

BAB II

TINJAUAN TEORI DAN DATA PERANCANGAN

2.1 Wisata

2.1.1 Pengertian Wisata

Wisata atau yang dikenal sebagai salah satu tempat rekreasi. Menurut marpaung (2000), Kegiatan wisata merupakan aktifitas yang dilakukan oleh manusia bertujuan untuk rekreasi sesuai dengan kebutuhan. Istilah pariwisata memiliki arti dari bahasa sansekerta, terdapat dari 2 suku kata “pari dan wisata”. Pari memiliki arti berulang-ulang, dan wisata memiliki arti berpergian atau perjalanan. Dan kegiatan yang berulang-ulang ataupun berkali-kali yang bertujuan untuk sebuah perjalanan di sebut dengan wisata atau pariwisata (Oka A. Yoeti, 1987:103). Menurut KBBI wisata memiliki arti kegiatan yang dilakukan secara sukarela untuk menempuh sebuah perjalanan menikmati sebuah objek dan daya tarik wisata. Pengertian wisata pun telah di atur dalam Undang-Undang Republik Indonesia pada Bab 1 pasal 1 Nomor 10 Tahun 2009 berisi sebagai berikut:

1. Kegiatan yang dilakukan sebagian atau suatu kelompok untuk mengunjungi suatu tempat dengan tujuan rekreasi, pengembangan pribadi atau mempelajari tentang keunikan suatu tempat wisata.
2. Orang yang melakukan kegiatan wisata disebut dengan wisatawan.
3. Dalam kegiatan wisata di dukung oleh berbagai fasilitas dan layanan yang tersedia dan disediakan oleh suatu pihak atau masyarakat.
4. Kegiatan yang terdapat dalam kegiatan wisata memiliki sifat multidimensi dan multidisiplin yang muncul akibat adanya interaksi antara wisatawan dan masyarakat, sesama wisatawan dan Pemerintah daerah.
5. Wisata memiliki daya tarik dan keunikan, keindahan dan memiliki beraneka ragam kekayaan dan pengetahuan alam yang di buat oleh suatu masyarakat dan menjadi salah satu pilihan untuk tujuan wisata.
6. Suatu tempat yang memiliki letak geografis, wilayah administratif, daya tarik, fasilitas umum, dan sebagai daerah tujuan wisata disebut destinasi wisata.
7. Kegiatan pengadaan barang atau jasa pemenuhan dalam peningkatan pariwisata dan kebutuhan penyelenggaraan disebut usaha pariwisata.
8. Sebagian atau sekelompok orang yang mengatur atau melakukan kegiatan yang terdapat di wisata disebut dengan pengusaha pariwisata
9. Perkumpulan dalam suatu kegiatan pelaksanaan atau yang menghasilkan pemenuhan barang atau jasa dalam kebutuhan suatu wisata disebut dengan industri wisata
10. Suatu objek atau tempat yang memiliki potensi pengembangan wisata disebut dengan kawasan strategi wisata.

Dari pengertian diatas dan menurut Undang-Undang wisata memiliki arti suatu kegiatan atau perjalanan yang memiliki sifat sementara yang dilakukan oleh suatu

orang atau kelompok bertujuan untuk bersenang senang dan bertamasya, belajar dan menambah suatu pengalaman tentang keanekaragaman.

2.1.2 Jenis Wisata

Terdapat beberapa perbedaan dalam wisata sebagai berikut:

a. Berdasarkan letak geografisnya, kegiatan wisata dapat dibagi menjadi beberapa jenis:

1. Pariwisata lokal (local tourism) adalah jenis kepariwisataan yang fokus pada area tertentu dengan cakupan yang lebih terbatas, seperti kota Denpasar atau Bandung.
2. Pariwisata regional (regional tourism) merupakan kegiatan pariwisata yang dikembangkan di wilayah spesifik, bisa dalam skala nasional maupun internasional, contohnya pariwisata di Bali, Yogyakarta, dan sekitarnya.
3. Pariwisata nasional (national tourism) adalah jenis pariwisata yang dikembangkan di seluruh wilayah suatu negara, melibatkan wisatawan baik domestik maupun internasional, seperti pariwisata di berbagai daerah Indonesia.
4. Pariwisata regional-internasional adalah kegiatan pariwisata yang berfokus pada wilayah internasional yang melintasi lebih dari satu negara, misalnya pariwisata di kawasan ASEAN.
5. Pariwisata internasional (international tourism) adalah kegiatan pariwisata yang hadir di banyak negara di dunia, menarik wisatawan dari berbagai belahan dunia untuk mengunjungi destinasi tertentu.

b. berdasarkan pengaruh terhadap neraca pembayaran

1. Pariwisata aktif (in bound Tourism)
kegiatan pariwisata yang melibatkan aktivitas seperti hiking, snorkeling, dan bersepeda di destinasi wisata. dengan gejala masuknya wisatawan asing ke suatu negara tertentu. Hal ini tentu akan mendapatkan masukan devisa bagi negara yang dikunjungi dengan sendirinya akan memperkuat posisi neraca pembayaran negara yang dikunjungi wisatawan.
2. Pariwisata pasif (out- going tourism)

Fenomena warga bepergian ke luar negeri sebagai wisatawan menandai kegiatan pariwisata. Dari perspektif pendapatan devisa, kegiatan ini menyebabkan kerugian bagi negara asal wisatawan karena uang yang dikeluarkan terjadi di luar negeri.

c. berdasarkan alasan/ tujuan dari perjalanan

1. Pariwisata bisnis melibatkan pengunjung yang bepergian untuk tujuan yang berkaitan dengan pekerjaan mereka seperti mengunjungi kantor, bisnis

perdagangan, menghadiri kongres, seminar, dan kegiatan terkait pekerjaan lainnya.

2. Pariwisata liburan berkaitan dengan orang-orang yang melakukan perjalanan wisata saat berlibur, cuti, atau untuk bersantai.
3. Wisata edukasi terdiri dari wisatawan yang melakukan perjalanan untuk belajar atau memperoleh pengetahuan di bidang tertentu, seperti mengikuti studi wisata (darmawisata).
4. Pariwisata pengenalan memerlukan perjalanan yang dimaksudkan untuk berkenalan dengan bidang atau wilayah yang relevan dengan pekerjaan seseorang.
5. Wisata ilmiah mengacu pada perjalanan wisata yang terutama ditujukan untuk memperoleh pengetahuan atau melakukan penelitian di bidang pengetahuan tertentu.

2.1.3 Pelaku Wisata

pelaku wisata adalah setiap orang yang memiliki tugas atau yang terlibat dalam kegiatan wisata. Menurut Weber (2006) pelaku wisata terdiri dari:

1. Wisatawan adalah orang yang menerima layanan atau yang menggunakan suatu produk atau layanan yang memiliki tujuan dan karakteristik yang berbeda beda dalam melakukan suatu kegiatan wisata.
2. Industri wisata atau penyedia wisata yaitu kegiatan yang dilakukan guna menyediakan layanan atau produk untuk tujuan wisata, dapat dibagi menjadi 2 golongan yaitu:
 - a. pelaku langsung yaitu kegiatan atau usaha yang dilakukan guna menawarkan layanan atau jasa secara langsung kepada wisatawan pelaku jenis langsung meliputi hotel, restoran, biro perjalanan, pusat informasi wisata, atraksi dan lain lain.
 - b. pelaku tidak langsung yaitu kegiatan yang meliputi usaha atau jasa yang secara tidak langsung mendukung berjalannya suatu kegiatan wisata seperti, kerajinan tangan, penerbitan buku dan sebagainya.
3. pendukung jasa wisata yaitu kegiatan yang dilakukan secara tidak langsung atau bergantung pada adanya wisatawan seperti, penyediaan jasa travel, fotografi dll.
4. pemerintah yaitu pihak yang memiliki wewenang terhadap adanya keberlangsungan suatu objek wisata. Pemerintah juga memiliki sebuah tanggung jawab terhadap tujuan arah atau fungsi dari suatu wisata.
5. masyarakat lokal yaitu orang-orang yang berada dan bertempat tinggal di sekitar wisata. Masyarakat ini memiliki peran penting dalam keberlangsungan suatu wisata, penyediaan wisata sendiri bersumber dari kepemilikan masyarakat lokal seperti tanah, air hutan dan sumberdaya lainnya.
6. lembaga swadaya masyarakat yaitu suatu lembaga yang tidak berhubungan dengan pemerintah yang memiliki kegiatan tersendiri untuk tujuan wisata.

2.1.4 Fasilitas Wisata

Fasilitas wisata yaitu perlengkapan daerah yang bertujuan untuk memenuhi keperluan wisatawan yang sedang menikmati liburan. Selain daya tarik yang dibutuhkan fasilitas wisata untuk memenuhi kebutuhan atraksi menjadi faktor pendukung dalam sebuah kawasan wisata, sehingga komponen saling berkaitan satu sama lain. Menurut Edward Inskeep (1991:44) dalam sebuah kutipan *tourist facilities are natural resources and man-made resources that must be used by tourists on a trip to a tourist destination* bahwa sumber daya alam dan sumber daya buatan merupakan fasilitas wisata yang harus di manfaatkan dan di pergunakan untuk penunjang kebutuhan wisata. Sarana sarana tersebut yaitu:

- *Accommodation*
dalam pelaksanaan wisata para wisatawan memerlukan fasilitas untuk beristirahat, sehingga dari adanya fasilitas dan sarana ini akan mendorong wisatawan berkunjung dalam waktu yang relatif lama, fasilitas dan pelayanan yang diberikanpun menjadi salah satu faktor penting dalam ketertarikan wisatawan dalam memilih akomodasi yang tepat.
- *Restaurant*
Dalam pelaksanaan wisata wisatawan tidak hanya menikmati keindahan dari objek wisata tersebut , sehingga akses fasilitas penunjang berkegiatan wisatawan untuk makan dan minum sangat dibutuhkan, pemanfaatan makanan khas daerah diperlukan menambah daya tarik dari wisata , disamping menikmati atraksi wisata juga menikmati makanan khas tersebut. Pertimbangan dari makanan yang tidak hanya berfokus kepada masakan daerah enaknnya makanan dan minuman yang di sediakan akan tetapi seperti pelayanan, kebersihan lokasi juga perlu diperhatikan.
- *Shopping*
Wisatawan tak jarang membutuhkan tanda sebagai telah mengunjungi suatu tempat tersebut, sehingga fasilitas penyediaan fasilitas berbelanja seperti baju, merchandise produk masyarakat lokal menjadi mata pecaharian baru bagi masyarakat lokal.
- *Public Facilities*
Fasilitas pendukung lainnya yang ada di tempat wisata yang sering digunakan seperti parkir, toilet, musholla dll.

2.1.5 Prinsip Perancangan Wisata

So & Getzels berpendapat bahwa perancangan merupakan proses penyiapan kondisi dimasa depan dengan mempersiapkan pemikiran dan tujuan dalam sebuah perancangan.pemecahan sebuah masalah dan kemungkinan suatu masalah untuk mencapai suatu tujuan dan mengoptimalkan bahan dan sumber daya yang ada, tersusun dalam sebuah dokumen rencana dalam mengerjakan suatu hal di masa

yang akan datang atau metode langkah yang akan dilakukan untuk mencapai suatu tujuan. Perencanaan pariwisata memiliki pengertian sebagai berikut:

1. Memberikan kesejahteraan dan kehidupan yang lebih baik bagi masyarakat dalam bentuk membangun.
2. Sebagai sumber keselarasan pembangunan dalam pelaksanaan pembangunan wisata, masyarakat serta lingkungan.
3. Meminimalisir terjadinya dampak negatif dan memanfaatkan dampak positif
4. Pemanfaatan sumberdaya lokal dan menjadikan sebuah aset bagi masyarakat dan negara.

Menurut H. Hermantoro. Perubahan Pola Pikir dalam Pembangunan Kepariwisata Nasional (2015:26-45) menyebutkan perubahan terjadi dalam suatu perancangan pariwisata guna mencapai tujuan dan berkembang, yaitu:

1. Pariwisata sebagai sebuah perjalanan
Pengarahan perancangan spasial yang menjadi perhatian terhadap wisatawan yang berwisata dari suatu daerah ke daerah lainnya.
2. Pariwisata sebagai kebutuhan dasar
Kebutuhan wisata pada pelaksanaan wisata menjadi sebuah teori dasar dan pemikiran dalam perancangan wisata
3. Pariwisata sebagai industri
Faktor ekonomi di era sekarang menjadi salah satu faktor yang mendorong perkembangan wisata dan tujuan wisata,serta mendatangkan keuntungan bagi masyarakat dan instansi yang membangun.
4. Pariwisata sebagai alat kesejahteraan
Objek wisata yang menjadi tujuan wisata menjadikan tumbuhnya kesadaran masyarakat terhadap pemeliharaan lingkungan sehingga antara kuantitas dan kualitas harus sejalan.

Menurut E. Inskeep. (Op.cit: 16-17) tujuan dari perancangan wisata sebagai berikut:

1. Kemampuan dalam pengembangan dan perancangan yang tidak semua pemerintah dan swasta memiliki hal tersebut.
2. Integritas antar sektor pariwisata guna menghasilkan tujuan yang maksimal.
3. Permintaan pasar dan ketersediaan produk yang harus selaras sehingga tidak terjadinya ketidakpuasan wisatawan yang datang.
4. Meminimalisir dampak negatif dan memaksimalkan dampak positif dari perkembangan wisata
5. Perubahan-perubahan yang dinamis
6. Pembangunan SDM dan penyiapan program yang dibutuhkan
7. Perancangan organisasi
8. Lokasi sumber daya sektor publik dan privat

2.2 Bahari

Segala sesuatu yang berkaitan dengan kelautan baik itu keilmuan, perekonomian, dan aktifitas di sekitar kelautan disebut dengan Bahari. Indonesia yang dikenal sebagai wilayah maritim memiliki ekosistem ikan sebanyak 10 juta ton pertahunnya, dan pemanfaatan efektif hanya bisa didapat kurang dari 1 juta ton menurut Don Emerson (1997:19). W.J.S. Poerwadarminta berpendapat Bahari memiliki arti sesuatu yang berkaitan dengan dahulu kala tentang kelautan. Keberadaan Indonesia dengan memiliki tiga perempat wilayah terdiri dari kelautan, Indonesia sudah menjadi wilayah pertemuan antar budaya sejak dahulu kala sehingga terdapat pergantian dan pertukaran sosial budaya, sehingga menimbulkan budaya baru yang terasimilasi. Bahari memiliki makna yang menjelaskan tentang kelautan bagaimana proses terbentuknya bangsa indonesia.

2.2.1 Wisata Bahari Pangandaran

Aktifitas yang berada di ruang lingkup kelautan, daerah pantai atau bahari atau pulau pulau yang berada di sekitarnya, baik itu yang berada di permukaan hingga di dalam laut yang bersifat rekreasi disebut juga dengan wisata Bahari. Wisata bahari atau yang dikenal dengan (*marine-Based Tourism*) wisata yang memiliki tingkat pertumbuhan yang sangat cepat dengan adanya permintaan wisatawan (*Tourists' Demand*).

Aktifitas perjalanan wisatawan meninggalkan suatu tempat dan menuju suatu tempat tertentu, menuju suatu wilayah geografis atau destinasi dengan tujuan ingin tinggal sementara merupakan inti dari sebuah wisata dengan tujuan kegiatan dengan bersenang senang, berbisnis atau dengan tujuan yang lain, salah satu kegiatan yang dilakukan yaitu wisata bahari. Untuk dapat terealisasikan aktifitas tersebut, maka di bentuklah industri wisata bahari dengan memberikan layanan berupa jasa atau barang yang memungkinkan wisatawan melakukan kegiatan mulai dari perencanaan, pelaksanaan hingga kembalinya wisatawan ke daerah asal. penyediaan layanan wisata bahari mulai dari akomodasi, makan dan minum, penyedia jasa perjalanan, kegiatan hiburan hingga merchandise dari tempat wisata tersebut, salah satu kawasan yang menjadi destinasi tujuan wisata bahari yaitu berada di daerah pangandaran. memiliki kondisi wilayah dengan letak geografis yang memiliki garis pantai terpanjang 91km menjadi salah satu faktor penting menjadikan Pangandaran menjadi pilihan favorit wisata bahari di Jawa Barat (dinas Pariwisata dan Kebudayaan Pangandaran 2018). Selain memberikan wisata alam yang begitu indah, Pangandaran juga memiliki kekayaan alam yang sangat melimpah, perikanan yang menjadi unggulan dan komoditas masyarakat hasil tangkapan laut menggambarkan potensi yang sangat besar, menghasilkan ekonomi yang bernilai tinggi bagi masyarakat. Dengan adanya wisatawan yang datang

menghasilkan dampak bagi sektor ekonomi masyarakat Pangandaran, menurut Mantan Gubernur Jawa barat, Ahmad Heryawan 2018, pangandaran ditetapkan sebagai kawasan wisata bahari pada tahun 1990, yang bernama awal Desa pananjung pangandaran, daerah yang dominan ditempati oleh para nelayan dari suku sunda. Pangandaran menjadi daerah yang dipilih sebagai tempat tinggal mereka karena daerah pangandran memiliki wilayah pantai yang gelombang lautnya kecil yang membuat para nelayan memiliki akses untuk mendapatkan ikan menjadi gampang.

2.2.2 Aktifitas Bahari Pangandaran

Aktifitas secara etimologi berasal dari kata bahas inggris, yaitu *active* aktif atau sibuk, setiap bentuk kegiatan dan aktifitas dilakukan agar mendorong manusia melakukan kegiatan berdasarkan tingkah laku menurut hage dalam kamus ilmu ilmu sosial. Segala sesuatu yang berupa kegiatan kegiatan yang dilakukan berupa kegiatan fisik, non fisik di sebut dengan aktifitas, Mulyono (200 1:26). Sedangkan menurut srriyono (rosalia, 2005:2) segala bentuk kegiatan yang dilakukan baik itu secara rohani maupun jasmani. Dengan demikian aktifitas bahari pangandaran berarti segala bentuk kegiatan atau tingkah laku yang mendorong suatu kegiatan yang didasarkan dari sebuah pola atau tingkah laku yang berada di masyarakat, baik itu kegiatan yang berhubungan dengan jasmani maupun rohani dengan tujuan melakukan aktivitas tertentu

Aktifitas bahari pangandaran sendiri seringkali dikaitkan dengan 7 unsur kebudayaan sunda yang masih melekat hingga sekarang. Kebudayaan muncul dari pengetahuan sekelompok manusia mengenai logika (baik dan buruk), etika (baik dan buruk), dan estetika (keindahan dan keburukan) dan diwariskan secara turun-temurun.

Suku, masyarakat, dan komunitas telah mengembangkan budayanya sendiri selama beberapa generasi. Lebih lanjut Prof.Dr.Irwan Abdullah dalam bukunya ``Konstruksi dan Reproduksi Kebudayaan" (2006: 51), menyatakan bahwa kebudayaan bagi suatu masyarakat hanyalah sebuah standar yang memandu perilaku dalam berbagai praktik sosial sebuah bingkai, namun lebih menekankan bahwa itu adalah "produk" atau material. Membantu proses identifikasi diri dan kelompok. Sebagai kerangka acuan, budaya merupakan seperangkat nilai yang disepakati dan menentukan bagaimana cita-cita itu diwujudkan.

Pada dasarnya, kebudayaan muncul untuk memenuhi kebutuhan masyarakat dan komunitasnya. Kebudayaan mempunyai corak yang berbeda-beda dari satu daerah ke daerah yang lain. Itu sebabnya budaya itu relatif. Namun kebudayaan tersebut tetap mempertahankan unsur-unsur universal dari kebudayaan tersebut. Konteks contoh yang diterapkan pada kebudayaan Sunda adalah bahwa kebudayaan terdiri dari tujuh unsur

universal yang saling berhubungan. Hal ini juga berlaku pada budaya Sunda. Unsur-unsur tersebut adalah:

1. Bahasa

Bahasa merupakan alat komunikasi antar sesama manusia. Bahasa merupakan unsur kebudayaan yang penting. Budaya lahir dengan bahasa. Oleh karena itu, bahasa merupakan alat untuk memelihara dan mengembangkan kebudayaan. Dari sudut pandang antropologis atau etnografi, bahasa terdiri dari beberapa rumpun, beberapa di antaranya disebut basis dialek. Budaya Sunda pun serupa. Bahasa Sunda merupakan alat komunikasi masyarakat Sunda. Bahasa Sunda juga dapat dijadikan sebagai alat untuk melestarikan dan mengembangkan kebudayaan Sunda. Bahasa Sunda, salah satu budaya universal, terdiri dari beberapa bagian. Bahasa Sunda di Jawa Barat terdiri dari beberapa dialek, hal ini menunjukkan bahwa kebudayaan Sunda sangat beragam dari segi bahasa .

Table 2.1 Pembagian Penggunaan Bahasa Sunda

Sumber: Data Pribadi

NAMA	PENGUNAAN
Dialek Barat	Banten, sebagian barat Kabupaten Bogor khususnya wilayah Jasinga Raya, dan sebagian barat Kabupaten Sukabumi
Dialek Utara	Kabupaten Bogor, Kota Bogor, Kabupaten Karawang, sebagian timur dan selatan Kabupaten Bekasi, Kabupaten Karawang, Kabupaten Purwakarta, dan <u>Kabupaten Subang</u>
Dialek Selatan	Kota Bandung, Kabupaten Bandung, Kota Tasikmalaya, Kota Sukabumi, Kota Cimahi, Kabupaten Bandung Barat, Kabupaten Bandung, Kabupaten Sumedang, Kabupaten Cianjur, Kabupaten Tasikmalaya, Kabupaten Garut, Kabupaten Sukabumi, dan sebagian kecil selatan Jonggol, Bogor
Dialek Tengah Timur	, Kabupaten Indramayu bagian selatan, Kabupaten Majalengka dan sebagian barat Kabupaten Kuningan

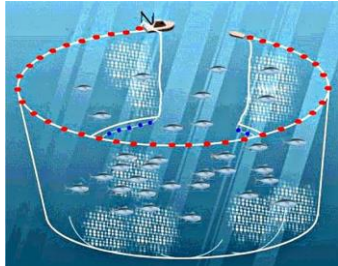
Dialek Timur Laut	Kabupaten Kuningan, sebagian barat Kabupaten Brebes, dan sebagian selatan Kabupaten Cirebon
Dialek Tenggara	Kota Banjar, Kabupaten Ciamis, Kabupaten Pangandaran, dan sebagian timur dan utara Kabupaten Cilacap khususnya Kecamatan Dayeuhluhur serta Dusun Cijurig di Kabupaten Banyumas

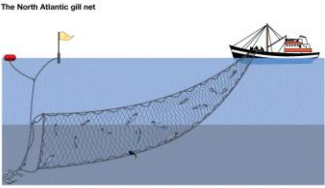
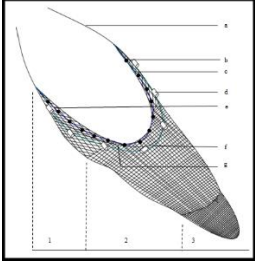
2. Sistem dan perlengkapan teknologi

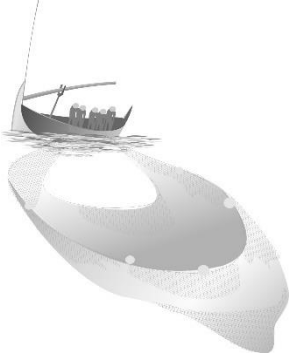
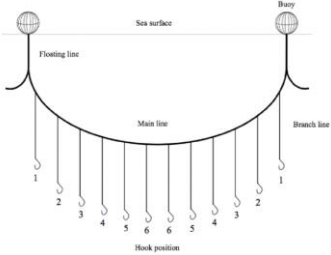
Sebagai bagian dari unsur kebudayaan yang universal, sistem teknologi adalah cara-cara yang dilakukan oleh kelompok etnis dalam memproduksi, menggunakan, dan memelihara seluruh perlengkapan kehidupan. Sistem teknologi adalah ekspresi fisik kebudayaan suatu peradaban. Misalnya budaya Sunda mempunyai peralatan seperti pisau dapur, bajak padi, dan sistem pengairan tanah, dan masyarakat Sunda mengenal sawah. Sistem perlengkapan yang digunakan masyarakat Sunda didasarkan pada kebutuhannya. Alat-alat tersebut antara lain senjata, transportasi, pakaian, makanan, tempat tinggal, dan perlengkapan lainnya.

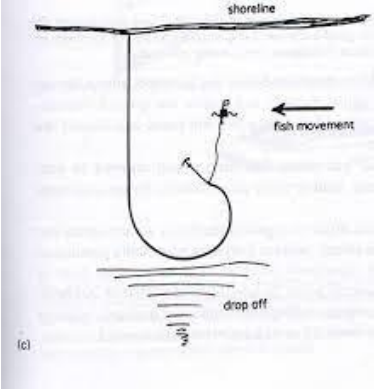
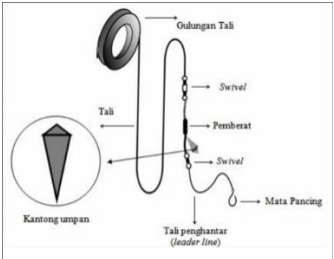
Table 2.2 Penggunaan Alat tangkap Nelayan


sumber: Data Pribadi

NAMA	JENIS	KATEGORI	Deskripsi	Contoh
Alat Tangkap Modern	Purse Seine		Alat tangkap aktif yang jaringnya melingkari gerombolan ikan dan dasar jaring dipersempit dengan cara menarik tali agar ikan tidak lolos dari jaring.	 <p>Gambar 1 Purse Seine</p> <p>sumber: detik.com</p>



	Gill Net		<p>Alat tangkap khas digunakan untuk menangkap ikan yang cukup besar seperti ikan tenggiri.</p> <p>Alat tangkap Gill Net bersifat pasif. Prinsipnya menangkap ikan dan menjebaknya di insang.</p> <p>Alat tangkap Gillnet terbuat dari dua bahan: nilon (juga dikenal sebagai multifilamen) dan tali pancing (juga dikenal sebagai monofilamen).</p>	 <p>The North Atlantic gill net</p> <p><i>Gambar 2 Gill Net</i> sumber: detik.com</p>
alat tangkap tradisional	Payang	Payang Oras	<p>Alat tangkap ukuran kecil . Alat pancing ini cocok untuk memancing cumi-cumi.</p>	 <p><i>Gambar 3 Payang Oras</i> sumber: sahabat bahari.com</p>

		<p>Alat pancing ini lebih besar dari alat pancing oras payang . Alat pancing ini cocok untuk menangkap ikan lemur dan tuna.</p>	 <p><i>Gambar 4 Payang Besar</i> <i>Sumber: sahabat Bahari.com</i></p>
Pancing	Prawe (Long Line)	<p>Tali panjang yang bisa dimasukkan ke dalam air laut. Prawe terdiri dari tali utama dan tali cabang yang dililitkan pada tali utama . Tali cabangnya berjumlah cabang dari tali utama menuju ke laut, cabang di bawah tali utama dan dahan, serta joran gantung beserta umpan.</p>	 <p><i>Gambar 5 Prawe (Long Line)</i> <i>sumber: Langgam.id</i></p>

		<p>Pancing Ladung (drop Line)</p>	<p>joran yang umum digunakan oleh para nelayan khususnya nelayan skala kecil . Secara umum joran muatan terdiri dari tiga bagian: (1) tali pancing (cord), (2) mata joran (kail), dan tiga pemberat.</p>	 <p>Gambar 6 Pancing Ladung sumber: Agrofarm.co.id</p>
	<p>Pancing Elet/Trolling/Ulur</p>	<p>Penangkapan Ikan , khususnya masyarakat nelayan sudah banyak diketahui orang. Pada dasarnya joran ini terdiri dari dua bagian utama yaitu tali (line) dan joran (kail). Senar pancing terbuat dari benang, benang nilon, katun , dan polietilen. Sedangkan kail pancing terbuat dari bahan tahan karat seperti kuningan dan kawat baja.</p>	 <p>Gambar 7 Pancing Ulur Sumber: Langgam.id</p>	

	<p>Bagan</p>	<p>Bagan Apung/Perahu</p>	<p>merupakan jaring angkat yang sifatnya dipakai diatas perahu, baik perahu itu dipasang jangkar atau tidak dipasang saat beroperasi. Pada saat bagan apung beroperasi, maka bagan perahu dilengkapi dengan lampu dengan tujuan agar ikan – ikan bisa berkumpul disekitar cahaya lampu.</p>	 <p><i>Gambar 8 Bagan Apung</i> sumber: Wikipedia.com</p>
--	--------------	---------------------------	---	--

		<p style="text-align: center;">Bagan Tancap</p>	<p>Tongue cap merupakan alat penangkapan ikan yang berbentuk struktur panggung, dan struktur panggung ini dipasang di perairan laut atau pesisir pantai.</p> <p>Kartu tetap ini tidak dapat dipindahkan. Artinya setelah dipasang, berlaku untuk seluruh musim penangkapan ikan .</p> <p>Pada musim penangkapan ikan, musim penangkapan ikan kartu adalah .</p> <p>Kekuatan alat tangkap ini adalah dan dapat digunakan selama 4-6 tahun.</p>	<div data-bbox="1034 741 1385 958" data-label="Image"> </div> <p style="text-align: center;"><i>Gambar 9 Bagan Tancap</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Sumber: Wikipedia.com</i></p>
--	--	---	---	---

Sodo		<p>merupakan alat penangkapan ikan yang memanfaatkan sumber daya perikanan laut. Alat tangkap Sodo secara fungsional dilengkapi dengan bambu yang fungsinya sebagai pembuka bukaan jaring, sehingga jaring dapat dibuka secara mendatar.</p>	 <p><i>Gambar 10 Sodo</i> <i>sumber: Wikipedia.com</i></p>
Sero		<p>alat tangkap tetap dan fungsi alat tersebut untuk menangkap ikan, dan operasinya terjadi di sekitar garis pantai. Alat tangkap Cerro terdiri dari pagar - pagar tinggi yang terbuat dari bambu, kayu, dan pohon willow.</p>	 <p><i>Gambar 11 Sero</i> <i>Sumber: Wikipedia.com</i></p>

3. Sistem Mata Pencaharian

Sistem mata pencaharian merupakan unsur budaya yang berkaitan dengan perekonomian. Masyarakat pangandaran memiliki daya tarik tersendiri dengan keberadaan ekosistem laut dan sebagai rumah biota laut, keberadaan dan kekayaan yang berada pada pantai pangandaran menjadikan masyarakat pantai pangandaran bergantung kepada kekayaan yang tersedia sebagai sumber ekonomi utama.



Gambar 12 sistem pencaharian masyarakat pangandaran

sumber: wikipedia

4. Organisasi Sosial

Kehidupan setiap masyarakat dibentuk oleh adat istiadat dan aturan yang berlaku sesuai dengan lingkungan tempat tinggalnya dan berinteraksi dengan lingkungan, diatur atau diatur oleh Mereka merasakan perlunya aturan untuk mencapai tujuan bersama, sehingga timbullah apa yang disebut sistem organisasi sosial. Sistem organisasi kemasyarakatan terdiri dari perkumpulan (Paguyuban), dan sistem organisasi kekerabatan merupakan sistem organisasi kemasyarakatan yang terdekat. Dalam konteks masyarakat Sunda, sistem organisasi sosial ini sudah ada sejak zaman dahulu. Misalnya dalam sistem kekerabatan (pancakaki) kita melihat konsep tujuh keturunan, atau cucu (incu), anak.

Nenek, nenek buyut, Bao, Jangawallen, Udegwudeg, Gangtun Siulu (Kkait Siulu), Karuhun, Katunkar Maul. Selain istilah sistem kekerabatan, dikenal juga organisasi kemasyarakatan seperti Kuwu, Carik, Pun, Ada pula struktur organisasi seperti Ketua, Gilan Serat, dan Panata Harta.

5. Sistem Pengetahuan

Unsur sistem pengetahuan mengacu pada isi sistem pengetahuan sebagai salah satu cabang kebudayaan. Hal ini mengacu pada bidang ilmu pengetahuan. Sistem keilmuan dalam masyarakat Sunda, penanggalan/almanak Sunda, perbintangan/astronomi

pertanian, penghitungan hari baik (tanggal, repok, larangan bepergian), tafsir mimpi, mitos berdasarkan tempat (legenda).


6. Sistem Keagamaan

Unsur-unsur sistem keagamaan mengacu pada sistem kepercayaan. Kebudayaan dari Perspektif Antropologi Sekitar, sistem keagamaan ini terkait dengan ritual keagamaan yang dilakukan orang sebagai bagian dari keyakinannya. Hal ini juga terjadi pada masyarakat Sunda. Selama ratusan tahun, masyarakat Sunda percaya adanya kekuatan di luar dirinya. Mereka mempercayainya sebagai hyang, atau dewa dan dewi. Selain itu, mereka juga percaya pada roh leluhur, sehingga pada tahun semua upacara keagamaan sering kali diawali dengan ucapan Raja Pamuka, meminta izin kepada roh leluhur dan makhluk gaib. Setelah masuknya pengaruh Islam, keyakinan ini berubah menjadi keyakinan kepada Tuhan yaitu Allah SWT pada tahun Masehi.



7. Kesenian

Segala unsur seni merupakan ungkapan keinginan manusia terhadap keindahan sebagai bagian dari kebudayaan. Bentuk karya seni yang dihasilkan dari kebudayaan biasanya berwujud, seperti sastra atau karya seni. Kesenian budaya Sunda yang ada sangat banyak jumlahnya. Kesenian-kesenian tersebut merupakan hasil kreativitas, kecerdikan dan spontanitas masyarakat Sunda sejak tahun yang lalu hingga saat ini. Karya seni ini beragam. Misalnya hasil Seni Sastra (Puisi Lama, Seni Drama, Seni Prosa), Seni Tari, dan Seni Rupa (Kapak, Lukisan, Mustika). Faktor budaya terus berubah. Semakin spesifik bentuk suatu unsur budaya maka semakin mudah untuk diubah. Perubahan satu unsur budaya mempengaruhi unsur budaya lainnya. Di satu sisi, pendidikan berfungsi sebagai sarana pelestarian dan transformasi budaya.

Table 2.2 Macam-macam Kesenian Pangandaran

NAMA		CONTOH
Ronggeng Gunung	<p>Ronggeng gunung Kesenian yang masih eksis dan khas dari pangandaran, yang sangat di gemari oleh usia dewasa yang mengangkat suatu cerita rakyat ronggeng gunung</p>	 <p><i>Gambar 13 Seni Ronggeng Gunung</i> <i>Sumber: Jabar.antaranews.com</i></p>
Kuda Lumping	<p>Kuda Lumping Kabupaten pangandaran juga memiliki sebuah tarian kuda lumping, selain daerah jawa tengah masyarakat pangandaran juga mewariskan kesenian kuda lumping, di gunakan untuk</p>	 <p><i>Gambar 14 Seni Kuda Lumping</i> <i>Sumber: Jabar.Antaranews.com</i></p>

	<p>pertunjukan acara khitanan dan digemari oleh anak-anak.</p>	
<p>Seni Kentongan</p>	<p>Seni kentongan Seni yang dipadukan dengan alat musik gamelan dan gendang terbuat dari bambu, penggabungan kesenian jawa dan sunda.</p>	 <p><i>Gambar 15 Seni Kentongan</i> <i>Sumber: Jabar.AntaraNews.com</i></p>
<p>Kesenian Rengcong</p>	<p>Seni Rengcong Kesenian yang menggambarkan awal prosesi panen, bercerita tentang laki laki membawa bambu utuh yang yang dipikul dan kemudian di ujung bambu di ikat padi.</p>	 <p><i>Gambar 16 Gambar Seni Rengcong</i> <i>Sumber: Jabar.Antaranews.com</i></p>

Wayang Golek	<p>wayang golek Kegiatan yang sering dilakukan masyarakat mewariskan tradisi kesenian salah satunya wayang golek yang sering diadakan di wilayah terbuka pantai pangandaran.</p>	 <p><i>Gambar 17 Seni Wayang Golek</i> Sumber: https://portal.pangandarankab.go.id/</p>
Sintren	<p>Kesenian yang berasal dari banyumas, daerah yang bertetanggan langsung dengan pangandaran, kesenian yang berasal dari penggabungan budaya ini diperankan oleh seorang gadis dan di iringi oleh pawang gending 6 orang</p>	 <p><i>Gambar 18 Seni Sintren</i> Sumber: https://portal.pangandarankab.go.id/</p>

2.3 Kontemporer

Gaya interior kontemporer berkembang pada abad 20 – 21 , desain yang muncul akibat respon dari perubahan teknologi, sosial dan fungsi, salah satu pengayaan yang sering diminati dalam sebuah perancangan, dalam kamus besar Indonesia (KBBI) kontemporer memiliki arti waktu yang sama, masa kini atau perkembangan waktu, yang berarti hal hal yang mengacu terhadap masa kini dan perkembangan zaman. Dari penjelasan tersebut desain kontemporer memiliki arti desain yang lebih up to date. Perancangan yang di bangun pada masa 2000an tidak

lagio bisa dianggap sebagai desain kontemporer pada saat skrang maupun dimasa yang akan datang.

Menurut Menurut Fred Lawson (2000:138), desain kontemporer memiliki cir sebagai berikut:

1. Pencahayaan yang maksimal
2. Pemilihan warna netral pada ruang
3. Penggunaan material yang natural dan mempertahankan karakter material asli
4. Bukaan yang luas tanpa batasan
5. Penggunaan elemen dekoratif yang sederhana
6. Pemafaatan unsur teknologi
7. Ekspresi desain yang keluar dari bentuk aturan aturan pengayaan desain konvensional yang ada



Gambar 19 Contoh Implementasi Kontemporer

Sumber: Pinterst



Gambar 20 Contoh Implementasi Kontemporer

Sumber: Pinterst

2.3.1 Ragam Hias Sunda

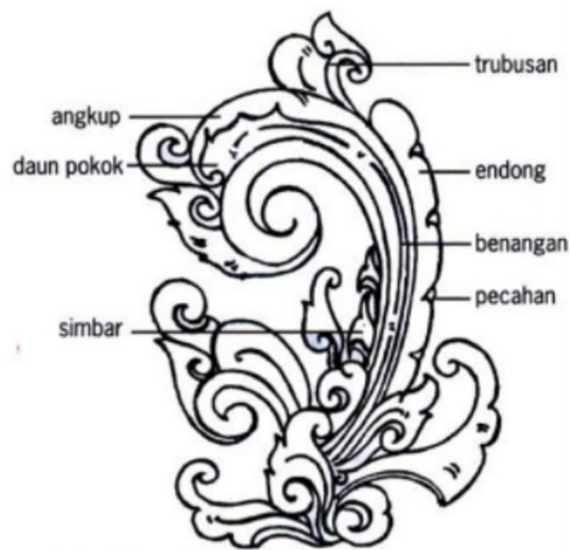
Dalam kebudayaan sunda memiliki ciri khas dalam penggunaan ornamen-ornamen khas sunda, jawa barat. Penggunaan bahan-bahan alami seperti kayu, jati, bambu, rotan, dan anyaman pandan serta penggunaan ukiran. Serta penggunaan warna warna alami seperti coklat dan krem. Desain yang menggambarkan etnik Sunda memiliki sejarah yang panjang, berasal dari zaman kerajaan Jawa Barat. Masyarakat Sunda pada masa itu mempunyai gaya arsitektur dan seni dekoratif yang sangat indah, terlihat pada bangunan-bangunan kerajaannya seperti Cirebon, Garut dan Padjadjaran. Salah satu ciri khas gaya arsitektur Sunda adalah penggunaan material alam seperti kayu, bambu, dan kain pandan. Bangunan kerajaan Sunda juga terkenal dengan ukiran dan ukirannya yang rumit dan indah. Selain itu, seiring berkembangnya kerajaan, tari dan musik tradisional juga berkembang pesat sehingga menghasilkan karya-karya yang sangat indah dan anggun. Setelah masa kerajaan, gaya desain arsitektur Sunda mengalami perkembangan besar pada masa penjajahan Belanda. Arsitek dan desainer Belanda menjadi tertarik pada keindahan arsitektur dan seni dekoratif Sunda, dan banyak bangunan kolonial di Jawa Barat menggunakan elemen gaya desain dengan unsur etnik Sunda. Baru pada

tahun 1960-an dan 1970-an gaya desain etnik Sunda mulai diterapkan pada bangunan hotel, resor, dan vila, dengan tujuan untuk menawarkan pengalaman berbeda dan berkesan kepada pengunjung. Sejak saat itu, gaya desain arsitek Sunda semakin populer di Indonesia dan luar negeri sebagai gaya desain yang dapat memadukan unsur tradisional dengan konsep modern.

Masyarakat Sunda mempunyai peninggalan berupa ukiran dengan motif Pajadjaran. Motif ini berasal dari Kerajaan Pajadjaran, kerajaan tertua di Sunda. Menurut Muhammad Azrory (20:112), artefak yang masih banyak ditemukan hingga saat ini di makam Sunan Gunung Jati. Bentuk bulat muncul pada dekorasi ini, karena semua ukiran mewakili bentuk lingkaran atau cembung.

Berbagai cirikhas ukiran Pajajaran terdiri dari :

- Daun pokok
Adalah berbentuk cembung atau bulatan yang terbuat dari bahan daun pokok atau relung besar.
- Angkup
Adalah motif ragam hias yang berbentuk cembung atau bulatan terletak pada tangkai angkup yang tumbuh di bagian atas.
- Cula
Adalah motif yang berbentuk daun kecil yang tumbuh di depan atau daun pokok, bentuk ini adalah yang mencerminkan masyarakat daerah Jawa Barat terdapat binatang yang identik dengan cula yaitu binatang badak.
- Endhong
Adalah motif yang terdapat di bagian belakang daun pokok, terbentuk dan tersusun dari bawah daun pokok hingga keatas daun. Bentuk ini berfungsi untuk mengisi bidang bidang yang kosong.
- Simbar
Adalah motif yang terletak di depan daun pokok, tepat berada di belakang yang ditumbuhi daun daun kecil dari atas ke bawah berjajar . bentuk yang mencerminkan ke wibawaan.



Gambar 21 Motif Padjajaran

Sumber: shutterstock.com

2.4 Dasar Perancangan Interior Fasilitas Wisata

Interior memiliki fungsi sebagai perencanaan kebutuhan ruang dan perancangan ruang dalam bangunan. Dalam merancang sebuah fasilitas ruang memenuhi kebutuhan aktivitas dan kebutuhan ekspresi ruang gagasan kita dalam bentuk fasilitas ruang. Interior juga sering kali mempengaruhi pandangan kita, dalam merasakan suasana dan kepribadian. Maka dari itu dasar perancangan interior fasilitas wisata perlu di perhatikan dalam merancang dan memenuhi kebutuhan pengunjung dan pengguna fasilitas wisata.

2.4.1 Prinsip Desain Interior

Selain pembentuk ruang, desain interior juga memperhatikan prinsip dasar interior menurut wahyu setiono (2015):

1. *Unity & Harmony*
susunan beberapa unsur menjadi satu kesatuan yang utuh dan serasi. Dalam hal ini, seluruh elemen saling menopang dan membentuk satu kesatuan yang utuh, tanpa ada kelebihan dan tidak ada elemen yang hilang. Jalan menuju kesatuan terletak pada penerapan tema. Ide yang dominan adalah kekuatan desain. Elemen visual yang dipilih disusun sesuai tema atau mendukung.
2. *Balance*
Keseimbangan antar satu sisi dengan sisi lain dan keseimbangan dengan lingkungan sekitar dari pusat perhatian adalah sama. Keseimbangan tersebut di bagi atas tiga yaitu simetris, asimetris dan radial.

3. *Focal Point*
Suatu bentuk yang menjadikan sebuah pusat perhatian.
4. *Ritme*
Sebuah bentuk pengulangan tentang estetika atau fungsi visual. Atau dapat di artikan juga sebagai kontinuitas atau pergerakan terorganisir.
5. *Details*
Hal yang menjadi perhatian khusus yang terperinci seperti tata letak furnitur, tata cahaya dan lainnya.
6. Skala dan Proporsi
Hubungan antara ruangan dan isinya beserta pengguna ruang harus harmonis, Menurut Vitruvius proporsi selalu berkaitan dengan ukuran kecil ke ukuran besar begitupun sebaliknya atau hubungan antar suatu desain dengan bagian keseluruhan ruang.

2.4.2 Pembentuk Ruang

Desain interior pada ruang dibentuk oleh beberapa bidang dua dimensi: lantai, dinding, langit-langit, serta bukaan pintu dan jendela.

Menurut Wicaksono dan Tisnawati (2014), jika salah satu dari hal tersebut hilang maka ruang tersebut tidak dapat berfungsi dengan baik dan tidak dapat dimanfaatkan sebagaimana mestinya, sehingga tidak dapat disebut sebagai ruang interior. Dalam tiga dimensi terdapat elemen dasar pembentuk ruang interior, terdiri dari bidang-bidang tiga dimensi (3D) yang membentuk volume ruangan:

1. Bagian bidang bawah yaitu lantai
2. Bagian bidang tengah/ penyekat yaitu dinding
3. Bagian atas yaitu plafon
4. Bukaan bukaan yang dapat di aplikasikan terhadap 3 bagian diatas
5. Elemen pengisi ruang atau furniture

2.4.3 Pendekatan Fungsi

Menurut sunarmi (ISI Surakarta, 2008:46) desain yang baik yaitu desain yang memenuhi kebutuhan ruang dan fungsi yang terbentuk dari sebuah ide dan di terjemaahkan oleh seorang desainer. Perancangan fasilitas wisata yang harus diperhatikan khusus agar memberikan kenyamanan dan fungsi kepada wisatawan secara menyeluruh yang dijabarkan menjadi beberapa yaitu:

1. Lobby
Menurut Fred Lawson (2000:113), lobby merupakan sebuah ruang pusat kontrol dalam suatu organisasi ruang fasilitas publik, sehingga perancangannya harus menyesuaikan kebutuhan ruang sesuai dengan konsep namun harus memperhatikan luas, estetika dan komponen ruang lainnya. Penataan pada dinding di desain agar tidak terlihat kosong.

Pencahayaan dengan perpaduan matahari dan cahaya buatan diperoleh agar memenuhi kebutuhan fasilitas wisata. Fungsi lobby yaitu:

- Fungsi Ekonomis, yaitu penunjang kebutuhan pengguna agar dapat memanfaatkan fasilitas yang tersedia agar tidak harus pergi ketempat lain. Sehingga pengguna dapat menghemat biaya dan tenaga.
- Fungsi sosial, yaitu sebagai fasilitas kepada pengguna dalam memberikan informasi tentang fasilitas yang disediakan dalam ruangan serta dapat berinteraksi antar sesama pengunjung dan karyawan/staff.
- Fungsi penghubung, yaitu sebagai tempat memberikan informasi dengan tujuan rekreasi pendidikan dan pariwisata.

2. Cafeteria & Lounge

cafe secara harafiah berarti restoran kecil yang menyajikan atau menjual makanan ringan dan minuman. Cafe biasanya digunakan untuk bersantai dan melepas penat. Seiring berjalannya waktu, cafe yang terus berkembang membuat Cafe tidak hanya menjadi tempat menikmati makanan dan minuman, namun juga menjadi tempat bersosialisasi dan mengobrol antar wisatawan mencari relasi . Café pada fasilitas wisata ini merupakan tempat beli makanan dan minuman , serta berfungsi sebagai tempat peristirahatan pengunjung. Lounge sebaliknya mempunyai arti relaksasi, namun bisa juga diartikan sebagai tempat bersantai atau ngobrol.

3. Area Cindramata atau shop

Area cindramata pada fasilitas wisata, berfungsi sebagai memajang, menyimpan dan menjual barang barang yang berhubungan dengan kegiatan wisata yang dapat dibawa oleh pengunjung fasilitas wisata tersebut.

4. Perpustakaan

Perpustakaan merupakan kumpulan informasi berupa bahan cetak dan non cetak yang tersusun untuk kepentingan pemakai atau pembaca (IFIA), pada peracnagan fasilitas wisata fungsi perpustakaan sebagai ruang pusat kegiatan membaca dan penyimpanan dokumen dokumen terkait wisata dan terbuka untuk pengunjung, fungsi lainnya yaitu sebagai sarana edukasi bagi masyarakat dan wisatawan.

5. Auditorium

Auditorium memiliki fungsi sebagai area pertunjukan, pertemuan dan lainnya, auditorium memiliki ruangan yang luas dan memiliki multifungsi yang penggunaan ruang tidak berfokus kesatu fungsi saja namun juga berfungsi sebagai, pentas seni, pemutaran film, pameran dan lainnya (C.E. Mediastika, 2005)

• Jenis Jenis Auditorium

Jenis jenis aktifitas yang ada didalamnya auditorium dibedakan menjadi:

- Auditorium pertemuan, digunakan untuk aktivitas utama percakapan, seperti seminar, konferensi, dan rapat besar.
- Auditorium pertunjukan seni, digunakan untuk aktivitas utama sajian Kesenian, seperti music dan tari.

- Auditorium multifungsi, auditorium yang dapat digunakan untuk semua kegiatan.

Pada perancangan fasilitas wisata ini penulis memilih jenis auditorium multifungsi.

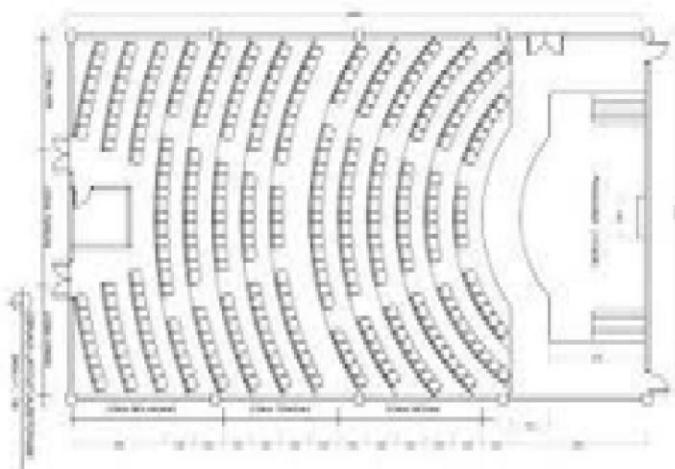
- Bentuk Auditorium

Auditorium dirancang dalam berbagai bentuk untuk memaksimalkan kinerja dan beradaptasi dengan aktivitas yang berlangsung di dalamnya. Kegiatan tersebut meliputi venue pertunjukan seni, konser musik, konferensi dan seminar. Bentuk auditorium dipilih berdasarkan kapasitas pengunjung, integritas fasilitas, dan elemen visual (Doelle, 1993).

Bentuk auditorium dapat dibagi menjadi jenis tergantung pada akustiknya adalah:

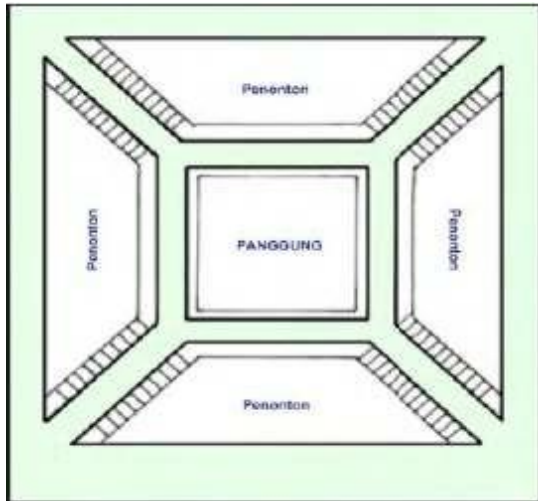
- Segi Empat

Bentuk segi empat adalah ruang auditorium yang paling sederhana. Panggung pertunjukan berada di satu sisi venue, dan kursi penonton berada di sisi lain. Kondisi ini mempunyai kelemahan yaitu akan menyulitkan penonton yang berada di area samping untuk menikmati pertunjukan dan dapat mengurangi kenyamanan penonton. Bentuk auditorium persegi panjang sesuai dengan bentuk yang digunakan pada auditorium BCH.



Gambar 22 Auditorium bentuk segi empat

sumber: <https://temuilmiah.iplbi.or.id/>



Gambar 23 Contoh Panggung Di Tengah Penonton

Sumber: Santosa Eko, 2008. Seni teater untuk SMK jilid 2

- Kipas (melingkar)
Bentuk area ruang yang penonton berada melingkari panggung pertunjukan. Posisi ini termasuk nyaman karna tidak banyak mengganggu area penonton. Auditorium berbentuk kipas sangat cocok di implementasikan terhadap ruangan pertunjukan dengan kapasitas yang banyak dengan fokus penonton terpusat pada satu pandangan.

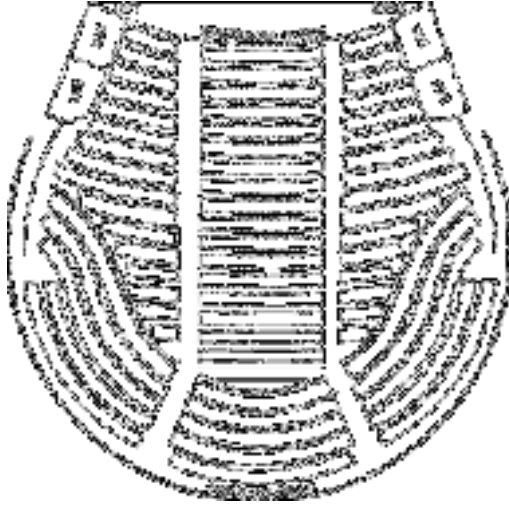


Gambar 24 Auditorium bentuk kipas

Sumber: 3.bp.blogspot.com

- Bentuk Tapal Kuda

Auditorium ini memiliki pantulan bunyi yang fokus ke tengah ruang karena faktor dinding yang cekung, pantulan tersebut membuat pantulan suara terdengar jelas di bagian tengah, namun di sisi lain akan terasa kurang.



Gambar 25 Auditorium bentuk tapal kuda

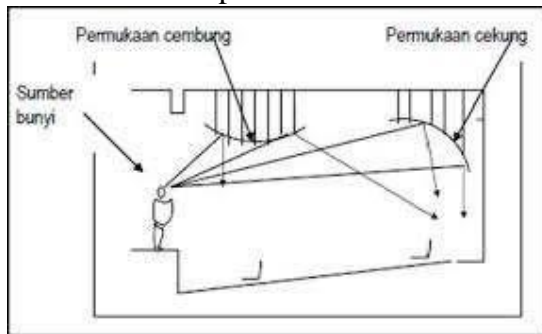
Sumber: 3.bp.blogspot.com

- Bentuk Tidak Beraturan
Bentuk yang di adaptasi dari memenuhi kebutuhan ruang kenyamanan, visual dan pencahayaan, bentuk ruang dibuat dengan lebih variatif agar memenuhi fungsi ruang.
- Elemen Pembentuk Auditorium
Auditorium terdiri dari elemen penyusun ruang yang terdiri dari lantai, dinding, kolom dan langit langit (krier, 2001). Beberapa aspek yang perlu di perhatikan dalam merancang auditorium adalah:
 - Bentuk ruang dan penyusunan tempat duduk penonton
Konfigurasi terpenting dalam sebuah auditorium dengan memperhatikan penggunaan lantai dengan kedekatan penonton terhadap panggung.
 - Desain Balkon
Perbandingan ketinggian berdasarkan ketinggian antara lantai dan balkon. Apabila tidak diperhatikan pantulan suara dan ruangan yang terlihat kecil dan sempit akan mengurangi kualitas suara.
 - Material
Suatu bahan yang berbeda dan permukaan yang berbeda memiliki perlakuan yang dan penerapan yang berbeda juga (Doelle, 1980), penggunaan material akan mempengaruhi akustik dalam ruang, material tersebut berupa:
 - a. Absorber
Salah satu cara mengatur penyerapan bunyi dengan menggunakan material penyerap, penggunaan material ini dapat mengatur pantulan suara, material ini berciri secara fisik permukaan yang berpori dan lunak atau berbahan keras namun memiliki bukaan. Menurut Barron (2010) bahan berpori yang

bisa dimanfaatkan dalam akustik auditorium yaitu seperti wool dan kapas dakron.

b. Reflektor

Material yang digunakan dalam memantulkan dan mengendalikan akustik, secara fisik dapat terlihat dalam bentuk fisik material yaitu keras.



Gambar 26 Pemantulan Suara ke Langit Langit

Sumber: Doelle,1990

2.4.4 Ruang Pameran

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia, Ruang memiliki arti tempat, jarak antara dua atau tiga empat tiang. Yang langsung berbatas atau terlingkung oleh bidang. Sedangkan pameran memiliki arti kegiatan seseorang atau kelompok dalam memajang atau memamerkan karya untuk dikomunikasikan dan di apresiasi oleh masyarakat. Dari pengertian tersebut ruang pameran memiliki arti tempat atau ruang yang di dimanfaatkan untuk kegiatan komunikasi karya yang di apresiasi oleh pengunjung atau yang melihat hasil karya tersebut.



Gambar 27 Contoh Ruang Pameran

Sumber: Pinterest

2.4.5 Tata Letak Ruang Pameran

Tata letak dalam sebuah ruang pameran sangat bersinggungan dengan sistem/pola dan sirkulasi yang di bentuk dalam sebuah ruangan, sehingga penataan yang efektif dan efisien dalam penataan sebuah karya menjadi perhatian khusus bagi pengunjung.

Berikut beberapa cara tata penempatan karya dalam ruang pameran yaitu:

A. *In Show Case*

Benda dengan ukuran kecil yang di pajang menggunakan kotak tembus pandang terbuat dari kaca sesuai dengan tema ruangan yang digunakan.



Gambar 28 Contoh In Show Case

Sumber: tribunews.com

B. *Free Standing On The Floor or Plinth or Support*

Karya yang di pajang dengan skala yang besar sehingga dibutuhkan suatu ketinggian dari lantai dengan lantai lainnya.



Gambar 29 Contoh Free Standing On The Floor Or Plinth Or Supports

Sumber: britishcouncil.id dan sarasvati.co.id

C. *On Wall or Panels*

Karya yang berbentuk 2 dimensi yang penempatan berada pada dinding atau panel.



Gambar 30 contoh on wall or panels

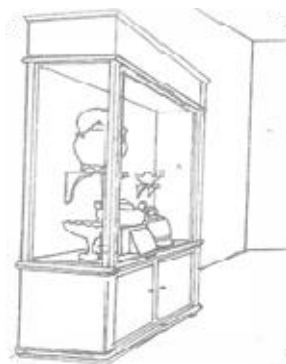
(Sumber : siwaexpress.com)

Dalam pemajangan karya terdapat beberapa syarat dan tata cara dalam pemajangan yaitu:

1. *Random Typical large Gallery*
Karya yang penempatan di tata secara acak berisikan benda benda non klasik dan berada pada ruangan asimetris yang memiliki karak atau partisi.
2. *Large Space With an Introductory gallery*
Pengelompokan ruang berdasarkan kebutuhan ruang mulai dari ruang utama sebagai penjelasan karya hingga ruangan tersebut memiliki alur dalam penataan.

Vitrine di gunakan pada area pameran berupa lemari yang menjadi sarea display karya, dan penggunaan *vitrine* disesuaikan dengan bentuk ruang yang ada, penempatan *vitrine* sebagai berikut:

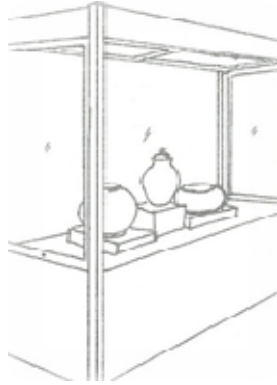
1. *Vitrine* dinding
Vitrine yang ditata berada pada sisi dinding dan dapat di lihat dari sisi samping dan depan



Gambar 31 Vitrine Dinding

Sumber: DPK, 1994

2. *Vitrine* tengah
Vitrine yang berada pada sisi tengah yang penataannya dapat dilihat dari berbagai arah



Gambar 32 Vitrine Tengah

Sumber: DPK, 1994

3. *Vitrine* Sudut
Vitrine yang berada pada sudut ruang yang penataannya hanya dapat dilihat dari satu sisi.



Gambar 33 Vitrine Sudut

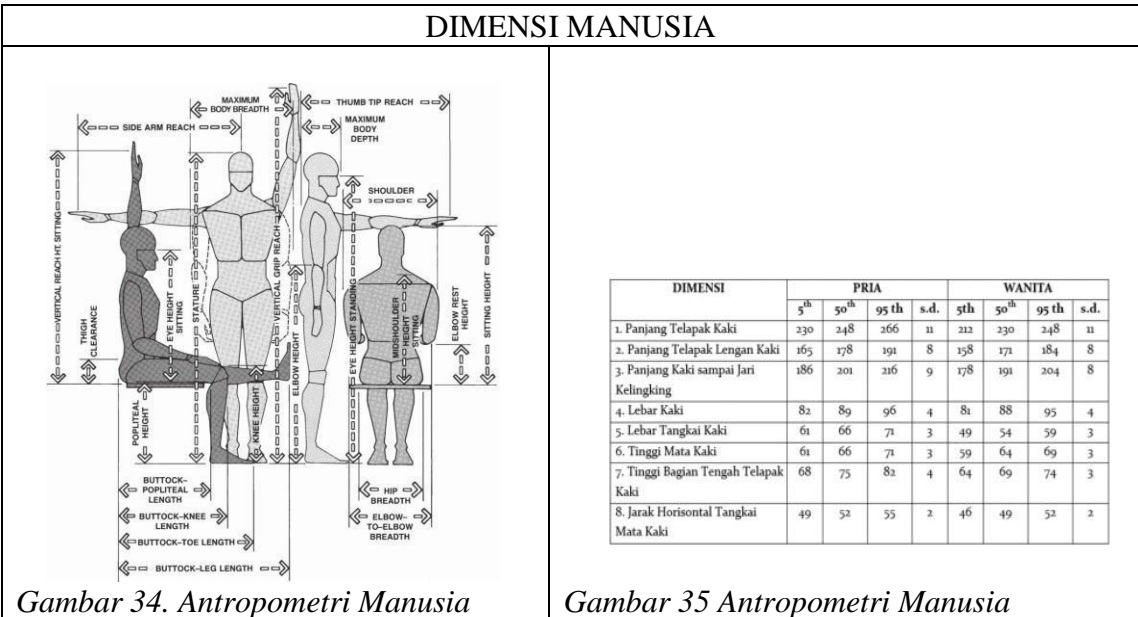
Sumber: DPK, 1994

4. *Vitrine* Lantai
Vitrine yang penataannya berada pada bawah lantai biasa berukuran kecil.
5. *Vitrine* Tiang
Vitrine ini memiliki penataan yang berada di sekitar tiang dan dapat dilihat dari berbagai arah.

2.5 Studi Antropometri

*Table 2.3 Studi Antropometri
sumber: Human Dimension &
Interior Space, 1979*

DIMENSI MANUSIA

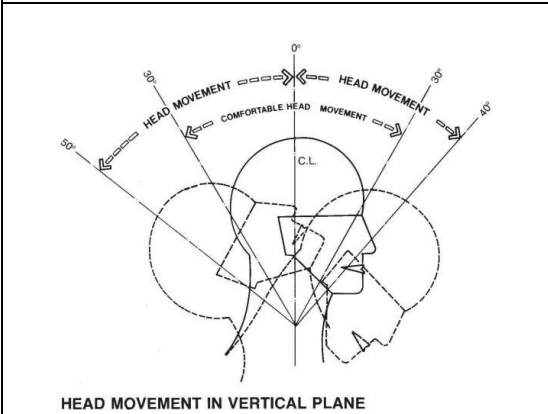


Gambar 34. Antropometri Manusia

DIMENSI	PRIA				WANITA			
	5 th	50 th	95 th	s.d.	5 th	50 th	95 th	s.d.
1. Panjang Telapak Kaki	230	248	266	11	212	230	248	11
2. Panjang Telapak Lengan Kaki	165	178	191	8	158	171	184	8
3. Panjang Kaki sampai Jari Kelingking	186	201	216	9	178	191	204	8
4. Lebar Kaki	82	89	96	4	81	88	95	4
5. Lebar Tangkai Kaki	61	66	71	3	49	54	59	3
6. Tinggi Mata Kaki	61	66	71	3	59	64	69	3
7. Tinggi Bagian Tengah Telapak Kaki	68	75	82	4	64	69	74	3
8. Jarak Horizontal Tangkai Mata Kaki	49	52	55	2	46	49	52	2

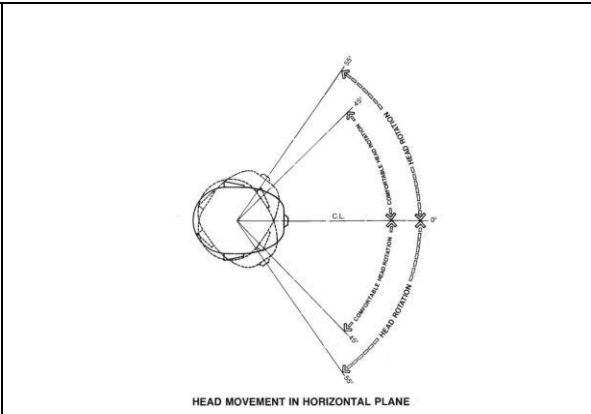
Gambar 35 Antropometri Manusia

ROTASI KEPALA MANUSIA



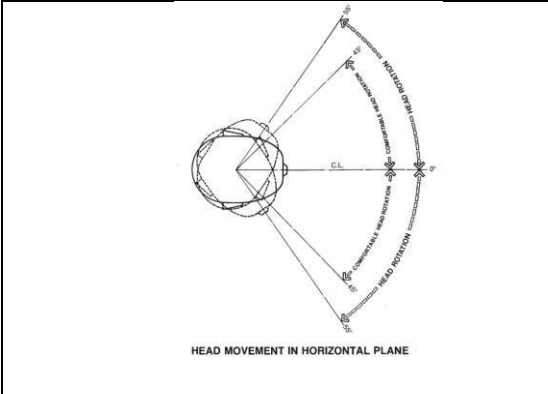
HEAD MOVEMENT IN VERTICAL PLANE

Gambar 36 Head Movement



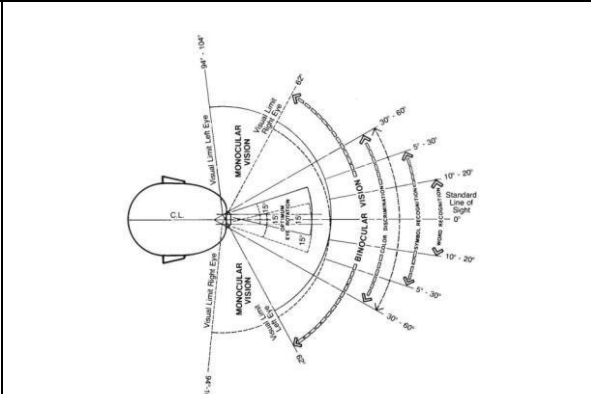
HEAD MOVEMENT IN HORIZONTAL PLANE

Gambar 37 Head Movement



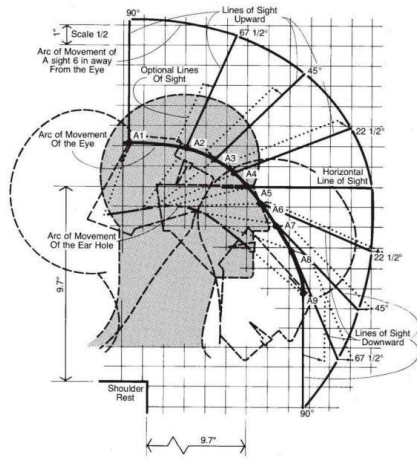
HEAD MOVEMENT IN HORIZONTAL PLANE

Gambar 38. Head Movement



VISUAL FIELD IN HORIZONTAL PLANE

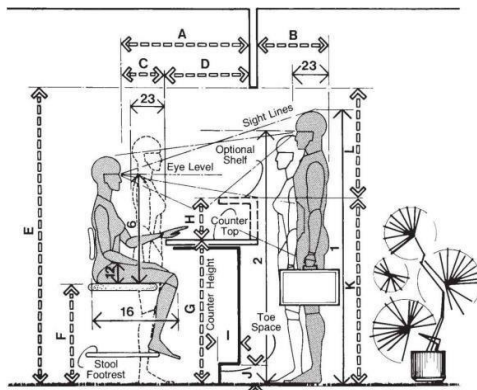
Gambar 40 Visual Field



RANGE OF HEAD AND EYE MOVEMENT
IN THE VERTICAL PLANE

Gambar 39. Head Movement

FRONT OFFICE



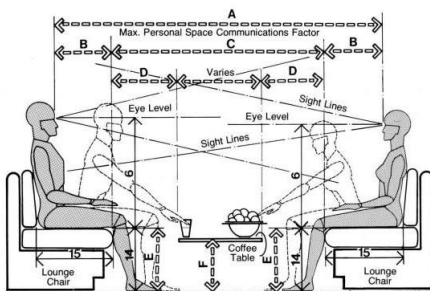
RECEPTIONIST'S WORKSTATION / COUNTER HEIGHT

Gambar 41. Front Office

	in	cm
A	40-48	101.6-121.9
B	24 min.	61.0 min.
C	18	45.7
D	22-30	55.9-76.2
E	78 min.	198.1 min.
F	24-27	61.0-68.6
G	36-39	91.4-99.1
H	8-9	20.3-22.9
I	2-4	5.1-10.2
J	4	10.2
K	44-48	111.8-121.9

Gambar 42 Dimensi

LOUNGE

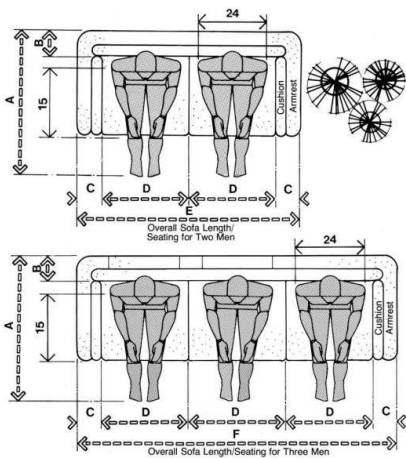


LOUNGE SEATING / CLEARANCES

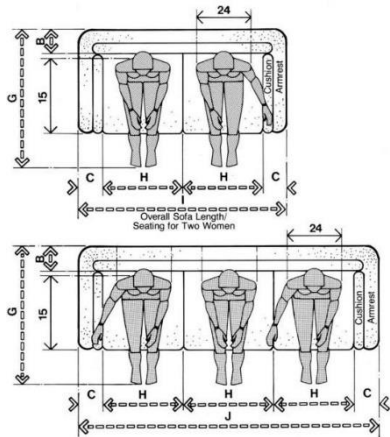
Gambar 43 Seating

	in	cm
A	84-112	213.4-284.5
B	13-16	33.0-40.6
C	58-80	147.3-203.2
D	16-18	40.6-45.7
E	14-17	35.6-43.2
F	12-18	30.5-45.7

Gambar 44 Dimensi



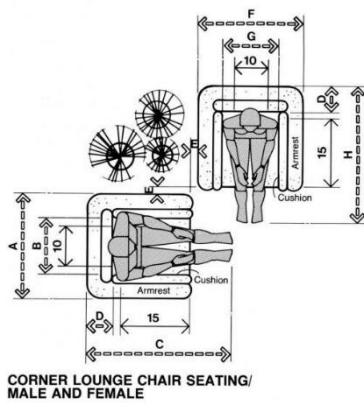
Gambar 45 Seating



Gambar 47. Seating

	in	cm
A	42-48	106.7-121.9
B	6-9	15.2-22.9
C	3-6	7.6-15.2
D	28	71.1
E	62-68	157.5-172.7
F	90-96	228.6-243.8
G	40-46	101.6-116.8
H	26	66.0
I	58-64	147.3-162.6
J	84-90	213.4-228.6

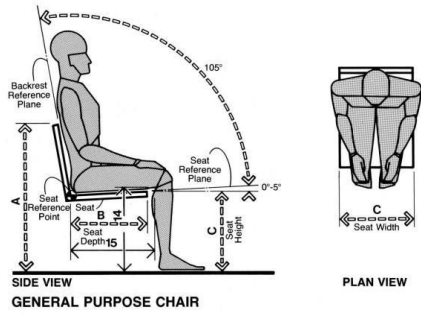
Gambar 46. Dimensi



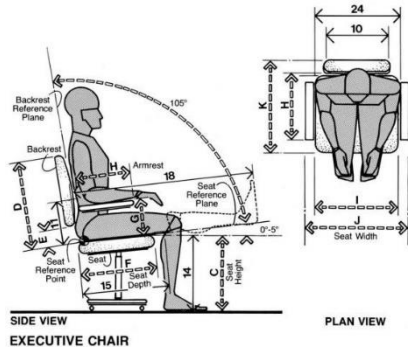
Gambar 48. Seating

	in	cm
A	34-40	86.4-101.6
B	28	71.1
C	42-48	106.7-121.9
D	6-9	15.2-22.9
E	3	7.6
F	32-38	81.3-96.5
G	26	66.0
H	40-46	101.6-116.8

Gambar 49. Dimensi



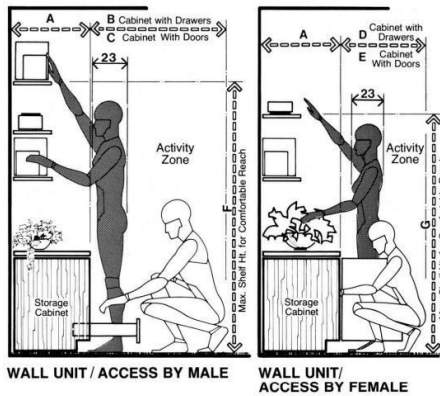
Gambar 50 Work Chair



Gambar 51 Work Chair

	in	cm
A	31-33	78.7-83.8
B	15.5-16	39.4-40.6
C	16-17	40.6-43.2
D	17-24	43.2-61.0
E	0-6	0.0-15.2
F	15.5-18	39.4-45.7
G	8-10	20.3-25.4
H	12	30.5
I	18-20	45.7-50.8
J	24-28	61.0-71.1
K	23-29	58.4-73.7

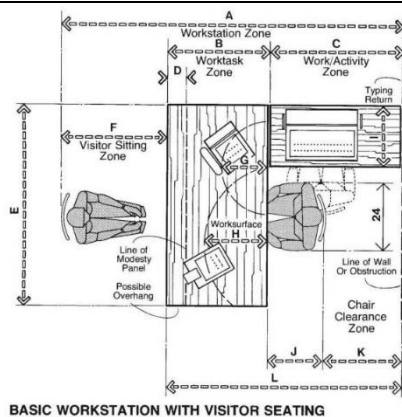
Gambar 52 Dimensi



Gambar 53. Wall Unit

	in	cm
A	18-24	45.7-61.0
B	48-58	121.9-147.3
C	36-40	91.4-101.6
D	46-52	116.8-132.08
E	30-36	76.2-91.4
F	72	182.9
G	69	175.3

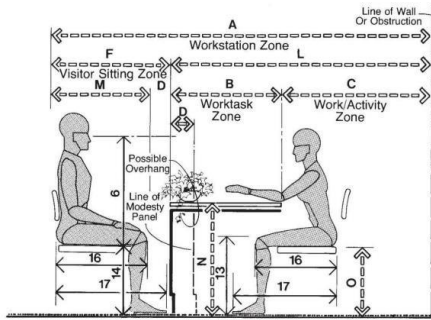
Gambar 54 Dimensi



Gambar 55 Workstation

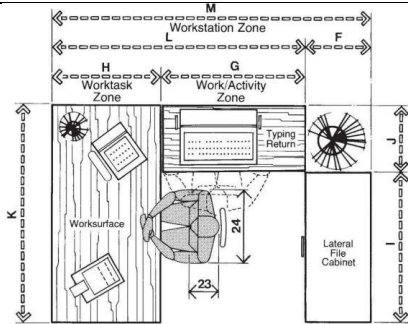
	in	cm
A	90-126	228.6-320.0
B	30-36	76.2-91.4
C	30-48	76.2-121.9
D	6-12	15.2-30.5
E	60-72	152.4-182.9
F	30-42	76.2-106.7
G	14-18	35.6-45.7
H	16-20	40.6-50.8
I	18-22	45.7-55.9
J	18-24	45.7-61.0
K	6-24	15.2-61.0
L	60-84	152.4-213.4
M	24-30	61.0-76.2
N	29-30	73.7-76.2
O	15-18	38.1-45.7

Gambar 57 Dimensi



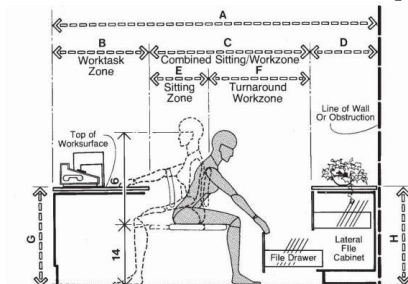
BASIC WORKSTATION WITH VISITOR SEATING

Gambar 56 Workstation



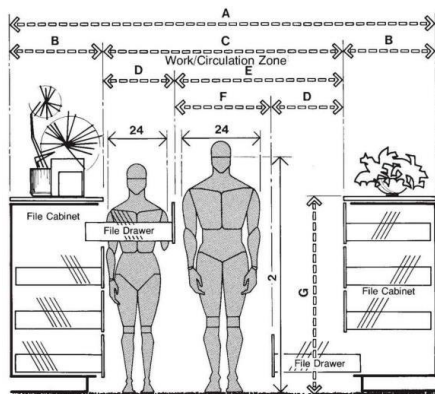
BASIC U-SHAPED WORKSTATION

Gambar 58. Workstation U-Shaped



WORKSTATION WITH BACK LATERAL FILE STORAGE

Gambar 60. Workstation U-Shaped



FILING/ACCESS CLEARANCES

Gambar 61 Filing Access

	in	cm
A	96-128	243.8-325.1
B	30-36	76.2-91.4
C	48-68	121.9-172.7
D	18-22	45.7-55.8
E	18-24	45.7-61.0
F	30-44	76.2-111.8
G	29-30	73.7-76.2
H	28-30	71.1-76.2
I	90-102	228.6-259.1
J	30	76.2
K	12	30.5

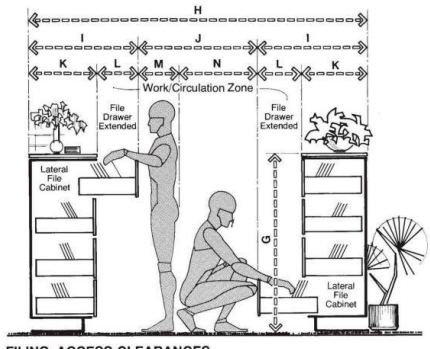
L	7.5 min.	19.1 min.
M	15-18	38.1-45.7

Gambar 59. Dimensi

	in	cm
A	106-138	269.2-350.5
B	20-28	50.8-71.1
C	66-82	167.6-208.3
D	18-26	45.7-66.0
E	48-56	121.9-142.2

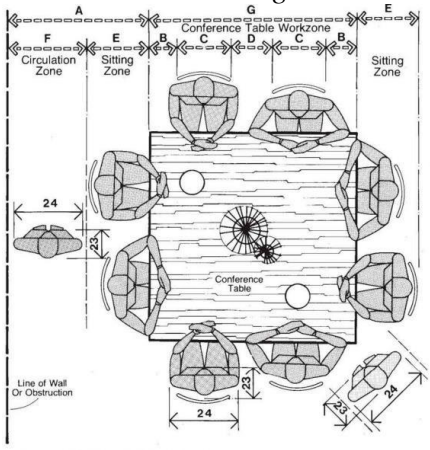
F	30	76.2
G	54-58	137.2-147.3
H	122-138	309.9-350.5
I	34-42	86.4-106.7
J	40-54	101.6-137.2
K	18-22	45.7-55.9
L	16-20	40.6-50.8
M	18	45.7
N	22-36	55.9-91.4

Gambar 62 Dimensi



FILING ACCESS CLEARANCES

Gambar 65 Filing Access



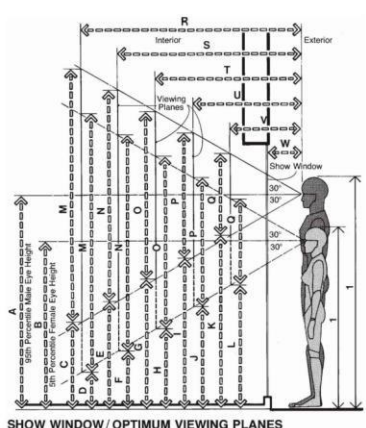
SQUARE CONFERENCE TABLE

Gambar 64. Meja Diskusi

	in	cm
A	48-60	121.9-152.4
B	4-6	10.2-15.2
C	20-24	50.8-61.0
D	6-10	15.2-25.4
E	18-24	45.7-61.0
F	30-36	76.2-91.4
G	54-60	137.2-152.4
H	30	76.2
I	72-81	182.9-205.7
J	42-51	106.7-129.5
K	24-27	61.0-68.6
L	48-54	121.9-137.2

Gambar 65. Dimensi

DISPLAY

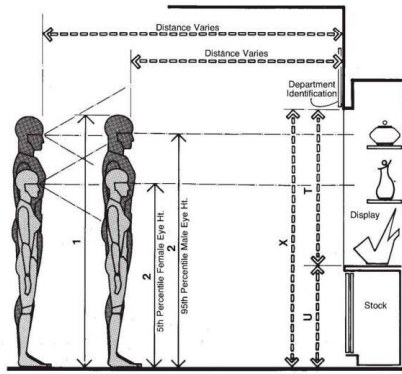


SHOW WINDOW / OPTIMUM VIEWING PLANES

Gambar 66 Viewing Planes

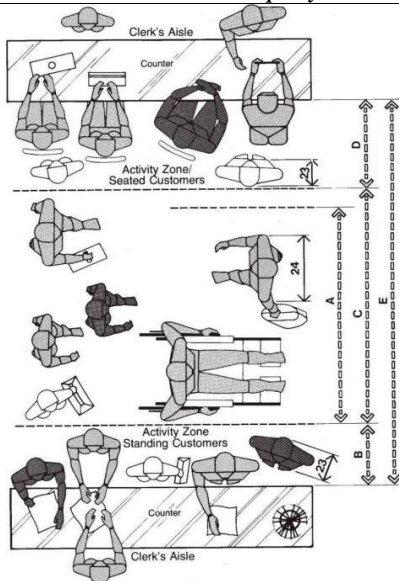
	in	cm
A	68.6	174.2
B	56.3	143.0
C	27.0	68.7
D	14.7	37.4
E	28.0	71.2
F	28.3	72.0
G	41.5	105.4
H	28.6	72.6
I	47.8	121.5
J	36.3	92.2
K	54.8	139.1
L	42.5	107.8
M	83.1	211.1
N	69.3	175.9
O	55.4	140.8
P	41.6	105.6
Q	27.7	70.4
R	72	182.9
S	60	152.4
T	48	121.9
U	36	91.4
V	24	61.0
W	12	30.5
X	84	213.4

Gambar 68. Dimensi



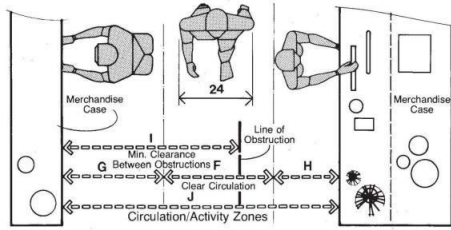
DISPLAY/VISUAL RELATIONSHIPS

Gambar 67. Display



MAIN PUBLIC AISLE WIDTHS

Gambar 69 Sirkulasi

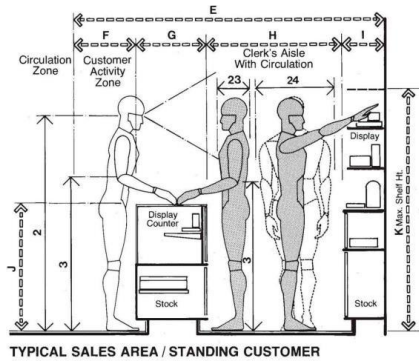


SECONDARY PUBLIC AISLE WIDTHS

Gambar 71 Sirkulasi

	in	cm
A	66 min.	167.6 min.
B	18	45.7
C	72	182.9
D	26-30	66.0-76.2
E	116-120	294.6-304.8
F	30-36	76.2-91.4
G	18-36	45.7-91.4
H	18 min.	45.7 min.
I	51 min.	129.5 min.
J	66-90	167.6-228.6

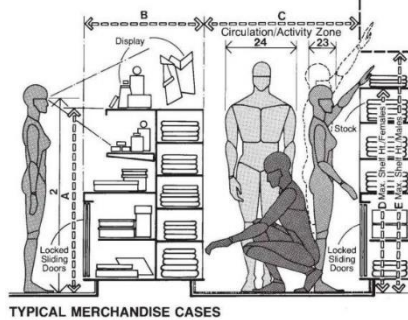
Gambar 70. Dimensi



Gambar 72 Sales Area

	in	cm
A	48 max.	121.9 max.
B	30-36	76.2-91.4
C	51 min.	129.5 min.
D	66	167.6

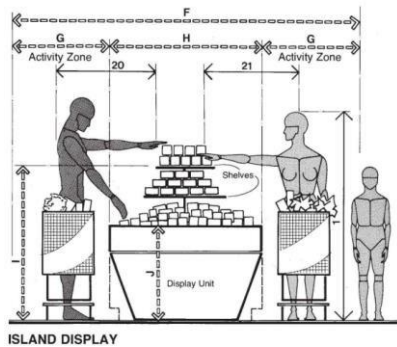
Gambar 73 Dimensi



Gambar 74 Display

E	72	182.9
F	84-96	213.4-243.8
G	20-26	50.8-66.0
H	28-30	71.1-76.2
I	18-24	45.7-61.0
J	18 min.	45.7 min.
K	72 max.	182.9 max.
L	4	10.2
M	42	106.7
N	26 min.	66.0 min.

Gambar 75. Dimensi

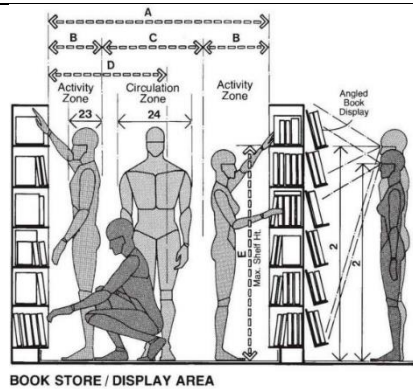


Gambar 75. Meja Display

F	108	274.3
G	30	76.2
H	48	121.9
I	48 max.	121.9 max.
J	30-32	76.2-81.3

Gambar 76 Dimensi

PERPUSTAKAAN

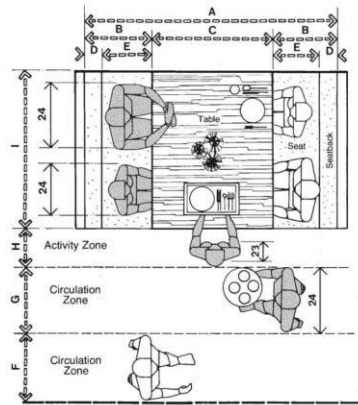


Gambar 77 Display Buku

	in	cm
A	66 min.	167.6 min.
B	18 min.	45.7 min.
C	30 min.	76.2 min.
D	36	91.4
E	68	172.7

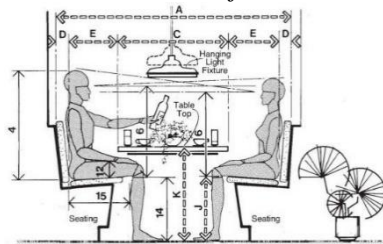
Gambar 78. Dimensi

RESTORAN



BOOTH SEATING AND CIRCULATION CLEARANCES

Gambar 79 Meja Makan

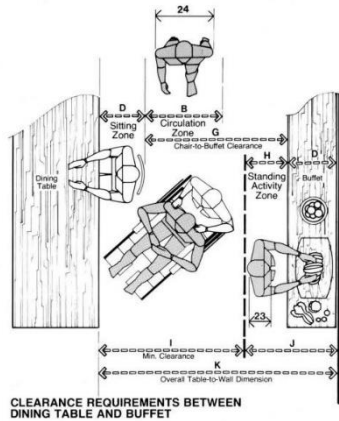


BOOTH SEATING

Gambar 80. Meja Makan

	in	cm
A	65-80	165.1-203.2
B	17.5-20	44.5-50.8
C	30-40	76.2-101.6
D	2-4	5.1-10.2
E	15.5-16	39.4-40.6
F	30	76.2
G	36	91.4
H	18	45.7
I	48-54	121.9-137.2
J	16-17	40.6-43.2
K	29-30	73.7-76.2

Gambar 81 Dimensi



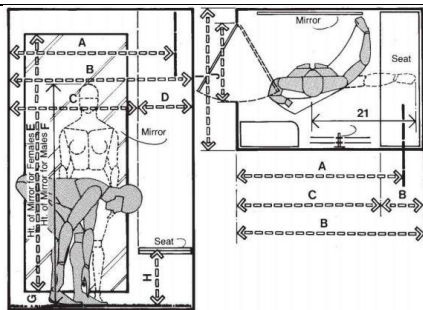
CLEARANCE REQUIREMENTS BETWEEN DINING TABLE AND BUFFET

Gambar 82 Meja Makan

	in	cm
A	132-144	335.3-365.8
B	30-36	76.2-91.4
C	72	182.9
D	18-24	45.7-61.0
E	12	30.5
F	24	61.0
G	50-54	127.0-137.2
H	50-60	127.0-152.4
I	54	137.2
J	86-102	218.4-259.1
K	90-96	228.6-243.8

Gambar 83 Dimensi

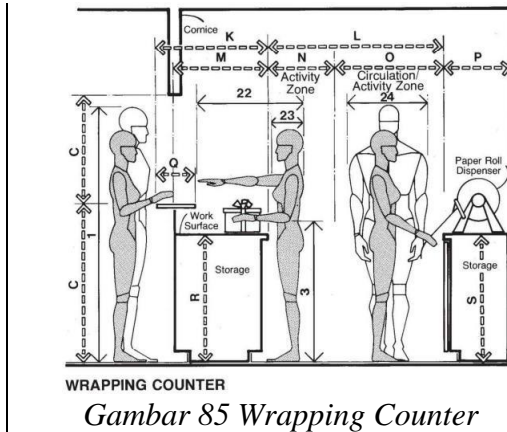
RETAIL



DRESSING ROOMS

Gambar 84. Ruang Ganti

	in	cm
A	48 min.	121.9 min.
B	54-58	137.2-147.3
C	42	106.7
D	12-16	30.5-40.6
E	68 min.	172.7 min.
F	75 min.	190.5 min.
G	4	10.2
H	16	40.6
I	36 min.	91.4 min.
J	24	61.0



K	29-32	73.7-81.3
L	48	121.9
M	26	66.0
N	18	45.7
O	30	76.2
P	18-24	45.7-61.0
Q	6-10	15.2-25.4
R	35-36	88.9-91.4
S	35	88.9

Gambar 86 Dimensi

2.6 Studi Image

Pada perancangan fasilitas wisata ini berada pada kabupaten pangandaran yang memiliki kebudayaan sunda yang masih kental dan digunakan sampai sekarang, penulis memilih pengayaan Coastal dengan mempertahankan unsur etnik sunda berikut beberapa studi image yang menjadi referensi :



Gambar 87 Kontemporer Design

Sumber: Pinterest



Gambar 88 Kontemporer Design

Sumber: pinterest



Gambar 89 Kontemporer Design

Sumber:Pinterest



Gambar 90 Interior Design Etnik Sunda

Sumber: Pinterest



Gambar 91 Interior Design Etnik Sunda

Sumber: Pinterest

Pada gambar terlihat satu penggunaan pengayaan kontemporer dalam sebuah ruang tamu, warna yang digunakan seperti biru, cream, khaki abu dan putih, dipadukan dengan lantai parquet memberikan kesan sejuk cerah dan hangat,serta kesan pantai yang diberikan sangat terlihat pada ruangan tersebut. serta ruangan dengan nuansa sunda terlihat pada gambar, penggunaan warna coklat yang dominan dan material kayu dan bambu sangat dominan, maka dari itu penulis dalam

perancangan fasilitas wisata bahari ini menerapkan pengayaan kontemporer namun tetap mempertahankan budaya atau unsur kesundaan sehingga menghasilkan ruang yang berkesan kekinian serta memberikan kesan bahari dan sunda.

2.7 Studi Teori (state of the Art)

STATE OF THE ART

Table 2.4 Studi Teori

Sumber: Data Pribadi

PENELITIAN SEJENIS	TUJUAN PENELITIAN	KETERKAITAN PENELITIAN	KESIMPULAN
<p>Dinamika Kehidupan Nelayan Pangandaran (1950-1970 an)</p> <p>Oleh : Dahimatul Afidah</p> <p>https://online-journal.unja.ac.id/signjai/article/view/21598</p>	<p>keseharian nelayan di Pangandaran dari tahun 1950 hingga 1970 mencerminkan transformasi yang signifikan, hal ini melibatkan perubahan dalam penggunaan peralatan pelayaran dan jenis ekonomi. Di periode 1950 sampai penghujung 1960, penduduk Pangandaran masih mengandalkan alat yang tradisional untuk aktivitas berlayar mereka. Perubahan mendasar terjadi pada tahun 1970 saat pemerintah memperkenalkan sistem berlayar yang lebih maju dengan memanfaatkan mesin. (Afidah, 2022)</p>	<p>Budaya kehidupan nelayan di Pangandaran</p>	<p>Usulan penelitian membahas dinamika pertumbuhan dan kelangsungan hidup populasi penyu dipantai Sukamade Banyuwangi, sementara penelitian sejenis hanya sebatas membahas ancaman dari kelestarian penyu di Pantai riangdua kabupaten lembata</p>

<p>Konservasi Biota Laut Sebagai Dasar Perancangan Oseanarium di Pangandaran</p> <p>Oleh : Nisrina Nadya, Hardiyati</p> <p>https://jurnal.ft.uns.ac.id/index.php/senthong/article/viewFile/664/381</p>	<p>Putusnya salah satu mata rantai dalam lingkaran kehidupan berakibat pada gangguan sistem alam. Habitat alami biota laut pada sekarang ini sedang menghadapi kerusakan, yang mengancam sejumlah spesies biota laut dengan kepunahan. mengkonservasi biota yang berada di laut merupakan upaya untuk melindungi dan melestarikan sumber daya ikan, ekosistem, serta spesies agar keberadaan dan kelangsungan mereka terjamin. (Larasati et al., 2018)</p>	<p>Rusaknya biota laut dan upaya pelestarian sumber daya ikan.</p>	<p>Usulan penelitian membahas tentang potensi biota laut yang ada di Pangandaran, namun pada penelitian sejenis hanya membahas tentang spesies biota laut yang hampir punah.</p>
<p>Karakteristik Perikanan Tangkap di Kabupaten Pangandaran</p> <p>Oleh : Martin Anjar Ginanjar, Nyoman Suyasa, Ita Junita Puspita Dewi</p> <p>https://jurnal.ummu.ac.id/index.php/agrikan/article</p>	<p>Pangandaran menjadi pilar utama dalam sektor pariwisata bahari dan perikanan tangkap, yang memiliki kontribusi signifikan terhadap perekonomian daerah dan masyarakat (Nurhayati, 2013). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbandingan produktivitas dan dampak lingkungan dari berbagai peralatan tangkap yang dipakai oleh para nelayan di</p>	<p>Potensi sumber daya laut di Pangandaran serta penggunaan peralatan tangkap yang dipakai nelayan.</p>	<p>Usulan penelitian membahas tentang fasilitas edukasi bahari di Pangandaran, namun pada penelitian sejenis hanya membahas tentang potensi sumber daya laut dan perbandingan alat tangkap yang menciptakan keberlanjutan pada sumber daya ikan tidak mengarah pada</p>

e/download/1146/781	Pangandaran, dengan harapan dapat mencapai keberlanjutan sumber daya ikan (SDI). (Anjar et al., 2022)		perancangan fasilitas edukasi
Museum Bahari Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Oleh : Yeni Handayani, Subhan Harie https://journal.ipmunindra.ac.id/index.php/alurjarah/article/view/9175	Museum Bahari memiliki potensi yang menjanjikan untuk diperluas sebagai sumber daya, platform, dan laboratorium alam dalam kerangka pembelajaran Sejarah. Selain itu, kehadiran museum ini dapat difungsikan sebagai sarana pembelajaran untuk mendukung pencapaian pembelajaran Sejarah yang substansial dan membangkitkan kesadaran historis. (Handayani & Harie, 2021)	Fasilitas edukasi potensi bahari untuk pembelajar an sejarah	Usulan penelitian membahas tentang fasilitas edukasi potensi biota laut dengan memanfaatkan teknologi digital, namun pada penelitian sejenis hanya membahas tentang fasilitas teknologi Bahari sebagai media pembelajaran Sejarah tanpa memanfaatkan teknologi digital.
Museum Bahari dengan Konsep Modern Futuristik di Kota Batam Oleh : Syahrul Khoir, Septy Karmawan, Laras Mitra P. https://www.jou rnal.unrika.ac.id	Diperlukan pembangunan Museum Bahari dengan pendekatan modern dan futuristik di Kota Batam untuk menjadi pusat informasi dan sumber edukasi bagi pengunjung, khususnya generasi milenial yang sangat terhubung dengan teknologi. (Batam, 2022)	Fasilitas edukasi yang memiliki nilai historis dengan penerapan teknologi digital.	Usulan penelitian membahas tentang fasilitas edukasi potensi biota laut dengan memanfaatkan teknologi digital, namun pada penelitian sejenis hanya membahas tentang fasilitas edukasi yang menerapkan teknologi digital, tidak membahas

/index.php/signateknika/article/view/5711			tentang potensi biota lautnya.
---	--	--	--------------------------------

2.8 Studi Preseden

2.8.1 Museum Galeri Bahari Banuraja

Museum Galeri Bahari (MUGABA) Banuraja beralamatkan di Jalan Banuraja, Kec. Batujajar, Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat 40561. Museum ini berdiri dengan gagah di pinggir kali Citarum dengan bentuk yang unik yaitu bentuk kapal laut. Museum ini merupakan sebuah karya monumen yang diberikan oleh Laksamana TNI Ade Supandi sebagai manifestasi dari rasa cintanya kepada tanah air dan dedikasinya terhadap generasi penerusnya.

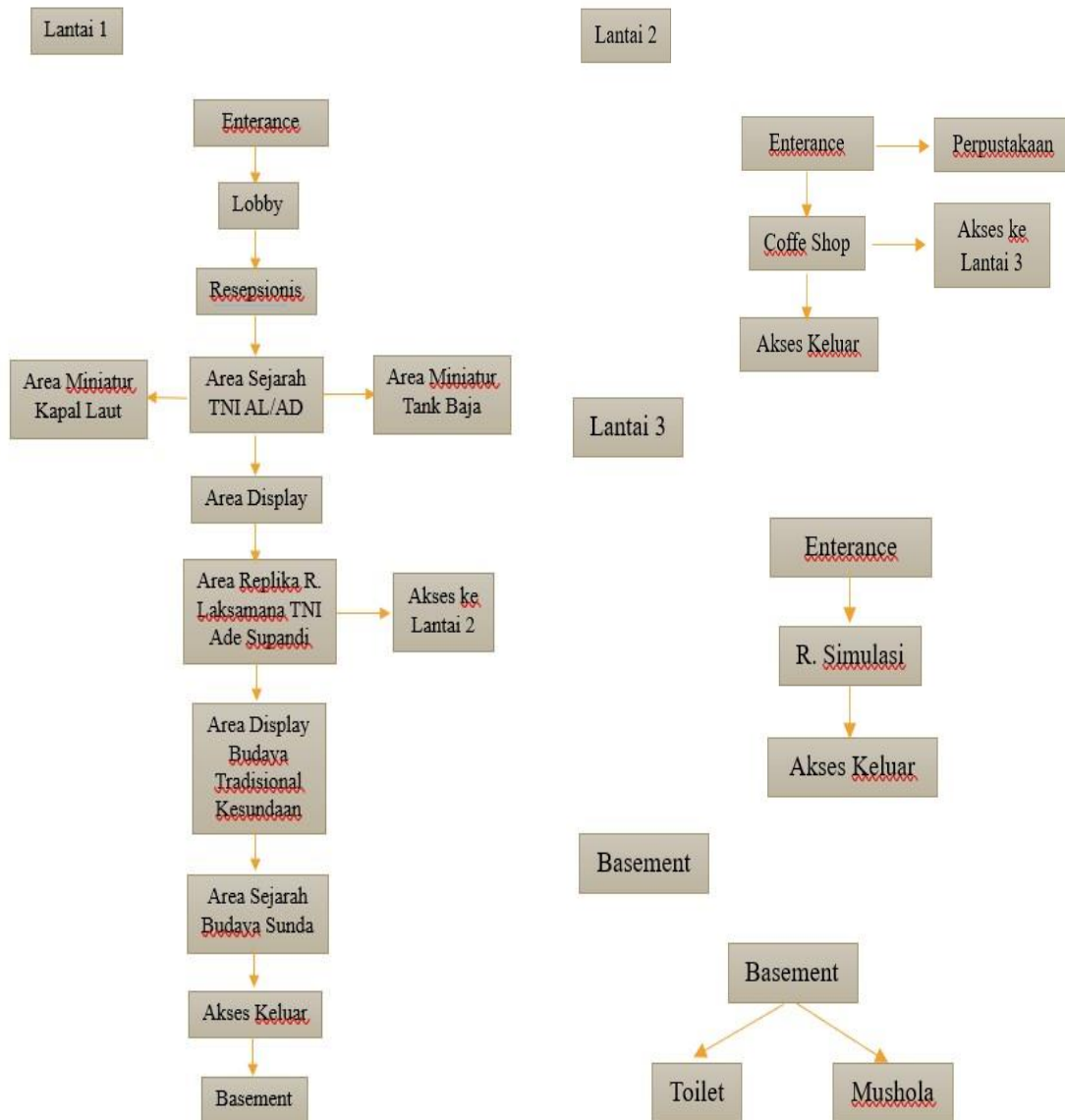
Melalui museum yang berciri khas maritim ini, Laksamana Ade Supandi bermaksud untuk berbagi pemahaman mengenai pentingnya pembelajaran dari Sejarah kehidupan bagi generasi penerusnya. Hal ini bertujuan agar mereka tidak kehilangan identitas nasional dan dapat lebih siap dalam menghadapi masa depan.

Pendirian Mugaba Banuraja di tanah kelahiran dan leluhurnya sebagai wujud keinginan putra daerah untuk meningkatkan martabat daerahnya. Museum ini digunakan sebagai destinasi edukasi dan pariwisata yang dapat bermanfaat untuk ekonomi kreatif berbasis rakyat dan mendukung pertumbuhan UKM-UMKM dengan kekhasan dan ciri budaya lokal, serta sebagai dorongan untuk menghidupkan Kembali seni dan budaya tradisional.

2.8.2 Waktu Kunjungan

Waktu kunjungan Museum Mugaba Banuraja ini beroperasi setiap hari dari pukul 09.00 hingga pukul 15.00 WIB dengan tiket gratis.

2.8.3 Alur Pengunjung



Gambar 92 Alur Sirkulasi Pengunjung

Sumber: Dokumentasi Pribadi

2.8.4 Analisa -Ruang

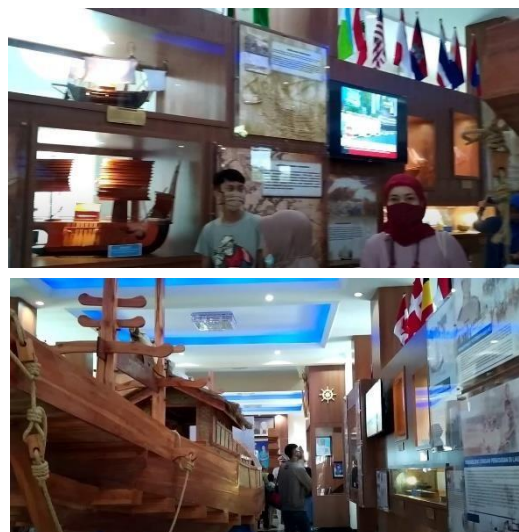
1. Resepsionis



*Gambar 93 resepsionis
sumber : data pribadi*

Area resepsionis di Museum Galeri Bahari dirancang dengan konsep yang memadukan keindahan seni, dan keaslian sejarah maritim. Begitu memasuki ruangan, pengunjung akan disambut oleh atmosfer yang elegan namun tetap menggambarkan karakter autentik dari Bahari dan kemudian dengan adanya sedikit sentuhan aksara sunda menjadikan ciri khas bagi museum ini.

2. Area Sejarah TNI AD/AL



Gambar 94 area sejarah TNI AD/AL

sumber : data pribadi

Area sejarah TNI di Museum Galeri Bahari dirancang sebagai ruang yang menginspirasi dan menghormati peran para TNI dalam mengamankan perairan dan melindungi kedaulatan negara. Di desain dengan memadukan estetika yang kuat, nilai-nilai kemiliteran, dan narasi sejarah maritim dengan cukup baik.

3. Area Miniatur Kapal Laut



Gambar 95 area miniatur kapal laut

sumber : data pribadi

Miniatur kapal-kapal yang dipamerkan ditempatkan di rak-rak atau meja-meja khusus, memberikan kesan bahwa pengunjung sedang menyusuri pelabuhan maritim yang penuh sejarah. Pencahayaan diatur dengan cukup baik, memastikan bahwa setiap miniatur kapal mendapat sorotan yang optimal. Lampu-lampu spotlight memberikan efek dramatis pada detail-detail kecil dan keindahan setiap barang yang di pameran, Ini menciptakan ruang yang menginspirasi, edukatif, dan mengundang pengunjung untuk merenung tentang sejarah di lautan.

4. Area Miniatur Tank Baja



Gambar 96 area miniatur tank baja

sumber : data pribadi

Tidak hanya dengan miniature kapal laut tetapi di museum ini juga terdapat beberapa koleksi yang lainnya seperti tank baja, meskipun mungkin tidak lazim untuk menemukan miniatur tank baja di Museum Galeri Bahari yang berfokus pada sejarah maritim, desainer ini mencoba menggabungkan elemen maritim dengan keberadaan miniatur tank. Desain interior yang kreatif dapat memberikan kontras menarik antara elemen sejarah militer dan lingkungan maritim.

5. Area Display Kapal 1:1



Gambar 97 area display kapal 1:1

sumber : data pribadi

Area display kapal laut 1:1 di Museum Galeri Bahari menciptakan pengalaman yang mendalam dan otentik, memungkinkan pengunjung merasakan langsung skala sebenarnya dan keaslian kapal laut. Desain interior di area ini dirancang untuk memaksimalkan efek visual dan atmosfer maritim.

6. Area Replika Ruangan Laksamana TNI Ade Supandi



Gambar 98 area replika ruangan laksamana TNI Ade Supandi

sumber : data pribadi

Area replica ruangan ini di buat dalam bentuk menghormati Laksamana TNI Ade Supandi sebagai pendiri museum galeri Bahari ini yang mendedikasikan dirinya kepada negara dan kepada tempat kelahirannya.

7. Area Sejarah Budaya Sunda



Gambar 99 area sejarah budaya sunda

sumber : data pribadi

Terdapat juga di museum ini Area Sejarah Budaya Sunda dari alat music, pakaian adat tradisional, sampai Sejarah awal mula sunda juga ada di museum ini guna untuk memunculkan rasa

menghargai warisan budaya yang kini mulai terlupakan oleh berbagai budaya dari luar.

8. Ruang Simulasi



Gambar 100 ruang simulasi

sumber : data pribadi

Ruang simulasi berlayar di kapal di Museum Galeri Bahari menghadirkan pengalaman yang imersif, mengajak pengunjung untuk merasakan sensasi berlayar sambil menikmati keindahan pemandangan laut yang indah. Desain interior ruangan ini menciptakan perpaduan antara teknologi, dan estetika maritim,

9. *Coffee Shop*



Gambar 101 coffee shop

sumber : data pribadi

Coffe shop yang terdapat di lantai 2 ini menyajikan pemandangan danau yang indah, tempat yang tepat untuk beristirahat, dan bersantai setelah berkeliling melihat museum galeri Bahari ini, coffe shop ini juga memberikan pengalaman

kepada pengunjung seperti berada di kapal sungguhan yang sedang berlayar di laut.

2.8.5 Dokumentasi



*Gambar 102 fasad museum galeri Bahari banuraja
sumber : data pribadi*



*Gambar 103 miniatur museum galeri bahari banuraja
(sumber : data pribadi)*