

TUGAS AKHIR

HOTEL DI KAWASAN WISATA PANTAI KRAKAL KABUPATEN DATI II GUNUNG KIDUL DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

MENG-EKSPRESIKAN LEGENDA RATU PANTAI SELATAN
KEDALAM BENTUK ARSITEKTUR HOTEL

KONSEP
PERENCANAAN DAN PERANCANGAN



Disusun Oleh :

Bambang Widanto setiawan

No.Mhs : 89340033

NIRM : 890051013116120031

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

1999

HOTEL DI KAWASAN WISATA PANTAI KRAKAL
KABUPATEN DATI II GUNUNG KIDUL
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

MENG-EKSPRESIKAN LEGENDA RATU PANTAI SELATAN KEDALAM
BENTUK ARSITEKTUR HOTEL

KONSEP
PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

TUGAS AKHIR

Oleh :

Nama: BAMBANG WIDANTO SETIAWAN

No. Mhs. : 89340033

NIRM : 890051013116120031

Yogyakarta, 12 Februari 1999

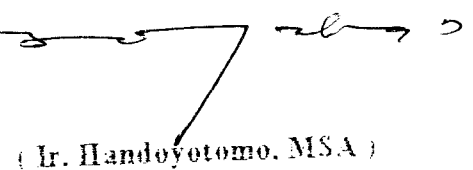
Menyetujui :

Pembimbing I.

Pembimbing II.



(Ir. Agnes Soediamhadi)



(Ir. Handoyotomo, MSA)

Ketua Jurusan.



(Ir. H. Munichy B.F. drees, M.Arch.)

A B S T R A K S I

Yogyakarta merupakan salah satu kota tujuan wisata utama di Indonesia yang memerlukan penanganan dalam bidang kepariwisataan, khususnya masalah pelayanan dan jasa. Sehingga diharapkan nantinya wisatawan yang berkunjung ke Daerah Istimewa Yogyakarta semakin meningkat kuantitasnya dari tahun ke tahun.

Pelayanan yang diberikan berupa pelayanan Akomodasi yang selain dapat memenuhi kebutuhan akan tempat menginap, juga menjadi penambah daya tarik terhadap kawasan itu sendiri, dengan menjadikan fasilitas tersebut spesifik dan hanya terdapat dikawasan tersebut.

Penampilan bangunan yang didapat merupakan penerapan konsep teori Ekspresi / Komunikasi Bentuk Arsitektur dari legenda Ratu Pantai Selatan yang sudah sangat populer baik dikalangan masyarakat sepanjang pantai Selatan pulau Jawa, maupun para wisatawan mancanegara.

Dengan menampilkan beberapa simbol karakter dari ekspresi legenda ratu kidul, maka dapat diciptakan suasana yang spesifik dari daerah pantai selatan pulau Jawa. Unsur-unsur yang dapat mempengaruhi hal tersebut diantaranya adalah bentuk bangunan, susunan penataan ruang dalam, ornamen-ornamen, serta tak lupa arsitektur lansekapnya. Semua itu tak lepas dari konsep ekspresi bentuk arsitektur legenda Ratu Laut Kidul.

Dengan terwujudnya bangunan ini, diharapkan Yogyakarta Memiliki daerah tujuan wisata utama baru dengan pencerminan nilai-nilai budayanya yang tetap melekat dan menjadi suatu kebanggaan di era globalisasi dan era persaingan teknologi ini.

KATA PENGANTAR

Bismillaahirrahmaanirrahiim.

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, dimana atas rahmat dan hidayahnya, penulis dapat menyusun penulisan Tugas Akhir, sebagai langkah awal sebelum memasuki transformasi disain dalam upaya penulis untuk menyelesaikan Program Strata Satu (S1) di lingkungan Fakultas Teknik Arsitektur Universitas Islam Indonesia.

Dengan berdasarkan pertimbangan bahwasannya terdapat berbagai keterbatasan penulis untuk mengumpulkan data dan informasi yang sangat dibutuhkan dalam penyusunan penulisan tersebut, maka penulis mohon maaf apabila skripsi ini masih jauh dari apa yang diharapkan sebagai suatu karya tulis yang patut dipertanggung jawabkan.

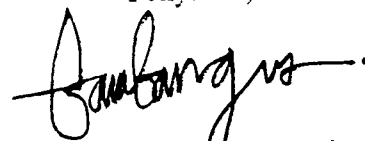
Dengan ketulusan hati penulis mengucapkan banyak-banyak terima kasih atas do'a restu dan kesabaran dalam membimbing sehingga terselesaikan skripsi ini, kepada :

1. Ir. Agoes Soediamhadi. selaku dosen pembimbing utama.
2. Ir. Handoyotomo, MSA. selaku dosen pembimbing pembantu.
3. Ir. H.Munichy B.Edrees, M.Arch. yang tak pernah bosan memberi spirit.
4. Bapak dan Ibu yang selalu mendoakan penulis.
5. Istri yang banyak sekali memberi dukungan dan atensi.
6. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini.

Akhirnya penulis mengharapkan, semoga skripsi ini dapat dijadikan acuan sebagai landasan untuk melanjutkan ke tahap transformasi disain.

Yogyakarta, 12 Februari 1999

Penyusun,



(Bambang Widanto Setiawan)

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iii
ABSTRAKSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.1.1. Latar Belakang masalah	1
1.1.2. Kepariwisataaan Pantai Krakal	4
1.1.3. Kondisi Kawasan Pantai Krakal	5
1.1.3.1. Potensi Alam Kawasan Wisata Pantai Selatan	5
1.1.3.2. Potensi Budaya Kawasan Wista Pantai Krakal	6
1.1.4. Ekspresi Bentuk dari Legenda Pantai Selatan	7
1.1.4.1. Ekspresi Bentuk Arsitektur	7
1.1.4.2. Legenda Ratu Pantai Selatan	10
1.2. Permasalahan	12
1.2.1. Permasalahan Umum	12
1.2.2. Permasalahan Khusus	12
1.3. Tujuan dan Sasaran	12
1.3.1. Tujuan	12
1.3.2. Sasaran	12
1.4. Batasan-Batasan	13
1.5. Metode Mencari Data dan Pembahasan	13
1.5.1. Cara Memperoleh Data	13
1.5.2. Metode Pembahasan	14
1.5.3. Kerangka Pemikiran	15
1.6. Sistematika Penulisan	16
1.7. Kerangka Penulisan	16
BAB II TINJAUAN	18
2.1. Tinjauan Kawasan Pantai Selatan Gunung Kidul	18
2.1.1. Letak dan Luas	18
2.1.2. Lokasi dan Pencapaian	18
2.1.3. Gambaran Kondisi Kawasan	19
2.1.4. Tinjauan Potensi Pantai Selatan Kabupaten Gunung Kidul sebagai Kawasan Wisata	22
2.1.4.1. Situasi Obyek Wisata Baron, Kukup, Krakal	22
2.1.4.2. Kondisi Sarana dan Prasarana	23
2.1.4.3. Macam Wisatawan	26
2.1.4.4. Pelaku Kegiatan	28
2.1.4.5. Wadah dan Fasilitas Kegiatan	29
2.1.4.6. Potensi Alam Sebagai Sumber Daya	31

2.1.5. Potensi Alam Sebagai Atraksi Wisata/Potensi Visual	36
2.2. Tinjauan Fasilitas Hotel di Kawasan Wisata/Resort	44
2.2.1. Pengertian Hotel	44
2.2.2. Macam-Macam Hotel	45
2.2.2.1. Ditinjau dari Tata Letaknya	45
2.2.2.2. Ditinjau dari Tuntutan Tamu	46
2.2.2.3. Ditinjau dari Jumlah Kamar	46
2.2.2.4. Ditinjau dari Segi Harga Jual	46
2.2.3. Kriteria Golongan Hotel	46
2.2.4. Departemen-Departemen dalam Hotel	47
2.2.5. Faktor-Faktor Perencanaan Pertimbangan Hotel	49
2.3. Tinjauan Legenda Ratu Kidul	50
2.3.1. Asal-usul Kanjeng Ratu Kidul	50
2.3.2. Hubungan Kanjeng Ratu Kidul dengan Kraton Mataram	51
2.3.3. Tinjauan Teori Ekspresi/Komunikasi Bentuk Arsitektur	54
2.3.3.1. Komunikasi dalam Arsitektur	54
2.3.3.2. Simbol dalam Arsitektur	57
2.3.3.3. Citra	59
2.3.3.4. Gaya Arsitektur	61
BAB III PENDEKATAN DAN ANALISA KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN	65
3.1. Analisa Ekspresi Ratu Kidul dalam Komunikasi Bentuk Arsitektur	65
3.1.1. Karisma Ratu Kidul	65
3.1.2. Asal-usul Ratu Kidul	66
3.1.3. Karakter Ratu Kidul	67
3.1.4. Lingkungan Ratu Kidul	68
3.1.5. Hubungan dengan Kerajaan Mataram	68
3.2. Analisa Lokasi dan Pendekatan site	70
3.2.1. Pendekatan dan Analisa Pencapaian	74
3.2.2. Pendekatan dan Analisa Pendaerahan	74
3.3. Pendekatan dan Analisa Tata Ruang Dalam	76
3.3.1. Pendekatan dan Analisa Program Kegiatan dan Organisasi Ruang	76
3.3.2. Pendekatan dan Analisa Sirkulasi Ruang Dalam	81
3.3.3. Pendekatan dan Analisa Kebutuhan dan Dimensi Ruang	82
3.3.3.1. Analisa Jumlah Kamar	82
3.3.3.2. Analisa Struktur Manajemen dan Jumlah Personal	84
3.3.3.3. Analisa Standar Besaran Ruang dan Kebutuhan Besaran Ruang	85
3.4. Pendekatan dan Analisa Tata Ruang Luar	89
3.4.1. Pendekatan dan Analisa Jumlah Masa	89
3.4.2. Pendekatan dan Analisa Gubahan Masa	90
3.5. Pendekatan Analisa dan Enviroment	91
3.6. Pendekatan dan Analisa Struktur dan Utilitas	94
3.6.1. Pendekatan dan Analisa Struktur	94
3.6.2. Pendekatan dan Analisa Utilitas	95
3.7. Pendekatan dan Analisa Desain Citra Bangunan	96
3.7.1. Masa Bangunan Kelompok Kegiatan Umum (Publik)	96

3.7.2. Masa Bangunan Kelompok Kegiatan Bersama, Pengelola, dan Rekreatif (indoor)	..98 100
3.7.3. Masa Bangunan Kegiatan Menginap	101
3.7.4. Masa Bangunan Kelompok Kegiatan Rekreatif (Outdoor)	102
3.7.5. Masa Bangunan Kelompok Kegiatan Pengelola (Service)	103
BAB IV KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN	103
4.1. Konsep Lokasi dan Site	103
4.1.1. Konsep Pencapaian	104
4.1.2. Konsep Pendaerahan	104
4.2. Konsep Tata Ruang Dalam	105
4.2.1. Konsep Program Kegiatan	106
4.2.2. Konsep Organisasi Ruang	106
4.2.3. Konsep Sirkulasi Ruang Dalam	108
4.2.4. Konsep Kebutuhan dan Dimensi Ruang	108
4.3. Konsep Tata Ruang Luar	109
4.3.1. Konsep Jumlah Masa	109
4.3.2. Konsep Gubahan Masa	110
4.3.3. Konsep Sirkulasi Ruang Luar	110
4.4. Konsep Enviroment	110
4.5. Konsep Struktur dan Utilitas	111
4.5.1. Konsep Struktur	113
4.5.2. Konsep Utilitas	113
4.6. Konsep Disain Citra Bangunan	113
4.6.1. Masa Bangunan Kelompok Kegiatan Umum	114
4.6.2. Masa Bangunan Kelompok Kegiatan Bersama, Pengelola, dan Rekreatif (Indoor)	114
4.6.3. Masa Bangunan Kelompok Kegiatan Menginap	114
4.6.4. Masa Bangunan Kelompok Kegiatan Rekreatif (Ourdoor)	115
4.6.5. Masa Bangunan Kelompok Kegiatan Service	116
DAFTAR PUSTAKA	117
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Kunjungan wisatawan 1995 - 1997	4
Tabel 1.1. Kriteria Penilaian Kualitas pemandangan	37
Tabel 1.2. Kualitas Pemandangan Obyek Wisata	43
Tabel 1.3. Potensi Atraksi / Daya Tarik Dan Pelaku Kegiatan	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1.	Index Sign	58
Gambar 3.1.	Iconic Sign	58
Gambar 3.1.	Symbolic Sign	59
Gambar 3.1.	Skala monumental	65
Gambar 3.2.	Ekspresi pertapaan ajar cemara tunggal	67
Gambar 3.3.	Ekspresi karakter Ratu Kidul	67
Gambar 3.4.	Ekspresi lingkungan Ratu Kidul	68
Gambar 3.5.	Cahaya buatan	69
Gambar 3.6.	Ekspresi bentuk pembantu Ratu Kidul	69
Gambar 3.7.	Kondisi akomodasi	72
Gambar 3.8.	Transportasi	73
Gambar 3.9.	Pencapaian	74
Gambar 3.10.	Pendaerahan	75
Gambar 3.11.	Masa tunggal	89
Gambar 3.12.	Masa jamak	90
Gambar 3.13.	Analisa bangunan utama	90
Gambar 3.14.	Efek fisik	92
Gambar 3.15.	Efek Visual	93
Gambar 3.16.	Penghawaan	94
Gambar 3.17.	Pencahayaan	94
Gambar 3.18.	Entrance	97
Gambar 3.19.	Ragam hias	98
Gambar 3.20.	Siluet Ratu Kidul	99
Gambar 3.21.	Ragam Hias	100
Gambar 3.22.	Kolam renang	101
Gambar 3.23.	Pesanggrahan Ajar Cemaratinggal	102
Gambar 4.1.	Konsep Pencapaian	103
Gambar 4.2.	Konsep Pendaerahan	103
Gambar 4.3.	Pola Sirkulasi ruang dalam	106
Gambar 4.4.	Konsep Jumlah Masa	108
Gambar 4.5.	Konsep Gubahan Masa	109
Gambar 4.6.	Pola Sirkulasi Ruang Luar	109
Gambar 4.7.	Konsep Environment	110
Gambar 4.8.	Konsep Struktur.	110
Gambar 4.9.	Masa Bangunan Kelompok Kegiatan Umum	113
Gambar 4.10.	Masa Bangunan Kelompok Kegiatan Bersama	113
Gambar 4.11.	Masa Bangunan Kelompok Kegiatan Menginap	114
Gambar 4.12.	Masa Bangunan Kelompok Kegiatan Rekreatif	114
Gambar 4.13.	Masa Bangunan Kelompok Kegiatan Service	115

BAB I PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

1.1.1. LATAR BELAKANG MASALAH

Yogyakarta dikenal sebagai kota Wisata, Budaya dan kota Pelajar. Sebagai kota yang memiliki kekayaan budaya dan obyek wisata, Yogyakarta merupakan salah satu daerah tujuan wisata utama di Indonesia disamping Bali dan Jakarta.

Luas wilayah Dearah Istimewa Yogyakarta dibagi dalam 5 daerah tingkat dua dengan perincian sebagai berikut : ¹

1.	Kodya Yogyakarta	:	32,50 Km ²
2.	Kabupaten Sleman	:	574,82 Km ²
3.	Kabupaten Bantul	:	506,85 Km ²
4.	Kabupaten Kulon Progo	:	586,27 Km ²
5.	Kabupaten Gunung Kidul	:	1.485,36 Km ²
Jumlah			3.185,80 Km ²

Obyek wisata budaya yang paling populer di Yogyakarta adalah Kraton peninggalan kerajaan Mataram yang hingga saat ini masih mempertahankan tradisi-tradisi dengan secara teratur melaksanakan kegiatan-kegiatan upacara-upacara serta pemeliharaan pusaka-pusaka yang diyakini memiliki kekuatan-kekuatan supra natural.

Selain memiliki atraksi wisata budaya, yogyakarta juga memiliki obyek wisata alam baik wisata pegunungan maupun wisata pantai.

Wisata pantai yang paling populer adalah pantai Parangtritis yang berada di pantai selatan kabupaten Bantul Yogyakarta. Kawasan wisata ini selain memiliki atraksi wisata berupa ombak pantainya yang besar karena berada dipantai selatan yang merupakan pantai yang berhadapan langsung dengan samudera Indonesia, juga memiliki atraksi wisata budaya seperti upacara-

¹ Dinas Pariwisata DIY, Statistik Pariwisata tahun 1997 DIY.

upacara ritual yang sering diadakan untuk memuja Penguasa Pantai Selatan yang terkenal dengan nama Nyi Roro Kidul, yang diyakini dapat memberikan perlindungan bagi penduduk setempat yang masih memiliki kepercayaan terhadap hal-hal Supranatural.

Pesisir pantai selatan lainnya yang tidak kalah menariknya adalah pesisir pantai selatan kabupaten Gunung Kidul. Obyek wisata pantai ini adalah Baron, Kukup, Drini dan Krakal.

Kawasan pantai Baron, Kukup, dan Krakal adalah serangkaian pantai yang secara administratif berada di desa Kemadang, Banjarjero, Ngestiharjo, dan Sidoharjo, Kecamatan Tepus Kabupaten Daerah Tingkat II Gunung Kidul. Untuk mencapai kawasan pantai Baron Kukup Krakal, Dapat ditempuh melalui dua jalur alternatif pencapaian. Jarak dari kota Yogyakarta lebih kurang 65 Km . Apabila dihitung waktu tempuh menggunakan kendaraan bermotor memakan waktu sekitar satu setengah jam.

Serangkaian pantai ini memiliki obyek atraksi yang spesifik pada masing-masing pantainya. Yaitu bila di pantai Baron ditemukan atraksi wisata berupa pelelangan ikan dan rumah makan makanan laut, maka didaerah Kukup dapat dijumpai penjual-penjual ikan hias air laut, atraksi wisata lainnya yang berbeda juga di jumpai di pantai Drini yang memiliki gardu pandang menuju laut lepas, serta pemandangan pantai yang luas dan berpasir putih di pantai Krakal.

Semua potensi diatas tidak terlepas dari pengamatan Pemerintah daerah setempat dengan merencanakan pengembangan yang dituangkan didalam Rencana Induk Pengembangan Obyek Wisata Baron Kukup Krakal. Didalam perencanaannya Pemda Gunung Kidul membagi kegiatan wisata berdasarkan potensi-potensi dari kawasan wisata yang ada. Hal ini dapat dilihat dari Rencana Kegiatan yang disusun berdasarkan Atraksi wisata, kegiatan wisata serta fasilitas-fasilitas penunjang yang direncanakan.

PUSAT-PUSAT KEGIATAN

**RENCANA INDUK
PEMBANGUNAN OBYEK WISATA
BARON KUKUP KRAKAL**

- KETERANGAN :**
- A : Atraksi
 - K : Kegiatan
 - P : Pelatit
 - a : Kegiatan aktif
 - p : Kegiatan pasif
 - slp : Sarana dan prasarana

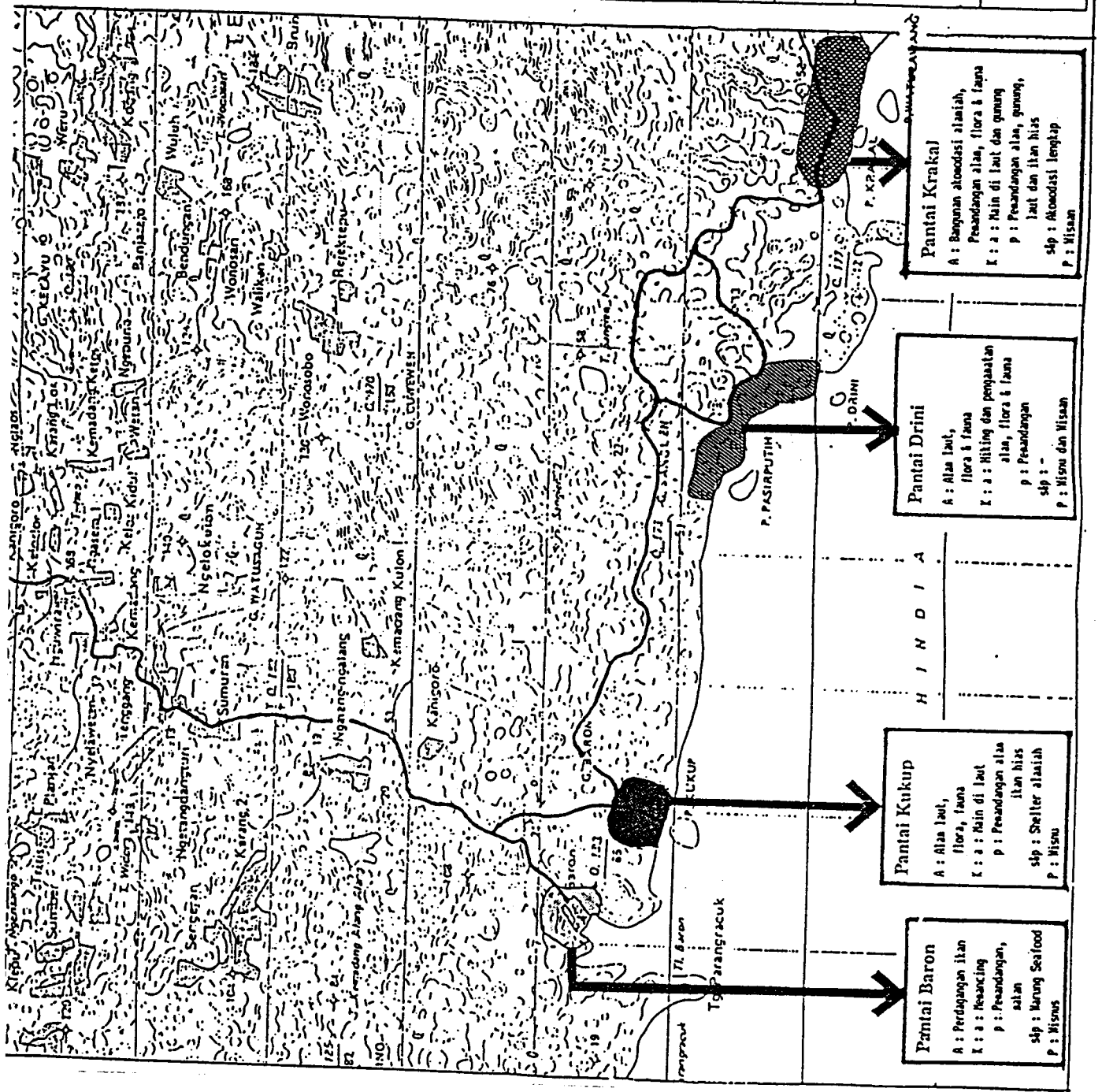
Skala



Sumber



**PUSAT PENELITIAN
PERENCANAAN PEMBANGUNAN NASIONAL,
UNIVERSITAS GADJAH MADA**



Berdasarkan Rencana diatas salah satunya yang akan kita cermati yaitu fasilitas akomodasi lengkap di Kawasan Pengembangan Pantai Krakal, yang akan kita uraikan lebih rinci pada bab-bab selanjutnya.

1.1.2. KEPARIWISATAAN PANTAI KRAKAL

Kepariwisataan Pantai Krakal tidak dapat dipisahkan dari pantai-pantai disekitarnya. Hal tersebut dikarenakan selain letaknya yang berdekatan, juga atraksi, kegiatan, serta fasilitas yang akan dikembangkan berkaitan satu sama lain. Jumlah kunjungan wisatawan dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**KUNJUNGAN WISATAWAN DI BARON KUKUP KRAKAL
TAHUN 1995 - 1997**

Obyek Wisata	1995	1996	1997
Baron, Kukup	265.304	263.154	316.020
Krakal	67.467	20.030	16.038
Jumlah	332.771	283.184	332.058

Sumber : Statistik DIY Tahun 1997, Dinas Pariwisata DIY

Berdasarkan data kunjungan wisatawan diatas dapat dilihat bahwa walaupun memiliki potensi wisata yang baik, kawasan tersebut belum dapat menjaring wisatawan sebesar pantai Parangteritis. Hal ini disebabkan selain jaraknya yang cukup jauh, juga fasilitas dan atraksi yang ditawarkan belum dapat menutupi kejemuhan wisatawan akan jaraknya yang jauh (lebih kurang 65 Km). Bila hal ini dapat diatasi, maka kawasan ini akan berkembang seperti kawasan-kawasan wisata pantai yang telah berhasil lainnya.

Pada dasarnya kepariwisataan di pantai selatan kabupaten Gunung Kidul digolongkan sebagai kepariwisataan alam, olah raga, dan Budaya. Menurut perkembangannya, dan juga sesuai dengan anjuran pemerintah, di Gunung Kidul terdapat daerah-daerah potensial untuk dikembangkan menjadi daerah tujuan wisata baru. Untuk itu perlu adanya perhatian dari berbagai pihak untuk turut mengembangkan potensi alam yang ada agar dapat dimanfaatkan sebagai salah satu sumber pendapatan negara.

1.1.3. KONDISI KAWASAN PANTAI KRAKAL

Adanya pantai Drini dan Watulawang memberi nilai tambah bagi wisatawan untuk berkunjung ke pantai Krakal. Bentuk pantai teluk menciptakan ombak kecil dan adanya pantai dangkal sangat cocok untuk dikembangkan menjadi pantai sarana olahraga. Kondisi kawasan pantai Krakal berkaitan dengan pantai-pantai di sekitarnya. Pantai Baron merupakan kawasan wisata dikabupaten Gunung Kidul yang paling ramai dikunjungi.

1.1.3.1. Potensi Alam Kawasan Wisata Pantai Krakal²

Terdapat banyak bukit yang tidak terlalu tinggi dengan ketinggian yang berfariadisepanjang pantai Krakal. Selain itu terdapat beberapa karang yang menjorok ke arah laut sehingga membuat ruang yang cukup luas.

Vegetasi didaerah ini bervariasi. Baik dalam hal bentuk, tekstur, maupun polanya. Selain itu vegetasi laut juga cukup menonjol di daerah ini.

Kejernihan dan kebersihan air tidak berubah dari waktu ke waktu.baik pada musim kemarau maupun musim penghujan air laut tetap kelihatan bersih dan jernih. Terdapat perbedaan yang cukup kontras dalam hal gerak laut (ombak).tinggi permukaan berubah-ubah dari 0,5 hingga 1,5 meter di daerah hingga 300 meter jauhnya dari pantai.

Variasi warna timbul dari pasirnya dari warna pasirnya yang putih kecoklatan karena bercampur dengan renik binatang karang, bukit karang, pecahan air laut dan warna air laut lepas yang biru, serta vegetasi yang berada disekitar pantai. Pada waktu air surut, daerah karang yang ada di pantai yang biasanya tergenang air berubah wajahnya menjadi hijau oleh tumbuhan runput laut seperti hamparan permadani.

Pemandangan disekitarnya cukup bervariasi, terutama dari adanya bukit-bukit yang banyak jumlahnya dengan berbagai perbedaan ketinggian serta pulau-pulau karang kecil dilepas panta yang membentuk suatu ruang. Daerah ini kaya akan biota dan tumbuhan laut sehingga memberi atraksi visual yang cukup menarik. Selain itu beberapa bukit membentuk vista yang cukup menarik kearah laut lepas.

Dengan adanya beberapa bukit karang kecil yang berderet membentuk suatu ruang yang cukup luas dipantai Krakal, kekayaan biota dan tumbuhan

² P4N-UGM.RIPOW Pantai Baron Kukup Krakal. 1992.

laut di pantai serta beberapa pulau karang yang cukup besar berbentuk unik (misalnya ulau Watulawang) serta perbukitan dengan berbagai variasi ketinggian menyebabkan pantai ini berbeda dan paling menarik dibanding pantai-pantai lain disekitarnya. Modifikasi oleh alam sendiri memberi variasi yang cukup lengkap dan menarik terhadap bentuk alam didaerah ini.

1.1.3.2. Potensi Budaya Kawasan Wisata Pantai Krakal³

Seperti halnya pantai-pantai yang berada di sebelah selatan pulau Jawa, kawasan pantai Krakal juga memiliki kepercayaan akan kekuasaan Ratu Penguasa Laut Selatan yang bernama Nyi Roro Kidul yang menguasai melindungi, dan menjaga kehidupan di laut dan pantai selatan pulau Jawa.

Ada beberapa legenda yang berkembang dalam masyarakat yang melatar belakangi timbulnya beberapa adat istiadat masyarakat setempat. Legenda yang terkuat adalah adanya mitos tentang Ratu Kidul, yang menjadi penguasa Laut Selatan, yang bercintaan dengan Sultan-sultan Mataram dan membantu para Sultan tersebut. Legenda Ratu adil juga hidup dikalangan masyarakat yang merasa hidupnya sangat tidak sejahtera. Untuk itulah mereka menyelenggarakan beberapa upacara yang dimaksudkan untuk memohon suatu tatanan kehidupan yang sejahtera seperti upacara pengambilan sarang burung, upacara bersih desa (Rasulan), Labuh Kupat, atau minta hujan yang biasa dilakukan di gua Slili dan Sadranan.

Dibandingkan dengan daerah-daerah lainnya di sepanjang pantai selatan, jumlah dan frekuensi upacara di daerah ini tidak begitu tinggi. Karena hal ini berhubungan dengan kemampuan untuk membiayai upacara-upacara tersebut yang terasa terlalu mahal.

Tentang kegiatan kesenian, agaknya kesenian yang berakar secara tradisional hampir tidak kelihatan bekasnya. Beberapa hal penyebabnya barangkali pola patron yang dipergunakan di Jawa untuk mengembangkan dan memelihara kesenian, terutama di Kraton, beberapa ahli pengrawit dipelihara dalam Keraton, disamping kemungkinan lain, yakni kenyataan bahwa kehidupan kesenian tidak dapat dilepaskan dari kehidupan senggang yang agak sulit didapat didaerah Tepus. Namun demikian di desa Ngestiharjo dapat ditemui kesenian Doger, Reyog, Ketoprak, Karawitan, dan Wayang Orang.

³ P4N-UGM. RIPOW Pantai Baron Kukup Krakal. 1992

Sedangkan di desa Sidoharjo kita hanya bisa menjumpai kesenian Ketoprak dan Doger. Suatu permasalahan bagaimana kita menampilkan pertunjukan kesenian tersebut sebagai atraksi yang dapat menarik wisatawan.

1.1.4. EKSPRESI BENTUK DARI LEGENDA PANTAI SELATAN

1.1.4.1. Ekspresi Bentuk Arsitektur

Pada abad-abad sebelum masehi bangunan-bangunan telah diakui memiliki kemampuan untuk menyatakan sesuatu, mengandung arti-arti tertentu untuk menyampaikn pesan-pesan. ⁴

Hal ini dapat kita lihat dengan jelas saat ini pada bangunan-bangunan ibadah seperti mesjid, gereja, pura, kuil, dan lain sebagainya. Demikian pula halnya bentuk-bentuk bangunan yang lain seperti bandara, pelabuhan, hotel, gedung pertokoan dan gedung perkantoran. Semua itu merupakan bahasa-bahasa bentuk dalam arsitektur dalam upaya memberikan identitas bagi bangunan-bangunan yang diciptakannya. sedangkan pengertian bahasa arsitektur adalah :

Bahasa terdiri atas simbol-simbol yang merupakan kata-kata, kalimat-kalimat, gerakan-gerakan yang mengandung arti. Dalam bahasa arsitektur yang digunakan untuk berkomunikasi adalah bentuk, bentuk-bentuk keseluruhan. Dalam hal ini bangunan-bangunan. ⁵

Bentuk bangunan itu sendiri terwujud dari gabungan bagian-bagian bentuk (seperti : pintu, jendela, kolom, atap, cantilever, dan sebagainya) dan mengandung unsur-unsur lainnya (seperti : skala, proporsi, irama, warna, dan tekstur) yang memang terdapat pada bentuk-bentuk itu sendiri, baik pada

⁴ Laporan Seminar Tata Lingkungan. Peran Kesan Dan Pesan Bentuk-Bentuk Arsitektur. Mahasiswa Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Indonesia.

"Pasar-pasar, gedung-gedung pengadilan, gedung penjara ini, akan berbicara dengan tegas pada kita bila yang menciptakannya mengetahui dengan sungguh-sungguh apa sebetulnya gedung-gedung itu".

"Tidakkah kamu amati dalam perjalanan keliling kota ini, bahwa beberapa bangunan yang membentuk kota ini, diam membisu ? sedangkan yang lainnya berbicara ? dan yang paling ajaib yang lainnya lagi bahkan bernyanyi ?"

(Hans Poelzig : The Architect. 1931)

⁵ Laporan Seminar Tata Lingkungan. Peran Kesan Dan Pesan Bentuk-Bentuk Arsitektur. Mahasiswa Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Indonesia.

bagian bentuk maupun bentuk secara keseluruhan. Dan bentuk keseluruhan unsur-unsur tersebut yang menghasilkan ekspresi. ⁶

Menurut Louis Kahn, bentuk mengikuti fungsinya. Pemikirannya didasari oleh kegiatan manusia sebagai mahluk berakal di dunia yang melahirkan fungsi yang terwujud dalam bentuk untuk menampung kegiatan manusia. Pemikiran tersebut diperkuat oleh pernyataan yang berbunyi : " Bentuk lahir karena ada sesuatu kekuatan yaitu kegiatan ". ⁷

Faktor-faktor yang mewujudkan bentuk yaitu .⁸

a. Fungsi

Batasan fungsi secara umum dalam arsitektur adalah pemenuhan terhadap aktivitas manusia, tercakup didalamnya kondisi alami. Sedangkan bangunan yang fungsional adalah bangunan yang dalam pemakaiannya memenuhi kebutuhan secara tepat dan tidak mempunyai unsur-unsur yang tidak berguna.

Aktivitas timbul dari kebutuhan manusia baik itu kebutuhan jasmani maupun kebutuhan rohani. Kebutuhan dapat berupa kebutuhan kegiatan, cahaya, udara, kebahagiaan, perlindungan, kesejukan, kenyamanan dan lain sebagainya. Hal-hal tersebut diatas harus sesuai dengan sifat kegiatan yang diinginkan.

Fungsi sendiri dapat berkembang dan berubah. Disebut berkembang bila fungsi tunggal menjadi fungsi ganda seperti lobby suatu bangunan menjadi ruang pameran sekaligus. Berubah bila fungsi berganti, misalnya hotel menjadi apartemen atau kantor. Berkembang dan berubahnya fungsi tergantung dari waktu dan masyarakat.

b. Simbol

Semakin lama manusia sangat membutuhkan identitas, baik bagi dirinya maupun benda-benda yang ada disekelilingnya. Pada kenyataan sehari-hari kebutuhan akan identitas tersebut ditampilkan secara gamblang atau dengan simbol-simbol.

⁶ Laporan Seminar Tata Lingkungan. Peran Kesan Dan Pesan Bentuk-Bentuk Arsitektur. Mahasiswa Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Indonesia.

⁷ Man Made Object. From A Set Of Forces To A Form. Christopher alexander (Laporan Seminar Tata Lingkungan. Peran Kesan Dan Pesan Bentuk-Bentuk Arsitektur. Mahasiswa Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Indonesia).

⁸ Laporan Seminar Tata Lingkungan. Peran Kesan Dan Pesan Bentuk-Bentuk Arsitektur. FTUI

Dalam arsitektur pengenalan simbol tersebut merupakan suatu proses yang terjadi pada individu dan pada masyarakat. Melalui pancaindra (disini indra penglihat lebih berbicara) manusia mendapat rangsang yang kemudian menjadi Pra-persepsi; terjadi pengenalan obyektif (fisik). Selanjutnya terwujud Persepsi. Persepsi ini sangat dipengaruhi oleh pengalaman termasuk pengalaman pendidikan yang menentukan tingkat intelektual manusia. Setelah itu terjadi proses penyesuaian diri. Tingkat penyesuaian ini berbeda-beda pada tiap individu, ini juga diakibatkan oleh pengalaman dan tingkat intelektual yang berbeda. Meskipun tiap individu memiliki tingkat intelektual yang berbeda, masih ada sesuatu dasar yang sama pada tiap individu yang tergabung dalam suatu kelompok masyarakat, yaitu : Kebudayaan. Inilah yang lebih membuka kemungkinan bagi suatu masyarakat untuk menghasilkan penilaian yang sama.

Arsitek sebagai pewujud bentuk dapat menampilkan simbol sesuai dengan nilai yang ada dalam masyarakat. Simbol dapat pula timbul dalam gagasan murni arsitek tergantung pada kemampuan dan ctrasa arsitek untuk mengeluarkan hal-hal yang baru. Simbol tersebut mungkin dapat diterima dan diakui oleh masyarakat setelah melalui proses melalui proses adaptasi yang membutuhkan waktu yang relatif lama.

c. Teknologi Struktur dan Bahan

Teknologi struktur dan bahan merupakan faktor yang penting dalam arsitektur. Apakah yang dibangun hanya berupa atap sederhana, berupa ruang besar untuk beribadah, berdagang, ruang susun atau kantor, tidaklah menjadi soal. Bahan yang digunakan harus di susun dan dikonstruksikan dalam jumlah tertentu, kekuatan tertentu menjadi bangunan yang kuat dan berdiri tegak, melawan kekuatan alam; hujan, angin terik matahari, gempa bumi, dan sebagainya.

Strukturpun mengandung keindahan karena struktur dibuat berdasarkan hukum keindahan. Dengan majunya ilmu pengetahuan manusia, struktur mengalami perkembangan, baik sistim konstruksinya, bahan bangunannya, maupun metode membangunnya. Oleh karena itu kemungkinan untuk menciptakan struktur yang kuat dan indahpun semakin bertambah besar.

1.1.4.2. Legenda Ratu Pantai Selatan

Legenda Legenda Ratu Pantai Selatan adalah legenda yang terdapat disepanjang pesisir pantai selatan pulau jawa atau di samudera indonesia, yang diyakini sebagian orang sebagai sesuatu yang nyata keberadaannya. Hal ini dapat dilihat dari ketekunan beberapa orang didalam melakukan upacara-upacara sesembahan yang dengan maksud memohon perlindungan, kedudukan, keselamatan, kekayaan dan lain sebagainya. Juga ada yang melaksanakannya karena menganggap sebagai suatu kewajiban peninggalan tradisi nenek moyang mereka. Golongan kedua ini merupakan tradisi yang dilaksanakan penduduk asli disepanjang pesisir pantai selatan pulau jawa. Sedangkan golongan ke dua lebih banyak dilaksanakan oleh pendatang.

Legenda Ratu Pantai Selatan atau dikenal juga dengan sebutan Kanjeng Ratu Kidul, merupakan legenda yang sudah sangat populer baik di Indonesia maupun di mancanegara. Berbagai versi tentang keberadaannya pada masing-masing daerah di sepanjang pantai selatan menyatakan suatu kesamaan bahwa Ratu Pantai Selatan adalah mahluk halus wanita yang sangat cantik yang memimpin sebuah kerajaan mahluk halus yang terdapat di samudera Indonesia. Cerita yang lain yaitu bahwa Ratu Pantai Selatan melindungi kerajaan Mataram hingga menjadi kerajaan besar yang masih tersisa hingga sekarang. Hal tersebut dilakukan Ratu Pantai Selatan karena menurut legenda Ratu tersebut menjalin hubungan cinta dengan raja-raja Mataram. Sejak raja pertama hingga sekarang. Hal tersebut disangkutkan dengan adanya gua di Taman Sari yang menuju kearah selatan dan gua di pantai Parangteritis yang di percaya merupakan jalan tembus sejauh 27 Km, yang biasa dilalui Ratu Pantai Selatan untuk menjumpai raja-raja Mataram di Taman Sari atau jalan yang biasa dilalui raja-raja Mataram untuk bertemu Nyi Roro Kidul tersebut di Parang Kusumo.

Selain dari cerita tersebut juga beredar mitos pada masyarakat bantul disepanjang sungai Opak, bahwa bila sungai sedang banjir sering terdengar bunyi " tong...tong...tong..." seperti bunyi kelontongan dari logam yang sering ditempatkan sebagai assesoris kuda. Suara tersebut menurut masyarakat adalah bunyi kuda yang ditunggangi Pangeran Mangkubumi Sukowati untuk

menemui Ratu Pantai Selatan. Dan karena kesaktiannya beliau menyisiri sungai Opak justru pada saat banjir.

Lain halnya yang terjadi di pantai selatan Jawa Barat, tepatnya di kawasan wisata Pelabuhan Ratu yang sudah berhasil di dalam menjaring wisatawan. Dapat dilihat dari ramainya kunjungan wisatawan dan sebagian dari mancanegara, juga telah tersedianya sarana dan prasarana pariwisata. Diantaranya sarana akomodasi, mulai dari losmen murah hingga hotel berbintang. Hotel terbesar di kawasan wisata Pelabuhan Ratu adalah Samodra Beach Hotel. Pada hotel berlantai tujuh tersebut terdapat satu kamar yang tidak bisa di pesan oleh para tamu, karena merupakan kamar yang disediakan untuk Ratu Pantai Selatan. Kamar tersebut bernomer tiga ratus tiga.

Oleh pihak hotel kamar tersebut tetap dipelihara dengan setiap hari diganti bed cover serta di bersihkan. Juga perlengkapan rias serta kamar mandian peralatannya selalu disediakan. Dan perlengkapan tersebut selalu habis terpakai walaupun kamar dikosongkan.

Terlepas benar tidaknya cerita tersebut, yang jelas legenda tersebut menjadi daya tarik tersendiri bagi tamu-tamu yang menginap di hotel tersebut. Telah banyak hal-hal serupa yang juga menarik wisatawan karena merupakan hal baru yang spesifik dan unik bagi wisatawan.

Demikian pula halnya di daerah pantai selatan kabupaten Gunung Kidul. Cerita mengenai Ratu Pantai Selatan juga beredar dan mengalir dilingkungan masyarakat daerah tersebut. Sehingga penguasaan Ekspresi Bentuk Legenda Ratu Pantai Selatan kedalam perancangan hotel dikawasan wisata pantai Krakal selain mendatangkan daya tarik bagi wisatawan, juga mempertahankan nilai-nilai seni dan budaya yang terdapat pada kawasan tersebut.

1.2. PERMASALAHAN

1.2.1. Permasalahan Umum

Bagaimana konsep fasilitas akomodasi lengkap dengan sarana dan prasarana yang dapat memberikan daya tarik bagi wisatawan dengan

memenuhi kebutuhan keinginan wisatawan akan sesuatu yang unik dan spesifik..

1.2.2. Permasalahan Khusus

Bagaimana konsep fasilitas akomodasi dapat menampilkan ekspresi bentuk dari legenda penguasa pantai selatan (Nyi Roro Kidul) yang merupakan misteri yang diyakini sebagian masyarakat sebagai penguasa yang menjaga kelestarian laut dan pantai selatan.

1.3. TUJUAN DAN SASARAN

1.3.1. Tujuan

Mengekspresikan bentuk legenda Ratu Pantai Selatan di dalam perancangan bangunan akomodasi (hotel) di kawasan wisata pantai Krakal.

1.3.2. Sasaran

- Pemilihan lokasi yang sesuai bagi berdirinya hotel di kawasan pantai Krakal.
- Pencapaian. Baik pencapaian menuju kawasan maupun pencapaian ke bangunan.
- Sirkulasi antar bangunan didalam tapak.
- Pencahayaan dalam ruang maupun di luar ruang yang tidak hanya ditujukan untuk menerangi tetapi juga memiliki pesan-pesan komunikasi tersendiri.
- Entrance yang mencerminkan ekspresi legenda Ratu Pantai Selatan akan ditampilkan dengan kesan yang kuat pada bagian bangunan ini.
- Gubahan masa yang sesuai dengan kondisi lahan dan tujuan perancangan.
- Komunikasi bentuk arsitektur yang mengarah ke terciptanya suasana ekspresi legenda Ratu Pantai Selatan.
- Masalah lain diluar lingkup arsitektur hanya akan dibahas secara selektif, sejauh mendukung pemecahan masalah utama.
- study bentuk yang sesuai yang dapat dikembangkan agar citra bangunan sebagai sarana yang memiliki arti tertentu ditampilkan dan dinikmati sebagai suatu karya seni arsitektur.

1.4. BATASAN BATASAN

- Pembahasan akan dibatasi pada masalah-masalah yang menyangkut atau berhubungan dengan ekspresi/komunikasi bentuk arsitektur.
- Penekanan dibatasi pada konsep ekspresi legenda Ratu Pantai selatan yang dituangkan kedalam komunikasi bentuk-bentuk arsitektur.
- Orientasi pembahasan dibatasi pada hal-hal yang mengarah pada masalah arsitektural .
- Masalah lain diluar lingkup arsitektur akan dibahas secara selektif sejauh mendukung pemecahan masalah utama.

1.5. METODE Mencari DATA DAN PEMBAHASAN

1.5.1. Cara Memperoleh Data

- Studi literatur

Mengumpulkan data dari buku mengenai Ekspresi bentuk arsitektur untuk mencari acuan ekspresi bentuk legenda Ratu Pantai Selatan yang sebelumnya telah di cari pada buku-buku cerita rakyat/legenda dan dituangkan didalam perancangan bangunan hotel di kawasan wisata pantai Krakal. Serta mencari pembanding pada majalah dan koran-koran tentang bangunan sejenis.

- Observasi Dan Wawancara

Memperoleh data dengan mengadakan pengamatan langsung dilapangan serta wawancara dengan pemuka masyarakat yang memahami dan mengerti legenda ratu Pantai Selatan yang beredar di masyarakat mengenai bentuk kehidupan maupun karakter Ratu Pantai Selatan yang di pahamiya. Untuk kemudian di tuangkan dalam simbol-simbol bentuk bangunan, lingkungan, maupun suasa pada hotel yang akan direncanakan.

- Survey Instansional

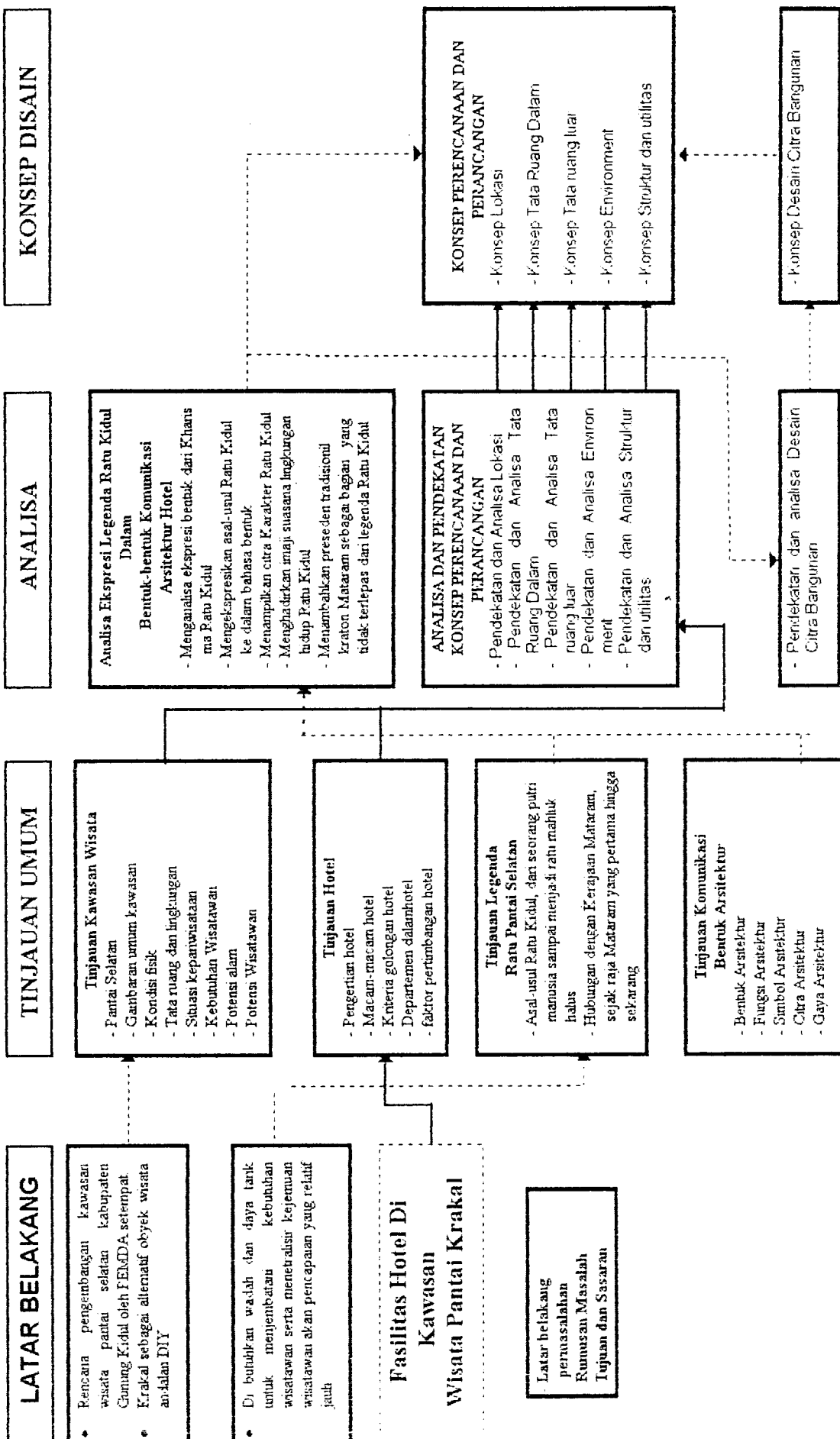
Memperoleh data dari instansi terkait mengenai rencana pengembangan yang pernah dibuat atau rencana-rencana yang akan dilaksanakan. Yang kesemuanya diperkirakan dapat mendukung perencanaan dan perancangan pengembangan kawasan wisata di pantai selatan di wilayah kabupaten Gunung Kidul.

1.5.2. Metode Pembahasan

Untuk menjangkau dan mencapai tujuan dan sasaran, maka ditempuh metode pembahasan sebagai berikut :

- a. Pengolahan data dan indikasi khusus yang berkenaan dengan penataan dan pengembangan fasilitas akomodasi pada kawasan wisata/resort, dengan ekspresi bentuk legenda Ratu Pantai Selatan sebagai faktor penentu perancangan.
- b. Menganalisa berdasarkan studi pustaka, studi diskripsi, studi komparasi dan pengamatan lapangan atas hal-hal berikut :
 - Hotel di kawasan wisata dilihat dari segi organisasa kegiatan, kebutuhan fasilitas, kebutuhan ruang, kebutuhan citra bangunan.
 - Legenda ratu pantai selatan sebagai potensi budaya yang dapat diangkat sebagai atraksi wisata tersendiri bila dituangkan kedalam bentuk-bentuk arsitektur.
 - Komunikasi bentuk arsitektur sebagai media menyangkan ekspresi legenda Ratu Pantai Selatan .
- c. Membuat sintesa yang merupakan pemecahan-pemecahan terhadap persoalan-persoalan yang muncul pada tahap analisa.

1.5.3. Kerangka Pemikiran



1.6. SISTEMATIKA PENULISAN

- 1). Menggambarkan latar belakang masalah, rumusan masalah, Tujuan, Sasaran serta metode penulisan dan metode pembahasan.
- 2). Meninjau kondisi kawasan wisata pantai selatan Kabupaten Gunung Kiduk, serta Legenda Ratu Laut Kidul. Juga secara umum meninjau standar-standar fasilitas hotel dan teori komunikasi dalam bentuk-bentuk arsitektur.
- 3). Menganalisa bentuk-bentuk komunikasi arsitektur yang dapat digunakan untuk mengekspresikan Legenda Ratu Kidul didalam Perancangan Bangunan Hotel di Kawasan wisata pantai Krakal. Juga menganalisa elemen-elemen perancangan Hotel seperti :
 - Pemilihan Lokasi
 - Program Kegiatan
 - Fasilitas Rekreasi
 - Kebutuhan dan Dimensi ruang
 - Organisasi Ruang
 - Sirkulasi
 - Pendaerahan
 - Desain Citra Bangunan

Setelah itu disimpulkan.

- 4). Membuat konsep perancangan yang merupakan dasar landasan terhadap Transformasi Desain fisik Arsitektural.

1.7. KERANGKA PENULISAN

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi latar belakang, permasalahan, tujuan dan sasaran, batasan-batasan, lingkup pembahasan, sistematika penulisan, dan kerangka penulisan.

BAB II : TINJAUAN UMUM

- Tinjauan Kawasan Wisata Pantai Krakal

Menampilkan situasi dan kondisi kawasan wisata pantai Krakal, gambaran kondisi fisik, tata ruang dan lingkungan, potensi alam, serta potensi wisatawan

- Tinjauan umum hotel

Berisi tentang pengertian hotel resort, macam-macam hotel resort, kriteria golongan hotel, departemen dalam hotel, serta faktor pertimbangan perencanaan hotel.

- Tinjauan Legenda Ratu Pantai Selatan

Meninjau legenda Ratu Pantai Selatan dari berdasarkan persepsi masyarakat sekitar serta study pustaka yang pernah dibuat yang bersumber dari nara sumber yang merasa yakin akan keberadaan dan kebenaran tentang legenda Ratu Kidul, dan hubungannya dengan kraton Mataram.

- Tinjauan Ekspresi Bentuk Arsitektur

Berisi teori-teori tentang komunikasi bentuk yang diekspresikan kedalam bangunan-bangunan arsitektur

BAB III : PENDEKATAN DAN ANALISA KONSEP DASAR PERANCANGAN

Analisa Ratu Kidul Dalam Bentuk-Bentuk Arsitektur

- Analisa ekspresi bentuk dari Kharisma Ratu Kidul
- Analisa asal-usul Ratu Kidul ke dalam bahasa bentuk
- Analisa citra Karakter Ratu Kidul
- Analisa imaji suasana lingkungan hidup Ratu Kidul

Pendekatan Dan Analisa Konsep Perancangan Hotel

- Analisa Lokasi dan pendekatan site
- Pendekatan dan analisa tata ruang dalam
- Pendekatan dan analisa tata ruang luar
- Pendekatan dan analisa environment
- Pendekatan dan analisa struktur dan utilitas
- Pendekatan dan analisa disain citra bangunan

BAB IV : KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

- Konsep Lokasi
- Konsep tata ruang dalam
- Konsep tata ruang luar
- Konsep environment
- Konsep struktur dan utilitas
- Konsep disain citra bangunan

Rumusan ini sebagai dasar landasan terhadap transportasi ke disain fisik arsitektural.

BAB II TINJAUAN

2.1. TINJAUAN KAWASAN PANTAI SELATAN GUNUNG KIDUL

2.1.1. Letak Dan Luas

Kawasan Pantai Baron Kukup Krakal merupakan satu rangkaian wilayah pantai selatan di Kabupaten Gunung Kidul. Secara administratif kawasan ini terletak di Desa Kemandang, Desa Banjarejo, dan desa Sidorejo, dan Kecamatan Tepus, Kabupaten Dati II Gunung Kidul. Kawasan ini berbatasan dengan :

- Sebelah utara : Desa Kemiri, Hargosari, Sumberwungu.
- Sebelah Timur : Desa Giripanggung dan Purwodadi.
- Sebelah Barat : Kecamatan Paliyan.
- Sebelah Selatan : Samudra Indonesia.

Desa Kemandang mempunyai luas wilayah 19.374,940 Ha, Desa Banjarejo luas wilayah 16.630,000 Ha, Desa Ngestiharjo luas wilayah 13.298,155 Ha, dan Desa Sidoharjo luas wilayah 15.969.725 Ha. Sedang wilayah Pengembangan terletak di sebelah selatan desa-desa tersebut.

2.1.2. Lokasi Dan Pencapaian

Kawasan Pantai Baron-Kukup-Krakal, merupakan satu rangkaian wilayah pantai Selatan di Kabupaten Gunung Kidul dengan hamparan pasir putihnya sepanjang pantai.

Untuk mencapai kawasan pantai Baron Kukup Krakal dapat ditempuh melalui dua jalur alternatif pencapaian. Apabila dihitung waktu tempuh, dari Kota Yogyakarta sampai ke Lokasi dengan kendaraan bermotor memakan waktu \pm 2 jam perjalanan. Secara rinci alternatif jalur pencapaian dapat dijelaskan sebagai berikut :

- Jalur I : Yogyakarta-Wonosari-Ds Kemiri- Baron - Kukup - Krakal.
- Jalur II : Yogyakarta - Wonosari - Ds Hargosari - Ds Sidorejo - Krakal.

Untuk pencapaian dari Yogyakarta menuju Wonosari kondisi jalan relatif baik, didukung dengan alam selama perjalanan yang cukup menarik untuk dinikmati seperti pegunungan dengan terasering sawahnya, lembah yang curam dan kemudian diikuti perbukitan yang panjang dan menjulang dengan

bebatuan di lerengnya seta pohon-pohon kerdil (bonsai) yang tumbuh secara alami, dan hutan-hutan rekreasi dekat Wonosari.

Dari kondisi jalan yang ada, untuk jalur pertama dapat dikatakan relatif bagus karena jalur untuk Yogyakarta Baron - Kukup - Krakal sudah beraspal hotmix, sedangkang untuk jalur kedua tidak semuanya dalam kondisi baik. Pada ruas jalan antara desa Hargosari - Krakal sebagian jalan kondisinya sudah rusak dan cukup sempit untuk dilalui kendaraan besar.

2.1.3. GAMBARAN KONDISI KAWASAN

A. Iklim

Keadaan iklim seperti kecepatan angin, temperatur, dan curah hujan sangat besar pengaruhnya terhadap lingkungan, dengan demikian faktor ini sangat perlu diperhatikan dalam perancangan.

Curah hujan rata-rata tahunan Kawasan Pantai Baron - Kukup - Krakal berkisar antara 150 - 200 milimeter. Sedang temperatur udara rata-rata antara 26° - 35° C. Kelembaban udara rata-rata 75 % dengan kelembaban maksimum 76 % dan minimum 42 %. Dari hasil analisis data sekunder dapat diketahui bahwa Kawasan Pantai Baron - Kukup - Krakal memiliki tipe iklim *Awa* menurut klasifikasi *Koppen*. Tipe ini berarti bahwa Pantai Baron - Kukup - Krakal memiliki karakteristik jumlah hujan bulan-bulan basah tidak dapat mengimbangi kekurangan hujan pada bulan-bulan kering. Dengan kata lain kawasan ini memiliki perbedaan yang tegas antara musim basah dan musim kering. Berdasarkan klasifikasi menurut *Schmidt* dan *Ferguson*, kawasan Pantai Baron - Kukup Krakal termasuk tipe C, yang berarti termasuk daerah agak basah dengan perbandingan antara rerata bulan-bulan kering rerata bulan-bulan basah menghasilkan nilai antara 0,333 - 0,600.

Kecepatan angin menurut data dari AURI Adisucipto berkisar antara 5-10 knot, sedangkan menurut data monografi DIY 5 - 16 knot. Masalah angin ini sangat berpengaruh terhadap tekanan pada konstruksi bangunan, dimana hubungan kecepatan angin terhadap tekanan angin dapat ditentukan dengan rumus :

$$P = \frac{V^2}{16} \text{ (Kg / M}^2\text{)}$$

<p>V : Kecepatan angin (m/dt) P : tekanan angin (kg/m²)</p>
--

Dari rumus diatas didapat tekanan angin terhadap bangunan, dimana kecepatan terbesar 16 knot atau 6,6 m/dt, maka tekanan angin : 44 kg/m^2 . Dengan demikian tekanan itu kecil sekali, namun karena daerah pantai umumnya keras dan menurut standrat konstruksi untuk daerah pantai di indonesia, tekanan angin berkisar antara 40 - 100 kg/m^2 .

Pertimbangan keadaan iklim terhadap persyaratan bangunan secara garis besar sama untuk persyaratan bangunan pada daerah pantai. Croos ventilasi untuk sirkulasi udara dan kelembaban udara, bahan-bahan bangunan yang tahan terhadap pengaruh angin yang mengandung garam, konstruksi bangunan terutama harus dapat menahan tekanan angin.

B. Geologi/batuan

Kawasan Pantai Baron - Kukup - Krakal terletak pada formasi semilir. Formasi Wonosari terdiri dari batu gamping terumbu, kalkarenit tufaan, sedangkan Formasi Semilir di daerah ini terdiri dari perselingan antara breksi, tuff, dasit dan batu gamping. Kedua formasi batuan kawasan ini terletak berselang-seling, terkadang Formasi Wonosari berada di permukaan, terkadang Formasi Semilir yang berada di permukaan. Keadaan ini dapat dijelaskan bahwa Zone selatan pulau Jawa telah mengalami suatu pengangkatan dan proses pelipatan dimasa lampau (*Miosen*). Hal ini mengakibatkan adanya keindahan kawasan Pantai Baron - Kukup - Krakal.

Di satu tempat pantai tersebut landai dengan pasir putih hasil dari proses marine, di lain tempat dapat dijumpai bagian pantai dengan tebing yang terjal (*cliff*) yang memanjang, sehingga pandangan dapat tertuju ke laut lepas dan sekitarnya tanpa ada yang menghalangi.

Adanya tebing-tebing karang dan pulau-pulau karang tersebut dan pengikisan oleh ombak laut maka terkumpullah hasil erosi laut yang berupa pasir putih di sepanjang daerah Krakal hingga Kukup.

C. Tanah

Dengan adanya dua formasi batuan di kawasan ini maka tanah-tanah yang adapun berbeda-beda jenisnya. Pada formasi Wonosari berkembang

jenis tanah *Mediteran* dan *Litosol*. Jenis *Mediteran* dapat dijumpai pada lembah dengan warna tanah dominan merah, akibat dari proses palarutan batu gamping yang mengandung unsur-unsur logam/mineral. Jenis tanah *Litosol* dijumpai pada daerah perbukitan-perbukitan. Jenis tanah ini terjadi akibat lapisan tanah yang tadinya tebal tererosi, sehingga tinggal tanah yang ada pada cekungan-cekungan. Pada Formasi Semilir, tanah yang berkembang adalah :

Dari hasil analisis laboraturiom terhadap contoh tanah yang diambil di lapangan, didapatkan bahwa sebagian besar tanah yang ada di kawasan tersebut bertekstur geluh lempung debu dan geluh debu dengan kadar P tersedia ($P_2 O_5$) berkisar antara 84,02-97,03 ppm. Sedangkan Kalium tersedia berkisar antara 0.134 - 0,414 me/100gr.

Dengan adanya beraneka jenis tanah yang ada di kawasan ini, maka banyak dijumpai konsentrasi kegiatan pertanian pada lembah-lembah koluvial. Solum tanah cukup dalam dan juga merupakan konsentrasi air tanah yang ada dikawasan ini.

D. Hidrologi

Dari uraian pada bagian sebelumnya diterangkan bahwa daerah selatan Gunung Kidul tidak mempunyai sungai diatas tanah. Masalah air merupakan masalah kritis, namun demikian adanya arus aliran sungai bawah tanah yang muncul di pantai merupakan harapan terhadap kelangsungan pengembangan pariwisata. Di Pantai Baron - Kukup - Krakal terdapat 2 sumber air, berupa gua bawah tanah yang mengalirkan air tawar, yaitu gua Sili dan gua Landak. Kondisi topografi yang mana banyak cekungan dan bentuk perbukitan yang memungkinkan aliran air hujan tidak mengalir ke laut melainkan ke daratan dan meresap di cekngan-cekungan atau lapisan tanah kapur yang porous.

Dengan demikian pada daerah-daerah tertentu di bagian utara genangan-genangan air hujan (telaga kecil) dan air hujan dengan sistem Box tando (pah) yang pada musim kemarau banyak digunakan penduduk setempat. Mengingat keadaan tersebut, maka pengembangan pengadaan air tawar dapat dilakukan dengan menggunakan air bawah tanah yang mengalir pada 2 gua yang ada di Pantai Baron - Kukup - Krakal.

2.1.4. TINJAUAN POTENSI PANTAI SELATAN KABUPATEN GUNUNG KIDUL SEBAGAI KAWASAN WISATA

Pada dasarnya kepariwisataan di Gunung Kidul dapat digolongkan sebagai kepariwisataan alam, olah raga, dan budaya. Menurut perkembangannya, dan juga sesuai dengan anjuran pemerintah, di Gunung Kidul terdapat daerah-daerah yang potensial untuk dikembangkan menjadi daerah tujuan wisata baru.

Dari obyek-obyek wisata yang diamati didapat data bahwa wisatawan nusantara (wisnu) dan wisatawan mancanegara (wisman) melakukan kunjungan ke obyek-obyek wisata pantai selatan D.I.Yogyakarta karena adanya daya tarik keindahan alamnya. Baik itu pemandangan laut (*sea scape*), pemandangan alam, bukit (*hillscape*). Obyek-obyek wisata potensial tersebut sebagian besar terletak di sepanjang pantai selatan Gunung Kidul.

2.1.4.1. Situasi Obyek Wisata Baron Kukup Krakal

Pantai Baron merupakan kawasan wisata di pantai selatan Gunung Kidul yang paling ramai dikunjungi oleh wisatawan. Bentuk pantai yang berupa teluk dengan ombak kecil sangat cocok untuk olahraga laut. Pantai juga merupakan muara sungai bawah tanah dengan air yang bening dan tawar. Pantai Baron mempunyai bukit dengan penghijauan yang baik dan dapat digunakan untuk area pandang laut yang bebas, serta terdapat goa di bawah tanah untuk menikmati sungai dibawah tanah, dengan di sekitarnya terdapat stalakmit dan stalaktit. Selain itu juga terdapat pasar ikan segar hasil tangkapan nelayan yang bisa langsung dikonsumsi.

Pantai Kukup sebenarnya merupakan kesatuan wilayah dengan Pantai Baron. Kedua pantai ini hanya dipisahkan oleh sebuah bukit kecil, dan terdapat jalan setapak yang menghubungkan kedua pantai ini.

Selain potensi alam yang cukup indah, dengan adanya bukit karang dan laut bebas, pantai Kukup diperkaya pula dengan adanya ikan hias di perairan dangkal serta aquarium-aquarium di tepi pantai tempat penjualan ikan-ikan hias tersebut dan kerajinan kerang.

Meupakan pantai berpasir putih, yang menjadi potensi utama yang dikandungnya. Adanya Pantai Drini dan Watulawang memberi nilai tambah bagi wisatawan untuk berkunjung ke pantai Krakal. Bentuk pantai teluk

menciptakan ombak kecil dan adanya pantai dangkal sangat cocok untuk dikembangkan menjadi pantai sarana olahraga..

2.1.4.2. Kondisi Sarana Dan Prasarana

(1). Akomodasi

Fasilitas akomodasi yang ada di kawasan perencanaan, baik penginapan, gardu pandang, warung makan dan lain-lainnya dapat diberikan keterangan sebagai berikut :

a. Pantai Baron

Fasilitas akomodasi yang ada di Pantai Baron, dapat dikatakan relatif lebih lengkap dibandingkan dengan pantai-pantai yang lain dalam kawasan perencanaan. Pada obyek wisata pantai Baron ini terdapat beberapa penginapan dengan kualitas yang cukup baik, baik kondisi fisik dan jumlah kamarnya.

Kios/warung makan menempati area di sebelah timur dari akses utama menuju ke pantai sedangkan pedagang kaki lima menempati area yang tersebar di sepanjang akses utama. Hanya saja penataan dan pengelolaan yang kurang baik maka timbul kesan semrawut. Ada beberapa gardu pandang yang letaknya diatas bukit padateluk sisi timur.

b. Pantai Kukup

Ada satu buah penginapan kondisinya sangat memprihatinkan dari segi fisik dan pelayanannya. Sedangkan warung makan/kios terdapat di kanan kiri akses utama. Ada beberapa gardu pandang yang letaknya di atas kaki bukit. Disamping itu di pulau atas karang terdapat satu gardu pandang yang sudah rusak. Dari segi bentuk dan disainnya tersa tidak menyesuaikan karakteristik kawasan, sehingga dapat menimbulkan kesan yang merusak citra kawasan, sehingga dapat menimbulkan kesan yang merusak citra kawasan secara menyeluruh.

c. Pantai Krakal

Merupakan pantai dengan bentangan terpanjang dibandingkan dengan pantai lainnya dalam kawasan pengembangan ini. Fasilitas akomodasi yang berupa penginapan yang kondisinya sedang dan memiliki daya layan yang cukup baik. Keberadaan kios/warung yang terlalu dekat dengan pantai dan

kurang tertata di sepanjang pantai terasa sangat mengganggu kenyamanan pengunjung dalam menikmati suasana alam pantai.

(2). Transportasi

Dalam hal ini pencapaian ke dan dari lokasi, diperuntukan bagi pejalan kaki dan kendaraan. Untuk lebih jelasnya dirinci menurut masing-masing obyek.

a. Pantai Baron

Untuk mencapai pantai Baron dari Wonosari melalui jalan aspal hotmix dalam keadaan baik. Tetapi untuk penggal jalan sepanjang 1 km dari kawasan pantai Baron kondisinya jelek dan berlubang-lubang sehingga mengurangi kenyamanan. Sedangkan jalur sirkulasi di dalam kawasan berupa jalan setapak (betonisasi) yang diperuntukan bagi pejalan kaki dan untuk jalan pendakian bukit berupa trap-trap dari batu karang. Tetapi pada kenyataannya jalan setapak tersebut sering juga dilalui ternak untuk mencapai sumber air dan sering juga untuk lalu lintas nelayan menuju ke TPI.

b. Pantai Kukup

Pantai kukup merupakan pantai yang berbatasan dengan pantai baron. Untuk mencapai pantai Kukup dari pantai Baron dapat melalui dua jalur, yang pertama dengan kendaraan bermotor melalui jalan aspal kondisi sedang. Yng kedua dengan berjalan kaki melewati jalan setapak/turap yang menyusuri punggung bukit-bukit sepanjang pantai. Kualitas pemandangan yang diperoleh ini sangat memgagumkan, karena setiap penggal jalan tertentu dijumpai pemandangan alam yang berbeda-beda antara pantai, teluk, perbukitan dan rimbunya tanaman pandan.

c. Pantai Drini

Seperti halnya dengan pencapaian ke pantai kukup, jalan menuju Pantai Drini sudah beraspal dengan kualitas sedang (makadam), dan dapat dilakukan dengan kendaraan bermotor. Jalan sirkulasi dalam kawasan belum ada, kecuali akses yang menuju gardu pandang di atas pulau karang.

d. Pantai Krakal

Untuk mencapai Pantai Krakal, jalan aspal yang dijumpai semakin jelek kualitasnya, kemudian berakhir jalan tanah berbatu di Pantai Krakal. Hal ini akan sangat mengganggu kenyamanan dalam aktivitas wisata di pantai tersebut. Dalam kawasan pantai belum ada sirkulasi yang jelas antar objek yang ada, pembangunan jalan setapak hanya menghubungkan gardu-gardu pandang di atas bukit.

(3). Sarana Prasarana Air Bersih dan Jaringan Listrik.

Sarana prasarana yang dimaksud meliputi air bersih, air kotor, dan jaringan listrik. Berikut ini dijelaskan pada masing-masing objek wisata.

a. Pantai Baron.

Sumber air bersih di Pantai Baron berasal dari sungai bawah tanah yang bermuara di pantai. Persediaan air tersebut dapat melayani dalam skala besar karena banyak masyarakat di luar kawasan Pantai Baron yang menggunakan. Pada saat ini jaringan air bersih dari sumber tersebut masih kurang memadai. Jaringan yang ada masih merupakan sistem jaringan yang sederhana, air diambil dengan diesel dan disalurkan melalui pipa dan bambu.

Jaringan pembuangan air kotor belum ditangani dengan baik sehingga menjadikan kawasan pantai menjadi tercemar dan berbau. Sedangkan jaringan listrik sudah masuk ke kawasan pantai dan dapat dimanfaatkan oleh penduduk.

b. Pantai Kukup

Dikawasan pantai kukup, baik jaringan listrik maupun air bersih belum ada. Air bersih memanfaatkan sumur umum secara bersama-sama yang kualitas airnya tidak memenuhi syarat kesehatan. Jaringan listrik selain untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari juga diperlukan untuk pemeliharaan ikan hias yang juga merupakan mata pencaharian penduduk setempat.

c. pantai Drini.

Jaringan air bersih, air kotor, dan listrik belum ada sama sekali. Air bersih diambil dari sumur yang ada di lingkungan pantai.

d. Pantai Krakal.

Tersedianya sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan wisata belum lengkap. Penduduk memanfaatkan air dari bak penampungan air hujan maupun dari sumur, kualitas air tersebut sangat rendah dengan kadar kapur yang tinggi.

Untuk memberikan kenyamanan, hotel yang ada di pantai Krakal menggunakan generator sebagai pembangkit listrik untuk penerangan maupun memompa air, dan itupun terbatas waktunya.

(4). *Pelengkap*

Fasilitas pelengkap yang dimaksud adalah sarana telekomunikasi, bank, souvenir shops dan lain-lain. Fasilitas jaringan telekomunikasi dan bank yang melayani wisatawan sampai saat ini di wilayah perencanaan belum ada. Sedangkan kios-kios souvenir yang sebagian besar menjual kerajinan dan hasil laut hanya ada di Pantai Kukup dan Krakal. Kios-kios tersebut tidak tertata sesuai dengan fungsi yang diwadahi dan dibangun secara non permanen.

2.1.4.3. *Macam Wisatawan*

Wisata atau lebih tepat dikatakan sektor wisata merupakan industri yang akan menempati posisi sebagai industri terbesar dimasa depan. Sebagai industri sektor pariwisata mempunyai produk yang sangat berbeda dengan produk-produk industri yang lain. Ciri-ciri produk pariwisata adalah :

- Produk pariwisata tidak dapat disimpan.
- Permintaan akan produk pariwisata akan sangat bergantung pada musim.
- Permintaan dipengaruhi oleh faktor luar dan pengaruh yang tidak dapat atau sulit diramalkan. Misalnya ketentraman politik, perubahan musim dsb.
- Permintaan tergantung dari banyak motivasi yang rumit. Ada kecenderungan wisatawan selalu memilih tempat yang berbeda setiap tahunnya atau lokasi yang belum pernah dikunjungi.
- Pariwisata sangat elastis akan harga dan pendapatan. Permintaan sangat dipengaruhi oleh hal-hal yang relatif kecil dalam harga dan pendapatan.

Perencanaan dan penanganan di sektor wisata pada akhirnya harus mempertimbangkan permintaan dan ketersediaan produk wisata. Dalam kaitannya dengan ketersediaan produk wisata juga harus dicermati potensi wisata yang ada.

Menyimak potensi yang ada dari kegiatan yang sudah berlangsung dan beberapa kaitan dengan kegiatan lainnya, dapat ditinjau mengenai kemungkinan pengembangan kegiatan. Untuk itu juga diperlukan telaah macam kunjungan yang ada dan perkiraan kegiatan yang mungkin untuk dikembangkan.

Pada dasarnya kunjungan wisatawan (*tourist supply*) dapat dikelompokkan menjadi 5 macam (menurut IUOTO), yakni

- Wisata waktu luang.
- Wisata budaya.
- Wisata olah raga.
- Wisata pertemuan.
- Wisata kesehatan.

Wisata waktu luang (*Leisure time - tourism*)

Termasuk jenis ini adalah kunjungan wisatawan yang memanfaatkan waktu luang mereka untuk kegiatan penyegaran kembali (rekreasi). Dengan demikian kegiatan-kegiatan yang lebih mereka lakukan akan bercorak "sekedar" menyenangkan dan memuaskan hati, hal ini menyangkut hobi/kesenangan seperti misalnya camping, mendaki gunung dll.

Wisata Budaya (*cultural-tourism*)

Termasuk dalam jenis ini adalah kegiatan-kegiatan yang lebih menekankan aspek keterkaitan dengan kebudayaan dalam arti yang luas. Diantaranya yang dapat dikemukakan adalah kunjungan mempelajari nilai arkeologi tertentu, upacara ritual tertentu pada candi-candi dan tempat keramat dan menikmati suguhan prosesi kesenian dan tradisi setempat.

Wisata Olah raga (*sport-tourism*).

Sudah jelas apa dan bagaimana kelompok ini, wisata olahraga adalah kunjungan yang mengandung unsur kegiatan olah raga di dalamnya, dan bisa dikaitkan dengan rekreasi aktif.

Wisata kesehatan (*health-tourism*)

Dalam kelompok inipun cukup jelas, yakni kunjungan wisatawan yang mempunyai tujuan untuk masalah pengupayaan kesehatan kembali.

Wisata Pertemuan (*convension-torism*)

Seperti kelompok lainnya, kunjungan ini dimaksudkan untuk menghadiri acara pertemuan seperti konperensi, seminar dll.

2.1.4.4. Pelaku Kegiatan

Pelaku kegiatan di kawasan pantai Baron - Kukup - Krakal dapat dibedakan jenis pelakunya, yaitu wisatawan (wisnu, wisman), peneliti, penduduk dan nelayan.

(1) Wisatawan

Pelaku dalam kategori wisatawan adalah pelaku yang kepentingannya ke kawasan Baron - Kukup - Krakal diharapkan paling banyak memakai/menggunakan obyek-obyek wisata terutama pada hari-hari senggang. Pelaku umum ini dapat dibagi menjadi beberapa kelompok yang karena sifatnya dapat membedakan jenis kegiatannya, yaitu :

a. Kelompok anak-anak

Yang dikategorikan menjadi kelompok anak-anak ini adalah usia antara 2 sampai 10 tahun. Dalam kegiatan wisata, anak-anak ini biasanya masih disertai oleh orang tuanya. Sifat kegiatan wisata terutama lebih banyak pada permainan-permainan. Di kawasan pantai Baron - Kukup - Krakal selain kegiatan wisata air juga terdapat kegiatan darat yang disukai anak-anak. Kegiatan-kegiatan tersebut selain untuk memenuhi keinginan anak juga untuk perkembangan daya kreatif anak.

b. Kelompok Remaja

Kelompok remaja atau bisa juga disebut *teenagers* adalah kelompok belasan tahun, yang berusia dari 11 tahun sampai 20 tahun. Kelompok ini biasanya datang secara berombongan.

Sifat kegiatan yang mereka lakukan biasanya bersifat ramai-ramai dan hura-hura yang bersifat menarik perhatian. Kebanyakan sifat kegiatannya tidak serius dan berpetualang.

c. Kelompok Dewasa.

Kelompok ini adalah kelompok yang bukan remaja dan bukan orang tua. Kelompok ini dapat dibatasi antara umur 21 tahun sampai 40 tahun. Kegiatan wisatanya sudah merupakan kebutuhan, umpamanya untuk melepas lelah, mengendurkan saraf dari ketengangan kerja, menyalurkan hobi, dll.

d. Kelompok Orang Tua.

Kelompok orang tua dapat dibatasi mulai umur 40 tahun keatas. Datang ke kawasan wisata biasanya berombongan dengan teman-teman atau keluarga. Kegiatan yang utama adalah untuk menikmati pemandangan. Mengingat umurnya, kegiatannya cenderung bersifat pasip, akan tetapi ada juga yang masih melakukan kegiatan aktif.

(2) Peneliti

Pelaku kegiatan ini di kategorikan antara kelompok remaja dan orang tua tetapi sifat kunjungan ke obyek wisatanya akan berbeda. Aktifitas kegiatan wisatanya lebih banyak ditujukan untuk melakukan penelitian tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan obyek wisata/laut tersebut.

2.1.4.5. Wadah Dan Fasilitas Kegiatan

Wadah kegiatan adalah suatu ruang yang memungkinkan berlangsungnya suatu kegiatan. Ruang tersebut tidak harus ruang yang tertutup dengan batas-batas yang jelas, tetapi dapat juga ruang-ruang terbuka dengan batas-batas maya. Untuk fasilitas suatu kegiatan yang lebih penting harus konkrit dan terwujud, karena disinilah yang memungkinkan terjadinya suatu kegiatan.

Secara umum wadah kegiatan yang diperlukan untuk memwadhahi kegiatan-kegiatan wisatawan dari berbagai macam kelompok pelaku dapat dibedakan menjadi :

- Wadah kegiatan berenang termasuk bermain air.
- Wadah kegiatan bersampan termasuk yang berombak besar ataupun tidak.
- Mengamati kehidupan air.
- Permainan ataupun olahraga darat.
- Kegiatan pasip termasuk atraksi, duduk-duduk, berbaring.
- Wadah kegiatan pelengkap termasuk parkir, kegiatan perdagangan dan jasa.

Secara rinci sarana untuk melakukan kegiatan tersebut adalah sebagai berikut :

Berenang

Wadah kegiatan ini dapat dibedakan menjadi beberapa jenis yaitu :

- Berenang di laut yang dangkal dan tidak berbahaya.
- Berenang di air tenang pada kolam yang berbentuk dari batuan beku.

Bersampan

Wadah kegiatan ini dapat dibedakan menjadi : bersampan air tenang dan di air yang berombak.

Pengamatan kehidupan alam

Wadah kegiatan ini, selain untuk mewadahi kegiatan tersebut juga ikut melestarikan alam. Wadah kegiatannya berupa kolam yang juga ada pesisirnya yang disesuaikan sealamiah mungkin sesuai dengan kehidupan flora dan fauna laut/pantai.

Permainan Darat

Kegiatan permainan darat dapat dibedakan menjadi :

- Permainan anak-anak.
 - Permainan olah raga.

Kegiatan pasip

Kegiatan pasip dapat dibagi menjadi :

- Kegiatan pasip sekedar duduk termasuk tempat duduknya.
- Kegiatan pasip duduk dan makan termasuk tempat untuk duduk dan tempat untuk makan.
- Kegiatan pasip berbaring di pasir, atau di lereng yang berumput.

Pelengkap

Kegiatan pelengkap inilah yang semuanya akan banyak memberi kontribusi ekonomi bagi warga sekitarnya, yaitu antara lain :

- Parkir
- Kios barang souvenir
- Penginapan
- Warung makan
- Pengelolaan
- Lavatory umum
- Fasilitas olah raga.

2.1.4.6. Potensi Alam Sebagai Sumber Daya

A. Alam Sebagai Sumber Daya.

Alam sebagai sumber daya di sini dikaitkan dengan potensinya dalam hal bentuk lahan yang memungkinkan untuk menjadi sumber daya wisata dalam hal tarik (atraksi) atau sebagai wadah kegiatan wisata.

B. Bentuk lahan Asal Proses Marin (*Marine Landform*)

Bentuk lahan ini terbentuk oleh aktifitas gelombang air laut yang bervariasi sesuai dengan kondisi pasang surut air laut. Air laut merupakan agensia yang dominan menimbulkan proses abrasi oleh kerja gelombang air laut yang dipengaruhi oleh kecepatan dan arah angin. Bentuk lahan marin di Pantai Baron, Kukup, Krakal digolongkan menjadi 3 satuan yaitu :

1. Bentuk Lahan Datar Abrasional (*Abrasional Flatform*)

Bentuk Lahan datar merupakan Bentuk Lahan yang terpengaruh langsung oleh aktifitas gelombang air laut, pasang surut air laut, abrasi dan depasisi serta angin laut. Material penyusun bentukan datar ini adalah lava breksi yang merupakan Lava Flow dari hasil aktifitas geologis yaitu pengangkatan yang diikuti naiknya magma ke permukaan. Hasil pengamatan lapangan menunjukkan bahwa lava Flow tersebut mempunyai variasi relief yang indah dan resisten bentuknya. Pada waktu air laut surut (sehari 2 kali) batuan datar dari lava breksi tersebut merupakan hamparan indah yang menampilkan kontrasannya dengan endapan pasir putih dan memberikan fakta kehidupan laut pada zona litoral seperti vegetasi laut dan fauna laut dangkal.

Berdasarkan karakteristik yang telah diuraikan di atas maka satuan-satuan bentukan datar abrasional mempunyai potensi untuk *pemancingan, bermain pada waktu air laut surut, pendidikan kelautan.*

2. Zona Endapan Abrasional.

Bentuk lahan ini merupakan endapan material yang tersiri dari pasir kasar, fragmen karang, kerakal dan sisa binatang laut dangkal. Endapan abrasional yang ada di kawasan Pantai Baron, Kukup, Krakal berasal dari hasil pelapukan batuan kapur dan *breksi tuffan* sehingga warnanya cerah putih kuning. Zona endapan abrasional juga terpengaruh langsung oleh aktifitas gelombang air laut dan pasang surut, oleh karena itu kemiringan lerengnya

barvariasi antara 2-8 %. Pada waktu pasang, endapan kasar dapat menumpuk pada jalur yang gelombangnya besar.

Gelombang yang besar dapat terjadi pada waktu air laut pasang dan sebagai arus balik di jumpai di bentukan datar (*Flat form*) yang beralun. Pada bentukan datar yang beralun arus balik (*riff current*) sangat berbahaya bagi aktifitas mandi laut dan wisata air laut lainnya.

Karakteristik endapan abrasional ini menunjukkan variasi ukuran butir, jenis endapan yang beraneka serta relatif tak terkotori oleh endapan dari daratan sehingga dimungkinkan untuk wisata pasif seperti berjemur, berjalan, berendam dalam pasir yang hangat pada waktu tertentu.

Asosiasi antara bentukan datar dan zona endapan abrasional dapat merupakan obyek wisata pendidikan bagi kalangan ilmiah dan pecinta alam.

3. Teras Marin (*marina Terraces*)

Bentuk Lahan ters marin terbentuk oleh peristiwa geologi yakni adanya pengangkatan dasar laut dan abrasi gelombang air laut. Bentuk Lahan ini berbentuk memanjang dan melengkung yang berbatasan langsung dengan lereng terjal (*Scrap slope*) di atasnya. Oleh karena proses geomorfologi pada lereng terjal di atasnya sehingga endapan *Koluvial* di jumpai pada bentuk Lahan ters marin ini. Karakteristik teras marin di kawasan Pantai Baron, Kukup, Krakal adalah tinggi ters dari zona pasang, lereng datar (0-2 %), lebar ± 18 m, tanahnya relatif mantap dan dapat ditanami untuk tanaman musiman maupun tahunan.

Berdasarkan karakteristik tanah/batuan dan lereng ters marin cukup potensial untuk vegetasi masih sngat diperlukan karena dimaksudkan untuk melindungi abrasi gelombang dan hembusan air laut yang dapat merusak kondisi teras. Udara sejuk, angin laut, arus, riak gelombang dan hembusan air laut dapat dilihat jelas dan dinikmati dalam jarak dekat dan aman, sehingga perpaduan antara wisata aktif dan pasif dimungkinkan pada Bentuk Lahan ini.

C. Bentuk Lahan asal Proses Denudasi (*Denudasional Landform*)

Bentuk lahan ini terbentuk dan berkembang karena pengaruh proses denidasi yang meliputi pelapukan, erosi, dan gesekan masa. Bentuk Lahan ini mempunyai variasi ketinggian, relief, kemiringan lereng, proses geomorfologi

sehingga peruntukan untuk lahan pengembangan pariwisata harus memperhatikan karakteristik lahannya. Satuan bentuk lahan denudasional di Pantai Baron, Kukup, dan Krakal berasal dari batuan beku dari Formasi Semilir yang mempunyai resistensi batuan berbeda-beda sehingga konfigurasi topografi dapat memberikan nilai kehidupan yang khas. Bentuk lahan denudasional dibedakan menjadi 3 satuan yaitu :

1. *Perbukitan Denudasional.*

Perbukitan denudasional terbentuk pada batuan breksi tuffan, batu pasir, tuff dari formasi Semilir. Kecuraman lerengnya bervariasi sehingga proses erosi dan longsor lahan tidak sama intensitasnya. Solum tanahnya bervariasi dari dangkal hingga dalam. Lahannya telah diolah dengan sistem terasering dalam jalur tanaman (*Strip cropping*) yang pada umumnya untuk *pertanian tanaman semusim dan agroforestry*. Dibeberapa tempat yang telah diteras erosi lembur, alur dan parit sangat intensif sehingga lahan gunduk (*bad land*) terjadi dengan tanaman yang sangat jarang dan tak produktif. Berdasarkan pada kondisi lereng tanah proses yang bervariasi ini maka pembenahan tanaman penghijauan sangat diperlukan untuk menambah recharge air tanah bagian lembah, mengurangi bertambahnya lahan gunduk dan menambah produksi pertanian yang dapat mendorong wisata di pantai Baron, Kukup, dan Krakal.

Bentuk Lahan ini dapat diarahkan untuk *hutan rekreasi, agroforestry, agro wisata, fasilitas jalan, gardu pandang*. Perbukitan denudasional ini memanjang dari utara ke selatan.

2. *Lereng Terjal (scarp Slope)*

Lereng terjal di Pantai Baron, Kukup, dan Krakal terletak diatas teras marin di sepanjang pantai dan terbentuk pada batuan breksi tuffan, batu pasir, tuff dan sebagainya terselingi oleh batu kapur dari formasi Wonosari. Kemiringan lerengnya sangat curam, erosi Prit, longsor lahan sangat aktif sehingga kondisi masa lereng tidak stabil. Di beberapa lereng telah diolah oleh manusia sehingga kerusakan potensi tanah dan air dapat mengarah ke lahan kritis. Berdasarkan pengamatan dilapangan bentuk lahan ini seharusnya dimanfaatkan untuk jalur hijau (*green belt*), karena sesuai dengan kondisi

lerengnya yang labil. Selain itu pemanfaatan jalur hijau dapat berfungsi untuk menjaga kelestarian teras marin dari proses longsor lahan dari lereng terjal ini.

3. *Lereng Kaki Bukit*

Satuan bentuk lahan lereng bukit mempunyai karakteristik lahan sebagai berikut : lerengnya landai, solum tanahnya dalam. Proses erosi permukaan dan longsor lahan relatif rendah, stabilitas masa tanah sedang dan daya dukung tanah baik. Kondisi tersebut memungkinkan satuan Bentuk Lahan ini mempunyai pemanfaatan lahan yang bervariasi, baik untuk pertanian maupun untuk *fasilitas wisata*. Akan tetapi perlu keserasian penutupan vegetasi dengan bangunan fasilitas (*man mad zone*) agar drainasi dapat diatur, perubahan suhu terkendali, keindahan tata ruang dapat diciptakan. Hal ini penting distur pemanfaatannya karena satuan Bentuk Lahan ini sebagai daerah awal masuk ke obyek wisata Pantai Baron, Kukup, Krakal.

D. Bentuk Lahan Asal Proses Fluvial (*Fluvial Landform*)

Bentuk Lahan asal proses fluvial didominasi oleh pembentukan lembah yang pada umumnya merupakan pengendapan material yang berasal dari lereng bukit di sekelilingnya. Dengan demikian materi penyusunnya bervariasi tergantung dari jenis batuan pada lereng bukit sekitarnya.

Bentuk lahan Fluvial Landform ini biasanya berbentuk lembah koluvial. Bentuk Lahan lembah koluvial merupakan daerah yang rendah dan sebagai tempat akumulasi air dan sari tanah hasil erosi di sisi bukit yang bervariasi jenis dan kandungan mineral batuan. Terbentuknya lembah ini juga dipengaruhi oleh proses solusional dari pembentukan dolin (*ledok kars*). Karakteristik lembah koluvial ini lerengnya landai dan berbentuk cekung, solum tanahnya dalam dan pada umumnya tanahnya bertekstur lempung, air tanahnya dangkal ± 1.5 m dan banyak dijumpai rembesan air (*spring*). Jenis tanah yang ada di lembah ini adalah aluvial yang telah dimanfaatkan oleh penduduk desa Ngestiharjo untuk lahan pertanian intensif.

Dengan berdasarkan pada karakteristik lahan pada lembah koluvial ini maka pemanfaatan *Agrowisata* yang sekaligus sebagai tindak lanjut dari konservasi tanah dan air sangat penting di perhatikan, walaupun daerah ini juga memiliki daya dukung yang baik untuk *zona fasilitas wisata dan wisata aktif*.

E. Bentuk Lahan Asal Solusial

Bentuk Lahan solusial terbentuk dan berkembang pada batuan kapur Formasi Wonosari. Proses solusi merupakan proses penting yang bekerja di bawah pengaruh curah hujan yang tinggi. Rakahan dan lapies merupakan gejala yang dominan sering dijumpai di permukaan.

Satuan bentuk lahan yang ada dapat di bedakan menjadi tiga, yaitu :

1. Lembah Kars dan Dolina.

Lembah kars dan dolina merupakan bentukan oleh proses pelarutan yang sangat aktif dan biasanya terjadi pada batuan kapur yang mempunyai rekahan padat, porus, kurang resisten sehingga pembentukan dolina dan lembah terus berlangsung. Dilembah dapat dijumpai suati sungai menghilang muaranya karena masuk pada suatu gua kapur yang berhubungan dengan sungai bawah tanah. Apabila pada perubahan batuan kapur banyak terjadi bentukan lapies yang tajam, maka dapat dimungkinkan ada suatu dolina yang mengalami terban (subsidence) yang cukup berbahaya.

Lembah kars di pantai Baron, Kukup, dan Krakal telah diolah untuk lahan pertanian karena solum tanahnya dalam, dan air tanah dapat diperoleh di gua kapur serta lerengnya landai. Lembah kars tersebut merupakan daerah pertanian penduduk Ngestiharjo. Dengan demikian lembah tersebut dapat dimanfaatkan untuk *pertanian yang mendukung wisata (Agrowisata)*, karena sesuai dengan potensi lahannya.

2. Perbukitan Kars

Perbukitan kars di Pantai Baron, Kukup Krakal merupakan bagian dari perbukitan kapur Seribu. Bukit kars tersebut mempunyai variasi ketinggian, kemiringan lereng, dan relief sehingga menambah alamiah. Di bagian selatan bukit kapur yang berbatasan secara kontras dengan gelombang air laut sehingga banyak dijumpai runtuhuan batu kapur dan bukit terpisah yang memberikan nilai keindahan alamiah yang sangat spesifik. Proses solusi aktif terjadi pada batuan yang porus, sehingga batu kapur di permukaan berbentuk seperti *cattle rock* yang indah di pandang.

Dibeberapa tempat dijumpai gua dibawah tanah dan bukit yang potensial untuk menikmati garis pantai dan gerak gelombang air laut. Gua yang ada ditepi pantai sering dipakai untul bersemedi, sehingga sifatnya sakral.

Karakteristik Bukit Kars ini adalah lerengnya curam (>28%), tanahnya sangat dangkal (litosol), vegetasi jarang, dan erosi berat. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa bukit kars kurang potensial untuk keperluan pertanian. Sesuai dengan klasifikasi kemampuan lahannya, maka seyogyanya bukit kars perlu adanya tindakan konservasi sebagai hutan penyaangga.

Dibeberapa tempat di bukit kapur yang paling selatan dapat dimanfaatkan sebagai *obyek wisata pasif seperti gardu pandang*.

3. Lereng Kaki Bukit

Satuan Bentuk lahan lereng kaki bukit pada batuan kapur mempunyai kemiringan landai, tanahnya agak dalam, serta proses solusional lambat sehingga Bentuk Lahan ini stabil kondisi masa tanah dan batuanannya. Penggunaan lahan pada saat sekarang adalah untuk lahan pertanian dengan terasering. Persebaran Bentuk Lahan ini sangat sedikit dan relatif sempit.

Berdasarkan kondisi lereng, tanah, batuan dan proses geomorfologi saat ini, satuan Bentuk Lahan lereng kaki bukit mempunyai drainasi baik dan daya dukung yang tinggi untuk bangunan *fasilitas wisata yang berupa bangunan permanen*.

2.1.5. Potensi Alam Sebagai Atraksi Wisata/Potensi Visual

Potensi visual, yang berhubungan dengan pemandangan indah pada kawasan Baron, Kukup, dan Krakal, tidak hanya terbatas pada pemandangan didalam obyek Baron, Kukup, Krakal sendiri (internal), tetapi sudah dimulai disekitar jalur transportasi menuju ke obyek Baron, Kukup, dan Krakal (eksternal). Derajat keindahan dari pemandangannya sendiri dapat dibedakan secara kualitas dan variasi pemandangannya.

A. Pemandangan Eksternal

Pemandangan eksternal di sekitar jalur-jalur transportasi menuju ke obyek Baron, Kukup, dan Krakal berupa pegunungan-pegunungan bagian dari pegunungan Seribu. Pegunungan ini, dikelola oleh penduduk dengan terasering dari batu dengan maksud untuk lebih dapat menahan tanah demi kelangsungan hidup tanaman. Jalur transportasi yang ada berkelok-kelok menembus diantara pegunungan ini. Secara kualitas dan variasi pemandangan mempunyai potensi keindahan sebagai berikut :

(1) Kualitas Pemandangan.

Untuk mengetahui tingkat kualitas visual, suatu pemandangan perlu diteliti menurut beberapa segi, yaitu : bentuk lahan (*landform*), vegetasi (*vegetation*), air (*water*), warna (*colour*), pemandangan sekitarnya (*adjacent scenery*), kelangkaan (*scarcity*) dan modifikasi (*cultural modification*) (BLM,1980). Setiap item tersebut di atas dinilai tingkat keindahannya dengan pertimbangan bahwa semakin banyak variasi dari pemandangan (bentuk tanah, vegetasi, air, warna), yang ditunjang dengan pemandangan di sekitarnya, serta semakin langka dan sedikitnya modifikasi yang merusak, maka suatu pemandangan dapat dikatakan mempunyai kualitas yang tinggi atau kelas **A (19-33)**. Kelas **B** adalah kombinasi sebagian item mempunyai nilai tinggi dan sebagian lainnya rendah (**12-18**) ; sedangkan Kelas **C**, mempunyai item yang bernilai rendah (**011**). Secara keseluruhan penilaian kualitas pemandangan adalah sebagai berikut :

Tabel 2.1. Kriteria Penilaian Kualitas Pemandangan

BENTUK LAHAN	VEGETASI	AIR	WARNA	PEMANDANGAN DISEKITARNYA	KELANGKAAN	MODIFIKASI
Topografi pegunungan yang bervariasi baik ke tinggian, kemiringan dan bentuknya.	Variasi tipe-tipe vegetasi pada bentuk, tekstur, dan pola	Kebersihan dan kejernihan air serta variasi gerakan air, misalnya: ombak, air terjun, dan lain-lain.	Kaya akan Kombinasi dan variasi warna. Kekontrasan terjadi dari vegetasi dan air.	Pemandangan sekitar yang mempertinggi kualitas visual.	Pemandangan dengan kelangkaan tinggi. Berupa pemandangan yang berbeda dengan kawasan lainnya.	Modifikasi pola-pola pegunungan yang terbuat secara alami.
Nilai : 5	Nilai : 5	Nilai : 6	Nilai : 5	Nilai : 5	Nilai : 6	Nilai : 2
Pada daerah atas perbukitan banyak terdapat tanah-tanah landai yang kurang bervariasi.	Hanya terdapat satu atau dua tipe vegetasi.	Terdapat pemandangan air, yaitu berupa air permukaan yang tenang, keruh, dan tidak dominan.	Kekontrasan warna yang terjadi tidak abadi.	Pemandangan sekitarnya dapat menambah dan mengurangi kualitas visual.	Pemandangan dari atas secara global hampir serupa dengan seluruh pemandangan.	Modifikasi yang dibuat oleh manusia, atau hal-hal lain yang tidak merusak pemandangan tetapi juga tidak menambah variasi visual
Nilai : 3	Nilai : 3	Nilai : 3	Nilai : 3	Nilai : 3	Nilai : 2	Nilai : 0
Detil-detil permukaan sedikit	Tidak ada variasi/kekonsentrasian variasi.	Hampir tidak terlihat adanya mata air.	Variasi warna tidak ada.	Pemandangan terbatas dan hampir tidak ada pemandangan sekitar yang menunjang.	Pemandangan sangat umum.	Modifikasi mengurangi kualitas visual.
Nilai : 1	Nilai : 1	Nilai : 0	Nilai : 1	Nilai : 0	Nilai : 1	Nilai : -4

*Sumber : Visual Resource Management (1983). Bureau of Land Management, Washington DC, US Government Printing Office.*⁹

Menurut penilaian tersebut diatas, kualitas pemandangan eksternal ini mempunyai kelas **A (27)**, dengan pertimbangan :

- bentuk lahan : topografi pegunungan yang bervariasi ketinggian, kemiringan dan bentukannya **(5)**
- vegetasi : ada beberapa tipe vegetasi, yaitu ketela pohon, jagung dan bero/tidak ditanami **(3)**.
- air : terdapat pemandangan air, yaitu berupa air permukaan yang tenang, keruh dan tidak dominan **(3)**
- warna : ada kekontrasan warna antara batuan dengan tanah atau tumbuhan, tetapi akan hilang jika tumbuhannya sudah menutupi batuan **(3)**
- pemandangan di sekitarnya : pemandangan di sekitarnya yang sangat menunjang berupa perbukitan/pegunungan yang dari kejauhan tampak sebagai siluet **(5)**
- kelangkaan : teras-teras yang mengelilingi perbukitan merupakan pemandangan langka yang terdapat di seluruhan pegunungan seribu **(6)**
- modifikasi : modifikasi yang ada yaitu pembuatan teras yang masih sesuai dengan pola-pola pegunungan aslinya, menambah variasi dan nilai kontras **(2)**.

(2) Variasi Pemandangan

Variasi pemandangan berkaitan erat dengan kualitas pemandangannya. Kualitas pemandangan, lebih banyak membicarakan tentang suatu obyek yang dipandang secara berhenti (diam) atau sendiri-sendiri, sedangkan variasi pemandangan lebih banyak membicarakan tentang pemandangan yang berhubungan dengan pergerakan si pengamat (seri dari pemandangan), baik variasi pandangan suatu obyek maupun variasi hubungan antar obyek. Disini, pemandangan suatu kawasan dianggap suatu komposisi yang harus bervariasi/kontras tetapi harus pula tetap menyatu lewat dominan elemen, pengulangan ataupun kesinambungan.

Pada pemandangan eksternal ini, pergerakan/seri obyek dari pemandangannya adalah sama, yaitu berupa tersering perbukitan dengan

⁹ P4N-UGM. RIPOW Kawasan Wisata Baron Kukup Krakal. 1992.

bebatuan di sepanjang tepi sebagai penguat . Variasi yang terjadi adalah arah sudut pandang yang berlainan, kadang frontal, dari samping (karena jalan yang berkelok-kelok), kemudian berupa panorama (melebar) dan kadang vista (menyempit dibatasi oleh dinding-dinding bukit). Segala variasi pemandangan tadi disatukan oleh pengulangan dari terasering-terasering batu.

B. Pemandangan Internal

Pemandangan internal adalah pemandangan pada obyek Baron - Kukup - Krakal dan sekitarnya. Penilaian pemandangan internal juga mempergunakan Kriteria Pemandangan sebagaimana halnya berlaku pada pemandangan eksternal. Hanya saja pada Pemandangan internal ini kita perlu merinci kualitas pemandangan per proyek wisata.

(1) Baron

- *Bentuk Lahan* : Toppografi tanahnya landai, kurang bervariasi lautnya juga relatif landai. Variasi terjadi pada karakter material permukaannya saja yang berupa daratan (pasir hitam) dan lautan (air). (3)
- *Vegetasi* : terdapat berbagai type vegetasi, baik dalam bentuk , tekstur maupun polanya. (5)
- *Air* : terdapat air tawar yang merupakan muara dari aliran sungai bawah tanah, yang saat ini dipergunakan untuk menyuplai air bersih bagi penduduk sekitar. Keadaan tinggi air laut mempunyai perubahan yang besar. Kondisi pantai dengan pasirnya yang hitam dan lumpur yang terbawa oleh air tawar pada waktu musim penghujan menyebabkan kondisi air di pantai Baron berubah-ubah, pada waktu musim kemarau airnya jernih, sedangkan pada musim penghujan airnya keruh (4).
- *Warna* : Kekontrasan warna yang terjadi tidak abadi. Misalnya kekontrasan antara batuan dan vegetasi akan hilang jika tumbuhan sudah menutupi batuan. (3)
- *Pemandangan di sekitar* : Pantai Baron ebrbentuk teluk yang dikelilingi oleh bukit terjal yang menjulang tinggi sehingga memberi kesan meruang yang terlindung dan akrab dengan pembukaan ke laut berupa vista. (5)
- *Kelangkaan* : Pemandangan dengan kelangkaan tinggi berupa suatu pemandangan yang berbeda dengan kawasan sekitarnya dan diakibatkan oleh keberadaan bukit terjal tinggi disekitarnya. (6)

- *Modifikasi* : terdapat beberapa modifikasi yang dibuat oleh manusia, terutama dengan keberadaan sumber air tawar di tempat tersebut dan bentuk pantainya yang berupa teluk sehingga banyak dipakai nelayan untuk melabuh kapalnya. Akan tetapi modifikasi ini tidak begitu merusak kualitas lingkungan. (0)

(2) Kukup

- *Bentuk Lahan* : Topografi pegunungan yang bervariasi, baik ketinggian, kemiringan maupun bentukannya, terdapat batu karang yang terpisah dari daratan. (5)

- *Vegetasi* : Hanya terdapat beberapa jenis vegetasi, kurang variatif. (3)

- *Air* : Kondisi air yang dipengaruhi oleh lingkungan pantai cukup baik kebersihannya, sedangkan kejernihan air berubah-ubah sesuai dengan musimnya. Pada waktu musim penghujan kondisi air laut dipantainya keruh, sehingga terjadi kekontrasan warna yang jelas antara air laut dan air laut lepas, akan tetapi pada musim kemarau air laut pantai cukup jernih sehingga memungkinkan wisatawan untuk melihat beragam ikan hias di sela-sela karang yang ada dipantai. Ombak yang terjadi tidak begitu tinggi. (4)

- *Warna* : Terjadi kekontrasan warna yang cukup menyolok antara warna tanah daratan, pasir pantai yang putih, karang, air laut, dan vegetasi yang ada di pantai dan bukit. (5).

- *Pemandangan di sekitar* : Pantai Kukup merupakan pantai yang hampir tidak mempunyai enclosure. Pemandangan lebih banyak lepas ke arah laut. Akan tetapi dengan banyaknya perbukitan yang tinggi di kejauhan yang mudah di jangkau menyebabkan banyaknya kemungkinan variasi pemandangan di lokasi ini. Selain itu terdapat pula karang yang terpisah dari daratan yang dihubungkan oleh jembatan beton yang cukup kuat dengan daratan sehingga bisa di capai dengan mudah oleh wisatawan, yang merupakan lokasi yang sangat baik untuk menikmati pemandangan, baik ke laut maupun arah daratan. (5)

- *Kelangkaan* : Pemandangan dengan kelangkaan tinggi yang berbeda dengan kawasan sekitarnya adalah karang-karang laut yang menonjol di permukaan air dan yang ada dibawah permukaan air dengan berbagai

ragam ikan hiasnya, serta kondisi topografi yang cukup memberi keleluasaan pandangan ke arah sekitar. (6).

- *Modifikasi* : terjadi banyak modifikasi yang dilakukan oleh alam sendiri berupa kikisan gelombang air laut dan angin pada bukit-bukit karang dan daratan sehingga menimbulkan perbedaan tinggi rendah permukaan tanah yang cukup menarik. (2).

(3) *Drini*

- *Bentuk Lahan* : Pantai Drini mempunyai topografi yang bervariasi, baik ketinggian, bentuk maupun kemiringannya. Dilokasi ini terdapat sebuah pulau yang terpisah dari daratan pada waktu air pasang. Pantai Drini mempunyai struktur batuan yang terlengkap di banding pantai-pantai sekitarnya sehingga sering di pakai sebagai lokasi penelitian. (5)
- *Vegetasi* : Type vegetasi yang ada cukup banyak, baik yang ada di daratan maupun yang ada di pulau Drini. Variasinya cukup beragam, baik bentuk, tekstur maupun polanya. (5)
- *Air* : Kebersihan dan kejernihan air cukup bagus dan tahan terhadap musim, dalam arti baik pada musim penghujan maupun kemarau air tetap bersih dan jernih. Selain itu variasi gerakan air yang dalam hal ini adalah ombak juga cukup kentaara. (5)
- *Warna* : Pantai Drini kaya akan kombinasi warna yang berasal dari warna vegetasi, tanah daratan, pasir putih yang bercampur pecahan karang serta warna air laut yang ada di pantai maupun lautan lepas. (5)
- *Pemandangan Sekitar* : Pemandangan sekitar cukup bervariasi, baik dalam hal ketinggian, maupun karakter material pembentuknya. Selain adanya laut lepas, bukit-bukit karang yang ada disekitar pantai jelas kelihatan potongan struktur batuanya. Sehingga menimbulkan atraksi yang menarik. (5)
- *Kelangkaan* : Pemandangan yang ada mempunyai kelangkaan yang tinggi yang tidak terdapat dikawasan sekitarnya, terutama dari struktur batuanya yang cukup lengkap yang hanya ada satu-satunya dipantai Drini. (6)

- *Modifikasi* : Modifikasi pola-pola alam terbentuk oleh alam itu sendiri, baik yang berasal dari abrasi air laut maupun oleh angin sehingga menimbulkan variasi yang mengagumkan. (2)

(4) Krakal

- *Bentuk Lahan* : Terdapat banyak bukit yang tidak begitu tinggi dengan ketinggian yang bervariasi di sepanjang pantai Krakal. Selain itu terdapat beberapa karang yang menjorok ke arah laut sehingga membentuk suatu ruang yang cukup luas. (5).
- *Vegetasi* : Banyak terdapat variasi vegetasi, baik dalam hal bentuk, tekstur maupun polanya. Selain itu vegetasi laut juga cukup menonjol di pantai ini. (5).
- *Air* : Kebersihan dan kejernihan air tidak berubah dari waktu ke waktu, baik pada musim kemarau maupun musim penghujan air tetap kelihatan bersih dan jernih. Terdapat perbedaan yang cukup kentara dalam hal gerak air laut (ombak). Tinggi permukaan berubah-ubah dari 0,5 hingga 1,5 meter di daerah hingga 300 m jauhnya dari pantai. (5)
- *Warna* : Variasi warna timbul dari warna pasirnya yang putih kecoklatan karena bercampur renik-renik binatang karang, bukit-bukit karang, pecahan air laut, dan warna air laut lepas yang biru, serta vegetasi yang ada disekitar pantai. Pada waktu air surut, daerah karang yang ada di pantai yang biasanya tergenang air berubah wajahnya menjadi hijau oleh tumbuhan rumput laut seperti hamparan permadi (5)
- *Pemandangan di sekitar* : Pemandangan disekitar cukup bervariasi, terutama dari adanya bukit-bukit yang banyak jumlahnya dengan berbagai perbedaan ketinggian serta pulau-pulau karang kecil di lepas pantai yang membentuk ruang. Daerah ini kaya akan biota dan tumbuhan laut sehingga memberi atraksi visual yang cukup menarik. Selain itu beberapa bukit membentuk vista yang cukup menarik kearah laut lepas. (5)
- *Kelangkaan* : Dengan adanya beberapa bukit karang kecil yang berderet membentuk suatu ruang yang cukup luas di pantai Krakal, Kekayaan biota dan tumbuhan laut di pantai serta beberapa pulau karang cukup besar berbentuk unik (misalnya P, Watulawang) serta perbukitan dengan

berbagai variasi ketinggian menyebabkan pantai ini berbeda dan paling menarik dibanding pantai-pantai lain di sekitarnya. (6)

- Modifikasi : Modifikasi oleh alam sendiri memberi variasi yang cukup lengkap dan menarik terhadap bentuk alam di daerah ini. (2)

Tabel 2.2. Kualitas Pemandangan Obyek Wisata.

KRITERIA	BARON	KUKUP	KRAKAL	DRINI
Bentuk Lahan	3	5	5	5
Vegetasi	5	3	5	5
Air	4	4	5	5
Warna	3	5	5	5
Pemandangan sekitarnya	5	5	5	5
Kelangkaan	6	6	6	6
Modifikasi	0	2	2	2
JUMLAH	27	30	31	33

Dari penilaian terhadap pemandangan internal berdasarkan Kriteria kualitas pemandangan, tampak bahwa Pantai Drini mempunyai kualitas pemandangan tertinggi, disusul berikutnya Krakal, Kukup, dan yang terendah adalah Baron.

Sesuai dengan urutan kualitas itu maka Pantai Drini diarahkan sebagai pantai konservasi. Pantai Krakal sebagai tempat wisatadengan standart konsumen untuk wisatawan asing. Pantai Kukup sebagai pintu gerbang memasuki wisata pantai. Sedangkan baron yang mempunyai kualitas terendah diantara ketiganya diutamakan untuk kegiatan perdagangan dan nelayan.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel potensi daya tarik alam dan kegiatan serta pelaku kegiatannya.

Tabel 2.3. Potensi Atraksi/daya tarik dan Pelaku Kegiatan

Pantai	Atraksi/daya tarik	kegiatan	Pelaku
Baron	<ul style="list-style-type: none"> - Laut dan ombak - Pantai berpasir yang landai dan panjang - Perbukitan yang membentuk teluk Pantai Baron dengan pemandangan yang bebas ke laut bebas - hasil penangkapan ikan laut. - Sumber air tawar yang berasal dari sungai bawah tanah. 	<ul style="list-style-type: none"> - Memancing - mandi di laut dan di sumber air tawar - mendaki perbukitan sekeliling pantai - hasil tangkapan ikan laut. 	<ul style="list-style-type: none"> - wisatawan - penduduk - nelayan - pedagang - mengamati dan menikmati.
Kukup	<ul style="list-style-type: none"> - laut dan ombak - pantai pasir putih dengan aneka ekologi laut - perbukitan dan pulau - karang - gua karang - ikan hias 	<ul style="list-style-type: none"> - melihat habitat laut pada waktu air laut surut. - bermain pasir dan air. - mendaki bukit dan melihat laut bebas. - berkemah 	<ul style="list-style-type: none"> - wisatawan - penduduk - pedagang
Drini	<ul style="list-style-type: none"> - Pantai pasir putih yang luas dan panjang. - aneka ragam kehidupan laut (ekologi laut) - pulau karang - perbukitan dan karang 	<ul style="list-style-type: none"> - pengamatan habitat laut - mendaki pulau karang - mendaki perbukitan - melihat matahari terbenam - penangkapan ikan hias - pengambilan rumput laut - penangkapan ikan 	<ul style="list-style-type: none"> - peneliti - wisatawan - penduduk - nelayan
Krakal	<ul style="list-style-type: none"> - pantai pasir putih yang panjang dan landai - aneka ekologi kahidupan laut - perbukitan karang - hasil pertanian - sumber air tawar - pulau karang 	<ul style="list-style-type: none"> - mandi di laut - mancing - mendaki bukit melihat laut bebas - pengamatan habitan laut - melihat mathari tenggelam 	<ul style="list-style-type: none"> - wisatawan - peneliti - penduduk

2.2. TINJAUAN FASILITAS HOTEL DI KAWASAN WISATA/RESORT

2.2.1. Pengertian Hotel

secara harafiah, kata hotel dulunya berasal dari kata hospitium (bahasa Latin), artinya ruangan tamu yang berada dalam satu Monestery, yang kemudian kata hospitium di Prancis dipadukan dengan Hospitium menjadi Hospice.

Untuk beberapa lama kata Hospice tidak mengalami perubahan, dalam perkembangan selanjutnya setelah melalui proses pengertian dan analogi yang sangat lama, untuk membedakan antara Guest House dengan Mansion House (Rumah Besar) maka rumah besar tersebut disebut Hostel. Setelah kata Hostel terus menerus dipergunakan orang lambat laun berubah menjadi Hotel.

Beberapa batasan, pengertian, atau definisi hotel yang dikemukakan oleh instansi, lembaga atau perorangan antara lain :

- Hotel adalah suatu bentuk akomodasi yang dikelola secara komersial disediakan bagi setiap orang untuk memperoleh pelayanan penginapan berikut makan dan minum.

(SK Menteri Perhub.No.PM/10/PW.301/phb.77)

- Hotel adalah sejenis akomodasi yang mempergunakan sebagian atau seluruh bangunan, untuk menyediakan jasa penginapan, makan dan minum, serta jasa lainnya yang dikelola secara komersial.

(Dirjen Pariwisata. Depparpostel)

- Hotel adalah suatu tempat, dimana disediakan penginapan, makan dan minum, serta pelayanan lainnya, untuk disediakan bagi para tamu atau orang-orang yang tinggal untuk sementara waktu.

(AHMA : American Hotel Motel Association)

- Hotel adalah suatu bangunan yang menyediakan kamar untuk menginap, makan dan minum, serta pelayanan lainnya untuk umum.

(Webster)

Dari definisi diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa :

“Hotel adalah sejenis akomodasi, yang menyediakan fasilitas dan pelayanan penginapan, makan dan minum, serta jasa-jasa lainnya untuk umum yang tinggal untuk sementara waktu, dan dikelola secara komersial”

2.2.2. Macam-Macam Hotel

2.2.2.1. Ditinjau dari tata letaknya.

Kalau ditinjau dari letak tempat dimana hotel berada maka dapat dibedakan:

a. *Resort Hotel*.

Hotel yang berlokasi di tempat-tempat pariwisata atau daerah peristirahatan.

b. *Mountain Hotel*

Hotel yang berlokasi didaerah pegunungan.

c. *Beach Hotel*

Hotel yang terletak dipinggir pantai.

d. *City Hotel*



Hotel yang terletak diderah kota, menampung tamu dengan tujuan bisnis/dinas

e. *Airport Hotel*

Hotel yang terletak di area pelabuhan udara.

2.2.2.2. Ditinjau dari Tuntutan tamu

a. *Bussiness Hotel*

Akomodasi dimana sebagian besar fasilitasnya untuk tamu yang bertujuan bisnis.

b. *Pleasure Hotel*

Akomodasi dimana sebagian besar fasilitasnya untuk tamu yang bertujuan rekreasi.

c. *Sport Hotel*

Akomodasi dimana sebagian besar fasilitasnya untuk tamu yang bertujuan sport (olahraga)

2.2.2.3. Ditinjau dari Jumlah Kamar.

a. *Small hotel*

Hoptel dengan jumlah kamar terendah maksimal 25 kamar.

b. *Medium Hotel*

Hotel dengan jumlah kamar antara hotel kecil dan hotel besar, misalnya antara 26 sampai dengan 299 kamar.

c. *Large Hotel.*

Hotel dengan jumlah kamar minimal 300 kamar.

2.2.2.4. Ditinjau Dari Segi Harga Jual.

a. *deluxe Hotel.*

Hotel dengan harga jual paling mahal.

b. *First class Hotel*

Hotel dengan harga jual paling mahal

c. *Economy Hotel.*

Hotel dengan harga jual terendah.

2.2.3. Kriteria Golongan Hotel

Kriteria ini untuk hotel yang berada di daerah Resort (Pantai/Gunung) :

1. Hotel * (Berbintang satu)

- Jumlah minimum kamar standart : 15 kamar.
 - Dilengkapi kamar mandi di dalam.
 - Luas minimum kamar standart : 20 M²
2. Hotel ** (Berbintang Dua).
- Jumlah minimum kamar standart : 20 kamar.
 - Jumlah minimum kamar suite : 1 Kamar.
 - Dilengkapi kamar mandi di dalam.
 - Luas Minimum kamar standart : 22 M².
 - Luas minimum kamar suite : 44 M²
3. Hotel *** (Berbintang Tiga).
- Jumlah minimum kamar standart :30 Kamar..
 - Jumlah minimum kamar suite : 2 Kamar.
 - Dilengkapi kamar mandi di dalam.
 - Luas minimum kamar standart : 24 M².
 - Luas minimum kamar suite : 48 M².
4. Hotel **** (Berbintang Empat).
- Jumlah minimum kamar standart : 50 kamar.
 - Jumlah kamar suite : 3 Kamar.
 - Dilengkapai kamar mandi di dalam.
 - Luas minimum kamar standart : 24 M².
 - Luas minimum kamar suite : 48 M².
5. Hotel ***** (Berbintang Lima).
- Jumlah minimum kamar standart : 100 kamar.
 - Jumlah minimum kamar suite : 4 kamar.
 - Dilengkapai kamar mandi di dalam.
 - Luas minimum kamar standart : 26 M².
 - Luas minimum kamar suite : 52 M².

2.2.4. Departemen-Departemen Dalam Hotel

Hotel sebagai suatu usaha industri pelayanan jasa menghasilkan, menyediakan, dan melayani tamu dalam bentuk barang dan jasa. Dari segi wujudnya produk industri hotel terdiri dari dua bagian, yaitu :

- a. *Tangible Product* (Produk yang berwujud).

Yang dimaksud adalah produk hotel yang secara nyata dapat dilihat, diraba, atau yang secara langsung terlihat dalam wujud benda, seperti kamar atau tempat tidur yang rapih, makanan, minimum dan lain-lain.

b. *Intangible product* (Produk yang tak berwujud benda).

Yang dimaksud adalah produk hotel yang secara nyata terlihat dalam wujud benda, tetapi sangat berpengaruh terhadap nilai atau mutu dari *tangible product*, misalnya suasana lingkungan, ketenangan, ketentraman, kehangatan, dan keramahan, jaminan kesehatan dan kebersihan dan lain-lain.

Kemudian sesuai dengan fungsinya, penyelenggaraan kerja dalam hotel dibagi-bagi atas beberapa departemen atau bagian, yang terdiri dari departemen-departemen pokok, yaitu :

a. *Front Office Departement* (Bagian Kantor Depan)

Yaitu bagian terdepan yang bertugas menerima tamu dan mengakomodasikan tamu, termasuk menerima pembayaran dari tamu.

b. *Housekeeping Departement* (Bagian Tatagraha)

Yaitu bagian yang bertugas memelihara kebersihan, kerapihan, dan kelengkapan kamar-kamar tamu, restoran, bar, dan tempat-tempat umum dalam hotel termasuk tempat karyawan. Kecuali tempat-tempat yang menjadi tanggung jawab steward seperti Kitchen area (dapur), Washing area (daerah pencucian alat-alat), dan Garbage area (tempat sampah).

c. *Food And Beverage Departement* (Bagian Makanan dan Minuman)

Yaitu bagian yang bertugas menyediakan dan menyajikan makanan dan minuman.

d. *Marketing Departement* (Bagian Pemasaran)

Yaitu bagian yang bertugas memasarkan produk hotel. Termasuk didalamnya promosi dan penjualan produk hotel.

e. *Accounting departement* (Bagian Keuangan)

Yaitu bagian yang bertugas mengelola keuangan, baik penerimaan maupun pengeluaran uang hotel.

f. *Purchasing Departement* (Bagian Pembelian)

Yaitu bagian yang bertugas melaksanakan pembelian dan penerimaan barang /alat perlengkapan.

g. *Engineering Departement* (Bagian Teknik)

Yaitu bagian yang bertugas melaksanakan perencanaan, pemasangan, dan pemeliharaan gedung, serta perlengkapan hotel lainnya.

h. *Security Departement* (Bagian Keamanan)

Yaitu bagian yang bertugas menjaga dan memelihara keamanan serta ketertiban gedung beserta perlengkapannya.

i. *Personal Departement* (Bagian Kepegawaian)

Yaitu bagian yang bertugas melaksanakan pemilihan dan pengadaan tenaga kerja hotel termasuk didalamnya pemeliharaan moral dan kesejahteraan tenaga kerja, serta peningkatan sumberdaya manusia (SDM) tenaga hotel.

Didalam hotel-hotel besar terdapat beberapa kelompok kerja, yang karena luas dan besarnya tanggung jawab, kelompok tersebut merupakan departemen-departemen lainnya misalnya :

- *Laundry Departement* (Bagian Binatu & Dry Cleaning)

Departemen ini untuk hotel-hotel kecil berada di bawah departemen housekeeping.

- *Cost Control Departement* (Bagian Pengendalian Biaya)

Bagian ini pada hotel-hotel kecil termasuk tugas akunting.

j. ODD (*Other Operating Departement*)

Yaitu bagian-bagian yang termasuk kelompok lain, misalnya :

- *Secretarial Service*

- *Drug Store*

- *Consession Office*

- *Sport Club*

- *Discotique, Steambath, Massage*

2.2.5. Faktor-Faktor Pertimbangan Perencanaan Hotel

Hotel sebagai bangunan komersial, menurut Doswell, ada beberapa faktor yang mendukung keberhasilan dalam perencanaannya : ¹⁰

¹⁰ Roger Doswell. Toward on Integrated Approach To Hotel Planing Great Britain. New University Education. (1970)

- Lokasi : Tempat hotel yang dihubungkan dengan jarak capai, sarana transportasi, lingkungan sekeliling lokasi.
- Fasilitas : Segala sarana yang dimanfaatkan oleh pengunjung yang meliputi kamar, restoran dan bar, kolam renang dan sebagainya.
- Pelayanan : Sistem pelayanan yang diberikan, menyangkut kecepatan pelayanan, keramahan, dan lamanya pelayanan yang diberikan (24 Jam)
- Kesan : Bagaimana suatu hotel menampilkan wajahnya pada masyarakat, yang ditampakkan melalui fisik bangunan
- Tarip : Kepuasan dari pengunjung hotel atas keempat unsur diatas harus diimbangi dengan harga yang harus dibayar dimana pihak pengusaha mendapat keuntungan yang wajar dengan modalnya.

2.3. TINJAUAN LEGENDA RATU KIDUL

2.3.1. Asal-Usul Kanjeng Ratu Kidul¹¹

Tentang asal-usul Kanjeng Ratu Kidul, menurut hikayat diriwayatkan sebagai berikut :

Dahulu kala, kerajaan Padjajaran di bumi Priangan di perintah oleh seorang raja yang arif bijaksana. Raja pajajaran tersebut adalah Prabu Mundingsari. Sri baginda dikaruniai beberapa orang putri yang sama berparas cantik jelita. Salah seorang purinya bernama Ratna Suwida. Berbeda dengan saudara-saudaranya, Ratna Suwida tidak mau menjalani hidup yang sewajarnya sebagai seorang putri. Ia bertekad untuk hidup sebagai seorang pertapa. Meskipun Prabu Mundingsari dan permaisurinya berusaha keras membujuk agar Ratna Suwida merubah niatnya, namun putri yang satu itutetap kepada pendiriannya. Maka Prabu Munding sari dan permaisuri dengan berat hati terpaksa meluluskan kehendak putrinya yang telah bertekad untuk menjadi

¹¹ B. Soelarto. Upacara Labuhan Kasulanan Yogyakarta. 1980/1981

pertapa. Ratna Suwida lalu meninggalkan kraton diiringi tangis ayah bunda dan saudara-saudaranya. Putri tersebut pergi seorang diri menjelajahi hutan rimba, menaiki pegunungan untuk mencari tempat yang dirasa cocok untuk bertapa. Akhirnya ia menemukan sebuah tempat dipuncak pegunungan yang diteduhi sebatang pohon cemara. Tempat itulah yang dipilihnya untuk bertapa.

Ia lalu menanggalkan busana serta perhiasan tanda keputriannya dan menggantikannya dengan busana pertapa. Setelah menjadi pertapa Ratna suwida mengganti namanya menjadi Ajar Cematunggal.

Tujuannya bertapa adalah memohon Yang Maha Kuasa agar cita-citanya untuk hidup sampai akhir jaman tanpa menjadi tua terpenuhi. Setelah bertapa cukup lama, akhirnya cita-citanya terkabul juga. Namun karena tidak ada manusia yang bisa hidup sampai akhir jaman tanpa menjadi tua, maka Ajar Cematunggal lalu berubah menjadi mahluk halus. Setelah menjadi mahluk halus, Ajar cemara tunggal secara gaib disuruh untuk pergi ke Lautan Selatan. Disana Ajar Cematunggal dijadikan Ratu Laut Selatan, dan dikenal dengan sebutan Kanjeng Ratu Kidul.

Kanjeng Ratu Kidul dalam memerintah kerajaan jin, mahluk halus di samudra yang seluas itu, dibantu oleh dua tokoh yaitu Nyahi Roro Kidul dan Roro Kidul Atau terkenal dengan sebutan Mbok Roro Kidul. ¹²

Nyahi Roro Kidul konon semula adalah bidadari yang diperistri Joko Tarub. Bernama Nawangwulan. Didalam kitab *Babad Tanah Jawa* bahkan diceritakan didalam episode yang agak panjang. Kemudian mengenai roro kidul tidak dijelaskan secara rinci tetapi menurut hikayat konon Roro Kidul adalah jin atau mahluk halus yang telah lama tinggal di lautan selatan, lama sebelum Kanjeng Ratu Kidul Memerintah Disana.

2.3.2. Hubungan Kanjeng Ratu Kidul Dengan Kraton Mataram

Kitab *Babad Tanah Jawa*, meriwayatkan bagaimana panembahan Senopati mula pertama bertemu dengan Kanjeng Ratu Kidul yang berlanjut dengan hubungan percintaan, sehingga Kanjeng Ratu Kidul dijadikan "istri" Panembahan Senopati. Kemudian setelah hubungan sebagai suami istri,

¹² Puspaningrat Dalam tulisannya : " The Traditional Labuhan Ceremoni" yang diperbanyak oleh Tourist Information Centre (TIC) Yogyakarta, menyatakan bahwa dua tokoh yang menjadi pembantu utama Kanjeng Ratu Kidul itu masing-masing bernama Nyahi Riuo Kidul dan Nyai Roro Kidul.

Panembahan Senopati mendarat di pantai Parangtritis./ Kesemuanya itu diriwayatkan dalam salah satu bagian (episode) kitab *Babad Tanah Jawa* sebagai berikut

.....
Senopati tumuli lunga mangetan anjog ing kali Opak terus ambyur bae, nglagi betang manut ilining banyu, nanging ndilalah ing kono ana iwak olor gedhe banget, umpama bisa calathu arep mitulungi gustine supaya nunggang ing gigire, nyedhaki gusti, banjur den titihi, lakune mangidul sapraptane segara kidul, si Tunggulwulung, iwak olor, kadhawuhan minggir, karsane arsa maneges samedhi ening aneng kono. Kacarita suwaraning segara alun sagunung-gunung pating glebyur, angin prahara lir pinusus, kados mbagegake kang mesucipta, kangjeng ratu Kidul tan samar wuwuhing gara-gara samodra lir kinebur, mula banjur ndedel gegana, mirsa yen wong agung aneng tasik lagi mesu cipta, tumuli mara marek ngreripih, ature : Lah wong agung karsapunapa mudhara mesu cipta, kula ratuning lelembut segara kdul ngriki, angreh sakathahing ejim, brekasakan sadaya, manawi paduka karsa sineba ing ijem, upami kaaben perang, mesthi saged mitayani, sumungga pinarak ing dalem puri. Kacapa Panembahan Senopati ecapanggalihe, mituruti tedhak menyang segara, rerentengan prayagung loro ngambah segara ora teles, wus prapta ing kedhaton lenggah bale mas murub, ingukir kencana mulya, abyor dinulu lir padhaging baskara, langkung kasengsem Senopati ingalaga, mirsa pasrening kedhaton, sarta mirsa citrane sang ayu, tumuli manjing tilamsari sakalian, tangkep samir. Sarampunge pulang asmara, metu dhedhaharan warna-warna sinambi ngandika Panembahan Senopati : Yayi menawa karsa, sira ngrengganana aneng Mataram bae, aja bali ing jro samodra. Kangjeng ratu Kidul mangsuli : Kula punika sampun badan alus, boten saged manggen dunya malih, namung menawi Sang Nata manggah pakewet, kula katibalana, kula aturi sidhakep tumenga ing langit, maos donga Saba, lajeng njejeg bumi kaping tiga, kula mesthi dhateng. Mila sampun was sumelang malih, kula biyantu lestarining kaluhuran Nata, Panembahan Senopati manthuk-manthuk sarwi

ngandika : Yen mangkono ingsun arsa kondur menyang Mataram. Kacarita Panembahan Senopati byar wis prapta Parangtritis. ¹³

Episode dalam Babad Tanah Jawa tersebut diatas, apabila diterjemahkan secara bebas ke dalam bahasa Indonesia adalah sebagai berikut :

“ Senopati segera pergi ke Timur, tiba disungai Opak terus saja terjun. Berenang mengikuti arus sungai. Tetapi secara kebetulan di sungai ada ikan olor besar sekali. Kalau sja dapat berbicara, ikan olor itu ingin sekali menyatakan niatnya akan memberikan pertolongan. Agar supaya beliau naik ke atas punggungnya. Senopati mendekat, kemudian ikan olor dinaiki. Berjalanlah keduanya menuju ke selatan. Setelah sampai di Laut Selatan, Tunggulwulung nama ikan olor tersebut disuruh kepinggir. Maksud Senopati akan bersemedi dengan tenang di tempat tersebut. Tersebutlah dalam cerita bahwa pada saa itu, terdengar suara ombak laut yang besarnya bagai gunung itu menggelegar, Bagaikan badai yang tak kunjung henti. Semuanya itu seperti sedang menyambut Senopati yang sedang bersemedi. Kanjeng Ratu Kidul sudah mengetahui apa sebab Laut Selatan begitu dasyat ombaknya seperti diputar saja. Maka ia terbang ke atas, dan nampaklah olehnya bahwa ada seorang yang berwibawa sedang bersemedi di laut. Ratu Kidul menghampirinya dan dengan suara berkata : ‘ Hai orang yang bijaksana, apa maksud paduka ? Akhirilah samadi tuan. Saya adalah ratu mahklik halus di Laut Selatan sini. Saya menguasai semua jenis jin, makhluk halus semua. Jika tuan berkenan disembah oleh jin, maka kalau tuan berperang pasti dapat unggul. Silahkan tuan singgah di istana ! tersebutlah pada saat itu Panembahan Senopati hatinya sangat berkenan. Beliau menyambut baik ajakan untuk pergi menuju ka istana Ratu Kidul. Kedua pembesar itu berjaan bersama diatas lautan. Akan tetapi keduanya tidak nampak basah. Sampailah sudah mereka di istana dan duduk disinggasana emas berukirkan emas mulya indah gemerlapan. Kalau dilihat, cemerlang bagaikan sinar sang Surya Senopati Ingalaga sangat terpesono melihat hiasan-hiasan istana serta kecantikan wajah Sang Putri. Kemudian keduanya memasuki ruang tidur. Setelah mereka memadu cinta, dikeluarkanlah bermacam-macam makanan. Sambil menikmati hidangan itu Panembahan Senopati berkata : ‘Dinda,

¹³ Wirjapanitra, Babad Tanah Jawa, Cap-capan II, sadu Budi Solo, Tanpa tahun.

andaikan dinda berkenan, maukah dinda bersemayam di Mataram saja. Janganlah dinda kembali ke dasar lautan lagi'. Kangjeng Ratu Kidul menjawab : 'Hamba ini sudah menjadi makhluk halus, tidak dapat bertempat tinggal di dunia lagi. Hanya saja kalau Sang Raja merasa ada kesulitan, silakan tuan mamanggil hamba. Caranya, silakan tuan menyilangkan tangan dan tataplah langit, bacalah doa Saba kemudian hentakkanlah kaki di tanah tiga kali. Saat itu hamba pasti datang. Oleh karena itu janganlah kuatir lagi, hamba bantu sepenuhnya kelestarian keluhuran raja'. 'Kalau begitu saya akan pulang ke Mataram'. Tersebutlah dalam cerita, Panembahan Senopati pagi harinya telah sampai di Parangtritis."

Konon, karena Kangjeng Ratu Kidul hayat sepanjang zaman, maka ia pun melanjutkan hubungan akrabnya dengan para raja Mataram anak-cucu Panembahan Senopati berkewajiban untuk menghormati katan itu, dengan setiap tahun sekali melakukan *Labuhan* di Parangtritis, tempat yang menurut tradisi dijadikan tempat mendarat Panembahan Senopati setelah ia menjalin ikatan hubungan akrab dengan Kangjeng Ratu Kidul. Apabila kewajiban itu diabaikan oleh anak-cucu Panembahan Senopati yang memerintah Mataram, maka menurut kepercayaan, Kangjeng Ratu Kidul akan mengirim tentara jin, mahluk halus untuk menyebarkan penyakit dan berbagai musibah yang akan menimbulkan malapetaka bagi rakyat dan kerajaan. Akan tetapi anak-cucu Panembahan Senopati senantiasa memenuhi kewajibannya dengan melakukan Labuhan di Parangtritis pada waktu-waktu tertentu, maka Kangjeng ratu Kidul akan senantiasa ikut membantu keselamatan rakyat dan kerajaan Mataram. Bahkan jika ada raja Mataram yang meminta bantuannya, Kangjeng ratu Kidul akan dengan segala senang hati memberikan bantuannya.

2.3.3. TINJAUAN TEORI EKSPRESI/KOMUNIKASI BENTUK ARSITEKTUR

2.3.3.1. Komunikasi Dalam Arsitektur

Pada abad-abad sebelum masehi bangunan-bangunan telah diakui memiliki kemampuan untuk menyatakan sesuatu, mengandung arti-arti tertentu untuk menyampaikan pesan-pesan. ¹⁴

¹⁴ Laporan Seminar Tata Lingkungan. Peran Kesan Dan Pesan Bentuk-Bentuk Arsitektur Mahasiswa Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Indonesia.

Hal ini dapat kita lihat dengan jelas saat ini pada bangunan-bangunan ibadah seperti mesjid, gereja, pura, kuil, dan lain sebagainya. Demikian pula halnya bentuk-bentuk bangunan yang lain seperti bandara, pelabuhan, hotel, gedung pertokoan dan gedung perkantoran. Semua itu merupakan bahasa-bahasa bentuk dalam arsitektur dalam upaya memberikan identitas bagi bangunan-bangunan yang diciptakannya. Sedangkan pengertian bahasa arsitektur adalah :

Bahasa terdiri atas simbol-simbol yang merupakan kata-kata, kalimat-kalimat, gerakan-gerakan yang mengandung arti. Dalam bahasa arsitektur yang digunakan untuk berkomunikasi adalah bentuk, bentuk-bentuk keseluruhan. Dalam hal ini bangunan-bangunan. ¹⁵

Bentuk bangunan itu sendiri terwujud dari gabungan bagian-bagian bentuk (seperti : pintu, jendela, kolom, atap, cantilever, dan sebagainya) dan mengandung unsur-unsur lainnya (seperti : skala, proporsi, irama, warna, dan tekstur) yang memang terdapat pada bentuk-bentuk itu sendiri, baik pada bagian bentuk maupun bentuk secara keseluruhan. Dan bentuk keseluruhan unsur-unsur tersebut yang menghasilkan ekspresi. ¹⁶

Menurut Louis Kahn, bentuk mengikuti fungsinya. Pemikirannya didasari oleh kegiatan manusia sebagai makhluk berakal di dunia yang melahirkan fungsi yang terwujud dalam bentuk untuk menampung kegiatan manusia. Pemikiran tersebut diperkuat oleh pernyataan yang berbunyi : “ Bentuk lahir karena ada sesuatu kekuatan yaitu kegiatan “. ¹⁷

Faktor-faktor yang mewujudkan bentuk yaitu :¹⁸

a. Fungsi

“ Pasar-pasar, gedung-gedung pengadilan, gedung penjara ini, akan berbicara dengan tegas pada kita bila yang menciptakannya mengetahui dengan sungguh-sungguh apa sebetulnya gedung-gedung itu”.

“ Tidakkah kamu amati dalam perjalanan keliling kota ini, bahwa beberapa bangunan yang membentuk kota ini, diam membisu ? sedangkan yang lainnya berbicara ? dan yang paling ajaib yang lainnya lagi bahkan bernyanyi ?”

(Hans Poelzig : The Architect. 1931)

¹⁵ Laporan Seminar Tata Lingkungan. Peran Kesan Dan Pesan Bentuk-Bentuk Arsitektur. Mahasiswa Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Indonesia.

¹⁶ Laporan Seminar Tata Lingkungan. Peran Kesan Dan Pesan Bentuk-Bentuk Arsitektur. Mahasiswa Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Indonesia.

¹⁷ Man Made Object. From A Set Of Forces To A Form. Christopher alexander (Laporan Seminar Tata Lingkungan. Peran Kesan Dan Pesan Bentuk-Bentuk Arsitektur. Mahasiswa Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Indonesia).

¹⁸ Laporan Seminar Tata Lingkungan. Peran Kesan Dan Pesan Bentuk-Bentuk Arsitektur. Mahasiswa Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Indonesia.

Batasan fungsi secara umum dalam arsitektur adalah pemenuhan terhadap aktivitas manusia, tercakup didalamnya kondisi alami. Sedangkan bangunan yang fungsional adalah bangunan yang dalam pemakaiannya memenuhi kebutuhan secara tepat dan tidak mempunyai unsur-unsur yang tidak berguna.

Aktivitas timbul dari kebutuhan manusia baik itu kebutuhan jasmani maupun kebutuhan rohani. Kebutuhan dapat berupa kebutuhan kegiatan, cahaya, udara, kebahagiaan, perlindungan, kesejukan, kenyamanan dan lain sebagainya. Hal-hal tersebut diatas harus sesuai dengan sifat kegiatan yang diinginkan.

Fungsi sendiri dapat berkembang dan berubah. Disebut berkembang bila fungsi tunggal menjadi fungsi ganda seperti lobby suatu bangunan menjadi ruang pameran sekaligus. Berubah bila fungsi berganti, misalnya hotel menjadi apartemen atau kantor. Berkembang dan berubahnya fungsi tergantung dari waktu dan masyarakat.

b. Simbol

Semakin lama manusia sangat membutuhkan identitas, baik bagi dirinya maupun benda-benda yang ada disekelilingnya. Pada kenyataan sehari-hari kebutuhan akan identitas tersebut ditampilkan secara gamblang atau dengan simbol-simbol.

Dalam arsitektur pengenalan simbol tersebut merupakan suatu proses yang terjadi pada individu dan pada masyarakat. Melalui pancaindra (disini indra penglihat lebih berbicara) manusia mendapat rangsang yang kemudian menjadi Pra-persepsi; terjadi pengenalan obyektif (fisik). Selanjutnya terwujud Persepsi. Persepsi ini sangat dipengaruhi oleh pengalaman termasuk pengalaman pendidikan yang menentukan tingkat intelektual manusia. Setelah itu terjadi proses penyesuaian diri. Tingkat penyesuaian ini berbeda-beda pada tiap individu, ini juga diakibatkan oleh pengalaman dan tingkat intelektual yang berbeda. Meskipun tiap individu memiliki tingkat intelektual yang berbeda, masih ada sesuatu dasar yang sama pada tiap individu yang tergabung dalam suatu kelompok masyarakat, yaitu : Kebudayaan. Inilah yang lebih membuka kemungkinan bagi suatu masyarakat untuk menghasilkan penilaian yang sama.

Arsitek sebagai pewujud bentuk dapat menampilkan simbol sesuai dengan nilai yang ada dalam masyarakat. Simbol dapat pula timbul dalam gagasan murni arsitek tergantung pada kemampuan dan cetrarasa arsitek untuk mengeluarkan hal-hal yang baru. Simbol tersebut mungkin dapat diterima dan diakui oleh masyarakat setelah melalui proses melalui proses adaptasi yang membutuhkan waktu yang relatif lama.

c. Teknologi Struktur dan Bahan

Teknologi struktur dan bahan merupakan faktor yang penting dalam arsitektur. Apakah yang dibangun hanya berupa atap sederhana, berupa ruang besar untuk beribadah, berdagang, ruang susun atau kantor, tidaklah menjadi soal. Bahan yang digunakan harus di susun dan dikonstruksikan dalam jumlah tertentu, kekuatan tertentu menjadi bangunan yang kuat dan berdiri tegak, melawan kekuatan alam; hujan, angin terik matahari, gempa bumi, dan sebagainya.

Strukturpun mengandung keindahan karena struktur dibuat berdasarkan hukum keindahan. Dengan majunya ilmu pengetahuan manusia, struktur mengalami perkembangan, baik sistim konstruksinya, bahan bangunannya, maupun metode membangunnya. Oleh karena itu kemungkinan untuk menciptakan struktur yang kuat dan indahpun semakin bertambah besar.

2.3.3.2. Simbol Dalam Arsitektur

Simbol merupakan bahasa yang mengisyaratkan sesuatu, serta menuntut pemahaman pengamat atas fungsi tertentu. Jenis simbol dalam arsitektur (Charles Jenck - 1980) :

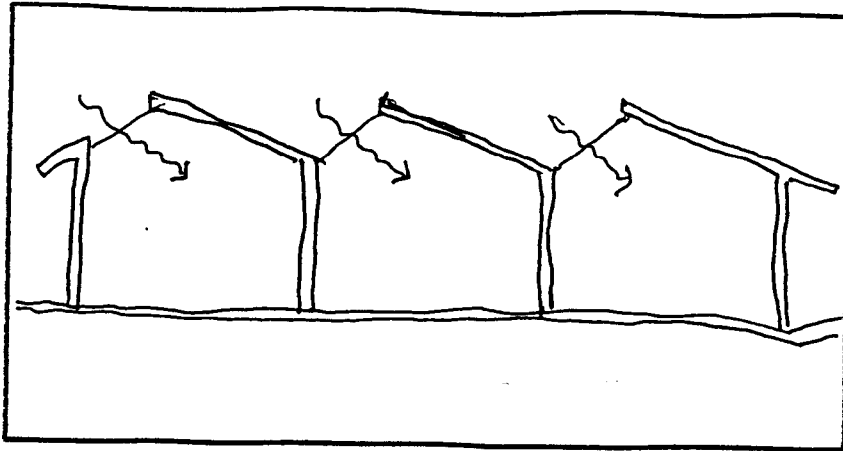
1. Index / indexial sign

Adanya hubungan langsung antara penanda (signifier) dan petanda (signified) pada bentuk dan ekspresi. Ini merupakan bentuk yang paling sederhana dari simbolisasi.

Catatan : merupakan tanda yang secara harfiah menunjukkan bahwa bentuk bangunan merupakan tuntutan fungsi.

Contoh :

Index sign



Gambar 2.1

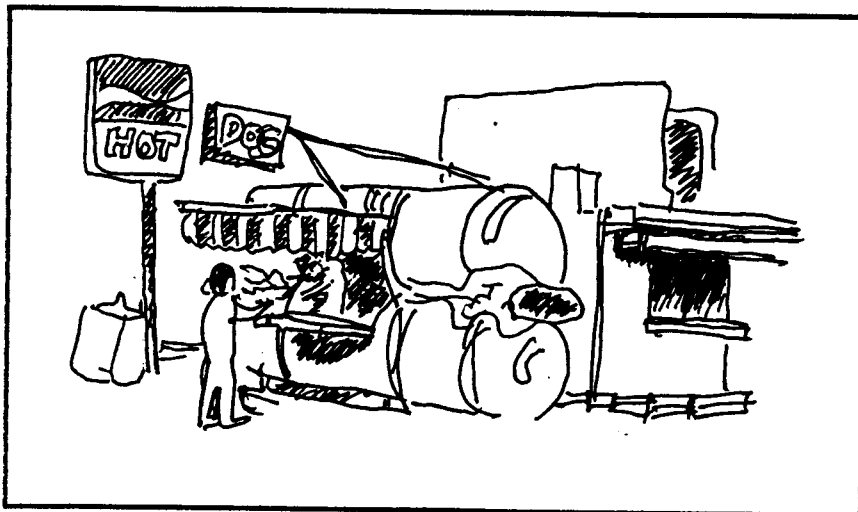
adanya hubungan eksistensial antara wadah dengan isi dari pabrik dengan cerobong asap, tanda panah menunjukkan arah sirkulasi, dll.

2. Icon / iconic sign

Merupakan simbol metafor (kiasan) yang memberikan pengertian berdasarkan sifat-sifat khusus yang terkandung dalam keserupaan atau kemiripan dapat menimbulkan bayangan abstrak.

Contoh :

Iconic sign



Gambar 2.2

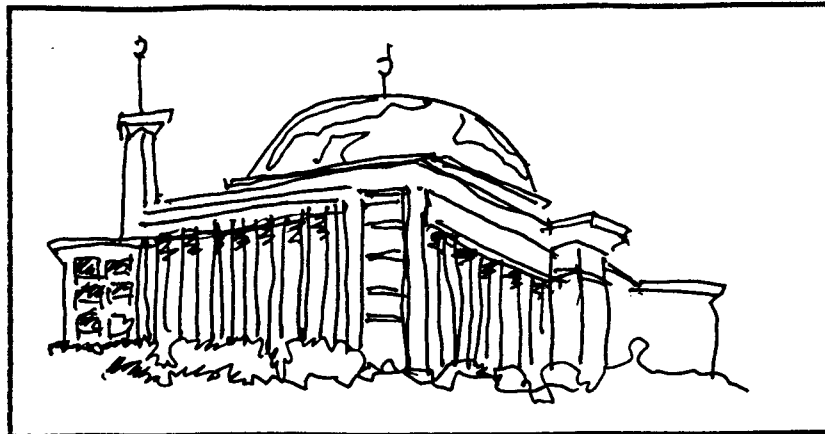
3. Symbol / symbol sign

Simbolisasi yang menunjukan pada suatu obyek yang memberi pengertian berdasarkan aturan tertentu (biasanya berupa : gagasan-gagasan umum yang menyebabkan simbol dapat diinterpretasikan dan mempunyai hubungan dengan yang bersangkutan).

Catatan : Signal, pseduo signal, intentional index, atau index tingkatannya tergantung kominikasi antar emiter (pemberi) dengan interpreter.

Contoh :

Symbolic sign.



Gambar 2.3

Simbol merupakan ekspresi visual yang dipengaruhi :

1. Makna yang dimaksud oleh bangunan dan bentuk serta citra sehubungan dengan makna tersebut.
2. Seberapa penting arti yang ingin di ekspresikan.
3. Perlu ada tatanan logis pada konstruksi bangunan yang akan mewujudkan ekspresi itu secara visual selain sebagai "Kulit bangunan" (citra).

2.3.3.3. Citra

Citra menunjuk pada "tingkat budaya" daripada "fungsi/guna" yang lebih berorientasi pada skill (keterampilan) (mangunwijaya, 88)

Citra : demensinya adalah Budaya

Tingkatannya adalah Spiritual

Derajat dan martabat manusia sebagai pengguna.

Ada sesuatu yang tersembunyi (latent) dibahasakan melalui "sosok"/"wujud". Citra atau "image" mentransformasikan "nir wujud" bangunan ke dalam bangunan, sehingga bisa ditangkap panca indera, diresapi, dirasakan dan dihayati, dan bisa dinilai.

Citra dilihat melalui : materi, bentuk dan komposisi.

Citra :

merupakan 1). Gambar, gambaran, rupa.

2). Gambaran yang dimiliki orang banyak tentang sesuatu.

3). Kesan dan bayang visual yang di timbulkan oleh sebuah "bahasa" (kamus besar bahasa Indonesia,90).

Merupakan gambaran, kesan, image yang ditangkap oleh pengamat berdasarkan komunikasi yang terjadi antara pengamat dengan bangunan. (mangunwijaya,88)

a. Citra sebagai "Bahasa" alat komunikasi

Citra sebagai "bahasa bangunan" yang mengkomunikasikan jiwa bangunan yang bisa ditangkap oleh pancaindera manusia, dimanifestasikan oleh "Tampilan Visual" (meunir,1980).

b. Citra sebagai ekspresi / ungkapan jiwa.

Ekspresi / ungkapan jiwa, lebih memberi muatan makna atau nilai rasa bagi sebuah citra, citra memberi arti pada personifikasinya -----
→citra mempengaruhi sikap dan perilaku para pengguna bangunan, berarti citra tidak selalu mengikuti fungsi bangunan.(jules,1985)

Contoh :

Arsitektur Yunani adalah falsafah tekton (stabil tidak roboh, dapat diandalkan)

Citra menggambarkan keseimbangan, kedisiplinan dan tata ilmiah.

■ Arsitektur India.

Cerminan sikap hidup yang dikotomis antara imanen (horisontal) dan transenden (vertikal).

Citra banyak menggambarkan nilai-nilai manusiawi dan sakral -> religie/ritual menjadi bagian dari perilaku dan ruang perlu mengkomodifikasinya.

■ Arsitektur Jepang

Falsafah Shinto

Citranya : Ketenangan, keheningan alami, interaktif dengan alam lingkungan sekitar.

Menurut Snyder dan A.j. Catannese

1. Simbol tersamar

Menyatakan peran dari suatu bentuk.

2. Simbol metaphor

Pemahaman akan bentuk sangat tergantung pada persepsi pengamat komunikasi antara indra (penglihatan dan berada) untuk menangkap "pesan" dari bentuk.

Kekuatan daya cipta dan ekspresi perancang dan juga kemampuan menerima dan menginterpretasikan dari pengamat sangat berpengaruh terhadap konsep simbol metaphor.

2.3.3.4. Gaya Arsitektur

- Penggunaan cara-cara tertentu dalam desain yang kemudian menjadi "tradisi" yang dianut oleh sekelompok perancang. Tradisi tersebut mempunyai "falsafah desain" yang sangat menentukan keputusan desain yang diambil.
- Keputusan-keputusan desain yang dilatarbelakangi oleh "tradisi" tertentu akan sangat mempengaruhi penampilan dan wujud bangunan.
- Penampilan dan wujud bangunan memberi "warna" tertentu pada citra bangunan yang dibentuk.

1. Tradisi Logis

Tradisi yang berdasarkan cara berpikir yang sistematis yang sejalan dengan hukum alam serta mengikuti perkembangan teknologi. Idiologi-idiologi pembentuk Tradisi Logis yaitu :

- Engineering : memanfaatkan kehadiran teknologi serta perkembangannya.
- Functional : berdasarkan fungsi yang dapat dipertanggungjawabkan
- Structural : Struktur yang tidak menyimpang dari hukum alam.
- Geometric-Mathematical-Precisionoist : mempelajari dan menerapkan disiplin-disiplin ilmu yang bersifat presisi dan penalaran yang konsisten.
- Parametric : Mengandalkan pada suatu pengelolaan sistem yang baik, penekanannya pada ketepatan desain yang sistematis.
- Megaform : bentuk-bentuk yang sangat besar merupakan pemanfaatan adv. Structures.
- Ultra-light : memberikan kesan sesuatu yang ringan.

2. Tradisi Intuitif

Pengungkapan kreatifitas dan emosi yang menghasilkan bentuk-bentuk yang menakjubkan, serta menutup mata terhadap reaksi-reaksi orang disekelilingnya. Idiologi-idiologi pembentuk Tradisi Intuitif yaitu :

- Naturalist : memanfaatkan alam sebagai kemungkinan hidup.
- Expressionist : ekspresi/ungkapan perasaan si perancang.
- Organic : merupakan bentuk-bentuk dari bagian bentuk badan / anggota badan (kepala, badan, kaki, dst).
- Stream-line : bentuk-bentuk yang artistik.
- Fantastic : gagasan/idea dan bentuk diambil dari sumber-sumber fantasi seperti (Film, Komik, dll) atau angan-angan si perancang → futuristic.
- Metabolic : Mudah berubah-ubah.
- Responsive : dapat memberi jawaban atas tuntutan kebutuhan dpl tanggap terhadap perubahan.
- Biomorphic : Konekstualmdengan lingkungan atau punya hubungan dengan bentuk kehidupan.

3. Tradisi Aktifis

Mempunyai ciri lebih menonjolkan hasil karya arsitektur untuk dapat memenuhi tuntutan hidup masyarakat dan mengutamakan bentuk-bentuk yang mampu berkomunikasi. Idiologi-idiologi pembentuk Tradisi Aktifis :

- Futurist : Pandangan kemasa yang akan datang.
- Utopian : Suatu pandangan yang memberikan gambaran angan-angan muluk-muluk.
- Revolusionist : Mengadakan perubahan-perubahan dalam waktu yang singkat.
- Constructivist : Pola pikir yang membangun.
- Communist : Paham-paham penyamarataan.
- Metamorphic : tumbuh dengan sendirinya / alami.
- Expandable : mengorbankan sesuatu untuk suatu tujuan.
- anarchist : bertentangan/melawan ketentuan-ketentuan/peraturan yang ada.
- Ideological : menerima buah pikiran untuk memperbaiki keadaan.

- Dynamic : selalu berubah-ubah.

4. Tradisi Idealist

*Mengutamakan komunikasi agar mudah dimengerti.

*Sangat memperhatikan fungsi bentuk yang terjadi sangat spesifik dan mempunyai kepribadian sendiri dan biasanya sesuai dengan periode atau kurun waktu tertentu. Idiologi-idiologi pembentuk Tradisi Idealist :

- rasionalist : dapat diterima akal sehat/rasional.
- Purist :Kemurnian.
- Heroic : Kepahlawanan.
- Metha physical : mencoba menjawab sesuatu yang belum jelas (abstrak)
- Cybernetic : mengandalkan pada produksi otomatis.
- Semiological : menerima semua buah pikiran (sebagai input)
- significant : mempunyai arah yang jelas.

5. Tradisi Self-Conscious

Karya-karya yang dihasilkan mempunyai karakter yang dapat memproyeksikan paham yang dianutnya dan dominasi suatu paham pada era tertentu. Idiologi-idiologi pembentuk Tradisi Self Conscious :

- Beaux-Arts : Pendidikan kesenian yang rasional.
- Academic : Pendidikan dengan sistem tertentu.
- Classional : Memasukan berbagai macam unsur yang telah diketahui klasifikasinya.
- Historicist : mempergunakan pengalaman yang telah lalu.
- Facist : Faham keunggulan
- Bureantractic : Penggunaan sistem atau jenjang yang teratur.
- Raectionary : tunduk pada ketentuan-ketentuan yang ada.
- Managerial : kepemimpinan yang teratur.
- Fundamentalsit : Percaya pada dasr-dasar yang kuat.

6. Tradisi unself-conscious

karya-karya cenderung pada usaha peningkatan keadaan sosial budaya masyarakat dengan mengembangkan lingkungan sendiri, berdasarkan adat

kebiasaan dan bukan di dasari oleh suatu aliran tertentu. Idiologi pembentuk Tradisi unself-conscious :

- Folk : diluar jangkauan arsitek.
- Vernacular : hasil yang dibuat oleh rakyat unuk mereka sendiri.
- Eclectic : menmpelkan/memanfaatkan berbagai sistem.
- Hybrid : hasil perpaduan yang berlawanan.
- do it your self : bersifat dapat dikerjakan sendiri.
- Tradisional : kebiasaan/tradisi setempat yang ada.
- Consumer : mengutamakan konsumen dengan penyediaan produk yang lengkap.
- Mobile : tidak tetap.
- service State : merupakan pelayanan resmi/pemerintah.

BAB III

PENDEKATAN DAN ANALISA KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

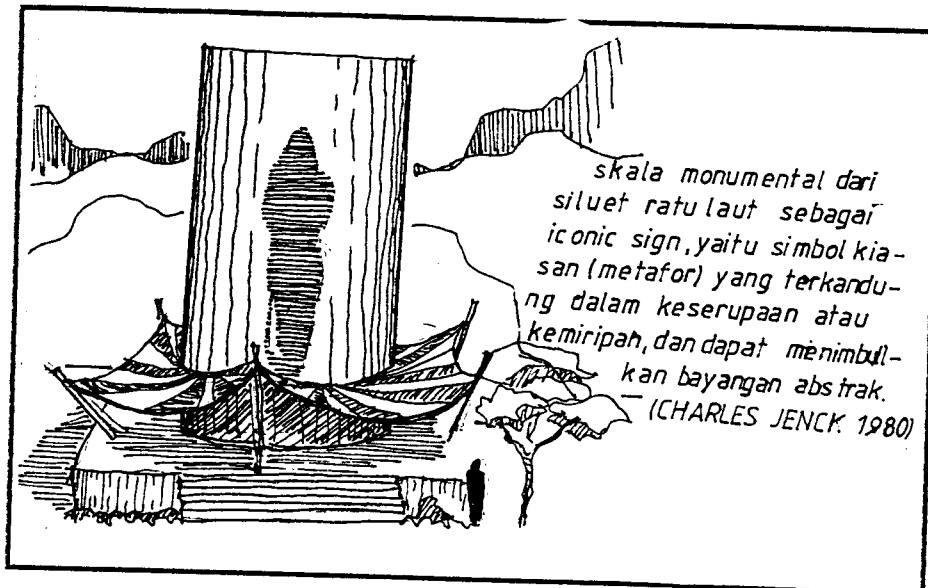
3.1. PENDEKATAN DAN ANALISA EKSPRESI RATU KIDUL DALAM KOMUNIKASI BENTUK ARSITEKTUR

3.1.1. Kharisma Ratu Kidul

Kanjeng Ratu Kidul adalah Ratu Mahluk halus di lautan selatan yang menguasai semua jenis jin dan semua mahluk halus di pantai selatan. Dengan kekuasaannya yang besar, Ratu Kidul bisa memberi jaminan bagi kerajaan Mataram untuk memperoleh kemenangan pada setiap peperangan. ¹⁹

Karismanya tampak pada kemampuannya menguasai jin dan mahluk halus, serta jaminannya terhadap kerajaan Mataram. Tertuang didalam bentuk-bentuk yang monumental.

Dan bila digolongkan kedalam jenis simbol yang ditulis "Charles Jenck - 1980"²⁰ digolongkan kepada Iconic Sign yang merupakan simbol kiasan (metafor) terkandung dalam keserupaan atau kemiripan. Dapat menimbulkan bayangan Abstrak.



Gambar 3.1

¹⁹ Dirjen Kebudayaan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Upacara Labuhan Kesultanan Yogyakarta. 1980/1981.

²⁰ Laporan Seminar Tata Lingkungan. Peran Kesan Dan Pesan Bentuk-Bentuk Arsitektur. Mahasiswa Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Indonesia.

3.1.2. Asal-usul Ratu Kidul

Sebelum menjadi Ratu Mahluk Halus, Ratu tersebut adalah seorang (manusia) putri yang cantik dari Kerajaan Padjajaran bernama Ratna Suwida. Karena bercita-cita kuat ingin memperoleh umur yang kekal hingga akhir jaman tanpa berubah menjadi tua. Didalam usahanya putri tersebut menanggalkan kemewahan hidup di Istana, dan menjadi petapa dengan nama Anjar Cemara Tunggal. Tempat yang dipilihnya adalah puncak gunung setelah bertapa cukup lama akhirnya cita-citanya dikabulkan oleh Yang Maha Kuasa. Tetapi karena tidak ada seorang manusia pun didunia yang sanggup hidup sampai akhir jaman tanpa menjadi tua, maka Anjar Cemara Tunggal berubah menjadi mahluk halus. Dan secara gaib mendapat perintah untuk pergi ke laut selatan dan menjadi ratu disana. ²¹

Ekspresi bentuk yang dapat diambil dari Legenda asal-usul Ratu Kidul tersebut adalah tempat dimana Ajar Cemara Tunggal melakukan niatnya, serta tempat berubahnya wujud manusia menjadi wujud mahluk halus.

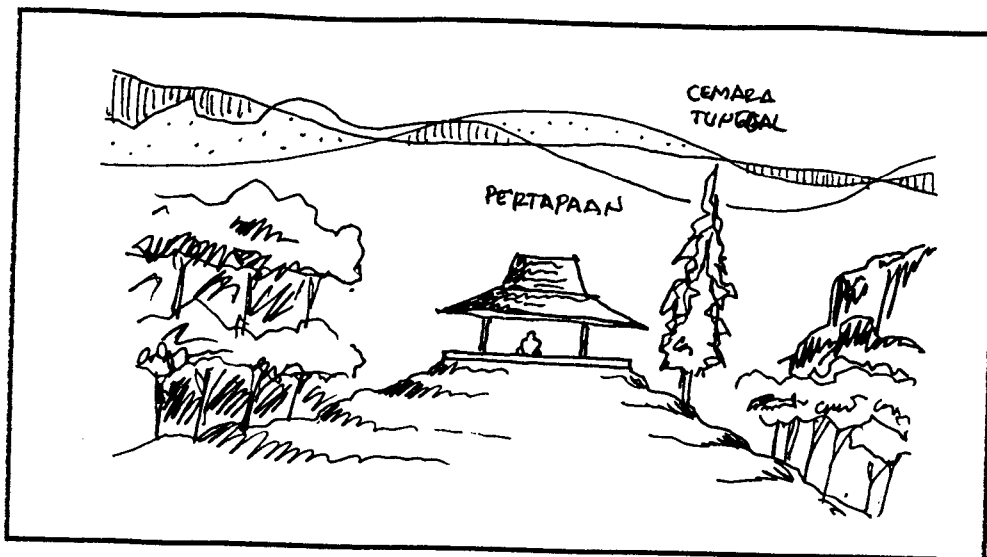
Untuk mengangkat ekspresi Ratu Kidul maka haruslah ditampilkan asal-usul dari legenda tersebut yang merupakan pangkal awal mengalirnya cerita-cerita selanjutnya.

Dengan imaji yang tertangkap dari legenda asal-usul Ratu Kidul tersebut, dapat digambarkan bahwa suasana pertapaan tersebut merupakan suasana yang tenang, sejuk dengan dinaungi sebatang pohon cemara.

Ekspresi ini dapat ditampilkan dengan menciptakan simbol ilustrasi dari imaji sebuah pertapaan. Dengan bentuk-bentuk yang mendukung ekspresi suasana tersebut.

Digunakan Simbolic Sign yang merupakan simbolisasi yang menunjukkan pada obyek yang memberikan pengertian berdasarkan aturan tertentu (biasanya berupa gagasan-gagasan umum) yang menyebabkan simbol dapat diinterpretasikan dan mempunyai hubungan dengan yang bersangkutan.

²¹ Dirjen Kebudayaan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Upacara Labuhan Kesultanan Yogyakarta. 1980/1981.



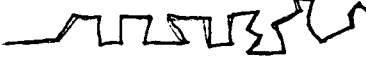



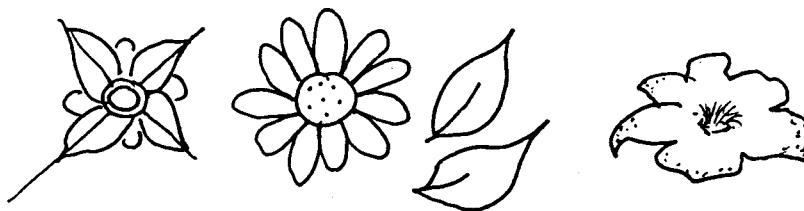
Gambar 3.2

3.1.3. Karakter Ratu Kidul

Ratu Kidul merupakan sosok yang romantis, lembut, tetapi berkemauan keras. Hal tersebut dapat dilihat dari kisah percintaannya dengan Raja-Raja Mataram. Dan kerelaannya melepas kehidupan mewah kerajaan, untuk menjadi pertapa. Seorang diri meninggalkan kemewahan sebagai seorang putri.²²

Ekspresi tersebut didalam komunikasi arsitektur ditampilkan sebagai kiasan (metafor) yang merupakan simbol yang memberikan pengertian berdasarkan sifat-sifat khusus yang terkandung dalam keserupaan atau kemiripan. Dapat menimbulkan bayangan abstrak.

- Garis lembut →  * Material lembut : Kayu 
- Garis Keras →  * Material Keras : Batu 
- Simbol Romantis → "katakan dengan bunga"



Gambar 3.3

²² Dirjen Kebudayaan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Upacara Labuhan Kesultanan Yogyakarta. 1980/1981.

3.1.4. Lingkungan ratu Kidul

Merupakan lingkungan kerajaan makhluk halus yang digambarkan didalam kitab kuno Babad Tanah Jawa sebagai istana megah ditengah lautan.

Cuplikan kitab tersebut berbunyi : *"..... Kacapa Panembahan Senopati ecapanggalihe, mituruti tedhak menyang segara, rerentengan prayagung loro ngambah segara ora teles, wus prapta ing kedhaton lenggah bale mas murub, ingukir kencana mulya, abyor dinulu lir padhaging baskara, langkung kasengsem Senopati ingalaga, mirsa pasrening kedhaton, sarta mirsa citrane sang ayu, tumuli manjing tilamsari sakalian, tangkep samir"*. Bila diterjemahkan secara bebas, kurang lebih berbunyi sebagai berikut : ²³

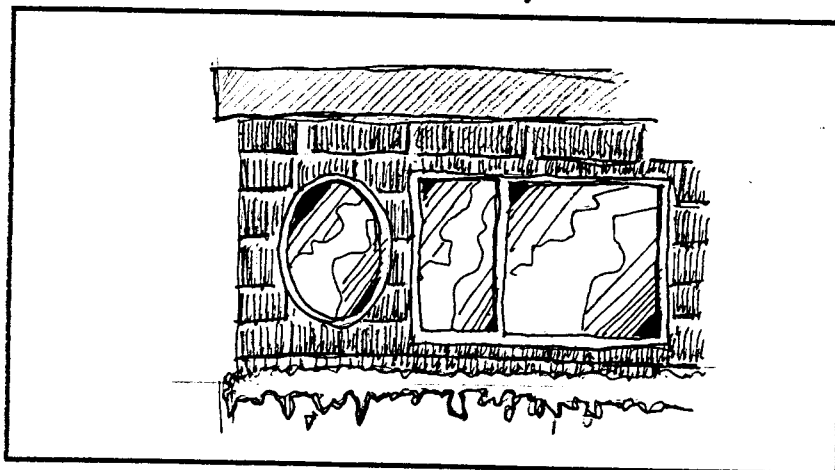
"..... Kedua pembesar itu (Ratu Kidul dan Penembahan Senopati) berjalan bersama diatas lautan akan tetapi keduanya tidak tampak basah. Sampailah sudah mereka di istana dan duduk disinggasana emas berukir emas mulia indah gemerlap. Kalau dilihat, cemerlang bagaikan sinar sang surya.

Senopati Ingalaga sangat terpesona melihat hiasan-hiasan istana....."

Menyimak cuplikan teks diatas dapat digambarkan bahwa lingkungan istana tempat tinggal Ratu Kidul merupakan lingkungan yang indah penuh ukiran dan bercahaya.

Ukiran dan cahaya serta kemewahan dapat diolah agar dapat diciptakan ilustrasi suasana lingkungan istana alam halus tersebut.

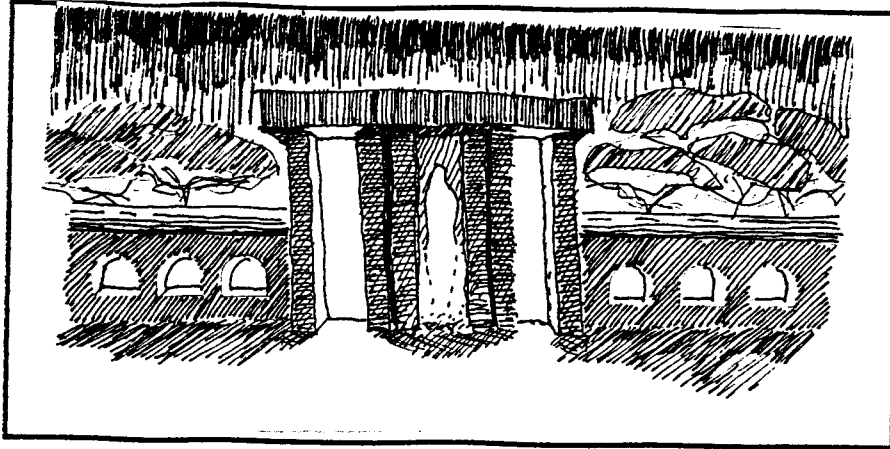
- Material kaca dapat memantulkan cahaya.



Gambar 3.4

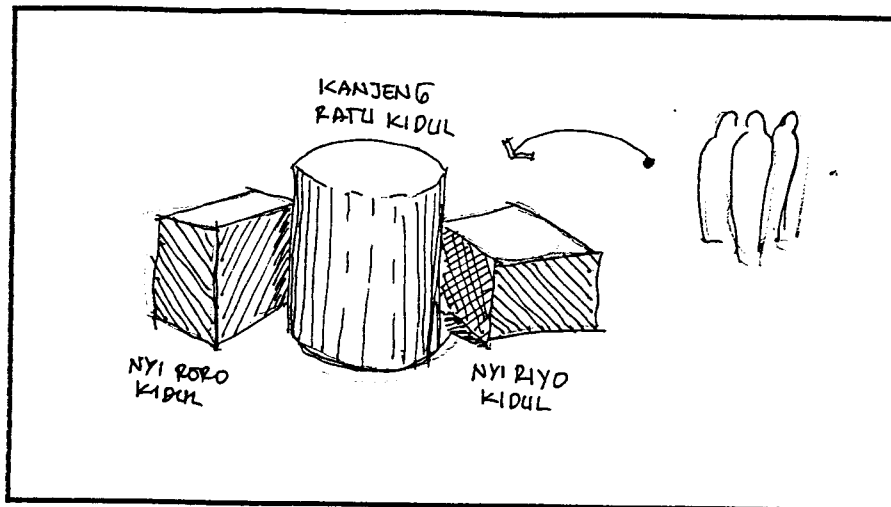
²³ Dirjen Kebudayaan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Upacara Labuhan Kesultanan Yogyakarta. 1980/1981.

- Cahaya buatan menghidupkan suasana ruang luar diwaktu malam.



Gambar 3.5

- Exspresi bentuk sosok dua orang pembantu utama yang tidak terlepas dari kehidupan legenda Ratu Kidul.



Gambar 3.6

3.1.5. Hubungan dengan Kerajaan Mataram

Hubungan Ratu Kidul dan Panembahan Senopati diriwayatkan dalam kitab Babad Tanah Jawa dan Dlepih Kahyangan.²⁴

Perbedaannya bila pada Babad Tanah Jawa, Panembahan Senopati mengunjungi Ratu Kidul, sementara pada Kitab Dlepih Kahyangan justru Ratu Kidul yang mengunjungi Panembahan Senopati ditempat pertapaannya di Dlepih Kahyangan. Dalam Kitab tersebut diceritakan Panembahan Senopati dengan Ratu Kidul mandi bersama di kedhung pasiraman. Pemandian disungai Wiraka. Beberapa hari Ratu Kidul tinggal bersama Panembahan Senopati di

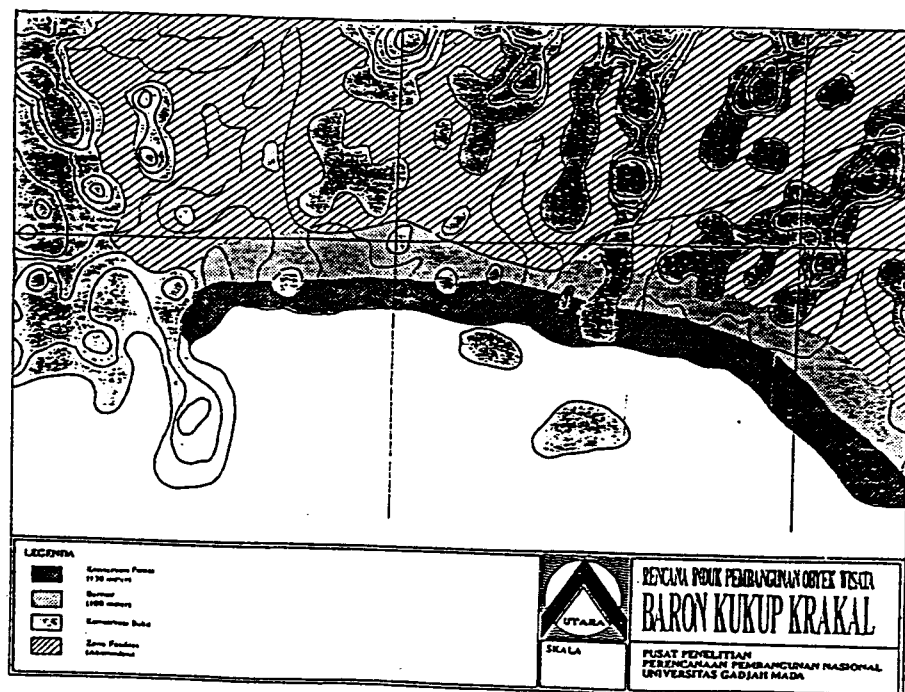
²⁴ Dirjen Kebudayaan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Upacara Labuhan Kesultanan Yogyakarta. 1980/1981.

Kondisi sarana dan prasarana yang terdapat pada lokasi berdasarkan RIPOW Baron Kukup Krakal tersebut adalah sebagai berikut :

1). *Akomodasi*

Pantai Krakal merupakan pantai dengan bentangan terpanjang dibandingkan dengan pantai lainnya dalam kawasan pengembangan ini. Fasilitas akomodasi yang ada berupa penginapan yang kondisinya sedang dan memiliki daya layan kurang baik. Keberadaan kios/warung yang terlalu dekat dengan pantai dan kurang tertata di sepanjang pantai terasa sangat mengganggu kenyamanan pengunjung dalam menikmati suasana alam pantai.²⁵

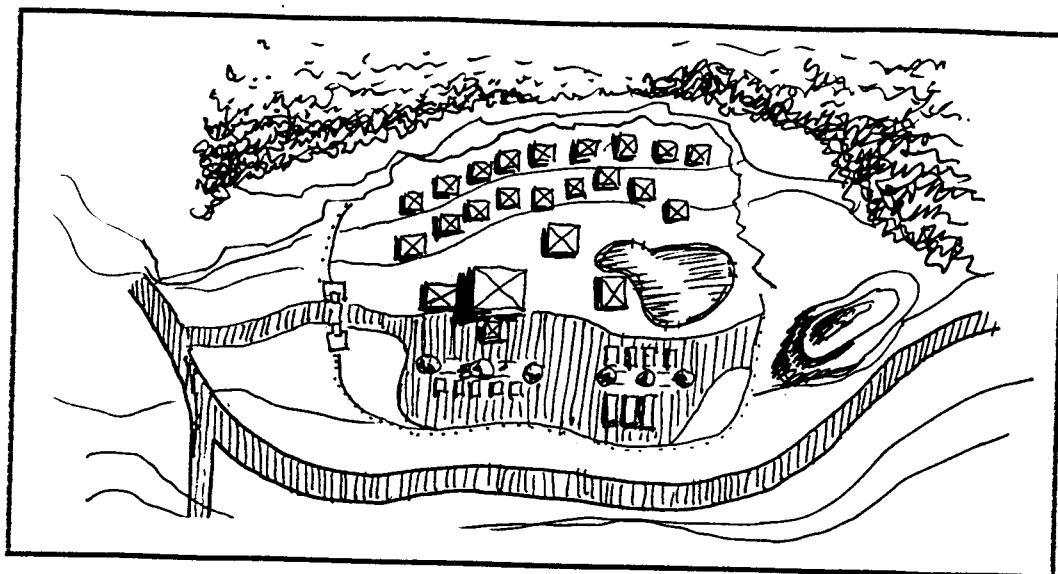
Untuk itu pemerintah daerah setempat merencanakan untuk menata kawasan wisata tersebut, yang tertuang di dalam gambar Rencana Induk Pengembangan Obyek Wisata Pantai Baron Kukup Krakal. Untuk Pantai Krakal Direncanakan seperti pada gambar berikut.



Melihat rencana diatas maka lahan yang tersedia adalah disebelah Utara dari kawasan wisata pantai Krakal dengan luas lebih kurang 16.000 M². Site yang dipilih memiliki beberapa konserfasi bukit yang dapat diman faatkan sebagai kawasan hijau dari lingkungan Hotel Resort yang akan dibangun dan dapat dijadikan penambah daya tarik bagi pengunjung , bila

²⁵ P4N-UGM.RIPOW Pantai Baron Kukup Krakal. 1992.

dilestarikan secara alami sebagai sesuatu hal yang kontras antara bukit yang tumbuh liar, dikelilingi dengan lingkungan binaan yang ditata dengan menampilkan ekspresi dari bentuk cerita tradisional masyarakat sekitar pantai selatan.



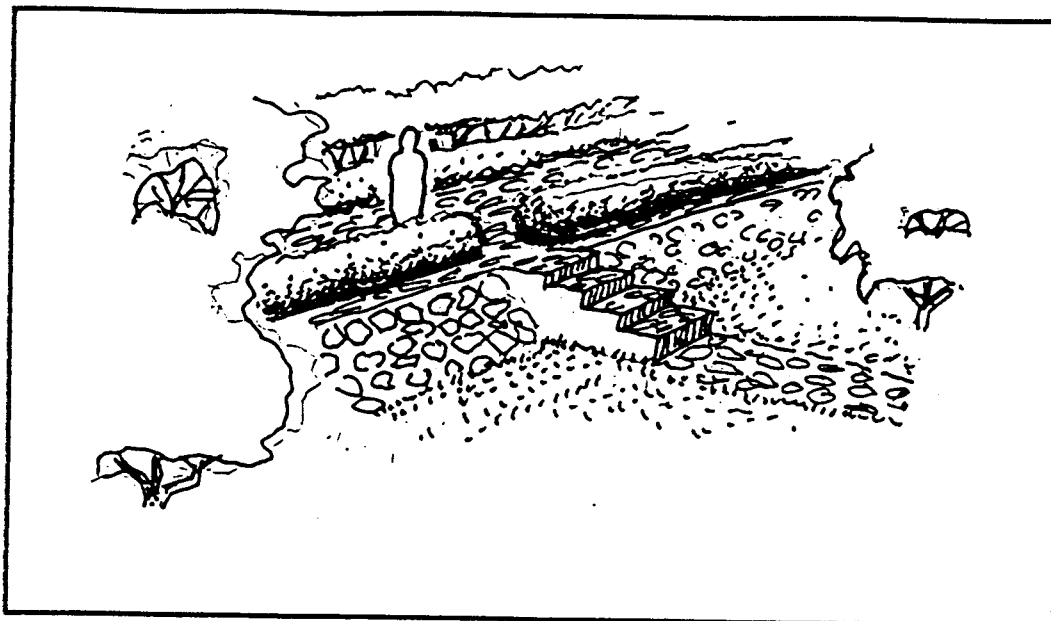
Gambar 3.7

(2). *Transportasi*

Dalam hal ini pencapaian ke dan dari lokasi, diperuntukan bagi pejalan kaki dan kendaraan. Untuk mencapai Pantai Krakal, jalan aspal yang dijumpai relatif cukup baik, berupa jalan berkonstruksi aspal. Kemudian berakhir jalan tanah berbatu di Pantai Krakal. Hal ini akan sangat mengganggu kenyamanan dalam aktivitas wisata di pantai tersebut. Dalam kawasan pantai belum ada sirkulasi yang jelas antar objek yang ada, pembangunan jalan setapak hanya menghubungkan gardu-gardu pandang di atas bukit.²⁶

Dengan melihat kondisi jalan yang ada, dan mengingat site berada pada tepi jalan yang relatif cukup baik, maka jalan atau pencapaian yang perlu diusahakan adalah jalan yang merupakan sirkulasi penghubung antar bangunan pada site yang telah dipilih. Dan untuk pintu masuk utamanya dipilih disebelah Barat site, dengan tujuan tidak mengganggu pemandangan kearah laut dan pantai.

²⁶ P4N-UGM.RIPOW Pantai Baron Kukup Krakal. 1992.



Gambar 3.8

(3). Sarana Prasarana Air Bersih dan Jaringan Listrik

Sarana prasarana yang dimaksud meliputi air bersih, air kotor, dan jaringan listrik. Tersedianya sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan wisata belum lengkap. Penduduk memanfaatkan air dari bak penampungan air hujan maupun dari sumur, kualitas air tersebut sangat rendah dengan kadar kapur yang tinggi.

Untuk memberikan kenyamanan, hotel yang ada di pantai Krakal menggunakan generator sebagai pembangkit listrik untuk penerangan maupun memompa air, dan itupun terbatas waktunya. ²⁷

Diperlukan pengolahan air, dari air tanah yang di pompa di olah melalui proses penyaringan (Fisika) dan proses penetralan air (kimia). Sementara untuk pembuangan air hujan (Drainase) dibutuhkan sumur peresapan yang dapat membantu mempercepat dan membuka jalan untuk air hujan meresap kedalam tanah. Dan untuk sumber listrik diperhatikan kebutuhan listrik selama 24 jam. Sehingga tidak terjadi pemadaman listrik yang dapat mengganggu kenyamanan, juga kegiatan pelayanan.

(4). Pelengkap

Fasilitas pelengkap yang dimaksud adalah sarana telekomunikasi, souvenir shops dan lain-lain. Fasilitas jaringan telekomunikasi dan bank

²⁷ P4N-UGM.RIPOW Pantai Baron Kukup Krakal. 1992.

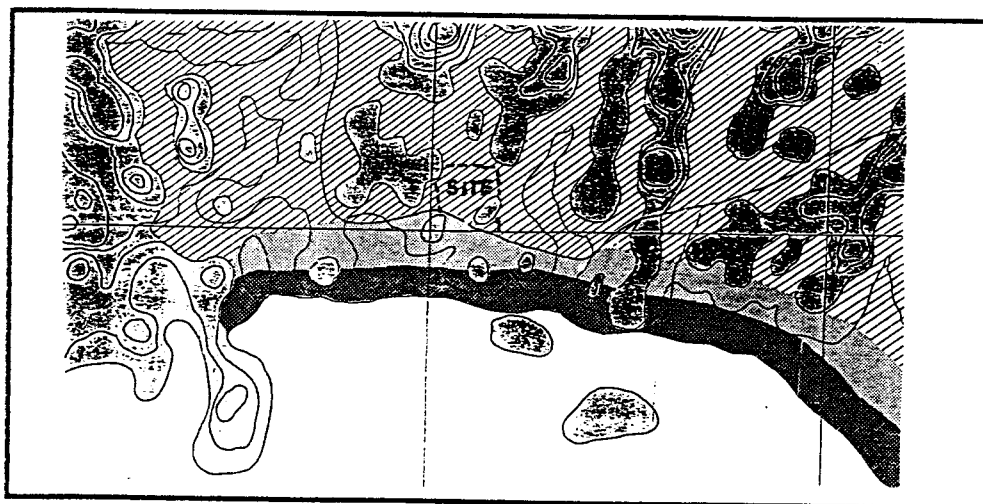
yang melayani wisatawan saat ini di wilayah perencanaan telah tersedia. Sedangkan kios-kios souvenir yang sebagian besar menjual kerajinan dan hasil laut hanya ada di Pantai Kukup dan Krakal. Kios-kios tersebut tidak tertata sesuai dengan fungsi yang diwadahi dan dibangun secara non permanen.²⁸

Untuk itu perencanaan hotel perlu mempertimbangkan mengenai ketersediaannya fasilitas pelengkap tersebut. Dan diusahakan dapat memenuhi kebutuhan akan fasilitas-fasilitas pelengkap tersebut.

3.2.1. Analisa dan Pendekatan Pencapaian

Lokasi tapak berhimpitan langsung dengan jalan lokal primer yang menghubungkan antar kawasan wisata di daerah pengembangan. Sedangkan lokasi hotel tersebut berada di wilayah desa Sidorejo kecamatan Tepus.

Jarak antara jalan dengan site berhimpitan sehingga berhubungan langsung dengan Main Entrance. Sehingga dalam konsep pencapaian kebangunan menggunakan pencapaian memutar kawasan terlebih dahulu baru kemudian dijumpai pintu masuk.



Gambar 3.9

3.2.2. Analisa Dan Pendekatan Pendaerahan

Untuk pendaerahan dibagi berdasarkan jenis dan sifat dari kegiatan yang akan ditampung. Untuk jenisnya dibagi menjadi tiga, yaitu : Publik, semi publik, private. Sementara untuk sifat kegiatan dibagi menjadi 5,

²⁸ P4N-UJGM.RIPOW Pantai Baron Kukup Krakal. 1992.

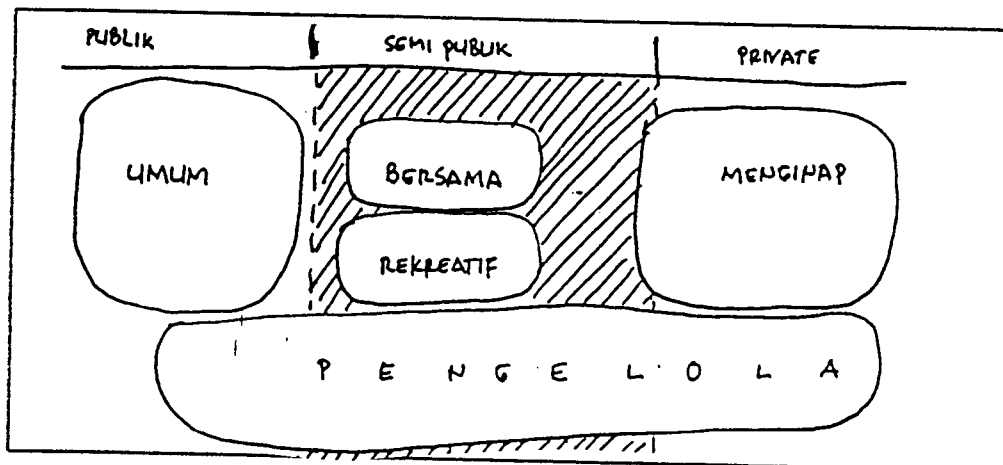
yaitu : umum, bersama, menginap, rekreasi, dan pengelola (termasuk pelayanan).

Dari kelima sifat kegiatan tersebut, bila dikategorikan kedalam 3 jenis kegiatan adalah sebagai berikut :

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari gambar dibawah ini :

Jenis	Sifat	Ruang		
Publik	■ Umum	-Entrance -Parkir -lobby -ruang sewa -ruang pameran -Front off -Lounge	#Pengelola	-Security -Resepsionis -Information
Semi Publik	■ Bersama ■ Rekreatif	-Banquet hall -Restaurant - Bar -Kolam Renang -Tennis court -Children Play G -Sitting Group	#Pengelola	-Dapur Utama -Ruang perawatan -Office -Linen room -Tech Room -MEE room -Laundry
Private	■ menginap	-single bed room -Double Bed R -suite Room	#pengelola	- House keeping -Gudang -Ruang Istirahat -Locker

Pengelola merupakan sifat kegiatan yang masuk kedalam berbagai jenis kegiatan karena pengelola adalah motor dari semua sifat kegiatan di hotel tersebut dapat digambarkan di hotel tersebut.



Gambar 3.10

3.3. ANALISA DAN PENDEKATAN TATA RUANG DALAM

3.3.1. Analisa Dan pendekatan Program Kegiatan Dan Organisasi Ruang

Pengelompokan ruang-ruang berdasarkan karakteristik kegiatan, yaitu :

1. Kegiatan yang bersifat umum.

Merupakan kegiatan yang dilakukan oleh setiap pengunjung yang datang, informasi dan kontrol parkir masuk ruang pengelola (reservation).

2. Kegiatan menginap.

Merupakan kegiatan utama dalam tujuan perencanaan fasilitas akomodasi hotelresort seperti : Tidur, mandi, Istirahat / santai, menikmati pemandangan.

3. Kegiatan Rekreasi

Merupakan kegiatan penunjang dalam perencanaan fasilitas akomodasi hotel, tetata di dalam perencanaan akomodasi hotel resort adalah kegiatan utama yang justru perlu mendapatkan perhatian khusus karena rekreasi merupakan tujuan utama tamu untuk menginap di hotel resort.

Kegiatan ini menurut sifatnya dibedakan menjadi :

A. Kegiatan rekreasi olahraga, seperti : Tennis, berenang, Fitnes, Aerobik, Joging, dll.

B. Kegiatan rekreasi pemandangan alam seperti : Menikmati keindahan alam, panorama laut, serta menikmati keindahan lingkungan hotel tersebut.

C. Kegiatan rekreasi seni dan budaya.

D. Mengumpulkan benda seni (souvenir).

Sedangkan menurut wadah kegiatannya, rekreasi dibagi menjadi dua, yaitu :

- Kegiatan di area terbuka (out door), seperti : bersantai, bermain, berjalan-jalan sepanjang pantai, berenang, tenis, joging, hiking, dll.

- Kegiatan di area tertutup (indoor), seperti : Fitnes, aerobic, makan, dan minum, dll.

4. Kegiatan Pelayanan

Merupakan kegiatan penunjang utama yang melayani kebutuhan kegiatan dalam kompleks fasilitas akomodasi agar dapat berjalan dengan baik seperti : dapur, lavatory umum, ruang mekanikal elektrikal, mushola, juga pelayanan keamanan.

5. Kegiatan Pengelolaan.

Merupakan kegiatan yang mengatur terselenggaranya seluruh kegiatan dalam fasilitas akomodasi hotel resort agar berfungsi dengan baik.

Dari analisa kegiatan diatas, dapat dibuat program ruang berikut Organisasi kegiatannya :

1. Kelompok kegiatan umum.

- | | |
|-----------------|------------------|
| A. Entrance | E. Ruang sewa |
| B Lobby | F. Ruang Pamer |
| C. Front Office | G. Toilet Umum |
| D. Lounge | H. Parking Area. |

2. Kelompok Kegiatan bersama.

- A. Banquete Hall
- B. Restaurant / Main Dinning Room
- C. Bar dan Discotique.
- D. Dapur Utama.

3. Kelompok Kegiatan Menginap.

- A. Single Bed Room
- B. Double Bed Room.
- C. Suite Room.

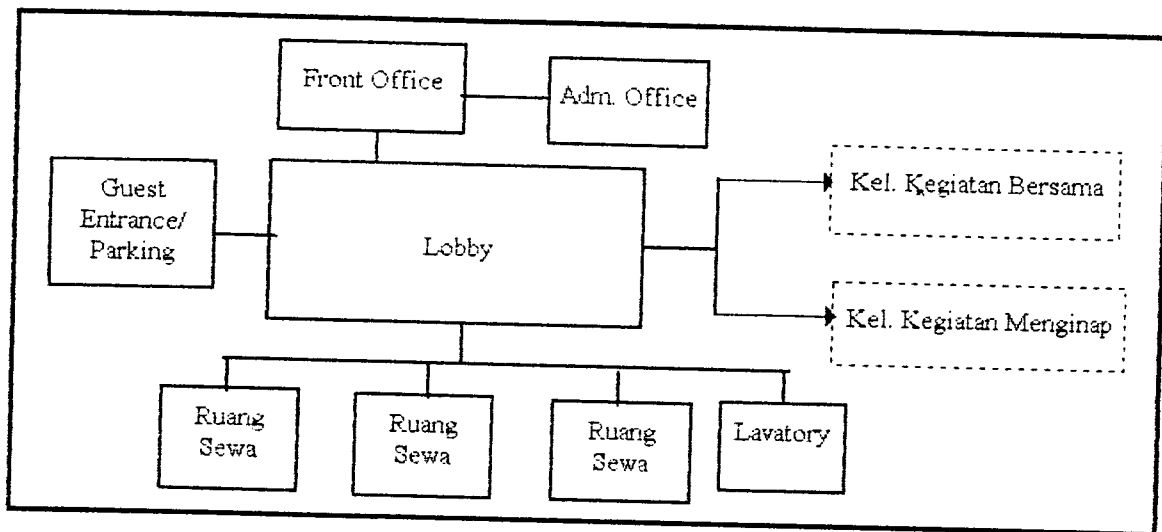
4. Kelompok Kegiatan Rekreatif

- | | |
|-------------------------|---|
| A. Sitting Group | F. Gardu Pandang |
| B. Kolam Renang | G. Ruang Pagelaran |
| C. Tennis Court | H. Pesanggrahan Ratu Kidul (Simbol bentuk ekspresi rekreasi Budaya) |
| D. Children Play Ground | I. Fitnes dan Sauna |
| E. Joging Track | |

5. kelompok kegiatan pengelola.

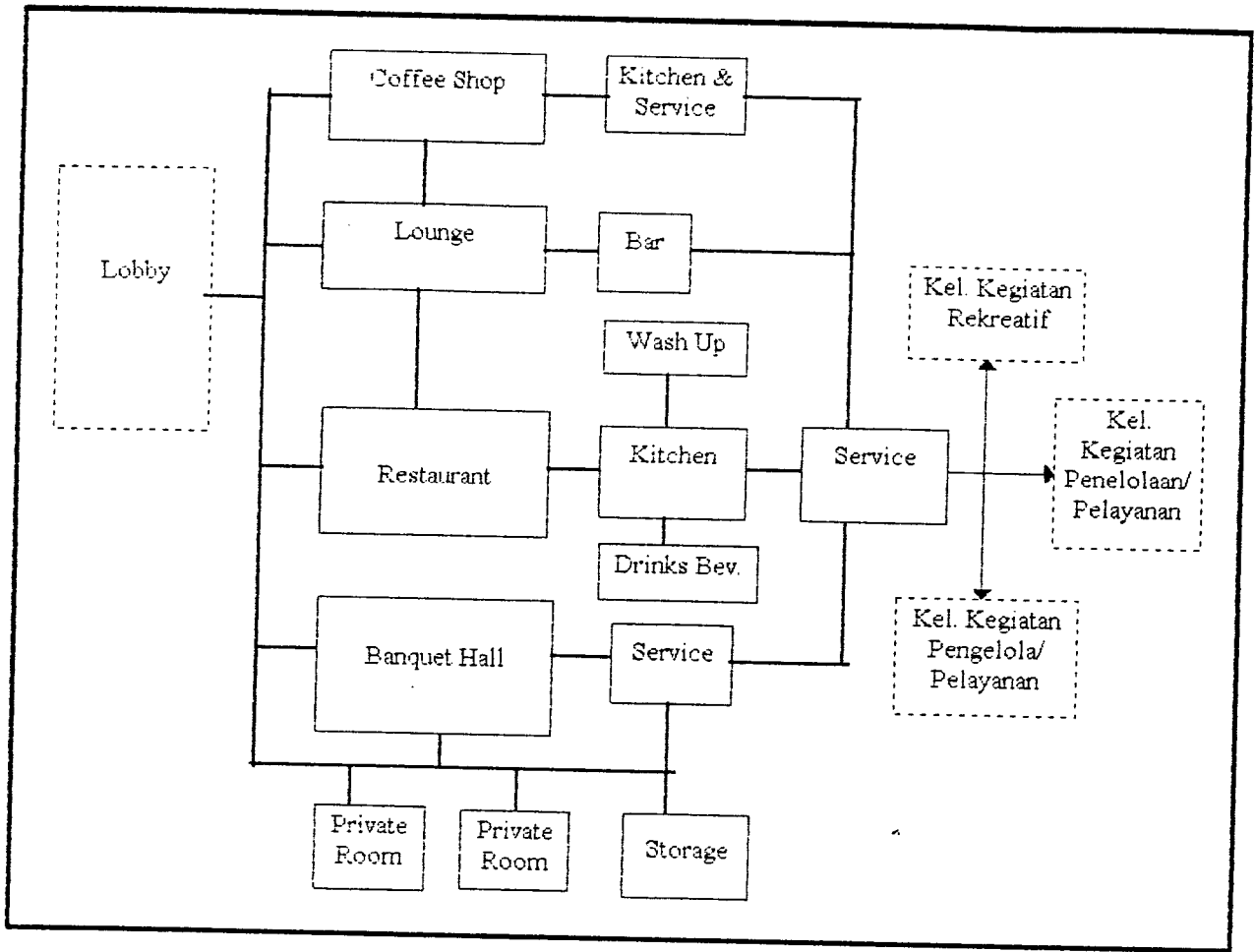
- | | |
|-----------------------------------|-----------------------------|
| A. Ruang Manajer | J. Gudang, Service, dll. |
| B. Ruang Asisten Manajer | K. Lockers |
| C. Ruang Accounting. | L. Ruang Tehnisi |
| D. Ruang staff dan sekretaris | M. Ruang Sampah. |
| E. Ruang Rapat | N. Ruang penerimaan Barang. |
| F. Linen Room | O. Dapur Umum. |
| G. Laundry | P. Poliklinik. |
| H. Ruang Mekanikal dan Elektrikal | Q. Keamanan. |
| I. Ruang Istirahat karyawan. | |

Organisasi ruang ditentukan berdasarkan pola hubungan ruang dan pengelompokan yang ada, dapat dilihat pada diagram berikut : ²⁹

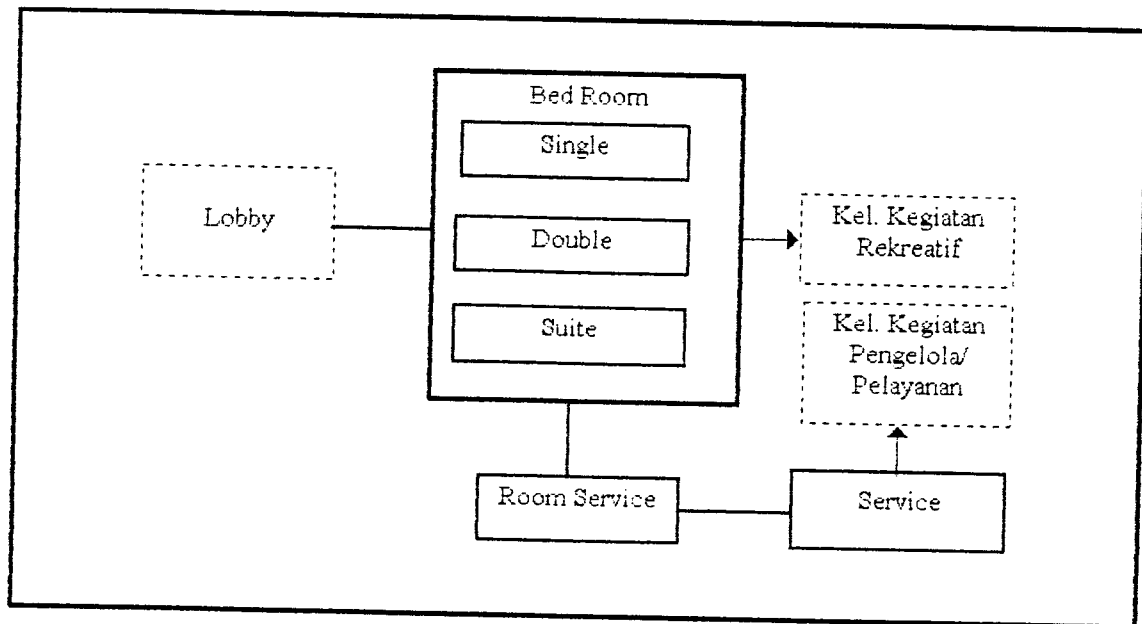


Organisasi ruang kelompok kegiatan umum

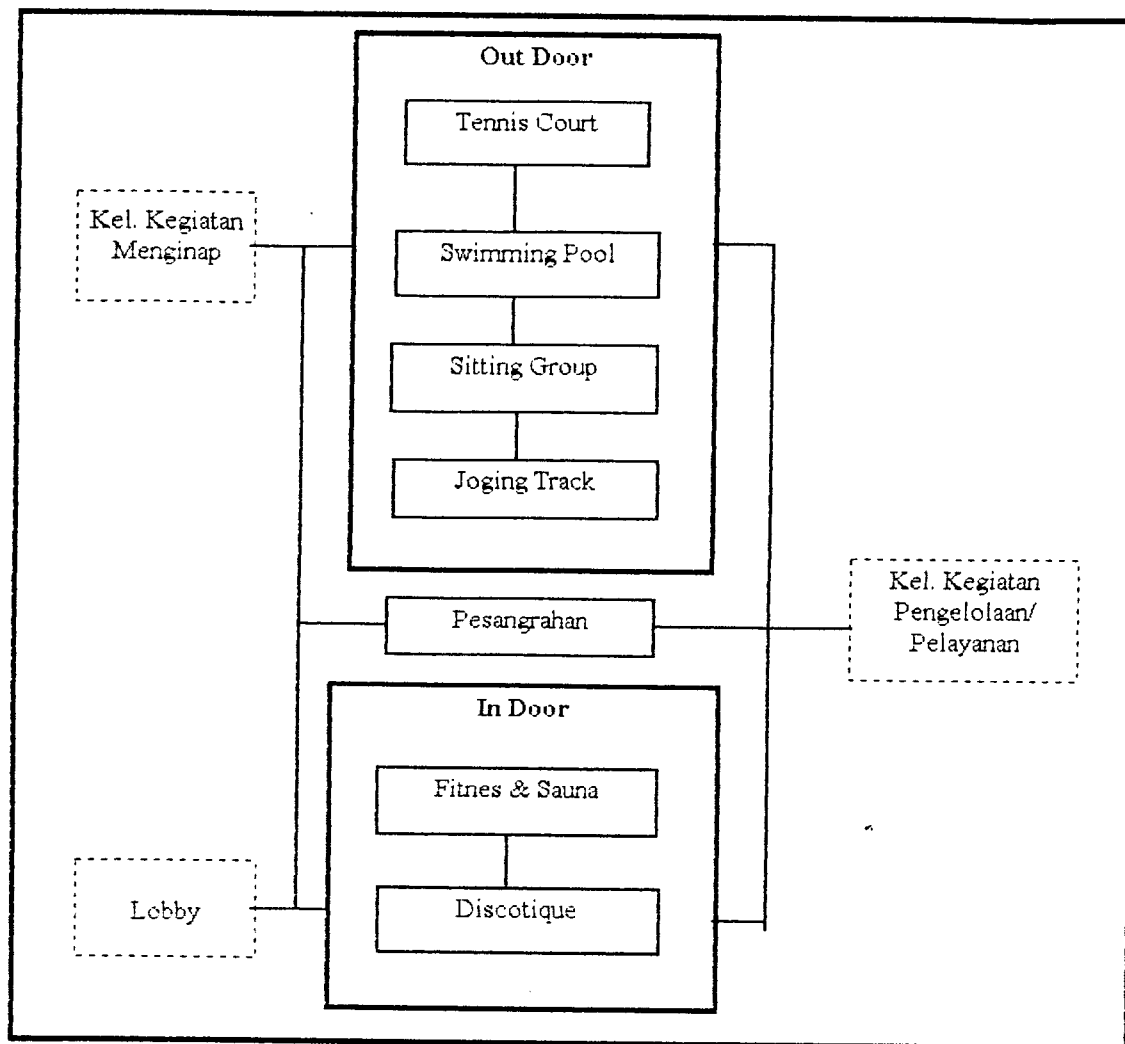
²⁹ Ernst Neufert. Architects' Data. 1973



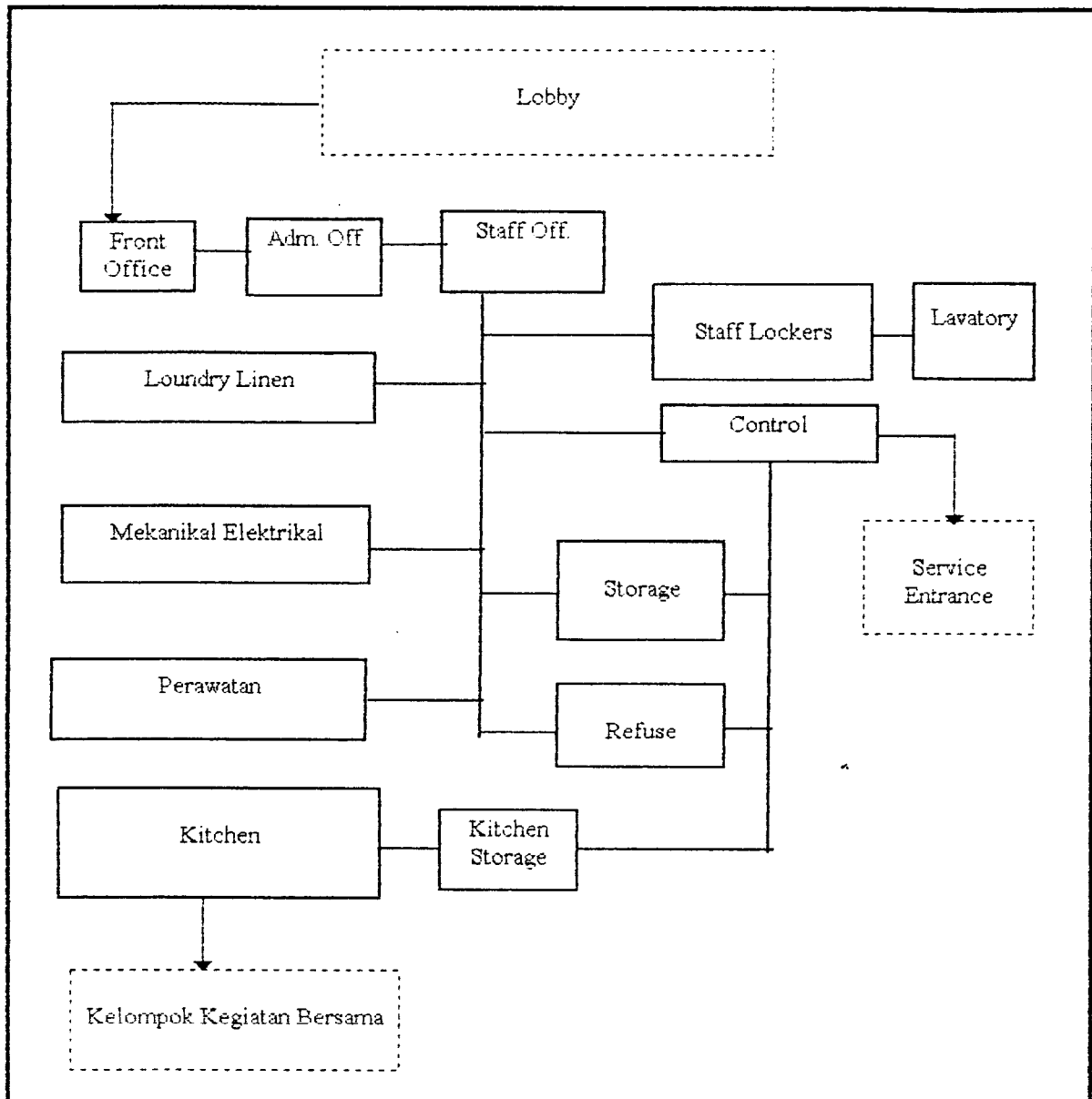
Organisasi ruang kelompok kegiatan Bersama



Organisasi ruang kelompok kegiatan menginap



Organisasi ruang Kelompok Kegiatan rekreatif



Organisasi Ruang Kelompok Kegiatan Pengelola

3.3.2. Analisa Dan Pendekatan Sirkulasi Ruang Dalam

Sistem sirkulasi erat hubungannya dengan pola penempatan aktivitas dan penggunaan lahan, sehingga merupakan pergerakan dari ruang satu keruang yang lain. Menurut pelaku kegiatannya, sistem sirkulasi dibagi menjadi dua, yaitu :

1. Sirkulasi Wisatawan.

Agar menunjang suasana yang dibutuhkan sesuai kaitannya dengan suasana ekspresi legenda Ratu Kidul, Maka pola-pola tersebut dikaitkan dengan proses perubahan dari Ratu Kidul. (manusia - Mahkluk halus). Selanjutnya

dihubungkan dengan jalur-jalur sirkulasi penunjang disesuaikan dengan kebutuhan dan menyesuaikan dengan elemen-elemen alam yang tidak bisa ditata (kontur, panorama), serta elemen-elemen alam yang bisa ditata (batuan, air vegetasi).

2. Sirkulasi Pengelola

Sirkulasi pengelola khususnya pelayanan, dipisahkan dengan sirkulasi pengunjung/tamu hal ini mencegah terganggunya kenyamanan dari para tamu. Sehingga sirkulasi dari pakaian kotor, pengiriman makanan di usahakan sesedikit mungkin bersamaan dengan sirkulasi tamu. Kecuali sirkulasi pada ruang-ruang tidur.

3.3.3. Analisa Dan Pendekatan Kebutuhan Dan Dimensi Ruang

3.3.3.1. Analisa Jumlah Kamar

Untuk menentukan jumlah kamar didasari atas ³⁰:

- A. Proyeksi jumlah wisatawan yang datang dan menginap .
- B. Rata-rata lamanya wisatawan tinggal (Average Legth of Stay) didaerah tujuan wisata.
- C. Prosentase tingkat penghunian kamar (Room Occupancy Rate) yang di korelasikan dengan proyeksi konsumen adapun batas-batas yang menguntungkan bagi kelangsungan hidup suatu hotel menurut pegalaman minimal Room Occupancy Rate $\pm 60\%$.
- D. Peristiwa penting yang bersifat musiman dan tersedia sepanjang tahun yang menjadi daya tarik untuk berkunjung ke daerah tujuan wisata tersebut (Peak Season)
- E. Prosentasi perbandingan antara kebutuhan akan kamar untuk perorangan atau berpasangan.

Dengan melihat kondisi yang ada dikawasan pengembangan yang saat ini sedang dalam proses berkembang, maka jumlah-jumlah tersebut di asumsikan berdasarkan target dari hasil pngembangan, hal ini dapat dianalisa sebagai berikut :

- a. Jumlah wisatawan asing dan domestik yang menginap di kawasan wisata pantai selatan Kabupaten Gunung Kidul pada tahun 1997

³⁰ Oka Ayoeti, Drs, Pengantar Ilm Pariwisata, hal 274.

berjumlah 332.058 orang. Dengan target menaikkan jumlah pertumbuhan pengunjung rata-rata 12 % pertahun, (pernah mencapai 17,3 % pada tahun 1996-1997) maka proyeksi jumlah kedatangan wisatawan pada tahun 2007 akan mencapai :

$$P_{(97+n)} = P_{97} (1+r)^n$$

$$P_{2007} = P_{97} (1+0,12)^{10}$$

$$P_{2007} = 332.058 (3,33)$$

$$P_{2007} = 1.105.753.$$

catatan :

- $P_{(97+n)}^n$: Jumlah rata-rata perkembangan jumlah wisatawan pada tahun 1997 dan tahun berikutnya.
- P_{97} : Jumlah wisatawan di Pantai Selatan Gunung Kidul pada tahun 1997.
- R : Prosentasi perkembangan wisatawan yang menginap pada tahun 1997.
- N : Selisih tahun yang dituju.

- b. Dari jumlah terget rata-rata menginap 3 hari (Lenght of Stay) dengan target prosentasi tingkat hunian kamar minimum 60 %. Dan tamu menginap ditargetkan 5% dari jumlah wisatawan yang berkunjung, Maka dari asumsi tersebut dapat diperhitungkan kebutuhan tempat tidur pada tahun 2007 sebesar $3 \times 1.105.753 \times 5\%$ tempat tidur = 165.862 tempat tidur/tahun.
- c. Maka diambil rata-rata perhari (tidak diperhitungkan peak season) = $(165.862 : 365) = 454$ tempat tidur /malam.
- d. Rata-rata penghunian kamar adalah 2 orang dalam satu kamar maka kebutuhan kamar permalam $454 : 2 = 227$ kamar / malam.
- e. Dari kebutuhan kamar tersebut diambil 50 %, yaitu $50 \% \times 227 = 113$ kamar dibulatkan menjadi 110 kamar. Dan sisinya disebar di berbagai lokasi.
- f. Jumlah perbandingan single bad dan double bed 10 % = 90 % diperoleh perencanaan.

Sigle Bed Room	:	10% x 110	:	11 kamar
Double Bed Room	:	90 % x 110	:	99 kamar

Dari 99 kamar double bed room, 10 % adalah suite room, maka $10\% \times 99 = 9,9$ dibulatkan menjadi 10 kamar.

3.3.3.2. Analisa Struktur Manajemen dan Jumlah Personal

Peranan manajemen dalam pengelolaan suatu hotel adalah penting karena berhasil tidaknya usaha perhotelan tergantung dari baik tidaknya pengelolaan manajemennya. Untuk mengetahui dan menentukan bentuk manajemen pengelolaan yang akan digunakan maka dipertimbangkan dengan :

- Jenis dan besarnya konsumen yang dilayani.
- Besarnya organisasi hotel.

Dan untuk menentukan jumlah personal / karyawan diadakan pendekatan dengan standart-standart peraturan-peraturan yang ada.

A. Standar-standar

Standar yang digunakan adalah untuk hotel resort, baik yang dituliskan dari literatur maupun yang ditetapkan oleh pemerintah untuk klasifikasi hotel resort.

Penentuan Ratio karyawan dan distribusi tenaga kerja adalah sebagai berikut :³¹

1. Ratio antara jumlah kamar dengan karyawan yang diperlukan adalah 1 : 1.6 (minimal) apabila rencana kamar pada hotel resort di kawasan pantai tersebut adalah 110 kamar.
2. Distribusi tenaga kerja yang diserap adalah sebagai berikut :
 - A. Accounting Departement 8,4 %
 - B. Front Office 10 %.
 - C. House Keeping 23,6 %.
 - D. Bar dan Restaurant 20,6 %.
 - E. Kitchen 13,2 %.
 - F. Purchasing / store 3.1 %.
 - G. Room Boys 4,8 %.

³¹ Keputusan Menparpostel No. PM.10/PW.301/Phb-77, Diperbarui tahun 1985 mengenai peraturan usaha dan klasifikasi hotel.

H. Other 7,4 %.

I. Tourism Section 9,8 %.

B. Penentuan Jumlah Tenaga Kerja / Karyawan.

Berdasarkan Ratio 1 : 1,6 dan prosentase tenaga kerja yang diserap, maka diperkirakan jumlah personil yang akan direkrut pada perencanaan oprasional hotel resort ini adalah :

1. Ratio jumlah kamar dengan jumlah karyawan adalah 1 : 1,6, sedangkan jumlah kamar yang direncanakan adalah 110 kamar, maka $110 \times 1,6 = 176$ orang.

2. Pembagian Tenaga Kerja.

A. Accounting Departement $8,4 \times 176$:	15 orang
B. Front Office $10 \% \times 176$:	18 orang
C. House Keeping $23,6 \% \times 176$:	41 orang
D. Bar dan Restaurant $20,6 \% \times 176$:	36 orang
E. Kitcen $13,2 \% \times 176$:	23 orang
F. Purchasing / store $3,1 \% \times 176$:	5 orang
G. Room boys $4,8 \% \times 176$:	8 orang.
H. Other $7,4 \% \times 176$:	13 orang
I. Tourism Section $9,8 \% \times 176$:	17 orang
Jumlah : 100 %	:	176 orang

3.3.3.3. Analisa Standar Besaran Ruang Dan Kebutuhan Besaran Ruang.

Daftar standar yang dipergunakan dalam besaran ruang fasilitas akomodasi hotel resort adalah :

- A.J. Matric Handbook
- Ernest neufert, Architect Data.
- Time sever standardts for Building types, 2 Nd edition.
- Hotels, motels, and condominium design plan.
- Keputusan Dirjen Parpostel tentang klasifikasi hotel berbintang.

A. Standar besaran ruang

1. Standar Kelompok Kegiatan Umum.

- A. Entrance Asumsi $\pm 70 \text{ M}^2$.
- B. Lobby : $0,9 - 3 \text{ M}^2$ / kamar.
- C. Front Office : $0,7 \text{ M}^2$ / kamar.
- D. Lounge : $1,65 \text{ M}^2$
- E. Ryang Sewa : $0,9 - 1,1 \text{ M}^2$

- F. Ruang pameran disesuaikan kebutuhan.
- G. Toilet umum : $3,7 - 4,2 \text{ M}^2$
- H. Parkir area : Mobil $15 - 15 \text{ M}^2$ dengan perbandingan satu mobil untuk 4 kamar.
- Bus $25-30 \text{ M}^2$ diasumsi 5 bis.
 - Sepeda motor $1,5 \text{ M}^2$
 - Mobil tamu $15 - 25 \text{ M}^2$ / mobil.
2. Standar Kelompok Kegiatan Bersama.
- A. Banquette Hau : $0,9 - 2,5 \text{ M}^2$ / orang dengan asumsi kapasitas.
- B. Restaurant / main Dinning Room $0,75 - 2 \text{ M}^2$ / kamar.
- C. Bar dan Discotheque $0,65 \text{ M}^2$ / kamar.
- D. Dapur Utama : 40 % dari luas ruang makan.
3. Standar Kelompok Kegiatan Tamu menginap.
- A. Single Bed Room 20 M^2
- Teras 10 M^2
 - Lavatory 6 M^2
- B. Double Bed Room 26 M^2
- Teras 10 M^2
 - Lavatory 6 M^2
- C. Suite Room 58 M^2
- Teras 20 M^2
 - Lavatory 6 M^2
4. Standar Kegiatan Rekreatif
- A. Sitting Group : $4,8 \text{ M}^2$
- B. Kolam renang diasumsikan $3,5 \text{ M}^2$
- C. Tennis Court Double Ban termasuk sisinya $38,77 \times 3,694 \text{ M}^2 = 1432 \text{ M}^2$.
- D. Children Play Ground kapasitas 25% pengunjung di asumsikan $3,6 \text{ M}^2$ / anak.
- E. Pesanggrahan Ratu Kidul asumsi 100 M^2
- F. Joging Track memanfaatkan ruang luar di kawasan wisata pantai.
- G. Ruang fasilitas pendukung.

5. Standar Kelompok Kegiatan Pengelola.

- A. Ruang menejer $\pm 23-33 \text{ M}^2$.
- B. Ruang asisten menejer $\pm 18 - 23 \text{ M}^2$.
- C. Ruang Staff dan Sekretaris $6,7 \text{ M}^2$.
- D. Ruang Accounting $\pm 23 \text{ M}^2$.
- E. Ruang Rapat $2,5 \text{ M}^2 / \text{kamar}$
- F. Linen Room $0,35 \text{ M}^2 / \text{kamar}$.
- G. Laundry $0,35 \text{ M}^2 / \text{kamar}$.
- H. Ruang mekanikal dan elektrikal disesuaikan.
- I. House keeping $0,7 \text{ M}^2$.
- J. Ruang istirahat karyawan $\pm 1,2 \text{ M}^2 / \text{kamar}$.
- K. Gudang, service, dll. Disesuaikan.
- L. Locker $\pm 30 \text{ M}^2$.
- M. Ruang tehniisi $\pm 24 \text{ M}^2$.
- N. Ruang Sampah $\pm 12 \text{ M}^2$.
- O. Ruang penerimaan Barang $\pm 54 \text{ M}^2$.
- P. Dapur Umum $\pm 36 \text{ M}^2$.
- Q. Poliklinik $\pm 30 \text{ M}^2$.
- R. Keamanan $\pm 12 \text{ M}^2$.

B. Kebutuhan Besaran Ruang

1. Kelompok kagiatan umum

- A. Entrance / hall diasumsikan $\pm 70 \text{ M}^2$.
- B. Lobby (0,9 - 3 M) X 110 = 99 - 330 M^2 .
- C. Lounge 1.65 X 110 = 181,5 M^2 .
- D. Front Office 0,7 X 110 = 77 M^2
- E. Ruang Sewa 2,7 X 110 = 297 M^2
- F. Ruang Pamer $\pm 1 \text{ X } 110 = 110 \text{ M}^2$.
- G. Toilet Umum (3,7 - 4,2) X 3 = 11,1 - 12,6 M^2 .
- H. Parking Area :
 - Mobil (15 - 25) X 30 = 450 - 750 M^2 .
 - Sepeda Motor 1,5 X 20 = 30 M^2 .
 - Bus (25 - 30) X 5 = 125 - 150 M^2 .

2. Kelompok Kegiatan bersama

- A. Banquete Hall asumsi 90 orang $2,5 \times 90 = 225 \text{ M}^2$
- B. Restaurant kapasitas 110 kamar $= (0,75 - 2 \text{ M}) \times 110 = 82,5 - 240$.
- C. Bar $= 0,65 \times 110 = 71,5 \text{ M}^2$.
- D. Dapur Utama 40 % dari restaurant $= 40 \% \times (82,5 - 240) = (33 - 96)$

3. Kelompok kegiatan tamu menginap.

Ruang tidur 110 kamar.

- A. Single Bed Room : $20 \times 20 = 400 \text{ M}^2$.
- Teras $10 \times 20 = 200 \text{ M}^2$.
 - Lavatory $6 \times 20 = 120 \text{ M}^2$.
- B. Double Bed Room : $26 \times 90 = 2.340 \text{ M}^2$.
- Teras $10 \times 90 = 900 \text{ M}^2$.
 - Lavatory $6 \times 90 = 540 \text{ M}^2$.
- C. Suite Room $58 \times 9 = 522 \text{ M}^2$.
- Teras : $20 \times 9 = 180 \text{ M}^2$.
 - Lavatory $6 \times 9 = 54 \text{ M}^2$.

4. Kelompok Kegiatan Rekreatif.

- A. Sitting Group : $15 \times 4,8 = 48 \text{ M}^2$.
- B. Play Ground : $25 \% \times 240 \times 3,5 = 210 \text{ M}^2$.
- C. Kolam Renang : $50\% \times 240 \times 3,5 = 420 \text{ M}^2$.
- D. Toilet : asumsi 30 M^2 .
- E. Ruang mesin kolam asumsi : $\pm 40 \text{ M}^2$.
- F. Pesanggrahan Ratu Kidul asumsi 100 M^2
- G. Tennis Court 2 Lapangan : $\pm 1.432 \text{ M}^2$.
- H. Ruang service / persiapan : $\pm 40 \text{ M}^2$.
- I. Ruang Pengelola asumsi : $\pm 60 \text{ M}^2$.

5. Kelompok Kegiatan Pengelola.

- A. Manajer Office : $1 \times 30 = 30 \text{ M}^2$.
- B. Asisten Manajer : $1 \times 18 = 18 \text{ M}^2$.
- C. Staf Front Office : $6,7 \times 18 = 120,6 \text{ M}^2$.
- D. Accounting : $10 \times 15 = 150 \text{ M}^2$.
- E. House Keeping : $0,7 \times 110 = 77 \text{ M}^2$.

- F. Lockers : $\pm 30 \text{ M}^2$.
- G. Engineers office : $\pm 24 \text{ M}^2$.
- H. Gudang : $\pm 70 \text{ M}^2$.
- I. Ruang Mekanikal dan Elektrikal : $\pm 150 \text{ M}^2$.
- J. Ruang Sampah : $\pm 15 \text{ M}^2$.
- K. Ruang Penerima Barang $\pm 40 \text{ M}^2$.
- L. Ruang Istirahat karyawan : $1,2 \times 110 = 132$.
- M. Dapur Umum : $\pm 36 \text{ M}^2$.
- N. Poliklinik : $\pm 30 \text{ M}^2$.
- O. Keamanan Asumsi $\pm 12 \text{ M}^2$.

Dari perhitungan diatas, dapat dirangkum sebagai berikut :

- A. Luas kelompok kegiatan umum : 1.450 - 2008.
 - B. Luas kelompok kegiatan bersama : 415 - 632.
 - C. Luas kelompok kegiatan menginap : 5.256.
 - D. Luas kelompok kegiatan rekreasi : 2380
 - E. Luas kelompok kegiatan pengelola : 934,6
- Luas total adalah : $11.210,6 \text{ M}^2$.

3.4. ANALISA DAN PENDEKATAN TATA RUANG LUAR

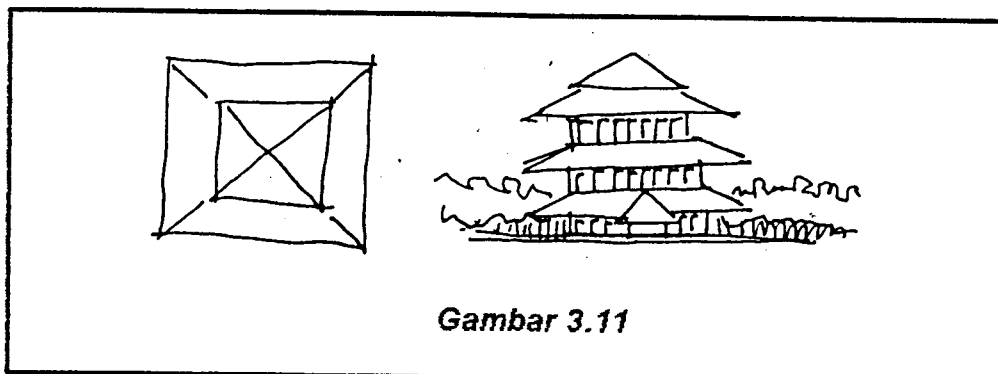
3.4.1. Analisa Dan Pendekatan Jumlah Masa

Dalam menentukan jumlah masa perlu dipertimbangkan :

- Jenis kegiatan yang ada
- Tuntutan kegiatan
- Tuntutan skala masa

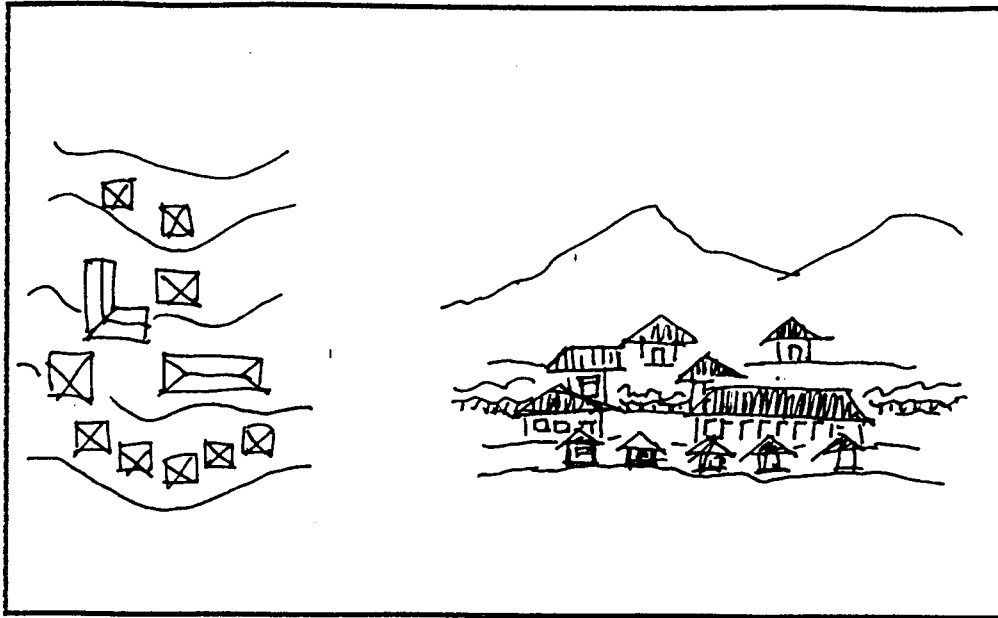
Ada dua alternatif penentuan jumlah masa yaitu :

- Masa tunggal ; Kegiatan terpusat dalam satu masa



Gambar 3.11

- Masa jamak ; Jumlah masa lebih dari satu; dengan ketinggian masa yang berbeda-beda. Pengaturan ketinggian dan jumlah masa tergantung kontur dan fasilitas yang direncanakan sesuai dengan tuntutan kegiatan.



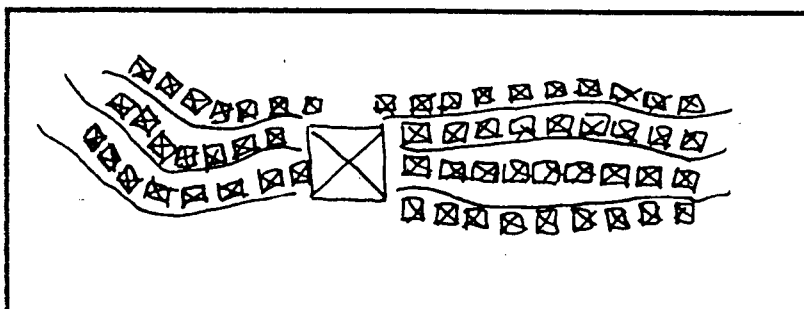
Gambar 3.12

3.4.2. Analisa Dan Pendekatan Gubahan Masa

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi gubahan masa, berkaitan dengan unsur-unsur alam yang berpengaruh terhadap perancangan, yaitu :

- Topografi tanah / kontur.
- View (Panorama Alam)
- Bentuk fisik / visual lingkungan.
- Ekspresi tertentu yang hendak dicapai.

Didalam upaya mengekspresikan kerajaan alam bawah laut maka gubahan masa tersebut mengambil analogi dari Ratu yang menguasai kerajaan dalam komposisi bentuk linier yang berjajar-jajar dan berbeda ketinggian menyesuaikan kontur tanah, serta sebuah sosok bangunan tunggal yang mengekspresikan laut kidul yang memilih ketinggian yang menonjol diantara bangunan-bangunan lainnya.



Gambar 3.13

3.4.3. Analisa Dan Pendekatan Sirkulasi

Sistem sirkulasi erat hubungannya dengan pola penempatan aktivitas dan penggunaan lahan, sehingga merupakan pergerakan dari ruang satu keruang yang lain. Menurut pelaku kegiatannya, sistem sirkulasi dibagi menjadi dua, yaitu :

1. Sirkulasi Manusia

Agar menunjang suasana yang dibutuhkan sesuai kaitannya dengan suasana ekspresi legenda Ratu Kidul, Maka pola-pola tersebut dikaitkan dengan proses perubahan dari Ratu Kidul. (manusia - Mahluk halus). Selanjutnya dihubungkan dengan jalur-jalur sirkulasi penunjang disesuaikan dengan kebutuhan dan menyesuaikan dengan elemen-elemen alam yang tidak bisa ditata (kontur, panorama), serta elemen-elemen alam yang bisa ditata (batuan, air vegetasi).

2. Sirkulasi Kendaraan

Sirkulasi kendaraan memperhatikan beberapa faktor diantaranya :

- Memisahkan sirkulasi kendaraan pengelola (service), dengan kendaraan tamu.
- Menghindari cross dengan sirkulasi manusia, maupun sesama kendaraan.
- Daerah-daerah yang memiliki tuntutan akan ketenangan.

3.5. ANALISA DAN PENDEKATAN ENVIRONMENT

Tuntutan kegiatan yang ada dalam fasilitas (hotel) yaitu terpenuhinya efek ketenangan dan kesegaran.

Untuk itu diadakan pendekatan terhadap environment sebagai faktor yang berpengaruh terhadap lingkungan. Beberapa langkah yang ditempuh antara lain :

A. Ketenangan

Aspek ketenangan bisa dicapai dengan :

1) Pengendalian suara

Dalam pengendalian terhadap suara ada dua sumber yaitu : suara alam dan suara manusia.

a. Memasukan suara alam

Ada beberapa suara yang membuat suasana ketenangan, seperti suara ombak, gemerisik dedaunan, kicau burung dan lain-lain. Maka diusahakan agar suara alami tersebut masuk ke dalam fasilitas (hotel) dengan pertimbangan jarak dari sumber suara tersebut.

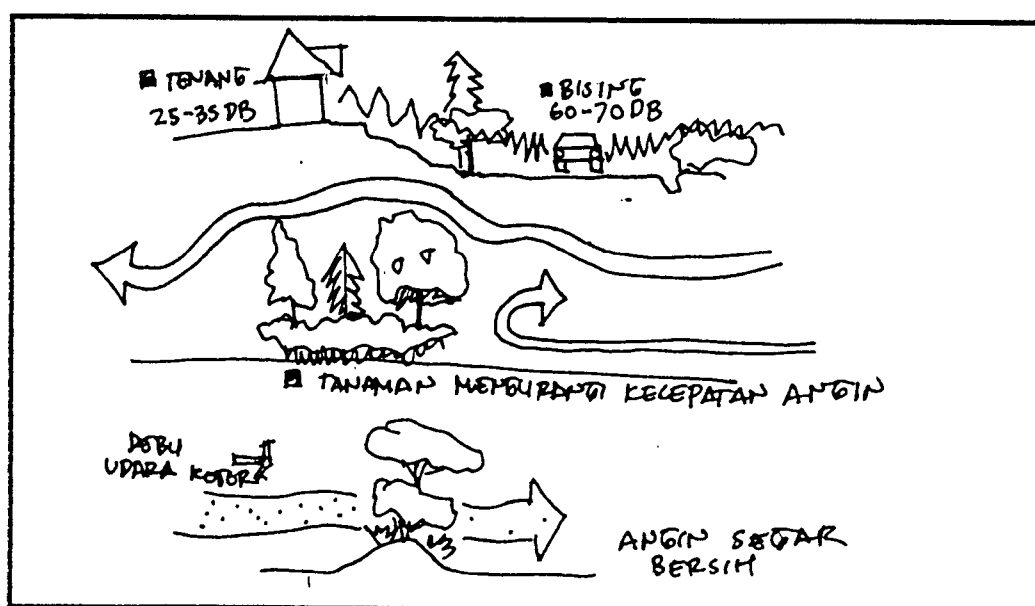
b. Unsur alam pengendali bising.

Menurut Lesile L. Doele (1986), suasana tenang di ruang penginapan dengan kebisingan berkisar 25-35 DB. Lingkungan alam pantai mempunyai tingkat kebisingan 25 db, secara alamiah cukup tenang. Oleh karena adanya aktifitas manusia maka kebisingan mencapai > 35 DB. Untuk itu perlu pengendalian suara dengan elemen alam.

B. Aspek Kesegaran.

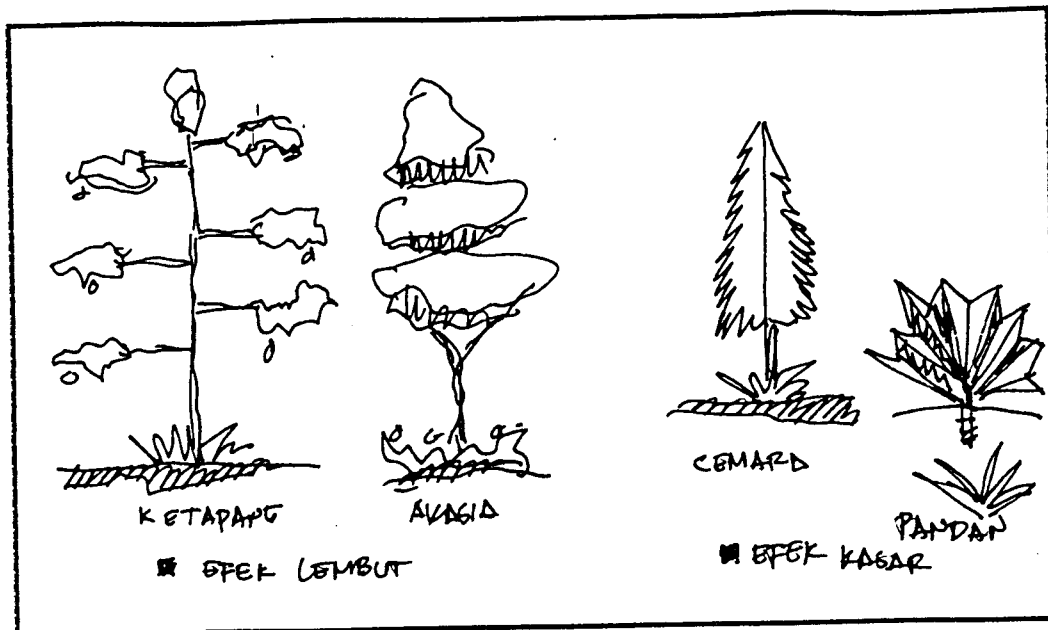
Elemen alam sangat mendukung terciptanya aspek kesegaran suasana lingkungan terutama tanaman / vegetasi. Aspek kesegaran juga merupakan tuntutan suasana yang diharapkan pada daerah wisata. Pendekatan melalui penggunaan tanaman / vegetasi dalam menciptakan kesegaran ini karena tanaman memiliki :

- efek fisik : efek ini bisa ditimbulkan oleh tanaman untuk mengendalikan iklim melalui bentuk tanamannya. Ada beberapa faktor iklim yang dapat mempengaruhi kesegaran suasana yaitu : Suhu, panas matahari, angin dan kelembababn.



Gambar 3.14

- Efek visual : efek ini bisa ditimbulkan oleh tanaman dari bentuk, warna, tekstur, aksentuasi skala, kesatuan. Tanaman dapat memberikan nilai dan menambah efek visual kesegaran lingkungan. ³²



Gambar 3.15

C. Aspek Kenyamanan (comfort)

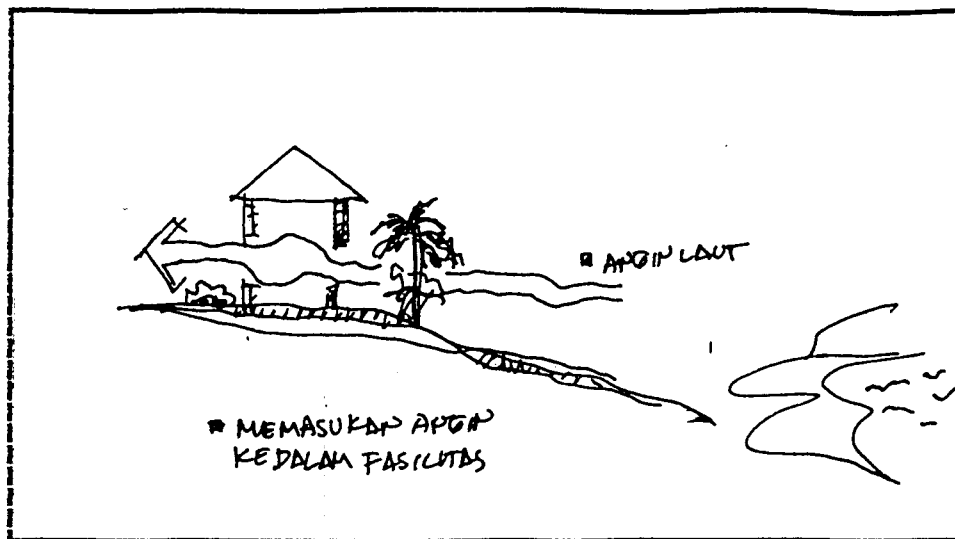
Untuk memperoleh kenyamanan fasilitas (hotel) dapat memakai sistem yang cocok untuk memanfaatkan / pengaruh alam :

a. Sistem Penghawaan

Sistem penghawaan yang biasa dipakai dalam bangunan ada dua jenis penghawaan yaitu : penghawaan alami dan penghawaan buatan. Kondisi site yang lokasinya didaerah pantai memungkinkan sekali dalam memanfaatkan angin laut pada siang hari, yang tidak terlalu kencang, karena jarak yang relatif agak jauh dari pantai. Jika aliran angin ini bisa di arahkan secara benar akan dapat menciptakan aspek kenyamanan dalam fasilitas. Sedangkan pada malam hari, angin yang bertiup dari darat kelaut juga relatif tidak kencang.

Meskipun memanfaatkan angin laut, pada ruang-ruang tertentu tetap dipasang alat untuk penghawaan buatan, seperti : ruang tidur, ruang rapat, ruang storage dll tetapi dalam pemakaian seefektif mungkin.

³²³² Richard L. Austin (1982), *Designing With Plants*. Van Nostrand Reinhold co.

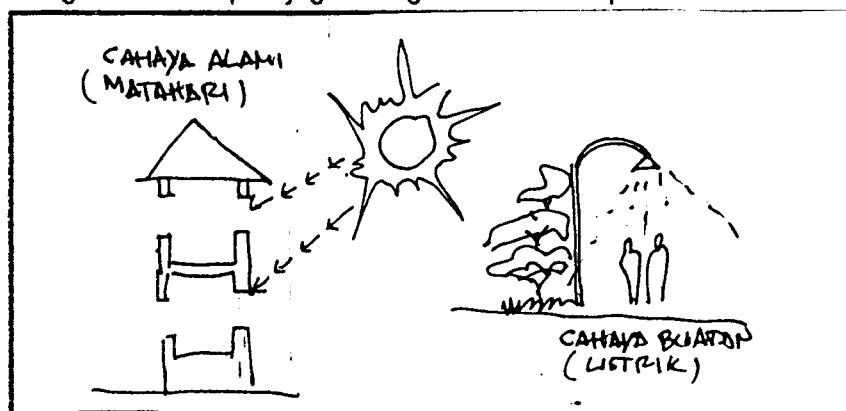


Gambar 3.16

b. Sistem pencahayaan

Pencahayaan disini juga terdiri dari dua macam : cahaya alami (matahari) dan cahaya buatan.

Cahaya alami diharapkan dapat leluasa masuk ke dalam ruang peristirahatan pada siang hari, karena cahaya alam akan mempegaruhi suasana ruang. Cahaya redup (sempit / tertekan), cahaya terang (cukup) akan terasa luas dan nyaman. Untuk cahaya buatan pemakaiannya disesuaikan dengan kebutuhan pencahayaan ruang baik ruang dalam ataupun juga ruang luar terutama pada malam hari.



Gambar 3.17

3.6. ANALISA DAN PENDEKATAN STRUKTUR DAN UTILITAS

3.6.1. Analisa Dan Pendekatan Struktur

Pertimbangan pendekatan terhadap sistem struktur yang dipakai adalah sebagai berikut :

- a. Ukuran ruang relatif kecil dan bentuk masa sederhana, maka sistem konvensional masih dapat mendukung bangunan yaitu :
- a. Sistem struktur rangka atau kombinasi dengan bidang geser.
 - b. Sistem pondasi dan struktur penahan tanah/barier.
 - c. Pemakaian bahan struktur ada yang menggunakan unsur alam.
 - d. Ada pemakaian Bata ekspose.
 - e. Karena kondisi tapak berkontur, maka penempatan bangunan pada tapak yang berkontur mengikuti kondisi kontur.

3.6.2. Analisa Dan Pendekatan Utilitas

A. Sumber air bersih

Untuk mendapatkan air bersih diambil dari dalam tanah. Tetapi dikarenakan air yang terdapat di daerah ini banyak mengandung kapur, maka air yang diambil dari dalam tanah tersebut tidak dapat langsung dipakai, tetapi harus diproses sehingga menjadi netral terlebih dahulu. Untuk itu perlu disediakan area pengolahan air bersih serta penampungannya.

B. Drainasi

Lokasi di mana site berada merupakan daerah yang masih baru akan dikembangkan menjadi kawasan wisata, sehingga sarana infrastruktur seperti riol, selokan, ataupun sarana-sarana lainnya belum tersedia. Untuk itu pihak hotel harus mempersiapkan sendiri fasilitas untuk pembuangan air hujan. Sehingga air tidak terlalu lama menggenang dipermukaan site.

Dengan curah hujan yang relatif kecil karena termasuk daerah yang curah hujan pada bulan-bulan tidak dapat mengimbangi kekurangan hujan pada bulan-bulan kering. Maka pengadaan sumur peresapan untuk drainasi tidak terlalu banyak.

C. Saluran air kotor

saluran air kotor di bagi menjadi dua. Saluran air kotor dan air berlemak. Untuk air berlemak biasanya dikeluarkan dari dapur. Untuk itu sebelum dialirkan kedalam sumur peresapan perlu dilakukan penyaringan lemak di dalam bak penangkap lemak. Setelah itu baru dialirkan kedalam sumur peresapan.

D. Komunikasi

Saluran telepon sudah bisa masuk ke kawasan, sehingga untuk memenuhi kebutuhan komunikasi bisa memanfaatkan fasilitas infrastruktur yang ada. Alat komunikasi lain yang dapat dimanfaatkan dalam bangunan ini yaitu Radio Handy talky dan intercom.

E. Listrik

Untuk kebutuhan listrik digunakan listrik yang berasal dari PLN. Dan sebagai cadangan bila arus listrik padam, maka disediakan generator yang otomatis menyala bila arus listrik dari PLN padam.

F. Fire Protection

Untuk bangunan utama yang berbentuk convention (berlantai jamak) digunakan detektor asap dan sprinkler serta disediakan fire Hidrant. Dan untuk bangunan cottage dengan masa menyebar digunakan hidrant-hidrant yang disebar disekitar taman yang mudah dijangkau dari daerah-daerah cottage tersebut. Dan sebagai tempat menyimpan air, dicadangkan dari kolam renang yang selalu terisi air.

G. Penghawaan

penghawaan dalam ruang memanfaatkan penghawaan buatan dan penyejuk udara yang digunakan ada yang pada bangunan utama berbeda dengan yang digunakan pada bangunan penginapan.

Pada bangunan utama menggunakan penyejuk udara sentral yang dibagi menyebar melalui jaringan-jaringan tersendiri. Sementara untuk bangunan penginapan yang merupakan masa menyebar digunakan penyejuk udara model split (lokal). Karena ditimbang lebih praktis.

3.7. Analisa Dan Pendekatan Desain Citra Bangunan

Citra bangunan hotel resort di kawasan wisata pantai Krakal ini mengekspresikan bentuk dari Legenda Ratu Kidul, karena pemilihan masa bangunan merupakan gabungan dari cottage dan convention, maka untuk lebih mudahnya kita membagi fungsi-fungsi masa bangunan untuk kemudian memasukkan unsur cerita dalam bentuk komunikasi arsitektur dari masa-masa bangunan tersebut.

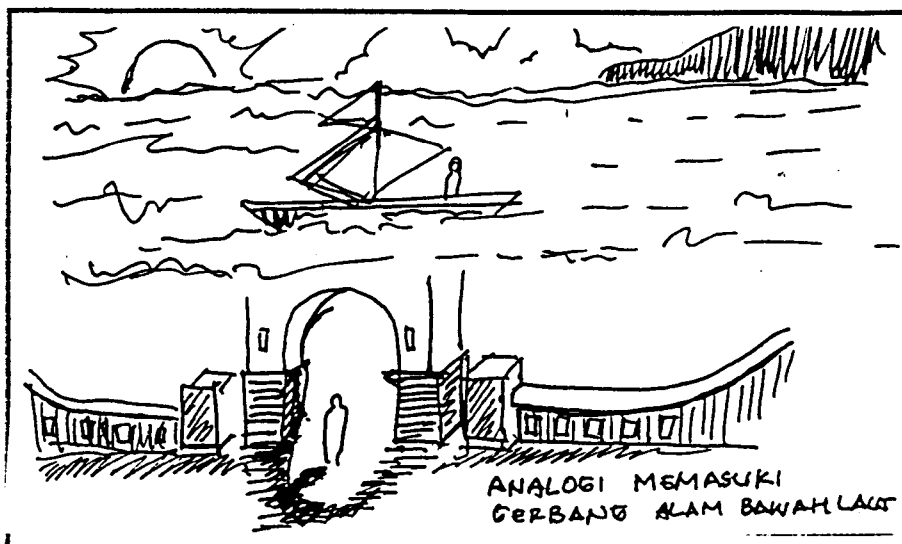
3.7.1 . Masa bangunan kelompok kegiatan umum. (publik)

Masa bangunan ini menampung kegiatan-kegiatan yang bersifat umum dan dikelompokkan ke dalam jenis zona publik.

Karena sifatnya yang umum (publik), maka masa ini adalah yang paling pertama dilihat dan dilalui. Oleh karena itu masa ini adalah sebagai pembuka dari cerita atau Legenda Ratu Kidul.

A. Eksterior

Entrance berada paling luar dari seluruh masa bangunan dalam site. Pada bangunan entrance diekspresikan suatu analogi "memasuki alam bawah laut" yang disimbulkan dengan gerbang yang pada bagian atasnya merupakan gelombang laut dan pintu gerbang berada di bawahnya.



Gambar 3.18

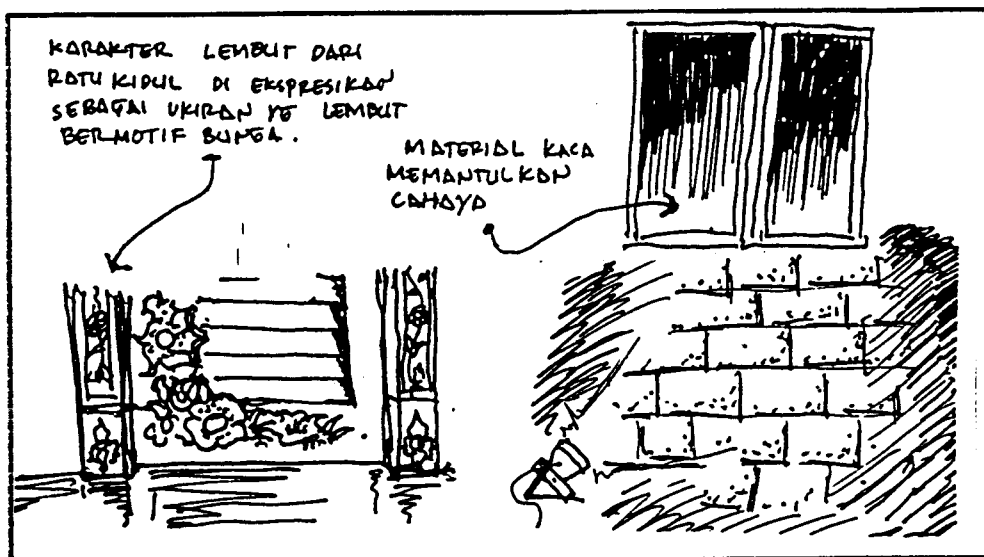
Skala yang di gunakan pada bangunan ini mengambil dari ekspresi bentuk kebesaran dan kharisma Ratu Kidul. Dengan skala yang monumental dapat dicapai kesan suasana kebesaran kerajaan alam bawah laut. Serta untuk menambah kesan alami dipilih bahan-bahan yang memiliki tekstur karang yang agak kasar dikombinasi dengan warna-warna biru laut.

B. Interior

kegiatan yang termasuk kelompok kegiatan umum dilakukan didalam ruang masa bangunan utama, menjadi satu masa dengan kelompok

kegiatan pengelola, bersama, dan rekreatif (in door) yang eksteriornya akan dibahas pada bagian setelah ini.

Interior pada bagian kelompok kegiatan ini yaitu lobby, lounge, dan front office, ditata dengan mengekspresikan bentuk ilustrasi kerajaan Ratu Kidul yang digambarkan gemerlap dengan kilau warna keemasan. Hal ini bisa ditampilkan dengan memberikan cahaya buatan yang berwarna kuning halus, dan di tambah lagi dengan pemilihan bahan-bahan yang memantulkan cahaya seperti kaca, stainless, serta lampu-lampu kristal. Selain dari pada itu suasana kerajaan ratu kidul juga digambarkan penuh berhiaskan ukiran. Yang berdasarkan karakter Ratu Kidul dapat digambarkan sebagai ukiran yang lembut berbentuk bunga-bunga serta garis-garis lengkung, yang kesemuanya mencerminkan kelembutan dari mahluk halus yang berasal dari seorang putri yang cantik.



Gambar 3.19

3.7.2. Masa bangunan kelompok kegiatan bersama, pengelola dan rekreatif (In door)

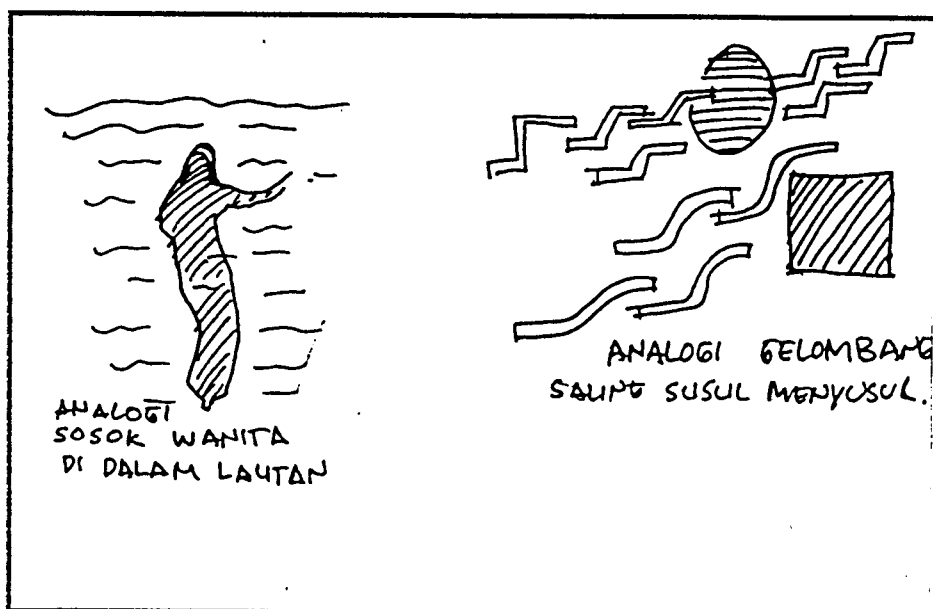
Masa bangunan yang menampung kegiatan ini merupakan masa utama yang menampung kelompok kegiatan umum, pengelola, bersama, serta rekreatif (in door).

Karena tugas pengelola adalah memelihara, menjaga, dan melaksanakan kelangsungan kehidupan hotel resort tersebut, maka masa ini dikiaskan (metafor) sebagai penguasa. Sementara kegiatan bersama

dan kegiatan rekreatif disimbolkan dengan lautan yang menjadi daerah kekuasaan Ratu Kidul.

Untuk memudahkan pengelolaan, pengawasan keamanan, serta menampilkan citra bangunan sebagai media promosi komersial, maka dipilih bentuk Convention (Vertikal) untuk masa yang menampung kegiatan-kegiatan ini. Konsepnya sebagai masa utama yang akan menjadi pusat ekspresi bentuk dari legenda Ratu Kidul, menjadikan bangunan ini harus mampu menampilkan citra yang kuat. Hal ini dapat dipenuhi dengan membuat skala yang kontras dari bangunan-bangunan disekitarnya. Serta dari bangunan ini akan ditampilkan atraksi wisata berupa simbol dari Ratu Kidul yang karena kebesaran kekuasaannya pada laut selatan, maka ditampilkan sebagai siluet raksasa "sosok wanita" dengan skala monumental.

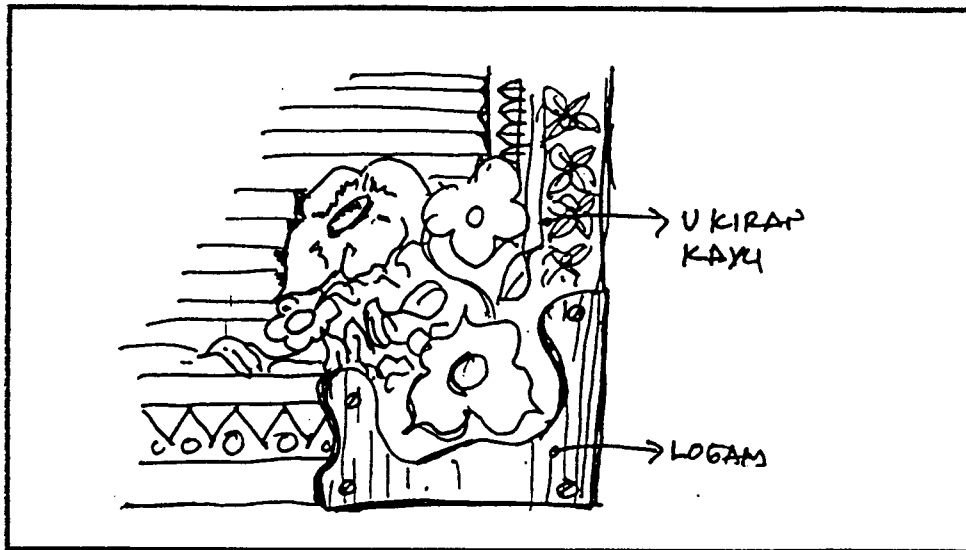
Irama dari masa bangunan ini didapat dari perbedaan ketinggian yang dibuat mengikuti irama gelombang laut yang susul menyusul. Dan penekanan bentuk sebagai titik pemberhentian dari irama yang terus menerus adalah siluet raksasa tersebut, sebagai metafor dari Ratu (wanita) yang berada di dalam laut.



Gambar 3.20

Untuk mengekspresikan kehidupan makhluk halus, dipilih matrial kaca yang memiliki tekstur yang licin dan halus, dikombinasikan dengan tekstur kayu yang hangat dan lembut untuk mengekspresikan sosok wanitanya.

Dan untuk ekspresi kehidupan laut digunakan tekstur yang lebih kasar yaitu tekstur beton dan batu alam. warna yang dipilih adalah warna kebiru-biruan yang senada dengan warna alam laut. Kombinasi ukiran kayu dan hiasan logam (tembaga) kekuning-kuningan dapat menampilkan simbol gemerlap emas dari kerajaan Ratu Kidul.



Gambar 3.21

3.7.3. Masa bangunan kelompok kegiatan menginap

Masa bangunan kegiatan menginap dilambangkan sebagai sebagai ombak yang susul menyusul dipantai dan berakhir dengan memecah di batu karang. Hal ini mengekspresikan bentuk daerah kekuasaan Ratu Kidul.

Bentuk atap diambil dari analogi bentuk ombak dan dinding bangunan sebagai karangnya, dengan pemilihan material batu alam sebagai penguat kesan karang. Sementara gubahan masanya dipilih menyebar seperti ombak dipantai.

Untuk mengekspresikan keromantisan serta jiwa feminine dari Ratu Kidul, maka dipilih material kayu yang diberi ukiran motif bunga lembut untuk kombinasi kusen dan daun pintu serta jendela.

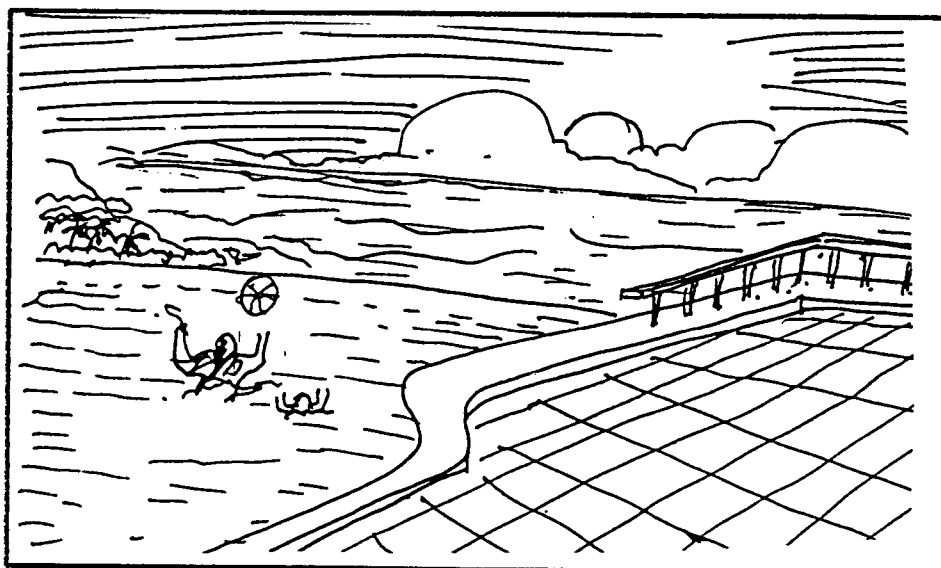
3.7.4. Masa bangunan kelompok Kegiatan rekreatif (Out door)

Masa bangunan ini berupa bangunan-bangunan tambahan yang menyebar mengikuti pengelompokkan dan sirkulasi kegiatannya. Dan penataan bangunan ini merupakan penataan kawasan (site).

A. Kolam renang dan Tennis Court

Karena hotel ini merupakan Hotel Resort, yaitu hotel yang berada dikawasan wisata yang pengunjungnya merupakan wisatawan yang khusus berwisata kekawasan ini, maka bentuk kolamnya juga tidak mengambil bentuk kolam untuk olah raga yang simetris, melainkan kolam untuk rekreasi yang berbentuk dinamis yang dilengkapi fasilitas penunjang seperti Bar ditengah Kolam, Air mancur sebagai hiasan, juga sarana bermain untuk anak-anak.

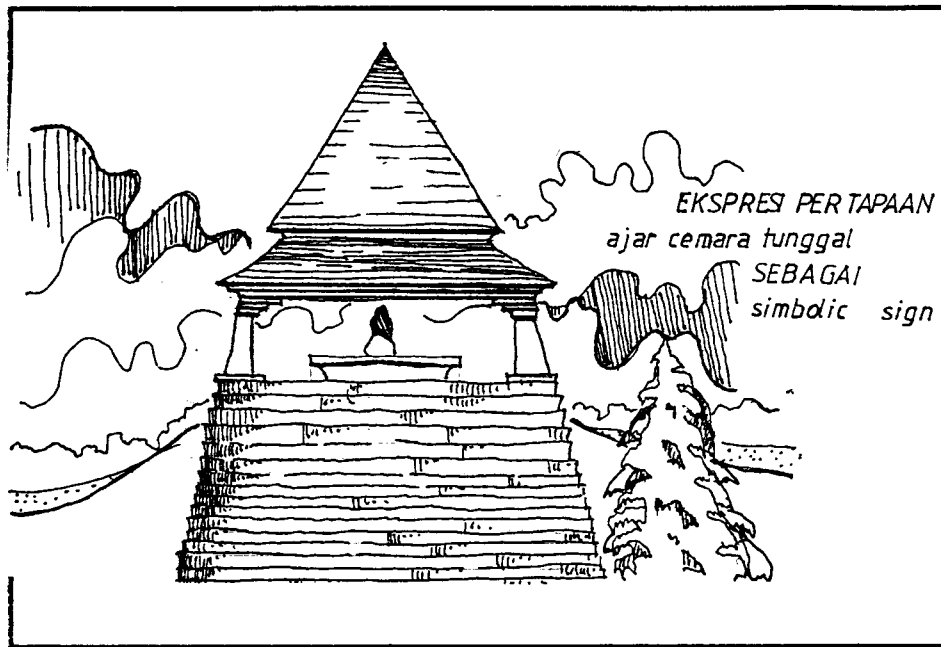
Posisinya pada site dipilih yang dapat langsung melihat lautan. Sehingga terkesan menyatu dengan lautan. Hal ini dimaksudkan untuk memenuhi keinginan untuk berenang dilaut. Karena di pantai Krakal ini hanya diperbolehkan bermain ditepi pantai dan tidak diperbolehkan berenang ketengah karena ombaknya yang besar juga bentuk pantainya yang curam.



Gamba 3.22

B. Pesanggrahan Ajar Cemara Tunggal

Pesanggrahan ajar cemara tunggal merupakan tempat pertapaan Ratu Kidul sebelum menjadi mahluk halus. Ekspresi legenda ini dihadirkan didalam kawasan hotel sebagai ilustrasi dari pertapaan Ratu Kidul. Dengan maksud menambah kesan dari suasana ekspresi Legenda Ratu Kidul yang dapat pula di manfaatkan sebagai atraksi wisata berupa gardu pandang yang dapat dijadikan Land Mark yang dapat diabadikan oleh wisatawan mancanegara.



Gambar 3.23

3.7.5. Masa bangunan kelompok kegiatan Pengelola (Service)

Kelompok kegiatan service atau pelayanan merupakan kelompok kegiatan penunjang yang bertugas memenuhi kebutuhan-kebutuhan para tamu. Karena perlengkapannya yang banyak dan terkadang menimbulkan suara yang keras, juga pemandangan yang tidak teratur, maka kegiatan ini di kelompokkan pada masa bangunan service yang diletakkan dibagian yang tidak tampak yaitu di bagian terisolir baik dari pandangan, suara, maupun efek-efek lain lain yang dapat menimbulkan gangguan.

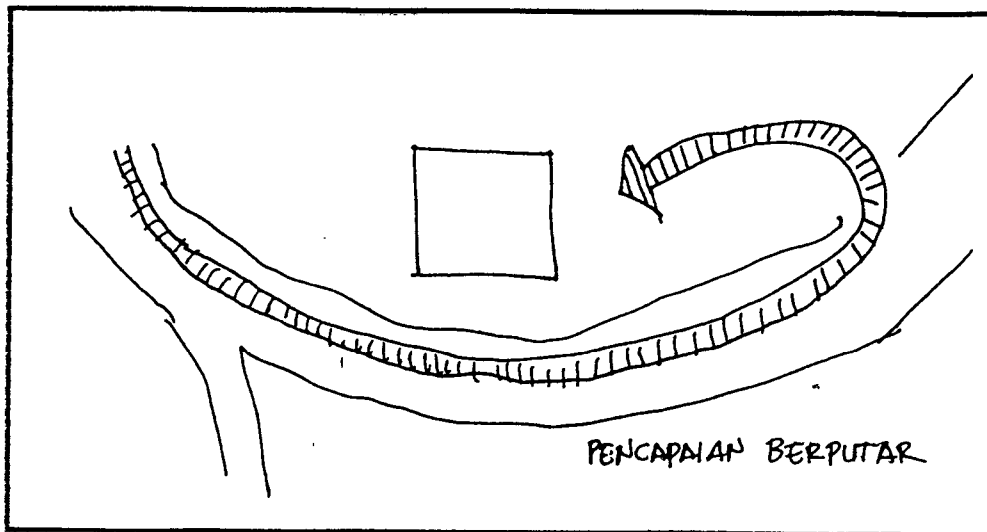
BAB IV

KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

4.1. KONSEP LOKASI DAN SITE

Lokasi telah ditetapkan oleh pemerintah daerah setempat yang tertuang didalam Rencana Induk Pengembangan Obyek Wisata Pantai Baron Kukup Krakal dan juga telah ditentukan jenis kegiatan pada masing-masing kawasan.

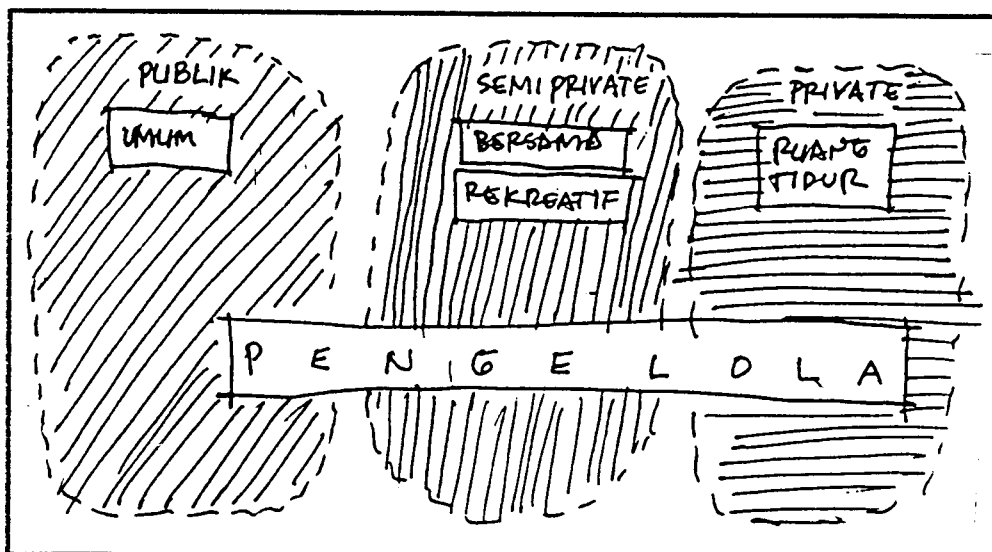
4.1.1. KONSEP PENCAPAIAN



Gambar 4.1

4.1.2. KONSEP PENDAERAHAN

Untuk pendaerahan dibagi berdasarkan jenis dan sifat dari kegiatan yang akan ditampung, dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 4.2

4.2. KONSEP TATA RUANG DALAM

4.2.1. KONSEP PROGRAM KEGIATAN

Pengelompokan ruang-ruang berdasarkan karakteristik kegiatan, yaitu :

1. Kelompok kegiatan umum.

A. Entrance	E. Ruang sewa
B Lobby	F. Ruang Pamer
C. Front Office	G. Toilet Umum
D. Lounge	H. Parking Area.

2. Kelompok Kegiatan bersama.
 - A. Banquete Hall
 - B. Restaurant / Main Dinning Room
 - C. Bar dan Discotique.
 - D. Dapur Utama.

3. Kelompok Kegiatan Menginap.
 - A. Single Bed Room
 - B. Double Bed Room.
 - C. Suite Room.

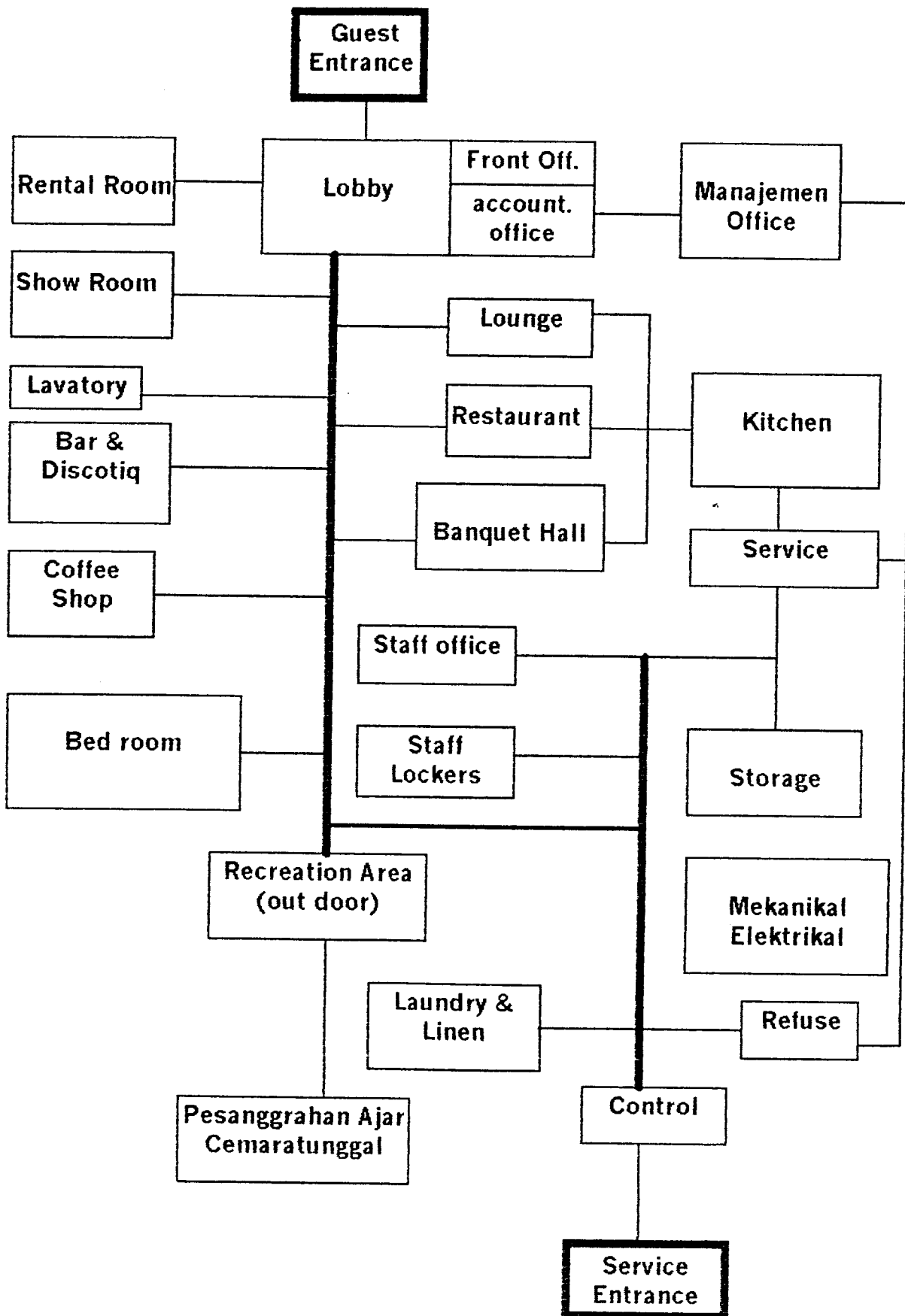
4. Kelompok Kegiatan Rekreatif

A. Sittng Group	F. Gardu Pandang
B. Kolam Renang	G. Ruang Pagelaran
C. Tennis Court	H. Pesanggrahan Ratu Kidul (Simbol bentuk ekspresi rekreasi Budaya)
D. Children Play Ground	I. Fitnes dan Sauna
E. Joging Track	

5. kelompok kegiatan pengelola.

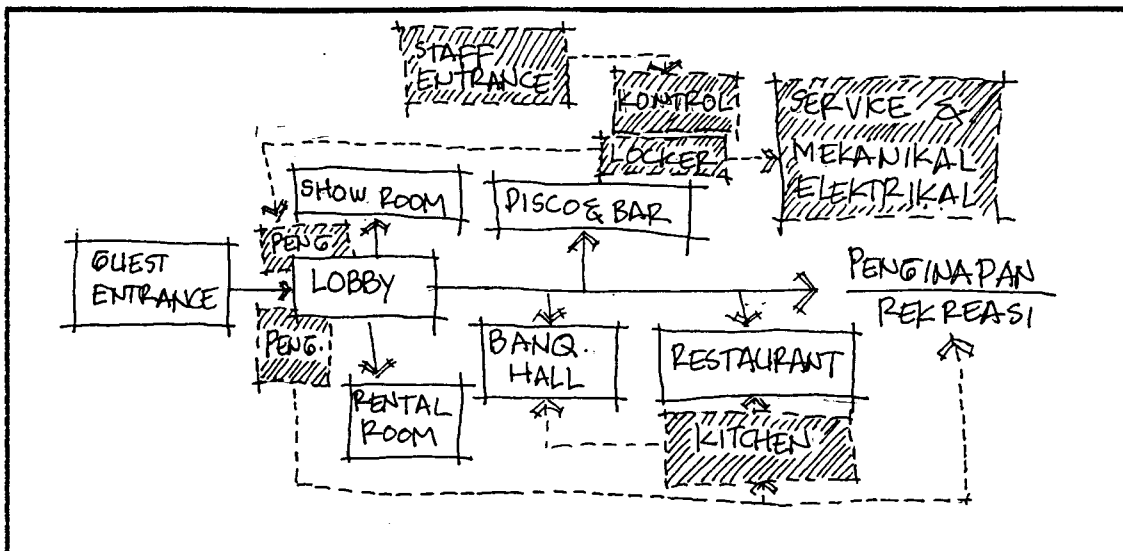
A. Ruang Manajer	J. Gudang, Service, dll.
B. Ruang Asisten Manajer	K. Lockers
C. Ruang Accounting.	L. Ruang Tehnisi
D. Ruang staff dan sekretaris	M. Ruang Sampah.
E. Ruang Rapat	N. Ruang penerimaan Barang.
F. Linen Room	O. Dapur Umum.
G. Laundry	P. Poliklinik.
H. Ruang Mekanikal dan Elektrikal	Q. Keamanan.
I. Ruang Istirahat karyawan.	

4.2.2. KONSEP ORGANISASI RUANG



4.2.3. KONSEP SIRKULASI RUANG DALAM

Berdasarkan penggabungan pola sirkulasi dari masing-masing kelompok kegiatan pola sirkulasi kegiatan hotel resort sebagai berikut :



Gambar 4.3

4.2.4. KONSEP KEBUTUHAN DAN DIMENSI RUANG

Kapasitas Besaran Ruang

1. Kelompok kagiatan umum

A. Entrance / hall diasumsikan $\pm 70 \text{ M}^2$.

B. Lobby (0,9 - 3 M) X 110 = 99 - 330 M².

C. Lounge 1,65 X 110 = 181,5 M².

D. Front Office 0,7 X 110 = 77 M²

E. Ruang Sewa 2,7 X 110 = 297 M²

F. Ruang Pamer $\pm 1 \text{ X } 110 = 110 \text{ M}^2$.

G. Toilet Umum (3,7 - 4,2) X 3 = 11,1 - 12,6 M².

H. Parking Area :

- Mobil (15 - 25) X 30 = 450 - 750 M².

- Sepeda Motor 1,5 X 20 = 30 M².

- Bus (25 - 30) X 5 = 125 - 150 M².

2. Kelompok Kegiatan bersama

A. Banquete Hall asumsi 90 orang 2,5 X 90 = 225 M²

B. Restaurant kapasitas 110 kamar = (0,75 - 2 M) X 110 = 82,5 - 240.

C. Bar dan Discotheque = 0,65 X 110 = 71,5 M².

D. Dapur Utama 40 % dari restaurant = 40 % X (82,5 - 240) = (33 - 96)

3. Kelompok kegiatan tamu menginap.

Ruang tidur 110 kamar.

A. Single Bed Room : 20 x 20 = 400 M².

- Teras 10 X 20 = 200 M².

- Lavatory 6 X 20 = 120 M².

B. Double Bed Room : 26 X 90 = 2.340 M².

- Teras 10 X 90 = 900 M².

- Lavatory 6 X 90 = 540 M².

C. Suite Room 58 X 9 = 522 M².

- Teras : 20 X 9 = 180 M².

- Lavatory 6 X 9 = 54 M².

4. Kelompok Kegiatan Rekreatif.

A. Sitting Group : 15 X 4,8 = 48 M².

B. Play Ground : 25 % X 240 X 3,5 = 210 M².

C. Kolam Renang : 50% X 240 X 3,5 = 420 M².

D. Toilet : asumsi 30 M².

E. Pesnggrahan Ratu Kidul = 100 M².

F. Ruang mesin kolam asumsi : ± 40 M².

G. Tennis Court 2 Lapangan : ± 1.432 M².

H. Ruang service / persiapan : ± 40 M².

I. Ruang Pengelola asumsi : ± 60 M².

5. Kelompok Kegiatan Pengelola.

A. Manajer Office : 1 X 30 = 30 M².

B. Asisten Manajer : 1 X 18 = 18 M².

C. Staf Front Office : 6,7 X 18 = 120,6 M².

D. Accounting : 10 X 15 = 150 M².

E. House Keeping : 0,7 X 110 = 77 M².

F. Lockers : ± 30 M².

G. Engineers office : ± 24 M².

H. Gudang : ± 70 M².

I. Ruang Mekanikal dan Elektrikal : ± 150 M².

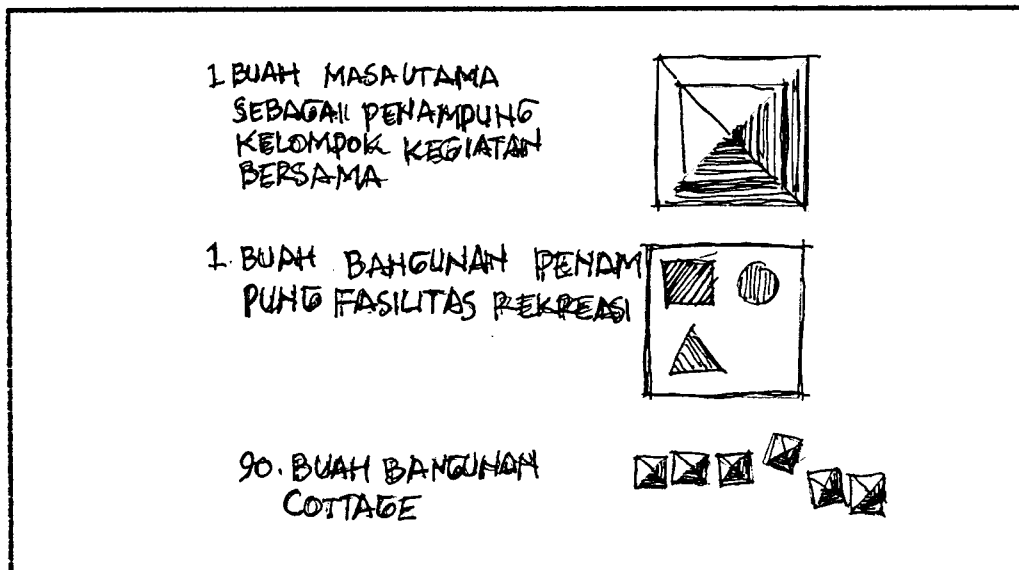
- J. Ruang Sampah : $\pm 15 \text{ M}^2$.
- K. Ruang Penerima Barang $\pm 40 \text{ M}^2$.
- L. Ruang Istirahat karyawan : $1,2 \times 110 = 132$.
- M. Dapur Umum : $\pm 36 \text{ M}^2$.
- N. Poliklinik : $\pm 30 \text{ M}^2$.
- O. Keamanan Asumsi $\pm 12 \text{ M}^2$.

Dari perhitungan diatas, dapat dirangkum sebagai berikut :

- A. Luas kelompok kegiatan umum : 1.450 - 2008.
 - B. Luas kelompok kegiatan bersama : 415 - 632.
 - C. Luas kelompok kegiatan menginap : 5.256.
 - D. Luas kelompok kegiatan rekreasi : 2380
 - E. Luas kelompok kegiatan pengelola : 934,6
- Luas total adalah : $10.135,6 \text{ M}^2$ - $11.210,6 \text{ M}^2$

4.3. KONSEP TATA RUANG LUAR

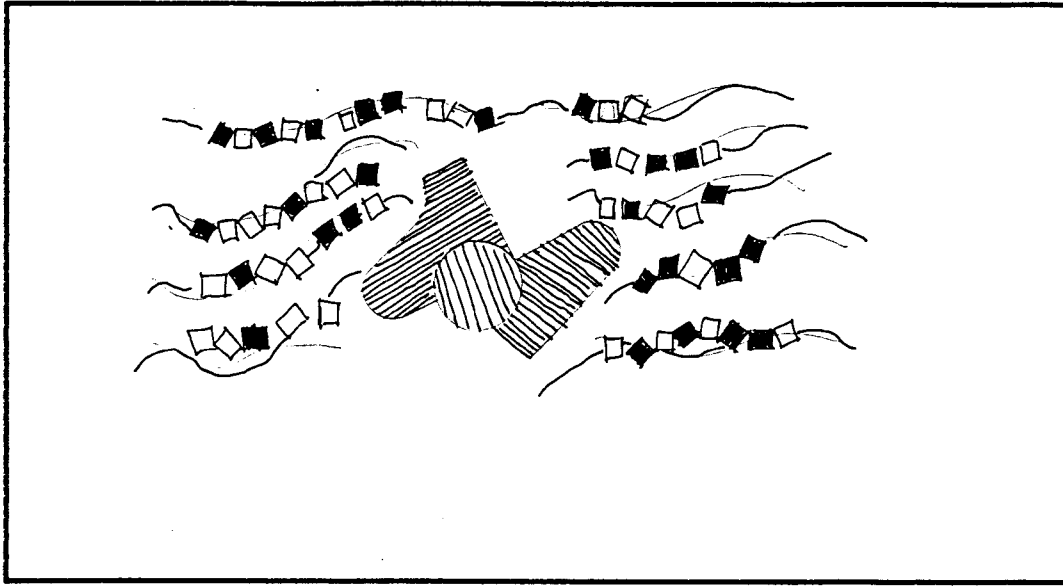
4.3.1. KONSEP JUMLAH MASA



Gambar 4.4

Jumlah masa dibagi menjadi satu masa utama berlantai tiga, dan masa jamak sejumlah kamar yang disediakan, serta bangunan pelayanan yang memiliki tuntutan tersembunyi dari pandangan.

4.3.2. KONSEP GUBAHAN MASA

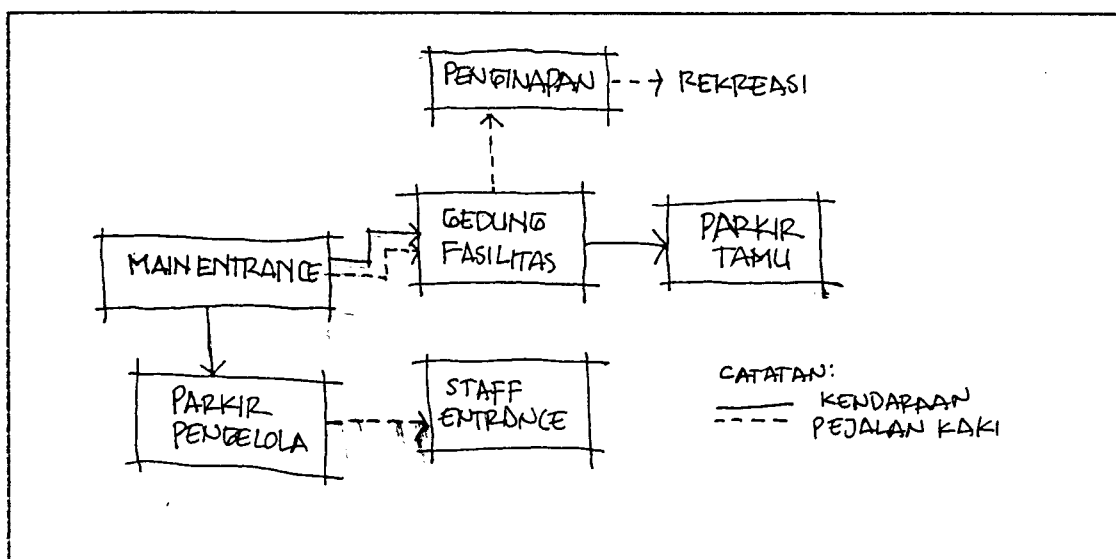


Gambar 4.5

Gubahan masa di tata sedemikian rupa dengan tujuan mengekspresikan legenda Ratu Laut Kidul yaitu mengambil dari analogi sebuah sosok yuang berdiri tegak diantara ombak lautan.

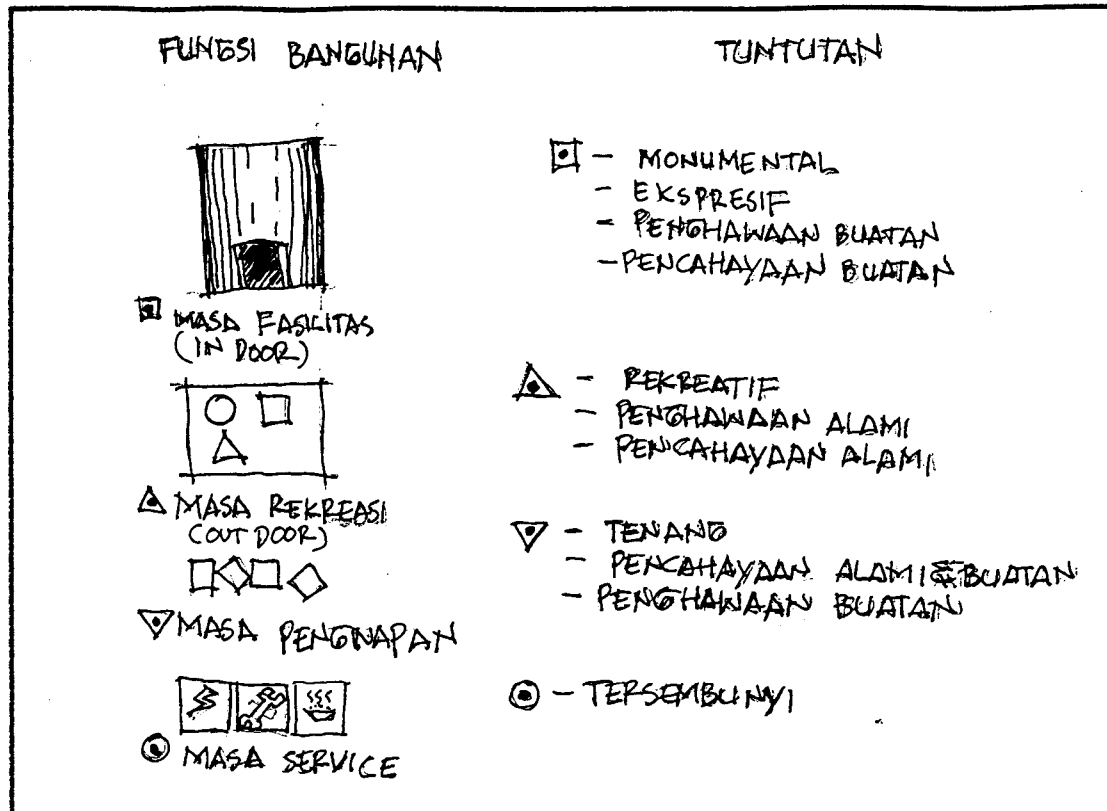
4.3.3. KONSEP SIRKULASI RUANG LUAR

Berdasarkan penggabungan pola sirkulasi dari masing-masing kelompok kegiatan pola sirkulasi kegiatan hotel resort sebagai berikut :



Gambar 4.6

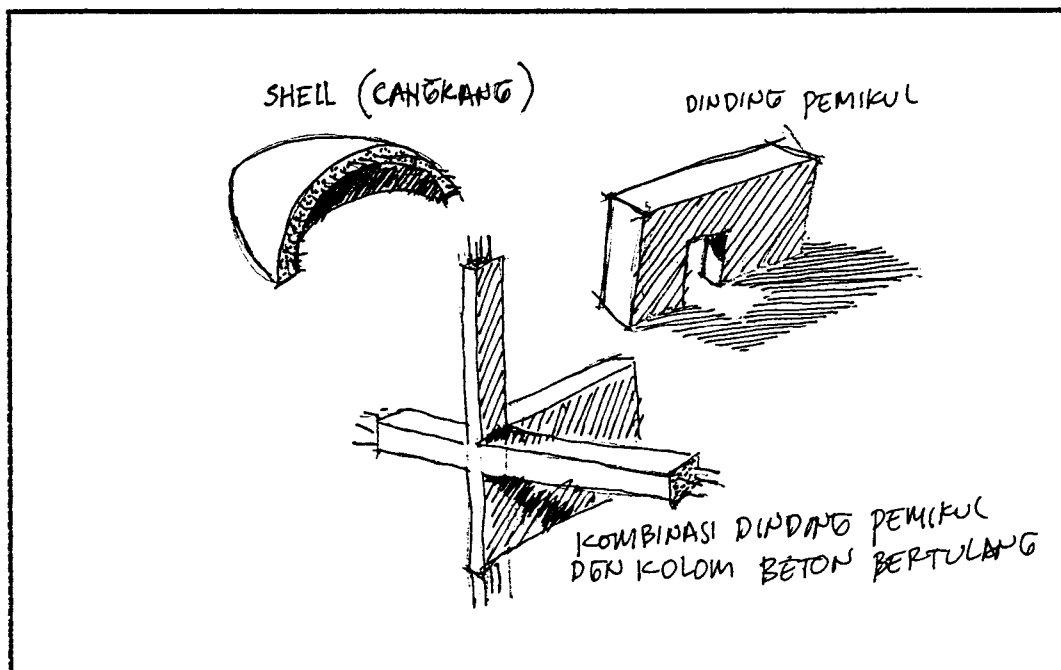
4.4. KONSEP ENVIRONMENT



Gambar 4.7

4.5. KONSEP STRUKTUR DAN UTILITAS

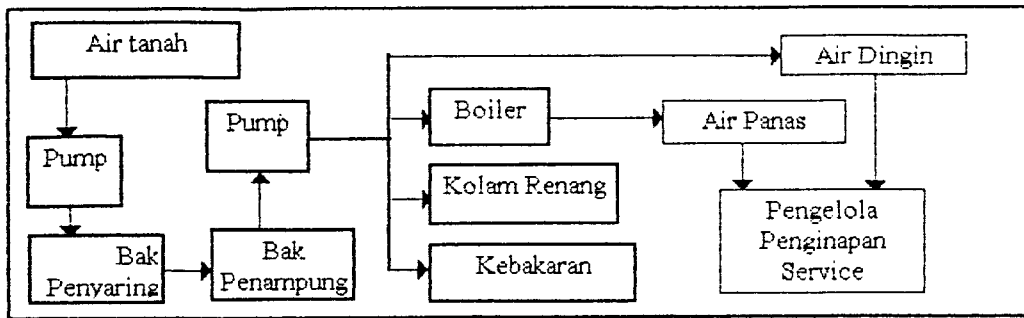
4.5.1. KONSEP STRUKTUR



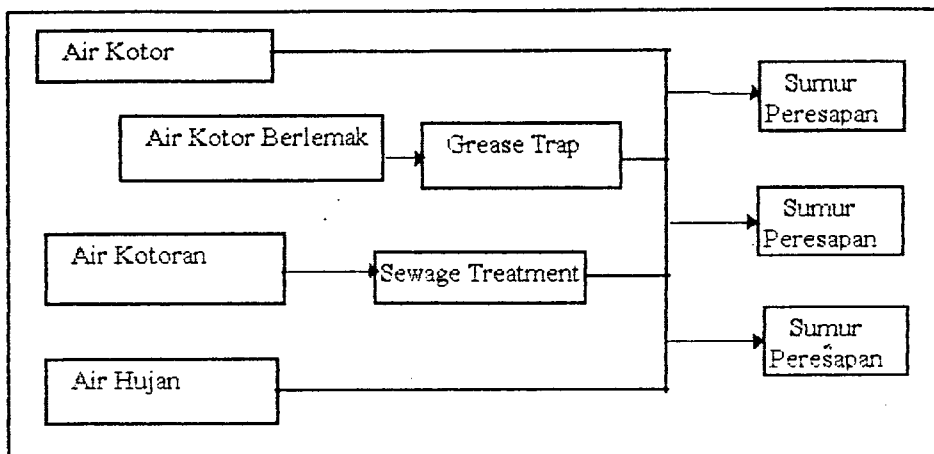
Gambar 4.8

4.5.2. KONSEP UTILITAS

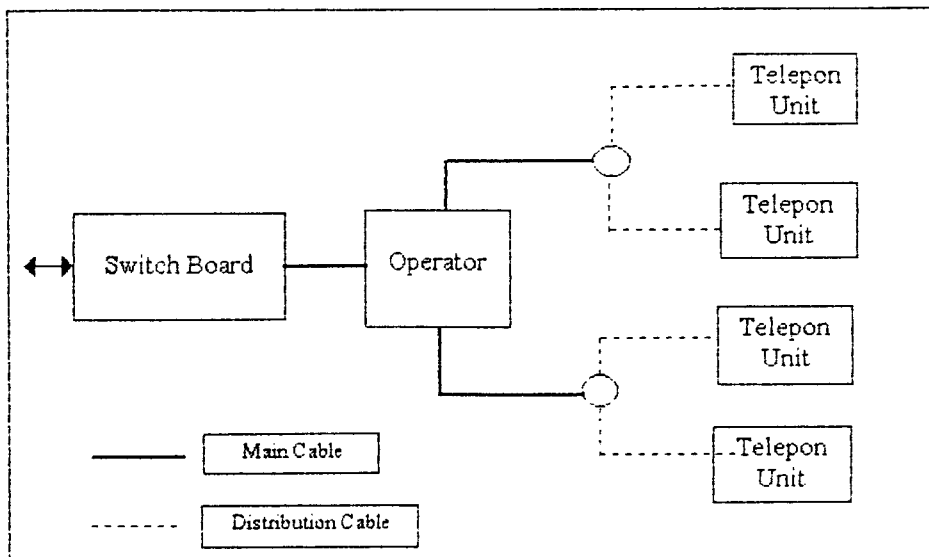
A. Sumber air bersih



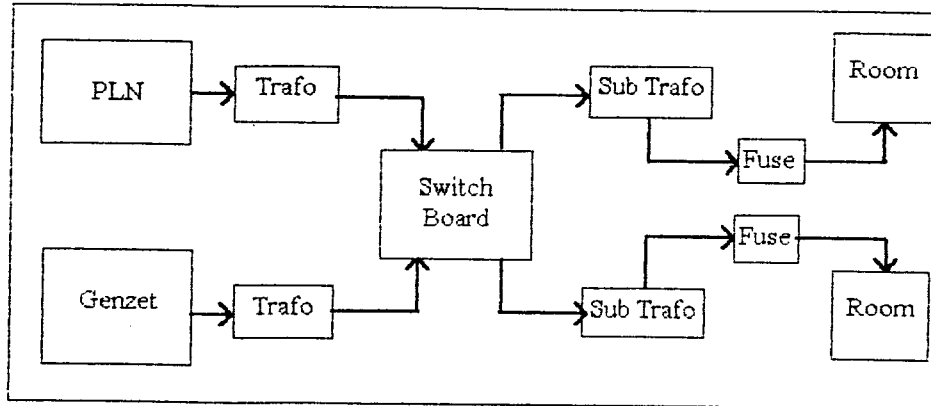
B. Saluran air kotor , air kotoran, dan Drainasi



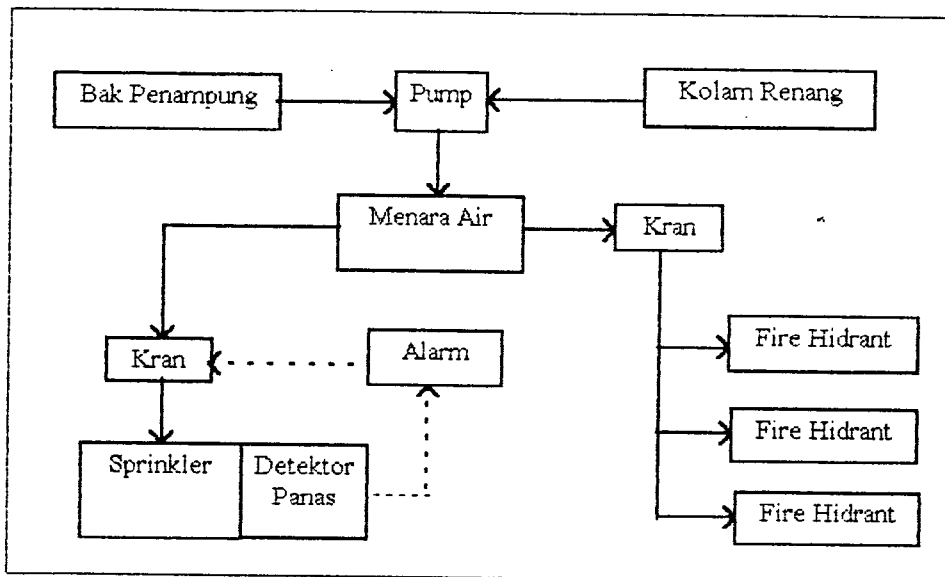
C. Telekomunikasi



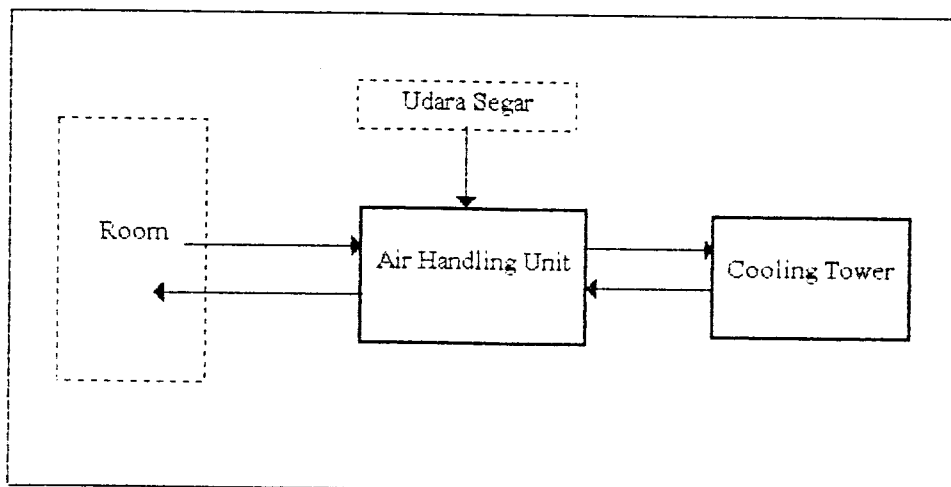
C. Listrik



D. Fire Protection

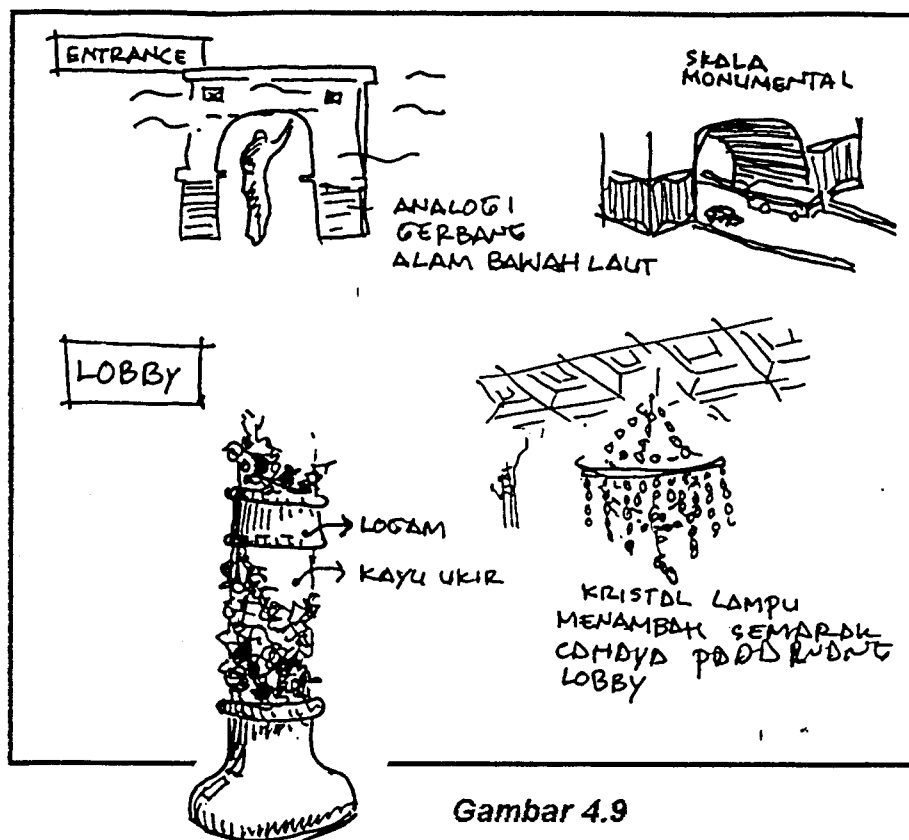


E. Penghawaan



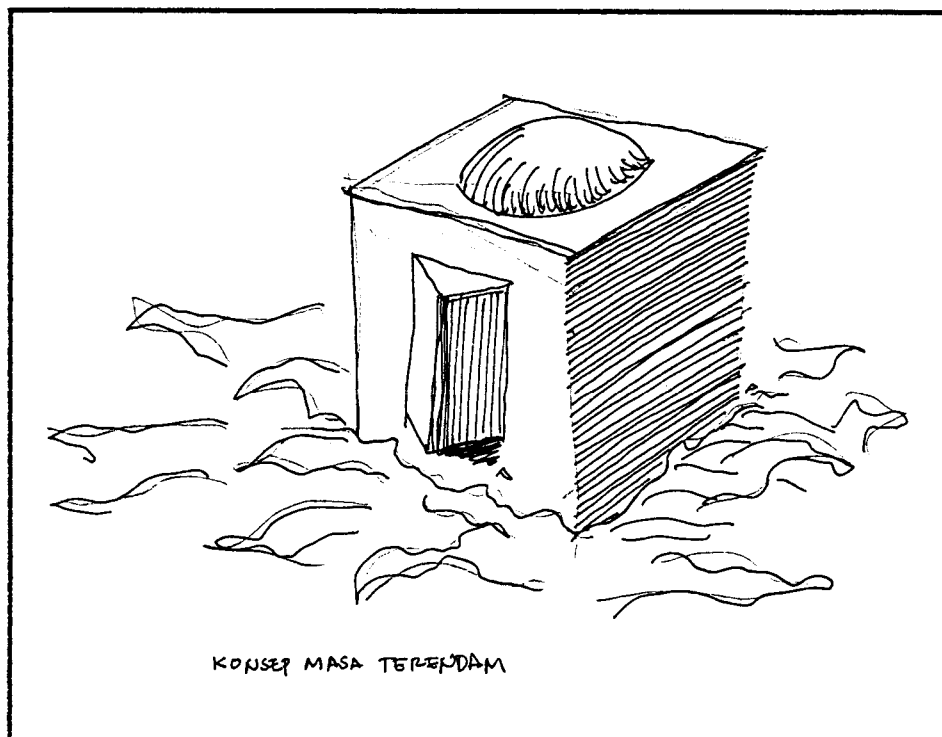
4.6. KONSEP DISAIN CITRA BANGUNAN

4.6.1. Masa bangunan kelompok kegiatan umum. (publik)



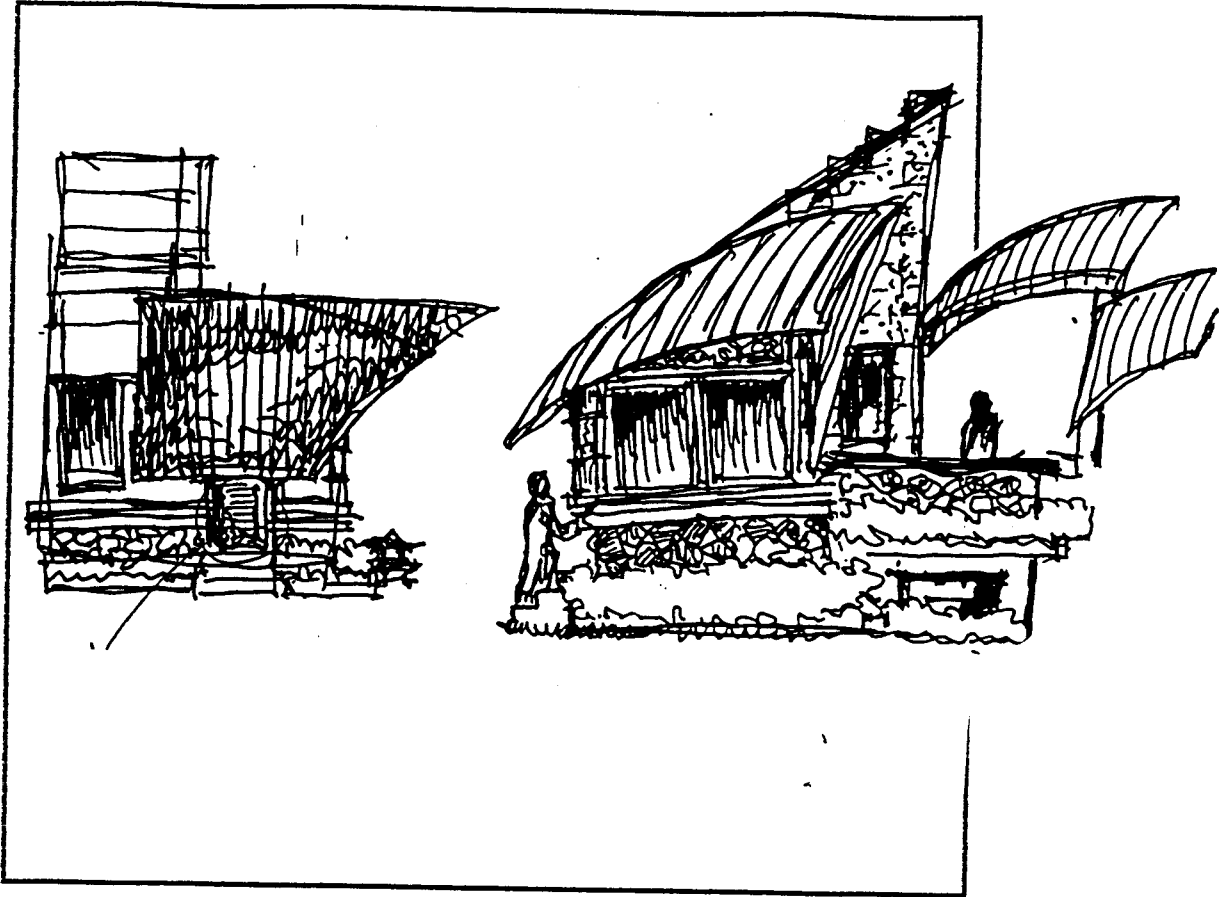
Gambar 4.9

4.6.2. Masa bangunan kelompok kegiatan bersama, pengelola dan rekreatif (In door)



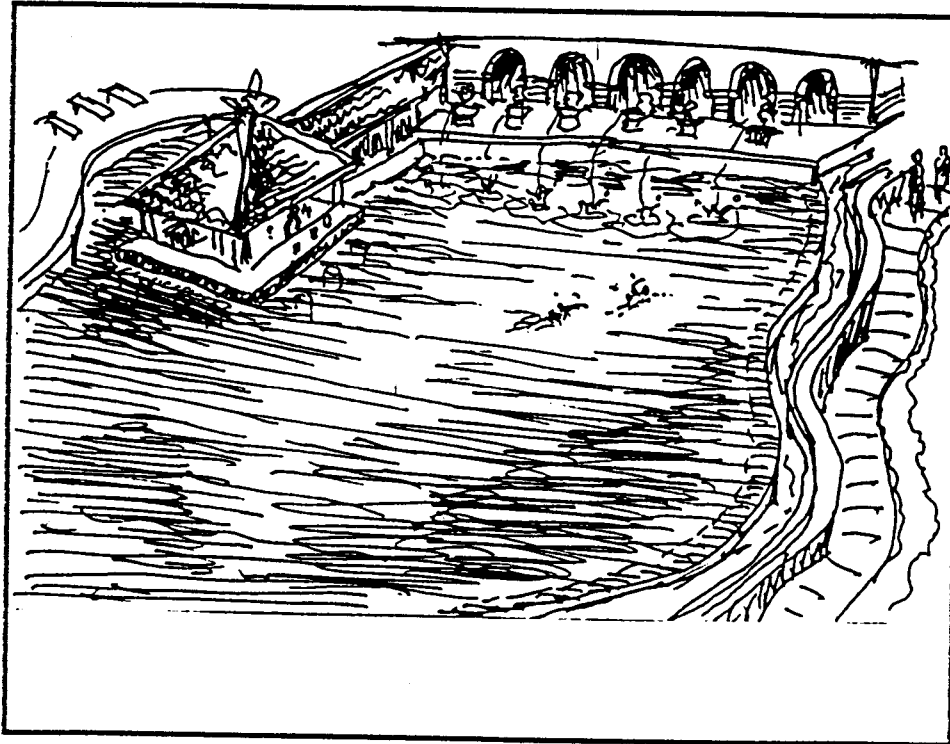
Gambar 4.10

4.6.3. Masa bangunan kelompok kegiatan menginap



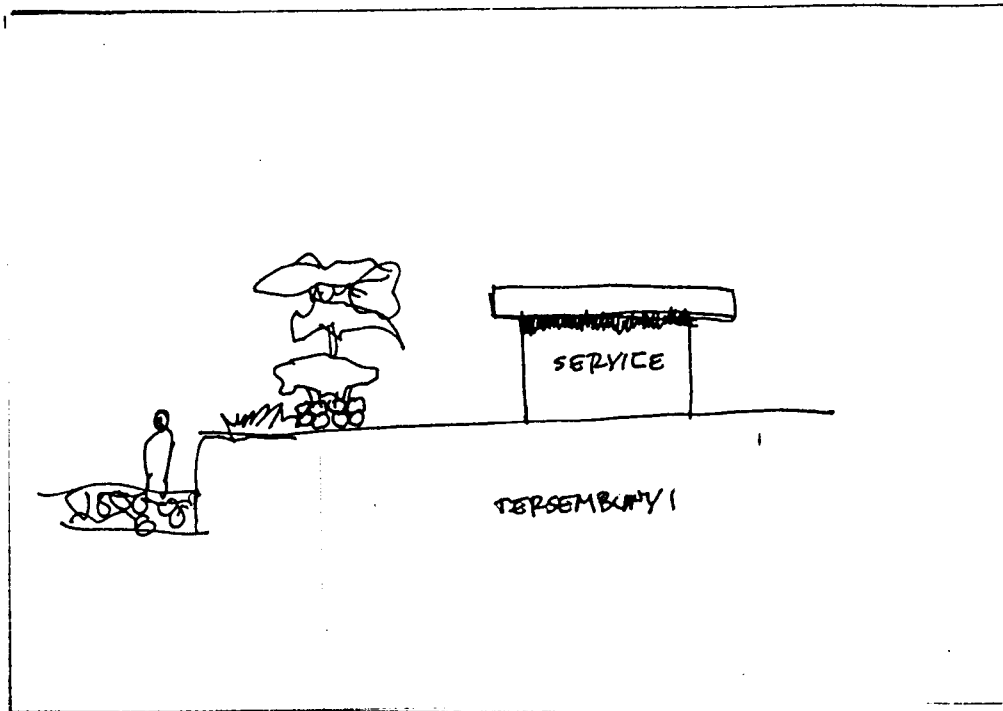
Gambar 4.11

4.6.4. Masa bangunan kelompok Kegiatan rekreatif (Out door)



Gambar 4.12

4.6.5. Masa bangunan kelompok kegiatan Service



Gambar 4.13

DAFTAR PUSTAKA

- P4N-UGM, *Rencana Induk Pengembangan Obyek Wisata Pantai Baron Kukup Krakal*, 1992.
- FTUI Arsitektur, Laporan seminar tata lingkungan, *Peran Kesan Dan Bentuk-Bentuk Arsitektur* , 1983.
- Roger Doswell, *Toward on Integrated Aproach To Hotel Planing Great Britain*, New University Education, 1970.
- B. Sularto, *Upacara Labuhan Kasultanan Yogyakarta*, 1980/1981.
- Yoshinobu Ashihara, *Exterior Design In Architecture*, 1974.
- Georg Lippsmeier, *Tropenbau Building in the Tropics*. Verlag georg DW Callwey, Munchen, 1980.
- Sifroji Arief, *Penerapan Konsep Arsitektur Tradisional Bali Pada Hotel Resort* , Tesis FT-Ull, 1996.
- Martoyo, *Pengaruh Unsur Alam Dan Budaya Terhadap Perancangan Hotel Di Parangteritis* , Tesis FT-Ull, 1995.
- Hartono Poerbo, *Utilitas Bangunan* , Penerbit Djambatan, Jakarta, 1992.
- Oka A Yoeli, *Hotel Marketing* , Penerbit P.T. Pertja, Jakarta, 1995.
- Sugiyarto Dakung, *Arsitektur Tradisional Daerah Istimewa Yogyakarta*, 1981/1982.
- Dinas Pariwisata DIY, *Statistik Pariwisata DIY Tahun 1997* .
- Neufert, Ernst, *Architects' Data* , 1980.
- Mangun Wijaya, *Wastu Citra* ,
- Yayuk Sriperwani, *Teori dan Praktek House Keeping*, Penerbit P.T. Gramedia Jakarta, 1993.

LAMPIRAN