

TUGAS AKHIR

FASILITAS WISATA PANTAI PASIR KENCANA KODYA PEKALONGAN



Disusun oleh :

WIWIK MINTARNI

9534011 / 950051013116120108

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

2000

**FASILITAS WISATA PANTAI PASIR KENCANA
KODYA PEKALONGAN**

**PENEKANAN PADA SIRKULASI RUANG LUAR DAN PENAMPILAN BANGUNAN
YANG SESUAI DENGAN ARSITEKTUR LOKAL**

TUGAS AKHIR INI DIAJUKAN KEPADA

Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan

**Universitas Islam Indonesia Yogyakarta, sebagai salah satu Syarat untuk mencapai gelar Sarjana
S-1 Teknik Arsitektur**

Disusun Oleh :

WIWIK MINTARNI

95340111 / 950051013116120108

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

2000

**FASILITAS WISATA PANTAI PASIR KENCANA KODYA
PEKALONGAN**

**PENEKANAN PADA SIRKULASI RUANG LUAR DAN PENAMPILAN BANGUNAN
YANG SESUAI DENGAN ARSITEKTUR LOKAL**

Disusun oleh :

WIWIK MINTARNI

No. Mhs : 95340111

NIRM : 950051013116120108

Pembimbing I



(Ir. Suparwoko, MURP)

Pembimbing II



(Ir. Handoyotomo, MSA)

**Jurusan Teknik Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Islam Indonesia
Yogyakarta**



Ketua jurusan



(Ir. Munchy B.E, M. Arch)

Karya kecil ini kupersembahkan kepada :
Makde (alm) dan Simbah (alm)
Bapak dan Ibu tercinta, Sergei Syudi dan suriyah
Kakak-kakak yang wibik hormati : Sismanto ST, Leda Kumilati S, Sos,
Umi Umroh SE dan Bahrun Bahlar SE
Adik-adikku tersayang : Urip Vuli Adi dan Vani Tita SWI
Kepomakanan yang manis : Almasidah FG
Dia yang akan mendampingi kelak dalam keluarganya yang sekinah

Persembahan

MOTTO :

Mereka yang mengatakan Tuhan kami adalah Allah, dan kemudian berpegang pada keyakinannya, tidak akan khawatir dan tidak akan pula sedih. (Al Anqaf : 13)

Mereka yang selalu bertobat, beribadat kepada Allah, memujinya dalam setiap waktu dan yang mengembara dalam mengemban amanatnya, yang selalu rukuk dan sujud, yang selalu mengajak berbuat baik dan mencegah berbuat buruk, dan yang memegang teguh hukum Allah. Sampaikanlah berita gembira kepada mereka yang beriman. (At Taubah : 112)

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb,

Puji syukur atas kehadiran ALLAH SWT, Yang Maha pengasih Lagi Maha Penyayang atas segala karunia dan petunjuk-Nya, sehingga penyusun dapat menyelesaikan penulisan tugas akhir ini dengan judul “ FASILITAS WISATA PANTAI PASIR KENCANA KODYA PEKALONGAN, penekanan pada sirkulasi ruang luar dan penampilan bangunan yang sesuai dengan arsitektur lokal”. Tugas akhir ini disusun dalam rangka memenuhi syarat kurikulum terakhir untuk memperoleh derajat Sarjana Strata – 1 pada Jurusan Arsitektur Fakultas teknik Sipil Dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

Segala pembahasan dalam tugas akhir ini merupakan langkah dan usaha menyusun suatu perumusan konsep dasar perencanaan dan perancangan sebagai dasar untuk perancangan di tahap selanjutnya yaitu tahap studio. Namun dengan keterbatasan kemampuan dan waktu, penyusun menyadari bahwa penyusunan tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu penyusun membuka diri untuk segala saran yang diberikan.

Dengan ini pula penyusun dari hati yang dalam mengucapkan terima kasih setulusnya kepada :

1. **Bapak Ir. Munichy B. E, M. Arch**, Selaku Ketua Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil Dan perencanaan Universitas Islam Indonesia.
2. **Bapak Ir. Suparwoko, MURP**, selaku pembimbing utama Tugas Akhir.
3. **Bapak Ir. Handoyotomo, MSA**, selaku pembimbing pendamping Tugas Akhir.
4. **Bapak Ir. Ilya Maharika, MA.** selaku koordinator Studio Tugas Akhir 1999 / 2000
5. BAPPEDA TK II Kodya pekalongan
6. Dinas Pariwisata Kodya Pekalongan
7. Seluruh staff pengelola wisata pantai Pasir kencana
8. Seluruh staff perpustakaan FTSP Universitas Islam Indonesia
9. Seluruh staff perpustakaan jurusan teknik Arsitektur UGM
10. Bapak dan Ibunda tercinta, Sargi Sayudi dan Suriyah, serta kakak-kakak dan adik-adik yang kusayangi : Mas Manto, Mbak Uni, Mbak Aroh, Mas Bahrin, De Yuli dan De Yeyen, Kenangan masa kecil yang manis bersama kalian tak akan pernah terlupakan dan selalu membuat kangen rumah.

11. Nur azizah, Nunung, Yuni, Maya, Vivin, Indah, Widi dan Nunik, Makasih banyak atas persahabatan kalian selama aku kuliah di Yogya ini.
12. Ela, Reni dan upik, makasih atas kebersamaan dan bantuan kalian selama hidup satu kost. Sorry ya, Wiwik sering ngerepotin.
13. My Family In Yogya ; Bapak Sumarjo dan keluarga, Bapak Idham choliq sekeluarga, Serta Ari, Sandra, Yundarto (Yuyun) and Yudi, kelucuan kalian nggak akan m' Wiwik lupain. Tuk Budi Arch 97, makasih atas masukkan idenya, ketika m' Wiwik lagi pusing TA
14. Teman seperjuangan Tugas akhir : Defri (Plus anak Bholuenya : Ade, Dino dan Adi), Mas Kirom dan Mas Diro, Sukses semua ya ?
15. Tuk : Lisa & Bekti " Bebek " dan Robbi, makasih atas tumpangan ngeprintnya, Mas Yuhri dan Mbak Yanti atas kebaikannya nyamperin Wiwik kekampus saat studio, Mas Yudi atas nasehatnya dulu waktu Wiwik lagi Down.
16. My Sweet Child : Alma tersayang, Rifki, Anoraga dan melly
17. Teman-teman Studio Tugas akhir periode III 1999 / 2000, yang tak bisa disebut satu persatu, Sukses dan lancar semua
18. Rekan-rekan angkatan 95 Arsitektur Universitas Islam Indonesia yang telah banyak membantu selama masih di bangku kuliah.
19. Serta semua rekan-rekan yang tidak dapat penyusun sampaikan satu persatu, yang telah membantu hingga tersusunnya tugas akhir ini.

Semoga ALLAH SWT membalas segala kebaikan dan keikhlasan dalam membantu penyusunan dengan pahala yang setimpal. Akhir kata penyusun panjatkan kehadiran ALLAH SWT dengan harapan semoga tulisan ini bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang Arsitektur.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, April 2000

Penyusun

(Wiwik Mintarni)

ABSTRAKSI

Fasilitas wisata pantai Pasir kencana

Kota Pekalongan adalah termasuk salah satu Kotamadya di Jawa tengah yang mempunyai populasi penduduk yang cukup tinggi dan kegiatan perekonomian yang tinggi pula. Aktivitas dan rutinitas kehidupan kota terlalu banyak menyita waktu, sehingga menyeimbangkan segala kegiatan manusia yang dapat menimbulkan kejenuhan dengan kembali ke alam adalah dambaan setiap manusia.

Pantai Pasir kencana yang terdapat dikota tersebut merupakan obyek wisata yang diandalkan masyarakat setempat, dengan bentuk kontur yang relatif datar, ditumbuhi berbagai macam vegetasi tropis dan terdapat view yang indah. Potensi alam yang begitu baik ini ternyata belum dimanfaatkan dan formulasi penataan hanya bersifat pemenuhan kebutuhan saja (fungsi).

Untuk itu perlu dilakukan pendekatan dalam melakukan proses perencanaan dan perancangan pada lingkungan yang masih alami dengan memanfaatkan potensi alam yang ada dan memadukan dengan bentuk arsitektur Pekalongan kedalamnya.

Faktor diatas yang coba diangkat sebagai referensi dan pengembangan kawasan Pasir kencana tersebut menjadi sebuah kawasan wisata tepi pantai, tentunya dengan mengutamakan kelancaran sirkulasi didalam maupun diluar kawasan.

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Judul	ii
Halaman pengesahan.....	iii
Halaman persembahan.....	iv
Motto.....	v
Kata pengantar.....	vi- vii
Daftar isi	viii-x
Daftar gambar.....	xi
Daftar Tabel.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar belakang.....	1
1.1.1 kinerja sektor pariwisata nasional.....	1
1.1.2. Fasilitas kepariwisataan dan permasalahannya.....	2
1.1.3. Arsitektur lokal daerah Pekalongan.....	2
1.1.4. Identifikasi permasalahan pantai Pasir kencana.....	3
1.2. Rumusan masalah.....	4
1.2.1. Masalah umum.....	4
1.2.1. Masalah khusus.....	4
1.3. Tujuan dan sasaran.....	4
1.3.1. Tujuan	4
1.3.2. Sasaran.....	4
1.4 . Lingkup Pembahasan.....	5
1.5. Metodologi pembahasan.....	5
1.6. Sistematika pembahasan.....	7
1.7. Pola pikir.....	7

BAB II TINJAUAN UMUM PARIWISATA DAN PENDEKATAN CITRA ARITEKTUR LOKAL PADA KAWASAN WISATA

2.1. Tinjauan umum Jawa Tengah dan Pekalongan sebagai daerah tujuan wisata	
2.1.1. Jawa Tengah sebagai daerah tujuan wisata.....	9
2.1.2. Kondisi geografis kota Pekalongan.....	10
2.1.3. Perkembangan pariwisata pada kawasan pantai.....	10

2.2.	Tinjauan Pariwisata pada kawasan pantai.....	11
2.2.1.	Wisata alam : pengertian dan karakteristik.....	11
2.2.2.	Pengertian wisata dan pariwisata.....	12
2.2.2.1.	Wisata.....	12
2.2.2.2.	Wisata pantai.....	12
2.2.2.3.	Lingkup wisata pantai.....	12
2.2.2.4.	Standart kegiatan rekreasi pantai.....	13
2.2.2.5.	Ciri dan sifat wisata pantai.....	13
2.2.3.	Wisatawan sebagai pengguna fasilitas wisata.....	13
2.2.3.1.	Ciri umum wisatawan.....	13
2.2.3.2.	Motivasi wisatawan.....	13
2.3.	Fasilitas wisata.....	16
2.3.1.	Pengertian Cottage.....	17
2.4.	Taman wisata pantai Pasir kencana.....	17
2.4.1.	Fasilitas wisata pantai Pasir kencana.....	17
2.4.2.	Sirkulasi pada kawasan.....	18
2.4.3.	Tata ruang taman wisata pantai Pasir kencana.....	19
2.5.	Tinjauan Budaya dan citra arsitektur lokal.....	20
2.5.1.	Tinjauan budaya.....	20
2.5.2.	Arsitektur sebagai warisan budaya.....	20
2.5.3.	Citra kawasan dalam konteks lokal.....	20
2.5.4.	Tinjauan arsitektur lokal.....	21

BAB III ANALISA FASILITAS WISATA ALAM PANTAI PASIR KENCANA

3.1.	Fasilitas wisata pantai Pasir kencana.....	28
3.1.1.	Analisa sifat obyek wisata.....	28
3.1.2.	Analisa Pelaku kegiatan.....	30
3.1.3.	Analisa kelompok kegiatan.....	30
3.1.4.	Analisa jumlah dan jenis kebutuhan wisata.....	32
3.2.	Analisa Sistem sirkulasi kawasan wisata pantai Pasir kencana.....	33
3.2.1.	Pedestrian dalam kawasan.....	36
3.2.2.	Pencapaian ke bangunan.....	40
3.2.2.	Pintu masuk kawasan.....	43

3.2.3. Konfigurasi alur gerak.....	45
3.2.4. Pengarah jalur sirkulasi.....	46
3.3. Analisa penampilan bangunan.....	47
3.3.1. Analisa citra kawasan bernuansa lokal.....	47
3.3.1.1. Arsitektur tradisional “ rumah Kaji”	48
3.3.1.2. Rumah kolonial “ Indisch”	51
3.4. Kesimpulan.....	52
3.4.1. Fasilitas wisata pantai Pasir Kencana.....	52
3.4.2. Sirkulasi pada tata ruang luar kawasan.....	52
3.4.3. Citra kawasan dalam konteks lokal.....	53

BAB IV KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN KAWASAN WISATA PANTAI PASIR KENCANA

4.1. Konsep tapak.....	54
4.2. Konsep zoning.....	54
4.3. Konsep pola sirkulasi.....	57
4.4. Konsep tata massa bangunan.....	58
4.5. Konsep program ruang dan besaran ruang.....	59
4.6. Konsep tata ruang	59
4.6.1. Ruang luar.....	59
4.6.2. Ruang dalam.....	60
4.7. Konsep dasar penampilan bangunan fasilitas wisata pantai Pasir kencana.....	60
4.8. Konsep sistem pencahayaan dan penghawaan.....	61
4.8.1. Pencahayaan.....	61
4.8.2. Penghawaan.....	63
4.9. Konsep struktur dan bahan bangunan.....	63
4.10. Konsep sistem utilitas bangunan.....	64
Daftar Pustaka.....	68
Lampiran.....	69

DAFTAR GAMBAR

No. Gambar	Nama gambar	Hal
Gambar 2.1	Rumah Kaji	22
Gambar 2.2	Denah Rumah Kaji	22
Gambar 2.3	Pendhopo rumah Kaji	23
Gambar 2.4	Ornamen pada kolom	24
Gambar 2.5	Ornamen pada Tritisan	24
Gambar 2.6	Ornamen pada ventilasi	24
Gambar 2.7	Visualisasi bangunan perkantoran kolonial	25
Gambar 2.8	Pola perkampungan Indisch	26
Gambar 2.9	Denah rumah tinggal Indisch	26
Gambar 2.10	Ornamen pada atap	27
Gambar 3.1	Kegiatan pada suatu kontur	32
Gambar 3.2	Sirkulasi kegiatan di kawasan	35
Gambar 3.3	Jalur pergerakan pejalan kaki	37
Gambar 3.4	Penempatan bangku pada jalur pedestrian	38
Gambar 3.5	Lebar pedestrian pada kawasan	38
Gambar 3.6	Perbedaan ketinggian untuk menghindari kesan monoton	39
Gambar 3.7	Pembelokkan untuk efek pandangan baru	39
Gambar 3.8	Plaza sebagai awal penyebar pergerakan	40
Gambar 3.9	Pencapaian langsung	41
Gambar 3.10	Pencapaian tersamar	41
Gambar 3.11	Pencapaian berputar	42
Gambar 3.12	Pintu masuk ke kawasan	43
Gambar 3.13	Pintu masuk diloket dan kendaraan	44
Gambar 3.14	Tampilan ornamen pada pintu masuk	44
Gambar 3.15	Pembatas sirkulasi	47
Gambar 3.16	Pohon weru sebagai jalur hijau	
Gambar 3.17	Fungsi-fungsi vegetasi	49
Gambar 3.18	Penempatan ornamen pada bangunan fasilitas	49
Gambar 3.19	Pusat ruang dalam bangunan	49
Gambar 3.20	Hirarki ruang	50
Gambar 3.21	Penerapan bangunan kolonial ke bangunan fasilitas	52
Gambar 4.1	Daerah perencanaan	55
Gambar 4.2	Zoning dan orientasinya	56
Gambar 4.3	Tata ruang dan sirkulasi wisatawan & pengelola	59
Gambar 4.4	Bentuk dasar denah	61
Gambar 4.5	Alternatif bentuk atap	61
Gambar 4.6	Pencahayaan alami	62
Gambar 4.7	Skema panel listrik	62
Gambar 4.8	Cross ventilasi	63
Gambar 4.9	Tata letak saluran utilitas	64
Gambar 4.10	Sistem pembuangan sampah	65
Gambar 4.11	Peletakkan hidrant pada area bangunan	66

DAFTAR TABEL DAN SKEMA

No. Tabel/ Skema	Nama	No.	
Tabel	1.1	Identifikasi permasalahan	3
Tabel	2.1	Banyaknya pengunjung dan pendapatan dari obyek wisata	10
Tabel	2.2	Jumlah kunjungan wisatawan disejumlah wisata di Pkl	11
Skema	2.1	Tipologi jenis wisata	11
Tabel	2.3	Tipe wisatawan	12
Tabel	2.4	Motivasi wisatawan untuk berwisata	15
Skema	2.2	Tata ruang kegiatan di kawasan	19
Tabel	3.1	Jenis olah raga yang dikembangkan	29
Tabel	3.2	Kegiatan wisata pantai	31
Tabel	3.3	Ornamen pada rumah Kaji dan penerapannya	48
Tabel	3.4	Karakteristik bangunan Kolonial di Pekalongan	51
Tabel	4.1	Tampilan massa bangunan yang sesuai	58

BAB I PENDAHULUAN

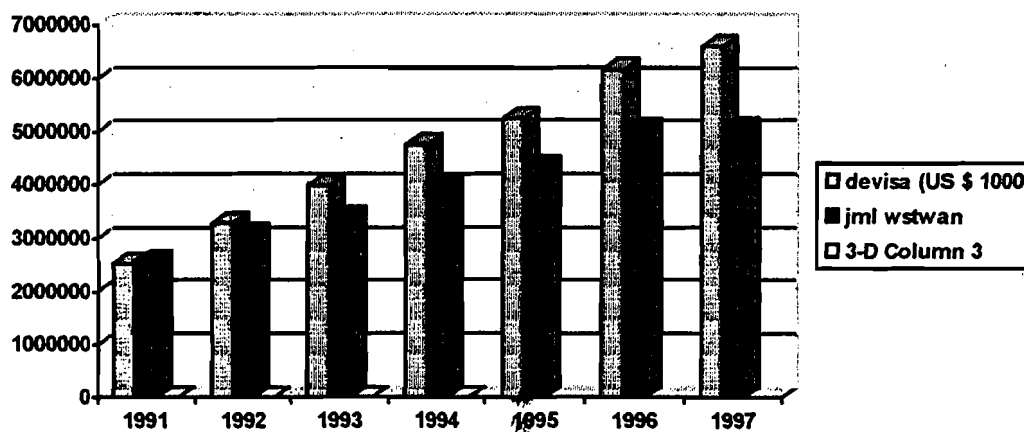
1.1. Latar belakang

1.1.1. Kinerja Sektor Pariwisata Nasional

Perkembangan sektor pariwisata yang sangat dinamis telah mendorong komitmen yang lebih besar dari pemerintah untuk memantapkan posisi dan peran pariwisata sebagai sektor andalan dan unggulan penyumbang utama devisa nasional, seperti yang tertuang dalam Sapta Darma Pariwisata Pelita VII. Sehingga pada akhir Repelita VII (2003) peranan sektor pariwisata sebagai penyumbang devisa diharapkan akan menduduki peringkat pertama diatas sektor migas, tekstil dan kayu. Kinerja yang dinamis ini ditunjukkan dari angka pertumbuhan yang terus meningkat dari jumlah kunjungan wisatawan maupun penerimaan devisa dalam beberapa tahun terakhir ini.

Sebagai gambaran, kalau pada tahun 1995 sektor pariwisata berhasil menarik arus kunjungan wisatawan sejumlah 4.324.229 wisatawan dan menyumbang devisa sebesar US \$ 5.233 juta, maka tahun 1996, jumlah kunjungan wisatawan mengalami peningkatan menjadi 5.034.572 orang dengan perolehan devisa sebesar US \$ 6.161,74 juta. Dan pada tahun 1997 arus kunjungan wisman mencapai 5.064.516 (naik 0,6 %), penerimaan devisanya US \$ 6,6 milyar.

Gambar 1.1 Diagram pertumbuhan arus kunjungan wisatawan mancanegara ke Indonesia, tahun 1991 - 1997 (sumber : Deparsenibud 1998)



Berangkat dari kinerja inilah, diharapkan pada akhir Repelita VII (tahun 2003) peningkatan penerimaan devisa dari sektor pariwisata akan mencapai US \$ 11 milyar. Sementara dari

Bab I Pendahuluan

penghitungan jumlah kunjungan wisatawan mancanegara, pada akhir Repelita VII peningkatan jumlah kunjungan wisatawan mancanegara diharapkan akan mencapai angka 9,5 juta wisatawan.

1.1.2. Fasilitas kepariwisataan dan permasalahannya

Tujuan pengadaan fasilitas wisata pantai, seperti halnya wisata pantai Ancol atau pantai Kuta di Bali yang telah berjalan dengan baik, fasilitas wisata pantai Pasir kencana diharapkan akan ikut membantu promosi, pemasaran dan pemenuhan kebutuhan wisatawan.

Kondisi fasilitas wisata pantai Pasir kencana yang ada sekarang, kebanyakan berupa yang belum tertata dan terkesan kurang “mengundang” wisatawan untuk berwisata. Kondisi (berdasarkan survey) adalah sebagai berikut :

- a) Warung-warung jajan dan makanan masih banyak yang menggunakan gubug beratap daun rumbia dan tidak berdingding.
- b) Lingkungan disekitar kawasan fasilitas belum tertata sebagai sebagaimana layaknya sebuah arena pemasaran yang promotif.
- c) Kurang terorganisasi dalam satu wadah kegiatan dan usaha bersama
- d) Belum mempunyai kegiatan atraktif yang menarik kawasan.

Dari permasalahan diatas, diperlukan suatu penataan dan peningkatan kualitas fasilitas yang ada sehingga mampu menjadi sebuah obyek wisata mandiri. Keberadaan dan kondisi fasilitas wisata di pantai Pasir kencana, terlihat pada tabel 1.1

1.1.3. Arsitektur lokal Daerah Pekalongan

Sebagai negara yang telah menempuh perjalanan sejarah yang panjang, dengan tradisi yang kuat dan beragam serta pengalaman dijajah negara lain, tak pelak lagi kita memiliki warisan arsitektur tradisional dan peninggalan kolonial yang tersebar di berbagai pelosok kota dan daerah.

Arsitektur bangunan di Pekalongan banyak ragamnya. Seperti rumah cina/ kelenteng, rumah Jawa, rumah kolonial dan rumah modern. Rumah tradisional khas yang ada di daerah tersebut yang dikenal dengan rumah Kaji hampir punah keberadaannya, hal ini disebabkan masyarakat pekalongan sekarang lebih condong pada gaya rumah modern dibanding rumah bergaya tradisional. Disamping itu jika kita menelusuri sepanjang jalan-jalan didaerah ini, karakter kota yang timbul adalah bangunan-bangunan kolonial “Indisch”, baik itu rumah tinggal maupun perkantoran. Sehingga kota Pekalongan tersebut memiliki warisan arsitektur tradisional

Bab I Pendahuluan

berupa rumah Kaji dan peninggalan kolonial yang sangat kaya. Selayaknyalah khasanah yang berharga itu dilestarikan dan dimanfaatkan sebagai sumber inspirasi yang tak pernah kering bagi perancangan arsitektur kontemporer.

Gerakan-gerakan pelestarian rumah adat dan revitalisasi arsitektur kolonial dengan konsep subsidi silang kiranya perlu lebih dikumandangkan melalui lembaga swadaya masyarakat yang nirlaba. Kita akan diingatkan kembali tentang arsitektur adiluhung yang diibaratkan bak anak alam, menyatu akrab dengan lingkungan, dan bisa tumbuh berkembang bagaikan jasad hidup.¹

Untuk perencanaan kawasan wisata pantai Pasir kencana difokuskan pada citra kawasan bernuansa lokal, disamping memasukkan unsur rumah tradisional juga menangkap pola-pola yang ada pada bangunan Indisch, sehingga kawasan wisata menampilkan karakter kota tersebut.

1.1.4. Identifikasi permasalahan

Tolak ukur standart yang dipakai adalah dari spirit of place, yang tersaring dalam 3 komponen besar yaitu : Informasi alami, budaya dan visual. Identifikasi permasalahan terlihat pada tabel 1.1

No.	Informasi		Tolok ukur/standar		Kondisi			Acces/sirkulasi		Citra Ars. Lokal		
			Keberadaan ada	tidak	baik	sedang	rusak	lancar	crossing	ya	tidak	
1.	Natural Information	Dataran berpasir	+	-	-	+	-	+	-	.	.	
		Vegetasi	+	-	-	+	-	
		Aspek pantai	+	-	+	-	-	
2.	Cultural Information	Taman	+	-	-	-	+	+	-	+	-	
		Open space	+	-	-	-	+	-	+	-	+	
		Utilitas	+	-	-	+	-	
		Tempat bersejarah	-	+	
		Kesenian khas	+	-	-	+	-	
		Fasilitas	Rumah makan	+	-	-	-	+	+	-	-	+
			Coltage	-	+
		Area bermain	+	-	-	-	+	-	+	-	+	
		Pengg. hiburan	+	-	-	+	-	+	-	-	-	+
		Taman bunga	-	+
		Taman parkir	+	-	-	+	-	-	+	-	-	+
		Mushola	-	+
		Art. shop	-	+
Pos jaga	+	-	-	+	-	+	-	-	-	+		
Gardu pandang	-	+		
3.	Visual Information	View point	-	+	
		Area unik	-	+	
		Sunset/sunrise	+	-	+	-	-	
		Activity support	+	-	+	+	-	+	-	-	+	

Tabel 1.1. Identifikasi permasalahan
Sumber : Pengamatan

ket: + = ya

- = tidak

. = tidak berhubungan

¹ Eko Budiharjo, Ir, Prof, M.Sc. Arsitektur sebagai warisan budaya. Penerbit Djambatan. Jakarta. Hal 35

1.2. RUMUSAN MASALAH

1.2.1. Permasalahan umum

Bagaimana mendapatkan konsep perancangan fasilitas wisata pantai Pasir kencana yang sesuai dengan perkembangan, tuntutan dan kebutuhan wisatawan

1.2.2. Permasalahan Khusus

1. Fasilitas utama dan pendukung yang dibutuhkan pada kawasan pantai Pasir kencana.
2. Sistem tata ruang luar dan fasilitas wisata pada kawasan pantai Pasir kencana untuk memperoleh sirkulasi yang lancar.
3. Merancang bentuk bangunan fasilitas wisata pantai Pasir kencana yang sesuai dengan arsitektur lokal.

1.3. TUJUAN DAN SASARAN

1.3.1. Tujuan

Merencanakan atau Merancang suatu Fasilitas Taman Rekreasi Alam pantai yang menyelesaikan berbagai permasalahan dilokasi wisata pantai Pasir kencana. antara lain :

1. Pemunculan suatu fasilitas utama dan pendukungnya yang sesuai dengan kawasan pantai Pasir kencana
2. Merencanakan tata ruang yang mampu memberikan kenyamanan dan kelancaran bagi wisatawan yang datang berupa pola sirkulasi yang efisien.
3. Penampilan bentuk fasilitas wisata yang sesuai dengan karakteristik arsitektur lokal Pekalongan

1.3.2. Sasaran

Sasaran yang ingin dicapai sebagai pemecahan terhadap permasalahan yang timbul dilokasi amatan adalah sebagai berikut :

1. Menganalisa fasilitas wisata yang dibutuhkan dan yang sesuai untuk kawasan pantai Pasir kencana, dengan melihat jenis obyek wisata yang bisa dilakukan dan keadaan kontur kawasan
2. Menganalisa tata massa bangunan dan pola sirkulasi pengunjung baik antar pejalan kaki maupun kendaraan yang menunjang pada kelancaran wisatawan datang berkunjung, dengan

¹ Eko Budiharjo, Ir,Prof,M.Sc. Arsitektur sebagai warisan budaya. Penerbit Djambatan. Jakarta. Hal 35

Bab I Pendahuluan

membuat sirkulasi yang sedikit halangannya (kemungkinan halangan yang terjadi adalah sesuatu yang tidak serasi, berkesan bahaya dan sesuatu yang monoton).

3. Menganalisa bentuk penampilan fisik bangunan yang konteks terhadap alam pantai dan arsitektur lokal, dengan karakteristik yang diambil adalah : Style / gaya, Pattern / pola, Shape / bentuk, Size / ukuran, tata ruang dan ornamen yang ada dan dikaitkan dengan tata massa, atap, dinding dan bukaan pada bangunan tersebut.
4. Menyusun konsep perencanaan dan perancangan kebutuhan serta jenis fasilitas wisata yang menyatu dengan alam pantai, budaya dan arsitektur lokal.

1.4. LINGKUP PEMBAHASAN

Lingkup pembahasan ditekankan pada pembahasan pemecahan masalah arsitektural.

Adapun penekanannya adalah pada :

1. Tata ruang luar fasilitas terbangun yaitu fasilitas utama dan pendukungnya yang memenuhi aspek kenyamanan dan memberikan kelancaran sirkulasi pengunjung.
2. Penataan tata massa yang mempertimbangkan pada aspek karakter elemen arsitektur lokal setempat, melalui pendekatan bentuk-bentuk bangunan (Building shape)

1.5. METODOLOGI PEMBAHASAN

Metodologi yang digunakan untuk membahas permasalahan adalah sebagai berikut :

1. Jenis dan kebutuhan fasilitas wisata

Penentuan kebutuhan fasilitas wisata dibahas dengan analisa kriteria kegiatan wisata yang ingin dikembangkan dengan pertimbangan beberapa faktor antara lain ; sifat obyek yang berkaitan, pelaku kegiatan, jumlah dan jenis kegiatan pengunjung, jumlah dan jenis kegiatan pelayanan pendukung kegiatan, termasuk kebijaksanaan pengembangan potensi sosial, ekonomi dan budaya daerah

A. Data mencakup

- 1). Jenis wisata yang ada di Pekalongan, Sumber : Dinas pariwisata Kodya Pekalongan
- 2). Karakteristik wisata di Kodya Pekalongan, Sumber : Dinas pariwisata K. Pkl
- 3). Jumlah kunjungan wisatawan, Sumber : Dinas pariwisata Kodya Pekalongan

B. Analisa, mencakup :

- 1). Sifat obyek wisata berdasarkan kondisi dan situasi lahan
- 2). kebutuhan fasilitas utama dan pendukung di pantai Pasir kencana

C. Sintesa, mencakup :

Jumlah dan jenis kebutuhan fasilitas wisata

2. Tata ruang kawasan

Penataan ruang dilakukan dengan menganalisa kondisi alam yang ada terhadap citra kawasan sebagai objek wisata pantai dengan memperhatikan pada aspek sirkulasi

A. Data mencakup :

- 1). Peta kawasan, Sumber : Dinas Tata Kota Kodya Pekalongan
- 2). RTRW Kodya Pekalongan, Sumber : Dinas Tata kota Kodya Pekalongan
- 3). Rencana pengembangan obyek wisata pantai Pasir kencana, Sumber : Dinas pariwisata

B. Analisa mencakup :

- 1). Kelancaran dan kemudahan aksesibilitas
- 2). Pencapaian ke bangunan
- 3). Pintu masuk kawasan
- 4). Konfigurasi alur gerak
- 5). Pengarah jalur sirkulasi luar

C. Sintesa mencakup :

Penataan tata ruang kawasan wisata pantai Pasir kencana

3. Bentuk fisik bangunan

Perencanaan bentuk fisik bangunan dan pendekatan arsitektur lokal dan kondisi alam Pekalongan yang meliputi rumah tradisional “ Kaji” dan rumah kolonial.

A. Data, mencakup :

- 1). Perkembangan arsitektur di Pekalongan, Sumber : Pengamatan langsung
- 2). Arsitektur berkaitan dengan kondisi pantai, sumber-sumber teori ilmu arsitektur dan pengamatan langsung.

B. Analisa, mencakup :

- 1). Ornamen rumah Kaji dan penerapannya
- 2). Karakteristik dari berbagai tipe bangunan tradisional dan kolonial
- 3). Citra kawasan bermuansa arsitektur lokal dengan transformasi bentuk bangunan Pekalongan (rumah tradisional dan kolonial) terhadap bentuk yang sesuai untuk kawasan pantai

Bab I Pendahuluan

C. Sintesa, mencakup :

Bentuk bangunan yang direkomendasikan untuk pengembangan kawasan wisata pantai di objek wisata pantai Pasir Kencana.

1.6. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Pembahasan dilakukan dalam bab perbab sebagai berikut:

Bab I : Pendahuluan; berisikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan dan metode pembahasan serta sistem pembahasan

Bab II : Mengungkapkan Tinjauan kepariwisataan di Jawa Tengah dan membahas fasilitas yang ada di taman rekreasi alam pantai Pasir Kencana dengan segala aktifitasnya dan tinjauan umum tentang tata ruang kawasan dan arsitektur lokal Pekalongan.

Bab III : Menganalisa kebutuhan fasilitas, sistem tata ruang luar, Arsitektur lokal dan membahas hasil analisa data dengan teori-teori yang diperoleh yang mengarah pada pemecahan permasalahan untuk perencanaan dan perancangan pusat wisata pantai.

Bab IV : Konsep dasar perencanaan dan perancangan Fasilitas Taman Rekreasi Alam Pantai Pasir Kencana.

1.7. POLA PIKIR (pada tabel 1.2.)

1.8. KEASLIAN PENULISAN

Penulisan tentang fasilitas wisata telah banyak dilakukan, namun terdapat perbedaan dalam penekanan, antara lain :

1. Resort dipantai Baron, dengan pendekatan pada Cottage sebagai fasilitas akomodasi. Oleh Subroto, 893400025 / JTA / UII
2. Cottage sebagai fasilitas pendukung wisata Segara anakan Cilacap. Oleh Budi Arif Fakhrudin 933430 / JTA / UII
3. Fasilitas kawasan wisata paantai Lemo-lemo di Kabupaten Bulukumba, Sulawesi selatan. Oleh Andi khaeriah, 94340093 / JTA / UII

BAB II

TINJAUAN UMUM PARIWISATA DAN PENDEKATAN CITRA ARSITEKTUR LOKAL PADA KAWASAN WISATA

2.1. Tinjauan Umum Jawa Tengah dan Pekalongan sebagai daerah tujuan wisata

2.1.1. Jawa Tengah sebagai daerah tujuan wisata

Jawa Tengah merupakan salah satu daerah tujuan wisata yang mempunyai potensi cukup besar dalam dunia kepariwisataan nasional. Dalam tiap tahunnya arus wisatawan yang berkunjung ke Jawa Tengah selalu menunjukkan peningkatan. Seperti halnya dengan dicanangkannya tahun kunjungan wisata pada tahun 1995, maka perkembangan dunia wisata di Jawa Tengah khususnya menunjukkan peningkatan yang cukup besar. Demikian pula halnya dengan dicanangkannya tahun kunjungan ASEAN tahun 1997, dunia kepariwisataan nasional menjadi semakin mempunyai peluang internasional.

Didalam Rencana Pengembangan Kepariwisata Indonesia, Jawa Tengah termasuk ke dalam Daerah Tujuan Wisata (DTW), urutan ke lima dengan obyek wisata berupa wisata budaya dan wisata sosial kemasyarakatan yang lebih banyak daripada alamnya. Sedangkan Jawa Tengah sendiri terdapat empat Sub Daerah Tujuan Wisata (Sub DTW) :²

- a) Kawasan A atau Sub DTW A (Merapi-Merbabu) yang meliputi 16 Dati II dan mempunyai 174 obyek wisata
- b) Kawasan B atau Sub DTW B (Demak-kudus-Jepara-Rembang) yang meliputi 7 Dati II dengan 55 obyek wisata.
- c) Kawasan C atau Sub DTW C (Pekalongan-Tegal) yang meliputi 7 Dati II dengan 35 obyek wisata.
- d) Kawasan D atau Sub DTW D (Cilacap-Banyumas- Kebumen) yang meliputi 5 Dati II dengan 40 obyek wisata.

Kodya Pekalongan termasuk dalam Sub DTW C, bersama Kabupaten Dati II Batang, Banyumas, Pemalang, Tegal. Obyek wisata yang dikembangkan berupa wisata alam dan Hiburan. Berikut adalah cuplikan data tentang pengunjung wisata di kodya Pekalongan dan kota-kota disekitarnya dilingkup Jawa Tengah :

² Dinas Pariwisata Kabupaten Dati II Pekalongan

Bab II Tinjauan Umum

No.	Kota	Pengunjung		Pendapatan
		Mancanegara	Nusantara	
1.	Kab. Pekalongan	0	56.782	17.607.400
2.	Kodya Pekalongan	20	147.750	45.335.150
3.	Batang	0	125.276	25.445.325
4.	Kab. Pemasang	1551	150.428	83.422.000

Tabel 2.1. Banyaknya pengunjung dan pendapatan dari obyek wisata tahun 1992-1996
Sumber : Dinas pendapatan daerah Kab dan Kodya, Dinas Pariwisata daerah prop. Jateng.

2.1.2. Kondisi Geografis Kota Pekalongan

Kota Madya Daerah Tingkat II Pekalongan terletak didataran rendah pantai utara Jawa Tengah. Dengan posisi geografis antara 6° 50'42"-6°55'44" lintang selatan, 109°37'55"-109°42'19" bujur timur serta kordinat 510-518 Km membujur dan 517,75-526,75 Km melintang, dengan didukung Luas lahan 4519,10 Ha dan batas wilayah administratif sebagai berikut :

- Sebelah utara : laut Jawa
- Sebelah timur : Kab. Dati II Batang
- Sebelah selatan : Kab. Dati II Batang dan Kab. Dati II Pekalongan
- Sebelah barat : Kab. Dati II Pekalongan

Jarak Pekalongan dengan beberapa kota lain adalah :

- | | | |
|----------------------|------------------------|---------------------|
| a) Semarang : 101 Km | d) Yogyakarta : 219 Km | g) Tegal : 65 Km |
| b) Jakarta : 384 Km | e) Surabaya : 488 Km | h) Pemasang : 35 Km |
| c) Bandung : 266 Km | f) Brebes : 78 Km | i) Batang : 5 Km |

2.1.3. Perkembangan Pariwisata Kodya Pekalongan

Perkembangan pariwisata di Kodya Pekalongan menurut data statistik yang diperoleh dari Dinas Pariwisata Tk II Kodya Pekalongan, diketahui bahwa kunjungan wisatawan terbanyak pada pantai Pasir kencana, selanjutnya adalah Kolam renang Tirta sari, pantai Slamaran indah dan museum batik. Kondisi ini dapat dipahami karena pantai Pasir kencana relatif lebih dahulu dipasarkan dan disiapkan pengembangannya sehingga mampu menarik jumlah kunjungan wisatawan yang lebih besar.

Sekalipun demikian, perkembangan kunjungan wisatawan pada pantai Pasir kencana dalam satu tahun terakhir ternyata menunjukkan kecenderungan yang kurang mengembirakan. Sebagaimana ditunjukkan pada tabel 2.2.

Bab II Tinjauan Umum

No.	Nama obyek	1995	1996	1997	1998
1.	P. Pasir kencana	118.378	95.628	130.682	95.884
2.	Kolam renang T.S.	34.360	33.400	39.683	64.362
3.	P. Slamanan Indah	22.078	18.589	20.147	25.402
4.	Museum Batik	325	164	178	145

Tabel 2.2. Jumlah kunjungan Wisatawan disejumlah wisata di Kodya Pekalongan

Sumber : Biro pusat Statistik Kodya Pekalongan

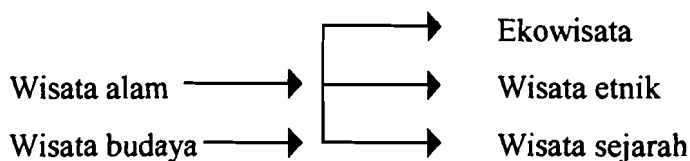
Karena itu untuk mendongkrak kembali kinerja yang positif pada beberapa waktu yang lalu, maka perencanaan Fasilitas wisata di kawasan pantai Pasir kencana menjadi kebutuhan yang ditindak lanjuti dalam rencana riil yang tanggap terhadap perkembangan ekspektasi dan tuntutan wisatawan yang makin kritis dan beragam terhadap sediaan obyek dan daya tarik wisata yang ada.

2.2. Tinjauan pariwisata pada kawasan pantai

2.2.1 Wisata alam : Pengertian dan karakteristik

Peran alam sebagai sumber daya alam dalam kepariwisataan adalah sangat besar dan penting. Hal tersebut bisa dilihat dari klasifikasi jenis obyek dan daya tarik dimana wisata alam menempati prosentase yang paling tinggi. Di Indonesia motivasi kunjungan wisatawan baik asing maupun domestik sebagian adalah karena sumber daya alam,. Dengan prosentase 52,24 % nya adalah termasuk sumber daya alam sebagai dasar asetnya.

Walaupun berbagai penggunaan terminologi wisata alam sudah sedemikian meluas, namun definisinya seringkali belum jelas (smith, 1989) dalam bukunya “ Host and Guest : The anthropology of tourism “, membagi kerangka tipe kepariwisataan dalam dua tipe pembagian yaitu wisata alam dan wisata budaya.³



Skema 2.1. Tipologi jenis wisata (Smith, 1989)

³ Chafid Fandeli, IR. 1995. Dasar-dasar manajemen kepariwisataan alam

Bab II Tinjauan Umum

No	Tipe wisatawan	Jumlah	Adaptasi
1.	Explorer (Penjelajahan dan petualang	sangat terbatas	tinggi / penuh
2.	Minat khusus	Terbatas	baik
3.	Mas tourist	besar steady	sulit beradaptasi mengharap fasilitas " Western "
4.	Character	Massive	perlu fasilitas " Western "

Tabel 2.3. Tipe Wisatawan dan tingkat adaptasi terhadap alam sekitarnya (WWF, 1988)

Wisata alam di Indonesia sudah seharusnya tidak dilihat dari sekedar pantai, gunung dan sungai beserta cara penggunaan seperti : rekreasi dan olah raga melainkan perlu dikaitkan dengan citra (image) sebagai kepulauan yang beriklim tropis : " exotic, jungle dan magic "

2.2.2. Pengertian Wisata dan lingkupnya

2.2.2.1. Wisata

Pada umumnya orang memberi padanan kata wisata dengan rekreasi. Sementara itu kata rekreasi ini berasal dari kata asing yaitu *recreate*. Apabila diterjemahkan secara bebas adalah suatu kegiatan untuk menciptakan kembali baik fisik maupun psikis agar dapat berprestasi lagi. menurut Mathieen dan Wall (1982) bahwa wisata adalah kegiatan bepergian dari dan ke tempat tujuan lain di luar tempat tinggalnya.

2.2.2.2. Wisata pantai

Wisata pantai merupakan bentuk wisata yang menggunakan atau memanfaatkan potensi lingkungan pantai sebagai daya tarik utama. Bentuk wisata ini dapat bermacam-macam sesuai dengan karakteristik pantai dan lingkungan sosial budaya yang ada di lingkungan pantai. Tujuan wisata datang adalah untuk berekreasi atau sekedar untuk mengembangkan hobi (kesenangan), atau ingin mengetahui atau mengamati perairan pantai beserta daratannya akan keindahan dan keanekaragaman hayati penyusunnya.

2.2.2.3. Lingkup wisata pantai

Kegiatan wisata pantai dapat mencakup seluruh lingkungan pesisir yang terdiri dari darat dan perairan laut. Kegiatan di pesisir (darat) dapat berupa aktivitas berjemur, berjalan-jalan

Bab II Tinjauan Umum

sambil menikmati panorama alam pantai, beristirahat (menginap), makan-makan, belanja, dan olah raga pantai seperti volley pantai dan climbing.

Kegiatan wisata pantai yang berada di permukaan laut sebagai contoh adalah berlayar, berkapal, berselancar angin, ski air, surfing (olahraga menaiki ombak dengan papan luncur) dan lain-lain. Sementara itu, kegiatan yang berada di dasar atau di dalam laut adalah berenang, snorkling dan menyelam (diving) untuk mengetahui kehidupan hayati dan pengalaman bawah air.

2.2.2.4. Standart kegiatan wisata pantai

Sebagaimana aturan umum, area minimum untuk kegiatan rekreasi dengan berbagai fasilitas seperti piknik, jalur pedestrian, jalan akses dan parkir, hampir sama dengan area air untuk kolam, waduk dan danau diatas 100 Ha (tidak termasuk parkir).

2.2.2.5. Ciri dan sifat wisata pantai

Adapun ciri dan sifat rekreasi pantai adalah :

- a) Suasana informal, pengunjung bebas melakukan kegiatannya tanpa merasa tertekan dan selalu santai dan menyenangkan
- b) Tidak semuanya berani terhadap laut, bagi sebagian orang ombak laut bukan hanya merupakan suatu kondisi alami yang bisa dinikmati tetapi juga sesuatu yang bisa diajak bermain-main dan sebagian orang yang baru mengenal laut merupakan sesuatu yang menakutkan dan hanya dapat dinikmati dengan melihat-lihat ombak.
- c) Terbuka, wisata alam yang terbuka yaitu adanya kesatuan dengan alam, sehingga suasana alami lebih dapat dinikmati.
- d) Meriah dan dinamis, sesuai dengan ciri alam yang dinamis dengan angin yang bertiup, laut yang hidup dan juga keanekaragaman jenis rekreasi merupakan salah satu sifat rekreasi pantai yang luwes.

2.2.3. Wisatawan sebagai pengguna fasilitas wisata

2.2.3.1. Ciri umum wisatawan

- a) Anak usia 2-6 tahun

Mereka mulai belajar mengenal “apa dan bagaimana akibat benda-benda terhadap dirinya “ sehingga mereka memerlukan rekreasi berbentuk permainan yang dapat mengenal mereka pada benda-benda disekirannya.

Bab II Tinjauan Umum

b) Anak-anak usia 6-12 tahun

mempunyai sifat-sifat ingin tahu, membayangkan dan berbuat apa saja yang difikirkan senang berpetualang, advonturer, senang mengumpulkan barang-barang yang menarik perhatiannya dan sudah mulai bisa bekerjasama sehingga mereka memerlukan rekreasi yang sedikit memerlukan keahlian dan pemikiran.

c) Remaja berusia 12-21 tahun

Remaja yang seusia ini mempunyai karakter dinamis, kreatif dan senang berpetualang. Mereka memerlukan rekreasi yang mendukung sifatnya tersebut yaitu rekreasi yang mempunyai sifat aktif.

d) Orang dewasa usia 21 tahun keatas

Pada usia ini mereka mempunyai karakter tenang dan sudah mempunyai hobi tetap sehingga mereka memerlukan rekreasi yang berupa penyegaran psikia dan penyaluran

2.2.3.2. Motivasi Wisatawan

Pada umumnya tujuan utama wisatawan untuk berwisata adalah mendapat kesenangan. Namun wisatawan modern pada akhir-akhir ini selama perjalanan berwisata ingin meraih beberapa manfaat. Ada 2 faktor penting yang menentukan kepergian kemacetan untuk berwisata yaitu :⁴

a) Faktor pendorong

Faktor yang mendorong seseorang untuk berwisata adalah ingin terlepas dari kehidupan yang rutin setiap hari, lingkungan yang tercemar, kecepatan lalu-lintas dan hiruk-pikuk kesibukan dikota.

b) Faktor penarik

Faktor ini berkaitan dengan adanya atraksi wisata di daerahnya atau ditempat tujuan wisata. Atraksi wisata ini dapat berupa kemashuran akan obyek, tempat-tempat yang banyak diperbincangkan orang, serta sedang menjadi berita. Dorongan berkunjung ketempat teman atau keluarga atau ingin menyaksikan kesenian serta pertandingan olah raga yang sedang berlangsung juga menjadi daya tarik di daerah tujuan wisata.

⁴ Chafid fandeli, 1995. Dasar-dasar manajemen kepariwisataan alam

Bab II Tinjauan Umum

No	Kategori	Motivasi Wisatawan
1.	Motivasi Fisik	1).menyegarkan kembali badan dan jiwa 2).istirahat karena kesehatan 3).Olah raga 4). Rekreasi : bersenang-senang
2.	Motivasi Kebudayaan	1). Ingin mengetahui budaya, seni, musik, arsitektur, sejarah negara lain 2). Peristiwa penting (olahraga, pekan perdagangan, peristiwa lain bertaraf nasional/internasional)
3.	Motivasi individu	1). Mengunjungi keluarga, teman atau mencari teman baru 2). Perjalanan bersenang-senang 3). kunjungan spiritual misal : Ziarah 4). Mencari pengalaman baru pada lingkungan baru (fisik dan sosial)
4.	Motivasi prestasi dan status	1). Penyaluran hobi 2) melanjutkan belajar 3). komperensi, eminar 4). Pertemuan untuk menjalin hubungan personal 5). Menghadiri konferensi dan seminar.

Tabel 2.4 . Motivasi wisatawan untuk berwisata
Sumber :Dasar-dasar manajemen kepariwisataan alam.1995

Menurut Kantor Wilayah Departemen Kehutanan Propinsi Sulawesi Tenggara (1988), untuk menarik para wisatawan perlu memperhatikan lima kebutuhan yang harus dicukupi dalam suatu obyek wisata alam, yaitu :

- a) Daya tarik
- b) Angkutan Jasa dan kemudahan yang melancarkan perjalanan
- c) Akomodasi
- d) Makanan dan minuman

Kebutuhan-kebutuhan suatu daerah wisata tersebut sekarang ini dipopulerkan dengan sebutan *Sapta pesona*, yaitu adanya kenyamanan, keamanan, kesopanan, keramah-tamahan, kesejukan, ketertiban dan kenangan yang menarik.

2.3. Fasilitas wisata

Yaitu suatu wadah kegiatan yang berfungsi sebagai tempat untuk melakukan kegiatan wisata dimana fasilitas ini dimanfaatkan oleh pengunjung dalam melakukan aktifitasnya dalam berekreasi. Hal ini sangat penting dalam usaha menciptakan suasana yang diinginkan pengunjung secara bebas.⁶ Adapun definisi lain dari fasilitas rekreasi adalah :

- a) Sebagai suatu sarana pelayanan dalam membantu pengunjung melakukan rekreasi
- b) Penyediaan fasilitas yang dapat atau sebagai tempat untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang ada dikawasan rekreasi.

Dalam suatu bentuk fasilitas terdapat 2 unsur yang merupakan pembentuk sekaligus penentu keberhasilannya, pembentuk atau penentu yang dimaksud adalah : unsur yang diberikan yang disebut sebagai instrumen dan wujudnya adalah berupa jasa dan unsur pemberi yang biasanya diistilahkan sebagai aktor.⁷

Aktor harus dapat menjalankan instrumen yang ada, demikian pula instrumen yang ada diharapkan memiliki potensi untuk dapat dimanfaatkan sebaik-baiknya oleh aktor. Ketika antara aktor dan instrumen dapat berperan baik dalam kebersamaan, maka akan terwujud hal yang disebut pelayanan (service).

Hal lain yang mempengaruhi keberhasilan suatu layanan jasa adalah keramah tamahan dapat mengangkat layanan jasa sebagai suatu atraksi wisata sehingga pada suatu badan-badan besar yang memberikan layanan jasa, keramah tamahan merupakan sesuatu yang dianggap penting, karena akan mempengaruhi layanan jasa secara keseluruhan.

Secara keseluruhan yang termasuk dalam layanan jasa atau fasilitas adalah : fasilitas akomodasi. Pengertian akomodasi secara umum adalah : fasilitas yang menyediakan jasa menginap dan fasilitas pendukung lainnya dikelola secara komersial, sehingga akomodasi terdapat berbagai jenis, oleh karena itu akomodasi terdapat di berbagai tempat yang berbeda-beda dengan jenisnya yang berbeda-beda pula. Akomodasi ini meliputi hotel, cottage, dusun wisata (holiday village), pondok liburan (vacantie Kolonie), homestay, bungalow, perkemahan, tempat karavan, rumah perahu (house boat). Fasilitas lain berupa rumah makan, kemudian fasilitas hiburan dapat klab malam (nightclub), atau juga fasilitas yang berupa jasa seperti pramuwisata, panti pijat dan mandi uap. Dalam suatu kawasan wisata biasanya terdapat fasilitas darurat yang dapat berupa rumah sakit, poliklinik, ataupun jasa kedokteran lainnya.

⁶ Butler Hendry, dictionary of sociologi Filosofical, 1959 Dalam buku Pandit Nyoman s, 1965, Pariwisata, Jakarta

⁷ Soekadijo, GR. 1996 Anatomi pariwisata (Memahami pariwisata sebagai sistomatic linkage) Gramedia, Jakarta

2.3.1. Pengertian cottage

Cottage sebagai suatu akomodasi terpilih bagi perancangan kawasan pantai Pasir kencana perlu di ketahui definisinya. Menurut Downing A Jackson dalam bukunya : *The Architecture of country house* , Cottage adalah tempat tinggal dalam ukuran kecil untuk ditempati oleh keluarga dari berbagai kalangan masyarakat dengan kehidupan yang sederhana namun kompleks dan berada dilingkungan yang menyatu dengan alam

Menurut Fred lawson and Boud. bouv didalam bukunya *Tourism and recreation Development, 1977*. Cottage adalah suatu wadah pelayanan menginap wisatawan didaerah pantai/ telaga dan menekankan sesuatu anti urban dengan memanfaatkan potensi alam untuk kegiatan rekreasi.

2.4. Taman wisata pantai Pasir kencana Pekalongan

2.4.1. Fasilitas wisata pantai Pasir kencana

Obyek wisata Pasir kencana terletak pada sisi utara kota Pekalongan dengan jarak capai ± 3,5 km dari pusat kota. Dalam lingkup perkotaan, sisi utara sepanjang pantai kota Pekalongan mempunyai potensi wisata (pemandangan laut) yang cukup besar, baik ditinjau dari kondisi geografis areanya maupun obyek wisatanya sendiri.

Keuntungan yang didapat selain karena terletak pada area potensial pengembangan wisata pantai seperti diatas juga karena adanya faktor penunjang lain, seperti pusat pelabuhan ikan dan pusat industri batik sebagai potensi ekonomis dan sosial budaya masyarakat setempat.

Keadaan fasilitas dikawasan ini tergolong belum memenuhi kebutuhan wisatawan dan terkesan kurang “mengundang”. Permasalahan seputar fasilitas prasarana dipantai ini adalah :

- a) Fasilitas yang ada diobyek wisata sering terganggu adanya abrasi, ada beberapa yang lenyap ditelan ombak, antara lain : bangunan kamar mandi bilas dan jalan buatan menjorok laut sepanjang ± 100 m, gardu-gardu pantai serta pintu gerbang pengujung.
- b) Rusaknya tanggul penahan gelombang menyebabkan usaha pelestarian lingkungan kurang dapat dicapai.
- c) Kurang terpeliharanya fasilitas lingkungan yang ada, antara lain adalah : bangunan kios dan fasilitas bermain.
- d) Belum teraturnya penggunaan ruang kegiatan yang ada.

Bab II Tinjauan Umum

Oleh Pemda setempat, dilakukan usaha pengembangan obyek wisata tersebut. Upaya pembangunan dan pengembangan obyek wisata :

- a) Pembuatan "Perencanaan tapak kawasan obyek wisata Taman Pasir kencana Kodya Tk II Pekalongan Tahun 1983 oleh Bappeda.
- b) Perjanjian kerjasama pemerintah kodya Tk II Pekalongan dengan PT "Ingan cemerlang" Jakarta nomor 556.1/02375 th 1986 tentang pengelolaan sebagian areal taman Pasir kencana.

Usaha yang telah dilakukan ini membuahkan hasil meliputi :

- a) Pengembangan fisik fasilitas antara lain : pembangunan gedung hiburan, sanggar Pasir kencana, kios, loket, sanggar burung / kijang, rumah jaga pelabuhan, tempat duduk, fasilitas bermain anak dan taman
- b) Upaya penanggulangan abrasi antara lain : pembuatan bronjong penangkis gelombang sepanjang ± 400 m dilokasi obyek wisata dan penanaman pohon bakau, pohon kelapa, pohon ketapang, pohon waru dan pohon cemara

2.4.2. Kondisi sirkulasi pada kawasan

Berdasarkan pengamatan pada kawasan Pasir kencana, kondisi sirkulasi wisata pantai sekarang ini adalah sebagai berikut :

- a) Terjadi crossing baik antar kendaraan maupun antara kendaraan dengan pejalan kaki, hal ini karena tidak ada tempat parkir yang permanen sehingga kendaraan bisa masuk kekawasan dan terjadi simpangan dengan wisatawan pejalan kaki yang keluar masuk
- b) Sirkulasi dari luar kedalam kawasan wisata pantai Pasir kencana secara langsung, artinya dari jalan raya dapat terlihat secara visual pintu masuk kawasan.
- c) Konfigurasi alur gerak sirkulasi ruang luar berbentuk network, artinya dari pintu masuk, sirkulasi terdiri dari beberapa jalan yang menghubungkan bangunan fasilitas satu ke yang lain.
- d) Sirkulasi pengunjung dikawasan pantai Pasir kencana belum mempunyai arahan untuk istirahat dengan adanya bangku-bangku untuk duduk santai.
- e) Pola sirkulasi pejalan kaki jelas, dengan ditandai dengan jalur sirkulasi yang diperkeras dengan conblok, mengelilingi area panggung hiburan yang berada ditengah-tengah kawasan. Bentuk jalur sirkulasi tersebut adalah mendatar/ tetap.

Sesuai dengan kenyataan kondisi diatas, maka kawasan wisata pantai Pasir kencana ini perlu pemisahan jalur kendaraan dan jalur pejalan kaki agar kegiatan yang satu dengan yang lain

Bab II Tinjauan Umum

dapat berjalan lancar sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan. Dan perlu adanya peningkatan dan kelengkapan saran dan prasarana sebagai persyaratan bagi pengembangan kawasan wisata tersebut. Syarat-syarat sirkulasi secara umum dalam pengorganisasian ruang adalah sebagai berikut :

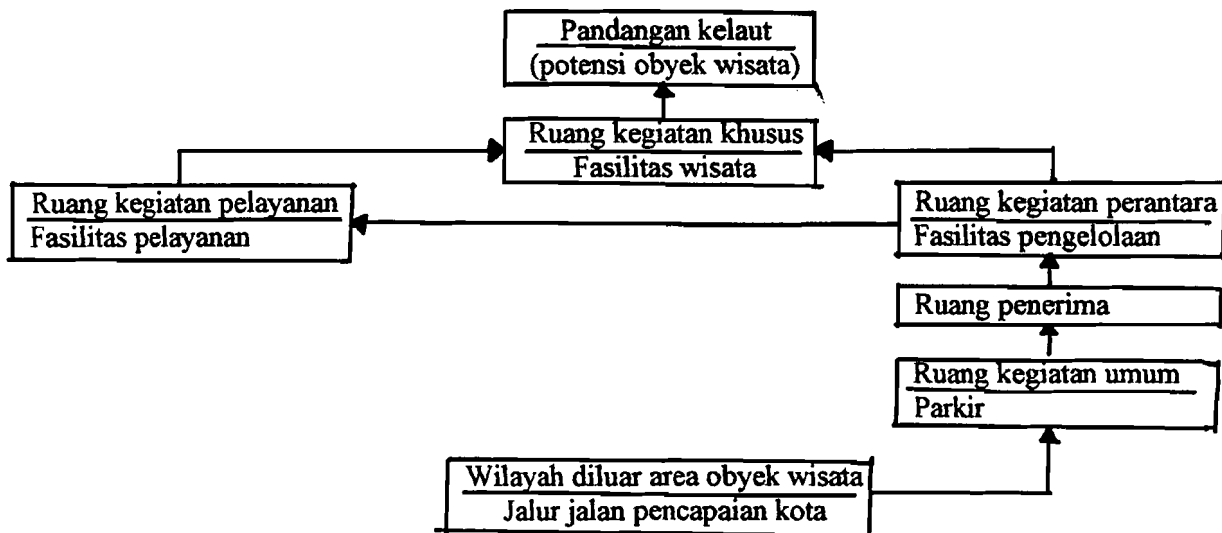
- a) Pencapaian yang mudah dan langsung
- b) Hindari jalan masuk / keluar yang sempit.
- c) Cukup terang untuk memperjelas sirkulasinya
- d) Urut-urutan yang logis, Orang yang masuk tidak kaget/terkejut, tetapi seolah-olah telah dipersiapkan mentalnya untuk menerima ruang tersebut.

2.4.3. Tata ruang Taman wisata pantai Pasir kencana

Sesuai dengan sifat ruangnya, maka jenis ruang kegiatan pada obyek wisata Pasir kencana dapat dibedakan atas :

- a) Ruang kegiatan yang bersifat umum
- b) Ruang kegiatan yang bersifat perantara
- c) Ruang kegiatan yang bersifat khusus
- d) Ruang kegiatan yang bersifat pelayanan

Secara skematis, pengaturan ruang kegiatan yang ada berdasarkan hasil penggabungan antara kegiatan dengan sifat ruang area dapat digambarkan sebagai berikut :



Skema 2.2. Tata ruang kegiatan di kawasan

Bab II Tinjauan Umum

Konsep tata ruang kegiatan diatas tersebut diatas mempengaruhi pada penataan pola gubahan massa (zoning) dan pola tata ruang (Fungsi ruang) di taman wisata Pasir kencana untuk kelancaran wisatawan dalam melakukan aktivitasnya.

2.5. Tinjauan Budaya dan Citra Arsitektur Lokal

2.5.1. Tinjauan Budaya

Koentjaraningrat mendefinisikan Kebudayaan sebagai berikut : Kebudayaan dari istilah inggris “ *Culture* “ yang berasal dari bahasa latin “ *colere* “ yang berarti mengolah, mengerjakan, kemudian berkembang menjadi segala daya dan usaha manusia untuk merobah alam. Dari perkembangan ini beliau merumuskan kebudayaan sebagai keseluruhan gagasan dan karya manusia, yang harus dibiasakannya dengan belajar, serta keseluruhan dari hasil budi dan kerjanya itu.⁸

2.6.2. Arsitektur sebagai warisan budaya.

ang ada berdasarkan hasil penggabungan antara kegiatan dengan sifat ruang area dapat digambarkan sebagai berikut :

Pada hakekatnya suatu karya arsitektur adalah hasil upaya manusia menciptakan lingkungan yang utuh untuk menampung kebutuhan manusia bertempat tinggal, berusaha atau bersosial budaya. sasaran utama adalah ruang yang dapat menampung kegiatan manusia dan sekaligus memiliki makna, baik pada skala elemen bangunan, suatu ruang sebagai bagian dari bangunan, atau bahkan suatu kota.⁹

2.5.3. Citra kawasan wisata dalam konteks lokal

Citra kawasan wisata ditimbulkan dari pengalaman seseorang terhadap obyek tertentu atau tempat tertentu yang meliputi kesan imajinasi, pengetahuan dan emosional dari obyek tersebut. Citra kawasan dapat dicapai melalui :

- a) Fasilitas wisatawan termasuk pengelolanya dan pelayanan harus menambah karakter, atmosphere unik dengan memanfaatkan sumber-sumber daya tarik sekitarnya.
- b) Hadirnya veature yang khas dalam aktifitas.
- c) Menampilkan karakteristik arsitektur lokal
- d) Mempunyai kepribadian dan pola yang mudah diingat.

⁸ Prof. Abdulkadir Muhammad, H. 1987. Ilmu Budaya Dasar, Penerbit Fajar Agung Jakarta. Hal. 23

⁹ Eko Budihardjo, Ir. Prof. M.Sc. Arsitektur sebagai warisan Budaya, Penerbit Djambatan. Jakarta. Hal 4.

Maka tidak mengherankan kalau berkat rekayasa citra kebudayaan tersebut, eksotisme sebuah daerah tujuan wisata sering ditampilkan sebagai sesuatu yang masih asli dan membuat orang yang bersangkutan bertambah harganya.

2.5.4. Tinjauan Arsitektur lokal Pekalongan

Identitas arsitektur Indonesia, pada hakekatnya tercermin dalam pluralitas atau keseragaman kultur dan subkulturnya. Kompleksitas budaya Jawa menurut Piegaud tidak merupakan satu paket budaya yang serba seragam, tetapi terdiri dari beberapa kawasan subkultur seperti : pesisir wetan, pesisir kulon, negarigung, mancanegari, blambangan, dll, yang masing-masing menampilkan wajah arsitektur yang spesifik.¹⁰ Arsitektur lokal yang ada di Pekalongan merupakan keragaman antara bangunan Jawa (Rumah Kaji) dengan bangunan kolonial, yang membentuk karakter kota tersebut. Secara arsitektur karakter dari rumah tradisional "Kaji" dan rumah kolonial adalah sebagai berikut :

2.5.4.1. Rumah tradisional Kaji

a. Pola perkampungan

Perkampungan tradisional Pekalongan selalu diorientasikan ke jalan kampung sehingga setiap orang yang berlalu lalang akan saling bersapa dengan tetangganya, dengan demikian tingkat keberadaan dalam kehidupan bermasyarakat sangat tinggi.

b. Rumah

1). Denah rumah

Pada umumnya bentuk denah rumah Kaji adalah : persegi panjang dan bentuk bujur sangkar, yang terdiri dari Pendhopo, rumah induk, pranggok dan Km/wc serta gudang. Tata ruang pada rumah Kaji dibagi menjadi empat bagian, yaitu :

a) Pendhopo

Pendhopo kebanyakan berfungsi sebagai ruang pertemuan atau dapat juga untuk pegelaran kesenian tradisional seperti tarian.

b) Rumah induk

Pada rumah induk terdapat : teras, ruang muka, ruang tengah dan senthong. Fungsi ruang muka untuk tempat tamu keluarga yaitu tamu orang-orang tua atau keluarga dekat. Ruang

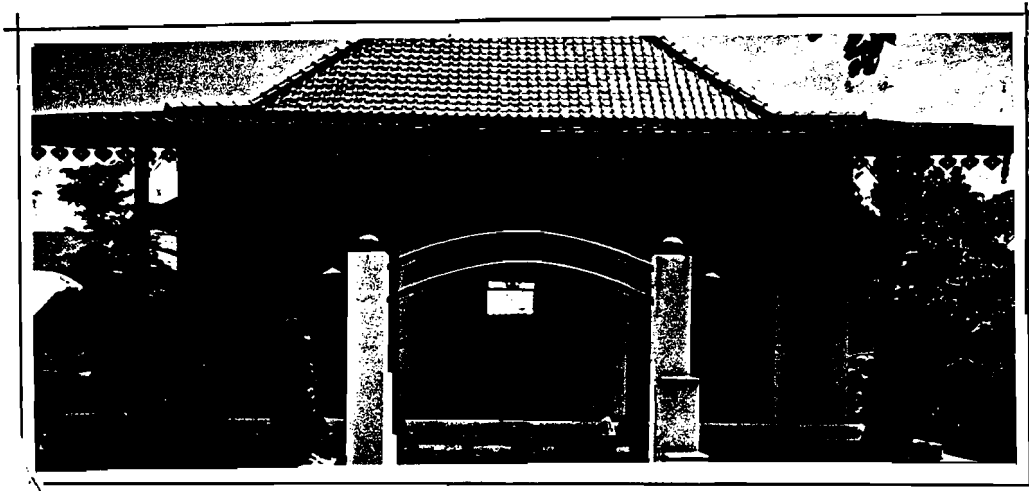
¹⁰ Prof. Ir. Eko Budiharjo. Msc, 1997, Arsitektur sebagai warisan budaya, jakarta. penerbit Djambatan, hal 41

Bab II Tinjauan Umum

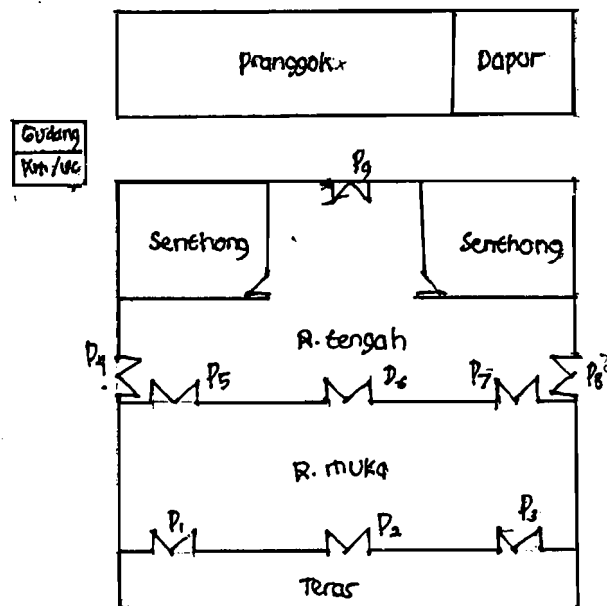
tengah untuk tempat keluarga berkumpul dan bersantai. Kamar tidur /Senthong dalam keluarga kecil terdapat 2 buah, untuk penambahan senthong, dibuat pada ruang tengah.

- c) Pranggok, yang berfungsi sebagai ruang makan dan dapur
- d) Km /wc dan gudang

Gudang berfungsi sebagai tempat penyimpanan sebagian alat pertanian dan nelayan serta tempat penyimpanan cadangan makanan. Km /wc terpisah dari rumah induk, karena masyarakat Jawa khususnya Pekalongan masih percaya filosofi bahwa tempat Km /wc kotor dan bisa membawa sial sehingga penempatannya terpisah dari rumah induk, sehingga rumah induk bebas dan bersih dari aib dan kotoran yang dibawa km /wc tersebut.



Gambar 2.1. Rumah Kaji



Gambar 2.2. Denah rumah Kaji



Gambar 2.3. Pendhopo rumah kaji

2). Struktur

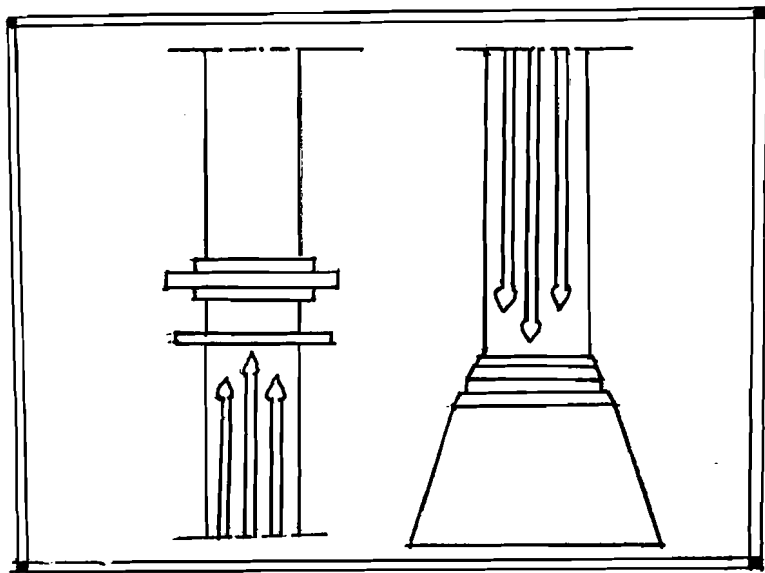
Pada umumnya rumah masyarakat Pekalongan juga mengenal adanya konsep “ kepala, badan dan kaki “ yang masing-masing dipersonifikasikan dari atap, ruangan rumah dan pondasi. Seperti kita ketahui masyarakat Pekalongan adalah masyarakat pesisir pantai, sehingga material bangunannya adalah sesuai dengan material yang bisa disediakan oleh alam sekelilingnya.

3). Atap

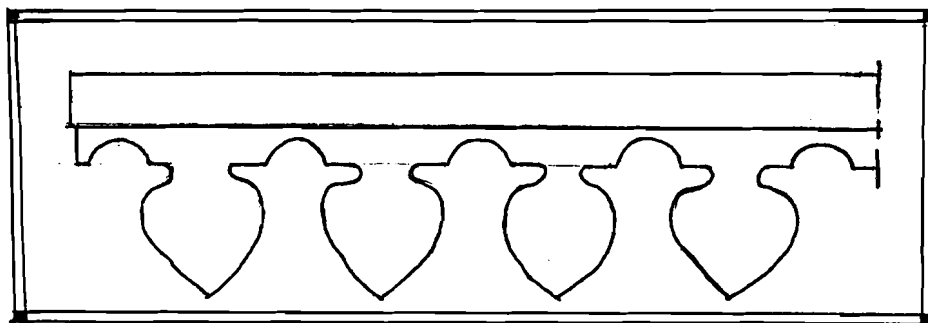
Bentuk atap rumah Pekalongan adalah atap limasan, seperti pada gambar. Untuk pelebaran bentangan rumah misalnya penambahan senthong, diatasi dengan penambahan atap lain dibelakang atap induk. Sistem struktur atap adalah berdasarkan prinsip rangka segitiga.

c. Ornamen

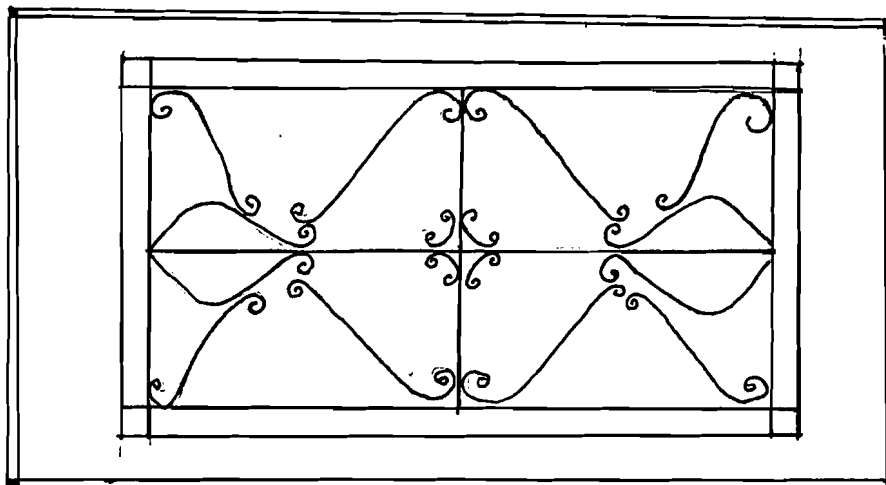
Secara garis besar motif ornamen pada rumah Kaji terbagi menjadi 3 kategori, yaitu : motif flora, fauna dan alam. Motif tumbuhan hampir menguasai setiap hiasan yang dibuat. Motif hewan digunakan pada beberapa benda perhiasan tertentu, beberapa hewan yang dianggap baik mengandung makna dalam kehidupan, misal semut beriringan, ikan dan lebah. Pada atap tritisan rumah induk terdapat ornamen lebah gantung.



Gambar 2.4. Ornamen pada kolom



Gambar 2.5. Ornamen pada firtisan



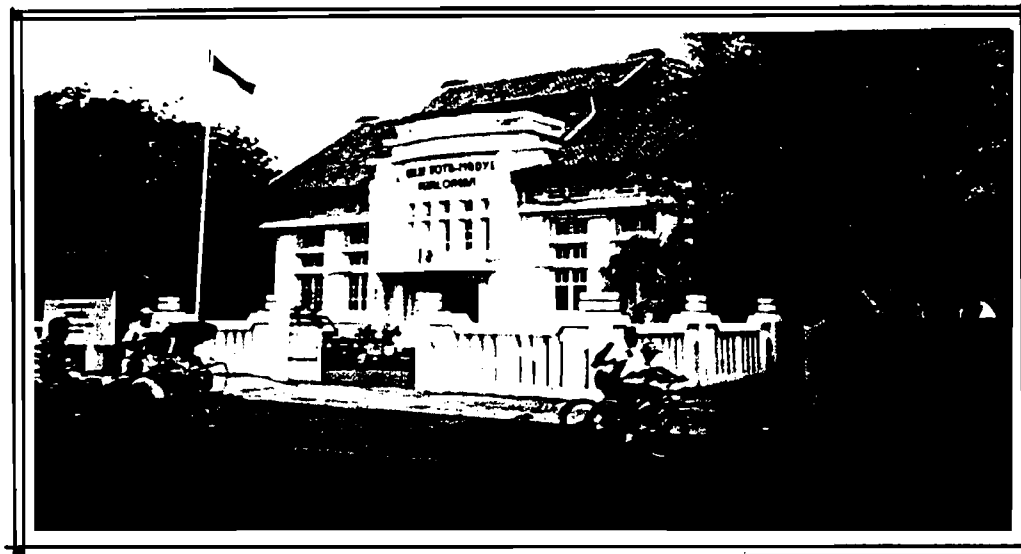
Gambar.2.6. Ornamen pada Ventilasi

2.5.4.2. Rumah Indisch

Rumah Indisch dibagi menjadi beberapa jenis yaitu rumah tinggal, gereja dan bangunan perkantoran, yang masing-masing dari ketiga bangunan tersebut mempunyai karakter yang berbeda.

a. Rumah Perkantoran

- Rumah perkantoran yang bercorak kolonial pada fasade mempunyai unsur-unsur garis vertikal yang dominan. Hal ini terlihat pada kolom dan bukaan. Unsur simetris dan pola-pola linier memperkuat kesan tinggi atau panjang bentuk bangunan, menyatukan permukaan dan membentuk kualitas tekstur
- Bukaan-bukaan yang ditemukan seperti pintu dan jendela menciptakan tekstur dengan pola-pola bayangan dan memutus kontinuitas permukaan bangunan tersebut.
- Deretan kolom-kolom yang ada di depan membentuk suatu membran ruang transparan yang terbentuk oleh tarikan visual kolom-kolom tersebut.
- Atap berupa atap dak dan atap kampung
- Wujud bukaan (pintu dan jendela) cenderung berpola pengulangan, hal ini dilihat menurut :
 - Kedekatan atau keterlibatan satu sama lain
 - Karakter visual yang dimiliki bersama.



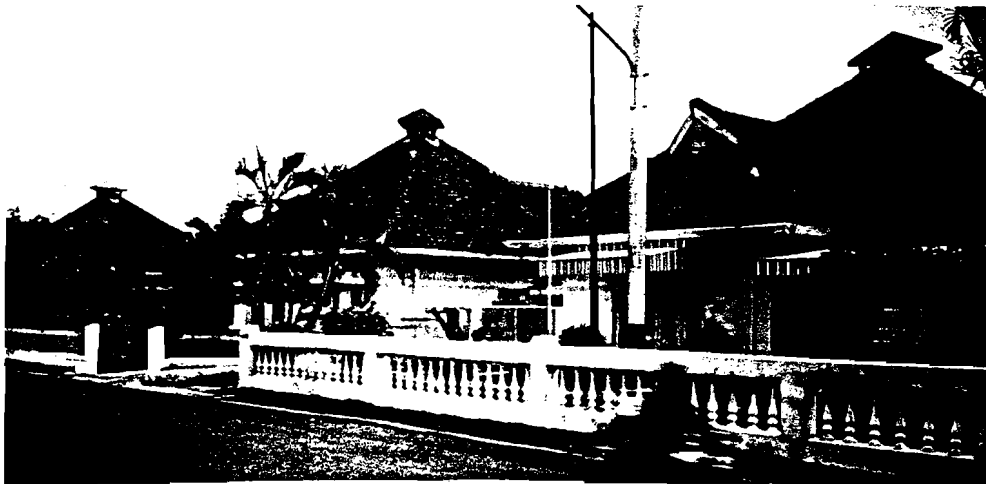
Gambar 2.7. Visualisasi bangunan perkantoran kolonial

b. Rumah tinggal

1). Pola perkampungan

Contoh pola perkampungan bangunan rumah tinggal Indisch bisa kita jumpai di Jalan Bahagia.

Pola-pola tersebut berbentuk Linier dengan orientasi arah kejalan utama

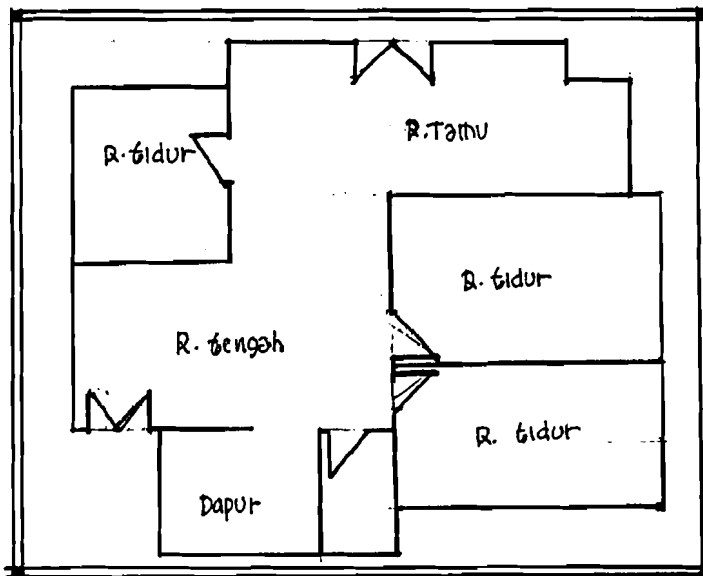


Gambar 2. 8. Pola perkampungan Indisch di Jl. Bahagia

2) Rumah

a). Denah

Denah rumah kolonial berbentuk dasar segi empat dengan penambahan dan pengurangan ruang, yang terdiri dari : teras, ruang tamu, ruang tengah, ruang tidur, dapur dan km/wc



Gambar.2.9. Denah rumah tinggal Indisch

b). Struktur

Struktur pondasi diperkuat dengan penebalan dinding bagian bawah $\pm 1,5$ m. Struktur seperti ini hampir dipakai oleh rumah-rumah tinggal indisch lainnya, sehingga merupakan ciri khas tersendiri. Sedangkan material pembentuknya adalah material-material lokal yang ada disekelilingnya

c). Atap

Bentuk dasar atap adalah limasan, dari berbagai rumah terdapat modifikasi atap limasan tersebut, dengan penambahan ornamen atap di puncaknya, baik itu bentuk prisma maupun bentuk persegi berundak.



Gambar 2.10. Ornamen pada atap

3). Detail

Ornamen sedikit sekali dijumpai pada rumah ini. Pada atap terdapat ornamen prisma dan persegi berundak dipuncak, dan pada bukaan jendela dilindungi sebuah kanopi yang berbentuk lempengan datar dengan fungsi untuk mengurangi cahaya matahari yang masuk kedalam ruangan.

BAB III

FASILITAS WISATA, SIRKULASI RUANG LUAR DAN CITRA ARSITEKTUR LOKAL PANTAI PASIR KENCANA

3.1. Fasilitas wisata pantai Pasir kencana

Yang dimaksud fasilitas disini adalah fasilitas yang terkait dengan wisata alam pantai baik fasilitas akomodasi, rekreasi/ hiburan maupun fasilitas pendukungnya (fasilitas pengelolaan, fasilitas komersil, pelayanan umum dan pelayanan khusus).

Fasilitas yang ada di kawasan wisata pantai Pasir kencana masih tergolong minim jumlah dan jenisnya, serta kurang memenuhi kebutuhan para pengunjung. Fasilitas yang ada seperti : rumah makan, panggung terbuka dan area bermain anak dengan kondisi kurang terawat, sehingga perlu perencanaan yang lebih luas di kawasan tersebut.

Dalam menentukan kebutuhan fasilitas yang diperlukan kita melihat beberapa faktor :

- a) Sifat obyek wisata yang berkaitan
- b) Pelaku kegiatan
- c) Jumlah dan jenis kegiatan pengunjung
- d) Jumlah dan jenis kegiatan pelayanan pendukung kegiatan, termasuk kebijaksanaan pengembangan potensi sosial, ekonomi dan budaya daerah
- e) Segmen pasar dan kemampuan ekonomi

3.1.1. Sifat obyek wisata

Melihat kondisi wisatawan dalam berwisata (dana dan waktu), perkembangan jumlah wisatawan, tuntutan dan kebutuhan wisatawan yang ada di pantai Pasir kencana, maka untuk memenuhi tuntutan tersebut obyek wisata yang ada diperluas sifat/ jenisnya. Sifat obyek wisata yang telah ada adalah jenis wisata alam pantai. Penambahan yang bisa disediakan dipantai Pasir kencana berdasarkan kondisi dan situasi lahan adalah : wisata olah raga dan wisata budaya.

- a) Wisata alam pantai (rekreatif).
- b) Wisata Olah raga (sarana untuk berolah raga).

Aktifitas olah raga dipilih berdasarkan kriteria tidak bertentangan dengan norma setempat khususnya dalam masalah kelayakan busana yang dipakai.

Bab III Analisa Permasalahan

No.	Jenis Olah raga	Jangka pendek	Jangka panjang	Keterangan
1.	Renang	-	×	Batas kelayakan berbusana. dapat dilaksanakan dengan mematuhi kriteria busana yang sesuai
2.	Surfing	-	×	Idem
3.	Volli pantai	-	×	Idem
4.	Perahu layar	×	-	Dapat dikembangkan karena tidak melanggar batasan kelayakan berbusana
5.	Ski air	-	×	Dapat dilaksanakan pada saat tidak musim angin barat dan dengan batasan busana
6.	Jogging	×	-	Idem 1
7.	Jet ski	-	×	Idem 1
8.	Tenis	×	-	Idem 1

Tabel 3.1. Jenis olah raga yang dikembangkan
Sumber : Analisa

c). Wisata Budaya (pertunjukkan pentas seni budaya setempat).

Budaya adalah keseluruhan gagasan dan karya manusia, yang harus dibiasakan dengan belajar, serta keseluruhan dari hasil budi dan karyanya itu. Kota Pekalongan masuk dalam wilayah Jawa Tengah sehingga budaya lokalnya tidak jauh berbeda dengan kota-kota lain di Jawa Tengah.¹¹

Kesenian tradisional khas setempat yang sudah mengakar di kalangan masyarakat antara lain : samroh, slawatan, sintren magic, slametan, ketoprak, wayang kulit dan wayang golek. Sintren magic merupakan kesenian khas Pekalongan yang cukup unik dan mengundang rasa takjub pada penonton, namun keadaan kesenian tersebut sekarang hampir punah. Sehingga perlu pelestarian yang akan mempertahankan eksistensi dari kesenian tersebut dan masyarakat perlu diperkenalkan kesenian ini.

Penempatan panggung hiburan terbuka dikawasan pantai Pasir kencana merupakan sarana yang pas untuk mewadahnya, sehingga pengunjung pantai dapat menikmati kesenian-kesenian tersebut secara langsung. Pementasan yang dilakukan secara teratur dan berkala akan membantu dalam melestarikan kesenian tersebut. Pada kawasan wisata pantai Pasir kencana, lebih cocok dilakukan pada hari sabtu dan minggu. karena berdasarkan survey, pada hari-hari tersebut jumlah pengunjung mengalami kenaikan yang cukup tinggi

Ketiga jenis wisata tersebut diharapkan akan memenuhi tuntutan dan kebutuhan wisatawan yang datang berkunjung, disamping itu dengan berbagai macam wisata yang ada, maka wisatawan dengan kondisi dana yang tidak besar dapat memanfaatkan obyek dan atraksi yang tidak membutuhkan dana, dan jika waktunya pendek dapat memanfaatkan obyek wisata dan jenis kegiatan yang tidak memerlukan waktu panjang. Berbagai alternatif sifat

obyek wisata yang ada memberikan kesempatan pada wisatawan untuk memilih jenis obyek wisata yang disukainya. Dengan demikian maka diharapkan pantai Pasir kencana dapat memberi solusi kepada masyarakat akan tempat rekreatif yang akan dituju untuk melepaskan rasa lelah dan letih.

3.1.2. Pelaku kegiatan

Pelaku kegiatan di kawasan Pantai Pasir kencana dapat dibedakan menjadi :

a) Wisatawan

Pelaku dalam kategori wisatawan adalah pelaku yang kepentingannya ke kawasan pantai Pasir kencana diharapkan paling banyak menggunakan obyek-obyek wisata terutama pada hari-hari libur / senggang. Pelaku umum ini dapat dibagi menjadi beberapa kelompok yang karena sifatnya.

b) Peneliti

Pelaku kegiatan ini dikategorikan kedalam kelompok remaja dan orang tua, tetapi sifat kunjungan ke obyek wisatanya berbeda. Aktifitas kegiatan wisatanya lebih banyak ditujukan untuk melakukan penelitian tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan obyek wisata pantai. dalam hal ini fungsi akomodatif dari cottage berperan.

c) Penduduk

Pelaku kegiatan ini adalah masyarakat setempat yang mempunyai mata pencaharian sebagai Nelayan, dapat diberdayakan dengan atraksi berupa kegiatan menangkap ikan dan kegiatan perahu yang pulang pergi. dan juga masyarakat yang mempunyai mata pencaharian menjual souvenir dan pedagang kaki lima dalam kawasan wisata

3.1.3. Kelompok kegiatan

Dalam rangka penyediaan fasilitas di pantai Pasir kencana, dirumuskan terlebih dahulu pengelompokkan jenis kegiatan spesifik, sesuai dengan fungsi tingkat kelayanan dan jenis kegiatannya.

Sesuai dengan layanan yang diperlukan, kelompok kegiatan dapat ditinjau atas tiga kelompok besar yaitu : kelompok kegiatan utama, pendukung dan pelayanan. Kelompok kegiatan tersebut adalah sebagai berikut :

a) Kelompok kegiatan utama

Tujuan wisatawan ke pantai Pasir kencana ini yang utama adalah untuk berekreasi dan mencari hiburan. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan adalah : piknik (berwisata tidak

¹¹ Abdulkadir Muhammad, Prof, S.H, 1992, Ilmu Budaya Dasar, Penerbit Gfajar Agung, Jakarta

Bab III Analisa Permasalahan

menginap, seperti Bermain dan bersantai, berjalan-jalan, berenang, berolah raga, memancing dan menonton pentas seni)

b) Kelompok kegiatan pendukung

Kegiatan pendukung adalah kegiatan yang mendukung kegiatan utama, misalkan : makan/ minum, istirahat/ menginap, membeli cinderamata, melihat-lihat taman bunga.

c) Kelompok kegiatan pelayanan

Kegiatan pelayanan ini adalah untuk melayani segala keperluan agar kegiatan utama lancar, misalkan saja : membeli obat, beribadah (bagi umat Islam), menitipkan barang, membeli keperluan sehari-hari, memerlukan pertolongan, menyewa sampan/ boat dan ingin mengetahui kondisi kawasan.

Disamping pengelompokkan kegiatan berdasarkan tingkat pelayanan kelompok kegiatan, juga dibedakan atas kelompok kegiatan aktif dan pasif. Kelompok kegiatan aktif adalah kegiatan yang memerlukan cukup banyak gerak, sedangkan kegiatan pasif adalah kegiatan yang sedikit gerak.

Berikut ini kelompok kegiatan aktif dan pasif :

No.	Jenis kegiatan	Kriteria
1.	Kegiatan aktif : a. Berjalan kaki b. Berenang c. Bermain d. Membeli cinderamata e. P piknik f. Berolah raga g. Melihat-lihat taman bunga	Terdapat 2 bentuk : bersantai dan jalan lebih serius Dilakukan di kolam renang Dilakukan bersama anggota keluarga Butuh barang khas daerah setempat Pergi berwisata tidak menginap Dilakukan di lapangan terbuka Perlu area khusus
2.	Kegiatan pasif : a. Memancing b. Istirahat / menginap c. Makan / minum d. Menonton pentas budaya e. Sholat f. Melihat laut	Ada 2 macam : memancing dialam & buatan Membutuhkan akomodasi Dilakukan dalam suasana santai & nyaman Membutuhkan sarana gedung pertunjukkan Dilakukan di Mushola Butuh gardu pandang
3.	Kegiatan pengelola a. Berjaga-jaga b. Mengelola kawasan	Untuk keamanan kawasan Kegiatan penting untuk kelangsungan kawasan

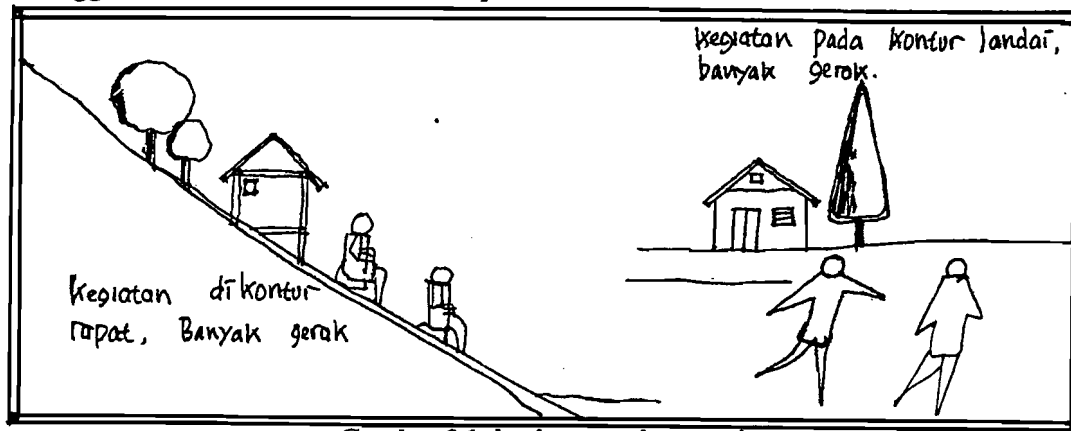
Tabel 3.2. Kegiatan wisata pantai
Sumber : Analisa

Keadaan kemiringan kontur pada suatu area mempengaruhi jenis kegiatan yang ada didalamnya. Pada kontur yang rapat, kegiatan yang diwadahnya adalah yang sedikit gerak/ pasif, seperti : memancing dan menikmati pemandangan alam. Sedangkan kegiatan yang banyak gerak/ aktif seperti : berjalan-jalan santai, bermain dan berolahraga, tak bisa dilakukan pada kontur rapat/ terjal, disamping karena lahannya tidak memungkinkan (tidak

Bab III Analisa Permasalahan

luas mendatar) juga akan menimbulkan bahaya, yaitu tergelincir jatuh kebawah. Sedangkan pada kontur yang relatif datar, semua kegiatan baik aktif maupun pasif dapat diwadahnya.

Keadaan kontur pantai Pasir kencana relatif datar, dengan kemiringan sebesar 0 % - 2 % sehingga aktifitas-aktifitas aktif dan pasif bisa dilakukan.



Gambar 3.1. kegiatan pada suatu kontur
Sumber : Analisa

Kegiatan-kegiatan wisata yang ada mempengaruhi jenis dan jumlah kebutuhan fasilitas yang akan dibangun, untuk menampung segala aktivitas yang ada.

3.1.4. Jumlah dan jenis kebutuhan wisata

Bedasarkan pada jenis dan sifat kegiatan wisata yang bisa dilakukan di pantai Pasir kencana, maka diperlukan sarana untuk menampung segala aktivitas yang ada, sarana tersebut berupa fasilitas-fasilitas wisata yang tersebar di area kawasan

Dibawah ini merupakan zone-zone penyediaan fasilitas yang didasarkan kebutuhan akan sarana bagi kegiatan yang diprediksi akan berlangsung sebagai berikut :

a. Pada zone fasilitas umum

No.	Kegiatan	Kebutuhan/ fasilitas
1.	Area untuk massuk/ keluar bagi pengguna	Pintu gerbang
2.	Area untuk sarana transportasi	Area parkir
3.	Berkumpul	Plaza
4.	Pertolongan, gerobak, beli obat	Klinik dan toko obat
5.	Hubungan dengan dunia luar	Warpostel
6.	Membeli keperluan sehari-hari	Mini market
7.	Membeli kenang-kenangan	Toko souvenir
8.	Beribadah bagi umat Islam	Mushola
9.	Penitipan barang, bilas	Lavatory umum

b. Pada zone fasilitas untuk olah raga air

No.	Kegiatan	Kebutuhan sarana/ fasilitas
1.	Berenang	Kolam renang
2.	Berperahu	Laut
3.	Penyelaman	Dasar laut
4.	Tennis dan volly pantai	Lapangan

Bab III Analisa Permasalahan

c. Pada zone fasilitas pengelola

No.	Kegiatan	Kebutuhan sarana/ fasilitas
1.	Area tunggu	Lobby, resepsionis
2.	Menerima tamu	Ruang tamu
3.	Adminisstrasi	Kantor pengelola
4.	Penyediaan fasilitas bagi pengelola	Perumahan, kafetaria
5.	Menyimpan barang	Gudang
6.	Mengadakan pertemuan	Ruang rapat

d. Pada zone fasilitass hiburan dan rekreasi

No.	Kegiatan	Kebutuhan sarana/ fasiliitas
1.	Bermain (wisatawan usia 6-12)	Area bermain anak
2.	Menikmati pentass seni budaya	Panggung hiburan
3.	Bersantai, sambil menikmati musik	Bar/ mini pub
4.	Menyalurkan hobby	Taman bunga
5.	Bersantai (Seafood yang dimasak sendiri)	Sshelter barbeque

e. Pada zone fasilitas akomodasi

No.	Kegiatan	Kebutuhan
1.	Beristirahat, mandi, cuci	Kamar Cottage
2.	Berkumpul anta keluarga	Ruang santai
3.	Pelayanan keamanan	Pos jaga
4.	Pelayanan makan/ minum	Restaurant

f. Pada zone fasilitas pelayanan khusus

No.	Kegiatan	Kebutuhan ssarana/ fasilitas
1.	Memanjang sampan/ boat	Penyewaan alat
2.	Memerlukan pertolongan	Ruang tim SAR
3.	Ingin mengetahui kondisi kawasan	Pemandu wisata
4.	Kegiatan wisata secara rombongan	Tour travel

g. Pada zone fasilitas dermaga

No.	Kegiatan	Kebutuhan sarana/ fasilitas
1.	Pendaratan boat, pengunjung naik turun	Dermaga
2.	Memperbaiki, menaikkan dan meluncurkan	Bengkel
3.	Pengunjung datang/ berangkat, informasi, penjualan tiket, pelayanan administrasi	Fasilitas kedatangan.

3.2.. Analisa Sistem Sirkulasi kawasan wisata pantai Pasir kencana

Permasalahan yang muncul dalam kawasan fasilitas wisata ini adalah : sistem sirkulasi tidak jelas (terjadi crossing antar subyek pelaku yang ada yaitu kendaraan dan pejalan kaki). Sistem sirkulasi yang akan dibahas adalah sirkulasi pengunjung : antar pejalan kaki, antar kendaraan dan antar keduanya yang ada di ruang kawasan.

Sistem sirkulasi yang dikehendaki adalah sirkulasi lancar yang mendukung keberadaan wisata tersebut sehingga menarik masyarakat luar dan setempat untuk berwisata kekawasan ini, sehingga pola tata ruang yang direncanakan adalah perencanaan seksama dengan didukung kelancaran dan kemudahan aksesibilitas.

Kelancaran sirkulasi sangat diperlukan dalam suatu pergerakan. Pengertian sirkulasi yang lancar tersebut antara lain : singkat, nyaman, pencapaian mudah, memberikan suatu pengalaman (sense of route).¹¹

- a) Sirkulasi singkat maksudnya tujuan arahnya jelas dan tidak berbelit-belit.
- b) Sirkulasi nyaman maksudnya hubungan antar kegiatan tidak ada yang menghalangi.
- c) Pencapaian mudah maksudnya tidak ada halangan untuk mencapai tujuan.
- d) Memberikan suatu pengalaman maksudnya ada ruang atau gubahan lain yang menarik sebelum mencapai tujuan.

Dengan melihat tuntutan-tuntutan diatas, maka diperlukan penataan sirkulasi yang seksama dengan mempertimbangkan fungsi aktivitas yang ada. Pola pergerakan wisatawan kearah-arah obyek wisata yang diinginkan. Dari hal tersebut, sistem yang akan dipakai dalam kawasan wisata ini adalah sistem sirkulasi yang bermula dari satu titik, kemudian menyebar ke pusat-pusat kegiatan.

1. Pengguna kendaraan

Dari jalan umum sirkulasi mengalir ke pintu kawasan dan berhenti di area parkir. Kantong parkir ini harus terlihat jelas dan mudah dijangkau. Dari area parkir, sirkulasi diarahkan ke satu titik, dalam hal ini menuju ke loket pembayaran. Setelah itu diarahkan ke Plaza, yang merupakan awal dari suatu pergerakan pengunjung dalam menuju fasilitas wisata yang diinginkan.

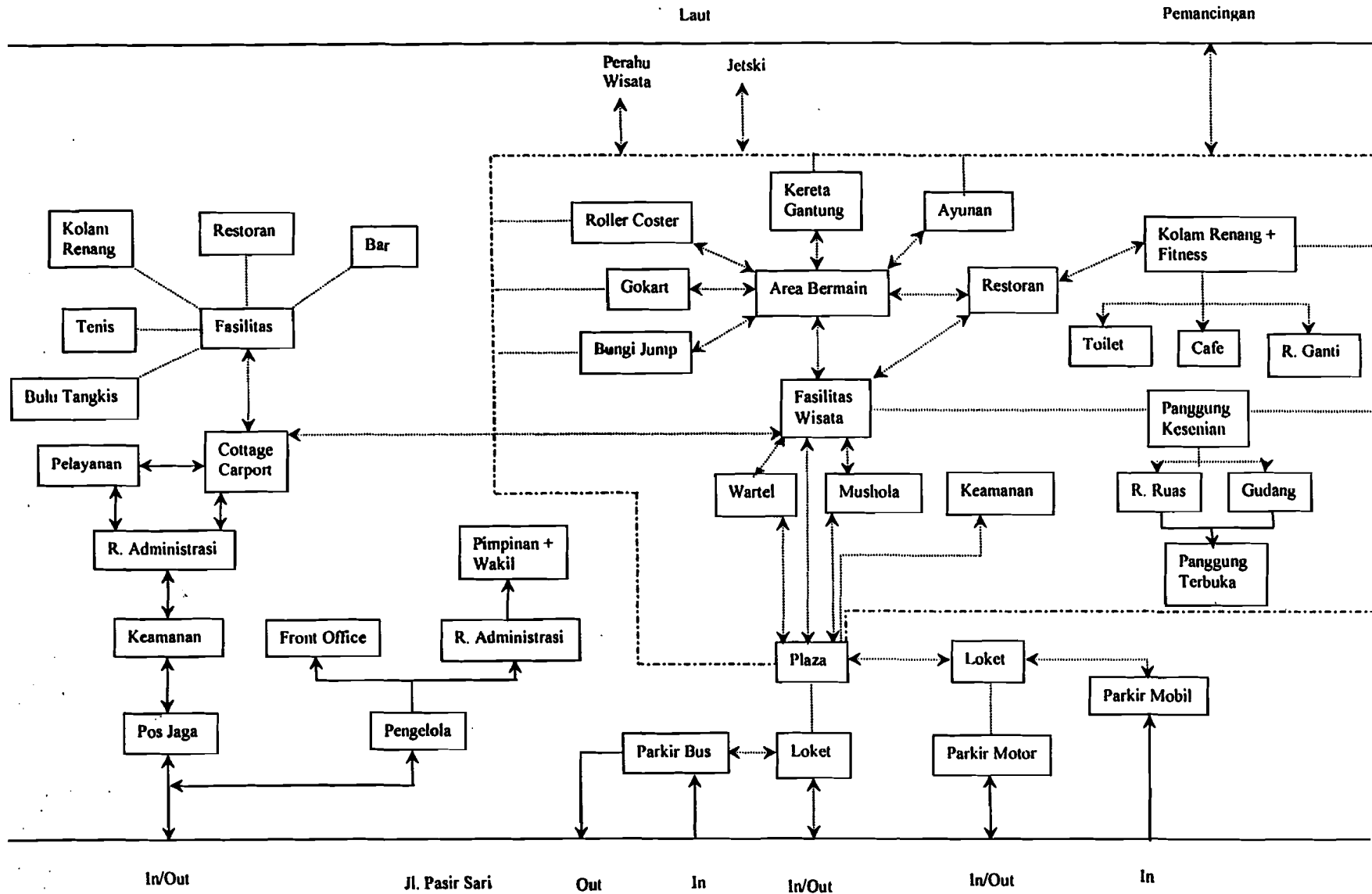
Untuk menghindari persilangan keluar masuk kendaraan, maka jalur pergerakan masuk dan jalur keluar dibuat berbeda, disamping menghindari crossing juga memudahkan dalam pengontrolan. Serta adanya sesuatu yang memperlambat kecepatan kendaraan, misalkan dengan jalur yang berkelok-kelok dan tekstur jalan yang bergelombang

2. Pejalan kaki

Dari pintu masuk, sirkulasi diarahkan langsung menuju loket, lalu ke Plaza terbuka, kemudian menyebar ke pusat-pusat kegiatan. Pintu masuk pejalan kaki diusahakan

¹¹ Hein Frick, Ir. 1997. *Arsitektur Lingkungan*, Penerbit Kahisius

berbeda dengan pengguna kendaraan, hal ini untuk membuat aman, tidak terjadi tabrakan antar pemakai jalan tersebut.

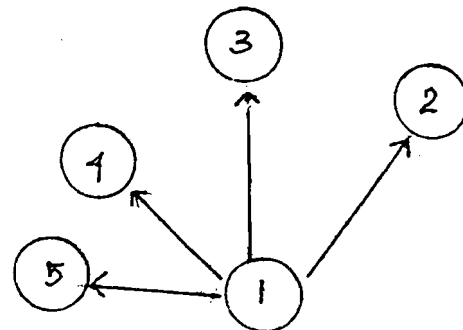


Gambar Sirkulasi Kegiatan di Kawasan

Keterangan : — = Kendaraan
 - - - = Pejalan kaki
 ····· = Angk. wisata.

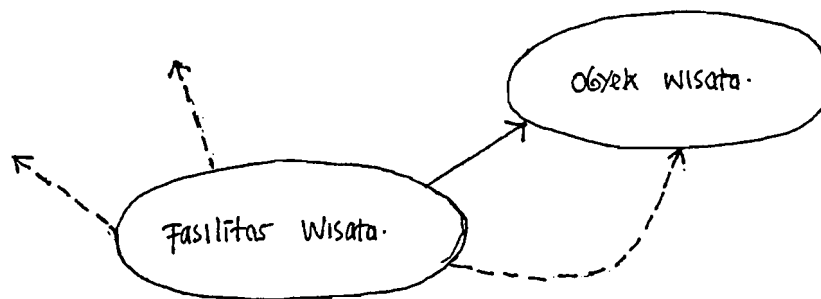
Pada area kawasan, wisatawan dalam menuju tempat-tempat yang dipilih, dibuat suatu jalur pergerakan yang memudahkan akses, jalur tersebut dibagi menjadi sistem-sistem pedestrian.

1. Pedestrian utama, yaitu pedestrian yang dibuat untuk kegiatan wisata utama, dalam hal ini fasilitas akomodasi dengan fasilitas wisata pantai.
2. Pedestrian pendukung, yaitu pedestrian antar fasilitas kegiatan wisata



Keterangan :
 1. Plaza
 2. Panggung Xeenian
 3. Restoran
 4. cottage
 5. Fasilitas lain

3. Jalan setapak, yaitu jalur yang berkembang untuk memaksimalkan efek visual terhadap potensi alam.



Sedangkan untuk pengguna kendaraan, dibuat dua sistem :

1. Parkir diluar kawasan, sistem ini dipakai untuk para wisatawan wisata pantai yang tidak menginap, hal ini bertujuan agar sirkulasi teratur, lancar dan terkontrol
2. Parkir didalam kawasan, dikhususkan untuk wisatawan yang menggunakan fasilitas akomodasi, yaitu Cottage, hal ini untuk memudahkan para penginap melakukan kegiatannya. Pada setiap cottage disediakan carport.

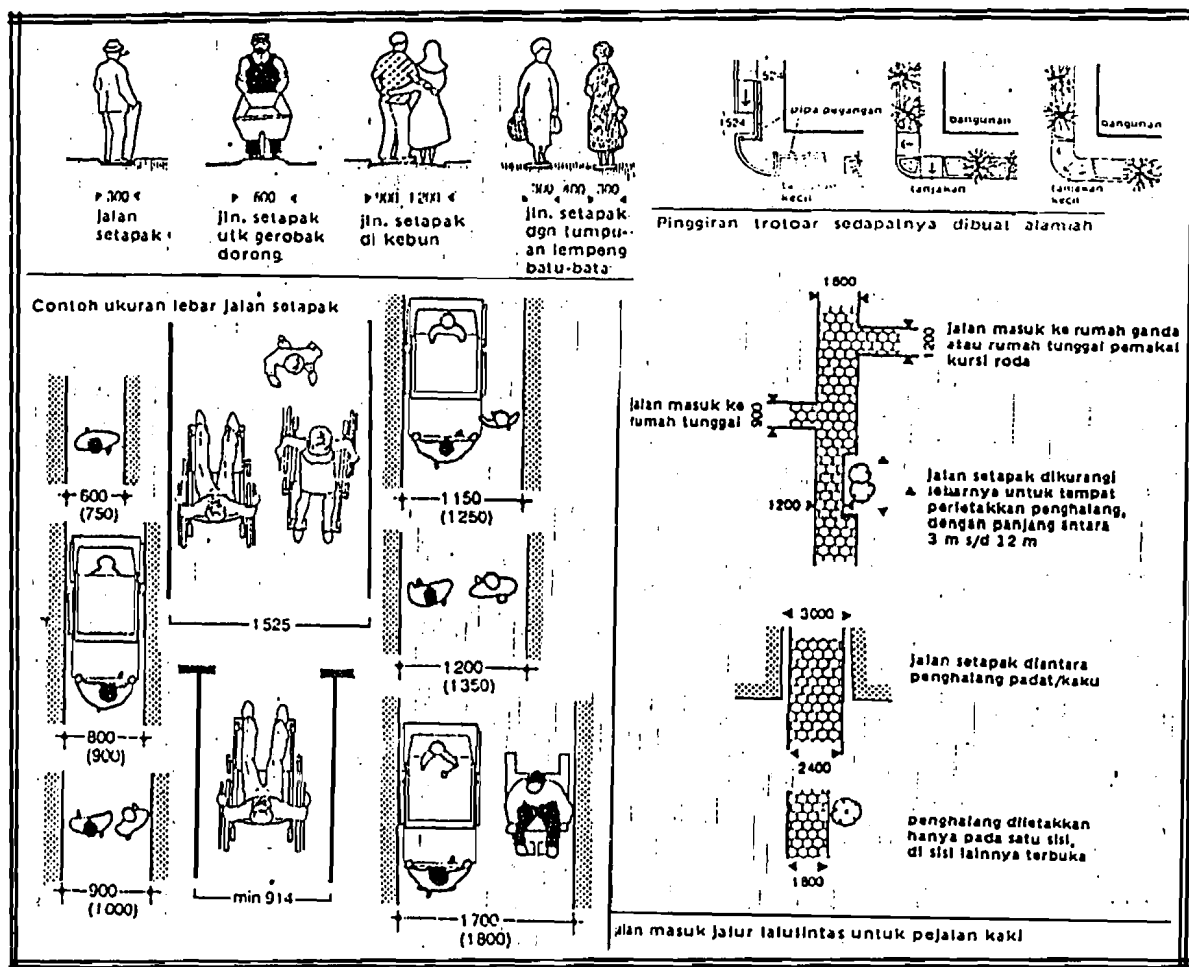
3.2.1. Pedestrian dalam kawasan

Menurut Ernst Neufert, biasanya sirkulasi untuk pejalan kaki dan kendaraan bermotor dipisahkan jalurnya. Rancangan permukaan jalur seperti ini didasarkan pada hal-hal sebagai berikut :¹²

¹² Ernst Neufert, 1995, Data arsitek, Penerbit Erlangga, Bandung, Hal 19

Bab III Analisa Permasalahan

- Untuk permukaan jalan yang digunakan bersama-sama, harus diberi perbedaan yang jelas bagi kendaraan bermotor dengan cara membuat permukaan jalan tersebut dengan tekstur yang berbeda-beda atau mengubah tingkat ketinggian permukaannya.
- Membatasi jumlah kendaran yang melalui jalan tersebut.
- Rancangan dibuat sedemikian rupa sehingga tidak menghalangi pandangan si pengemudi dan mengharuskannya untuk mengurangi kecepatannya.
- Tempat parkir harus terlihat dengan jelas.
- Disediakan daerah bebas parkir, sehingga kendaraan dan pejalan kaki dapat bergerak dengan bebas.
- Permukaan jalan harus memiliki pencahayaan yang cukup.



Gambar 3.3. Jalur pergerakan pejalan kaki

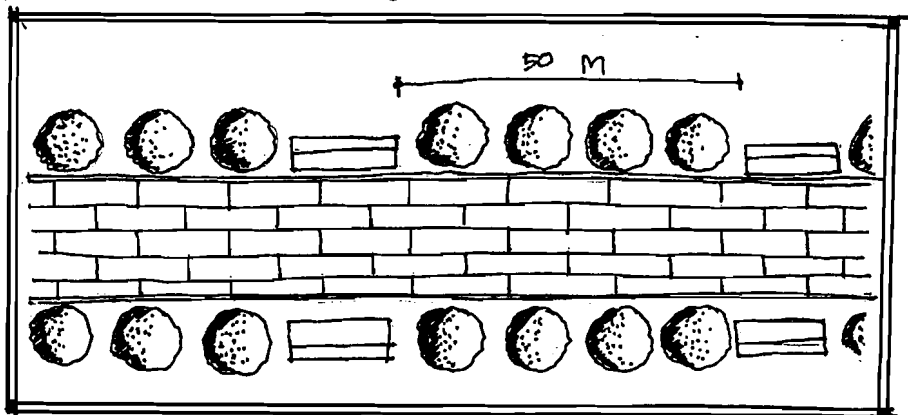
Sumber : Ernst Neufert, Data Arsitek

Bab III Analisa Permasalahan

Sistem sirkulasi yang dikehendaki adalah sirkulasi lancar yang mendukung keberadaan wisata tersebut. Kelancaran dan kemudahan aksesibilitas dicapai dengan :

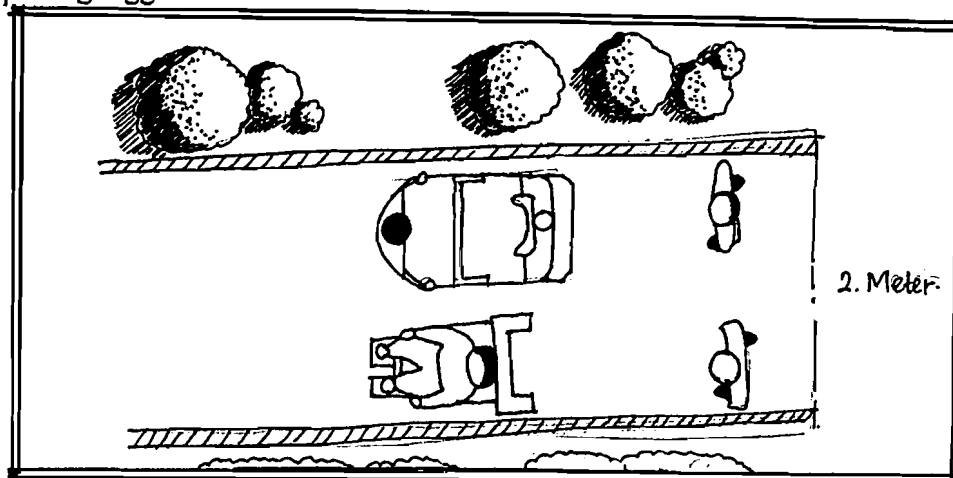
a. Tanpa hambatan

pada saat wisatawan memasuki area wisata, maka tentu akan terangsang untuk segera mencapai tujuannya masing-masing dan tidak terhambat oleh hal-hal yang tidak menyenangkan, maka didalam pantai Pasir kencana ini, jalur sirkulasi pengunjung dibuat berada dalam keadaan sedikit halangannya (halangan itu mungkin sesuatu yang tidak serasi, berkesan bahaya dan sesuatu yang monoton). Untuk mengantisipasi kerumunan pengunjung disatu titik pedestrian, maka direncanakan pembuatan tempat-tempat duduk ditepi/ pinggiran pedestrian atau ditaman-taman. Jarak bangku-bangku ini diusahakan tidak terlalu rapat dan terlalu jauh, sekitar ± 50 meter antar bangku.



Gambar. 3.4. Penempatan bangku pada jalur pedestrian
Sumber : Analisa

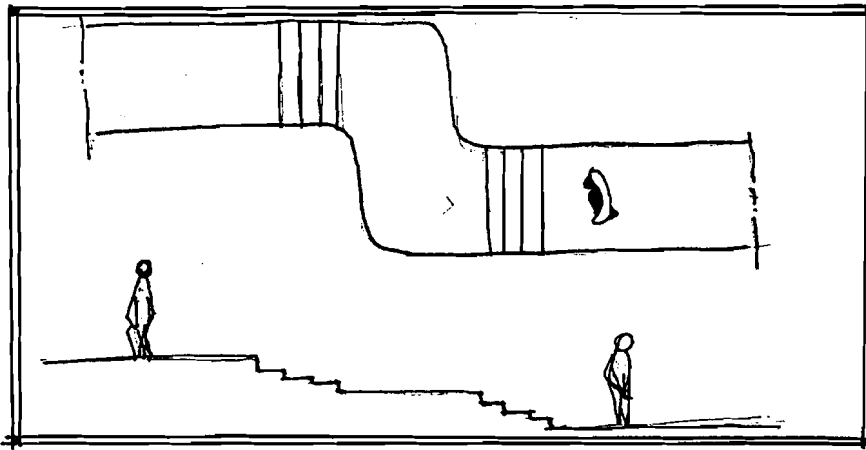
Jalan setapak untuk wisatawan yang ada dalam area kawasan wisata dibuat agak lebar untuk menghindari desakan atau sentuhan antar pengguna, baik itu pejalan kaki maupun yang berkursi roda. Lebar jalan setapak ini diperhitungkan semua pejalan kaki dapat berpapasan dengan lebih lega dan nyaman atau dapat dilalui kereta bayi dengan dua pejalan kaki berpapasan tanpa terganggu.



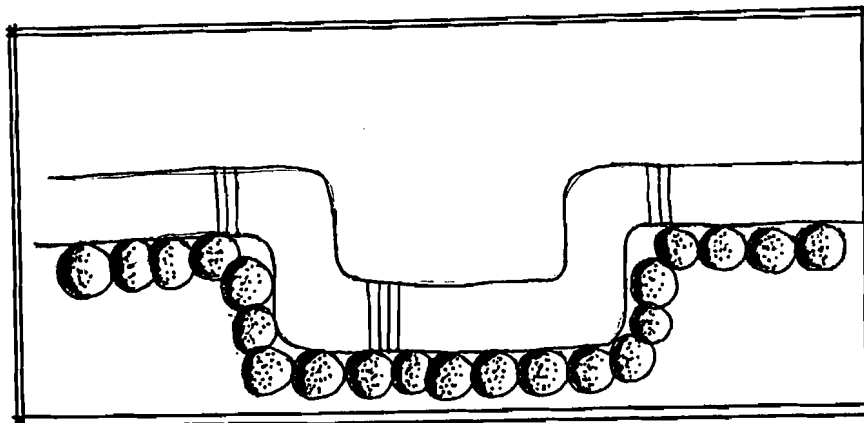
Gambar 3.5. Lebar pedestrian pada kawasan wisata

Sumber : Analisa dan Data

Kesan monoton dalam pergerakan karena fisik kawasan pantai Pasir kencana relatif landai, dipecahkan sebagai berikut : memberi perbedaan ketinggian jalan dan membelokkan pada jalur pedestrian untuk memberi efek pandangan baru. Pada jalur kendaraan harus ada pengarah yang jelas dengan dibuat tanda-tanda lalu lintas untuk tanda masuk, parkir dan keluar.



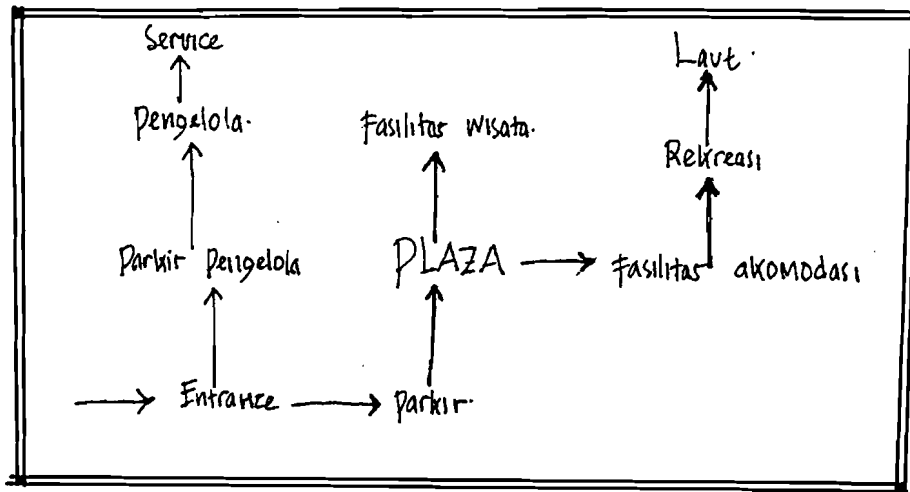
Gambar. 3.6. Perbedaan ketinggian untuk menghindari kesan monoton
Sumber : Analisa



Gambar 3.7. Pembelokkan untuk efek pandangan baru
Sumber : Analisa

b. Menghindari monoton

Sirkulasi wisatawan dalam mencapai tujuan yang diinginkan kadangkala mempunyai rasa bosan dan monoton dengan keadaan sekelilingnya, untuk itu disediakan tempat-tempat duduk, taman terbuka, sculpture yang dapat menghilangkan rasa bosan dan dapat menikmati view sekelilingnya dengan berjalan-jalan, berhenti sejenak dan istirahat.



Gambar 3.8. Plaza sebagai awal penyebar pergerakan
Sumber : Analisa

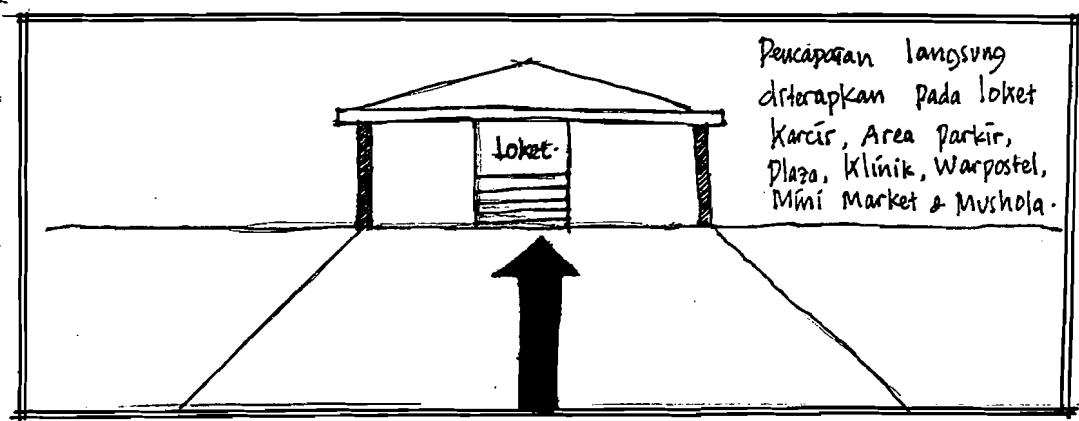
3.2.2. Pencapaian ke bangunan

Sebelum kita masuk ke sebuah ruang dalam dari suatu bangunan, kita akan mendekati jalan masuknya melalui sebuah jalur. Jalur ini merupakan pencapaian untuk melihat, mengalami dan menggunakan ruang-ruang bangunan tersebut. Pencapaian bangunan terdiri dari 3 sistem : langsung, tersamar dan berputar. Pencapaian ke bangunan di pantai Pasir kencana ini adalah langsung, artinya dari pintu gerbang dapat terlihat secara visual pintu masuk ke bangunan-bangunan yang ada yaitu : rumah makan, area bermain anak dan panggung hiburan. Untuk pengembangan selanjutnya berupa perluasan lahan dan penambahan fasilitas, maka pencapaian bangunan yang diterapkan pada kawasan ini harus lebih dari satu untuk menghindari crossing antar pengguna. Berikut ini dijelaskan sistem pencapaian ke zona-zona fasilitas.

a. Langsung

Pencapaian ini diterapkan untuk menunjang kelancaran sirkulasi, kecepatan waktu dan tujuan akhir yang jelas. Para wisatawan dapat secara langsung ke jalur yang dituju tanpa berbelit-belit karena kepentingan yang harus didahulukan, misalnya : membeli tiket di loket depan, mencari pertolongan medis ke klinik, beribadah tepat waktu bagi umat Islam serta urusan administrasi oleh pengelola kawasan.

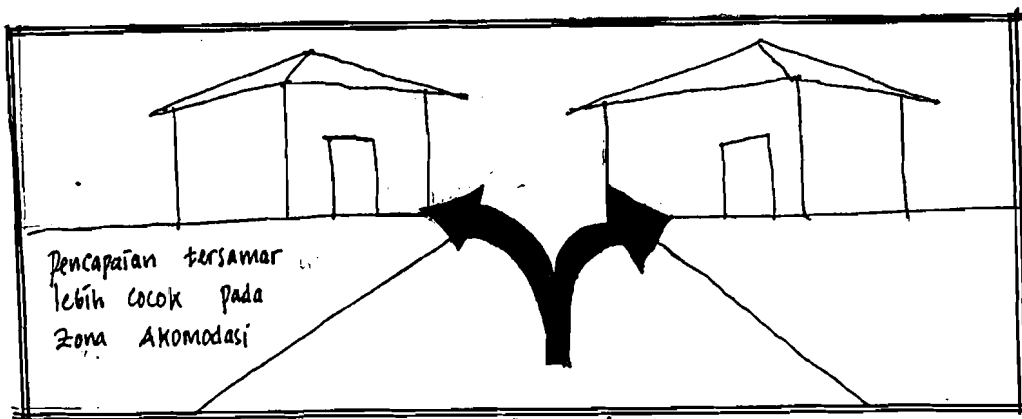
Pencapaian langsung ini diterapkan pada zone fasilitas umum, yaitu : loket karcis, area parkir, plaza, klinik/ toko obat, warpostel, mini market dan mushola



Gambar 3.9. Pencapaian langsung
Sumber : Analisa

b. Tersamar

Sistem ini tidak mengarah langsung ke pintu masuk bangunan, jalur arahnya dapat diubah untuk menghambat dan memperpanjang urutan pencapaian, agar sirkulasi secara keseluruhan kawasan menjadi lancar. Zone fasilitas yang menggunakan sistem ini adalah zone fasilitas akomodasi yaitu Cottage dan restaurant, dengan alasan area akomodasi ini bukan zone yang harus dicari terlebih dahulu oleh wistawan saat datang. Wisatawan yang menginap, pola pergerakannya adalah dari pintu masuk kawasan akan ke pelayanan administrasi untuk konfirmasi terlebih dahulu, kemudian ke zona akomodasi.



Gambar 3.10. Pencapaian tersamar
Sumber : Analisa

Fasilitas yang juga cocok dengan pencapaian tersamar adalah : panggung hiburan, dengan alasan adanya pentas seni budaya tradisional di pantai Pasir kencana ini mengundang wisatawan yang berusia baya, sehingga pola pencapaian yang tidak berbelit-belit, tidak akan membuat capek para pengunjung.

c. Berputar

Pencapaian berputar ini memperpanjang urutan dan memperjelas bentuk bangunan secara keseluruhan dengan pola pencapaian mengelilingi tepi bangunan tersebut untuk menonjolkan fasade dari bangunan fasilitas ini, yang menampilkan citra arsitektur lokal setempat. Pencapaian ini tidak tepat untuk wisatawan yang berusia lanjut karena akan membuat lelah dan letih. Untuk itu lebih cocok untuk fasilitas hiburan, seperti area bermain anak, bar/mini pub, taman bunga dan shelter barbeque



Gambar 3.11. Pencapaian berputar
Sumber : Analisa

Pola pencapaian di pantai Pasir kencana untuk menunjang sirkulasi yang lancar, harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut :

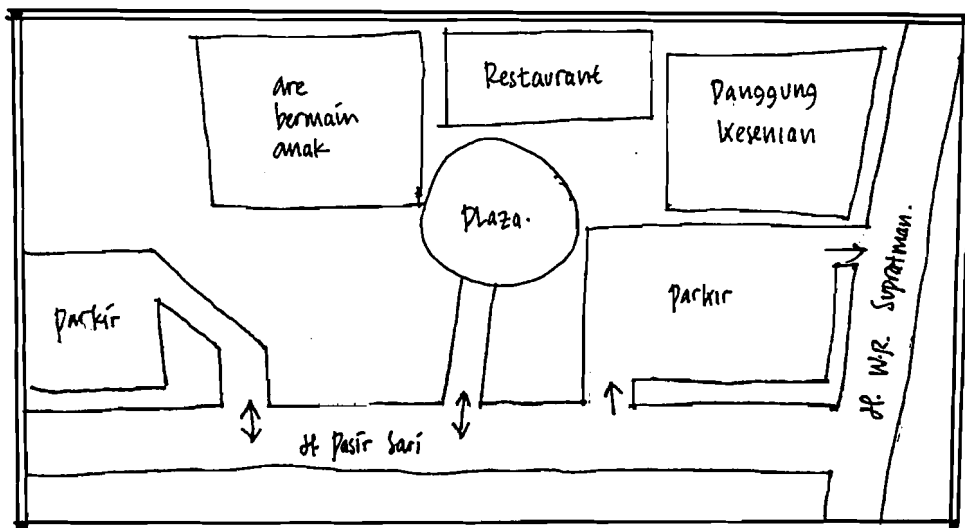
- a) Ada orientasi pandang/ tujuan perjalanan yang jelas kekawasan wisata secara keseluruhan ataupun kebangunan fasilitas yang ada didalamnya.
- b) Dapat menunjukkan tingkatan area sirkulasi dan aktivitas didalamnya. Tingkatan/ hirarki ini penting untuk mengarahkan kepintu masuk seperti ke ruang fasilitas rekreasi, fasilitas olah raga maupun fasilitas budaya.
- c) Perletakkan zone kegiatan yang sesuai, sehingga aktifitas privat seperti menginap/ istirahat tidak dapat dijangkau oleh aktivitas publik. Penempatan fasilitas publik yaitu : fasilitas hiburan dan rekreai pada suatu area, mempertimbangkan sifat aktivitas didalamnya yaitu tidak ada batasan privacy yang tinggi. Wisatawan yang ada di fasilitas ini bisa menggunakan sarana yang ada tanpa takut mengganggu privacy seseorang karena batasannya kecil sekali.
- d) Dapat menghubungkan ruang luar dan ruang dalam dengan baik.

3.2.3. Pintu masuk kawasan

Untuk memasuki sebuah ruang, baik ruang bangunan maupun ruang kawasan, pengunjung akan dilibatkan kesuatu aktivitas “menembus bidang vertikal” yang memisahkan ruang luar dan ruang yang dimasukinya dan memisahkan keadaan didalam area wisata dan keadaan aktivitas masyarakat umum.

Pada kawasan pantai Pasir kencana ini hanya ada satu gerbang pintu masuk. yang terletak di depan kawasan persisnya ditengah-tengahnya. Pintu masuk ini digunakan oleh pejalan kaki dan pengguna kendaraan (parkir terdapat didalam obyek wisata dengan kondisi tidak teratur) secara bersamaan, dan sekaligus sebagai pintu keluar dari kedua subyek tersebut, sehingga mengakibatkan kesemrawutan sirkulasi.

Dengan adanya prediksi akan peningkatan jumlah wisatawan ditahun-tahun mendatang dan pengembangan obyek wisata pantai Pasir kencana ini maka pintu masuk dibuat lebih dari satu, untuk memperlancar proses sirkulasi para pelaku kegiatan.



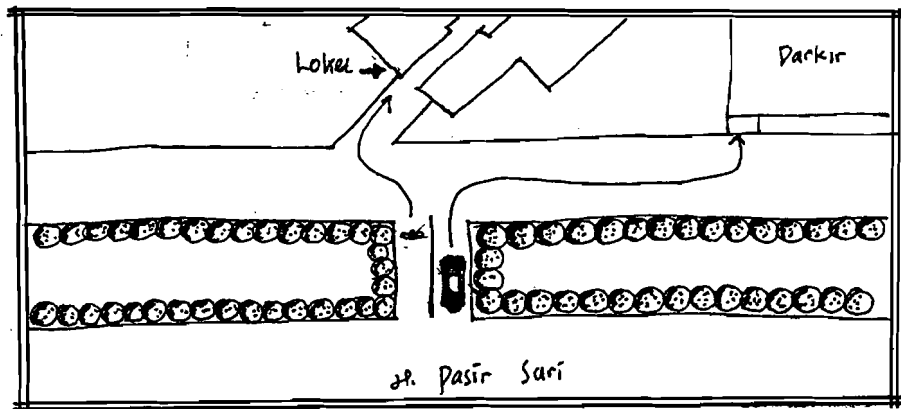
Gambar 3.12. Pintu masuk ke kawasan
Sumber : Analisa

Suatu pintu masuk secara visual dapat diperkuat dengan :

- a) Dibuat lebih rendah, lebih lebar atau lebih sempit dari pada seharusnya

Pintu masuk pejalan kaki, pada bagian loket dibuat lebih sempit, dengan pemikiran akan adanya antrian panjang pada hari-hari libur, sehingga mempermudah dalam pelayanan

Pada pintu masuk keluar kendaraan dibuat lebih lebar dengan adanya pembatas 2 jalur yang berbeda, dengan tujuan agar kendaraan yang datang dan pergi tidak terjadi crossing. pintu ini dibuat hanya dengan 2 ukuran kendaraan, dengan tujuan untuk memperlambat kendaraan sehingga tidak terjadi tabrakan



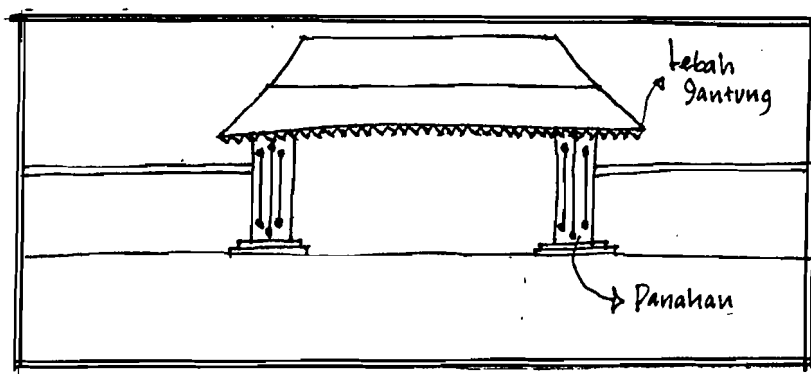
Gambar 3.13. Pintu masuk di loket dan kendaraan
Sumber : Analisa

b) Kontinuitas visual / ruang diantara dua ruang dipertahankan

Dengan solusi perubahan ketinggian lantai dari area luar kawasan, masuk bangunan-bangunan yang ada disamping ditandai dengan suasana ruang yang berbeda juga diperkuat ketinggian lantai

c) Pintu masuk diperindah dengan ornamen atau tambahan-tambahan dekoratif.

Disini, ornamen jawa berperan untuk memperkuat citra kawasan tersebut sebagai kawasan yang menyatu dengan arsitektur lokal. Ornamen yang cocok adalah : panahan (terdapat dalam kolom rumah Kaji). Makna dari panahan ini adalah menolak segala kejahatan yang masuk kedalam rumah, sehingga dengan penempatan panahan ini sebagai simbol di area ini bahwa kawasan pantai Pasir kencana akan terlindungi dari bahaya dan kejahatan yang datang.



Gambar. 3.14. Tampilan ornamen pada pintu masuk
Sumber : Analisa

3.2.4. Konfigurasi alur gerak

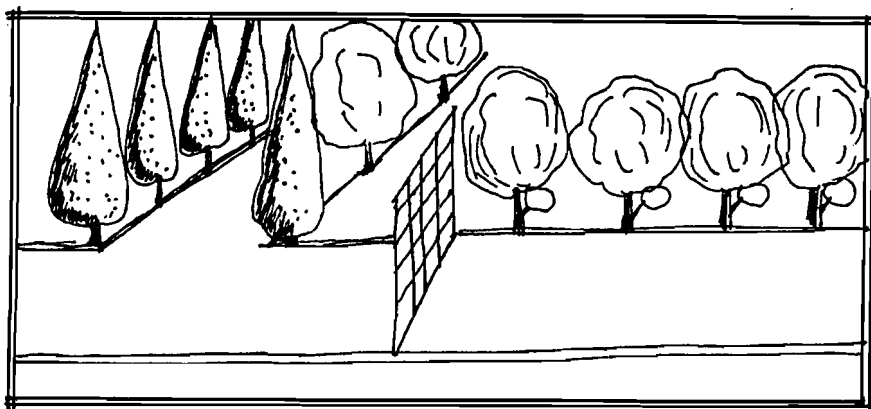
Konfigurasi alur gerak di kawasan wisata pantai Pasir kencana ini dibuat agar sirkulasi lancar dan tidak terjadi crossing. Lancar disini dimaksudkan jelas dan tidak membingungkan. Konfigurasi alur jalan pengunjung dalam mencapai tujuan ke zona-zona fasilitas rekreasi yang ada, dibutuhkan suatu ruang untuk area berjalan, dimana area tersebut pada intinya bersifat linier yang berkembang menjadi melengkung, bercabang-cabang ataupun membentuk kisaran.

Karakteristik alur gerak pada ruang pergerakan :¹³

- Membutuhkan ruang yang lebih besar dari ukuran tubuhnya
- Ada kebebasan memilih yang lebih besar disepanjang ruang jalan
- Dapat menerima perubahan yang tiba-tiba dalam arah

Alur gerak ke zona-zona fasilitas tidak terlalu ekstrim dalam membuat pembatas, maksudnya dalam hal ini karena kegiatan-kegiatan yang dilakukan selama berwisata tidak terpisah-pisah secara tegas, antar zona fasilitas saling berhubungan, tidak ada kepentingan yang harus didahulukan. Untuk itu dalam membuat alur jalan para wisatawan didalam area hanya memikirkan agar sesama pemakai jalan tidak terjadi crossing dan tidak ada pengumpulan pengunjung di suatu area di jalur pergerakan sehingga menghalangi wisatawan yang melewati jalur pergerakan tersebut.

Pada zona fasilitas pengelola sebaiknya dibedakan dengan jalur zona fasilitas rekreasi, sehingga ketenangan pengelola dalam bekerja terjaga. Penyelesaian dalam hal ini dengan membuat pembatas ataupun kata-kata larangan untuk memasuki jalur pengelola.



Gambar. 3.15. Pembatas sirkulasi
Sumber : Analisa



¹³ Ching D.K, 1991, *Arsitektur bentuk ruang dan susunannya*, penerbit Erlangga, Bandung

3.2.5. Pengarah jalur sirkulasi luar

3.2.5.1. Vegetasi / Jalur hijau

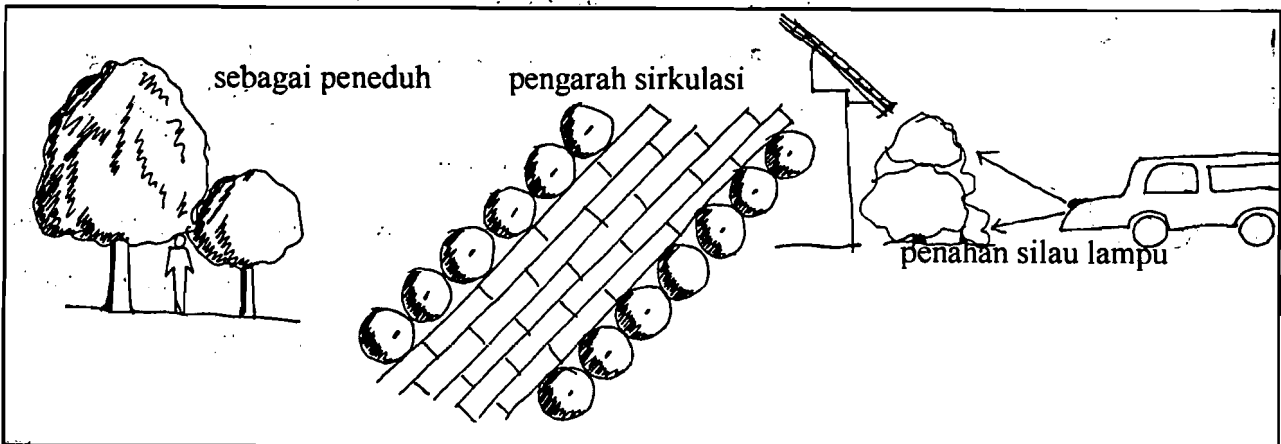
Pada area kawasan, seluruh area terbuka ditumbuhi berbagai ragam vegetasi. Keberadaan pohon weru yang cukup rapat dan rimbun dikawasan tersebut mempunyai pengaruh pada pembentukan karakter, bentuk dan orientasi kawasan. Tetapi sebagian vegetasi yang ada dengan kondisi yang kurang terawat. Untuk itu diperlukan penataan jenis-jenis pohon tersebut sesuai dengan fungsinya. Tata vegetasi memberikan nuansa estetis tersendiri dan menjadi bagian dominan dalam ruang luar kawasan.

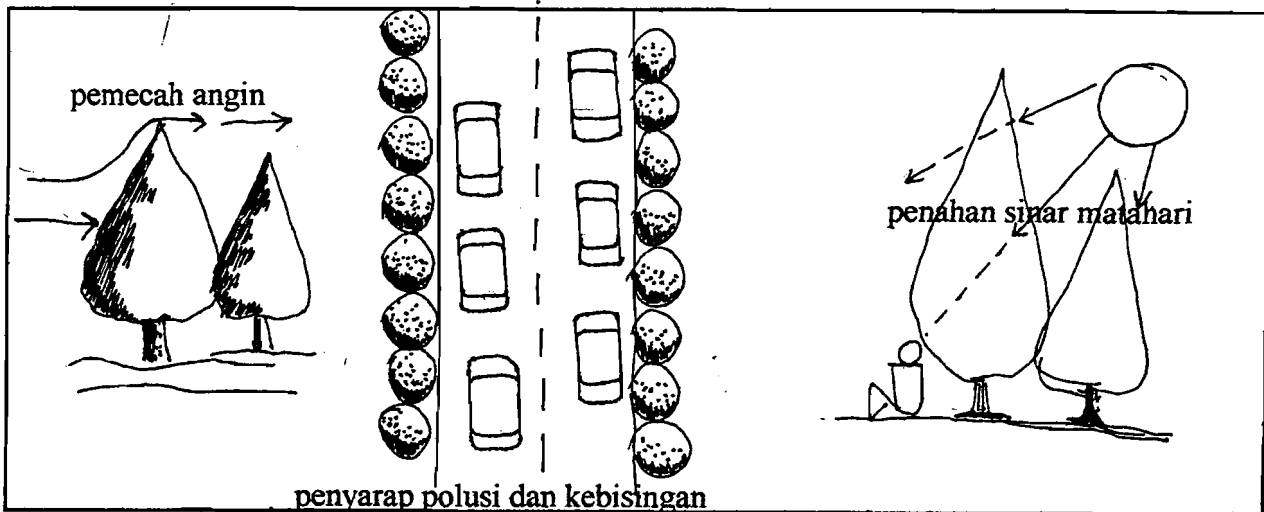


Gambar 3.16. Pohon weru sebagai jalur hijau
Sumber : Dokumen pribadi

Arah pengembangan vegetasi dalam daerah perencanaan pada dasarnya ditujukan untuk menjaga dan mempertahankan kelestarian lingkungan, serta menjaga sistem ekologi lingkungan baik dalam aspek klimatologi (sebagai pengatur iklim), sebagai penyaring udara kotor, sebagai media adaptasi satwa dan plasma nutfah, sebagai media konservasi air tanah dan menambah estetika wilayah perencanaan. Dari pengamatan diketahui beberapa vegetasi tropis tumbuh subur di area kawasan, hal ini mendukung fungsi-fungsi vegetasi sebagai elemen lansekap. Fungsi-fungsi tersebut antara lain :

- a. sebagai peneduh
- b. pembatas ruang
- c. pengarah pandangan / sirkulasi
- d. Pemecah angin
- e. Penahan sinar matahari
- f. Penyerap polusi dan kebisingan





Gambar 3.17. fungsi-fungsi vegetasi

3.2.5.2. Batuan alam

Pengolahan tapak kawasan dengan elemen batuan alam dapat digunakan sebagai elemen lansekap. Karakteristik batuan alam adalah :

- a. kokoh dan kuat
- b. memiliki jenis yang beragam
- c. memiliki ukuran yang berbeda-beda
- d. tidak beraturan

Sebagai elemen lansekap, batuan dapat diolah sebagai pengarah sirkulasi. hal ini akan menambah estetika kawasan dan menimbulkan kesan alami lingkungan. Kesan alami ini timbul dari macam ukuran dan jenis yang tidak sama dan tidak beraturan.

3.3. Analisa Penampilan bangunan

Pada perencanaan fasilitas wisata pantai Pasir kencana di Kodya Pekalongan, disamping bertujuan untuk mendapatkan suatu kawasan wisata pantai yang sesuai dengan perkembangan, tuntutan dan kebutuhan wisatawan, juga sekaligus untuk menggali kekayaan budaya dan melestarikan warisan arsitektur lokal untuk diperkenalkan kepada masyarakat luas akan berharganya nilai sebuah sejarah dan mengajak masyarakat untuk menjaga dan mempertahankannya. Dengan menampilkan dan memasukkan wajah arsitektur lokal Pekalongan kedalam penampilan bangunan-bangunan fasilitas yang ada di kawasan wisata tersebut.

3.3.1. Analisa citra kawasan bernuansa arsitektur lokal

Karakter unik dari suatu tempat/daerah biasanya didasari oleh hal-hal sebagai berikut :¹⁴

¹⁴ Garnharm H.L. 1941. Maintaining The Spirit Of Place. PDA Publishers Corporation

Bab III Analisa Permasalahan

- a) Gaya arsitektur
- b) Iklim, terutama cahaya, curah hujan dan temperatur
- c) Setting yang unik
- d) Penggunaan bahan-bahan lokal
- e) Aktivitas kota, baik harian maupun musiman

Gaya arsitektur lokal yang dimiliki kota Pekalongan adalah rumah tradisional “rumah Kaji” dan rumah Kolonial “Indisch”

3.3.1.1. Arsitektur tradisional “Rumah Kaji”

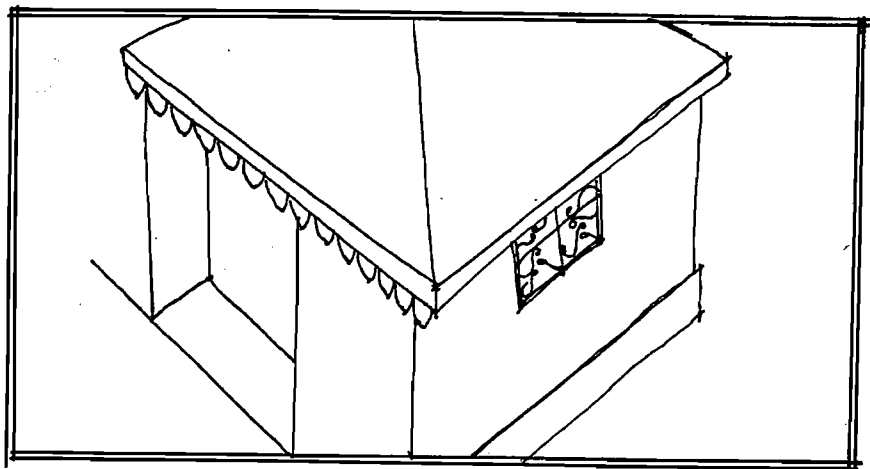
Arsitektur tradisional Pekalongan merupakan arsitektur masa lampau dengan bahan dan konstruksi bangunan Jawa yang menggunakan bahan sederhana sesuai masanya. Adanya ragam hias yang mendominasi ornamen-ornamen yang berciri kebudayaan. Ragam hias tersebut berasal dari flora, fauna dan alam. Untuk mengadakan bangunan fasilitas wisata ini karakter bangunan sangat berpengaruh. Bangunan yang akan dirancang mempunyai karakter yang non formal/ dinamis dengan tetap memperhatikan kondisi lingkungan sekitarnya, sama halnya untuk bangunan yang akan dibangun.

Rumah Kaji memakai ornamen dengan beragam hias. Ragam hias ini selain berfungsi untuk keindahan suatu bangunan, dilain pihak mengandung makna yang menjadi acuan kebudayaan yang menghuninya

No	Nama	Bentuk	warna	penempatan	makna & fungsi	penerapan di fasilitas
1.	Semut berhadapan	Terdiri dari 2 semut berhadapan ditengah terdapat benda yang dilindungi	Pada rumah yang tidak berhias, berwarna polos seperti warna kayu. pada rumah berhias berwarna sunggingan	Tebeng pintu dan jendela ialah bidang segi empat terletak diatas pintu/ jendela	Fungsi : ventilasi agar sirkulasi udara masuk dan penerangan pada ruangan. Maksud dan tujuan orang menempati suatu bangunan untuk mendapatkan keselamatan, keamanan dan ketentraman	Ditempatkan pada bangunan cottage dan restoran
2.	Lebah gantung	Deretan perut lebah memanjang pada bidang tepian	Idem	Tepi genting/ tritisan	Fungsi : menambah estetis bangunan. Lebah adalah hewan sorgawi memberi arti : hidup harus memberi manfaat pada sesama tanpa pamrih. Wujud meruncing menggambarkan kesempurnaan(absolutisme)	Pada fasilitas bersama, seperti lobby dan plaza
3.	Warayang tombak panah	3 anak panah membujur vertikal pada bidang empat panjang	Seuai dengan warna kolom dan bingkainya	kolom	Gambar senjata panah ini diartikan sebagai penolak segala kejahatan yang memasuki rumah	pada pintu masuk/ entrance bangunan fasilitas utama dan pendukungnya.

Tabel.3.3. Ornamen pada rumah Kaji dan penerapannya

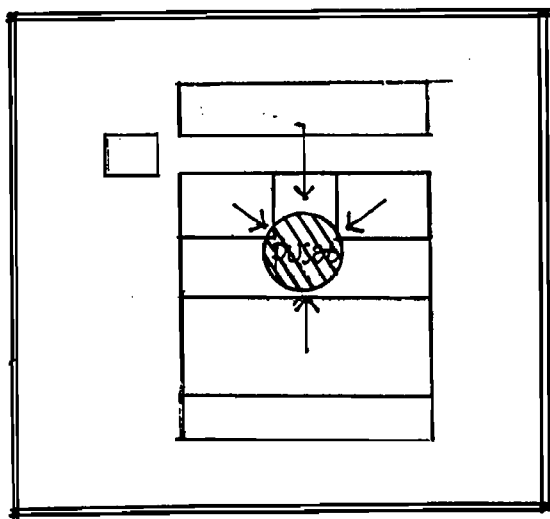
Sumber : analisa



Gambar 3.18. Penempatan ornamen pada bangunan fasilitas
Sumber : Analisa

Klasifikasi dari rumah kaji tersebut adalah sebagai berikut :

- a) Adanya pusat ruang didalam bangunan yang berfungsi sebagai pengikat secara keseluruhan



Gambar 3.19. Pusat ruang dalam bangunan

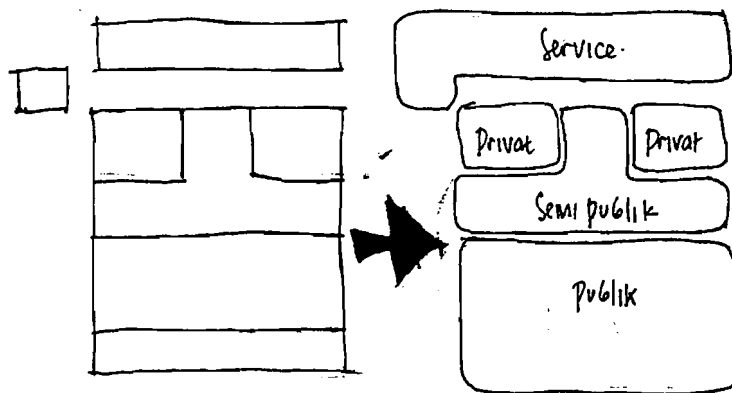
- b) Hirarki ruang

Pendhopo, teras, ruang muka → Publik

Ruang tengah → Semi publik

Kamar tidur /senthong → Privat

Pranggok, Km/wc dan gudang → Service



Gambar 3.20. Hirarki ruang

c) Irama /Pengulangan

Irama dapat dilihat dari bentuk bangunan tradisional yang mempunyai tingkatan kaki, badan, kepala dimana terdapat kesatuan bentuk segiempat dan segitiga dan adanya kesimetrisan pada rumah induk antara bagian kiri dan kanan secara vertikal

Pengulangan disini dapat dilihat pada jumlah pintu yang berjumlah 9 buah

d) Proporsi

Proporsi pada bangunan tradisional Kaji dapat dilihat pada bentuk denah dan tinggi rumah dengan panjang /luas ruang dan tinggi ruang memenuhi sifat aktivitas /kegiatan yang ada didalamnya.

Arsitektur tradisional Pekalongan yang dapat diambil dalam penerapan kawasan wisata pantai Pasir kencana :

- Pola denah rumah Kaji yang berciri adanya pusat ruang, hirarki ruang diterapkan pada unit penginapan
- Adanya pusat ruang pada tata ruang dalam rumah Kaji, diterapkan pada pola tata ruang luar fasilitas bersama yaitu: plaza sebagai pusat/ pengikat secara keseluruhan fasilitas-fasilitas yang melingkupinya
- Bentuk atap keseluruhan fasilitas utama mengambil bentuk asli (limasan) dan dimodifikasi.
- Dinding secara keseluruhan menggunakan tembok bata
- Keunikan pengulangan pada rumah Kaji yaitu : pintu berjumlah 9 buah diterapkan pada fasilitas restaurant, Dengan pemikiran adanya kerapatan pengunjung yang keluar masuk kefasilitas tersebut.

Bab III Analisa Permasalahan

3.3.1.2. Rumah Kolonial "Indisch"

Rumah Indisch dibagi menjadi beberapa jenis yaitu rumah tinggal, tempat ibadah dan bangunan perkantoran, yang masing-masing dari ketiga bangunan tersebut mempunyai karakter yang berbeda.

No	Tipe bangunan	karakteristik	Tata massa	Atap	Dinding	Bukaan
1.	Rumah tinggal	Pattern Shape	jamak & linier Kubus dan segitiga	Meruncing Limasan	Garis horisontal Shearing wall	Pengulangan Persegi panjang
		Color	-	warna material	Putih / terang	Coklat/ gelap
		Tata ruang	Orientasi kejalan utama	-	-	-
2.	Perkantoran	Ornamen	-	Prisma & segi berundak	Bentuk kotak	Tritisan datar
		Pattern Shape	Tunggal Simetris	meruncing & datar Limasan & duck	Garis vertikal Shearing wall	Pengulangan Persegi panjang
		Color	Putih/ terang	Warna material	Putih/ terang	Putih/ terang
3.	Gereja	Tata ruang	Orientasi kejalan utama	-	-	-
		Ornamen	-	-	Unsur Linier	Tritisan datar
		Pattern Shape	Tunggal Simetris	Meruncing Limasan	Banyak bukaan Shearing wall	Pengulangan Persegipanjang
		Color	Putih/ cerah	Warna material	Putih	Coklat
		Tata ruang	Orientasi kejalan utama	-	-	-
		Ornamen	-	-	Cetak timbul	Tritisan datar

Tabel.3.4. Karakteristik bangunan kolonial di Pekalongan
Sumber : Pengamatan

Dari uraian diatas terdapat kesamaan karakter yang bisa diambil :

1. Tata massa : arah orientasi kejalan utama
2. Atap : mengambil bentuk Jawa Limasan dengan warna sesuai dengan penutupnya
3. Dinding : Terdapat banyak bukaan kecuali rumah tinggal yang berpola horisontal, semua bangunan berpola unsur-unsur garis vertikal
4. Bukaan : Terdapat banyak pengulangan, berornamen Tritisan datar, berbentuk segi empat dan persegi panjang, berwarna coklat.

Arsitektur kolonial yang dapat diambil dalam bangunan fasilitas adalah sebagai berikut :

- Pada rumah tinggal terdapat banyak bukaan yang berpola garis horisontal, hal ini diterapkan pada unit penginapan
- Pada perkantoran kolonial, terdapat banyak bukaan yang berpola unsur-unsur garis vertikal, hal ini diterapkan pada bangunan pengelola dan sarana pelayanan (wartel dan klinik)
- Fasilitas utama dan pendukung yang mempunyai bukaan jendela mengacu pada bukaan bangunan kolonial seperti : adanya pengulangan, berornamen tritisan datar, berbentuk segi empat dan persegi panjang.

- Massa bangunan Cottage mengacu pada pola perkampungan rumah tinggal Indisch yaitu pola linier dengan orientasi kejalan utama



Gambar. 3.21. Penerapan bangunan kolonial ke bangunan fasilitas
Sumber : Analisa

3.4. Kesimpulan

3.4.1. Fasilitas wisata pantai Pasir kencana

Fasilitas yang dibutuhkan dalam area kawasan pantai Pasir kencana dipengaruhi oleh beberapa faktor :

- a) Sifat obyek wisata yang bersangkutan
- b) Jumlah dan jenis kegiatan yang dilakukan wisatawan
- c) Jumlah dan jenis kegiatan pelayanan pendukung kegiatan termasuk kebijaksanaan pengembangan potensi sosial, ekonomi dan budaya daerah.
- d) Segmen pasar dan kemampuan ekonomi.

3.4.2. Sirkulasi pada Tata ruang luar kawasan

Untuk menghindari terjadinya kemacetan dan ketidakteraturan antara pelaku kegiatan karena adanya crossing, maka :

- 1). Pengguna kendaraan diarahkan ke kantong parkir yang tersedia. Kantong parkir ini harus terlihat jelas dan mudah dijangkau. Untuk menghindari persilangan kendaraan, maka jalur pergerakan masuk dan jalur keluar dibuat berbeda.
- 2). Pejalan kaki, langsung diarahkan ke loket pembayaran.
- 3). Parkir dibuat dua sistem, Parkir diluar kawasan dan parkir didalam kawasan. Parkir diluar kawasan untuk wisatawan yang tidak menginap, sedangkan parkir didalam kawasan digunakan untuk para pemakai Cottage.

3.4.3. Citra kawasan dalam konteks lokal

- 1) Pada perencanaan fisik kawasan pendekatan arsitektur lokal Pekalongan (kolonial dan tradisional) hanya sebagai preseden, yaitu mentransformasikan pada desain tipologi bangunan dengan warna arsitektur baru yang mengandung arsitektur lokal.
- 2.) Penampilan bangunan pada kawasan pantai Pasir kencana yang sesuai dengan citra kawasan lokal menagambil bentuk-bentuk bangunan Indisch yang mempunyai ciri umum Jendela berkanopi datar dengan lubang ventilasi horisontal dan beratap limasan, ciri ini diambil dan dipertahankan pada beberapa bangunan fasilitas wisata. Sedangkan bangunan fasilitas lain akan memunculkan penampilan bangunan arsitektur tradisional rumah Kaji, tentunya tidak dengan mengambil mentah, tapi dimodifikasi dengan menyesuaikan dengan iklim pantai, yaitu dengan adanya banyak bukaan.

BAB IV

KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN KAWASAN WISATA PANTAI PASIR KENCANA

4.1. Konsep Tapak

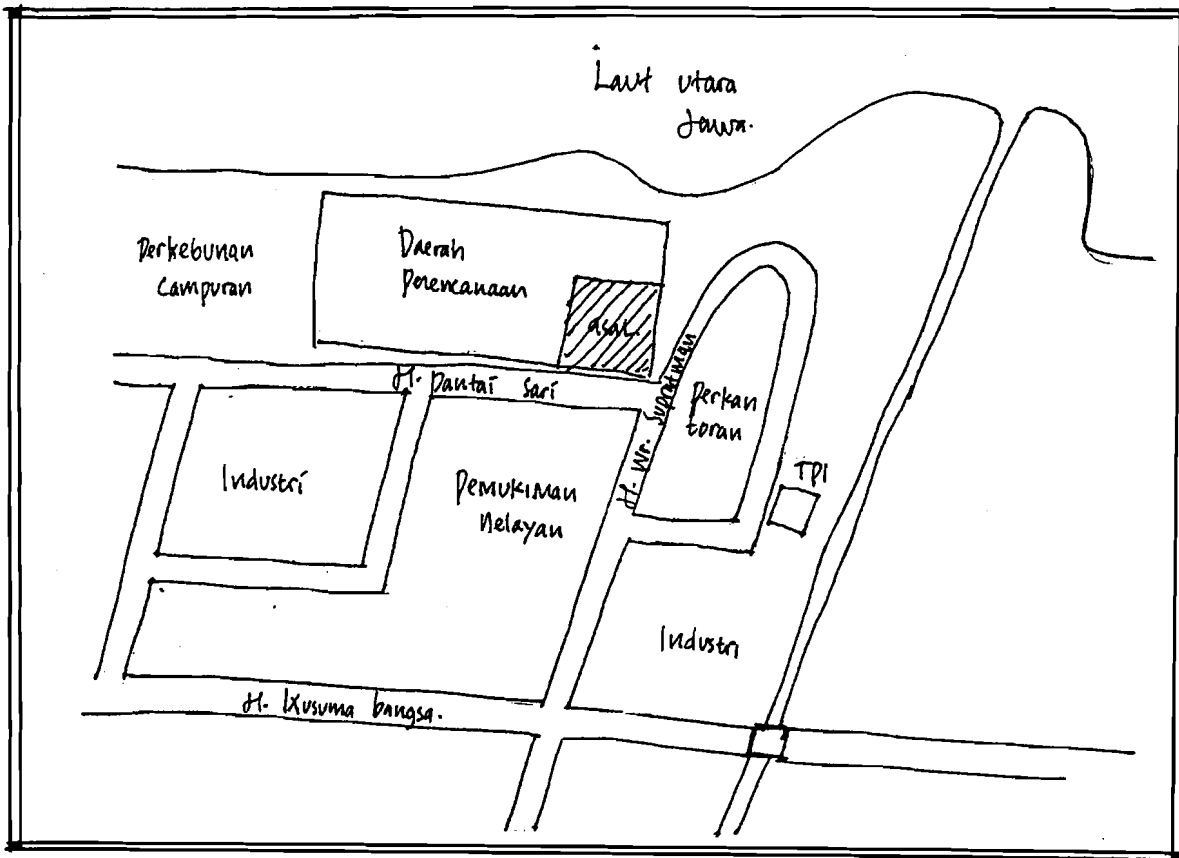
Dasar pertimbangan sebagai faktor yang mendukung dalam menetapkan Site Plan untuk kawasan fasilitas wisata pantai Pasir kencana ini adalah :

- Berada dalam kawasan wisata pantai Pasir kencana. Pembangunan fasilitas wisata pantai ini mendukung keberadaan pantai Pasir kencana sebagai tujuan wisata
- Pencapaian dari pusat kota adalah 3,5 Km dari kota Pekalongan dengan kondisi jalan menuju kawasan baik dan lancar.
- Terdapat kegiatan yang menonjol disekitar area kawasan yaitu : kehidupan nelayan dan pelabuhan perikanan yang cukup ramai serta keindahan alam pantainya.
- Luasan site yang memadai
- Lingkungan tapak mendukung untuk rencana pembangunan fasilitas wisata pantai
- Sesuai dengan rencana RTRW (Rencana Tata Ruang Wilayah) yaitu pengembangan kawasan wisata pantai Pasir Kencana di Pekalongan.
- Tersedianya fasilitas jaringan infrastruktur.
- Lahan yang kurang produktif bagi pertanian merupakan pilihan yang cukup bijaksana sehingga tidak mengorbankan tanah-tanah yang masih produktif bagi pertanian.

Lokasi yang dipilih untuk perencanaan kawasan wisata pantai adalah di Desa Panjang Wetan, Kecamatan Pekalongan Utara, Kodya Pekalongan, Jawa Tengah. Didalam kawasan wiata pantai Pasir kencana

Daerah perencanaan yang akan dikembangkan mempunyai luasan $180 \text{ m} \times 375 \text{ m} = 67500 \text{ m}^2 = 6,75 \text{ Ha}$, dengan ketinggian 0 - 2 m diatas permukaan laut, dengan batasan site :

- Sebelah utara : Pantai utara Jawa
- Sebelah timur : Jalan W.R. Supratman
- Sebelah selatan : pemukiman
- Sebelah barat : kawasan industri



Gambar 4.1. daerah perencanaan

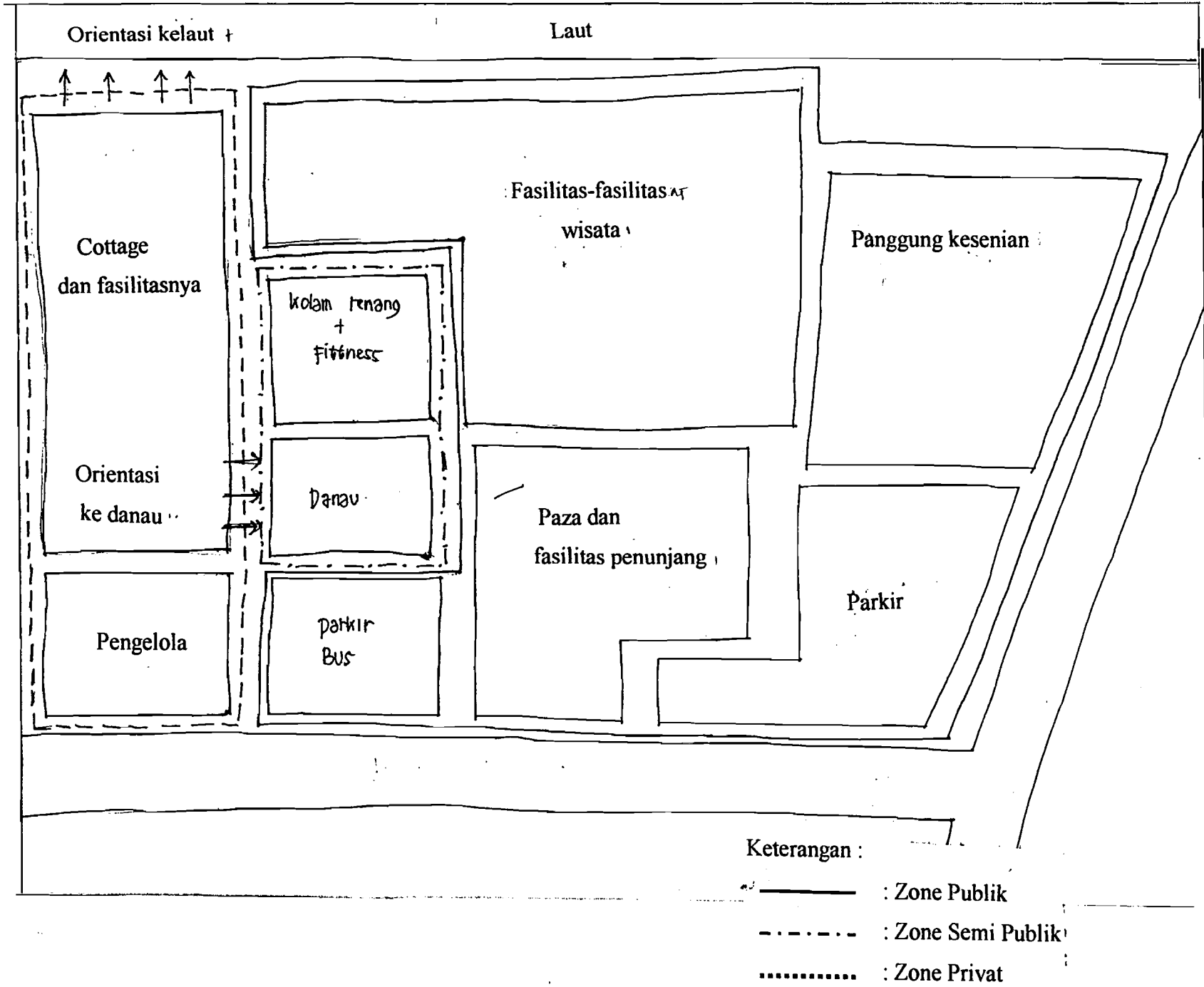
4.2. Konsep Zoning

Dasar pertimbangan :

- a) Tuntutan sirkulasi aktifitas
- b) Pengelompokkan ruang berdasarkan pada sifat dan orientasi kegiatan yang diwadahi

Pada area kawasan wisata pantai dikelompokkan kegiatan tersebut :

1. Publik zone : Meliputi kelompok kegiatan umum dan kelompok rekreatif. Kegiatan umum meliputi : Parkir, plaza, open space. Kelompok rekreatif meliputi : Fasilitas olah raga, gardu pandang, toko souvenir, restoran, taman bermain, Panggung hiburan dan lavatory umum.
2. Semi publik : Meliputi : Fasilitas Olah raga yaitu kolam renang dan fitness
3. Privat zone : Meliputi fasilitas akomodasi, yaitu Cottage dan kegiatan pengelola.
Kegiatan pengelola terdiri dari : ruang pengelola, ruang administrasi, ruang pengawas, ruang pelaksana, ruang rapat, ruang karyawan (ruang istirahat, makan/minum dan lavatory)



Gambar 4.2. Zoning dan orientasinya

Sumber : Analisa

Bab IV Konsep Perencanaan dan Perancangan kawasan wisata pantai Pasir kencana

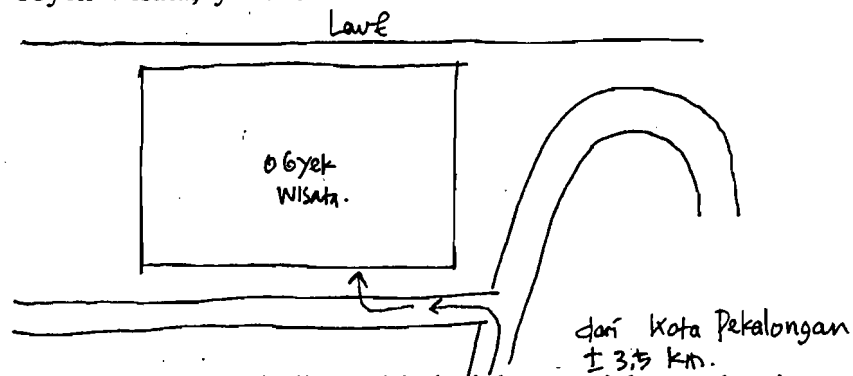
- Kegiatan yang bersifat publik ditempatkan didaerah yang mudah dicapai dan diketahui pengunjung.
- Kegiatan semi publik sebagai perantara antara kegiatan yang bersifat publik dengan kegiatan yang bersifat privat.
- Kegiatan privat ditempatkan didaerah yang memerlukan ketenangan dan privacy bagi para wisatawan yang menginap.

4.3. Konsep pola sirkulasi

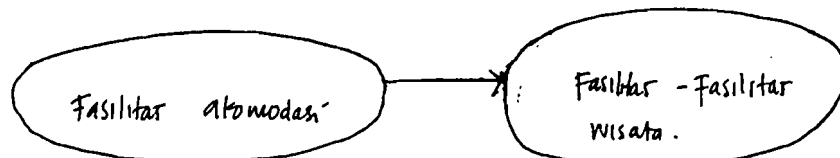
Dasar pertimbangan :

- Kejelasan dan keamanan
 - Kemudahan dalam pola hubungan pelayanan
 - Menghindari pola persilangan yang terjadi pada bagian-bagian yang utama
 - Mencegah timbulnya kebisingan dan polusi udara yang diakibatkan oleh sirkulasi kendaraan
- Pola sirkulasi yang ada pada kawasan wisata pantai ini terbagi dua macam sirkulasi, yaitu sirkulasi disekitar obyek wisata dan sirkulasi didalam obyek wisata.

- Sirkulasi disekitar obyek wisata, yaitu sirkulasi dari luar kawasan ke kawasan luar obyek wisata.

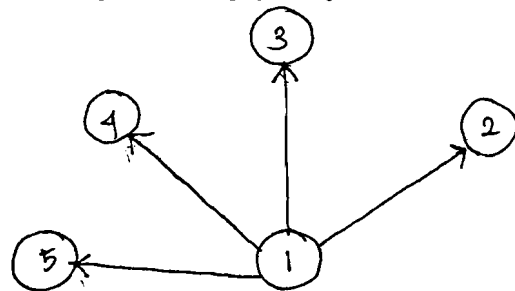


- Sirkulasi didalam obyek wisata, berintikan sirkulasi berupa jalur pedestrian publik yang merangkum semua titik-titik obyek wisata.
 - Jalur pedestrian utama, yaitu jalur sirkulasi untuk kegiatan wisata utama (pantai dan budaya).



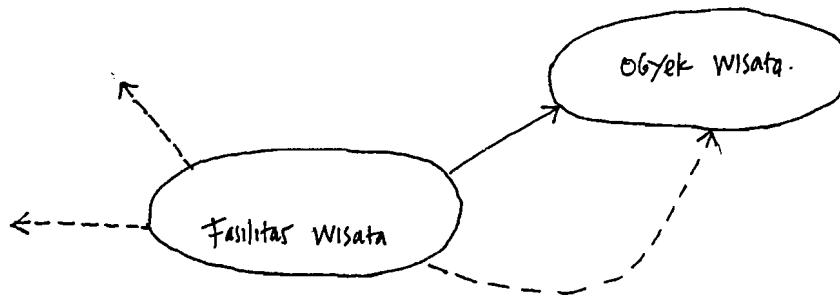
Bab IV Konsep Perencanaan dan Perancangan kawasan wisata pantai Pasir kencana

b. Jalur pedestrian pendukung, yaitu jalur sirkulasi antara fasilitas kegiatan wisata



- Keterangan:
1. Plaza.
 2. Panggung Kesenian.
 3. Restaurant
 4. Fas. olahraga.
 5. fas. Lain.

c. Jalan setapak, yaitu jalur yang berkembang untuk memaksimalkan efek visual terhadap potensi alam



4.4. Konsep tata massa bangunan

Dasar pertimbangan :

- a) Kesesuaian dengan karakter kegiatan yang majemuk dan heterogen
- b) Kemudahan membedakan tiap kelompok aktivitas (tingkat kekomplekkan kegiatan).
- c) Kemudahan dalam pengontrolan dan pengelolaan operasional kegiatan
- d) kemudahan pelaksanaan aktivitas wisatawan

Pola yang dipilih untuk tampilan tata massa bangunan dikawasan pantai Pasir kencana adalah bentuk linier dan cluster. Bentuk linier diambil dari pola perkampungan rumah tinggal Indisch yang berorientasi pada jalan utama.

Bentuk	Pola massa bangunan	penerapan pada kawasan
Cluster	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk yang saling berdekatan menerima kesamaan visual • Luwes 	Fasilitas yang menyesuaikan dengan elemen alam yang tidak bisa ditata
Linier	<ul style="list-style-type: none"> • terdiri atas bentuk yang teratur dalam suatu deret dan berulang • dapat dimanipulasi untuk membentuk ruang • dapat dibelokkan sebagai penyesuaian terhadap : kontur, view <p>sesuai dengan pola massa perkampungan tradisional Pekalongan</p>	Fasilitas akomodasi yaitu : cottage dan penginapan

Tabel.4.1. tampilan massa bangunan yang sesuai
 Sumber : D.K. Ching dan Pemikiran

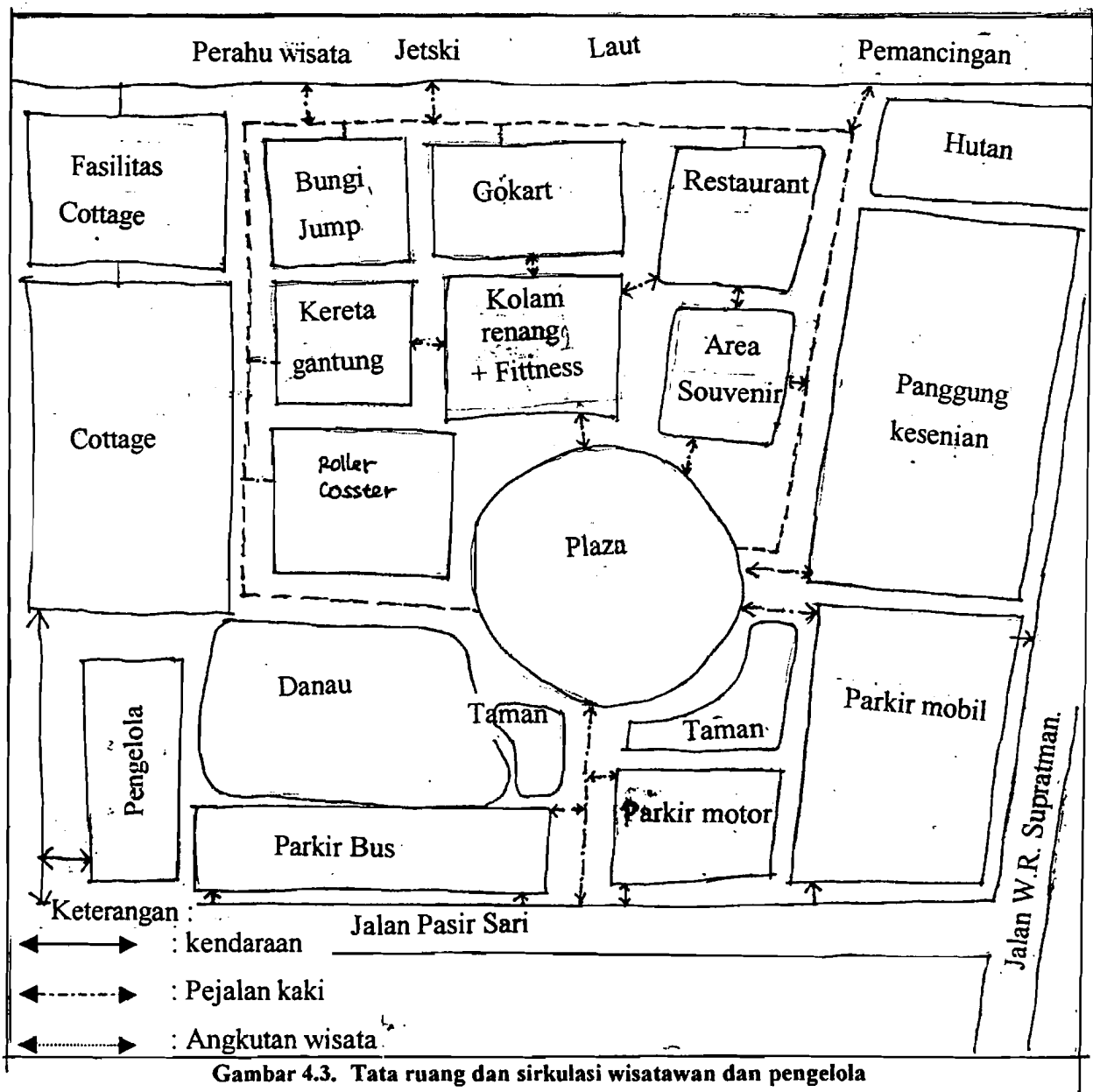
4.5. Konsep program ruang dan besaran ruang (Lampiran 1)

4.6. Konsep tata ruang

4.6.1. Ruang luar

Dasar pertimbangan yang diperhatikan adalah : Kemudahan pencapaian, kejelasan sirkulasi bagi pemakai dan arus sirkulasi pada setiap fasilitas.

Pola tata ruang luar disesuaikan pada jalur yang menyebar dan tata massa diterapkan dengan pola linier (untuk cottage) agar tampak teratur dan terarah tapi tidak mengurangi sifat kegiatan untuk berekreasi.



Gambar 4.3. Tata ruang dan sirkulasi wisatawan dan pengelola

Sumber : Analisa

Bab IV Konsep Perencanaan dan Perancangan kawasan wisata pantai Pasir kencana

Konsep tata ruang luar diterapkan juga melalui penataan vegetasi yang berfungsi sebagai berikut :

- a) Mengarahkan sirkulasi
- b) Untuk elemen penghijauan
- c) Mengurangi polusi
- d) Sebagai unsur estetika

Pemberian sculpture untuk kenyamanan dan kesejukan ruang luar serta menambah unsur estetika pada lingkungan kawasan wisata pantai Pasir kencana.

4.6.2. Ruang dalam

Penataan ruang dalam dikelompokkan menurut sifat dan pola kegiatan yang diwadahi :

- a) Pengaturan sirkulasi dalam ruang diusahakan agar dapat menunjang aktivitas wisatawan dan pengelola.
- b) Suasana ruang cottage dapat memberikan kenyamanan bagi wisatawan yang menginap dengan adanya kenyamanan pada penghawaan dan pencahayaan.
- c) Elemen pembentuk ruang dapat memperkuat kesan bangunan lokal Pekalongan dengan pemanfaatan interior pada ragam hias yang dipergunakan.

4.7. Konsep dasar penampilan bangunan

Dasar pertimbangan :

- a) Menampilkan citra kawasan yang sesuai dengan arsitektur lokal
- b) Bersifat sederhana, akrab dan terbuka bagi para wisatawan yang datang.
- c) Menyesuaikan dengan iklim pantai.

Konsep rancangan :

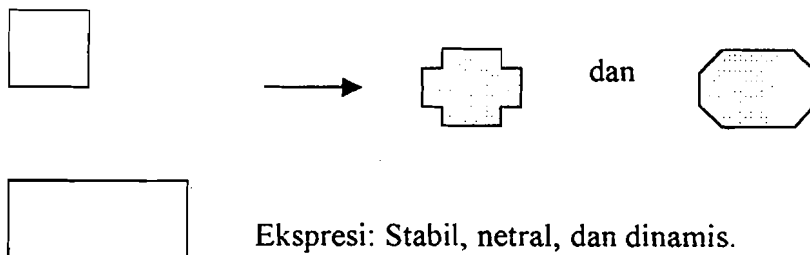
Konsep perancangan kawasan wisata pantai Pasir kencana yang mengungkapkan komponen dari arsitektur lokal Pekalongan adalah sebagai berikut :

- a) Tipologi bangunan

Bangunan khas Pekalongan berupa rumah Jawa "Rumah Kaji" dan rumah kolonial dikombinasikan atau dimodifikasi dengan penambahan, pengurangan, digeser, dsb. Yang penting esensi dari identitas bangunan Kaji dan karakter-karakter utama bangunan Indisch tidak hilang.

b). Denah rumah

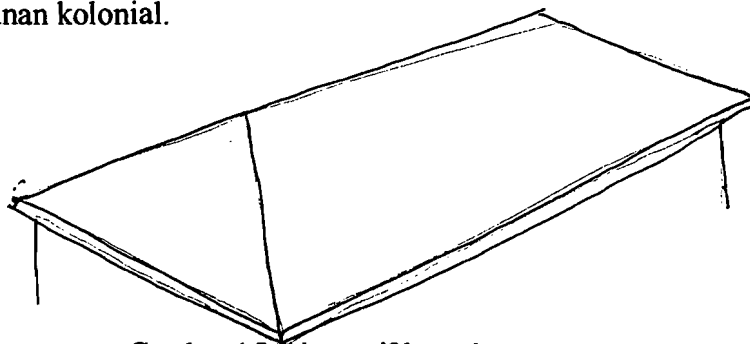
Pola denah rumah Kaji dan denah rumah tinggal Indisch diterapkan dalam tata ruang bangunan fasilitas cottage dan fasilitas wisata lainnya. Bentuk dasar bangunan tersebut adalah bentuk segiempat yang mengalami penambahan dan pengurangan.



Gambar 4.4. Bentuk dasar denah

c). Atap

Bentuk atap yang dipakai adalah limasan yang memiliki ornamen-ornamen sebagaimana fungsi atap pada bangunan kolonial.



Gambar 4.5. Alternatif bentuk atap

d). Detail

Sebagai unsur dekoratif, ornamen-ornamen rumah Kaji tersebut diterapkan pada ruang-ruang publik sebagai unsur dekoratif yang menghadirkan semangat budaya Jawa, misal pada ruang lobby, restaurant, kolam renang, dll (Lihat tabel).

Detail-detail dan tekstur muka rumah kolonial mempunyai karakter khusus menarik yaitu unsur-unsur vertikal dan banyak pengulangan bukaan dan hal ini menjadi salah satu unsur perancangan kawasan wisata.

4.8. Konsep pencahayaan dan penghawaan

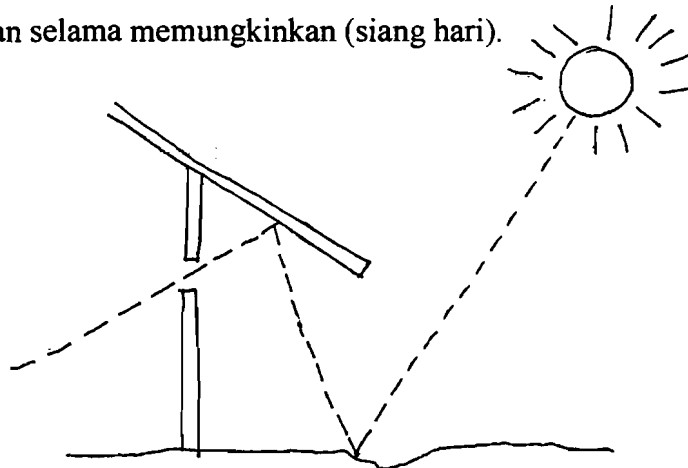
4.8.1. Pencahayaan

Dasar pertimbangan :

- Pemanfaatan cahaya alami yang maksimal pada siang hari (hemat energi)
- Lintas edar matahari dan orientasi bangunan

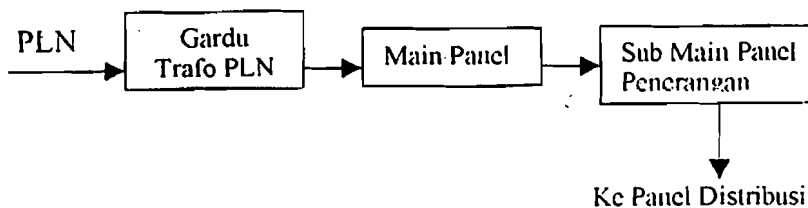
c) Pencahayaan buatan yang disesuaikan pada kebutuhan

Pencahayaan alami dilakukan dengan pembuatan bukaan-bukaan (jendela dan ventilasi) dengan memperhatikan kenyamanan pemakai ruang secara optimal. Untuk menahan sinar matahari dan curah hujan menggunakan overstek, dengan kemiringan 30°. Pencahayaan alami digunakan seluruh ruangan selama memungkinkan (siang hari).



Gambar 4.6. Pencahayaan alami
Sumber : Pemikiran

Pencahayaan buatan digunakan pada waktu-waktu tertentu apabila pencahayaan alami sudah tidak memungkinkan lagi yaitu pada malam hari karena langit gelap. Digunakan dengan cara penataan lampu-lampu pada bangunan, disesuaikan untuk kebutuhan menurut objek, baik warna, intensitas, arah maupun temperaturnya. Lampu berfungsi sebagai unsur penerangan juga berfungsi sebagai unsur dekorasi ruang dalam maupun ruang luar dengan memasukkan unsur buatan seperti : air mancur, patung dan sebagainya untuk daya tarik wisatawan dan sebagai unsur keindahan.



Gambar 4.7. Skema panel listrik
Sumber : Poebo hartono, 1995

4.8.2. Penghawaan

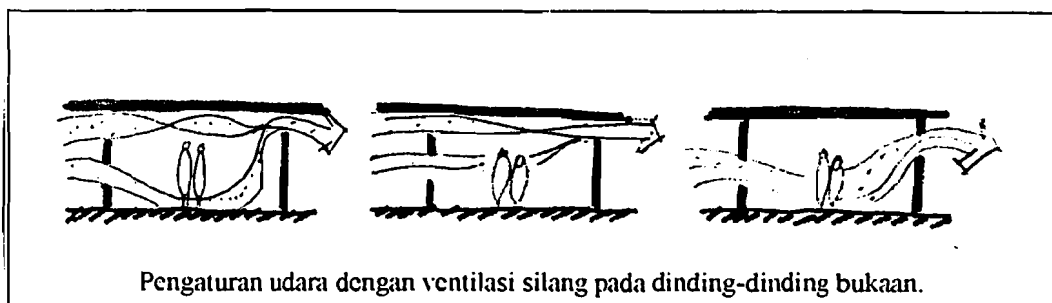
a). Penghawaan alami

Dasar pertimbangan :

- a) Kondisi fisik lingkungan yang relatif tidak terpolusi dan kecepatan angin yang relatif tinggi
Jumlah udara yang dialirkan kedalam ruang persatuan waktu perorang (untuk ventilasi sehat dibutuhkan 0,003 m³/dtk dan untuk ventilasi nyaman dibutuhkan 0,005 m³/dtk).
- b) Kecepatan aliran udara yang sesuai dengan kondisii tubuh manusia normal (Kecepatan : 1 m/dtk)

Konsep rancangan :

- a) Pemanfaatan tumbuh-tumbuhan sebagai naungan, penyerap polusi dan pendinginan
- b) Bukaannya cross ventilation/ ventilasi silang agar udara dapat masuk dalam bangunan berdasarkan kebutuhan, ventilasi ini tidak terlalu banyak karena tekanan angin laut cukup tinggi.
- c) Bukaannya ditempatkan sedemikian rupa agar tidak terbentuk kantong udara didalam ruangan yang menyebabkan sirkulasi udara tidak berputar dengan baik



Gambar 4.8. Cross ventilasi

Sumber : pemikiran

b. Penghawaan buatan

Sistem fan dan AC untuk ruang khusus seperti : Penginapan, restoran dan kantor pengelola.

4.9. Konsep struktur dan bahan bangunan

Dasar pertimbangan adalah :

- Jenis dan fungsi bangunan
- Kondisi lingkungan
- Penampilan/bentuk bangunan
- Efektivitas peruangan

- Kemudahan perawatan dan pelaksanaan.

Dalam konsep rancangan dipilih struktur dan bahan material yang disediakan oleh alam sekelilingnya. Struktur rangka kayu dan rangka beton menjadi pilihan dalam perancangan. Material pintu dan jendela menggunakan kayu, pondasi bangunan menggunakan pondasi tiang pancang, sedangkan atap menggunakan genteng.

4.10. Konsep Sistem utilitas bangunan

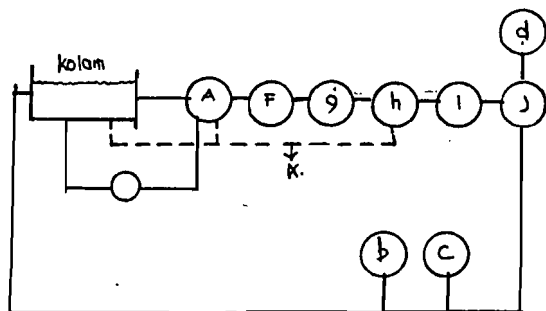
Dasar pertimbangan adalah sebagai berikut :

- Kesesuaian dengan tuntutan fungsi dan jenis kegiatan
- Mudah dalam pemasangan
- Operasionalnya memiliki kapasitas yang memadai dan sesuai dengan standar baik kualitas maupun kuantitas.

1. Jaringan air bersih

Air bersih dari PAM, ditampung dalam tangki menara air dan dipompa untuk didistribusikan kedalam unit-unit bangunan pada area kawasan wisata pantai yaitu : ruang pengelola, restaurant, cottage dan fasilitas pendukung lainnya.

Distribusi air untuk kolam renang juga didatangkan dari PAM. Perletakkan kolam renang terlindung dari angin, jangan ada pohon-pohon yang daunnya dapat rontok atau semak-semak dekat kolam, untuk menghindari tumpukan sampah dedaunan, disediakan peralatan untuk membersihkan daun atau rumputan yang jatuh kedalam kolam, dan menanam pepohonan tegak.



Keterangan :

- a. alat stabilisator
- b. saluran pengaman terhadap lumut
- c. alat pemindahan alat
- d. alat penyemprot angin
- e. alat pengatur
- f. saluran air bersih
- g. zat pengendap
- h. alat saringan serap plastik
- I. pompa saringan I
- j. pompa saringan II
- k. saluran pembuangan limbah

Diagram.4.9. Tata letak saluran utilitas kolam renang

Sumber : Neufert.1995. Data Arsitek

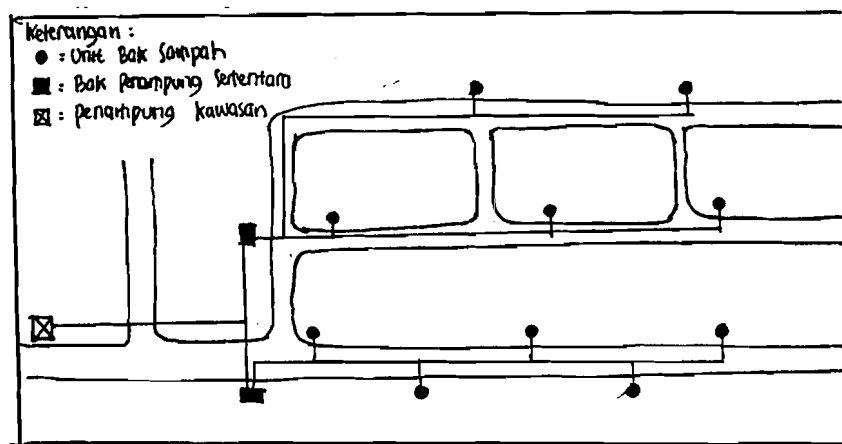
2. Jaringan pembuangan limbah (air kotor dan kotoran padat)

Pembuangan air kotor dan kotoran disalurkan kedalam septictank dan sumur peresapan. Peletakkannya direncanakan untuk kemudahan perawatan. Jaringan sanitasi tiap km/wc berakhir pada sumur peresapan yang berjarak minimal 10 meter. Peletakkan septictank itu sendiri minimal 46 meter dari garis pasang tertinggi (± 15 meter dari bibir pantai)¹⁵. Namun, idealnya jarak tersebut dibuat sejauh 2×46 meter dengan pertimbangan adanya proses abrasi terhadap pantai itu sendiri.

3. Sistem pembuangan sampah

Pada sistem pembuangan sampah, terdapat bak-bak sampah pada tiap-tiap unit bangunan, yang tersebar dalam area kawasan wisata. Warna dari bak sampah ini dibuat mencolok, agar dapat dikenali oleh pengunjung. Tujuan penyediaan bak sampah ini untuk menjaga kebersihan dan keindahan lingkungan, kemudian dari tiap bak-bak sampah tersebut ditampung pada bak penampungan sementara untuk diangkut petugas kebersihan kota dengan truk sampah dan dibuang pada pembuangan akhir.

Bak sampah disamping sebagai tempat penampungan sampah juga berfungsi sebagai unsur dekorasi ruang luar sehingga memberi kesan yang menarik dan sebagai pendukung pada kenyamanan lingkungan area kawasan wisata pantai tersebut.



Gambar.4.10. Sistem pembuangan sampah
(Sumber : pemikiran)

¹⁵ Pedoman pengelolaan ekosistem wilayah pesisir dan lautan, PT. Pradnya paramitha, Jakarta. Hal 224

4. Jaringan telekomunikasi

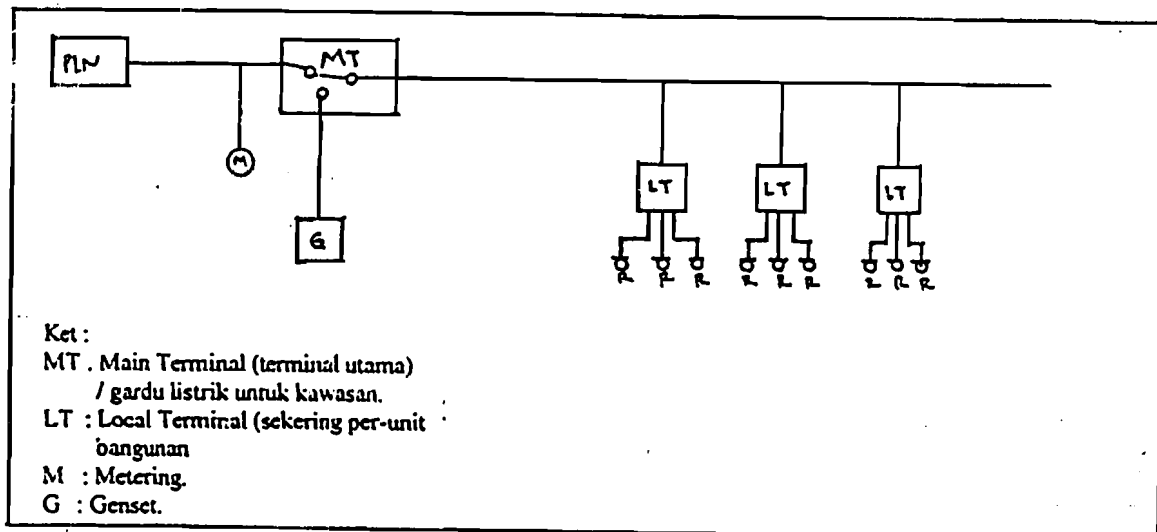
Dasar pertimbangan yang dipakai adalah : kemudahan dan kelancaran komunikasi dan pelayanan fasilitas pendukung untuk wisatawan. Jaringan telepon digunakan sistem operator atau sentralisasi, dengan didukung intercome atau telepon antar ruang. untuk keperluan komunikasi umum adalah dengan telepon box dan wartel.

5. Sound system

Sound system dipasang speaker untuk kepentingan informasi, kegiatan pertunjukan atraksi seni pada panggung terbuka, dan kegiatan lainnya didalam maupun diluar bangunan. Untuk kegiatan didalam bangunan sound sistem diletakkan pada ruang informasi, ruang serbaguna

6. Keamanan terhadap bahaya kebakaran

Jaringan penyebab api diletakkan pada tempat-tempat aman dan menyediakan alat pemadam kebakaran pada tempat-tempat yang mudah dilihat dan dijangkau. Alat pemadam kebakaran yang dapat digunakan adalah hidrant maupun water sprinkler. Untuk bagian dalam bangunan digunakan sistem water sprinkler dan untuk bagian luar bangunan dapat dilengkapi dengan sistem hidrant



Gambar.4.11 Peletakan hidrant pada area bangunan
(sumber pemikiran)

7. Sistem jaringan Listrik

Menggunakan arus listrik dari PLN, juga dipersiapkan generator sebagai pengganti apabila terjadi kerusakan dan gangguan dari PLN. Listrik bersumber dari genset yang diaktifkan pada

Bab IV Konsep Perencanaan dan Perancangan kawasan wisata pantai Pasir kencana

kontrol panel dan didistribusikan keruang-ruangan dalam dan ruang luar dan penempatan pada zone publik dengan pertimbangan agar mudah dalam pemeliharaan.

Listrik digunakan untuk penerangan bangunan fasilitas wisata dimalam hari dan untuk tata lampu pada panggung hiburan dan untuk penerangan (street furniture) ruang luar pada malam hari.

DAFTAR PUSTAKA

1. Agus Suharyanto, 1993, Thesis TGA, JTA UGM
2. Arya ronald, Ir. Dr, 1989, Manusia dan Rumah Jawa
3. Bahan seminar, 1993, Pengaruh Arsitektur Tradisional dalam pembangunan, di Univ Aymajaya
4. Boud and Bouy, 1997, Tourism and Recreational Developmen
5. Chafid fandeli, 1995, Dasar-dasar manajemen kepariwisataan alam
6. D.K.Ching, Franchis, 1991, Arsitektur : Bentuk ruang & susunannya
7. Hein frick, Ir, Arsitektur Lingkungan, Kanisius
8. Garnharm, Harry Launce, 1941, Maintaining the spirit of place
9. Spillane, James, 1994, Pariwisata Indonesia, Kanisius, Yogya
10. Koentjaraningrat, Prof, Dr, kebudayaan mentalitas dan pembangunan

Lampiran I

Analisa besaran ruang fasilitas

1. Fasilitas umum

a) Area Parkir

Pengunjung diasumsikan untuk 1000 perhari

$$\text{Bus 20 \%} \quad : 20 \% \times 1000 \times 1/2 \times 43,8 \text{ m}^2 \quad = 4380 \text{ m}^2$$

$$\text{Mobil 40 \%} \quad : 40 \% \times 1000 \times 1/2 \times 12,5 \text{ m}^2 \quad = 2500 \text{ m}^2$$

$$\text{Spd motor 30 \%} \quad : 30 \% \times 1000 \times 1/2 \times 2 \text{ m}^2 \quad = 300 \text{ m}^2$$

$$\text{jumlah} \quad = 7180 \text{ m}^2$$

$$\text{sirkulasi 60 \% : 60 \% 7180} \quad = 4308 \text{ m}^2$$

$$\text{Luas total area parkir pengunjung} \quad = 11488 \text{ m}^2$$

b) Pengelola diasumsikan 50 orang

$$\text{Mobil 20 \%} \quad : 20 \% \times 50 \times 1/2 \times 12,5 \text{ m}^2 \quad = 62,5 \text{ m}^2$$

$$\text{spd motor 40 \%} \quad : 40 \% \times 50 \times 1/2 \times 12,5 \text{ m}^2 \quad = 20 \text{ m}^2$$

$$\text{jumlah} \quad = 82,5 \text{ m}^2$$

$$\text{untuk sirkulasi 40 \%} \quad : 40 \% \times 82,5 \quad = 33 \text{ m}^2$$

$$\text{Luas total area parkir pengelola} \quad = 115,5 \text{ m}^2$$

$$\text{2. Plaza, Diasumsikan} \quad \pm 1.250 \text{ m}^2$$

3. Klinik

$$\text{Ruang periksa} \quad = 12 \text{ m}^2$$

$$\text{ruang tunggu} \quad = 10 \text{ m}^2$$

$$\text{lavatory} \quad = 6 \text{ m}^2$$

$$\text{Ruang dokter} \quad = 6 \text{ m}^2$$

$$\text{Gudang} \quad = 6 \text{ m}^2$$

$$\text{Total} \quad = 40 \text{ m}^2$$

$$\text{4. Warpostel} \quad : 6 \times 6 \quad = 36 \text{ m}^2$$

$$\text{5. Mini market} \quad : 10 \times 20 \quad = 200 \text{ m}^2$$

6. Kios souvenir		
Kios		= 200 m ²
Pengelola		= 20 m ²
Sirkulasi 10 %		= 20 m ²
Total kios souvenir		= 240 m ²
7. Mushola		= 40 m ²
8. Lavatory umum	6 × 3	= 18 m ²
Total		= 13427,5 m ² = 1,34 Ha

Kelompok aktivitas Pengelola

1. Ruang pimpinan		= 9 m ²
2. Wakil		= 9 m ²
3. Sekretaris		= 9 m ²
2. Ruang urusan keuangan		
- Pimpinan dan sekretaris		= 12 m ²
- Pegawai dan administrasi		= 10 m ²
3. Ruang perijinan		
- Pimpinan dan sekretaris		= 12 m ²
- Pegawai dan administrasi		= 10 m ²
4. Ruang pemeliharaan		
- Pimpinan dan sekretaris		= 12 m ²
- Pegawai dan administrasi		= 10 m ²
5. Ruang urusan SAR		
- Pimpinan dan sekretaris		= 12 m ²
- Pegawai dan administrasi		= 10 m ²
- Ruang rapat		= 9 m ²
- Dapur kecil		= 6 m ²
- Toilet		= 8 m ²
- Ruang satpam		= 9 m ²
Total ruang pengelola		= 146 m ²

Kelompok Fasilitas hiburan

1. Area bermain anak, dengan standart 1 m² / anak

Diasumsikan 200 anak / hari $= 1 \text{ m}^2 \times 200 = 200\text{m}^2$

2. Panggung hiburan terbuka

Diasumsikan menampung 2000 orang dengan standart 500 m² / 1000 orang
 $2000 \times 500 / 1000 \text{ m}^2 = 10000 \text{ m}^2 / 1 \text{ Ha}$

3. Taman bunga

Diasumsikan membutuhkan luas site $= 300 \text{ m}^2$

4. Shelter Barneque $8 \text{ buah} \times 9 \text{ m}^2 = 72 \text{ m}^2$

Total $= 10572 \text{ m}^2 = 1, 0572 \text{ Ha}$

Kelompok fasilitas akomodasi / Cottage

1. 3 kamar tidur 12,86 $= 37,5 \text{ m}^2$

Km / wc 4,84 $\times 2 = 9,6 \text{ m}^2$

Ruang santai / duduk $= 18 \text{ m}^2$

Teras $= 6 \text{ m}^2$

$= 71,1 \text{ m}^2$

Jumlah kamar $= 10 \times 71,1 = 711 \text{ m}^2$

2. 2 kamar tidur 12, 86 $\times 2 = 25 \text{ m}^2$

Km / wc 4,84 $\times 2 = 9,64 \text{ m}^2$

R. santai / duduk $= 18 \text{ m}^2$

Teras $= 6 \text{ m}^2$

Total $= 53 \text{ m}^2$

Jumlah kamar $10 \times 53 = 530 \text{ m}^2$

3. Suite room $= 24 \text{ m}^2$

Km / wc $4, 84 \times 2 = 6 \text{ m}^2$

Dapur $= 6 \text{ m}^2$

Ruang santai / duduk $= 6 \text{ m}^2$

Total $= 71 \text{ m}^2$

Jumlah kamar $4 \times 53 = 284 \text{ m}^2$

Ketentuan BC 30 % = 1,250 m²
= 2. 675,72 m²

4. Restoran / Pub / Bar

- Ruang makan = 120 orang × 1,33 m² / orang = 200 m²

- Dapur 60 % dari luas ruang makan = 120 m²

- Ruang penerima = 6 m²

- Servis = 10 m²

- Ruang karyawan = 10 m²

- Gudang = 21 m²

- Lavatory = 8 m²

- Keamanan = 6 m²

- Ruang pengelola = 9 m²

Total = 393 m²

Sirkulasi 10 % = 39 m²

Total = 429 m²

Total keseluruhan = 1679 m²

Fasilitas pelayanan khusus

1. Bersampan

- Penyewaan alat = 40 m²

- Ruang santai = 612,5 m²

- Ruang makan = 66,5 m²

- Dapur 60 % Ruang makan = 39,9 m²

- Gudang = 16 m²

- Ruang pengelola = 9 m²

- Kafetaria = 16 m²

- Km / wc 5 buah = 15 m²

- Urinoir 3 buah = 6 m²

- Loket = 2 m²

Total	=	822,9 m ²
Sirkulasi 15 %	=	123,435 m ²
Total	=	946,335 m ²

Fasilitas Dermaga / pangkalan kapal

- Dermaga Dipinggir laut

- Bengkel 4 × 6 = 24 m²

Asumsi jumlah kapal 30,

- Kapal motor rekreasi 2,8 × 12 = 33 m²

- Kapal motor olah raga 2,5 × 4,75 = 11,9 m²

- Sampan 0,8 × 3 = 2,4 m²

- Kapal pribadi

Asumsi jumlah kapal

5 buah rekreasi

5 buah olah raga

Luas

Kamar 10 buah 10 × 33,6 = 336 m²

Kamar olah raga buah 10 × 11,9 = 119 m²

Sampan 10 buah 10 × 2,4 = 95 m²

Sirkulasi = 95,8 m²

Bengkel 4 × 6 = 24 m²

Total 574,8 + 24 = 598,8 m²

Total keseluruhan : 30304,106 = 3 Ha

1. Fasilitas resepsionis area

- Hall = 108 m²

- Front desk = 12 m²

- Kantor pengelola = 60 m²

- Lavatory = 8 m²

- Agen perjalanan = 12 m²

- Keamanan = 12 m²

2. Mekanikal / elektrik

Generator set	= 12m ²
Tower air	= 14 m ²
Limbah treatment	= 16 m ²

Lampiran 2

No.	Kelompok aktivitas	Luas m ²
1.	Kelompok fasilitas umum	134427,5 m ²
2.	Kelompok fasilitas olah raga	2083,55 m ²
3.	Kelompok fasilitas pengelola	1, 0572 m ²
4.	Kelompok fasilitas hiburan	
5.	Kelompok fasilitas akomodasi	3104, 72 m ²
6.	Pelayanan khusus	946,335 m ²
7.	Kelompok fasilitas dermaga	24 m ²
	Total	30558,109 m ²

Jumlah kebutuhan besaran ruang untuk seluruh bangunan pada kawasan wisata pantai

Pasir Kencana

1. Jumlah luasan ruang = 30558,106 m²
 Ditambah 20 % untuk sirkulasi dan servis = 61116212 m²
 Jumlah total = 36669,7272 = 3,7 Ha
2. Luasan site 180 × 375 m² = 67500 m² = 6,8 Ha
3. Sisa luasan site 67500 - 36669,7272 m² = 308831 m²

Sisa luasan site untuk ruang terbuka yaitu sebagai area sirkulasi dan taman

Fasilitas wisata pantai Pasir Kencana Kodya Pekalongan



Penekanan Pada sirkulasi ruang luar dan penampilan
bangunan yang sesuai dengan Arsitektur lokal

Nama : Wiwik mintarni

No. Mhs : 95340111

Dosen pembimbing I : Ir Suparwoko, MURP

Dosen pembimbing II : Ir Handayotomo, MSA

Spesifikasi Bangunan

Nama bangunan : Fasilitas wisata pantai Pasir Kencana

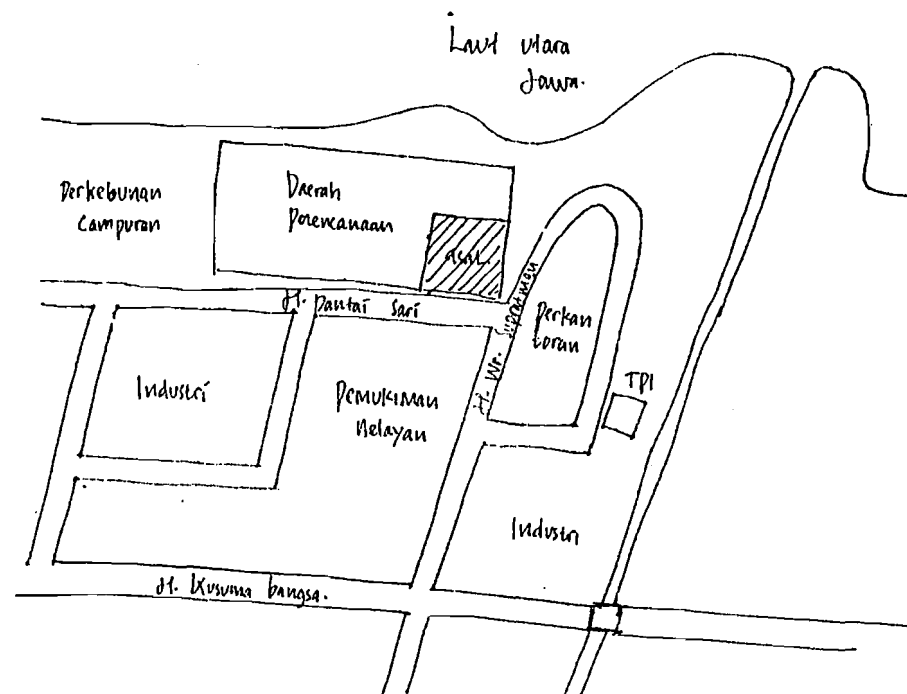
Fungsi bangunan : Sebagai sarana untuk menunjang kegiatan berwisata di pantai Pasir kencana.

Lokasi : Di Desa Panjang Wetan, kecamatan Pekalongan utara, Kota Pekalongan, Jawa tengah.

Luas lahan : $180 \text{ m} \times 375 \text{ m} : 67500 \text{ m}^2 : 6,75 \text{ Ha}$.

Batas lahan : Site kawasan wisata pantai Pasir kencana, berbatasan dengan :

- Sebelah utara : Pantai utara Jawa.
- Sebelah timur : Jalan W.R. Supratman.
- Sebelah selatan : Pemukiman penduduk,
- Sebelah barat : Kawasan industri.



Gambar site

Permasalahan :

Umum :

Bagaimana mendapatkan konsep perancangan fasilitas wisata pantai Pasir kencana yang sesuai dengan perkembangan, tuntutan dan kebutuhan wisatawan.

Khusus :

1. Fasilitas utama dan pendukung yang dibutuhkan pada kawasan pantai Pasir kencana
2. Sistem tata ruang luar dan fasilitas wisata pada kawasan pantai Pasir kencana untuk memperoleh sirkulasi yang lancar.
3. Merancang bentuk bangunan fasilitas wisata pantai Pasir kencana yang sesuai dengan arsitektur lokal.

Kebutuhan ruang

No.	Kelompok aktivitas	Luas m ²
1.	Kelompok fasilitas umum	134427,5 m ²
2.	Kelompok fasilitas olah raga	2083,55 m ²
3.	Kelompok fasilitas pengelola	1,0572 m ²
4.	Kelompok fasilitas hiburan	
5.	Kelompok fasilitas akomodasi	3104,72 m ²
6.	Pelayanan khusus	946,335 m ²
7.	Kelompok fasilitas dermaga	24 m ²
	Total	30558,109 m ²

Jumlah kebutuhan besaran ruang untuk seluruh bangunan pada kawasan wisata pantai Pasir Kencana

1. Jumlah luasan ruang : 30558,106 m²

Ditambah 20 % untuk sirkulasi dan servis : 61116212 m²

Jumlah total : 36669,7272

2. Luasan site 250 x 350 m = 87500 m² = 8,7 ha

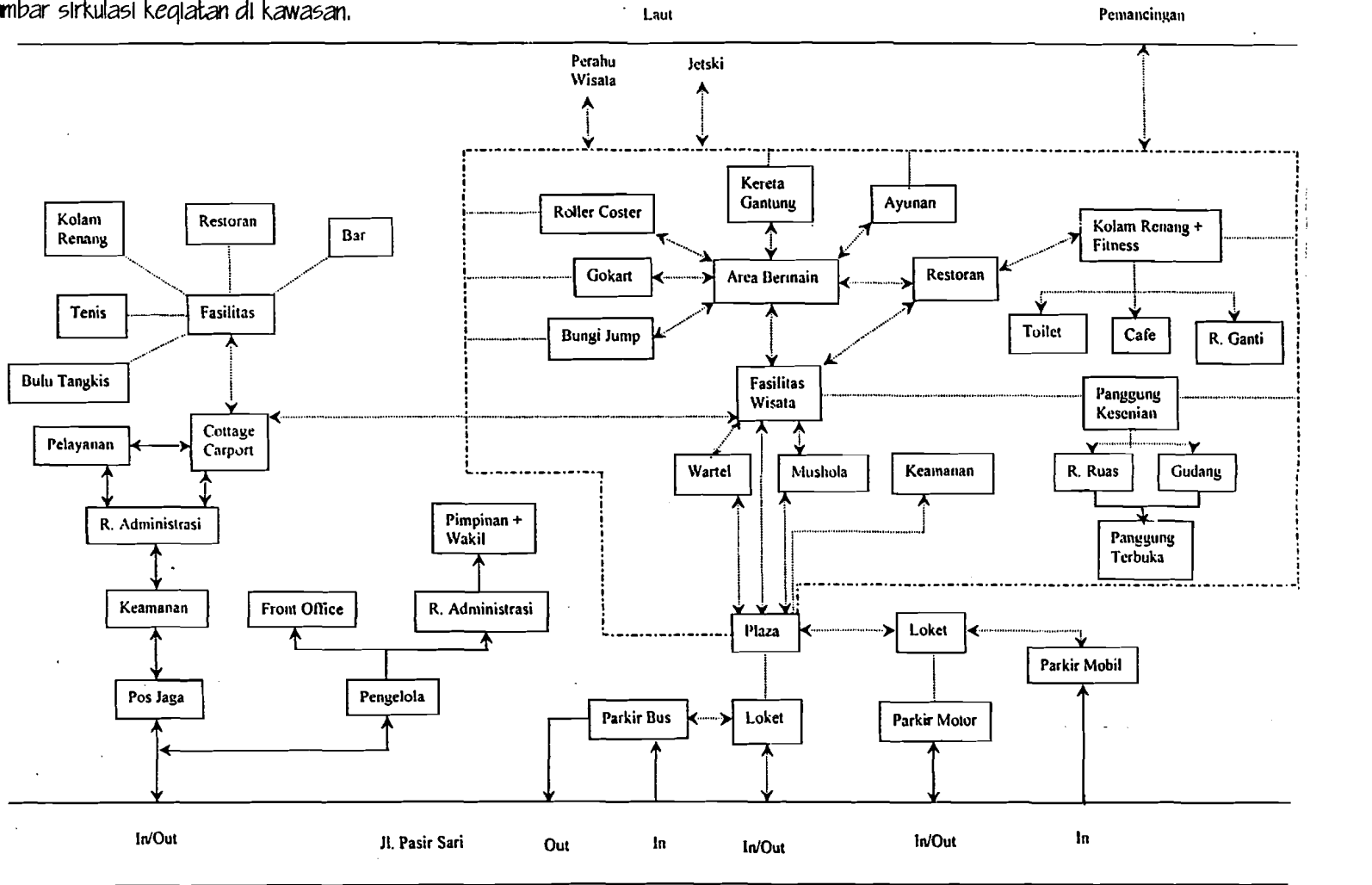
3. Sisa luasan site 137.500 - 30.558,106 m² = 56942,894 m²

Sisa luasan site untuk ruang terbuka yaitu sebagai area sirkulasi dan taman

Sirkulasi

Permasalahan yang muncul : Sistem sirkulasi tidak jelas (terjadi Crossing antar subykr pelaku yaitu : kendaraan dan pejalan kaki).

Gambar sirkulasi kegiatan di kawasan.



Gambar Sirkulasi Kegiatan di Kawasan

Keterangan : — = Kendaraan
 - - - = Pejalan kaki
 ····· = Angh. Wisata

Penampilan bangunan

disiplin arsitektural lokal
arsitektur

Menampilkan bentuk bangunan : Kolonial dan tradisional.

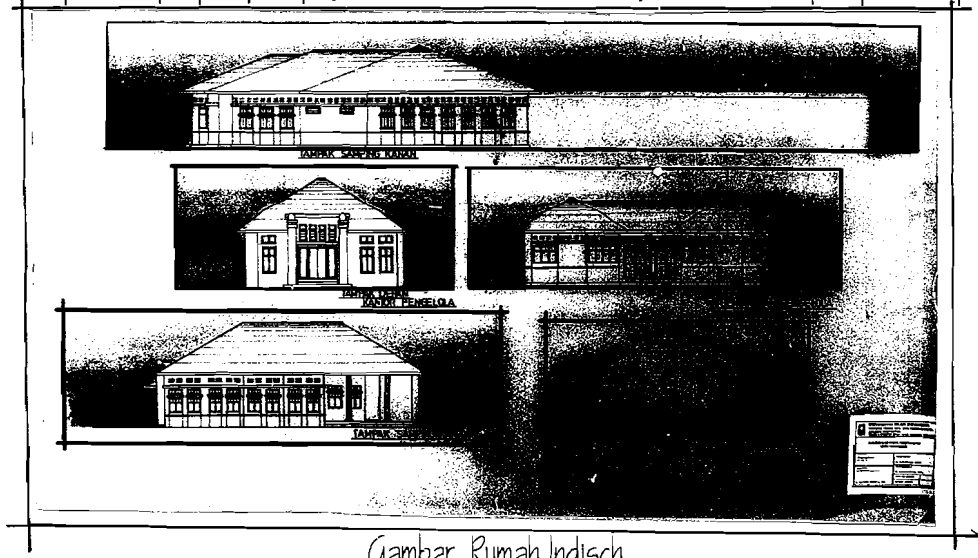
1. Bangunan kolonial " Indisch "

Diterapkan pada bangunan akomodasi : Cottage, Pengelola dan fasilitas olah raga. Dengan menampilkan karakteristik bangunan Indisch, antara lain :

- Tata massa : arah orientasi ke jalan utama.
- Atap : mengambil bentuk Jawa limasan dengan warna sesuai dengan penutupnya.
- Dinding : terdapat banyak bukaan kecuali rumah tinggal yang berpola horisontal, semua bangunan berpola unsur-unsur garis vertikal.
- Bukaan : Terdapat banyak pengulangan, beromamen tritisan datar, berbentuk segi empat dan persegi panjang, berwarna coklat.

INDISCH

- PENUNGGUNGAN
- PENERAPAN
- DI BAWAH



Gambar. Rumah Indisch