

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 pengelompokan 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

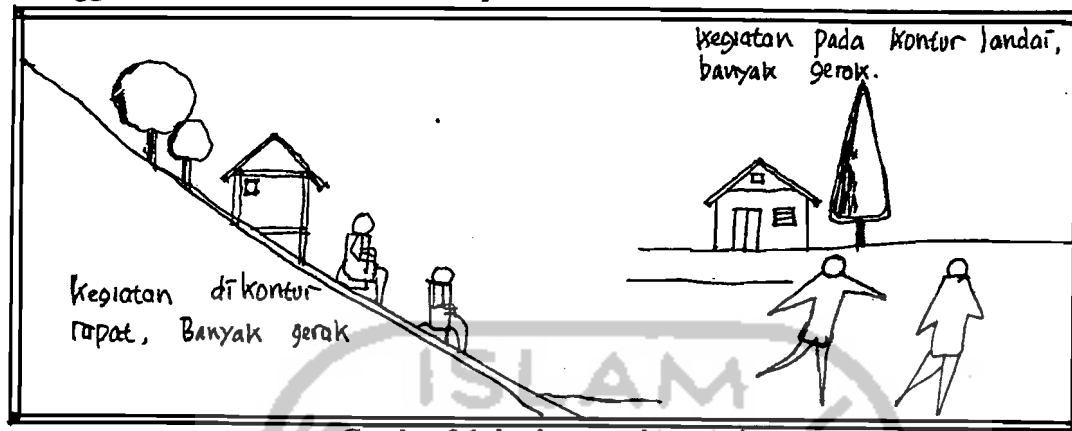
Tabel 3.2. Kegiatan wisata pantai
Sumber : Analisa

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, berobat, 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.

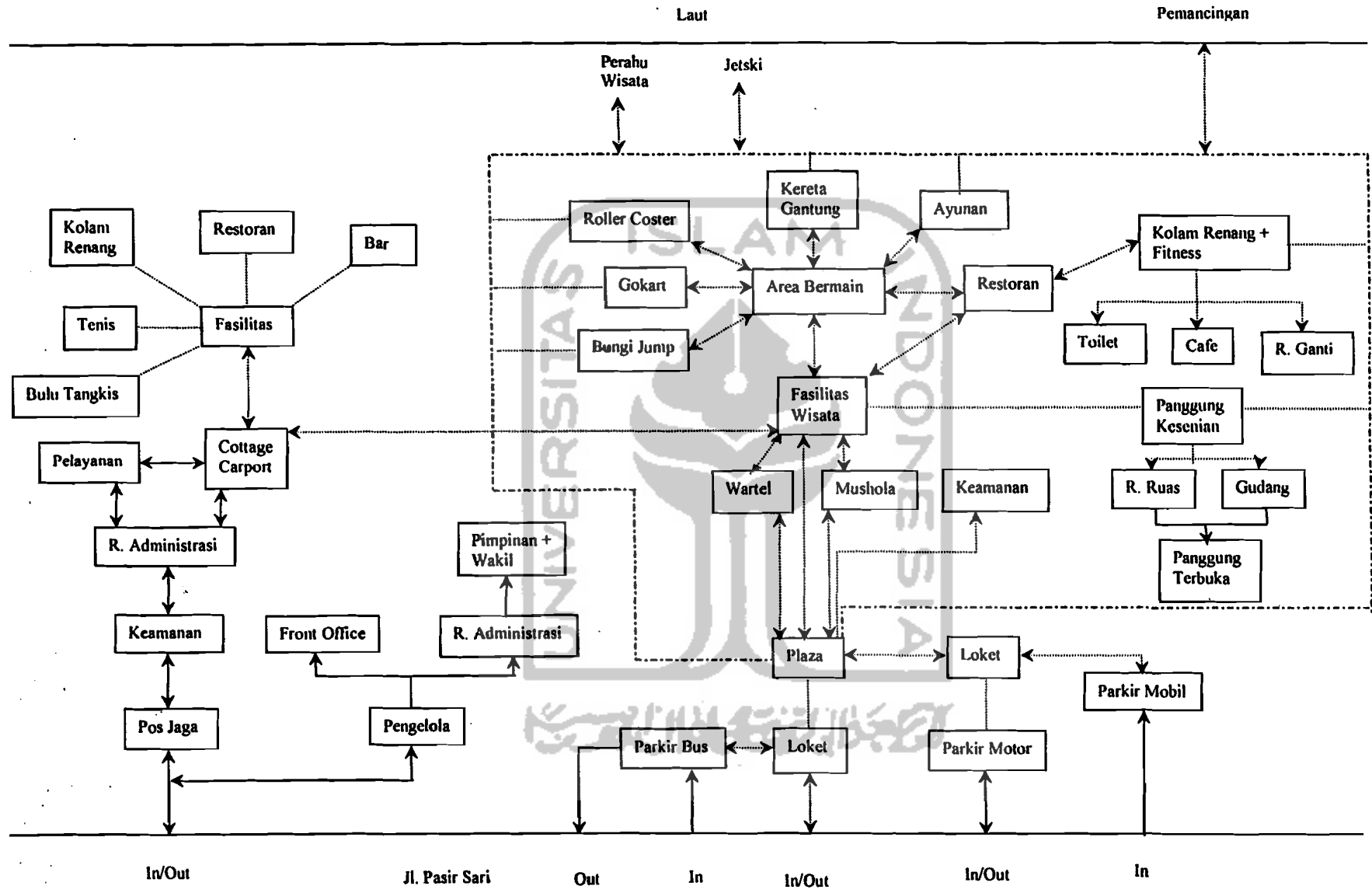
Untuk menghindari persilangan keluar masuk kendaraan, maka jalur pergerakan masuk dan jalur keluar dibuat berbeda, disamping menghindari crossing juga memudahkan dalam pengontrolan. Serta adanya sesuatu yang memperlambat kecepatan kendaraan, misalkan dengan jalur yang berkelok-kelok dan tekstur jalan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

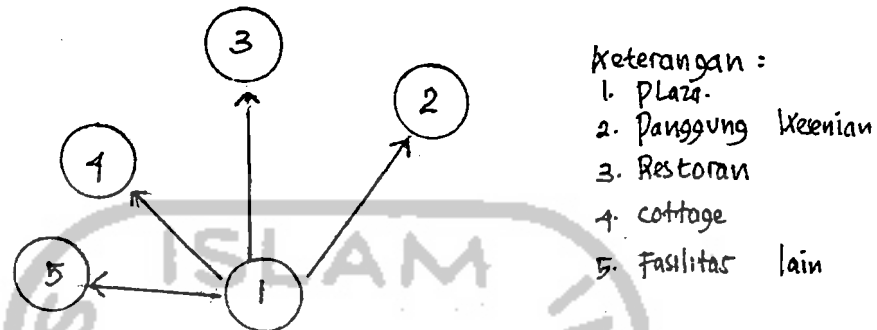


Gambar Sirkulasi Kegiatan di Kawasan

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



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.

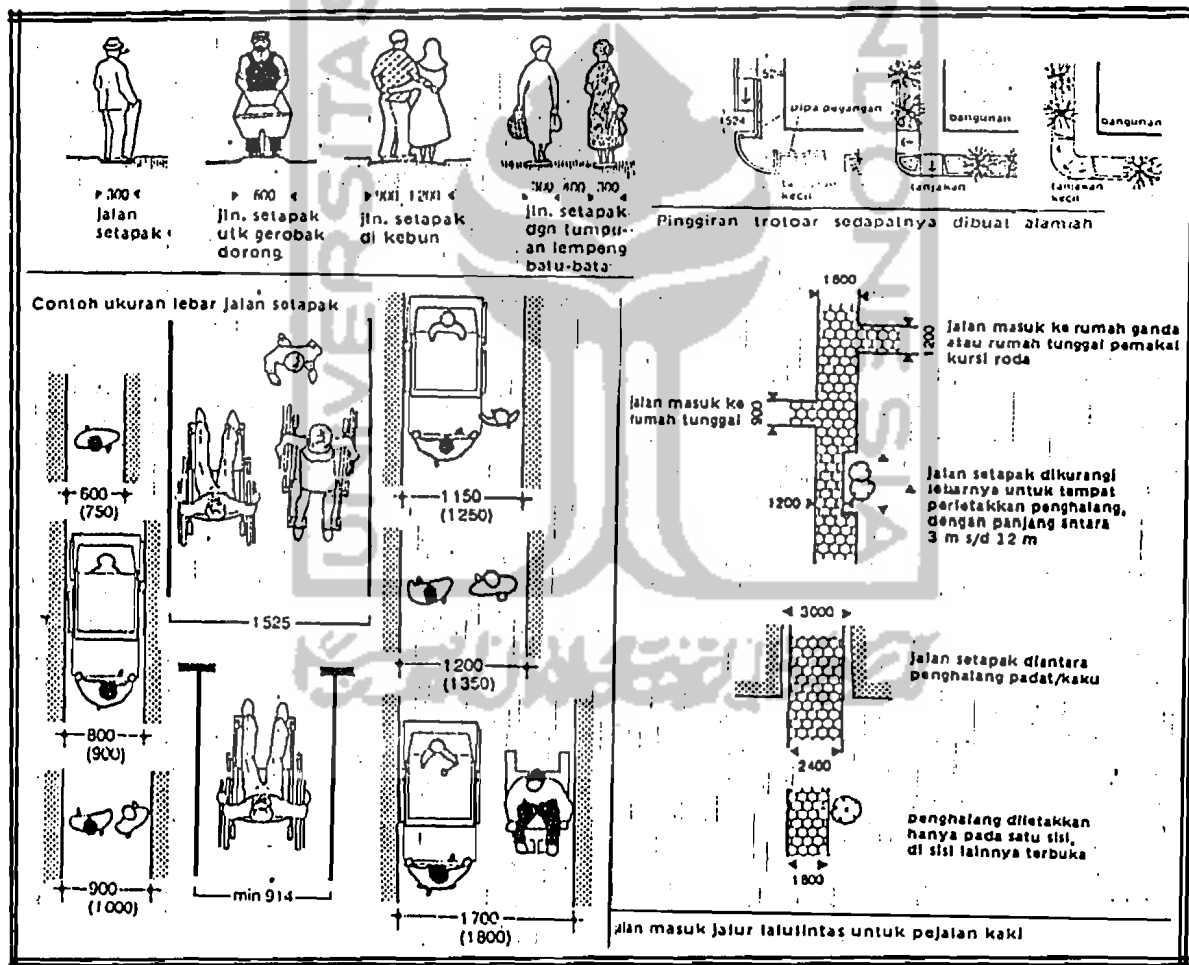
3.2.1. Pedestrian dalam kawasan

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.



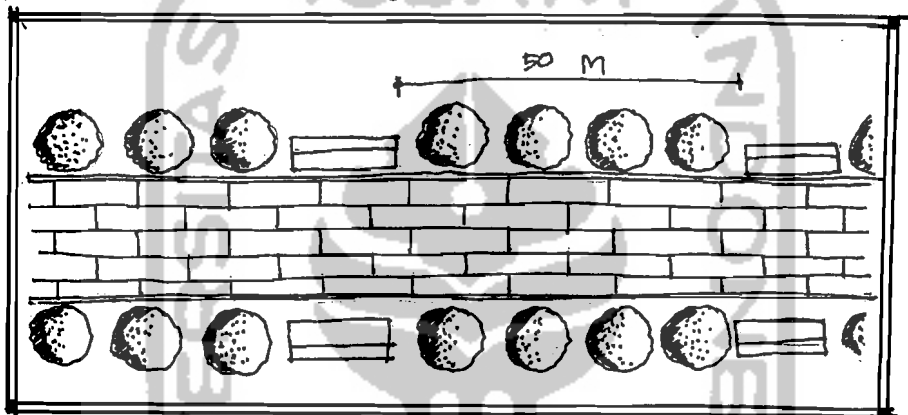
Gambar 3.3. Jalur pergerakan pejalan kaki

Sumber : Ernst Neufert, Data Arsitek

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

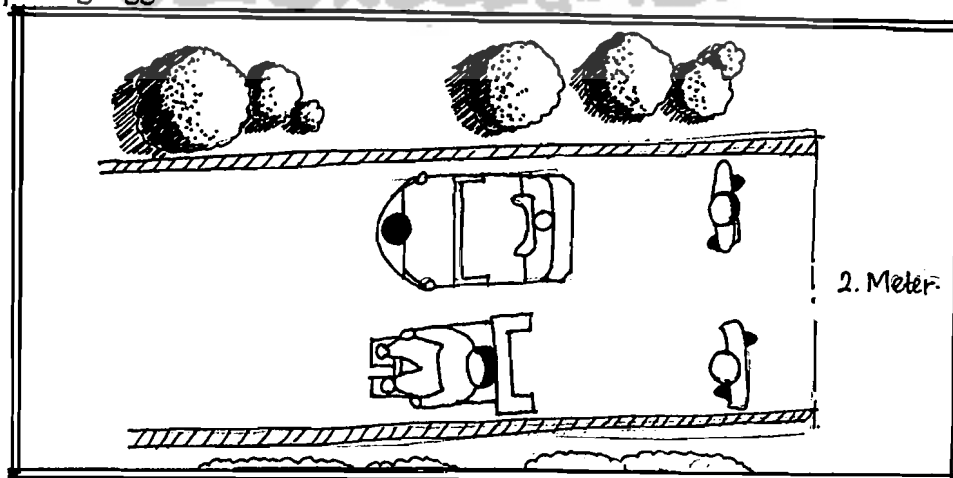
a. Tanpa hambatan

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/ pinggir pedestrian atau ditaman-taman. Jarak bangku-bangku ini diusahakan tidak terlalu rapat dan terlalu jauh, sekitar ± 50 meter antar bangku.



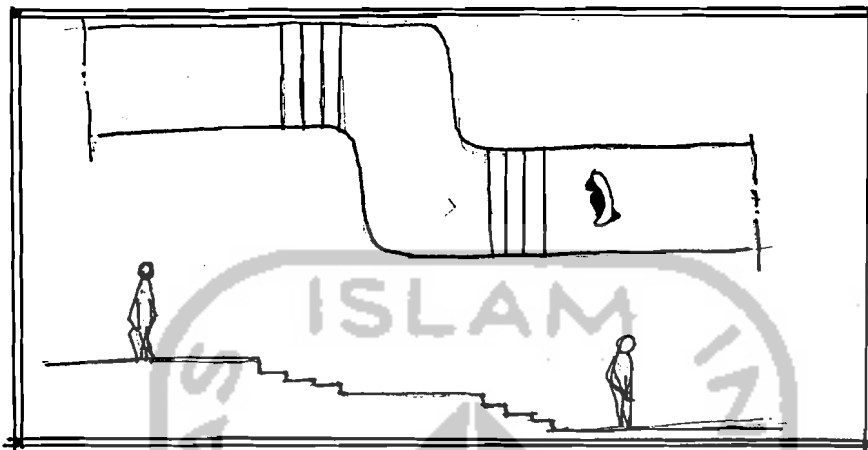
Gambar 3.4. Penempatan bangku pada jalur pedestrian
Sumber : Analisa

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.

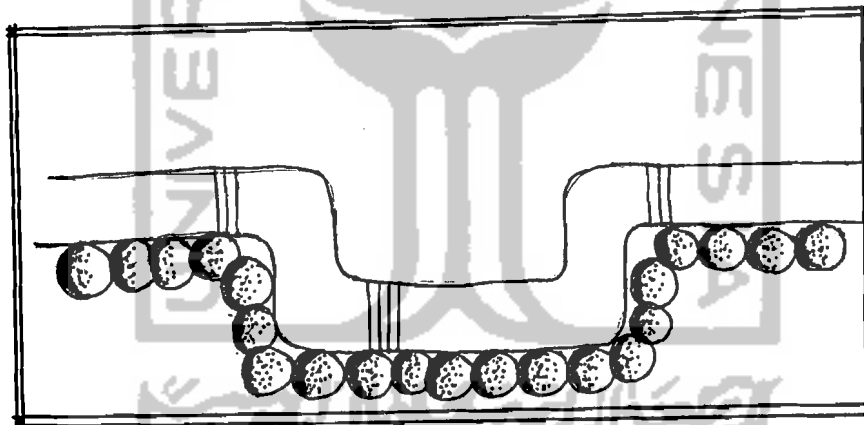


Gambar 3.5. Lebar pedestrian pada kawasan wisata
Sumber : Analisa dan Data

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.



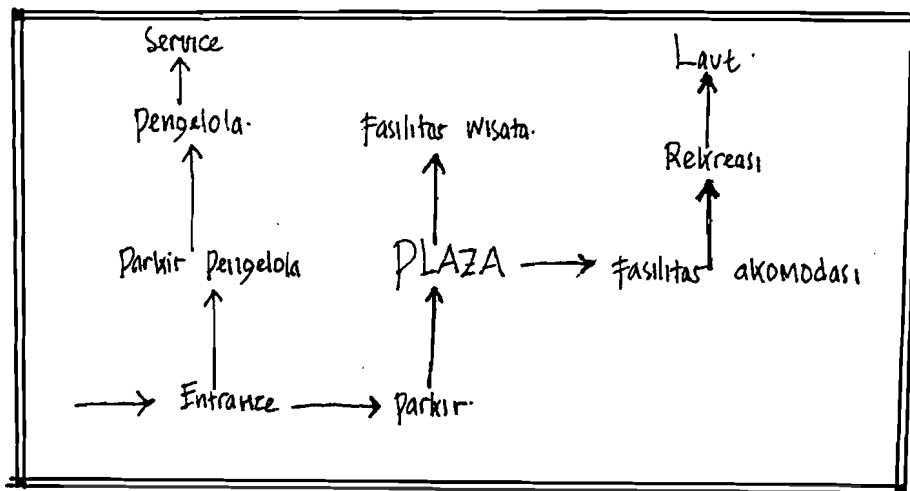
Gambar. 3.6. Perbedaan ketinggian untuk menghindari kesan monoton
Sumber : Analisa



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

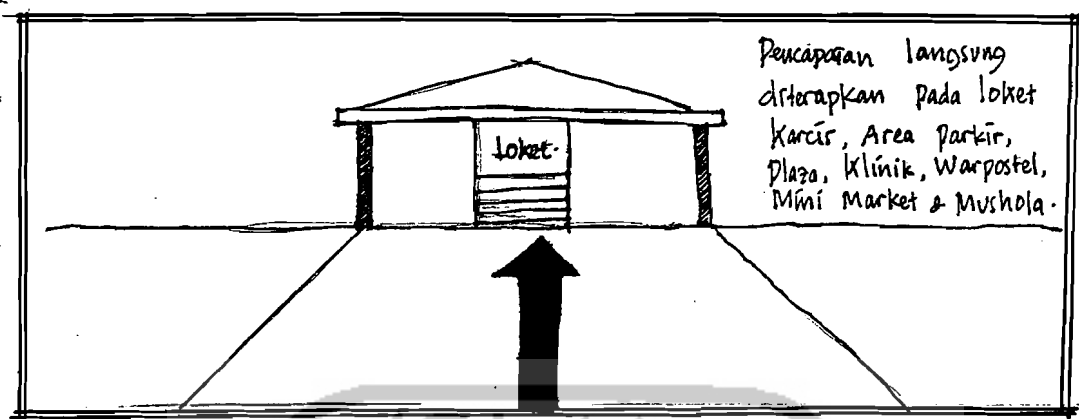
3.2.2. Pencapaian ke bangunan

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.

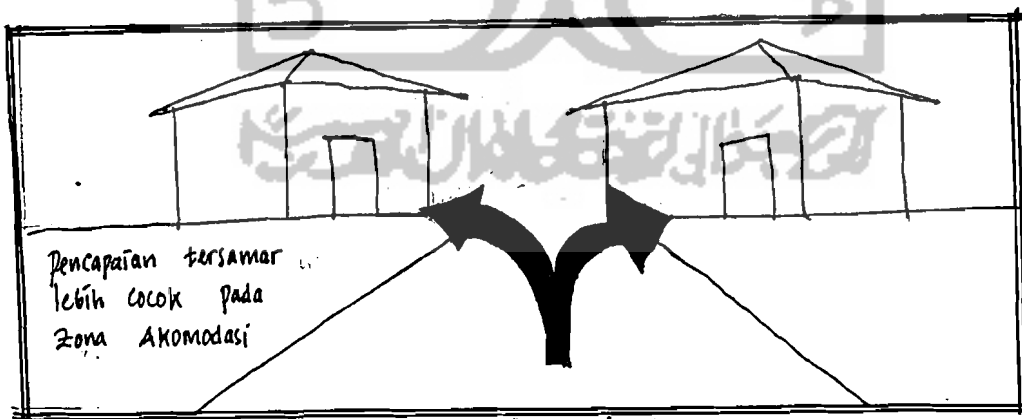
Pencapaian langsung ini diterapkan pada zone fasilitas umum, yaitu : loket karcis, area parkir, plaza, klinik/ toko obat, warpostel, mini market dan mushola



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 :

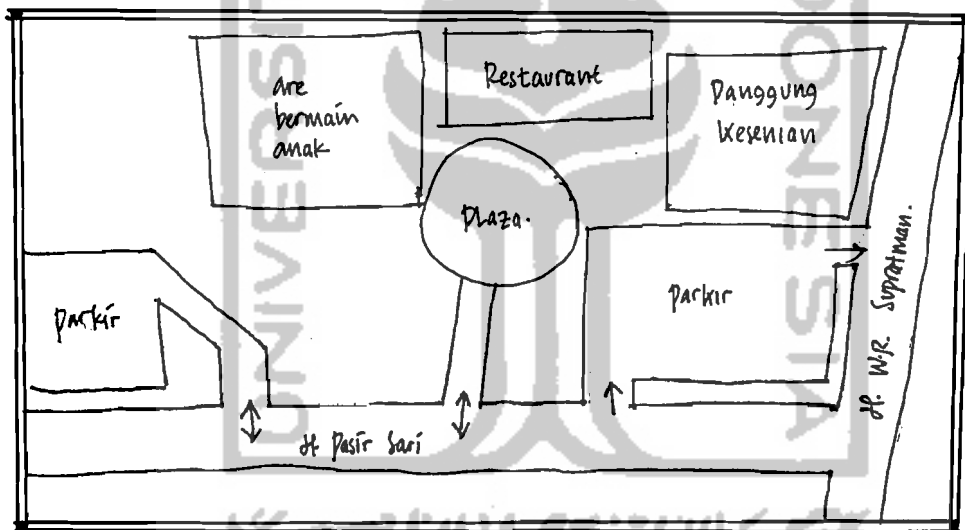
- a) Ada orientasi pandang/ tujuan perjalanan yang jelas kekawasan wisata secara keseluruhan ataupun kebangunan fasilitas yang ada didalamnya.
- b) Dapat menunjukkan tingkatan area sirkulasi dan aktivitas didalamnya. Tingkatan/ hirarki ini penting untuk mengarahkan kepintu masuk seperti ke ruang fasilitas 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.



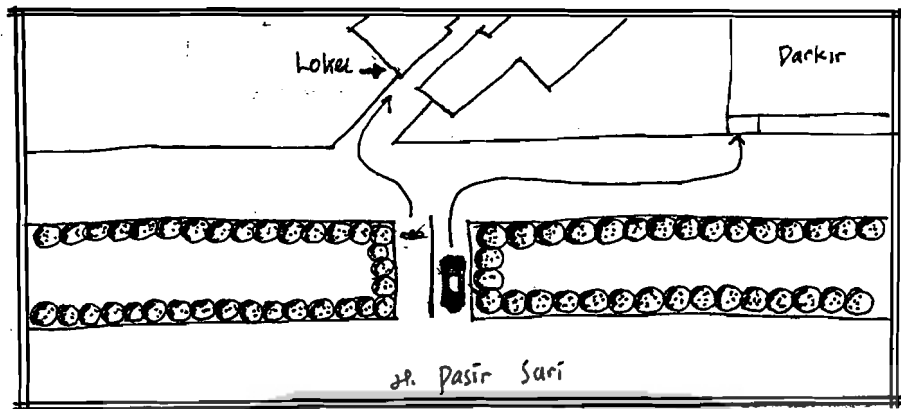
Gambar 3.12. Pintu masuk ke kawasan
Sumber : Analisa

Suatu pintu masuk secara visual dapat diperkuat dengan :

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

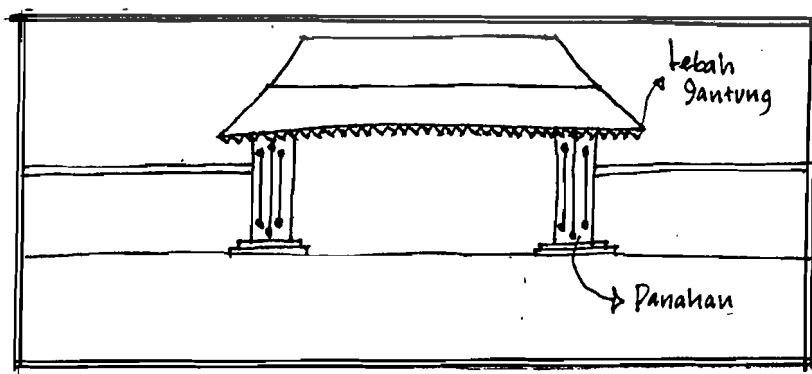
Pintu masuk pejalan kaki, pada bagian loket dibuat lebih sempit, dengan pemikiran akan adanya antrian panjang pada hari-hari libur, sehingga mempermudah dalam pelayanan

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

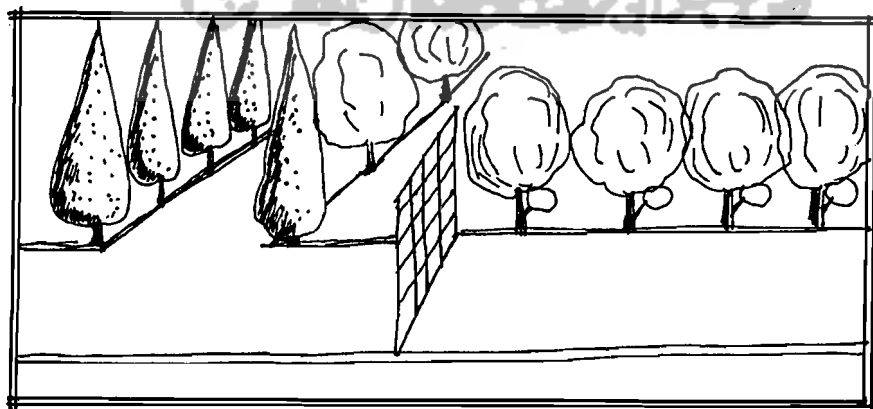
Konfigurasi alur gerak di kawasan wisata pantai Pasir kencana ini dibuat agar sirkulasi lancar dan tidak terjadi crossing. Lancar disini dimaksudkan jelas dan tidak membingungkan. Konfigurasi alur jalan pengunjung dalam mencapai tujuan ke zona-zona fasilitas rekreasi yang ada, dibutuhkan suatu ruang 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

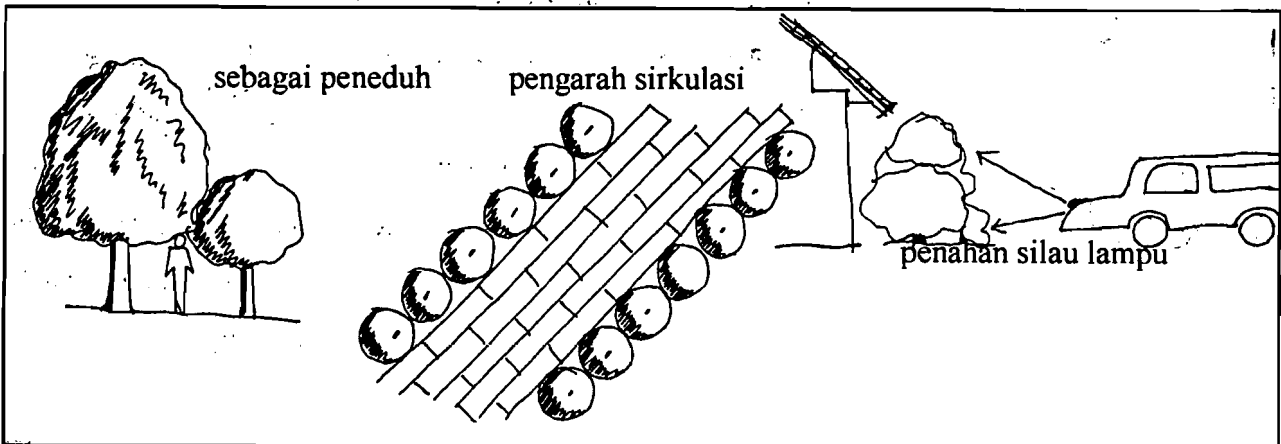
Pada area kawasan, seluruh area terbuka ditumbuhi berbagai ragam vegetasi. Keberadaan pohon weru yang cukup rapat dan rimbun dikawasan tersebut mempunyai pengaruh pada pembentukan karakter, bentuk dan orientasi kawasan. Tetapi sebagian vegetasi yang ada dengan kondisi yang kurang terawat. Untuk itu diperlukan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

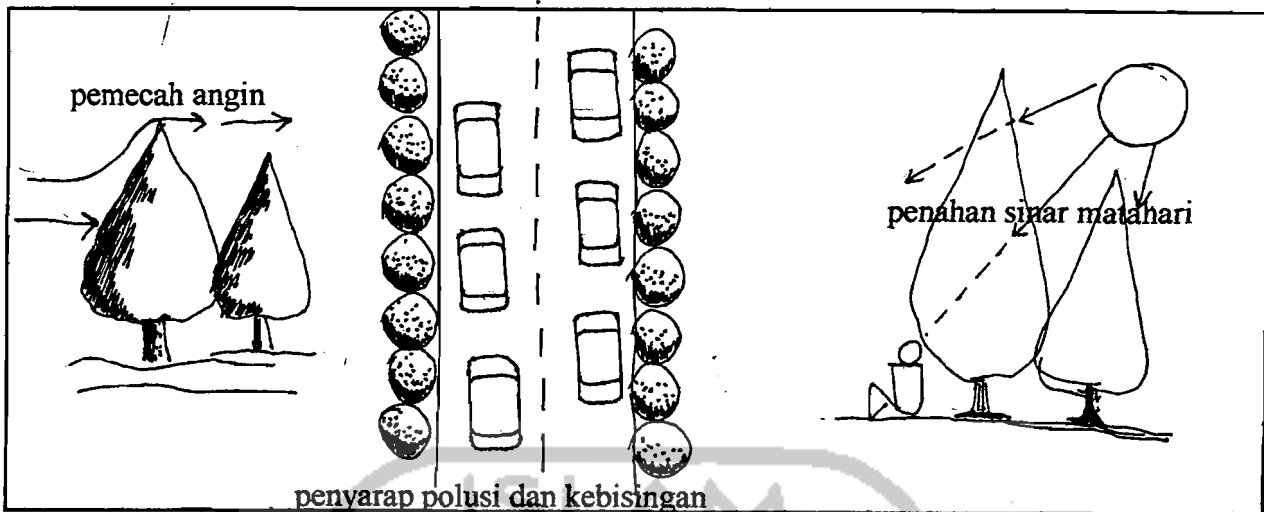


Gambar 3.16. Pohon weru sebagai jalur hijau
Sumber : Dokumen pribadi

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”

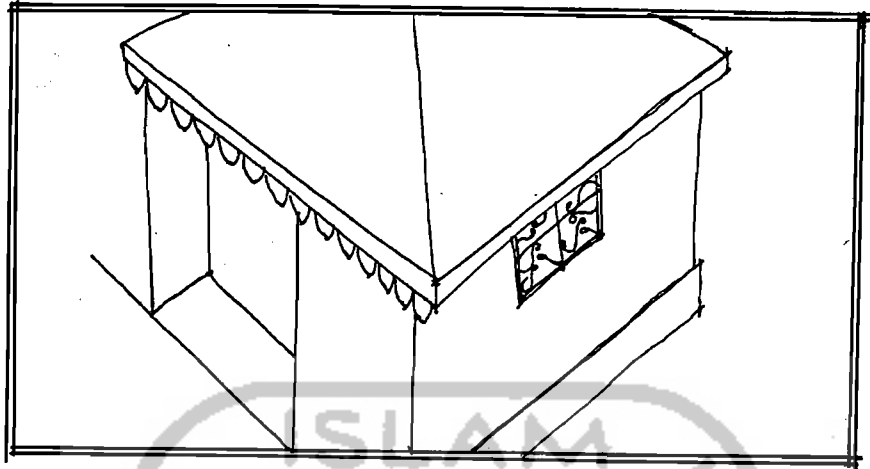
Arsitektur tradisional Pekalongan merupakan arsitektur masa lampau dengan bahan dan konstruksi bangunan Jawa yang menggunakan bahan sederhana sesuai masanya. Adanya ragam hias yang mendominasi ornamen-ornamen yang berciri kebudayaan. Ragam hias tersebut berasal dari flora, fauna dan alam. Untuk mengadakan 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 sungingan	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

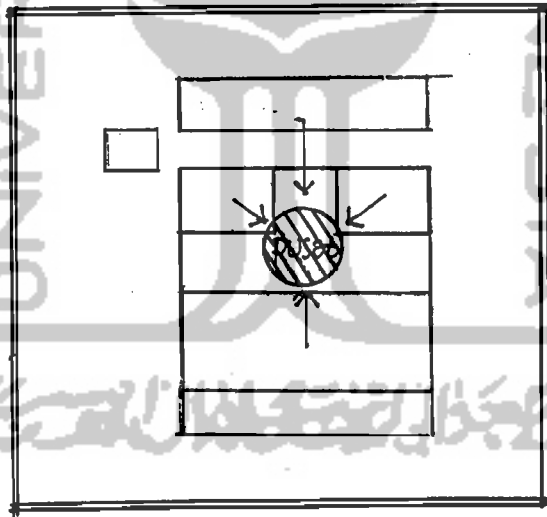
Sumber : analisa



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

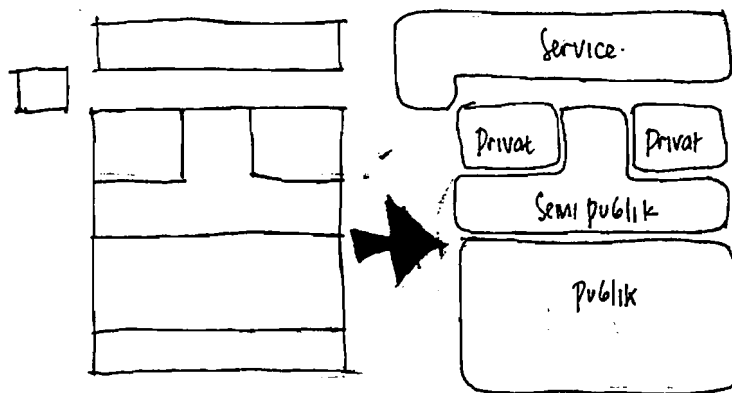
- b) Hirarki ruang

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 Color Tata ruang Ornamen	jamak & linier Kubus dan segitiga - Orientasi kejalan utama -	Meruncing Limasan - Prisma & segi berundak	Garis horisontal Shearing wall Putih / terang - Bentuk kotak	Pengulangan Persegi panjang Coklat/ gelap - Tritisan datar
2.	Perkantoran	Pattern Shape Color Tata ruang Ornamen	Tunggal Simetris Putih/ terang Orientasi kejalan utama -	meruncing & datar Limasan & duck Warna material -	Garis vertikal Shearing wall Putih/ terang -	Pengulangan Persegi panjang Putih/ terang -
3.	Gereja	Pattern Shape Color Tata ruang Ornamen	Tunggal Simetris Putih/ cerah Orientasi kejalan utama -	Meruncing Limasan Warna material -	Unsur Linier Banyak bukaan Shearing wall Putih - Cetak timbul	Tritisan datar Pengulangan Persegipanjang Coklat - 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 keloket 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.

