

RESORT DESIGN GUIDELINE

MANDALIKA//*ARSITEKTUR*

// ARSITEKTUR

01

Konsep dan Usulan Tema Kawasan Mandalika Resort

Tema Arsitektur Kawasan yang berperan sebagai benang merah sekaligus ruh dari produk perencanaan RDGL- *Resort Design Guidelines*, sebagai pedoman desain serta mekanisme pelaksanaannya.

konsep *Event Cities* (Bernard Tschumi, 1999). Derrida telah memberi panduan unsur-unsur pembentuk *Architecture Event* dengan cara mengkombinasikan ke-enam kriteria yaitu; **a. sequences, b. the open-serialize, c. narrative, d. cinematic, e. the drama, and f. the choreography.**

Legenda Putri Mandalika sebagai Storyline Kawasan – Patung Putri Mandalika di Pantai Seger

Kata *mandalika* ini ternyata telah dikenal oleh masyarakat Lombok secara luas yang dikaitkan dengan kisah tragis sebuah legenda. Kisah *Putri Mandalika*, hingga penelitian ini dilaporkan, belum ditekukan berdasar arsip resmi ataupun lontar melainkan sebuah storytelling, tuturan lisan mengenai kisah seorang puteri jelita bernama Mandalika.



Legenda Putri Mandalika sebagai Storyline Kawasan – Bunga Mandalika

Berdasar *oral history* dari masyarakat Lombok, ‘mandalika’ merupakan nama bunga berwarna merah yang dijumpai di sekitar kawasan kecamatan Pujut Kabupaten Lombok Tengah.





1. Gunung Sebagai Pusat Kosmologi Suku Sasak



2. Tipologi Pemukiman/Dusun Suku Sasak



3. Bentuk Rumah Adat Sasak



Festival Bau Nyale



Suasana Sekitar Pantai saat Festival Bau Nyale

// ARSITEKTUR

03

Hasil Survey
Festival Bau Nyale

Solusi Non Arsitektural

‘Ekonomi Kreatif Khas Bau Nyale’ dengan kreasi lokal masyarakat Lombok.



Tenun
Sasak



Bubu Wadah



Food Truck



Solusi Arsitektural

Menyediakan fasilitas penunjang kegiatan Bau Nyale.



Camping Facilities

Parade Budaya

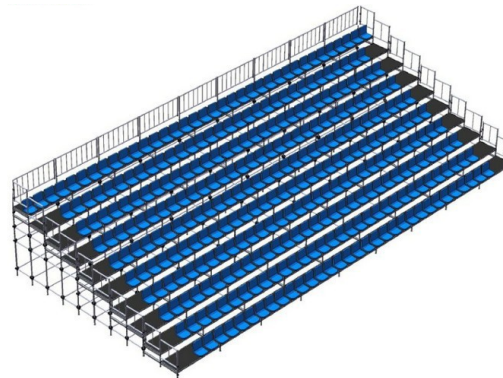
Salah satu yang ditunggu oleh masyarakat NTB adalah Parade Budaya yang wajib diikuti oleh seluruh Kabupaten/Kota di NTB dengan puncak acara pemilihan Putri Mandalika.

Solusi Non Arsitektural

Dalam kesempatan Bau Nyale 2017, terlihat sudah ada upaya dari Pemda NTB untuk melakukan pendampingan dengan mengundang Pembina dari Solo Red Batik, Heru Mataya.

Solusi Non Arsitektural

Untuk memberikan kenyamanan para penonton parade, perlu satu pemikiran arsitektural yang memiliki konsep menyerupai 'tribun sementara'



Suasana Gunung di Sekitar Kawasan Mandalika

Saat melintasi jalan eksisting di Kawasan Mandalika, yang terlihat adalah hamparan perbukitan yang nyaris mirip atau menyerupai. Baik secara ketinggian maupun tanaman endemiknya. Karena kesamaan itu, maka kesan yang diperoleh kurang mengesankan/kurang impresif. Dan kemiripan suasana itu menjadikan pengunjung lupa atas kekhasan di tiap lokasi. Untuk itu perlu satu pemikiran sekuen dan tema secara spesifik untuk membedakan area satu dan lainnya. Serta beautifikasi di sepanjang ruas jalan.



Suasana Gunung di Sekitar Kawasan Mandalika

Untuk memberikan impresi pada kunjungan ke kawasan Mandalika seluas 1175 ha, memang diperlukan suatu tengaran atau promenade untuk dapat mengkisahkan kembali rute kunjungan. Di hamparan kawasan yang memiliki penuh perbukitan itu perlu kiranya dirancang beberapa landmark secara tematik terikat dalam *storyline* yang *art work* namun memiliki kriteria tertentu yaitu;

- a.mudah dilihat dari kejauhan, sehingga ia harus memiliki ketinggian dan dimensi tertentu,
- b.bentuk yang unik serta warna yang menarik,
- c.memiliki kegunaan khas di saat pengunjung menjangkaunya
- d.agar sustain, maka Art Work perlu menggunakan material yang tahan jaman dan free maintenance.



// ARSITEKTUR

05

*Usulan Arsitektur
Kawasan Mandalika*

Preseden Artwork

Salah satu kawasan wisata yang menggunakan storyline berupa karya arsitektur yang unik adalah kota Barcelona.

Unggulannya berupa karya arsitektur unik masterpieces karya Maestro Antoni Gaudy. Keunikannya ada pada karya mozaik dari pecahan porcelen warna-warni yang dinamai *Trencadís*.



// ARSITEKTUR **05** *Usulan Arsitektur Kawasan Mandalika*

Ilustrasi Artwork Mandalika



MATERIAL



BATU



PECAHAN KERAMIK



KERANG

// ARSITEKTUR

05

Usulan Arsitektur
Kawasan Mandalika

Image Suasana Artwork Mandalika



// ARSITEKTUR *05* Usulan Arsitektur Kawasan Mandalika

Image Suasana Artwork Mandalika



Penampilan berbagai budaya khas Mandalika Lombok sebagai kegiatan yang menarik di Plaza.



// ARSITEKTUR *05* Usulan Arsitektur Kawasan Mandalika

Image Suasana Artwork Mandalika



Idea Tangga-Tangga Aestetik menuju Bukit

Bukit-bukit di sepanjang Kawasan Mandalika berfungsi sebagai area Evakuasi. Sayangnya, saat ini perbukitan itu belum dipersiapkan takikan tangga yang memudahkan orang melewatinya. Saat kondisi aman saja, bukit itu sulit didaki, apalagi di saat panik. Perlu satu solusi arsitektural untuk merancang tangga secara tematik. Berikut ini beberapa art work yang dapat diterapkan sebagai pengisi sisi tegak anak tangga



// ARSITEKTUR *05* Usulan Arsitektur Kawasan Mandalika

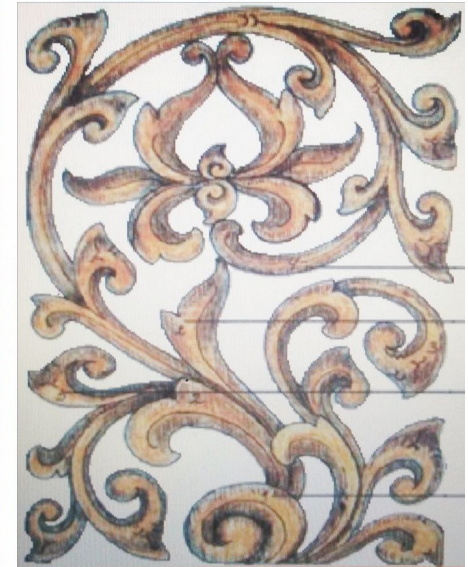
Ilustrasi Tangga di Bukit Mandalika



// ARSITEKTUR *05* Usulan Arsitektur Kawasan Mandalika

Konsep Ukir Mandalika sebagai Ide Lintasan Golf dan Idea Bentuk Taman

Konsep ukiran khas Mandalika berpotensi sebagai ide bentuk lintasan Golf dan juga bentuk taman di kawasan Mandalika.



Centrally located in the Mill District of Minneapolis, the design of this park involved various paths, an artificial mound with panoramic views, and the planting of close to 300 mature trees.

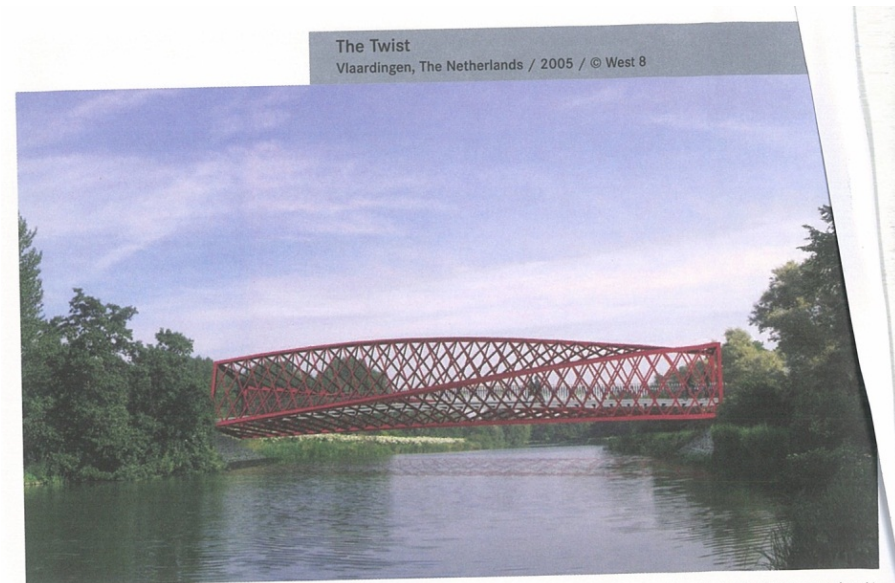


The benches lit from within with LED lights are a source of illumination after dark.

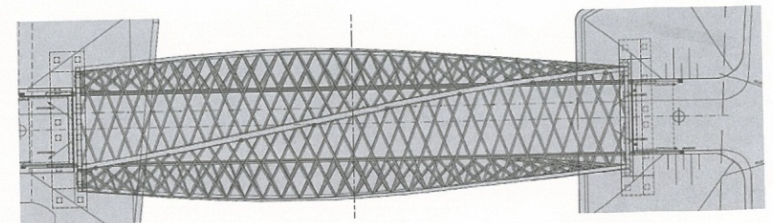
// ARSITEKTUR *05* Usulan Arsitektur Kawasan Mandalika

Konsep Jembatan

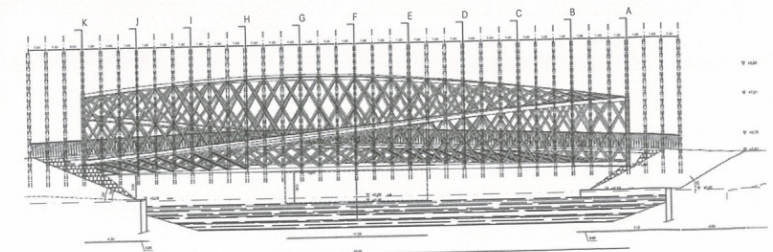
Konsep jembatan di kawasan Mandalika. Dengan bentuk yang dinamis, terinspirasi dari gerakan Nyale.



The bridge in Vlaardingen is a crucial link within the regional bicycle path network of the province of South Holland. It also forms an urban and recreational route connection with Broek polder. This new connection engenders a strong identity for the area.



Bridge plan



Bridge elevation

// ARSITEKTUR *05 Usulan Arsitektur Kawasan Mandalika*

Konsep Taman

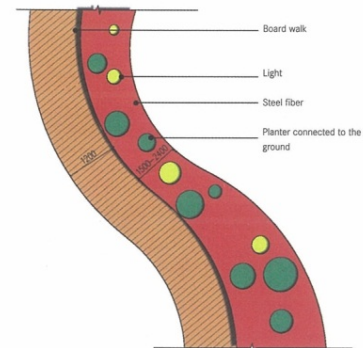
Taman dengan pedestrian yang teduh.



Four pavilions in the shape of clouds and each named after a native grass are integrated as part of the environmental interpretation of the site.



The "red ribbon" is made of steel fiber and lit from its interior so that it glows red at night. It stands 2-inches-tall and 1-5 in in width. Various plants grow in strategically placed holes in the ribbon.



Red Ribbon design



// ARSITEKTUR *05* Usulan Arsitektur Kawasan Mandalika

*Jalan Menuju Amenty Core, Preseden:
La Rambla, Barcelona*



// ARSITEKTUR

05

Usulan Arsitektur
Kawasan Mandalika

*Jalan Menuju Amenty Core, Preseden:
La Rambla, Barcelona*



// ARSITEKTUR

05

*Usulan Arsitektur
Kawasan Mandalika*

Image Ornamen Pier Monorail Kawasan Mandalika



RDGL – Resort Design Guide Lines ***ARSITEKTUR***

Panduan Desain Arsitektur atau RDGL- *Resort Design Guidelines* ditujukan untuk memandu rancangan karakter bangunan tunggal maupun gubahan massa berdasar skala kebutuhan.

Sebuah destinasi pariwisata, selain mengusung '*spirit of place*' juga perlu didorong upaya-upaya kreatif tercipta-nya gubahan karya arsitektur yang inovatif dengan tetap mempertimbangkan benang merah kesejarahan yang dimaksud untuk menjawab tuntutan arsitektur kekinian.

A. Desain Arsitektur Berorientasi Kearifan Lokal

Untuk menjawab tuntutan kekinian sekaligus pelestarian budaya arsitektur Sasak, maka di kawasan Mandalika Resort ini dapat dilakukan;

1. Komposisi Replika Arsitektur Vernakular

Sasak digubah sesuai rancangan aslinya yang ditujukan sebagai upaya pelestarian budaya, misal area *Buffer Zone* atau Bangunan *Teten* sebagai media interaksi antara pengunjung Mandalika Resort dengan masyarakat lokal.



A. Desain Arsitektur Berorientasi Kearifan Lokal

Untuk menjawab tuntutan kekinian sekaligus pelestarian budaya arsitektur Sasak, maka di kawasan Mandalika Resort ini dapat dilakukan;

2.Komposisi Desain berbasis *Shape grammar*

Sebagai gubahan ‘baru’ arsitektur Sasaka berdasar modifikasi ilmu matematika yang dioperasikan dengan bantuan computer sebagai metode perancangan bentuk baru

B. Desain Arsitektur Berorientasi Kemenarikan Kawasan Pariwisata Internasional

Untuk menjawab tuntutan kemenarikan kawasan resort, maka gubahan arsitekturalnya dilakukan dengan cara-cara kreatif untuk menangkap jiwa jaman atau *zeitgeist*.

Metode terkini yang dapat diterapkan untuk merancang bentuk bangunan berdasar desain arsitektur bernuansa lokal adalah dengan metode *Shape Grammar*.

Di satu sisi untuk memenuhi tuntutan kemenarikan desain arsitektur kawasan resort, Arsitek dapat merujuk kaidah-kaidah *Post-Modern Architecture* yang diturunkan oleh Charles Jencks (Jencks, 1997).

B. Desain Arsitektur Berorientasi Kemenarikan Kawasan Pariwisata Internasional

Di satu sisi untuk memenuhi tuntutan kemenarikan desain arsitektur kawasan resort, Arsitek dapat merujuk kaidah-kaidah *Post-Modern Architecture* yang diturunkan oleh Charles Jencks (Jencks, 1997).

Dengan kata lain, aliran *Postmodern Arsitektur* memiliki ruh yang diharapkan oleh tuntutan kemenarikan sebuah kawasan pariwisata. Adapun untuk merancang *Postmodern Arsitektur*, Charles Jencks telah memandu 13 cara melalui 3 pendekatan utama yaitu;

(a.) *General Value* dengan 5 type,

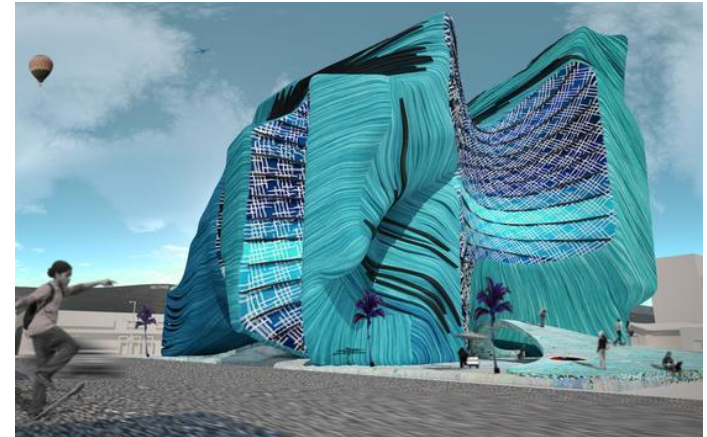
(b) *Linguistic and Aesthetic* dengan 6 type dan,

(c) *Urban, Political, Ecological* dengan 2 type

1. Multivalence – Asosiasi berbagai Referensi

Adalah cara merancang arsitektur yang paling disukai karena memberi kebebasan memvisualkan imajinasi.

Multivalence sebagai cara merancang dengan meng-asosiasi-kan berbagai referensi (yang relevan) sebagai tema dan narasi arsitektur.



2. **‘Complexity and Contradiction’** – ‘Kompleksitas dan Kontradiksi’

Adalah cara merancang kompleksitas melalui cara kontradiktif. Karya digubah secara ‘over’. Rancangan yang ‘sederhana’ yang mengarah ke ‘minimalis’ atau sebaliknya.



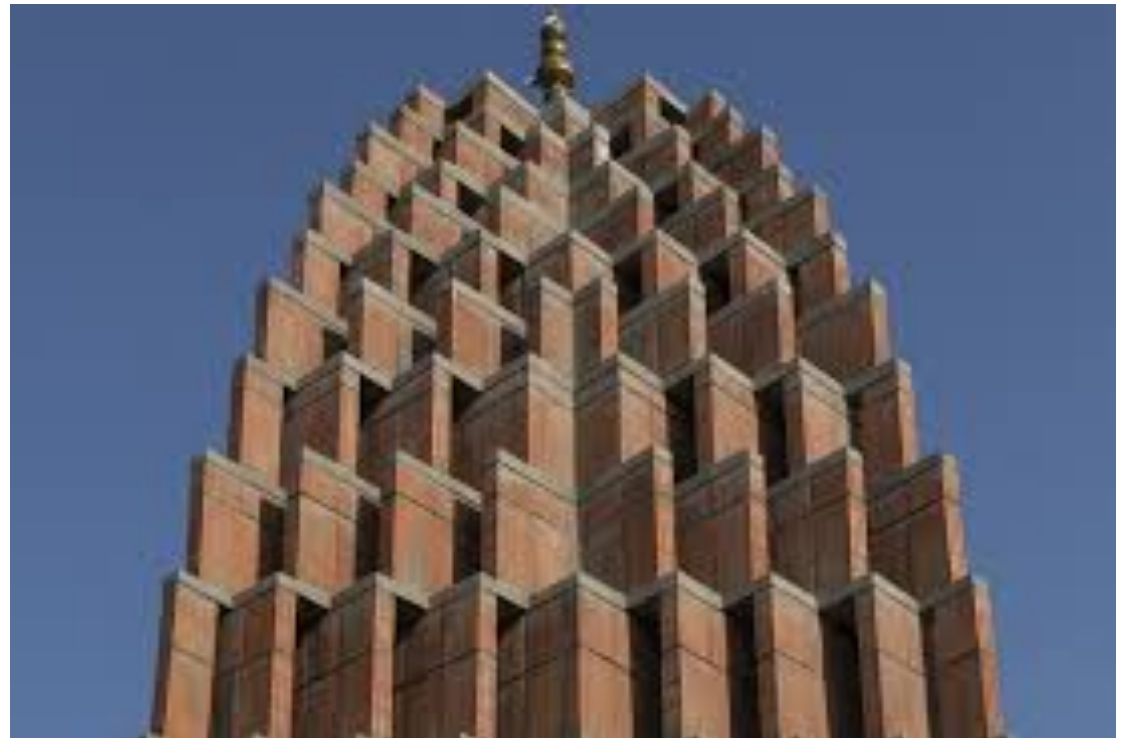
3. ***'Complexity and Chaos Theories'*** - Kompleksitas dan Kekacauan Teori

Adalah cara merancang dengan mengubah kompleksitas yang berkesan seperti 'kekacauan teori', berupa gubahan non-linear (*chaos*).



4. 'Memory and History'

Adalah cara merancang arsitektur dengan mengambil 'memory dan history' dari DNA, bahasa, gaya, kota sebagai katalisator positif bagi penemuan bentuk baru.



5. 'Invented - Perceived through Codes'

Adalah cara pendekatan merancang arsitektur melalui penciptaan kode yang berupa bahasa arsitektur dan arsitektur simbolik dikenal sebagai *double-coding* atau *hybrid*.



6. 'Semiotic and Taste Cultures'

Adalah cara merancang arsitektur melalui penciptaan *semiotic*/tanda-tanda bermakna dan bauran berbagai budaya - *Radical-Eclecticism*.



7. 'Public Language'

Adalah cara merancang arsitektur melalui universalitas arsitektur dan perubahan teknologi.



8. 'Ornament to Symbolic and Symphonic'

Adalah cara merancang melalui penciptaan ornamen (atau pola) sebagai konsep simbolis dan simfonik yang relevan dengan teori informasi.



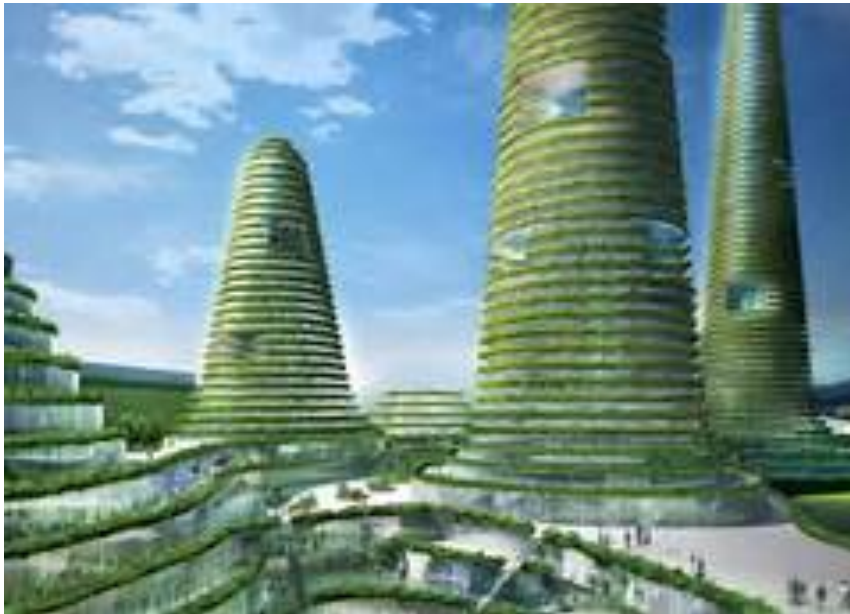
9. 'Metaphor to Natural and Cultural'

Adalah cara pendekatan merancang arsitektur melalui cara metafora yang merujuk alam atau produk budaya, seperti *zoomorphic* ataupun ikonografi.



10. 'Form to the City'

Adalah cara pendekatan merancang arsitektur melalui contextualism, *Collage City*, Neo-Rationalism, small-block planning, atau mixed uses and ages of buildings.



11. ‘Social Reality in the Global City’

Adalah cara pendekatan merancang arsitektur melalui penciptaan karya yang merefleksikan realitas sosial secara *heteropolis* yang berarti pluralisme kelompok etnis, desain partisipatif dan *adhocism*.



12. 'Ecological Reality'

Adalah cara pendekatan merancang arsitektur melalui penciptaan arsitektur yang sustain melalui *green architecture* dan *cosmic symbolism*.



13. *'Surprising and Creative'* – Kreatif dan Mengagetkan

Adalah cara pendekatan merancang arsitektur melalui penciptaan yang kreatif serta 'mengejutkan'/ wow effect untuk mencipta *Arsitektur Cosmogenic* yang merayakan kritik, proses kreatif dan sense humor.



PANDUAN RANCANG ARSITEKTUR

1. Kriteria Gaya Bangunan Pendukung Kemenarikan Kawasan Wisata

- Laras dengan karakteristik *storylines* kawasan, dapat diinterpretasikan secara kreatif, yang unik serta merepresentasi kekhasan pulau Lombok sehingga mampu mendorong ‘rasa memiliki’ oleh masyarakat Lombok.
- *Spirit Architecture Event* dirujuki untuk mengubah kawasan secara keseluruhan dengan cara mengambil sebagai ruh/benang merah desain kawasan.
- Visualisasi desain merujuk 13 cara strategi pendekatan ala Charles Jencks.
- Desain arsitektur harus mencerminkan kemampuan mengatasi iklim dan mitigasi bencana

PANDUAN RANCANG ARSITEKTUR

1. Kriteria Gaya Bangunan Pendukung Kemenarikan Kawasan Wisata

- Desain arsitektur perlu mengeskposed kejujuran, dan kesederhanaan struktur dan tidak menutup kemungkinan campuran material.
- Desain Arsitektur bangunan baru yang mengambil nuansa vernakular harus digubah secara sederhana dan praktis, tidak rumit namun tetap unik.
- Seluruh bangunan yang dirancang sebagai unsur cluster ataupun berdiri sendiri sebagai monument/landmark/promenade harus bervariasi dalam gubahan massa, ketinggian, dan kecuraman atap untuk memperkuat kesan positif di ruang luar.



PANDUAN RANCANG ARSITEKTUR

2. Skala Bangunan

- Bangunan Komersial dan Bangunan Penginapan/Hotel/Apartel/Apartkos dapat memiliki ketinggian tertentu sesuai peraturan setempat.
- Skala dan proporsi bangunan harus sesuai dengan lingkungan pejalan kaki.
- Dalam rancangan, tidak diijinkan ada hamparan yang terputus dengan bangunan melebihi 150 meter.
- Pintu masuk bangunan diartikulasikan sebagai area komunikasi dapat dirancang tersembunyi atau tertutup.
- Semua sisi bangunan harus diolah secara arsitektur dengan sama baiknya dengan tampak muka.

PANDUAN RANCANG ARSITEKTUR

2. Skala Bangunan

- Unsur Jendela dapat digunakan untuk memandang view ke arah luar secara baik
- Elemen Arsitektur harus berlapiskan elemen vertikalisme untuk menciptakan ‘kedalaman rasa’ dan skala manusia.
- Semua dinding ekspansif atau daerah kaca dihindarkan dari gangguan pilar/kolom dan/atau batu dalam skala proporsional dengan bangunan.
- Desain bangunan harus mundur sepanjang trotoar untuk menanggapi area pejalan kaki dan dapat dicapai dengan atap rendah atau *arcade*.
- Desain Bangunan harus menggunakan kualitas bahan yang harmonis dengan arsitektur bangunan secara keseluruhan.

PANDUAN RANCANG ARSITEKTUR

3. Ketinggian Bangunan

- Semua bangunan di pusat resor memiliki ketinggian maksimumyang (sesuai Master Plan / RDTR Kawasan Lombok).
- Bangunan di pusat resor dapat memiliki ketinggian maksimum 17 m (55 kaki) diukur sebagai berikut:
 - a. Ketinggian bangunan atau struktur adalah dimensi vertikal diukur dari setiap titik pada bagian luar bangunan atau struktur ke titik terdekatnya. Untuk tujuan perhitungan ketinggian, maka akan berbatasan langsung dengan struktur berdasarkan rencana grading yang disetujui.
 - b. Sistem ventilasi, dan peralatan mekanik atap seperti sistem HVAC memiliki ketinggian maksimum tidak melebihi lebih dari empat (4) kaki; dan / atau 1.2 m
 - c. Ketinggian antena radio atau TV antena atau antenna
 - d. Ketinggian pemancar, repeater, atau penerima satelit.
 - e. Di pusat resor diberikan pengecualian untuk batasan ketinggian di atas diperbolehkan. Misal, bangunan menara maksimal sebagai unsur visual yang penting.

PANDUAN RANCANG ARSITEKTUR

4. Rancangan Atap

- Material/bahan atap harus konsisten di seluruh kawasan resor. Beberapa material yang diijinkan sebagai bahan atap dengan warna khasnya yaitu; sirap, rumbia, alang-alang, ijuk, tembaga. Finishing berupa material logam yang berkarat diperbolehkan sepanjang memperkuat karakter arsitektural.
- Atap harus memiliki kemiringan secara umum pada kisaran 30 sd 60 derajat. Permintaan kemiringan atap secara khusus dapat diajukan untuk diperiksa dan disetujui oleh ITDC.
- Selain memberikan konsep atap dominan dalam kemiringan tertentu, diijinkan sebanyak-banyaknya 25 persen dari total massa atap sebagai atap datar, terutama untuk bangunan servis.

PANDUAN RANCANG ARSITEKTUR

4. Rancangan Atap

- Desain atap overhang yang lebar r harus didukung oleh struktur yang kuat serta terlihat mata, misalnya balok kayu.
- Peralatan rooftop dan ventilasi harus disembunyikan dengan perawatan yang melengkapi arsitektur bangunan dan bahan atap.
- Disain atap harus dirancang dengan pertimbangan tahan air hujan. Atap harus dirancang untuk menahan air dari pembuangan di daerah pejalan kaki. Pejalan kaki dan area kendaraan harus dilindungi dari atap/jurai yang menumpahkan air hujan.

PANDUAN RANCANG ARSITEKTUR

5. Gerbang, Pintu dan Jendela

- Desain Pintu dan Jendela dapat mengembangkan konsep arsitektur vernakular Sasak berupa anyaman bamboo, sebagai ungkapan kearifan lokal arsitektur sekaligus *green architecture*.
- Dapat pula merujuk ornamen ukiran pada Rumah Adat di desa Karang Bayan kecamatan Lingsar di Lombok Tengah yang memiliki ukiran khas yang disebut: *Mandalika* (Akum, 2017)
- Gerbang yang tersembunyi akan memberikan perlindungan dan membantu untuk mengarahkan ke bangunan dan area komersial untuk mencegah ayunan pintu ke arah trotoar.
- Desain Jendela dan pintu harus memiliki ambang dalam dari kayu, batu atau baja di atas bukaan jendela.

PANDUAN RANCANG ARSITEKTUR

5. Gerbang, Pintu dan Jendela

- Pemilihan kaca harus didasarkan pada kriteria kontribusi energy siang hari, integrasi arsitektur, kenyamanan penghuni dan biaya.
- Perlu pertimbangan orientasi arah Barat dan Timur dari arah hadap kaca untuk memblokir silau matahari.
- Untuk pemasangan kaca di arah Selatan, perlu pemberian kontrol sinar matahari secara tepat untuk menghindari intensitas cahaya tinggi.
- Perlu perhitungan koefisien *gain* panas tinggi (green building design)
- Menghindari material vinyl atau PVC pada jendela untuk alasan lingkungan dan kenyamanan.
- Menghindari juga kaca reflektif, kaca berwarna dan tirai dinding kaca.

PANDUAN RANCANG ARSITEKTUR

6. Arcades

- Arcade berguna dalam melindungi daerah masuk dan area sirkulasi eksternal dari panas terik, angin dan hujan. Arcade harus menggunakan skala manusia dan pertimbangan visual dari façade bangunan.
- Arcade dibangun dari struktur rangka dengan atap solid atau penutup didukung oleh kolom. Fungsi arcade untuk melindungi dari cuaca perlu bagi *signage* untuk pejalan kaki di sepanjang daerah pejalan kaki di Kawasan Mandalika Resort.
- Tinggi minimum dari atap arcade adalah 7.5 kaki di atas permukaan lantai.
- Semua arcade harus saling melingkupi/ berhubungan arcade yang berdekatan.

PANDUAN RANCANG ARSITEKTUR

7. Exterior Façade dan Material Bangunan

- Berdasar pertimbangan ekologis, maka penggunaan bahan-bahan lokal yang tersedia sangat disarankan dengan tetap menjunjung kriteria estetika, daya tahan, dan biaya.
- Finishing dinding bisa horizontal atau vertikal dari bahan kayu, sirap kayu, logam berkarat, batu alam, batuan sintetis, kayu berat, semen atau semen sintetik/GRC.
- Material kayu dapat dicat atau exposed. Batu harus memiliki kasar, bisa alami tanpa dipoles.
- Untuk etalase retail yang menggunakan kaca dipilih setransparan mungkin, tetapi harus menghindari munculnya cahaya pada kaca secara terus menerus, namun perlu perhatian pada dinding untuk menghindari dengan façade dengan material solid.

PANDUAN RANCANG ARSITEKTUR

7. Exterior Façade dan Material Bangunan

- Bangunan harus berdiri kokoh di atas pedestal/umpak sesuai skala bangunan. Bahan dasarnya dapat berupa batu atau beton berwarna, dan memberikan nuansa yang kuat ke dalam tanah.
- Warna umumnya harus selaras dengan nuansa alami untuk menekankan perasaan kontinuitas dengan lingkungan kawasan resor
- Warna-warna cerah dapat digunakan untuk aksen, seperti pada pintu, jendela, trim dan signage.
- Material non-reflektif harus digunakan kecuali untuk keadaan khusus serta telah memperoleh persetujuan dari ITDC.

PANDUAN RANCANG ARSITEKTUR

8. *Architecture Way of Finding*

Architecture Way Of Finding merupakan perancangan *Singned System* yang terintegrasi dengan desain arsitektur secara keseluruhan di kawasan. Merupakan informasi yang dibutuhkan untuk pengunjung secara langsung untuk menemukan destinasi/point kegiatan/venue termasuk untuk keselamatan pengunjung.

PANDUAN RANCANG ARSITEKTUR

8. *Architecture Way of Finding*

Bahan signage yang diijinkan termasuk baja, enamel, kayu, logam, kaca dan porselen.

Pencahayaan dari signage dapat diminimalkan. Jenis signage dibagi menjadi kategori berikut:

- Identifikasi Primer
- Identifikasi Sekunder

Untuk penginapan, perumahan, fasilitas masyarakat, fasilitas diving, hiking:

- Identifikasi Retail di tingkat pejalan kaki
- Vehicular; berupa *Directional*, Identifikasi Jalan dan Peraturan setempat, *Trail / Pedestrian*

//TERIMA
KASIH