BAB I
PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

1.1.1. LATAR BELAKANG MASALAH

Yogyakarta dikenal sebagai kota Wisata, Budaya dan kota Pelajar.Sebagai kota yang memiliki kekayaan budaya dan obyek wisata , Yogyakarta merupakan salah satu daerah tujuan wisata utama di Indonesia disamping Bali dan Jakarta.

Luas wilayah Dearah Istimewa Yogyakarta dibagi dalam 5 daerah tingkat dua dengan perincian sebagai berikut : [1]

1.	Kodya Yogyakarta	:	32,50 Km ^{2}
2.	Kabupaten Sleman	:	574,82 Km ^{2}
3.	Kabupaten Bantul	:	506,85 Km ^{2}
4.	Kabupaten Kulon Progo	:	586,27 Km ^{2}
5.	Kabupaten Gunung Kidul	:	1.485,36 Km ^{2}
	Jumlah	:	3.185,80 Km ^{2}

Obyek wisata budaya yang paling populer di Yogyakarta adalah Kraton peninggalan kerajaan Mataram yang hingga saat ini masih mempertahankan tradisi-tradisi dengan secara teratur melaksanakan kegiatan-kegiatan upacara-upacara serta pemeliharaan pusaka-pusaka yang diyakini memiliki kekuatan-kekuatan supra natural.

Selain memiliki atraksi wisata budaya, yogyakarta juga memiliki obyek wisata alam baik wisata pegunungan maupun wisata pantai.

Wisata pantai yang paling populer adalah pantai Parangtritis yang berada di pantai selatan kabupaten Bantul Yogyakarta. Kawasan wisata ini selain memiliki atraksi wisata berupa ombak pantainya yang besar karena berada dipantai selatan yang merupakan pantai yang berhadapan langsung dengan samudera Indonesia, juga memiliki atraksi wisata budaya seperti upacara-

[1] Dinas Pariwisata DIY, Statistik Pariwisata tahun1997 DIY.

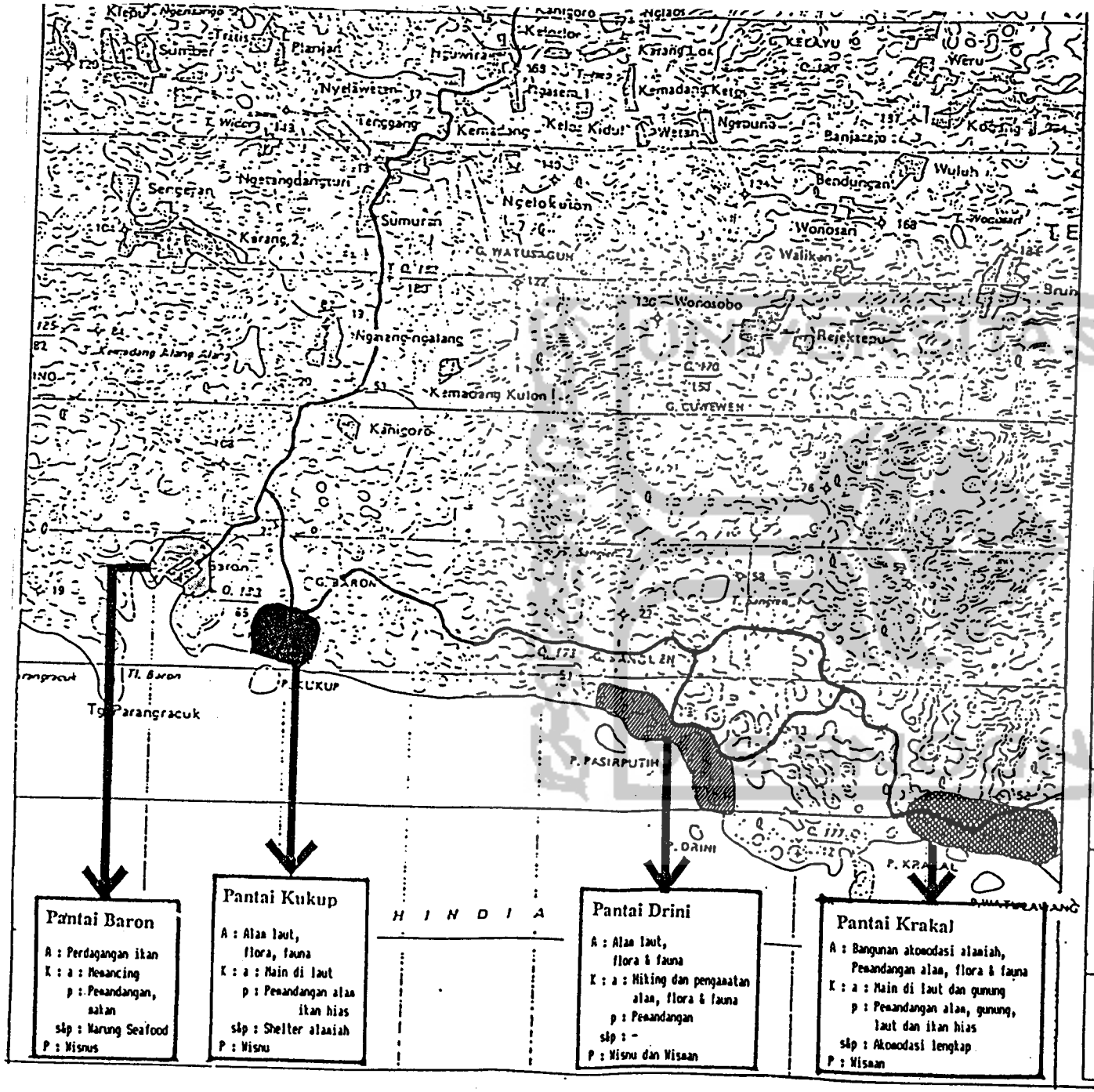
upacara ritual yang sering diadakan untuk memuja Penguasa Pantai Selatan yang terkenal dengan nama Nyi Roro Kidul, yang diyakini dapat memberikan perlindungan bagi penduduk setempat yang masih memiliki kepercayaan terhadap hal-hal Supranatural.

Pesisir pantai selatan lainnya yang tidak kalah menariknya adalah pesisir pantai selatan kabupaten Gunung Kidul. Obyek wisata pantai ini adalah Baron, Kukup, Drini dan Krakal.

Kawasan pantai Baron, Kukup, dan Krakal adalah serangkaian pantai yang secara administratif berada di desa Kemadang, Banjarjero, Ngestiharjo, dan Sidoharjo, Kecamatan Tepus Kabupaten Daerah Tingkat II Gunung Kidul.Untuk mencapai kawasan pantai Baron Kukup Krakal, Dapat ditempuh melalui dua jalur alternatif pencapaian. Jarak dari kota Yogyakarta lebih kurang 65 Km . Apabila dihitung waktu tempuh menggunakan kendaraan bermotor memakan waktu sekitar satu setengah jam.

Serangkaian pantai ini memiliki obyek atraksi yang spesifik pada masing-masing pantainya. Yaitu bila di pantai Baron ditemukan atraksi wisata berupa pelelangan ikan dan rumah makan makanan laut, maka didaerah Kukup dapat dijumpai penjual-penjual ikan hias air laut, atraksi wisata lainnya yang berbeda juga di jumpai di pantai Drini yang memiliki gardu pandang menuju laut lepas, serta pemandangan pantai yang luas dan berpasir putih di pantai Krakal.

Semua potensi diatas tidak terlepas dari pengamatan Pemerintah daerah setempat dengan merencanakan pengembangan yang dituangkan didalam Rencana Induk Pengembangan Obyek Wisata Baron Kukup Krakal. Didalam perencanaannya Pemda Gunung Kidul membagi kegiatan wisata berdasarkan potensi-potensi dari kawasan wisata yang ada. Hal ini dapat dilihat dari Rencana Kegiatan yang disusun berdasarkan Atraksi wisata, kegiatan wisata serta fasilitas-fasilitas penunjang yang direncanakan.



PUSAT–PUSAT KEGIATAN

RENCANA INDUK
PEMBANGUNAN OBYEK WISATA
BARON KUKUP KRAKAL

KETERANGAN :

A : Atraksi
K : Kegiatan
P : Pelaku
a : Kegiatan aktif
p : Kegiatan pasif
sáp : Sarana dan prasarana

Skala

.666 333 0 1000 a

Sumber

PUSAT PENELITIAN
PERENCANAAN PEMBANGUNAN NASIONAL
UNIVERSITAS GADJAH MADA

Berdasarkan Rencana diatas salah satunya yang akan kita cermati yaitu fasilitas akomodasi lengkap di Kawasan Pengembangan Pantai Krakal, yang akan kita uraikan lebih rinci pada bab-bab selanjutnya.

1.1.2. KEPARIWISATAAN PANTAI KRAKAL

Kepariwisataan Pantai Krakal tidak dapat dipisahkan dari pantai-pantai disekitarnya. Hal tersebut dikarenakan selain letaknya yang berdekatan, juga atraksi, kegiatan, serta fasilitas yang akan dikembangkan berkaitan satu sama lain. Jumlah kunjungan wisatawan dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

KUNJUNGAN WISATAWAN DI BARON KUKUP KRAKAL TAHUN 1995 - 1997

Obyek Wisata	1995	1996	1997
Baron, Kukup	265.304	263.154	316.020
Krakal	67.467	20.030	16.038
Jumlah	332.771	283.184	332.058

Sumber : Statistik DIY Tahun 1997, Dinas Pariwisata DIY

Berdasarkan data kunjungan wisatawan diatas dapat dilihat bahwa walaupun memiliki potensi wisata yang baik, kawasan tersebut belum dapat menjaring wisatawan sebesar pantai Parangteritis. Hal ini disebabkan selain jaraknya yang cukup jauh, juga fasilitas dan atraksi yang ditawarkan belum dapat menutupi kejemuan wisatawan akan jaraknya yang jauh (lebih kurang 65 Km). Bila hal ini dapat diatasi, maka kawasan ini akan berkembang seperti kawasan-kawasan wisata pantai yang telah berhasil lainnya.

Pada dasarnya kepariwisataan di pantai selatan kabupaten Gunung Kidul digolongkan sebagai kepariwisataan alam, olah raga, dan Budaya. Menurut perkembangannya, dan juga sesuai dengan anjuran pemerintah , di Gunung Kidul terdapat daerah-daerah potensial untuk dikembangkan menjadi daerah tujuan wisata baru. Untuk itu perlu adanya perhatian dari berbagai pihak untuk turut mengembangkan potensi alam yang ada agar dapat dimanfaatkan sebagai salah satu sumber pendapatan negara.

1.1.3. KONDISI KAWASAN PANTAI KRAKAL

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. Kondisi kawasan pantai Krakal berkaitan dengan pantai-pantai di sekitarnya. Pantai Baron merupakan kawasan wisata dikabupaten Gunung Kidul yang paling ramai dikunjungi.

1.1.3.1. Potensi Alam Kawasan Wisata Pantai Krakal [2]

Terdapat banyak bukit yang tidak terlalu tinggi dengan ketinggian yang berfariasidisepanjang pantai Krakal. Selain itu terdapat beberapa karang yang menjorok ke arah laut sehingga membuat ruang yang cukup luas.

Vegetasi didaerah ini bervariasi. Baik dalam hal bentuk, tekstur, maupun polanya. Selain itu vegetasi laut juga cukup menonjol di daerah ini.

Kejernihan dan kebersihan air tidak berubah dari waktu ke waktu.baik pada musim kemarau maupun musim penghujan air laut tetap kelihatan bersih dan jernih. Terdapat perbedaan yang cukup kontras dalam hal gerak laut (ombak).tinggi permukaan berubah-ubah dari 0,5 hingga 1,5 meter di daerah hingga 300 meter jauhnya dari pantai.

Variasi warna timbul dari pasirnya dari warna pasirnya yang putih kecoklatan karena bercampur dengan renik binatang karang, bukit karang, pecahan air laut dan warna air laut lepas yang biru, serta vegetasi yang berada disekitar pantai. Pada waktu air surut, daerah karang yang ada di pantai yang biasanya tergenang air berubah wajahnya menjadi hijau oleh tumbuhan runput laut seperti hamparan permadani.

Pemandangan disekitarnya cukup bervariasi, terutama dari adanya bukit-bukit yang banyak jumlahnya dengan berbagai perbedaan ketinggian serta pulau-pulau karang kecil dilepas panta yang membentuk suatu 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.

Dengan adanya beberapa bukit karang kecil yang berderet membentuk suatu ruang yang cukup luas dipantai Krakal, kekayaan biota dan tumbuhan

---

[2] P4N-UGM.RIPOW Pantai Baron Kukup Krakal.1992.

laut di pantai serta beberapa pulau karang yang cukup besar berbentuk unik (misalnya ulau Watulawang) serta perbukitan dengan berbagai variasi ketinggian menyebabkan pantai ini berbeda dan paling menarik dibanding pantai-pantai lain disekitarnya. Modivikasi oleh alam sendiri memberi variasi yang cukup lengkap dan menarik terhadap bentuk alam didaerah ini.

1.1.3.2. Potensi Budaya Kawasan Wisata Pantai Krakal [3]

Seperti halnya pantai-pantai yang berada di sebelah selatan pulau jawa, kawasan pantai krakal juga memiliki kepercayaan akan kekuasaan ratu penguasa laut selatan yang bernama Nyi Roro Kidul yang menguasai melindungi, dan menjaga kehidupan di laut dan pantai selatan pulau jawa.

Ada beberapa legenda yang berkembang dalam masyarakat yang melatar belakangi timbulnya beberapa adat istiadat masyarakat setempat. Legenda yang terkuat adalah adanya mitos tentang Ratu Kidul, yang menjadi penguasa Laut Selatan, yang bercintaan dengan Sultan-sultan Mataram dan membantu para Sultan tersebut. Legenda Ratu adil juga hidup dikalangan masyarakat yang merasa hidupnya sangat tidak sejahtera. Untuk itulah mereka menyelenggarakan beberapa upacara yang dimaksudkan untuk memohon suatu tatanan kehidupan yang sejahtera seperti upacara pengambilan sarang burung, upacara bersih desa (Rasulan), Labuh Kupat, atau minta hujan yang biasa dilakukan di gua Slili dan Sadranan.

Dibandingkan dengan daerah-daerah lainnya di sepanjang pantai selatan, jumlah dan frekuensi upacara di daerah ini tidak begitu tinggi. Karena hal ini berhubungan dengan kemampuan untuk membiayai upacara-upacara tersebut yang terasa terlalu mahal.

Tentang kegiatan kesenian, agaknya kesenian yang berakar secara tradisional hampir tidak kelihatan bekasnya. Beberapa hal penyebabnya barangkali pola patron yang dipergunakan di jawa untuk mengembangkan dan memelihara kesenian, terutama di Kraton, beberapa ahli pengrawit dipelihara dalam Keraton, disamping kemungkinan lain , yakni kenyataan bahwa kehidupan kesenian tidak dapat dilepaskan dari kehidupan senggang yang agak sulit didapat didaerah Tepus. Namun demikian di desa Ngestiharjo dapat ditemui kesenian Doger, Reyog, Ketoprak, Karawitan, dan Wayang Orang.

---

[3] P4N-UGM. RIPOW Pantai Baron Kukup Krakal. 1992

Sedangkan di desa Sidoharjo kita hanya bisa menjumpai kesenian Ketoprak dan Doger. Suatu permasalahan bagaimana kita menampilkan pertunjukan kesenian tersebut sebagai atraksi yang dapat menarik wisatawan.

1.1.4. EKSPRESI BENTUK DARI LEGENDA PANTAI SELATAN

1.1.4.1. Ekspresi Bentuk Arsitektur

Pada abad-abad sebelum masehi bangunan-bangunan telah diakui memiliki kemampuan untuk menyatakan sesuatu, mengandung arti-arti tertentu untuk menyampaikn pesan-pesan. [4]

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. [5]

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

---

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

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

bagian bentuk maupun bentuk secara keseluruhan. Dan bentuk keseluruhan unsur-unsur tersebut yang menghasilkan ekspresi. [6]

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 ". [7]

Faktor-faktor yang mewujudkan bentuk yaitu :[8]

a. Fungsi

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.

---

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

[7] 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).

[8] Laporan Seminar Tata Lingkungan. Peran Kesan Dan Pesan Bentuk-Bentuk Arsitektur.FTUI

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.

1.1.4.2. Legenda Ratu Pantai Selatan

Legenda Legenda Ratu Pantai Selatan adalah legenda yang terdapat disepanjang pesisir pantai sel;atan pulau jawa atau di samudera indonesia, yang diyakini sebagian orang sebagai sesuatu yang nyata keberadaannya. Hal ini dapat dilihat dari ketekunan beberapa orang didalam melakukan upacara-upacara sesembahan yang dengan maksud memohon perlindungan, kedudukan, keselamatan, kekayaan dan lain sebagainya. Juga ada yang melaksanakannya karena menganggap sebagai suatu kewajiban peninggalan tradisi nenek moyang mereka. Golongan kedua ini merupakan tradisi yang dilaksanakan penduduk asli disepanjang pesisir pantai selatan pulau jawa. Sedangkan golongan ke dua lebih banyak dilaksanakan oleh pendatang.

Legenda Ratu Pantai Selatan atau dikenal juga dengan sebutan Kanjeng Ratu Kidul, merupakan legenda yang sudah sangat populer baik di Indonesia maupun di mancanegara. Berbagai versi tentang keberadaannya pada masing-masing daerah di sepanjang pantai selatan menyatakan suatu kesamaan bahwa Ratu Pantai Selatan adalah mahluk halus wanita yang sangat cantik yang memimpin sebuah kerajaan mahluk halus yang terdapat di samudera Indonesia. Cerita yang lain yaitu bahwa Ratu Pantai Selatan melindungi kerajaan Mataram hingga menjadi kerajaan besar yang masih tersisa hingga sekarang. Hal tersebut dilakukan Ratu Pantai Selatan karena menurut legenda Ratu tersebut menjalin hubungan cinta dengan raja-raja Mataram. Sejak raja pertama hingga sekarang. Hal tersebut disangkutkan dengan adanya gua di Taman Sari yang menuju kearah selatan dan gua di pantai Parangteritis yang di percaya merupakan jalan tembus sejauh 27 Km, yang biasa dilalui Ratu Pantai Selatan untuk menjumpai raja-raja Mataram di Taman Sari atau jalan yang biasa dilalui raja-raja Mataram untuk bertemu Nyi Roro Kidul tersebut di Parang Kusumo.

Selain dari cerita tersebut juga beredar mitos pada masyarakat bantul disepanjang sungai Opak, bahwa bila sungai sedang banjir sering terdengar bunyi " tong...tong...tong..." seperti bunyi kelontongan dari logam yang sering ditempatkan sebagai assesoris kuda. Suara tersebut menurut masyarakat adalah bunyi kuda yang ditunggangi Pangeran Mangkubumi Sukowati untuk

menemui Ratu Pantai Selatan. Dan karena kesaktiannya beliau menyisiri sungai Opak justru pada saat banjir.

Lain halnya yang terjadi di pantai selatan Jawa Barat, tepatnya di kawasan wisata Pelabuhan Ratu yang sudah berhasil di dalam menjaring wisatawan. Dapat dilihat dari ramainya kunjungan wisatawan dan sebagian dari mancanegara, juga telah tersedianya sarana dan prasarana pariwisata. Diantaranya sarana akomodasi, mulai dari losmen murah hingga hotel berbintang. Hotel terbesar di kawasan wisata Pelabuhan Ratu adalah Samodra Beach Hotel. Pada hotel berlantai tujuh tersebut terdapat satu kamar yang tidak bisa di pesan oleh para tamu, karena merupakan kamar yang disediakan untuk Ratu Pantai Selatan. Kamar tersebut bernomer tiga ratus tiga.

Oleh pihak hotel kamar tersebut tetap dipelihara dengan setiap hari diganti bed cover serta di bersihkan. Juga perlengkapan rias serta kamar mandidan peralatannya selalu disediakan. Dan perlengkapan tersebut selalu habis terpakai walaupun kamar dikosongkan.

Terlepas benar tidaknya cerita tersebut, yang jelas legenda tersebut menjadi daya tarik tersendiri bagi tamu-tamu yang menginap di hotel tersebut. Telah banyak hal-hal serupa yang juga menarik wisatawan karena merupakan hal baru yang spesifik dan unik bagi wisatawan.

Demikian pula halnya didaerah pantai selatan kabupaten Gunung Kidul. Cerita mengenai Ratu Pantai Selatan juga beredar dan mengalir dilingkungan masyarakat daerah tersebut. Sehingga penuangan Ekspresi Bentuk Legenda Ratu Pantai Selatan kedalam perancangan hotel dikawasan wisata pantai Krakal selain mendatangkan daya tarik bagi wisatawan, juga mempertahankan nilai-nilai seni dan budaya yang terdapat pada kawasan tersebut.

1.2. PERMASALAHAN

1.2.1. Permasalahan Umum

Bagaimana konsep fasilitas akomodasi lengkap dengan sarana dan prasarana yang dapat memberikan daya tarik bagi wisatawan dengan

memenuhi kebutuhan keingin tahuan wisatawan akan sesuatu yang unik dan spesifik..

1.2.2. Permasalahan Khusus

Bagaimana konsep fasilitas akomodasi dapat menampilkan ekspresi bentuk dari legenda penguasa pantai selatan (Nyi Roro Kidul) yang merupakan misteri yang diyakini sebagian masyarakat sebagai penguasa yang menjaga kelestarian laut dan pantai selatan.

1.3. TUJUAN DAN SASARAN

1.3.1. Tujuan

Mengekspresikan bentuk legenda Ratu Pantai Selatan di dalam perancangan bangunan akomodasi (hotel) di kawasan wisata pantai Krakal.

1.3.2. Sasaran

- Pemilihan lokasi yang sesuai bagi berdirinya hotel dikawasan pantai Krakal.
- Pencapaian. Baik pencapaian menuju kawasan maupun pencapaian ke bangunan.
- Sirkulasi antar bangunan didalam tapak.
- Pencahayaan dalam ruang maupun di luar ruang yang tidak hanya ditujukan untuk menerangi tetapi juga memiliki pesan-pesan komunikasi tersendiri.
- Entrance yang mencerminkan ekspresi legenda Ratu Pantai Selatan akan ditampilkan dengan kesan yang kuat pada bagian bangunan ini.
- Gubahan masa yang sesuai dengan kondisi lahan dan tujuan perancangan.
- Komunikasi bentuk arsitektur yang mengarah ke terciptanya suasana ekspresi legenda Ratu Pantai Selatan.
- Masalah lain diluar lingkup arsitektur hanya akan dibahas secara selektif, sejauh mendukung pemecahan masalah utama.
- study bentuk yang sesuai yang dapat dikembangkan agar citra bangunan sebagai sarana yang memiliki arti tertentu ditampilkan dan dinikmati sebagai suatu karya seni arsitektur.

1.4. BATASAN BATASAN

- Pembahasan akan dibatasi pada masalah-masalah yang menyangkut atau berhubungan dengan ekspresi/komunikasi bentuk arsitektur.
- Penekanan dibatasi pada konsep ekspresi legenda Ratu Pantai selatan yang dituangkan kedalam komunikasi bentuk-bentuk arsitektur.
- Orientasi pembahasan dibatasi pada hal-hal yang mengarah pada masalah arsitektural .
- Masalah lain diluar lingkup arsitektur akan dibahas secara selektif sejauh mendukung pemecahan masalah utama.

1.5. METODE MENCARI DATA DAN PEMBAHASAN

1.5.1. Cara Memperoleh Data

- Studi literatur

Mengumpulkan data dari buku mengenai Ekspresi bentuk arsitektur untuk mencari acuan ekspresi bentuk legenda Ratu Pantai Selatan yang sebelumnya telah di cari pada buku-buku cerita rakyat/legenda dan dituangkan didalam perancangan bangunan hotel di kawasan wisata pantai Krakal. Serta mencari pembanding pada majalah dan koran-koran tentang bangunan sejenis.

- Observasi Dan Wawancara

Memperolah data dengan mengadakan pengamatan langsung dilapangan serta wawancara dengan pemuka masyarakat yang memahami dan mengerti legenda ratu Pantai Selatan yang beredar di masyarakat mengenai bentuk kehidupan maupun karakter Ratu Pantai Selatan yang di pahaminya. Untuk kemudian di tuangkan dalam simbol-simbol bentuk bangunan, lingkungan, maupun suasa pada hotel yang akan direncanakan.

- Survey Instansional

Memperoleh data dari instansi terkait mengenai rencana pengembangan yang pernah dibuat atau rencana-rencana yang akan dilaksanakan. Yang kesemuanya diperkirakan dapat mendukung perencanaan dan perancangan pengembangan kawasan wisata di pantai selatan di wilayah kabupaten Gunung Kidul.

1.5.2. Metode Pembahasan

Untuk menjangkau dan mencapai tujuan dan sasaran, maka ditempuh metode pembahasan sebagai berikut :

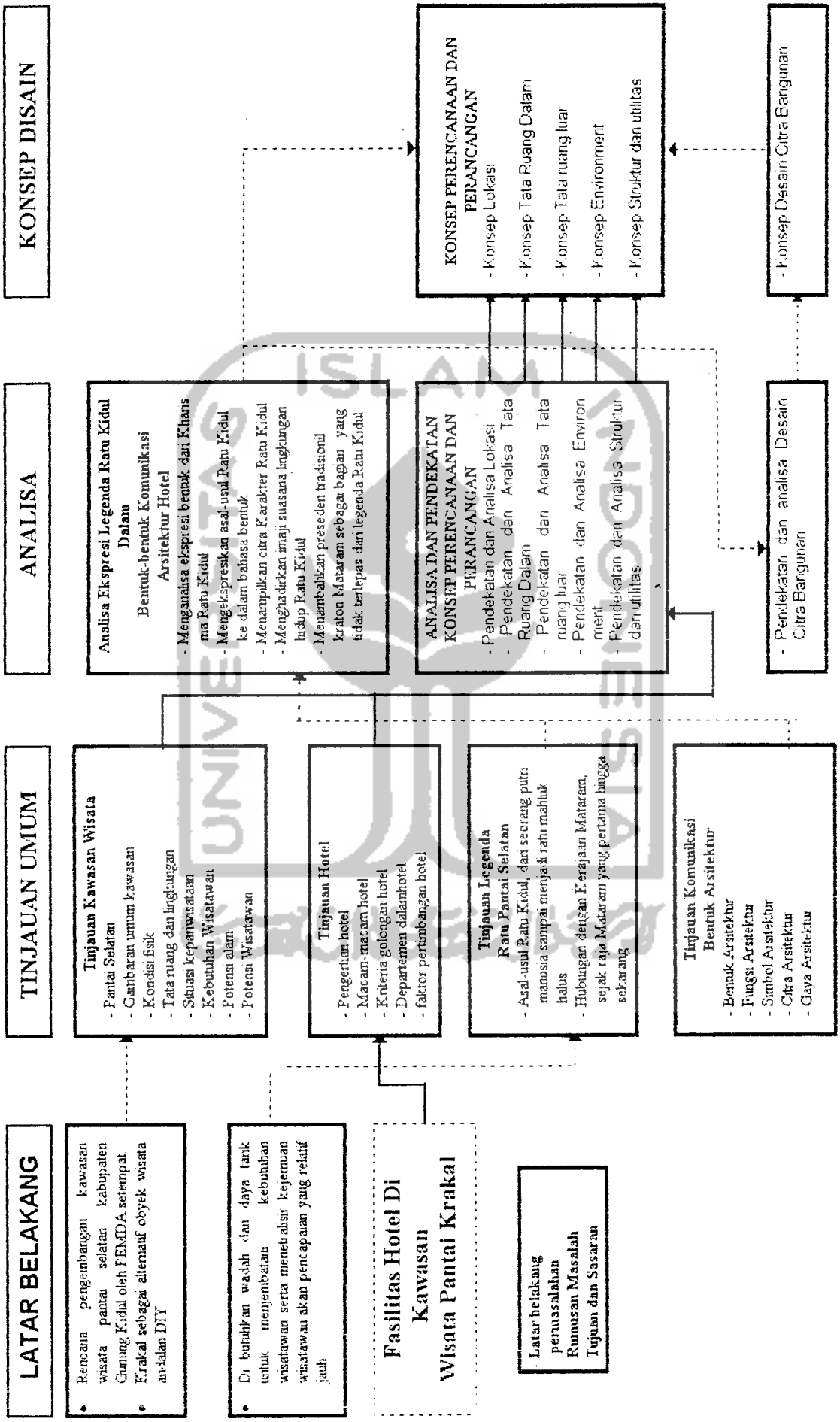
a. Pengolahan data dan indikasi khusus yang berkenaan dengan penataan dan pengembangan fasilitas akomodasi pada kawasan wisata/resort, dengan ekspresi bentuk legenda Ratu Pantai Selatan sebagai faktor penentu perancangan.

b. Menganalisa berdasarkan studi pustaka, studi diskripsi, studi komparasi dan pengamatan lapangan atas hal-hal berikut :

- Hotel di kawasan wisata dilihat dari segi organisasa kegiatan, kebutuhan fasilitas, kebutuhan ruang, kebutuhan citra bangunan.
- Legenda ratu pantai selatan sebagai potensi budaya yang dapat diangkat sebagai atraksi wisata tersendiri bila dituangkan kedalam bentuk-bentuk arsitektur.
- Komunikasi bentuk arsitektur sebagai media menuangkan ekspresi legenda Ratu Pantai Selatan .

c. Membuat sintesa yang merupakan pemecahan-pemecahan terhadap persoalan-persoalan yang muncul pada tahap analisa.

1.5.3. Kerangka Pemikiran



1.6. SISTEMATIKA PENULISAN

1). Menggambarkan latar belakang masalah, rumusan masalah, Tujuan, Sasaran serta metode penulisan dan metode pembahasan.

2). Meninjau kondisi kawasan wisata pantai selatan Kabupaten Gunung Kiduk, serta Legenda Ratu Laut Kidul. Juga secara umum meninjau standar-standar fasilitas hotel dan teori komunikasi dalam bentuk-bentuk arsitektur.

3). Menganalisa bentu-bentuk komunikasi arsitektur yag dapat digunakan untuk mengekpresikan Legenda Ratu Kidul didalam Perancangan Bangunan Hotel di Kawasan wisata pantai Krakal. Juga menganalisa elemen-elemen perancangan Hotel seperti :

- Pemilihan Lokasi
- Program Kegiatan
- Fasilitas Rekreasi
- Kebutuhan dan Dimensi ruang
- Organisasi Ruang
- Sirkulasi
- Pendaerahan
- Desain Citra Bangunan

Setelah itu disimpulkan.

4). Membuat konsep perancangan yang merupakan dasar landasan terhadap Transformasi Desain fisik Arsitektural.

1.7. KERANGKA PENULISAN

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi latar belakang, permasalahan, tujuan dan sasaran, batasan-batasan, lingkup pembahasan, sitematika penulisan, dan kerangka penulisan.

BAB II : TINJAUAN UMUM

- Tinjauan Kawasan Wisata Pantai Krakal

  Menampilkan situasi dan kondisi kawasan wisata pantai Krakal, gambaran kondisi fisik, tata ruang dan lingkungan, potensi alam, serta potensi wisatawan

- Tinjauan umum hotel

Berisi tentang pengertian hotel resort, macam-macam hotel resort, kriteria golongan hotel, departemen dalam hotel, serta faktor pertimbangan perencanaan hotel.

- Tinjauan Legenda Ratu Pantai Selatan

Meninjau legenda Ratu Pantai Selatan dari berdasarkan persepsi masyarakat sekitar serta study pustaka yang pernah dibuat yang bersumber dari nara sumber yang merasa yakin akan keberadaan dan kebenaran tentang legenda Ratu Kidul, dan hubungannya dengan kraton Mataram.

- Tinjauan Ekspresi Bentuk Arsitektur

Berisi teori-teori tentang komunikasi bentuk yang diekspresikan kedalam bangunan-bangunan arsitektur

BAB III : PENDEKATAN DAN ANALISA KONSEP DASAR PERANCANGAN

Analisa Ratu Kidul Dalam Bentuk-Bentuk Arsitektur

- Analisa ekspresi bentuk dari Kharisma Ratu Kidul
- Analisa asal-usul Ratu Kidul ke dalam bahasa bentuk
- Analisa citra Karakter Ratu Kidul
- Analisa imaji suasana lingkungan hidup Ratu Kidul

Pendekatan Dan Analisa Konsep Perancangan Hotel

- Analisa Lokasi dan pendekatan site
- Pendekatan dan analisa tata ruang dalam
- Pendekatan dan analisa tata ruang luar
- Pendekatan dan analisa environment
- Pendekatan dan analisa struktur dan utilitas
- Pendekatan dan analisa disain citra bangunan

BAB IV : KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

- Konsep Lokasi
- Konsep tata ruang dalam
- Konsep tata ruang luar
- Konsep environment
- Konsep struktur dan utilitas
- Konsep disain citra bangunan

Rumusan ini sebagai dasar landasan terhadap transportasi ke disain fisik arsitektural.