

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Di zaman yang semakin modern dan berkembang ini, kesibukan dan aktivitas manusia semakin bervariasi dan meningkat. Mobilitas manusia pun semakin bertambah dalam berbagai bidang, seperti perkantoran, bisnis dan perdagangan, industri, dan sebagainya. Apalagi ditambah dengan berbagai kebutuhan sehari-hari yang harus dipenuhi sehingga menuntut manusia untuk melakukan rutinitas dari waktu ke waktu yang hampir sama bahkan cenderung monoton. Hal ini tentu menguras tenaga baik fisik maupun mental, sehingga menyebabkan kejenuhan, kelelahan, dan kepenatan. Suasana di kota yang ramai, dilengkapi dengan jalanan yang padat di jam-jam tertentu, dan tempat-tempat hiburan yang selalu dipadati pengunjung di hari-hari libur dirasa tidak mendukung masyarakat yang menginginkan suatu ketenangan dan kenyamanan. Padahal untuk menghilangkan kejenuhan dan kelelahan tersebut manusia butuh melakukan suatu kegiatan yang lain dari rutinitas sehari-hari. Kegiatan ini dikenal dengan nama *refreshing*.

Kegiatan *refreshing* dapat diisi dengan berekreasi untuk menikmati suasana alam yang tenang dan nyaman atau menginap untuk sekedar beristirahat dan bersantai di hari libur. Biasanya saat berlibur, manusia melakukan perjalanan ke luar kota atau daerah yang jauh dari tempat mereka biasa melakukan aktivitas. Tempat yang umumnya dijadikan tujuan berlibur adalah tempat yang sejuk, bebas polusi, baik udara maupun suara, serta memiliki pemandangan yang indah seperti pantai, pegunungan, danau, perkebunan, sawah, dan sebagainya. Tidak hanya wisatawan domestik, wisatawan mancanegara pun senang berlibur ke tempat-tempat tersebut, dimana mereka dapat berlibur dengan menikmati keindahan alam, jauh dari keramaian, bahkan terkadang ingin melupakan teknologi yang ada di sekitarnya.

Secara administratif, pulau Samosir adalah pulau vulkanik di tengah danau Toba, danau terbesar di Asia Tenggara, yang termasuk dalam kabupaten Samosir, Sumatera Utara. Kabupaten Samosir adalah hasil pemekaran dari kabupaten Toba Samosir yang dibentuk berdasarkan Undang-undang Nomor 36 Tahun 2003 tentang Pembentukan Kabupaten Samosir dan Kabupaten Serdang Bedagai di Provinsi Sumatera Utara, yang diresmikan pada tanggal 7 Januari 2004 oleh Menteri Dalam Negeri atas nama Presiden Republik Indonesia. Sejak tahun 2005, kabupaten Samosir ditetapkan sebagai Kabupaten Pariwisata.

Kabupaten Samosir terletak di antara  $2^{\circ} 21' 38'' - 2^{\circ} 49' 48''$  Lintang Utara dan  $98^{\circ} 24' 00'' - 99^{\circ} 01' 48''$  Bujur Timur. Luas wilayahnya  $\pm 2.069,05$  km<sup>2</sup> dengan rincian luas daratan  $\pm 1.444,25$  km<sup>2</sup> dan luas danau  $\pm 624,80$  km<sup>2</sup>. Pulau Samosir terbentuk setelah terjadinya erupsi vulkanis  $\pm 75.000$  tahun yang lalu. Pulau ini memiliki alam yang masih hijau, alami, asri, wisata alam dan budaya yang menarik, serta memiliki penduduk yang ramah. Keindahannya itu menjadikan pulau Samosir mendapat julukan *pulo Debata* yang artinya pulau Tuhan. Tidak bisa dipungkiri, pulau Samosir memiliki potensi yang sangat tinggi untuk bidang pariwisata dan dapat menarik minat bagi para wisatawan.

Sektor bisnis dan perdagangan berkembang pesat seiring dengan sektor pariwisata. Provinsi Sumatera Utara memiliki infrastruktur relatif lengkap untuk menunjang

pertumbuhan ekonomi. Keadaan ekonomi yang baik dapat dilihat dari bertambahnya berbagai macam fasilitas perdagangan dan perekonomian di berbagai kota di Sumatera Utara, seperti pusat perdagangan, kawasan industri, perumahan dan jalur transportasi. Salah satu bisnis yang menjanjikan dan tengah berkembang di daerah pariwisata adalah bisnis di bidang penginapan. Selain untuk mengakomodasi pertumbuhan wisatawan, dibutuhkan pula penginapan yang mampu menonjolkan keindahan serta potensi yang dimiliki daerah secara maksimal. Selain itu penginapan sebaiknya menyediakan fasilitas untuk menunjang kegiatan wisata itu sendiri.

Hingga tahun 2014, obyek wisata yang terdaftar di Dinas Pariwisata, Seni dan Budaya Kabupaten Samosir adalah sebanyak 91 obyek (sumber: Dinas Pariwisata, Seni dan Budaya Kabupaten Samosir) yang sudah dikelola secara komersial. Selain keindahan alam danau Toba itu sendiri, keberadaan obyek-obyek wisata tersebut juga menyebabkan kegiatan sektor pariwisata di kabupaten Samosir meningkat, terlihat dari bertambahnya jumlah pengunjung yang datang ke pulau Samosir. Menurut Dinas Pariwisata, Seni dan Budaya Kabupaten Samosir, terjadi pertumbuhan jumlah wisatawan di kabupaten Samosir sebesar 5-8% setiap tahunnya. Pada tahun 2013, jumlah wisatawan domestik yang mengunjungi kabupaten Samosir sebanyak 124.117 wisatawan, sedangkan pada tahun 2014 menjadi 140.637 wisatawan.

Untuk mengakomodasi pertumbuhan wisatawan tersebut dibutuhkan fasilitas penginapan yang memadai, karena selain sebagai sarana pengembangan pariwisata, fasilitas penginapan juga diharapkan mampu menjadi sarana pemasukan devisa dan membuka lapangan pekerjaan. Namun fasilitas penginapan di kabupaten Samosir dirasa masih kurang memadai bagi wisatawan yang ingin berlibur sembari beristirahat dan menikmati suasana alam yang tenang dan nyaman.

*Resort* dapat didefinisikan sebagai penginapan yang terletak di kawasan wisata dan menyediakan fasilitas untuk berlibur, rekreasi dan olahraga. Umumnya diperuntukkan bagi tamu yang ingin beristirahat pada hari-hari libur untuk *long-stay* atau yang sedang datang untuk berekreasi dan menginginkan perubahan dari kegiatan sehari-hari dan terletak cukup jauh dari pusat kota. Sehingga penginapan diharapkan mampu menyediakan fasilitas berlibur, memberi rasa nyaman dan keluar dari rutinitas, memanfaatkan potensi alam yang ada juga mampu menunjukkan budaya atau ciri khas daerah itu sendiri. Terkhusus untuk di pulau Samoisir area pesisir danau Toba, pembangunan diharuskan mengacu pada budaya setempat.

Berdasarkan uraian di atas, *resort* adalah salah satu sarana yang dirasa mampu memenuhi kebutuhan manusia yang membutuhkan kenyamanan, keamanan, dan ketenangan.

## **1.2 Tujuan dan Sasaran**

### **1.2.1 Tujuan**

Menyusun landasan konseptual perencanaan dan perancangan *resort* di pulau Samosir sebagai fasilitas akomodasi dan pariwisata yang mampu memberikan pelayanan yang baik kepada para wisatawan baik wisatawan domestik maupun wisatawan mancanegara yang hendak berwisata ke pulau Samosir.

### **1.2.2 Sasaran**

Terwujudnya suatu langkah dalam pembuatan sebuah bangunan *resort* di pulau Samosir berdasarkan aspek aspek panduan perancangan.

## **1.3 Manfaat**

### **1.3.1 Subjektif**

Untuk memenuhi salah satu persyaratan mengikuti tugas akhir di Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro dan sebagai pedoman untuk melanjutkan ke proses penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) yang merupakan bagian yang tak terpisahkan dari proses pembuatan Tugas Akhir.

### **1.3.2 Objektif**

Sebagai acuan dalam perancangan *resort* di pulau Samosir. Selain itu diharapkan dapat bermanfaat sebagai tambahan pengetahuan dan wawasan, baik bagi mahasiswa yang akan menempuh Tugas Akhir maupun bagi mahasiswa arsitektur lainnya dan masyarakat umum yang membutuhkan.

## **1.4 Ruang Lingkup**

Lingkup pembahasan mentitikberatkan pada berbagai hal yang berkaitan dengan perencanaan dan perancangan *resort* di pulau Samosir ditinjau dari disiplin ilmu arsitektur. Hal-hal di luar ilmu arsitektur akan dibahas seperlunya sepanjang masih berkaitan dan mendukung masalah utama.

## **1.5 Metode Pembahasan**

Metode pembahasan yang digunakan adalah metode deskriptif, yaitu dengan mengumpulkan, menganalisis, dan menyimpulkan data sehingga diperoleh suatu pendekatan untuk selanjutnya digunakan dalam penyusunan laporan. Adapun penjabaran mengenai metode pembahasan adalah sebagai berikut:

### **1. Pengumpulan Data Primer**

Pengumpulan data primer dilakukan dengan tiga cara, yaitu:

#### **a. Survei atau Observasi Lapangan**

Survei atau observasi lapangan ke pulau Samosir dan instansi-instansi lain yang relevan dan berpotensi mendukung judul untuk mendapatkan data-data primer. Dalam observasi dilakukan pengumpulan data dan pengambilan gambar.

#### **b. Wawancara**

Wawancara dilakukan kepada pihak-pihak yang dianggap penting dan perlu guna mendukung proses penyusunan LP3A *Resort* di Pulau Samosir.

#### **c. Studi banding**

Studi banding dilakukan untuk mempelajari kasus lain yang sejenis, sehingga dapat menjadi masukan dalam proses perencanaan dan perancangan *resort* di pulau Samosir.

### **2. Pengumpulan Data Sekunder**

Pengumpulan data sekunder dilakukan dengan cara mempelajari buku-buku yang berkaitan dengan landasan teori, konsep, standar perencanaan dan perancangan bangunan, juga yang berkaitan dengan arah pengembangan dari lokasi yang akan digunakan.

## **1.6 Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan dalam penyusunan sinopsis ini adalah sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi latar belakang, tujuan dan sasaran, manfaat, ruang lingkup, metode pembahasan, sistematika pembahasan, dan alur pikir.

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Berisi tinjauan pustaka dan kajian mengenai *Resort*, yang meliputi pengertian, kriteria, standar, dan penekanan desain serta studi banding yang terkait dengan perencanaan *resort* di pulau Samosir.

## **BAB III TINJAUAN LOKASI**

Berisi tinjauan umum lokasi yang berupa keadaan geografis, topografi, dan klimatologis sebagai dasar dari perencanaan dan perancangan *resort* di pulau Samosir.

## **BAB IV KESIMPULAN, BATASAN, DAN ANGGAPAN**

Berupa penarikan kesimpulan, batasan, dan anggapan dari penjelasan pembahasan.

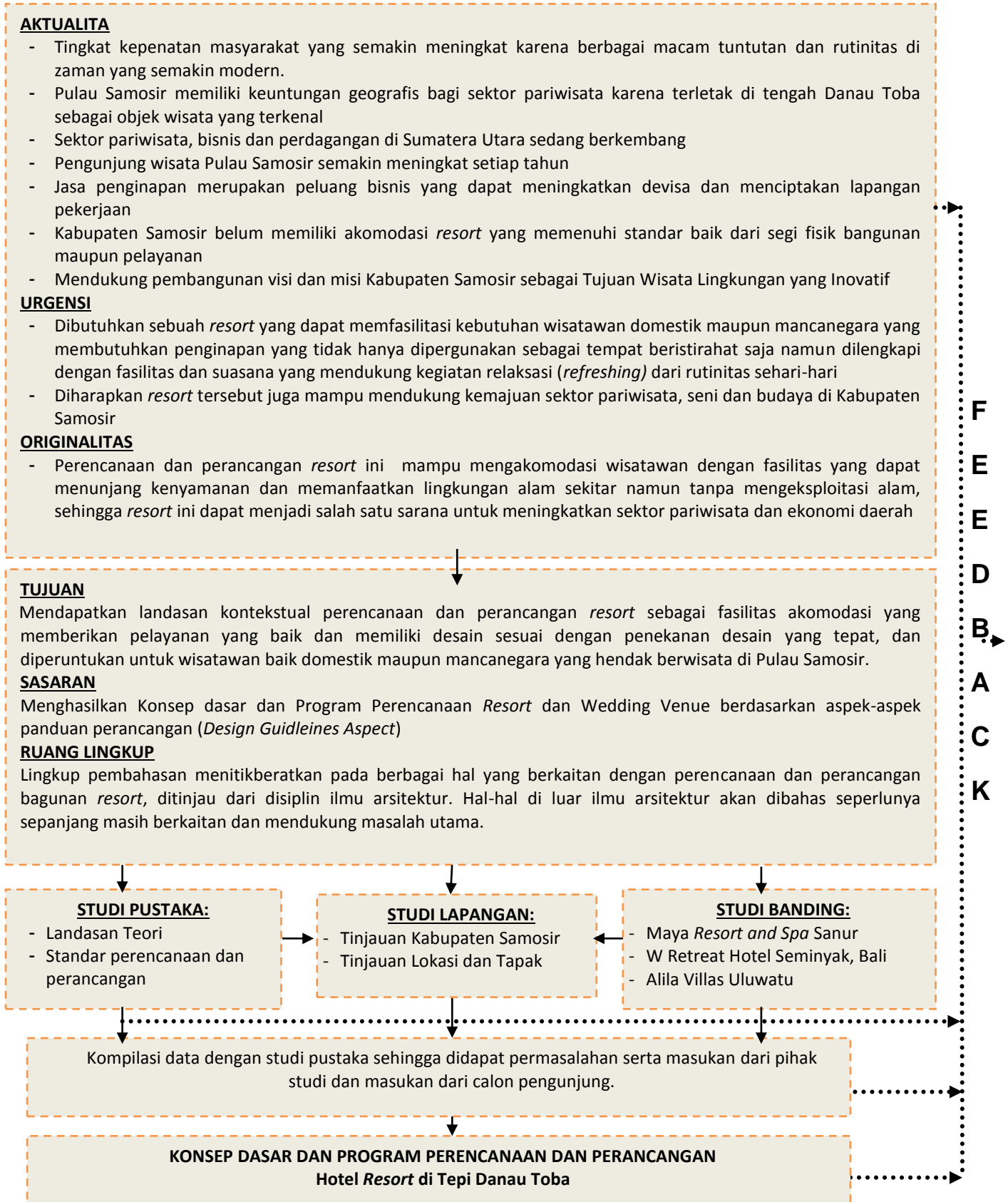
## **BAB V PENDEKATAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**

Berisi uraian yang berkaitan dengan dasar pendekatan dan analisis untuk menentukan program perencanaan dan perancangan berdasarkan aspek kontekstual, fungsional kerja, arsitektural, teknis, dan kinerja.

## **BAB VI PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN PROYEK**

Berisikan konsep dasar perencanaan dan perancangan serta program dasar perencanaan dan perancangan.

## 1.7 Alur pikir



**Gambar 1.1** Diagram Alur Pikir  
Sumber: Pemikiran penulis, 2015