain penjelasan bangunan diatas, terdapat pula bangunan yang tidak perlu dilakukan penggabungan massa karena sudah sesuai dengan kebutuhan yang ada seperti rumah G – 90 dan rumah H – 70, lalu gudang amunisi dan gudang senjata, gudang jhandak, gudang nubika, gudang MGB dan Baelly serta garasi.

D. Konsep Ruang

Konsep ruang disetiap bangunan akan direncanakan berbeda – beda berdasarkan Asas Kepemimpinan TNI seperti didalam kantor Danyon (komandan batalyon) memiliki tingkat kenyamanan dan keamanan yang berbeda dari kantor stafnya, lalu rumah G – 90 dibuat lebih privat dan nyaman dibandingkan dengan rumah K – 45.

E. Konsep Struktur

Konsep struktur menyesuaikan kebutuhan dari penggunaanya seperti gudang amunisi dan gudang senjata yang memerlukan tingkat keamanan yang tinggi akan menggunakan atap dan dinding beton, lalu garasi kendaraan menggunakan atap rangka baja konvensional dan lantai beton karena memiliki bentang lebar serta berbeban berat.

6.2 Penerapan Tujuan dalam Desain

Melanjutkan penjelasan teori mengenai tujuan penyusunan projek ini dengan melakukan penerapan kedalam desain dari tujuan – tujuan tersebut. Berikut penjelasannya:

6.2.1 Mengeksplorasi Konsep Dasar

Penerapan didalam desain dari penjelasan tujuan projek pertama yaitu mengeksplorasi konsep dasar Batalyon Zeni Tempur 4/TK akan direncanakan adanya lambang satuan di Makoyon (kantor markas batalyon) sebagai identitas pangkalan ini, lalu adanya lambang berupa patung Macan Tutul.

Untuk penerapan identitas terhadap bangunan lainnya diberi papan nama dan bentuk bangunan yang berbeda supaya dapat mencerminkan identitas dimasing – masing bangunan.

6.2.2 Menganalisa Pangkalan Militer

Penerapan dalam hal keamanan menggunakan sistem keamanan dari sumber Ralph Sinnot akan dirancang pada beberapa bangunan sesuai kebutuhan, berikut penjelasannya :

1. Point Sensor

- *Point of Entry Sensor*, diterapkan pada gudang jihatdak, gudang nubika dan gudang senjata.
- *Wire Barriers*, diterapkan pada gudang amunisi dan gudang senjata.
- *Guarding Glassing*, diterapkan pada gudang

2. Space Sensor

- *Point to Point Sensor*, diterapkan pada gudang senjata, gudang amunisi, gudang jihatdak dan gudang nubika.
- Sistem pengamanan kamera, diterapkan disemua bangunan mulai dari perkantoran, perumahan, gudang, garasi dan bangunan penunjang.

3. Perimeter Protection

- *Underground Sensors*, diterapkan disekitaran pangkalan.
- *Fibre Optic Fencing*, diterapkan pada gudang amunisi, gudang jihatdak, gudang senjata dan gudang nubika serta dibagian belakang pangkalan.

Untuk penerapan dalam hal kenyamanan yang sudah dijelaskan di bab sebelumnya, kenyamanan akan diterapkan pada perkantoran dan perumahan. Kenyamanan tersebut berupa :

1. Pemberian penghijauan berupa pohon diseluruh sekitaran bangunan untuk menciptakan kenyamanan dari udara dingin dan bersih serta pengurangan polusi suara.
2. Pemberian ventilasi silang diterapkan pada perkantoran, perumahan, gudang dan bangunan penunjang untuk membuat udara lebih tersebar diseluruh ruangan.
3. Pemberian teritisan atap yang lebar diterapkan pada seluruh bangunan mulai dari perkantoran, perumahan, gudang, garasi dan bangunan penunjang.

6.2.3 Merencanakan Tampilan Arsitektur

Untuk penerapan asas kepemimpinan TNI pada masing – masing bangunan dari penjelasan dibab sebelumnya dimana terdapat 11 asas yang akan menjadi acuan untuk mendesain bangunan didalam pangkalan militer ini. Berikut penjelasannya yang dirangkum dari ke 11 asas tersebut :

1. Dari perumahan dinas sudah terdapat perbedaan jenis rumah antara atasan dan bawahan yang sudah dijelaskan dibab sebelumnya (lihat bab 2) dan juga desain yang sederhana, hemat, efektif dan efisien. Hal ini akan di pertahankan terutama pada rumah G – 90 dan rumah H – 70, sedangkan untuk rumah susun K – 45 dibuat desain baru sesuai kebutuhan.
2. Dari kenyamanan untuk ruang kantor memiliki perbedaan disetiap kantor baik Makoyon (kantor markas batalyon), KIMA (kantor kompi markas), KIZIPUR (kantor kompi zeni tempur) maupun KIBAN (kantor kompi bantuan) karena perbedaan jabatan yang lebih memprioritaskan ke Makoyon, begitu juga dengan rumah dinas.

3. Dari bentuk bangunan yang mengedepankan ekspresi kesederhanaan dan detail yang tidak berlebihan diterapkan pada semua bangunan baik dari perkantoran, perumahan maupun gudang.
4. Dari keamanan akan menggunakan peralatan modern yang sudah dijelaskan diatas. Beberapa bangunan akan ada sistem pengamanan tetapi prioritas utama dalam penyediaan sistem tersebut adalah gudang senjata dan gudang amunisi, lalu perkantoran dan terakhir perumahan.
5. Dari segi proses sosialisasi dengan masyarakat dimana didalam pangkalan ini akan disediakan lapangan olahraga yang dapat diakses oleh masyarakat sekitar tidak hanya untuk anggota saja.
6. Dari penempatan bangunan, demi kemudahan dalam koordinasi dan instruksi dirancang sesuai yang sudah dijelaskan diatas yaitu penempatan wilayah/zona kendaraan dan peralatan diprioritaskan dekat dengan jalur keluar. Untuk Makoyon (kantor markas batalyon) akan ditempatkan dekat dengan jalan utama, fasilitas lapangan olahraga ditempatkan dekat dengan jalan utama supaya masyarakat sekitar dapat mengaksesnya dengan mudah, perumahan dinas didekatkan dengan daerah kendaraan dan peralatan.