

## DESAIN PENATAAN PENGEMBANGAN TAMAN WISATA SANGRAJA SEBAGAI SARANA PENINGKATAN KAWASAN WISATA DI MAJALENGKA

WAWANG NURDAYAMAN  
[wawangnurdayaman@yahoo.co.id](mailto:wawangnurdayaman@yahoo.co.id)

ATIE ERNAWATI

RITA LAKSMITASARI

Fakultas Teknik, Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam  
Universitas Indraprasta PGRI

**Abstrak.** Wilayah Majalengka is currently conducting development and the development potential of the region as a whole in all areas. Natural wealth is one of the potential areas that are very appealing to the interests of the development of the tourism sector in Majalengka. In line with government policy, the development of Tourism Sangraja Park neighborhood is one of the assets that make the Park tour Tourism Sangraja as a center / central Majalengka tourist district. Future is expected to be the center of tourist activities and tourist information centers that can generate tourism potential to be around the district Majalengka. To that required research, analysis and planning Sangraja Travel Park area so that it will manifest a tourist area that according to the expectations and needs of the community. Elements that exist in the design area is Taman Wisata Sangraja recreation / entertainment in which there are elements of education and culture, sports and business elements of which are contained in the provision of tourist facilities that include: Travel Tirta (Forum for Air Travel), Culinary Tourism Zone and Art Market, Campgrounds, Forum Games Natural, Specialty, Arena Fitness, Building Supply Rental, Central Provision of Travel Information Majalengka. With the realization Sangraja Tourism Park is expected to provide a positive role in the development of the tourism sector in particular and development in general Majalengka district, so as to promote the development of the economic sector, can also raise local revenue tarap local community life through the absorption of new jobs and provide opportunities in the provision of services tourism as well as a continuity of tourism activities that Parks Tourism Sangraja become the center of attraction and attraction that support district development Majalengka in current and future.

Keywords: Garden Tour, Sangraja, Majalengka Area Tourism and Travel

### PENDAHULUAN

Majalengka merupakan salah satu kabupaten di propinsi Jawa Barat yang melakukan pembangunan dan pengembangan potensi daerah secara menyeluruh di semua bidang. Dinas Pariwisata (pada tahun 2009 tergabung dalam Dinas Perindustrian, Perdagangan dan Pariwisata; pada tahun 2010 tergabung dalam Dinas Pemuda, Olah Raga, Kebudayaan dan Pariwisata), turut melakukan berbagai kegiatan dan terobosan untuk membangun kabupaten Majalengka. Melalui Seksi Pengembangan Pariwisata, pemerintah daerah melakukan berbagai rencana kerja khususnya pengolahan, penataan serta pengembangan, daerah yang potensial untuk dijadikan area wisata, diantaranya adalah Pengolahan, Penataan dan Pengembangan Obyek dan Daya Tarik Wisata Sangraja (*Surat Keputusan Dinas Perindustrian, Perdagangan dan Pariwisata Kabupaten Majalengka No. Perindagpar/ 18840/214/V/2009*).

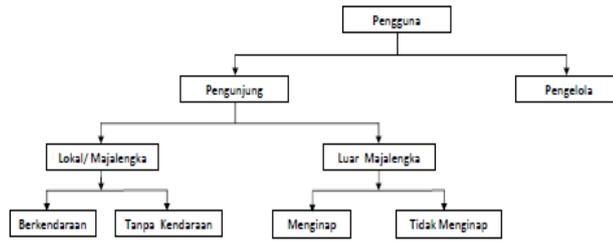
Sangraja merupakan obyek wisata semi alam yang keberadaannya telah dikenal sejak puluhan bahkan ratusan tahun yang silam, dibangun tahun 1912 oleh bapak Kamir

Abid. Obyek wisata Sangraja berupa kolam renang yang berawal dari sebuah mata air yang kemudian dibangun kolam renang utama oleh Kerajaan Hindia Belanda pada masa penjajahan. Kata Sangraja berasal dari nama seorang raja yang berjuluk Ratu Anom, yang sebagian masyarakat sekitarnya masih memitotkan dengan diadakannya ritual pada waktu tertentu. (Irwan Sukirwan, SE “Obyek Wisata Sangraja Permasalahan serta Konsep Pengembangan” 2009) Obyek wisata Sangraja terletak di Kelurahan Cigasong Kecamatan Cigasong Kabupaten Majalengka. Taman wisata Sangraja memiliki panorama dan pesona alam yang indah serta didalamnya terdapat pohon-pohon tua yang memberikan nuansa kesejukan dan kenyamanan serta keunikan lainnya yaitu terdapat kolam yang mempunyai mata air alami yang dialirkan ke kolam-kolam buatan sehingga terkesan merasakan nikmatnya air alami. Namun Taman Wisata Sangraja sudah lama tidak difungsikan karena tidak ada perawatan dan pengelolaan yang baik dan banyak bangunan lama sudah tidak layak digunakan sehingga perlu diperbaharui. Taman wisata Sangraja dikelola oleh Kelompok Penggerak Pariwisata (KOMPEPAR) Cigasong, yang kembali membuka taman wisata Sangraja sejak Juni 2009, namun karena kurangnya pemberdayaan sehingga penataan taman wisata tidak terprogram dengan baik, misalnya dibangunnya fasilitas penunjang taman wisata untuk gudang perlengkapan dan kantor pengelola yang tidak tepat lokasi, juga minimnya bahan yang digunakan sehingga tampak tidak nyaman untuk sebuah tempat wisata. Pembuatan *masterplan* merupakan salah satu upaya untuk merealisasikan pengajuan bantuan kepada pemerintah kabupaten yang nantinya akan dijadikan suatu usulan untuk anggaran daerah pada tahun anggaran 2010. Adanya arahan dari Dinas Pariwisata yang bernaung pada Dinas Perindustrian, Perdagangan dan Pariwisata untuk pembuatan *masterplan* agar diperoleh suatu rancangan yang tertuang dalam program kerja “Pengolahan, Penataan dan Pengembangan Obyek dan Daya Tarik Wisata Sangraja”. Perencanaan pengolahan, penataan dan pengembangan obyek dan daya tarik wisata Sangraja yang dinaungi oleh dinas Pariwisata diserahkan kepada *stakeholders* yaitu Lembaga Pengembangan Pariwisata Daerah (LPPD) Majalengka. LPPD menaungi seluruh KOMPEPAR sekabupaten Majalengka, akan tetapi LPPD sendiri masih dalam tahap pengembangan baik legalitasnya maupun strukturalnya maka dengan adanya rencana pengolahan, penataan dan pengembangan obyek wisata Sangraja LPPD membentuk suatu seksi perencanaan arsitektur pariwisata yang tugasnya mendesain daerah di Majalengka yang potensial untuk dijadikan tempat wisata khususnya untuk pengolahan, penataan dan pengembangan taman wisata Sangraja.

## PEMBAHASAN

Kawasan wisata Sangraja harus mengandung potensi daya tarik sehingga mendukung pengembangan area wisata yang sesuai dengan fungsi dan memenuhi motivasi pengunjung. Pada hakekatnya akan timbul beberapa kebutuhan sesuai dengan motivasi pengunjung sehingga tempat wisata Sangraja memiliki daya tarik wisata, mudah dicapai (angkutan dan jasa kemudahan yang melancarkan perjalanan), perjalanan di area wisata menyenangkan (sarana infrastuktur yang baik), akomodasi dan penyediaan makan dan minum sehingga dalam pengembangannya akan menyediakan obyek dan anraksi wisata, yaitu segala sesuatu yang menjadi daya tarik bagi orang yang mengunjunginya, adanya fasilitas aksesibility yaitu sarana dan prasarana yang berhubungan dengan segala fasilitasnya sehingga para pengunjung dapat dengan mudah menuju tujuan wisata tertentu dan tersedianya fasilitas sarana kepariwisataan yang dapat memberikan pelayanan pada pengunjung selama dalam perjalanan di area wisata Sangraja. Untuk mewujudkan hal tersebut diatas maka dilakukan analisa perancangan diantaranya, adalah :

Aspek Manusia (*Human Factor*)



Gambar 1. Pengguna Taman Wisata Sangraja

Aspek manusia merupakan hal utama yang harus dianalisa terutama pengguna kawasan wisata Sangraja tersebut. Pengguna atau pemakai kawasan wisata ini di golongan kedalam dua kelompok yaitu pengunjung dan pengelola.



Gambar 2. Pengunjung dan pengelola

Pengunjung dan pengelola merupakan dua pengguna tempat wisata yang sangat erat hubungannya, tanpa adanya salah satu maka tidak akan berjalan dengan baik tempat wisata ini.

a. Analisa Kunjungan Wisata Sangraja

Analisa kunjungan ke Taman Wisata Sangraja berdasarkan pendekatan data kunjungan wisata di tiga tempat yaitu : (lihat Bab II Tinjauan Proyek Sejenis)

1. Kolam Renang Rajawali yang berlokasi di Cigasong Majalengka.
2. Taman Wisata Si Domba yang berlokasi di Kuningan Jawa Barat.
3. Taman Rekreasi Bukit Hejo yang berlokasi Asromo Argapura Majalengka.

Lokasi tersebut dipilih sebagai bahan penelitian karena tempat wisata tersebut, Kolam Renang Rajawali merupakan kolam renang yang sangat ramai dikunjungi oleh masyarakat Majalengka dan lokasinya yang strategis, Taman Wisata Si Domba karena lokasinya berada diluar kabupaten Majalengka yang secara kultur merupakan daerah yang sama namun kunjungan wisata ke tempat tersebut lebih banyak dari tempat wisata lainnya dan ketiga adalah Taman Rekreasi Bukit Hejo karena tempat wisata ini merupakan tempat wisata yang baru dibuka sehingga data yang di peroleh akan mendekati kenyataan analisa perancangan untuk menentukan pendekatan pengunjung khususnya dan fasilitas pendukung lainnya di lokasi wisata yang akan direncanakan.

b. Analisa Kapasitas Pengguna di Bangunan Informasi Berdasarkan tabel analisa kunjungan wisata diperoleh jumlah pengunjung perhari adalah 184 orang. Jumlah jam buka efektif taman wisata adalah 8 jam, maka diperoleh jumlah pengunjung rata-rata perjam adalah 23 orang. Peningkatan jumlah pengunjung pada hari libur adalah 40%, maka diperoleh jumlah pengunjung padat adalah  $23 \text{ orang} + (40\% \times 23 \text{ orang}) = 32 \text{ orang}$

### **Aspek Fisik (*Physical Factor*)**

Pengaruh fisik sangat penting diperhatikan karena langsung menyangkut faktor kenyamanan. Penyipangan dari batas-batas tertentu akan mempengaruhi kenikmatan pemakai dan pengunjung kawasan wisata Sangraja, sehingga akan mempengaruhi kenyamanan, adapun faktor-faktor yang mempengaruhi adalah :

#### **a. Pengkondisian Thermal**

Melihat kondisi temperatur Majalengka, perlu dipertimbangkan pengkondisian udara dalam ruang dapat dicapai dengan dua cara, yaitu :

- a) Pengkondisian thermal alami
- b) Pengkondisian thermal buatan

#### **b. Pencahayaan.**

Pada kawasan wisata Sangraja faktor pencahayaan akan mempengaruhi terhadap kelangsungan kegiatan wisata. Penggunaan pencahayaan yang tepat akan memperlancar jalannya kegiatan wisata di semua zona kawasan.

Sistem pencahayaan dalam bangunan dibagi dalam dua cara, yaitu :

- a) Pencahayaan alami
- b) Pencahayaan buatan

#### **c. Struktur**

Bangunan-bangunan pada tempat wisata ini merupakan bangunan yang menggunakan sistem stuktur yang sederhana karena bangunan tersebut terdiri dari dua lantai dan yang lainya terdiri dari satu lantai atau yang sering disebut dengan bangunan bertingkat rendah (*Low Rise Building*) yang pada unumnya memiliki ketinggian maksimal 10 meter.

Ditinjau secara umum bangunan di taman wisata Sangraja ini akan direncanakan bangunan yang memiliki struktur utama yang terdiri dari fondasi, rangka bangunan dan atap. Hal ini disesuaikan dengan kebutuhan pengadaan fasilitas pariwisata di Majalengka yang umumnya menginginkan tempat wisata yang terjangkau oleh masyarakat Majalengka sebagai titik tolaka pada perencanaan bangunan-bangunan fasilitas pendukung pada tempat wisata Sangraja ini. Sistem struktur yang diterapkan pada perancangan kawasan wisata Sangraja adalah struktur Grid/ rangka yaitu sistem struktur yang merupakan kombinasi antara balok dan kolom untuk menyakurkan gaya-gaya yang terjadi dalam bangunan.

### **Aspek Eksternal (*External Factor*)**

Dasar pendekatan dari perancangan kota bagi penentuan lokasi adalah menghitung kebutuhan saat ini dan masa yang akan datang dengan tujuan mengalokasikan sumber-sumber daya yang berhubungan dengan penggunaanya, seperti daya dukung lahan dan infrastruktur untuk mendukung penggunaan lahan. Adapun kriteria yang diprioritaskan adalah :

- a) Tata Guna Lahan

Lokasi taman wisata Sangraja merupakan lahan yang diperoiritaskan untuk kawasan wisata, dimana terdapatnya tempat wisata eksisting yaitu kolam renang dan lahan disekitarnya diperuntukan untuk lahan pengembangan dari tempat wisata asalnya yaitu kolam renang.



Sumber : Dokumentasi, 2010  
Gambar 3. Lahan sebagian dimiliki Negara

b) Pencapaian–Aksesibilitas

Kemudahan pencapaian memakai pertimbangan type jalan yang manan kawasan wisata Sangraja dilalui oleh jalur jalan propinsi (jalan utama) yang terletak pada pusat wilayah pengembangan kawasan wisata kota.



Sumber : Dokumentasi, 2010  
Gambar 4. Jalan utama di depan site

c) Lingkungan

Lingkungan sekitar lokasi mendukung keberadaan taman wisata Sangraja seperti dekatnya dengan terminal kota yaitu terminal Cigasong, dekat dengan pusat pemerintahan, dekat dengan pemukiman, dekat dengan sarana pendidikan, dekat dengan pasar Cigasong sehingga taman wisata Sangraja akan selalu dikunjungi oleh semua lapisan masyarakat khususnya masyarakat Majalengka.



Sumber : Dokumentasi ,2010  
Gambar 5. Pusat Pemerintahan



Sumber : Dokumentasi 2010  
Gambar 6. Pemukiman



Sumber : Dokumentasi, 2010  
Gambar 7. Keramaian di alun-alun kota

d) Kelengkapan Infrastruktur

Kelengkapan infrastruktur meliputi :

- 1) Jaringan utilitas seperti air bersih sudah tersedia jaringan PDAM, listrik dari PLN sudah tersedia, telpon sudah tersedia jaringannya dan drainase sudah tersedia dengan adanya saluran kota di sepanjang jalan utama.
- 2) Jalan yang dilewati dengan angkutan umum diantaranya adalah bis trayek Bandung-Cikijing, Jakarta-Cikijing, Cikarang-Rajagaluh, Cikarang-Bantarujeg, Bekasi-Bantarujeg. Angkutan dalam kota adalah elf trayek Kadipaten-Maja, Kadipaten Cikijing dan beberapa buah angkutan perkotaan.



Sumber : Dokumentasi, 2010  
Gambar 8. Jalan menuju lokasi

### Konsep Perancangan Tapak

#### a. Konsep Dasar Perancangan

Konsep dasar perancangan ini berdasar dari data awal yang diperoleh dari hasil wawancara dengan pihak terkait yang menginginkan adanya fasilitas-fasilitas di kawasan taman wisata Sangraja dan tinjauan khusus daerah Majalengka tepatnya di alun-alun kabupaten Majalengka (lihat. Bab III halaman 55,56 dan 57), dari data tersebut diperoleh kesimpulan bahwa fasilitas yang harus tersedia di kawasan taman wisata Sangraja adalah :

- a) Zona wahana tirta (kolam renang) yang merupakan lahan eksisting kawasan wisata ini.
- b) Zona wisata kuliner dan pasar seni merupakan wahana wisata baru yang akan ditempatkan pada lahan pengembangan, hal ini direncanakan pada kawasan wisata Sangraja karena wisata kuliner ini bisa mengangkat masyarakat Majalengka yang merupakan kota yang berbasis agro sehingga akan menambah kreatifitas masyarakat dengan mengolah hasil pertaniannya dan perkebunannya.
- c) Zona bumi perkemahan merupakan kawasan perkemahan yang direncanakan pada area pengembangan kawasan wisata, hal ini dimaksudkan untuk mewadahi kegiatan siswa-siswi yang berada dikawasan Majalengka untuk mengadakan kegiatan berkemah (biasanya secara rutin diadakan kegiatan perkemahan pramuka sekabupaten Majalengka), sebagai catatan Majalengka memiliki fasilitas pendidikan TK sebanyak 864 buah, SD sebanyak 913 buah, SMP sebanyak 152 buah, SLTA sebanyak 79 buah dan Perguruan Tinggi sebanyak 7 buah).
- d) Wahana permainan, wahana ini merupakan satu paket dengan bumi perkemahan karena dari kedua wahana tersebut terjadi hubungan yang sangat erat. Bagi pengunjung yang berkemah dapat melakukan kegiatan *out bond* di wahana permainan karena tiket zona perkemahan sudah termasuk menggunakan fasilitas *out bond* pada wahana permainan ini.
- e) Gedung serbaguna yang sekaligus sebagai kantornya pengelola kawasan. Gedung serbaguna ini direncanakan pada lantai dasarnya diperuntukan sebagai aula yang bisa disewakan untuk berbagai kegiatan diantaranya adalah seminar/ lokakarya, resepsi pernikahan/ resepsi syukuran, reunian dan kegiatan lainnya, sehingga dari kegiatan tersebut pengelola kawasan dapat menerima sewa, sebagai pendapatan kawasan wisata. Sedangkan lantai atasnya akan dimanfaatkan untuk kantor pusat pengelola kawasan.
- f) Zona penginapan, zona ini diperuntukan bagi pendatang dari yang akan menginap. Penginapan dikawasan taman wisata Sangraja terbuka untuk umum. Bagi pendatang yang menginap di kawasan wisata ini dapat menikmati fasilitas tertentu di kawasan wisata Sangraja tanpa harus membayar lagi diantaranya adalah menikmati kolam

renang di wahana tirta, masuk ke area wisata kuliner dan menikmati keindahan pesona sungai yang ada di belakang penginapan. Zona ini akan di rencanakan pada area pengembangan kawasan wisata.

- g) Arena kebugaran, area ini diperuntukan untuk umum, sehingga siapa saja boleh memasuki arean ini dengan ketentuan tertentu. Di arena kebugaran ini terdapat beberapa fasilitas diantaranya adalah fitness, aerobic dan perawatan tubuh (SPA). Hal ini direncanakan karena di Majalengka belum tersedia fasilitas ini. Area ini akan ditempatkan area pengembangan kawasan wisata sehingga akan menjadi daya tarik tersendiri bagi kawasan wisata ini.
- h) Pada kawasan ini akan disediakan fasilitas pendukung lainnya yaitu bangunan informasi sebagai pusatnya informasi kawasan taman wisata Sangraja khususnya dan informasi wisata lainnya yang ada di kabupaten Majalengka.

Fasilitas parkir yang mencukupi bagi pengunjung kawasan wisata Sangraja.

Mengingat begitu banyak fasilitas yang akan direncanakan pada kawasan wisata ini, maka konsep perancangan tapak akan memanfaatkan fotensi-fotensi yang ada dilingkungan site dengan memanfaatkan fotensi alam yang sudah tersedia dengan pendekatan pada budaya setempat, maka atas dasar pertimbangan diatas akan dituangkan dalam sebuah konsep sebagai berikut :

- a) Menciptakan suatu kawasan wisata yang nyaman, tenang dan aman sehingga memberikan kepuasan kepada pengunjung.
- b) Menciptakan zona-zona kawasan yang mengajak pengunjung untuk berinteraksi dengan pengunjung lainnya sehingga tercipta keselarasan dan keharmonisan dalam kawasan.
- c) Memanfaatkan fotensi sungai yang ada disamping lokasi sebagai tempat bermain atau tempat santai khususnya untuk kawasan penginapan dan area kebugaran.
- d) Memasukan unsur pendidikan kepada pengunjung agar dapat mengenal sejarah kerajaan Majalengka dengan memberikan nama zona wisata dan bangunan sesuai dengan nama raja-raja yang pernah berkuasa di Majalengka.
- e) Memasukan unsur budaya asli Majalengka pada bentuk bangunan, dengan pendekatan perancangan berdasarkan konsep rumah adat Majalengka yaitu rumah adat Panjalin.
- f) Memasukan unsur bentuk bangunan modern sesuai dengan konsep pendekatan perancangan yaitu arsitektur post modern.
- g) Merencanakan konsep tapak dengan pendekatan teori lokasi (*Place Theory*).

#### **b. Konsep Perancangan Tapak**

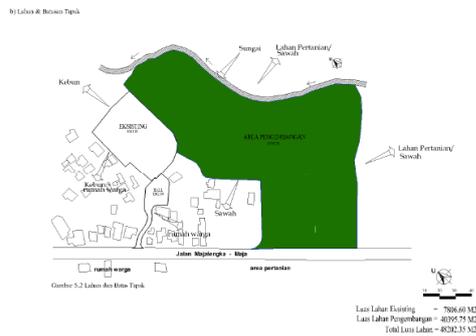
Konsep perancangan tapak berdasarkan pertimbangan sebagai berikut, yaitu :

- a) Kejelasan pembatasan antara fungsi dari zona wisata dalam site yang direncanakan.
- b) Kejelasan hirarki, dari public, semi privat, dan privat.
- c) Berdasarkan analisa tapak.

Konsep perancangan tapak akan di uraikan dalam tabel dan gambar analisa tapak berikut ini:



Gambar 9. Gambar Eksisting



Gambar 10. Lahan dan Batas Tapak

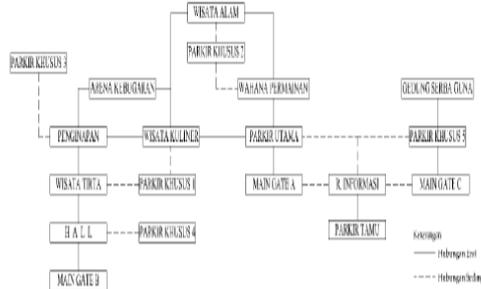
4) Rencana Penatalaksanaan Tapak

Tabel 5.1 Rincian Zonasi Kawasan Terpadu Wisata Sungai

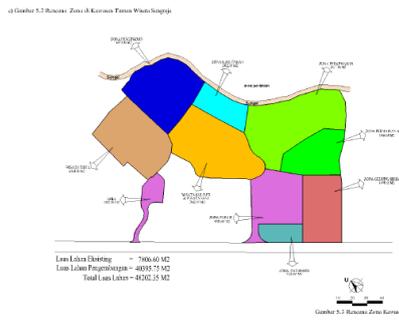
ZONE	SIKAF	FUNGSI LAHAN	HEBUNGAN FUNGSI LAHAN
BUDID	TURBUKA	PERJALAN DAN WILAYAH	●
		TAMBUK	
PUBLIK	SULALANI SUGALANI SUKAMADAI	WISATA TENDA	●
		DISKAWA KULIAH & SENI	
		DISKAWA ALAMI (Hiburan)	
		WAKHANA PERMAINAN	
		CIKONGSIRMAJANA	
REKREASIFAN	SULALANI TURBUKA	ARENA KULIAH & SENI (Hiburan & Seni) PERKAWAPAN	○

Keterangan:  
 ● Hebungannya  
 ○ Hebungannya  
 ○ Tidak ada Hebungannya

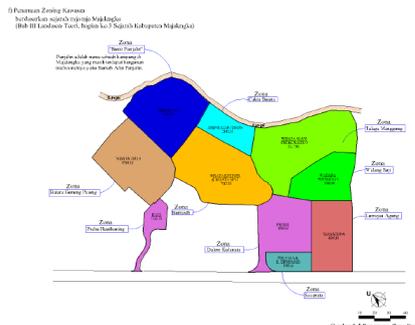
Tabel 5.2 Skema Denah Sirkulasi Organisasi Kawasan



Gambar 12. Skematik Sirkulasi Organisasi Fungsi Lahan Kawasan



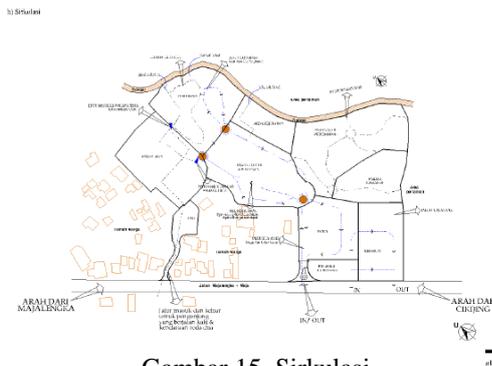
Gambar 13. Rencana Zona di Kawasan Taman Sang Raja



Gambar 13. Penamaan Zoning Kawasan



Gambar 14. Pencapaian



Gambar 15. Sirkulasi





Gambar 19. Aksesoris Lingkungan Luar

### c. Konsep Perancangan Bangunan

Sebagai kawasan wisata yang berorientasi pada budaya dan karakter masyarakat Majalengka, sehingga citra bangunan diharapkan memiliki relevansi terhadap segala sesuatu yang berkaitan dengan bidang kepariwisataan dengan mengangkat budaya setempat, dengan demikian out put yang dihasilkan bisa memberikan harapan yang bisa dipertanggungjawabkan segi fisik, mental maupun intelektualnya. Suatu usaha yang bergerak dibidang kepariwisataan selalu menomorsatukan segi pelayanan terhadap para pengunjung sehingga kesan melayani bisa tercermin pada kawasan wisata Sangraja ini. Filosofi pelayanan dapat tercermin dari citra bangunan yang ramah, *ektroven*, siap dengan pelayanan yang optimal dan akomodatif terhadap lingkungan, dengan ekspresi bangunan yang mudah dipahami.

Kesemuanya dapat terwujud apabila dilakukan perencanaan yang sedemikian rupa dengan mempelajari berbagai aspek yang berkaitan dengan semua unsur kehidupan masyarakat Majalengka, baik sejarah, kehidupan yang saat sekarang yang selalu berhubungan dengan perkembangan yang lebih modern juga prediksi kedepan masyarakat Majalengka, maka dari itu pertimbangan terhadap konsep perancangan bangunan akan selalu memperhatikan kaidah-kaidah yang selalu melihat kepada masyarakat Majalengka, konsep perancangan bangunan diantaranya adalah :

#### 1). Gubahan Massa Kawasan

Secara umum bentuk bangunan terdiri atas :

- Bentuk bangunan bertingkat/ vertikal (dua lantai)
- Bentuk bangunan mendatar/ horisontal (satu lantai)
- Bentuk bangunan campuran (gabungan keduanya)

Dari beberapa tuntutan diatas, bangunan di kawasan taman wisata Sangraja hendaknya ;

- Dapat menampilkan fungsi sebagai wadah berwisata yang didalamnya terdapat misi hiburan dan pendidikan seta olahraga.
- Bangunan mempunyai efisiensi yang tinggi, tanpa mengesampingkan aspek-aspek wisata.
- Bangunan mempunyai citra yang spesifik sebagai bangunan yang edukatif, rekreatif dibidang kepariwisataan yang berada di Majalengka dengan mengangkat budayanya.
- Penataan massa bangunan harus mampu menciptakan kenyamanan baik bagi pengunjung maupun pengelola sehingga akan mendukung berlangsungnya kegiatan berwisata di kawasan wisata Sangraja. Untuk lebih jelasnya lihat gambar 5.12 berikut ini.



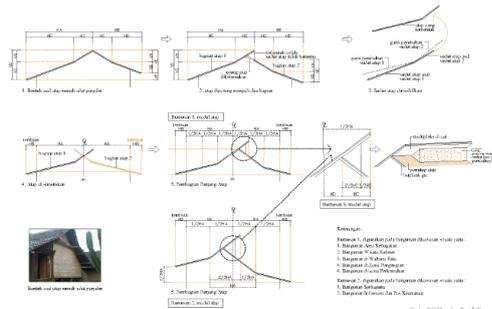
Gambar 22. menunjukkan jendela rumah adat panjalin, bentuknya adalah persegi yang terbuat dari sebilah baban, yang di beri lubang sebagai tempat sirkulasi udara. Bentuk lubang dan motifnya akan akan angkat sebagai bentuk ornament pada railing tangga, bingkai pintu atau architrave dan kiri-kisi pada tempat-tempat tertentu pada bangunan kawasan.

c) Bentuk Ornamen

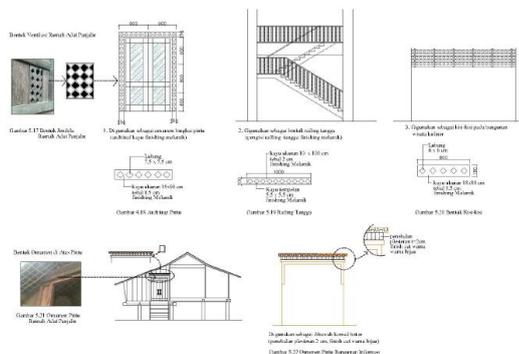


Gambar 23. Ornamen Pintu Utama

Gambar 23 adalah ornamen pintu utama rumah adat Panjalin, bentuk ini akan diangkat sebagai ciri ornament bangunan kawasan yang diletakan pada bentuk profil khususnya yang menggunakan kosol beton pada bangunan kawasan, ornament pada bangunan akan menggunakan bahan dari plesteran yang di tebalkan dari permukaan dinding normal setebal 1,5 cm sampai 2 cm. untuk lebih jelasnya lihat gambar 24 berikut ini.



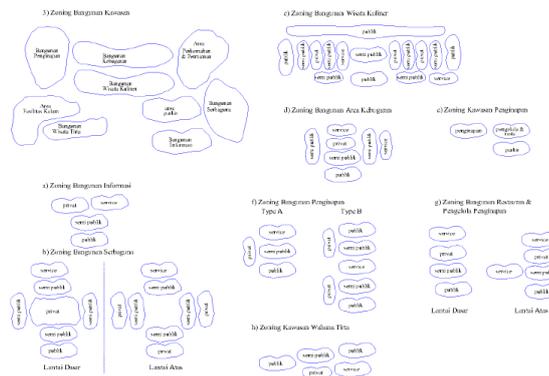
Gambar 24. Morfologi Bentuk Atap



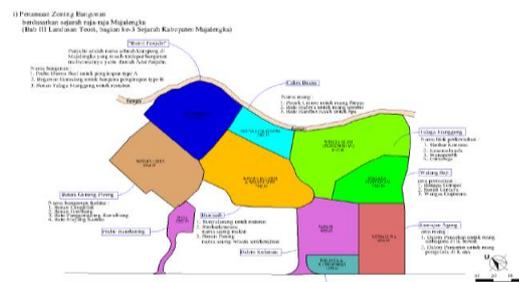
Gambar 25. Tipologi Rumah Adat Panjalin



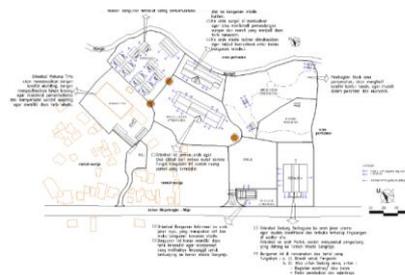
Gambar 26. Ornamentasi Rumah Adat Panjalin



Gambar 27. Penzoningan Bangunan Kawasan



Gambar 28. Penzoningan Bangunan Berdasar Sejarah



Gambar 29. Orientasi Bangunan

### 3). Ornamen Kawasan Taman Wisata

Taman wisata Sangraja merupakan kawasan wisata semi alam yang mana pada penerapan ornamen kawasan mendekati pada bentuk binatang yang menjadi simbol kawasan ataupun simbol pada zona wahana wisata yang terdapat di kawasan wisata tersebut.

a) Ornamen patung haimau Ornamen patung harimau dikukuhkan sebagai maskot taman wisata Sangraja karena nama taman wisatanya sendiri nencirikan raja dan jenis wisatanya adalah wisata semi alam, sehingga pendekatan maskot tersebut kepada raja alam/ hutan yaitu harimau. Pada penentuan lokasi ornamen ini akan di tempatkan paga gerbang masuk utama dan gerbang masuk lainnya terutama yang berhubungan dengan lingkungan sekitarnya agar simbol dari taman wisata Sangraja mudah di kenal oleh masyarakat Majalengka.

b) Ornamen Angsa dan kura-kura.

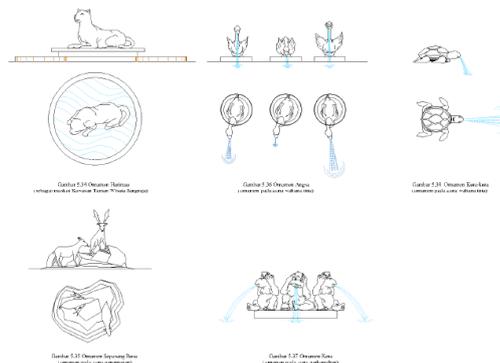
Ornamen angsa dan kura-kura akan ditempatkan pada zona wasata tirta, hal ini dilakukan karena angsa dan kura-kura merupakan hewan yang dihupnya selalu mendekati lingkungan air. Angsa dan kura-kura merupakan hewan yang memiliki segi estetika yang baik juga hewan tersebut sangan familiar di masyrakat. Paduan wahana tirta yang didalamnya terdapat ornamen angsa dan kura-kura yang pada kedua mulut bianatang itu akan mengeluarkan air sebagai daya tarik tersendiri sehingga akan menambah indahnya wahana tirta tersebut.

c) Ornamen sepasang rusa

Ornamen sepasang rusa akan ditempatkan pada zona penginapan karean sepasang rusa merupakan simbol dari ketenangan dan kedamaian sehingga harapan yang inginkan terjadinya suasana nyaman dan damai pada area penginapan di kawasan taman wisata Sangraja ini. Ornamen sepasang rusa ini akan ditempatkan pada taman dan area fasilitas pendukung zona penginapan yaitu pada tempat bermain anak sehingga ketika pengunjung sedang jalan-jalan disekitar zona penginapan akan semakin betah tinggal di kawasan penginapan tersebut sehingga menimbulkan kesan sautuatau saat akan kembali lagi untuk menginap di tempat ini.

d) Ornamen kera

Ornamen kera akan ditempatkan pada zona perkemahan karena kera merupakan hewan yang hidup di alam/ hutan dan perkemahan sendiri merupakan wahana latihan kemandirian hidup dialam terbuka (hutan), hal ini akan menjadi lebih menyatau antara zona perkemahan dengan ornamen yang ditempatkan yaitu ornamen kera. Ornamen kera ini akan lebih memiliki daya tarik tersendiri apabila dari ornamen kera ini memuncukna sesuatu yaitu keluarnya air dari mulut kera, karena taman wisata Sangraja yang pada awalnya (eksisting) merupakan wisata tirta (kolam renang) jadi

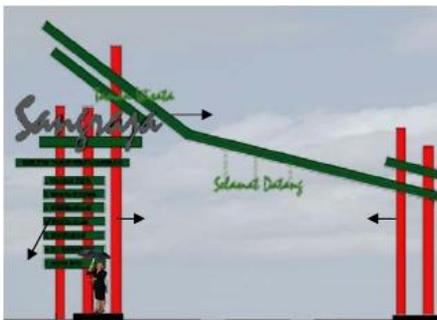


aksen air akan selalu menempel pada zona perkenahan ini yaitu letak ornamen kera akan diletakan pada kolam buatan di zona perkemahan ini yang mana kolam-kolam tersebut akan ditanmai ikan-ikan sehingga akan menjadi daya tarik tersendiri bagi pengunjung yang akan berkemah di zona perkemahan taman wisata Sangraja ini. Gambar dan bentuk ornamen-ornamen ini dapat dilihat pada gambar berikut ini.

#### d. Citra Kawasan dan Filosofi

##### a) Gerbang Utama

Gerbang utama merupakan pintu masuk ke kawasan taman wisata Sangraja, yang bisa menjadi perhatian pengunjung ketika pertama kali memsauki kawasan wisata ini. Gerbang utama di rencanakan perdasarkan tinjauan terhadap lingkungan budaya masyarakat majalengka dan penggagas kawasan yaitu Dinas Porabudpar (gabungan dari dinas pemuda dan olahraga, dinas kebudayaan serta dinas pariwisata). Adapun bentuk gerbang utama adalah :

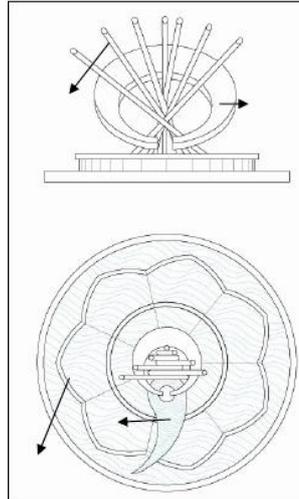


Gambar 31. Bentuk Gerbang Utama

- 1) Tiga buah tiang warna merah sebelah kiri adalah menunjukkan tiga buah pilar penggagas kawasan taman wisata Sangraja yaitu dinas Porabudpar (dinas pemuda dan olahraga, dinas kebudayaan serta dinas pariwisata) yang sekaligus sebagai pemilik dan pengelola dari kawasan wisata Sangraja. Warna merah pada tiang menggambarkan keberanian dan ketegasan dalam mewujudkan kawasan wisata Sangraja ini.
- 2) Dua buah tiang warna merah disebelah kanan melambangkan pilar penegak kawasan wisata yaitu dua buah aspek kehidupan manusia yang mewujudkan kawasan ini, adanya aspek lahir yang memperlihatkan wujud kawasan wista ini dengan adanya fasilitas-fasilitas wisata dan aspek batin adalah kepuasan yang diharapkan dengan terwujudnya kawasan wisata sangraja ini sehingga memberikan kenyamanan dan ketenangan serta semangat baru setelah berwisata ke taman wisata Sangraja ini. Warna merah melambangkan keberanian dan ketegasan untuk mewujudkan kedua aspek tersebut.
- 3) Bentuk atap berupa garis yang diambil dari morfologi bentuk atap rumah adat Panjalin, dimaksudkan kawasan taman wisata Sangraja dipayungi oleh budaya asli Majalengka, sebagai wujud ikutseta dalam peletarian dan memajukan budaya asli Majalengka. Waran hijau pada atap memberikan simbol keteduhan bahwa taman wisata Sangraja akan memberikat kenyamanan dan keteduhan pagi para pengunjung, tentunya dengan penyediaan fasilitas wisata yang baik dan pelayanan kepada pengunjung yang memuaskan sehingga pengunjung akan kembali untuk datang ke taman wiasata Sangraja ini.
- 4) Tujuh buah papan nama yang ditempelkan pada tiang sebelah kiri (tiang no.1) adalah tulisan fasilitas yang tersedia di kawsan taman wisata Sangraja ini. Tulisan fasilitas wisata tersebut adalah harapan terwujudnya fasilitas kawasan tersebut, yang memberikan warna dan ciri khas wisata di taman wisata Sangraja ini. Adapun tempat letaknya tilisan fasilitas tersebut menyibulkan bahwa harapan tersebut digantungkan

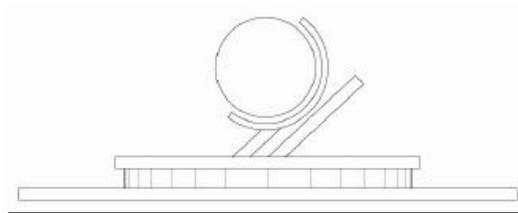
kepada tiga penggagas kawasan wisata ini yaitu dinas Porabudpar (dinas pemuda dan olahraga, dinas kebudayaan serta dinas pariwisata). Sedangkan papan nama tulisan fasilitas tersebut menggunakan warna hijau diharapkan semua jenis wisata di kawasan ini akan senantiasa memberikan keteduhan dan kenyamanan bagi pengunjung dengan harapan para pengunjung agar bisa datang kembali untuk berwisata di taman wisata Sangraja ini.

b) *Sculpture* dan Makna



Gambar 32. Bentuk *Sculpture* 1

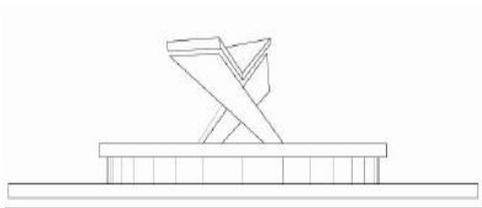
- 1) *Sculpture* 1 terdiri dari tujuh batang pipa stainless yang melambangkan hari ulang dalam sepekan, berbentuk bambu runcing yang melambangkan perjuangan masyarakat Majalengka untuk menjadikan 7 Juni sebagai hari jadinya.
- 2) Lingkaran orbit melambangkan sirkulasi pemerintahan dan kekuasaan yang kesemuanya bermuara pada tanggungjawab yang besar untuk mensejahterakan masyarakatnya yang dilambangkan terbuka lebih kecil di depan kearah kolam bentuk angka 9 (sembilan).
- 3) Kolam angka 9 (sembilan) melambangkan pedoman wisata daerah (Sapta Pesona)
- 4) Landasan lingkaran berpola bunga teratai melambangkan keagungan cita-cita masyarakat Majalengka dan pemerintahannya untuk maju dan tidak mau ketinggalan dalam berkopetisi dengan daerah-daerah lain di Indonesia.



Gambar 32. Bentuk *Sculpture* 2

Gambar 32. adalah gambar *sculpture* 2 yang merupakan bentuk dari sebuah bola. Bola ini adalah bola yang biasa dipergunakan dalam permainan sepak bola, hal ini diambil karena masyarakat Majalengka sangat suka olah raga ini, dan salah satu dinas yang menggagas adalah dinas pemuda dan olah raga. Disamping itu juga di Majalengka

terdapat industri yang sangat besar yaitu pembuatan bola untuk olah raga sepak bola yang mana hasil produksinya telah di ekspor ke berbagai negara di dunia. Atas keberhasilan tersebut perencanaan *sculpture* 2 ingin menganugrahkan atas keberhasilan produksi bola tersebut, yang bisa membawa nama baik Majalengka dan memberikan penghidupan kepada sebagian masyarakat Majalengka yang bekerja pada industri bola tersebut, sehingga keberhasilan tersebut bisa di jadikan contoh bagi industri-industri lainnya di Majalengka agar lebih maju dan berkembang sehingga kesejahteraan masyarakat menjadi lebih baik.



Gambar 33. Bentuk *Sculpture* 3

Gambar 33. adalah gambar *sculpture* 3 yang merupakan bentuk dari sebuah buku yang terbuka, yang bermakna bahwa dengan membaca masyarakat Majalengka akan menjadi lebih pintar dan memiliki pengetahuan yang luas sehingga segala masalah dapat perpecahkan dengan memiliki pengetahuan yang diperoleh dengan belajar dan salah satu caranya adalah dengan membaca. Hubungan dengan wisata karena di taman wisata Sangraja ini membawa sebuah misi wisata pendidikan dari wahana permainan yang bernuansa pendidikan yaitu adanya permainan alam membajak sawah, menanam padi, melukis dan mewarnai gambar juga nama-nama bangunan yang ada dikawasan wisata ini diambil dari nama raja-raja Majalengka yang diambil dari sejarah Majalengka sehingga *sculpture* 3 ini sangat cocok menjadi *sculpture* di kawasan taman wisata Sangraja ini.

## PENUTUP

### Kesimpulan

Kawasan Taman Wisata Sangraja merupakan salah satu obyek wisata kabupaten Majalengka yang saat ini memerlukan uluran tangan dari semua pihak baik pemerintah maupun masyarakat Majalengka. Kelestarian dan kelangsungan kegiatan kepariwisataan khususnya di Taman Wisata Sangraja perlu di tingkatkan, karena saat ini keberadaannya sangatlah memperhatikan khususnya keadaan fisiknya baik berupa obyek wisata (kolam renang dan jenis permainan pendukungnya juga bangunan fasilitas penunjangnya). Sedikitnya penelitian ini mudah-mudahan bisa membantu untuk mengembangkan dan memajukan keberadaan Taman Wisata Sangraja. Analisa-analisa yang dipaparkan dalam penelitian ini adalah salah satu kenyataan yang ada di lokasi, mudah-mudahan bisa menjadikan salah satu cara untuk mendapatkan analisa-analisa lain yang lebih baik untuk kemajuan Taman Wisata Sangraja. Pendekatan-pendekatan yang dilakukan merupakan pendekatan terhadap kegiatan masyarakat Majalengka yang saat ini membutuhkan suatu tempat untuk berekreasi atau berwisata. Pendekatan terhadap sejarah Majalengka dilakukan agar generasi muda saat ini tidak melupakan jati diri kotanya yang dahulunya berdiri kerajaan-kerajaan yang pernah besar dan berjaya di Majalengka.

Konsep dasar perancangan dilakukan dengan wawancara dengan pihak terkait khususnya yang menyangkut kegiatan kepariwisataan dan obyek wisata, karena hal ini merupakan salah satu keinginan masyarakat Majalengka yang diwakili oleh pihak tersebut (Dinas Pariwisata Majalengka). Adapun pendekatan perancangannya dengan

memperhatikan budaya setempat khususnya pendekatan terhadap bentuk bangunan Rumah Adat Panjalin yang merupakan salah satu peninggalan budaya masyarakat Majalengka yang hampir punah.

Perencanaan bangunan pada desain perancangan menggali potensi yang ada, dengan menggunakan bahan-bahan bangunan yang mudah di dapat dan banyak tersedia di Majalengka, sedangkan konstruksi yang dipakai adalah yang sangat sederhana dengan mengangkat bangunan-bangunan tingkat rendah, dengan tujuan pelaksanaan pekerjaannya mudah (tidak perlu menggunakan alat-alat berat, biaya pelaksanaan murah dan masyarakat setempat bisa turut serta dalam pembangunannya. Hal tersebut dilakukan agar sesuai dengan keberadaan masyarakat Majalengka yang memerlukan bangunan seperti ini, sehingga semua masyarakat dapat merasakan fasilitas tersebut dengan biaya yang sangat murah dengan harapan terwujudnya suatu tempat wisata yang benar-benar milik masyarakat Majalengka

**.Saran**

1. Untuk penelitian selanjutnya tentang pengembangan dan penataan taman wisata disarankan tidak hanya pada masalah penataan fisiknya saja tetapi pada pengaruh pengembangan dan penataan taman wisata terhadap para pengunjung taman wisata sebagai upaya mengukur tingkat keberhasilan proses desain dan pembangunannya.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Direktoriat Penataan Bangunan dan Lingkungan Direktorat Jendral Cipta Karya. 2006 **Pedoman Teknis dan Aksesibilitas Pada Bangunan Gedung dan Lingkungan Jakarta**. Penyelasai Akhir Studio PBL 2006
- Zahnd, Markus. 2006. **Perencanaan Kota Secara Terpadu**, Teori Kota dan Penerapannya. Penerbit Semarang: Kanisias
- Tnggoro, Dwi. 2006. **Utilitas Bangunan**. Penerbit Jakarta: Universitas Indonesia (UI Perss)
- Pena, Wiliam dkk. **Penyelusuran Masalah, Sebuah Dasar Penyusunan Program Arsitektur**. Penerbit Jakarta : Intermedia.
- White, Edwart. 1992. **Buku Sumber Konsep**. Penerbit Bandung: Intermatra.
- Clark, Roger dan Michael Pause. 1988 . **Preseden Dalam Arsitektur**. Penerbit Bandung: Intermatra.
- Ching, Francis D.K. 1999. **Arsitektur Bentuk Ruang Dan Susunannya**. Penerbit Erlangga: Jakarta.
- Neufert Ernest 1996. **Data Arsitektur. Edisi kedua Jilid 2**. Penerbit Jakarta; Erlangga
- Neufert Ernest 1996. **Data Arsitektur**, Edisi 33 jilid 1. Penerbit Jakarta: Erlangga
- Halim, Dedi 2005. **Psikologi Architectural**, Penerbit Jakarta: Grasindo
- Reksopoetranto, Sumardi 1992 **Manajemen Proyek Pembangunan**, Penerbit Jakarta: Universitas Indonesia Perss
- Santoso, Suito 2006, **Indonesia Shopping Center**. Penerbit Jakarta: PT Grya Asri Pratama.
- Soegiono, Munarti. 2000. **Rencana Induk Calon Taman Nasional Kepulauan Karimun Jawa**, Penerbit Jepara : Departemen Kehutanan Wilayah Propinsi DATI. I Jawa Tengah.
- Sukirwan, Irwan 2009. **Obyek Wisata Sangraja Permasalahan dan Konsep Pengembangan**. Majalengka : Kompepar Sangraja.
- RIPPPDA Kabupaten Majalengka. 06 September 2010. **Wisata Majalengka**. [www.bappedamajalengkakab.go.id](http://www.bappedamajalengkakab.go.id)
- Sugono, Dendi. 08 Juli 2010.. **Kamus Besar Bahasa Indonesia**. [www.pusatbahasadiknas.go.id](http://www.pusatbahasadiknas.go.id)

Pangesti, Tri. 10 Juli 2010. **Modul Identifikasai Objek Wisata Alam.** [www.tripangesti6-07.html](http://www.tripangesti6-07.html).

Maja, Athur. 13 Juni 2010. **Sejarah Majalengka.** [www.benaloe.wordpress.com](http://www.benaloe.wordpress.com)

Departemen Kehutanan Republik Indonesia. 06 Juli 2010. **Standarisasi dan Lingkungan Kehutanan/ Istilah Wisata.** [www.dephut.go.id](http://www.dephut.go.id).

Departemen Kehutanan Republik Indonesia. 06 Juli 2010. **Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Tentang pengusahaan Pariwisata Alam di Zona Pemanfaatan Taman Nasional, Taman Hutan Raya, dan Taman Wisata Alam.** [www.dephut.go.id](http://www.dephut.go.id).