

Fasilitas Wisata Bahari di Pantai Kenjeran, Surabaya

Cindy Sujianto dan Timoticin Kwanda
Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
sujiantocindy@gmail.com; cornelia@petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif bangunan (*bird-eye view*) Fasilitas Wisata Bahari di Pantai Kenjeran, Surabaya

ABSTRAK

Wilayah Kenjeran memiliki potensi wisata bahari yang besar namun, belum mampu menjadi kawasan wisata unggulan bagi kota Surabaya. Oleh karena itu, desain fasilitas wisata bahari ini dirancang untuk melengkapi fungsi kawasan wisata di Pantai Ria Kenjeran dengan mengembangkan potensi bahari, mengakomodasi kegiatan pariwisata, serta meningkatkan perekonomian warga sekitar. Sistem spasial menjadi fokus utama perancangan dalam menciptakan alur sirkulasi dan suasana ruang yang menarik bagi pengunjung, sehingga digunakanlah pendekatan spasial dan pendalaman sekuens. Ruangan pada fasilitas wisata ini diolah untuk membentuk alur sekuens dan sirkulasi yang efektif berdasarkan fungsi dan hubungan antar ruang yang tersedia dan dikategorikan berdasarkan fungsi fasilitas utama, fasilitas pendukung, fasilitas pengelola, fasilitas servis, dan fasilitas penerima. Konsep perancangan ini menghadirkan sebuah wisata bahari yang mendukung karakteristik Pantai Kenjeran melalui desain eksterior dan interior.

Kata Kunci : akuarium, bahari, spasial, wisata

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara maritim yang sebagian besar wilayahnya merupakan perairan (Lidiya, 2017). Sebagai negara maritim, banyak warga negara Indonesia yang menyambung hidup dari hasil laut karena kekayaan laut Indonesia yang sangat beragam. Ada yang bekerja sebagai nelayan dan ada juga yang memilih untuk menerima hasil tangkapan lalu menjualnya ke konsumen. Indonesia memiliki banyak tempat wisata pantai, salah satunya yakni Pantai Ria Kenjeran yang dikenal sebagai ikon wisata bahari di Surabaya.

Wilayah Kenjeran memiliki potensi bahari yang besar untuk dikembangkan sebagai objek wisata, antara lain: Pantai Ria Kenjeran, Kya Kya Kenjeran, Taman Hiburan Kenjeran dan masih banyak lagi. Namun, potensi objek dan daya tarik wisata Kenjeran saat ini ternyata belum mampu menjadikan kawasan wisata Kenjeran menjadi destinasi wisata unggulan bagi kota Surabaya (Khomenie dan Umilia, 2013).

No	Objek Wisata	No	Objek Wisata
1	Pantai Watu-Watu	10	Pagoda Tian Ti
2	Pantai Kenjeran	11	Wisata Perahu Tradisional
3	Pantai Ria Kenjeran	12	Festival Layang-Layang & Perahu Hias
4	Taman Bulak	13	Pacuan Kuda & Karapan Sapi
5	Taman Hiburan Kenjeran	14	Sirkuit Kenjeran
6	Taman Edukasi Kenjeran	15	Waterpark Kenjeran
7	Kya-Kya Kenjeran	16	Pernak-Pernik Kerang
8	Patung Dewa Empat Muka	17	Kerupuk Ikan
9	Klenteng Sanggar Agung	18	Ikan Asap (Ikan Bakar)

Gambar 1. 1. Daftar Objek dan Daya Tarik Wisata di Kenjeran. Sumber: Khomeinie dan Umilia, 2013

Maka dari itu perlu adanya pembaharuan dan pembangunan kawasan wisata Pantai Kenjeran melalui desain yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi di masa kini serta karakteristik warga Kenjeran yang merupakan mayoritas nelayan. Sehingga Pantai Kenjeran menjadi fasilitas wisata bahari yang mampu bersaing dengan wisata lainnya di kota Surabaya dan tentunya akan membantu menaikkan nilai ekonomi sosial masyarakat setempat.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat dalam desain proyek ini adalah bagaimana merancang sebuah fasilitas wisata bahari yang mampu menciptakan alur sirkulasi yang efektif dan suasana ruang yang menarik dan nyaman bagi pengunjung.

1.3 Tujuan Perancangan

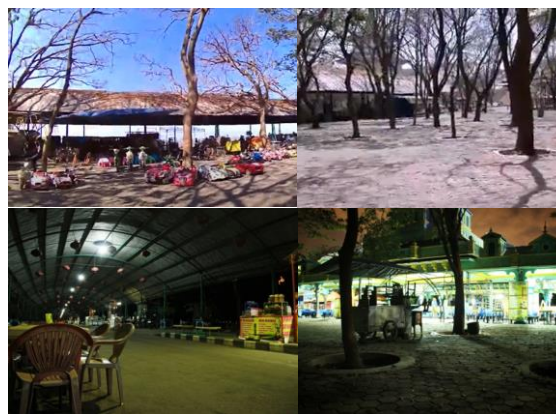
Tujuan perancangan proyek ini adalah untuk Mengembangkan potensi bahari dan mengakomodasi kegiatan wisata sekitar dengan menjadi tempat rekreasi dan objek wisata sekaligus membuka lapangan pekerjaan baru bagi penduduk sekitar Pantai Ria Kenjeran.

1.4 Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1. 2. Lokasi tapak

Lokasi tapak terletak di Jalan Pantai Ria Kenjeran, Kecamatan Bulak, Kota Surabaya, Jawa Timur, dan merupakan lahan kosong. Tapak berada di dalam kawasan wisata Kenjeran Park dan letaknya dekat dengan objek wisata lain yaitu Pantai Ria Kenjeran, Kya Kya Kenjeran, Kenjeran Park, dan Atlantis Land.



Gambar 1. 3. Lokasi tapak eksisting

- Data Tapak
- Nama jalan : Jl.Pantai Ria Kenjeran
 - Status lahan : Tanah kosong
 - Luas lahan : 15.000 m²
 - Tata guna lahan : Wisata dan penunjang
 - Garis sepadan pantai : 100 meter
 - GSB : 9 meter
 - KDB : 60%
 - KDH : 10%
 - KLB : 2 poin
 - Tinggi Bangunan : 25 meter
 - Basement : maksimal 1 lantai
- (Sumber: Peta RDTR Surabaya)

2. DESAIN BANGUNAN

2.1 Program dan Luas Ruang

Pada wisata bahari ini terdapat beberapa fasilitas wisata berdasarkan fungsi primer dan fungsi sekunder, diantaranya:

- Aquarium Biota Laut: Loket tiket, aquarium tabung, display aquarium, aquarium dinding, dan kolam sentuh.
- Mini Galeri: Galeri interaktif dan ruang pameran.
- Workshop: Studio loka karya untuk kerajinan kerang laut.
- Retail Cenderamata: Area tenan retail jual-beli hasil kerajinan laut.
- Pujasera: Area tenan jual-beli *seafoods* dan area makan semi *outdoor* yang terletak pada lanatai 2 untuk memaksimalkan view.

Sirkulasi dan alur sekuens pada fasilitas ini akan ditata secara radial dan linear agar pengunjung dapat menikmati keseluruhan fasilitas wisata yang tersedia di bangunan ini.



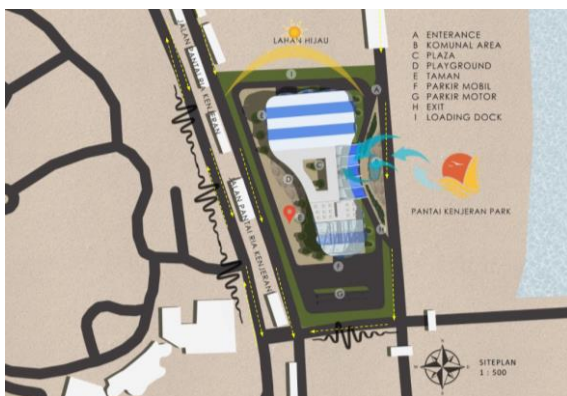
Gambar 2. 1. Perspektif interior

Fasilitas pengelola meliputi kantor pengelola dan *loading dock*. Fasilitas servis untuk meliputi ruang-ruang utilitas yaitu *intake station*, *seawater storage*, filtrasi air laut, genset, STP, MDP, trafo, pompa, tandon atas, dan tandon bawah. Sedangkan pada area *outdoor* terdapat plaza, *playground*, dan taman. Plaza terletak ditengah bangunan dan akan menghubungkan fasilitas utama, fasilitas pendukung, dan fasilitas penerima.



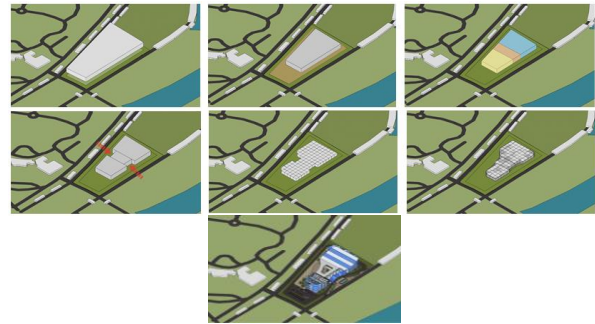
Gambar 2. 2. Perspektif eksterior

2.2 Analisa Tapak dan Zoning



Gambar 2. 3. Analisa tapak

Posisi bangunan menghadap Timur untuk memaksimalkan view dengan orientasi bangunan memanjang Utara – Selatan untuk memaksimalkan pencahayaan dan penghawaan pasif oleh angin dari Timur ke Barat. *Enterance* pengunjung terletak di area Timur dengan akses kendaraan dari arah Timur dan akses pejalan kaki dari arah Barat dan Utara.

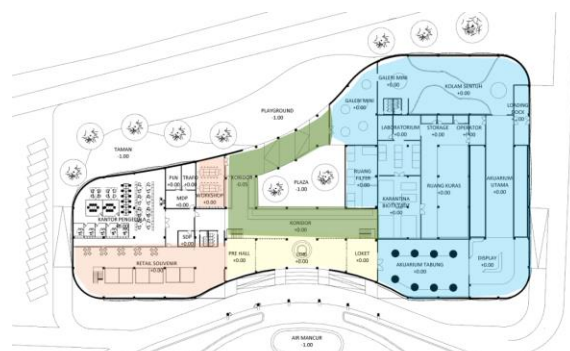


Gambar 2. 4. Respon tapak dan transformasi bentuk

Bentuk dasar masa diadaptasi dan disesuaikan dengan kondisi tapak, yaitu bentuk trapesium dengan modul 8m x 8m. Area didalam bangunan dibagi berdasarkan zoning dari fasilitas utama (warna biru), area penghubung dan fasilitas penerima (warna oranye), fasilitas pendukung dan fasilitas pengelola (warna kuning). Tampilan masa diadopsi dari gelombang air laut berupa bentuk fasad bergelombang dan *finishing* warna biru.

2.3 Pendekatan Perancangan

Berdasarkan masalah desain, pendekatan perancangan yang digunakan adalah pendekatan spasial yang dimaksudkan untuk menciptakan sirkulasi yang efektif dan memiliki alur sekuens yang menarik bagi pengunjung, baik di dalam bangunan maupun di ruang luar atau area komunal. Pendekatan spasial pada desain ini mempertimbangkan beberapa faktor seperti fungsi bangunan, sirkulasi pengguna bangunan, besaran ruang, hubungan antar ruang dan fungsi ruang pada setiap fasilitas yang tersedia.



Gambar 2. 5. Zoning berdasarkan pendekatan perancangan

Penataan ruang dibagi berdasarkan aspek spasial yaitu fungsi dan hubungan antar ruang, dimana fasilitas utama (warna biru) dan fasilitas pendukung (warna oranye) diletakkan dekat dengan fasilitas penerima (warna kuning)

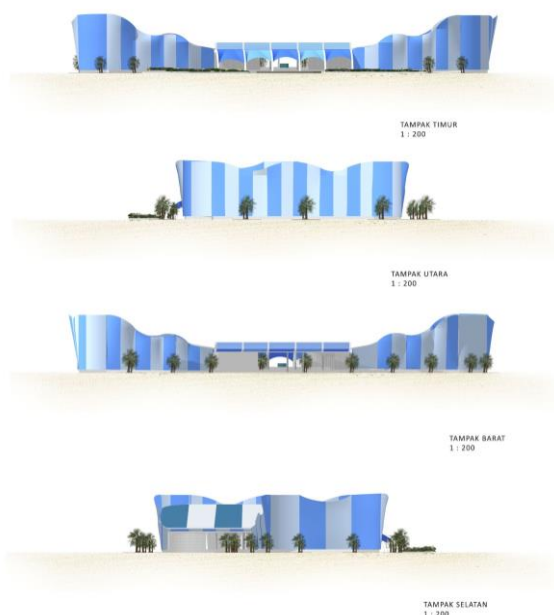
dan dihubungkan oleh area komunal (warna hijau).

2.4 Perancangan Tapak dan Bangunan



Gambar 2. 6. Site plan

Potensi view utama Pantai Ria Kenjeran dan akses utama kendaraan terletak disebelah Timur oleh karena itu, orientasi dan enternace bangunan menghadap ke arah Timur. Sehingga pengunjung dapat dengan mudah mengakses pintu masuk dan dapat menikmati view pantai. Ruang luar komunal diletakkan pada *enternace* yaitu diarea Timur dan Barat untuk menyambut.



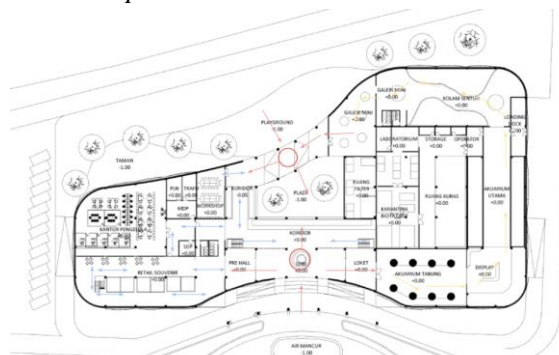
Gambar 2. 7. Tampak keseluruhan bangunan

Fasilitas ini dapat dinikmati dari segala arah dengan tampilan yang menyerupai gelombang air laut dengan finishing biru disetiap sisi, sehingga pengunjung dapat langsung mengetahui fungsi bangunan ini sebagai fasilitas wisata bahari.

3. Pendalaman Desain

Pendalaman yang dipilih adalah pendalaman sekuens, untuk menciptakan rangkaian alur sekuensial secara berurutan sesuai sirkulasi dan suasana yang ingin diciptakan.

3.1 Konsep Sirkulasi

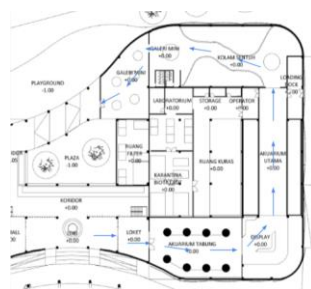


Gambar 3. 1. Sirkulasi pengunjung berdasarkan pendekatan perancangan

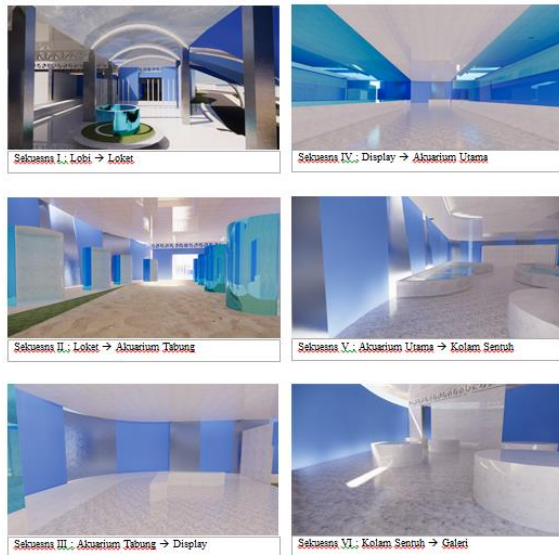
Sirkulasi di dalam bangunan dibedakan berdasarkan alur dan akses pengunjung, dimana menggunakan sirkulasi radial dan linear. Sirkulasi radial (warna merah) digunakan pada komunal area dan fasilitas penerima yang merupakan akses masuk pengunjung. Pada sirkulasi radial, pengunjung dapat dengan bebas menikmati dan mengakses berbagai fasilitas yang ada. Sedangkan sirkulasi linear (warna biru dan kuning) digunakan pada fasilitas utama dan fasilitas pendukung. Pada sirkulasi linear, pengunjung secara tidak langsung akan diarahkan melalui berbagai ruangan yang ada di dalam fasilitas tersebut sehingga pengunjung akan mendapatkan sebuah alur sekuens secara berurutan.

3.2 Konsep Alur Sekuens

Pengalaman sekuens pada perancangan ini diutamakan pada fasilitas utama yaitu wisata aquarium yang terdiri atas ruang loket tiket, aquarium tabung, *display* aquarium, aquarium dinding, kolam sentuh, dan galeri.



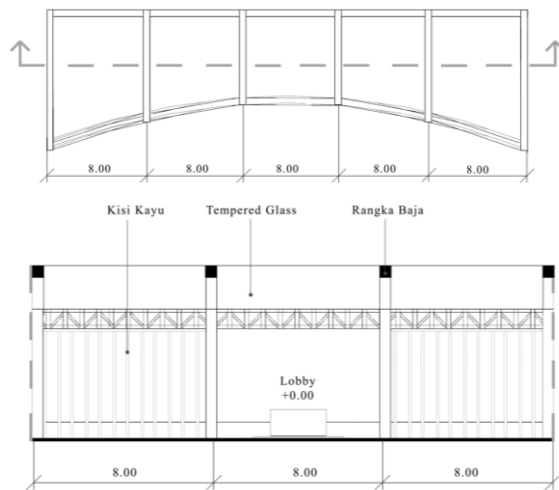
Gambar 3.2. Sirkulasi linear pada fasilitas wisata utama



Gambar 3.3. Interior pada fasilitas wisata utama

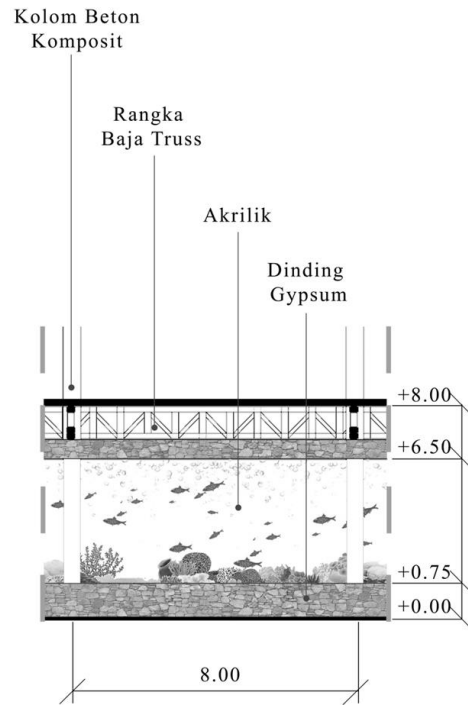
Alur sekuens pada fasilitas wisata aquarium yaitu, pengunjung dari pintu masuk lobi akan diarahkan menuju loket untuk membeli tiket terlebih dahulu. Lalu pengunjung bisa masuk kedalam fasilitas utama yang berisi akuarium dan pemberhentian terkahir adalah galeri. Setelah itu pengunjung akan diarahkan ke ruang komunal dimana sirkulasi bersifat radial sehingga pengunjung bebas menikmati fasilitas lain yang tersedia dalam bangunan ini.

3.3 Detail Pendalaman



Gambar 3.4. Detail ruang lobby

Pintu masuk utama terletak dibagian Timur menghadap Pantai Ria Kenjeran, maka untuk memaksimalkan pencahayaan dan penghawaan pasif diterapkan desain *skylight* dan *cross ventilation* pada area lobi.

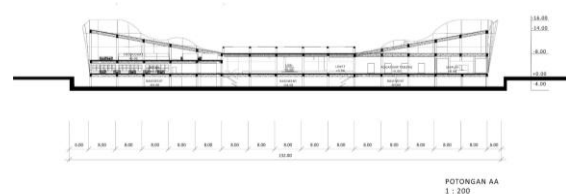


Gambar 3.5. Detail wisata aquarium dinding

Fasilitas utama pada bangunan ini adalah wisata aquarium air laut. Di dalam wisata aquarium terdapat beberapa ruang yang ditata berdasarkan sekuens, dan terdapat aquarium utama yaitu aquarium dinding dimana pengunjung dapat menikmati pengalaman dan pemandangan kehidupan laut di dalam aquarium raksasa.

4. Sistem Struktur

Fasilitas Wisata Bahari di Pantai Kenjeran, Surabaya ini menggunakan sistem struktur rangka kolom-balok dengan konstruksi komposit beton dan baja. Bentuk dan struktur bangunan disusun berdasarkan modul 8 x 8 meter dari hasil koordinasi parkir basement dan keperluan bentang lebar pada fasilitas utama. Dimensi kolom dan balok yang digunakan bervariasi yang disesuaikan dengan kebutuhan ruang pada masing-masing fasilitas.

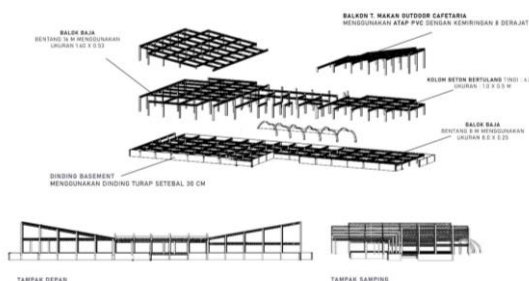


Gambar 4.1. Potongan bangunan aa



Gambar 4.2. Potongan bangunan bb

Pada fasilitas penerima menggunakan dimensi kolom beton 60 x 60 cm dengan tinggi 8 meter dan dimensi balok baja 80 x 25 cm dengan bentang 8 meter. Pada fasilitas utama menggunakan dimensi kolom beton 60 x 60 cm dengan tinggi 8 meter dan dimensi balok baja 160 x 53 cm dengan bentang 16 meter. Pada fasilitas pendukung menggunakan dimensi kolom beton 60 x 60 cm dengan tinggi 4 meter dan dimensi balok baja 80 x 25 cm dengan bentang 8 meter. Pada fasilitas pengelola menggunakan dimensi kolom beton 60 x 60 cm dengan tinggi 4 meter dan dimensi balok baja 80 x 25 cm dengan bentang 8 meter. Pada fasilitas servis menggunakan dimensi kolom beton 60 x 60 cm dengan tinggi 4 meter dan dimensi balok baja 80 x 25 cm dengan bentang 8 meter. Pada basement menggunakan dimensi kolom beton 60 x 60 cm dengan tinggi 4 meter, dimensi balok baja 80 x 25 cm dengan bentang 8 meter, dan dinding turap setebal 30 cm.

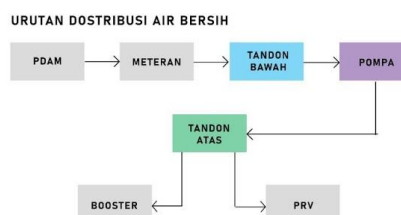
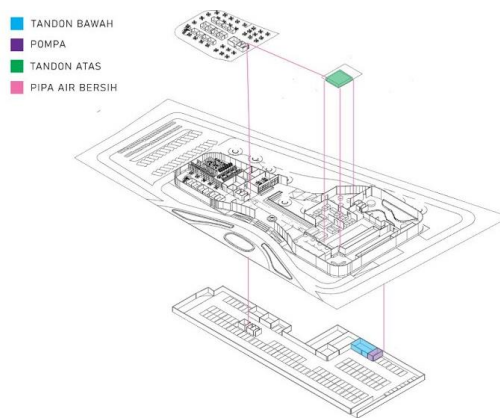


Gambar 4.3. Isometri struktur bangunan

5. Sistem Utilitas

5.1 Sistem Utilitas Air Bersih

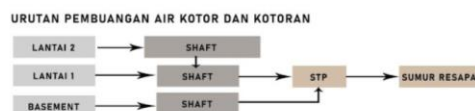
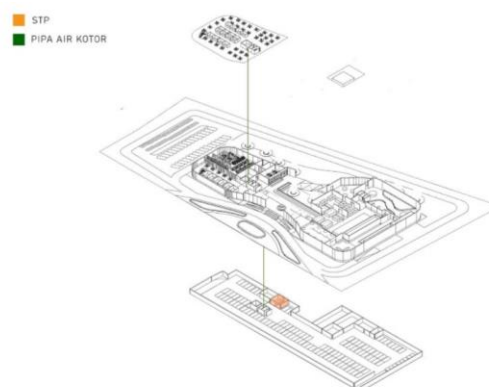
Sistem utilitas air bersih menggunakan sistem *downfeed*. Sistem ini membutuhkan tandon bawah dan dua tandon atas. Sumber air berasal dari PDAM akan dialirkan ke tandon bawah, lalu dipompa menuju tandon atas. Dari tandon atas, air akan dialirkan menuju area yang dibutuhkan. Khusus area pujasera menggunakan booster karena jaraknya yang cukup jauh dengan tandon atas.



Gambar 5.1. Isometri utilitas air bersih

5.2 Sistem Utilitas Air Kotor dan Kotoran

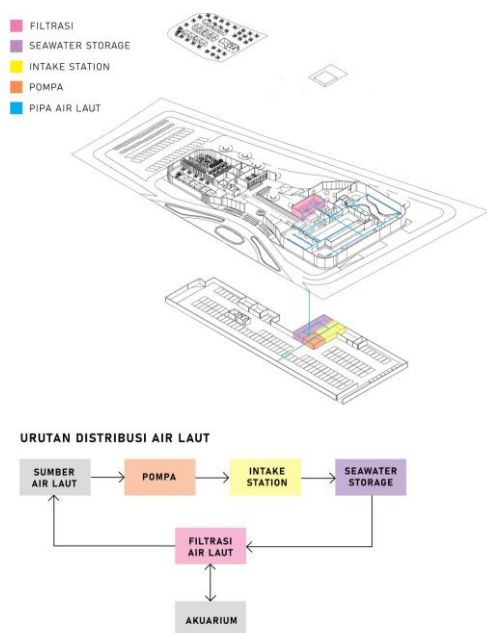
Sistem pembuangan air kotor dan kotoran dari lantai 1, lantai 2, dan basement menjadi satu dalam satu shaft lalu dialirkan menuju STP dan berakhir ke sumur resapan.



Gambar 5.2. Isometri utilitas air kotor dan kotoran

5.3 Sistem Utilitas Air Laut

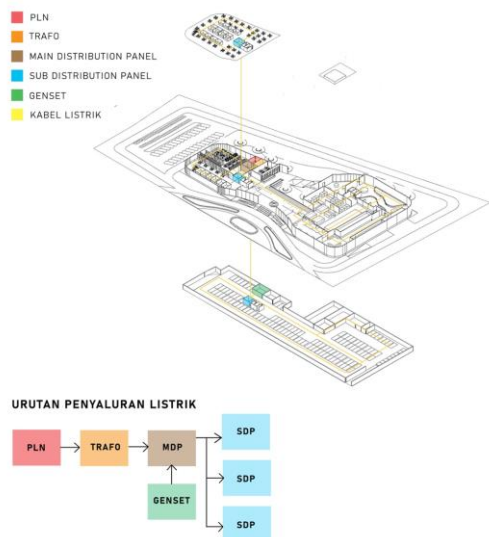
Sistem distribusi air laut menggunakan sistem tertutup. Sumber air berasal dari Laut Ria Kenjeran. Prinsip sistem ini adalah pakai dan daur ulang. Air yang tidak dipakai akan diproses lagi dan 10-20% air diganti setiap dua minggu. Pergantian air hanya untuk menggantikan air yang hilang akibat evaporasi dan pembersihan tangki atau saluran filtrasi.



Gambar 5.3. Isometri utilitas air bersih

5.4 Sistem Listrik

Sistem distribusi listrik menggunakan gardu PLN yang kemudian didistribusikan melalui trafo dan MDP yang merupakan panel distribusi utama yang terdapat di lantai 1. Lalu listrik di distribusikan melalui SDP yang merupakan sub panel distribusi dan terletak disetiap lantai pada bangunan ini. Terdapat juga genset pada lantai basement bila terjadi pemadaman listrik.



Gambar 5.2. Isometri utilitas listrik

6. KESIMPULAN

Perancangan Fasilitas Wisata Bahari di Pantai Kenjeran Surabaya ini diharapkan dapat melengkapi dan mengembangkan potensi wisata bahari di kawasan Pantai Ria Kenjeran sehingga meningkatkan daya tarik wisatawan.

Selain itu, fasilitas ini juga diharapkan dapat mengakomodasi dan membuka lapangan pekerjaan baru bagi mayoritas penduduk sekitar yang bermata pencaharian dari hasil olahan laut Pantai Kenjeran. Permasalahan utama fasilitas wisata ini yaitu sistem spasial dalam menciptakan suasana ruang yang menarik dan berkesan bagi pengunjung. Maka, untuk menjawab permasalahan ini digunakan pendekatan spasial dan pendalaman sekuensi dimana pengalaman dan kenyamanan wisatawan menjadi prioritas dalam perancangan. Diharapkan agar pembaca mendapat wawasan dan referensi baru mengenai fasilitas wisata bahari. Akhir kata, disampaikan permohonan maaf jika terdapat kekurangan dalam desain, riset data, maupun penulisan jurnal perancangan ini.

DAFTAR PUSTAKA

Archdaily. (2010, Agustus 12) Batumi Aquarium / Henning Larsen Architects. Retrieved November 29, 2020, from <https://www.archdaily.com/73022/batumi-aquarium-henning-larsen-architects>

Ching, Francis D. K. (2007). *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Tatanan*. Jakarta : Erlangga.

Clarke, & Amanda. (2012). *Spatial Experience Narrative and Architecture*. Byera Hadley Report.

Damanik, J., & Weber, H. F. (2006). *Perencanaan Ekowisata*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.

Fhadly, A., Hidayat, W., Firzal, Y. (2017, February 1). Jom Fakultas Teknik Vol 4 Nomor 1. *Perancangan Freshwater Aquarium Park di Indragiri Hulu dengan Pendekatan Arsitektur Hemat Energi*.Universitas Riau.

Getoutwithkids. (2020, Februari 29). Review: Sea Life Sydney Aquarium / A Perfect Day Out for Families. Retrivid from <https://getoutwithkids.com.au/place/sea-life-sydney-aquarium-review/>

Hunziker, & Kraft (1942). dalam Muljadi, 2009. *Mendefinisikan Tidak Untuk Bertempat Tinggal Menetap Dan Tidak Ada Hubungan Dengan Kegiatan Mencari Nafkah*.

Indrawan, R. S., Santosa, H., & Utami, S. (2017). Pengembangan Fasilitas Wisata Taman Hiburan Pantai Kenjeran Surabaya Dengan Konsep Waterfront.Jurnal Mahasiswa Jurusan Arsitektur , 5(2)

Inhabit. (2018, Maret 14). This Hand-Built Island is The Start of Copenhagen’s Parkipelago of Floating Public Spaces. Retrieved November 29, 2020, from <https://inhabitat.com/this-hand-built-island-is-the-start-of-copenhagens-parkipelago-of-floating-public-spaces>

Ismayanti. (2010). *Pengantar Pariwisata*. Jakarta : Grasindo.

Khomenie, A., & Umilia E. (2013). Jurnal Teknik Pomits Vol 2. *Arahan Pengembangan Kawasan Wisata Terpadu Kenjeran Surabaya*. Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

- Lidiya. (2017, September 29). Negara Maritim. Retrieved November 12, 2020, from <https://student-activity.binus.ac.id/himpgsd/2017/09/negara-maritim/>
- Pemerintah Kota Surabaya. (2019). Peraturan walikota Surabaya nomor 27 tahun 2018 tentang Rencana Kerja Pemerintah Daerah (RKPD) kota Surabaya 2019. Surabaya: Author.
- Pemerintah Kota Surabaya. (2019). Peta RDTR Surabaya. Retrieved November 28, 2020 from <https://petaperuntukan.cktr.web.id>
- Presiden Republik Indonesia. (2016). Peraturan Presiden Republik Indonesia nomor 51 tahun 2016 tentang Batas Sempadan Pantai.
- Rachman, M., Hidayat W., Novan A. (2019, Januari 1). Jom Fakultas Teknik Vol 6 Edisi 1. *Ocenarium di Bintan Berbasis Recreation, Education, and Consevation dengan Pendekatan Arsitektur Metafora*. Universitas Riau.
- Rahayu, D. (2020). Tugas Pengelolaan Wilayah Pesisir dan Laut Terpadu Studi Pengembangan Potensi Sektor Pariwisata Pantai Kenjeran Surabaya. Retrieved from https://www.academia.edu/43212187/Tugas_Pengelolaan_Wilayah_pEsisir_Dan_Laut_Terpadu_Studi_Pengembangan_Potensi_Sektor_Pariwisata_Pantai_Kenjeran_Surabaya
- Sharpe, M. (2019, Desember 6). Bold Plan For \$77.5 Million National Aquarium in Napier. Retrived 20 Mei, 2021 from <https://www.stuff.co.nz/national/117936335/bold-plan-for-775million-national-aquarium-in-napier>
- Sugiana, A Gima. (2011). *Ecotourism: Pengembangan Pariwisata Berbasis Konservasi Alam*. Bandung : Guadarya Intimarta.
- Suwantoro, G. (2004). *Dasar-dasar Pariwisata*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- Tantowi, M. P. (2018). *Bade Aquarium Center Park di Boyolali*. Universitas Mummadiyah Surakarta.
- Tuturoong, R. N. (2016, July 31). Sistem Utilitas Dan Pengoperasian Ocenarium. Retrived from <https://www.scribd.com/document/319787427/Sistem-Utilitas-Dan-Pengoperasian-Oceanarium>
- World Tourism Organization. (1995). *Tourism Highlights*.