

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND ARCHITECTURE
TELEPHONE: 10-3.03
FAX: 000283
512000283001

LAPORAN TUGAS AKHIR

**GUEST HOUSE PT. TIMAH DI PANTAI MATRAS
SUNGAILIAT - BANGKA**

**Pemanfaatan Elemen dan Karakter Alam terhadap Kenyamanan Visual
sebagai Landasan Perencanaan dan Perancangan**



Disusun Oleh :

LIA MEYANA

97.512.045

**JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2002**

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND ARCHITECTURE
YOGYAKARTA

LAPORAN TUGAS AKHIR
GUEST HOUSE PT.TIMAH DI PANTAI MATRAS
SUNGAILIAT - BANGKA

Pemanfaatan Elemen dan Karakter Alam terhadap Kenyamanan Visual
sebagai Landasan Perencanaan dan Perancangan



Disusun oleh :

LIA MEYANA
97.512.045

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

2002

HALAMAN PENGESAHAN

GUEST HOUSE PT.TIMAH DI PANTAI MATRAS SUNGAILIAT – BANGKA

Pemanfaatan Elemen dan Karakter Alam terhadap Kenyamanan
Visual sebagai Landasan Perencanaan dan Perancangan

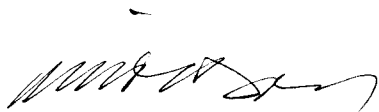
Disusun Oleh :

LIA MEYANA

97.512.045

telah diseminarkan pada tanggal 1 Agustus 2002 oleh :

Dosen Pembimbing I



Ir. Amir Adenan

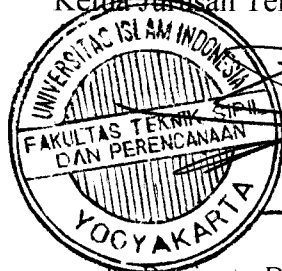
Dosen Pembimbing II



Ir. Hanif Budiman, MSA

Mengetahui :

Ketua Jurusan Teknik Arsitektur FTSP UII



Ir. Revianto Badi Santoso, M.Arch

HALAMAN PERSEMBAHAN

Kupersembahkan "karya kecil" ini kepada :
Ayahanda Abdul Razak dan Ibunda Silvia,
adik-adikku Vera, Sari dan Hamdi,
serta seseorang yang akan mendampingi hidupku kelak
untuk selamanya

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan mengucapkan puji dan syukur Alhamdulillah ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga laporan tugas akhir ini dapat terselesaikan.

Selama penulisan laporan ini, penulis menyadari sepenuhnya bahwa keberhasilan terlaksananya kegiatan ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta masukan dari berbagai pihak, baik material maupun spiritual. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ir. Amir Adenan, sebagai Dosen Pembimbing I, atas segala pengarahan kepada penulis selama penyelesaian laporan tugas akhir.
2. Ir. Hanif Budiman, MSA, sebagai Dosen Pembimbing II, yang telah memberikan banyak masukan dalam penyusunan laporan tugas akhir.
3. Ketua beserta staf BAPPEDA Kabupaten Bangka, atas data-data Pantai Matras.
4. Kepala beserta staf Dinas Perhubungan, Pariwisata, Seni dan Budaya Kabupaten Bangka, atas data-data kepariwisataan di Pulau Bangka.
5. Direksi beserta staf PT. Timah di Pangkal Pinang dan Sungailiat.
6. Keluarga di SUNGAILIAT - BANGKA, ayahanda dan ibunda tercinta serta adik-adikku, Vera, Sari dan Hamdi, yang aku sayangi, atas segala do'a, semangat dan kasih sayang yang telah diberikan selama ini.

7. Rekan-rekan Arsitektur '97, yang telah banyak membantu penulis dalam menjalani hari-hari di kampus
8. Dyah Sudamiyati, atas persahabatan yang telah terjalin selama ini
9. Leo Kunto Wibisono, atas segala kebersamaan kita selama \pm 3 tahun dalam suka dan duka walaupun banyak perbedaan diantara kita. Yang telah banyak membantu mencari data dan menemani hari-hari dalam penulisan ini walaupun separuh waktu. Semoga kebersamaan ini akan abadi selamanya walaupun jarak yang memisahkan kita.
10. Teman-teman kost "Gandi" Gang Dahlia 2 atas canda dan tawa di kost
11. Crew and friends at Techno Media Mataram Bitch, yang telah banyak membantu penulis selama pengetikan laporan ini. Thank's atas obrolan tentang arti kehidupan, yang membuat Lia tambah dewasa dalam menjalani hidup ini.

Dengan segala keterbatasan yang dimiliki, penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih jauh dari sempurna serta masih banyak kekurangan dan kesalahan yang harus diperbaiki. Oleh karena itu segala kritik dan saran yang ada sangat diharapkan untuk dapat melengkapi laporan tugas akhir ini. Semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Amin.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, Agustus 2002

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan	ii
Halaman Persembahan	iii
Kata Pengantar	iv
Daftar Isi	vi
Daftar Tabel	ix
Daftar Gambar	x
Abstraksi	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Pengertian dan Batasan Judul	1
1.2. Latar Belakang	2
1.2.1. Perkembangan Industri di Kabupaten Bangka	3
1.2.2. Obyek Wisata Pantai Matras	4
1.2.3. Pertimbangan Perencanaan dan Perancangan Guest House PT.Timah di Pantai Matras	5
1.3. Permasalahan	6
1.3.1. Permasalahan Umum	6
1.3.2. Permasalahan Khusus	7
1.4. Tujuan dan Sasaran	7
1.4.1. Tujuan	7
1.4.2. Sasaran	7
1.5. Lingkup Pembahasan	7
1.5.1. Lingkup Arsitektural	7
1.5.2. Lingkup Non Arsitektural	8
1.6. Metoda Pembahasan	8
1.6.1. Metode Observasi (Pengamatan)	8
1.6.2. Metode Analisa	8
1.6.3. Metode Sintesa	9
1.7. Sistematika Pembahasan	9
1.8. Keaslian Penulisan	10
1.9. Diagram Pola Pikir	11
BAB II TINJAUAN WISATA, PANTAI, AKOMODASI, GUEST HOUSE DAN KENYAMANAN VISUAL	12
2.1. Tinjauan Wisata	12
2.1.1. Pengertian Wisata	12
2.1.2. Unsur-Unsur Wisata	12
2.1.3. Motivasi Kegiatan Wisata	14
2.2. Tinjauan Wisata Alam Pantai	15
2.2.1. Pengertian Wisata Alam Pantai	15
2.2.2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Wisata Alam Pantai	16
2.2.3. Ciri-Ciri Wisata Alam Pantai	17
2.2.4. Jenis Kegiatan Wisata Alam Pantai	18

2.3. Tinjauan Fasilitas Akomodasi	18
2.3.1. Pengertian Akomodasi	18
2.3.2. Bentuk dan Jenis Akomodasi	19
2.4. Tinjauan Guest House	21
2.4.1. Pengertian Guest House	21
2.4.2. Faktor-Faktor Pertimbangan Perencanaan Guest House	21
2.4.3. Klasifikasi Jenis Guest House Menurut Klasifikasi Hotel Berbintang	22
2.4.4. Perbandingan Fasilitas Akomodasi di Kawasan Wisata Pantai	22
2.4.5. Bangunan Guest House (Wisma) di Yogyakarta	24
2.5. Tinjauan Kenyamanan Visual	26
BAB III TINJAUAN KABUPATEN BANGKA, PT. TIMAH DAN KAWASAN WISATA PANTAI MATRAS	27
3.1. Gambaran Umum Kabupaten Bangka	27
3.1.1. Letak dan Luas Wilayah	27
3.1.2. Perkembangan Pariwisata di Kabupaten Bangka	28
3.1.3. Perkembangan Jumlah Kunjungan Wisatawan di Kabupaten Bangka	29
3.1.4. Perkembangan Fasilitas Akomodasi di Kabupaten Bangka	30
3.1.5. Perkembangan Industri di Kabupaten Bangka	30
3.2. PT.Timah di Kabupaten Bangka	31
3.2.1. Kegiatan Industri PT.Timah	32
3.2.2. BIO sebagai Fasilitas Pendukung Kegiatan Industri PT.Timah	33
3.3. Kawasan Wisata Pantai Matras	34
3.3.1. Letak dan Luas Kawasan	34
3.3.2. Kondisi Fisik Kawasan	35
3.3.3. Potensi Elemen dan Karakter Alam Pantai Matras	35
3.3.4. Jumlah Kunjungan Wisatawan ke Pantai Matras	38
3.3.5. Karakteristik Wisatawan	38
3.3.6. Kegiatan Wisatawan	39
3.3.7. Daya Tarik Wisata Pantai Matras	39
3.3.8. Sarana dan Prasarana	40
BAB IV ANALISA PERENCANAAN DAN PERANCANGAN GUEST HOUSE PT.TIMAH DI PANTAI MATRAS	41
4.1. Analisa Kebutuhan	41
4.1.1. Pertimbangan Dasar Kebutuhan Guest House PT.Timah di Pantai Matras	41
4.1.2. Analisa Kapasitas Bangunan	42
4.1.3. Klasifikasi Guest House	45
4.1.4. Spesifikasi Guest House PT.Timah	45
4.2. Analisa Pelaku, Kegiatan dan Ruang yang Dibutuhkan	47
4.2.1. Karakteristik Pelaku dan Kegiatan	47
4.2.2. Kebutuhan Ruang	48
4.2.3. Program dan Hubungan Ruang	50
4.2.4. Organisasi Ruang	50
4.2.5. Pola Pergerakan	52

4.3. Analisa Site	53
4.3.1. Pemilihan Lokasi	53
4.3.2. Pemilihan Site	54
4.4. Analisa Penzoningan Ruang Kegiatan pada Tapak	57
4.5. Analisa Tata Ruang Dalam	58
4.5.1. Persyaratan Ruang	58
4.5.2. Jenis dan Besaran Ruang	62
4.6. Analisa Massa Bangunan	64
4.6.1. Analisa Jumlah dan Bentuk Massa Bangunan	64
4.6.2. Analisa Gubahan dan Susunan Massa Bangunan	66
4.7. Analisa Pemanfaatan Elemen dan Karakter Alam sebagai Unsur Pembentuk Kenyamanan Visual	71
4.7.1. Batuan	71
4.7.2. Air	72
4.7.3. Vegetasi	73
4.7.4. Kontur	74
4.8. Analisa Tata Ruang Luar	75
4.8.1. Sirkulasi Ruang Luar	75
4.8.2. Orientasi Bangunan	76
BAB V KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN	78
5.1. Kebutuhan PT.Timah terhadap Guest House di Pantai Matras	78
5.2. Klasifikasi dan Kapasitas Bangunan Guest House	79
5.3. Konsep Tata Ruang Dalam	79
5.3.1. Besaran Ruang	79
5.3.2. Tata Ruang Dalam	82
5.3.3. Sirkulasi Ruang Dalam	83
5.4. Konsep Tata Massa Bangunan	83
5.4. Konsep Pemanfaatan Elemen dan Karakter Alam sebagai Unsur Pembentuk Kenyamanan Visual	85
5.5.1. Batuan	85
5.5.2. Air	85
5.5.3. Vegetasi	86
5.5.4. Kontur	87
5.6. Konsep Tata Ruang Luar	88
5.6.1. Tata Ruang Luar	88
5.6.2. Sirkulasi Ruang Luar	89

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel II.1. Klasifikasi jenis hotel berbintang	22
Tabel III.1. Jumlah Kunjungan Wisatawan di Kabupaten Bangka	29
Tabel III.2. Fasilitas Akomodasi di Kabupaten Bangka	30
Tabel III.3. Jumlah Kunjungan Wisatawan di Pantai Matras Tahun 2000	38
Tabel IV.1. Asumsi prosentase jumlah karyawan PT.Timah	42
Tabel IV.2. Pengelompokan Kegiatan, Kebutuhan dan Sifat Ruang	48
Tabel IV.3. Penilaian Alternatif Site Guest House	54
Tabel IV.4. Pengelompokan dan Besaran Ruang	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1. Kawasan Bali Intan Cottage	23
Gambar II.2. Letak Hotel Bay Island yang berada di ujung Teluk Bengal	23
Gambar II.3. Potongan Hotel Bay Island di Teluk Bengal	24
Gambar III.1. Letak Pulau Bangka terhadap Indonesia	28
Gambar III.2. Obyek wisata di Kabupaten Bangka	29
Gambar III.3. Industri di Kabupaten Bangka	31
Gambar III.4. Wilayah kegiatan PT.Timah di Pulau Bangka	32
Gambar III.5. Letak kawasan wisata Pantai Matras terhadap Pulau Bangka	34
Gambar III.6. Laut tenang dan bening	36
Gambar III.7. Aliran air payau	36
Gambar III.8. Batu-batu karang di tepi pantai	37
Gambar III.9. Berbagai jenis vegetasi di sekitar pantai	37
Gambar III.10. Pasir putih di sepanjang pantai	38
Gambar III.11. Kegiatan pengunjung di Pantai Matras	39
Gambar III.12. Shelter/pondok yang digunakan untuk berjualan	40
Gambar IV.1. Skema hubungan ruang menurut kelompok kegiatan	50
Gambar IV.2. Organisasi ruang dalam guest house	51
Gambar IV.3. Pola pergerakan pengguna bangunan	52
Gambar IV.4. Lokasi Pantai Matras	54
Gambar IV.5. Alternatif pemilihan site	55
Gambar IV.6. Site terpilih	56
Gambar IV.7. Potensi alam Pantai Matras	56
Gambar IV.8. Potongan site Pantai Matras	56
Gambar IV.9. Penzoningan sifat ruang pada tapak	57
Gambar IV.10. Penzoningan ruang kegiatan pada tapak	57
Gambar IV.11. Ruang tidur tipe suite	59
Gambar IV.12. Ruang tidur tipe standar	59
Gambar IV.13. Besaran dan layout ruang kelas	60
Gambar IV.14. Besaran dan layout ruang praktek (ruang pelatihan teknik)	60
Gambar IV.15. Besaran dan layout ruang rapat (ruang pertemuan)	61
Gambar IV.16. Bentuk bangunan massa tunggal	64
Gambar IV.17. Bentuk bangunan massa jamak	65
Gambar IV.18. Bentuk massa terpusat terhadap site Pantai Matras	66
Gambar IV.19. Bentuk massa linier terhadap site Pantai Matras	67
Gambar IV.20. Bentuk massa radial terhadap site Pantai Matras	68
Gambar IV.21. Bentuk massa cluster terhadap site Pantai Matras	69
Gambar IV.22. Bentuk massa grid terhadap site Pantai Matras	70
Gambar IV.23. Pemanfaatan batu karang pada kawasan guest house	71
Gambar IV.24. Pemanfaatan unsur air pada kawasan guest house	72
Gambar IV.25. Pemanfaatan vegetasi pada kawasan guest house	73
Gambar IV.26. Pemanfaatan bentuk kontur landai	74

Gambar.IV.27. Pemanfaatan bentuk kontur berbukit	74
Gambar.IV.28. Pola sirkulasi manusia	75
Gambar.IV.29. Pola sirkulasi kendaraan	76
Gambar.IV.30. Orientasi bangunan terhadap view dekat	77
Gambar.IV.31. Orientasi bangunan terhadap view jauh	77
Gambar V.1. Tipe Kamar Standar Single Bed	80
Gambar V.2. Tipe Kamar Standar Double Bed	80
Gambar V.3. Tipe Kamar Suite	80
Gambar V.4. Ruang Rapat	81
Gambar V.5. Penempatan blok bangunan menurut fungsi kegiatannya	82
Gambar V.6. Penempatan ruang-ruang kegiatan pelatihan	82
Gambar V.7. Ruang sirkulasi horizontal terbuka ke arah laut/pantai	83
Gambar V.8. Ruang sirkulasi vertikal berupa tangga di sisi dan tengah bangunan	83
Gambar V.9. Tata massa bangunan guest house PT. Timah	84
Gambar V.10. Pemanfaatan elemen batu karang pada guest house di Pantai Matras	85
Gambar V.11. Pemanfaatan elemen air payau dan air laut	86
Gambar V.12. Pemanfaatan elemen vegetasi	87
Gambar V.13. Pemanfaatan kontur landai untuk kegiatan rekreasi dan olahraga	88
Gambar V.14. Pemanfaatan kontur berbukit untuk kegiatan penginapan	88
Gambar V.15. Penempatan gazebo dan plaza pada kawasan guest house	88
Gambar V.16. Sirkulasi pada kontur landai dan berbukit	89

ABSTRAKSI

Saat ini sektor industri merupakan salah satu sektor yang dapat diandalkan untuk menghasilkan devisa terbesar bagi negara, disamping sektor pariwisata dan sektor pertanian. Demikian halnya dengan pertumbuhan industri (pertambangan, perkebunan dan perikanan) di Kabupaten Bangka yang terus meningkat sehingga dapat menambah pendapatan daerah.

PT.Timah sebagai perusahaan besar yang bergerak di bidang penambangan timah di Kabupaten Bangka, dimana membutuhkan suatu kinerja karyawan yang produktif dan berkualitas tinggi untuk dapat memajukan perusahaan. Salah satu usaha untuk mencapai tujuan tersebut adalah dengan memberikan kesempatan bagi karyawan untuk melakukan kegiatan wisata disamping kegiatan pelatihan dengan menyediakan fasilitas pendukungnya. Kegiatan tersebut dapat dilakukan di kawasan wisata pantai seperti di Pantai Matras yang memiliki elemen dan karakter alam menarik seperti batuan, air, vegetasi dan kontur, yang dapat dijadikan sebagai faktor pembentuk kenyamanan visual bagi pengunjung dalam melakukan kegiatan wisata di Pantai Matras.

Adapun permasalahan yang diangkat adalah bagaimana merancang guest house sebagai fasilitas akomodasi yang dapat mendukung kegiatan wisata bagi karyawan PT.Timah dan wisatawan lainnya, dengan memanfaatkan elemen dan karakter alam di kawasan Pantai Matras dalam kaitannya dengan kenyamanan visual. Sedangkan tujuan dari penulisan ini adalah untuk mewujudkan bangunan guest house milik PT.Timah sebagai fasilitas pendukung kegiatan wisata melalui pemanfaatan elemen dan karakter alam Pantai Matras kaitannya dengan kenyamanan visual.

Diharapkan nantinya kawasan guest house PT.Timah di Pantai Matras menjadi kawasan wisata yang berbeda dengan kawasan wisata yang ada di Kabupaten Bangka, yaitu melalui penataan ruang dalam dan ruang luar yang dapat membentuk kenyamanan visual bagi pengunjung Pantai Matras.

Untuk mendapatkan tingkat kenyamanan visual yang tinggi dapat dilakukan dengan memanfaatkan batu-batu karang sebagai pembatas ruang luar yang alami serta penempatan gazebo di tepi batu karang untuk menikmati aktifitas ombak memecah batu karang. Aliran air payau dapat dimanfaatkan dengan menempatkan restoran di sisi air payau sehingga pengunjung dapat menikmati aktifitas air payau yang mengalir secara langsung. Pemanfaatan vegetasi untuk pengarah jalur sirkulasi serta sebagai pembatas dan pembentuk ruang luar yang alami. Kontur yang berbukit dimanfaatkan untuk bangunan dengan kegiatan yang banyak membutuhkan ruang gerak dan area yang luas seperti restoran open air, kolam renang, lapangan olahraga dan taman rekreasi, serta dengan pola sirkulasi yang berkelok-kelok. Sedangkan kontur yang landai dapat dimanfaatkan untuk bangunan dengan kegiatan sedikit gerak seperti ruang penginapan dan pelatihan, dengan pola sirkulasi menggunakan bentuk tangga.

Bangunan guest house milik PT.Timah di kawasan wisata Pantai Matras ini, bukan hanya untuk kepentingan intern perusahaan seperti untuk kegiatan karyawannya dalam berwisata dan kegiatan perusahaan lainnya, melainkan juga untuk kegiatan wisata para wisatawan baik wisatawan mancanegara maupun wisatawan domestik yang berkunjung ke kawasan wisata Pantai Matras, sehingga dapat menambah pendapatan bagi PT.Timah sebagai pemiliknya.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Pengertian dan Batasan Judul

Guest House adalah

- Unit-unit penginapan yang lebih kecil dari bentuk hotel, dimana menawarkan fasilitas-fasilitas termasuk akomodasi sebagai tempat tinggal serta pelayanan makan dan minum, yang digunakan pada waktu-waktu tertentu.¹
- Sejenis akomodasi yang dimiliki oleh suatu perusahaan atau instansi yang diperuntukkan bagi tamu-tamunya yang menginap serta mendapatkan pelayanan makan dan minum.²
- Suatu bangunan penginapan yang diselenggarakan secara nonprofit oleh badan-badan atau lembaga-lembaga tertentu dan dimaksudkan untuk keperluan anggota-anggotanya sendiri dengan keluarga atau tamu mereka.³

Dari beberapa pengertian diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan **Guest House** adalah suatu jenis akomodasi berupa bangunan penginapan yang dimiliki oleh suatu perusahaan/instansi atau badan/lembaga tertentu yang diselenggarakan secara nonprofit dan dimaksudkan untuk keperluan anggota-anggotanya sendiri dengan keluarga atau tamu mereka yang digunakan pada waktu-waktu tertentu.

PT.Timah adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang pertambangan dengan kegiatan pengerukan dan pengolahan timah di Pulau Bangka dan sekitarnya.

Kawasan adalah suatu wilayah yang mempunyai luas tertentu dengan ciri tertentu.⁴

Wisata adalah kegiatan perjalanan atau sebagian dari kegiatan tersebut yang dilakukan secara sukarela serta bersifat sementara untuk menikmati obyek dan daya tarik wisata.⁵

Pantai Matras adalah salah satu obyek wisata yang terletak di Sungailiat, Kabupaten Bangka

¹ F. Lawson and Baud Bovy, Tourism and Recreation Development

² Aan Surachlan Dimiyati, Pengetahuan Dasar Perhotelan

³ R. G. Soekadijo, Anatomi Pariwisata

⁴ Kamus Besar Bahasa Indonesia

⁵ Fandeli Chafid, Dasar-Dasar Manajemen Kepariwisata Alam, hal. 37

Elemen dan Karakter Alam adalah unsur-unsur atau bagian-bagian alam.⁶

Sedangkan yang dimaksud dengan judul “**Guest House PT.Timah di Pantai Matras Sungailiat - Bangka**” adalah suatu bentuk fasilitas akomodasi yang terletak di kawasan wisata Pantai Matras, yaitu berupa bangunan penginapan beserta fasilitas pendukungnya yang dimiliki oleh PT.Timah dan diperuntukkan bagi karyawannya dalam melakukan kegiatan wisata / berlibur serta kegiatan lainnya. Dengan penekanan pada pemanfaatan elemen dan karakter alam yang memiliki berbagai keunggulan sebagai faktor penentu perancangan kaitannya dengan kenyamanan visual pada kawasan wisata Pantai Matras yang terletak di wilayah Kecamatan Sungailiat, Kabupaten Bangka.

1.2. Latar Belakang

Saat ini sektor industri merupakan salah satu sektor yang dapat diandalkan untuk menghasilkan devisa terbesar bagi negara, disamping sektor pariwisata dan sektor pertanian. Hal tersebut dikarenakan di beberapa wilayah negara Indonesia memiliki potensi-potensi alam yang dapat dijadikan sebagai kawasan industri, baik industri migas maupun non migas (minyak dan gas).

Dari berbagai jenis industri, di Indonesia terdapat industri pertambangan seperti minyak, batubara, emas, timah, besi, bauksit, pasir kuarsa dan sebagainya. Selain itu juga terdapat industri di bidang perkebunan seperti kelapa sawit, lada, cengkeh, dan karet, dimana hasil industri tersebut dipasok untuk kebutuhan dalam negeri dan luar negeri (diekspor).

Pada masa krisis yang terjadi tahun 1997-1998, sektor industri migas dan non migas terbukti dapat dijadikan sebagai penyangga perekonomian nasional. Hal ini dapat dilihat pada daerah-daerah yang memiliki industri tersebut tetap eksis sehingga tidak mengalami dampak yang cukup berarti.

Demikian halnya dengan industri-industri yang ada di Kabupaten Bangka, karena dari sektor inilah Pemerintah Kabupaten Bangka dapat membangun daerahnya sehingga dapat meningkatkan perekonomian masyarakat Bangka khususnya dan negara Indonesia umumnya.

⁶ Kamus Besar Bahasa Indonesia

1.2.1. Perkembangan Industri di Kabupaten Bangka

Kabupaten Bangka memiliki beberapa potensi yang dapat dijadikan sebagai andalan bagi perekonomian masyarakat Bangka, yaitu :

- merupakan daerah kepulauan yang memiliki potensi perairan laut sebagai sumber perikanan dan sebagai daerah pariwisata pantai serta daerah lintas perhubungan laut yang potensial dan cukup strategis
- merupakan daerah cadangan dan penghasil galian timah di Indonesia juga memiliki potensi galian tambang seperti pasir kuarsa, kaolin, pasir bangunan, batu granit, bijih besi, tanah liat, diabase dan bahan tambang golongan C lainnya.
- merupakan penghasil komoditi lada putih terbesar di Indonesia, disamping hasil perkebunan lainnya seperti karet, kelapa, cengkeh, kelapa sawit, dan lain lainnya.

Dari potensi-potensi tersebut, di Kabupaten Bangka terdapat beberapa perusahaan yang bergerak di bidang pertambangan, perkebunan dan perikanan. Pada industri pertambangan, terdapat perusahaan BUMN yaitu PT.Timah dan perusahaan BUMS yaitu PT.Kobatin yang bekerjasama dengan negara Australia. Di bidang perkebunan terdapat perusahaan yang mengelola tanaman kelapa sawit dan karet, sedangkan pada industri perikanan terdapat perusahaan yang mengelola hasil laut dan tambak udang.

Salah satu perusahaan besar yang ada di Kabupaten Bangka adalah PT.Timah yang memiliki beberapa anak perusahaan di bidang penambangan timah. Perusahaan ini mempekerjakan ± 5440 orang karyawan yang direkrut dari luar Pulau Bangka, disamping masyarakat Bangka itu sendiri. Sebagian karyawannya bekerja di kawasan lepas pantai yaitu kegiatan pengerukan timah, sebagaimana biasanya hari libur para karyawan tersebut adalah hari Sabtu dan Minggu serta hari-hari tertentu lainnya diatur berdasarkan shief kerja yang telah terjadwal.

Kelangsungan kehidupan suatu perusahaan didukung oleh kualitas dan produktifitas kerja karyawan, dimana hal ini dipengaruhi oleh kondisi kesegaran fisik dan psikis karyawan. Untuk memulihkan kesegaran fisik dan psikis karyawan dari kejenuhan rutinitas kerja sehari-hari, maka para karyawan PT.Timah memerlukan waktu-waktu di luar rutinitas tersebut yaitu dengan memanfaatkan waktu libur untuk berkumpul dengan keluarga melalui kegiatan berekreasi/berwisata ke suatu tempat di luar lingkungan sehari-harinya.

Kegiatan tersebut dimaksudkan agar para karyawan dapat bekerja kembali dalam kondisi yang lebih prima setelah menjalani hari-hari liburannya, sehingga dapat meningkatkan produktifitas kerja karyawan, dimana hal tersebut merupakan salah satu faktor yang dapat memajukan kehidupan perusahaan PT.Timah.

Untuk mendukung kegiatan wisata para karyawan PT.Timah, maka dibutuhkan suatu fasilitas yang dapat memenuhi kebutuhan kegiatan tersebut yaitu dengan adanya bangunan guest house yang dilengkapi dengan berbagai fasilitas pendukung yang dimiliki oleh perusahaan tempat mereka bekerja.

Di Pulau Bangka, untuk kegiatan rekreasi biasanya dilakukan di kawasan pantai dimana Pulau Bangka memiliki beberapa kawasan wisata dengan elemen dan karakter alam yang menarik seperti kawasan wisata Pantai Matras yang terletak tidak jauh dengan pusat kota yaitu 7 kilometer dari kota Sungailiat.

1.2.2. Obyek Wisata Pantai Matras

Salah satu obyek wisata menarik yang ada di Kabupaten Bangka adalah wisata Pantai Matras, dimana ini kawasan merupakan pantai yang paling banyak dikunjungi baik masyarakat Bangka sendiri dan pendatang maupun wisatawan nusantara dan mancanegara.

Pantai Matras memiliki elemen dan karakter alam yang menarik seperti air, vegetasi dan batuan, yang dapat dijadikan sebagai faktor pembentuk kenyamanan visual bagi pengunjung dalam melakukan kegiatan wisata di Pantai Matras.

Diantaranya yaitu terdapat aliran air payau, laut yang tenang dan bening dengan view ke arah Laut Natuna, serta bentuk pantai yng landai dengan perbukitan di sekitarnya. Batu-batu karang yang besar dan kecil di daerah perbukitan membentuk formasi yang menarik serta perletakannya secara berkelompok dan menyebar di tengah laut yang bening.

Selain elemen-elemen alam yang menarik di kawasan wisata Pantai Matras, para pengunjung dapat menikmati suasana matahari terbit (sunrise) dan aktifitas ombak laut memecah batu-batu karang di tepi pantai serta pasang surut air laut dan air payau. Dari atas batu-batu karang tersebut, pengunjung dapat menikmati pemandangan Pantai Matras secara keseluruhan berupa pasir putih yang terbentang di sepanjang tepi pantai dengan dilatarbelakangi pohon kelapa dan daerah perbukitan serta batu karang yaang terlihat jelas di air laut yang bening. Faktor-faktor tersebut dapat dijadikan sebagai unsur pembentuk

kenyamanan visual sehingga kawasan wisata ini berbeda dengan kawasan-kawasan wisata lainnya yang ada di Kabupaten Bangka.

Pada kawasan ini biasanya diadakan kegiatan perkemahan dan olahraga volley pantai, sepakbola dan motorcross yang diadakan oleh para remaja secara insidental. Disamping itu juga, setiap tahunnya para pengunjung dapat menyaksikan perayaan hari Pekcun (sedekah laut) yang dilakukan oleh masyarakat China.

1.2.3. Pertimbangan Perencanaan dan Perancangan Guest house PT.Timah di Pantai Matras

Pulau Bangka merupakan daerah lintas transit perhubungan laut yang potensial dan cukup strategis dimana terletak pada jalur transportasi regional yaitu antara Pulau Jawa (Jakarta) dengan Pulau Sumatera (Palembang, Belitung, Kalimantan dan Batam) dan pada jalur internasional yaitu antara Pulau Jawa dengan kawasan SIJORI (Singapura, Johor dan Riau) serta pada jalur transportasi udara yaitu Jakarta, Palembang, Belitung dan Batam. Hal tersebut menyebabkan banyak para pebisnis yang transit di wilayah Pulau Bangka, bukan hanya untuk melakukan kegiatan bisnis industri saja namun juga untuk kegiatan berwisata.

Dilihat dari jumlah kunjungan wisatawan yang datang ke Kabupaten Bangka baik wisatawan mancanegara maupun wisatawan nusantara (tabel III.1.). Pada 1995-1997 mengalami kenaikan rata-rata sebesar 12,7% setiap tahunnya, tetapi pada tahun 1998-1999 kunjungan wisatawan mulai mengalami penurunan rata-rata sebesar 14,6 % setiap tahunnya. Hal ini dikarenakan kondisi perekonomian serta gejolak politik di Indonesia yang tidak stabil, sehingga mempengaruhi jumlah kunjungan wisatawan khususnya wisatawan mancanegara ke Kabupaten Bangka, namun pada tahun 2000 jumlah kunjungan wisatawan ke Kabupaten Bangka mengalami kenaikan yang cukup besar yaitu 54 %.

Para wisatawan tersebut membutuhkan suatu fasilitas akomodasi di sebuah kawasan wisata, sehingga keberadaan guest house milik PT.Timah dapat mendukung kegiatan wisata mereka di Pantai Matras dan tidak menutup kemungkinan bahwa di kemudian hari bangunan guest house tersebut juga dapat dimanfaatkan oleh wisatawan mancanegara sehingga memberikan profit bagi perusahaan PT.Timah sebagai pemiliknya.

Faktor lainnya adalah mengingat Pulau Bangka merupakan daerah kepulauan dan jauh dari pulau yang lainnya yaitu dengan Pulau Sumatera (Palembang dan Batam) dan

Jawa (Jakarta), sehingga untuk kegiatan wisata masyarakat Bangka biasanya dilakukan di wilayah Pulau Bangka itu sendiri. Hal ini sangat mempengaruhi kebutuhan wisatawan domestik (masyarakat Bangka) akan bangunan guest house di kawasan wisata Pantai Matras, dengan pertimbangan bahwa dengan adanya dukungan fasilitas yang cukup memadai lagipula dari pertimbangan ekonomis tentunya lebih murah bila dibandingkan dengan hotel.

Selain pertimbangan karena dekat dengan pusat kota Sungailiat sebagai kawasan kegiatan PT.Timah, pertimbangan lainnya adalah bahwa pada kawasan ini telah memiliki jaringan infrastruktur yang cukup memadai seperti jaringan telekomunikasi, air bersih, listrik dan jalan beraspal yang dapat dilalui dari dua arah yaitu dari kota Sungailiat dan kecamatan Belinyu.

Faktor-faktor tersebut menjadi pertimbangan dalam merencanakan suatu bangunan guest house milik PT.Timah di kawasan wisata Pantai Matras, dimana bukan hanya untuk kepentingan intern perusahaan seperti untuk kegiatan karyawannya dalam berwisata dan kegiatan perusahaan lainnya, melainkan juga untuk kegiatan wisata para wisatawan baik wisatawan mancanegara maupun wisatawan domestik yang berkunjung ke kawasan wisata Pantai Matras.

Guest house yang akan dibangun di kawasan wisata Pantai Matras ini adalah milik perusahaan PT.Timah yang dapat dimanfaatkan :

- untuk tempat istirahat/menginap dalam melakukan kegiatan wisata / rekreasi baik bagi para karyawan itu sendiri maupun bagi para tamu perusahaan PT.Timah.
- untuk kegiatan pendukung selain berekreasi/berwisata seperti kegiatan pelatihan, seminar dan lain sebagainya yang mendukung pelaksanaan program-program kegiatan PT.Timah, disamping itu selebihnya dapat pula digunakan untuk umum.

1.3. Permasalahan

1.3.1. Permasalahan Umum

Bagaimana merancang guest house sebagai fasilitas akomodasi yang dapat mendukung kegiatan wisata bagi karyawan PT.Timah dan wisatawan lainnya, dengan memanfaatkan elemen dan karakter alam di kawasan Pantai Matras, Kabupaten Bangka dalam kaitannya dengan kenyamanan visual.

1.3.2. Permasalahan Khusus

- Bagaimana wujud fisik bangunan guest house sebagai fasilitas wisata yang memanfaatkan elemen dan karakter alam yang ada seperti batuan, air, vegetasi dan kontur sehingga bangunan guest house tersebut menyatu dengan alam.
- Bagaimana rumusan konsep perencanaan dan perancangan bangunan guest house, seperti orientasi bangunan, penampilan ruang dalam dan ruang luar kaitannya dengan kenyamanan visual.
- Bagaimana bentuk bangunan guest house yang dapat menampung kegiatan wisata dan kegiatan lainnya bagi karyawan PT.Timah serta dapat digunakan secara umum untuk wisatawan dan instansi lainnya.

1.4. Tujuan dan Sasaran

1.4.1. Tujuan

Mewujudkan bangunan guest house milik PT.Timah sebagai fasilitas pendukung kegiatan wisata melalui pemanfaatan elemen dan karakter alam Pantai Matras kaitannya dengan kenyamanan visual.

1.4.2. Sasaran

Merumuskan konsep perencanaan dan perancangan bangunan hunian berupa guest house di kawasan Pantai Matras, yang mampu :

- memberikan kesan alami dan menyatu dengan alam yaitu dengan pemanfaatan elemen dan karakter alam yang ada
- mendukung kelancaran aktifitas wisata yang nyaman bagi pengguna dalam kaitannya dengan kenyamanan visual.

1.5. Lingkup Pembahasan

Lingkup pembahasan akan menitikberatkan pada permasalahan yang dihadapi yaitu meliputi :

1.5.1. Lingkup Arsitektural

Pada pembahasan ini meliputi pembahasan mengenai :

- Pengolahan site/tapak
- Penampilan ruang luar dan ruang dalam bangunan
- Kenyamanan visual

1.5.2. Lingkup Non Arsitektural

Sedangkan pada pembahasan non arsitektural membahas tentang :

- Pengelolaan ruang kegiatan
- Karakteristik dan kegiatan wisatawan
- Kondisi fisik site/tapak
- Elemen dan karakter alam Pantai Matras

1.6. Metoda Pembahasan

Metoda pembahasan yang digunakan yaitu menganalisa variabel masalah dan dilakukan pendekatan-pendekatan untuk mendapatkan pemecahan, sehingga dapat menganalisa kesimpulan sebagai dasar penyusunan konsep.

1.6.1. Metode Observasi (Pengamatan)

1. Identifikasi masalah, merupakan tahapan awal yang memaparkan issue-issue dan fenomena tentang perlunya pewadahan kegiatan kepariwisataan dan pelatihan di pantai Matras yang mampu memenuhi kebutuhan intern PT.Timah dan wisatawan umum.
2. Pencarian data, melalui:
 - Survey / observasi lapangan
 - Studi literatur
 - Wawancara

1.6.2. Metode Analisa

Perlu adanya sarana wisata berupa fasilitas akomodasi di kawasan wisata Pantai Matras dengan bentuk bangunan dan bahan yang sesuai dengan persyaratan pada kenyamanan visual baik di dalam maupun di luar bangunan melalui pemanfaatan elemen dan karakter alam yang ada.

1. Analisa terhadap kegiatan, pelaku dan faktor pendukung bangunan guest house untuk menentukan :
 - Pelaku kegiatan
 - Macam dan karakteristik kegiatan
 - Fasilitas pendukung kegiatan

2. Analisa terhadap fasilitas akomodasi yang berorientasi pada alam yang berkaitan dengan penggunaan bahan-bahan alam, yaitu:
 - Penggunaan elemen dan karakter alam yang ada sebagai unsur landscape
 - Penggunaan bahan kayu dan batu alam pada struktur bangunan
3. Analisa desain dengan menciptakan kenyamanan visual, yaitu kenyamanan pandangan ke suatu obyek yang menarik sehingga jangan sampai ada yang menghalangi (tidak jelas) dengan faktor penentunya adalah penataan lansekap berupa bentuk tanah (kontur), air (payau dan laut), batuan dan flora (vegetasi).

1.6.3. Metode Sintesa

Penarikan kesimpulan sebagai penekanan pembahasan yang kemudian dijadikan dasar bagi penyusunan landasan teori dan program bagi tugas akhir ini. Disamping susunan konsep dasar perencanaan dan perancangan yang diangkat dari permasalahan khusus, juga akan dibahas mengenai konsep dasar perencanaan dan perancangan secara menyeluruh mengenai :

- Penataan landscape dengan pemanfaatan elemen dan karakter alam
- Penampilan bangunan (penataan ruang dalam dan luar)
- Kenyamanan visual

1.7. Sistematika Pembahasan

Dalam pembahasan tugas akhir ini terbagi dalam 5 (lima) bagian pokok yang saling berkesinambungan yang semuanya mengarah ke suatu kesimpulan akhir, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Mengungkapkan tentang batasan pengertian judul, latar belakang, permasalahan, pembahasan, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, metoda pembahasan serta sistematika pembahasan mengenai gambaran keseluruhan isi buku.

BAB II TINJAUAN WISATA, PANTAI, AKOMODASI, GUEST HOUSE DAN KENYAMANAN VISUAL

Berisi tentang tinjauan wisata, wisata alam pantai, fasilitas akomodasi wisata, tinjauan guest house sebagai fasilitas pendukung kegiatan wisata serta kenyamanan visual dengan memanfaatkan elemen dan karakter alam kawasan wisata pantai.

BAB III TINJAUAN KABUPATEN BANGKA, PT.TIMAH DAN PANTAI MATRAS

Berisi tinjauan terhadap Kabupaten Bangka, PT.Timah dan kawasan wisata Pantai Matras dengan elemen dan karakter alam yang dapat mendukung wisata, penampilan, tata letak dan orientasi bangunan serta kenyamanan visual yang dapat mendukung kegiatan wisata di kawasan Pantai Matras.

BAB IV ANALISA PERENCANAAN DAN PERANCANGAN GUEST HOUSE PT.TIMAH DI PANTAI MATRAS

Berisi tentang analisa dan sintesa faktor-faktor serta aspek-aspek yang memungkinkan untuk pemecahan masalah penataan guest house PT.Timah sebagai fasilitas pendukung kegiatan wisata di Pantai Matras, seperti analisa pelaku dan kegiatan di dalam guest house, analisa pengolahan site, analisa penampilan bangunan, serta analisa elemen dan karakter alam terhadap kenyamanan visual

BAB V KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Berisi tentang pendekatan konsep dan menyusun konsep perencanaan dan perancangan dalam pemecahan masalah dan transformasi perwujudan arsitektural guest house di kawasan wisata Pantai Matras Sungailiat Bangka.

1.8. Keaslian Penulisan

1. Hotel di Parangtritis

Oleh : Martoyo ; 89.340.040 ; FTSP JTA UII 1995

Penekanan : Pengaruh unsur alam dan budaya terhadap perancangan

2. Hotel Resort di Kawasan Wisata Bandungan

Oleh : Tatang Endarto ; 91.340.067 ; FTSP JTA UII 1997

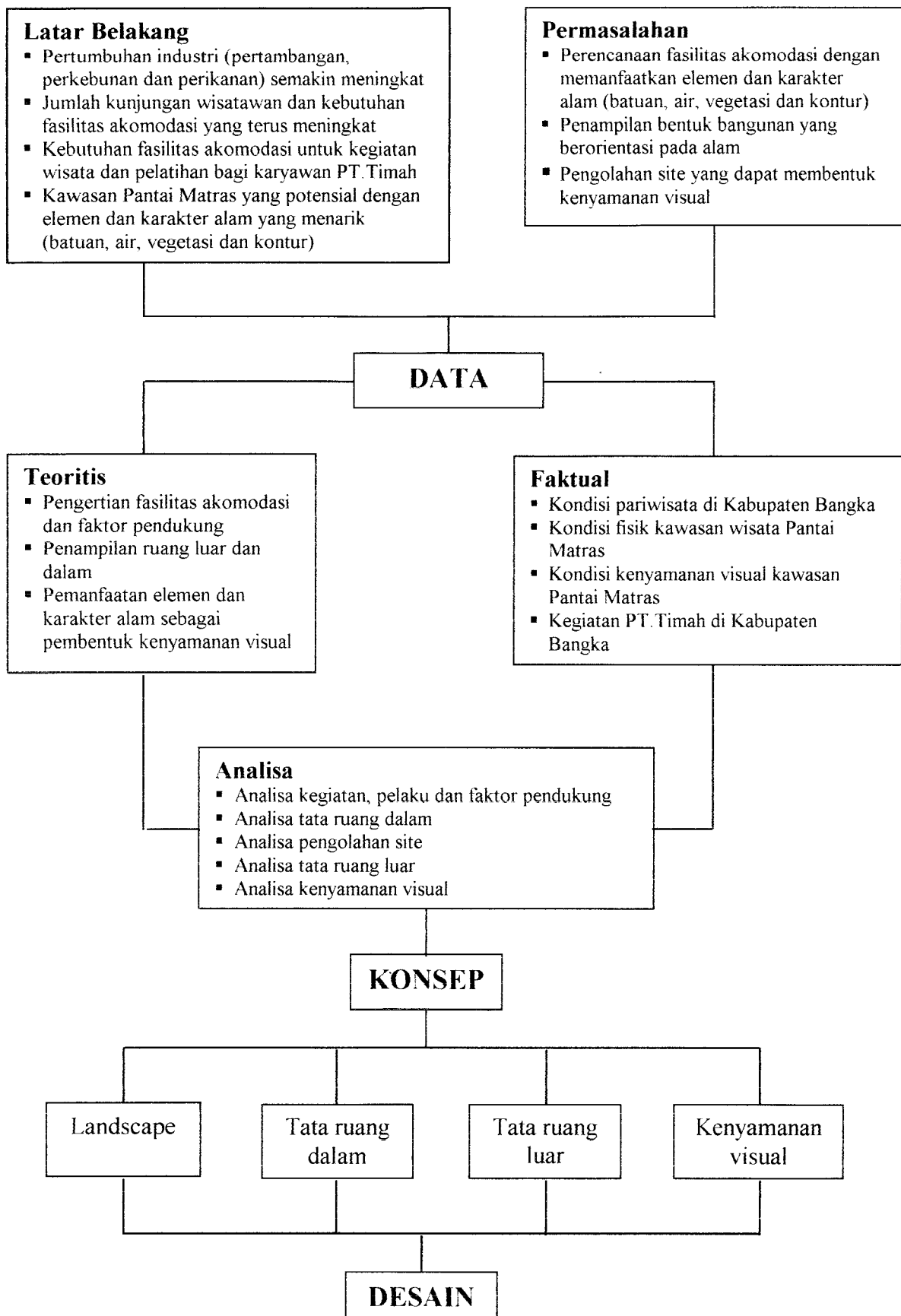
Penekanan : Pemanfaatan elemen dan karakter alam setempat sebagai pembentuk kenyamanan dan keluasan gerak

3. Hotel Resort di Kawasan Gili Trawangan

Oleh : Etty Suryaningsih ; 92.340.029 ; FTSP JTA UII 1999

Penekanan : Privacy, kontak dengan alam serta pengalaman unik sebagai faktor perancangan

1.9. Diagram Pola Pikir



BAB II

TINJAUAN WISATA, PANTAI, AKOMODASI, GUEST HOUSE DAN KENYAMANAN VISUAL

2.1. Tinjauan Wisata

2.1.1. Pengertian Wisata

Pada umumnya orang memberi padanan kata wisata dengan rekreasi. Wisata merupakan bagian dari kata pariwisata, dimana kata pariwisata berasal dari kata “pari” dan “wisata”, pari berarti banyak, berkali-kali sedangkan wisata adalah :

- Kegiatan perjalanan atau sebagian dari kegiatan tersebut yang dilakukan secara sukarela serta bersifat sementara untuk menikmati obyek dan daya tarik wisata.⁷
- Kegiatan yang dilakukan oleh manusia baik secara perorangan maupun kelompok di dalam negara sendiri atau negara lain dengan menggunakan kemudahan jasa dan faktor penunjang lainnya yang diadakan oleh pemerintah dan atau masyarakat agar terwujud keinginan wisatawan.⁸

Jadi yang dimaksud dengan pengertian **Wisata** adalah kegiatan perjalanan atau sebagian dari kegiatan tersebut yang dilakukan secara sukarela dan bersifat sementara oleh manusia baik secara perorangan maupun kelompok di dalam negara sendiri atau negara lain untuk menikmati obyek dan daya tarik wisata.

2.1.2. Unsur-Unsur Wisata

Ada 3 (tiga) unsur pokok dalam pariwisata, yaitu :

1. Pelaku (Wisatawan)

Ada beberapa pengertian wisatawan, yaitu :

- Wisatawan adalah setiap orang yang bepergian dari tempat tinggalnya untuk berkunjung ke tempat lain dengan menikmati perjalanan dari kunjungan itu.⁹
- Wisatawan adalah pengunjung sementara yang berada sekurang-kurangnya 24 jam atau satu malam di negara yang dikunjunginya dimana perjalanan tersebut

⁷ Ibid ⁵

⁸ Dirjen Pariwisata, Bahan Baku Penyuluhan Sadar Wisata, 1993, hal 9

⁹ Inpres RI no 9 / 1969

untuk tujuan pesiar / wisata (liburan, rekreasi, olahraga) atau bisnis (keluarga, misi, pertemuan/rapat, kesehatan, belajar atau keagamaan).¹⁰

Dari beberapa pengertian tersebut, maka yang dimaksud dengan **Wisatawan** adalah setiap orang yang bepergian dari tempat tinggalnya untuk berkunjung ke tempat lain atau suatu negara dan tinggal sekurang-kurangnya 24 jam atau satu malam di tempat yang dikunjungi dengan maksud dan tujuan untuk keperluan berwisata ataupun bisnis.

Wisatawan dibedakan menurut sifat dan ruang lingkup perjalanannya, yaitu :¹¹

- a. Wisatawan asing
- b. Wisatawan lokal
- c. Wisatawan sementara
- d. Wisatawan untuk urusan bisnis

Wisatawan dapat ditinjau dari beberapa aspek, yaitu :¹²

- a. Menurut asal wisatawan

Wisatawan terdiri dari wisatawan domestik (dalam negeri) dan wisatawan mancanegara (luar negeri)

- b. Menurut jangka waktu

Wisatawan terdiri atas wisatawan jangka pendek dan wisatawan jangka panjang

- c. Menurut jumlah wisatawan

Wisatawan dapat dibagi menjadi wisatawan tunggal dan wisatawan rombongan

- d. Menurut alat transportasi yang digunakan

Wisatawan dapat dibagi menjadi wisatawan udara, wisatawan laut, wisatawan kereta api dan wisatawan mobil.

Karakteristik wisatawan yang datang ke kawasan wisata Pantai Matras didominasi oleh wisatawan lokal disamping wisatawan asing dan wisatawan untuk urusan bisnis mengingat banyak kegiatan industri di Pulau Bangka.

Wisatawan yang datang lebih banyak wisatawan rombongan dalam jangka waktu panjang karena biasanya mereka kemudian menginap di beberapa hotel di sekitar kawasan Pantai Matras seperti di Hotel Parai Tenggara dan Hotel Teluk Uber. Menurut alat transportasi yang dipergunakan sebagian besar merupakan wisatawan mobil selain wisatawan udara dan wisatawan laut.

¹⁰ Ibid ¹

¹¹ Oka Yoeti, Pengantar Ilmu Pariwisata, hal 103)

¹² Nyoman S. Pendet, Ilmu Pariwisata Sebuah Pengantar

2. Obyek Wisata

Obyek wisata adalah suatu obyek yang menjadi tujuan kunjungan wisatawan karena mempunyai sumber daya tarik, baik alamiah maupun buatan manusia, seperti keindahan alam / pegunungan, pantai, fauna, flora, kebun binatang, bangunan kuno bersejarah, monumen-monumen dan candi-candi.¹³

Obyek wisata dapat dibedakan menjadi :¹⁴

- a. Lingkungan alam
- b. Lingkungan ciptaan manusia
- c. Lingkungan hidup

Pada kawasan wisata Pantai Matras termasuk obyek wisata lingkungan alam karena berupa pemandangan alam dan benda / elemen alam yang menjadi daya tarik utamanya seperti batu-batu karang, air payau, air laut, pasir pantai, vegetasi dan daerah perbukitan.

3. Waktu untuk melakukan aktifitas wisata

Tergantung dari kesempatan waktu seseorang, tetapi sebagian besar pada waktu liburan. Dalam melakukan kegiatan wisata / rekreasi, waktu yang digunakan dapat dibagi menjadi :¹⁵

1. Harian, biasanya dilakukan dalam waktu yang sangat singkat yaitu pada waktu siang hari atau setelah pulang dari kantor / bekerja
2. Satu hari, dilakukan tidak lebih dari 24 jam
3. Akhir pekan, biasanya dilakukan pada hari Sabtu dan Minggu
4. Liburan sekolah, biasanya untuk pelajar atau mahasiswa
5. Libur cuti, khusus bagi para karyawan

Pada kawasan wisata Pantai Matras, para wisatawan biasanya melakukan kegiatan wisata pada waktu akhir pekan, liburan sekolah dan libur cuti khususnya bagi karyawan PT.Timah.

2.1.2. Motivasi Kegiatan Wisata

Seseorang melakukan kegiatan wisata disebabkan oleh tiga faktor, yaitu :

- Keadaan penghasilan yang stabil
- Waktu luang yang tersedia

¹³ www.bps.go.id

¹⁴ Oka Yoeti, Perencanaan dan Pengembangan Pariwisata

¹⁵ Ibid¹

- Kemauan untuk melakukan perjalanan

Tetapi kunjungan ke suatu tempat juga disebabkan oleh daya tarik tempat tersebut, karena pada dasarnya orang melakukan perjalanan karena dorongan / motivasi :¹⁶

- a. Berlibur/rekreasi
- b. Pekerjaan/bisnis
- c. Misi/pertemuan/kongres
- d. Pendidikan
- e. Kesehatan
- f. Berziarah
- g. Mengunjungi teman/ keluarga
- h. Keagamaan
- i. Olahraga/kesenian
- j. Lainnya, seperti berbelanja.

Dari beberapa motivasi kunjungan tersebut di atas, maka wisatawan yang datang ke Pulau Bangka biasanya termotivasi untuk tujuan berlibur / rekreasi dan pekerjaan / bisnis selain untuk tujuan mengunjungi teman / keluarga.

2.3. Tinjauan Wisata Alam Pantai

2.3.1. Pengertian Wisata Alam Pantai

Yang dimaksud dengan wisata alam adalah segala sesuatu yang ada di muka bumi yang dijadikan obyek wisata dan bukan dibuat oleh manusia. Obyek wisata tersebut dapat berada di permukaan bumi, di dalam air maupun di udara sampai pada perilaku dan kehidupan hewan.

Di dalam keputusan Dirjen Pariwisata No. 17/II/90a disebutkan bahwa wisata alam pantai adalah suatu bentuk kegiatan pariwisata dimana para wisatawan melakukan kegiatan rekreasi/tamasya laut, yang memungkinkan wisatawan dapat memperluas pengetahuan dan pengalaman tentang alam serta menumbuhkan kepribadian. Sedangkan pengertian lain, wisata pantai adalah suatu komponen yang terdiri dari pantai, laut dan pulau-pulau beserta kegiatan yang ada di dalamnya meliputi atraksi kegiatan-kegiatan, seperti mandi sinar matahari, penjelajahan pantai, berenang, berselancar, ski, memancing, tamasya dengan kapal, taman laut untuk menyelam dan lebih jauh lagi penyelidikan mengenai arkeologi.¹⁷

¹⁶ Ibid ¹³

¹⁷ Dirjen Pariwisata, Pariwisata Indonesia, Masalah dan Perspektifnya, 1997

2.3.2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Wisata Alam Pantai

1. Faktor Jumlah Pengunjung

Jumlah pengunjung yang dimaksud adalah pengunjung maksimum pada waktu tertentu yang datang pada kawasan wisata tersebut. Peningkatan jumlah pengunjung ini disebabkan oleh adanya daya tarik dari obyek wisata itu serta tersedianya fasilitas pada kawasan wisata tersebut. Selain itu ada beberapa hal yang perlu diperhatikan pada pengunjung yaitu adanya kebiasaan wisatawan datang mengunjungi rekreasi pantai secara berkelompok atau secara individu untuk menikmati suasana pantai.

2. Faktor Jarak Capai

Pencapaian terhadap kawasan wisata sangat menentukan, karena hal ini berpengaruh terhadap efisiensi waktu dan tenaga yang digunakan selama perjalanan menuju kawasan tersebut.

3. Faktor Elemen Pantai

Alam pantai dicirikan dengan adanya hal-hal sebagai berikut yang dalam sebuah rangkaian menjadi sangat potensial untuk dikembangkan menjadi sebuah kawasan wisata yang baik.

a. Ombak laut

Merupakan ciri khusus dari alam pantai, dimana air laut yang biru memberikan kesan sejuk serta gerakan ombak laut yang dinamis atau tidak pernah berhenti, walaupun terlihat tetap dengan adanya pasang surut, akan tetapi gerakan-gerakan tersebut sangat variatif.

b. Cakrawala

Merupakan batas horizontal antara langit dan laut, yang menjadi ciri khusus dari alam pantai. Cakrawala memberikan keluasan pandangan dan merupakan potensi visual yang baik terutama untuk mereka yang berekreasi dari kota yang penuh dengan kepadatan.

c. Sunrise (matahari terbit)

Untuk pantai-pantai yang menghadap ke timur, pemandangan indah terjadi ketika matahari terbit pada pagi hari dengan cahaya yang perlahan-lahan menjadi semakin terang dengan pantulan di air laut yang bergelombang.

d. Sunset (matahari terbenam)

Untuk pantai yang menghadap ke arah barat, terjadi pemandangan yang bagus akibat proses terbenamnya matahari pada permukaan air laut (pada cakrawala).

e. Pasir

Merupakan elemen alam pantai yang dominan membatasi daratan dengan lautan. Pasir dengan bentuk butiran menyatu membentuk gumpuk bertekstur gelombang akibat ulah angin. Pasir yang lembut bisa mewedahi kegiatan berlari-lari, berjemur, mandi, dan lain-lain.

f. Batuan

Karang menyiratkan karakter yang kokoh mengandalkan kekuatan pijak sedangkan dari teksturnya menyiratkan kekerasan dengan permukaan yang runcing dan tajam.

4. Faktor flora dan fauna

a. Flora

- *Palmae*, di daerah pantai biasanya berjenis kelapa dengan bentuk batang vertikal tegak dan kokoh dengan daun-daun panjang, sehingga tanaman ini cocok untuk kawasan pantai.
- Rumput-rumputan, merupakan jenis pandan tanpa batang yang kecil dan tidak kuat terhadap injakan manusia namun cocok untuk kawasan pantai karena lebat dan hijau.

b. Fauna

Pada kawasan pantai, selain hewan seperti ikan dan burung juga terdapat hewan-hewan laut seperti kerang, kepiting dan siput laut yang berjalan di atas pasir merupakan jenis fauna yang banyak dijumpai pada kawasan pantai dan menjadi daya tarik tersendiri.

5. Faktor keadaan alam

- a. Hidrologi, merupakan kondisi air sumur yang ada di pingiran pantai, hal ini sangat berpengaruh terhadap pengadaan air bersih.
- b. Iklim, merupakan keadaan iklim pada daerah pantai, hal ini sangat berpengaruh terhadap kondisi area kawasan pantai.

2.3.3. Ciri-Ciri Wisata Alam Pantai

Ciri-ciri wisata alam pantai dapat ditinjau dari beberapa sisi, yaitu :

1. Alam

- Suasana informal, pengunjung bebas melakukan kegiatannya tanpa merasa tertekan, santai dan menyenangkan.
 - Meriah dan dinamis, sesuai dengan ciri alam yang dinamis dengan angin yang bertiup, laut yang hidup dan juga keanekaragaman jenis rekreasi.
2. Perilaku
- Tidak semua orang berani terhadap laut, bagi sebagian orang ombak merupakan suatu permainan dan sebagian lagi merupakan sesuatu yang baru dan menakutkan.
 - Terbuka, yaitu adanya kesatuan dengan alam sehingga suasana alami lebih dapat dinikmati.

2.3.4. Jenis Kegiatan Wisata Alam Pantai

Berdasarkan lokasi kegiatan, jenis kegiatan wisata alam pantai dibedakan menjadi:

- a. Kegiatan dilakukan di dalam ruangan (in door)
 - Kegiatan pasif, antara lain : makan di restoran, belanja di kios souvenir, duduk santai menikmati panorama laut
 - Kegiatan aktif, antara lain : main bilyard, tennis meja
- b. Kegiatan dilakukan di luar ruangan (out door)
 - Kegiatan pasif, antara lain : menikmati panorama laut dengan duduk santai di pasir, menikmati pertunjukan atraksi tradisional di panggung terbuka
 - Kegiatan aktif, antara lain : olahraga, berenang, bermain pasir, memancing, bersampan

2.4. Tinjauan Fasilitas Akomodasi

2.4.1. Pengertian Akomodasi

Pengertian dasar dalam arti yang sempit, akomodasi berarti suatu kamar (room) atau tempat dimana pengunjung dapat tidur / menginap. Akomodasi dalam hal ini hanya penginapan saja. Dalam perkembangan selanjutnya, karena setiap orang yang menginap itu juga memerlukan yang lainnya seperti makan dan minum walaupun hanya sekedarnya, maka lambat laun istilah akomodasi berkembang sebagai suatu tempat dimana seseorang dapat tidur, beristirahat atau menginap sementara waktu selama dalam perjalanannya, juga untuk mendapatkan makan dan minum serta terpenuhi kebutuhan lainnya.¹⁸

¹⁸ Ibid²

Ada beberapa pengertian lain mengenai akomodasi, yaitu :

- Penyediaan fasilitas berupa bangunan dengan atau tanpa fasilitas yang dapat dipergunakan bagi siapa saja yang membutuhkan tempat untuk berteduh atau bernaung, dimana ia dapat tidur pada malam hari, yang dapat dilengkapi dengan pelayanan makanan dan minuman serta jasa lainnya.¹⁹
- Penyediaan jasa untuk kegiatan pariwisata dalam penyediaan bangunan untuk penginapan, fasilitas pendukungnya seperti restoran, hiburan dan fasilitas lain yang dikelola secara komersial.²⁰

Dari beberapa pengertian di atas, maka dapat diambil kesimpulan tentang pengertian **Akomodasi**, yaitu penyediaan fasilitas berupa bangunan dengan atau tanpa fasilitas yang dapat dipergunakan untuk menginap sementara waktu selama dalam perjalanannya yang dapat dilengkapi dengan pelayanan makan dan minum serta jasa lainnya dimana fasilitas pendukungnya seperti restoran, hiburan dan fasilitas lainnya.

2.4.2. Bentuk dan Jenis Akomodasi

Fasilitas akomodasi terdiri atas berbagai macam bentuk dan jenisnya, antara lain :²¹

a. Inn

Suatu tempat yang mengadakan penginapan, makan dan minum, serta pelayanan umum lainnya, yang disewakan kepada orang-orang yang singgah untuk sementara waktu dengan jangka menginap yang terbatas.

b. Homestay

Suatu jenis akomodasi yang berasal dari rumah-rumah rakyat yang telah ditingkatkan fasilitas dan sarananya sehingga memenuhi syarat-syarat kesehatan, yang disewakan kepada wisatawan.

c. Guest House

Jenis akomodasi yang dimiliki oleh suatu perusahaan / instansi yang diperuntukkan bagi tamu-tamunya menginap dan mendapatkan pelayanan makan serta minum.

d. Logement (losmen)

Sejenis akomodasi yang menggunakan sebagian atau seluruh bangunan yang menyediakan penginapan dengan / tanpa makan minum bagi setiap orang yang datang untuk beristirahat sementara waktu.

¹⁹ Nyoman S. Pendit, Ilmu Pariwisata

²⁰ Endar Sugiarto, Pengantar Akomodasi dan Restoran

²¹ Ibid²

e. Bungalow

Sejenis akomodasi yang berbentuk rumah, berlokasi di daerah pegunungan, yang disewakan untuk keluarga sebagai tempat peristirahatan pada waktu liburan.

f. Cottage

Sejenis akomodasi yang berlokasi di sekitar pantai atau danau dengan bentuk bangunan-bangunan terpisah, disewakan untuk keluarga, serta dilengkapi dengan fasilitas rekreasi.

g. Pansion

Sejenis akomodasi berupa hotel kecil yang menyediakan pelayanan penginapan, makan-minum, dengan tarif yang relatif rendah.

Ditinjau dari segi tujuan pendiriannya, akomodasi dapat dikelompokkan ke dalam 3 kategori, yaitu :²²

1. Akomodasi Komersial

Adalah akomodasi yang dibangun / didirikan dengan tujuan semata-mata untuk komersial, guna memperoleh keuntungan sebesar-besarnya. Akomodasi komersial seperti ini yaitu hotel, losmen, cottage, homestay, bungalow dan lain-lain.

2. Akomodasi Semi Komersial

Adalah akomodasi yang dibangun / didirikan bukan semata-mata untuk tujuan komersial atau mencari keuntungan, tetapi juga diperuntukkan bagi pelayanan kepada masyarakat atau kelompok orang-orang tertentu. Termasuk jenis akomodasi ini seperti asrama mahasiswa / pelajar, rumah sakit dan lain-lain.

3. Akomodasi Non Komersial

Adalah akomodasi yang dibangun tidak untuk tujuan mencari keuntungan (komersial), tetapi semata-mata untuk tujuan sosial. Yang termasuk akomodasi non komersial adalah mess, wisma, guest house, rumah panti asuhan, villa (yang dimiliki secara pribadi).

Ditinjau dari lokasi dimana fasilitas akomodasi tersebut berada, terdapat dua macam akomodasi, yaitu :

a. Akomodasi yang berada di pusat kota

Fungsi yang terkandung di dalamnya adalah usaha kemudahan dalam pencapaian ke semua obyek wisata dan tempat untuk menginap/bermalam.

²² Ibid²

b. Akomodasi yang berada di lokasi wisata alam (Tourist Resort)

Akomodasi ini memanfaatkan unsur alam (obyek wisata alam) untuk mendukung keberadaannya. Fungsi yang terkandung di dalamnya adalah fungsi rekreasi dan menginap / bermalam.

2.5. Tinjauan Guest House

2.5.1. Pengertian Guest House

Di Indonesia istilah guest house dikenal dengan nama pondok wisata atau juga wisma peristirahatan. **Guest House** adalah suatu jenis akomodasi berupa bangunan penginapan yang dimiliki oleh suatu perusahaan/instansi atau badan/lembaga tertentu yang diselenggarakan secara nonprofit dan dimaksudkan untuk keperluan anggota-anggotanya sendiri dengan keluarga atau tamu mereka dalam melakukan kegiatan wisata, yang digunakan pada waktu-waktu tertentu, dimana tujuannya untuk memulihkan kesegaran fisik para karyawannya agar mereka dapat bekerja kembali dengan keadaan yang lebih prima. Tidak tertutup kemungkinan bahwa fungsinya dapat digunakan untuk kegiatan pendukung intern perusahaan seperti seminar, lokakarya, workshop, pelatihan serta untuk kegiatan lainnya bagi kalangan umum.

2.5.2. Faktor-Faktor Pertimbangan Perencanaan Guest House

Dalam perencanaan guest house yang menjadi faktor pertimbangan agar dapat mendukung keberhasilan dalam perencanaannya, yaitu :

1. Lokasi

Lokasi guest house dihubungkan dengan jarak pencapaian, sarana transportasi, dan lingkungan sekitarnya.

2. Fasilitas

Fasilitas merupakan segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan oleh para tamu seperti kamar tidur, kolam renang, restoran dan bar, ruang serba guna dan sebagainya.

3. Service (Pelayanan)

Sistem pelayanan yang meliputi pelayanan formal atau non formal, kecepatan dan keramahan pelayanan dan lamanya pelayanan yang diberikan.

4. Citra /Kesan

Bagaimana guest house tersebut dapat menampilkan wajahnya kepada masyarakat yang ditampakkan melalui fasade bangunan.

Hal ini dibentuk oleh kesan bangunannya, suasana ruangnya, imajinasi yang ditimbulkan.

5. Tarif

Biaya yang dikeluarkan oleh pengunjung sesuai dengan kepuasan yang didapat terhadap fasilitas yang diberikan, dimana pihak pengelola mendapatkan keuntungan yang wajar dengan modalnya.

2.5.3. Klasifikasi Jenis Guest House Menurut Klasifikasi Hotel Berbintang

Adapun standar fasilitas dalam bangunan hotel berdasarkan Keputusan Direktorat Jenderal Pariwisata RI, yaitu :

Tabel. II.1. Klasifikasi jenis hotel berbintang

No.	Jenis Fasilitas	Jenis Hotel				
		Bintang 1	Bintang 2	Bintang 3	Bintang 4	Bintang 5
1.	R. tidur dan KM/WC	Minimal 10	Minimal 15	Minimal 30	Minimal 50	Minimal 100
2.	R. Makan/Restoran	Perlu minimal 1	Perlu minimal 1	Wajib minimal 1	Wajib minimal 2	Wajib minimal 3
3.	Function room (Ruang Serbaguna)			<ul style="list-style-type: none"> Wajib minimal 1 Dianjurkan prefunction room 	<ul style="list-style-type: none"> Wajib minimal 1 Perlu prefunction room 	<ul style="list-style-type: none"> Wajib minimal 1 Perlu prefunction room
4.	Rekreasi dan olahraga			<ul style="list-style-type: none"> Perlu kolam renang Dianjurkan ditambah 2 sarana lainnya 	<ul style="list-style-type: none"> Wajib kolam renang Dianjurkan ditambah 2 sarana lainnya 	<ul style="list-style-type: none"> Wajib kolam renang Perlu ditambah 2 sarana lainnya
5.	Ruang yang disewakan			Perlu minimal 1	Perlu minimal 3	Wajib minimal 3
6.	Lounge			Wajib	Wajib	Wajib
7.	Taman	Dianjurkan	Dianjurkan	Perlu	Perlu	Wajib

Sumber : Keputusan Direktorat Jenderal Pariwisata RI

2.5.4. Perbandingan Fasilitas Akomodasi di Kawasan Wisata Pantai

Sebagai perbandingan bangunan guest house, ada beberapa kawasan wisata dengan fasilitas akomodasinya yang memanfaatkan elemen dan karakter alam sehingga fasilitas wisata dan akomodasi yang ada dapat menyatu dengan alam dan kawasan sekitarnya.

1. Bali Intan Cottage

Bali Intan Cottage merupakan salah satu fasilitas akomodasi yang terletak di jantung kota Bali, dimana semua bangunan kamar hotel dikelilingi oleh penataan dekorasi alam dan tumbuhan tropik sehingga terkesan alami dan segar.

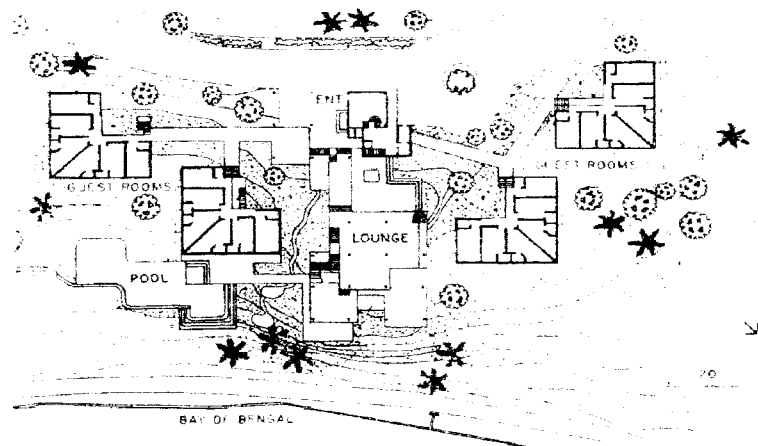


Gambar II.1. Kawasan Bali Intan Cottage

Dalam desain bangunannya, view bangunan langsung mengarah ke arah laut dengan memanfaatkan keindahan ombak laut yang disorot menggunakan lampu sehingga terlihat riak-riak ombak serta bias pasir putihnya yang menggulung menuju pantai.

2. Hotel Bay Island, di Pulau Andaman, India

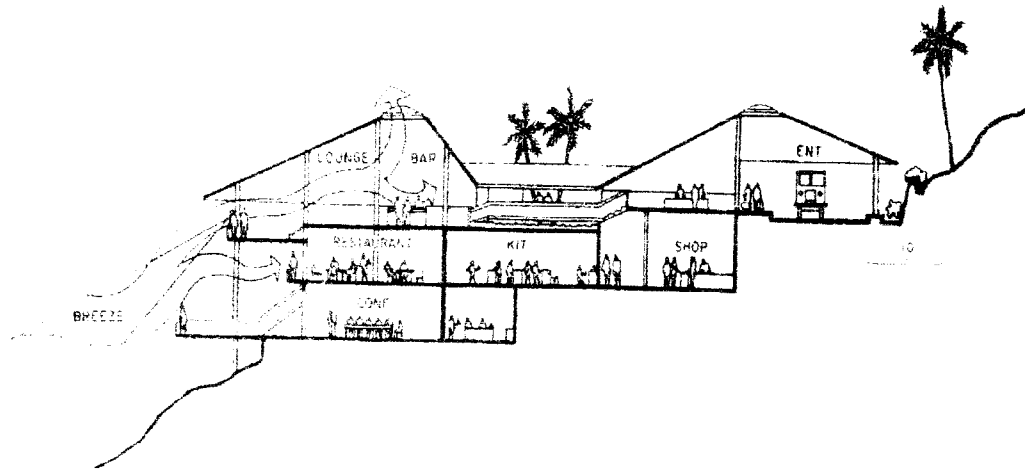
Bangunan hotel ini terletak di tepi Teluk Bengal di kota Port Blair yaitu sebuah kota yang memiliki keindahan dengan unsur-unsur lautnya. Hotel ini memanfaatkan bentuk karakter pantai yang berbukit curam sebagai faktor utama dalam perancangannya.



Gambar II.2. Letak Hotel Bay Island yang berada di ujung Teluk Bengal

Setiap paviliun-paviliun diletakkan sedemikian rupa di tepi teluk yang curam untuk mendapatkan view yang menarik ke arah Teluk Bengal. Selain paviliun-paviliun, pada bangunan inti yaitu lounge hotel ini berada pada bukit yang curam seolah-olah turun ke lereng menuju pantai. Pada ruang-ruang umum tidak ditutupi oleh dinding masif sehingga pandangan tidak terhalang dan langsung ke halaman di bawahnya menuju ke teluk. Karakteristik bangunan ditampilkan melalui pemanfaatan bahan-bahan alami untuk

mendapatkan kesan yang menyatu dengan alam. Pada bagian atap menggunakan konstruksi yang terbuat dari kayu merah lokal dan pada dinding menggunakan bahan kayu dan batu-batu alami.



Gambar III.3. Potongan Hotel Bay Island di Teluk Bengal

2.5.5. Bangunan Guest House (Wisma) di Yogyakarta

Di Yogyakarta terdapat banyak bangunan guest house (wisma) yang dimiliki dan dikelola oleh instansi/perusahaan/lembaga baik instansi pemerintah maupun instansi swasta. Diantaranya yaitu Wisma Cipta Karya, Wisma Duta Wacana, Wisma Kagama, Wisma Gajah Mada, Wisma LPP dan Wisma PT. KAI.

Sebagai contoh guest house yang ada di Yogyakarta adalah WISMA LPP.

- Nama

Wisma LPP Group membawahi 4 buah wisma, yaitu Wisma LPP I di Demangan (1971), Wisma LPP II di Mliwis (1973), Wisma LPP III di Ambarukmo (1987) dan Wisma LPP Kaliurang di kawasan wisata Kaliurang.

- Status hukum

Merupakan sebuah yayasan atau lembaga milik BUMN yaitu PT.Perkebunan Nusantara (PT.PN)

- Tujuan

Untuk menunjang kegiatan pendidikan LPP yaitu sebagai tempat akomodasi (menginap) bagi tenaga perkebunan PT.PN dan juga dapat dipergunakan untuk umum.

- Arah pengembangan

- Tetap mengandalkan dan bergantung pada tamu kursus sebagai segmen pasar utama

- Sebagai hotel konvensi yang efektif dan efisien
- Segmen pasar
 - Wisma LPP I diperuntukkan bagi kalangan manager ke atas
 - Wisma LPP II diperuntukkan bagi kalangan manager dasar
 - Wisma LPP III diperuntukkan bagi kalangan manager menengah
 - Wisma LPP Kaliurang diperuntukkan bagi kalangan karyawan intern Wisma LPP Group
- Kapasitas
 - Wisma LPP I : 100 orang
 - Wisma LPP II : 160 orang
 - Wisma LPP III : 90 orang
 - Wisma LPP Kaliurang : 50 orang
- Fasilitas ruang
 - Wisma LPP I :
 - Kamar tidur (VIP, Suite, Delux, Superior, Shower) dengan AC, kamar mandi dalam dan pemanas air
 - Restoran / ruang makan
 - Ruang belajar (3 buah)
 - Ruang workshop
 - Ruang Bilyard
 - Lapangan olahraga (bulutangkis, tennis meja)
 - Meeting room
 - Musholla
 - Ruang sopir
 - Wisma LPP II :
 - Restoran / ruang makan
 - Cottage, masing-masing 3 dan 4 buah kamar tidur tanpa AC (fan)
 - Ruang belajar (2 buah)
 - Wisma LPP III :
 - Kamar tidur dengan fan
 - Ruang makan
 - Musholla

- Lapangan olahraga (tennis meja dan tennis lapangan)
- Wisma LPP Kaliurang :
 - Cottage dengan 5 buah kamar tidur
 - Ruang tamu / ruang istirahat

2.6. Tinjauan Kenyamanan Visual

Ruang dapat dilihat dengan dua cara yaitu dengan menggunakan suatu pemandangan dan vista. Pemandangan adalah suatu panorama dari suatu titik tertentu, membentang di seberang suatu daerah yang luas dan tidak memusat pada suatu keistimewaan tapak. Sedangkan vista adalah pemandangan yang dibatasi dan biasanya diarahkan pada suatu ruang atau elemen terminal. Suatu perancangan dapat menggunakan pemandangan, vista, atau kombinasi dari keduanya pada rancangan visual.

Ada batas pandangan yang menentukan jarak maksimum dalam suatu ruang dimana pada bagian atau daerah yang sulit bagi pengunjung untuk dapat menerima penglihatan yang baik. Kenyamanan pandangan (visual) ke suatu obyek yang menarik jangan sampai ada yang menghalangi (tidak jelas). Untuk itu perlu menentukan sudut pandangan yang nyaman dengan mensyaratkan batasan pandangan vertikal dan horizontal garis pandang sehingga menghasilkan pandangan dengan kenyamanan yang alami.

Secara umum, tingkat kenyamanan visual dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu :

- a. Secara sensual, yaitu cenderung melibatkan dua panca indera manusia (penglihatan dan pendengaran)
- b. Secara emosional, yaitu cenderung melibatkan perasaan jiwa yang terungkap melalui gerak tubuh dan suara.
- c. Secara intelektual, yaitu cenderung melibatkan rasio atau daya pikir.

Penataan alam yang baik seperti tanah, air, batuan, flora dan fauna merupakan faktor penentu bagi kenyamanan visual. Manusia dapat merasa nyaman walau hanya dengan melihat saja. Pada alam terbuka, pemandangan yang indah didominasi dengan warna-warna alamiah, sehingga mudah menimbulkan rasa segar yang terkesan menyatu dengan alam. Hal ini dapat menciptakan suatu kebutuhan ruang-ruang terbuka dalam peristirahatan yaitu dengan adanya bidang bukaan yang lebar untuk memasukkan elemen alam tersebut guna memberikan tempat bagi manusia untuk dapat menikmati pemandangan dengan santai.

BAB III

TINJAUAN KABUPATEN BANGKA, PT. TIMAH DAN PANTAI MATRAS

3.1. Gambaran Umum Kabupaten Bangka

Wilayah Kabupaten Bangka merupakan bagian dari wilayah Propinsi Kepulauan Bangka Belitung yang dibentuk pada tanggal 24 November 2000 sebagai propinsi yang ke-31 dari 32 propinsi yang ada di negara Indonesia saat ini dan sebelumnya merupakan bagian dari wilayah Propinsi Sumatera Selatan. Kabupaten Bangka memiliki 22 wilayah kecamatan dan 212 desa/kelurahan dengan Kota Sungailiat sebagai ibukota Daerah Tingkat II Kabupaten Bangka. 80 % dari seluruh daratan Pulau Bangka merupakan wilayah kabupaten Bangka, selain Kotamadya Pangkal Pinang sebagai ibukota Propinsi Kepulauan Bangka Belitung.

Kabupaten Bangka memiliki beberapa potensi yang dapat dijadikan sebagai andalan bagi perekonomian masyarakat Bangka, yaitu :

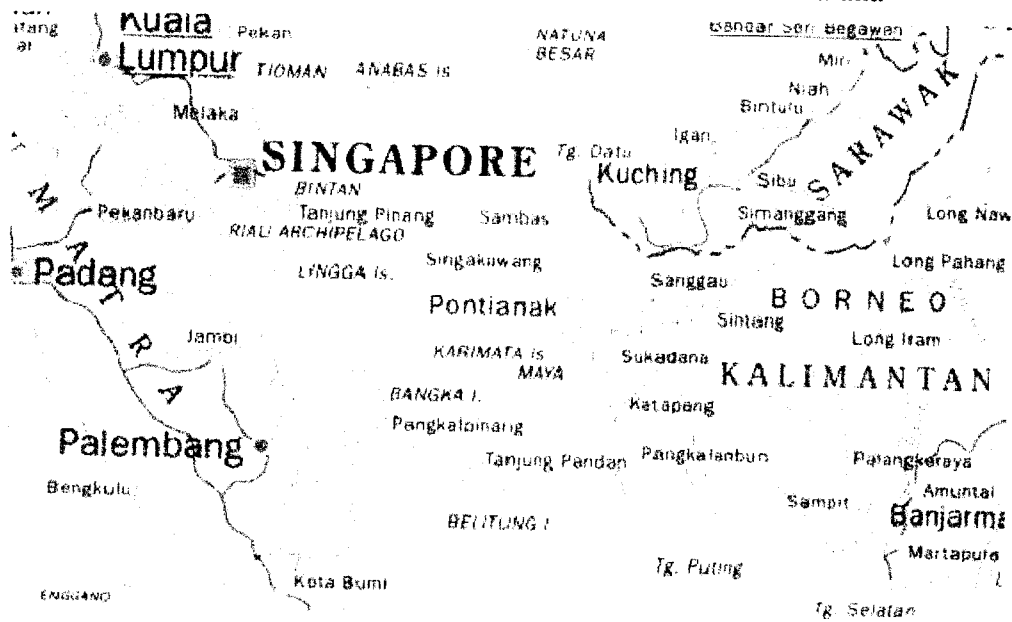
- merupakan daerah kepulauan yang memiliki potensi perairan laut sebagai sumber perikanan dan sebagai daerah pariwisata pantai serta daerah lintas perhubungan laut yang potensial dan cukup strategis
- merupakan daerah cadangan dan penghasil galian timah di Indonesia juga memiliki potensi galian tambang seperti pasir kuarsa, kaolin, pasir bangunan, batu granit, bijih besi, tanah liat, diabase dan bahan tambang golongan C lainnya.
- merupakan penghasil komoditi lada putih terbesar di Indonesia, disamping hasil perkebunan lainnya seperti karet, kelapa, cengkeh, kelapa sawit, dan lain lainnya.

3.1.1. Letak dan Luas Wilayah

Secara geografis, Pulau Bangka terletak di sebelah pesisir Timur daratan Sumatera Bagian Selatan yaitu $1^{\circ} 30' - 3^{\circ} 7'$ Lintang Selatan dan $105^{\circ} 45' - 107^{\circ}$ Bujur Timur yang memanjang dari Barat Laut ke Tenggara ± 180 km dan luas daratan seluruhnya $\pm 11.534,14$ km² atau $\pm 1.153.414$ Ha. Letak daratan Pulau Bangka terhadap Indonesia adalah :

- sebelah utara berbatasan dengan Laut Natuna
- sebelah selatan berbatasan dengan Selat Bangka

- sebelah timur berbatasan dengan Laut Natuna dan Selat Gaspar
- sebelah barat berbatasan dengan Laut Natuna dan Selat Malaka



Gambar III.1. Letak Pulau Bangka terhadap Indonesia

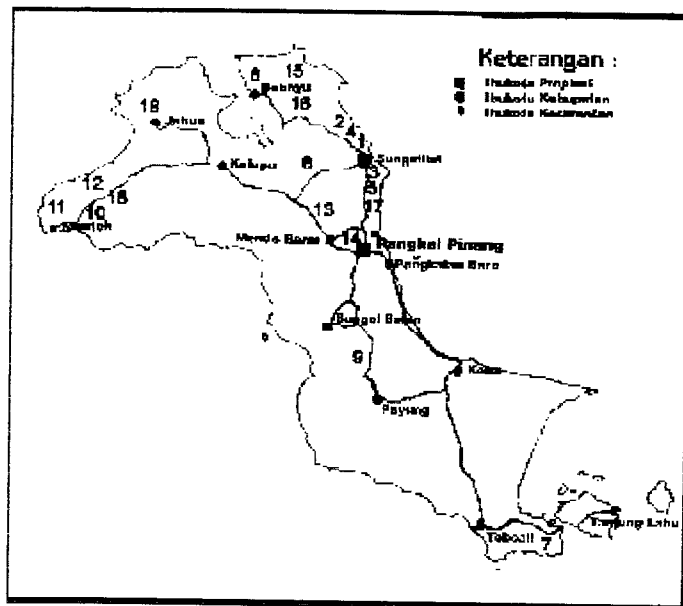
3.1.2. Perkembangan Pariwisata di Kabupaten Bangka

Selain terkenal sebagai pulau penghasil bijih timah dan lada putih terbesar di Indonesia, Pulau Bangka memiliki beberapa potensi alam yang dapat dikembangkan sebagai industri pariwisata. Potensi alam yang dimaksud berupa pantai landai berpasir putih yang mengelilingi seluruh daratan Pulau Bangka, daerah pegunungan Menumbing (yang dijadikan sebagai tempat pengasingan para pemimpin bangsa Indonesia seperti Ir. Soekarno, Drs. Moh. Hatta dan KH. Agus Salim), Wisma Ranggam Bung Karno di Kecamatan Mentok yang dijadikan sebagai tempat Presiden Soekarno menandatangani beberapa perjanjian penting untuk kepentingan bangsa Indonesia, Tugu Pahlawan 12 di Kecamatan Mendo Barat yaitu tempat dimana 12 pahlawan Bangka dimakamkan, Kota Kapur yang merupakan tempat dimana ditemukannya batu prasasti pada tahun 686 setelah masehi serta wisata sumber air panas Pemali. Semuanya itu merupakan aset berharga bagi kepariwisataan di Kabupaten Bangka khususnya dan Indonesia pada umumnya, dimana hal tersebut dapat menjadi daya tarik bagi wisatawan untuk berkunjung ke wilayah ini.

Adapun beberapa obyek wisata budaya yang menarik di Kabupaten Bangka adalah upacara adat Rebo Kasan di Pantai Air Anyir (Kecamatan Merawang), hari Maulid di desa Petaling (Kecamatan Mendo Barat), Sedekah Bumi di Kecamatan Payung, Perang Ketupat

di Kecamatan Tempilang, serta perayaan Pekcun di setiap kecamatan terutama perkampungan etnis Cina dan salah satunya di Pantai Matras.

Berdasarkan hal tersebut di atas, maka Pemerintah Daerah Kabupaten Bangka mempunyai sasaran yang ingin dicapai dalam sektor pariwisata, yaitu meningkatkan berbagai fasilitas, sarana dan prasarana pariwisata dalam upaya merealisasikan Bangka sebagai salah satu daerah tujuan wisata di Indonesia.



KETERANGAN :

1. Pantai Parai Tenggara
2. Pantai Matras
3. Pantai Tanjung Pesona
4. Pantai Batu Bedaun
5. Pantai Teluk Uber
6. Sumber Air Panas Pemali
7. Pantai Sadai
8. Pantai Remodong
9. Pantai Pasir Kuning
10. Gunung Menumbing
11. Pabrik Pusat Metalurgi
12. Wisma Ranggan
13. Tugu Pahlawan 12
14. Museum Timah
15. Benteng Kuto Panji
16. Benteng Portugis
17. Makam Depati Barin
18. Makam Keluarga Abdi Dalem
19. Klenteng Cina Jebus

Gambar III.2. Obyek wisata di Kabupaten Bangka

3.1.3. Perkembangan Jumlah Kunjungan Wisatawan di Kabupaten Bangka

Tabel III.1. Jumlah Kunjungan Wisatawan di Kabupaten Bangka

Tahun / bulan	Wisatawan Nusantara	Wisatawan Mancanegara	Jumlah Wisman dan Wisnus
1995	44.704	1.405	46.109
1996	51.637	1.083	52.720
1997	58.029	559	58.588
1998	55.292	548	55.840
1999	41.720	460	42.180
2000	64.419	554	64.973
2001			
Januari	5.905	50	5.955
Februari	4.803	39	4.842
Maret	3.994	43	4.037
April	3.505	35	3.540
Mei	4.632	38	4.670
Juni	4.588	49	4.637

Sumber : Dinas Perhubungan, Pariwisata, Seni dan Budaya Kab. Bangka

Dilihat dari jumlah kunjungan wisatawan yang datang ke Kabupaten Bangka baik wisatawan mancanegara maupun wisatawan nusantara, pada tahun 1993-1997 mengalami

kenaikan rata-rata sebesar 12,7 % setiap tahunnya, tetapi pada tahun 1998-1999 kunjungan wisatawan mulai mengalami penurunan rata-rata sebesar 14,6 % setiap tahunnya. Hal ini dikarenakan kondisi perekonomian serta gejolak politik di Indonesia yang tidak stabil, sehingga mempengaruhi jumlah kunjungan wisatawan khususnya wisatawan mancanegara ke Kabupaten Bangka sedangkan pada tahun 2000 jumlah kunjungan wisatawan ke Kabupaten Bangka mengalami kenaikan yang cukup besar yaitu sebesar 54 %.

Dari data tersebut dapat diketahui bahwa dengan jumlah wisatawan yang terus meningkat, keberadaan guest house PT. Timah di Pantai Matras dapat mendukung kegiatan wisatawan yang berkunjung ke Pantai Matras khususnya dan Kabupaten Bangka umumnya.

3.1.4. Perkembangan Fasilitas Akomodasi di Kabupaten Bangka

Sebagai daerah wisata, Kabupaten Bangka memiliki berbagai macam fasilitas akomodasi beserta fasilitas pendukungnya yang tersebar di berbagai kecamatan. Saat ini terdapat 24 buah fasilitas akomodasi dengan berbagai macam klasifikasinya yaitu dari kelas Melati Satu sampai dengan kelas Bintang Empat.

Tabel III.2. Fasilitas Akomodasi di Kabupaten Bangka

Jenis Hotel	Jumlah	Kamar Tidur	Tempat Tidur
Bintang Empat	1	73	115
Bintang Tiga	1	44	69
Bintang Satu	3	99	119
Melati Tiga	17	178	266
Melati Dua	1	8	9
Melati Satu	1	8	8
Jumlah	24	410	586

Sumber : Dinas Perhubungan, Pariwisata, Seni dan Budaya Kab. Bangka

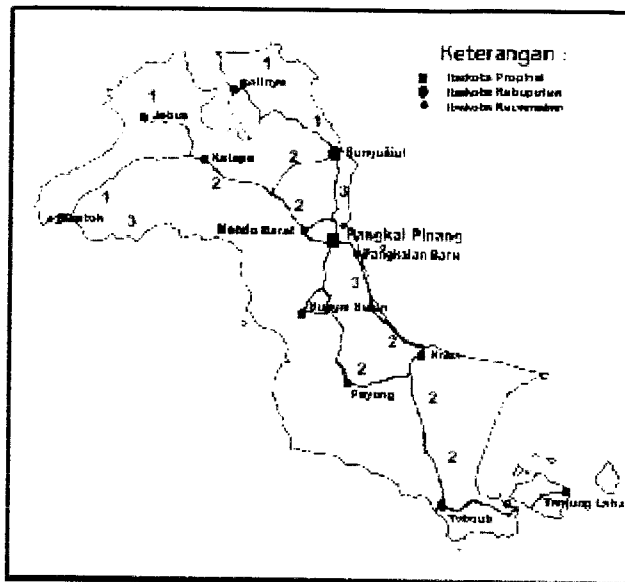
Pada hotel kelas berbintang memiliki fasilitas pendukung yaitu kolam renang, sauna, café, diskotik, karaoke, restoran, taman rekreasi, panggung terbuka, gelanggang permainan anak-anak, pemandian alam, rumah bilyard serta lapangan olahraga seperti volley pantai, golf dan tennis.

3.1.5. Perkembangan Industri di Kabupaten Bangka

Dari berbagai potensi yang ada, di Kabupaten Bangka terdapat beberapa perusahaan yang bergerak di bidang industri pertambangan, perkebunan dan perikanan.

Pada industri pertambangan, terdapat perusahaan BUMN yaitu PT.Timah dan perusahaan BUMS yaitu PT.Kobatin yang bekerjasama dengan negara Australia. Di bidang perkebunan terdapat perusahaan yang mengelola tanaman kelapa sawit yaitu PT.Sawindo

dan tanaman karet dikelola oleh PT. Karini Utama, sedangkan pada industri perikanan terdapat perusahaan yang mengelola hasil laut seperti PT.Philips serta PT. Prayasa Mina Tirta yang mengelola tambak dan pembekuan udang.



- Keterangan :**
1. Industri Pertambangan
 2. Industri Perkebunan
 3. Industri Perikanan

Gambar III.3. Industri di Kabupaten Bangka

3.2. PT.Timah di Kabupaten Bangka

Usaha penambangan timah oleh masyarakat Bangka telah dimulai sejak tahun 1709 dan telah menyumbangkan devisa yang cukup besar bagi negara Indonesia. Pada tahun 1976 usaha penambangan timah tersebut dilakukan secara resmi oleh PT. Tambang Timah yang berganti nama menjadi PT.Timah Tbk pada tanggal 19 Oktober 1995. PT.Timah merupakan perusahaan terbesar di Indonesia dan di dunia yang mengelola penambangan timah di seluruh wilayah Indonesia yang meliputi daerah Bangka, Belitung serta Kundur dan Singkep di Kepulauan Riau. Perusahaan ini mempekerjakan sekitar 5440 orang karyawan dimana para karyawan tersebut direkrut dari luar Pulau Bangka selain masyarakat Bangka itu sendiri.

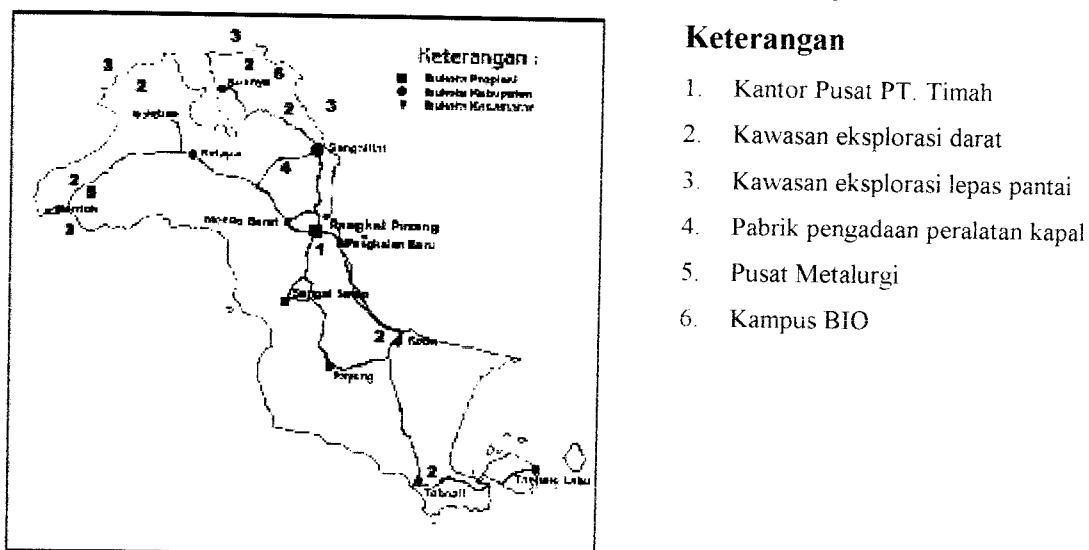
PT.Timah sangat berperan aktif dalam laju perekonomian masyarakat Bangka, dimana pada saat terjadi krisis moneter yang melanda bangsa Indonesia, masyarakat Bangka yang bekerja sebagai karyawan PT.Timah tidak terlalu mengalami dampak yang cukup berarti. Perusahaan ini memiliki banyak aset yang dapat digunakan sebagai fasilitas umum bagi masyarakat Bangka seperti sekolah (Politeknik Manufaktur Timah Bangka), taman rekreasi dan stasiun relay televisi, disamping fasilitas untuk para karyawannya seperti perumahan dan wisma.

Visi dari PT.Timah adalah dikenal secara luas sebagai perusahaan berkelas dunia yang bertanggung jawab. Sedangkan misinya adalah berada dalam bisnis industri pertambangan dan keteknikan melalui pengembangan dan pemusatan sumber daya manusia. Untuk mencapai misinya, PT.Timah berfokus pada keunggulan daya saing dan pengembangan berkesinambungan terhadap modal sumber daya manusia yaitu dengan dibangunnya BIO (Bangka Island Outdoors) sebagai pusat pendidikan dan pelatihan bagi karyawan PT.Timah itu sendiri, dimana diharapkan bahwa semua karyawan dapat mengikuti pelatihan kurang lebih satu kali dalam setahun. Kegiatan pelatihan tersebut berupa kegiatan formal maupun non formal yang meliputi pelatihan keteknikan,manajerial dan kepemimpinan.

3.2.1. Kegiatan Industri PT.Timah

Kegiatan utama PT.Timah berada di wilayah Pulau Bangka, dengan Kotamadya Pangkal Pinang sebagai lokasi Kantor Pusat PT.Timah sedangkan kegiatan lainnya seperti pengerukan timah di kawasan lepas pantai dan pengadaan peralatan kapal sebagai penunjang kegiatan pengerukan tersebut dilakukan di Kecamatan Sungailiat dan Kecamatan Mentok dijadikan sebagai Pusat Metalurgi PT.Timah yaitu pusat pemeriksaan kadar timah yang bekerjasama dengan Batan sejak tahun 1998.

Sedangkan untuk kegiatan pengerukan timah lainnya juga dilakukan di daerah Pulau Kundur dan Pulau Singkep Kepulauan Riau. Pada kegiatan pengerukan timah ini, setiap kapal keruk mempunyai tim berjumlah minimal 100 operasional-personal yang bekerja non stop dan terbagi atas 3 shift dalam 24 jam sepanjang tahun.



Gambar III.4. Wilayah Kegiatan PT.Timah di Pulau Bangka

3.2.2. *BIO sebagai Fasilitas Pendukung Kegiatan Industri PT. Timah*

BIO merupakan pusat pengembangan kepribadian yang dilandasi oleh metode pendidikan berdasarkan pengalaman dan pelatihan manajemen dalam kelas standar dunia. Misinya adalah meningkatkan dan mengembangkan kualitas manusia melalui metode pendidikan pengalaman, berlandaskan nilai-nilai patriotisme, cinta alam dan profesional, sebagai kunci memenangkan persaingan dalam menghadapi tantangan perubahan tata dunia yang semakin tajam, globalisasi dan persaingan bebas.

Kampus BIO terletak di Tanjung Batu, Kecamatan Belinyu dengan luas lahan 122 Ha yaitu di ujung sebelah timur laut Pulau Bangka, ± 10 km dari kawasan wisata Pantai Matras, diantara hutan tropis, gunung-gunung, pantai pasir putih dan terumbu karang. Kantor pusat BIO berada di Stannia, Kecamatan Pemali, dan lokasi pelatihan BIO berada di beberapa kawasan yaitu Sungai Jering, Sungai Diniang, Pulau Semujur, Gunung Maras, Gunung Tuwing, Pantai Bedukang, Pantai Utara Tuwing, Pantai Tanjung Niur, Sungai Kotawariongin, Pulau Simbang, Pulau Semumbang, Gunung Boei, Bukit Layang di Pantai Matras, dan Bukit Betung.

Para peserta yang mengikuti kegiatan di BIO ini adalah para karyawan PT. Timah yang berumur antara 20 – 60 tahun mulai dari para eksekutif sampai pada para karyawan yang bekerja di bengkel maupun di kawasan lepas pantai. Pendekatan pendidikan yang digunakan di BIO mencakup 5 komponen yaitu aksi, diskusi, refleksi, pola perubahan dan perubahan manajemen. Selama pelatihan para peserta akan belajar melalui partisipasi aktif dan diskusi dalam rangka meningkatkan kualitas kerja sama tim, kepemimpinan dan kemampuan berkomunikasi. Selain kegiatan indoor, para peserta juga akan melakukan kegiatan outdoor yang merupakan kegiatan untuk melatih menghadapi tantangan seperti bersepeda, snorkeling, permainan tali, memanjat tebing, mendaki gunung, berjalan kaki, berdayung dan tembok tantangan.

Ada 2 macam jenis dan program kegiatan pelatihan, yaitu :

1. Program Standar

Kegiatan ini dilakukan selama 12 hari yang ditujukan kepada semua posisi penting dalam kegiatan operasional sehari-hari.

2. Program Eksekutif

Kegiatan ini dipadatkan menjadi 5 hari yang diperuntukkan bagi para eksekutif di lingkungan PT. Timah

Fasilitas yang disediakan untuk kegiatan pelatihan di BIO adalah fasilitas akomodasi berupa 6 buah karavan yang masing-masing berisi 2 ruang tidur dan 1 km/wc dan diperuntukkan bagi peserta eksekutif. Sedangkan untuk peserta program standar akan menempati Kampung Nelayan ataupun Kampung Melayu, yang masing-masing menampung 36 peserta dan dilengkapi dengan ruang tidur dan km/wc yang terpisah, ruang serbaguna yang digunakan sebagai ruang pertemuan atau ruang makan serta dapur. Fasilitas lainnya adalah dinding panjat, arena permainan tali, gudang, balai karya, peralatan kegiatan alam terbuka berstandar internasional, listrik, air bersih dan saambungan telkomunikasi untuk telepon dan internet.

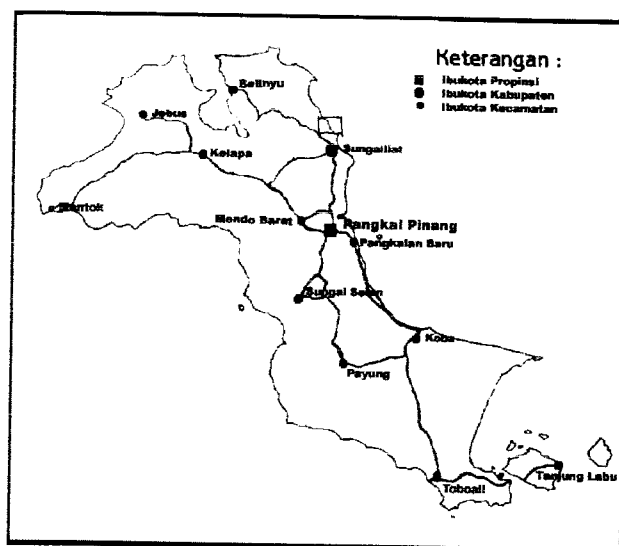
3.3. Kawasan Wisata Pantai Matras

Salah satu obyek wisata alam yang menjadi andalan pariwisata di Kabupaten Bangka adalah kawasan Pantai Matras yang memiliki beberapa potensi berupa elemen dan karakter alam yang dapat dikembangkan menjadi suatu obyek wisata yang untuk menarik minat wisatawan berkunjung ke Kabupaten Bangka.

3.3.1. Letak dan Luas Kawasan

Pantai Matras terletak di desa Sinar Baru Kecamatan Sungailiat, yaitu di sebelah Timur Laut Pulau Bangka yang berjarak sekitar 7 kilometer dari kota Sungailiat. Kawasan wisata Pantai Matras mempunyai batas wilayah yaitu sebagai berikut:

- sebelah utara berbatasan dengan Laut Natuna
- sebelah selatan berbatasan dengan Kelurahan Kuday
- sebelah barat berbatasan dengan Pantai Deniang
- sebelah timur berbatasan dengan Pantai Parai Tenggara dan Teluk Limau



Keterangan :

- Lokasi kawasan wisata Pantai Matras

Gambar III.5. Letak Kawasan Wisata Pantai Matras terhadap Pulau Bangka

Dalam pembangunan di sektor kepariwisataan, Pemerintah Kabupaten Bangka menetapkan 5 (lima) Wilayah Simpul Pengembangan Kawasan Wisata dan kawasan wisata Pantai Matras termasuk dalam Simpul I Wilayah Pengembangan Kawasan Wisata dengan Kota Sungailiat sebagai Pusat Simpul Pengembangan. Luas kawasan pengembangan ini adalah 800 Ha yang meliputi Pantai Matras, Pantai Deniang, Pantai Tanjung Layang, Pantai Tikus, Pantai Teluk Limau dan Pantai Parai Tenggara, dimana luas kawasan wisata Pantai Matras itu sendiri adalah 75 Ha.

3.3.2. Kondisi Fisik Kawasan

Kawasan wisata Pantai Matras terbentang sepanjang 3 kilometer dengan lebar 20 meter dari bibir pantai dan lebar kawasan wisata sekitar 250 meter.

A. Iklim

- Suhu udara maksimum 29 °C pada waktu siang hari dan suhu minimum 26,30 °C pada malam hari.
- Kelembabapan udara sekitar 91 mm Hg.

B. Topografi

- Pada kawasan wisata Pantai Matras memiliki rata-rata ketinggian 4 meter di atas permukaan laut
- Topografi tanah adalah landai dan berbukit

C. Hidrologi

- Curah hujan tertinggi terjadi pada bulan November dan terendah pada bulan Mei.
- Curah hujan rata-rata pertahun 40,5 mm.

3.3.3. Potensi Elemen dan Karakter Alam Pantai Matras

Pantai Matras memiliki elemen dan karakter alam yang menarik seperti air, batuan, kontur, vegetasi dan pantai yang dapat dijadikan sebagai unsur-unsur pembentuk kenyamanan visual.

A. Air

Pantai Matras memiliki 2 macam elemen air, yaitu air laut yang bening dan biru dengan ombak yang tenang memecah batu-batu karang di tepi pantai, serta air payau yang merupakan aliran air laut yang masuk ke dalam air tawar dengan lebar 10 meter dan panjang dari tepi laut \pm 20 meter.



Gambar III.6. Laut tenang dan bening



Gambar III.7. Aliran air payau

B. Batuan

Batu-batu karang yang besar (dengan tinggi 6 meter dan lebar 4 meter) dan kecil di daerah perbukitan membentuk formasi yang menarik serta perletakannya secara berkelompok di sebelah paling selatan Pantai Matras dan menyebar di tengah laut yang bening. Dari atas batu-batu karang tersebut, pengunjung dapat menikmati pemandangan alam Pantai Matras secara keseluruhan berupa pasir putih yang terbentang di sepanjang tepi pantai dengan latar belakang pohon kelapa dan daerah perbukitan serta batu karang yang terlihat jelas di air laut yang bening.



Gambar III.8. Batu-batu karang di tepi pantai

C. Vegetasi

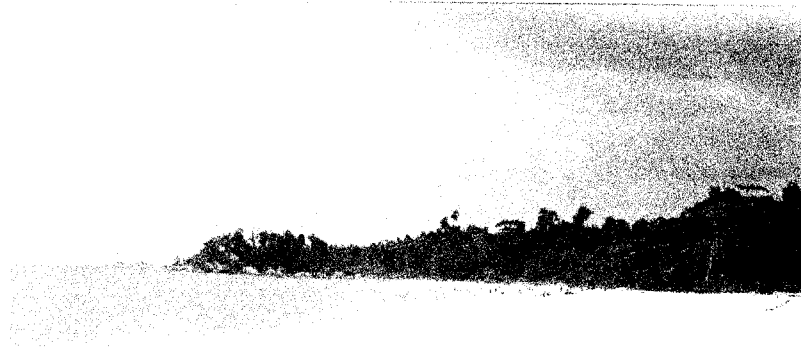
Pada kawasan ini didominasi oleh pohon kelapa di sepanjang tepi pantai, selain pohon pinus dan pohon ketapang serta jenis perdu lainnya yang juga banyak terdapat di antara batu-batu karang, sehingga membentuk ruang bagi pengunjung untuk berteduh sambil menikmati pemandangan Pantai Matras.



Gambar III.9. Berbagai jenis vegetasi di sekitar pantai

D. Pantai

Para pengunjung dapat menikmati suasana matahari terbit (sunrise) di pagi hari dengan view yang menarik yaitu memandang ke arah Laut Natuna. Hamparan pasir putih di sepanjang pantai dengan kerang-kerang laut yang bertebaran di antara pasir laut yang halus serta pasang surut air laut dan air payau di tepi pantai.



Gambar III.10. Pasir putih di sepanjang pantai

3.3.4. Jumlah Kunjungan Wisatawan ke Pantai Matras

Dari data Dinas Perhubungan, Pariwisata, Seni dan Budaya Kabupaten Bangka, diketahui bahwa jumlah kunjungan wisatawan ke Pantai Matras sebesar 600-1000 orang / bulan dan pada hari libur sekolah atau hari libur nasional bisa lebih dari jumlah tersebut, seperti pada bulan Juni, Juli, Desember dan Januari yang merupakan waktu peak season.

Tabel III.3. Jumlah Kunjungan Wisatawan di Pantai Matras Tahun 2000

Bulan	Wisatawan Nusantara	Wisatawan Mancanegara	Jumlah
Januari	956	41	997
Februari	764	33	797
Maret	843	35	878
April	784	30	814
Mei	543	25	568
Juni	1.476	37	1.513
Juli	1.298	32	1.330
Agustus	745	39	784
September	689	36	725
Oktober	1.323	30	1.353
November	854	35	889
Desember	976	39	1.015
Jumlah	11.251	412	11.663

Sumber : Dinas Perhubungan, Pariwisata, Seni dan Budaya Kab. Bangka

3.3.5. Karakteristik Wisatawan

Para wisatawan yang berkunjung ke kawasan Pantai Matras didominasi oleh wisatawan domestik terutama masyarakat Bangka itu sendiri selain wisatawan dari luar Pulau Bangka (pelancong dan pebisnis) serta wisatawan mancanegara. Sebagian besar wisatawan yang datang merupakan wisatawan keluarga terutama pada saat libur sekolah.

Hal ini berkaitan dengan bentuk obyek yang cocok untuk peristirahatan sehingga kedatangan mereka biasanya bersama-sama dalam satu keluarga.

3.3.6. Kegiatan Wisatawan

Kegiatan yang biasanya dilakukan oleh para wisatawan adalah berjalan-jalan di sepanjang pesisir pantai sambil mengumpulkan kerang dan sebagian lagi ada yang duduk di shelter-shelter sambil menikmati makanan dan minuman yang mereka bawa ataupun di atas batu-batu besar menikmati pemandangan laut.

Disamping itu juga banyak pengunjung yang mandi di air laut dan kemudian membersihkan badan di air payau, sedangkan anak-anak kecil membuat rumah-rumahan dari pasir putih dan kerang. Kegiatan ini biasanya berlangsung dari pagi hingga sore hari dan waktu puncak kunjungan terjadi pada pukul 14.00-17.00.

Setelah mengunjungi Pantai Matras, para wisatawan yang ingin bermalam di sekitar kawasan pantai biasanya langsung menuju ke Pantai Parai Tenggara dimana pada kawasan ini sudah memiliki fasilitas akomodasi berupa hotel. Kondisi ini sangat berpengaruh pada permintaan sarana akomodasi untuk memenuhi kebutuhan wisatawan yang berkunjung ke Pantai Matras.



Gambar III.11. Kegiatan pengunjung di Pantai Matras

3.3.7. Daya Tarik Wisata Pantai Matras

Selain kegiatan wisata menikmati pemandangan dan mandi air laut, kawasan ini juga biasanya diadakan kegiatan perkemahan dan olahraga seperti volley pantai, sepak bola dan motor cross yang diadakan oleh para remaja secara insidental. Setiap tahunnya, para pengunjung dapat menyaksikan perayaan hari Pekkun yaitu upacara adat sedekah laut yang

dilaksanakan pada hari Minggu menurut penanggalan kalender Cina. Pada perayaan ini, masyarakat etnis Cina membawa sesajian berupa makanan pokok sehari-hari yang didoakan dan kemudian dibuang ke laut.

3.3.8. Sarana dan Prasarana

Kawasan wisata Pantai Matras belum memiliki fasilitas akomodasi bagi wisatawan yang berkunjung untuk mendukung kegiatan wisata. Saat ini hanya terdapat beberapa shelter/pondok-pondok dari struktur kayu yang digunakan untuk berjualan. Selain itu terdapat satu buah panggung pertunjukan terbuka yang biasanya digunakan untuk pertunjukan kesenian tradisional maupun pertunjukan artis lokal dan ibukota, serta fasilitas untuk tempat ganti yang letaknya tidak jauh dari air payau. Di sepanjang tepi pantai terdapat jalur pedestrian dan taman berupa tempat duduk dan gazebo sederhana terbuat dari kayu yang digunakan untuk menikmati pemandangan di sekitar laut dan air payau

Selain itu pada kawasan ini telah tersedia sarana transportasi antara kawasan Pantai Matras dengan kota Sungailiat yang dapat ditempuh selama 10 menit dan 1 jam (\pm 40 km) dari kota Pangkal Pinang yang memiliki jalur transportasi udara (melalui bandar udara Depati Amir) dari kota Jakarta, Medan dan Palembang. Sarana pendukung lainnya yaitu jaringan listrik, telekomunikasi, air bersih dan jalan yang memadai berupa jalan beraspal yang dapat dilalui dari dua arah yaitu dari Kecamatan Sungailiat dan Kecamatan Belinyu.



Gambar III.12. Shelter/pondok yang digunakan untuk berjualan

BAB IV

ANALISA PERENCANAAN DAN PERANCANGAN GUEST HOUSE PT.TIMAH DI PANTAI MATRAS

4.1. Analisa Kebutuhan

4.1.1. *Pertimbangan Dasar Kebutuhan Guest House PT.Timah di Pantai Matras*

Kelangsungan kehidupan suatu perusahaan didukung oleh kualitas dan produktifitas kerja karyawan, dimana hal ini dipengaruhi oleh kondisi kesegaran fisik dan psikis karyawan.

PT.Timah sebagai perusahaan besar di Pulau Bangka yang bergerak di bidang pertambangan, di dalam kegiatan industrinya sangat membutuhkan banyak tenaga fisik dan karyawan dituntut untuk dapat meningkatkan produktifitas kerja. Hal ini dilakukan agar dapat tercapai misi dari PT.Timah itu sendiri yaitu berada dalam bisnis industri pertambangan dan keteknikan melalui pengembangan dan pemusatan sumber daya manusia. Salah satu cara untuk mencapai misinya, PT.Timah berfokus pada keunggulan daya saing dan pengembangan berkesinambungan terhadap modal sumber daya manusia.

Untuk memulihkan kesegaran fisik dan psikis karyawan dari kejenuhan rutinitas kerja sehari-hari, maka para karyawan PT.Timah memerlukan waktu-waktu di luar rutinitas tersebut yaitu dengan memanfaatkan waktu libur untuk berkumpul dengan keluarga melalui kegiatan berekreasi/berwisata ke suatu tempat di luar lingkungan sehari-harinya. Kegiatan tersebut dimaksudkan agar para karyawan dapat bekerja kembali dalam kondisi yang lebih prima setelah menjalani hari-hari liburannya, sehingga dapat meningkatkan produktifitas kerja karyawan, dimana hal tersebut merupakan salah satu faktor yang dapat memajukan kehidupan perusahaan PT.Timah.

Untuk mendukung kegiatan wisata para karyawan PT.Timah, maka dibutuhkan suatu fasilitas yang dapat memenuhi kebutuhan kegiatan tersebut yaitu dengan adanya guest house yang dilengkapi dengan berbagai fasilitas pendukung yang dimiliki oleh perusahaan. Selain itu pada guest house tersebut dapat dilaksanakan berbagai macam kegiatan yang dapat mendukung kegiatan industri perusahaan seperti kegiatan pelatihan keteknikan, perbengkelan/eksplorasi, seminar, lokakarya ataupun workshop yang dilaksanakan oleh PT.Timah maupun dari perusahaan lain di Pulau Bangka dan sekitarnya.

Kegiatan pendukung tersebut dapat dilaksanakan di kawasan pantai yang memiliki keindahan laut dan pantai yang berbeda dengan kawasan lainnya yang ada di Kabupaten Bangka. Hal ini dilakukan agar karyawan tidak merasa jenuh ataupun bosan dengan suasana kerja yang berbeda dari biasanya yang mereka lakukan di pabrik/bengkel dan di kawasan lepas pantai, sehingga para karyawan dapat melakukan kegiatan tersebut sambil berekreasi menikmati panorama pantai dan laut.

Salah satu kawasan wisata pantai yang memiliki keindahan laut dan pantai yang dapat mendukung kegiatan guest house PT.Timah adalah kawasan wisata Pantai Matras yang memiliki elemen dan karakter alam yang sangat potensial berupa batu-batu karang, aliran air payau dan air laut yang tenang, pasir putih di sepanjang pantai serta bentuk kontur pantai yang landai dan berbukit. Hal ini dapat dijadikan sebagai unsur pembentuk kenyamanan visual bagi para pengunjung guest house di Pantai Matras, dimana dengan menikmati keadaan alam tersebut diharapkan dapat memulihkan kembali kondisi fisik dan psikis karyawan agar dapat bekerja dengan kondisi yang lebih prima.

4.1.2. Analisa Kapasitas Bangunan

Kebutuhan kamar pada guest house PT.Timah sangat dipengaruhi oleh jumlah pengunjung atau tamu yang akan menggunakan fasilitas di dalam bangunan, yaitu para karyawan PT.Timah dan wisatawan umum. Untuk menentukan jumlah kamar dapat dilakukan dengan mengasumsikan persentase jumlah karyawan baik para pimpinan maupun para karyawan biasa dimana para karyawan PT.Timah sebagai pelaku utama dalam guest house tersebut.

PT. Timah memiliki 322 areal pengerukan timah, 22 areal diantaranya berada di kawasan lepas pantai dimana pada setiap areal memiliki satu unit kapal keruk yang terdiri dari 100 operasional-personal, sehingga dapat diketahui jumlah karyawan lepas pantai adalah ± 2.200 orang atau 40,5 % dari jumlah total. Adapun rincian asumsi jumlah karyawan sebagai berikut :

Tabel IV.1. Asumsi prosentase jumlah karyawan PT.Timah

Klasifikasi Karyawan	Prosentase	Jumlah (orang)
1. Pimpinan	1,5 %	82
2. Karyawan lepas pantai	40,5 %	2.203
3. Karyawan eksplorasi darat	30 %	1.632
4. Karyawan bengkel	23 %	1.251
5. Karyawan perkantoran	5 %	272
Jumlah Total	100%	5.440

Sumber : Analisa

Di perusahaan ini, hari libur para karyawan tersebut adalah hari Sabtu dan Minggu sehingga para karyawan dapat menggunakan guest house tersebut pada waktu akhir pekan selain pada waktu-waktu tertentu, seperti pada waktu cuti. Sedangkan pada hari Senin – Jum'at, kamar-kamar tersebut dapat digunakan untuk kegiatan wisata bagi umum. Masa cuti karyawan PT.Timah dalam satu tahun diatur menurut masa kerja, yaitu karyawan dengan masa kerja lebih dari 25 tahun mendapat masa cuti selama ± 1 (satu) bulan sedangkan kurang dari 25 tahun mendapat masa cuti kerja selama ± 2 minggu.

Di guest house PT.Timah, diharapkan nantinya setiap bulan dapat dilaksanakan minimal satu kegiatan pelatihan PT.Timah yang meliputi pelatihan keteknikan, manajerial, kepemimpinan dan keselamatan kerja selama ± 7 hari (1 minggu) sedangkan untuk 3 minggu lainnya dapat digunakan untuk kegiatan seminar, lokakarya, workshop, pertemuan bagi PT.Timah, umum maupun bagi kegiatan indoor BIO dengan ruang yang berkapasitas minimal 100 orang.

1. Kebutuhan kamar untuk kegiatan karyawan PT.Timah

Diketahui bahwa :

- Jumlah karyawan dari tingkat pimpinan sampai dengan tingkat karyawan biasa adalah 5.440 orang.
- Rata-rata lama menginap untuk kegiatan berekreasi adalah 2 hari (Sabtu dan Minggu)
- Rata-rata lama menginap untuk kegiatan pelatihan adalah 7 hari
- Kapasitas bangunan untuk kegiatan pelatihan adalah minimal 100 orang.

Maka dapat ditentukan :

- Jumlah karyawan yang melakukan kegiatan wisata adalah
 $1/365 \times 2 \times 5440 = 30$ orang/hari
- Jumlah kamar untuk kegiatan wisata adalah 30 kamar
- Jumlah karyawan yang melakukan kegiatan pelatihan adalah
 $1/365 \times 7 \times 5440 = 104$ orang/hari
- Untuk kegiatan pelatihan, setiap kamar dapat dihuni oleh 2 orang, sehingga dapat diketahui jumlah kamar untuk kegiatan pelatihan adalah 52 kamar standar dengan double bed

2. Kebutuhan kamar untuk kegiatan wisatawan umum

Diketahui bahwa :

- Jumlah kunjungan wisatawan yang datang ke Kabupaten Bangka pada tahun 2000 adalah 64.973 orang
- Rata-rata kenaikan 12,7 % per tahun
- Persentase jumlah wisatawan yang menginap sebesar 25,6 %
- Rata-rata lamanya tamu menginap adalah 3,22 hari
- Tingkat penghunian kamar pada hotel berbintang di Kabupaten Bangka adalah 24,4 % dari jumlah kamar yang tersedia dimana peak season terjadi pada bulan Januari, Juli, Agustus dan Oktober (4 bulan)
- Jumlah kamar pada tahun 2000 adalah 410 kamar
- Wisatawan yang datang 80 % rombongan (keluarga) dan 20 % berpasangan (sendiri)

Maka dapat ditentukan asumsi-asumsi sebagai berikut :

- Jumlah wisatawan pada tahun 2010 adalah

$$\begin{aligned}
 P^t &= P^0 (1 + r)^t \\
 &= 64.973 (1 + 0,127)^{10} \\
 &= 64.973 (1,127)^{10} \\
 &= 214.769 \text{ orang}
 \end{aligned}$$

- Asumsi jumlah penginap pada tahun 2010 adalah
 $25,6 \% \times 214.769 = 54.981 \text{ orang}$
- Kebutuhan kamar pada tahun 2010 adalah
 $3,22 \times 54.981 \times 1/0,244 \times 1/365 = 1988 \text{ kamar/hari}$
- Jadi jumlah kekurangan kamar pada tahun 2010 adalah
 $1988 - 410 = 1578 \text{ kamar}$
- Mengingat jumlah fasilitas akomodasi yang ada di Kabupaten Bangka saat ini sebanyak 24 buah serta ditambah dengan guest house PT.Timah menjadi 25 buah, maka guest house PT.Timah mengambil 4 % dari jumlah kebutuhan kamar yaitu
 $4\% \times 1578 = 63 \text{ kamar}$
- Jumlah total kamar yang dibutuhkan dalam guest house PT.Timah adalah
 $30 + 52 + 63 = 145 \text{ buah kamar yang terdiri dari kamar suite dan standar}$
- Jumlah tipe kamar suite yang diperuntukkan bagi kalangan atas atau pimpinan adalah 1,5 % dari jumlah total yaitu 2 buah kamar suite
- Jumlah tipe kamar standar adalah $145 - 2 = 143 \text{ kamar}$

- Jumlah kamar untuk kegiatan wisata adalah $30 + 63 = 93$ kamar
- Diketahui bahwa persentase wisatawan yang datang secara rombongan adalah 80 % dan berpasangan atau sendiri adalah 20 % maka untuk kamar double bed yang dibutuhkan adalah $80 \% \times 93 = 74$ kamar dan kamar single bed yang dibutuhkan adalah $20 \% \times 93 = 19$ kamar

4.1.3. *Klasifikasi guest house*

Pada umumnya fasilitas di dalam guest house hampir sama dengan fasilitas yang ada di dalam bangunan hotel. Esensi utama guest house adalah sebagai fasilitas pendukung sebuah instansi atau perusahaan yang dipergunakan oleh karyawannya sendiri berupa fasilitas akomodasi yang dilengkapi dengan fasilitas penunjang lainnya seperti ruang serbaguna yang dapat digunakan sebagai tempat untuk kegiatan pertemuan, seminar, workshop, pelatihan ataupun untuk kegiatan lainnya. Namun seiring dengan berkembangnya kebutuhan akan fasilitas akomodasi bagi wisatawan umum, maka guest house itu sendiri dapat digunakan oleh umum sebagai sarana akomodasi dan juga sebagai tempat kegiatan bisnis serta kegiatan pelatihan.

Berdasarkan klasifikasi hotel, maka guest house PT.Timah di Pantai Matras termasuk dalam klasifikasi hotel bintang 3, dimana pada guest house tersebut membutuhkan fasilitas yang disyaratkan dalam hotel bintang 3 seperti ruang serbaguna, kolam renang serta sarana olahraga (lapangan golf, tennis, volley pantai).

4.1.4. *Spesifikasi Guest House PT.Timah*

1. Nama

Guest House PT.Timah

2. Status

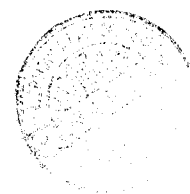
Merupakan sebuah fasilitas akomodasi milik PT.Timah

3. Lokasi

Terletak di kawasan wisata Pantai Matras, ± 40 km dari Kantor Pusat PT.Timah dan ± 5 km dari kegiatan industri PT.Timah yang terdekat

4. Fungsi

- sebagai sarana akomodasi yang memberikan pelayanan maksimal kepada tamu
- sebagai sarana yang menghadirkan suasana dengan pengalaman yang unik dalam melakukan kegiatan wisata sehingga dapat mengurangi kejenuhan rutinitas kerja



sehari-hari, meningkatkan daya kreatifitas, relaksasi sambil melakukan kegiatan bisnis serta membuka wawasan mengenai suatu kebudayaan daerah setempat

- sebagai sarana olahraga, rekreasi dan hiburan di Pantai Matras

5. Tujuan

- Untuk menunjang kegiatan wisata karyawan PT.Timah dan wisatawan umum
- Untuk menunjang kegiatan intern PT.Timah
- Untuk menunjang kegiatan pelatihan BIO Center
- Untuk menunjang kegiatan lain-lain/umum

6. Visi

Dikenal secara luas sebagai pusat pelayanan akomodasi yang unggul di Pulau Bangka dan sekitarnya

7. Misi

Memberikan pelayanan maksimal kepada karyawan PT.Timah khususnya dan wisatawan lain umumnya sebagai pengguna guest house

8. Fasilitas

- Akomodasi berupa kamar tidur standar dan suite
- Taman rekreasi
- Fasilitas olahraga indoor dan outdoor
- Ruang makan dan restoran
- Fasilitas kegiatan pendukung berupa ruang serbaguna (function hall) untuk kegiatan seperti pelatihan, seminar, workshop, lokakarya, pertemuan
- Fasilitas pendukung kegiatan BIO

Selain untuk kegiatan wisata, guest house PT.Timah ini juga dapat digunakan untuk kegiatan seperti pelatihan, workshop, seminar ataupun lokakarya, yang diperuntukkan bagi semua karyawan PT.Timah dan tidak menutup kemungkinan dapat pula dipergunakan bagi kalangan umum seperti perusahaan lain yang ada di Pulau Bangka dan sekitarnya. Selain itu pada guest house ini, PT.Timah dapat mengadakan kegiatan pelatihan bersama yang melibatkan beberapa perusahaan yang ada di luar Pulau Bangka seperti di Pulau Sumatera misalnya dengan PT.Pertamina, perusahaan tambang minyak, batubara dan lain-lain. Selain itu juga dapat digunakan untuk kegiatan pelatihan secara periodik yang dilakukan oleh BIO (Bangka Island Outdoors), mengingat bahwa salah satu kegiatan BIO berada di kawasan Pantai Matras yaitu di sekitar Bukit Layang dan Bukit Matras.

4.2. Analisa Pelaku, Kegiatan dan Ruang yang Dibutuhkan

4.2.1. Karakteristik Pelaku dan Kegiatan

Secara garis besar pelaku dalam guest house terdiri dari tamu dan karyawan.

1. Tamu, yang dimaksud adalah tamu yang menginap serta tamu yang tidak menginap tetapi menggunakan fasilitas dalam guest house.

Tamu yang datang dapat dikelompokkan menjadi 3, yaitu :

- Kelompok Dewasa

Kelompok ini terdiri dari usia 30 tahun ke atas dan merupakan para karyawan PT. Timah dan umum dengan kegiatan berwisata di samping untuk kegiatan lainnya seperti pertemuan, kegiatan bisnis, pelatihan, workshop, seminar, lokakarya dan sebagainya. Kedatangan kelompok ini biasanya perorangan ataupun rombongan dan bersama keluarga. Kelompok ini biasanya menginap dan merupakan segmen pasar terbesar pada bangunan guest house PT. Timah di Pantai Matras.

- Kelompok Remaja

Kelompok ini terdiri dari usia 15 – 29 tahun. Mereka datang secara perorangan maupun rombongan dengan teman sekolah dimana kegiatan mereka adalah untuk berekreasi dan olahraga di sekitar kawasan wisata Pantai Matras.

- Kelompok Anak-anak

Kelompok ini terdiri dari usia 3 – 14 tahun dengan kegiatan untuk berekreasi dan bermain, dimana mereka datang dengan orang tua atau dengan saudara dan teman.

2. Karyawan, meliputi :

- Pengelolaan, yaitu karyawan yang bekerja pada bagian administrasi perkantoran seperti manager, asisten manager, administrasi, personalia, accounting, marketing dan sebagainya.

- Pelayanan, yang terdiri dari :

- Karyawan yang langsung menangani kebutuhan tamu seperti receptionis, security, roomboy.
- Karyawan yang langsung menangani kebutuhan tamu tetapi tidak berhadapan langsung seperti karyawan di bagian laundry, dapur (cooker), housekeeper.

Secara garis besar, macam kegiatan para pelaku guest house dapat dibagi dalam 2 kelompok kegiatan, yaitu :

1. Kegiatan tamu, terdiri dari 2 macam kegiatan, antara lain :

- Kegiatan tamu yang menginap
 - Aktif, antara lain : rekreasi, olahraga, kegiatan bisnis.
 - Pasif, antara lain : tidur / istirahat, makan dan minum, mandi, duduk-duduk di pasir, bermain pasir, berjemur, menikmati pertunjukan, bertemu dengan tamu
 - Kegiatan tamu yang tidak menginap
 - Aktif, antar lain : rekreasi, kegiatan bisnis (pelatihan, workshop, seminar, lokakarya), olahraga.
 - Pasif, antara lain : makan dan minum
2. Kegiatan karyawan, terdiri dari :
- Kegiatan pengelolaan, yaitu kegiatan yaang menangani masalah administrasi, keuangan dan karyawan yang bekerja di dalam guest house. Kegiatannya adalah :
 - Aktif, antara lain : bekerja
 - Pasif, antara lain : absensi, menerima tamu, rapat, makan dan minum.
 - Kegiatan pelayanan, yaitu kegiatan yang menangani masalah pengadaan barang kebutuhan guest house dan pemeliharaan bangunan, serta kegiatan melayani kebutuhan tamu mulai dari datang sampai meninggalkan guest house. Kegiatannya adalah
 - Aktif, antara lain : membersihkan kamar dan bangunan, mengantarkan tamu
 - Pasif, antara lain : absensi, makan dan minum, istirahat

4.2.2. *Kebutuhan Ruang*

Kebutuhan ruang pada bangunan guest house harus mempertimbangkan jenis-jenis ruang yang akan mewadahi kegiatan di dalamnya, yaitu secara umum kebutuhan ruang untuk para tamu dan karyawan. Berdasarkan pelaku dan jenis kegiatan secara umum, maka dapat ditentukan kelompok dan jenis kegiatan secara spesifik serta kebutuhan dan sifat ruang-ruang fasilitas yang dapat mendukung kegiatan tamu dan karyawan pada bangunan guest house, yaitu sebagai berikut:

Tabel IV.2. Pengelompokan Kegiatan, Kebutuhan dan Sifat Ruang

Kelompok Jenis Kegiatan	Jenis Ruang	Sifat Ruang
1. Kegiatan Menginap		
- Istirahat/tidur	- R. Tidur	Privat
- Mandi	- KM/WC	Privat
- Ganti pakaian	- R. Ganti	Privat
- Berias	- R. Rias	Privat
- Menikmati pemandangan	- R. Duduk/balkon	Privat
2. Kegiatan Rekreasi		
- Bermain	- Taman bermain	Publik

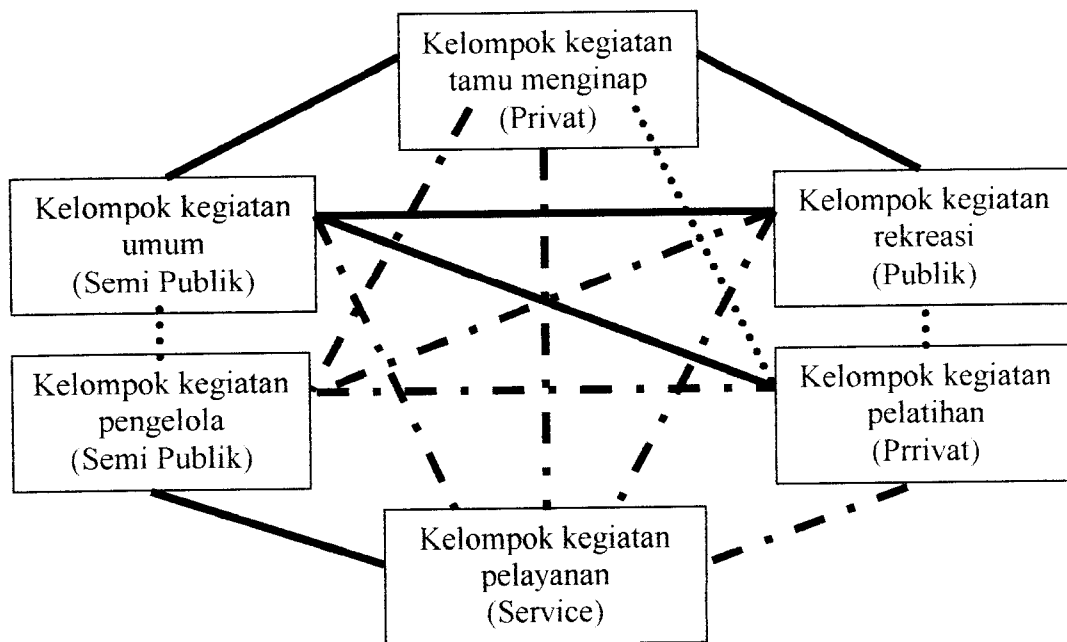
<ul style="list-style-type: none"> - Menikmati pemandangan - Belanja souvenir dan makanan - Berenang - Bilas badan - Ganti pakaian - Lavatory - Makan dan minum - Istirahat - Olahraga 	<ul style="list-style-type: none"> - Gazebo - Gardu pandang - Kios - Kolam renang - T. Bilas - R. Ganti - Toilet umum - Restoran open air - Sunken bar - R. Istirahat - Lap. Golf - Lap. Tennis - Lap. Volley Pantai 	<ul style="list-style-type: none"> Publik Publik Publik Semi Publik Privat Privat Privat Semi Publik Semi Publik Privat Semi Publik Semi Publik Semi Publik
<p>3. Kegiatan Bisnis</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pelatihan - Pertemuan/Rapat - Seminar - Persiapan - Belajar - Makan dan minum - Shollat - Lavatory 	<ul style="list-style-type: none"> - R. Kelas Indoor - R. Kelas Outdoor - R. Praktek - R. Pertemuan/R. Rapat - R. Serbaguna - R. Seminar - R. Persiapan - Pantry - R. Belajar - Perpustakaan - R. Makan - Musholla - KM/WC 	<ul style="list-style-type: none"> Semi Privat Semi Privat Semi Privat Semi Privat Semi Privat Service Service Privat Privat Semi Privat Semi Publik Service
<p>4. Kegiatan Administrasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bekerja - Menerima tamu - Rapat - Makan dan minum - Lavatory 	<ul style="list-style-type: none"> - R. Manajer - R. Asisten Manajer - R. Accounting - R. Marketing - R. Personalia - R. Tamu - R. Rapat - R. Makan Karyawan - KM/WC 	<ul style="list-style-type: none"> Privat Privat Privat Privat Privat Privat Privat Privat Service
<p>5. Kegiatan Menerima Tamu</p> <ul style="list-style-type: none"> - Melayani tamu check in dan out - Informasi - Bekerja 	<ul style="list-style-type: none"> - Reception - R. Informasi - Front Office 	<ul style="list-style-type: none"> Semi Publik Semi Publik Privat
<p>6. Kegiatan Umum</p> <ul style="list-style-type: none"> - Parkir Kendaraan - Menunggu dan bertemu dengan tamu - Makan dan minum - Lavatory 	<ul style="list-style-type: none"> - R. Parkir - Hall - Lobby - Lounge - Restoran - KM/WC 	<ul style="list-style-type: none"> Publik Semi Publik Semi Publik Semi Publik Semi Publik Service
<p>7. Kegiatan Pengadaan Barang</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bongkar muat barang - Menyimpan barang dan makanan - Penyediaan makanan 	<ul style="list-style-type: none"> - Loading dock - R. Food & Beverage - Gudang - Dapur - Pantry 	<ul style="list-style-type: none"> Service Service Service Service Service
<p>8. Kegiatan service</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membersihkan kamar dan bangunan - Mengawasi keadaan guest house 	<ul style="list-style-type: none"> - R. Housekeeping - R. Security 	<ul style="list-style-type: none"> Service Service

- Mencuci pakaian	- R. Laundry	Service
- Menyimpan peralatan mesin	- R. ME	Service
- Menyimpan barang	- Gudang	Service
- Istirahat	- R. Istirahat karyawan	Privat
	- R. Tidur	Privat
- Makan dan minum	- R. Makan karyawan	Privat
- Ganti pakaian	- R. Ganti	Privat
- Lavatory	- KM/WC	Service

Sumber : Analisa

4.2.3. Program dan Hubungan Ruang

Kelompok kegiatan tersebut di atas dapat dikelompokkan lagi menjadi 6 kelompok kegiatan utama pada bangunan guest house, yaitu :



Gambar IV.1. Skema Hubungan Ruang Menurut Kelompok Kegiatan

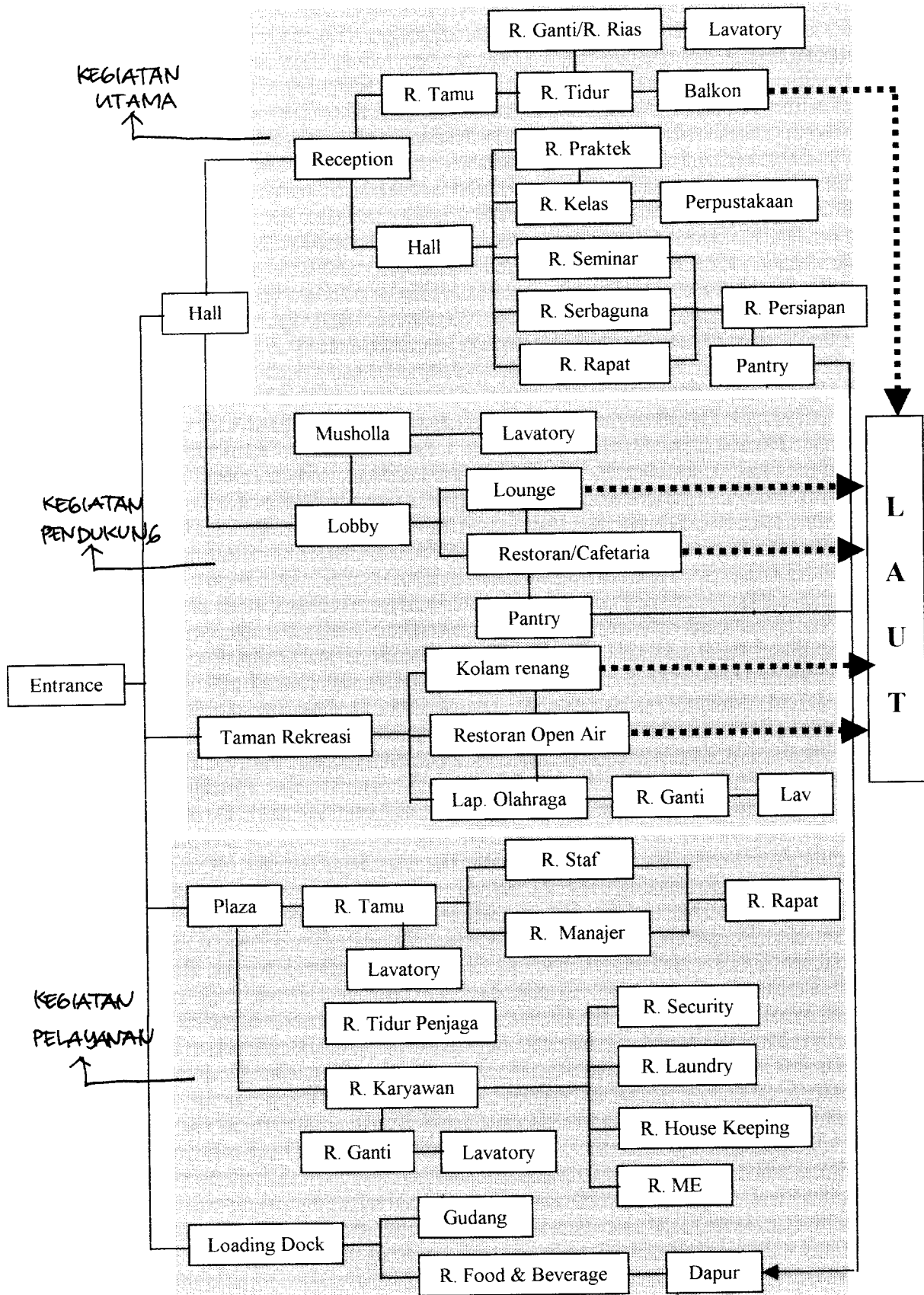
Keterangan :

- Erat
- Kurang Erat
- . - . Tidak Erat

4.2.4. Organisasi Ruang

Organisasi ruang ditentukan berdasarkan pada pola hubungan ruang dan pengelompokan kegiatan yang terjadi dalam guest house. Adapun organisasi ruang secara makro pada bangunan guest house PT.Timah di Pantai Matras, dimana terdiri atas :

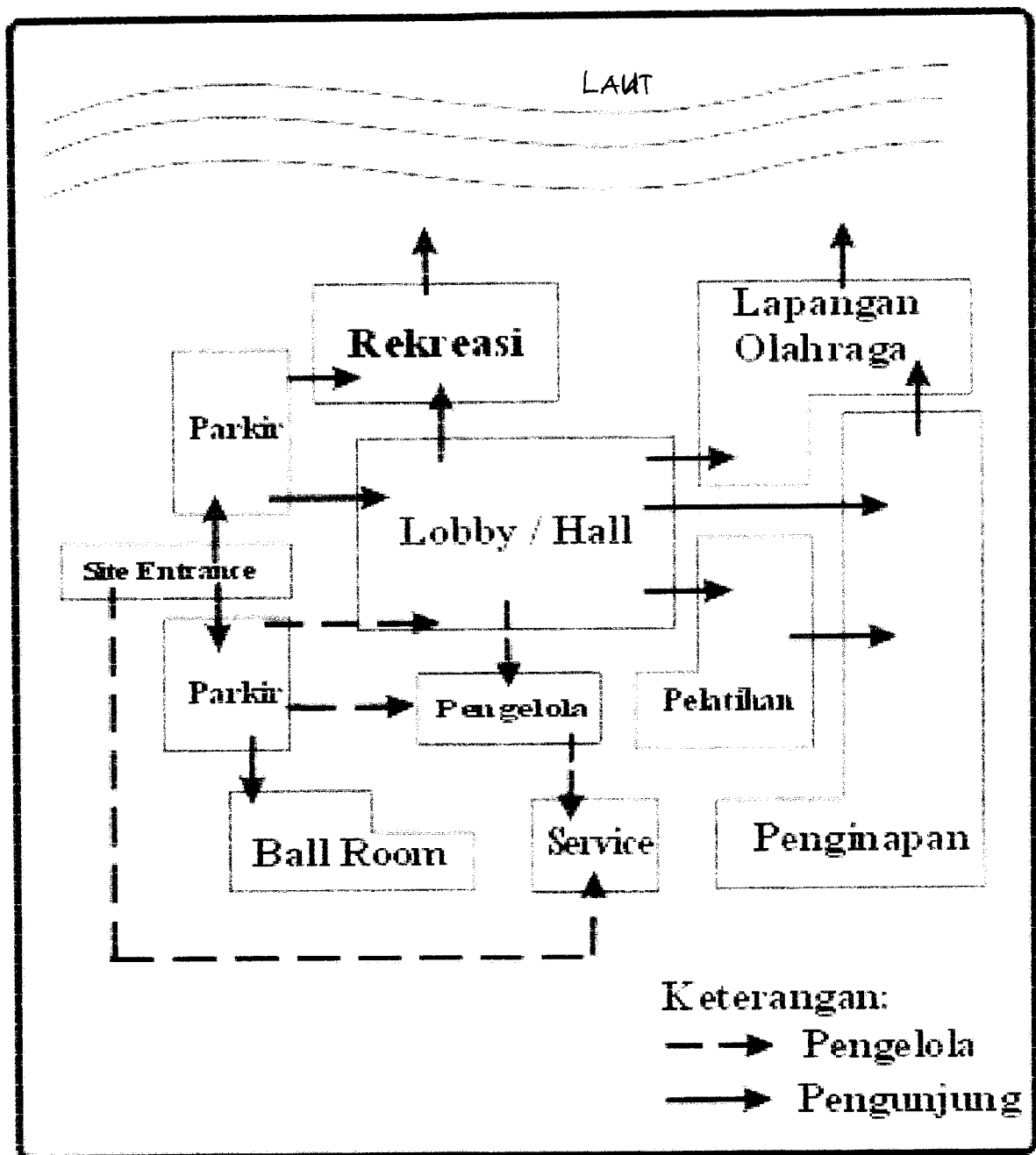
1. Kegiatan utama, seperti kelompok kegiatan penginapan dan bisnis
2. Kegiatan pendukung, kelompok kegiatan rekreasi dan umum
3. Kegiatan pelayanan, seperti kelompok kegiatan pengelola dan service



Gambar IV.2. Organisasi ruang dalam guest house

4.2.5. Pola Pergerakan

Pola pergerakan pengguna pada bangunan guest house dibagi menjadi 2 pola pergerakan utama, yaitu pola pergerakan untuk para pengunjung (tamu penginapan dan tamu kegiatan lain) serta pola pergerakan untuk para pengelola (karyawan dan pelayan). Pola pergerakan ini menggunakan pola ruang-ruang publik menuju ke ruang-ruang yang lebih privat dengan ruang semi privat dan ruang semi publik sebagai ruang transisi.



Gambar.IV.3. Pola Pergerakan Pengguna Bangunan

4.3. Analisa Site

4.3.1. Pemilihan Lokasi

Pemilihan lokasi lebih didasarkan pada beberapa kriteria pendukung, seperti :

1. Pencapaian

- Lokasi ini terletak diantara Kota Sungailiat dan Kecamatan Belinyu, dimana Kecamatan Belinyu merupakan salah satu pintu masuk menuju Pulau Bangka.
- Kemudahan pencapaian dari jalan utama ke arah lokasi guest house dimana pada lokasi ini dapat dicapai melalui jalan utama yang menghubungkan antara kota Sungailiat dengan kecamatan Belinyu
- Adanya jalur jalan yang menghubungkan antara lokasi guest house dengan obyek wisata lainnya, yaitu dengan kawasan wisata Pantai Parai Tenggara dan Pantai Batu Bedaun dimana Pantai Matras merupakan kawasan wisata yang termasuk dalam Simpul I Wilayah Pengembangan Kawasan Wisata dengan Kota Sungailiat sebagai Pusat Simpul Pengembangan.
- Dapat dicapai melalui lebih dari satu arah jalan, yaitu dari arah kota Sungailiat dan kecamatan Belinyu
- Jarak dari pusat kota cukup dekat, yaitu 7 kilometer dari kota Sungailiat sebagai Ibukota Kabupaten Bangka

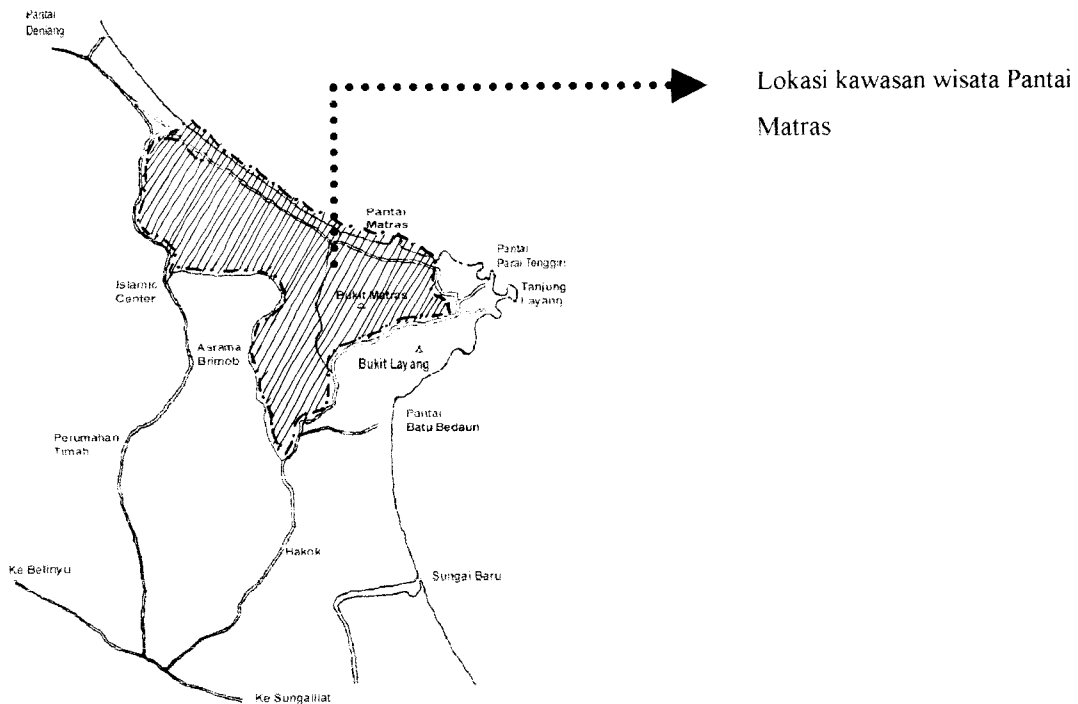
2. Potensi Lokasi

- Merupakan kawasan wisata yang paling ramai dikunjungi oleh masyarakat Bangka dan sekitarnya
- Terdapat bangunan-bangunan pendukung kegiatan untuk memperkuat akses menuju ke lokasi, yaitu bangunan Islamic Center, Asrama Brimob dan Perumahan karyawan PT.Timah di Bedeng Ake
- Elemen alam yang dimiliki dapat dijadikan sebagai “point of interest” guest house, seperti batu karang, air payau, kontur landai dan berbukit
- Karakter alam yang berbeda dengan lokasi lain sehingga guest house tersebut menjadi tempat dengan pengalaman yang mengesankan
- Memiliki view menarik untuk dijadikan sebagai unsur kenyamanan visual

3. Sarana dan Prasarana

- Sebagai fasilitas pendukung kegiatan dalam bangunan guest house, maka harus memiliki jaringan utilitas seperti telekomunikasi, listrik, air bersih dan drainasi

- Memiliki jalur transportasi yang menghubungkan antara lokasi dengan kota terdekat



Gambar IV.4. Lokasi Pantai Matras

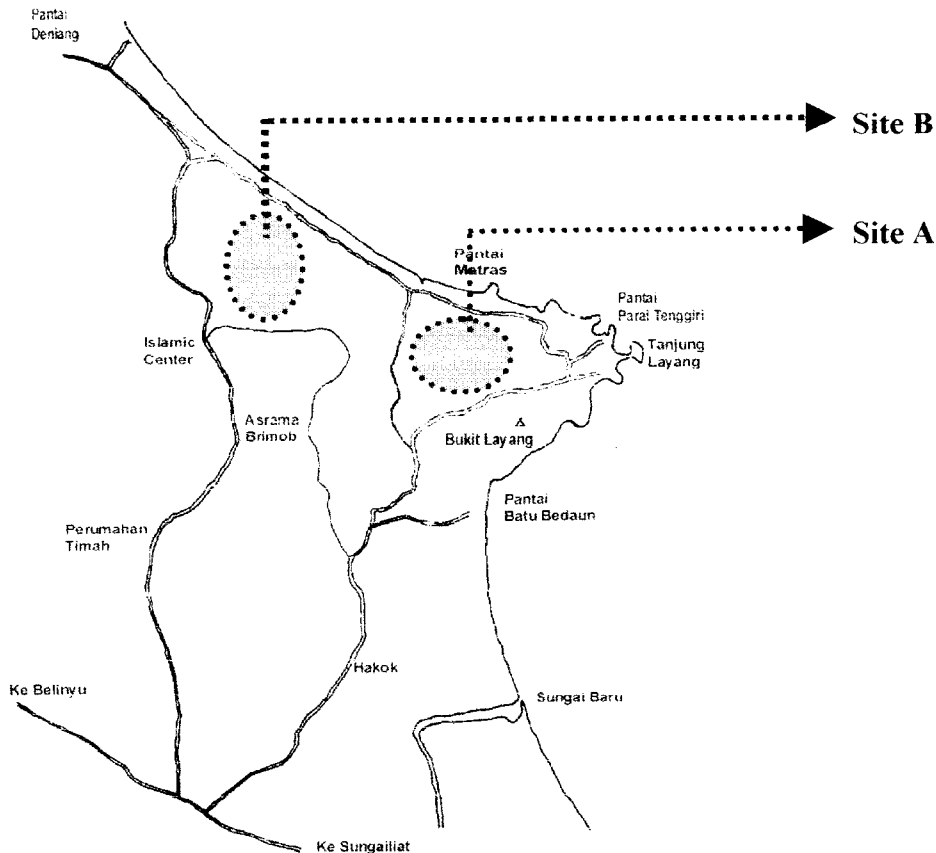
4.3.2. Pemilihan Site

Setelah dilakukan penentuan lokasi, maka selanjutnya adalah menentukan site dari bangunan guest house yang akan direncanakan. Terdapat beberapa kriteria yang menjadi tolok ukur penilaian bagi masing-masing alternatif site, yaitu :

Tabel IV.3. Penilaian Alternatif Site Guest House

Kriteria	Bobot	Alternatif Site			
		A		B	
1. Potensi view ke arah laut	2	2	4	2	4
2. Aksesibilitas	2	3	6	3	6
3. Jarak dengan kawasan wisata lainnya	1	3	3	1	1
4. Kontur	2	3	6	2	4
5. Elemen dan karakter alam	3	4	12	1	3
Jumlah Total			31		18

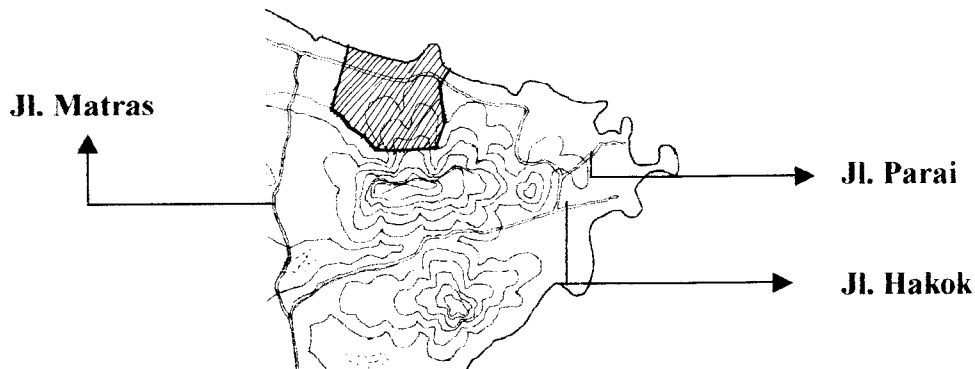
Sumber : Analisa



Gambar IV.5. Alternatif Pemilihan Site

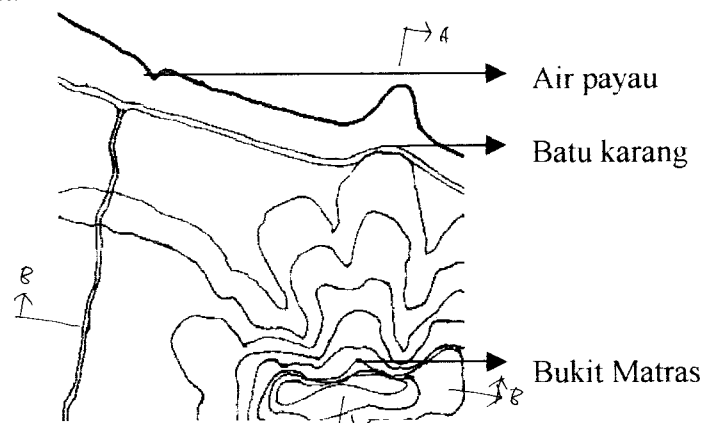
Berdasarkan analisa tersebut di atas, maka alternatif site A mempunyai nilai tinggi dan sangat potensial sebagai site guest house. Keistimewaan dan keuntungan dari alternatif site A adalah sebagai berikut :

- memiliki kemudahan dalam pencapaian (aksesibilitas) karena dilewati jalan beraspal dari Kecamatan Sungaiilat
- jarak antara site dengan kawasan wisata di sekitarnya cukup dekat
- memiliki kontur landai dan berbukit
- memiliki elemen alam yang menarik seperti batuan karang, aliran air payau dan bentangan pasir putih yang cukup luas
- pencapaian ke lokasi site cukup unik yaitu melalui jalan yang berkelok-kelok di antara perbukitan (bukit Matras dan bukit Layang) dengan view di sepanjang jalan dan dari atas bukit adalah lautan

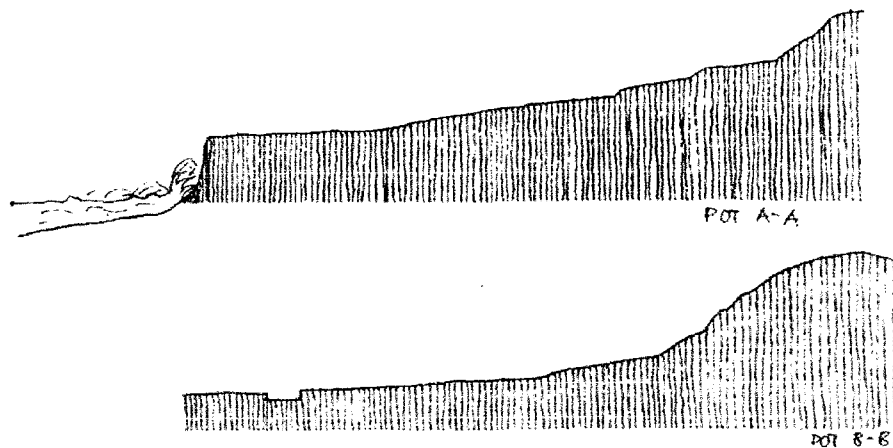


Gambar IV.6. Site terpilih

Aksesibilitas menuju ke site melalui 2 jalan alternatif, yaitu Jl. Matras dan Jl. Hakok. Jl. Hakok merupakan jalur sirkulasi kendaraan untuk menuju ke kawasan Pantai Parai Tenggara dan Pantai Matras. Sedangkan Jl. Matras merupakan jalur sirkulasi yang langsung menuju ke kawasan Pantai Matras, dimana di sepanjang tepi jalan merupakan aliran air payau dari laut di Pantai Matras.



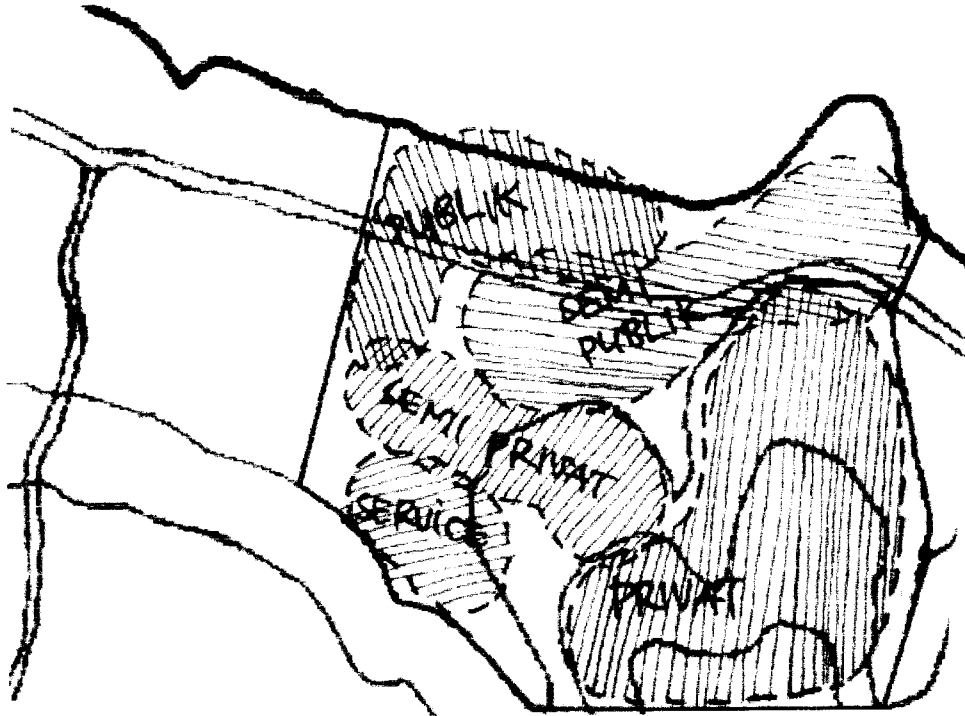
Gambar IV.7. Potensi alam Pantai Matras



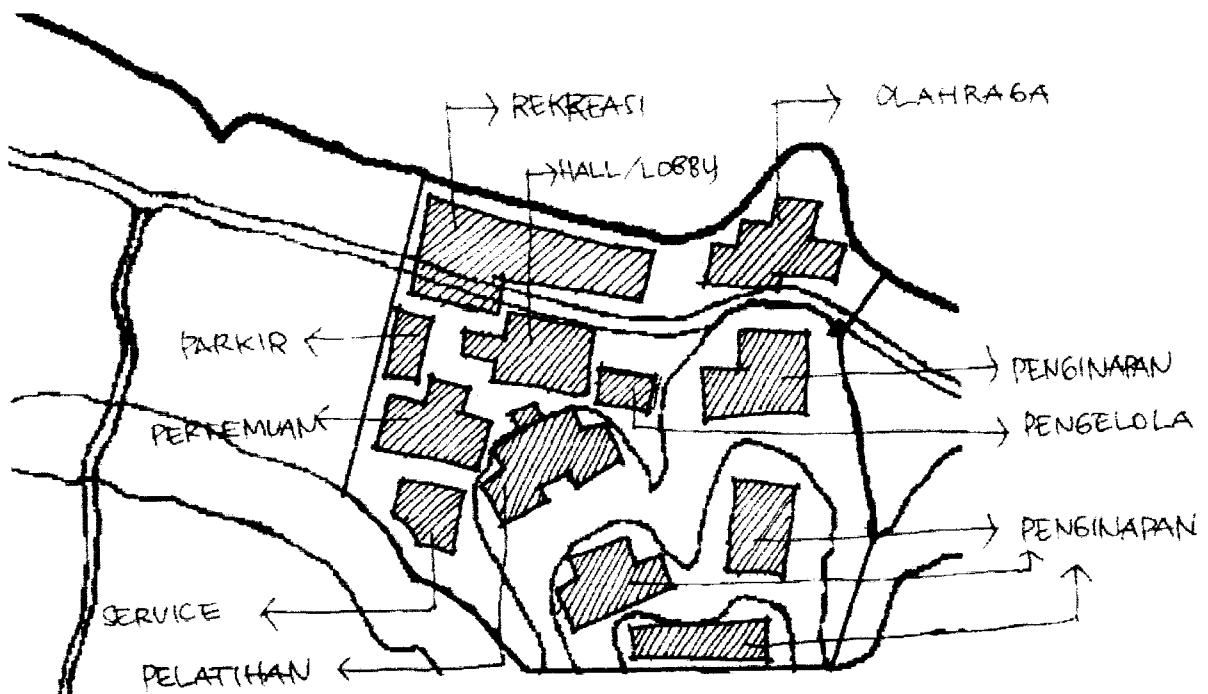
Gambar IV.8. Potongan Site Pantai Matras

4.4. Analisa Penzoningan Ruang Kegiatan pada Tapak

Menurut sifatnya kelompok kegiatan pada bangunan guest house PT.Timah di Pantai Matras dibagi dalam 4 zona ruang, yaitu : Ruang Publik, Ruang Semi Publik, Ruang Semi Privat, Ruang Privat dan Ruang Service.



Gambar IV.9. Penzoningan Sifat Ruang pada Tapak



Gambar IV.10. Penzoningan Ruang Kegiatan pada Tapak

4.5. Analisa Tata Ruang Dalam

4.5.1. Persyaratan Ruang

Beberapa teori dan standar keruangan yang dapat dijadikan sebagai persyaratan sebuah ruang dalam bangunan guest house, yaitu : (Fred Lawson, Hotels and Resorts, Planning, Design and Refurbishment)

1. Kegiatan menginap

▪ R. Tidur

Kamar tidur harus terhindar dari kebisingan, terhindar dari entrance secara langsung, bernuansa nyaman dan mempunyai view yang menarik. Besaran ruang tidur untuk tipe standar adalah minimal 24 m² dan 48 m² untuk tipe kamar suite, dimana besaran ruang tersebut biasanya berdasarkan pada :

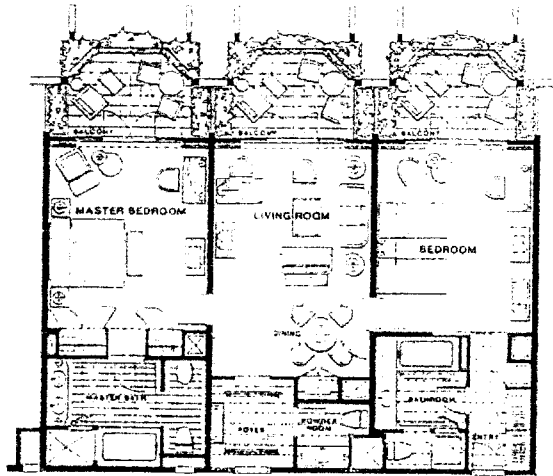
- Ukuran tempat tidur single bed adalah 1 m x 2 m = 2 m
- Ukuran tempat tidur double bed 1,5 x 2 m
- Lebar minimal = 3 m
- Lebar standar = 3,5 - 3,65 m
- Lebar suite = 6 m
- Panjang area tidur double bed = 2,4 m
- Panjang area tidur twin bed = 2,9 m
- Panjang area tidur twin double bed = 3,7 m

▪ R. Ganti / R. Rias

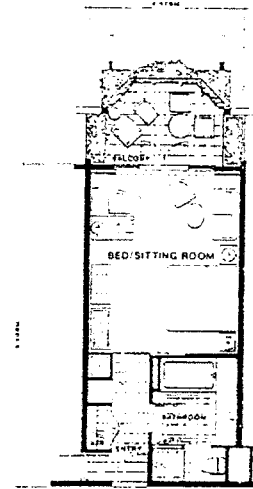
Pencahayaan harus baik dan dapat dijadikan sebagai ruang multifungsi. Pada ruang ini biasanya besaran ruang disesuaikan dengan kebutuhan yaitu minimal 1,2 m x 1,5 m yang dilengkapi dengan meja dan kursi rias. Pada ruang ganti terdiri dari tempat untuk ganti pakaian dan lemari pakaian dengan besaran minimal 1,5 m x 1,8 m. Ruang ganti dan ruang rias biasanya menjadi satu dengan lavatory.

▪ Lavatory (km/wc)

Merupakan ruang bagian dalam dan memiliki akses tersendiri, yang biasanya terdiri dari closet, wastafel, bathtub. Besaran minimal untuk kamar standar adalah 2,15 m x 1,9 m, dan untuk tipe kamar suite adalah minimal 2,65 m x 2,2 m, dimana ukuran bathtub standar adalah 1,7 m x 0,75 m.



Gambar IV.11. Ruang tidur tipe suite



Gambar IV.12. Ruang tidur tipe standar

2. Kegiatan umum

▪ Lobby

Sebagai pusat kegiatan guest house yang memberikan akses ke seluruh fasilitas publik, sehingga ruang tersebut dapat menciptakan suasana yang akrab, menarik, eksklusif dan menerima. Besaran lobby biasanya disesuaikan dengan jumlah kamar pada guest house yaitu minimal 1 m^2 / kamar ataupun lebih dari 100 m^2 . Lobby pada kawasan resort dirancang sebagai penghubung visual ke area rekreasi atau restoran dengan view ke arah laut dan pantai.

▪ Lounge

Harus berada di dalam atau dekat dengan lobby dimana fungsinya untuk menunggu dan pertemuan antara tamu dengan pengunjung, ruang dirancang dengan kursi lounge yang disusun dalam kelompok kecil agar terkesan tenang dan nyaman. Area tempat duduk terpisah dari jalur sirkulasi utama dengan besaran lounge adalah 10 % dari luas lobby.

▪ Restoran

Harus memiliki kesan ceria, santai, akrab dan bersih. Tata letak restoran berhubungan dengan dapur serta dilengkapi dengan toilet. Untuk mendapatkan kesan yang menyatu dengan alam, maka biasanya restoran ditempatkan dekat dengan pantai dan laut atau yang biasa disebut dengan restoran open air. Besaran ruang berdasarkan jumlah kamar yaitu $1,5 \text{ m}^2$ / kamar.

▪ R. Pengelola

Sebaiknya terpisah dari area tamu tetapi mudah dicapai serta berkesan nyaman dan tenang. Ruangan ini terdiri atas ruang manajer dengan besaran $0,3 \text{ m}^2$ /kamar.

ruang-ruang untuk accounting, personalia, marketing dengan besaran masing-masing $0,2 \text{ m}^2/\text{kamar}$, ruang untuk rapat $1 \text{ m}^2/\text{kamar}$, dan ruang untuk menerima tamu dengan besaran ruang adalah $0,1 \text{ m}^2/\text{kamar}$.

3. Kegiatan rekreasi

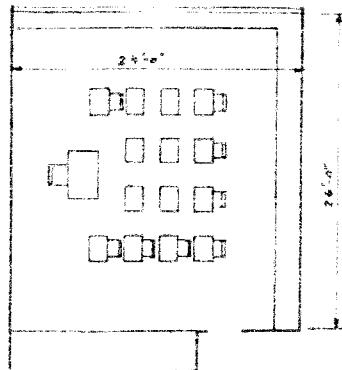
▪ Kolam renang

Merupakan daya tarik utama dalam kawasan resort. Bentuk kolam bebas dan dikombinasikan dengan landscape vegetasi. Memiliki akses langsung dari entrance tanpa melalui lobby dengan besaran minimal 225 m^2 . Letaknya dekat dengan laut, pantai atau taman sehingga dapat dijadikan sebagai “focus of interest” bagi kamar tamu ataupun restoran.

4. Kegiatan bisnis

▪ R. Kelas

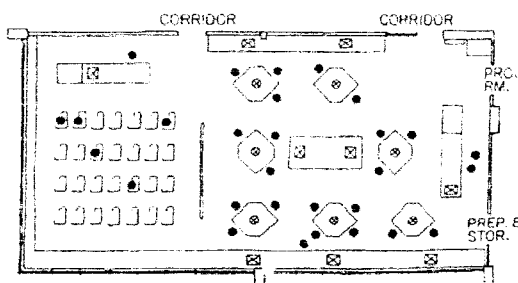
Ruang ini dapat digunakan untuk pertemuan besar, penyajian/penampilan karya kerja dan latihan kerja dengan kapasitas 100 orang membutuhkan besaran ruang adalah $0,9 \text{ m}^2/\text{orang}$, dengan furniture kursi $3 \text{ m}^2/\text{orang}$ dan meja $0,6 \text{ m}^2/\text{orang}$ dan untuk sirkulasi 20 %.



Gambar IV.13. Besaran dan layout ruang kelas

▪ R. Praktek/R. Pelatihan Teknik

Pada ruang praktek dengan kapasitas 100 orang membutuhkan $0,9 \text{ m}^2/\text{orang}$, dimana untuk besaran peralatannya adalah meja praktek $0,24 \text{ m}^2/\text{orang}$ dan ruang untuk praktek adalah $1,6 \text{ m}^2/\text{orang}$ dan untuk sirkulasi adalah 20 %.



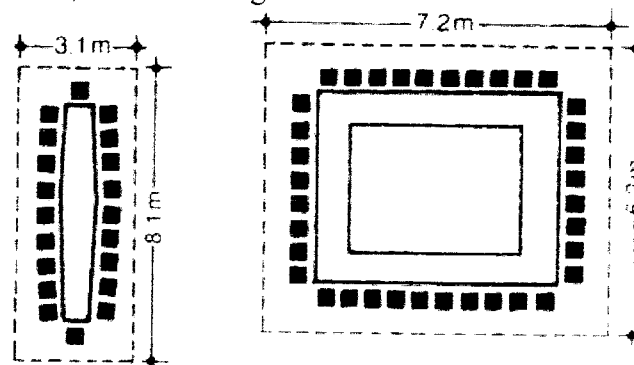
Gambar IV.14. Besaran dan layout ruang praktek/ruang pelatihan teknik

- R. Serbaguna

Ruang ini bersifat fleksibel dan eksklusif, memiliki pintu masuk yang terpisah dari lobby hotel serta dilengkapi dengan toilet yang terpisah antara pria dan wanita. Pada ruang ini juga sebaiknya dilengkapi dengan ruang persiapan (prefunction room) dan pantry untuk mempersiapkan kebutuhan kegiatan pertemuan ataupun seminar. Besaran ruangnya disesuaikan dengan jumlah kapasitas ruang yaitu $2,5 \text{ m}^2 / \text{kursi}$.

- R. Rapat/pertemuan

Pada ruang ini dapat digunakan sebagai ruang untuk kegiatan pertemuan/rapat resmi, penandatanganan kontrak, rapat perusahaan, dimana kegiatan dalam ruang tersebut berlangsung selama 2-3 jam. Lay out pada ruang ini harus bersifat formal/resmi dan harus memiliki ventilasi udara yang baik. Besaran ruang yang dibutuhkan adalah $1,5 - 2 \text{ m}^2 / \text{orang}$.



Gambar IV.15. Besaran dan layout ruang rapat/ruang pertemuan

- R. Seminar

Pada prinsipnya besaran dan persyaratan kualitas ruang hampir sama dengan ruang serbaguna/ballroom karena biasanya kegiatan seminar juga dapat diselenggarakan di ruang serbaguna.

5. Kegiatan service

- R. Security

Memiliki view yang jelas terhadap lingkungan sekitarnya, minimal besaran ruang adalah 8 m^2 atau $0,1 \text{ m}^2 / \text{kamar}$

- R. Laundry

Kelembaban ruangan harus tinggi, sebaiknya ditempatkan di lantai bawah karena bising dan bergetar, minimal besaran ruang $0,65-0,79 \text{ m}^2 / \text{kamar}$

- R. Housekeeping
Berkesan rapi dan bersih serta terpisah dari kegiatan tamu hotel, minimal besaran ruang adalah 0,33 – 0,46 m²/kamar
- Dapur
Elemen-elemen ruang sebaiknya menggunakan bahan yang tahan panas, kedap air, mudah dibersihkan dan tidak licin. Sistem sanitasi dan pembuangan dilengkapi dengan saringan, dengan besaran ruangnya adalah 40 % dari luas restoran.
- R. ME
Berhubungan langsung dengan spesifikasi mesin yang digunakan. Untuk mengurangi kebisingan, letaknya harus terpisah jauh dari bangunan utama yang menggunakan ruang kedap suara.

4.5.2. Jenis dan Besaran Ruang

Dari beberapa sumber seperti buku Data Arsitek, Time Saver Standart for Building Type, Tourism and Recreational Development, Standar Lingkungan Pemukiman, Tourism Development Study of Java and Madura, Hotels & Resorts, Planning, Design and Refurbishment, dan maka dapat ditentukan standar besaran ruang yang dibutuhkan pada bangunan guest house PT.Timah, yaitu :

Tabel IV.4. Pengelompokan dan Besaran Ruang

Jenis Ruang	Besaran	Kapasitas	Unit	Luas Ruang
▪ Kegiatan Menginap				
- R. Tidur standar	28 m ² / kamar		143	4004 m ²
- R. Tidur Suite	52 m ² /kamar		2	104 m ²
- R. Duduk	6 m ² /kamar		145	870 m ²
- R. Ganti/R. Rias	6 m ² /kamar		145	870 m ²
- Teras/balkon standar	6 m ² /kamar		143	858 m ²
- Teras/balkon suite	10 m ² /kamar		2	20 m ²
- Lavatory Standar	6 m ² /kamar		143	858 m ²
- Lavatory Suite	7,5 m ² /kamar		2	12 m ²
Jumlah				7.599 m²
▪ Kegiatan Rekreasi				
- Taman bermain	1 m ² /orang	145	1	145 m ²
- Gazebo	20 m ² /unit	3	5	100 m ²
- Gardu pandang	12 m ² /unit	5	2	24 m ²
- Kios souvenir	12 m ² /unit		5	60 m ²
- Kolam renang	1,5 m ² /orang	145	1	217,5 m ²
- T. Bilas	1 m ² /orang	145	1	145 m ²
- R. Ganti	1,2 m ² /orang	145	1	174 m ²
- Toilet umum	3 m ² /unit		4	12 m ²
- Restoran open air	1,5 m ² /orang	145	1	217,5 m ²
- Sunken bar	10% L. kolam renang		1	21,75 m ²
- R. Istirahat	0,5 m ² /orang	145	1	72,5 m ²
- Lap. Golf	3 ha/unit		1	30.000 m ²
- Lap. Tennis	120 m ² /unit		2	240 m ²

- Lap. Volley Pantai	162 m ² /unit		2	324 m ²
Jumlah				31.753,25 m²
▪ Kegiatan Bisnis				
- R. Kelas Indoor	1,2 m ² /orang	100	2	240 m ²
- R. Kelas Outdoor	2 m ² /orang	100	1	200 m ²
- R. Praktek	2,5 m ² /orang	100	2	500 m ²
- R. Pertemuan/rapat	1,5 m ² /orang	20	2	60 m ²
- R. Serbaguna	2,5 m ² /orang	100	1	250 m ²
- R. Seminar	1,2 m ² /orang	100	1	120 m ²
- R. Persiapan	10% luas R. Serbaguna		1	25 m ²
- Pantry	6 m ² /unit		1	6 m ²
- R. Belajar	1,5 m ² /orang	100	1	150 m ²
- Perpustakaan	1,5 m ² /orang	100	1	150 m ²
- R. Makan	1,5 m ² /orang	100	1	150 m ²
- Musholla	0,5 m ² /orang	100	1	50 m ²
- KM/WC	3 m ² /unit		4	12 m ²
Jumlah				1.913 m²
▪ Kegiatan Umum				
- R. Parkir mobil	12 m ² /mobil	25	1	300 m ²
- R. Parkir motor	2 m ² /motor	100	1	200 m ²
- R. Parkir Bis	24 m ² /bis	10	1	240 m ²
- Reception	0,1 m ² /kamar		1	14,5 m ²
- R. Informasi	0,05 m ² /kamar		1	7,25 m ²
- Hall	1 m ² /orang	145	1	145 m ²
- Lobby	0,9 m ² /orang	145	1	130,5 m ²
- Lounge	10 % dari luas lobby	50	1	13,05 m ²
- Restoran	1,5 m ² /orang	145	1	217,5 m ²
- KM/WC	3 m ² /unit		2	6 m ²
Jumlah				1.273,8 m²
▪ Kegiatan Administrasi				
- R. Manajer	0,2 m ² /kamar	2	1	29 m ²
- R. Ass. Manajer	0,2 m ² /kamar	2	1	29 m ²
- R. Accounting	0,2 m ² /kamar	3	1	29 m ²
- R. Marketing	0,2 m ² /kamar	3	1	29 m ²
- R. Personalia	0,1 m ² /kamar	3	1	14,5 m ²
- R. Tamu	2 m ² /orang	6	1	12 m ²
- R. Rapat	1,5 m ² /orang	15	1	22,5 m ²
- R. Makan	1,5 m ² /orang	15	1	22,5 m ²
- Lavatory	3 m ² /unit		2	6 m ²
- R. Tidur	24 m ² /unit		2	48 m ²
- KM/WC	6 m ² /unit		2	12 m ²
Jumlah				253,5 m²
▪ Kegiatan Service				
- R. Housekeeping	0,2 m ² /kamar		1	29 m ²
- R. MEE	0,1 m ² /kamar		1	14,5 m ²
- R. Laundry	0,8 m ² /kamar		1	116 m ²
- R. Security	0,1 m ² /kamar	2	1	14,5 m ²
- R. Ganti	1,5 m ² /orang	6	2	18 m ²
- Kantor	0,5 m ² /kamar	15	1	72,5 m ²
- R. Tidur Penjaga	24 m ² /unit		2	48 m ²
- Gudang	0,25 m ² /kamar		1	36,25 m ²
- Loading Dock	15 m ² /unit		2	30 m ²
- Dapur	40 % luas restoran		1	87 m ²
- R. F&B	0,7 m ² /kamar		1	101,5 m ²
Jumlah				567,25 m²
SUB TOTAL				43.359,8 m²
SIRKULASI 20 %				8.671,96 m²
TOTAL				52.031,76 m²

4.6. Analisa Massa Bangunan

4.6.1. Analisa Jumlah dan Bentuk Massa Bangunan

Dalam menentukan jumlah massa bangunan perlu mempertimbangkan beberapa hal, antara lain :

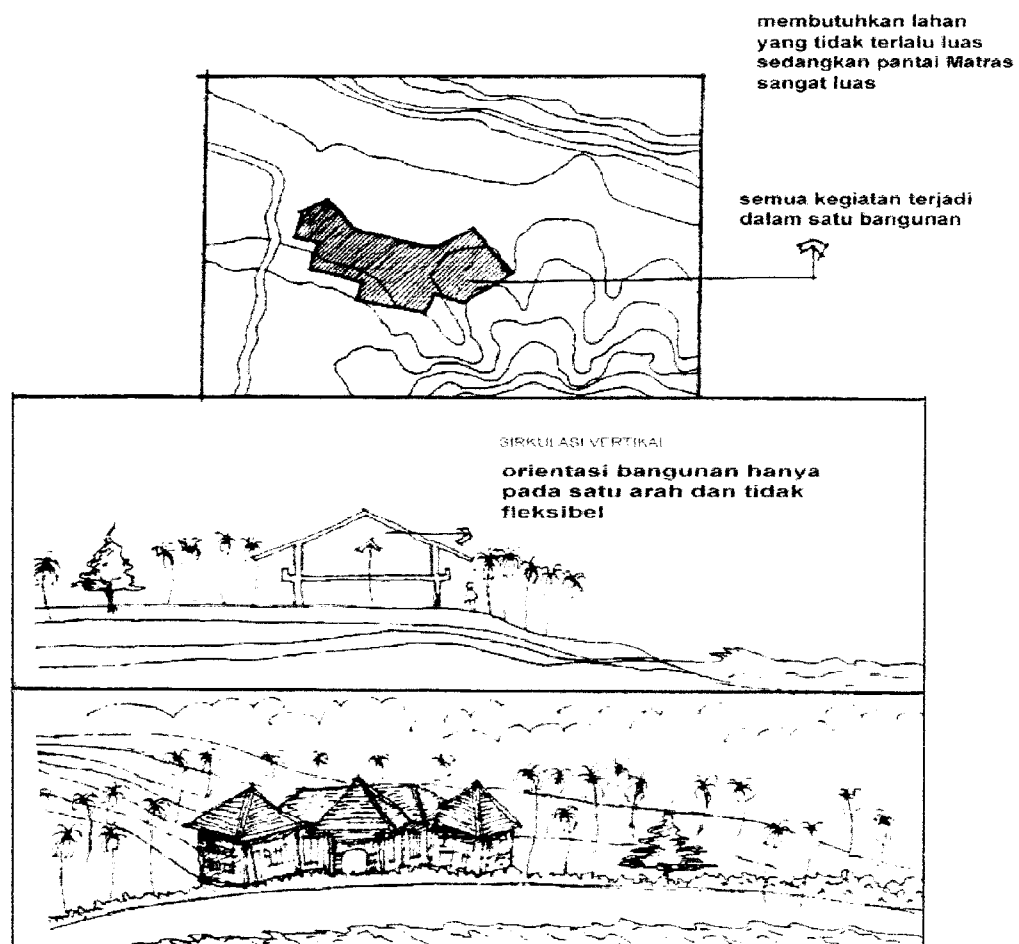
- Jenis kegiatan yang ada
- Tuntutan kegiatan (ketenangan, kesegaran, kebebasan dan kedinamisan)
- Tuntutan skala massa bangunan agar harmonis dengan lingkungan

Dalam menentukan jumlah massa bangunan dilakukan dengan dua alternatif, yaitu :

1. Massa tunggal, dimana beberapa kegiatan utama terjadi dalam satu massa

Keuntungan : lebih efisien dalam hal sirkulasi, pembagian ruang, luas ruang dan bahan.

Kerugian : privasi dari masing-masing kegiatan tidak dapat tercapai karena beberapa kegiatan terjadi dalam satu massa.

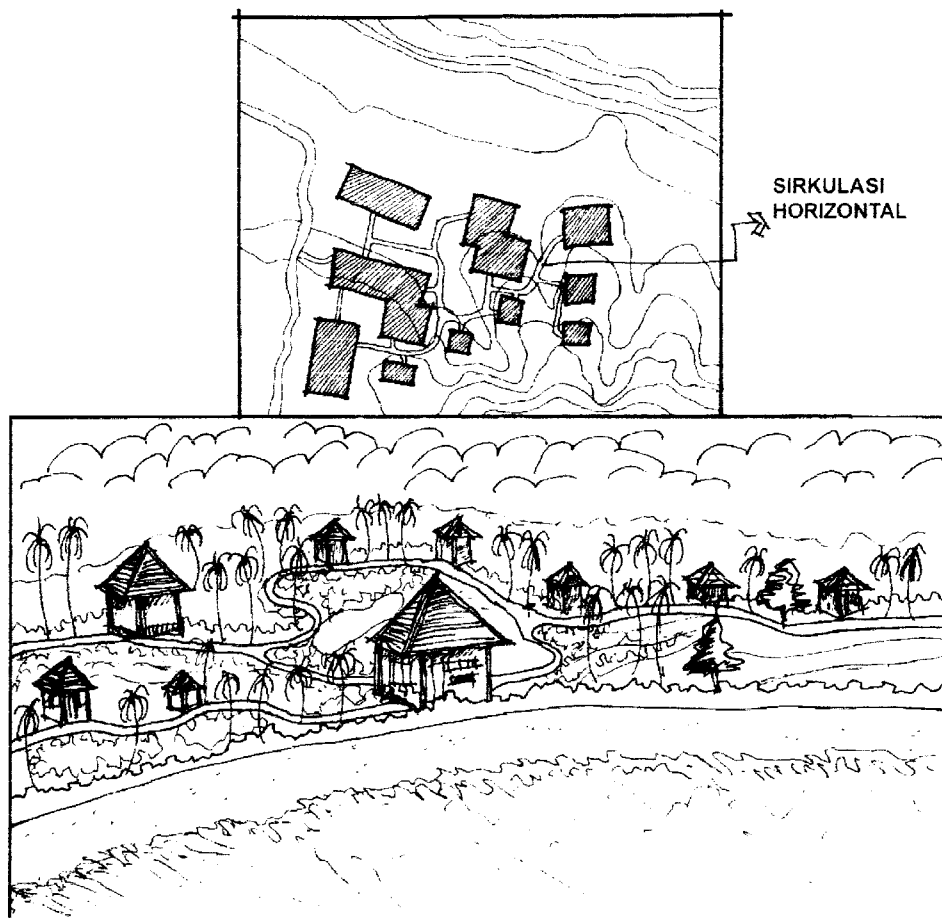


Gambar IV.16. Bentuk bangunan massa tunggal

2. Massa jamak, dimana jumlah massa lebih dari satu dengan membagi ruang-ruang dalam bangunan-bangunan kecil

Keuntungan : mudah dalam pemisahan antara ruang-ruang publik dengan ruang yang membutuhkan ketenangan, privasi lebih terjamin, memberi perubahan suasana dari ruang dalam ke ruang luar yang sifatnya lebih santai.

Kerugian : kurang efisien dalam hal pencapaian dan sirkulasi, serta memerlukan luasan yang lebih besar.



Gambar IV.17. Bentuk bangunan massa jamak

Dari kedua alternatif tersebut diatas, maka yang memenuhi kriteria untuk bangunan guest house PT.Timah di Pantai Matras adalah bangunan dengan massa jamak. Karena pencapaian antar bangunan yang terlalu jauh maka efisiensi pencapaian dan sirkulasi dapat diatasi dengan membuat jalur sirkulasi yang berkelok-kelok untuk memberikan kesan yang tidak monoton dan pada beberapa titik sirkulasi dibuat perhentian berupa gazebo di sisi jalur sirkulasi.

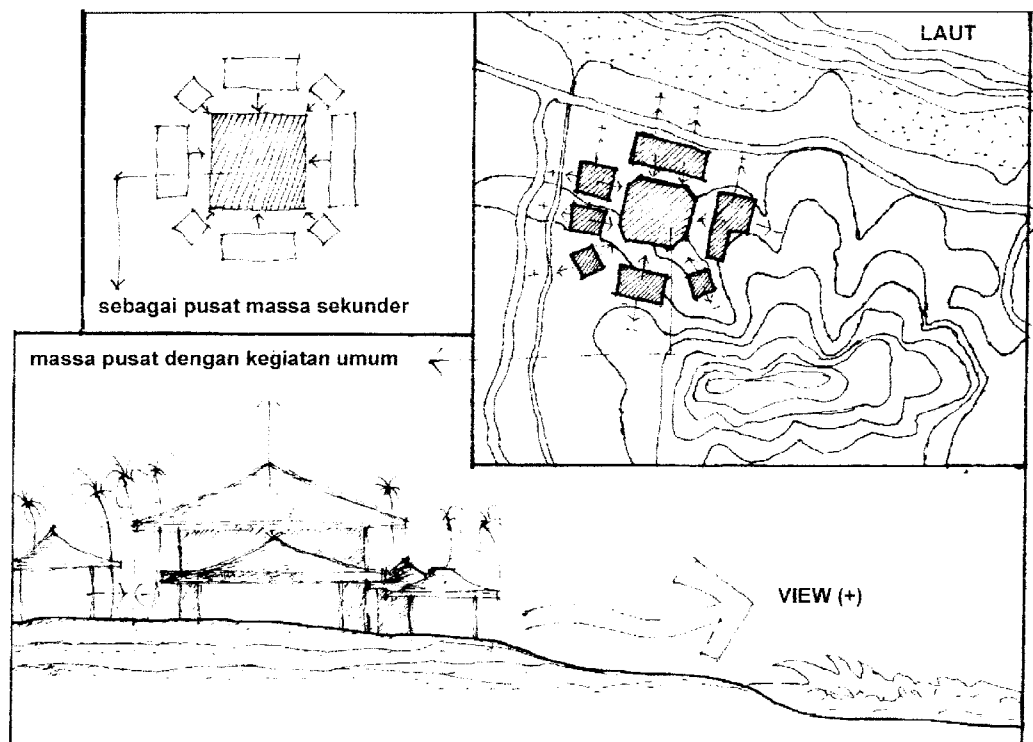
4.6.2. Analisa Gubahan dan Susunan Massa Bangunan

Dalam menentukan gubahan massa bangunan perlu mempertimbangkan beberapa faktor, yaitu penyesuaian terhadap pola site dan keadaan alam seperti topografi, view, faktor kondisi dan potensi alam serta bentuk fisik lingkungan.

Ada beberapa alternatif gubahan massa bangunan, yaitu antara lain :

1. Bentuk massa terpusat

- Bentuk massa ini terdiri dari sejumlah bentuk-bentuk massa sekunder yang mengitari bentuk-bentuk asal yang dominan dan berada di tengah-tengah.
- Dengan bentuk massa terpusat memungkinkan perletakan fungsi utama kegiatan pada pusatnya sebagai pusat kegiatan yang dominan.



Gambar IV.18. Bentuk massa terpusat terhadap site Pantai Matras

Setelah ditransformasikan ke dalam site, maka dapat diketahui kelebihan dan kekurangan bentuk massa bangunan memusat dengan kondisi site Pantai Matras :

- Kelebihan : bentuk massa terpusat dapat memanfaatkan bentuk kontur yang landai secara maksimal
- Kekurangan : pemanfaatan potensi alam (batuan, aliran air payau serta view ke arah laut) kurang maksimal karena orientasi bangunan hanya memusat ke satu arah., bentuk massa tidak dapat menyesuaikan dengan bentuk kontur berbukit

2. Bentuk massa linier

- Terdiri dari bentuk-bentuk yang teratur dalam satu deret yang terulang
- Bentuk linier dapat dipotong-potong atau dibelokkan sebagai penyesuaian terhadap keadaan lingkungan pantai dan perbukitan (kontur, view)
- Kegiatan yang terjadi dalam bentuk linier ini tidak efektif karena mempunyai satu arah orientasi



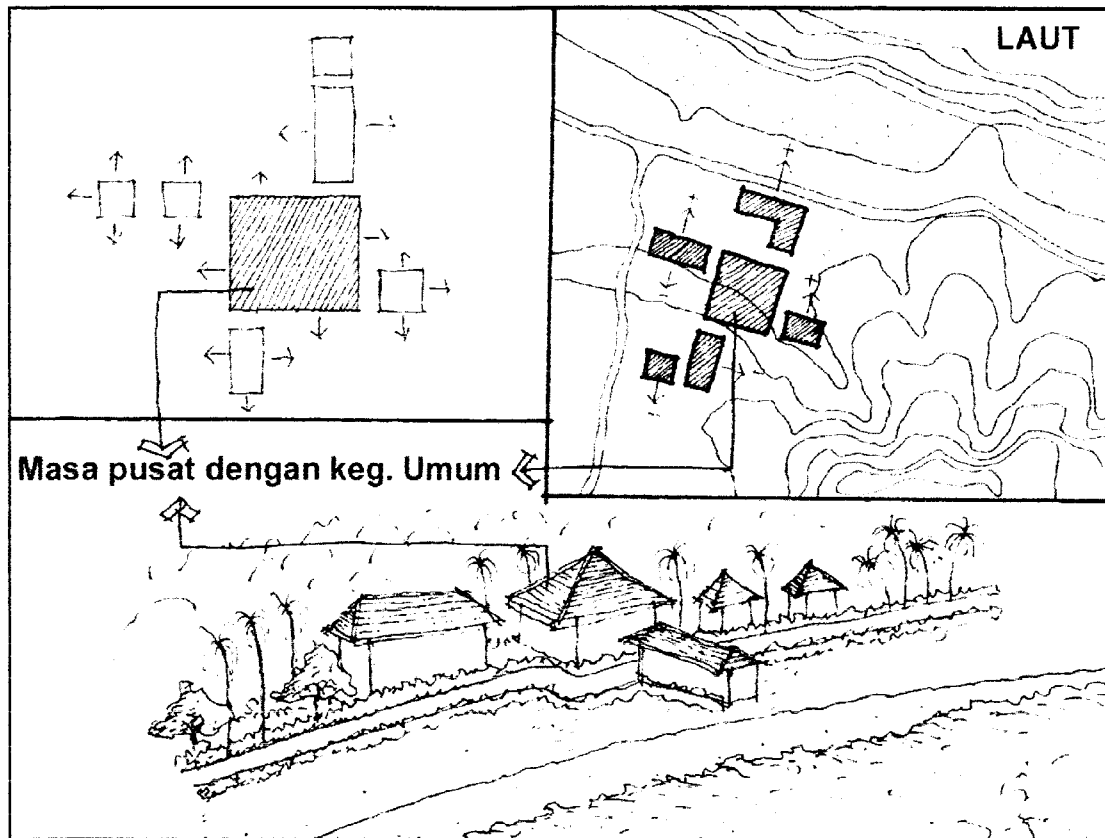
Gambar IV.19. Bentuk massa linier terhadap site Pantai Matras

Adapun kelebihan dan kekurangan pada bentuk massa linier pada site Pantai Matras, yaitu :

- Kelebihan : dapat menyesuaikan dengan kondisi Pantai Matras (bentuk kontur yang berbukit, aliran air payau yang mengalir di sepanjang sisi site)
- Kekurangan : orientasi bangunan hanya ke satu arah sehingga potensi alam yang lainnya (batu-batuan di ujung pantai, view ke arah pantai dan laut) tidak dapat dimanfaatkan secara maksimal

3. Bentuk massa radial

- Merupakan komposisi dari bentuk linier yang berkembang keluar dari bentuk terpusat searah dengan jari-jarinya
- Dalam bentuk ini terdapat satu pusat kegiatan yang menyebar sesuai pengembangan kegiatan selanjutnya



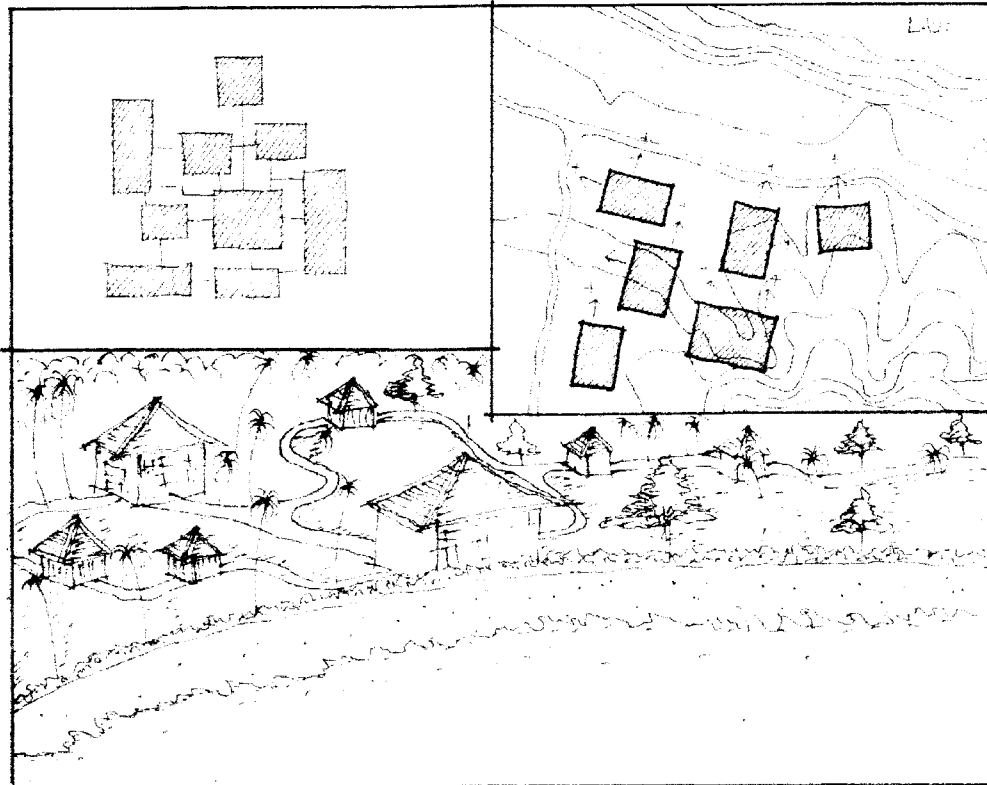
Gambar IV.20. Bentuk massa radial terhadap site Pantai Matras

Bentuk massa radial terhadap bentuk site Pantai Matras memiliki kelebihan dan kekurangan, yaitu :

- Kelebihan : orientasi bangunan dapat ke segala arah sehingga potensi alam pada Pantai Matras dapat dimanfaatkan secara maksimal
- Kekurangan : tidak dapat menyesuaikan dengan bentuk kontur berbukit

4. Bentuk massa cluster

- Terdiri dari bentuk-bentuk yang saling berdekatan atau bersama-sama menerima kesamaan visual
- Orientasi massa dapat ke segala arah sesuai dengan letaknya

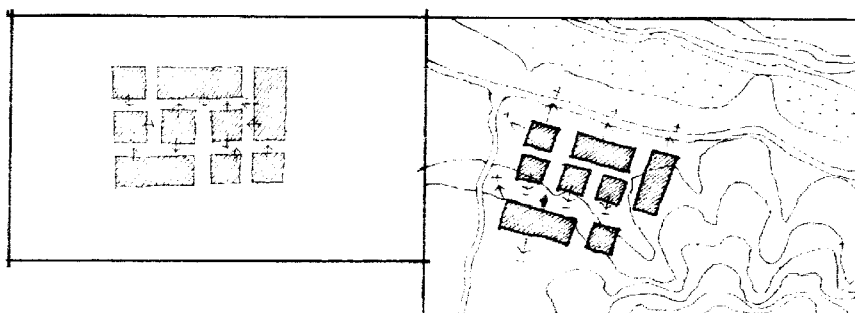


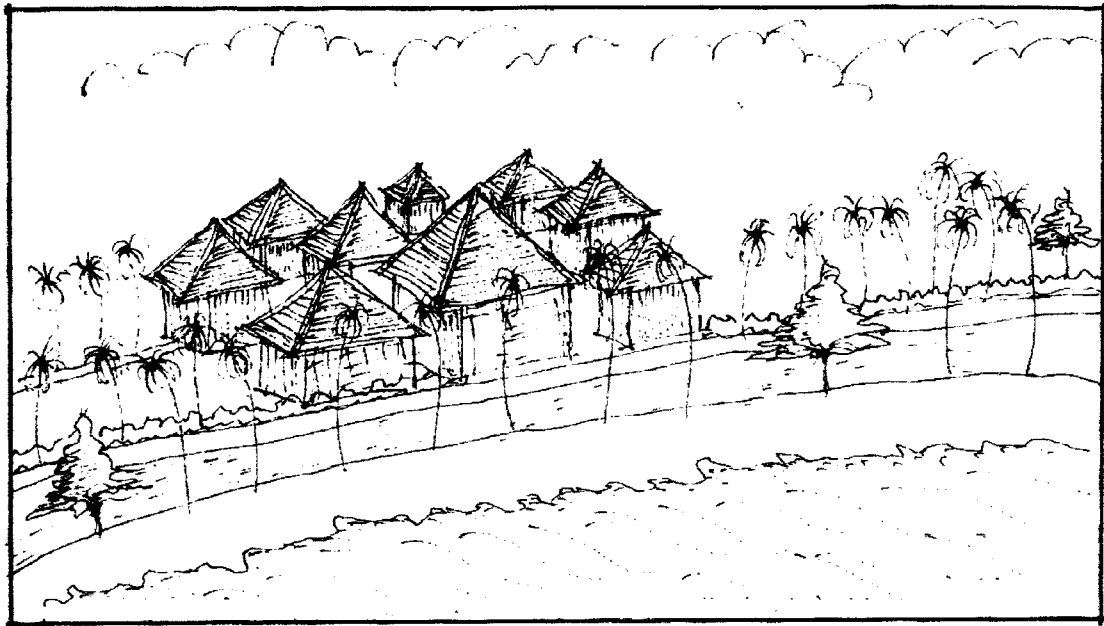
Gambar IV.21. Bentuk massa cluster terhadap site Pantai Matras

Kelebihan dari bentuk massa cluster terhadap kondisi site Pantai Matras adalah dapat memanfaatkan visual potensi alam Pantai Matras secara maksimal (view ke arah laut, aliran air payau, batu-batuan) karena orientasi massa ke segala arah, serta dapat menyesuaikan dengan bentuk kontur landai dan berbukit.

5. Bentuk massa grid

- Merupakan bentuk-bentuk modular dimana hubungan yang satu dengan yang lainnya diatur oleh grid (kotak-kotak) tiga dimensi, begitu pula dengan pengembangannya
- Orientasi ke arah view kurang luwes





Gambar IV.22. Bentuk massa grid terhadap site Pantai Matras

Kekurangan dari bentuk massa grid terhadap site Pantai Matras adalah potensi alam Pantai Matras tidak dapat dimanfaatkan secara maksimal karena orientasi bangunan hanya ke satu arah atau ke arah tertentu.

Dari beberapa alternatif gubahan dan susunan massa bangunan tersebut di atas, maka bentuk gubahan massa yang memenuhi kriteria adalah bentuk massa cluster dengan melalui beberapa pengembangan. Adapun pengembangan untuk gubahan massa ini disesuaikan dengan kondisi lingkungan pantai dan kegiatan yang akan diwadahi.

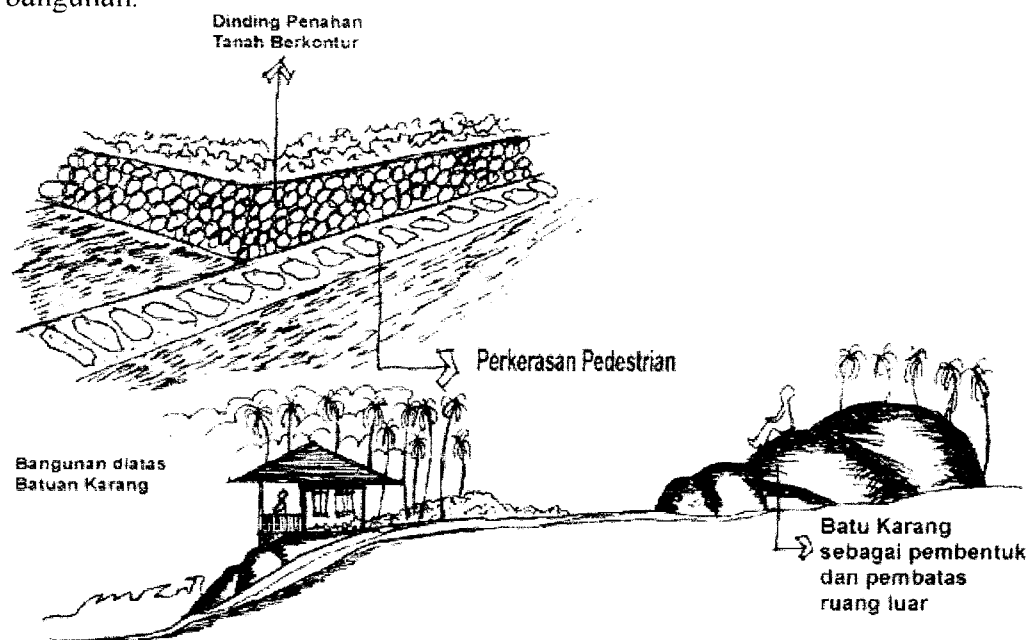
Pemilihan alternatif tersebut dengan mempertimbangkan beberapa aspek, yaitu untuk mendapatkan view yang maksimal ke arah pantai dan laut, serta bentuk kontur yang beragam. Pada bangunan guest house PT.Timah akan mewadahi kegiatan wisata dan kegiatan pelatihan, dimana membutuhkan ruang-ruang dengan tingkat kenyamanan visual yang tinggi. Sehingga para karyawan PT.Timah sebagai segmen pasar utama pengguna bangunan ini tidak merasa jenuh ataupun bosan dengan suasana pelatihan yang berbeda dari suasana kerja yang biasanya mereka lakukan di pabrik, bengkel ataupun di kawasan lepas pantai, dan mereka dapat melakukan kegiatan pelatihan tersebut sambil berekreasi menikmati panorama pantai dan laut di kawasan Pantai Matras.

4.7. Analisa Pemanfaatan Elemen dan Karakter Alam sebagai Unsur Pembentuk Kenyamanan Visual

4.7.1. Batuan

Batu-batu karang di sekitar pantai menyiratkan bentuk dan karakter yang kokoh dengan kesan berat yang mengandalkan kekuatan pijak dan tekstur yang kasar serta menyiratkan kekerasan dengan detail permukaan runcing-runcing tajam yang siap untuk melukai. Bentuk tekstur relung-relung dengan puncak runcing dan kadang merupakan lengkungan penuh.

Batu-batu karang tersebut dapat dijadikan sebagai unsur pembentuk kenyamanan visual yaitu dengan membuat suatu ruang yang dapat dibentuk dari bahan-bahan alami. Untuk menciptakan kesan ruang yang menyatu dengan alam, bangunan dengan ruang-ruang privat dapat diletakkan diatas batuan sehingga para tamu guest house dapat menikmati aktifitas ombak memecah batu karang dan pemandangan laut secara langsung dari dalam bangunan.



Gambar IV.23. Pemanfaatan batu karang

Selain penggunaannya secara langsung, penggunaan unsur batuan juga dapat dilakukan untuk menciptakan kesan yang menyatu dengan alam yaitu dengan menggunakan unsur batu untuk perkerasan pedestrian, dinding penahan tanah yang berkontur maupun sebagai elemen dekoratif yang dapat menunjang penampilan fisik bangunan itu sendiri serta sebagai pembentuk dan pembatas ruang luar.

4.7.2. Air

Kawasan wisata Pantai Matras memiliki elemen air berupa air laut dan air payau. Baik air laut maupun air payau tersebut dapat memberikan efek tersendiri bagi kesegaran suasana kawasan guest house. Air payau merupakan pertemuan air laut dan air tawar yang biasanya membentuk sebuah kolam dan terletak pada sisi pantai, dimana pasang surut air payau tergantung pada pasang surut air laut.

Aliran air payau yang mengalir dari air laut dapat digunakan sebagai penambah keharmonisan dengan alam sekitarnya. Pemanfaatan aliran air payau ini dapat berupa kolam air yang dilengkapi dengan gazebo untuk menikmati aktifitas pasang surut air payau dari air laut. Penempatan bangunan yang berhubungan langsung dengan air payau dapat menambah kesan ruang yang menyatu dengan alam.

Selain itu juga dapat dibuat kolam renang yang seolah-olah tanpa batas dan menyatu dengan laut. Pengunjung dapat merasakan cakrawala pantai, yaitu batas horisontal antara langit dan laut yang makin jelas.

Air laut yang biru dengan ombak yang tenang dan tiada hentinya merupakan unsur pembentuk kenyamanan visual pada kawasan guest house. Untuk menikmati laut yang bening dan tenang tersebut, di sekitar tepi pantai dapat dibuat restoran open air ataupun kamar-kamar tamu yang berorientasi dengan view ke arah laut lepas.

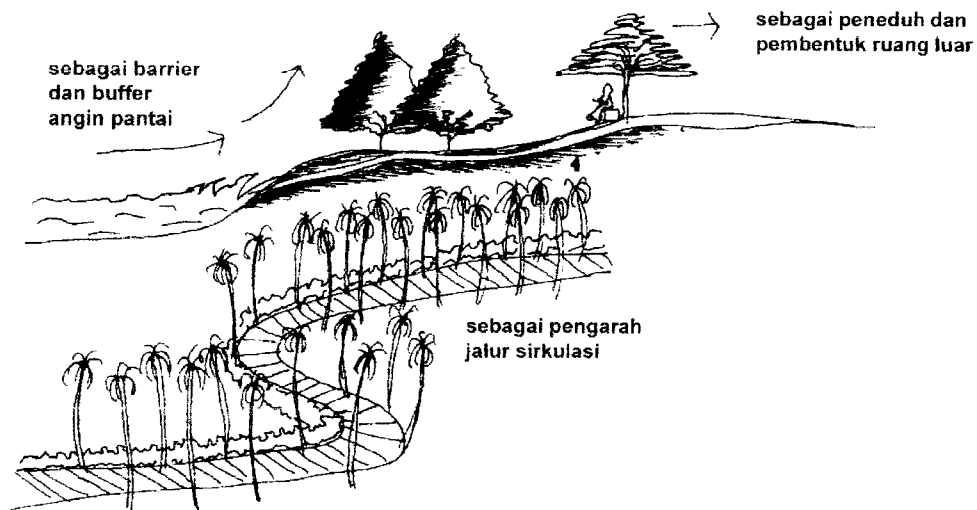


Gambar IV.24. Pemanfaatan Unsur Air pada kawasan guest house

4.7.3. Vegetasi

Di kawasan Pantai Matras terdapat berbagai macam jenis vegetasi yang dapat dijadikan sebagai salah satu elemen pembentuk kenyamanan visual bagi pengunjung guest house PT.Timah. Diantaranya yaitu pohon kelapa yang mendominasi kawasan, pohon ketapang di sekitar tepi pantai yang digunakan oleh pengunjung sebagai tempat untuk berteduh serta pohon pinus dan berbagai jenis pohon perdu.

Dalam perancangan bangunan guest house, vegetasi dapat digunakan untuk menghadirkan suasana teduh, segar dan tidak membosankan. Potensi vegetasi tersebut ditata agar dapat diekspos atau dieksploitasi untuk meningkatkan kualitas ruang luar dan memberikan kesan alami dari fasilitas dan memanfaatkan view yang baik dari tapak. Untuk mendapatkan kenyamanan visual pada kawasan guest house, maka dalam peletakan vegetasi perlu diperhatikan agar vegetasi yang ada tidak menghalangi view yang menarik ke suatu obyek.



Gambar.IV.25. Pemanfaatan vegetasi pada kawasan guest house

Selain untuk menjaga dan mempertahankan kelestarian lingkungan, vegetasi pada kawasan guest house dapat difungsikan sebagai :

- barrier yaitu untuk mengurangi kebisingan angin laut atau suara ombak dan sirkulasi jalan raya
- buffer terhadap angin pantai
- pengarah jalur sirkulasi ruang luar yang alami
- pembatas dan pembentuk ruang luar
- peneduh kawasan baik untuk jalur pedestrian maupun untuk ruang-ruang luar lainnya, seperti pohon ketapang

4.8. Analisa Tata Ruang Luar

4.8.1. Sirkulasi Ruang Luar

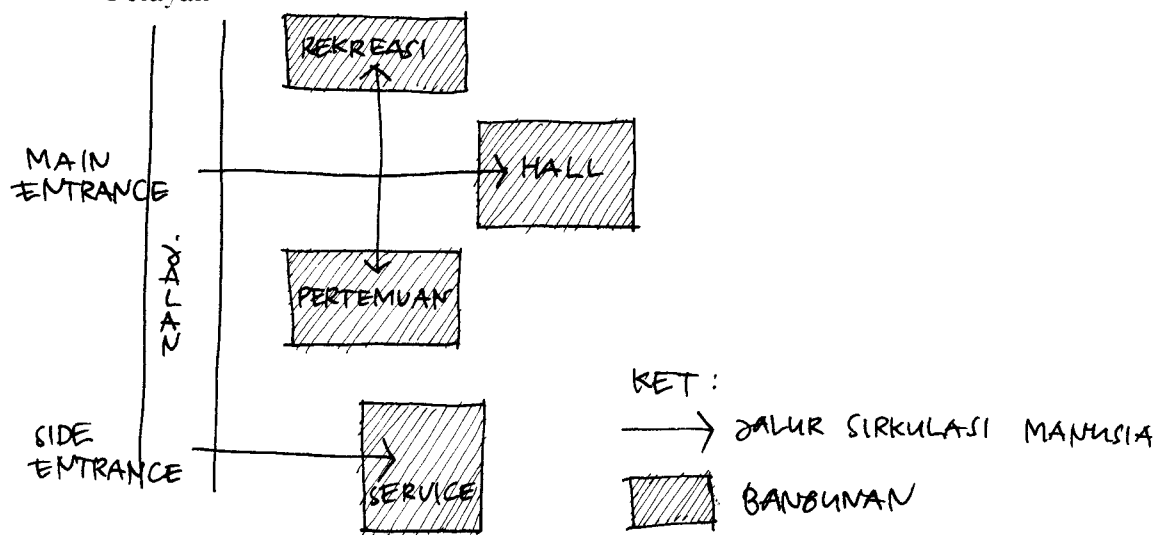
Agar dapat memenuhi tuntutan dan kebutuhan wisatawan akan privasi yang tinggi dalam istirahatnya, kenyamanan serta kemudahan kontrol dan pelayanan, maka pola sirkulasi ruang luar yang digunakan adalah sirkulasi yang terbentuk dari pusat kegiatan bersama yang dihubungkan dengan jalur utama. Selanjutnya dihubungkan dengan jalur-jalur sirkulasi penunjang yang disesuaikan dengan kebutuhan.

Menurut pelaku kegiatannya, sistem sirkulasi pada kawasan Pantai Matras terdiri dari dua macam, yaitu :

a. Sirkulasi manusia

Manusia sebagai pelaku kegiatan yang membutuhkan kelancaran sirkulasi dalam mendukung kegiatannya. Untuk itu pola sirkulasi didasarkan pada :

1. Pengelompokan kegiatan, yaitu :
 - Kegiatan penginapan
 - Kegiatan rekreasi
 - Kegiatan pengelolaan
 - Kegiatan pelayanan (service)
2. Pengelompokan masing-masing pelaku kegiatan, yaitu :
 - Pengunjung
 - Tamu guest house
 - Pengelola
 - Pelayan



Gambar.IV.28. Pola sirkulasi manusia

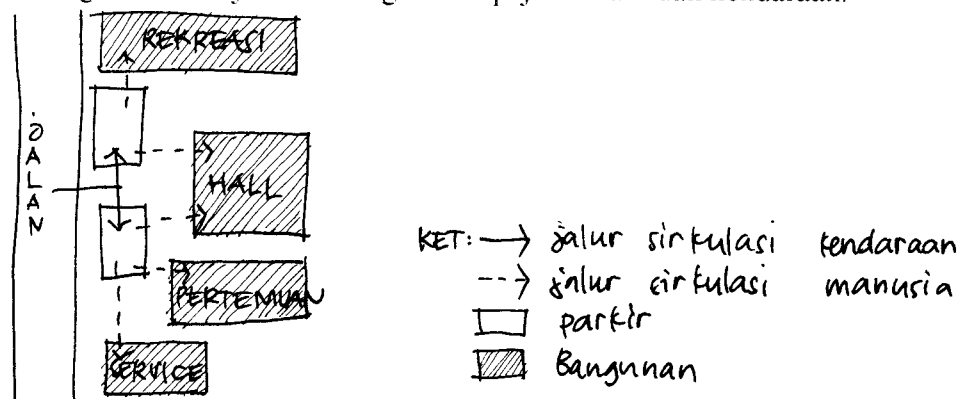
Pada jalur pedestrian untuk sirkulasi manusia di dalam kawasan guest house dibuat jalur yang berkelok-kelok untuk memberikan kenyamanan visual bagi pengunjung dalam menikmati pemandangan ke arah laut dan pantai. Penempatan vegetasi di sisi jalur pedestrian dilakukan untuk memberikan kenyamanan akustik dengan bunyi-bunyian alami dari angin laut dan untuk kenyamanan thermal sehingga dapat memberikan rasa sejuk di sepanjang jalur pedestrian.

b. Sirkulasi kendaraan

Untuk sirkulasi kendaraan, hal-hal yang harus diperhatikan adalah :

1. Menghindari crossing antara sirkulasi manusia dengan kendaraan
2. Aspek ketenangan dalam lingkungan

Parkir kendaraan dapat ditempatkan pada 2 lokasi yang berbeda tetapi masih dalam satu zona, yaitu parkir yang masih berhubungan dengan kegiatan pengunjung untuk kegiatan rekreasi dan penginapan maupun untuk kegiatan di dalam guest house serta tempat parkir yang berhubungan dengan kegiatan pertemuan dan pelatihan untuk mempermudah jalur sirkulasi agar tidak terjadi crossing antara pejalan kaki dan kendaraan.



Gambar.IV.29. Pola sirkulasi kendaraan

4.8.2. Orientasi Bangunan

Orientasi bangunan pada guest house di kawasan wisata pantai biasanya menghadap view yang menonjolkan keindahan panorama alam / keunikan alam. Selain itu juga perlu mempertimbangkan faktor angin dan matahari. Untuk itu ada beberapa orientasi bangunan yang dapat diterapkan pada bangunan guest house PT.Timah yaitu :

- Orientasi terhadap view dekat

Para pengunjung dapat menikmati view ke arah taaman, kolam renang dan bentuk arsitektur bangunan itu sendiri.

BAB V

KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

5.1. Kebutuhan PT.Timah terhadap Guest House di Pantai Matras

Dengan adanya fasilitas guest house PT.Timah di Pantai Matras, maka PT.Timah memiliki dua fasilitas yang sama fungsinya, yaitu BIO (Bangka Island Outdoor) dan guest house PT.Timah sebagai sarana pendukung kegiatan pelatihan bagi karyawan perusahaan. Perbedaan utama dari kedua fasilitas tersebut terletak pada jenis kegiatan pelatihan yang diwadahi, yaitu kegiatan indoor dan outdoor.

BIO merupakan pusat kegiatan pengembangan kepribadian bagi karyawan PT.Timah yang meliputi kegiatan pelatihan di bidang outbound. Pada kegiatan ini karyawan diberikan pendidikan berdasarkan pengalaman dan pelatihan manajemen sebagai kunci untuk memenangkan persaingan dalam menghadapi tantangan perubahan tata dunia yang semakin tajam, globalisasi dan persaingan bebas.

Selain itu kegiatan ini bertujuan dalam rangka meningkatkan kualitas kerjasama tim, kepemimpinan dan kemampuan berkomunikasi antar sesama karyawan melalui kegiatan outdoor untuk melatih karyawan dalam menghadapi tantangan di alam terbuka.

Sedangkan pada perencanaan dan perancangan guest house PT.Timah di Pantai Matras meliputi aspek penataan bangunan (tata ruang dalam) dan aspek penataan site (tata ruang luar). Bangunan guest house ini memiliki fasilitas akomodasi untuk kegiatan pelatihan indoor bagi karyawan PT.Timah berupa pelatihan keteknikan/perbengkelan alat-alat kapal, eksplorasi timah dan manajerial perusahaan. Pada bangunan guest house ini dilengkapi dengan fasilitas pembelajaran dan pelatihan bagi karyawan, yaitu berupa ruang kelas, ruang belajar, perpustakaan, ruang seminar, ruang praktek, ruang rapat/pertemuan serta fasilitas penginapan dan rekreasi bagi karyawan PT.Timah.

Selain untuk para karyawan PT.Timah itu sendiri, guest house tersebut dapat dimanfaatkan bagi instansi/perusahaan umum yang akan menyelenggarakan kegiatan pelatihan bagi karyawannya serta untuk kegiatan wisata bagi karyawan dan wisatawan umum. Sehingga diharapkan nantinya guest house PT.Timah dapat dijadikan sebagai pusat pelatihan dan pelayanan akomodasi yang unggul di Pulau Bangka dan sekitarnya.

5.2. Klasifikasi dan Kapasitas Bangunan Guest House

Berdasarkan klasifikasi hotel, maka guest house PT.Timah di Pantai Matras termasuk dalam klasifikasi hotel bintang 3, dimana pada guest house tersebut membutuhkan fasilitas yang disyaratkan dalam hotel bintang 3 seperti ruang serbaguna (untuk kegiatan pelatihan, seminar, praktek, belajar, rapat), sarana rekreasi (kolam renang, taman bermain) serta sarana olahraga lainnya (lapangan golf, tennis, volley pantai).

Pada bangunan guest house PT.Timah di pantai Matras, dapat menampung kegiatan wisata dan bisnis bagi para karyawan dan wisatawan yang datang ke Pantai Matras, dimana jumlah kamar yang disediakan sebanyak 145 buah kamar yang terdiri dari kamar suite dan standar dengan rincian sebagai berikut :

- Jumlah kamar untuk kegiatan wisata karyawan PT.Timah adalah 30 kamar yang terdiri dari tipe kamar standar single dan double bed
- Jumlah kamar untuk kegiatan pelatihan adalah 52 kamar tipe standar double bed
- Jumlah kamar untuk kegiatan wisatawan umum adalah 63 kamar yang terdiri dari kamar standar single dan double bed
- Jumlah tipe kamar suite yang diperuntukkan bagi kalangan atas atau pimpinan adalah 2 kamar suite
- Jumlah tipe kamar standar adalah $145 - 2 = 143$ kamar
- Jumlah kamar standar double bed adalah 125 kamar dan kamar single bed adalah 18 kamar

5.3. Konsep Tata Ruang Dalam

5.3.1. Besaran Ruang

Adapun besaran ruang untuk kamar tidur yang dibutuhkan pada bangunan guest house PT.Timah, yaitu :

1. Kamar Tidur Standar Single Bed (19 kamar)

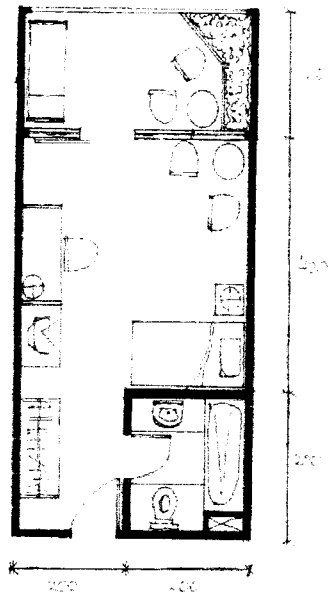
▪ Single bed	: 1 x 2	= 2 m ²
▪ R. Duduk	: 2,7 x 3	= 8,1 m ²
▪ Meja kerja	: 1,5 x 1,2	= 1,8 m ²
▪ Lemari pakaian:	1,2 X 1,5	= 1,8 m ²
▪ Meja sudut	: 0,4 x 0,4	= 0,16 m ²
▪ Meja TV	: 0,6 x 0,9	= 0,54 m ²
Jumlah		<u>= 14,4 m²</u>
Flow 30 %	: 30 % x 14,4	= 4,32 m ²
▪ KM/WC	: 2 x 2,5	<u>= 5 m²</u>
TOTAL		<u>= 23,72 m²</u>

Jadi besar kamar standar dengan single bed adalah 24 m²

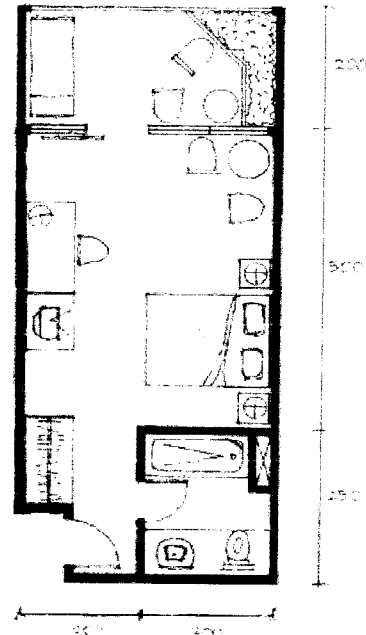
2. Kamar Tidur Double Bed (124 kamar)

▪ Double bed	: 1,6 x 2	= 3,2 m ²
▪ R. Duduk	: 2,7 x 3	= 8,1 m ²
▪ Meja kerja	: 1,5 x 1,2	= 1,8 m ²
▪ Lemari pakaian	: 1,2 X 1,5	= 1,8 m ²
▪ Meja sudut	: 0,4 x 0,4	= 0,16 m ²
▪ Meja TV	: 0,6 x 0,9	= 0,54 m ²
Jumlah		= 15,6 m ²
Flow 30 %	: 30 % x 15,6	= 4,68 m ²
▪ KM/WC	: 2 x 3	= 6 m ²
TOTAL		= 26,28 m ²

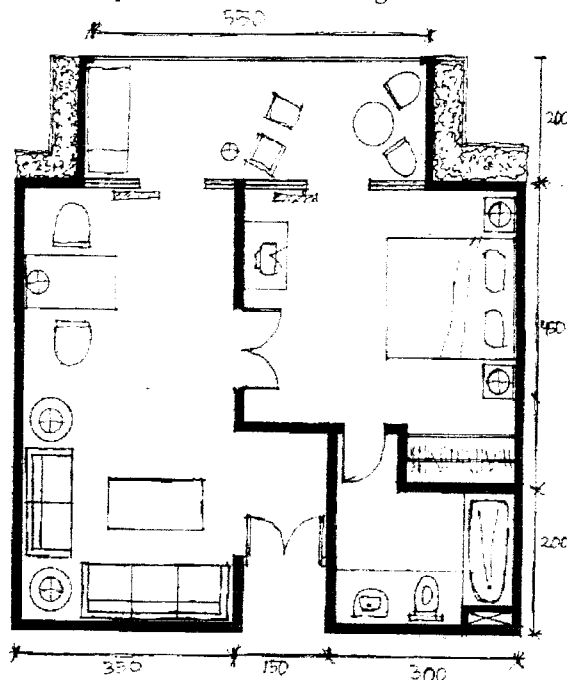
Jadi besar kamar standar dengan double bed adalah 28 m²



Gambar V.1. Tipe Kamar Standar Single Bed



Gambar V.2. Tipe Kamar Standar Double Bed



Gambar V.3. Tipe Kamar Suite

3. Kamar Tidur Suite (2 kamar)

▪ Double bed	: 1,6 x 2	= 3,2 m ²
▪ R. Duduk	: 2,7 x 3	= 8,1 m ²
▪ Meja sudut	: 0,6 x 0,6	= 0,36 m ²
▪ Meja kerja	: 1,5 x 1,2	= 1,8 m ²
▪ R. Santai	: 2,5 x 3,4	= 8,5 m ²
▪ Bar mini	: 3,5 x 2,5	= 8,75 m ²
Jumlah		= 30,71 m ²
Flow 30 %	: 30 % x 30,71	= 9,213 m
▪ R. Ganti	: 1,2 x 1,5	= 1,8 m ²
▪ R. Rias	: 1,5 x 1,8	= 2,7 m ²
▪ KM/WC	: 2,5 x 3	= 6 m ²
TOTAL		= 51,923 m ²

Jadi besar kamar suite dengan double bed adalah 52 m².

Besaran dan bentuk ruang yang dibutuhkan pada ruang-ruang dengan kegiatan pelatihan adalah :

1. Ruang Kelas dengan kapasitas 100 orang

▪ Kursi 0,3 m ² /orang	= 30 m ²
▪ Meja 0,6 m ² /orang	= 60 m ²
Jumlah	= 90 m ²
Flow 30 %	= 27 m ²
TOTAL	= 117 m ²

Jadi besaran ruang kelas adalah ± 120 m²

2. Ruang Praktek (Pelatihan Teknik) dengan kapasitas 100 orang

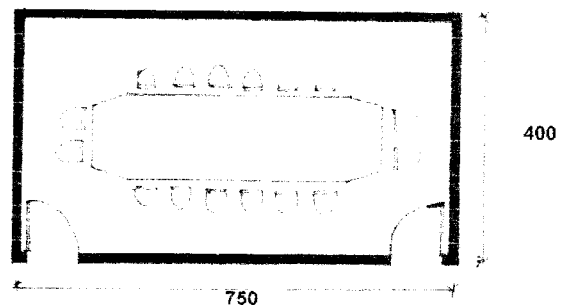
▪ Kursi 0,3 m ² /orang	= 30 m ²
▪ Meja Praktek 0,24 m ² /orang	= 24 m ²
▪ Open space 1,6 m ² /orang	= 160 m ²
Jumlah	= 214 m ²
Flow 20 %	= 42,8 m ²
TOTAL	= 256,8 m ²

Jadi besaran ruang praktek adalah ± 250 m²

3. Ruang Rapat (Pertemuan) dengan kapasitas 20 orang

▪ Kursi 0,3 m ² /orang	= 6 m ²
▪ Meja 0,6 m ² /orang	= 12 m ²
▪ Meja alat 0,6 m ² /unit	= 1,2 m ²
▪ Open space 0,3 m ² /orang	= 6 m ²
Jumlah	= 25,2 m ²
Flow 20 %	= 5,04 m ²
TOTAL	= 30,24 m ²

Jadi besaran ruang rapat (pertemuan) adalah ± 30 m²

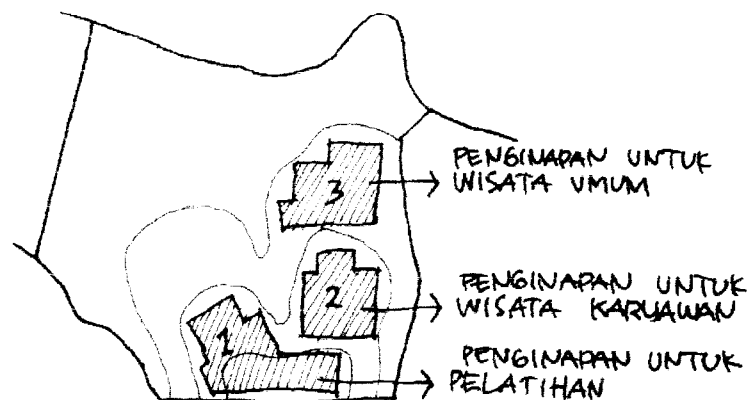


Gambar V.4. Ruang Rapat

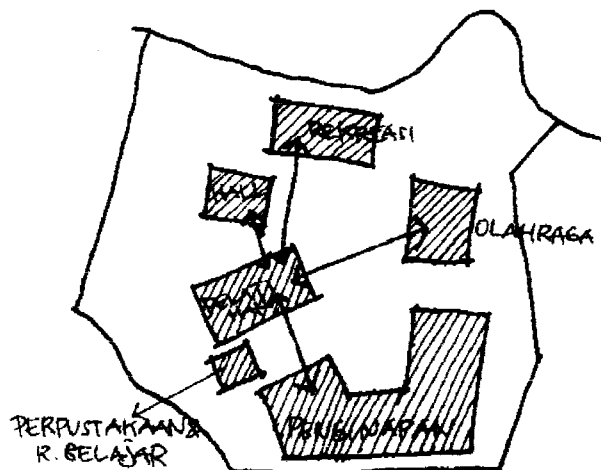
5.3.2. Tata Ruang Dalam

Ruang-ruang untuk kegiatan penginapan terbagi dalam 3 blok bangunan menurut fungsi kegiatannya, yaitu kegiatan pelatihan, kegiatan wisata baik untuk karyawan PT.Timah maupun untuk wisatawan umum. Blok 1 terdiri dari 52 kamar tidur untuk kegiatan penginapan bagi karyawan intern PT.Timah yang melakukan kegiatan pelatihan. Blok 2 untuk kegiatan penginapan bagi karyawan PT.Timah yang melakukan kegiatan wisata dimana terdiri dari 30 kamar. Blok 3 untuk kegiatan penginapan bagi wisatawan umum yang terdiri dari 63 kamar.

Ruang-ruang untuk kegiatan pelatihan ditempatkan pada area yang dapat memudahkan para pengguna (karyawan) dalam hal sirkulasi terhadap ruang luar seperti dari dan ke ruang penerima (hall/lobby), ruang penginapan dan olahraga. Sedangkan ruang belajar dan perpustakaan, yang cenderung membutuhkan ketenangan dan privasi yang tinggi, ditempatkan pada area yang lebih privat dan masih berhubungan langsung dengan kegiatan pelatihan.



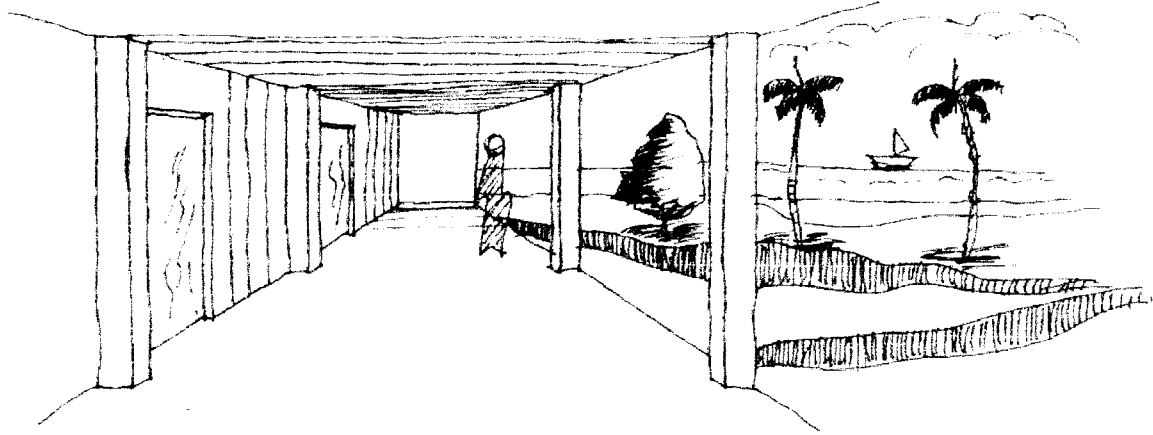
Gambar V.5. Penempatan blok bangunan menurut fungsinya



Gambar V.6. Penempatan ruang-ruang kegiatan pelatihan

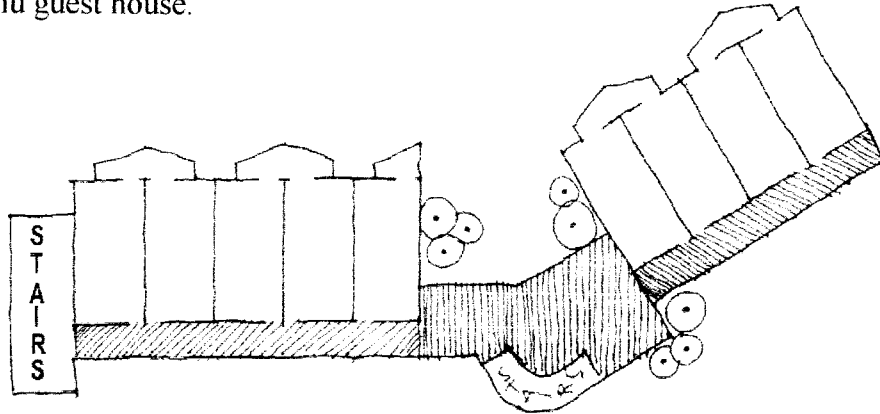
5.3.3. Sirkulasi Ruang Dalam

Sirkulasi ruang dalam pada guest house PT.Timah di Pnatai Matras terdiri dari ruang-ruang sirkulasi secara horizontal dan vertikal. Ruang sirkuklasi horizontal berupa koridor terbuka untuk mendapatkan view ke arah pantai/laut dan kawasan itu sendiri.



Gambar V.7. Ruang sirkulasi horizontal terbuka ke arah laut/pantai

Ruang sirkulasi vertikal berupa tangga yang menghubungkan antara lantai ditempatkan pada kedua sisi dan ditengah bangunan untuk menghindari jalur sirkulasi horizontal yang terlalu jauh di depan kamar-kamar tamu sehingga dapat mengganggu privasi tamu guest house.

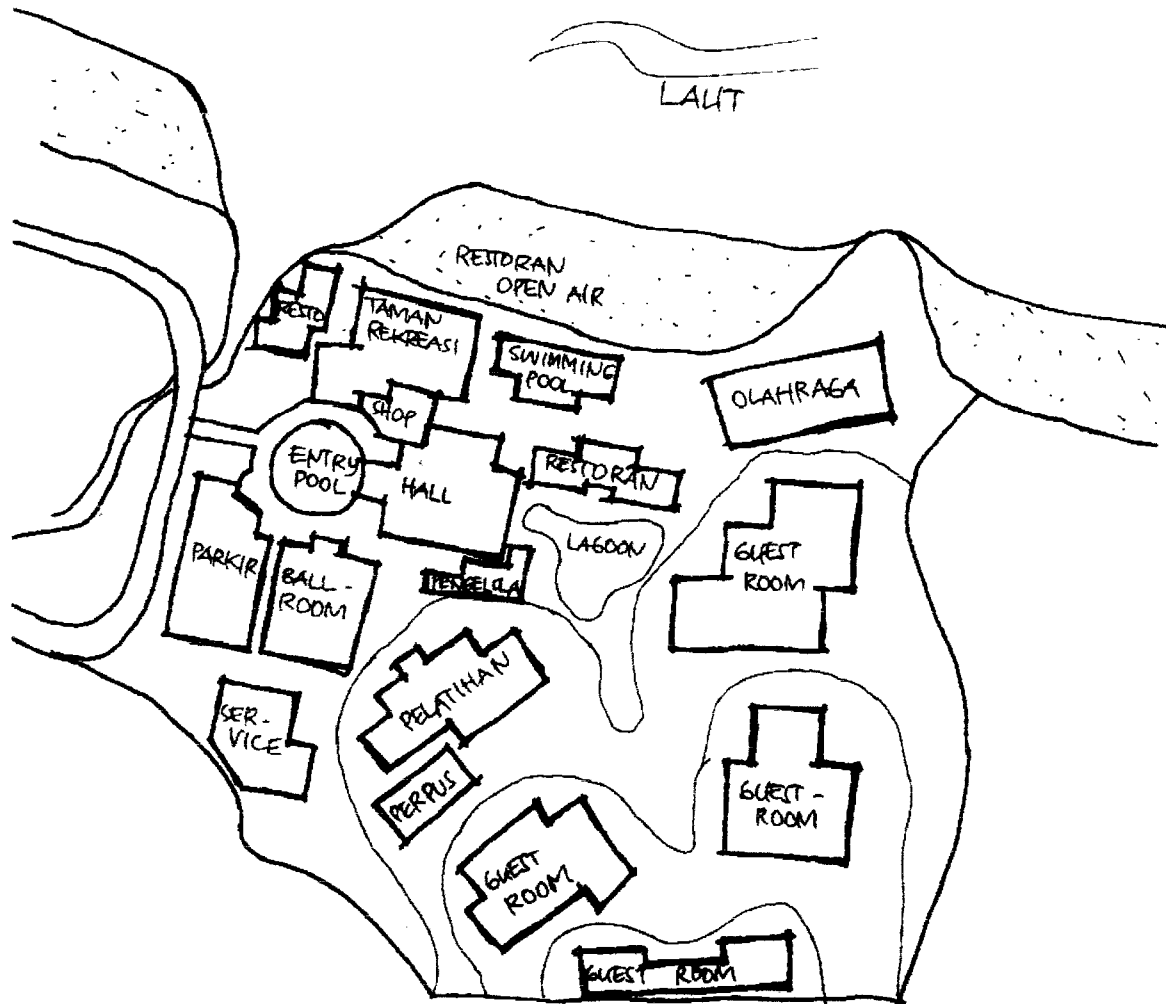


Gambar V.8. Ruang sirkulasi vertikal berupa tangga di sisi dan tengah bangunan

5.4. Konsep Tata Massa Bangunan

Jumlah massa bangunan guest house PT.Timah di Pantai Matras menggunakan konsep **massa jamak**, dimana jumlah massa lebih dari satu, yang terbagi dalam beberapa kelompok kegiatan. Pemilihan ini didasarkan pada bentuk site Pantai Matras yang luas serta memiliki orientasi terhadap potensi alam yang tersebar di sepanjang Pantai Matras berupa aliran air payau, batu-batu karang, dan view ke arah laut Natuna.

Alternatif gubahan dan susunan massa bangunan yang memenuhi kriteria untuk bangunan guest house PT.Timah di Pantai Matras adalah bentuk massa cluster, dimana pada bentuk ini dapat menyesuaikan dengan kondisi lingkungan serta dapat memanfaatkan potensi alam Pantai Matras secara maksimal. Orientasi bangunan dapat ke segala arah serta penataan (lay out) bangunan dapat disesuaikan dengan potensi alam yang ada pada Pantai Matras seperti batu-batu karang di tepi pantai, aliran air payau dari laut serta view yang menarik dari atas bukit ke arah laut Natuna.



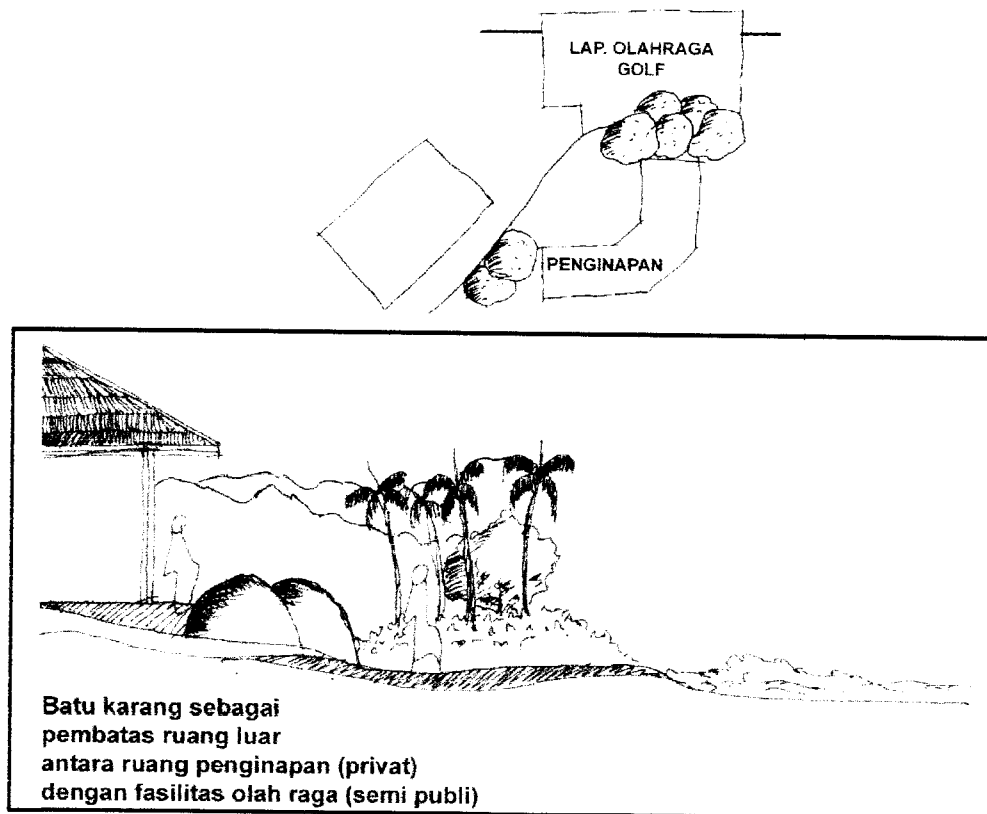
Gambar V.9. Tata massa bangunan guest house PT.Timah

5.5. Konsep Pemanfaatan Elemen dan Karakter Alam sebagai Unsur Pembentuk Kenyamanan Visual

5.5.1. Batuan

Penggunaan unsur batu karang pada Pantai Matras dapat dilakukan dengan menempatkan bangunan langsung diatas batu karang, sehingga dapat memberikan kesan yang menyatu dengan alam, dimana pengunjung dapat menikmati aktifitas ombak memecah batu karang dan pemandangan laut secara langsung dari dalam bangunan.

Selain penggunaannya secara langsung, penggunaan unsur batuan juga dapat dilakukan untuk menciptakan kesan yang menyatu dengan alam yaitu dengan menggunakan unsur batu untuk pedestrian dan dinding penahan tanah yang berkontur.

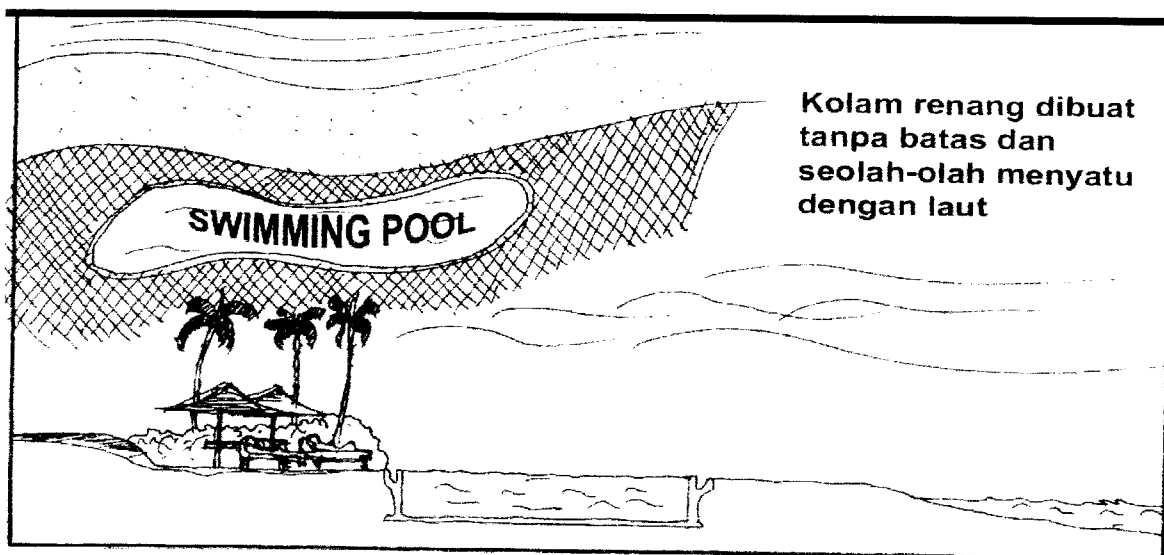
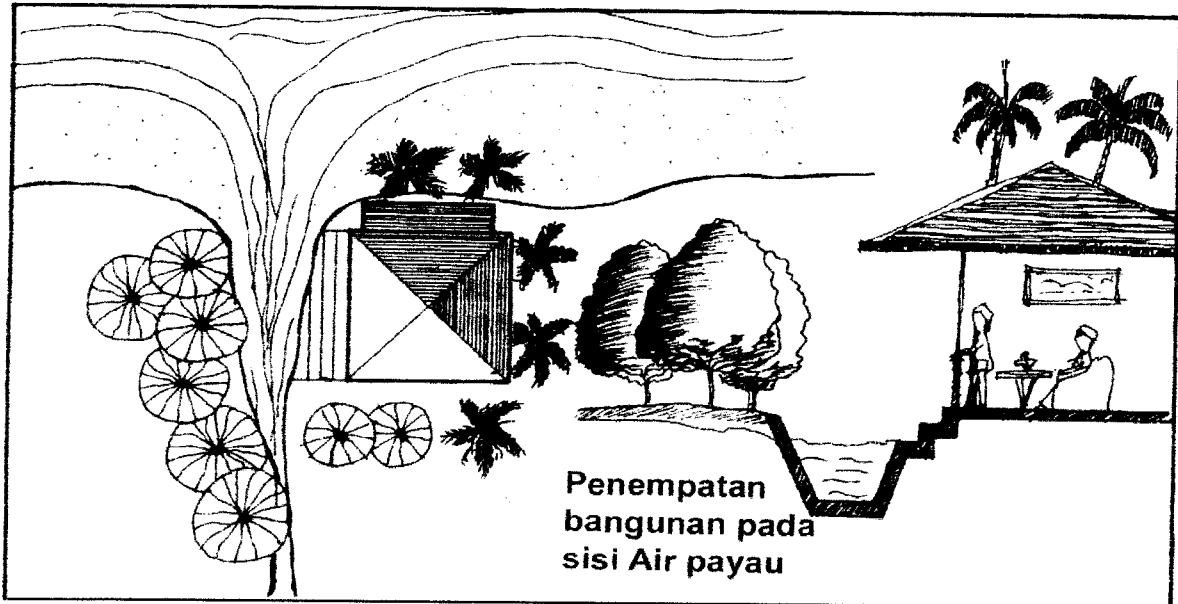


Gambar V.10. Pemanfaatan elemen batu karang pada guest house di Pantai Matras

5.5.2. Air

Pemanfaatan aliran air payau ini dapat berupa kolam air yang dilengkapi dengan gazebo untuk menikmati aktifitas pasang surut air payau dari air laut. Bangunan dapat diletakkan bersebelahan langsung dengan air payau untuk mendapatkan kesan yang menyatu langsung dengan air payau.

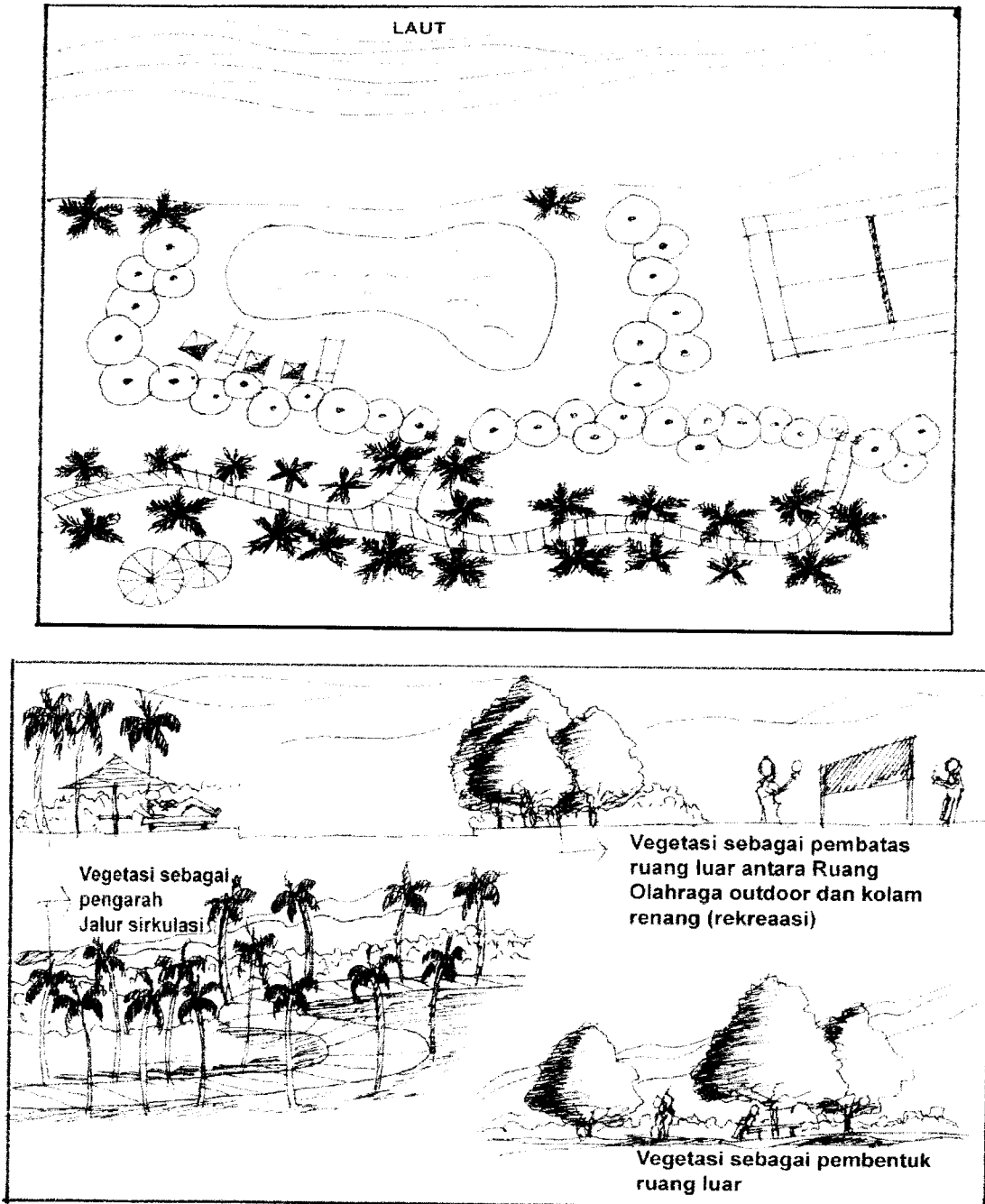
Selain itu juga dapat dibuat kolam renang yang seolah-olah tanpa batas dan menyatu dengan laut. Untuk menikmati laut yang bening dan tenang tersebut, di sekitar tepi pantai dapat dibuat restoran ataupun kamar-kamar tamu yang berorientasi dengan view ke arah laut lepas.



Gambar V.11. Pemanfaatan elemen air payau dan air laut

5.5.3. Vegetasi

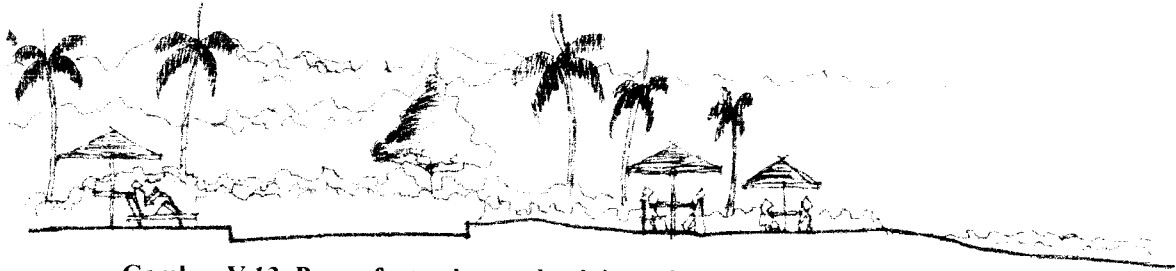
Untuk mendapatkan kenyamanan visual pada kawasan guest house, maka dalam peletakan vegetasi perlu diperhatikan agar vegetasi yang ada tidak menghalangi view yang menarik ke suatu obyek.



Gambar V.12. Pemanfaatan elemen vegetasi

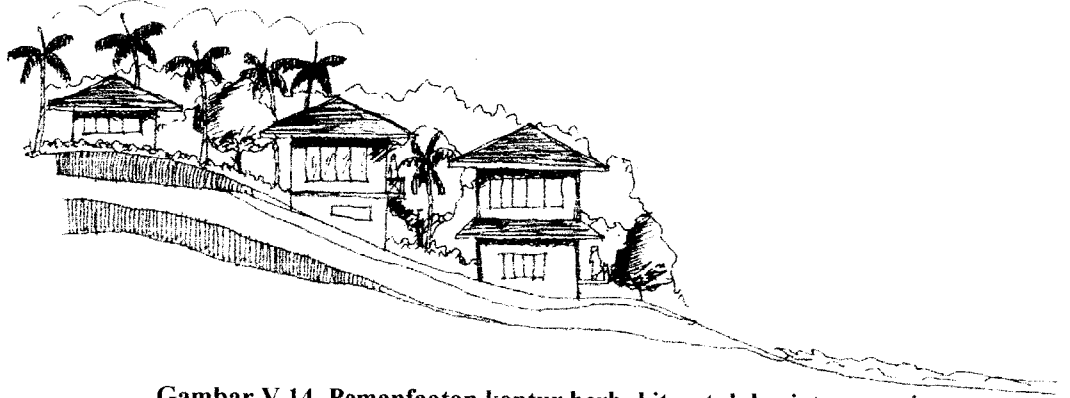
5.5.4. Kontur

Pada daerah yang berkontur landai dapat dimanfaatkan untuk bangunan dengan kegiatan yang banyak membutuhkan ruang gerak dan area yang luas yaitu bangunan dengan fungsi sebagai area perkantoran, service dan fasilitas umum seperti kolam renang, taman rekreasi dan restoran untuk mendapatkan kesan yang menyatu dengan laut.



Gambar V.13. Pemanfaatan kontur landai untuk kegiatan rekreasi dan olahraga

Sedangkan pada daerah berbukit dapat dimanfaatkan untuk kegiatan dengan sedikit gerak yaitu sebagai tempat unit hunian untuk mendapatkan view yang luas dari kamar tidur tamu. Bentuk bangunan disesuaikan dengan pola kontur berbukit agar terbentuk suasana ruang yang luas serta dapat menciptakan bangunan yang berinteraksi dengan bentuk site dan menyatu dengan alam.

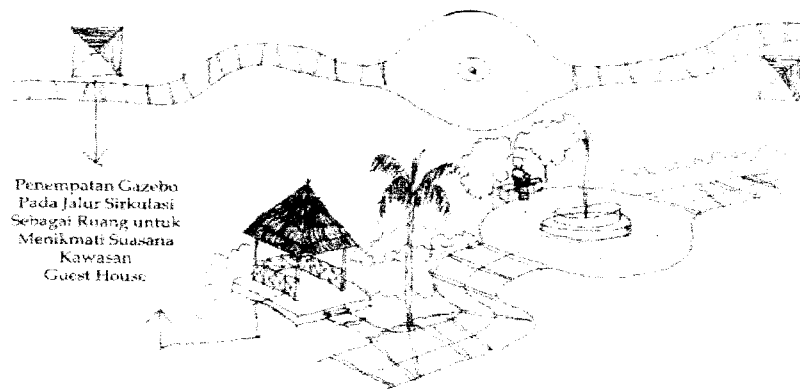


Gambar V.14. Pemanfaatan kontur berbukit untuk kegiatan penginapan

5.6. Konsep Tata Ruang Luar

5.6.1. Tata Ruang Luar

Untuk menikmati pemandangan guest house baik itu ke arah pantai/laut maupun ke arah kawasan itu sendiri, maka pada jalur sirkulasi dibuat sebuah pemberhentian berupa gazebo ataupun plaza.



Gambar V.15. Penempatan gazebo dan plaza pada kawasan guest house

5.6.2. Sirkulasi Ruang Luar

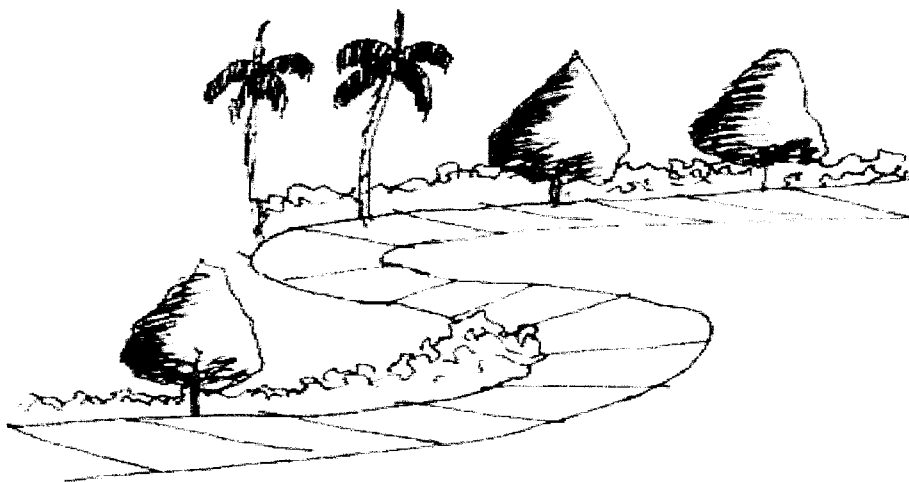
Untuk menunjang suasana guest house yang terkesan menyatu dengan alam, maka ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, yaitu :

1. Penyesuaian dengan elemen-elemen alam yang tidak bisa ditata seperti kontur, panorama sebagai pengarah gerakan
2. Memanfaatkan atau menghadirkan elemen-elemen alam yang bisa ditata seperti vegetasi atau batuan sebagai pencipta suasana dan pengaruh terhadap ruang luar

Untuk menghindari kesan monoton pada ruang luar, maka sirkulasi ruang luar dibuat dengan permainan ketinggian pada kontur yang berbukit dan sirkulasi yang berkelok-kelok pada kontur pantai yang landai.



Sirkulasi Pada Kontur Berbukit



SIRKULASI PADA KONTUR LANDAI

Gambar V.16. Sirkulasi pada kontur landai dan berbukit