

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Objek Rancangan

Objek rancangan adalah Perancangan Fasilitas Pendukung Kawasan “Kampung Inggris” Pare.

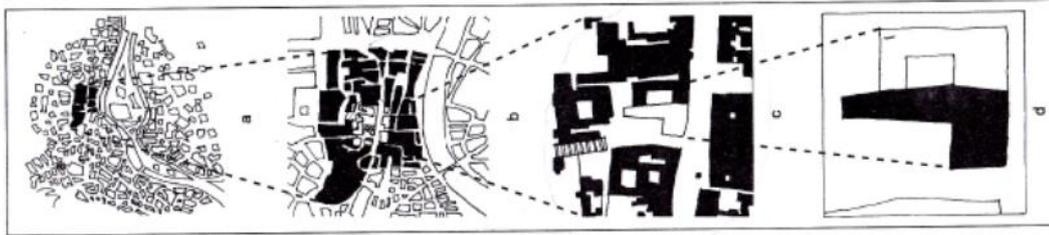
2.1.1 Definisi Objek

2.1.1.1 Fasilitas Pendukung

Fasilitas pendukung berasal dari gabungan dua kata, yaitu fasilitas dan pendukung. Dimana menurut arti katanya fasilitas merupakan sarana untuk melancarkan pelaksanaan fungsi; kemudahan (Kamus Besar Bahasa Indonesia offline v1.3, 2011). Sedangkan pendukung menurut arti katanya adalah orang yang mendukung; penyokong; pembantu; penunjang (Kamus Besar Bahasa Indonesia offline v1.3, 2011). Sehingga fasilitas pendukung merupakan sarana untuk melancarkan atau menunjang berlangsungnya fungsi utama suatu kegiatan.

2.1.1.2 Kawasan

Kawasan menurut Kamus Ilmiah Populer yang dimaksud dengan kawasan adalah area; sektor; lokasi/daerah tertentu (Partanto, 2001: 319). Pengertian lain kawasan adalah daerah tertentu yang diantara bagian-bagiannya terdapat hubungan tertentu di dalam kota (Zahnd, 2006: 272). Pengertian ini akan lebih jelas dengan ilustrasi gambar di bawah ini.



Gambar 2.1 Skala perkotaan secara arsitektural darisebuah tempat yang sama: (a) kota secara keseluruhan, (b) skala makro besar (wilayah kota), (c) skala makro kecil (kawasan kota), (d) skala mikro (rumah)
(Sumber: Zahnd, 2006: 11).

Pengertian kawasan dari uraian dan gambar di atas dapat disimpulkan sebagai sektor atau daerah tertentu bagian dari wilayah kota atau area yang lebih spesifik dari suatu wilayah kota dan memiliki hubungan tertentu di dalam kota tersebut.

2.1.1.3 “Kampung Inggris”

“Kampung Inggris” merupakan sebutan untuk sebagian Desa Pelem dan Desa Tulungrejo, Pare, Kabupaten Kediri. Mengapa kawasan tersebut mendapat sebutan “Kampung Inggris”? Hal ini disebabkan di kawasan inilah berkembang tempat kursus Bahasa Inggris yang efektif dan menyenangkan. Awalnya tempat kursus ini diprakarsai oleh Bapak Kalend yang mendirikan *Basic English Course* (BEC). Banyak peserta didik yang mampu berbahasa Inggris baik secara aktif maupun pasif setelah belajar di “Kampung Inggris”.

Kesuksesan ini meningkatkan animo masyarakat untuk belajar Bahasa Inggris disana. Meningkatnya animo masyarakat ini tentu saja diiringi dengan meningkatnya jumlah tempat kursus yang ada di dua desa tersebut. Banyaknya tempat kursus Bahasa Inggris dan orang yang berkunjung kesana dengan tujuan

belajar Bahasa Inggris inilah yang melatarbelakangi masyarakat menyebut kawasan ini sebagai “Kampung Inggris”. Selain dilatarbelakangi karena hal tersebut, penyebutan istilah “Kampung Inggris” juga dikarenakan masyarakat juga ikut berpartisipasi dalam menggunakan Bahasa Inggris. Misalnya penjual makanan yang sedikit banyak menggunakan Bahasa Inggris untuk alat komunikasi antar penjual dan pembeli. Istilah “Kampung Inggris” kemudian berkembang dari mulut ke mulut.

2.1.1.4 Fasilitas Pendukung Kawasan “Kampung Inggris” Pare

Fasilitas pendukung kawasan “Kampung Inggris” merupakan sarana dan prasarana yang menunjang kegiatan fungsi utama dari kawasan tersebut yaitu sebagai tempat belajar Bahasa Inggris. Fasilitas-fasilitas ini memiliki fungsi untuk menciptakan suasana belajar Bahasa Inggris melalui kehidupan sehari-hari (edukatif rekreasi).

2.1.2 Tinjauan Teori Perancangan

Berdasarkan hasil kuisioner yang telah dilakukan maka dalam Perancangan Fasilitas Pendukung Kawasan “Kampung Inggris” Pare meliputi perpustakaan, laboratorium bahasa, asrama (diarahkan ke sistem *home stay*), taman dan area outbond, gedung debat, auditorium, fasilitas jasa yang meliputi klinik, toko souvenir, toko buku, dan pujasera.

Besaran ruang yang dibutuhkan dalam Perancangan Fasilitas Pendukung Kawasan “Kampung Inggris” Pare didasarkan pada standard luasan umum yang dipakai yaitu:

NAD : *Neufert Architect's Data*

BPDS : *Building Planning and Design Standart*

BAER : *Building for Administration Entertainment and Recreation*

TSS : *Time Saver Standart for Building Type*

NMH : *New Metric Handbook*

CCEF : *Conference, Convention and Exhibition Facilities*

A : Asumsi

2.1.2.1 Perpustakaan

Perpustakaan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia offline v1.3 tahun 2011 adalah tempat, gedung, ruang yang disediakan untuk pemeliharaan dan penggunaan koleksi buku, dsb. Perpustakaan terbagi dalam beberapa macam, misalnya perpustakaan umum, perpustakaan ilmiah, perpustakaan nasional dan lain-lain.

Dalam perancangan ini perpustakaan yang dimaksud adalah ruang yang menyediakan buku-buku referensi, majalah, *compact disc*, dan sebagainya mengenai bahasa asing, terutama Bahasa Inggris. Hal ini dapat dikatakan sebagai perpustakaan khusus. Perpustakaan khusus menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia offline v1.3 tahun 2011 adalah perpustakaan atau pusat informasi yang

dibiayai oleh perorangan, badan korporasi, perhimpunan, badan pemerintah, kelompok lain; koleksi khusus atau terpisah dari suatu perpustakaan.

Adapun besaran ruang yang dibutuhkan terkait dengan perpustakaan adalah sebagai berikut.

Tabel 2.1 Standar Besaran Ruang Perpustakaan

No	Ruangan	Standar	Sumber
1	Lobby	0,9 m ² / orang	NAD
2	Ruang Penitipan Barang	30 loker/1 m ²	A
3	Ruang Baca	2,5 m ² / orang	NAD
4	Ruang Koleksi	300 m ² /10.000 jilid koleksi	NAD
5	Ruang Diskusi	30 m ² / 10-15 orang	A
6	Ruang Peminjaman buku	3m x 3m	A
7	Ruang Pengembalian buku	3m x 3m	A
8	Ruang pencarian buku	1 unit komputer = 1 x 1= 1 m ²	A
9	Gudang	15 s.d 20 m ² / 2 orang	NAD

Sumber: NAD dan Asumsi, 2012)

Keterangan:

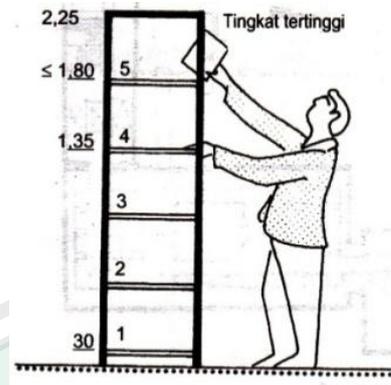
NAD : *Neufert Architect's Data*

A : Asumsi

Dalam perancangan perpustakaan bagi peserta didik di “Kampung Inggris” Pare yang perlu diperhatikan adalah tinggi rak, dimensi tempat baca serta sirkulasi. Dalam hal ini dikarenakan peserta didik di “Kampung Inggris” Pare lebih cenderung senang berkumpul atau membentuk kelompok belajar.

a. Rak Buku

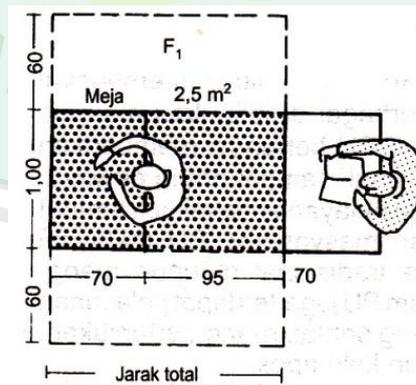
Rak buku berguna untuk melengkapi semua koleksi-koleksi buku yang dimiliki perpustakaan. Rak buku dengan 5 tingkat/bagian merupakan rak buku untuk orang dewasa. Rak buku ini memiliki tinggi 1,80 – 2,25 m, seperti ilustrasi gambar di bawah ini:



Gambar 2. 2 Rak buku dengan 5 tingkat/bagian
(Sumber: Neufert, 2002: 3)

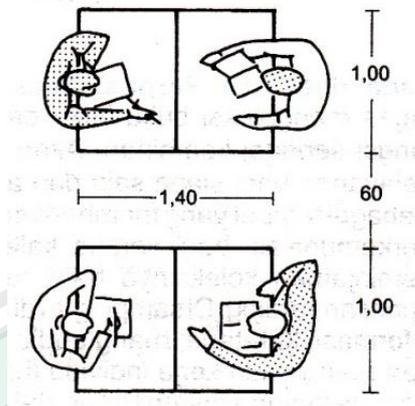
b. Tempat Baca

Tempat baca merupakan salah satu elemen penting yang harus ada di perpustakaan. Tempat baca biasanya terdiri dari meja dan kursi . Dimensi meja meliputi panjang 1,00 m dan lebar 70 m dan jarak meja adalah 0,95 m untuk meja perorangan. Hal ini juga perlu diperhatikan, karena tidak semua peserta didik di “Kampung Inggris” menyukai belajar berkelompok.



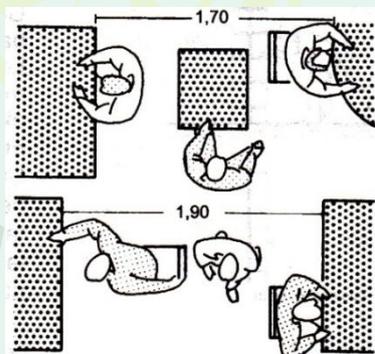
Gambar 2.3 Luas untuk meja perorangan
(Sumber: Neufert, 2002: 3)

Untuk sirkulasi jarak minimum antar meja yaitu 0,60 m dengan panjang meja 1,40 m seperti ilustrasi gambar di bawah ini:



Gambar 2.4 Jarak minimum antar meja
(Sumber: Neufert, 2002: 3)

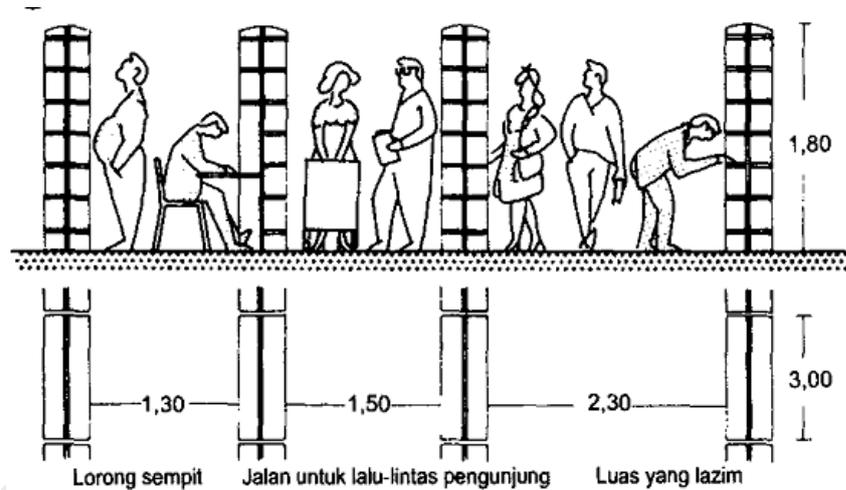
Selain itu yang perlu diperhatikan adalah sirkulasi yang dibutuhkan dalam ruang baca perpustakaan. Untuk lalu lintas pergerakan posisi duduk dan berdiri adalah 1,70-1,90 m seperti ilustrasi gambar di bawah ini:



Gambar 2.5 Lalu lintas pergerakan antara posisi duduk dan berdiri
(Sumber: Neufert, 2002: 3)

c. Lorong atau Jalan

Jarak untuk lorong sempit yaitu 1,30 m, sedangkan untuk jalan lalu lintas pengunjung yaitu 1,50 m dan luas yang lazim yaitu 2,30 m.



Gambar 2.6 Jarak-jarak minimal untuk lorong/jalan
(Sumber: Neufert, 2002: 3)

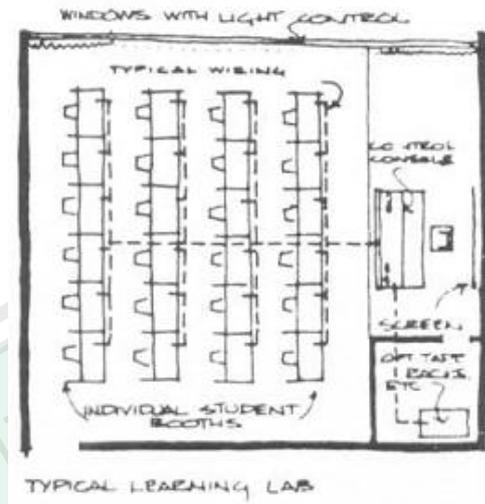
2.1.2.2 Laboratorium Bahasa

Laboratorium bahasa menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan ruangan yang dilengkapi dengan alat-alat keperluan pengajaran bahasa berupa pita perekam, kaset, proyektor, dan piringan hitam, dipakai secara terpisah-pisah atau bersama-sama. Laboratorium bahasa dalam perancangan ini berfungsi sebagai tempat mengembangkan ketrampilan bahasa .

Ditinjau dari segi arsitektural terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan dalam perancangan laboratorium bahasa untuk “Kampung Inggris”.

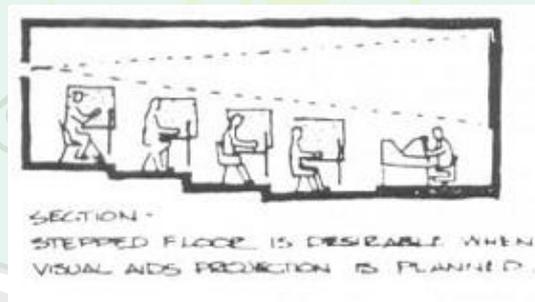
- a. Dimensi meja untuk peserta didik di dalam laboratorium bahasa.

Berikut merupakan ilustrasi gambar *layout* standart untuk laboratorium bahasa.



Gambar 2.7 *Layout* standar laboratorium bahasa
(Sumber: Chiara dan Callender, 1987: 319)

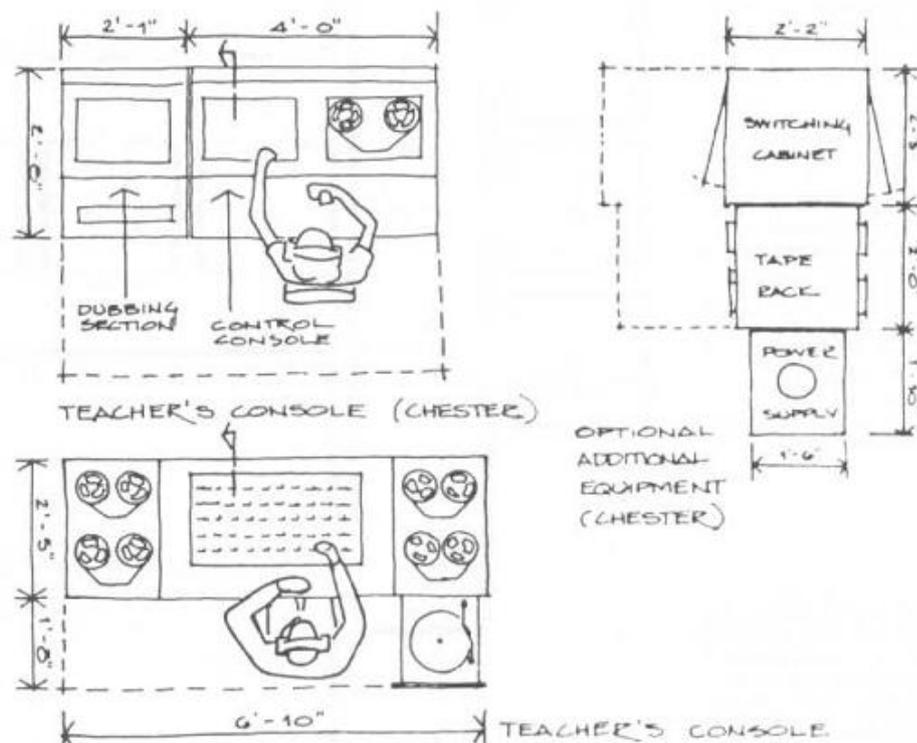
Berikut merupakan ilustrasi gambar potongan dari *layout* standart untuk laboratorium bahasa di atas.



Gambar 2.8 Potongan dari *Layout* standar laboratorium bahasa
(Sumber: Chiara dan Callender, 1987: 319)

b. Dimensi meja untuk *tutor* (pengajar) dan perlengkapan *recording*.

Di bawah ini merupakan ilustrasi gambar dimensi untuk ruang pengajar di laboratorium bahasa.



Gambar 2.9 *Layout* standar laboratorium bahasa untuk ruang *tutor* (pengajar)
(Sumber: Chiara dan Callender, 1987: 319)

- c. Dimensi ruangan untuk jumlah *channel* yang berbeda. Jumlah *channel* tergantung dari jumlah peserta didik yang akan ditampung dalam 1 ruangan laboratorium bahasa. Di bawah ini merupakan tabel antara jumlah *channel* dan dimensi ruangan.

Tabel 2.2 Dimensi Ruangan Laboratorium Bahasa

No	Jumlah Channel	Dimensi ruangan
1	20 Channel	4x7 m
2	28 Channel	6x7 m
3	40 Channel	7x8 m
4	48 Channel	7x9 m
5	60 Channel	8x10 m

(Sumber: <http://electrateaching.com/artikel/ukuran-ruang-laboratorium-bahasa.html>)

2.1.2.3 Asrama

Perancangan asrama pada perancangan ini diarahkan ke sistem *home stay*. Asrama menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah bangunan tempat tinggal bagi kelompok orang untuk sementara waktu, terdiri atas sejumlah kamar, dan dipimpin oleh seorang kepala asrama.

Adapun standar besaran ruang yang dibutuhkan terkait dengan asrama adalah sebagai berikut.

Tabel 2.3 Standar Besaran Ruang Asrama

No	Ruangan	Standar	Sumber
1	Lobby	0,9 m ² /orang	NAD
2	Kamar Tidur (4orang/kamar)	7,5 m ² /orang	TSS
3	Kamar mandi+ toilet	2,5 m ² /orang	NAD
4	Ruang Diskusi/ belajar bersama	1,6 m ² /orang	A
5	Mushola	0,8 m x 1,2 m /jamaah	NAD
6	Gudang	20 m ²	A

(Sumber: NAD, TSS dan asumsi, 2012)

Keterangan:

NAD : *Neufert Architect's Data*

A : Asumsi

TSS : *Time Saver Standart for Building Type*

2.1.2.4 Auditorium dan Ruang debat

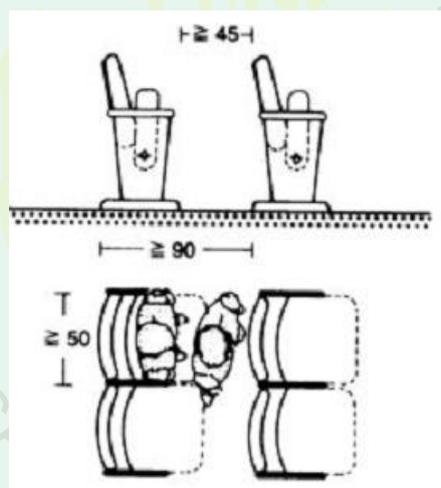
Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia offline v1.3 tahun 2011 auditorium adalah bangunan atau ruangan besar yang digunakan untuk mengadakan pertemuan umum, pertunjukan dan sebagainya.

Ruang debat menurut asal katanya yaitu gabungan dari ruang dan debat. Kata 'debat' diartikan sebagai pembahasan dan pertukaran pendapat mengenai suatu hal dengan saling memberi alasan untuk mempertahankan pendapat masing-masing (Kamus Besar Bahasa Indonesia offline v1.3, 2011).

Jadi ruang debat merupakan ruang untuk kegiatan pertunjukan pertukaran pendapat.

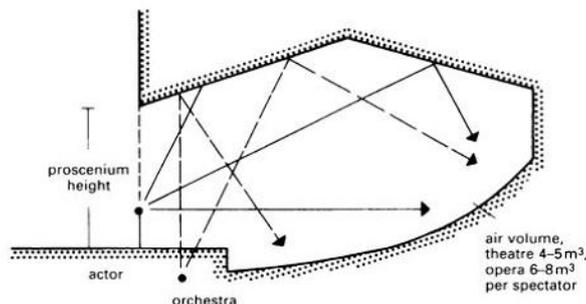
Terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan dalam perancangan auditorium dan ruang debat. Diantaranya adalah area tempat duduk bagi penonton, bentuk plafon yang digunakan untuk mengatur akustik dari ruang debat ataupun auditorium.

Tempat duduk untuk penonton memiliki lebar minimal $0,50 \text{ m}^2$ /penonton. Jarak antara baris kursi penonton minimal $0,45 \text{ m}^2$. Di bawah ini terdapat ilustrasi gambar standar tempat duduk penonton.



Gambar 2.10 Dimensi minimal tempat duduk penonton
(Sumber: Neufert, Data Arsitek 3: 478)

Bentuk plafon pada auditorium maupun ruang debat perlu diperhatikan untuk mengatur akustik ruang. Di bawah ini merupakan ilustrasi bentuk plafon dan refleksi suara yang dihasilkan.



Gambar 2.11 Bentuk plafon dan refleksi suara
(Sumber: Neufert, Data Arsitek 3: 478)

Selain area tempat duduk dan bentuk plafon, juga perlu diperhatikan standar kebutuhan ruang. Di bawah ini merupakan tabel standar kebutuhan ruang untuk auditorium dan ruang debat.

Tabel 2.4 Standar Besaran Ruang Gedung Debat dan Auditorium

No	Ruangan	Standar	Sumber
1	Lobby	0,9 m ² /orang	NAD
2	Stage	167,22 m ² /80-100 orang	TSS
3	Auditorium seating	0,5 m x 0,9 m/orang	NAD
4	Ruang Juri	5m x10m	A
5	Ruang debat	6m x 3m	A
6	Tribun	0.5 m x 0,5 m	A
7	Ruang Persiapan	6m x 9m	A
8	R. Ganti	1m ² /unit	A
9	R. Kontrol	8 m ²	A
10	Gudang peralatan panggung	30 m ²	A

(Sumber: NAD, TSS dan asumsi, 2012)

Keterangan:

NAD : *Neufert Architect's Data*

A : Asumsi

TSS : *Time Saver Standart for Building Type*

2.1.2.5 Tempat Parkir

Tempat parkir merupakan tempat pemberhentian kendaraan dalam jangka waktu yang lama atau sebentar tergantung pada kendaraan dan kebutuhannya

(Peraturan Lalu Lintas dalam Hakim, 2012: 231). Dalam penentuan tata letak parkir, mempunyai beberapa kriteria antara lain sebagai berikut:

- a. Parkir terletak pada muka tapak yang datar.

Lokasi permukaan yang datar pada area parkir dimaksudkan untuk menjaga keamanan kendaraan agar parkir dengan aman dan tidak menggelinding.

- b. Penempatan parkir tidak terlalu jauh dari pusat kegiatan.

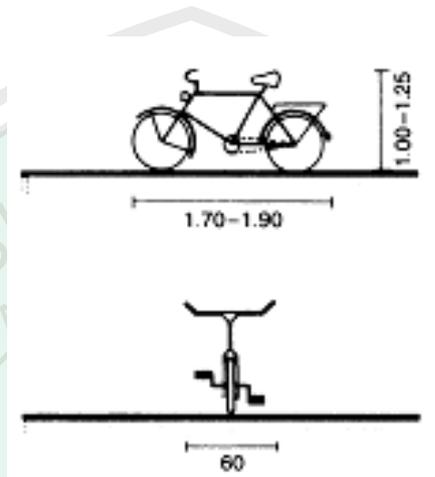
Ditinjau dari sudut perancangannya (desain) maka kriteria dan prinsip tempat parkir secara garis besar harus memperhatikan faktor berikut:

1. Waktu penggunaan dan pemanfaatan tempat parkir.
2. Banyaknya kebutuhan jumlah kendaraan untuk menentukan luas tempat parkir.
3. Ukuran dan jenis kendaraan yang akan ditampung.
4. Mempunyai keamanan yang baik dan terlindung dari panas pancaran sinar matahari.
5. Cukup penerangan cahaya di malam hari.
6. Tersedianya sarana penunjang parkir, missal tempat tunggu sopir, tempat sampah (Hakim dan Utomo, 2012: 234-236).

Adapun kendaraan yang digunakan di “Kampung Inggris” mayoritas sepeda angin. Maka tempat parkir direncanakan untuk kendaraan roda dua. Maka dalam perancangan tempat parkir roda dua yang perlu diperhatikan adalah dimensi kendaraan roda dua tersebut.

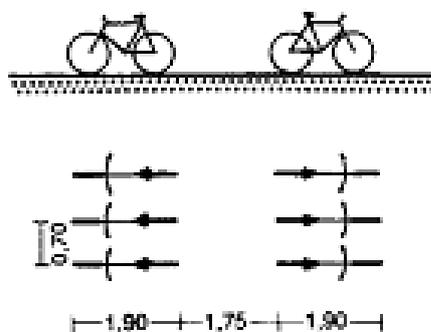
a. Parkir Sepeda

Ukuran dasar untuk pengendara sepeda yaitu lebar sepeda 0,60 m, panjang sepeda 1,70-1,90 m dan tinggi sepeda 1,00-1,25 m seperti terlihat pada ilustrasi dibawah ini:



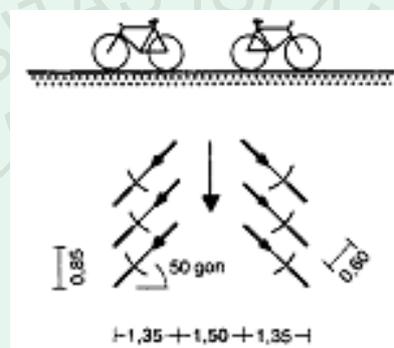
Gambar 2.12 Ukuran Dasar untuk Pengendara Sepeda
(Sumber: Neufert, Data arsitek 3 : 218)

Ganggung jalan di antara tempat-tempat penitipan sepeda di buat tidak terlalu sempit. Lebar ganggung jalan minimal 1,50 m, akan lebih baik memiliki lebar 2,00 m. Ukuran dasar untuk tempat penitipan sepeda-sepeda dengan sistem lurus memiliki jarak antar sepeda 0,70 m. Seperti terlihat pada ilustrasi gambar di bawah ini:



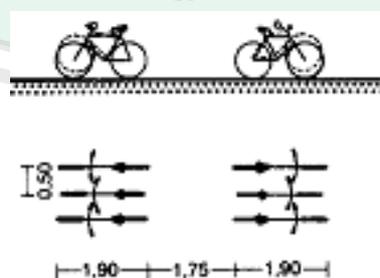
Gambar 2.13 Ukuran dasar untuk tempat penitipan sepeda-sepeda, lurus
(Sumber: Neufert, 1996: 191)

Lebar gang untuk jalan pada tempat penitipan bertingkat minimal 2,50 m. Semakin panjang tempat penitipan semakin lebar gang untuk jalan. Lebar gang untuk jalan minimal 1,50 m panjang sampai 10 m, lebar 1,80 m panjang sampai 15 m, dan lebar 2,20 m panjang sampai 25 m. Jarak antar sepeda pada tempat penitipan sepeda dengan susunan bertingkat, miring memiliki jarak antar sepeda sebesar 0,60 m.



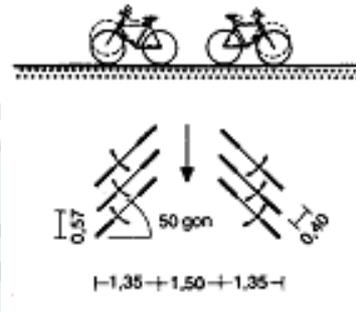
Gambar 2.14 Ukuran untuk tempat penitipan sepeda dengan susunan bertingkat, miring
(Sumber: Neufert, 1996: 191)

Lebar gang untuk penitipan sepeda dengan susunan digabung bertingkat, lurus adalah 1,75 m dan jarak antar sepeda 0,50 m seperti ilustrasi gambar di bawah ini:



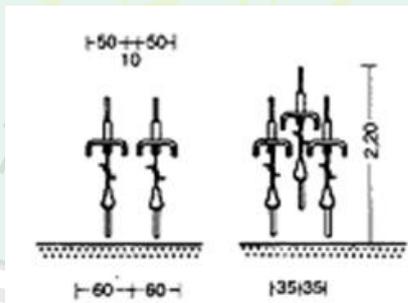
Gambar 2.15 Ukuran untuk tempat penitipan sepeda dengan susunan digabung bertingkat, lurus
(Sumber: Neufert, 1996: 191)

Lebar gang untuk penitipan sepeda dengan susunan digabung bertingkat, miring adalah 1,50 m dan jarak antar sepeda 0,40 m seperti ilustrasi gambar di bawah ini:



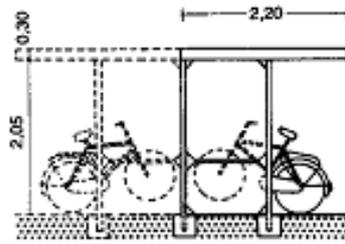
Gambar 2.16 Ukuran untuk tempat penitipan sepeda dengan susunan digabung bertingkat, miring (Sumber: Neufert, 1996: 191)

Jarak antar sepeda untuk penitipan sepeda dengan susunan berdampingan satu sama lain adalah 0,10 m. Untuk susunan satu dalam yang lain panjang tempat sepeda adalah 2,20m seperti ilustrasi gambar di bawah ini:



Gambar 2.17 Ukuran untuk tempat penitipan sepeda dengan susunan berdampingan satu sama lain, satu dalam yang lain (Sumber: Neufert, 1996: 191)

Tempat penitipan sepeda beratap memiliki tinggi minimal 2,05 m dengan panjang sepeda 2,20 m.



Gambar 2.18 Ukuran untuk tempat penitipan sepeda beratap
(Sumber: Neufert, 1996: 191)

Gambar di bawah ini merupakan contoh desain tempat parkir sepeda dengan sudut 180° dan 90° .

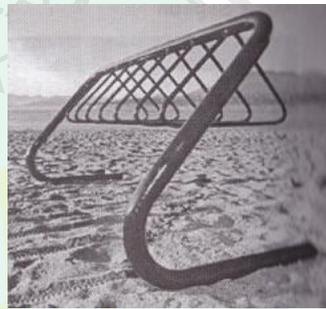
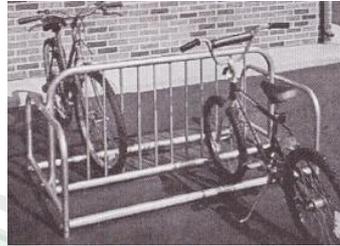
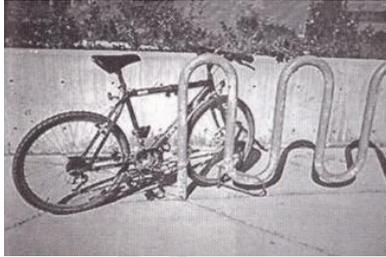


Gambar 2.19 Sistem parkir sepeda dengan sandaran (180°)
(Sumber: Hakim dan Utomo, 2012: 246)



Gambar 2.20 Sistem parkir sepeda tegak lurus dengan sudut (90°)
(Sumber: Hakim dan Utomo, 2012: 246)

Gambar di bawah ini merupakan beberapa contoh penyangga parkir sepeda.



Gambar 2.21 Bentuk penyangga parkir sepeda
(Sumber: Hakim dan Utomo, 2012: 246)



Gambar 2.22 Bentuk penyangga parkir sepeda

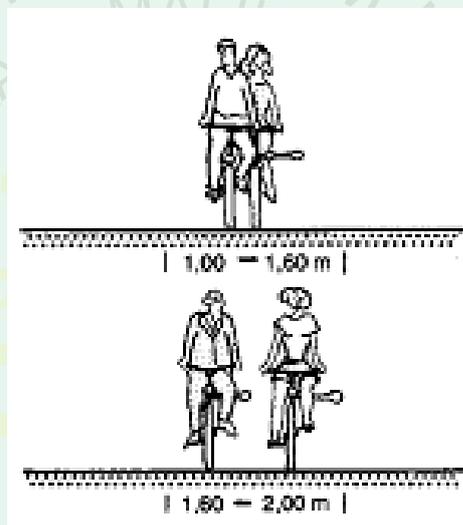
http://www.streetsblog.org/wp-content/uploads/2006/09a/berkeley_bike_parking2.jpg



Gambar 2.23 Bentuk penyangga parkir sepeda model spiral
<http://www.belson.com/images/BRBC-8-001-M.jpg>

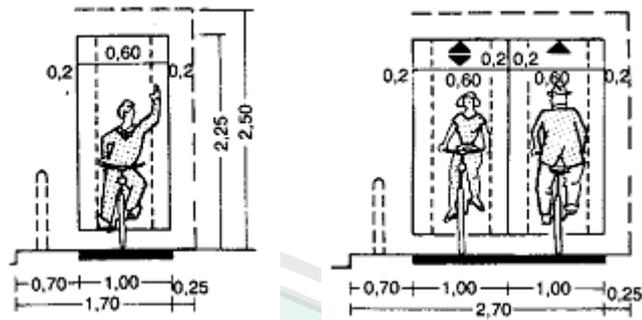
b. Lalu Lintas Sepeda

Dimensi penggunaan jalan yang lancar dalam satu arah memiliki lebar 1,00 – 1,60 m. Ukuran jalan untuk melebihi dan bertemu dengan kecepatan kurang memiliki lebar jalan 1,60 - 2,00 m. Akan lebih baik jika pengendara sepeda dengan gandengan menggunakan jalur kendaraan memiliki lebar jalan 2,00-2,50 m. Seperti pada ilustrasi gambar di bawah ini:



Gambar 2.24 Ukuran Dasar untuk Ruang Lalu Lintas Sepeda
(Sumber: Neufert, 1996: 191)

Dimensi penggunaan jalan untuk satu arah (profil normal) lebar jalan 1,00 m, dengan tinggi 2,25-2,50 m. Sedangkan penggunaan jalan untuk dua arah lebar jalan masing-masing 1,00 m seperti ilustrasi di bawah ini:

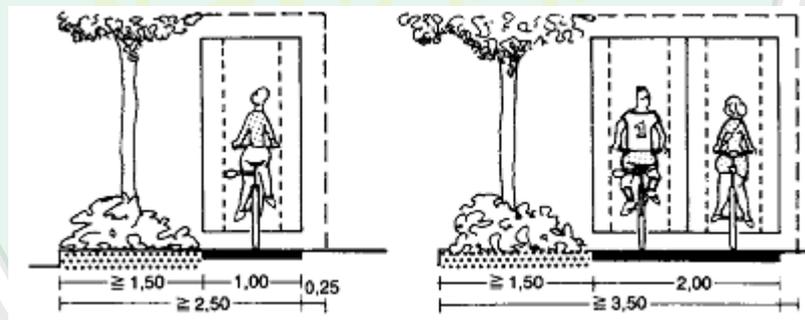


(A)

(B)

Gambar 2.25 Lebar jalan khusus untuk sepeda, profil normal satu arah (A), dua arah (B)
(Sumber: Neufert, 1996: 191)

Dimensi penggunaan jalan untuk satu arah dengan jalur hijau lebar jalan 1,00 m, dengan lebar jalur hijau minimal 1,50 m. Sedangkan penggunaan jalan untuk dua arah lebar jalan 2,00 m seperti ilustrasi di bawah ini:



(A)

(B)

Gambar 2.26 Lebar jalan khusus untuk sepeda dengan jalur hijau satu arah (A), dua arah (B)
(Sumber: Neufert, 1996: 191)

2.1.2.6 Fasilitas Jasa

Fasilitas jasa dalam perancangan ini meliputi klinik, toko souvenir, toko buku, dan pujasera.

a. Klinik

Klinik merupakan lembaga kesehatan tempat orang berobat dan memperoleh nasihat medis. Di dalam klinik minimal terdapat ruangan pendaftaran, ruang konsultasi dan ruang pemeriksaan. Ruang pendaftaran harus memperhatikan ruang tunggu, jalan masuk dan jalan keluar. Ruang konsultasi secara akustik dan optik tertutup, sangat penting untuk fungsi-fungsi konsultasi, nasihat, mempelajari hasil pemeriksaan, penyembuhan terapis dan protokol. Sedangkan ruang pemeriksaan harus disesuaikan apakah pasien akan diperiksa dengan duduk atau berbaring.

Berikut adalah tabel tentang standar besaran ruang untuk klinik.

Tabel 2.5 Standar Besaran Ruang Klinik

No	Ruangan	Standard	Sumber
1	Tempat pendaftaran	6,00 m ²	NAD
2	Ruang Konsultasi	6,00 m ²	NAD
3	Ruang pemeriksaan	3,00 X 2,00 m	NAD
4	Kamar mandi dan wastafel	WC putra= 1,8 m ² /unit WC putri= 1,8 m ² /unit Wastafel = 0,54 m ² /unit	NMH

(Sumber: NAD,TSS dan asumsi, 2012)

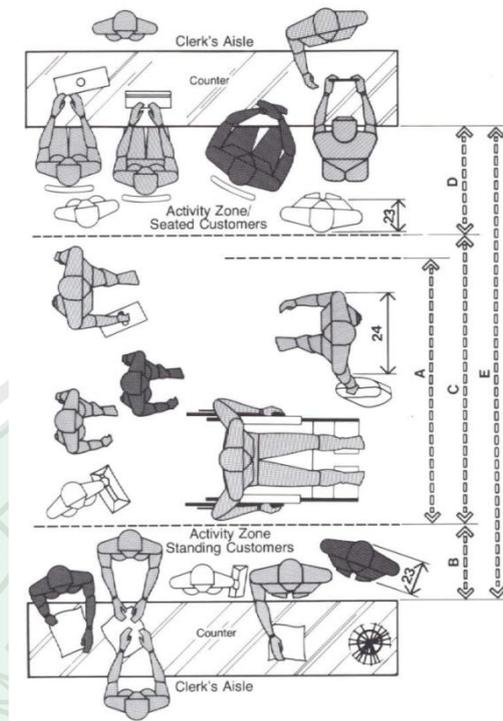
Keterangan:

NAD : *Neufert Architect's Data*

NMH : *New Metric Handbook*

b. Toko Souvenir dan Toko Buku

Dalam perancangan toko souvenir dan toko buku minimal terdapat ruang kasir, ruang penjualan dan gudang. Perlu diketahui tentang jarak bersih yang disarankan antara konter pada sisi yang berseberangan dari sebuah lorong utama. Seperti ilustrasi gambar di bawah ini.



Keterangan:

A: 167,6 cm

B: 45,7 cm

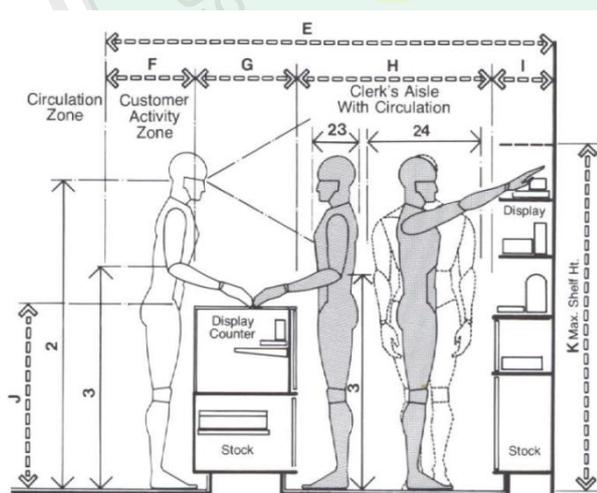
C: 182,9 cm

D: 66,0-76,2 cm

E: 294,6- 304,8 cm

Gambar 2.27 Lebar lintasan publik utama
(Sumber: Panero dan Zelnik, 2003: 201)

Gambar di bawah ini memberi ilustrasi berbagai jarak bersih bagi konter penjualan yang umum. Pembeli pada tipikal area penjualan ini pada posisi berdiri.



Keterangan:

E: 213,4-284,5 cm

F: 45,7 cm

G: 45,7-61,0 cm

H: 76,2-121,9 cm

I: 44,7-55,9 cm

J: 88,9-96,5 cm

K: 182,9 cm

TYPICAL SALES AREA / STANDING CUSTOMER

Gambar 2.28 Area penjualan tipikal/ pembeli pada posisi berdiri
(Sumber: Panero dan Zelnik, 2003: 203)

c. Pujasera

Pujasera merupakan area yang digunakan untuk menjual makanan dan minuman. Adapun standar besaran ruang yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

Tabel 2.6 Standar Besaran Ruang Pujasera

No	Ruangan	Standard	Sumber
1	Hall	0,9 m ² / orang	NAD
2	Ruang Makan	1,2 m ² / orang	NAD
3	Dapur	30% Ruang Makan	BPDS
4	Pantry	25% Ruang Makan	BAER
5	Counter	12% Ruang Makan	BAER
6	Gudang	50% Pantry	BAER
7	Toilet	WC putra= 1,8 m ² /unit Urinoir = 0,4 m ² /unit Wastafel = 0,54 m ² /unit WC putri= 1,8 m ² /unit Wastafel = 0,54 m ² /unit	NMH

(Sumber: NAD, BPDS, BAER, NMH)

Keterangan:

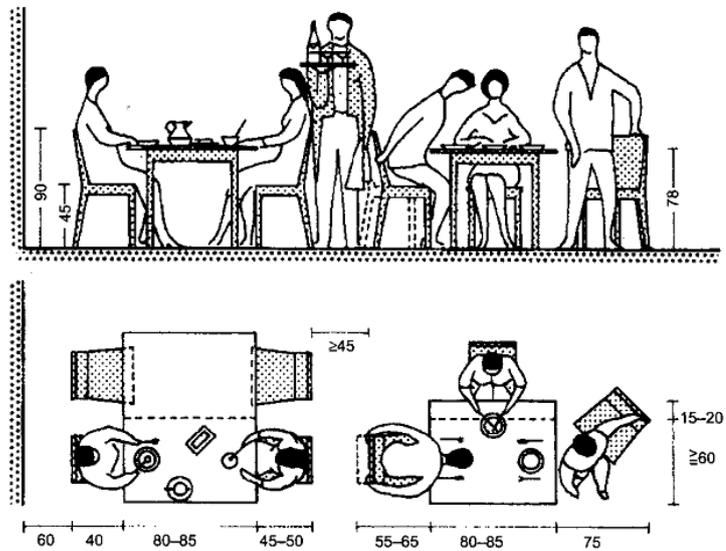
NAD : *Neufert Architect's Data*

BPDS : *Building Planning and Design Standart*

BAER : *Building for Administration Entertainment and Recreation*

NMH : *New Metric Handbook*

Selain itu perlu juga diperhatikan dimensi ketinggian tempat duduk untuk makan, meja yang ideal dan sirkulasi di dalam area makan. Untuk dapat makan dengan nyaman, seseorang membutuhkan meja dengan lebar rata-rata 60 cm dan ketinggian 40 cm. Dimensi meja yang ideal adalah 80-85 cm. Jarak antara meja dengan dinding minimal 75 cm. Gambar di bawah ini merupakan ilustrasi area yang dibutuhkan bagi operasional dan tamu.



Gambar 2.29 Area yang dibutuhkan bagi operasional dan tamu
(Sumber: Neufert: 2002: 119)

2.1.2.7 Fasilitas Outbond

Fasilitas outbond digunakan untuk pembelajaran di luar ruangan. Beberapa jenis permainan outbond seperti pada tabel di bawah ini:

Tabel 2.7 Jenis-jenis Permainan Outbond

No	Nama Permainan	Gambar	Keterangan
1	<i>Carterpillar Race</i>		<i>Carterpillar race</i> atau balap ulat bulu dapat dimainkan di lapangan. Peserta dipecah menjadi 3 atau 4 kelompok, terdiri dari 7-10 orang. Peserta diberi tugas untuk berjalan dengan timnya sesuai rute yang telah dibuat.

Tabel 2.7 Jenis-jenis Permainan Outbond (Lanjutan)

No	Nama Permainan	Gambar	Keterangan
2	<i>Folding Carpet</i>		<p>Permainan ini membutuhkan alat bantu sebuah karpet atau terpal plastik yang ukurannya 1m² untuk 8-10 orang. Peserta diminta untuk membalikkan karpet. Kelompok yang paling cepat membalik karpet dianggap sebagai pemenang.</p>
3	<i>Log Line</i>		<p>Alat bantu permainan ini adalah balok kayu yang memiliki panjang 1,5-2 m². Peserta dibagi menjadi beberapa kelompok. Kemudian seluruh anggota kelompok naik ke atas balok dan mereka harus saling membantu agar tidak terjatuh dari balok ataupun menginjak tanah.</p>
4	Tupai dan Pemburu		<p>Dalam permainan ini jumlah peserta tidak terbatas, akan tetapi lebih baik dengan kelipatan 3 plus 1. Misalnya 13, 16, 22, dan seterusnya. Permainan ini dilakukan di ruangan yang cukup besar atau di halaman.</p>
5	Evakuasi Bambu		<p>Tujuan permainan ini adalah melatih kerjasama yang komunikatif. Alat bantu yang digunakan adalah bambu, air, tali dan bola pampang.</p>

Tabel 2.7 Jenis-jenis Permainan Outbond (Lanjutan)

No	Nama Permainan	Gambar	Keterangan
6	<i>Almost Infinite Circle</i>		Pada permainan ini peserta diminta untuk dapat melepaskan tali yang terikat dengan tali pasangannya, dimana tali tersebut masing-masing terikat di kedua pergelangan tangan masing-masing orang.

(Sumber: www.scribd.com)

Tinjauan teori perancangan tersebut akan diaplikasikan dalam Perancangan Fasilitas Pendukung Kawasan “Kampung Inggris” Pare. Tinjauan teori perancangan menjadi landasan untuk melakukan analisis perancangan pada bab IV.

2.1.3 Tinjauan Teori Arsitektural

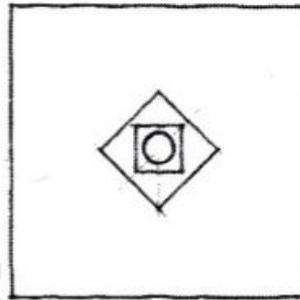
Tinjauan teori arsitektural meliputi teori tentang organisasi ruang, teori sirkulasi, tata massa dan teori lansekap.

2.1.3.1 Organisasi Ruang atau Tata Ruang

Organisasi ruang atau tata ruang dalam arsitektur terbagi dalam lima macam, yaitu

A. Organisasi Terpusat

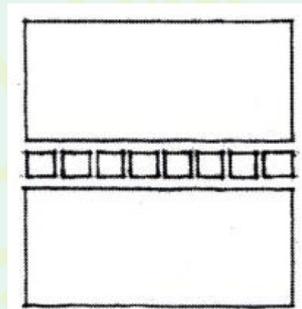
Organisasi terpusat yaitu suatu ruang sentral dan dominan, yang dikelilingi oleh sejumlah ruang sekunder yang dikelompokkan. Organisasi terpusat merupakan suatu komposisi yang stabil, terkonsentrasi, yang terdiri dari sejumlah ruang sekunder yang mengelilingi suatu ruang sentral yang besar dan dominan.



Gambar 2.30 Organisasi terpusat
(Sumber: Ching, 2008: 195)

B. Organisasi Linier

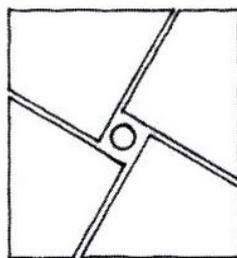
Organisasi Linier adalah sebuah sekuen linier ruang-ruang yang berulang.



Gambar 2.31 Organisasi linier
(Sumber: Ching, 2008: 195)

C. Organisasi Radial

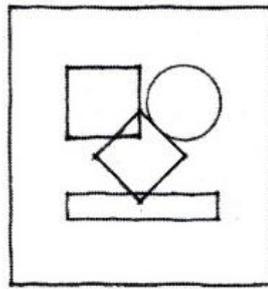
Sebuah ruang terpusat yang menjadi sentral organisasi-organisasi linier ruang yang memanjang dengan cara radial.



Gambar 2.32 Organisasi radial
(Sumber: Ching, 2008: 195)

D. Organisasi Terklaster

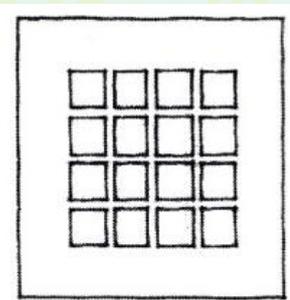
Ruang-ruang yang dikelompokkan melalui kedekatan atau pembagian suatu tanda pengenal atau hubungan visual bersama.



Gambar 2.33 Organisasi terklaster
(Sumber: Ching, 2008: 195)

E. Organisasi Grid

Ruang-ruang yang diorganisir di dalam area sebuah grid struktur atau rangka kerja tiga dimensi lainnya.



Gambar 2.34 Organisasi grid
(Sumber: Ching, 2008: 195)

Dari pemaparan tentang organisasi ruang atau tata ruang di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat lima organisasi ruang, yaitu organisasi terpusat, linier, radial, terklaster, dan grid. Tinjauan teori organisasi ruang ini berfungsi sebagai menjadi landasan untuk melakukan analisis ruang pada bab IV.

2.1.3.2 Teori Sirkulasi

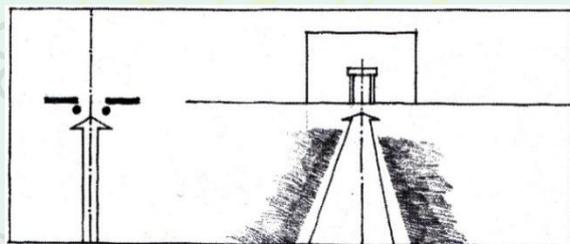
Sirkulasi dalam arsitektur dapat diartikan sebagai jalur pergerakan yang dianggap sebagai elemen penyambung inderawi yang menghubungkan ruang-ruang sebuah bangunan, atau serangkaian ruang eksterior atau interior manapun, secara bersama-sama (Ching, 2008: 240). Adapun elemen-elemen sirkulasi menurut Francis D. k Ching meliputi:

A. Pencapaian

Terdapat beberapa sistem pencapaian terhadap ruang, dapat dibedakan menjadi:

1. Pencapaian Frontal

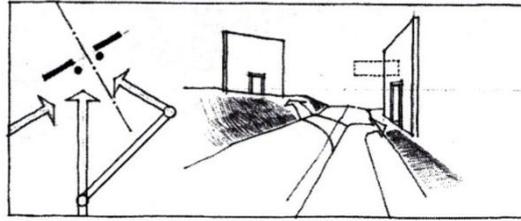
Pencapaian frontal secara langsung mengarah ke pintu masuk sebuah bangunan melalui sebuah jalur lurus dan aksial (Ching, 2008: 243). Pandangan visual objek yang dituju jelas terlihat dari jauh (Hakim dan Utomo, 2004: 49).



Gambar 2.35 Pencapaian frontal
(Sumber:Ching, 2008: 243)

2. Pencapaian Tidak Langsung

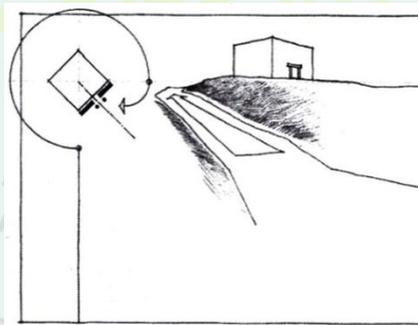
Sebuah pencapaian tidak langsung menekankan efek perspektif pada fasad depan dan bentuk sebuah bangunan (Ching, 2008: 243). Jalur pencapaian dapat dibelokkan berkali-kali untuk memperbanyak *sequence* sebelum mencapai objek (Hakim dan Utomo, 2004: 49).



Gambar 2.36 Pencapaian tidak langsung
(Sumber:Ching, 2008: 243)

3. Pencapaian Spiral

Memperlambat pencapaian dan memperbanyak *sequence*. Memperlihatkan tampak tiga dimensi dari objek dengan mengelilinginya (Hakim dan Utomo, 2004: 49). Pintu masuk bangunan bisa terlihat berulang kali pada waktu pencapaiannya untuk memperjelas posisinya, atau bisa disembunyikan hingga tiba di titik kedatangan (Ching, 2008: 243).



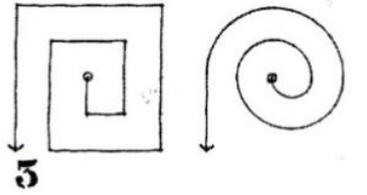
Gambar 2.37 Pencapaian spiral
(Sumber:Ching, 2008: 243)

B. Pintu Masuk

Pintu masuk menegaskan dengan halus terhadap serangkaian sirkulasi. Pintu masuk dapat berupa sebuah jalur yang melewati suatu bidang yang tercipta oleh dua buah tiang atau sebuah balok portal. Pintu masuk berfungsi untuk

3. Spiral

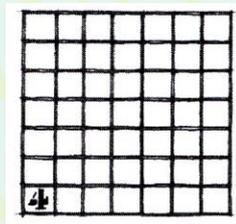
Sebuah konfigurasi spiral merupakan sebuah jalur tunggal yang menerus yang berawal dari sebuah titik pusat, bergerak melingkar, dan semakin lama semakin jauh darinya.



Gambar 2.40 Konfigurasi jalur spiral
(Sumber:Ching, 2008: 265)

4. Grid

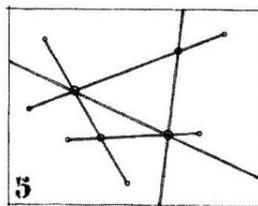
Sebuah konfigurasi grid terdiri dari dua buah jalur sejajar yang berpotongan pada interval-interval regular dan menciptakan area ruang berbentuk bujur sangkar atau persegi panjang.



Gambar 2.41 Konfigurasi jalur grid
(Sumber:Ching, 2008: 265)

5. Jaringan

Sebuah konfigurasi jaringan terdiri dari jalur-jalur yang menghubungkan titik-titik yang terbentuk di dalam ruang.



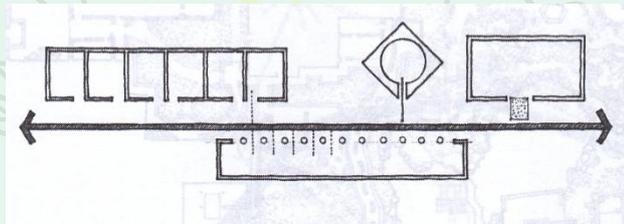
Gambar 2.42 Konfigurasi jalur jaringan
(Sumber:Ching, 2008: 265)

D. Hubungan-hubungan Jalur-Ruang

Hubungan jalur dan ruang yaitu menghubungkan ruang-ruang dan jalur dengan berbagai cara berikut:

a. Melewati Ruang

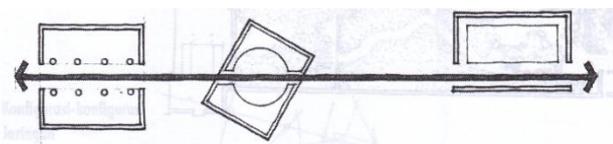
Kesatuan tiap-tiap ruang dipertahankan, konfigurasi jalan fleksibel, dan ruang-ruang perantara dapat dipergunakan untuk menghubungkan jalan dengan ruang-ruangnya. Berikut merupakan ilustrasi hubungan jalur-ruang dengan cara melewati ruang.



Gambar 2.43 Melewati ruang
(Sumber:Ching, 2008: 278)

b. Lewat menembusi ruang

Jalan dapat menembus sebuah ruang menurut sumbunya, miring atau sepanjang sisinya. Dalam memotong sebuah ruang, suatu jalan menimbulkan pola-pola istirahat dan gerak di dalamnya. Berikut merupakan ilustrasi hubungan jalur-ruang dengan cara melewati ruang. Berikut merupakan ilustrasi hubungan jalur-ruang dengan cara lewat menembusi ruang.



Gambar 2.44 Lewat menembusi ruang
(Sumber:Ching, 2008: 278)

c. Menghilang di dalam ruang

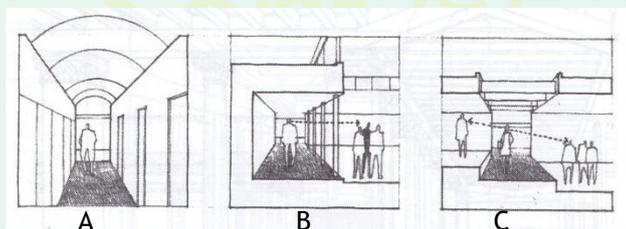
Lokasi ruang menentukan jalan. Hubungan jalan-ruang ini digunakan untuk pendekatan dan jalan masuk ruang-ruang penting yang fungsional dan simbolis. Berikut merupakan ilustrasi hubungan jalur-ruang dengan cara menghilang di dalam ruang.



Gambar 2.45 Menghilang di dalam ruang
(Sumber:Ching, 2008: 278)

E. Bentuk ruang sirkulasi

Bentuk ruang sirkulasi terbagi menjadi 3, yaitu: tertutup, terbuka pada satu sisi, terbuka pada kedua sisi. Gambar di bawah ini merupakan ilustrasi bentuk ruang sirkulasi.



Gambar 2.46 Bentuk ruang sirkulasi:tertutup (A), terbuka pada satu sisi (B), terbuka pada kedua sisi (C)
(Sumber:Ching, 2008: 278)

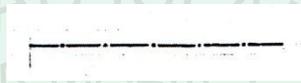
Dari pemaparan tentang sirkulasi di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat lima rangkaian sirkulasi. Dimulai dari pencapaian, pintu masuk, konfigurasi jalur, hubungan jalur-ruang, dan bentuk ruang sirkulasi. Tinjauan teori sirkulasi ini berfungsi sebagai landasan untuk melakukan analisis sirkulasi pada bab IV.

2.1.3.3 Prinsip-Prinsip Penyusunan atau Tata Massa

Tatanan tanpa ragam dapat menghasilkan suatu monotomi atau kebosanan, ragam tanpa tatanan dapat menghasilkan kekacauan. Menurut Francis D. K Ching prinsip-prinsip penyusunan terbagi menjadi 6 macam, yaitu:

a. Sumbu

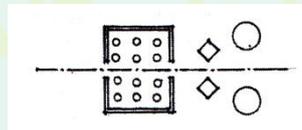
Bentuk massa disusun secara simetris atau seimbang.



Gambar 2.47 Prinsip penyusunan sumbu
(Sumber:Ching, 2008: 339)

b. Simetri

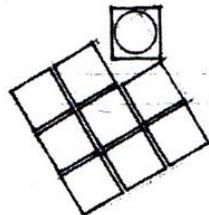
Distribusi dan tatanan seimbang antara bentuk dan ruang yang setara pada sisi-sisi berlawanan disuatu garis.



Gambar 2.48 Prinsip Penyusunan Simetri
(Sumber:Ching, 2008: 339)

c. Hirarki

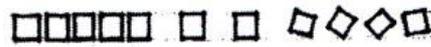
Artikulasi terhadap kepentingan suatu bentuk atau ruang melalui ukuran, bentuk dasar, atau penempatannya relatif terhadap bentuk dan ruang lain dari organisasi tersebut.



Gambar 2.49 Prinsip Penyusunan Hirarki
(Sumber:Ching, 2008: 339)

d. Irama

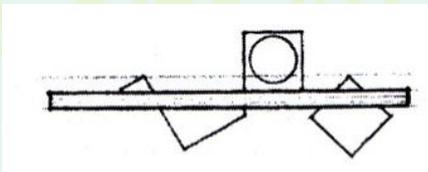
Suatu gerakan penyatuan yang dicirikan dengan adanya suatu pengulangan berpola atau perubahan elemen-elemen bentuk atau motif di dalam suatu bentuk yang dirubah atau tetap.



Gambar 2.50 Prinsip penyusunan irama
(Sumber:Ching, 2008: 339)

e. Datum

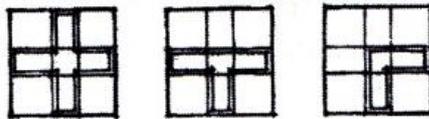
Sebuah garis, bidang, atau volume yang oleh kemenerusan dan keteraturannya, berfungsi mengumpulkan, mengukur dan mengatur suatu pola bentuk dan ruang.



Gambar 2.51 Prinsip penyusunan datum
(Sumber:Ching, 2008: 339)

f. Transformasi

Prinsip yang menjelaskan bahwa suatu konsep, struktur, atau organisasi arsitektur dapat diubah melalui serangkaian manipulasi dan permutasi terpisah dalam upaya menanggapi sebuah lingkungan khusus atau serangkaian kondisi, tanpa kehilangan identitas atau konsepnya.



Gambar 2.52 Prinsip penyusunan tranformasi
(Sumber:Ching, 2008: 339)

Dari pemaparan tentang prinsip-prinsip penyusunan atau tata massa di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat enam prinsip tata massa. Tinjauan teori tata massa ini berfungsi sebagai menjadi landasan untuk melakukan analisis tata massapada bab IV.

2.1.3.4 Teori Lansekap

Teori lansekap dalam Perancangan Fasilitas Pendukung Kawasan “Kampung Ingri” Pare berguna sebagai landasan merancang area taman. Taman menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah kebun yang ditanami dengan bunga-bunga dan sebagainya (tempat bersenang-senang); tempat (yang menyenangkan dan sebagainya). Taman dalam perancangan ini lebih mengarah pada area terbuka yang nantinya digunakan sebagai area belajar bahasa sambil belajar tentang alam.

Dalam merancang taman perlu diperhatikan beberapa hal, diantaranya adalah sebagai berikut:

a. *Pedestrian way*

Lebar *pedestrian way* pada ruang luar rata-rata 1,5 m namun jika padat melebar menjadi 2,4 - 3,6 m. Aksesibilitas para penyandang cacat harus pula mendapat perhatian yang besar dalam perancangan ruang luar. Penggunaan tangga

dan *ramp* yang bersisian dengan kemiringan yang mudah dilalui kursi roda merupakan salah satu solusi dari permasalahan ini. Jumlah anak tangga maksimal 10-12 buah, dilengkapi dengan pegangan tepi (*railing*). Terdapat suatu pendekatan dalam menghitung tinggi optimal anak tangga pada ruang luar, yaitu 2 tanjakan + 1 injakan = 63-65 cm. biasanya tanjakan memiliki ukuran 15 cm, maksimal 18 cm. Sementara itu injakan berkisar antara 17-34 cm. Pada ruang luar, injakan tangga dapat didesain lebih lebar lagi. Lebih jauh, *ramp* sebaiknya memiliki kemiringan antara 6-10⁰, dengan panjang antar 1,5 – 2 m (Putrie, t.t: 32).



Gambar 2.53 Desain Ruang Luar dengan *Pedestrian Way* yang Memadai
(Sumber: Putrie, t.t: 32)

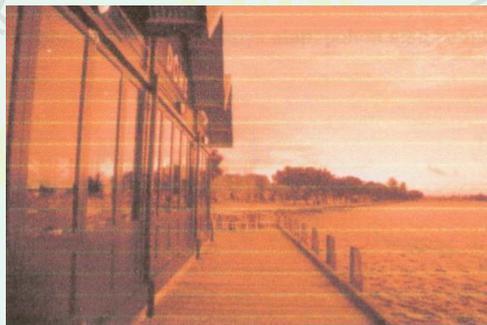
b. *Sequence* dan *Serial Vision*.

Sequence atau sikuen adalah bagian-bagian dari pemandangan yang tampak berganti secara visual mengikuti pergerakan manusia dari suatu tempat ke tempat lain. Rangkaian dari sikuen-sikuen ini akan membentuk *serial vision* atau seri penglihatan. Sehingga dapat dikatakan sebagai pemandangan yang menerus, sinambung berurutan (Gunadi, dalam Putri, t.t: 33).

Serial vision secara fisik terbagi dalam dua golongan, yaitu tempat (*place*) dan makna (*content*). Terdapat bermacam-macam pilihan *place* yang dapat ditemui dalam struktur jalur pemandangan. Akan tetapi yang akan dijadikan sebagai acuan dalam perancangan antara lain adalah sebagai berikut:

1. *Advantage*

Potensi yang menguntungkan, tempat yang dapat memberi manfaat tambahan. Misalnya, geladak pada gambar di bawah memiliki multifungsi, yaitu sebagai penahan gelombang air laut, tempat memancing, menambatkan kapal, serta area bersantai dan menikmati pemandangan.

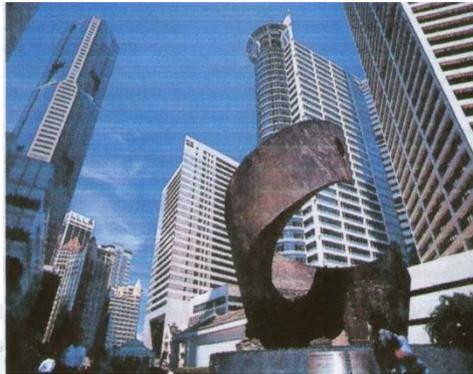


Gambar 2.54 Gambar contoh aplikasi *Advantage*
(Sumber: Putrie, t.t: 38)

Dalam perancangan ini *advantage* misalnya diaplikasikan pada gazebo yang ada di taman selain dimanfaatkan sebagai kelas terbuka, juga dapat dimanfaatkan untuk diskusi.

2. *Vocal Point*

Titik tangkap perhatian. *Vocal point* merupakan titik tangkap visual yang menonjol, berguna agar orang-orang menyadari letak keberadaannya. Di bawah ini merupakan gambar contoh *vocal point*.



Gambar 2.55 Gambar contoh aplikasi *vocal point*
(Sumber: Putrie, t.t: 40)

Dalam perancangan ini *vocal point* misalnya diaplikasikan pada titik tangkap visual di taman.

3. *Change of Level*

Perubahan atau perbedaan level atau ketinggian. Di bawah ini merupakan gambar contoh *change of level*.



Gambar 2.56 Gambar contoh aplikasi *change of level*
(Sumber: Putrie, t.t: 47)

4. *Handsome Gesture*

Merupakan tanda atau isyarat yang baik untuk menarik perhatian orang. Misalnya papan nama toko, papan nama kawasan, papan nama wahana di tempat rekreasi dan lain-lain. Di bawah ini merupakan gambar contoh *handsome gesture*.



Gambar 2.57 Gambar Contoh Aplikasi *Handsome Gesture*
(Sumber: Putrie, t.t: 50)

Dalam perancangan ini *handsome gesture* misalnya diaplikasikan pada papan nama massa bangunan dan sebagainya.

5. *Linking and Joining the Floor*

Elemen lantai sangat penting untuk menghubungkan massa bangunan agar tidak terpisah dengan lainnya. Maka dari itu perlu memperhitungkan harmoni. Di bawah ini merupakan gambar contoh *linking and joining the floor*.



Gambar 2.58 Gambar Contoh Aplikasi *linking and joining the floor*
(Sumber: Putrie, t.t: 56)

2.2 Tinjauan Tema Perancangan

2.2.1 Definisi Tema Ekowisata

Definisi ekowisata mengalami perkembangan dari waktu ke waktu. Ekowisata merupakan terjemahan dari *ecotourism*. *Ecotourism* merupakan gabungan dari kata *ecological* dan *tourism*. *Ecological* atau ekologi merupakan suatu ilmu yang mempelajari hubungan timbal balik antara manusia dengan lingkungannya. Ilmu ini lebih banyak berkaitan erat dengan tatanan kehidupan manusia, baik manusia secara pasif sebagai bagian dari alam maupun manusia sebagai elemen aktif yang dapat merekayasa alam. Berbagai kegiatan kehidupan manusia yang berkaitan erat dengan ekologi antara lain kehidupan ekonomi, sosial, maupun budaya. (Hardesty, 1977; Soewarno, 2000 dalam Sugiama, 2007). Sedangkan *tourism* yaitu wisata atau perjalanan ke tempat wisata. Sehingga ekowisata atau *ecological tourism* dapat diterjemahkan sebagai pariwisata ekologi yang bertanggungjawab untuk memelihara alam, manusia dan makhluk hidup di sekitarnya untuk tetap hidup aman dan nyaman dalam lingkungannya (Blangly dan Megan, 1994 dalam Sugiama, 2007).

Definisi atau pengertian ekowisata sudah banyak dikemukakan oleh para ahli dibidangnya. Pengertian ekowisata pertama kali diperkenalkan oleh organisasi *The eco-tourism Society* (1990) adalah suatu bentuk perjalanan wisata ke area alami yang dilakukan dengan tujuan mengkonservasi lingkungan dan melestarikan kehidupan dan kesejahteraan penduduk setempat (*The Eco-tourism Society*, 1990 dalam Fandelli, 2000).

Menurut peraturan menteri dalam negeri nomor 33 tahun 2009 pasal 1 ayat 1 pengertian ekowisata adalah kegiatan wisata alam di daerah yang bertanggung jawab dengan memperhatikan unsur pendidikan, pemahaman, dan dukungan terhadap usaha-usaha konservasi sumber daya alam, serta peningkatan pendapatan masyarakat lokal.

Secara ringkas ekowisata merupakan perjalanan pariwisata ke suatu tempat yang alami dengan tetap memelihara keseimbangan ekosistem, budaya masyarakat, dan melibatkan penduduk di sekitar proyek (tempat wisata) sebagai upaya peningkatan ekonomi masyarakat.

2.2.2 Tujuan Ekowisata

Ekowisata yang merupakan kegiatan pariwisata yang berwawasan lingkungan memiliki tujuan-tujuan antara lain:

- a. Mewujudkan penyelenggaraan wisata yang bertanggung jawab, yang mendukung upaya-upaya pelestarian alam, peninggalan sejarah dan budaya.
- b. Meningkatkan partisipasi masyarakat dan memberikan manfaat ekonomi kepada masyarakat setempat.
- c. Menjadi model bagi pengembangan pariwisata lainnya, melalui penerapan kaidah-kaidah ekowisata.

Tujuan ekowisata perlu diketahui sebelum melakukan perancangan fasilitas pendukung kawasan “Kampung Inggris” Pare agar dalam perancangannya lebih terarah dan tidak menyimpang dari tujuan-tujuan ekowisata.

2.2.3 Prinsip- Prinsip Dasar Ekowisata

Adapun prinsip-prinsip ekowisata terdapat lima prinsip yaitu:

1. Prinsip *sustainable*, yaitu pariwisata yang berkonsentrasi pada penyokongan pelestarian alam.
2. Lingkungan alam harus aman dan terjamin keselamatannya untuk dijadikan harta warisan bagi generasi mendatang.
3. Pemeliharaan beragam makhluk yang ada di sekitarnya, baik manusia, hewan, tumbuhan dan lain-lainnya apapun yang berasal dari alam dan hidup di alam bersangkutan. Keragaman makhluk hidup diyakini dapat bertahan jika secara ekosistem terjaga.
4. Merumuskan perencanaan secara holistik dan mengimplementasikannya secara holistik pula. Harmonisasi alam dengan manusia dan totalitas lingkungannya (*environmental integrity*) harus menjadi kenyataan.
5. *Carrying capacity*, artinya seluruh pihak yang terlibat dalam kegiatan pariwisata tersebut mendapat manfaat. Tingkat kemanfaatan harus diperoleh baik secara dimensional bagi penyedia maupun bagi wisatawan (Cooper, 1997 dalam Sugiama, 2007).

Menurut peraturan Menteri Dalam Negeri nomor 33 tahun 2009 pasal 3 menyebutkan prinsip pengembangan ekowisata yaitu:

- a. Kesesuaian antara jenis dan karakteristik ekowisata.
- b. Konservasi, yaitu melindungi, mengawetkan, dan memanfaatkan secara lestari sumberdaya alam yang digunakan untuk ekowisata.

- c. Ekonomis, yaitu memberikan manfaat untuk masyarakat setempat dan menjadi penggerak pembangunan ekonomi di wilayahnya serta memastikan usaha ekowisata dapat berkelanjutan.
- d. Edukasi, yaitu mengandung unsur pendidikan untuk mengubah persepsi seseorang agar memiliki kepedulian, tanggung jawab dan komitmen terhadap pelestarian lingkungan dan budaya.
- e. Memberikan kepuasan dan pengalaman kepada pengunjung
- f. Partisipasi masyarakat, yaitu peran serta masyarakat dalam kegiatan perencanaan, pemanfaatan dan pengendalian ekowisata dengan menghormati nilai-nilai sosial budaya dan keagamaan masyarakat di sekitar kawasan
- g. Menampung kearifan lokal.

Menurut *The Ecotourism Society* (Eplerwood, 1999 dalam Fandeli, 2000) menyebutkan ada delapan prinsip, yaitu:

1. Mencegah dan menanggulangi dampak dari aktivitas wisatawan terhadap alam dan budaya, pencegahan dan penanggulangan disesuaikan dengan sifat dan karakter alam dan budaya setempat.
2. Pendidikan konservasi lingkungan. Mendidik wisatawan dan masyarakat setempat akan pentingnya arti konservasi. Proses pendidikan ini dapat dilakukan langsung di alam.
3. Pendapatan langsung untuk kawasan. Mengatur agar kawasan yang digunakan untuk ekowisata dan manajemen pengelola kawasan pelestarian dapat menerima langsung penghasilan atau pendapatan. Retribusi dan conservation

tax dapat dipergunakan secara langsung untuk membina, melestarikan dan meningkatkan kualitas kawasan pelestarian alam.

4. Partisipasi masyarakat dalam perencanaan. Masyarakat diajak dalam merencanakan pengembangan ekowisata. Demikian pula di dalam pengawasan, peran masyarakat diharapkan ikut secara aktif.
5. Penghasilan masyarakat. Keuntungan secara nyata terhadap ekonomi masyarakat dari kegiatan ekowisata mendorong masyarakat menjaga kelestarian kawasan alam.
6. Menjaga keharmonisan dengan alam. Semua upaya pengembangan termasuk pengembangan fasilitas dan utilitas harus tetap menjaga keharmonisan dengan alam. Apabila ada upaya disharmonize dengan alam akan merusak produk wisata ekologis ini. Hindarkan sejauh mungkin penggunaan minyak, mengkonservasi flora dan fauna serta menjaga keaslian budaya masyarakat.
7. Daya dukung lingkungan. Pada umumnya lingkungan alam mempunyai daya dukung yang lebih rendah dengan daya dukung kawasan buatan. Meskipun mungkin permintaan sangat banyak, tetapi daya dukunglah yang membatasi.
8. Peluang penghasilan pada porsi yang besar terhadap negara. Apabila suatu kawasan pelestarian dikembangkan untuk ekowisata, maka devisa dan belanja wisatawan didorong sebesar-besarnya dinikmati oleh negara atau negara bagian atau pemerintah daerah setempat.

Berdasarkan paparan di atas secara garis besar dapat tarik kesimpulan prinsip ekowisata sebagai berikut:

Tabel 2.8 Prinsip Ekowisata dari Berbagai Sumber

No	Cooper (1997)	Peraturan Menteri Dalam Negeri nomor 33 tahun 2009 pasal 3	<i>The Ecotourism Society</i> (1990)	Kesimpulan
1	<i>Sustainable</i>	Konservasi	Pendidikan konservasi lingkungan.	<i>Sustainable</i> yaitu pariwisata yang lebih berkonsentrasi pada pelestarian lingkungan alam.
2	Menjaga lingkungan	Edukasi	Daya dukung lingkungan	Pendidikan, yaitu pariwisata yang secara tidak langsung juga terdapat unsur pendidikan. Misalnya tentang menjaga lingkungan, pemeliharaan makhluk hidup dan kearifan lokal.
3	Pemeliharaan makhluk hidup	-	Mencegah dan menanggulangi dampak dari aktivitas wisatawan terhadap alam dan budaya, pencegahan dan penanggulangan disesuaikan dengan sifat dan karakter alam dan budaya setempat	
4	Harmonisasi alam dengan manusia.	Kearifan lokal	Menjaga keharmonisan dengan alam.	
5	<i>Caring capacity</i>	Partisipasi masyarakat	Partisipasi masyarakat dalam perencanaan.	Partisipasi masyarakat yaitu peran serta masyarakat sekitar kawasan wisata. Peningkatan ekonomi yaitu dengan adanya kegiatan pariwisata di kawasan tersebut sehingga secara tidak langsung akan meningkatkan perekonomian masyarakat sekitar kawasan wisata pada khususnya dan pemerintah daerah pada umumnya.
6	-	Ekonomis	Penghasilan masyarakat	
7	-	Kesesuaian jenis dan karakteristik ekowisata	Peluang penghasilan pada porsi yang besar terhadap negara	Rekreatif
8	-	Memberikan kepuasan dan pengalaman	Pendapatan langsung untuk kawasan	

(Sumber: Hasil Analisis, 2012)

2.2.4 Ekowisata Berbasis Masyarakat

Ekowisata berbasis masyarakat adalah pola pengembangan ekowisata yang menitikberatkan peran aktif komunitas. Hal ini didasarkan kepada kenyataan bahwa masyarakat memiliki pengetahuan tentang alam serta budaya yang menjadi potensi dan nilai jual sebagai daya tarik wisata, sehingga penglibatan masyarakat menjadi mutlak. Ekowisata berbasis masyarakat secara tidak langsung dapat menciptakan kesempatan kerja bagi masyarakat setempat dan mengurangi kemiskinan. Dimana penghasilan masyarakat berasal dari penjualan jasa-jasa wisata (Departemen Kebudayaan dan Pariwisata dan WWF-Indonesia, 2009:2).

Beberapa aspek kunci dalam ekowisata berbasis masyarakat adalah sebagai berikut:

1. Masyarakat membentuk panitia atau lembaga untuk pengelolaan kegiatan ekowisata di daerahnya, dengan dukungan dari pemerintah dan organisasi masyarakat (**nilai partisipasi masyarakat dan edukasi**).
2. Prinsip *local ownership* yaitu pengelolaan dan kepemilikan oleh masyarakat setempat. Hal ini diterapkan sedapat mungkin terhadap sarana dan prasarana ekowisata, kawasan ekowisata dan lain lain (**nilai partisipasi masyarakat**).
3. *Homestay* menjadi pilihan utama untuk sarana akomodasi di lokasi wisata (**nilai ekonomi dan edukasi**).
4. Pemandu adalah orang setempat (**nilai partisipasi masyarakat**).
5. Perintisan, pengelolaan dan pemeliharaan objek wisata menjadi tanggungjawab masyarakat setempat, termasuk penentuan biaya untuk wisatawan (**nilai**

ekonomi dan wisata) (Departemen Kebudayaan dan Pariwisata dan WWF-Indonesia, 2009:3).

Prinsip-prinsip pengembangan ekowisata berbasis masyarakat dan konservasi adalah sebagai berikut:

1. Keberlanjutan ekowisata dari aspek ekonomi, sosial, dan lingkungan (prinsip konservasi dan partisipasi masyarakat).
2. Pengembangan institusi masyarakat lokal dan kemitraan (prinsip partisipasi masyarakat).
3. Ekonomi berbasis masyarakat (prinsip partisipasi masyarakat).
4. Prinsip edukasi
5. Pengembangan dan penerapan rencana tapak dan kerangka kerja pengelolaan lokasi ekowisata (prinsip konservasi dan wisata)

Berdasarkan pemaparan di atas maka dapat ditarik benang merah bahwa ekowisata berbasis masyarakat merupakan pola pengembangan ekowisata dengan mengoptimalkan peran masyarakat setempat sehingga secara tidak langsung dapat mengurangi kemiskinan dan menciptakan lapangan pekerjaan.

2.2.5 Teori Wisata

Menurut Yoeti (2005), obyek dan daya tarik wisata yang akan dijual kepada wisatawan setidaknya memenuhi tiga syarat berikut:

- a) Apa yang dapat dilihat (*Something to See*)

Artinya di tempat tersebut harus ada objek wisata dan atraksi wisata, yang berbeda dengan apa yang dimiliki oleh daerah lain. Dengan perkataan lain, di

daerah itu harus mempunyai daya tarik yang khusus dimana tersedia atraksi wisata yang dapat dijadikan sebagai bahan “*entertainments*” bila orang datang ke sana.

b) Apa yang dapat dilakukan (*Something to Do*)

Artinya di tempat tersebut selain banyak yang dapat dilihat dan disaksikan, harus pula disediakan fasilitas pendukung untuk melakukan aktivitasnya untuk mengisi waktu, berupa rekreasi yang dapat membuat mereka betah tinggal lebih lama. Dalam perancangan ini “*something to do*” diaplikasikan dengan disediakan sarana pendukung pembelajaran Bahasa Inggris yang berupa laboratorium Bahasa Inggris, perpustakaan dan gedung debat serta auditorium.

c) Apa yang dapat dibeli (*Something to Buy*).

Artinya di tempat tersebut harus tersedia fasilitas untuk berbelanja (*shopping*), terutama barang-barang souvenir dan kerajinan rakyat sebagai oleh-oleh untuk dibawa pulang ke tempat asal masing-masing. Fasilitas untuk belanja ini tidak hanya menyediakan barang-barang yang dapat dibeli, tetapi harus pula tersedia sarana-sarana pembantu lain untuk lebih memperlancar seperti money changers, bank, kantor pos, kantor telepon, dan lain-lain.

Dalam perancangan ini “*something to buy*” diaplikasikan dengan disediakan sarana perdagangan berupa toko souvenir, makanan khas “Kampung Inggris”, dan toko buku Bahasa Inggris.

Tinjauan tema ekowisata tersebut akan diaplikasikan dalam Perancangan Fasilitas Pendukung Kawasan “Kampung Inggris” Pare dengan memperhatikan ke-5 prinsip ekowisata. Yaitu prinsip *sustainable*, pendidikan, partisipasi masyarakat, peningkatan ekonomi, dan pariwisata. *Sustainable* terwujudnya

melalui perancangan yang meminimalkan dampak terhadap lingkungan. Pendidikan melalui fasilitas yang ditawarkan memberikan pembelajaran kepada pengunjung (peserta didik) secara tidak langsung. Partisipasi masyarakat diwujudkan dengan cara melibatkan masyarakat lokal maupun pengunjung dalam kegiatan di kawasan. Peningkatan ekonomi dicapai dengan adanya kegiatan wisata di “Kampung Inggris” yang secara tidak langsung dapat meningkatkan perekonomian masyarakat sekitar ataupun pemerintah daerah. Pariwisata terwujud melalui rancangan kawasan yang dapat memberikan rasa senang dan gembira pada pengunjung.

2.3 Tinjauan Kajian Keislaman

Perancangan Fasilitas Pendukung Kawasan “Kampung Inggris” Pare dengan tema ekowisata diintegrasikan dengan kajian ke-Islaman. Yaitu nilai-nilai Islam menjadi filter atau pengawal dalam perancangan. Seperti yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya bahwa perancangan merupakan tempat pendidikan non formal yang rekreatif.

2.3.1 Tinjauan Keislaman Objek

Kebutuhan manusia akan pendidikan merupakan suatu yang sangat mutlak dalam hidup ini. Menurut John Dewey pendidikan merupakan salah satu kebutuhan hidup manusia guna membentuk dan mempersiapkan pribadinya agar hidup dengan disiplin (Darjad, 1982: 1 dalam Yasin, 2008: 15). Pendidikan dalam agama Islam juga mendapatkan posisi terdepan. Hal ini sesuai dengan janji

Allah dalam firmanNya surat Al-Mujaadilah ayat 11. Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman dan berilmu pengetahuan.

...يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ...

. . . niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. . . Q.S Al-Mujaadilah [58]:11

Pendidikan dalam Islam haruslah selaras dengan nilai-nilai yang terdapat dalam agama Islam itu sendiri. Islam kemudian merumuskan beberapa prinsip pendidikan, yaitu:

1. Prinsip iman dan taqwa.

Menekankan agar proses pendidikan yang berlangsung bersistem nilai iman dan taqwa.

2. Prinsip sumber rujukan

Rujukan dalam pendidikan Islam adalah Al-Qur'an dan Hadits.

3. Prinsip pemerataan

Menekankan bahwa menuntut ilmu atau memperoleh pelayanan pendidikan adalah sama saja, baik bagi laki-laki maupun wanita, kaya maupun miskin, masyarakat kota atau desa, masyarakat umum maupun mereka yang berkebutuhan khusus.

4. Prinsip belajar sepanjang hayat

Menekankan bahwa belajar tidak terikat oleh umur seseorang.

5. Prinsip ilmu ilahiyah

Menekankan bahwa seluruh ilmu adalah milik Allah dan bersumber dari-Nya (kecuali ilmu yang sifatnya fasad). Manusia hanya sanggup diberi ilmu-Nya sangatlah sedikit saja.

6. Prinsip manfaat dan maslahat

Bahwa setiap aktivitas pendidikan dan atau pembelajaran hendaklah memperhatikan segi manfaat dan maslahat.

7. Prinsip keutamaan (prioritas)

Menekankan bahwa dengan adanya tahapan-tahapan di dalam mencapai tujuan beserta kandungan materi/bahan pendidikan dan pembelajaran dengan berbagai variasi, maka memerlukan adanya prioritas di dalam pelaksanaannya.

8. Prinsip keseimbangan

Prinsip ini menekankan adanya keseimbangan dan keadilan di dalam semua sisi aktivitas pendidikan.

9. Prinsip selaras dengan hakikat manusia.

Pendidikan merupakan upaya orang dewasa di dalam mendidik anak untuk mencapai kedewasaannya sesuai dengan fitrah diri peserta didik (Abdussalam, 2011: 90-122).

Sembilan prinsip pendidikan islami tersebut akan dijadikan filter dalam Perancangan Fasilitas Pendukung “Kampung Inggris” Pare. Dalam hal ini pendidikan yang akan dilaksanakan dalam perancangan ini adalah pendidikan non formal yang rekreatif. Yaitu melalui pembelajaran dari kehidupan sehari-hari dan alam. Alam sejatinya sangat bermanfaat bagi umat manusia yang penuh kesadaran

mampu bersahabat dengan alam. Salah satu manfaat dari bersahabat dari alam adalah mampu meningkatkan kadar keimanan manusia (Putrie dan Junara,2009: 122).

2.3.2 Tinjauan Keislaman Tema

Dalam tema ekowisata terdapat prinsip-prinsip yang sesuai dengan nilai-nilai keislaman. Prinsip- prinsip tersebut meliputi:

1. *Sustainable* yaitu pariwisata yang lebih berkonsentrasi pada pelestarian lingkungan alam.

Ajaran Islam telah memberi pedoman atau dasar-dasar pelestarian dan pengelolaan lingkungan, diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Merusak lingkungan merupakan salah satu sifat orang munafik.

Manusia diberi amanah oleh Allah sebagai khalifah di bumi untuk menjaga dan mengelola kelestarian alam. Merusak kelestarian alam termasuk merusak lingkungan, tanaman-tanaman dan binatang ternak berarti mengkhianati amanah (munafik) yang diberikan Allah kepada manusia. Hal ini jelas ditegaskan oleh Allah dalam firmanNya surat Al-Baqarah ayat 205 dan Allah tidak menyukai kebinasaan.

وَإِذَا تَوَلَّى سَعَىٰ فِي الْأَرْضِ لِيُفْسِدَ فِيهَا وَيُهْلِكَ الْحَرْثَ وَالنَّسْلَ ۗ وَاللَّهُ لَا يُحِبُّ الْفُسَادَ ﴿٢٠٥﴾

“Dan apabila ia berpaling (dari kamu), ia berjalan di bumi untuk mengadakan kerusakan padanya, dan merusak tanam-tanaman dan binatang ternak, dan Allah tidak menyukai kebinasaan” Q.S Al-Baqarah [2]: 205.

Larangan merusak lingkungan juga terdapat dalam hadits yang diriwayatkan oleh Imam Baihaqi.

قال أبو بكر رضى الله عنه لما بعث الجنود نحو الشام : . . . ولا تغرقن نخلا ولا تحرقنها ولا تعقروا بهيمة ولا شجرة تثمر ولا تهدموا بيعة ولا تقتلوا الولدان ولا الشيوخ ولا النساء . (رواه البيهقي في السنن)

Abu Bakar radhiyallahu 'anhu berpesan ketika mengirim pasukan ke Syam, " . . . dan janganlah kalian menenggelamkan pohon korma atau membakarnya. Janganlah kalian memotong binatang ternak atau menebang pohon yang berbuah. Janganlah kalian meruntuhkan tempat ibadah. Janganlah kalian membunuh anak-anak, orang tua dan wanita." (HR. Baihaqi).

b. Larangan mencemari lingkungan

Islam sangat memperhatikan masalah lingkungan dan Islam melarang umat manusia untuk mencemari lingkungan. Ini terbukti dari hadits yang diriwayatkan oleh Imam Bukhori dan Imam Muslim di bawah ini, misalnya:

عن أبي هريرة رضي الله عنه أن النبي صلى الله عليه وسلم قال : اتقوا اللاعنين . قالوا : وما اللاعنان ؟ قال : الذي يتخلى في طريق الناس أو في ظلهم . (رواه مسلم)

Dari Abu Hurairah radhiyallahu 'anhu bahwa Nabi shallallahu 'alaihi wasallam bersabda, "Jauhilah dua perbuatan yang mendatangkan laknat!" Sahabat-sahabat bertanya, "Apakah dua perbuatan yang mendatangkan laknat itu?" Nabi menjawab, "Orang yang buang air besar di jalan umum atau di tempat berteduh manusia." (HR. Muslim).

عن أبي هريرة رضي الله عنه أن النبي صلى الله عليه وسلم قال : لا يبولن أحدكم في الماء الدائم الذي لا يجري ثم يغتسل فيه . (رواه البخاري ومسلم)

Dari Abu Hurairah radhiyallahu 'anhu bahwa Nabi shallallahu 'alaihi wasallam bersabda, "Janganlah seorang dari kalian kencing di air tenang yang tidak mengalir kemudian mandi di dalamnya." (HR. Bukhori dan Muslim).

Dari dua hadits di atas dapat diperoleh pelajaran bahwa kencing disembarang tempat termasuk perbuatan mencemari lingkungan. Bila ditinjau dari

sudut pandang ekologis, buang air di sembarang tempat dapat menimbulkan polusi bau bagi orang disekitarnya, juga akan menyebarkan penyakit. Pada hadits lain disebutkan pula larangan kencing ditempat-tempat berlubang, “*Janganlah kamu kencing di dalam lubang (tanah)*” (HR. An-Nasa’i). Tempat-tempat berlubang ditengarai sebagai tempat tinggal dari binatang-binatang yang hidup di dalam tanah seperti semut, cacing, dan serangga lainnya (Junara dan Putrie, 2009: 129-130).

c. Perintah untuk memanfaatkan barang yang masih bisa digunakan.

Rasulullah mengajarkan kepada umatnya untuk memanfaatkan barang yang masih bisa digunakan seperti pada hadits di bawah ini.

عن عبد الله بن عباس رضي الله عنهما أن رسول الله صلى الله عليه وسلم مر بشاة ميتة فقال : هلا استمتعتم بإهابها ؟ قالوا : إنها ميتة . قال : إنما حرم أكلها . (متفق عليه)

Dari Abdullah bin Abbas radhiyallahu ’anhuma bahwa Rasulullah shallallahu ‘alaihi wasallam melewati bangkai seekor kambing. Beliau berkata, “Tidakkah kalian memanfaatkan kulitnya?” Sahabat-sahabat menjawab, “Tapi kambing ini bangkai.” Nabi bersabda, “Yang diharamkan dari kulit bangkai itu hanyalah memakannya.” (HR. Muttafiqun ‘Alaihi).

2. Pendidikan, yaitu pariwisata yang secara tidak langsung juga terdapat unsur pendidikan. Misalnya tentang menjaga lingkungan, pemeliharaan makhluk hidup dan kearifan lokal.

وَاللَّهُ أَنْزَلَ مِنَ السَّمَاءِ مَاءً فَأَحْيَا بِهِ الْأَرْضَ بَعْدَ مَوْتِهَا إِنَّ فِي ذَلِكَ لَآيَةً لِّقَوْمٍ يَسْمَعُونَ ﴿٦٠﴾

Dan Allah menurunkan dari langit air (hujan) dan dengan air itu dihidupkan-Nya bumi sesudah matinya. Sesungguhnya pada yang demikian itu benar-benar

terdapat tanda-tanda (kebesaran Tuhan) bagi orang-orang yang mendengarkan (pelajaran).Q.S An-Nahl [16]:65.

Ayat tersebut menjelaskan bahwasanya terdapat segi-segi pelajaran yang dapat diambil dari kehidupan alam. Kejadian di alam seperti turunnya air hujan yang dapat menumbuhkan pepohonan terdapat tanda-tanda kekuasaan Allah bagi orang-orang yang mau berfikir. Manusia dan alam merupakan bagian dari ciptaan Allah SWT. Manusia diberi akal agar dapat memahami dan mengambil pelajaran dari alam karena alam memiliki banyak pelajaran dan pendidikan di dalamnya. Allah akan meninggikan derajat orang yang berilmu, salah satunya ilmu dari alam yang berupa pelestarian alam. Dalam kegiatan pelestarian alam terdapat prinsip ekowisata yaitu pendidikan yang dapat dihadirkan dalam perancangan ini, seperti kegiatan belajar Bahasa Inggris melalui kehidupan sehari-hari.

3. Partisipasi Masyarakat dan Peningkatan Ekonomi.

Partisipasi masyarakat yaitu peran serta masyarakat sekitar kawasan wisata. Masyarakat dalam ekowisata merupakan prinsip yang penting. Ini selaras dengan potongan ayat dalam surat Ali-'Imran 159 yang berbunyi sebagai berikut:

...وَشَاوِرْهُمْ فِي الْأَمْرِ...

...dan bermusyawaratlah dengan mereka dalam urusan itu.... Q.S Ali-'Imran [3]: 159.

Maksud dari potongan ayat di atas adalah perintah melakukan musyawarah mengenai urusan peperangan dan hal-hal duniawiyah lainnya, seperti urusan politik, ekonomi, kemasyarakatan dan lain-lainnya. Nabi selalu bermusyawarah dengan para sahabatnya dalam menghadapi masalah-masalah penting.

Dalam kegiatan musyawarah terdapat prinsip ekowisata yaitu partisipasi masyarakat, dimana masyarakat sekitar diajak dalam kegiatan ekowisata. Partisipasi masyarakat dalam perancangan ini dihadirkan melalui kegiatan masyarakat dalam mengelola ekowisata di kawasan “Kampung Inggris” Pare.

Peningkatan ekonomi yaitu dengan adanya kegiatan pariwisata di kawasan tersebut sehingga secara tidak langsung akan meningkatkan perekonomian masyarakat sekitar.

Kegiatan ekowisata diharapkan dapat membawa manfaat yaitu peningkatan ekonomi masyarakat sekitar. Hal ini dapat dianalogikan dengan hadits yang menyatakan bahwa *“sebaik-baik manusia adalah orang yang paling bermanfaat bagi manusia”*.

عن جابر قال : قال رسول الله صلى الله عليه وسلم : المؤمن يألف ويؤلف ، ولا خير فيمن لا يألف ، ولا يؤلف ، وخير الناس أنفعهم للناس

Diriwayatkan dari Jabir berkata, “Rasulullah Shallallahu alaihi wassalam bersabda, ‘Orang beriman itu bersikap ramah dan tidak ada kebaikan bagi seorang yang tidak bersikap ramah. Dan sebaik-baik manusia adalah orang yang paling bermanfaat bagi manusia.’” (HR. Thabrani dan Daruquthni).

4. Rekreatif.

Prinsip ke-4 dari ekowisata adalah aspek rekreatif. Dalam hal ini Islam meninggikan pemahaman rekreatif (wisata) dengan mengaitkan dengan tujuan-tujuan mulia, diantaranya adalah:

- a. Wisata dikaitkan dengan ilmu dan pengetahuan. Pada permulaan Islam, telah ada perjalanan sangat agung dengan tujuan mencari ilmu dan menyebarkannya.
- b. Maksud wisata dalam Islam adalah mengambil pelajaran dan peringatan. Sesuai perintah Allah Surat Al-An'am [6]: 11.

قُلْ سِيرُوا فِي الْأَرْضِ ثُمَّ أَنْظِرُوا كَيْفَ كَانَ عَنقَبَةُ الْمُكذِّبِينَ ﴿١١﴾

“Katakanlah: Berjalanlah dimuka bumi, kemudian perhatikanlah bagaimana kesudahan orang-orang yang mendustakan itu”.

- c. Wisata dalam Islam adalah safar untuk merenungi keindahan ciptaan Allah seperti dalam QS Al-Ankabut [29]: 20

قُلْ سِيرُوا فِي الْأَرْضِ فَانظُرُوا كَيْفَ بَدَأَ الْخَلْقَ ثُمَّ اللَّهُ يُنشِئُ النَّشْأَةَ الْآخِرَةَ إِنَّ اللَّهَ عَلَىٰ كُلِّ شَيْءٍ قَدِيرٌ ﴿٢٠﴾

“Katakanlah: Berjalanlah di (muka) bumi, maka perhatikanlah bagaimana Allah menciptakan (manusia) dari permulaannya, kemudian Allah menjadikannya sekali lagi. Sesungguhnya Allah Maha Kuasa atas segala sesuatu.”

Berdasarkan pemaparan tinjauan keislaman tema ekowisata sebagai kesimpulan dapat ditabelkan antara prinsip ekowisata, integrasi keIslaman dan aplikasi desain seperti di bawah ini:

Tabel 2.9 Tinjauan Keislaman Tema dan Aplikasinya

No	Prinsip Ekowisata	Integrasi Ke-Islaman	Aplikasi desain
1	<i>Sustainable</i> yaitu pariwisata yang lebih berkonsentrasi pada pelestarian lingkungan alam.	<ul style="list-style-type: none"> • Adanya perintah menjaga lingkungan, memanfaatkan barang yang masih bisa digunakan, dan larangan mencemari lingkungan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan material berkelanjutan pada rancangan. • Penggunaan material lokal. • Memanfaatkan material bangunan yang masih dapat dipakai. • Memaksimalkan pencahayaan dan penghawaan langsung pada bangunan. • Menyediakan tempat sampah dengan pemisahan sampah organik dan anorganik. • Melakukan pengolahan sampah organik dan anorganik. • Efisiensi penggunaan air. • Melakukan pengolahan kembali air hujan, air kotor (<i>grey water</i>) untuk persediaan air bersih pada musim kemarau. • Menyediakan kamar mandi/WC. • Memperhatikan tata guna lahan.
2	Pendidikan, yaitu pariwisata yang secara tidak langsung juga terdapat unsur pendidikan.	<ul style="list-style-type: none"> • Adanya perintah untuk mengambil pelajaran dari kehidupan alam. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mempelajari kosa kata Bahasa Inggris melalui media alam. • Belajar Bahasa Inggris melalui komunikasi sehari-hari dengan sesama teman, tutor atau masyarakat sekitar (alam manusia).

No	Prinsip Ekowisata	Integrasi Ke-Islaman	Aplikasi desain
3	Partisipasi masyarakat dan Peningkatan Ekonomi. yaitu peran serta masyarakat sekitar kawasan wisata dan adanya kegiatan pariwisata di kawasan tersebut sehingga secara tidak langsung akan meningkatkan perekonomian masyarakat sekitar kawasan wisata pada khususnya dan pemerintah daerah pada umumnya.	<ul style="list-style-type: none"> • Adanya perintah untuk melakukan musyawarah masalah kemasyarakatan. • Bawasanya sebaik-baik manusia adalah orang yang paling bermanfaat bagi manusia yang lain. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengelolaan kegiatan ekowisata dan kepemilikan oleh masyarakat dengan dukungan pemerintah daerah maupun organisasi masyarakat. • <i>Tutor</i> atau pengajar Bahasa Inggris merupakan orang setempat. • Disediakan ruang pengelola, fasilitas perdagangan sebagai media partisipasi masyarakat dalam kegiatan ekowisata. • <i>Home stay</i> menjadi pilihan utama untuk sarana akomodasi di kawasan “Kampung Inggris” . • Disediakan sarana untuk perdagangan (kios souvenir, warung makan, dll) sebagai tempat untuk mendapatkan penghasilan tambahan bagi masyarakat sekitar.
4	Rekreatif	<ul style="list-style-type: none"> • Wisata dalam Islam dikaitkan dengan ilmu dan pengetahuan, untuk mengambil pelajaran dan peringatan serta merenungi keindahan ciptaan Allah. 	<ul style="list-style-type: none"> • Wisata mengutamakan nilai-nilai ke-Tauhid-an

(Sumber: Hasil Analisis, 2012)

2.4 Studi Banding

2.4.1 Kampoeng Kidz

Objek studi banding yang diambil dalam perancangan ini yaitu Kampoeng Kidz yang berlokasi di Batu. Studi banding ini merupakan studi banding tema dan objek sekaligus. Studi banding objek dengan pendekatan fungsi Kampoeng Kidz sebagai media pembelajaran yang juga tempat rekreasi. Studi banding tema dengan pendekatan tema ekowisata.

2.4.1.1 Profil

Kampoeng Kidz merupakan sebuah laboratorium raksasa yang merupakan sarana pembelajaran dan pengenalan *entrepreneurship* sejak usia dini. *Entrepreneurship laboratory* ini bukan hanya untuk siswa dan lulusan Sekolah Gratis Selamat Pagi Indonesia saja, melainkan juga ditujukan untuk masyarakat umum. Kampoeng kidz adalah *education land*, yaitu tempat untuk bermain sambil belajar dengan menggunakan metode *experiential learning* yang membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan.

Kampoeng Kidz tercetus awalnya di bulan Juli 2009 dan berhasil berdiri serta terbuka untuk umum bulan Januari 2010. Kampoeng KIDz sebagai laboratorium yang mendukung penuh kegiatan pembelajaran kewirausahaan di Sekolah Gratis Selamat Pagi Indonesia. Kampoeng kidz secara umum berusaha untuk :

1. Menanamkan jiwa *entrepreneur* sejak dini.
2. Mengajarkan pada pengunjung (khususnya anak-anak) untuk menghargai setiap pendapatan dari apa yang mereka usahakan.
3. Supaya siswa-siswi sekolah tidak hanya mendapatkan teori dari buku-buku pelajaran, tetapi mereka dapat langsung mempelajari dan mempraktekkannya, terutama tentang pertanian dan peternakan.
4. Pengunjung dapat mempelajari lebih dalam khususnya dalam hal pertanian dan peternakan.

5. Agar nuansa kehidupan desa dan berbagai permainan kuno yang saat ini hampir punah akan tetap bertahan di tengah kehidupan kota yang serba canggih dan banyak bermunculannya mainan modern.

Selain sebagai sarana pembelajaran, Kampoeng Kidz juga dapat digunakan sebagai salah satu alternatif berlibur dan refreshing dalam suasana kampung dan pegunungan.

2.4.1.2 Program-Program Unggulan Kampoeng Kidz

Terdapat program-program unggulan yang ditawarkan oleh Kampoeng Kidz kepada pengunjung. Diantaranya adalah sebagai berikut:

Tabel 2.10 Berbagai Macam Program yang Ditawarkan di Kampoeng Kidz

Pengunjung	Program
Anak-Anak	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Entrepreneurship for kid</i> yaitu program yang melatih kewirausahaan anak-anak • <i>Financial planning for kid</i>, program ini melatih anak-anak untuk melatih menata keuangan. • <i>Financial planning for kid</i>, program ini melatih anak-anak untuk melatih menata keuangan.
Mahasiswa	<ul style="list-style-type: none"> • <i>My dream.</i> • <i>Five pillars of success-PAKSA.</i> • <i>Nest egg (financial planning).</i> • <i>I am the best.</i> • <i>The a team.</i> • <i>Leadership.</i> • <i>I am an entrepreneur.</i>
Perusahaan atau Kelompok Pekerja	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Company transformer</i> - <i>A Good Team Player</i> - <i>The A Team</i> • <i>Sherlock's Home</i> • <i>Boggy Bunny</i> • <i>Indy Jones</i> • <i>Leadership</i> • <i>Best Servant</i>

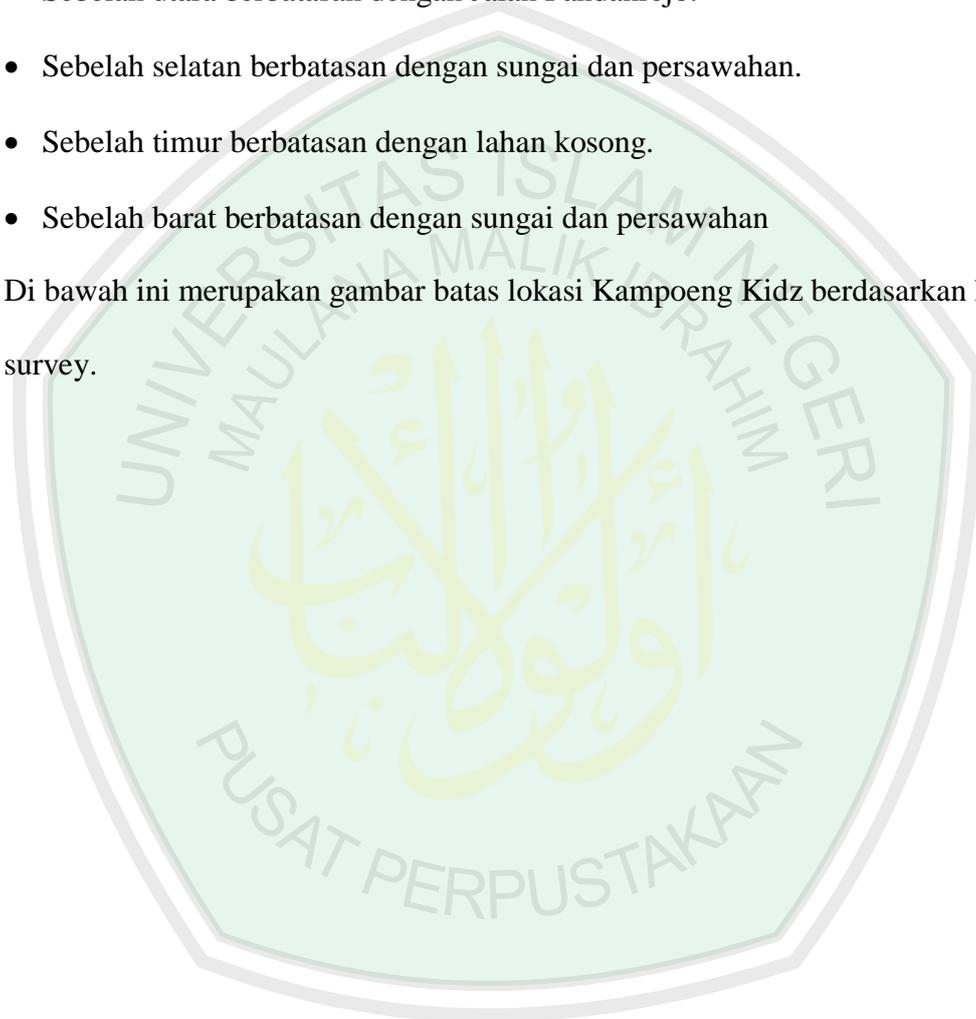
(Sumber: Hasil Studi Banding, 2012)

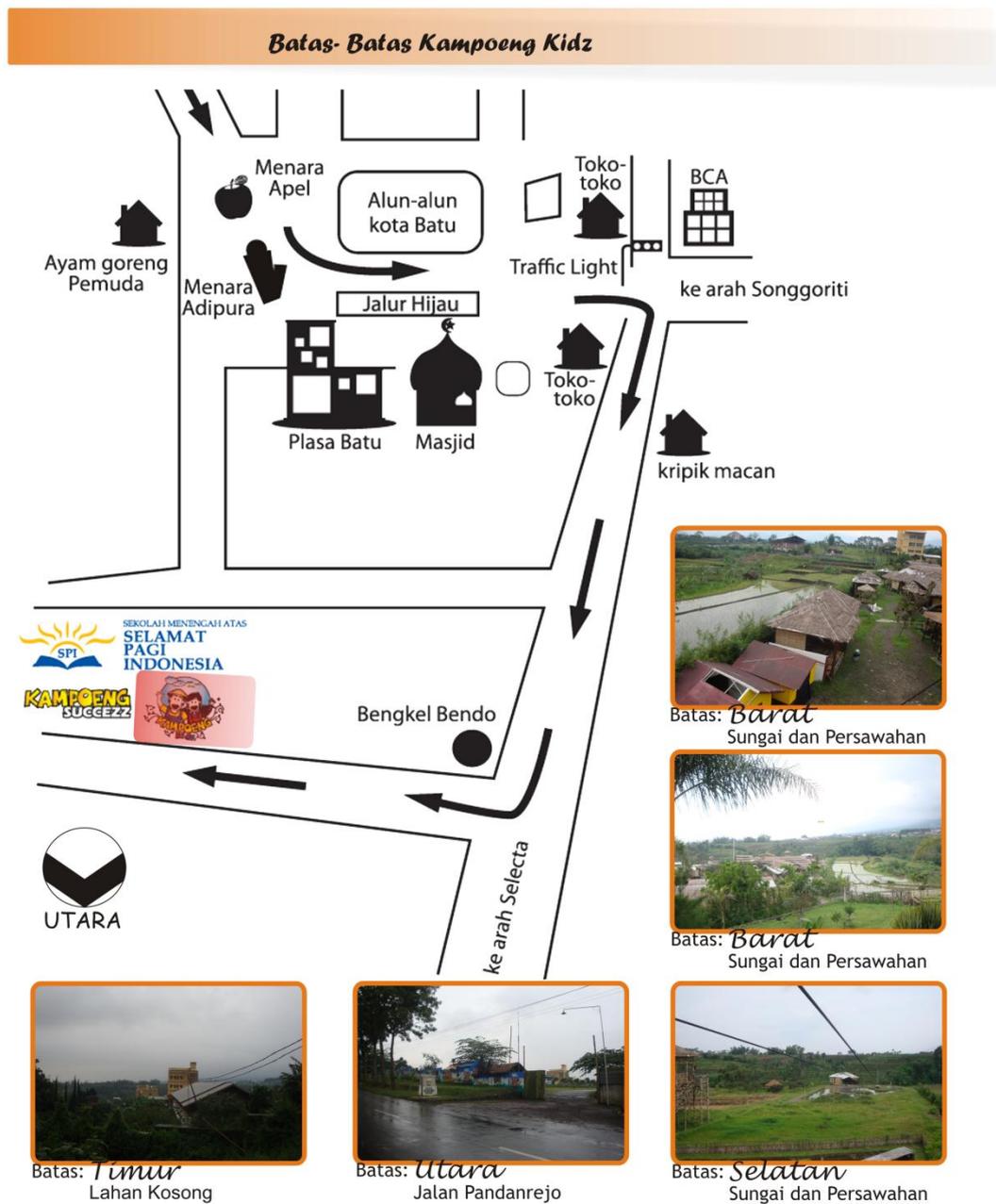
2.4.1.3 Lokasi Kampoeng Kidz

Kampoeng Kidz berlokasi di Jalan Pandanrejo 1, Bumiaji, Kota Wisata Batu. Adapun batas – batas lokasi Kampoeng Kidz adalah sebagai berikut:

- Sebelah utara berbatasan dengan Jalan Pandanrejo.
- Sebelah selatan berbatasan dengan sungai dan persawahan.
- Sebelah timur berbatasan dengan lahan kosong.
- Sebelah barat berbatasan dengan sungai dan persawahan

Di bawah ini merupakan gambar batas lokasi Kampoeng Kidz berdasarkan hasil survey.





Gambar 2.59 Batas Lokasi Kampoeng Kidz
 (Sumber: Hasil Survei dan www.kampoengkidz.com)

2.4.1.4 Layout Kampung Kidz

Dibawah ini merupakan gambar layout Kampung Kidz.



Gambar 2.60 *Layout* Kampung Kidz
(Sumber: Hasil Survey, 2012)

2.4.1.5 Pembacaan Objek Kampoeng Kidz

Berikut adalah tabel pembacaan objek terhadap studi banding, yaitu di Kampoeng Kidz.

Tabel 2.11 Pembacaan Objek

No	Aspek yang Dikaji	Kondisi di Kampoeng Kidz	Gambar/Foto	Keterangan
1	Fasilitas/wahana	Pengusaha Pertanian a. <i>Kitchen Garden</i>		Pengunjung dapat belajar menjadi pengusaha pertanian. Pengunjung akan diajak untuk bercocok tanam dengan praktek langsung menanam benih di lahan pertanian Kampoeng Kidz.
		b. Wahana <i>Animal Farm</i>		Pengunjung diajak belajar menjadi pengusaha peternakan dan lebih mengenal hewan-hewan peternakan, seperti: merpati, kelinci, ayam, menthok, kambing, dan lain-lain, serta belajar banyak hal tentang kehidupan hewan, cara makan dan berkembang biak, cara merawatnya, peran dalam kehidupan dan persahabatan hewan dengan manusia. Pengunjung bisa lebih dekat lagi dengan hewan-hewan di Kampoeng Kidz ini dengan memberi mereka makan. Selain itu pengunjung juga bisa belajar tentang budidaya ikan di wahana ikan mujaer sambil memancing.

Tabel 2.11 Pembacaan Objek (Lanjutan)

No	Aspek yang Dikaji	Kondisi di Kampoeng Kidz	Gambar/Foto	Keterangan
	Fasilitas/wahana	Pengusaha <i>Art Gallery</i>		Pengunjung dapat melakukan berbagai kegiatan seni yang menarik, misalnya seni origami, <i>gypsum frame painting</i> , melukis, mewarnai, <i>rubber art</i> dan sebagainya.
		Pengusaha Otomotif		Pengunjung belajar untuk merakit sendiri dan langsung mengoperasikan sebuah tamiya 4 WD di lintasan sirkuit yang sudah tersedia. Pengunjung merakit tamiya dengan menggunakan kreativitas sendiri, supaya tamiya yang dijalankan dapat menang di lintasan sirkuit dan dapat melaju lebih cepat dari tamiya teman yang lain.
		Pengusaha Perikanan		Pada wahana ini pengunjung belajar menjadi pengusaha ikan. Pengunjung dapat menjala ikan dan mengamati bagaimana kebiasaan ikan di dalam air sambil bermain air.

Tabel 2.11 Pembacaan Objek (Lanjutan)

No	Aspek yang Dikaji	Kondisi di Kampoeng Kidz	Gambar/Foto	Keterangan
	Fasilitas/wahana	Pengusaha Pertambangan		<p>Pengunjung akan diajak untuk menambang, mencari, dan mengumpulkan emas. Biji emas yang telah pengunjung temukan akan ditimbang untuk mengetahui seberapa banyak emas yang telah dikumpulkan. Semakin banyak emas semakin besar pula <i>income</i> (pendapatan) yang akan pengunjung peroleh.</p>
		Pengusaha Peternakan		<p>Di Kampoeng Kidz banyak berbagai macam hewan ternak, pengunjung akan dapat mengenal satu per satu dari hewan ternak yang ada. Di wahana ini pengunjung akan belajar tentang spesies hewan ternak dan belajar untuk memberi makan. Hewan ternak yang ada seperti kelinci, ayam, burung merpati, kambing dan kuda. Selain itu pengunjung juga dapat bermain dengan hewan ternak tersebut.</p>

Tabel 2.11 Pembacaan Objek (Lanjutan)

No	Aspek yang Dikaji	Kondisi di Kampoeng Kidz	Gambar/Foto	Keterangan
	Fasilitas/wahana	Pengusaha Restaurant		<p>Di wahana restaurant ini pengunjung akan diajarkan bagaimana membuat berbagai macam makanan dan snacks. Banyak pilihan yang dapat pengunjung buat di wahana ini dan salah satunya adalah membuat jagung bakar. Pengunjung akan diajarkan cara membuat jagung bakar mulai dari proses awal pengupasan jagung, pengolesan bumbu, pembakaran, hingga menjadi jagung bakar lezat yang dapat pengunjung nikmati. Tidak hanya jagung bakar, pengunjung juga dapat belajar menjadi pengusaha restaurant dengan belajar membuat <i>crispy mushroom</i>, <i>crispy tofu</i>, <i>crispy corn</i>, es serut, dan sebagainya.</p>
		Outbond - Playground	 <p style="text-align: right;"><i>Play Ground</i></p>	<p>Pengunjung dapat bermain jungkat-jungkit, ayunan, <i>flying fox</i> dan lain-lain di area ini.</p>

Tabel 2.11 Pembacaan Objek (Lanjutan)

No	Aspek yang Dikaji	Kondisi di Kampoeng Kidz	Gambar/Foto	Keterangan
	Fasilitas/wahana	- <i>Flying fox</i>	 <p style="text-align: right;"><i>Flying fox</i></p>	Area <i>flying fox</i> terpisah dari area playground.
		Asrama Sekolah		Asrama sekolah digunakan untuk tempat penginapan siswa Sekolah Gratis Selamat Pagi Indonesia.

Tabel 2.11 Pembacaan Objek (Lanjutan)

No	Aspek yang Dikaji	Kondisi di Kampoeng Kidz	Gambar/Foto	Keterangan
	Fasilitas/wahana	Sekolah Gratis Selamat Pagi Indonesia		Bangunan sekolah ini digunakan untuk kegiatan belajar di dalam kelas.
		Penginapan pengunjung		Penginapan pengunjung disediakan untuk pengunjung yang mengikuti program/kegiatan di Kampoeng Kidz (bukan program kemah).

Tabel 2.11 Pembacaan Objek (Lanjutan)

No	Aspek yang Dikaji	Kondisi di Kampoeng Kidz	Gambar/Foto	Keterangan
	Fasilitas/wahana	Hall		Hall disediakan untuk kegiatan pengunjung seperti <i>gethering</i> , dan lain-lain.
		Pos Satpam		Pos satpam berguna untuk menjaga keamanan pengunjung dan murid-murid Sekolah Gratis Selamat Pagi Indonesia.

Tabel 2.11 Pembacaan Objek (Lanjutan)

No	Aspek yang Dikaji	Kondisi di Kampoeng Kidz	Gambar/Foto	Keterangan
	Fasilitas/wahana	Ruang Informasi		Ruang informasi berguna untuk memberikan informasi kepada pengunjung.
		Lapangan Basket		Lapangan basket di Kampoeng Kidz memiliki fungsi ganda (multifungsi). Selain untuk olahraga basket, pada sore hari digunakan untuk latihan tari oleh murid-murid Sekolah Gratis Selamat Pagi Indonesia. Lapangan basket ini juga berperan sebagai plaza di kawasan “Kampoeng Kidz”.

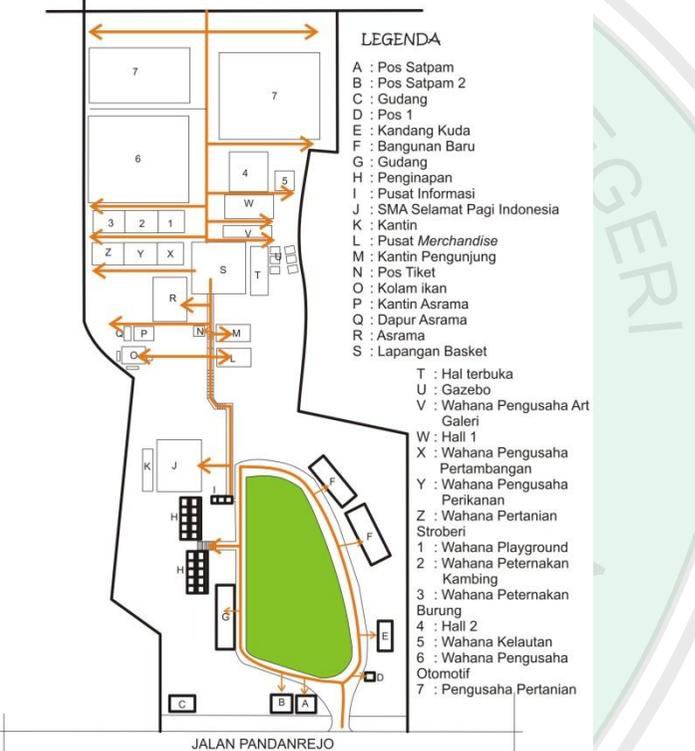
Tabel 2.11 Pembacaan Objek (Lanjutan)

No	Aspek yang Dikaji	Kondisi di Kampoeng Kidz	Gambar/Foto	Keterangan
	Fasilitas/wahana	Toilet		Toilet ini berada di tengah-tengah kawasan “Kampoeng Kidz”. Hal ini bertujuan agar pengunjung mudah mengaksesnya.
2	Aksesibilitas	Cukup mudah		Hal ini dikarenakan letaknya yang cukup strategis, berada di jalan alternatif Malang dengan Batu. Selain itu juga berada di Kota Wisata Batu.

Tabel 2.11 Pembacaan Objek (Lanjutan)

No	Aspek yang Dikaji	Kondisi di Kampoeng Kidz	Gambar/Foto	Keterangan
3	Penataan Massa dan Lansekap	Penataan massa dan lansekap menyesuaikan dengan bentuk dan kondisi di Kampoeng Kidz.		Meminimalkan <i>cut and fill</i> sebagai solusi desain dengan tetap menyesuaikan bentuk dan kondisi tapak Kampoeng Kidz. Lansekap menggunakan vegetasi lokal (stroberi, bambu, cemara, palem, dll) dan material alam lokal.

Tabel 2.11 Pembacaan Objek (Lanjutan)

No	Aspek yang Dikaji	Kondisi di Kampoeng Kidz	Gambar/Foto	Keterangan
4	Sirkulasi	Bentuk sirkulasi linier.	 <p>LEGENDA</p> <ul style="list-style-type: none"> A : Pos Satpam B : Pos Satpam 2 C : Gudang D : Pos 1 E : Kandang Kuda F : Bangunan Baru G : Gudang H : Penginapan I : Pusat Informasi J : SMA Selamat Pagi Indonesia K : Kantin L : Pusat Merchandise M : Kantin Pengunjung N : Pos Tiket O : Kolam ikan P : Kantin Asrama Q : Dapur Asrama R : Asrama S : Lapangan Basket T : Hal terbuka U : Gazebo V : Wahana Pengusaha Art Galeri W : Hall 1 X : Wahana Pengusaha Pertanian Y : Wahana Pengusaha Perikanan Z : Wahana Pertanian Stroberi 1 : Wahana Playground 2 : Wahana Peternakan Kambing 3 : Wahana Peternakan Burung 4 : Hall 2 5 : Wahana Kelautan 6 : Wahana Pengusaha Otomotif 7 : Pengusaha Pertanian <p>JALAN PANDANREJO</p>	<p>Jalur pejalan kaki di Kampoeng Kidz menggunakan bentuk sirkulasi linier yang memungkinkan memudahkan pengunjung dalam mencapai wahana-wahana yang diinginkan.</p> <p>Untuk kendaraan bermotor disediakan tempat parkir. Jadi untuk memasuki wahana-wahana yang ada di Kampoeng Kidz pengunjung harus berjalan kaki.</p>

Tabel 2.11 Pembacaan Objek (Lanjutan)

No	Aspek yang Dikaji	Kondisi di Kampoeng Kidz	Gambar/Foto	Keterangan
5	Landmark	Penanda lokasi Kampoeng Kidz berupa <i>grafity</i> di pagar depan (pembatas Kampoeng Kidz dengan jalan Pandanrejo)		Landmark berfungsi sebagai penanda kawasan Kampoeng Kidz. Hal ini dilakukan untuk memperjelas letak Kampoeng Kidz.
6	Pengguna	Anak-anak, dewasa, dan keluarga.		Mayoritas pengguna adalah anak-anak.

Tabel 2.11 Pembacaan Objek (Lanjutan)

No	Aspek yang Dikaji	Kondisi di Kampoeng Kidz	Gambar/Foto	Keterangan
7	Fungsi	Sarana pendidikan		Sebagai media pembelajaran dan pengenalan <i>entrepreneurship</i> sejak usia dini, yaitu dengan adanya wahana-wahana pengusaha pertanian, pengusaha <i>art</i> , pertambangan, dsb.
		Sarana rekreasi		Pembelajaran dan pengenalan <i>entrepreneurship</i> dilakukan dengan metode rekreatif (bermain). Selain itu Kampoeng Kidz juga sebagai salah satu alternatif tempat rekreasi keluarga.

Tabel 2.11 Pembacaan Objek (Lanjutan)

No	Aspek yang Dikaji	Kondisi di Kampong Kidz	Gambar/Foto	Keterangan
8	Potensi Alam	Tanah yang subur		Tanah yang subur dimanfaatkan untuk wahana pertanian sebagai media pembelajaran <i>entrepreneurship</i> di bidang pertanian.

(Sumber: Hasil Survei dan Analisis, 2012)

2.4.1.6 Pembacaan Objek Kampoeng Kidz dengan Tema Ekowisata

Berikut adalah tabel pembacaan objek Kampoeng Kidz dengan tema ekowisata.

Tabel 2.12 Penerapan Prinsip Ekowisata pada Objek Kampoeng Kidz

No	Prinsip Ekowisata	Penerapan pada Objek	Foto Hasil Studi Banding
1	<i>Sustainable</i>	<p>Prinsip <i>Sustainable</i> di Kampoeng Kidz diterapkan pada aspek:</p> <p>a. Menggunakan material alam yang dapat diperbaharui (<i>renewable resources</i>). Misalnya penggunaan material bambu sebagai material dasar untuk massa bangunan yang ada di Kampoeng Kidz. Penggunaan material alang-alang sebagai penutup atap.</p>	 <p>Material alang-alang dipilih sebagai penutup atap.</p> <p>Selain alang-alang juga digunakan material bambu sebagai material utama struktur bangunan.</p>
		<p>b. Penggunaan material batu kali sebagai penutup jalur sirkulasi di dalam tapak.</p>	 <p>Material penutup untuk jalur sirkulasi pejalan kaki dipilih material batu kali, sehingga pada waktu hujan air akan cepat diserap oleh tanah dan jalan tidak becek.</p>

Tabel 2.12 Penerapan Prinsip Ekowisata pada Objek Kampoeng Kidz (Lanjutan)

No	Prinsip Ekowisata	Penerapan pada Objek	Foto Hasil Studi Banding
		c. Meminimalkan <i>cut and fill</i> kontur.	 <p data-bbox="1563 432 1939 555">Jalur sirkulasi diselesaikan dengan tangga/ beda ketinggian sebagai alternatif penyesuaian terhadap kontur tapak.</p>
		d. Memaksimalkan pencahayaan dan penghawaan alami.	 <p data-bbox="1574 804 1973 927">Penangkapan <i>daylight</i> (pencahayaan langsung) dipilih material plastik karena dianggap sebagai material yang murah.</p>

Tabel 2.12 Penerapan Prinsip Ekowisata pada Objek Kampoeng Kidz (Lanjutan)

No	Prinsip Ekowisata	Penerapan pada Objek	Foto Hasil Studi Banding
2	Pendidikan mengandung unsur pendidikan yang secara tidak langsung mengubah persepsi seseorang agar memiliki kepedulian dengan lingkungan, kecakapan hidup, dan kearifan lokal.	Prinsip pendidikan diterapkan pada objek dengan adanya zoning: <ul style="list-style-type: none"> - Pertanian - Pertambangan - Pengusaha 	 <p data-bbox="1133 1066 1547 1094">Zona-zona yang ada di Kampoeng Kidz</p>

Tabel 2.12 Penerapan Prinsip Ekowisata pada Objek Kampoeng Kidz (Lanjutan)

No	Prinsip Ekowisata	Penerapan pada Objek	Foto Hasil Studi Banding
3	Parisipasi masyarakat sehingga dapat meningkatkan perekonomian masyarakat.	Masyarakat berperan serta dalam pemanfaatan dan pengendalian ekowisata. Untuk menambah pendapatan masyarakat kampoeng kidz juga menjual <i>choco banana</i> sebagai produk andalan kampoeng kidz.	Partisipasi masyarakat Kampoeng Kidz dalam hal ini adalah murid-murid Sekolah Gratis Selamat Pagi Indonesia. Mereka belajar mengelola Kampoeng Kidz tersebut pada hari sabtu dan minggu. Selain murid Sekolah Gratis Selamat Pagi Indonesia, alumni dari sekolah tersebut juga banyak yang magang atau bekerja di Kampoeng Kidz ini.
4	Rekreatif	Pada hari sabtu dan minggu kampoeng kidz dibuka untuk umum sebagai objek rekreasi edukasi masyarakat luas.	 <p>Pada hari Minggu mayoritas pengunjung adalah keluarga yang melakukan rekreasi edukasi sebagai wahana pengenalan alam dan belajar kewirausahaan sejak dini.</p>

(Sumber: Hasil Survei dan Analisis, 2012)

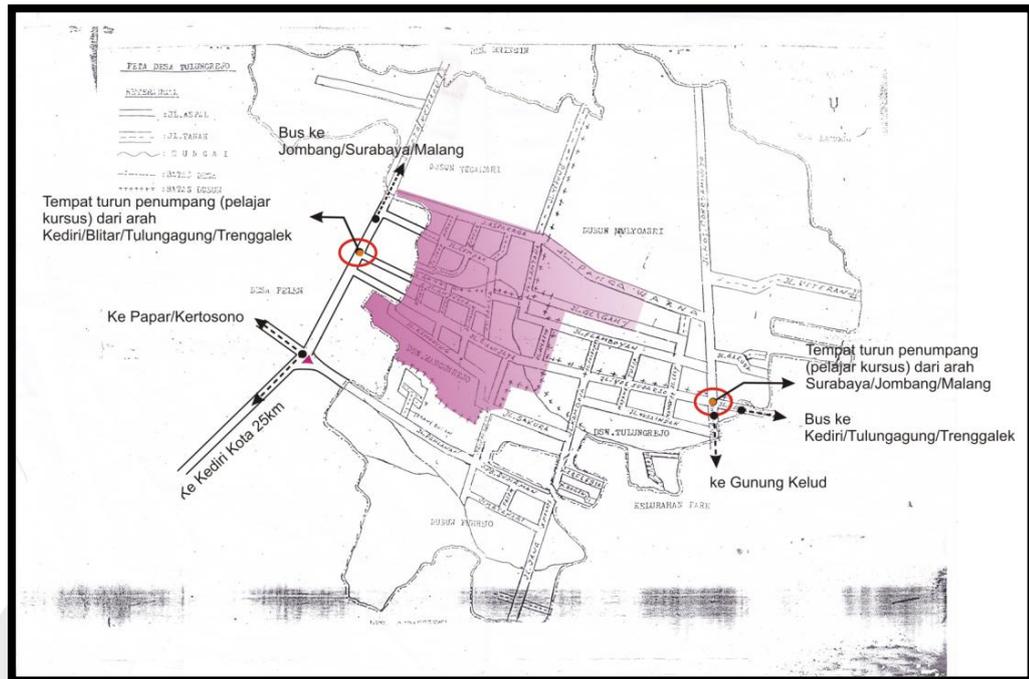
2.5 Gambaran Umum Lokasi Perancangan

Lokasi “Kampung Inggris” berada di Kota Kecamatan Pare, Kabupaten Kediri. Di bawah ini merupakan posisi Kota Kecamatan Pare pada peta Kediri.



Gambar 2.61 Posisi Kota Kecamatan Pare di Peta Kediri
(Sumber: www.eastjava.com diakses pada tanggal 21 Juni 2012)

Lebih tepatnya lokasi “Kampung Inggris” tersebut berada di perbatasan Desa Tulungrejo dan Desa Pelem. Di bawah ini merupakan peta pengembangan Kawasan “Kampung Inggris” yang berada di Desa Tulungrejo.



Gambar 2.62 Kawasan “Kampung Inggris”
(Sumber: Balai Desa Tulungrejo, 2012)

Lembaga kursus di “Kampung Inggris” dimulai sejak tahun 1977. Kini jumlahnya sudah mencapai lebih dari 100 lembaga kursus. Adapun kondisi eksisting lembaga kursus yang ada di “Kampung Inggris” adalah sebagai berikut:

PETA KAMPUNG KURSUS PARE



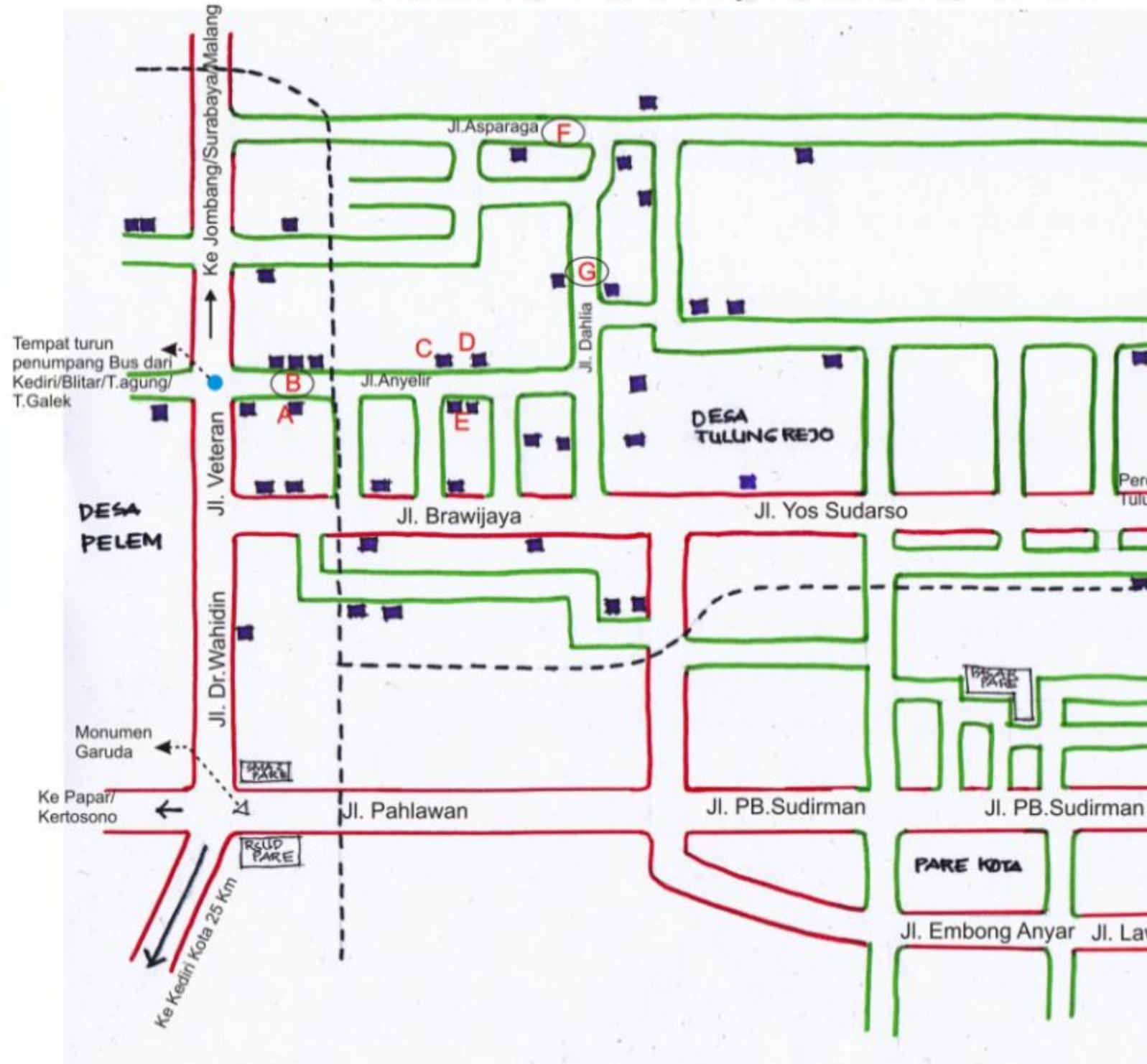
A. Tempat Kursus BEC



B. Suasana di sekitar BEC



C. Tempat kursus Valiant English Course



2.5.1 Kondisi Fisik Alami

Adapun kondisi fisik alami meliputi:

- a. Topografi : Kota Kecamatan Pare merupakan wilayah yang memiliki wilayah yang datar dengan ketinggian 130 meter dari permukaan air laut.
- b. Geologi : Wilayah Kota Kecamatan Pare memiliki tekstur tanah berupa tekstur halus (85,3%) yang berarti bahwa tanah yang ada di wilayah ini mempunyai kemampuan menahan atau mengikat air cukup besar. Sisanya adalah tekstur sedang yang meliputi (24,7%) dari luas wilayah. Tekstur yang demikian kurang mampu menahan air, namun dilihat dari segi menyediakan unsur hara yang diperlukan tanaman, relatif lebih baik daripada tanah yang bertekstur halus.
Dengan demikian dapat dikatakan bahwa Kota Kecamatan Pare memiliki kondisi tanah yang subur dan mampu mengikat (menyimpan) air cukup besar.
- c. Drainase : Drainase di wilayah ini termasuk baik, yakni belum pernah menimbulkan genangan air pada musim penghujan.

2.5.2 Kondisi Fisik Binaan

Kondisi fisik binaan meliputi:

- a. KDB (Koefisien Dasar Bangunan) dan KLB (Koefisien Lantai Bangunan)

Berdasarkan RUTRK (Rencana Umum Tata Ruang Kota) dan RDTRK (Rencana Detail Tata Ruang Kota) Pare tahun 1996/1997 - 2006/2007 untuk fasilitas pendidikan pengaturan KDB adalah 30% - 40% dan KLB sebesar 30-40%.

b. Tata Guna Lahan

Desa Tulungrejo dan Desa Pelem dekat dengan pusat Kota Kecamatan Pare. Fungsi lahan didominasi oleh lahan pertanian sedangkan pola guna lahannya cenderung linier sepanjang jalan utama dan memusat pada pusat aktivitas seperti di pusat kecamatan dan sekitar “Kampung Inggris”. Adapun lahan yang direncanakan akan digunakan untuk perancangan termasuk dalam kawasan yang diperuntukkan permukiman sedang (berdasarkan RUTRK dan RDTRK Pare tahun 1996/1997 – 2006/2007).

c. Kondisi Jalan

Kondisi jalan di kawasan “Kampung Inggris” rata-rata sudah menggunakan material aspal. Lebar jalan rata-rata 3-4 meter.

d. Potensi

Berdasarkan RUTRK dan RDTRK Pare tahun 1996/1997 – 2006/2007 Kota Kecamatan Pare termasuk dalam Sub SWP E memiliki prioritas pengembangan dalam bidang pertanian, perdagangan, industri, perhubungan, pendidikan dan pariwisata.

2.5.3 Kondisi Sosial Ekonomi Masyarakat

Jenis mata pencaharian yang ada di Kota Kecamatan Pare cukup bervariasi, yaitu mulai dari petani sampai mata pencaharian dibidang jasa dan perdagangan. Dilihat dari komposisi penduduk menurut mata pencaharian tahun 1996 adalah sebagai berikut:

- a. Pegawai: 3,41% b. Pertukangan: 2,17 % c. Jasa: 3,82 %

d. Perdagangan: 4,45% e. Industri: 3,82% f. Pertanian: 82,33%

Pada tahun 2008 pencaharian penduduk dibidang pertanian menurun 7%. Bidang PNS, TNI, POLRI dan bidang jasa meningkat 25,5%. Bidang perdagangan mengalami peningkatan mencapai 14,9%.

