BAB II
TINJAUAN

2.1. TINJAUAN KAWASAN PANTAI SELATAN GUNUNG KIDUL

2.1.1. Letak Dan Luas

Kawasan Pantai Baron Kukup Krakal merpakan satu rangkaian wilayah pantai selatan di Kabupaten Gunung Kidul. Secara administratif kawasan ini terletak di Desa Kemandang, Desa Banjarejo, dan desa Sidorejo, dan Kecamatan Tepus, Kabupaten Dati II Gunung Kidul. Kawasan ini berbatasan dengan :

- Sebelah utara : Desa Kemiri, Hargosari, Sumberwungu.
- Sebelah Timur : Desa Giripanggang dan Purwodadi.
- Sebelah Barat : Kecamatan Paliyan.
- Sebelah Selatan : Samudra Indonesia.

Desa Kemandang mempunyai luas wilayah 19.374,940 Ha, Desa Banjarejo luas wilayah 16.630,000 Ha, Desa Ngestiharjo luas wilayah 13.298,155 Ha, dan Desa Sidoharjo luas wilayah 15.969.725 Ha. Sedang wilayah Pengembangan terletak di sebelah selatan desa-desa tersebut.

2.1.2. Lokasi Dan Pencapaian

Kawasan Pantai Baron-Kukup-Krakal, merupakan satu rangkaian wilayah pantai Selatan di Kabupaten Gunung Kidul dengan hamparan pasir putihnya sepanjang pantai.

Untuk mencapai kawasan pantai Baron Kukup Krakal dapat ditempuh melalui dua jalur alternatif pencapaian. Apabila dihitung waktu tempuh, dari Kota Yogyakarta sampai ke Lokasi dengan kendaraan bermotor memakan waktu $\pm$ 2 jam perjalanan. Secara rinci alternatif jalur pencapaian dapat dijelaskan sebagai berikut :

- Jalur I : Yogyakarta-Wonosari-Ds Kemiri- Baron - Kukup - Krakal.
- Jalur II : Yogyakarta - Wonosari - Ds Hargosari - Ds Sidorejo - Krakal.

Untuk pencapaian dari Yogyakarta menuju Wonosari kondisi jalan relatif baik, didukung dengan alam selama perjalanan yang cukup menarik untuk dinikmati seperti pegunungan dengan terasering sawahnya, lembah yang curam dan kemudian diikuti perbukitan yang panjang dan menjulang dengan

bebatuan di lerengnya seta pohon-pohon kerdil (bonsai) yang tumbuh secara alami, dan hutan-hutan rekreasi dekat Wonosari.

Dari kondisi jalan yang ada, untuk jalur pertama dapat dikatakan relatif bagus karena jalur untuk Yogyakarta Baron - Kukup - Krakal sudah beraspal hotmix, sedangkang untuk jalur kedua tidak semuanya dalam kondisi baik. Pada ruas jalan antara desa Hargosari - Krakal sebagian jalan kondisinya sudah rusak dan cukup sempit untuk dilalui kendaraan besar.

2.1.3. GAMBARAN KONDISI KAWASAN

A. Iklim

Keadaan iklim seperti kecepatan angin, temperatur, dan curah hujan sangat besar pengaruhnya terhadap lingkungan, dengan demikian faktor ini sangat perlu diperhatikan dalam perancangan.

Curah hujan rata-rata tahunan Kawasan Pantai Baron - Kukup - Krakal berkisar antara 150 - 200 milimeter.Sedang temperatur udara rata-rata antara 26^0 - 35^0 C. Kelembaban udara rata-rata 75 % dengan kelembanabn maksimim 76 % dan minimum 42 %. Dari hasil analisis data sekunder dapat diketahui bahwa Kawasan Pantai Baron - Kukup - Krakal memiliki tipe iklim *Awa* menurut klasifikasi *Koppen*. Tipe ini berarti bahwa Pantai Baron - Kukup - Krakal memiliki karakteristik jumlah hujan bulan-bulan basah tidak dapat mengimbangi kekurangan hujan pada bulan-bulan kering. Dengan kata lain kawasan ini memiliki perbedaan yang tegas antara musim basah dan musim kering. Bersadarkan klasifikasi menurut *Scmidt* dan *Fergison*, kawasan Pantai Baron - Kukup Krakal termasuk tipe C, yang berarti termasuk daerah agak basah dengan perbandingan antara rerata bulan-bulan kering rerata bulan-bulan basah menghasilkan nilai antara 0,333 - 0,600.

Kecepatan angin menurut data dari AURI Adisucipto berkisar antara 5-10 knot, sedangkan menurut data monografi DIY 5 - 16 knot. Masalah angin ini sangat berpengaruh teradap tekanan pada konstruksi bangunan, dimana hubungan kecepatan angin terhadap tekanan angin dapat ditentukan dengan rumus :

$$P = \frac{V^2}{16} \; (Kg / M^2)$$

V : Kecepatan angin (m/dt)
P : tekanan angin (kg/m^2)

Dari rumus diatas didapat tekanan angin terhadap bangunan, dimana kecepatan terbesar 16 knot atau 6,6 m/dt, maka tekanan angin : 44 kg/m^2. Dengan demikian tekanan itu kecil sekali, namun karena daerah pantai umumnya keras dan menurut standrat konstruksi untuk daerah pantai di indonesia, tekanan angin berkisar antara 40 - 100 kg/m^2.

Pertimbangan keadaan iklim terhadap persyaratan bangunan secara garis besar sama untuk persyaratan bangunan pada daerah pantai. Croos ventilasi untuk sirkulasi udara dan kelembaban udara, bahan-bahan bangunan yang tahan terhadap pengaruh angin yang mengandung garam, konstruksi bangunan terutama harus dapat menahan tekanan angin.

B. Geologi/batuan

Kawasan Pantai Baron - Kukup - Krakal terletak pada formasi semilir. Formasi Wonosari terdiri dari batu gamping terumbu, kalkarenit tufaan, sedangkan Formasi Semilir di daerah ini terdiri dari perselingan antara breksi, tuff, dasit dan batu gamping. Kedua formasi batuan kawasan ini terletak berselang-seling, terkadang Formasi Wonosari berada di permukaan, terkadang Formasi Semilir yang berada di permukaan. Keadaan ini dapat dijelaskan bahwa Zone selatan pulau Jawa telah mengalami suatu pengangkatan dan proses pelipatan dimasa lampau (*Miosen*). Hal ini mengakibatkan adanya keindahan kawasan Pantai Baron - Kukup - Krakal.

Di satu tempat pantai tersebut landai dengan pasir putih hasil dari proses marine, di lain tempat dapat dijumpai bagian pantai dengan tebing yang terjal (*cliff*) yang memanjang, sehingga pandangan dapat tertuju ke laut lepas dan sekitarnya tanpa ada yang menghalangi.

Adanya tebing-tebing karang dan pulau-pulau karang tersebut dan pengikisan oleh ombak laut maka terkumpullah hasil erosi laut yang berupa pasir putih di sepanjang daerah Krakal hingga Kukup.

C. Tanah

Dengan adanya dua formasi batuan di kawasan ini maka tanha-tanah yang adapun berbeda-beda jenisnya. Pada formasi Wonosari berkembang

jenis tanah *Mediteran* dan *Litosol*. Jenis Mediteran dapat dijumpai pada lembah dengan warna tanah dominan merah, akibat dari proses palarutan batu gamping yang mengandung unsur-unsur logam/mineral. Jenis tanah Litosol dijumpai pada daerah perbukitan-perbukitan. Jenis tanah ini terjadi akibat lapisan tanah yang tadinya tebal tererosi, sehingga tinggal tanah yang ada pada cekungan-cekungan. Pada Formasi Semilir, tanah yang berkembang adalah :

Dari hasil analisis laboraturiom terhadap contoh tanah yang diambil di lapangan, didapatkan bahwa sebagian besar tanah yang ada di kawasan tersebut bertekstur geluh lempung debuan dan geluh debuan dengan kadar P tersedia ($P_2 O_5$) berkisar antara 84,02-97,03 ppm. Sedangkan Kalium tersedia berkisar antara 0.134 - 0,414 me/100gr.

Dengan adanya beraneka jenis tanah yang ada di kawasan ini, maka banyak dijumpai konsentrasi kegiatan pertanian pada lembah-lembah koluvial. Solum tanah cukup dalam dan juga merupakan konsentrasi air tanah yang ada dikawasan ini.

D. Hidrologi

Dari uraian pada bagian sebelumnya diterangankan bahwa daerah selatan Gunung Kidul tidak mempunyai sungai diatas tanah. Masalah air merupakan masalah kritis, namun demikian adanya arus aliran sungai bawah tanah yang muncul di pantai merupakan harapan terhadap kelangsungan pengembangan pariwisata. Di Pantai Baron - Kukup - Krakal terdapat 2 sumber air, berupa gua bawah anah yang mengalirkan air tawar, yaitu gua Slili dan gua Landak. Kondisi topografi yang mana banyak cekungan dan bentuk perbukitan yang memungkinkan aliran air hujan tidak mengalir ke laut melainkan ke daratan dan meresap di cekngan-cekungan atau lapisan tanah kapur yang porous.

Dengan demikian pada daerah-daerah tertentu di bagian utara genangan-genangan air hujan (telaga kecil) dan air hujan dengan sistem Box tando (pah) yang pada musim kemarau banyak digunakan penduduk setempat. Mengingat keadaan tersebut, maka pengembangan pengadaan air tawar dapat dilakukan dengan menggunakan air bawah tanah yang mengalir pada 2 gua yang ada di Pantai Baron - Kukup - Krakal.

2.1.4. TINJAUAN POTENSI PANTAI SELATAN KABUPATEN GUNUNG KIDUL SEBAGAI KAWASAN WISATA

Pada dasarnya kepariwisataan di Gunung Kidul dapat digolongkan sebagai kepariwisataan alam, olah raga, dan budaya. Menurut perkembangannya, dan juga sesuai dengan anjuran pemerintah, di Gunung Kidul terdapat daerah-daerah yang potensial untuk dikembangkan menjadi daerah tujuan wisata baru.

Dari obyek-obyek wisata yang diamati didapat data bahwa wisatawan nusantara (wisnu) dan wisatawan mancanegara (wisman) melakukan kunjungan ke obyek-obyek wisata pantai selatan D.I.Yogyakarta karena adanya daya tarik keindahan alamnya. Baik itu pemandangan laut (*sea scape*), pemandangan alam, bukit (*hillscape*). Obyek-obyek wisata potensial tersebut sebagian besar terletak di sepanjang pantai selatan Gunung Kidul.

2.1.4.1. Situasi Obyek Wisata Baron Kukup Krakal

Pantai Baron merupakan kawasan wisata di pantai selatan Gunung Kidul yang paling ramai dikunjungi oleh wisatawan. Bentuk pantai yang berupa teluk dengan ombak kecil sangat cocok untuk olahraga laut. Pantai juga merupakan muara sungai bawah tanah dengan air yang bening dan tawar. Pantai Baron mempunyai bukit dengan penghijauan yang baik dan dapat digunakan untuk area pandang laut yang bebas, serta terdapat goa di bawah tanah untuk menikmati sungai dibawah tanah, dengan di sekitarnya terdapat stalakmit dan stalaktit. Selain itu juga terdapat pasar ikan segar hasil tangkapan nelayan yang bisa langsung dikonsumsi.

Pantai Kukup sebenarnya merupakan kesatuan wilayah dengan Pantai Baron. Kedua pantai ini hanya dipisahkan oleh sebuah bukit kecil, dan terdapat jalan setapak yang menghubungkan kedua pantai ini.

Selaian potensi alam yang cukup indal, dengan adanya bukit karang dan laut bebas, pantai Kukup diperkaya pula dengan adanya ikan hias di perairan dangkal serta aquarium-aquarium di tepi pantai tempat penjualan ikan-ikan hias tersebut dan kerajinan kerang.

Meupakan pantai berpasir puitih, yang menjadi potensi utama yang dikandungnya. Adanya Pantai Drini dan Watulawang memberi nilai tambah bagi wisatawan untuk berkunjung ke pantai Krakal. Bentuk pantai teluk

menciptakan ombak kecil dan adanya pantai dangkal sangat cocok untuk dikembangkan menjadi pantai sarana olahraga..

2.1.4.2. Kondisi Sarana Dan Prasarana

(1). Akomodasi

Fasilitas akomodasi yang ada di kawasan perencanaan, baik penginapan, gardu pandang, warung makan dan lain-lainnya dapat diberikan keterangan sebagai berikut :

a. **Pantai Baron**

Fasilitas akomodasi yang ada di Pantai Baron, dapat dikatakan relatif lebih lengkap dibandingkan dengan pantai-pantai yang lain dalam kawasan perencanaan. Pada obyek wisata pantai Baron ini terdapat beberapa penginapan dengan kualitas yang cukup baik, baik kondisi fisik dan jumlah kamarnya.

Kios/warung makan menempati area di sebelah timur dari akses utama menuju ke pantai sedangkan pedagang kaki lima menempati area yang tersebar di sepanjang akses utama. Hanya saja penataan dan pengelolaan yang kurang baik maka timbul kesan semrawut. Ada beberapa gardu pandang yang letaknya diatas bukit padateluk sisi timur.

b. **Pantai Kukup**

Ada satu buah penginapan kondisinya sangat memprihatinkan dari segi fisik dan pelayanannya. Sedangkan warung makan/kios terdapat di kanan kiri akses utama. Ada beberapa gardu pandang yang letaknya di atas kaki bukit. Disamping itu di pulau atas karang terdapat satu gardu pandang yang sudah rusak. Dari segi bentuk dan disainnya tersa tidak menyesuaikan karakteristik kawasan, sehingga dapat menimbulan kesan yang merusak citra kawasan, sehingga dapat menimbulkan kesan yang merusak citra kawasan secara menyeluruh.

c. **Pantai Krakal**

Merupakan pantai dengan bentangan terpanjang dibandingkan dengan pantai lainnya dalam kawasan pengembangan ini. Fasilitas akomodasi yang berupa penginapan yang kondisinya sedang dan memiliki daya layan yang cukup baik.Keberadaan kios/warung yang terlal dekat dengan pantai dan

kurang tertata di sepanjang pantai terasa sangat mengganggu kenyamanan pengunjung dalam menikmati suasana alam pantai.

(2). Transportasi

Dalam hal ini pencapaian ke dan dari lokasi, diperuntukan bagi pejalan kaki dan kendaraan. Untuk lebih jelasnya dirinci menurut masing-masing obyek.

a. **Pantai Baron**

Untuk mencapai pantai Baron dari Wonosari melalui jalan aspal hotmix dalam keadaan baik. Tetapi untuk penggal jalan sepanjang 1 km dari kawasan pantai Baron kondisinya jelek dan berlubang-lubang sehingga mengurangi kenyamanan. Sedangkan jalur sirkulasi di dalam kawasan berupa jalan setapak (betonisasi) yang diperuntukan bagi pejalan kaki dan untuk jalan pendakian bukit berupa trap-trap dari batu karang. Tetapi pada kenyataannya jalan setapak tersebut sering juga dilalui ternak untuk mencapai sumber air dan sering juga untuk lalu lintas nelayan menuju ke TPI.

b. **Pantai Kukup**

Pantai kukup merupakan pantai yang berbatasan dengan pantai baron. Untuk mencapai pantai Kukup dari pantai Baron dapat melalui dua jalur, yang pertama dengan kendaraan bermotor melalui jalan aspal kondisi sedang. Yng kedua dengan berjalan kaki melewati jalan setapak/turap yang menyusuri punggung bukit-bukit sepanjang pantai. Kualitas pemandangan yang diperoleh ini sangat memgagumkan, karena setiap penggal jalan tertentu dijumpai pemandangan alam yang berbeda-beda antara pantai, teluk, perbukitan dan rimbunya tanaman pandan.

c. **Pantai Drini**

Seperti halnya dengan pencapaian ke pantai kukup, jalan menuju Pantai Drini sudah beraspal dengan kualitas sedang (makadam), dan dapat dilakukan dengan kendaraan bermotor. Jalan sirkulasi dalam kawasan belum ada, kecuali akses yang menuju gardu pandang di atas pulau karang.

d. **Pantai Krakal**

Untuk mencapai Pantai Krakal, jalan aspal yang dijumpai semakin jelek kualitasnya, kemudian berakhir jalan tanah berbatu di Pantai Krakal. Hal ini akan sangat menggaggu kenyamanan dalan aktivitas wisata di pantai tersebut. Dalam kawasan pantai belum ada sirkulasi yang jelas antar objek yang ada, pembangunan jalan setapak hanya menghubungkan gardu-gardu pandang di atas bukit.

(3). Sarana Prasarana Air Bersih dan Jaringan Listrik.

Sarana prasarana yang dimaksud meliputi air bersih, air kotor, dan jaringan listrik. Berikut ini dijelaskan pada masing-masing objek wisata.

a. **Pantai Baron.**

Sumber air bersih di Pantai Baron berasal dari sungai bawah tanah yang bermuara di pantai. Persediaan air tersebut dapat melayani dalam skala besar karena banyak masyarakat di luar kawasan Pantai Baron yang menggunakan. Pada saat ini jaringan air bersih dari sumber tersebut masih kurang memadai. Jaringan yang ada masih merupakan sistem jaringan yang sederhana, air diambil dengan diesel dan disalurkan melaliu pipa dan bambu.

Jaringan pembuangan air kotor belum ditangani dengan baik sehingga menjadikan kawasan pantai menjadi tercemar dan berbau. Sedangkan jaringan listrik sudah masuk ke kawasan pantai dan dapat dimanfaatkan oleh penduduk.

b. **Pantai Kukup**

Dikawasan pantai kukup, baik jaringan listrik maupun air bersih belum ada. Air bersih memanfaatkan sumur umum secara bersama-sama yang kualitas airnya tidak memenuhi syarat kesehatan. Jaringan listrik selain untuk memenuhi kabutuhan sehari-hari juga diperlukan untuk pemeliharan ikan hias yang juga merupakan mata pencaharian penduduk setempat.

c. **pantai Drini.**

Jaringan air bersih, air kotor, dan listrik belum ada sama sekali. Air bersih diambil dari sumur yang ada dilingkungan pantai.

d. **Pantai Krakal.**

Tersedianya sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan wisata belum lengkap. Penduduk memanfaatkan air dari bak penampungan air hujan maupun dari sumur, kualitas air tersebut sangat rendah dengan kadar kapur yang tinggi.

Untuk memberikan kenyamanan, hotel yang ada di pantai Krakal menggunakan generator sebagai pembangkit listrik untuk penerangan maupun memompa air, dan itupun terbatas waktunya.

(4). Pelengkap

Fasilitas pelengkap yang dimaksud adalah sarana telekomunikasi, bank, souvenir shops dan lain-lain. Fasilitas jaringan telekomunikasi dan bank yang melayani wisatawan sampai saat ini di wilayah perencanaan belum ada. Sedangkan kios-kios suvenir yang sebagian besar menjual kerajinan dan hasil laut hanya ada di Pantai Kukup dan Krakal. Kios-kios tersebut tidak tertata sesuai dengan fungsi yang diwadahi dan dibangun secara non permanen.

2.1.4.3. Macam Wisatawan

Wisata atau lebih tepat dikatakan sektor wisata merupakan industri yang akan menempati posisi sebagai industri terbesar dimasa depan. Sebagai industri sektor pariwisata mempunyai produk yang sangat berbeda dengan produk-produk industri yang lain. Ciri-ciri produk pariwisata adalah :

- Prosuk pariwisata tidak dapat disimpan.
- Permintaan akan produk pariwisata akan sangat bergantung pada musim.
- Permintaan dipengaruhi oleh faktor luar dan pengaruh yang tidak dapat atau sulit diramalkan. Misalnya ketentraman politik, perubahan musim dsb.
- Permintaan tergantung dari banyak motivasi yang rumit. Ada kecenderungan wisatawan selalu memilih tempat yang berbeda setiap tahunnya atau lokasi yang belum pernah dikunjungi.
- Pariwisata sangat elastis akan harga dan pendapatan. Permintaan sangat dipengaruhi oleh hal-hal yang relatif kecil dalam harga dan pendapatan.

Perencanaan dan penanganan di sektor wisata pada akhirnya harus mempertimbangkan permintaan dan ketersediaan produk wisata. Dalam kaitannya dengan ketersediaan produk wisata juga harus dicermati potensi wisata yang ada.

Menyimak potensi yang ada dari kegiatan yang sudah berlangsung dan beberapa kaitan dengan kegiatan lainnya, dapat ditijau mengenai kemungikinan pengembangan kegiatan. Untuk itu juga diperlukan telaah macam kunjungan yang ada dan perkiraan kegiatan yang mungkin untuk dikembangkan.

Pada dasarnya kunjungan wisatawan (*tourist supply*) dapat dikelompokkan menjadi 5 macam (menurut IUOTO), yakni

- Wisata waktu luang.
- Wisata budaya.
- Wista olah raga.
- Wista pertemuan.
- Wisata kesehatan.

Wisata waktu luang (*Leisure time - tourism*)

Termasuk jenis ini adalah kunjungan wisatawan yang memanfaatkan waktu luang mereka untuk kegiatan penyegaran kembali (rekreasi). Dengan demikian kegiatan-kegiatan yang lebih mereka lakukan akan bercorak "sekedar" menyenangkan dan memuaskan hati, hal ini menyangkut hobi/kesenangan seperti misalnya camping, mendaki gunung dll.

Wisata Budaya (*cultural-tourism*)

Termasuk dalam jenis ini adalah kegiatan-kegiatan yang lebih menekankan aspek keterkaitan dengan kebudayaan dalam arti yang luas. Diantaranya yang dapat dikemukakan adalah kunjungan mempelajarinilai arkeologi tertentu, upacara ritual tertentu pada candi-candi dan tempat keramat dan menikmati suguhan prosesi kesenian dan tradisi setempat.

Wisata Olah raga (*sport-tourism*).

Sudah jelas apa dan bagaimana kelompok ini, wisata olahraga adalah kunjungan yang mengandung unsur kegiatan olah raga di dalamnya, dan bisa dikaitkan dengan rekreasi aktif.

Wisata kesehatan (*health-tourism*)

Dalam kelompok inipun cukup jelas, yakni kunjungan wisatawan yang mempunyai tujuan untuk masalah pengupayaan kesehatan kembali.

Wisata Pertemuan (*convension-torism*)

Seperti kelompok lainnya, kunjungan ini dimaksudkan untuk menghadiri acara petemuan seperti konperensi, seminar dll.

2.1.4.4. Pelaku Kegiatan

Pelaku kegiatan di kawasan pantai Baron - Kukup - Krakal dapat dibedakan jenis pelakunya, yaitu wisatawan (wisnu, wisman), peneliti, penduduk dan nelayan.

(1) Wisatawan

Pelaku dalam kategori wisatawan adalah pelaku yang kepentinganya ke kawasan Baron - Kukup - Krakal diharapkan paling banyak memakai/menggunakan obyek-obyek wisata terutama pada hari-hari senggang. Pelaku umum ini dapat dibagi menjadi beberapa kelompok yang karena sifatnya dapat membedakan jenis kegiatannya, yaitu :

a. *Kelompok anak-anak*

Yang dikategorikan menjadi kelompok anak-anak ini adalah usia antara 2 sampai 10 tahun. Dalam kegiatan wisata, anak-anak ini biasanya masih disertai oleh orang tuanya. Sifat kegiatan wisata terutama lebih banyak pada permainan-permainan. Di kawasan pantai Baron - Kukup - Krakal selain kegiatan wisata air juga terdapat kegiatan darat yang disukai anak-anak. Kegiatan-kegiatan tersebut selain untuk memenuhi keinginan anak juga untuk perkembangan daya kreatif anak.

b. *Kelompok Remaja*

Kelompok remaja atau bisa juga disebut *teenagers* adalah kelompok belasan tahun, yang berusia dari 11 tahun sampai 20 tahun. Kelompok ini biasanya datang secara berombongan.

Sifat kegiatan yang mereka lakukan biasanya bersifat ramai-ramai dan hura-hura yang bersifat menarik perhatian. Kebanyakan sifat kegiatanya tidak serius dan berpetualang.

c. Kelompok Dewasa.

Kelompok ini adalah kelompok yang bukan remaja dan bukan orang tua. Kelompok ini dapat dibatasi antara umur 21 tahun sampai 40 tahun. Kegiatan wisatanya sudah merupakan kebutuhan, umpamanya unatuk melepas lelah, mengendurkan saraf dari ketengangan kerja, menyalurkan hobi, dll.

d. Kelompok Orang Tua.

Kelompok orang tua dapat dibatasi mulai umur 40 tahun keatas. Datang ke kawasan wisata biasanya berombongan dengan teman-teman atau keluarga. Kegiatan yang utama adalah untuk menikmati pemandangan. Mengingat umurnya, kegiatannya cenderung bersifat pasip, akan tetapi ada juga yang masih melakukan kegiatan aktip.

(2) Peneliti

Pelaku kegiatan ini di kategorikan antara kelompok remaja dan orang tua tetapi sifat kunjungan ke obyek wisatanya akan berbeda. Aktifitas kegiatan wisatanya lebih banyak ditujukan untuk melakukan penelitian tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan obyek wisata/laut tersebut.

2.1.4.5. Wadah Dan Fasilitas Kegiatan

Wadah kegiatan adalah suatu ruang yang memungkinkan berlangsungnya suatu kegiatan. Ruang tersebut tidak harus ruang yang tertutup dengan batas-batas yang jelas, tetapi dapat juga ruang-ruang terbuka dengan batas-batas maya. Untuk fasilitas suatu kegiatan yang lebih penting harus konkrit dan terwujud, karena disinilah yang memungkinkan terjadinya suatu kegiatan.

Secara umum wadah kegiatan yang diperlukan untuk mewadahi kegiatan-kegiatan wisatawan dari berbagai macam kelompok pelaku dapat dibedakan menjadi :

- Wadah kegiatan berenang termasuk bermain air.
- Wadah kegiatan bersampan termasuk yang berombak besar ataupun tidak.
- Mengamati kehidupan air.
- Permainan ataupun olahraga darat.
- Kegiatan pasip termasuk atraksi, duduk-duduk, berbaring.
- Wadah kegiatan pelengkap termasuk parkir, kegiatan perdagangan dan jasa.

Secara rinci sarana untuk melakukan kegiatan tersebut adalah sebagai berikut :

Berenang

Wadah kegiatan ini dapat dibedakan menjadi beberapa jenis yaitu :

- Berenang di laut yang dangkal dan tidak berbahaya.
- Berenang di air tenang pada kolam yang berbentuk dari batuan beku.

Bersampan

Wadah kegiatan ini dapat dibedakan menjadi : bersampan air tenang dan di air yang berombak.

Pengamatan kehidupan alam

Wadah kegiatan ini, selain untuk mewadahi kegiatan tersebut juga ikut melestarikan alam. Wadah kegiatannya berupa kolam yang juga ada pesisirnya yang disesuaikan sealamiah mungkin sesuai dengan kehidupan flora dan fauna laut/pantai.

Permainan Darat

Kegiatan permainan darat dapat dibedakan menjadi :

- Permainan anak-anak.
- Permainan olah raga.

Kegiatan pasip

Kegiatan pasip dapat dibagi menjadi :

- Kegiatan pasip sekedar duduk termasuk tempat duduknya.
- Kegiatan pasip duduk dan makan termasuk tempat untuk duduk dan tempat untuk makan.
- Kegiatan pasip berbaring di pasir, atau di lereng yang berumput.

Pelengkap

Kegiatan pelengkap inilah yang semuanya akan banyak memberi kontribusi ekonomi bagi warga sekitarnya, yaitu antara lain :

- Parkir
- Penginapan
- Pengelolaan
- Fasilitas olah raga.
- Kios barang souvenir
- Warung makan
- Lavatory umum

2.1.4.6. Potensi Alam Sebagai Sumber Daya

A. Alam Sebagai Sumber Daya.

Alam sebagai sumber daya di sini dikaitkan dengan potensinya dalam hal bentuk lahan yang memungkinkan untuk menjadi sumber daya wisata dalam hal tarik (atraksi) atau sebagai wadah kegiatan wisata.

B. Bentuk lahan Asal Proses Marin (Marine Landform)

Bentuk lahan ini terbentuk oleh aktifitas gelombang air laut yang bervariasi sesuai dengan kondisi pasang surut air laut. Air laut merupakan agensia yang dominan menimbulkan proses abrasi oleh karja gelombang air laut yang dipengaruhi oleh kecepatan dan arah angin. Bentuk lahan marin di Pantai Baron, Kukup, Krakal digolongkan menjadi 3 satuan yaitu :

1. Bentuk Lahan Datar Abrasional (Abrasional Flatform)

Bentuk Lahan datar merupakan Bentuk Lahan yang terpengaruh langsung oleh aktifitas gelombang air laut, pasang surut air laut, abrasi dan depasisi serta angin laut. Material penyusun bentukan datar ini adalah lava breksi yang merupakan Lava Flow dari hasil aktifitas geologis yaitu pengaangkatan yang diikuti naiknya magma ke permukaaan. Hasil pengamatan lapangan menunjukan bahwa lava Flow tersebut mempunyai variasi relief yang indah dan resisten bentuknya. Pada waktu air laut surut (sehari 2 kali) batuan datar dari lava breksi tersebut merupakan hamparan indah yang menampakan kekontrasannya dengan endapan pasir putih dan memberikan fakta kehidupan laut pada zona litoral seperti vegetasi laut dan fauna laut dangkal.

Berdasarkan karakteristik yang telah diuraikan di atas maka satuan-satuan bentukan datar abrasional mampunyai potensi untuk *pemancingan, bermain pada waktu air laut surut, pendidikan kelautan.*

2. Zona Endapan Abrasional.

Bentuk lahan ini merupakan endapan material yang tersiri dari pasir kasar, fragmen karang, kerakal dan sisa binatang laut dangkal. Endapan abrasional yang ada di kawasan Pantai Baron, Kukup, Krakal berasal dari hasil pelapukan batuan kapur dan *breksi tuffan* sehingga warnanya cerah putih kuning. Zona endapan abrasional juga terpengaruh langsung oleh aktifitas gelombang air laut dan pasang surut, oleh karena itu kemiringan lerengnya

barvariasi antara 2-8 %. Pada waktu pasang, endapan kasar dapat menumpuk pada jalur yang gelombangnya besar.

Gelombang yang besar dapat terjadi pada waktu air laut pasang dan sebagai arus balik di jumpai di bentukan datar (*Flat form*) yang beralun. Pada bentukan datar yang beralun arus balik (*rift current*) *sangat berbahaya bagi aktifitas mandi laut dan wisata air laut* lainnya.

Karakteristik endapan abrasional ini menunjukan variasi ukuran butir, jenis endapan yang beraneka serta relatif tak terkotori oleh endapan dari daratan sehingga dimungkinkan untuk *wisata pasif seperti berjemur, berjalan, berendam dalam pasir yang hangat pada waktu tertentu.*

Asosiasi antara bentukan datar dan zona endapan abrasional dapat merupakan *obyek wisata pendidikan bagi kalangan ilmiah dan pecinta alam.*

3. Teras Marin (marina Terraces)

Bentuk Lahan ters marin terbentuk oleh peristiwa geologi yakni adanya pengagkatan dasar laut dan abrasi gelombang air laut. Bentuk Lahan ini berbentuk memanjang dan melengkung yang berbatasn langsung dengan lereng terjal *(Scrap slope)* di atasnya. Oleh karena proses geomorfologi pada lereng terjal di atasnya sehingga endapan *Koluvial* di jumpai pada bentuk Lahan ters marin ini. Karaskteristik teras marin di kawasan Pantai Baron, Kukup, Krakal adalah tinggi ters dari zona pasang, lereng datar (0-2 %), lebar ± 18 m, tanahnya relatif mantap dan dapat ditanami untuk tanaman musiman maupun tahunan.

Berdasarkan karakteristik tanah/batuan dan lereng ters marin cukup potensial untuk vegetasi masih sngat diperlukan karena dimaksudkan untuk melindungi abrasi gelombang dan hembusan air laut yang dapat merusak kondisi teras. Udara sejuk, angin laut, arus, riak gelombang dan hembusan air laut dapat dilihat jelas dan dinikmati dalam jarak dekat dan aman, sehingga *perpaduan antara wisata aktif dan pasif dimungkinkan pada Bentuk Lahan ini.*

C. Bentuk Lahan asal Proses Denudasi (Denudasional Landform)

Bentuk lahan ini terbentuk dan berkembang karena pengaruh proses denidasi yang meliputi pelapukan, erosi, dan gesekan masa. Bentuk Lahan ini mempunyai variasi ketinggian, relief, kemiringan lereng, proses geomorfologi

sehingga peruntukan untuk lahan pengembangan pariwisata harus memperhatikan karakteristik lahannya. Satuan bentuk lahan denudasional di Pantai Baron, Kukup, dan Krakal berasal dari batuan beku dari Formasi Semilir yang mempunyai resistensi batuan berbeda-beda sehingga konfigurasi topografi dapat memberikan nilai kehidupan yang khas. Bentuk lahan denidasional dibedakan menjadi 3 satuan yaitu :

1. Perbukitan Denudasional.

Perbukitan denudasional terbentuk pada batuan breksi tuffan, batu pasir, tuff dari formasi Semilir. Kecuraman lerengnya bervariasi sehingga proses erosi dan longsor lahan tidak sama intensitasnya. Solum tanahnya bervariasi dari dangkal hingga dalam. Lahannya telah diolah dengan sistem terasering dalam jalur tanaman *(Strip cropping)* yang pada umumnya untuk *pertanian tanaman semusim dan agroforestry*. Dibeberapa tempat yang telah diteras erosi lembur, alur dan parit sangat intensif sehingga lahan gunduk *(bad land)* terjadi dengan tanaman yang sangat jarang dan tak produktif. Berdasarkan pada kondisi lereng tanah proses yang bervariasi ini maka pembenahan tanaman penghijauan sangat diperlukan untuk menambah recharge air tanah bagian lembah, mengurangi bertambahnya lahan gunduk dan menambah produksi pertanian yang dapat mendorong wisata di pantai Baron, Kukup, dan Krakal.

Bentuk Lahan ini dapat diarahkan untuk *hutan rekreasi, agroforestry, agro wisata, fasilitas jalan, gardu pandang*. Perbukitan denudasional ini memenjang dari utara ke selatan.

2. Lereng Terjal (scarp Slope)

Lereng terjal di Pantai Baron, Kukup, dan Krakal terletak diatas teras marin di sepanjang pantai dan terbentuk pada batuan breksi tuffan, batu pasir, tuff dan sebagainya terselingi oleh batu kapur dari formasi Wonosari. Kemiringan lerengnya sangat curam, erosi Prit, longsor lahan sangat aktif sehingga kondisi masa lereng tidak stabil. Di beberapa lereng telah diolah oleh manusia sehingga kerusakan potensi tanh dan air dapat mengarah ke lahan kritis. Berdasarkan pengamatan dilapangan bentuk lahan ini seharusnya dimanfaatkan untuk jalur hijau *(green belt)*, karena sesuai dengan kondisi

lerengnya yang labil. Selain itu pemanfaatan jalur hijau dapat berfungsi untuk menjaga kelestarian teras marin dari proses longsor lahan dari lereng terjal ini.

3. Lereng Kaki Bukit

Satuan bentuk lahan lereng bukit mempunyai karakteristik lahan sebagai berikut : lerengnya landai, solum tanahnya dalam. Proses erosi permukaan dan longsor lahan relatif rendah, stabilitas masa tanah sedangdandaya dukung tanah baik. Kondisi tersebut memungkinkan satuan Bentuk Lahan ini mempunyai pemanfaatan lahan yang bervariasi, baik untuk pertanian maupun untuk *fasilitas wisata*. Akan tetapi perlu keserasian penutupan vegetasi dengan bangunan fasilitas *(man mad zone)* agar drainasi dapat diatur, perubahan suhu terkendali, keindahan tata ruang dapat diciptakan. Hal ini penting distur pemanfaatannya karena satuan Bentuk Lahan ini sebagai daerah awal masuk ke obyek wisata Pantai Baron, Kukup, Krakal.

D. Bentuk Lahan Asal Proses Fluvial (Fluvial Landform)

Bentuk Lahan asal proses fluvial didominasi oleh pembentukan lembah yang pada umumnya merupakan pengendapan material yang berasal dari lereng bukit di sekelilingnya. Dengan demikian materi penyusunnya bervariasi tergantung dari jenis batuan pada lereng bukit sekitarnya.

Bentuk lahan Fluvial Landform ini biasanya berbentuk lembah koluvial. Bentuk Lahan lembah koluvial merupakan daerah yang rendah dan sebagai tempat akumulasi air dan sari tanah hasil erosi di sisi bukit yang bervariasi jenis dan kandungan mineral batuannya. Terbentuknya lembah ini juga di pengaruhi oleh proses solusional dari pembentukan dolin (ledok kars). Karakteristik lembah koluvial ini lerengnya landai dan berbentuk cekung, solum tanahnya dalam dan pada umumnya tanahnya bertekstur lempung, air tanahnya dangkal $\pm$ 1.5 m dan banyak dijumpai rembesan air (spring). Jenis tanah yang ada di lembah ini adalah aluvial yang telah dimanfaatkan oleh penduduk desa Ngestiharjo untuk lahan pertanian intensif.

Dengan berdasrkan pada karakteristik lahan pada lembah koluvial ini maka pemanfaatan *Agrowisata* yang sekaligus sebagai tindak lanjut dari konservasi tanah dan air sangat penting di perhatikan, walaupun daerah ini juga memiliki daya dukung yang baik untuk *zona fasilitas wisata dan wisata aktif.*

E. Bentuk Lahan Asal Solusial

Bentuk Lahan solusial terbentuk dan berkembang pada batuan kapur Formasi Wonosari. Proses solusi merupakan proses penting yang bekerja di bawah pengaruh curah hujan yang tinggi. Rakahan dan lapies merupakan gejala yang dominan sering dijumpai di permukaan.

Satuan bentuk lahan yang ada dapat di bedakan menjadi tiga, yaitu :

1. Lembah Kars dan Dolina.

Lembah kars dan dolina merupakan bentukan oleh proses pelarutan yang sangat aktif dan biasanya terjadi pada batuan kapur yang mempunyai rekahan padat, porus, kurang resisten sehingga pembentukan dolina dan lembah terus berlangsung. Dilembah dapat dijumpai suati sungai menghilang muaranya karena masuk pada suatu gua kapur yang berhubungan dengan sungai bawah tanah. Apabila pada perubahan batuan kapur banyak terjadi bentukan lapies yang tajam, maka dapat dimungkinkan ada suatu dolina yang mengalami terban (subsidence) yang cukup berbahaya.

Lembah kars di pantai Baron, Kukup, dan Krakal telah diolah untuk lahan pertanian karena solum tanahnya dalam, dan air tanah dapat diperoleh di gua kapur serta lerengnya landai. Lembah kars tersebut merupakan daerah pertanian penduduk Ngestiharjo. Dengan demikian lembah tersebut dapat dimanfaatkan untuk *pertanian yang mendukung wisata (Agrowisata)*, karena sesuai dengan potensi lahannya.

2. Perbukitan Kars

Perbukitan kars di Pantai Baron, Kukup Krakal merupakan bagian dari perbukitan kapur Seribu. Bukit kars tersebut mempunyai variasi ketinggian, kemiringan lereng, dan relief sehingga menambah alamiah. Di bagian selatan bukit kapur yang berbatasan secara kontras dengan gelombang air laut sehingga banyak dijumpai runtuhan batu kapur dan bukit terpisah yang memberikan nilai keindahan alamiah yang sangat spesifik. Proses solusi aktif terjadi pada batuan yang porus, sehingga batu kapur di permukaan berbentuk seperti *cattle rock* yang indah di pandang.

Dibeberapa tempat dijumpai gua dibawah tanah dan bukit yang potensial untuk menikmati garis pantai dan gerak gelombang air laut. Gua yang ada ditepi pantai sering dipakai untul bersemedi, sehingga sifatnya sakral.

Karakteristik Bukit Kars ini adalah lerengnya curam (>28%), tanahnya sangat dangkal (litosol), vegetasi jarang, dan erosi berat. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa bukit kars kurang potensial untuk keperluan pertanian. Sesuai dengan klasifikasi kemampuan lahanya, maka seyogyanya bukit kars perlu adanya tindakan konservasi sebagai hutan penyaangga.

Dibeberapa tempat di bukit kapur yang paling selatan dapat dimanfaatkan sebagai *obyek wisata pasif seperti gardu pandang.*

3. Lereng Kaki Bukit

Satuan Bentuk lahan lereng kaki bukit pada batuan kapur mempunyai kemiringan landai, tanahnya agak dalam, serta proses solusional lambat sehingga Bentuk Lahan ini stabil kondisi masa tanah dan batuannya. Penggunaan lahan pada saat sekarabg adalah untuk lahan pertanian dengan terasering. Persebaran Bentuk Lahan ini sangat sedikit dan relatif sempit.

Berdasarkan kondisi lereng, tanah, batuan dan proses geomorfologi saat kini, satuan Bentuk Lahan lereng kaki bukit mempunyai drainasi baik dan daya dukung yang tinggi untuk bangunan *fasilitas wisata yang berupa bangunan permanen.*

2.1.5. Potensi Alam Sebagai Atraksi Wisata/Potensi Visual

Potensi visual, yang berhubungan dengan pemandangan indah pada kawasan Baron, Kukup, dan Krakal, tidak hanya terbatas pada pemandangan didalam obyek Baron, Kukup, Krakal sendiri (internal), tetapi sudah dimulai disekitar jalur transportasi menuju ke obyek Baron, Kukup, dan Krakal (eksternal). Derajat keindahan dari pemandangannya sendiri dapat dibedakan secara kualitas dan variasi pemandangannya.

A. Pemandangan Eksternal

Pemandangan eksternal di sekitar jalur-jalur transportasi menuju ke obyek Baron, Kukup, dan Krakal berupa pegunungan-pegunungan bagian dari pegunungan Seribu. Pegunungan ini, dikelola oleh penduduk dengan terasering dari batu dengan maksud untuk lebih dapat menahan tanah demi kelangsungan hidup tanaman. Jalur transportasi yang ada berkelok-kelok menembus diantara pegunungan ini. Secara kualitas dan variasi pemandangan mempunyai potensi keindahan sebagai berikut :

***(1) Kualitas* Pemandangan.**

Untuk mengetahui tingkat kualitas visual, suatu pemandangan perlu diteliti menurut beberapa segi, yaitu : bentuk lahan *(landform)*, vegetasi *(vegetation)*, air *(water)*, warna *(colour)*, pemandangan sekitarnya *(adjacent scenery)*, kelangkaan *(scarcity)* dan modifikasi *(cultural modification)* (BLM,1980). Setiap item tersebut di atas dinilai tingkat keindahannya dengan pertimbangan bahwa semakin banyak variasi dari pemandangan (bentuk tanah, vegetasi, air, warna), yang ditunjang dengan pemandangan di sekitarnya, serta semakin langka dan sedikitnya modifikasi yang merusak, maka suatu pemandangan dapat dikatakan mempunyai kualitas yang tinggi atau kelas **A (19-33)**. Kelas **B** adalah kombinasi sebagian item mempunyai nilai tinggi dan sebagian lainnya rendah **(12-18)** ; sedangkan Kelas **C**, mempunyai item yang bernilai rendah **(011)**. Secara keseluruhan penilaian kualitas pemandangan adalah sebagai berikut :

Tabel 2.1. Kriteria Penilaian Kualitas Pemandangan

BENTUK LAHAN	VEGETASI	AIR	WARNA	PEMANDANGAN DISEKITARNYA	KELANGKAAN	MODIVIKASI
Topografi pegunungan yang bervariasi baik ke tinggian, kemiringan dan bentuk nya.	Variasi tipe-tipe vegetasi pada bentuk, tekstur, dan pola	Kebersihan dan kejernihan air serta variasi gerakan air, misalnya: ombak, air terjun, dan lain-lain.	Kaya akan Kombinasi dan variasi warna. Kekontrasan terjadi dari vegetasi dan air.	Pemandangan sekitar yang mempertinggi kualitas visual.	Pemandangan dengan kelangkaan tinggi. Berupa pemandangan yang berbeda dengan kawasan lainnya.	Modivikasi pola-pola pegunungan yang terbuat secara alami.
Nilai : 6	Nilai : 6	Nilai : 6	Nilai : 6	Nilai : 6	Nilai : 6	Nilai : 2
Pada daerah atas perbukitan banyak terdapat tanah-tanah landai yang kurang bervariasi.	Hanya terdapat satu atau dua tipe vegetasi.	Terdapat pemandangan air, yaitu berupa air permukaan yang tenang, keruh, dan tidak dominan.	Kekontrasan warna yang terjadi tidak abadi.	Pemandangan sekitarnya dapat menambah dan mengurangi kualitas visual.	Pemandangan dari atas secara global hampir serupa dengan seluruh pemandangan.	Modivikasi yang dibuat oleh manusia, atau hal-hal lain yang tidak merusak pemandangan tetapi juga tidak menambah variasi visual
Nilai : 3	Nilai : 3	Nilai : 3	Nilai : 3	Nilai : 3	Nilai : 2	Nilai : 0
Detil-detil permukaan sedikit	Tidak ada variasi/ kekontrasan variasi.	Hampir tidak terlihat adanya mata air.	Variasi warna tidak ada.	Pemandangan terbatas dan hampir tidak ada pemandangan sekitar yang menunjang.	Pemandangan sangat umum.	Modivikasi mengurangi kualitas visual.
Nilai : 1	Nilai : 1	Nilai : 0	Nilai : 1	Nilai : 0	Nilai : 1	Nilai : - 4

Sumber :Visual Resource Management (1983). Berau of Land Management, Washingtan DC, US Government Printing Office. [9]

Menurut penilaian tersebut diatas, kualitas pemandangan eksternal ini mempunyai kelas **A (27)**, dengan pertimbangan :

- bentuk lahan : topografi pegunungan yang bervariasi ketinggian, kemiringan dan bentukannya **(5)**
- vegetasi : ada beberapa tipe vegetasi, yaitu ketela pohon, jagung dan bero/tidak ditanami **(3).**
- air : terdapat pemandangan air, yaitu berupa air permukaan yang tenang, keruh dan tidak dominan **(3)**
- warna : ada kekontrasan warna antara batuan dengan tanah atau tumbuhan, tetapi akan hilang jika tumbuhanya sudah menutupi batuan (3)
- pemandangan di sekitarnya : pemandangan di sekitarnya yang sangat menunjang berupa perbukitan/pegunungan yang dari kejauhan tampak sebagai siluet **(5)**
- kelangkaan : teras-teras yang mengeliiliingi perbukitan merupakan pemandangan langka yang terdapat di seluruhan pegunungan seribu (6)
- modifikasi : modifikasi yang ada yaitu pembuatan teras yang masih sesuai dengan pola-pola pegunungan aslinya, menambah variasi dan nilai kontras **(2).**

(2) Variasi Pemandangan

Variasi pemandangan berkaitan erat dengan kualitas pemandangannya. Kualitas pemandangan, lebih banyak membicarakan tentang suatu obyek yang dipandang secara berhenti (diam) atau sendiri-sendiri, sedangkan variasi pemandangan lebih banyak membicarakan tentang pemandangan yang berhubungan dengan pergerakan si pengamat (seri dari pemandangan), baik variasi pandangan suatu obyek maupun variasi hubungan antar obyek. Disini, pemandangan suatu kawasan dianggap suatu komposisi yang harus bervariasi/kontras tetpai harus pula tetap menyatu lewat dominan elemen, pengulangan ataupunkesinambungan.

Pada pemandangan eksternal ini, pergerakan/seri obyek dari pemandangannya adalah sama, yaitu berupa tersering perbukitan dengan

[9] P4N-UGM. RIPOW Kawasan Wisata Baron Kukup Krakal.1992.

bebatuan di sepanjang tepi sebagai penguat . Variasi yang terjadi adalah arah sudut pandang yang berlainan, kadang frontal, dari samping (karena jalan yang berkelok-kelok), kemudian berupa panorama (melebar) dan kadang vista (menyempit dibatasi oleh dinding-dinding bukit). Segala variasi pemandangan tadi disatukan oleh pengulangan dari terasering-terasering batu.

B. Pemandangan Internal

Pemandangan internal adalah pemandangan pada obyek Baron - Kukup - Krakal dan sekitarnya. Penilaian pemandangan internal juga mempergunakan Kriteria Pemandangan sebagaimana halnya berlaku pada pemandangan eksternal. Hanya saja pada Pemandangan internal ini kita perlu merinci kualias pemandangan per proyek wisata.

(1) Baron

- *Bentuk Lahan* : Toppografi tanahnya landai, kurang bervariasi lautnya juga relatif landai. Variasi terjadi pada karakter material permukaannya saja yang berupa daratan (pasir hitam) dan lautan (air). **(3)**
- *Vegetasi* : terdapat berbagai type vegetasi, baik dalam bentuk , tekstur maupun polanya. **(5)**
- *Air* : terdapat air tawar yang merupkan muara dari aliran sungai bawah tanah, yang saat ini dipergunakan untuk menyuplai air bersih bagi penduduk sekitar. Keadaan tinggi air laut mempunyai perubahan yang besar. Kondisi pantai dengan pasirnya yang hitam dan lumpur yang terbawa oleh air tawar pada waktu musim penghujan memyebabkan kondisi air di pantai Baron berubah-ubah, pada waktu musim kemarau airnya jernih, sedangkan pada musim penghujan airnya keruh **(4).**
- *Warna* : Kekontrasan warna yang terjadi tidak abadi. Misalnya kekontrasan antara batuan dan vegetasi akan hilang jika tumbuhan sudah menutupi batuan. **(3)**
- *Pemadangan di sekitar* : Pantai Baron ebrbentuk teluk yang dikelilingi oleh bukit terjal yang menjulang tinggi sehingga memberi kesan meruang yang terlindung dan akrab dengan pembukaan ke laut berupa vista. **(5)**
- *Kelangkaan* : Pemandangan dengan kelangkaan tinggi berupa suatu pemandangan yang berbeda dengan kawasan sekitarnya dan diakibatkan oleh keberadaan bukit terjal tinggi disekitarnya. **(6)**

- *Modifikasi* : terdapat beberapa modifikasi yang dibuat oleh manusia, terutama dengan keberadaan sumber air tawar di tempat tersebut dan bentuk pantainya yang berupa teluk sehingga banyak dipakai nelayan untuk melabuh kapalnya. Akan tetapi modifikasi ini tidak begitu merusak kualitas lingkungan. **(0)**

(2) Kukup

- *Bentuk Lahan* : Topografi pegunungan yang bervariasi, baik ketinggian, kemiringan maupun bentukannya, terdapat batu karang yang terpisah dari daratan. **(5)**
- *Vegetasi* : Hanya terdapat beberapa jenis vegetasi, kurang variatif. **(3)**
- *Air* : Kondisi air yang dipengaruhi oleh lingkungan pantai cukup baik kebersihannya, sedangka kejernihan air berubah-ubah sesuai dengan musimnya. Pada waktu musim penghujan kondisi air laut dipantainya keruh, sehingga terjadi kekontrasan warna yang jelas antara air laut dan air laut lepas, akan tetapi pada musim kemarau air laut pantai cukup jernih sehingga memungkinkan wisatawan untuk melihat beragam ikan hias di sela-sela karang yang ada dipantai. Ombak yang terjadi tidak begitu tinggi. **(4)**
- *Warna* : Terjadi kekontrasan warna yang cukup menyolok antara warna tanah daratan, pasir pantai yang putih, karang, air laut, dan vegetasi yang ada di pantai dan bukit. **(5).**
- *Pemandangan di sekitar* : Pantai Kukup merupakan pantai yang hampir tidak mempunyai enclsure. Pemandangan lebih banyak lepas ke arah laut. Akan tetapi dengan banyaknya perbukitan yang tinggi di kejauhan yang mudah di jangkau menyebabkan banyaknya kemungkinan variasi pemandangan di lokasi ini. Selain itu terdapat pula karang yang terpisah dari daratan yang dihubungkan oleh jembatan beton yang cukup kuat dengan daratan sehinga bisa di capai dengan mudah oleh wisatawan, yang merupakan lokasi yang sangat baik untuk menikmati pemandangan, baik ke laut maupun arah daratan. **(5)**
- *Kelangkaan* : Pemandangan dengan kelangkaan tinggi yang berbeda dengan kawasan sekitarnya adalah karang-karang laut yang menonjol di permukaan air dan yang ada dibawah permukaan air dengan berbagai

ragam ikan hiasnya, serta kondisi topografi yang cukup memberi keleluasaan pandangan ke arah sekitar. **(6).**

- *Modifikasi* : terjadi banyak modifikasi yang dilakukan oleh alam sendiri berupa kikisan gelombang air laut dan angin pada bukit-bukit karang dan daratan sehingga menimbulan perbedaan tinggi rendah permukaan tanah yang cukup menarik. **(2).**

(3) Drini

- *Bentuk Lahan* : Pantai Drini mempunyai topografi yang bervariasi, baik ketinggian, bentuk maupun kemiringannya. Dilokasi ini terdapat sebuah pulau yabg terpisah dari daratan pada waktu air pasang. Patai Drini mempunya struktur batuan yang terlengkap di banding pantai-pantai sekitarnya sehingga sering di pakai sebagai lokasi penelitian. **(5)**
- *Vegetasi* : Type vegetasi yang ada cukup banyak, baik yang ada di daratan maupun yang ada di pulau Drini. Variasinya cukup baragam, baik bentuk, testur maupun polanya. **(5)**
- *Air* : Kebersihan dan kejernihan air cukup bagus dan tahan terhadap musim, dalam arti baik pada musim penghujan maupun kemarau air tetap bersih dan jernih. Selain itu variasi gerakan air yang dalam hal ini adalah ombak juga cukup kentaara. **(5)**
- *Warna* : Pantai Drini kaya akan kombinasi warna yang berasal dari warna vegetasi, tanah daratan, pasir putih yang bercampur pecahan karang serta warna air laut yang ada di pantai maupun lautan lepas. **(5)**
- *Pemandangan Sekitar* : Pemandangan sekitar cukup bervariasi, baik dalam hal ketinggian, maupun karekter material pembentuknya. Selain adanya laut lepas, bukit-bukit karang yang ada disekitar pantai jelas kelihatan potongan struktur batuannya. Sehingga menimbulkan attraksi yang menarik. **(5)**
- *Kelangkaan* : Pemandangan yang ada mempunyai kelangkaan yang tinggi yang tidak terdapat dikawasan sekitarnya, terutama dari struktur batuannya yang cukup lengkap yang hanya ada satu-satunya dipantai Drini. **(6)**

- *Modifikasi* : Modifikasi pola-pola alam terbentuk oleh alam itu sendiri, baik yang berasal dari abrasi air laut maupun oleh angin sehingga menimbulkan variasi yang mengagumkan. **(2)**

(4) Krakal

- Bentuk Lahan : Terdapat banyak bukit yang tidak begitu tinggi dengan ketinggian yang bervariasi di sepanjang pantai Krakal. Selain itu terdapat beberapa karang yang menjorok ke arah laut sehingga membentuk suatu ruang yang cukup luas. **(5).**
- Vegetasi : Banyak terdapat variasi vegetasi, baik dalam hal bentuk, tekstur maupun polanya. Selain itu vegetasi laut juga cukup menonjol di pantai ini. **(5).**
- Air : Kebersihan dan kejernihan air tidak berubah dari waktu ke waktu, baik pada musim kemarau maupun musim penghujan air tetap kelihatan bersih dan jernih. Terdapat perbedaan yang cukup kentara dalam hal gerak air laut (ombak). Tinggi permukaan berubah-ubah dari 0,5 hingga 1,5 meter di daerah hingga 300 m jauhnya dari pantai. **(5)**
- Warna : Variasi warna timbul dari warna pasirnya yang putih kecoklatan karena bercampur renik-renik binatang karang, bukit-bukit karang, pecahan air laut, dan warna air laut lepas yang biru, serta vegetasi yang ada disekitar pantai. Pada waktu air surut, daerah karang yang ada di pantai yang bisanya tergenang air berubah wajahnya menjadi hijau oleh tumbuhan rumput laut seperti hamparan permadi **(5)**
- Pemandangan di sekitar : Pemandangan disekitar cukup bervariasi, terutama dari adanya bukit-bukit yang banyak jumlahnya dengan berbagai perbedaan katinggian serta pulau-pulau karang kecil di lepas pantai yang membentuk ruang. Daerah ini kaya akan biota dan tumbuhan laut sehingga memberi atraksi visual yang cukup menarik. Selain itu beberapa bukit membentuk vista yang cukup menarik kearah laut lepas. **(5)**
- Kelangkaan : Dengan adanya beberapa bukit karang kecil yang berderet membentuk suatu ruang yang cukup luas di pantai Krakal, Kekayaan biota dan tumbuhan laut di pantai serta beberapa pulau karang cukup besar berbentuk unik (misalnya P, Watulawang) serta perbukitan dengan

berbagai variasi ketinggian menyebabkan pantai ini berbeda dan paling menarik dibanding pantai-pantai lain di sekitarnya. **(6)**

- Modifikasi : Modifikasi oleh alam sendiri memberi variasi yang cukup lengkap dan menarik terhadap bentuk alam di daerah ini. **(2)**

Tabel 2.2. Kualitas Pemandangan Obyek Wisata.

KRITERIA	BARON	KUKUP	KRAKAL	DRINI
Bentuk Lahan	3	5	5	5
Vegetasi	5	3	5	5
Air	4	4	5	5
Warna	3	5	5	5
Pemandangan sekitarnya	5	5	5	5
Kelangkaan	6	6	6	6
Modifikasi	0	2	2	2
JUMLAH	27	30	31	33

Dari penilaian terhadap pemandangan internal berdasarkan Kriteria kualitas pemandangan, tampak bahwa Pantai Drini mempunyai kualitas pemandangan tertinggi, disusul berikutnya Krakal, Kukup, dan yang terendah adalah Baron.

Sesuai dengan urutan kualitas itu maka Pantai Drini diarahkan sebagai pantai konservasi. Pantai Krakal sebagai tempat wisatadengan standart konsumen untuk wisatawan asing. Pantai Kukup sebagai pintu gerbang memasuki wisata pantai. Sedangkan baron yang mempunyai kualitas terendah diantara ketiganya diutamakan untuk kegiatan perdagangan dan nelayan.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel potensi daya tarik alam dan kegiatan serta pelaku kegiatannya.

Tabel 2.3. Potensi Atraksi/daya tarik dan Pelaku Kegiatan

Pantai	Atraksi/daya tarik	kegiatan	Pelaku
Baron	- Laut dan ombak - Pantai berpasir yang landai dan pajang - Perbukitan yang membentuk teluk Pantai Baron dengan pemandangan yang bebas ke laut bebas - hasil penangkapan ikan laut. - Sumber air tawar yang berasal dari sungai bawah tanah.	- Memancing - mandi di laut dan di sumber air tawar - mendaki pebuukitan sekelliling pantai - hasil tangkapan ikan laut.	- wisatawan - penduduk - nelayan - pedagang - mengamati dan menikmati.
Kukup	- laut dan ombak - pantai pasir putih dengan aneka ekologi laut - perbukitan dan pulau - karang - gua karang - ikan hias	- melihat habitat laut pada waktu air laut surut. - bermain pasir dan air. - mendaki bukit dan melihat laut bebas. - berkemah	- wisatawan - penduduk - pedagang
Drini	- Pantai pasir putih yang luas dan panjang. - aneka ragam kehidupan laut (ekologi laut) - pulau karang - perbukitan dan karang	- pengamatan habitat laut - mendaki pulau karang - mendaki perbukitan - melihat matahari terbenam - penangkapan ikan hias - pengambilan rumput laut - penangkapan ikan	- peneliti - wisatawan - penduduk - nelayan
Krakal	- pantai pasir putih yang panjang dan landai - aneka ekologi kahidupan laut - perbukitan karang - hasil pertanian - sumber air tawar - pulau karang	- mandi di laut - mancing - mendaki bukit melihat laut bebas - pengamatan habitan laut - melihat mathari tenggelam	- wisatawan - peneliti - penduduk

2.2. TINJAUAN FASILITAS HOTEL DI KAWASAN WISATA/RESORT

2.2.1. Pengertian Hotel

secara harafiah, kata hotel dulunya berasal dari kata hospitium (bahasa Latin), artinya ruangan tamu yang berada dalam satu Monestery, yang kemudian kata hospitium di Prancis dipadukan dengan Hospitium menjadi Hospice.

Untuk beberapa lama kata Hospice tidak mengalami perubahan, dalam perkembangan selanjutnya setelah melalui proses pengertian dan analogi yang sangat lama, untuk membedakan antara Guest House dengan Mansion House (Rumah Besar) maka rumah besar tersebut disebut Hostel. Setelah kata Hostel terus menerus dipergunakan orang lambat laun berubah menjadi Hotel.

Beberapa batasan, pengertian, atau difinisi hotel yang dikemukakan oleh instansi, lembaga atau perorangan antara lain :

- Hotel adalah suau bentuk akomodasi yang dikelola secara komersial disediakan bagi setiap orang untuk memperoleh palayanan penginapan berikut makan dan minum.

(SK Mentri Perhub.No.PM/10/PW.301/phb.77)

- Hotel adalah sejenis akomodasi yang mempergunakan sebagian atau seluruh bangunan, untuk menyediakan jasa penginapan, makan dan minum, serta jasa lainnya yang dikelola secara komersial.

(Dirjen Pariwisata. Depparpostel)

- Hotel adalah suatu tempat, dimana disediakan penginapan, makan dan minum, serta pelayanan lainnya, untuk disediakan bagi para tamu atau orang-orang yang tinggal untuk sementara waktu.

(AHMA : American Hotel Motel Association)

- Hotel adalah suatu bangunan yang menyediakan kamar untuk menginap, makan dan minum, serta pelayanan lainnya untuk umum.

(Webster)

Dari definisi diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa :

"Hotel adalah sejenis akomodasi, yang meyediakan fasilitas dan pelayanan penginapan, makan dan minum, serta jasa-jasa lainnya untuk umum yang tinggal untuk sementara waktu, dan dikelola secara komersial"

2.2.2. Macam-Macam Hotel

2.2.2.1. Ditinjau dari tata letaknya.

Kalau ditinjau dari letak tempat dimana hotel berada maka dapat dibedakan:

a. *Resort Hotel.*

Hotel yang berlokasi di tempat-tempat pariwisata atau daerah peristirahatan.

b. *Mountain Hotel*

Hotel yang berlokasi didaerah pegunungan.

c. *Beach Hotel*

Hotel yang terletak dipinggir pantai.

d. *City Hotel*

Hotel yang terletak diderah kota, menampung tamu dengan tujuan bisnis/dinas

e. Airport Hotel

Hotel yang terletak di area pelabuhan udara.

2.2.2.2. Ditinjau dari Tuntutan tamu

a. *Bussiness Hotel*

Akomodasi dimana sebagian besar fasilitasnya untuk tamu yang bertujuan bisnis.

b. *Pleasure Hotel*

Akomodasi dimana sebagian besar fasilitasnya untuk tamu yang bertujuan rekreasi.

c. *Sport Hotel*

Akomodasi dimana sebagian besar fasilitasnya untuk tamu yang bertujuan sport (olahraga)

2.2.2.3. Ditinjau dari Jumlah Kamar.

a. *Small hotel*

Hoptel dengan jumlah kamar terendah maksimal 25 kamar.

b. *Medium Hotel*

Hotel dengan jumlah kamar antara hotel kecil dan hotel besar, misalnya antara 26 sampai dengan 299 kamar.

c. *Large Hotel*

Hotel dengan jumlah kamar minimal 300 kamar.

2.2.2.4. Ditinjau Dari Segi Harga Jual.

a. deluxe Hotel.

Hotel dengan harga jual paling mahal.

b. First class Hotel

Hotel dengan harga jual paling mahal

c. Economy Hotel.

Hotel dengan harga jual terendah.

2.2.3. Kriteria Golongan Hotel

Kriteria ini untuk hotel yang berada di daerah Resort (Pantai/Gunung) :

1. Hotel * (Berbintang satu)

- Jumlah minimum kamar standart : 15 kamar.
- Dilengkapi kamar mandi di dalam.
- Luas minimum kamar standart : 20 M^2

2. Hotel ** (Berbintang Dua).
   - Jumlah minimum kamar standart : 20 kamar.
   - Jumlah mnimum kamar suite : 1 Kamar.
   - Dilengkapi kamar mandi di dalam.
   - Luas Minimum kamar standart : 22 M^2.
   - Luas minimum kamar suite : 44 M^2

3. Hotel *** (Berbintang Tiga).
   - Jumlah minimum kamar standart :30 Kamar..
   - Jumlah minimum kamar suite : 2 Kamar.
   - Dilengkapi kamar mandi di dalam.
   - Luas minimum kamar standart : 24 M^2.
   - Luas minimum kamar suite : 48 M^2.

4. Hotel **** (Berbintang Empat).
   - Jumlah minimum kamar standart : 50 kamar.
   - Jumlah kamar suite : 3 Kamar.
   - Dilengkapai kamar mandi di dalam.
   - Luas minimum kamar standart : 24 M^2.
   - Luas minimum kamar suite : 48 M^2.

5. Hotel ***** (Berbintang Lima).
   - Jumlah minimum kamar standart : 100 kamar.
   - Jumlah minimum kamar suite : 4 kamar.
   - Dilengkapai kamar mandi di dalam.
   - Luas minimum kamar standart : 26 M^2.
   - Luas minimum kamar suite : 52 M^2.

2.2.4. Departemen-Departemen Dalam Hotel

Hotel sebagai suatu usaha indusri pelayanan jasa menghasilakn, meyediakan, dan melayani tamu dalam bentuk barang dan jasa. Dari segi wujudnya produk industri hotel terdiri dari dua bagian, yaitu :

a. *Tangible Product* (Produk yang berwujud).

Yang dimaksud adalah produk hotel yang secara nyata dapat dilihat, diraba, atau yang secara langsung terlihat dalam wujud benda, seperti kamar atau tempat tidur yang rapih, makanan, minimum dan lain-lain.

b. *Intangible product* (Produk yang tak berwujud benda).

Yang dimaksud adalah produk hotel yang secara nyata erlihat dalam wujud benda, tetapi sangat berpengaruh terhadap nilai atau mutu dari tangible product, misalnya suasana linkungan, ketenangan, ketentraman, kehangatan, dan keramahan, jaminan kesehatan dan kebersihan dan lain-lain.

Kemudian sesuai dengan fungsinya, penyelenggaraan kerja dalam hotel dibagi-bagi atas beberapa departemen atau bagian, yang terdiri dari departemen-departemen pokok, yaitu :

a. *Front Office Departement* (Bagian Kantor Depan)

Yaitu bagian terdepan yang bertugas menerima tamu dan mengakomodasikan tamu, termasuk menerima pembayaran dari tamu.

b. *Housekeeping Departement* (Bagian Tatagraha)

Yaitu bagian yang bertugas memelihara kebersihan, kerapihan, dan kelengkapan kamar-kamar tamu, restoran, bar, dan tempat-tempat umum dalam hotel termasuk tempat karyawan. Kecuali tempat-tempat yang menjadi tanggung jawab steward seperti Kitchen area (dapur), Washing area(daerah pencucian alat-alat), dan Garbage area (tempat sampah).

c. *Food And Baverage Departement* (Bagian Makanan dan Minuman)

Yaitu bagian yang bertugas menyediakan dan menyajikan makanan dan minuman.

d. *Marketing Departement* (Bagian Pemasaran)

Yaitu bagian yang berugas memasarkan produk hotel. Termasuk didalamnya promosi dan penjualan produk hotel.

e. *Accounting departement* (Bagian Keuangan)

Yaitu bagian yang bertugas mengelola keuangan, baik penerimaan maupun pengeluaran uang hotel.

f. *Purchasing Departement* (Bagian Pembelian)

Yaitu bagian yang bertugas melaksanaan pembelian dan penerimaan barang /alat perlengkapan.

g. *Engineering Departement* (Bagian Tehnik)

Yaitu bagian yang bertugas melaksanakan perencanaan, pemasangan, dan pemeliharaan gedung, serta perlengkapan hotel lainnya.

h. *Security Departement* (Bagian Keamanan)

Yaitu bagian yang bertugas menjaga dan memelihara keamanan serta ketertiban gedung besera perlengkapannya.

i. *Personal Departement* (Bagian Kepegawaian)

Yaitu bagian yang bertugas melaksanakan pemilihan dan pengadaan tenaga kerja hotel termasuk didalamnya pemeliharaan moral dan kesejahteraan tenaga kerja, serta peningkatan sumberdaya manusia (SDM) tenaga hotel.

Didalam hotel-hotel besar terdapat beberapa kelompok kerja, yang karena luas dan besarnya tanggung jawab, kelompok tersebut merupakan departemen-departemen lainnya misalnya :

- *Laundry Departement* (Bagian Binatu & Dry Cleaning)

Departemen ini untuk hotel-hotel kecil berada di bawah departemen housekeeping.

- *Cost Control Departement* (Bagian Pengendalian Biaya)

Bagian ini pada hotel-hotel kecil termasuk tugas akunting.

j. ODD (*Other Operating Departement*)

Yaitu bagian-bagian yang termasuk kelompok lain, misalnya :

- *Secretarial Service*
- *Drug Store*
- *Consession Office*
- *Sport Club*
- *Discotique, Steambath, Massage* .

2.2.5. Faktor-Faktor Pertimbangan Perencanaan Hotel

Hotel sebagai bangunan komersial, menurut Doswell, ada beberapa faktor yang mendukung keberhasilan dalam perencanaannya : [10]

---

[10] Roger Doswell. Toward on Integrated Aproach To Hotel Planing Great Britain. New University Education. (1970)

Lokasi	:	Tempat hotel yang dihubungkan dengan jarak capai, sarana transportasi, lingkungan sekeliling lokasi.
Fasilitas	:	Segala sarana yang dimanfaatkan oleh pengunjung yang meliputi kamar, restoran dan bar, kolam renang dan sebagainya.
Pelayanan	:	Sistim pelayanan yang diberikan, menyangkut kecepatan pelayanan,m keramahan, dan lamanya pelayanan yang diberikan (24 Jam)
Kesan	:	Bagaimana suatu hotel menampilkan wajahnya pada masyarakat, yang ditampakkan melalui fisik bangunan
Tarip	:	Kepuasan dari pengunjung hotel atas keempat unsur diatas harus diimbangi dengan harga yang harus dibayar dimana pihak pengusaha mendapat keuntungan yang wajar dengan modalnya.

2.3. TINJAUAN LEGENDA RATU KIDUL

2.3.1. Asal-Usul Kanjeng Ratu Kidul[11]

Tentang asal-usul Kanjeng Ratu Kidul, menurut hikayat diriwayatkan sebagai berikut :

Dahulu kala, kerajaan Padjajaran di bumi Priangan di perintah oleh seorang raja yang arif bijaksana. Raja pajajaran tersebut adalah Prabu Mundingsari. Sri baginda dikaruniai beberapa orang putri yang sama berparas cantik jelita. Salah seorang purinya bernama Ratna Suwida. Berbeda dengan saudara-saudaranya, Ratna Suwida tidak mau menjalani hidup yang sewajarnya sebagai seorang putri. Ia bertekad untuk hidup sebagai seorang pertapa. Meskipun Prabu Mundingsari dan permaisurinya berusaha keras membujuk agar Ratna Suwida merubah niatnya, namun putri yang satu itutetap kepada pendiriannya. Maka Prabu Munding sari dan permaisuri dengan berat hati terpaksa meluluskan kehendak putrinya yang telah bertekad untuk menjadi

[11] B. Soelarto. Upacara Labuhan Kasulanan Yogyakarta.1980/1981

pertapa. Ratna Suwida lalu meninggalkan kraton diiringi tangis ayah bunda dan saudara-saudaranya. Putri tersebut pergi seorang diri menjelajahi hutan rimba, menaiki pegunungan untuk mencari tempat yang dirasa cocok untuk bertapa. Akhirnya ia menemukan sebuah tempat dipuncak pegunungan yang diteduhi sebatang pohon cemara. Tempat itulah yang dipilihnya untuk bertapa.
Ia lalu menanggalkan busana serta perhiasan tanda keputriannya dan menggantikannya dengan busana pertapa. Setelah menjadi pertapa Ratna suwida mengganti namanya menjadi Ajar Cemaratunggal.

Tujuannya bertapa adalah memohon Yang Maha Kuasa agar cita-citanya untuk hidup sampai akhir jaman tanpa menjadi tua terpenuhi. Setelah bertapa cukup lama, akhirnya cita-citanya terkabul juga. Namun karena tidak ada manusia yang bisa hidup sampai akhir jaman tanpa menjadi tua, maka Ajar Cemaratunggal lalu berubah menjadi mahluk halus. Setelah menjadi mahluk halu, Ajar cemara tunggal secara gaib disuruh untuk pergi ke Lautan Selatan. Disana Ajar Cemaratunggal dijadikan Ratu Laut Selatan, dan dikenal dengan sebutan Kanjeng Ratu Kidul.

Kanjeng Ratu Kidul dalam memerintah kerajaan jin, mahluk halus di samudra yang seluas itu, dibantu oleh dua tokoh yaitu Nyahi Roro Kidul dan Roro Kidul Atau terkenal dengan sebutan Mbok Roro Kidul. [12]

Nyahi Roro Kidul konon semula adalah bidadari yang diperistri Joko Tarub. Bernama Nawangwulan. Didalam kitab *Babad Tanah Jawa* bahkan diceritakan didalam episode yang agak panjang. Kemudian mengenai roro kidul tidak dijelasakan secara rinci tetapi menurut hikayat konon Roro Kidul adalah jin atau mahluk halus yang telah lama tinggal di lautan selatan, lama sebelum Kanjeng Ratu Kidul Memerintah Disana.

2.3.2. Hubungan Kanjeng Ratu Kidul Dengan Kraton Mataram

Kitab *Babad Tanah Jawa*, meriwayatkan bagaimana panembahan Senopati mula pertama bertemu dengan Kanjeng Ratu Kidul yang berlanjut dengan hubungan percintaan, sehingga Kanjeng Ratu Kidul dijadikan "istri" Panembahan Senopati. Kemudian setelah hubungan sebagai suami istri,

---

[12] Puspaningrat Dalam tulisannya :" The Traditional Labuhan Ceremoni" yang diperbanyak oleh Tourist Information Centre (TIC) Yogyakarta, menyatakan bahwa dua tokoh yang menjadi pembantu utama Kanjeng Ratu Kidul itu masing-masing bernama Nyahi Riuo Kidul dan Nyai Roro Kidul.

Panembahan Senopati mendarat di pantai Parangtritis./ Kesemuanya itu diriwayatkan dalam salah satu bagian (episode) kitab *Babad Tanah Jawa* sebagai berikut

"……

Senopati tumuli lunga mangetan anjog ing kali Opak terus ambyur bae, nglagi betang manut ilining banyu, nanging ndilalah ing kono ana iwak olor gedhe banget, umpama bisa calathu arep mitulungi gustine supaya nunggang ing gigire, nyedhaki gusti, banjur den titihi, lakune mangidul sapraptane segara kidul, si Tunggul Wulung, iwak olor, kadhawuhan minggir, karsane arsa maneges samedi ening aneng kono. Kacarita suwaraning segara alun sagunung-gunung pating glebyur, angin prahara lir pinusus, kados mbagegake kang mesucipta, kanjeng ratu Kidul tan samar wuwuhing gara-gara samodra lir kinebur, mula banjur ndedel gegana, mirsa yen wong agung aneng tasik lagi mesu cipta, tumuli mara marek ngreripih, ature : Lah wong agung karsapunapa mudhara mesu cipta, kula ratuning lelembut segara kdul ngriki, angreh sakathahing ejim, brekasakan sadaya, manawi paduka karsa sineba ing ijem, upami kaaben perang, mesthi saged mitayani, sumungga pinarak ing dalem puri. Kacapa Panembahan Senopati ecapanggalihe, mituruti tedhak menyang segara, rerentengan prayagung loro ngambah segara ora teles, wus prapta ing kedhaton lenggah bale mas murub, ingukir kencana mulya, abyor dinulu lir padhaging baskara, langkung kasengsem Senopati ingalaga, mirsa pasrening kedhaton, sarta mirsa citrane sang ayu, tumuli manjing tilamsari sakalian, tangkep samir. Sarampunge pulang asmara, metu dhedhaharan warna-warna sinambi ngandika Panembahan Senopati : Yayi menawa karsa, sira ngrengganana aneng Mataram bae, aja bali ing jro samodra. Kangjeng ratu Kidul mangsuli : Kula punika sampun badan alus, boten saged manggen dunya malih, namung menawi Sang Nata manggah pakewet, kula katimbalana, kula aturi sidhakep tumenga ing langit, maos donga Saba, lajeng njejeg bumi kaping tiga, kula mesthi dhateng. Mila sampun was sumelang malih, kula biyantu lestarining kaluhuran Nata, Panembahan Senopati manthuk-manthuk sarwi

ngandika : Yen mangkono ingsun arsa kondur menyang Mataram. Kacarita Panembahan Senopati byar wis prapta Parangtritis. [13]

Episode dalam Babad Tanah Jawa tersebut diatas, apabila diterjemahkan secara bebas ke dalam bahasa Indonesia adalah sebagai berikut :

" Senopati segera pergi ke Timur, tiba disungai Opak terus saja terjun. Berenang mengikuti arus sungai. Tetapi secara kebetulan di sungai ada ikan olor besar sekali. Kalau sja dapat berbicara, ikan olor itu ingin sekali menyatakan niatnya akan memberikan pertolongan. Agar supaya beliau naik ke atas punggungnya. Senopati mendekat, kemudian ikan olor dinaiki. Berjalan lah keduanya menuju ke selatan. Setelah sampai di Laut Selatan, Tunggulwulung nama ikan olor tersebut disuruh kepinggir. Maksud Senopati akan bersemedi dengan tenang di tempat tersebut. Tersebutlah dalam cerita bahwa pada saa itu, terdengar suara ombak laut yang besarnya bagai gunng itu menggelegar, Bagaikan badai yang tak kunjung henti. Semuanya itu seperti sedang menyambut Senopati yang sedang bersemedi. Kanjeng Ratu Kidul sudah mengetahui apa sebab Laut Selatan begitu dasyat ombaknya seperti diputar saja. Maka ia terbang ke atas, dan nampaklah olehnya bahwa ada seorang yang berwibawa sedang bersemadi di laut. Ratu Kidul menghampirinya dan dengan suara berkata : ' Hai orang yang bijaksana, apa maksud paduka ? Akhirilah samadi tuan. Saya adalah ratu mahklik halus di Laut Selatan sini. Saya menguasai semua jenis jin, mahkluk halus semua. Jika tuan berkenan disembah oleh jin, maka kalau tuan berperang pasti dapat unggul. Silahkan tuan singgah di istana ! tersebutlah pada saat itu Panembahan Senopati hatinya sangat berkenan. Beliau menyambut baik ajakan untuk pergi menuju ka istana Ratu Kidul. Kedua pembesar itu berjaan bersama diatas lautan. Akan tetapi keduanya tidak nampak basah. Sampailah sudah mereka di istana dan duduk disinggasana emas berukirkan emas mulya indah gemerlapan. Kalau dilihat, cemerlang bagaikan sinar sang Surya Senopati Ingalaga sangat terpesono melihat hiasan-hiasan istana serta kecantikan wajah Sang Putri. Kemudian keduanya memasuki ruang tidur. Setelah mereka memadu cinta, dikeluarkanlah bermacam-macam makanan. Sambil menikmati hidangan itu Panembahan Senopati berkata : 'Dinda,

[13] Wirjapanitra, Babad Tanah Jawa, Cap-capan II, sadu Budi Solo, Tanpa tahun.

andaikan dinda berkenan, maukah dinda bersemayam di Mataram saja. Janganlah dinda kembali ke dasar lautan lagi'. Kangjeng Ratu Kidul menjawab : 'Hamba ini sudah menjadi mahkluk halus, tidak dapat bertempat tinggal di dunia lagi. Hanya saja kalau Sang Raja merasa ada kesulitan, silakan tuan mamanggil hamba. Caranya, silakan tuan menyilangkan tangan dan tataplah langit, bacalah doa Saba kemudian hentakkanlah kaki di tanah tiga kali. Saat itu hamba pasti datang. Oleh karena itu janganlah kuatir lagi, hamba bantu sepenuhnya kelestarian keluhuran raja'. 'Kalau begitu saya akan pulang ke Mataram'. Tersebutlah dalam cerita, Panembahan Senopati pagi harinya telah sampai di Parangtritis."

Konon, karena Kangjeng Ratu Kidul hayat sepanjang zaman, maka ia pun melanjutkan hubungan akrabnya dengan para raja Mataram anak-cucu Panembahan Senopati berkewajiban untuk menghormati katan itu, dengan setiap tahun sekali melakukan *Labuhan* di Parangtritis, tempat yang menurut tradisi dijadikan tempat mendarat Panembahan Senopati setelah ia menjalin ikatan hubungan akrab dengan Kangjeng Ratu Kidul. Apabila kewajiban itu diabaikan oleh anak-cucu Panembahan Senopati yang memerintah Mataram, maka menurut kepercayaan, Kangjeng Ratu Kidul akan mengirim tentara jin, mahluk halus untuk menyebarkan penyakit dan berbagai musibah yang akan menimbulkan malapetaka bagi rakyat dan kerajaan. Akan tetapi anak-cucu Panembahan Senopati senantiasa memenuhi kewajibannya dengan melakukan Labuhan di Parangtritis pada waktu-waktu tertentu, maka Kangjeng ratu Kidul akan senantiasa ikut membantu keselamatan rakyat dan kerajaan Mataram. Bahkan jika ada raja Mataram yang meminta bantuannya, Kangjeng ratu Kidul akan dengan segala senang hati memberikan bantuannya.

2.3.3. TINJAUAN TEORI EKSPRESI/KOMUNIKASI BENTUK ARSITEKTUR

2.3.3.1. Komunikasi Dalam Arsitektur

Pada abad-abad sebelum masehi bangunan-bangunan telah diakui memiliki kemampuan untuk menyatakan sesuatu, mengandung arti-arti tertentu untuk menyampaikn pesan-pesan. [14]

---

[14] Laporan Seminar Tata Lingkungan. Peran Kesan Dan Pesan Bentuk-Bentuk Arsitektur.Mahasiswa Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Indonesia.

Hal ini dapat kita lihat dengan jelas saat ini pada bangunan-bangunan ibadah seperti mesjid, gereja, pura, kuil, dan lain sebagainya. Demikian pula halnya bentuk-bentuk bangunan yang lain seperti bandara, pelabuhan, hotel, gedung pertokoan dan gedung perkantoran. Semua itu merupakan bahasa-bahasa bentuk dalam arsitektur dalam upaya memberikan identitas bagi bangunan-bangunan yang diciptakannya.sedangkan pengertian bahasa arsitektur adalah :

Bahasa terdiri atas simbol-simbol yang merupakan kata-kata, kalimat-kalimat, gerakan-gerakan yang mengandung arti. Dalam bahasa arsitektur yang digunakan untuk berkomunikasi adalah bentuk, bentuk-bentuk keseluruhan. Dalam hal ini bangunan-bangunan. [15]

Bentuk bangunan itu sendiri terwujud dari gabungan bagian-bagian bentuk (seperti : pintu, jendela, kolom, atap, cantilever, dan sebagainya) dan mengandung unsur-unsur lainnya (seperti : skala, proporsi, irama, warna, dan tekstur) yang memang terdapat pada bentuk-bentuk itu sendiri, baik pada bagian bentuk maupun bentuk secara keseluruhan. Dan bentuk keseluruhan unsur-unsur tersebut yang menghasilkan ekspresi. [16]

Menurut Louis Kahn, bentuk mengikuti fungsinya. Pemikirannya didasari oleh kegiatan manusia sebagai mahluk berakal di dunia yang melahirkan fungsi yang terwujud dalam bentuk untuk menampung kegiatan manusia. Pemikiran tersebut diperkuat oleh pernyataan yang berbunyi : " Bentuk lahir karena ada sesuatu kekuatan yaitukegiatan ". [17]

Faktor-faktor yang mewujudkan bentuk yaitu : [18]

a. Fungsi

" Pasar-pasar, gedung-gedung pengadilan, gedung penjara ini, akan berbicara dengan tegas pada kita bila yang menciptakannya mengetahui dengan sungguh-sungguh apa sebetulnya gedung-gedung itu".

" Tidakkah kamu amati dalam perjalanan keliling kota ini, bahwa beberapa bangunan yang membentuk kota ini, diam membisu ? sedangkan yang lainnya berbicara ? dan yang paling ajaib yang lainnya lagi bahkan bernyanyi ?"

(Hans Poelzig : The Architect.1931)

[15] Laporan Seminar Tata Lingkungan. Peran Kesan Dan Pesan Bentuk-Bentuk Arsitektur.Mahasiswa Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Indonesia.

[16] Laporan Seminar Tata Lingkungan. Peran Kesan Dan Pesan Bentuk-Bentuk Arsitektur.Mahasiswa Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Indonesia.

[17] Man Made Object. From A Set Of Forces To A Form. Christopher alexander (Laporan Seminar Tata Lingkungan. Peran Kesan Dan Pesan Bentuk-Bentuk Arsitektur.Mahasiswa Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Indonesia).

[18] Laporan Seminar Tata Lingkungan. Peran Kesan Dan Pesan Bentuk-Bentuk Arsitektur.Mahasiswa Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Indonesia.

Batasan fungsi secara umum dalam arsitektur adalah pemenuhan terhadap aktivitas manusia, tercakup didalamnya kondisi alami. Sedangkan bangunan yang fungsionil adalah bangunan yang dalam pemakaiannya memenuhi kebutuhan secara tepat dan tidak mempunyai unsur-unsur yang tidak berguna.

Aktivitas timbul dari kebutuhan manusia baik itu kebutuhan jasmani maupun kebutuhan rohani. Kebutuhan dapat berupa kebutuhan kegiatan, cahaya, udara, kebahagiaan, perlindungan, kesejukkan, kenyamanan dan lain sebagainya. Hal-hal tersebut diatas harus sesuai dengan sifat kegiatan yang diinginkan.

Fungsi sendiri dapat berkembang dan berubah. Disebut berkembang bila fungsi tunggal menjadi fungsi ganda seperti lobby suatu bangunan menjadi ruang pameran sekaligus. Berubah bila fungsi berganti, misalnya hotel menjadi apartemen atau kantor. Berkembang dan berubahnya fungsi tergantung dari waktu dan masyarakat.

b. Simbol

Semakin lama manusia sangat membutuhkan identitas, baik bagi dirinya maupun benda-benda yang ada disekelilingnya. Pada kenyataan sehari-hari kebutuhan akan identitas tersebut ditampilkan secara gamblang atau dengan simbol-simbol.

Dalam arsitektur pengenalan simbol tersebut merupakan suatu proses yang terjadi pada individu dan pada masyarakat. Melaluai pancaindra (disini indra penglihat lebih berbicara) manusia mendapat rangsang yang kemudian menjadi Pra-persepsi; terjadi pengenalan obyektif (fisik). Selanjutnya terwujud Persepsi. Persepsi ini sangat dipengaruhi oleh pengalaman termasuk pengalaman pendidikan yang menentukan tingkat intelektual manusia. Setelah itu terjadi proses penyesuaian diri. Tingkat penyesuaian ini berbeda-beda pada tiap individu, ini juga diakibatkan oleh pengalaman dan tingkat intelektual yang berbeda. Meskipun tiap individu memiliki tingkat intelektual yang berbeda, masih ada sesuatu dasar yang sama pada tiap individu yang tergabung dalam suatu kelompok masyarakat, yaitu : Kebudayaan. Inilah yang lebih membuka kemungkinan bagi suatu masyarakat untuk menghasilkan penilaian yang sama.

Arsitek sebagai pewujud bentuk dapat menampilkan simbol sesuai dengan nilai yang ada dalam masyarakat. Simbol dapat pula timbul dalam gagasan murni arsitek tergantung pada kemampuan dan ctrarasa arsitek untuk mengeluarkan hal-hal yang baru. Simbol tersebut mungkin dapat diterima dan diakui oleh masyarakat setelah melalui proses melalui proses adaptasi yang membutuhkan waktu yang relatif lama.

c. Teknologi Struktur dan Bahan

Teknologi struktur dan bahan merupakan faktor yang penting dalam arsitektur. Apakah yang dibangun hanya berupa atap sederhana, berupa ruang besar untuk beribadah, berdagang, ruang susun atau kantor, tidaklah menjadi soal. Bahan yang digunakan harus di susun dan dikonstruksikan dalam jumlah tertentu, kekuatan tertentu menjadi bangunan yang kuat dan berdiri tegak, melawan kekuatan alam; hujan, angin terik matahari, gempa bumi, dan sebagainya.

Strukturpun mengandung keindahan karena struktur dibuat berdasarkan hukum keindahan. Dengan majunya ilmu pengetahuan manusia, struktur mengalami perkembangan, baik sistim konstruksinya, bahan bangunannya, maupun metode membangunnya. Oleh karena itu kemungkinan untuk menciptakan struktur yang kuat dan indahpun semakin bertambah besar.

2.3.3.2. Simbol Dalam Arsitektur

Simbol merupakan bahasa yang mengisyaratkan sesuatu, serta menuntut pemahaman pengamat atas fungsi tertentu. Jenis simbol dalam arsitektur (Charles Jenck - 1980) :

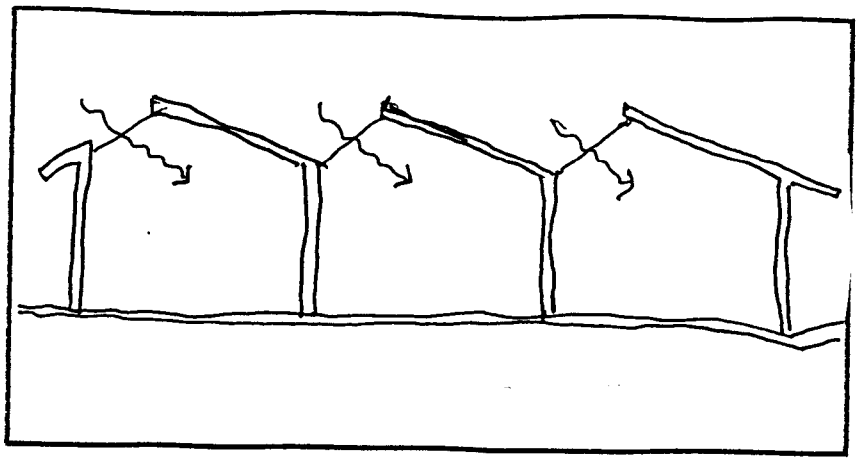
1. Index / indexial sign

   Adanya hubungan langsung antara penanda (signifter) dan petanda (signified) pada bentuk dan ekspresi. Ini merupakan bentuk yang paling sederhana dari simbolisasi.

   Catatan : merupakan tanda yang secara harfiah menunjukan bahwa bentuk bangunan merupakan tuntutan fungsi.

   Contoh :

   Index sign



Gambar 2.1

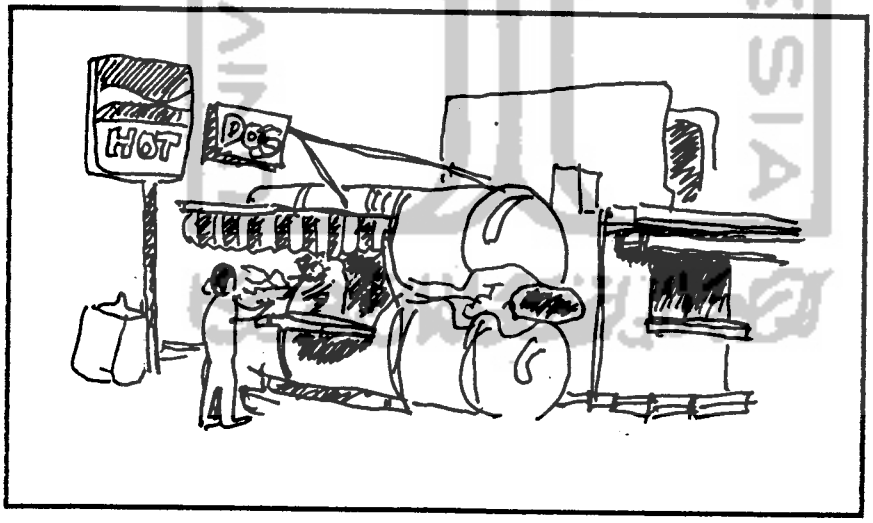
adanya hubungan eksistensial antara wadah dengan isi dari pabrik dengan cerobong asap, tanda panah menunjukan arah sirkulasi, dll.

2. Icon / iconic sign

Merupakan simbol metafor (kiasan) yang memberikan pengertian berdasarkan sifat-sifat khusus yang terkandung dalam keserupaan atau kemiripan dapat menimbulkan bayangan abstrak.

Contoh :

Iconic sign



Gambar 2.2

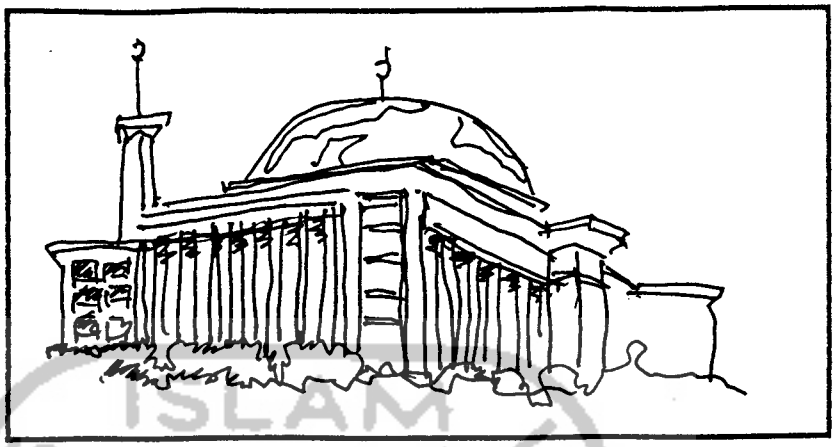
3. Symbol / symbol sign

Simbolisasi yang menunjukan pada suatu obyek yang menberi pengertian berdasarkan aturan tertentu (biasanya berupa : gagasan-gagasan umum yang menyebabkan simbol dapat diintpretasikan dan mempunyai hubungan dengan yang bersangkutan.

Catatan : Signal, pseduo signal, intentional index, atau index tingkatannya tergantung kominikasi antar emiter (pemberi) dengan interpreter.

Contoh :

Simbolic sign.



Gambar 2.3

Simbol merupakan ekspresi visual yang dipengaruhi :

1. Makna yang dimaksud oleh bangunan dan bentuk serta citra sehubngan dengan makna tersebut.
2. Seberapa penting arti yang ingin di ekspresikan.
3. Perlu ada tatanan logis pada konstruksi bangunan yang akan mewujudkan ekpresi itu secara visual selain sebagai "Kulit bangunan" (citra).

2.3.3.3. Citra

Citra menunjuk pada "tingkat budaya" daripada "fungsi/guna" yang lebih beroreantasi pada skill (keterampilan) (mangunwijaya, 88)

Citra : demensinya adalah Budaya

Tingkatannya adalah Spiritual

Derajat dan martabat manusia sebagai pengguna.

Ada sesuatu yang tersembunyi (latent) dibahasakan melalui "sosok"/"wujud". Citra atau "image" mentransformasikan "nir wujud" bangunan ke dalam bangunan, sehingga bisa ditangkap panca indera, diresapi, dirasakan dan dihayati, dan bisa dinilai.

Citra dilihat melalui : materi, bentuk dan kompposisi.

Citra :

merupakan 1). Gambar, gambaran, rupa.

2). Gambaran yang dimiliki orang banyak tentang sesuatu.

3). Kesan dan bayang visual yang di timbulkan oleh sebuah "bahasa" (kamus besar bahasa Indonesia,90).

Merupakan gambaran, kesan, image yang ditangkap oleh pengamat berdasarkan komunikasi yang terjadi antara pengamat dengan bangunan. (mangunwijaya,88)

a. Citra sebagai "Bahasa" alat komunikasi

Citra sebagai :bahasa bangunan" yang mengkomunikasikan jiwa bangunan yang bisa ditangkap oleh pancaindera manusia, dimanifestasikan oleh "Tampilan Visual" (meunir,l980).

b. Citra sebagai ekspresi / ungkapan jiwa.

Ekspresi / ungkapan jiwa, lebih memberi muatan makna atau nilai rasa bagi sebuah citra, citra memberi arti pada personifikasinya -------→citra mempengaruhi sikap dan perilaku para pengguna bangunan, berarti citra tidak selalu mengikuti fungsi bangunan.(jules,l985)

Contoh :

Arsitektur yunani adalah falsafah tektoon (stabil tidak roboh, dapat diandalkan)

Citra menggambarkan keseimbangan, kedisiplinan dan tata ilmiah.

- Arsitektur India.

  Cerminan sikap hidup yang dikotomis antara immanen (horisontal) dan transenden (vertikal).

  Citra banyak menggambarkan nilai-nilai manusiawi dan sakral -→ religie/ritul menjadi bagian dari perilaku dan ruang perlu mengakomodasikannya.

- Arsitektur Jepang

  Falsafah Shinto

  Citranya : Ketenangan, keheningan alami, interaktif dengan alam lingkungan sekitar.

Menurut Snyder dan A.j. Catannese

1. Simbol tersamar

   Menyatakan peran dari suatu bentuk.

2. Simbol metaphor

Pemahaman akan bentuk sangat tergantung pada persepsi pengamat komunikasi antara indra (penglihatan dan berada) untuk menangkap "pesan" dari bentuk.

Kekuatan daya cipta dan ekspresi perancang dan juga kemampuan menerima dan menginterpretasikan dari pengamat sangat berpengaruh terhadap konsep simbol metaphor.

2.3.3.4. Gaya Arsitektur

- Penggunaan cara-cara tertentu dalam desain yang kemudian menjadi "tradisi" yang dianut oleh sekelompok perancang. Tradisi tersebut mempunyai "falsafah desain" yang sangat menentukan keputusan desain yang diambil.
- Keputusan-keputusan desain yang dilatarbelakangi oleh "tradisi" tertentu akan sangat mempengaruhi penampilan dan wujud bangunan.
- Penampilan dan wujud bangunan memberi "warna" tertentu pada citra bangunan yang dibentuk.

1. Tradisi Logis

Tradisi yang berdasarkan cara berpikir yang sistematis yang sejalan dengan hukum alam serta mengikuti perkembangan teknologi. Idiologi-idiologi pembentuk Tradisi Logis yaitu :

- Engineering : memanfaatkan kehadiran teknologi serta perkembangannya.
- Functional : berdasarkan fungsi yang dapat dipertanggungjawabkan
- Structural : Struktur yang tidak menyimpang dari hukum alam.
- Geometric-Mathematical-Precisionoist : mempelajari dan menerapkan disiplin-disiplin ilmu yang bersifat presisi dan penalaran yang konsisten.
- Parametric : Mengandalkan pada suatu pengelolaan sistem yang baik, penekanannya pada ketepatan desain yang sistematik.
- Megaform : bentuk-bentuk yang sangat besar merupakan pemanfaatan adv. Structuces.
- Ultra-light : memberikan kesan sesuatu yang ringan.

2. Tradisi Intuitif

Pengungkapan kreatifitas dan emosi yang menghasilkan bentk-bentuk yang menakjubkan, serta menutup mata terhadap reaksi-reaksi orang disekelilingnya. Idiologi-idiologi pembentuk Tradisi Intuitif yaitu :

- Naturalist : memanfaatkan alam sebagai kemungkinan hidup.
- Expresionist : ekspresi/ungkapan perasaan si perancang.
- Organic : merupakan bentuk-bentuk dari bagian bentuk badan /anggota badan (kepala, badan,kaki,dst).
- Stream-line : bentuk-bentuk yang artistik.
- Fantastic : gagasan/idea dan bentuk diambil dari sumber-sumber fantasi seperti (Film, Komik,dll) atau angan-angan si perancang → futuristic.
- Metabolic : Mudah berubah-ubah.
- Responsive : dapat memberi jawaban atas tuntutan kebutuhan dpl tanggap terhadap perubaha.
- Biomorphic : Konekstualmdengan lingkunga atau punya hubungan dengan bentuk kehidupan.

3. Tradisi Aktifis

Mempunyai ciri lebih menonjolkan hasil karya arsitektur untuk dapat memenuhi tuntutan hidup masyarakat dan mengutamakan bentuk-bentuk yang mampu berkomunikasi. Idiologi-idiologi pembentuk Tradisi Aktifis :

- Futurist : Pandangan kemasa yang akan datang.
- Utopian : Suatu pendangan yang memberikan gambaran angan-angan muluk-muluk.
- Revolusionist : Mengadakan perubahan-perubhan dalam waktu yang singkat.
- Constructivist : Pola pikir yang membangun.
- Communist : Paham-paham penyamarataan.
- Metamorphic : tumbuh dengan sendirinya / alami.
- Expandable : mengorbankan sesuatu untuk suatu tujuan.
- anarchist : bertentangan/melawan ketentuan-ketentuan/peraturan yang ada.
- Idelogical : menerima buah pikiran untuk memperbaiki keadaan.

- Dynamic : selalu berubah-ubah.

4. Tradisi Idealist

*Mengutamakan komunikasi agar mudah dimengerti.

*Sangat memperhatikan fungsi bentuk yang terjadi sangat spesifik dan mempunyai kepribadian sendiri dan biasanya sesuai dengan periode atau kurun waktu tertentu. Idilologi-idilogi pembentuk Tradisi Idialist :

- rasionalist : dapat diterima akal sehat/rasional.
- Purist :Kemurnian.
- Heroic : Kepahlawanan.
- Metha physical : mencoba menjawab sesuatu yang belum jelas (abstrak)
- Cybernetic : mengandalkan pada produksi otomatis.
- Semiological : menerima semua buah pikiran (sebagai input)
- significant : mempunyai arah yang jelas.

5. Tradisi Self-Conscious

Karya-karya yang dihasilkan mempunyai karakter yang dapat memproyeksikan paham yang dianutnya dan dominasi suatu paham pada era tertentu. Idiologi-idiologi pembentuk Tradisi Self Conscious :

- Beaux-Arts : Pendidikan kesenian yang rasional.
- Academic : Pendidikan dengan sistem tertentu.
- Classional : Memasukan berbagai macam unsur yang telah diketahui klsifikasinya.
- Historictist : mempergunkan pengalaman yang telah lalu.
- Facist : Faham keunggulan
- Bureantractic : Penggunaan sistem atau jenjang yang teratur.
- Raectionary : tunduk pada ketentuan-ketentuan yang ada.
- Managerial : kepemimpinan yang teratur.
- Fundamentalsit : Percaya pada dasr-dasar yang kuat.

6. Tradisi unself-conscious

karya-karya cenderung pada usaha peningkatan keadaan sosial budaya masyarakat dengan mengembangkan lingkungan sendiri, berasarkan adat

kebiasaan dan bukan di dasari oleh suatu aliran tertentu. Idiologi pembentuk Tradisi unself-conscious :

- Folk : diluar jangkauan arsitek.
- Vernacular : hasil yang dibuat oleh rakyat unuk mereka sendiri.
- Eclectic : menmpelkan/memanfaatkan berbagai sistem.
- Hybrid : hasil perpaduan yang berlawanan.
- do it your self : bersifat dapat dikerjakan sendiri.
- Tradisional : kebiasaan/tradisi setempat yang ada.
- Consumer : mengutamakan konsumen dengan penyediaan produk yang lengkap.
- Mobile : tidak tetap.
- service State : merupakan pelayanan resmi/pemerintah.