

**PERANCANGAN KAWASAN WISATA BAHARI
DI DAERAH PESISIR PANTAI KENJERAN SURABAYA
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR METAFORA KOMBINASI**

TUGAS AKHIR



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

**Disusun Oleh :
OKTAVIAN WAHYU P.
NIM : H03218018**

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA**

2022

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Oktavian Wahyu P
NIM : H03218018
Program Studi : Arsitektur
Angkatan : 2018

Menyatakan bahwa saya tidak melakukan plagiat dalam penulisan Tugas Akhir saya yang berjudul: "PERANCANGAN KAWASAN WISATA BAHARI DI DAERAH PESISIR PANTAI KENJERAN SURABAYA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR METAFORA KOMBINASI". Apabila suatu saat nanti terbukti saya melakukan tindakan plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi yang telah ditetapkan.

Demikian pernyataan keaslian ini saya buat dengan sebesar-besarnya.

Surabaya, 1 Juli 2022

Yang menyatakan,



(Oktavian Wahyu P.)

NIM H03218018

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tugas Akhir oleh

NAMA : Oktavian Wahyu P.


NIM : H03218018

JUDUL : Perancangan Kawasan Wisata Bahari di Daerah Pesisir Pantai
Kenjeran Surabaya dengan Pendekatan Arsitektur Metafora
Kombinasi

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 4 Juli 2022

Dosen Pembimbing 1



(Qurrotul A'yun, S.T., M.T., I.P.M, ASEAN.Eng.)

NIP 198910042018012001

Dosen Pembimbing 2



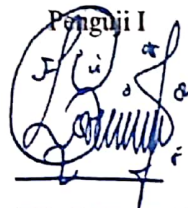
(Efa Suriana, ST., M.Eng.)

NIP 197902242014032003

PENGESAHAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR

Tugas Akhir Oktavian Wahyu P. ini telah dipertahankan
di depan tim penguji Tugas Akhir
di Surabaya, 6 Juli 2022

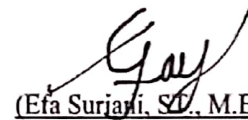
Mengesahkan,
Dewan Penguji

Penguji I


(Qurrotul A'yun, S.T., M.T., I.P.M., ASEAN,Eng.)

NIP 198910042018012001

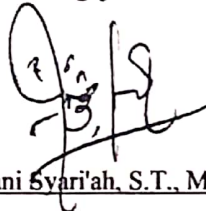
Penguji II



(Efa Surjani, S.T., M.Eng)

NIP 197902242014032003

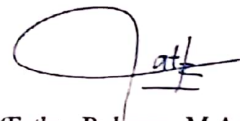
Penguji III



(Arfiani Syari'ah, S.T., M.T.)

NIP 198302272014032001

Penguji IV



(Fathur Rohman, M.Ag)

NIP 197311302005011005

Mengetahui,

Dekan Fakultas Sains dan Teknologi

UIN Sunan Ampel Surabaya



(Dr. A. Casmu Hamdani, M.Pd.)

NIP 196507312000031002



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Okavian Wahyu P
NIM : H03218018
Fakultas/Jurusan : Arsitektur
E-mail address : Oktavianwahyu098@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Perancangan Kawasan Wisata Bahari di Daerah Pesisir Pantai Kenjeran Surabaya

dengan Pendekatan Arsitektur Metafora Kombinasi

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 17 Juli 2022

Penulis

(Oktavian Wahyu P.)

ABSTRAK

PERANCANGAN KAWASAN WISATA BAHARI DI DAERAH PESISIR PANTAI KENJERAN SURABAYA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR METAFORA KOMBINASI

Kawasan wisata memegang peran penting dalam pembangunan nasional. Sekitar 17.508 pulau di Indonesia yang merupakan negara kepulauan terbesar di dunia dikenal dengan nusantara atau negara maritim. Kawasan wisata adalah salah satu jenis industri baru yang mampu menghasilkan pertumbuhan ekonomi yang cepat dalam penyediaan lapangan kerja, standar hidup serta menstimulasi sektor-sektor produktivitas lainnya. Surabaya berada di tepi Selat Madura sehingga bisa disebut sebagai kota pesisir, Satu-satunya destinasi Wisata Bahari di kota Surabaya adalah pantai Kenjeran yang terletak di bagian timur laut kota Surabaya. Rencana pengembangan induk pariwisata kota Surabaya (BAPPEKO) tahun 2019 juga mencantumkan bahwa wisata yang perlu dikembangkan termasuk wisata unggulan seperti taman hiburan Pantai Kenjeran yang terletak di kecamatan Bulak dan berada di unit pengembangan III Tambak Wedi. Perancangan Kawasan Wisata Bahari ini menggunakan pendekatan arsitektur metafora kombinasi yang dinilai dapat menonjolkan bentuk dari sesuatu yang dapat menjadi daya tarik dari kawasan wisata di Kota Surabaya khususnya daerah pantai kemudian diintegrasikan dengan Al-Qur'an serta diimplementasikan ke dalam desain arsitektural sehingga bisa meningkatkan ketertarikan pengunjung terhadap wisata dikota Surabaya khususnya wilayah pesisir pantai kenjeran Surabaya.

Kata Kunci: Kawasan Wisata, Bahari, Surabaya, Metafora.

ABSTRACT

DESIGN OF MARINE TOURISM AREA IN THE COASTAL AREA OF KENJERAN BEACH SURABAYA WITH A COMBINATION METAPHOR ARCHITECTURAL APPROACH

Tourist areas play an important role in national development. Around 17,508 islands in Indonesia, which are the largest archipelagic countries in the world, are known as the archipelago or maritime country. The tourist area is one of the new types of industry that is able to generate rapid economic growth in terms of providing employment, living standards and stimulating other productivity sectors. Surabaya is on the edge of the Madura Strait so it can be called a coastal city. The only marine tourism destination in Surabaya is Kenjeran beach which is located in the northeastern part of the city of Surabaya. The Surabaya city tourism master development plan (BAPPEKO) in 2019 also states that tourism that needs to be developed includes superior tourism such as the Kenjeran Beach amusement park which is located in the Bulak sub-district and is in the Tambak Wedi development unit III. The design of this Marine Tourism Area uses a combined metaphorical architectural approach which is considered to be able to highlight the shape of something that can be an attraction for tourist areas in the city of Surabaya, especially coastal areas, then integrated with the Qur'an and implemented into architectural designs so that it can increase visitor interest. on tourism in the city of Surabaya, especially the coastal area of Surabaya Kenjeran

Keywords: Tourism Area, Marine, Tourism, Surabaya, Methapore.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 IDENTIFIKASI MASALAH DAN TUJUAN PERANCANGAN.....	3
1.3 RUANG LINGKUP PROYEK	3
BAB 2	4
TINJAUAN OBJEK & LOKASI PERANCANGAN.....	4
2.1 TINJAUAN OBJEK.....	4
2.1.1 Pengertian Wisata.....	4
2.1.2 Jenis-Jenis Wisata	4
2.1.3 Definisi Bahari	5
2.1.4 Kawasan Pesisir	6
2.1.5 Standart Ukuran pada Kawasan Wisata Bahari	6
2.1.6 Fungsi dan Aktivitas	8
2.1.7 Kapasitas dan Besaran.....	12
2.2 LOKASI RANCANGAN.....	22
2.2.1 Gambaran Umum Site.....	22
2.2.2 Kebijakan Penggunaan Lahan.....	23
2.2.3 Potensi Site.....	24
BAB 3	27
PENDEKATAN & KONSEP PERANCANGAN.....	27
3.1 PENDEKATAN PERANCANGAN.....	27

3.1.1	Arsitektur Metafora.....	27
3.1.2	Integrasi Nilai Keislaman.....	31
3.2	KONSEP PERANCANGAN	34
BAB 4	36
HASIL DAN PEMBAHASAN.....		36
4.1	KONSEP PERANCANGAN	36
4.1.1	Tata Massa (Zoning).....	36
4.1.2	Konsep Ruang Luar.....	37
4.1.3	Konsep Vegetasi.....	37
4.2	KONSEP RUANG	38
4.2.1	Konsep Alur Sirulasi Antar Bangunan.....	38
4.2.2	Konsep Alur Sirulasi Ruang.....	39
4.2.3	Konsep Interior.....	39
4.3	KONSEP BANGUNAN.....	40
4.3.1	Gubahan Massa	40
4.3.2	Konsep Tampilan Bangunan dan Material.....	41
4.4	KONSEP STRUKTUR & UTILITAS	42
4.4.1	Konsep Struktur	42
4.4.2	Konsep Utilitas.....	44
BAB 5	49
KESIMPULAN DAN SARAN.....		49
DAFTAR PUSTAKA		50

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Klasifikasi Pengguna dan Aktivitas	10
Tabel 2. 2 Analisis Kapasitas dan Besaran	12
Tabel 2. 3 Rekapitulasi Estimasi Luasan	21



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Standar Perancangan pada Area Kolam Renang.....	6
Gambar 2. 2 Standar Perabot Tempat Makan Pengunjung	7
Gambar 2. 3 Standar Perabot Toko atau Kios.....	7
Gambar 2. 4 Standar Perancangan Dermaga Perahu dan Pengikat Perahu.....	8
Gambar 2. 5 Daerah Visual Pandangan Mata	8
Gambar 2. 6 Kelurahan Tambak Wedi	22
Gambar 2. 7 Site Terpilih.....	23
Gambar 2. 8 Rencana Tata Ruang Wilayah Surabaya 2014-2034.....	24
Gambar 2. 9 Kondisi Eksisting Site	25
Gambar 2. 10 Aksesibilitas ke Site	26
Gambar 2. 11 Kondisi Jalan di Sekitar Site	26
Gambar 3. 1 Gereja Ayam Magelang	29
Gambar 3. 2 Sydney Opera House, Australia	29
Gambar 3. 3 Puzzling World New Zealand	30
Gambar 3. 4 Peta Konsep Perancangan	35
Gambar 4. 1 Tata Massa.....	36
Gambar 4. 2 Ruang Luar	37
Gambar 4. 3 Penempatan Vegetasi	38
Gambar 4. 4 Sirkulasi pengunjung.....	38
Gambar 4. 5 Sirkulasi Pengunjung	39
Gambar 4. 6 (a) Gubahan massa Bangunan Penerimaan Wisatawa, (b) Gubahan Massa Atap bangunan	40
Gambar 4. 7 Area Sekunder	41
Gambar 4. 8 Tampilan Bangunan	42
Gambar 4. 9 Konsep Struktur Bangunan Penerimaan Wisatawan.....	43
Gambar 4. 10 Konsep Struktur Bangunan fungsi Sekudner	43
Gambar 4. 11 Struktur Dermaga	43
Gambar 4. 12 Utilitas Filtrasi Air Kolam Renang	44
Gambar 4. 13 Utiliatas Air Bersih.....	45
Gambar 4. 14 utiliatas Air Kotor & Air Bekas	46
Gambar 4. 15 Utilitas Kelistrikan	47
Gambar 4. 16 utiliatas Kebakaran.....	47
Gambar 4. 17 Utilitas Sampah	48

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pariwisata sangat berperan penting dalam proses pembangunan nasional. Indonesia merupakan negara kepulauan atau negara maritim dengan sekitar 17.508 pulau. Indonesia telah menyadari pentingnya pariwisata bagi perekonomian dan pembangunan Indonesia (Soebagyo, 2012). Menurut Salah Wahab dalam bukunya yang berjudul *Tourism Management*, pariwisata merupakan jenis industri baru yang dapat menghasilkan perubahan ekonomi yang cepat dan positif dalam hal penyediaan lapangan pekerjaan, taraf hidup dan meningkatkan sektor produktif lainnya. Secara geografis, Surabaya terletak di tepi Selat Madura, sehingga dapat disebut sebagai kota pesisir. Satu-satunya tujuan atau destinasi wisata pantai di Surabaya adalah Pantai Kenjeran di timur laut Surabaya. Terdapat beberapa objek wisata alam dan buatan yang menarik di kawasan ini, di antaranya Pantai Watu-watu dengan kerikil hitamnya yang cukup besar di tepi pantai, Pantai Kenjeran dengan dermaga panggunnya yang memanjang ke laut, dan Taman Kenjeran (Pantai Ria Kenjeran dengan berbagai atraksi Buatan) seperti taman air, futsal, gimnasium, arena pacuan kuda, pacuan kuda, taman pendidikan, patung Buddha, dan lain-lain. Di kawasan ini juga banyak terdapat desa nelayan pesisir yang kumuh, yaitu desa nelayan Kejawan Lor, Tambak Deres dan Sukolilo. (Khomenie & Umilia, 2013).

Dalam Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) Kota Surabaya 2016-2021, jumlah wisatawan yang menjadi objek wisata masih rendah dibandingkan dengan jumlah total wisatawan di Surabaya, yang menunjukkan bahwa daya tarik wisatawan di Surabaya tidak optimal, sehingga masih perlu dikembangkan Destinasi dan pemasaran pariwisata yang efektif. Oleh karena itu, Pemkot Surabaya harus berupaya meningkatkan kualitas tempat wisata dan menjadikannya sebagai daya tarik wisata. Beberapa upaya tersebut antara lain menciptakan tujuan wisata baru di berbagai wilayah Kota Surabaya, antara lain wisata sejarah, museum, taman dan desa dengan tema wisata hiburan. (Pemerintah kota Surabaya, 2016).

Rencana Pengembangan Induk Pariwisata Kota Surabaya (BAPPEKO) 2019 juga menyebutkan bahwa pariwisata yang perlu dikembangkan termasuk pariwisata berkualitas seperti Taman Hiburan Pantai Kenjeran yang terletak di Jalan Bulak yang terletak di Unit

Pengembangan Tambak Wedi III. Rencana pembangunan Taman Hiburan Pantai Kenjilan kini telah memasuki tahap dimana jembatan atau jalan pintas melintasi Jalan Pantai Kenjilan yang lama telah selesai dibangun dan digunakan. Selain rencana pengembangan kawasan strategis di kaki jembatan Suramadu menuju Pantai Kenjeran, juga terdapat masterplan pengembangan kawasan Pantai Kenjeran yang disusun oleh Pemerintah Kota Surabaya pada tahun 2016. Proses perancangan Kenjeran untuk taman hiburan pantai dimulai dengan tahap evaluasi. Penilaian Kondisi Taman Hiburan Pantai Kenjilan yang dilintasi Jembatan Surabaya bertujuan untuk mengidentifikasi fasilitas yang ada (existing) dan untuk melihat atau mengetahui potensi yang ada. (Badan Perencanaan Pembangunan Kota, 2021).

Wisata bahari sendiri sudah menjadi daya tarik wisata yang menyakinkan, namun perlu adanya dukungan untuk mendukung fungsi wisata bahari yang dibutuhkan, seperti elemen fasad yang dapat menarik minat wisatawan. Dalam pelaksanaan Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) 2021-2026, rencana tersebut menyerukan pengembangan destinasi pariwisata yang efektif untuk menarik perhatian atau minat wisatawan terhadap objek wisata. Bentuknya yang menarik dan dapat menghadirkan fungsi arsitektur yang diinginkan, sehingga diharapkan dapat menghadirkan keunikan Pantai Kengiran. Sehingga diperlukan suatu cara untuk menonjolkan bentuk sesuatu yang menarik, khususnya di daerah pesisir. Jadi metode yang sesuai dengan uraian di atas adalah metode metafora kombinasi.

Metafora adalah cara memandang sebuah bangunan atau karya arsitektur yang menggantikan titik fokus dalam memandang subjek dari perspektif yang berbeda dengan melihat subjek sebagai sesuatu yang lain. Rumahlia (2018) menulis bahwa Anthony C membagi metafora menjadi tiga kategori, yaitu tidak berwujud (unreal), berwujud (nyata), dan gabungan (kombinasi keduanya). Penjelasan ketiga kategori tersebut akan dijabarkan di bawah ini : Terdapat 3 kategori Metafora yaitu Intangible Metaphor atau Metafora Konkrit: Berbentuk konsep, ide, kondisi, kualitas; Tangible Metaphor atau Metafora Abstrak : Berbentuk sesuatu yang bersifat visual, material konkrit; Combined Metaphor atau Metafora Kombinasi : Gabungan dari metafora konkrit dan metafora abstrak.

Kategori metafora yang digunakan dalam perancangan Kawasan Wisata Bahari adalah Metafora Kombinasi atau Combined Metaphor. Metafora kombinasi diaplikasikan dalam elemen-elemen perancangan seperti sifat dinamis dan sifat berulang-ulang yang merupakan sifat tidak teraga dalam tema. Sifat dinamis yang diaplikasikan pada sirkulasi tapak, sifat

berulang-ulang yang diaplikasikan pada penataan massa dan elemen fasade bangunan, dan sifat bergelombang sebagai sifat yang dapat mengoptimalkan kesan ombak dalam rancangan karena bentuknya yang langsung terlihat dan menyerupai ombak yang diaplikasikan pada bentuk gubahan massa, jalur sirkulasi tapak dan juga elemen pendukung fasad seperti sunshading dan lain-lain.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis menetapkan judul tugas akhir ini adalah **“Perancangan Kawasan Wisata Bahari di Daerah Pesisir Pantai Kenjeran Surabaya dengan Pendekatan Arsitektur Metafora Kombinasi”**

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH DAN TUJUAN PERANCANGAN

Dari latar belakang yang sudah jabarkan diatas, maka diperoleh rumusan masalah, yaitu. Bagaimana merancang sebuah Kawasan Wisata Bahari di Daerah Pesisir Pantai Kenjeran Surabaya dengan Pendekatan Arsitektur Metafora Kombinasi?

Adapun tujuan perancangan yang ingin dicapai dalam tugas akhir ini adalah menghasilkan sebuah rancangan Kawasan Wisata Bahari di Daerah Pesisir Pantai Kenjeran Surabaya dengan Pendekatan Arsitektur Metafora Kombinasi.

1.3 RUANG LINGKUP PROYEK

Adapun batasan-batasan dalam perancangan Tugas Akhir ini, meliputi.

- a. Lokasi perancangan wisata bahari berada di pesisir pantai kenjeran Kota Surabaya.
- b. Perancangan wisata bahari ini menggunakan lahan 33.000 m² Penentuan luasan ini berdasarkan hasil studi komparasi dari kajian preseden yang terbangun.
- c. Batasan desain pada wisata bahari ini meliputi fungsi wisata rekreasi dan juga edukasi.
- d. Perancangan ini dikelola oleh pihak pemerintah Kota Surabaya
- e. Pendekatan perancangan pada wisata bahari ini menggunakan pendekatan arsitektur metafora kombinasi.

BAB 2

TINJAUAN OBJEK & LOKASI PERANCANGAN

2.1 TINJAUAN OBJEK

2.1.1 Pengertian Wisata

Menurut Undang-undang Nomor 10 Tahun 2009 tentang kepariwisataan, Wisata adalah kegiatan perjalanan atau sebagian dari kegiatan yang dilakukan secara sukarela serta bersifat sementara untuk menikmati obyek dan daya tarik wisata. Secara umum Pariwisata adalah perjalanan yang dilakukan oleh orang dalam jangka waktu tertentu dari suatu tempat ke tempat lain dengan melakukan perencanaan sebelumnya, dengan tujuan untuk bersenang-senang atau untuk suatu kepentingan sehingga keinginannya dapat terpenuhi. Pariwisata juga dapat diartikan juga sebagai suatu perjalanan dari suatu tempat ke tempat lain untuk bersenang-senang lalu kembali ke tempat semula.

2.1.2 Jenis-Jenis Wisata

Jenis wisata diantaranya meliputi letak geografis, pengaruh terhadap timbangan pembayaran, alasan atau tujuan perjalanan, obyek, sarana transportasi yang digunakan, jumlah orang yang melakukan perjalanan, dan jangka waktu, berikut penjelasan mengenai jenis-jenis wisata (Yoeti, 1994)

- **Letak Geografis**

Menurut letak geografisnya, wisata terbagi menjadi tiga, yaitu: Wisata Nasional (*National Domestic Tourism*), Wisata Regional (*Regional Tourism*), Wisata Internasional (*International Tourism*).

- Alasan/Tujuan Perjalanan

Menurut alasan/tujuan perjalanan, wisata terbagi menjadi tiga yaitu bisnis (*Business Tourism*), berlibur (*Vacational Tourism*), memperdalam ilmu (*Educational Tourism*).

- Pembagian Objek

Menurut pembagian objeknya, wisata terbagi menjadi beberapa bagian, yaitu Wisata Budaya (*Cultural Tourism*), Wisata Olahraga (*Sport Tourism*), Wisata Agama (*Religion Tourism*), Wisata Bahari (*Marina Tourism*), Wisata Cagar Alam (*Nature Reserve Tourism*), Agro Wisata (*Agro Tourism*), Wisata Kuliner (*Culinary Tourism*), Wisata Sejarah (*Historical Tourism*),

- Alat Angkut yang Dipergunakan

Menurut alat angkut yang dipergunakan, wisata terbagi menjadi empat, antara lain Wisata Udara (*Air Tourism*), Wisata Laut (*Sea And River Tourism*), Wisata Darat (*Land Tourism*), Pedestrian Tourism (*Hikers*).

2.1.3 Definisi Bahari

Bahari dapat berarti segala hal yang berkenaan dengan laut, berhubungan dengan kelautan (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008). Definisi bahari identik dengan maritim, maritim berarti segala hal yang berhubungan dengan laut, berhubungan dengan pelayaran atau perdagangan yang melalui laut.

Dari penjelasan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Kawasan Wisata Bahari berarti suatu kegiatan perorangan atau kelompok yang melakukan perjalanan ke suatu daerah daratan yang berkaitan dengan kegiatan olah raga di air dan juga kegiatan wisata ditunjang oleh sarana dan prasarana untuk berenang, memancing, menyelam, berselancar, balapan mendayung, termasuk sarana dan prasarana akomodasi, makan dan minum.

2.1.4 Kawasan Pesisir

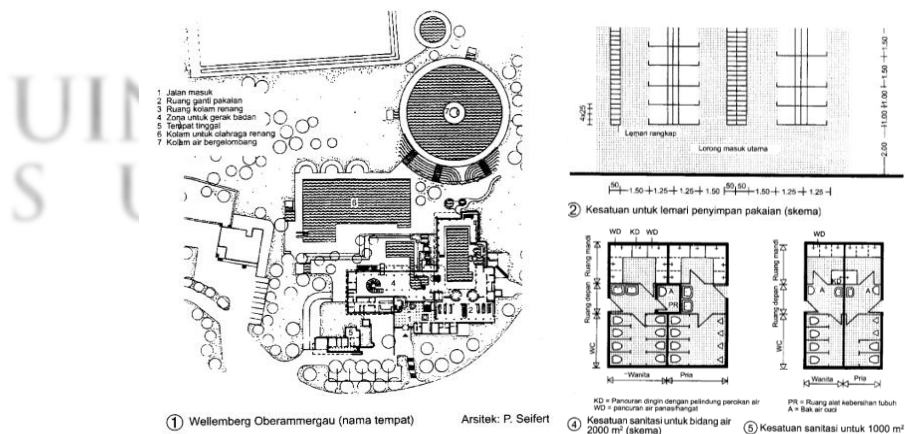
Kawasan pesisir merupakan salah satu bagian dari sebuah kota yang terletak di perbatasan tepi air, baik sungai, danau maupun laut. Kawasan ini menjadi unik karena meliputi dua karakter fisik alamiah yang berbeda yaitu daratan dan perairan. Perbedaan keduanya dapat digunakan menjadi suatu potensi dalam kegiatan perancangan suatu kawasan agar lebih berkarakter dan jati diri kawasan tersebut. (Utomo, 2009).

Pesisir atau pantai yaitu suatu daerah yang berada di tepi laut sebatas antara surut terendah dan pasang tertinggi. Dimana daerah pantai ini masing-masing wilayahnya masih dipengaruhi oleh aktivitas darat (dilakukan di daerah perairan) serta aktivitas marin (dilakukan di daerah daratan), sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua daerah tersebut saling memiliki ketergantungan satu sama lain. Sedangkan yang dimaksud dengan sempadan adalah daerah yang berbeda di sepanjang pantai dimana pada daerah ini dimanfaatkan untuk pengamanan dan pelestarian pantai (Triatmodjo, 1999).

2.1.5 Standart Ukuran pada Kawasan Wisata Bahari

A. Kolam Renang

Pada Area Kolam Renang perlu adanya fasilitas-fasilitas yang dapat membuat wisatawan menjadi nyaman dan senang.

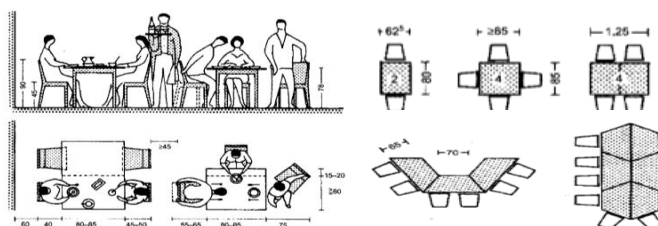


Gambar 2. 1 Standar Perancangan pada Area Kolam Renang

(Sumber: Data Arsitek, 2022)

B. Sentra Kuliner

Bertujuan untuk memfasilitasi pengunjung dalam hal kebutuhan pangan. Penentuan lokasi restoran harus strategis untuk dapat memaksimalkan view ke arah luar dan perlu diperhatikan untuk perletakan perabot agar pengunjung dapat merasakan kenyamanan dan mendapat view yang optimal.

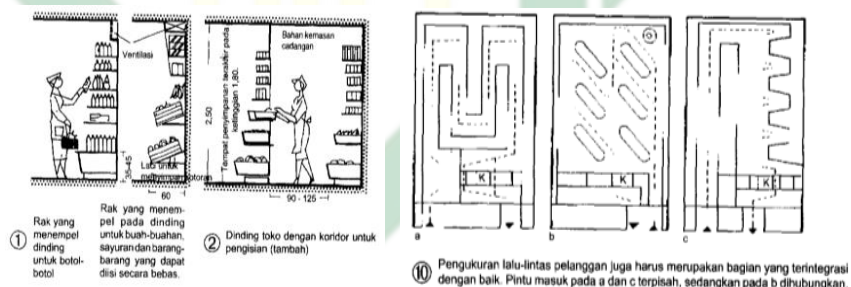


Gambar 2. 2 Standar Perabot Tempat Makan Pengunjung

(Sumber: Data Arsitek, 2022)

C. Kios Oleh-Oleh

Kios oleh-oleh ini bertujuan untuk menyediakan makanan atau minuman khas daerah surabaya kepada wisatawan.

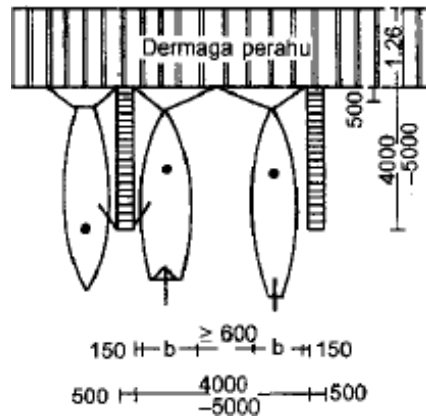


Gambar 2. 3 Standar Perabot Toko atau Kios

(Sumber: Data Arsitek, 2022)

D. Dermaga Perahu

Area pesisir pantai dimana bisa menikmati pemandangan laut dan menunjukkan rasa kebaharian adalah sebagai berikut.

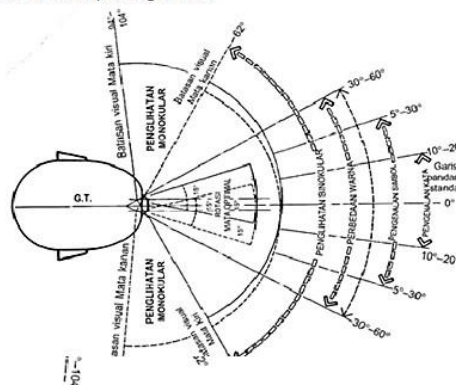


Gambar 2. 4 Standar Perancangan Dermaga Perahu dan Pengikat Perahu
(Sumber: Data Arsitek, 2021)

E. Galeri Bahari

Galeri bahari merupakan fasilitas Wisata Bahari yang berkaitan dengan pameran, dimana para pengunjung bisa merasakan nuansa bahari pada objek didalam bangunan ini. Di dalam galeri bahari ini terdapat lukisan-lukisan maupun perabot- perabot yang bernuansa bahari terutama menunjukkan kebaharian dari kota surabaya khususnya di Pantai kenjeran ini. Adapun standar jarak pengunjung/pengamat terhadap objek lukisan-lukisan bahari adalah sebagai berikut.

Daerah visual pandangan mata



Gambar 2. 5 Daerah Visual Pandangan Mata
(Sumber: Dimensi Manusia dan Ruang Interior, 2003)

2.1.6 Fungsi dan Aktivitas

Berdasarkan aktivitas pada perancangan Kawasan Wisata Bahari, maka fasilitas yang ada di kawasan wisata ini memberikan tiga kebutuhan wisatawan, yaitu kebutuhan primer, sekunder dan tersier (penunjang). Dari kebutuhan tersebut,

memberikan fungsi-fungsi yang akan mawadahi kebutuhan dalam Wisata Bahari yaitu sebagai berikut: Fungsi primer merupakan fungsi utama yang dapat memberikan kepuasan tersendiri dalam berwisata pantai bagi wisatawan, fungsi sekunder merupakan fungsi yang mendukung fungsi utama, dan fungsi tersier adalah fungsi penunjang yang mendukung semua aktivitas yang ada di kawasan, baik utama maupun sekunder.

1. Fungsi Primer

Fungsi primer merupakan fungsi utama yang harus ada dalam kawasan wisata sehingga dapat dikategorikan sebagai Wisata Bahari. Dalam fungsi primer berisi fasilitas yang berhubungan langsung dengan kawasan wisata seperti dermaga, dan club bahari (memancing, berlayar, menikmati pemandangan laut, dan bermain bagi anak-anak) maka dari itu pada fungsi primer ini harus berisi fasilitas yang berkaitan langsung dengan konteks wisata air.

2. Fungsi Sekunder

Fungsi sekunder merupakan fungsi untuk mendukung adanya fungsi primer. Pada fungsi sekunder berisi fasilitas yang berupa hal yang masih berkaitan dengan fungsi utama tetapi sifatnya tidak terlalu memiliki urgensi seperti pengelola, sentra kuliner, kios survenir, dan rekreasi darat (kolam renang, wahana buatan dan taman bermain).

3. Fungsi Penunjang

Fungsi penunjang merupakan fungsi yang menunjang keberlangsungan fungsi primer dan fungsi sekunder, dengan mengadakan fasilitas tambahan seperti loket, foodcourt, tempat parkir, dan mushola serta fasilitas servis lainnya yang menunjang seluruh kegiatan yang ada dalam kawasan wisata bahari sehingga dapat berjalan baik dan juga lebih optimal.

4. Ciri Khas Objek Perancangan

Fungsi ini merupakan sebuah fungsi yang dimana nantinya pada objek perancangan terdapat sesuatu wahana atau fasilitas yang menjadi keunikan dari objek Wisata Bahari yang dirancangan. Fasilitas atau wahana yang

diambil adalah Ampliteater yang berfungsi sebagai tempat pertunjukan seni khususnya kesenian surabaya. Ampliteater ini juga bisa menjadi pengganti dari THR (Taman Hiburan Remaja) yang sudah ditutup dan dibongkar.

Tabel 2. 1 Klasifikasi Pengguna dan Aktivitas

Klasifikasi	Fungsi	Jenis Ruang	Perilaku	Sifat Aktivitas	Pelaku Aktivitas
Primer	Rekreasi	Dermaga pantai dan promenade	Melihat-lihat laut maupun berfoto dan sebagai tempat bersandarnya perahu wahana.	Publik	Pengunjung /Wisatawan dan Staff/ pegawai.
		Club bahari	Sebagai tempat untuk bersenang senang atau menikmati pemandangan laut	Publik	Pengunjung /Wisatawan dan Staf / pegawai.
Sekunder	Administrasi / Office	Pengelola	Sebagai tempat untuk para staff bekerja.	Privat	Staff / pegawai.
	Kebutuhan	Sentra Kuliner	Sebagai tempat untuk memenuhi kebutuhan makan	Publik	Pengunjung /Wisatawan, Staff / pegawai dan penjual.
		Kios Souvenir	Sebagai tempat untuk memenuhi kebutuhan oleh-oleh pengunjung.	Publik	Pengunjung /Wisatawan, Staff / pegawai dan penjual.
	Rekreasi	Rekreasi Darat (rekreasi buatan)	Sebagai tempat untuk bersenang senang.	Publik	Pengunjung /Wisatawan dan Staff / pegawai.

	Rekreasi	Taman	Beristirahat, berkumpul, bermain & berkomunikasi	Publik	Pengunjung /Wisatawan dan Staff / pegawai.
	Rekreasi	Ampliteater	Sebagai tempat pertunjukan seni daerah.	Publik	Pengunjung /Wisatawan dan Staff / pegawai.
Penunjang	Servis	Loket	Mengantri dan registrasi tiket masuk	Publik	Pengunjung /Wisatawan dan Staff / pegawai.
		R. Informasi	Memberikan informasi kepada para pengunjung	Semi Publik	Pengunjung /Wisatawan dan Staff / pegawai.
		R. pengumuman	Memberikan pengumuman suara kepada para pengunjung	Semi Publik	Pengunjung /Wisatawan dan Staff / pegawai.
		Pos Satpam	Penjagaan keamanan	Semi Privat	Pegawai/ Satpam
		Tempat Parkir	Tempat memarkirkan kendaraan	Publik	Pengunjung /Wisatawan dan Staff / pegawai.
		ATM Center	Transaksi ATM	Publik	Pengunjung /Wisatawan dan Staff / pegawai.
		Hall pengunjung	Menunggu dan berkumpul	Publik	Pengunjung /Wisatawan
		Wc / Toilet Pengunjung	BAK & BAB	Publik	Pengunjung /Wisatawan

	Klinik	Merawat dan mengobati setiap orang yang sakit	Semi Publik	Pengunjung /Wisatawan dan Staff / pegawai.
	Mekanik / Bengkel	Tempat memperbaiki dan merawat wahana dan peralatan.	Semi Privat	Staff / pegawai.
	Loading Dock	Transit bis dan bongkar muatan pengunjung	Publik	Staff / pegawai.
	R. Kebersihan	Menyimpan peralatan kebersihan	Semi Privat	Staff / pegawai.
	Ibadah	Mushola	Menunaikan sholat 5 waktu	Publik

(Sumber : Analisis Pribadi, 2022)

2.1.7 Kapasitas dan Besaran

Pada perancangan Kawasan Wisata Bahari ini kapasitas dan besaran sesuai dengan aktivitas dan pengguna pada sub bab 2.1.6

Tabel 2. 2 Analisis Kapasitas dan Besaran

Kelompok kegiatan	Kebutuhan Ruang	Jumlah Ruang	Kapasitas	Modul Standart Ruang	Sumber	Estimasi Luasan (m ²)
Rekreasi	Promenade	1	200 orang	Lebar 3m, panjang ±110m 110mx20m =2200m ²	ASM	2.200

	Dermaga pantai	2	50 orang	Asumsi Panjang 15m, lebar 3 m $50 \times 3 = 150$	ASM	150
Club Bahari (berlayar dengan perahu)	Dermaga perahu	2	25 orang	kapal layar 8 orang $25 : 8 = 3,125$ ~ 4 kapallayar Luasan $(10+1,212) \times 5 \times 11 = 616,66$ Panjang tambatan $(10+1.212) \times 4 = 44,848$ Luas total = 661,508	DA	1.322
	R. penitipan barang	1	20 orang	$0,63 \times 20$ orang	DA	12,6
	R.tunggu / lobby	1	40 orang	$0,6 \text{ m/orang}$ $0,6 \times 40 = 24\text{m}$	DA	24
	R. pengawas/ pos jaga	1	2 orang	$1,2 - 2 \text{ m}^2/\text{orang}$ $2,0 \times 2 \text{ org} = 4 \text{ m}$	DA	4

	Lavatory	2	4 orang	1,2x 2m/ orang 1,2 x 2 x 4 = 9,6m ²	DA	19,2
Pengelola	R. Kepala & Sekretaris	1	2 orang	Standard ruang kantor tertutup 15 m ²	DA	30
	R. Wakil & Sekretaris	1	2 orang	Standard ruang kantor tertutup 15 m ²	DA	30
	R. bagian Operasional	1	5 orang	Ruang kantor terbuka = 8 m ² /orang	DA	40
	R. bagian Keuangan	1	2 orang	Ruang kantor terbuka = 8 m ² /orang	DA	16
	R. bagian Wisata	1	4 orang	Ruang kantor terbuka = 8 m ² /orang	DA	32
	R. bagian Perlengkap an	1	3 orang	Ruang kantor terbuka = 8 m ² /orang	DA	24
	R. staff ME	1	4 orang	Ruang kantor terbuka = 8 m ² /orang	DA	32
	R. rapat/ diskusi	1	20 orang	1,2-2 m/orang 2m x 20 = 40	ASM	40
	Lavatory	4	4 orang	1,2x 2m/ orang 1,2 x 2 x 4 = 9,6m ²	DA	38,4
	Lobby dan ruang tunggu	1	Asumsi 50 orang	5 m/orang 5 x 50 = 250	ASM	250

Sentra Kuliner	R.Makan	2	50 orang	1,8x1,8 m ² /org 1,8x1,8x50 = 324 m ²	DA	324
	Dapur	10	4 orang	2x2 m ² /org	DA	160
	Kasir	2	2 orang	1,5x1,5 m ² /org	DA	9
	R. Cuci	1	1 orang/ unit	7-9 m ² /unit	DA & ASM	90
	Lavatory	2	4 orang	<ul style="list-style-type: none"> • Toilet: 4x1,5x1,9= 11,4 m² • Urinoil: 4x0.5x0.4 =4 m² • Wastafel: 2x0.4x0.6 = 4.8 m² 	DA	40,4
Kios Survenir / oleh-oleh	Kios	25	2	15 m ² /kios	ASM	375
	Lavatory	2	4 orang	<ul style="list-style-type: none"> • Toilet: 4x1,5x1,9= 11,4 m² • Urinal: 4x0.5x0.4 =4 m² • Wastafel: 2x0.4x0.6 = 4.8 m² 	DA	40,4
Rekreasi Darat	Walking path / pedestrian			Asumsi lebar 3 m	ASM	3

	Gazebo	10	10 orang	0.6m /orang $0.6 \times 10 = 6$	ASM	60
	Sitting Groub	25	5 orang	0.6m /orang $0.6 \times 5 = 3$	ASM	75
	Area play ground	2	70 orang	Standart : <ul style="list-style-type: none"> • Luncuran $4,6 \times 13,7 =$ 63.02 m/ unit (8anak) • Ayunan 5,2 $\times 9,5 =$ 49.4m/ unit (4anak) • Jungkat- jungkit $6,1 \times 6,1 =$ 37m/ unit (4anak) • Palang horizontal $2,44 \times 7,6$ $= 18.54$ m/ unit (10anak) • Putaran $6,7 \times 3,14$ $= 21.04$m/ unit (10anak) Luasan : <ul style="list-style-type: none"> • Luncuran $2 \times 63,02$ $= 126,04$ (16anak) • Ayunan 	DA	720

				$2 \times 49.4 = 98.8$ (8anak) <ul style="list-style-type: none"> • Jungkat-jungkit $2 \times 37.21 = 74.42$ (8anak) • Palang horizontal $2 \times 18.54 = 37.08$ (20anak) • Putaran = 21.04 (10anak) • Luas area playground = 357,37 		
Kolam Renang	R. penerima /hall	1	50 orang	0.6m/orang $0.6 \times 50 = 30 \text{ m}^2$	DA	30
	R. penitipan barang	1	25 orang	$0,63 \times 25 \text{ orang} = 15,75$	DA	16
	R. ganti	2	25 orang	Asumsi 30m $30 \times 2 = 60$	ASM	60
	R. bilas	12	1 orang	Asumsi $1.5 \times 2 \text{m}$ $1.5 \times 2 \text{m} = 3 \text{m}$	ASM	36
	Kolam renang	5	50 orang	$1,2-2 \text{m/orang}$ $5 \times 50 = 250$	DA	250

	R. pengawas/p os jaga	1	2 orang	1,2-2m /orang $2 \times 2 = 4$	DA	4
Ampliteater	R. audiens /penonton	1	150 orang	Standart 0,6m/orang $0,6 \times 150 = 90m$	DA	150
	Stage	1	10 orang	Asumsi 1,5x1,5m/ orang $1,5 \times 1,5 \times 10 = 22,5$	ASM	25
	R. persiapan	1	20 orang	Asumsi 1,2x1,2m/ orang $1,2 \times 1,2 \times 20 = 28,8$	ASM	30
	R. operator	1	4 orang	Asumsi 1,2x1,2m/ orang $1,2 \times 1,2 \times 4 = 5,76$	ASM	6
	Gudang	1	1 orang	Asumsi $3 \times 5 = 15$	ASM	15
	Lavatory	2	4 orang	1,2x 2m/ orang $1,2 \times 2 \times 4 = 9,6m^2$	DA	19,2
Wahana	Biaglala	1	25 orang + 4 staff	Asumsi luasan 10x30	ASM	300
	Aquarium	2	20 orang + 2 Staff	Asumsi luasan 10x10	ASM	100
Taman	Taman	2	50 orang	1 m ² /org	ASM	100

Servis	loket	9	2 orang	1,5m/orang $1,5 \times 2 = 3$	ASM	27
	R. informasi	4	2 orang	1,5m/orang $1,5 \times 2 = 3$	ASM	12
	R. Pengumuman	1	5 orang	1,5m/orang $1,5 \times 2 = 3$	ASM	15
	Pos Satpam	4	2 orang	1.2-2m /orang $2 \times 2 = 4$	DA	16
Tempat Parkir	Tempat Parkir Mobil		150 mobil	12 m ² /mobil $12 \times 150 = 1800$	DA	1800
	Tempat Parkir Bus		20 Bus	24 m ² /bus $24 \times 20 = 480$	DA	480
	Tempat Parkir Motor		250 motor	2 m ² /motor 2×250	DA	500
ATM Center	ATM	5	1 orang/ unit + 2 Satpam	Asumsi 4 m	ASM	20

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

WC/Toilet Umum	Wc/Toilet	2	4 orang	<ul style="list-style-type: none"> • Toilet: $4 \times 1,5 \times 1,9 = 11,4 \text{ m}^2$ • Urinal: $4 \times 0,5 \times 0,4 = 0,8 \text{ m}^2$ • Wastafel: $2 \times 0,4 \times 0,6 = 0,48 \text{ m}^2$ 	DA	80,8
Klinik	Ruang P3K	2	5 orang	$2,5 \times 3 \text{ m/org}$ $2,5 \times 3 \times 5 = 37,5$	ASM	37,5
Masjid	Masjid	1	200 orang	$1,5 \times 1,5 \text{ m}$ $/\text{org } 1,5 \times 1,5 \times 200 = 450$	DA	450
	Wudhu	2	25 orang	$1 \times 1 \text{ m}^2/\text{org}$ $1 \times 1 \times 25 = 25$	DA	50
	Toilet	4	2 orang	<ul style="list-style-type: none"> • Toilet: $2 \times 1,5 \times 1,9 = 5,7 \text{ m}^2$ • Urinal: $2 \times 0,5 \times 0,4 = 0,4 \text{ m}^2$ 	DA	30,8
Mekanikal	R. operator listrik	1	2 orang	Asumsi 3×4	ASM	12
	R. operator mesin	1	2 orang	Asumsi 3×4	ASM	12
	R. Genset	1	2 orang	Asumsi 6×6	ASM	36
	R. operator pompa	1	2 orang	Asumsi 4×4	ASM	16
Manitenance dan service	Loading Area	1	1 truk 1 mobil	Truk $6,0 \times 3 \text{ m}$ $1 = 18,0$ Mobil $4,5 \times 2,5 \text{ m} \times 1 = 11,25$	DA	45

	R. peralatan	1	2 orang	Asumsi 4x5	ASM	20
--	--------------	---	---------	------------	-----	----

(Sumber : Analisis Pribadi , 2022)

Keterangan :

1. ASM = Asumsi berdasarkan studi banding & Literatur
2. DA = Neufert Data Architects

Tabel 2. 3 Rekapitulasi Estimasi Luasan

No	Kelompok Kegiatan	Luas (m ²)	Sirkulasi (%)	Estimasi Luas Total (m ²)
1	Club Bahari	3732	30%	4852
2	Pengelola	528	30%	687
3	Sentra Kuliner	623	30%	810
4	Kios Survenir	415,4	30%	540
5	Wahana Rekreasi Darat	858	30%	1116
6	Kolam Renang	396	30%	514,8
7	Ampliteater	245,2	30%	73,6
8	Wahana	400	30%	520
9	Taman	100	30%	134
10	Servis	90	30%	117
11	Tempat Parkir	2780	100%	2780
12	Wc/Toilet Umum	80,8	30%	108
13	Klinik	37,5	30%	50
14	Masjid	530,8	30%	690
15	Mekanikal	76	30%	102
16	Maintenance dan Servis	65	30%	87
Grand Total				13.181,4

(Sumber : Analisis Pribadi , 2022)

2.2 LOKASI RANCANGAN

2.2.1 Gambaran Umum Site

Lokasi yang terpilih berada di Jl. Tambak Wedi, Kel. Tambak Wedi, Kec. Kenjeran, Kota Surabaya, Jawa Timur. Berikut ini merupakan pembahasan lebih lanjut mengenai gambaran umum pada kondisi site terpilih :

A. Tinjauan Umum Kelurahan Sukolilo Baru, Kecamatan Bulak

Kelurahan Tambak Wedi merupakan bagian wilayah dari pemerintahan Kota Surabaya berada di bawah Kecamatan Kenjeran. Wilayah Kelurahan Tambak Wedi terletak jauh dari pusat Kota Surabaya yang dimana berada di daerah kawasan pesisir pantai kenjeran yang wilayahnya merupakan kawasan perkampungan nelayan, keaktifan warga sebagai nelayan yang merupakan sumber mata pencaharian sebagian besar masyarakat tambak wedi. Dengan luas wilayah Kelurahan Tambak Wedi yaitu sekitar $\pm 0,98 \text{ Km}^2$. Batasan wilayah Kelurahan Tambak Wedi, Kecamatan Kenjeran, Kota Surabaya :

- a. Sebelah Utara : Wilayah Pantai Kenjeran
- b. Sebelah Timur : Kel. Tanah Kali Kedinding
- c. Sebelah Selatan : Kel. Tanah Kali kedinding
- d. Sebelah Barat : Kel. Bulak Banteng



Gambar 2. 6 Kelurahan Tambak Wedi

(Sumber : Google Earth, 2022)

B. Tinjauan Site Terpilih

Perancangan Kawasan Wisata Bahari ini mengambil lokasi di Jl. Tambak Wedi, Kel. Tambak Wedi, Kec. Kenjeran, Kota Surabaya, Jawa Timur, dengan luas lahan $\pm 33.000 \text{ m}^2$ atau 3,3 Ha.



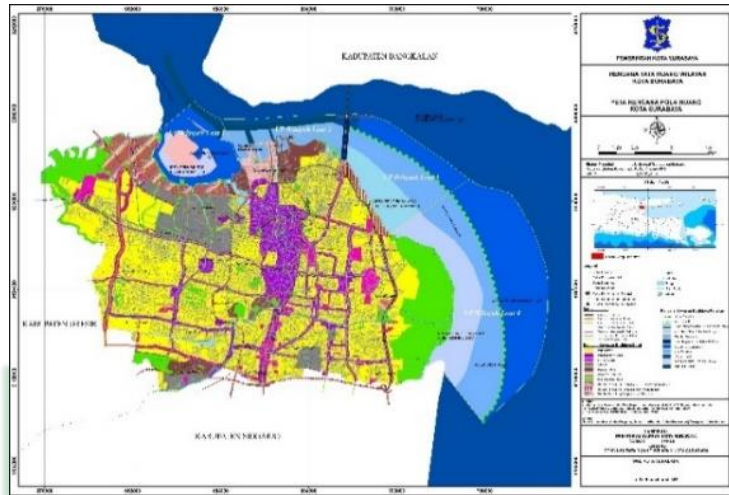
Gambar 2. 7 Site Terpilih

(Sumber : Google Earth dengan penambahan, 2022)

2.2.2 Kebijakan Penggunaan Lahan

Penentuan lokasi site perancangan Kawasan Wisata Bahari berdasarkan strategi pengembangan yang telah tercantum pada Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Surabaya pasal 21 ayat 2; unit pengembangan wilayah laut III adalah wilayah laut yang berada di perairan bagian timur laut kota Surabaya, di sekitar daerah Tambak Wedi dan Kenjeran di Kecamatan Kenjeran dan Kecamatan Bulak. Kebijaksanaan Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Surabaya Terhadap Wilayah Pesisir, Unit Pengembangan III Tambak Wedi memiliki fungsi utama sebagai Permukiman, Perdagangan jasa, Rekreasi dan Konservasi dengan pusat pertumbuhan berada di kawasan Tambak Wedi di sekitar Jembatan Suramadu. Dalam hal ini wilayah Unit Pengembangan III Tambak Wedi mempunyai peluang untuk mengembangkan potensi sumber daya alam untuk dijadikan

pusat pariwisata sebagai yang telah diatur dalam RTRW Kota Surabaya.



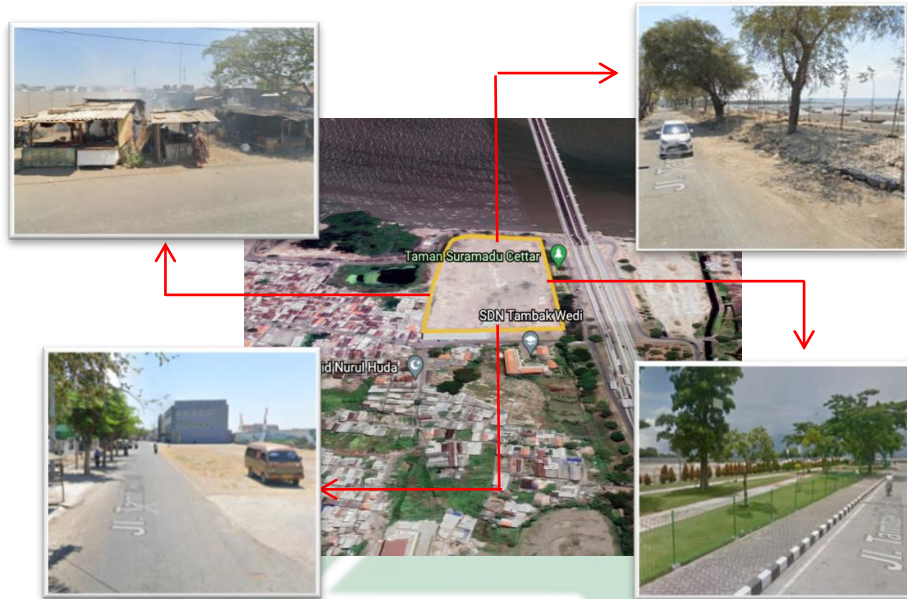
Gambar 2. 8 Rencana Tata Ruang Wilayah Surabaya 2014-2034
(Sumber : Peraturan Daerah Surabaya, 2021)

2.2.3 Potensi Site

A. Eksisting Site

Kondisi tapak sebagian berupa lahan kosong, berdekatan dengan perumahan warga dan juga jembatan suramadu. Kondisi eksisting tapak dan batasan-batasan sekitar site dapat dilihat pada gambar berikut.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A



Gambar 2. 9 Kondisi Eksisting Site
(Sumber : Google Earth dengan penambahan, 2022)

- A. Sebelah utara : Pantai Kenjeran Watu-Watu
- B. Sebelah timur : Jembatan Suramadu
- C. Sebelah selatan : SDN Tambak Wedi
- D. Sebelah barat : Pemukiman Warga Tambak Wedi

B. Aksesibilitas

Dalam Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) Kota Surabaya tahun 2021 – 2026 site termasuk kedalam wilayah pengembangan III Tambak Wedi, dimana merupakan kawasan strategis ditinjau dari lokasinya yang berada di kawasan kaki Jembatan Suramadu dan pesisir Pantai Bulak - Kenjeran yang memiliki potensi besar untuk berkembang sebagai wisata pesisir dan laut. Keberadaan Jembatan Suramadu dan Pantai Kenjeran diharapkan dapat memberikan peningkatan potensi dan peran Kota Surabaya, sebagai pusat kegiatan regional. Untuk kondisi saat ini tapak dilewati oleh kendaraan umum, dan kendaraan pribadi karena melewati jalan linier dan sekunder daerah Tambak Wedi. Aksesibilitas tapak dapat dilihat pada gambar berikut ini.

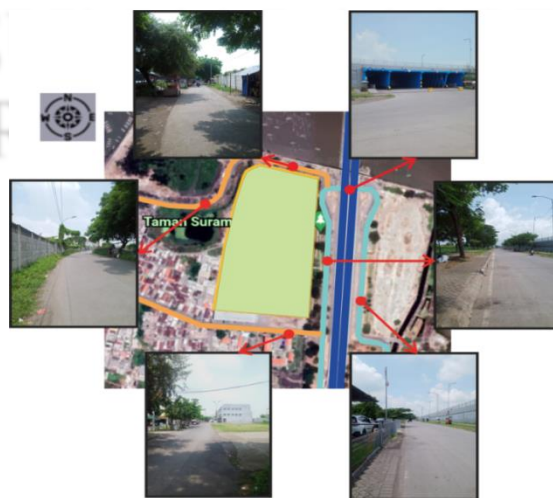


Gambar 2. 10 Aksesibilitas ke Site

(Sumber : Google Earth dengan penambahan, 2022)

C. Kondisi Jalan Sekitar Site

Akses jalan yang terdapat pada sekitar area site, memiliki beberapa tipe jalan. Di sisi timur site sendiri merupakan jalan dengan kategori jalan arteri surabaya utara bercor dengan lebar jalan kurang lebih 6 meter. Untuk jalan di sisi utara dan selatan site merupakan kategori jalan sekunder dengan sama-sama memiliki 1 jalur beraspal dengan lebar jalan 3 meter pada bagian utara dan 4 meter dibagian selatan. Untuk jalur pedestrian pada sekitar site sebagian besar berupa paving dan memiliki elevasi berbeda dari jalan dengan dimensi kurang lebih 1 meter.



Gambar 2. 11 Kondisi Jalan di Sekitar Site

(Sumber : Foto pribadi dan Penambahan, 2022)

BAB 3

PENDEKATAN & KONSEP PERANCANGAN

3.1 PENDEKATAN PERANCANGAN

Perancangan Wisata Bahari ini menggunakan pendekatan arsitektur metafora kombiasi. Pemilihan pendekatan tersebut berdasarkan dengan latar belakang permasalahan perancangan sebelumnya yaitu bagaimana membuat kawasan wisata memiliki bentukan yang unik untuk dapat menarik minat wisatawan untuk berkunjung ke objek wisata di Kota Surabaya.

3.1.1 Arsitektur Metafora

A. Pengertian Arsitektur Metafora

Secara etimologis, istilah metafora terbentuk dari gabungan dua kata bahasa Yunani, yaitu “meta” (atas) dan “pherein” (mengalihkan/memindahkan). Dalam bahasa Yunani Modern, kata metafora juga bermakna “transfer” atau “transpor”, dengan demikian, metafora adalah pengalihan citra, makna, atau kualitas sebuah ungkapan kepada suatu ungkapan lain. (Classe, 2000).

Berikut ini adalah pengertian metafora menurut para ahli :

- a. Menurut Aristoteles, metafora adalah sarana berpikir yang sangat efektif untuk memahami suatu konsep abstrak, yang dilakukan dengan cara memperluas makna konsep tersebut dengan cara membandingkannya dengan suatu konsep lain yang sudah dipahami. (Ortony,1993).
- b. Metafora merupakan ungkapan figuratif yang didasarkan pada perbandingan (Larson,1998).
- c. Metafora merupakan sesuatu yang istimewa dan hanya digunakan oleh orang-orang berbakat sebagai ornamen retorik. (Amstrong,1936).

B. Pengertian Arsitektur Metafora Dalam Arsitektur

Di dalam arsitektur, metafora juga diterapkan sebagai pendekatan dalam arsitektur. Berikut ini adalah pengertian metafora menurut para ahli:

a. Menurut Geoffrey Boadbent

Metafora dalam arsitektur merupakan salah satu metode kreativitas yang ada dalam design spectrum perancang.

b. Menurut Anthony C Antoniades

Metafora dalam arsitektur adalah suatu cara memahami suatu hal, dengan menerangkan suatu objek dengan objek yang lain, serta mencoba untuk melihat suatu objek sebagai sesuatu yang lain.

c. Menurut C Snyder dan Anthony J Catennese

Metafora mengidentifikasi pola-pola yang mungkin terjadi dari hubunganhubungan paralel dengan melihat keabstrakannya.

C. Pengertian Arsitektur Metafora Dalam Arsitektur

Metafora adalah suatu pendekatan dalam arsitektur dimana suatu konsep adalah suatu ide dan oleh karena itu suatu makna diungkapkan secara konkrit atau abstrak dari perancang kepada pemakai atau pelaku konstruksi, sehingga mempunyai makna global di luar fungsi utamanya sebagai bangunan. Anthony C. Antoniades dalam bukunya yang berjudul *Poetic of Architecture*, mengklasifikasikan metafora menjadi tiga kategori, yakni intangible (tidak nyata), tangible (nyata) serta combine antara keduanya. Metafora dari masing-masing kategori tersebut adalah sebagai berikut :

a. Metafora Konkrit (*Tangible Methapors*)

Metafora ini menjadi dasar atau landasan yang ditimbulkan langsung dari beberapa karakter visual atau material (contohnya adalah menara yang seperti tongkat, rumah menjadi istana atau pun sebuah atap kuil yang diandaikan sebagai langit).



Gambar 3. 1 Gereja Ayam Magelang
(Sumber: tribunnews.com, 2017)

b. Metafora Abstrak (*Itangible Methapors*)

Perancangan metafora ini memiliki dasar yaitu konsep, ide, kondisi manusia serta kualitas tertentu (yakni individualitas, kealamian, tradisi, komunitas dan budaya). Ide-ide ini dapat berasal dari pemberangkatan metaforik sebuah konsep yang abstrak.



Gambar 3. 2 Sydney Opera House, Australia
(Sumber: arsitur.com, 2020)

c. Metafora Kombinasi (*Combine Methapors*)

Merupakan gabungan antara metafora konkrit dan metafora abstrak dengan membandingkan suatu objek yang teraba dan tidak teraba, baik dalam konsep, ide, persepsi, dan bentuk. Didalamnya konseptual dan visual tercampur sebagai suatu bahan inti dasarnya, visual sebagai dalih mendeteksi kebaikan, kualitas, dan fundamental dari wadah visual tertentu.



Gambar 3. 3 Puzzling World New Zealand
(Sumber: puzzlingworld.co.nz, 2017)

D. Prinsip-Prinsip Arsitektur Metafora

Terdapat lima prinsip pendekatan arsitektur metafora yang perlu diperhatikan dalam merancang dengan menggunakan pendekatan ini yaitu :

- a. Berusaha memindahkan sebuah keterangan dari satu subjek ke subjek lainnya atau bisa disebut “*transfer*”
- b. Mencoba Melihat suatu subjek baik berupa objek atau konsep seolah-olah menjadi sesuatu yang lain, cara ini disebut dengan “*as if*”.
- c. Metafora mengganti fokus penelitian atau area konsentrasi penyelidikan lainnya dengan harapan jika dipandang secara lebih luas, maka akan dapat menjelaskan subjek tersebut dengan cara yang berbeda dan baru.

E. Penerapan Arsitektur Metafora

Penerapan konsep metafora dalam arsitektur menjadi salah satu cara atau metode untuk mewujudkan kreativitas arsitektural yang memiliki beberapa kegunaan. Kegunaan tersebut diantaranya adalah sebagai berikut :

- a. Memungkinkan untuk melihat suatu karya atau desain arsitektural dari sudut pandang yang berbeda.
- b. Memicu munculnya berbagai interpretasi dari berbagai macam pengamat.
- c. Mempengaruhi arti dari suatu hal yang dianggap sebagai hal yang tidak dapat dimengerti atau sama sekali belum memiliki makna.
- d. Menghasilkan suatu arsitektur dengan gaya yang lebih ekspresif.

3.1.2 Integrasi Nilai Keislaman

Pada hakikatnya sebuah perancangan juga memerlukan nilai-nilai keislaman dalam proses merancang untuk menyelesaikan isu-isu yang terjadi pada sebuah bangunan. Seperti pada Perancangan Kawasan Wisata Bahari dengan menggunakan pendekatan arsitektur metafora kombinasi ini yang juga perlu adanya nilai-nilai islam dalam proses perancangannya. Dalam perancangan Kawasan Wisata Bahari dengan pendekatan arsitektur metafora terdapat hal yang sesuai dengan nilai keislaman.

وَلَا تُفْسِدُوا فِي الْأَرْضِ بَعْدَ إِصْلَاحِهَا وَادْعُوهُ خَوْفًا وَطَمَعًا إِنَّ رَحْمَتَ
اللَّهِ قَرِيبٌ مِّنَ الْمُحْسِنِينَ ﴿٥١﴾

“Dan janganlah kamu membuat kerusakan di muka bumi, sesudah (Allah) memperbaikinya dan Berdoalah kepada-Nya dengan rasa takut (tidak akan diterima) dan harapan (akan dikabulkan).

Sesungguhnya rahmat Allah Amat dekat kepada orang-orang yang berbuat baik.” (QS. Al-A'raf : 56)

Tafsir menurut Jalalain (Dan janganlah kamu membuat kerusakan di muka bumi) dengan melakukan kemusyrikan dan perbuatan-perbuatan maksiat (sesudah Allah memperbaikinya) dengan cara mengutus rasul-rasul (dan berdoalah kepada-Nya dengan rasa takut) terhadap siksaan-Nya (dan dengan penuh harap) terhadap rahmat-Nya. (Sesungguhnya rahmat Allah amat dekat kepada orang-orang yang berbuat baik) yakni orang-orang yang taat. Lafal qariib berbentuk mudzakkar padahal menjadi khabar lafal rahmah yang muannats, hal ini karena lafal rahmah dimudhafkan kepada lafal Allah.

Dari ayat di atas dapat kita simpulkan bahwa kita perlu memahami pentingnya menjaga lingkungan sebagai umat Islam. Kita memiliki kewajiban untuk melindungi alam semesta. Karena kita manusia tidak dapat dipisahkan dari lingkungan alam. Desain tapak, bangunan, dan ruang memaksimalkan hubungan manusia dengan alam dan meminimalkan kerusakan pada area sekitarnya.

Dalam alquran dan hadits, sebenarnya Allah SWT sudah mengingatkan manusia untuk memanfaatkan sumber daya alamnya yang ada. Baik yang terdapat di daratan, ataupun lautan. Salah satunya yang terdapat dalam surah an-Nahl ayat 14.

وَهُوَ الَّذِي سَخَّرَ الْبَحْرَ لِتَأْكُلُوا مِنْهُ لَحْمًا طَرِيًّا وَتَسْتَخْرِجُوا مِنْهُ حِلْيَةً
تَلْبَسُونَهَا وَتَرَى الْفُلْكَ مَوَاجِرَ فِيهِ وَلِتَبْتَغُوا مِنْ فَضْلِهِ ۗ وَلِعَلَّكُمْ
تَشْكُرُونَ ﴿١٤﴾

”Dan Dialah yang menundukkan lautan (untukmu), agar kamu dapat memakan daging yang segar (ikan) darinya, dan (dari lautan itu) kamu mengeluarkan perhiasan yang kamu pakai. Kamu (juga) melihat

perahu berlayar padanya, dan agar kamu mencari sebagian karunia-Nya, dan agar kamu bersyukur”. (QS. An-Nahl : 14)

Tafsir menurut Jalalain (Dan Dialah yang menundukkan lautan) Dia telah membuatnya jinak sehingga dapat dinaiki dan diselami (agar kalian dapat memakan daripadanya daging yang segar) yaitu ikan (dan kalian mengeluarkan dari lautan itu perhiasan yang kalian pakai) yaitu berupa mutiara dan marjan (dan kamu melihat) menyaksikan (bahtera) perahu-perahu (berlayar padanya) dapat melaju di atas air; artinya dapat membelah ombak melaju ke depan atau ke belakang hanya ditiup oleh satu arah angin (dan supaya kalian mencari) lafal ini diathafkan kepada lafal *lita'kuluu*, artinya supaya kalian mencari keuntungan (dari karunia-Nya) karunia Allah swt. lewat berniaga (dan supaya kalian bersyukur) kepada Allah swt. atas karunia itu.

Dalam ayat tersebut secara jelas Allah memberi tahu manusia bahwa di lautan terdapat banyak sumber daya yang dapat dimanfaatkan. Selain lautan dan Daratan juga dapat dimanfaatkan materialnya maupun lokasinya itu sendiri, oleh karena itu memanfaatkan lahan atau lokasi pantai khususnya pantai kenjeran untuk kegiatan wisata menjadi objek utama pada perancangan ini.

Dalam alquran dan hadits, sebenarnya Allah SWT sudah mengingatkan manusia bahwa kekuasaan Allah SWT sangatlah luas bahkan untuk menuliskan sedikit kalimat Allah, Air laut didunia tidaklah cukup dimana terdapat dalam surah Al-Kahfi Ayat 109

قُلْ لَوْ كَانَ الْبَحْرُ مِدَادًا لِكَلِمَاتِ رَبِّي لَنَفِدَ الْبَحْرُ قَبْلَ أَنْ تَنْفَدَ
كَلِمَاتُ رَبِّي وَلَوْ جِئْنَا بِمِثْلِهِ مَدَدًا ﴿١٠٩﴾

” Katakanlah: Sekiranya lautan menjadi tinta untuk (menulis) kalimat-kalimat Tuhanku, sungguh habislah lautan itu sebelum habis

(ditulis) kalimat-kalimat Tuhanku, meskipun Kami datangkan tambahan sebanyak itu (pula)”. (QS. Al-Kahfi : 109).

Tafsir Al-Muyassar / Kementerian Agama Saudi Arabia Katakanlah (wahai rasul), seandainya air lautan menjadi tinta bagi pena-pena yang digunakan untuk menulis kalamullah dari ilmu dan hikmah Nya serta apa yang diwahyukan oleh Nya kepada malaikat dan rosul-rosulNya, pastilah akan habis air laut itu sebelum habis kalimat-kalimat tersebut. Seandainya kami mendatangkan air sebanyak air laut itu pula dari lautan yang lain sebagai tinta untuk itu, niscaya pasti akan habis pula. Dalam ayat ini terdapat dalil penetapan sifat kalam bagi Allah secara hakiki yang sesuai dengan keagungan dan kesempurnaan-Nya.

Dalam ayat tersebut secara jelas Allah memberi tahu manusia bahwa Kemahaluasan dan kebesaran ilmu Allah yang tidak memiliki keterbatasan dan kekurangan sedikit pun. Pada bagian sebelumnya banyak informasi yang Allah sampaikan, seperti kisah ashbabul kahfi, khidir, dan zulkarnain.

3.2 KONSEP PERANCANGAN

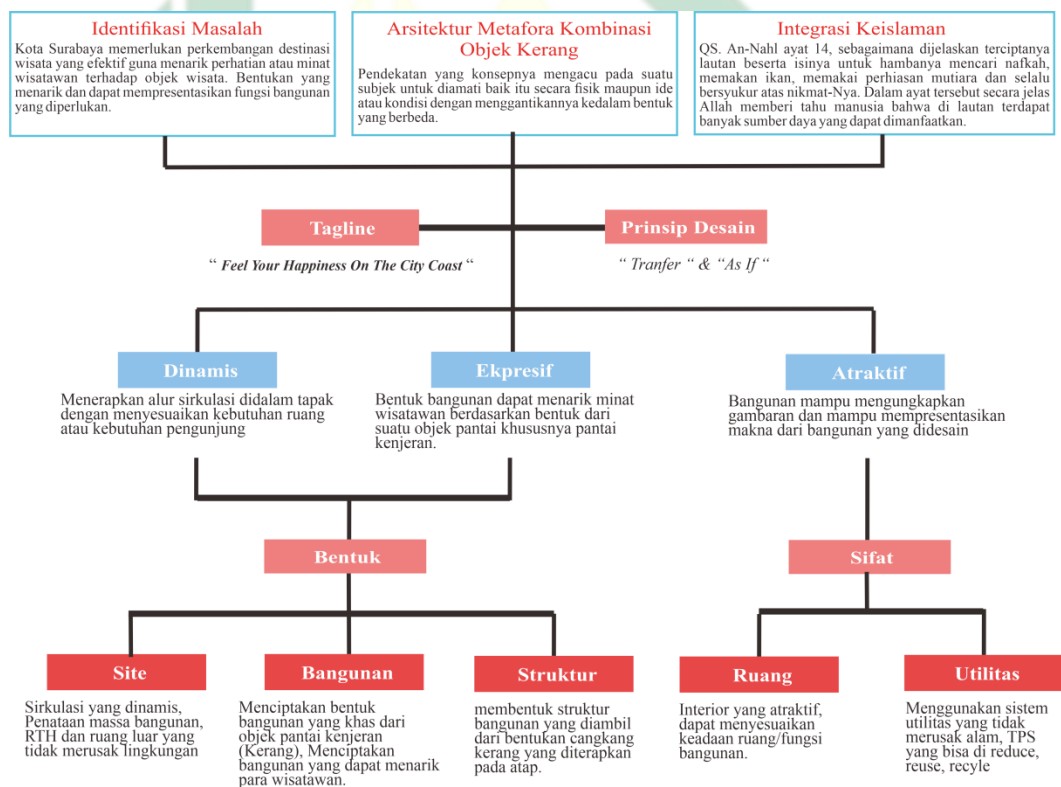
Kawasan Wisata Bahari ini adalah sebuah tempat atau area wisata rekreasi, dan hiburan dalam lingkup laut dan pantai sebagai media utama yang dikembangkan. Perancangan ini juga didasari oleh kurangnya kawasan wisata yang ada di Kota Surabaya. Kebanyakan wisata-wisata tersebut merupakan wisata yang menggabungkan dari berbagai jenis tipe hiburan atau tipe tema. Kawasan Wisata Bahari ini mengakomodasi fungsi rekreasi yang dimana memfokuskan objek laut atau lokasi pesisir laut sebagai titik fokusnya. Dengan demikian tagline yang diambil yaitu, sebagai berikut.

“Feel Your Happiness On The City Coast”

Konsep “Feel Your happiness” yang bermakna “rasakan kebahagiaanmu”, tagline diatas bisa diterapkan atau diimplementasikan kepada objek rancangan yang dimana Kawasan Wisata Bahari merupakan tempat yang

berfungsi sebagai sarana hiburan. Oleh karena itu objek rancang diharuskan dapat memberikan rasa nyaman dan kebahagiaan bagi para wisatawan dengan memanfaatkan kondisi alam dan eksisting yang ada.

Konsep “The City Coast” yang berarti “Pesisir Kota” sesuai dengan lokasi yang dikaji dimana pada perancangan objek Wisata Bahari ini berada di area pesisir pantai, pada dasarnya Kawasan Wisata Bahari adalah obojek wisata yang memfokuskan pada olahraga air khususnya air. Hal ini sesuai dengan QS. An-Nahl ayat 14, sebagaimana dijelaskan terciptanya lautan beserta isinya untuk hambanya mencari nafkah, memakan ikan, memakai perhiasan mutiara dan selalu bersyukur atas nikmat-Nya. Dalam ayat tersebut secara jelas Allah memberi tahu manusia bahwa di lautan terdapat banyak sumber daya yang dapat dimanfaatkan.



Gambar 3. 4 Peta Konsep Perancangan

(Sumber : Ilustrasi Pribadi, 2022)

BAB 4

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 KONSEP PERANCANGAN

Konsep pada perancangan Kawasa Wisata Bahari ini mengimplementasi dari konsep *“Feel Your Happiness On The City Coast”* kemudian digabungkan dengan peinsip arsitektur metafora sehingga meghasilkan 3 poin desain yaitu dinamis, ekspresif dan Atraktif. Konsep tapak mengambil impementasi dari poin desain dinamis yang bermaksud berubah-ubah mengikuti site kawasan. Adapun detailnya sebagai berikut ini.

4.1.1 Tata Massa (Zoning)

Pada tata massa ini dibagi menjadi 4 area , yang dibedakan letak atau posisinya berdasarkan sifatnya. Terdapat satu bangunan yang bermassa besar yang terdiri dari dari bangunan Lobby pengunjung, Kantor, dan Sentra Kuliner Kios Oleh-oleh.



Gambar 4. 1 Tata Massa

(Sumber : Ilustrasi Pribadi, 2022)

Bangunan bermassa besar sebagai pembatas antara area parkir dan area kawasan yang hanya bisa dimasuki wisatawan yang mempunyai tiket untuk masuk. Selain itu terdapat juga kantor dan juga area kios oleh-oleh pada bangunan bermassa besar guna memperlancar kegiatan yang ada di Kawasan Wisata Bahari.

4.1.2 Konsep Ruang Luar

Pada perancangan ini akan menawarkan wisata rekreasi yang berkaitan dengan wilayah laut khususnya pantai, sehingga bisa dipastikan ruang luar menjadi sesuatu yang sangat penting terhadap perancangan sebuah wisata. Selain halnya wisata yang ditawarkan, ruang luar menjadi penunjang yang juga harus cukup diperhatikan. Ruang luar juga bisa disesuaikan dengan kondisi kawasan dan juga bisa disesuaikan dengan atraksi wisata yang ditawarkan.



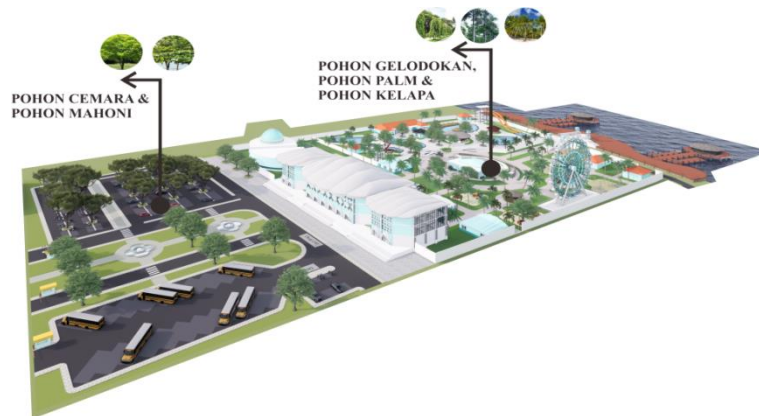
Gambar 4. 2 Ruang Luar

(Sumber : Ilustrasi Pribadi, 2022)

Area parkir untuk pengguna motor, mobil dan bus dibedakan sehingga mempermudah sirkulasi masuk dan keluar untuk wisatawan. Penambahan area kolam air mancur penanda sebuah area wisata yang suguhkan. Untuk area dalam kawasan terdapat area playground berpasir dan juga playground air mancur. Selain Playground juga terdapat waterpark dan promanade/dermaga untuk mendukung fungsi bahari dari objek rancangan.

4.1.3 Konsep Vegetasi

Untuk jenis vegetasi pada objek rancang tetap menggunakan vegetasi yang berhubungan dengan area pantai seperti pohon kelapa, pohon palm dan pohon glodokan. Pada tapak juga melakukan penambahan untuk jenis vegetasi lain sebagai penghias seperti tanaman pucuk merah, dan tanaman bunga-bunga.



Gambar 4. 3 Penempatan Vegetasi
(Sumber : Ilustrasi Pribadi, 2022)

4.2 KONSEP RUANG

Konsep ruang pada perancangan Kawasan Wisata Bahari ini mengimplementasi dari poin desain yaitu Atraktif. Adapun detailnya seperti berikut ini.

4.2.1 Konsep Alur Sirulasi Antar Bangunan

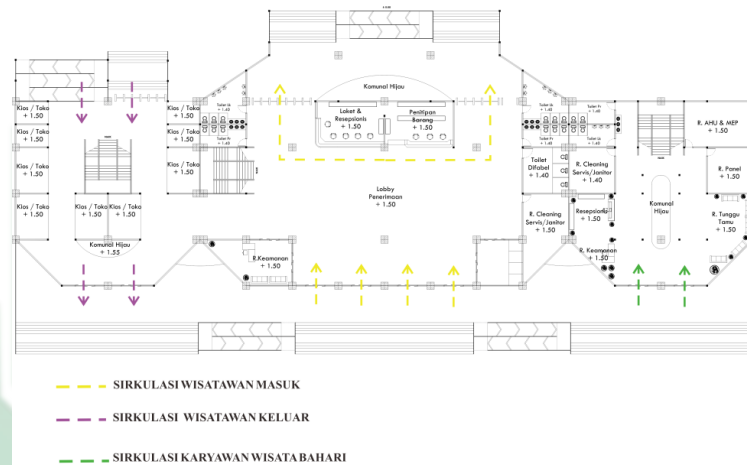
Pada alur sirkulasi ruang mengikuti poin desain dinamis yaitu alur diciptakan mengikuti bentuk dari bangunan. Dengan begitu bisa dikatakan juga bentuk atau alur Kawasan Wisata Bahari mengikuti alur dari bentuk cangkang kerang yang melebar dengan dikombinasi dengan sirkulasi memusat.



Gambar 4. 4 Sirkulasi pengunjung
(Sumber : Ilustrasi Pribadi, 2022)

4.2.2 Konsep Alur Sirulasi Ruang

Pada alur sirkulasi ruang dalam bangunan bermassa besar mengikuti bentuk bangunan dimana pada area pusat dijadikan pintu masuk loket ke area wisata, dan untuk arah keluar berada di sebelah sisi kiri bangunan yang dimana langsung bertemu dengan area sentra kuliner dan kios oleh-oleh.



Gambar 4. 5 Sirkulasi Pengunjung
(Sumber : Ilustrasi Pribadi, 2022)

4.2.3 Konsep Interior

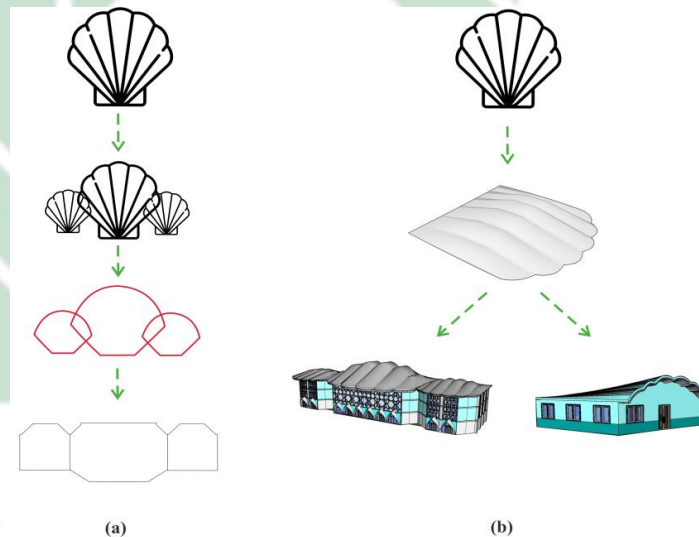
Pada area interior bangunan dibuat seperti berada di suasana pantai, dengan mengikuti fungsi area kawasan wisata bahari. Penggunaan suasana seperti pantai menjadi hal yang sangat dibutuhkan untuk menimbulkan kesan bahwa sedang berada di area pantai ataupun laut. Penggunaan dinding unfinished pada dinding bangunan setiap massa untuk implementasi batu karang atau batu alam, serta permainan ruang terbuka sehingga memiliki kesan saat berada di area pantai.

4.3 KONSEP BANGUNAN

Konsep bangunan pada perancangan ini menjelaskan hasil dari rancangan yang menghasilkan bentukan massa, tampilan fasad, pewarnaan, dan material. Penjelasan lebih detail akan dijelaskan pada sub bab berikut:

4.3.1 Gubahan Massa

Konsep bangunan ini didasari dari penerapan prinsip dasar arsitektur metafora yaitu “*transfer*” yang mengambil dari bentukan dan sifat kerang yaitu dinamis dan gelombang (berulang-ulang) dengan memfokuskan penerapan sifat dan bentukan dari hewan kerang.



Gambar 4. 6 (a) Gubahan massa Bangunan Penerimaan Wisatawa, (b)

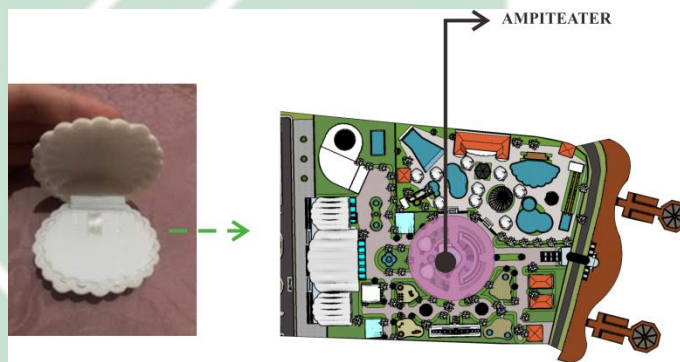
Gubahan Massa Atap bangunan

(Sumber : Ilustrasi Pribadi, 2022)

Pada area penunjang atau bangunan penerimaan wisatawan menggunakan hewan kerang sebagai ide bentukan bangunan. Kerang memiliki bentuk yang unik khususnya pada cangkangnya yang mencembung dan bergelombang yang bisa diterapkan kepada bentuk bangunan. Kerang juga memiliki bentuk khusus yaitu cangkangnya

yang keras, dinamis, bergelombang dan bertekstur yang bisa diterapkan kepada atap bangunan disemua massa.

Pada bangunan fungsi sekunder juga memiliki keterkaitan dengan kerang terutama pada bangunan ampiteater yang dijadikan sebagai ciri khas dari objek rancangan. Bangunan ampiteater di letakkan di pusat kawasan yang mengambil implementasi dari prinsep desain arsitektur metafora yaitu “*as if*” pada kerang mutiara. Kerang mutira bisa menghasilkan sebuah mutiara pada bagian tengah tubuhnya dan menjadi ciri khas dari kerang tersebut.



Gambar 4. 7 Area Sekunder
(Sumber : Ilustrasi Pribadi, 2022)

4.3.2 Konsep Tampilan Bangunan dan Material

Konsep tampilan bangunan menjadi sangat penting untuk dijadikan sebagai ciri khas dalam perancangan. Tampilan bangunan digunakan untuk memberi kesan first time yang ekspresif dan atraktif sehingga dapat menarik wisatawan.



Gambar 4. 8 Tampilan Bangunan

(Sumber : Ilustrasi Pribadi, 2022)

Tampilan bangunan pada perancangan Kawasan Wisata Bahari ini memiliki kesamaan satu sama lain, dengan menggunakan bentuk atap yang melengkung seperti kerang pada bangunan penerimaan wisatawan dan juga pada bangunan penunjang. Tampilan bangunan yang dibuat sama dan simetris memberikan kesan estetik dan dinamis yang saling terhubung. dengan menggunakan atap melengkung dan pewarnaa sesuai warna air pada setiap fasad bangunan.

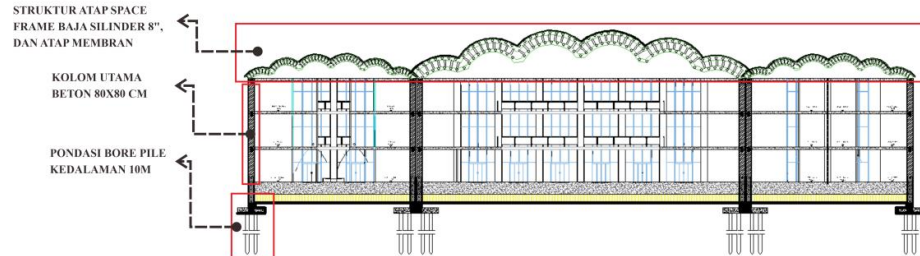
4.4 KONSEP STRUKTUR & UTILITAS

Konsep bangunan pada perancangan ini menjelaskan hasil dari rancangan yang menghasilkan bentukan massa, tampilan fasad, pewarnaan, dan material. Penjelasan lebih detail akan dijelaskan sebagai berikut:

4.4.1 Konsep Struktur

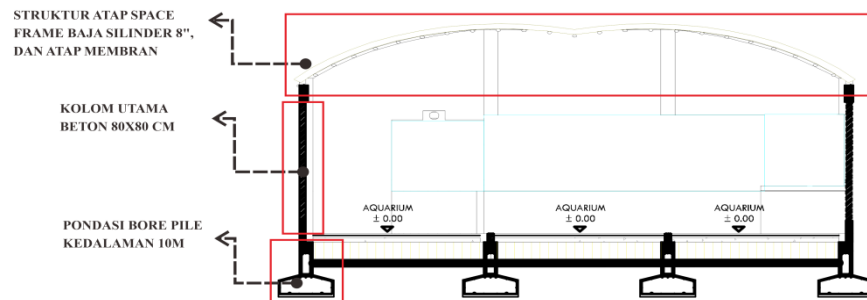
Konsep struktur dibagi dalam tiga bagian yaitu, Struktur Bawah (*Sub Structure*), Struktur Tengah (*Super Structure*) dan Struktur Atas (*Upper Structure*). Konsep struktur mengambil implementasi dari prinsip dasar Arsitektur Metafora yaitu “*as if*” yang mengambil dari sifat cangkang kerang yang keras. Hal tersebut di terapkan dengan struktur atas yang paling unik dan keras dengan menggunakan struktur atap space frame dengan material atap membran pada bangunan penerimaan wisatawan dan atap bitumen shingles pada bangunan penunjang agar bisa tahan lama. Pada area Promanade dan Dermaga

menggunakan tipe dermaga marina yang menggunakan struktur dermaga quay wall karena batas antara pantai kenjeran dan selat madura tidak terlalu dangkal ataupun dalam.



Gambar 4. 9 Konsep Struktur Bangunan Penerimaan Wisatawan

(Sumber : Ilustrasi Pribadi, 2022)



Gambar 4. 10 Konsep Struktur Bangunan fungsi Sekudner

(Sumber : Ilustrasi Pribadi, 2022)



Gambar 4. 11 Struktur Dermaga

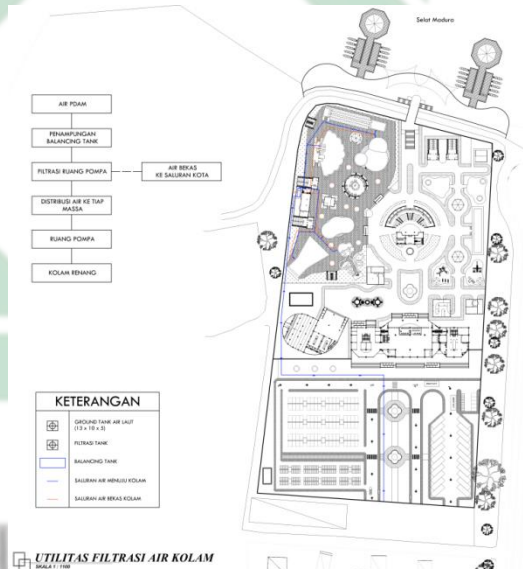
(Sumber : Ilustrasi Pribadi, 2022)

4.4.2 Konsep Utilitas

Konsep Utilitas dibagi menjadi 6 utilitas utama yaitu, Utilitas filtrasi air kolam waterpark, Utilitas Air bersih, Utilitas Air Kotor dan Air Bekas, Utilitas Kebakaran, Utilitas Listrik dan Utilitas Sampah. Adapaun detail konsep utilitas tersebut dijelaskan sebagai berikut :

A. Utilitas Filtrasi Air Kolam Waterpark

Air kolam menggunakan air PDAM dipompa menuju *Balancing Tank* untuk difiltrasi dan disimpan untuk disalurkan ke semua kolam. Skema pembersihan air kolam dikuras kemudian disaring melewati *Gutter Tank* kemudian disalurkan ke *Balancing Tank* dan air kolam bisa digunakan lagi.



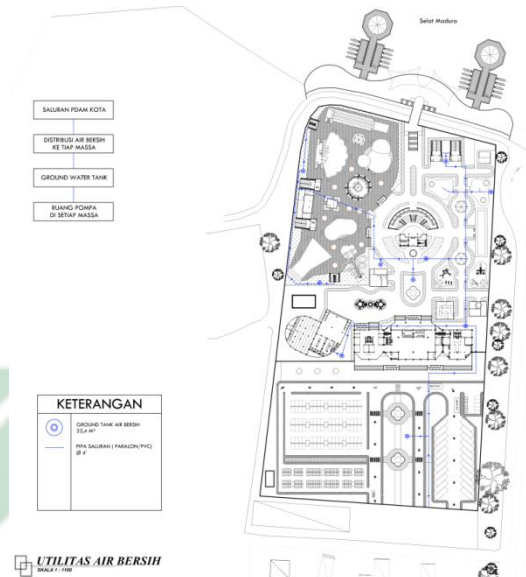
Gambar 4. 12 Utilitas Filtrasi Air Kolam Renang

(Sumber : Ilustrasi Pribadi, 2022)

B. Konsep Utilitas Air Bersih

Pada perancangan Kawasan Wisata Bahari ini menggunakan air dari PDAM dikarenakan lokasi site yang berada di pesisir pantai kenjeran yang dapat membuat kualitas air kurang baik dan memiliki rasa asin yang bisa menyebabkan korosif pada benda yang terbuat dari besi ataupun logam. Air

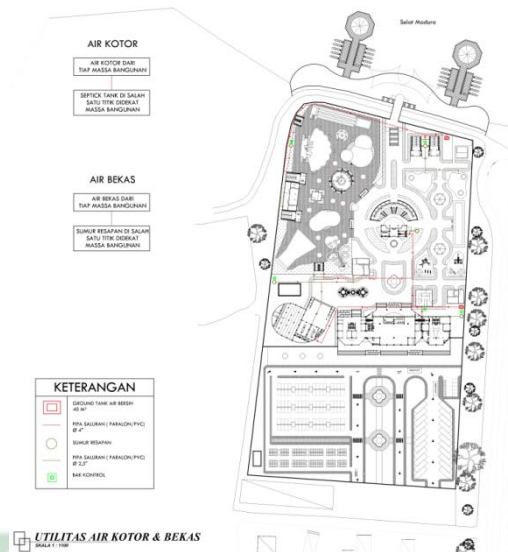
bersih PDAM ditampung di ground tank pada setiap massa bangunan dan digunakan sebagai hydrant pemadam kebakaran.



Gambar 4. 13 Utilitas Air Bersih
(Sumber : Ilustrasi Pribadi, 2022)

C. Konsep Utilitas Air Kotor dan Air Bekas

Sistem pembuangan air kotor atau limbah yang berguna untuk mengalirkan air limbah yang berasal dari WC, dapur dan lavatory akan langsung dibuang ke bak control untuk menyaring material yang masih bersifat padat dan belum terurai, yang kemudian akan dialirkan ke dalam STS (Sewage Treatment System) dengan bahan yang bersifat menghancurkan dan menguraikan limbah tersebut, dan akan disalurkan ke saluran riol kota.



Gambar 4. 14 utilitas Air Kotor & Air Bekas
(Sumber : Ilustrasi Pribadi, 2022)

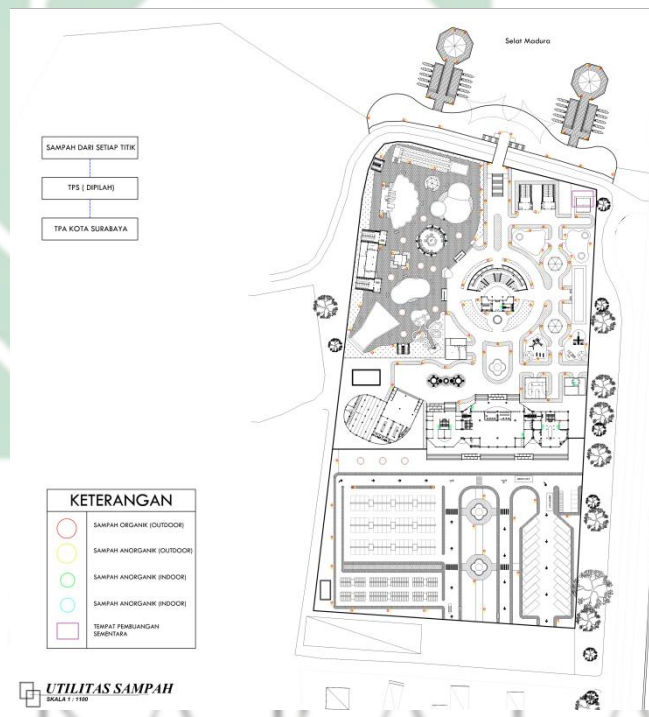
D. Konsep Utilitas Mekanikal Elektrikal

Sistem mekanikal elektrikal ini bersumber pada PLN dari kota sebagai sumber utama dan dibantu dengan genset sebagai cadangan untuk keadaan darurat. Apabila listrik PLN mengalami gangguan dengan cepat genset akan mengambil alih semua listrik yang ada di semua kawasan. Utilitas listrik dibedakan menjadi 2 massa bangunan agar dapat mempermudah kinerja dan tidak mengganggu kegiatan yang lain.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

F. Konsep Utilitas Sampah

Pada perancangan Kawasan Wisata Bahari utilitas sampah sangat diutamakan karena merupakan kawasan wisata yang ramai dengan wisatawan baik dari Kota Surabaya maupun luar Kota Surabaya. Sampah dibedakan menjadi 2 tipe yaitu sampah organik dan anorganik. Sampah ditempatkan diberbagai titik dikawasan, selain itu juga terdapat TPS yang luas yang nantinya digunakan sebagai tempat pembuangan sampah sementara.



Gambar 4. 17 Utilitas Sampah

(Sumber : Ilustrasi Pribadi, 2022)

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

Perancangan Kawasan Wisata Bahari ini berada di Kota Surabaya bagian utara, atau lebih tepatnya berada di daerah persisi pantai kenjeran. Perancangan ini menggunakan pendekatan Arsitektur Metafora Kombinasi yang memiliki beberapa prinsip desain yang digunakan dalam mendesain baik dari segi tapak, bangunan, ruang dan juga segi struktur bangunan. Perancangan Kawasan Wisata Bahari tersebut diharapkan memiliki kesan yang unik yang sesuai dengan fungsi yang diterapkan pada bangunan. Terlebih bangunan wisata yang perlu adanya hal untuk menarik wisatawan untuk datang. Karena merupakan kawasan wisata dan berada di pesisir pantai membuat perancangan ini harus tetap memperhatikan alam disekitar sehingga alam masih tetap terjaga. Dengan begitu perancangan Kawasan Wisata Bahari ini akan selaras dengan nilai-nilai alam dan juga makhluk hidup.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Perencanaan Pembangunan Kota, S. (2021). *Badan Perencanaan Pembangunan Kota Surabaya*. Retrieved November 21, 2021, from Badan Perencanaan Pembangunan Kota Surabaya: <https://bappeko.surabaya.go.id/>
- Khomenie, A., & Umilia, E. (2013). Arahan Pengembangan Kawasan Wisata Terpadu Kenjeran Surabaya . *JURNAL TEKNIK POMITS Vol. 2, No. 1*, C-87 .
- Musanef. (1996). *MANAJEMEN USAHA PARIWISATA DI INDONESIA*. Jakarta: PT. TOKO GUNUNG AGUNG.
- Setiawan, S. (2021, Oktober 3). *Pariwisata*. Retrieved November 21, 2021, from gurupendidikan.com: <https://www.gurupendidikan.co.id/pariwisata/>
- Soebagyo. (2012). STRATEGI PENGEMBANGANPARIWISATADI INDONESIA. *JurnalLiquidity*, 154-156.
- Surabaya, P. K. (2021). *Rancangan Akhir Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) Tahun 2021-2026*. Jakarta: Badan Perencanaan Pembangunan Kota Surabaya.
- Triatmodjo, B. (1999). *Teknik pantai*. Yogyakarta: Beta Offset.
- Utomo, T. (2009). Keseimbangan Kepentingan Ekonomis dan Ekologis dalam Menunjang Kebijakan Pembangunan Berkelanjutan (Sustainable Development). *makalah*.
- Yoeti, O. (1994). *Pengantar Ilmu Pariwisata*. Bandung: Angkasa.