

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Obyek Rancangan

Dalam tinjauan pustaka dibahas tentang tinjauan obyek rancangan yang digunakan sebagai penunjang dalam perancangan. Obyek yang akan dirancang adalah Redesain Kawasan Wisata Gua Lowo di Kabupaten Trenggalek. Kajian obyek rancangan pada Redesain Kawasan Wisata Gua Lowo meliputi pengertian obyek rancangan dan tinjauan arsitektural pada obyek rancangan.

2.1.1 Definisi Redesain Kawasan Wisata

Kata *redesign* diadopsi dari bahasa Inggris *redesign* yang terdiri dari dua unsur, yaitu *re* yang berarti mengulang/ kembali dan *design* yang berarti merencanakan/ membentuk. Jadi kata '*redesign*' berarti merencanakan kembali/ membentuk ulang sesuatu yang sudah ada. *Redesign is a plan for making changes to the structure and functions of an artifact, building or system so as to better serve the purpose of the original design, or to serve purposes different from those set forth in the original design* (en.wiktionary.org/wiki/redesign). Redesain adalah suatu perencanaan untuk melakukan perubahan pada struktur dan fungsi suatu benda, bangunan atau suatu sistem dengan tujuan untuk menghasilkan manfaat yang lebih baik dari desain semula, atau untuk menghasilkan fungsi yang berbeda dari desain semula.

Kawasan wisata menurut Undang-undang No. 5 tahun 1990 tentang Konservasi Sumber Daya Alam Hayati dan Ekosistemnya adalah kawasan pelestarian alam yang terutama dimanfaatkan untuk pariwisata dan rekreasi alam. Kawasan wisata merupakan kawasan dengan ciri khas tertentu, baik di darat maupun di perairan yang mempunyai sistem penyangga kehidupan, pengawetan keanekaragaman jenis tumbuhan dan satwa, serta pemanfaatan secara lestari alam hayati dan ekosistemnya.

Kawasan wisata alam adalah bentuk kegiatan rekreasi dan pariwisata yang memanfaatkan potensi sumber daya alam, baik dalam keadaan alami maupun setelah ada usaha budidaya, sehingga memungkinkan wisatawan memperoleh kesegaran jasmani dan rohani, mendapatkan pengetahuan dan pengalaman serta menumbuhkan inspirasi dan cinta terhadap alam. Pasal 31 dari Undang-undang no. 5 tahun 1990 menyebutkan bahwa dalam kawasan wisata alam harus dapat dilakukan kepentingan penelitian, ilmu pengetahuan, pendidikan, menunjang budidaya dan wisata alam, pasal 34 juga menyebutkan bahwa pengelolaan kawasan wisata dilaksanakan oleh pemerintah.

Kawasan wisata yang diredesain adalah kawasan wisata yang fungsinya kurang optimal dalam pelestarian, pengembangan dan pemasaran. Gua Lowo merupakan kawasan wisata yang fungsi bangunannya kurang optimal dalam tiga hal di atas, padahal sebenarnya kawasan wisata Gua Lowo adalah kawasan yang sangat potensial untuk dikembangkan. Untuk itu usaha yang paling tepat yaitu redesain kawasan wisata Gua Lowo di Kabupaten Trenggalek. Implementasi Rencana

pengelolaan kawasan pariwisata di Kabupaten Trenggalek di dalam buku RDTRK IKK Watulimo adalah sebagai berikut:

- Membentuk *link* wisata nasional.
- Mengembangkan promosi wisata, kalender wisata dengan berbagai peristiwa atau pertunjukan budaya, kerjasama wisata, dan peningkatan sarana-prasarana wisata sehingga Kabupaten Trenggalek menjadi salah satu tujuan wisata.
- Obyek wisata alam dikembangkan dengan tetap menjaga dan melestarikan alam sekitar untuk menjaga keindahan obyek wisata.
- Melestarikan perairan pantai, dengan memperkaya tanaman mangrove untuk mengembangkan ekosistem bawah laut termasuk terumbu karang dan biota laut, yang dapat dijadikan obyek wisata taman laut.
- Tetap melestarikan tradisi petik laut/larung sesaji sebagai daya tarik wisata.
- Menjaga dan melestarikan peninggalan bersejarah.
- Meningkatkan pencarian/penelusuran terhadap benda bersejarah untuk menambah koleksi budaya.
- Pada obyek wisata yang tidak memiliki akses yang cukup seperti Kawasan wisata Alam yang sebagian berada pada akses dengan sistem infrastruktur kurang mendukung khususnya pada kawasan wisata alam seperti kawasan air terjun, kawasan wisata alam gua dan beberapa kawasan pantai yang belum memiliki sarana akses yang mendukung, maka perlu ditingkatkan pembangunan dan pengendalian

pembangunan sarana dan prasarana transportasi ke obyek-obyek wisata alam, budaya dan minat khusus.

- Merencanakan kawasan wisata sebagai bagian dari urban/regional desain untuk keserasian lingkungan.
- Meningkatkan peran serta masyarakat dalam menjaga kelestarian obyek wisata, dan daya jual/saing.

Redesain kawasan wisata Gua Lowo adalah perancangan/ perencanaan kembali kawasan pada obyek wisata yang sudah ada, yaitu Gua Lowo untuk melakukan perubahan pada struktur dan fungsi kawasan, serta bangunan dan sistem yang ada pada kawasan wisata Gua Lowo untuk menghasilkan manfaat yang lebih baik dari perancangan semula, atau untuk menghasilkan fungsi yang berbeda dari perancangan yang sebelumnya.

Tujuan dilakukan redesign kawasan wisata Gua Lowo yaitu agar pengelolaan dan pengusahaan pada obyek wisata Gua Lowo dapat optimal sesuai dengan kondisi sosial dan ekonomi di Kabupaten Trenggalek sekarang dan kedepannya, pemanfaatan obyek wisata secara optimal, memberikan hasil yang positif kepada pemerintah, pengunjung, dan masyarakat setempat. Oleh karena itu, obyek wisata yang kurang optimal sebaiknya dilakukan kegiatan perencanaan dan perancangan kembali kawasan wisata sehingga terjadi perubahan fisik tanpa merubah fungsinya baik melalui perluasan, perubahan maupun pemindahan lokasi.

2.1.2 Obyek Wisata Gua Lowo

2.1.2.1 Obyek Wisata

- Segala sesuatu yang menjadi daya tarik bagi orang untuk mengunjungi suatu daerah tertentu (Yoeti, 1985).
- Segala sesuatu yang menarik dan bernilai untuk dikunjungi dan dilihat (Nyoman S. Pendit, 1994).

Dari dua pengertian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa obyek wisata adalah segala sesuatu yang mempunyai daya tarik, keunikan dan nilai yang tinggi, yang menjadi tujuan wisatawan datang ke suatu daerah tertentu. Sebuah obyek wisata yang baik harus dapat mendatangkan wisatawan sebanyak-banyaknya, menahan merena di tempat atraksi dalam waktu yang cukup lama dan memberi kepuasan kepada wisatawan yang datang dan berkunjung. Untuk mencapai hasil itu, ada beberapa syarat yang harus dipenuhi, antara lain:

- Kegiatan dan obyek yang merupakan atraksi itu sendiri harus dalam keadaan baik.
- Cara penyajian obyek wisata harus tepat.
- Obyek wisata adalah terminal dari suatu mobilitas spasial suatu perjalanan. Oleh karena itu harus memenuhi determinan mobilitas spasial, yaitu akomodasi, transportasi, dan promosi serta pemasaran.
- Keadaan di obyek wisata harus dapat menahan wisatawan cukup lama.
- Kesan yang diperoleh wisatawan waktu menyaksikan obyek wisata harus diusahakan supaya bertahan selama mungkin (Soekodijo, 1996).

Ada tiga karakteristik utama dari obyek wisata yang harus diperhatikan dalam upaya pengembangan suatu obyek wisata tertentu agar dapat menarik dan dikunjungi banyak wisatawan. Seperti yang diungkapkan oleh Drs. Oka A. Yoeti, 1985, karakteristik tersebut antara lain:

- Daerah itu harus mempunyai apa yang disebut *something to see*, artinya di tempat tersebut harus memiliki obyek wisata yang berbeda dengan apa yang dimiliki daerah lain, daerah itu harus mempunyai daya tarik yang khusus dan unik.
- Daerah tersebut harus tersedia apa yang disebut *something to do*, artinya di tempat tersebut selain banyak yang dapat disaksikan, harus disediakan juga fasilitas rekreasi yang dapat membuat wisatawan betah tinggal lebih lama di tempat itu.
- Di daerah tersebut harus tersedia apa yang dinamakan *something to buy*, artinya di tempat tersebut harus ada fasilitas untuk berbelanja, terutama barang-barang souvenir dan kerajinan tangan rakyat sebagai oleh-oleh untuk dibawa pulang.

2.1.2.2 Obyek wisata Gua Lowo

Gua merupakan peninggalan bersejarah yang mempunyai beragam fungsi, antara lain sebagai tempat berlindung (primitif) manusia dan hewan, tempat penambangan mineral (kalsit/gamping, guano), dan tempat perburuan (walet, sriti, kelelawar). Gua juga berfungsi sebagai obyek wisata alam bebas dan minat khusus, obyek sosial budaya (legenda, mistik), dan gudang air tanah potensial sepanjang tahun. Selain fungsi-fungsi di atas, gua juga dapat berfungsi sebagai laboratorium

ilmiah yang peka, lengkap dan langka, serta sebagai fasilitas penyangga mikro ekosistem yang sangat peka dan vital bagi kehidupan makro ekosistem di luar gua.

Gua sebagai lingkungan yang gelap dapat berperan sebagai perangkap fauna dari luar gua. Sehingga gua dapat memicu terjadinya proses evolusi fauna dari luar gua untuk dapat beradaptasi dan bertahan hidup di dalam gua. Adaptasi di dalam gua bermacam-macam baik secara morfologi maupun fisiologi, sehingga fauna gua mempunyai bentuk bahkan perilaku yang berbeda dengan kerabatnya yang ada di luar gua (<http://cavefauna.wordpress.com/biospeleology/adaptasi-fauna-gua/>).

Berdasarkan tingkat adaptasi di dalam gua, fauna gua dibedakan menjadi tiga kelompok yaitu *trogloxenes*, *troglophiles* dan *troglobionts* (Howarth, 1983). Kelompok *trogloxenes* merupakan kelompok dari fauna gua yang menggunakan gua sebagai tempat tinggal namun hidupnya secara periodik masih tergantung pada lingkungan luar gua terutama untuk mencari makan. Contoh fauna dalam kelompok ini adalah kelelawar, walet, sriti dan mamalia lain yang tinggal di sekitar mulut gua. Kelompok *troglophiles* merupakan kelompok fauna yang seluruh daur hidupnya terdapat di dalam gua namun kelompok ini juga dapat hidup di luar gua. Kelompok *troglobionts* merupakan kelompok fauna yang tingkat adaptasinya hanya mampu di dalam gua. Gua Lowo merupakan jenis gua yang di dalamnya dihuni oleh fauna yang masuk dalam kelompok *trogloxenes*, yaitu kelelawar.



Gambar 2.1 Interior Gua Lowo
(Sumber: Hasil survey, 2010)

Lokasi obyek wisata Gua Lowo dari ibu kota Kabupaten Trenggalek, 30 km ke arah tenggara, melewati Kecamatan Pogalan, Durenan, dan Watulimo. Jika lewat Tulungagung melewati Kecamatan Durenan dan Watulimo. Lokasi Gua Lowo berada pada satu jalur perjalanan menuju Pantai Prigi, Pantai Karanggongso, Pantai Damas, dan Hotel Prigi di Kecamatan Watulimo. Gua Lowo memiliki lorong sepanjang 850 meter. Menurut ahli Gua dari Perancis, Mr. Gillbert Mantovani dan Mr. Robart Kingston Kho pada penelitiannya menyatakan bahwa Gua Lowo adalah gua terbesar, terpanjang, dan terindah di Asia.

Kawasan wisata Gua Lowo sangat sejuk, karena terletak di sekitar pegunungan yang dikelilingi hutan jati yang masih rimbun. Dari tempat parkir menuju mulut gua, jalannya sudah di paving. Di sekitar area Gua, terdapat patung dan batu-batu menyerupai hewan yang unik, seperti batu “kura-kura raksasa”, yaitu batu yang menyerupai kura-kura raksasa dengan diameter 9 x 4,5 meter. Terdapat juga batu yang mirip dengan singa, gajah, kelelawar, dan masih banyak lagi bentuk-bentuk batu dengan namanya masing-masing. Gua Lowo terdiri dari sembilan ruang yang luasnya bervariasi. Setelah melewati mulut Gua, berarti sudah masuk di ruang

pertama yang luas, dengan tinggi langit-langit antara 20 sampai 25 meter dan lebar 50 meter. Di ruang ke-6 tempatnya landai dan lebih tinggi dibandingkan ruang-ruang yang lain, ruang inilah yang dijadikan tempat peristirahatan para wisatawan. Di ruang ke-6 ini, terdapat tempat duduk untuk bersantai setelah berjalan cukup lelah. Di ruang ke-7, langit-langitnya sangat tinggi, dan terdapat lubang tembus sinar dari atas Gua, sehingga pada siang hari sinar matahari masuk ke dalam ruang Gua yang membuat ruangan terlihat lebih indah. Di dalam Gua terdapat stalaktit dan stalakmit di setiap langit-langit gua yang selalu basah, sehingga membuat udara di dalamnya tetap terasa segar dan sejuk.

Sebagai tempat wisata, Gua Lowo ditunjang oleh sarana dan prasarana, tetapi sampai sekarang sarana dan prasarana yang ada di kawasan wisata gua lowo masih kurang memadai dalam pengembangannya. Saranan dan prasarana yang dimiliki antara lain jalan beraspal sampai lokasi, yang bisa dilalui bus dan kendaraan roda empat lainnya, tempat parkir, jembatan, lampu penerangan sepanjang dalam gua, tempat bermain untuk anak, mushola, toilet, dan warung makan.



Gambar 2.2 Kondisi kawasan wisata Gua Lowo
(Sumber: Hasil survey, 2010)

Pada Kawasan Wisata Gua Lowo dalam perencanaannya akan dibangun beberapa fasilitas yang dibutuhkan tetapi belum terdapat di dalamnya, dan juga memperbaiki fasilitas yang sudah ada tetapi fungsinya belum optimal. Dalam pembangunan fasilitas-fasilitas tersebut dibutuhkan perancangan kembali yang mampu membawa obyek wisata Gua Lowo menjadi daerah kawasan wisata yang dapat meningkatkan otonomi daerah serta memenuhi kebutuhan akan kepuasan para pengunjung, oleh karena itu obyek wisata Gua Lowo perlu diberlakukannya redesain kawasan wisata.

Redesain kawasan wisata Gua Lowo dalam perencanaannya akan ditambahkan beberapa fasilitas dengan tujuan menghasilkan kawasan wisata Gua Lowo lebih menarik dan banyak diminati oleh banyak orang. Beberapa fasilitas yang belum ada, dan yang akan ditambahkan antara lain: galeri, kolam renang, pujasera, *outbound*, taman hiburan dan kios souvenir. Selain menambahkan fasilitas yang belum ada, perencanaan redesain kawasan juga memperbaiki sarana dan prasarana yang sudah ada supaya fungsinya lebih optimal, seperti taman bermain anak, area parkir, *entrance*, dan sirkulasi di dalam kawasan serta lingkungan di sekitar tapak.

2.1.3 Tinjauan Arsitektural

Tinjauan arsitektural pada Redesain Kawasan Wisata Gua Lowo didapat dari fungsi dilakukannya redesain tersebut. Fungsi-fungsi yang akan diredesain pada kawasan wisata Gua Lowo antara lain fungsi edukatif, rekreatif, dan akomodatif.

2.1.3.1 Fungsi Edukatif: Galeri

Galeri berasal dari kata latin yaitu “*galleria*”, sebuah kata benda yang bermakna “sebuah ruang terbuka tanpa pintu yang dibatasi dinding berbentuk U dan disangga tiang-tiang kantilever yang berfungsi sebagai ruang pertemuan umum untuk berdiskusi apa saja” (Galeripublik@globaljust.org). Dari pengertian di atas, dapat ditarik sebuah pengertian bahwa galeri adalah tempat/ruang yang digunakan sebagai memamerkan karya dan budaya dalam bentuk dan penataan secara estetis. Galeri bukan saja digunakan sebagai pusat hiburan, melainkan sebagai pengembang wawasan dan edukasi setiap pengunjung.

Macam-macam galeri berdasarkan fungsi dan karakternya antara lain:

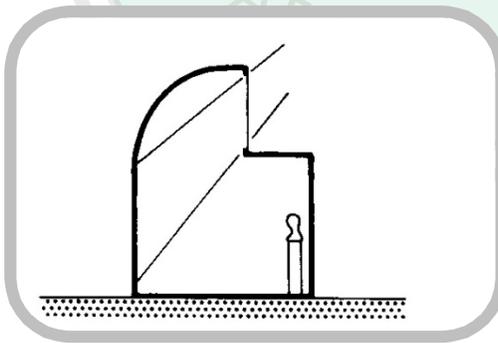
1. Galeri di dalam museum yaitu galeri khusus untuk memamerkan benda-benda yang dianggap memiliki nilai sejarah ataupun kelangkaan.
2. Galeri kontemporer yaitu galeri yang memiliki fungsi komersial dan dimiliki oleh perorangan.
3. *Vanity* galeri yaitu galeri seni artistik yang dapat diubah menjadi suatu kegiatan didalamnya, seperti pendidikan dan pekerjaan.
4. Galeri arsitektur yaitu galeri untuk memamerkan hasil karya-karya di bidang arsitektur yang memiliki perbedaan antara 4 jenis galeri tersebut menurut karakter masing-masing (<http://en.wikipedia.org/wiki/artmuseum>).

Dalam perancangan galeri harus diperhatikan beberapa faktor utama untuk memberikan kesan nyaman pada pengunjung, diantaranya adalah faktor koleksi, faktor pengunjung, dan faktor motivasi pengunjung. Ruang-ruang pada galeri juga

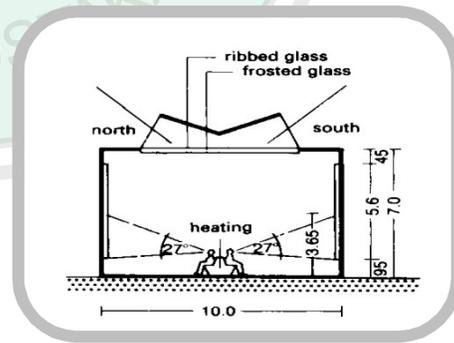
harus terlindung dari kelembaban, kering, dan debu. Selain itu galeri harus mendapatkan pencahayaan yang terang (Neufert 2, 250). Pencahayaan yang mendukung ruang pameran ada tiga macam, antara lain:

a) Pencahayaan Alami

Pencahayaan alami berasal dari sinar matahari. Sebagai salah satu sumber pencahayaan, sinar matahari memiliki berbagai kualitas pencahayaan langsung yang baik. Pencahayaan alami dapat diperoleh dengan memberikan bukaan-bukaan pada sebuah ruangan, berupa jendela ventilasi dan pintu. Melalui bukaan, kemungkinan sinar matahari untuk membantu aktivitas terutama visual pada sebuah ruangan. Penggunaan sinar matahari sebagai sumber pencahayaan alami akan mengurangi biaya operasional. Pencahayaan langsung dari cahaya matahari didapat melalui bukaan pada ruang, berupa bukaan pada bidang, sudut diantara bidang-bidang. Bukaan-bukaan dapat diletakkan pada dinding maupun langit-langit.



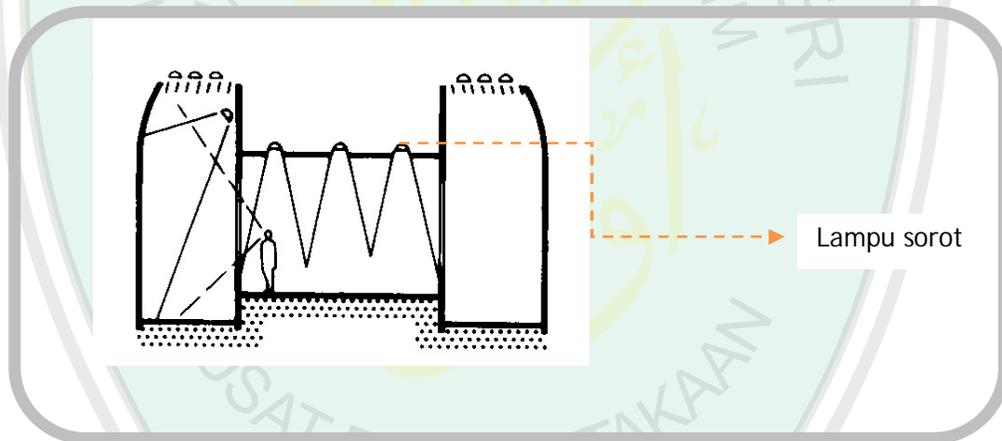
Gambar 2.3 Ruang dengan cahaya alami
(Sumber: Neufert2: 250)



Gambar 2.4 Penerangan yang baik
(Sumber: Neufert2: 250)

b) Pencahayaan Merata Buatan

Pencahayaan buatan merupakan pencahayaan yang berasal dari tenaga listrik. Suatu ruangan cukup mendapat sinar alami pada siang hari. Kebutuhan pencahayaan merata buatan ini disesuaikan dengan kebutuhan aktivitas akan intensitas cahaya serta luasan ruang. Pencahayaan merata buatan berupa lampu pijar atau lampu halogen yang dipasang pada langit-langit, maupun lampu sorot dengan cahaya yang menghadap ke dinding untuk penerangan dinding yang merata.

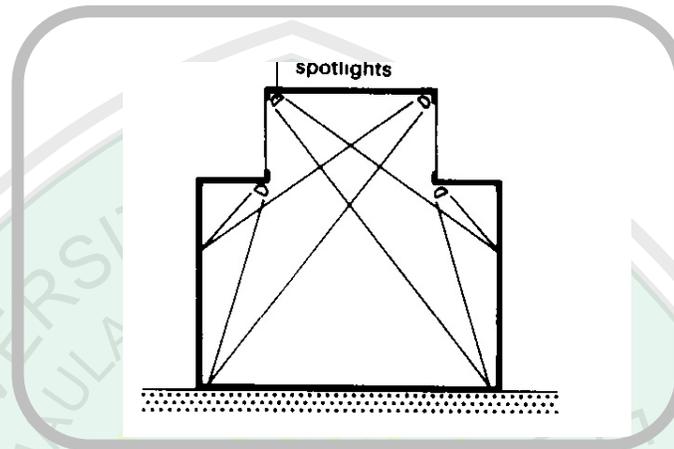


Gambar 2.5 Ruang dengan cahaya buatan
(Sumber: Neufert2, 250)

c) Pencahayaan Terfokus Buatan

Pencahayaan terfokus buatan (*artificial lighting*) merupakan cahaya yang berasal dari tenaga listrik. Pencahayaan terfokus dimaksudkan untuk memberikan penerangan pada objek tertentu yang menjadi spesifikasi khusus atau pada tempat

dengan dekorasi sebagai pusat perhatian dalam suatu ruang, berupa lampu sorot yang dipasang pada dinding, partisi, maupun langit-langit.



Gambar 2.6 Ruang dengan cahaya buatan
(Sumber: Neufert2, 250)

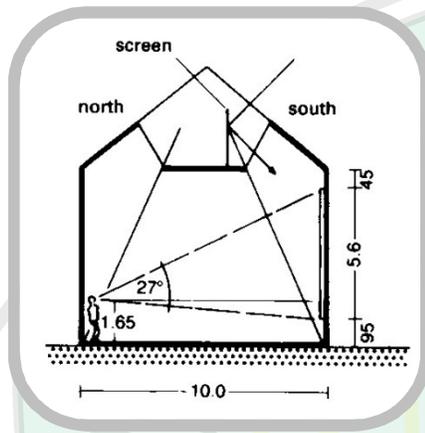
Agar penyajian koleksi dapat memberikan kenyamanan pada pengunjung, ada tiga hal yang diperhatikan, antara lain:

1. Kenyamanan pengamatan, berupa proses komunikasi visual antara pengamat terhadap koleksi, terdiri dari:
 - a) Kenyamanan pengamatan melihat objek dengan jelas, dimana terkandung dua hal, yaitu:
 - Kejelasan secara visual

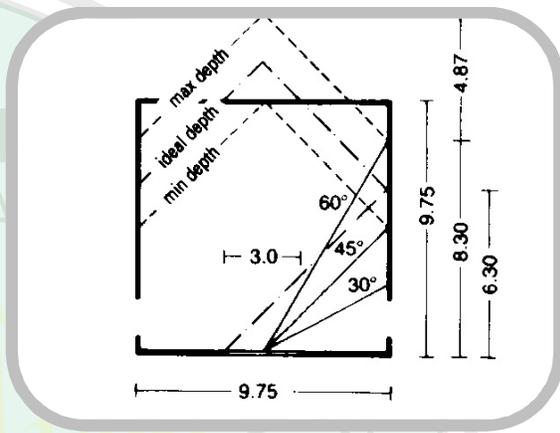
Dalam hal ini, pengunjung harus dibantu dengan sistem pencahayaan dalam ruang sehingga koleksi koleksi dapat terlihat dengan jelas.

- Kejelasan secara informasi

Dimaksudkan agar pengunjung dapat mengetahui hal-hal yang berkaitan dengan koleksi dengan cara memberikan label dan tulisan.

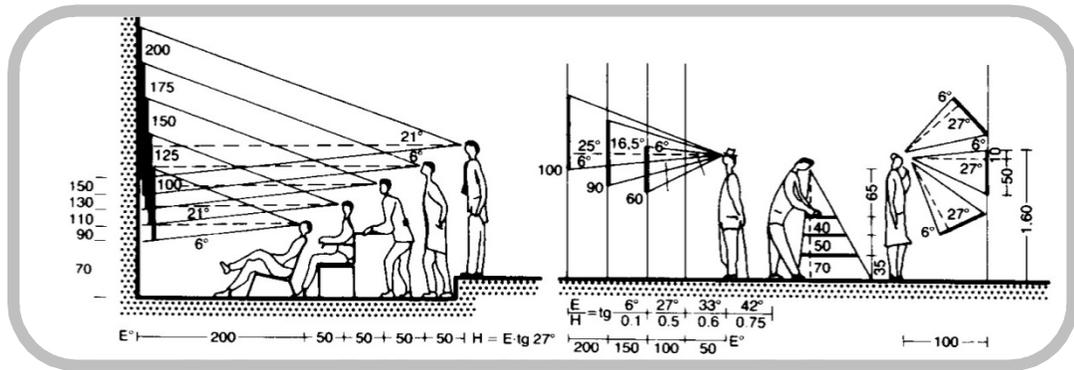


Gambar 2.7 Ruang dengan ukuran yang baik
(Sumber: Neufert2, 250)



Gambar 2.8 Ruang dengan cahaya yang cukup
(Sumber: Neufert2, 250)

- b) Kenyamanan pengamatan yang berkaitan dengan kemampuan mata memandang. Merupakan batas-batas sudut kemampuan mata memandang, yang dapat dilihat dari gerakan kepala dan mata pengamat serta tinggi pengamat. Dari kemampuan mata memandang tersebut akan diketahui area pengamatan yang dapat dilakukan pengamat, baik secara vertikal maupun horizontal, sehingga dapat diketahui jarak pengamat dengan koleksi 3D dan 2D, dengan kenyamanan pandangan yang cukup.

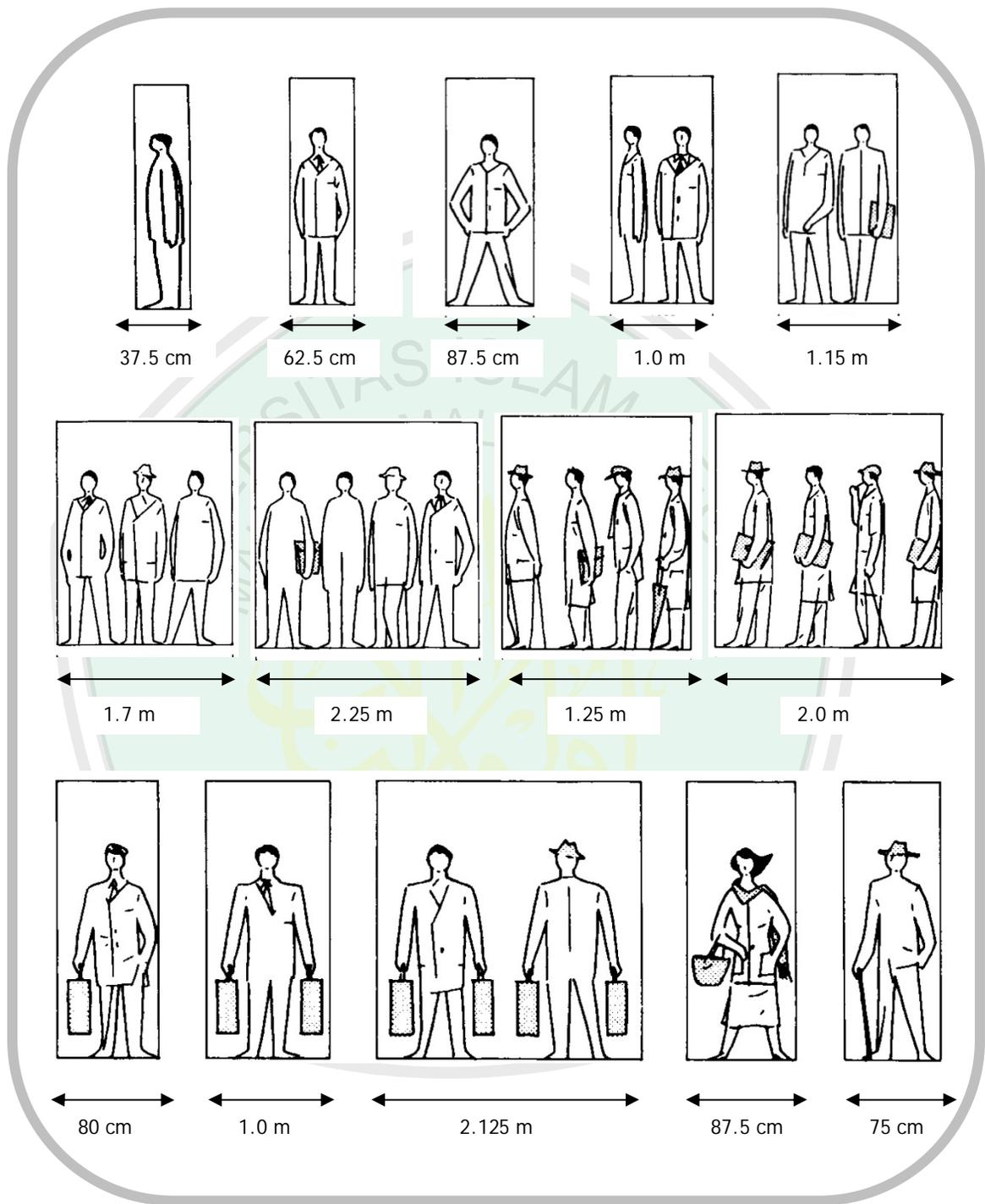


Gambar 2.9 Jarak pandang yang sesuai dengan tinggi dan luas ruangan
(Sumber: Neufert2. 250)

2. Kenyamanan gerak sirkulasi

Gerak sirkulasi manusia dalam mengamati koleksi sangat penting. Artinya, karena diharapkan dengan kenyamanan gerak tersebut mereka tidak merasakan kebosanan. Perbedaan warna lantai, tingkat iluminasi pencahayaan, perbedaan jarak sirkulasi atau plafond yang dibuat bertingkat merupakan alternative desain supaya pengunjung tidak merasa bosan.

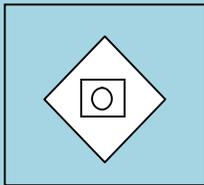
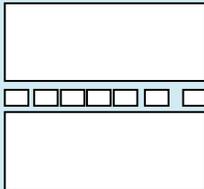
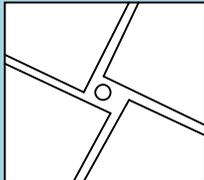
Kenyamanan sirkulasi dalam sebuah ruangan yang paling utama harus memperhatikan kebutuhan tempat manusia untuk bergerak/ berjalan, dan alur sirkulasi di dalam ruang. Standar kebutuhan tempat manusia bergerak.



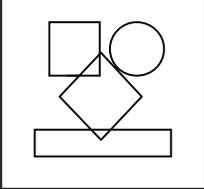
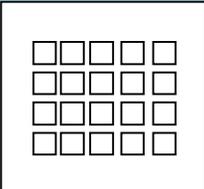
Gambar 2.10 Kebutuhan tempat bergerak manusia
(Sumber: Neufert2, 27)

Selain kebutuhan tempat manusia untuk bergerak, alur sirkulasi di dalam ruang juga harus diperhatikan. Ada beberapa macam alur sirkulasi pada ruang galeri, sebagai berikut:

Tabel 2.1 Alur Sirkulasi pada Ruang Pamer

| No | Jenis Alur | Gambar Alur | Keterangan |
|----|---------------|---|--|
| 1. | Alur Terpusat |  | Suatu ruang sentral dan dominan, yang dikelilingi sejumlah ruang sekunder yang dikelompokkan. |
| 2. | Alur Linier |  | Sebuah sekuen linier ruang-ruang yang berulang. |
| 3. | Alur Radial |  | Sebuah ruang terpusat yang menjadi sentral organisasi-organisasi linier ruang yang memanjang dengan cara radial. |

Lanjutan Tabel 2.1 Alur sirkulasi pada ruang pameran

| | | | |
|----|-----------------|--|---|
| 4. | Alur Terklaster |  | <p>Ruang yang dikelompokkan melalui kedekatan atau pembagian suatu tanda pengenal atau hubungan visual bersama.</p> |
| 5. | Alur Grid |  | <p>Ruang-ruang yang diorganisir di dalam area sebuah grid struktur atau rangka kerja tiga dimensi.</p> |

(Sumber: Ching 2000: 195)

3. Suasana yang tidak membosankan dan menimbulkan kejenuhan dalam pameran.

2.1.3.2 Fungsi Rekreatif

Redesain kawasan wisata Gua Lowo di Kabupaten Trenggalek mempunyai tujuan selain sebagai sarana edukatif juga untuk menghasilkan kawasan yang berfungsi sebagai sarana rekreatif. Untuk menghasilkan kawasan wisata yang mempunyai fungsi rekreatif, pada redesain kawasan wisata terdapat sarana rekreasi

yang meliputi kolam renang, taman bermain anak, *outbond*, bumi perkemahan, hiking (pendakian), dan sarana terapi untuk lansia.

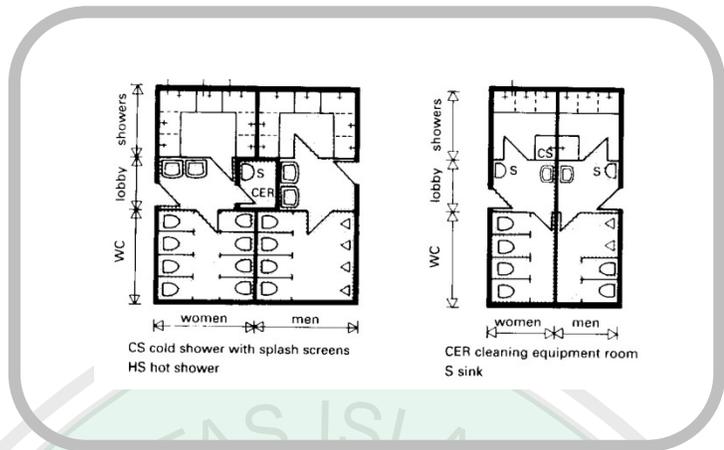
1. Kolam Renang

Kolam renang merupakan salah satu fasilitas yang ada pada kawasan wisata Gua Lowo sebagai wahana untuk berenang dan bermain air untuk anak-anak dan dewasa. Perancangan kolam renang terbuka pada kawasan wisata Gua Lowo dibuat dengan konsep yang alami sesuai kondisi tapak pada daerah pegunungan yang sejuk dan asri.

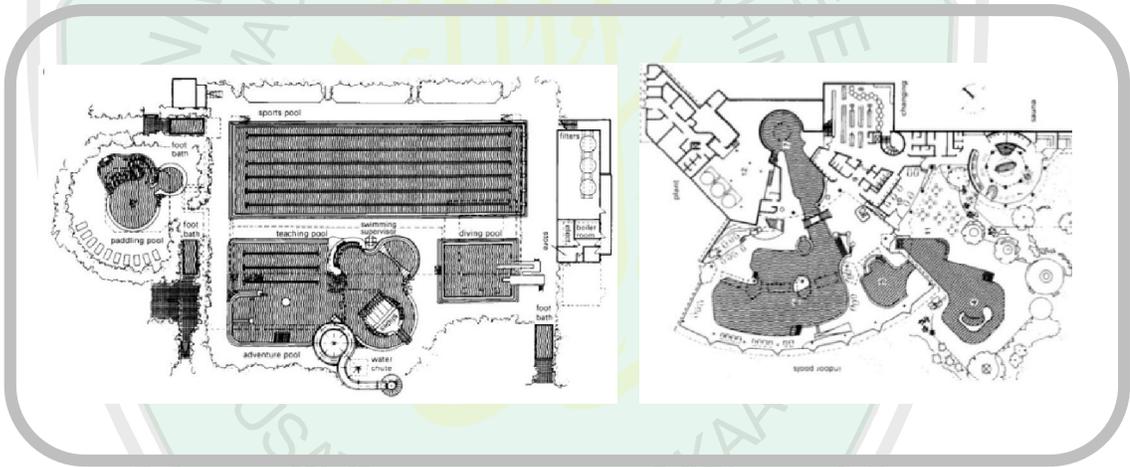


Gambar 2.11 Contoh gambar kolam renang
(Sumber: Anonymus)

Kebutuhan ruang pada kolam renang meliputi kolam, ruang ganti, dan kamar mandi. Untuk kolam anak bidang air 100-400 m² kedalaman air 0,00 sampai 0,50 m². Untuk kolam bergelombang lebar bak: 16,66 m; 21,00 m; 25,00 m. Panjang bak: 50 m, minimal 33,00 m, seperti pada gambar di bawah ini:



Gambar 2.12 Kedalaman kolam anak dan dewasa
(Sumber: Neufert2, 193)



Gambar 2.13 Contoh Layout kolam renang
(Sumber: Neufert2, 194)

2. Taman Bermain Anak

Bermain adalah sarana tumbuh dan berkembang bagi anak. Melalui bermain anak melakukan gerakan-gerakan yang bermanfaat untuk pertumbuhan mereka. Bermain juga sarana belajar yang esensial bagi mereka. Melalui bermain, anak belajar tentang negosiasi, berkomunikasi, sudut pandang, pikiran dan perasaan orang lain. Kegiatan bermain mempengaruhi perkembangan keenam aspek perkembangan anak,

yakni aspek kesadaran diri (*personal awareness*), emosional, sosialisasi, komunikasi, kognisi, dan keterampilan motorik (Musfiroh, 2004) .

Pada dasarnya anak sangat senang bermain, apalagi bermain di luar ruangan. Arena-arena permainan bagi anak sebaiknya tidak membahayakan bagi anak yang menggunakannya, serta area harus agak luas. Dengan area taman yang luas, anak akan merasa bebas. Bermain penting bagi anak karena bermain merupakan kebutuhan dasar anak untuk berkembang dalam berbagai aspek, antara lain :

1. Perkembangan Sosial
2. Perkembangan Emosional
3. Perkembangan Fisik & Motorik
4. Perkembangan Bahasa
5. Perkembangan Kognisi

Permainan adalah suatu kegiatan bermain yang diciptakan menyenangkan dan memiliki aturan. Dengan demikian, permainan merupakan kegiatan yang harus memiliki karakteristik sebagai berikut:

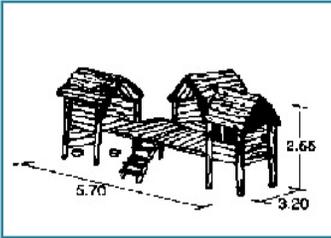
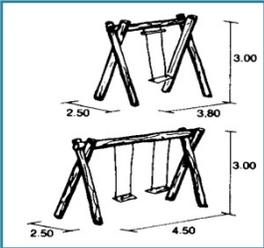
- Menyenangkan (*pleasurable*) & menggembirakan (*enjoyable*)
- Tidak bertujuan ekstrinsik
- Bersifat spontan dan sukarela, tidak terpaksa
- Melibatkan peran aktif semua peserta
- Bersifat aktif
- Bersifat fleksibel

Dalam merencanakan dan merancang fasilitas permainan anak ada hal-hal yang harus diperhatikan, antara lain:

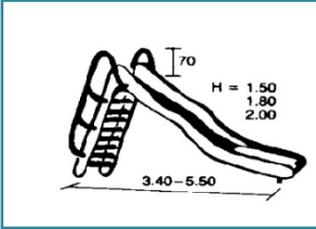
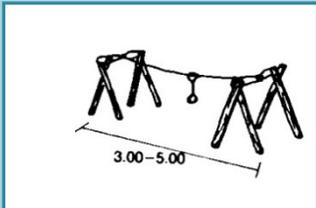
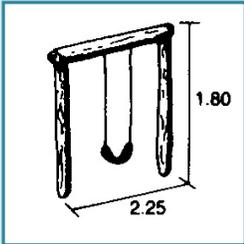
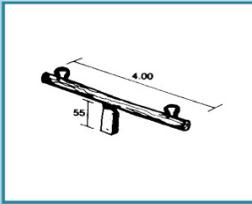
- Perlengkapan permainan yang memenuhi standar keamanan tinggi agar dapat memberikan keamanan dan kenyamanan anak.
- Hindari sudut-sudut runcing dalam mendesain area taman, seperti pinggiran dinding, undakan, dan lainnya yang dapat melukai pengunjung terutama anak-anak.
- Hindari menanam vegetasi yang mempunyai duri dan beracun seperti “*Nerium oleander*” atau tanaman beracun lainnya.
- Pasang *safety flooring* di lantai area permainan anak untuk melindungi anak jatuh ke lantai secara langsung.
- Hampan rumput juga dapat menjadi alternatif desain, karena biasanya anak-anak suka berlarian kesana kemari.
- Sediakan tempat beristirahat seperti tempat duduk, pergola, dan lainnya.
- Selalu jaga kebersihan dan rawat semua vegetasi yang ada di lingkungan taman (Aditya, 2009).

Perancangan sebuah taman bermain anak sebaiknya memperhatikan standar-standar jenis permainan yang banyak disukai oleh anak-anak supaya dapat menunjang kegiatan bermainan mereka, sehingga perancangan taman bermain anak mempunyai fungsi yang sesuai. Ada beberapa macam jenis permainan anak dan standarnya, antara lain:

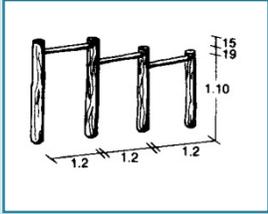
Tabel 2.2 Standar Jenis Permainan Anak

| No | Jenis Permainan | Gambar | Keterangan |
|----|-----------------|--|---------------------------|
| 1. | Rumah kayu |  | Alat bermain yang terarah |
| 2. | Rumah-rumahan |  | Alat bermain yang terarah |
| 3. | Ayunan |  | Alat bermain yang terarah |

Lanjutan Tabel 2.2 Standar Jenis Permainan

| | | | |
|----|-----------------------|--|---------------------------|
| 4. | Papan Luncur |  | Alat bermain yang terarah |
| 5. | Kereta Kabel |  | Alat bermain yang terarah |
| 6. | Bangku Ayun |  | Alat bermain yang terarah |
| 7. | Papan jungkat-jungkit |  | Alat bermain yang terarah |

Lanjutan Tabel 2.2 Standar Jenis Permainan

| | | | |
|----|------------------|--|---------------------------|
| 8. | Palang Bertangga |  | Alat bermain yang terarah |
|----|------------------|--|---------------------------|

(Sumber:Neufert3: 326)

3. Perancangan area *outbond*

Outbound adalah kegiatan di alam terbuka. *Outbound* juga dapat memacu semangat belajar. *Outbound* merupakan sarana penambah wawasan pengetahuan yang didapat dari serangkaian pengalaman berpetualang sehingga dapat memacu semangat dan kreativitas seseorang. Oleh karena itu, Kimpraswil menyatakan bahwa *outbound* adalah usaha olah diri (olah pikir dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja dan prestasi dalam rangka melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi secara lebih baik lagi (<http://www.kimpraswil.co.id/itjen.html>).

Kegiatan *outbound* berawal dari sebuah pengalaman sederhana seperti bermain. Bermain juga membuat setiap anak merasa senang, dan bahagia. Dengan bermain anak dapat belajar menggali dan mengembangkan potensi, dan rasa ingin tahu serta meningkatkan rasa percaya dirinya. Oleh karena itu, bermain merupakan fitrah yang dialami setiap anak.

Pengalaman merupakan guru dalam proses pembelajaran secara alami. Misalnya, seorang anak mengalami proses alami bermain. Hal itu dalam rangka menambah dan mengembangkan pengetahuan dari setiap pengalamannya. Jadi, tidak menutup kemungkinan siapapun berhak bermain baik anak-anak, remaja, orang dewasa ataupun orang tua. Karena belajar dari sebuah pengalaman dalam aktivitas bermain dijadikan sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan yang dapat dilakukan di ruangan terbuka atau tertutup.

Outbound merupakan perpaduan antara permainan-permainan sederhana, permainan ketangkasan, dan olah raga, serta diisi dengan petualangan-petualangan. Hal itu yang akhirnya membentuk adanya unsur-unsur ketangkasan, dan kebersamaan serta keberanian dalam memecahkan masalah. Seperti halnya Iwan menegaskan bahwa “permainan yang disajikan dalam *outbound* memang telah disusun sedemikian rupa, sehingga bukan hanya psikomotorik (fisik) peserta yang ‘tersentuh’ tapi juga afeksi (emosi) dan kognisi (kemampuan berpikir) (<http://www.peloporadventure.co.id/manfaat.html>).

Kegiatan belajar di alam terbuka seperti *outbound* bermanfaat untuk meningkatkan keberanian dalam bertindak maupun berpendapat. Kegiatan *outbound* membentuk pola pikir yang kreatif, serta meningkatkan kecerdasan emosional dan spiritual dalam berinteraksi. Kegiatan ini akan menambah pengalaman hidup seseorang menuju sebuah pendewasaan diri.

Pengalaman dalam kegiatan *outbound* memberikan masukan yang positif dalam perkembangan kedewasaan seseorang. Pengalaman itu mulai dari

pembentukan kelompok, setiap kelompok akan menghadapi bagaimana cara berkerja sama. Bersama-sama mengambil keputusan dan keberanian untuk mengambil risiko. Setiap kelompok akan menghadapi tantangan dalam memikul tanggung jawab yang harus dilalui.

Tujuan *outbound* secara umum untuk menumbuhkan rasa percaya dalam diri guna memberikan proses terapi diri (mereka yang berkelainan) dalam berkomunikasi, dan menimbulkan adanya saling pengertian, sehingga terciptanya saling percaya antar sesama.

Metode pelatihan di alam terbuka juga digunakan untuk kepentingan terapi kejiwaan (Gass, 1993), pelatihan ini digunakan untuk meningkatkan konsep diri anak-anak yang nakal, anak pencandu narkoba, dan kesulitan di dalam hubungan sosial. Metode yang sama juga digunakan untuk memperkuat hubungan keluarga bermasalah dalam program family therapy (terapi keluarga). Afiatin (2003) dalam penelitian disertasinya telah menggunakan pelatihan *outbound* untuk penangkalan pengguna obat terlarang (narkoba). Dalam penelitiannya Afiatin menemukan bahwa penggunaan metode *outbound* mampu meningkatkan ketahanan terhadap godaan untuk menggunakan narkoba. Selain itu dilaporkan pula oleh Afiatin, penelitian yang dilakukan oleh Johnson dan Johnson bahwa kegiatan di dalam *outbound* training dapat meningkatkan perasaan hidup bermasyarakat (*sense of community*) diantara para peserta latihan.

Tujuan *outbound* menurut Adrianus dan Yufiarti, dalam jurnal Memupuk Karakter Siswa melalui kegiatan *Outbound* (2006: 42) adalah untuk:

1. Mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan diri siswa.
2. Berekspresi sesuai dengan caranya sendiri yang masih dapat diterima lingkungan.
3. Mengetahui dan memahami perasaan, pendapat orang lain dan menghargai perbedaan.
4. Membangkitkan semangat dan motivasi untuk terus terlibat dalam kegiatan-kegiatan.
5. Lebih mandiri dan bertindak sesuai dengan keinginan.
6. Lebih empati dan sensitif dengan perasaan orang lain.
7. Mampu berkomunikasi dengan baik.
8. Mengetahui cara belajar yang efektif dan kreatif.
9. Memberikan pemahaman terhadap sesuatu tentang pentingnya karakter yang baik.
10. Menanamkan nilai-nilai yang positif sehingga terbentuk karakter siswa sekolah dasar melalui berbagai contoh nyata dalam pengalaman hidup.
11. Mengembangkan kualitas hidup siswa yang berkarakter.
12. Menerapkan dan memberi contoh karakter yang baik kepada lingkungan.

Dari uraian di atas jelas bahwa *outbound* bertujuan sebagai proses terapi individu dan terapi keluarga atau kelompok yang mengalami kesenjangan. Terapi individu misalnya pada anak yang mengalami penyimpangan seperti anak nakal, anak pemakai narkoba, anak yang mengalami gangguan hubungan sosial (anak berkebutuhan khusus). Sedangkan terapi keluarga atau kelompok yang mengalami

kesenjangan sosial sehingga membutuhkan penyegaran (refresh). Baik dengan mengadakan rekreasi atau mengadakan kegiatan *outbound*.

Kegiatan *outbound* individu atau kelompok akan mendapatkan manfaat yang beragam, mulai dari menambah pengalaman baru, memacu rasa keberanian, membangun rasa kebersamaan, komunikasi yang efektif antarsesama, dan bertindak sesuai dengan situasi dan kondisi. *Outbound* juga bertujuan untuk memahami setiap kelebihan maupun kekurangan yang ada pada dirinya maupun orang lain, dapat menimbulkan rasa saling menghargai dalam setiap keputusan, selain itu juga *outbound* bermanfaat sebagai proses berlatih memacu cara berpikir seseorang agar selalu sistematis. Ada berbagai macam jenis permainan pada *Outbond* ditinjau dari tujuannya, antara lain:

1. *Birma Crosse*



Gambar 2.14 *Birma Crosse*
(Sumber: Anonymus)

Tujuan outbound training permainan ini adalah melatih percaya diri untuk menghadapi segala ujian dan rintangan dalam kehidupan. Alat bantu dalam outbound training permainan ini meliputi bambu, karmentel, kong, snapping, webbing dan helm.

2. *Hell Barrier*

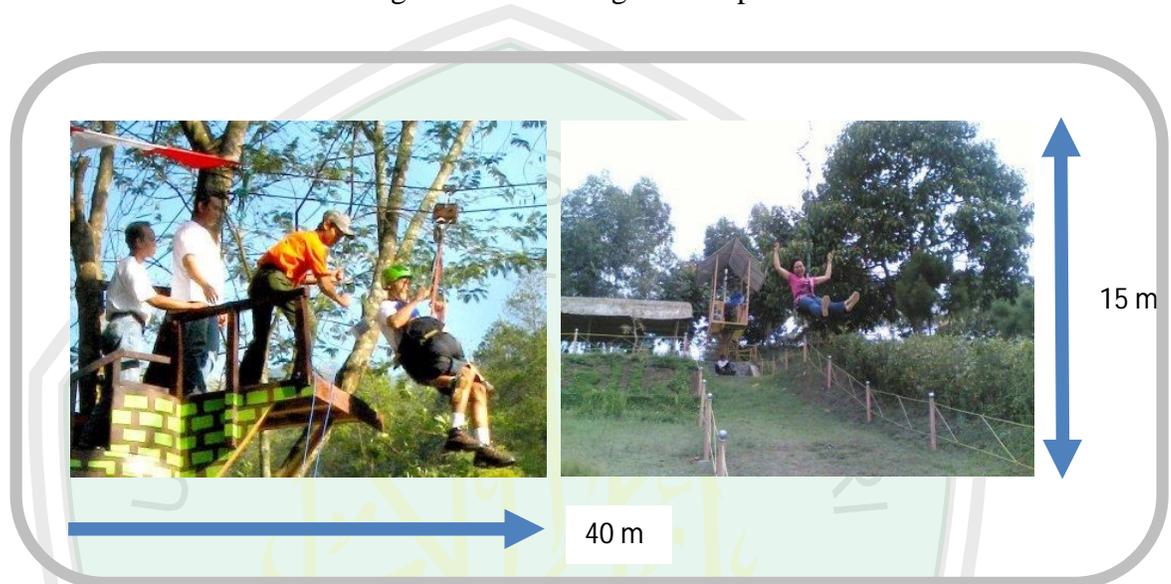


Gambar 2.15 *Hell Barrier*
(Sumber: Anonymus)

Tujuan outbound training permainan ini adalah melatih/ mengerjakan sesuatu sesuai dengan tahapannya untuk mencapai puncak yang diharapkan. Alat bantu dalam program outbound_ permainan ini meliputi jaring, karmentel, kong, snapping, webbing, kaos tangan dan helm.

3. *Flying Fox*

Meluncur dari sebuah pohon dengan menggunakan sling baja. Permainan ini melatih keberanian dan ketegasan dalam mengambil keputusan.



Gambar 2.16 *Flying fox*
(Sumber: Anonymus)

4. *Spider Web*

Seluruh peserta harus berpindah dari satu sisi ke sisi yang lain melalui jarring laba-laba dengan dibantu teman yang lain.



Gambar 2.17 *Spider Web*
(Sumber: Anonymus)

5. Pipa Bocor

Tujuan dari permainan ini adalah berlatih mengatasi berbagai masalah. Sedangkan alat yang diperlukan meliputi pipa bocor, penyangga, gelas aqua, dan bola pingpong.



Gambar 2.18 Pipa Bocor
(Sumber: Anonymus)

4. Bumi Perkemahan (*Camping*)

Camping adalah kegiatan bermalam di alam terbuka yang dilaksanakan khusus untuk melengkapi sensasi anak-anak dalam berdekatan dengan alam. Kegiatan ini dilakukan untuk menanam kemandirian, keberanian, serta membangun sikap kesederhanaan pada anak. Untuk itu anak-anak dikondisikan tidur berkelompok dalam tenda-tenda yang dibangun oleh mereka sendiri, sehingga secara langsung mereka dapat bekerja sama dalam kelompoknya sehingga diharapkan dapat membentuk rasa kekeluargaan antar sesama anggota. Selain terdapat bumi perkemahan, disediakan juga berbagai permainan yang dapat merangsang intelegensia anak-anak dengan harapan dapat meningkatkan kecerdasan anak.

Perancangan bumi perkemahan pada redesain kawasan wisata Gua Lowo dalam perencanaannya diletakkan di bawah pohon-pohon jati yang rimbun untuk menjadikan perkemahan ini terlihat hijau dan sejuk. Di tepi area perkemahan juga terdapat aliran sungai dengan air yang jernih.

5. Hiking

Hiking merupakan salah satu rekreasi alam yang secara sederhana bisa diartikan berjalan kaki sebagai kegiatan rekreatif dan olah raga. Hiking bertujuan untuk melatih kebugaran tubuh, dan yang terpenting tidak memerlukan peralatan khusus. “*Hiking is an outdoor activity which consists of walking in natural environments, often on hiking trails*” (<http://en.wikipedia.org>). “*Hiking is merely walking on a foot path, whether on a neighborhood trail that runs along the river or a more adventurous trail to a mountain ridge*” (<http://www.mama'shealth.com>).

Hiking adalah salah satu kegiatan outdoor, jalan kaki, menyusuri tempat-tempat alamiah seperti bukit atau gunung. Banyak tempat-tempat indah yang hanya bisa didatangi dengan berjalan kaki. Oleh karena itu, hiking merupakan cara yang tepat untuk mendatanginya. Pada tingkatan lebih lanjut, *hiking* bisa menjadi titik awal mempelajari kemampuan *survival* (bertahan hidup di alam), *camping* (berkemah), *mountaneering* (mendaki gunung), *rock climbing* (panjat tebing), kemampuan navigasi dan berbagai teknik dalam berkegiatan di alam terbuka.

Hiking mempunyai manfaat- manfaat yang sangat menguntungkan bagi kesehatan tubuh, diantaranya:

1. Mengurangi Stres dan Depresi

Hiking merupakan obat alami tubuh yang memiliki efek positif alami pada tingkat stres dan depresi.

2. Meminimalkan penurunan aktivitas fisik

Hiking dapat membantu meminimalkan dampak melemahnya organ tubuh karena padatnya aktivitas yang tidak diimbangi dengan olahraga. Dengan melakukan *hiking* pergerakan tubuh tetap aktif sehingga otot-otot pada tubuh tetap kuat.

3. Mencegah Osteoporosis

Hiking dapat membantu meningkatkan kepadatan tulang dan kekuatan, membantu mencegah hilangnya kalsium dan kemungkinan patah tulang dari penyakit ini.

4. Udara yang lebih baik

Hiking ke alam terbuka dengan kondisi udara yang segar sangat baik dihirup untuk melancarkan proses pernafasan.

5. Mencegah Diabetes

Hiking dapat mengurangi jumlah insulin pada diabetes.

6. Mengobati Arthritis (kelainan sendi)

Sebuah program latihan teratur seperti *hiking* dapat menguntungkan kebanyakan orang yang telah didiagnosis mengalami dan sedang diobati untuk

arthritis. Berjalan adalah latihan terbaik karena memperkuat otot dan meningkatkan dukungan.

7. Mengurangi nyeri punggung

Hiking lebih baik daripada berlari maupun olahraga aerobik lainnya karena *hiking* dapat menempatkan stres jauh lebih sedikit pada tubuh dan dapat membantu membangun kekuatan inti tubuh.

8. Gerakan aerobik yang melatih semua anggota tubuh

Hiking adalah latihan aerobik yang meningkatkan kebugaran keseluruhan fisik, menggunakan otot kaki, otot inti tubuh, dan paru-paru.

9. Penyegaran kembali

Efek psikologis menghabiskan waktu di alam sekitar adalah positif dan kuat. Waktu yang dihabiskan di jalan akan memperbaharui semangat untuk kinerja yang lebih baik dalam pekerjaan dan kembali hidup di dunia nyata.

6. Terapi Alam

Sehat alami adalah sehat rohani dan jasmani yang diupayakan sendiri secara alami. Hal ini sudah dilakukan sejak adanya manusia sebagai khalifah di bumi untuk memelihara keindahan alam yang telah diciptakan oleh Allah swt. Tuhan menganugerahkan naluri dan daya pikir kepada manusia melalui pancaindera dan anggota tubuhnya menggunakan potensi alam semesta untuk hidup dan mempertahankan kelangsungan hidupnya. Potensi alam dan potensi diri manusia yang dapat dimanfaatkan untuk kesehatan antara lain udara segar, air bersih, sinar

matahari, tumbuh-tumbuhan, bau-bauan, bunyi-bunyian, warna, makanan dan minuman, gerak fisik, istirahat, meditasi, dan pijat.

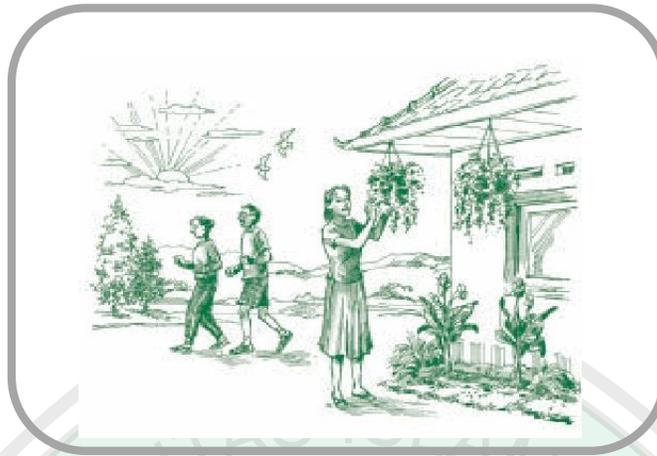


Gambar 2.19 Potensi Alam dan Manusia
(Sumber: Dokumentasi)

Adapun potensi yang sangat penting untuk dapat menjaga kesehatan tubuh dan yang paling mudah didapat ada lima, antara lain:

1. Udara Segar

Tuhan menganugerahkan udara untuk kelangsungan hidup manusia, tergantung kepada manusia itu sendiri bagaimana mengelolanya. Udara yang bersih dan segar membuat perasaan dan pikiran menjadi tenang, segar dan berenergi. Oksigen dapat dimanfaatkan seoptimal mungkin untuk meningkatkan daya tahan tubuh bahkan dapat menyembuhkan penyakit. Sebaliknya udara yang kotor dan beracun dapat mengganggu pernafasan, melemahkan badan, dan menimbulkan berbagai penyakit.



Gambar 2.20 Udara segar di pagi hari
(Sumber: Dokumentasi)

2. Air Bersih

Air bersih sangat dibutuhkan oleh tubuh manusia karena di dalam tubuh terdiri dari 50-65 % cairan yang dibutuhkan untuk pencernaan, peredaran darah, pelumas jaringan tubuh, pelindung, pendingin dan pembersih limbah tubuh. Kekurangan air dapat mengganggu kesehatan terutama pada organ ginjal. Bagi orang yang bekerja di tempat panas dan banyak mengeluarkan keringat, lebih banyak membutuhkan air daripada orang yang bekerja di tempat dingin. Beberapa terapi menggunakan air antara lain:

1. Merendam kaki dengan air hangat 40 derajat akan memperlancar peredaran darah, merangsang keringat, menyembuhkan batuk pilek dan susah tidur.
2. Mengisi kendi tanah dengan air matang hangat, menambahkan beberapa biji cengkeh sebagai antioksidan lalu dijemur hingga sore hari. Air di dalam kendi akan menjadi air mineral alami, sejuk dan sehat untuk diminum.

3. Mandi berendam air hangat selama 15 menit dan diakhiri siraman air dingin mengurangi kelelahan dan ketegangan.



Gambar 2.21 Contoh terapi air
(Sumber: Dokumentasi)

3. Sinar Matahari

Sinar matahari terdiri dari sinar inframerah, merah, jingga, kuning, hijau, biru, nila, ungu, dan ultraungu atau ultraviolet. Ada yang merupakan sinar cahaya, sinar panas, sinar inframerah, dan sinar ultraviolet yang semuanya merupakan tenaga elektromagnetik yang sangat dibutuhkan untuk kehidupan manusia. Sinar matahari menghangatkan tubuh, menenangkan saraf, melemaskan pembuluh darah, mematikan kuman dan memulihkan tenaga.

Udara segar, air bersih, sinar matahari dan keindahan alam merupakan karunia Tuhan yang dapat digunakan untuk memulihkan kesehatan, tenaga dan semangat hidup. Beberapa manfaat sinar matahari sebagai terapi antara lain dapat memperbaiki fungsi jantung, menurunkan tekanan jantung dan tekanan darah, menurunkan kadar

kolestrol dan gula dalam darah, menambah kemampuan darah mengangkut oksigen, menaikkan tenaga, daya tahan otot, danm kepadatan otot, serta menambah daya tahan tubuh dan kulit terhadap infeksi.

4. Tumbuh-tumbuhan

Sebagian besar kebutuhan hidup manusia tergantung dari tumbuh-tumbuhan, karena tanaman dapat berfungsi bermacam-macam untuk kelangsungan hidup manusia. Manfaat tanaman antara lain sebagai:

- Bahan bangunan
- Bahan bakar
- Penghijauan dan peneduh
- Penahan erosi
- Memelihara ekosistem
- Menyediakan oksigen
- Pembersih udara dan tanah
- Peredam suara
- Makanan dan minuman
- Obat-obatan
- Estetika
- Menentrakan jiwa dan lingkungan

5. Makanan dan Minuman

Makanan adalah obat dan obat adalah makanan. Makanan dapat menyehatkan dan menyembuhkan penyakit, tetapi dapat juga mengantar seseorang untuk mengidap penyakit dan kematian. Sayuran, buah-buahan dan biji-bijian sangat kaya akan zat yang dibutuhkan oleh tubuh, yang paling penting adalah vitamin A, B-kompleks, C, dan E, serta beberapa mineral karena dapat meningkatkan daya tahan tubuh dari serangan penyakit baik dari luar maupun dalam tubuh.



Gambar 2.22 Contoh makanan sehat
(Sumber: Dokumentasi)

Redesain kawasan wisata Gua Lowo dalam perencanaannya pada fungsi rekreatif akan ditambahkan fasilitas terapi alam. Terapi alam pada kawasan wisata Gua Lowo diperuntukkan bagi orang dewasa dan orang tua untuk tetap menjaga kesehatan, kesegaran, kebugaran, mengurangi stress dan mengurangi penuaan dini.

2.1.3.3 Fungsi Akomodatif: *Cottage*, Kios *Souvenir*, dan Pujasera

1. *Cottage*

Cottage adalah tempat tinggal sementara bagi seseorang di luar tempat tinggalnya dengan tujuan untuk mendapatkan kesegaran jiwa dan raga. Di bawah ini adalah beberapa pengertian *cottage*, antara lain:

- *Cottage* adalah tempat peristirahatan di musim panas, di tepi pantai/di pegunungan yang banyak dikunjungi (M. Echols, 1987).
- *Cottage* adalah tempat wisata atau rekreasi yang sering dikunjungi orang dimana pengunjung datang untuk menikmati potensi alamnya (Hornby, 1974).
- *Cottage* adalah sebuah tempat menginap dimana mempunyai fasilitas khusus untuk kegiatan bersantai dan berolah raga seperti tennis, *golf*, *spa*, *tracking*, dan *jogging*, bagian *conciierge* berpengalaman dan mengetahui betul lingkungan resort, bila ada tamu yang ingin *hitch-hiking* berkeliling (Pendit, 1999).
- *Cottage* adalah sebuah kawasan yang terencana dan tidak hanya sekedar untuk menginap tetapi juga untuk istirahat dan rekreasi (Gee, 1988).

Cottage pada dasarnya adalah barisan masa bangunan seperti rumah yang diatur berkelompok sesuai tipenya masing-masing. Macam-macam tipe rumah pada *cottage* sama dengan tipe-tipe pada hotel dilihat dari fasilitas dalam kamar, antara lain:

- *Standar Room*

Kategori ini mengacu pada jenis kamar paling mendasar yang ditawarkan dengan perabotan dasar & perlengkapan lainnya.

- *Superior*

Definisi ini sering merujuk pada jenis kamar superior dan di atas kamar standar dalam hal ukuran & perabot. Namun, kadang-kadang juga bisa merujuk kepada pemandangan (*view*) atau lokasi ruangan.

- *Deluxe*

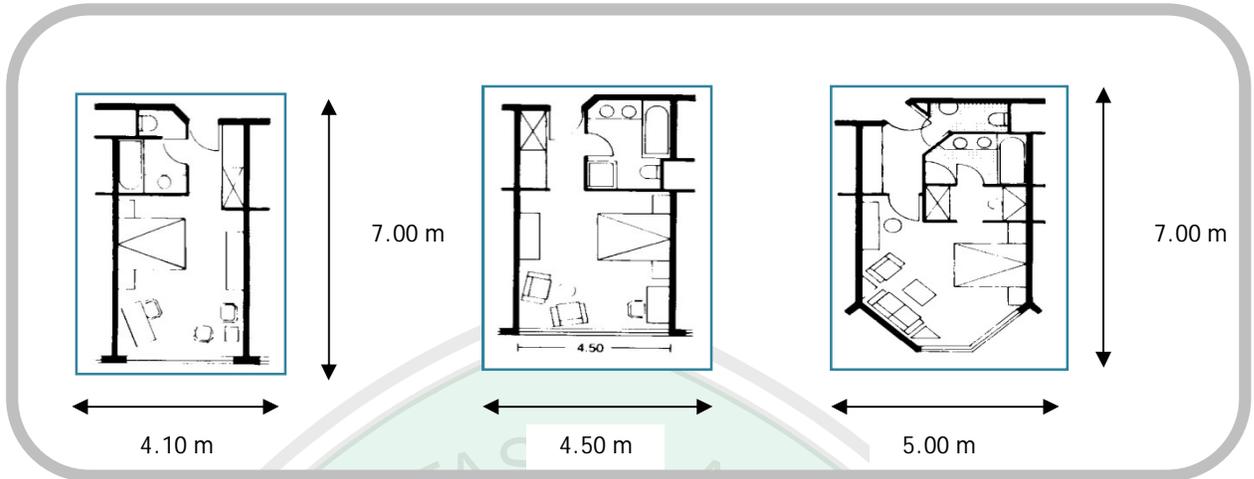
Kamar ini dirancang lebih berkelas dalam segala hal seperti dilihat dari perabot, pemandangan, ukuran & lokasi.

- *Junior suite*

Sebuah ruangan besar dengan tempat duduk terpisah dengan daerah tempat tidur. Bahkan untuk kamar single (*Single room*) walaupun memiliki ruangan yang lebih kecil tetap dipisahkan dengan pemisah kecil antara daerah bagian tempat tidur dan daerah tempat duduk.

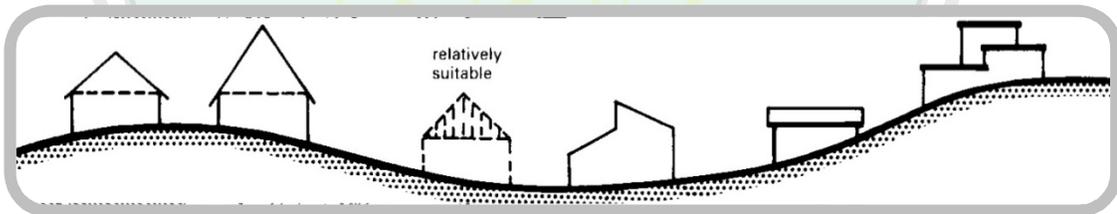
- *Suite (ste)*

Suite adalah jenis kamar yang mempunyai ruang keluarga dan kamar tidur dengan pintu yang memisahkan.



Gambar 2.23 Standar kamar
(Sumber: Neufert 2, 128)

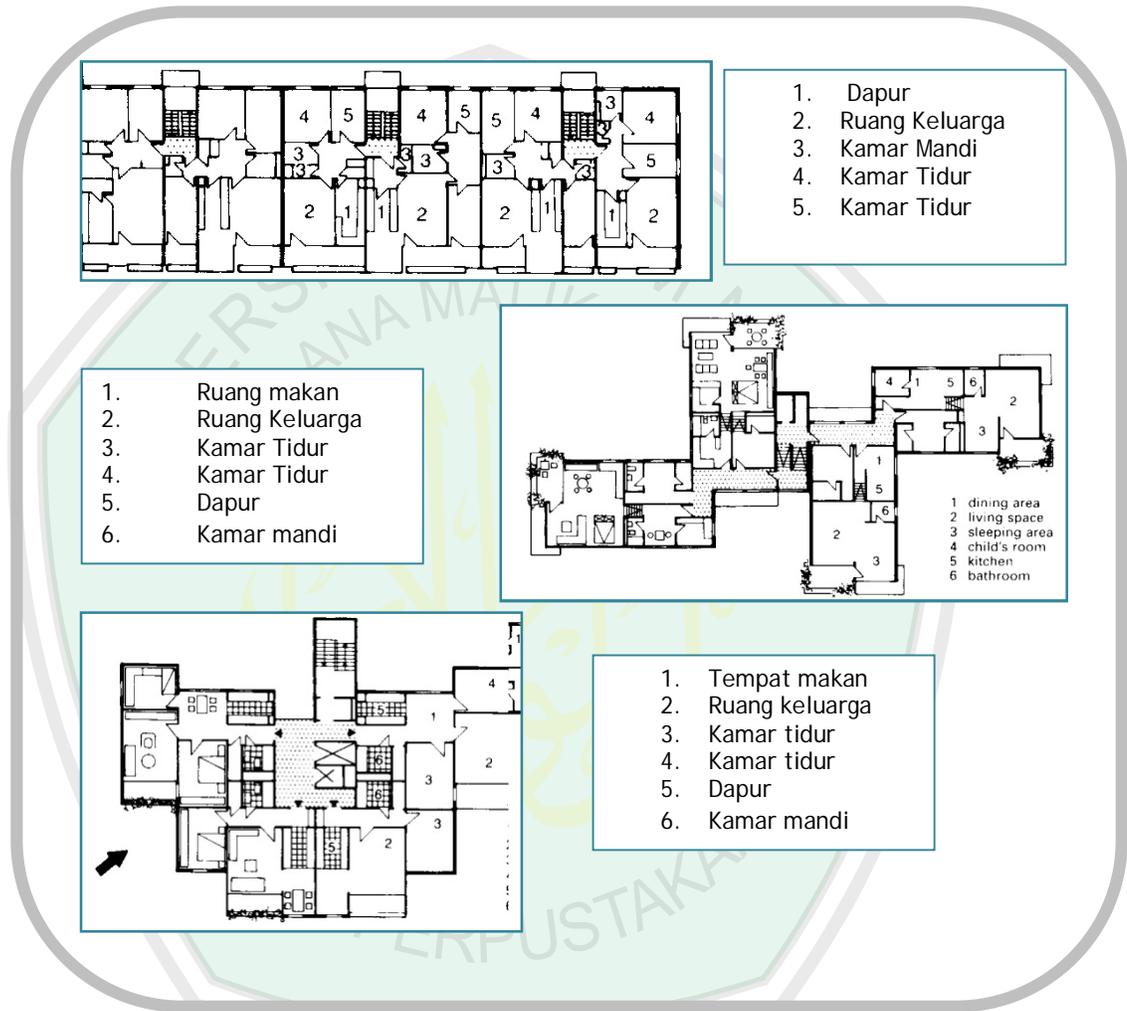
Perancangan *cottage* pada kawasan wisata Gua Lowo berada pada daerah pegunungan yang sejuk dan pada tanah yang tidak datar. Penataan bangunan pada daerah pegunungan sebaiknya terlindung dari angin barat, dan diarahkan ke timur untuk mendapat sinar matahari di pagi hari.



Gambar 2.24 Bangunan pada tanah tidak datar
(Sumber: Neufert 1, 236)

Kebutuhan ruang pada bangunan *cottage* hampir sama dengan rumah tinggal, bedanya terletak pada eksterior kawasan, penataan lansekap, serta fasilitas rekreasi

yang melingkupi bangunan *cottage*. Di bawah ini merupakan contoh denah pada *cottage*, antara lain:



Gambar 2.25 Denah *Cottage*
(Sumber: Neufert 1, 242)

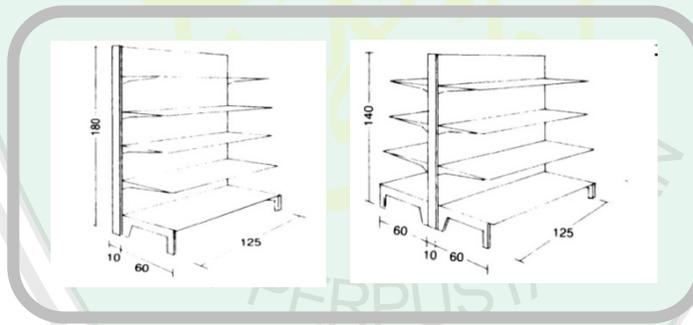
2. Kios Souvenir

Arti kata kios menurut kamus besar adalah toko kecil (tempat menjual buku, Koran, dsb). Kios souvenir adalah suatu unit bangunan usaha yang menyediakan

barang-barang souvenir dan kerajinan tangan masyarakat setempat untuk mendukung peningkatan produksi suatu daerah dalam bidang perekonomian. Kios souvenir adalah salah satu komponen penting dalam obyek wisata. Oleh karena itu keberadaan kios souvenir sangat mendukung pengembangan obyek wisata.

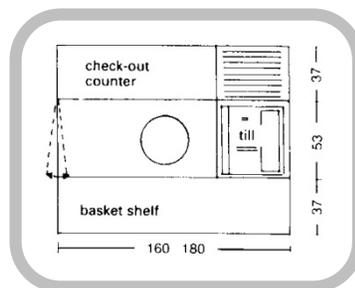
Ruang pada kios lebih kecil daripada toko, bahkan bisa sampai setengahnya dari toko, tetapi pada dasarnya fungsi dari toko dan kios adalah sama yaitu tempat untuk jual-beli. Pelaku dari kios dan tokopun juga sama yaitu pembeli dan penjual. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam merancang sebuah kios atau toko antara lain standar kebutuhan ruang, dan standar ukuran ruang pada kios. Standar kebutuhan dan ukuran ruang pada kios antara lain:

1. Standar rak untuk barang dagangan



Gambar 2.26 Standar ukuran rak pada dinding dan rak ruangan (cm)
(Sumber: Neufert2, 39)

2. Standar minimal ukuran ruang kasir

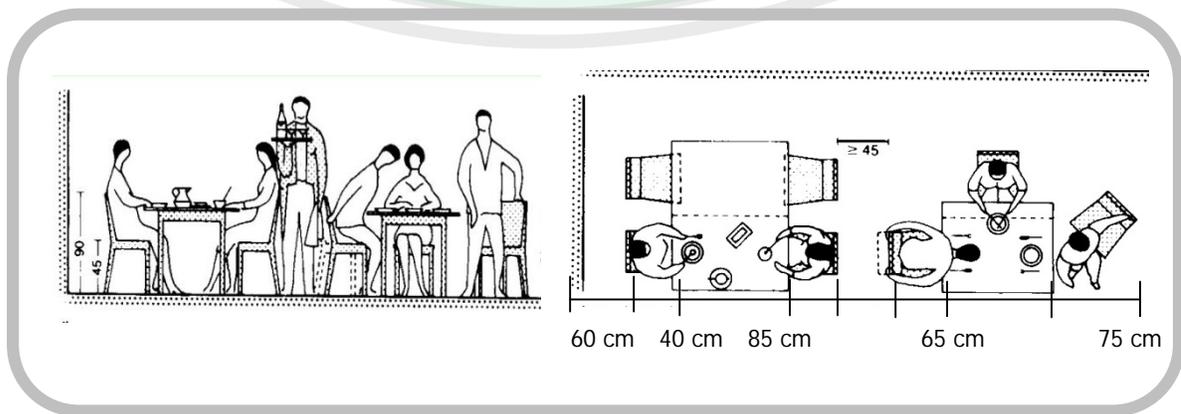


Gambar 2.27 Standar minimal ukuran kasir (cm)
(Sumber: Neufert2, 37)

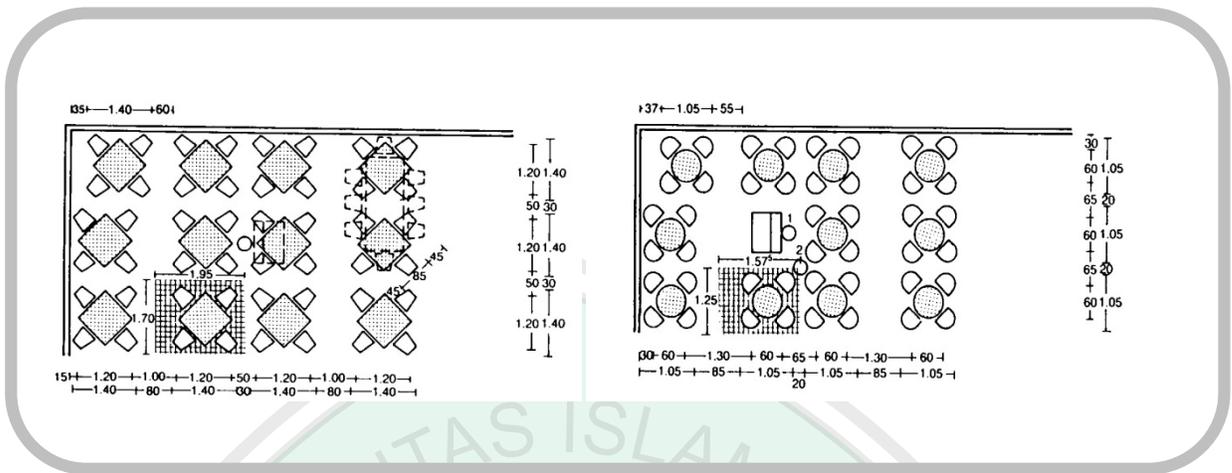
3. Pujasera

Pujasera adalah kepanjangan dari pusat jajan serba ada. Jadi ‘pujasera’ adalah tempat yang menyediakan berbagai macam makanan dan kudapan. Pusat makanan yang menyediakan beragam makanan dan minuman dirancang bukan hanya sebagai tempat makan saja, tetapi lebih dari itu, untuk memudahkan para pengunjung memenuhi kebutuhannya dan mendapat kenyamanan ketika melakukan aktivitas makan. Pada kawasan wisata, tempat makan dapat dikatakan hanya sebagai salah satu obyek pendukung atau pelengkap tempat wisata, tetapi tempat-tempat makan juga dapat berdiri sendiri sebagai tempat rekreasi yang menawarkan berbagai suasana menarik.

Suasana yang ditawarkan pada tempat makan dapat berupa pemandangan sungai, laut, danau, gunung, maupun pemandangan kota. Kondisi fisik seperti bentuk dan perletakan masa bangunan secara arsitektural serta tata interior yang menarik dalam pujasera menjadi pembangun suasana yang mendukung kenyamanan pengunjung. Untuk mendapatkan kenyamanan saat makan, seseorang membutuhkan ruang yang cukup untuk bergerak (aktivitas makan).



Gambar 2.28 Jarak antar meja makan dan kursi makan
(Sumber: Neufert 2, 119)



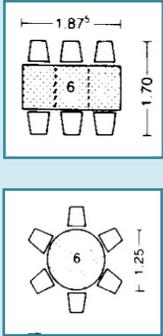
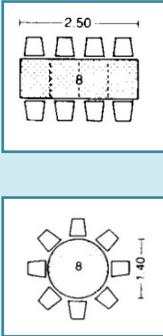
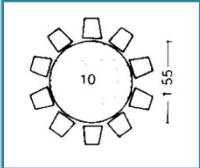
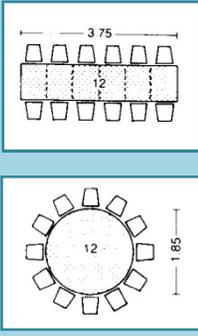
Gambar 2.29 Pengaturan meja pada ruang makan (cm)
(Sumber: Neufert 2, 120)

Selain jarak antar meja dan kursi, dalam ruang makan juga harus memperhatikan besaran ruang yang dibutuhkan bagi pengunjung untuk makan berdasarkan bentuk serta jumlah meja dan kursi yang disediakan pada ruang makan.

Tabel 2.3 Ukuran dan bentuk Meja dan Kursi Makan (cm)

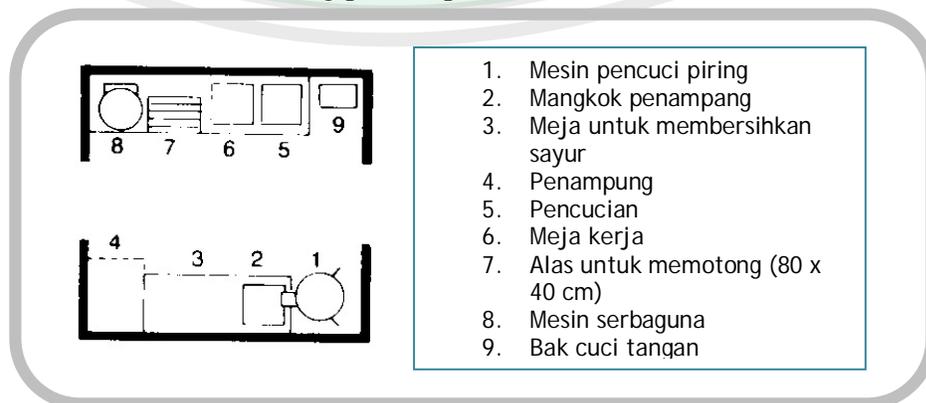
| No | Gambar | Keterangan | No | Gambar | Keterangan |
|----|--------|----------------------------|----|--------|------------------------------|
| 1. | | Meja makan untuk dua orang | 2. | | Meja makan untuk empat orang |

Lanjutan Tabel 2.3 Ukuran dan bentuk meja dan kursi makan (ukuran cm)

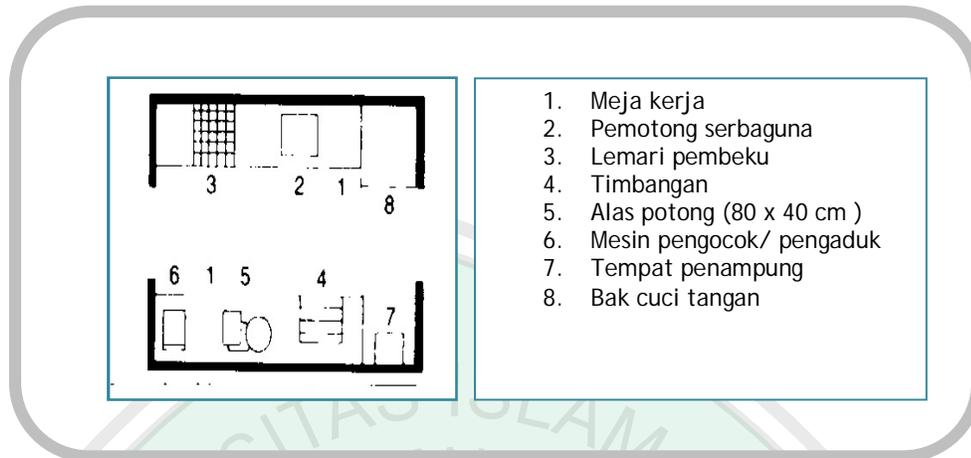
| | | | | | |
|----|--|-----------------------------------|----|---|--------------------------------------|
| 3. |  | Meja makan untuk enam orang | 4. |  | Meja makan untuk delapan orang |
| 5. |  | Meja makan untuk 10 orang | 6. |  | Meja makan untuk 12 orang |

(Sumber: Neufert 2, 119)

Kebutuhan ruang pada pujasera yang lain adalah dapur. Pada dasarnya, dapur pujasera berada di dalam setiap stan-stan yang menempati pujasera itu sendiri. Di bawah ini adalah standar tata ruang pada dapur, antara lain:



Gambar 2.30 Dapur pengolahan sayur
(Sumber: Neufert3, 122)



1. Meja kerja
2. Pemotong serbaguna
3. Lemari pembeku
4. Timbangan
5. Alas potong (80 x 40 cm)
6. Mesin pengocok/ pengaduk
7. Tempat penampung
8. Bak cuci tangan

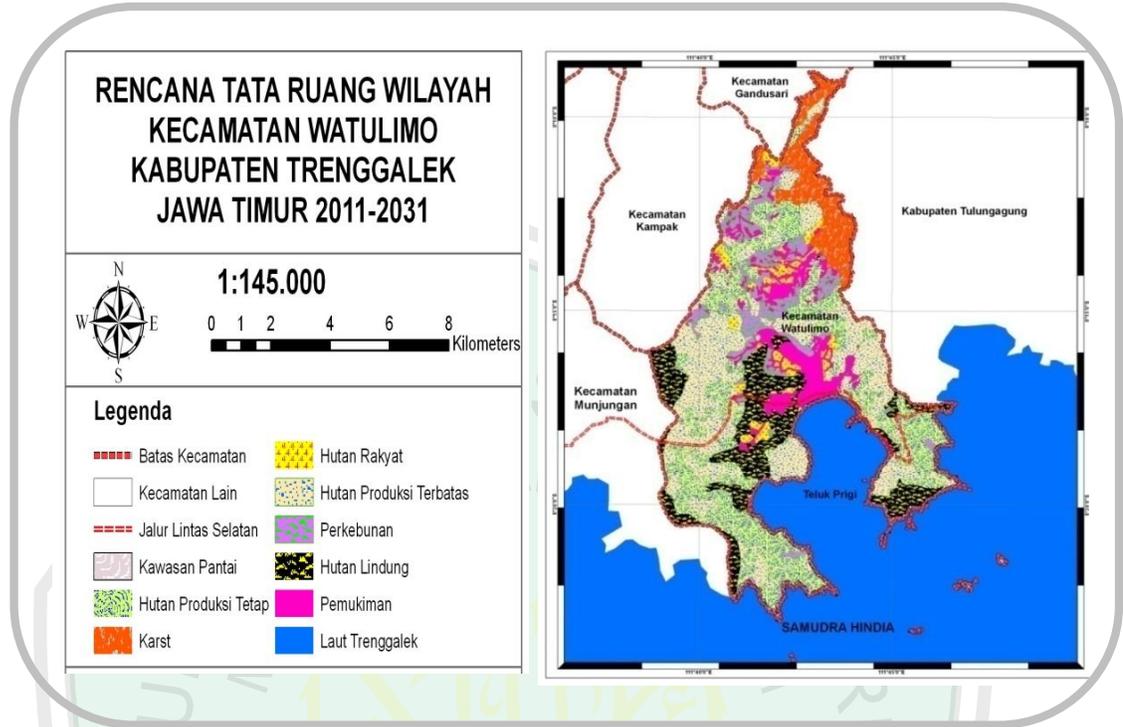
Gambar 2.31 Dapur pengolahan daging
(Sumber: Neufert3, 122)

2.2 Tinjauan Kawasan: Lokasi Obyek

Lokasi tapak berada di Kabupaten Trenggalek. Secara geografis, wilayah kabupaten trenggalek memiliki luas sebesar 1262, 46 km². Kabupaten Trenggalek sebagian besar terdiri dari wilayah pegunungan yang luasnya meliputi hingga 60% dari luas keseluruhan. Obyek wisata Gua Lowo terletak di Desa Watuagung, Kecamatan Watulimo, Kabupaten Trenggalek. Secara geografis Kecamatan Watulimo terletak pada posisi koordinat 111° dan 112° Bujur Timur dan 7° dan 8° Lintang Selatan dengan luas wilayah 14.703 Ha yang meliputi 12 desa.

Batas-batas wilayah Keamatan Watulimo adalah sebagai berikut:

- Sebelah Utara : Kecamatan Gandusari
- Sebelah Timur : Kabupaten Tulungagung
- Sebelah Selatan : Samudera Hindia
- Sebelah Barat : Kecamatan Kampak



Gambar 2.32 Peta Kecamatan Watulimo
(Sumber: RTRW Kecamatan Watulimo, 5)

Wilayah Kecamatan Watulimo terletak pada ketinggian 0-350 meter di atas permukaan laut, dengan kemiringan berkisar 0-30%. Kondisi geologi wilayah Kecamatan Watulimo sebagian besar merupakan batu kapur dan sirtu, sedangkan jenis tanah wilayah perencanaan obyek wisata Gua Lowo sebagian besar merupakan jenis tanah alluvial kelabu dan litosol. Kecamatan Watulimo beriklim tropis dengan suhu udara antara 29-32°C.

Obyek wisata Gua Lowo terletak pada kawasan cagar alam, yaitu kawasan lindung yang harus tetap dilestarikan sehingga dapat dikembangkan sebagai kawasan wisata. Pada redesain kawasan wisata Gua Lowo diharapkan dapat mengembangkan,

melestarikan, serta melindungi kawasan wisata, tanpa melakukan perubahan dan kerusakan lingkungan.

Arahan Rencana yang diterapkan dalam mengelola kawasan cagar alam Kecamatan Watulimo adalah sebagai berikut:

- Mengupayakan pengembalian fungsi lindung pada wilayah yang telah dibuka, dengan reboisasi sesuai jenis tumbuhan dengan tegakan yang dapat memberikan fungsi lindung.
- Pengelolaan kawasan penyangga dengan tanaman produktif dengan tegakan yang dapat memberikan fungsi lindung.
- Mengupayakan keseimbangan lingkungan dengan mengimplementasikan kaidah-kaidah ekologi dan ekosistem yang ada pada wilayah cagar alam guna menyetarakan fungsi kawasan.

2.3 Tinjauan Tema Perancangan

Tema dari redesain kawasan wisata gua lowo di Kabupaten Trenggalek adalah arsitektur organik, sebuah tema yang dalam penerapannya mengambil sumber dari alam yang berupa makhluk hidup atau yang berhubungan dengan makhluk hidup, sebagai pokok, bentuk dan fungsi bangunan, serta menyesuaikan antara pikiran dan perasaan umat manusia (Kunto, 2009). Arsitektur organik merupakan salah satu pendekatan dalam perancangan arsitektur yang memiliki sejarah panjang dengan beragam pemaknaan konsep-konsep alam. Dari sejarah perkembangan arsitektur organik, didapat beberapa ide penerapan konsep alam pada arsitektur.

Dengan tema arsitektur organik pada redesain kawasan wisata Gua Lowo, diharapkan mampu membentuk kawasan yang lebih tertata dan lebih mengembangkan fungsi dari kawasan wisata Gua Lowo secara manusiawi yang dapat menyesuaikan antara pikiran dan perasaan umat manusia. Selain itu juga menciptakan hubungan yang harmonis antara manusia dengan alam, sehingga dalam perancangannya tidak merusak alam atau lingkungan, melainkan merawat dan melestarikan keindahan alam dengan adanya hubungan yang harmonis antara suatu karya arsitektur dengan alam dan manusia.

2.3.1 Definisi Arsitektur Organik

Menurut Claude Bragdon Arsitektur Organik adalah Arsitektur Gothic, dan Arsitektur Renaissance dalam penatannya. Penataan dalam arsitektur organik menyesuaikan dengan pikiran dan perasaan umat manusia. Mereka menggambarkan perbedaan yang fundamental dari prinsip-prinsip dan gagasan penampilan yang ekspresif jadi paham dalam arsitektur organik. Menurut Hugo Haring arsitektur organik dihubungkan dengan pertumbuhan kehidupan, ekspresi dari tatanan organik mendekati tuntutan-tuntutan fungsional. Menurut Frank Lloyd Wright, sebagai karakter yang sesuai dengan arsitektur organik adalah arsitektur yang tidak dapat dielakkan dari organik. Makna dari suatu bangunan yang sangat ekspresif. Hal ini berarti kesesuaian yang sama dari perancangan yang imajinatif untuk tujuan manusia yang spesifik dengan penggunaan alami dari bahan-bahan alam atau sintetis dan metode yang sesuai untuk konstruksi.

Arsitektur organik memperlihatkan dimensi ketiga, tidak pernah sebagai berat atau ketebalan tetapi selalu sebagai kedalaman, sedangkan kedalaman adalah satu-satunya elemen hakiki yang dapat membawa massa maupun permukaan (dua dimensi yang lain) menuju kehidupan. Arsitektur organik memperlihatkan shelter yang tidak hanyut sebagai kualitas ruang tetapi sebagai semangat dan faktor utama dalam konsep bangunan, manusia dan lingkungannya dalam suatu sosok yang nyata.

Menurut Frank Lloyd Wright bentuk organik bukan diartikan sebagai bentuk imitasi dari alam akan tetapi sebuah pengertian dasar yang abstrak dari prinsip-prinsip alam. Arsitektur organik adalah ekspresi kehidupan dari semangat hidup manusia. Arsitektur organik adalah arsitektur kebebasan sebagai batas ideal dari demokrasi.

Filosofi arsitektur organik menurut Frank Lloyd Wright ada empat, diantaranya adalah bentuk dan fungsi adalah satu, ornamen yang terpadu bukan hanya sebagai penempel melainkan struktural yang konstruksional, bangunan yang baik harus mempunyai hubungan dengan lingkungan, dan atap dari bidang diciptakan sebagai pelindung serta menghargai manusia di dalamnya, sehingga manusia tidak merasa dicampakkan oleh alam.

Kesimpulan dari pengertian arsitektur organik dari paparan di atas antara lain:

- Arsitektur organik merupakan arsitektur humanis, memperhatikan manusia di dalamnya dan merupakan suatu shelter yang melingkupi dan melindungi manusia serta aktivitasnya.

- Bentuk organis bukan merupakan imitasi dari alam, harus berdasar atas ruang yaitu kesatuan antara ruang dalam dan ruang luar.
- Harus mampu berhubungan dengan alam.
- Ornamen pada struktur bukan hanya penempelan melainkan studi konstruksional.

2.3.2 Prinsip-prinsip Arsitektur Organik

1. *Building as nature*

Bangunan bersifat alami dimana alam menjadi pokok dan inspirasi dari arsitektur organik. Bentuk-bentuk organisme dan struktur suatu organisme dapat menjadi konsep dan gagasan yang tidak ada akhirnya dalam desain arsitektur organik.

2. *Continous present*

Suatu karakteristik khusus dari desain arsitektur organik adalah arsitektur organik merupakan sebuah desain arsitektur yang terus berlanjut, dimana tidak pernah berhenti dan selalu dalam keadaan dinamis yang selalu berkembang mengikuti zaman namun tetap membawa unsur keaslian dan kesegaran dalam sebuah desain.

3. *Form follows flow*

Bentuk bangunan sebaiknya diciptakan mengikuti aliran energi alam. Arsitektur organik harus menyesuaikan dengan alam sekitarnya secara dinamis dan bukan melawan alam. Alam dalam hal ini dapat berupa kekuatan struktural, angin, panas dan arus air, energi bumi, dan medan magnet, seperti halnya tubuh manusia yang sulit dipisahkan dari pikiran dan jiwa.

4. Of the people

Desain organik menempatkan penekanan khusus pada pengembangan suatu hubungan yang kreatif dan sensitive dengan para pemakai bangunan. Perancangan bentuk dan struktur bangunan, didesain berdasarkan kebutuhan pemakai bangunan. Perancangan untuk kenyamanan pemakai bangunan juga sangat penting.

5. Of the hill

Frank Lloyd Wright mengatakan bahwa hubungan suatu bangunan dengan kondisi tapaknya akan lebih baik jika dinyatakan dengan “*of the hill*” dibandingkan dengan “*on the hill*”. Dalam merancang menggunakan tema arsitektur organik sebaiknya mengurangi dampak terburuk yang dilakukan manusia pada lingkungan alam sekitar.

6. Of the materials

Bentuk organik terpancar dari kualitas bahan bangunan yang dipilih. Material tradisional dari bumi seperti jerami dan kayu digunakan dalam bangunan organik.

7. Youthful and unexpected

Arsitektur organik biasanya memiliki karakter yang sangat individu. Terkadang arsitektur organik seperti organisasi inkonvensional, profokatif, dan bahkan anti-kekuasaan. Arsitektur organik dapat terlihat muda, menarik, dan mengandung keceriaan anak-anak. Desain tersebut kadang-kadang dibuat dengan penuh aksen dan memberi kejutan yang tidak terduga.

7. *Living music*

Arsitektur organik mengandung unsur musik modern, dimana mengandung keselarasan irama, dari segi struktur dan proporsi bangunan yang tidak simetris. Prinsip-prinsip dalam tema *Arsitektur Organik* yang digunakan dalam redesain kawasan Wisata Gua Lowo antara lain:

1. *Building as nature*

Bangunan yang dirancang pada kawasan wisata Gua Lowo bersifat alami sesuai dengan keadaan lingkungannya yang juga masih alami. Dalam mengaplikasikan bentuk yang sesuai dengan prinsip ini, bangunan dirancang dengan menerapkan bentukan-bentukan yang alami. Contohnya, atap bangunan pada kawasan wisata Gua Lowo dibuat melengkung/ berbukit-bukit sesuai dengan bentuk alami kontur tanah.

2. *Form follows flow*

Bentuk bangunan pada kawasan wisata Gua Lowo menyesuaikan dengan aliran energi alam, seperti angin, panas, dan arus air sesuai dengan alam sekitar secara dinamis, bukan melawan alam melainkan menghargai alam. Bentuk-bentukan dinamis yang dipakai pada kawasan wisata Gua Lowo adalah bentukan lingkaran atau lengkungan yang bertujuan untuk menampilkan kawasan wisata dengan alur sirkulasi yang terpusat.

3. Of the people

Bangunan yang dirancang pada kawasan wisata Gua Lowo menyesuaikan dengan kebutuhan pemakainya agar setiap pemakai bangunan merasa nyaman.

4. Of the materials

Bangunan pada kawasan wisata Gua Lowo menggunakan material alami sesuai dengan potensi yang ada pada daerah pegunungan. Material alami yang dipakai pada kawasan wisata Gua Lowo diantaranya, kayu, bambu, batu-bata, dan jerami.

2.4 Tinjauan Keislaman terhadap Obyek dan Tema

Dalam kajian keislaman untuk redesain kawasan wisata Gua Lowo, akan membahas tinjauan Islam antara obyek dengan tema, yaitu hubungan antara manusia dan alam dengan arsitektur organik pada kawasan wisata yang baik menurut Al-Quran.

2.4.1 Tinjauan Keislaman terhadap Kawasan Wisata

Al-Qur'an sebagai landasan kehidupan manusia merupakan sebuah kitab yang sempurna, yang di dalamnya menjelaskan hampir seluruh perihal kehidupan manusia, termasuk perihal anjuran berwisata.

Wisata dalam islam mempunyai beberapa tujuan antara lain:

1. Mempertebal Iman

Dengan memperhatikan alam semesta, diharapkan setiap manusia semakin sadar bahwa dirinya diciptakan Allah dan Allah juga yang dapat menghidupkan dan mematikan makhluk-Nya.

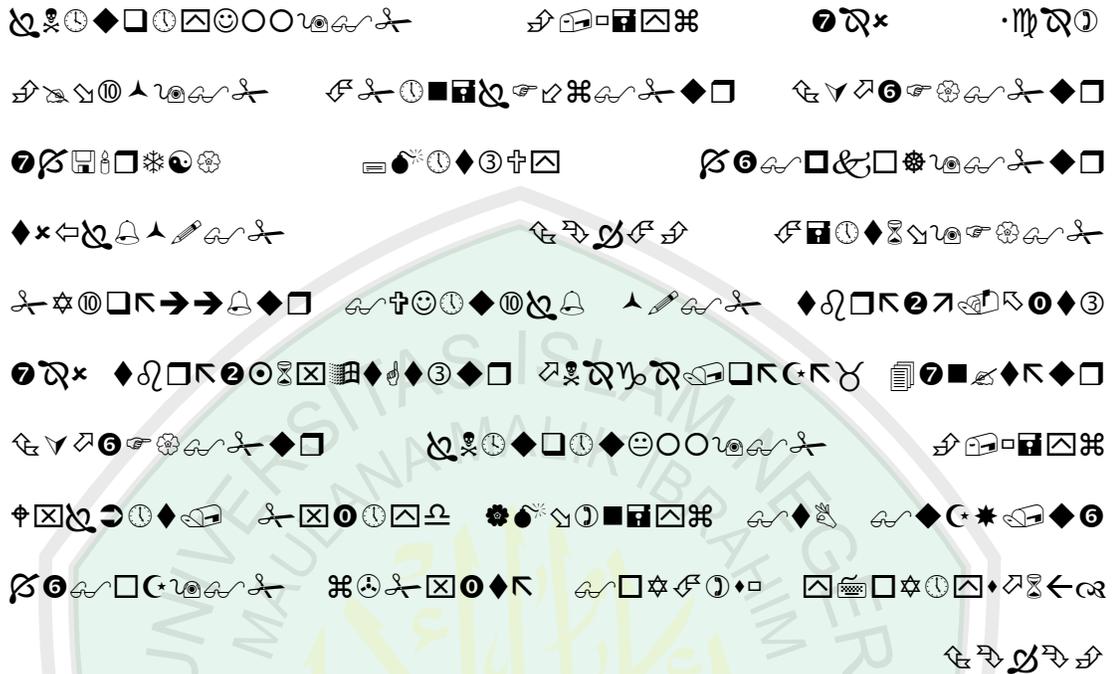


*"Katakanlah: "Kepunyaan siapakah apa yang ada di langit dan di bumi."
Katakanlah: "Kepunyaan Allah." Dia telah menetapkan atas Diri-Nya kasih sayang.
Dia sungguh akan menghimpun kamu pada hari kiamat yang tidak ada keraguan
padanya, orang-orang yang meragukan dirinya mereka itu tidak beriman"(QS. Al
Anam: 12).*

Ayat di atas menjelaskan tentang anjuran setiap manusia untuk selalu mengingat segala yang ada di langit dan bumi adalah ciptaan Allah, termasuk keindahan alam yang ada pada obyek wisata. Banyak hal di alam ini yang dapat dijadikan objek wisata, karena Allah menciptakan alam ini dengan kekhasan yang berbeda-beda.

2. Meningkatkan dzikir dan tafakkur

Tafakkur dalam arti yang sederhana adalah menganalisis segala yang didapatkannya sambil mencari jalan bagaimana cara memanfaatkan alam semesta ini.



“*Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan silih bergantinya malam dan siang terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang berakal, (yaitu) orang-orang yang mengingat Allah sambil berdiri atau duduk atau dalam keadan berbaring dan mereka memikirkan tentang penciptaan langit dan bumi (seraya berkata): "Ya Tuhan Kami, Tiadalah Engkau menciptakan ini dengan sia-sia, Maha suci Engkau, Maka peliharalah Kami dari siksa neraka”* (Q.S Ali Imran: 190-191).

Menurut ayat di atas, setiap orang beriman pasti mempunyai keyakinan bahwasannya keindahan yang ada di alam semesta ini mengandung manfaat, dengan demikian pada saat mereka mengunjungi suatu obyek wisata akan mentafakkuri ciptaan Allah SWT, mensyukurinya, dan memanfaatkannya.

3. Menggunakan penglihatan untuk mempelajari ayat Allah untuk meningkatkan

Tadzkirah

2.4.2 Tinjauan Keislaman terhadap Arsitektur Organik

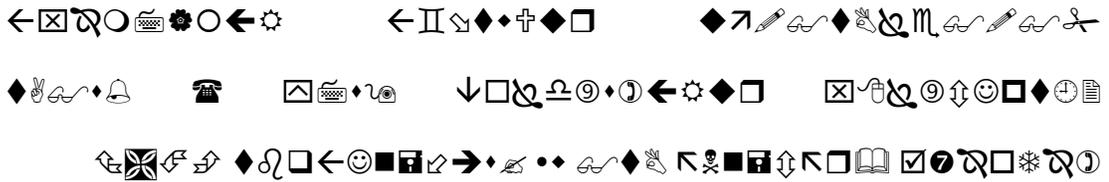
Dalam Arsitektur Organik terdapat prinsip-prinsip yang dipakai dalam redesain kawasan wisata Gua Lowo yang sangat berhubungan dengan Islam, antara lain:

2.4.2.1 *Building as nature*

Bangunan bersifat alami dimana alam menjadi pokok dan inspirasi dari arsitektur organik. Bentuk-bentuk organisme dan struktur suatu organisme dapat menjadi konsep dan gagasan yang tidak ada akhirnya dalam desain arsitektur organik. Hubungan dari prinsip tersebut dengan islam adalah, Tuhan menciptakan alam dan manusia untuk berhubungan yang saling menguntungkan antara satu dengan yang lain. Manusia sebagai khalifah di bumi bertugas merawat dan menjaga keindahan alam yang telah lebih dulu ada sebelum manusia.

Pelestarian alam dan lingkungan hidup tidak terlepas dari peran manusia, sebagai khalifah di muka bumi, sebagaimana yang disebut dalam QS Al-Baqarah ayat 30 yang berbunyi:





“Ingatlah ketika Tuhanmu berfirman kepada Para Malaikat: "Sesungguhnya aku hendak menjadikan seorang khalifah di muka bumi." mereka berkata: "Mengapa Engkau hendak menjadikan (khalifah) di bumi itu orang yang akan membuat kerusakan padanya dan menumpahkan darah, Padahal Kami Senantiasa bertasbih dengan memuji Engkau dan mensucikan Engkau?" Tuhan berfirman: "Sesungguhnya aku mengetahui apa yang tidak kamu ketahui."

Arti khalifah di sini adalah seseorang yang diberi kedudukan oleh Allah untuk mengelola suatu wilayah, ia berkewajiban untuk menciptakan suatu masyarakat yang hubungannya dengan Allah baik, kehidupan masyarakatnya harmonis, dan agama, akal dan budayanya terpelihara.

2.4.2.2 Form Follows Flow

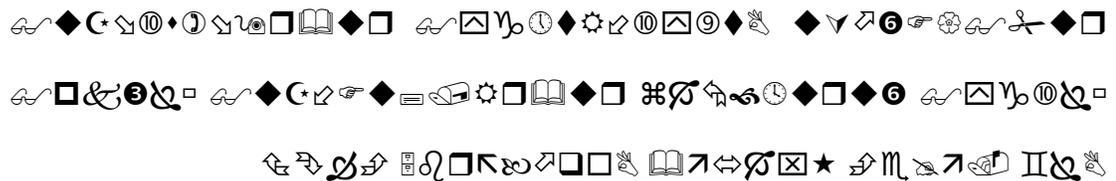


“Dan di antara tanda-tanda kekuasaan-Nya adalah bahwa Dia mengirimkan angin sebagai pembawa berita gembira dan untuk merasakan kepadamu sebagian dari rahmat-Nya dan supaya kapal dapat berlayar dengan perintah-Nya dan (juga) supaya kamu dapat mencari karunia-Nya; mudah-mudahan kamu bersyukur” (Q.S Ar-Rumm:46).

Kandungan ayat di atas menerangkan tentang angin yang mempunyai peran besar dalam kehidupan, angin meniup awan yang tebal sehingga turun hujan. Karenanya dapat dirasakan rahmat Allah telah menciptakan angin dengan tumbuhnya biji-biji yang telah disemaikan dan menghijaunya tanaman-tanaman serta berbuahnya tumbuhan dan sebagainya. Untuk itu dalam merancang sebuah bangunan sebaiknya tidak melawan angin melainkan sesuai dengan aliran angin. Bentuk bangunan pada arsitektur organik sebaiknya mengikuti aliran energi alam. Arsitektur organik harus menyesuaikan dengan alam sekitarnya secara dinamis dan bukan melawan alam.

2.4.2.3 *Of the People*

Desain organik menempatkan penekanan khusus pada pengembangan suatu hubungan yang kreatif dan sensitive dengan para pemakai bangunan. Perancangan bentuk dan struktur bangunan, didesain berdasarkan kebutuhan pemakai bangunan. Perancangan untuk kenyamanan pemakai bangunan juga sangat penting.



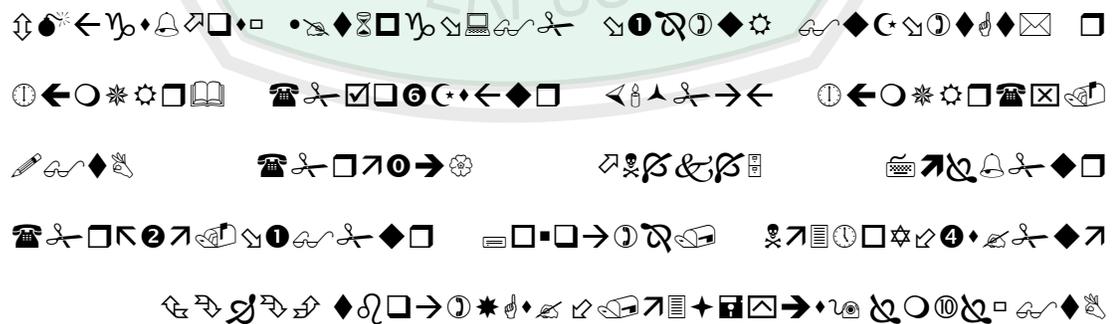
“Dan Kami telah menghamparkan bumi dan menjadikan padanya gunung-gunung dan Kami tumbuhkan padanya segala sesuatu menurut ukuran” (Q.S Al Hijr: 19).

Ayat di atas menjelaskan tentang manusia sebaiknya melakukan segala sesuatu harus dengan memikirkan kebutuhan yang diperlukan tanpa melakukan sesuatu hal yang berlebih-lebihan.

2.4.2. Of the Materials

Penerapan tema Arsitektur Organik yang digunakan dalam redesain kawasan wisata Gua Lowo salah satunya adalah penggunaan bahan-bahan bangunan yang alami, yang berasal dari alam sekitar kawasan. Bahan-bahan alami tidak mengalami banyak proses dalam pembuatannya, sehingga tidak merusak alam, baik pada saat pembuatan bangunan maupun ketika bangunan sudah berdiri.

2.4.2. Of the Hill



“dan (ingatlah), ketika Kami mengangkat bukit ke atas mereka seakan-akan bukit itu naungan awan dan mereka yakin bahwa bukit itu akan jatuh menimpa mereka. (dan

Kami katakan kepada mereka): "Peganglah dengan teguh apa yang telah Kami berikan kepadamu, serta ingatlah selalu (amalkanlah) apa yang tersebut di dalamnya supaya kamu menjadi orang-orang yang bertakwa" (Q.S Al A'raaf: 171).

Ayat di atas menjelaskan tentang penciptaan bukit yang digunakan sebagai naungan oleh umat islam yang bertaqwa kepada Allah swt.

2.5 Studi banding Obyek dan Tema

2.5.1 Putri Duyung Cottage, Ancol

Lokasi: Ancol, Jakarta Pusat

Luas lahan: ±16 Ha

Putri Duyung Cottage berada pada kawasan pantai(bahari), tepatnya di Jalan Lodan Timur no. 7, Jakarta Pusat. Putri Duyung Cottage mempunyai kamar sejumlah 125 dengan spesifikasi sebagai berikut :



Tipe: Standar Room
Terdiri dari: 2 lantai
Ruang-ruang:

- Ruang tamu
- Ruang tidur
- Pantry
- Kamar mandi

Luas bangunan: ±64



Tipe: Unique Deluxe Room
Terdiri dari: 1 lantai
Ruang-ruang:

- Ruang tamu
- Ruang tidur
- Pantry
- Kamar mandi

Luas bangunan: ±120m²



Tipe: *Suite Room*
Terdiri dari: 1 lantai
Ruang-ruang:

- Ruang tamu
- Ruang tidur
- Pantry
- Kamar mandi

Luas bangunan: ±81m²



Tipe: *Family Room*
Terdiri dari: 1 lantai
Ruang-ruang:

- Ruang tamu
- 2 Ruang tidur
- Dapur
- Kamar mandi

Luas bangunan: ±88m²



Fungsi: Ruang Serbaguna
Luas bangunan: ±756 m²



Fungsi: Olahraga
Luas bangunan: ±200 m²



Fungsi: Tempat beribadah
Luas bangunan: ±60 m²

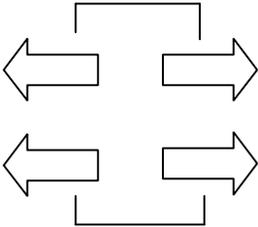


Fungsi: Restoran
Luas bangunan: ±200 m²

Gambar 2.33 Tipe kamar dan fasilitas cottage
(Sumber: Kurniasih, 2006: 62)

Tabel 2.4 Kesimpulan Studi Banding

| No | Aspek yang dikaji | Gambar | Keterangan |
|----|-------------------|---|---|
| 1. | Bentuk atap |  | Menggunakan bentuk atap sirap dengan material kayu, menyesuaikan kondisi alam yang terletak di kawasan pantai. |
| 2. | Bentuk bangunan |  | Menggunakan bentuk-bentukan lokal pada bangunan. Memanfaatkan kondisi tapak yang alami berupa kawasan pantai sesuai dengan arsitektur |

| | | | |
|----|---------------------|---|--|
| | | | organik yang bangunannya menyesuaikan alam sekitar. |
| 3. | Penggunaan Material |  | Memanfaatkan penggunaan material lokal atau alami pada dinding, atap, dan lantainya sesuai dengan salah satu prinsip arsitektur organik, diantaranya kayu, batu kali, dan batu bata. |
| 4. | Interior |  | Penataan interior dan pemberian perabot disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. |
| 5. | View dari tapak |  | Berada di tengah kota dengan pemandangan kota yang mengelilinginya. |

