

## BAB V

### KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

#### 5.1. Konsep Dasar

Pengembangan kawasan pantai Lampu'uk menjadi kawasan wisata pantai dan wisata budaya. Pengembangan diarahkan untuk melayani fungsi baru, sebagai upaya memberi nilai tambah kepada kawasan pantai Lampu'uk yang merupakan kawasan wisata pantai yang keberadaannya menghadapi beberapa kendala dalam bentuk pembatasan-pembatasan yang berkenaan dengan keberadaan kawasan dengan pengaruh norma agama dan adat istiadat masyarakat setempat. Fungsi baru tersebut diharapkan dapat memberikan vitalitas baru terhadap kawasan wisata tersebut.

Kawasan diharapkan mampu menunjukkan citranya sebagai kawasan wisata pantai sekaligus sebagai kawasan wisata budaya, sehingga pelaku kegiatan wisata dapat menangkap konsep dasar perencanaan kawasan dengan ungkapan fisik dan suasananya. Diharapkan juga pengembangan ini dapat membawa dampak positif bagi perkembangan kawasan secara keseluruhan.

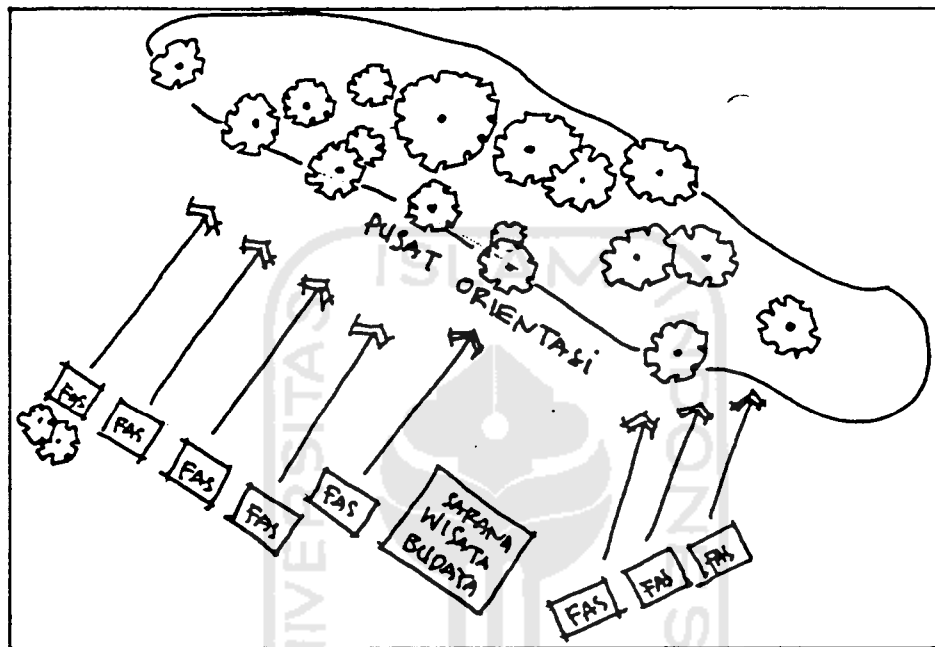
#### 5.2. Konsep Perencanaan Ruang Kawasan

Dalam perencanaan pengembangan kawasan pantai Lampu'uk di pertimbangkan hal-hal sebagai berikut :

- Pertimbangan tata letak yang dipengaruhi oleh tuntutan pola orientasi ruang kawasan.
- Unsur kemudahan sirkulasi dan pencapaian baik dalam kawasan maupun daerah sekitar kawasan.
- Sistem pengelompokan ruang berdasarkan fungsi, sifat kegiatan dan keterkaitan antara kegiatan satu dengan kegiatan lainnya.
- Ekspresi visual elemen fisik sebagai upaya menampilkan sosok kawasan yang menampung kegiatan wisata pantai dan budaya.

Berdasarkan pertimbangan perencanaan diatas, maka pola peruangan yang ada adalah sebagai berikut :

- Kawasan bibir pantai sebagai pusat orientasi dengan memperhatikan keberadaan unsur fisik yang ada sebagai daerah inti.
- Kawasan penyangga daerah inti berorientasi kepada pengembangan wisata budaya dengan memperhatikan keberadaan fasilitas pendukung wisata dan pola pelayanan yang ada untuk aspek pencapaiannya.
- Berbagai fasilitas yang ada diletakkan untuk dapat memanfaatkan potensi alam yang ada dengan pengaturan pola gubahan massa untuk memaksimalkan potensi lahan.



### 5.3. Konsep Wadah Kegiatan

Hal penting yang menjadi pertimbangan dalam pengorganisasian kelompok fasilitas kegiatan adalah adanya tuntutan pelestarian dan pengembangan yang berkaitan dengan karakter kawasan yang ingin di kembangkan sebagai daerah wisata pantai dan budaya. Lebih lanjut pertimbangan sirkulasi yang efisien serta adanya interaksi sosial dalam bentuk komunikasi antar pelaku kegiatan juga merupakan hal penting untuk direncanakan.

Penyusunan ruang dan massa fasilitas adalah sebagai berikut :

- Massa bangunan diatur dengan pola gubahan massa Linier dan Cluster. Hal ini disesuaikan dengan arah orientasi visual dan pengelompokan ruang untuk kegiatan wisata budaya.

- Keberadaan kondisi fisik kawasan yang berkontur landai ikut menentukan pemilihan pola peruangan/gubahan massa.
- Didapat dari keseimbangan dan kesesuaian bentuk karakter visual kawasan, yang mencakup karakter alam, tata vegetasi dan kesesuaian fisik bangunan.
- Karakter kegiatan untuk menentukan karakter peruangan.
- Adanya gerak serta alur sirkulasi.
- Pengaturan alur bangunan tetap mencerminkan kesatuan komposisi yang serasi antara dua karakter, wisata pantai dan budaya.

### 5.3.1. Kegiatan Dan Kebutuhan Ruang.

Tabel 5.1: Kegiatan dan kebutuhan ruang untuk masing-masing kegiatan.

Kegiatan	Karakteristik kegiatan	Kebutuhan ruang
<b>1. Wisata Pantai</b> A. Wisata alam	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bersifat santai/ relaksasi.</li> <li>• Menikmati gejala alam berupa Sunset dan potensi visual lainnya.</li> <li>• Berlangsung di alam terbuka.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Area bermain</li> <li>• Menara pengamatan</li> <li>• Shelter</li> <li>• Bangku istirahat</li> </ul>
B. Wisata minat khusus	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bersifat santai dan penyaluran hobby</li> <li>• Berlangsung di pantai dan lautan setempat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hall Entrance</li> <li>• R. Perlengkapan</li> <li>• R. Administrasi</li> <li>• R. Ganti</li> <li>• Penitipan barang</li> <li>• Dermaga perahu</li> <li>• Km/wc</li> </ul>
<b>2. Wisata Budaya</b> A. Atraksi kesenian	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bersifat melihat sesuatu yang berbeda dan baru</li> <li>• Bersifat hiburan</li> <li>• mendukung apresiasi terhadap seni lokal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Panggung</li> <li>• R. ganti</li> <li>• R. Istirahat</li> <li>• Km/wc</li> </ul>
B. Atraksi kebudayaan lainnya	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bersifat sesuatu yang baru dan berbeda</li> <li>• Mengungkap kebudayaan daerah yang ada</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plaza/ R. terbuka</li> <li>• Tempat istirahat</li> </ul>
<b>3. Wisata Olah Raga</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bersifat santai</li> <li>• Membutuhkan tempat khusus</li> <li>• Perlakuan khusus menyangkut kelayakan berdasarkan norma tertentu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fas. Lap. Golf</li> <li>• Fasilitas Pengembangan</li> <li>• Dermaga</li> </ul>
<b>4. Penunjang wisata</b> A. Penginapan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Privat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Single bed room</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membutuhkan suasana yang tenang</li> <li>• Orientasi visual thd. objek wisata</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Double bed room</li> <li>• Main Entrance</li> <li>• Km/ wc</li> </ul>
B. Informasi Wisata	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bersifat formal</li> <li>• Berhubungan dgn. segala kegiatan wisata</li> <li>• Penawaran dan pelayanan wisata</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lobby</li> <li>• Resepsionis</li> <li>• R. Pemandu wisata</li> <li>• R. P3K</li> <li>• R. Penitipan barang</li> <li>• Km/ wc</li> </ul>
C. Penjualan Cendera mata	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Suasana informal</li> <li>• Merupakan apresiasi seni kerajinan rakyat</li> <li>• Sarana interaksi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kios-kios cendera mata</li> <li>• Km/ wc</li> </ul>
D. Kegiatan makan minum	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berkesan santai</li> <li>• Penawaran suasana yang lain dengan pertunjukan kesenian</li> <li>• Penggabungan dengan wisata budaya (atraksi seni tradisional)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Restoran</li> <li>• panggung pertunjukan</li> <li>• Dapur</li> <li>• Km/ wc</li> </ul>
E. Pos dan Telekomunikasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bersifat pelayanan kemudahan komunikasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hall Entrance</li> <li>• Kantor Pos</li> <li>• KBU</li> <li>• Km/ wc</li> </ul>
F. Pengelolaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bersifat formal dan mempunyai hubungan tidak langsung dengan kegiatan wisata</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hall Entrance</li> <li>• R. Pimpinan</li> <li>• R. Wakil Pimpinan</li> <li>• R. Staff</li> <li>• R. Rapat</li> <li>• Gudang</li> <li>• Km/ wc</li> </ul>
G. Servis	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pelayanan Umum</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penjualan tiket</li> <li>• Parkir</li> <li>• Musholla</li> <li>• Toilet umum</li> </ul>

### 5.3.2. Besaran Ruang

Untuk menentukan besaran ruang maka perlu dibuat proyeksi jumlah pengunjung yang akan menentukan besaran ruang fasilitas yang akan disediakan. Berikut adalah proyeksi jumlah pengunjung di KPP Aceh Besar dimana kawasan pantai Lampu'uk yang merupakan prioritas satu pengembangan kawasan pantai berada :

Tabel 5.2 : Proyeksi kunjungan wisatawan KPP Aceh Besar tahun 1996 dan tahun 2010.<sup>1</sup>

Jumlah Pengunjung KPP Aceh Besar	Wisman		Wisnus	
	1996	2010	1996	2010
Dalam 1 tahun	317	3.417	376	2.776
Rata-rata / hari	0,8-1	9,5-10	1,04-2	7,7-8
Hari-hari puncak	2	18-20	2-4	15-16

Pada hari-hari puncak, wisnus yang datang menunjukkan peningkatan yang tajam. Hal ini disebabkan pola kunjungan yang padat pada hari-hari libur. Berdasarkan proyeksi kunjungan wisatawan terhadap KPP Aceh Besar tersebut diatas, jumlah kebutuhan kamar (akomodasi) dipantai Lampu'uk dapat dibagi kedalam 2 kategori, yaitu :

1. Jumlah kebutuhan kamar pada hari-hari biasa. Dengan asumsi 50% kamar terisi  
 $= 0,50 \times 18 = 9$  kamar.
2. Jumlah kebutuhan kamar pada hari-hari puncak. Dengan asumsi 100% kamar terisi  
 $= 36$  kamar.

Jadi, kebutuhan kamar rata-rata  $= 9 + 36$  (jumlah wisman dan wisnus pada hari puncak)  
 $= 45 : 2$  (koefisien pembagi dari dua karakter hari yang berbeda, yaitu hari biasa dan hari puncak)  $= 22,5 = 23$  kamar.

Pada pengembangan kawasan pantai ini, dapat diuraikan fasilitas fisik yang dibutuhkan sampai tahun 2010 yang akan datang serta besaran ruang yang dibutuhkan, adalah sebagai berikut :

### 1. Fasilitas Penginapan

#### A. Single bed room

- Tempat tidur.....	6,25 m <sup>2</sup>
- Km/ wc.....	5,00 m <sup>2</sup>
- Ruang istirahat.....	6,00 m <sup>2</sup>
- teras.....	4,00 m <sup>2</sup>

<sup>1</sup> Laporan Akhir Buku Analisis Dan Rencana, Rencana Induk Pengembangan Pariwisata D.I. Aceh, 1996, Hal 75

- Sirkulasi 20%.....	4,25 m <sup>2</sup>
Total.....	<u>25,50 m<sup>2</sup></u>

Diproyeksikan untuk tahun 2010 sejumlah 50% dari rata-rata kebutuhan kamar

$$= 0,50 \times 23 \text{ kamar} = 11,5 = 12 \text{ kamar} = 12 \times 25,50 \text{ m}^2 = \quad \quad \quad \mathbf{306 \text{ m}^2}$$

**B. Double bed room**

- Tempat tidur.....	12,96 m <sup>2</sup>
- Ruang istirahat.....	6,00 m <sup>2</sup>
- Teras.....	4,00 m <sup>2</sup>
- Km/ wc.....	6,00 m <sup>2</sup>
- Sirkulasi 20%.....	4,60 m <sup>2</sup>
Total.....	<u>27,60 m<sup>2</sup></u>

Diproyeksikan untuk tahun 2010 sejumlah 50% dari rata-rata kebutuhan kamar

$$= 12 \times 27,60 \text{ m}^2 = \quad \quad \quad \mathbf{331,20 \text{ m}^2}$$

**C. Fasilitas pengelolaan penginapan.**

Diasumsikan 10% dari fasilitas yang dilayani = ± 63,72 m<sup>2</sup>

- Lobby.....	8,00 m <sup>2</sup>
- resepsionis.....	6,00 m <sup>2</sup>
- Ruang kantor.....	10,00 m <sup>2</sup>
- Km/ wc.....	12,00 m <sup>2</sup>
-Sirkulasi 20%.....	7,20 m <sup>2</sup>
Total.....	<u>43,20 m<sup>2</sup></u>

D. Luas fasilitas penginapan keseluruhan = 999,20 m<sup>2</sup>. Karena fasilitas penginapan ingin menyatu dengan alam untuk ketenangan dan kenyamanannya, maka BC-nya adalah 100% = 680,40 m<sup>2</sup>. Total ruang penginapan..... **1360,80 m<sup>2</sup>**

**2. Fasilitas Pengelolaan Kawasan**

**A. Ruang Pimpinan, meliputi :**

- Ruang pimpinan dan wakil pimpinan.....	10,00 m <sup>2</sup>
- Ruang administrasi/ staff.....	9,00 m <sup>2</sup>
- Sirkulasi 20%.....	3,80 m <sup>2</sup>
Total.....	<u>22,80 m<sup>2</sup></u>

#### B. Ruang bagian pelestarian

- Ruang staff.....	9,00 m2
- Gudang.....	9,00 m2
Total.....	18,00 m2

#### C. ruang bagian pengembangan

- Ruang staff.....	9,00 m2
- Gudang.....	9,00 m2
Total.....	18,00 m2

D. Ruang rapat untuk 10 orang..... 12,00 m2

#### E. Km/ wc yang meliputi :

- Km/ wc Pimpinan.....	4,00 m2
- Km/ wc Staff.....	8,00 m2
Total.....	16,00 m2

F. Gardu/ pos satpam..... 9,00 m2

Luas total fasilitas pengelolaan adalah..... **95,80 m2**

#### 3. Fasilitas informasi wisata

- Ruang informasi wisata.....	20,00 m2
- ruang pemandu lokal.....	12,00 m2
- ruang penitipan barang.....	12,00 m2
- Ruang P3K.....	20,00 m2
- Km/ wc.....	12,00 m2
- Sirkulasi 20%.....	15,20 m2
Total.....	<b>91,20 m2</b>

#### 4. Fasilitas makan minum

- Restaurant untuk 25 orang (70% dari jumlah wisatawan), kebutuhan ruang 3 m2/ orang = $25 \times 3 \text{ m}^2 =$ .....	75,00 m2
- Dapur.....	40,00 m2
- Km/ wc.....	16,00 m2
- Sirkulasi.....	26,00 m2
Total.....	<b>157,00 m2</b>

## 5. Fasilitas Pos dan Telekomunikasi

- Hall Entrance.....	16,00 m <sup>2</sup>
- Fasilitas Pos.....	19,00 m <sup>2</sup>
- Fasilitas Telekomunikasi: - 6 KBU @ 2,50 m <sup>2</sup> .....	15,00 m <sup>2</sup>
- Pengelola.....	12,00 m <sup>2</sup>
- Km/ wc.....	12,00 m <sup>2</sup>
Total.....	<b>71,00 m<sup>2</sup></b>

## 6. Fasilitas penjualan cinderamata, buah dan studio foto

- Kios penjualan 10 buah terdiri dari :	
- Modul @ 9 m <sup>2</sup> sebanyak 4 buah.....	36,00 m <sup>2</sup>
- Modul @ 12 m <sup>2</sup> sebanyak 6 buah.....	72,00 m <sup>2</sup>
- Km/ wc.....	16,00 m <sup>2</sup>
Total.....	<b>124,00 m<sup>2</sup></b>

## 7. Fasilitas wisata budaya

### A. Fasilitas atraksi kesenian

- Panggung	
Diasumsikan pada tari saman (12 penari + 6 pemusik)..	40,00 m <sup>2</sup>
- Ruang ganti.(4 x @ 1,50 m <sup>2</sup> ).....	6,00 m <sup>2</sup>
- Ruang istirahat.....	20,00 m <sup>2</sup>
- Km/ wc.....	6,00 m <sup>2</sup>
Total.....	<b>72,00 m<sup>2</sup></b>

### B. Atraksi kebudayaan lainnya

- Plaza (tempat terbuka)	
Diasumsikan untuk 36 penonton = 36 x 0,60 m <sup>2</sup> .....	21,60 m <sup>2</sup>
Ruang atraksi.....	40,00 m <sup>2</sup>
Total.....	<b>61,60 m<sup>2</sup></b>

Luas total fasilitas wisata budaya..... **133,60 m<sup>2</sup>**

## 8. Fasilitas wisata minat khusus

### A. Sarana pemancingan

- Ruang penyewaan alat pancing :



- sirkulasi = $0,60 \times 2,00 \text{ m}^2 = \dots\dots\dots$	1,20 m <sup>2</sup>
- tempat penyimpanan = $0,50 \times 2,00 \text{ m}^2 = \dots\dots\dots$	1,00 m <sup>2</sup>
Total.....	2,20 m <sup>2</sup>
- Ruang penjualan kebutuhan pancing	
- penjualan alat pancing = $2,00 \times 2,00 \text{ m}^2 = \dots\dots\dots$	4,00 m <sup>2</sup>
- Ruang istirahat dan kantin.....	20,00 m <sup>2</sup>
- Km/ wc.....	4,00 m <sup>2</sup>
Total.....	28,00 m <sup>2</sup>
<b>B. Sarana kegiatan Perahu Layar dan Jet Ski</b>	
- Ruang istirahat dan kantin.....	40,00 m <sup>2</sup>
- Gudang.....	20,00 m <sup>2</sup>
- Ruang ganti ( $4 \times 1,50 \text{ m}^2$ ).....	16,00 m <sup>2</sup>
- Km/ wc.....	4,00 m <sup>2</sup>
Total.....	80,00 m <sup>2</sup>
<b>C. Dermaga untuk wisata minat khusus diatas, diasumsikan memanfaatkan badan sungai dan lautan pada bagian muara. Luasan dermaga = <math>2,25 \times 20 \text{ m}^2 = \dots\dots\dots</math></b>	
	45,00 m <sup>2</sup>
<b>Total keseluruhan fasilitas wisata minat khusus.....</b>	<b>155,20 m<sup>2</sup></b>
<b>9. Kegiatan servis</b>	
<b>A. Musholla untuk 50 orang (<math>0,80 \times 1,00 \times 50</math>).....</b>	
- Ruang Wudhu.....	12,00 m <sup>2</sup>
- Toilet.....	4,00 m <sup>2</sup>
- Sirkulasi 20%.....	11,20 m <sup>2</sup>
Total.....	67,20 m <sup>2</sup>
<b>B. Ruang penjualan tiket 2 buah @ 6 m<sup>2</sup> =.....</b>	
	12,00 m <sup>2</sup>
<b>C. Parkir. Diasumsikan 75% membawa mobil, 20% membawa motor, dan 5% mempergunakan bis wisata.</b>	
- Parkir mobil 75% = 27 mobil	
$27 \times 15 \text{ m}^2 = \dots\dots\dots$	405,00 m <sup>2</sup>
- Parkir Motor 20% = 7,2 motor	
$7,2 \times 2 \text{ m}^2 = \dots\dots\dots$	14,40 m <sup>2</sup>

- Parkir bis 5% = 1,8 bis	
1,8x42 m <sup>2</sup> =.....	75,60 m <sup>2</sup>
- Parkir angkutan umum yang diasumsikan 4 bis metro mini	
4x15 m <sup>2</sup> =.....	60,00 m <sup>2</sup>
- Area cadangan 20%.....	111,00 m <sup>2</sup>
Total area parkir.....	<u>666,00 m<sup>2</sup></u>
Total keseluruhan area servis adalah.....	<b>745,20 m<sup>2</sup></b>

Dari analisis di atas maka jumlah keseluruhan dari perhitungan diatas adalah sebagai berikut :

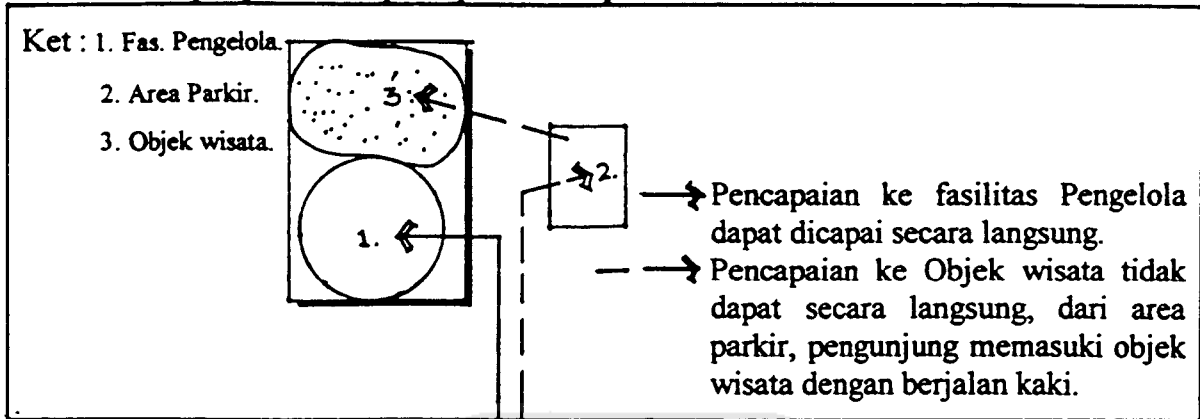
1. Fasilitas penginapan.....	1360,80 m <sup>2</sup>
2. Fasilitas pengelolaan.....	95,80 m <sup>2</sup>
3. Fasilitas informasi wisata.....	91,20 m <sup>2</sup>
4. Fasilitas makan minum.....	157,00 m <sup>2</sup>
5. Fasilitas pos dan telekomunikasi.....	71,00 m <sup>2</sup>
6. Fasilitas penjualan.....	124,00 m <sup>2</sup>
7. Fasilitas wisata budaya.....	133,60 m <sup>2</sup>
8. Fasilitas wisata minat khusus.....	155,20 m <sup>2</sup>
9. Fasilitas servis.....	745,20 m <sup>2</sup>
<b>Total keseluruhan.....</b>	<b><u>2933,80 m<sup>2</sup></u></b>

Maka berdasarkan analisa kebutuhan dan besaran ruang diatas, area fasilitas wisata yang dibutuhkan untuk tempat fasilitas wisata diletakkan adalah sebesar ± 2982,30 m<sup>2</sup> dari area yang ada.

## 5.4. Konsep Tata Massa

### 5.4.1. Pencapaian

Terdapat dua arah pencapaian untuk dua kegiatan, yaitu pencapaian ke fasilitas pengelola dan pencapaian ke objek wisata.

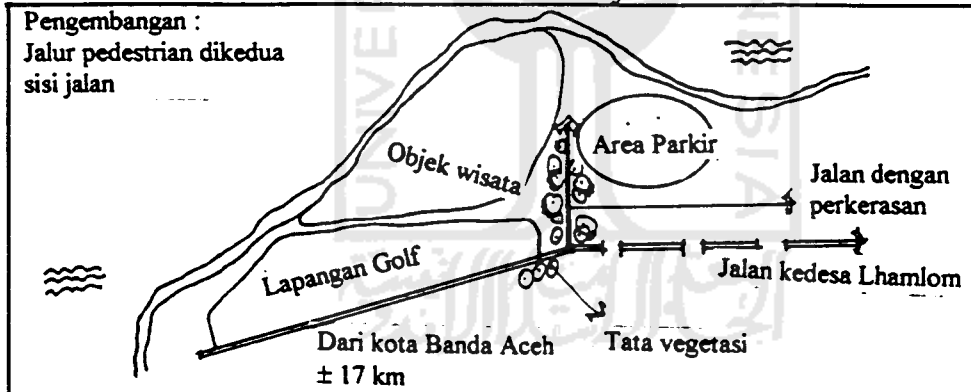


### 5.4.2. Sirkulasi

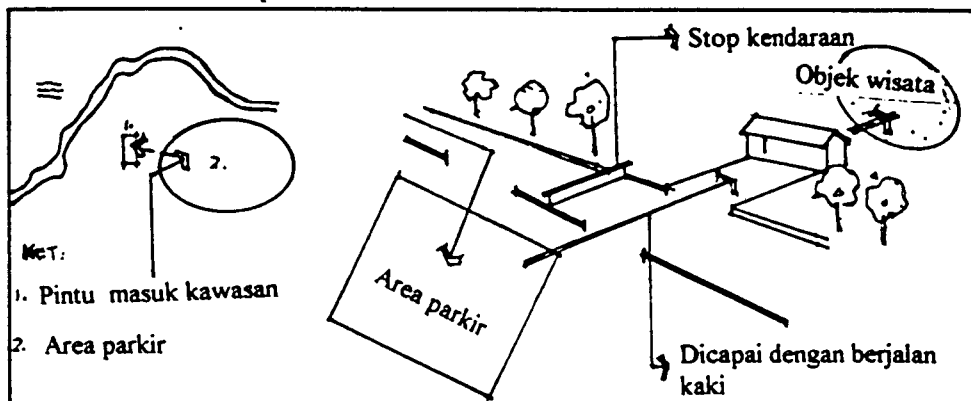
Sirkulasi kawasan terbagi dua macam sirkulasi, yaitu sirkulasi disekitar objek wisata dan sirkulasi di dalam kawasan objek wisata.

#### 1. Sirkulasi disekitar objek wisata :

- Sirkulasi dari luar kawasan ke kawasan luar objek wisata.

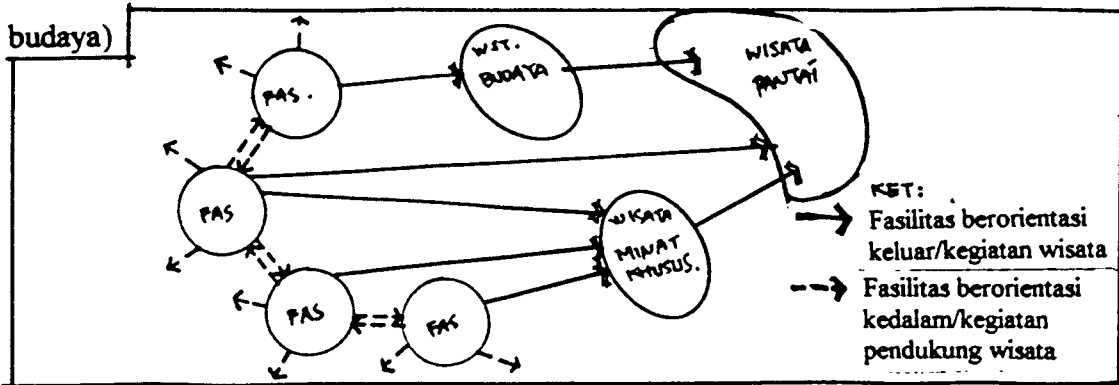


- Sirkulasi dari Area parkir ke Pintu masuk kawasan wisata.

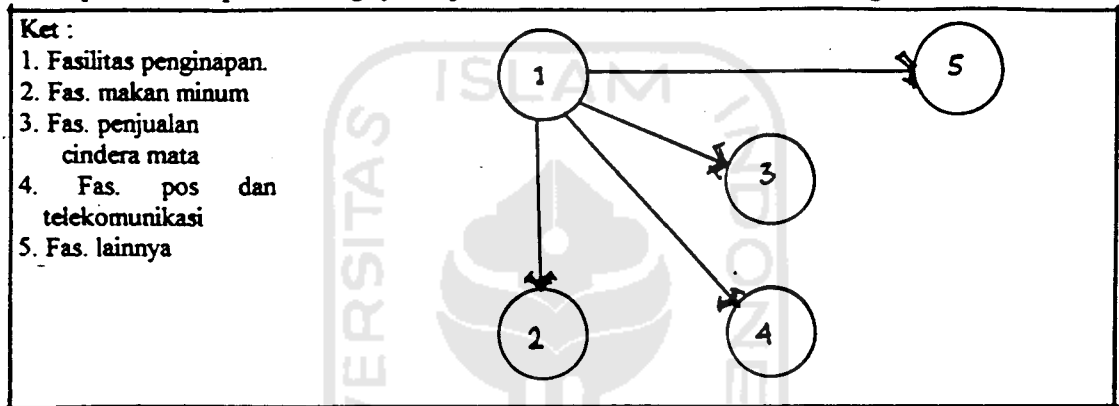


2. Sirkulasi di dalam objek wisata. Berintikan sirkulasi berupa jalur pedestrian publik yang merangkum semua titik-titik objek wisata

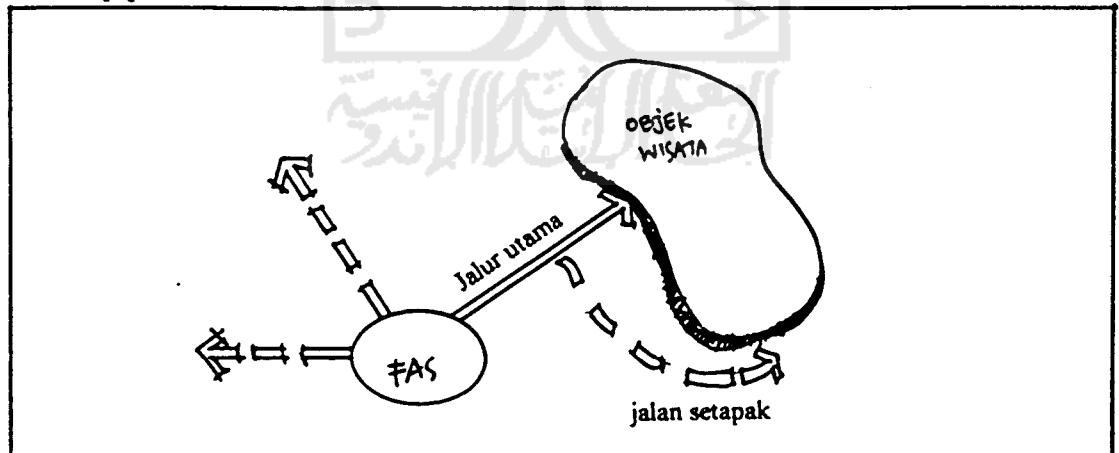
- Jalur pedestrian utama, yaitu jalur sirkulasi untuk kegiatan wisata utama (pantai dan budaya)



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



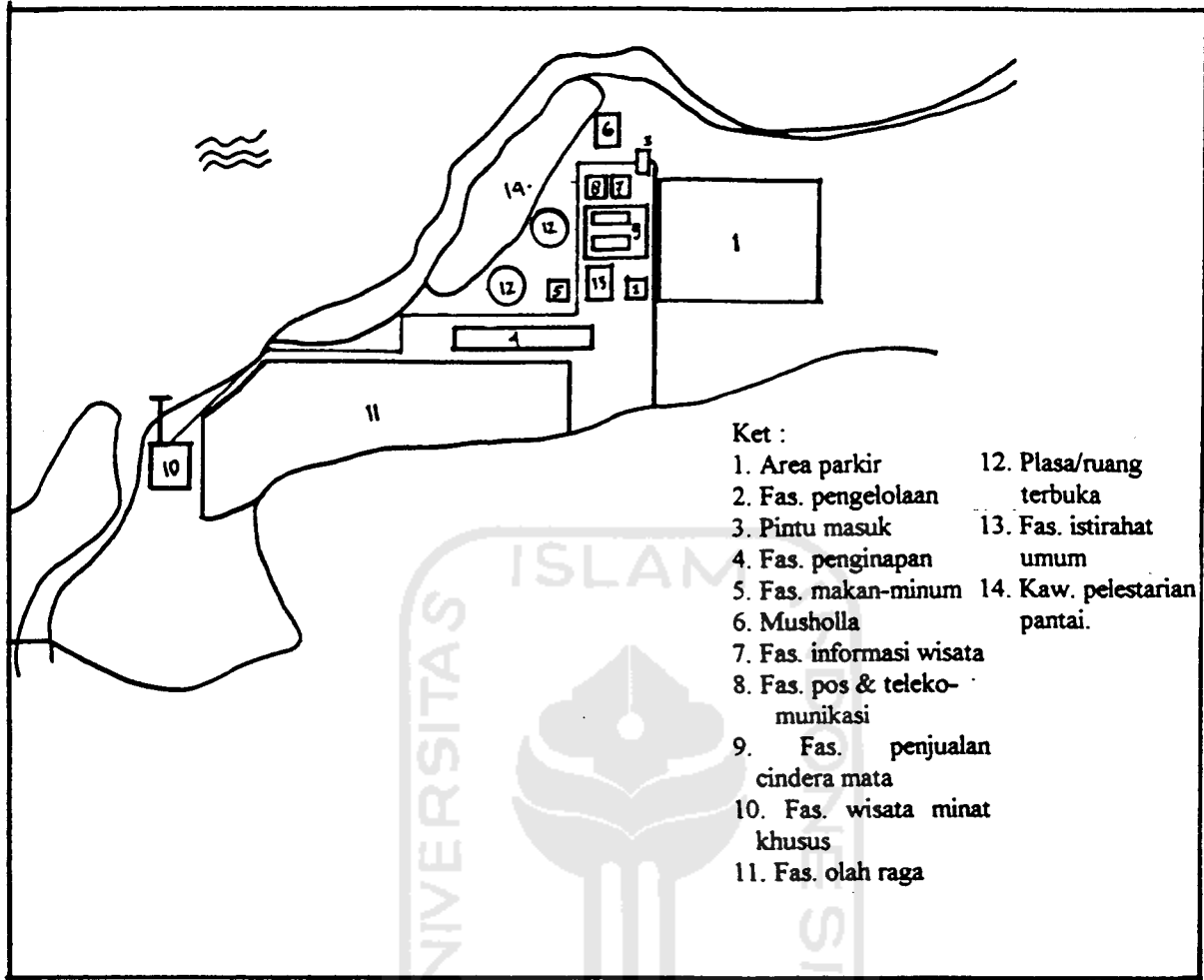
- Jalan setapak, yaitu jalur yang berkembang untuk memaksimalkan efek visual terhadap potensi alam.



Sirkulasi antar fasilitas merupakan jalur-jalur yang efektif dan merupakan perubahan pengalaman melalui alur sirkulasi itu sendiri maupun perubahan elemen bangunan fisiknya.

### 5.4.3. Peletakan fasilitas wisata

Peta 5.1 : Peletakan Fasilitas wisata.

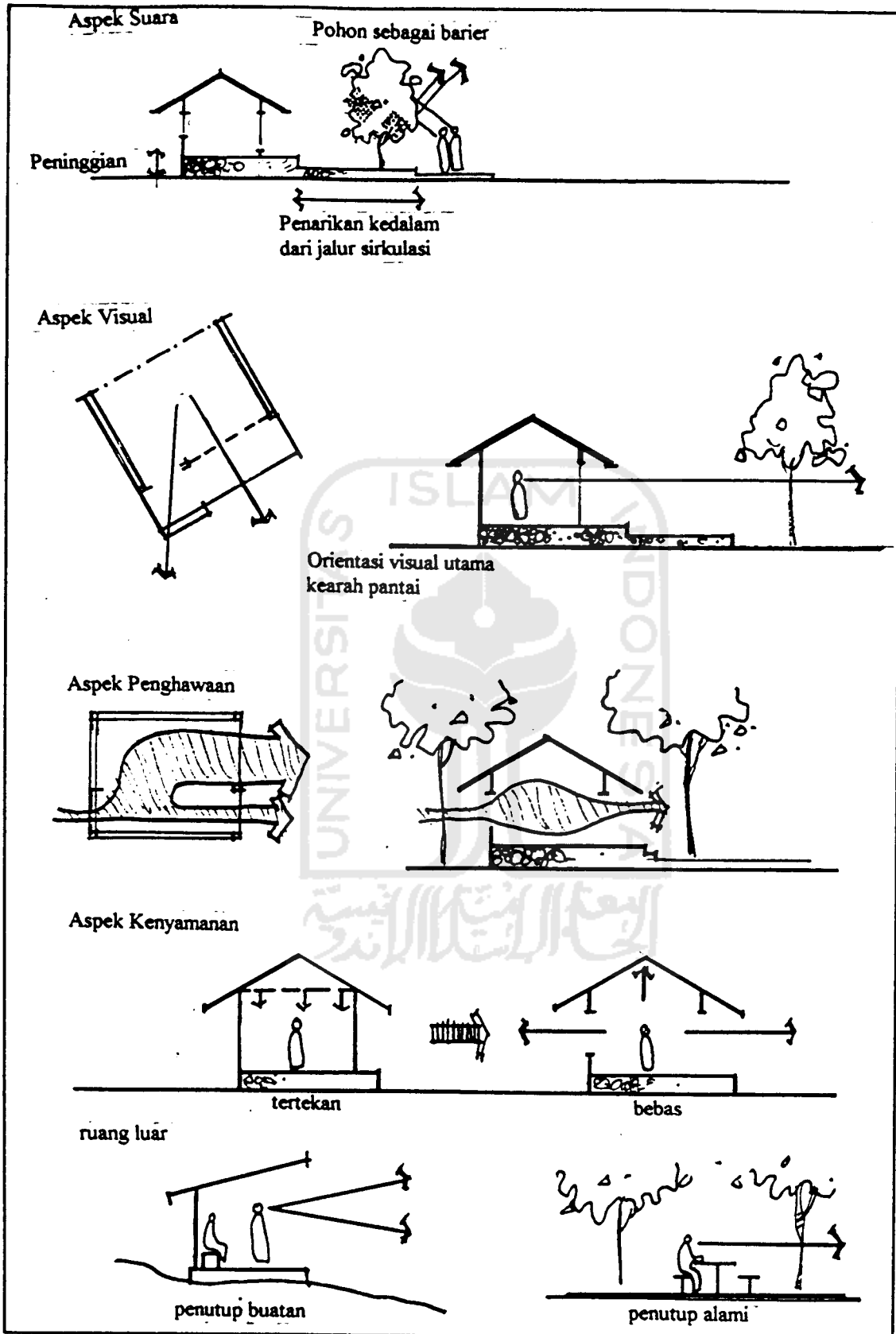


### 5.5. Konsep Bentuk Bangunan Dan Tata Ruang Luar/Vegetasi

#### 5.5.1. Bentuk bangunan

Sebagai kawasan pantai, wadah bangunan/fisik terbangun didalam kawasan memberi pengaruh terhadap keseimbangan alam secara keseluruhan. Bangunan tidak mengganggu kelestarian kawasan dan dapat berfungsi sebagai mana mestinya sebagai fasilitas wisata dengan pengaturan terhadap bentuk, ketinggian, sistem utilitas dan drainasi serta orientasi visualnya.

konsep tata ruang



### 5.5.2. Tata ruang luar/vegetasi

Secara umum vegetasi ini berfungsi sebagai pengarah dan pengendali alur gerak pengunjung di lokasi. Di samping aspek estetis juga memberikan variasi visual lingkungan dan suasana yang menyenangkan.

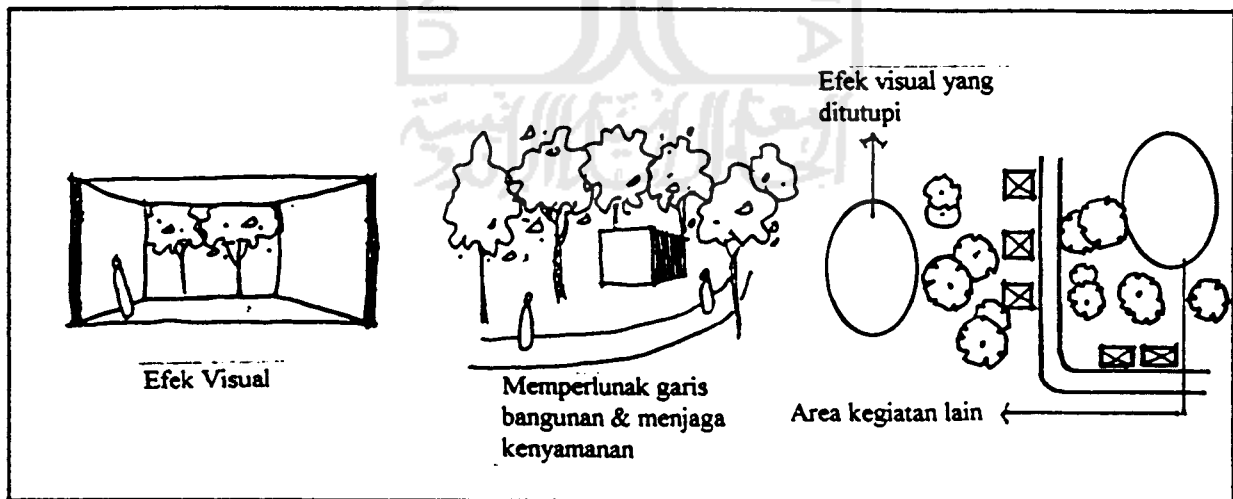
- Area pantai

Disamping untuk menjaga kualitas suhu udara di pantai, fungsi vegetasi pada area ini juga untuk mempertahankan tanah dari pengikisan dan abrasi pantai.



- Area fasilitas

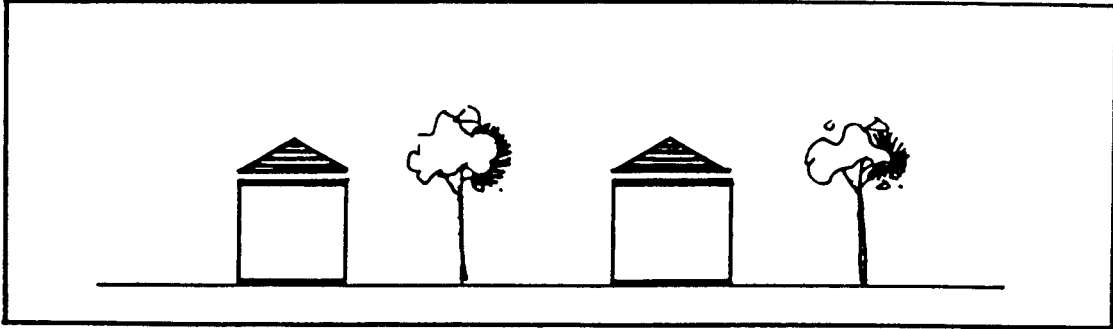
Berfungsi mempercantik suasana, menjaga kenyamanan iklim/temperatur, aspek estetis sebagai pelunak garis bangunan serta pembatas bangunan fisik.



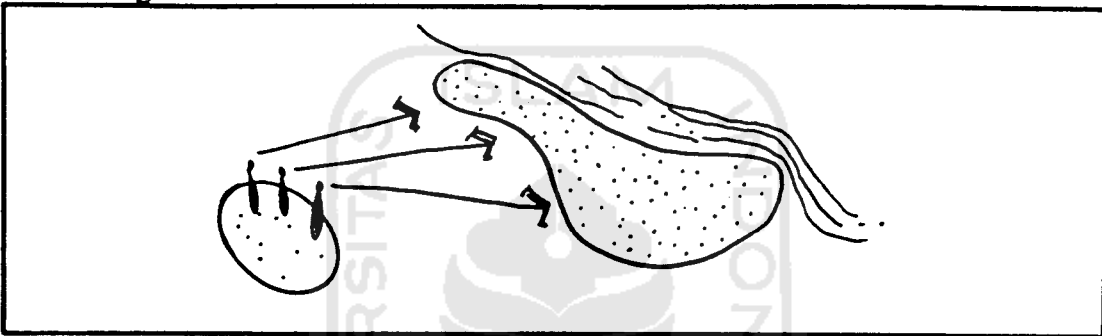
## 5.6. Konsep Penampilan Bangunan

### 5.6.1. penyusunan massa dan ruang

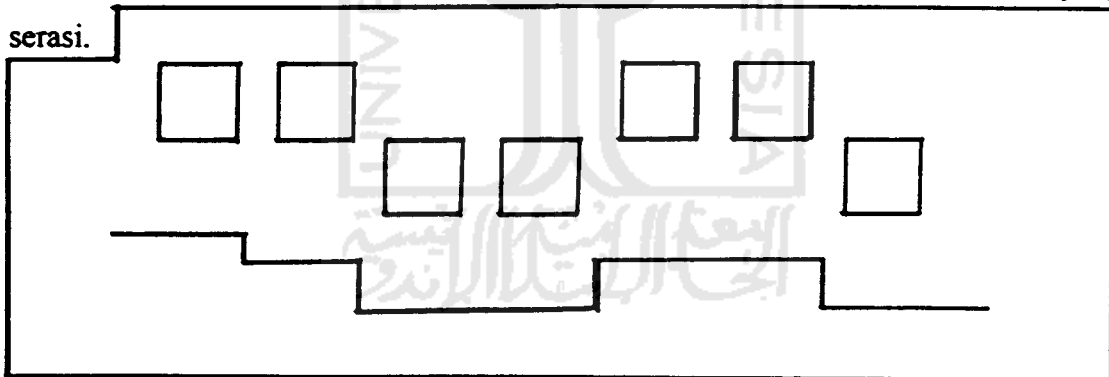
- Simetri, tercipta oleh komposisi ruang massa yang secara visual seimbang.



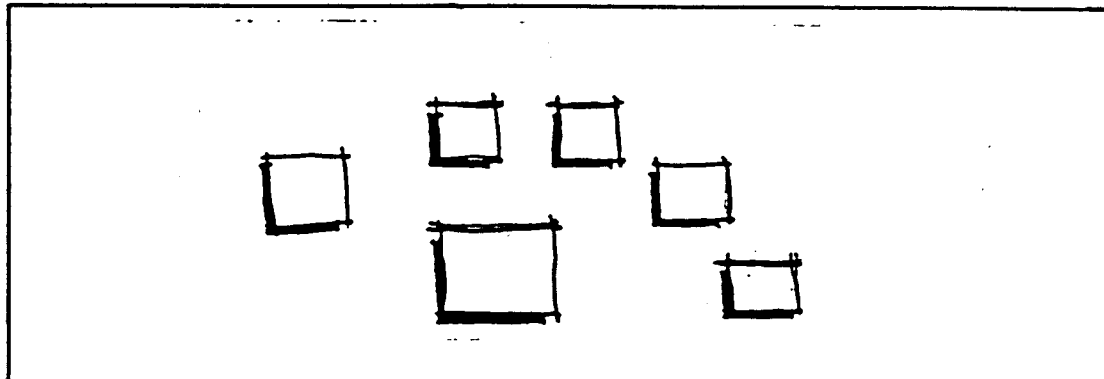
- Hirarki, tercipta dari derajat kepentingan didasarkan pada perspektif makna dan karakter kegiatan.



- Irama, di ciptakan untuk mendapatkan suasana dinamis dan kesatuan massa yang serasi.



- Datum, pola dasar yang digunakan sebagai pengikat kesatuan massa.





### 5.6.2. Bentuk bangunan

- Mencerminkan ungkapan harmonis bentuk arsitektur lokal yang dikembangkan kedalam bentuk arsitektur baru yang sesuai dengan kondisi alam pantai. Pengolahan bangunan terutama pada bentuk atap, sistem konstruksi, pemamfaatan elemen material alam, diupayakan sebagai pendekatan untuk mencapai ekspresi visual yang padu dan selaras dengan lingkungan alam setempat.
- Bentuk dasar yang diambil adalah segi empat, merupakan preseden bentuk arsitektur tradisional aceh.

### 5.6.3. sistem Utilitas

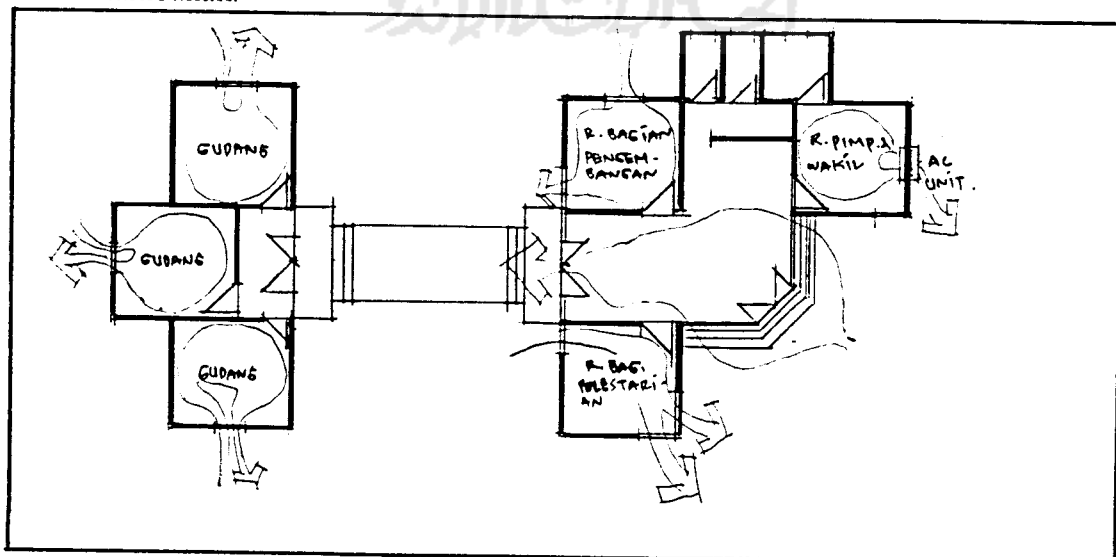
- Pencahayaan

Menggunakan sistem pencahayaan yang ada (PLN), serta pencahayaan alami yang didapat dengan memperbesar bukaan pada dinding bangunan. Pencahayaan ruang luar dibutuhkan untuk dapat menghidupkan suasana pantai pada malam hari dengan menempatkan titik-titik penerangan pada tempat yang diperlukan.

- Penghawaan

Dengan penghawaan alami yang memamfaatkan kebersihan lingkungan dengan cara memberi bukaan sirkulasi udara secara optimal. Bukaan ditempatkan sedemikian rupa agar tidak terbentuk kantong udara didalam ruangan yang dapat menyebabkan sirkulasi udara tidak berputar dengan baik. Bukaan diletakkan diatas pintu dan jendela.

Untuk bangunan tertentu juga mempergunakan AC unit sebagai sistem pendingin buatan/tambahan.

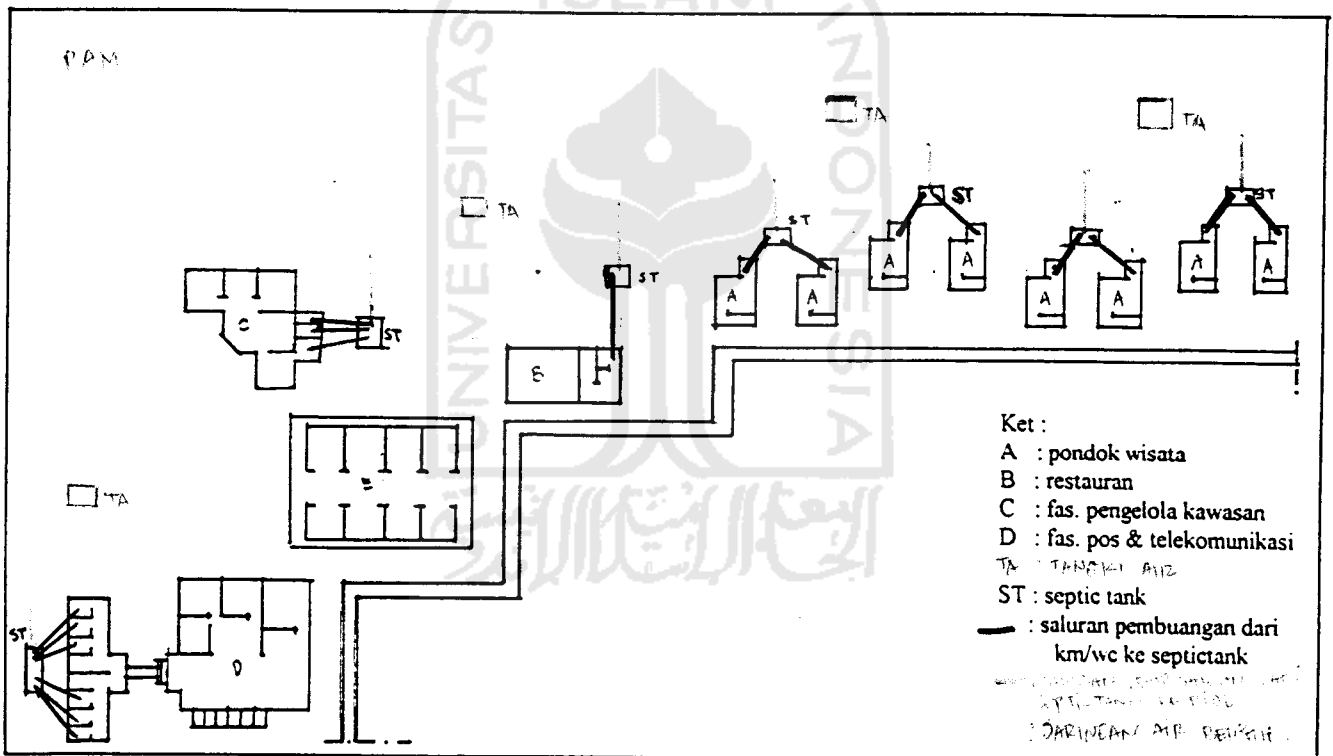


- Penyediaan air bersih

Untuk keperluan makan minum sumber dari PAM (jalur yang telah ada) dan sumur (ketinggian permukaan air tanah  $\pm 2,50$  meter dibawah permukaan tanah). Sedangkan untuk keperluan penyiraman dan pemadam kebakaran dapat diperoleh dari sungai Krueng Raba.

- Pembuangan limbah (air kotor dan kotoran padat)

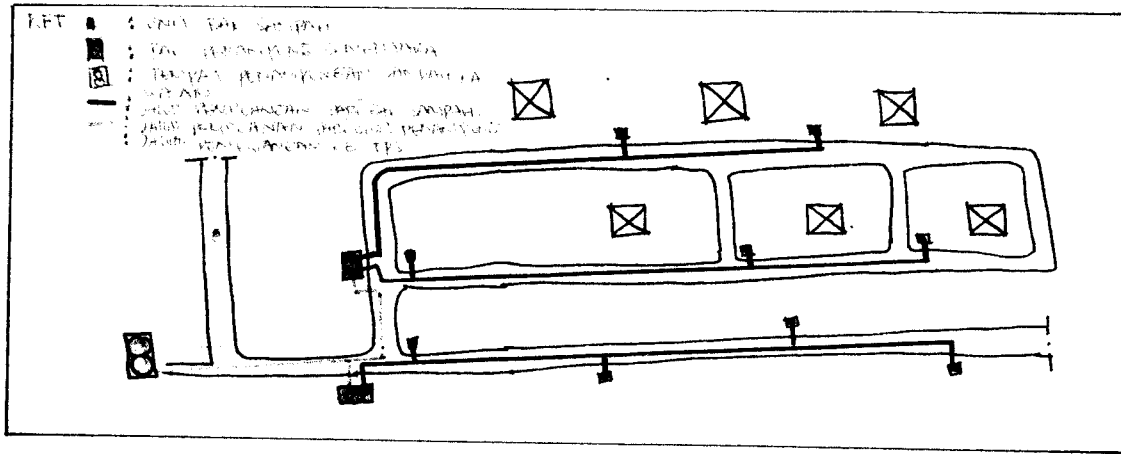
Pembuangan kotoran dan air kotor disalurkan kedalam Septictank dan sumur peresapan. Peletakkannya direncanakan untuk kemudahan perawatan. Jaringan sanitasi tiap km/wc berakhir pada sumur peresapan yang berjarak minimal 10 meter. Peletakan septic tank itu sendiri minimal 46 meter dari garis pasang tertinggi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



- Sampah

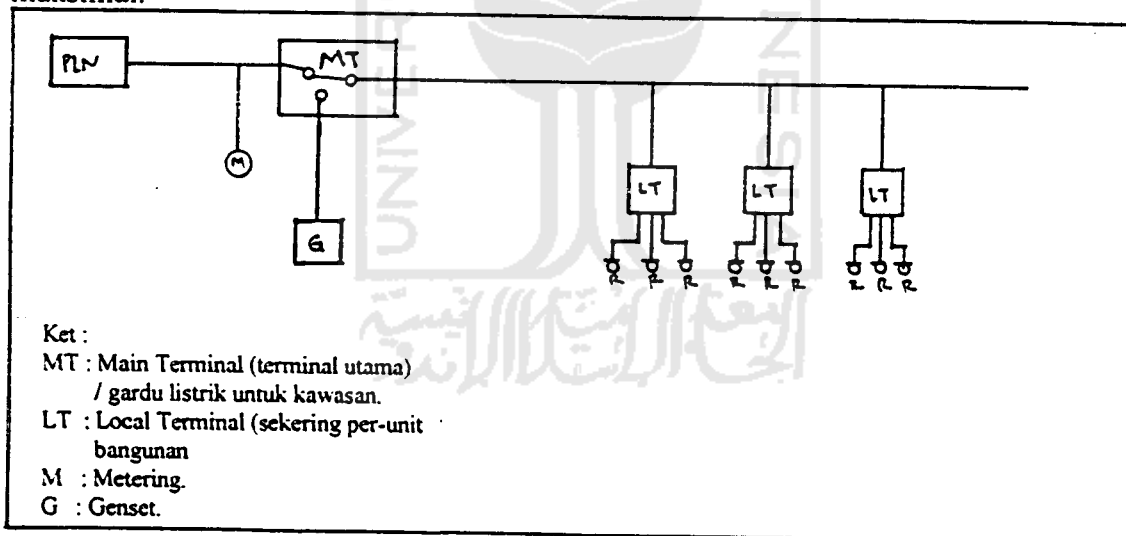
Untuk limbah sampah, bak-bak sampah ditempatkan dalam jarak tertentu untuk melayani luas area tertentu dalam kawasan. Untuk memudahkan pengunjung menemukan nya, bak sampah dicat dengan warna-warna mencolok. Lebih lanjut dibedakan pula bak untuk sampah organik dan an-organik. Selain unit-unit bak

sampah yang berukuran kecil, selanjutnya dibuat tempat penampungan utama yang menampung semua sampah, untuk kemudian diangkut ke tempat pembuangan sampah akhir yang berupa lokasi penimbunan oleh dinas kebersihan setempat.



- Listrik

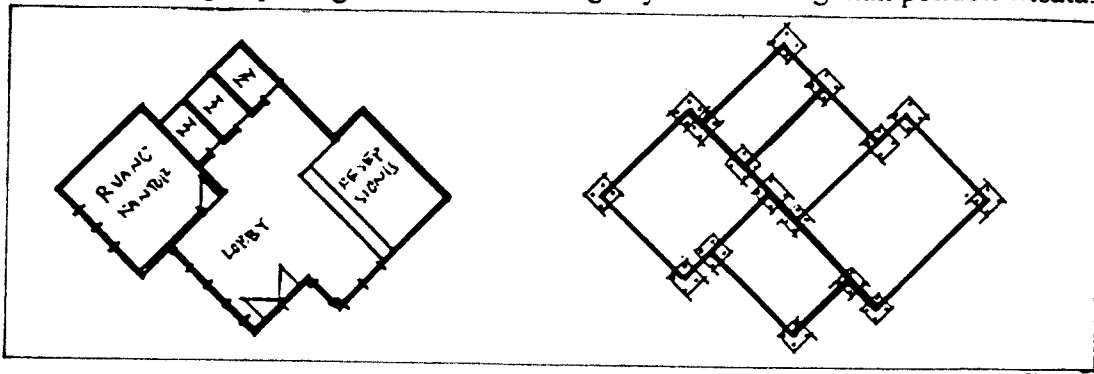
Daya listrik dari PLN sebagai sumber energi utama dan pemanfaatan Genzet untuk sumber energi cadangan. Penempatan sumber energi tambahan tersebut diletakkan sejauh mungkin dari fasilitas wisata yang membutuhkan tingkat ketenangan yang maksimal.



- Sistem struktur

- Pondasi (super struktur) menggunakan bahan batu kali dan sebagian dengan tiang pancang.
- Struktur menggunakan bahan campuran beton bertulang dan kayu.
- Kolom-kolom langsung menopang kuda-kuda atap dari kayu.

- Lantai terbuat dari semen core ilapisi tegel, sebagian dilapisi kayu (lantai parkeed).
- Dinding dengan pasangan bata dan dinding kayu untuk bangunan pondok wisata.



• Sistem komunikasi

Dengan sistem komunikasi *Telephon Inderict Line* dengan sistem PABX untuk komunikasi ektern dan intern. selain itu ditempatkan juga box telepon umum untuk memudahkan sambungan yang sifatnya lokal.

