

TUGAS AKHIR

FASILITAS AKOMODASI
DI KAWASAN DANAU RANAU
SUMATERA SELATAN

CITRA ARSITEKTUR MARGA RANAU
SEBAGAI PENENTU KONSEP PERANCANGAN



Oleh :

AHMAD FARID EFFENDY

No. Mhs. : 92 340 116

NIRM : 920051013116120109

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
1999

LEMBAR PENGESAHAN

**FASILITAS AKOMODASI
DI KAWASAN DANAU RANAU
SUMATERA SELATAN**

CITRA ARSITEKTUR MARGA RANAU
SEBAGAI PENENTU KONSEP PERANCANGAN

*Lampiran
Marga Ranau
Surabaya*

Oleh:

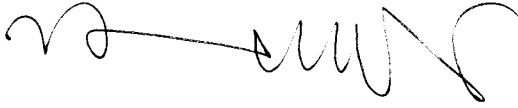
AHMAD FARID EFFENDY

No. Mhs : 92 340 116

Nirm : 920051013116120109

Yogyakarta, Mei 1999
Menyetujui:

Pembimbing I



Ir. H. Munichy B. Edress, M Arch

Pembimbing II



Ir. Hj. Rini Darmawati, MT

Jurusan Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan
Universitas Islam Indonesia

Ketua



Ir. H. Munichy B. Edress, M Arch

LEMBAR PERSEMBAHAN

- Aman Reza vien ?

Kupersembahkan karya ini sebagai salah satu tanda hormat, bakti dan sayangku pada:

- Guru yang mengajarkanku ilmu
- Ayah dan Ibu yang telah memberi segalanya padaku
 - Adik-adikku Reza Fahlevi, Irham dan Lilis
 - Keluarga besarku di Ranau dan
 - Seseorang yang menjadi tambatan hatiku

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya-Nya hingga tahap-tahap akhir study dapat diselesaikan meski dengan beragam rintangan. Sholawat dan salam semoga selalu terlimpahkan pada Nabi Muhammad SAW yang telah memberi pencerahan bagi akhlak manusia.

Penulisan ini diajukan sebagai salah satu syarat mendapatkan gelar kesarjanaan. Tema yang diangkat yaitu 'Fasilitas Akomodasi di Kawasan Danau Ranau' dengan penekanan pada citra arsitektur marga Ranau sebagai penentu perancangan. Pengangkatan tema ini didasari oleh keinginan penulis untuk mengenalkan dan melestarikan tradisi budaya setempat yang belum banyak diangkat kepermukaan.

Untuk menyelesaikan tugas ini penulis banyak mendapat bantuan baik langsung maupun tidak, karenanya menjadi keharusan untuk mengucapkan rasa terima kasih pada:

1. Bpk. Ir. H. Munichy B. Edress, M Arch. selaku ketua jurusan Arsitektur FTSP – UII dan sebagai dosen Pembimbing Utama.
2. Ibu. Ir. Hj. Rini Darmawati, MT. sebagai dosen Pembimbing Pembantu.
3. Seluruh dosen yang telah mengajarkanku ilmu arsitektur.
4. Seluruh karyawan di lingkungan jurusan Arsitektur.
5. Pemda Tk I Sumatera Selatan dan Pemda Tk II Ogan Komering Ulu cq. Dit.Sospol Bapeda dan Dinas Pariwisata.
6. Ayah dan ibu yang telah memberi kepercayaan dan mengiringi langkahku dengan do'a.
7. Adikku Reza, Ngah Asiah, Ngah Nisah, Abang Adib, Aliah, Abang Rizal, Cak Huda
8. Eny, Ali, Rofi' dan semua personil Kafe 14, Udi, Ferry, Teddy, Munief, Yudhy, Deny dan Bpk. Djumairi Busri di Baturaja.
9. Semua rekan yang belum tersebut, yang telah membantu dengan tulus hingga penulisan ini dapat selesai.

Dengan harapan semoga Allah SWT memberikan balasan yang tak terhingga

bagi ketulusan atas bantuan yang diberikan pada penulis.

Penulisan ini disadari sebagai sesuatu yang tidak sempurna namun justru karena itu penulis berharap ada penyempurnaan bagi penulisan sejenis dimasa datang. Semoga yang sedikit ini bermanfaat bagi pembaca.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, Mei 1999

Penulis

Ahmad Farid Effendy

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
ABSTRAKSI.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang.....	1
1.1.1. Perkembangan Pariwisata di Sumatera Selatan.....	2
1.1.2. Kondisi Eksisting Kawasan Danau Ranau.....	4
1.1.2.1. Geografis.....	4
1.1.2.2. Potensi Wisata.....	5
1.1.2.3. Pengembangan Fasilitas.....	10
1.2. Rumusan Permasalahan.....	12
1.2.1. Permasalahan Umum.....	12
1.2.2. Permasalahan Khusus.....	12
1.3. Tujuan dan Sasaran.....	12
1.3.1. Tujuan.....	12
1.3.2. Sasaran.....	12
1.4. Lingkup Pembahasan.....	12
1.5. Metoda Pembahasan.....	13
1.6. Sistematika Pembahasan.....	13
1.7. Keaslian Penulisan.....	14

BAB II TINJAUAN FASILITAS AKOMODASI DAN ARSITEKTUR MARGA RANAU

2.1. Fasilitas Akomodasi.....	15
2.1.1. Tinjauan Pariwisata.....	15
2.1.2. Fasilitas Akomodasi.....	16
2.2. Tata Ruang.....	17
2.2.1. Gubahan Massa.....	17
2.2.2. Tata Letak dan Orientasi.....	21
2.2.3. Sirkulasi.....	24
2.2.4. Besaran Ruang.....	27
2.3. Arsitektur Marga Ranau.....	28
2.3.1. Tipologi Bangunan Marga Ranau.....	28
2.3.2. Tata Ruang.....	29
2.3.3. Bentuk dan Pola Massa.....	30

BAB III CITRA ARSITEKTUR MARGA RANAU PADA FASILITAS AKOMODASI DI KAWASAN DANAU RANAU

3.1. Pemilihan Fasilitas Akomodasi.....	33
3.1.1. Proyeksi Kebutuhan Kamar Hotel.....	34
3.1.2. Klasifikasi Hotel Resort.....	35
3.2. Tata Ruang Luar.....	37
3.2.1. Massa Bangunan.....	37
3.2.2. Tata Letak dan Orientasi Bangunan.....	38
3.2.3. Sirkulasi.....	39
3.3. Tata Ruang Dalam.....	41
3.3.1. Pengelompokan Ruang.....	41
3.3.2. Besaran Ruang.....	42
3.3.3. Organisasi Ruang.....	44
3.4. Pendekatan Citra Arsitektur Marga Ranau.....	45
3.4.1. Tipologi Bangunan.....	46
3.4.2. Bahan Bangunan.....	49

3.4.3. Interior Bangunan	50
3.5. Kesimpulan.....	51
3.5.1. Pilihan Fasilitas Akomodasi	51
3.5.2. Tata Ruang Luar	51
3.5.3. Tata Ruang Dalam	52
3.5.4. Penampilan Bangunan	52
 BAB IV KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN FASILITAS AKOMODASI DI KAWASAN DANAU RANAU	
4.1. Konsep Dasar Tata Ruang Luar	54
4.1.1. Pengolahan Site.....	54
4.1.2. Fasilitas Penunjang	55
4.1.3. Gubahan Massa.....	55
4.1.4. Tata Letak dan Orientasi.....	56
4.1.5. Sirkulasi	56
4.2. Tata Ruang Dalam.....	57
4.2.1. Pengelompokan Ruang	57
4.2.2. Interior.....	58
4.3. Konsep Penampilan Bangunan.....	58
4.3.1. Bertuk Bangunan.....	58
4.3.2. Pemilihan Bahan	59
4.4. Utilitas	59
4.4.1. Sistem Distribusi Air Bersih	59
4.4.2. Sistem Pembuangan Air Kotor	59
4.4.3. Listrik.....	60
4.4.4. Komunikasi	60

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Target dan realisasi kunjungan wisata pada pelita V di Sumsel.
Tabel 2	Rata-rata lama tinggal (long of stay) wisatawan di Sumsel.
Tabel 3	Daftar kunjungan wisata berdasarkan asal negara di Sumsel.
Tabel 4	Potensi kegiatan wisata di kawasan Danau Ranau.
Tabel 5	Fasilitas akomodasi di kawasan Danau Ranau.
Tabel 6	Datar kunjungan wisata di Kab. OKU dan kawasan Danau Ranau
Tabel 7	Standart besaran ruang.
Tabel 8	Ketentuan fasilitas resort.

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1.1. Kawasan wisata Danau Ranau.
- Gambar 1.2. Pencapaian yang dapat dilakukan dari banyak arah.
- Gambar 2.1. Gubahan massa terpusat.
- Gambar 2.2. Gubahan massa linier.
- Gambar 2.3. Gubahan massa radial.
- Gambar 2.4. Gubahan massa cluster.
- Gambar 2.5. Gubahan massa grid.
- Gambar 2.6. Pengaruh sinar matahari terhadap bangunan.
- Gambar 2.7. Perilaku angin terhadap bangunan.
- Gambar 2.8. Bangunan mengarah pada view yang menarik
- Gambar 2.9. Orientasi bangunan terhadap jalan.
- Gambar 2.10. Pengaruh kemiringan lahan terhadap bangunan.
- Gambar 2.11. Pencapaian langsung
- Gambar 2.12. Pencapaian tersamar.
- Gambar 2.13. Pencapaian berputar.
- Gambar 2.14. Tipologi bangunan rumah adat Marga Ranau
- Gambar 2.15. Bentuk atap dan fasade bangunan.
- Gambar 2.16. Pola massa rumah-rumah marga Ranau.
- Gambar 3.1. Gubahan massa bangunan.
- Gambar 3.2. Tata letak dan Orientasi bangunan.
- Gambar 3.3. Pengaruh view/ orientasi pada penataan bangunan.
- Gambar 3.4. Sirkulasi pencapaian menekankan pola rekreatif.
- Gambar 3.5. Sirkulasi yang dapat menyatukan bangunan.
- Gambar 3.6. Karakter kontur membentuk sirkulasi linier.
- Gambar 3.7. Atap sebagai cermin tingginya cita-cita mencapai kebaikan dan kesempurnaan hidup. Beranda sebagai cermin sikap terbuka.
- Gambar 3.8. Tipologi rumah adat (Lamban balak).
- Gambar 3.9. Tipologi rumah rakyat (Lamban lunik).
- Gambar 3.10. Sketsa bentuk fasilitas akomodasi yang direncanakan.
- Gambar 3.11. Kombinasi bahan lokal dan modern dengan desain baru untuk mempertahankan citra lokal.

ABSTRAKSI

Kemajuan sektor pariwisata telah membangkitkan dunia usaha dibidang sarana akomodasi untuk mengembangkan beragam fasilitas yang menawarkan ke-khas-an dan kenyamanan bagi para wisatawan. Fasilitas tersebut ternyata merupakan salah satu penunjang bagi meningkatnya jumlah lama tinggal (Length of stay) para wisatawan selain dari obyek wisata yang dikembangkan.

Berangkat dari latar belakang tersebut, penulis menganggap sarana akomodasi ini perlu dikembangkan menjadi suatu hal yang menarik bagi para wisatawan dengan menampilkan ke-khas-an dari daerah tempat obyek wisata berada. Tampilnya citra arsitektur lokal menjadi alternatif yang rasional untuk mengenalkan budaya setempat karena secara visual hal yang paling menonjol dan mudah diingat selain obyek wisata adalah budaya yang tampil dalam bentuk bangunan.

Kiranya mengangkat citra arsitektur lokal bagi sarana akomodasi di daerah Sumatera Selatan menjadi urgent mengingat keragaman budaya nusantara menjadi ciri 'kebhinnekaan' masyarakat Indonesia.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sektor pariwisata kini telah menjadi primadona bagi peningkatan Pendapatan Asli Daerah (PAD) dan devisa negara disamping minyak dan gas bumi yang selama ini telah berhasil menunjang pembangunan di Indonesia.

Peningkatan ini ditandai dengan semakin banyaknya jumlah wisatawan mancanegara yang datang ke Indonesia disamping wisatawan nusantara yang semakin meningkat minatnya untuk mengunjungi obyek wisata. Mereka umumnya tertarik pada tempat-tempat wisata yang memiliki keunikan dan keberagaman budaya serta sarana wisata yang menawarkan keindahan dan kenyamanan bagi wisatawan. Selain itu peningkatan disektor ini tidak lepas dari upaya pemerintah dalam membangun sarana dan prasarana pariwisata, menggali berbagai potensi alam dan mengembangkan kebudayaan yang menjadi daya tarik bagi wisatawan. Demikian pula peran swasta, dengan menanamkan investasi mereka telah membantu dalam upaya menunjang sektor pariwisata.

Sumatera Selatan sebagai salah satu Daerah Tujuan Wisata (DTW) telah pula berusaha meningkatkan PAD dari sektor pariwisata dengan membangun sarana dan prasarana wisata agar daya tariknya tidak tertinggal dengan daerah lain yang telah lebih dulu dikenal oleh wisatawan sebagai tempat wisata. Pembangunan kawasan wisata Danau Ranau misalnya telah dilaksanakan agar dapat menjadikan daerah Sumatera Selatan menjadi daerah tujuan wisata yang sejajar dengan daerah lain. Pembuatan sarana transportasi darat dan udara disekitar Danau Ranau semakin mempermudah wisatawan ketika berkunjung di lokasi tersebut.

Selain upaya peningkatan jumlah wisatawan tersebut, ada hal yang tidak kalah pentingnya, yaitu meningkatkan Rata-rata Lama tinggal (Lenght of Stey) bagi para wisatawan, yang berarti pula semakin meningkatkan penghasilan bagi penduduk di sekitar kawasan wisata.

Meningkatkan Rata-rata Lama Tinggal (LOS) bagi para wisman dan wisnu dapat dilakukan dengan berbagai cara, antara lain dengan menampilkan berbagai atraksi kesenian daerah dan kenyamanan fasilitas akomodasi.

1.1.1. Perkembangan Pariwisata di Sumatera Selatan

Pada umumnya berbagai obyek pariwisata yang dikembangkan secara baik akan mengalami peningkatan dalam jumlah pengunjung, demikian pula pariwisata di Sumatera Selatan yang setiap tahunnya menunjukkan peningkatan yang berarti. Sejumlah obyek wisata yang dikembangkan meliputi wisata sungai, wisata pantai yang meliputi wisata pantai laut dan danau maupun wisata alam lainnya telah berhasil meningkatkan jumlah pengunjung.

Dari delapan kabupaten dan dua kotamadya di Sumatera Selatan masing-masing memiliki kekhasan dalam mengembangkan obyek wisatanya. Demikian pula kebudayaan yang beragam dimasing-masing kabupaten dapat menjadikan Sumatera Selatan lebih berkembang dan semakin menambah Pendapatan Asli Daerah (PAD) setempat. Peningkatan jumlah kunjungan wisatawan dapat dilihat dari tabel dibawah ini.

TARGET DAN REALISASI

KUNJUNGAN WISATA PADA PELITA V DI SUM -SEL

Tahun	Wisman		Wisnu		Jumlah	
	Target	Realisasi	Target	Realisasi	Target	Realisasi
1990	21.987	30.583 130%	151.407	158.248 105%	173.394	186.813 108%
1991	34.187	34.300 142%	167.407	189.648 113%	181.594	223.861 117%
1992	26.687	54.630 130%	184.307	198.352 103%	210.994	224.291 106%
1993	29.321	34.909 119%	206.286	200.335 98%	232.228	223.341 100%
1994	32.963	35.339	912.314		239.249	235.674

Sumber: Dinas Pariwisata Tk I Sumatera Selatan
Tabel 1

Sedangkan perkembangan Rata-rata Lama Tinggal wisatawan yang datang ke Sumatera Selatan dapat dilihat menurut tabel dibawah ini. Proyeksi dari data yang ada menunjukkan peningkatan yang berarti bagi perkembangan wisata di Sumatra Selatan.

RATA-RATA LAMA TINGGAL (LOS) WISATAWAN

DI SUMATERA SELATAN Th 1990 - 1993

Tahun	Wisman		Wisnu	
	Hotel bintang	Hotel Melati	Hotel Bintang	Hote Melati
1990	3.70*	3.33	1.76	1.96
1991	2.49	5.96	1.51	1.83
1992	3.13	5.18	1.99	2.32
1993	2.59	2.03	2.07	2.01

Sumber: BPS diolah oleh Dirjen Pariwisata
Tabel 2

* Rata-rata dalam hari

Para wisatawan mancanegara yang datang cukup beragam, mereka datang dari berbagai negara seperti terlihat dari tabel berikut ini.

DAFTAR KUNJUNGAN WISATA

BERDASARKAN ASAL NEGARA DI SUM-SEL

Th 1990 - 1995

Tahun	Jepang	Belanda	Jerman	Inggris	Lain-lain	Jumlah
1990	8.575	7.146	4.287	2.858	5.717	28.538
1991	10.290	8.575	5.145	3.430	6.860	34.300
1992	10.293	8.661	5.196	3.464	6.929	34.645
1993	10.490	8.747	5.248	3.499	6.998	34.989
1994	10.602	8.834	5.301	3.534	7.068	35.339
1995	10.965	9.138	5.483	3.655	7.310	36.551

Sumber: Dinas Pariwisata Tk I Sumatera Selatan
Tabel 3

Dari segi jalur jalan raya, Danau Ranau dapat dihubungkan dengan kota Muaradua, Baturaja atau Martapura ke arah utara. Ke arah selatan Danau Ranau dapat dihubungkan dengan kota Liwa, Kabupaten Dati II Lampung Barat. Para wisatawan hanya membutuhkan waktu lebih kurang 2,5 jam perjalanan dari Baturaja atau 6 Jam dari kota Palembang dengan kendaraan mobil/bus. Selain melalui jalan darat juga dapat dicapai dengan menggunakan jalur transportasi udara (Bandar Udara Perintis) di Banding Agung dengan route Palembang - Banding Agung (PP).

1.1.2.2. Potensi Wisata

- **Obyek Daerah Tujuan Wisata (ODTW)**

Hal yang menarik bagi wisatawan untuk mengunjungi suatu tempat rekreasi diantaranya adalah adanya obyek dan atraksi wisata (Tourist attraction) yang merupakan daya tarik bagi wisatawan.

Secara fisik lokasi yang akan direncanakan untuk obyek dan atraksi wisata serta fasilitas lain terbentuk dari areal perbukitan, lembah, dataran dan danau sehingga jenis kegiatan wisata yang dapat dilakukan wisatawan akan berlangsung disekitar kawasan tersebut. Pengembangan obyek wisata dilakukan dengan melakukan penilaian atas kondisi sumber daya alam yang ada, hal ini dilakukan dengan pertimbangan apakah sumber daya tersebut cukup bermutu untuk dijadikan sebagai daya tarik wisata.

Beberapa potensi kegiatan wisata yang dapat dilakukan di kawasan perencanaan Danau Ranau seperti yang terlihat dalam tabel:

POTENSI KEGIATAN WISATA

DI KAWASAN DANAU RANAU

Potensi	Jenis Kegiatan	Jenis Fasilitas
• Danau	⇒ Kegiatan Aktif : Ski Air, Sailing, Road, Bersam-pan, Berlayar dan Memancing. ⇒ Kegiatan Pasif: Menikmati keindahan pantai, Riset dan observasi biologi	⇒ Perahu ⇒ Tempat penyewaan alat ⇒ Gazebo
• Pantai	⇒ Menyusuri Pantai, Mandi matahari, Fotografi	⇒ Gazebo ⇒ Dermaga kecil
• Dataran	⇒ Fasilitas pariwisata: Tempat bermalam, Pentas seni dan budaya, Rekreasi Olah raga, Berbelanja Cenderamata.	⇒ Restoran, Panggung terbuka, Play ground, Penginapan, Kios Cenderamata, Lap. Olahraga dan Taman
• Lembah	⇒ Beristirahat dan bersantai, berolahraga, Pengamatan kawasan	⇒ Cottage/Villa, gazebo, Lap. Olahraga, Menara Pengawas
• Perbukitan	⇒ Hiking, Climbing Mountaining & Cross Countri, Pengamatan kawasan dan fotografi	⇒ Jalan setapak, Villa/Cottage, menara peninjau, Kedai photo

Sumber : Analisis Bapeda TK II OKU Sum-Sel

Tabel 4

• Fasilitas Pendukung

Obyek pariwisata yang dikembangkan sangat membutuhkan fasilitas pendukung untuk membantu kenyamanan bagi wisatawan. Fasilitas pendukung selain seperti yang sudah disebutkan diatas (dalam tabel) adalah fasilitas pendukung yang telah ada seperti penginapan bagi wisatawan yang berkunjung dalam jangka waktu cukup lama (lebih dari satu hari). Di kawasan perencanaan terutama di sekitar obyek wisata Danau Ranau telah ada fasilitas kepariwisataan namun kondisinya masih sangat terbatas baik dari segi kualitas maupun kuantitasnya.

Fasilitas kepariwisataan yang ada saat ini terdapat di kota Banding Agung yang dikelola langsung oleh penduduk setempat dan sekitas Mess Pusri yang

pengelolaannya dilakukan oleh PT. Pusri Palembang, selain itu terdapat pula Mess Pemda. Berikut ini beberapa fasilitas akomodasi yang telah ada:

**FASILITAS AKOMODASI
DI KAWASAN DANAU RANAU**

Nama	Kls. Melati I	Kls. Melati III	VIP
Srivarja Wisata		17 kamar	
Sebimb Sekundang	4 kamar		
Mess PU	4 kamar		
Mess Polri	6 kamar		
D. Ranau Cottage			16 Kamar
Wisma PT. Pusri		8 kamar	2 kamar
Surya Indah	10 kamar		
Danau Indah	11 kamar		
Cempaka Putih	9 kamar		
Putri Gunung	6 kamar		
Jumlah	50 kamar	23 kamar	18 kamar

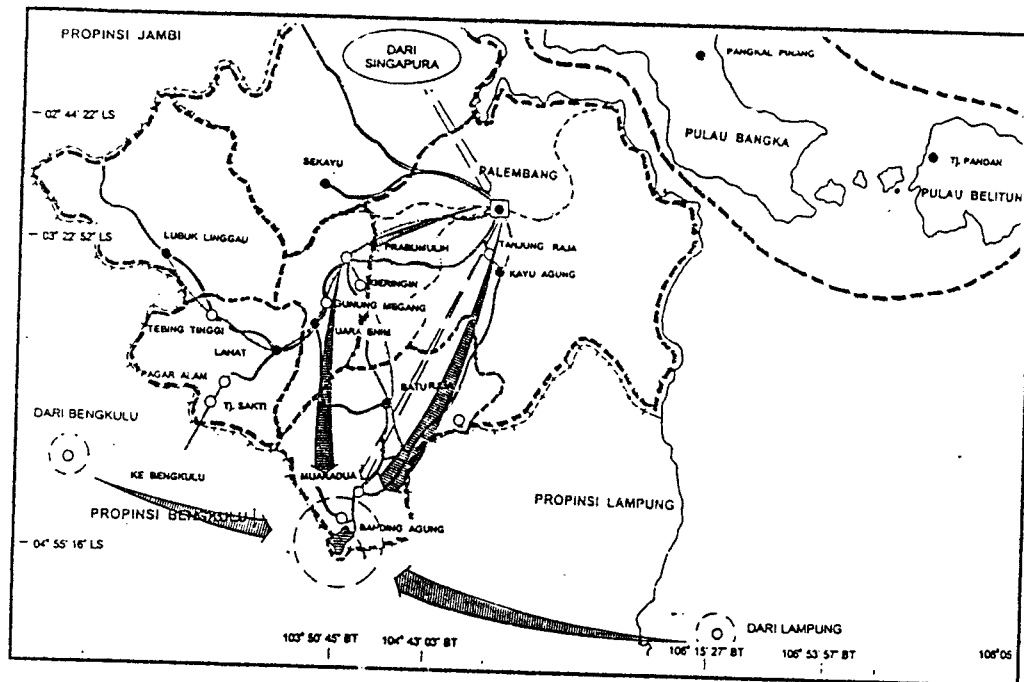
Tabel 5

Sedangkan fasilitas penunjang lainnya seperti rumah makan dan pusat perdagangan umum berada di kota Banding Agung, penginapan yang telah ada belum dapat menghadirkan fasilitas penunjang yang memadai. Hanya Cottage Danau Ranau yang memiliki fasilitas penunjang seperti rumah makan dan kios penjualan cidera mata.

- **Sarana dan Prasarana Transportasi**

Kawasan Wisata Danau Ranau dilalui oleh jaringan jalan regional yang menghubungkan dengan daerah lain. Baik dalam kota-kota dalam wilayah Kab. TKII OKU, maupun dengan Kabupaten atau propinsi lainnya. Jalan yang berfungsi sebagai penghubung adalah jalan kolektor primer yang menghubungkan kota Palembang – Baturaja, selanjutnya menuju Simpang Sender - Banding Agung. Kab. Daerah TK II Bengkulu Selatan lewat Manna. Jalan regional lainnya dari Simpang Sender - Bandar Lampung lewat Liwa. Selain kondisi jaringan jalan yang cukup baik

didukung pula ketersediaan angkutan penumpang dan barang berupa colt dan mini bus yang melayani trayek langsung Banding Agung - Mangga Dua melalui Liwa.



Gb.1.2. Pencapaian yang dapat dilakukan dari banyak arah

Prasarana transportasi lainnya adalah adanya Bandar Udara Perintis yang terletak di sekitar ruas jalan Banding Agung - Simpang Sender atau sekitar 4 km dari kota Banding Agung. Bandara ini sudah mulai diefektifkan penggunaannya mulai 1997, dengan rute penerbangan yang relatif masih terbatas yakni rute Banding Agung - Palembang . Rute penerbangan tersebut dilayani oleh pesawat jenis Casa 212 dengan kapasitas 12 tempat duduk. Dengan adanya lebar maupun panjang landasan dari 900 m menjadi 1200 m, dimungkinkan dimasa mendatang bandara ini dapat memperluas rute penerbangannya ke kota-kota lainnya seperti Bandar Lampung dan Jakarta .

- **Karakteristik Wisatawan**

Para wisatawan yang berkunjung di kawasan Danau Ranau didominasi oleh wisatawan domestik terutama berasal dari Kab. OKU sendiri dan Kab. Dati II Lampung dan sekitarnya . Sedangkan wisatawan asing masih terbatas.

DAFTAR KUNJUNGAN WISATA

DI KAB. OKU DAN KAWASAN WISATA DANAU RANAU
Tahun 1992 - 1996

Tahun	Kabupaten OKU (jiwa)			Danau Ranau (jiwa)		
	Domestik	Asing	Jumlah	Domestik	Asing	Jumlah
1992	9.404	1.095	10.499	8.464	985	9.449
1993	10.737	489	11.226	9.663	440	10.103
1994	11.543	410	11.953	10.389	369	10.758
1995	13.402	511	13.913	12.062	460	12.533
1996	14.317	1.953	16.270	12.885	1.758	14.643

Sumber: OKU dalam angka, Tahun 1993 - 1995

Tabel 6

Berdasarkan data yang ada jumlah wisatawan yang berkunjung di Kab. Dati II OKU atau secara khususnya mengunjungi obyek wisata Danau Ranau pada tahun 1995 sebanyak 12.522 jiwa terdiri dari 12.062 jiwa wisatawan lokal dan 460 jiwa wisatawan asing. Peningkatan setiap tahunnya rata-rata pada tahun 1992-1996 mencapai 11,69 %. Khususnya untuk wisatawan asing, kecenderungan peningkatan tersebut didukung oleh kondisi sarana dan prasarana yang ada.

• Potensi Alam

Potensi dasar yang menunjang sektor pariwisata di kawasan Danau Ranau Kecamatan Banding Agung merupakan perpaduan keindahan panorama pegunungan (Gunung Seminung) yang berada di jajaran Bukit Barisan dengan panorama Danau Ranau.

Keberadaan danau ini ditunjang pula oleh obyek wisata lainnya seperti pulau Tanjung Kejang (P.Marissa), Mess Pusri/Air Terjun Subik, sumber air panas, pantai Senangkalan, serta terdapat pula makam Si Pahit Lidah yang legendaris bagi masyarakat setempat, serta Candi Kebayan .

Terdapat banyak lokasi yang dapat dikembangkan di sekitar kawasan Danau Ranau. Salah satu yang sangat potensial untuk dikembangkan adalah Kawasan yang terletak antara Kawasan wisata Pantai Senangkalan dan Kawasan Wisata Mess Pusri, tepatnya terletak di desa Padang Ratu dan desa Tanjung Sari. Kawasan tersebut

terletak memanjang di bagian utara Danau Ranau, dengan panjang kawasan lebih kurang 5 km dan lebar kawasan 600 meter. Kondisi ini diharapkan akan mampu menambah daya tarik bagi wisatawan yang datang berkunjung ke kawasan Danau Ranau.

Letak kawasan kearah Pantai Senangkalan relatif dekat dan memiliki akses langsung ke kota Banding Agung, dan ke arah barat/selatan atau arah kawasan wisata Mess Pusri dengan akses Simpang Sender atau Kotabatu menuju Liwa.

- **Karakteristik Lansekap**

Ketinggian lokasi yang menarik dan dapat untuk dikembangkan ini berada antara 540 - 660 meter dari permukaan laut, memiliki kemiringan lahan yang sangat bervariasi antara 0% - 45%. Kemiringan tersebut dapat dilihat dalam lampiran.

Keadaan lansekap yang membentuk karakter-karakter fisik bentangan alam kawasan perencanaan, secara umum memiliki persamaan-persamaan yang khas. Diantaranya berupa hamparan pantai yang landai dan diselingi oleh pantai yang curam pada bagian yang lain, lembah-lembah yang di bawahnya terdapat alur-alur sungai, serta dipisahkan oleh perbukitan dengan kecuraman sedang sampai tinggi.

1.1.2.3. Pengembangan Fasilitas

Demikianlah beberapa data pokok telah disebutkan sebagai telaah adanya perkembangan obyek wisata di Danau Ranau. Berangkat dari keadaan tersebut dengan pesatnya peningkatan kunjungan wisatawan yang berkunjung ke Danau menuntut para pengelola wisata untuk terus meningkatkan daya tarik dengan berbagai alternatif kepariwisataan.

Dari keterangan diatas fasilitas akomodasi yang berada disekitar kawasan Danau Ranau terdiri dari: 16 kamar pada 8 Unit Cottage, 50 kamar kelas Melati I dan 25 kamar kelas Melati III. Jumlah tersebut belumlah memadai dari segi kualitas dan kuantitasnya. Danau Ranau Cottage yang telah ada disekitar Mess Pusri dengan 8 unit masih dirasa kurang untuk mengantisipasi perkembangan pariwisata yang pesat di kawasan Danau.

Sementara pemekaran lebih lanjut pada Cottage tidak dapat dilakukan karena lahan yang dimiliki terbatas (berada ditengah antara Mess Putri dan Penginapan Putri Gunung. Selain itu penyediaan fasilitas tambahan baru berupa rumah makan dan kios-kios cinderamata.

Fasilitas akomodasi yang akan dikembangkan dalam rencana ini meliputi fasilitas akomodasi yang dilengkapi dengan restoran, pusat penjualan cinderamata, sarana pertunjukan kesenian tradisional setempat dan terdapat pula tempat tinggal bagi pengelola akomodasi. Resort ini nantinya diharapkan menjadi sarana akomodasi yang lengkap fasilitas penunjangnya dibandingkan yang telah ada dengan spesifikasi penonjolan pada sarana akomodasi dan fasilitas pertunjukan kesenian daerah.

Selain itu dalam perancangannya citra arsitektur tradisional setempat yang menonjol dan khas akan dimanfaatkan dalam bentuk rancangan yang dinamis, tanpa mengubah karakter alam (baca: kontour) secara radikal. Disinilah sebenarnya ilmu arsitektur yang telah berkembang meliputi pembahasan mengenai bangunan dan lansekap berperan dalam menghasilkan konsep yang baik sebagai landasan rancang bangun.

Dalam upaya meningkatkan jumlah pengunjung strategi yang diambil haruslah saling mendukung dan tidak berdiri sendiri antara keindahan alam, keragaman budaya, kenyamanan fasilitas akomodasi dan pemasaran yang baik. Keindahan alam dan keragaman budaya memang merupakan faktor penarik minat bagi wisatawan untuk datang berkunjung dan pemasaran yang intensif adalah upaya mengenalkan obyek-obyek wisata, namun kenyamanan fasilitas akomodasi menjadi daya tarik bagi wisatawan untuk tinggal lebih lama yang berarti juga sebagai faktor meningkatnya Length of Stay (LOS).

1.2. Rumusan Permasalahan

1.2.1. Permasalahan Umum

- Bagaimana menghadirkan fasilitas akomodasi sebagai sarana pendukung wisata Danau Ranau yang memberikan suasana rekreatif.

1.2.2. Permasalahan Khusus

- Bagaimana menampilkan fasilitas akomodasi yang menarik bagi wisatawan dengan citra arsitektur tradisional Marga Ranau.
- Bagaimana tata letak dan orientasi fasilitas akomodasi sebagai pendukung wisata Danau Ranau yang memanfaatkan karakteristik alam kawasan Danau Ranau.

1.3. Tujuan dan Sasaran

1.3.1. Tujuan

Menampilkan fasilitas Resort Hotel dalam citra arsitektur tradisional daerah Ranau dengan memanfaatkan karakteristik alam setempat.

1.3.2. Sasaran

Mendapatkan konsep dasar perencanaan dan perancangan untuk bangunan fasilitas akomodasi dengan penekanan pada penampilan bangunan bercitra arsitektur tradisional Marga Ranau.

1.4. Lingkup Pembahasan

Beberapa batasan dalam pembahasan ini antara lain:

- Arsitektur Marga Ranau. Bagaimana merencanakan fasilitas akomodasi yang memiliki daya tarik dengan memanfaatkan kondisi eksisting kawasan Danau Ranau. Konsep-konsep dasar bangunan tradisional setempat menjadi referensi nyata untuk melestarikan budaya setempat dalam bentuk bangunan baru
- Selain itu menganalisa gubahan massa, tata letak dan orientasi bangunan, tata ruang luar dan tata ruang dalam hingga menghasilkan suatu konsep bangunan fasilitas akomodasi berupa Resort Hotel yang bercitra arsitektur tradisional Marga Ranau.

1.5. Metoda Pembahasan

1. Observasi

- **Langsung:** Melakukan survey langsung pada dinas pariwisata, Bapeda dan kawasan Danau Ranau.
- **Tak Langsung:** Mendapatkan data-data sekunder melalui berbagai literatur dan media yang menunjang pembahasan.

2. Analisis

Melakukan pengkajian dari data yang didapat untuk diuraikan dan disesuaikan dalam kaidah-kaidah arsitektur agar relevan bagi perencanaan dan perancangan Resort hotel di kawasan Danau Ranau.

3. Sintesa

Menyusun suatu konsep perencanaan dan perancangan yang berasal dari hasil analisa permasalahan yang diajukan.

1.6. Sistematika Pembahasan

- BAB I:** Berisi latar belakang, rumusan permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, metoda pembahasan, sistematika pembahasan dan keaslian penulisan.
- BAB II:** Menjelaskan tentang pengertian fasilitas dan jenis akomodasi. Selain itu bab ini menjelaskan landasan teori mengenai tata ruang luar dan tata ruang dalam serta menghadirkan data bangunan berarsitektur Marga Ranau.
- BAB III:** Menjelaskan tentang alasan pemilihan fasilitas akomodasi dan analisa pembahasan tata ruang luar dan tata ruang dalam juga menganalisa citra arsitektur Marga Ranau.
- BAB IV:** Berisi konsep perencanaan dan perancangan fasilitas akomodasi Resort Hotel yang bercitra arsitektur tradisional Marga Ranau.

1.7. Keaslian Penulisan

Beberapa karya serupa yakni pembahasan mengenai resort telah banyak dilakukan dalam berbagai tulisan mengenai obyek-obyek wisata namun demikian belum ada yang mencoba mengangkat tema FASILITAS AKOMODASI DI KAWASAN DANAU RANAU karena memang kawasan ini relatif baru dikembangkan oleh pemerintah setempat.

Karya tulis yang pernah diangkat mengenai resort dan digunakan sebagai bahan perbandingan oleh penulis adalah sebagai berikut:

- Resort Hotel di Kawasan Wisata Merapi dengan pendekatan pada elemen alam sebagai penentu perancangan.
- Resort di Pantai baron, dengan penekanan pada Cottage sebagai fasilitas akomodasi dan elemen alam sebagai penentu rencangan.
- Cottage di kawasan Waduk Sermo, sebuah karya penulisan tentang resort dengan penekanan pada cottage sebagai fasilitas akomodasi dan perancangan yang berwawasan lingkungan.

BAB II

TINJAUAN FASILITAS AKOMODASI DAN ARSITEKTUR MARGA RANAU

2.1. Fasilitas Akomodasi

2.1.1. Tinjauan Pariwisata

Kata pariwisata memiliki arti istilah yang beragam namun memiliki pengertian yang hampir sama. Seperti yang disajikan di bawah ini:

- Pariwisata: yang berhubungan dengan perjalanan untuk rekreasi; pelancongan; turisme¹
- Pariwisata: atau turisme, merupakan kegiatan perjalanan seseorang atau rombongan dari tempat tinggal asalnya ke suatu tempat di kota lain atau di negara lain dalam jangka waktu tertentu. Tujuan perjalanan itu bersifat perpelancongan, bisnis, keperluan ilmiah, bagian kegiatan keagamaan, muhibah, atau juga silaturahmi. Boleh dikatakan hampir semua perjalanan ke daerah lain dapat digolongkan sebagai kegiatan pariwisata. Kecuali perjalanan itu dilakukan untuk tujuan atau mencari nafkah. Tetapi perjalanan bisnis tetap digolongkan sebagai kegiatan pariwisata, karena kebanyakan wisatawan bisnis hanya menggunakan waktu beberapa jam saja dalam setiap harinya untuk mengurus bisnisnya, sedang waktu selebihnya digunakan untuk bersenang-senang.²

Sedangkan definisi Pasriwisata secara umum adalah keseluruhan kegiatan pemerintah, dunia usaha dan mayarakat untuk mengatur, mengurus, dan melayani kebutuhan wisatawan.³

Secara lebih teknis definisi pariwisata adalah merupakan rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh manusia baik secara perorangan maupun kelompok di dalam wilayah negara sendiri atau orang lain. Kegiatan tersebut dengan menggunakan

¹ Kamus Besar Bahasa Indonesia

² Ensiklopedi Nasional Indonesia jilid 12.

kemudahan, jasa, dan faktor penunjang lainnya yang diadakan pemerintah dan atau masyarakat agar dapat mewujudkan keinginan masyarakat.⁴

2.1.2. Fasilitas Akomodasi

A. Pengertian

Pengertian Akomodasi secara laksikal adalah penyediaan (tempat) untuk menginap/menumpang. Sedangkan definisi akomodasi adalah:

1. Penyediaan fasilitas berupa bangunan dengan atau tanpa fasilitas yang dapat dipergunakan bagi siapa saja yang membutuhkan tempat untuk berteduh dan bernaung, dimana mungkin ia dapat tidur pada malam hari.⁵
2. Sarana yang menyediakan jasa pelayanan penginapan, yang dapat dilengkapi dengan pelayanan makan dan minum serta jasa lainnya
3. Tempat sementara untuk mereka yang mengadakan perjalanan.

B. Fasilitas Akomodasi

Terdapat berbagai macam bentuk akomodasi bagi para wisatawan yang ingin memanfaatkan sarana tersebut, antara lain:

1. Motel, yaitu jenis penginapan yang biasa dipergunakan untuk melayani kebutuhan para wisatawan yang sedang mengadakan perjalanan sepanjang jalan pintas. Yang utama adalah penyediaan tempat parkir mobil.
2. Cottage, yaitu penginapan dengan bangunan-bangunan still lokal dengan bahan-bahan lokal pula, lokasi dan lingkungannya pun dibuat sedemikian rupa sehingga menjelma suasana lokal, tetapi tanpa meninggalkan kenyamanan, kebersihan, dan kesehatan sebagai prasyarat mutlak.

³ Kepariwisataaan, A Hari Karyono, Grasindo, 1997

⁴ Ibid

⁵ Pandit, Ilmu Pariwisata, Jakarta, 1965

3. Bungalow/Villa, Yaitu jenis akomodasi berbentuk rumah yang dibangun di daerah pegunungan atau pantai, biasanya digunakan untuk keluarga dalam waktu liburan.
4. Homestay, yaitu rumah-rumah penduduk setempat disuatu daerah tujuan wisata yang dipergunakan sebagai penginapan sementara bagi wisatawan. Mereka tinggal sementara bersama masyarakat dengan cara makan-minum dan hidup yang disesuaikan dengan situasi dan lingkungan.
5. Hotel, yaitu suatu jenis akomodasi yang mempergunakan sebagian/seluruh bangunan untuk menyediakan jasa penginapan, makan-minum, serta jasa-jasa lainnya yang dikelola secara komersial.
6. Hotel Resort, suatu bangunan akomodasi yang biasanya menampung pengunjung yang sedang berlibur atau menginginkan perubahan rutinitas kerja. Lokasi didaerah peristirahatan atau tempat dengan pemandangan alam yang indah seperti pantai, pegunungan gurun, pulau-pulau tropis, tepian danau/sungai atau area resort. Biasanga lokasi-lokasi tersebut juga menawarkan juga fasilitas rekreasi outdoor seperti olahraga.⁶

2.2. Tata Ruang

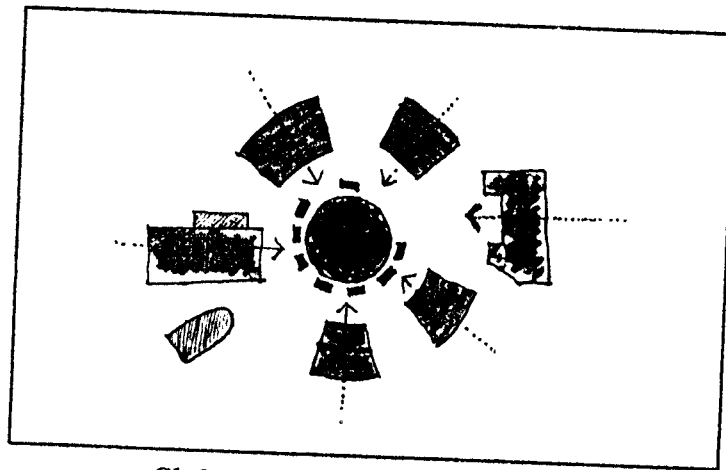
2.1.1. Gubahan Massa

Gubahan Massa memiliki banyak bentuk, seperti bentuk massa terpusat, linier, cluster, radial atau massa grid. Bentuk-bentuk tersebut digunakan dalam menentukan kombinasi massa yang akan direncanakan.

1. Bentuk Massa Terpusat

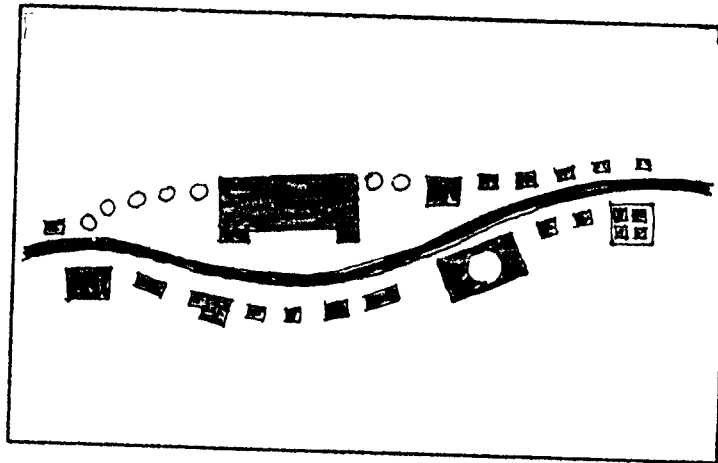
- Terdiri dari bentuk-bentuk sekunder yang mengitari bentuk-bentuk yang dominan dan berada di tengah-tengah.

⁶ Gee, Chuck Y, 1988, hal: 4



Gb 2.1. Gubahan massa Terpusat

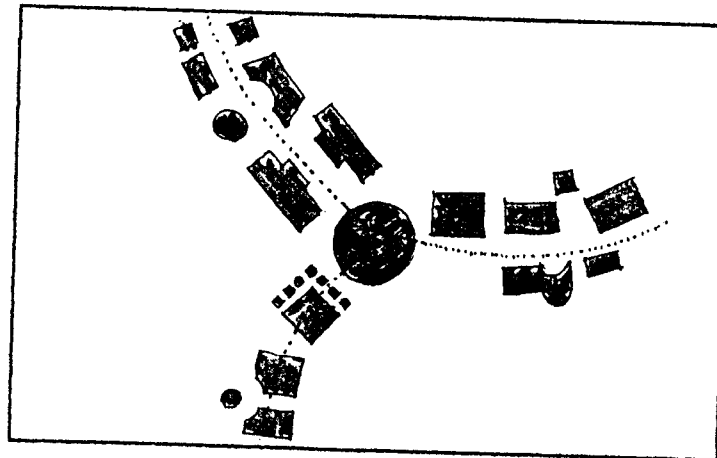
- Bentuk terpusat membentuk keteraturan geometris dan mempunyai kemampuan visual yang kuat. Bentuk terpusat merupakan pusat orientasi yang dominan.
 - Bentuk ini dapat digunakan sebagai simbol tempat-tempat yang suci atau penuh penghormatan atau menjadi peringatan akan kebesaran seseorang.
2. Gubahan Massa Linier.
- Terdiri dari bentuk-bentuk yang teratur dalam satu deret dan berulang.
 - Berasal dari perubahan proporsi dimensi dari suatu bentuk atau peraturan sederet bentuk-bentuk sepanjang garis.
 - Bentuk linier dapat dipotong-potong atau dibelok-belokkan untuk menyesuaikan dengan keadaan setempat.



Gb. 2.2. Gubahan massa Linier

3. Gubahan Massa Radial

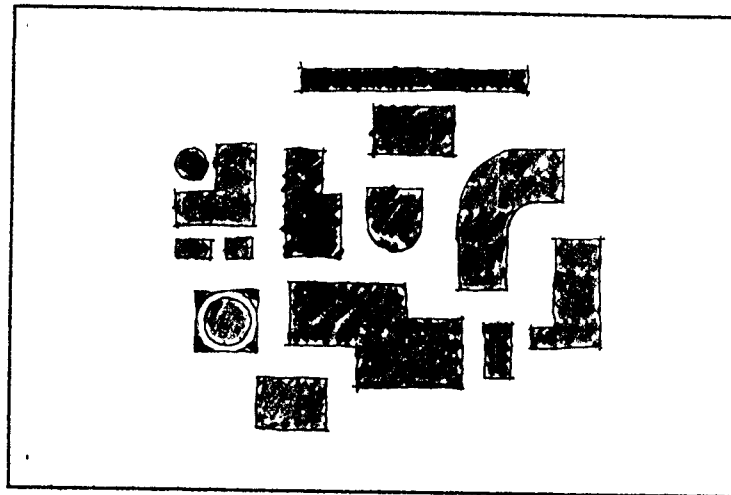
- Merupakan komposisi dari bentuk linier yang berkembang keluar dari bentuk-bentuk terpusat searah dengan jari-jarinya. Komposisi ini merupakan gabungan dari bentuk terpusat dan linier.
- Bentuk ini dapat menyediakan permukaan yang panjang untuk mencapai apa yang diinginkan terhadap sinar matahari, angin, pemandangan atau tata ruang.



Gb. 2.3. Gubahan massa Radial

4. Gubahan Massa Cluster

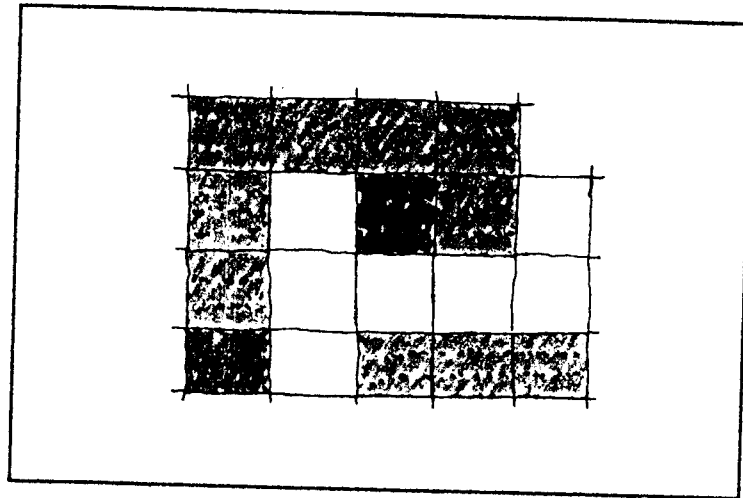
- Terdiri dari bentuk-bentuk yang saling berdekatan atau bersama-sama atau menerima kesamaan visual.
- Bentuk gubahan ini cukup fleksibel dan dinamis, organisasi kelompok-kelompok cluster berdasarkan kebutuhan-kebutuhan fungsinya seperti ukuran potongan atau jarak letaknya. Orientasi massa dapat diarahkan kesegala arah sesuai dengan letak dari massa itu sendiri.



Gb. 2.4. Gubahan massa Cluster

5. Gubahan Massa Grid

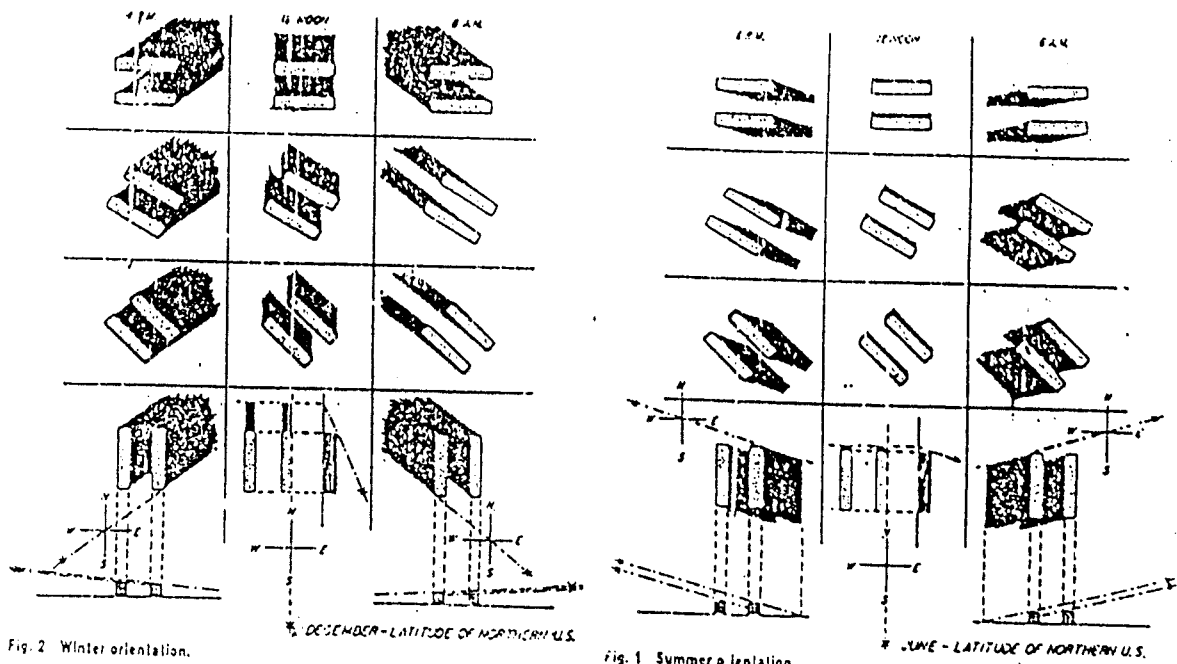
- Adalah bentuk-bentuk modular dimana hubungan satu dengan lainnya diatur oleh grid-grid tiga dimensi, begitu pula dengan pengembangannya.
- Bentuk grid dapat digunakan untuk menutup beberapa bentuk permukaan dan menyatukannya melalui bentuk geometris yang berulang. Orientasi ke arah view kurang fleksibel karena massa terikat oleh modul geometris yang satu dengan lainnya.



Gb.2.5. Gubahan Massa Grid

2.2.2. Tata Letak dan Orientasi Bangunan

Orientasi bangunan adalah penempatan bangunan sehingga memperoleh berbagai keuntungan optimal pada site. Beberapa faktor yang mempengaruhi orientasi dan lokasi bangunan adalah; sunlight, perilaku aliran angin, view, orientasi terhadap jalan, topografi dan keamanan.



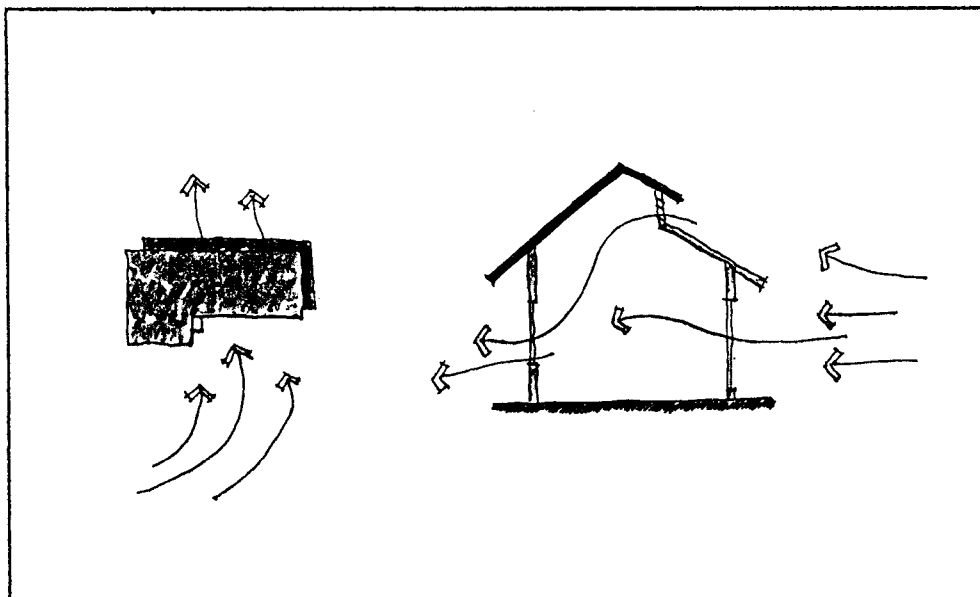
G.b 2 6. Pengaruh sinar matahari terhadap bangunan.

a) Sunlight

- Sasaran orientasi adalah memperoleh cahaya sesuai yang diinginkan.
- Setiap ruang diusahakan memperoleh cahaya sepanjang hari.
- Pada kasus-kasus tertentu orientasi matahari dapat berbeda-beda.

b) Perilaku aliran angin

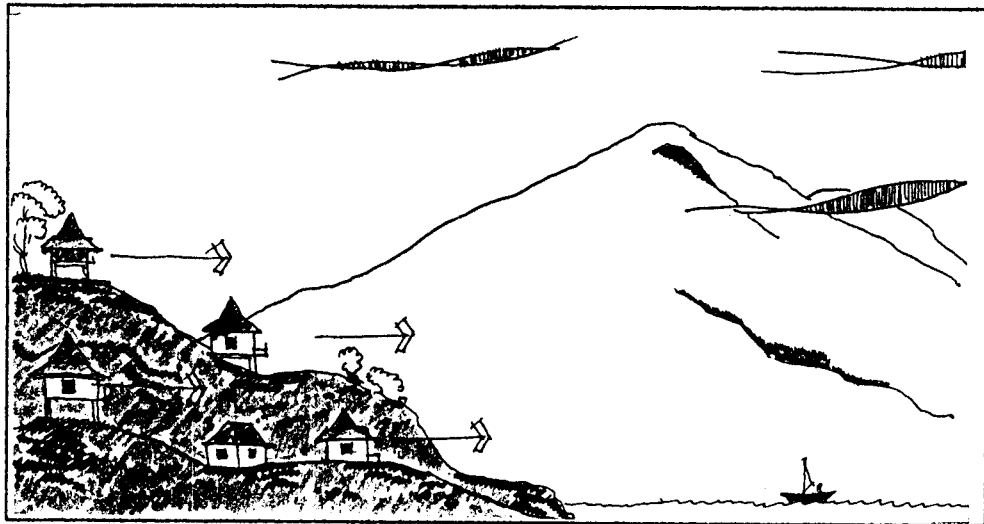
- Umumnya orientasi bangunan terhadap matahari lebih diutamakan dibandingkan dengan aliran angin.
- Bila memungkinkan sisi terpanjang dari bangunan dihadapkan pada aliran angin.
- Ventilasi digunakan untuk memasukkan angin
- Aliran angin diusahakan mengalir.



Gb. 2.7. Perilaku angin terhadap bangunan

c). View dan Vista

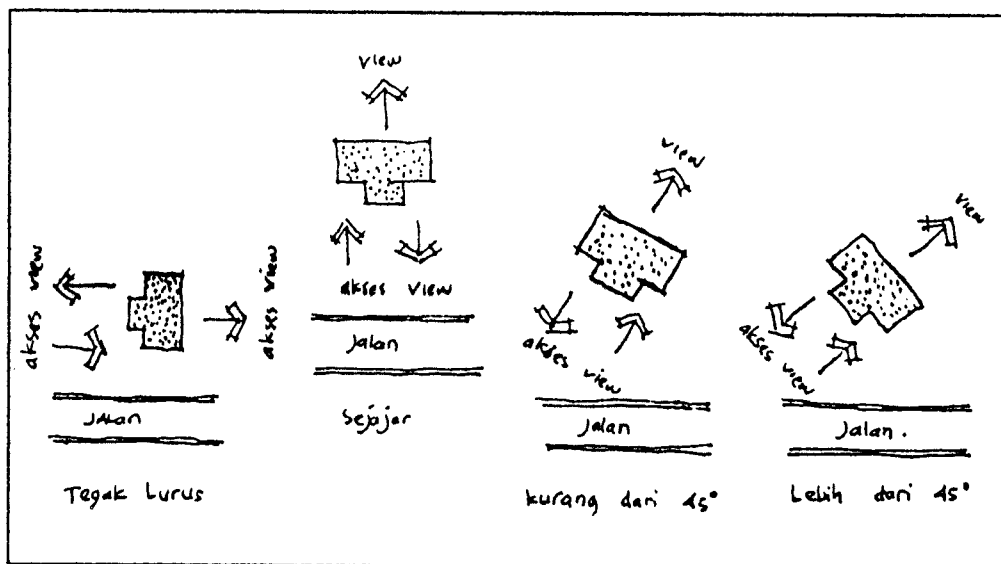
- Memanfaatkan view dan vista sebagai daya tarik.



Gb. 2.8. Bangunan mengarah pada view yang menarik

d). Orientasi bangunan terhadap jalan

- Bangunan sejajar dengan jalan.




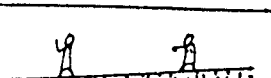

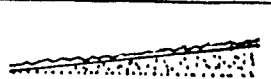

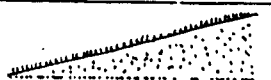




Gb. 2. 9. Orientasi bangunan terhadap jalan

- Bangunan dan open space berorientasi kearah dalam atau sebaliknya kearah luar.
- Bangunan menyudut terhadap jalan.

e). Topografi

- Berpengaruh pada kemiringan site; landai, curam dan datar.

AREA	FUNCTION	Slope in Percent		AREA	FUNCTION	Slope in Percent	
		Max	Min			Max	Min
STREET, SERVICE AND PARKING AREA		8,0	0,5	LAWN AREAS		25,0	1,0
COLLECTOR AND APPROACH WALK		10,0	0,5	GRASSED PLAYGROUND		4,0	0,5
ENTRANCE WALK		4,0	1,0	SWALES		10,0	1,0
RAMPS		15,0	-	GRASSED BANK		4 TO 1 SLOPE (3 TO 1 PREP)	
PAVED PLAY AND SITTING AREA		2,0	0,5	PLANTED BANK		2 TO 1 SLOPE (3 TO 1 PREP)	

Gb. 2.10. Pengaruh kemiringan lahan terhadap bangunan

f). Keamanan

- Faktor keamanan terhadap alam maupun manusia.

2.2.3. Sirkulasi

Sirkulasi menghubungkan ruang-ruang suatu bangunan atau sederetan ruang-ruang dalam maupun luar menjadi saling berhubungan. Sirkulasi pula yang mengikat ruang-ruang tersebut melalui waktu tahapan ruang⁷.

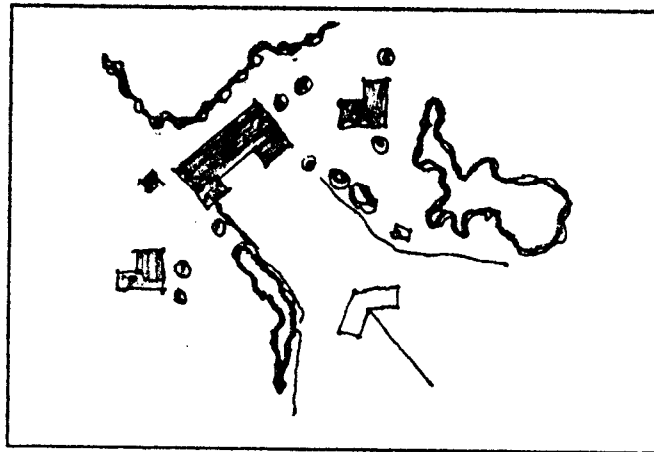
Unsur-unsur dari sirkulasi dapat diuraikan seperti pencapaian bangunan, jalan masuk ke dalam bangunan, konfigurasi bentuk jalan, hubungan ruang dan jalan

⁷ Francis D.K. Ching, *Arsitektur: Bentuk Ruang dan Susunannya*.

dan bentuk dari ruang sirkulasi⁸. Dalam tulisan ini akan ditekankan pada pencapaian bangunan sebagai unsur pendukung orientasi bangunan.

1) Langsung

Suatu pencapaian yang mengarah langsung ke suatu tempat masuk melalui sebuah jalan yang segaris dengan sumbu bangunan. Tujuan visual dalam pengakhiran pencapaian ini jelas dapat merupakan fasade muka seluruhnya dari sebuah bangunan atau tempat masuknya yang dipertegas.

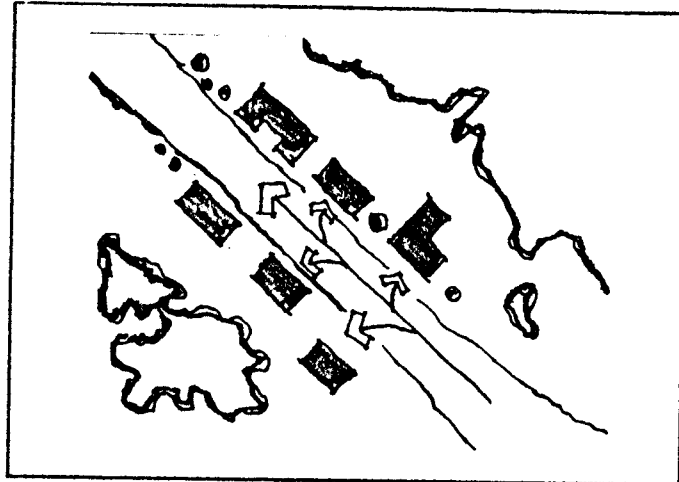


Gb. 2.11. Pencapaian langsung

2) Tersamar

Pencapaian yang samar-samar mempertinggi efek perspektif pada fasade depan dan bentuk suatu bangunan. jalur dapat diubah satu atau beberapa kali untuk menghambat dan memperpanjang urutan pencapaian.

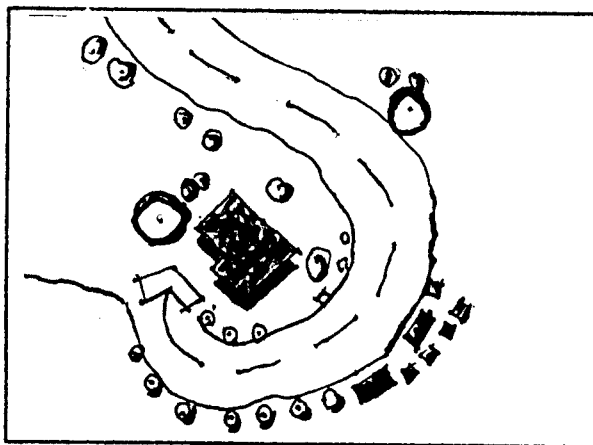
⁸ Ibid.



Gb.2.12. Pencapaian tersamar

3) Berputar

Dengan jalan berputar memperpanjang urutan pencapaian dan mempertegas bentuk tiga dimensi suatu bangunan sewaktu bergerak mengelilingi bangunan. Jalan masukpun dapat dilihat dengan terputus-putus selama waktu pendekatan atau dapat disembunyikan sampai tempat kedatangan.



Gb. 2 13. Pencapaian berputar

2.2.4. Besaran Ruang

Pada perancangan bangunan fasilitas akomodasi ini besaran ruang yang dipakai mengacu pada standart besaran ruang yang telah ada. Beberapa besaran ruang yang belum disebutkan, akan ditetapkan berdasarkan asumsi.

Standart tersebut dibuat untuk kepentingan kenyamanan wisatawan dan keamanan fasilitas yang dibangun.

STANDART BESARAN RUANG

No	Jenis Fasilitas	Standart	Sumber
1.	Parkir		
	▪ Mobil	15 m ² / mobil	1
	▪ Sepeda Motor	1 m ² / motor	2
	▪ Bus	42 m ² / bus	2
2.	Ruang Tidur		
	▪ Single bad room	6,25 m ² / orang	5
	▪ Double bad room	12,86 m ² / orang	5
3.	Ruang rekreasi terbuka		
	▪ Lapangan tennis	8 x 6 m	5
	▪ Kolam renang	6 m ² / orang	5
	▪ Area duduk santai	1 m ² / orang	3
4.	Ruang rekreasi tertutup		
	▪ Restoran, Bar	1,33 m ² / orang	4
	▪ Gardu Pandang	400 m ² /1000 orang	2
5.	Ruang pengelola		
	▪ Ruang pimpinan	9 – 18 m ² / orang	5
	▪ Ruang administrasi	9 – 18 m ² / orang	5
	▪ Ruang pengawas	9 – 18 m ² / orang	5
	▪ Ruang pemeliharaan	9 – 18 m ² / orang	5
	▪ Ruang istirahat karyawan	0,17 – 0,9 m ² /orang	5

Sumber:

1. Tourism Development Study of Java and Madura.
2. Urban Planning and Design Criteria, Coppelman and De Cbiria.
3. Standart Lingkungan Permukiman, DPMB.
4. Arsitects Data, Ernest Neufert.
5. Tim Saver Standart

2.3. Arsitektur Marga Ranau

2.3.1. Tipologi Bangunan

Bangunan tradisional daerah Ranau pada umumnya adalah rumah panggung dengan bahan yang mudah didapat di daerah tersebut seperti kayu, batu dan ijuk sebagai penutup atap. Disamping rumah panggung biasa terdapat pula rumah panggung yang cukup besar yang dikenal dengan rumah adat (Lamban Balak). Rumah adat merupakan lambang kebesaran dan kemakmuran dari keluarga.



Gambar 2.14. . Tipologi Bangunan Rumah Adat Marga Ranau

Dalam budaya Marga Ranau sangat memperhatikan adanya hirarki dalam keluarga. Hirarki ini tercermin dalam komposisi rumah adat yang menempatkan saudara tertua sebagai penghuni tetap dalam rumah adat. Kenyataan ini dapat pula dimaksudkan sebagai penghormatan dan tanggung jawab yang bagi saudara tua.

Rumah tradisional Marga Ranau berdasarkan pengamatan dapat diklasifikasikan menjadi 2 bagian, yakni:

1. Rumah Rakyat/Lamban Lunik

Rumah rakyat ini dimiliki oleh hampir semua penduduk asli Marga Ranau memiliki ciri khas tangga dengan satu bordes yang terletak disamping rumah dan atap limasan terbuat dari bahan seng.

2. Rumah Adat Marga/Lamban Balak

Rumah adat Marga merupakan lambang status kebesaran dari keluarga atau Marga. Syarat pembuatan rumah marga yang rumit dan membutuhkan bahan yang banyak membuat keberadaannya tidaklah terlalu banyak. Saat ini paling tidak terdapat 2 – 3 rumah adat marga yang masih ada di daerah Ranau.

Ciri khas rumah adat Marga memiliki tangga dengan 2 bordes yang berada di samping dan atap pelana yang dikombinasikan dengan jurai.

Pada masa-masa sekarang perkembangan rumah tradisional ikut pula dipengaruhi oleh kemajuan teknologi, pemakaian bahan seperti seng, semen dan marmer ikut mewarnai rumah-rumah yang baru dibangun

2.3.2. Tata Ruang.

Hirarki yang tegas dalam keluarga Marga Ranau dengan menempatkan saudara tua sebagai orang yang sangat dihormati berpengaruh pada pola pembagian dan tinggi rendah masing-masing ruang.

Beberapa bagian ruang dan fungsinya yang terdapat pada bangunan tradisional Marga Ranausebagai berikut

- **Lampau:** Bagian teras depan setelah pintu utama berfungsi sebagai tempat bersantai selain sebagai tempat menerima tamu secara informal.
- **Lampau Unggak:** Bagian dalam rumah setelah lampau dengan fungsi sebagai sarana penerima tamu.
- **Lapang Tengah:** Bagian dari tengah bangunan berfungsi sebagai ruang keluarga.

- Lapang Doh: Bagian belakang yang berfungsi sebagai ruang makan dan tempat bersantai bagi kaum perempuan.
- Tekebik dan Tebelayar: Kedua ruang yang diperuntukkan bagi saudara tua dan saudara muda dalam keluarga.
- Dapor: Sebagai tempat memasak.
- Garang: Sebagai tempat mencuci.
- Panggar: Bagian ruang di atas plafon berfungsi sebagai tempat menyimpan barang penting lainnya yang jarang digunakan.
- Bah Lamban: Tempat penyimpanan kayu bakar dan hasil-hasil bumi; kopi dan padi, juga berfungsi sebagai gudang.

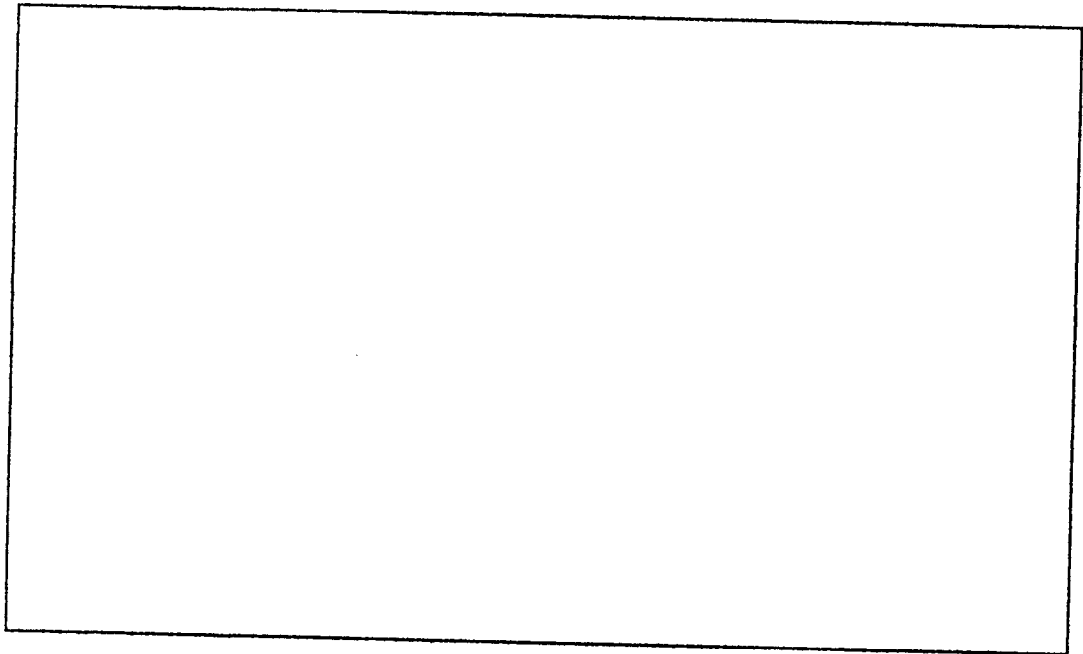
Lapang tengah berlantai paling tinggi diikuti Lampau Unggak dan lainnya. Saudara tertua biasanya berada di ruangan ini, selain sebagai ruang yang sangat dihormati juga sebagai ruang yang privat bagi penghuninya.

Seluruh ruang berada pada lantai 2 dari bangunan. Sedangkan untuk lantai 2 bangunan. Sedangkan untuk lantai satu berfungsi sebagai tempat menyimpan barang seperti hasil perkebunan dan pertanian, kayu bakar dan lain-lain.

Sedangkan rumah rakyat yang dibangun oleh masyarakat setempat pada umumnya tidak banyak berbeda fungsi ruangnya dengan rumah adat marga ranau hanya skalanya lebih kecil dan lebih sederhana.

2.3.3. Bentuk dan Pola Massa

Selain itu masyarakat Marga Ranau pada umumnya adalah petani dengan kegiatan sampingan seperti mencari ikan di Danau dan berdagang. Kegiatan-kegiatan tersebut ikut pula mempengaruhi pola ruang rumah adat Marga Ranau.



Gambar 2.15 Bentuk atap dan fasade bangunan

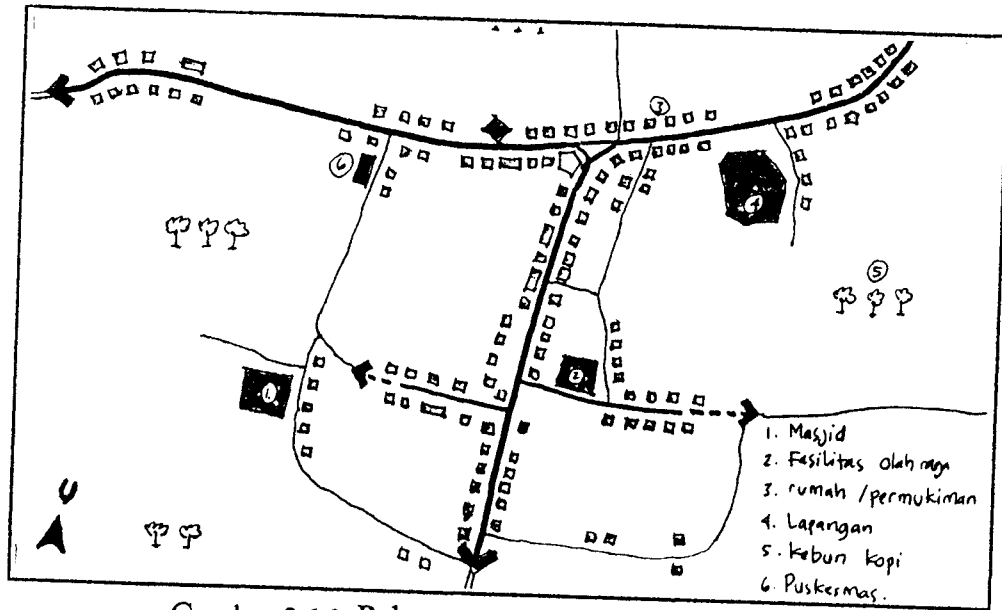
a. Bentuk atap dan fasade bangunan.

Bentuk atap yang dipakai adalah bentuk pelana kombinasi jurai pada keempat bagian sisinya dan atap limasan melintang dan memanjang. Untuk bentuk atap pelana tinggi atap $\frac{2}{3}$ kali tinggi struktur bangunan dengan kemiringan $25^\circ - 60^\circ$. Dan untuk atap limasan tingginya sama dengan kemiringan bangunan (proporsional) dengan kemiringan $25^\circ - 45^\circ$.

Sedangkan fasade bangunan berbentuk empat persegi panjang dengan sumbu melebar bangunan memiliki 3 – 5 grid dan arah memanjang 5 – 6 grid. Setiap grid bervariasi antara 2,5 m hingga 3 m secara melintang dan memanjang.

b. Pola Massa

Pola massa bangunan rumah tradisional Marga Ranau pada umumnya berkembang secara linier mengikuti jalan utama. Jarak antar bangunan ada yang rapat dengan bangunan lainnya (pada daerah yang padat) dan ada pula yang cukup berjarak hingga memiliki halaman yang cukup luas. Pola pengembangan linier ini



Gambar 2.16. Pola massa rumah-rumah Marga Ranau.

diikuti pula oleh bangunan fasilitas lainnya seperti sarana ibadah, pendidikan, kesehatan dan lain-lair

BAB III
CITRA ARSITEKTUR MARGA RANAU
PADA FASILITAS AKOMODASI DI KAWASAN DANAU RANAU

3.1. Pemilihan Fasilitas Akomodasi

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi dalam menentukan jenis fasilitas yang akan dibangun, faktor tersebut antara lain:

a) Segmen pasar dan kemampuan ekonomi

Segmen utama wisatawan yang memanfaatkan fasilitas akomodasi ini adalah wisatawan mancanegara sebanyak 31% dan wisatawan nusantara sebanyak 69%. Mereka memanfaatkan sarana transportasi udara dan transportasi darat yang menjadi prioritas mengingat sarana transportasi darat memiliki kualitas yang baik. Pertimbangan kemampuan ekonomi dilakukan karena banyak pengunjung wisata merupakan wisatawan domestik.

b). Kondisi fasilitas yang telah dibangun.

Beberapa fasilitas akomodasi telah ada di kawasan danau Ranau seperti losmen dan Mess, namun demikian fasilitas tersebut masih dalam kategori kelas ekonomi, belum ada yang memiliki kategori yang cukup memadai/mewah baik dari segi fasilitas akomodasi maupun sarana penunjangnya. Kondisi ini tidak cukup untuk memberi kesempatan kawasan wisata Danau Ranau menjadi lebih berkembang dari sekarang.

Dengan adanya variasi fasilitas akomodasi akan memberikan alternatif bagi wisatawan dalam menentukan pilihan. Karena kecenderungan wisatawan tidak hanya ingin sesuatu yang murah dan alami (suasana tradisional) dari lokasi obyek wisata tetapi kemudahan dan kenyamanan fasilitas akomodasi turut menentukan lama tinggal pengunjung di lokasi wisata. Kenyamanan dapat hadir dari kelengkapan fasilitas akomodasi tanpa harus mengurangi kesan alami pada sarana akomodasi tersebut.

c). Prospek perkembangan obyek wisata.

Perkembangan obyek wisata di kawasan danau Ranau setiap tahunnya terus mengalami peningkatan, ini ditandai banyaknya wisatawan yang datang

berkunjung dan banyaknya sarana dan prasarana penunjang yang dibangun. Selain itu pemerintah daerah melalui proyek penataan kawasan Danau Ranau menargetkan pembangunan fasilitas akomodasi sebanyak 72 unit sampai tahun 2006 beserta sarana pendukungnya di kawasan tersebut. Kenyataan ini merupakan proepek yang cerah bagi industri pariwisata.

- d. Pengembangan fasilitas akomodasi yang memiliki sarana rekreasi memadai
Kebutuhan menghadirkan fasilitas akomodasi yang memiliki fasilitas penunjang memadai sebagai wadah aktifitas kegiatan wisatawan selain menginap. Wadah aktifitas tersebut dapat diwujudkan dalam fasilitas seperti; play ground, lapangan tennis, galery seni, panggung pertunjukan, restoran, bar dan sebagainya.

3.1.1. Proyeksi Kebutuhan Kamar Hotel

Yang perlu diperhatikan dalam menentukan kebutuhan kamar hotel adalah jumlah tamu yang menginap, jumlah kamar yang tersedia, tingkat penghunian kamar dan struktur lalu lintas wisatawan yang berpasangan/sendiri-sendiri (Martoyo, 1995, h:60)

Data yang digunakan dalam perhitungan ini adalah data langsung yang berkaitan dengan kawasan Danau Ranau. Perhitungan cenderung menggunakan metode regresi linier karena data yang berubah-ubah. Dengan asumsi:

- Data pada tahun sebelumnya tidak mengalami penyusutan, untuk proyeksi wisatawan pada tahun 2010 yaitu 24.407 wisatawan nusantara dan 8.772 wisatawan asing (perhitungan dalam tabel bab I)
- Struktur lalu lintas wisatawan yaitu 80% berpasangan dan 20% sendiri-sendiri.
- Lama tinggal wisatawan asing pada hotel berbintang 2 hari dan pada hotel non bintang 3 hari.
- Tingkat hunian 60% hotel berbintang dan 40% hotel non binatang.

- a) Kebutuhan Kamar Hotel Berbintang

Kebuthan kamar untuk wisatawan adalah sebagai berikut:

$2 (80 \times 0,5 \times 20\% \times 1) = 1,2$ kamar. Satu kamar dapat ditempati $(60\% \times 360) : 1,2 = 180$ orang. Untuk tahun 2010 dengan jumlah wisatawan 12.879 diperlukan sebanyak 71 kamar.

b) **Kebutuhan Kamar Hotel Non Bintang**

Adapun kebutuhan kamar hotel non bintang adalah sebagai berikut:

$3 (80 \times 0,5 \times 20\% \times 1) = 1,8$ kamar. Satu kamar Hotel dapat ditempati oleh: $(40\% \times 360) : 1,8 = 80$ orang. Untuk tahun 2010 dengan jumlah wisatawan 19.320 diperlukan kamar sebanyak 242 kamar.

c) **Klasifikasi Hotel yang Direncanakan**

Dalam menentukan klasifikasi hotel perlu mempertimbangkan segmentasi pasar serta kemampuan ekonominya. Pasar yang dituju adalah wisatawan asing namun pengunjung yang paling banyak adalah wisatawan nusantara, maka klasifikasi pada kawasan dimungkinkan hotel berbintang yang tidak terlalu tinggi.

- Kamar hotel pada tahun 1996 adalah 72 kamar.
- Kebutuhan kamar hotel pada tahun 2010 adalah $71 + 242 = 313$ kamar. Sehingga kekurangan adalah: $313 - 72 = 241$ kamar.
- Sampai tahun 2010 diasumsikan terdapat:
 - Dua hotel berbintang rata-rata 35 kamar, jumlah 70 kamar
 - Sepuluh hotel non bintang rata-rata 10 kamar, jumlah 100 kamar
 - Perkembangan usaha oleh penduduk setempat berjumlah 71 kamar

3.1.2. Hotel Resort

a. **Klasifikasi Hotel Resort**

Berdasarkan keputusan Menparpostel no KM 94/HK/103/MPPT-87 tentang ketentuan usaha dan pengelolaan Hotel resort adalah sebagai berikut:

- Golongan kelas tertinggi dinyatakan dengan tanda bintang 5 dan golongan kelas hotel terendah dengan 1 bintang.
- Penetapan golongan kelas hotel ditinjau dari jumlah kamar dan luas tempat tidur tamu, maka masing-masing kelas hotel memiliki ketentuan sebagai berikut:
 - Hotel berbintang 1, jumlah minimum kamar standart 15 kamar, luas kamar tidur minimum 20 m^2 dilengkapi dengan kamar mandi dalam.

- Hotel berbintang 2, jumlah minimum kamar standart 20 kamar, luas minimum 22 m², memiliki minimal 1 kamar suite dan luas minimum 44 m², dilengkapi kamar mandi dalam.
- Hotel berbinta 3, Jumlah minimum 30 kamar dengan luas 24 m², jumlah minimum kamar suite 2 kamar, luas minimum 48 m², dilengkapi dengan kamar mandi dalam.
- Hotel berbintang 4, jumlah minimum 50 kamar standart dengan luas minimum 24 m². Memiliki 3 kamar suite dengan luas 48 m² yang dilengkapi dengan kamar mandi dalam.
- Hotel berbintang 5, jumlah minimum 100 kamar standart, luas 26 m², memiliki 4 kamar suite dengan luas minimum 52 m² dan dilengkapi dengan kamar mandi dalam.

b. Ketentuan Fasilitas Hotel Resort

Penentuan Fasilitas Hotel Berbintang Berdasarkan Ketentuan Direktorat Jenderal Pariwisata

Jenis Fasilitas	Bintang 5	Bintang 4	Bintang 3	Bintang 2	Bintang 1
Kamar Tidur/kmr	> 600	360-600	100-350	60-100	< 100
• Function Room	• Wajib, minimal 1 buah • Wajib, Pre Func.Room	• Wajib, minimal 1 buah • Perlu, Pre Func.Room	• Wajib, minimal 1 buah • Dianjurkan Pre func. Room		
• Rekreasi & Olahraga	• Wajib, Kolam Renang • Perlu ditambah 2 jenis sarana lain	• Wajib, Kolam Renang • Dianjurkan ditambah 2 jenis sarana lain	• Perlu Kolam Renang • Dianjurkan ditambah 2 sarana lain	• Dianjurkan Kolam Renang • Dianjurkan ditambah 2 sarana lain	• Dianjurkan minimal 1 sarana
• Ruang yang disewakan	• Wajib, minimal 3 ruangan	• Perlu, minimal 3 ruangan	• Perlu, minimal 1 ruangan	• Perlu, minimal 1 ruangan	• Perlu, minimal 1 ruangan
• Lounge	• Wajib	• Wajib	• Wajib	• Wajib	• Wajib
• Taman	• Wajib	• Wajib	• Wajib	• Wajib	• Wajib
• Ruang makan/ restoran	• Wajib, minimal 2 buah	• Wajib, minimal 2 buah	• Perlu, minimal 1 buah	• Perlu, minimal 1 buah	• Perlu, minimal 1 buah
• Bar	• Wajib, min. 1 buah	• Wajib, min. 1 buah	• Wajib, min. 1 buah	• Wajib, min. 1 buah	• Wajib

Sumber : Deparpostel 1998

c. Hotel Resort dan Fasilitas Penunjang yang direncanakan

Dari penjelasan diatas Hotel Resort yang direncanakan dapatlah dikategorikan sebagai hotel berbintang 2 dengan jumlah kamar minimal 20 buah dan sebuah kamar suite room. Namun dalam perencanaan ini Hotel resort yang dikembangkan memiliki jumlah kamar hotel sebanyak 50 kamar dengan 3 kategori; 8 unit masing-masing terdiri dari 3 kamar, 11 unit masing-masing terdiri dari 2 kamar dan satu unit suite room terdiri dari 4 kamar.

Sedangkan fasilitas penunjang meliputi; kolam renang, sarana olah raga, taman, restoran dan bar. Sarana lain yang dapat dikembangkan yaitu galery seni, panggung seni dan gardu pandang.

Pertimbangan yang mendasar atas pilihan ini yaitu suatu kebutuhan akan hadirnya fasilitas akomodasi yang dilengkapi oleh fasilitas penunjang yang relatif lengkap sebagai kebutuhan mendasar bagi obyek wisata.

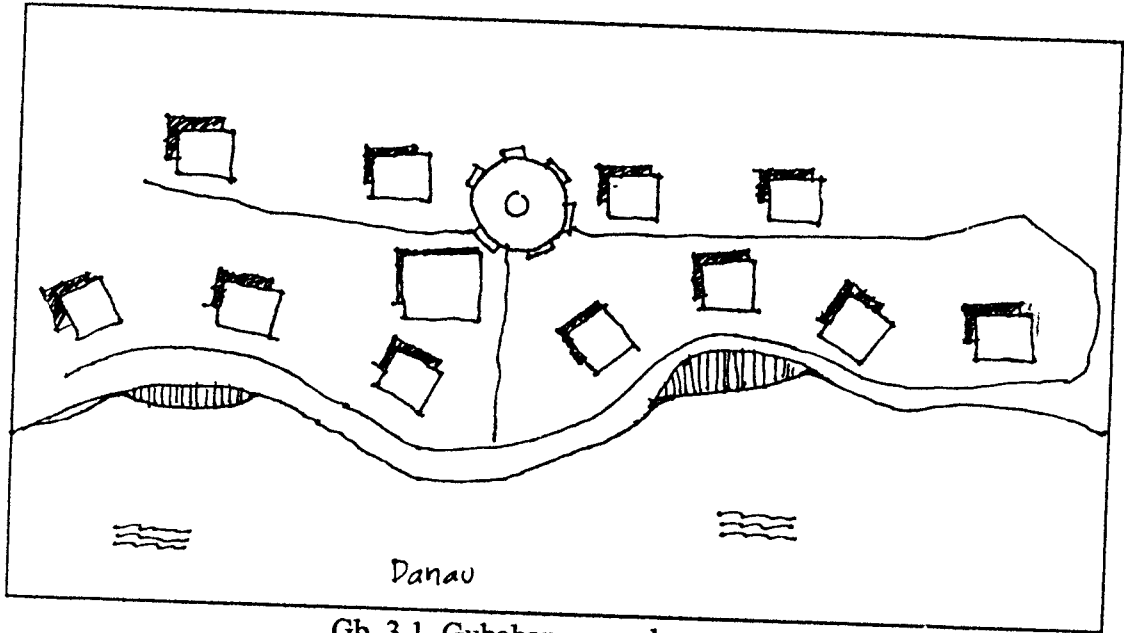
3.2. Analisa Tata Ruang Luar

3.2.1. Massa Bangunan

Gubahan massa bangunan rumah-rumah tradisional masyarakat Marga Ranau pada umumnya adalah linier mengikuti jalan. Bentuk-bentuk teratur dalam satu deret dan berulang sangat mendominasi bangunan tradisional tersebut. Sedangkan untuk permukiman padat massa linier bercampur dengan massa cluster.

Pada bangunan Hotel Resort yang direncanakan merupakan gabungan dari kedua gubahan massa tersebut. Pemilihan ini didasarkan pada 3 pertimbangan:

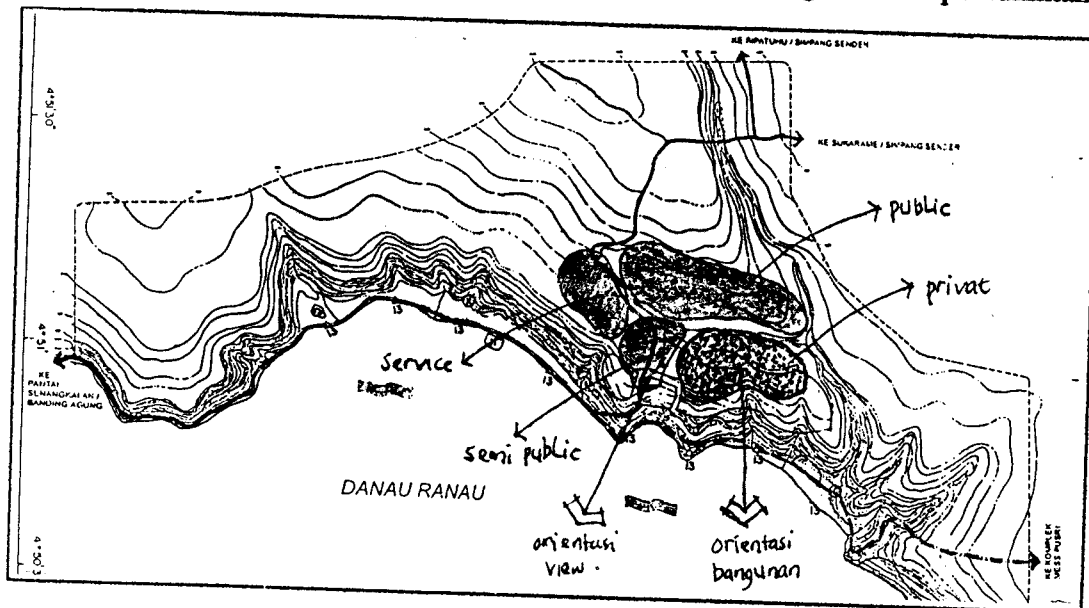
- Karakter alam yang dimiliki kawasan perencanaan seperti kontur tanah yang bervariasi, view dan vista terhadap obyek wisata danau.
- Fungsi bangunan yang berbeda antara satu dengan lainnya bila diterapkan hanya dalam bentuk linier akan mengurangi kenyamanan dalam fasilitas karena jarak terlalu jauh. Selain itu kombinasi keduanya akan menghasilkan irama massa bangunan yang cukup dinamis.
- Bentuk kegiatan-kegiatan yang dilakukan di lokasi seperti olah raga dan pementasan atraksi budaya setempat membutuhkan open space yang menyatu dengan massa bangunan yang lain.



Gb. 3.1. Gubahan massa bangunan

3.2.2 Tata Letak dan Orentasi Bangunan

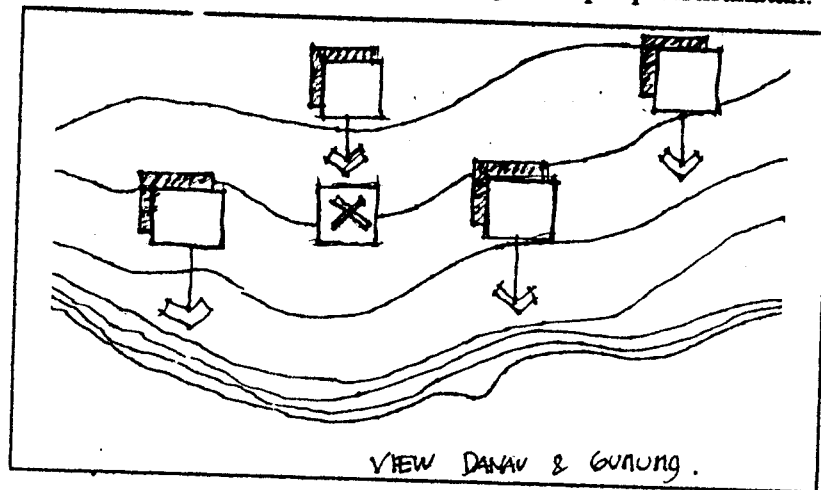
Perkampungan masyarakat marga Ranau tidak memiliki tata letak (zone) secara spesifik. Bangunan yang ada tumbuh secara alamiah pada lokasi yang layak untuk ditinggali, kemudian bangunan itu berkembang menjadi suatu perkampungan. Penempatan fasilitas penunjang seperti sarana ibadah, fasilitas kesehatan dan tempat-tempat perkumpulan ditempatkan mengikuti alur pemukiman.



Gb 3.2. Tata letak dan Orentasi bangunan

Untuk menciptakan zona tertentu pada fasilitas akomodasi dan penunjangnya dapat mengacu pada tata ruang bangunan Marga Ranau. Ruang-ruang di dalam bangunan juga memiliki pembagian secara jelas pemisahan ruang publik, prifat dan service.

Pada hotel resort yang direncanakan zona publik difungsikan sebagai bangunan resepsionis, gedung pertunjukan dan fasilitas-fasilitas service seperti restoran, kios cidera mata, tempat bermain dan gardu pandang. Zona semi publik untuk bangunan pengelola dan zona prifat sebagai tempat peristirahatan.



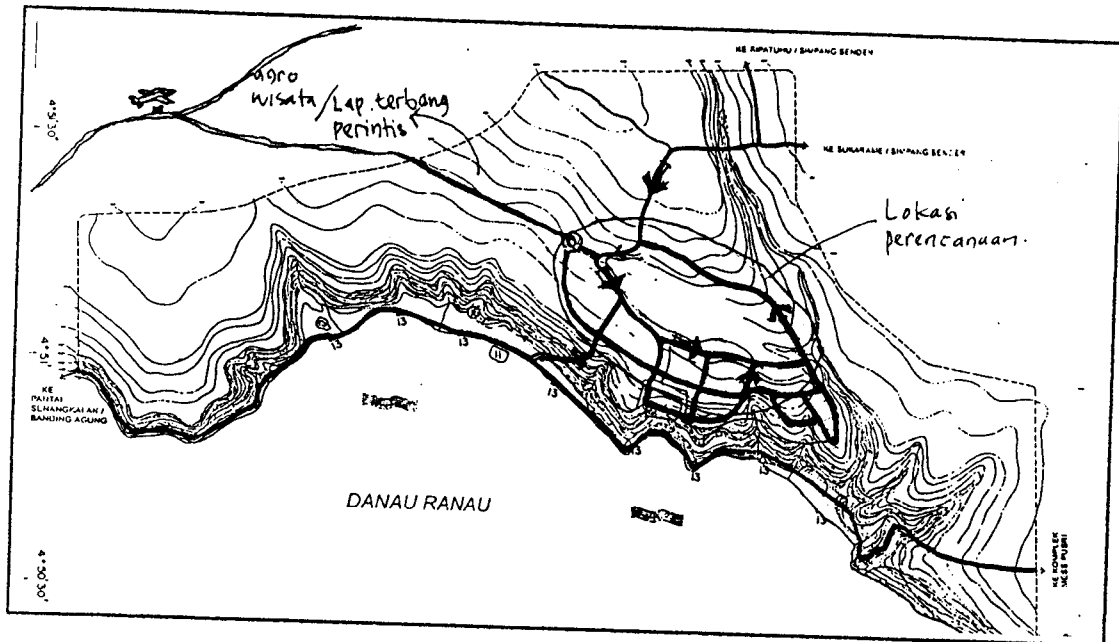
Gb. 3.3. Pengaruh view/orientasi pada penataan bangunan

Sedangkan untuk orientasi sedapatnya memanfaatkan kelebihan alam di kawasan danau Ranau seperti danau, pegunungan dan persawahan. Untuk fasilitas akomodasi yang direncanakan orientasi diarahkan pada danau yang memiliki view dan vista yang menarik, selain itu fasilitas yang dibangun bersifat menyebar dan tidak berlantai banyak.

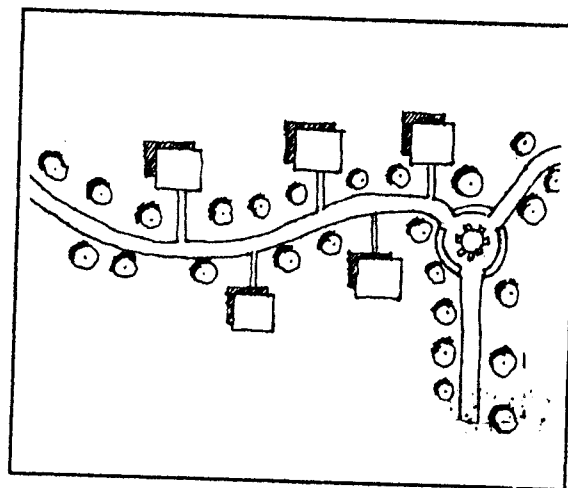
3.2.3. Sirkulasi

Pada prinsipnya sirkulasi adalah penghubung antara satu ruang dengan ruang lainnya. Namun dalam perkembangan selanjutnya terutama dalam bidang jasa wisata sirkulasi menjadi pendukung kelancaran gerak dan aktifitas, dapat pula berfungsi sebagai sarana untuk mengekspose potensi view yang ada. Berbagai pertimbanganpun dilakukan untuk menentukan kualitas view yang baik seperti:

- Besifat dinamis, menekankan pada pola yang rekreatif.
- Dapat menyatukan massa-massa yang ada
- Menyesuaikan dengan karakter kontur.
- Dapat mempertegas pola gubahan massa.



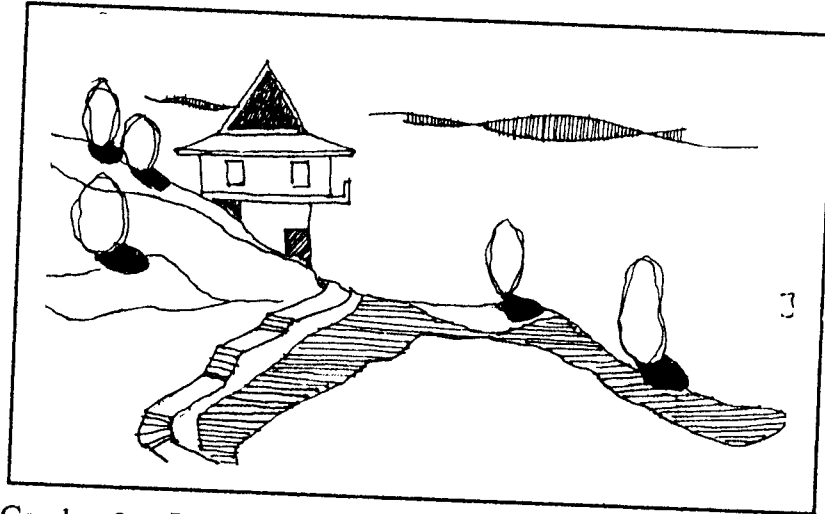
Gb. 3.4. Sirkulasi pencapaian yang menekankan pola rekreatif



Gb 3.5 Sirkulasi dapat menyatukan massa bangunan

Pola-pola yang dipakai dalam sirkulasi adalah pola linier, radial, grid dan network. Agar dalam perancangan dapat menimbulkan suasana natural penggunaan

elemen-elemen alam sebagai pengarah gerakan perlu diperhatikan. Suasana dalam sirkulasi yang akan ditampilkan dapat berupa pedestrian yang menghubungkan massa satu dengan lainnya. Selain itu sirkulasi bagi kendaraanpun perlu diadakan sebagai penunjang aktifitas hotel dengan menyediakan sarana parkir.



Gambar 3.6 Karakter kontur membentuk sirkulasi linier

3.3. Analisa Tata Ruang Dalam

3.3.1. Pengelompokan Ruang

Ruang dapat dibagi menjadi empat kelompok besar yang masing-masing memiliki fungsi yang berbeda. Berikut ini Pengelompokan ruang pada fasilitas resort hotel beserta ruang yang direncanakan dalam kelompok tersebut:

- Kelompok kegiatan umum, kegiatan yang dilakukan oleh setiap pengunjung meliputi ruang: parkir, open space, hall, lobby (r.tunggu, reception, r. informasi),
- Kelompok ruang rekreasi meliputi: lapangan tennis, ruang duduk, gardu pandang, kolam renang, toko souvenir, restoran, bar, dan lavatory umum,
- Kelompok ruang privat. Merupakan ruang utama dalam fasilitas akomodasi meliputi: ruang tidur, ruang duduk, dalam hotel, teras dan kamar/wc.
- Kelompok ruang pengelola. Terdiri dari: ruang pengelola, ruang administrasi, ruang pemeliharaan, ruang pengawas, ruang pelaksana, ruang rapat, ruang karyawan (ruang istirahat, makan/minum dan lavatory).

- Kelompok ruang service lainnya seperti; klinik kesehatan, musholla, lavatory, loundry, dapur, ruang mesin, dan ruang mekanikal elektrikal, gudang alat dan bahan.

3.3.2. Perhitungan Besaran Ruang

1. Parkir

- Pengunjung diasumsikan untuk 100 orang

Bus 25%	$25\% \times 100 \times \frac{1}{2} \times 42 \text{ m}^2$	= 600 m ²
Mobil 35%	$35\% \times 100 \times \frac{1}{2} \times 15 \text{ m}^2$	= 131,25 m ²
Sepeda motor 20%	$20\% \times 100 \times \frac{1}{2} \times 1 \text{ m}^2$	= 10 m ²
		741,25 m ²
Untuk sirkulasi 60%		= 444,75
Luas area parkir pengunjung	berjumlah	=1.186,00 m ²

- Pengelola diasumsikan untuk 50 orang

Mobil 20%	$20\% \times 50 \times \frac{1}{2} \times 15 \text{ m}^2$	= 75 m ²
Sepeda Motor 40%	$40\% \times 50 \times \frac{1}{2} \times 1 \text{ m}^2$	= 10 m ²
		85 m ²
Untuk sirkulasi 40%		= 34 m ²
Luas area Parkir	berjumlah	=119 m ²

2. Ruang kegiatan Umum

- Open space = 500 m²
- Hall = 16 m²
- Lobby ruang tunggu Resepsionis = 45 m²
- Informasi = 4 m²
- Kontrol = 4 m²
- Kios makan dan minum 2 x 9 = 4 m²
- Lavatory umum 3 x 4 = 18 m²
| | Jumlah | = 803 m² |

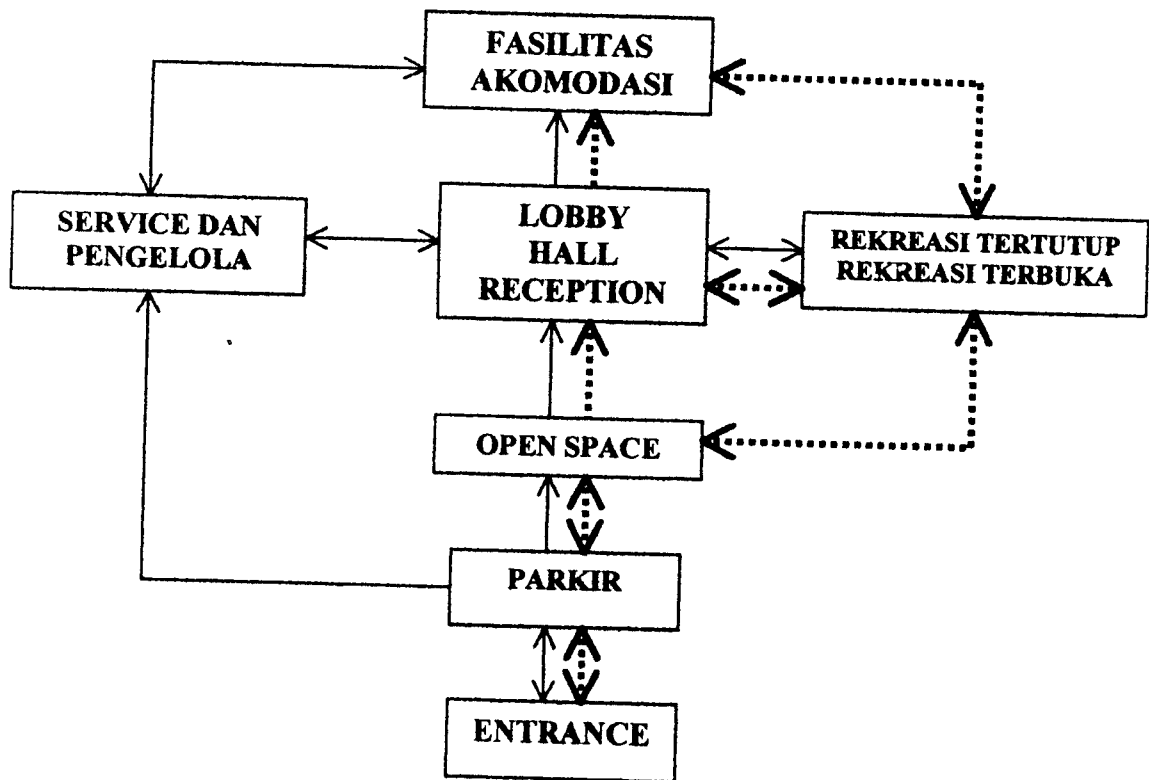
3. Kegiatan utama menginap

- Tiga kamar tidur 12,86 Km/wc 4,84 x 2 = 37,5 m²
- Ruang santai/duduk = 9,6 m²
- Teras = 18 m²
| | | = 6 m² |
| | | 71,1 m² |
| Dengan jumlah 10 kamar | berjumlah | = 711 m² |
| ▪ Dua kamar tidur 12,86 x 2 Km/wc 4,84 x 2 | | = 25 m² |
| | | = 4,84 m² |

Ruang santai/duduk	= 18	m ²
Teras	= 6	m ²
Dengan jumlah 10 kamar	53	m ²
berjumlah	= 430,72	m ²
▪ Suite room	= 24	m ²
Km/wc 4,84 x 2	= 6	m ²
Dapur	= 6	m ²
Ruang santai/duduk	= 6	m ²
	71	m ²
Dengan jumlah 4 kamar	= 284	m ²
Ketentuan BC 30%	= 1.250	m ²
Jumlah	= 2.675,72	m ²
4. Kelompok penunjang/rekreasi dengan asumsi 50 orang, standar restoran 1,33 m ² , dapur 40% luas restoran, pengelola 20 – 50% luas restoran dan gardu pandang 10 m ² /20 orang.		
▪ Ruang penunjang tertutup		
Restoran dan bar 1,33 x 50 orang	= 66,5	m ²
Dapur 40%	= 53,2	m ²
Gardu pandang	= 40	m ²
Jumlah	= 194,75	m ²
▪ Ruang penunjang terbuka standar are duduk 1 m ² area tennis 205,44 m ²		
Area tennis 2, x	= 410,88	m ²
Area duduk	= 100	m ²
Area taman	= 100	m ²
Jumlah	= 610,88	m ²
5. Kegiatan pengelola, diasumsikan pemakai 30 orang dengan standar tiap bangian 9 – 18 m ² / orang, ruang rapat 1,33 m ² , ruang istirahat 15% dari luas total.		
▪ Ruang pimpinan dan skretaris	= 16	m ²
▪ Ruang administrasi	= 9	m ²
▪ Ruang pemeliharaan	= 9	m ²
▪ Ruang pengawas	= 9	m ²
▪ Ruang pelaksana	= 12	m ²
▪ Ruang rapat	= 19,9	m ²
▪ Ruang barang	= 9	m ²
Ruang makan	= 12	m ²
Km/wc	= 12	m ²
Jumlah	= 190,9	m ²
6. Kegiatan pelayanan/service		
▪ Musholla	= 12	m ²
▪ Lavatory umum 6 x 3	= 18	m ²
▪ Ruang kesehatan	= 18	m ²
▪ Ruang karyawan	= 12	m ²

Ruang makan	= 12 m ²
Istirahat	= 24 m ²
Km/wc	= 12 m ²
▪ Laundry	= 20 m ²
▪ Dapur	= 18 m ²
▪ Ruang mesin dan ME	= 20 m ²
▪ Gudang alat	= 18 m ²
▪ Gudang bahan	= 6 m ²
Luas Total	Jumlah
	142 m ²
	= 6.022.08 m ²

3.3.3. Organisasi Ruang



Keterangan:

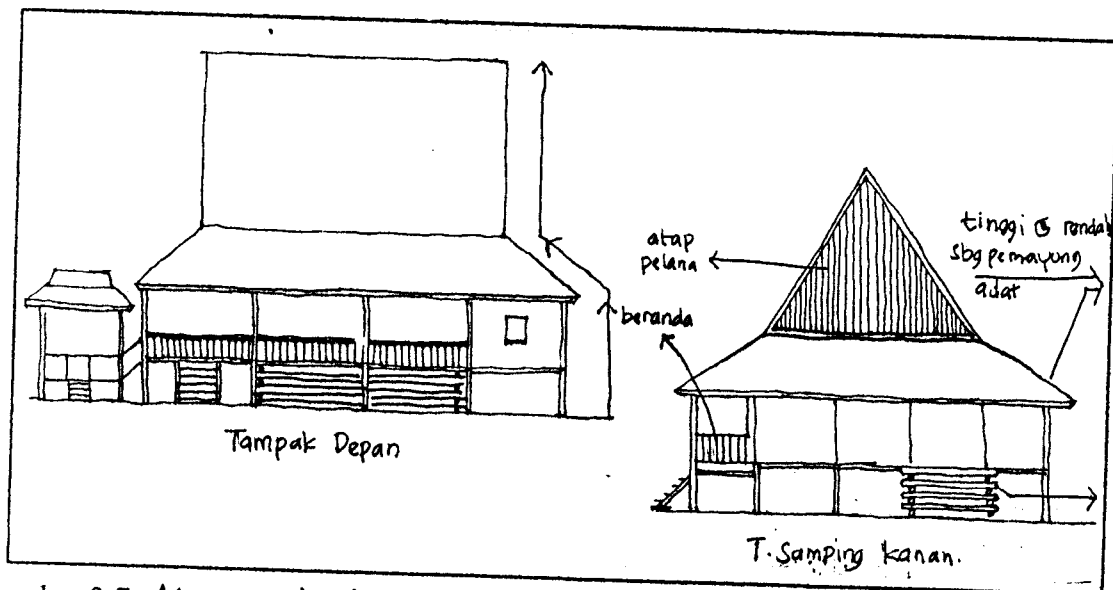
———— = Pengelola

..... = Pengunjung

3.4. Pendekatan Citra Arsitektur Marga Ranau

Citra sebetulnya hanya menunjukkan gambaran (image), suatu kesan penghayatan yang menangkap arti bagi seseorang (YB. Mangun Wijaya). Citra gedung yang megah dan besar tentu melambangkan kemewahan juga, sebaliknya gubug yang reot menggambarkan keadaan penghuni yang miskin yang serba reot. Akan halnya citra arsitektur marga Ranau pada fasilitas akomodasi resort juga menggambarkan bahwa kebudayaan masyarakat Marga Ranau tercermin di sana. Citra arsitektur ini menjadi preseden dalam menampilkan bangunan dalam perancangannya nanti.

Pencerminan budaya Marga Ranau ini sebagian dapat dilihat dari makna yang terkandung pada bangunan tradisional setempat. Misalkan pada atap pelana dikombinasikan dengan atap rendah berjurai dapat diartikan sebagai tingkat kedudukan yang tinggi dan rendah haruslah bergandeng tangan dalam memayungi adat, citra jiwa yang mengutamakan kewajaran, kejujuran, keluwesan dan sifat gotong royong tercermin dalam bangunan arsitektur Marga Ranau.



Gambar 3.7 Atap cermin tingginya cita-cita mencapai kebaikan dan kesempurnaan hidup. Beranda sebagai cermin sikap terbuka

Balok-balok bangunan yang disusun bertumpang tindih menunjukkan kepada sifat manusia agar selalu bahu-membahu dalam menjalani kehidupan, tiang bersusun dan atap yang menjulang menunjukkan nilai-nilai kebaikan dan keindahan hidup yang menjadi cita-cita masyarakat setempat.

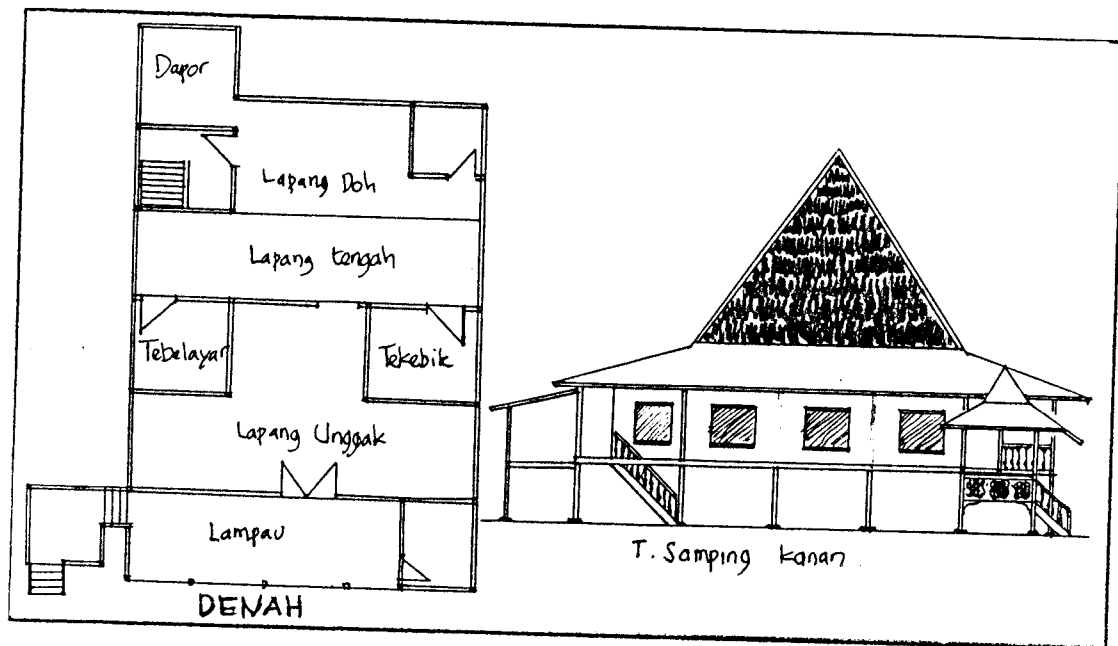
Selain itu beranda yang luas menunjukkan sifat masyarakat yang terbuka dalam menerima tamu atau dalam arti yang lebih luas sebagai sifat yang terbuka menerima sesuatu hal yang baru.

3.4.1. Tipologi Bangunan

Dalam perencanaan bangunan fasilitas akomodasi, tipologi rumah sebagai hunian dapat diambil sebagai bentuk-bentuk pencerminan dari arsitektur Marga Ranau. Bentuk-bentuk rumah hunian tersebut memiliki 2 macam model yakni; Rumah Rakyat (Lamban Lunik) dan Rumah kepala adat/penyimbang adat (Lamban Balak).

a). Bentuk Lamban Balak

- Dalam satu kampung/Marga terdapat minimal sebuah rumah adat. Rumah ini ditempati oleh penyimbang adat/kepala adat beserta keluarganya.
- Mempunyai bentuk atap pelana yang besar dan tinggi dengan kemiringan 60% dengan bahan terbuat dari ijuk atau seng.
- Dinding terbuat dari susunan papan yang rapi diselingi jendela yang cukup rendah kurang lebih 3 cm dari lantai.
- Memiliki tangga dengan bordes di tengah dan diletakkan di samping kiri atau kanan bangunan. Tangga juga terdapat dibagian belakang rumah.
- Semua bangunan merupakan rumah panggung yang memiliki serambi di muka bangunan.

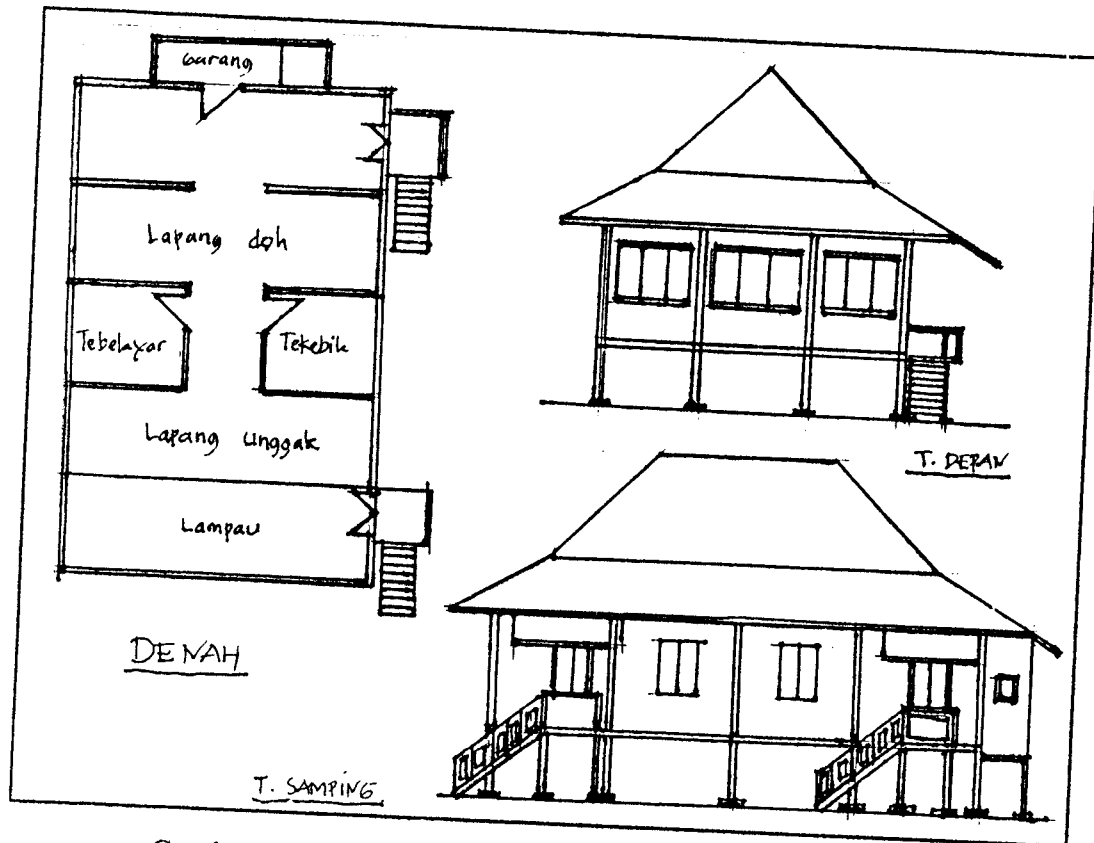


Gambar 3.8 Tipologi Rumah adat (Lamban Balak)

- Pondasi merupakan umpak dari batu kali yang diletakkan di atas tanah yang telah dipadatkan (keras), selanjutnya di atas batu ditempatkan tiang-tiang penyangga bangunan.
- Memiliki ornamen yang khas pada bagian muka bangunan.

b. Bentuk Rumah Rakyat (Lamban Lunik)

- Bentuk atap limasan memanjang dan atau melebar dengan bahan dari seng atau genting. Kemiringan atap 30° - 45° .
- Dinding terbuat dari papan. Bukaannya banyak berada pada bagian depan dan sebagian berada di samping kiri dan kanan bangunan. Bukaannya tersebut merupakan kombinasi dari bahan kaca dan papan.
- Bentuk rumah panggung tetap menjadi ciri khas dengan bahan lantai terbuat dari papan.
- Bagian bawah bangunan berfungsi sebagai tempat penyimpanan barang.

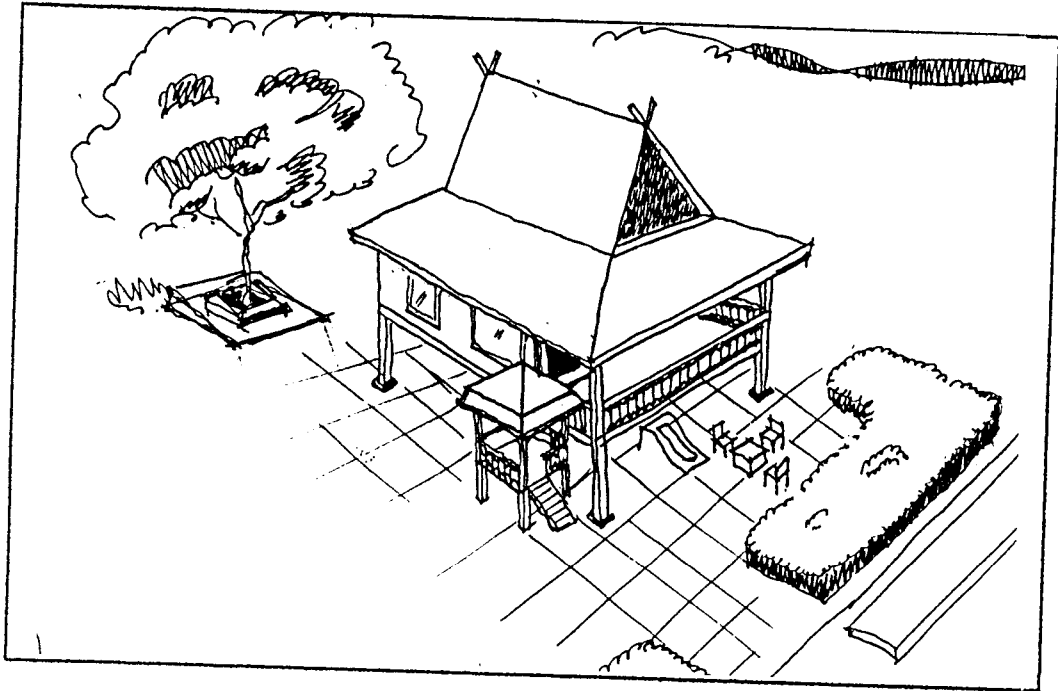


Gambar 3.9 Tipologi Rumah Rakyat (Lamban Lunik)

Pada hotel resort yang direncanakan akan tampil dalam nuansa bangunan bercitra arsitektur tradisional Marga Ranau, karena itu bagian-bagian atau elemen yang dapat dijadikan patokan atau acuan dalam perancangan antara lain:

- Bentuk atap pada Lamban Balak merupakan ciri khas yang dapat dipertahankan. Bentuk ini dapat digunakan pada fasilitas akomodasi, sedangkan bentuk atap limasan dapat digunakan pada fasilitas penunjang.
- Bentuk tangga pada lamban balak dapat digunakan tangga utama dan tangga biasa digunakan untuk tangga darurat atau untuk saranapenunjan.
- Tata ruang pada bangunan yang direncanakan disesuaikan dengan fungsi ruang.
- Bentuk rumah panggung tetap dipertahankan pada fasilitas utama sedang fasillitas penunjang disesuaikan dengan aktifitas yang diwadahi. Bagi ruang yang membutuhkan kegiatan dengan mobilitas tinggi bentuk bangunan dapat tidak berupa bangunan panggung.

- Ruang di bagian bawah panggung dapat dimanfaatkan sebagai sarana bersantai/ tempat duduk terbuka.



Gambar 3.10 Sketsa bentuk fasilitas akomodasi yang direncanakan

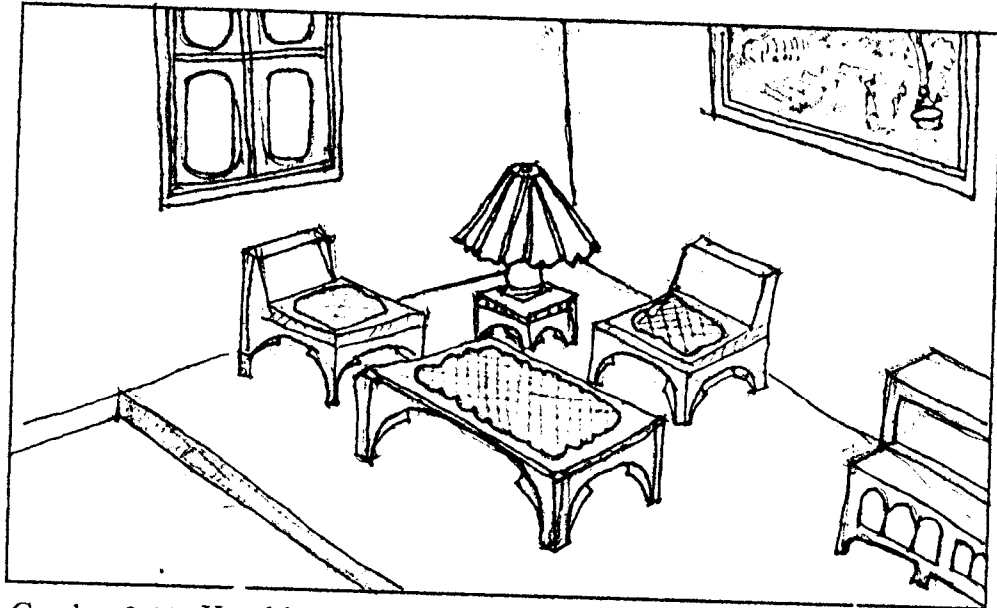
3.4.3. Bahan Bangunan

Pada bangunan tradisional marga ranau bahan yang digunakan lebih banyak menggunakan bahan lokal yang mudah didapat dan ketika itu relatif masih murah, misalnya penggunaan kayu, ijuk dan bambu. Namun kini bahan tersebut terutama kayu sudah menjadi bahan yang cukup mahal bila dibandingkan dengan bahan-bahan bangunan hasil kemajuan teknologi seperti semen.

Dalam penerapan bahan bangunan pada hotel resort nantinya, bahan-bahan yang menghadirkan kesan/citra yang kuat terhadap arsitektur Marga Ranau akan tetap dipertahankan dengan kombinasi bahan hasil teknologi. Hal tersebut dilakukan karena selain ingin memunculkan kesan tradisional juga menghadirkan fasilitas modern dengan bahan hasil teknologi; aluminium plastik, kaca yang bernuansa lokal. Kedua hal tersebut tampil dalam kombinasi bahan dan desain baru yang memberikan kenyamanan bagi pengunjung.

3.4.3. Interior Bangunan

Sebagian interior yang terdapat pada bangunan tradisional Marga Ranau menggunakan bahan kayu, rotan dan bambu yang dibentuk menjadi barang kebutuhan sehari-hari seperti meja, kursi, lemari dan dipan. Selain itu ornamen-ornamen dan hiasan dinding banyak terbuat dari kain bermotif bunga dan binatang. Hiasan lain seperti tanduk kerbau dan kijang dipasang disetiap ruang tengah.



Gambar 3.11 Kombinasi bahan lokal dan modern dengan desain baru untuk mempertahankan citra lokal

Interior tersebut dalam bangunan yang direncanakan nanti dapat digabungkan dengan interior masa kini yang sangat akrab dan nyaman bagi wisatawan. Dengan menggunakan desain baru terhadap bahan-bahan lokal tentu tidak menghilangkan ciri-ciri budaya setempat. Misalkan tempat tidur bahan kayu/bambu diberi kasur busa sebagai alas tidur. Begitu pula meja kursinya dengan menambahkan busa atau kaca sangat dimungkinkan dengan tidak menghilangkan kesan tradisional karena interior bangunan sangat mempengaruhi kesan tersebut.

3.5. Kesimpulan

3.5.1. Pilihan Fasilitas Akomodasi

Fasilitas akomodasi yang dipilih adalah Hotel Resort berbintang 2. Pemilihan tersebut didasarkan pada:

- Segmen pasar dan kemampuan ekonomi wisatawan yang berkunjung ke Obyek wisata Danau Ranau
- Kondisi fasilitas akomodasi yang belum memadai di sekitar kawasan Danau Ranau.
- Prospek pengembangan daerah wisata yang sangat pesat.
- Proyeksi kebutuhan kamar hotel hingga tahun 2010.
- Suatu keinginan menghadirkan fasilitas akomodasi dan fasilitas lain yang mampu memwadhahi aktifitas wisatawan selain menginap. Penunjang tersebut antara lain seperti sarana olah raga, play ground, panggung seni, restoran, galeri seni dan pengelola fasilitas akomodasi.

3.5.2. Tata Ruang Luar

Konsep tata ruang luar pada kawasan perencanaan meliputi:

1. Massa bangunan
 - Massa bangunan Hotel Resort yang direncanakan adalah massa jamak yang mencerminkan massa bangunan Marga Ranau.
 - Massa bangunan tersebut membentuk pola gubahan massa Linier untuk fasilitas akomodasi dan gubahan massa Cluster untuk fasilitas penunjang.
2. Tata letak dan orientasi bangunan.
 - Massa bangunan pada kawasan perencanaan terbagi atas kelompok; ruang privat, publik dan service.
 - Perletakan bangunan untuk ruang privat lebih dekat dengan danau dibandingkan ruang lainnya seperti fasilitas publik dan service. Pertimbangan ini dilakukan mengingat orientasi Hotel Resort terarah sepenuhnya pada Danau Ranau.
 - Orientasi bangunan mengarah pada Danau Ranau

3. Sirkulasi

- Sirkulasi pada lokasi perencanaan terbagi menjadi; sirkulasi untuk manusia (pengunjung dan pengelola) dan sirkulasi untuk kendaraan.
- bersifat: dinamis dan rekreatif.
- Memanfaatkan elemen alam seperti; kontur, vegetasi dan material alam.

3.5.3. Tata Ruang Dalam

1. Pengelompokan ruang

Pengelompokan ruang dilakukan berdasarkan fungsi yang melingkupi ruang tersebut. kelompok ruang tersebut adalah:

- Kelompok ruang umum
- Kelompok ruang pengelola.
- Kelompok ruang utama/menginap.
- Kelompok ruang rekreasi.
- Kelompok ruang pelayanan/ service.

2. Besaran ruang

Besaran ruang dibuat untuk menentukan luasan site pada lokasi dan luasan ruang-ruang pada fasilitas yang direncanakan. untuk perhitungan besaran ruang secara keseluruhan berjumlah = $6.002,08 \text{ m}^2$.

3.5.4. Penampilan Bangunan .

1. Bentuk Bangunan.

Beberapa bagian dari arsitektur Marga Ranau yang dapat diterapkan pada bangunan Hotel Resort adalah:

- Bentuk bangunan panggung untuk fasilitas menginap
- Kombinasi bangunan panggung dan bangunan berlantai satu untuk fasilitas penunjang karena menyesuaikan dengan aktifitas yang akan diwadahi. Bila memerlukan mobilitas tinggi bangunan sebaiknya tidak panggung.

- Bentuk atap dan tangga untuk fasilitas menginap mengambil bentuk Lamban Balak dan bentuk limasan dengan tangga biasa untuk fasilitas penunjang.
- Dinding menggunakan kayu papan
- Tata ruang menyesuaikan dengan aktifitas yang akan diwadahi.

2. Bahan Bangunan

Penggunaan bahan bangunan pada bagian tertentu menggunakan bahan lokal seperti: atap dan dinding. Sedangkan untuk pemenuhan faktor kenyamanan dan estetika pada fasilitas akomodasi dapat menggunakan bahan seperti beton, aluminium, plastik dan kaca.

3. Interior Bangunan

Interior merupakan penggabungan antara motif tradisional dengan interior masa kini yang memberi kesan tradisional, akrab dan nyaman bagi wisatawan.

BAB IV

KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN FASILITAS AKOMODASI DI KAWASAN DANAU RANAU

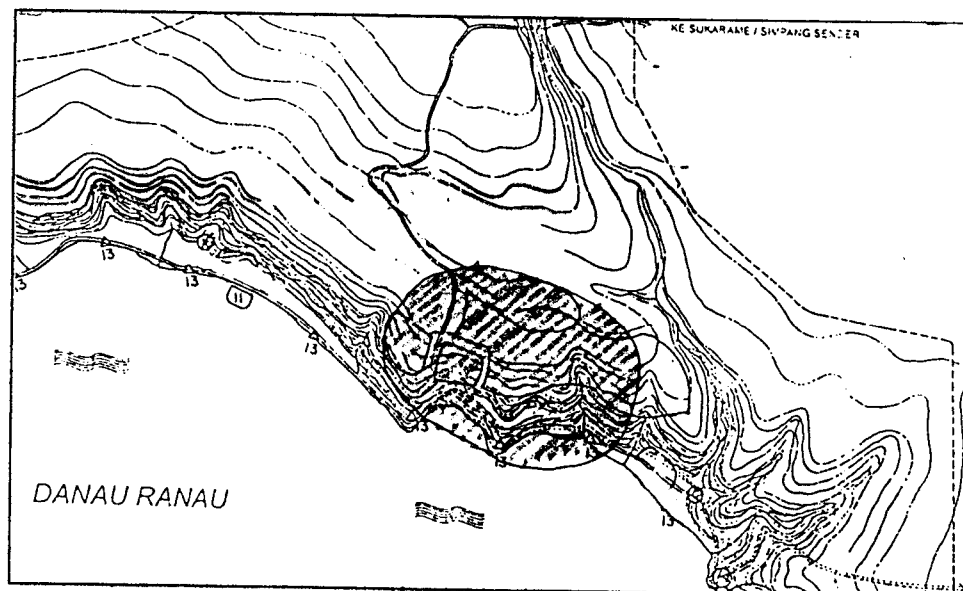
Konsep perencanaan dan perancangan adalah salah satu tahap sebelum mencapai tahap transformasi desain yang sesungguhnya. Dalam konsep tersebut terdapat berbagai alternatif yang dapat diterapkan dalam desain. Beberapa pertimbangan dalam pengolahan desain antara lain:

- Memanfaatkan potensi alam dan budaya setempat.
- Mengacu pada citra arsitektur tradisional Marga Ranau dengan memanfaatkan elemen-elemen bangunan setempat seperti tipologi, tata letak dan bahan bangunan sehingga akan tampil fasilitas akomodasi berupa Hotel Resort yang bercitra arsitektur Marga Ranau.

4.1. Konsep Dasar Tata Ruang Luar.

4.1.1. Pengolahan Site.

Pengolahan site dilakukan untuk pencapaian fasilitas Hotel Resort dengan lingkungan di sekitarnya seperti; akses masuk dan akses fasilitas akomodasi dengan danau.



Gb 4.1. Lokasi perencanaan fasilitas Resort Hotel terhadap Danau

Pengolahan tersebut didasarkan pada:

- Mempercepat pengembangan Kawasan Danau Ranau.
- Menyesuaikan dengan konteks lingkungan alam yang dinamis.
- Memperhatikan tuntutan pengelompokan kegiatan; privasi, publik, semi publik dan service.
- Letak site yang berada di perbukitan dan pinggir danau dalam pengolahannya diupayakan sedikit mungkin berpengaruh pada kualitas alam.
- Kontur site dimanfaatkan dalam pengolahan tata letak tanpa banyak melakukan perubahan pada tapak. Selain itu dapat digunakan untuk mendukung aspek visual yang optimal.
- Kondisi site yang berkontur tajam pada pinggir danau menempatkan keberadaan sarana akomodasi secara tidak langsung terhadap Danau

4.1.2. Fasilitas Penunjang

Sarana penunjang bagi Hotel Resort merupakan kebutuhan yang harus dikembangkan, sarana penunjang yang dimaksud adalah sarana kegiatan lain diluar akomodasi seperti: olah raga, pertunjukan seni, gardu pandang (gazebo), play ground, dan galery seni/kios cinderamata. Pada lokasi Resort Hotel sarana-sarana tersebut ditempatkan sebagai fasilitas penunjang, dalam pengembangannya didasarkan pada konsep:

1. Fasilitas penunjang berada dalam satu kawasan penginapan yang letaknya berdekatan dan atau menyatu serta dengan mudah dicapai dengan berjalan kaki.
2. Fasilitas penunjang diperuntukkan bagi wisatawan yang menginap dan wisatawan yang hanya berkunjung saja (tidak menginap).

4.1.3. Gubahan Massa

Dalam konsep gubahan massa konsep yang digunakan adalah:

- Integrasi antara ruang luar dan ruang dalam.
- Pengelompokan massa didasarkan pada karakter dan macam kegiatan yang diwadahi masing-masing bangunan.

- Massa bangunan mencerminkan karakter keseluruhan Hotel Resort yang bercitra arsitektur tradisional Marga Ranau dengan menyesuaikan dengan fungsi ruang dan kegiatannya.
- Site mempengaruhi pendekatan massa terutama dalam pencapaian kualitas yang baik terhadap danau.
- Pergerakan antar massa tidak melalui sistem yang hirarkis dan pencapaian antar massa dilakukan dengan atau tanpa melalui massa yang lain.

Dari pertimbangan tersebut Gubahan Massa diarahkan dalam bentuk linier dan cluster dalam pengaturannya.

4.1.4. Tata Letak dan Orientasi

Tata letak bangunan dan orientasi pada Hotel Resort dibuat dengan pertimbangan:

- Daerah perencanaan dikategorikan dalam zone publik, zone semi publik, zone privat dan zone service.
- Zone privat sebagai fasilitas utama pada sarana akomodasi memiliki akses orientasi yang dominan pada Danau.
- Zone lainnya berfungsi sebagai fasilitas penunjang sehingga orientasi dilakukan secara tidak langsung terhadap Danau.
- Perletakan bangunan menyesuaikan dengan kontur dan view yang diinginkan.

4.1.5. Sirkulasi

Sirkulasi secara umum berfungsi menghubungkan ruang-ruang dalam lokasi dan mendukung kelancaran gerak dan aktifitas selain berupaya mengekspose potensi view yang ada. Sirkulasi ditekankan pada ruang-ruang terbuka dengan pertimbangan:

- Memanfaatkan unsur alam semaksimal mungkin.
- Menyatukan massa yang ada dengan space yang ada sebagai fasilitas penunjang seperti play ground dan panggung terbuka.
- Bersifat dinamis dan rekreatif.
- Sirkulasi ditujukan pada kendaraan bermotor dan pejalan kaki. Pada daerah kawasan play ground sirkulasi pejalan kaki lebih diutamakan, dengan tetap

memberi ruang pada sebagian sirkulasi bagi kendaraan truk sampah atau mobil lain untuk membawa perlengkapan.

Bentuk sirkulasi:

- Lurus, untuk kegiatan yang membutuhkan waktu yang singkat (pengelola sevice)
- Dengan pengolahan agar sirkulasi tidak monoton, pada kegiatan yang membutuhkan suasana yang rekreatif dan santai.

Jenis dan bahan sirkulasi:

- Pedestrian/jalan setapak, bahan yang digunakan konblok, bebatuan dan unsur alam lainnya sebagai pengarah jalan dengan vegetasi hingga mendapatkan suasana yang sejuk dan rekreatif.
- Jalan lingkungan untuk lalu lintas kendaraan, menggunakan bahan aspal dan konblok disertai dengan vegetasi sebagai peneduh dan pengarah agar suasana pencapaian menuju lokasi terasa sejuk dan nyaman.

4.2. Tata Ruang Dalam

4.2.1. Pengelompokan Ruang.

Pengelompokan ruang didasarkan pada konsep:

- Koordinasi kegiatan, kelompok ruang dengan pengaturan tata letak dan sirkulasi.
- Pengelompokkan kegiatan, sehingga dapat dicapai hubungan yang sesuai dengan fungsi ruangnya.

Macam pengelompokan ruang adalah sebagai berikut:

- Kelompok ruang umum:
Parkir, hall, lobby, resepsionis, ruang informasi, ruang tunggu, toko souvenir dan lavatory.
- Ruang pengelola terdiri atas:
Ruang pimpinan, ruang sekretaris, ruang admistrasi, ruang pengawas, ruang pelaksana, ruang rapat, ruang barang, ruang makan dan minum.
- Kelompok ruang akomodasi:
Ruang tidur, ruang istirahat, ruang makan, km/wc dan teras.
- Kelompok ruang rekreasi terdiri dari:

Ruang rekreasi terbuka seperti taman, open space, lapangan tenis, panggung terbuka, area duduk, kolam renang dan ruang rekreasi tertutup seperti restoran dan gardu pandang.

- Ruang pelayanan/service terdiri dari:
 - Musholla, lavatoty, klinik kesehatan.
 - Laundry, dapur, ruang mesin, ruang mekanikal elektrik, gudang alat dan gudang bahan, ruang karyawan (ruang ganti, ruang makan, ruang tidur).

4.2.2. Interior.

Interior ruang memiliki nuansa kedaerahan dengan dilengkapi standar bagi hotel berbintang, konsep tersebut didasarkan pada pertimbangan:

- Dimensi/luas ruang disesuaikan dengan konsep besaran ruang.
- Bidang atas plafon. Disesuaikan dengan skala ruang yang diinginkan. Tinggi ruang untuk kegiatan pengelola dan penginapan minimal 2,70 m, untuk ruang-ruang lain disesuaikan dengan kebutuhan.
- Bidang dinding untuk ruang-ruang yang mempunyai hubungan erat seperti ruang duduk dan ruang tengah menggunakan dinding partisi yang memberi kesan ringan dan terbuka.
- Bidang lantai. Perbedaan tinggi lantai sebagai pembeda suasana ruang. Hal ini dilakukan mengingat variasi kontur dan tuntutan hirarki ruang yang diinginkan.

4.3. Konsep Penampilan Bangunan

4.3.1. Bentuk Bangunan.

- Konsep bentuk bangunan mengacu pada citra arsitektur tradisional Marga Ranau yang berupa rumah panggung dan beratap khas pelana dengan kombinasi jurai untuk fasilitas utama sarana akomodasi dan atap limasan untuk fasilitas penunjang.
- Bentuk bangunan merupakan kombinasi dari rumah tinggal Marga Ranau yaitu; Lamban Balak dan Lamban Lunik, dengan massa yang persegi empat memanjang atau membujur. Untuk menyesuaikan dengan fungsi bangunan denah dapat tidak persegi namun tetap menampilkan citra arsitektur setempat.

- Penampilan bentuk massa bangunan dapat diperkuat dengan ornamen daerah seperti motif ukiran setempat pada pintu, lisplank, tiang, balok-balok kayu bangunan dan lain-lain.
- Bentuk tangga pada fasilitas menginap mengambil bentuk lamban balah, sedangkan tangga biasa untuk fasilitas penunjang.
- Ruang bawah panggung dapat dimanfaatkan sebagai tempat duduk terbuka yang memiliki akses langsung dengan alam terbuka.
- Ruang-ruang yang dihasilkan mencerminkan suasana rekreatif dan dinamis.

4.3.2. Pemilihan Bahan

Pemilihan bahan untuk bangunan didasarkan pada pertimbangan:

- Bahan tersebut tahan terhadap cuaca pegunungan yang memiliki kelembaban tinggi dan perubahan cuaca yang cepat seperti beton dan kayu dengan kualitas yang baik.
- Bahan-bahan yang menampilkan citra kuat arsitektur tradisional dipertahankan seperti kayu dengan ukir-ukiran motif setempat dan bahan-bahan modern yang ditampilkan dalam nuansa tradisional juga akan dipakai seperti beton untuk bentang-bentang panjang atau bidang yang rumit/sulit, aluminium untuk jendela atau dinding partisi, kaca dan plastik untuk bagian interior lainnya.
- Bahan-bahan yang telah terpilih cukup fleksibel dalam pembentukan desain yang mengutamakan fungsi dan penampilan.

4.4. Jaringan Utilitas

4.4.1. Sistem Distribusi Air Bersih

- Pada lokasi perencanaan banyak terdapat sumber-sumber air bersih yang terdapat pada sungai-sungai kecil yang melintai di kawasan perencanaan. Sungai yang mengalir sepanjang tahun itu dapat dimanfaatkan sebagai sumber air bersih dengan membuat bak tampung sementara. Sebelum disalurkan dengan pipa-pipa air tersebut telah diendapkan dan diolah kembali.

- Mengingat jumlah lantai bangunan sedikit dan massa bangunan menyebar maka penggunaan sistem *down feed* (grafitasi) lebih menguntungkan. tower air ditempatkan pada beberapa tempat untuk pemerataan distribusi.

4.4.2. Sistem Pembuangan Air Kotor

- Air hujan dalam penbuangannya ditekankan melalui peresapan kedalam tanah sebelum dibuang keluar lokasi melalui saluran-saluran drainasi yang memanfaatkan korur tanah.
- Sedangkan untuk pembuangan air kotor dialirkan ke bak tampung sementara kemudian dialirkan menuju septic tank dan sumur peresapan.
- Pembuangan diposal padat dilakukan dengan menempatkan sejumlah septic tank secara menyebar selanjutnya disalurkan menuju sumur peresapan.

4.4.3. Jaringan Listrik

- Untuk kebutuhan pencahayaan buatan dapat menggunakan saluran PLN yang telah ada melintasi desa terdekat yakni desa Padang Ratu atau desa Surabaya.
- Selain itu dapat memanfaatkan pemakaian generator. Sistem tersebut dapat digabungkan sehingga bila listrik dari PLN mati generator dapat langsung menyala.

4.4.4. Komunikasi

Saluran telephon sudah masuk lokasi sehingga untuk kebutuhan komunikasi dapat memanfaatkan saluran infrastruktur tersebut. Sedangkan untuk kemudahan komunikasi didalam area Hotel Resort dapat menggunakan sistem komunikasi HT dan intercom. Sarana komunikasi ini dapat berfungsi sebagai pengontrol/pengawasan terhadap lokasi dan petugas Hotel Resort.

DAFTAR PUSTAKA

1. D.K. Ching, Francis. **Arsitektur : Bentuk ruang dan susunannya**, Erlangga, Jakarta, 1991. Pemerintah Dati I Lampung, **Arsitektur Tradisional Lampung**.
2. Pemerintah Dati I Sumatra Selatan, **Arsitektur Tradisional Sumatra Selatan**
3. Bapeda Kabupaten Daerah Tingkat II Ogan dan Komering Ulu, **Perencanaan Kawasan Danau Ranau 1995 – 2005**,
4. Sumintardja, Djauhari, **Traditional Housing in Indonesia (Palembang – Sout Sumatra Part II)**
5. T. White, Edward, **Buku Sumber Konsep, Sebuah Kosakata Bentuk – bentuk Arsitektural**, Intermatra, Bandung, 1992.
6. Kamus Besar Bahasa Indonesia.
7. Ensiklopedi Nasional Indonesia jilid 12.
8. Hari Karyono, **Kepariwisataaan**, Grasindo, 1997.
9. Pandit, **Ilmu Pariwisata**, Jakarta, 1965.