

## BAB VI

### KONSEP

Pada bab ke-enam ini berisi mengenai kesimpulan dari tahap analisis pada bab-bab sebelumnya dan juga mengenai penjelasan akan konsep yang akan digunakan pada perencanaan pengembangan kawasan wisata di pantai Glagah.

#### VI.1. Konsep Perencanaan Pengembangan

Perencanaan pengembangan kawasan wisata pantai Glagah merupakan usaha penataan kembali fasilitas wisata yang telah ada dan juga melakukan penambahan fasilitas yang belum ada dalam rangka memwadahi kegiatan rekreasi atau wisata yang akan disediakan pada kawasan wisata pantai Glagah. Usaha pengembangan kawasan wisata pantai Glagah memiliki penekanan desain yang berupa kawasan wisata yang dapat memwadahi kegiatan wisata berdasarkan karakteristik fisik alam yang diwujudkan melalui pengolahan tata ruang dalam, ruang luar serta sirkulasi dengan memanfaatkan potensi alam yang ada dengan tetap menjaga kelestarian lingkungan. Maka dari itu penataan atau peletakan fasilitas wisata pada pantai Glagah tetap memperhatikan kondisi alam dan sekaligus sebagai usaha pelestarian lingkungan alam.

Kawasan wisata pantai Glagah merupakan kawasan wisata yang mengutamakan kegiatan wisata yang berdasarkan karakter fisik alam yang ada. Hal ini merupakan ciri khas tersendiri pada kawasan wisata pantai Glagah. Para wisatawan diharapkan dapat berwisata dengan menjadikan kondisi fisik alam.

sebagai daya tarik objek wisata tanpa merusak atau mengeksploitasi alam secara berlebihan akan tetapi dapat menghargai keadaan alam apa adanya sehingga kegiatan wisata dapat berlangsung lebih lama dengan keadaan alam yang tetap lestari.

Selain itu, kondisi alam yang berbeda, yang dapat dijadikan sebagai daya tarik wisata adalah adanya dua karakter fisik alam yang berbeda pada satu kawasan, yaitu berupa:

- aliran air sungai Serang dengan hamparan daratan tepi sungai yang berumput hijau yang luas dan datar.
- gelombang ombak pantai laut Selatan atau Samudra Hindia dengan daratan pesisir pantai berupa pasir pantai yang luas.

Dengan karakter fisik alam tersebut maka kegiatan wisata yang akan diwadahi pada kawasan wisata pantai Glagah pun dapat beragam.

## **VI.2. Konsep Dasar Perancangan**

Konsep perancangan diawali dengan memperhatikan usaha pelestarian lingkungan agar daya dukung lingkungan terhadap kegiatan pariwisata tetap dapat berlangsung dan bertahan dengan cukup lama. Usaha pelestarian lingkungan tersebut dihubungkan dengan kondisi fisik alam yang ada (serta ketentuan mengenai lokasi yang diijinkan untuk pembangunan fasilitas wisata), yang kemudian menghasilkan pembagian zona kawasan untuk kegiatan wisata. Zona tersebut adalah Area Kawasan Lindung dan Area Pesisir Jauh.

Kegiatan wisata yang akan diwadahi merupakan kegiatan wisata yang sesuai dengan kondisi fisik alam yang ada pada kedua area tersebut. Kegiatan wisata yang teridentifikasi pada kedua area dapat dibagi menjadi dua macam (berdasarkan sifat kegiatannya), yaitu kegiatan wisata aktif dan kegiatan wisata pasif. Kegiatan wisata aktif dan kegiatan wisata pasif diwadahi pada ruang masing-masing yang memiliki karakter ruang yang mendukung kegiatan aktif ataupun kegiatan pasif yang dapat diwujudkan melalui pengolahan tata ruang dalam, ruang luar serta sirkulasi pada kawasan wisata pantai Glagah.

### **VI.3. Konsep Penzoningan**

Berdasarkan analisis yang dilakukan penulis terhadap kondisi fisik alam pantai Glagah sekaligus dalam usaha pelestarian lingkungan yang ada serta ketentuan mengenai ijin lokasi tertentu yang dapat didirikan fasilitas wisata. Kawasan wisata dengan kondisi fisik yang berbeda dapat dibagi menjadi dua macam kawasan, yaitu:

- Kawasan Lindung: merupakan kawasan wisata pada tepi sungai dan pantai yang dapat dijadikan sebagai tempat berwisata tetapi sebaiknya tidak didirikan fasilitas wisata yang bersifat permanen yang dapat merusak lingkungan (kecuali pada kondisi tertentu).
- Kawasan pesisir jauh: merupakan kawasan wisata yang berada jauh dari pinggir sungai atau tepi laut, yang dapat dijadikan sebagai tempat wisata. Pada kawasan ini dapat didirikan fasilitas wisata secara permanen, baik

sebagai fasilitas utama maupun fasilitas pendukung kegiatan wisata pada kawasan wisata pantai Glagah.

#### VI.4. Konsep Kegiatan

Kegiatan yang diwadahi pada kawasan wisata pantai Glagah merupakan kegiatan yang dilakukan oleh orang yang melakukan aktivitas pada kawasan wisata tersebut. Berdasarkan jenis kegiatan, orang yang berada pada kawasan wisata pantai Glagah dapat dibedakan menjadi:

- wisatawan (orang yang melakukan kegiatan wisata)
- pengelola (orang yang melakukan pelayanan dan pengelolaan terhadap fasilitas yang ada pada kawasan wisata pantai Glagah)
- masyarakat umum (orang yang bermukim pada daerah sekitar kawasan wisata, yang melakukan aktivitas pelayanan pada kegiatan wisata pada kawasan wisata tersebut.

Sedangkan kegiatan yang diwadahi pada kawasan wisata pantai Glagah secara umum dibedakan menjadi:

- kegiatan wisata (merupakan kegiatan utama pada kawasan wisata yang dilakukan oleh wisatawan)
- kegiatan pendukung (kegiatan yang dapat mendukung kelancaran atau kenyamanan kegiatan wisata)
- kegiatan pengelolaan (kegiatan pelayanan dan pengelolaan terhadap fasilitas dan aktivitas pada kawasan wisata)

Hubungan antara ketiga kegiatan tersebut dapat dilihat pada bagan berikut ini.



Keterangan: Kegiatan wisata selalu didukung oleh kegiatan pendukung dan kegiatan pengelolaan.

Setelah pembagian kawasan (berdasarkan karakter fisik alam bersamaan dengan usaha pelestarian lingkungan), analisis kegiatan wisata berdasarkan karakter alam pada kawasan tersebut menghasilkan pembagian kelompok kegiatan wisata sebagai berikut:

- berdasarkan karakter fisik, kegiatan wisata dibagi menjadi tiga, yaitu:
  - o kegiatan wisata pada kawasan lindung tepi sungai
  - o kegiatan wisata pada kawasan lindung tepi laut atau pantai
  - o kegiatan wisata pada kawasan pesisir jauh
- berdasarkan sifat kegiatan, kegiatan wisata yang diwadahi dapat dibagi menjadi dua, yaitu:
  - o kegiatan wisata bersifat aktif (kegiatan wisata yang memerlukan cukup banyak energi dalam melaksanakan aktivitasnya)

- o kegiatan wisata bersifat pasif (kegiatan wisata yang memerlukan energi terlalu besar dalam melaksanakan aktivitasnya)

#### VI.4. Konsep Besaran Ruang

Berdasarkan kelompok kegiatan wisata dan jenis kegiatan yang ada pada kawasan wisata pantai Glagah dapat diketahui kebutuhan ruangnya yang perwujudannya digambarkan melalui pengolahan tata ruang dalam, ruang luar serta sirkulasi pada kawasan wisata pantai Glagah.

Besaran ruang pada kawasan wisata pantai Glagah dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel VI.1. Besaran Ruang

Jenis Ruang	Total Besaran Ruang
Kegiatan Wisata:	
• kegiatan wisata alami	6.686,125 m <sup>2</sup>
• kegiatan wisata atraktif (buatan)	3.792,44 m <sup>2</sup>
Kegiatan Pendukung	1.911,5 m <sup>2</sup>
Kegiatan Pengelolaan dan Pelayanan	837 m <sup>2</sup>
<b>Total</b>	<b>13.227,065 m<sup>2</sup></b>

Sumber: Analisis Penulis, 2003

Besaran ruang tersebut merupakan besaran ruang minimal yang akan dibuat dalam perancangan pengembangan kawasan wisata pantai Glagah.

### VI.5. Konsep Ruang Dalam

Ruang dalam merupakan suatu ruang yang dibatasi oleh elemen horisontal (berupa lantai dan plafon) dan elemen vertikal (berupa dinding) yang mewadahi aktivitas kegiatan wisata tertentu. Pada kawasan wisata pantai Glagah, peletakan ruang dalam berdasarkan pada penempatan aktivitas/kegiatan wisata. Sedangkan penempatan aktivitas wisata berdasarkan pada karakteristik fisik alam yang ada, yang sesuai dengan jenis kegiatan wisata yang diwadahi.

#### VI.5.1. Peletakan Ruang Dalam

Peletakan ruang dalam pada kawasan wisata pantai Glagah berdasarkan pada kriteria-kriteria tertentu, yaitu:

- berdasarkan Usaha Pelestarian Lingkungan, penempatan ruang dalam termasuk pada area Daratan Jauh yang merupakan area yang dapat didirikan fasilitas wisata yang bersifat permanen.
- berdasarkan Kriteria Kawasan, ruang dalam harus memiliki syarat:
  - *compatibility* ; adanya kesesuaian antara perilaku dengan bentuk wadah yang mewadahnya.
  - *view* ; ruang dalam menawarkan vista yang indah akan lingkungan sekitarnya ke dalam ruangan melalui bukaannya.
  - *sense* ; kesesuaian antara penempatan ruang dalam dengan kondisi fisik lingkungan tertentu dapat menawarkan suasana tertentu.

- *livability* ; besaran ruang dalam berdasarkan pada ukuran standar pergerakan aktivitas yang diwadahnya.

### VI.5.2. Karakter Ruang Dalam

Ruang dalam mewadahi kegiatan wisata yang bersifat aktif dan kegiatan wisata yang bersifat pasif. Ruang dalam yang mewadahi kegiatan wisata aktif memiliki karakter sebagai berikut:

- ‘ bentuk ‘ , berupa penambahan atau pengurangan pada suatu bentuk dasar yang digambarkan melalui bentuk kokoh, patah-patah, solid dan ‘bergerak tiba-tiba’
- ‘ garis ‘ , berupa garis patah, tegas, dapat berupa garis tunggal atau bercabang, dapat digambarkan melalui elemen interior ataupun organisasi antar ruang.
- ‘ tekstur ‘ , tekstur yang digunakan termasuk jenis tekstur yang dapat diraba dan dilihat dengan permukaan tekstur yang kasar, tidak rata.
- ‘ skala ‘ , menggunakan ukuran yang berdasarkan pada aktivitas pelaku.
- ‘ warna ‘ , menggunakan warna yang menimbulkan kesan hangat, panas dan cerah serta terang.
- ‘ bahan ‘ , menggunakan bahan dengan penggunaan warna, bentuk dan tekstur yang telah disebutkan di atas yang diterapkan pada bahan logam atau kayu.

Sedangkan ruang dalam yang mewadahi kegiatan wisata pasif memiliki karakter sebagai berikut:



- ‘ bentuk ‘ , berupa penambahan atau pengurangan pada suatu bentuk dasar yang digambarkan melalui bentuk sederhana, lengkung dan ‘bergerak lambat’
- ‘ garis ‘ , dapat berupa garis tunggal maupun bercabang, berupa garis lengkung, bergelombang, berulang, dapat digambarkan melalui elemen interior ataupun organisasi antar ruang.
- ‘ tekstur ‘ , tekstur yang digunakan termasuk jenis tekstur yang dapat diraba dan dilihat dengan permukaan tekstur yang rata.
- ‘ skala ‘ , menggunakan ukuran yang berdasarkan pada aktivitas pelaku.
- ‘ warna ‘ , menggunakan warna yang menimbulkan kesan teduh, dingin, lembut, tidak kontras dan serasi dengan lingkungan.
- ‘ bahan ‘ , menggunakan bahan dengan penggunaan warna, bentuk dan tekstur yang telah disebutkan di atas yang diterapkan pada bahan kayu, plastik atau batu.

Karakter ruang dalam (baik yang bersifat aktif dan pasif) dapat diwujudkan melalui elemen pembentuk ruang dalam, yaitu pada:

- elemen horisontal (berupa lantai dan plafon)
- elemen vertikal (berupa dinding)

Selain itu suasana aktif dan pasif juga dapat diwujudkan melalui bukaan pada ruang dalam, baik bukaan pada bidang atau pada sudut dengan derajat ketertutupan (dimensi bukaan) tertentu. Melalui bukaan elemen alam dapat

dimasukkan pada ruangan, contoh: angin sebagai unsur penghawaan, cahaya matahari sebagai unsur penerangan, pemandangan sebagai latar belakang ruangan.

### **VI.5.3. Hubungan Ruang**

Hubungan antar ruang dalam berdasarkan pada jenis kegiatan (baik yang sejenis atau berbeda jenis kegiatan) yang dapat dijangkau secara fisik atau visual sehingga terjadi keterikatan antar ruang dalam. Hubungan ruang tersebut dapat berupa ruang bersebelahan, ruang di dalam ruang atau pun ruang yang dihubungkan oleh ruang bersama.

### **VI.5.4. Organisasi Ruang**

Organisasi ruang merupakan hubungan antar seluruh ruang dalam pada kawasan wisata pantai Glagah. Penempatan ruang dalam pada kawasan wisata tersebut berdasarkan pada peletakan jenis kegiatan wisata sehingga organisasi ruang dalam juga berdasarkan peletakan jenis kegiatan wisata yang dilakukan oleh wisatawan. Hubungan antar ruang lebih bersifat linier dikarenakan letak ruang yang juga berdasarkan karakter fisik alam yang ada.

### **VI.6. Konsep Ruang Luar**

Ruang luar merupakan suatu ruang yang dibentuk oleh elemen horisontal (lantai) yang dibatasi oleh elemen vertikal (dinding atau tiang). Pada kawasan wisata pantai Glagah, peletakan ruang luar berdasarkan pada penempatan

aktivitas/kegiatan wisata. Sedangkan penempatan aktivitas wisata berdasarkan pada karakteristik fisik alam yang ada, yang sesuai dengan jenis kegiatan wisata yang diwadahi.

#### VI.6.1. Peletakan Ruang Luar

Peletakan ruang luar pada kawasan wisata pantai Glagah berdasarkan beberapa kriteria tertentu, yaitu:

- berdasarkan Usaha Pelestarian Lingkungan, penempatan ruang luar termasuk pada area tepi sungai Serang dan pesisir pantai, Laut Selatan dan Daratan Jauh. Pada area tepi sungai dan pesisir pantai, pembentukan ruang luar sebagian besar diwujudkan oleh elemen-elemen alami (contoh: pohon, rumput, batuan, bentuk lahan). Sedangkan pada area Daratan Jauh, pembentukan ruang luar diwujudkan oleh elemen alami dan elemen arsitektural ataupun structural. Penggunaan elemen alami pada area daratan tepi sungai dan pesisir pantai disebabkan agar keasrian lingkungan dapat tetap terjaga, sedangkan pada daratan Jauh dapat didirikan fasilitas pendukung kegiatan wisata yang bersifat permanen walaupun pelestarian lingkungan tetap dilakukan.
- berdasarkan Kriteria Kawasan, ruang luar harus memiliki syarat:
  - *access* ; ruang luar dapat dijangkau, baik dari jalur sirkulasi ataupun dari ruang dalam.
  - *compatibility* ; ruang luar memiliki kesesuaian antara aktivitas yang diwadahi dengan bentuk ruangnya.

- *view* ; ruang luar menawarkan vista yang indah akan lingkungan sekitarnya sehingga 'rasa' pada alam dapat terwujud.
- '*identity*' , dapat menggambarkan aktivitas yang diwadahnya, memiliki suasana tertentu pada saat tertentu.
- *sense* ; kesesuaian antara penempatan ruang luar dengan kondisi fisik lingkungan tertentu dapat menawarkan suasana tertentu.
- *livability* ; besaran ruang luar berdasarkan pada ukuran standar pergerakan aktivitas yang diwadahnya.

#### VI.6.2. Karakter Ruang Luar

Ruang luar juga mewadahi kegiatan wisata yang bersifat aktif dan kegiatan wisata yang bersifat pasif. Ruang luar yang mewadahi kegiatan wisata aktif memiliki karakter sebagai berikut :

- '*garis*' , berupa garis patah, tegas, dapat berupa garis tunggal atau bercabang, dapat digambarkan melalui elemen pembentuk ruang ataupun hubungan antar ruang.
- '*tekstur*' , tekstur yang digunakan termasuk jenis tekstur yang dapat diraba dan dilihat dengan permukaan tekstur yang kasar, tidak rata.
- '*skala*' , menggunakan ukuran yang berdasarkan pada aktivitas pelaku.
- '*warna*' , menggunakan warna yang menimbulkan kesan hangat, panas dan cerah serta terang.

- ‘ bahan ’ , menggunakan bahan dengan penggunaan warna, bentuk dan tekstur yang telah disebutkan di atas yang diterapkan pada bahan logam atau kayu.

Sedangkan ruang luar yang mewadahi kegiatan wisata pasif memiliki karakter sebagai berikut:

- ‘ garis ’ , dapat berupa garis tunggal maupun bercabang, berupa garis lengkung, bergelombang, berulang, dapat digambarkan melalui elemen pembentuk ruang ataupun hubungan antar ruang.
- ‘ tekstur ’ , tekstur yang digunakan termasuk jenis tekstur yang dapat diraba dan dilihat dengan permukaan tekstur yang rata.
- ‘ skala ’ , menggunakan ukuran yang berdasarkan pada aktivitas pelaku.
- ‘ warna ’ , menggunakan warna yang menimbulkan kesan teduh, dingin, lembut, tidak kontras dan serasi dengan lingkungan.
- ‘ bahan ’ , menggunakan bahan dengan penggunaan warna, bentuk dan tekstur yang telah disebutkan di atas yang diterapkan pada bahan kayu, plastik atau batu.

Agar pembentukan ruang luar tidak monoton dan bervariasi, pembentukan ruang luar dapat didukung oleh elemen alam dalam penataan ruang luar (bersifat tambahan), yaitu dengan menggunakan elemen alam berupa air, vegetasi atau bentuk lahan secara alami pada area pesisir pantai dan pinggir sungai. Sedangkan

pada area daratan Jauh elemen alam tersebut dapat ditata dengan cara tertentu (secara asitektural) dan dapat didukung oleh penggunaan cahaya buatan.

### **VI.7. Konsep Sirkulasi**

Jalur sirkulasi merupakan jalur penghubung antara suatu ruang dengan ruang lainnya (menghubungkan ruang dalam dengan ruang luar, atau menghubungkan antar ruang sejenis). Jalur sirkulasi dibentuk oleh elemen horizontal berupa lantai. Pada kawasan wisata pantai Glagah, peletakan jalur sirkulasi berdasarkan pada penempatan aktivitas/kegiatan wisata. Sedangkan penempatan aktivitas wisata berdasarkan pada karakteristik fisik alam yang ada, yang sesuai dengan jenis kegiatan wisata yang diwadahi.

#### **VI.7.1. Peletakan Jalur Sirkulasi**

Peletakan jalur sirkulasi pada kawasan wisata pantai Glagah berdasarkan pada beberapa kriteria tertentu, yaitu:

- berdasarkan Usaha Pelestarian Lingkungan, penempatan jalur sirkulasi dapat diwujudkan pada area pinggir sungai dan area pesisir pantai serta daratan Jauh. Jalur sirkulasi pada area pinggir sungai dan area pesisir pantai dapat diwujudkan oleh elemen-elemen alam, contoh: batu, tanah, rumput. Sedangkan pada area daratan Jauh, jalur sirkulasi dapat diwujudkan oleh elemen-elemen structural digabungkan dengan elemen alami, contoh: *grassblock*.
- berdasarkan Kriteria Kawasan, jalur sirkulasi harus memiliki kriteria sebagai berikut:

- ‘*access*’ , dapat menjangkau semua ruang, tujuan berbeda, aman, nyaman dan jelas.
- ‘*view*’ , menawarkan vista yang indah, dapat berupa pemandangan yang sama atau pemandangan yang berbeda.
- ‘*livability*’ , besaran ruang, bentuk ruang sesuai dengan kebutuhan aktivitas yang diwadahi, sesuai dengan skala manusia dan suasana yang dikehendaki.

#### VI.7.2. Karakter Jalur Sirkulasi

Jalur sirkulasi juga mewadahi kegiatan wisata yang bersifat aktif dan kegiatan wisata yang bersifat pasif (kegiatan pendukung). Jalur sirkulasi yang mewadahi kegiatan wisata aktif memiliki karakter sebagai berikut:

- ‘*bentuk*’ , menggunakan bentuk ruang sirkulasi yang menawarkan arah gerak patah-patah, tiba-tiba terbuka dan tertutup serta tersamar.
- ‘*garis*’ , berupa garis patah, tegas, dapat berupa garis tunggal atau bercabang, dapat digambarkan melalui bentuk pencapaian ke bangunan atau bentuk konfigurasi alur gerak.
- ‘*tekstur*’ , tekstur yang digunakan termasuk jenis tekstur yang dapat diraba dan dilihat dengan permukaan tekstur yang kasar, tidak rata.
- ‘*skala*’ , menggunakan ukuran yang berdasarkan pada aktivitas pelaku.

- ‘ bahan ‘ , menggunakan bahan dengan penggunaan warna, bentuk dan tekstur yang telah disebutkan di atas yang diterapkan pada bahan logam atau kayu.

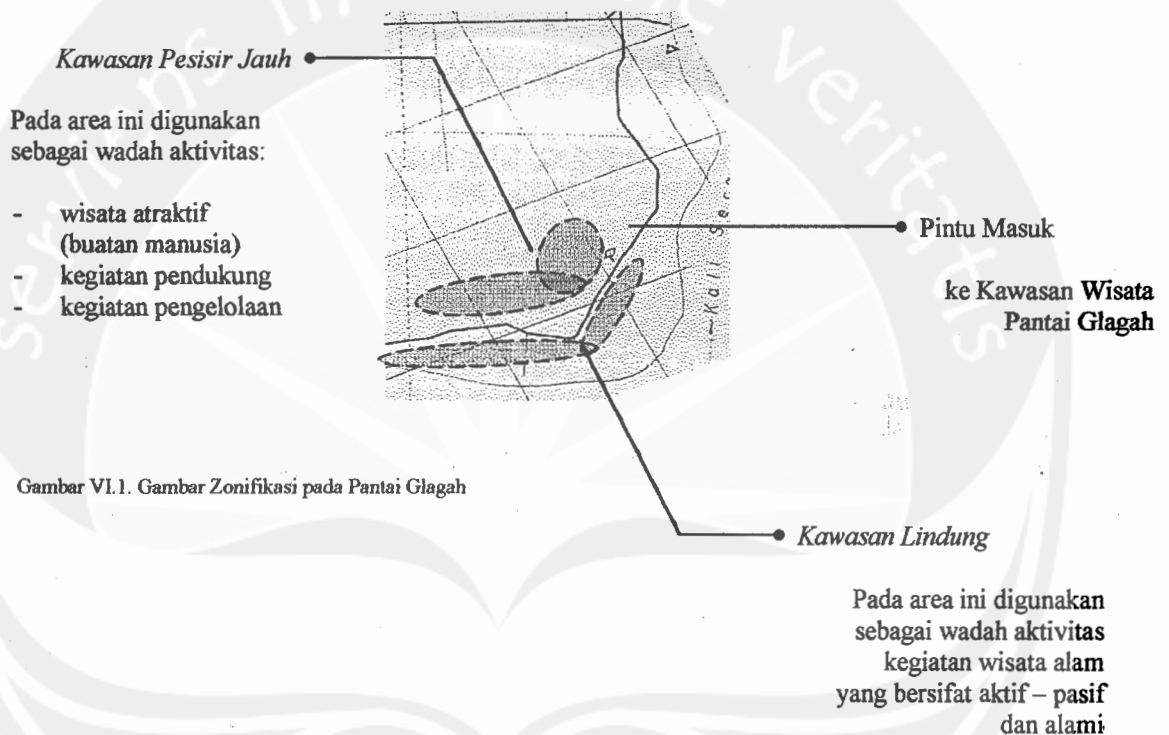
Sedangkan jalur sirkulasi yang mewadahi kegiatan wisata pasif memiliki karakter sebagai berikut:

- ‘ bentuk ‘ , menggunakan bentuk ruang sirkulasi dengan arah gerak lamban, lengkung dan terbuka.
- ‘ garis ‘ , dapat berupa garis tunggal maupun bercabang, berupa garis lengkung, bergelombang, berulang, dapat digambarkan melalui bentuk pencapaian ke bangunan atau bentuk konfigurasi alur gerak.
- ‘ tekstur ‘ , tekstur yang digunakan termasuk jenis tekstur yang dapat diraba dan dilihat dengan permukaan tekstur yang rata.
- ‘ skala ‘ , menggunakan ukuran yang berdasarkan pada aktivitas pelaku.
- ‘ bahan ‘ , menggunakan bahan dengan penggunaan warna, bentuk dan tekstur yang telah disebutkan di atas yang diterapkan pada bahan kayu, plastik atau batu.



### VI.8. Konsep Tapak

Konsep tapak dihasilkan melalui analisis tapak yang telah dilakukan sebelumnya dengan menghasilkan penjelasan berupa zonifikasi peletakan wadah kegiatan wisata berdasarkan karakter fisik alam dan usaha pelestarian lingkungan. zonifikasi peletakan wadah kegiatan wisata dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar VI.1. Gambar Zonifikasi pada Pantai Glagah

### VI.9. Konsep Struktur

Struktur yang digunakan pada kawasan wisata pada dasarnya memiliki unsur kekuatan, kekokohan, keamanan, estetika, efektif dan efisien. Struktur yang digunakan dapat dibedakan menjadi tiga bagian berdasarkan letaknya, yaitu:

- struktur untuk fasilitas wisata yang berada pada perairan (sungai dan laut) menggunakan dasar struktur bangunan perairan.

- struktur untuk fasilitas wisata atau bangunan pada Kawasan Lindung (berupa ruang semi terbuka/ruang luar) menggunakan struktur bangunan secara sederhana (contoh: *post and beam*, rangka).
- Struktur untuk bangunan atau fasilitas wisata pada area Pesisir Jauh (dapat berupa ruang tertutup, semi terbuka ataupun ruangan terbuka) menggunakan struktur bangunan berupa rangka, kabel,

Bahan yang digunakan adalah dengan menggunakan bahan kayu, beton, beton bertulang dan baja. Penggunaan bahan tersebut didasari pada keadaan lingkungan yang ada (untuk area perairan menggunakan bahan yang tahan korosi dan anti penyerapan). Struktur yang digunakan pada bangunan di area Kawasan Lindung dapat menggunakan bahan kayu, yang sesuai dengan keadaan lingkungan sekitar. Sedangkan pada area Pesisir Jauh dapat menggunakan bahan kayu, beton bertulang, kabel, alumunium, baja sesuai dengan kebutuhan. Akan tetapi tidak menutup kemungkinan menggunakan bahan lain sebagai bahan penutup konstruksi yang dapat sekaligus sebagai unsur pembentuk pendukung suasana pada ruang dalam, ruang luar maupun jalur sirkulasi (contoh: kaca, batu alam, marmer, besi dan lainnya).

#### **VL10. Konsep Penghawaan**

Sistem penghawaan yang digunakan pada kawasan wisata ada dua macam, yaitu:

- Penghawaan alami: dengan menggunakan tenaga alam yaitu angin sebagai pengatur keadaan udara pada ruangan yang dimasukkan melalui bukaan-bukaan.
- Penghawaan buatan: dengan menggunakan alat buatan manusia dengan tenaga listrik untuk mengatur keadaan udara pada ruangan.

Pada ruang dalam dapat menggunakan dua system penghawaan sekaligus (dengan penggunaan yang tidak bersamaan waktunya), yaitu penghawaan alami dan buatan. Penghawaan alami dilakukan dengan cara memasukkan angin melalui bukaan dan mengeluarkannya pada bukaan yang lain. Agar terjadi kenyamanan udara secara merata, teknik cross ventilation dapat dipergunakan dengan mempertimbangkan arah datangnya angin pada ruangan. Sedangkan system penghawaan buatan menggunakan alat pengatur udara, contoh: kipas angin, AC window atau AC split. AC window atau AC split digunakan karena bangunan pada kawasan wisata pantai Glagah berupa bangunan tertutup dengan bentuk massa tunggal dan terpisah-pisah dan juga adanya tuntutan pengaturan udara di dalam ruangan yang berbeda dengan ruangan lainnya (baik oleh perbedaan kegiatan atau tuntutan penghuninya) sehingga penggunaan AC window atau AC split dapat lebih efektif dan efisien.

#### **VI.11. Konsep Pencahayaan**

Sistem pencahayaan yang digunakan adalah pencahayaan:

- Pencahayaan alami: menggunakan sinar matahari sebagai sumber penerangan, biasa digunakan pada waktu pagi, siang dan sore hari pada saat matahari bersinar terang.
- Pencahayaan buatan: menggunakan lampu tenaga listrik sebagai sumber penerangan, biasa digunakan pada saat sinar matahari kurang terang (karena berawan), pada malam hari atau juga pada keadaan tertentu (untuk estetika visual).

Pencahayaan alami dan pencahayaan buatan digunakan pada setiap ruangan (dengan waktu pemakaian yang berbeda). Pada pencahayaan alami sinar matahari dimasukkan ke dalam ruangan melalui bukaan yang ada, yang berupa sinar matahari tidak langsung yang berguna untuk menghindari tingkat kecerlangan berlebihan atau silau pada ruangan. Pada pencahayaan buatan perlu diperhatikan jenis, warna, letak dan tingkat kecerlangan dari lampu yang akan digunakan agar sesuai dengan tuntutan yang diinginkan atau dibutuhkan. Pada jalur sirkulasi dan tempat tertentu pencahayaan buatan dipasang dengan menggunakan sensor surya, sehingga pada saat tingkat kecerlangan sinar matahari menurun, lampu dapat langsung menyala.

#### **VL12. Konsep Jaringan Listrik**

Jaringan listrik pada kawasan wisata pantai Glagah bersumber pada listrik dari PLN (bersifat aktif) dan dibantu oleh genset bermesin diesel berbahan bakar solar (bersifat pasif). Genset dipasang secara otomatis pada jaringan listrik sehingga pada saat listrik padam, genset langsung dapat menyala. Sebagai

penyuplai listrik pada kawasan wisata, genset berukuran besar dan memerlukan ruangan khusus. Penempatan ruang genset harus memperhatikan beberapa factor berikut:

- letak ruang genset dekat dengan masuknya jaringan listrik PLN ke kawasan wisata.
- suara dan getaran genset relatif besar sehingga penempatannya pada area tertentu agar tidak mengganggu aktivitas lainnya.

### **VL.13. Konsep Jaringan Telekomunikasi**

Jaringan telekomunikasi yang digunakan dapat dibagi dua:

- telekomunikasi ke luar kawasan, diwujudkan melalui jaringan telepon dari TELKOM
- telekomunikasi di dalam kawasan, diwujudkan melalui jaringan intercom, handie talkie.

Jaringan telepon yang disediakan Telkom bersifat tetap, sehingga ruang komunikasi bersifat permanen. Sedangkan jaringan komunikasi yang berupa intercom bersifat tetap, tetapi ht bersifat non permanen, dapat dibawa oleh pengguna. Kedua jaringan telekomunikasi tersebut bersifat dua arah, ada penerima dan pemberi, akan tetapi ada satu alat komunikasi bersifat satu arah yang digunakan pada kawasan wisata, yaitu pengeras suara. Pengeras suara digunakan untuk memberikan peringatan pada seluruh wisatawan yang ada pada kawasan wisata pantai Glagah pada keadaan tertentu.

#### **VI.14. Konsep Pemadaman Kebakaran**

Sumber pemadaman kebakaran pada kawasan wisata yaitu dengan menggunakan air dari PAM, air tanah, air sungai. Pencegahan dan pemadaman kebakaran secara aktif dilakukan dengan cara menyediakan:

- alarm, tanda bahaya kebakaran
- fire detector dan sprinkler, pada ruangan
- fire esthinguser/portable, pada area tertentu
- hose rack dan fire hydrant pada area tertentu.

#### **VI.15. Konsep Jaringan Air Bersih**

Sumber air bersih yang digunakan berasal dari PAM dan air tanah. Aliran air PAM dan air tanah pada dasarnya disimpan pada bak-bak penampungan air dan didistribusikan secara down feed system dengan memanfaatkan gaya gravitasi bumi. Aliran air tanah dan PAM digunakan untuk keperluan hidup sehari-hari pada kawasan wisata, baik oleh wisatawan ataupun pengelola. Sedangkan untuk keperluan wisata digunakan aliran air PAM.

#### **VI.16. Konsep Sanitasi dan Drainase**

Pembuangan air kotor dibedakan antara pembuangan air kotor cair dan air kotor padat. Pembuangan air kotor padat dibuang melalui saluran pembuangan menuju septictank dan berakhir pada sumur peresapan air kotor. Sedangkan pada pembuangan air kotor cair dibuang melalui saluran pembuangan langsung menuju sumur peresapan air kotor. Sumur peresapan air kotor cair dan padat dapat menjadi

satu tetapi tetap diperhatikan segi efisiensi dan efektif sumur peresapan air kotor berdasarkan letak dan ukuran masing-masing. Jarak sumur peresapan air kotor dengan sumur air bersih minimal 10 m.

Air hujan yang jatuh pada kawasan wisata pantai Glagah langsung diresapkan ke dalam tanah atau disalurkan lalu diserapkan pada sumur peresapan dan sebagian disalurkan langsung menuju sungai atau laut melalui saluran pembuangan berupa selokan tertutup.

#### **VI.17. Konsep Pemeliharaan dan Perawatan**

Pemeliharaan dan perawatan pada kawasan wisata pantai Glagah dilakukan agar dapat terjadi pengawasan terhadap kondisi alam yang dijadikan sebagai media atau daya tarik wisata. Kondisi alam tersebut dapat berupa kerusakan yang sedang/akan terjadi atau pertumbuhan/perkembangan lingkungan. Pemeliharaan dan perawatan dilakukan secara teratur oleh petugas pemeliharaan (pengelola) pada elemen-elemen alam, contoh: keadaan fisik tanaman, tanah, air, udara untuk mengetahui lebih dini jika ada kerusakan lingkungan dalam usaha mencegah kerusakan alam yang dapat merugikan kegiatan wisata ataupun kelangsungan hidup makhluk hidup di dalamnya. Kegiatan pemeliharaan dan perawatan menggunakan tempat khusus, semacam ruang penelitian) sebagai tempat pemeriksaan, analisis ataupun pemantauan terhadap keadaan fisik alam sehingga dapat memberikan peringatan awal akan tanda bahaya secara dini.

### **VI.18. Konsep Kebersihan**

Usaha kebersihan kawasan wisata pantai Glagah dilakukan bersamaan, yaitu oleh pengelola dan wisatawan. Usaha kebersihan yang dilakukan wisatawan adalah membuang sampah pada tempatnya, sedangkan bagi pengelola menyediakan tempat sampah. Tempat sampah yang disediakan ada dua macam, yaitu tempat sampah organik dan non organik (secara berdampingan), agar pengolahan sampah atau daur ulang dapat dilakukan dengan benar dan cepat.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ashihara, Yoshinobu, "*Perancangan Eksterior dalam Arsitektur*", alih bahasa Aris K., Penerbit Abdi Widya, Bandung, 1986
- Booth, Norman K., "*Basic Elements of Landscape Architectural Design*", Department of Landscape Architecture, Ohio State University
- Ching, Francis D.K., "*Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Susunannya*", alih bahasa Ir. Paulus Hanoto Adjie, Penerbit Erlangga, Jakarta, 1994
- Ching, Francis D.K., "*Interior Design Illustrated*", Van Nostrand Reinhold Company, New York, 1987
- Fandeli, Chadid, "*Pengusahaan Ekowisata*", Fakultas Kehutanan Universitas Gadjah Mada Yogyakarta, Yogyakarta, 2000
- Hendraningsih dkk, "*Peran, Kesan dan Bentuk-Bentuk Arsitektur*", Penerbit Djambatan, Jakarta, 1982
- Lawson, Fred, "*Tourism and Recreation Development*", A handbook of Physical Planning, CBI Publishing Company INC, United States, 1977
- Mahnke, Frank H. and Rudolf, "*Color, Light in Man Made Environment*", Van Nostrand Reinhold, New York, 1993
- Mc. Carthy, Christopher, "*Sustainable Ecosystems and The Built Environment*", Wiley Academy, Great Britain, 2001
- Neufert, Ernest, "*Data Arsitek Jilid 1*", alih bahasa Ir. Sjamsu Amril, Penerbit Erlangga, Jakarta, 1989
- Neufert, Ernest, "*Data Arsitek Jilid 2*", alih bahasa Ir. Sjamsu Amril, Penerbit Erlangga, Jakarta, 1989
- "*Penyusunan Master Plan Pembangunan Glagah-Karangwuni 2002*", Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kabupaten Kulon Progo dengan Pusat Studi Sumber Daya dan Teknologi Kelautan Universitas Gadjah Mada Yogyakarta, 2002
- "*Rencana Detail Tata Ruang Kawasan Pantai Selatan Kulon Progo*", Dinas Pekerjaan Umum-Sub Dinas Cipta Karya Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta dengan Universitas Gadjah Mada Fakultas Geografi Yogyakarta, 2000

Simonds, John O., "*Landscape Architecture*", MC Graw Hill Book Company, New York, 1961

"*Studi Kelayakan Pengembangan Pariwisata Kabupaten Kulon Progo*", Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kabupaten Kulon Progo, 2001

"*Studi Kelayakan Rencana Pembangunan Pelabuhan Glagah-Karangwuni*", Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kabupaten Kulon Progo dengan Pusat Studi Sumber Daya dan Teknologi Kelautan Universitas Gadjah Mada Yogyakarta, 2002

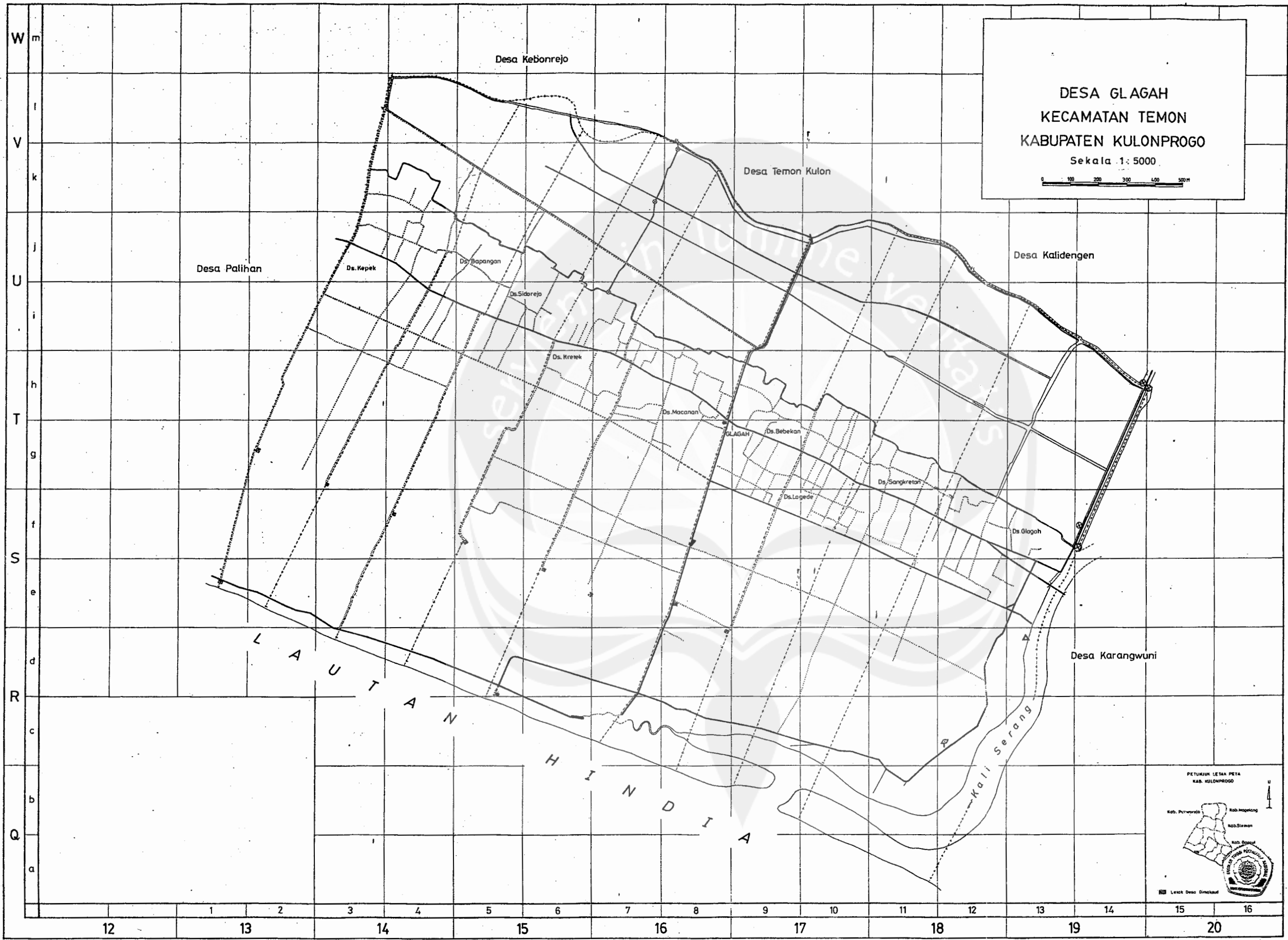
Shirvani, Hamid, "*The Urban Design Process*", Van Nostrand Reinhold Company, New York, 1985

Thayer, Robert L., "*Gray World Green Heart, Technology, Nature and the Sustainable Landscape*", John Wiley and Sons Inc, New York, 1993

White, Edward T., "*Buku Sumber Konsep*", alih bahasa Aris K. Penerbit Intermatra, Bandung, 1987

Pendit, Nyoman S., "*Ilmu Pariwisata*", Jakarta, PT Pradnya Paramita, 1994

Inskeep, Edward., "*Tourism Planning, An Integrated and Sustainable Development Approach*", Van Nostrand, New York, 1991

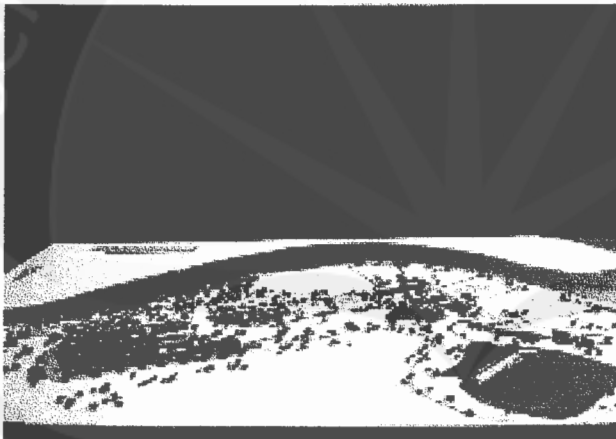


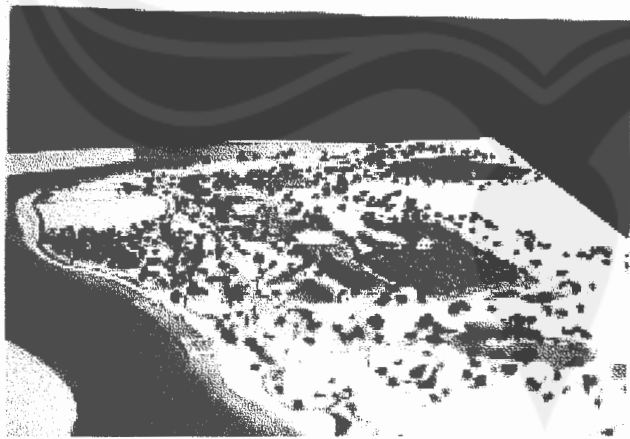
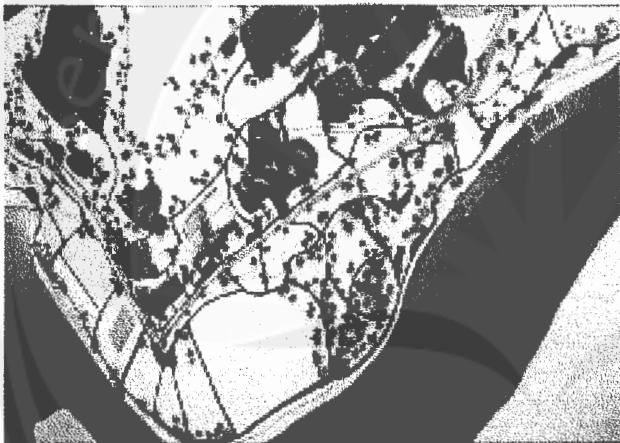
**DESA GLAGAH**  
**KECAMATAN TEMON**  
**KABUPATEN KULONPROGO**  
 Sekala 1: 5000  
 0 100 200 300 400 500

PETUNJUK LEMBAR PETA  
KAB. KULONPROGO

■ Lembar Desa Dimaksud

## LAMPIRAN





ine veritatis

