

## BAB IV

### ANALISA PROGRAM PENGEMBANGAN KAWASAN KAMPUNG SANGHYANG SEBAGAI FASILITAS WISATA DENGAN PENDEKATAN LINGKUNGAN

#### 4.1. Pengertian

Kawasan Kampung Sanghyang terletak di sebelah utara pusat kawasan wisata kawasan pariwisata pantai Carita. Kampung Sanghyang dikembangkan sebagai persinggahan wisatawan dengan cara menyediakan fasilitas wisata yang dibutuhkan.

Sebuah obyek wisata memerlukan / membutuhkan dan memerlukan penataan fasilitas wisata, pelayanan infra struktur, lahan dan operasionalnya sesuai dengan skala dimensinya. Untuk menjadikan tempat spesifik untuk disinggahi dan dinikmati, dapat diperoleh dari konsentrasi fasilitas - fasilitas serta karakter alam yang dimiliki dapat memberikan identitas tersendiri dari obyek yang bersangkutan.

Pendekatan lingkungan adalah suatu langkah penyelesaian dalam lingkup kaitan kawasan perencanaan terhadap unsur lingkup dan kegiatan, pewadahan kegiatan, perwujudan wadahnya dengan mengkaitkan dan memperhatikan variable / elemen alam yang ada dilingkungan sekitar.

Tujuan pengembangan kawasan perencanaan / kampung Sanghyang adalah sebagai fasilitas wisata dapat dibedakan menjadi dua tujuan yaitu *tujuan eksternal* yang bertujuan mendukung dan meningkatkan peran kampung Sanghyang dalam konteks kawasan pariwisata pantai carita sebagai jembatan terhadap daerah wisata disekitarnya, sedangkan *tujuan internal* bertujuan untuk mendukung eksistensi kampung Sanghyang sebagai fasilitas wisata melalui peningkatan kebutuhan dan penataan fasilitas wisata yang didukung kondisi alam untuk menampung kegiatan wisata secara *long of stay* pada kawasan pariwisata pantai Carita.

Klasifikasi tingkat pelayanan fasilitas wisata kampung Sanghyang ditentukan oleh spesifikasi pasar yang akan ditampung dan spesifikasi fungsional yang akan diterapkan. Pasar yang akan dilayani *to stay / to eat / to get / to see / to buy* yang menyukai dan yang akan menyukai alam dan menyenangkan kegiatan kepariwisataan secara luas. Spesifikasi pasar

secara rinci adalah wisatawan medium long stay dari semua kelompok sosial ekonomi (menengah keatas dan menengah kebawah) dan menampung semua generasi (tua, muda dan anak - anak). Mengingat pasar adalah sebagian besar bermotivasi berlibur maka pelayanan mengintensifkan pada rekreasi baik pada kaitan alam secara fisik dan non fisik.

#### 4.2. Analisa Kebutuhan Fasilitas Wisata

Kebutuhan fasilitas wisata dapat diartikan pemenuhan fasilitas wisata yang diperlukan untuk menunjang kegiatan wisata pada suatu kawasan wisata.

##### 4.2.1. Motivasi Masyarakat

Pemenuhan akan kebutuhan fasilitas wisata harus pula didukung oleh penduduk setempat, sebab dalam perwujudan kebutuhannya harus berangkat dari apa yang menjadi tujuan bagi masyarakat terhadap lingkungannya. Motivasi masyarakat khususnya masyarakat kampung Sanghyang yaitu agar dapat memiliki fasilitas dan fasilitas wisata berupa suatu lingkungan yang dapat memenuhi kebutuhan masyarakat dan wisatawan.

Berdasarkan hasil dari quizioner yang dilakukan terhadap masyarakat kampung Sanghyang akan kebutuhan fasilitas dan fasilitas wisata dapat diketahui pada tabel dibawah ini.

**Tabel 4.1.**  
Kebutuhan Fasilitas dan Fasilitas Wisata  
Masyarakat Kampung Sanghyang dengan Sample 28

No.	Jenis Fasilitas	Jumlah	Prosentase	Keterangan
1.	Penginapan	3	10,7 %	dari 28 sample hanya 16 yang
2.	Toko Cendramata	5	17,85 %	mengisi langsung dan
3.	Warpostel	3	10,7 %	melakukan tanya jawab dalam
4.	Toko/Kios/Dagang	8	28,57 %	mengisi quizioner dan 12 sample
5.	Masjid/Majlis Talim	1	3,57 %	lagi diambil dari kartu keluarga /
6.	Pengaspalan jalan Desa	2	7,14 %	C7 ✓
7.	Sewa Perahu	4	14,28 %	
8.	Angkutan Wisata	2	7,14 %	
9.	Sewa Ban	1	3,57 %	
10.	Mushola	1	3,57 %	
11.	WC Umum	1	3,57 %	

Sumber : Data hasil olahan dari quizioner yang dilakukan pada wisatawan (wisnu dan Wisman) pada tanggal 25 Desember 1995

#### 4.2.2. Motivasi Wisatawan

Motivasi wisatawan bukan semata-mata hanya pada pewadahan pelayanan (pemenuhan jumlah kegiatan yang dapat dilakukan), tetapi bagaimana menyelaraskannya antara kebutuhan akan fasilitas wisata dengan lingkungan alam sekitar sehingga wisatawan mendapatkan suatu keunikan yang bukan urban dalam arti berkarakter kuat dan menguatkan eksistensi obyek wisata serta berwawasan lingkungan sehingga wisatawan dapat tinggal lebih lama.

Berfasarkan dari quizioner yang dilakukan terhadap wisatawan nusantara dan wisatawan mancanegara dapat diketahui kebutuhan akan fasilitas wisata seperti yang tercantum pada tabel dibawah ini.

**Tabel 4.2.**  
Kebutuhan Fasilitas Wisata  
Wisatawan Mancanegara dan Wisatawan Nusantara dengan 33 Sample

No.	Jenis Fasilitas	Jumlah	Prosentase	Keterangan
1.	Rumah Makan Tradisional	10	30,30	
2.	Penginapan	6	18,18	
3.	Pemancingan	3	9,09	
4.	Areal Bermain anak-anak	4	12,12	
5.	Toko Souvenir	7	21,21	
6.	Taman Rekreasi terbuka	10	30,30	
7.	Wisata Bahari	4	12,12	
8.	Sarana Telekomunikasi	15	45,45	
9.	Home Stay	2	6,06	
10.	Fast Food	2	6,06	
11.	Fasilitas Olah Raga :	1	3,63	
	- Lapangan Volly	6	18,18	
	- Kolam Renang	14	42,42	
	- Lapangan Tenis	5	15,15	
	- Lapangan Badminton	1	3,63	
	- Lainnya : Bowling, Golf	1	3,63	

Sumber : Data hasil olahan dari quizioner yang dilakukan terhadap wisatawan pada tanggal 25 Desember 1995.

### 4.2.3. Jumlah Pengunjung

Perkembangan dan jumlah pengunjung ke kawasan pariwisata pantai Carita dari tahun 1990 sampai tahun 1995 adalah sebagai berikut :

**Tabel 4.3.**  
Jumlah dan Perkembangan  
Wisatawan Nusantara dan Mancanegara  
ke kawasan Pariwisata Pantai carita

No.	Tahun	Nusantara	Mancanegara	Jumlah
1.	1990	331.145	5.975	337.119
2.	1991	336.509	6.648	343.157
3.	1992	391.608	7.303	398.961
4.	1993	436.709	8.042	444.751
5.	1994	471.809	8.732	480.541
6.	1995	506.910	9.421	516.331

Sumber : Analisa Penawaran - PKUA di JKPA-C

Dengan data pada tabel 4.3 diatas, untuk perkembangan tiap tahunnya dapat dihitung dengan cara sebagai berikut dibawah ini.

$$\frac{(1991-1990) + (1992-1991) + (1993-1992) + (1994-1993) + (1995-1994)}{1990 + 1991 + 1992 + 1993 + 1994} \times 100 \%$$

$$\frac{6.038 + 55.804 + 45.790 + 35.790 + 35.790}{2.004.529} \times 100 \%$$

$$= 8,94 \% / \text{Tahun}$$

Jadi perkembangan jumlah pengunjung tiap tahunnya adalah 8,94 % dan untuk mencari jumlah pengunjung pada tahun 2.000, tahun 2005 dan tahun 2010 didapat dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$D_n = D_o (1 + C)^n$$

(a). Jumlah pengunjung pada tahun 2.000

$$D_n = 516.331 (1 + 0,0894)^5$$

$$= 792.225 \text{ orang.}$$

(b). jumlah pengunjung pada tahun 2005

$$D_n = 792.225 (1 + 0,0894)^5$$

= 1.215.585 orang

(c). Jumlah pengunjung pada tahun 2010

$$D_n = 1.215.585 (1 + 0,0894)^5$$

= 1.865.186 orang

Jika jumlah hari tiap tahun 365 hari, maka jumlah pengunjung tiap hari pada tahun 2010, adalah :  $\frac{1.865.186}{365} = 5.110$  orang / hari.

Proyeksi jumlah pengunjung diatas untuk mencari jumlah pengunjung pada waktu puncak (week end selama 2 hari), dapat ditabelkan seperti dibawah ini.

**Tabel 4.4.**  
Proyeksi Jumlah Wisatawan  
Ke Kawasan Pariwisata Pantai Carita Tahun 2010

Keterangan	1995 516.331		2005 792.255		2005 1.215.585		2010 1.865.186	
	Wisnu 80	Wisman 20	Wisnu 75	Wisman 25	Wisnu 70	Wisman 30	Wisnu 65	Wisman 35
Jumlah	413.068	103.266	594.191	198.063	850.909	364.675	1.212.370	652.815
Max. Wisman & Wisnu /hari	860	282	1.627	542	2.331	999	3.321	1.788
Waktu Puncak	1.720	564	3.254	1.084	4.662	1.998	6.642	3.576
Jml Wisatawan Waktu Puncak	2.282		4.338		6.660		10.218	
Diasumsikan 5% Wisatawan waktu puncak berkunjung ke Kp. Sanghyang	114,1		216,9		333		510,9	
Waktu Biasa	57,05		108,45		166,5		255,45	

Sumber : Data hasil olahan dari quizioner terhadap wisatawan yang berkunjung ke kawasan pariwisata pantai Carita pada tanggal 25 Desember 1995

#### 4.2.4. Kebutuhan Fasilitas Wisata

Dari data hasil quizioner dengan 33 sample wisatawan nusantara dan wisatawan mancanegara dan dari quizioner dengan 28 sample masyarakat setempat, didapat kebutuhan fasilitas dan fasilitas wisata di kawasan kampung Sanghyang, sebagai berikut

**Tabel 4.5.**  
**Fasilitas dan Fasilitas Wisata**  
**Berdasarkan Hasil Quizioner Wisatawan dan Masyarakat**  
**Kampung Sanghyang dengan 61 Sample**

No.	Jenis Fasilitas	Jumlah	Prosentase	Keterangan
1.	Penginapan	9	14,75	
2.	Toko Cendramata	12	19,67	
3.	Warpostel	18	29,50	
4.	Toko / Kios / Dagang	8	13,11	
5.	Rumah Makan Tradisional	10	16,39	
6.	Taman Rekreasi Terbuka / Camping Ground	10	16,39	
7.	Pemancingan	3	4,91	
8.	Areal Bermain Anak - Anak	4	6,55	
9.	Wisata Bahari	11	18,03	
10.	Home Stay	2	3,27	
11.	Fast Food	2	3,27	
12.	Masjid / Mushola	2	3,27	
13.	WC. Umum	1	1,63	
14.	Pengaspalan Jalan Desa	2	3,27	
15.	Fasilitas Olah Raga :	1	1,63	
	- Kolam Renang	14	22,95	
	- Lapangan Voly	6	9,83	
	- Lapangan Tenis	5	8,19	
	- Lapangan Batminton	1	3,27	
	- Lainnya, Bowling, Golf	1	3,27	

Sumber : Data hasil olahan dari quizioner kebutuhan fasilitas dan fasilitas wisata yang dilakukan terhadap wisatawan dan masyarakat kampung Sanghyang dengan 61 sample pada tanggal 25 Desember 1995.

Berdasarkan data dari tabel 4.5 diatas, fasilitas wisata yang akan dirancang dari hasil quizioner diasumsikan hanya yang memenuhi presentasi lebih dari 10 % dengan pertimbangan prosentase tertinggi 29,57 % dan terendah 3,27 % yaitu dengan pengelompokan :

- 3,27 % - 10 % : Dipertimbangkan dengan catatan
- 10 % - 20 % : Dibutuhkan
- 20 % - 29,57 % : Dibutuhkan ( harus ada)

1. Kelompok 20 % - 29,57 %  
Warpostel dan Kolam Renang
2. Kelompok 10 % - 20 %  
Toko Cendra Mata, Wisata Bahari, Penginapan, Rumah Makan Tradisional, Taman Rekreasi Terbuka / camping Ground dan Toko / Kios / Dagang.
3. Kelompok 3,27 % - 10 %  
Lapangan Voly, Lapangan Tenis, Areal Bermain Anak - Anak, Pemancingan, Home Stay, Fast Food, Mushola / Masjid, Pengaspalan Jalan Desa, Wc Umum, Fasilitas Olah Raga, Lapangan Batminton dan lainnya : Bowling dan Golf

#### 4.2.5. Jumlah Kebutuhan Fasilitas Wisata

##### 4.2.5.1. Ruang Menginap / Penginapan

Diproyeksikan untuk tahun 2010 dengan sample jumlah pengunjung / wisatawan 510,9 per hari pada waktu puncak maka diasumsikan 14,75 % menginap di fasilitas wisata kampung Sanghyang, yaitu 76 orang (single bed room) dan diasumsikan 14,75 % orang menginap di fasilitas wisata kampung sanghyang yaitu 76 orang untuk double bed room (38 kamar). Jumlah keseluruhan kebutuhan ruang menginap adalah 113 kamar.

##### 4.2.5.2. Ruang Rekreasi

###### 1. Rekreasi out door

- a. Kolam renang, diasumsikan pengunjung berenang di fasilitas wisata kampung sanghyang pada waktu puncak adalah 117 orang ( 22,95 % X 510,9 orang) dan diasumsikan 25 % nya wisatawan yang berkunjung membawa anak (kolam renang dewasa dan anak-anak).
- b. Lapangan tenis sebanyak 4 (empat) buah lapangan.
- c. Tempat memancing untuk 117 orang
- d. Tempat duduk santai untuk 117 orang.

###### 2. Rekreasi indoor

- a. Rumah makan untuk 84 orang (16,39 % X 510,9 orang)
- b. Ruang makan terbuka untuk 28 orang
- c. Panggung hiburan
- d. Gardu pandang untuk 117 orang

##### 4.2.5.3. Kegiatan pelayanan

- a. 1(satu) mushola untuk 17 orang (3,27 X 510,9 orang).
- b. Lavatori umum / kamar bilas
- c. Ruang mekanikal elektrik
- d. Ruang sewa pancing
- e. Warparpostel

##### 4.2.5.4. Ruang pengelolaan

- a. Ruang pimpinan
- b. Ruang wakil pimpinan
- c. Ruang urusan pengawasan dan ruang urusan pemeliharaan
- d. Ruang rapat
- e. Ruang istirahat pegawai
- f. KM / WC
- g. Gardu jaga

#### 4.2.6. Jumlah Kebutuhan Fasilitas Wisata Tahun 2010.

Fasilitas wisata yang ada sekarang di kawasan kampung Sanghyang pada kawasan pariwisata pantai Carita, adalah :

##### 4.2.6.1. Fasilitas Akomodasi

1. Narida Melati III 25 kamar
2. Guna Sanghyang Melati III 10 kamar
3. Pesanggrahan Perum Perhutani Melati III 12 kamar
4. Karang Sari Cottage dengan 8 buah cottage menampung 32 orang.

Jumlah keseluruhan kamar akomodasi yang ada adalah 79 kamar, dan kebutuhan kamar untuk tahun 2010 adalah 34 kamar, dan mulai dibangun pada tahun 2005.

##### 4.2.6.2. Rumah Makan

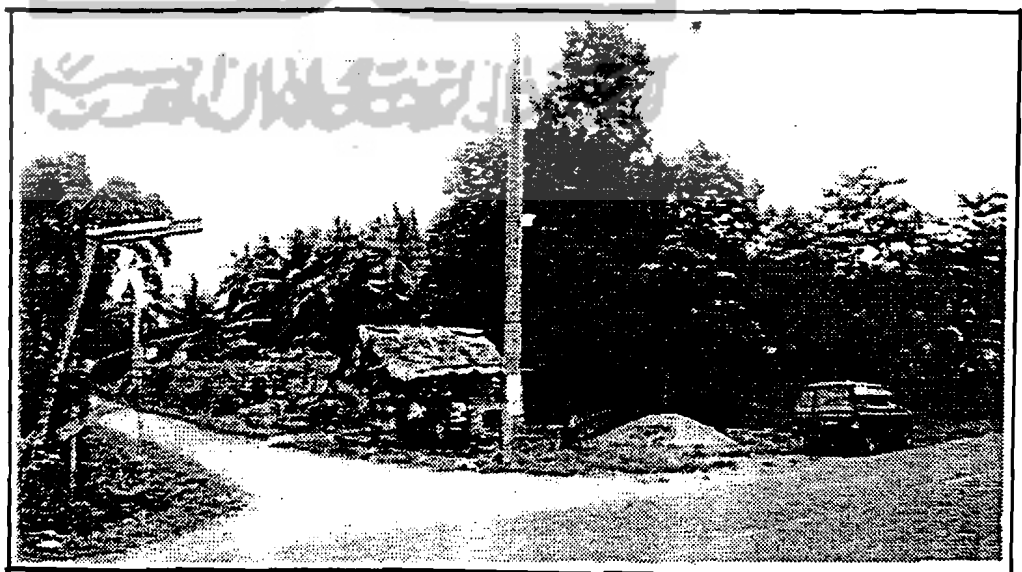
1. Rumah makan Guna Sanghyang dengan 7 buah meja menampung 35 orang menyajikan makanan nasional dan Karaoke.
2. Coffe de Paris dengan 15 buah meja menampung 60 orang menyajikan makanan Eropa.

#### 4.3. Analisa Fasilitas Wisata Terhadap Lingkungan

##### 4.3.1. Fasilitas Wisata Terhadap Kondisi Alam

###### 4.3.1.1. Topografi

Datar sampai dengan 0 - 5 meter d.p.l.

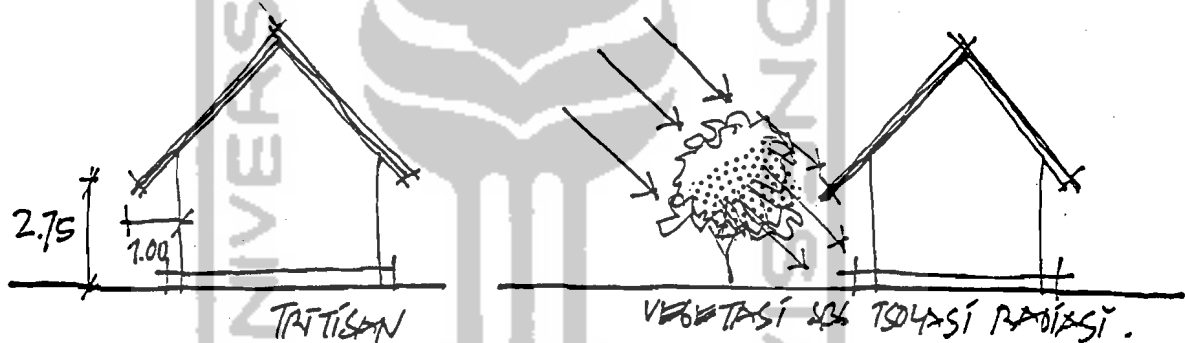




#### 4.3.1.2. Morfologi



#### 4.3.1.3. Iklim dan Curah Hujan



#### 4.3.2. Fasilitas Wisata Terhadap Elemen Alam lingkungan

Elemen alam lingkungan yang mempengaruhi perencanaan dan perancangan dapat dibedakan menjadi 2 (dua) macam, yaitu :

1. Elemen alam aktif, yaitu elemen alam yang bisa ditata untuk mendapatkan suasana yang dibutuhkan dan dapat berupa vegetasi, kontur, batuan / karang dan air ( sebagai elemen penunjang dalam perancangan).
2. Elemen alam pasif, yaitu elemen alam yang tidak bisa ditata dalam perancangan dan justru perancanglah yang harus dapat menyesuaikan diri, elemen ini dapat berupa deburan ombak, angin laut, sinar matahari, perbukitan dan view (sebagai elemen penentu dalam perancangan).

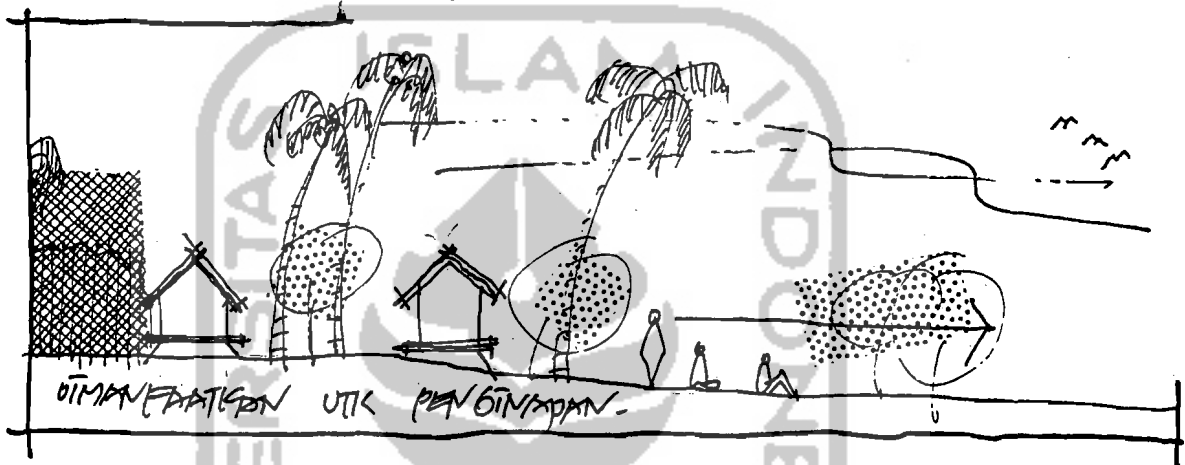
Seperti telah dijelaskan pada Bab II, maka pada Bab IV ini mencoba untuk menganalisa elemen - elemen alam satu persatu dalam hubungannya dengan perancangan fasilitas wisata.

#### 4.3.2.1. Kontour

Keadaan topografi kawasan kampung Sanghyang mempunyai dua jenis kontour bervariasi, antara lain :

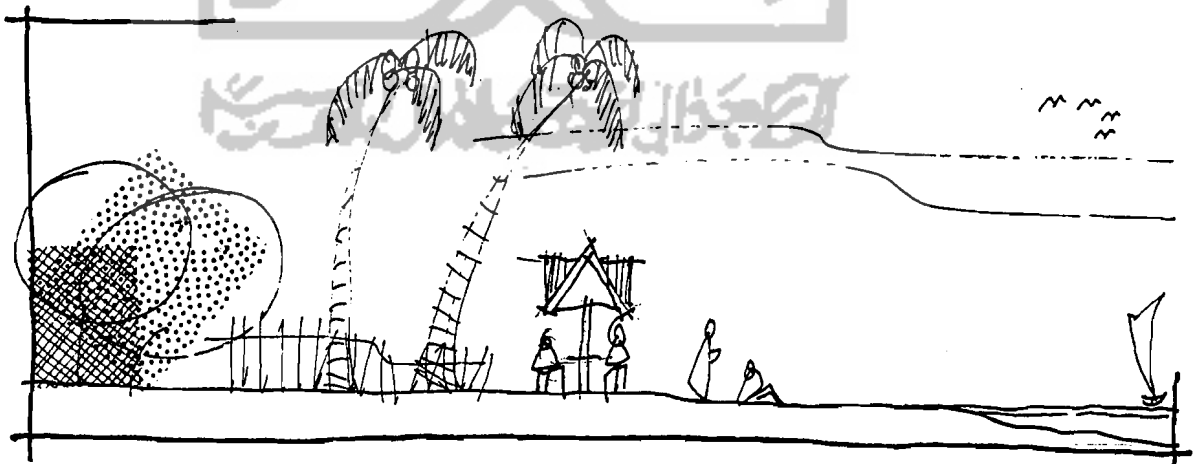
- Kontour sedang / di kaki gunung

Terdapat disebelah utara pusat kawasan wisata, dimanfaatkan sebagai tempat peristirahatan yang sekaligus dapat menikmati panorama alam pantai.



- Kontour landai

Pada daerah ini banyak sifat kegiatan yang bergerak dan cocok untuk kegiatan rekreasi aktif.



#### 4.3.2.2. Pasir Pantai

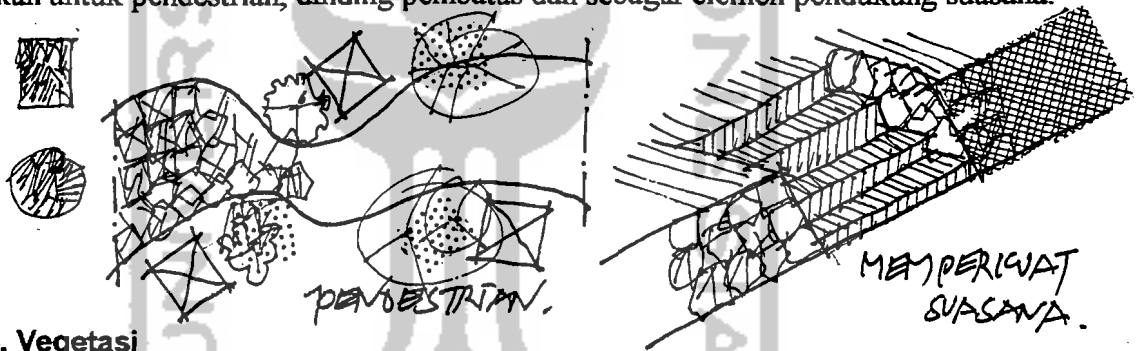
Kampung Sanghyang memiliki pasir pantai yang khas yaitu pasir putih yang berwarna agak kecoklatan yang memisahkan batu karang dengan daratan.

Pada site pantai yang kurang lebih panjangnya 500 meter, cocok sebagai tempat untuk mewedahi kegiatan rekreasi out door.



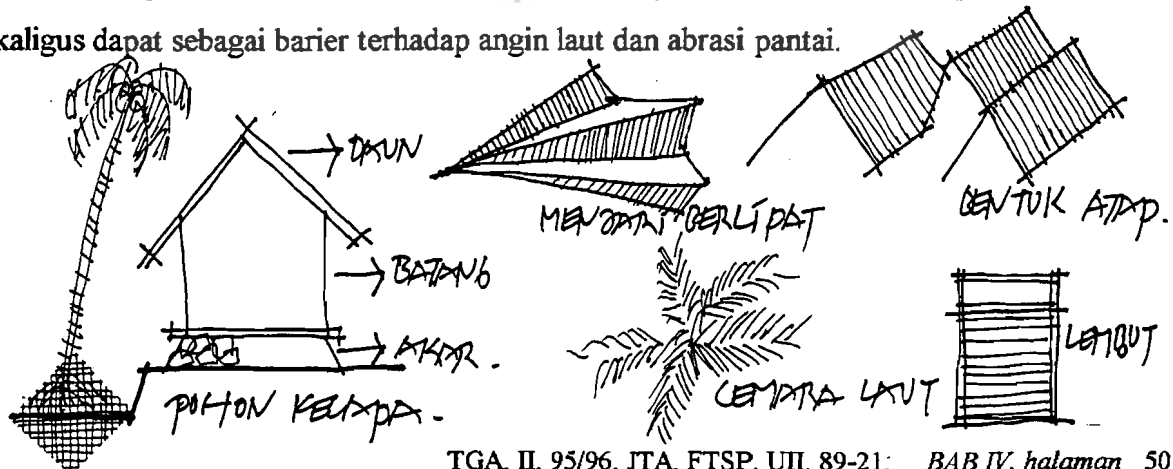
#### 4.3.2.3. Batuan Karang

Batuan karang terdapat ditepi laut dan ditepi pantai berbentuk halus. Untuk menciptakan lingkungan yang harmonis dan kesatuan material sekitar maka dalam perancangan dapat diterapkan untuk pedestrian, dinding pembatas dan sebagai elemen pendukung suasana.



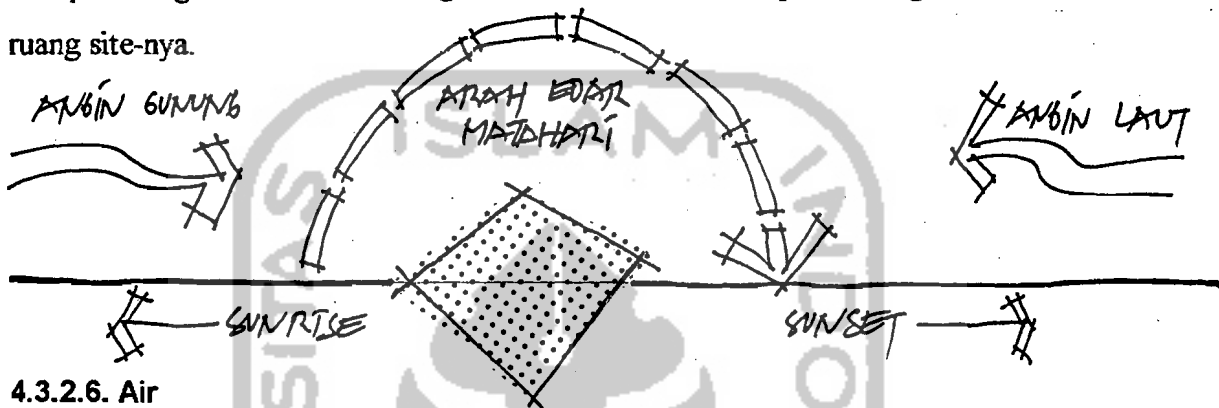
#### 4.3.2.4. Vegetasi

Kawasan Kampung Sanghyang didominasi oleh hutan alam, kecuali daerah pertanian dan perkebunan. Pada kawasan dan pantai banyak ditumbuhi pohon kelapa, cemara laut dan menjari (berlipat). Dari kesemuanya ini dapat dikaji perumusan bentuk perwujudan dan sekaligus dapat sebagai barrier terhadap angin laut dan abrasi pantai.



**4.3.2.5. Iklim**

Kawasan beriklim panas dengan suhu rata-rata 23 C dengan curah hujan rata-rata 2.000 - 3.000 mm / tahun. Kawasan Kampung Sangiang menghadap kearah Barat / ke laut Selat Sunda yang mendapatkan panas matahari / memperhitungkan arah lintasan matahari serta angin laut yang berpengaruh terhadap bangunan. Pada proses perancangannya harus memperhitungkan bukaan dinding dan tritisan serta mempertimbangkan material dan tata ruang site-nya.

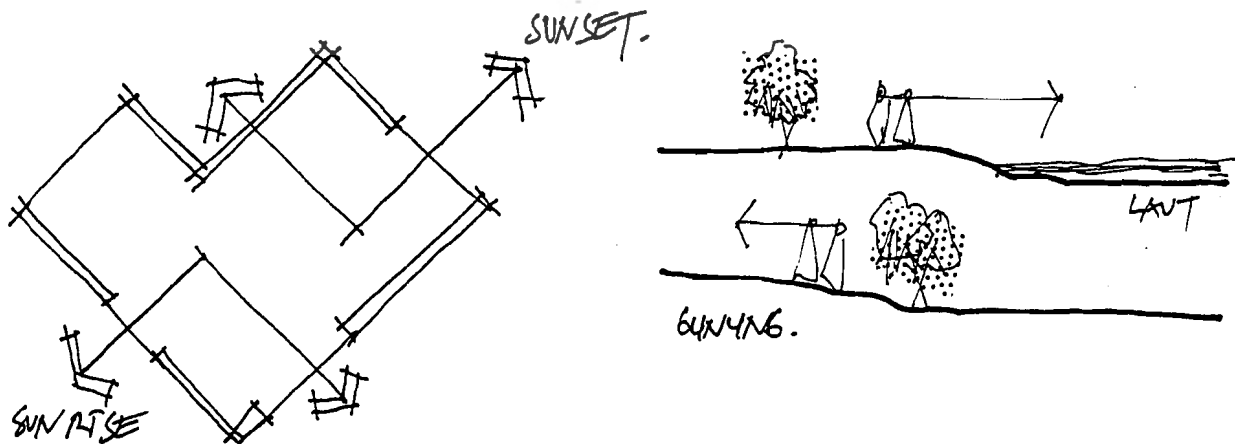


**4.3.2.6. Air**

Kawasan dikelilingi 2(dua) buah sungai. Dengan sedikit pelebaran dimanfaatkan untuk mengalirkan air laut kedalam site. Pemanfaatan ini untuk memberikan kesempatan kepada wisatawan yang ingin menikmati air laut dan berenang, mengingat tepi pantai didominasi karang.

**4.6.2.7. View / Arah pandang**

Merupakan titik orientasi utama dalam merancang. View dapat menciptakan aspek kesegaran dan ketenanganyang bersifat visual. Pada proses perancangannya perlu dipertimbangkan tentang bidang-bidang bukaan serta arah bangunan terhadap view.



#### 4.4. Analisa Tata Ruang Dalam

Tata ruang mempunyai arti penting bagi kehidupan manusia semua kehidupan dan kegiatan manusia berkaitan dengan aspek ruang. Adanya hubungan manusia dengan suatu obyek baik secara visual maupun dengan indra pendengar, indra pencium maupun perasa akan selalu menimbulkan kesan ruang.

##### 4.4.1. Pola Tata Ruang

Merupakan tata ruang Sub-Sistem Fasilitas Wisata (pelayanan umum bersama), sub-sistem hunian wisata (penginapan), sub-sistem tempat usaha (usaha penunjang kepariwisataan), dan sub-sistem areal wisata. Dalam usaha menata ruang-ruang kegiatan dari sub-sistem tersebut bisa bersifat memperbaiki yang ada tapi juga dimungkinkan merubah atau menambah maupun membangun sesuai dengan fungsi dan tuntutan kegiatan.

##### 4.4.2. Tata Ruang Dalam

Plato berpendapat, *ruang adalah suatu kerangka atau wadah dimana obyek tertentu dan kejadian berada.*

Hubungan manusia dengan ruang lingkungan dapat dibedakan pada 2 (dua) bagian, yaitu :<sup>1</sup>

###### 1. Hubungan Dimensional

Menyangkut dengan dimensi - dimensi yang berhubungan dengan tubuh manusia dan pergerakannya untuk kegiatan manusia.

###### 2. Hubungan Psikologi dan Emosional

Hubungan ini menentukan ukuran - ukuran kebutuhan ruang untuk kegiatan manusia, hubungan keduanya menyangkut persepsi manusia terhadap ruang lingkungan.

*Salah satu hubungan kita yang terpenting mengenai ruang adalah perasaan teritorial, perasaan ini memenuhi kebutuhan dasar akan identitas diri, kenyamanan dan rasa aman pada pribadi manusia, hubungan manusia dengan ruang. Edward T. Hall.<sup>2</sup>*

##### 4.4.2.1. Pengelompokan Ruang

Pengelompokan ruang dibuat berdasarkan karakteristik kegiatannya, yaitu :

1. Kegiatan yang bersifat umum, merupakan kegiatan yang dilakukan oleh setiap / sebagian pengunjung.

---

<sup>1</sup> . Rustam Hakim. 1991

<sup>2</sup> . Forest Wilson, Struktur Esensi Arsitektur. halaman 15.

2. Kegiatan menginap, merupakan kegiatan utama dalam fasilitas akomodasi seperti mandi, tidur, istirahat dan menikmati panorama dalam ruang.
3. Kegiatan rekreasi, merupakan kegiatan penunjang dalam fasilitas wisata dan menurut sifatnya dibedakan :
  - Kegiatan rekreasi alam seperti wisata bahari, wisata budaya dan wisata minat khusus.
  - Kegiatan rekreasi olah raga seperti berenang, tenis dan memancing.

Menurut wadah kegiatan dibedakan menjadi :

- Kegiatan out door seperti olah raga, renang, mancing, berjalan ditepi pantai.
  - Kegiatan in door seperti makan - minum dalam rumah makan.
4. Kegiatan pelayanan, merupakan kegiatan pelengkap yang melayani kebutuhan kegiatan fasilitas wisata seperti lav. umum/kamar ganti, mushola, rumah makan, toko cendra mata, ruang elektrikal mekanikal.
  5. Kegiatan pengelolaan, merupakan kegiatan yang mengatur terselenggaranya seluruh kegiatan dalam fasilitas wisata agar dapat berjalan lancar.

Dari program kegiatan diatas dapat dibuat program peruangannya, yaitu :

1. Kelompok ruang umum, yaitu : areal parkir, plaza/ruang terbuka sebagai sirkulasi, ruang informasi.
2. Kelompok ruang menginap, kegiatan utamanya adalah menginap maka kelompok ini hanya terdiri dari ruang tidur, km/wc, teras dan ruang istirahat.
3. Kelompok ruang rekreasi,
  - Ruang rekreasi out door, berupa : taman, areal memancing, renang, tenis, camping dan pasir pantai untuk duduk-duduk.
  - Ruang rekreasi in door, seperti : pas penjaga pantai, gardu jaga, rumah makan tradisional.
4. Kelompok ruang pelayanan, seperti lav. umum / ruang ganti, mushola, persewaan alat pancing, warparpostel, toko cendra mata, ruang mekanikal elektrikal.
5. kelompok ruang pengelolaan, seperti : ruang pimpinan, ruang administrasi, ruang urusan pengawasan, ruang urusan pemeliharaan, gardu jaga.

#### 4.4.2.2. Pola Hubungan Ruang

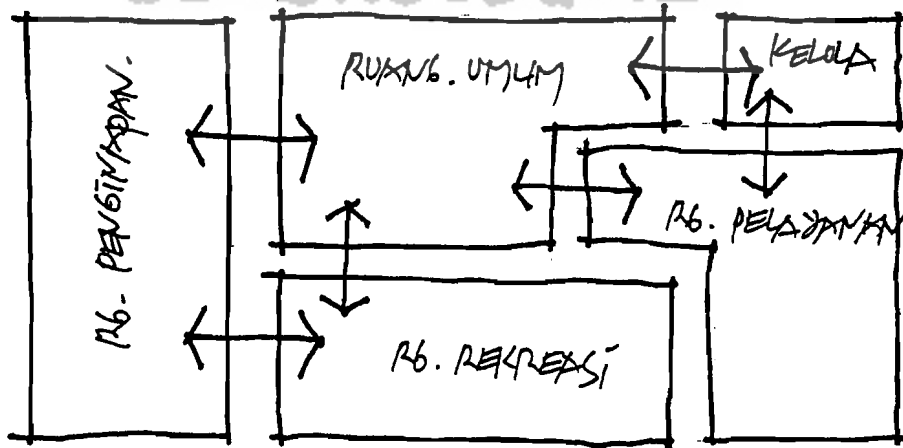
Gambar 4.1  
Matrik Hubungan Ruang

1.	Parkir
2.	Plaza
3.	Rg. Informasi
4.	Penginapan / Pondok Remaja
5.	Taman
6.	Areal Terbuka / Camping Ground
7.	Wisata Bahari
8.	Kolam Renang
9.	Lapangan Tenis
10.	Pantai
11.	Gardu Pandang
12.	Rumah Makan Tradisional
13.	Warparpostel
14.	Toko Cendra mata
15.	Lav. Umum / Ruang Ganti
16.	Mushola
17.	Persewaan Pancing
18.	Rg. Elektrikal Mekanikal
19.	Rg. Pengelolaan
20.	Pos Penjaga Pantai
21.	Gardu Jaga
22.	Areal Memancing

Keterangan : ● Hubungan erat  
 ○ Hubungan kurang erat  
 ⊗ Hubungan tidak erat  
 ○ Tidak ada hubungan

#### 4.4.2.3. Organisasi Ruang

Organisasi ruang didasarkan pada pola hubungan ruang dan pengelompokan ruang yang ada.



## 4.4.3.4. Besaran Ruang

Tabel 4. 6

## Standard Besaran Ruang

No.	Jenis fasilitas	Standard	Sumber
1.	Kelompok ruang umum / Parkir		
	- Mobil	15 m <sup>2</sup> / mobil	1
	- Motor	1 m <sup>2</sup> / motor	2
	- Bis	42 m <sup>2</sup> / bis	2
2.	Kelompok ruang menginap		
	- single bed room	6,25 m <sup>2</sup> / orang	5
	- double bed room	12,96 m <sup>2</sup> / orang	5
3.	Kegiatan ruang rekreasi		
	- rekreasi out door		
	kolam renang	6 m <sup>2</sup> / orang	5
	lapangan tenis	11 X 23 m	5
	pemancingan	1 m <sup>2</sup> / orang	3
	areal duduk santai	1 m <sup>2</sup> / orang	3
	- rekreasi in door		
	rumah makan	1,33 m <sup>2</sup> / orang	4
	dapur	60 % luas rumah makan	4
	ruang pengelola rumah makan	7,5 - 9,5 m <sup>2</sup> / orang	4
- gardu pandang	400 m <sup>2</sup> / 1000 orang	2	
4.	Ruang kegiatan pelayanan		
	- mushola	250 m <sup>2</sup> / 1000 orang	3
	- Warparpostel		
	- lav. umum		
	- toko souvenir		
- persewaan pancing			
5.	Ruang pengelolaan		
	- rg. pimpinan	9 - 18 m <sup>2</sup> / orang	5
	- rg. wakil pimpinan	9 - 18 m <sup>2</sup> / orang	5
	- rg. administrasi	9 - 18 m <sup>2</sup> / orang	5
	- rg. urusan pengawasan	9 - 18 m <sup>2</sup> / orang	5
	- rg. urusan pemeliharaan	9 - 18 m <sup>2</sup> / orang	5
	- rg. rapat	0,7 - 0,9 m <sup>2</sup> / orang	5
	- ruang istirahat pegawai	0,7 - 0,9 m <sup>2</sup> / orang	5

Sumber : Sis, Tesis TGA. JTA UGM. 1990 1. Tourism development study of Java and Madura  
 2. Urban planing and design criteria copelman and de chiera  
 3. Standard lingkungan pemukiman, DPBM  
 4. Architects data, Ernest Neufert  
 5. Time sever standard

Untuk perhitungan besarnya ruang adalah sebagai berikut :

## 1. Kelompok ruang umum

## a. Areal parkir

Kebutuhan ruang parkir diasumsikan 75 % membawa mobil pribadi, 20 % membawa sepeda motor dan 5 % membawa Bis.

- Parkir mobil 75 % = 26 buah mobil

Luas areal ..26 X 15 = ..... 390,00 m<sup>2</sup>

- Parkir motor ..20 % = 7 buah motor

Luas areal . 7 X 1 = ..... 7,00 m<sup>2</sup>

- Parkir Bis ..5 % = 2 buah bis .....

Luas Areal ..2 X 42 ..... 84.00 m<sup>2</sup>

Luas ruang parkir..... 481,00 m<sup>2</sup>



Traffix 60 %.....	288,60 m2
Luas total areal parkir .....	769,80 m2
<b>b. Plaza</b>	
Merupakan sirkulasi perantara sebelum masuk pada ruang kegiatandan atau sebelum menuju ke pantai, diasumsikan 100 % total luas area.....	769,80 m2
<b>c. Hal penerima</b>	
- Ruang umum lobby .....	85,00 m2
- Ruang informasi.....	10,00 m2
- Ruang pemesanan tempat.....	5,00 m2
Luas total ruang umum.....	1.639,60 m2
<b>2. Kelompok Ruang Menginap</b>	
<b>a. Single Bed Room</b>	
- Tempat tidur .....	6,25 m2
- KM/WC.....	5,00 m2
- Ruang istirahat.....	10,00 m2
- Teras.....	4,00 m2
Diproyeksikan untuk Tahun 2010 sejumlah 34 kamar untuk waktu puncak diambil 50 % sejumlah 17 kamar 25,25 % X 17 = .....	429,25 m2
<b>b. Double Bed Room</b>	
- Tempat tidur.....	12,96 m2
- KM/WC.....	5,00 m2
- Ruang istirahat.....	20,00 m2
- Teras.....	8,00 m2
Diproyeksikan pengunjung 34 orang pada Tahun 2010 diambil 50 % nya yaitu 45,96 X 17.....	781,32 m2
Luas ruang penginapan.....	1.210,57 m2
Karena ruang penginapan membutuhkan ketenangan dan kenyamanan serta menyatu dengan alam, maka BC nya adalah 100 %.....	1.210,57 m2
Total ruang penginapan.....	2.421,14 m2
<b>3. Kelompok Ruang Rekreasi</b>	
<b>a. Rekreasi out door</b>	
- Kolam renang untuk 117 orang (22,95 % X 510,9) diambil 50 % nya adalah 58,5 X 6 .....	351,00 m2
- Lapangan tenis sebanyak 2 buah 2 X 11 X 23.....	506,00 m2
- Tempat memancing untuk 117 orang 117 X 1.....	117,00 m2
- Tempat duduk santai untuk 117 orang 117 X 1 .....	117,00 m2
Luas ruang rekreasi out door.....	1.091,00 m2
<b>b. Rekreasi in door</b>	
- Rumah makan untuk 84 orang 84 X 1,33.....	111,72 m2
- Dapur 60 % X 111,72.....	67,00 m2
- Ruang makan terbuka 25 % X 84 .....	21,00 m2
- Gardu pandang 117 X 400/1000 .....	46,80 m2

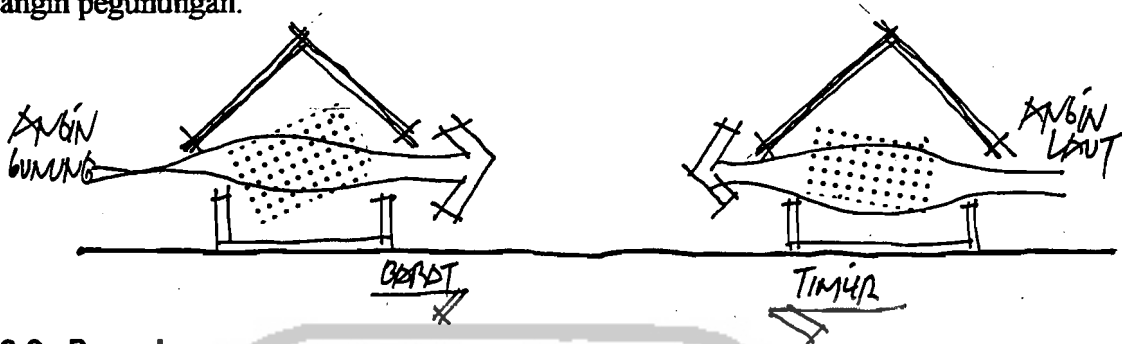
Luas ruang rekreasi in door.....	236,52 m <sup>2</sup>
Luas total ruang rekreasi .....	1.327,52 m <sup>2</sup>
<b>4. Kelompok Kegiatan Pelayanan</b>	
a. Musholla untuk 17 orang (3,27 X 510,9).....	21,25 m <sup>2</sup>
b. Lavatory umum/kamar bilas	
- KM / ruang bilas 10 buah 10 X 2,5.....	25,00 m <sup>2</sup>
- WC 4 buah 4 X 1 .....	12,00 m <sup>2</sup>
- Washtafel 4 buah 4 X 1.....	4,00 m <sup>2</sup>
- Urinoir 2 buah 2 X 4.....	8,00 m <sup>2</sup>
Luas ruang lavatory.....	49,00 m <sup>2</sup>
c. Ruang mekanikal elektrikal.....	10,00 m <sup>2</sup>
d. Ruang penyewaan pancing.....	6,00 m <sup>2</sup>
e. Toko souvenir 5 buah @ 20 m <sup>2</sup> .....	100,00 m <sup>2</sup>
f. Warparpostel	
- 5 KBU @ 2,25.....	11,25 m <sup>2</sup>
- Pengelola .....	5,00 m <sup>2</sup>
- Ruang tunggu 10 orang.....	10,00 m <sup>2</sup>
- Pelayanan pariwisata dan pos.....	10,00 m <sup>2</sup>
Luas ruang warparpostel.....	36,24 m <sup>2</sup>
Total luas ruang pelayanan.....	222,50 m <sup>2</sup>
<b>5. Kelompok Ruang Pengelolaan</b>	
a. Ruang Pimpinan, meliputi :	
- Ruang pimpinan.....	9,00 m <sup>2</sup>
- Ruang wakil pimpinan.....	9,00 m <sup>2</sup>
- Ruang administrasi.....	9,00 m <sup>2</sup>
Luas ruang pimpinan.....	27,00 m <sup>2</sup>
b. Ruang urusan pengawasan.....	35,00 m <sup>2</sup>
c. Ruang urusan pemeliharaan.....	35,00 m <sup>2</sup>
d. Ruang rapat untuk 10 orang.....	10,80 m <sup>2</sup>
e. Ruang istirahat pegawai.....	35,00 m <sup>2</sup>
f. KM/WC 2 buah.....	10,00 m <sup>2</sup>
g. Gardu jaga sebanyak 5 buah.....	15,00 m <sup>2</sup>
Total luas ruang pengelolaan.....	167,80 m <sup>2</sup>

Jumlah keseluruhan dari perhitungan diatas adalah :

1. Kelompok ruang umum.....	1.639,60 m <sup>2</sup>
2. Kelompok ruang menginap.....	2421,14 m <sup>2</sup>
3. Kelompok ruang rekreasi.....	1.327,52 m <sup>2</sup>
4. Kelompok ruang pelayanan.....	222,50 m <sup>2</sup>
5. Kelompok ruang pengelolaan.....	167,80 m <sup>2</sup>
Luas total.....	5.459,92 m <sup>2</sup>

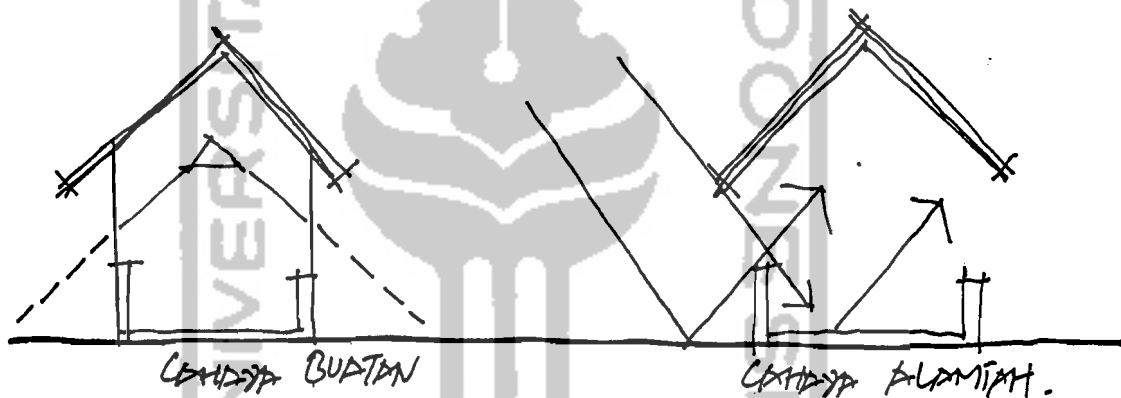
#### 4.4.2.5. Penghawaan

Dengan menggunakan / memanfaatkan penghawaan alami yang memanfaatkan angin laut dan angin pegunungan.



#### 4.4.3.6. Pencahayaan

Ada 2 (dua) sistem pencahayaan yang bisa digunakan yaitu pencahayaan alami pada siang hari dan pencahayaan buatan pada malam hari.



### 4.5. Analisa Tata Ruang Luar

#### 4.5.1. Pola Tata Ruang

Didasarkan pada kegiatan dan interaksinya terhadap alam lingkungan juga daya dukung alam terhadap kegiatan yang diwadahnya. Pola tersebut dalam perencanaan tapak-nya harus disesuaikan dengan :

- Karakteristik arsitektur lingkungan (keselarasan dengan karakter alam yang ada pada kawasan pariwisata pantai carita).
- karakteristik fisik tata lingkungan ( fisik bangunan, lalu lintas, topografi dan vegetasi).

#### 4.5.2. Tata Ruang Luar / Tata Site Tapak

Ruang luar pada dasarnya merupakan suatu wadah yang dapat menampung kegiatan aktivitas tertentu baik secara individu maupun kelompok, *bentuk dari pada ruang luar ini sangat tergantung dari pola dan susunan masa bangunan.*

Ditinjau dari kegiatannya, ruang luar dapat dibagi pada 2 (dua) bagian, yaitu :

##### 1. Ruang luar aktif

Yaitu ruang luar yang mengandung unsur - unsur kegiatan didalamnya.

##### 2. Ruang luar pasif

Ruang luar yang tidak mengandung kegiatan manusia didalamnya, dan dapat berupa sebagai penghijauan.

Adapun yang dimaksud dengan tata ruang yang berwawasan lingkungan adalah merupakan perpaduan yang selaras antara tata ruang aktif dengan tata ruang pasif, dapat diartikan ruang luar yang mengandung unsur kegiatan didalamnya dan mempertahankan tatanan elemen alam yang ada dilingkungan sekitar.

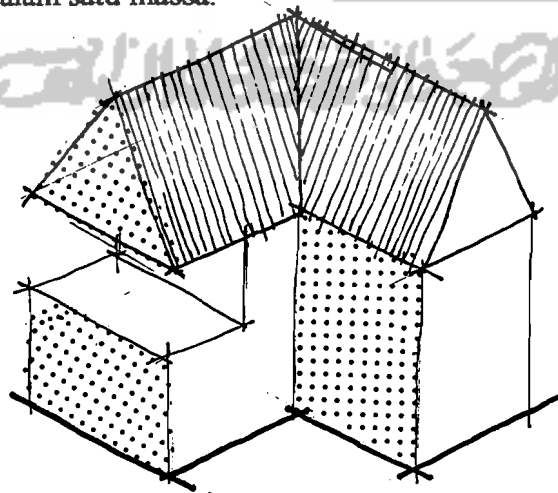
##### 4.5.2.1. Jumlah Massa

Dalam penentuan jumlah massa hal-hal yang perlu diperhatikan adalah *jenis kegiatan, tuntutan kegiatan* (ketenangan, kesegaran, kebebasan, kedinamiosan) dan *tuntutan skala massa* (agar dapat beradaptasi harmonis dengan lingkungan).

Dalam penentuan jumlah massa ada 2 (dua) alternatif yang mungkin, yaitu :

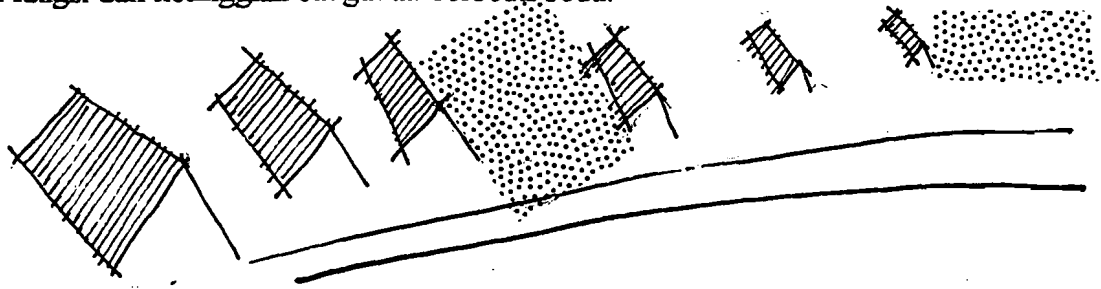
##### 1. Massa Tunggal

Seluruh kegiatan ada dalam satu massa.



## 2. Massa Jamak

Dengan fungsi dan ketinggian bangunan berbeda-beda.



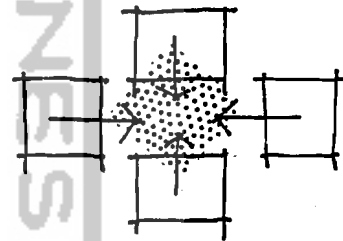
Dari kedua jumlah massa tersebut diatas, akan lebih tepat *digunakan jumlah massa jamak* / banyak dalam perencanaan fasilitas wisata karena memenuhi kriteria tersebut diatas.

### 4.5.2.2. Gubahan Massa

Hal-hal yang dapat mempengaruhi gubahan massa adalah *topografi, view / panorama alam* dan *bentuk visual bangunan*. Dengan adanya pertimbangan terhadap elemen alam dimana bangunan beradaptasi dengan alam maka bentuk bangunan harus dapat memenuhi tuntutan tersebut.

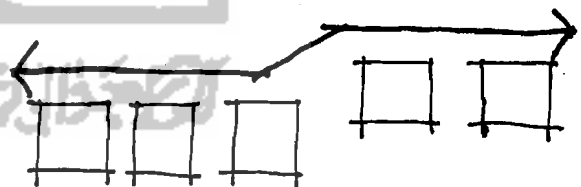
#### 1. Gubahan Massa Terpusat

Terdiri dari sejumlah bentuk-bentuk sekunder yang mengitari bentuk-bentuk asal yang dominan yang berada ditengah.



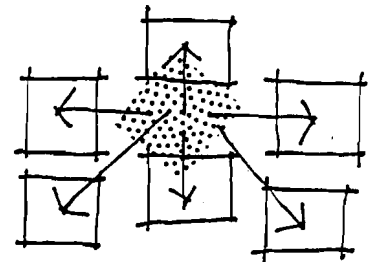
#### 2. Gubahan Massa Linear

Terdiri dari bentuk-bentuk yang teratur pada suatu deret yang berulang berasal dari perubahan proporsi dimensi suatu bentuk atau pengaturan sederet bentuk sepanjang garis



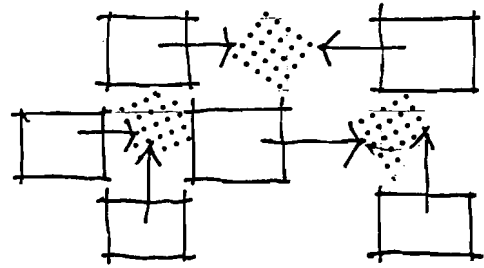
#### 3. Gubahan Massa Radial

Adalah komposisi dari bentuk linear yang berkembang keluar dari bentuk terpusat searah dengan jari-jarinya (bentuk gubahan linear dan terpusat).



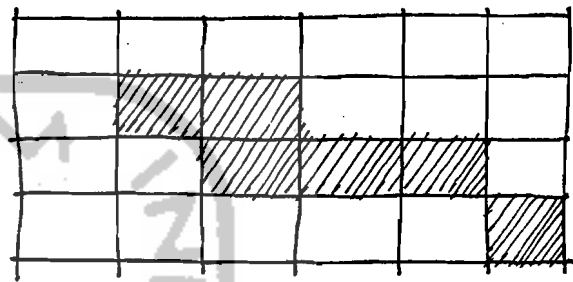
#### 4. Gubahan Massa Cluster

Terdiri dari bentuk-bentuk yang berdekatan atau bersama-sama menerima kesamaan visual. Bentuk cluster cukup luwes pengorganisasiannya berdasarkan kebutuhan fungsinya seperti ukuran potongan ataupun tata letaknya dan orientasi massa dapat kesegala arah.



#### 5. Gubahan Massa Grid

Adalah bentuk massa modular dimana hubungannya satu sama lain diatur oleh grid-grid, dan begitu pula dengan pengembangannya.



Dari kelima gubahan massa tersebut diatas dan berdasarkan tuntutan gubahan massa maka *gubahan massa cluster* dan *gubahan massa linear* dengan beberapa pengembangan dipilih untuk mengembangkan dan menata fasilitas wisata yang direncanakan.

#### 4.5.2.3. Sirkulasi Ruang Luar

Sirkulasi berhubungan dengan pola penempatan aktivitas dan penggunaan lahan, sistim sirkulasi dibagi menjadi 2 (dua) bagian :

##### 1. Sirkulasi Manusia

Pola sirkulasinya didasarkan pada *pengelompokan kegiatan* yaitu kelompok kegiatan umum, kelompok kegiatan menginap, kelompok kegiatan rekreasi, kelompok kegiatan pelayanan, kelompok kegiatan pengelolaan dan *pengelompokan masing-masing pelaku* yaitu pengunjung / wisatawan, pengelolaandan penyelenggara kegiatan pelayanan.

Hal-hal yang perlu dipertimbangkan untuk menunjang suasana alam yang dibutuhkan, adalah<sup>3</sup>

- Menyesuaikan dengan elemen-elemen alam yang tidak bisa ditata.
- Memanfaatkan dan menghadirkan elemen-elemen alam yang bisa ditata.
- Bentuk Sirkulasi, efek yang dapat ditimbulkan adalah menyegarkan.

<sup>3</sup>. Sis, Tesis 1990.

- Efek dari garis / bentuk / tekstur / warna.

- Efek dari garis :
 

Lurus	: kuat dan memaksa
Horizontal	: lembut dan tenang
Vertikal	: kualitas dinamis / menggerakkan mata keatas.
Zig zag	: aktif dan dinamis
Lengkung	: aktif dan tenang
- Efek dari tekstur :
 

Kasar	: kuat, dominan, kesan primitif dan alamiah
Halus	: santai, tenang, relax.
- Efek dari Warna :
 

Cerah	: hidup, bersemangat
Netral	: latar belakang, perantara.

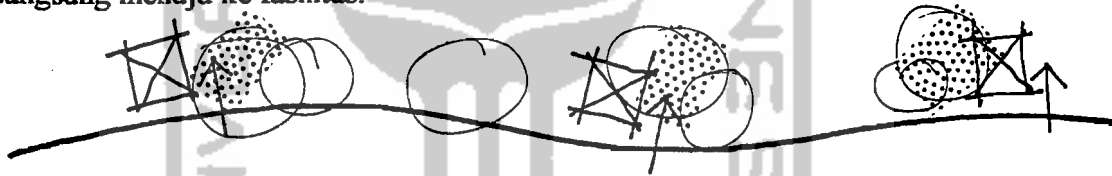
Sistim sirkulasi manusia yang dipakai dalam perencanaan fasilitas wisata untuk tata ruang luar adalah *sistim pedestrian* sebagai penghubung dari kelompok-kelompok kegiatan dan *sistim plaza* merupakan ruang terbuka untuk sirkulasi peralihan/pendistribusian gerak ke masing-masing fasilitas.

## 2. Sirkulasi Kendaraan

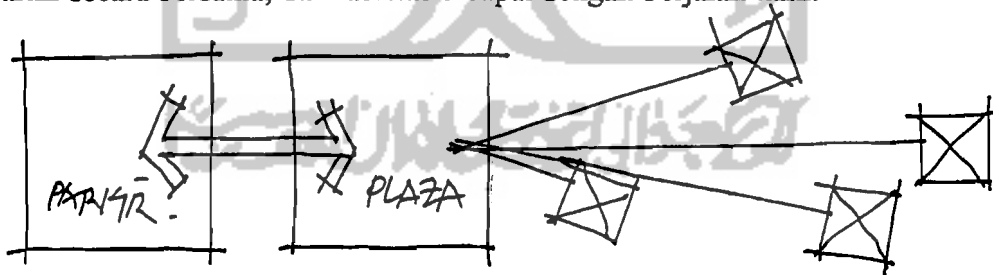
Dasar pertimbangannya adalah *menghindari persilangan* antara sirkulasi manusia dengan sirkulasi kendaraan serta *aspek ketenangan* dalam fasilitas wisata.

Ada 2 (dua) macam sistim sirkulasi, adalah :

- Langsung menuju ke fasilitas.



- Parkir secara bersama, dan fasilitas dicapai dengan berjalan kaki.

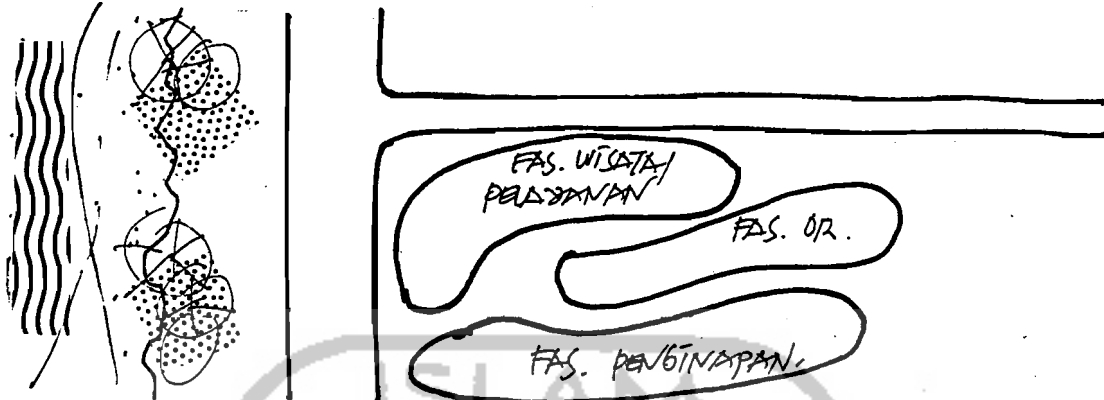


Dari analisa dan pendekatan diatas, didapat sistim sirkulasi kendaraan dengan cara *parkir bersama / parking area* yang selanjutnya berjalan kaki menuju ke fasilitas.

### 4.5.2.4. Pendaerahan

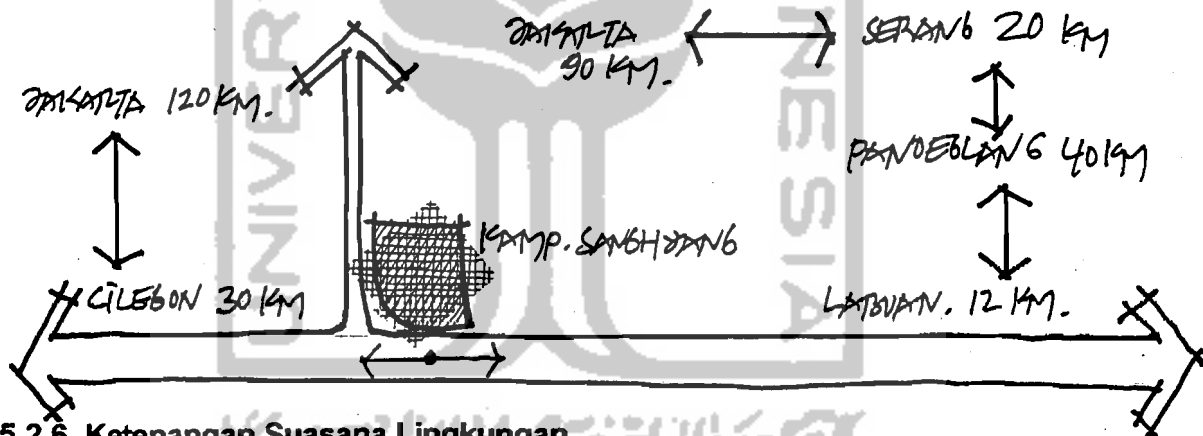
Dari analisa tersebut diatas dapat di-zoning-kan / di-daerah-kan ke tapak berdasarkan kondisi alam yang sesuai dengan fungsi dan persyaratan sebagai fasilitas wisata, pendaerahan tersebut yaitu :

- Zona penginapan
- Zona fasilitas wisata / pelayanan
- Zona fasilitas olah raga



#### 4.5.2.5. Pencapaian

Keadaan lokasi secara umum dibedakan menjadi dua daerah bagian yaitu daerah sebelah barat jalan berupa pantai / areal wisata dan daerah sebelah timur jalan berupa permukiman / kawasan perencanaan. Di daerah sebelah timur jalan terdapat jalan tanah selebar 4 meter yang menghubungkan pemukiman kampung Sanghyang dengan jalan.



#### 4.5.2.6. Ketenangan Suasana Lingkungan

##### 1. Pengendalian Suara

Suara menurut sumbernya dibagi dua, yaitu :

- a. Suara alam, suara yang ditimbulkan oleh aktivitas elemen-elemen alam.
- b. Suara buatan, suara yang ditimbulkan oleh aktivitas manusia.

Menurut Leslie L. Doelle, 1986. Penginapan yang tenang adalah suasana lingkungan dengan tingkat kebisingan 25 - 35 db. Untuk alam pantai tingkat kebisingannya adalah 25 db, karena

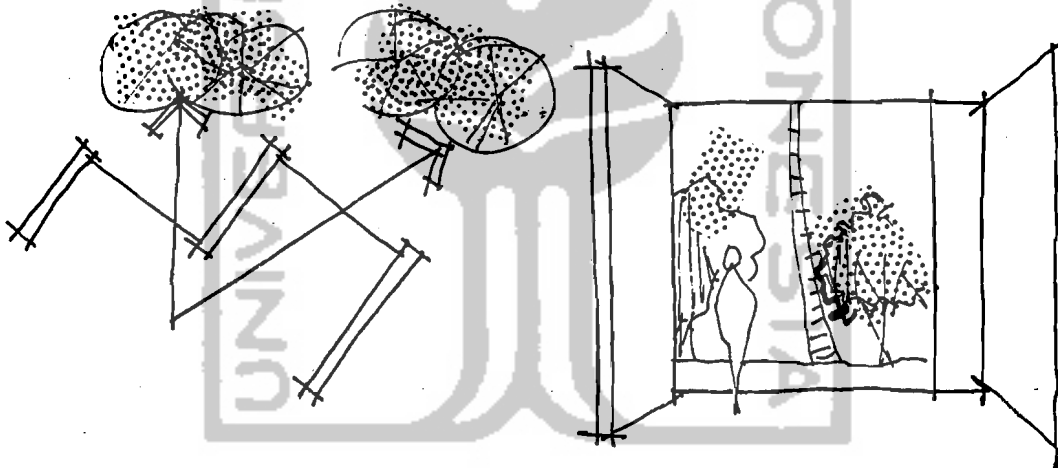


ada aktivitas manusia maka tingkat kebisingannya adalah 35 db, untuk itu perlu adanya pengendalian suara / kebisingan dengan elemen-elemen alam lingkungan.

- Vegetasi



- Orientasi pada pemandangan alam.

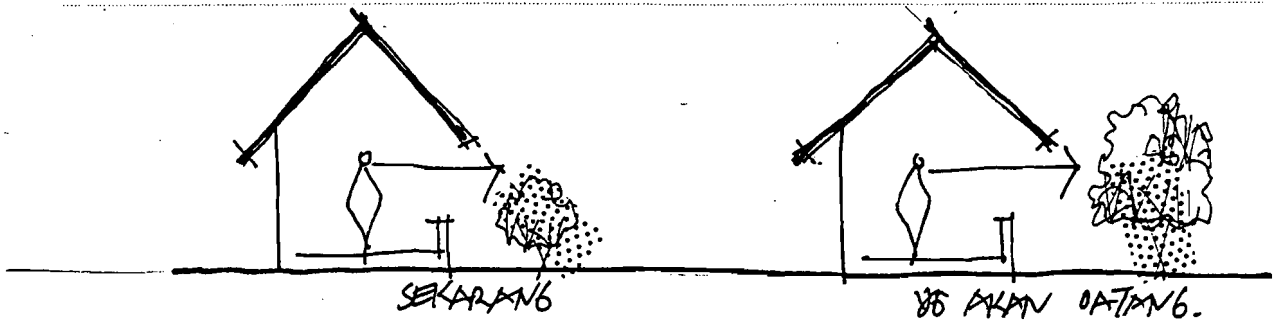


## 2. Pencapaian Kesegaran

Elemen alam yang dominan untuk menciptakan aspek kesegaran suasana lingkungan adalah vegetasi / tanaman.

### a. Spesifikasi tanaman

- Efek Visual, ditimbulkan oleh tanaman dari bentuk, warna, tekstur, aksen skala dan kesatuan (efek estetis).

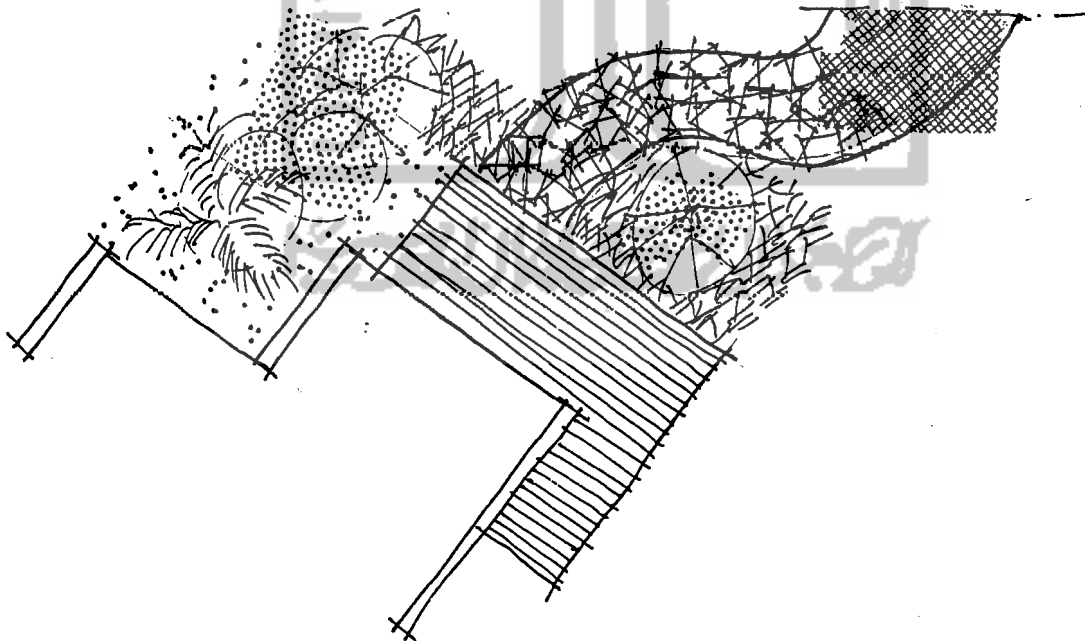


- Efek fisik, ditimbulkan oleh tanaman untuk pengendalian iklim melalui bentuk tanaman. Faktor iklim yang mempunyai kesegaran adalah suhu, radiasi matahari, angin dan kelembaban.



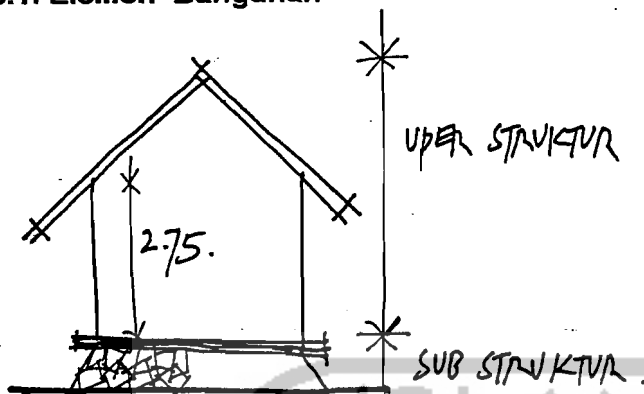
b. Penerapan tanaman dalam perancangan

Untuk mencapai aspek kesegaran secara visual, dipilih jenis pohon kelapa, perdu, semak, dan rumput. Untuk perletakkannya mempertimbangkan kesatuan dalam desain antara lain variasi, penekanan keseimbangan dan kesederhanaan dalam urutan.



#### 4.6. Analisa Penampilan Bangunan

##### 4.6.1. Elemen Bangunan



##### □ UPER STRUKTUR.

- ATAP 45° DENGAN BENTUK PELANA - LIMASAN, BAHAN PENUTUP DARI HATEUP (DAUN RUMPAI).
- DINDING BILAPISI ANJAMAN BANYU.

##### □ SUB STRUKTUR.

- LANTAI DI TINGGIKAN UTK MENGHINDARI KELEMOHAN.
- BAHAN BATU KALI

##### □ - SIKAP MANUSIA

- WARNA MAM (HIDUNG LUMUT DAN COLLAT (WARANG TANAH)).

#### 4.6.2. Perumusan Bentuk Bangunan

##### 4.6.2.1. Karakter Bangunan

Bangunan fasilitas yang akan dirancang berkarakter dinamis non formal dengan memperhatikan elemen alam lingkungan serta berwawasan lingkungan. bangunan fasilitas wisata kampung Sanghyang harus dapat mencerminkan suasana yang rekreatif, tenang, santai dan dinamis yang selanjutnya bentuk massa fasilitas wisata akan dirancang berdasarkan hasil analisa diatas.

##### 2.6.2.2. Bentuk Bangunan

Bertolak dengan dasar bahwa fasilitas wisata akan menjadi elemen baru dilingkungan alam, hal - hal yang perlu diperhatikan adalah :

- Fasilitas wisata sebagai fokus dilingkungan dengan mengaitkan elemen - elemen alam.

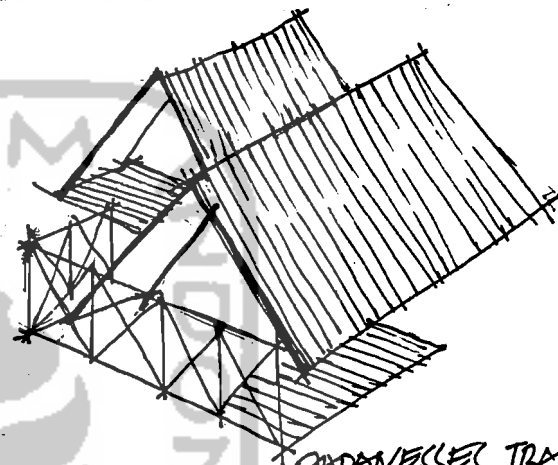
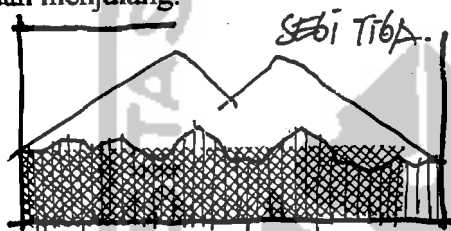
- Fasilitas wisata sebagai penyempurna keadaan kampung Sanghyang sebagai tujuan wisata dan sebagai pengubah keharmonisan alam asli (kondisi sekarang) menjadi keharmonisan alam baru yang berwawasan lingkungan.

“Lingkungan alami adalah dalam keadaan beristirahat diartikan dalam keadaan seimbang, ia mempunyai suatu aturan yang harmonis pada setiap bentuk adalah merupakan pernyataan-pernyataan dari topografi, iklim, tenaga-tenaga alami dan pertumbuhan”. (John Orsmbee Simon, 1979).

Untuk perumusan bentuk mencoba menyerap dari karakter dan bentuk dari elemen-elemen alam lingkungan yang ditemui.

#### 1. Perbukitan

Adalah bentuk dasar segitiga : tegar, stabil dan menjulang.



JAPANESE TRAP ARCHITECTURE

#### 2. Vegetasi

Banyak ditemui pohon kelapa : menjulang, lentur / dinamis dan ornementalis.



Dari analisa tersebut diatas dapat disimpulkan bentuk dasar bangunan adalah segitiga, kotak / kubus dengan lantai ditinggikan (karakter akar pohon kelapa).

### 4.7. Kesimpulan

#### 4.7.1. Karakteristik Fasilitas Wisata yang Berwawasan Lingkungan

Dari analisa dan uraian pada bab-bab terdahulu, dari permasalahan yang diungkapkan yaitu *Jenis dan Jumlah Fasilitas wisata, tata ruang dan gubahan massa serta bentuk fisik bangunan fasilitas wisata yang berwawasan lingkungan*, dapat ditarik kesimpulan yang menjadi pijakan dalam perencanaan dan perancangan Fasilitas Wisata (berupa : *penginapan, warpostel, toko cendra mata, rumah makan tradisional, toko/kios/dagang*,

*kolam renang, lapangan voley, lapangan tenis, WC. umum, mushola dan pengaspalan jalan desa*) di Kampung Sanghyang, sebagai berikut :

#### **4.7.1.1. Karakteristik dan Kualita Fasilitas Wisata**

1. Alam pantai yang menyajikan panorama alam spesifik, merupakan pendukung utama suasana alam bagi fasilitas wisata yang berwawasan lingkungan serta penunjang utama untuk melakukan kegiatan wisata / rekreasi.
2. Tuntutan kegiatan wisatawan yang ingin beristirahat, wisatawan membutuhkan suasana lingkungan yang tenang dan segar untuk mengembalikan kondisi tubuhnya setelah melakukan kegiatan wisata.
3. Tuntutan wisatawan yang melakukan kegiatan wisata, wisatawan membutuhkan suasana kemeriahan tersendiri dari obyek wisata (wisata bahari/alam, wisata budaya, wisata minat khusus) dan untuk mendapatkan sesuatu keunikan dan yang bukan urban. Fasilitas wisata merupakan perwujudan pelayanan dari sebuah obyek wisata, sehingga wisatawan dalam melakukan kegiatan wisata mendapatkan kemudahan-kemudahan dan dapat berkunjung lebih lama lagi.
4. Fasilitas wisata dapat berada pada obyek wisata maupun pada kawasan di sekitar obyek wisata dan dapat dicapai dengan mudah dari obyek wisata disekitarnya.
5. Tuntutan fasilitas wisata sebagai wadah kegiatan pelayanan, dalam berwisata wisatawan membutuhkan sesuatu yang rekreatif (terlepas dari rutinitas sehari-hari). fasilitas wisata harus dapat mencerminkan suasana bebas, santai, dinamis serta menyatu dengan alam lingkungan.
6. Motivasi wisatawan, tidak hanya berkunjung untuk berwisata tetapi juga untuk olah raga dan kesehatan sehingga fasilitas wisata yang direncanakan harus dapat memenuhi tuntutan kegiatan tersebut. Pada dasarnya wisatawan yang berkunjung mempunyai motivasi yang sama yaitu menemukan suasana yang baru / keunikan dan rekreasi.

#### **4.7.1.2. Program kegiatan fasilitas wisata**

##### **1. Kegiatan Utama**

Yaitu kegiatan menginap, istirahat dengan bermalam sambil menikmati panorama alam.

##### **2. Kegiatan Penunjang, dibedakan menjadi 2(dua) yaitu :**

- a. Kegiatan Pelayanan, yaitu menyediakan kebutuhan makan dan minum, penjualan cendramata, toko/kios/dagang, warpostel, ruang terbuka, WC umum dan pengaspalan jalan desa.
- b. Kegiatan Rekreasi, yaitu rekreasi olah raga, rekreasi pantai / alam, rekreasi budaya / sejarah dan rekreasi minat khusus.
- c. Kegiatan Pengelolaan, berupa kegiatan yang mengatur terselenggaranya semua fasilitas wisata yang direncanakan.

#### **4.7.13. Fasilitas dalam kawasan fasilitas wisata kampung Sanghyang**

Fasilitas yang perlu disediakan dalam komplek fasilitas wisata kampung Sanghyang berdasarkan program kegiatan yang ada, ialah :

1. Fasilitas utama
2. Fasilitas Penunjang
3. Fasilitas service
4. Fasilitas pengelolaan

#### **4.7.1.4. Elemen - elemen alam lingkungan sebagai faktor penentu perancangan fasilitas wisata.**

##### **1. Elemen alam penunjang**

Elemen alam lingkungan yang bisa ditata dalam perancangan untuk mendapatkan suasana yang dikehendaki. Elemen alam penunjang berupa vegetasi, batuan / karang dan air.

##### **2. Elemen alam penentu**

Elemen alam lingkungan yang tidak bisa ditata dalam perancangan tetapi perancanglah yang harus dapat menyesuaikan diri terhadap elemen alam. Untuk itu pada pendekatan bangunan fasilitas wisata yang harmonis dengan alam lingkungan, maka elemen alam ini sangat besar pengaruhnya bagi faktor penentu perancangan yang berwawasan lingkungan. Elemen alam dapat berupa deburan ombak, angin laut, sinar matahari, view dan perbukitan.

Potensi alam lingkungan kampung Sanghyang berupa keadaan kontur tanah (kontur yang landai sampai pada tepi laut), pasir, batuan / karang, vegetasi, iklim, struktur tanah, air dan panorama alam dimanfaatkan sebagai faktor penentu dalam perancangan fasilitas wisata yang

beradaptasi dan harmonis / selaras dengan alam lingkungan serta untuk menciptakan suasana ketenangan, kesegaran, kebebasan dan kedinamisan.

#### **4.7.2. Tata Ruang Fasilitas Wisata**

##### **4.7.2.1. Tata Ruang Dalam**

###### **1. Kegiatan dan program peruangan**

- Kegiatan yang bersifat umum
- Kegiatan ruang penginapan
- Kegiatan ruang rekreasi
- Kegiatan ruang pelayanan
- Kegiatan ruang pengelolaan

Untuk organisasi ruangnya didasarkan pada pola hubungan ruang dan pengelompokan ruang yang ada.

###### **2. Penghawaan**

Dengan memanfaatkan penghawaan alami dengan cara mengatur sirkulasi udara dan memperbanyak bukaan pada dinding.

###### **3. Pencahayaan**

Dengan mempergunakan pencahayaan alami dan pencahayaan buatan.

##### **4.7.2.2. Tata Ruang Luar.**

Bentuk dari ruang luar sangat ditentukan dan tergantung dari pila dan susunan massa bangunan.

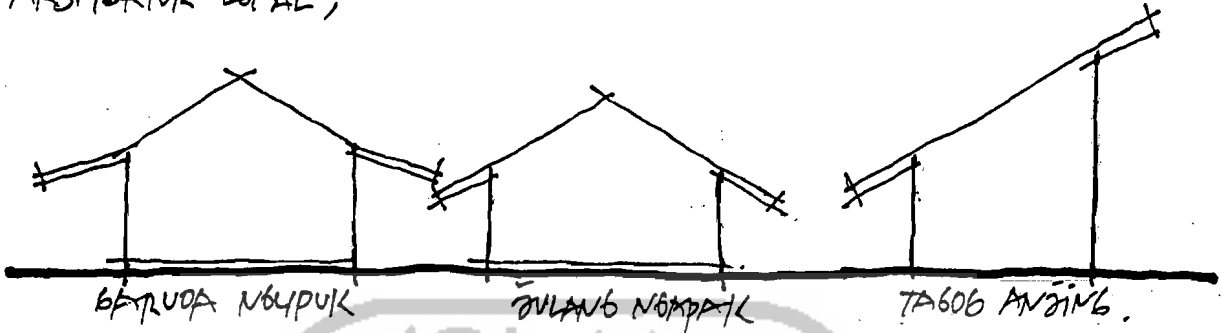
Tata ruang luar yang berwawasan lingkungan adalah merupakan perpaduan yang selaras antara tata ruang aktif (yang mengandung unsur kegiatan didalamnya) dengan tata ruang pasif ( tidak mengandung unsur kegiatan didalamnya) dapat diartikan ruang luar yang mengandung unsur kegiatan didalamnya dan mempertahankan tatanan elemen alam lingkungan yang ada.

#### **4.7.3. Bentuk Bangunan**

Lingkungan alami adalah dalam keadaan beristirahat diartikan dalam keadaan seimbang, ia mempunyai suatu aturan yang harmonis, pada setiap bentuk adalah merupakan pernyataan-pernyataan dari topografi, iklim, tenaga-tenaga lam dan pertambahan. (John Orsombee Simon, 1979)

Untuk perumusan bentuk dari bangunan fasilitas wisata adalah menyerap dari karakter dan bentuk dari elemen-elemen alam lingkungan dengan bentuk rumah lokal.

ARSITEKTUR LOKAL,



BENTUK PENGEMBANGAN,



FALSAFAH  
POHON KELAPA

OPAK

BATANG

AKAR

HATEUP,  
ATAP LUMBITA,

MENJARI  
BERTIPAT

PAUSI / LEMBIT  
CEMPRA LAUT

TEXTUR KASAR  
(PASIR)

BATUAN KALANG