

# Hotel Resor dan Fasilitas Wisata Mangrove di Pantai Jenu, Tuban

Penulis : Albert Santoso dan Dosen Pembimbing : Ir. Handinoto, M.T.  
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail : albert\_santoso1990@hotmail.com ; handinot@peter.petra.ac.id



Gambar 1.1 Perspektif Bangunan

**Abstrak**—Hotel Resor dan Fasilitas Wisata Mangrove di Pantai Jenu, Tuban ini merupakan gabungan fasilitas hotel resor dan fasilitas wisata mangrove. Fasilitas ini ditujukan untuk memwadhahi kegiatan para wisatawan dari dalam dan luar Kabupaten Tuban serta mengangkat potensi wisata baru yaitu hutan mangrove. Fasilitas ini didesain dengan mengutamakan fungsi hotel resor, bagaimana agar pengunjung dapat mendapatkan view pantai yang maksimal dan menikmati berbagai fasilitas yang disediakan. Di sisi lain juga memperhatikan kenyamanan dan privasi pengunjung yang menginap. Pendekatan yang diambil adalah pendekatan simbolik yang berdasarkan bentuk fisik akar mangrove yang diterapkan pada bentuk bangunan dan elemen arsitekturalnya. Pendalaman karakter ruang dipilih untuk memberikan suasana yang berbeda kepada pengunjung hotel resor yang menginap dan pengunjung fasilitas yang lain.

**Kata Kunci**—Hotel, Resor, Wisata, Pantai, Tuban, Simbolik, Karakter.

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Perancangan

Sejak dahulu Kabupaten Tuban sudah terkenal dengan kawasan pantainya yang indah, selain itu juga mempunyai posisi strategis karena berada di jalur pantai utara Jawa yang menghubungkan Jawa Barat hingga Jawa Timur. Juga terdapat beberapa obyek wisata yang sering dikunjungi oleh para wisatawan. Oleh karena itu pembangunan Kabupaten Tuban terus berkembang, menjadi salah satu kota besar di Jawa Timur. Perkembangannya dapat dirasakan oleh penambahan jumlah wisatawan tiap tahunnya.

No	Obyek Wisata	Tahun (Orang)			
		2007	2008	2009	2010
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
1	Goa Akbar	318.424	276.562	235.151	194.245
2	Pemandian Bektiharjo	146.205	141.232	95.313	108.041
3	Makam Sunan Bonang	1.280.284	494.722	686.297	1.385.010
<b>Jumlah</b>		<b>1.744.913</b>	<b>912.516</b>	<b>1.016.761</b>	<b>1.687.296</b>

Sumber : <http://tubankab.bps.go.id/index.php/pariwisata/103-wisatawan>

Tabel 1.1 Jumlah Wisatawan Asing dan Domestik di Kabupaten Tuban Tahun 2007-2010

Kabupaten Tuban merupakan daerah pesisir pantai sehingga terdapat beberapa pantai yang merupakan potensi wisata. Dan potensi yang lain adalah pantai Mangrove, yang terletak di Desa Jenu, Kecamatan Jenu, Kabupaten Tuban. Kawasan hijau yang berdiri diatas lahan seluas 56 hektar ini merupakan sumber daya alam baru yang dapat menjadi tujuan utama pariwisata baru di Kabupaten Tuban yang memiliki banyak potensi.



Gambar 1.2 Suasana Hutan Mangrove dan Pantai Jenu Tuban  
 Sumber : Dokumentasi Pribadi

Melihat fenomena di atas, maka diperlukan adanya perancangan sebuah fasilitas yang dapat menampung jumlah wisatawan yang semakin meningkat dan juga

mendukung serta mengembangkan potensi wisata yang ada di Kabupaten Tuban agar dapat semakin dikenal oleh masyarakat sekitar dan luar kota.

**B. Rumusan Masalah**

- Membuat fasilitas yang bisa mensinergikan antara wisata mangrove dan fasilitas resort yang ada sehingga menciptakan nuansa unik dan baru bagi para wisatawan tetapi setiap fasilitas yang ada tidak saling mengganggu fungsi yang lainnya.

**C. Tujuan Perancangan**

- Merancang sebuah bangunan hotel resor dan fasilitas wisata yang dapat menampung kebutuhan wisatawan dan masyarakat sekitar dalam satu kompleks
- Merancang bangunan hotel resor yang memanfaatkan potensi alam sebagai daya tarik utama, khususnya daerah pantai dan hutan mangrove.
- Mengembangkan potensi wisata baru di Kabupaten Tuban yaitu hutan mangrove agar semakin dikenal dan dapat berkembang dengan baik.

**D. Data dan Lokasi Tapak**



Gambar 1.3 Situasi Site  
Sumber : Google Earth

Tapak berada di daerah Pantai Jenu, Tuban, yang merupakan daerah yang berdekatan dengan Kota Tuban. Bagian utara tapak berbatasan langsung dengan Pantai Jenu dan hutan mangrove yang dijadikan sebagai potensi view yang dapat dimanfaatkan.

- Lokasi : Jalan Raya Jenu
- Luas Lahan : ± 29.921 m<sup>2</sup>
- Tata Guna Lahan : Lahan Cadangan
- Kecamatan : Jenu
- GSB : 15 m dari Jalan Raya
- GSP : 30 m dari Titik Pasang Laut Tertinggi
- KDB : 40-60%
- KLB : 0,4 – 1,2
- TLB : Maksimum 5 Lantai
- Batas Utara : Hutan Mangrove
- Batas Barat : Jalan Raya Jenu
- Batas Timur : Laut Utara Jawa
- Batas Selatan : Tambak

**II. DESAIN BANGUNAN**

**A. Analisa Tapak dan Zoning**

**ANALISA ORIENTASI MASSA**

PEMANFAATAN VIEW MAKSIMAL KE ARAH YAITU UTARA DAN TIMUR, NAMUN TERKENA CAHAYA LANGSUNG DARI BARAT YANG DISELESAIKAN DENGAN SHADING.

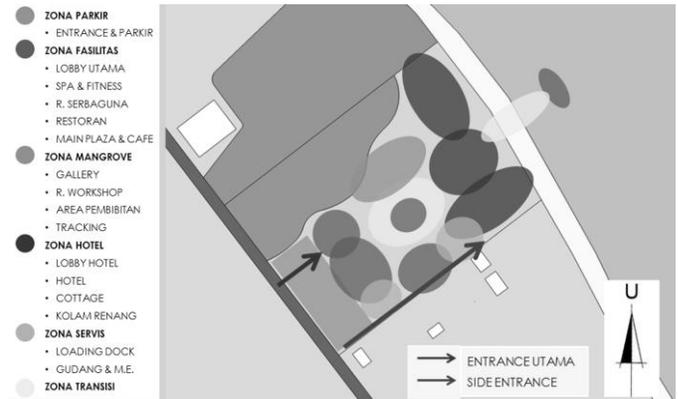
**ANALISA BIDANG TANGKAP**

BIDANG TANGKAP TERDAPAT PADA LOBBY UTAMA UNTUK YANG DATANG DARI ARAH BARAT LAUT MAUPUN TENGGARA.

**ANALISA KEBISINGAN**

MASSA YANG MEMBUTUHKAN KETENANGAN DILETAKKAN JAUH DARI KEBISINGAN YANG BERASAL DARI JALAN RAYA.

Gambar 2.1 Analisa Tapak



Gambar 2.2 Zoning

Zoning dilakukan untuk menjawab rumusan masalah batas site serta potensi dan untuk menjawab rumusan masalah maka digunakan pendekatan simbolik. Hal ini dikarenakan pendekatan simbolik dapat membantu menampilkan ekspresi bangunan sesuai dengan konsep.

**B. Pendekatan Desain**

**Pendekatan Simbolik :**

Mencari ciri khas fisik bentukan akar mangrove karena merupakan potensi alam yang menjadi daya tarik utama dari proyek ini.



Gambar 2.3 Bentuk fisik akar mangrove  
Sumber : <http://www.climateshifts.org/wp-content/uploads/2010/05/mangrove0459sm.jpg>

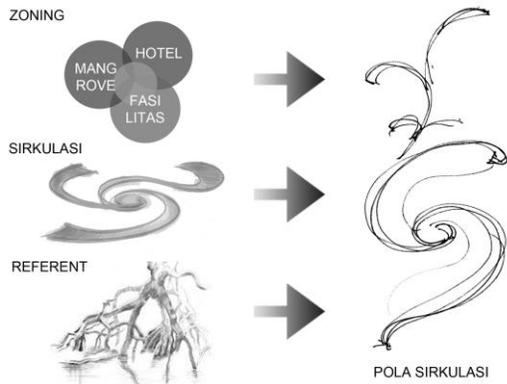
Dari gambar 2.3 dapat dilihat bahwa ciri khas dari bentuk akar mangrove adalah melengkung, terdiri dari banyak cabang yang menyatu keatas dan tidak terpisahkan dari air.

**Signified** : Akar mangrove

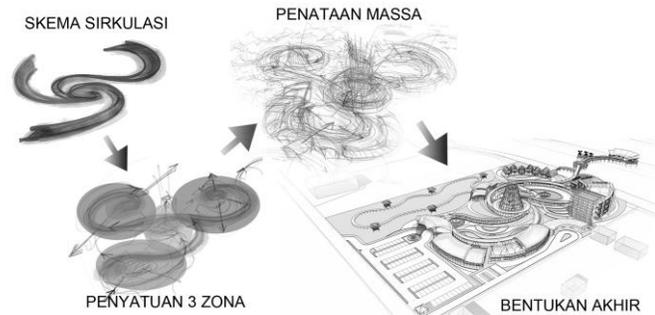
**Referent** : Bentuk fisik akar mangrove

**C. Proses Desain**

Bentukan bangunan memiliki bentuk yang luwes dan melengkung.

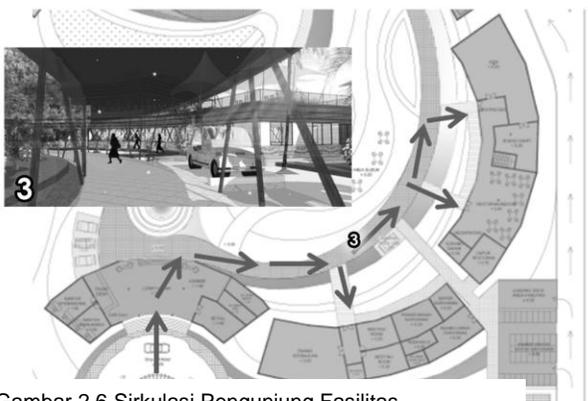


Gambar 2.4 Proses berpikir pola penataan massa dan sirkulasi

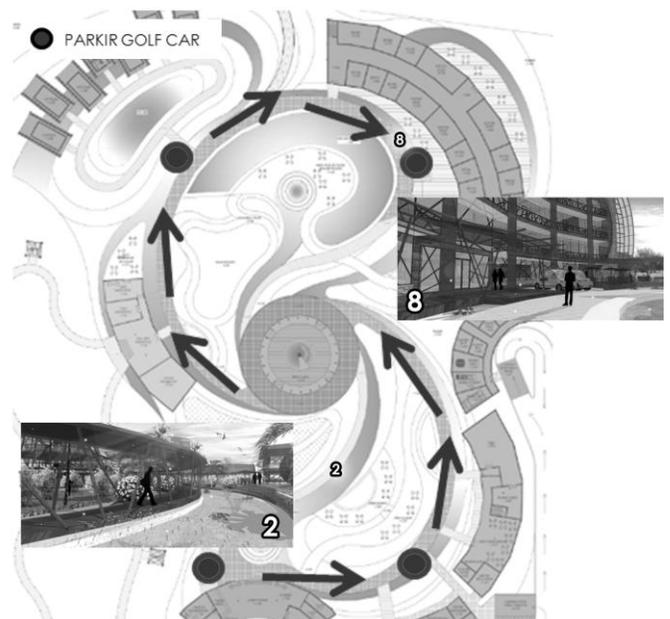


Gambar 2.5 Proses desain bentuk bangunan

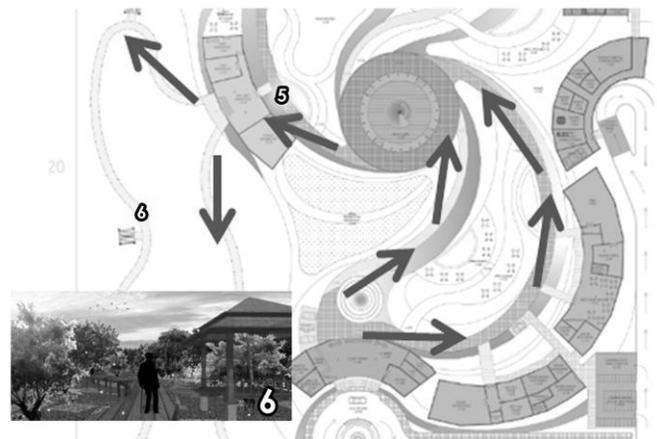
Penataan massa dengan meletakkan massa yang sesuai dengan zona masing-masing agar tidak saling mengganggu dengan menciptakan ruang perantara antar zona. Sirkulasi antar massa juga dirancang mengalir kedalam ruang perantara untuk menghindari adanya persilangan antar sirkulasi.



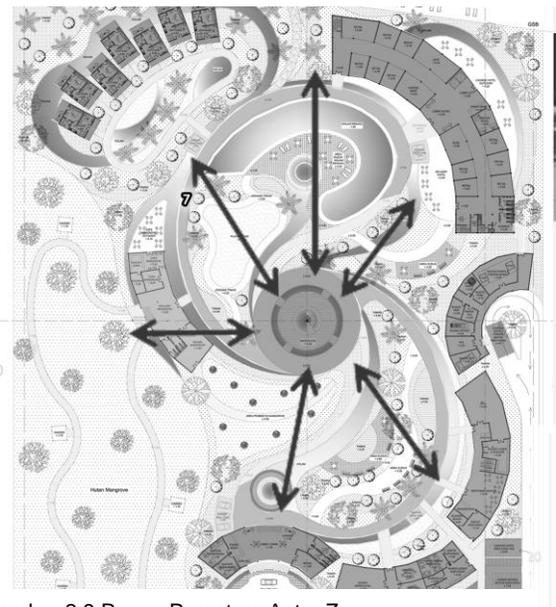
Gambar 2.6 Sirkulasi Pengunjung Fasilitas



Gambar 2.7 Sirkulasi Pengunjung Hotel

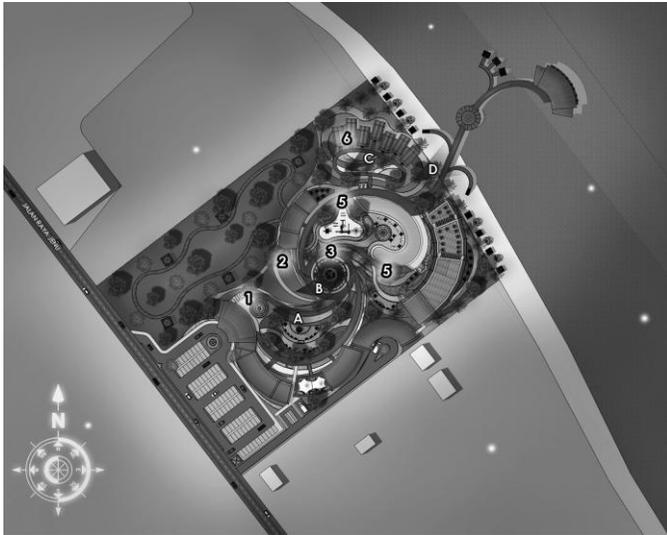


Gambar 2.8 Sirkulasi Pengunjung Wisata Mangrove



Gambar 2.9 Ruang Perantara Antar Zona

D. Penataan Ruang Luar

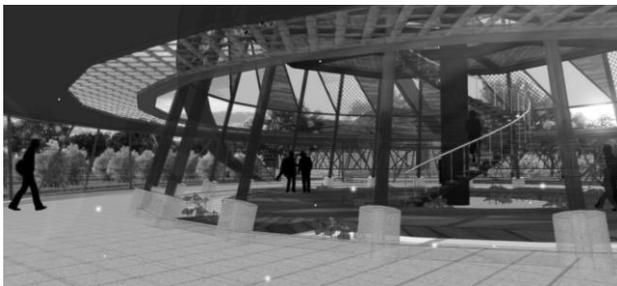


Gambar 2.10 Site Plan

Setiap ruang luar yang didesain memiliki fungsi yang berbeda sesuai dengan zona yang telah ditentukan sebelumnya. Setiap ruang luar yang ada dihubungkan oleh jalur sirkulasi yang dapat dilewati oleh pengunjung.



Gambar 2.11 Area Pembibitan Mangrove



Gambar 2.12 Area Main Plaza



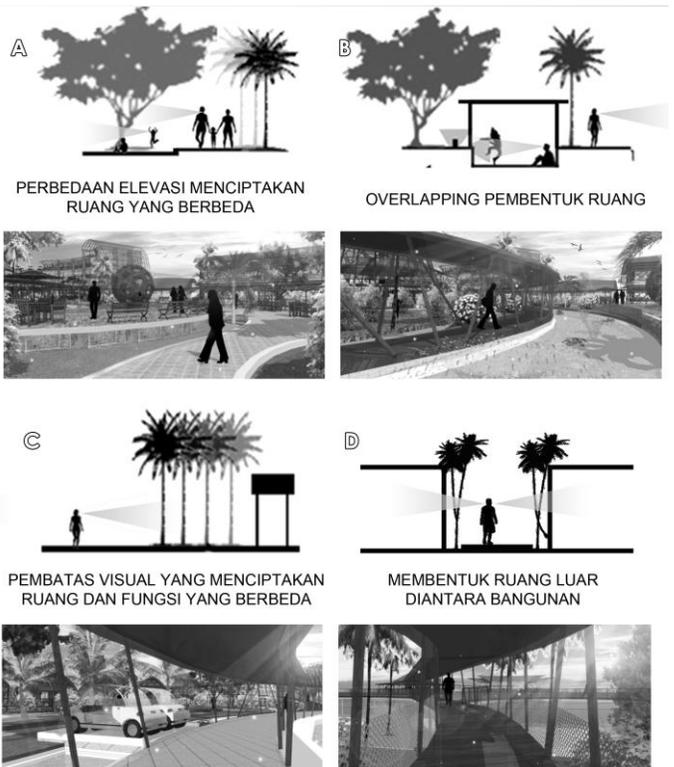
Gambar 2.13 Area Playground



Gambar 2.13 Area Duduk



Gambar 2.14 Area Cottage

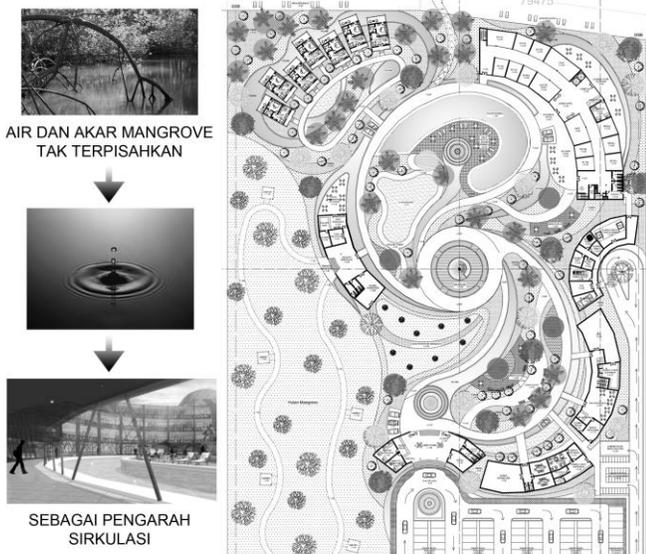


Gambar 2.15 Konsep Ruang Luar

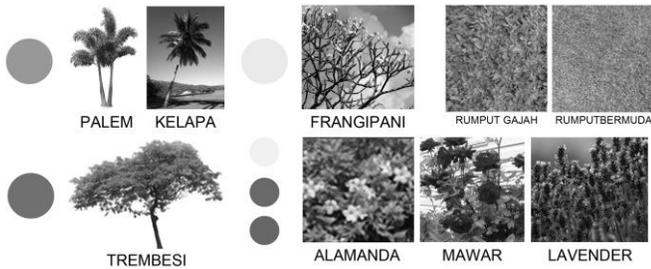
Membentuk ruang luar juga dapat dilakukan dengan beberapa cara yaitu dengan cara tidak terlihat secara langsung seperti dengan menambah ketinggian lantai sehingga dapat terasa terpisah dengan ruang sekitarnya. Pembatas visual seperti pohon ataupun *overlapping* yang terlihat secara langsung juga dapat membentuk ruang atau memisahkan satu area dengan yang lainnya agar terasa lebih privat.

**E. Lanskap**

Desain lanskap juga mengikuti pola bentukan akar mangrove yang menuju tengah dari berbagai arah. Elemen pendukung yang digunakan yaitu air karena merupakan bagian tak terpisahkan dari mangrove yang hanya bisa tumbuh di daerah pesisir pantai.



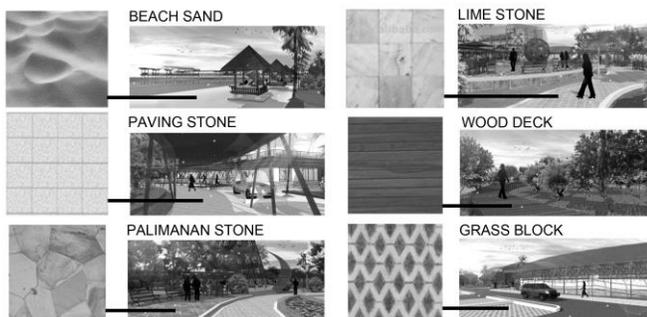
Gambar 2.16 Konsep Lanskap



Gambar 2.16 Vegetasi

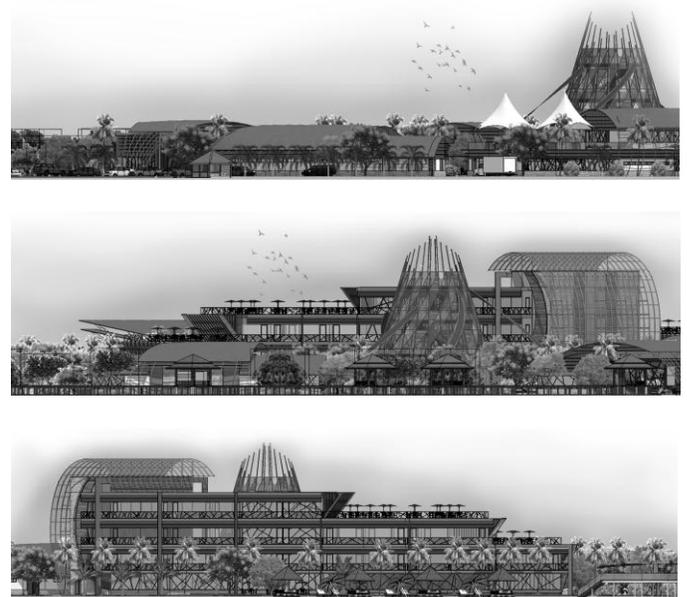


Gambar 2.17 Pencahayaan Pada Malam Hari



Gambar 2.18 Material Lanskap

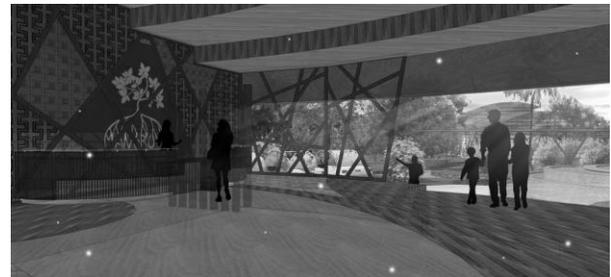
**F. Eksterior Bangunan**



Gambar 2.19 Tampak

Ekspresi bangunan yang ingin ditunjukkan adalah seperti karakter fisik akar mangrove yaitu dengan permainan elemen garis yang abstrak dan saling menyilang pada fasade tiap bangunan. Warna coklat juga digunakan untuk merepresentasikan warna akar itu sendiri.

**G. Interior Bangunan**



Gambar 2.20 Interior Lobi Utama

Suasana yang ingin ditunjukkan dalam interior adalah seperti berada didalam akar mangrove dengan menggunakan elemen garis yang membentuk bayangan yang dramatis. Penggunaan material dari alam seperti kayu ulin untuk lebih memperkuat kesan natural.

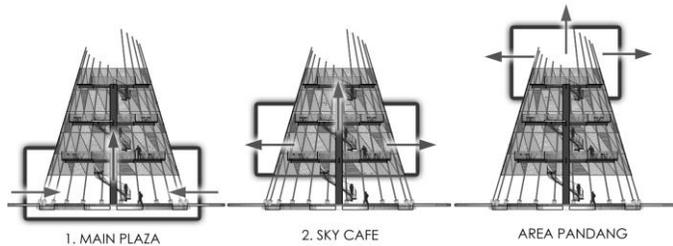


Gambar 2.21 Interior Kamar Hotel Tipe Deluxe



**J. Pendalaman Perancangan**

Salah satu fasilitas utama dalam proyek ini adalah *Sky Cafe* yang memiliki karakteristik khusus yang lebih unik dibandingkan ruang-ruang yang lainnya. Dengan mengambil karakteristik akar *mangrove* sebagai salah satu dasar utama untuk membentuk karakter ruang. Dimana karakter ruang yang terbentuk menyebabkan suatu pengalaman khusus yang hanya bisa dirasakan jika tengah berada didalam ruangan tersebut.



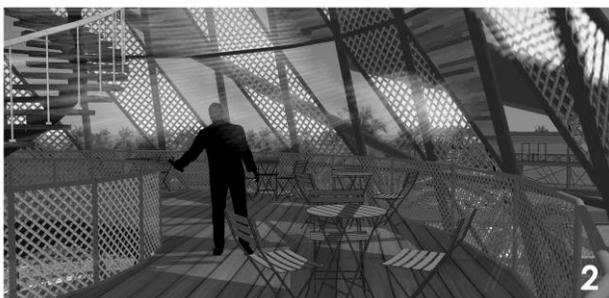
Gambar 2.27 Pola Sirkulasi *Sky Cafe*



KARAKTER RUANG YANG DIINGINKAN :  
**TEDUH**  
 SUASANA YANG INGIN DICAPAI :  
**NYAMAN, DINGIN, NATURAL**

CARA PENCAMPAIAN :  
**NYAMAN** : BUKAAN KE SEGALA ARAH DAN ELEMEN KOLOM SEBAGAI PEMBENTUK BINGKAI VISTA TERHADAP VIEW SEKITAR.  
**DINGIN** : AIR DIBAGIAN PINGGIR DAN TENGAH PEDESTRIAN SEBAGAI ELEMEN YANG MEMBANTU MENDINGINKAN LANTAI.  
**NATURAL** : PEMAKAIAN BAHAN LANTAI DARI BAHAN DEK KAYU AGAR TERASA DEKAT DENGAN ALAM.

Gambar 2.28 Karakter Ruang *Main Plaza*



KARAKTER RUANG YANG DIINGINKAN :  
**REMANG-REMANG**  
 SUASANA YANG INGIN DICAPAI :  
**ROMANTIS, SEJUK**

CARA PENCAMPAIAN :  
**ROMANTIS** : BUKAAN YANG TERBENTUK OLEH RANGKA BANGUNAN SEHINGGA MENGIMBULKAN EFEK BAYANGAN YANG TERIRIS DAN MASUKNYA CAHAYA MATAHARI YANG DRAMATIS.  
**SEJUK** : TERDAPAT BEBERAPA BAGIAN DARI MODUL RANGKA YANG TERBUKA UNTUK SIRKULASI UDARA.

Gambar 2.29 Karakter Ruang *Sky Cafe*



KARAKTER RUANG YANG DIINGINKAN :  
**TERANG**  
 SUASANA YANG INGIN DICAPAI :  
**BEBAS**

CARA PENCAMPAIAN :  
**BEBAS** : BAGIAN ATAP YANG TERBUKA SEHINGGA MEMBINGKAI VISTA KE ARAH LANGIT DAN LAUT YANG TIDAK TERHINGGA.

Gambar 2.30 Karakter Ruang Area Pandang

**III. KESIMPULAN**

Tujuan proyek ini didesain adalah untuk mewujudkan hotel resor yang dapat mengembangkan potensi wisata yang ada di Kabupaten Tuban. Dengan adanya proyek ini diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi fasilitas wisata yang ada di Indonesia untuk berkembang menjadi semakin baik.

**UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yesus Kristus dan juga orang tua penulis yang telah senantiasa mendukung dan mendoakan penulis.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Ir. Handinoto, M.T., yang telah bersedia memberikan waktu, tenaga, dan pikiran, sebagai pembimbing utama penulis dalam pembuatan tugas akhir ini.
  2. Bapak Timoticin Kwanda B.Sc, MRP. dan Ibu Esti Asih Nurdiah S.T., M.T. selaku dosen pendamping yang ikut membantu menuangkan ide dan masukan yang membantu proses pembuatan tugas akhir ini.
  3. Ibu Anik Juniwati S.T., M.T., selaku Koordinator Studio Tugas Akhir AR. 800, yang mendampingi selama 1 semester.
  4. Bapak Agus Dwi Hariyanto S.T., M.Sc., selaku Ketua Program Studi Arsitektur.
  5. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan di atas.
- Akhir kata penulis berharap semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi para pembaca. Terima kasih.

**DAFTAR PUSTAKA**

- [1] Ching, Francis D. K. (1996). *Arsitektur : bentuk , ruang dan susunannya*. (2<sup>nd</sup> ed.). (Ir. Nurahma Tresani Harwadi, MPM., Trans). Jakarta : Erlangga.
- [2] De Chiara, Joseph. & John Hancock Callender. (1983). *Time saver standards for building types*. (2<sup>nd</sup> ed). Singapore : Mcgraw Hill International Book Company.
- [3] Neufert, Ernst. (1970). *Architect's data*. London : Granada Publishing Ltd.