

**KONSEP ARSITEKTURAL
PROJEK DED INFRASTRUKTUR
DAN
RDGL (RESORT DESIGN GUIDELINES)
DI KAWASAN MANDALIKA RESORT
DI LOMBOK TENGAH**

Penyusun:
Yuke Ardhiati
Tia Die Begin

Team Arsitektur
PT PERENTJANA DJAJA

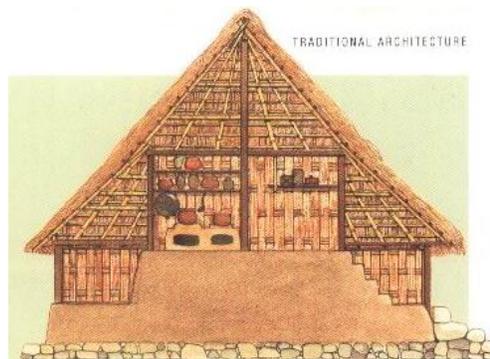
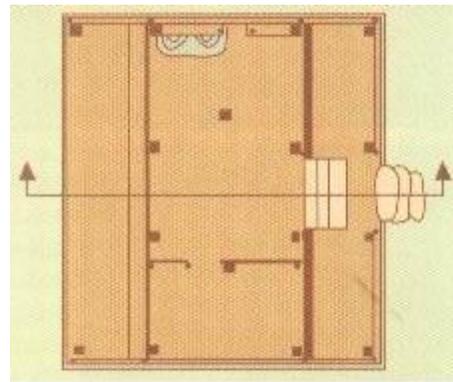
TAHUN 2017

BAGIAN I

IDEA KONSEPSI ARSITEKTURAL DI KAWASAN MANDALIKA RESORT

A. RUMAH TRADISIONAL SASAK SEBAGAI BASIS IDEA

Rumah tradisional Suku Sasak berdenah persegi, tidak berjendela dan hanya memiliki satu pintu dengan pintu ganda yang telah diukir halus. Di bagian dalam, tidak terdapat tiang-tiang penyangga atap. Bubungan atapnya curam, terbuat dari jerami yang memiliki ketebalan kurang lebih 15 centimeter. Atap itu sengaja dibiarkan menganjur ke bagian dinding dasar yang hampir menutupi bagian dinding. Dinding terdiri dari dua bagian, bagian tengah yang menyatu dengan atap dibuat dari bambu, bagian bawah dibuat dari campuran lumpur, dan jerami yang permukaannya telah dipelitur halus.



Rumah juga digunakan terutama untuk tempat tidur dan memasak. Untuk kegiatan memasak, bagian dalam rumah berisi tungku yang berada di sisi sebelah kanan yang dilengkapi rak-rak untuk menyimpan dan mengeringkan jagung. Kayu bakar disimpan di belakang rumah, kadang juga disimpan di bawah panggung



LUMBUNG PADI

Bangunan ini memiliki atap berbentuk “topi” yang ditutup ilalang. Empat tiang besar menyangga tiang-tiang melintang di bagian atas tempat kerangka utama dibangun. Bagian atas penopang kayu kemudian menguatkan rangka-rangka bambunya yang semua bagiannya ditutupi ilalang. Untuk mencegah hewan pengerat masuk. Piringan kayu besar yang mereka sebut *jeleprens*, disusun di bagian atas puncak tiang dasarnya.



BALAI PERTEMUAN

Berugaq Sekenam merupakan bangunan yang berbentuk persegi panjang tanpa dinding, Penyangga tiang sebanyak enam buah dari kayu, Bambu dan alang-alang sebagai atapnya, dan berada di bagian belakang rumah. Sekenam biasanya digunakan sebagai tempat belajar mengajar tata krama, penanaman nilai-nilai budaya dan sebagai tempat pertemuan internal keluarga.



KANDUNGAN NILAI BUDAYA

Atap rumah tradisional Sasak didesain dengan ketinggian relatif rendah dengan pintu berukuran kecil), bertujuan agar tamu yang datang harus merunduk. Sikap merunduk merupakan sikap saling hormat menghormati dan saling menghargai antara tamu dengan tuan rumah. Arah dan ukuran yang sama rumah adar Suku Sasak menunjukkan bahwa masyarakat hidup harmonis. Sedangkan undak-undakan (tangga) tingkat tiga mempunyai pesan bahwa tingkat ketakwaan ilmu pengetahuan dan kekayaan tiap manusia tidak akan sama. Diharapkan semua manusia menyadari kekurangan dan kelebihan yang dimiliki, karena semuanya merupakan rahmat Tuhan

B. GAGASAN ARSITEKTURAL

1. TRANS ARCHITECTURE / ARCHITECTURE EVENT

Konsep arsitektur kontemporer / masa kini paralel dengan arsitektur terdahulu sebagai ekspresi kesejamaan yang dikatakan oleh filsuf Jacques Derrida sebagai *the Architecture Event*, yaitu gubahan arsitektural yang memasukkan berbagai unsur untuk bersinergi demi membentuk suatu peristiwa kota (Benard Tschumi menyebutnya Event-Cities).

Filsuf Derrida memberi guide unsur-unsur pembentuk *Architecture Event* dengan mengkombinasikan keenam kriteria: **a. sequences, b. the open-serialize, c. narrative, d. cinematic, e. the drama, and f. the choreography.**

2. KATA KUNCI KONSEP ARSITEKTURAL

A. Arsitektur Tradisional Lombok

- Arsitektur yang *humble* dan mengangkat nilai-nilai sosial bermasyarakat. Memanfaatkan material-material alami yang menjunjung lokalitas Lombok

B. Trans Architecture/ Architecture Event

- Konsep arsitektur kontemporer / masa kini paralel dengan arsitektur terdahulu
- Menampilkan arti baru pada bangunan lama
- Menampilkan hubungan yang harmonis antara modernitas dengan nilai-nilai terdahulu.

C. Architecture Resort

- Memanfaatkan semaksimal mungkin potensi lokasi yang ada.
- Menghadirkan kesan nyaman, baik suasana, maupun sirkulasi kawasan
- Tersedia berbagai macam fasilitas yang menunjang terjadinya kegiatan wisata.
- Sebagai daya tarik kawasan yang dapat menarik pengunjung untuk menikmati tujuan wisata tersebut.

BAGIAN II

PENERAPAN KONSEP ARSITEKTUR

“THE THING IN-ORDER-TO”.

Usai mendalami keunggulan-keunggulan alam serta budaya di lokasi Kawasan Resort Mandalika di Lombok Tengah, maka diusulkan konsep arsitektur Kawasan Mandalika Resort pada dasarnya merupakan upaya menerjemahkan sebuah “tempat” sebagai sesuatu yang bersifat umum, yaitu sebagai “*a thing*”, menjadi sesuatu yang dapat ditetapkan perwujudannya, yaitu “*the thing in-order-to*”. Untuk itu diperlukan pemahaman terhadap 3 dimensi arsitektural yang harus ditampilkan, yaitu:

1. Sosok Bangunan Gedung.
2. Ragawi Bangunan Gedung.
3. Teknika Bangunan Gedung.

Tiap dimensi tersebut mengandung sejumlah faktor yang mempengaruhi upaya perwujudan tersebut di atas sebagai akibat dari sejumlah aspek yang terkandung dalam tiap faktor tadi. Adapun rinciannya adalah sebagai berikut:

1. SOSOK BANGUNAN GEDUNG.

Faktor yang mempengaruhi perwujudan sosok bangunan gedung adalah:

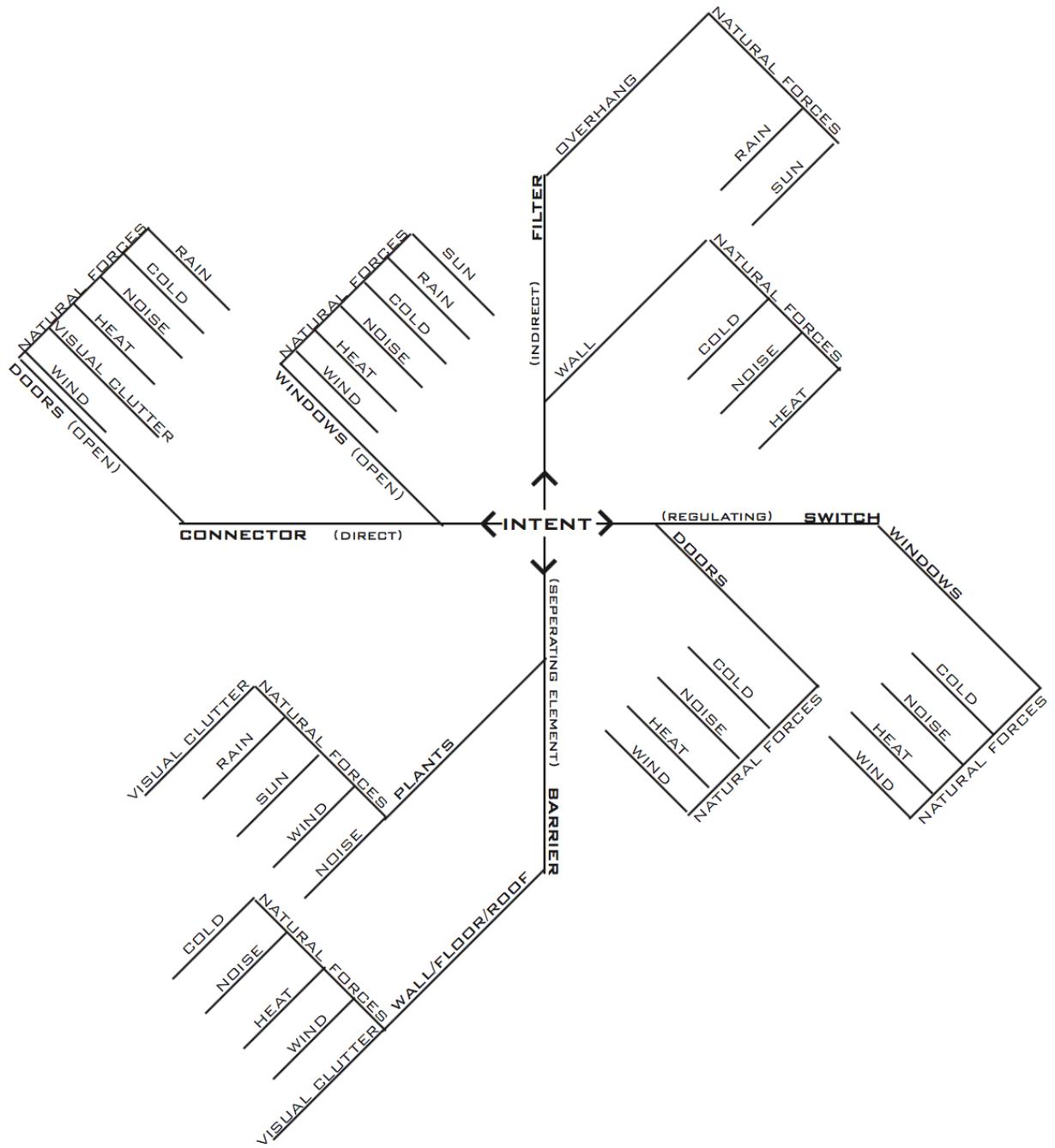
- Fisik Lingkungan-Bina.
- Fungsional Bangunan Gedung.
- Sosial-Budaya Setempat.

1.1.FAKTOR FISIK LINGKUNG-BINA

Aspek dalam faktor fisik lingkungan-bina yang perlu diperhatikan adalah:

- 1.1.a. Penyaring (*filter*) lingkungan-bina.
- 1.1.b. Penghubung (*connector*) lingkungan-bina.
- 1.1.c. Penghalang (*barrier*) lingkungan-bina.
- 1.1.d. Pengalih (*switch*) lingkungan-bina.

Besar-kecilnya perhatian pada masing-masing aspek tersebut ditentukan berdasarkan keterarahan (*intention*) yang dikandung dalam tiap tapak terkait. Adapun skemanya adalah sebagai berikut:



1.1.a. Aspek Penyaring (*filter*) Lingkung-bina.

Aspek ini pada hakekatnya merupakan upaya mewujudkan *privacy* di dalam tapak pembangunan dengan perantaraan unsur lanskap maupun elemen bangunan gedung.



1.1.b. Aspek Penghubung (*connector*) Lingkung-bina.

Aspek ini pada hakekatnya merupakan upaya mewujudkan keterkaitan antara zonasi publik, semi-publik dan privat di dalam tapak pembangunan dengan perantara unsur lanskap maupun elemen bangunan gedung.



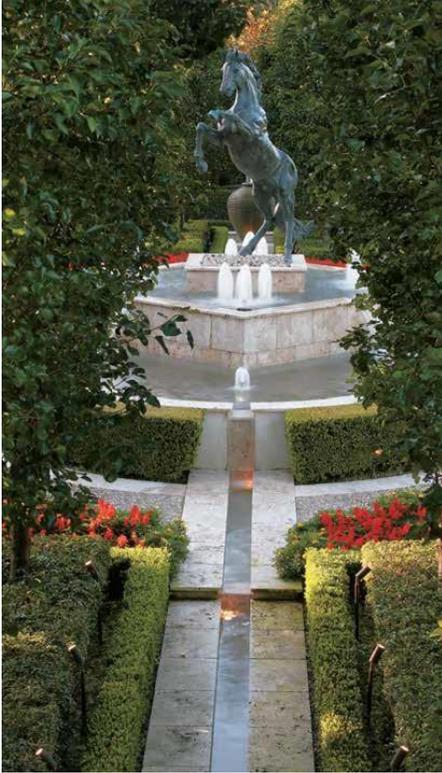
1.1.c. Aspek Penghalang (*barrier*) Lingkung-bina.

Aspek ini pada hakekatnya merupakan upaya membedakan area yang melayani (*services*) dari area yang dilayani (*served*) di dalam tapak pembangunan melalui berbagai teknik penandaan dengan perantara unsur lanskap maupun elemen bangunan gedung.



1.1.d. Aspek Pengalih (*switch*) Lingkungan-bina.

Aspek ini pada hakekatnya merupakan upaya mewujudkan peralihan dari satu suasana ke suasana berikutnya di dalam tapak pembangunan, baik secara perlahan maupun spontan, dengan perantara unsur lanskap maupun elemen bangunan gedung.



FAKTOR FUNGSIONAL LINGKUNG-BINA

Aspek dalam faktor fungsional lingkung-bina yang perlu diperhatikan adalah:

1.2.a. Fungsi keruangan (*spatial*) lingkung-bina.

1.2.b. Fungsi topologi lingkung-bina.

1.2.c. Fungsi dinamika karakter lingkung-bina

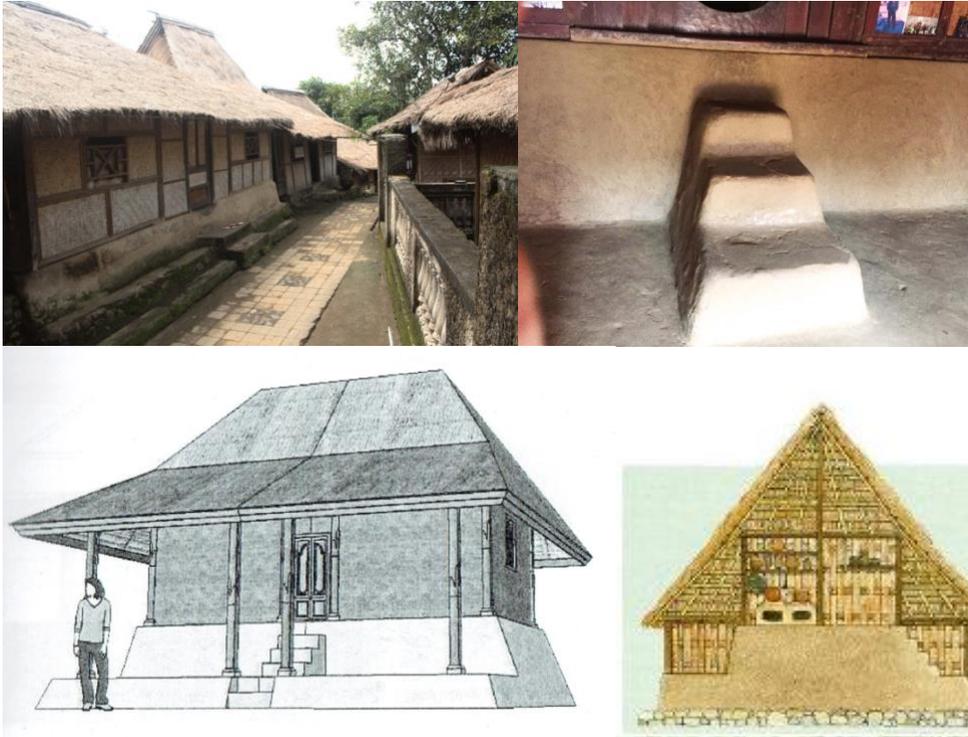
1.2.a. Aspek Fungsi Keruangan (*spatial*) Lingkung-bina.

Aspek ini pada hakekatnya merupakan upaya memahami ruang yang terbentuk pada permukiman masyarakat Lombok Selatan, baik ruang-luar maupun ruang-dalam, untuk direvitalisasikan pada perancangan bangunan gedung modern di tapak yang bersangkutan.



1.2.b. Aspek Fungsi Topologi Lingkung-bina.

Aspek ini pada hakekatnya merupakan upaya mewujudkan hirarkhi ruang-luar dan ruang-dalam melalui perbedaan tinggi permukaan tanah pada permukiman masyarakat Lombok Tengah, untuk direvitalisasikan pada perancangan bangunan gedung modern



1.2.c. Aspek Fungsi Dinamika Karakter Lingkung-bina.

Aspek ini pada hakekatnya merupakan upaya mengenali berbagai pola ruang-luar di permukiman masyarakat Lombok Selatan, untuk direvitalisasikan pada perancangan bangunan gedung modern di tapak yang bersangkutan.

FAKTOR SOSIAL-BUDAYA SETEMPAT

2. RAGAWI BANGUNAN GEDUNG.

Faktor yang mempengaruhi perwujudan ragawi bangunan gedung adalah:

- Elemen Bangunan Gedung.
- Hubungan Antar-elemen Bangunan Gedung.
- Struktur Formal Bangunan Gedung.
- Tampilan Bangunan Gedung.

2.1.FAKTOR ELEMEN BANGUNAN GEDUNG

Aspek dalam faktor elemen bangunan gedung yang perlu diperhatikan adalah:

- 2.1.a. Massa Bangunan Gedung.
- 2.1.b. Ruang pada Bangunan Gedung.
- 2.1.c. Permukaan Bangunan Gedung.

2.1.a. Massa Bangunan Gedung

Aspek ini pada hakekatnya merupakan upaya menampilkan citra massa tunggal berbentuk 4 persegi panjang yang utuh dan mandiri, serta saling terpisah satu-sama-lainnya pada bangunan gedung vernakular di Lombok; untuk ditampilkan-kembali pada pembangunan gedung modern di tapak yang bersangkutan

2.1.b. Ruang pada Bangunan Gedung

Aspek ini pada hakekatnya merupakan upaya menampilkan karakteristik gubahan ruang pada bangunan gedung vernakular di Lombok Selatan, untuk ditampilkan kembali pada pembangunan gedung modern di tapak yang bersangkutan.

2.1.d. Permukaan Bangunan Gedung

Aspek ini pada hakekatnya merupakan upaya menampilkan citra teknik bangunan gedung vernakular di Lombok Selatan, untuk ditampilkan kembali pada perancangan bangunan gedung baru di tapak pembangunan

FAKTOR HUBUNGAN ANTAR-ELEMEN BANGUNAN GEDUNG

Aspek dalam faktor elemen bangunan gedung yang perlu diperhatikan adalah:

- 2.1.e. Jarak Antar-Bangunan Gedung (*Proximity*).
- 2.1.f. Pengurungan Pada Bangunan Gedung (*Closure*).
- 2.1.g. Inter-penetrasi Pada Bangunan Gedung.
- 2.1.h. Sistem Koordinat Pada Bangunan Gedung (*Coordinate System*)

2.2.a. Jarak Antar-bangunan Gedung (*Proximity*)

Aspek ini pada hakekatnya merupakan pemahaman atas upaya menjaga setiap fungsi di dalam bangunan gedung terhadap gangguan dari fungsi di dalam bangunan gedung lainnya pada permukiman vernakular masyarakat Lombok Selatan. Selanjutnya, pemahaman tersebut dapat diterapkan kembali pada pembangunan gedung modern di tapak yang bersangkutan.

2.2.b. Pengurungan Pada Bangunan Gedung (*Closure*)

Aspek ini pada hakekatnya merupakan pemahaman atas upaya menjaga *privacy* setiap fungsi di dalam bangunan gedung. Selanjutnya, pemahaman tersebut dapat diterapkan kembali pada pembangunan gedung modern di tapak yang bersangkutan.

2.2.c. Inter-penetrasi Pada Bangunan Gedung.

Aspek ini pada hakekatnya merupakan pemahaman atas tata-cara menghubungkan berbagai aktivitas dalam permukiman vernakular masyarakat Lombok Selatan tanpa saling-mengganggu dan tetap menjaga *privacy* setiap fungsi di dalam bangunan gedung. Selanjutnya, pemahaman tersebut dapat diterapkan kembali pada pembangunan gedung modern di tapak yang bersangkutan.

2.2.d. Sistem-koordinat Pada Bangunan Gedung (*Coordinate System*)

Aspek ini pada hakekatnya merupakan pemahaman atas tata-cara meletakkan bangunan-bangunan gedung dalam permukiman vernakular masyarakat Lombok Selatan. Selanjutnya, pemahaman tersebut dapat diterapkan kembali pada pembangunan gedung modern di tapak yang bersangkutan.

2.2.FAKTOR STRUKTUR FORMAL BANGUNAN GEDUNG

Aspek dalam faktor hubungan antar-elemen bangunan gedung yang perlu diperhatikan adalah:

- 2.2.a. Elemen Utama & Pendukung.
- 2.2.b. Artikulasi & Hirarki.
- 2.2.c. Variasi & Fleksibilitas.

2.3.a. Elemen Utama & Pendukung

Aspek ini pada hakekatnya merupakan pemahaman atas sistem struktur dan konstruksi bangunan gedung vernakular Lombok Selatan. Selanjutnya, pemahaman tersebut dapat diterapkan kembali pada pembangunan gedung modern di tapak yang bersangkutan.

2.3.b. Artikulasi & Hirarki.

Aspek ini pada hakekatnya merupakan pemahaman atas sikuens dalam penataan permukiman vernakular masyarakat Lombok Selatan. Selanjutnya, pemahaman tersebut dapat diterapkan kembali pada pembangunan gedung modern di tapak yang bersangkutan.

2.3.c. Variasi & Fleksibilitas

Aspek ini pada hakekatnya merupakan pemahaman atas berbagai variasi tata-letak bangunan gedung dalam penataan permukiman vernakular masyarakat Lombok Selatan. Selanjutnya, pemahaman tersebut dapat diterapkan kembali pada pembangunan gedung modern di tapak yang bersangkutan.

2.3.FAKTOR TAMPILAN BANGUNAN GEDUNG

Aspek dalam faktor hubungan antar-elemen bangunan gedung yang perlu diperhatikan adalah:

- 2.3.a. Sintaks.
- 2.3.b. Pragmatika.
- 2.3.c. Sistem Perlambangan.

2.4.a. Sintaks.

Sintaks adalah hubungan antar komponen dalam rangka membentuk pola tertentu yang dapat dipahami dengan mudah. Dengan prinsip yang sama, sintaks pada perancangan bangunan gedung berarti hubungan antara pintu, jendela, dinding, lantai dan langit-langit dan komponen lainnya pada bangunan gedung terkait dalam rangka membentukrangkaiannya yang mudah dipahami.

Pada bangunan gedung vernakular Lombok Selatan, aspek sintaks yang perlu dipelajari adalah hubungan antara komponen pintu, jendela, dinding, lantai dan langit-langit dan ragam-hiasnya supaya tidak terjadi salah penempatan yang tidak dapat diterima masyarakat setempat.

2.4.b. Pragmatika

Pragmatika adalah hubungan fungsional antar komponen semata-mata berdasarkan kepraktisannya. Dengan prinsip yang sama, pragmatika pada perancangan bangunan gedung berarti hubungan fungsional antara pintu, jendela, dinding, lantai dan langit-langit dan komponen lainnya pada bangunan gedung semata-mata demi kepraktisannya. Pada bangunan gedung vernakular Lombok Selatan, aspek pragmatika yang perlu dipelajari adalah berbagai solusi praktis terkait infra-struktur lingkungan-bina permukiman vernakular masyarakat Lombok Selatan, sebagai inspirator dalam pembangunan gedung baru di tapak yang bersangkutan.

2.4.c. Sistem Perlambangan

Sistem perlambangan adalah pola atau mekanisme pemakaian ragam-hias tertentu untuk merepresentasikan maksud dan tujuan tertentu di luar keberadaannya sebagai sebuah objek/benda ragawi. Dengan prinsip yang sama, sistem perlambangan pada bangunan gedung berarti pemakaian bangunan gedung tersebut untuk merepresentasikan maksud dan tujuan tertentu di luar keberadaannya sebagai sebuah bangunan gedung. Pada bangunan gedung vernakular Lombok Selatan, sistem perlambangan yang perlu dipelajari adalah pemakaian ragam-hias tertentu pada lokasi dan posisi tertentu di bangunan gedungnya, serta maksud dan tujuan pemakaian dan penempatan tersebut dalam rangka menjadi inspirator bagi pembangunan gedung baru di tapak yang bersangkutan.

3. TEKNIKA BANGUNAN GEDUNG.

Faktor yang mempengaruhi teknik bangunan gedung adalah:

- Teknik Gubahan Massa.
- Semantika Gubahan Massa.

3.1.FAKTOR TEKNIK GUBAHAN MASSA

Aspek dalam faktor hubungan antar-elemen bangunan gedung yang perlu diperhatikan adalah:

- 3.1.a. Sistem Gubahan Massa Masif.
- 3.1.b. Sistem Gubahan Massa Kerangka.

3.1.a. Sistem Gubahan Massa Masif.

Tidak ada yang dapat dipelajari tentang aspek ini pada bangunan gedung vernakular Lombok Selatan karena tidak ada contohnya. Pemakaian sistem gubahan massa masif pada pembangunan gedung modern di tapak Kawasan Mandalika Resort dengan demikian merupakan tuntutan masa kini.

3.1.b. Sistem Gubahan Massa Kerangka

Bangunan gedung vernakular Lombok pada dasarnya merupakan produk sistem gubahan massa kerangka. Mempelajari karakteristik prinsip serta hakekatnya merupakan jalan untuk menampilkan kembali citra arsitektur setempat pada Kawasan Mandalika Resort.

3.2.FAKTOR SEMANTIKA GUBAHAN MASSA

Aspek dalam faktor hubungan antar-elemen bangunan gedung yang perlu diperhatikan adalah:

3.2.a. Hubungan Ikonik.

3.2.b. Hubungan Kolektif/Konvensional.

3.2.a. Hubungan Ikonik

Aspek ini pada hakekatnya merupakan pemahaman atas berbagai variasi hubungan sintaksis antar-komponen bangunan gedung. Pada bangunan gedung dalam permukiman vernakular masyarakat Lombok Selatan, variasi hubungan ikonik ini ditandai pilihan pada pemakaian ragam-hiasnya. Selanjutnya, pemahaman tersebut dapat diterapkan kembali pada pembangunan gedung modern di tapak yang bersangkutan.

3.2.b. Hubungan Kolektif/Konvensional

Aspek ini pada hakekatnya merupakan pemahaman atas pengulangan hubungan ikonik pada bangunan gedung dengan fungsi sama atau sejenis, juga dengan wujud yang sama atau sejenis. Selanjutnya, pemahaman tersebut dapat diterapkan kembali pada pembangunan gedung modern di tapak yang bersangkutan.

BAGIAN III PANDUAN ARCHITECTURAL RDGL (RESORT DESIGN GUIDELINES)

Perencanaan Master Plan Kawasan Mandalika Resort meliputi RDGL- Resort Design Guidelines, yaitu berupa pedoman desain serta mekanisme pelaksanaannya, termasuk menetapkan parameter desain untuk desain arsitektur bangunan dan serat perencanaan ruang dalam kawasan resort. Tema desain resor harus ditetapkan terlebih dahulu oleh perancang dan akan diterapkan secara konsisten dalam bagian ini.

Sesuai dengan usulan awal, Kawasan Mandalika Resort akan diusung dengan Tema: *Trans Architecture* atau *Architecture Event* sebagaimana dikatakan oleh filsuf Derrida, 2007(Perentjana Djaya, 2016). Demi untuk menemukan konsepsi Maha Karya arsitektur yang unggul bagi kawasan ini, maka perlu keterpaduan tema arsitektur yang berselaras dengan *zeitgeist* – spirit zamannya, yaitu *Post-Modern Architecture*. Adapun strategi pendekatan untuk menciptakan gubahan itu melalui cara eksplorasi yang merujuk 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*.

Dengan diusulkannya *Trans Architecture* atau *Architecture Event* sebagai tema bagi Kawasan Mandalika Resort ini, maka tema tersebut akan menjadi ruh yang menjiwai seluruh Pedoman Desain (RDGL) termasuk menetapkan standar estetika dan fungsional untuk pembangunan di Mandalika Resort.

LEGENDA PUTRI MANDALIKA SEBAGAI *STORYLINE*

Sebelum melangkah pada tahapan detil dari Pedoman Desain (RDGL), perlu disampaikan terlebih dahulu terkait terminology kata *mandalika*. Kata *mandalika* ini telah dikenal oleh masyarakat Lombok secara luas, yang dikaitkan dengan kisah tragis legenda *Putri Mandalika*, seorang putri jelita yang memilih untuk bersatu dengan lautan demi menjaga keutuhan masyarakat Lombok yang hampir terbelah saat dirinya dipinang oleh beberapa pangeran yang bersiap untuk berlaga demi memperebutkannya. Narasi ini bahkan telah divisualkan sebagai sebuah *narrative sculpture* di pantai Kuta Lombok. Berupa sosok putri berbusana kain kebaya khas Lombok yang tengah bersiap menyebarkan diri ke laut Kuta, sementara di belakangnya divisualkan tiga sosok pangeran yang berusaha mengejanya.



Fig.1. *Narrative Sculpture Putri Mandalika dan Tiga Pangeran* di Pantai Kuta Lombok (Sumber:)

Kata *mandalika*, menurut Peter Salim diartikan sebagai *sebutan*, atau jabatan kepala daerah (seperti adipati atau gubernur), dan juga untuk menyebut tumbuh-tumbuhan yang pohon dan buahnya termasuk jenis pohon dan buah timbil (*artocarpus rigida*). *Artocarpus rigida* menurut peneliti Mychell Dendiko Pratangga dalam *Isolation And Modification Of Artonin-E Compound From Artocarpus Rigida Using Alcl3* adalah termasuk jenis *Artocarpus* dari species of *Moraceae* family yang disebut sebagai *Kenangkan* atau *kenanga*. Tumbuhan yang dipercayai berkhasiat sebagai obat antibiotic dan penyembuh kanker ini banyak ditemukan di Kampung Keputran Pringsewu, Sukoharjo. (<http://digilib.unila.ac.id/116/3/ABSTRACT.pdf>). Pernyataan itu dipertegas oleh penelitian dari Tati Suhartati, dkk dari Jurusan Kimia Universitas Lampung berjudul *Artonin O,a Xanthone Compound from Root Wood of Artocarpus Rigida*. (www.orientjchem.org/vol32no5/artonin-o-a-xanthone-compound-f...).

Adapun kata *mandalika*, menurut *oral history* dari masyarakat Lombok, merupakan nama bunga berwarna merah yang dijumpai di sekitar kawasan kecamatan Pujut Kabupaten Lombok Tengah. Secara morfologis, bunga yang disebut sebagai *bunga mandalika* yang berwarna kemerahan itu menyerupai *bunga kenanga* yang berwarna kuning kehijauan. Warna kemerahannya menyerupai warna merah cabe (*lombok* bhs. Jawa)



Fig. Morfologi *bunga Mandalika* dan *bunga Kenanga*

Bila dirunut secara imliah, *bunga Kenanga* berasal dari bahasa latin *Cananga odorata* sejenis bunga yang dikenal sebagai bunga kenanga biasa atau *camrophylla*, dan *genuine* yang dikenal sebagai kenanga dari Filipina atau *ylang-ylang*. Dikenal juga sejenis kenanga perdu (*Cananga odorata fruticosa*). Tumbuhan ini bisa tumbuh hingga lebih dari 5 meter per tahun, bahkan mampu mencapai tinggi 12 meter. Struktur batang pohonnya lurus dan keras, sehingga ia cocok sebagai bahan peredam suara (akustik).

Tumbuhan kenanga jenis ini sangat bergantung pada sinar matahari dan tanah yang asam. Daunnya lentur panjang, halus dan berkilau. Bunganya berwarna hijau kekuningan. Ada juga yang berwarna semu dadu namun jarang dijumpai. Bunganya menggelung seperti bentuk bintang laut dan ia mengandung minyak biang atau cananga oil yang wangi. Bunga Kenanga jenis ini merupakan tumbuhan asli Indonesia. (Wikipedia, 27 December 2016). Besar kemungkinan berdasar morfologinya antara *bunga Mandalika* dan *bunga Kenanga* merupakan spesies yang sama, dan berdasar sifat dasarnya yang mengandung khasiat serta berbau wangi itu, maka sangatlah layak bila nama sang bunga itu diangkat menjadi sebuah nama seorang Puteri Jelita, Mandalika.

Analog dengan penuturan di atas tentang morfologi, sifat, serta diangkatnya nama *mandalika* sebagai nama seorang Putri yang memiliki kisah yang sudah membumi dengan pulau Lombok, maka Kisah *Putri Jelita Mandalika*-pun akan diangkat sebagai *storyline* untuk membentuk karya *Architecture Event* di Kawasan Mandalika Resort yang akan menjadi spirit desain secara keseluruhan yang kelak akan dapat terwujud berdasar ke-enam kriteria yaitu; a. *sequences*, b. *the open-serialize*, c. *narrative*, d. *cinematic*, e. *the drama*, and f. *the choreography*.

Untuk dapat mewujudkan Pedoman Desain (DDGL) Kawasan Mandalika Resort ini, maka perlu sebuah kesepakatan di awal secara bersama-sama bahwa semua standar desain yang berlaku untuk Master Plan yang kelak akan tertuang dalam Pedoman Desain (RDGL) ini, akan menjadi basis rancangan yang dikelola oleh Pengelola Kawasan dalam hal ini ITDC, untuk kemudian menjadi rumusan seluruh persyaratan bagi seluruh proses pengajuan desain dan bahan yang akan disampaikan oleh para mitra investor, seta konsultan lain dalam menginterpretasi Kawasan Mandalika Resort.

A. TINJAUAN UMUM

a. Kisah Legenda Putri Mandalika sebagai Storyline Kawasan Resort

Di saat tema Kisah Legenda *Putri Jelita Mandalika* telah diterapkan sebagai storyline di Kawasan Mandalika Resort, maka perlu difokuskan beberapa kegiatan rekreasi *outdoor*/luar maupun *indoor*/ dalam ruangan yang mampu menciptakan suasana serta *sense of place* yang khas senafas dengan Kisah Legenda *Putri Jelita Mandalika*.

Sense of place terkait kisah legenda itu dapat dirancang sejak awal perencanaan kawasan, situs dan arsitektur yang bersumber pada;

- Kegiatan-kegiatan yang terkonsentrasi oleh interaksi pengunjung ke dalam suatu kawasan/ruang diidentifikasi, seperti *plaza* atau *mall* di kawasan resor
- Menggali dan mengkomposisikan fitur alam serta warisan budaya daerah sebagai kekayaan kawasan resort
- Mengkaitkan lingkungan dengan bangunan, ruang dan struktur melalui unsur-unsur arsitektural (besaran skala, desain dan bahan material);
- Menggubah kisah legenda *Putri Jelita Mandalika* menjadi beberapa fragmen sebagai sub tema atas venue-venue/ fasilitas kawasan/ *amenity core* Kawasan Mandalika Resort.
- Memvisualkan kisah legenda *Putri Jelita Mandalika* menjadi gambar/sketsa penjelasa tentang figure/sosok *Putri Jelita Mandalika* termasuk atribut, kostum, kedaton, ornamen dan hal lain-lainnya untuk dapat diidentifikasi dan dikembangkan sebagai ikon kawasan resor, desain arsitektur, signage, hingga desain souvenir secara terintegrasi.
- Dalam persiapan menjadi Destinasi Wisata Unggulan secara internasional maka, secara terintegrasi Pengelola Kawasan ITDC diharapkan secara bersamaan juga mempersiapkan ketersediaan SDM dan *product knowledge* terkait kisah legenda *Putri Jelita Mandalika* berupa;
 - a. Konsep *sendratar* secara serial/fragmen sebagai tarian tradisi (baru) yang diciptakan untuk menyambut tamu sejak dari gerbang utama kawasan dan/ dari Bandara Praya, secara sekuens menuju ke hall utama Convention Center
 - b. Konsep *Mandalika Carnaval* dan *Festival* untuk mengisi event-event akbar di Kawasan Mandalika secara post-modern di beberapa titik di Kawasan Resort.
 - c. Mempersiapkan konsep buah tangan khas Mandalika
 - d. Mempersiapkan *Augmented Reality* kisah legenda *Putri Jelita Mandalika* termasuk pengadaan film animasi, video mapping untuk mengisi ruang-ruang di kawasan resor.
 - e. Mengajak masyarakat luas khususnya sastrawan/wati Lombok untuk menggubah puisi, prosa, cerita, buku, novel, dan riset untuk pengkayaan Kawasan Mandalika Resort.
 - f. Menggubah *interactive game Putri Jelita Mandalika* dalam gadget menyerupai *Pokemon*.

2. Karakteristik Bentang Alam Kawasan Mandalika Resort

Saat melakukan kunjungan awal di *Kawasan Mandalika Resort* yang terkesan adalah sebuah kawasan destinasi pariwisata yang memiliki karakteristik bentang alam yang khas, yaitu perpaduan alam perbukitan hijau, dengan lautan lepas, serta bentukan alam yang berupa *lagoon*/

laguna yang unik, ditambahkan dengan warisan tak benda budaya agama Hindu/Jawa Kuno akibat terdesaknya sekelompok masyarakat dari kerajaan Karangasem Bali.

Keunikan yang menonjol adalah masyarakat muslim dengan ditengarai oleh sejumlah masjid di kota Lombok. Keunikan-keunikan ini akan menjadi kekayaan dari Kawasan Mandalika Resort di Lombok yang tidak dimiliki oleh daerah lain di Indonesia.

Beberapa upaya untuk meningkatkan karakter keseluruhan Mandalika Resort diusulkan dengan mengembangkan konsep Land Art berdasar pustaka sbb:

3. Konsep Land Art berbasis Kitab Orang Sasak untuk Kawasan Mandalika Resort

Art Land adalah konsep baru dalam merancang kawasan pariwisata, melalui cara menempatkan suatu karya seni berupa patung tinggi, atau sesuatu yang monumental sebagai titik anchor. (Wiki, 2016). Kawasan Mandalika Resort dapat diperkaya menjadi kawasan *Art Land* dengan menambahkan gubahan-gubahan karya seni yang *Moslem Friendly* seperti pembangunan tugu minareth yang tinggi, menara mercusuar, pembangunan underwater structure, underwater resort/hotel dll.

Berdasar tulisan sejarawan Muhammad Fadri, *Berita Asing tentang Orang Sasak-Lombok dalam Hubungannya dengan Laut dan Keberadaan Mereka*. Fadri mengungkapkan bahwa dalam kitab-kitab *Jati Sware*, *Purwe Daksine*, *Hikayat Nur Muhammad*, dan kitab-kitab *Adat Telu Sasak* terungkap orang Sasak yang berlayar hingga mencapai pulau Salura. Salura, merupakan dataran sebelah Timur Sumba sebagai satu dari enam pecahan daratan besar di masa lalu yang dinamai; pulau Pasir, pulau Batara, pulau Kambing, pulau Lam[u], pulau Sikka dan pulau Salura. (Fadri, 2016).

Salura merupakan yang istimewa, karena ia juga bermakna sebagai konsep yang berarti “persiapan” untuk menjadi pemimpin Sasak. Salura selalu dikaitkan dengan *kerandangan* (niat untuk mengawali perbuatan) dan *sekaroh* (mengenali diri) yang berada di daratan yaitu di Lombok. Pengenalan konsep perjalanan spiritual ini penting bagi orang Sasak. Diceritakan bahwa, di Salura terdapat sebuah bukit yang sacral dan tak banyak yang berani ke sana, di lerengnya terdapat gua. Gua ini menyimpan barang berharga seperti; pedang, gangsir (dari batu), dan tempat main *ciwe* (sejenis dakon di Jawa) yang berukuran raksasa, sebesar tempat tidur. Posisi *gangsir* dan *ciwe* tertata berderet. Di bawah lereng itu terdapat makam ksaria *Balang Kesimbar*. Dan di selatan makam terdapat *pituq lingkup* (tujuh sumur) yang berkhasiat sebagai obat. Keunikan lain dari tujuh sumur itu adalah bentuknya yang bersegi sembilan.

Ilmu perbintangan yang dikenal orang Sasak, antara lain; a. bintang Rowot atau Pleides yang masuk rasi Taurus sebagai petunjuk pemahaman waktu, b. bintang Tenggara atau bintang Orion sebagai petunjuk arah di darat dan lautan, termasuk arah kiblat. Orang Sasak pun mencipta sampan untuk mengarungi lautan yang berbeda desain dengan milik orang Bugis. Sampan orang Sasak Sampan orang Sasak berbentuk lengkung lancip lebih laku dan lebih bisa diandalkan menjangkau daerah jauh.

Sampan Sasak hanya memiliki satu kantir dari bamboo yang diikat pada kayu yang memiliki siku-siku. Satu kantir sebagai lambang *Alif*, yang merepresentasi keyakinan pada Yang Esa dari orang Sasak.

Berbasis ungkapan sastra Sasak, maka Land Art akan memperkaya Kawasan Mandalika Resort secara terintegrasi dengan storyline sebelumnya. Dengan paduan itu maka,

- Menjadikan Mandalika Resor sebagai pusat resor yang berupa pengolahan (a) alam/bukit/tanah, dan (b) area lautan serta (c) mengolah darat dengan massa bangunan dengan terkonsentrasi oleh bentuk arsitektur secara khas yang dikelilingi oleh daerah kepadatan rendah sebagai transisi ke daerah alam;
- Berdasarkan kitab orang Sasak, maka kawasan ini dapat menjadi pusat pariwisata yang *Moslem Friendly* dengan mengubah Land Art dengan memvisualkan/menafsir kembali isi kitab tentang keberadaan pulau Salura yang memiliki *pituq lingkuq* (tujuh sumur) berkhasiat, tatanan *gangsir* dan *ciwe* (dakon seukuran tempat tidur).
- Dan berdasarkan storylines tentang kisah legenda Putri Mandalika, seluruh elemen desain dipertalikan menjadi suatu kawasan pariwisata yang dirancang secara sekuens semua plaza, venue, fasilitas, *arcade*, semua artikulasi fisik terkecil sek=jak pintu gerbang hingga detail arsitektur
- Penciptaan pedoman desain (RDGL) yang memandu mekanisme keberlanjutan dan mengarahkan pembangunan bangunan;
- Pedoman perancangan bentuk arsitektur bangunan yang akan dibangun di kawasan berdasar bentuk arsitektur ‘baru’ yang khas Mandalika dengan memadukan bentuk-bentuk, warna dan bahan lokal;
- Mengubah sebuah kehadiran Land Art berupa landmark dan lanskap yang berkarakter kuat sebagai ikon kawasan
- Gubahan area pejalan kaki yang nyaman dan sehat serta pengurangan kendaraan lalu lintas dan kebutuhan parkir kebutuhan, dengan pertimbangan pada titik-titik kruisal terkait zona-zona favorit dan zona sacral untuk menghindari *crossing activities* (missal: Pantai Kuta saat acara Bau Nyale, Liburan Natal dan Tahun Baru, Libur Lebaran, dll)
- Upaya untuk menyertakan keberlanjutan satwa liar dan lingkungan hidup;
- Upaya mempertahankan akses publik ke Hutan Nasional di kawasan
- kesinambungan visual antara struktur, elemen desain tanpa membatasi kreatifitas.
- Keserasian antara pembangunan lingkungan buatan dan yang alami untuk memperkokoh karakter kawasan resor berfokus keindahan bentang alam

2. KONSEP PEDOMAN DESAIN (RDGL)

Pedoman Desain (RDGL) Kawasan Mandalika Resort mencakup review Master Plan yang telah ada di tahun 2009. Di kawasan seluas 1.175 ha di Kecamatan Puji Kabupaten Lombok Tengah Provinsi Nusa Tenggara Barat ini, produk yang diharapkan adalah berupa Resort Design Guidelines (RDGL) dan Covenant Condition and Restriction (CC&R) berupa DED Infrastruktur dan Landscape Design Guidelines (LDGL).

Berikut adalah edoman karakter dan strategi pendekatan desain;

A. Lokasi Destinasi Pusat Resort

Daerah ini memiliki beberapa parasa/ façade/wajah. Aktivitas tinggi yang berorientasi internal mixed-use dengan fasilitas; a. pusat pejalan kaki, b. daerah tepi luar, c. area ruang terbuka dengan atribut alamiah. Di dua destinasi terakhir, komponen lingkungan yang dibangun diharapkan dapat berbaur secara laras dengan lingkungan alam dengan pembangunan tidak berdampak pada lahan publik. Misalnya, tidak akan ada penerangan / lighting dengan sinar lampu yang terang benderang atau *reflektifitas intens*. Intervensi buatan manusia hanya akan ditujukan untuk meningkatkan kualitas alam untuk memberikan kesempatan pengunjung berinteraksi dengan alam.

Di daerah aktivitas tinggi, akan ditingkatkan kepadatan bangunan dengan bentuk arsitektural yang unik, menarik secara bentuk dan detail. Dimungkinkan adanya lampu yang terang, unsur warna, sign system/tanda-tanda, serta tanaman dekoratif dan desain elemen lainnya. (lihat sketsa no. ...)

Di pusat resort harus terjadi hubungan yang intim antara jalan dan bangunan yang mempertimbangkan publik space dan area pejalan kaki. Oleh karena itu, bangunan harus terletak dekat dengan tepi jalan. Rute sirkulasi utama akan menjadi area pejalan kaki yang juga berfungsi untuk akses darurat. Dimungkinkan ada gubahan sebuah plaza yang mudah diakses publik yang dirancang sebagai pusat ritel yang memiliki kemudahan fasilitas-fasilitas seperti lift, daerah snack, diving, hiking dll.

B. Area Residential, Hotel, Convention dan Akomodasi Wisata Khusus

a. Area Residensial

Berupa rumah keluarga tunggal, dan townhomes. Semua residensial, dapat ditambahkan fasilitas rekreasi residensial juga perlu disiapkan, seperti lapangan tenis atau kolam renang, serta penanaman tanaman asli, dan sistem pencahayaan. Khusus area residensial harus memiliki view ke arah alam secara dominan, serta memiliki nuansa lanskap yang terintegrasi secara baik ke dalam lanskap alam yang ada. Desain arsitektur area residensial diharapkan telah mengakomodir pengamanan terhadap bencana gempa dan tsunami dengan menempatkan adanya jalur evakuasi berupa simpul-simpul pertemuan (titik kumpul) yang mudah dan strategis yang terintegrasi dengan desain residensial.

b. Hotel

c. Convention Center

Adapun pengembangan Akomodasi Pariwisata unggulan di Kawasan Mandalika Resort sebagai destinasi pariwisata internasional, perlu mempersiapkan Amenity Core terkait dengan konsep entertainment dan hi-tech accommodation, seperti penciptaan Underwater Hotel setara Maldives, dan Lintasan Moto GP setara Sepang Malaysia.

c. Underwater Hotel

Teknologi material acilic ini telah memungkinkan berbagai impian arsitektural untuk mengekspos keindahan bawah laut. Bahkan memungkinkan sebuah hotel memiliki kamar dengan keelokan alam di bawah laut. Beberapa presedent arsitektur dengan konsep underwater hotel antara lain;

(1) Poseidon Mystery Island

Hotel mewah ini dibuka pertama kali pada September 2008, dibangun pada kedalaman 1000 meter di bawah laut. Rancangan awalnya, berlokasi di daerah terumbu karang Eleuthera di Kepulauan Bahamas, namun batal dan dialihkan ke pulau Katafinga di Kepulauan Fiji. Ada 22 buah kamar hotel dengan luasan 55 m², restoran dan bar bawah laut, perpustakaan, ruang rapat, spa, dan sebuah suite mewah dengan luas 110 m². Harga sewa resort mewah ini sebesar US\$ 30.000 per minggu.

2. Hydropolis Underwater Hotel, Dubai

Hydropolis Underwater Hotel adalah salah satu hotel bawah laut termewah di dunia. Memiliki struktur hotel dengan tiga sekuen; stesen darat (tempat penyambutan para tamu), terowongan penghubung (tamu diangkut dengan kereta api ke ruangan utama hotel), dan 220 kamar hotel mewah. Bangunan ini dibangun seluas 260 hektar di bawah laut, di kedalaman 20 meter dari permukaan Teluk Persia di dekat pantai Jumeira. Dirancang oleh Profesor Roland Dieterle dan ditaksir akan menghabiskan anggaran sebesar US\$ 300 juta.

3. Apeiron Island Hotel, Dubai

Hotel berbintang tujuh (setelah Burj Al Arab) dirancang dengan design futuristik di bawah laut. Berlokasi di 300 meter dari lepas pantai Beirut, Lebanon. Projek Apeiron Island Hotel bernilai USD 350 juta menawarkan restoran bawah air, galeri seni, spa, 438 kamar suite, dan hutan buatan untuk spesies kupu – kupu tropika. Untuk mencapai hotel ini dapat ditempuh dengan dua jalan, dengan kapal pesiar dan helikopter. Tarif kamar resort mewah ini setaraf dengan Burj Al Arab, sekitar US\$ 28.000 per malam.

4. Jules Undersea Lodge

Jules Undersea Lodge menjadi satu-satunya hotel bawah laut di Amerika yang mulai dibuka pada tahun 1986. Hotel ini berlokasi di Key Largo, Florida, tepatnya di dasar Emerald Lagoon. Tetamu dapat merasakan sensasi tidur di 9 meter di dalam dasar laut. Bahkan, tetamu harus menyelam untuk sampai ke kamar mereka. Pihak hotel menyediakan kursus menyelam bagi para tetamu yang ingin belajar.

5. Utter Inn

Utter Inn adalah proyek seni milik Mikael Genberg, yang menawarkan penginapan bawah laut untuk umum di Utter Inn di Danau Mälaren, dekat kota Västerås di Swedia. Untuk sampai ke dalam kemudahan ini, pengunjung harus masuk melalui sebuah rumah kecil bergaya khas Sweden yang terletak di permukaan air. (sumber <http://www.fcsfakta.com/2014/04/5-hotel-dibawah-laut.html>Tuesday, April 29, 2014

Di Indonesia, setelah Sea World di Ancol, yang menggunakan material aclairic dengan eksplorasi kegiatan bernuansa laut, juga terdapat kolam renang di gedung FX di Jl. Sudirman Jakarta, dan di hotel Karebosi Makasar. Keduanya memiliki kolam renang berdinding kaca aclairic yang bagaikan berenang di dalam aquarium.

Sebelum kawasan Mandalika memutuskan untuk mengeksplorasi alam bawah laut sebagai view kamar hotel, sebaiknya mengkaji Maldives Underwater hotel yang berjaya sebelum terjadinya tsunami.

d. Lintas MotoGP dengan metaphor Ukiran Mandalika

Struktur bentang alam di kawasan Mandalika Resort yang berliku-liku, serta berbukit-bukit dengan beberapa laggon dan lautan lepas, sangat potensial sebagai area lintasan Moto GP. Keunikan dari lintasan MotoGP di Kawasan Resort ini dapat diupayakan dengan mengangkat kearifan lokal sebagai daya tarik dunia balap motor ini. Lekukan dan tanjakan Moto GP pada umumnya mengikuti standar internasional tanpa koreografi yang menyertainya.

Area Moto GP di Mandalika, juga akan memasukkan unsur *storyline* Kisah Legenda Putri Mandalika berupa;

- (a) *sequences*,
- (b) *the open-serialize*,
- (c) *narrative*,
- (d) *cinematic*,
- (e) *drama*,
- (f) *choreography*.

Lintasan area Moto GP akan mengambil pola dari ukiran khas Mandalika yang ditemukan pada Rumah Adat di desa Karang Bayan Kecamatan Lingsar Lombok Barat. (lihat fig. no.). Pola ukiran yang berupa sulur-suluran yang meliuk gemulai ini akan menjadi sebuah pola lintasan, yang dapat disaksikan dari udara berupa garis berpola ukir mandalika. Setiap *paddock* akan dinamai dengan nama-nama khas seputar kedaton Mandalika.



Fig. Ukiran pada kiri kanan pintu dan pintu Rumah Adat di Karang Bayan Kecamatan Lingsar Lombok Tengah. Diakui sebagai ukiran khas 'Mandalika' (Akum, 2017)

Penonton VVIP dapat menyaksikan pertunjukkan Moto GP dari atas menara/minareth yang diciptakan khusus untuk itu. Pada pebalap MotoGP akan merasakan bagaikan super star karena akan dilihat setiap ia melintasi lintasan dari arah menara, dan hal ini akan mendorong kuatnya adrenalin para peserta MotoGP karena keberadaan supporter.

Selain dapat menyaksikan lintasan MotoGP, supporter juga dapat menyaksikan seantero kawasan mandalika termasuk cakrawala di laut Selatan. Dan, sebagai awal studi tenrkait MotoGP, akan ditunjukkan kebutuhan program ruang minimal berbasis Bangunan Sirkuit International Sentul, dan studi banding yang ada di Sirkuit Bahrain dan di Sirkuit Sepang.

e. Landmark dan Vista (*Amenity Core*) Kawasan lainnya;

- (1) Lima atau Tujuh Minaret indah yang tertinggi di dunia
- (2) Tujuh Sumur (Underwater Wheels) untuk turis
- (3) Studio Film Alam
- (4) Beberapa sebaran Teater Arena fragmen Sendratari Putri Mandalika
- (5) Panggung Utama Terbuka Sendratari utuh seri Putri Mandalika
- (6) Futuristic Art Center

- (7) Art and Architecture Expo (setara Architecture Bienale) dengan pavilion beberapa Negara
- (8) Pangkalan Diving
- (9) Pangkalan Jumping
- (10) Pangkalan Gantole
- (11) Pangkalan Hiking
- (12) Pangkalan Biking dan sepeda gunung
- (13) Lintasan MotorGP
- (14) Pangkalan Rafting
- (15) Pangkalan Marina
- (16) Pangkalan Layang-Layang
- (17) Fish Farming and Marine Planing
- (18) Kapal Pesiar

C. REVIEW PERENCANAAN MASTER PLAN

Bagian ini memberikan arahan untuk review desain perencanaan Master plan termasuk posisi dan integrasi bangunan dalam lingkungan untuk meminimalkan dampaknya terhadap lingkungan dan batas gangguan.

1. Grading

Tujuan grading yang tepat diharapkan untuk mengintegrasikan bangunan dan perbaikan lokasi/situs ke situs dan cara meminimalkan dampak negatif grading selama konstruksi dan paska proyek selesai. Hal ini penting untuk mempertimbangkan estetika serta kebutuhan pengendalian erosi. Diperlukan tingkat perubahan instructures yang sesuai untuk menanggapi nilai dan integrasi dari unsur-unsur situs buatan dalam Rencana Grading.

Beberapa pertimbangan untuk semua area perencanaan

- Pembuatan transisi kemiringan secara halus
- Potongan dan pengisian lereng tidak melebihi 2:1 gradien. Pengecualian dapat ditoleransi sampai 1:1 gradien
- Untuk area resor gradasi tambahan mungkin disetujui untuk membentuk kembali dan meningkatkan lereng buatan dan tanggul.
- Pertimbangan untuk Lower Density bagi residential dan area akomodasi
- Grading harus terkandung dalam batas-batas yang banyak. Di mana banyak berbatasan lereng perbukitan, grading tidak akan diizinkan tanpa izin / persetujuan dari ITDC
- Potongan dan pengisian tanah harus disimpan ke minimum untuk mengurangi dampak visual. Cut and fill sejauh mungkin untuk mengurangi keluar/masuk tanah
- Minimalkan penggunaan dinding penahan, kecuali yang diperlukan untuk mengurangi banyak gradasi dan melestarikan bentuk lahan alami.
- Bangunan harus dirancang sesuai dengan peran kawasan resor dengan pertimbangan kemudahan untuk mencapai resor atau untuk menemukan plaza utama, baik melalui kontak visual secara langsung dan/atau signage system
- Adanya rancangan Jalan Pedestrian ke Resort Center

- Di pusat resor perlu rute yang melayani terutama pejalan kaki, dan layanan/ akses rute darurat. Standar untuk jalan-jalan merujuk pada standar proteksi kebakaran (Permen PU)
 - Pemilik Retail dapat menempatkan barang di jalan-jalan pejalan kaki atau menggunakan ruang luar.
 - Penggunaan jalan pejalan kaki dan plaza didorong untuk kegiatan seperti makan, tempat duduk di luar ruangan, pertunjukan dan sebagainya.
- Adanya *Bus Shuttle* dengan *Drop-off Area*
- Lokasi *Bus shuttle drop off* berfungsi untuk melayani pejalan kaki dari resor. Daerah drop-off perlu kemudahan akses yang baik. Harus tersedia ruang yang cukup bagi wisatawan untuk menunggu secara nyaman, dengan tempat duduk dan unsur-unsur pelindung.
- Fitur Air
Adanya fitur air sebagai elemen fungsional dan visual yang penting dari sebuah resor akan mengesankan wisatawan apalagi yang dirancang agar dapat berinteraksi dengan elemen ini.

6. Fasilitas Pedestrian

Perlu area persiapan dan fasilitas pejalan kaki, termasuk rute yang mudah diakses di daerah sirkulasi utama. Area ini perlu dirancang secara atraktif berupa *outdoor atmosphere* yang mendorong kesan para wisatawan berupa jalur dan jalan setapak. Finishing permukaan bahan harus dipilih berdasarkan tingkat penggunaan jalan sebagai berikut:

- Area yang penggunaan tinggi perlu diaspal/beton/paving
- Area penggunaan sedang berupa permukaan tertentu
- Area penggunaan rendah hingga minimal dengan penggunaan

7. Roadways, Parkir dan Sirkulasi

8. Layanan dan Akses

9. Utilitas

D. PEDOMAN DESAIN ARSITEKTUR

Berikut ini khusus Panduan Desain Arsitektur untuk memandu rancangan karakter bangunan tunggal maupun gubahan massadan berdasar skala kebutuhan. Desain arsitektur bangunan diharapkan memiliki korelasi dengan arsitektur vernakular wilayah Lombok, yaitu arsitektur Tradisional Rumah Sasak. Namun demikian, perlu dikembangkan secara kreatif versi modern dari gubahan itu, dengan tetap mempertimbangkan benang merah kesejarahan dan teknik konstruksi modern dan bahan yang berkelanjutan. Gaya arsitektur vernakular Sasak dapat digubah secara kreatif dengan mengkomposisikan unsur tema/ storyline dari kisah Legenda Putri Mandalika, dengan pengaruh sejarah pulau Lombok, letak geografis, budaya Muslim, iklim setempat. Gubahan –gubahan yang berorientasi pada teknologi modern perlu disesuaikan dengan bentuk-bentuk lokal dalam rangka memenuhi persyaratan suistainabilitas/keberlanjutan.

1. Architectural dan Elemen Pembentuk Karakter ‘Mandalika’

- Desain Bangunan harus mencerminkan karakter ‘mandalika’ sebagai storylines kawasan, yaitu berupa penggalian karakteristik yang melekat pada kisah putri jelita Mandalika yang diinterpretasikan secara kreatif untuk menjadi ‘bentukan desain yang baru’ yang diidentifikasi secara unik dan mampu mendorong ‘rasa memiliki’ oleh masyarakat Lombok.
- Visualisasi gubahan arsitektur dapat menjumpat beberapa bagian dari kisah legenda *Putri Jelita Mandalika* antara lain atribut, kostum, motif kain, kedaton, ornamen, pola dan bentuk bunga mandalika dan hal lain-lainnya untuk dikembangkan secara terintegrasi ke dalam desain arsitektur
- Basis-basis rancangan berorientasi pada konsep *Architecture Event* di Kawasan Mandalika Resort sebagai spirit desain secara keseluruhan yang dapat diambil secara partial sebagai ruh/benang merah desain bangunan; a. *sequences*, b. *the open-serialize*, c. *narrative*, d. *cinematic*, e. *the drama*, and f. *the choreography*.
- Desain arsitektur harus mencerminkan kemampuan mengatasi iklim tropis (panas dan hujan, serta tsunami). Desain arsitektur perlu mengeskposed kejujuran, dan kesederhanaan struktur dan tidak menutup kemungkinan campuran marterial seperti blok, beton, mozaik, granit, serta struktur, kayu dan batu alam.
- 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.

2. Skala Bangunan

- Bangunan Komersial dan Bangunan Penginapan/Hotel/Apartel/Apartkos dapat memiliki ketinggian tertentu sesuai peraturan setempat dengan mempertimbangkan topografi yang ada.
- 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.
- 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*.
- Desai Bangunan harus menggunakan kualitas bahan yang harmonis dengan arsitektur bangunan secara keseluruhan.

3. Ketinggian Bangunan

- Semua bangunan di pusat resor memiliki ketinggian maksimumyang (sesuai Master Plan / RDTR Kawasan Lombok).
- Bangunan di pusat resor dapat memiliki ketinggian maksimumm (55 kaki) diukur sebagai berikut:
 - 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.
 - Sistem ventilasi, dan peralatan mekanik atap seperti sistem HVAC memiliki ketinggian maksimum tidak melebihi lebih dari empat (4) kaki; dan / atau (...m)
 - Ketinggian antena radio atau TV antena atau antenna
 - Ketinggian pemancar, repeater, atau penerima satelit.
 - Di pusat resor diberikan pengecualian untuk batasan ketinggian di atas diperbolehkan. Misal, bangunan menara maksimal sebagai unsur visual yang penting.

4. Rancangan Atap

- Material/bahan atap harus konsisten di seluruh kawasan resor. Hal ini merupakan sarana signifikan dalam meningkatkan karakter kawasan resort. 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
- 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.
- Desain 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.

5. Gerbang, Pintu dan Jendela

- Desain Pintu dan Jendela dapat mengembangkan konsep arsitektur vernakular Sasak berupa anyaman bamboo, sebagai ungkapan kearifan lokal arsitektur sekakligus green arsitektur
- 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 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.
- 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 aecara 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.

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

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. Pertimbangan pemilihan bahan termasuk penghindaran atas dampak negative dari emisi polutan, konsumsi sejumlah besar energi atau penipisan sumber daya. Bahan bangunan harus non-berbahaya dan non-polusi. Untuk bangunan yang memiliki ketinggian disarankan dengan material bertekstur dengan tujuan struktural dapat terlihat. Bahan material disarankan untuk kesederhanaan.
- 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.
- 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.

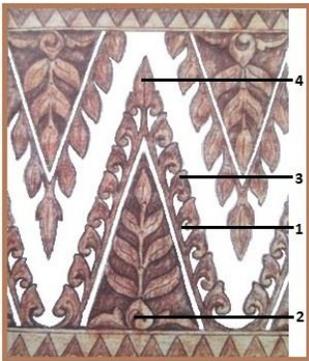
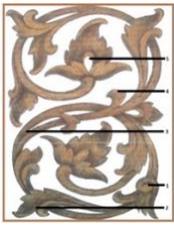
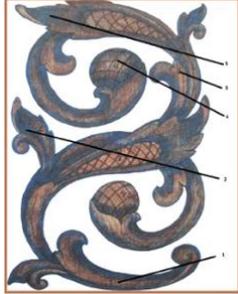
9. *Architecture Way of Finding*

Architecture Way Of Finding merupakan perancangan *Signed 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. Signage untuk ritel sebagai elemen penting untuk menghidupkan ruang dan membangun karakter bangunan komersial ditempatkan secara harmoni mempertahankan esensi dari gaya arsitektur lokal dengan menggunakan bahan material yang laras dengan material arsitektur. 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

10. Ornamen Lokal Mandalika Pola Ukiran Mandalika NTB





DAFTAR PUSTAKA

Fathurrahman, Agus, 2016. *Membaca Arsitektur Sasak*

Fadjri, Muhammad. "Berita Asing tentang Orang Sasak-Lombok dalam Hubungannya dengan Laut dan Keberadaan Mereka" Makalah Konferensi Nasional sejarah X di Jakarta 7-10 November 2016

Grochow, Keith. The Design of COVE: a Collaborative Ocean Visualization Environment. A dissertation submitted in partial fulfillment of the requirements for the degree of Doctor of Philosophy of University of Washington in Program Authorized to Offer Degree: Computer Science & Engineering, 2011

Yu, Ariel (ed). *The Guidelines on Resort Design Hardcover*. October 15, 2014

Sumber Internet

Aberdeen Harbour Expansion Project Environmental Statement. Appendix 17-A Land/Seascape & Visual Amenity Significance Of Effect Tables. <http://marine.gov.scot/datafiles/lot/ahep/Volume%203/Technical%20Appendices%2017A.pdf>

Cruz, Maria Cecilia. Pearl Atlantis: Floating Resort And Marine Observatory

Hotel Dibawah Laut, <http://www.fcsfakta.com/2014/04/5-hotel-dibawah-laut.html> Tuesday, April 29, 2014

Kenanga, Wikipedia, 2016