

Fasilitas Rekreasi Selancar Air di Surabaya

Penulis Amelia Tjokrowibowo, dan Dosen Ir. St. Kuncoro Santoso, M.T.
 Jurusan Teknik Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 E-mail: amel_tj@hotmail.co.id ; kuncoro@peter.ac.id

Abstrak—Selancar air merupakan salah satu olahraga air yang dimainkan diatas ombak dengan menggunakan sebuah papan seluncur, tetapi tidak semua orang berani untuk bermain olahraga ini karena permainan ini dilakukan di laut bebas. Maka dari itu dibuatlah “Fasilitas Rekreasi Selancar Air di Surabaya” yang merupakan fasilitas olahraga air dengan ombak buatan yang menawarkan keamanan dan kenyamanan pengunjung. Fasilitas ini ditujukan bagi para wisatawan serta orang-orang awan belajar selancar air. Dengan tujuan meningkatkan jumlah pengunjung dan menjadi ikon baru kota Surabaya. Fasilitas ini di desain agar pengunjung bisa merasakan berada di pantai dengan memanfaatkan potensi yang ada di dalam tapak seperti angin, pemandangan, serta desain ruang yang menyerupain pantai. Di sisi lain juga memperhatikan kenyamanan para pengunjung. Pendekatan yang diambil dari bentukan gelombang laut. Pendalaman menggunakan karakter ruang dipilih untuk memberikan suasana laut dan pantai kepada pengunjung karena di daerah tapak yang tidak memiliki pantai.

Kata Kunci—Air, Fasilitas, Rekreasi, Selancar, Surabaya

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Perancangan

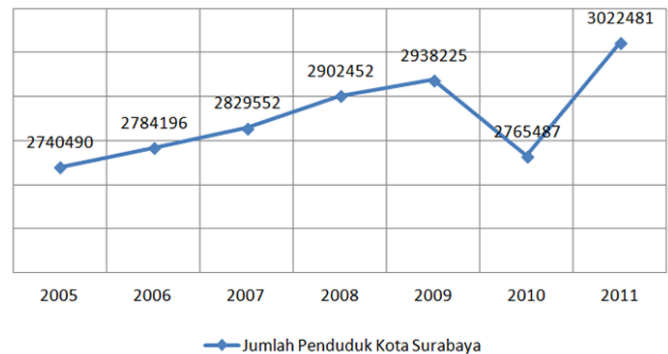
Indonesia merupakan Negara kepulauan terbesar di dunia yang terdiri dari 13.487 pulau. Tiap pulau mempunyai daya tarik yang berbeda dari keindahan alam maupun keganasan ombaknya. Meskipun begitu, permainan olahraga laut ini tidak aman. “Tercatat menangani 360 kasus terseret arus gelombang laut saat berenang maupun bermain papan selancar” (Sumber: Berita Regional Nusantara, 2011).

Sedangkan di Surabaya yang merupakan kota ke 2 di Indonesia tidak memiliki keindahan alam dan keadaan laut tenang (pantai landai) serta berlumpur.



Gambar 1.1 Keadaan Laut Kenpark
 Sumber : Dokumen Pribadi

Surabaya memiliki beberapa tempat rekreasi, namun jika dibandingkan dengan jumlah penduduk saat ini di Surabaya, peminatnya sangat sedikit, dikarenakan kurangnya perawatan, sehingga jumlah pengunjung semakin menurun tiap tahunnya. “Kenpark juga anjlok dari 802.831 pengunjung pada 2010 menjadi 776.910 pengunjung pada 2011.” (Sumber: Surabaya Post).



Gambar 1.2 Grafik pertumbuhan penduduk
 Sumber: http://bappeko.surabaya.go.id/smart/?page_id=344

Tabel 1.1 Lokasi Objek Wisata, Jumlah Pengunjung dan Luas Kawasan
 Sumber : Dinas Pariwisata, 2010

No.	Nama Obyek Wisata	Jenis Obyek Wisata*	Jumlah Pengunjung (orang per tahun)	Luas Kawasan (Ha)
1	Museum 10 Nopember 1945	Museum		1.366 m
2	Museum Kesehatan	Museum		755,82 m
3	Museum TNI AL Jala Crana	Museum	20.002	
4	Museum House Of Sampoerna	Museum	7.821	1358 m
5	Monumen Tugu Pahlawan	Monumen	6.855	2,5 H
6	Joko Dolog	Monumen	408	
7	Monumen Kapal Selam	Monumen	18.623	+ 6.730 m
8	Monumen Jalesveva Jayamahe	Monumen	33.282	
9	Museum WR. Soepratman	Museum	984	
10	Masjid Cheng Hoo	Religi	8.617	+ 1.035 m
11	Masjid Al Akbar	Religi	58.465	+ 10 H
12	Masjid Ampel	Religi		+ 4 H
13	Taman Sunan Bungkul	Religi		+ 1 H
14	Pantai Ria Kenjeran (Kenpark)	Rekreasi	802.831	+100 H
15	THR	Rekreasi	30.329	+ 6500 m
16	Taman Prestasi	Rekreasi	1.659	
17	THP Kenjeran	Rekreasi	59.095	4,6 H
18	Balai Pemuda	Rekreasi	178.008	17.403 m
19	GNI	Rekreasi		6.780 m
20	Taman Remaja SBY	Rekreasi	501.247	
21	Kebun Binatang SBY	Rekreasi	1.531.402	15 H
22	Ciputra Waterpark	Rekreasi	256.198	+ 5 H
23	Gedung Cak Durasim	Rekreasi		+ 800 m
24	Kawasan Wisata Religi Ampel	Rekreasi	1.693.227	
25	Taman Flora	Rekreasi		
26	Mangrove Kecamatan Gunung Anyar	ekowisata		
27	Mangrove Kec. Wonorejo Rungkut	ekowisata		

Melihat dari data diatas, maka diperlukan sebuah fasilitas rekreasi baru di Surabaya yang dapat memberikan suasana baru, dan juga mengembangkan potensi wisata di Kenjeran Park Surabaya agar semakin dikenal oleh masyarakat sekitar maupun luar kota.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana mendesain suatu fasilitas rekreasi selancar air yang aman dan nyaman dengan menghadirkan suasana laut dan pantai di dalamnya.

C. Tujuan Perancangan

Membuat fasilitas rekreasi baru yang aman dan nyaman.

D. Data dan Lokasi Tapak

Tapak berada di Surabaya utara yang merupakan daerah wisata pantai. Bagian utara dan timur pada tapak berbatasan dengan laut kenjeran yang bisa dimanfaatkan sebagai *view*.



Gambar 1.3 Situasi Tapak
Sumber : Google Earth

Keterangan Tapak :

- Lokasi : Jalan Sukololo Lor
- Luas Lahan : 16.000 M2
- Tata Guna Lahan : Perdagangan dan Jasa
- Kecamatan : Bulak
- GSB : 3m dari Jalan
- GSP : 100m dari titik surut air laut
- KDB : 40% - 50%
- KLB : 150%
- TLB : 4 lantai

Batas Tapak :

- Batas Utara : Laut Kenjeran
- Batas Timur : Laut Kenjeran
- Batas Selatan : Kolam Pancing

Batas Barat : Mini Hotel dan Jalan Komplek

II. PERANCANGAN

A. Analisa Tapak dan Fasilitas

PINTU MASUK 2

PINTU MASUK 1

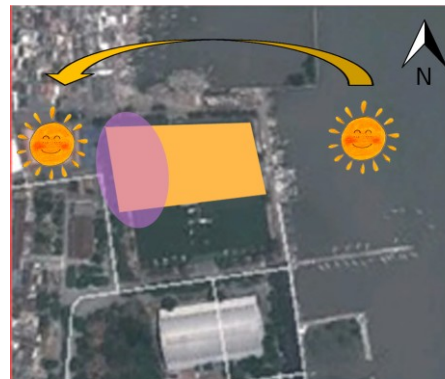


ANALISA VIEW DALAM TAPAK
Pemanfaatan view maksimal kearah laut (utara dan timur).



ANALISA BIDANG TANGKAP

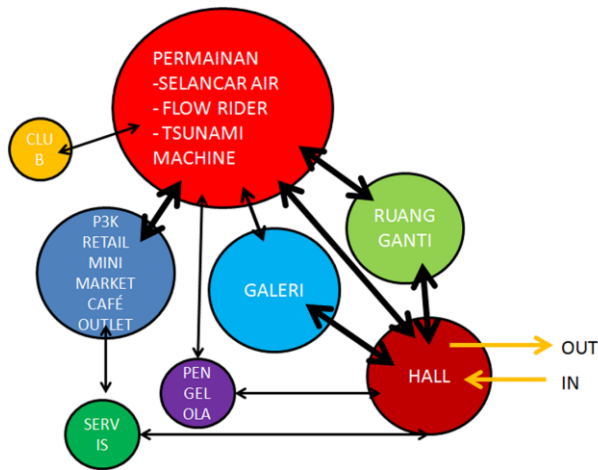
Bidang tangkap terdapat pada lobby utama. Mobil datang dari arah barat dan selatan yang masuk ke dalam tapak melalui sisi barat.



- UTARA 5M
- TIMUR 5M
- BARAT 15M
- SELATAN 12M

AREA PARKIR DIPERKIRAKAN AREA PARKIR BERADA DI SISI BARAT TAPAK DIKARENAKAN LEBAR JALAN YANG MEMADAI

Gambar 2.1 Analisa Tapak



Gambar 2.2 Hubungan Antar Fasilitas

Tabel 2.1 Kriteria Fasilitas

FASILITAS	AMAN	NYAMAN	PANTAI DAN LAUT
PEMULA	★	★	★
BERSAMA		★	★
UMUM		★	

FASILITAS	VIEW	DEKAT LAUT	DEKAT HALL	TENANG	SERVIS	AREA MAIN
KOLAM SELANCAR	★	★				★
RUANG GANTI			★			★
GALERI				★		
RUANG PELATIHAN						★
CAFÉ	★				★	★
MINI MARKET				★	★	★
CLUB SELANCAR				★		★
SERVIS PAPAN					★	★
P3K				★	★	
OUTLET					★	★
PENGELOLA	★		★	★	★	★
RETAIL-RETAIL	★				★	★

Hubungan antar fasilitas dan kriteria fasilitas dilakukan untuk membantu proses perencanaan agar memperoleh hasil yang seoptimal mungkin.

B. Konsep Desain

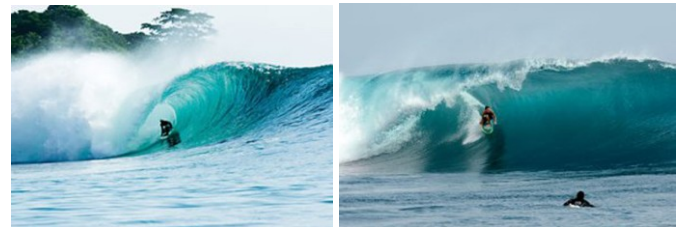
Pada perancangan ini menggunakan konsep laut dan pantai yang bisa dirasakan pengunjung melalui panca indra mereka, antara lain pengunjung bisa melihat permainan selancar air, meraba pasir serta batu alam, merasakan udara sekitar tapak (udara laut), membau air kolam yang telah difilter dari air laut Kenjeran, serta mendengar ombak dan deburan air yang tertabrak batu karang.

C. Pendekatan Desain

Pendekatan Simbolik Tangibel , Nature – Romantic

Melihat alam sebagai sebuah kekuatan dan keindahan yang hakiki diluar manusia dan menjadikan sumber inspirasi bagi perancangan. Dalam proyek ini bentuk yang diambil adalah bentuk gelombang ombak yang

akan menjadi daya tarik dalam proyek ini dan di bantu dengan sifat-sifat dari gelombang yang alami, dinamis repetisi dan adanya permainan garis.



Gambar 2.3 Bentuk Gelombang Laut

Sumber : <http://sportmax.co.id/10-lokasi-surfing-terbaik-di-indonesia/>

Signified : Pantai dan laut (gelombang)

Referent : Bentuk gelombang laut

D. Penerapan Dalam Bangunan

Bentuk bangunan yang diambil dari bentuk gelombang laut.

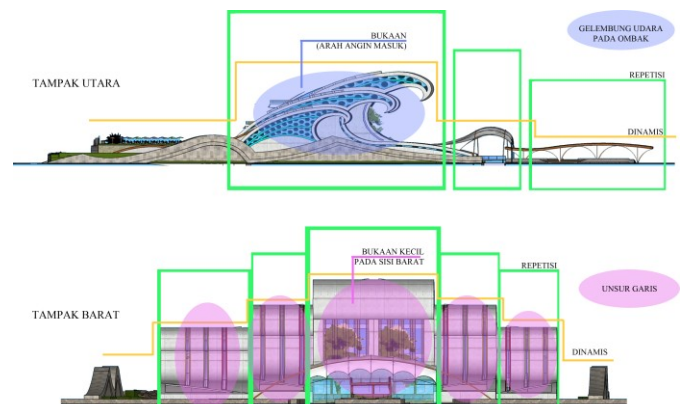


Gambar 2.4 Tampak Barat



Gambar 2.5 Tampak Utara

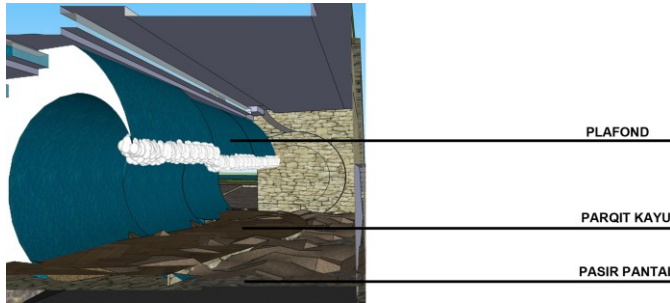
Bentuk bangunan yang diambil dari sifat-sifat gelombang (alami, dinamis, repetisi dan permainan garis)



Gambar 2.6 Penerapan sifat-sifat dalam bangunan

E. Pendalaman Desain

Pendalaman yang diambil adalah karakter ruang dimana ruangan tersebut di desain sesuai dengan konsepnya (laut dan pantai).



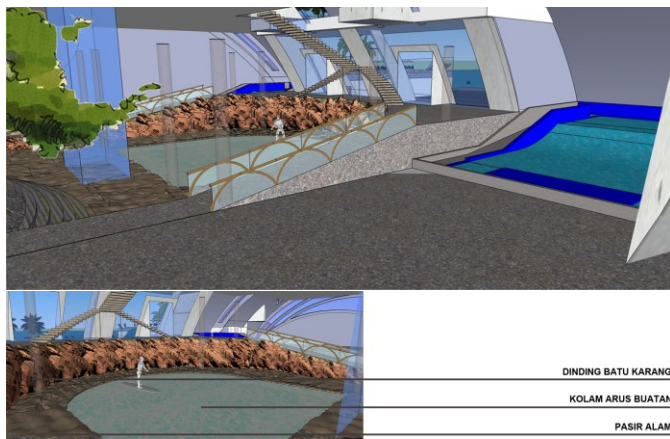
Gambar 2.7 Sirkulasi Penghubung

Ruangan ini di desain sesuai dengan konsepnya yang bisa dilihat dari permainan material sirkulasi orang dengan menggunakan lantai parket kayu yang dikelilingi oleh pasir, serta adanya permainan plafon yang menerus menyerupai gulungan ombak. Plafon ini berlubang-lubang, sehingga udara dan cahaya dari tribun (diatasnya) bisa masuk kedalam bangunan.



Gambar 2.8 Pantai Buatan (Ruang Luar)

Ruang luar ini merupakan salah satu ruang utama yang di desain khusus bagi para peselancar bisa merasakan berada di sebuah pantai. Pada saat berselancar, mereka bisa melihat view yang tidak terbatas dengan pemandangan laut Kenjeran serta bisa merasakan percikan air yang timbul dari tabrakan ombak dengan batu karang di bagian dinding kolam. Selain itu terdapat pantai buatan dimana mereka bisa bersantai dan berjemur.



Gambar 2.9 Fasilitas Pemula

Ruangan ini juga di desain menyerupai laut dan pantai, dilihat dari materialnya seperti kayu sebagai jalan utama, batu karang sebagai dinding, pasir sebagai alas, dan juga permainan air menggunakan air laut.

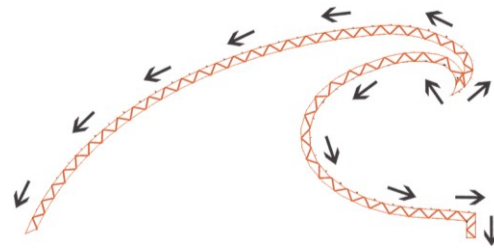
F. Aksonometri Struktur

Struktur pada bangunan selancar air ini berbeda dengan bangunan lainnya. Bangunan ini menggunakan struktur atap baja (*space truss*) yang terpisah dengan struktur lantainya (balok-kolom beton).

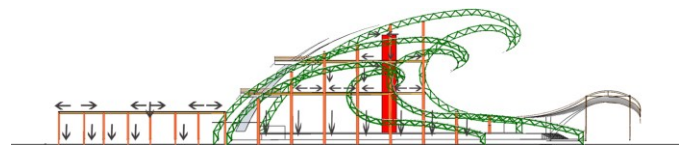
Penyaluran beban pada bangunan :

Beban atap : Beban atap – *Space Truss* – Pondasi

Beban Lantai : Beban lantai – balok beton – kolom beton – pondasi

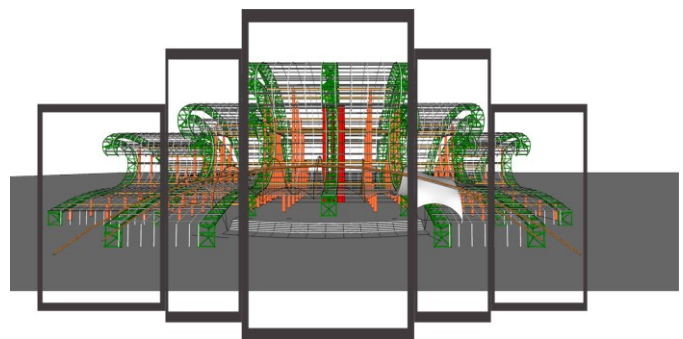


Gambar 2.10 Penyaluran Beban Atap

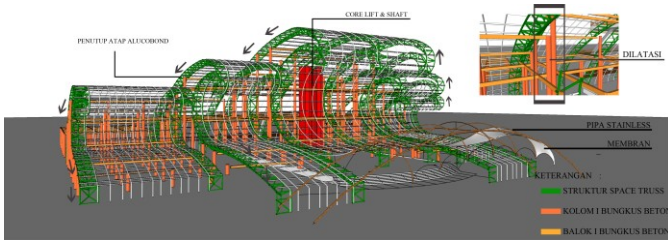


Gambar 2.11 Penyaluran Beban Lantai

Pada bangunan ini juga terdapat delatasi antara bangunan satu dengan bangunan sebelahnya, dikarenakan beban bangunan yang berbeda.



Gambar 2.12 Delatasi Pada Bangunan



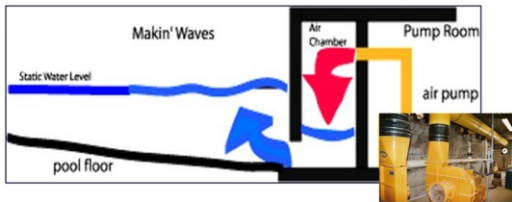
Gambar 2.13 Aksonometri Struktur



Gambar 2.17 Perspektif Dari Arah Pintu Masuk Kenpark 2

G. Mesin Ombak

Fasilitas ini menawarkan keamanan bagi para pengunjung, maka dibuat kolam buatan yang didukung dengan mesin ombak yang bisa menghasilkan ombak buatan bagi para peselancar untuk bermain.



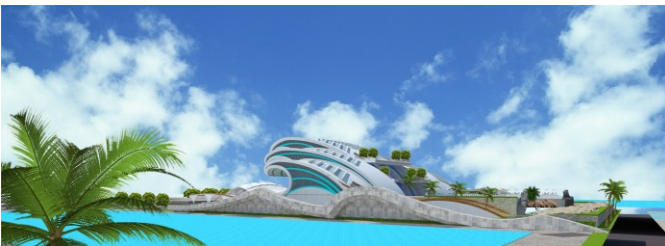
Gambar 2.14 Mesin Ombak Buatan

Sumber : <http://www.poolrepair.com/archive/wavepool.html>

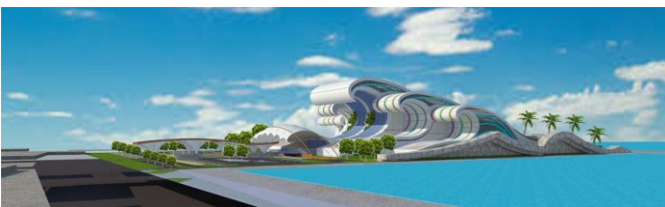
Mesin ombak ini mengeluarkan tenaga angin, mendorong air yang berada pada ruang *Air Chamber* sehingga bisa membuat gelombang menyerupai ombak pada kolam.

H. Perspektif Orang

Bangunan ini merupakan bangunan dengan permainan selancar air di dalamnya, oleh karena itu bentuk bangunan yang didesain menyerupai gelombang laut, mengajak pengunjung seperti masuk kedalam gelombang.



Gambar 2.15 perspektif Dari Arah Sepeda Motor



Gambar 2.16 Perspektif Dari Arah Pintu Masuk Kenpark 1



Gambar 2.18 Perspektif Dari Arah Parkiran Pengunjung

III. KESIMPULAN

Perancangan “Fasilitas Rekreasi Selancar Air di Surabaya” ini merupakan jawaban dari kurangnya pengolahan pantai yang kurang maksimal di wilayah Surabaya dan minat masyarakat terhadap selancar, namun tidak adanya faktor keamanan bagi para pemula saat belajar selancar, sehingga dibuatlah fasilitas tersebut.

Adapun permasalahan proyek yang telah disebutkan di awal telah terjawab dengan bantuan pendekatan simbolik, serta pendalaman karakter ruang yang sesuai dengan konsep perancangan, maka masalah fasilitas rekreasi ini telah terjawab.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ching, Francis D. K. (1996). *Arsitektur : bentuk , ruang dan susunannya*. (2nd ed.). (lr. Nurahma Tresani Harwadi, MPM., Trans). Jakarta : Erlangga.
- [2] Neufert, Ernst. (1970). *Architect's data*. London : Granada Publishing Ltd.
- [3] Indonesia. BAPPEKO Surabaya. (2012). *Surabaya Vision Plan 2005-2025*. Surabaya: Author.
- [4] Indonesia. BAPPEKO Surabaya. (2012). *Surabaya Vision Plan 2005-2025*. Surabaya: Author.
- [5] How a wave machine works. Youtube.1 december 2011 <http://www.youtube.com/watch?v=3EoAkQgLiGw>