

**SKRIPSI**  
**RESORT BERKONSEP OUTBOUND DI PAPUTO BEACH**  
**KOTA PARE- PARE**



**FAHRI RAMADHANI**  
**D051171303**

**DEPARTEMEN ARSITEKTUR**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**UNIVERSITAS HASANUDDIN**  
**GOWA**  
**2022**

**HALAMAN JUDUL**  
**RESORT BERKONSEP OUTBOUND DI PAPUTO BEACH**  
**KOTA PARE- PARE**



**FAHRI RAMADHANI**  
**D051171303**

**DEPARTEMEN ARSITEKTUR**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**UNIVERSITAS HASANUDDIN**  
**GOWA**  
**2022**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

"Resort Berkonsep Outbound Di Paputo Beach Kota Pare-Pare"

Disusun dan diajukan oleh

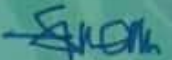
Fahri Ramadhani  
D051171303

Telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian yang dibentuk dalam rangka Penyelesaian Studi Program Sarjana Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin pada tanggal 24 Agustus 2022

Menyetujui

Pembimbing I

Pembimbing II

  
Dr. Ir. H. Samsuddin Amin, MT  
NIP. 19661231 199403 1 022

  
Dr. Ir. M. Yahya Siradjuddin, ST., M.Eng  
NIP. 19700404 199703 1 001

Mengetahui

Ketua Program Studi Arsitektur  
  
Dr. Ir. H. Edward Syarif, MT.  
NIP. 19690612 199802 1 001

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Fahri Ramadhani  
NIM : D051171303  
Program Studi : S1 Teknik Arsitektur

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "*Resort Berkonsep Outbound Di Paputo Beach Kota Pare- Pare*" adalah karya ilmiah yang bebas dari plagiat. Jika dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam skripsi ini, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Makassar, 25 Agustus 2022

Yang menyatakan,



**Fahri Ramadhani**

NIM. D051171303

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena dengan rahmat, karunia, serta taufik dan hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul: **RESORT BERKONSEP OUTBOUND DI PAPUTO BEACH KOTA PARE- PARE.**

Dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis telah berusaha semaksimal mungkin, namun demikian, karena keterbatasan waktu, tenaga dan kemampuan serta informasi yang diperoleh, penulis menyadari penulisan ini masih jauh dari kesempurnaan. Namun penulis berharap dapat memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan studi pada program sarjana Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin.

Terselesainya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak. Oleh karena itu, dengan segenap kerendahan hati dan penuh rasa hormat penulis menghaturkan terima kasih yang sebesar-besarnya bagi semua pihak yang telah memberikan bantuan moril maupun materil baik langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih setinggi-tingginya kepada:

1. Orang tua saya Khaeruddin Saleh dan Rodsiana Ibrahim., yang tanpa henti memberikan limpahan kasih sayang, doa, dan dukungan dalam segala hal;
2. Bapak Dr. Ir. Samsuddin Amin, MT dan Bapak Dr. Ir. M. Yahya, S.T., M.Eng. selaku Dosen Pembimbing atas bimbingannya selama penulisan tugas akhir ini;
3. Dosen-dosen Labo Desain Perumahan dan Lingkungan Permukiman: Ibu Dr. Ir. Hj. Idawarni J. Asmal, MT, Bapak Dr. Edward Syarif, ST., MT., Ibu Hj. Nurmaida Amri, S.T., M.T., yang tanpa henti membimbing kami selama proses pembelajaran di dalam labo;

4. Seluruh dosen dan staf Departemen Arsitektur;
5. Segenap Teman-teman angkatan 2017 Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin terkhusus teman-teman Labo Desain Perumahan dan Lingkungan Permukiman;
6. Dan semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu yang telah banyak memberi dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya.

Akhir kata, kepada semua pihak yang telah membantu kami dalam proses penyelesaian studi ini, kami berdoa semoga semua kontribusi itu bernilai pahala di sisi Allah Swt., Aamiin Yaa Robbal Aalamiin.

Makassar, 05 April 2021

Penulis,

Fahri Ramadhani

## DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
KATA PENGANTAR .....	i
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
ABSTRAK.....	xi
ABSTRACT.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan dan Sasaran .....	3
1. Tujuan .....	3
2. Sasaran .....	3
D. Lingkup Pembahasan .....	4
E. Metode Pembahasan .....	4
1. Studi Literatur .....	4
2. Studi Banding.....	4
F. Sistematika Pembahasan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	6
A. Landasan Teori.....	6
B. Tinjauan Terhadap Pariwisata dan Wisatawan .....	6
1. Hakekat pariwisata dan Wisatawan .....	6
1. Hakekat dan Daya Tarik Pariwisata.....	7
C. Tinjauan Terhadap Resort.....	7

1.	Definisi <i>Resort</i> .....	7
2.	Faktor Penyebab Timbulnya <i>Resort</i> .....	8
3.	Fungsi dan Peranan <i>Resort</i> .....	9
4.	Klasifikasi <i>Resort</i> .....	10
5.	Karakteristik dan Persyaratan <i>Resort</i> .....	11
6.	Kegiatan dan Fasilitas <i>Resort</i> .....	12
7.	Organisasi <i>Resort</i> .....	13
8.	Dasar Penentu Fasilitas <i>Resort</i> .....	13
9.	Aktivitas Pengelola dan Tamu <i>Resort</i> .....	15
D.	Tinjauan Terhadap Kawasan Tepi Pantai .....	15
1.	Pengertian Kawasan Tepi Pantai.....	15
2.	Aspek Pengembangan Kawasan Tepi Pantai .....	16
3.	Kriteria Akses Publik dan Open Space .....	17
4.	Aturan Pengembangan Daerah Tepian Pantai.....	17
E.	Tinjauan Terhadap Outbound .....	18
1.	Definisi Outbound.....	18
2.	Tujuan dan Manfaat Outbound .....	19
3.	Tahapan Dalam Outbound .....	20
4.	Jenis Permainan dalam Outbound.....	21
BAB III METODE PERANCANGAN.....		23
A.	Pencarian Ide atau Gagasan .....	23
B.	Pengumpulan Data .....	24
1.	Data Primer .....	24
2.	Data Sekunder .....	24
C.	Studi Banding.....	24
1.	Maribaya Lodge, Bandung.....	24
2.	Lembang Jungle Discovery, Cikole Bandung.....	25



3.	Pantai Galesong, Kab.Takalar.....	26
4.	Benteng Somba Opu, Kota Makassar .....	27
5.	Lembah Hijau Rumbia, Kab.Jeneponto .....	28
D.	Analisis Data Perancangan.....	33
1.	Analisis Tapak .....	33
2.	Analisis Fungsi.....	33
3.	Analisis Aktivitas Pengguna .....	34
4.	Analisis Ruang.....	34
5.	Analisis Bentuk.....	34
6.	Analisis Struktur .....	34
7.	Analisis Utilitas.....	35
E.	Sintesis .....	35
F.	Skema Perancangan .....	36
<b>BAB IV ANALISIS PERANCANGAN.....</b>		<b>37</b>
A.	Analisis Gambaran Umum Lokasi Perancangan.....	37
B.	Analisis Penentuan Tapak.....	38
C.	Analisis Dasar Perancangan Makro .....	39
1.	Analisis Lokasi.....	39
2.	Analisis Tapak .....	40
D.	Analisis Dasar Perancangan Mikro.....	44
1.	Analisis Prediksi Pengunjung .....	44
2.	Analisis Pelaku Kegiatan .....	48
3.	Pola Kegiatan .....	49
4.	Analisis Jenis Kegiatan dan Program Kegiatan .....	50
5.	Analisis Kebutuhan Ruang.....	51
6.	Analisis Hubungan Ruang .....	53
7.	Analisis Sistem Jalur Sirkulasi Dalam Resort.....	56

8. Analisis Besaran Ruang .....	57
<b>BAB V KONSEP PERANCANGAN</b> .....	<b>62</b>
A. Konsep Pengolahan Tapak .....	62
1. Kontur tapak .....	62
2. View, Kebisingan, Vegetasi .....	64
3. Sirkulasi, Vegetasi, Utilitas .....	65
4. Orientasi Matahari,, Sirkulasi, Vegetasi, View .....	66
B. Konsep Dasar Gubahan Bentuk .....	67
C. Konsep Sistem Struktur dan Material Bangunan .....	67
a. Sistem Struktur Bangunan .....	67
b. Material Bangunan .....	70
D. Konsep Utilitas .....	70
a. Saluran Air Kotor .....	70
b. Saluran Air Bersih .....	71
c. Jaringan Listrik .....	71
d. Jaringan Sampah .....	72
e. Sistem Keamanan .....	72
E. Konsep Tata Ruang Luar .....	73
a. Area Outbound .....	73
b. Soft Material (Material Lunak) .....	75
c. Hard Material (Material Keras) .....	76
<b>BAB VI PENUTUP</b> .....	<b>78</b>
1. KESIMPULAN .....	78
2. SARAN .....	78
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>79</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Fasilitas Maribaya Lodge, Bandung.....	25
Gambar 3. 2 Fasilitas Lembang Jungle Discovery, Cikole Bandung .....	26
Gambar 3. 3 Kondisi Pantai Galesong .....	26
Gambar 3. 4 Kondisi Permainan Outbound .....	27
Gambar 3. 5 Permainan Outbound Benteng Somba Opu .....	28
Gambar 3. 6 Lembah Hijau Rumbia .....	29
Gambar 3. 7 Permainan Outbound di Lembah Hijau Rumbia .....	30
Gambar 3. 8 Kolam Renang di Lembah Hijau Rumbia .....	30
Gambar 3. 9 Mushallah di Lembah Hijau Rumbia .....	30
Gambar 3. 10 Skema Perancangan .....	36
Gambar 4. 1 Peta lokasi .....	39
Gambar 4. 2 Luasan Tapak .....	40
Gambar 4. 3 Batasan Tapak .....	40
Gambar 4. 4 View Tapak .....	41
Gambar 4. 5 Topografi Tapak.....	41
Gambar 4. 6 Orientasi Matahari Tapak.....	42
Gambar 4. 7 Kebisingan Tapak.....	42
Gambar 4. 8 Zonasi Tapak.....	43
Gambar 4. 9 Sirkulasi Tapak .....	43
Gambar 4. 10 Penanda Tapak .....	44
Gambar 4. 11 Pola Kegiatan Tamu .....	49
Gambar 4. 12 Pola Manager Dan Asisten Manager.....	49
Gambar 4. 13 Bagian Front Office.....	50
Gambar 4. 14 Bagian Engineering.....	50
Gambar 4. 15 Pola Hubungan Ruang Makro .....	54
Gambar 4. 16 Kelompok Ruang Penerima .....	54
Gambar 4. 17 Kelompok Ruang Pengelola.....	54
Gambar 4. 18 Kelompok Ruang Penunjang.....	55
Gambar 4. 19 Kelompok Ruang Rekreasi .....	55
Gambar 4. 20 Kelompok Ruang Service .....	55
Gambar 4. 21 Kelompok Ruang Service .....	55
Gambar 4. 22 Alur Sirkulasi Tamu .....	56

Gambar 4. 23 Alur Sirkulasi Pengelola .....	56
Gambar 5. 1 Cut end Fill.....	62
Gambar 5. 2 Kontur Tapak .....	63
Gambar 5. 3 Olah Tapak.....	63
Gambar 5. 4. View, Vegetasi dan Output .....	64
Gambar 5. 5 Orientasi Matahari,, Sirkulasi, Vegetasi, View .....	66
Gambar 5. 6 Transformasi Bentuk.....	67
Gambar 5. 7 Pondasi Menerus .....	68
Gambar 5. 8 Pondasi Umpak .....	68
Gambar 5. 9 Rangka Atap Baja .....	69
Gambar 5. 10 Rangka Atap Kayu.....	70
Gambar 5. 11 Saluran Air Kotor.....	71
Gambar 5. 12 Saluran Air Bersih.....	71
Gambar 5. 13 Jaringan Listrik .....	72
Gambar 5. 14 Jaringan Sampah .....	72
Gambar 5. 15 Sistem CCTV .....	73
Gambar 5. 16 Wahana Outbound.....	74

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 3. 1 Analisa Studi Banding .....</b>	<b>31</b>
<b>Tabel 4. 1 Luas wilayah Kota Parepare menurut Kecamatan.....</b>	<b>37</b>
<b>Tabel 4. 2 Data Wisatawan Asing dan Domestik pada tahun 2017 .....</b>	<b>44</b>
<b>Tabel 4. 3 Data Wisatawan Asing dan Domestik pada tahun 2018.....</b>	<b>45</b>
<b>Tabel 4. 4 Data Wisatawan Asing dan Domestik pada tahun 2019.....</b>	<b>46</b>
<b>Tabel 4. 5 Jumlah Pengunjung Pertahun .....</b>	<b>47</b>
<b>Tabel 4. 6 Analisis Kegiatan.....</b>	<b>48</b>
<b>Tabel 4. 7 Kebutuhan Ruang Fungsi Utama .....</b>	<b>51</b>
<b>Tabel 4. 8 Kebutuhan Ruang Fungsi Penunjang .....</b>	<b>52</b>
<b>Tabel 4. 9 Kebutuhan Ruang Fungsi Servis .....</b>	<b>53</b>
<b>Tabel 4. 10 Besaran Ruang Fungsi Utama .....</b>	<b>57</b>
<b>Tabel 4. 11 Besaran Ruang Fungsi Penunjang.....</b>	<b>58</b>
<b>Tabel 4. 12 Besaran Ruang Fungsi Service.....</b>	<b>60</b>
<b>Tabel 4. 13 Rekapitulasi Besaran Ruang Kawasan Wisata Outbound.....</b>	<b>61</b>

## **ABSTRAK**

Tingkat kunjungan wisatawan terus mengalami penurunan dari tahun ke tahun yang membuka peluang untuk diadakannya sebuah Fasilitas Wisata di area wisata dengan fasilitas terbaik. Salah satu Fasilitas wisata berkonsep outbound. Resort adalah sebuah wadah yang berbentuk berupa fasilitas penyediaan kamar atau penginapan yang dibuat untuk menunjang para wisatawan yang berada di suatu tempat atau objek wisata. Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan adalah metode deskriptif. Perancangan yang dilakukan menggunakan pendekatan aspek arsitektur ekologis. Pada akhirnya Perancangan Resort ini akan menghasilkan fasilitas penginapan yang berkonsep rekreatif dan arsitektur ekologis dengan berbagai fasilitas penunjang untuk memfasilitasi kegiatan wisata tersebut Melalui Perancangan ini diharapkan mampu memberikan fasilitas outbound sehingga dapat menarik minat para wisatawan agar dapat menikmati keindahan alam di Indonesia, sehingga kehadiran rancangan berbasis arsitektur ekologis tidak hanya sebatas pendekatan namun pemenuhan kebutuhan fasilitas tapi berdampak lebih bagi lingkungannya. Rancangan ini merupakan hasil dari pendekatan arsitektur ekologis dan prinsip wisata yaitu rekreatif sehingga memiliki konsep material ramah lingkungan yaitu material local dan konsep rekreatif bebas.

Kata Kunci : Resort, Akomodasi Outbound

## **ABSTRACT**

The level of tourist visits continues to decline from year to year which opens up opportunities for the presence of a tourist facility in a tourist area with the best facilities. One of the tourist facilities with the concept of outbound. Resort is a container in the form of facilities for providing rooms or lodging made to support tourists who are in a place or tourist attraction. The design method used in the design is descriptive method. The design is carried out using an ecological architectural aspect approach. In the end, this Resort Design will produce lodging facilities with recreational concepts and ecological architecture with various supporting facilities to facilitate these tourism activities. Ecological architecture is not only an approach, but also to fulfill the needs of facilities, but has a greater impact on the environment. This design is the result of an ecological architectural approach and the principle of tourism, namely recreational, so that it has the concept of environmentally friendly materials, namely local materials and free recreational concepts.

Kara Key : Resort, Outbound Accommodation

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Indonesia merupakan negara dengan kekayaan alam yang sangat melimpah, mulai dari sektor migas, pertanian yang subur dan pariwisata. Hal ini dapat disetujui karena kenampakan alam Indonesia adalah negara kepulauan (kepulauan) dan juga memiliki iklim tropis. Keberagaman bentuk daratan Indonesia dan laut yang terbentang sangat luas menjadikan Indonesia sebagai negara tujuan wisata yang cukup potensial. Banyaknya pulau mendukung Indonesia untuk memiliki garis pantai yang panjang yaitu sekitar 95,181 km. Garis pantai yang panjang membuat Indonesia memiliki potensi wisata pantai dan laut yang cukup banyak. Selain itu, keanekaragaman budaya, dan hayati setiap pantai beragam, semua itu menambah kekayaan Indonesia di bidang pariwisata.

Sulawesi Selatan merupakan salah satu daerah tujuan wisata yang memiliki pesona wisata alami dan kebudayaan yang sangat kaya, tetapi belum dikelola secara maksimal dan menjadikan pariwisata sebagai sumber devisa yang menguntungkan daerah. Obyek wisata di Sulawesi Selatan terkenal di berbagai Kabupaten / Kotamadya dengan berbagai corak dan ragam yang sangat spesifik seperti, wisata bahari, wisata hiburan, wisata alam, agro wisata dan lain-lain.

Kota Pare-pare merupakan kota yang berada di Sulawesi Selatan. Daerah ini juga terkenal karena merupakan tempat kelahiran presiden ketiga Republik Indonesia, B.J Habibie. Kota Parepare seringkali juga dijuluki sebagai Bandar Madani. Kota ini memiliki beberapa daya tarik yang tentunya banyak mengundang pengunjung untuk datang, terutama untuk menuju ke kawasan wisata Parepare Kota Parepare memang bukanlah kawasan wisata yang utama di Sulawesi Selatan. Namun nyatanya Kota Pare-pare juga memiliki tempat-tempat wisata seperti pantai, gua, sungai, area rekreasi keluarga, dan masih banyak lagi.

Pantai Pasir Putih Tonrangeng atau dikenal dengan singkatan Paputo, kini menjadi salah satu tempat wisata baru di Kelurahan Lumpu, Kecamatan Bacukiki Barat, Kota Parepare. Belakangan ini, Paputo memiliki banyak peminat. Baik di



dalam, maupun wisatawan dari luar Kota Parepare. Kawasan Paputo Beach menjadi salah satu pantai yang kondang di Parepare karena keindahan alam yang dimilikinya.

Lokasi yang tidak jauh dari perbatasan Kabupaten Barru akan membuat pengunjung bisa mudah untuk menjangkaunya. Akses jalan masuk yang bisa langsung mengarah ke pinggiran pantai menjadi patokan langsung untuk menuju ke Paputo Beach sehingga begitu mudah untuk di tempuh. Tersedia beberapa fasilitas di Paputo yaitu toilet dan juga ruang bilas. Dan bukan hanya itu pengelola juga menyediakan wahana tambahan untuk tempat bermain anak anak berupa jungkat jungkit dan masih banyak lagi. Fasilitas ini membuat pantai satu ini begitu ramah untuk anak anak dan cocok dijadikan sebagai objek wisata liburan bersama keluarga. Terdapat pula sebuah cafe yang menawarkan pemandangan langsung ke pantai lengkap dengan menu yang beraneka ragam.

Pantai Paputo memiliki potensi dan daya tarik bagi wisatawan sebab pantai ini bisa menikmati pesisir pantai dengan pasir putih yang halus, yang paling menonjol dari pantai ini adalah pasir putihnya. Karena di Pare-pare jarang bisa menemui pantai yang memiliki pasir putih yang lembut. Hal ini diperlukan adanya sarana akomodasi yang baik secara kualitas dan kuantitas, yaitu perencanaan dan perancangan resort yang berkonsep outbound yang mampu menjawab kebutuhan para wisatawan.

Resort yang berkonsep outbound didefinisikan sebagai sebuah penginapan yang terletak di kawasan wisata outbound. Dari definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa resort yang berkonsep outbound secara total menyediakan fasilitas untuk berlibur, rekreasi, olahraga dan wisata air. Juga umumnya tidak bisa dipisahkan dari kegiatan menginap bagi pengunjung yang berlibur dan menginginkan perubahan dari kegiatan sehari-hari. Namun kenyataannya, di kawasan ini fasilitas akomodasi resort yang baik secara kualitas dan kuantitas masih sangat kurang. Terbukti hanya beberapa penginapan di daerah sekitar Pantai Paputo dan tidak berada di dekat pantai itu sendiri.

Resort berkonsep wisata outbound dengan kegiatan outbound yang dilakukan di alam terbuka dapat memacu semangat belajar. Outbound merupakan sarana penambah wawasan pengetahuan yang didapat dari serangkaian pengalaman berpetualang sehingga dapat memacu semangat dan kreativitas seseorang. Wisata

outbound dapat menjadi daya tarik tersendiri dari kawasan pantai Paputo dan yang pasti tanpa merusak keasrian alam sekitar.

Penginapan resort yang mengedapankan *view* alam dan fasilitas rekreasi yang bermacam macam akan sangat diminati oleh para wisatawan. Praktis dan mudah dijangkau adalah keinginan para wisatawan, dengan melakukan pembayaran sekali mereka sudah dapat fasilitas berekreasi sekaligus penginapan yang nyaman.

Dengan adanya perencanaan dan perancangan sarana akomodasi resort berkonsep outbound nantinya akan menjawab kebutuhan para wisatawan, tetapi hal ini juga menjadi salah satu faktor daya tarik para wisatawan domestik maupun manca negara untuk lebih banyak yang berkunjung ke kawasan ini. Hal ini merupakan alasan mengapa perlu adanya penambahan sarana akomodasi yang baik secara kualitas dan kuantitas, yaitu adalah dengan dibangunnya sebuah *Resort* berkonsep Outbound di Kawasan Pantai Paputo Kota Pare-Pare.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang sebuah *resort* di Paputo *Beach* Kota Pare-Pare sebagai sarana yang mampu memberikan fasilitas outbound sehingga dapat menarik minat para wisatawan agar dapat menikmati keindahan alam di Indonesia.

## **C. Tujuan dan Sasaran**

### **1. Tujuan**

Tujuan yang ingin dicapai adalah menyusun suatu landasan perancangan *Resort* di Paputo *Beach* kota Pare- Pare ditambah dengan fasilitas outbound sehingga mampu menyatu dengan potensi alam dan sekaligus menjadi salah satu wadah bagi kegiatan wisatawan di kota Pare- Pare.

### **2. Sasaran**

Sasaran yang ingin dicapai adalah mendapatkan perumusan landasan konseptual yang akan mempengaruhi keberhasilan dalam perancangan penataan dan pengembangan objek Paputo *Beach* sebagai kawasan rekreasi pantai dengan memperdalam pengetahuan dan menggali segala kebutuhan dan kriteria desain.

## **D. Lingkup Pembahasan**

Pembahasan pembangunan pada perwujudan desain kawasan *Resort* di Paputo Beach kota Pare-Pare dengan mempertimbangkan faktor-faktor yang mempengaruhi proses desain untuk menghasilkan suatu desain yang sesuai dengan disiplin ilmu arsitektur.

## **E. Metode Pembahasan**

Metode pembahasan yang dilakukan dalam metode ini adalah Metode deskriptif, yaitu dengan melakukan pengumpulan data yang dicapai melalui studi pustaka / studi literatur dan studi banding, untuk kemudian dianalisis dan dilakukan suatu pendekatan yang menjadi dasar penyusunan konsep program perencanaan dan perancangan. Tahap tahapan data yang dilakukan melalui:

### **1. Studi Literatur**

Yaitu dengan mempelajari literatur baik dari buku-buku maupun browsing internet mengenai teori, konsep dan standar perencanaan dan perancangan *Resort*.

### **2. Studi Banding**

Melakukan perbandingan hasil-hasil observasi yang dilakukan pada beberapa bangunan yang berfungsi sama untuk analisa dan kriteria yang akan diterapkan pada perancangan *resort* di Paputo *Beach* kota Pare- Pare.

## **F. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan disusun dalam format bab disertai penjelasan isi bab seperti diuraikan berikut ini:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang, permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan dan sistematika penulisan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN STUDI BANDING**

Bab ini akan menjelaskan mengenai tinjauan umum tentang *Resort* Berbasis Wisata Outbound Di Kawasan Paputo *Beach* Kota Pare- Pare. Batasan penjelasan dari bab ini ialah pengertian dan pemahaman *Resort* dan Wisata Outbound, kegiatan dan fasilitas dalam *Resort* dan Wisata Outbound.

### BAB III METODE PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan mengenai metode perancangan yang akan digunakan dalam perancangan *Resort*. Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai hal-hal yang menyangkut masalah sistematis dan teknis dalam hal perancangan permukiman *Resort* Berkonsep Wisata Outbound.

### BAB IV ANALISIS PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang analisis terhadap hal – hal yang terkait dengan perencanaan dan perancangan *Resort* berbasis Wisata Outbound Di Kawasan Paputo *Beach* Kota Pare-Pare yang mencakup analisis kegiatan dan ruang, analisis fisika bangunan, analisis sistem utilitas, analisis site, dan analisis visual bentuk bangunan.

### BAB V KONSEP PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan mengenai hal-hal yang akan dijadikan sebagai konsep dasar acuan dalam merancang *Resort*. Dalam bab ini juga akan menjelaskan mengenai konsep dasar perancangan *Resort* Berbasis Wisata Outbound yang selanjutnya digunakan sebagai acuan perancangan fisik.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### 1. Arsitektur

a. Arsitektur adalah seni dan ilmu dalam rancang bangunan, dalam arti yang lebih luas. Arsitektur mencakup merancang dan dan membangun keseluruhan lingkungan binaan, mulai dari level makro, perencanaan Kota, perkantoran, hingga level mikro.

b. Arsitektur adalah ilmu yang timbul dari ilmu lainnya dan dilengkapi dengan proses belajar, di bantu dengan penilaian terhadap karya tersebut sebagai karya seni. Dalam mata kuliah arsitektur lingkungan :

1) Kegunaan (*utility*), memiliki fungsi sebagai wadah berlangsungnya kegiatan manusia.

2) Kekokohan (*firmness*), memenuhi aspek kuat menahan beban vertical dan horizontal

3) Keindahan (*beauty*), terkait aspek keseimbangan (statis dan dinamis, selaras-kontras) ,proporsi, skala, ritme, aksentuasi, seuntuasi, hirarki.

4) Kenyamanan (*comfort*), berdasarkan masing masing individu.

5) Kenyamanan fisik, seperti kenyamanan ruang, kenyamanan termis/termal kenyamanan visual dan audial. (<http://id.wikipedia.org/wiki/arsitektur>)

#### **B. Tinjauan Terhadap Pariwisata dan Wisatawan**

##### 1. Hakekat pariwisata dan Wisatawan

###### a. Pengertian Pariwisata

Menurut Kanwil Dep. Parpostel Sulseira dan Sapta Pesona, istilah pariwisata berasal dari bahasa Sansekerta yaitu terdiri dari kata "pari" yang berarti lengkap, banyak, berputar-putar dan kata "wisata" yang berarti perjalanan, bepergian, Dengan demikian secara tata bahasa pariwisata dapat diartikan sebagai suatu perjalanan wisata yang lengkap.

Pengertian lengkap dapat diartikan sebagai berangkat dari rumahnya sampai ke tujuan dan kembali lagi ke rumahnya dan tidak ada maksud untuk tinggal menetap di tempat yang menjadi tujuan perjalanannya Menurut Dirjen Pariwisata yang dimaksud perjalanan wisata merupakan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau lebih dengan tujuan antara lain untuk mendapatkan kenikmatan, hasrat untuk mengetahui sesuatu.

#### b. Pengertian Wisatawan

Wisatawan atau tourist berasal dari kata tour yang berarti perjalanan dari suatu tempat dan kembali ke tempat semula, untuk kegiatan bisnis, bersenang-senang, dan biasanya sudah direncanakan.

Pengertian lain wisatawan adalah setiap orang yang melakukan perjalanan ke tempat lain dari tempat tinggalnya dan melakukan persinggahan sementara untuk jangka waktu lebih dari 24 jam pada tempat yang ditujunya, guna memenuhi keperluan tertentu yang timbul dalam kehidupannya.

#### 1. Hakekat dan Daya Tarik Pariwisata

Sebenarnya hakekat pariwisata bertumpu pada citra keunikan dan kekhasan yang dimiliki oleh suatu daerah tujuan wisata yang bermuara pada daya saing, daya pikat, dan daya serap yang tinggi.

Pada garis besarnya sumber daya pariwisata yang dapat dikembangkan sesuai dengan potensi kawasan pantai Paputo adalah.

- a. Pengusahaan objek dan daya tarik wisata alam.
- b. Pengusahaan objek dan daya tarik wisata budaya
- c. Pengusahaan objek dan daya tarik wisata minat khusus

### **C. Tinjauan Terhadap Resort**

#### 1. Definisi *Resort*

*Resort* merupakan salah satu kawasan yang di dalamnya terdapat akomodasi dan sarana hiburan sebagai penunjang kegiatan wisata. Secara umum terdapat banyak kajian mengenai pengertian *resort* sebagai berikut:

- a. *Resort* adalah tempat wisata atau rekreasi yang sering dikunjungi orang dimana pengunjung datang untuk menikmati potensi alamnya (Hornby, 1974).

- b. *Resort* adalah tempat menginap yang mempunyai berbagai macam fasilitas khusus yang digunakan oleh wisatawan untuk kegiatan bersantai, berolah raga dan berkeliling sambil menikmati keindahan alam yang ada disekitar resort tersebut. contoh fasilitas tersebut adalah lapangan golf, tenis, spa, jogging track, hiking dan sebagainya (Pendit, 1999).
- c. *Resort* adalah suatu perubahan tempat tinggal untuk sementara bagi seorang di luar tempat tinggalnya dengan tujuan antara lain untuk mendapatkan kesegaran jiwa dan raga serta hasrat ingin mengetahui sesuatu. Dapat juga dikaitkan dengan kepentingan yang berhubungan dengan kegiatan olah raga, kesehatan, konvensi, keagamaan serta keperluan usaha lainnya (DIRJEN PARIWISATA, 1988).
- d. *Resort* adalah sebuah kawasan yang terencana, tidak hanya sekedar untuk menginap tetapi juga untuk istirahat dan rekreasi (Chuck, 1988)
- e. *Resort* merupakan tempat dimana orang pergi untuk berekreasi (Mill, 2002)
- f. *Resort* adalah kawasan usaha pariwisata dimana setiap usaha komersial yang lingkup kegiatannya menyediakan sarana dan prasarana untuk pengembangan pariwisata. (Menteri Pariwisata Pos Dan Telekomunikasi RI nomor 59/PW 002/MPPT/85)

## 2. Faktor Penyebab Timbulnya *Resort*

Sesuai dengan tujuan dari keberadaan *Resort* yaitu selain untuk sebagai sarana rekreasi. Oleh sebab itu timbulnya *Resort* disebabkan oleh faktor-faktor berikut:

- a. Berkurangnya waktu untuk beristirahat Bagi masyarakat kota khususnya yang memiliki kesibukan mereka akan pekerjaan selalu menyita waktu mereka untuk dapat beristirahat dengan tenang dan nyaman.
- b. Kebutuhan Manusia akan rekreasi Manusia pada umumnya cenderung membutuhkan rekreasi untuk dapat bersantai dan menghilangkan kejenuhan yang diakibatkan oleh aktivitas mereka.
- c. Kesehatan Gejala-gejala stress dapat timbul akibat pekerjaan yang melelahkan sehingga dapat mempengaruhi kesehatan tubuh manusia. Untuk dapat memulihkan kesehatan baik para pekerja maupun para manula membutuhkan kesegaran jiwa dan raga yang dapat diperoleh di tempat berhawa sejuk dan

berpemandangan indah yang disertai dengan akomodasi penginapan sebagai sarana peristirahatan.

- d. Keinginan Menikmati Potensi Alam Keberadaan potensi alam yang indah dan sejuk sangat sulit didapatkan di daerah perkotaan yang penuh sesak dan polusi udara. Dengan demikian keinginan masyarakat perkotaan untuk menikmati potensi alam menjadi permasalahan, oleh sebab itu Hotel *Resort* menawarkan pemandangan alam yang indah dan sejuk sehingga dapat dinikmati oleh pengunjung ataupun pengguna hotel tersebut.

### 3. Fungsi dan Peranan *Resort*

#### a. Fungsi *Resort*

- Sebagai tempat/sarana akomodasi untuk memenuhi kebutuhan tamu (wisatawan dan pengunjung) sebagai tempat beristirahat/tinggal sementara waktu selama dalam perjalanan yang jauh dari tempat asalnya.
- Sebagai tempat berekreasi dan menjadi tempat tujuan wisata dengan segala fasilitas dan obyek yang dijual yang memang menarik
- Tapi juga bisa berfungsi sebagai tempat persinggahan bagi yang ingin melakukan aktivitas lain mengingat letak resort yang berdekatan dengan daerah wisata.
- Sebagai tempat untuk mempromosikan berbagai produk perusahaan ataupun aset bisnis lainnya.
- Sebagai Devisa daerah / negara untuk mengembangkan pendapatan daerah.
- Memberikan lapangan kerja buat warga lokal sekitar untuk mencari nafka/uang

#### b. Peran *Resort*

Dalam menunjang pembangunan pariwisata suatu daerah/negara, pembangunan *Resort* dapat berperan aktif dalam berbagai hal, antara lain Meningkatkan peranan usaha rakyat. Diwujudkan dengan adanya kebutuhan resort akan peralatan dan perlengkapan untuk mendukung usaha pelayanan pada tamu, antara lain: mabel, bahan-bahan makanan dan minuman (sayur- mayur dan buah-buahan), bahan pembersih pakaian, alat-alat kebersihan dan berbagai macam cinderamata.



#### 4. Klasifikasi *Resort*

- a. Berdasarkan Letak Orientasi *View*
  - *Mountain Resort* (*Resort* terletak di pergunungan)
  - *Beach Resort* (*Resort* yang berada di tepi pantai)
  - *Lake Resort* (*Resort* yang berada di tepi Danau)
  - *Hill Resort* (*Resort* yang berada di puncak gunung)
  - *Forest Resort* (*Resort* yang bernda di kawasan hutan lindung)
- b. Berdasarkan Lokasi dan Fasilitas Parawisata
  - *Resort* gabungan (*Intergrated Resort*)

*Resort* gabungan,termaksud perkampungan pedesaan untuk tempat berlibur adalah *Resort* yang direncanakan secara khusus. yang mana para pekerja dapat tinggal didalam atau di dekat *Resort*. Orientasi *Resort* ini di khususkan pada keistimewaan alam seperti pantai,laut,lereng-lereng ski, pemandangan gunung, taman nasional, atau keistimewaa lainnya.

- *Resort* perkotaan (*town resort*).

*Resort* perkotaan menggabungkan penggunaan lahan dan aktifitas pada komunitas perkotaan, tetapi secara ekonomi difokuskan pada aktifitas *resort* yang memiliki akomodasi seperti hotel dan fasilitas pelayanan wisata. Ada beberapa contoh *resort* perkotaan seperti *Resort* ski, *Resort* pantai, dan *Resort* spa di kota-kota Eropa dan Amerika Utara. pantai di Australia dan *Resort* spa di perkotaan Jepang.

- *Resort Retreat* (*Retreat Resort*).

Skala *resort* ini lebih kecil, kira-kira 25-50 kamar, tetapi direncanakan dengan kualitas tinggi. terdapat di daerah-daerah terpencil seperti dipengunungan atau di pulau-pulau kecil. akses satu-satunya hanya melalui kapal boat atau kapal udara kecil atau jalan layang.

- c. Berdasarkan Kualitas Bangunan Kualitas

sebuah bangunan dapat dinilai dari aspek lokasi dan untuk peruntukan pada pemasaran sebuah bangunan.

## 5. Karakteristik dan Persyaratan *Resort*

### a. Karakteristik *Resort*

*Resort* merupakan bangunan yang dibangun di tempat-tempat wisata. Tujuan pembangunan resort semacam ini tentunya adalah sebagai fasilitas akomodasi dari suatu aktivitas wisata. Resort memiliki karakteristik yang membedakannya dengan jenis lain, yaitu:

- Segmen Pasar

Resort merupakan fasilitas akomodasi yang terletak di daerah wisata. Sasaran pengunjung Resort adalah wisatawan yang bertujuan untuk berlibur, bersenang-senang, mengisi waktu luang, dan melupakan rutinitas kerja sehari-hari yang membosankan. Untuk tujuan tersebut, mereka membutuhkan Resort yang dilengkapi fasilitas yang bersifat rekreatif dan memberikan pola pelayanan yang memuaskan. Rancangan Resort yang baik harus dapat merespon kebutuhan ini sehingga rancangan sebuah Resort perlu dilengkapi dengan berbagai fasilitas yang memungkinkan konsumen untuk bersenang-senang, refreshing dan mendapatkan hiburan.

- Lokasi

Umumnya Resort berlokasi di tempat-tempat yang mempunyai potensi wisata yang baik, misalnya tempat-tempat dengan pemandangan alam yang indah seperti pantai, pegunungan, tepi sungai, tepi danau, ataupun tempat-tempat khusus yang tidak dirusak oleh keramaian kota sebagai daya tariknya.

- Fasilitas

Secara umum fasilitas yang disediakan pada Hotel Resort terdiri dari 2 kategori utama, yaitu: Fasilitas umum, yaitu penyediaan kebutuhan umum seperti akomodasi, pelayanan, hiburan, relaksasi. Semua tipe Resort menyediakan fasilitas ini. Fasilitas tambahan, yang disediakan pada lokasi khusus dengan memanfaatkan kekayaan alam yang ada pada tapak dan sekitarnya untuk kegiatan rekreasi yang lebih spesifik dan dapat menggambarkan kealamian resort. Contoh fasilitas ini adalah kondisi fisik ditepi laut, yaitu pasir pantai dan sinar matahari dimanfaatkan untuk berjemur atau bermain voli pantai. Lautnya yang luas dimanfaatkan untuk kegiatan berenang, selancar dan menyelam.

- Arsitektur dan suasana

Wisatawan yang berkunjung ke Resort cenderung mencari akomodasi dengan arsitektur dan suasana khusus, yang berbeda dengan jenis Resort lain. Arsitektur dan suasana alami merupakan pilihan mereka. Wisatawan pengunjung Resort lebih cenderung memilih penampilan bangunan dengan tema alami atau tradisional dengan motif dekorasi interior yang bersifat etnik dan atau ruang luar dengan sentuhan etnik. Rancangan bangunan lebih disukai yang mengutamakan pembentukan suasana khusus daripada efisiensi.

#### b. Persyaratan Resort

Keinginan utama para wisatawan yang menginap di sebuah Resort adalah untuk berlibur dan berekreasi. Berlibur dapat diartikan sebagai kegiatan beristirahat, menghindari setiap kegiatan rutinitas pekerjaan. Yang bertujuan mengembalikan kesegaran badan dan pikiran. Berekreasi diartikan sebagai kegiatan rekreatif, terutama yang menimbulkan rasa senang, kegembiraan dan kesegaran, agar lebih rileks dan santai. Adapun kecenderungan yang dituntut Resort adalah:

- Penyediaan macam rekreasi luar/dalam bangunan yang sesuai dengan kondisi/potensi daerah pariwisatanya serta tujuan kedatangan.
- Dalam jarak yang cukup dekat dari objek-objek rekreasi/pariwisata lain (berkelanjutan objek pariwisata)
- Tersediannya media kontak antar wisatawan.
- Menjamin faktor keamanan, *privacy*, *comfort*, dan kebersihan.
- Ketentuan setiap fasilitas yang disediakan termasuk dalam tarif Resort
- Sifat operasi, pelayanan, dan pengawasan dan ruang lengkap/bangunan dan site dengan tata cara yang tidak resmi

#### 6. Kegiatan dan Fasilitas *Resort*

*Resort Cottage* harus dilengkapi dengan fasilitas yang mampu mengantisipasi tujuan wisatawan yang datang menginap, berlibur, dan berekreasi. Untuk Resort yang terletak di daerah pantai, fasilitas umum yang dijumpai adalah:

- a. Fasilitas makan dan minum seperti restoran, *bar*, *lobby bar*, *pool bar* dan lain-lain.
- b. Fasilitas penunjang seperti : *shopping arcade*, klinik kesehatan resort, salon dan *barber shop*, *diving trip*, kapal sewa dan lain-lain.
- c. Fasilitas rekreasi seperti : lapangan olahraga (*Volley* pantai dan lain- lain) fasilitas olahraga air (kolam renang, meyelang/diving, surfing, ski air, perahu layar, dan lain-lain), serta fasilitas kebugaran.

## 7. Organisasi Resort

Pada umumnya organisasi Resort meliputi pengelompokan bidang kerja dan hubungan antara bidang-bidang kerja yang ada. Dengan organisasi Resort yang jelas, setiap karyawan Resort dapat mengetahui bidang pekerjaan siapa atasan, dan tugas serta tanggungjawabnya. Bertolak dari fungsi dan tugas karyawan resort inilah, maka karyawan Resort terbagi atas dua bagian. Bagian tertinggi adalah kelompok eksekutif (pimpinan) yang terdiri dari *general manager*, *executive secretary*, *executive assistant manager* dan kepala-kepala departemen yang semuanya bertugas mengatur proses operasi Resort. Pada Resort, struktur organisasinya relatif sama dengan hotel pada umumnya, tetapi pada Resort diperlukan suatu departemen khusus yang mengurus dan bertanggung jawab terhadap pengelolaan fasilitas rekreasi.

## 8. Dasar Penentu Fasilitas Resort

Sejalan dengan perkembangan bisnis Resort, fasilitas yang ditawarkan (baik utama maupun fasilitas khusus) terus berkembang, yang mendorong munculnya jenis-jenis bangunan Resort. Hal ini disebabkan oleh faktor-faktor diantaranya:

- a. Lokasi dan karakteristiknya

Lokasi Resort harus terletak di daerah peristirahatan seperti daerah pegunungan, pantai, permandian air panas, yang sesuai dengan karakteristik Resort. Luas tapak menentukan jumlah dan besaran bangunan tersebut.

- b. Tuntutan dan kebutuhan pasar

Menetapkan terlebih dahulu sasaran pasar yang potensial, menetapkan fasilitas dan komponennya yang fleksibel terhadap kemungkinan perubahan tuntutan pasar serta menetapkan fasilitas khusus Resort sebagai dayatarik tambahan bagi para tamu. Jumlah kamar juga disesuaikan prediksi kebutuhan kamar beberapa tahun ke depan.

c. Tingkat kualitas (*quality level*)

Memperhatikan tingkat kualitas fasilitas-fasilitas Resort lain dan melakukan perbandingan untuk perbaikan dan peningkatari mutu.

d. Rencana operasional

Menetapkan sistem kerja dan penekanan pada fasilitas publik agar dapat memberikan kepuasan para tamu dan menampilkan kesan yang diinginkan.

e. Konsep pelayanan makanan restoran

Memperlihatkan fasilitas yang banyak memberikan pemasukan seperti restoran yang akan mempengaruhi fasilitas penunjangnya, seperti *kithcen, food storage, dan locker area*.

f. Jumlah staf

Jumlah staf disesuaikan dengan jumlah tamu yang ditargetkan berkunjung ke Resort.

g. Dan dan lain-lain

Untuk pengadaan Resort di Indonesia, dalam menentukan fasilitas (*facilities programming*) selain dengan memperhatikan faktor-faktor tersebut yang mengacu pada "Himpunan peraturan usaha akomodasi bidang usaha Resort" yang dikeluarkan Dirjen Pariwisata.

Dasar penentuan fasilitas pada Resort ini juga didasarkan pada permintaan pihak pemilik yang telah disesuaikan lagi dengan tuntutan spesifik dari tamu hotel. Hendaknya seluruh fasilitasnya yang dibangun mampu memberi kenyamanan bagi tamu resort yang menghuni resort ini.

Oleh karena pemakai Resort ini para wisatawan yang berlibur, maka penentuan kebutuhan dan jenis fasilitas yang akan dibangun didasarkan pada kebutuhan dari semua pelaku di dalam Resort ini. Pengelompokan fasilitas dibagi berdasarkan sifat karakteristik dari fasilitas tersebut:

- a. Publik, fasilitas ini terbuka bagi semua orang yang datang ke Resort, sehingga harus memiliki akses langsung dari luar.
- b. Semi publik, fasilitas ini hanya dapat dipergunakan oleh semua penghuni Resort, dan tidak memperkenankan orang luar mempergunakan dengan alasan menjaga ketenangan penghuni.

- c. *Privat*, fasilitas ini bersifat sangat privat dan hanya dapat dipergunakan oleh orang yang berkepentingan langsung dengan fasilitas tersebut seperti *guest room*.
- d. *Service*, fasilitas ini merupakan fasilitas pendukung dari seluruh fasilitas dan pelayanan di kawasan resort ini.

## 9. Aktifitas Pengelola dan Tamu Resort

Jenis aktifitas pada Resort dapat dibedakan antara pengelola dan tamu Resort:

- a. Aktifitas Pengelola
  - Pengelola melakukan kewajibannya sesuai dengan tugasnya masing-masing.
  - Operasional akomodasi, seperti mempersiapkan *guest room*, mencuci, membersihkan, dan merawat unit-unit *guest room*.
  - Operasional administrasi, seperti mengatur jadwal penggunaan akomodasi, mengatur pelaksanaan program pertukaran liburan, mengontrol kegiatan resort dalam manajerial.
  - Operasional rekreasi dan komersial, seperti pelayanan makanan, pelayanan kesehatan, pertunjukan seni dan budaya, rekreasi, olahraga, dan lain-lain.
- b. Aktifitas Tamu Resort
  - Aktifitas sosial seperti berkumpul, berbincang-bincang antara sesama tamu Resort, makan, minum, membaca, bermain, dan lain-lain.
  - Berekreasi di alam terbuka dan beberapa lokasi wisata pada kawasan tersebut.
  - Mengikuti acara-acara pada waktu tertentu, baik yang diadakan oleh pihak pengelola atau acara dari tamu/pengunjung Resort

## D. Tinjauan Terhadap Kawasan Tepi Pantai

### 1. Pengertian Kawasan Tepi Pantai.

Kawasan tepi pantai (*beach front*) adalah daerah pertemuan antara sisi darat dengan sisi perairan, yaitu bagian yang berbatasan dengan laut. (Homby, 1987).

Defenisi lain tentang kawasan tepi pantai adalah bagaian kota yang berbatasan dengan daerah pelabuhan atau daerah pantai. (echols, 1992).

Secara umum pengembangan kawasan tepi pantai dapat ddiartikan sebagai suatu proses atau hasil yang didapat dari pembangunan yang memeiliki hubungan visual dan fisik dengan laut. (Tjhajadi, 1993).

## 2. Aspek Pengembangan Kawasan Tepi Pantai

Beberapa kajian yang dapat membantu keberhasilan pengembangan suatu kawasan tepi pantai adalah

### a. Tema

Pembangunan kawasan tepi pantai dapat dibedakan melafui kakhasan yang dimilikinya, kakhasan yang dimiliki menjadi tema pembangunan ini dapat berkaitan dengan permasalahan ekologi, iklim, sejarah, fasilitas ataupun sosial budaya setempat.

### b. Image/citra

Imege/citra yang dibentuk Bangat terkait dengan fasilitas dan pelayanan kegiatan yang diwadahi. Kesan ini perlu diciptakan karena akan memberi sisi pandang tersendiri tentang kawasan tepi pantai.

### c. Pengalaman (experience)

Dengan memberikan akses ke laut, kawasan tepi pantai akan memberikan sebuah pengalaman mengasyikkan dan pengetahuan khas yang bertumpu pada karakter atau ciri-ciri khas pantai.

### d. Fungsi

Fungsi memberikan suatu tuntutan kepada kawasan untuk dapat memberikan atau menjalankan kedudukan secara optimal. Keberadaan fungsi tersebut antara lain memberikan jaminan aksesibilitas pencapaian.

### e. Teknologi

Berkenaan dengan penyelesaian pertemuan daratan dengan laut (pantai), penggunaan teknologi yang tepat perlu disesuaikan dengan karakter pantai dan lokasi disekitarnya. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan kenyamanan, keamanan, dan kehandalan pengembangan jangka panjang.

### 3. Kriteria Akses Publik dan Open Space

Jaringan akses publik dan open space dapat dikelompokkan ke dalam tiga kriteria, yaitu:

#### a. Taman dan plaza

Taman dan plaza adalah lansekap lunak atau piza-plaza berpemukaan keras, yang kebanyakan terletak di seawall.

#### b. Ruang terbuka di dermaga

Ruang terbuka di dermaga adalah dermaga yang secara eksklusif dipakai untuk akses publik, yang merupakan suatu kombinasi akses publik dan open space serta penggunaan lainnya, Di dermaga juga terdapat pedestrian untuk para pejalan kaki

#### c. Area-area yang alami

Area-area yang alami dan open space merupakan proservasi atau restorasi lingkungan pantai.

### 4. Aturan Pengembangan Daerah Tepian Pantai

Menurut peraturan kelestarian alam laut dan pantai maupun daerah sekitar sungai atau danau, pemerintah Indonesia mengeluarkan SK. Menteri No. 837/Kpt/Um/ 1980 tentang garis sempadan pantai dan sungai, serta dalam buku studi tipologi yang disusun atas kerjasama Universitas Hasanuddian dengan Direktorat Tata Kota dan Tata Daerah Direktorat Jenderal Cipta Karya Depertemen Pekerjaan Umum (1992) menyatakan bahwa

#### a. Sempadan Pantai

Adalah kawasan yang terbentang di sepanjang pantai yang mempunyai manfaat penting untuk mempertahankan kelestarian fungsi pantai. Sedangkan kriteria daratan panjang tepi pantai yang memiliki lebar proporsional dengan bentuk dan kondisi pantai sekurang-kurangnya berjarak 100 meter diukur dari garis pantai tertinggi ke arah laut, dengan pengecualian daerah pantai yang digunakan untuk pertahanan keamanan, kepentingan umum, dan pemukiman yang sudah ada.



## b. Sempadan Sungai

Adalah kawasan sepanjang kiri dan kanan sungai termasuk sungai buatan, kanal, saluran irigasi yang mempunyai manfaat yang sama pentingnya untuk menjaga selestarian fungsi sungai. Kriteria sempadan sungai adalah sekurang-kurangnya 100 meter dari kiri kanan sungai. 50 meter dari kiri dan kanan anak sungai yang berada di luar permukiman

## E. Tinjauan Terhadap Outbound

### 1. Definisi Outbound

Kata outbound berasal dari pandangan dua suku kata dalam bahasa Inggris Out Dan Bounder yang berarti keluar dan batas sehingga dalam pengertian yang sesungguhnya outbound itu ialah keluar dari semua rutinitas sehari-hari agar dapat melihat diri kita dan team dari perspektif yang berbeda sehingga diharapkan bernilai positif dalam meningkatkan kinerja dan efektifitas kerja perorangan maupun kelompok dan terjadi kolaborasi yang solid dalam kerja team building dalam suatu wadah organisasi atau kelompok.

Outbound adalah sebuah kegiatan yang sudah dikemas dengan tujuan tertentu, outbound dilaksanakan di alam bebas dengan waktu tertentu dan menghasilkan dampak positif bagi yang melaksanakannya dengan sungguh-sungguh serta dapat di implementasikan dalam kehidupan sehari-hari dari kegiatan outbound tersebut.

Adrianus dan Yufiarti (2006:44) mengatakan bahwa "Pada kegiatan outbound terdapat unsur-unsur pengembangan kreativitas, komunikasi, mendengarkan efektif, kerjasama, motivasi diri, kompetisi, problem solving dan percaya diri." Melalui pengalaman belajar sistem outbound maka individu akan lebih peka terhadap tugas yang dimilikinya, lebih kreatif serta tertanam nilai-nilai kejujuran. Kejujuran akan terwujud dengan belajar berkompetisi yang tepat sesuai aturan, kepribadian yang termotivasi pada hal yang lebih positif akan tertanam nilai kejujuran yang lebih besar.

Menurut Gass (1993) dan Ancok (2013: 3) bahwa metode pelatihan dengan cara permainan di alam terbuka yang kemudian dikenal dengan outbound training juga dapat digunakan untuk kepentingan terapi kejiwaan. Aktivitas outbound

training dilakukan menggunakan unsur olahraga dan permainan yang cenderung membuat peserta terlibat langsung secara kognitif (pikiran), afektif (emosi) dan psikomotorik (gerakan fisik motorik). Sehingga secara psikologis dapat dijumpai keterangsangan emosi dan fisik motorik pada diri peserta.

## 2. Tujuan dan Manfaat Outbound

### a. Tujuan Outbound

Tujuan outbound secara umum untuk menumbuhkan rasa percaya dalam diri guna memberikan proses terapi diri (mereka yang berkelainan) dalam berkomunikasi, dan menimbulkan adanya saling pengertian, sehingga terciptanya saling percaya antar sesama. Outbound sendiri mengedepankan kegiatan permainan yang mampu menumbuhkan motivasi pada diri pesertanya. Biasanya pola permainan yang diadakan melibatkan kerjasama antar team ataupun masing-masing individu itu sendiri, melatih pikiran dan aktifitas fisik yang memiliki unsur positif. Maka dari itu outbound adalah pilihan tepat bagi semua orang dalam pelatihan pengembangan diri yang fun dan menarik serta tidak membosankan. (Jamaludin Ancok, Outbound Management Training:3).

### b. Manfaat Outbound

Secara umum manfaat-manfaat dari kegiatan outbound ini adalah untuk meningkatkan keberanian dalam bertindak maupun dalam berpendapat. Kegiatan outbound membentuk pola pikir kreatif, serta meningkatkan kecerdasan emosional dan spiritual dalam berinteraksi. Kegiatan ini akan menambah pengalaman hidup seseorang menuju sebuah pendewasaan diri. Pengalaman dalam kegiatan outbound memberikan masukan yang positif dalam perkembangan seseorang (As'adi Muhammad 2009).

Sedangkan menurut Badiatul Muchlisin menyebutkan manfaat dari kegiatan di alam terbuka (*outbond*), diantaranya :

1. Komunikasi efektif (*effective communication*)
2. Pengembangan tim (*team building*)
3. Pemecahan Masalah (*problem solving*)
4. Kepercayaan Diri (*Self confidence*)

5. Kepemimpinan (*Leadership*)
6. Kerja sama (*Sinergi*)
7. Permainan yang menghibur dan menyenangkan (*fun games*)
8. Konsentrasi/ fokus (*concentration*)
9. Kejujuran/sportivitas

(Mulyono & Badiatul Muchlisin Asti. Smart games for Outbound Training. (Jokjakarta : Diva Press. 2008). Hal 39.)

Dan selain itu, manfaat wisata outbound yang bisa kamu rasakan adalah “keterpaksaan” dalam menghadapi rasa takut dan ketidakpercayaan diri. Sehingga melakukan kegiatan outbound dapat mengatasi permasalahan tersebut.

### 3. Tahapan Dalam Outbound

Menurut Jamaludin Ancok, Outbound Management Training, hal : 6-16, terdapat 4 (empat) tahapan dalam outbound training yaitu :

- a. **Pembentukan pengalaman (*experience*)**; Pada tahap ini peserta dilibatkan dalam setiap kegiatan atau permainan dalam outbound bersama dengan yang lainnya dalam tim atau kelompok. Kegiatan yang berupa permainan dalam outbound merupakan salah satu bentuk pemberian pengalaman secara langsung pada anak. Pengalaman langsung tersebut akan dijadikan sarana untuk menimbulkkan pengalaman intelektual, pengalaman emosional, dan pengalaman yang bersifat fisik pada anak. Pada kegiatan outbound pengalaman yang ditimbulkan diusahakan sesuai dengan kebutuhan.
- b. **Perenungan pengalaman (*reflect*)**; Tahap ini dilakukan untuk mengetahui pengalaman yang diperoleh dari kegiatan yang telah dilakukan. Setiap anak mengungkapkan pengalaman pribadi yang dirasakan pada saat melakukan kegiatan. Pada yang dirasakan secara intelektual, emosional, dan fisik.
- c. **Pembentukan konsep (*form concept*)**; Pada tahap ini anak mencari makna dari pengalaman intelektual, emosional, dan fisik yang diperoleh dari keterlibatan dalam kegiatan. Tahap ini dilakukan sebagai kelanjutan tahap refleksi.

- d. **Pengujian konsep (*test concept*)**; Pada tahap ini anak diajak diskusi guna mengetahui sejauh mana suatu konsep dapat dikuasai anak. Instruktur juga mengarahkan pertanyaan untuk mengetahui apakah anak dapat mengambil pelajaran dari kegiatan outbound dan apakah anak kira-kira mampu menerapkannya di kehidupannya.

#### 4. Jenis Permainan dalam Outbound

##### a. Jenis Game Outbound berdasarkan Peserta

- *Outbound Anak / Kids*

Keberadaannya lebih dikenal sebagai Outbound Kids yang merupakan sebuah kegiatan yang berlangsung di alam terbuka yang hanya diperuntukan untuk kalangan anak-anak semata pada usia 5-15 tahun. Secara umum, jenis yang satu ini lebih mengutamakan beberapa tujuan yang sekaligus menjadi landasan utamanya seperti keberanian, kreativitas dan juga kepercayaan diri antara anak-anak dimana satu sama lain diantara mereka ikut serta dalam menjalankan dan memainkan program ini.

- *Outbound Dewasa / Adult*

Selain dengan memperhatikan Outbound Kids rupanya salah satu lainnya yang bisa dianalisa adalah Outbound Adult. Jenis ini dikenal sebagai Outbound dimana hanya dijalankan oleh kalangan masyarakat tertentu yang berusia > 17 tahun. Selain itu, sifat dari Outbound ini tidak bisa dianggap main-main karena sudah terbukti mampu memacu adrenalin dan sekaligus membuat jantung berdetak lebih cepat dengan beberapa sistem permainan yang berlaku didalamnya seperti art rope, arum jeram, dll.

##### b. Jenis Permainan Outbound berdasarkan Skill

- *Outbound Soft Skill*

Outbound Soft Skill dikenal sebagai salah satu kegiatan yang memiliki tujuan untuk meningkatkan sekaligus mengembangkan sistem personal dan juga interpersonal antara satu orang dengan yang lainnya. Selain itu, hal ini juga didasari dengan suatu kemampuan maupun kreativitas pada diri seseorang yang mana keberlangsungan dari Outbound yang satu ini tentu saja tidak menuntut siapapun untuk melakukan beberapa kegiatan fisik secara berlebihan karena sifatnya yang tergolong santai.

- *Outbound Hard Skill*

Outbound Hard Skill menjadi salah satu jenis dalam sistem permainan yang berlaku dalam pelaksanaan metode ini yang dikenal sebagai Outbound untuk melangsungkan suatu sistem keterampilan dari segi teknis untuk memudahkan suatu kemampuan dalam menguasai suatu bidang yang diinginkan oleh seseorang. Tentu saja, Outbound jenis ini sangat menekankan siapa saja agar selalu fokus dan termasuk mengutamakan ketepatan dan kecepatan dalam menganalisa segala macam aspeknya.

c. Jenis – jenis Game Outbound

Dibawah ini merupakan beberapa contoh dari permainan Outbound

- *Paint Ball (War Game)*

Paintball secara sederhana dapat dipahami sebagai permainan 'perang-perangan' menggunakan senjata berisi peluru cat.

- *High Rope*

High rope berasal dari Bahasa Inggris, yakni kata *high* yang berarti tinggi dan *rope* yang berarti tali. Pada dasarnya, istilah *high rope* digunakan untuk menyebut permainan outbound di ketinggian dengan peralatan utamanya adalah tali. Permainan ini berguna untuk melatih keberanian dan kemampuan dalam memperhitungkan risiko. Berbeda dengan *outbound team building* yang lebih menekankan kerja sama *team*, *high rope* lebih menekankan kemampuan personal. Dan mengingat *high rope* masuk kategori *high rope activity*, maka faktor keamanan dan keselamatan harus diperhatikan benar dengan kata lain permainan berada di ketinggian.

- *Low Rope*

Low rope outbound yaitu permainan yang dilakukan didarat dan mengenakan unsur tali temali dan tetap memiliki makna, seperti : alcatras, Pipa bocor, *magic stick*, *sliding ball* dsb, tentunya dinamika kelompok akan sangat transparan jika di observasi dan bisa dijadikan masukan bagi manajemen Dan memperkuat kerjasama team (*team building*), komunikasi dan koordinasi oleh seluruh peserta sehingga diharapkan akan tercipta kesegaran berfikir dan makin mengenal keinginan seluruh individu yang tergabung didalam tim kerja.