

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Obyek Perancangan

2.1.1 Pariwisata

Pariwisata selalu di pandang sebagai sektor penting dalam pembangunan suatu wilayah karena terbukti mampu memberikan stimulasi positif dalam pertumbuhan perekonomian dan perbaikan kehidupan sosial, terutama pada daerah sekitar obyek wisata dan pada wilayah dalam lingkup yang lebih luas. Ada tiga alasan pengembangan pariwisata pada suatu daerah tujuan wisata, baik lokal, regional maupun lingkup nasional. Alasan pertama selalu berkaitan dengan kepentingan ekonomi daerah, pembukaan lapangan kerja, dan pembangunan infrastruktur. Kedua untuk pelestarian dan pengembangan obyek wisata. Dan ketiga dengan pariwisata akan membuka wawasan masyarakat setempat, mengurangi salah pengertian, dapat mengetahui tingkah laku orang lain yang datang berkunjung, terutama bagi masyarakat setempat (Yoeti, 1997: 33-35)

Dampak pariwisata yang menguntungkan di rangkum menjadi lima butir oleh John M. Bryden, 1973 (dalam Pitariningtyas) sebagai berikut:

1. Menyumbang kepada neraca pembayaran dengan menghasilkan valuta asing.
2. Menyebarkan pembangunan kedaerah non industri.

3. Menciptakan lapangan kerja.
4. Dampak masyarakat terhadap permasalahan yang timbul di dunia lebih terbuka karena sudah lebih mengenal dan memahami orang asing (pemikiran dan selernya).

2.1.2 Kawasan Pariwisata

A. Kriteria Perancangan Kawasan Pariwisata

1. Prasarana: jaringan jalan, air bersih, drainase, sanitasi, pemadam kebakaran.
2. Utilitas: jaringan listrik, telepon dan gas.
3. Sarana: pasar rakyat tradisional/seni/*art & craft shop*, kesehatan, peribadatan, keamanan, niaga, jasa informasi, kegiatan budi daya (produksi), keamanan dan pelayanan kesehatan, museum.
4. Di dukung dengan akses ke pusat pelayanan ke pusat pelayanan niaga (pasar rakyat/*art & craft shop*), daerah tujuan wisata, jasa dan pusat informasi wisata, kegiatan budi daya (produksi), lokasi tujuan industri wisata alam (bila ada), *mixed-use area*, keamanan kawasan dan pelayanan kesehatan.
5. Pengaturan transportasi.
 - a. Di dukung penyediaan kelengkapan prasarana transportasi dan kelayakan sistem transportasi darat, perairan dan udara.
 - b. Penyediaan kelengkapan transportasi air skala lingkungan untuk kanal, sungai, *creeks* dan atau *lagoon* yang memadai

seperti dermaga lingkungan/kolektif, pelantar, *boat, kano, jetty*.

c. Penyediaan kelengkapan transportasi jalan yang memadai seperti terminal, *halte, pedestrian*.

6. Harus menyediakan ruang dan mengatur parkir dengan sistem:

a. *Kantong parker.*

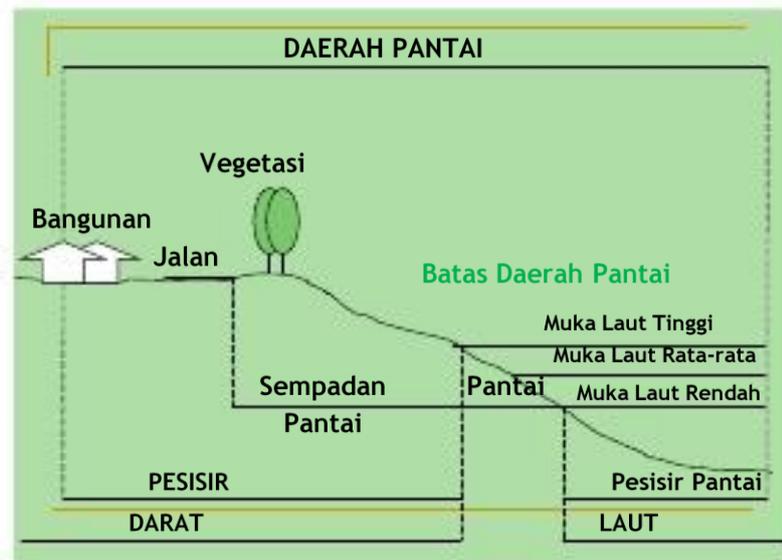
b. *Inner court yard parking.*

c. *Back yard parking.*

B. Kriteria Pemanfaatan Ruang Kawasan Pariwisata

Kawasan pariwisata merupakan kawasan yang disediakan untuk memenuhi kebutuhan kegiatan pariwisata dengan kriteria pemanfaatan ruang:

1. Tersedia sarana dan prasarana.
2. Tersedia aksesibilitas yang tinggi ke pusat pelayanan niaga dan kesehatan.
3. Memiliki obyek dan daya tarik wisata.
4. Pemberlakuan lebar garis sempadan pantai (perda dan hukum pengusaha atau system pemilikan pantai).
5. Pengaturan pemakaian air tanah yang disesuaikan dengan kapasitas ketersediaan air tanah dan waktu yang dibutuhkan untuk pengisian kembali.
6. Lebar garis sempadan pantai 100-300 meter dari titik pasang tinggi.



Gambar 2.1 Garis Sempadan Pantai
Sumber: (Arifin, 2010)

C. Kriteria Kawasan Wisata

Dalam perancangan kawasan wisata ada beberapa kriteria yaitu:
Kriteria kawasan pariwisata yang ditetapkan dalam RT, RW, kabupaten/kota:

1. Mempunyai kemiringan tanah yang memungkinkan di bangun tanpa memberikan dampak negatif terhadap kelestarian lingkungan.
2. Mempunyai struktur tanah yang stabil.
3. Sarana dan prasarana:

Jalan, air bersih, telepon, listrik, hotel/penginapan, rumah makan, kantor pengelola, tempat rekreasi & hiburan, WC umum, Mushola, dan angkutan umum.

4. Jaringan jalan:

Perancangan jaringan jalan kawasan ini mengacu pada ketentuan pedoman perancangan geometrik jalan perkotaan yang berlaku.

5. Pengembangan obyek buatan dengan memperhatikan aspek-aspek visual, kondisi dan kesehatan dengan lingkungan.

6. Di dukung dengan perencanaan lansekap yang memadai.

D. Kriteria Pola Ruang Kawasan Wisata Pesisir

Kriteria perancangan pola ruang untuk kawasan wisata di pesisir pantai sebagai berikut:

1. Bangunan penunjang pariwisata = 40%.
2. *Fasum dan fasos* = 10%.
3. *Site development* (infrastruktur, ruang terbuka).
4. Hijau/taman/lansekap, ruang terbuka publik.
5. Ruang terbuka biru/*waterscape*, jalan & parkir umum) = 50%.

2.1.3 Peraturan Pembangunan

Peraturan dalam pembangunan kawasan wisata di pesisir pantai sebagai berikut:

- KDB darat & laut = maks 40%.
- KLB di darat & laut = maks 2 atau ketinggian bangunan = maks 4 lantai.
- KLB untuk hotel = 50%-60% maks 10 atau ketinggian bangunan = maks 12 lantai.

- GSB depan bangunan tiap unit bangunan = $\frac{1}{2}$ ROW jalan umum di depan bangunan, dimanfaatkan untuk taman.
- GSB samping bangunan tiap unit bangunan resort = minimal 6 meter, sedangkan hotel = minimal $\frac{1}{10}$ tinggi bangunan.
- GSB belakang bangunan tiap unit resort = minimal 6 meter, sedangkan hotel = minimal $\frac{1}{10}$ tinggi bangunan.
- GSP=30 meter- 50 meter dari titik pasang tertinggi, atau GSP = 0 (penanganan rekayasa teknis/*engineering* harus profesional).
- GSP yang besar bisa dimanfaatkan untuk ruang.

2.1.4 Keadaan Pantai

Keadaan laut di sebagian besar Pulau Madura adalah bersih, jernih dan tidak terlalu dalam sehingga dapat memaparkan kehidupan laut, seperti yang dapat di lihat di sekitar Pulau Mamburit. Lazimnya pantai dikebanyakan pulau adalah berpasir putih seperti yang terdapat di Pulau Siring Kemuning, Camplong, Slopeng, Lombang, Saobus, Mamburit, Saur, Pangerungan, Kepulauan Kangean (Fauzi, 2004).

Kabupaten Sampang secara administrasi terletak dalam wilayah Propinsi Jawa Timur yang secara geografis terletak di antara $113^{\circ}08'$ – $113^{\circ}39'$ Bujur Timur dan $6^{\circ}05'$ – $7^{\circ}13'$ Lintang Selatan.

2.1.5 Lansekap Kawasan

A. Lansekap Taman

Kualitas ruang publik dapat di tinjau dari dua pokok segi yaitu segi fisik dan non fisik. Beberapa kriteria yang dapat digunakan untuk mengukur kualitas seara fisik, antara lain:

- Ukuran

Ruang terbuka yang ada harus sesuai dengan keputusan serta standar penyediaan sarana yang ada. Contoh misalnya kebutuhan *pedestrian ways* yang baik ialah sekitar 2,5 sampai 4 meter sehingga pejalan kaki merasa bebas bergerak.

- Kelengkapan sarana elemen pendukung

Kelengkapan sarana pendukung dalam suatu ruang publik sangat menentukan kualitas ruang tersebut. Beberapa kelengkapan pendukung dalam suatu ruang publik khususnya taman misalnya tempat duduk, papan anjuran, tempat sampah, dan lampu jalan atau taman.

- Desain

Desain dalam suatu ruang publik akan menunjang fungsi serta aktivitas di dalamnya.

- Kondisi

Kondisi suatu sarana lingkungan akan sangat menentukan terhadap kualitas yang ada. Di mana dengan kondisi sarana

yang baik akan menunjang kenyamanan, keamanan, dan kemudahan dalam menggunakan ruang publik.

Sedangkan kualitas non fisik dapat di lihat melalui beberapa kriteria, antara lain yaitu:

- Kenyamanan (*comfort*)

Yaitu ruang terbuka harus memiliki lingkungan yang nyaman serta terbebas dari gangguan aktifitas di sekitarnya.

- Keamanan dan keselamatan (*safety and security*)

Yaitu terjamin keamanan dan keselamatan dari berbagai gangguan aktifitas lalu-lintas, kriminalitas, dan lain-lain.

- Kemudahan (*accessibility*)

Yaitu kemudahan memperoleh pelayanan dan kemudahan akses transportasi untuk menuju ruang publik tersebut.

B. Elemen Taman

Menurut Arifin (2006), dalam perancangan taman perlu dilakukan pemilihan dan penataan secara detail elemen-elemennya, agar taman dapat fungsional dan estetis. Elemen taman dapat diklasifikasikan menjadi:

a. Berdasarkan jenis dasar elemen :

- 1) Elemen alami.
- 2) Elemen non alami (buatan).

b. Berdasarkan kesan yang ditimbulkan:

1) Elemen lunak (*soft material*) seperti tanaman, air dan satwa.

2) Elemen keras (*hard material*) seperti paving, pagar, patung, pergola, bangku taman, kolam, lampu taman, dan sebagainya.

c. Berdasarkan kemungkinan perubahan: Taman dalam skala besar (dalam konteks lansekap), memiliki elemen perancangan yang lebih beragam yang memiliki perbedaan dalam hal kemungkinan di rubah. Elemen tersebut diklasifikasikan menjadi:

1. Elemen mayor (elemen yang sulit di ubah), seperti sungai, gunung, pantai, hujan, kabut, suhu, kelembaban udara, radiasi matahari, angin, petir dan sebagainya.

2. Elemen minor (elemen yang dapat di ubah), seperti sungai kecil, bukit kecil, tanaman, dan sebagainya serta elemen buatan manusia.

Beberapa prinsip desain yang harus diperhatikan dalam pembuatan taman adalah :

a. Tema, *unity*.

Penetapan tema yang terlihat dari adanya kesan kesatuan (*unity*) merupakan upaya untuk memunculkan kesan utama, karakter atau identitas. Melalui *unity* yang terjadi, karakter

taman dapat terlihat dengan jelas, misal memiliki karakter sebagai taman bermain, taman rumah, taman formal, taman tropis, dan sebagainya.

b. Gradasi, variasi, repetisi.

Pembuatan gradasi bertujuan untuk menimbulkan kesan gerak sehingga terkesan dinamis dan berirama. Hal ini akan mencegah kemonotonan.

Contoh :

1. Warna hijau menjadi gradasi hijau tua ke hijau muda.
2. Bentuk bulat di olah menjadi berbagai variasi bulat, misal berdasarkan ukuran (kecil – besar), berdasarkan tekstur (halus – kasar) dan sebagainya.

c. Kontras, penarik perhatian. Melalui pembuatan desain elemen tertentu yang memiliki kontras dengan elemen yang lainnya, akan menarik perhatian. Pemberian kontras ini akan memberikan kesan kejutan ataupun klimaks. Kontras, antara lain dapat di buat dengan menerapkan:

1. Warna yang menyolok.
2. Bentuk individual yang menarik.
3. Elemen yang unik, misal peletakan elemen tanaman pada lingkungan yang terdiri dari elemen buatan, dan sebagainya.

d. Kontrol, *balance*, skala, sederhana.

Prinsip desain ini mampu menjadi aspek penyeimbang, agar taman terkesan harmonis.

Pada dasarnya desain merupakan pengaturan dan ekspresi dari elemen-elemen desain. Elemen desain terdiri dari titik, garis, bentuk/pola, warna, tekstur, bunyi, aroma dan gerak. Karakter/sifat yang melekat pada elemen taman di tata berdasarkan prinsip-prinsip desain.



Gambar 2.2 Prinsip Disain Elemen Taman
Sumber: (Arifin, 2006)

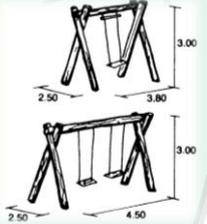
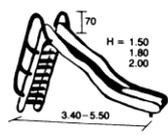
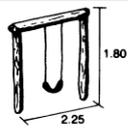
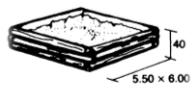
C. Lanskap Taman Bermain

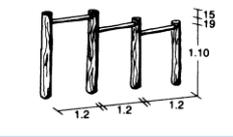
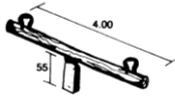
1. Lanskap Taman Bermain Anak

Taman bermain anak dapat di buat untuk membangun perkembangan anak. Misalnya meningkatkan daya kreatifitas, belajar bekerja sama dan menghargai sesama. Dengan begitu perkembangan anak bisa tumbuh dengan baik. Salah satu pendukung dari semua itu adalah fasilitas permainan anak-anak yang ada di taman, misalnya arena mini *adventure*, jungkat-jungkit, ayunan, rumah-rumahan. Taman bermain anak haruslah aman dan nyaman dan menarik, karena dengan itulah anak tertarik untuk belajar sambil bermain. Arena-arena permainan

pada taman harus aman tidak membahayakan bagi anak yang menggunakannya, serta area harus agak luas. Dengan area taman yang luas, sang anak merasa bebas. Semuanya itu tidak lepas dari pengawasan orang tua sebagai pembimbing sekaligus teman bermain sang anak tersebut (Hendra, 2008).

Tabel 2.1 Standart dan jenis mainan-mainan anak-anak

No	Jenis mainan	Gambar
1.	<i>Group of House</i> T : 2.55 cm L : 3.20 cm P : 5.70 cm	
2.	<i>Swings</i> T : 3.00 cm L : 2.50 cm P : 4.50 cm	
3.	<i>Slides</i> T : 2.00 cm P : 5.50 cm	
4.	<i>Toddler's Swing</i> T : 1.80 cm L : 2.25 cm	
5.	<i>Dough table</i> T : 40 cm L : 90 cm	
6.	<i>Sandpit (Logs)</i> T : 40 cm L : 5.50 x 6.00 cm	

7.	Exercise Bars T : 1.10 cm L : 1.2 x 1.2 x 1.2 cm	
8.	See-saw T : 50 cm L : 4.00 cm	
9.	Slide and Climbing Frame	

Sumber: (Neufert3: 326)

2. Syarat Merancang Fasilitas Permainan Anak

Dalam merencanakan dan merancang fasilitas permainan anak ada hal-hal yang harus diperhatikan yaitu:

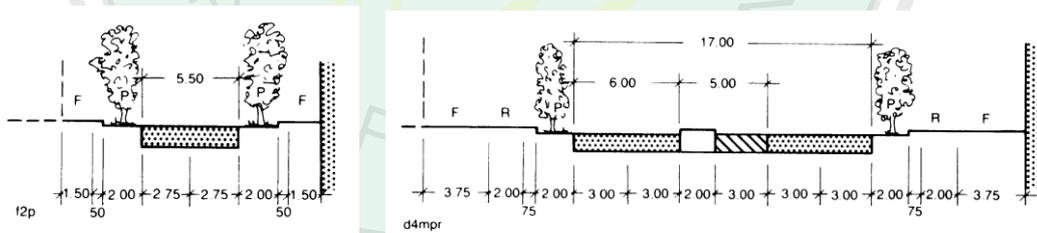
- Perlengkapan permainan yang memenuhi standar keamanan tinggi agar dapat memberikan keamanan dan kenyamanan anak.
- Hindari sudut-sudut runcing dalam mendesain area taman, seperti pinggiran dinding, undakan, dan lainnya yang dapat melukai pengunjung terutama anak-anak.
- Hindari menanam vegetasi yang mempunyai duri dan beracun seperti "*Nerium oleander*" atau tanaman beracun lainnya.
- Pasang *safety flooring* di lantai area permainan anak untuk melindungi anak jatuh ke lantai secara langsung.

- Hamparan rumput juga dapat menjadi alternatif desain, karena biasanya anak-anak suka berlarian kesana kemari.
- Sediakan tempat beristirahat seperti tempat duduk, pergola, dan lainnya.
- Selalu jaga kebersihan dan rawat semua vegetasi yang ada di lingkungan taman (Aditya, 2009).

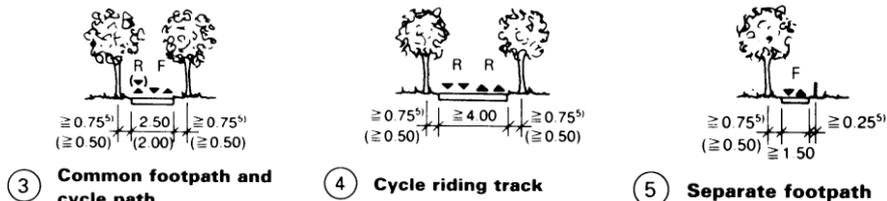


Gambar 2.3 Arena Bermain Anak
 Sumber : <http://desainlansekap.wordpress.com>

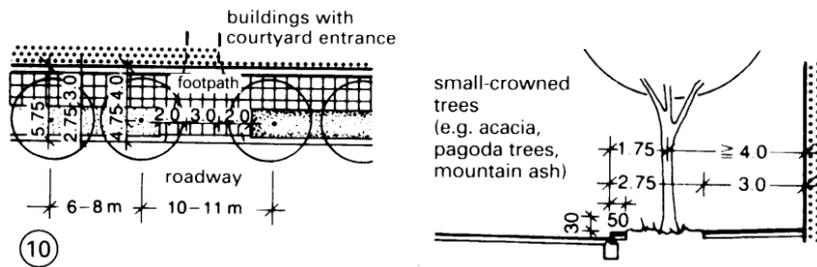
3. Standart Penataan Jalan dan Vegetasi



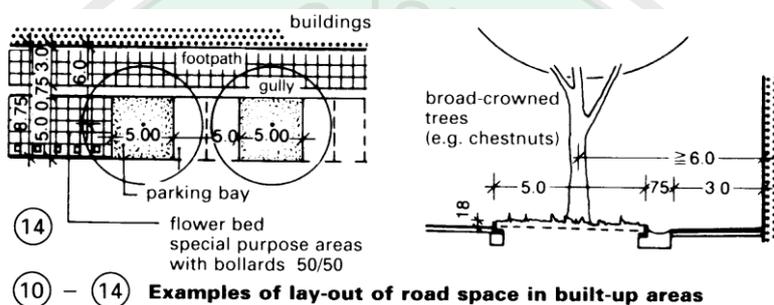
Gambar 2.4 Standart Jalur Kendaraan Bermotor Roda 4
 Sumber: (Neufert3: 213)



Gambar 2.5 Standart Jalur Kendaraan Bermotor Roda 2 dan Pejalan Kaki
 Sumber: (Neufert3: 216)



Gambar 2.6 Jarak Antar Vegetasi
Sumber: (Neufert3: 216)



10 - 14 Examples of lay-out of road space in built-up areas

Gambar 2.7 Jarak Antar Vegetasi
Sumber: (Neufert3: 216)

2.1.6 Cottage

A. Pengertian *Resort (Cottage)*

Resort (cottage) adalah suatu perubahan tempat tinggal untuk sementara bagi seseorang di luar tempat tinggalnya dengan tujuan antara lain untuk mendapatkan kesegaran jiwa dan raga serta hasrat ingin mengetahui sesuatu. Dapat juga dikaitkan dengan kepentingan yang berhubungan dengan kegiatan olah raga, kesehatan, konvensi, keagamaan serta keperluan usaha lainnya.

- *Resort (cottage)* adalah tempat peristirahatan di musim panas, di tepi pantai/di pegunungan yang banyak di kunjungi (M. Echols, 1987).

- *Resort (cottage)* adalah tempat wisata atau rekreasi yang sering di kunjungi orang di mana pengunjung datang untuk menikmati potensi alamnya (Hornby, 1974).
- *Resort (cottage)* adalah sebuah tempat menginap di mana mempunyai fasilitas khusus untuk kegiatan bersantai dan berolah raga seperti tenis, *golf*, *spa*, *tracking*, dan *jogging*, bagian *concierge* berpengalaman dan mengetahui betul lingkungan *resort*, bila ada tamu yang ingin *hitch-hiking* berkeliling (Pendit, 1999).
- *Resort (cottage)* adalah sebuah kawasan yang terencana dan tidak hanya sekedar untuk menginap tetapi juga untuk istirahat dan rekreasi (Gee, 1988).

Sebuah hotel resort sebaiknya mempunyai lahan yang ada kaitannya dengan obyek wisata, oleh sebab itu sebuah hotel *resort* berada pada perbukitan, pegunungan, lembah, pulung kecil dan juga pinggiran pantai (Pendit, 1999).

B. Klasifikasi *Hotel Resort (Cottage)*

Yang di maksud dengan klasifikasi atau penggolongan hotel ialah suatu sistem pengelompokkan hotel-hotel ke dalam berbagai kelas atau tingkatan, berdasarkan ukuran penilaian tertentu. Di Indonesia pada tahun 1970 oleh pemerintah menentukan klasifikasi hotel berdasarkan penilaian-penilaian tertentu sebagai berikut:

- Luas Bangunan

- Bentuk Bangunan
- Perlengkapan (fasilitas)
- Mutu Pelayanan

Namun pada tahun 1977 ternyata sistem klasifikasi yang telah ditetapkan tersebut di anggap tidak sesuai lagi. Maka dengan Surat Keputusan Menteri Perhubungan No. PM.10/PW. 301/Pdb – 77 tentang usaha dan klasifikasi hotel, ditetapkan bahwa penilaian klasifikasi hotel secara minimum didasarkan pada:

- Jumlah Kamar
- Fasilitas
- Peralatan yang tersedia
- Mutu Pelayanan

Berdasarkan pada penilaian tersebut, hotel-hotel di Indonesia kemudian digolongkan ke dalam 5 (lima) kelas hotel, yaitu:

- Hotel Bintang 1 (*)
- Hotel Bintang 2 (**)
- Hotel Bintang 3 (***)
- Hotel Bintang 4 (****)
- Hotel Bintang 5 (*****)

Hotel-hotel yang tidak bisa memenuhi standar kelima kelas tersebut, ataupun yang berada di bawah standar minimum yang ditentukan oleh Menteri Perhubungan di sebut *Hotel Non Bintang*.

Tujuan umum dari pada penggolongan kelas hotel adalah:

- Untuk menjadi pedoman teknis bagi calon investor (penanam modal) di bidang usaha perhotelan.
- Agar calon penghuni hotel dapat mengetahui fasilitas dan pelayanan yang akan di peroleh di suatu hotel, sesuai dengan golongan kelasnya.
- Agar tercipta persaingan (kompetisi) yang sehat antara perusahaan hotel.
- Agar tercipta keseimbangan antara permintaan (*demand*) dan penawaran (*supply*) dalam usaha akomodasi hotel (Kurniasih, 2000).

Tabel.2.2 Klasifikasi Hotel

Fasilitas	Hotel Bintang V	Hotel Bintang IV	Hotel Bintang III	Hotel Bintang II	Hotel Bintang I
Kamar tidur	Minimal 100 kamar	Minimal 50 kamar	Minimal 30 kamar	Minimal 20 kamar	Minimal 10 kamar
	4 kamar <i>suite</i>	3 kamar <i>suite</i>	2 kamar <i>suite</i>		
Ruang makan (<i>restaurant</i>)	Wajib minimal 2	Wajib minimal 2	Perlu minimal 1	perlu minimal 1	Perlu minimal 1
BAR dan <i>Coffe Shop</i>	Wajib minimal 1	wajib minimal 1	wajib minimal 1	wajib minimal 1	Wajib minimal 1
<i>Fuction Room</i>	Wajib minimal 1	Wajib minimal 1	Wajib minimal 1	-	-
	<i>Prefunction room</i>	<i>Prefunction room</i>	<i>Prefunction room</i>		
Rekreasi dan Olah raga	Wajib perlu + 2 jenis	Wajib perlu + 2 jenis	Wajib Dianjurkan + 2 jenis fasilitas lain	Dianjurkan dianjurkan	Dianjurkan -

	fasilitas lain				
Ruang yang disewakan	Wajib minimal 3	perlu minimal 3	perlu minimal 3	perlu minimal 1	perlu minimal 1
Lounge	Wajib	Wajib	Wajib	-	-
Taman	Wajib	perlu	perlu	perlu	perlu

Sumber: Surat Keputusan Menteri Pariwisata, Pos, dan Telekomunikasi

C. Type Kamar Hotel

- **Standar Room (STD).**

Kategori ini mengacu pada jenis kamar paling mendasar yang ditawarkan dengan perabotan dasar & perlengkapan lainnya. Namun, definisi kamar standar dapat berbeda antara hotel satu dengan yang lain tergantung dengan istilah yang di pakai oleh hotel.

- **SUPERIOR (SUP)**

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

- **DELUXE (DLX)**

Kamar ini di rancang untuk melihat lebih berkelas dalam segala hal seperti di lihat dari perabot, pemandangan, ukuran & lokasi. Namun, ada juga hotel-hotel tertentu di mana kamar *deluxe* adalah kategori yang lebih rendah dari kamar *superior*.

- **JUNIOR SUITE (JR STE)**

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

- **SUITE (STE)**

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

- **STUDIO (STU)**

Jenis kamar ini hampir sama dengan *Junior Suite* dengan pengecualian adanya tambahan dapur dan fasilitas memasak didalamnya. (wisatakandi, 2011)

D. Unsur-unsur Perwadahan dalam Hotel

Unsur-unsur perwadahan dalam hotel wajib memenuhi ketentuan-ketentuan yang berlaku. Unsur-unsur tersebut adalah:

1. Lokasi dan Lingkungan

Lokasi hotel mudah di capai dengan kendaraan umum maupun pribadi, langsung ke area hotel. Hotel terletak di pinggir jalan raya dan jalan besar keluar kota yang dekat dari kota-kota besar, tujuan-tujuan wisata, dan daerah-daerah wisata sehingga penyediaan prasarana (air, listrik, gas,

bahan makananyang segar, binatu) menguntungkan. Hotel harus terhindar dari pencemaran yang berasal dari :

- a. Udara lembab, pengap dan bau yang tidak enak.
- b. Suara bising, debu dan asap.
- c. Serangga dan binatang.

2. Sirkulasi

Hotel harus memiliki jalur sirkulasi yang jelas supaya mempermudah pengunjung/tamu-tamu hotel yang datang ke hotel tersebut. Dalam setiap hotel, harus dapat pisahkan jalan antara tamu hotel/pengunjung, pegawai/karyawan dan jalan untuk barang.

Tujuan sirkulasi dalam hotel adalah:

- a. Mempermudah pengawasan dan pengontrolan keamanan.
- b. Menciptakan keteraturan.
- c. Menciptakan pelayanan yang efisien.

Peningkatan kepuasan pelanggan. Perbedaan sirkulasi untuk tamu hotel dan pengelola:

- a. Sirkulasi untuk tamu hendaknya jelas dan mudah di capai sehingga tidak membingungkan untuk pengunjung.
- b. Sirkulasi untuk pengunjung dan pegawai/karyawan harus melewati setiap bangunan hotel yang digunakan untuk

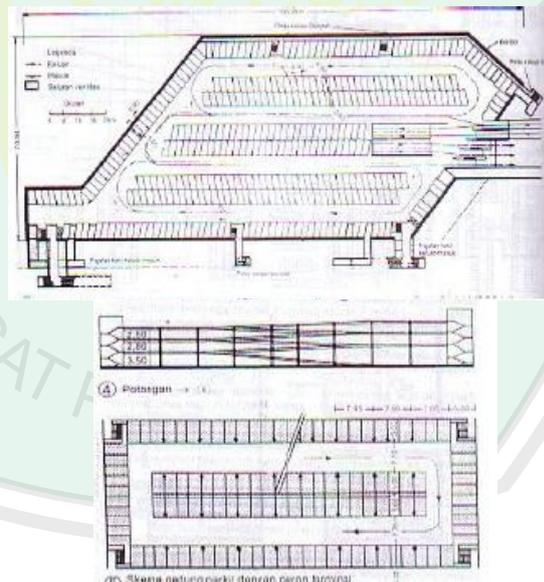
umum. *Crossing* antara pengunjung dan pegawai/karyawan harus di hindari.

3. Taman

Hotel harus memiliki taman baik di dalam maupun di luar bangunan. Luas taman adalah, 40% ruang terbuka dan 60% diantaranya di tanami dengan tanaman hidup.

4. Tempat parkir

Tersedia tempat parkir untuk kendaraan tamu hotel dengan kapasitas satu tempat parkir untuk setiap enam hotel, pos jaga atau ruang tunggu dengan tempat duduk serta tidak becek.



Gambar 2.8 Layout Tempat Parkir
Sumber : Data Arsitek

5. Sarana Olah raga

Hotel menyediakan sarana olah raga untuk dewasa dan anak-anak, dilengkapi dengan pengamanan, locker, toilet, tempat bilas air dan penjaga keselamatan. Hotel menyediakan

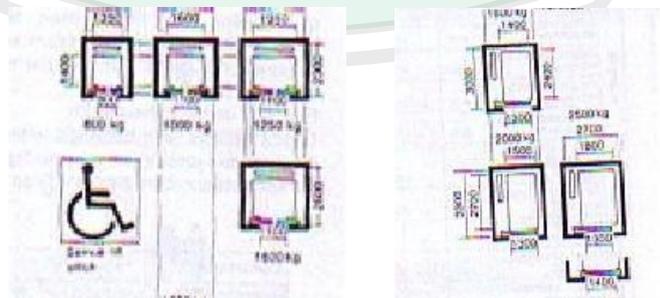
dua sarana *fitness centre*, sauna, *game room*, *billiard* dan lapangan volly pantai.

6. Peralatan Teknis Bangunan

Pengaturan ruang hotel di tata dengan baik sehingga memudahkan arus tamu, arus karyawan dan arus barang atau produk hotel. Peralatan terdiri dari:

a. Elevator atau lift

- Setiap bangunan empat lantai atau lebih (di hitung dari lantai dasar) harus dilengkapi dengan elevator atau lift.
- Lift tamu harus dipisahkan dengan lift pelayan dan lift barang.
- Kapasitas setiap lift minimal 10 orang atau beban 750 kg yang dapat berfungsi untuk melayani penyandang cacat yang memakai kursi roda.
- Memiliki sertifikat keamanan esuai dengan ketentuan depnaker.



Gambar 2.9 Layout Lift
Sumber : Data Arsitek

b. Utilitas

- Air yang tersedia memenuhi persyaratan kesehatan minimal 750 liter/kamar/hari. Juga tersedia pula instalasi air panas.
- Pemasangan listrik yang memenuhi persyaratan pemerintah, tersedia pembangkit tenaga listrik cadangan dengan kapasitas 50% dari kapasitas listrik PLN.
- Menggunakan pengkondisian udara (AC) untuk tiap ruang dengan sistem AC sentral atau AC unit serta mempunyai ventilasi yang baik.
- Tersedia ruang mekanik dan *workshop*.

c. Komunikasi

- Tersedia telepon tiga saluran, yaitu lokal, interlokal dan internasional.
- Tersedia telepon dalam/internal, jumlah minimal saluran telepon adalah sesuai dengan jumlah kamar.
- Tersedia PABX, sentral video/TV, sentral radio, musik pengiring, sentral paging sistem termasuk *car call*.

d. Pencegahan Bahaya Kebakaran

Tersedia alat deteksi dini di setiap ruangan, alat pencegah kebakaran di kamar tamu, pintu, tangga darurat, dan lain sebagainya.

e. Keamanan

Tersedia ruang jaga di setiap pintu keluar dan masuk.

f. Pembuangan Limbah

Tersedia tempat pembuangan limbah yang tidak menimbulkan bau yang tidak enak.

7. *Entrance*

a. *Entrance* utama harus jelas ditampilkan, mudah ditemukan dan diidentifikasi, menyajikan pandangan yang baik dari sisi dalamnya dan mengarah langsung kepenerima tamu (resepsionis).

b. Kanopi pada *entrance* merupakan ruang tunggu yang terlindungi dari panas dan hujan.

c. Penerangan digunakan untuk menonjolkan *entrance* memperlihatkan interior, serta untuk memberikan efek keselamatan dan pengamanan yang baik.

d. *Entrance* harus pas dengan skala dan karakter dari bangunan.

- e. *Entrance* untuk staf pelayan, pengiriman barang dan tamu harus dipisahkan, namun masih dalam pengawasan dan jaminan keamanan.

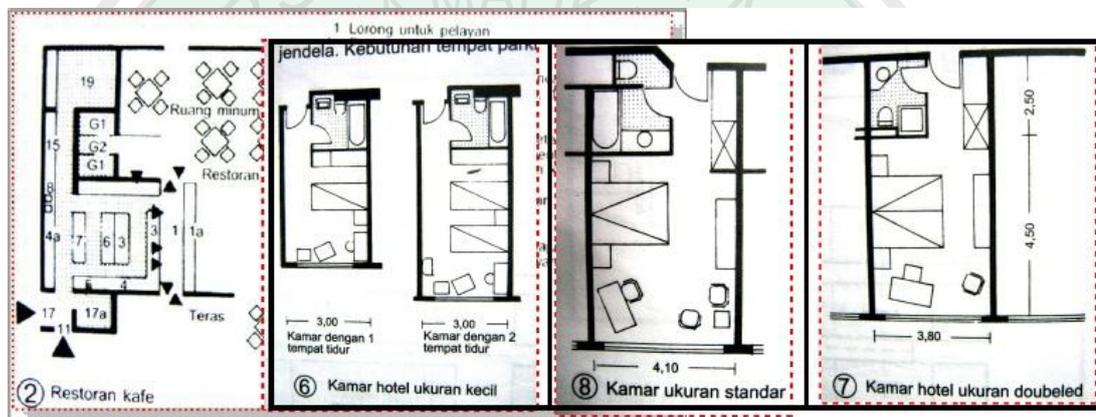
8. *Lobby* atau *Hall*

- a. Hotel harus mempunyai *lobby* dengan luas minimal 1 m² untuk 5 kamar.
- b. *Lobby* mewadahi sirkulasi umum, ruang tunggu, mengarah pada penerima tamu, kasir, informasi dan meja-meja berbentuk kantor depan.
- c. Tata udara di atur dengan atau tanpa alat pengatur udara serta intensitas penerangan minimal 1.150 luxd.
- d. Tersedia telepon umum dan *lounge*.
- e. Tersedia toilet umum yang terpisah untuk pria dan wanita.

9. Kamar Tidur atau Kamar Tamu.

- a. Untuk hotel bintang 3, jumlah kamar minimal 30 kamar dengan luas minimal 24 m² dan 2 kamar *suite* dengan luas minimal 48 m² serta setiap kamar di lengkapi dengan kamar mandi dalam, ketinggian minimal untuk tiap kamar adalah 2.6 m. Selain kamar standar dan *suite*, terdapat pula penyandang cacat dengan jumlah 1% dari seluruh jumlah kamar, serta terdapat kamar bebas rokok.
- b. Interior kamar tidur atau kamar tamu mencerminkan suasana rumah madura, dengan tinggi minimal 2,6 m.

- c. Kamar tidur atau kamar tamu harus kedap suara dengan tingkat kebisingan 40 db, komposisi karpet dari bahan yang tidak mudah terbakar dan memenuhi standar kesehatan.
- d. Dinding kamar mandi harus dengan bahan kedap air.
- e. Tersedia alat pengatur udara kamar tidur, ventilasi atau *exhaust fan* untuk kamar mandi.



Gambar 2.10 Kamar Tidur dan Tamu
Sumber : Data Arsitek

10. Ruang Makan atau Restoran

- a. Tersedia dua ruang makan, yaitu restoran dan *coffe shop*.
- b. Unsur dekorasi harus terdapat dalam restoran, jumlah tempat duduk sebanding dengan luas restoran dengan ketentuan $1.2 \text{ m}^2/\text{tempat duduk}$.
- c. Tinggi plafon tidak boleh rendah dari tinggi kamar tamu (2.6 m).

- d. Letak restoran terhubung dengan dapur utama maupun dapur tambahan dan dilengkapi dengan toilet umum yang terpisah untuk pria dan wanita.
- e. Restoran tertutup yang di lengkapi AC atau ventilasi dengan temperatur 24 °C dan kelembapan relatif 60%.

11. BAR

- a. Tersedia satu bar yang terpisah dari restoran.
- b. Unsur dekorasi harus terdapat didalam bar, jumlah tempat duduk sebanding dengan luas bar dengan ketentuan 1.1 m²/tempat duduk.
- c. Tinggi plafon tidak boleh rendah dari tinggi kamar tamu (2.6 m).
- d. Bar yang letaknya tidak berdekatan dengan lobby yang harus di lengkapi dengan toilet umum yang terpisah untuk pria dan wanita.
- e. Bar tertutup yang dilengkapi AC atau ventilasi dengan temperatur 24⁰C dan kelembapan relatif 60%.
- f. Terdapat ruang untuk bar tender dengan lebar minimal 1m.



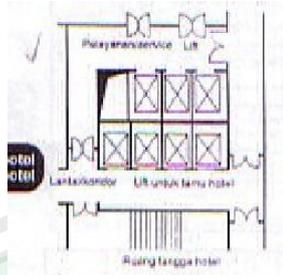
Gambar 2.11 Bar
 Sumber : Data Arsitek

12. Function Room/Ruang Pertemuan

- a. Hotel menyediakan *function room* minimal 1 buah dengan pintu masuk yang terpisah dari *lobby* sehingga tidak mengganggu arus keluar-masuk tamu
- b. *Fuction room* yang letaknya tidak terletak satu lantai dengan *lobby* harus dilengkapi dengan toilet umum yang terpisah untuk pria dan wanita.
- c. Tersedia *prefunction room*, ada juga gudang peralatan yang letaknya berdekatan dengan *fuction room*.

13. Koridor dan Tangga.

- a. Lebar minimal koridor dan tangga adalah 1.8 m dengan ambang kebisingan adlah 40 db tersedia *stop* kontak untuk setiap 12 m.
- b. Akses yang jelas terhadap koridor, tangga dan tangga darurat. Tangga darurat harus terpisah supaya pembagian pengguna tangga terbagi secara merata.



Gambar 2.12 Koridor dan Tangga
Sumber : data arsitek

14. Ruang yang disewakan

Hotel menyediakan ruang yang disewakan untuk keperluan lain di luar utama hotel minimal 3 ruang. Ruang tersebut adalah *drugstore, travel agent, souvenir shop, money changer, airline agent, butik, salon, dan perkantoran.*

15. Poliklinik

Tersedia poliklinik yang memenuhi persyaratan dinas kesehatan dan paramedis.

16. Dapur

Tersedia satu dapur dengan luas sekurang-kurangnya 40% dari luas restoran. Ruang yang diperlukan terdiri dari ruang administrasi, ruang penyimpanan bahan, ruang peralatan, ruang persiapan dan pengolahan, ruang pencucian dan penyimpanan gas LPG.

25. Gudang

Gudang untuk bahan makanan dan minuman, gudang untuk peralatan, gudang untuk *engineering* dan gudang untuk barang-barang bekas.

26. Ruang penerimaan barang.

27. Ruang Karyawan

Ruang karyawan terdiri dari ruang loker, ruang makan karyawan, km/wc ruang ibadah (Yuliadi, 2004, dalam yanto).

E. Kebutuhan Ruang

Kebutuhan ruang hotel di peroleh dari pendekatan kegiatan/aktifitas yang terjadi di dalam hotel. Kebutuhan ruang menurut kelompok kegiatan meliputi:

1. Kelompok kegiatan umum

- a. *Front office.*
- b. *Lobby.*
- c. *Rental room.*
- d. *Public telephone.*

e. *Lounge.*

f. *Lavatory.*

g. Area parkir.

2. Kelompok kegiatan makan dan minum

a. *Restaurant.*

b. Bar.

- c. *Coffe shop*.
 - d. Dapur utama dan dapur tambahan.
 3. Kelompok kegiatan hiburan dan rekreasi.
 - a. Kolam renang beserta penunjangnya.
 - b. Ruang *biliyard*.
 - c. *Fitness centre*.
 - d. Lapangan volly pantai.
 - e. Taman bermain anak.
 - f. Sauna.
 4. Kelompok kegiatan tamu yang menginap.
 - a. Ruang tidur dengan tipe:
 - *Standard room (single dan double bed)*.
 - *Suite room*.
 - b. Kamar mandi dan wc.
 5. Kelompok kegiatan tamu yang tidak menginap
 - a. Ruang serbaguna .
 - b. *Restaurant, coffe shop* dan bar.
 - c. Lapangan volly pantai.
 - d. Ruang rapat dan pertemuan.
 - e. Kolam renang beserta penunjangnya.
 - f. *Fitness centre*.
 6. Kelompok kegiatan pengelola
 - a. Ruang *manager* dan *secretary*.

- b. *Food* dan personalia.
- c. Ruang *security*, rapat dan arsip.
- d. Ruang akuntan dan personalia.
- e. *Lavatory*.

7. Kelompok kegiatan pelayan

a. *House keeping*

- *Linen room*.
- Ruang laundry.

b. Ruang karyawan

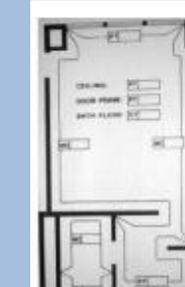
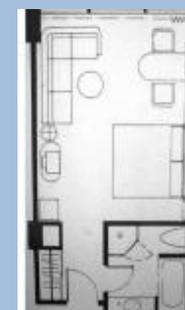
- Ruang karyawan.
- Ruang istirahat.
- Ruang ibadah.
- Dan *locker*.
- *Lavatory* untuk pria dan wanita.
- Dapur umum yang dilengkapi dengan gudang basah dan *ory*.

c. *Engineering office*

- *Maintenance* atau pemeliharaan.
- Ruang kontrol
- *Room service*.
- Ruang penerimaan barang.
- *Garbage room*.
- Gudang *furniture dan wokshop*.

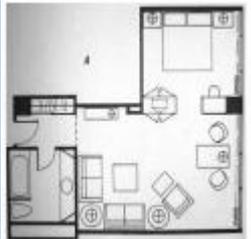
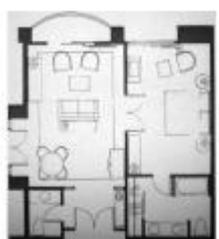
- *Room boy station.*
- Ruang *loading* atau *unloading.*
- Poliklinik.
- Ruang *mechanical* dan *electrical.*
- *Fuel storage* atau penyimpanan bahan bakar (Yuliadi, 2004, dalam yanto).

Tabel.2.3 Klasifikasi Ruang Hotel

a. Budget inn double-double	b. Trypcal double-double	c. Trypcal double-double_electrical/mechanical	d. Trypcal double-double_finishes plan	e. King studio
				
f. Parlor	g. King room	h. Luxury room	i. Reserved layout	j. Luxury king room
				

Sumber: Time Saver Standard for Building Type

Tabel.2.4 Klasifikasi Type Ruang

<i>a. The mini suite</i>	<i>b. The junior suite</i>	<i>c. Hospitality</i>
		

Sumber: Time Saver Standard for Building Type

2.1.7 Restoran

A. Pengertian Restoran

Menurut Marsum (2000), restoran adalah suatu tempat atau bangunan yang di organisir secara komersil, yang menyelenggarakan pelayanan dengan baik kepada semua konsumennya baik berupa makanan maupun minuman. Tujuan operasional restoran adalah untuk mencari keuntungan sebagaimana tercantum dalam definisi Prof. Vanco Christian dari *School Hotel Administration* di Cornell University. Selain bertujuan bisnis atau mencari keuntungan, membuat puas para konsumennya pun merupakan tujuan operasional restoran yang utama.

B. Klasifikasi Restoran

Menurut Marsum (2000: 711), ada tujuh tipe klasifikasi restoran:

a. A La Carte Restaurant

Adalah restoran yang telah mendapatkan ijin penuh untuk menjual makanan, lengkap dengan banyak variasi. Dimana

konsumen bebas memilih sendiri makanan yang mereka kehendaki. Tiap-tiap makanan yang tersedia di restoran jenis ini memiliki harga tersendiri.

b. Table D'hote Restaurant

Adalah restoran yang khusus menjual menu yang lengkap (dari hidangan pembuka sampai hidangan penutup), dan tertentu, dengan harga yang telah ditentukan pula.

c. Cafeteria atau Café

Adalah restoran kecil yang mengutamakan penjualan kue, roti isi, kopi dan teh. Pilihan makanan terbatas dan tidak menjual minuman beralkohol.

d. Inn Tavern

Adalah restoran dengan harga yang relatif cukup terjangkau, yang di kelola oleh perorangan di tepi kota. Suasana di buat sangat dekat dan ramah dengan konsumennya serta menyediakan hidangan yang lezat.

e. Snack Bar atau Milk Bar

Adalah restoran dengan tempat yang tidak terlalu luas yang sifatnya tidak resmi dengan pelayanan yang cepat, di mana konsumen mengumpulkan makanan mereka di atas baki yang di ambil dari atas *counter* (meja panjang yang membatasi dua ruangan) kemudian membawanya sendiri ke meja makan. Konsumen bebas memilih makanan yang di

sukai, di sini lebih dikenal dengan nama restoran cepat saji (*fast food*). Makanan yang tersedia umumnya hamburger, roti isi, kentang goreng, ayam goreng, nasi, dan mie.

f. Specialty Restaurant

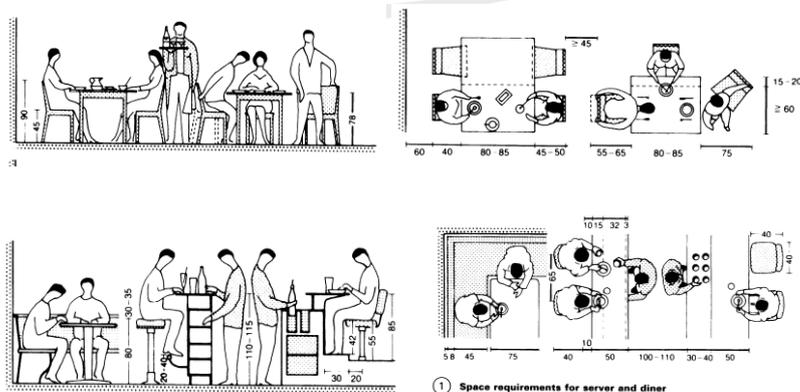
Adalah restoran yang suasana dan dekorasi seluruhnya disesuaikan dengan tipe khas makanan yang disajikan atau temanya. Restoran-restoran semacam ini menyediakan masakan Eropa, China, Jepang, India dan sebagainya. Pelayanan sedikit banyak berdasarkan tata cara negara asal makanan spesial tersebut.

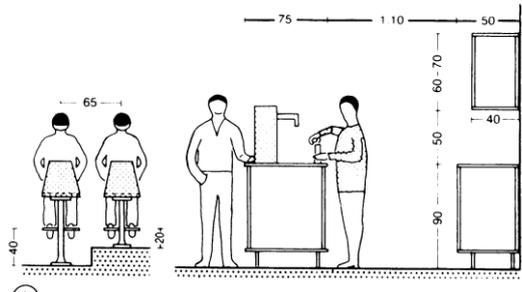
g. Family Type Restaurant

Adalah restoran sederhana yang menghidangkan makanan dan minuman dengan harga yang relatif murah dan terjangkau. Terutama disediakan untuk tamu-tamu keluarga maupun rombongan (<http://abectipub.wordpress.com>).

C. Standart Dalam Perancangan Resto

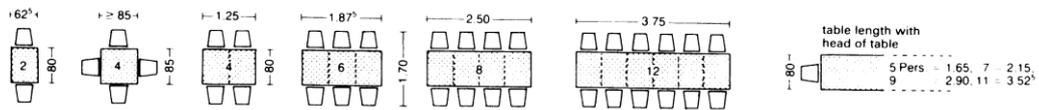
1. Standart Restaurants Space





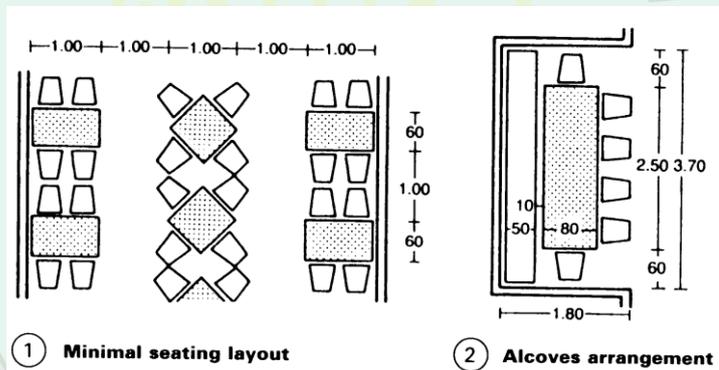
Gambar 2.14 *Restaurants Space*
Sumber: (Neufert3: 455)

2. Standart Table/Seating Plane



Gambar 2.15 *Table/Seating Plane*
Sumber: (Neufert3: 455)

3. Standart Restaurant Arrangement

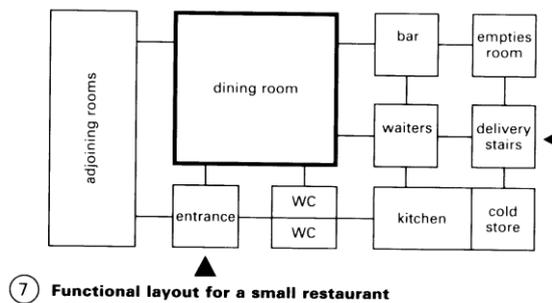


① Minimal seating layout

② Alcoves arrangement

Gambar 2.16 *Restaurant Arrangement*
Sumber: (Neufert3: 456)

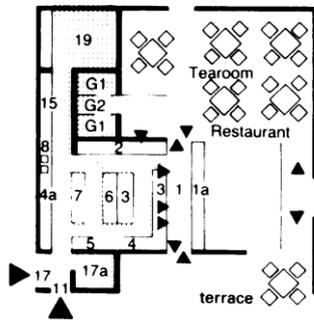
4. Standart Functional Layout



⑦ Functional layout for a small restaurant

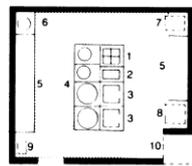
Gambar 2.17 *Functional Layout*
Sumber: (Neufert3: 456)

5. Standart Restaurant Kitchen



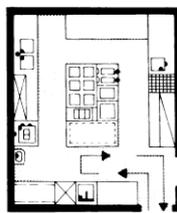
- 1 waiters' walkway
- 1a service counter and cash tills
- 2 dishwasher
- 3 drinks bar with mixer, toaster, ice cream freezer etc.
- 4 pastry preparation
- 4a pastry oven
- 5 sandwich preparation
- 6 reheating equipment (e.g. soup)
- 7 cooker rings
- 8 pot and pan washer
- 11 empties
- 15 linen store
- 17 deliveries and (a) store
- 19 staff toilets and cloakroom
- G1 toilets
- G2 telephone cubicle

② Café restaurant

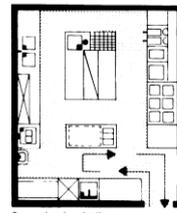


- 1 cooker
- 2 deep fat fryer
- 3 griddle
- 4 water boiler
- 5 work surface
- 6 cooker
- 7 double-deck oven
- 8 convectomat
- 9 hand basin
- 10 storage area

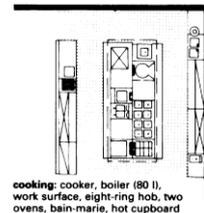
① Basic organisation of kitchen → ②-③



② Kitchen for restaurant with 60-100 seats



③ Kitchen for restaurant with 60-100 seats



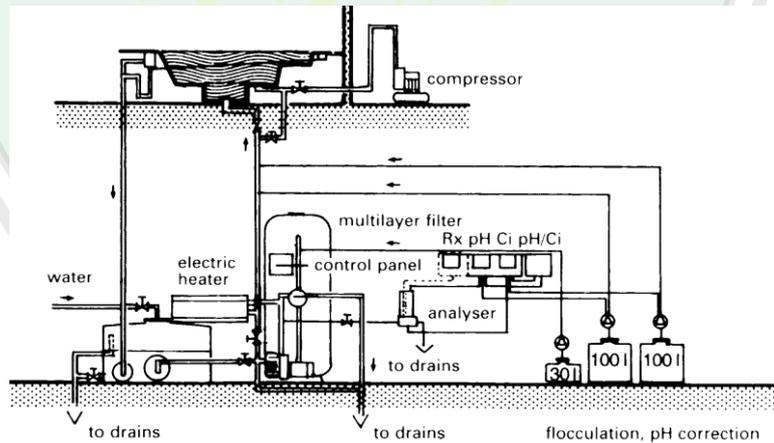
- cooking: cooker, boiler (80 l), work surface, eight-ring hob, two ovens, bain-marie, hot cupboard
- frying: griddle, work surface, twin deep fat fryer, frying pan, hot-air oven with table

④ Restaurant kitchen for 150-200 meals

Gambar 2.18 Restaurant Kitchen

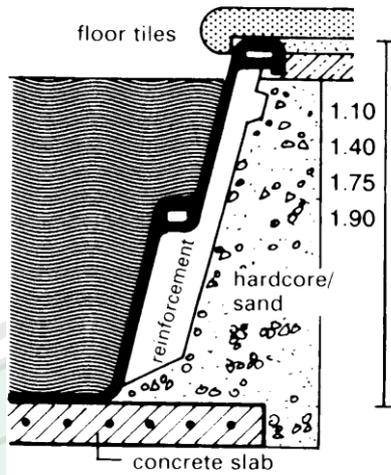
Sumber: (Neufert3: 460-461)

2.1.8 Kolam Renang



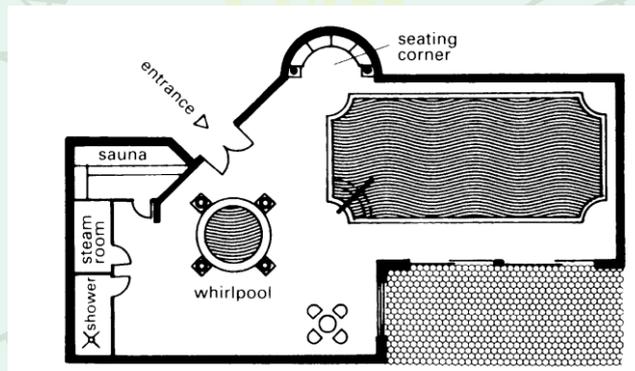
Gambar 2.19 Whirlpool Servicing Diagram

Sumber: (Neufert3: 244)



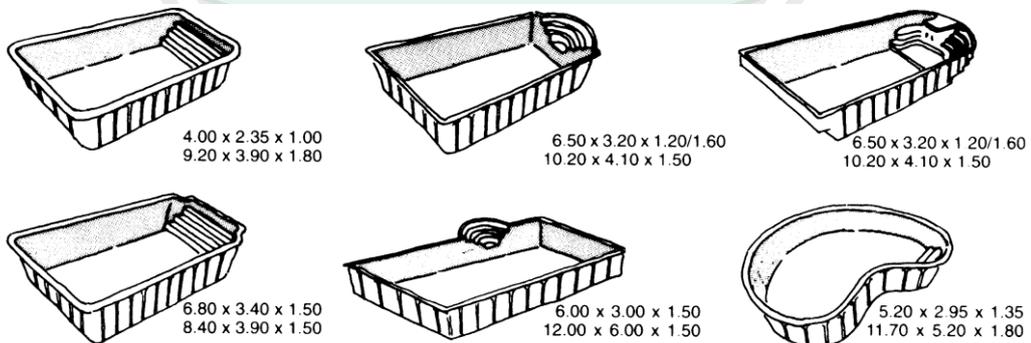
Gambar 2.20 Polyester prefabricated pool
 Sumber: (Neufert3: 244)

1. Bentuk-bentuk Kolam Renang



Gambar 2.21 Kolam Renang dan Sauna
 Sumber: (Neufert3: 244)

2. Standart Ukuran Kolam Renang



Gambar 2.22 Ukuran Kolam Renang
 Sumber: (Neufert3: 244)

2.1.9 Pujasera

- Pusat

Pokok pangkal atau yang jadi pumponan (Poerwadarminta, 1982: 781)

- Jajan

Makanan, Kudapan.

- Serba

Semuanya, segala, segala-galanya, Sama sekali; dalam segala hal, apa jua pun; (=serba-serbi) bermacam-macam, segala macam, berbagai macam (Poerwadarminta, 1982: 926)

- Ada

Hadir, telah sedia; mempunyai (Poerwadarminta, 1982: 14)

Jadi 'pujasera' adalah tempat yang menyediakan berbagai macam makanan dan kudapan.

2.1.10 Tinjauan Lokasi Objek

A. Lokasi Tapak

Kabupaten Sampang meliputi 14 kecamatan dengan 180 desa dan 6 kelurahan. Dari 14 kecamatan tersebut 7 kecamatan diantaranya merupakan daerah yang memiliki daerah pantai atau berbatasan dengan laut, dari 7 kecamatan yang memiliki daerah pantai terbagi lagi atas daerah pantai selatan dan utara, yaitu daerah pantai utara terdiri dari Kecamatan Ketapang, Banyuates, dan Sokobanah dengan panjang pantai 38 Km. Sedangkan daerah

pantai selatan terdiri dari Kecamatan Camplong, Sampang, Pangarengan, dan Sreseh dengan panjang pantai 48 Km.

Lokasi tapak terletak di Kecamatan Camplong merupakan salah satu dari 4 (empat) kecamatan yang memiliki daerah pantai yang berada di selatan. Secara geografis terletak di antara 07°12'53" lintang selatan dan 133°20'26" bujur timur. Kecamatan Camplong meliputi 14 desa dan 75 dusun. Secara rinci administrasi Kecamatan Camplong berbatasan sebagai berikut :

- Sebelah utara Kecamatan Omben
- Sebelah timur Kabupaten Pamekasan
- Sebelah selatan Selat Madura
- Sebelah barat Kecamatan Sampang

Luas wilayah Kecamatan Camplong 69.93 km², dengan panjang pantai 15.3 km.



Gambar 2.23 Peta Kecamatan Camplong
Sumber: (www.google.com)

B. Batasan Tapak

Batasan pada tapak di kawasan wisata pantai camplong :

- Batas Timur : Wisata Pantai Camplong



- Batas Barat : Pertamina



- Batas Selatan : Pantai Camplong



- Batas Utara : Pemukiman





Gambar 2.24 Site Wisata Pantai Camplong
 Sumber : <http://maps.google.com/>



C. Kondisi Eksisting

Berdasarkan hasil survey kondisi eksisting sebagai berikut:



Gambar 2.25 Pantai Camplong
 Sumber: Hasil Survei 2011



Gambar 2.26 Pujasera
 Sumber: Hasil Survei 2011



Gambar 2.27 Kawasan Pantai
 Sumber: Hasil Survei 2011



Gambar 2.28 Arena Bermain
 Sumber: Hasil Survei 2011



Gambar 2.29 *Cottage*
Sumber: Hasil Survei 2011



Gambar 2.30 Kolam Renang
Sumber: Hasil survey 2011



Gambar 2.31 Pintu Masuk
Sumber: Hasil Survei 2011



Gambar 2.32 Gazebo
Sumber: Hasil Survei 2011



Gambar 2.33 Restoran
Sumber: Hasil Survei 2011



Gambar 2.34 Toko Suvenir
Sumber: Hasil Survei 2011

D. Kondisi Vegetasi

Berdasarkan hasil survey kondisi Vegetasi sebagai berikut:



Gambar 2.35 Vegetasi Kawasan
Sumber: Hasil Survei 2011



Gambar 2.36 Vegetasi Parkiran
Sumber: Hasil Survei 2011



Gambar 2.37 Vegetasi Pantai
Sumber: Hasil Survei 2011



Gambar 2.38 Vegetasi *Cottage*
Sumber: Hasil Survei 2011

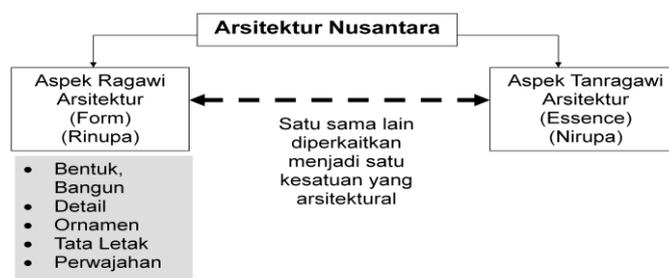
2.2 Tinjauan Tema

2.2.1 Pengertian Arsitektur Nusantara

A. Beberapa Pengertian Arsitektur Nusantara

- “Arsitektur yang alami” di wilayah Nusantara yang mengacu pada kondisi, potensi iklim dan budaya, sehingga akan lebih serasi dengan masyarakat dan lebih tanggap dengan lingkungannya.
- Arsitektur yang tumbuh dari budaya setempat dan bersifat kerakyatan yang berkembang melewati tahap-tahap konfigurasi lapis-lapis kebudayaan dan berolah dari landasan inovatif kreatif, guna menjawab tantangan zaman (modernisasi dan globalisasi).
- Arsitektur yang tumbuh dengan motivasi konfigurasi kreatif potensi budaya setempat di padu dengan elemen hasil peradaban masa kini.
- *Nusantara Architecture is based on a knowledge of local practices.*

B. Aspek dan Tanragawi



Gambar 2.39 Skema Arsitektur Nusantara
Sumber: (Pangarsa, 2006).

C. Ciri Geografis Etno-Arsitektural Wilayah

- Berdaun sepanjang tahun: arsitektur pernaungan
- Rumah pohon, rumah panggung-kolong
- Arsitektur agraris dan bahari
- Sajian keramah-tamahan
- Karawitan detail

Tabel 2.5. Perbedaan antara arsitektur barat dan arsitektur nusantara:

Arsitektur Barat	Arsitektur Nusantara
4 musim	2 musim
Berdaun ¼ tahun	Berdaun sepanjang tahun
Arsitektur perlindungan	Arsitektur pernaungan
Mencolok secara visual	Menyatu dengan lingkungan
Mengonsumsi ruang	Memproduksi ruang

Sumber: (Pangarsa, 2006).

2.2.2 Rekontekstualisasi Arsitektur

Arsitektur Nusantara memerlukan paradigma tipologi baru. Berbagai macam pendekatan dapat dilakukan, sejak dari pendekatan historis, arsitektonik sampai pendekatan antropologis. Semuanya sah, karena semua dapat bermanfaat. Tetapi Indonesia membutuhkan kategorisasi yang sesuai dengan tuntutan mempertahankan kesatuan kebudayaannya, agar mengurangi timbulnya segmentasi sosial (Pangarsa, 2011).

A. Pendekatan Etnografi

Pendekatan etnografis (arsitektur Jawa Sunda, Bali, dan seterusnya) yang populer di masa lalu, bisa saja memperuncing sukuisme. Pendekatan historis pun bukan tanpa resiko. Pemilahan periode seperti arsitektur Hindu, Budha, dan islam atau muslim secara sangat halus bisa saja mengkotak-kotakkan pengamat (dan mereka yang mempelajari arsitektur) pada latar belakang sosio-historis yang berbeda-beda (Pangarsa, 2011).

B. Pendekatan Budaya

Maka lebih bijak bila kita memakai tipologi yang di susun dengan tujuan memaparkan karakter paling khas dari tiap kelompok kebudayaan-peradaban dengan masing-masing lingkungan alamnya. Hal itu pun tak mudah, karena harus dikerjakan sambil mengurutkan perkembangan tiap kategori secara historis dan sekaligus menempatkannya pada geografi yang sangat luas dan berkemajemukan tinggi pula. Arsitektur nusantara dapat kita pilah menurut ciri peradaban dan kebudayaan masyarakatnya. Dalam hal ini arsitektur rakyat di nusantara di lihat sebagai satu kesatuan peradaban dari unsur-unsur kebudayaan, nilai-nilai, dan sifat-sifat luhur budaya bangsa yang diwariskan secara turun temurun di seluruh ruang budaya nusantara, sebagai berikut:

- ✚ Keperkasaan penerus tradisi batu besar (misalnya Nias atau Sumba).
- ✚ Kewaspadaan pelestari hutan (misalnya Mentawai, Dayak, dan Papua).
- ✚ Ketekunan penggalang pertanian (pertanian dataran rendah dan yang di dataran tinggi seperti Tengger, Kintamani, dan sebagainya).
- ✚ Keterbukaan penjalin pesisir (misalnya Madura, Using, dan lain-lain).

Ada dua pendekatan rekontekstualisasi:

- Pendekatan geografis (trans-lokal) – penekanan pada nilai dan wujud arsitektur yang mengacu pada kondisi iklim.
- Mengangkat nilai lokalitas nusantara sebagai sumber inspirasi desainnya.
- Karya-karya arsitektur masa kini yang mengangkat/mengandung nilai-nilai lokalitas nusantara sebagai inspirasinya.
- Sasaran utama: memperlihatkan kemampuan nusantara untuk disertakan dalam rancangan dan garapan masa kini (Pangarsa, 2011).

2.2.3 Ciri-ciri Yang Ditampilkan Arsitektur Yang Mengindonesia

Menurut Josef Prijotomo (1988), setidaknya terdapat lima unsur rinupa yang ditampilkan oleh sebagian besar arsitektur etnik nusantara, yaitu:

1. Dominasi Perwujudan Atap

- Bentuk atap yang dominan dan beragam menunjukkan masing-masing lingkungan bina etnis memiliki kekhasan identitas.
- Variasi wujud atap yang ada di nusantara:
 - a) Melengkung (Minang, Toraja).
 - b) Menggembung (Bali, Lombok, Timor).
 - c) Ramping & Gagah (Madura, Bali, Toraja).
 - d) Besar & Anggun (Jawa, Batak, Aceh, Palembang).
 - e) Bahan serba Kayu (Dayak, Nias).
 - f) Bahan gabungan Kayu & Bambu (Bugis, Toraja, Sumbawa).

2. Hunian dalam Kebun

- Penonjolan kebun dari pada hunian sangat besar arti & manfaatnya bagi kesejukan hunian, pengurangan polusi, keasrian lingkungan, atau keseimbangan ekologi.
- Dalam konsep ini ditunjukkan bahwa betapapun kecilnya kapling yang ada, tersedianya kebun di sekeliling hunian

lebih dipentingkan dari pada besarnya hunian yang akan dihadirkan.

3. Lepas dari bumi

- Di dalam kebersatuan yang kental antara manusia, alam & lingkungan bina, justru bangunan yang didirikan tidak dipersatukan secara mantap pada buminya.
- Sistem rumah panggung & penggunaan umpak untuk menopang kolom struktural, menjadikan arsitektur tidak merusak keseimbangan ekologis bumi, sekaligus tetap membiarkan bumi ini tidak di rusak oleh penanaman batu pondasi.
- Kebersatuan dengan bumi, dalam arsitektur klasik-etnis tidak perlu diartikan sebagai tertanam dalam-dalam di bumi di mana arsitektur ini dipijakkan.

4. Ornamen

- Apa yang terjumpai pada arsitektur klasik-etnik dalam hal ornamen adalah kenyataan bahwa kita memiliki *khazanah* yang sangat kaya & beraneka ragam.
- Masing-masing etnik memiliki kekhususan dalam ornamennya.
- Ornamen-ornamen tadi diperlukan kehadirannya untuk menyempurnakan penampilan, memperkaya teknik

penyelesaian, & mempertinggi kesan estetik dari arsitektur itu sendiri.

- Keberadaan ornamen sebagai potensi jati diri adalah bagian integral dari bentukan ragawi arsitektur.

5. Religiusitas, Kepemimpinan

- Umumnya arsitektur klasik-etnik nusantara tampil *setangkup* (simetri), baik pada penataan ruangan di dalam bangunan (misalnya *Dalem Jawa*) maupun pada penataan gugus bangunan dari suatu unit permukiman (misalnya *Tanean Madura*).
- Bila di amati dengan seksama, *kesetangkupan* ini sebenarnya adalah *setangkup* yang tidak sepenuhnya (*asymmetrical-symmetry*).
- Dalam kesetangkupan tadi, ruang yang di potong oleh garis *kesetangkupan* itu yang ditonjolkan; sebab pada ruangan itulah diletakkan bagian yang disucikan, diagungkan, dituakan, & di hormati (misalnya *sentong tengah Jawa & Langghar Madura*).
- Umumnya bagian ini berada pada poros *kesetangkupan* & terletak paling jauh dari titik arah masuk rumah/permukiman (Madura, Toraja, Batak) bahkan pusat desa dalam skala desa (Jawa, Bali).

2.2.4 Karakter Nusantara Pada Arsitektur

- Pembentukan kebaruan identitas harus memuat nilai-nilai universal dan lokal.
- Upaya penciptaan karakter Nusantara ini bisa saja sebatas penyelesaian rupa atau wujud fisik arsitektural.
- Bisa dengan cara yang lebih baik, dengan menemukan inti dasar karakternya (kemanusiaan) dan kemudian menumbuhkembangkannya dengan wujud baru sesuai dengan konteks ruang dan zamannya (Pangarsa, 2006).

2.2.5 Arsitektur Madura

Permukiman tradisional Madura adalah suatu kumpulan rumah yang terdiri atas keluarga-keluarga yang mengikatnya. Letaknya sangat berdekatan dengan lahan garapan, mata air atau sungai. Antara permukiman dengan lahan garapan hanya di batasi tanaman hidup atau peninggian tanah yang di sebut *galengan* atau *tabun*, sehingga masing-masing kelompok menjadi terpisah oleh lahan garapannya. Satu kelompok rumah terdiri atas 2 sampai 10 rumah, atau di huni sepuluh keluarga yaitu keluarga *batih* yang terdiri dari orang tua, anak, cucu, cicit dan seterusnya. Jadi hubungan keluarga kandung merupakan *63ambo* khas dari kelompok ini (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1982).

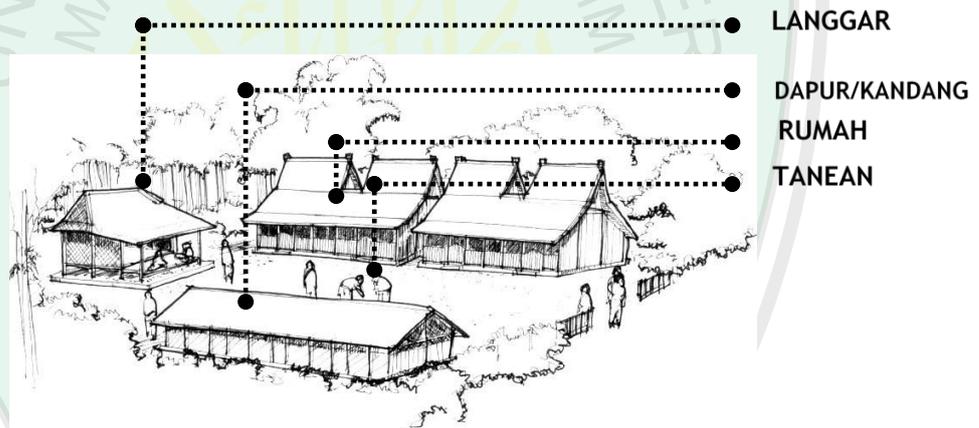


Gambar 2.40 Rumah Tradisional Madura
Sumber: (wismantara, 2008)

Susunan rumah di susun berdasarkan hirarki dalam keluarga. Barat-timur adalah arah yang menunjukkan urutan tua muda. Sistem yang demikian mengakibatkan ikatan kekeluargaan menjadi sangat erat. Sedangkan hubungan antar kelompok sangat renggang karena letak permukiman yang menyebar dan terpisah. Ketergantungan keluarga tertentu pada lahan masing masing. Di ujung paling barat terletak langgar. Bagian utara merupakan kelompok rumah yang tersusun sesuai hirarki keluarga. Susunan barat-timur terletak rumah orang tua, anak-anak, cucu-cucu, dan cicit-cicit dari keturunan perempuan. Kelompok keluarga yang demikian yang disebut *koren* atau rumpun bambu. Istilah ini sangat cocok karena satu *koren* berarti satu keluarga inti (Tulistyantoro, 2005: 138).



Gambar 2.41 Model Layout Tanean Panjang , di Kecamatan Torjun, Kabupaten Sampang, Madura, Memiliki Arah Bangunan Utara-Selatan
 Sumber: (Tulistyantoro, 2005: 139)



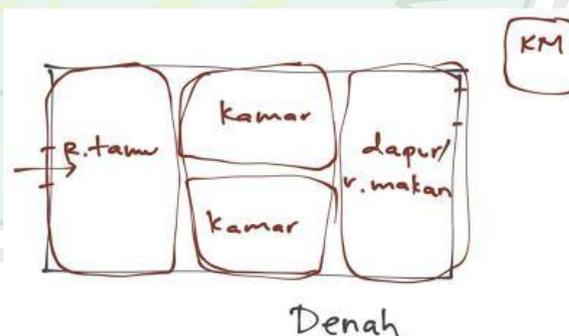
Gambar 2.42 Perspektif Tanean, Pembatas Sekeliling Bisa Berupa Tanaman Hijau Maupun Bambu
 Sumber: (Tulistyantoro, 2005: 139)

Gambar adalah salah satu model *tanean panjang*, yang memperlihatkan adanya pembagian dan komposisi ruang didalamnya. Rumah berada di sisi utara, langgar di ujung barat, kandang di sisi selatan dan dapur menempel pada salah satu sisi rumah masing-masing. Halaman tengah inilah yang disebut dengan istilah *tanean*. Apabila *tanean* panjang maka halaman ini di sebut *tanean panjang*.

Tanean menurut generasi penghuninya memiliki sebutan bermacam macam seperti *pamengkang*, *koren*, *tanean tanjang*, masing masing terdiri atas tiga, empat dan lima generasi (Tulistyantoro, 2005: 138).

2.2.6 Arsitektur Khas Rumah Madura

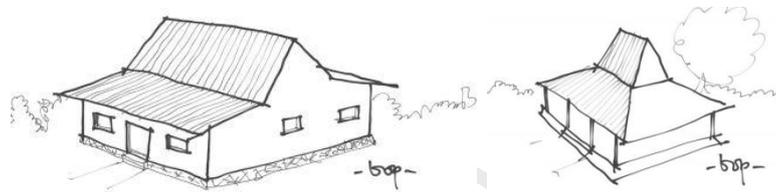
Rumah khas Madura di buat dari bata dan bata kapur, di kapur putih dan memiliki atap joglo seperti yang di jumpai di Nusa Tenggara maupun di Jawa. Atap bangunan dalam budaya Madura mirip di Jawa yaitu merupakan atap naungan yang sifatnya lebar, melindungi dari terik matahari serta memberikan pembayangan bagi penghuni sehingga merasa nyaman. Sedangkan bangunan-bangunan semi permanen dari pedagang-pedagang Madura tampaknya merupakan fenomena yang khas, biasanya di buat dari bambu (Hindarto, 2011).



Gambar 2.43 Denah Rumah Tradisional Madura
Sumber: <http://probohindarto.files.wordpress.com>

Gambaran sederhana dari tipologi denah rumah adat Madura, kamar tidur bisa berjumlah lebih sesuai kemampuan dari pemilik

rumah. Skema ini bisa berubah karena kemampuan membangun dan inovasi yang sedikit banyak menghilangkan tipologi tradisional



Gambar 2.44 Sketsa rumah Tradisional Madura
Sumber: <http://probohindarto.files.wordpress.com>

Tipologi rumah dengan atap joglo yang terpengaruh oleh adat Jawa, meskipun demikian joglo lebih dahulu ada di Madura.

Pola penataan ruang rumah khas Madura merupakan pemisahan yang cukup jelas antara ruang tamu, kamar tidur, dan ruang belakang sebagai ruang bersama dan dapur. Beberapa varian diantaranya bila ada kamar-kamar tidur lebih banyak maka penataan sedikit banyak berubah, namun polanya masih sama yaitu ruang publik, privat dan semi privat; ruang tamu, kamar tidur, dapur. Sebagian rumah mungkin memiliki teras sehubungan dengan naungan atap yang menjorok kedepan seperti arsitektur rumah di Jawa Timur atau Jawa Tengah. Adapun kamar mandi seringkali di buat terpisah dari rumah. Material yang digunakan seputar material lokal yang mudah di dapat yaitu batu, bata, bata kapur, kayu lokal, bambu, dan genteng tanah liat (Hindarto, 2011).

2.3 Tinjauan Kajian Keislaman

2.3.1 Peran Manusia Terhadap Kelangsungan Alam

Arti khalifah di sini adalah: “seseorang yang diberi kedudukan oleh Allah untuk mengelola suatu wilayah, ia berkewajiban untuk menciptakan suatu masyarakat yang hubungannya dengan Allah baik, kehidupan masyarakatnya harmonis, dan agama, akal dan budayanya terpelihara”. Di samping itu, Surat *Ar-Rahman*, khususnya ayat 1-12, adalah ayat yang luar biasa indah untuk menggambarkan penciptaan alam semesta dan tugas manusia sebagai khalifah (Al-Faruqi, 1999).

Tabel 2.6 Hubungan antara Arsitektur Nusantara dan konsep keislaman

No	Aspek Perancangan	Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Dominan Perwujudan atap	Bentuk atap menunjukkan kekhasan identitas dari etnis Madura yang berbentuk ramping dan kokoh.	Bentukan pada <i>cottage</i> masih belum menghadirkan karakter bangunan lokal.
2.	Hunian Dalam Kebun	Penonjolan kebun dari pada hunian memberikan manfaat bagi kesejukan hunian, pengurangan polusi dan keseimbangan ekologi.	Kurangnya kebun atau taman pada kawasan wisata membuat kondisi di kawasan pantai semakin terasa panas.
3.	Lepas Dari Bumi	Penggunaan bangunan berbentuk panggung bisa digunakan karena area tapak tanah berpasir.	Bentuk bangunan menempel langsung ketanah.

4.	Ornamen	Ornamen di perlukan untuk menyempurnakan penampilan dan mempertinggi kesan etnik estetik.	Ornamen yang menggambarkan mahluk hidup didalam islam tidak di perbolehkan kecuali bentukan dari tumbuh-tumbuhan.
5.	Religiusitas, Kepemimpinan	Perlunya memberikan area relegius atau musholla pada area kawasan wisata.	Menempatkan musholla pada area dekat pantai karena aksesnya dekat dengan pemandian.

Sumber: Analisis, 2011

2.3.2 Konsep Kemasyarakatan Dalam Arsitektur Nusantara

Berbicara tentang hubungan antar dan antara masyarakat manusia dan lingkungan alam yang serasi. Hubungan tersebut harus selaras (tak saling bertolak-belakang), manusia tidak menindas hak sesama dan hak lingkungan alam ruang huniannya, ramah, santun, dan berada pada titik perimbangan (Pangarsa, 2006).

2.3.3 Nusantara sebagai konsep ruang hunian

- Lingkungan binaan adalah wadah perbuatan atau ruang hunian bersama: perlu dilestarikan, bukan dihancurkan.
- Manusia menjadi khalifah sekaligus bagian dari alam.
- Sebelum manusia mendayamanfaatkannya, lingkungan alam telah mempunyai kepastian perilaku: serba ramah terhadap manusia.
- Di ruang hunian, alam menyediakan keperluan hidup manusia: bahan pangan, sandang, dan papan.

- Pemanfaatan lingkungan binaan merupakan tindakan atau pengambilan keputusan bersama yang di tuntut untuk serba tepat, pasti, dan bijak terhadap perilaku alam lingkungan.

Kerusakan lingkungan alam dan masyarakat manusia terjadi karena masing-masing manusia gagal:

- Membaca alam secara empirik dan yang berada di balik fenomena empirik (memahami dan mengerti secara jelas, tepat, dan pasti)
- Membaca hak sesama.
- Bertindak tepat, pasti, dan bijak ke luar dirinya (Pangarsa, 2006).

2.3.4 Lingkungan Masyarakat Manusia Dan Alam Di Nusantara

- Budaya manusia, pada awalnya dibentuk berazaskan kepada kesamaan fitrahnya dengan alam.
- Kesamaan fitrah antara manusia dan alam (tanah-air): mempunyai gerak-getar kenengagaan zat hidup (*vibration-motion of bio-cosmic essence*) yang bersifat-keadaan serba berkesetimbangan (Pangarsa, 2006).

2.4 Studi Banding

2.4.1 Studi Banding Objek dan Tema

A. Pariwisata Pantai Di Nusa Dua, Bali

Salah satu kawasan wisata yang mendukung industri pariwisata Bali adalah kawasan wisata Nusa Dua di wilayah Bali Selatan, posisi Nusa Dua yang strategis dalam mendukung pariwisata Bali sesungguhnya di peroleh melalui proses

pengembangan yang panjang yakni proses perencanaan hingga terwujudnya menjadi kawasan wisata yang banyak menarik minat wisatawan untuk mendatanginya. Tanpa “mengembar-gemborkan” gagasan mengenai partisipasi masyarakat lokal untuk membagi kesejahteraan, sekurangnya dapat turut serta menikmati nilai ekonomi yang diaplikasikan oleh industri pariwisata, Nusa Dua berkembang melalui proses perencanaan kawasan paradox, yakni idialisme perencanaan awal yang mengandung keinginan yang sangat dalam untuk mensejahterakan masyarakat lokal di kawasan itu, realita dalam pelaksanaan pembangunan kawasan yang penuh dengan kekuatan hegemonic (Madiun, 2010: 1).



Gambar 2.45 Kawasan Wisata Nusa Dua *Beach Hotel*
Sumber: <http://lovebali.net84.net>

Nusa Dua merupakan salah satu kawasan pariwisata di Bali yang terletak di Kabupaten Badung. Kawasan yang merupakan kawasan percontohan yang menjadi kebanggaan Bali dan Indonesia ini mulai di bangun sejak tahun 1974. Pemerintah menyerahkan pengelolaan kawasan ini kepada BTDC. Jarak kawasan Nusa Dua

dari kota Denpasar adalah sejauh 30 km (melalui jalan kawasan Kuta ke selatan), dan jarak dari lapangan udara adalah 12 km. Kawasan ini memiliki fasilitas kepariwisataan paling lengkap di Bali, bahkan di Indonesia, seperti akomodasi, fasilitas olah raga, dan pusat pertokoan. Sampai sekarang di kawasan ini telah dibangun sembilan hotel berbintang. Kawasan ini juga memiliki pantai yang indah dan baik untuk digunakan berekreasi dan berolahraga (<http://lovebali.net84.net>).



Gambar 2.46 Pantai Nusa Dua
Sumber: <http://www.google.co.id>

Pariwisata pantai di Nusa Dua menggunakan arsitektur vernakular Bali untuk mengembangkan pariwisatanya dengan penggunaan tema tersebut Nusa Dua bertujuan untuk menarik wisatawan untuk datang dan mempelajari budaya lokal masyarakat di Kelurahan Benoa.

Kebutuhan wisatawan untuk menikmati berbagai atraksi di kawasan ini ternyata mampu memotivasi masyarakat lokal untuk

berpartisipasi dalam bentuk lain, yakni, menyediakan atraksi alam dan budaya (Madiun, 2010: 109).

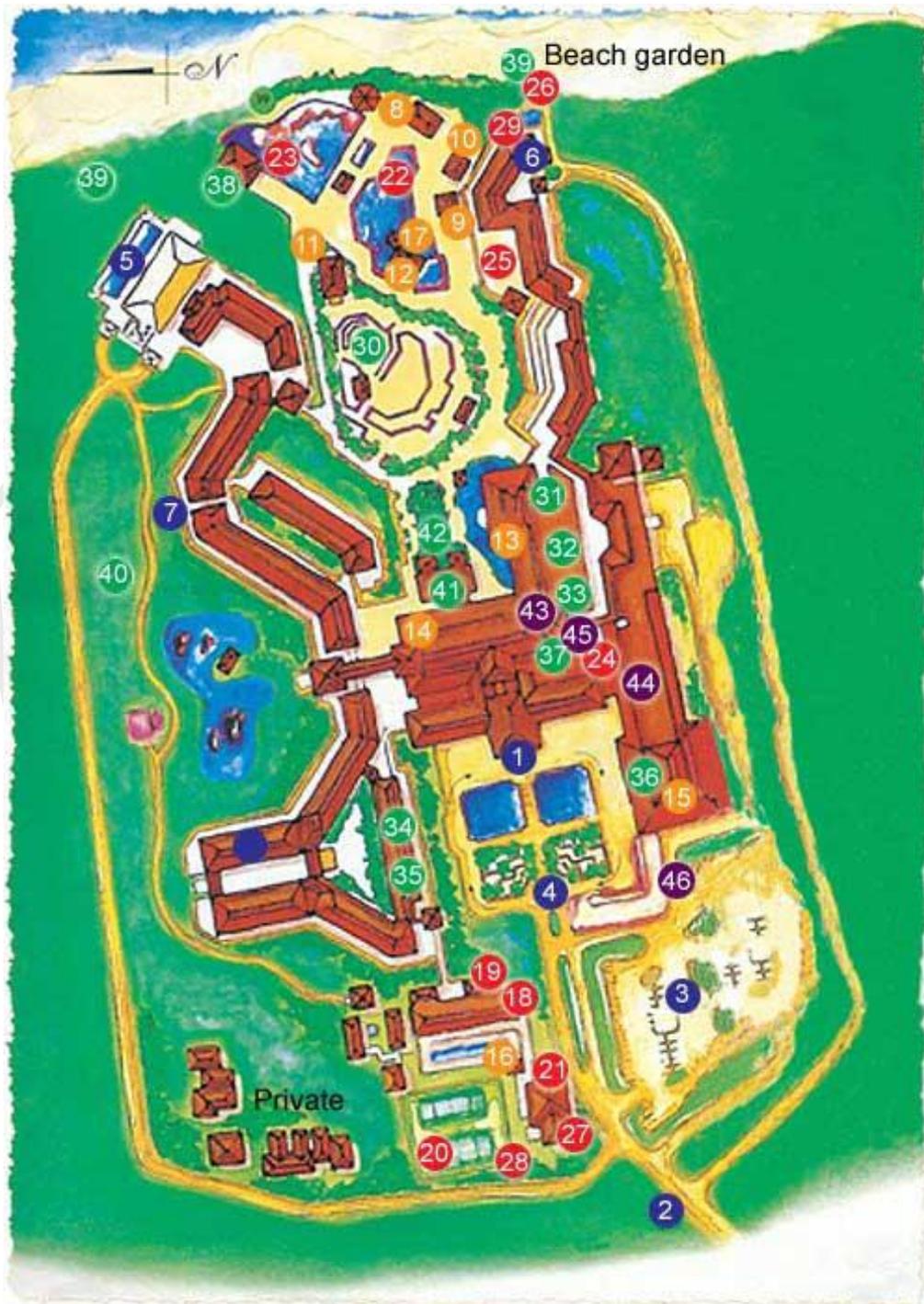


Gambar 2.47 Jukung Tradisional
Sumber : <http://www.google.co.id>

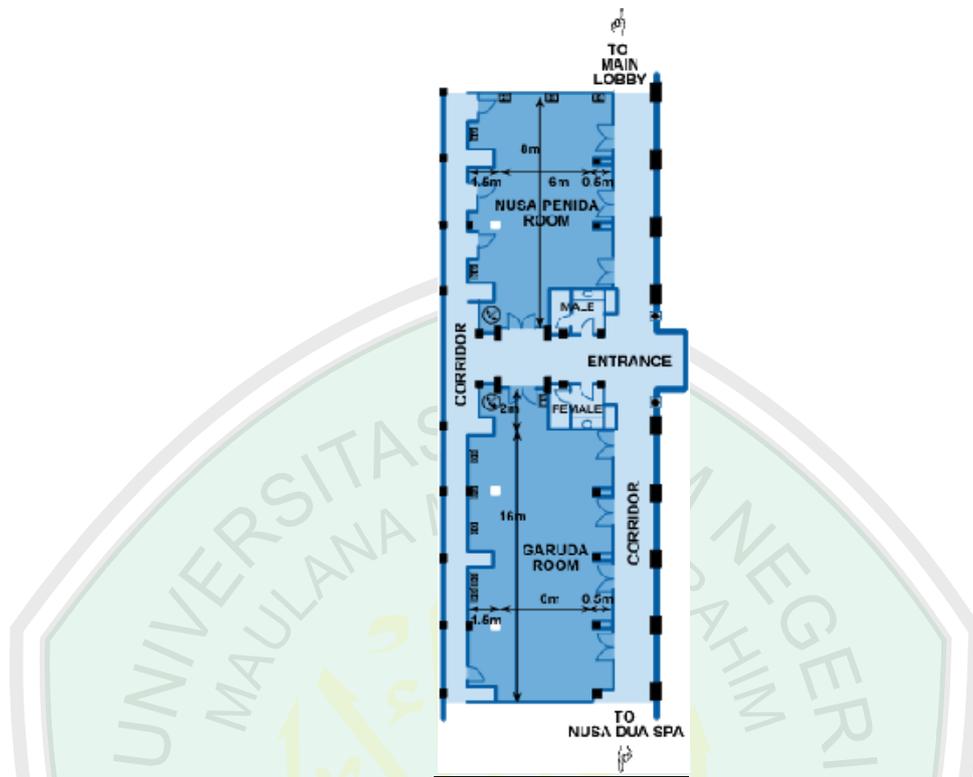
Partisipasi masyarakat lokal dengan berperan dalam pertunjukan seni budaya mulai tumbuh dan mendapat respon positif dari pengelola kawasan. Dengan demikian, partisipasi masyarakat lokal dalam pengembangan potensi budaya dan alam yang ada di kawasan ini telah mampu memberikan nilai tambah terhadap kepuasan yang di rasakan oleh wisatawan yang memanfaatkan fasilitas di kawasan (Madiun, 2010: 110).

B. Nusa Dua Beach Hotel, Bali

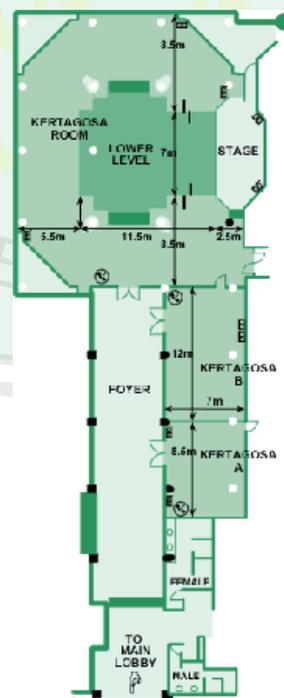
Nusa Dua Beach Hotel merupakan hotel bintang lima berlian yang terletak di area eksklusif nusa dua resort. Hal ini di kelilingi oleh taman yang terdiri dari pohon-pohon tropis dan bunga untuk menciptakan pemandangan yang indah. Pantai berpasir putih dengan pemandangan pantai di depan hotel.



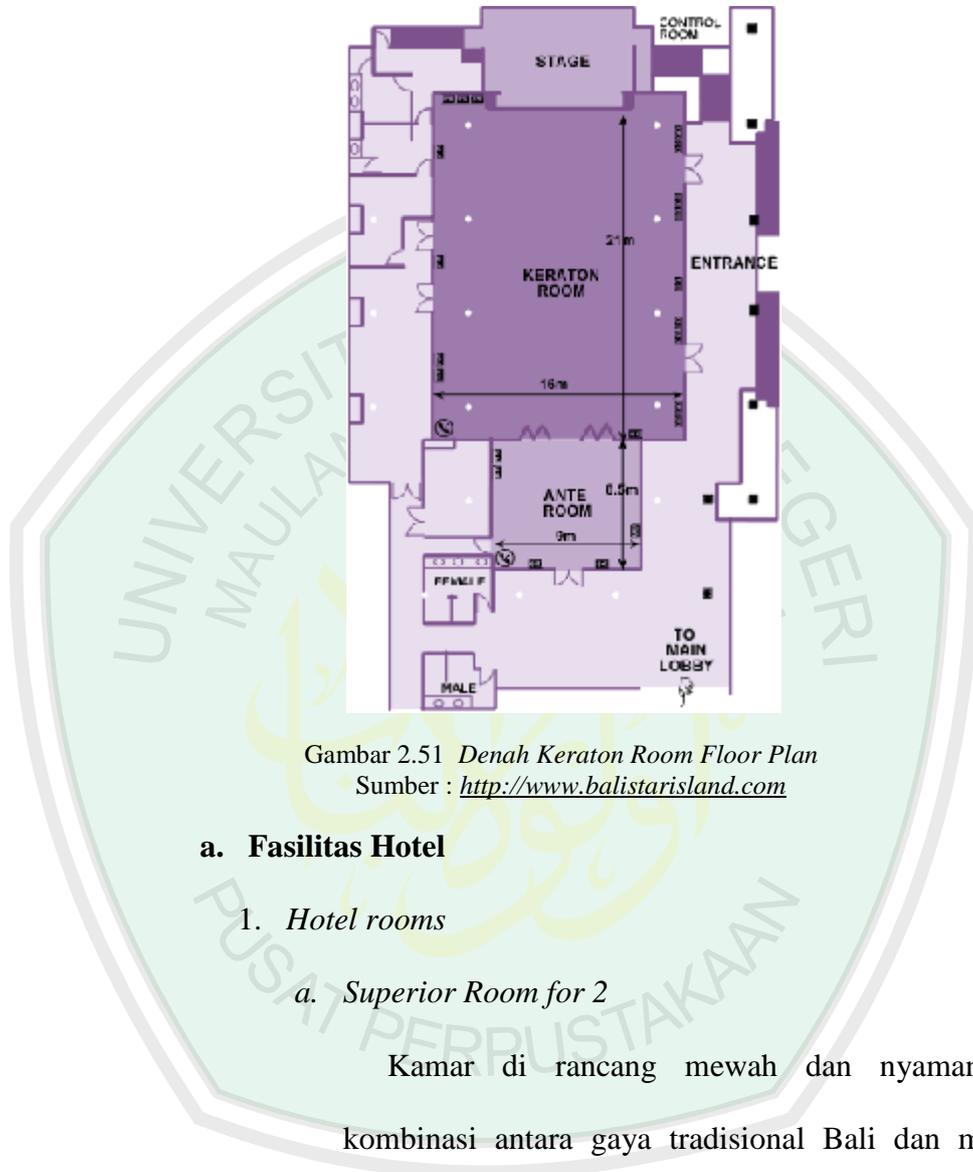
Gambar 2.48 Layout Plan
Sumber : <http://www.balistariland.com>



Gambar 2.49 Denah Executive Room Floor Plan
 Sumber : <http://www.balistariland.com>



Gambar 2.50 Denah Kertagosa Room Floor Plan
 Sumber : <http://www.balistariland.com>



Gambar 2.51 Denah Keraton Room Floor Plan
 Sumber : <http://www.balistariland.com>

a. Fasilitas Hotel

1. *Hotel rooms*

a. *Superior Room for 2*

Kamar di rancang mewah dan nyaman oleh kombinasi antara gaya tradisional Bali dan modern. Memiliki balkon pribadi yang menghadap ke taman pemandangan yang indah. Ukuran ruangan setiap kamar 34 meter persegi dengan total jumlah kamar ini adalah 178 unit.



Gambar 2.52 *Superior Room for 2*
Sumber : <http://www.balistarisland.com>

b. *Superior Room for 3*

Kamar di rancang mewah dan nyaman dengan kondisi ruangan adalah sama dengan *superior room for 2*. Namun, kamar terletak di sudut bangunan hotel yang ditugaskan untuk hunian maksimal 3 orang. Ukuran ruangan ini adalah 45 meter persegi dengan total jumlah kamar adalah 18 unit.



Gambar 2.53 *Superior Room for 3*
Sumber : <http://www.balistarisland.com>

c. *Superior Room for 4*

Kamar di rancang dengan 2 kamar *superior* interkoneksi di mana kondisi ruangan yang sama dengan kamar *superior* lainnya. Ini kamar ditugaskan untuk keluarga atau pihak dari 4 orang, yang menghubungkan pintu untuk mengakses setiap itu.

Jumlah total kamar ini adalah 8 unit dengan ukuran 34 meter persegi masing-masing.



Gambar 2.54 *Superior Room for 4*
Sumber : <http://www.balistariland.com>

d. *Family Room*

Kamar di rancang untuk keluarga dua orang dewasa dan dua anak ini menempati ruangan di mana satu tempat tidur *king* ukuran ditugaskan untuk orangtua, sementara tempat tidur yang ditugaskan untuk 2 anak-anak. Fasilitas kamar sama dengan kamar *superior* dengan jumlah kamar 10 unit dan ukuran 48 meter persegi masing-masing.



Gambar 2.55 *Family Room*
Sumber : <http://www.balistariland.com>

e. *Deluxe Room*

Kamar yang mewah dan nyaman dengan ukuran ruangan besar yang di rancang dan sepenuhnya di renovasi dan di lengkapi dengan fasilitas modern untuk

menciptakan nuansa elegan. Kamar mandi pribadi di rancang secara terpisah antara kebesaran, toilet bak mandi dan shower. Ukuran ruangan ini adalah 40 meter persegi dengan jumlah total 82 unit.



Gambar 2.56 *Deluxe Room*
Sumber : <http://www.balistariland.com>

f. *Palace Club Room*

Kamar diatur di lantai dasar dengan akses balkon pribadi ke taman pemandangan yang indah. Kamar yang di rancang mewah dengan di lengkapi dengan baik dari bahan tradisional Bali dari kain untuk ukir kayu. Jumlah total dari ruangan ini adalah 56 unit dengan ukuran 46 meter persegi masing-masing. Semua tamu yang menempati ruangan ini yang berhak istana *Privilege Club*.



Gambar 2.57 *Palace Club Room*
Sumber : <http://www.balistariland.com>

g. *Palace Club Suite*

Kamar di rancang mewah dan nyaman dengan ruang tamu yang besar. Ruangan ini di hiasi dengan tangan menjulang tradisional kain lokal dalam warna-warna cerah dan artefak tradisional meningkatkan ruang dermawan. Jumlah total dari ruangan ini adalah 25 unit dengan ukuran 80 meter persegi masing-masing.



Gambar 2.58 *Palace Club Suite*
Sumber : <http://www.balistariland.com>

2. *Nusa Dua Spa*



Gambar 2.59 *Nusa Dua Spa*
Sumber : <http://images.priceline.co.uk>

3. *Five restaurants and four Bars.*



Gambar 2.60 *Restaurants and Bar*
Sumber : <http://www.balistariland.com>

4. *Banqueting Facilities and a Cultural Theatr.*
5. *Arrival and Departure Lounge.*
6. *Laundry and Dry Cleaning.*
7. *Gym and Fitness Center.*
8. *150-meter white sandy beach.*
9. *Baby-sitting Service.*
10. *Gecko Kid's Club.*
11. *Medical Clinic with 24-hour doctor on call.*
12. *Lobby Shop - for basic essentials and last minute gifts.*
13. *Shopping Arcade.*
14. *Business Center with Broadband Internet connections.*
15. *Tour and Travel Counter.*
16. *Bank and ATM machine.*
17. *Swimming Pools: Main Pool, Lagoon Pool, Children's Pool and Spa Lap Pool.*



Gambar 2.61 *Pool*

Sumber : <http://www.balistariland.com>

18. *Expansive Gardens.*
19. *Water Sports Counter.*
20. *International TV channels.*
21. *Voicemail Telephone System.*

22. *In-room Electronic Safety Box.*

C. “Mahligai Minang” Masjid Raya Minangkabau

Mahligai Minang tidak semata-mata sebuah masjid, tetapi sebuah identitas yang akan menjadi pusat peradaban, di mana salah satu bangunan utamanya adalah bangunan masjid. Di situlah perpaduan antara islam dan Minang kabau, dengan melengkapi bangunan atau ruangan antara lain; ruangan atau bangunan lembaga pendidikan seperti perpustakaan, tempat rekreasi keluarga sakinah, ruang serba guna yang menampung 3.000 orang yang bisa digunakan untuk seminar, pertunjukan kesenian, dan sebagainya.

Masyarakat Minangkabau yang sebagian besar adalah penduduk wilayah Propinsi Sumatera Barat dalam menjalankan kehidupan sosial budayanya tetap berpegang teguh pada adagium *adat basandi syara', syara' basandi kitabullah* (ABS-SBK). Oleh karena itu sejak dulu sampai sekarang, masjid sebagai representasi kehidupan merupakan salah satu ikon budaya yang penting.



Gambar 2.62 Masjid Raya Mahligai Minang
Sumber : <http://zamangila.blogspot.com>

1. Perlanggaman Pada Masjid Raya Minangkabau

- a. Langgam berpotensi untuk menunjukkan identitas lokalitas atau regionalitas sesuatu arsitektur.
- b. Langgam berpotensi untuk menunjukkan periodisasi dari kesejarahan arsitektur.
- c. Langgam berpotensi untuk menjadi faktor *'pengajeg'* dari upaya perubahan tampilan arsitektur.
- d. Langgam berpotensi sebagai sumber gagasan atau tema dalam melakukan kehadiran dan pengaturan arsitektur.

Potensi langgam pada Masjid Raya, Sumatera Barat



Gambar 2.63 Masjid Raya Mahligai Minang
Sumber : <http://solusistudiodesain.blogspot.com>

Faktor potensi langgam yang berhubungan dengan Masjid Raya SUMBAR, yaitu :

1. Langgam berpotensi untuk menunjukkan identitas lokalitas atau regionalitas suatu arsitektur.

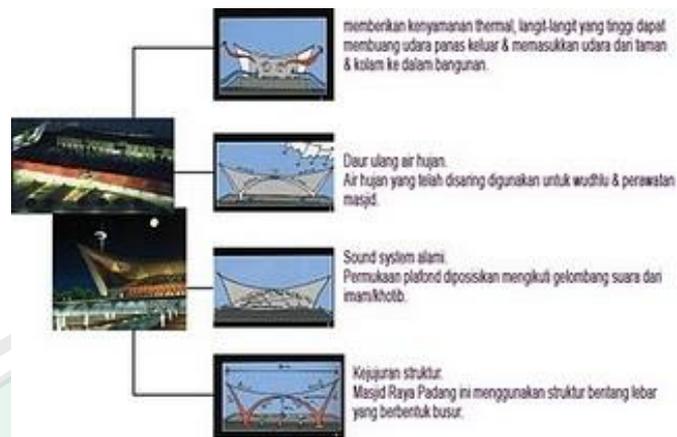
2. Langgam berpotensi untuk menjadi faktor 'pengajeg' upaya perubahan tampilan arsitektur.

(<http://solusistudiodesain.blogspot.com>, 2011).

2. Konseptual Pada Masjid Raya Minangkabau

Masjid Raya Mahligai Minang ini mengadopsi faktor potensi langgam yang telah disebutkan di atas. Di mana langgam berpotensi untuk menunjukkan identitas lokalitas atau regionalitas suatu arsitektur, yang terlihat pada penggunaan bentuk atap rumah gadang sebagai ikon Minangkabau yang dioptimalkan bentuknya sangat berpotensi secara fleksibel dan tidak hanya sebagai tempelan semata, mengingat pula masjid Minang ini berlokasi di Padang (Ibu kota Prov. SUMBAR) dimana di kota Padang ini juga memiliki rumah gadang sebagai ikon rumah adatnya. Selain bentuk atap rumah gadang, pakaian adat minang juga menjadi inspirasi arsitektur masjid ini.





Gambar 2.64 Ide Dasar Masjid Raya Mahligai Minang
 Sumber : <http://solusistudiodesain.blogspot.com>

Masjid Minang yang berlokasi di Padang ini, selain berhasil memunculkan identitas lokalitas atau regionalitas arsitektur di kota Padang, SUMBAR, ternyata juga telah berhasil berpotensi untuk menjadi faktor 'pengajeg' upaya perubahan tampilan arsitektur (tampilan baru dari sebuah masjid di kota Padang). Kubah (dome) yang dewasa ini identik dengan arsitektur masjid di Indonesia sengaja tidak dijadikan elemen atap sebagai upaya meluruskan persepsi sejarah masjid yang umumnya melekat di benak masyarakat bahwa elemen kubah pada dasarnya tidak hanya digunakan di masjid tetapi juga banyak di pakai pada gereja-gereja di Rusia dan Eropa Timur bahkan di Vatikan. Sebaliknya sejarah masuknya Islam di Indonesia tidak ditandai dengan menjamurnya bangunan berkubah di kerajaan-kerajaan pra-Islam, melainkan melalui asimilasi budaya lokal dengan nilai-nilai universal islam yang

hasilnya dapat terlihat pada banyaknya bangunan masjid yang di dominasi oleh bentuk arsitektur lokal (Masjid Demak, Masjid Kanoman di Cirebon, Masjid Raya Kudus dan lain sebagainya). Terpilihnya rancangan ini menunjukkan sudah berkembangnya wawasan internasional masyarakat Minang mengenai pengetahuan arsitektur masjid yang tidak melulu terjebak dalam bentuk-bentuk yang seolah-olah ‘mentimurtengahan dunia’ dengan arsitektur Arab, tetapi lebih mencoba berorientasi pada penerjemahan kreatif tentang nilai-nilai dasar islam itu sendiri dengan adat-istiadat mereka.

Transformasi bentuk *gonjong* yang menghadirkan bentuk *silhouette* (*outline*) rumah gadang, tidak hanya merupakan refleksi logis kebutuhan fungsinya, tetapi juga menandakan zamannya terus berdiri di era sekarang ini (<http://solusistudiodesain.blogspot.com>,2011).



Gambar 2.65 Desain Masjid Raya Mahligai Minang
Sumber : <http://solusistudiodesain.blogspot.com>