

LEMBAR PENGESAHAN

**PENATAAN FASILITAS OBYEK WISATA
PANTAI PANJANG PUTRI GADING CEMPAKA
DI BENGKULU**

Oleh :

Ardian Baisyah

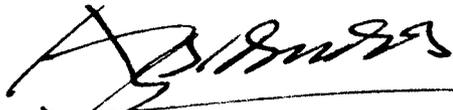
91 340 035

NIRM : 910051013116120097

Yogyakarta, Juli 1997

Menyetujui

Dosen Pembimbing Utama



Ir. Agoes Soediamhadi

Dosen Pembimbing Pembantu



Ir. Hastuti Saptorini, MA.

Mengetahui

Ketua Jurusan Teknik Arsitektur



Ir. Wiryono Raharjo, M. Arch

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini kupersembahkan untuk :

*Untuk Ayahanda dan Ibunda
sebagai baktiku dan kebanggaanmu ..*

*Untuk Kakak dan adikku tersayang
sebagai teladanku ..*

Untuk adek Eva

Sebagai tanda kasihku ..

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah, puji syukur ke hadirat Allah Yang Maha Esa penulis panjatkan karena berkat rahmat dan hidayahNya, sehingga dapat terselesaikannya penyusunan Konsep Perancangan ini dengan judul **PENATAAN FASILITAS OBYEK WISATA PANTAI PANJANG PUTRI GADING CEMPAKA DI BENGKULU**.

Tugas Akhir ini sebagai karya ilmiah, merupakan syarat mutlak untuk meraih gelar kesarjanaan pada Jurusan Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.

Menyadari keterbatasan penulis dalam hal tenaga, waktu serta kemampuan, maka Konsep Perancangan ini tidak terlepas dari kesalahan dan kelemahan. Meskipun demikian dengan segenap kemampuan dan usaha yang telah penulis lakukan, diharapkan Konsep Perancangan yang terbatas ini dapat memenuhi persyaratan yang ditentukan.

Dari persiapan sampai terselesaikannya Konsep Perancangan ini, penulis menyadari sepenuhnya bahwa tanpa kerja keras serta bantuan dari berbagai pihak tidak mungkin akan terselesaikannya Konsep Perancangan ini.

Untuk itu penulis menghaturkan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada :

1. Ir. Wiryono Raharjo, M. Arch, selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur Universitas Islam Indonesia.
2. Ir. Agoes Soediamhadi, selaku Dosen Pembimbing Utama yang dengan sabar telah membimbing dan mengarahkan Konsep Perancangan ini.
3. Ir. Hastuti Saptorini, MA. selaku Dosen Pembimbing Pembantu yang telah memberikan bimbingan dan masukan-masukan yang bermanfaat.

4. Ibunda dan Ayahanda tercinta atas doa restu dan dorongan yang tulus kepada ananda dan kakak serta adikku yang memberikan semangat dan bantuan baik moral maupun spiritual.
5. Adek Eva yang telah banyak memberikan semangat dan dorongan moral yang tulus kepada penulis.
6. Semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya Konsep Perancangan ini.

Akhirnya penulis berharap semoga sedikit banyak Konsep Perancangan ini bisa bermanfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

Wassalamualaikum Wr.Wb

Yogyakarta 23 Juni 1997

Penulis

(Ardian Baisyah)

91 340 035

ABSTRAKSI

Perkembangan jumlah kedatangan wisatawan ke obyek wisata Pantai Panjang Putri Gading Cempaka meningkat setiap tahunnya, seiring dengan meningkatnya pendapatan ekonomi dan pendidikan masyarakat

Melihat potensi wisata alam yang ada di obyek wisata Pantai Panjang Putri Gading Cempaka, dimana daerah tersebut merupakan daerah tujuan wisata di daerah Propinsi Bengkulu dengan panorama alam pantai yang indah serta didukung oleh keaneka ragaman budaya dan bentuk arsitektur khas daerah Bengkulu, sehingga menjadikan obyek wisata Pantai Panjang Putri Gading Cempaka sebagai kawasan wisata alam pantai yang termasuk ke dalam daerah tujuan inti pariwisata di Propinsi Bengkulu.

Dari keberadaan beberapa fasilitas yang sekarang ada di kawasan obyek wisata Pantai Panjang Putri Gading Cempaka, maka terlihat adanya kekurangan-kekurangan dalam hal penataan bangunan yaitu pada bentuk penampilan bangunan yang belum mencerminkan arsitektur daerah Bengkulu dan belum termanfaatkannya potensi alam sebagai dasar dalam perencanaan dan perancangan tata ruang luar.

Untuk bentuk penampilan bangunan pada kawasan obyek wisata Pantai Panjang Putri Gading Cempaka diambil acuan dari analisa bentuk-bentuk tipologi bangunan tradisional daerah Bengkulu, baik itu dari bentuk atap, ornamen-ornamen hiasan, bentuk rumah panggung dan bentuk denah bangunan. Sedangkan pada penataan tata ruang luar kawasan, digunakan acuan dari faktor alam dan bentuk serta elemen alam pantai. Faktor-faktor tersebut antara lain adalah ombak laut, cakrawala, orientasi matahari, batu karang, pasir, keaneka ragaman vegetasi, air, orientasi serta keadaan iklim.

Pada penataan kawasan di obyek wisata Pantai Panjang Putri Gading Cempaka hasil analisis tersebut akan dipakai sebagai bagian dari perencanaan dan perancangan penataan kawasan sehingga, akan didapatkan suatu konsep bentuk yang diharapkan dapat memecahkan permasalahan yang ada. Beberapa hal yang dapat diterapkan pada konsep-konsep tersebut adalah : pada penampilan bangunan dimana, akan digunakan bentuk-bentuk tradisional daerah Bengkulu seperti pada bentuk atap bangunan, hiasan ornamen, struktur dan konstruksi, bahan bangunan serta bentuk denah bangunan yang kesemuanya itu dipakai berdasarkan fungsi dari bangunan yang akan direncanakan. Selain itu untuk tata ruang dengan memanfaatkan unsur-unsur alam yang ada dikawasan tersebut, seperti pemanfaatan vegetasi, air, view, batu dan pasir dan lain sebagainya.

Sedangkan pada penyelesaian konsep-konsep lain seperti pada penentuan lokasi dan site, garis axis, sirkulasi, pola hubungan ruang makro, kebutuhan fasilitas, besaran ruang gubahan massa, pola zoning environment ruang, jaringan utilitas dan

lain-lain dapat dipakai unsur-unsur yang ada pada hasil analisis atau dari bentuk-bentuk lain (asumsi dan ketentuan yang berlaku).

Dari konsep-konsep yang ditampilkan tersebut, maka diharapkan bahwa penataan bangunan fasilitas penunjang di kawasan obyek wisata Pantai Panjang Putri Gading Cempaka akan dapat memberikan arahan terhadap perkembangan kegiatan kepariwisataan di daerah Propinsi Bengkulu.

DAFTAR ISI

	hal
LEMBAR JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAKSI	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii

BAB I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang	1
1.2. Permasalahan	5
1.3. Tujuan dan Sasaran Pembahasan	5
1.4. Lingkup Pembahasan	6
1.5. Metode Pembahasan	6
1.6. Sistematika Pembahasan	6

BAB II. KEPARIWISATAAN DAERAH BENGKULU

2.1. Kepariwisataa.....	8
2.1.1. Pengertian Pariwisata	8
2.1.2. Aspek Permintaan dan Prospek Perkembangan Pasar Wisata	9
2.1.3. Tinjauan Industri Pariwisata	10
2.2. Tinjauan Potensi Pariwisata Bengkulu	12
2.2.1. Pariwisata Indonesia	13
2.2.2. Pariwisata Bengkulu	14
2.2.3. Peranan Pariwisata Dalam Pembangunan Bengkulu	20
2.2.4. Potensi Kawasan Pantai Panjang Putri Gading Cempaka	23

2.3.	Potensi Arsitektur Dalam Pengembangan	
	Pariwisata Bengkulu	27
2.3.1.	Pengantar	27
2.3.2.	Kondisi Yang Ada (Tinjauan Preseden)	28
	2.3.2.1. Klasifikasi Tipologi Bangunan	28
	2.3.2.2. Tata Ruang	29
	2.3.2.3. Perletakan Fasilitas Sirkulasi Rumah	
	Tradisional Bengkulu	30
	2.3.2.4. Tata Bentuk	33
	2.3.2.5. Pola Massa dan Arah Bangunan	38

BAB III ANALISA PERMASALAHAN

3.1.	Faktor Alam	39
	3.1.1. Ombak Laut	39
	3.1.2. Cakrawala	40
	3.1.3. Sun set dan Sun rise	41
3.2.	Bentuk Dan Elemen Alam Pantai	42
	3.2.1. Batu Karang	43
	3.2.2. Pasir	44
	3.2.3. Vegetasi	44
	3.2.4. Iklim	46
	3.2.5. Air	46
	3.2.6. View	47
3.3.	Tipologi Arsitektur Bangunan Tradisional Bengkulu	47
	3.3.1. Faktor Penampilan Bangunan	48
	3.3.1.1. Citra Arsitektur Tradisional Bengkulu	48
	3.3.1.2. Dasar-dasar Ungkapan Bentuk	49
	3.3.1.3. Ungkapan Citra Bangunan Tradisional	
	Bengkulu	50
	3.3.1.4. Tuntutan Ciri Tradisional	50
	3.3.1.5. Kemungkinan Penempatan Ciri Bangunan	
	Tradisional Pada Tuntutan Fungsi Fasilitas	
	Wisata	56
	3.3.2. Bentuk Fasilitas Wisata	56

BAB IV. PENDEKATAN KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

4.1.	Pendekatan Perencanaan	59
4.1.1.	Penentuan Lokasi dan Site	59
4.2.	Pendekatan Perancangan	60
4.2.1.	Penampilan Bangunan	60
4.2.2.	Kebutuhan Fasilitas	61
4.2.3.	Gubahan Massa	62
4.2.4.	Penzoningan	65
4.2.5.	Bentuk Arsitektur	66
4.2.6.	Struktur dan Konstruksi	68
4.2.7.	Pemilihan Bahan Bangunan	69
4.2.8.	Elemen Struktur	70
4.2.9.	Environment	71

BAB V. KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

5.1.	Konsep Perencanaan	75
5.1.1.	Penentuan Lokasi dan site	75
5.1.2.	Garis Axis	76
5.1.3.	Sirkulasi	77
5.2.	Konsep Perancangan	78
5.2.1.	Pola Hubungan Makro	78
5.2.2.	Penampilan Bangunan	79
5.2.3.	Suasana/Tata Ruang	79
5.2.4.	Kebutuhan Fasilitas	82
5.2.5.	Besaran Ruang	83
5.2.6.	Gubahan Massa	84
5.2.7.	Pola Zoning	85
5.2.8.	Bentuk Arsitektur	86
5.2.9.	Struktur dan Konstruksi	87
5.2.10	Environment Ruang	89
5.2.11	JaringanUtilitas	93

DAFTAR PUSTAKA LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

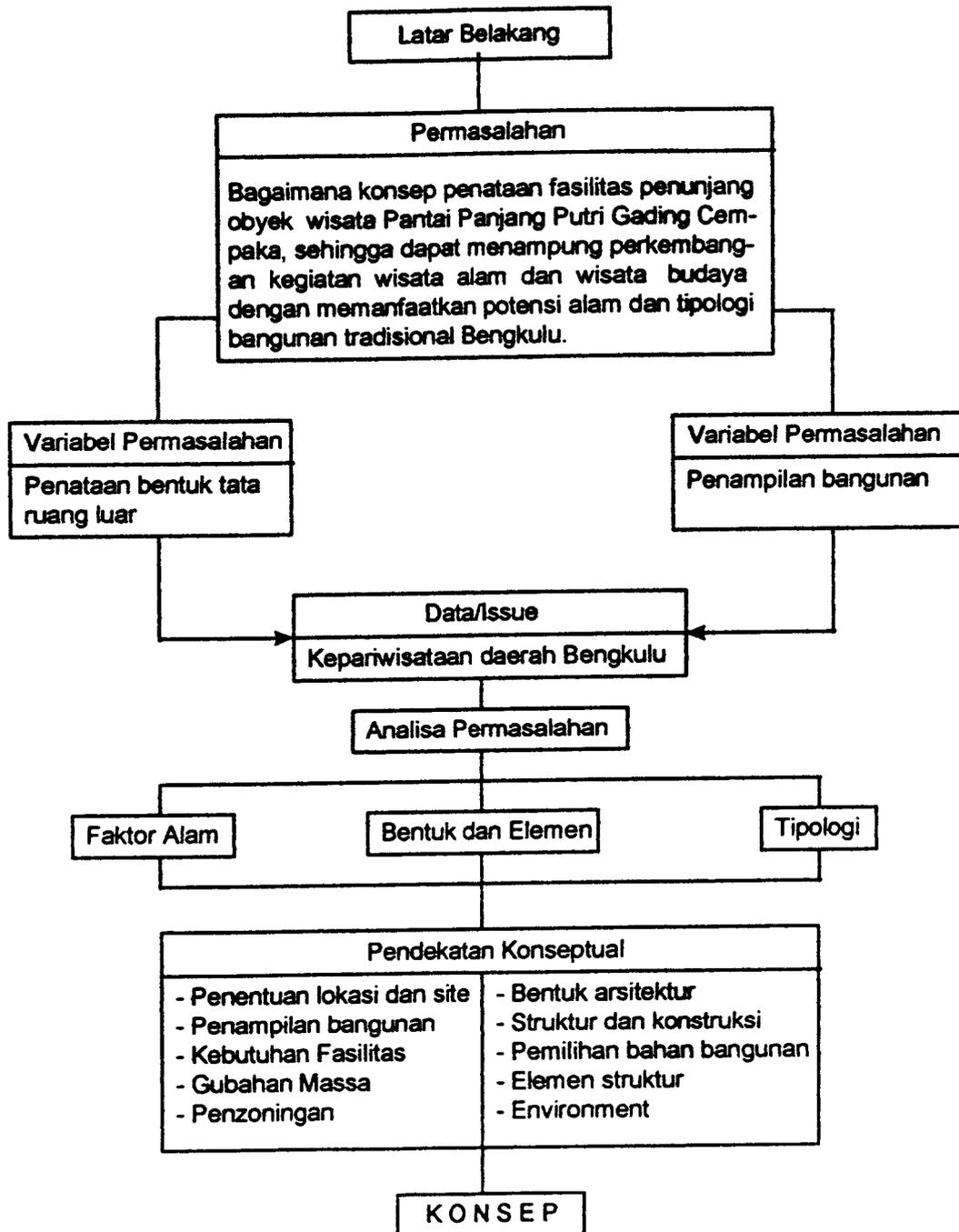
Gambar 2.1.	Rumah Rakyat Tangga di Samping	31
Gambar 2.2.	Rumah Rakyat Tangga di Tengah	32
Gambar 2.3.	Rumah Pangeran	33
Gambar 2.4.	Pintu dan Jendela	36
Gambar 2.5.	Balustrade dan Ornamen Tiang	37
Gambar 3.1.	Pola Ombak Laut	40
Gambar 3.2.	Posisi Cakrawala	41
Gambar 3.3.	Sun set dan Sun rise	42
Gambar 3.4.	Batu Karang	43
Gambar 3.5.	Pemanfaatan Elemen Alam Penunjang	43
Gambar 3.6.	Pasir	44
Gambar 3.7.	Pemanfaatan Vegetasi	45
Gambar 3.8.	Perletakan Massa Bangunan Terhadap Pengaruh Angin	46
Gambar 3.9.	Poros dan Simetri Bentuk.....	51
Gambar 3.10.	Bentuk Rumah Rakyat Tangga di Tengah	52
Gambar 3.11.	Bentuk Rumah Rakyat Tangga di Samping	52
Gambar 3.12.	Proporsi Bentuk Rumah Rakyat 2 Bentang	53
Gambar 3.13	Proporsi Bentuk Rumah Rakyat 3 Bentang	53
Gambar 3.14.	Bentuk Rumah Pangeran	54
Gambar 3.15	Proporsi Bentuk Rumah Pangeran Atap Limasan	54
Gambar 3.16	Proporsi Bentuk Rumah Pangeran Atap Pelana Kombinasi Jurai	55
Gambar 3.17.	Fasilitas Yang Berinteraksi Dengan Alam	58
Gambar 4.1.	Penzoningan	66

Gambar 4.2.	Desain Kolom dan Ornamen Tiang	68
Gambar 5.1.	Peta Site Untuk Fasilitas Penunjang Obyek Wisata	75
Gambar 5.2.	Garis Axis	76
Gambar 5.3.	Sirkulasi	77
Gambar 5.4.	Hubungan Makro Unit Kegiatan	78
Gambar 5.5.	Suasana Ruang Dalam	80
Gambar 5.6.	Pemanfaatan Elemen Air	81
Gambar 5.7.	Suasana Ruang Luar	82
Gambar 5.8.	Konsep Sub Struktur Bangunan	88
Gambar 5.9.	Pencahayaan Alami	90
Gambar 5.10.	Pencahayaan Buatan	90
Gambar 5.11.	Konsep Sistem Penghawaan	92

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1.	Kemungkinan Penempatan Ciri Bangunan Tradisional Bengkulu Pada Tuntutan Fungsi Fasilitas Wisata	56
Tabel 4.1.	Pemilihan Sistem Penghawaan Buatan	74
Tabel 5.1.	Skema Jaringan AC	91
Tabel 5.2.	Skema Jaringan Air Bersih	93
Tabel 5.3.	Skema Jaringan Sanitasi	93
Tabel 5.4.	Skema Jaringan Listrik	94
Tabel 5.5.	Skema Jaringan Komunikasi	94

DIAGRAM POLA PIKIR



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sektor kepariwisataan di Indonesia memiliki potensi yang besar untuk menghasilkan devisa negara di luar migas (non migas). Sejak Pelita IV dengan dikeluarkannya Keputusan Presiden No : 15 tahun 1993 tentang kebijaksanaan Pengembangan Kepariwisata, dengan target pertumbuhan 14 %, jumlah kedatangan wisatawan asing 1 juta orang akhir Pelita, diharapkan sektor pariwisata dapat menjadi penghasil devisa ke dua atau sekurang-kurangnya ke tiga setelah migas.¹ Sehubungan dengan semakin digalakkannya peningkatan kegiatan pariwisata disemua daerah potensial wisata, terutama di daerah tujuan wisata, maka perlu dilakukan langkah-langkah penanganan untuk mengarahkan agar tujuan dapat membentuk tata kawasan wisata. Dengan kata lain, pencapaian tata kawasan wisata yang baik diperlukan adanya kegiatan perencanaan untuk dapat mengantisipasi perkembangan-perkembangan yang akan datang menuju pada bentuk dan suasana yang akan dituju dan dicapai.

Berdasarkan hal tersebut di atas pemerintah daerah Bengkulu mempunyai sasaran yang ingin dicapai dalam sektor pariwisata yaitu, meningkatkan berbagai

¹ James. J. Spellane, Ekonomi Pariwisata - Sejarah dan Prospeknya, 1995.

fasilitas pariwisata dalam merealisasikan Bengkulu sebagai Daerah Tujuan Wisata yang ke 24 sebagaimana yang telah dirumuskan dalam Pelita IV.

Dengan demikian pemerintah daerah Bengkulu dan masyarakatnya dituntut suatu tanggung jawab yang besar, yakni turut berpartisipasi dalam rangka merealisasikan tujuan tersebut sebagai sasaran pembangunan yang nyata, sehingga cita-cita perwujudan Bengkulu sebagai salah satu Daerah Tujuan Wisata di Indonesia tidak mengendap predikat kosong.

Daerah Bengkulu sebenarnya memiliki potensi pariwisata yang cukup beragam, diantaranya adalah : obyek wisata alam, obyek wisata sejarah, wisata budaya dan rekreasi, yang tersebar diberbagai kawasan wisata Bengkulu. Disamping jarak yang relatif tidak begitu jauh, juga telah didukung dengan sistem jaringan jalan dan transportasi yang cukup memadai, sehingga semua potensi tersebut dapat dengan mudah dicapai oleh pengunjung dalam waktu yang singkat. Peluang untuk pengembangan sarana pokok pariwisata dan fasilitas penunjang lainnya masih terbuka luas, hal tersebut tergambar dari jumlah kunjungan wisatawan yang datang ke Bengkulu tahun 1992 terdiri dari 8.697 wisatawan mancanegara dan 89.458 wisatawan nusantara, melonjak cukup berarti pada tahun 1996 menjadi 13.182 wisatawan mancanegara dan 156.551 orang wisatawan nusantara², merupakan awal yang baik untuk pengembangan fasilitas kepariwisataan salah satunya yaitu pengembangan sarana fasilitas penunjang pariwisata.

² Data Dinas Pariwisata Propinsi Daerah Tingkat I Bengkulu, 1997.

Pantai Panjang Putri Gading Cempaka merupakan salah satu kawasan wisata yang dimiliki Propinsi Bengkulu dalam bentuk wisata alam pantai sebagai faktor daya tarik utama. Kawasan ini terbentang sepanjang ± 7 km dan letak yang strategis yaitu terletak di sebelah barat kota Bengkulu. Selain itu daya tarik faktor alamnya yang terdiri dari pantai, laut, pasirmya yang putih, ombak yang cukup besar, air yang jernih, sun set dan sun risenya serta vegetasi alam, dimana terdapat pohon cemara alam yang tumbuh secara alamiah. Potensi lain yang tidak kalah menariknya yaitu view yang indah memandang ke arah laut lepas Samudera Indonesia, merupakan panorama indah dan asli yang disajikan secara utuh, membuat kawasan ini menjadi kawasan inti yang sangat menarik untuk dikunjungi oleh wisatawan. Secara fungsional, wisata ini dapat dimanfaatkan sebagai modal guna menciptakan aset wisata yang beragam, sehingga mampu menyajikan jenis wisata secara lebih variatif. Selain daya tarik faktor alam, daya tarik faktor sosial budaya juga dapat dikembangkan seperti adat istiadat yang terdiri dari : pakaian, makanan, pesta rakyat (Perayaan Upacara Tabot yang dilaksanakan tiap tahun setiap tanggal 1-10 Muharam selama 10 hari berturut-turut) dan kerajinan tangan. Faktor seni bangunan yaitu bentuk arsitektur khas daerah Bengkulu yang spesifik merupakan potensi menarik untuk pengembangan sarana penunjang pariwisata antara lain : ruang penunjang, open theatre, plaza, labuan delman, souvenir shop, restoran dan lain-lain yang sekaligus merupakan upaya/wadah pengenalan budaya Bengkulu kepada wisatawan.

Dewasa ini kehadiran suatu fasilitas wisata di Pantai Panjang Putri Gading Cempaka, dirasakan sudah cukup mendesak. Hal ini disebabkan terutama untuk memenuhi tuntutan kebutuhan jasa pelayanan yang semakin meningkat sejalan dengan bertambahnya arus wisatawan yang datang ke daerah ini. Seiring dengan meningkatnya pendapatan ekonomi dan pendidikan masyarakat wisatawan, memaksa kita untuk berupaya semaksimal mungkin meningkatkan kualitas dan kuantitas fasilitas penunjang yang ada, guna untuk memenuhi kebutuhan wisatawan saat ini dan masa yang akan datang.

Pada saat sekarang ini, kondisi fasilitas penunjang wisata yang ada di Pantai Panjang Putri Gading Cempaka sudah kurang memadai dan tidak dapat berperan banyak dalam menunjang segala aktivitas kepariwisataan di kawasan ini. Hal tersebut dapat dilihat baik dari segi kelengkapan, bentuk bangunan maupun tata massanya yang di dapatkan tidak melalui suatu rencana yang baik. Dengan demikian rekreasi fisik bangunan yang dapat dirasakan kehadirannya tidak lain hanyalah berupa sosok bentuk bangunan yang memberi kesan sangat dipaksakan untuk memenuhi kelengkapan fasilitas di Pantai Panjang Putri Gading Cempaka tanpa mempertimbangkan faktor penampilan suatu lingkungan fasilitas wisata ke dalam alam pantai, yang mampu berinteraksi dengan lingkungan alamnya. Selain dari pada itu masalah yang perlu diperhatikan pula adalah mengenai, bagaimana menerapkan unsur-unsur tipologi bangunan tradisional daerah Bengkulu sebagai bagian dari desain fasilitas wisata Pantai Panjang Putri Gading Cempaka di Bengkulu yang

diharapkan akan mampu menarik jumlah wisatawan yang datang. Masalah lain yang perlu diantisipasi adalah bagaimana fasilitas wisata pantai tersebut agar dapat menjadi generator perkembangan wisata di Propinsi Bengkulu.

1.2. Permasalahan

- Bagaimana konsep penataan fasilitas penunjang obyek wisata Pantai Panjang Putri Gading Cempaka, sehingga dapat menampung perkembangan kegiatan wisata alam dan wisata budaya dengan memanfaatkan potensi alam dan tipologi bangunan tradisional Bengkulu yang tercermin pada penataan bentuk tata ruang luar dan penampilan bangunan.

1.3. Tujuan dan Sasaran Pembahasan

a. Tujuan Pembahasan

Tujuan pembahasan adalah proses analisis untuk mendapatkan konsep perencanaan dan perancangan fasilitas penunjang wisata di Pantai Panjang Putri Gading Cempaka melalui pendekatan elemen alam pantai dan arsitektur bangunan tradisional daerah Bengkulu.

b. Sasaran Pembahasan

Sasaran yang diharapkan dalam pembahasan ini adalah dapat merumuskan konsep perencanaan dan perancangan penataan fasilitas penunjang obyek

wisata Pantai Panjang Putri Gading Cempaka Bengkulu sebagai bagian dari kawasan wisata alam pantai.

1.4. Lingkup Pembahasan

Pembahasan dilakukan dengan penekanan pada pemecahan masalah secara arsitektural, terutama yang berkaitan dengan masalah penataan bentuk massa, penampilan bangunan di obyek wisata Pantai Panjang Putri Gading Cempaka Bengkulu.

1.5. Metode Pembahasan

Metode pembahasan yang dipergunakan yaitu dengan menganalisis variabel permasalahan yang ada dengan melakukan pendekatan-pendekatan untuk mendapatkan pemecahan masalah yang diungkapkan, sehingga menghasilkan suatu kesimpulan sebagai dasar penyusunan konsep. Data-data yang dianalisis diambil dari survai lapangan dan studi literatur.

1.6. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penulisan ini dibagi dalam 5 (lima) bab yang masing-masing bab mengandung pokok pikiran yang saling berkesinambungan satu sama lain dan mengarah pada satu kesimpulan.

1. Menguraikan secara umum tentang latar belakang permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, metode pembahasan serta sistematika pembahasan.
2. Meninjau kepariwisataan daerah Bengkulu , potensi pariwisata yang ada dan rencana pengembangan pariwisata daerah Bengkulu serta meninjau perkembangan kepariwisataan umum Pantai Panjang Putri Gading Cempaka yang membahas kondisi dan potensi yang ada di Pantai Panjang Putri Gading Cempaka
3. Membahas hasil analisis data dengan teori-teori yang diperoleh dari literatur yang mengarah pada permasalahan perencanaan dan perancangan untuk penataan obyek wisata Pantai Panjang Putri Gading Cempaka Bengkulu.
4. Berisikan alternatif pendekatan-pendekatan terhadap penentuan kriteria yang diambil sebagai penentu di dalam penerapan perancangan.
5. Merumuskan konsep-konsep, sehubungan dengan penentuan melalui pendekatan yang telah dilakukan, yang nantinya akan dikembangkan dan diterapkan dalam perancangan kawasan wisata Pantai Panjang Putri Gading Cempaka Bengkulu, berupa kaidah-kaidah teori arsitektur

BAB II

KEPARIWISATAAN DAERAH BENGKULU

Bengkulu sebagai ibukota propinsi, terbuka terhadap berbagai arus informasi baik melalui media massa maupun instansi Pemerintah ; secara relatif tingkat hidup maupun tingkat pendidikannya lebih tinggi dibanding daerah Tingkat II lainnya, adalah wajar mengambil hypotesa bahwa dengan jumlah penduduk 170.813 orang, Kotamadya Bengkulu atau sekitar 10% dari jumlah seluruh penduduk Propinsi Bengkulu, ini merupakan jumlah penduduk penentu dan dapat mendorong dibudidayakannya suatu kebiasaan berekreasi atau berwisata sebagai tindak lanjut menuju kepada berwisata domestik.

2.1. Kepariwisataan

Dalam bagian ini akan dibahas mengenai beberapa bidang yang menjadi bagian dari kepariwisataan, yaitu pengertian pariwisata, demand dan perkembangan pasar wisata serta mengenai tinjauan industri pariwisata.

2.1.1. Pengertian Pariwisata.

Pariwisata adalah suatu perjalanan yang dilakukan untuk sementara waktu, yang diselenggarakan dari suatu tempat ketempat lain, dengan maksud untuk

menikmati perjalanan tersebut untuk tamasya dan rekreasi atau memenuhi keinginan yang beraneka ragam .³

Pendapat tersebut diatas merupakan rangkuman dari berbagai sumber yang didalamnya telah terkandung berbagai faktor, yaitu :

- a. Perjalanan itu dilakukan untuk sementara waktu.
- b. Perjalanan itu dilakukan dari suatu tempat ke tempat lainnya.
- c. Perjalanan itu, walaupun apa bentuknya harus selalu dikaitkan dengan pertamasyaan atau rekreasi.
- d. Orang melakukan perjalanan tersebut tidak mencari nafkah ditempat yang dikunjunginya dan semata-mata sebagai konsumen ditempat rekreasi tersebut.

2.1.2. Aspek Permintaan (demand) dan Prospek Perkembangan Pasar Wisata

Sesuai dengan pengertian dasar tentang permintaan (demand) dalam kepariwisataan peninjauannya dibagi dua, yaitu :

a. Permintaan Potensial :

Sejumlah orang yang secara fisik maupun ekonomi sudah memenuhi syarat untuk melakukan perjalanan wisata, akan tetapi belum mempunyai kesempatan untuk melakukan perjalanan wisata.

b. Permintaan Aktual :

Sekelompok orang yang sedang melakukan perjalanan wisata ke suatu daerah tujuan wisata. Dari kedua permintaan tersebut secara asumptif Kotamadya Bengkulu

³ Yoeti. Oka. A. Drs, Pengantar Ilmu Pariwisata, Cetakan kedua, Hal 109, Angkasa Bandung 1991.

telah memenuhi permintaan ini walaupun belum dapat ditentukan secara kuantitatif. Di dalam aspek potensial, terlihat adanya jumlah penduduk kelompok umur 10 tahun keatas yang sebenarnya mempunyai kesempatan untuk melakukan wisata yang jumlahnya lebih kurang 80 % dari seluruh jumlah penduduk Kotamadya Bengkulu.

Aspek permintaan aktual (actual-demand) dapat digunakan indikator sederhana terhadap arus masuk penumpang pesawat yang masuk ke Bengkulu, atau data yang tercatat diperusahaan industri pariwisata yang ada, serta keluar masuknya arus lalu lintas manusia yang menggunakan kendaraan umum yang terus meningkat.

Dari uraian diatas, terlihat adanya aspek permintaan yang secara obyektif dan kualitatif jumlahnya sudah cukup besar, dan dimungkinkan memberikan prospek yang baik bagi pengembangan kepariwisataan daerah Kodya Bengkulu dan umumnya Bengkulu dimasa sekarang dan dimasa yang akan datang.

2.1.3. Tinjauan Industri Pariwisata

Perwujudan suatu daerah untuk menjadi daerah Tujuan Wisata pada dasarnya akan terletak pada atraksi wisata yang dimiliki daerah tersebut ditunjang oleh fasilitas dan kondisi pelayanan wisata antara lain fasilitas akomodasi yang menjadi permasalahan utama, tinjauan industri pariwisata diperlukan untuk mengetahui masalah-masalah yang ada kaitannya dengan fasilitas akomodasi.

a. Pengertian Industri Pariwisata

Dr. Salah Wahab, 1975, yang dikutip oleh Nyoman S. Pendit dalam buku Ilmu Pariwisata, berpendapat : "Pariwisata adalah salah satu jenis industri baru

mampu menghasilkan pertumbuhan ekonomi yang cepat dalam penyediaan lapangan kerja, peningkatan penghasilan, standar hidup serta menstimulasi sektor-sektor produktivitas lainnya. Selanjutnya sebagai sektor yang kompleks, ia juga meliputi industri-industri klasik yang sebenarnya seperti industri kerajinan tangan dan cinderamata, penginapan dan transportasi secara ekonomis juga dipandang sebagai industri". Pendapat tersebut sejalan dengan diamanatkan oleh GBHN 1988. Kalau kita ikuti pengertian-pengertian kata "Industri Pariwisata" sebagai berikut : "Industri Pariwisata adalah kumpulan dari macam-macam badan usaha yang secara bersama menghasilkan barang-barang dan jasa-jasa yang dibutuhkan wisatawan pada khususnya dan traveller pada umumnya, selama dalam perjalanan".⁴

b. Sarana Pokok Kepariwisataan

Sarana pokok kepariwisataan disebut dengan istilah "Pelayanan Utama Langsung", yaitu badan usaha yang termasuk dalam industri pariwisata yang dibagi dalam dua bagian pokok yaitu :⁵ Pelayanan yang termasuk "Obyek sentra" dan "Subyek sentra". Pelayanan yang termasuk dalam obyek sentra adalah :

1. Pelayanan akomodasi dan tempat peristirahatan khusus.
2. Pelayanan pengangkutan.
3. Pelayanan manufaktur.
4. Tempat belanja souvenir.

⁴ Yoeti, Oka A, Pengantar Ilmu Pariwisata, cetakan ke empat, hal. 140, angkasa, Bandung.

⁵ Pendit. Yoman. S, Ilmu Pengantar Pariwisata , Cetakan ke empat, Hal 79 -81, Pradya Paramita, Jakarta, 1990.

5. **Badan-badan usaha yang menyajikan hiburan dan pemandu, penerjemah dan lain sebagainya.**
6. **Lembaga yang khusus untuk promosi pariwisata.**

Sedangkan pelayanan yang masuk didalam kategori “Subyek sentra” adalah pelayanan yang bergerak dalam bidang usaha agar orang merasa tertarik untuk mengadakan perjalanan atau memberikan kesempatan pada mereka untuk menikmati perjalanan apabila mereka sendiri tidak mampu untuk berbuat demikian, ini termasuk :

1. **Badan usaha penerbitan promosi kepariwisataan.**
2. **Perusahaan jasa pelayanan kepariwisataan.**
3. **Asuransi pariwisata.**

Pengelolaan industri pariwisata di Bengkulu pada saat ini, sesuai dengan contoh sarana pokok pariwisata , pada prinsipnya sudah cukup memadai, antara lain telah terdapat fasilitas akomodasi hotel berbintang, perusahaan pengangkutan, tempat penjualan souvenir dan pusat informasi pariwisata dengan sarana infrastruktur yang mencapai hampir keseluruhan obyek wisata yang potensial.

2.2. Tinjauan Potensi Pariwisata Bengkulu.

Dalam bagian ini akan dibahas mengenai potensi pariwisata, baik secara umum (Indonesia) dan Bengkulu khususnya.

2.2.1. Pariwisata Indonesia

Keindahan alam Indonesia yang membentang dari sabang hingga marauke dan kekayaan seni budaya, serta keragaman penduduk yang terdiri dari puluhan suku yang memiliki ciri-ciri kehidupan yang berlainan, merupakan kekayaan aset wisata yang bila dibandingkan dengan negara-negara ASEAN lain, jelas Indonesia berada pada kedudukan unggul.

Dalam rangka meningkatkan jumlah arus masuk wisatawan mancanegara yang membawa valuta luar negeri ke Indonesia, Pemerintah mengeluarkan KEPRES RI no : 15 / 1983 tentang paket Kebijakan Terpadu Penanganan Pariwisata Indonesia. Hal ini makin menggambarkan kemauan serta keberanian (Political Will and Courage) Pemerintah Indonesia dalam menangani pariwisata.

KEPRES ini telah menetapkan bebas visa untuk berkunjung ke Indonesia sebagai wisatawan bagi warga-warga negara ASEAN, Amerika Serikat, Australia, Austria, Belanda, Belgia, Denmark, Finlandia, Inggris, Islandia, Italia, Jepang, Jerman, Kanada, Korea Selatan, Luxemburg, Norwegia, Prancis, Selandia Baru, Spanyol, Swedia, Swiss dan Yunani. Bebas visa ini berlaku untuk 2 x 30 hari.⁶

Kemauan pemerintah tersebut lebih diperjelas dengan penancangan Tahun Sadar Wisata, Sapta Pesona dan Tahun Kunjungan Wisata Indonesia 1991 yang lalu, dimana pembangunan daerah tujuan wisata bertambah secara kuantitatif.

⁶ KEPRES RI No : 15 / 1983.

Propinsi Bengkulu dalam penancangan Tahun Kunjungan Wisata 1991 belum termasuk Daerah Tujuan Wisata namun sudah termasuk kedalam Program Pengembangan Wilayah secara nasional yang dituangkan kedalam Rencana Induk Pengembangan Pariwisata Nasional (RIPPN) dimana Propinsi Bengkulu menjadi bagian pengembangan pariwisata regional yang dimasukkan kedalam Rencana Pengembangan Wilayah 3, menjadi satu dengan Propinsi Jambi dan Sumatera Selatan dan telah dituangkan ke dalam buku Rencana Induk Pengembangan Pariwisata Daerah Bengkulu tahun 1982.

2.2.2. Pariwisata Bengkulu

a. Prospek Pariwisata Bengkulu

Wisata alam, adalah kekayaan aset wisata yang paling menonjol di Bengkulu, diantaranya hutan wisata dimana 600.000 Ha, (areal hutan 1,2 juta Ha, atau lebih dari 50 % wilayah Propinsi Bengkulu) berupa cagar alam yang kaya akan flora dan fauna khas Bengkulu, seperti bunga *Rafflesia Arnoldi* yang terkenal di dunia, Anggrek Hitam *Vanda Hookeriana*, yang unik yang tumbuh ditepi Danau Dendam Tak Sudah, disamping itu Bengkulu juga kaya dengan aset wisata budaya dan sejarah lainnya.

Sektor yang mendukung Bengkulu untuk bersaing menjaring arus wisatawan adalah sarana perhubungan sudah lancar, baik dalam Propinsi Bengkulu maupun keluar propinsi ; melalui darat didalam propinsi dan melalui laut serta udara untuk arus keluar masuk Propinsi Bengkulu. Situasi perhubungan udara, seperti dari

Bengkulu ke Jakarta dan sebaliknya dilakukan dengan 3 kali penerbangan dalam sehari. Begitu juga perhubungan udara antara Bengkulu - Palembang dan sebaliknya dilakukan 3 sampai 4 kali dalam seminggu. Dari uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa gerak pembangunan yang melingkupi "Bumi Putri Gading Cempaka" secara umum dapat dikatakan semakin pesat berkembang.

Dengan kondisi jalan yang hampir keseluruhan dapat mencapai obyek-obyek wisata, maupun wilayah Propinsi Bengkulu ; tenaga listrik PLN Wilayah IV melalui PLTD dan jaringan listrik yang dipasok PLTU 4 x 4 Rejang Lebong ; fasilitas akomodasi dengan adanya hotel bertaraf bintang 2 dan hotel non bintang ; kesenian dan kebudayaan yang masih sering dirayakan oleh masyarakat Bengkulu seperti perayaan Tabot yang berlangsung dari tanggal 1 sampai 10 Muharam, adat perkawinan rakyat Bengkulu, kesenian berzikir (Syarafal Anam), kesenian Gamat, Gambus dan lainnya serta didukung faktor keamanan yang mantap dan terkendali, merupakan gambaran potensi Bengkulu sebagai daerah tujuan wisata (DTW), yang akan selalu bergerak maju menjadi bagian kebijakan perkembangan perwilayahan pariwisata nasional.

b. Pola Pengembangan Pariwisata Daerah Bengkulu

Berdasarkan Rencana Induk Pariwisata Daerah Bengkulu (RIPPD 1982) prioritas pengembangan diberikan kepada Kotamadya Bengkulu dan Kabupaten Rejang Lebong dalam lingkungan pengembangan (LPW) II poros Bengkulu-Curup.

Propinsi Bengkulu dibagi dalam tiga Lingkungan Pengembangan Wisata yang terdiri dari :

LPW I. Bengkulu Utara dengan pusat simpul Muko-muko yang terbagi dalam :

SPW I.1. Muko-muko dengan pusat simpul Muko-muko, dan pusat wisata

:

1. Pantai indah dengan atraksi : panorama pantai

SPW I.2. dan I.3. Seblat-Arga Makmur, dengan pusat simpul Arga Makmur

dan atraksi wisata :

1. Panorama pantai

2. Bukit Gedang-Seblat dengan atraksi : Hutan Wisata, Taman

Suaka Alam dan Resort Wisata.

LPW II. Bengkulu-Curup dengan pusat di Kotamadya Bengkulu terdiri dari :

SPW II.1. Kodya Bengkulu, dengan pusat simpul Bengkulu dengan atraksi

wisata :

1. Kota Bengkulu sebagai kota wisata.

2. Pantai Panjang dan Nala (mass-tourism).

3. Danau Dendam Tak Sudah (scenic rest area).

4. Benteng Malbourough dan sekitarnya (culture park, festival Park).

SPW II.2. Curup-Kepahiang dengan pusat simpul Curup dengan atraksi

wisata :

1. Kota Curup sebagai Kota wisata.
2. Air Panas Suban (spesifik interested, scenic rest area).
3. Pematang Danau (mass-tourism, scenic spot).
4. Taba Penanjung (stop-over, rest area, panoramic, observasi bunga Raflesia Arnoldi).
5. Air Terjun Kepala Curup (stop-over, scenic spot, panoramic).

LPW III. Bengkulu selatan dengan pusat pengembangan di Manna, terdiri dari :

SPW III.1. Manna dengan pusat simpul Manna dengan atraksi :

1. Pantai Pulau Beringin (mass-tourism).
2. Desa Tradisional (culture-conservation).
3. Gua Sarang Burung (unique-spot).

SPW III.2. SPW Pulau Enggano dengan pusat wisata :

1. Wisata Bahari dan Taman Berburu.
2. Suku Tradisional.

SPW III.3. SPW Bintuhan dengan pusat wisata :

1. Pantai Linau (panoramic beach).
2. Suku Tradisional (culture-conservation).

Sistem pengembangan dan implementasinya dilakukan secara bertahap yang diserasikan terhadap tahun-tahun Pelita.

c. Prioritas Pengembangan Daerah Wisata Bengkulu

Pengembangan suatu daerah untuk menjadi Daerah Tujuan Wisata (DTW), agar menarik untuk dikunjungi oleh wisatawan harus memenuhi tiga syarat yaitu ; “Something to see”, adanya obyek wisata yang menarik ; “Something to do” artinya selain dilihat, fasilitas rekreasi yang ada harus membuat mereka betah tinggal lebih lama dan “Something to buy” artinya ditempat tersebut harus tersedia fasilitas untuk berbelanja (shopping).

Dalam rangka mengupayakan ketiga tuntutan diatas prioritas pengembangan DTW Bengkulu secara bertahap dan implementasinya dipertimbangkan atas faktor-faktor :

1. Aksesibilitas, yaitu sarana dan prasarana yang tersedia untuk mencapai obyek wisata.
2. Akomodasi, yaitu kondisi fasilitas yang tersedia untuk menginap dan berbelanja bagi wisatawan secara kualitatif dan kuantitatif.
3. Atraksi Budaya seperti sejarah dan kepurbakalaan, bahasa dan drama, upacara-upacara tradisional, arsitektur dan lansekap serta suku-suku bangsa.
4. Atraksi Alam, keunikan flora dan fauna, danau alam, laut, pantai maupun sungai.
5. Faktor Widya Wisata, seperti pengenalan industri pertambangan yang banyak terdapat didaerah Bengkulu sebagai pelengkap daya tarik bagi atraksi wisata.

6. Keadaan Lingkungan, seperti partisipasi masyarakat terhadap kemungkinan pengembangan wisata (antusias terbuka atau tertutup), kunjungan pemula (priortrend), lansekap dan iklim.
7. Kebijakan Pemerintah, seperti kebijaksanaan pemerintah daerah setempat yang menjadikan Perencanaan Induk Pariwisata sebagai masukan program pembangunan daerah.

Kedudukan Kodya Bengkulu sebagai ibukota Propinsi Bengkulu merupakan pusat administrasi pemerintahan propinsi dengan berbagai fasilitas-fasilitasnya, disamping memiliki aset wisata yang cukup beragam dan potensial. Dengan asumsi setiap wisatawan mancanegara yang datang ke DTW Sumatera Utara dan Sumatera Barat, sebagian akan singgah di Bengkulu sebagai daerah persinggahan untuk selanjutnya menuju “ hinterland” antara lain daerah Rejang Lebong, maka Kodya Bengkulu mampu mejadi titik pusat penyebaran wisatawan keseluruh Propinsi Bengkulu, yang diprioritaskan untuk pengembangan jangka pendek dalam LPW II poros Bengkulu-Curup.

d. Keragaman Aset Wisata Bengkulu

Tiga kelompok aset wisata yang menarik di Kotamadya Bengkulu :

1. Aset alam Pantai Panjang dan Nala merupakan titik potensial untuk menjadi daya tarik bagi wisatawan/darmawisatawan massal, dengan keindahan pantainya, renang, berlayar dan sebagainya

2. Aset wisata alam Danau Dendam Tak Sudah, dengan keindahan flora, khususnya anggrek hitam vanda hookeriana, salah satu flora yang dilindungi disamping menarik para wisatawan, juga menarik bagi wisata remaja (pelajar, mahasiswa dan pramuka yang cinta alam dan gemar melakukan “hikking”, ‘camping”, serta pengenalan alam sekitar).
3. Aset-aset wisata sejarah seperti Benteng Marlborough Tapak Padri, Makam Sentot dan bekas rumah Bung Karno akan dapat merupakan rangkaian obyek wisata sejarah.

Dari ketiga macam aset wisata tersebut, aset wisata alam yang belum di laksanakan pengembangannya (fasilitas penunjang) adalah kawasan obyek wisata Pantai Panjang Putri Gading Cempaka.

2.2.3. Peranan Pariwisata Dalam Pembangunan Bengkulu

Pariwisata adalah salah satu industri baru yang mampu menghasilkan pertumbuhan ekonomi yang cepat dalam penyediaan lapangan kerja, peningkatan penghasilan, standar hidup serta menstimulasi sektor-sektor yang kompleks, dan juga meliputi industri-industri klasik yang sebenarnya seperti industri kerajinan tangan dan cinderamata. Penginapan dan transportasi secara ekonomis juga dipandang sebagai industri.⁷

Garis-garis Besar Haluan Negara (GBHN) 1988, menempatkan (industri) pariwisata dalam kebijaksanaan pembangunan ekonomi dalam urutan prioritas

⁷ Wahab Salah, Dr. , 1975, Op Cit, hal. 29.

keenam setelah pertanian industri, pertambangan dan energi, perhubungan. TAP No : II/MPR/1988 mengarisankan pembangunan pariwisata ditingkatkan, diperluas untuk meningkatkan *penerimaan devisa, memperluas lapangan kerja dan memperkenalkan kebudayaan*, dengan tetap memelihara kebudayaan dan kepariwisataan nasional ; perlu diambil langkah-langkah dan pengaturan yang lebih terarah berdasarkan kebijaksanaan terpadu, antara lain promosi, penyediaan fasilitas serta mutu dan kelancaran pelayanan; dengan pembinaan serta pengembangan pariwisata dalam negeri lebih ditujukan kepada pengenalan budaya bangsa dan tanah air.⁸

Usaha kearah tersebut tercermin dengan peningkatan anggaran pembangunan sektor pariwisata dari tahun ke tahun maupun dari Pelita ke Pelita menjadikan pariwisata sebagai sektor primadona andalan untuk memperbesar penerimaan devisa negara.

Propinsi Bengkulu dalam rangka menjadikan pariwisata sebagai sumber pendapatan daerah, membuka lapangan kerja baru dan penyediaan sarana hiburan bagi masyarakat Bengkulu sendiri, menjadikan Perencanaan Induk Pariwisata sebagai masukan program pembangunan daerah sekaligus memadukannya dalam langkah kebijaksanaan Pemerintah Daerah TK. I Bengkulu dalam bentuk :⁹

⁸ TAP No : II/MPR/1988, GBHN, Bahan Penataran P4, Dirjen Dikti Depdikbud RI.

⁹ Pariwisata, Ditjen, RIPPD Bengkulu, Laporan III, Buku I, Parama Consultan, PT, Jakarta 1983.

1. Realisasi pengembangan obyek-obyek wisata.
2. Membuka lebih luas lagi Daerah Bengkulu terhadap kemudahan pencapaian dari berbagai daerah.
3. Rehabilitasi sarana dan prasarana transportasi serta sarana komunikasi.
4. Promosi potensi kepariwisataan Daerah Bengkulu.

a. Jumlah wisatawan yang datang ke Bengkulu.

Untuk memberikan pengertian dan batasan yang jelas tentang wisatawan yang datang di Kotamadya Bengkulu, dapat dibedakan dari asal wisatawan tersebut datang (penggolongan wisatawan) dan pendapat-pendapat tentang wisatawan itu :

1. INPRES NO. 9 Tahun 1969 : “Wisatawan (tourist) adalah setiap orang yang bepergian dari tempat tinggalnya untuk berkunjung ke tempat lain dengan menikmati perjalanan dan kunjungannya itu”.
2. Drs. Oka A Yoeti, dalam buku Pengantar Ilmu Pariwisata merumuskan : “Wisatawan (tourist)”, yaitu pengunjung sementara yang paling sedikit tinggal selama 24 jam ditempat yang dikunjunginya dan tujuan perjalanannya yaitu : untuk pesiar (leisure), dan bisnis.

Definisi tersebut berlaku untuk wisatawan dalam negeri maupun luar negeri, untuk memudahkan penyusunan data statistik dari kedatangan wisatawan, maka kita dapat menyederhanakannya dengan memberi kriteria orang-orang tersebut. Orang yang disebut wisatawan ialah :

1. Perjalanan itu dilakukan lebih dari 24 jam.
2. Perjalanan itu dilakukan hanya untuk sementara waktu.
3. Orang yang melakukan perjalanan itu tidak mencari nafkah.

Macam Wisatawan : ¹⁰

1. Wisatawan Mancanegara (foreign tourist).

Adalah orang asing yang melakukan perjalanan wisata, yang datang memasuki suatu negara lain yang bukan merupakan negara dimana ia biasanya tinggal.

2. Wisatawan Nusantara (domestic tourist).

Adalah seorang warga negara yang melakukan perjalanan wisata dalam batas wilayah negaranya sendiri, dan tidak melewati batas negaranya sendiri.

2.2.4. Potensi Kawasan Pantai Panjang Putri Gading Cempaka

Kawasan obyek wisata Pantai Panjang Putri Gading Cempaka adalah kawasan wisata alam pantai yang merupakan bagian dari obyek-obyek wisata yang ada di Kotamadya Bengkulu dan Propinsi Bengkulu pada umumnya. Pengembangan kawasan PPPGC untuk menjadi obyek wisata yang lengkap dan menarik untuk dikunjungi wisatawan dapat dikatakan telah memenuhi kriteria berikut : ¹¹

¹⁰ Yoeti, Oka, A, Pengantar Ilmu Pariwisata, Cetakan Keempat, hal. 131, Angkasa, Bandung 1991.

¹¹ Pendit, Nyoman S, Ilmu Pariwisata, Sebuah Pengantar Perdana, Cetakan keempat, hal.65, Pradnya Paramita, Jakarta, 1990.

1. Memiliki obyek wisata yang menarik (atraksi), yaitu perairan pantai dengan pasir yang putih, ombak laut, view kearah laut lepas dan cemara pantai yang tumbuh secara alamiah.
2. Mudah dicapai dengan angkutan (transportasi) kota.
3. Fasilitas untuk tinggal sementara (akomodasi) yang telah tersedia di obyek wisata PPPGC.

Dalam pengertian yang sama, Oka A Yoeti dalam buku Pengantar ilmu Pariwisata, mengemukakan bahwa pengembangan suatu daerah tujuan wisata, agar dapat menarik untuk dikunjungi oleh wisatawan potensial dalam macam-macam pasar harus memenuhi tiga syarat yaitu : “something to see”, artinya ada obyek wisata dan atraksi wisata yang mempunyai daya tarik dan dapat dijadikan “entertainment” bila orang datang kesana; “something to do”, artinya selain dilihat, fasilitas rekreasi atau amusement yang ada, dapat membuat mereka betah tinggal lebih lama ditempat tersebut; “something to buy”, artinya ada fasilitas berbelanja (shopping).

a. Kondisi Atraksi Fisik

1. Kondisi Positif

Pantai Panjang Putri Gading Cempaka terletak 3 km dari pusat kota Bengkulu, obyek rekreasi pantai yang terbentang sepanjang ± 7 km. Keistimewaan pada pantai ini adalah pasirmya yang putih, view kearah laut lepas, adanya sungai-sungai kecil yang melintasinya, sinar matahari, vegetasi cemara pantai yang

tumbuh secara alami. Pada sore hari atau hari-hari libur kawasan PPPGC ramai dikunjungi wisatawan, dalam rangka rekreasi, berlibur, dan olah raga. Kegiatan yang dilakukan pengunjung seperti memancing, selancar air, berkemah ataupun hanya bermain dengan ombak laut.

2. Kondisi Negatif

Kurangnya fasilitas penunjang pariwisata yang memadai serta adanya bangunan-bangunan yang belum tertata dengan baik dan tidak berfungsi sesuai dengan kebutuhan.

b. Kondisi Infrastruktur

1. Jalan Raya

Lokasi Pantai Panjang Putri Gading Cempaka berjarak 3 km dari pusat kota Bengkulu, dapat dicapai dari Jalan Putri Gading Cempaka disebelah Utara dan Jalan Pariwisata disebelah Barat. Kondisi jalan pencapaian tersebut sudah menggunakan konstruksi yang baik.

2. Tempat Parkir

Walaupun arus pengunjung ke Pantai Panjang Putri Gading Cempaka sudah banyak, namun fasilitas parkir yang khusus belum ada, sehingga kendaraan pengunjung yang datang berekreasi ke PPPGC diparkir disepanjang jalan.

3. Dermaga Perahu

PPPGC belum mempunyai/ memiliki fasilitas dermaga perahu untuk kegiatan rekreasi air yang variatif, untuk itu fasilitas dermaga dan area rekreasi pantai atau sungai sangat penting dibangun.

4. Fasilitas Penunjang (air bersih, pembuangan dan listrik)

Pembuangan air (Drainase dan sewage disposal) tidak menjadi permasalahan apabila direncanakan dengan baik dan pengendalian terhadap pencemaran air laut. Sedangkan tenaga listrik sepenuhnya dapat disupply oleh PLN.

c. Kondisi Fasilitas Akomodasi

Sampai saat ini di Pantai Panjang Putri Gading Cempaka telah tersedia fasilitas akomodasi sehingga mempunyai prospek yang baik untuk menjadi pusat sentra kawasan obyek wisata PPPGC.

d. Aset Atraksi Wisata

1. Obyek tak Bergerak

Aset wisata alam sebagai obyek tak bergerak, adalah wisata alam pantai Panjang Putri Gading Cempaka dengan keindahan panorama alam pantai dan kekhasan flora, khususnya cemara pantai yang tumbuh secara alami serta keindahan lain seperti pasir yang putih, air yang jernih dan lain sebagainya.

2. Obyek Bergerak

Adalah atraksi budaya khas daerah yang memperlihatkan kegiatan kehidupan rakyat sekitar PPPGC atau umumnya masyarakat Bengkulu. Atraksi yang

dapat diketengahkan antara lain : Perayaan Tabot, Adat Perkawinan Bengkulu, Kesenian Berzikir, Kesenian Gamat, Gambus dan berdendang, serta kegiatan wisata rakyat seperti : Kerajinan Kain Bersurek (batik), Batu Akik dan Pandai Emas.

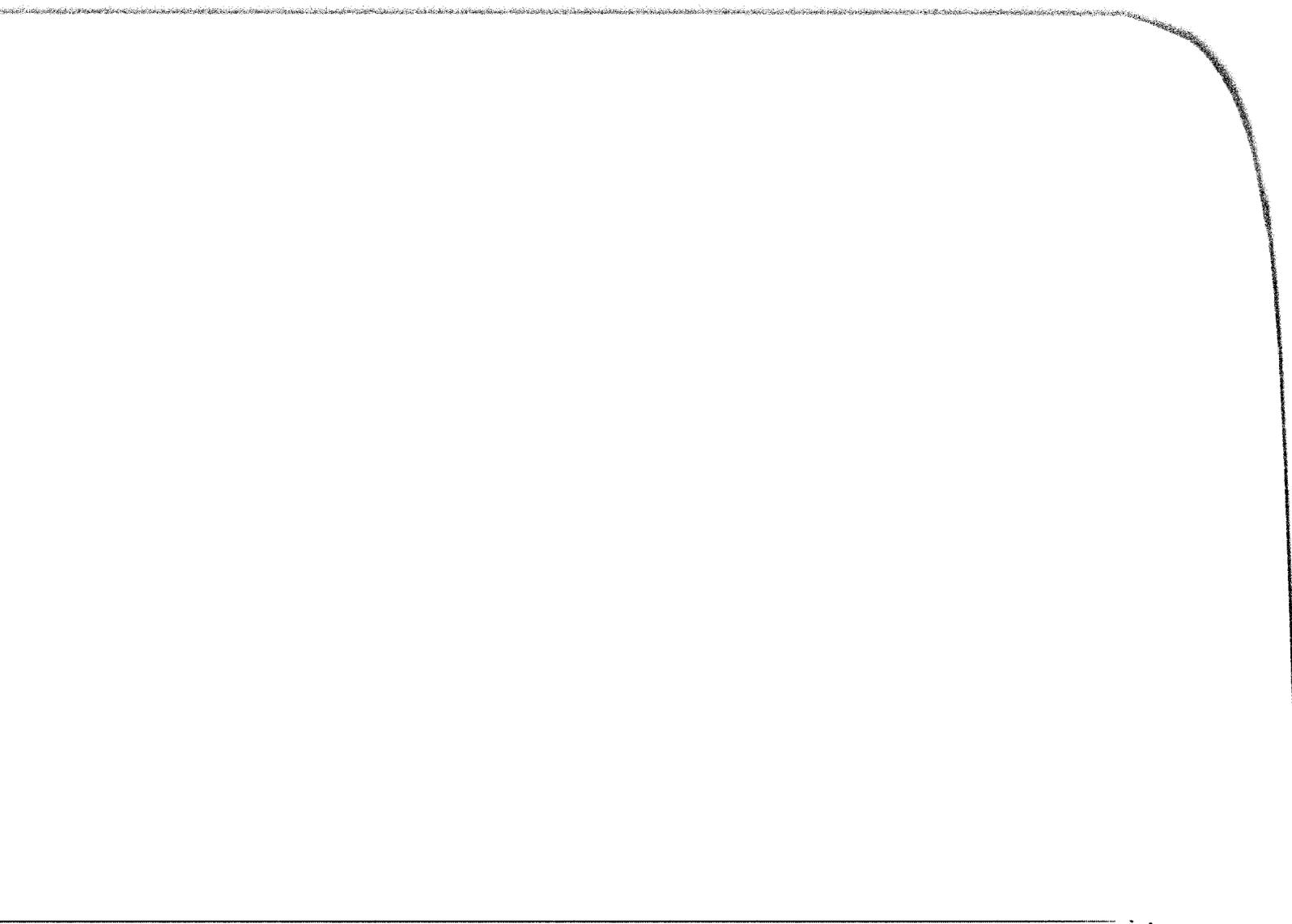
2.3. Potensi Arsitektur Dalam Pengembangan Pariwisata Bengkulu

Dalam bagian ini akan ditampilkan mengenai potensi-potensi arsitektur daerah Bengkulu yang mungkin dapat dijadikan sebagai bagian untuk pengembangan kepariwisataan daerah Bengkulu.

2.3.1. Pengantar¹²

Seperti halnya Palembang, daerah Bengkulu mempunyai akar arsitektur rumah yang berasal dari kehidupan Sriwijaya, Sunda Banten, Minang Kabau dan Melayu. Hal tersebut disebabkan daerah Bengkulu ini dulu merupakan daerah yang penduduknya sangat jarang. Kolonisasi dilakukan oleh pendatang dari utara, yaitu orang Minang Kabau, Melayu dan dari selatan yaitu orang Sunda Banten, sehingga bentuk arsitektur rumahnya adalah “arsitektur pinjaman” atau campuran seperti apa yang terlihat terutama apa yang di bangun di Taman Mini Indonesia Indah, dan juga umumnya pada rumah-rumah daerah lain di Sumatera Selatan, bahkan ada unsur Minang Kabaunya, yaitu pada ornamen ukiran. Arsitektur yang tertua di Propinsi

¹² Pariwisata, Ditjen, 1983, Rencana Tapak Kawasan Obyek wisata Kodya Bengkulu, Final Report, Parama Consultan, PT, Jakarta.



ial

rah

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted] s

[Redacted] e

[Redacted] n

[Redacted] an

[Redacted] ak

[Redacted] le 1

[Redacted] y t

[Redacted] os

ial

[Redacted] e rah

Bengkulu, terletak di daerah Rejang Lebong, sehingga arsitektur yang terdapat di Kodya Bengkulu merupakan arsitektur baru. Namun apabila ditinjau secara teliti, sebetulnya masih juga terdapat perbedaan-perbedaannya dibandingkan dengan arsitektur yang terdapat baik di Utara Minang Kabau dan Melayu maupun Selatan (Banten) serta di Rejang Lebong sendiri.

2.3.2. Kondisi Yang Ada (Tinjauan Preseden)

2.3.2.1. Klasifikasi Tipologi Bangunan

Bentuk arsitektur rumah tradisioanal Bengkulu adalah, *rumah panggung tunggal*, tinggi 1 hingga 3 meter, struktur rangka konstruksi kayu. Keseluruhan bangunan dipikul oleh tiang kayu/kolom beton, ditanam ke tanah (jepit) atau diatas batu umpak (sendi). Konsep ruang, mempunyai empat bagian zone dari muka ke belakang. Kamar tidur pada mulanya hanya berjumlah 1-2 kamar saja yang kemudian dapat berkembang menjadi 3 sampai 4 kamar tidur. Kamar tidur orang tua dengan alasan religi biasanya terletak disebelah barat, agar bila melaksanakan sholat tidak terganggu.

Rumah tradisional Bengkulu berdasarkan pengamatan mempunyai preseden yang dapat diklasifikasikan menjadi 2 kelompok yaitu : kelompok Rumah Rakyat dan kelompok Rumah Pangeran dengan klasifikasi sebagai berikut :

1. Rumah Rakyat

- Rumah Rakyat dengan tangga di samping, dimiliki oleh masyarakat tingkat sosial biasa. Banyak terdapat di daerah Bengkulu Utara, Bengkulu Selatan dan daerah

Rejang Lebong. Di Kodya Bengkulu rumah type ini juga banyak dijumpai seperti disekitar pinggiran kota atau bagian lain dari kota Bengkulu yang dulunya merupakan bagian dari daerah Tingkat II Bengkulu Utara ataupun Bengkulu Selatan.

- Rumah Rakyat tangga tengah, banyak terdapat di Kotamadya Bengkulu terutama daerah Bengkulu Lama yaitu Kelurahan Tengah Padang, Pondok Besi, Kebon Ross, Pasar Bengkulu, Tanjung Agung. Rumah type ini dimiliki oleh masyarakat tingkat sosial mampu. Perbedaan mendasar terletak pada konsep tangga yang terletak di tengah-tengah bangunan.

2. Rumah Pangeran

- Rumah Pangeran biasanya dimiliki oleh kaum status sosial atas (kaya, pesirah, Datuk/bangsawan), banyak terdapat di Kodya Bengkulu, karena secara historis kota Bengkulu merupakan pusat perdagangan dan Pemerintahan Keresidenan Bengkulu. Pada Rumah Pangeran, tangga seluruhnya terletak di tengah-tengah bangunan.

2.3.2.2. Tata Ruang

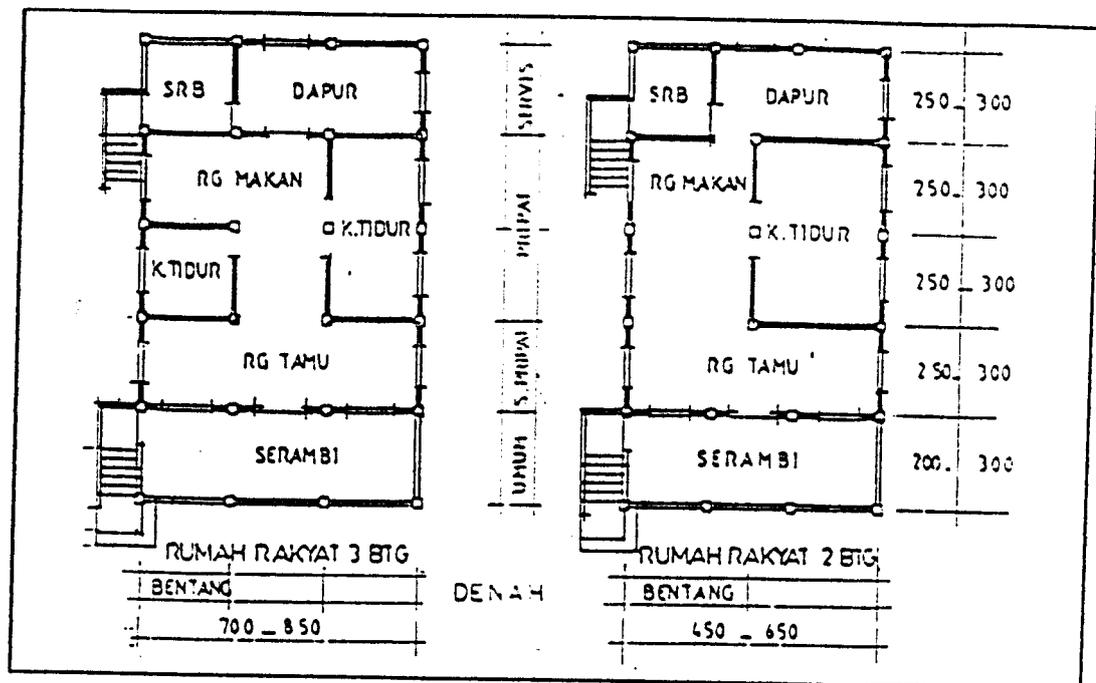
Adalah konsep pembagian ruang yang ada pada rumah tradisioanal Bengkulu pada umumnya. Konsep spesifik dari rumah Bengkulu adalah, denahnya empat persegi panjang, dengan perbandinagn $L = 1 : P = 1\frac{1}{2} - 2\frac{1}{2}$, terdiri dari empat zone dari muka ke belakang dengan urutan : Zone Umum terdiri dari, tangga depan, serambi depan; Zone Semi Privat yaitu, ruang dalam yang berfungsi sebagai ruang

tamu dan berkumpul keluarga, yang merupakan *ruang perantara* antara zone umum dan zone private; Zone Private, terdiri dari ruang tidur, ruang tengah/ruang makan; Zone Pelayanan, yaitu dapur dan serambi belakang. Pada bagian bawah rumah biasanya diperuntukkan sebagai gudang/lumbung bahan pangan dan kandang hewan serta bahan bakar seperti kayu bakar.

2.3.2.3. Perletakan Fasilitas Sirkulasi Rumah Tradisional Bengkulu

1. Rumah Rakyat dengan Tangga Samping

Bentuk denahnya empat persegi panjang dengan bentang antara 4,50 meter sampai 8,50 meter. Bila diamati dari arah sumbu horisontal, maka terdapat 2 type rumah rakyat yaitu, rumah rakyat dengan 3 bentang (grid) dan rumah rakyat 2 bentang. Perbedaan tersebut lebih banyak dilatar belakangi oleh status sosial pemilik rumah. Panjang rumah biasanya ditentukan jumlah grid tiang penyangga yang berjumlah 4 sampai 5 grid (setiap grid/jarak tiang penyangga mempunyai panjang 2,5 meter hingga 3,0 meter) ke arah belakang.



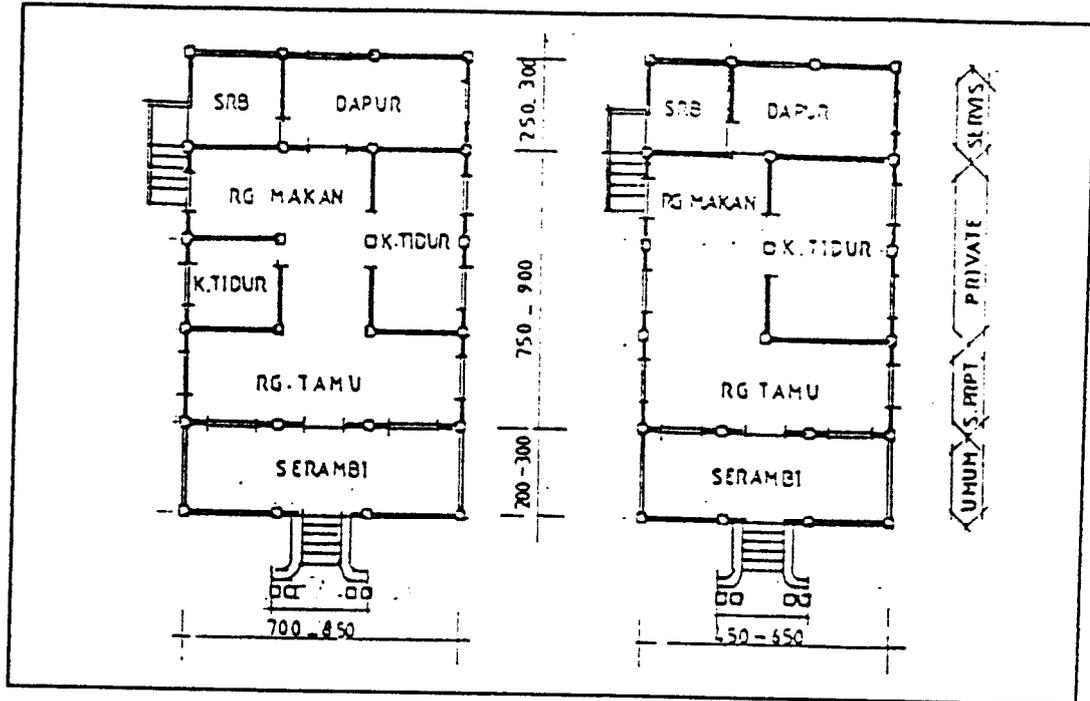
Gambar 2.1. Rumah Rakyat Tangga di samping
Sumber : Dinas Pariwisata Tk. I Bengkulu

Perbedaan lainnya terletak pada bentuk atap, rumah dengan 2 grid umumnya menggunakan atap pelana yang bagian belakang kombinasi atap jurai. Namun dari kedua macam rumah tersebut terdapat persamaan pada tampak depan, sama-sama terkesan mempunyai 3 bentang.

2. Rumah Rakyat dengan Tangga di Tengah

Bentuk denah dari spesifikasi lain sama dengan rumah dengan tangga samping. Perbedaan mendasar yaitu pada konsep perletakan tangga, yaitu tangga diletakkan tepat di tengah-tengah bentang rumah. Karena rumah type ini banyak terdapat di Kota Lama Bengkulu, penyelesaian tangga depan dibuat dengan material pasangan batu dan semen, tangga juga merupakan lambang status sosial pemilik rumah,

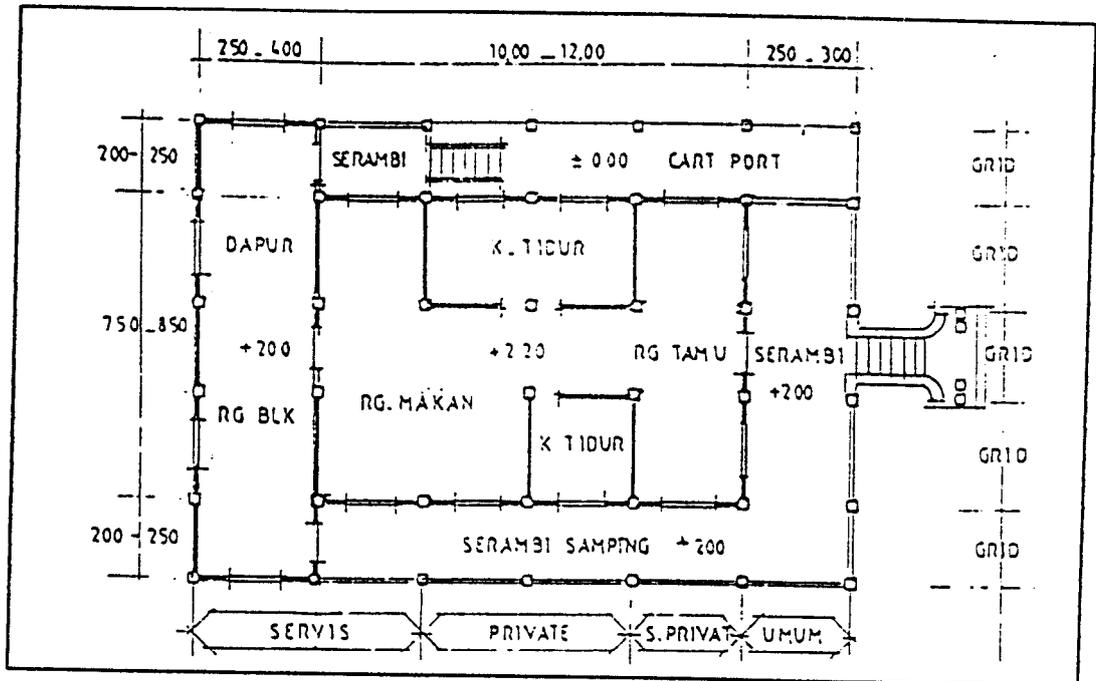
dimana semakin baik konstruksi tangga semakin baik status sosial pemilik rumah tersebut.



Gambar 2.2. Rumah Rakyat Tangga di Tengah
Sumber : Dinas Pariwisata Tk. I Bengkulu

3. Rumah pangeran :

Rumah Pangeran (Bangsawan) biasanya dimiliki oleh masyarakat dengan status sosial atas (kaya/pesirah/lurah/datuk/camat). Bentuk denahnya empat persegi panjang, dari sumbu melebar bangunan mempunyai 3 - 5 grid dan dari arah memanjang 5 - 6 grid. Perbedaan antara rumah rakyat dengan rumah pangeran terletak pada dimensi bangunan dan serambi, ada sebagian rumah pangeran menggunakan tambahan serambi di samping kiri dan samping kanan emperan tempat pedati.



Gambar 2.3. Rumah Pangeran
Sumber : Dinas Pariwisata Tk. I Bengkulu

2.3.2.4. Tata Bentuk

Untuk mencapai bentuk yang indah, dapat dikembangkan dari bentuk arsitektur yang benar-benar asli, baik bahan yang digunakan maupun cara penyelesaiannya, atau dipertimbangkan dari segi fungsi yang akan dikembangkan.

Bentuk-bentuk bangunan permukiman di Bengkulu pada dasarnya juga sangat dipengaruhi oleh bahan bangunan yang ada di Bengkulu. Pembahasan untuk mendapatkan bentuk arsitektur tradisional Bengkulu meliputi :

- Bentuk atap dan Pacade Bangunan
- Struktur Bangunan
- Elemen Struktur dan detail arsitektur.

1. Bentuk Atap dan Facade Bangunan

Bentuk atap yang dipakai pada rumah tradisional Bengkulu adalah : Atap Pelana kombinasi Jurai pada bagian belakang, Atap Limasan Melintang dan Atap Limasan Memanjang. Penggunaan bentuk atap selalu dipertimbangkan pada komposisi bangunan yang berada di bawahnya, pada bangunan Rumah Rakyat dengan 3 bentang akan diikuti bentuk atap limasan melintang, dimana tinggi atap akan sama dengan tinggi struktur bangunan (proporsional) dan pada bangunan dengan 2 bentang akan menggunakan bentuk atap limasan memanjang dan pelana dengan kombinasi jurai, tinggi atap 2/3 tinggi struktur bangunan atau mempunyai kemiringan atap 25° - 45° . Pada Rumah Pangeran, biasanya mempunyai bentang 3 sampai 5 grid, menggunakan atap limasan dan pelana.

2. Struktur Bangunan

Seperti pada umumnya rumah panggung yang berada di Sumatera Bagian Selatan, rumah tradisional Bengkulu menggunakan rangka konstruksi kayu yang terdiri dari, Sub Struktur yaitu pondasi dan tiang pendukung bangunan dan Super Struktur yaitu, rangka bangunan atas, dinding papan dan bambu, lantai, jendela dan penutup atap. Hubungan tiang pendukung dengan rangka bangunan atas secara sendi. Prinsip struktur ini secara intuitif digunakan karena daerah Bengkulu sering terjadi gempa.

3. Elemen Struktur

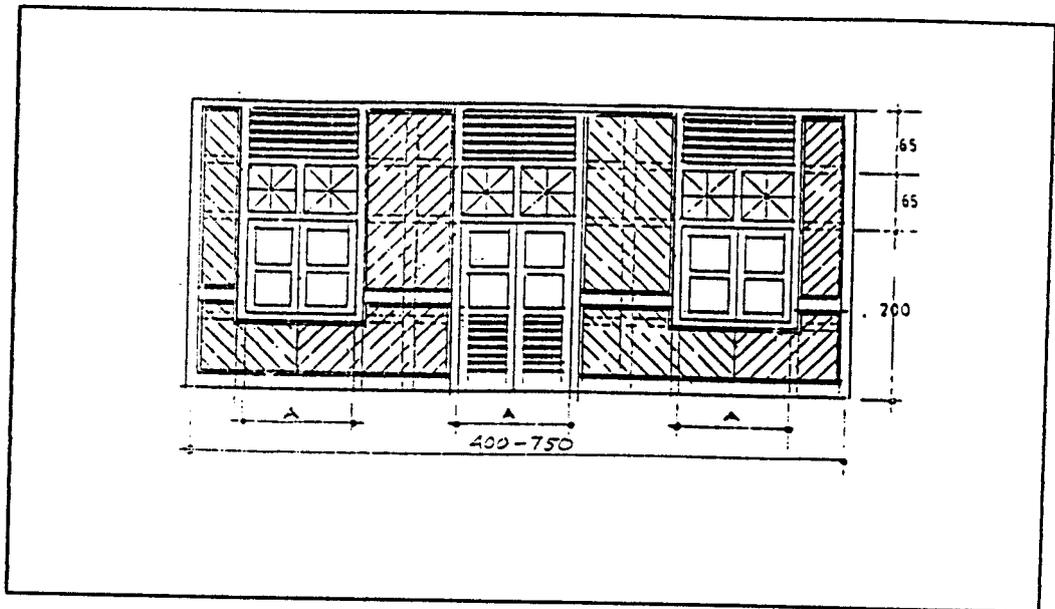
Yang dimaksud dengan elemen struktur disini, adalah bagian dari struktur yang terurai, yaitu dinding, daun pintu dan jendela, balustrade, lisplank dan lantai serta penutup atap. Material yang digunakan sebagian besar menggunakan kayu dan seng gelombang untuk penutup atap. Penggunaan genteng sebagai material baru populer pada awal tahun 1985. Spesifikasi dari elemen struktur pada prinsipnya sebagai berikut :

a. Dinding

Pada umumnya menggunakan dinding papan kayu ukuran 2/25 yang dipasang tegak pada rangka horizontal (sento). Dinding juga merupakan pengaku rangka (struktur) sehingga bangunan menjadi rigid. Pada dinding bagian depan, biasanya dipasang diagonal untuk tujuan dekoratif, yang sekaligus berfungsi sebagai pengaku struktur. Ada kecenderungan pada rumah tradisional Bengkulu menyelesaikan dengan teliti dan penuh ornamen, sedangkan pada bagian samping dan belakang menggunakan dinding bambu, hal tersebut tidak begitu besar kaitannya dengan material, namun lebih banyak disebabkan kemampuan dalam mengolah sumber daya alam.

b. Pintu dan Jendela

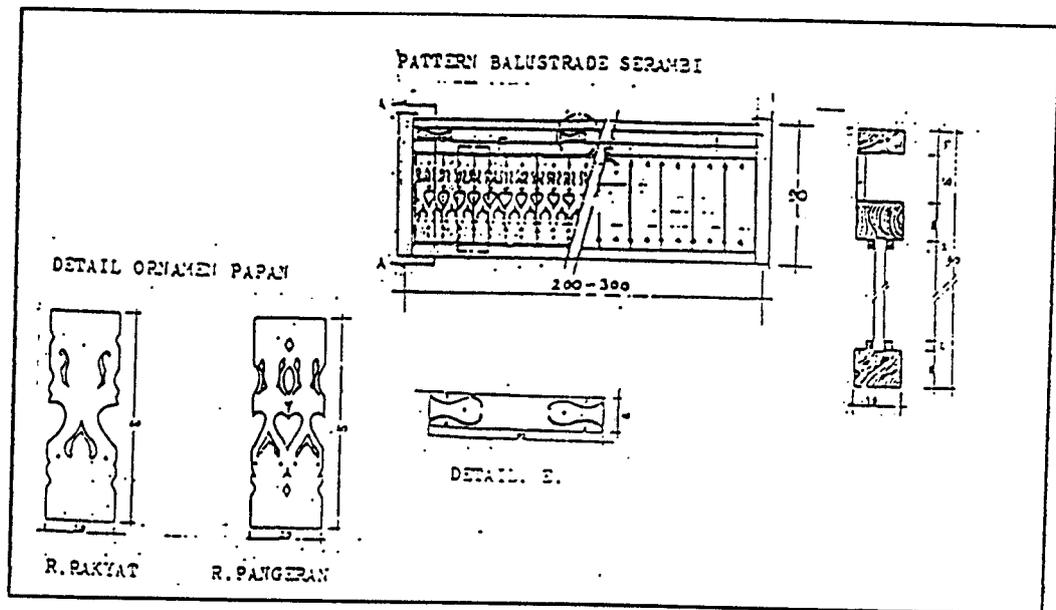
Pintu dan Jendela, dibingkai oleh kusen kayu yang sekaligus berfungsi sebagai konstruksi bangunan, menggunakan material papan kayu type panil dan krepyak.



Gambar 2.4. Pintu dan Jendela
Sumber : Dinas Pariwisata Tk. I Bengkulu

c. Balustrade dan Detail Ornamen Tiang

Balustrade (dinding/pagar serambi) terdapat pada serambi depan dan serambi belakang atau serambi samping rumah tradisional Bengkulu, motif dasar ornamen bunga yang dibuat transparan. Disain dinding balustrade adalah susunan papan ukuran 2/20 x 60 - 90 cm, namun ada juga yang diselesaikan dengan susunan dinding papan biasa ataupun pagar kayu bubut maupun besi cor ornamen. Sedangkan ornamen Tiang (sako) antara lain menggunakan ornamen.



Gambar 2.5. Balustrade dan Ornamen Tiang
Sumber : Dinas Pariwisata Tk. I Bengkulu

d. Lisplank dan Lantai

Lisplank pada rumah tradisional Bengkulu dibuat dengan ornamen motif bunga, baik itu pada rumah rakyat maupun rumah pangeran. Pada rumah yang menggunakan atap pelana pada dinding atapnya dibuat dekoratif dengan ornamen ataupun dengan unsur dekoratif lainnya. Penggunaan material lisplank disamping papan kayu ada juga yang menggunakan material seng dengan pertimbangan lebih mudah teknis pengerjaannya. Sedangkan untuk penyelesaian lantai seluruhnya memakai papan 2/20, dipasang sejajar memanjang bangunan.

2.3.2.5. Pola Massa dan Arah Bangunan

1. Pola Massa

Pola massa bangunan rumah tradisional Bengkulu, pada umumnya berkembang secara linier mengikuti jalan. Jarak antar bangunan relatif jarang, mengingat dulunya penduduk Bengkulu sangat jarang sehingga setiap rumah mempunyai halaman cukup luas. Pola pengembangan secara linier tersebut juga diikuti bangunan fasilitas lainnya seperti fasilitas, keagamaan, pendidikan, kesehatan dan fasilitas lainnya.

2. Arah Bangunan

Arah bangunan pada umumnya berorientasi menghadap kearah jalan, walaupun daerah pemukiman tersebut dekat dengan pantai, karena alasan klimatologi. Pada daerah permukiman rumah tradisional Bengkulu sangat jarang di jumpai pola-pola permukiman yang mengelilingi daerah kosong atau pekarangan luas (cluster).

BAB III

ANALISA PERMASALAHAN

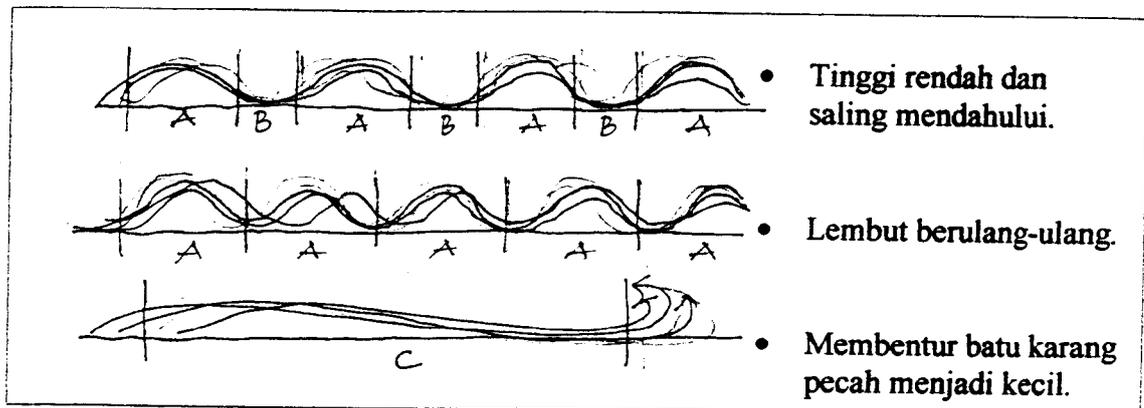
3.1. Faktor Alam

Pada hakekatnya daerah alam pantai berbeda dengan daerah daratan, walaupun sama-sama memiliki dataran tinggi dan dataran rendah. Perbedaan ini dapat diketahui dengan melihat dan mempelajari berbagai bentuk dan karakter elemen-elemen alam pantai yang ada.

Selain itu ada ciri-ciri khusus yang berupa kejadian alam yang tidak dimiliki daerah dataran lainnya. Elemen alam pantai yang dimaksud adalah : ombak laut, cakrawala, peredaran matahari, iklim, air dan view. Berikut ini merupakan analisis ciri-ciri dari setiap elemen yang dimaksud.

3.1.1. Ombak Laut

Merupakan salah satu ciri khusus daerah alam pantai berupa kejadian alam yang timbul akibat adanya gerakan arus air laut yang bersentuhan dengan permukaan dasar laut. Persentuhan ini menghasilkan dinamika gerak atau lengkung-lengkung pada permukaan air laut dengan komposisi besar, kecil, tinggi rendahnya ombak yang sangat variatif. Kedinamisan tidak pernah berhenti, dari kecil membesar, kemudian surut mengecil lagi atau hancur berkeping-keping ketika membentur batu karang.



Gambar 3.1. Pola ombak laut

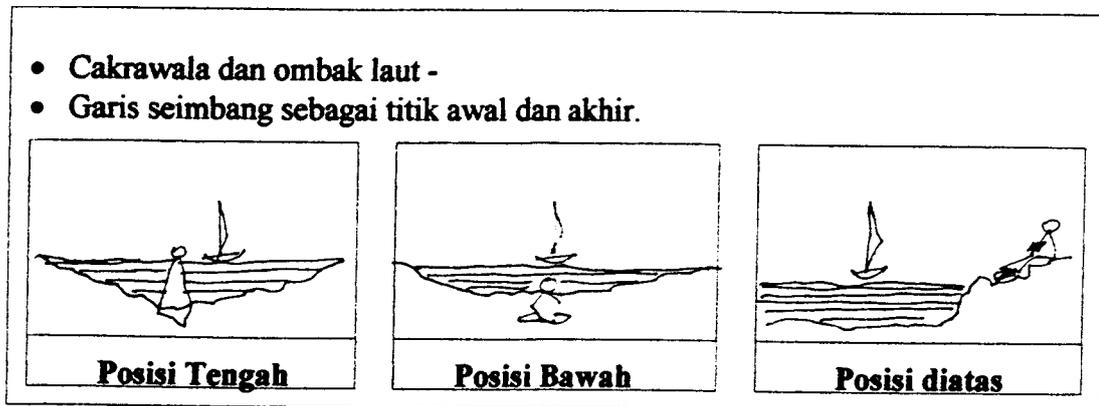
Sumber : Yoshinobu Ashihara dan Pengamatan

Dinamika gerak ombak ini komposisinya hampir tidak pernah berulang secara sama, variasi ukuran besar, kecil, tinggi dan rendahnya ombak selalu berubah-ubah dan tidak terduga. Pola yang dimaksud dapat dicermati pada gambar 3.1.

Hal ini memberikan konotasi terhadap pola pengulangan yang dapat di pakai pada penataan atau pada pola gubahan massa bangunan secara keseluruhan ataupun untuk bangunan individu, sehingga bentuk-bentuk yang dicapai akan memberikan kesan dinamis.

3.1.2. Cakrawala

Merupakan garis/khayal, berupa garis lurus yang terjadi dari batas pertemuan pantai dengan mata yang tidak terbatas antara langit dan permukaan laut. Garis ini dapat juga berbentuk lengkung mengikuti bentuk permukaan bumi yang bundar, apabila disebelah kiri dan kanan pengamatan tidak ada unsur lain yang menghalang, seperti bukit, pulau dan daratan.



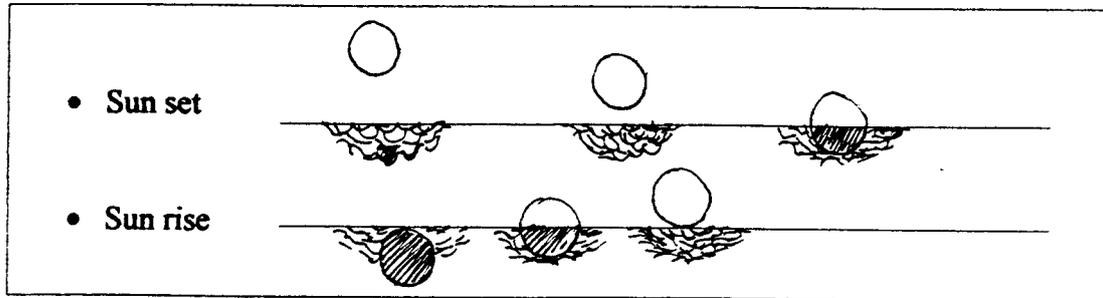
Gambar 3.2. Posisi cakrawala

Sumber : Yoshinobu Ashihara dan Pengamatan.

Garis cakrawala ini menjadi salah satu ciri khas alam pantai, terutama bila dikaitkan dengan posisi pandang manusia, yaitu di atas, di tengah dan di bawah cakrawala. Hal ini akan menjadi pertimbangan dalam pembuatan dan penyatuan massa bangunan fasilitas wisata yang dapat memberikan konotasi terhadap irama antara bangunan satu dengan bangunan lainnya yang direncanakan.

3.1.3. Sun set dan Sun rise

Sun rise merupakan peristiwa yang indah, yang terjadi akibat munculnya matahari dari Permukaan bumi pada waktu fajar/pagi hari, sehingga memantulkan warna cahaya yang indah. Warna cahaya yang ditampilkan berwarna gelap ke terang. Sedangkan untuk peristiwa sun set merupakan kebalikan dari peristiwa sun rise.



Gambar 3.3. Sun set - sun rise

Sumber : Yoshinobu ashihara dan Pengamatan.

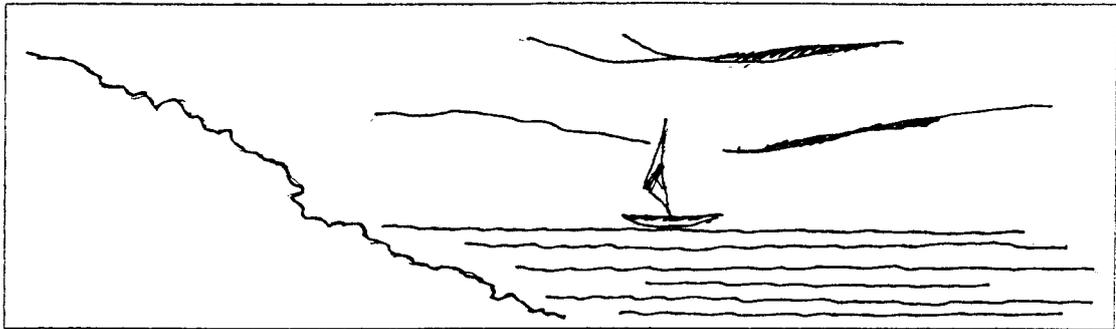
Peristiwa sun set dan sun rise ini akan menjadi arah pertimbangan dalam perencanaan dan perancangan fasilitas wisata, dimana hal tersebut akan menentukan ruang-ruang apa saja yang akan disediakan. Seperti pada bangunan restoran dan gazebo. Hal ini memungkinkan untuk diterapkan pada bangunan tersebut, karena pada bangunan-bangunan itulah yang nantinya akan mempunyai view/orientasi langsung kearah laut lepas, sehingga akan menjadi suatu daya tarik wisata (wisata alam) dalam hal menikmati peristiwa keindahan pemandangan tersebut.

3.2. Bentuk dan Elemen Alam Pantai

Dalam upaya mendapatkan rumusan bentuk fasilitas wisata yang berinteraksi dengan lingkungan alam pantai, maka kita dapat mengamati melalui pendekatan unsur-unsur alam yang lebih obyektif, dalam arti dapat dirasakan kehadirannya. Unsur-unsur alam pantai yang dimaksud adalah :

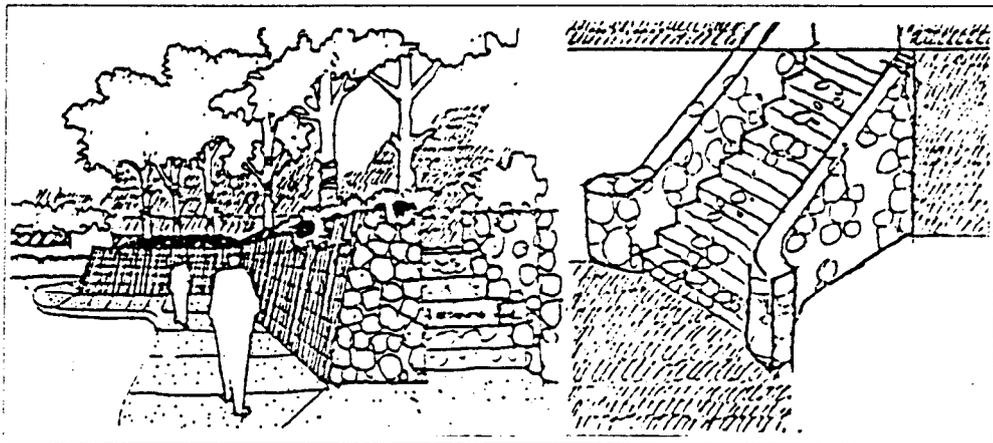
3.2.1. Batu Karang

Jenis batuan yang menggambarkan bentuk sosok yang kokoh, tegar, kuat, sedangkan teksturnya menyiratkan kekerasan.



Gambar 3.4. Batu Karang
Sumber : Yoshinobu Ashihara dan Pengamatan

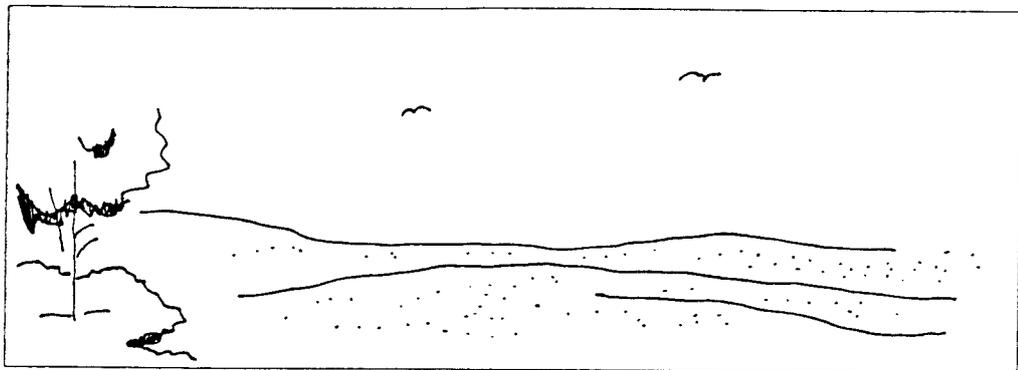
Kaitannya dengan elemen alam pantai yang berupa batuan karang ini adalah dengan mempertimbangkan penggunaan bahan dan karakter batu karang, sehingga dapat menciptakan harmonisasi dan kesatuan material yang dapat digunakan untuk perkerasan sirkulasi, dinding talud, pondasi dan sebagai elemen penunjang lansekap.



Gambar 3.5. Pemanfaatan elemen alam Penunjang
Sumber : Analisa Pemikiran

3.2.2. Pasir

Adalah jenis batuan dengan wujud butiran kecil dan bergerombol. Kemudian membentuk hamparan. Sedangkan teksturnya menyiratkan kelembutan dan kedinamisan yang digambarkan oleh tinggi rendahnya permukaan bukit pasir.



Gambar 3.6. Pasir

Sumber : Yoshinobu Ashihara dan Pengamatan.

Kaitannya dengan fasilitas yang direncanakan, maka perlunya untuk dipertimbangkan pemakaian bahan pasir tersebut sebagai elemen penunjang lansekap disamping pemanfaatan secara alami sebagai daya tarik wisata.

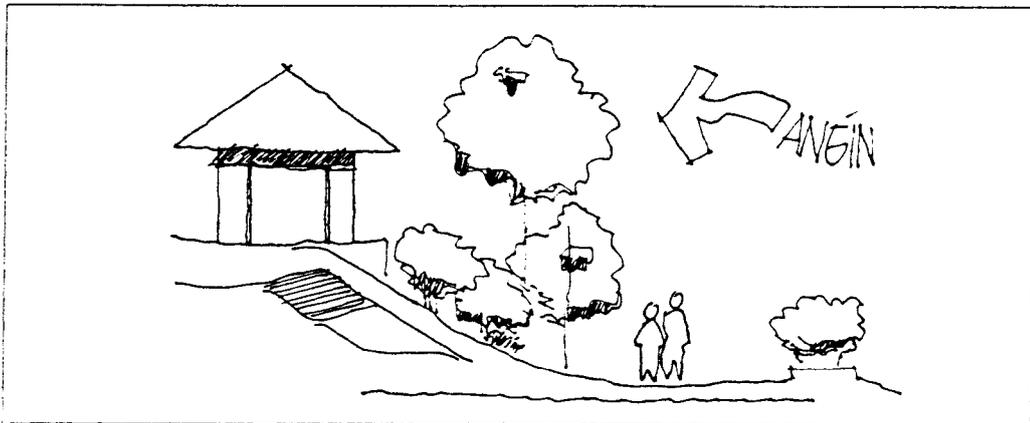
3.2.3. Vegetasi

Vegetasi yang tumbuh di Pantai Panjang Putri Gading Cempaka meliputi tanaman-tanaman peneduh, pengarah dan pengisi. Tanaman peneduh yang banyak dijumpai adalah :

Pohon Kelapa, pohon ini menyiratkan keluwesan yang disimbolkan dari gerakan pohon kelapa apabila tertiuip oleh angin dan keluwesan terhadap alam pantai. Seperti diketahui bahwa pohon kelapa adalah pohon yang banyak tumbuh didaerah

pesisir pantai dan cemara pantai, menyiratkan kesejukan yang disimbolkan dari kerimbunan dedaunan pohon tersebut serta tanaman perdu, menyiratkan keindahan yang disimbolkan dari letak tumbuh yang berpencar-pencar serta mudah diatur.

Kaitannya dengan fasilitas yang direncanakan adalah menggabungkan elemen tumbuhan pantai dengan bangunan fasilitas wisata, seperti dimanfaatkan sebagai unsur arsitektural yaitu sebagai pengarah kegiatan (jalur sirkulasi), pembatas bangunan/pagar, sebagai unsur klimatologi yaitu sebagai penyejuk serta sebagai kontrol angin dan penghambat noise. Untuk memberikan suasana yang teduh dan segar, pepohonan perlu diperbanyak terutama disekitar taman/plaza dan dalam penataannya perlu dipikirkan agar tidak menghalangi pandangan ke alam pantai. Sebagai kontrol angin merupakan penghambat atau barrier terhadap angin laut yang keras.

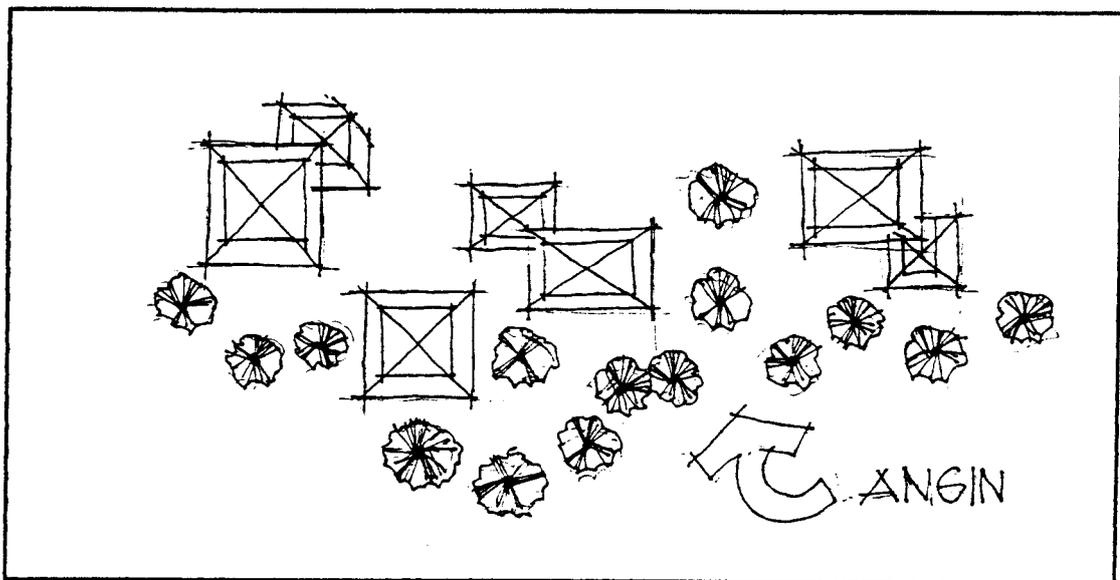


Gambar 3.7. Pemanfaatan Vegetasi
Sumber : Analisa Pemikiran.



3.2.4. Iklim

Termasuk dalam Iklim adalah lintasan matahari dan arah angin yang berpengaruh pada arah bangunan, tata ruang public, pemilihan material dan tata letak bangunan. Perletakan bangunan memperhatikan pada kelancaran angin yang dihindari secara langsung dari sinar matahari.



Gambar 3.8. Perletakan Massa Bangunan Terhadap Pengaruh angin
Sumber : Analisa Pemikiran

3.2.5. A i r

Merupakan elemen yang paling dominan di kawasan Pantai Panjang Putri Gading Cempaka, merupakan atraksi fisik alam yang memberikan rasa kesegaran dan panorama yang permai serta suasana alam pantai pada lingkungan fasilitas penunjang pariwisata. Adanya perairan pantai dan kolam ini, merupakan elemen penentu

terhadap tata letak dan arah bangunan, fasilitas rekreasi pantai (wisata perahu) dan penggunaan dekoratif pada lansekap (air mancur, kolam dsb).

3.2.6. View

Merupakan elemen yang mempengaruhi perencanaan fasilitas penunjang pariwisata yang diharapkan tidak memberikan perubahan yang menyolok sekalipun ada tambahan/modifikasi bentuk. View merupakan potensi alam yang dapat memberikan rasa segar yang diharapkan pada kawasan PPPGC yang ditampilkan oleh potensi pantai, pasir, ombak, batu karang, pulau-pulau, cemara pantai. Oleh karena itu pertimbangan perletakan fasilitas pariwisata diarahkan semaksimal mungkin pada view yang baik melalui penataan ruang luar dan bidang-bidang terbuka serta arah bangunan berorientasi terhadap view.

3.3. Tipologi Arsitektur Bangunan Tradisional Bengkulu

Pada bab II, secara umum telah didapatkan patokan-patokan preseden bangunan mengenai bangunan tradisional daerah Bengkulu, yaitu melalui pendekatan tipologis. Secara prinsipil klasifikasi yang diperoleh adalah macam type rumah dan macam ruang-ruang serta yang melatari pembentukan dari ruang yang ada dalam rumah adat Bengkulu, sehingga merupakan refleksi dari nilai-nilai sosial budaya (kontekstual) yang menjadi “jati diri” masyarakat Bengkulu.

3.3.1. Faktor Penampilan Bangunan

Bangunan tradisional Bengkulu mempunyai tipologi, serta kekhususan-kekhususan seperti pada bangunan tradisional daerah lainnya, seperti yang terlihat pada atap, ornamen, struktur, maupun pola tata letak bangunan. Untuk menambah fasilitas baru pada lingkungan yang baru setidaknya-tidaknya harus dapat menyesuaikan dengan lingkungan disekitarnya. Bentuk-bentuk yang dominan pada bangunan tradisional Bengkulu adalah bentuk atap, bentuk bangunan panggung dan pola penataan bangunan serta tata ruangnya.

Untuk lebih memahami mengenai bangunan arsitektur tradisional Bengkulu dikawasan Pantai Panjang Putri Gading Cempaka, maka akan dibahas dibawah ini mengenai bangunan tradisional Bengkulu.

3.3.1.1. Citra Arsitektur Tradisional Bengkulu

Citra tradisional Bengkulu dapat diartikan sebagai penentu sesuatu yang dapat membuat seorang pengamat/pemakainya mengasosiasikan kepada ciri-ciri arsitektur tradisional Bengkulu. Hadirnya citra tidak semata-mata obyektif tetapi juga subyektif. Obyektif karena dalam diri obyek tersebut terkandung ciri-ciri yang sama dengan obyek lain. Subyektif karena kemampuan dan mengasosiasikan ciri-ciri tergantung pada kekayaan imajinasi dalam diri suatu subyek.

Dalam upaya mengungkap suatu citra, segi subyektif tidak dapat dijadikan pegangan, maka pendekatan yang dilakukan melalui segi obyektif. Melihat citra

secara obyektif berarti melihat ciri-ciri yang menonjol dan mudah dikenal oleh pengamat.

3.3.1.2. Dasar-Dasar Ungkapan Bentuk

Ungkapan bentuk arsitektur adalah produk suatu proses yang didasarkan pada konsep tertentu. Ungkapan bentuk arsitektur tradisional merupakan pengejawantahan konsep tradisional yang diolah melalui suatu proses. Sedangkan konsep tradisional adalah bagian dari tata nilai arsitektur tradisional Bengkulu dibentuk atas dasar konsep-konsep yang tidak terlalu kaku (kondisional), maka pada masa kini arsitektur dituntut untuk bisa menjawab kebutuhan sesuai kondisinya. Dengan demikian, maka pengungkapan citra bangunan tradisional Bengkulu tidak perlu mengambil konsep tradisional secara menyeluruh. Sebagai contoh, kalau dalam era tradisional bahan bangunan dan teknologinya hanya sebatas pada kayu, maka dimasa kini bahan bangunan dan tingkat teknologi yang dimiliki jauh lebih meningkat dengan adanya bahan dan teknologi baja, beton, plastik, aluminium dan sebagainya. Dengan demikian penggunaan citra tidak perlu mengambil proses atau cara tradisional.

Produk merupakan konsekuensi logis dari konsep dan proses berupa bentuk-bentuk yang dimiliki ciri-ciri tertentu. Ciri-ciri inilah yang membekas dalam ingatan setiap pengamat atau pemakai dan membentuk citra, namun bentuk yang sama tidak perlu lahir dari konsep dan proses yang sama. Oleh karena itu mengungkapkan citra bangunan tradisional Bengkulu tidak harus didekati dari konsep dan proses tradisional, namun bisa dari produk atau bentuknya saja.

3.3.1.3. Ungkapan Citra Bangunan Tradisional Bengkulu

Suatu ciri dapat dikenal secara luas karena seringnya ciri tersebut tampil dihadapan masyarakat. Pada bangunan arsitektur tradisional Bengkulu ciri yang menonjol atau banyak dikenal umumnya adalah ciri-ciri yang terdapat dalam bentuk rumah panggung.

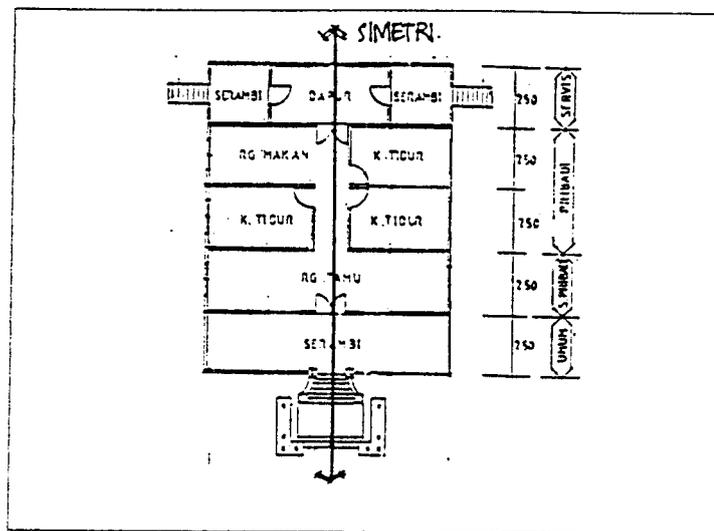
Dalam mengungkapkan citra bangunan tradisional Bengkulu, tidak selalu ciri-ciri arsitektur tradisional tersebut diterapkan pada arsitektur masa kini. Hal ini tentunya disebabkan oleh tuntutan fungsi yang berbeda, namun bukan tidak mungkin terungkapkannya seluruh ciri-ciri tradisional tersebut menjadikan citra tradisional tidak terungkap. Semuanya tergantung pada tuntutan fungsi baru yang akan diwadahi oleh tuntutan ciri tradisional. Makin banyak ciri tradisional yang dapat ditampilkan, citra tradisional yang diungkapkan akan lebih mudah dikenal.

3.3.1.4. Tuntutan Ciri Tradisional

Ciri arsitektur tradisional Bengkulu dapat dibedakan menjadi dua bagian, yaitu ciri kualitatif dan ciri kuantitatif. Ciri kualitatif merupakan ciri-ciri yang tidak terikat kepada segi-segi bentuk, ukuran dan bahan bangunan. Ciri-ciri tersebut adalah sebagai berikut :

- Adanya inti atau pusat ruang dalam bangunan yang mengikat keseluruhan ruang dan bangunan.

- Adanya poros dan as yang menjadi pengaruh seluruh gubahan massa dan ruang.
- Adanya simetri bentuk dan hirarki ruang, dimana ruang dimulai dari ruang publik, semi publik, private dan servis.

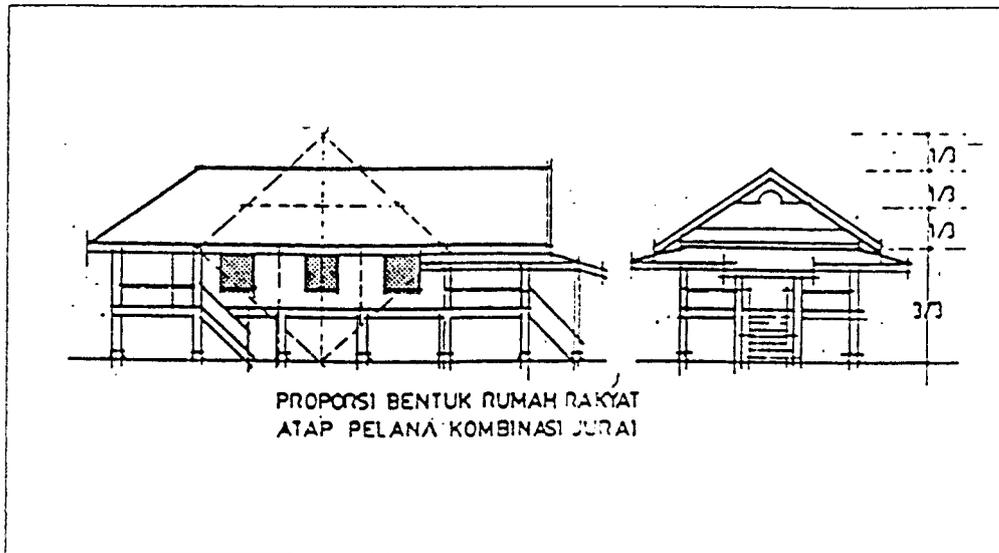


Gambar 3.9. Poros dan Simetri Bentuk

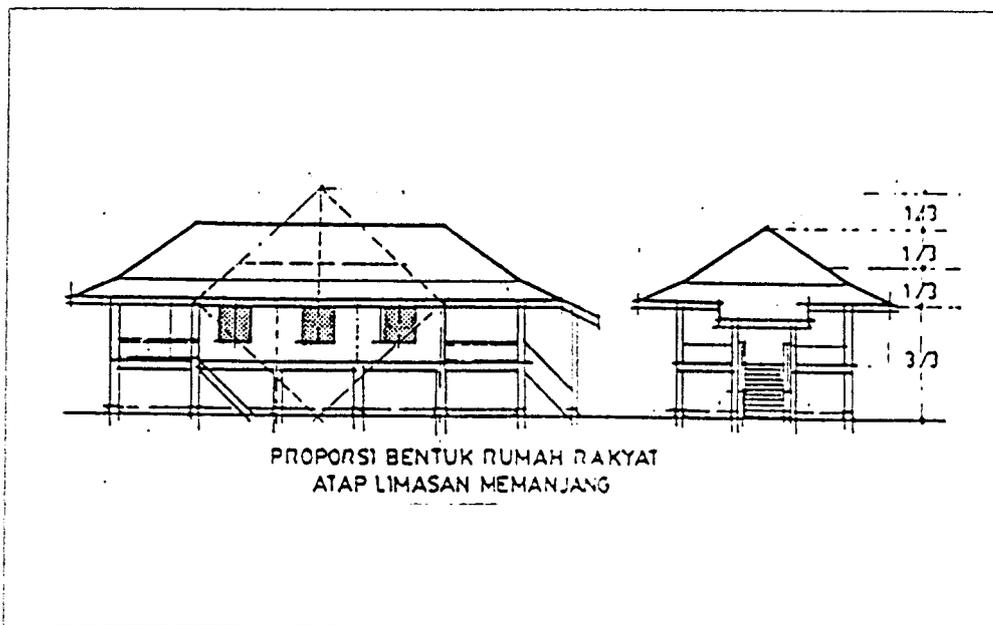
Sumber : Survey Lapangan Rumah Rakyat Kel. Pasar Bengkulu

Sedangkan ciri kuantitatif adalah ciri-ciri yang terikat oleh ukuran, bentuk dan bahan. Ciri tersebut adalah sebagai berikut :

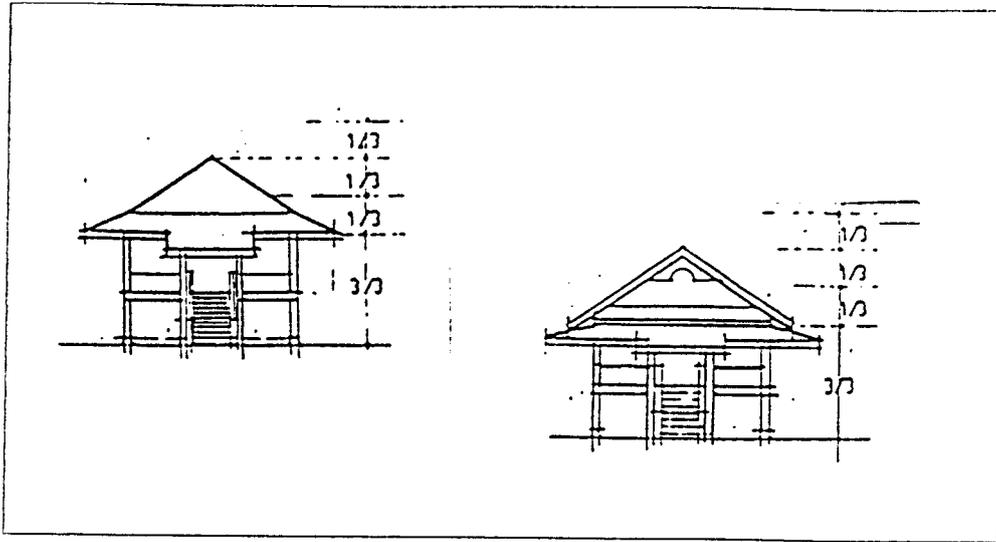
- Adanya bentuk-bentuk bangunan yang berbeda antara jenis Rumah Pangeran dan Rumah Rakyat.
- Adanya bentuk denah empat persegi panjang dengan letak tangga ditengah dan disamping (rumah rakyat).



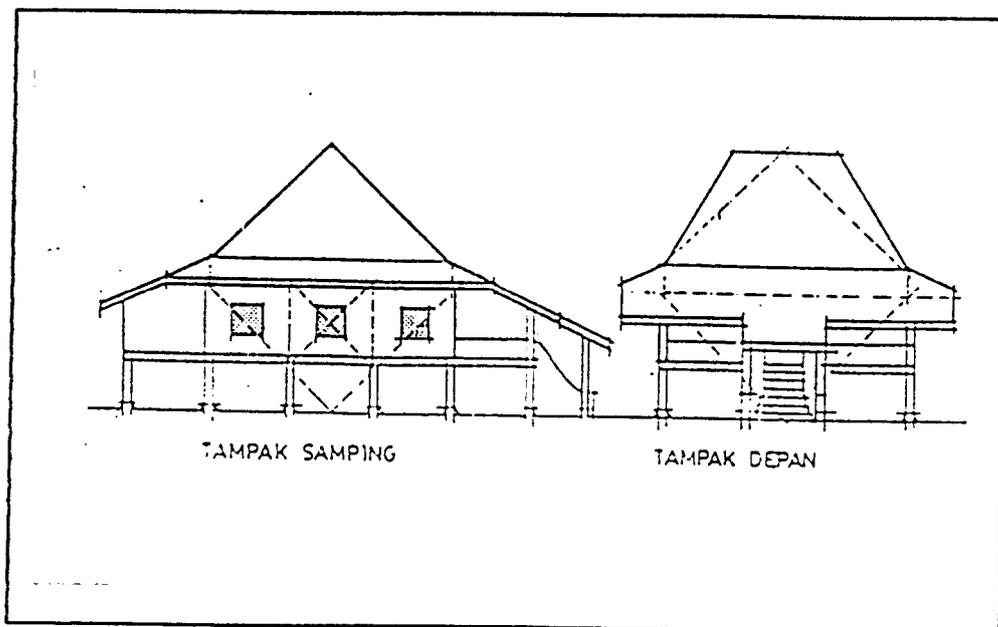
Gambar 3.10. Bentuk Rumah Rakyat Tangga di Tengah
Sumber : Survey Lapangan



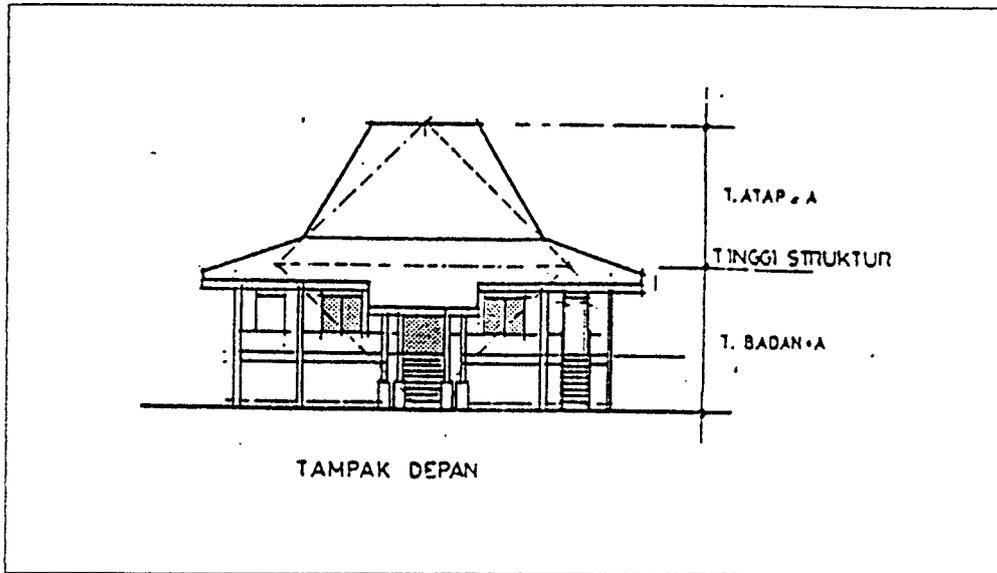
Gambar 3.11. Bentuk Rumah Rakyat Tangga di Samping
Sumber : Survey Lapangan



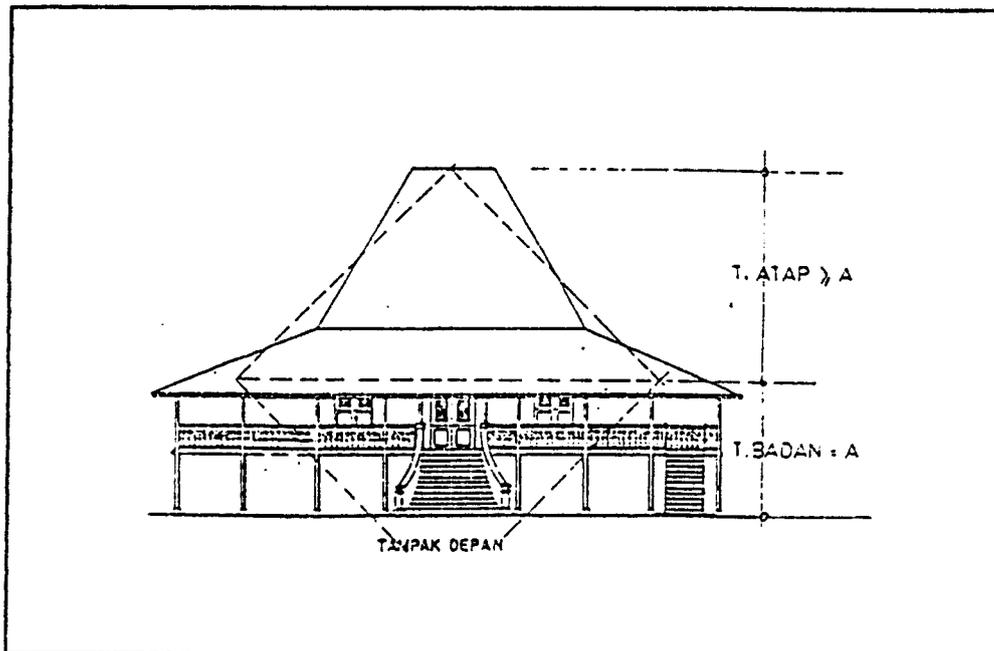
Gambar 3.12. Proporsi Bentuk Rumah Rakyat 2 Bentang
Sumber : Survey Lapangan



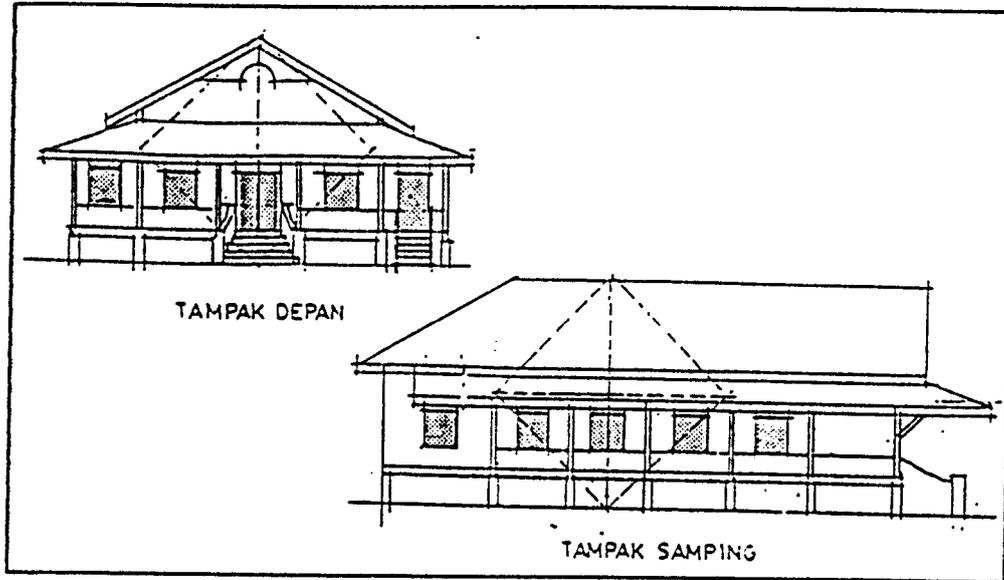
Gambar 3.13. Proporsi Bentuk Rumah Rakyat 3 Bentang
Sumber : Survey Lapangan



Gambar 3.14. Bentuk Rumah Pangeran.
Sumber : Survey Lapangan



Gambar 3.15. Proporsi Bentuk Rumah Pangeran Atap Limasan
Sumber : Survey Lapangan



Gambar 3.16. Proporsi Bentuk Rumah Pangeran Atap Pelana Kombinasi Jurai
Sumber : Survy Lapangan

3.3.1.5. Kemungkinan penempatan ciri bangunan tradisional Bengkulu pada tuntutan fungsi fasilitas wisata.

Dari keadaan tuntutan di atas, maka dapat diungkapkan kemungkinan penerapan ciri tradisional pada fungsi fasilitas wisata di Pantai Panjang Putri Gading Cempaka dan digambarkan pada tabel berikut ini :

TABEL 3.1.

CIRI-CIRI	DAPAT DITERAPKAN	TIDAK DAPAT/ BELUM TENTU DITERAPKAN
Ciri Kualitatif		
- Poros Lingkungan	•	
- Hirarki Ruang		•
- Simetri		•
- Pusat Ruang		•
Ciri Kuantitatif		
- Bentuk Ruang	•	
- Bentuk Atap	•	
- Skala Manusia	•	
- Proporsi		•
- Sistem Struktur	•	
- Bahan Bangunan		•
- Detail Konstruksi	•	
- Ornamen	•	

Sumber : Hasil Analisa

3.3.2. Bentuk Fasilitas Wisata

Pembahasan pada bagian ini merupakan upaya untuk mendapatkan rumusan bentuk fasilitas wisata yang memasukkan unsur-unsur topologi bangunan tradisional Bengkulu yang dipadukan dengan unsur/elemen alam pantai, sehingga diharapkan

mampu berinteraksi dengan lingkungan alam pantainya yang dipakai sebagai titik tolak pada perencanaan dan perancangan fisik fasilitas wisata.

Jika ditinjau dari perannya sebagai wadah kegiatan kepariwisataan, fasilitas wisata dituntut untuk melayani seoptimal mungkin berbagai kegiatan kepariwisataan yang berlangsung didalamnya. Dengan demikian fasilitas wisata yang direncanakan harus memungkinkan dilaksanakannya berbagai bentuk kegiatan yang akan diwadahi dan sesuai dengan kondisi alam pantai.

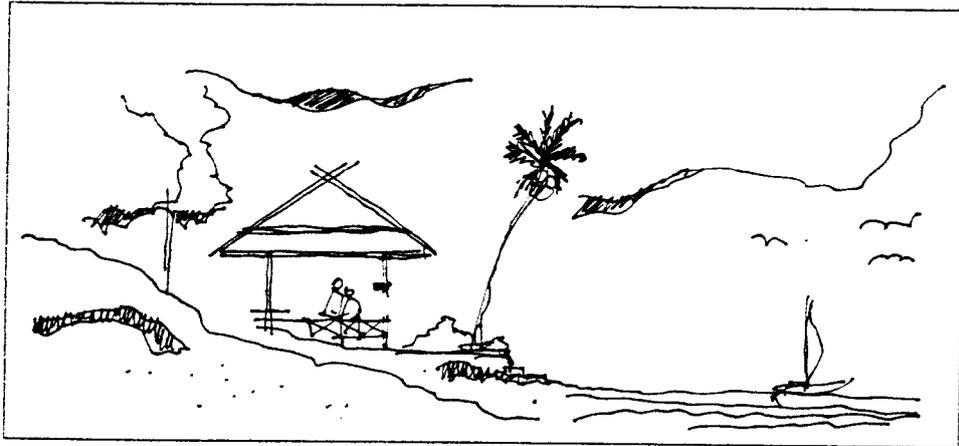
Adapun dalam rumusan ungkapan fisik fasilitas wisata yang akan dipertimbangkan agar dapat mendukung totalitas perannya sebagai wadah kegiatan penunjang kepariwisataan adalah bertitik tolak kepada pemahaman “alam sebagai tempat didirikannya wadah kegiatan dan manusia sebagai pelaku kegiatan”.

Untuk mewujudkan keserasian antara fasilitas wisata dengan lingkungan dapat diambil suatu pengertian bahwa :

1. Kehadiran fasilitas wisata adalah sebagai elemen alam yang baru dan berperan sebagai “point of interest” bagi lingkungannya, sedangkan elemen alam dan unsur tipologi bangunan sebagai pendukung.
2. Kehadiran fasilitas wisata berperan sebagai pengubah keadan alam asli menjadi keserasian yang dapat berinteraksi dengan lingkungan alamnya.

Berdasarkan pemahaman diatas dalam upaya perumusan bentuk fasilitas wisata yang berinteraksi dengan lingkungan alamnya, maka dapat diambil suatu kesimpulan sebagi berikut :

1. Bentuk fasilitas wisata yang berintersksi dengan lingkungan alamnya adalah yang menghadirkan keserasian dengan alam.



Gambar 3.17. Fasilitas yang berinteraksi dengan alam
Sumber : Analisa

2. Bentuk fasilitas wisata dirumuskan berdasarkan analisa dan perpaduan bentuk-bentuk unsur alam dengan unsur-unsur tipologi bangunan tradisional Bengkulu, seperti pasir, ombak laut, cakrawala, bentuk atap, ornamen dan konstruksi.
3. Bentuk fasilitas wisata berkarakter serasi dan berperan sebagai point of interest bagi alam lingkungannya.
4. Mempertimbangkan unsur-unsur alam yang tidak bisa ditata seperti : Kontur tanah, arah angin, arah matahari dan view.
5. Mengolah unsur alam yang bisa ditata seperti : Air, vegetasi dan batuan sebagai bagian dari perancangan kawasan PPPGC.

BAB IV

KONSEP PENDEKATAN PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

4.1. Pendekatan Perencanaan

4.1.1. Penentuan Lokasi dan Site

Dengan bertitik tolak dari pemikiran bahwa kawasan Pantai Panjang Putri Gading Cempaka merupakan salah satu daerah yang dicanangkan oleh pemerintah Daerah Propinsi Bengkulu sebagai salah satu daerah tujuan wisata di Bengkulu, maka lokasi dan site fasilitas wisata di kawasan PPPGC dinilai cukup tepat dan memenuhi segala persyaratan sebagai lokasi dan site terpilih.

a. Pemilihan Lokasi di dalam Kota.

Pemilihan lokasi fasilitas wisata dipertimbangkan terhadap kriteria-kriteria sebagai berikut :

1. Sesuai dengan program Pemda setempat.
2. Mudah dicapai (akses transportasi kota).
3. Berdekatan dengan fasilitas lain (akomodasi dan olah raga).
4. Kondisi tanah yang baik dan stabil
5. terletak dalam SPW II.1 dekat dengan obyek wisata.

Berdasarkan pertimbangan diatas, maka lokasi fasilitas wisata ditetapkan di kawasan wisata alam Pantai Panjang Putri Gading Cempaka.

b. Pemilihan Site

Site fasilitas wisata ditetapkan pada Tapak Kawasan PPPGC, dimana fasilitas yang akan dibangun dipertimbangkan atas faktor-faktor sebagai berikut :

- a. Mempunyai arah pandang yang baik karena dekat dengan pantai.
- b. Mempunyai topografi yang relatif datar.
- c. Mudah dalam pengembangan.
- d. Mudah dicapai dan dekat dengan sarana utilitas kota.
- e. Kondisi tanah stabil sehingga terdapat kemudahan dalam konstruksi.
- f. Kemudahan hubungan antar fasilitas dalam kawasan.

4.2. Pendekatan Perancangan

4.2.1. Penampilan Bangunan

Dasar pertimbangan penampilan bangunan adalah :

- Bentuk kegiatan utama.
- Sifat dan pelaku yang terlibat di dalam kegiatan tersebut.
- Keadaan site dan lingkungan (alam dan arsitektur lokal).

Dengan demikian maka seharusnya ungkapan fisik bangunan bisa menampilkan kesan :

- Bangunan bersifat umum.
- Bangunan yang mewadahi kegiatan fasilitas penunjang wisata.
- Ruang luar yang menunjang kegiatan fasilitas wisata dengan pemanfaatan faktor alam, elemen alam pantai dan tipologi bangunan tradisional setempat.

4.2.2. Kebutuhan Fasilitas

Fasilitas yang direncanakan dalam kawasan Pantai Panjang Putri Gading Cempaka, sesuai dengan *Rencana Tapak Kawasan* adalah sebagai berikut :

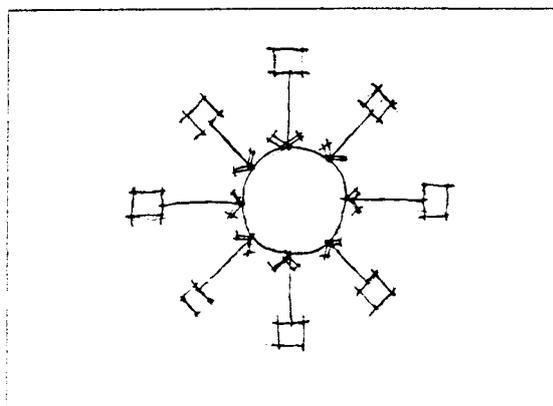
1. Area Parkir. (introduction space)
2. Souvenir Shop.
3. Fasilitas Penunjang.
4. Buffer Zone.
5. Botani Garden.
6. Play Ground, Jogging Track serta Area Wisata Darat.
7. Zone Pemukiman.
8. Plaza.
9. Zone Penginapan.
10. Panggung Terbuka.
11. Sport Area.
12. Camping Ground.
13. Wisata Pantai

Dari kebutuhan fasilitas seperti yang tersebut diatas ada beberapa fasilitas yang telah ada atau telah dibangun. Seperti fasilitas akomodasi, camping ground dan fasilitas olah raga. Untuk menunjang keberadaan fasilitas tersebut, maka diperlukan sarana penunjang pariwisata agar dapat mendukung kegiatan wisata dikawasan Pantai Panjang Putri Gading Cempaka.

4.2.3. Gubahan massa

1. Bentuk massa terpusat

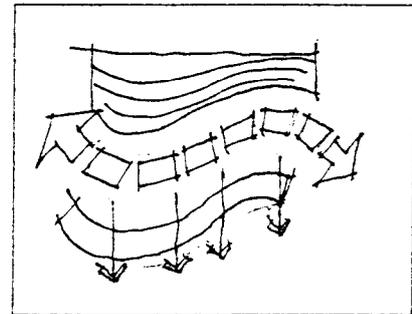
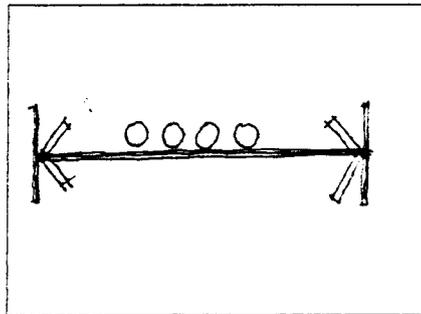
- a. Terdiri dari sejumlah bentuk-bentuk sekunder yang mengitari bentuk bentuk asal yang dominan dan berada di tengah-tengah.
- b. Bentuk-bentuk terpusat meminta keteraturan geometris dan mempunyai kemampuan visual yang kuat. Bentuk terpusat merupakan pusat orientasi yang dominan.



- c. Bentuk ini dapat menjadi simbol tempat-tempat yang suci atau penuh penghormatan atau menjadi peringatan akan kebesaran seseorang atau peristiwa.

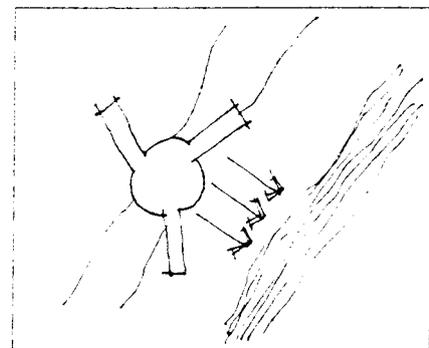
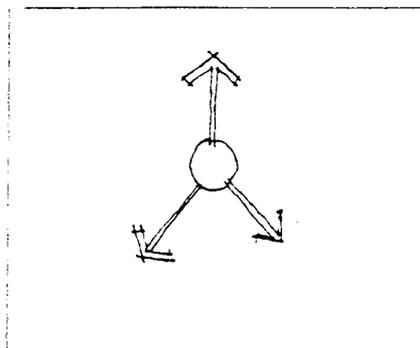
2. Gubahan Massa Linier

- a. Terdiri atas bentuk-bentuk yang teratur dalam suatu deret dan berulang.
- b. Berasal dari perubahan proporsi dimensi dari suatu bentuk atau peraturan sederetan bentuk-bentuk sepanjang garis.
- c. Bentuk linier dapat dipotong-potong atau dibelok-belokkan sebagai penyesuaian terhadap keadaan setempat.



3. Gubahan Massa Radial

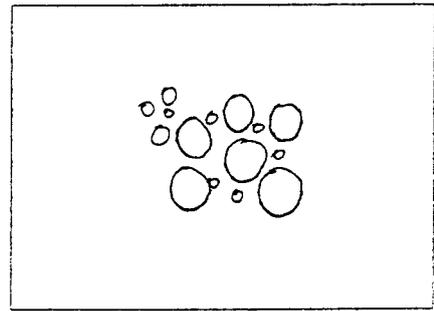
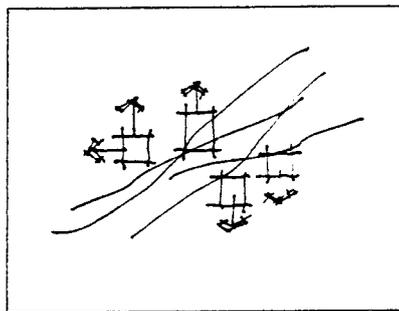
- a. Adalah komposisi dari bentuk linier yang berkembang keluar dari bentuk-bentuk terpusat searah dengan jari-jarinya (bentuk gabungan linier dan terpusat).



- b. Bentuk ini dapat menyediakan permukaannya yang panjang untuk mencapai apa yang diinginkan terhadap sinar matahari, angin, pemandangan atau tata ruang.

4. Gubahan Massa Cluster

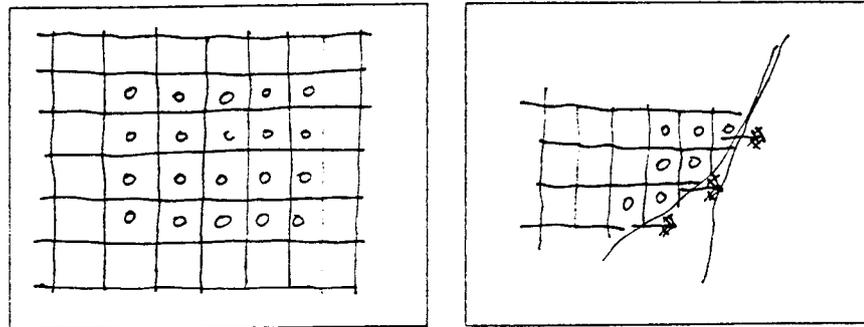
- a. Terdiri dari bentuk - bentuk yang saling berdekatan atau bersama-sama atau menerima kesamaan visual.



- b. Bentuk gubahan ini cukup luwes dan dinamis, organisasi kelompok-kelompok cluster berdasarkan kebutuhan-kebutuhan fungsinya seperti, ukuran potongan ataupun jarak letaknya. Orientasi massa dapat ke segala arah sesuai dengan letak dari massa itu sendiri.

5. Gubahan Massa Grid

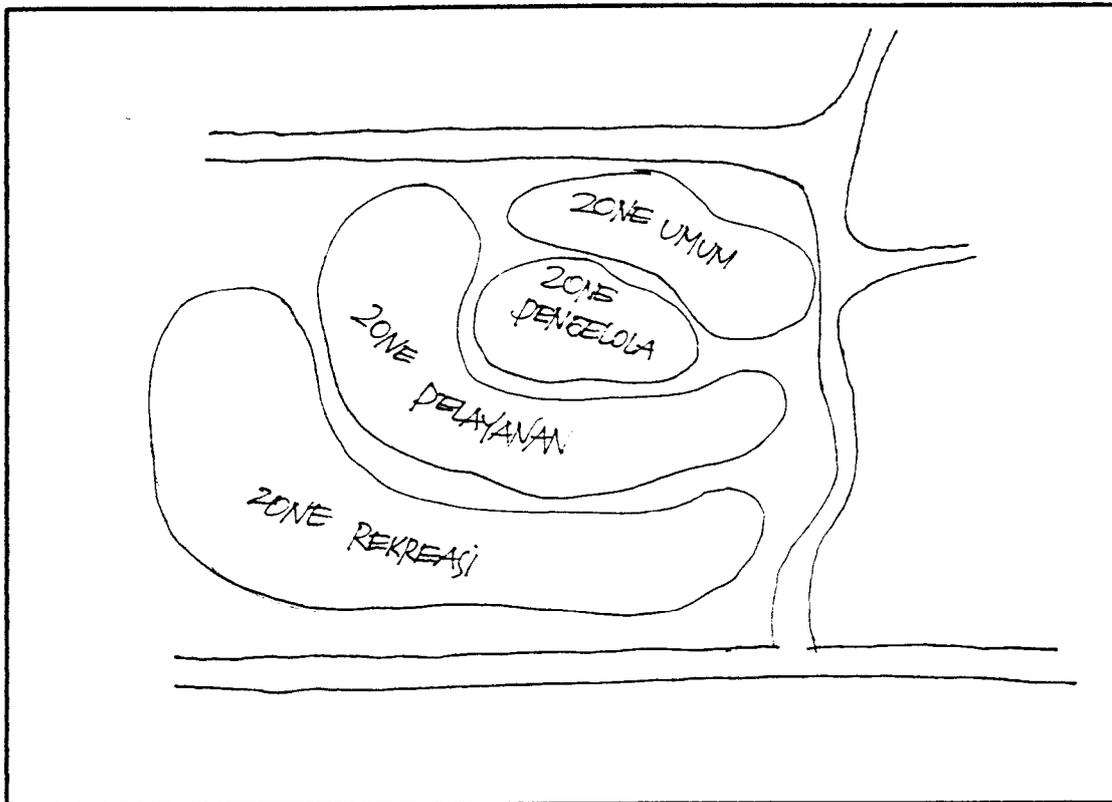
- a. Adalah bentuk-bentuk modular dimana hubungan satu dengan yang lain diatur oleh grid-grid tiga dimensi, begitu pula dengan pengembangannya.



- b Bentuk grid dapat digunakan untuk menutup beberapa permukaan bermacam-macam bentuk dan menyatukannya melalui bentuk geometris yang berulang. Orientasi kearah view kurang luwes, karena massa terikat oleh modul geometris yang sama satu dengan yang lainnya

4.2.4. Pezoningan

Untuk menentukan tat letak bangunan berdasarkan pada potensi view yang baik, dimana semakin dekat dengan view kearah laut akan semakin publik. Disamping itu menyesuaikan terhadap tuntutan hubungan fasilitas-fasilitas yang ada. Pendekatan terhadap penzoningan dapat diplotkan sebagai berikut :



Gambar 4.1. Penzoningan
Sumber : Analisa Pemikiran

4.2.5. Bentuk Arsitektur

A. Tipologi Bangunan

Dalam perancangan bangunan fasilitas wisata, tipologi bangunan dapat dikombinasikan atau dimodifikasikan dengan penambahan dan pengurangan, digeser dan sebagainya. Hal yang terpenting adalah esensi dan identitas bangunan tradisional daerah Bengkulu tidak hilang yaitu bentuk yang persegi panjang.

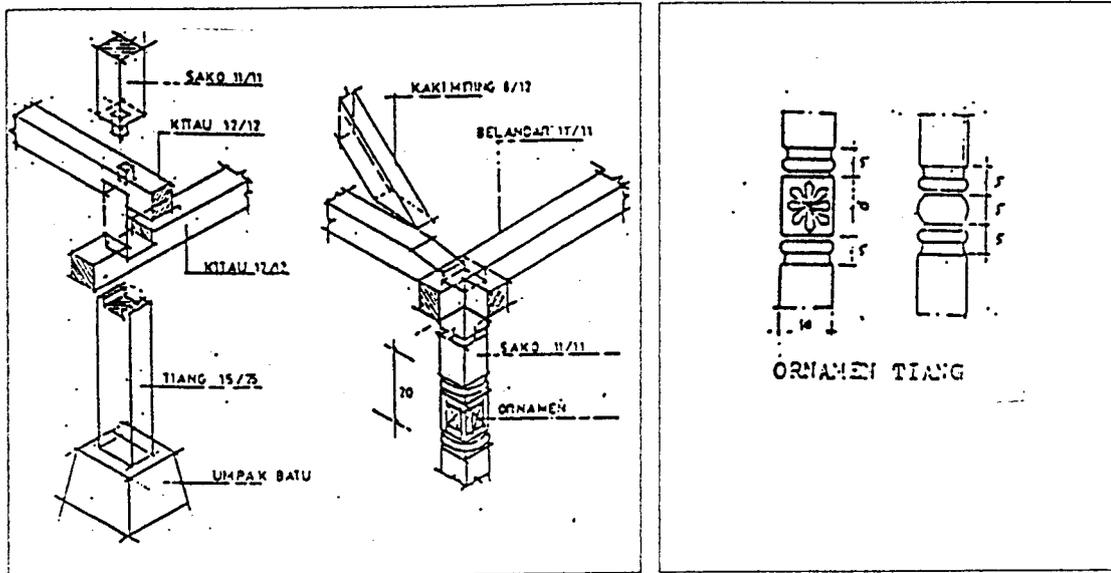
B. Bentuk dan Struktur Atap

Atap bangunan tradisional Bengkulu pada dasarnya tidak berbeda dengan bangunan tradisional lainnya, sehingga tidak memiliki keistimewaan. Namun demikian, dalam transformasi pada perancangan struktur atap harus bisa menyesuaikan dengan luasan beban dan bentangan ruang. Sebagai acuan adalah :

1. Bentuk atap pada Rumah Rakyat dengan 3 bentang akan diikuti bentuk atap limasan melintang, dimana tinggi atap akan sama dengan tinggi struktur bangunan.
2. Bentuk atap pada Rumah Rakyat 2 bentang akan menggunakan atap limasan memanjang dan pelana dengan kombinasi jurai, dimana tinggi atap $\frac{2}{3}$ dari tinggi struktur bangunan yang mempunyai kemiringan $25^\circ - 45^\circ$.
3. Bentuk atap pada Rumah Pangeran dengan 3 - 5 bentang akan menggunakan atap limasan dan pelana.
4. Adanya ragam hias yang merupakan perpaduan unsur-unsur keindahan dan kekuatan.
5. Pemakaian bahan bangunan dari alam dan buatan.

C. Tiang atau Kolom

Desain kolom berdasarkan bentuk tradisional daerah dengan pemberian umpak batu dan di ekspos dengan pemberian ornamen-ornamen khas arsitektur tradisional setempat.



Gambar 4.2. Desain Kolom Dan Ornamen Tiang
Sumber : Survey Lapangan

4.2.6. Struktur dan Konstruksi

Dasar pertimbangan yang selalu diperhatikan guna memilih dan menentukan sistem struktur dan konstruksi adalah :

1. Memperhatikan pemanfaatan teknologi dengan persyaratan mudah dalam pelaksanaan, pengadaan, pemeliharaan dan nilai ekonomis.
2. Sistem struktur utama harus memenuhi ungkapan fisik bangunan dan memenuhi ketentuan dan persyaratan teknis khusus seperti pertimbangan beban dan lebar bentang.
3. Penyesuaian terhadap fungsi dan bentuk ruang sehingga memperoleh karakter yang diinginkan.

4. Sistem struktur harus dapat menjamin terhadap kondisi geografis, klimatologi dan gempa (kekuatan alam).
5. Sistem struktur atap disesuaikan dengan struktur pendukung yang mempunyai elastisitas tinggikan kemampuan mewujudkan bentuk visual.
6. Sub struktur dipertimbangkan terhadap kondisi tanah dan sistem struktur atap yang terpilih.

Pemilihan bahan material konstruksi adalah dengan pertimbangan :

1. Sesuai dengan sistem struktur yang dipilih.
2. Pertimbangan daya tahan terhadap iklim tropis dan reaksi kimia.
3. Pertimbangan terhadap kemudahan memperoleh bahan, pelaksanaan dan perawatan operasionalnya.
4. Meterial pendukung yang non konstruktif harus dipertimbangkan terhadap aspek fungsi dan keindahan serta mendukung karakter bangunan.

4.2.7. Pemilihan Bahan Bangunan

Pemilihan bahan bangunan pada fasilitas wisata di PPPGC, meliputi penggunaan bahan bangunan masing-masing untuk :

A. Sub Struktur :

Pemilihan bahan bangunan untuk konstruksi pondasi dan konstruksi rangka panggung dengan mempertimbangkan :

1. Tahan terhadap gaya tekan dan tarik.

2. Bahan mudah didapat.
3. Tidak memerlukan perawatan khusus.
4. Pengaruh beban yang ditimbulkan.
5. Mudah dilaksanakan.

B. Super Struktur

Pemilihan bahan bangunan untuk konstruksi rangka bangunan (tiang, balok pengikat atas dan bawd, balok pengikat horizontal, rangka kusen pintu dan jendela dan balok lantai), dinding, rangka atap dan lantai dengan pertimbangan :

1. Tahan terhadap tekan dan tarik.
2. Bahan mudah didapat.
3. Tidak memerlukan perawatan khusus.
4. Pengaruh beban yang ditimbulkan
5. Mendukung desain arsitektur

4.2.8. Elemen Struktur

Pemilihan baha bangunan untuk pintu dan jendela, lisplank, dinding atap, ragam hias, penutup atap adalah dengan pertimbangan :

1. Tahan terhadap tekan dan tarik.
2. Bahan mudah didapat dan mudah dilaksanakan.
3. Mendukung desain arsitektur tradisional setempat.
4. Tahan terhadap pengaruh cuaca (angin, hujan dan matahari).

4.2.9. Environment

A. Sistem Pencahayaan

Fasilitas wisata di kawasan PPPGC berupa bangunan yang mempunyai massa jamak yang beradaptasi dengan alam kawasan, sehingga jarak antara satu massa dengan massa lainnya relatif renggang dan dapat leluasa menangkap sinar matahari pada siang hari dan merupakan potensi bangunan untuk mendapatkan *pencahayaan secara alami*, untuk menerangi ruangan dalam bangunan pada pagi hari sampai sore hari dengan pengaturan tertentu. Sedangkan pada keadaan cuaca tidak memungkinkan untuk mendapatkan pencahayaan secara alami dan pada malam hari, penerangan ruang dalam bangunan (interior) maupun di luar bangunan (eksterior), diusahakan dengan pencahayaan buatan. Pengaturan sistem pencahayaan tersebut dibagi menjadi :

1. Pencahayaan alami

Dipakai semaksimal mungkin pada bangunan, terutama pada siang hari. Cahaya ditangkap melalui bukaan-bukaan (jendela dan bouvenlight), dengan cara :

- a) Pada pagi hari, cahaya ditangkap secara langsung untuk mengurangi kelembaban.
- b) Pada sore hari, cahaya ditangkap secara tidak langsung dengan pengaturan tertentu.

Untuk mengatur masuknya cahaya ke dalam bangunan dilakukan dengan cara:

- 1) Pengaturan luas, ketinggian dan letak dari bidang bukaan.
- 2) Penggunaan elemen pada bidang yang dilalui cahaya seperti tirai, kisi-kisi dan pengaturan tata hijau.

2. Pencahayaan buatan

Sistem ini digunakan terutama pada malam hari dan siang hari, saat matahari kurang terang. Pencahayaan buatan untuk bangunan fasilitas (interior) dan pencahayaan ruang luar. Pengaturan pencahayaan buatan dilakukan dengan cara :

- 1) Pencahayaan langsung

Digunakan pada bangunan yang memerlukan penerangan untuk aktivitas.

- 2) Pencahayaan tidak langsung

Digunakan pada bangunan dan pada ruang luar, dimana penerangan lampu listrik diberi perlindungan agar tidak menyilaukan atau memberi perlindungan pada penerangan lampu eksterior.

B. Sistem Penghawaan

Sistem penghawaan pada fasilitas wisata, dimaksudkan untuk memberikan tingkat kenyamanan yang baik kepada wisatawan pengguna fasilitas, agar tercapai kenyamanan. Sistem penghawaan alami lebih baik karena lebih efisien dan banyak digunakan pada bangunan pemukiman, namun sistem ini sangat tergantung kepada :

- 1) Kondisi Iklim setempat.
- 2) Kebersihan udara.

3) Kecepatan pergantian udara yang tergantung dari kecepatan dan arah angin yang bertiup.

Dengan letak yang berada ditepi pantai/laut, maka sistem penghawaan tersebut dapat dimanfaatkan dalam perancangan sistem penghawaan alami pada bangunan fasilitas wisata. Pengaturan sistem penghawaan alami dilakukan dengan cara pembuatan ventilasi menerus (cross ventilasi). Namun sistem ini tidak sepenuhnya dapat dimanfaatkan karena pertimbangan kontinuitas dan tata ruang. Oleh karena itu untuk memberikan kenyamanan yang baik pada ruang-ruang tertentu, dibutuhkan penghawaan buatan elektrikal, yang dapat bekerja sesuai dengan fungsi bangunan. Pemilihan sistem penghawaan buatan harus disesuaikan terhadap faktor-faktor sebagai berikut :

1. Mengkondisikan suhu ruangan.
2. Mempercepat sirkulasi pergantian udara.
3. Tidak berisik.
4. Fleksibel.

Berdasarkan faktor-faktor diatas, pemilihan sistem penghawaan buatan seperti pada tabel berikut :

Alternatif Alat Penghawaan Elektrikal	Kriteria Pemilihan				Score
Fan Elektrikal	1	3	1	2	7
AC Package	3	3	2	3	11
AC Split	3	3	3	3	12

Tabel 4.1. Pemilihan Sistem Penghawaan Buatan
Sumber : Analisa Pemikiran

Bobot Kriteria :

Nilai = 3 Sangat mendukung

Nilai = 2 Mendukung

Nilai = 1 Kurang mendukung

BAB V

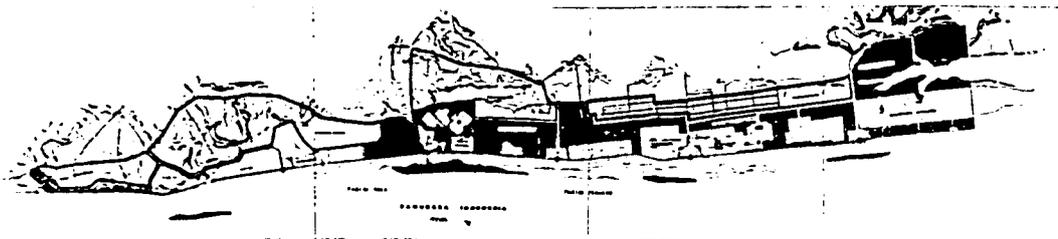
KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

5.1. Konsep Perencanaan

5.1.1. Penentuan Lokasi dan Site

Sesuai dengan analisa site untuk fasilitas obyek wisata, maka lokasi fasilitas obyek wisata PPPGC ditetapkan pada lahan, seperti pada gambar atau pada zone A Rencana Tapak Kawasan. Lokasi tersebut mempunyai batas-batas sebagai berikut :

- Sebelah Selatan berbatasan dengan Jalan Pariwisata.
- Sebelah Utara berbatasan dengan Jalan Putri Gading Cempaka.
- Sebelah Timur berbatasan dengan zone C spot area (Pemda).
- Sebelah Barat berbatasan dengan Play Ground dan area Pemukiman.



Gambar 5.1. Peta Site untuk Fasilitas Penunjang Obyek Wisata
Sumber : DPU Tk I Propinsi Bengkulu

5.1.2. Garis Axis

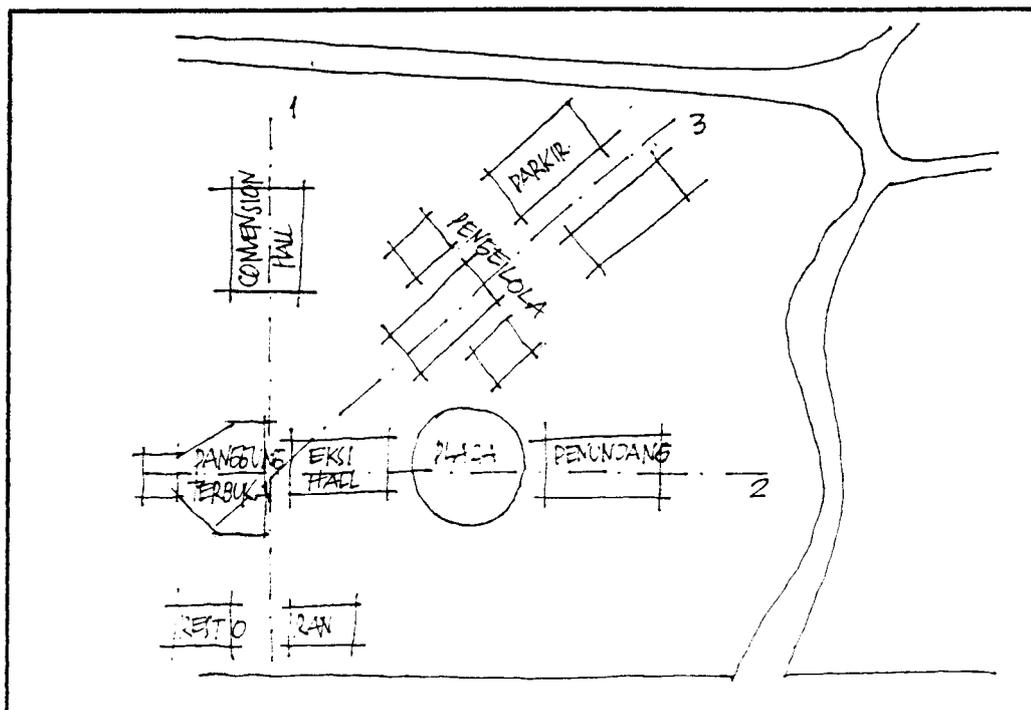
Untuk perletakan unit kegiatan didasarkan atas arah mata angin, dimana terdapat 3 garis axis yang menjadi sumbu utama perletakan unit bangunan. Prinsip garis tersebut adalah :

Axis I : melewati Conference hall, panggung terbuka dan restoran

Axis II : melewati penunjang, plaza, exhibition hall dan panggung terbuka.

Axis III : area parkir, bangunan pengelola dan panggung terbuka.

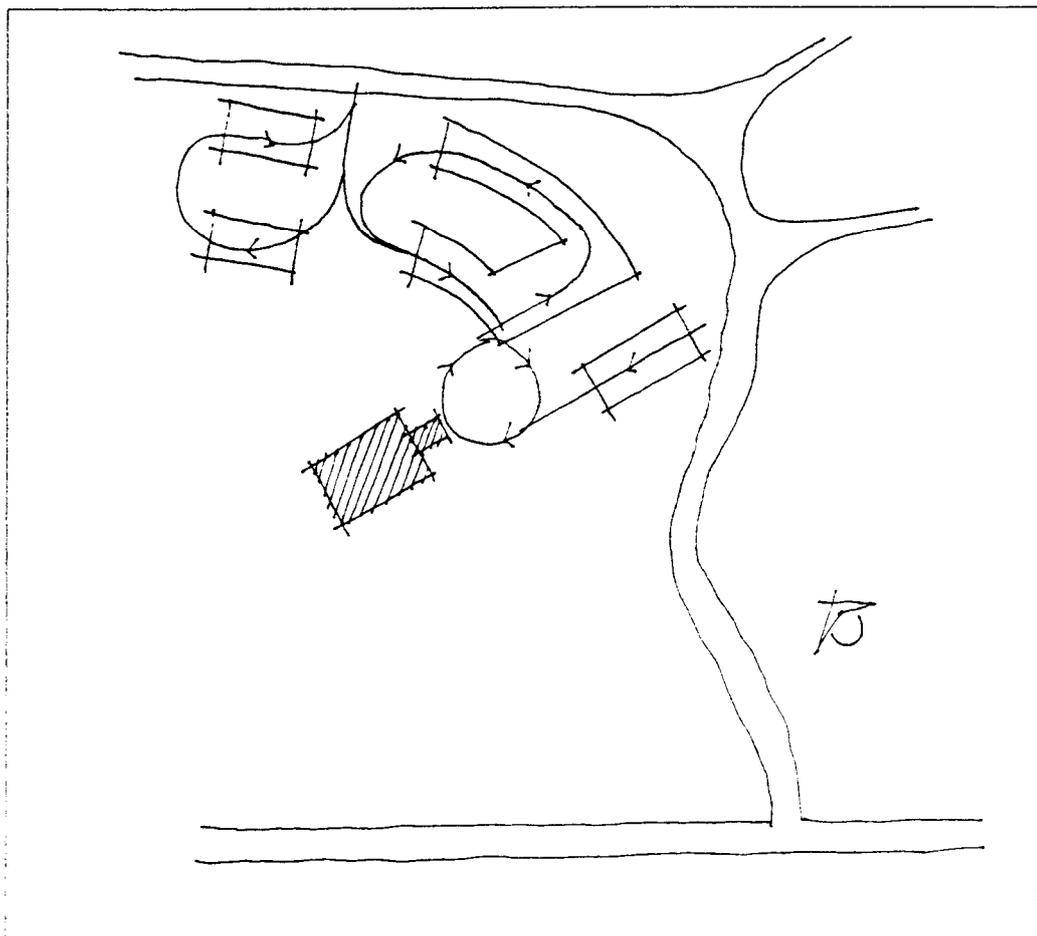
Dari ketiga garis axis tersebut kesemuanya melewati panggung terbuka, sehingga menjadikan panggung terbuka tersebut merupakan pusat/tujuan dari kegiatan dalam perencanaan site ini.



Gambar 5.2. Garis Axis
Sumber : Hasil Analisa

5.1.3. Sirkulasi

Dalam sistem sirkulasi, kendaraan bermotor pada kawasan PPPGC masuk melalui dua pintu masuk. Pintu masuk dan keluar I terletak pada Jalan Putri Gading Cempaka serta pintu masuk dan keluar II terletak pada Jalan Pariwisata. Arah sirkulasi direncanakan seperti pada gambar berikut ini.

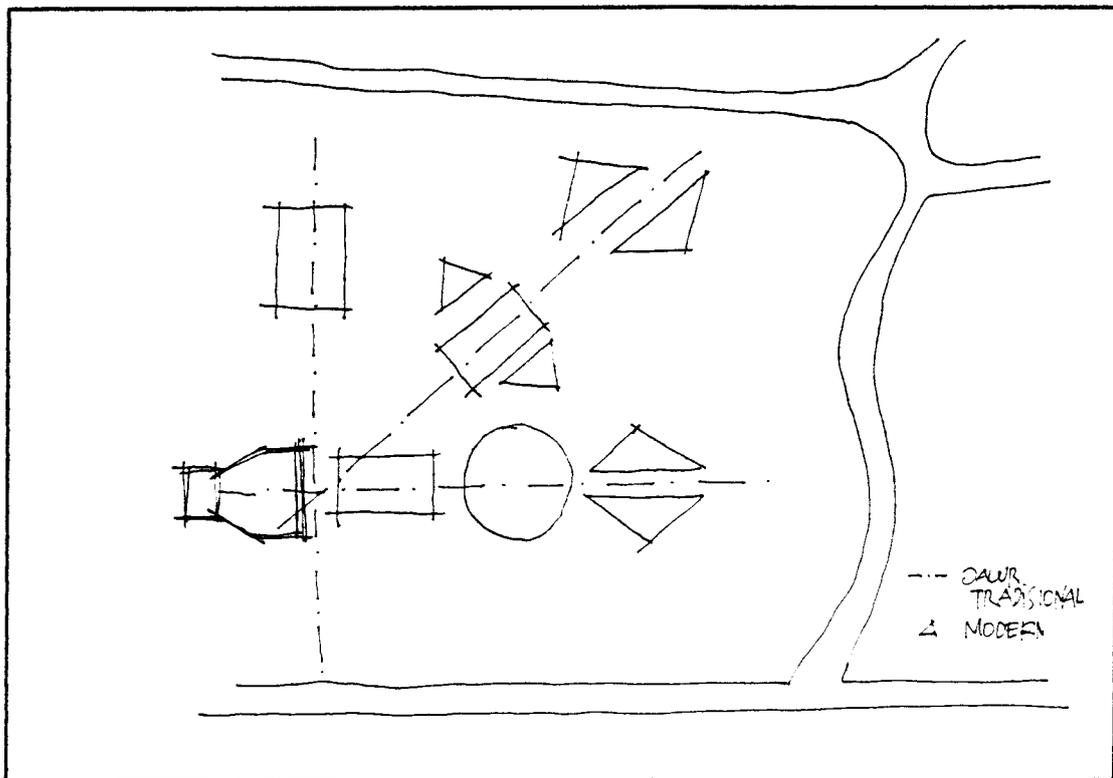


Gambar 5.3. Pola Sirkulasi
Sumber : Analisa Pemikiran

5.2. Konsep Perancangan

5.2.1. Pola Hubungan Makro

Untuk pola hubungan ruang ini semua bangunan (ruang-ruang) yang ada dijadikan satu dengan bangunan panggung terbuka sebagai pemersatu, namun untuk zoning-zoning ditentukan dari empat arah mata angin. Sedangkan untuk unit kegiatan lain menyebar, disesuaikan dengan kondisi tapak dan pola hubungan yang terjadi.



Gambar 5.4. Hubungan Makro Unit Kegiatan
Sumber : Hasil Analisa

5.2.2. Penampilan Bangunan

Konsep penampilan bangunan mengambil bentuk-bentuk arsitektur setempat (lingkungan sekitarnya). Konsep tersebut adalah :

- Bentuk denah menggunakan bentuk dasar empat persegi panjang dengan penambahan dan pengurangan, sesuai dengan fungsi bangunan yang direncanakan tanpa mengurangi nilai esensi bangunan tradisional Bengkulu.
- Bentuk atap menggunakan bentuk atap limasan dan atap pelana yang dengan kombinasi bentuk-bentuk tertentu (jurai dll) yang disesuaikan dengan bentang dan fungsi bangunan.
- Bentuk ornamen menggunakan bentuk ornamen tradisional. Seperti pada lisplank, ornamen tiang, pintu dan jendela (dengan modifikasi), letak tangga serta detail balustrade. Penggunaan ornamen tersebut disesuaikan dengan kebutuhan dan fungsi dari bangunan yang direncanakan.

Disamping itu, memberikan hubungan keluar untuk mendapatkan hubungan terhadap elemen alam sebagai dasar dalam pemanfaatan view sehingga penampilan bangunan memberikan banyak bukaan.

5.2.3. Suasana / Tata Ruang

Konsep suasana bangunan dibagi dalam dua bagian yaitu suasana ruang dalam dan suasana ruang luar.

1. Suasana Ruang Dalam

- Suasana ruang dalam dicapai dengan memasukkan unsur-unsur alam sebanyak mungkin untuk memberikan hubungan terhadap alam sekitarnya.
- Penggunaan skala manusia yaitu antara skala intim dan normal yang menyesuaikan pada sifat atau fungsi kegiatan.
- Pada sifat kegiatan yang non formal dengan membuat unsur sirkulasi yang rekreatif untuk menghindari kesan monoton.
- Membuat banyak bukaan untuk memberikan hubungan keluar guna mendapatkan view yang baik.



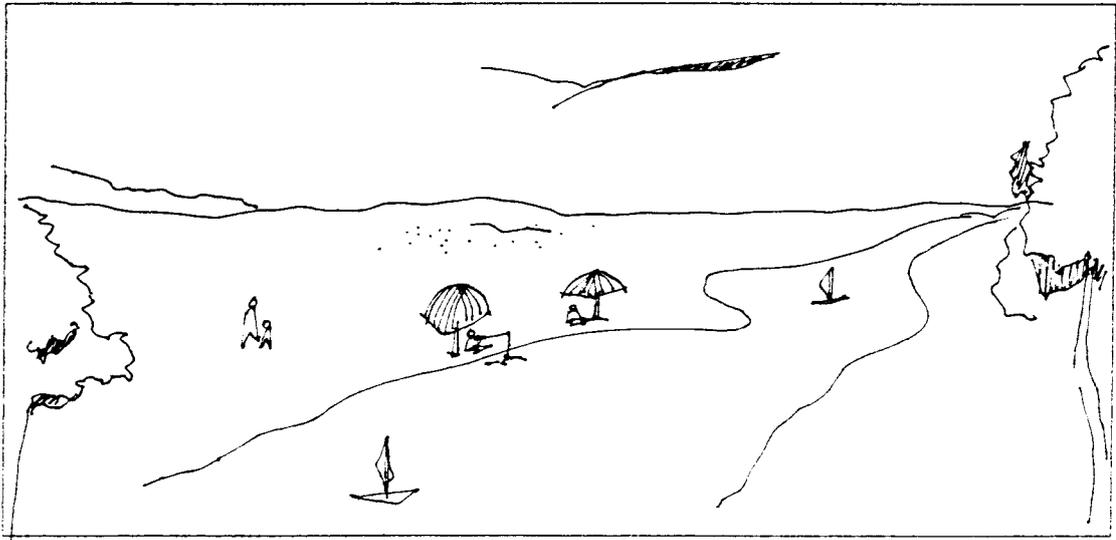
Gambar 5.5. Suasana Ruang Dalam
Sumber : Analisa Pemikiran

2. Suasana Ruang Luar

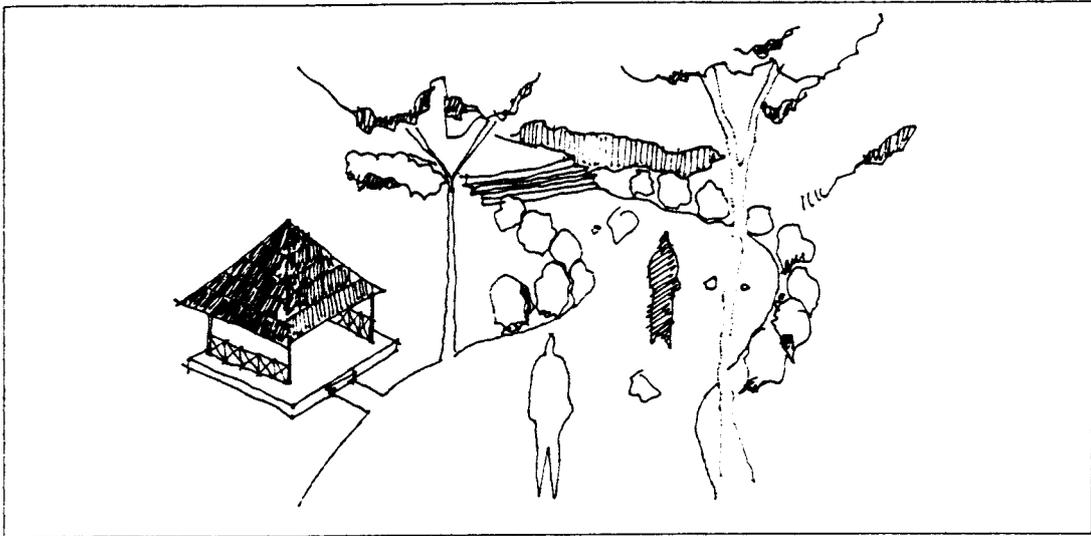
- Suasana ruang luar yang dapat menampilkan atau memasukkan unsur-unsur alam sebanyak mungkin dan pada jalan setapak yang tidak kaku, tetapi dapat mengikuti

kondisi tapak, disamping adanya gazebo sebagai pertemuan dari jalan-jalan setapak.

- Penggunaan batuan karang dan pasir sebagai elemen pada pembuatan jalur sirkulasi / pedestrian serta penambahan vegetasi disekitarnya.
- Perletakan masa bangunan yang disusun menurut pemanfaatan potensi view yang baik, dimana semakin dekat dengan view yang mengarah ke laut semakin publik.
- Memanfaatkan elemen air (kolam) sebagai daya tarik bagi wisatawan untuk menikmati wisata air.



Gambar 5.6. Pemanfaatan Elemen Air
Sumber : Analisa Pemikiran



Gambar 5.7. Suasana Ruang Luar
Sumber : Analisa Pemikiran

5.2.4. Kebutuhan Fasilitas

Dari rencana kebutuhan fasilitas seperti yang terdapat pada Rencana Tapak Kawasan (pada bab IV), maka fasilitas bangunan yang direncanakan adalah sebagai berikut :

1. Parkir.
2. Bangunan Pengelola.
3. Bangunan Penunjang.
4. Convention Hall.
5. Panggung terbuka (wisata budaya).
6. Restoran.
7. Areal Wisata Air (laut dan kolam).

8. Exhibition Hall.
9. Plaza.
10. Labuhan Delman (wisata budaya).
11. Souvenir Shop.
12. Pos Jaga/Satpam.
13. Dermaga Perahu
14. Loket Pemungutan Restribusi (renovasi).
15. Pos Polisi (renovasi)

5.2.5. Besaran Ruang

Besaran ruang didasarkan dari masing-masing jenis kegiatan yang ada terhadap standart besaran ruang dikalikan kapasitas, ditambah sirkulasi 15% - 20%.

No	Fasilitas Bangunan	Luas Lantai (M ²)
1.	Parkir	4500
2.	Bangunan Pengelola	384
3.	Bangunan Penunjang	132
4.	Mesjid	100
5.	Covention Hall	1000
6.	Panggung Terbuka	2500
7.	Restoran dan Restoran Apung	650
8.	Areal Wisata Air	-
9.	Exibition Hall	200
10.	Plaza	1250
11.	Labuhan Delman	190
12.	Souvenir Shop	90
13.	Pos Jaga/Satpam	8
14.	Dermaga Perahu	-
15.	Loket Pemungutan Restribusi	9
16.	Pos Polisi	40

5.2.6. Gubahan Massa

Dalam mengubah massa dipertimbangkan beberapa faktor, dalam hal ini difokuskan pada elemen-elemen alam dan ciri tradisional sebagai faktor penentu perancangan gubahan massa. Elemen-elemen alam penentu gubahan massa adalah :

- Topografi, tanah atau kontur
- View/panorama alam
- Bentuk fisik (air, vegetasi, pasir, batu karang) atau visual lingkungan.

Sedangkan untuk tuntutan ciri tradisional menggunakan bentuk rumah panggung dengan ornamen bentuk tradisional yang disesuaikan dengan bentuk dan fungsi bangunan. Dengan adanya pertimbangan terhadap elemen alam dan ciri tradisional dimana bangunan berintegrasi dengan alam, maka bentuk-bentuk massa bangunan harus mampu memenuhi tuntutan tersebut.

Dari kelima bentuk gubahan massa yang telah dibahas pada bab IV dan berdasarkan tuntutan kegiatan dalam fasilitas wisata, maka dipilih bentuk gubahan massa terpusat dengan beberapa pengembangan. Pengembangan bentuk gubahan massa terpusat ini disesuaikan dengan :

- Kondisi kontur site.
- Kegiatan yang akan diwadahi.

Bentuk gubahan mengikuti keadaan kontur untuk mencapai keharmonisan dengan bentuk elemen-elemen alam pantai. Orientasi massa-massa keluar pada pemandangan (view) disebelah selatan atau panorama pantai. Sedangkan orientasi

kedalam terdapat pada ruang kegiatan bersama seperti : panggung terbuka. Dengan kata lain, fasilitas bersama sebagai pengarah gubahan massa secara internal.

5.2.7. Pola zoning

Berdasarkan pola zoning, maka konsep pendaerahan masing-masing zone kegiatan disusun sebagai berikut :

1. Zone Area umum : terdiri dari pintu gerbang masuk (gate), jalan masuk, daerah parkir dan plaza, terletak dibagian depan yang membentuk alur pola yang jelas sebagai daerah penerima.
2. Zone Area Pengelola : terdiri dari area untuk fasilitas kantor pengelola, front office dan rumah penjaga, diletakkan berdekatan dengan zone area umum dan zone area rekreasi.
3. Zone Area Rekreasi : Merupakan daerah kegiatan utama yang diletakkan menyebar dalam kawasan site dan dekat dengan kolam sebagai wadah kegiatan rekreasi dan mudah dicapai dari zone umum.
4. Zone Area Pelayanan : termasuk dalam zone ini adalah fasilitas pelayanan pelengkap, yaitu masjid, lavatory umum, rumah mekanikal, pos jaga/satpam, pos polisi dan pos kesehatan, diletakkan pada daerah yang relatif terlindung namun mudah terlihat secara visual.
5. Zone Area Preservasi : merupakan area yang menjadi daya tarik site, terletak dipinggir pantai, sebagai daerah cagar alam cemara pantai.

5.2.8. Bentuk Arsitektur

Penampilan bangunan fasilitas wisata di Pantai Panjang Putri Gading Cempaka, mengikuti tipologi bangunan khas daerah Bengkulu yang disesuaikan dengan fungsi masing-masing bangunan terdiri dari :

A. Bangunan Fungsi Utama

Yaitu bangunan gedung serba guna, bangunan pengelola, front office, pintu masuk utama (gate), souvenir shop yang menunjukkan ciri arsitektur khas daerah Bengkulu yang diungkapkan melalui konsep bentuk panampilan bangunan seperti pada ragam hias (ornamen), bentuk atap, bentuk rumah panggung (souvenir shop), bentuk bangunan yang memanjang dengan pengurangan dan penambahan tanpa mengurangi esensi tipologi bangunan tradisional Bengkulu.

B. Bangunan Fungsi Penunjang

Yaitu bangunan pos polisi, pos jaga/satpam, koplak bendi, diungkapkan melalui konsep penampilan bangunan seperti pada ragam hias (ornamen) dan bentuk atap dengan penyesuaian pada fungsi bangunan.

C. Bangunan Pelengkap

Yaitu bangunan lavatory umum, rumah mekanikal, menara air, dermaga perahu, dapat lepas dari patokan preseden.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan berbagai bentuk konsep perancangan bangunan fasilitas wisata yaitu :

1. Bentuk atap dengan berbagai macam variasi, tetapi penggunaan ornamen pada lisplank, patem ornamen papan atap dan patem dinding atap adalah merupakan keharusan.
2. Tipologi bangunan adalah memanjang dengan penambahan dan pengurangan, namun esensi tipologi bangunan tradisional Bengkulu (letak tangga dan hirarki ruang) tidak berubah serta bentuk bangunan terkesan panggung.
3. Bentuk tiang memakai hiasan dengan ornamen tradisional dengan variasi, sesuai kebutuhan dan fungsi ruang.
4. Elemen-elemen bangunan fasilitas wisata seperti pintu dan jendela serta pagar serambi bangunan, diambil dari elemen rumah tradisional Bengkulu dengan penggabungan bentuk-bentuk lain.
5. Penggunaan elemen tradisional lain seperti bentuk Tabot dapat dipakai sebagai elemen lansekap yang disesuaikan dengan kebutuhan.

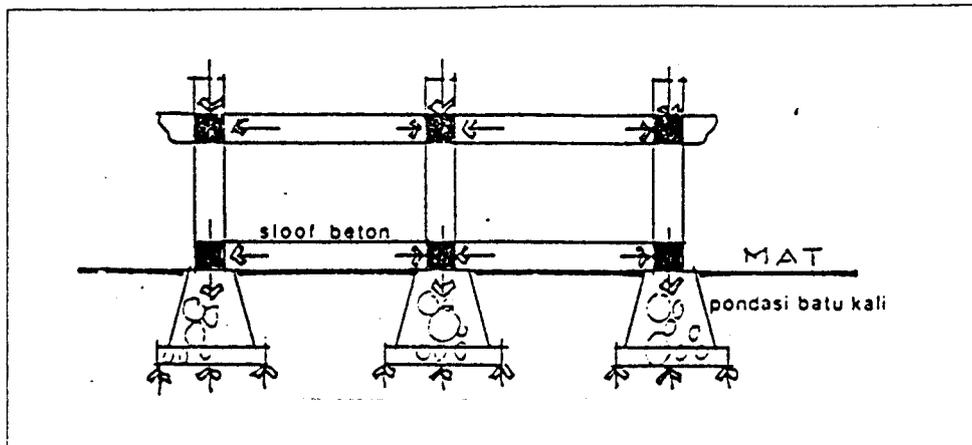
5.2.9. Struktur dan Konstruksi

Sistem struktur bangunan terpilih untuk fasilitas wisata di PPPGC adalah konstruksi bangunan panggung dengan struktur rangka, konstruksi beton bertulang, komposit kayu yang terdiri dari :

A. Sub Struktur

Terdiri dari pondasi setempat konstruksi pasangan batu kali dengan tiang dan rangka panggung beton bertulang (tiang, sloof, balok lantai/balok pengikat). Beban konstruksi menerus pada dinding, digunakan pondasi menerus konstruksi pasangan

batu kali . Konsep pondasi dan tiang rangka panggung dengan arah pembebanan seperti terlihat pada gambar.



Gambar 5.8. Konsep Sub Struktur Bangunan

Sumber : Analisa Pemikiran

B. Super Struktur

1. Rangka bangunan atas menggunakan konstruksi beton bertulang komposit dengan rangka kayu, dimana rangka kayu berfungsi sebagai rangka untuk pasangan dinding papan dan rangka kusen.
2. Dinding, menggunakan dinding konstruksi pasangan rangka rangkap dengan pola pasangan; pola vertikal untuk dinding luar dan pola horizontal pada pasangan untuk dinding bagian dalam. Khusus pada dinding kamar mandi dan wc, menggunakan konstruksi pasangan bata kedap air dilapis dengan bahan yang mempunyai Permukaan licin dan kedap air (keramik).
3. Lantai, menggunakan konstruksi pasangan papan dengan pola searah memanjang bangunan yang dipaku (hubungan) ke balok lantai, berupa konstruksi kayu yang

dipasang dengan jarak 30 sampai 40 cm. Khusus pada lantai kamar mandi menggunakan lantai konstruksi plat beton bertulang kedap air finishing dengan lapisan bahan yang berpermukaan kasar.

4. Atap, menggunakan sistem struktur rangka, bahan baja untuk bentang lebar dan bahan kayu untuk bentang kecil.

C. Elemen Struktur

1. Pintu dan Jendela

Menggunakan konstruksi panil kayu dengan panil kaca.

2. Lisplank, dinding atap dan ragam hias

Menggunakan konstruksi papan kayu dengan ukiran ornamen motif khas lokal, seperti pada gambar data pada Bab II.

3. Penutup atap

Menggunakan penutup atap dari bahan genteng (tanah) yang memberikan kesan alami. Pemilihan bahan genteng tanah lebih ditentukan oleh kondisi cuaca, dimana pada daerah pantai penggunaan bahan non baja sangat baik untuk menghindari korosi akibat angin laut yang banyak mengandung garam.

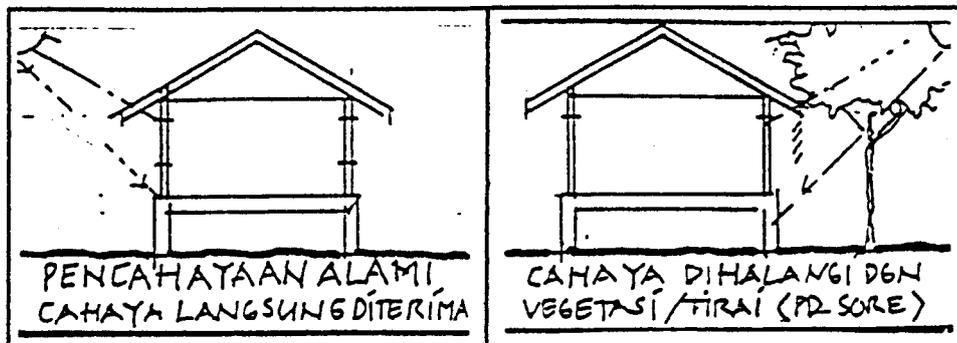
5.2.10. Environment Ruang

A. Sistem Pencahayaan

Sistem pencahayaan dalam bangunan fasilitas penunjang wisata Pantai Panjang Putri Gading Cempaka, menggunakan dua sumber pencahayaan yaitu :

1. Pencahayaan alami

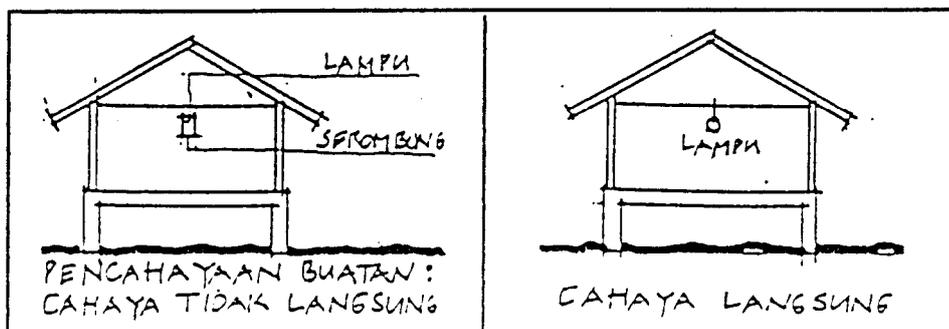
Sistem ini dipakai semaksimal mungkin pada bangunan terutama pada waktu siang hari. Cahaya ditangkap melalui bukaan-bukaan (jendela dan bovenlight) secara langsung (pagi hari) dan tak langsung (sore hari).



Gambar 5.9. Pencahayaan Alami
Sumber : Analisa Pemikiran

2. Pencahayaan buatan

Sistem pencahayaan ini digunakan terutama pada malam hari dan pada siang hari, pada saat matahari kurang terang (cuaca mendung/hujan). Pengaturan pencahayaan buatan dapat diatur langsung maupun tidak langsung untuk menghindari cahaya yang menyilaukan.



Gambar 5.10. Pencahayaan Buatan
Sumber : Analisa Pemikiran

B. Sistem Penghawaan

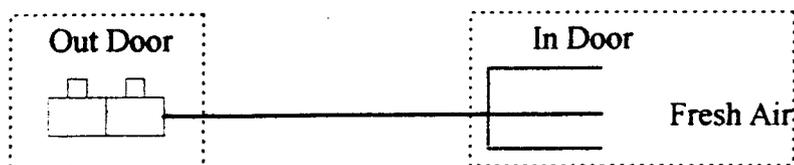
Sistem penghawaan pada fasilitas penunjang wisata PPPGC, menggunakan dua sistem penghawaan alami dan penghawaan buatan.

1. Penghawaan alami

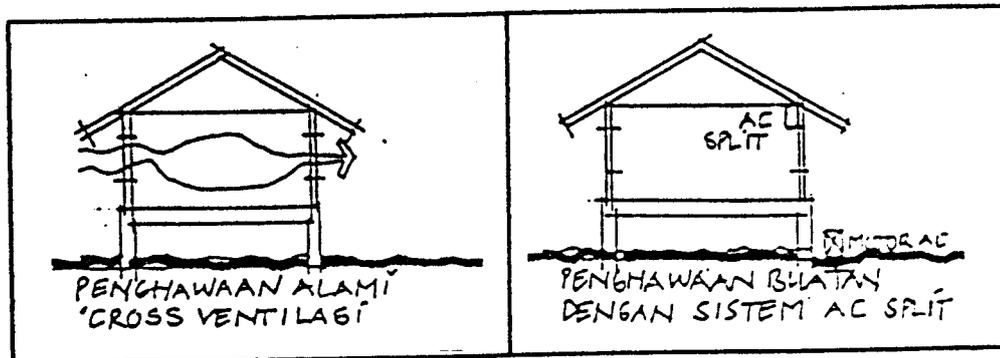
Sirkulasi pertukaran udara melalui ventilasi pada bangunan sebagai media sirkulasi udara dengan cara ventilasi menerus (cross ventilasi) yang umumnya terdapat pada bangunan pemukiman.

2. Penghawaan buatan

Penghawaan pada bangunan khususnya bangunan convention hall, untuk mendapatkan suhu udara yang nyaman dan penggantian udara yang konstan. Sistem penghawaan buatan yang digunakan dipilih sistem pengkondisian udara elektrik yang tidak menimbulkan suara berisik dalam ruangan, dimana outletnya tidak bersatu dengan motor (AC split).



Tabel 5.1. Skema Jaringan AC
Sumber : PPSP, Takeo Morimura



Gambar 5.11. Konsep Sistem Penghawaan
Sumber : Analisa Pemikiran

C. Akustik

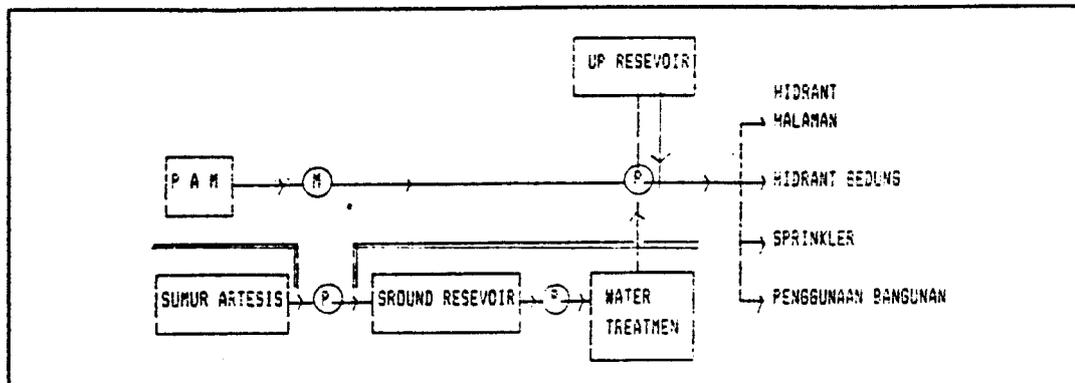
Untuk mengendalikan atau mereduksi suara yang tidak diinginkan pada ruang-ruang tertentu dalam unit bangunan seperti pada bangunan conference hall, maka digunakan dinding kedap suara. Sedangkan pengendalian suara pada ruang luar menggunakan elemen-elemen lansekap dan pembagian zone-zone yang tepat dan juga pengambilan jarak-jarak tertentu dari sumber bunyi.

D. Sistem Penangkal Petir

Tujuan untuk melindungi manusia dan bangunan dari bahaya kebakaran yang diakibatkan oleh sambaran petir. Sistem yang dipakai adalah sistem Faraday. Pada sistem ini ruang dilindungi oleh kurungan logam sehingga terisolasi dari pengaruh listrik akibat petir. Kabel-kabel yang menyelimuti bangunan harus ditanam kedalam tanah hingga sampai ke air tanah.

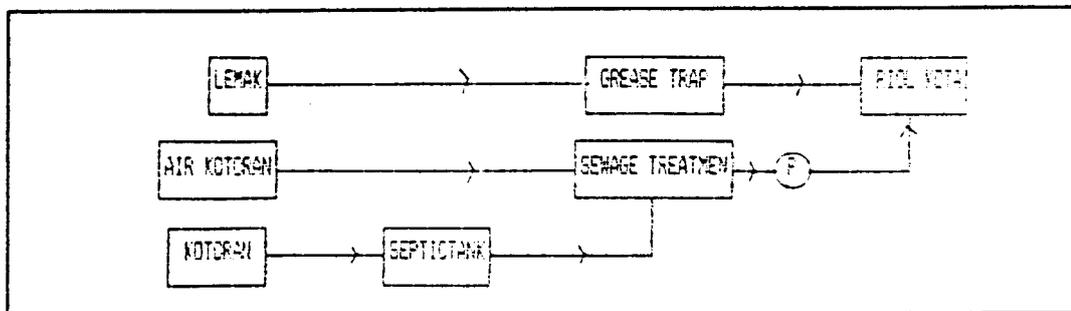
5.2.11. Jaringan Utilitas

1. Distribusi air bersih dengan menggunakan sistem “down feet”. Letak tower air berada di beberapa tempat untuk mendapatkan pemerataan distribusi.



Tabel 5.2. Skema Jaringan Air Bersih

2. Pembuangan air kotor dialirkan ke bak penampungan sementara, kemudian dialirkan ke sumur peresapan.



Tabel 5.3. Skema Jaringan Sanitasi

3. Pembuangan disposal padat dengan menggunakan septic tank yang letaknya tersebar di beberapa tempat sesuai dengan letak sumber pembuangan dan kemudian disalurkan kesumur peresapan.

DAFTAR PUSTAKA

1. **Bengkulu Kini, Memori Serah Terima Jabatan Gubernur Kepala Daerah Tingkat I Bengkulu Periode 17 juli 1989 s.d 17 Juli 1994.**
2. **Dinas Pariwisata Daerah Tingkat I Bengkulu, Pembangunan dan Kepariwisataaan Daerah Bengkulu, 1993.**
3. **Pemda Tingkat II Bengkulu, Perencanaan dan Pemrograman Strategi Penataan Kota Bengkulu (Kawasan Wisata Pantai Panjang dan Sekitarnya), 1994.**
4. **Resume, Perencanaan dan Pemrograman Strategi Penataan Kota Bengkulu, 1995.**
5. **Edwar. T. White, Analisis Tapak, Intermedia Bandung, 1983.**
6. **James. T. Spellane, Ekonomi Pariwisata-Sejarah dan Prospeknya, 1985.**
7. **Nyoman. S. Pedit, Ilmu Pariwisata-Sebuah Pengantar Perdana, PT. Pradnya Paramita, 1994.**
8. **Oka. A. Yoeti, Drs, Pemasaran Pariwisata, Angkasa Bandung, 1985.**

Thesis :

1. Agustinus. Mp. Sutriatomo, **Fasilitas Akomodasi Wisata Di Kawasan Pantai Parang Tritis Yogyakarta, UGM, 1996.**
2. Bambang. Eko. Purnomo, **Fasilitas Akomodasi Di Pantai Krakal-Element Alam Sebagai Penentu Perancangan, UGM, 1992**
3. Heru. Riyanto, **Fasilitas Wisata Remaja di Pantai Pangandaran, UGM, 1991.**
4. Karmesta Rhizal, **Fasilitas Akomodasi Di Kawasan Wisata Danau Dendam Tak Sudah Alam Dan Tipologi Bangunan Khas Daerah Bengkulu Sebagai Faktor Penentu Perancangan, UGM, 1993.**
5. Ratna. Prima. Dewi, **Fasilitas Akomodasi Wisata Pantai Krasak-Sundak. Karakteristik Lingkungan dan Wisatawan Akhir Pekan Sebagai Penentu Perancangan, UGM, 1995.**
6. Yovi Simpariko, **Fasilitas Wisata Pantai Merak Belantung Lampung, UGM, 1996.**
7. Adi Setyoko, **Resort Hotel di Kaliurang, UII, 1996.**

