

1. Latar Belakang Proyek

Kawasan Obyek Wisata Curug Sewu pada dasarnya mempunyai potensi yang alam yang menarik. Hal ini didukung dari letaknya yang berada diperbukitan dengan ketinggian 700 - 651 m dari atas permukaan ari laut. view panorama alami yang disajikan berupa hamparan hijau yang merupakan dataran rendah yang terletak dibawahnya. Pesona lain yang menarik adalah view air terjun Curug Sewu sendiri dengan ciri khas suara gemuruh airnya.

Dari tahun – ketahun pengunjung obyek wisata ini semakin bertambah banyak, sehingga pemerintah berupaya untuk memajukan kawasan wisata ini. Dengan demikian pengembangan yang sudah dilakukan oleh pemerintah untuk memajukan kawasan Obyek Wisata Curug Sewu, yaitu mulai tahun 2003 - 2005 dengan menambah beberapa fasilitas pendukung, seperti *jet coaster*, kolam renang, taman anggrek, kereta mini, gardu pandang, pendopo ataupun kebun binatang.

Akan tetapi lambat laun minat para pengunjung yang datang tidak sesuai dengan target yang diinginkan, seperti halnya ketidakcocokan akan fasilitas yang disediakan oleh pihak pengelola / pemerintah. Sehingga pada tahun 2011 menurut hasil survei

kondisinya cukup memprihatinkan dikarenakan ada beberapa fasilitas yang terbengkalai dan rusak karena tidak ada aktivitas di dalamnya.

1.1. Tujuan dan Sasaran Pembahasan

Tujuan

Tujuan dari pembahasan tentang Pengembangan Kawasan Obyek Wisata Curug Sewu, antara lain:

- Untuk mengangkat citra Obyek Wisata Curug Sewu sebagai Obyek Wisata yang potensial di Kabupaten kendal.
- Sebagai wahana rekreasi yang ditunjang dengan pengembangan bangunan pendukung sehingga mampu menarik wisatawan baik domestik maupun mamcanegara.
- Memberikan suasana alam terbuka bagi pengunjung.
- Menjadi pioneer bagi daerah-daerah lain di Indonesia untuk proyek sejenis.

Sasaran

Sasaran yang hendak dicapai dari pembahasan mengenai Pengembangan Obyek Wisata Curug Sewu ini, antara lain:

- Ikut berpartisipasi dalam memajukan pariwisata di Indonesia.
- Meningkatkan kegiatan ekonomi masyarakat melalui pertumbuhan industri pariwisata sehingga dapat memberi peningkatan pendapatan daerah menuju terwujudnya kemandirian daerah sekaligus meningkatkan pendapatan madyarakat luas dalam rangka kesejahteraan bersama.

- Dapat menarik investor sehingga membuka lapangan pekerjaan bagi masyarakat sekitar.
- Sebagai media penyebaran dan pemerataan ilmu yang diwadahi dalam fasilitas-fasilitas pendukung, seperti area kebun binatang, area bermain anak, *outbont*..

1.2. Lingkup Pembahasan

Lingkup pembahasan yang dilakukan, mengacu pada beberapa aspek terkait dengan Obyek Wisata Curug Sewu, antara lain:

- Pola pengembangan bangunan dikemas dengan konsep bangunan tropis dengan menerapkan standar-standar yang ada. Selain itu penerapan aspek kenyamanan dalam bangunan seperti dengan memanfaatkan penghawaan dan pencahayaan alami.
- Pengolahan lansckap terutama akses sirkulasi pejalan kaki pada kawasan Obyek Wisata Curug Sewu menggunakan jalan setapak diterapkan konsep hijau dimaksudkan sebagai area yang sejuk dan tidak terkesan membosankan.
- Penerapan gasebo yang diletakkan pada titik-titik tertentu dengan view sebagai orientasi utama.
- Pengembangan area kebun binatang yang diletakkan pada beberapa titik sehingga mudah untuk dikunjungi pengunjung terutama anak-anak sebagai area pembelajaran.
- Memberikan kepuasan bagi pengunjung yang ingin lebih dekat sepeti memberi makan atau memegang hewan-hewan yang ada

dengan membeli atau mengambil yang sudah disediakan oleh pengelola.

- Permasalahan dominan yang diangkat pada perancangan proyek Pengembangan ini adalah usaha untuk memaksimalkan potensi Kawasan Obyek Wisata Curug Sewu dengan melakukan pengembangan dan penataan kembali sehingga mampu menarik para wisatawan.

1.3. Metode Pembahasan

1.3.1. Metode Pengumpulan Data

+ Data Primer

- Survei langsung ke lapangan dengan mengadakan pengamatan dan mengambil dokumentasi berupa foto dan gambar kawasan Obyek wisata Curug Sewu mulai dari lanskap sampai bangunan fasilitas yang sudah ada serta karakteristiknya.
- Wawancara kepada pihak yang bersangkutan, maupun pengunjung Obyek Wisata Curug Sewu sendiri.

+ Data Skunder

Studi literature, yaitu merupakan data penunjang yang diperoleh dari instansi pemerintah maupun swasta, perseorangan, *browsing internet*, atau dengan mencari literatur-literatur lainnya yang terkait dengan Pengembangan Obyek Wisata Curug Sewu di Kab. Kendal. Mencari data ke Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kab. Kendal tentang luas keseluruhan kawasan wisata dan jumlah pengunjung

dalam kurun waktu lima enam tahun terakhir yang kenyataannya mengalami kenaikan.

1.3.2. Metode Penyusunan dan Analisa

Penyusunan studi dan analisis terhadap karakteristik dan kebutuhan ruang yang dilakukan terlebih dahulu dengan mengutip dari literatur yang sudah ada kemudian menerapkannya kedalam laporan dengan penyesuaian kebutuhan proyek, seperti melakukan studi banding dengan kawasan yang sejenis melihat dari kekurangan dan kelebihan proyek yang diobservasi. Kemudian melakukan pengamatan serta melakukan asumsi-asumsi mengenai kebutuhan ruang, besaran ruang, sirkulasi, utilitas, struktur bangunan, teknologi bangunan, dan lain-lain demimendapatkan kenyamanan yang maksimal.

1.3.3. Metode Pemrograman

Hasil penjabaran secara detail dari metode penyusunan dan analisis akan menghasilkan hubungan antara aktivitas dan kebutuhan ruang pelaku kegiatan berdasarkan studi kelayakan lokasi. Hasil tersebut berdasarkan atas penekanan dan persyaratan desain yang relevan.

1.3.4. Metode perancangan arsitektural

Proses penyusunannya yaitu mulai dari metode ini mulai dari penggarapan Landasan Teori dan Desain (LTP), kemudian mengarah ke program ruang arsitektur, desain skematik, detail-detail teknik dan perspektif.

Dimana penekanan desain pada Pengembangan Obyek Wisata Curug Sewu ini lebih dominan ke arah akses sirkulasi dan aspek arsitektural bangunan.

1.4. Sistematika Pembahasan

BAB I PENDAHULUAN

Berisikan latar belakang, terminologi judul, tujuan dan sasaran, hipotesis atau perumusan masalah, metodologi pembahasan, kajian pustaka, kerangka pembahasan, jadwal atau time schedule, sistematika pembahasan, dan daftar pustaka.

BAB II DESKRIPSI PROYEK

Secara Umum

Secara Khusus

Meliputin terminologi proyek; spesifikasi proyek; kegiatan dan aktivitas; spesifikasi dan persyaratan desain; tinjauan lokasi; uraian studi komparasi; mengidentifikasi persamaan, perbedaan, kelemahan dan kelebihan permasalahan yang ditentukan dalam masing – masing proyek; kesimpulan yang berisikan cakupan identifikasi data yang diambil dari masing – masing studi kasus; permasalahan desain kompleks bangunan; batasan proyek, anggapan proyek, dan kesimpulan proyek.

BAB III PENDEKATAN ANALISIS ARSITEKTURAL

Berisikan analisis sebagai berikut :

Analisis pendekatan konteks lingkungan, pendekatan analisis kompleks, pendekatan masing – masing fungsi (pelaku, aktivitas, fasilitas, organisasi ruang, besaran ruang, luas lahan), dan analisis fungsi.

- Analisis kinerja ruang (penghawaan, pencahayaan, bahan bangunan)
- Analisis lokasi (karakteristik dan kelayakan lokasi yang dipilih)
- Analisis teknologi (struktur dan utilitas)

BAB IV PROGRAM ARSITEKTUR

Berisikan pendekatan analisis kompleks bangunan, pendekatan masing – masing fungsi, ulasan utama tentang program kompleks, dan program masing – masing fungsi.

BAB V PERMASALAHAN DOMINAN

Berisikan kajian teori, alasan pemilihan permasalahan dominan, interpretasi dan elaborasi, parameter desain, implementasi desain.

BAB VI PENEKANAN DESAIN

Berisikan kajian teori, alasan pemilihan permasalahan dominan, interpretasi dan elaborasi, parameter desain, implementasi desain.