

**PERANCANGAN WISATA WATERSPORTS DI KAWASAN PANTAI SOGE
KABUPATEN PACITAN DENGAN PENDEKATAN ECO ARCHITECTURE**

TUGAS AKHIR

Oleh:

SITI MUNAWAROH

NIM. 13660050



JURUSAN ARSITEKTUR

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2020

**PERANCANGAN WISATA WATERSPORTS DI KAWASAN PANTAI SOGE
KABUPATEN PACITAN DENGAN PENDEKATAN ECO ARCHITECTURE**

TUGAS AKHIR

Diajukan Kepada:

**Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars)**

Oleh:

SITI MUNAWAROH

NIM. 13660050

JURUSAN ARSITEKTUR

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2020



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No.50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

NAMA : Siti Munawaroh
NIM : 13660050
JURUSAN : Arsitektur
FAKULTAS : Sains dan Teknologi
JUDUL TUGAS AKHIR : Perancangan Wisata *Watersports* di Kawasan Pantai
Soge Kabupaten Pacitan dengan Pendekatan *Eco
Architecture*

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa saya bertanggung jawab atas orisinalitas karya ini. Saya bersedia bertanggung jawab dan sanggup menerima sanksi yang ditentukan apabila dikemudian hari ditemukan berbagai bentuk kecurangan, tindakan plagiatisme dan indikasi ketidakjujuran di dalam karya ini.

Malang, 30 Mei 2020

Yang membuat pernyataan,




Siti Munawaroh

13660050

**PERANCANGAN WISATA WATERSPORTS DI KAWASAN PANTAI SOGE
KABUPATEN PACITAN DENGAN PENDEKATAN ECO ARCHITECTURE**

TUGAS AKHIR

Oleh:

Siti Munawaroh
13660050

Telah Diperiksa dan Disetujui untuk Diuji:

Tanggal, 30 Mei 2020

Pembimbing I,

Aldrin Yusuf Firmansyah, M.T
NIP. 19770818 200501 1 001

Pembimbing II,

Tarranita Kusumadewi, M.T
NIP. 19790913 200604 2 001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Arsitektur

Tarranita Kusumadewi, M.T
NIP. 19790913 200604 2 001

**PERANCANGAN WISATA WATERSPORTS DI KAWASAN PANTAI SOGE
KABUPATEN PACITAN DENGAN PENDEKATAN ECO ARCHITECTURE**

TUGAS AKHIR

Oleh:

Siti Munawaroh
13660050

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji TUGAS AKHIR dan Dinyatakan
Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Arsitektur
(S.Ars)

Tanggal 30 Mei 2020

Menyetujui:

Tim Penguji

Penguji Utama	: Nunik Junara, M.T	()
	NIP. 19710426 200501 2 005		
Ketua Penguji	: Andi Baso Mappaturi, M.T	()
	NIP. 19780630 200604 1 001		
Sekretaris Penguji	: Aldrin Yusuf Firmansyah, M.T	()
	NIP. 19770818 200501 1 001		
Anggota Penguji	: Tarranita Kusumadewi, M.T	()
	NIP. 19790913 200604 2 001		

Mengesahkan,
Ketua Jurusan Arsitektur

Tarranita Kusumadewi, M.T
NIP. 19790913 200604 2 001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No.50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

**LEMBAR KELAYAKAN CETAK
TUGAS AKHIR 2020**

Berdasarkan hasil evaluasi dan Sidang Tugas Akhir 2020, yang bertanda tangan di bawah ini selaku dosen Penguji Utama, Ketua Penguji, Sekretaris Penguji dan Anggota Penguji menyatakan mahasiswa berikut:

Nama Mahasiswa : Siti Munawaroh
NIM : 13660050
Judul Tugas Akhir : Perancangan Wisata Watersports di Kawasan Pantai Soge Kabupaten Pacitan dengan Pendekatan Eco Architecture

Telah melakukan **REVISI** sesuai catatan revisi dan dinyatakan **LAYAK** cetak berkas/laporan Tugas Akhir Tahun 2020.

Demikian Kelayakan Cetak Tugas Akhir ini disusun dan untuk dijadikan bukti pengumpulan berkas Tugas Akhir.

Malang, 30 Mei 2020

Mengetahui,

Penguji Utama

Ketua Penguji

Nunik Junara, M.T
NIP. 19710426 200501 2 005

Andi Baso Mappaturi, M.T
NIP. 19780630 200604 2 001

Sekretaris Penguji

Anggota Penguji

Aldrin Yusuf Firmansyah, M.T
NIP. 19770818 200501 1 001

Tarranita Kusumadewi, M.T
NIP. 19790913 200604 2 001

ABSTRAK

Munawaroh, Siti, 2020, Perancangan Wisata Watersports di Kawasan Pantai Soge Kabupaten Pacitan dengan Pendekatan Eco Architecture. Dosen Pembimbing: Aldrin Yusuf Firmansyah, M.T, Tarranita Kusumadewi, M.T.

Kata Kunci : *Eco Architecture*, Wisata Watersports, Pantai Soge Pacitan

Pacitan merupakan salah satu kabupaten di Provinsi Jawa Timur yang terletak di ujung selatan, Indonesia. Selain dikenal dengan kota 1001 goa, Pacitan juga berpotensi dalam wisata pantainya, karena wilayahnya yang berbatasan langsung dengan Samudera Hindia. Salah satu potensi objek wisata pantai yang ada di Pacitan adalah Pantai Soge yang berjarak ± 30 km dari pusat Kota Pacitan (Pacitan 0 km). Pantai Soge adalah sebuah objek wisata pantai dengan pasir putih yang berbatasan langsung dengan muara sungai Soge. Pantai ini terletak di Desa Sidomulyo, Kecamatan Ngadirojo, Kabupaten Pacitan, Provinsi Jawa Timur.

Pantai Soge memiliki karakteristik ombak yang kecil dan bentang lebar yang luas, sehingga cocok untuk tempat wahana watersports yang berinteraksi langsung dengan laut. Wisata watersports merupakan wisata olahraga air yang menarik dengan tantangan besar dan menyenangkan, sekaligus menawarkan berbagai aktivitas olahraga air dengan pengalaman langsung di pantai atau di laut. Watersports cukup populer dikalangan para wisatawan yang suka dengan wisata adrenalin. Pantai Soge merupakan tempat wisata pantai yang dalam tahap pengembangan pemerintah sebagai salah satu destinasi wisata di Kabupaten Pacitan. Kondisi lingkungan Pantai Soge masih alami karena masih belum banyak pembangunan. Tanahnya yang subur membuat banyak pepohonan tumbuh dengan rindang, salah satunya pohon cemara laut dan kelapa. Kedua pohon tersebut ditanam warga sebagai upaya pencegahan abrasi pada garis pantai.

Pendekatan *eco architecture* dijadikan solusi untuk mengatasi permasalahan terkait kondisi lingkungan yang ada pada kawasan Pantai Soge. *Eco architecture* merupakan suatu konsep untuk melestarikan alam dan lingkungan untuk kehidupan yang berkelanjutan. Konsep ini memanfaatkan potensi alam semaksimal mungkin dengan efisiensi energi dan sumber daya alam dalam kegiatan arsitektural untuk pembangunan yang berkelanjutan. Hal ini untuk mencapai tujuan keberlanjutan lingkungan, ekonomi, sosial, dan budaya. *Eco architecture* mencakup keselarasan antara manusia dan lingkungan alamnya.

ABSTRACT

Munawaroh, Siti, 2020, Design of Watersports Tourism at Soge Beach Pacitan Regency with Eco Architecture Approach. Supervisor: Aldrin Yusuf Firmansyah, M.T, Tarranita Kusumadewi, M.T.

Keywords: Eco Architecture, Watersports Tourism, Soge Beach Pacitan

Pacitan is one of the regencies in East Java, located at the south of Indonesia. In addition to the city of 1001 caves, Pacitan is also potentially to the city its beach tourism, because its territory is directly adjacent to the Indian Ocean. One of the potential beach tourism in Pacitan is Soge Beach which is \pm 30 km from the center of Pacitan City (Pacitan 0 km). Soge Beach is a beach that has a white sand that border directly with estuary of the river. This beach is located in Sidomulyo Village, Ngadirojo District, Pacitan Regency, East Java Province.

Soge Beach has a characteristics of small waves and wide expanse, so its suitable for watersports that interact directly with the sea. Watersports tourism is an exciting sports in water with great challenges and fun, while offering a variety of watersports activities with a live experience on the beach or sea. Watersports is familiar among travelers who like adrenalin tours. Soge Beach is a place in the development phase of the government as one of the tourist destinations in Pacitan Regency. Environmental conditions of Soge Beach is still natural because there is still not much development. The fertile soil makes many trees grow leafy, one of which is sea fir and coconut. Both trees were planted by residents as an effort to prevent abrasion on the coastline.

The eco architecture approach is used as a solution to solve problems related to environment condition in Soge beach area. Eco architecture is a concept for preserve nature and the environment for sustainable living. This concept utilizes the fullest potential of natural with energy efficiency and natural resources in architectural activities for sustainable development. This is to achieve the objectives of environmental, economic, social and cultural sustainability. Eco architecture includes alignment between human and its natural environment.

مستخلص البحث

المنورة، سيتي. 2020. تصميم السياحة الرياضية في منطقة شاطئ سوجي بفاجيتان بمنهج العمارة ال بيئية. المشرف: ألدرين يوسف فيرمانشاه الماجستير، و ترانينا كوسوماديوبي الماجستير.

الكلمات الأساسية: العمارة ال بيئية، السياحة الرياضية المائية، شاطئ سوجي بفاجيتان

فاجيتان هي واحدة من المديرية في مقاطعة جوى الشرقية التي تقع في الطرف الجنوبي، إندونيسيا. بالإضافة المعروفة باسم مدينة 1001 الكهوف، و هي أيضا المحتملة في الشواطئ السياحة، لأن المنطقة المجاورة مباشرة إلى المحيط الهندي. واحدة من إمكانات الكائنات السياحة الساحلية فيها هو شاطئ سوجي، وهو ما يقرب من حوالي 30 كم من مركز مدينة فاجيتان (فاجيتان 0 كم). وهو السياحة على الشاطئ مع الرمال البيضاء المطلية على مصب نهر سوجي. يقع هذا الشاطئ في قرية سيداموليا في منطقة نحاديراجا، فاجيتان، جوى الشرقية.

شاطئ سوجي له خصائص موجات صغيرة ويمتد العرض من المنطقة لذلك هو مناسب لوضع الرياضة المائية الرياضة المائية التي تتفاعل مباشرة مع البحر. السياحة الرياضية المائية هي الرياضات المائية المثيرة مع التحدي والمتعة في نفس الوقت يقدم مجموعة متنوعة من أنشطة الرياضات المائية، مع خبرة مباشرة على الشاطئ أو في البحر. الرياضة المائية الرياضة المائية تحظى بشعبية كبيرة بين المسافرين الذين يحبون السفر مع الأدرينالين. الشاطئ سوجي وهو مقصد سياحي على الشاطئ في مرحلة التنمية من الحكومة باعتبارها واحدة من الوجهات السياحية في وصاية من فاجيتان. الظروف البيئية من شاطئ سوجي لا يزال الطبيعية لأنه لم يكن الكثير من التطوير. الأراضي الخصبة يجعل العديد من الأشجار المورقة، واحدة من أشجار البحر صنوبر و جوز الهند. الثانية زرعت الشجرة سكان منع التآكل على خط الشاطئ.

النهج الإيكولوجية العمارة ال العم ال بيئية كحل التغلب على المشاكل المتعلقة بالظروف البيئية الموجودة في المنطقة من شاطئ سوجي. وهو مفهوم المحافظة على الطبيعة و البيئة من أجل حياة مستدامة، هذا المفهوم يستخدم الإمكانيات الطبيعية إلى أقصى حد ممكن مع كفاءة استخدام الطاقة و الموارد الطبيعية الأنشطة المعمارية من أجل التنمية المستدامة. وهو تحقيق هدف البيئة المستدامة الإقتصادية و الإجتماعية و الثقافية. الإيكولوجية العمارة ال عم ال بيئية تشمل الموازنة بين الإنسان و البيئة الطبيعية.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Segala puji bagi Allah SWT karena atas kemurahan Rahmat, Taufiq dan Hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan seminar hasil. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah diutus Allah sebagai penyempurna ahklak di dunia.

Penulis menyadari bahwa banyak pihak yang telah berpartisipasi dan bersedia mengulurkan tangan, untuk membantu dalam proses penyusunan laporan seminar hasil ini. Untuk itu iringan do'a dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan, baik kepada pihak-pihak yang telah banyak membantu berupa pikiran, waktu, dukungan, motivasi dan dalam bentuk bantuan lainnya demi terselesainya laporan ini. Adapun pihak-pihak tersebut antara lain:

1. Ibunda tercinta Suwarti dan kakak Makruf Arifin, selaku orang tua dan kakak penulis yang tiada pernah terputus do'anya, tiada henti kasih sayangnya, limpahan seluruh materi dan kerja kerasnya serta motivasi pada penulis dalam menyelesaikan penyusunan laporan tugas akhir ini. Terima kasih yang tiada cukup untuk kedua orang yang paling kusayangi di dunia ini.
2. Ayahanda Alm. Suparni (yang telah memberikan dorongan kepada penulis untuk terus mengejar pendidikan yang lebih baik dari orang tuanya), Nenek Alm. Supawoh (yang telah membantu pembiayaan kuliah penulis), Kakek Alm. Kadimun (yang telah memberikan dorongan agar pantang menyerah dan sabar dalam menjalani hidup), keluarga yang telah tiada, namun nasehat-nasehat, ajaran dan motivasi selama beliau hidup telah membantu, mengajarkan, memotivasi, dan mendorong penulis untuk hidup lebih baik lagi di masa depan.
3. Prof. Dr. Abdul Haris, M.Ag, selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. Sri Harini, M.Si, selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi UIN Maulana Malik Ibrahim.
5. Ibu Tarranita Kusumadewi, M.T, selaku Ketua Jurusan Arsitektur UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
6. Bapak Aldrin Yusuf Firmansyah, M.T selaku dosen wali serta pembimbing dan Ibu Tarranita Kusumadewi, M.T selaku pembimbing, yang telah memberikan banyak motivasi, inovasi, bimbingan, arahan serta pengetahuan yang tak ternilai selama masa kuliah terutama dalam proses penyusunan laporan tugas akhir. Terima kasih atas segala pengertian, kesabaran dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis untuk menyelesaikan laporan tugas akhir ini.
7. Bapak Andi Baso Mappaturi, M.T selaku penguji serta pembimbing selama tugas akhir dan Ibu Nunik Junara, M.T selaku penguji tugas akhir, yang telah memberikan

- banyak ide, pencerahan, dan pemikiran baru yang membantu penulis mendapat pengetahuan baru untuk menyelesaikan laporan tugas akhir ini.
8. Seluruh praktisi, dosen dan karyawan Jurusan Teknik Arsitektur UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
 9. Teman-teman (Isma, Sheila, Nani, Fada, Elva, Udin, Pipit, Zety, Husni, Lin, Eksan, Irma, Tiya, Ratna dan Syifaul) yang telah banyak membantu dalam penyelesaian gambar-gambar laporan tugas akhir ini.
 10. Teman-teman angkatan Archi 2013 dan The Last Archi 2013 (yang berjuang bersama selama 7 tahun ini hingga akhir, saling memberi semangat dan saling membantu sampai semuanya selesai)
 11. Teman-teman USA kamar 46 yang telah menemani saya selama setahun di mahad dan teman-teman kos Mawaddah yang telah hadir di keseharian saya.
 12. Seluruh keluarga Bani Ponco Sari yang telah memberi dukungan do'a, motivasi, semangat dan material kepada penulis.
 13. Dan semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari tentunya laporan Tugas Akhir ini jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu kritik yang konstruktif penulis harapkan dari semua pihak. Akhirnya penulis berharap, semoga laporan Tugas Akhir ini bisa bermanfaat serta dapat menambah wawasan keilmuan, khususnya bagi penulis dan pembaca.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Malang, 30 Mei 2020

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
LEMBAR KELAYAKAN CETAK	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
مستخلص البحث.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Tujuan dan Manfaat Rancangan	4
1.3.1. Tujuan	4
1.3.2. Manfaat	4
1.4. Batasan Rancangan	5
1.5. Keunikan Rancangan	5
BAB II STUDI PUSTAKA	
2.1. Tinjauan Objek Rancangan	6
2.1.1. Definisi Objek.....	6
2.1.2. Teori yang Relevan dengan Objek	6
2.1.3. Teori Arsitektur yang Relevan dengan Objek	18
2.1.4. Tinjauan Pengguna pada Objek	33
2.1.5. Studi Preseden Berdasarkan Objek	33
2.2. Tinjauan Pendekatan	38
2.2.1. Pengertian Eco Architecture	38
2.2.2. Studi Preseden Berdasarkan Pendekatan	44
2.2.3. Prinsip Aplikasi Pendekatan	46
2.3. Tinjauan Nilai-Nilai Islami	47
2.3.1. Tinjauan Pustaka Islami	47

2.3.2. Aplikasi Nilai Islam pada Rancangan	48
--	----

BAB III METODE PERANCANGAN

3.1. Tahap Programming	50
3.2. Tahap Pra Rancangan	50
3.2.1. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data	50
3.2.2. Teknik Analisis Rancangan	52
3.2.3. Teknik Sintesis	53
3.2.4. Perumusan Konsep Dasar (Tagline)	54
3.3. Skema Tahapan Rancangan	55

BAB IV ANALISIS DAN SKEMATIK PERANCANGAN

4.1. Tinjauan Kawasan dan Tapak Perancangan	56
4.1.1. Wilayah Administrasi	56
4.1.2. Letak Geografis	56
4.1.3. Topografi	57
4.1.4. Geologi	57
4.1.5. Hidrologi	58
4.1.6. Iklim	58
4.1.7. Curah Hujan dan Temperatur Suhu	59
4.1.8. Jumlah Penduduk	60
4.1.9. Kepadatan Penduduk	60
4.2. Profil Tapak	61
4.2.1. Batas-Batas dan Dimensi Tapak	61
4.2.2. Kontur	62
4.2.3. Aksesibilitas dan Sirkulasi	62
4.2.4. Kebisingan	63
4.2.5. View	63
4.2.6. Vegetasi.....	63
4.2.7. Tata Guna Lahan	64
4.3. Analisis Tapak	65
4.3.1. Analisis Lokasi	65
4.3.2. Analisis Batas dan Dimensi Tapak	66
4.3.3. Analisis Zoning dan Massa Bangunan	67
4.3.4. Analisis matahari dan Angin.....	68
4.3.5. Analisis Hujan.....	69
4.4. Analisis Bangunan	70
4.4.1. Analisis Bentuk dan Material Bangunan	70

4.4.2.	Analisis Struktur Dermaga	71
4.4.3.	Analisis Utilitas	72
4.5.	Analisis Fungsi	73
4.5.1.	Analisis Aktivitas Pengguna	73
4.5.2.	Analisis Pengguna	75
4.5.3.	Analisis Ruang	79

BAB V KONSEP PERANCANGAN

5.1.	Konsep Dasar	92
5.2.	Konsep Tapak	93
5.3.	Konsep Bentuk	94
5.4.	Konsep Ruang	95
5.5.	Konsep Bangunan	96
5.5.1.	Konsep Struktur	96
5.5.2.	Konsep Utilitas	97

BAB VI HASIL RANCANGAN

6.1.	Hasil Rancangan Kawasan	97
6.2.	Hasil Rancangan Tapak	98
6.2.1.	Zoning	98
6.2.2.	Aksesibilitas dan Sirkulasi	99
6.2.3.	Bentuk Bangunan pada Tapak	99
6.2.4.	Vegetasi	100
6.3.	Hasil Rancangan Ruang dan Bentuk	100
6.3.1.	Bangunan Hall Room dan Kantor Pengelola	100
6.3.2.	Bangunan Kolam Renang dan Playground Kids	102
6.3.3.	Bangunan Jetski dan Peralatan Watersports	104
6.3.4.	Bangunan Food Court, Retail, Toko Souvenir, dan Restoran	105
6.3.5.	Bangunan Cottage	106
6.3.6.	Bangunan Klinik	108
6.3.7.	Bangunan Masjid	109
6.4.	Hasil Rancangan Interior	110
6.4.1.	Hall Room dan Kantor Pengelola	110
6.4.2.	Kolam Renang dan Playground Kids	111
6.4.3.	Food Court, Retail, Toko Souvenir, dan Restoran	111
6.4.4.	Cottage	112
6.5.	Struktur	114

BAB VII PENUTUP

7.1. Kesimpulan	115
7.2. Saran	115
DARTAR PUSTAKA	117
LAMPIRAN.....	119



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Jetski	10
Gambar 2.2	Banana Boat	10
Gambar 2.3	Ocean Ball	11
Gambar 2.4	Flyfish	11
Gambar 2.5	Rolling Donut	11
Gambar 2.6	Parasailing	12
Gambar 2.7	Flyboard	12
Gambar 2.8	Wake Boarding	13
Gambar 2.9	Kolam Renang	13
Gambar 2.10	Playground Kids	13
Gambar 2.11	Bagian-Bagian Kawasan Pantai	15
Gambar 2.12	Standar Meja Kerja	19
Gambar 2.13	Standar Pengaturan Tata Ruang Kantor dalam Sistem Ruangan Besar	19
Gambar 2.14	Standar Potongan Perkantoran	19
Gambar 2.15	Standar Potongan Ruang Kerja dan Ruangan Kegiatan Komunal	19
Gambar 2.16	Standar Klinik	20
Gambar 2.17	Standar Area Restoran	20
Gambar 2.18	Standar Denah Meja Paralel (Kiri) dan Diagonal (Kanan)	20
Gambar 2.19	Denah Meja Restoran	21
Gambar 2.20	Standar Dapur Restoran Kecil (Kiri) dan Restoran Besar (Kanan)	21
Gambar 2.21	Kamar dengan Satu Tempat Tidur (Kiri) dan Dua Tempat Tidur (Kanan)	21
Gambar 2.22	Kamar Ukuran Standar (Kiri) dan Variasi Ukuran Kamar (Kanan)	22
Gambar 2.23	Jet Ski di Dalam Ruangan	22
Gambar 2.24	Standar Jet Ski di Luar Ruangan atau Dermaga	23
Gambar 2.25	Penempatan Banana Boat, Rolling Donut, dan Flyfish dalam Ruangan	23
Gambar 2.26	Peralatan Flyboard yang Belum Dirakit (Kiri) dan Sudah Dirakit (Kanan)	23
Gambar 2.27	Peralatan Wake Board	24
Gambar 2.28	Penempatan Peralatan Papan Selancar	24
Gambar 2.29	Kolam Renang	25
Gambar 2.30	Playground Kids	25
Gambar 2.31	Tempat Perlengkapan Baju Pelampung dan Helm	27
Gambar 2.32	Ruang Ganti Bersama dengan Tempat Duduk	28
Gambar 2.33	Standar Jenis Lemari Loker	28
Gambar 2.34	Shower Indoor dan Toilet untuk 2000 m ² (Kiri) dan 1000 m ² (Kanan)	28
Gambar 2.35	Rak yang Menempel pada Dinding (Kiri) dan pada Ruangan (Kanan)	29
Gambar 2.36	Potongan Tempat Kasir	29
Gambar 2.37	Denah Retail Ukuran 300-500 m ²	29

Gambar 2.38 Rak yang Menempel pada Dinding.....	30
Gambar 2.39 Standar Juice Bar.....	30
Gambar 2.40 Ukuran Kendaraan Sepeda (Kiri) dan Motor (Kanan)	30
Gambar 2.41 Ukuran Kendaraan Mobil	31
Gambar 2.42 Ukuran Kendaraan Bus Wisata	31
Gambar 2.43 Standar Parkir Sudut 45 ⁰ (Kiri) dan 60 ⁰ (Kanan)	31
Gambar 2.44 Standar Parkir dengan Arah Lalu Lintas	32
Gambar 2.45 Standar Parkir Truk Tunggal.....	32
Gambar 2.46 Standar Penyusunan 90 ⁰ Truk Gandeng dan Parkiran Dibawah 45 ⁰ ...	32
Gambar 2.47 Standar Ukuran Ruang Orang Sholat	33
Gambar 2.48 Sports and Leisure Center	33
Gambar 2.49 Pintu Masuk Sports and Leisure Center.....	34
Gambar 2.50 Kawasan Sports and Leisure Center.....	34
Gambar 2.51 Denah Lantai 1 Sports and Leisure Center.....	35
Gambar 2.52 Sports and Leisure Center Musim Dingin (Kiri) dan Musim Panas (Kanan)	35
Gambar 2.53 Denah Lantai 2 Sports and Leisure Center.....	36
Gambar 2.54 Toko Sports and Leisure Center	36
Gambar 2.55 Denah Lantai 3 (Atas) Sports and Leisure Center.....	37
Gambar 2.56 Lantai 3 (Atas) Sports and Leisure Center	37
Gambar 2.57 Sports and Leisure Center	37
Gambar 2.58 Site Plan Sports and Leisure Center.....	38
Gambar 2.59 Potongan Sports and Leisure Center	38
Gambar 2.60 Sharma Spring Bambo, Bali.....	44
Gambar 2.61 Pintu Masuk Sharma Spring.....	44
Gambar 2.62 Layout Sharma Spring.....	45
Gambar 2.63 Penggunaan Material Bambu pada Bangunan Sharma Spring.....	45
Gambar 2.64 Tampak Atap Bangunan Sharma Spring.....	45
Gambar 3.1 Diagram Analisis Linier	52
Gambar 3.2 Skema Tahapan Rancangan	55
Gambar 4.1 Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Pacitan	56
Gambar 4.2 Daerah Aliran Sungai Kabupaten Pacitan	58
Gambar 4.3 (a) Peta Provinsi Jawa Timur, (b) Peta Kabupaten Pacitan, (c) Peta Kecamatan Ngadirojo, dan (d) Tapak Perancangan Wisata Watersports	61
Gambar 4.4 Batas-Batas dan Dimensi Tapak Perancangan	62
Gambar 4.6 Aksesibilitas Tapak Perancangan Wisata Watersports.....	62
Gambar 4.7 View Tapak Perancangan Wisata Watersports	63

Gambar 4.8	Vegetasi pada Tapak.....	63
Gambar 4.9	Analisis Lokasi.....	65
Gambar 4.10	Analisis Batas dan Dimensi Tapak	66
Gambar 4.11	Analisis Zoning dan Massa Bangunan	67
Gambar 4.12	Analisis Matahari dan Angin	68
Gambar 4.13	Analisis Hujan	69
Gambar 4.14	Analisis Bentuk dan Material Bangunan	70
Gambar 4.15	Analisis Struktur Dermaga	71
Gambar 4.16	Analisis Utilitas	72
Gambar 4.17	Analisis Fungsi Primer, Sekunder, dan Penunjang.....	73
Gambar 4.18	Analisis Alur Perilaku Pengunjung.....	78
Gambar 4.19	Alur Perilaku Pengelola	79
Gambar 4.20	Zoning Kawasan Wisata Watersports.....	90
Gambar 4.21	Zoning Wahana Watersports	90
Gambar 4.22	Zoning Pengelolaan Wisata	91
Gambar 4.23	Zoning Pelayanan Kesehatan.....	91
Gambar 4.24	Zoning Pelayanan Komersil	92
Gambar 4.25	Zoning Servis	92
Gambar 6.1	Siteplan Tapak Wisata Watersports.....	97
Gambar 6.2	Layout Tapak Wisata Watersports	98
Gambar 6.3	Tampak Kawasan Depan	98
Gambar 6.4	Tampak Kawasan Belakang.....	98
Gambar 6.5	Siteplan	99
Gambar 6.6	Bangunan Food Court, Toko Souvenir, dan Restoran	100
Gambar 6.7	Denah Hall Room	101
Gambar 6.8	Tampak Depan Hall Room	101
Gambar 6.9	Potongan Depan Hall Room.....	101
Gambar 6.10	Tampak Belakang Hall Room	102
Gambar 6.11	Potongan Belakang Hall Room	102
Gambar 6.12	Denah Kolam Renang dan Playground Kids	103
Gambar 6.13	Tampak Depan Kolam Renang dan Playground Kids.....	103
Gambar 6.14	Potongan Depan Kolam Renang dan Playground Kids	103
Gambar 6.15	Tampak Belakang Kolam Renang dan Playground Kids	104
Gambar 6.16	Potongan Belakang Kolam Renang dan Playground Kids.....	104
Gambar 6.17	Tampak Depan Bangunan Jetski dan Peralatan Watersports	104
Gambar 6.18	Tampak Belakang Bangunan Jetski dan Peralatan Watersports.....	105
Gambar 6.19	Denah Food Court, Retail, dan Toko Souvenir	105

Gambar 6.20	Tampak Depan Food Court, Retail, Toko Souvenir, dan Restoran....	105
Gambar 6.21	Potongan Depan Food Court, Retail, Toko Souvenir, dan Restoran ..	106
Gambar 6.22	Denah Restoran	106
Gambar 6.23	Tampak Belakang Food Court, Retail, Toko Souvenir, dan Restoran	106
Gambar 6.24	Potongan Belakang Food Court, Retail, Toko Souvenir, dan Restoran	107
Gambar 6.25	Denah Cottage	107
Gambar 6.26	Tampak Depan Cottage	107
Gambar 6.27	Potongan Depan Cottage.....	108
Gambar 6.28	Tampak Belakang Cottage	108
Gambar 6.29	Potongan Belakang Cottage	108
Gambar 6.30	Denah Klinik.....	109
Gambar 6.31	Tampak Depan Klinik	109
Gambar 6.32	Tampak Belakang Klinik.....	109
Gambar 6.33	Denah Masjid.....	110
Gambar 6.34	Tampak Depan Masjid	110
Gambar 6.35	Tampak Belakang Masjid.....	110
Gambar 6.36	Potongan Belakang Masjid	110
Gambar 6.37	Interior Kantor Pengelola.....	111
Gambar 6.38	Interior Kolam Renang.....	111
Gambar 6.39	Interior Kolam Renang.....	111
Gambar 6.40	Interior Toko Souvenir.....	112
Gambar 6.41	Interior Toko Souvenir.....	112
Gambar 6.42	Interior Restoran Outdoor	112
Gambar 6.43	Interior Ruang Makan Cottage	113
Gambar 6.44	Interior Kamar Tidur Cottage	113
Gambar 6.45	Interior Ruang Tamu Cottage	113
Gambar 6.46	Struktur Bangunan	114

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Fasilitas yang Perlu Disediakan Berdasarkan Teori	18
Tabel 2.2	Spesifikasi Fasilitas yang Perlu Disediakan Berdasarkan Teori	25
Tabel 2.3	Penerapan Prinsip Pendekatan Eco Architecture pada Rancangan	42
Tabel 2.4	Prinsip Aplikasi Pendekatan Eco Architecture	46
Tabel 2.5	Aplikasi Nilai Islam pada Rancangan	48
Tabel 4.1	Jenis Tanah Kabupaten Pacitan	56
Tabel 4.2	Jumlah Curah Hujan dan hari Hujan Kab. Pacitan	58
Tabel 4.3	Temperatur Udara dan Kelembapan Udara Kabupten Pacitan	58
Tabel 4.4	Tekanan Udara, Kecepatan Angin dan Penyinaran Matahari Kab. Pacitan	59
Tabel 4.5	Jumlah Kependudukan Kabupaten Pacitan (2010-2017)	59
Tabel 4.6	Kepadatan Penduduk Kabupaten Pacitan Tahun 2017	59
Tabel 4.7	Analisis Aktivitas Pengguna	72
Tabel 4.8	Analisis Jumlah Pengguna	75
Tabel 4.9	Analisis Kebutuhan Ruang	78
Tabel 4.10	Analisis Kebutuhan Besaran Ruang	81
Tabel 4.11	Analisis Persyaratan Ruang	86

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pacitan merupakan salah satu kabupaten di Provinsi Jawa Timur yang terletak di ujung selatan. Secara geografis terletak antara 7,55-8,17 LS dan 110,55-111,25 BT, dengan luas wilayah 1.389,8716 km² atau 138.987,16 Ha. Secara topografi, kondisi alam wilayah terdiri dari 85% daerah pegunungan, 10% daerah bergelombang, dan 5% dataran rendah. Wilayah berbatasan dengan Kabupaten Ponorogo di Utara, Kabupaten Trenggalek di Timur, Samudera Hindia di Selatan, dan Kabupaten Wonogiri, Jawa Tengah, di bagian Barat (Pacitanku.com, 2018). Selain dikenal dengan kota 1001 goa, Pacitan juga berpotensi dalam wisata pantainya, karena wilayahnya yang berbatasan langsung dengan Samudera Hindia.

Potensi pariwisata di Kabupaten Pacitan meliputi wisata pantai, wisata goa, wisata budaya/ religius, wisata rekreasi, wisata industri. Potensi obyek wisata dikembangkan melalui Program Pembangunan Kepariwisata. Adapun wisata alam pantai yang berada di Kabupaten Pacitan antara lain Pantai Teleng Ria (di Kecamatan Pacitan), Pantai Bawur (di Kecamatan Sudimoro), Pantai Taman (di Kecamatan Ngadirojo), Pantai Soge (di Kecamatan Ngadirojo), Pantai Pidak (di Kecamatan Tulakan), Pantai Bakung (di Kecamatan Tulakan), Pantai Klayar (di Kecamatan Donorojo), Pantai Srau dan Pantai Watu Karung (di Kecamatan Pringkuku). Salah satu objek wisata alam pantai yang dalam tahap pengembangan adalah Pantai Soge. (Disbudparpora Kabupaten Pacitan, 2018).

Salah satu potensi objek wisata pantai yang terdapat di Kecamatan Ngadirojo adalah Pantai Soge yang berjarak ±30 km dari pusat Kota Pacitan (Pacitan 0 km). Pantai Soge adalah sebuah objek wisata pantai dengan pasir putih yang berbatasan langsung dengan muara sungai Soge. Pantai ini terletak di Desa Sidomulyo, Kecamatan Ngadirojo, Kabupaten Pacitan, Provinsi Jawa Timur. Pantai Soge berada dalam salah satu tapak pantai yang terbentang di kawasan Samudera Hindia. Pantai ini seluas 156.426,551 m² atau 15,643 hektar dan sepanjang 1,42 km ini terletak di tepi Jalur Lintas Selatan (JLS) yang menghubungkan antara Pacitan-Trenggalek-Tulungagung.

Pantai Soge memiliki karakteristik ombak yang kecil dan bentang lebar yang luas, sehingga cocok untuk tempat wahana watersports yang berinteraksi langsung dengan laut. Wahana watersports merupakan wahana aktivitas wisata olahraga air yang menarik dengan tantangan besar, dan menyenangkan. Wisata watersports menawarkan berbagai aktivitas olahraga air dengan pengalaman langsung di pantai atau di laut. Watersports cukup populer dikalangan para wisatawan yang suka dengan wisata adrenalin. Dilihat dari persyaratan lokasi olahraga watersports untuk aktivitas olahraga

di laut, Pantai Soge memiliki persyaratan sebagai berikut: Pantai Soge merupakan laut dangkal dengan dalam 1,25 m (minimal) sampai 4 m (maksimal), memiliki kontur bawah laut yang relatif sama pada radius 50 m dengan pertimbangan sirkulasi dari jet penarik wahana, keadaan bawah laut tidak terdiri dari karang laut yang membahayakan pengguna, cuaca saat mendukung untuk melakukan aktivitas olahraga, akses yang mudah menuju pantai atau daratan, dan pemantauan mudah dari daratan (Jayantara, 2015). Sehingga pertimbangan kondisi Pantai Soge sangat mendukung untuk wisata watersports.

Pantai Soge merupakan tempat wisata pantai yang dalam tahap pengembangan pemerintah sebagai salah satu destinasi wisata di Kabupaten Pacitan. Kondisi lingkungan Pantai Soge masih alami karena masih belum banyak pembangunan. Tanahnya yang subur membuat banyak pepohonan tumbuh dengan rindang, salah satunya pohon cemara laut dan kelapa. Kedua pohon tersebut ditanam warga sebagai upaya pencegahan abrasi pada garis pantai. Aktivitas gelombang laut yang menyebabkan abrasi membuat perubahan garis pantai yang tak menentu. Lahan pada Pantai Soge memiliki kontur yang cukup terjal.

Masyarakat di sekitar Pantai Soge sebagian besar bermata pencaharian sebagai petani, pedagang dan nelayan. Hal ini karena di Desa Sidomulyo sendiri dikenal dengan desa pertanian yang masih banyak lahan untuk bercocok tanam seperti padi, kedelai, jagung, dan sayuran lainnya. Terdapat Tempat Pelelangan Ikan yang menjual berbagai macam ikan hasil tangkapan masyarakat sekitar yang dijual langsung ke warga lokal. Sedangkan kesenian yang masih ada di masyarakat sekitar Pantai Soge adalah ketoprak, wayang kulit, karawitan, dan campursari. Kesenian tersebut biasanya dijadikan event tahunan pada peringatan 17 Agustus, perayaan hari idul fitri yang dilaksanakan pada hari kedua hari raya idul fitri, dan perayaan lainnya seperti pernikahan, sunatan, ataupun hajatan besar.

Transportasi menuju Pantai Soge sudah semakin baik dengan adanya Jalur Lintas Selatan, sehingga dapat dilewati kendaraan seperti mobil, truk, bus mini maupun bus pariwisata yang besar. Pantai Soge memiliki daya tarik dari warna pasirnya yang putih, pemandangan yang masih alami, dan keunikan telaga kecil hasil dari muara air sungai Soge yang terpotong daratan pasir secara alami. Lanskap Pantai Soge terbentang di kawasan Samudera Hindia dan memiliki daya tarik besar terhadap wisatawan lokal dari berbagai daerah yang melintasi Jalur Lintas Selatan. Lokasi pantai yang strategis membuat wisatawan mudah untuk menemukan Pantai Soge yang tepat berada di selatan Jalur Lintas Selatan dari arah Kota Pacitan dan Trenggalek.

Besarnya potensi yang ada di Pantai Soge dimbangi dengan jumlah wisatawan yang datang. Berdasarkan data kunjungan wisata DISBUDPARPORA Kabupaten Pacitan, jumlah wisatawan pada objek wisata Pantai Soge pada tahun 2014 sebanyak 53.343

orang, kemudian di tahun 2015 sebanyak 58.703 orang, dan di tahun 2016 sebanyak 63.502 orang. Para wisatawan yang datang kebanyakan wisatawan lokal dan luar daerah dekat Pacitan. Wisatawan yang datang setiap tahun mengalami peningkatan namun tidak secara signifikan. Hal ini disebabkan karena belum adanya wahana wisata pantai serta kurangnya fasilitas sarana dan prasarana yang mendukung potensi alam yang ada di Pantai Soge, sehingga membuat wisatawan belum tertarik untuk datang. Fasilitas yang ada yaitu warung-warung, ruko, toilet umum, mushola, loket, dan area parkir. Dengan belum adanya wahana wisata pantai dan minimnya fasilitas yang ada ini akan berdampak pada penurunan jumlah wisatawan.

Dalam surat Al Mulq ayat 15 Allah swt. berfirman, yakni:

“Dialah Yang menjadikan bumi itu mudah bagi kamu, maka berjalanlah di segala penjurunya dan makanlah sebahagian dari rezeki-Nya. Dan hanya kepada-Nya-lah kamu (kembali setelah) dibangkitkan” (QS. Al Mulq: 15)

Menurut Tafsir Ibnu Katsir, arti dari “Dia-lah yang menjadikan bumi itu mudah bagi kalian, maka berjalanlah di segala penjurunya,” yakni pergilah kalian ke mana saja yang kalian suka di seluruh penjuru bumi. Dan berpencarlah kalian di berbagai belahannya untuk melakukan berbagai aktivitas dan perdagangan. Ketahuilah bahwa kepergian kalian tidak akan lancar kecuali dengan izin Allah. Oleh karenanya Allah berfirman, “..Dan makanlah sebagian rizki-Nya.” Dari perintah yang terdapat pada ayat ini difahami bahwa berusaha dalam rangka menjalankan sebab bagi datangnya rizki tidaklah meniadakan sikap tawakkal. “Dan kepada-Nya lah kamu (kembali setelah) dibangkitkan,”, yakni kembali pada hari Kiamat.

Dari ayat tersebut telah dijelaskan bahwa melakukan perjalanan wisata dianjurkan untuk tujuan melihat kekuasaan Allah swt. dan mengucap syukur atas nikmat yang telah diberikan. Wisata memberikan banyak sekali manfaat dengan melihat keindahannya dan pelajaran yang didapat dari perjalanan wisata. Keindahan objek wisata dapat menimbulkan rasa syukur terhadap Allah swt. serta menambah keimanan seorang muslim kepada Sang Pencipta.

Salah satu aspek penting dalam desain arsitektur yang semakin hari semakin dirasakan penting adalah penataan energi dalam bangunan. Krisis sumber energi tak terbaharui mendorong arsitek untuk semakin peduli akan energi dengan cara beralih ke sumber energi terbaharui dalam merancang bangunan yang hemat energi. Konsep penekanan desain *eco architecture* didasari dengan maraknya isu global warming, kerusakan lingkungan yang sering terjadi di daerah wisata dan hilangnya ciri khas budaya suatu daerah.

Diharapkan dengan konsep perancangan yang berdasar pada keseimbangan alam ini, dapat mengurangi pemanasan global sehingga suhu bumi tetap terjaga dan menjaga kelestarian lingkungan sekitar agar tetap utuh serta mempertahankan budaya yang ada.

Kebanyakan arsitek hanya mementingkan desain pada bangunan itu sendiri dan tidak melihat disekeliling dampak pada lingkungan tersebut. Hal ini yang membuat penulis menekankan pendekatan *eco architecture* pada rancangan.

1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana rancangan wisata watersports di kawasan Pantai Soge Kabupaten Pacitan dengan memanfaatkan potensi alam yang ada sebagai sarana rekreasi dan hiburan?
2. Bagaimana rancangan wisata watersports di kawasan Pantai Soge Kabupaten Pacitan dengan menerapkan pendekatan *eco architecture*?

1.3. Tujuan dan Manfaat Rancangan

1.3.1. Tujuan

1. Untuk menghasilkan rancangan wisata watersports di kawasan Pantai Soge Kabupaten Pacitan dengan memanfaatkan potensi alam yang ada sebagai sarana rekreasi dan hiburan.
2. Untuk menghasilkan rancangan wisata watersports di kawasan Pantai Soge Kabupaten Pacitan dengan menerapkan pendekatan *eco architecture*.

1.3.2. Manfaat

1. **Manfaat Bagi Penulis**
 - a. Dapat menambah wawasan ilmu dan pengetahuan tentang perancangan wisata watersports di kawasan pantai dengan pendekatan *eco architecture*.
2. **Manfaat Bagi Masyarakat**
 - a. Sebagai sarana rekreasi dan hiburan wisata watersports yang memudahkan kegiatan olahraga air di pantai.
 - b. Sebagai referensi bagi masyarakat tentang kegiatan berbagai wahana watersports di pantai.
3. **Manfaat Bagi Pemerintah Daerah**
 - a. Sebagai referensi bagi pemerintah daerah dalam merancang wisata watersports, khususnya di Pantai Soge.

1.4. Batasan Rancangan

1. Batasan Lokasi

Perancangan wisata watersports ini terletak di kawasan Pantai Soge, Desa Sidomulyo, Kecamatan Ngadirojo, Kabupaten Pacitan, Jawa Timur dengan

2. Batasan Objek

Sebagai sarana tempat rekreasi dan hiburan wisata watersports yang menawarkan berbagai aktivitas olahraga yang dilakukan di air dengan pengalaman langsung di pantai.

3. Batasan Tema

Dalam perancangan ini menggunakan pendekatan *eco architecture* sebagai landasan untuk pendekatan rancangan yang akan dilakukan.

4. Batasan Layanan

Batas skala layanan rancangan adalah tingkat Kabupaten Pacitan.

1.5. Keunikan Rancangan

Perancangan wisata watersports di kawasan Pantai Soge Kabupaten Pacitan ini menggunakan pendekatan *eco architecture*. Pendekatan *eco architecture* tersebut dijadikan solusi untuk mengatasi permasalahan terkait kondisi lingkungan yang ada pada kawasan Pantai Soge. *Eco architecture* adalah ilmu yang mempelajari tentang hubungan timbal balik antara makhluk hidup dan lingkungannya (Heinz, 1998). *Eco architecture* merupakan suatu konsep untuk melestarikan alam dan lingkungan untuk kehidupan yang berkelanjutan. Konsep ini memanfaatkan potensi alam semaksimal mungkin dengan efisiensi energi dan sumber daya alam dalam kegiatan arsitektural untuk pembangunan yang berkelanjutan. Hal ini untuk mencapai tujuan keberlanjutan lingkungan, ekonomi, sosial, dan budaya.

BAB II STUDI PUSTAKA

2.1. Tinjauan Objek Rancangan

Judul objek rancangan adalah perancangan wisata watersports di kawasan Pantai Soge Kabupaten Pacitan. Wisata watersports merupakan wisata olahraga air yang menarik dengan tantangan besar dan menyenangkan, sekaligus menawarkan berbagai aktivitas olahraga air dengan pengalaman langsung di pantai atau di laut.

2.1.1 Definisi Objek

Definisi judul dilakukan untuk mengetahui ketepatan dalam memilih judul yang baik dan benar.

- **Definisi Perancangan**

Proses, Cara, Perbuatan merancang, Mengatur segala sesuatu untuk kerangka kerja (KBBI, 2018).

- **Definisi Wisata**

Menurut KBBI (2018) wisata adalah berpergian secara bersama-sama dengan tujuan bersenang-senang, menambah pengetahuan dan lain sebagainya.

- **Definisi Watersports**

Dalam bahasa Indonesia water berarti air dan sports berarti olahraga, sehingga watersports adalah olahraga yang dilakukan di air, seperti ski air dan selancar angin, menyelam scuba, berenang di kolam renang outdoor atau berenang di danau dan sungai (Glosbe, 2018).

- **Definisi Kawasan**

Daerah tertentu yang mempunyai ciri tertentu, seperti tempat tinggal, pertokoan, industri, dan sebagainya (KBBI, 2018).

- **Definisi Pantai**

Pantai merupakan perbatasan daratan dengan laut atau massa air lainnya dan bagian yang dapat pengaruh dari air tersebut; daerah pasang surut di pantai antara pasang tertinggi dan surut terendah (KBBI, 2018).

Dapat disimpulkan bahwa perancangan wisata watersports di kawasan pantai Soge Kabupaten Pacitan merupakan sebagai sarana tempat rekreasi dan hiburan wisata olahraga air yang menawarkan berbagai aktivitas olahraga yang dilakukan di air dengan pengalaman langsung di pantai.

2.1.2. Teori yang Relevan dengan Objek

Kajian teori objek ini berisikan teori-teori yang bersangkutan dengan objek rancangan. Teori tersebut akan digunakan sebagai pengetahuan atau wawasan dalam membantu perancangan.

2.1.2.1. Jenis-Jenis Wisata

Menurut Undang-undang Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata Bab 1 Pasal 1 dinyatakan bahwa wisata adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu sementara.

Tidak semua orang yang melakukan perjalanan dari suatu tempat (tempat asal) ke tempat lain termasuk kegiatan wisata. Perjalanan rutin seseorang ke tempat bekerja walaupun mungkin cukup jauh dari segi jarak tentu bukan termasuk kategori wisata. Dengan kata lain, kegiatan wisata adalah kegiatan bersenang-senang yang mengeluarkan uang atau melakukan tindakan konsumtif (Heriawan, 2004). Sehingga dapat disimpulkan bahwa wisata mengandung unsur-unsur yaitu kegiatan atau aktivitas perjalanan; dilakukan secara sukarela; bersifat sementara; perjalanan itu seluruhnya atau sebagian bertujuan untuk menikmati obyek dan daya tarik wisata. Wisata berdasarkan jenis-jenisnya dibagi menjadi beberapa kategori, yaitu (Ulinbareng, 2018):

1. Wisata Alam atau Ekowisata

Wisata Alam adalah suatu perjalanan yang memanfaatkan potensi sumber daya alam dan lingkungannya sebagai objek tujuan wisata, dimana objek wisata itu bisa menyuguhkan panorama keindahan alami dan ke ajaiban alam, yang bisa memberikan kesejukan, membuat pengunjung merasa nyaman sehingga menghilangkan stress dan lain sebagainya. Contoh wisata alam adalah pantai, gunung, hutan, danau, kawah, dan air terjun.

2. Wisata Religi dan Sejarah

Wisata religi adalah suatu perjalanan yang bertujuan untuk meningkatkan kecintaan kepada agama dan melakukan aktivitas ritual seperti berzikir, berdoa dan lain lain, dan bukan semata-mata hanya untuk bersenang-senang. Contohnya, makam para wali (Ziarah).

3. Wisata Belanja

Wisata belanja adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok dengan mengunjungi tempat tertentu untuk membeli barang maupun jasa yang ada di lokasi tersebut (Kanal,2018).

4. Wisata Kuliner

Wisata kuliner adalah wisata yang dilakukan untuk menikmati aneka ragam masakan dari berbagai daerah (KBBI,2018).

5. Wisata Edukasi

Wisata edukasi adalah wisata yang bertujuan agar kita mendapatkan pengetahuan atau keahlian tertentu, seperti bertani, industri atau Perusahaan, Kesekolahan- sekolahan, museum, atau kelembaga lembaga tertentu. Wisata

edukasi disebut dengan study tour atau KKL. Wisata ini untuk para siswa atau mahasiswa, atau masyarakat kalangan tertentu. Contohnya kunjungan SMA ke Perguruan Tinggi atau kunjungan mahasiswa ke sebuah perusahaan.

6. Wisata Budaya

Wisata budaya adalah perjalanan yang dilakukan atas dasar keinginan untuk memperluas pandangan hidup seseorang dengan jalan mengadakan kunjungan atau peninjauan ketempat lain atau ke luar negeri, mempelajari keadaan rakyat, kebiasaan adat istiadat mereka, cara hidup mereka, budaya dan seni mereka. Contohnya kampung naga, suku baduy di Banten, Bali, dan pesta kematian Rambu Solo di Toraja.

7. Wisata Berburu

Wisata berburu banyak dilakukan di negara yang memang memiliki daerah atau hutan tempat berburu yang dibenarkan oleh pemerintah dan digalakan oleh berbagai agen atau biro perjalanan. Wisata berburu ini diatur dalam bentuk safari buru ke daerah atau hutan yang telah ditetapkan oleh pemerintah negara yang bersangkutan, seperti berbagai negeri di Afrika untuk berburu gajah, singa, ziraf, dan sebagainya.

8. Wisata Politik atau Konvensi

Wisata Politik atau Konvensi merupakan wisata yang menyediakan fasilitas bangunan dengan ruangan-ruangan tempat bersidang bagi para peserta suatu konferensi, musyawarah, konvensi, atau pertemuan lainnya baik yang bersifat nasional ataupun internasional. Contohnya Pusat Kongres Internasional (International Convention Center) di Jerman, PICC (Philippine International Convention Center) di Manila, dan Balai Sidang Senayan di Jakarta untuk tempat penyelenggaraan sidang-sidang pertemuan besar dengan perlengkapan modern.

Perancangan wisata watersports ini termasuk dalam wisata alam karena berlokasi di pantai yang memanfaatkan potensi sumber daya alam serta lingkungan di pantai sebagai tempat wisata. Wisata watersports menyajikan pemandangan laut dan lingkungannya serta memberikan pengalaman langsung aktivitas olahraga air yang dilakukan di pantai dan sungai.

2.1.2.2. Kawasan Wisata

Menurut Nyoman (1987) kawasan wisata adalah sesuatu yang menarik dan bernilai untuk dikunjungi dan dilihat; atau sesuatu yang dapat menjadi daya tarik bagi seseorang atau wisatawan untuk berkunjung ke suatu daerah tujuan wisata. Kawasan Daya Tarik Wisata menurut Undang-undang No. 10 tahun 2009 adalah segala sesuatu yang memiliki keunikan, keindahan, dan nilai yang berupa keanekaragaman kekayaan

alam, budaya, dan hasil buatan manusia yang menjadi sasaran atau tujuan kunjungan wisatawan. Menurut Suyitno (2001) tentang wisata sebagai berikut:

- a. Bersifat sementara, bahwa dalam jangka waktu pendek pelaku wisata akan kembali ke tempat asalnya.
- b. Melibatkan beberapa komponen wisata, misalnya sarana transportasi, akomodasi, restoran, obyek wisata, souvenir dan lain-lain.
- c. Memiliki tujuan tertentu yang intinya untuk mendapatkan kesenangan.
- d. Tidak untuk mencari nafkah di tempat tujuan, bahkan keberadaannya dapat memberikan kontribusi pendapatan bagi masyarakat atau daerah yang dikunjungi, karena uang yang di belanjakannya dibawa dari tempat asal.

Objek wisata adalah merupakan hal-hal yang menarik untuk dilihat dirasakan oleh wisatawan yang bersumber pada alam saja. Atraksi wisata adalah segala sesuatu yang menarik untuk dilihat, dinikmati dan dirasakan oleh wisatawan yang merupakan hasil kerja manusia. Suatu obyek pariwisata harus memenuhi tiga kriteria agar obyek tersebut diminati pengunjung, yaitu :

- a. **Something to see** adalah obyek wisata tersebut harus mempunyai sesuatu yang bisa di lihat oleh pengunjung wisata.
- b. **Something to do** diartikan wisatawan yang melakukan wisata di dapat melakukan sesuatu yang berguna untuk memberikan perasaan senang, bahagia, relax berupa fasilitas rekreasi, dan makanan khas dari tempat tersebut.
- c. **Something to buy** adalah fasilitas untuk wisatawan berbelanja yang pada umumnya adalah ciri khas dari daerah tersebut, sehingga bisa dijadikan sebagai cinderamata dan oleh-oleh. (Yoeti,1985).

Dapat disimpulkan bahwa kawasan wisata merupakan suatu kawasan yang mempunyai potensi dan menjadi bahan perhatian wisatawan untuk dikembangkan menjadi tempat kunjungan wisatawan. Dalam kawasan wisata harus terdapat 3 kriteria objek wisata yaitu *Something to see* (melihat panorama pantai dan sekitarnya, melihat atraksi wahana watersports, dan melihat berbagai fasilitas yang ada), *Something to do* (menikmati permainan di wahana watersports atau menikmati fasilitas yang ada di wisata watersports), dan *Something to buy* (dapat membeli makanan dan minuman khas daerah Pacitan ataupun souvenir dari Pacitan).

2.1.2.3. Jenis-Jenis Watersports

Menurut Kusmaedi (2002) menyebutkan cabang-cabang olahraga yang dilakukan di air dibagi menjadi beberapa kategori. Dalam perkembangannya di kalangan masyarakat terdapat istilah baru dalam olahraga bahari (selam, dayung, layar, ski air, selancar air) yang menjadikan olahraga rekreasi semakin bervariasi, tidak menutup

kemungkinan kedepannya jenis olahraga rekreasi semakin berkembang. Jenis olahraga air menurut tempatnya yaitu:

1. Olahraga air di laut yaitu: layar, selam, ski air, dayung, dan renang.
2. Olahraga air di danau yaitu: dayung, jet ski, dan renang.
3. Olahraga air di sungai yaitu: arung jeram, dan kano.
4. Olahraga air di kolam yaitu: renang, loncat indah, dan polo air.

Wisata watersports di kawasan Pantai Soge Kabupaten Pacitan ini termasuk dalam wisata olahraga air yang dilakukan di pantai/laut (karena olahraga air yang dilakukan memakai alat-alat seperti jetski dan banana boat) dan di danau (untuk wahana playground kids).

2.1.2.4. Jenis-Jenis Wahana Watersports

1. Jet Ski



Gambar 2.1 Jetski

Sumber: <https://www.wisatania.com/11-permainan-water-sport-di-pantai-tanjung-benoa>

Jet Ski merupakan suatu permainan wisata air yang menggunakan boat bertenaga motor. Jet ski biasanya bisa membawa 1-2 orang duduk dalam konfigurasi seperti sepeda biasa atau sepeda motor. Kecepatan laju jet ski diatur sendiri oleh pengguna.

2. Banana Boat



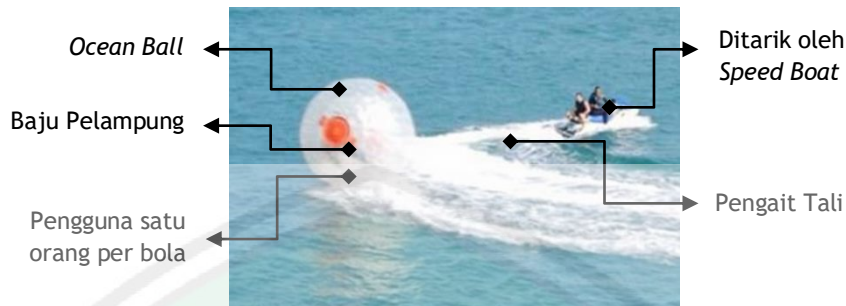
Gambar 2.2 Banana Boat

Sumber: <https://www.wisatania.com/11-permainan-water-sport-di-pantai-tanjung-benoa>

Banana boat adalah sejenis permainan wisata air menggunakan sebuah perahu yang berbentuk pisang yang berukuran besar. Banana boat ini terbuat dari karet

tebal dan ringan sehingga mudah ditarik oleh speed boat untuk berputar-putar mengelilingi pantai.

3. Ocean Ball



Gambar 2.3 Ocean Ball

Sumber: <https://www.daneswarabalitours.com/watersport>

Ocean ball adalah sejenis permainan wisata air yang menggunakan bola laut raksasa yang dapat di isi orang. Penggunanya masuk ke dalam bola tersebut, kemudian ditarik oleh speed boat untuk mengelilingi pantai.

4. Flyfish



Gambar 2.4 Flyfish

Sumber: <https://www.wisatania.com/11-permainan-water-sport-di-pantai-tanjung-benoa>

Flyfish adalah sejenis permainan wisata air dengan menggunakan boat khusus berbentuk ikan pari, kemudian ditarik oleh speed boat dengan kecepatan cukup tinggi. Sehingga boat yang ditarik akan terbang seperti layang-layang.

5. Rolling Donut

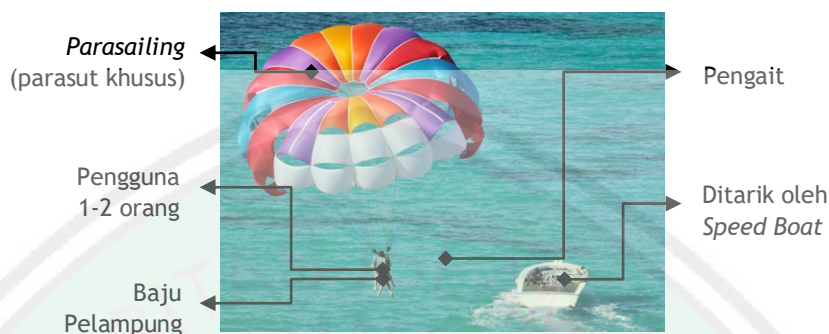


Gambar 2.5 Rolling Donut

Sumber: <https://www.wisatania.com/11-permainan-water-sport-di-pantai-tanjung-benoa>

Rolling Donut adalah sejenis permainan wisata air yang menggunakan semacam balon pelampung yang dapat dinaiki. Permainan ini akan ditarik oleh speed boat dengan kecepatan tinggi sehingga orang yang menaikinya akan merasakan sensasi meluncur diatas balon pelampung.

6. Parasailing



Gambar 2.6 Parasailing

Sumber: <https://www.dikutabali.com/parasailing-bali/>

Parasailing adalah permainan wisata air dengan menggunakan parasut khusus dengan ditarik oleh speed boat. Sewaktu speed boat, orang tersebut akan terangkat ke udara dan melayang di udara. Permainan ini hampir mirip dengan paralayang namun perbedaannya ada pada speed boat sebagai alat yang menarik parasutnya.

7. Flyboard

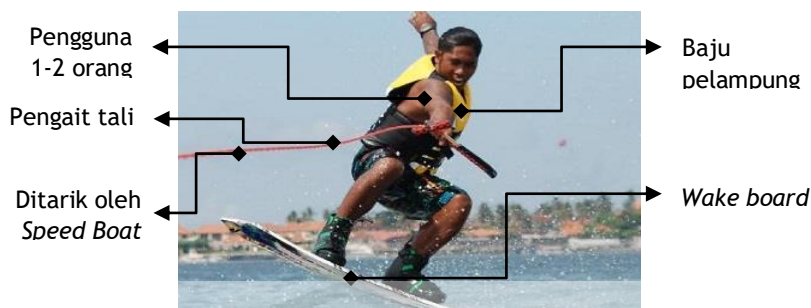


Gambar 2.7 Flyboard

Sumber: <https://www.wisatania.com/11-permainan-water-sport-di-pantai-tanjung-benoa>

Flyboard adalah permainan olahraga air dengan perangkat hydroflighting yang memasok daya dorong untuk menggerakkan flyboard ke udara dan menyelam. Pengendara flyboard berdiri di papan yang dihubungkan dengan selang panjang ke perahu. Air dipaksa di bawah tekanan ke sepasang sepatu bot dengan nozel jet di bawahnya yang memberikan dorongan bagi pengendara untuk terbang hingga 15 m (49 kaki) di udara atau menyelam menukik melalui air ke bawah hingga 2,5 m.

8. Wake Boarding



Gambar 2.8 Wake Boarding

Sumber: <https://www.wisatania.com/11-permainan-water-sport-di-pantai-tanjung-benoa>

Wakeboarding adalah olahraga air yang mencakup mengendarai semacam papan yang disebut wakeboard diatas permukaan air, dan ditarik oleh speed boat. Olahraga ini adalah modifikasi dari berbagai macam olahraga seperti water ski, snow board dan surfing. Peselancar wakeboard berada dibelakang speed boat dan melakukan berbagai macam manuver, seperti lompatan dan gerakan memutar.

9. Kolam Renang

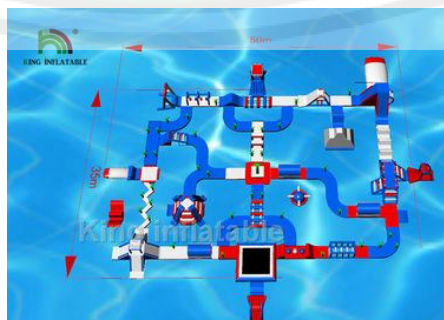


Gambar 2.9 Kolam Renang

Sumber: <http://cdesignrumah.blogspot.com/2013/06/swimming-pool-next-to-beach.html>

Kolam renang yang harus disediakan untuk olahraga renang memiliki persyaratan kolam dengan lebar mulai dari 2,5 m dan panjang 16m, 20m, 25m, 33m, 50m. Tempat sekitar kolam harus disentralisasikan dan disediakan 1/3 bagian untuk perenang pemula. Sekeliling kolam disediakan jarak 30-40 cm diatas air. Kedalaman air bukan perenang 0,90-1,25m dan perenang 1,25-3,50m.

10. Playground Kids



Gambar 2.10 Playground Kids

Sumber: <http://indonesian.inflatablewaterfun.com/sale-11234252-50-x-35m-red-amusement-inflatable-water-parks-with-2-years-warranty.html>

Playground adalah sebuah sarana bermain yang merupakan mediasi dalam pembentukan kreativitas anak. Bahan dan perletakan playground harus mempertimbangkan soal keamanan, keselamatan, kebersihan serta kenyamanan bagi pengguna yang sebagian besar adalah anak-anak. Playground ini terbuat dari bahan karet yang empuk serta nyaman untuk digunakan oleh anak-anak sebagai tempat bermain di area air.

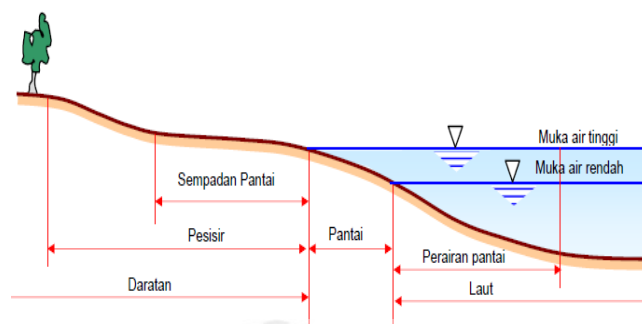
Berdasarkan jenis-jenis wahana watersports diatas, wisata ini akan menawarkan wahana wisata air yakni: jetski, banana boat, ocean ball, flyfish, rolling donut, parasailing, flyboard, wake boarding, kolam renang, dan playground kids. Sehingga dalam perancangan wahana watersports ini memerlukan fasilitas ruang seperti tempat peralatan wahana watersports, tempat perlengkapan wahana watersports, tempat penyimpanan jet ski dan speed boat, dan tempat bahan bakar untuk jet ski dan speed boat.

2.1.2.5. Kawasan Pantai

Bird (1984) mendefinisikan pantai sebagai shore, beach dan coast. Shore adalah suatu daerah yang meluas dari titik terendah air laut pada saat surut hingga batas tertinggi atau batas yang dicapai oleh gelombang. Beach adalah daerah tempat akumulasi dari sedimen lepas seperti kerikil, pasir, dan lainnya yang terkadang hanya sampai pada tepi laut. Coast adalah daerah dengan lebar bervariasi yang meliputi shore dan perluasannya sampai pada daerah pengaruh penetrasi laut, seperti tebing pantai, estuaria, laguna, dan rawa-rawa. Menurut Englen (1949), pantai adalah wilayah yang langsung berhubungan antara daratan dan lautan atau juga wilayah pertemuan antara daratan dan lautan.

Pantai adalah sebuah bentuk geografis yang terdiri dari pasir, dan terdapat di daerah pesisir laut. Daerah pantai menjadi batas antara daratan dan perairan laut. Panjang garis pantai ini di ukur mengelilingi seluruh pantai yang merupakan daerah teritorial suatu negara. Menurut koreksi PBB tahun 2008, Indonesia merupakan negara berpantai terpanjang ke empat di dunia setelah Amerika Serikat (AS), Kanada dan Rusia. Panjang garis pantai Indonesia tercatat sebesar 95.181 km.

Dalam Triatmodjo (1999) ada dua istilah tentang kepantaian yaitu pesisir (coast) dan pantai (shore). Istilah tersebut dapat dijelaskan mengenai beberapa definisi tentang kepantaian.



Gambar 2.11 Bagian-Bagian Kawasan Pantai
Sumber: Nur Andini, 2015

Keterangan :

- **Pesisir** adalah daerah darat di tepi laut yang masih mendapat pengaruh laut, seperti pasang surut, angin laut dan perembesan air laut.
- **Pantai** adalah daerah di tepi perairan yang dipengaruhi oleh air pasang tertinggi dan air surut terendah.
- **Daratan** adalah daerah yang terletak di atas dan di bawah permukaan daratan dimulai dari batas garis pasang tertinggi.
- **Lautan** adalah daerah yang terletak di atas dan di bawah permukaan laut dimulai dari sisi laut pada garis surut terendah, termasuk dasar laut dan bagian bumi dibawahnya.
- **Garis Pantai** adalah garis batas pertemuan antara daratan dan air laut, dimana posisinya tidak tetap dan dapat berpindah sesuai dengan pasang surut air laut dan erosi pantai yang terjadi.
- **Sempadan Pantai** adalah kawasan tertentu sepanjang pantai yang mempunyai manfaat penting untuk mempertahankan kelestarian fungsi pantai. Garis sempadan pantai yaitu minimal 100 meter dari titik pasang tertinggi.

Perancangan wisata watersports ini berada di kawasan pantai secara keseluruhan sehingga wilayah tapak meliputi wilayah daratan pesisir pantai sampai lautan (sekitar ± 50 meter dari garis pantai). Wilayah daratan akan digunakan sebagai tempat fasilitas wisatanya seperti: kantor pengelola, restoran, souvenir shop, dan area parkir. Wilayah pesisir pantai akan digunakan sebagai tempat bersantai dan menikmati panorama pantainya. Sedangkan wilayah lautan akan digunakan sebagai tempat bermainnya wahana watersports.

2.1.2.6. Kriteria Bangunan Tepi Pantai

1. Garis Sempadan Pantai

Menurut Undang-Undang RI No 10 Tahun 2009 garis sempadan pantai adalah daratan sepanjang tepian pantai yang lebarnya proposional dengan bentuk dan kondisi fisik pantai, minimal 100 meter dari titik pasang tertinggi ke arah darat. Hal

ini bertujuan agar saat air laut pasang dipastikan tidak akan sampai pada bangunan yang terbangun nantinya. Garis batas ini merupakan bagian dari usaha pengamanan pantai yang dimaksudkan untuk melindungi masyarakat dari bahaya gelombang pasang tinggi (rob), abrasi, menjamin adanya fasilitas sosial dan umum di sekitar pantai, menjaga pantai dari pencemaran, serta pendangkalan muara sungai.

2. Garis Sempadan Sungai

Garis sempadan sungai menurut Undang-Undang RI No 10 Tahun 2009 merupakan garis batas luar pengamanan sungai yang membatasi adanya pendirian bangunan di tepi sungai dan ditetapkan sebagai perlindungan sungai. Jaraknya bisa berbeda di tiap sungai, tergantung kedalaman sungai, keberadaan tanggul, posisi sungai, serta pengaruh air laut. Garis ini diciptakan untuk menjamin kelestarian dan fungsi sungai, serta menjaga masyarakat dari bahaya bencana di sekitar sungai, seperti banjir dan longsor.

3. Pencapaian pada Kawasan

Menurut Ditjen Cipta Karya (2000), jarak antara akses masuk utama untuk kendaraan menuju ruang publik atau tepi pantai dari jalan raya sekunder atau tersier memiliki minimum 300 m, sedangkan lebar minimum untuk jalur pejalan kaki di sepanjang tepi pantai adalah 3 meter.

4. Bangunan yang Terbangun

Menurut Ditjen Cipta Karya (2000), ada persyaratan untuk membangun bangunan di tepi pantai antara lain:

- a. Area lahan yang terbangun untuk pengembangan fasilitas umum utama dengan fasilitas umum lainnya maksimum 2 km.
- b. Tinggi bangunan maksimum 15 m dari permukaan tanah rata-rata pada area terbangun.
- c. Orientasi bangunan dominan menghadap ke pantai dengan mempertimbangkan tata massa bangunan terhadap matahari dan arah angin.
- d. Bangunan di area sempadan tepi pantai diusahakan hanya berupa tempat ibadah, bangunan penjaga pantai, bangunan fasilitas umum (MCK), dan bangunan tanpa dinding dengan luas maksimum 50 m²/unit.
- e. Dilakukan pemagaran pada area terbangun jika diinginkan, dengan tinggi maksimum pemagaran 1 meter.
- f. Jenis bahan yang digunakan pada bangunan di tepi pantai ada 3, antara lain: kayu, beton, dan baja.

2.1.2.7. Sarana dan Prasarana Wisata Watersports

Sarana wisata adalah semua fasilitas yang memungkinkan agar prasarana wisata dapat hidup dan berkembang serta dapat memberikan pelayanan pada wisatawan untuk memenuhi kebutuhan mereka yang beraneka ragam. Sarana wisata merupakan

kelengkapan daerah tujuan wisata yang diperlukan untuk melayani kebutuhan wisatawan dalam menikmati perjalanan wisatanya (Suwanto, 2004). Sedangkan prasarana wisata adalah semua fasilitas yang dapat memungkinkan proses perekonomian berjalan dengan lancar, sehingga dapat memudahkan manusia untuk dapat memenuhi kebutuhannya. Prasarana wisata adalah sumber daya alam dan sumber daya manusia yang mutlak dibutuhkan oleh wisatawan dalam perjalanannya di daerah tujuan wisata, seperti jalan, listrik, air, telekomunikasi, terminal dan jembatan (Suwanto, 2004).

Pantai memiliki fasilitas yang mendukung untuk kesejahteraan masyarakat maupun pengunjung yang ke pantai. Sehingga sebuah kawasan pantai harus memiliki sarana dan prasarana yang memadai. Menurut Lothar A. Kreck dalam sarana wisata terbagi atas:

1. Sarana Pokok

Sarana pokok adalah perusahaan yang hidup dan kehidupannya sangat tergantung kepada arus kedatangan orang yang melakukan perjalanan wisata, misal:

- a. Kantor Pengelola
- b. Restoran atau rumah makan
- c. Resort

2. Sarana Pelengkap

Sarana pelengkap yaitu perusahaan atau tempat yang menyediakan fasilitas untuk rekreasi yang fungsinya untuk melengkapi sarana pokok wisata, misal:

- a. Wahana Watersports seperti: jetski, banana boat, ocean ball, flyboard, flyfish, rolling donut, parasailing, wake boarding, dan kolam renang.

3. Sarana Penunjang

Sarana penunjang yaitu perusahaan yang menunjang sarana pelengkap dan sarana pokok. Fungsinya tidak hanya membuat wisatawan lebih lama tinggal di suatu tujuan wisata tetapi juga agar wisatawan lebih banyak mengeluarkan atau membelanjakan uangnya di tempat yang dikunjungi. Misalnya:

- a. Souvenirs shop dan Retail
- b. Juice Bar

Sarana dan prasarana yang ada pada wisata disediakan sesuai fungsi dan kebutuhan, seperti halnya pada wisata watersports di kawasan pantai Soge ini. Sarana yang dibutuhkan ada sarana pokok (kantor pengelola dan restoran), sarana pelengkap (sarana olahraga air yang sesuai dengan kondisi pantainya), dan sarana penunjang (sarana untuk menarik dan memperlama waktu pengunjung berada ditempat wisata).

Tabel 2.1 Fasilitas yang Perlu Disediakan Berdasarkan Teori

NO	ASPEK	KETERANGAN KOMPONEN	DAMPAK KEBUTUHAN FASILITAS
1.	Sarana Pokok	Sarana Akomodasi	<ul style="list-style-type: none"> • Kantor Pengelola • Loker • Pusat Informasi • Klinik • Restoran • Cottage
2.	Sarana Pelengkap	Sarana Watersports	<ul style="list-style-type: none"> • Tempat Peralatan Watersports • Tempat Perlengkapan Watersports • Gudang Penyimpanan • Ruang Ganti dan Loker • Shower Indoor dan Toilet • Gudang Bahan Bakar • Area Watersports
3.	Sarana Penunjang	Sarana Penunjang Watersports	<ul style="list-style-type: none"> • Toko Souvenir • Retail • Food court • Juice bar
		Sarana Servis	<ul style="list-style-type: none"> • Area Parkir • Toilet Umum • Pos Security • Pos Penjaga Pantai • Ruang CCTV • Pos BMKG • Maintance • ATM
		Sarana Ibadah	<ul style="list-style-type: none"> • Masjid

Sumber: Dampak Kebutuhan Fasilitas Perancangan Wisata Watersports Berdasarkan Teori Lothar A. Kreck dalam Sarana Wisata, 2019

2.1.3. Teori Arsitektur yang Relevan dengan Objek

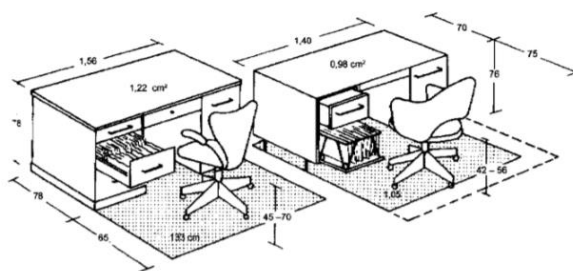
Dalam dunia arsitek kajian teori arsitektur digunakan sebagai pedoman mengenai kebutuhan dan dimensi ruang. Hal ini menjadi pedoman penulis dalam melakukan perencanaan perancangan.

2.1.3.1. Kriteria Fasilitas Wisata Watersports

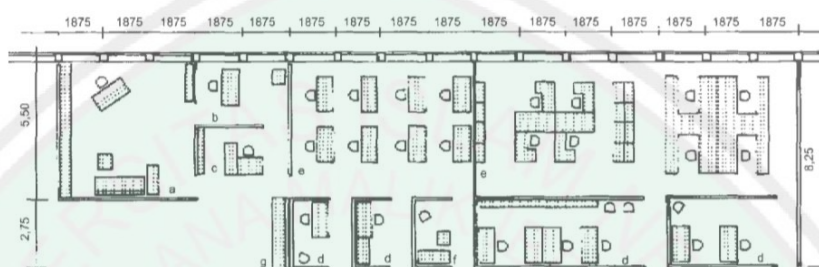
1. Sarana Akomodasi

a) Kantor Pengelola

Kantor pengelola berfungsi sebagai tempat beraktivitasnya direktur dan para karyawan dalam mengelola sebuah perusahaan atau sebuah usaha. Adapun beberapa standar ruang kerja untuk pengelola sebagai berikut:



Gambar 2.12 Standar Meja Kerja
 Sumber: Data Arsitek Ernt Neufert Jilid 2, 2002



Gambar 2.13 Standar Pengaturan Tata Ruang Kantor dalam Sistem Ruangannya Besar
 Sumber: Data Arsitek Ernt Neufert Jilid 2, 2002



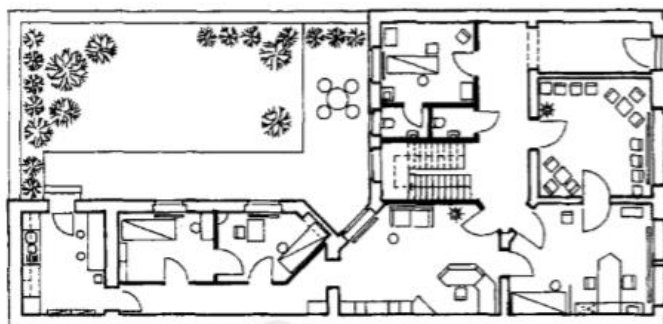
Gambar 2.14 Standar Potongan Perkantoran
 Sumber: Data Arsitek Ernt Neufert Jilid 2, 2002



Gambar 2.15 Standar Potongan Ruang Kerja dan Ruang Kegiatan Komunal
 Sumber: Data Arsitek Ernt Neufert Jilid 2, 2002

b) Klinik

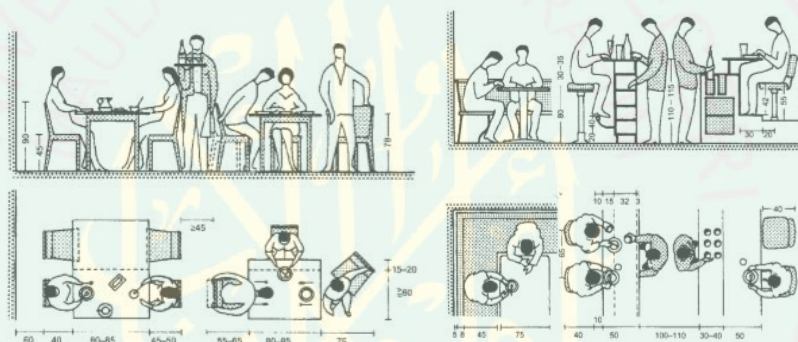
Klinik ini berfungsi sebagai tempat pengobatan bagi pengunjung yang cedera atau sakit setelah bermain wahana watersports. Klinik ini dijalankan dengan pengobatan umum dan dokter spesialis. Dilengkapi dengan ruang tunggu, ruang konsultasi, ruang pengobatan, dan ruang obat-obatan. Adapun ruang-ruang klinik sebagai berikut:



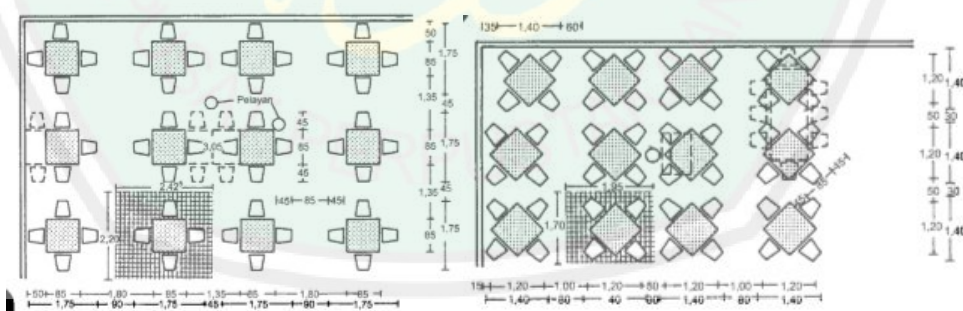
Gambar 2.16 Standar Klinik
 Sumber: Data Arsitek Ernt Neufert Jilid 2, 2002

c) Restoran

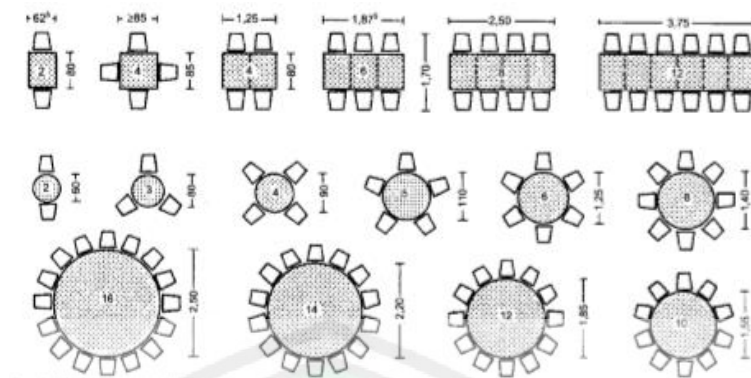
Restoran berfungsi sebagai tempat penyedia makanan dan minuman bagi pengunjung yang datang ke wisata watersports. Dilengkapi dengan peralatan dan perlengkapan untuk proses pembuatan, penyimpanan dan penyajian makanan dan minuman. Adapun standar ruang-ruang restoran sebagai berikut:



Gambar 2.17 Standar Area Restoran
 Sumber: Data Arsitek Ernt Neufert Jilid 2, 2002



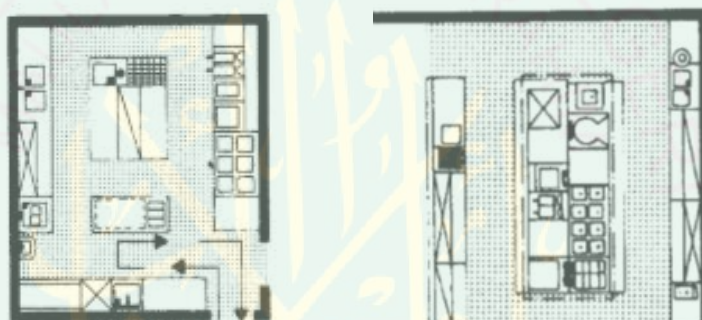
Gambar 2.18 Standar Denah Meja Paralel (Kiri) dan Diagonal (Kanan)
 Sumber: Data Arsitek Ernt Neufert Jilid 2, 2002



Gambar 2.19 Denah Meja Restoran
 Sumber: Data Arsitek Ernt Neufert Jilid 2, 2002

• **Dapur Restoran**

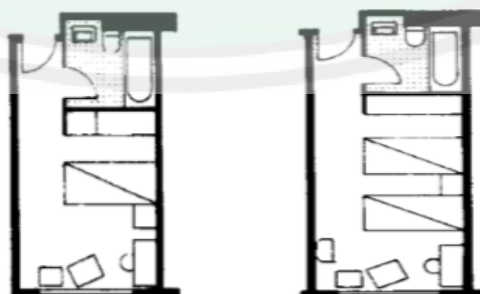
Hal yang perlu diperhatikan dalam restoran adalah dapur restoran, karena menjadi salah satu ruang utama dalam restoran. Adapun standar dapur restoran sebagai berikut:



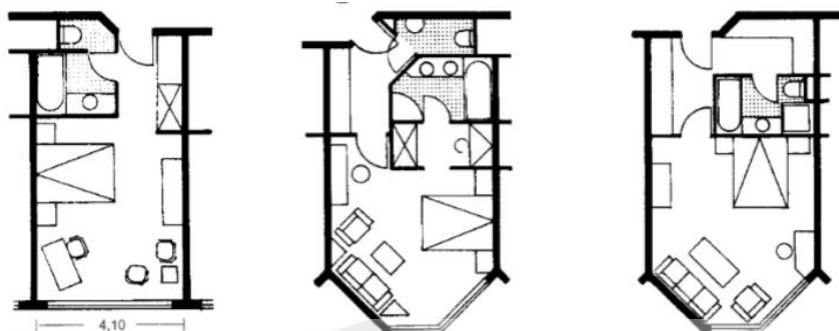
Gambar 2.20 Standar Dapur Restoran Kecil (Kiri) dan Restoran Besar (Kanan)
 Sumber: Data Arsitek Ernt Neufert Jilid 2, 2002

d) **Cottage**

Cottage adalah akomodasi yang mirip dengan villa, tapi biasanya berupa bangunan, seperti pondok atau rumah kecil yang terpisah-pisah dan sederhana. Berbagai tipe kamar dan fasilitasnya terdapat di dalamnya. Jenis-jenis kamar cottage sebagai berikut:



Gambar 2.21 Kamar dengan Satu Tempat Tidur (Kiri) dan Dua Tempat Tidur (Kanan)
 Sumber: Data Arsitek Ernt Neufert Jilid 2, 2002



Gambar 2.22 Kamar Ukuran Standar (Kiri) dan Variasi Ukuran Kamar (Kanan)
Sumber: Data Arsitek Ernt Neufert Jilid 2, 2002

2. Sarana Watersports

a) Tempat Peralatan Watersports

Tempat peralatan watersports ini berfungsi sebagai tempat menaruh atau meletakkan peralatan wahana watersports yang akan digunakan untuk bermain air. Adapun standar ruang penempatan peralatan watersports sebagai berikut:

- **Jet Ski**

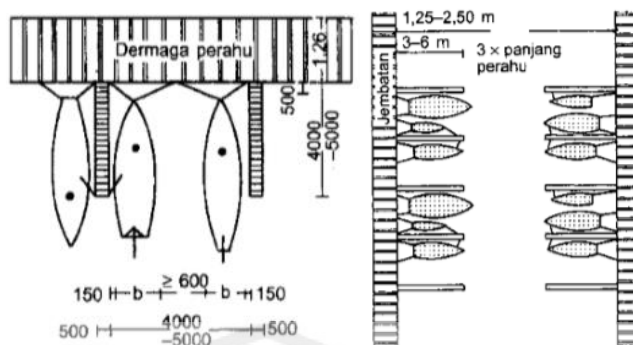
Dalam penempatan mesin jet ski dibagi menjadi indoor dan outdoor, sedangkan gudang bahan bakar jet ski terpisah dari tempat penyimpanan untuk keamanan. Penempatan indoor mesin jet ski ditaruh di tempat peralatan sebagai berikut:



Gambar 2.23 Jet Ski di Dalam Ruang
Sumber: <https://id.wikihow.com/Merawat-Jet-Ski>

Penempatan mesin jet ski di outdoor ditempatkan di dermaganya. Adapun standar tempat jet ski sebagai berikut:





Gambar 2.24 Standar Jet Ski di Luar Ruang atau Dermaga
 Sumber: Data Arsitek Emt Neufert Jilid 2, 2002

- **Banana Boat, Ocean Ball, Rolling Donut, Flyfish, dan Parasailing**

Penempatan balon tiup seperti banana boat, ocean ball, rolling donut, dan flyfish yang sudah ditiup (siap digunakan) berada di dalam ruangan, sedangkan untuk yang belum ditiup (masih terbungkus tas) dan peralatan parasailing berada dalam lemari atau loker barang. Adapun penempatannya sebagai berikut:



Gambar 2.25 Penempatan Banana Boat, Rolling Donut, dan Flyfish dalam Ruangan
 Sumber: <https://id.aliexpress.com/item/Amazing-good-price-inflatable-towable-banana-boat-7-7-seats-small-fishing-inflatable-boat/32809223212.html>

- **Flyboard**

Peralatan flyboard diletakkan di lemari atau loker barang namun dalam keadaan setiap barang akan dipisahkan (tidak dirakit). Adapun peralatan flyboard sebagai berikut:



Gambar 2.26 Peralatan Flyboard yang Belum Dirakit (Kiri) dan Sudah Dirakit (Kanan)
 Sumber: https://www.gathersport.com/proview_77.html#.XMkzzugzblU

- **Wake Boarding**

Peralatan wake boarding terdiri dari papan selancar dan sepatu wake board. Untuk peralatan papan selancar akan ditempatkan pada rak papan selancar, sedangkan sepatu akan ditaruh di rak. Adapun peralatan dan ruang penempatan wakeboard sebagai berikut:



Gambar 2.27 Peralatan Wake Board

Sumber: <https://pixabay.com/id/photos/wakeboard-wakeboarding-air-extreme-620342/>

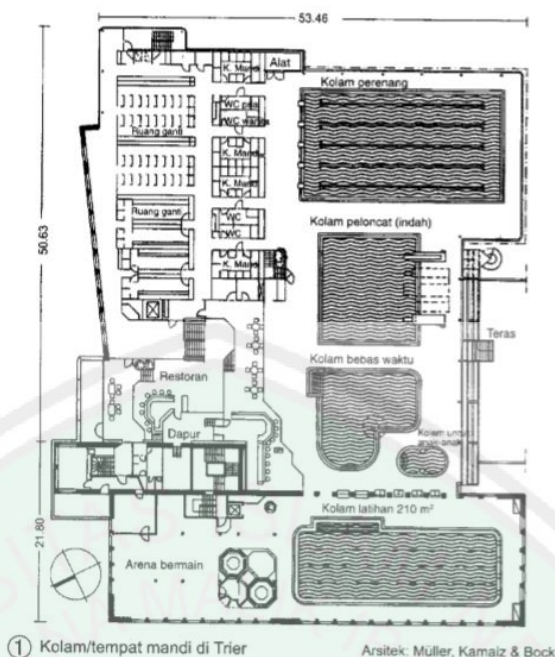


Gambar 2.28 Penempatan Peralatan Papan Selancar

Sumber: <https://studersurfboards.com/>

- **Kolam Renang**

Kolam renang pada wisata watersports ini merupakan kolam renang outdoor dengan fasilitas shower indoor dan toilet. Adapun ruang-ruang kolam renang sebagai berikut:



Gambar 2.29 Kolam Renang
 Sumber: Data Arsitek Ernt Neufert Jilid 2, 2002

- **Playground Kids**

Peralatan playground kids terbuat dari bahan PVC terpal dari Plato dengan tebal 0,9 mm serta ramah lingkungan. Bahan yang digunakan harus aman dan nyaman untuk anak-anak sebagai pengguna utama permainan ini. Ukuran playground ini 30x25m dengan tinggi 3m (ukuran dapat disesuaikan dengan kebutuhan) dan kapasitas pengguna sekitar 50-60 orang.



Gambar 2.30 Playground Kids
 Sumber: <http://indonesian.inflatablewaterfun.com/sale-10924944-giant-inflatable-floating-water-park-equipment-for-beach-amusement.html>

Tabel 2.2 Spesifikasi Fasilitas yang Perlu Disediakan Berdasarkan Teori

NO	JENIS WAHANA	ASPEK	SPESIFIKASI	DAMPAK KEBUTUHAN RUANG	SUMBER
1.	Jet Ski	Peralatan	• Perahu motor bermesin	• Ruang speed boat jet ski • Dermaga jet ski	https://indonesian.alibaba.com/product-detail/1300cc-
		Ukuran dan berat	• 330 cm x 120cm, 110 cm, dan 380 Kg		

		Kapasitas pengguna	<ul style="list-style-type: none"> • Maksimal 2 orang 	<ul style="list-style-type: none"> • Lemari gantung • Gudang bahan bakar 	jet-ski-engine-4-stroke-jet-boat-ski-jet-ski-wave-boat-60777117899.html?spm=a2700.8699010.normalList.13.3a6b758fyEFiTy
		Perlengkapan	<ul style="list-style-type: none"> • Baju pelampung 		
2.	Banana Boat	Peralatan	<ul style="list-style-type: none"> • Perahu karet berbentuk pisang terbuat dari PVC dengan ketebalan 0,9 mm • Tali nylon ukuran 15 m • Penarik speed boat • Foot pump 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang banana boat (yang sudah ditiup) • Loker (banana boat yang belum ditiup) • Loker foot pump • Lemari gantung 	http://indonesian.inflatablewaterfun.com/sale-2095021-10-ride-bouble-tube-water-inflatable-fly-fishing-boats-for-surfing-water-game.html
		Ukuran	<ul style="list-style-type: none"> • 4,5m 		
		Kapasitas pengguna	<ul style="list-style-type: none"> • Maksimal 7 orang 		
		Perlengkapan	<ul style="list-style-type: none"> • Baju pelampung 		
3.	Ocean Ball	Peralatan	<ul style="list-style-type: none"> • Balon pelampung berbentuk bulat yang didalamnya terdapat lubang untuk di isi orang • Bahan PVC dengan tebal 0,8mm • Tali yang ditarik speed boat • Foot pump 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang ocean ball (yang sudah ditiup) • Loker (ocean ball yang belum ditiup) • Loker foot pump • Lemari gantung 	https://www.inflatablewaterfun.com/sale-3723869-3m-commercial-inflatable-zorb-ball-0-8mm-pvc-grass-with-pump.html
		Diameter	<ul style="list-style-type: none"> • 2m dan 3 m 		
		Kapasitas pengguna	<ul style="list-style-type: none"> • Maksimal 1 orang per balon 		
		Perlengkapan	<ul style="list-style-type: none"> • Baju pelampung 		
4.	Flyfish	Peralatan	<ul style="list-style-type: none"> • Perahu karet yang berbentuk ikan dan dapat diterbangkan • Bahan PVC tebal 0,9 mm • Tali yang ditarik speed boat • Foot pump 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang flyfish (yang sudah ditiup) • Loker (flyfish yang belum ditiup) • Loker foot pump • Lemari gantung 	http://indonesian.inflatablewaterfun.com/sale-11377605-6-person-seat-inflatable-flying-fish-tube-banana-boat-for-summer-sport-water-game.html
		Ukuran	<ul style="list-style-type: none"> • 4m x 3,5m 		
		Kapasitas pengguna	<ul style="list-style-type: none"> • Maksimal 6 orang 		
		Perlengkapan	<ul style="list-style-type: none"> • Baju pelampung 		
5.	Rolling Donut	Peralatan	<ul style="list-style-type: none"> • Balon pelampung berbentuk donat • Bahan PVC tebal 0,25 mm • Tali yang ditarik Speed Boat • Foot Pump 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang rolling donut (yang sudah ditiup) • Loker (rolling donut yang belum ditiup) • Loker Foot Pump • Lemari gantung 	http://indonesian.inflatablefloat.com/sale-10685069-120-120cm-outdoor-swimming-pool-floats-funny-pink-donut-pool-float.html
		Diameter luar	<ul style="list-style-type: none"> • 120 cm 		
		Kapasitas pengguna	<ul style="list-style-type: none"> • Maksimal 2 orang 		
		Perlengkapan	<ul style="list-style-type: none"> • Baju pelampung 		
6.	Parasailing	Peralatan	<ul style="list-style-type: none"> • Parasut khusus • Tali yang ditarik Speed Boat • Sabuk pengaman 	<ul style="list-style-type: none"> • Loker • Lemari gantung 	
		Kapasitas pengguna	<ul style="list-style-type: none"> • Maksimal 2 orang 		
		Perlengkapan	<ul style="list-style-type: none"> • Baju pelampung 		

7.	Flyboard	Peralatan	<ul style="list-style-type: none"> • Board (papan seluncur) dengan selang khusus yang tersambung dengan perangkat hydroflighting (sebagai daya dorong tekanan air untuk terbang maupun menyelam) dan remote pengatur • Sepatu Flyboard 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang papan seluncur • Loker (untuk selang flyboard) • Lemari gantung • Rak helm 	
		Kapasitas pengguna	<ul style="list-style-type: none"> • Maksimal 1 orang 		
		Perlengkapan	<ul style="list-style-type: none"> • Baju pelampung • Helm 		
8.	Wake Boarding	Peralatan	<ul style="list-style-type: none"> • Papan Wakeboard (selancar) • Sepatu Wakeboard • Tali yang ditarik Speed Boat 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang papan seluncur • Ruang sepatu • Lemari gantung 	
		Kapasitas pengguna	<ul style="list-style-type: none"> • Maksimal 1 orang 		
		Perlengkapan	<ul style="list-style-type: none"> • Baju pelampung 		
9.	Kolam Renang	Peralatan	<ul style="list-style-type: none"> • Kolam renang 	<ul style="list-style-type: none"> • Kolam • Ruang ganti dan loker • Shower Indoor dan toilet • Ruang pelampung 	Data Arsitek
		Perlengkapan	<ul style="list-style-type: none"> • Baju pelampung • Pelampung berbentuk donut 		
10.	Playground Kids	Peralatan	<ul style="list-style-type: none"> • Playground yang terbuat dari karet dan plastik. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tempat playground • Ruang ganti dan loker • Shower indoor dan toilet • Ruang pelampung 	http://indonesian.inflatablewaterfun.com/sale-11234252-50-x-35m-red-amusement-inflatable-water-parks-with-2-years-warranty.html
		Perlengkapan	<ul style="list-style-type: none"> • Baju pelampung • Pelampung berbentuk donut 		

b) Tempat Perlengkapan Watersports

Tempat perlengkapan watersports berfungsi sebagai tempat untuk penyewaan perlengkapan dalam permainan watersports seperti baju pelampung, pelampung donat, helm, dan sabuk pengaman. Adapun ruang perlengkapan watersports sebagai berikut:



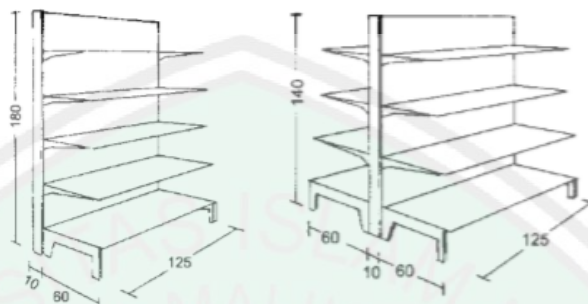
Gambar 2.31 Tempat Perlengkapan Baju Pelampung dan Helm
Sumber: <https://www.water-sport-bali.com>

3. Sarana Penunjang

a) Sarana Penunjang Watersports

- Souvenir shop

Souvenir shop ini bermanfaat bagi masyarakat sekitar untuk menjual hasil kerajinan atau barang-barang khas asli Kabupaten Pacitan. Adapun standar penataan display untuk area souvenir shop dan kasir sebagai berikut:



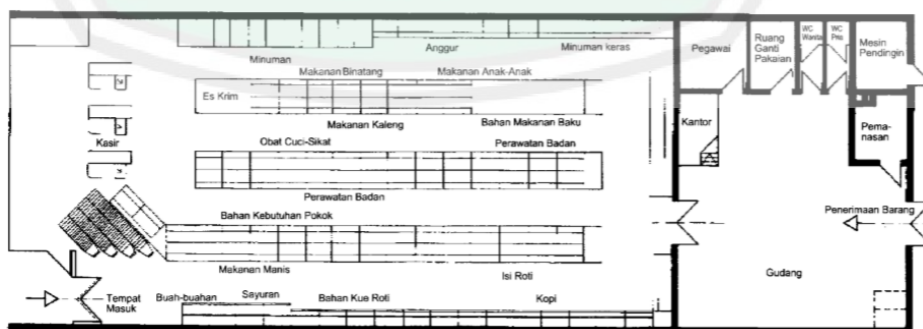
Gambar 2.35 Rak yang Menempel pada Dinding (Kiri) dan pada Ruangan (Kanan)
 Sumber: Data Arsitek Ernt Neufert Jilid 2, 2002



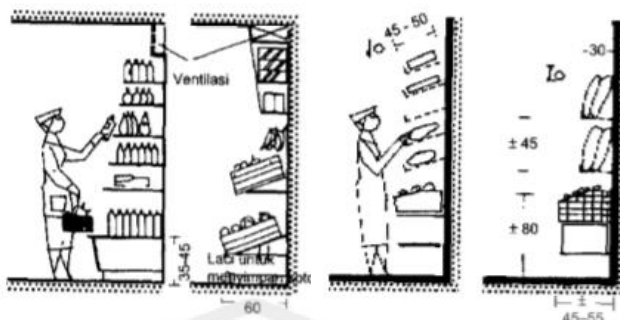
Gambar 2.36 Potongan Tempat Kasir
 Sumber: Data Arsitek Ernt Neufert Jilid 2, 2002

- Retail

Retail bertujuan sebagai minimarket untuk memenuhi kebutuhan umum pengunjung seperti snack, minuman, peralatan mandi, dan peralatan di pantai. Adapun beberapa standar ruang retail atau toko sebagai berikut:



Gambar 2.37 Denah Retail Ukuran 300-500 m²
 Sumber: Data Arsitek Ernt Neufert Jilid 2, 2002



Gambar 2.38 Rak yang Menempel pada Dinding
 Sumber: Data Arsitek Ernt Neufert Jilid 2, 2002

• Juice Bar

Juice bar berfungsi sebagai tempat untuk melengkapi kebutuhan pengunjung yang menyediakan minuman sehat terbuat dari bahan organik. Adapun standar ruang juice bar sebagai berikut:

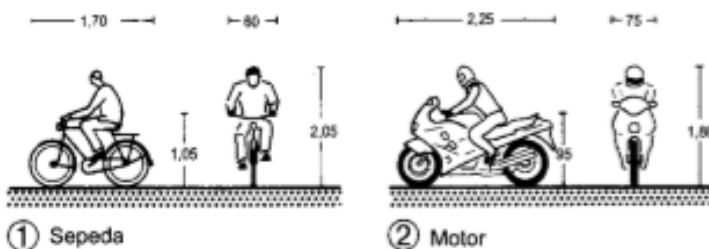


Gambar 2.39 Standar Juice Bar
 Sumber: <http://volnynet.info/counter-height-bar-stool-height/>

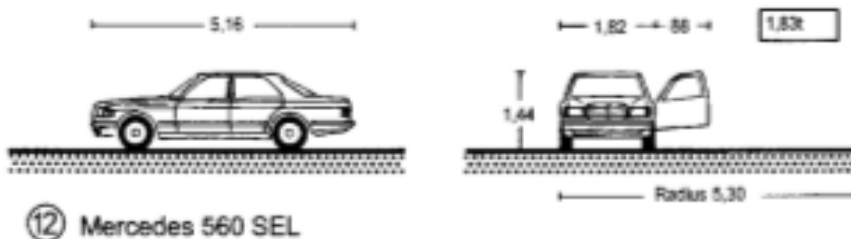
b) Sarana Servis

• Area Parkir

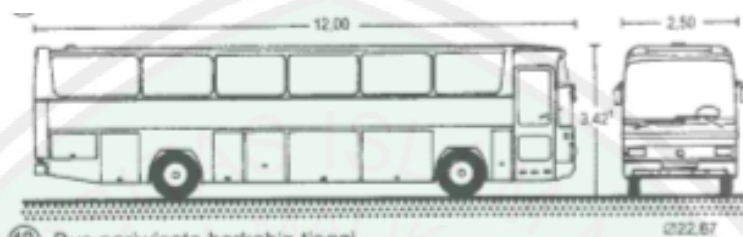
Area parkir sangat diperhatikan pada objek wisata watersports di Pantai Soge ini. Hal ini untuk menentukan luasan area parkir dan penataan lanskapnya. Adapun kendaraan yang datang ke wisata watersports sebagai berikut:



Gambar 2.40 Ukuran Kendaraan Sepeda (Kiri) dan Motor (Kanan)
 Sumber: Data Arsitek Ernt Neufert Jilid 2, 2002



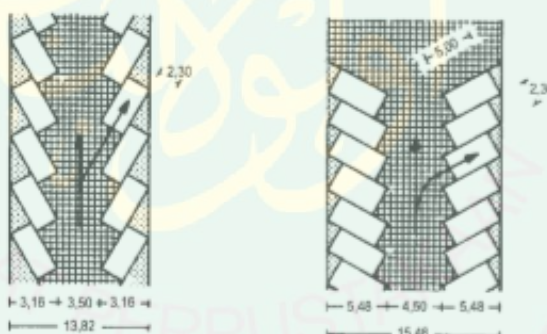
Gambar 2.41 Ukuran Kendaraan Mobil
 Sumber: Data Arsitek Ernt Neufert Jilid 2, 2002



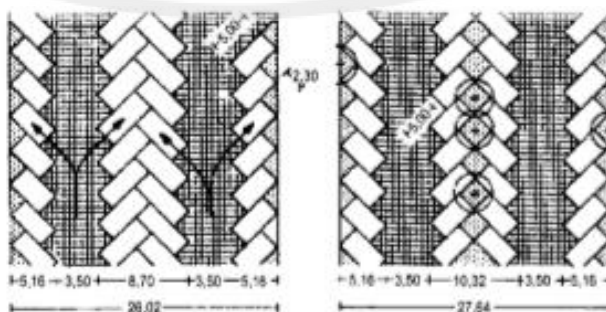
Gambar 2.42 Ukuran Kendaraan Bus Wisata
 Sumber: Data Arsitek Ernt Neufert Jilid 2, 2002

Area Parkir

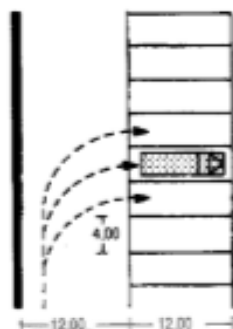
Dilihat dari kendaraan diatas, area parkir menjadi prioritas untuk fungsi pola penataan lanskap yang tepat sehingga memberikan kemudahan bagi pengunjung khususnya jalur sirkulasi dan akses pencapaian. Adapun standar parkir sebagai berikut:



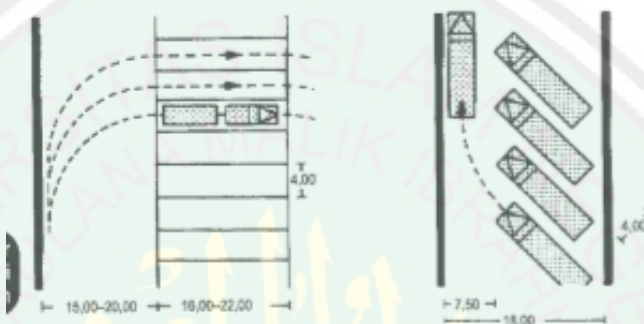
Gambar 2.43 Standar Parkir Sudut 45^o (Kiri) dan 60^o (Kanan)
 Sumber: Data Arsitek Ernt Neufert Jilid 2, 2002



Gambar 2.44 Standar Parkir dengan Arah Lalu Lintas
 Sumber: Data Arsitek Ernt Neufert Jilid 2, 2002



Gambar 2.45 Standar Parkir Truk Tunggal
Sumber: Data Arsitek Ernt Neufert Jilid 2, 2002



Gambar 2.46 Standar Penyusunan 90⁰ Truk Gandeng dan Parkiran Dibawah 45⁰
Sumber: Data Arsitek Ernt Neufert Jilid 2, 2002

c) Sarana Ibadah

- Masjid

Masjid digunakan sebagai penunjang aktivitas dari pengguna objek wisata watersports sebagai kegiatan peribadatan. Sebagai tempat peribadatan, mushola diletakan pada spot yang strategis yang dapat dijangkau semua fungsi.



Gambar 2.47 Standar Ukuran Ruang Orang Sholat
Sumber: Data Arsitek Ernt Neufert Jilid 2, 2002

2.1.4. Tinjauan Pengguna pada Objek

Pengguna wisata watersports merupakan wisatawan yang datang untuk menikmati panorama pantai ataupun menikmati wahana watersports serta fasilitas yang ada di wisata ini. Pengguna pada wisata watersports ini merupakan orang-orang yang melakukan aktivitas di kawasan wisata tersebut. Pengguna wisata watersports yaitu:

1. Pengunjung

Pengunjung yang datang ke kawasan wisata semata-mata untuk tujuan wisata, seperti bersantai, menikmati wahana watersports dan fasilitas yang ada, tanpa tujuan yang lain yang bersifat khusus. Pengunjung wisata watersports terbagi menjadi pengunjung lokal, domestik dan mancanegara.

2. Pengelola

Pengelola merupakan orang-orang yang bertanggung jawab terhadap penyelenggaraan dan pelaksanaan kawasan wisata serta melaksanakan kegiatan tata laksana operasionalisasi kawasan wisata. Pengelola wisata watersports terbagi menjadi pengelola kantor (direktur, wakil direktur, sekretaris), pengelola klinik (dokter, perawat), petugas keamanan (security, penjaga pantai), petugas kebersihan (*cleaning service*), masyarakat (sebagai pengelola yang mengelola toko souvenir dan *food courts*).

2.1.5. Studi Preseden Berdasarkan Objek

2.1.5.1. Deskripsi Preseden Objek; Sports and Leisure Center



Gambar 2.48 Sports and Leisure Center

Sumber: <https://www.archdaily.com/588156/all-year-round-sports-and-leisure-center-dzus-gk-architekci>

Arsitek : Dzus GK Architekci

Lokasi : Danau Ukiel, Jeziorna, 11-041 Olsztyn, Polandia

Luas : 2930 m²



Gambar 2.49 Pintu Masuk Sports and Leisure Center

Sumber: <https://www.archdaily.com/588156/all-year-round-sports-and-leisure-center-dzus-gk-architekci>

Olsztyn dikenal sebagai ibu kota 1000 danau, yang saat ini memiliki 16 danau dengan potensi yang sepenuhnya belum dimanfaatkan. Sehingga pengaruhnya terhadap kehidupan kota dan pariwisata relatif kecil karena kurangnya basis yang tepat dan fasilitas yang kurang memadai. Setelah bertahun-tahun mengabaikan warisan alam tersebut, Sports and Leisure Center telah kembali dikembangkan pada danau Ukiel dengan menghasilkan simbiosis antara pemandangan baru dan pemandangan alam, sehingga menciptakan identitas baru pada kota Olsztyn.



Gambar 2.50 Kawasan Sports and Leisure Center

Sumber: <https://www.archdaily.com/588156/all-year-round-sports-and-leisure-center-dzus-gk-architekci>

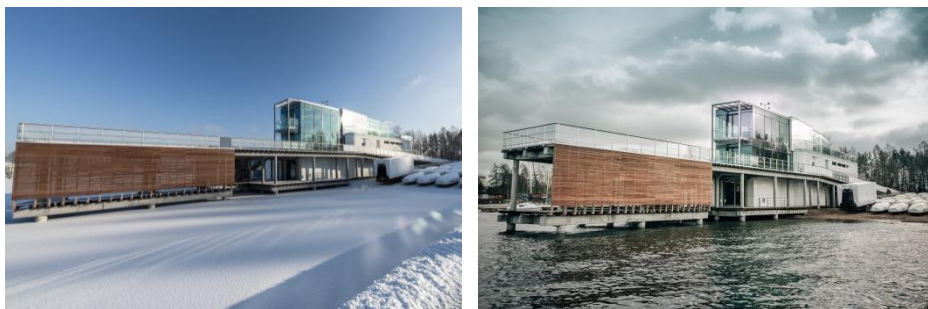
Pada bangunan Sports and Leisure Center ini terdapat fasilitas restoran, cafe, lapangan olahraga, dermaga, dan *roofgarden*. Seluruh pusat terletak tepat di jantung hutan tepi danau dan dikelilingi oleh sistem jalur berjalan dan bersepeda yang nyaman. Pusat ini telah dimasukkan dalam tata ruang fungsional kota berkat transportasi umum dan sistem jalan akses baru dengan banyak ruang parkir di tepi lokasi pusat.



Gambar 2.51 Denah Lantai 1 Sports and Leisure Center

Sumber: <https://www.archdaily.com/588156/all-year-round-sports-and-leisure-center-dzus-gk-architekci>

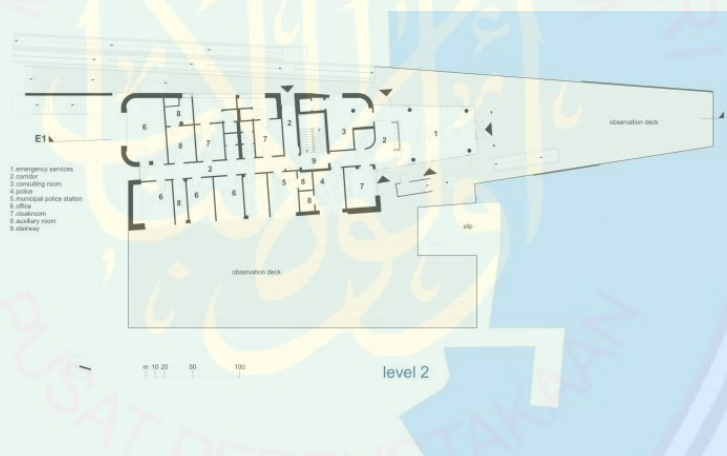
Pusat pantai kota yang pertama kali dibangun dan dirancang berdasarkan pemandangan pintu masuk utama, yang diperpanjang dengan dermaga dengan fasilitas penyewaan peralatan air dan layanan darurat.



Gambar 2.52 Sports and Leisure Center Musim Dingin (Kiri) dan Musim Panas (Kanan)

Sumber: <https://www.archdaily.com/588156/all-year-round-sports-and-leisure-center-dzus-gk-architekci>

Semua bangunan berada jauh dari pantai dan telah disusun sesuai dengan tegakan hutan yang ada untuk area pantai berpasir. Selain itu, bangunannya tegak lurus dengan pantai sehingga ada pemandangan terbuka dari rute lalu lintas utama. Sebagian besar atap dirancang *green* dengan menanam tumbuhan hijau alami dan dindingnya ditutupi dengan elemen kayu yang dibuat khusus atau dilengkapi dengan jaring yang akan ditutup dengan penghijauan di masa depan. Beberapa atap telah diubah menjadi *roofgarden* untuk memberikan pemandangan danau yang lebih baik.



Gambar 2.53 Denah Lantai 2 Sports and Leisure Center

Sumber: <https://www.archdaily.com/588156/all-year-round-sports-and-leisure-center-dzus-gk-architekci>

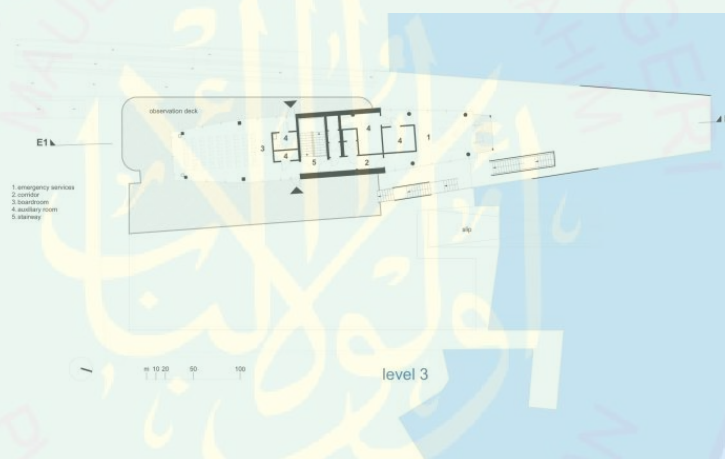
Bangunan pantai utama difungsikan untuk layanan darurat dan penyewaan peralatan olahraga air terletak di permukaan danau. Strukturnya yang ramping diperluas oleh dermaga dua tingkat. Dermaga atas adalah dek observasi ideal untuk menyelenggarakan acara publik dan menonton kompetisi olahraga danau, sedangkan dermaga bawah dilengkapi dengan teluk untuk unit layanan darurat.



Gambar 2.54 Toko Sports and Leisure Center

Sumber: <https://www.archdaily.com/588156/all-year-round-sports-and-leisure-center-dzus-gk-architekci>

Untuk secara visual mengurangi ukuran bangunan toko yang luas dan untuk menampilkan peralatan air yang ditempatkan di danau, toko sepenuhnya berlapis kaca. Selain menjadi nilai estetika tambahan, karena kapal-kapal terus dipajang di atas permukaan air, itu juga merupakan solusi yang nyaman yang membuatnya lebih mudah untuk menemukan toko dan mengidentifikasi fungsinya.



Gambar 2.55 Denah Lantai 3 (Atas) Sports and Leisure Center

Sumber: <https://www.archdaily.com/588156/all-year-round-sports-and-leisure-center-dzus-gk-architekci>



Gambar 2.56 Lantai 3 (Atas) Sports and Leisure Center

Sumber: <https://www.archdaily.com/588156/all-year-round-sports-and-leisure-center-dzus-gk-architekci>

Di lantai atas sebagian besar dilapisi kaca, ada fasilitas observasi dan pelatihan untuk staf keamanan dan keselamatan danau. Dinding kamar tambahan ditutupi dengan laminasi putih, yang identik dengan warna lambung kapal yang tertambat di sini.



Gambar 2.57 Sports and Leisure Center

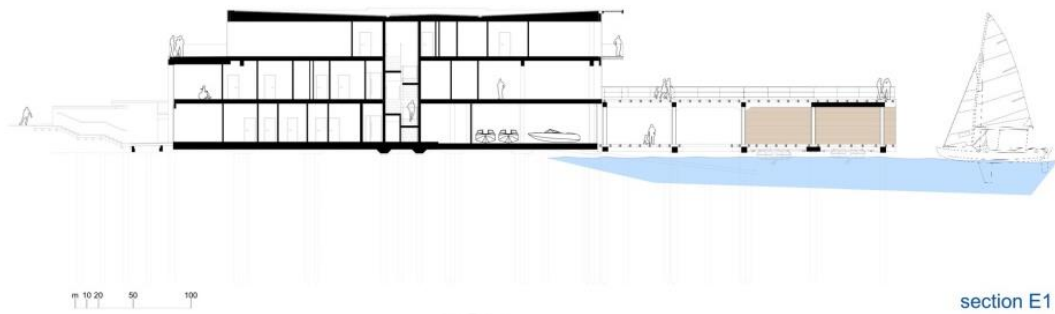
Sumber: <https://www.archdaily.com/588156/all-year-round-sports-and-leisure-center-dzus-gk-architekci>

Pusat pantai juga terdapat restoran, kafe, dan ruang ganti. Semua elemen material yang digunakan dari bahan tahan lama (tidak mudah rusak) dan tahan cuaca, hal ini disebabkan karena Sports and Leisure Center ini digunakan sepanjang tahun, baik itu di musim dingin ataupun musim panas. Fasad ditutupi dengan Siberia Larch serta beton dengan jaring untuk vegetasi, roofgarden dan dermaga yang terbuat dari kayu besi merah, serta alat kelengkapan *stainless steel* yang digunakan di gedung-gedung.



Gambar 2.58 Site Plan Sports and Leisure Center

Sumber: <https://www.archdaily.com/588156/all-year-round-sports-and-leisure-center-dzus-gk-architekci>



Gambar 2.59 Potongan Sports and Leisure Center

Sumber: <https://www.archdaily.com/588156/all-year-round-sports-and-leisure-center-dzus-gk-architekci>

2.2. Tinjauan Pendekatan

2.2.1. Pengertian *Eco Architecture*

Eco atau *ecology* adalah ilmu yang mempelajari tentang hubungan timbal balik antara makhluk hidup dan lingkungannya (Heinz, 1998). Istilah ekologi pertama kali diperkenalkan oleh Ernest Haeckel (1869), ahli dari ilmu hewan. Arti kata ekologi dalam bahasa Yunani yaitu oikos adalah rumah tangga atau cara bertempat tinggal dan logos bersifat ilmu atau ilmiah. Secara harfiah ekologi berarti ilmu tentang rumah tangga makhluk hidup, yang merupakan makhluk hidup adalah lingkungan hidupnya.

Dalam pengertian proses alamiah, ekologi telah diketahui dan diaplikasikan sejak dulu dan terus berkembang sejalan dengan perkembangan akal dan budaya manusia. Sebagai ilmu, ekologi telah berkembang pesat sejak tahun 1990. Berdasarkan perkembangannya, sekarang dikenal ilmu lingkungan hidup dan biologi lingkungan. Pada dasarnya yang dimaksud dengan lingkungan hidup adalah kesatuan ruang dengan semua benda, daya, dan keadaan yang terdapat dalam suatu ruang tempat organisme itu berada dan dapat saling mempengaruhi. Ekologi adalah dasar pokok ilmu lingkungan (Soerjatomadja, 1981). Ekologi kadangkala disebut juga ilmu lingkungan, hanya saja cakupan ilmu lingkungan lebih luas daripada ekologi.

Eco architecture merupakan suatu konsep untuk melestarikan alam dan lingkungan untuk kehidupan yang berkelanjutan. Konsep ini memanfaatkan potensi alam semaksimal mungkin dengan efisiensi energi dan sumber daya alam dalam kegiatan arsitektural untuk pembangunan yang berkelanjutan. Hal ini untuk mencapai tujuan keberlanjutan lingkungan, ekonomi, sosial, dan budaya.

2.2.1.1. Pola Perancangan *Eco Architecture*

Pola perancangan dan perencanaan untuk mencapai desain *eco architecture* sebagai konsep untuk melestarikan alam dan lingkungan untuk kehidupan yang berkelanjutan dalam efisiensi energi dan sumber daya alam, guna mencapai perwujudan dari desain *eco architecture* sebagai bangunan yang berwawasan lingkungan yang sering disebut sebagai green building. Hal ini berkaitan dengan konsep

arsitektur hijau yang merupakan bagian dari arsitektur berkelanjutan bersamaan dengan tujuan dan rumusan masalahnya (Sukawi, 2008).

2.2.1.2. Cakupan *Eco Architecture*

1. Holistik

Eco architecture mengandung bagian-bagian dari arsitektur biologis (arsitektur kemanusiaan yang memperhatikan kesehatan), arsitektur alternatif, arsitektur matahari (dengan memanfaatkan energi surya), arsitektur bionic (teknik sipil dan konstruksi yang memperhatikan kesehatan manusia), serta biologi pembangunan. Maka istilah *eco architecture* adalah istilah holistik yang sangat luas dan mengandung semua bidang. *Eco architecture* mencakup keselarasan antara manusia dan lingkungan alamnya. *Eco architecture* mengandung juga dimensi yang lain seperti waktu, lingkungan alam, sosio cultural, ruang, serta teknik bangunan. Hal ini menunjukkan bahwa *eco architecture* bersifat lebih kompleks, padat, vital dibandingkan dengan arsitektur pada umumnya.

2. Hemat Energi

Bahan bakar dapat digolongkan menjadi 2 kategori yaitu yang dapat diperbaharui dan yang tidak dapat diperbaharui. Walaupun kita telah mengetahui perbedaan diantara keduanya, manusia tetap cenderung memanfaatkan energi yang tidak dapat diperbaharui (batu bara, minyak, dan gas bumi) karena dianggap penggunaannya lebih mudah. Penggunaan energi untuk seluruh dunia diperkirakan 3×10^{14} MW per tahun, yang berarti bahwa bahaya bagi manusia bukan hanya terletak pada kekurangan energi tetapi juga pada kebanyakan energi yang dibakar dan mengakibatkan kelebihan karbondioksida di atmosfer yang mempercepat efek rumah kaca dan pemanasan global.

3. Material Ramah Lingkungan

Adapun prinsip-prinsip *eco architecture* dalam penggunaan bahan bangunan :

- a. Menggunakan bahan baku, energi, dan air seminimal mungkin.
- b. Semakin kecil kebutuhan energi pada produksi dan transportasi, semakin kecil pula limbah yang dihasilkan.
- c. Bahan-bahan yang tidak seharusnya digunakan sebaiknya diabaikan.
- d. Bahan bangunan diproduksi dan dipakai sedemikian rupa sehingga dapat dikembalikan kedalam rantai bahan (didaur ulang).
- e. Menggunakan bahan bangunan harus menghindari penggunaan bahan yang berbahaya (logam berat, chlor).
- f. Bahan yang dipakai harus kuat dan tahan lama.
- g. Bahan bangunan atau bagian bangunan harus mudah diperbaiki dan diganti.

4. Peka terhadap iklim

Pengaruh iklim pada bangunan. Bangunan sebaiknya dibuat secara terbuka dengan jarak yang cukup diantara bangunan tersebut agar gerak udara terjamin. Orientasi bangunan ditepatkan diantara lintasan matahari dan angin sebagai kompromi antara letak gedung berarah dari timur ke barat, dan yang terletak tegak lurus terhadap arah angin. Gedung sebaiknya berbentuk persegi panjang yang menguntungkan penerapan ventilasi silang.

2.2.1.3. Kriteria Bangunan *Eco Architecture*

Kriteria bangunan *eco architecture* berdasarkan buku arsitektur ekologis versi Heinz Frick, sebagai berikut :

1. Menciptakan kawasan hijau diantara kawasan bangunan sebagai paru-paru hijau.
2. Menggunakan bahan bangunan alamiah dan intensitas energi yang terkandung dalam bahan bangunan maupun yang digunakan pada saat pembangunan harus seminimal mungkin.
3. Bangunan sebaiknya di arahkan menurut orientasi timur-barat dengan bagian utara-selatan menerima cahaya alam tanpa silauan.
4. Kulit (dinding dan atap) sebuah bangunan sesuai dengan fungsinya, harus melindungi dirinya dari panas, angin dan hujan. Dinding bangunan harus memberi perlindungan terhadap panas, daya serap panas dan tebalnya dinding harus sesuai dengan kebutuhan iklim ruang dalamnya. Bangunan yang memperhatikan penyegaran udara secara alami bisa menghemat banyak energi.
5. Menghindari kelembapan tanah naik ke dalam konstruksi bangunan dan memajukan sistem konstruksi bangunan kering.
6. Menjamin kesinambungan pada struktur sebagai hubungan antara masa pakai bangunan dan struktur bangunan.
7. Memperhatikan bentuk dan proporsi ruang berdasarkan aturan harmonikal.
8. Menjamin bahwa bangunan yang di rencanakan tidak menimbulkan masalah lingkungan dan membutuhkan energi sedikit mungkin.
9. Menciptakan bangunan bebas hambatan sehingga gedung dapat di manfaatkan oleh semua penghuni (termasuk anak-anak, orang tua maupun difable).

2.2.1.4. Prinsip Dasar *Eco Architecture*

Menurut Brenda dan Robert Vale (1991), prinsip-prinsip dasar pendekatan *Eco Architecture* yakni:

1. Hemat Energi

Penggunaan sumber energi yang langka atau energi yang membutuhkan waktu yang lama untuk menghasilkannya kembali sangat ideal dan dibutuhkan untuk

menjalankan operasional suatu bangunan. Solusi yang dapat mengatasinya adalah desain bangunan harus mampu memodifikasi iklim dan dibuat beradaptasi dengan lingkungan bukan merubah lingkungan yang sudah ada. Pemanfaat potensi matahari sebagai sumber energi sangat diperlukan. Cara mendesain bangunan agar hemat energi, yaitu:

- a. Bangunan dibuat memanjang dan tipis untuk memaksimalkan pencahayaan dan menghemat energi listrik.
- b. Memanfaatkan energi matahari yang terpancar dalam bentuk energi thermal sebagai sumber listrik dengan menggunakan alat Photovoltaic yang diletakkan di atas atap. Sedangkan atap dibuat miring dari atas ke bawah menuju dinding timur-barat atau sejalur dengan arah peredaran matahari untuk mendapatkan sinar matahari yang maksimal.
- c. Memasang lampu listrik hanya pada bagian yang intensitasnya rendah. Selain itu juga menggunakan alat kontrol pengurangan intensitas lampu otomatis sehingga lampu hanya memancarkan cahaya sebanyak yang dibutuhkan sampai tingkat terang tertentu.
- d. Menggunakan sunscreen pada jendela yang secara otomatis yang dapat mengatur intensitas cahaya dan energi panas yang berlebihan masuk ke dalam ruangan.
- e. Mengecat interior bangunan dengan warna cerah tapi tidak menyilaukan, yang bertujuan untuk meningkatkan intensitas cahaya.
- f. Bangunan tidak menggunakan pemanas buatan, semua pemanas dihasilkan oleh penghuni dan cahaya matahari yang masuk melalui lubang ventilasi.
- g. Meminimalkan penggunaan energi untuk alat pendingin (AC) dan lift.

2. Memanfaatkan Kondisi dan Sumber Energi Alami

Melalui pendekatan *eco architecture* bangunan beradaptasi dengan lingkungannya. Hal ini dilakukan dengan memanfaatkan kondisi alam, iklim dan lingkungannya sekitar, ke dalam bentuk serta pengoperasian bangunan, misalnya dengan cara:

- a. Orientasi bangunan terhadap sinar matahari.
- b. Menggunakan sistem air pump dan cross ventilation untuk mendistribusikan udara yang bersih dan sejuk ke dalam ruangan.
- c. Menggunakan tumbuhan dan air sebagai pengatur iklim. Misalnya dengan membuat kolam air di sekitar bangunan.
- d. Menggunakan jendela dan atap yang sebagian bisa dibuka dan ditutup untuk mendapatkan cahaya dan penghawaan yang sesuai kebutuhan.

3. Menanggapi Keadaan Tapak pada Bangunan

Perencanaan mengacu pada interaksi antara bangunan dan tapaknya. Hal ini dimaksudkan keberadaan bangunan baik dari segi konstruksi, bentuk dan pengoperasiannya tidak merusak lingkungan sekitar, dengan cara sebagai berikut:

- a. Mempertahankan kondisi tapak dengan membuat desain yang mengikuti bentuk tapak yang ada.
- b. Luas permukaan dasar bangunan yang kecil, yaitu pertimbangan mendesain bangunan secara vertikal.
- c. Menggunakan material lokal dan material yang tidak merusak lingkungan.

4. Memperhatikan Pengguna Bangunan

Antar pemakai dan lingkungan mempunyai keterkaitan yang sangat erat. Kebutuhan akan lingkungan yang sehat harus memperhatikan kondisi pemakai yang didirikan di dalam perencanaan dan pengoperasiannya.

5. Meminimalkan Sumber Daya Baru

Suatu bangunan seharusnya dirancang mengoptimalkan material yang ada dengan meminimalkan penggunaan material baru, dimana pada akhir umur bangunan dapat digunakan kembali untuk membentuk tatanan arsitektur.

2.2.1.5. Penerapan Prinsip Pendekatan *Eco Architecture*

Berdasarkan prinsip-prinsip *eco architecture* yang telah dipaparkan, adapun penerapan pendekatan *eco architecture* yang akan digunakan para rancangan wisata watersports yaitu:

Tabel 2.3 Penerapan Prinsip Pendekatan *Eco Architecture* pada Rancangan

NO	PRINSIP <i>ECO ARCHITECTURE</i>	PENERAPAN PRINSIP <i>ECO ARCHITECTURE</i>
1.	Hemat Energi	<ul style="list-style-type: none"> • Mengurangi penggunaan listrik pada siang hari dengan memanfaatkan sinar matahari masuk dalam bangunan dengan cara memberi bukaan pada selubung bangunan. • Pemanfaatan energi matahari sebagai sumber listrik dengan menggunakan alat Photovoltaic. • Menggunakan alat kontrol pengurangan intensitas lampu otomatis sehingga lampu hanya memancarkan cahaya sebanyak yang dibutuhkan sampai tingkat terang tertentu. • Menggunakan suncreen pada jendela yang secara otomatis yang dapat mengatur intensitas cahaya dan energi panas yang berlebihan masuk ke dalam ruangan. • Mengecat interior bangunan dengan warna cerah tapi tidak menyilaukan, yang bertujuan untuk meningkatkan intensitas cahaya • Meminimalisir penggunaan AC dan memanfaatkan angin dengan cara memberi bukaan atau jendela.
2.	Memanfaatkan Kondisi dan Sumber Energi Alami	<ul style="list-style-type: none"> • Pemanfaatan sinar matahari sebagai pencahayaan pada bangunan di siang hari, agar penggunaan listrik berkurang dengan cara: <ul style="list-style-type: none"> ➢ Memberi bukaan atau jendela pada bangunan agar cahaya

		<p>masuk kedalam bangunan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pemanfaatan sumber air sungai soke dan hujan untuk kebutuhan sehari-hari seperti mencuci dan menyiram tanaman. Kemudian penggunaan air pdam untuk dikonsumsi dan mandi. • Pemanfaatan angin dengan memaksimalkan angin pada siang hari dan meminimalisir angin yang masuk pada bangunan di malam hari. <ul style="list-style-type: none"> ➢ Pada siang hari pemaksimalan sirkulasi angin lebih banyak dibutuhkan karena kondisi terik matahari yang panas, sedangkan pada malam hari meminimalisir angin dibutuhkan karena suhu yang dingin dari angin laut.
3.	Menanggapi Keadaan Tapak pada Bangunan	<ul style="list-style-type: none"> • Penataan massa bangunan mengikuti pola kontur dengan pemanfaatan cut dan fill pada kontur yang curam. • Mamanfaatkan telaga sebagai penyejuk lanskap dan pepohonan sekitar tapak sebagai penyejuk dan peneduh.
4.	Memperhatikan Pengguna Bangunan	<ul style="list-style-type: none"> • Memperhatikan suhu ruangan bangunan yang sesuai dengan pengguna. • Pengaturan iklim di dalam bangunan harus sehat bagi penghuninya. • Memberikan pepohonan pada parkir untuk mengurangi suhu udara yang panas karena material aspal di parkir dan jalan. • Memberikan peneduh atau kanopi pada pejalan kaki (trotoar).
5.	Meminimalkan Sumber Daya Baru	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan material bangunan yang ramah lingkungan seperti kayu, batu bata, dan genteng.

Sumber :

2.2.2. Studi Preseden Berdasarkan Pendekatan *Eco Architecture*

2.2.2.1. Deskripsi Preseden Pendekatan; Sharma Spring, Bali



Gambar 2.60 Sharma Spring Bambo, Bali

Sumber: <https://www.archdaily.com/641170/sharma-springs-ibuku>

Sharma Spring merupakan sebuah bangunan tempat tinggal atau villa yang dirancang oleh Ibuku, yang selesai dibangun pada tahun 2012 di Bali. Sharma Spring memiliki struktur bambu tertinggi yang dibangun di Bali. Sharma Spring dirancang sebagai pelarian fantasi hutan, memiliki 6 tingkat, 4 kamar tidur dan menghadap ke lembah sungai ayung dengan luasan 750 m². Di bangun hampir seluruhnya dari bambu. Bangunan dirancang di atas tanah menciptakan skala struktural modern terbuat dari bambu.



Gambar 2.61 Pintu Masuk Sharma Spring
Sumber: <https://www.archdaily.com/641170/sharma-springs-ibuku>

Pintu masuknya melalui jembatan terowongan yang mengarah langsung ke ruang makan, ruang tamu, dan dapur terbuka di lantai empat. Setiap kamar memiliki tema yang berbeda. Bangunan mencakup sebuah hall, ruang tamu, ruang penyimpanan, sebuah paviliun, riverside yoga, spa, ruang terbuka dan kolam renang barbekyu. Bangunan dikelilingi oleh taman-taman permaculture yang indah. Seluruh properti dirancang oleh dan dibangun oleh Ibuku.



Gambar 2.62 Layout Sharma Spring
Sumber: <https://www.archdaily.com/641170/sharma-springs-ibuku>

2.2.2.2. Material dan Struktur



Gambar 2.63 Penggunaan Material Bambu pada Bangunan Sharma Spring
Sumber: <https://www.archdaily.com/641170/sharma-springs-ibuku>

Material pada bangunan Sharma Spring hampir keseluruhan menggunakan bambu sebagai material utama seperti untuk lantai, dinding, keranjang, pagar, tempat tidur,

kursi, dapur, langit-langit, tangga, dan meja. Ibuku memanfaatkan bambu sebagai struktur utama karena kekuatan, keindahan, fleksibilitas, dan siklus pertumbuhan bambu yang cepat, serta material ramah lingkungan. Bambu digunakan untuk struktur jangka pendek dengan metode pengawetan khusus agar memiliki ketahanan lebih lama. Struktur di dukung oleh sebuah menara sentral, yang memegang sebuah menara batin yang lebih kecil. Menara batin adalah struktur untuk ketinggian megah. Desain ini terinspirasi oleh kelopak bunga teratai.

2.2.2.3. Utilitas



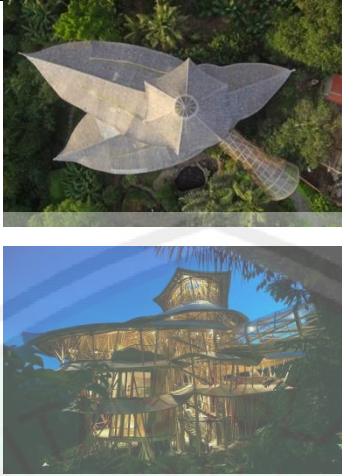

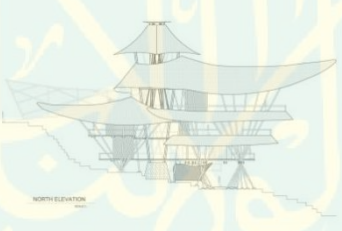


Gambar 2.64 Tampak Atap Bangunan Sharma Spring
Sumber: <https://www.archdaily.com/641170/sharma-springs-ibuku>

Sharma Spring berbentuk kelopak bunga teratai. Bangunan ini memadukan nilai seni, filosofi tinggi dan fungsional, serta ramah terhadap alam. Dalam penerapan ramah lingkungan sharma spring menggunakan teknologi resapan air, pemanfaatan air hujan, dan proses daur ulang. Desain langsing dan pipih di bagian timur dan barat berdampak pada pengurangan terik cahaya dan panas matahari langsung. Dalam penggunaan site, lantai dasar dibuat sekecil mungkin sehingga lebih dari 70% dari seluruh luas tanah dapat dipakai sebagai area resapan air hujan. Pohon-pohon besar yang rindang memenuhi area peresapan di taman-taman sekeliling sharma spring. Pohon-pohon tersebut berfungsi mengurangi panas matahari dan temperatur di sekeliling gedung, sehingga memungkinkan pengunjung beristirahat di luar bangunan.

2.2.3. Prinsip Aplikasi Pendekatan *Eco Architecture*

Penerapan prinsip-prinsip pendekatan *Eco Architecture* pada bangunan Sharma Spring sebagai berikut:

Tabel 2.4 Prinsip Aplikasi Pendekatan *Eco Architecture*

NO	PRINSIP <i>ECO ARCHITECTURE</i>	APLIKASI PADA RANCANGAN	
1.	Hemat Energi		<ul style="list-style-type: none"> • Bangunan Sharma Spring dibuat memanjang dan tipis untuk memaksimalkan pencahayaan agar tidak perlu menyalakan listrik pada siang hari. • Sharma Spring memanfaatkan warna coklat pada bambu sehingga ruangan mendapatkan pencahayaan yang baik pada siang hari maupun malam hari karna pentulan cahaya tidak menyilaukan. • Penggunaan lampu listrik hanya pada malam hari.
2.	Memanfaatkan Kondisi dan Sumber Energi Alami		<ul style="list-style-type: none"> • Menghadapkan bangunan pada orientasi sinar matahari. • Pemanfaatan pepohonan sekitar tapak sebagai penyejuk atau pengatur iklim disekitar tapak.
3.	Menanggapi Keadaan Tapak pada Bangunan		<ul style="list-style-type: none"> • Bangunan Sharma Spring mengikuti bentuk tapak yang berkontur menurun, sehingga didesain bentukan yang vertikal.
4.	Memperhatikan Pengguna Bangunan		<ul style="list-style-type: none"> • Mementingkan keamanan dan efisiensi pengguna. • Memberikan kenyamanan pada pengguna dengan menggunakan material bangunan yang aman
5.	Meminimalkan Sumber Daya Baru		<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan material bambu yang mudah diperbaharui karena bambu merupakan tanaman sumber penghasil kayu yang dapat tumbuh dengan cepat dan material yang ramah lingkungan.

Sumber: <https://www.archdaily.com/641170/sharma-springs-ibuku>

2.3. Tinjauan Nilai-Nilai Islami

Tinjauan nilai-nilai islami menjadi sumber landasan dalam perancangan ini, hal ini untuk menggabungkan nilai islam dalam rancangan untuk menguatkan bahwa

pembangunan tidak terlepas dari kuasa Allah swt. Nilai islami yang terkandung dalam Al-Qur'an dan Al-Hadist yang berkaitan dengan perancangan wisata watersports dan pendekatan eco architecture akan dipadukan untuk memperoleh hasil rancangan yang tidak bertentangan dengan Al-Qur'an dan Al-Hadist.

2.3.1. Tinjauan Pustaka Islami

2.3.1.1. Nilai Islami

Diriwayatkan oleh Ibnu Hani dari Ahmad bin Hanbal, saat beliau ditanya tentang seseorang yang bepergian atau bermukim di suatu kota, mana yang lebih anda sukai? Beliau menjawab: "Wisata tidak ada sedikit pun dalam Islam, tidak juga perilaku para nabi dan orang-orang saleh." Ibnu Rajab mengomentari perkataan Imam Ahmad ini dengan mengatakan: "Wisata dengan pemahaman ini telah dilakukan oleh sekelompok orang yang dikenal suka beribadah dan bersungguh-sungguh tanpa didasari ilmu. Diantara mereka ada yang kembali ketika mengetahui hal itu."

Islam pun datang untuk meninggikan pemahaman wisata dengan mengaitkannya dengan tujuan-tujuan yang mulia. Ketika ada seseorang datang kepada Nabi Muhammad saw. minta izin untuk berwisata dengan pemahaman lama, yaitu safar dengan makna kerahiban atau sekedar menyiksa diri, Nabi Muhammad saw. memberi petunjuk kepada maksud yang lebih mulia dan tinggi dari sekedar berwisata dengan mengatakan kepadanya, "Sesungguhnya wisatanya umatku adalah berjihad di jalan Allah." (HR. Abu Daud, 2486). Maka perhatikanlah bagaimana Nabi Muhammad saw. mengaitkan wisata yang dianjurkan dengan tujuan yang agung dan mulia.

Safar atau wisata untuk merenungi keindahan ciptaan Allah swt., menikmati indahnya alam nan agung sebagai pendorong jiwa manusia untuk menguatkan keimanan terhadap keesaan Allah swt. dan memotivasi menunaikan kewajiban hidup sebagaimana disebutkan Allah dalam surat Al-Ankabut: 20, yakni:

"Berjalanlah di (muka) bumi, Maka perhatikanlah bagaimana Allah menciptakan (manusia) dari permulaannya, kemudian Allah menjadikannya sekali lagi. Sesungguhnya Allah Maha Kuasa atas segala sesuatu. Ketika Allah menyebut berjalanlah di muka bumi" (QS. Al-Ankabut: 20).

Hal ini berarti Allah swt. mengingatkan kita kepada alam, sehingga ada wisata alam. Banyak hal di alam ini yang dapat dijadikan objek wisata, karena Allah swt. menciptakan alam ini dengan kekhasan yang berbeda-beda. Jadi, dalam ajaran islam pun telah diterangkan secara jelas tentang diperbolehkannya pariwisata ke berbagai tempat di seluruh dunia dengan maksud dan tujuan tertentu yang diantaranya yaitu untuk beribadah seperti haji dan umrah, menambah wawasan dan pengetahuan agama seperti ke tempat yang menyimpan sejarah tentang islam, berdakwah dan menyiarkan agama islam, pergi ke beberapa tempat untuk melihat berbagai peninggalan sebagai nasehat, pelajaran dan manfaat lainnya, serta untuk menikmati indahnya alam yang

indah sebagai pendorong jiwa manusia untuk menguatkan keimanan terhadap keesaan Allah dan memotivasi menunaikan kewajiban hidup.

Dalam surat Al Maidah ayat 77 Allah swt. berfirman, yakni:

Katakanlah: “ Hai Ahli Kitab, janganlah kamu berlebih-lebihan (melampaui batas) dengan cara tidak benar dalam agamamu, dan janganlah kamu mengikuti hawa nafsu orang-orang yang telah sesat dahulunya (sebelum kedatangan Muhammad) dan mereka telah menyesatkan kebanyakan (manusia), dan mereka tersesat dari jalan yang lurus”. (QS. Al Maidah: 77)

Dalam ayat diatas, kita sebagai umat Islam diajarkan untuk tidak melakukan hal-hal yang berlebih-lebihan. Umat Islam diajak untuk menjauhi sifat boros atau berlebih-lebihan termasuk di dalamnya pelestarian lingkungan. Air dan listrik merupakan sumber energi bagi kehidupan manusia Karena kedua sumber merupakan bagian dari kebutuhan sehari-hari.

2.3.2. Aplikasi Nilai Islam pada Perancangan

Penerapan nilai islam dalam rancangan berdasarkan prinsip-prinsip pendekatan *Eco Architecture* sebagai berikut:

Tabel 2.5 Aplikasi Nilai Islam pada Rancangan

No	Prinsip Pendekatan Eco Architecture	Nilai-Nilai Islam	Aplikasi Nilai Islam pada Rancangan
1.	Hemat Energi	QS. Al Maidah: 77 Larangan berlebih-lebihan dan menjauhi sifat boros	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan alat kontrol pengurangan intensitas lampu otomatis sehingga lampu hanya memancarkan cahaya sebanyak yang dibutuhkan sampai tingkat terang tertentu. • Pemanfaatan air hujan untuk kebutuhan mencuci dan menyirami tanaman.
2.	Memanfaatkan Kondisi dan Sumber Energi Alami	QS. Al-Ankabut: 20	<ul style="list-style-type: none"> • Pemanfaatan sinar matahari sebagai pencahayaan pada bangunan di siang hari. • Pemanfaatan air hujan untuk kebutuhan sehari-hari. • Pemanfaatan angin sebagai penurun suhu anas pada ruangan.
3.	Menanggapi Keadaan Tapak pada Bangunan		<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk bangunan mengikuti pola kontur dengan pemanfaatan cut dan fill pada kontur yang curam. • Mamanfaatkan pepohonan sekitar tapak sebagai penyejuk dan peneduh.
4.	Memperhatikan Pengguna Bangunan		<ul style="list-style-type: none"> • Memperhatikan suhu ruangan bangunan yang sesuai dengan pengguna. • Pengaturan iklim di dalam bangunan harus sehat bagi penghuninya.
5.	Meminimalkan Sumber Daya Baru	QS. Al Maidah: 77 Larangan berlebih-lebihan dan menjauhi sifat boros	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan material bangunan yang ramah lingkungan seperti kayu

BAB III METODE PERANCANGAN

3.1. Tahap Programming

Tahap programming diperlukan untuk menentukan langkah-langkah yang akan digunakan dalam proses perancangan. Dalam proses perancangan, metode yang diterapkan akan membantu perancang dalam mengembangkan ide pemikiran. Metode perancangan berisi tentang tahapan atau proses perancangan dari awal ide gagasan sampai konsep perancangan.

Tahapan ini mengacu pada penjelasan deskriptif teori-teori wisata watersports di pantai serta teori-teori pendekatan *eco architecture* untuk mendapatkan hasil yang maksimal dalam merancang. Berisikan mulai dari fakta-fakta yang ada di tapak dan lingkungan sekitarnya dan kemudian dikembangkan berdasarkan literatur untuk mendapatkan solusi dari permasalahan yang ada berupa sebuah rancangan.

3.2. Tahap Pra Rancangan

3.2.1. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data

Teknik pengumpulan data adalah kumpulan data untuk menunjang perancangan wisata watersports di kawasan Pantai Soge Kabupaten Pacitan yang berupa data-data primer dan data sekunder. Data yang sudah dikumpulkan tidak langsung dipakai mentah-mentah namun dipilah-pilah dan diolah terlebih dahulu pada tahap pengolahan data. Data yang didapat akan menjadi acuan referensi dalam proses perancangan wisata watersports di kawasan Pantai Soge Kabupaten Pacitan.

3.2.1.1. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dengan menggunakan pengambilan data sebagai sumber informasi yang dicari. Data tersebut dapat menunjang perancangan yang akan dilakukan. Pengumpulan dengan data primer dilakukan dengan cara datang langsung ke lokasi tapak (survey lapangan).

1. Observasi (Pengamatan)

Pengambilan data yang dilakukan dengan mendatangi dan mengamati objek secara langsung. Pengumpulan data ini untuk mengetahui apa saja yang dibutuhkan dalam proses perancangan wisata watersports di kawasan Pantai Soge Kabupaten Pacitan. Observasi secara langsung dilakukan agar dapat merasakan kondisi tapak dan sekitarnya. Dari hasil observasi yang dilakukan, dapat diperoleh beberapa data sebagai berikut :

- a. Potensi pada tapak
- b. Kondisi iklim dan suhu pada tapak
- c. Kondisi lahan pada tapak : luasan tapak

- d. Kondisi pencapaian : kedekatan dengan pusat kota, kemudahan mobilisasi (sistem transportasi yang bisa digunakan menuju lokasi tapak dan kondisi jalan pada tapak)
- e. Kondisi lingkungan : kepadatan bangunan dan kedekatan jangkauan infrastruktur
- f. Kondisi utilitas : listrik, telekomunikasi, air bersih, dan drainase
- g. Kondisi sosial dan masyarakat sekitar tapak.

Hasil data observasi tersebut dapat dianalisa kekurangan dan kelebihan yang ada pada tapak baik secara arsitektural maupun non arsitektural. Permasalahan yang terjadi pada tapak kemudian dapat diselesaikan dengan cara arsitektural. yang dilakukan dibagi menjadi 2 yaitu observasi pada lokasi/tapak yang akan dirancang dan observasi studi banding.

2. Dokumentasi

Pengambilan data yang membantu untuk melengkapi data pada observasi dilakukan. Dokumentasi menggunakan kamera sebagai alat dan foto sebagai datanya. Teknik ini sama dengan observasi yang harus mendatangi objek secara langsung sebagai dokumen pribadi.

3.2.1.2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data pendukung dalam perancangan yang dilakukan secara tidak langsung mengenai objek yang dikaji. Data ini meliputi:

1. Studi Pustaka (Teori)

Pencarian data melalui buku, jurnal ilmiah, maupun internet baik dari teori, pendapat para ahli dan persyaratan ruang yang dibutuhkan. Studi pustaka ini dilakukan untuk menunjang kebutuhan teori yang diperlukan dalam proses perancangan. Teori yang didapat kemudian dikaji ulang dan diolah sesuai kebutuhan perancangan wisata watersports di kawasan Pantai Soge Kabupaten Pacitan.

Data yang diperoleh untuk perancangan wisata watersports di kawasan Pantai Soge Kabupaten Pacitan berupa: Data tentang teori kawasan wisata, wisata watersports, kriteria bangunan yang sesuai dengan kondisi pantai, Persyaratan pembangunan di pantai termasuk garis sempadan pantai, fasilitas sarana dan prasarana wisata watersports, dan teori tentang penerapan prinsip pendekatan *eco architecture* pada perancangan wisata watersports.

2. Studi Preseden

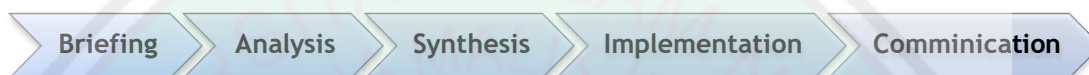
Studi preseden menjadi tolak ukur dan perbandingan untuk memperoleh data yang valid. Data tersebut diolah atau disesuaikan dengan perancangan wisata watersports di kawasan Pantai Soge Kabupaten Pacitan. Studi preseden yang dilakukan meliputi studi preseden objek dan studi preseden pendekatan.

3. Studi Integrasi Nilai-Nilai Islami

Data integrasi nilai-nilai islami berasal dari Al-Qur'an dan Hadits, serta tafsir dari keduanya. Integrasi nilai-nilai islami berfungsi sebagai landasan agar rancangan sejalan dengan aturan dan kaidah dalam Islam. Integrasi tersebut disesuaikan dengan objek rancangan terkait dengan perancangan wisata watersports di Kawasan Pantai Soge Kabupaten Pacitan dan pendekatan *eco architecture*.

3.2.2. Teknik Analisis Rancangan

Dalam perancangan wisata watersports di kawasan Pantai Soge Kabupaten Pacitan, teknik analisis yang digunakan adalah teknik analisis linier (Reekie, 1972). Tahapan dalam teknik linier ini adalah Briefing, Analysis, Synthesis, Implementation, dan Communication (B.A.S.I.C).



Gambar 3.1 Diagram Analisis Linier
Sumber: Reekie, 1972

Keterangan:

- a. **Briefing** merupakan tahapan pengarahan atau proses dalam pengumpulan data untuk perancangan.
- b. **Analysis** merupakan tahapan proses yang berisi tanggapan dari data yang telah diperoleh dan analisis secara terperinci dari tanggapan tersebut dalam bentuk gambar dan kata keterangan.
- c. **Synthesis** merupakan tahapan konsep simpulan dari analisis yang disesuaikan dengan prinsip pada pendekatan rancangan.
- d. **Implementation** merupakan tahapan hasil akhir dari konsep yang telah didapatkan pada tahap sebelumnya, berupa gambar arsitektural dan gambar kerja rancangan.
- e. **Communication** merupakan tahap presentasi dari hasil rancangan, dapat berupa presentasi poster, maket, dll.

3.2.2.1. Analisis Tapak

Analisis tapak merupakan analisis terhadap tata ruang dan kondisi tapak. Analisis tapak meliputi: dimensi dan tata guna tapak, kondisi eksisting, aksesibilitas, kondisi iklim, kebisingan, view ke dalam maupun keluar pada tapak, sirkulasi, dan penzoningan ruang.

3.2.2.2. Analisis Bentuk Bangunan

Analisis bentuk merupakan analisis yang memunculkan berbagai bentukan bangunan dan disesuaikan dengan fungsi ruang Perancangan Wisata Watersports di

Kawasan Pantai Soge Kabupaten Pacitan dan pendekatan *eco architecture* yang digunakan serta disesuaikan dengan persyaratan bangunan pada pantai. Analisis disajikan dalam bentuk sketsa berbagai alternatif dari gambaran yang muncul.

3.2.2.3. Analisis Struktur

Analisis struktur merupakan analisis terhadap struktur yang akan digunakan (sesuai) pada bangunan yang dirancang dengan pertimbangan tapak dan lingkungan sekitar. Analisis struktur meliputi analisis struktur bawah, struktur tengah dan struktur atas.

3.2.2.4. Analisis Utilitas

Analisis utilitas merupakan analisis mengenai tapak yang meliputi: Sistem plumbing, penyediaan air bersih, pembuangan air kotor, jaringan listrik, pengolahan limbah dan sistem penanggulangan kebakaran.

3.2.2.5. Analisis Fungsi

Analisis fungsi merupakan analisis untuk mengetahui fungsi-fungsi pada perancangan. Fungsi tersebut dibagi menjadi fungsi primer, sekunder, dan penunjang. Sedangkan fungsi utama pada perancangan ini adalah sebagai tempat wisata olahraga air yang dilakukan dipantai dan laut.

3.2.2.2. Analisis Aktivitas dan Pengguna

Analisis aktivitas dan pengguna merupakan analisis terhadap karakter pengguna wisata watersports yang disesuaikan dengan kebutuhan penggunanya. Analisis pengguna perancangan wisata watersports di kawasan Pantai Soge Kabupaten Pacitan meliputi: aktivitas pengunjung, pengelola, staff dan karyawan, dan masyarakat setempat.

3.2.2.3. Analisis Ruang

Analisis ruang merupakan analisis yang dilakukan untuk mengetahui ruang-ruang apa saja yang dibutuhkan sesuai dengan fungsi aktivitas. Analisis ini meliputi: analisis kebutuhan ruang, persyaratan ruang, hubungan antar ruang, dan besaran ruang. Seperti: kantor pengelola, restoran, tempat peralatan watersports, tempat perlengkapan watersports, gudang penyimpanan, kolam renang, ruang ganti dan loker, shower indoor dan toilet, serta area watersports.

3.2.3. Teknik Sintesis

Teknik sintesis merupakan kesimpulan dari analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Perumusan konsep Perancangan Wisata Watersports di Kawasan Pantai Soge Kabupaten Pacitan ini penggabungan dari prinsip pendekatan *eco architecture* yang telah diintegrasikan dengan nilai-nilai islami dan analisa dari analisis yang telah

dilakukan. Hal ini hanya menekankan pada satu bentukan untuk mendapatkan maksimal analisis, sekaligus penguatan dalam konsep rancangan sesuai tema pada perancangan. Konsep pada Perancangan Wisata Watersports di Kawasan Pantai Soge Kabupaten Pacitan meliputi:

3.2.3.1. Ide Konsep Rancangan

Konsep dasar yang didapat dari tahapan analisis yang telah dilakukan, dari latar belakang, rumusan masalah, prinsip pendekatan *eco architecture* dan integrasi nilai-nilai islaminya. Hal ini akan menghasilkan diagram alur pola pikir pada konsep perancangan.

3.2.3.2. Konsep Tapak

Konsep yang dihasilkan dari berbagai analisis tapak (analisis batas, aksesibilitas, sirkulasi, angin, matahari, hujan, kebisingan dan lansekap) yang disesuaikan dengan prinsip pendekatan *eco architecture* dan integrasi nilai-nilai islaminya.

3.2.3.3. Konsep Bentuk

Konsep yang dihasilkan dari analisis bentuk dan tanggapan bentuk terhadap kondisi tapak pada analisis tapak yang disesuaikan dengan prinsip pendekatan *eco architecture* dan integrasi nilai-nilai islaminya.

3.2.3.4. Konsep Bangunan

Konsep yang dihasilkan dari analisis yang terkait dengan bangunan. Sehingga mencakup tanggapan bangunan terhadap kondisi tapak, struktur dan utilitas bangunan.

3.2.3.5. Konsep Ruang

Konsep yang dihasilkan dari analisis fungsi, pengguna dan aktivitas, serta analisis ruang. Hasilnya berupa gambaran kondisi dan suasana interior yang dilengkapi dengan perletakan perabotnya, yang disesuaikan dengan prinsip pendekatan *eco architecture* dan integrasi nilai-nilai islaminya.

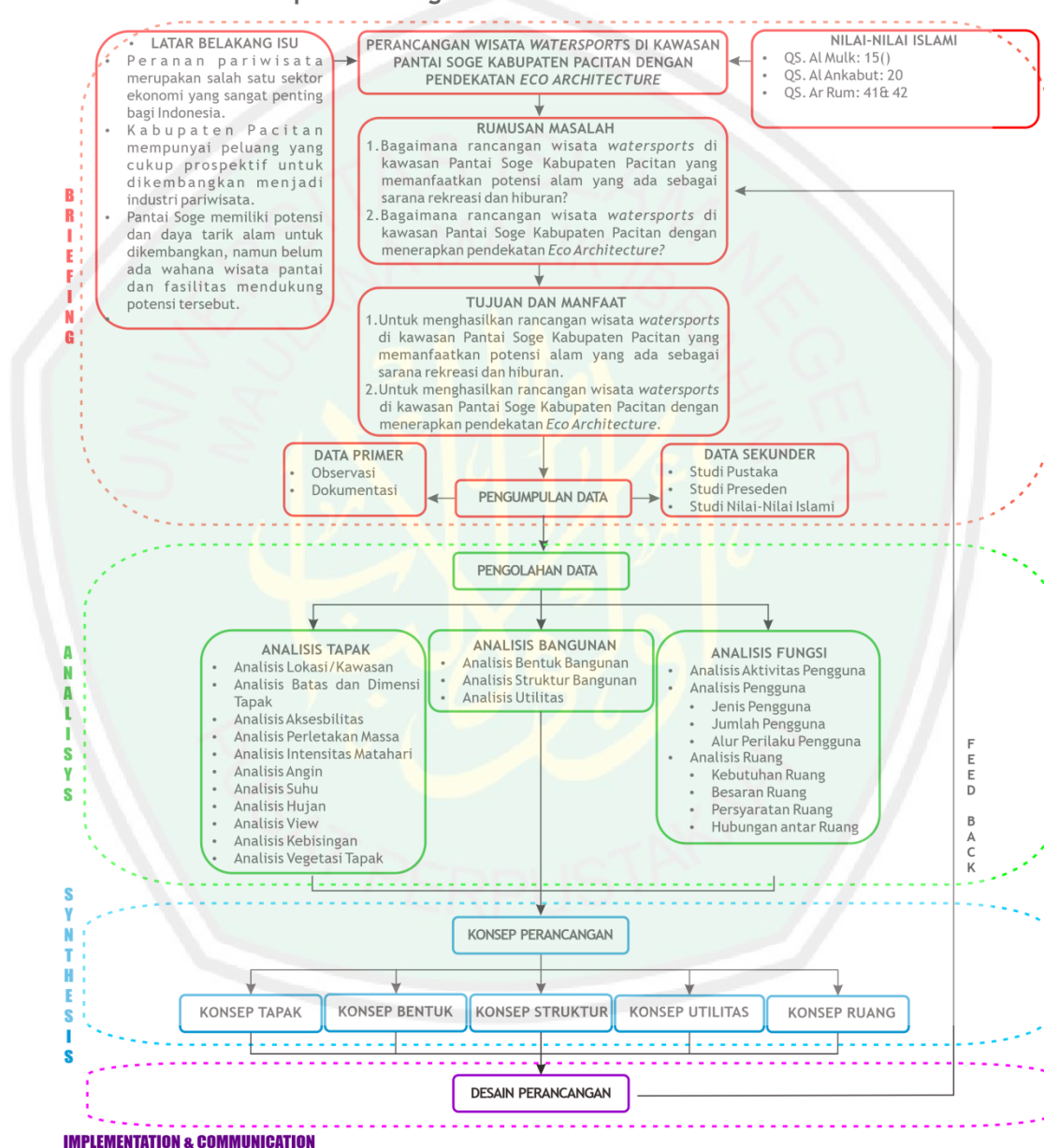
3.2.4. Perumusan Konsep Dasar (Tagline)

Istilah *Back to Nature* menjadi populer dikalangan para pecinta alam yang suka melakukan perjalanan wisata ke tempat-tempat yang masih alami. Seiring perkembangan wisata alam di Indonesia, banyak tempat-tempat wisata yang tidak memperhatikan keberlanjutan alamnya sehingga berdampak negatif bagi masyarakat disekitarnya. Hal ini lah yang membuat Lembaga Suadaya Masyarakat menekankan konsep *eco* pada setiap wisata untuk melestarikan alam dan budaya setempat.

Wisatawan akan melakukan aktivitas yang berkaitan dengan alam, diajak melihat alam dari dekat, menikmati keaslian alam dan lingkungannya sehingga membuatnya

tergugah untuk mencintai alam dan melestarikannya. Pada dasarnya, konsep *eco* dilakukan dengan kesederhanaan, memelihara keaslian alam dan lingkungan, memelihara keaslian seni dan budaya, adat-istiadat, kebiasaan hidup (*the way of life*), menciptakan ketenangan, kesunyian, memelihara flora dan fauna, serta terpeliharanya lingkungan hidup sehingga tercipta keseimbangan antara kehidupan manusia dengan alam sekitarnya.

3.3. Skema Tahapan Rancangan



Gambar 3.2 Skema Tahapan Rancangan
Sumber: Analisis, 2019

BAB IV

ANALISIS DAN SKEMATIK PERANCANGAN

4.1. Tinjauan Kawasan dan Tapak Perancangan

4.1.1. Wilayah Administrasi

Luas wilayah Kabupaten Pacitan adalah seluas 1.389,87 km². Wilayah administrasi Kabupaten Pacitan terdiri dari 12 wilayah kecamatan yaitu: Kecamatan Donorojo (109,09 km²), Kecamatan Punung (108,81 km²), Kecamatan Pringkuku (132,93 km²), Kecamatan Pacitan (77,11 km²), Kecamatan Kebonagung (124,85 km²), Kecamatan Arjosari (117,06 km²), Kecamatan Nawangan (124,06 km²), Kecamatan Bandar (117,34 km²), Kecamatan Tegalombo (149,26 km²), Kecamatan Tulakan (161,62 km²), Kecamatan Ngadirojo (95,91 km²) dan Kecamatan Sudimoro (71,86 km²), (Kabupaten Pacitan Dalam Angka, 2018).



Gambar 4.1 Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Pacitan
Sumber: RTRW Kabupaten Pacitan, 2009-2028

4.1.2. Letak Geografis

Kabupaten Pacitan sebagian besar berupa bukit dan gunung, jurang terjal dan termasuk deretan pegunungan Seribu yang membujur sepanjang Pulau Jawa. Secara astronomis, Pacitan terletak antara 7 92' - 8 29' Lintang Selatan dan 110 90' - 111 43' Bujur Timur. Berdasarkan letak geografisnya, Kabupaten Pacitan terletak di Barat Daya dari Provinsi Jawa Timur yang berbatasan langsung dengan Provinsi Jawa Tengah. Adapun batas-batas wilayah Kabupaten Pacitan yaitu (Kabupaten Pacitan Dalam Angka, 2018) :

- Sebelah Utara : Kab. Ponorogo (Jawa Timur) dan Kab. Wonogiri (Jawa Tengah)
- Sebelah Timur : Kabupaten Trenggalek (Jawa Timur)
- Sebelah Selatan : Samudera Indonesia
- Sebelah Barat : Kabupaten Wonogiri (Jawa Tengah)

4.1.3. Topografi

Berdasarkan topografinya, kondisi alam Kabupaten Pacitan meliputi wilayah pantai, daratan rendah, dan perbukitan dengan presentase 85% daerah pegunungan dan perbukitan, 10% daerah bergelombang dan 5% daerah datar. Topografi di Kabupaten Pacitan menunjukkan bahwa bentang daratnya bervariasi, dengan kemiringan sebagai berikut (RTRW Kabupaten Pacitan, 2009-2028):

- Datar (kelerengan 0-5%) dengan luas 55,59 km² atau 4% dari luas wilayah Kabupaten Pacitan.
- Berombak (kelerengan 6-10%) dengan luas 138,99 km² atau 10% dari luas wilayah Kabupaten Pacitan.
- Bergelombang (kelerengan 11-30%) dengan luas 333,57 km² atau 24% dari luas wilayah Kabupaten Pacitan.
- Berbukit (kelerengan 31-50%) dengan luas 722,73 km² atau 52% dari luas wilayah Kabupaten Pacitan.
- Bergunung (kelerengan > 52%) dengan luas 138,99 km² atau 10% dari luas wilayah Kabupaten Pacitan.

4.1.4. Geologi

Jenis tanah di wilayah Kabupaten Pacitan sangat beragam, di Kabupaten Pacitan dijumpai 8 (delapan) jenis tanah, yakni regosol, aluvial, koluvial, podsolik, kambisol, mediteran, rendzina, dan litosol. Adapun jenis tanah yang sering dijumpai sebagaimana tabel (RTRW Kabupaten Pacitan, 2009-2028):

Tabel 4.1 Jenis Tanah Kabupaten Pacitan

NO	TATA NAMA		LUAS	
	PPT (1983)	SOIL TAXONOMY USDA (2000)	HA	%
1	Aluvial	Tropaquept	5.980,43	4,30
2	Koluvial	Dystrandept	20.623,37	14,84
3	Mediteran	Tropaquept	32.155,33	23,14
4	Kambisol	Dystrandept	24.872,25	17,90
5	Podsolik	Tropudult	514,82	0,37
6	Oksisol	Haplorthox	4.061,49	2,92
7	Rendzina	Millisols	15.548,70	11,19
8	Litosol	Dystropept	35.168,19	25,30
9	Regosol	Tropopsament	62,57	0,05
Total			138.987,17	100,00

Sumber: RTRW Kabupaten Pacitan, 2009-2028

Berdasarkan tabel di atas, Litosol, mediteran, dan kambisol merupakan jenis tanah yang dominan di Pacitan. Ketiga jenis tanah ini umumnya menempati wilayah berbukit hingga bergunung. Jenis tanah lainnya yang juga cukup luas terdapat di wilayah ini adalah koluvial dan rendzina. Koluvial banyak dijumpai di daerah dataran kaki bukit dengan lereng datar. Jenis tanah lainnya, yakni aluvial, oksisol, podsolik, dan

regosol hanya dijumpai dalam luasan yang sempit dan spot-spot. Aluvial banyak dijumpai di dataran aluvium Sungai Grindulu dan Sungai Lorog. Sedangkan oksisol hanya dijumpai dalam luasan yang sangat kecil berasosiasi dengan podsolik di daerah agak berbukit hingga berbukit di wilayah Tulakan. Regosol dijumpai di daerah pesisir pantai Teluk Pacitan.

4.1.5. Hidrologi

Secara hidrologis wilayah Kabupaten Pacitan terdiri dari 5 daerah aliran sungai (DAS) yaitu DAS Grindulu, DAS Baksoko, DAS Lorog, DAS Pagotan, dan DAS Bawur. Daerah Aliran Sungai Grindulu memiliki topografi datar hingga bergunung dengan elevasi tertinggi 1.100 m di atas permukaan air laut (Gunung Gembes) dan mempunyai wilayah paling besar yaitu meliputi 9 kecamatan yaitu Kecamatan Pacitan, Kebonagung, Arjosari, Tulakan, Punung, Pringkuku, Tegalombo, Nawangan, dan Bandar. Luas DAS kurang lebih 1.500 km² dengan panjang kurang lebih 52 km (RTRW Kabupaten Pacitan, 2009-2028):



Gambar 4.2 Daerah Aliran Sungai Kabupaten Pacitan
Sumber: RTRW Kabupaten Pacitan, 2009-2028

4.1.6. Iklim

Kabupaten Pacitan seperti daerah lainnya di Pulau Jawa dipengaruhi oleh iklim Tropika basah dengan 2 musim yaitu musim hujan (bulan Oktober-April) dan musim kemarau (bulan April-Oktober). Selama tahun 2017, musim penghujan di Kabupaten Pacitan terjadi pada bulan Februari-April dan bulan Oktober-Desember. Diantara bulan tersebut, hari hujan terbanyak terjadi pada bulan Januari sebanyak 23 hari hujan. Musim kemarau di Kabupaten Pacitan terjadi pada bulan Mei-September. Bulan September mempunyai rata-rata curah hujan yang terbesar yaitu 91 mm³, sedangkan bulan Agustus memiliki rata-rata hujan terkecil yaitu 19 mm³ (Kabupaten Pacitan Dalam Angka, 2018).

4.1.7. Curah Hujan dan Temperatur Suhu

1. Curah Hujan dan Hari Hujan

Tabel 4.2 Jumlah Curah Hujan dan hari Hujan Kab. Pacitan

Bulan	Curah Hujan (mm ³)	Hari Hujan (hari)
Januari	372	23
Februari	391	20
Maret	232	18
April	322	16
Mei	57	6
Juni	49	5
Juli	57	7
Agustus	19	3
September	91	5
Oktober	310	14
November	746	20
Desember	293	18

Sumber: Kabupaten Pacitan Dalam Angka, 2018

Berdasarkan data curah hujan di Kabupaten Pacitan menunjukkan bahwa rata-rata curah hujan tahunan di wilayah ini berkisar antara 245 mm³/tahun, dengan rata-rata hari hujan tahunan berkisar antara 13 hari/tahun. Curah hujan tertinggi jatuh pada bulan basah (>200 mm) berlangsung antara Oktober sampai April. Sedangkan bulan kering (<100 mm) umumnya berlangsung pada bulan Mei sampai September.

2. Temperatur Udara, Kelembapan Udara, Tekanan Udara, Kecepatan Angin, dan Penyinaran Matahari.

Tabel 4.3 Temperatur Udara dan Kelembapan Udara Kabupten Pacitan

Bulan	Suhu Udara (°C)			Kelembapan Udara (%)		
	Max	Min	Rata-rata	Max	Min	Rata-rata
Januari	37	28	32,5	27	23	25
Februari	37	28	32,5	28	23	25,5
Maret	37	28	32,5	27	23	25
April	37	28	32,5	27	22	24,5
Mei	37	28	32,5	26	21	23,5
Juni	37	28	32,5	27	22	24,5
Juli	37	28	32,5	25	21	23
Agustus	37	28	32,5	26	20	23
September	37	28	32,5	27	18	22,5
Oktober	37	28	32,5	28	24	26
November	38	28	33	28	23	25,5
Desember	41	22	32,5	29	20	24,5

Sumber: Kabupaten Pacitan Dalam Angka, 2018

Temperatur udara rata-rata di Kabupaten Pacitan adalah 32,5°C, dengan temperatur maksimum 41°C di bulan Desember dan minimum 37°C di bulan Januari-Oktober. Kelembapan udara rata-rata daerah ini tergolong rendah. Kelembapan udara rata-rata adalah 24,3% dengan kelembapan udara maksimum 26% di bulan Oktober dan minimum 22,5% di bulan September.

Tabel 4.4 Tekanan Udara, Kecepatan Angin dan Penyinaran Matahari Kab. Pacitan

Bulan	Tekanan Udara (mb)	Kecepatan Angin (km/h)	Penyinaran Matahari (%)
Januari	35	11,78	21,64
Februari	35	15,29	36,38
Maret	35	10,87	34,10
April	35	11,90	41,88
Mei	35	35,65	49,91
Juni	35	42,15	44,76
Juli	35	47,33	39,63
Agustus	35	52,51	34,49
September	35	57,70	29,36
Oktober	35	77,13	30,58
November	35	50,64	20,69
Desember	35	39,94	30,48

Sumber: Kabupaten Pacitan Dalam Angka, 2018

Tekanan udara rata-rata di Kabupaten Pacitan adalah 35 mb, sedangkan kecepatan angin rata-rata 37,7 km/h dengan kecepatan maksimum 77,13 km/h di bulan Oktober dan minimum 10,87 km/h di bulan Maret. Penyinaran matahari tergolong sedang dan rendah. Rata-rata penyinaran matahari maksimum tercatat 49,91 % di bulan Mei dan minimum 20,69% di bulan November.

4.1.8. Jumlah Penduduk

Perkembangan jumlah penduduk di Kabupaten Pacitan selama delapan tahun terakhir (2010-2017) mengalami peningkatan pada tahun 2010 sampai tahun 2014, dan mengalami penurunan pada tahun 2015. Berikut ini adalah data jumlah penduduk per Kecamatan di Kabupaten Pacitan dari tahun 2010-2017 (Kabupaten Pacitan Dalam Angka, 2011-2018):

Tabel 4.5 Jumlah Kependudukan Kabupaten Pacitan (2010-2017)

No	Tahun	Jumlah Kecamatan	Jumlah Penduduk
1	2010	171	541.799
2	2011	171	586.276
3	2012	171	586.595
4	2013	171	599.939
5	2014	171	599.476
6	2015	171	550.986
7	2016	171	552.307
8	2017	171	553.388

Sumber: Kabupaten Pacitan Dalam Angka, 2011-2018

4.1.9. Kepadatan Penduduk

Tabel 4.6 Kepadatan Penduduk Kabupaten Pacitan Tahun 2017

Kecamatan	Kepadatan Penduduk (km ²)	Presentase Penduduk (%)
Donorojo	317	6,24
Punung	307	6,04
Pringkuku	226	5,42

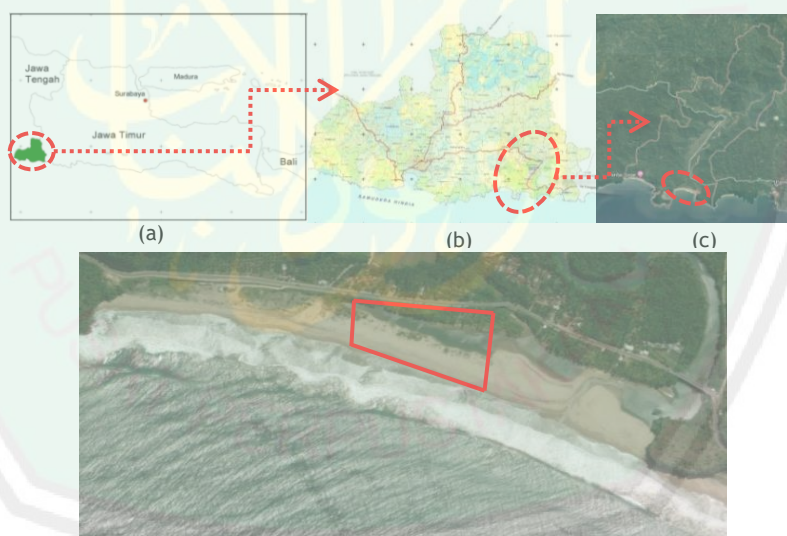
Pacitan	1045	14,57
Kebonagung	336	7,59
Arjosari	336	7,10
Nawangan	367	8,22
Bandar	367	7,78
Tegalombo	332	8,96
Tulakan	482	14,09
Ngadirojo	484	8,39
Sudimoro	430	5,59

Sumber: Kabupaten Pacitan Dalam Angka, 2018

Distribusi penduduk Kabupaten Pacitan dapat dikatakan tersebar secara merata untuk masing-masing kecamatan kecuali di Kecamatan Pacitan yang memiliki kepadatan penduduk tertinggi dengan 1.045 jiwa/km². Kecamatan dengan jumlah penduduk paling sedikit adalah Kecamatan Pringuku dengan 226 jiwa/km², sedangkan Kecamatan Ngadirojo memiliki kepadatan penduduk yaitu 484 jiwa/km². Kepadatan penduduk rata-rata di Kabupaten Pacitan pada Tahun 2017 adalah 419 jiwa/km².

4.2. Profil Tapak

Lokasi perancangan wisata watersports berada di Pantai Soge, Desa Sidomulyo, Kecamatan Ngadirojo, Kabupaten Pacitan, Jawa Timur. Tapak yang digunakan sebagai perancangan memiliki luas 5,2 hektar.



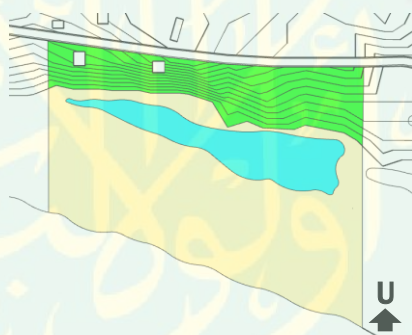
Gambar 4.3 (a) Peta Provinsi Jawa Timur, (b) Peta Kabupaten Pacitan, (c) Peta Kecamatan Ngadirojo, dan (d) Tapak Perancangan Wisata Watersports
Sumber : RTRW Kabupaten Pacitan, 2009-2028, www.googlemap.com

4.2.1. Batas-Batas dan Dimensi Tapak



Gambar 4.4 Batas-Batas dan Dimensi Tapak Perancangan
Sumber : Dokumentasi, 2018

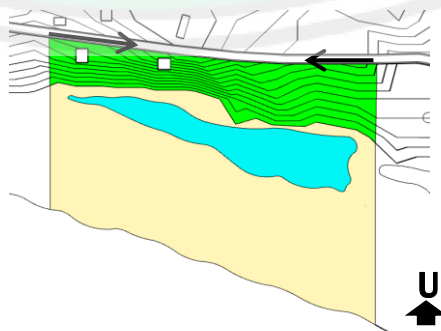
4.2.2. Kontur



Gambar 4.5 Kontur Tapak Perancangan Wisata Watersports
Sumber : Dokumentasi, 2019

Tapak memiliki kemiringan kontur dengan interval 0,5 m. Hal ini disebabkan kondisi tapak yang berada dipesisir pantai yang berkontur.

4.2.3. Aksesibilitas dan Sirkulasi



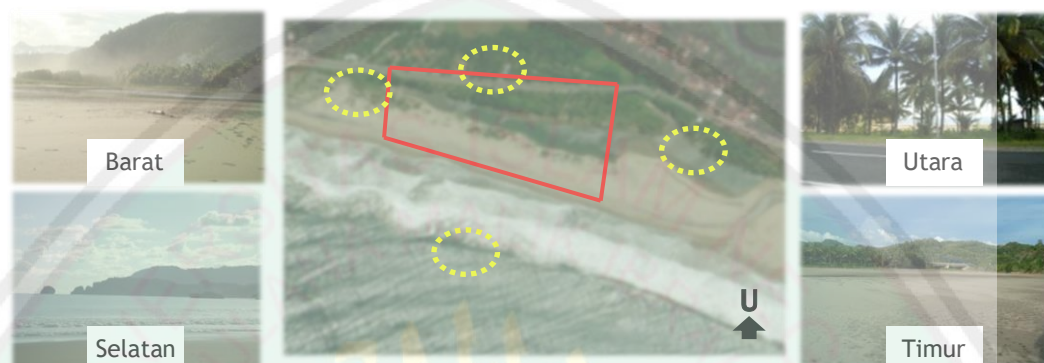
Gambar 4.6 Aksesibilitas Tapak Perancangan Wisata Watersports
Sumber : Dokumentasi, 2019

Tapak dapat diakses melalui 2 arah yaitu dari arah selatan (kota Pacitan, Wonogiri, Jogja) dan dari arah timur (Trenggalek, Blitar, Malang). Akses menuju tapak sangatlah mudah karena jalan dengan lebar 7 m yang sudah teraspal.

4.2.4. Kebisingan

Kebisingan pada tapak didominasi oleh kendaraan yang melintasi tapak, karena tapak berada di tepi jalan raya. Kebisingan lain berasal dari suara ombak dan angin yang datang dari barat, serta kebisingan dari pengunjung yang datang ke tapak.

4.2.5. View



Gambar 4.7 View Tapak Perancangan Wisata Watersports
Sumber : Dokumentasi 2018, www.googlemap.com

Keterangan View :

- Sebelah Utara : Jalan lintas selatan (Jl. Sidomulyo-Hadiwarno) dan kebun kelapa.
- Sebelah Timur : Tambak ikan, Sungai dan jembatan Soge.
- Sebelah Selatan: Samudera Hindia
- Sebelah Barat : Bukit dan Pegunungan

4.2.6. Vegetasi

Vegetasi pada tapak didominasi dengan pohon kelapa, sedangkan yang lainnya terdapat pohon ketapang, pohon cemara laut, pohon trembesi, pohon mahoni, pohon widuri, semak dan perdu.



Gambar 4.8 Vegetasi pada Tapak
Sumber : Dokumentasi, 2018

4.2.7. Tata Guna Lahan

Luas tapak perancangan wisata watersports ini adalah 5,4 ha darat, dan 4,6 ha pesisir pantai (GSP). Berdasarkan Perda Kabupaten Pacitan no 7 tahun 2016, diperoleh ketentuan dasar pembangunan sebagai berikut:

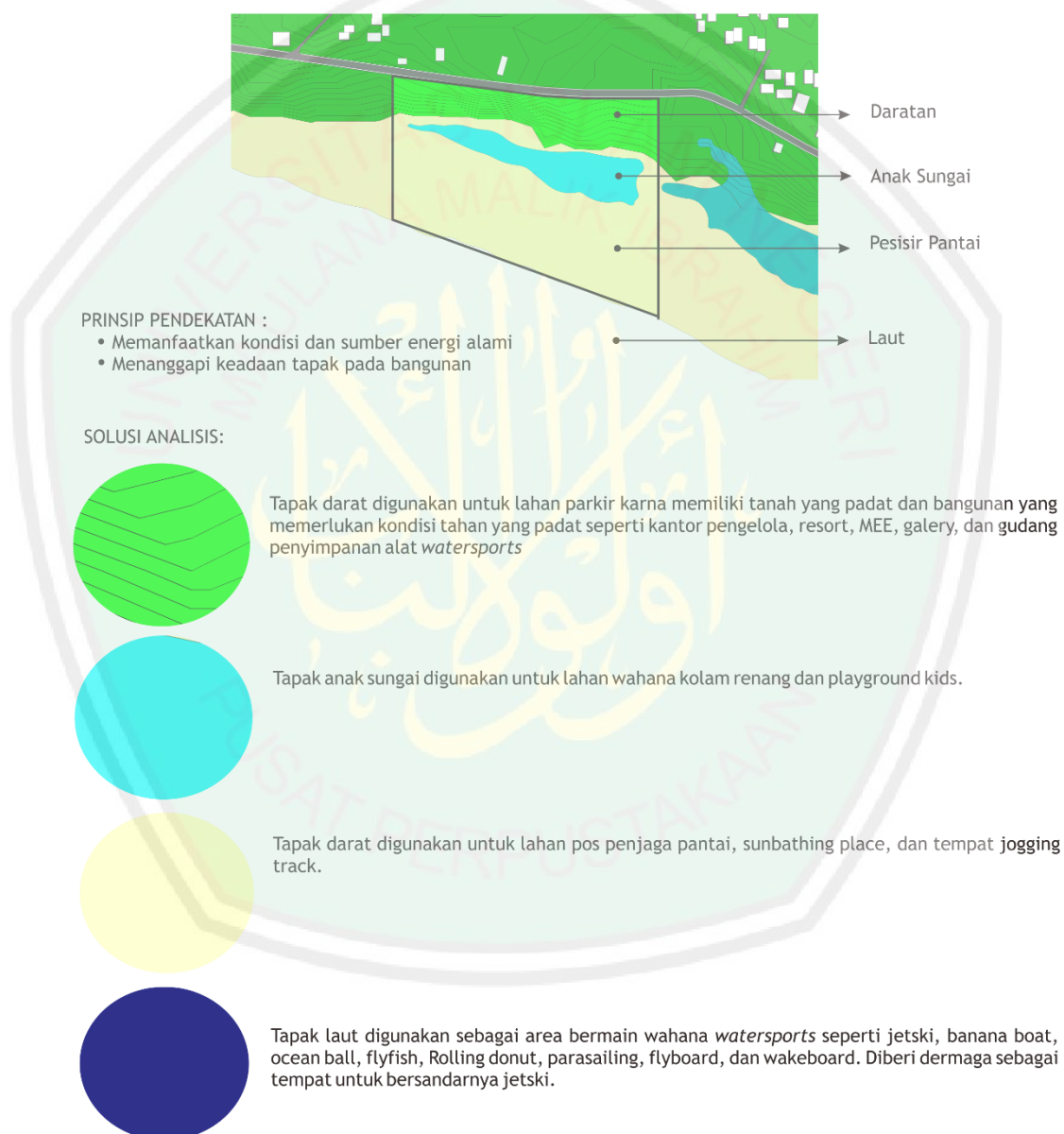
- KDB = maks 40% x 540.000 m² = 216.000 m².
- KLB = maks 120% x 540.000 m² = 648.000 m².
- TLB = 648.000 m² \ 216.000 m² = maks 3 lantai.
- Tinggi bangunan maks = 16 m.
- RT = 540.000 m² - 216.000 m² = 324.000 m².
RTH = 20% x (540.000 m² - KDB) = 20% x (540.000 m² - 216.000 m²) = 64.800 m².
RTNH = 324.000 m² - 64.800 m² = 259.200 m².
- GSB = Jarak samping 2 m dan jarak belakang 2 m.
- GSP = 100 m dari titik pasang tertinggi.
- GSS = (tidak bertanggul) 10 m dari tepi palung sungai dengan kedalaman dibawah 3 m.

4.3. Analisis Tapak

4.3.1. Analisis Lokasi

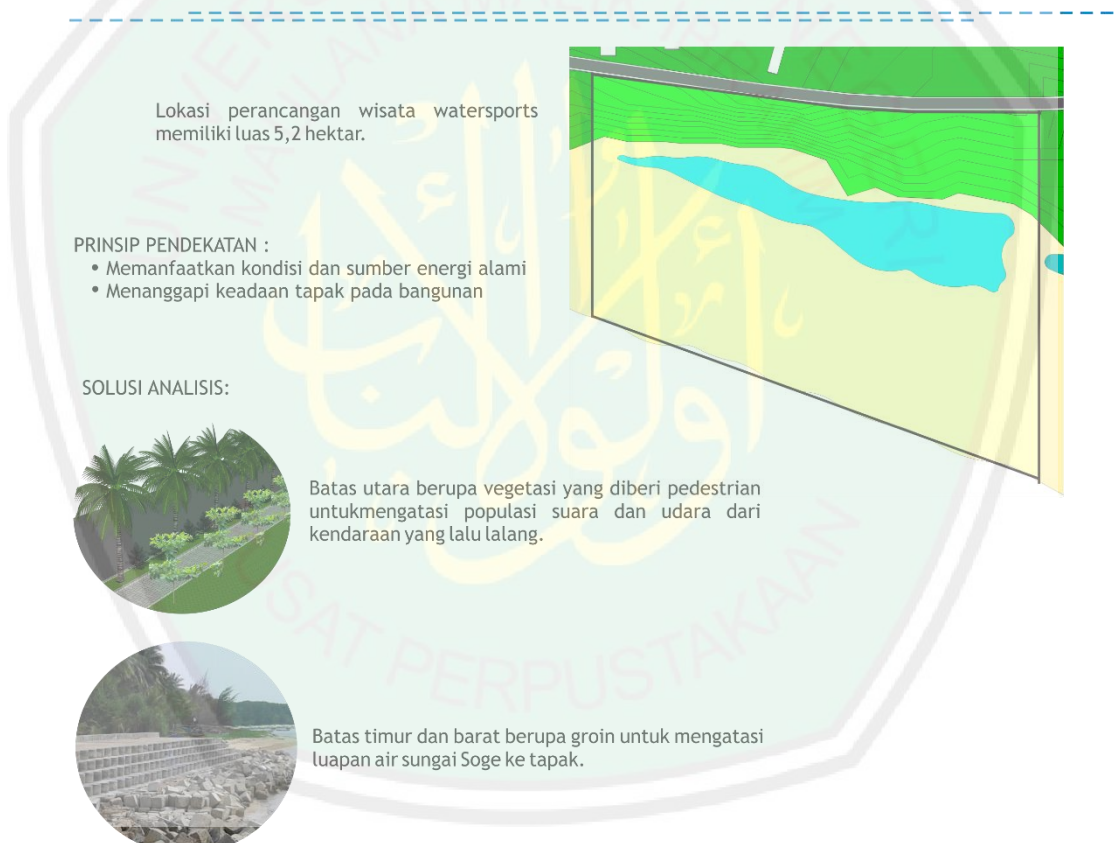
ANALISIS LOKASI & BENTUK TAPAK

- + Lokasi berada di area pantai yang dikelilingi bukit-bukit dan laut samudera hindia, sehingga cocok untuk tempat rekreasi dan berlibur.
- + Tapak dilewati Jalan Lintas Selatan, sehingga akses menuju tapak mudah dengan lebar jalan 7 m dan sudah teraspal.
- + Tapak memiliki lahan berupa daratan, anak sungai, pesisir pantai dan laut.
- Lokasi cukup jauh dari ibukota dengan jalan yang berkelok dan melewati hutan, namun sepanjang jalan dapat melihat pemandangan laut dari kejauhan.
- Lokasi masih minim fasilitas seperti penginapan dan wahana wisata.
- Tapak berkontur dengan kemiringan 0,5 m.



Gambar 4.9 Analisis Lokasi
Sumber: Analisis, 2019

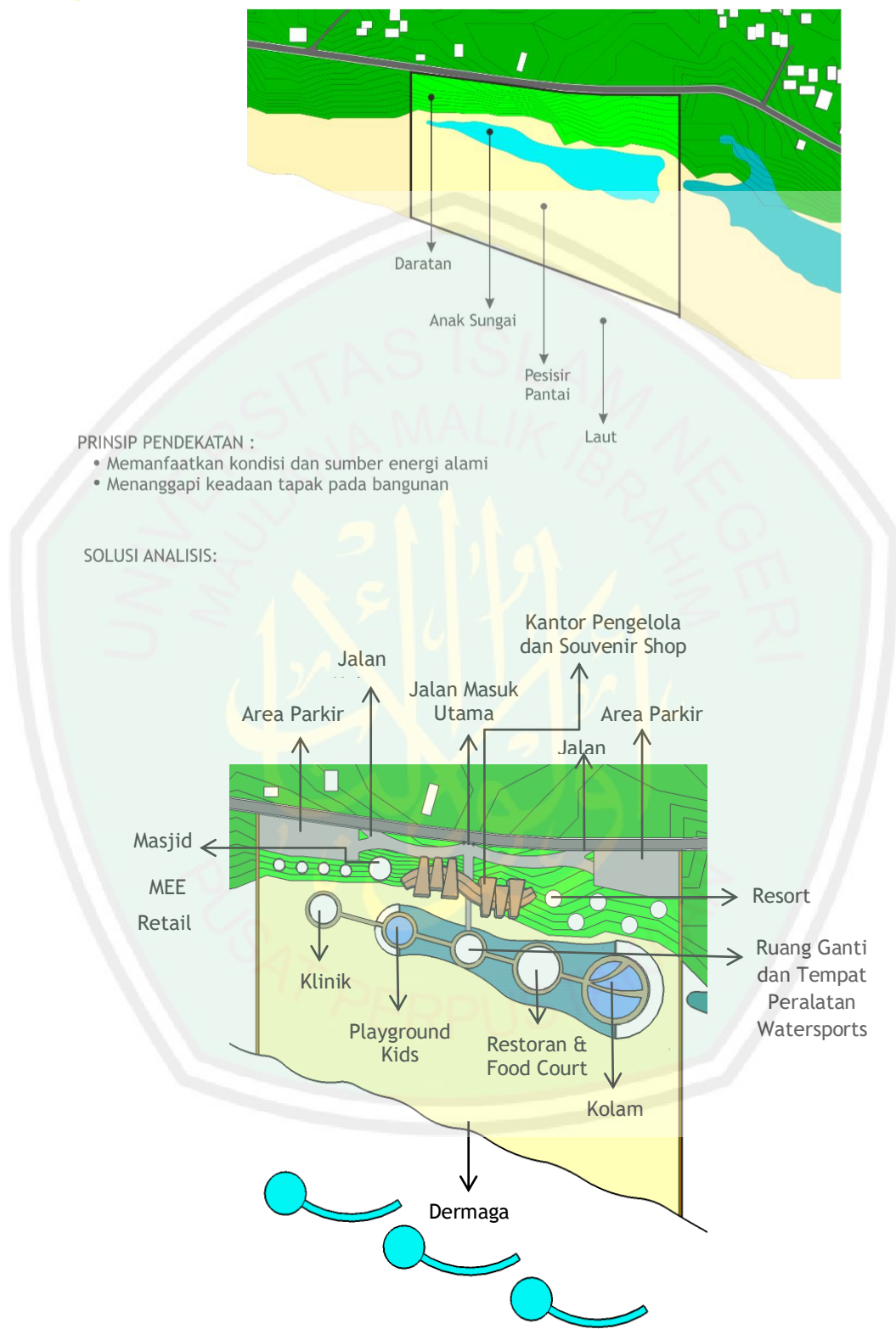
4.3.2. Analisis Batas dan Dimensi Tapak



Gambar 4.10 Analisis Batas dan Dimensi Tapak
Sumber: Analisis, 2019

4.3.3. Analisis Zoning dan Massa Bangunan

ANALISIS ZONING & MASSA BANGUNAN



Gambar 4.11 Analisis Zoning dan Massa Bangunan
Sumber: Analisis, 2019

4.3.4. Analisis Matahari dan Angin

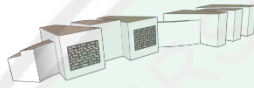
ANALISIS MATAHARI

- + Pada siang hari pengguna dapat melihat matahari terbit dan pada sore hari pengguna juga dapat melihat pemandangan matahari terbenam, karena letak tapak yang ada ditengah kawasan pantai Soge ini tidak terhalang perbukitan.
- + Terik matahari pada tapak berkurang karena dibantu dengan angin laut dan pepohonan pada tapak.
- Sinar matahari terhalang pepohonan kelapa dan ketapang pada tapak yang di darat.
- Pada siang higgsa sore hari intensitas matahari sangat terik pada tapak pantai karena tidak ada vegetasinya.

PRINSIP PENDEKATAN :

- Memanfaatkan kondisi dan sumber energi alami
- Menanggapi keadaan tapak pada bangunan

SOLUSI ANALISIS:



Orientasi bangunan dihadapkan ke arah utara untuk menghindari terik matahari dari arah timur dan barat



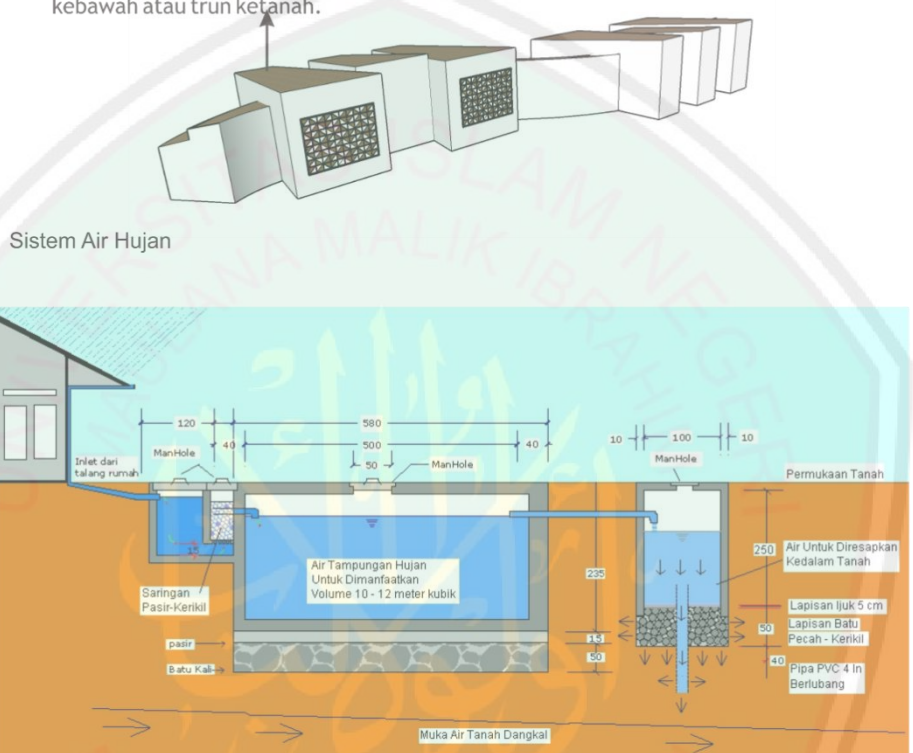
Gambar 4.12 Analisis Matahari dan Angin
Sumber: Analisis, 2019

4.3.5. Analisis Hujan

ANALISIS HUJAN

Air hujan dimanfaatkan dengan cara diampung dalam wadah dan nantinya akan digunakan untuk kebutuhan mencuci dan menyirami tanaman.

Intensitas hujan pada tapak cukup tinggi karena hal itu bangunan tapak menggunakan atap pelana yang memiliki kemiringan 30 derajat. hal ini untuk mengalirkan air hujan kebawah atau trun ketanah.



Gambar 4.13 Analisis Hujan
Sumber: Analisis, 2019

4.4. Analisis Bangunan

Analisis Bentuk dan Material Bangunan

ANALISIS BENTUK & MATERIAL BANGUNAN

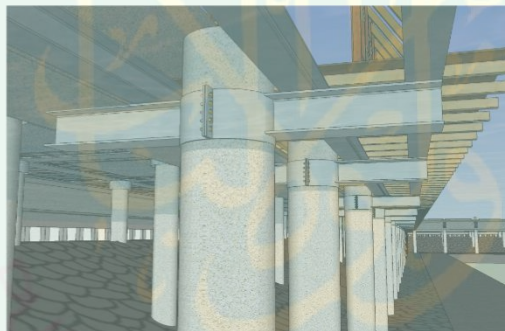
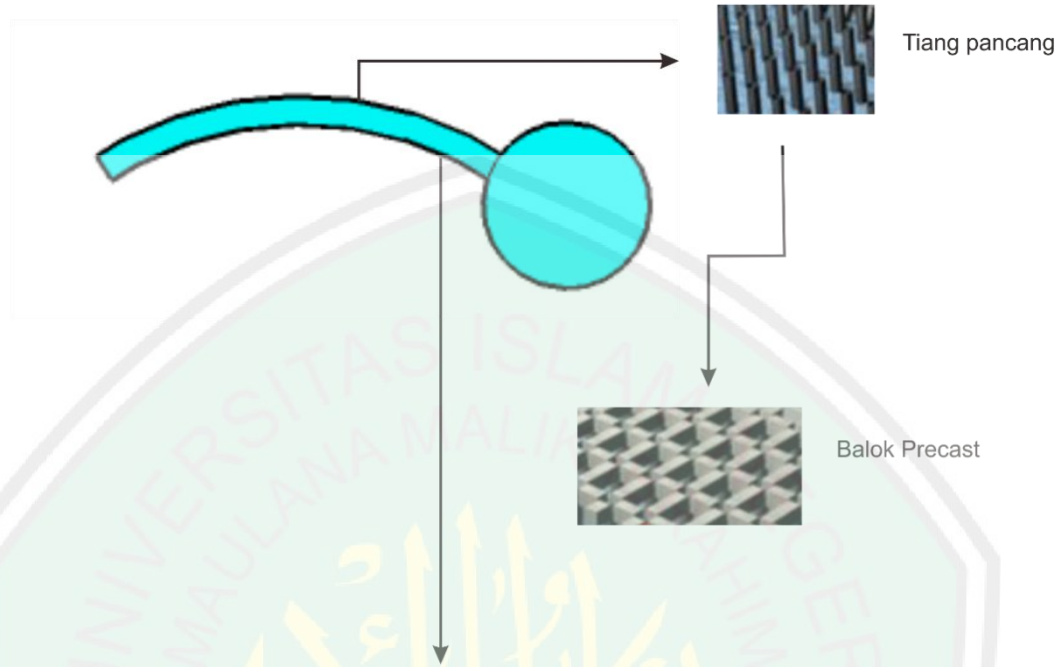
Ide bentuk dari kondisi tapak yang berkontur. bentuk gabungan dari persegi panjang yang digabungkan dengan lengkungan yang panjang, hal ini untuk mengatasi kontur pada tapak.



Gambar 4.14 Analisis Bentuk dan Material Bangunan
Sumber: Analisis, 2019

- Analisis Struktur Dermaga

ANALISIS STRUKTUR DERMAGA

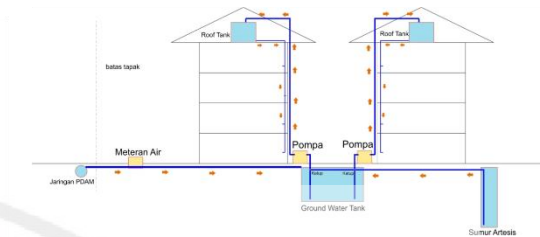
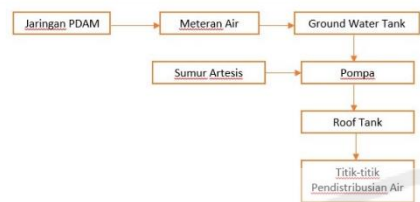


Gambar 4.15 Analisis Struktur Dermaga
Sumber: Analisis, 2019

- Analisis Utilitas

ANALISIS UTILITAS

Utilitas Airs Bersih



Utilitas Air Kotor

Diagram Pembuangan Limbah Cair

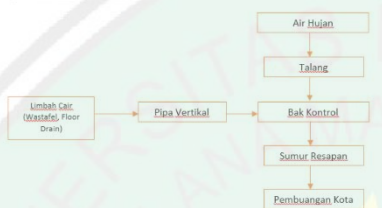
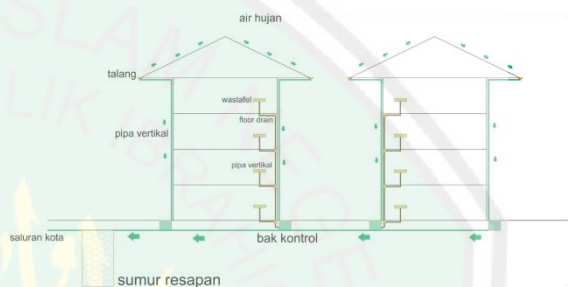


Diagram Pembuangan Limbah Padat



Gambar 4.16 Analisis Utilitas
Sumber: Analisis, 2019

4.5. Analisis Fungsi

Analisis fungsi pada perancangan wisata watersports ini dibagi menjadi fungsi primer, fungsi sekunder, dan fungsi penunjang. Fungsi ini untuk mengetahui pengguna dan aktivitas yang dilakukan, sebagai berikut:

1. Fungsi Primer

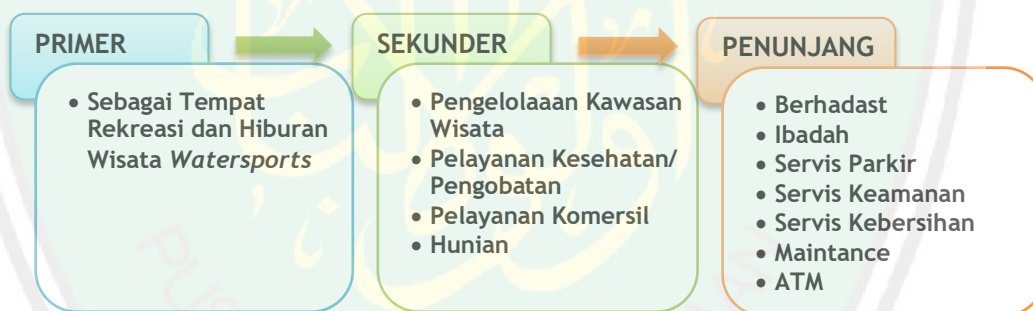
Perancangan wisata watersports di Kawasan Pantai Soge Kabupaten Pacitan ini merupakan ide perancangan sebagai objek wisata wahana rekreasi yang dilakukan di laut. Sehingga perancangan wisata watersports ini memiliki fungsi utama sebagai sarana rekreasi hiburan dengan berbagai aktivitas olahraga yang dilakukan di air dengan pengalaman langsung di pantai atau di laut.

2. Fungsi Sekunder

Fungsi sekunder pada perancangan wisata watersports ini sebagai sarana untuk mendukung fungsi utama, yaitu sebagai pengelolaan kawasan wisata dan pelayanan bagi pengunjung untuk keberlangsungan manajemen wisata.

3. Fungsi Penunjang

fungsi penunjang pada perancangan wisata watersports ini sebagai sarana untuk menunjang dan melengkapi fungsi primer dan sekunder. Fungsi penunjang perancangan Wisata Watersports yaitu memarkir kendaraan, menjual pernak-pernik cinderamata, berhadast, beribadah, dan keamanan.



Gambar 4.17 Analisis Fungsi Primer, Sekunder, dan Penunjang
Sumber: Analisis, 2019

4.5.1. Analisis Aktivitas Pengguna

Analisis aktivitas merupakan penjabaran yang terkait dengan analisis fungsi sebagai akomodasi kawasan penunjang wisata untuk kebutuhan beraktivitas para pengunjung. Analisis aktivitas bertujuan untuk mengetahui kegiatan apa saja yang nantinya akan ada dalam wisata watersports di kawasan Pantai Soge Kabupaten Pacitan.

Tabel 4.7 Analisis Aktivitas Pengguna

KLASIFIKASI FUNGSI	JENIS AKTIVITAS	SIFAT AKTIVITAS	PERILAKU AKTIVITAS
PRIMER	REKREASI WISATA WATERSPORTS		
	Bermain Jetski	Kondisional,	• Pengunjung menikmati bermain wahana

		Publik	jetski di laut dengan menaiki speed boat sendiri ataupun berdua yang kecepatan lajunya diatur sendiri oleh pengguna.
	Bermain Banana Boat	Kondisional, Publik	<ul style="list-style-type: none"> • Pengunjung menikmati bermain wahana Banana Boat di laut dengan menaiki boat berbentuk pisang dengan jumlah pengguna max. 6 orang, yang ditarik oleh speed boat.
	Bermain Ocean Ball	Kondisional, Publik	<ul style="list-style-type: none"> • Pengunjung menikmati bermain wahana Ocean Ball di laut dengan menaiki boat dengan jumlah pengguna 1 orang, yang ditarik oleh speed boat.
	Bermain Flyfish	Kondisional, Publik	<ul style="list-style-type: none"> • Pengunjung menikmati bermain wahana flyfish di laut dengan menaiki boat berbentuk ikan pari dengan jumlah pengguna max. 3 orang, yang ditarik oleh speed boat. Sehingga boat yang ditarik akan terbang seperti layang-layang.
	Bermain Rolling Donut	Kondisional, Publik	<ul style="list-style-type: none"> • Pengunjung menikmati bermain wahana rolling donut di laut dengan menaiki boat berbentuk donat dengan jumlah pengguna max. 2 orang, yang ditarik oleh speed boat.
	Bermain Parasailing	Kondisional, Publik	<ul style="list-style-type: none"> • Pengunjung menikmati bermain wahana parasailing di laut dengan menggunakan parasut khusus dengan jumlah pengguna max. 2 orang, yang ditarik oleh speed boat. Sehingga parasut akan terangkat dan melayang di udara (seperti paralayang).
	Bermain Flyboard	Kondisional, Publik	<ul style="list-style-type: none"> • Pengunjung menikmati bermain wahana flyboard di laut dengan menaiki perangkat hydroflighting yang memasok daya dorong untuk menggerakkan flyboard ke udara dan menyelam, dengan jumlah pengguna 1 orang.
	Bermain Wake boarding	Kondisional, Publik	<ul style="list-style-type: none"> • Pengunjung menikmati bermain wahana wake boarding di laut dengan mengendarai semacam papan yang disebut wakeboard diatas permukaan air, dengan jumlah pengguna max. 6 orang dan ditarik oleh speed boat.
	Berenang	Rutin, Publik	<ul style="list-style-type: none"> • Pengunjung menikmati bermain wahana kolam renang dengan berenang ataupun bermain air.
	Bermain air	Rutin, Publik	<ul style="list-style-type: none"> • Pengunjung anak-anak menikmati bermain wahana playground kids yang disediakan.
	Menyimpan speed boat	Rutin, Semi Privat	<ul style="list-style-type: none"> • Pengelola menyimpan speed boat yang tidak terpakai dalam ruangan agar tidak rusak.
	Mengganti dan menyimpan baju	Kondisional, Semi Publik	<ul style="list-style-type: none"> • Pengunjung mengganti pakaian dan menyimpan barang-barangnya.
	Menyimpan baju pelampung	Kondisional, Semi Publik	<ul style="list-style-type: none"> • Menaruh dan menyimpan baju pelampung, peralatan watersports di dalam ruangan penyimpanan setelah pemakaian.
	Menyimpan foot pump	Kondisional, Semi Privat	<ul style="list-style-type: none"> • Menaruh dan menyimpan foot pump peralatan watersports di dalam ruangan penyimpanan setelah pemakaian.
	Menyimpan helm	Kondisional, Semi Publik	<ul style="list-style-type: none"> • Menaruh dan menyimpan helm peralatan watersports di dalam ruangan penyimpanan.
	Memarkirkan boat	Rutin, Publik	<ul style="list-style-type: none"> • Memarkirkan speed boat di dermaga.
SEKUNDER	PENGELOLAAN WISATA		
	Pengelolaan	Rutin, Semi	<ul style="list-style-type: none"> • Mengelola manajemen kawasan wisata

	Publik	untuk menjaga keberlangsungan kegiatan wisata.
Membeli tiket masuk wisata	Rutin, Semi Publik	• Pengunjung antri dan membeli tiket masuk kawasan wisata watersports.
Pusat informasi	Kondisional, Semi Publik	• Pengelola memberi informasi penting kepada pengunjung jika ada informasi yang harus disampaikan ke pengguna wisata.
PELAYANAN KESEHATAN		
Pengobatan	Kondisional, Semi Publik	• Memberi pertolongan pertama atau pengobatan pada pengunjung yang sakit ataupun cidera.
PELAYANAN KOMERSIL		
Menjual Makanan	Rutin, Semi Publik	• Pengunjung dapat menikmati sarapan, makan siang, makan sore dengan duduk nyaman dan mengobrol.
Menjual makanan ringan	Kondisional, Semi Publik	• Masyarakat menjual aneka makanan ringan untuk dinikmati oleh pengunjung.
Belanja Souvenir	Rutin, Publik	• Melihat-lihat souvenir dan membeli jika ada yang ingin dimiliki sebagai oleh-oleh untuk dibawa pulang.
Menjual Jus	Rutin, Publik	• Masyarakat menjual aneka jus untuk dinikmati oleh pengunjung.
HUNIAN		
Cottage	Kondisional, Semi Privat	• Pengunjung beristirahat dengan nyaman di kamar.
PENUNJANG	SERVIS	
Beribadah	Rutin, 5x sehari, Privat	• Pengunjung melakukan kegiatan ibadah di masjid dengan tenang dan nyaman.
Berhadast	Kondisional, Privat	• Pengguna
Servis parkir kendaraan	Kondisional, Publik	• Pengunjung yang membawa kendaraan pribadi atau rombongan dapat memarkirkan kendaraanya di tem[par parkir yang sudah disediakan.
Servis keamanan	Rutin, Semi Privat	• Melakukan penjagaan keamanan pengunjung dan seluruh kawasan wisata dengan pemantauan langsung ataupun CCTV dan melakukan patroli keliling. Termasuk keamanan evakuasi adanya peringatan bencana alam.
Servis kebersihan	Rutin, Semi Privat	• Membersihkan, menjaga dan memelihara kebersihan kawasan wisata.
Maintance	Rutin, Semi Privat	• Memantau, mengontrol ketersediaan air, sumber listrik dan kebersihan bangunan.
Transaksi pengambilan uang	Kondisional, Semi Privat	• Mengambil atau mengirim uang dengan mesin ATM.

Sumber: Analisis, 2019

4.5.2. Analisis Pengguna

Analisis pengguna merupakan pemaparan analisis yang digunakan untuk mengetahui jenis pengguna, jumlah pengguna dan perilaku pengguna yang ada di dalam perancangan wisata watersports di kawasan Pantai Soge Kabupaten Pacitan berdasarkan aktivitas yang ada di dalamnya.

4.5.2.1 Analisis Jenis Pengguna

Jenis pengguna yang ada di dalam perancangan wisata watersports di kawasan Pantai Soge Kabupaten Pacitan yakni digolongkan sebagai berikut:

1. Pengunjung

Pengunjung yang datang ke kawasan wisata semata-mata untuk tujuan wisata, seperti bersantai, menikmati wahana watersports dan fasilitas yang ada, tanpa tujuan yang lain yang bersifat khusus. Pengunjung wisata watersports terbagi menjadi pengunjung lokal, domestik dan mancanegara.

2. Pengelola

Pengelola merupakan orang-orang yang bertanggung jawab terhadap penyelenggaraan dan pelaksanaan kawasan wisata serta melaksanakan kegiatan tata laksana operasionalisasi kawasan wisata. Pengelola wisata watersports terbagi menjadi pengelola kantor (direktur, wakil direktur, sekretaris), pengelola klinik (dokter, perawat), petugas keamanan (security, penjaga pantai), petugas kebersihan (cleaning service), masyarakat (sebagai pengelola yang mengelola souvenir shop dan food courts).

4.5.2.2. Analisis Jumlah Pengguna

Jenis pengguna yang ada di dalam perancangan wisata watersports di kawasan Pantai Soge Kabupaten Pacitan yakni digolongkan sebagai berikut:

Tabel 4.8 Analisis Jumlah Pengguna

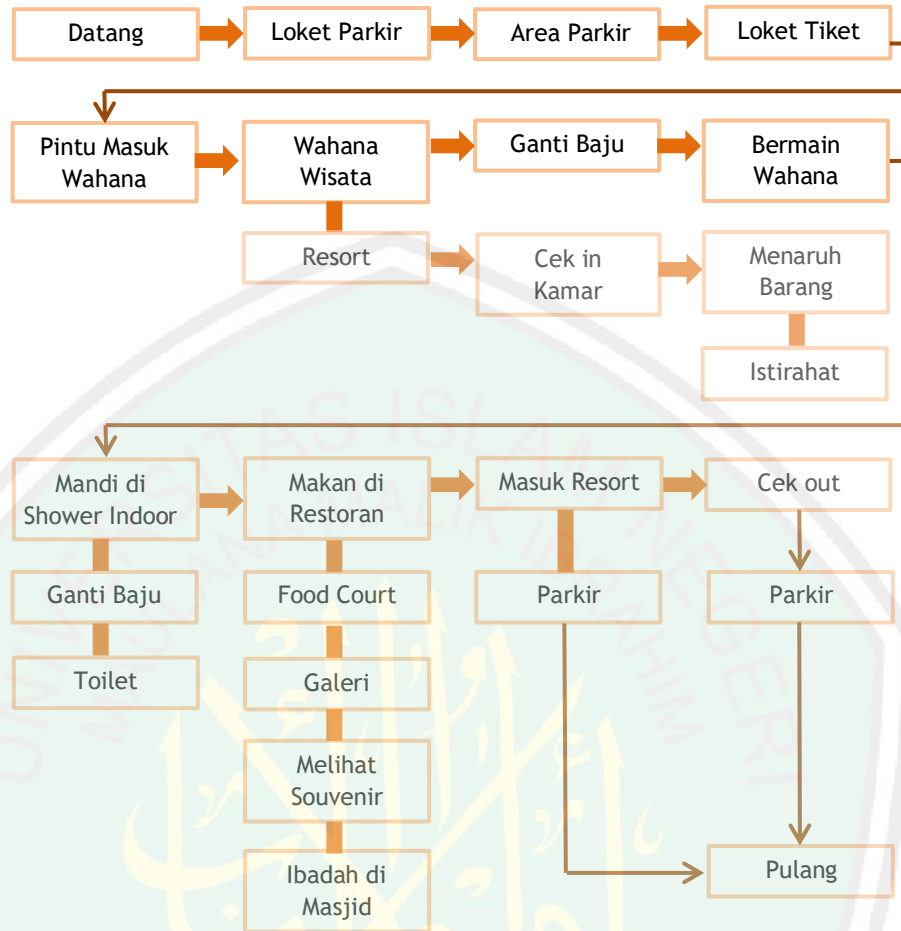
KATEGORI FUNGSI	JENIS AKTIVITAS	JENIS PENGGUNA	JUMLAH PENGGUNA	WAKTU
PRIMER	REKREASI WISATA WATERSPORTS			
	Bermain Jetski	Pengunjung	100 orang	15-30 menit
	Bermain Banana Boat	Pengunjung	140 orang	15-30 menit
	Bermain Ocean Ball	Pengunjung	20 orang	15-30 menit
	Bermain Flyfish	Pengunjung	120 orang	15-30 menit
	Bermain Rolling Donut	Pengunjung	40 orang	15-30 menit
	Bermain Parasailing	Pengunjung	20 orang	15-30 menit
	Bermain Flyboard	Pengunjung	20 orang	15-30 menit
	Bermain Wake boarding	Pengunjung	20 orang	15-30 menit
	Berenang	Pengunjung	300 orang	1-3 jam
	Bermain air	Pengunjung	60 orang	1-2 jam
	Menyimpan speed boat	Pengelola	20 orang	20-30 menit
	Mengganti dan menyimpan baju	Pengunjung	800 orang	5-15 menit
	Menyimpan baju pelampung	Pengelola	10 orang	1-2 jam
	Menyimpan foot pump	Pengelola	10 orang	1-2 jam
Menyimpan helm	Pengelola	10 orang	1-2 jam	
Memarkirkan boat	Pengelola	20 orang	5-10 menit	
SEKUNDER	PENGELOLAAAN WISATA			
	Pengelolaan	Pengelola	40 orang	10 jam
	Membeli tiket masuk wisata	Pengunjung	3-4 orang	8 jam
	Pusat Informasi	Pengelola	2-4 orang	5-15 menit
	PELAYANAN KESEHATAN			
Pengobatan	Pengunjung,	30 orang	1-2 jam	

		Pengelola dan, Masyarakat		
	PELAYANAN KOMERSIL			
	Menjual makanan	Pengunjung dan Masyarakat	300 orang	8 jam
	Menjual makanan ringan	Pengunjung dan Masyarakat	200 orang	8 jam
	Belanja souvenir	Pengunjung Masyarakat	200 orang	8 jam
	Menjual kebutuhan sehari-hari	Pengunjung dan Masyarakat	20 orang	8 jam
	Menjual Jus	Pengunjung, dan Masyarakat	100 orang	8 jam
	HUNIAN			
	Menginap	Pengunjung	200 orang	24 jam
PENUNJANG	SERVIS			
	Beribadah	Pengunjung, Pengelola dan, Masyarakat	300 orang	5-15 menit
	Berhadast	Pengunjung, Pengelola dan, Masyarakat	20 orang	5-10 menit
	Servis parkir kendaraan	Pengunjung, Pengelola dan, Masyarakat	1000 orang	1-5 menit
	Servis keamanan	Pengelola	20 orang	24 jam
	Servis kebersihan	Pengelola	20 orang	1-2 jam
	Maintance	Pengelola	6 orang	1-2 jam
	Transaksi pengambilan uang	Pengunjung, Pengelola dan, Masyarakat	1-2 orang	1-2 menit

Sumber : Analisis, 2019

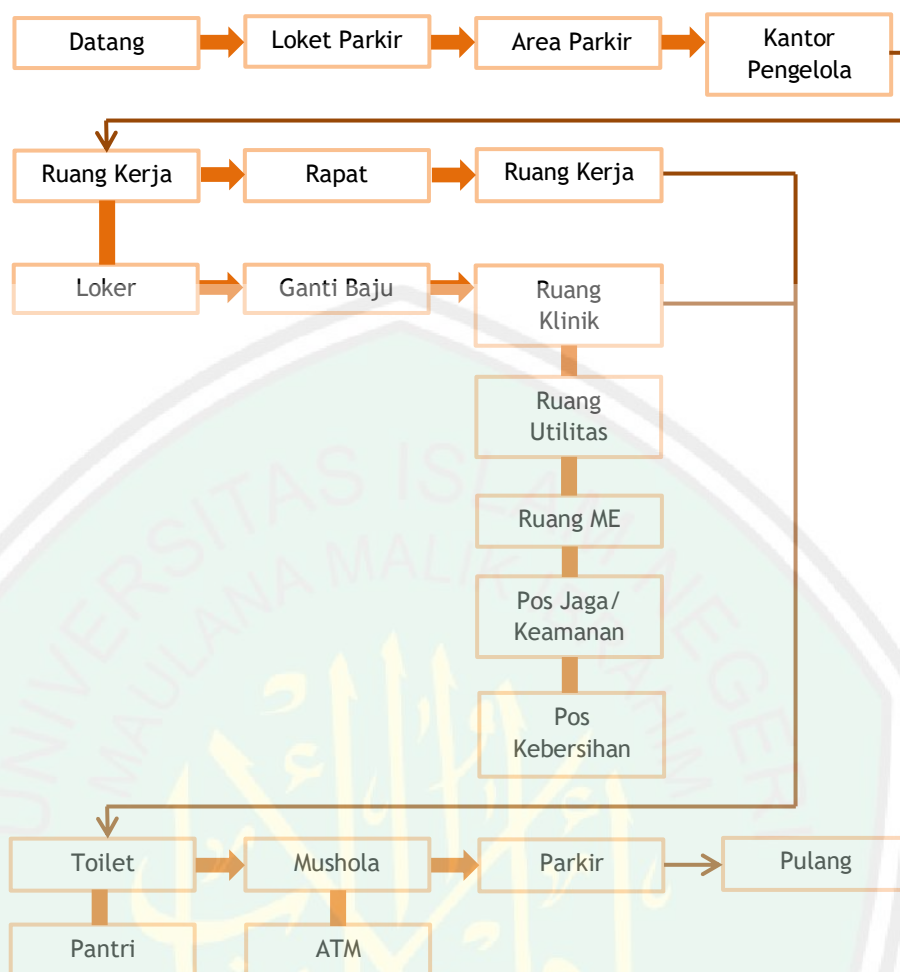
4.5.2.3. Analisis Alur Perilaku Pengguna

1. Pengunjung



Gambar 4.18 Analisis Alur Perilaku Pengunjung
 Sumber: Analisis, 2019

2. Pengelola



Gambar 4.19 Alur Perilaku Pengelola
Sumber: Analisis, 2019

4.5.3. Analisis Ruang

4.5.3.1. Analisis Kebutuhan Ruang

Kebutuhan ruang di dalam wisata watersports di kawasan Pantai Soge Kabupaten Pacitan ini dibedakan berdasarkan fungsi ruang utama, ruang sekunder, dan ruang penunjang, adapun jenis ruang sebagai berikut:

Tabel 4.9 Analisis Kebutuhan Ruang

KATEGORI RUANG	AKTIVITAS	JENIS RUANG	KEBUTUHAN RUANG
Ruang Primer	Rekreasi Wisata Watersports	Ruang jetski	Ruang speed boat jetski
		Ruang banana boat	Ruang banana boat (yang sudah ditiup) Loker (banana boat yang belum ditiup)
		Ruang ocean ball	Ruang ocean ball (yang sudah ditiup) Loker (ocean ball yang belum ditiup)
		Ruang flyfish	Ruang flyfish (yang sudah

			ditiup)
			Loker (flyfish yang belum ditiup)
		Ruang rolling donut	Ruang rolling donut (yang sudah ditiup)
			Loker (rolling donut yang belum ditiup)
		Ruang parasailing	Loker
		Ruang flyboard	Ruang papan seluncur
			Loker (untuk selang flyboard)
			Ruang sepatu
		Ruang wake boarding	Ruang papan seluncur
			Ruang sepatu
		Ruang kolam renang	Kolam
			Ruang ganti
			Loker
			Shower indoor
			Toilet
			Ruang pelampung
			Pos Penjaga
		Ruang playground kids	Tempat playground
			Ruang ganti
			Loker
			Shower indoor
			Toilet
			Ruang pelampung
			Pos Penjaga
		Ruang penyimpanan speed boat	Gudang penyimpanan speed boat
		Mengganti dan menyimpan baju	Ruang ganti
			Loker
		Menyimpan baju pelampung	Lemari gantung
		Menyimpan foot pump	Loker
		Menyimpan helm	Rak helm
		Memarkirkan boat	Dermaga speed boat
Ruang Sekunder	Pengelolaan kawasan wisata	Kantor pengelola	Ruang direktur
			Ruang wakil direktur
			Ruang manajer
			Ruang wakil manajer
			Ruang Sekretaris
			Ruang front office
			Ruang administrasi
			Ruang marketing
			Ruang IT
			Ruang CCTV
			Ruang staff
			Ruang arsip
			Ruang akuntansi
			Ruang rapat
			Ruang serba guna
			Pantri
			Loker
			Toilet eksekutif
			Toilet staff
			Gudang
Mushola			
		Ruang Tiket	Loket
		Pusat Informasi	Information Center
Pelayanan	Klinik		Ruang pendaftaran

	Kesehatan/ Pengobatan		/tunggu
			Ruang konsultasi
			Ruang administrasi
			Ruang tindakan
			Ruang farmasi
			Ruang operasi
			Ruang rawat inap
			Ruang perawat
			Laboratorium
			Toilet
			Pantri
			Dapur
			Pengolahan limbah
			Parkir ambulans
	Pelayanan Komersil	Restoran	Resepsionis
			Ruang makan
			Hall bar
			Dapur
			Ruang staff
			Ruang koki
			Toilet pengunjung
			Toilet staff
			Gudang
			Food court
		Ruang makan	
		Ruang menjual souvenir	Toko souvenir
		Ruang menjual kebutuhan sehari-hari	Retail
		Ruang menjual jus	Juice bar
	Menginap	Lobby	Lobby
			Lounge
			Resepsionis
Standart room		Ruang tidur	
		Kamar mandi	
		Ruang tamu	
Suite room		Ruang tidur	
		Kamar mandi	
		Ruang tamu	
		Dapur	
Family room		Ruang makan	
		Ruang tidur	
		Kamar mandi	
		Ruang tamu	
Breakfast Resto		Dapur	
		Ruang makan	
		Resepsionis	
	Coffe shop		
	Ruang makan		
	Dapur		
	Toilet		
Ruang staff			
Gudang			
Ruang Penunjang	Servis	Tempat berhadast	Toilet umum
		Tempat ibadah	Masjid
		Tempat memarkirkan kendaraan	Tempat parkir
		Ruang keamanan	Pos security
			Pos penjaga pantai
			Pos BMKG
Ruang kebersihan	Cleaning Service		
Maintance	Ruang ME		

		Transaksi pengambilan uang	ATM
--	--	----------------------------	-----

Sumber: Analisis, 2019

4.5.2.1. Analisis Kebutuhan Besaran Ruang

Analisis kebutuhan besaran ruang di dalam perancangan wisata watersports ini diperlukan untuk mengetahui jumlah besaran ruang yang perlu dirancang, adapun besaran ruang sebagai berikut:

Tabel 4.10 Analisis Kebutuhan Besaran Ruang

Jenis Ruang	Kebutuhan Ruang	Jumlah Ruang	Kapasitas (orang)	Dimensi Ruang (M)	Total Luas (M ²)
Rekreasi Wisata Watersports					
Ruang jetski	Ruang jetski	1	6	Jetski 50x(3,3mx1,2m) Alat penarik jetski 50x(4mx1,6m) Manusia 6x(0,6mx1,2m) Sirkulasi 40%	731,2 m ²
Ruang banana boat	Ruang banana boat (yang sudah ditiup)	1	2	Banana boat 20x(6,5mx1,2m) Manusia 2x(0,6mx1,2m) Sirkulasi 40%	220,3 m ²
	Loker (banana boat yang belum ditiup)	1	2	Loker 20x(1mx0,3m) Manusia 2x(0,6mx1,2m) Sirkulasi 20%	8,8 m ²
Ruang ocean ball	Ruang ocean ball (yang sudah ditiup)	1	2	Ocean ball 20x(3mx3m) Manusia 2x(0,6mx1,2m) Sirkulasi 40%	169,9 m ²
	Loker (ocean ball yang belum ditiup)	1	2	Loker 20x(1mx0,3m) Manusia 2x(0,6mx1,2m) Sirkulasi 20%	8,8 m ²
Ruang flyfish	Ruang flyfish (yang sudah ditiup)	1	2	Flyfish 20x(4mx3m) Manusia 2x(0,6mx1,2m) Sirkulasi 40%	337,9 m ²
	Loker (flyfish yang belum ditiup)	1	2	Loker 20x(1mx0,3m) Manusia 2x(0,6mx1,2m) Sirkulasi 20%	8,8 m ²
Ruang rolling donut	Ruang rolling donut (yang sudah ditiup)	1	2	Rolling donut 20x(1,2mx1,2m) Manusia 2x(0,6mx1,2m) Sirkulasi 40%	42,2 m ²
	Loker (rolling donut yang belum ditiup)	1	2	Loker 20x(1mx0,3m) Manusia 2x(0,6mx1,2m) Sirkulasi 20%	8,8 m ²
Ruang parasailing	Loker	1	2	Loker 20x(1mx0,3m) Manusia 2x(0,6mx1,2m) Sirkulasi 20%	8,8 m ²
Ruang flyboard	Loker (untuk selang flyboard)	1	2	Loker 20x(1mx0,5m) Manusia 2x(0,6mx1,2m) Sirkulasi 20%	13,7 m ²
	Ruang sepatu	1	2	Loker 20x(0,5mx0,5m) Manusia 2x(0,6mx1,2m) Sirkulasi 20%	7,6 m ²
Ruang wake boarding	Ruang papan seluncur	1	2	Rak 20x(2,1mx0,6m) Manusia 2x(0,6mx1,2m) Sirkulasi 20%	31,9 m ²
	Ruang sepatu	1	2	Loker 20x(0,5mx0,5m) Manusia 2x(0,6mx1,2m)	7,6 m ²

				Sirkulasi 20%	
Ruang kolam renang	Kolam	3	@100	Kolam 1x(5mx16m) Manusia 100x(0,6mx1,2m) Sirkulasi 30% Total: 3x197,6 m ²	592,8 m ²
	Ruang ganti	2	@150	Kursi 6x(1,2mx0,4m) Manusia 150x(0,6mx1,2m) Sirkulasi 30% Total: 2x144 m ²	288 m ²
	Loker	2	@150	Loker 150x(1mx0,3m) Manusia 150x(0,6mx1,2m) Sirkulasi 20% Total: 2x183,6 m ²	367,2 m ²
	Shower indoor dan toilet	2	@40	1 set shower 2000 m ² Total: 2x2000 m ²	4000 m ²
	Ruang pelampung	1	10	Pelampung 10x(1,2mx1,2m) Rak 10x(1,2mx0,6m) Manusia 10x(0,6mx1,2m) Sirkulasi 30%	37,4 m ²
	Pos penjaga	1	4	Pos penjaga 8 m ²	8 m ²
Ruang playground kids	Tempat playground	1	60	1 set playground 20mx15m	300 m ²
	Ruang ganti	2	@30	Kursi 6x(1,2mx0,4m) Manusia 30x(0,6mx1,2m) Sirkulasi 30% Total: 2x31,8 m ²	63,6 m ²
	Loker	2	@30	Manusia 30x(0,6mx1,2m) Loker 30x(1mx0,3m) Sirkulasi 20% Total: 2x36,8 m ²	73,6 m ²
	Shower indoor dan toilet	1	20	1 set shower 1000 m ²	1000 m ²
	Ruang pelampung	1	10	Rak 3x(1,2mx0,6m) Manusia 10x(0,6mx1,2m) Sirkulasi 30%	12 m ²
	Pos penjaga	1	2	Pos penjaga 6 m ²	6 m ²
Ruang penyimpanan speed boat	Gudang penyimpanan speed boat	1	10-15	Speed boat 120x(5,5mx1,8m) Manusia 15x(0,6mx1,2m) Sirkulasi 50%	1825,2 m ²
Ruang ganti	Ruang ganti dan loker	2	@100	Manusia 100x(0,6mx1,2m) Loker 100x(0,2mx0,3m) Kursi 6x(1,2mx0,4m) Ruang ganti 10x(1mx1m) Sirkulasi 50%	136,2 m ²
Ruang Membersihkan badan	Shower indoor dan toilet	2	@40	1 set shower 2000 m ² Total: 2x2000 m ²	4000 m ²
Ruang baju pelampung	Lemari Gantung	1	50 (600 baju)	Rak 30x(1,2mx0,6m) Manusia 50x(0,6mx1,2m) Sirkulasi 30%	74,9 m ²
Ruang foot pump	Loker	1	4 (50 foot pump)	Manusia 4x(0,6mx1,2m) Loker 50x(0,2mx0,3m) Sirkulasi 20%	7 m ²
Ruang helm	Rak helm	1	50 (600 helm)	Rak 30x(0,3mx0,3m) Manusia 50x(0,6mx1,2m) Sirkulasi 30%	50 m ²
Pelabuhan boat	Dermaga speed boat	1	100	Speed boat 120x(5,5mx1,8m) Jetski 50x(3,3mx1,2m) Manusia 100x(0,6mx1,2m) Sirkulasi 50%	2187 m ²
Area bermain	Laut	-	-	-	-

watersports					
TOTAL					16.635,2 m²
Pengelolaan Wisata					
Kantor pengelola	Resepsionis	1	2	Resepsionis 2m ²	4 m ²
	Ruang direktur	1	1	Manusia 6x(0,6mx1,2m) Meja 2x(1,4mx0,7m) Kursi 3x(0,3mx0,7m) Sofa kecil 2 Sofa besar 2x() Lemari 2x(0,3mx1m) Sirkulasi 30%	5,9 m ²
	Ruang wakil direktur	1	1	Manusia 2x(0,6mx1,2m) Meja 2x(1,4mx0,7m) Kursi x(0,3mx0,7m) Sirkulasi 20% Total: 2x5,9 m ²	m ²
	Ruang manajer	2	@1	Manusia 2x(0,6mx1,2m) Meja 2x(1,4mx0,7m) Kursi 5x(0,3mx0,7m) Sirkulasi 30% Total: 2x5,9 m ²	11,8 m ²
	Ruang wakil manajer	2	@1	Manusia 2x(0,6mx1,2m) Meja 2x(1,4mx0,7m) Kursi 4x(0,3mx0,7m) Sirkulasi 20% Total: 2x5,9 m ²	m ²
	Ruang Sekretaris	1	2	Manusia 2x(0,6mx1,2m) Meja 1x(1,4mx0,7m) Kursi 2x(0,3mx0,7m) Sirkulasi 20%	3,6 m ²
	Ruang front office	1	10	Manusia 10x(0,6mx1,2m) Meja 1x(1,4mx0,7m) Kursi 4x(0,3mx0,7m) Sirkulasi 30%	11,7 m ²
	Ruang administrasi	1	2	Manusia 2x(0,6mx1,2m) Meja 2x(1,4mx0,7m) Kursi 4x(0,3mx0,7m) Sirkulasi 20%	10,8 m ²
	Ruang marketing	1	4	Manusia 4x(0,6mx1,2m) Meja 2x(1,4mx0,7m) Kursi 4x(0,3mx0,7m) Sirkulasi 20%	10,8 m ²
	Ruang IT	1	4	Manusia 4x(0,6mx1,2m) Meja 2x(1,4mx0,7m) Kursi 4x(0,3mx0,7m) Sirkulasi 20%	10,8 m ²
	Ruang CCTV	1	4	Manusia 4x(0,6mx1,2m) Meja 2x(1,4mx0,7m) Kursi 4x(0,3mx0,7m) Komputer 10 () Sirkulasi 30%	
	Ruang staff	2	30	Manusia 20x(0,6mx1,2m) Meja 20x(1,4mx0,7m) Kursi 20x(0,3mx0,7m) Sirkulasi 20%	47 m ²
	Ruang arsip	1	2	Manusia 2x(0,6mx1,2m) Rak 3x(3mx0,3m) Sirkulasi 30%	22 m ²
	Ruang akuntansi	1	2	Manusia 2x(0,6mx1,2m) Rak 3x(3mx0,3m) Sirkulasi 30%	22 m ²
Ruang Rapat	4	@10	Manusia 10x(0,6mx1,2m)		

				Meja 5x(1,4mx0,7m) Kursi 10x(0,3mx0,7m) Sirkulasi 30% Total: 4x m ²	
	Ruang Serba Guna	2	@40	Manusia 40x(0,6mx1,2m) Meja 20x(1,4mx0,7m) Kursi 40x(0,3mx0,7m) Sirkulasi 30% Total: 2x m ²	
	Pantri	1	6	1 set pantri 8 m ²	8 m ²
	Loker	2	@50	Manusia 40x(0,6mx1,2m) Loker 40x(1mx0,3m) Sirkulasi 20%	49 m ²
	Toilet eksekutif	2	@2	Toilet 4x(2mx1,5m) Sirkulasi 30% Total: 2x m ²	m ²
	Toilet Staff	4	@5	Toilet 5x(2mx1,5m) Sirkulasi 30% Total: 4x m ²	
	Gudang	1	-	Gudang 16 m ²	16 m ²
	Mushola	1	@40	Manusia 40x(0,6mx1,2m) Sirkulasi 30%	
Ruang tiket	Loket	3	@1-2	Loket 2 m ² Manusia 2x(0,6mx1,2m) Sirkulasi 20% Total: 3x4 m ²	12 m ²
Pusat Informasi	Information Center	1	2-3	Manusia 2x(0,6mx1,2m) Komputer 2x(0,5mx0,3m) Meja 2x(1,4mx0,7m) Kursi 2x(0,3mx0,7m) Sirkulasi 30%	m ²
TOTAL					m²
Pelayanan Kesehatan/ Pengobatan					
Klinik	Ruang pendaftaran / tunggu	1			m ²
	Ruang konsultasi dan pemeriksaan	5			m ²
	Ruang administrasi	1			m ²
	Ruang tindakan	1			m ²
	Ruang farmasi	1			m ²
	Ruang operasi	2			m ²
	Ruang rawat inap	5			m ²
	Ruang perawat	1			m ²
	Laboratorium	2			m ²
	Toilet dokter & perawat	2			m ²
	Toilet pengunjung/pasien	2			
	Pantri	1			m ²
	Dapur	1			m ²
	Pengolahan limbah	1			m ²
Parkir ambulans	1			m ²	
TOTAL					m²
Pelayanan Komersil					
Restoran	Resepsionis	1	2-3	Resepsionis 2m ²	4 m ²
	Ruang makan	1	300	Manusia 300x(0,6x1,2m) Meja (@2) 25x(0,9mx0,7m) Meja (@4) 25x(0,9mx0,9m) Meja (@6) 10x(1,2mx1,2 m) Meja (@8) 5x(1,9mx0,9m) Meja (@10) 5x(2,6mx0,9m) Kursi 300x(0,3mx0,7m)	524,5 m ²

				Sirkulasi 50%	
	Hall Bar	1	10	1 set bar 2mx4m	8 m ²
	Dapur	1	10	Dapur 14,36m ²	14,36 m ²
	Ruang staff	1	30	Manusia 30x(0,6x1,2m) Loker 30x(1mx0,3m) Kursi panjang 2x(2,5mx0,5m) Sirkulasi 30%	43 m ²
	Ruang Koki	1	2	Ruang koki 6 m ²	6 m ²
	Toilet pengunjung	4	@6	Toilet 6x(2mx1,5m) Sirkulasi 30% Total: 4x 23,4m ²	93,6 m ²
	Toilet staff	2	@4	Toilet 4x(2mx1,5m) Sirkulasi 30% Total: 2x 15,6 m ²	31,2 m ²
	Gudang	1	-	Gudang 12 m ²	12 m ²
TOTAL					736,7 m²
Food court	Ruang food court	20	@4	1 set food court 8 m ²	8 m ²
	Ruang makan	1	300	Manusia 300x(0,6x1,2m) Meja 75x(1,4mx0,7m) Kursi 300x(0,3mx0,7m) Sirkulasi 50%	528,7 m ²
TOTAL					536,7 m²
Ruang menjual souvenir	Toko souvenir	3	@30	Manusia 30x(0,6x1,2m) Toko m ² Sirkulasi 40% Total: 6x	m ²
Ruang menjual jus	Juice bar	5	12	1 set area 10 m ² Meja 3x(1,4mx0,7m) Kursi 12x(0,3mx0,7m) Sirkulasi 30% Total: 5x20 m ²	100 m ²
Hunian					
Cottage	Kamar Tidur	2	@2		m ²
	Ruang Tamu	1	4		m ²
	Ruang Makan	1	4		m ²
	Dapur	1	2		
	Toilet	1	1		
	Kolam Renang	1	4		
	Teras	2	@4		
TOTAL					m²
Servis					
Tempat berhadast	Toilet umum	6	@6	Toilet 6x(2mx1,5m) Sirkulasi 30% Total: 6x23,5 m ²	141 m ²
Masjid	Ruang Sholat	1	300	Manusia 300x(0,6mx1,2m) Meja 6x(1,4mx0,7m) Lemari 2x(0,8mx0,3m) Sirkulasi 50%	333,75 m ²
	Ruang mimbar	1	1	Ruang mimbar 2 m ²	2 m ²
	Ruang takmir	1	2	Ruang takmir 6 m ²	6 m ²
	Toilet	2	@4	Toilet 4x(2mx1,5m) Sirkulasi 30% Total: 2x 15,6 m ²	31,2 m ²
	Ruang Wudhu	2	@10	Manusia 10x(0,6mx1,2m) Sirkulasi 50% Total: 2x10,8m ²	21,6 m ²
	Gudang	1	2	Gudang 6 m ²	6 m ²
TOTAL					541,5 m²
Tempat memarkirkan kendaraan	Tempat parkir pengunjung	1	1000	Motor 250x(2,2mx0,7m) Mobil 100x(5mx1,8m) Bus 10x(11mx2,5m)	1560 m ²

				Sirkulasi 100%	
	Tempat parkir pengelola	1	300	Motor 150x(2,2mx0,7m) Mobil 50x(5mx1,8m) Sirkulasi 100%	681 m ²
Ruang keamanan	Pos security	3	@2	Manusia 2x(0,6mx1,2m) Meja 2x(1,4mx0,7m) Kursi 2x(0,3mx0,7m) Sirkulasi 20% Total: 3x4,5 m ²	13,5 m ²
	Pos penjaga pantai	6	@2	Manusia 2x(0,6mx1,2m) Meja 1x(1,4mx0,7m) Kursi 2x(0,3mx0,7m) Sirkulasi 30% Total: 6x4m ²	24 m ²
	Pos BMKG	1	4	Manusia 4x(0,6mx1,2m) Komputer 6x(0,5mx0,3m) Meja 4x(1,4mx0,7m) Kursi 4x(0,3mx0,7m) Lemari 1x(0,8mx0,3m) Sirkulasi 30%	12 m ²
Ruang kebersihan	Cleaning Service	1	50	Manusia 50x(0,6mx1,2m) 1 unit 120m ² Sirkulasi 30%	202,8 m ²
Maintance	Ruang ME	1	4	Manusia 4x(0,6mx1,2m) 1 unit ME 18m ² Sirkulasi 30%	27 m ²
Transaksi pengambilan uang	ATM	1	5	Mesin ATM 5x(2mx2m) Manusia 5x(0,6mx1,2m) Sirkulasi 20%	28,3 m ²

Sumber: Analisis, 2019

4.5.2.2. Analisis Persyaratan Ruang

Analisis persyaratan ruang dalam perancangan wisata watersports ini diperlukan untuk memenuhi guna persyaratan sebuah wisat yang layak dan memenuhi standar huni. Adapun persyaratan ruang senbagai berikut:

Tabel 4.11 Analisis Persyaratan Ruang

JENIS RUANG	RUANG	PENCAHAYAAN		PENGHAWAAN		VIEW		AKSES	UTILITAS	
		Alami	Buatan	Alami	Buatan	In	Out		Listrik	Air
Rekreasi Wisata Watersports										
Ruang jetski	Ruang speed boat jetski	++	++	+	+	++	++	++	++	-
Ruang banana boat	Ruang banana boat (yang sudah ditiup)	++	++	+	+	++	++	++	++	-
	Loker (banana boat yang belum ditiup)	+	++	+	-	++	-	+	+	-
Ruang ocean ball	Ruang ocean ball (yang sudah ditiup)	++	++	+	+	++	++	++	++	-
	Loker (ocean ball yang belum ditiup)	+	++	+	-	++	-	+	+	-
Ruang flyfish	Ruang flyfish (yang sudah ditiup)	++	++	+	+	++	++	++	++	-
	Loker (flyfish yang belum ditiup)	+	++	+	-	++	-	+	+	-
Ruang rolling donut	Ruang rolling donut (yang sudah ditiup)	++	++	+	+	++	++	++	++	-
	Loker (rolling donut)	+	++	+	-	++	-	+	+	-

	yang belum ditiup)									
Ruang parasailing	Loker	+	++	+	+	++	-	++	+	-
Ruang flyboard	Ruang papan seluncur	++	++	+	-	++	+	++	++	-
	Loker (untuk selang flyboard)	+	++	+	-	++	-	++	+	-
	Ruang sepatu	+	++	+	-	++	-	++	+	-
Ruang wake boarding	Ruang papan seluncur	++	++	+	+	++	+	++	++	-
	Ruang sepatu	+	++	+	-	++	-	++	+	++
Ruang kolam renang	Kolam	++	++	++	-	++	++	++	++	++
	Ruang ganti	+	++	+	++	-	-	++	++	-
	Loker	+	++	+	-	+	+	++	++	-
	Shower indoor	+	++	+	+	+	+	++	++	++
	Toilet	+	++	+	+	+	+	++	++	++
	Ruang pelampung	++	++	+	-	+	+	++	++	-
Ruang playground kids	Tempat playground	++	++	++	-	+	+	++	++	++
	Ruang ganti	+	++	+	++	-	-	++	++	-
	Loker	+	++	-	-	+	-	++	+	-
	Shower indoor	+	++	+	+	-	-	++	++	++
	Toilet	+	++	+	+	-	-	++	++	++
	Ruang pelampung	++	++	+	-	+	-	++	++	-
Ruang baju pelampung	Lemari Gantung	++	++	-	+	+	-	++	++	-
Ruang foot pump	Loker	+	++	+	-	+	-	++	+	-
Ruang helm	Rak helm	+	++	-	+	+	-	++	+	
Pelabuhan boat	Dermaga speed boat	++	++	++	-	++	++	++	++	++
Area bermain watersports	Laut	++	++	++	-	++	++	++	+	-
Pengelolaan Wisata										
Kantor pengelola	Ruang manajer	++	++	++	++	+	++	++	++	-
	Ruang wakil manajer	++	++	++	++	+	+	++	++	-
	Ruang Sekretaris	++	++	++	++	+	+	++	++	-
	Ruang front office	++	++	++	++	++	++	++	++	-
	Ruang administrasi	++	++	++	++	+	+	++	+	-
	Ruang marketing	+	++	++	++	+	-	++	+	-
	Ruang staff	++	++	++	++	+	+	++	++	-
	Ruang arsip	+	++	-	+	+	-	+	+	-
	Pantri	+	++	+	+	+	-	+	+	+
	Loker	+	++	+	-	+	-	++	-	-
Toilet	+	++	+	-	-	-	++	++	++	
Gudang	+	++	+	+	-	-	+	+	-	
Ruang tiket	Loket	++	++	+	+	++	+	++	+	-
Pusat Informasi	Information Center	++	++	+	+	++	+	++	++	-
Pelayanan Kesehatan										
Klinik	Ruang pendaftaran /tunggu	++	++	+	-	+	++	++	+	-
	Ruang konsultasi	+	++	+	+	+	-	+	+	-
	Ruang administrasi	++	++	+	+	+	+	++	+	-
	Ruang obat	-	++	-	++	+	-	+	++	-
	Ruang perawatan/ Pengobatan	++	++	++	+	+	++	++	++	+
	Ruang operasi	-	++	-	++	+	-	++	++	+
	Ruang perawat	+	++	+	+	-	+	+	+	-
	Laboratorium	++	++	++	++	+	+	+	++	++

	Toilet	+	++	+	-	-	-	++	++	++
	Pantri	+	++	+	-	+	+	+	+	+
Pelayanan Komersil										
Restoran	Kasir	++	++	+	-	++	+	++	+	-
	Ruang makan	++	++	++	++	++	++	++	++	-
	Dapur	+	++	+	++	+	-	++	++	++
	Toilet	+	++	+	-	-	-	++	++	++
	Ruang staff	++	++	+	+	+	-	+	+	-
Food court	Gudang	+	++	+	-	-	-	+	+	-
	Dapur	+	++	+	++	+	-	++	++	++
	Ruang makan	++	++	++	++	++	++	++	++	-
	Kasir	++	++	+	-	++	+	++	+	-
Ruang menjual souvenir	Toko souvenir	++	++	++	-	++	++	++	++	-
Ruang menjual jus	Juice bar	++	++	++	-	++	++	++	++	++
Resort	Lobby	++	++	++	++	++	++	++	++	-
	Standar room	++	++	++	++	++	++	++	++	++
	Suit room	++	++	++	++	++	++	++	++	++
Servis										
Tempat berhadast	Toilet	+	++	+	-	-	-	++	++	++
Tempat ibadah	Masjid	++	++	++	+	++	++	++	++	+
Tempat memarkirkan kendaraan	Tempat parkir	++	++	++	-	++	++	++	++	-
Ruang keamanan	Pos security	++	++	+	-	+	++	++	+	
	Pos penjaga pantai	++	++	+	-	+	++	++	+	
	Ruang CCTV	++	++	+	-	-	++	+	++	-
	Pos BMKG	++	++	+	-	-	++	+	++	-
Ruang kebersihan	Cleaning Service	+	++	+	+	-	+	+	++	++
Maintance	Ruang ME	+	++	+	++	-	-	+	++	++
Transaksi pengambilan uang	ATM	++	++	-	++	+	+	++	++	-

Sumber: Analisis, 2019

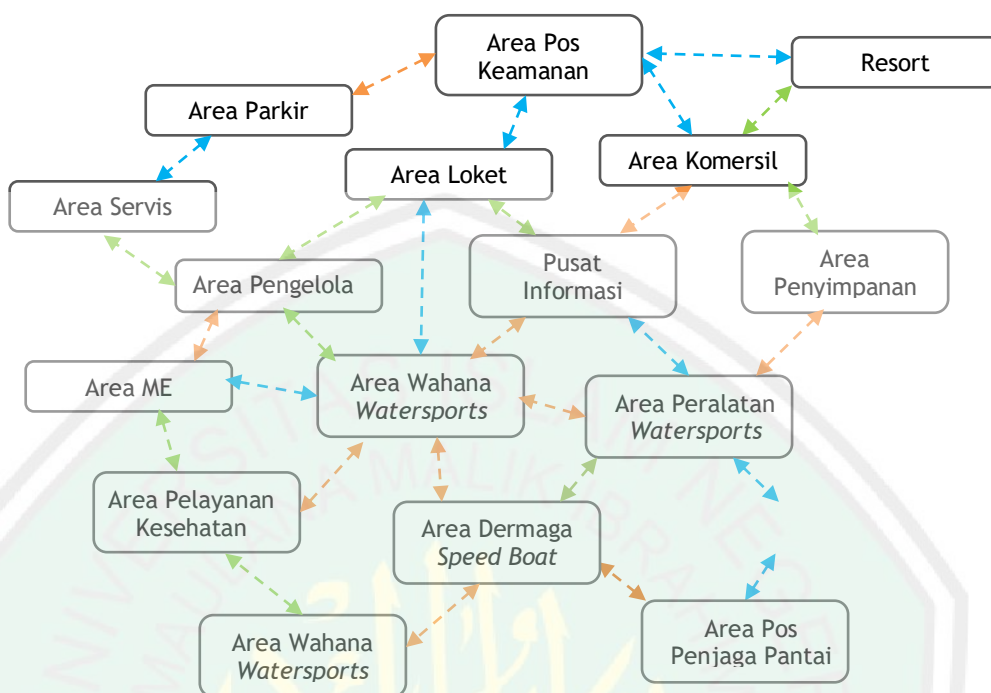
Keterangan :

- : Tidak Perlu
- +
- ++ : Sangat Perlu

4.5.2.3. Analisis Hubungan antar Ruang

1. Bubble Diagram

a. Zoning Kawasan Wisata Watersports

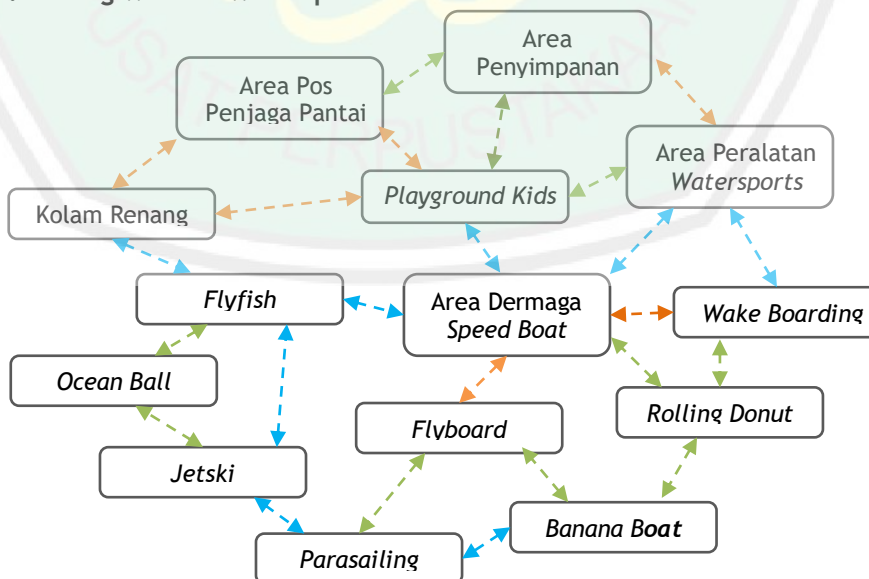


Gambar 4.20 Zoning Kawasan Wisata Watersports
Sumber: Analisis, 2019

Keterangan :

- - - - - Dekat
- - - - - Cukup Dekat
- - - - - Jauh

b. Zoning Wahana Watersports

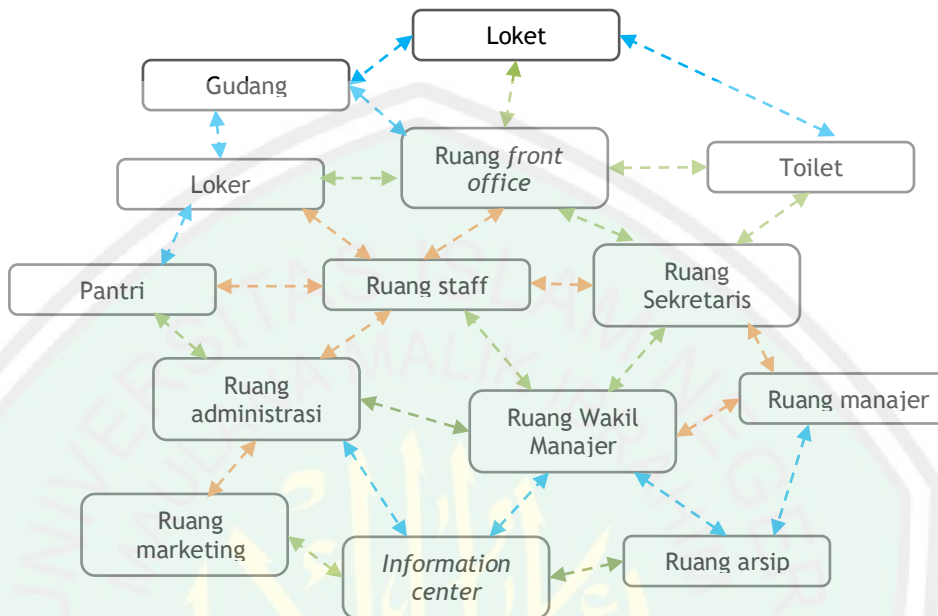


Gambar 4.21 Zoning Wahana Watersports
Sumber: Analisis, 2019

Keterangan :

- ← - - - - - → Dekat
- ← - - - - - → Cukup Dekat
- ← - - - - - → Jauh

c. Zoning Pengelolaan Wisata

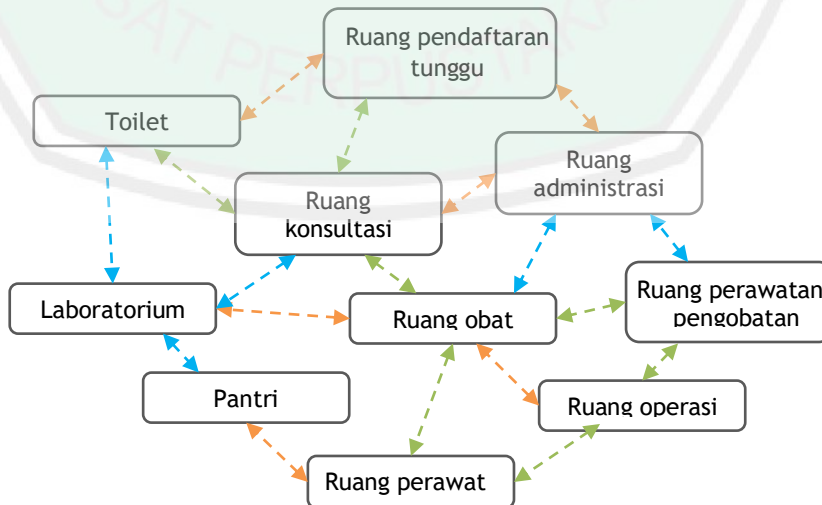


Gambar 4.22 Zoning Pengelolaan Wisata
Sumber: Analisis, 2019

Keterangan :

- ← - - - - - → Dekat
- ← - - - - - → Cukup Dekat
- ← - - - - - → Jauh

d. Zoning Pelayanan Kesehatan

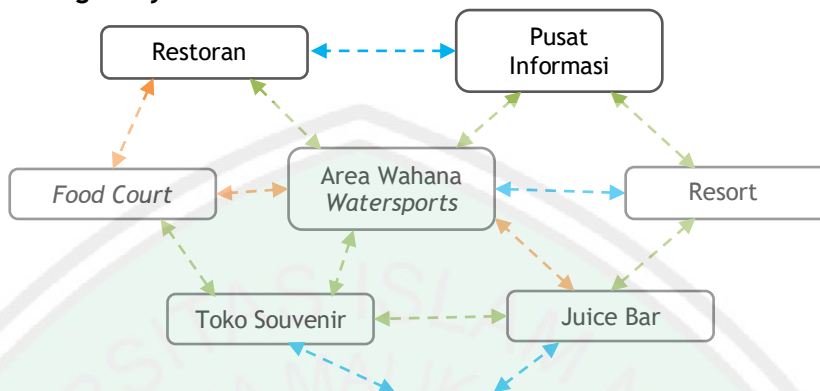


Gambar 4.23 Zoning Pelayanan Kesehatan
Sumber: Analisis, 2019

Keterangan :

- ← - - - - - → Dekat
- ← - - - - - → Cukup Dekat
- ← - - - - - → Jauh

e. Zoning Pelayanan Komersil

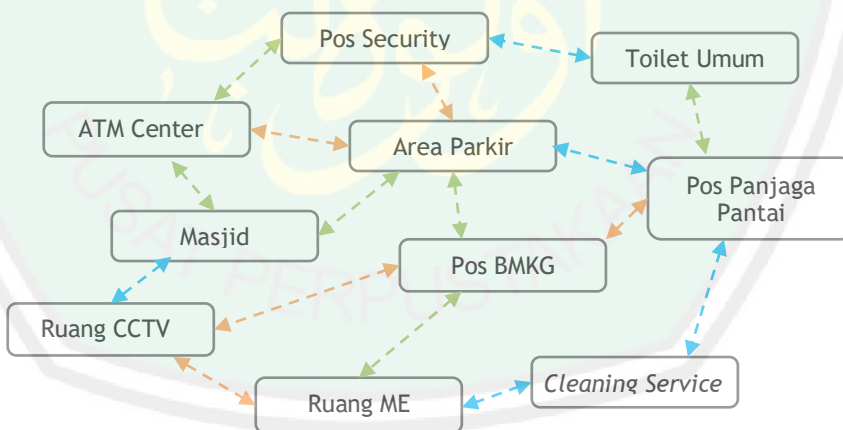


Gambar 4.24 Zoning Pelayanan Komersil
Sumber: Analisis, 2019

Keterangan :

- ← - - - - - → Dekat
- ← - - - - - → Cukup Dekat
- ← - - - - - → Jauh

f. Zoning Servis



Gambar 4.25 Zoning Servis
Sumber: Analisis, 2019

Keterangan :

- ← - - - - - → Dekat
- ← - - - - - → Cukup Dekat
- ← - - - - - → Jauh

BAB V

KONSEP

5.1. Ide Konsep Dasar



Penerapan konsep TOURISM with NATURE :

Hemat Energi

Bangunan dibuat memanjang dan tipis untuk memaksimalkan pencahayaan dan menghemat energi listrik. Memanfaatkan energi matahari yang terpancar dalam bentuk energi thermal sebagai sumber listrik. Mengecat interior bangunan dengan warna cerah tapi tidak menyilaukan, yang bertujuan untuk meningkatkan intensitas cahaya.

Memanfaatkan Kondisi dan Sumber Energi Alami

Orientasi bangunan terhadap sinar matahari. Menggunakan sistem air pump dan cross ventilation untuk mendistribusikan udara yang bersih dan sejuk ke dalam ruangan. Menggunakan tumbuhan dan air sebagai pengatur iklim. .

Menanggapi Keadaan Tapak pada Bangunan

Mempertahankan kondisi tapak dengan membuat desain yang mengikuti bentuk tapak yang ada. Luas permukaan dasar bangunan yang kecil, yaitu pertimbangan mendesain bangunan secara vertikal.

Memperhatikan Pengguna Bangunan

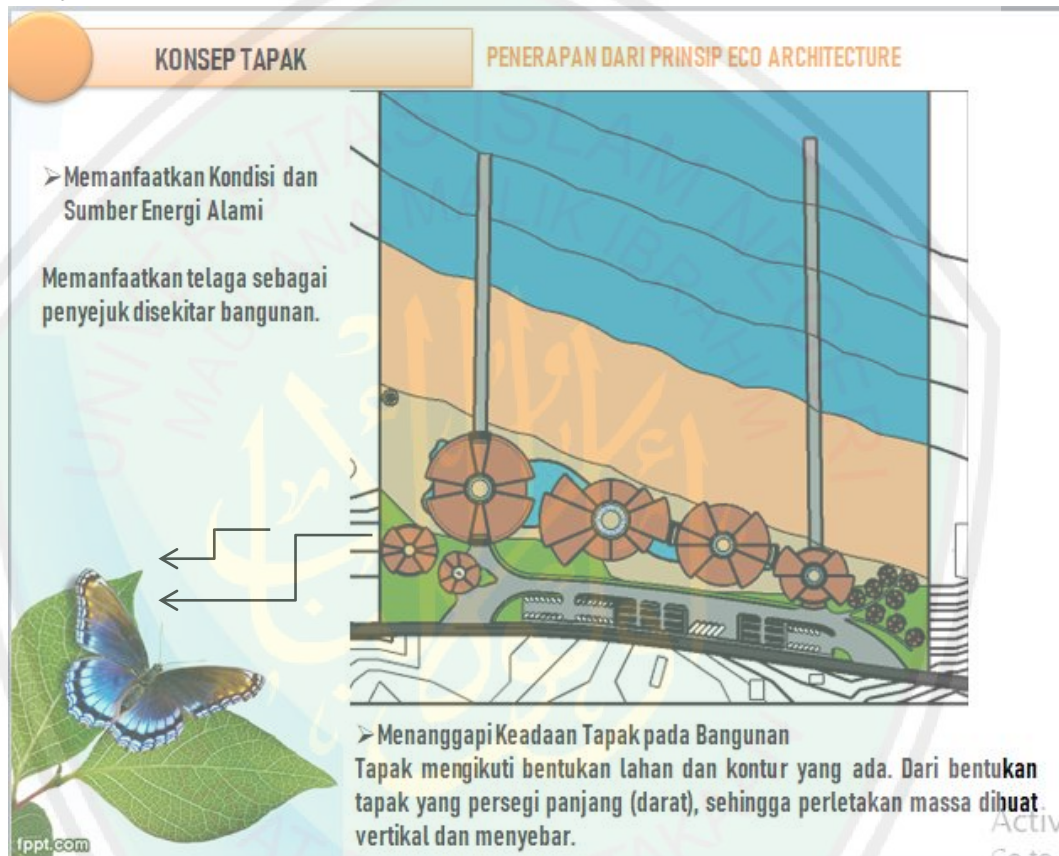
Antar pemakai dan lingkungan mempunyai keterkaitan yang sangat erat. Kebutuhan akan lingkungan yang sehat harus memperhatikan kondisi pemakai yang didirikan di dalam perencanaan dan pengoperasiannya.

❑ Meminimalkan Sumber Daya Baru

Suatu bangunan seharusnya dirancang mengoptimalkan material yang ada dengan meminimalkan penggunaan material baru, dimana pada akhir umur bangunan dapat digunakan kembali untuk membentuk tatanan arsitektur.

5.2. Konsep Tapak


Konsep tapak mengikuti bentukan lahan dan kontur yang ada. Dari bentukan tapak yang persegi panjang (datar), sehingga perletakan massa dibuat vertikal dan menyebar.



- ❑ Batas timur dan barat tapak berupa tanah yang ditinggikan dan diberi tanaman cemara, hal ini untuk mengatasi luapan dari air sungai soge sekaligus sebagai batas tapak yang alami.
- ❑ Kontur pada tapak yang di cut dan fill sesuai massa yang dibutuhkan. Seperti halnya jalan yang membutuhkan tapak datar dan bentuk kontur bangunan masih berkontur dengan pertimbangan zoning ruang yang ada di bangunannya.


5.3. Konsep Bentuk

KONSEP BENTUK



Bentuk dasar lingkaran

Bangunan Food Court, Toko Souvenir, Retail dan Restoran



Tampak Food Court, Toko Souvenir, Retail dan Restoran

- Bentuk bangunan dasar adalah lingkaran yang diolah menjadi beberapa ide bentuk dengan menyesuaikan kebutuhan ruang yang dibutuhkan. Bentuk lingkaran dibuat melebar dan memanjang agar dapat melihat view lebih luas.

Activate

5.4. Konsep Ruang

KONSEP RUANG



- Konsep ruang memberikan kesan sederhana dan menampilkan view kawasan, dengan penggunaan material alam yang mudah di dapat di Kabupaten Pacitan
- Hal ini bertujuan agar suasana alam pedesaan tetap terjaga.

5.5. Konsep Bangunan

5.5.1. Struktur

BAB 5 KONSEP STRUKTUR

Struktur atap menggunakan baja ringan

Sebagian bangunan dibuat bangunan panggung untuk mempertahankan telaga yang ada pada tapak

Pondasi menggunakan tiang pancang (mempertimbangkan kondisi tapak yang ada dipantai dan jenis tanah berpasir sehingga membutuhkan pondasi yang kuat dan tahan lama)

5.5.2. Utilitas

BAB 5 KONSEP UTILITAS

Utilitas Listrik

Utilitas Air Bersih

Utilitas Air Kotor

Diagram Pembuangan Limbah Cair

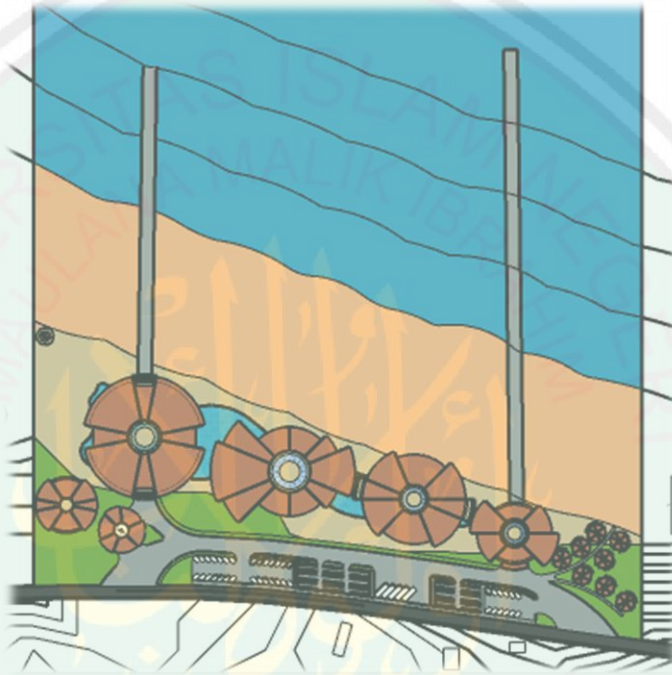
Diagram Pembuangan Limbah Padat

BAB VI

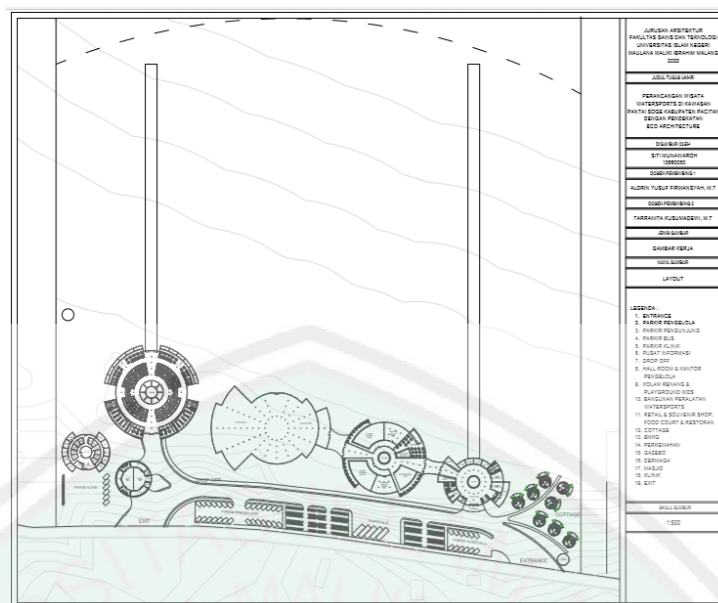
HASIL RANCANGAN

6.1. Hasil Rancangan Kawasan

Perancangan Wisata Watersports ini berada di Kawasan Pantai Soge Kabupaten Pacitan, Jawa Timur, dengan luasan 5,4 H. Wisata watersports ini merupakan wisata olahraga air yang menarik dengan tantangan besar dan menyenangkan, sekaligus menawarkan berbagai aktivitas olahraga air dengan pengalaman langsung di pantai atau di laut.



Gambar 6.1 Siteplan Tapak Wisata Watersports
Sumber: Hasil Rancangan, 2020



Gambar 6.2 Layout Tapak Wisata Watersports
Sumber: Hasil Rancangan, 2020



Gambar 6.3 Tampak Kawasan Depan
Sumber: Hasil Rancangan, 2020



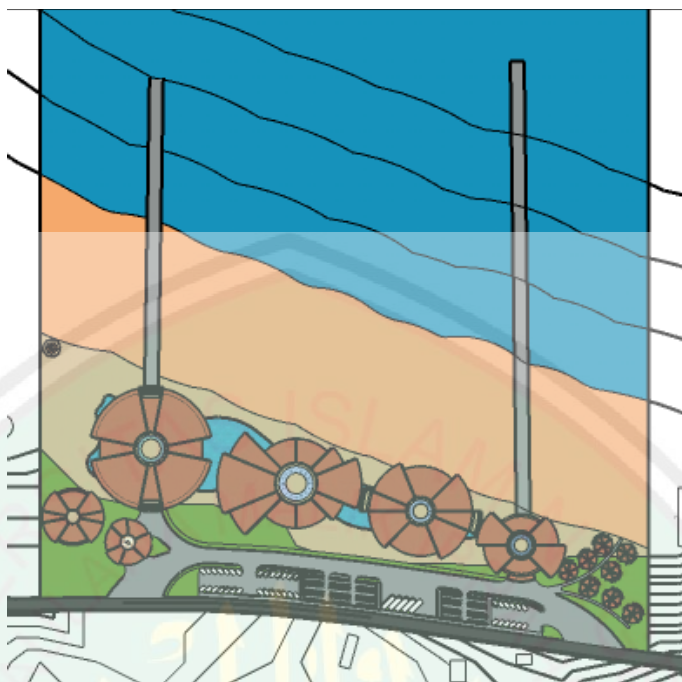
Gambar 6.4 Tampak Kawasan Belakang
Sumber: Hasil Rancangan, 2020

6.2. Hasil Rancangan Tapak

6.2.1. Zoning

Zoning pada tapak dibagi menjadi 3 zona yaitu publik, semi publik, dan privat. Zona publik merupakan zona yang dapat dikunjungi oleh pengunjung secara umum diantaranya parkir, taman, masjid dan klinik. Sedangkan zona semi publik merupakan zona yang dapat dikunjungi oleh pengunjung yang berkepentingan seperti ruang hall room, bangunan kolam renang dan playground kids, ruang peralatan watersports, bangunan food court, toko souvenir, retail dan restoran. Sedangkan zona publik

merupakan zona yang dapat dikunjungi oleh pengguna khusus seperti kantor pengelola, ruang jetki, dan cottage.



Gambar 6.5 Siteplan
Sumber: Hasil Rancangan, 2020

6.2.2. Aksesibilitas dan Sirkulasi

Aksesibilitas tapak dibagi menjadi 2 yaitu akses kendaraan dan pejalan kaki dengan jalur satu arah. Akses masuk kendaraan pada bagian pintu utama dapat dilalui dari arah selatan (dari kota Pacitan, Wonogiri, dan Jogja) yang berbatasan langsung dengan Jalan Lintas Selatan, sedangkan akses keluar kendaraan menuju arah timur (menuju Trenggalek, Blitar, Malang). Aksesibilitas kendaraan terdapat pada zona publik saja, sedangkan pengunjung diarahkan berjalan kaki untuk memasuki area wisata. Solusi akses dan sirkulasi pada tapak dipengaruhi oleh bentuk dan kontur tapak.

6.2.3. Bentuk Bangunan pada Tapak





Tampak Food Court, Toko Souvenir, Retail dan Restoran

Gambar 6.6 Bangunan Food Court, Toko Souvenir, dan Restoran
Sumber: Hasil Rancangan, 2020

Bentuk bangunan dasar adalah lingkaran yang diolah menjadi beberapa ide bentuk dengan menyesuaikan kebutuhan ruang yang dibutuhkan. Bentuk lingkaran dibuat melebar dan memanjang agar dapat melihat view lebih luas.

6.2.4. Vegetasi

Pemilihan vegetasi pada tapak berdasarkan pada fungsi dan sesuai kondisi tapak. Beberapa jenis vegetasi yang digunakan pada tapak adalah sebagai berikut:

1. Vegetasi Peneduh seperti pohon perdu diletakkan di area parkir dan area masjid.
2. Vegetasi Penghias seperti pucuk merah, rumput gajah, sansievera, tanaman iris dan tanaman rambat, diletakkan pada taman dan sekitar area cottage.
3. Vegetasi Pengarah seperti pohon cemara, palem diletakkan pada sirkulasi kendaraan untuk memudahkan pengunjung dalam mengakses keluar-masuk kendaraan.
4. Vegetasi Pengokoh seperti pohon kelapa, pinus, pohon bakau diletakkan di antara area darat dan telaga serta diantara area darat dan laut.

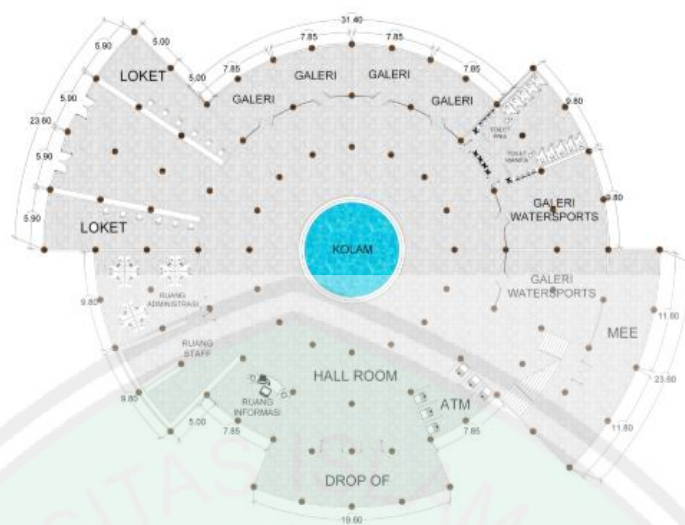
Perletakan vegetasi yang merata pada pinggiran tapak dapat menjadi alternatif penghalang atau filter udara sebelum udara masuk ke dalam tapak dan bangunan.

6.3. Hasil Rancangan Ruang dan Bentuk Bangunan

Rancangan ruang dan bentuk bangunan pada wisata watersports ini merupakan hasil dari penerapan konsep pada bangunan, baik dari ruang, bentuk bangunan dan fungsi bangunan. Adapun penjelasan beberapa jenis bangunan yang terdapat dalam Perancangan Wisata Watersports di Kawasan Pantai Soge Kabupaten Pacitan sebagai berikut:

6.3.1. Bangunan Hall Room dan Kantor Pengelola

Bangunan hall room ini terdiri dari 2 lantai, lantai 1 terdapat ruang-ruang seperti hall room, loket, ruang informasi, dan galeri watersports (yg berisikan info, sejarah, dan peralatan yang digunakan dalam olahraga air, serta cara bermain olahraga air tersebut). Sedangkan lantai 2 digunakan sebagai kantor bagi pengelola wisata ini.



Gambar 6.7 Denah Hall Room
Sumber: Hasil Rancangan, 2020

Berikut merupakan gambaran susunan ruang pada bangunan Hall Room dan Kantor Pengelola yang dijelaskan pada gambar tampak dan potongan :



Gambar 6.8 Tampak Depan Hall Room
Sumber: Hasil Rancangan, 2020



Gambar 6.9 Potongan Depan Hall Room
Sumber: Hasil Rancangan, 2020



Gambar 6.10 Tampak Belakang Hall Room
Sumber: Hasil Rancangan, 2020

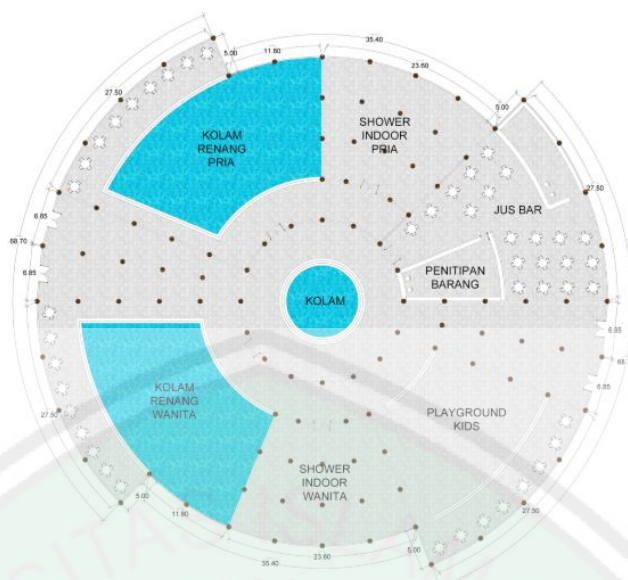


Gambar 6.11 Potongan Belakang Hall Room
Sumber: Hasil Rancangan, 2020

Penerapan pendekatan Eco Architecture terdapat pada material bangunan, salah satunya yakni material kayu yang di aplikasikan pada bagian kolom, karena material kayu relatif murah, serta mudah di kerjakan dan diganti, sehingga meminimalkan sumber daya baru.

6.3.2. Bangunan Kolam Renang dan *Playground Kids*

Bangunan Kolam Renang dan *Playground kids* ini terdiri dari 1 lantai, yang terdapat fasilitas ruang-ruang seperti kolam renang pria, kolam renang wanita, shower indoor pria, shower indoor wanita, penitipan barang, jus bar, ruang *playground kids*.



Gambar 6.12 Denah Kolam Renang dan Playground Kids
Sumber: Hasil Rancangan, 2020

Berikut merupakan gambaran susunan ruang pada bangunan Kolam Renang & *Playground Kids* yang dijlaskan pada gambar tampak dan potongan :



Gambar 6.13 Tampak Depan Kolam Renang dan Playground Kids
Sumber: Hasil Rancangan, 2020



Gambar 6.14 Potongan Depan Kolam Renang dan Playground Kids
Sumber: Hasil Rancangan, 2020



Gambar 6.15 Tampak Belakang Kolam Renang dan Playground Kids
Sumber: Hasil Rancangan, 2020



Gambar 6.16 Potongan Belakang Kolam Renang dan Playground Kids
Sumber: Hasil Rancangan, 2020

Pada bagian bangunan Kolam Renang & *Playground Kids* lebih pemanfaatan pada bukaan dan sinar matahari agar ruangan dalam gedung mendapat pencahayaan yang cukup. Kolam renang dan shower indoor laki-laki dengan wanita dipisah untuk kenyamanan privasi. *Playground kids* diletakkan dekat pintu masuk dan pos penjagaan untuk pemantauan anak lebih mudah. Air kolam diambil dari sumber air sumur dan pdam yang sudah difilter untuk menjaga kebersihan airnya.

6.3.3. Bangunan Jetski dan Peralatan Watersports

Bangunan Jetski dan Peralatan watersports ini terdiri dari lantai 1 yakni ruang jetski, ruang boat, shower indoor, ruang penitipan barang dan tangga menuju lantai 2. Sedangkan di lantai 2 ada ruang-ruang peralatan watersports seperti ruang baju pelampung, ruang helm, ruang alat-alat, peralatan dan pengaman untuk bermain watersports.



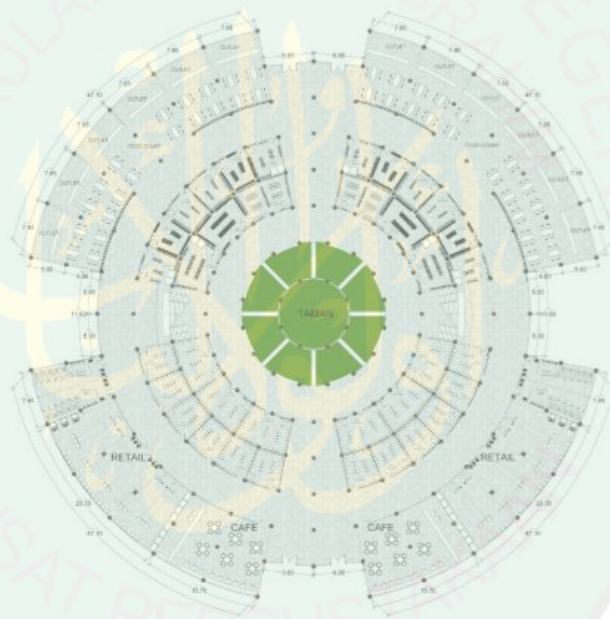
Gambar 6.17 Tampak Depan Bangunan Jetski dan Peralatan Watersports
Sumber: Hasil Rancangan, 2020



Gambar 6.18 Tampak Belakang Bangunan Jetski dan Peralatan Watersports
Sumber: Hasil Rancangan, 2020

6.3.4. Bangunan *Food Court*, Retail, Toko Souvenir, dan Restoran

Pada bangunan ini ruang *food court*, retail dan toko souvenir terdapat pada lantai 1 untuk memudahkan pengunjung ketika selesai bermain di wisata *watersports* ini dapat membeli souvenir atau sekedar menikmati melihat barang souvenir saat melakukan perjalanan ke parkir.



Gambar 6.19 Denah Food Court, Retail, dan Toko Souvenir
Sumber: Hasil Rancangan, 2020

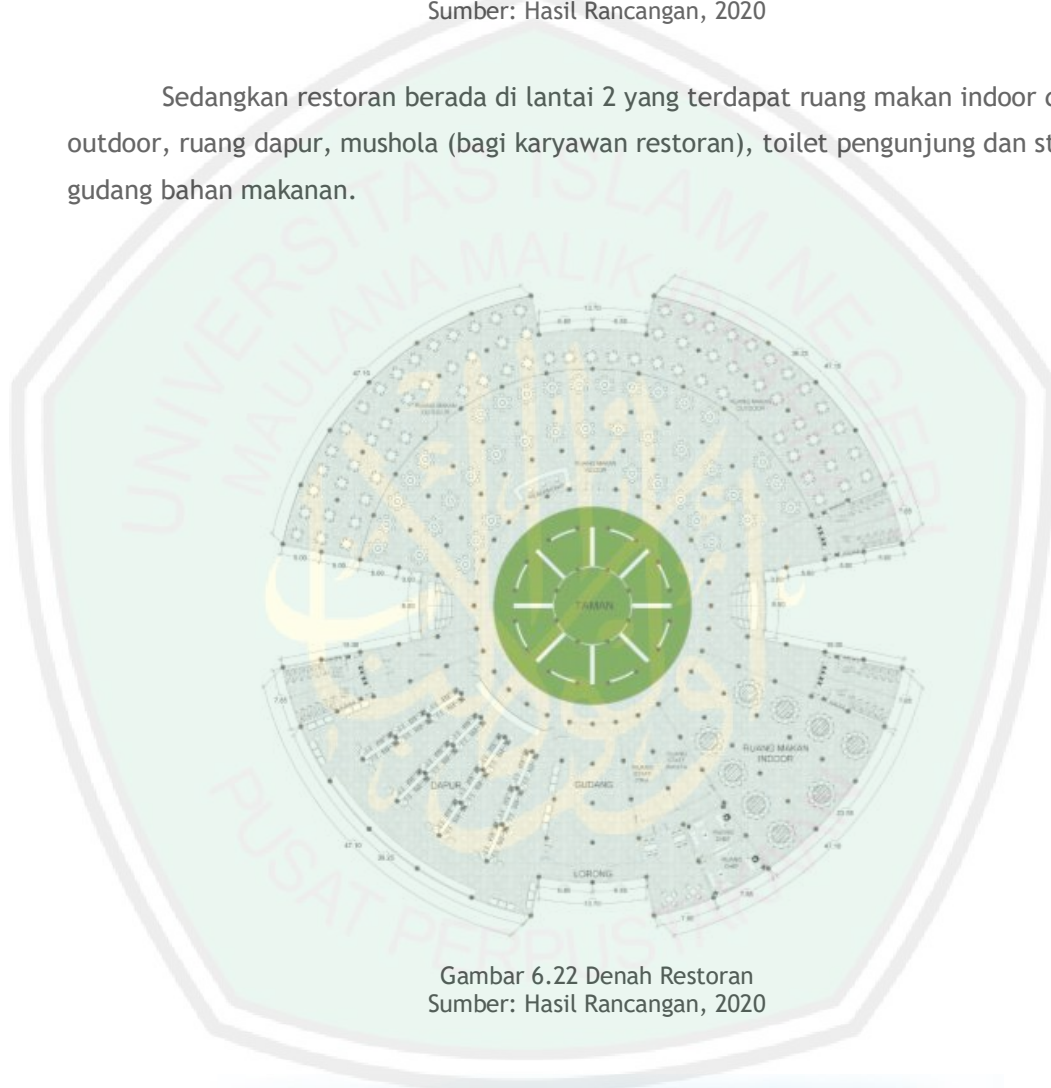


Gambar 6.20 Tampak Depan Food Court, Retail, Toko Souvenir, dan Restoran
Sumber: Hasil Rancangan, 2020



Gambar 6.21 Potongan Depan Food Court, Retail, Toko Souvenir, dan Restoran
 Sumber: Hasil Rancangan, 2020

Sedangkan restoran berada di lantai 2 yang terdapat ruang makan indoor dan outdoor, ruang dapur, mushola (bagi karyawan restoran), toilet pengunjung dan staff, gudang bahan makanan.



Gambar 6.22 Denah Restoran
 Sumber: Hasil Rancangan, 2020



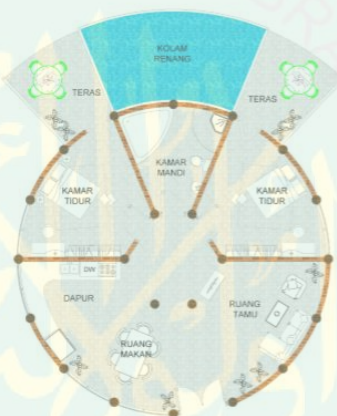
Gambar 6.23 Tampak Belakang Food Court, Retail, Toko Souvenir, dan Restoran
 Sumber: Hasil Rancangan, 2020



Gambar 6.24 Potongan Belakang Food Court, Retail, Toko Souvenir, dan Restoran
Sumber: Hasil Rancangan, 2020

6.3.5. Bangunan Cottage

Pada bangunan cottage terdapat ruang kamar tidur 2 dengan fasilitas ruang tamu, ruang makan, dapur, toilet, teras dan kolam renang pribadi. Cottage digunakan untuk pengunjung yang ingin menginap di area wisata watersports dengan kapasitas satu cottage berisi 4 orang.



Gambar 6.25 Denah Cottage
Sumber: Hasil Rancangan, 2020



Gambar 6.26 Tampak Depan Cottage
Sumber: Hasil Rancangan, 2020



Gambar 6.27 Potongan Depan Cottage
Sumber: Hasil Rancangan, 2020



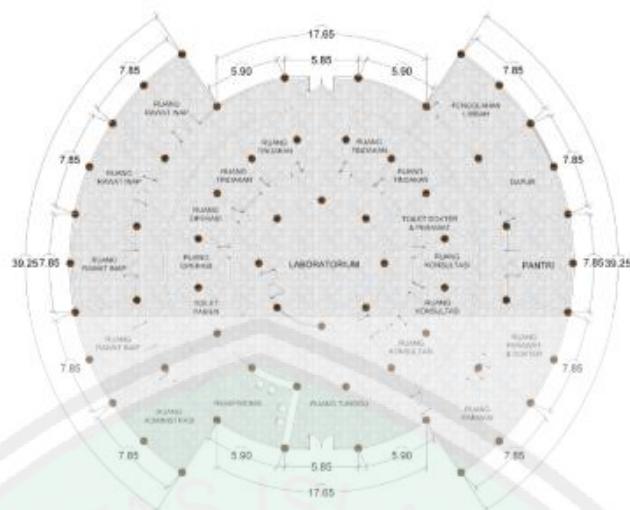
Gambar 6.28 Tampak Belakang Cottage
Sumber: Hasil Rancangan, 2020



Gambar 6.29 Potongan Belakang Cottage
Sumber: Hasil Rancangan, 2020

6.3.6. Bangunan Klinik

Klinik pada wisata watersports ini digunakan untuk mengobati atau menangani para pengunjung maupun staff yang terluka. Terdapat ruang konsultasi dengan dokter, ruang operasi, ruang staff, resepsionis, ruang.



Gambar 6.30 Denah Klinik
 Sumber: Hasil Rancangan, 2020



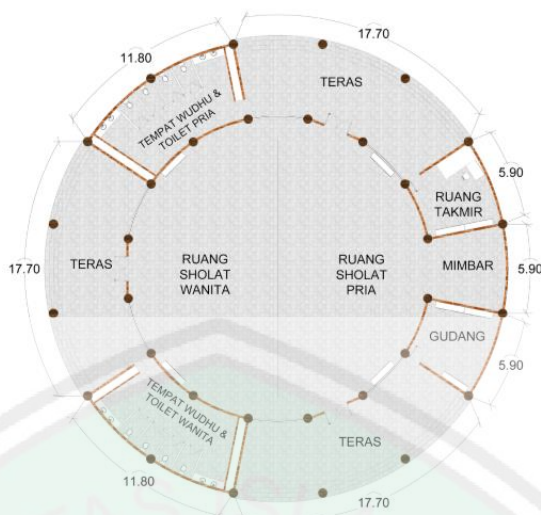
Gambar 6.31 Tampak Depan Klinik
 Sumber: Hasil Rancangan, 2020



Gambar 6.32 Tampak Belakang Klinik
 Sumber: Hasil Rancangan, 2020

6.3.7. Bangunan Masjid

Masjid pada wisata watersports ini digunakan untuk beribadah umat muslim, yang terdiri dari ruang sholat, toilet dan tempat wudhu, mimbar, gudang, ruang takmir, dan teras. Bangunan masjid terletak pada area depan tapak arah keluar area wisata, hal ini bertujuan untuk memudahkan pengunjung dalam akses ke masjid.



Gambar 6.33 Denah Masjid
Sumber: Hasil Rancangan, 2020



Gambar 6.34 Tampak Depan Masjid
Sumber: Hasil Rancangan, 2020



Gambar 6.35 Tampak Belakang Masjid
Sumber: Hasil Rancangan, 2020



Gambar 6.36 Potongan Belakang Masjid
Sumber: Hasil Rancangan, 2020

6.4. Hasil Rancangan Interior

6.4.1. Hall Room dan Kantor Pengelola

Tampilan interior kantor pengelola didesain untuk kenyamanan pengelola dengan material yang berkesan natural.



Gambar 6.37 Interior Kantor Pengelola
Sumber: Hasil Rancangan, 2020

6.4.2. Kolam Renang dan Playground Kids

Tampilan kolam renang didesain dengan memperhatikan keamanan dan kenyamanan pengunjung.



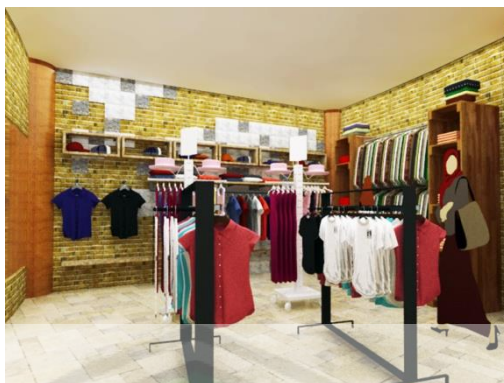
Gambar 6.38 Interior Kolam Renang
Sumber: Hasil Rancangan, 2020



Gambar 6.39 Interior Kolam Renang
Sumber: Hasil Rancangan, 2020

6.4.3. Food Court, Retail, Toko Souvenir, dan Restoran

Interior retail dan toko souvenir dipadukan dengan pernak pernik atau buah tangan yang dijual disetiap ruang retail dan toko souvenir.

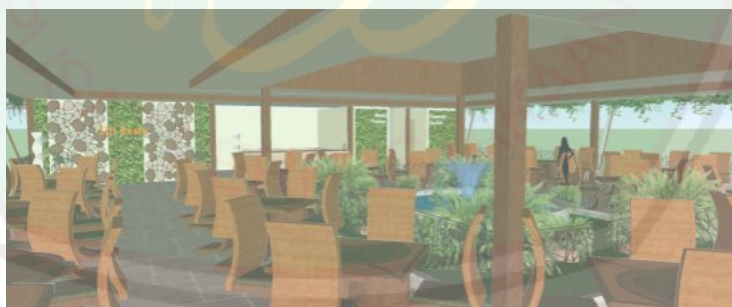


Gambar 6.40 Interior Toko Souvenir
Sumber: Hasil Rancangan, 2020



Gambar 6.41 Interior Toko Souvenir
Sumber: Hasil Rancangan, 2020

Restoran outdoor didesain sederhana, natural, dan bernuansa alami agar menyatu dengan sekitar tapak. Menggunakan material alami dengan warna yang natural untuk menciptakan kesan ruangan yang nyaman dan asri.



Gambar 6.42 Interior Restoran Outdorr
Sumber: Hasil Rancangan, 2020

6.4.4. Cottage

Tampilan interior cottage bernuansa alami dan natural agar lebih terkesan menyatu dengan alam dan penggunaan material seperti batu bata dan kayu didalamnya membuta ruangan terasa hangat dan nyaman untuk dihuni. Bukaan jendela serta kolam pada cottage bertujuan untuk penghawaan alami agar ruangan tetap terasa nyaman

pada siang hari, karena suhu di siang hari pada tapak cukup terik dan panas. Pada atap diberi pencahayaan buatan dari kaca untuk meminimalisirkan pencahayaan dari lampu pada malam maupun siang hari.



Gambar 6.43 Interior Ruang Makan Cottage
Sumber: Hasil Rancangan, 2020

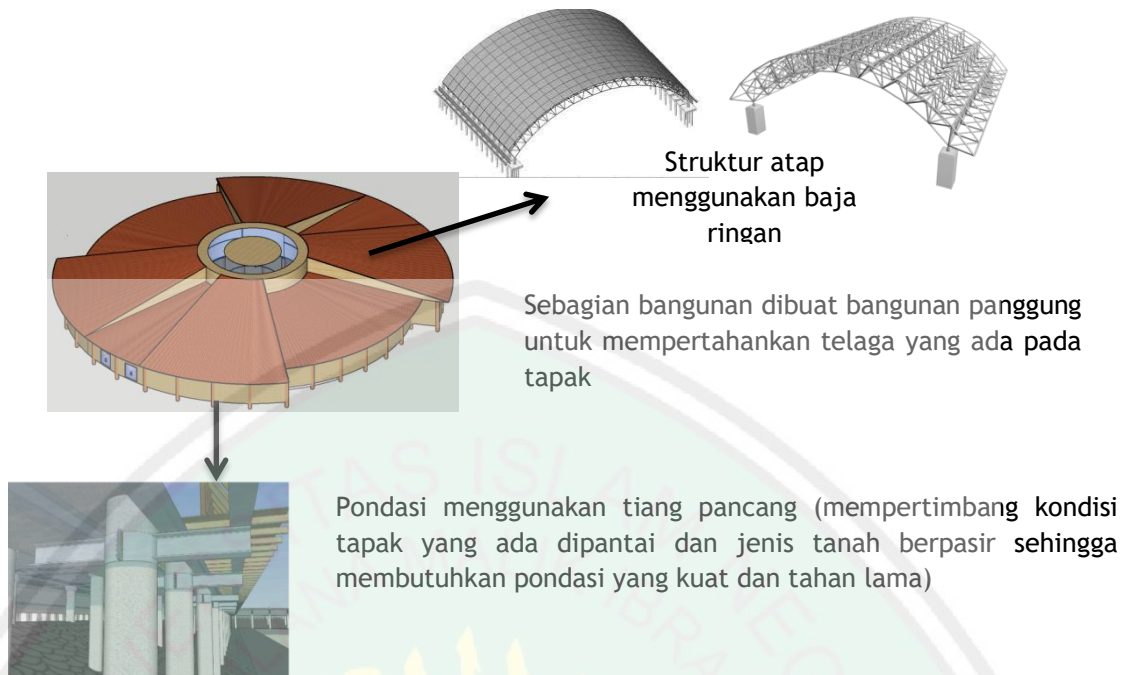


Gambar 6.44 Interior Kamar Tidur Cottage
Sumber: Hasil Rancangan, 2020



Gambar 6.45 Interior Ruang Tamu Cottage
Sumber: Hasil Rancangan, 2020

6.5. Struktur



Gambar 6.46 Struktur Bangunan
Sumber: Hasil Rancangan, 2020

BAB VII

PENUTUP

7.1. Kesimpulan

Perancangan Wisata *Watersports* di Kawasan Pantai Soge Kabupaten Pacitan ini terdapat beberapa isu pada lokasi perancangan diantaranya: Peranan pariwisata merupakan salah satu sektor ekonomi yang sangat penting bagi Indonesia, Kabupaten Pacitan mempunyai peluang yang cukup prospektif untuk dikembangkan menjadi industri pariwisata, dan Pantai Soge memiliki potensi dan daya tarik alam untuk dikembangkan, namun belum ada wahana wisata pantai dan fasilitas mendukung potensi tersebut.

Perancangan wisata ini berfungsi sebagai sarana rekreasi dan hiburan wisata *watersports* yang mewadahi kegiatan olahraga air di pantai dan referensi bagi masyarakat tentang kegiatan berbagai wahana *watersports* di pantai. Adapun jenis wisatanya adalah *Jet Ski, Banana Boat, Ocean Ball, Flyfish, Rolling Donut, Parasailing, Flyboard, Wake Boarding, Kolam Renang, dan Playground Kids*.

Pendekatan yang digunakan adalah *Eco Architecture*. Pendekatan *eco architecture* tersebut dijadikan solusi untuk mengatasi permasalahan terkait kondisi lingkungan yang ada pada kawasan Pantai Soge. *Eco architecture* adalah ilmu yang mempelajari tentang hubungan timbal balik antara makhluk hidup dan lingkungannya (Heinz, 1998). *Eco architecture* merupakan suatu konsep untuk melestarikan alam dan lingkungan untuk kehidupan yang berkelanjutan. Konsep ini memanfaatkan potensi alam semaksimal mungkin dengan efisiensi energi dan sumber daya alam dalam kegiatan arsitektural untuk pembangunan yang berkelanjutan. Hal ini untuk mencapai tujuan keberlanjutan lingkungan, ekonomi, sosial, dan budaya. Beberapa prinsip pendekatan *Eco Architecture* yang digunakan antara lain: Hemat energi, memanfaatkan kondisi dan Sumber energi alami, Menanggapi keadaan tapak pada bangunan, Memperhatikan pengguna bangunan, dan Meminimalkan sumberdaya baru. Diharapkan dengan prinsip ini dapat menyelesaikan permasalahan pada tapak.

7.2. Saran

Dalam penulisan Perancangan Wisata *Watersports* di Kawasan Pantai Soge Kabupaten Pacitan ini masih banyak kekurangan. Masih kurangnya studi literatur mengenai objek wisata *watersports* di kawasan pantai dan penerapannya, serta kurangnya informasi mengenai perancangan wisata di pantai. Penjabaran serta penerapan masalah pendekatan yang mungkin masih belum tersampaikan dengan rinci, sehingga perlu ditinjau lagi penerapan pendekatan dan metode lainnya serta perlu adanya kritik dan saran yang akan membangun demi kesempurnaan karya ini.

Oleh karena itu, pentingnya mencari literatur dan informasi mengenai objek sangatlah penting guna membantu menyelesaikan perancangan ini. Serta penerapan pendekatan dan nilai intergarsi islam yang haruslah tepat dan mampu menjawab permasalahan yang ada dalam perancangan. Dengan adanya Perancangan Wisata *Watersports* di Kawasan Pantai Soge Kabupaten Pacitan ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk bangunan sejenis, khususnya sarana wisata air yang ada di pantai.



DAFTAR PUSTAKA

- Al Cilacapi, Anas Abdillah. 2016. Tafsir Surat Al Mulk Ayat 15. Diambil dari <http://anacilacap.blogspot.com/2017/01/tafsir-surat-al-mulk-ayat-15.html>. Diakses tanggal 21 Oktober 2018.
- Pacitan, Humas Pemkab. 2018. Profil Pacitan. Diambil dari <https://pacitanku.com/about-pacitan/profil-pacitan/>. Diakses tanggal 20 Oktober 2018.
- KBBI. 2018. Perancangan. Diambil dari <https://kbbi.web.id/rancang-2>. Diakses tanggal 21 Oktober 2018.
- KBBI. 2018. Wisata. Diambil dari <https://kbbi.web.id/wisata>. Diakses tanggal 21 Oktober 2018.
- Glosbe. 2018. Watersport. Diambil dari <https://id.glosbe.com/en/id/water%20sport>. Diakses tanggal 21 Oktober 2018.
- KBBI. 2018. Kawasan. Diambil dari <https://kbbi.web.id/kawasan>. Diakses tanggal 21 Oktober 2018.
- KBBI. 2018. Pantai. Diambil dari <https://kbbi.web.id/pantai>. Diakses tanggal 21 Oktober 2018.
- Undang-undang Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata Bab 1 Pasal 1
- Bramnells. 2018. 12 Permainan di Pantai Tanjung Bena Bali. Diambil dari <https://www.wisatania.com/11-permainan-water-sport-di-pantai-tanjung-bena>. Diakses tanggal 21 Oktober 2018.
- Daneswara. 2018. Watersport. Diambil dari <https://www.daneswarabalitours.com/watersport>. Diakses tanggal 21 Oktober 2018.
- <https://www.dikutabali.com/parasailing-bali/>. Diakses tanggal 21 Oktober 2018.
- Templateism. 2018. Kolam Renang di Tepi Pantai. Diambil dari <http://cdesignrumah.blogspot.com/2013/06/swimming-pool-next-to-beach.html>. Diakses tanggal 21 Oktober 2018.
- <http://indonesian.inflatablewaterfun.com/sale-11234252-50-x-35m-red-amusement-inflatable-water-parks-with-2-years-warranty.html>. Diakses tanggal 21 Oktober 2018.
- <https://indonesian.alibaba.com/product-detail/1300cc-jet-ski-engine-4-stroke-jet-boat-ski-jet-ski-wave-boat-60777117899.html?spm=a2700.8699010.normalList.13.3a6b758fyEFiT>. Diakses tanggal 21 Oktober 2018.

LAMPIRAN





KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No.50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

PERNYATAAN KELAYAKAN CETAK KARYA

OLEH PEMBIMBING / PENGUJI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nunik Junara, M.T
NIP : 19710426 200501 2 005

Selaku dosen penguji utama Tugas Akhir, menyatakan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa di bawah ini :

Nama : Siti Munawaroh
NIM : 13660050
Judul Tugas Akhir : Perancangan Wisata Watersports di Kawasan Pantai Soge Kabupaten Pacitan dengan Pendekatan *Eco Architecture*

Telah memenuhi perbaikan-perbaikan yang diperlukan selama Tugas Akhir, dan karya tulis tersebut layak untuk di cetak sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars).

Malang, 30 Mei 2020

Yang menyatakan,

Nunik Junara, M.T.
NIP. 19710426 200501 2 005



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No.50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

PERNYATAAN KELAYAKAN CETAK KARYA

OLEH PEMBIMBING / PENGUJI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Andi Baso Mappaturi, M.T

NIP : 19780630 200604 1 001

Selaku dosen penguji utama Tugas Akhir, menyatakan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa di bawah ini :

Nama : Siti Munawaroh

NIM : 13660050

Judul Tugas Akhir : Perancangan Wisata Watersports di Kawasan Pantai Soge Kabupaten Pacitan dengan Pendekatan *Eco Architecture*

Telah memenuhi perbaikan-perbaikan yang diperlukan selama Tugas Akhir, dan karya tulis tersebut layak untuk di cetak sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars).

Malang, 30 Mei 2020

Yang menyatakan,

Andi Baso Mappaturi, M.T
NIP. 19780630 200604 1 001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No.50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

PERNYATAAN KELAYAKAN CETAK KARYA

OLEH PEMBIMBING / PENGUJI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aldrin Yusuf Firmansyah, M.T
NIDT : 19770818 200501 1 001

Selaku dosen penguji utama Tugas Akhir, menyatakan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa di bawah ini :

Nama : Siti Munawaroh
NIM : 13660050
Judul Tugas Akhir : Perancangan Wisata Watersports di Kawasan Pantai Soge Kabupaten Pacitan dengan Pendekatan *Eco Architecture*

Telah memenuhi perbaikan-perbaikan yang diperlukan selama Tugas Akhir, dan karya tulis tersebut layak untuk di cetak sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars).

Malang, 30 Mei 2020

Yang menyatakan,

Aldrin Yusuf Firmansyah, M.T
NIP. 19770818 200501 1 001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No.50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

PERNYATAAN KELAYAKAN CETAK KARYA

OLEH PEMBIMBING / PENGUJI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tarranita Kusumadewi, M.T.

NIP : 19790913 200604 2 001

Selaku dosen penguji utama Tugas Akhir, menyatakan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa di bawah ini :

Nama : Siti Munawaroh

NIM : 13660050

Judul Tugas Akhir : Perancangan Wisata Watersports di Kawasan Pantai Soge Kabupaten Pacitan dengan Pendekatan Eco Architecture

Telah memenuhi perbaikan-perbaikan yang diperlukan selama Tugas Akhir, dan karya tulis tersebut layak untuk di cetak sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars).

Malang, 30 Mei 2020

Yang menyatakan,

Tarranita Kusumadewi, M.T.
NIP. 19790913 200604 2 001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No.50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

FORM PERSETUJUAN REVISI

LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama : Siti Munawaroh
NIM : 13660050
Judul Tugas Akhir : Perancangan Wisata Watersports di Kawasan Pantai Soge
Kabupaten Pacitan dengan Pendekatan Eco Architecture

Catatan Hasil Revisi (Diisi oleh Dosen)

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Menyetujui revisi laporan Tugas Akhir yang telah dilakukan.

Malang, 30 Mei 2020

Yang menyatakan,

Nunik Junara, M.T.
NIP. 19710426 200501 2 005



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No.50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

FORM PERSETUJUAN REVISI

LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama : Siti Munawaroh
NIM : 13660050
Judul Tugas Akhir : Perancangan Wisata Watersports di Kawasan Pantai Soge
Kabupaten Pacitan dengan Pendekatan Eco Architecture

Catatan Hasil Revisi (Diisi oleh Dosen)

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Menyetujui revisi laporan Tugas Akhir yang telah dilakukan.

Malang, 30 Mei 2020

Yang menyatakan,

Andi Baso Mappaturi, M.T
NIP. 19780630 200604 1 001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No.50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

FORM PERSETUJUAN REVISI

LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama : Siti Munawaroh
NIM : 13660050
Judul Tugas Akhir : Perancangan Wisata Watersports di Kawasan Pantai Soge
Kabupaten Pacitan dengan Pendekatan Eco Architecture

Catatan Hasil Revisi (Diisi oleh Dosen)

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Menyetujui revisi laporan Tugas Akhir yang telah dilakukan.

Malang, 30 Mei 2020

Yang menyatakan,

Aldrin Yusuf Firmansyah, M.T
NIP. 19770818 200501 1 001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No.50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

FORM PERSETUJUAN REVISI

LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama : Siti Munawaroh
NIM : 13660050
Judul Tugas Akhir : Perancangan Wisata Watersports di Kawasan Pantai Soge
Kabupaten Pacitan dengan Pendekatan Eco Architecture

Catatan Hasil Revisi (Diisi oleh Dosen)

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Menyetujui revisi laporan Tugas Akhir yang telah dilakukan.

Malang, 30 Mei 2020

Yang menyatakan,

Tarranita Kusumadewi, M.T.
NIP. 19790913 200604 2 001