

BAB II

TINJAUAN FASILITAS AKOMODASI DAN ARSITEKTUR MARGA RANAU

2.1. Fasilitas Akomodasi

2.1.1. Tinjauan Pariwisata

Kata pariwisata memiliki arti istilah yang beragam namun memiliki pengertian yang hampir sama. Seperti yang disajikan di bawah ini:

- Pariwisata: yang berhubungan dengan perjalanan untuk rekreasi; pelancongan; turisme¹
- Pariwisata: atau turisme, merupakan kegiatan perjalanan seseorang atau rombongan dari tempat tinggal asalnya ke suatu tempat di kota lain atau di negara lain dalam jangka waktu tertentu. Tujuan perjalanan itu bersifat perpelancongan, bisnis, keperluan ilmiah, bagian kegiatan keagamaan, muhibah, atau juga silaturahmi. Boleh dikatakan hampir semua perjalanan ke daerah lain dapat digolongkan sebagai kegiatan pariwisata. Kecuali perjalanan itu dilakukan untuk tujuan atau mencari nafkah. Tetapi perjalanan bisnis tetap digolongkan sebagai kegiatan pariwisata, karena kebanyakan wisatawan bisnis hanya menggunakan waktu beberapa jam saja dalam setiap harinya untuk mengurus bisnisnya, sedang waktu selebihnya digunakan untuk bersenang-senang.²

Sedangkan definisi Pasriwisata secara umum adalah keseluruhan kegiatan pemerintah, dunia usaha dan mayarakat untuk mengatur, mengurus, dan melayani kebutuhan wisatawan.³

Secara lebih teknis definisi pariwisata adalah merupakan rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh manusia baik secara perorangan maupun kelompok di dalam wilayah negara sendiri atau orang lain. Kegiatan tersebut dengan menggunakan

¹ Kamus Besar Bahasa Indonesia

² Ensiklopedi Nasional Indonesia jilid 12.

kemudahan, jasa, dan faktor penunjang lainnya yang diadakan pemerintah dan atau masyarakat agar dapat mewujudkan keinginan masyarakat.⁴

2.1.2. Fasilitas Akomodasi

A. Pengertian

Pengertian Akomodasi secara laksikal adalah penyediaan (tempat) untuk menginap/menumpang. Sedangkan definisi akomodasi adalah:

1. Penyediaan fasilitas berupa bangunan dengan atau tanpa fasilitas yang dapat dipergunakan bagi siapa saja yang membutuhkan tempat untuk berteduh dan bernaung, dimana mungkin ia dapat tidur pada malam hari.⁵
2. Sarana yang menyediakan jasa pelayanan penginapan, yang dapat dilengkapi dengan pelayanan makan dan minum serta jasa lainnya
3. Tempat sementara untuk mereka yang mengadakan perjalanan.

B. Fasilitas Akomodasi

Terdapat berbagai macam bentuk akomodasi bagi para wisatawan yang ingin memanfaatkan sarana tersebut, antara lain:

1. Motel, yaitu jenis penginapan yang biasa dipergunakan untuk melayani kebutuhan para wisatawan yang sedang mengadakan perjalanan sepanjang jalan pintas. Yang utama adalah penyediaan tempat parkir mobil.
2. Cottage, yaitu penginapan dengan bangunan-bangunan still lokal dengan bahan-bahan lokal pula, lokasi dan lingkungannyapun dibuat sedemikian rupa sehingga menjelma suasana lokal, tetapi tanpa meninggalkan kenyamanan, kebersihan, dan kesehatan sebagai prasyarat mutlak.

³ Kepariwisataaan, A Hari Karyono, Grasindo, 1997

⁴ Ibid

⁵ Pandit, Ilmu Pariwisata, Jakarta, 1965

3. Bungalow/Villa, Yaitu jenis akomodasi berbentuk rumah yang dibangun di daerah pegunungan atau pantai, biasanya digunakan untuk keluarga dalam waktu liburan.
4. Homestay, yaitu rumah-rumah penduduk setempat disuatu daerah tujuan wisata yang dipergunakan sebagai penginapan sementara bagi wisatawan. Mereka tinggal sementara bersama masyarakat dengan cara makan-minum dan hidup yang disesuaikan dengan situasi dan lingkungan.
5. Hotel, yaitu suatu jenis akomodasi yang mempergunakan sebagian/seluruh bangunan untuk menyediakan jasa penginapan, makan-minum, serta jasa-jasa lainnya yang dikelola secara komersial.
6. Hotel Resort, suatu bangunan akomodasi yang biasanya menampung pengunjung yang sedang berlibur atau menginginkan perubahan rutinitas kerja. Lokasi didaerah peristirahatan atau tempat dengan pemandangan alam yang indah seperti pantai, pegunungan gurun, pulau-pulau tropis, tepian danau/sungai atau area resort. Biasanga lokasi-lokasi tersebut juga menawarkan juga fasilitas rekreasi outdoor seperti olahraga.⁶

2.2. Tata Ruang

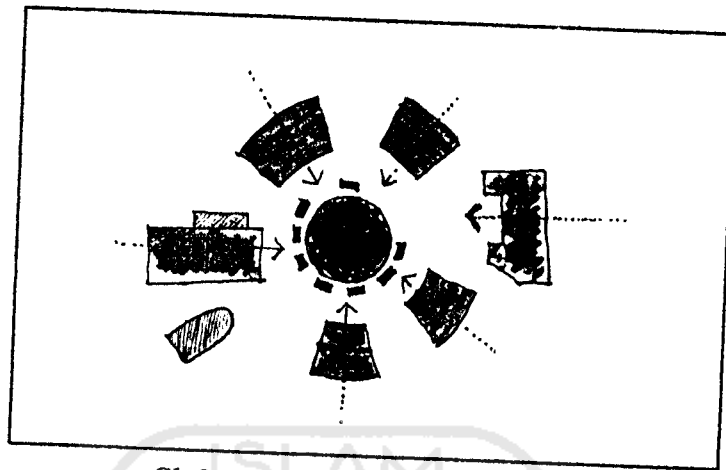
2.1.1. Gubahan Massa

Gubahan Massa memiliki banyak bentuk, seperti bentuk massa terpusat, linier, cluster, radial atau massa grid. Bentuk-betuk tersebut digunakan dalam menentukan kombinasi massa yang akan direncanakan.

1. Bentuk Massa Terpusat

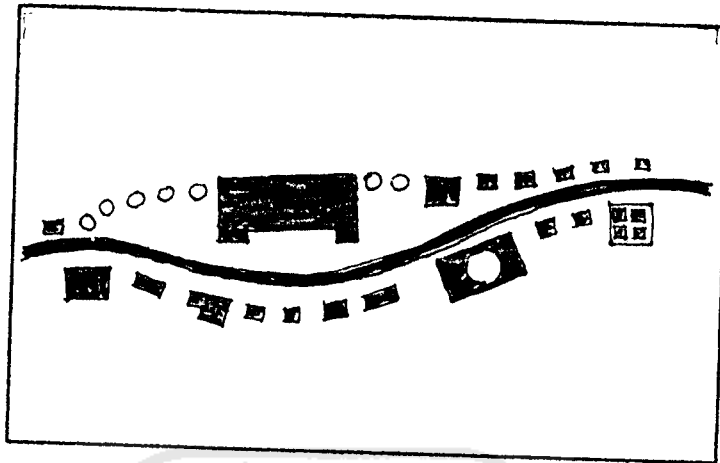
- Terdiri dari bentuk-bentuk sekunder yang mengitari bentuk-bentuk yang dominan dan berada di tengah-tengah.

⁶ Gee, Chuck Y, 1988, hal: 4



Gb 2.1. Gubahan massa Terpusat

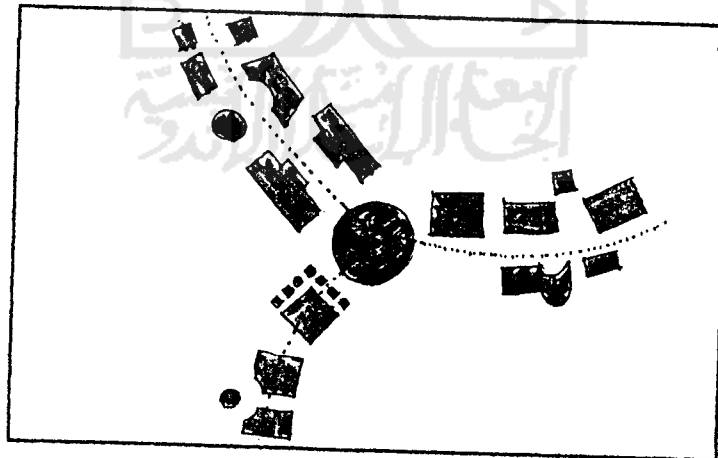
- Bentuk terpusat membentuk keteraturan geometris dan mempunyai kemampuan visual yang kuat. Bentuk terpusat merupakan pusat orientasi yang dominan.
 - Bentuk ini dapat digunakan sebagai simbol tempat-tempat yang suci atau penuh penghormatan atau menjadi peringatan akan kebesaran seseorang.
2. Gubahan Massa Linier.
- Terdiri dari bentuk-bentuk yang teratur dalam satu deret dan berulang.
 - Berasal dari perubahan proporsi dimensi dari suatu bentuk atau peraturan sederet bentuk-bentuk sepanjang garis.
 - Bentuk linier dapat dipotong-potong atau dibelok-belokkan untuk menyesuaikan dengan keadaan setempat.



Gb. 2.2. Gubahan massa Linier

3. Gubahan Massa Radial

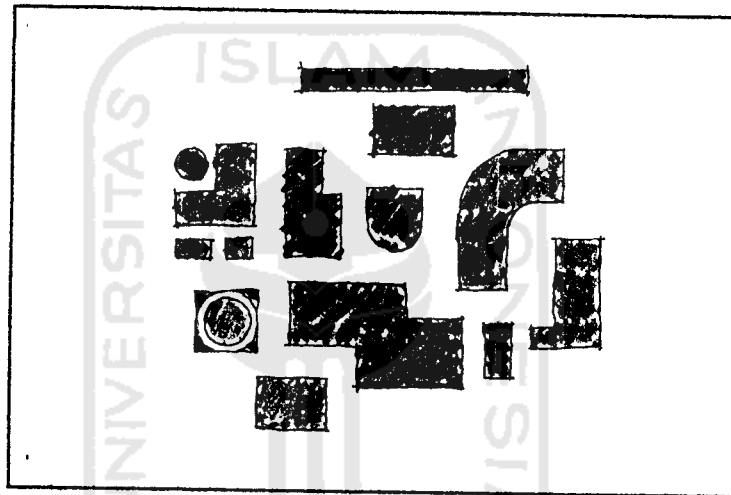
- Merupakan komposisi dari bentuk linier yang berkembang keluar dari bentuk-bentuk terpusat searah dengan jari-jarinya. Komposisi ini merupakan gabungan dari bentuk terpusat dan linier.
- Bentuk ini dapat menyediakan permukaan yang panjang untuk mencapai apa yang diinginkan terhadap sinar matahari, angin, pemandangan atau tata ruang.



Gb. 2.3. Gubahan massa Radial

4. Gubahan Massa Cluster

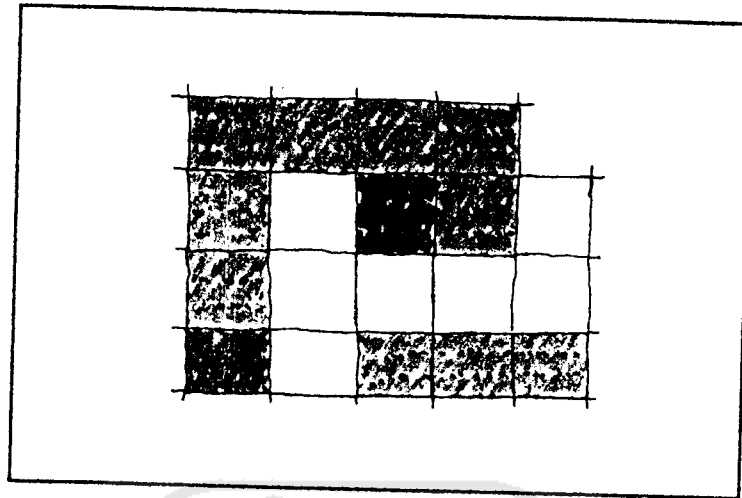
- Terdiri dari bentuk-bentuk yang saling berdekatan atau bersama-sama atau menerima kesamaan visual.
- Bentuk gubahan ini cukup fleksibel dan dinamis, organisasi kelompok-kelompok cluster berdasarkan kebutuhan-kebutuhan fungsinya seperti ukuran potongan atau jarak letaknya. Orientasi massa dapat diarahkan kesegala arah sesuai dengan letak dari massa itu sendiri.



Gb. 2.4. Gubahan massa Cluster

5. Gubahan Massa Grid

- Adalah bentuk-bentuk modular dimana hubungan satu dengan lainnya diatur oleh grid-grid tiga dimensi, begitu pula dengan pengembangannya.
- Bentuk grid dapat digunakan untuk menutup beberapa bentuk permukaan dan menyatukannya melalui bentuk geometris yang berulang. Orientasi ke arah view kurang fleksibel karena massa terikat oleh modul geometris yang satu dengan lainnya.



Gb.2.5. Gubahan Massa Grid

2.2.2. Tata Letak dan Orientasi Bangunan

Orientasi bangunan adalah penempatan bangunan sehingga memperoleh berbagai keuntungan optimal pada site. Beberapa faktor yang mempengaruhi orientasi dan lokasi bangunan adalah; sunlight, perilaku aliran angin, view, orientasi terhadap jalan, topografi dan keamanan.

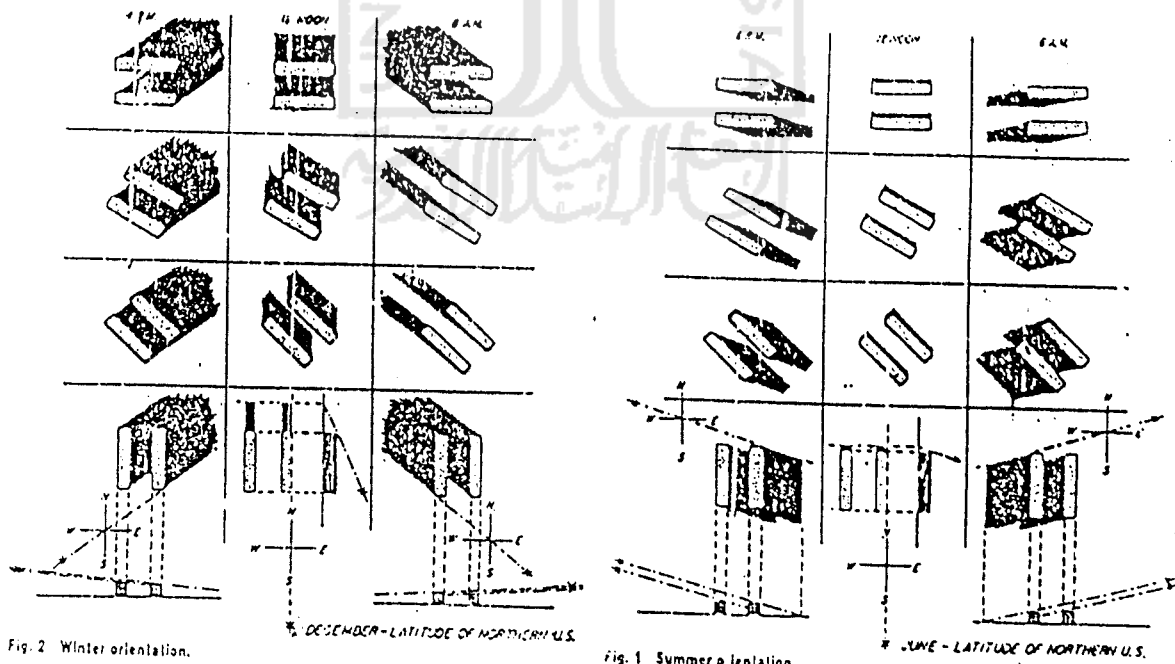


Fig. 2 Winter orientation.

Fig. 1 Summer orientation

Fig. 1 JUNE - LATITUDE OF NORTHERN U.S.

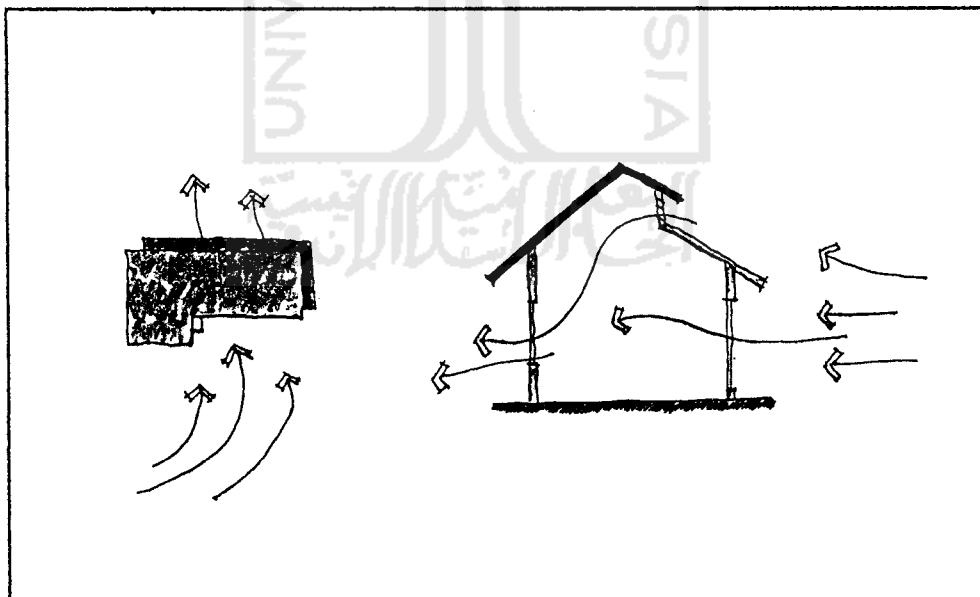
G.b 2 6. Pengaruh sinar matahari terhadap bangunan.

a) Sunlight

- Sasaran orientasi adalah memperoleh cahaya sesuai yang diinginkan.
- Setiap ruang diusahakan memperoleh cahaya sepanjang hari.
- Pada kasus-kasus tertentu orientasi matahari dapat berbeda-beda.

b) Perilaku aliran angin

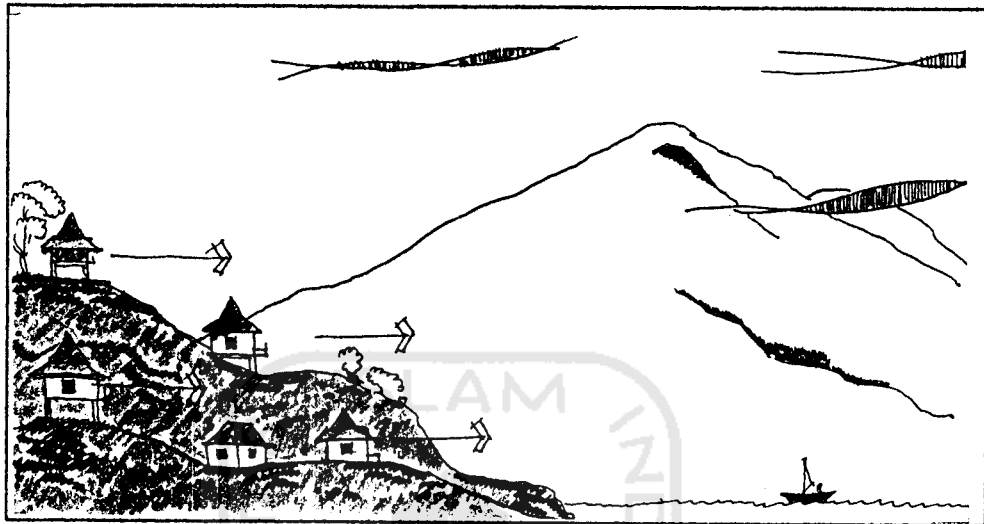
- Umumnya orientasi bangunan terhadap matahari lebih diutamakan dibandingkan dengan aliran angin.
- Bila memungkinkan sisi terpanjang dari bangunan dihadapkan pada aliran angin.
- Ventilasi digunakan untuk memasukkan angin
- Aliran angin diusahakan mengalir.



Gb. 2.7. Perilaku angin terhadap bangunan

c). View dan Vista

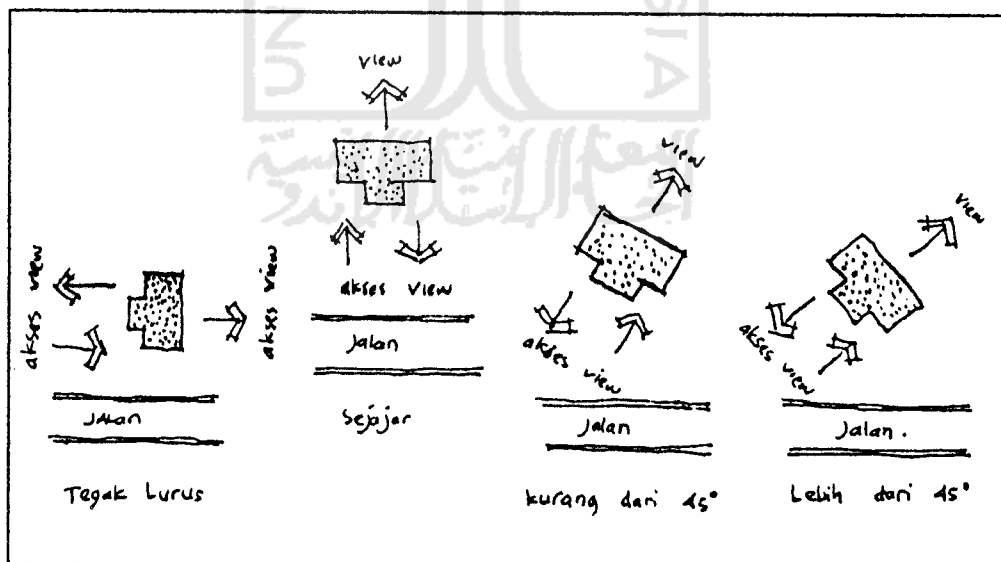
- Memanfaatkan view dan vista sebagai daya tarik.



Gb. 2.8. Bangunan mengarah pada view yang menarik

d). Orientasi bangunan terhadap jalan

- Bangunan sejajar dengan jalan.




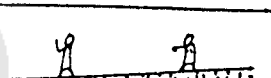

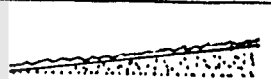

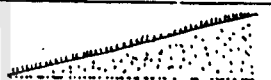
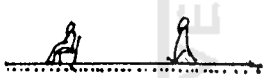



Gb. 2. 9. Orientasi bangunan terhadap jalan

- Bangunan dan open space berorientasi kearah dalam atau sebaliknya kearah luar.
- Bangunan menyudut terhadap jalan.

e). Topografi

- Berpengaruh pada kemiringan site; landai, curam dan datar.

AREA	FUNCTION	Slope in Percent		AREA	FUNCTION	Slope in Percent	
		Max	Min			Max	Min
STREET, SERVICE AND PARKING AREA		8,0	0,5	LAWN AREAS		25,0	1,0
COLLECTOR AND APPROACH WALK		10,0	0,5	GRASSED PLAYGROUND		4,0	0,5
ENTRANCE WALK		4,0	1,0	SWALES		10,0	1,0
RAMPS		15,0	-	GRASSED BANK		4 TO 1 SLOPE (3 TO 1 PREP)	
PAVED PLAY AND SITTING AREA		2,0	0,5	PLANTED BANK		2 TO 1 SLOPE (3 TO 1 PREP)	

Gb. 2.10. Pengaruh kemiringan lahan terhadap bangunan

f). Keamanan

- Faktor keamanan terhadap alam maupun manusia.

2.2.3. Sirkulasi

Sirkulasi menghubungkan ruang-ruang suatu bangunan atau sederetan ruang-ruang dalam maupun luar menjadi saling berhubungan. Sirkulasi pula yang mengikat ruang-ruang tersebut melalui waktu tahapan ruang⁷.

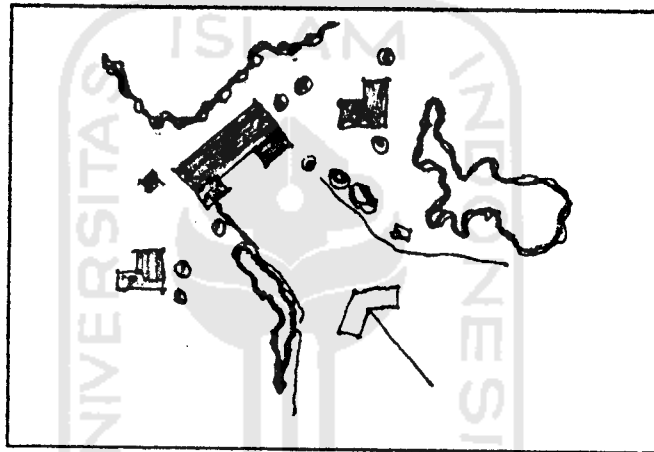
Unsur-unsur dari sirkulasi dapat diuraikan seperti pencapaian bangunan, jalan masuk ke dalam bangunan, konfigurasi bentuk jalan, hubungan ruang dan jalan

⁷ Francis D.K. Ching, *Arsitektur: Bentuk Ruang dan Susunannya*.

dan bentuk dari ruang sirkulasi⁸. Dalam tulisan ini akan ditekankan pada pencapaian bangunan sebagai unsur pendukung orientasi bangunan.

1) Langsung

Suatu pencapaian yang mengarah langsung ke suatu tempat masuk melalui sebuah jalan yang segaris dengan sumbu bangunan. Tujuan visual dalam pengakhiran pencapaian ini jelas dapat merupakan fasade muka seluruhnya dari sebuah bangunan atau tempat masuknya yang dipertegas.

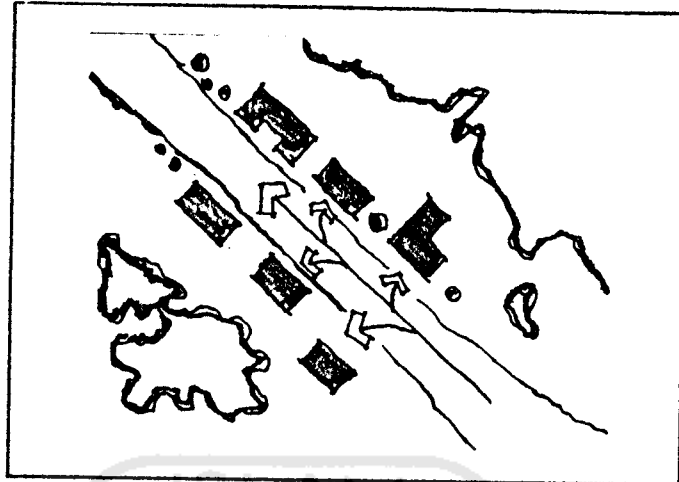


Gb. 2.11. Pencapaian langsung

2) Tersamar

Pencapaian yang samar-samar mempertinggi efek perspektif pada fasade depan dan bentuk suatu bangunan. jalur dapat diubah satu atau beberapa kali untuk menghambat dan memperpanjang urutan pencapaian.

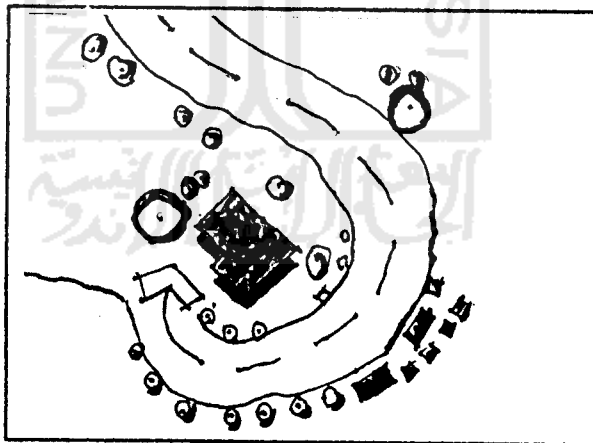
⁸ Ibid.



Gb.2.12. Pencapaian tersamar

3) Berputar

Dengan jalan berputar memperpanjang urutan pencapaian dan mempertegas bentuk tiga dimensi suatu bangunan sewaktu bergerak mengelilingi bangunan. Jalan masukpun dapat dilihat dengan terputus-putus selama waktu pendekatan atau dapat disembunyikan sampai tempat kedatangan.



Gb. 2 13. Pencapaian berputar

2.2.4. Besaran Ruang

Pada perancangan bangunan fasilitas akomodasi ini besaran ruang yang dipakai mengacu pada standart besaran ruang yang telah ada. Beberapa besaran ruang yang belum disebutkan, akan ditetapkan berdasarkan asumsi.

Standart tersebut dibuat untuk kepentingan kenyamanan wisatawan dan keamanan fasilitas yang dibangun.

STANDART BESARAN RUANG

No	Jenis Fasilitas	Standart	Sumber
1.	Parkir		
	▪ Mobil	15 m ² / mobil	1
	▪ Sepeda Motor	1 m ² / motor	2
	▪ Bus	42 m ² / bus	2
2.	Ruang Tidur		
	▪ Single bad room	6,25 m ² / orang	5
	▪ Double bad room	12,86 m ² / orang	5
3.	Ruang rekreasi terbuka		
	▪ Lapangan tennis	8 x 6 m	5
	▪ Kolam renang	6 m ² / orang	5
	▪ Area duduk santai	1 m ² / orang	3
4.	Ruang rekreasi tertutup		
	▪ Restoran, Bar	1,33 m ² / orang	4
	▪ Gardu Pandang	400 m ² /1000 orang	2
5.	Ruang pengelola		
	▪ Ruang pimpinan	9 – 18 m ² / orang	5
	▪ Ruang administrasi	9 – 18 m ² / orang	5
	▪ Ruang pengawas	9 – 18 m ² / orang	5
	▪ Ruang pemeliharaan	9 – 18 m ² / orang	5
	▪ Ruang istirahat karyawan	0,17 – 0,9 m ² /orang	5

Sumber:

1. Tourism Development Study of Java and Madura.
2. Urban Planning and Design Criteria, Coppelman and De Cbiria.
3. Standart Lingkungan Permukiman, DPMB.
4. Arsitects Data, Ernest Neufert.
5. Tim Saver Standart

2.3. Arsitektur Marga Ranau

2.3.1. Tipologi Bangunan

Bangunan tradisional daerah Ranau pada umumnya adalah rumah panggung dengan bahan yang mudah didapat di daerah tersebut seperti kayu, batu dan ijuk sebagai penutup atap. Disamping rumah panggung biasa terdapat pula rumah panggung yang cukup besar yang dikenal dengan rumah adat (Lamban Balak). Rumah adat merupakan lambang kebesaran dan kemakmuran dari keluarga.



Gambar 2.14. . Tipologi Bangunan Rumah Adat Marga Ranau

Dalam budaya Marga Ranau sangat memperhatikan adanya hirarki dalam keluarga. Hirarki ini tercermin dalam komposisi rumah adat yang menempatkan saudara tertua sebagai penghuni tetap dalam rumah adat. Kenyataan ini dapat pula dimaksudkan sebagai penghormatan dan tanggung jawab yang bagi saudara tua.

Rumah tradisional Marga Ranau berdasarkan pengamatan dapat diklasifikasikan menjadi 2 bagian, yakni:

1. Rumah Rakyat/Lamban Lunik

Rumah rakyat ini dimiliki oleh hampir semua penduduk asli Marga Ranau memiliki ciri khas tangga dengan satu bordes yang terletak disamping rumah dan atap limasan terbuat dari bahan seng.

2. Rumah Adat Marga/Lamban Balak

Rumah adat Marga merupakan lambang status kebesaran dari keluarga atau Marga. Syarat pembuatan rumah marga yang rumit dan membutuhkan bahan yang banyak membuat keberadaannya tidaklah terlalu banyak. Saat ini paling tidak terdapat 2 – 3 rumah adat marga yang masih ada di daerah Ranau.

Ciri khas rumah adat Marga memiliki tangga dengan 2 bordes yang berada di samping dan atap pelana yang dikombinasikan dengan jurai.

Pada masa-masa sekarang perkembangan rumah tradisional ikut pula dipengaruhi oleh kemajuan teknologi, pemakaian bahan seperti seng, semen dan marmer ikut mewarnai rumah-rumah yang baru dibangun

2.3.2. Tata Ruang.

Hirarki yang tegas dalam keluarga Marga Ranau dengan menempatkan saudara tua sebagai orang yang sangat dihormati berpengaruh pada pola pembagian dan tinggi rendah masing-masing ruang.

Beberapa bagian ruang dan fungsinya yang terdapat pada bangunan tradisional Marga Ranausebagai berikut

- **Lampau:** Bagian teras depan setelah pintu utama berfungsi sebagai tempat bersantai selain sebagai tempat menerima tamu secara informal.
- **Lampau Unggak:** Bagian dalam rumah setelah lampau dengan fungsi sebagai sarana penerima tamu.
- **Lapang Tengah:** Bagian dari tengah bangunan berfungsi sebagai ruang keluarga.

- **Lapang Doh:** Bagian belakang yang berfungsi sebagai ruang makan dan tempat bersantai bagi kaum perempuan.
- **Tekebik dan Tebelayar:** Kedua ruang yang diperuntukkan bagi saudara tua dan saudara muda dalam keluarga.
- **Dapor:** Sebagai tempat memasak.
- **Garang:** Sebagai tempat mencuci.
- **Panggar:** Bagian ruang di atas plafon berfungsi sebagai tempat menyimpan barang penting lainnya yang jarang digunakan.
- **Bah Lamban:** Tempat penyimpanan kayu bakar dan hasil-hasil bumi; kopi dan padi, juga berfungsi sebagai gudang.

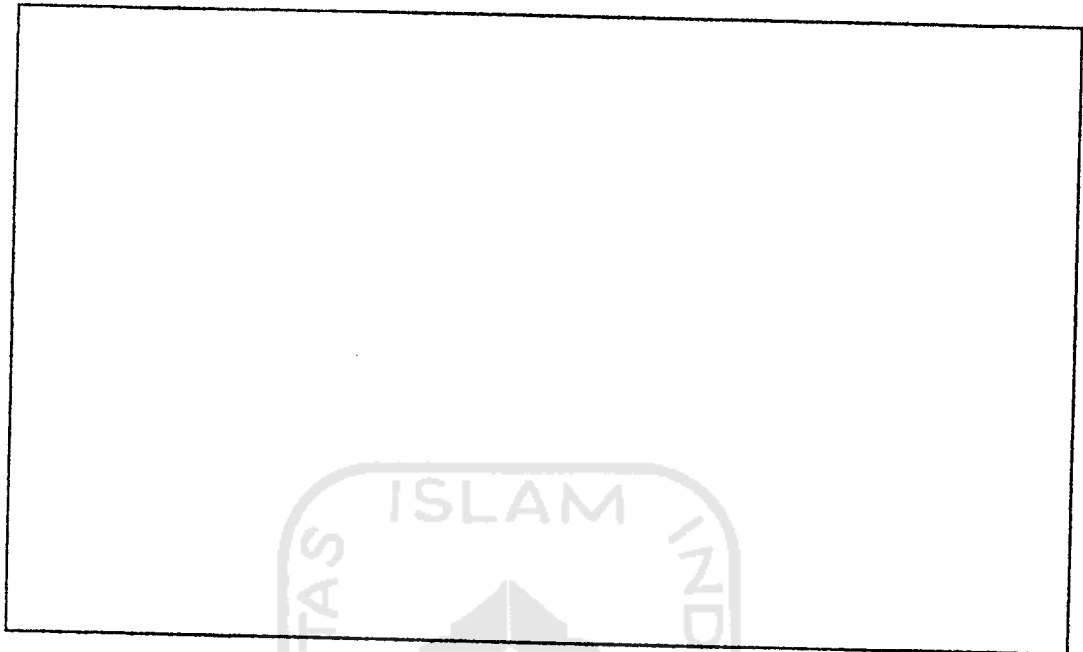
Lapang tengah berlantai paling tinggi diikuti Lampau Unggak dan lainnya. Saudara tertua biasanya berada di ruangan ini, selain sebagai ruang yang sangat dihormati juga sebagai ruang yang privat bagi penghuninya.

Seluruh ruang berada pada lantai 2 dari bangunan. Sedangkan untuk lantai 2 bangunan. Sedangkan untuk lantai satu berfungsi sebagai tempat menyimpan barang seperti hasil perkebunan dan pertanian, kayu bakar dan lain-lain.

Sedangkan rumah rakyat yang dibangun oleh masyarakat setempat pada umumnya tidak banyak berbeda fungsi ruangnya dengan rumah adat marga ranau hanya skalanya lebih kecil dan lebih sederhana.

2.3.3. Bentuk dan Pola Massa

Selain itu masyarakat Marga Ranau pada umumnya adalah petani dengan kegiatan sampingan seperti mencari ikan di Danau dan berdagang. Kegiatan-kegiatan tersebut ikut pula mempengaruhi pola ruang rumah adat Marga Ranau.



Gambar 2.15 Bentuk atap dan fasade bangunan

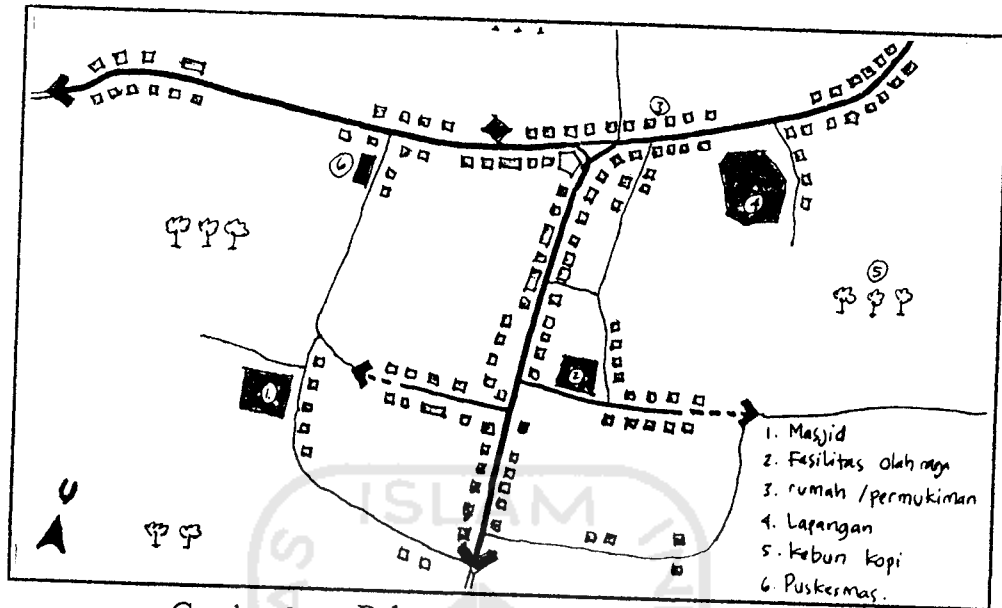
a. Bentuk atap dan fasade bangunan.

Bentuk atap yang dipakai adalah bentuk pelana kombinasi jurai pada keempat bagian sisinya dan atap limasan melintang dan memanjang. Untuk bentuk atap pelana tinggi atap $\frac{2}{3}$ kali tinggi struktur bangunan dengan kemiringan $25^\circ - 60^\circ$. Dan untuk atap limasan tingginya sama dengan kemiringan bangunan (proporsional) dengan kemiringan $25^\circ - 45^\circ$.

Sedangkan fasade bangunan berbentuk empat persegi panjang dengan sumbu melebar bangunan memiliki 3 – 5 grid dan arah memanjang 5 – 6 grid. Setiap grid bervariasi antara 2,5 m hingga 3 m secara melintang dan memanjang.

b. Pola Massa

Pola massa bangunan rumah tradisional Marga Ranau pada umumnya berkembang secara linier mengikuti jalan utama. Jarak antar bangunan ada yang rapat dengan bangunan lainnya (pada daerah yang padat) dan ada pula yang cukup berjarak hingga memiliki halaman yang cukup luas. Pola pengembangan linier ini



Gambar 2.16. Pola massa rumah-rumah Marga Ranau.

diikuti pula oleh bangunan fasilitas lainnya seperti sarana ibadah, pendidikan, kesehatan dan lain-lair