

# FASILITAS WISATA ALAM DI MALINO KABUPATEN GOWA

ACUAN PERANCANGAN

Sebagai Persyaratan Untuk Ujian  
Sarjana Teknik Arsitektur



UNIVERSITAS

**BOSOWA**



Oleh

MUHAMMAD YUNUS  
4594 043 011

JURUSAN ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS "45" MAKASSAR

2002

# HALAMAN PENGESAHAN

Judul : FASILITAS WISATA ALAM DI MALINO KAB. GOWA

Disusun oleh : MUHAMMAD YUNUS

Stambuk : 4594 043 011

Periode Ujian : II. 2001/2002

*Disetujui :*


Pembimbing I

Pembimbing II

  
Ir. Hj. Suriana Latanrang, M.Si.

  
Ir. Syarief Beddu

Pembimbing III

  
Ir. Arifuddin Akil, MT.

*Mengetahui :*

Ketua Jurusan Arsitektur  
Fakultas Teknik Universitas "45" Makassar

  
  
Ir. Hadrawi Machmud, M.Si.



# KATA PENGANTAR

**Yus**

# **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur tak lupa penulis panjatkan kehadiran Allah SWT karena atas segala rahmat dan berkahNya sehingga penyusun dapat menyelesaikan penulisan tugas akhir ini yang merupakan syarat untuk mencapai gelar keserjanaan pada Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas "45" Makassar.

Adapun judul penulisan ini adalah :

## **" FASILITAS WISATA ALAM DI MALINO KABUPATEN GOWA "**

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan acuan perancangan ini masih terdapat banyak kekurangan , sehingga saran dan kritik yang sifatnya konstruktif sangat diharapkan demi penyempurnaan karya tulis ini.

Melalui kesempatan ini, penyusun ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

- Ibu Ir. Hj. Suriana Latanrang, M.Si. selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan sehingga acuan perancangan ini dapat selesai pada waktunya.
- Bapak Ir. Syarif Beddu, selaku pembimbing II yang telah banyak berjasa dalam memberikan masukan-masukan dalam penyelesaian penulisan acuan perancangan ini.
- Bapak Ir. Arifuddin Akil, M.Ars. selaku pembimbing III yang telah memberi

dorongan semangat dan trik-trik bagaimana menyikapi suatu persoalan yang ada dalam proses penulisan ini.

- Staf Pengajar Jurusan Arsitektur dan seluruh civitas akademika Universitas "45" Makassar.
- Khususnya kepada keluarga, calon isteriku yang telah banyak berkorban baik materil maupun moril selama penyusun menyelesaikan studi.
- Rekan-rekan seperjuangan, SULAPA, APPA Studio atas kerjasamanya dan bantuannya selama perkuliahan sampai penyelesaian studi di Universitas "45" Makassar.

Akhirul kalam semoga Allah SWT. senantiasa melimpahkan RahmatNya kepada kita semua. Amin.

Makassar, 27 Juli 2002

Penyusun

**Muhammad Yunus**



UNIVERSITAS

**DAFTAR ISI**

**gus**

# DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PENGESAHAN

KATA PENGANTAR .....	i
DAFTAR ISI .....	iii
DAFTAR TABEL .....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	vii

## BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Ungkapan Masalah .....	6
1. Makro .....	6
2. Mikro .....	6
C. Tujuan dan Sasaran Pembahasan .....	6
1. Tujuan Pembahasan .....	6
2. Sasaran Pembahasan .....	6
D. Batasan Pembahasan .....	7
E. Metode dan Sistematika Pembahasan .....	7
1. Metode Pembahasan .....	7
2. Sistematika Pembahasan .....	8

## BAB II. TINJAUAN KAWASAN WISATA ALAM

A. Pengertian .....	9
B. Tinjauan Wisata Alam .....	9
C. Tujuan dan Fungsi Fasilitas Wisata Alam .....	11
D. Sifat Pelayanan Wisata Alam .....	12
E. Wisata Alam Sebagai Sarana Rekreasi .....	14
1. Fungsi Rekreasi .....	14
2. Pengelolaan Rekreasi .....	15
3. Tipe-tipe Rekreasi .....	16

F. Jenis Wisata Alam yang Ada di Indonesia .....	18
<b>BAB III. PERENCANAAN FASILITAS WISATA ALAM MALINO DI KABUPATEN/GOWA</b>	
A. Tinjauan Umum Kabupaten Gowa .....	21
1. Kondisi Fisik .....	21
2. Perairan .....	21
3. Keadaan Iklim .....	22
4. Administrasi dan Pemerintahan .....	23
5. Kondisi Sosial Masyarakat .....	23
B. Sektor Kepariwisata di Kabupaten Gowa .....	23
1. Potensi dan Kendala Pariwisata di Kabupaten Gowa ...	23
2. Kebijakan Sektor Pariwisata .....	24
3. Lokasi Kawasan Wisata Alam Malino .....	26
4. Titik Tolak Pengembangan .....	26
5. Strategi Pengembangan .....	26
C. Perencanaan Fasilitas Wisata Alam Malino Di Kabupaten Gowa .....	28
1. Maksud dan Tujuan Pengadaan .....	28
2. Pelayanan .....	28
3. Sifat Pelayanan .....	28
4. Kelembagaan .....	30
5. Jumlah Pengunjung / Daya Tampung .....	30
D. Analisa Kegiatan .....	36
1. Unsur Pelaku Kegiatan .....	36
2. Identifikasi Kegiatan .....	36
3. Perwadahan Kegiatan .....	40
<b>BAB IV. KESIMPULAN</b> .....	43
<b>BAB V. KONSEP DASAR ACUAN PERANCANGAN</b>	
A. Konsep Dasar Makro .....	44
1. Lokasi Wisata .....	44



2. Site .....	44
3. Konsep Tata Massa .....	44
4. Pengelompokan Kegiatan .....	48
5. Orientasi .....	51
6. Konsep Ruang Luar .....	52
<b>B. Konsep Dasar Mikro .....</b>	<b>55</b>
1. Konsep Pola Kegiatan .....	55
2. Konsep Kebutuhan Ruang .....	56
3. Konsep Besaran Ruang .....	58
4. Organisasi dan Pola Hubungan Ruang .....	81
5. Sirkulasi Ruang .....	86
6. Penampilan Bangunan .....	86
7. Tata Ruang Dalam .....	87
8. Sistem Struktur dan Material Bangunan .....	88
9. Sistem Utilitas dan Perlengkapan Bangunan .....	89
10. Sistem Elektrikal .....	91
11. Sistem Komunikasi .....	91
12. Sistem Pencahayaan .....	92
13. Sistem Penghawaan .....	93
14. Sistem Penanggulangan Bahaya Kebakaran .....	94
15. Sistem Penangkal Petir .....	95

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**



**UBABIBITAS**  
**PENDAHULUAN**

**YUS**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Di banyak negara kepariwisataan merupakan faktor yang penting sebagai katalisator perkembangan perekonomian. Mereka menyadari pentingnya industri pariwisata sebagai penghasil devisa negara (foreign - exchanges) dan dapat menyedot kesempatan kerja bagi masyarakat setempat, dapat meningkatkan pendapatan nasional dan income percapitanya.

Pariwisata selain untuk tujuan pendapatan devisa, juga tak kalah pentingnya untuk sarana rekreasi. Efek sosial dan psikologis yang ditimbulkan oleh adanya rekreasi di alam bebas ini adalah perasaan segar dan dapat menghilangkan kejenuhan dari kesibukan kerja sehari-hari.

Seiring dengan semakin meningkatnya perkembangan kepariwisataan di dunia, mendorong beberapa negara untuk memberikan perhatian khusus terhadap sektor yang satu ini. Devisa yang dapat diperoleh oleh negara-negara yang menjadi tujuan wisata tergolong tinggi. Menurut John Naisbitt dalam bukunya THE GLOBAL PARADOX, mengatakan kalau pariwisata di abad ke-21 nanti akan menjadi "*Globalization of the world's largest industri*" dimana investasi sektor pariwisata menjadi 10,7% dari jumlah permodalan dunia dan pengeluaran wisatawan sebesar 10,7% dari uang yang dibelanjakan konsumen di seluruh dunia, yang menghasilkan devisa sebesar US\$ 3,4 Trilyun (H. Oka A Yoeti; 1999 : xvi). Tak dapat disangkal lagi bahwa betapa besar pengaruh

perkembangan pariwisata terhadap perkembangan perekonomian dunia. Robert C. Lonati, Sekretaris Jenderal WTO ( *World Tourism Organization* ) berani memastikan bahwa jumlah kunjungan wisata yang mondar mandir bepergian di dunia pada tahun 2000 tidak kurang dari 3 milyar wisatawan (Nyoman S. Pendi; 1999 : 34).

Persentase pertumbuhan wisatawan dunia berdasarkan data pertumbuhan kunjungan tahun 1992 wisatawan internasional yang melakukan perjalanan wisata tercatat sebanyak 450 juta wisatawan di tahun 1991. Dan untuk tahun 2000 menurut *World Tourism Organization* (WTO) diperkirakan jumlah ini meningkat menjadi 637 juta dan 114 juta (17,9%) daripadanya diharapkan akan mengunjungi Asia Pasifik termasuk Indonesia (Oka A. Yoeti; 1997 : 41).

Sebagai salah satu negara yang berada di kawasan Asia Pasifik, Indonesia merupakan negara dengan laju pertumbuhan pariwisata yang terbesar, yaitu 334,1% antara tahun 1982 sampai dengan 1991 di atas Australia, yaitu 136,1% pada periode yang sama (Asean Tourism Industry Seminar 1992 dalam H. Oka A. Yoeti; 1997 : 107).

Dari data yang dikeluarkan oleh Direktorat Jendral Pariwisata pada tahun 1992 jumlah wisatawan mancanegara yang berkunjung ke Indonesia sebanyak 3.060.200 wisatawan dengan peningkatan sebesar 19,1% dari tahun sebelumnya (H. Oka A. Yoeti; 1997 : 106).

Laju pertumbuhan wisatawan yang berkunjung ke Indonesia sempat mengalami penurunan akibat kondisi negara yang mengalami krisis multi

dimensional. Ini diperparah dengan adanya larangan oleh pemerintah beberapa negara-negara pemasuk wisatawan terbesar seperti Amerika dan Jepang agar warganya tidak mengadakan kunjungan wisata ke Indonesia dengan alasan keamanan.

Tidak menentunya kondisi negara, dan merosotnya pemasukan dari berbagai bidang/ sektor pembangunan, memacu pemerintah pusat maupun daerah untuk mencari solusi yang mampu menanggulangi atau setidaknya dapat membantu untuk memulihkan kondisi ekonomi bangsa ini yang sangat merosot.

Pemekaran wilayah yang dilakukan oleh pemerintah pusat maupun daerah, baik pada tingkat propinsi maupun pada tingkat kabupaten dan dengan adanya otonomi daerah, semakin memacu tiap daerah untuk mencari dan mengembangkan sektor/bidang pembangunan yang sedianya mampu meningkatkan perekonomian daerahnya dan menciptakan lapangan kerja baru bagi masyarakatnya. Meningkatnya aktivitas masyarakat dalam upaya menyikapi permasalahan di atas telah menimbulkan ketegangan dan kelelahan baik itu fisik maupun mental yang pada akhirnya membutuhkan pemulihan dan penyegaran kembali agar terlepas dari kejenuhan akan kesibukan setiap harinya. Kelelahan fisik dan mental ini hanya dapat terobati dengan adanya kegiatan yang sifatnya rekreatif, rileks dan santai.

Salah satu sektor yang dapat menjawab permasalahan pokok di atas adalah dengan menyediakan sarana wisata/rekreasi. Wisata alam merupakan sarana rekreasi yang dapat menunjang dua hal pokok di atas, hal ini didukung oleh posisi negara kita yang berada di garis katulistiwa yang memiliki gunung,

pantai dan pemandangan alam yang indah, serta minat wisatawan domestik maupun mancanegara yang sangat tinggi untuk berkunjung ketempat-tempat wisata alam tersebut.

Pengembangan kepariwisataan khususnya di bidang wisata alam merupakan salah satu wisata yang perkembangan dan keberadaanya banyak diminati baik oleh wisatawan domestik maupun wisatawan mancanegara. Hal ini diperkuat dengan diperkuat oleh satu keinginan wisatawan yang menyatakan bahwa : "wisatawan yang mempunyai tujuan untuk berekreasi menginginkan suatu daerah yang menimbulkan suasana baru dari kebisingan kehidupan sehari-hari, daerah yang tenang, pemandangan alam yang asli dan nyaman untuk keperluan istirahat".

Untuk menunjang keinginan wisatawan itu, maka pemandangan alam merupakan potensi yang besar untuk dijadikan sebagai salah satu daerah tujuan wisata.

Sulawesi Selatan sebagai salah satu daerah dari 10 Daerah Tujuan Wisata (DTW) yang ada di Indonesia dan merupakan daerah prioritas dari 8 daerah prioritas yang ada, sedangkan dua daerah lainnya sudah dianggap mampu untuk mengembangkan diri sebagai daerah tujuan wisata utama antara lain Bali dan DKI Jakarta. Di Sulawesi Selatan sendiri terdapat beberapa daerah tujuan wisata, yaitu Kota Makassar, Maros, Gowa, Jene' ponto, Bulukumba, Selayar, Luwu dan terutama Tana Toraja. Dari beberapa daerah ini obyek wisata yang dijual sebahagian besar adalah obyek wisata alam dan budaya. Kabupaten Gowa sendiri memiliki kedua jenis obyek wisata itu. Potensi obyek

wisata dan daya tarik budaya yang ada di Kabupaten Gowa yang dikeluarkan oleh Dinas Pariwisata, Seni dan Budaya Kabupaten Gowa adalah :

1. Obyek wisata budaya dan sejarah ; Museum Balla Lompoa dan Istana Tamalate, Makam Sultan Hasanuddin, Makam Syekh Yusuf, Mesjid Tua Katangka dan Benteng Somba Opu.
2. Obyek wisata alam ; Hutan wisata Malino, Dam Bili-bili dan Air terjun Takappala
3. Obyek wisata agro ; Perkebunan teh dan Perkebunan markisa
4. Atraksi wisata ; Tari Pepe'-pepe', Tari Paraga, Tari Pakarena dan Tari Ganrang Bulu

Melihat potensi wisata Kabupaten Gowa di atas, ada salah satu potensi wisata yang tidak terdapat di Kabupaten lainnya yang sejak zaman pemerintah Kolonial Belanda telah di kenai yaitu kota Malino yang memiliki alam yang indah dan ditunjang oleh suhu yang rendah yaitu sekitar 12° sampai 28° C. dan berada di daerah ketinggian sekitar 1.050 meter di atas permukaan laut. Selain itu kota Malino sejak dulu sampai sekarang telah menjadi tempat pertemuan/konperensi yang bertaraf nasional dan internasional. Di kota Malino ini juga terdapat obyek wisata alam dan agro seperti hutan wisata, air terjun Takappala, perkebunan teh dan markisa.

Melihat pokok-pokok permasalahan di atas dan keinginan wisatawan dan masyarakat telah melahirkan suatu gagasan untuk merencanakan " Fasilitas Wisata Alam Malino " yang selanjutnya dijadikan judul dalam penanggulangan tugas akhir ini. Hal ini juga didukung oleh :

- Minat wisatawan yang berkunjung ke Malino walaupun dengan fasilitas yang masih sangat minim.
- Dengan adanya Fasilitas Wisata Alam Malino ini akan membuka lapangan kerja baru bagi masyarakat sekitar.
- Dengan sendirinya pendapatan asli daerah akan semakin meningkat dan ,
- Diharapkan dengan adanya Fasilitas Wisata Alam Malino ini mampu menjawab kemerosotan perekonomian bangsa ini dan dapat meningkatkan PAD khususnya Kabupaten Gowa.

## **B. Ungkapan Masalah**

### **1. Makro**

Bagaimana mewujudkan sebuah Fasilitas Wisata Alam yang sesuai dengan fungsinya yang diwujudkan dengan pemilihan lokasi/ site, penataan ruang luar dan penampilan bangunan ?

### **2. Mikro**

Bagaimana merencanakan suatu Fasilitas Wisata Alam dimana fasilitas yang disediakan sesuai dengan aktivitas yang akan berlangsung ?

## **C. Tujuan dan Sasaran Pembahasan**

### **1. Tujuan Pembahasan**

Untuk mendapatkan suatu konsep dasar perancangan Fasilitas Wisata Alam yang selanjutnya ditransformasikan ke dalam desain fisik .

### **2. Sasaran Pembahasan**



a. Non Arsitektural

Disamping fungsinya sebagai Fasilitas Wisata Alam, diharapkan juga dapat menampung aktivitas budaya (dalam bentuk pagelaran).

b. Arsitektural

Mewujudkan tata ruang dan tata fisik bangunan Wisata Alam yang memenuhi persyaratan dan sesuai dengan fungsinya.

#### **D. Batasan Pembahasan**

1. Pembahasan selalu diorientasikan kepada faktor perencanaan dalam lingkup disiplin ilmu Arsitektur.
2. Pembahasan dibatasi pada masalah-masalah yang nantinya diharapkan dapat menunjang perencanaan fisik sesuai dengan fungsi dan tujuan yang ingin dicapai berhubungan dengan pembahasan yang digunakan sebagai bahan masukan dan pertimbangan.

#### **E. Metode dan Sistematika Pembahasan**

##### **1. Metode Pembahasan**

Metode kerja yang digunakan adalah metode deduksi, yaitu melakukan pendekatan dari hal-hal yang bersifat umum ke hal-hal yang bersifat khusus dengan mempergunakan sumber-sumber data dari :

a). Studi Literatur

Data yang diperoleh dalam literatur dapat dijadikan acuan dan standar perancangan

b). Studi Lapangan

Untuk mencari informasi aktual yang mendetail dengan cara melakukan pengamatan proyek yang sama dan membuat perbandingan pada proyek yang sudah ada sehingga mempermudah proses perancangan.

**2. Sistematika Pembahasan**

Bab I : Merupakan pendahuluan yang mengemukakan latar belakang ungkapan masalah, tujuan dan sasaran pembahasan, serta metode dan sistematika pembahasan .

Bab II : Merupakan tinjauan pustaka terhadap Fasilitas Kawasan Wisata Alam

Bab III : Merupakan analisis yang mengemukakan terhadap kondisi Kabupaten Gowa dan perencanaan Fasilitas Wisata Alam di Kabupaten Gowa.

Bab IV : Merupakan kesimpulan dari pembahasan bab-bab sebelumnya.

Bab V : Merupakan Konsep perancangan yang nantinya digunakan dalam desain fisik .



**BAB III**  
**MINJAUAN**  
**KAWASAN WISATA**  
**ALAM**

**gus**

## BAB II

### TINJAUAN FASILITAS WISATA ALAM

#### A. Pengertian

Untuk memberi pengertian terhadap Fasilitas Wisata Alam (FWA), ditempuh dengan menggunakan teori distributif, yaitu menguraikan kata yang terdapat dalam kalimat FWA dan merangkaikan kembali yang dapat memberikan pengertian baru, penjabarannya adalah :

**Fasilitas** : Sesuatu sarana/prasarana yang disediakan, diperuntukan untuk mendukung/melayani suatu obyek.

**Wisata** : Darmawisata ; Pariwisata (Poerwadarminta, 1976 : 151)

Menurut UU No. 9 tahun 1990 tentang Kepariwisataaan Wisata adalah kegiatan perjalanan atau sebagian dari kegiatan tersebut yang dilakukan secara sukarela serta bersifat sementara untuk menikmati obyek dan daya tarik wisata (Suyitno; 2001 : 8).

Menurut Hornby As wisata adalah sebuah perjalanan dimana seseorang dalam perjalanannya singgah sementara di beberapa tempat dan akhirnya kembali lagi ketempat asal dimana ia mulai melakukan perjalanan (Suyitno; 2001:8).

**Alam** : Pemandangan (Poerwadarminta, 1976 : 709)

**Malino** : Nama daerah yang berada di Kecamatan Tinggimoncong Kabupaten Gowa.

**Di** : Kata sambung yang menunjukkan suatu tempat .

Gowa : Sebuah kabupaten yang berada di Propinsi Sulawesi Selatan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Fasilitas Wisata Alam Malino di Kabupaten Gowa adalah prasarana yang disediakan guna mendukung/melayani tempat wisata alam untuk bertamasya, berekreasi dan menikmati pemandangan alam yang dilengkapi dengan berbagai fasilitas guna memudahkan pengunjung untuk berekreasi yang lokasinya terletak di Malino Kabupaten Gowa.

## **B. Tinjauan Wisata Alam**

Menurut UU No.9 tahun 1990 tentang kepariwisataan : wisata adalah kegiatan perjalanan atau sebagian dari kegiatan tersebut yang dilakukan secara sukarela serta bersifat sementara untuk menikmati obyek dan daya tarik wisata (Suyitno; 2001 : 8). Daya tarik itu diantaranya adalah:

1. Benda-benda yang tersedia dan terdapat pada alam semesta, seperti :
  - a. Iklim, cuaca dan udara yang nikmat
  - b. Bentuk tanah dan pemandangan misalnya lembah, danau dan pantai
  - c. Hutan belukar
  - d. Flora dan fauna, tanaman, binatang langka.
  - e. Pusat-pusat kesehatan misalnya sumber air panas.
2. Hasil ciptaan manusia, seperti :
  - a. Monumen bersejarah dan sisa peradaban masa lampau
  - b. Museum
  - c. Acara tradisional

d. Rumah-rumah ibadah : candi, mesjid, dan lain-lain.

3. Tata cara hidup suatu masyarakat, seperti :

a. Pembakaran mayat di Bali ( Ngaben )

b. Upacara kematian di Tana Toraja ( Rambusolo )

Selain itu juga termasuk obyek-obyek wisata yang bersifat hiburan seperti bioskop, stadion dan lain-lain.

Dari urutan tersebut di atas, maka secara garis besar obyek wisata dapat dibagi menjadi beberapa jenis antara lain (Nyoman S. Pedit, 1999 : 42) : Obyek wisata Budaya, Obyek wisata Kesehatan, Obyek wisata Olah raga. Obyek wisata Komersial, Obyek wisata Industri, Obyek wisata Politik, Obyek wisata Konvensi, Obyek wisata Sosial, Obyek wisata Pertanian, Obyek wisata Maritim/Bahari, Obyek wisata Cagar Alam, Obyek wisata Buru, Obyek wisata Pilgrim dan Obyek wisata Bulan Madu.

Dari berbagai macam obyek wisata tersebut, maka wisata alam termasuk dalam obyek wisata alam karena memanfaatkan daya tarik dari keindahan pemandangan alamnya, serta potensi yang ada, yang dapat menunjang untuk sebuah daerah tujuan wisata.

### **C. Tujuan dan Fungsi Fasilitas Wisata Alam**

Tujuan dari pengadaan fasilitas wisata alam adalah :

1. Untuk memenuhi kebutuhan akan wadah wisata alam bagi masyarakat dan wisatawan.

2. Untuk mengembalikan kesegaran fisik dan mental dari rasa lelah dan kejenuhan karena rutinitas pekerjaan dan kesibukan sehari-hari.
3. Untuk mengarahkan pertumbuhan fisik dan mental bagi anak-anak maupun remaja yang bersifat positif serta mengembangkan daya kreativitas melalui pengenalan alam.
4. Untuk menciptakan keseimbangan dan keserasian Fasilitas Wisata Alam dengan lingkungannya.

Sedangkan fungsi dari fasilitas wisata alam adalah :

1. Terhadap kebutuhan pengunjung

Dapat menampung berbagai macam aktivitas pengunjung dari anak-anak, remaja, dewasa hingga orang-orang tua. Aktivitas utamanya adalah :

- a. Aktivitas di darat : Bermain, duduk-duduk menikmati pemandangan, melihat keindahan alam, berolahraga , bahkan dapat digunakan sebagai tempat menginap pada taman wisata tersebut.
- b. Aktivitas di air : berenang, menyelam, dayung, berlayar, jet ski dan lain-lain.

2. Terhadap lingkungannya.

Menjaga lingkungan sekitar dengan memelihara dan merawat Fasilitas Wisata Alam agar tetap bersih, aman dan nyaman.

#### **D. Sifat Pelayanan Wisata Alam**

Sebagai suatu wadah pelayanan wisata bagi masyarakat umum yang terdiri dari berbagai macam tingkatan usia dan status, baik dari anak-anak

orang tua begitupun dari status profesi dari pelajar, pegawai, dan lain-lain. Olehnya itu kawasan wisata alam harus dapat melayani kebutuhan aktivitas dari berbagai kalangan.

Secara garis besar sifat pelayanan kawasan wisata alam mengandung nilai-nilai :

1. Universal

Untuk menyerap pengunjung sebanyak-banyaknya, maka pelayanan dari kawasan wisata alam bersifat umum.

2. Edukatif

Sifat pelayanan yang dilakukan dalam hal ini adalah bersifat mendidik khususnya bagi anak-anak yang sedang tumbuh dan berkembang , serta menanamkan kecintaan akan tanah air dengan kekayaan dan keindahan alamnya.

3. Informatif

Untuk memperluas cakrawala pengetahuan dari pengunjung, maka kawasan wisata alam dapat memberikan informasi secara langsung kepada pengunjung tentang berbagai hal yang berhubungan dengan kawasan wisata alam yang dikelola dan keadaan masyarakat serta lingkungan sekitarnya.

4. Komunikatif

Diwujudkan dengan adanya komunikasi pengunjung dengan pengunjung dan pengunjung dengan pengelola untuk saling bertukar pengalaman serta didukung oleh kegiatan-kegiatan pementasan budaya dalam upaya memberikan informasi yang jelas akan budaya setempat.



## 5. Rekreatif

Alasan untuk rekreasi merupakan motivasi yang terbesar mengapa orang melakukan wisata. Hal ini menjadikan kawasan wisata alam sebagai tempat bagi masyarakat untuk berekreasi dengan menikmati pemandangan alam sebagai unsur utama sambil berdarmawisata.

## E. Wisata Alam Sebagai Sarana Rekreasi

Seperti yang telah kita ketahui bahwa : darmawisata/pariwisata merupakan perjalanan untuk bertamasya/berekreasi. Melihat penjelasan tersebut, penulis merasa perlu untuk mengungkapkan apa dan bagaimana rekreasi tersebut.

" Rekreasi adalah kegiatan manusia baik tua, muda, kaya atau miskin, terpelajar ataupun tidak sebab didalamnya menyangkut kegiatan yang menimbulkan kesenangan ataupun kenikmatan yang bersangkutan ".

(Willam. WR dalam Zulkarnaen Y.; 2000 : 11).

### 1. Fungsi Rekreasi

Fungsi rekresai dapat dibedakan dalam tingkatan umur, yaitu :

#### a. Untuk anak-anak

Rekreasi mempunyai fungsi untuk membantu dalam proses pertumbuhan dan perkembangan fisik dan mental, merupakan tahapan awal dari pengenalan kaidah-kaidah alam dan sosialiasasi.

#### b. Untuk Remaja

Rekreasi merupakan hal yang sangat perlu dalam pengembangan bakat dan keseimbangan jiwa. Rekreasi merupakan faktor yang dapat

menghilangkan kejenuhan dalam kehidupan sehari-hari serta dapat membantu mengurangi ketegangan (stress) yang mungkin terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

c. Untuk Orang Tua

Bagi mereka yang berusia lanjut, rekreasi perlu untuk menjaga kondisi fisik agar tetap sehat dan segar. (Sukman dalam Zulkarnaen Y.: 2000 : 12)

## 2. Penggolongan Rekreasi

Rekreasi menurut sifat aktivitas, yaitu :

a. Rekreasi yang bersifat aktif

Kegiatan rekreasi ini mempunyai sifat aktif dimana lebih disukai oleh orang-orang yang keadaan fisiknya masih cukup kuat. Sifatnya disini antara adalah untuk mengembangkan kesanggupan fisik dan bakat.

Fasilitasnya antara lain : Lapangan olah raga, Lapangan bermain anak-anak, Hutan untuk berburu, Pegunungan untuk olah raga mendaki gunung (pencinta alam), Olah raga *Marine* (kelautan), Dan lain-lain.

b. Rekreasi yang bersifat pasif

Kegiatan rekreasi disini mempunyai sifat pasif dimana lebih disenangi oleh orang-orang yang hanya sekedar *refresing* atau *relaxion*, sehingga mengefisienkan pengeluaran tenaga.

Fasilitasnya antara lain : Taman, Pemandangan alam, Kebun binatang, Gedung-gedung pertunjukan ; gedung bioskop, gedung kesenian dan sebagainya.

### 3. Tipe - Tipe Rekreasi

a. Berdasarkan jenis aktivitas seperti :

- (1) *Big muscle activities* : aktivitas yang banyak menggunakan gerak otot sehingga lebih banyak mengeluarkan tenaga .
- (2) *Social Activities* : aktivitasnya banyak mengandung unsur-unsur sosial, misalnya : Mengunjungi orang sakit, Menghibur, Memberikan pertolongan.
- (3) *Rytem and music* : aktivitasnya menari, dansa, paduan suara, band, orchestra, menulis, melukis dan lain-lain.
- (4) *Hand Intellect* : aktivitasnya banyak mengandung unsur keahlian yang dapat menjadikan tambahan kesenangan hidup, misalnya ; aktivitas seniman seperti : melukis, memahat, dan lain-lain.
- (5) *Creative play* : aktivitasnya drama, sandiwara dan lain-lain.
- (6) *Nature learning* ; mempelajari alam bebas, aktivitasnya : camping, mendaki gunung dan lain-lain.
- (7) *Mental* ; aktivitasnya : membaca, menulis, pidato, berorganisaasi, pertemuan, diskusi informal, klub bahasa asing dan lain-lain.
- (8) *Collecting* ; mengumpulkan segala sesuatu sebagai hobby seperti : perangko.
- (9) *Service* aktivitas
- (10) *Rileaxtion* merupakan aktivitas dalam menikmati keindahan alam yang bersifat santai dan lain-lain.

b. Berdasarkan letak dan lingkup pelayanan :

(1) Play Lot

Letaknya berada diantara beberapa rumah, tidak diseberang jalan atau lalu lintas yang padat, memberikan fasilitas rekreasi bagi anak usia pra sekolah.

(2) Rekreasi Lingkungan

Letaknya berada di dalam lingkungan perumahan, lingkup layanannya adalah memberikan fasilitas rekreasi bagi anak-anak usia sekolah (play ground.)

(3) Rekreasi wilayah

Letaknya berada pada suatu wilayah yang terdiri dari beberapa lingkungan perumahan, pelayanannya berupa *play field*.

(4) Rekreasi Kota

Letaknya berada di dalam kota, baik di tengah atau di tepi kota yang memberikan fasilitas rekreasi untuk masyarakat kota.

(5) Rekreasi Daerah

Letaknya berada di dalam atau diluar kota, dapat merupakan suatu tempat rekreasi dikarenakan daerahnya yang segar atau memiliki sesuatu yang unik. Contoh : Tretes dan Selecta di Jawa Timur, Kintamani, Pantai Sanur dan Pantai Kute di Pulau Bali, Kebun Raya Bogor, Puncak Pass di Jawa Barat dan lain-lain. Luas lahan dari tempat rekreasi ini harus luas mengingat bahwa kegunaannya tidak terbatas hanya untuk penduduk kota tetapi untuk beberapa kota

(6) **Rekreasi Nasional**

Rekreasi daerah dapat berkembang menjadi rekreasi nasional apabila peminat ke tempat rekreasi tersebut sudah meluas sehingga tidak hanya terbatas pada suatu daerah atau beberapa kota, akan tetapi dari seluruh tanah air. Contoh : Tempat-tempat di Indonesia yang merupakan suatu tempat rekreasi nasional adalah, Candi Borobudur dan sebagainya.

(7) **Rekreasi Internasional**

Rekreasi nasional dapat ditingkatkan menjadi rekreasi internasional. Disini harus sudah mulai dipikirkan " selera " dari orang asing. Selain potensi sebagai suatu tempat rekreasi internasional service disini mempunyai persyaratan internasional, Contoh tempat rekreasi internasional di Indonesia adalah : Candi Borobudur, Candi Prambanan, Kraton Sala, Kraton Jogjakarta, Pulau Bali, Kebun Raya Bogor dan sebagainya.

**F. Jenis Wisata Alam yang Ada di Indonesia**

Pada awalnya kepariwisataan kita telah dimulai, sejak adanya perkembangan perdagangan oleh penjajah Belanda di Indonesia. Kegiatan kepariwisataan di Indonesia telah mulai sejak tahun 1910 setelah keluarnya surat keputusan Gubernur Jenderal untuk pembentukan *Vereeniging voor*

*Touristen Verkeer* (VTV), atau badan pariwisata yang mengurus *Tour Operator* atau *Travel Agent* di Indonesia.

Indonesia sejak dulu telah dikenal sebagai negara yang memiliki keindahan alam serta flora dan fauna yang sangat kaya. Sampai saat ini pemanfaatan keindahan alam tersebut telah banyak dilirik oleh para pengelola kepariwisataan yang banyak mengundang investor baik dalam maupun luar negeri yang mampu menambah pendapatan daerah setempat. Indonesia sendiri memiliki Daerah Tujuan Wisata (DTW) yang terdiri dari berbagai jenis. Beberapa obyek wisata alam yang ada di Indonesia adalah (Richard Sihite; 2000 : 173) :

1. Propinsi Nangro Aceh Darussalam (NAD) ; Pantai Ujung Balang, Danau Laut Tawar, Simpang Balek (permandian air panas).
2. Propinsi Sumatera Utara ; Danau Toba dan Pulau Samosir, Resort Pegunungan Brastagi, Perkebunan Karet dan Kelapa Sawit Pabatu dan Pulau Nias.
3. Propinsi Sumatera Barat ; Pantai Air Manis, Danau Maninjau, Danau Kembar, Kepulauan Mentawai.
4. Propinsi Riau dan Kepulauan ; Pantai Nongsa Batam, Taman Laut Pulau Mapor, Pulau Abang, Pulau Galang dan Tanjung Berkait.
5. Propinsi Jambi ; Taman Rimba, Gua Alam Ulu Tiongko, Danau Kerinci.
6. Propinsi Sumatera Selatan ; Danau Ranau, Pantai Matras.
7. Propinsi Bengkulu ; Pantai Nala dan Pantai Panjang, Taman Buru Bukit Gedang Seblat dan Danau Menghijau, Taman Buru Semidang Bukit Kaba.

8. Propinsi Lampung ; Pasir Putih Pulau Pasir, Pantai Merak Belantung, Gunung Karakatau, Way Belerang (permandian air panas), Suaka Alam Way Kambas.
9. Propinsi DKI Jakarta ; Pulau Seribu. Provinsi Jawa Barat, Kawah Tankubang Perahu, Air Panas Ciater, Kebun Raya Cibodas, Kebun Raya Bogor, Pelabuhan Ratu, Pantai Carita, Cagar Alam Ujung Kulon, Pantai Pangandaan.
10. Propinsi Jawa Tengah ; Dataran Tinggi Dien, Suaka Alam Karang Bolong.
11. Propinsi Jawa Timur ; Songgoriti (permandian air panas), Gunung Bromo, Taman Suaka Baluran.
12. Propinsi Bali ; Pantai Sanur, Pantai Nusa Dua, Pantai Kuta.
13. Prop. Nusa Tenggara Timur ; ,Pantai Lasiana Kupang, Gn. Kalimutu.
14. Propinsi Sulawesi Uatra ; Pantai Tasik Ria. Taman Laut Bunaken.
15. Propinsi Sulawesi Selatan ; Bantimurung, Malino, Pantai Tj. Bira.
16. Propinsi Maluku ; Tanah Laut, Taman Laut Pulau Banda.
17. Propinsi Papua ; Pantai Bosnik dan Pantai Korem, Hutan Wisata Pulau Supiori.



**BAB III**  
**PERENCANAAN FASILITAS**  
**WISATA ALAM DI MALINDO**  
**KABUPATEN GOWA**

**YUS**



## BAB III

# PERENCANAAN FASILITAS WISATA ALAM MALINO DI KABUPATEN GOWA

### A. Tinjauan Umum Kabupaten Gowa .

#### 1. Kondisi Fisik

Wilayah administrasi Kabupaten Gowa yang terdiri dari 9 Kecamatan dengan 130 Desa/Kelurahan dengan luas sekitar 1.883,33 kilometer persegi, termasuk pada daerah ketinggian yaitu 4 dari 9 Kecamatan berada pada ketinggian di atas 100 meter dari permukaan laut, atau sebesar 72,26 persen dari luas wilayah Kabupaten Gowa.

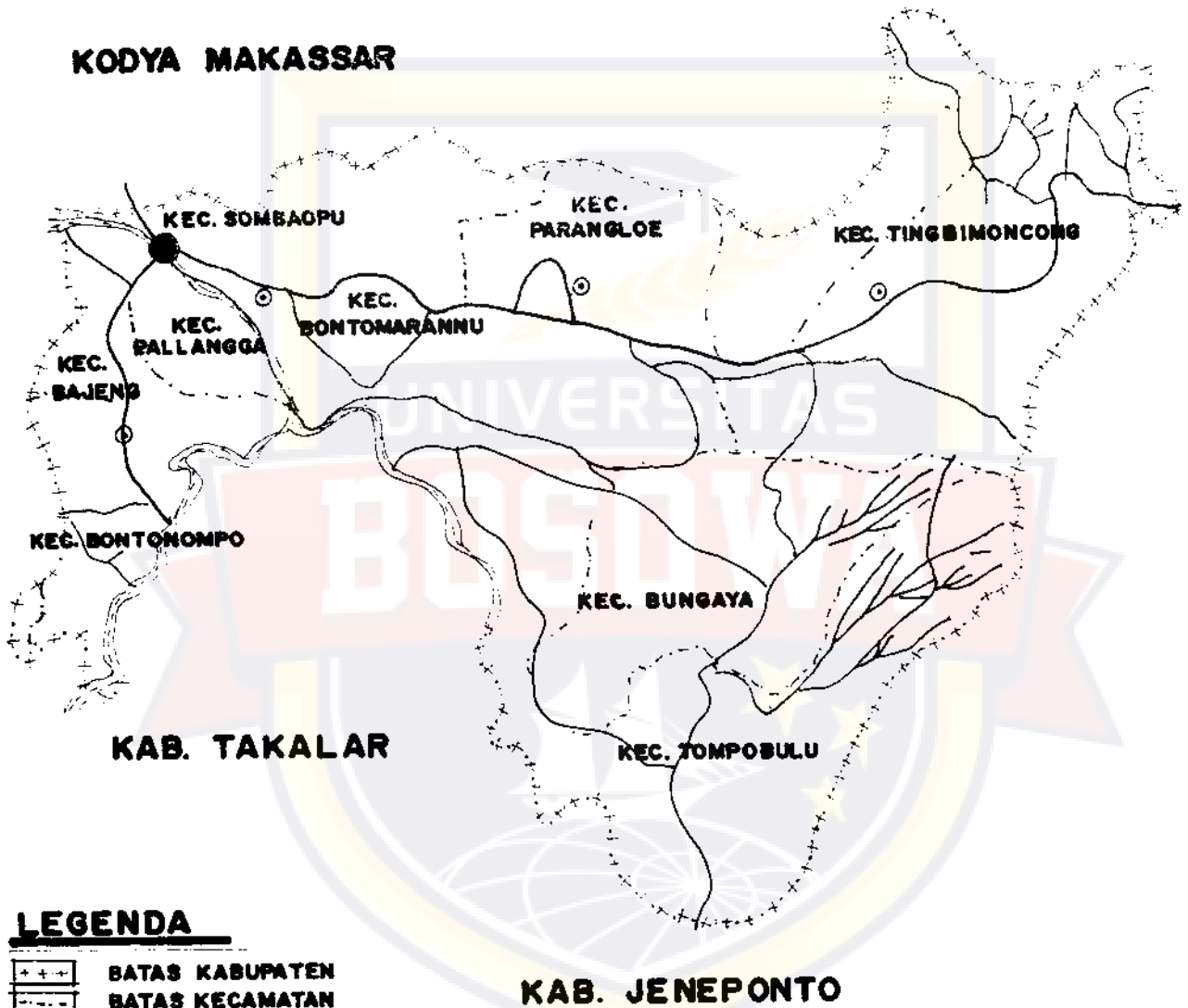
#### 2. Perairan

##### a. Hidrologi

Kabupaten Gowa memiliki beberapa sungai yang memiliki potensi untuk dijadikan sumber energi, kebutuhan industri, dan rumah tangga.

Sungai besar seperti sungai Jene'berang yang membelah Kabupaten Gowa memiliki debit air  $\pm 250 \text{ m}^3/\text{detik}$  dan berdiri sebuah bendungan Bilibili yang mampu mengairi persawahan di daerah Kabupaten Gowa dan Kabupaten di sekitarnya.

**KODYA MAKASSAR**



**LEGENDA**

- BATAS KABUPATEN
- BATAS KECAMATAN
- IBUKOTA KABUPATEN
- IBUKOTA KECAMATAN
- JALAN
- SUNGAI

**KAB. JENEPONTO**

<b>GAMBAR :</b>	3.1	<b>PETA KABUPATEN GOWA</b>	
<b>SUMBER :</b>		<b>RUTRK MALINO, HASIL SURVEY 1997</b>	
<b>SKALA :</b>		0 4KM 	

## b. Oceanografi

Kabupaten Gowa dari sudut Oceanografi memiliki perairan (laut) yang terletak di sebelah Baratnya. Perairan tersebut sangat potensial untuk pengembangan usaha perikanan dan wisata bahari. Pantai di Kabupaten Gowa sangat potensial untuk dijadikan sebagai kawasan wisata pantai, seperti halnya Pantai Barombong.

## 3. Keadaan Iklim

### a. Musim

Umumnya sama dengan daerah di Indonesia yakni musim hujan dan kemarau. Biasanya musim kemarau dimulai pada Juni hingga September, sedangkan musim hujan dimulai pada bulan Desember hingga Maret. Keadaan seperti itu berganti setiap setengah tahun setelah melewati masa peralihan, yaitu bulan April-Mei dan Oktober-Nopember.

### b. Curah Hujan

Curah hujan disuatu tempat dipengaruhi oleh keadaan iklim, keadaan orografi dan perputaran/pertemuan arus udara. Catatan curah hujan tertinggi yang dipantau dari beberapa stasiun pengamat terjadi pada bulan Januari hingga April sedangkan pada bulan Juni hingga Oktober curah hujan relatif rendah.

### c. Suhu Udara

Suhu udara di suatu tempat antara lain ditentukan oleh tinggi rendahnya tempat tersebut dari permukaan laut dan jarak dari pantai. Secara umum suhu udara rata-rata di Kabupaten Gowa berkisar antara 22°C sampai 26°C untuk dataran rendah, sedangkan untuk dataran tinggi antara 18°C sampai 21°C.

### 4. Administrasi dan Pemerintahan

Secara administratif Kabupaten Gowa terdiri dari 9 Kecamatan yang berbatasan dengan 7 kabupaten, yaitu :

Sebelah Utara : Kota Makassar dan Kabupaten Maros

Sebelah Selatan : Kabupaten Takalar dan Jeneponto

Sebelah Timur : Kabupaten Sinjai, Bulukumba dan Bantaeng

Sebelah Barat : Kota Makassar dan Kabupaten Takalar

### 5. Kondisi Sosial Masyarakat

Penduduk Kabupaten Gowa tahun 2000 tercatat sekitar 507.507 jiwa yang terdiri dari 48,5% laki-laki dan 51,5% perempuan, dengan laju pertumbuhan penduduk sebesar 1,78 % pada periode 1996 sampai 2000.

## B. Sektor Kepariwisata di Kabupaten Gowa

### 1. Potensi dan Kendala Pariwisata di Kabupaten Gowa

Dengan luas wilayah 1.883,33 km<sup>2</sup> dan kondisi wilayah yang terdiri dataran rendah dan tinggi serta didukung oleh panorama yang indah sehingga dapat mendukung pengembangan industri pariwisata.

Potensi obyek wisata yang dapat dikembangkan di Kabupaten Gowa antara lain : Obyek wisata alam, Wisata sejarah dan Atraksi budaya/kesenian

Disamping potensi pariwisata tersebut di atas ada beberapa kendala yang dihadapi dalam pengembangan obyek wisata, antara lain ; Masih kurangnya sarana dan prasarana penunjang dalam obyek wisata, Obyek wisata yang ada belum tertata dengan baik, Sistem pengelolaan pariwisata yang belum profesional, Organisasi pengelolaan belum mantap, Masih kurangnya informasi tentang potensi wisata yang ada.

## **2. Kebijakan Sektor Pariwisata**

Kabupaten Gowa mempunyai potensi besar di bidang pariwisata dan prospeknya cerah untuk dikembangkan saat ini dan masa yang akan datang. semua itu merupakan aset yang tak pernah habis. Karena itu, pemerintah daerah memberikan perhatian besar untuk mengembangkan potensi obyek dan daya tarik wisata daerah ini, sehingga lebih dikenal masyarakat dan dunia internasional.

Sejalan dengan itu, pemerintah daerah secara terus-menerus melakukan penataan obyek wisata dan pembinaan kepada masyarakat, terutama untuk mewujudkan sapta pesona (aman, tertib, bersih, sejuk, indah,

ramah tamah dan kenangan) di daerah ini (Dinas Pariwisata Gowa; Booklet TT : 5). Untuk mewujudkan kebijakan di atas, maka dalam Rencana Umum Tata Ruang Daerah Kabupaten Gowa berisikan ; Menciptakan wilayah yang mampu menarik dan menampung kunjungan wisata menyediakan fasilitas kepariwisataan yang layak, Memperhatikan sejauh mana obyek-obyek pelestarian lingkungan hidup, sosial dan budaya masyarakat.

Guna mendukung tujuan tersebut, perlu diupayakan langkah-langkah yang harus diambil dalam pengembangan sektor pariwisata dan prasarana wisata, antara lain ; Membuat perencanaan tata ruang kawasan pariwisata yang ada di Kabupaten Gowa yang mencakup arahan pengembangan dan rencana sarana, Meningkatkan aktivitas kepariwisataan, Pengorganisasian pengelola pariwisata, Pemasaran obyek dan tujuan wisata dengan informasi melalui travel atau biro perjalanan.

Berdasarkan tujuan di atas, maka sarana pengembangan meliputi ; Suatu konsepsi rencana pengembangan fisik melalui penerapan pola pengembangan sesuai dengan potensi wisata yang ada, Menciptakan pola pemanfaatan ruang yang sesuai dengan obyek wisata yang ada, Menciptakan fasilitas pelayanan wisata yang sesuai dengan obyek wisata yang ada, Memberikan pengarahan arsitektural serta aspek kelembagaan untuk membantu menerjemahkan kearah yang lebih profesional.

### **3. Lokasi Fasilitas Wisata Alam Malino**

Wisata alam Malino terletak di Kecamatan Tinggimoncong dengan jarak tempuh 59 km dari Kota Sungguminasa dengan lama perjalanan  $\pm$  1 jam.

### **4. Titik Tolak Pengembangan**

Pengembangan Wisata Alam Malino sebagai obyek wisata alam merupakan usaha meningkatkan pelayanan pada pengunjung yang melakukan kegiatan wisata ke tempat ini, penyediaan wadah yang terencana dengan baik sehingga diharapkan dapat memberikan pelayanan yang baik kepada pengunjung. Pengembangan fisik obyek wisata alam Malino. Pengembangan yang terkendali dan sesuai dengan daya dukung lingkungan obyek, untuk menjaga kelestarian dan keseimbangan lingkungan.

### **5. Strategi Pengembangan**

#### **a. Pengembangan kegiatan Pariwisata**

- 1) Memacu tumbuh dan berkembangnya kontinuitas kegiatan dalam gerak arus wisata ke arah tujuan wisata, sehingga dapat mencapai waktu kunjung yang tinggi.
- 2) Mengembangkan kegiatan pelayanan wisatawan dalam suatu pola pelayanan terpadu secara integral dalam lingkungan pengembangan wisata.

3) Mengembangkan kegiatan sosial maupun ekonomi, sehingga kegiatan pariwisata dapat terpadu dengan kegiatan lingkungan sosial ekonomi yang merupakan potensi pariwisata, dengan kata lain diharapkan pertumbuhan kegiatan pariwisata ikut mengembangkan kegiatan sosial ekonomi.

4) Meningkatkan pelayanan pada lingkungan kabupaten dan daerah-daerah disekitarnya.

b. Pengembangan lingkungan sosial ekonomi

Pengembangan kegiatan pariwisata tetap harus memberikan peluang pada kehidupan sosial , ekonomi yang ada dalam hal ini ada hubungan timbal balik antar keduanya (saling mendukung).

c. Pengembangan aktivitas dan fasilitas

Pengembangan aktivitas dan fasilitas mempunyai peranan yang penting dalam pengembangan kepariwisataan di daerah. Pengembangan aktifitas akan dilakukan dengan memanfaatkan potensi yang ada, seperti : Keindahan alam (pegunungan, pantai dan lain lain), Atraksi budaya tradisional daerah.



## **C. Perencanaan Fasilitas Wisata Alam Malino Di Kabupaten Gowa**

### **1. Maksud dan Tujuan Pengadaan**

Sebagai suatu obyek wisata alam yang memungkinkan masyarakat dari segala usia untuk berekreasi dengan berbagai jenis kegiatan yang akan diwadahnya, maka maksud dan tujuan diadakannya fasilitas wisata alam Malino ini adalah:

- a. Wisata alam ini dijadikan sebagai sarana rekreasi keluarga, yang dapat memberikan/mengembalikan kesegaran pengunjung dari kelelahan setelah melakukan aktifitasnya.
- b. Keberadaan taman wisata ini diharapkan mampu meningkatkan PAD Kabupaten Gowa serta meningkatkan taraf hidup ekonomi dan sosial bagi masyarakat setempat.
- c. Memberdayakan masyarakat setempat dengan menciptakan lapangan kerja baru.

### **2. Pelayanan**

Lingkup pelayanan wisata alam Malino ini meliputi wisatawan manca negara dan wisatawan nusantara serta seluruh lapisan masyarakat, dari anak-anak, remaja serta orang tua tanpa melihat status ekonomi, pendidikan dan lain-lain.

### **3. Sifat Pelayanan**

Sebagai suatu wadah fasilitas rekreasi bagi masyarakat, maka secara garis besar sifat pelayanannya memiliki nilai-nilai :

a. Edukatif

Kegiatan diarahkan pada hal-hal yang bersifat pendidikan dan pembinaan, yang diperkenalkan pada usia anak-anak dan remaja yang sedang mengalami perkembangan fisik dan mental.

b. Universal

Untuk menyerap pengunjung sebanyak-banyaknya, maka pelayanannya bersifat umum dalam arti menerima pengunjung yang berasal dari mana saja dan dari segala tingkatan umur.

c. Informatif

Untuk memperluas cakrawala pengetahuan, maka kaitannya dapat memberikan informasi langsung dari pengalaman-pengalaman tentang kebudayaan, keindahan dan keunikan alam, tata cara hidup masyarakat setempat dan informasi lainnya.

d. Komunikatif

Komunikasi antara pengunjung, selain bertukar pikiran mengenai pengalaman, pengetahuan, hasil penelitian yang dimiliki serta adanya atraksi wisata (kesenian, adat istiadat) dapat dijadikan sebagai salah satu media untuk berkomunikasi.

e. Rekreatif

Alasan untuk rekreasi merupakan motivasi yang terbesar mengapa orang-orang ingin melakukan wisata. Hal ini menjadikan wisata alam sebagai tempat istirahat dan berekreasi untuk melihat pemandangan alam yang indah sebagai unsur utama dalam suatu wisata alam.

#### **4. Kelembagaan**

Seperti halnya tempat rekreasi yang lain, wisata alam Malino ini pengelolaannya ditangani oleh pemerintah daerah setempat bekerja sama dengan pihak swasta atau semi pemerintah. Biaya pembangunan sampai dengan pengelolaannya/pemeliharaan ditanggung bersama oleh pemerintah daerah setempat dalam hal ini Kabupaten Gowa dan pihak investor (swasta). Hal ini merupakan langkah dan upaya pemerintah daerah untuk memberikan fasilitas rekreasi yang berupa wadah fisik yang sehat kepada masyarakatnya/warga.

#### **5. Jumlah Pengunjung / Daya Tampung**

- a. Dari data yang diperoleh, jumlah penduduk Kabupaten Gowa pada tahun 2000 sebesar 507.507 jiwa dengan laju pertumbuhan 1,78 % dalam periode 1996 – 2000.

Lihat Tabel berikut :

Tabel 01

## Jumlah Penduduk Menurut Kecamatan dan Jenis Kelamin

di Kabupaten Gowa Tahun 2000

No.	Kecamatan	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah	Rasio Jenis Klm
1	Bontonompo	28.156	30.636	58.792	92
2	Bajeng	33.499	35.310	68.809	95
3	Pallangga	45.376	47.098	92.474	96
4	Somba Opu	38.921	40.797	79.718	95
5	Bontomarannu	20.416	21.090	41.506	97
6	Parang Loe	12.656	13.356	26.012	95
7	Tinggimoncong	25.873	27.184	53.057	95
8	Bungaya	15.863	17.038	32.901	93
9	Tompobulu	26.482	27.756	54.238	95
<b>Jumlah Total</b>					
	2000	247.242	260.265	507.507	95
	1999	235.909	248.371	484.280	95
	1998	232.845	246.556	479.401	94

Sumber : Hasil Registrasi Penduduk Akhir Tahun 2000

Kabupaten Gowa Dalam Angka, 2000 : 25

Tabel 02

## Jumlah Penduduk dan Pertumbuhan Penduduk

## Menurut Kecamatan di Kabupaten Gowa

	Kecamatan	1996	1997	1998	1999	2000	%
No.							
	Bontonompo	55.917	55.955	58.380	58.250	58.792	1,26
1	Bajeng	64.272	64.562	64.920	65.277	68.809	1,72
2	Pallangga	79.307	80.877	81.769	82.086	92.474	3,91
3	Somba Opu	68.135	68.450	68.907	71.621	79.718	4,00
4	Bontomarannu	41.247	41.284	41.469	41.562	41.506	0,16
5	Parang Loe	25.585	25.669	25.644	25.082	26.012	0,41
6	Tinggimoncong	51.803	52.233	52.595	54.232	53.057	0,60
7	Bungaya	32.191	32.387	32.501	32.749	32.9601	0,55
8	Tompobulu	53.068	52.990	53.216	53.421	54.238	0,55
9							
	<b>Jumlah</b>	<b>471525</b>	<b>479407</b>	<b>479401</b>	<b>484280</b>	<b>507507</b>	<b>1,86</b>

Sumber : Hasil Registrasi Penduduk Akhir Tahun 2000  
Kabupaten Gowa Dalam Angka, 2000 : 29

- b. Jumlah wisatawan nusantara yang berkunjung ke Kabupaten Gowa pada tahun 2000 adalah 11.644 orang dengan laju pertumbuhan 18,22 % dalam periode 1991 - 1999.
- c. Jumlah wisatawan mancanegara yang berkunjung ke Kabupaten Gowa pada tahun 2000 sebanyak 2.632 orang dengan laju pertumbuhan 52.05 %, dan persentasenya mengalami peningkatan dari periode tahun 1998 - 1999 yang hanya sebesar 31.77 %. Rata-rata pertumbuhan pada periode 1996 - 2000 yaitu 95.72 %.

(sumber: Dinas Pariwisata, Seni & Budaya Kabupaten Gowa, 2000)

**Tabel 03**  
**Wisatawan Manca Negara Yang Berkunjung Ke Kab. Gowa**  
**Tahun 1996 - 2000**

No.	Tahun	Wisatawan Mancanegara di Gowa
1	1996	631
2	1997	1.157
3	1998	861
4	1999	1.262
5	2000	2.632
Pertumbuhan		95.72 %
Rata-rata/Th.		

Sumber : Dinas Pariwisata, Seni dan Budaya Kab. Gowa

Untuk menghitung banyaknya pengunjung dalam kurun waktu 15 tahun kedepan, digunakan metode proyeksi dengan rumus geometri sebagai berikut:

Dimana :

$$P_t = P_o (1 + r)^n$$

$P_t$  = Tahun prediksi

$P_o$  = Jumlah penduduk/pengunjung tahun dasar

$R$  = Presentase kenaikan per tahun

$N$  = Jumlah tahun prediksi

Berdasarkan dengan rumus diatas, maka dapat dihasilkan jumlah pengunjung untuk 15 tahun kedepan (tahun 2015) sebagai berikut :

- Jumlah penduduk Kabupaten Gowa pada tahun 2015, yaitu :

$$\begin{aligned} \text{Tahun 2015} &= 507.507 (1 + 1,86\%)^{15} \\ &= 507.507 (1 + 0,0186) \\ &= 507.507 (1,0186) \\ &= 649.101 \text{ jiwa} \end{aligned}$$

- Jumlah wisatawan nusantara pada tahun 2015, yaitu :

$$\begin{aligned} \text{Tahun 2015} &= 11.644 (1 + 18,22\%)^{15} \\ &= 11.644 (1 + 0,1822) \\ &= 11.644 (1,1822) \\ &= 43.467 \text{ orang} \end{aligned}$$

- Jumlah wisatawan mancanegara pada tahun 2015, yaitu :

$$\begin{aligned}
 \text{Tahun 2015} &= 288 ( 1 + 95,72 \% )^{15} \\
 &= 288 ( 1 + 14,358 ) \\
 &= 1.557,8 ( 15,358 ) \\
 &= 4.423 \text{ orang}
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penelitian memperlihatkan, bahwa minat wisatawan mancanegara maupun domestik terhadap paket wisata yang ada, ialah: (DKM dalam Abdul Rais; 2000 : 61)

- 58 % Berminat pada pemandangan
- 8,2 % Berminat pada seni budaya dan kerajinan
- 4,1 % Berminat pada kehidupan jasa
- 8,6 % Berminat pada peninggalan sejarah
- 21 % Berminat pada rekreasi dan olah raga
- 3,7 % Berminat pada hiburan kota
- 2,9 % Berminat pada pusat perbelanjaan

Berdasarkan data/ perhitungan di atas, maka dapat diketahui jumlah pengunjung ke Wisata Alam Malino, dengan asumsi bahwa jumlah penduduk/ wisatawan yang akan berkunjung sesuai dengan persentase masing-masing, yaitu :

- Kabupaten Gowa = 58 % x 1.119.139 = 649.101 pengunjung
  - Wisatawan Nusantara = 58 % x 43.467 = 25.211 pengunjung
  - Wisatawan Mancanegara = 58 % x 4.423 = 2.565 pengunjung
- 
- Jumlah Pengunjung = 676.877 p/ tahun



- Jumlah pengunjung dalam satu bulan  $= \frac{676.877}{12} = 56.406$  orang
- Jumlah pengunjung dalam satu hari  $= \frac{56.406}{30} = 1.880$  orang
- Jumlah pengunjung terpadat (hari raya dan libur) diperkirakan 1,5 kali dari jumlah hari biasa, yaitu  $1.5 \times 1.880 = 2.820$  orang/hari.
- Jumlah pengunjung terpadat yang akan digunakan untuk menentukan luas lahan dan fasilitas pada Wisata Alam Malino

#### D. Analisa Kegiatan

##### 1. Unsur Pelaku Kegiatan

Unsur pelaku kegiatan adalah masyarakat umum dari segala golongan yang membutuhkan kegiatan rekreasi melalui fasilitas-fasilitas yang ada. Sedangkan untuk unsur pengelola, berusaha untuk memberikan jasa pelayanan kepada pengunjung/masyarakat yang sebaik-baiknya.

##### 2. Identifikasi Kegiatan

###### a. Jenis Kegiatan

###### 1). Kegiatan unsur pengelola

Sebagai pelaksana operasional, dimana tugas utamanya adalah mengatur, mengkoordinir dan bertanggung jawab penuh atas usahanya demi kelancaran kegiatan. Secara garis besar kegiatan unsur pengelola meliputi:

- **Administrasi**
  - Mengurus administrasi, personalia
  - Mengurus kelancaran operasional serta pengendalian wisatawan.
  - Mengadakan promosi/memperkenalkan tentang obyek wisata serta fasilitas yang disediakan kepada masyarakat.
  - Mengadakan hubungan dengan masyarakat/instansi yang berhubungan dengan kegiatan yang diselenggarakan.
- **Pelayanan Umum**
  - Memberikan informasi kepada pengunjung/masyarakat tentang fasilitas yang ada.
  - Melayani dan mengawasi setiap kegiatan yang sedang berlangsung.
  - Mengatur kelancaran penggunaan fasilitas.
  - Melayani dan menyediakan kebutuhan para pengunjung.
- **Pemeliharaan dan Pengawasan**
  - Menyediakan fasilitas pengamanan dan mengadakan pertolongan/penyelamatan jika terjadi sesuatu hal.
  - Memeriksa, membersihkan dan memperbaiki alat-alat serta fasilitas kegiatan guna kelancaran dan keamanan bagi pengunjung/pemakai.
  - Pemeliharaan terhadap fasilitas kegiatan, perawatan bangunan , taman dan menjaga kebersihan.

## 2). Kegiatan unsur pengunjung

- Anak-anak

Kegiatan bagi anak-anak hendaknya diusahakan untuk mengajak mereka bermain secara kreatif di alam , untuk menciptakan kepercayaan diri, pengawasan dan kontrol dari orang tua serta pendidik sangat memegang peranan penting.

- Remaja dan dewasa

Sifat remaja yang adventure, berani dan penuh energi akan tercermin pada kegiatan yang dilakukan (ingin mencoba sesuatu yang menantang), sehingga faktor keselamatan perlu diperhitungkan terhadap aktifitas yang dilakukan, untuk itu diharapkan agar kegiatan yang dilakukan dapat membentuk sportifitas serta menunjang kreatifitas mereka.

- Orang tua

Kegiatan yang dilakukan umumnya untuk mengurangi ketegangan seperti beristirahat, bersantai, penyaluran hobby serta menikmati suasana alam. Dalam hal ini kegiatan yang dilakukan lebih pada kegiatan yang bersifat pasif.

### b. Sifat kegiatan pengunjung

#### 1). Pengelola

- Administrasi

- Formal dan tenang
- Dilakukan di dalam ruangan

- Pelayanan umum
  - Non formal
  - Tenang dan kadang-kadang gaduh
  - Dilakukan di dalam atau di luar ruangan
- Pemeliharaan dan pengawasan
  - Non formal
  - Tenang dan kadang-kadang gaduh
  - Dilakukan di dalam dan di luar ruangan

## 2). Pengunjung

- Anak-anak
  - Bebas, santai dan tidak formal
  - Cukup ribut atau ramai dan kadang-kadang tenang.
  - Kegiatan dilakukan di dalam dan di luar ruangan
  - Perlu pengontrolan
- Remaja dan dewasa
  - Bebas, santai dan tidak formal
  - Menantang dan bersifat petualangan (*adventure*)
  - Kegiatan dilakukan di dalam dan di luar ruangan.
- Orang tua
  - Bebas dan santai
  - Tidak Formal
  - Dilakukan di dalam dan di luar ruangan

Berdasarkan dari sifat kegiatan, maka pengunjung dibagi menjadi :

- Pengunjung yang menginap

Adalah pengunjung yang datang untuk memanfaatkan fasilitas penginapan atau villa dan pelayanan yang tersedia, umumnya mereka adalah :

- Pengunjung yang mempunyai waktu luang yang panjang.
- Pengunjung yang lagi memanfaatkan waktu untuk menikmati panorama alam.
- Pengunjung dengan keperluan pertemuan, konvensi, penelitian dan pengembangan ilmu pengetahuan (iptek).

- Pengunjung yang tidak menginap

Pengunjung yang hanya memanfaatkan waktu luang saja dan kebanyakan mereka adalah masyarakat setempat.

### 3. Perwadahan Kegiatan

Perwadahan kegiatan disini menyangkut tempat serta ruang atau space yang diperuntukkan bagi suatu kegiatan karena adanya pelaku kegiatan dengan masing-masing aktifitasnya.

#### a.. Pengelola

##### 1). Administrasi

Jenis Kegiatan	Wadah / Fasilitas
- Pengelolaan administrasi	- Kantor pengelola
- Mengadakan pertemuan	- Ruang rapat
- Menerima tamu	- Ruang tamu

## 2). Pelayanan dan administrasi

<b>Jenis Kegiatan</b>	<b>Wadah / Fasilitas</b>
- Memberikan Informasi	- Rg. Informasi
- Menerima Pengunjung	- Hall / Rg. Tunggu
- Mengawasi / Melayani	- Rg. Operator, Locket, Rg. Jaga
- Memberikan Pertolongan / Pengobatan	- Poliklinik/Rg. P3K
- Pemeliharaan / Perbaikan	- Rg. Service / Bengkel
- Pelayanan Restoran	- Cafeteria / Restoran
- Penjualan Souvenir	- Kios Souvenir
- Penyimpanan Barang / Alat	- Gudang

## 3). Pengunjung

<b>Jenis Kegiatan</b>	<b>Wadah / Fasilitas</b>
- Memarkir kendaraan	- Area parkir
- Renang	- Kolam, Ruang ganti/ Bilas.

- Memancing
- Istirahat/Menginap
- Makan/ Minum
- Belanja barang souvenir
- Berolah raga
- Arena memancing.
- Cottage (penginapan), Gazebo.
- Restoran/ Cafeteria
- Toko Souvenir
- Lapangan Volly dan Tennis.

**Jenis Kegiatan**

**Wadah/Fasilitas**

- Menonton Pertunjukan
- Mengadakan Pertemuan
- Shalat
- Bermain di Taman (Anak-anak)
- Plaza, Panggung Terbuka dan Aula
- Mushollah.
- Play Ground



**BAB IV**  
**KESIMPULAN**

**YUS**



## **BAB IV**

### **KESIMPULAN**

Pengembangan kepariwisataan merupakan suatu kesatuan dari berbagai upaya kegiatan yang saling terkait, bukan saja dari segi ekonomi tetapi juga berkaitan dengan tata nilai sosial budaya dan pembangunan mental spritual manusia. Dengan melakukan kegiatan wisata manusia dapat menghilangkan kejenuhan dan kelelahan dari padatnya aktivitas yang dilakukannya tiap hari, serta dapat memberikan perasaan santai yang sekaligus memberikan pengetahuan tentang alam dan sekitarnya.

- Wisata alam Malino cukup potensial untuk menampung keinginan masyarakat yang ingin melakukan kunjungan wisata dengan pemandangan alam yang masih asri.
- Sejalan dengan hal tersebut di atas, maka perencanaan fasilitasnya memperhitungkan beberapa aspek yang mempengaruhi terutama potensi alam dan prediksi jumlah kunjungan wisatawan sampai 15 tahun ke depan untuk merencanakan sarana dan prasarana wisata yang dibutuhkan.
- Sistem pengelolaan Wisata alam Malino dikelola bersama oleh pemerintah daerah dan swasta. Ini dimaksudkan agar ada subsidi yang dapat digunakan sebagai biaya pemeliharaan taman wisata tersebut.



**BAB V**  
**KONSEP DASAR**  
**ACUAN PERANCANGAN**

**YUS**

## **BAB V**

### **KONSEP DASAR ACUAN PERANCANGAN**

#### **A. Konsep Dasar Makro**

##### **1. Lokasi**

Obyek Fasilitas Wisata Alam Malino terletak di Kelurahan Malino Kecamatan Tinggimoncong Kabupaten Gowa dengan jarak sekitar 70 Km dari kota Sungguminasa dengan waktu tempuh lebih kurang 1 jam .

##### **2. Site**

Pemilihan site fasilitas wisata alam berdasarkan pertimbangan :

- Luas site dapar menampung luas area perencanaan.
- Dekat dengan lokasi wisata alam yang ada.
- Mudah dijangkau dari berbagai fasilitas umum yang ada, contohnya terminal, pasar, fasilitas kesehatan dan sebagainya.
- Kondisi lahan/ kontur memungkinkan untuk dibangun.

##### **3. Konsep Tata Massa**

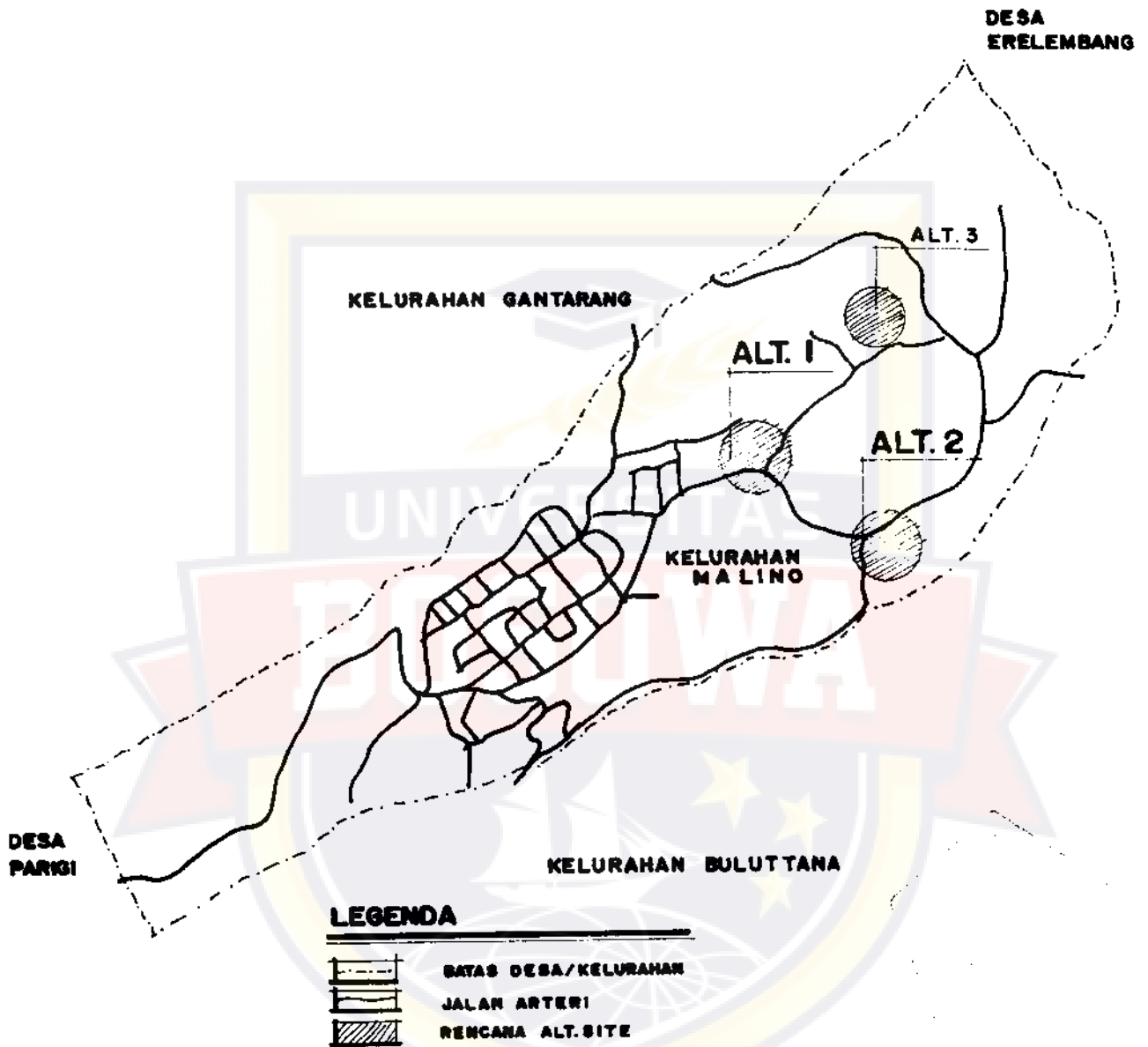
Penataan massa pada Fasilitas Wisata Alam Malino ini dilatar belakangi oleh pola penzonangan, yaitu :

###### **a. Dasar pertimbangan**

- Pemisahan massa berdasarkan identitas kegiatan
- Hal yang tercipta dari komposisi massa secara keseluruhan.

###### **b. Kriteria**

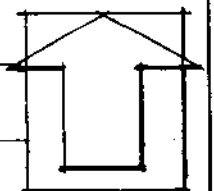
- Mencerminkan suasana sejuk dan alamiah

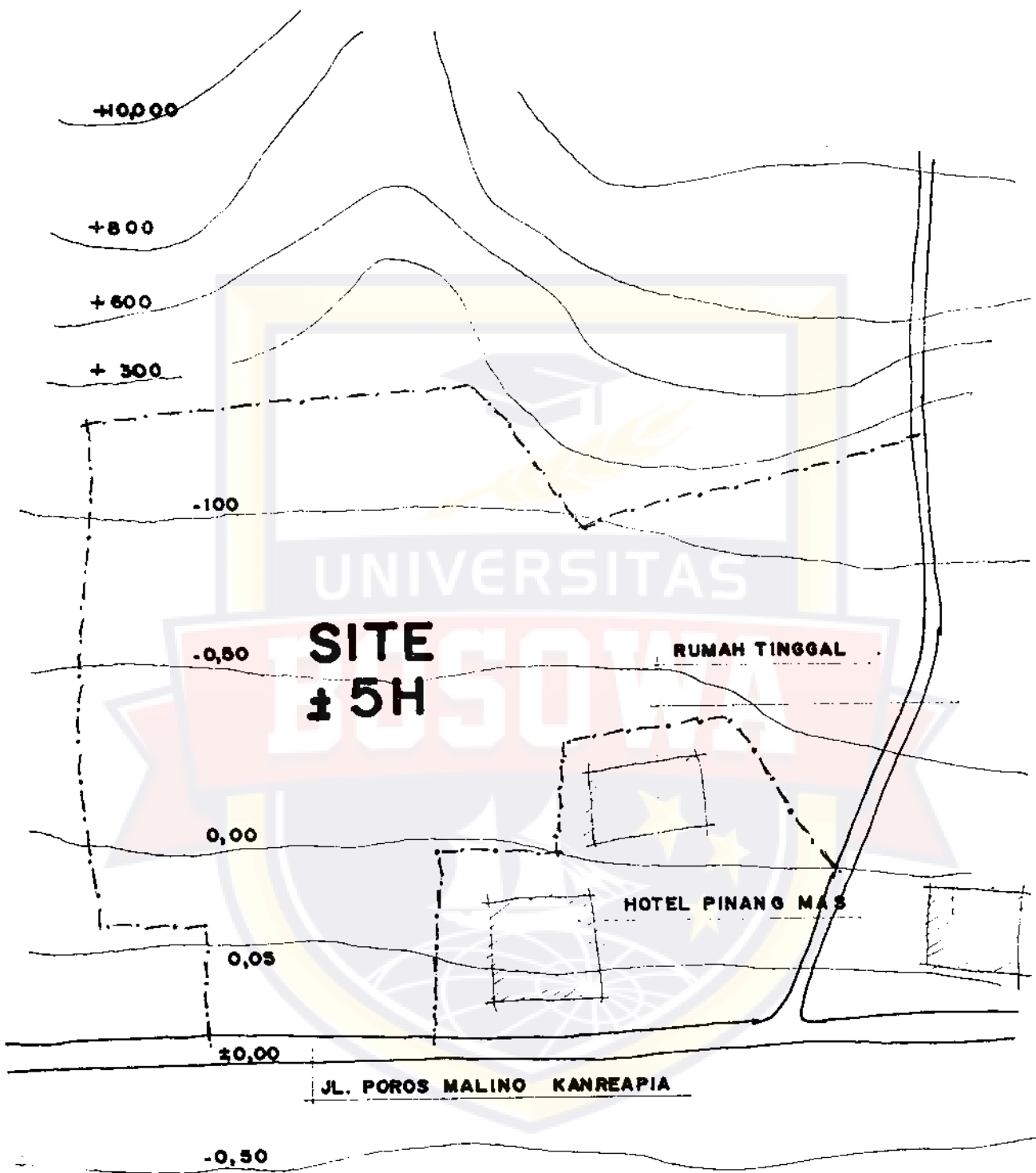


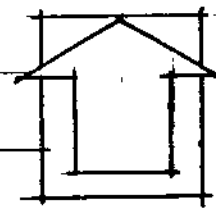
GAMBAR : 5.2 PETA LOKASI

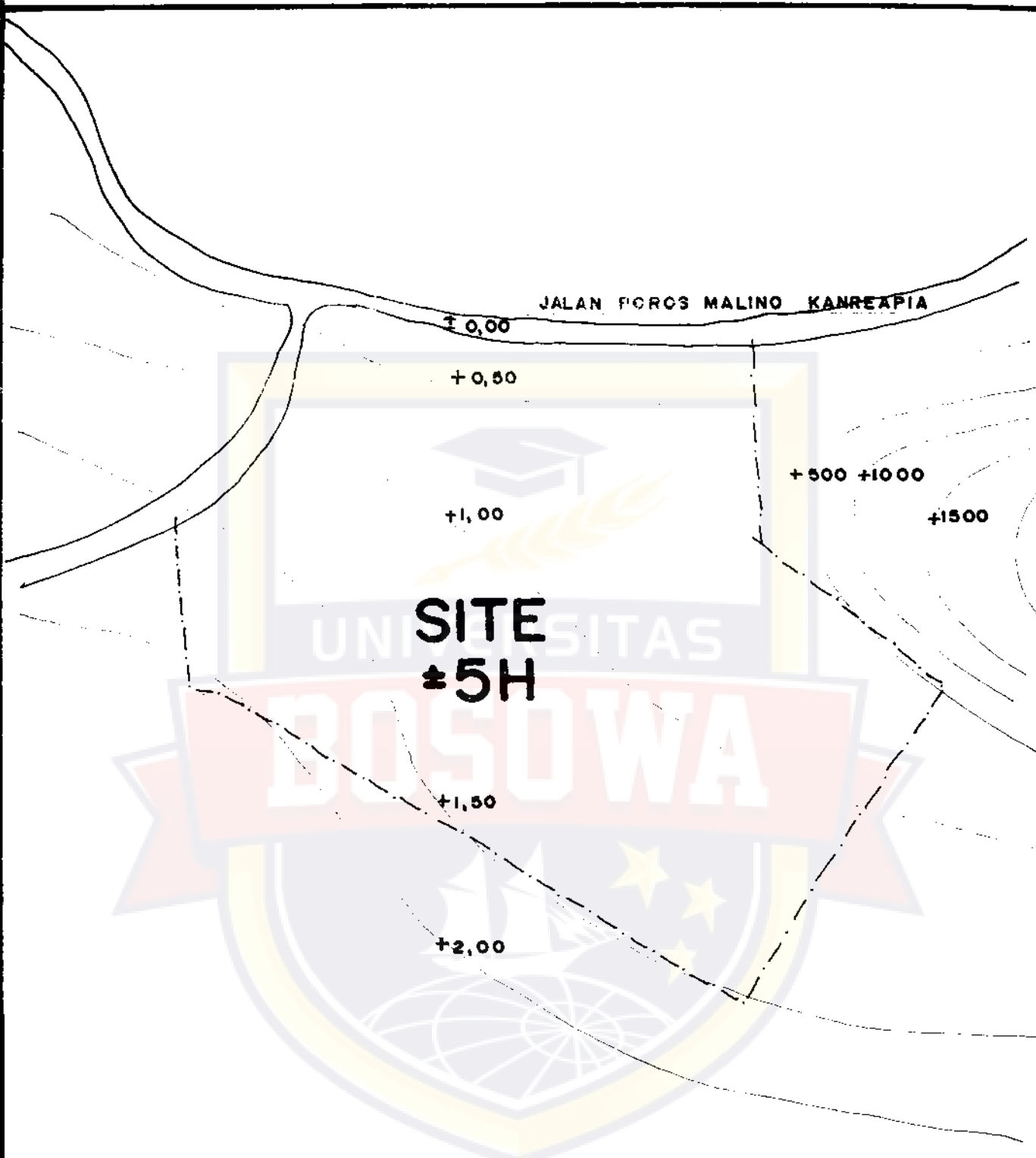
SUMBER : BPS KAB. GOWA

SKALA :





GAMBAR	: 5.3	SITE ALT. 01	
SUMBER	:	HASIL SURVEY 2002	
SKALA	:		



<b>GAMBAR</b>	:	5.4	<b>SITE ALT. 02</b>	
<b>SUMBER</b>	:	<b>NASIL SURVEY 2002</b>		
<b>SKALA</b>	:			

BUKIT

JALAN

SUNGAJ

**LOKASI SITE**  
**± 7.2 Ha.**

BUKIT

**GAMBAR : PETA SITE ALT. 3**

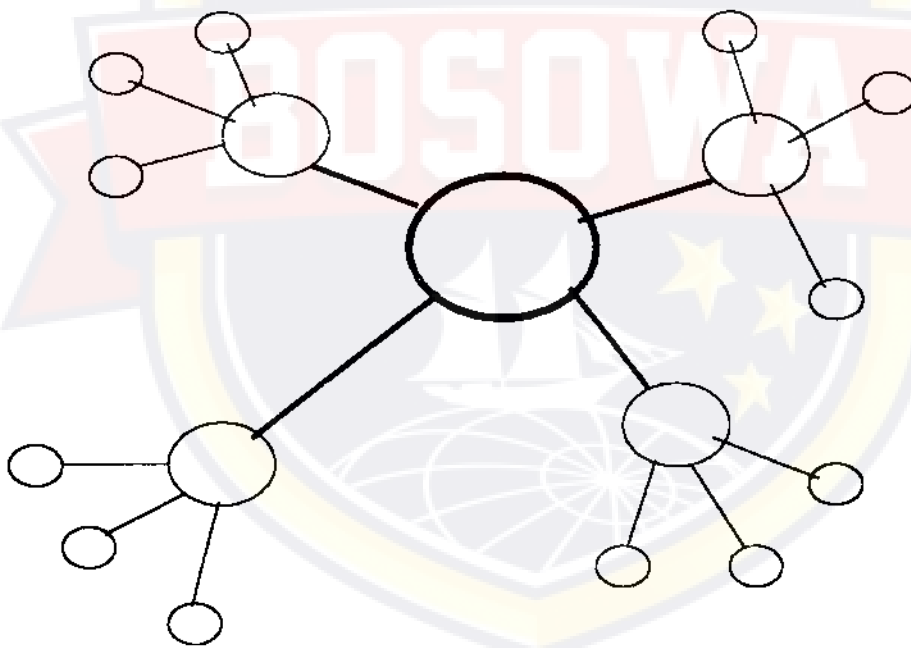
**SUMBER : HASIL SURVEY**

**SKALA :**

- Pemisahan massa pada unit-unit kegiatan sesuai dengan fungsi dan tuntutan unit kegiatan.
- Penataan massa secara keseluruhan diusahakan sesuai dengan tuntutan wisata alam, yaitu unsur edukatif, universal, informatif, komunikatif dan rekreatif.
- Pencapaian mudah, efektif dan efisien.

c. Alternatif komposisi massa

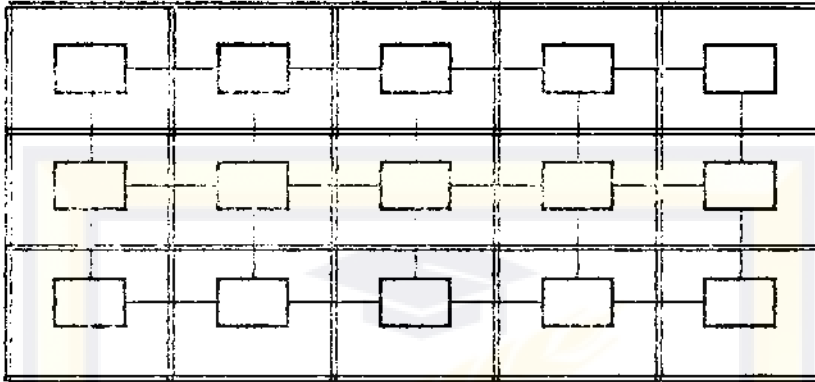
- Komposisi massa menyebar (*scattered*)



- Suasana yang tercipta rekreatif, alamiah dan santai.
- Pemisahan massa dengan aktifitas yang berbeda lebih jelas.
- Masing-masing kegiatan tidak saling mengganggu.

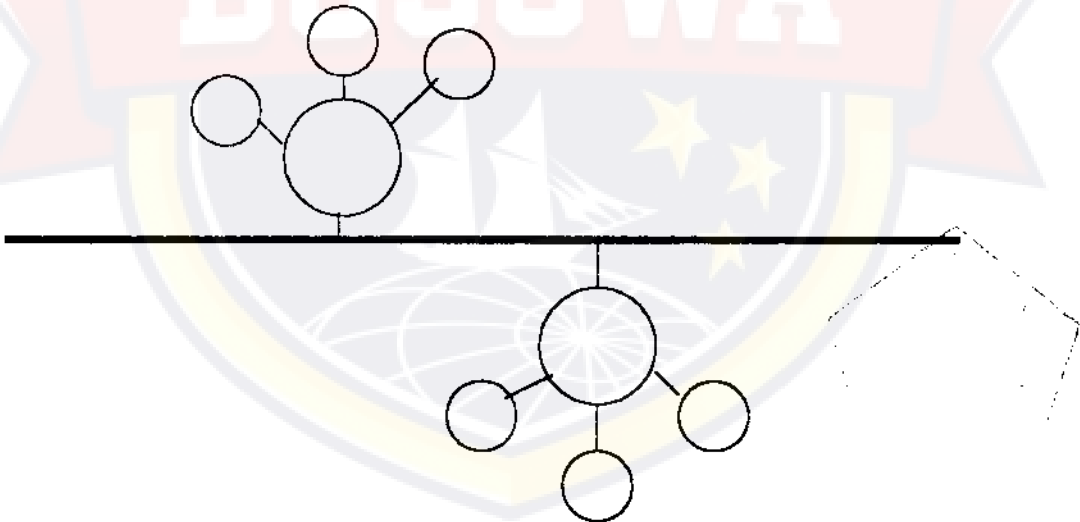


- Komposisi massa grid



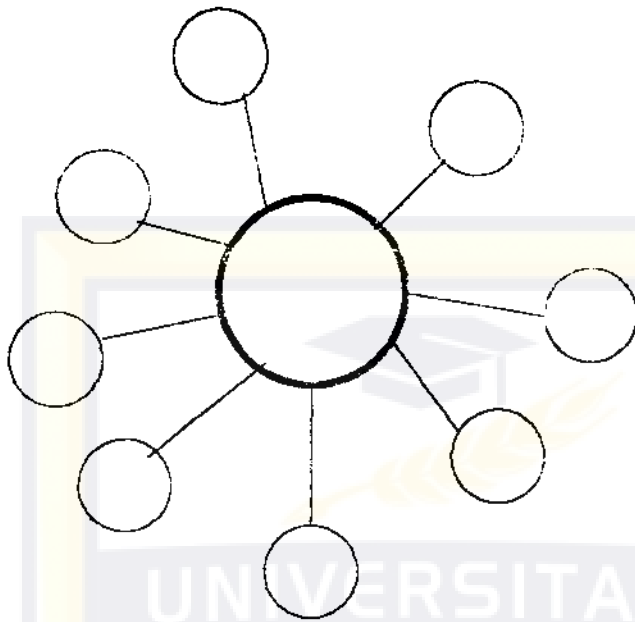
- Kesan yang tercipta formil dan teratur
- Pemisahan massa yang berbeda, aktifitas tidak jelas.
- Pencapaian kurang efektif.

- Komposisi massa linear



- Suasana yang tercipta monoton.
- Pemisahan aktifitas yang berebeda jelas.
- Pencapaian kurang efektif.

- Komposisi massa terpusat



- Kesan yang yang tercipta semi formil.
- Pemisahan massa yang berbeda, aktifitas kurang jelas.
- Pencapaian cukup efektif.

Dengan melihat dasar pertimbangan dan kriteria-kriteria dari alternatif diatas, maka yang tepat untuk dikembangkan pada Fasilitas Wisata Alam Malino dengan tidak melupakan potensi alam yang ada dengan menggabungkan dengan alternatif yang ada dengan penyesuaian bentuk fisik site, yaitu penggabungan antara komposisi massa mengelompok (*cluster*) dengan komposisi massa terpusat.

#### 4. Pengelompokan Kegiatan

Pengelompokan ini dimaksudkan untuk mengelompokkan beberapa kegiatan dalam satu wadah tertentu yang didasarkan atas jenis, pelaku, sifat dan karakter kegiatannya sehingga tiap kegiatan tidak saling mengganggu.

Selain itu perencanaannya harus memperhatikan hal-hal berikut :

- Tingkat kebisingan
- Keadaan pencapaian yang efektif
- Topografi
- Dapat memanfaatkan potensi alam
- Oriantasi terhadap view yang baik

##### a. Macam Kegiatan

- Berdasarkan tempat berlangsungnya kegiatan dibedakan atas aktivitas yang dilakukan didarat dan air dengan memperhatikan kegiatan penunjangnya.
- Berdasarkan pelaku kegiatan dibagi atas :
  - Kegiatan pengelola  
Kegiatan pengelola seperti : menerima pengunjung, mengatur/mengontrol segala kegiatan yang berlangsung.
  - Kegiatan service  
Kegiatan yang dilakukan untuk melayani pengunjung.
  - Kegiatan pengunjung  
Segala kegiatan yang dilakukan pengunjung dilokasi Wiasata Alam baik di dalam maupun di luar ruangan.

Berdasarkan uraian kegiatan tersebut pelaku kegiatan dapat dikelompokkan dalam tiga zona :

- Zona kegiatan pengelola dan service tidak berhubungan langsung. Hubungan antara keduanya sifatnya hanya pengawasan, sehingga didalam perencanaannya tidak harus berdekatan secara jelas.
- Zona kegiatan pengelola dan pengunjung tidak berhubungan secara langsung. sehingga perletakkannya tidak harus berdekatan secara nyata/jelas.
- Zona pengunjung dan service berhubungan erat, sehingga dalam perencanaan nanti letak keduanya harus berdekatan dan nyata.

Berdasarkan uraian tersebut diatas maka dapat disimpulkan bahwa zone pengelola tidak harus berdekatan dengan kedua zone lainnya, karena pada dasarnya kegiatan pengelola tidak berhubungan dengan kegiatan pengunjung sebab ada hubungan tidak langsung diantara kegiatan tersebut.

#### b. Penzoningan

Rencana penzoningan pada Wisata Alam Malino, yaitu mengelompokkan beberapa kegiatan dalam suatu zone tertentu sesuai dengan sifat kegiatan dan persyaratan yang secara garis besar dapat dibagi, yaitu :

- Zona Publik ; ruang tunggu/hall, ruang aktivitas, play ground, gazebo, ruang pertunjukan, aula, restoran, cafetaria, souvenir shop, ruang penyewaan, ruang penitipan barang, olah raga dan rekreasi.

- Zona Semi Publik ; ruang pengelola aktivitas administrasi, ruang pengelola aktivitas pelayanan.
- Zona Private ; unit-unit pondok/peristirahatan.
- Zona Service ; ruang ganti, lavatory, gudang, ruang genzet, menara air dan menara pengawas.

Sedangkan penentuan zona pada site berdasarkan atas persyaratan kegiatan yaitu :

- Play ground ditempatkan pada daerah dekat taman.
- Pondok-pondok peristirahatan ditempatkan pada daerah yang tenang dengan view yang bebas/pemandangan alam.
- Kegiatan pengelola ditempatkan pada daerah dekat dengan entrance untuk memudahkan pelayanan.
- Restoran, cafeteria, souvenir shop dan tempat penyewaan alat-alat rekreasi ditempatkan pada daerah sentral untuk memudahkan pelayanan kesegala arah.
- Aktivitas pertunjukan ditempatkan diantara kelompo-kelompok kegiatan.
- Taman-taman ditempatkan pada daerah-daerah tertentu.
- Area parkir ditempatkan pada daerah yang paling dekat dengan pintu masuk kecuali parkir untuk pengelola ditempatkan pada fungsinya masing-masing.

## 5. Orientasi

### a. Orientasi Tradisional

Segala sesuatu yang akan direncanakan diupayakan berorientasi pada tradisi dan budaya setempat, dalam hal ini tradisi dan budaya Makassar. Pembangunan fisik bangunan sedapat mungkin mengikuti kebiasaan-kebiasaan penduduk setempat seperti upacara-upacara sebelum dan sesudah mendirikan bangunan guna memberi keselamatan bagi pengguna dan bangunan itu sendiri.

### b. Orientasi Fungsi

Bangunan yang akan direncanakan disesuaikan dengan fungsi yang akan diwadahi oleh bangunan tersebut (bentuk mengikuti fungsi) untuk mengurangi kesan pemaksaan fungsi dalam bangunan serta dapat lebih menjamin kelancaran aktivitas yang ada di dalamnya.

### c. Orientasi Struktur

Struktur bangunan disesuaikan dengan arsitektur lokal guna lebih dapat menyatu dengan lingkungan sekitarnya. Penggunaan bahan struktur dari kayu diupayakan lebih mendominasi terutama pada cottage dan gazebo.

### d. Orientasi Alam

Dalam merencanakan fasilitas wisata alam, penggunaan unsur-unsur/bahan material yang berasal dari alam "tampa merusak alam itu sendiri" dapat mendukung keserasian dan keselarasan dengan alam disekitarnya.

## 6. Konsep Ruang Luar

Perancangan ruang luar Fasilitas Wisata Alam Malino berdasarkan atas pertimbangan :

- Memberi daya tarik pengunjung
- Mampu menciptakan suasana yang rekreatif
- Mendukung efisiensi penampilan bangunan
- Mampu menetralsir pengaruh luar
- Pola sirkulasi dan arah pandang

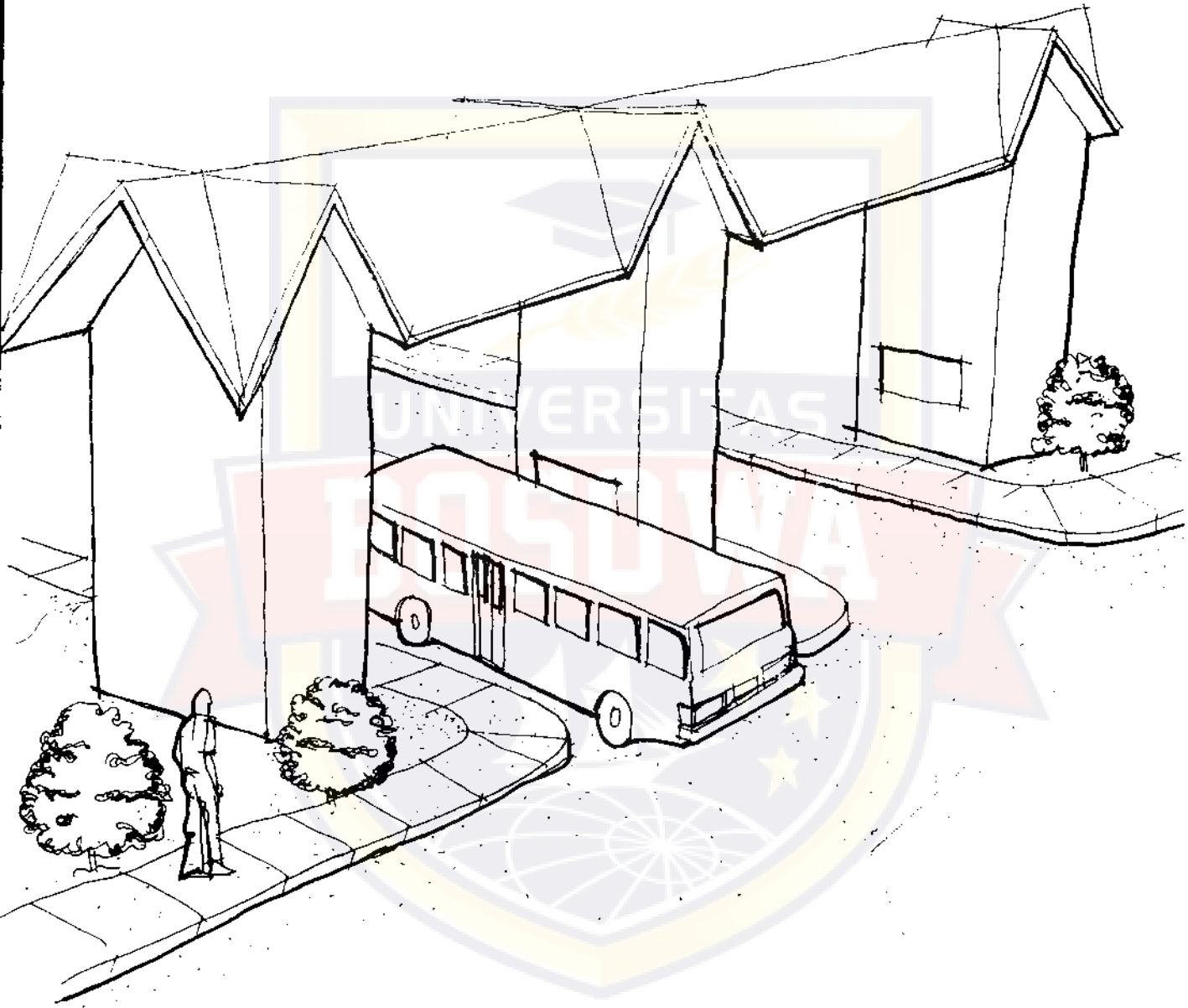
Elemen ruang luar :

### a. Gerbang entrance

Merupakan elemen ruang luar yang pertama disaksikan oleh pengunjung terletak di area pintu masuk kawasan, karena itu peranan entrance sangat penting sebab merupakan massa pertama yang mendapatkan perhatian umum. Bentuk gerbang direncanakan kreatif dengan skala monumental agar dapat menarik dengan suasana mengundang perhatian umum, selain itu bercirikan arsitektur tradisional setempat.

### b. Play ground

Berfungsi sebagai tempat bermain anak-anak, tempatnya dikelompokkan pada suatu tempat yang merupakan bagian dari suatu taman. Sifatnya harus memiliki kebebasan sehingga fasilitasnya harus disesuaikan dengan aktivitasnya.



**SKETSA EKSTERIOR**  
**IDE TAMPILAN DASAR ENTRANCE**

---



c. Taman

Merupakan tempat duduk-duduk, jalan-jalan menikmati panorama alam dan menghirup udara lepas sera tempat bermain.

Fasilitas yang ada antara lain :

- Bangku-bangku

Fungsinya sebagai tempat duduk yang diletakkan ditempat yang teduh pada jalan-jalan setapak dan tempat-tempat yang mengarah ke view yang baik.

- Tempat-tempat sampah

Fungsinya untuk menampung sampah yang berasal dari pengunjung baik basah maupun kering yang diletakkan pada tempat yang mudah dijangkau dan dilihat sehingga mudah pengangkutan ke tempat pembuangan akhir.

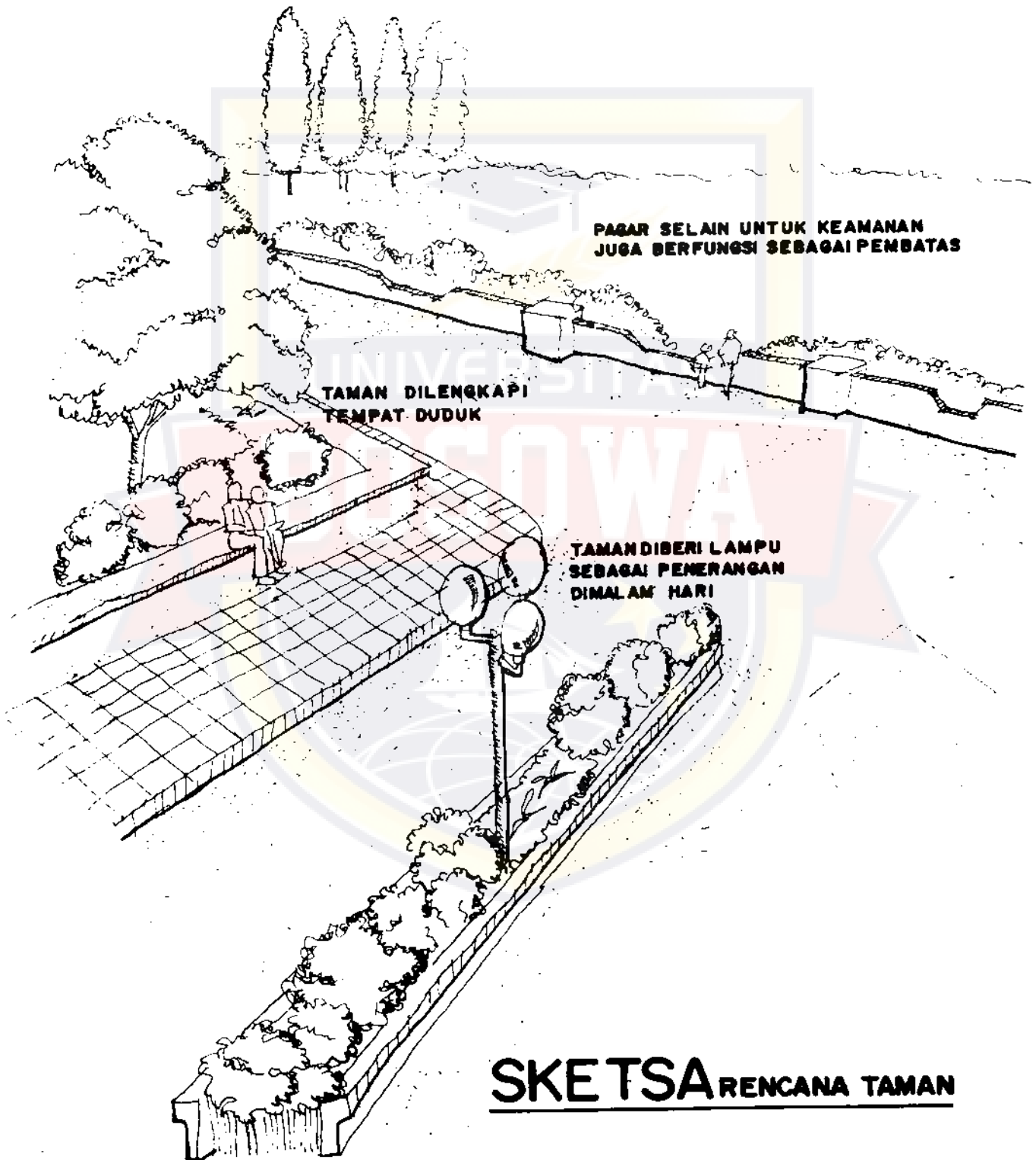
- Lampu-lampu taman

Lampu taman berfungsi sebagai :

- . Penerangan taman dan jalan.
- . Sebagai aksen di taman

d. Panggung terbuka

Merupakan tempat pertunjukan atraksi seni baik tradisional maupun modern dengan maksud mengundang aktivitas seni budaya setempat yang merupakan salah satu daya tarik pengunjung.

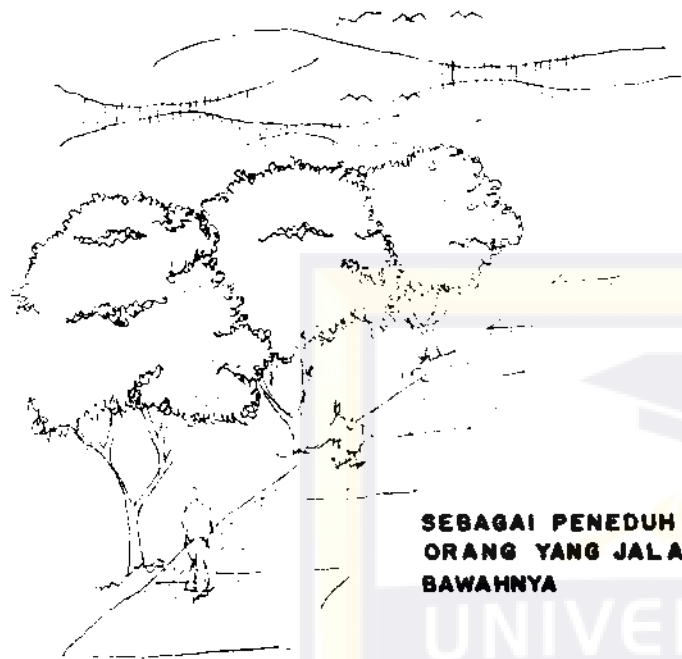


PAGAR SELAIN UNTUK KEAMANAN  
JUGA BERFUNGSI SEBAGAI PEMBATA

TAMAN DILENGKAPI  
TEMPAT DUDUK

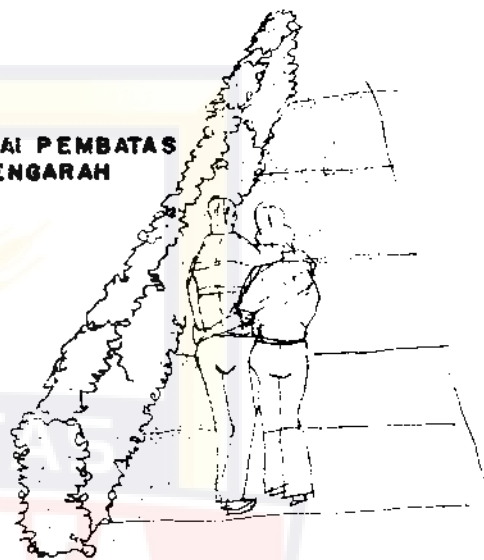
TAMAN DIBERI LAMPU  
SEBAGAI PENERANGAN  
DIMALAM HARI

**SKETSA RENCANA TAMAN**

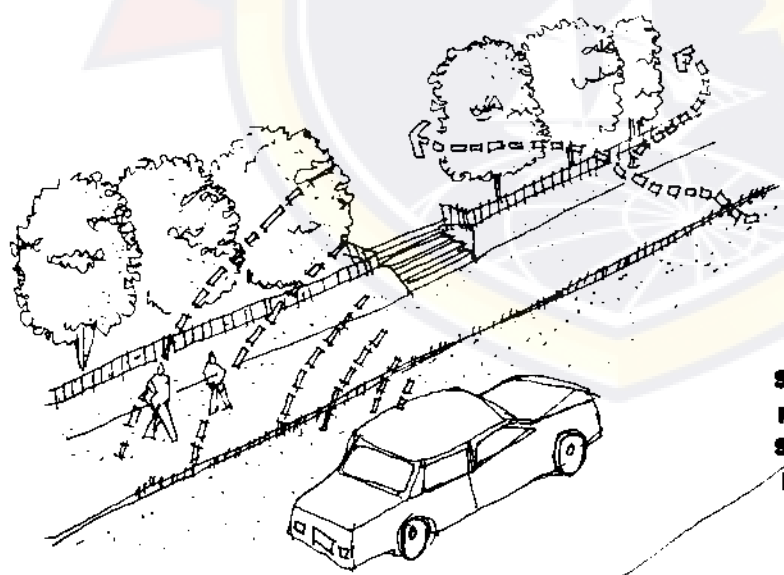


**SEBAGAI PEMBATAS  
DAN PENGARAH**

**SEBAGAI PENEDUH BAGI  
ORANG YANG JALAN DI  
BAWAHNYA**



UNIVERSITAS  
**BOSOWA**



**SELAIN FUNGSINYA SEBAGAI UNSUR  
KEINDAHAN, POHON JUGA BERFUNGSI  
SEBAGAI PENAHAN ANGIN, PENYARING  
DEBU DAN MEREDUKSI SUARA**

**SKETSA RENCANA TAMAN**

e. Plaza

Merupakan area penerima, area transit dari skala mobil ke skala manusia yang berfungsi sebagai :

- Pusat orientasi pengunjung
- Sebagai pengumpul
- Sebagai penyatu kelompok kegiatan

f. Area parkir

Dipergunakan bagi pengunjung dan pengelola untuk memarkir kendaraan baik roda dua maupun roda empat sebelum masuk Fasilitas Wisata Alam Malino.

g. Sirkulasi

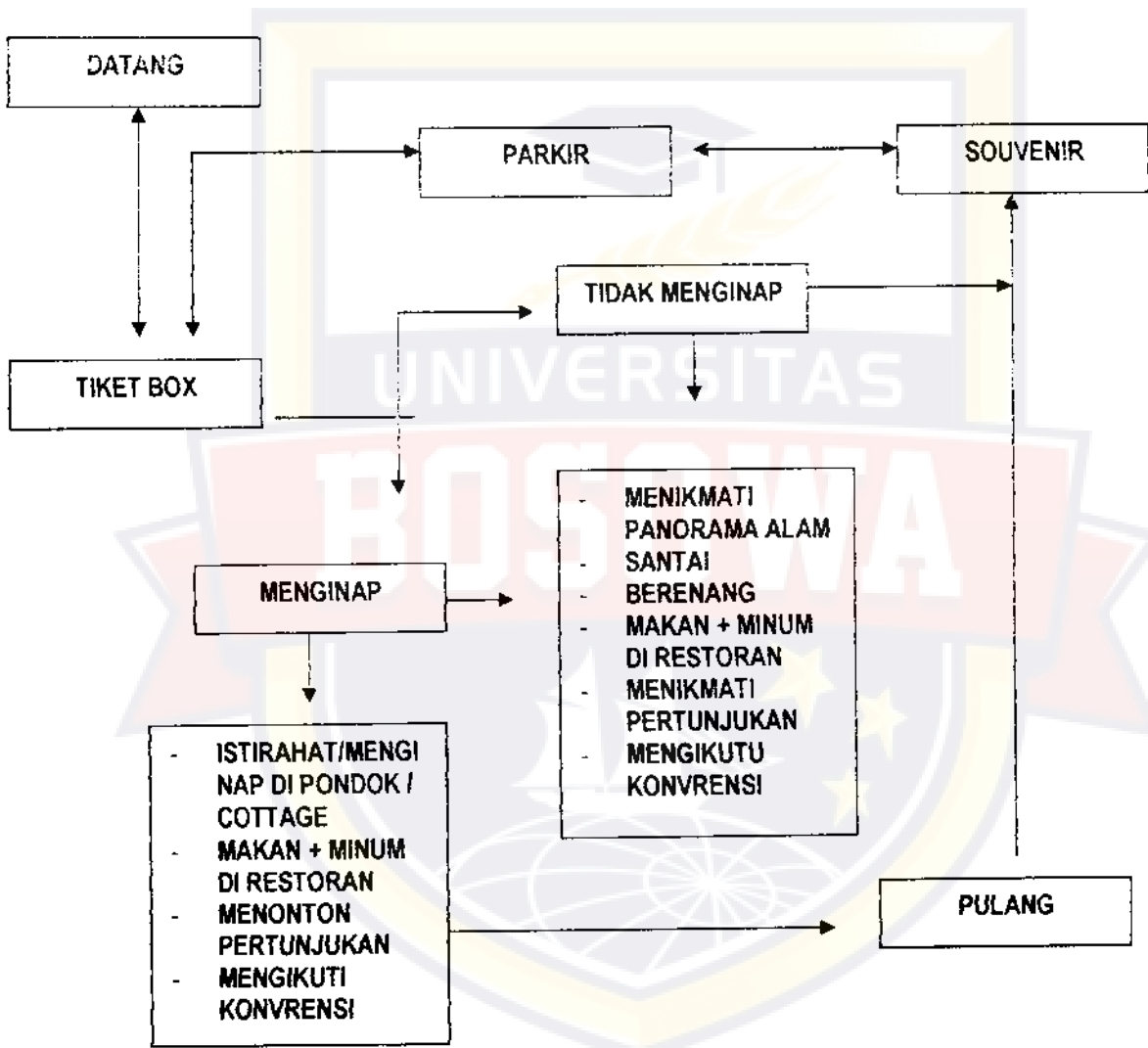
Sirkulasi yang terjadi di luar bangunan terdiri atas sirkulasi kendaraan dan manusia yang perencanaannya dipertimbangkan atas :

- Kelancaran dari berlangsungnya kegiatan dengan menyediakan jalur sirkulasi untuk pengunjung dan pengelola.
- Memudahkan dalam pencapaian dan pengontrolan melalui :
  - . Main Entrance untuk pengunjung dan pengelola melalui parkir dan open space, untuk selanjutnya menuju ruang kegiatan.
  - . Side Entrance untuk peralatan yang langsung mencapai ruang-ruang yang akan ditempati.

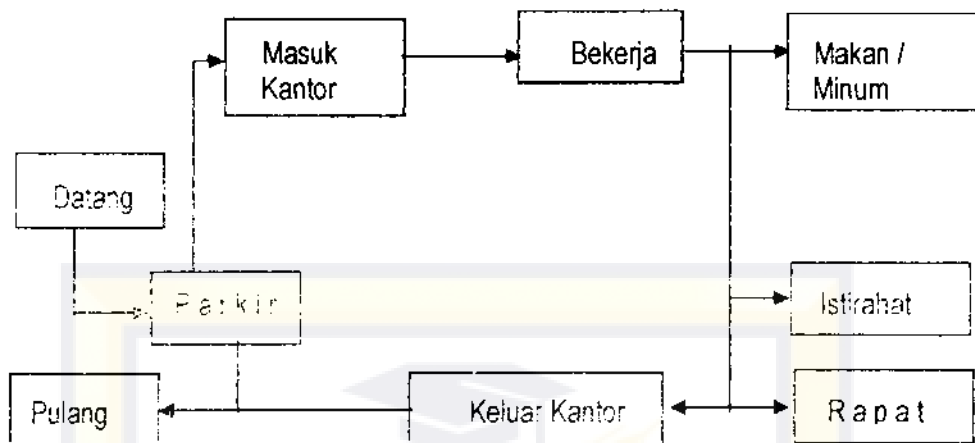
## B. Konsep Dasar Mikro

### 1. Konsep Pola Kegiatan

#### a. Pengunjung



b. Pengelola



## 2. Konsep Kebutuhan Ruang

Kebutuhan ruang diperoleh karena adanya aktifitas yang berlangsung pada Wisata Alam, dimana kegiatan tersebut dilakukan oleh.

- a. Tamu / pengunjung yang terdiri dari pengunjung yang menginap dan yang tidak menginap.
- b. Pengelola yang terdiri dari karyawan dan pelayan.

Adapun macam aktifitas dan kebutuhan ruang yang ada pada Wisata Alam Malino adalah sebagai berikut :

### a. Ruang aktifitas pengunjung

- Ruang untuk kegiatan wisata yang dilakukan di alam (bersifat aktif):
  - Ruang penitipan barang
  - Area bermain anak-anak
- Ruang untuk kegiatan wisata yang dilakukan di alam (bersifat pasif):
  - Taman-taman
  - Plaza

- Panggung pertunjukan (terbuka)
  - Play ground / bermain-main
  - Ruang untuk kegiatan makan dan minum :
    - Restoran
    - Cafeteria
  - Ruang untuk istirahat / menginap :
    - Pondokan sewa (Cottage)
    - Villa
  - Ruang untuk beribadah :
    - Mushallah
  - Ruang untuk cinderamata (souvenir) :
    - Toko souvenir
  - Fasilitas olah raga :
    - Lapangan volly
    - Lapangan tennis
  - Ruang pertemuan
    - Aula
- b. Ruang aktifitas pengelola
- Aktiftas administrasi :
    - Ruang pimpinan
    - Ruang sekretaris
    - Ruang staff
    - Ruang operasional

- Ruang rapat
- Hall
- Toilet
- Gudang
- Aktifitas pelayanan :
  - Tiket box / gerbang
  - Hall / ruang tamu
  - Ruang informasi / operator
  - Ruang jaga
  - Ruang P 3 K
  - Ruang petugas parkir
  - Toilet
  - Dapur / pantry
  - Ruang untuk pemeliharaan
  - . Area parkir
  - . Ruang jaga
  - . Gudang / bengkel
  - . Ruang Mekanikal Elektrikal (ME)

### 3. Konsep Besaran Ruang

Dasar pertimbangan yang menjadi acuan dalam penentuan besaran ruang adalah sebagai berikut :

- a. Standar dan norma-norma yang dipakai berdasarkan pada asumsi dan studi literatur atau analisis perhitungan.



- b. Jumlah pemakai
- c. Besaran dan jumlah perabot dalam ruang.
- d. Kebutuhan flow sirkulasi
- e. Faktor kenyamanan dalam penggunaan ruang.
- f. Besaran ruang yang telah ada (studi pada proyek yang telah ada).

Berikut ini adalah perhitungan besaran ruang dari masing-masing kelompok fasilitas kegiatan. Hasil / nilai yang digunakan merupakan angka ( $\pm$ ), dimana nilai tersebut dalam perancangan dapat bertambah dan berkurang (penyesuaian dengan modul ruang dan struktur yang digunakan).

a. Kegiatan pengunjung

➤ Kegiatan wisata yang dilakukan di alam terbuka dari jam 07.00 – 18.00

- Ketahanan fisik untuk manusia :

- Anak-anak = 2 jam
- Remaja = 4 jam
- Dewasa = 2 jam

- Diasumsikan 80 % dari jumlah pengunjung menikmati pemandangan alam, sehingga jumlah pengunjung yang memanfaatkan alam dalam satu periode (07.00 – 18.00) =

$$80 \% \times 2.820 \text{ orang} = 2.256 \text{ orang, yang terdiri dari :}$$

- 25 % anak-anak = 25 % x 2.820  
= 705 orang
- 50 % remaja = 50 % x 2.820  
= 1.410 orang

$$\begin{aligned}
 - 25 \% \text{ dewasa} &= 25 \% \times 2.820 \\
 &= 705 \text{ orang}
 \end{aligned}$$

Jadi jumlah orang yang menggunakan areal wisata alam dalam satu periode waktu (07.00 – 16.00 atau 11 jam) adalah :

$$\begin{aligned}
 - \text{Anak-anak} &= ( 2 : 11 ) \times 705 = 129 \text{ orang} \\
 - \text{Remaja} &= ( 4 : 11 ) \times 1.410 = 512 \text{ orang} \\
 - \text{Dewasa} &= ( 2 : 11 ) \times 705 = 129 \text{ orang} \\
 \hline
 \text{Jumlah} &= 770 \text{ orang}
 \end{aligned}$$

c. Lavatory

- Perbandingan pemakaian antara pria dan wanita yaitu 60% : 40 %

- Sehingga jumlah pemakai :

$$1. \text{Pria} = 60 \% \times 770 \text{ orang} = 462 \text{ orang}$$

$$2. \text{Wanita} = 40 \% \times 770 \text{ orang} = 308 \text{ orang}$$

- Standar pelayanan untuk 200 orang yaitu 3 WC : 3 Urinoir : 3 Washtafel, dengan luas :

$$- 1 \text{ WC} = 2,4 \text{ m}^2$$

$$- 1 \text{ urinoir} = 1 \text{ m}^2$$

$$- 1 \text{ Washtafel} = 1,5 \text{ m}^2$$

(Mechanical and Electrical Equipment For Buildings)

- Untuk Pria :

$$- \text{WC} = ( 462 : 200 ) \times 3 \times 2,4 \text{ m}^2 = 16.6 \text{ m}^2$$

$$- \text{Urinoir} = ( 462 : 200 ) \times 3 \times 1 \text{ m}^2 = 6.90 \text{ m}^2$$

$$\text{- Washtafel} = (462 : 200) \times 3 \times 1,5 \text{ m}^2 = 10,3 \text{ m}^2$$

---


$$\text{Jumlah} = 33,80 \text{ m}^2$$

$$\text{- Flow sirkulasi 25 \%} = 8,45 \text{ m}^2$$

---


$$\text{Jumlah} = 42,25 \text{ m}^2$$

- Untuk wanita

$$\text{- W/C} = (308 : 200) \times 3 \times 2,4 \text{ m}^2 = 11,08 \text{ m}^2$$

$$\text{- Washtafel} = (308 : 200) \times 3 \times 1,5 \text{ m}^2 = 6,93 \text{ m}^2$$

---


$$\text{Jumlah} = 18,01 \text{ m}^2$$

$$\text{- Flow sirkulasi 25 \%} = 4,50 \text{ m}^2$$

---


$$\text{Jumlah} = 22,51 \text{ m}^2$$

- Total kebutuhan luas ruang untuk lavatory adalah :

$$\text{- Lavatory Pria} = 42,25 \text{ m}^2$$

$$\text{- Lavatory Wanita} = 22,51 \text{ m}^2$$

---


$$\text{Jumlah} = 64,76 \text{ m}^2$$

$$= 65 \text{ m}^2$$

b. Kegiatan Istirahat/Menginap

- o Penginapan (cottage)

- Diasumsikan 10 % dari jumlah pengunjung menggunakan fasilitas penginapan, dengan lama menginap rata-rata 1 hari. Sehingga jumlah pengunjung yang memakai fasilitas tersebut adalah :

$$= 2.820 \text{ orang} \times 10 \%$$

$$= 282 \text{ orang / hari}$$

- Kebiasaan orang yang datang berekreasi adalah bersama dengan anggota keluarga atau dengan rombongan. Berdasarkan dengan hal tersebut, maka disediakan fasilitas cottage. Tiga tipe cottage dengan daya tampung masing-masing adalah sebagai berikut :

- Cottage Tipe A = 6 orang
- Cottage Tipe B = 4 orang
- Cottage Tipe C = 2 orang

- Diasumsikan jumlah pengunjung yang datang adalah :

- 10 % datang tanpa membawa anggota keluarga
- 40 % datang dengan anggota keluarga
- 50 % datang dengan rombongan

- Sehingga jumlah pengguna penginapan adalah :

- Untuk Cottage tipe A :
  - = 50 % x 282 orang
  - = 141 orang
- Untuk Cottage tipe B :
  - = 40 % x 282 orang
  - = 112 orang
- Untuk Cottage tipe C
  - = 10 % x 282 orang
  - = 28 orang

- Sehingga jumlah penginapan yang dibutuhkan adalah :

- Untuk Cottage tipe A :

$$= 141 : 6 \text{ orang/unit}$$

$$= 24 \text{ unit}$$

- Untuk Cottage tipe B :

$$= 112 : 4 \text{ orang/unit}$$

$$= 28 \text{ unit}$$

- Untuk Cottage tipe C :

$$= 28 : 2 \text{ orang/unit}$$

$$= 14 \text{ unit}$$

Kebutuhan luas ruang :

( Building Planning and Design Standart)

• Cottage Tipe A ( 70 - 120 m<sup>2</sup>)

Kebutuhan ruang :

- 3 kamar tidur = 36 m<sup>2</sup>

- 2 KM/WC = 14,06 m<sup>2</sup>

- Ruang Istirahat = 27 m<sup>2</sup>

- Dapur = 9 m<sup>2</sup>

---

J u m l a h = 86,06 m<sup>2</sup>

- Flow sirkulasi 30 % = 25,81 m<sup>2</sup>

---

J u m l a h = 111,87 m<sup>2</sup>

- Jadi luas keseluruhan untuk Cottage Tipe A :

$$= 111,87 \text{ m}^2 \times 24 \text{ unit}$$

$$= 2.684,88 \text{ m}^2$$

- Cottage Tipe B (50 - 67 m<sup>2</sup>)

Kebutuhan ruang :

- 2 kamar tidur = 24 m<sup>2</sup>
- 1 KM/WC = 3,75 m<sup>2</sup>
- 1 dapur = 9 m<sup>2</sup>
- Ruang duduk/istirahat = 15 m<sup>2</sup>
- 
- J u m l a h = 48,75 m<sup>2</sup>
- Flow sirkulasi 30 % = 14,62 m<sup>2</sup>
- 
- J u m l a h = 63,37 m<sup>2</sup>

- Jadi luas keseluruhan untuk Cottage Tipe B :

$$= 63,37 \text{ m}^2 \times 28 \text{ unit}$$

$$= 1.774,36 \text{ m}^2$$

- Cottage Tipe C (33 - 47 m<sup>2</sup>)

Kebutuhan ruang :

- 1 kamar tidur = 12 m<sup>2</sup>
- 1 KM/WC = 3,75 m<sup>2</sup>
- Ruang duduk/istirahat = 9 m<sup>2</sup>
- 
- J u m l a h = 24,75 m<sup>2</sup>
- Flow sirkulasi 30 % = 7,42 m<sup>2</sup>
- 
- J u m l a h = 32,17 m<sup>2</sup>

- Jadi luas keseluruhan untuk Cottage Tipe C :

$$= 32,17 \text{ m}^2 \times 14 \text{ unit}$$

$$= 450,38 \text{ m}^2$$

- Total kebutuhan luas Cottage adalah :

- Cottage Tipe A	= 2.684,88 m <sup>2</sup>
- Cottage Tipe B	= 1.774,36 m <sup>2</sup>
- Cottage Tipe C	= 450,38 m <sup>2</sup>
<hr/>	
Jumlah	= 4.909,62 m <sup>2</sup>
	= 4.909,00 m <sup>2</sup>

c. Gazebo

- Diasumsikan jumlah pemakai gazebo 10 % dari jumlah pengunjung, yaitu :

$$= 2.820 \text{ orang} \times 10 \%$$

$$= 282 \text{ orang/hari}$$

- 1 unit gazebo dapat menampung 8 orang, sehingga jumlah gazebo yang dibutuhkan, yaitu :

$$= 282 : 8 \text{ orang/unit}$$

$$= 35 \text{ unit}$$

- Luas 1 unit gazebo , yaitu :

$$= 2,5 \text{ m} \times 2,5 \text{ m}$$

$$= 6,25 \text{ m}^2$$

- Total kebutuhan luas gazebo adalah :

$$= 6,25 \text{ m}^2 \times 35 \text{ unit}$$

$$= 218,75 \text{ m}^2$$

$$= 218 \text{ m}^2$$

c. Kegiatan Makan/Minum dan Belanja

o Restoran

- Jumlah pengunjung dalam sehari yaitu 2.820 orang
- Jumlah pengunjung yang menginap yaitu 282 orang
- Jumlah pengunjung yang tidak menginap yaitu 2.538 orang
- Diasumsikan jumlah pengunjung yang menggunakan restoran (pengunjung yang menginap) sebanyak 15 %, yaitu :

$$= 15 \% \times 282 \text{ orang}$$

$$= 42 \text{ orang}$$

- Diasumsikan jumlah pengunjung yang menggunakan restoran (pengunjung yang tidak menginap) sebanyak 20 %, yaitu :

$$= 20 \% \times 2.538 \text{ orang}$$

$$= 508 \text{ orang}$$

- Sehingga jumlah pengunjung yang menggunakan restoran yaitu :

$$= 42 + 508$$

$$= 650 \text{ orang/hari}$$

- Diasumsikan dalam sehari jumlah pengunjung tersebut menggunakan restoran dalam 7 shift, sehingga kapasitas jumlah pengunjung yang dapat ditampung oleh restoran yaitu :

$$= 650 : 7 = 93 \text{ orang}$$

Kebutuhan luas ruang :

( Building Planning and Design Standart)

Kebutuhan ruang :

- Ruang Makan = 1,60 m<sup>2</sup>/orang



- Bar = 15 % dari luas ruang makan
- Dapur = 30 % dari luas ruang makan
- Service = 70 % dari luas dapur

- Sehingga luas ruang yang dibutuhkan adalah :

- Ruang Makan	= 1,60 m <sup>2</sup> x 46 orang	= 73,6 m <sup>2</sup>
- Bar	= 15 % x 73,6 m <sup>2</sup>	= 11,04 m <sup>2</sup>
- Dapur	= 30 % x 73,6 m <sup>2</sup>	= 22,08 m <sup>2</sup>
- Service	= 70 % x 22,08 m <sup>2</sup>	= 15,45 m <sup>2</sup>
<hr/>		
Jumlah		= 122,17 m <sup>2</sup>
- Flow sirkulasi 25 %		= 30,54 m <sup>2</sup>
<hr/>		
Jumlah		= 152,71 m <sup>2</sup>

o Cafeteria

- Jumlah jam pelayanan efektif yaitu 11 jam (07.00 – 18.00)
- Jumlah pengunjung dalam satu periode (11 jam) yaitu :
  - = 2.820 : 11 jam
  - = 256 orang
- Lama pengunjung dalam cafeteria ± 1/2 jam, sehingga kapasitas tampung cafeteria yaitu :
  - = 256 x 1/2 jam
  - = 128 orang
- 1 unit cafeteria dapat menampung 25 orang, sehingga jumlah cafeteria yang dibutuhkan adalah :
  - = 128 orang : 25 orang

= 5 unit cafeteria

- Standar luas ruang per orang  $1,6 \text{ m}^2$

Kebutuhan luas ruang :

- Luas cafeteria =  $1,6 \text{ m}^2 \times 25 \text{ orang} = 40 \text{ m}^2$

- Ruang Service 30 % dari luas cafeteria :

$$= 30 \% \times 40 \text{ m}^2 = 12 \text{ m}^2$$

---

$$\text{Jumlah} = 52 \text{ m}^2$$

- Flow sirkulasi 25 % =  $13 \text{ m}^2$

---

$$\text{Jumlah} = 65 \text{ m}^2$$

- Sehingga total luas ruang yang dibutuhkan untuk cafeteria adalah:

$$= 65 \text{ m}^2 \times 5 \text{ unit}$$

$$= 325 \text{ m}^2$$

- Toko Souvenir

- Diasumsikan jumlah pengunjung yang datang ke toko souvenir sebesar 60 % dari jumlah pengunjung, yaitu :

$$= 60 \% \times 2.820 \text{ orang}$$

$$= 1.692 \text{ orang}$$

- Jumlah pengunjung dalam satu periode (11 jam) yaitu :

$$= 1.692 \text{ orang} : 11$$

$$= 154 \text{ orang}$$

- Daya tampung untuk 1 unit toko souvenir yaitu 50 orang, sehingga jumlah toko souvenir yang dibutuhkan adalah :

$$= 154 : 50 \text{ orang}$$

$$= 3 \text{ unit}$$

- Standar luas ruang per orang  $1,9 \text{ m}^2$

Kebutuhan luas ruang :

$$\text{- Toko souvenir} = 1,9 \text{ m}^2 \times 50 \text{ orang} = 95 \text{ m}^2$$

$$\text{- Flow sirkulasi 25 \%} = 23,75 \text{ m}^2$$

$$\text{Jumlah} = 118,75 \text{ m}^2$$

- Sehingga total luas ruang yang dibutuhkan untuk toko souvenir adalah :

$$= 118,75 \text{ m}^2 \times 3 \text{ unit}$$

$$= 356,25 \text{ m}^2 \approx 356 \text{ m}^2$$

d. Kegiatan Olahraga dan Perkemahan

Masing-masing kegiatan olahraga diasumsikan 2 buah lapangan

- Lapangan Volly

- $9 \text{ m} \times 18 \text{ m} \times 2 \text{ unit} = 324 \text{ m}^2$

- Lapangan Tennis

- $10,97 \text{ m} \times 23,77 \text{ m} \times 2 \text{ unit} = 521,51 \text{ m}^2$

- Lapangan Tennis

$$= 10.000 \text{ m}^2$$

$$= 10.522 \text{ m}^2$$

e. Kegiatan Pelayanan (pengunjung yang menginap)

- House Keeping

- Jumlah Cottage yang dilayani yaitu 66 unit

- Untuk 1 orang petugas melayani 2 unit Cottage, sehingga jumlah petugas yang dibutuhkan adalah :

$$= 66 : 2$$

$$= 33 \text{ orang}$$

- Standar luas ruang tidur untuk 1 orang petugas yaitu  $8,64 \text{ m}^2$

Kebutuhan luas ruang :

- Ruang tidur untuk 33 orang :

$$= 8,64 \text{ m}^2 \times 33 \text{ orang} = 285.12 \text{ m}^2$$

- 3 unit KM/WC , 1 unit KM/WC =  $3 \text{ m}^2$

$$= 3 \text{ m}^2 \times 3 \text{ unit} = 9 \text{ m}^2$$

- Dapur, diasumsikan =  $30 \text{ m}^2$

- Gudang, diasumsikan =  $9 \text{ m}^2$

- Ruang Duduk, diasumsikan =  $30 \text{ m}^2$

---


$$\text{Jumlah} = 363.12 \text{ m}^2$$

- Flow sirkulasi 25 % =  $90.78 \text{ m}^2$

---


$$\text{Jumlah} = 453.90 \text{ m}^2$$

$$= 454 \text{ m}^2$$

f. Kegiatan Pertunjukan/Pementasan dan Pertemuan

o Panggung Terbuka

- Diasumsikan kapasitas tampung panggung terbuka yaitu 1.000 orang.
- Standar luas ruang untuk tempat duduk penonton yaitu  $0,6 \text{ m}^2/\text{orang}$ .

- Untuk ukuran panggung diambil untuk kegiatan pementasan seni tari, dengan luas  $4 \text{ m}^2/\text{orang}$ .
- Diasumsikan jumlah penggunaan dalam sekali pementasan yaitu 15 orang.

Kebutuhan luas ruang :

- Panggun	$= 4 \text{ m}^2 \times 15 \text{ orang}$	$= 60 \text{ m}^2$
- Tempat duduk	$= 0,6 \text{ m}^2 \times 1.000 \text{ orang}$	$= 600 \text{ m}^2$
- Ruang Persiapan, diasumsikan		$= 25 \text{ m}^2$
- Ruang Ganti, diasumsikan		$= 25 \text{ m}^2$
<b>Jumlah</b>		<b><math>= 710 \text{ m}^2</math></b>
- Flow sirkulasi 25 %		$= 177,5 \text{ m}^2$
<b>Jumlah</b>		<b><math>= 887,5 \text{ m}^2</math></b>
		$= 888 \text{ m}^2$

o Ruang Pertemuan/Aula

- Kapasitas tampung untuk ruang pertemuan diasumsikan 150 orang.
- Standar luas ruang untuk ruang pertemuan yaitu  $0,40 \text{ m}^2/\text{orang}$ .

Kebutuhan luas ruang :

- Ruang Pertemuan	$= 1,2 \text{ m}^2 \times 250 \text{ orang}$	$= 300 \text{ m}^2$
- Lavatory, diasumsikan		$= 18 \text{ m}^2$
- Gudang, disumsikan		$= 9 \text{ m}^2$
<b>Jumlah</b>		<b><math>= 327 \text{ m}^2</math></b>

- Flow sirkulasi 25 %	= 21,75 m <sup>2</sup>
Jumlah	=108,75 m <sup>2</sup>
	=109 m <sup>2</sup>

o Plaza

- Diasumsikan = 750 m<sup>2</sup>

g. Kegiatan Bermain Anak-Anak

o Play Ground

- Kapasitas tampung play ground diasumsikan 5 % dari jumlah pengunjung , yaitu :

$$= 5 \% \times 2.820 \text{ orang}$$

$$= 141 \text{ anak}$$

- Standar luas ruang untuk bermain anak-anak pada ruang terbuka yaitu 10,71 m<sup>2</sup>/orang.

(Sumber : Patterns of Designing Children Centre)

- Sehingga luas ruang yang dibutuhkan untuk play ground adalah :

$$= 10,71 \text{ m}^2 \times 141 \text{ anak}$$

$$= 1.510.11 \text{ m}^2 \approx 1.500 \text{ m}^2$$

- Jenis permainan yang diwadahi oleh play ground yaitu permainan luncuran, ayunan, jungkat-jangkit, panjatan dan lain-lain.

h. Kegiatan Pelayanan/Service

o Ruang Informasi

- Kapasitas tampung ruang informasi diasumsikan 5 orang.
- Standar luas ruang untuk ruang informasi yaitu 8,64 m<sup>2</sup>/orang.

( Time Saver Standart)

- Sehingga luas ruang yang dibutuhkan untuk ruang informasi adalah:

$$= 8,64 \text{ m}^2 \times 5 \text{ orang}$$

$$= 43,2 \text{ m}^2 \approx 43 \text{ m}^2$$

○ Locket

- Diasumsikan jumlah loket yaitu 4 unit
- Kebutuhan luas ruang untuk 1 unit loket yaitu  $4 \text{ m}^2$
- Sehingga luas ruang untuk 4 unit loket adalah :

$$= 4 \text{ m}^2 \times 4 \text{ unit}$$

$$= 16 \text{ m}^2$$

○ Gerbang

- Diasumsikan  $= 40 \text{ m}^2$

○ Pos Jaga/Keamanan

- Jumlah pos jaga yang dibutuhkan sebanyak 2 unit
- Luas ruang untuk 1 unit pos jaga  $6 \text{ m}^2$ .
- Sehingga total luas ruang yang dibutuhkan untuk pos jaga adalah :

$$= 6 \text{ m}^2 \times 2 \text{ unit}$$

$$= 12 \text{ m}^2$$

○ Ruang P3K

- Standar kebutuhan ruang dan luas ruang untuk Ruang P3K yaitu :

Design and Planning of Swimming Pool)

- Ruang Tunggu  $= 9 \text{ m}^2$

- Ruang Paramedis  $= 16 \text{ m}^2$

- Ruang Periksa	=	9 m <sup>2</sup>
- Toilet	=	6 m <sup>2</sup>
- Gudang	=	4 m <sup>2</sup>
<hr/>		
Jumlah	=	44 m <sup>2</sup>

- Flow sirkulasi 25 %	=	11 m <sup>2</sup>
<hr/>		
Jumlah	=	55 m <sup>2</sup>

c. Mushollah

- Kapasitas tampung untuk mushollah diasumsikan 30 orang.
- Standar luas ruang untuk sholat/sembahyang yaitu 1,2 m<sup>2</sup>/orang.

Kebutuhan luas ruang :

- Ruang Sholat	=	1,2 m <sup>2</sup> x 30 orang	=	36 m <sup>2</sup>
- Ruang Wudhu, 40 % dari luas ruang sholat :				
	=	40 % x 36 m <sup>2</sup>	=	14,4 m <sup>2</sup>

<hr/>				
Jumlah	=	50,4 m <sup>2</sup>		
- Flow Sirkulasi 25 %	=	12,6 m <sup>2</sup>		
<hr/>				
Jumlah	=	63 m <sup>2</sup>		

o Generator Set (genset)

- Diasumsikan = 20 m<sup>2</sup>

o Rumah Pompa

- Diasumsikan = 30 m<sup>2</sup>

i. Kegiatan Parkir

- o Parkir Pengunjung



- Diasumsikan jumlah pengunjung yang menggunakan kendaraan, yaitu:

- Mobil pribadi 35 %
- Motor 45 %
- Bus 15 %
- Selebihnya, yaitu 5 % menggunakan kendaraan umum.

- Pengunjung yang menggunakan mobil :

- Jumlah pengunjung dalam satu hari sebanyak 2.820 orang.
- Diasumsikan kapasitas tampung untuk 1 mobil yaitu 5 orang.
- Standar luas ruang yang dibutuhkan untuk 1 unit mobil yaitu

$$2,4 \text{ m} \times 6 \text{ m} = 14,4 \text{ m}^2.$$

- Jumlah mobil yang digunakan oleh pengunjung adalah :

$$= 35 \% \times (2.820 : 5) = 197 \text{ unit mobil}$$

- Sehingga luas lahan yang dibutuhkan untuk parkir mobil adalah:

$$= 14,4 \text{ m}^2 \times 197 \text{ unit} = 2.836,8 \text{ m}^2$$

- Flow sirkulasi 30 % = 850,04 m<sup>2</sup>

---


$$\text{Jumlah} = 3.687,84 \text{ m}^2$$

- Pengunjung yang menggunakan motor :

- Jumlah pengunjung dalam satu hari sebanyak 2.820 orang.
- Kapasitas tampung untuk 1 unit motor yaitu 2 orang.
- Standar luas ruang yang dibutuhkan untuk 1 unit motor yaitu

$$0,8 \text{ m} \times 1,5 \text{ m} = 1,2 \text{ m}^2.$$

- Jumlah motor yang digunakan oleh pengunjung adalah :

$$= 45 \% \times ( 2.820 : 2 ) = 635 \text{ unit motor}$$

- Sehingga luas lahan yang dibutuhkan untuk parkir motor adalah:

$$= 1,2 \text{ m}^2 \times 635 \text{ unit} = 761.4 \text{ m}^2$$

$$\text{- Flow sirkulasi } 30 \% = 228.42 \text{ m}^2$$

---


$$\text{Jumlah} = 989.84 \text{ m}^2$$

- Pengunjung yang menggunakan bus :

- Jumlah pengunjung dalam satu hari sebanyak 2.820 orang.
- Diasumsikan kapasitas tampung untuk 1 unit bus yaitu 30 orang.
- Standar luas ruang yang dibutuhkan untuk 1 unit bus yaitu

$$2.75 \text{ m} \times 13,75 \text{ m} = 37,73 \text{ m}^2$$

- Jumlah bus yang digunakan oleh pengunjung adalah :

$$= 15 \% \times ( 2.820 : 30 ) = 14 \text{ unit bus}$$

- Sehingga luas lahan yang dibutuhkan untuk parkir bus adalah :

$$= 37,73 \text{ m}^2 \times 14 \text{ unit} = 528,22 \text{ m}^2$$

$$\text{- Flow sirkulasi } 30 \% = 158.47 \text{ m}^2$$

---


$$\text{Jumlah} = 686,69 \text{ m}^2$$

- Total keseluruhan luas lahan yang dibutuhkan untuk parkir pengunjung adalah :

$$\text{- Parkir Mobil} = 3.687,84 \text{ m}^2$$

$$\text{- Parkir Motor} = 989.84 \text{ m}^2$$

$$\text{- Parkir Bus} = 686.69 \text{ m}^2$$

---


$$\text{Jumlah} = 5.364,37 \text{ m}^2$$

o **Parkir Karyawan**

- Diasumsikan untuk 1 orang karyawan/petugas melayani 25 orang pengunjung. Sehingga jumlah karyawan Taman Wisata Pantai Tanjung Taipa adalah :

$$= 2.820 \text{ orang} : 25 \text{ orang}$$

$$= 113 \text{ orang karyawan}$$

- Diasumsikan jumlah karyawan yang menggunakan kendaraan, yaitu :

- Mobil 20 %

- Motor 40 %

- Selebihnya, yaitu 40 % menggunakan kendaraan umum.

- Karyawan yang menggunakan mobil :

- Jumlah karyawan yaitu 113 orang

$$= 15 \% \times 113 \text{ orang}$$

$$= 17 \text{ unit mobil}$$

- Sehingga luas lahan yang dibutuhkan untuk parkir mobil adalah:

$$= 14,4 \text{ m}^2 \times 17 \text{ unit} = 244,8 \text{ m}^2$$

- Flow sirkulasi 30 % = 73,44 m<sup>2</sup>

---

$$\text{Jumlah} = 318,24 \text{ m}^2$$

- Karyawan yang menggunakan motor :

- Jumlah karyawan yaitu 113 orang

$$= 40 \% \times 113 \text{ orang}$$

$$= 45 \text{ unit motor}$$

- Sehingga luas lahan yang dibutuhkan untuk parkir motor adalah:

$$= 1,2 \text{ m}^2 \times 45 \text{ unit} = 54 \text{ m}^2$$

- Flow sirkulasi 30 % = 16.20 m<sup>2</sup>

$$\text{Jumlah} = 70,20 \text{ m}^2$$

- Total keseluruhan luas lahan yang dibutuhkan untuk parkir karyawan adalah:

- Parkir Mobil = 318.24 m<sup>2</sup>

- Parkir Motor = 70.20 m<sup>2</sup>

$$\text{Jumlah} = 388,44 \text{ m}^2$$

$$= 388 \text{ m}^2$$

j. Kegiatan Pengelola

- Standar kebutuhan ruang dan luas ruang :

( Time Saver Standart For Architectural Design Data)

- Ruang Pimpinan = 15 m<sup>2</sup> - 25 m<sup>2</sup>

- Ruang Sekretaris = 20 m<sup>2</sup>

- Ruang Staff = 4,46 m<sup>2</sup> - 6 m<sup>2</sup>/orang

- Ruang Rapat = 2,5 m<sup>2</sup>/orang

Kebutuhan luas ruang :

- Ruang Pimpinan = 25 m<sup>2</sup>

- Ruang Sekretaris = 20 m<sup>2</sup>

- Ruang Bagian Umum kapasitas 6 orang

$$= 6 \text{ m}^2 \times 6 \text{ orang} = 36 \text{ m}^2$$

- Ruang Bagian Keuangan kapasitas 4 orang

	= 6 m <sup>2</sup> x 4 orang	= 24 m <sup>2</sup>
- Ruang Bagian Teknik kapasitas 4 orang		
	= 6 m <sup>2</sup> x 4 orang	= 24 m <sup>2</sup>
- Ruang Rapat kapasitas 20 orang		
	= 2,5 m <sup>2</sup> x 20 orang	= 50 m <sup>2</sup>
- Ruang Staff kapasitas 20 orang		
	= 5 m <sup>2</sup> x 20 orang	= 100 m <sup>2</sup>
- Ruang Tamu kapasitas 6 orang		
	= 2,5 m <sup>2</sup> x 6 orang	= 15 m <sup>2</sup>
- Lavatory, diasumsikan		= 25 m <sup>2</sup>
- Gudang/Pantry, diasumsikan		= 20 m <sup>2</sup>
Jumlah		= 339 m <sup>2</sup>
- Flow sirkulasi 25 %		= 84,75 m <sup>2</sup>
Jumlah		= 423,75 m <sup>2</sup>
		= 424 m <sup>2</sup>

## REKAPITULASI BESARAN RUANG

### a. Kegiatan Wisata Alam

- Lavatory	= 65 m <sup>2</sup>
------------	---------------------

### b. Kegiatan Istirahat/Menginap

- Cottage	= 4.908 m <sup>2</sup>
- Gazebo	= 218 m <sup>2</sup>

### c. Kegiatan Makan/Minum dan Belanja

- Restoran	=	152,71	m <sup>2</sup>
- Cafeteria	=	325	m <sup>2</sup>
- Toko Souvenir	=	356	m <sup>2</sup>
<b>d. Kegiatan Olahraga dan Perkemahan</b>			
- Lapangan Volly	=	522	m <sup>2</sup>
- Lapangan Tennis	=	324	m <sup>2</sup>
- Area Perkemahan	=	10.000	m <sup>2</sup>
<b>e. Kegiatan Pelayanan (pengunjung yang menginap)</b>			
- House Keeping	=	454	m <sup>2</sup>
<b>f. Kegiatan Pertunjukan/Pementasan dan Peritemuan</b>			
- Panggung Terbuka	=	888	m <sup>2</sup>
- Ruang Pertemuan/Aula	=	109	m <sup>2</sup>
- Plaza	=	750	m <sup>2</sup>
<b>g. Kegiatan Bermain Anak</b>			
- Play Ground	=	1.500	m <sup>2</sup>
<b>h. Kegiatan Pelayanan/Service</b>			
- Ruang Informasi	=	43	m <sup>2</sup>
- Loket	=	16	m <sup>2</sup>
- Gerbang	=	40	m <sup>2</sup>
- Pos Jaga/Keamanan	=	12	m <sup>2</sup>
- Ruang P3K	=	55	m <sup>2</sup>
- Mushollah	=	63	m <sup>2</sup>
- Genset	=	20	m <sup>2</sup>

- Rumah Pompa	=	30	m <sup>2</sup>
i. Kegiatan Pengelola	=	424	m <sup>2</sup>
j. Parkir	=	5.752	m <sup>2</sup>
<b>Total Besaran Ruang</b>	<b>=</b>	<b>17.912,71</b>	<b>m<sup>2</sup></b>
BC = 30 : 70 = 70/30 x 17.912,71 m <sup>2</sup>	=	41.796.32	m <sup>2</sup>
Luas lahan	=	59.709,03	m <sup>2</sup>
Sirkulasi dalam tapak diambil 30 % dari luas lahan	=	17.912.71	m <sup>2</sup>
<b>Total Luas Lahan</b>	<b>=</b>	<b>77.621,74</b>	<b>m<sup>2</sup></b>
		<b>= 7,8</b>	<b>Ha</b>

#### 4. Organisasi dan Pola Hubungan Ruang

Organisasi dan pola hubungan ruang berdasarkan atas pertimbangan sebagai berikut :

a. Kelompok ruang berdasarkan jenis kegiatan yang diwadahi

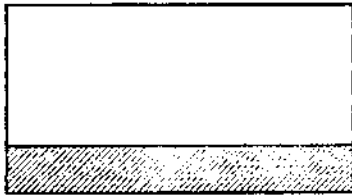
- Kelompok pengumjung
- Kelompok pengelola
- Kelompok penunjang

b. Karakter dan fungsi tiap-tiap ruang

- Kelompok tenang
- Kelompok ribut
- Kelompok sedang

c. Pencapaian yang mudah ( pola sirkulasi )

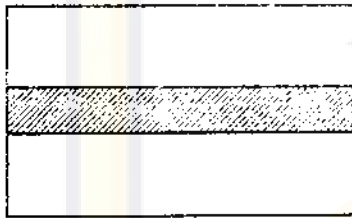
1). Selasar Tunggal



- Efektif dalam penggunaan selasar.
- Pencapaian mudah

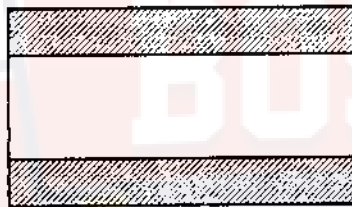
2).

Selasar antara



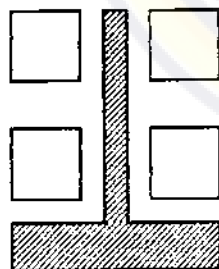
- Ekonomis dalam penggunaan selasar.
- Pencapaian mudah.
- Pencahayaan selasar kurang baik

3). Selasar ganda



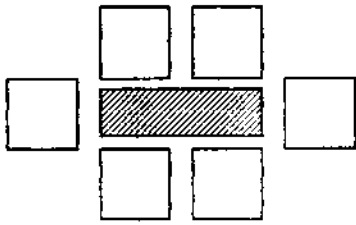
- Boros dalam penggunaan selasar.
- Pencapaian mudah.
- Pencahayaan selasar baik.

Kelompok unit fungsi

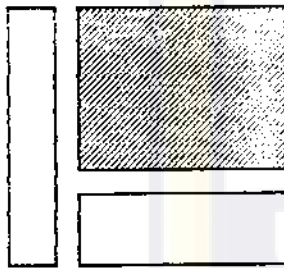


- Efisien dalam penggunaan lahan
- Pencapaian antara ruangan mudah.





- Pengkondisian baik
- Hall berfungsi efektif.
- Pencapaian baik.



- Pengkondisian baik
- Hall berfungsi efektif.
- Pencapaian baik.

d. Tingkat privacy ruang ( sifat ruang )

- Publik
- Semi publik
- Private

e. Hubungan dari tiap jenis kegiatan yang saling menunjang.

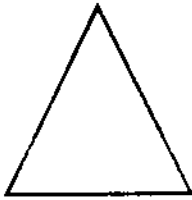
f. Bentuk ruang

- Segi empat



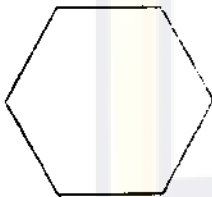
- Efektif dalam penggunaan ruang.
- Bentuk sederhana.
- Formal.

- Segi tiga



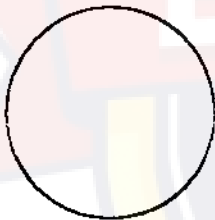
- Kurang efektif dalam penggunaan ruang.
- Bentuk dinamis
- Tajam.

- Segi banyak



- Kurang efektif dalam penggunaan ruang.
- Dinamis dan statis.
- Estetis.
- Pariatif.

- Melingkar



- Kurang efektif dalam penggunaan ruang.
- Bentuk dinamis.
- Nilai akustik kurang baik.

## POLA HUBUNGAN RUANG MAKRO

No.	Nilai Ruang			Jenis Ruang
	R	S	T	
<b>I. RUANG AKTIVITAS PENGELOLA</b>				
1			○	Ruang Pimpinan
2			○	Ruang Sekretaris
3		○		Ruang Operasional
4		○		Ruang Staf
5			○	Ruang Rapat
6	○			Hall
7		○		Gudang
8		○		Lavatory
<b>II. RUANG KEGIATAN PELAYANAN</b>				
9	○			Tiket Box / Gerbang
10	○			Hall / Ruang Tamu
11		○		Ruang Informasi / Operator
12		○		Ruang Jaga
13			○	Ruang P3K
14		○		Ruang Petugas Parkir
15		○		Lavatory Umum
16		○		Pantry / Gudang
17		○		Ruang Service
<b>III. RUANG KEGIATAN PENGUNJUNG</b>				
18		○		Ruang Penitipan Barang
19	○			Play Ground
20	○			Wisata Alam
21	○			Plaza
22	○			Panggung Terbuka
23		○		Restoran / Cafeteria
24			○	Cottage / Villa
25			○	Mushollah
26	○			Toko Souvenir
27	○			Fasilitas Olah Raga
28		○		Aula / Rg. Pertemuan

Keterangan :

- R : Ribut
- S : Sedang
- T : Tenang
- : Hubungan Erat
- ◐ : Kurang Erat
- : Tidak Ada Hubungan

## **5. Sirkulasi Ruang**

Sirkulasi yang terjadi berhubungan erat dengan organisasi ruang atau dari kelompok masing-masing fasilitas. Secara garis besar sirkulasi yang terjadi digolongkan dua jenis, yaitu :

- Sirkulasi pengunjung
- Sirkulasi pengelola

Pembentukan pola sirkulasi didasarkan atas urutan masing-masing kegiatan .

## **6. Penampilan Bangunan**

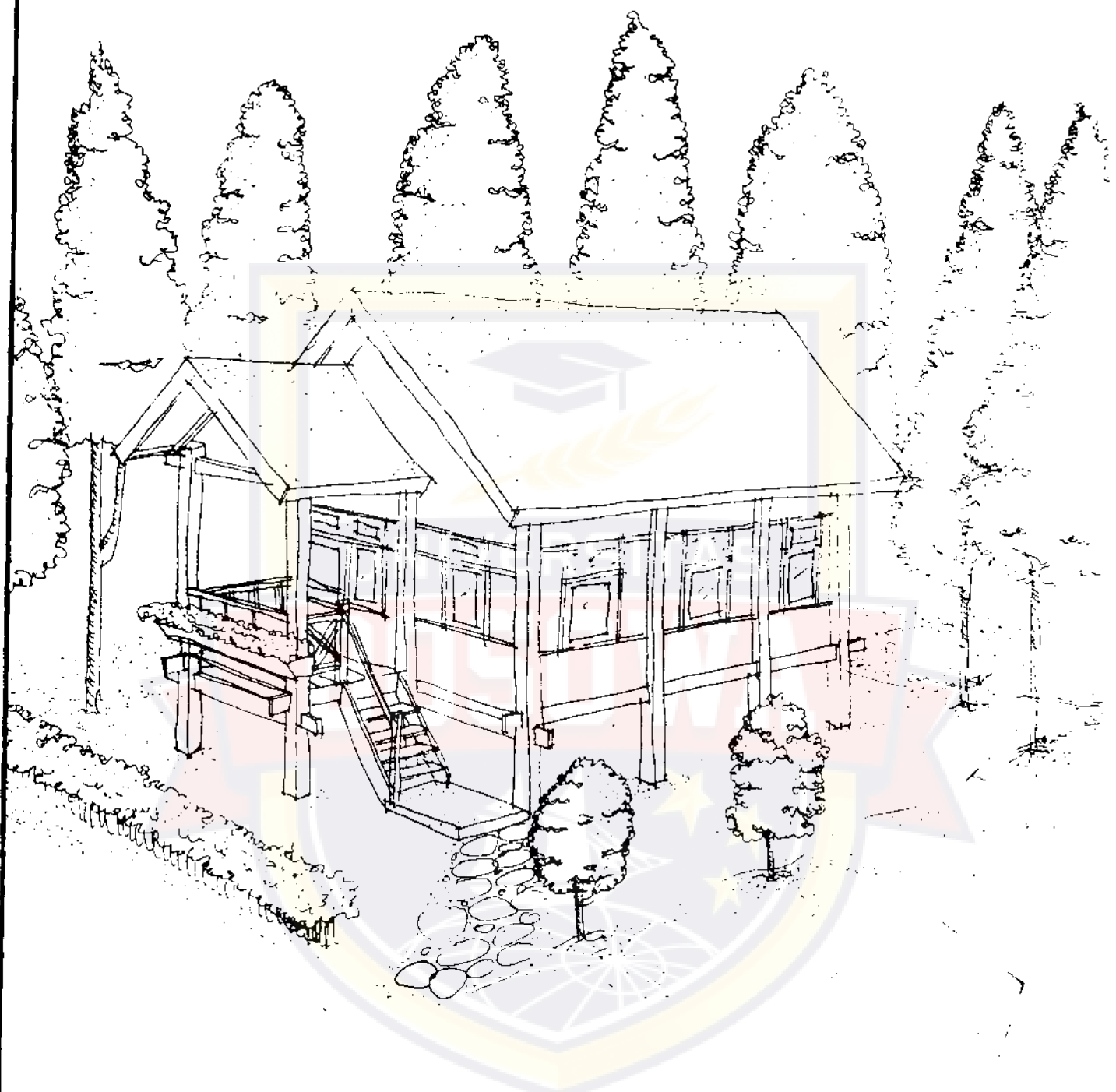
Sebagai suatu bangunan yang fungsinya sebagai sarana rekreasi untuk semua golongan usia, maka dalam perwujudan fisik bangunannya ada dua hal yang mendapat perhatian khusus yaitu bentuk dasar bangunan dan penampilannya dengan dasar pertimbangan :

### **a. Bentuk dasar bangunan**

- Dipertimbangkan atas jenis dan tuntutan kegiatan yang diwadahi.
- Kesan yang ingin ditampilkan, yaitu bebas, dinamis, kreatif dan berkesan mengundang.
- Menyesuaikan terhadap lingkungan sekitar.

### **b. Penampilan bangunan**

Sifatnya melayani masyarakat dari segala golongan usia, menuntut adanya kesan terbuka, kreatif dan dapat mengundang minat pengunjung, selain itu penampilan bangunan harus dapat menunjukkan kegiatan yang diwadahi/aktivitas yang berlangsung.



**SKETSA EKSTERIOR**  
**IDE TAMPILAN BANGUNAN**

---

## 7. Tata Ruang Dalam

Penampilan interior ruang disesuaikan dengan fungsi yang pemilihan elemen-elemen interiornya dapat menciptakan suasana hidup yang akrab dengan lingkungan, dan dapat diwujudkan dengan komponen interior seperti :

### a. Ornamen

Bahan-bahan ornamen seperti kerajinan bambu, kayu dan tembikar merupakan empat ornamen dari sekian banyak ornamen yang dapat memberikan kesan akrab dengan lingkungan dalam penataan ruang dalam/interior.

### b. Perabot

Perabot-perabot yang digunakan diupayakan dari bahan dasar alam, sehingga dapat memberikan kesan yang menyatu dengan ruang dan lingkungan sekitarnya.

### c. Dinding

Dinding pada ruang tertentu dibuat tidak permanen yang sewaktu-waktu dapat dibuka untuk fleksibilitas ruang, sehingga tercipta suasana lapang dan santai. Pada pendekatan diupayakan dinding pembatas ruang dibuat dari sekat-sekat yang dapat digeser.

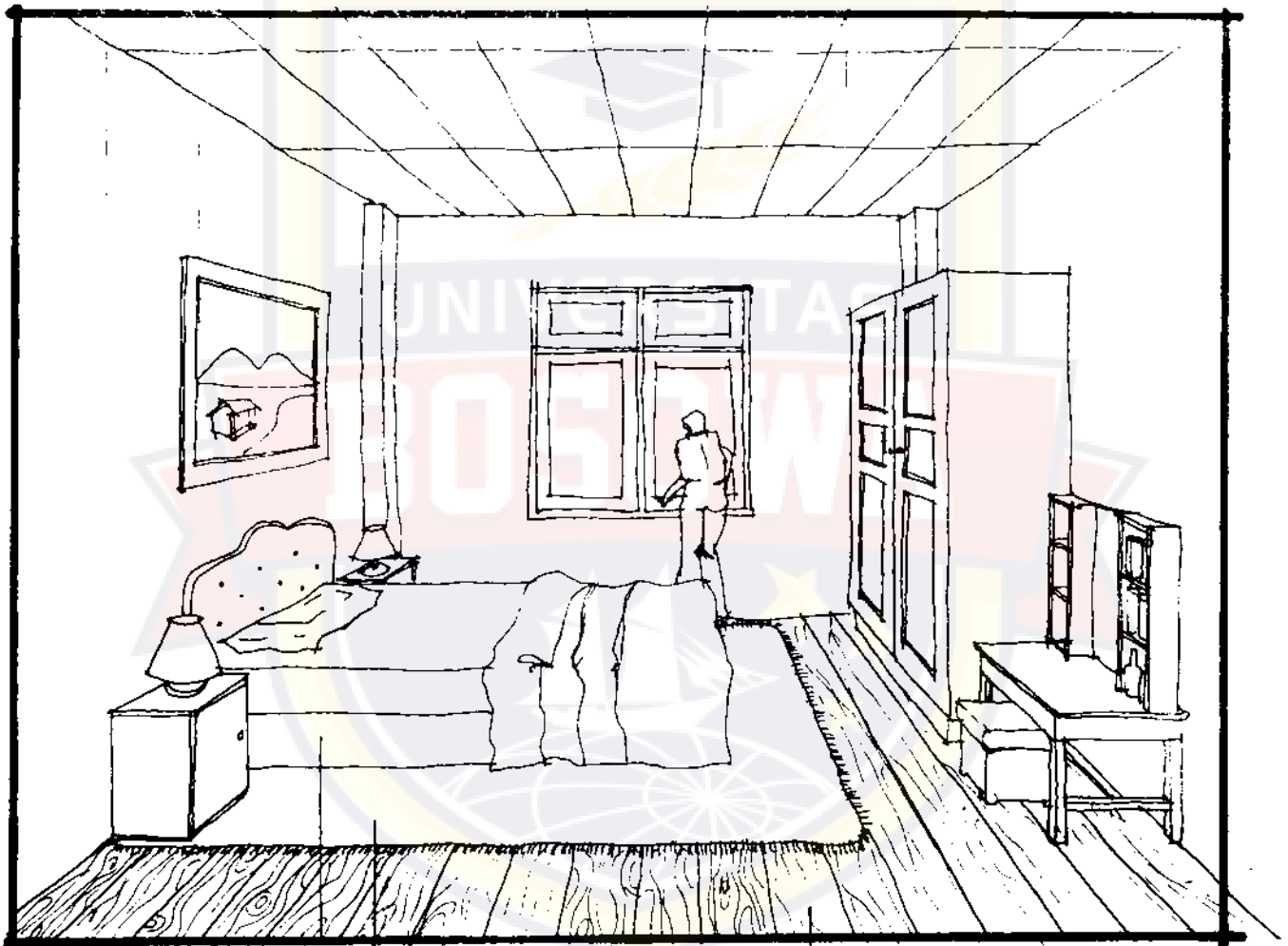
### d. Warna

Sebagai pendukung terciptanya suasana yang dapat memberi pengaruh psikologis terhadap pengunjung, maka pemilihan warna-warna yang bersifat alami sangat diutamakan.

**DINDING DILAPISI TEAKWOOD  
BERMOTIF KAYU**

**DINDING DIBERI HIASAN LUKISAN PEMANDANGAN  
UNTUK MEMBERI EFEK NYAMAN DAN TENANG**

**PLAFOND DIGUNAKAN GIPSUN  
BERWARNA PUTIH**



**LANTAI DILAPISI KARPET  
PERMADANI SELAIN UNTUK  
KEINDAHAN JS UNTUK  
MEREDUKSI DINGIN YANG  
BERLEBIHAN**

**TEMPAT TIDUR SPRING BED**

**LANTAI DASAR DIGUNAKAN  
BAHAN DARI PAPAN**

**SKETSA INTERIOR  
IDE TAMPILAN BANGUNAN**

## 8. Sistem Struktur dan Material Bangunan

### a. Sistem struktur bangunan

Pemilihan sistem struktur bangunan berdasarkan pertimbangan :

- Efektifitas terhadap bentuk, besaran ruang dan environment ruang.
- Kekuatan dalam memikul beban.
- Kemudahan dalam pelaksanaan dan pemeliharaan.
- Fungsional, yaitu memenuhi fungsi dan pembentukan ruang yang diinginkan.
- Estetika, yaitu harus menjadi bagian yang integral dan ekspresi arsitektur yang dikehendaki.
- Faktor ekonomi

### b. Material bangunan

#### (1). Material struktur

Tuntutan bahan struktur yang akan dipergunakan dapat menunjang adaptasi antara bangunan dengan lingkungan. Pemakaian material setempat merupakan hal yang pokok dengan melihat kaitan yang perlu dipertimbangkan, yaitu :

- Kemudahan dalam pengerjaan dan perawatan
- Kuat dan tahan lama
- Penampilan dari segi tekstur dan warna



c. **Material finishing**

Dalam menentukan material finishing perlu diperhatikan sifat dan karakter dari material yang akan digunakan, apakah sesuai dengan fungsi ruang dan kesan yang ingin ditampilkan.

Penggunaan elemen-elemen yang bersifat natural, seperti batu alam sangat diutamakan.

**9. Sistem Utilitas dan Perlengkapan Bangunan**

Pengadaan sistem utilitas dan perlengkapan bangunan dipertimbangkan atas :

- Kemudahan dalam penggunaan dan pemeliharaan
- Kesederhanaan sistem jaringan
- Kecilnya faktor resiko crossing antar jaringan
- Keamanan terhadap pelaku kegiatan dan lingkungan yang mencakup sistem pengadaan air bersih, sistem pembuangan, sistem komunikasi, sistem elektrikal, sistem pencahayaan, sistem penghawaan dan sistem penanggulangan bahaya kebakaran serta sistem penangkal petir.

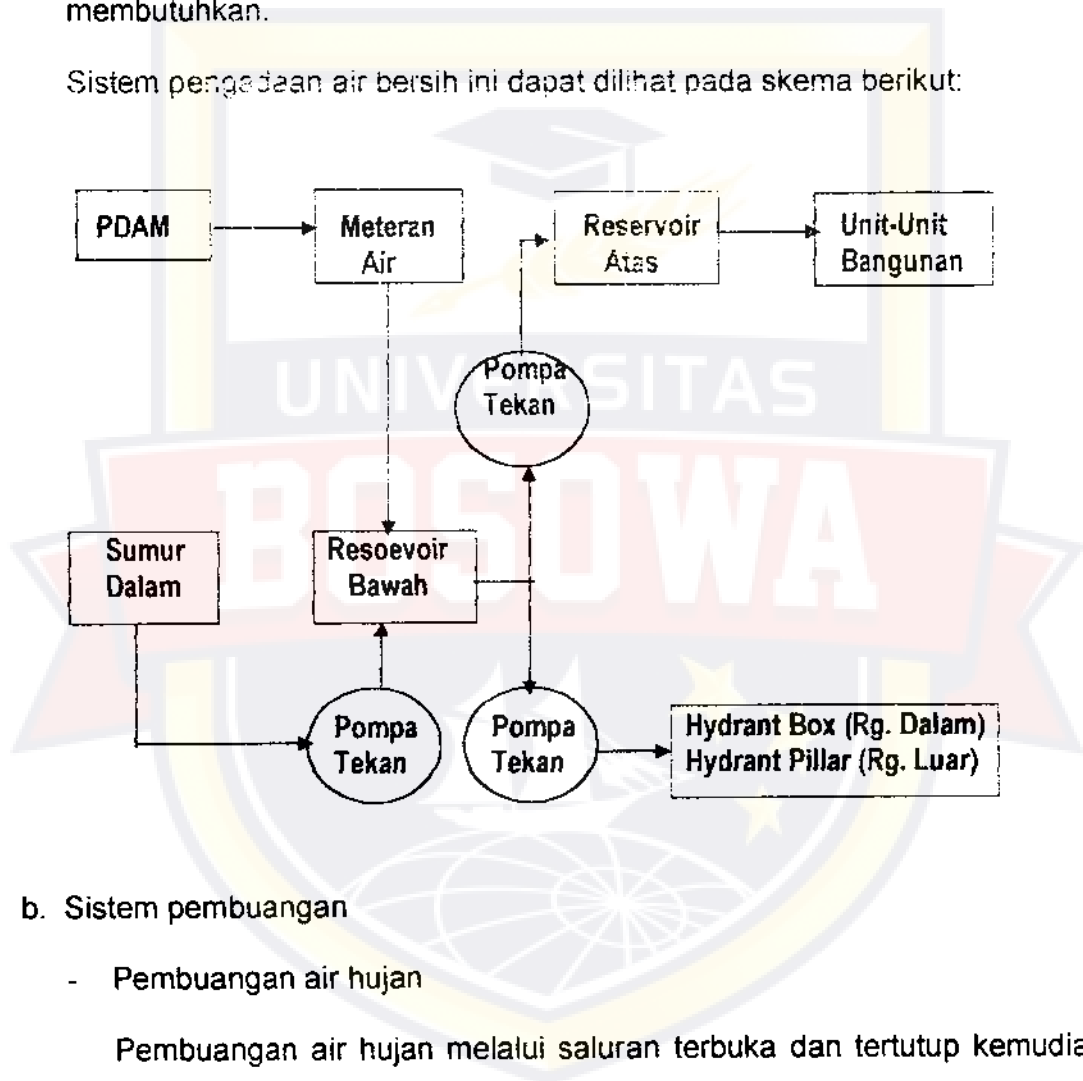
a. **Sistem pengadaan air bersih**

Sumber air berasal dari PDAM, sedangkan untuk cadangan air digunakan sumur artesis. Sistem pengadaannya dipertimbangkan atas:

- Kontinuitas penyaluran air setiap hari.
- Pendistribusian yang merata keseluruh bagian bangunan.
- Pemanfaatan air untuk penanggulangan terhadap bahaya kebakaran.

Berdasarkan pertimbangan tersebut diatas,. maka sistem pengadaan air yang digunakan yaitu dengan cara menampung air pada reservoir bawah kemudian dinaikkan ke reservoir atas dengan bantuan pompa tekan dan selanjutnya didistribusikan secara gravitasi ke unit-unit bangunan yang membutuhkan.

Sistem pengadaan air bersih ini dapat dilihat pada skema berikut:



#### b. Sistem pembuangan

- Pembuangan air hujan

Pembuangan air hujan melalui saluran terbuka dan tertutup kemudian langsung menuju ke sistem drainase.

- Pembuangan air kotor

Air kotor terdiri dari air kotor padat (disposal padat) dan air kotor cair.

Untuk disposal padat dari toilet disalurkan ke bak septictank dan

selanjutnya ke bak resapan. Sedangkan untuk air kotor cair dialirkan melalui saluran tertutup ke sistem drainase kota.

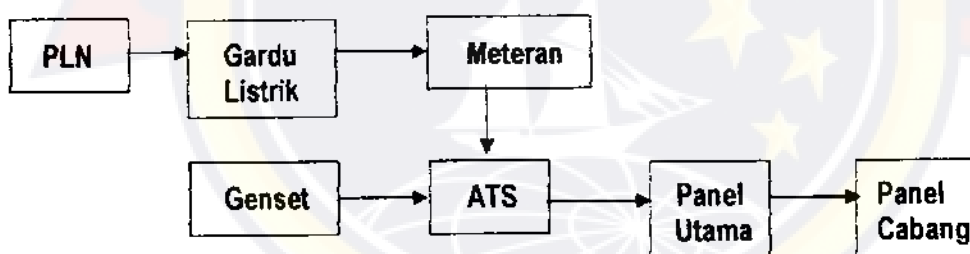
- Pembuangan sampah

Luasnya area pelayanan menuntut adanya sistem pembuangan sampah dengan cara penyediaan bak-bak sampah pada area tertentu yang kemudian diangkut ke bak penampungan dan selanjutnya diangkut oleh dinas kebersihan kota.

## 10. Sistem Elektrikal

Sumber tenaga listrik berasal dari PLN, sedangkan untuk penyediaan listrik cadangan menggunakan *Generator Set* (genset). Dengan pertimbangan keawetan instalasi dan estetika, maka pemasangan instalasi menggunakan sistem tanam.

Sistem jaringan elektrikal dapat dilihat pada skema berikut :



## 11. Sistem Komunikasi

- Telepon sentral

Menggunakan system telepon *Private Automatic Branch Exchange* yang jika ingin melkakukan komunikasi dari dan keluar bangunan harus melalui operator.

- Telepon umum koin dan kartu untuk komunikasi keluar yang dapat digunakan oleh pengunjung.

## 12. Sistem Pencahayaan

### a. Pencahayaan alami

Sistem pencahayaan alami ini dimaksudkan untuk penghematan energi listrik khususnya pada pagi, siang dan sore hari.

Faktor-faktor penentu pencahayaan alami dalam ruang adalah :

- Letak dan luas bukaan
- Tinggi plafond, dan
- Penggunaan warna

Sedangkan prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan/dipenuhi adalah:

- Arah cahaya tidak menimbulkan bayangan yang dapat mengganggu penglihatan.
- Tidak menyilaukan
- Bukaan dapat memasukkan cahaya 15 % - 20 % dari luas lantai.
- Cahaya yang berlebihan yang masuk kedalam ruang diatasi dengan elemen penahan sinar matahari.
- Faktor ketinggian plafond, dimana dapat dihitung dengan rumus :

$$L = 3 H$$

dimana :

L = Jarak jangkauan sinar matahari

H = Tinggi plafond

## b. Pencahayaan buatan

Faktor yang menjadi pertimbangan dalam penentuan sistem pencahayaan buatan adalah :

- Penempatan sumber cahaya.
- Luas dan fungsi ruang yang akan diberikan cahaya.
- Tuntutan kenyamanan pandangan mata.
- Pencegahan efek silau.

Sedangkan prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan adalah :

- Tipe pencahayaan, yaitu pencahayaan langsung, tidak langsung, semi langsung dan difusi.

- Pemantulan cahaya, dimana pemantulan cahaya yang dianjurkan adalah:

- untuk plafond                      60 % - 90 %
- untuk dinding                        35 % - 60 %
- untuk lantai                            15 % - 35 %

## 13. Sistem Penghawaan

Kebutuhan akan udara bersih didalam ruang dipertimbangkan atas :

- Jenis kegiatan yang berlangsung
- Populasi dari sumber panas, yaitu manusia dan peralatan
- Sistem penghawaan yang diterapkan.

Sistem penghawaan yang akan digunakan adalah penghawaan alami dan buatan.

a. Penghawaan Alami

Sistem ini dilakukan dengan mengadakan bukaan-bukaan terhadap udara luar dan antar ruang, sehingga terjadi ventilasi silang (*cross ventilation*).

Sistem penghawaan ini dipengaruhi oleh suhu udara, kecepatan angin dan kelembaban udara. Dimana kondisi yang dianggap normal adalah :

- Suhu udara antara  $18 - 25^{\circ}$
- Kecepatan angin antara  $0,1 - 0,5$  m/detik
- Kelembaban udara antara  $70\%$

b. Penghawaan buatan

Penghawaan buatan untuk mengatur suhu didalam ruang agar tetap sejuk, nyaman dan segar.

Jenis penghawaan buatan yang dapat digunakan ada 2 jenis, yaitu :

- AC sentral dan AC Split.

#### 14. Sistem Penanggulangan Bahaya Kebakaran

Sistem penanggulangan bahaya kebakaran dilakukan dengan cara :

a. Pencegahan, dilakukan dengan cara :

- Penggunaan material-material bangunan yang tahan terhadap api.
- Mengisolasi daerah sumber api atau material yang sudah terbakar.
- Melakukan pengawasan terhadap pemakaian alat-alat yang mudah menimbulkan bahaya kebakaran, misalnya alat-alat listrik.

b. Pemadaman, dilakukan dengan cara :

- Penggunaan *fire extinguisher* yang berisi bahan kimia untuk memadamkan api dan diletakkan pada ruang-ruang yang dianggap rawan terhadap bahaya kebakaran.
- Penggunaan *fire house cabinet* untuk didalam ruang dan *hydrant pilar* untuk diluar ruang.
- Pemasangan instalasi *fire alarm* dan *sprinkler* untuk mendeteksi adanya kebakaran dan mengantisipasi sedini mungkin.

#### 15. Sistem Penangkal Petir

Faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan dalam merencanakan pemasangan sistem penangkal petir adalah :

- Keamanan secara teknis, tanpa mengabaikan faktor keserasian arsitektur. Perhatian utama ditujukan pada perolehan nilai perlindungan terhadap sambaran petir yang efektif.
- Ketahanan mekanis
- Ketahanan terhadap korosi
- Bentuk bangunan yang dilindungi

Sistem penangkal petir yang dapat digunakan adalah sistem tongkat franklin dan sistem sangkar faraday.



# DAFTAR PUSTAKA

**YUS**



## DAFTAR PUSTAKA

- A. Yoeti, Oka, 1990, *Pemasaran Pariwisata*, Bandung, Angkasa
- A. Yoeti, Oka, 1997, *Perencanaan dan Pengembangan Pariwisata*, Jakarta, Pradnya Paramita.
- A. Yoeti, Oka, 1999, *Psikologi Pelayanan Wisata*, Jakarta, Gramedia Pustaka Utama.
- BPS Sul-Sel, 2000, *Sulawesi Selatan Dalam Angka*, Sulawesi Selatan, Biro Pusat Statistik Sulawesi Selatan.
- BPS Kab. Gowa, 2000, *Kabupaten Gowa Dalam Angka*, Gowa, Biro Pusat Statistik Kab. Gowa.
- Chiara, Joseph De dan Koppelman, 1997, *Standar Perencanaan Tapak*, Jakarta, Erlangga.
- Dinas Pariwisata, Seni dan Budaya Kab. Gowa, TT, *Potensi Obyek dan Daya Tarik Wisata Kabupaten Gowa (Booklet)*, Gowa, Dinas Pariwisata, Seni dan Budaya Kab. Gowa.
- Hancock, John dan Callender, 1979, *Time Sever Standart For Architecture*, Second Edition, New York.
- Irianti, 1999, *Pusat Perbelanjaan Pa'Baeng-Baeng di Ujungpandang (Acuan Perancangan)*, Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas "45" Ujungpandang.
- Neufert, Erns, 1999, *Data Arsitektur*, Edisi 33 Jilid I, Jakarta, Erlangga.
- Poerbo, Hartono, 1998, *Utilitas Bangunan*, Jakarta, Djambatan.
- Poerwadarminta, W. J. S., 1976, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta, Balai Pustaka.
- Rais, Abdul, 2000, *Museum Perjuangan Sulawesi Selatan di Makassar (Acuan Perancangan)*, Jurusan Arsitektur Fak. Teknik Univ. "45" Makassar.
- Samsueridjal, D., dan Kaelany, 1997, *Peluang di Bidang Pariwisata*, Mutiara Sumber Widya.

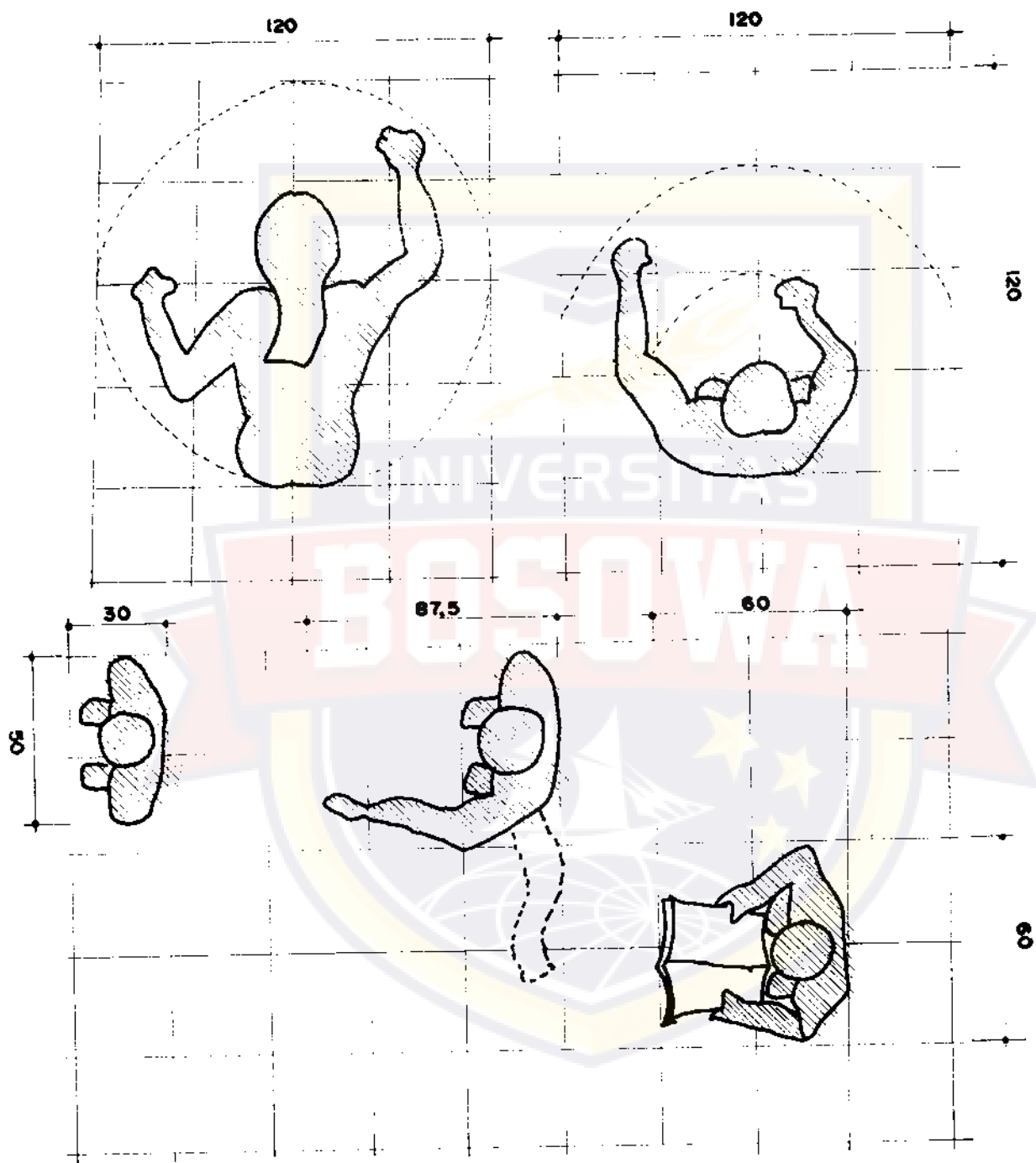
- Sihete, Richard, 2000, *Tourism Industri (Kepariwisataan)*, Surabaya, SIC.
- Soekardijo, R. G., 1997, *Anatomi Pariwisata (Memahami Pariwisata Sebagai "Syntemic Linkage")*, Jakarta, Gramedia Pustaka Utama.
- S. Pendit, Nyoman, 1999, *Ilmu Pariwisata (Sebuah Pengantar Perdana)*, Jakarta, Pradnya Paramita.
- Suwantoro, Gamal, 2001, *Dasar-Dasar Pariwisata*, Yogyakarta, Andi Yogyakarta.
- Suyitno, 2001, *Perencanaan Wisata (Tour Planning)*, Yogyakarta, Kanisius.
- Yahya, Zulkarnaen, 2000, *Pusat Hiburan Anak-anak di Makassar (Acuan Perancangan)*, Jurusan Arsitektur Fak. Teknik Universitas "45" Makassar.



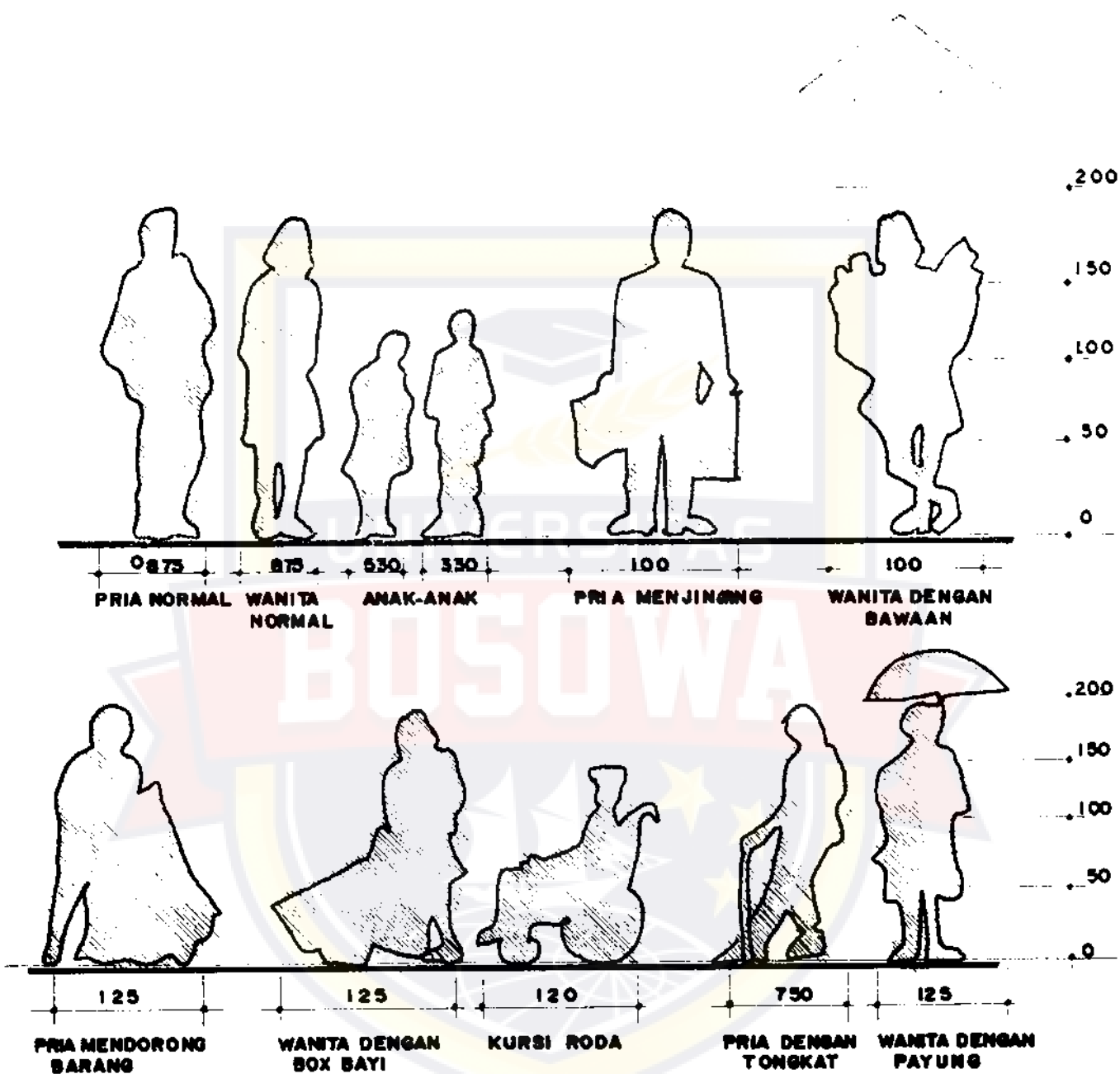


**LAMPIRAN -  
LAMPIRAN**

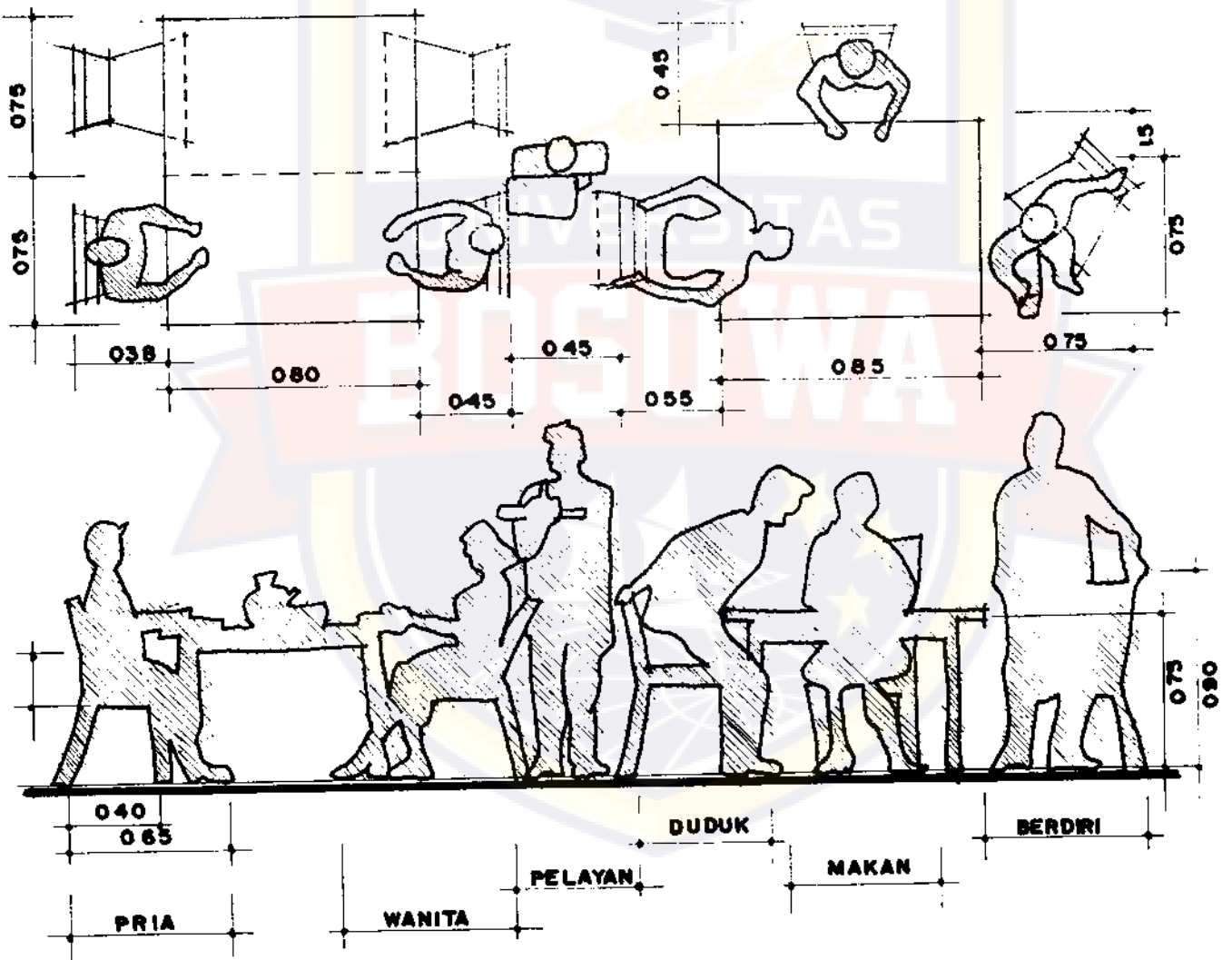
**gus**



**STANDAR RUANG GERAK  
MANUSIA**



**UKURAN DAN RUANG GERAK YANG DIPERLUKANKAN UNTUK KEGIATAN LUAR BANGUNAN**



**UKURAN MEJA MAKAN RESTORAN**

R. KAMAR TIDUR

400

300

GBR. RUANG ISTIRAHAT

UNIVERSITAS

**BOSOWA**

R. PIMPINAN

500

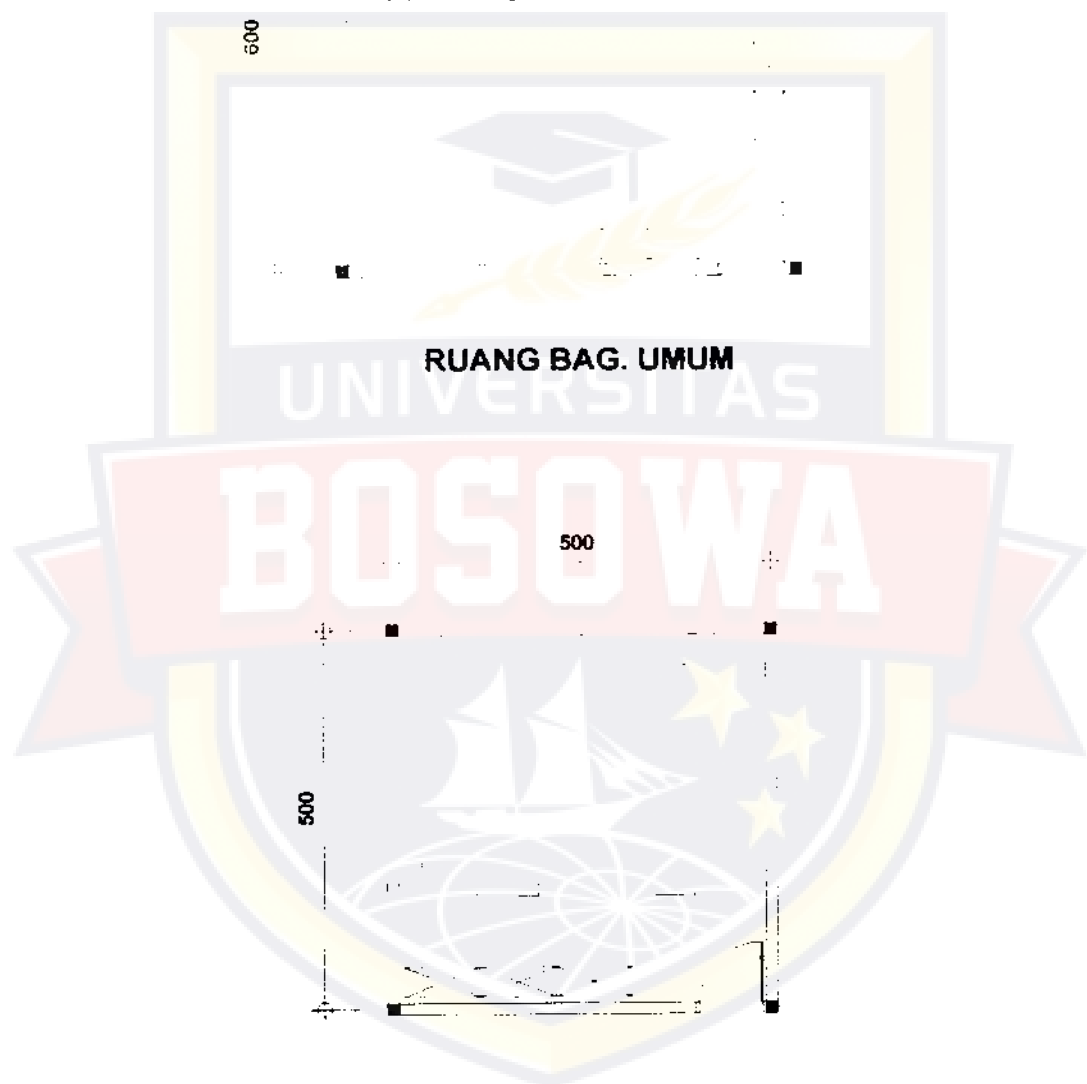
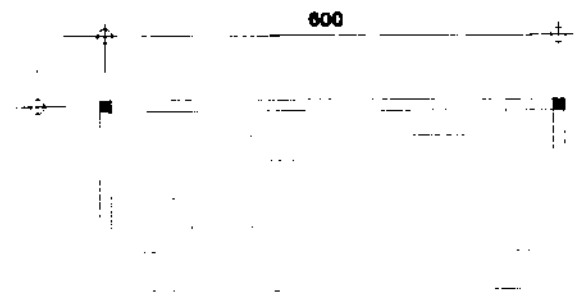
R. SEKRETARIS

400

500

500

GBR. BESARAN RUANG ( PENGELOLA )



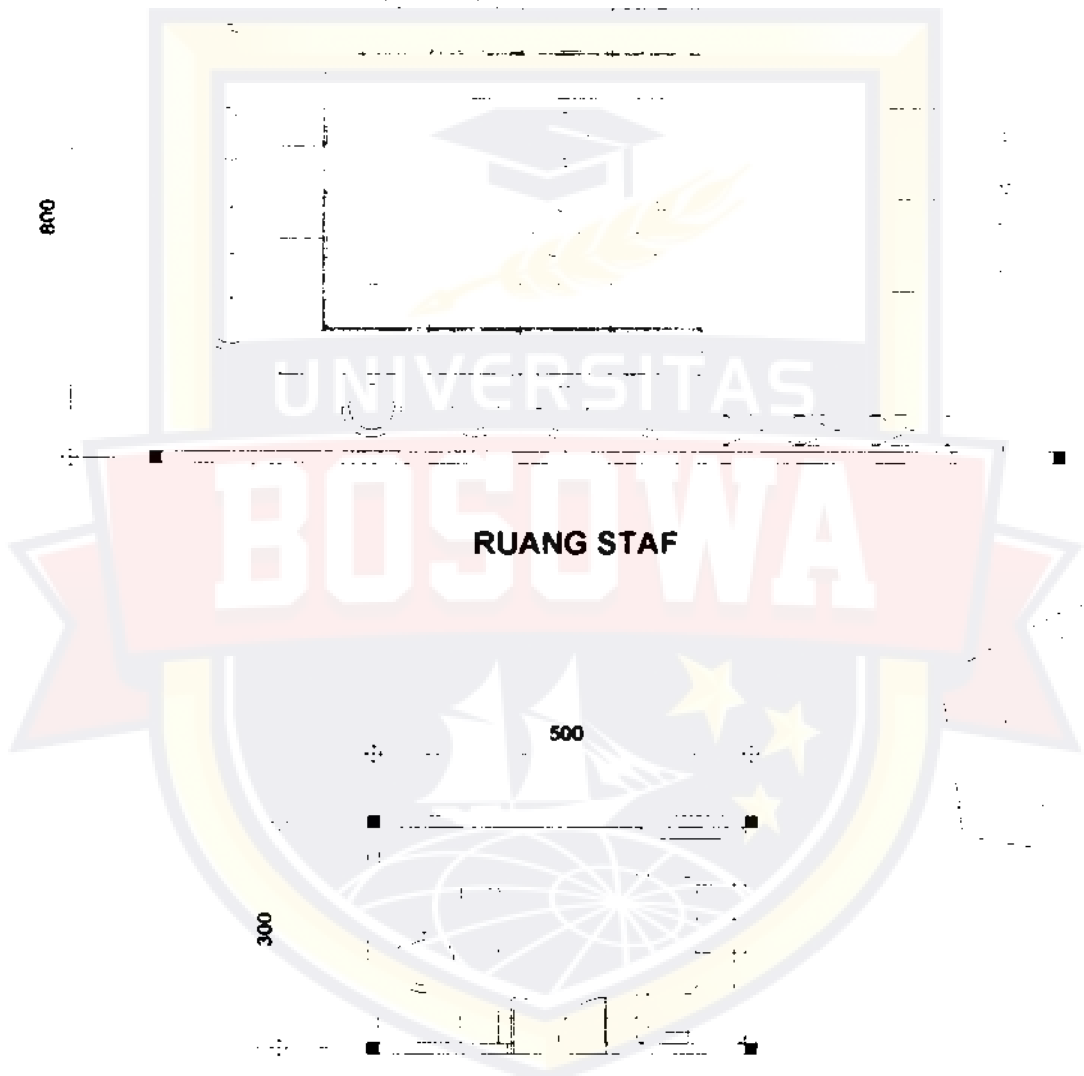
**RUANG BAG. KEUANGAN**

**GBR. BESARAN RUANG (PENGELOLA)**



1200

800



RUANG STAF

RUANG INFORMASI

**GBR. BESARAN RUANG (PENGELOLA)**

4.16 M

4.16 M

4.18 M

**STANDAR PARKIR 30°**

2.94 M

2.94 M

4.58 M

**STANDAR PARKIR 45°**

2.40 M

2.40 M

2.40 M

4.85 M

**STANDAR PARKIR 60°**

2.08 M

2.08 M

4.41 M

**STANDAR PARKIR 90°**

(Sumber : JC Yu, *Transportation Engineering, Introduction to Planning, Design, and Operation*, 1982)



*Perkebunan Markisa*



*Perkebunan Teh*

1 /