

# Fasilitas Wisata Alam di Pantai Grajagan, Banyuwangi

Wilson Nugroho Winoto dan Ir. Andhi Wijaya, M.T.  
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra  
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
 winotowilson8@gmail.com; andiwi@petra.ac.id



Gambar Perspektif bangunan Fasilitas Wisata Alam di Pantai Grajagan, Banyuwangi

## 1. PENDAHULUAN

### ABSTRAK

Fasilitas Wisata Alam di Pantai Grajagan, Banyuwangi merupakan fasilitas yang memudahkan aktivitas wisata untuk wisatawan pantai Grajagan. Fasilitas ini akan menyediakan restoran, kafe, bar, fasilitas persewaan olahraga air dan kemah. Fasilitas ini dirancang dengan pendekatan simbolik untuk menjawab masalah desain, yaitu mendesain sebuah fasilitas yang selaras dengan lingkungan sekitar.

Pendekatan simbolik yang diterapkan yaitu *tangible nature* yang diambil dari konsep arsitektur kontekstual yang mengadaptasi bentuk lingkungan sekitar dan menerapkannya secara visual. Pendalaman desain yang dipilih adalah karakter ruang sehingga dapat memberi kesan berbeda di beberapa ruang kepada wisatawan.

### A. Latar Belakang

**B**ANYUWANGI merupakan sebuah wilayah yang perekonomiannya sedang mengalami pertumbuhan karena perkembangan pada sektor pariwisata. Salah satu proyek wisata di Banyuwangi adalah pembangunan pantai Boom yang diharapkan menarik minat wisatawan lebih banyak dari sebelumnya.



Gambar 1.1 Gambar Proyek Marina Boom

Sumber : [http://www.kompasiana.com/danijonesbern/kebangkitan-wisata-bahari-indonesia-dimulai-di-banyuwangi\\_562d3efa3fafbdb50b6a272f](http://www.kompasiana.com/danijonesbern/kebangkitan-wisata-bahari-indonesia-dimulai-di-banyuwangi_562d3efa3fafbdb50b6a272f)

Obyek wisata yang dimiliki Banyuwangi sangat menarik untuk dikunjungi baik oleh wisatawan lokal maupun mancanegara. Tiga destinasi unggulan Banyuwangi disebut *Triangle Diamonds* (Segitiga

Berlian) yaitu Kawah Ijen, Pantai Sukomade dan Pantai Plengkung. Dari banyaknya obyek wisata yang tersedia, masih banyak yang belum terfasilitasi dengan baik.

penginapan yang hanya menyediakan peristirahatan.



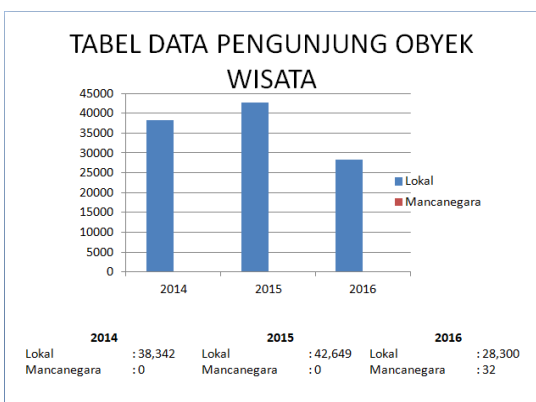
Gambar 1.2 Segitiga Berlian

Sumber: <http://www.jejakwisata.com/your-destination/destination-and-attraction/java/106-triangle-diamonds-segitiga-destinasi-wisata-banyuwangi-yang-mengagumkan.html>

Pada 2014 – 2016, angka wisatawan yang berkunjung ke Banyuwangi untuk berkunjung ke obyek wisata meningkat cukup pesat. Terdapat 28 obyek wisata yang tercatat pada Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Banyuwangi di tahun 2016. Salah satunya adalah pantai Grajagan. Untuk pantai Grajagan, jumlah pengunjung selama 3 tahun terakhir yaitu di bawah ini.



Gambar 1.3 Suasana Pantai Grajagan  
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Tabel 1.1 Tabel Data Pengunjung Pantai Grajagan  
Sumber : Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Banyuwangi

Pantai ini terletak 52 km ke arah selatan dari pusat kota Banyuwangi. Pantai ini merupakan pantai yang biasa digunakan oleh penduduk lokal untuk berlabuh setelah melaut, sehingga pada siang sampai sore dapat melihat kapal-kapal di sekitar pesisir pantai. Laut juga dikenal memiliki ombak yang cukup untuk digunakan berselancar. Menurut penduduk lokal, hutan di sekitar pantai juga biasa digunakan untuk camping. Lokasi ini juga memiliki akses dengan salah satu dari Segitiga Berlian yaitu Pantai Plengkung. Untuk mencapai ke Pantai Plengkung diperlukan bantuan nelayan setempat dengan sekitar 30 menit menyebrangi laut.

Meski dengan adanya potensi wisata yang dimiliki Pantai Grajagan, tempat ini belum ditunjang dengan fasilitas yang memadai. Pantai ini memiliki dua buah

Melihat situasi yang ada, munculah sebuah ide untuk merancang sebuah fasilitas wisata untuk memwadhahi kegiatan yang dapat dilakukan pada obyek wisata alam pantai Grajagan.

**B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang diangkat dalam desain proyek ini adalah bagaimana merancang sebuah fasilitas yang selaras dengan alam sekitar melalui bentuk dan suasana ruang pada bangunan kepada pengunjung.

**C. Tujuan Perancangan**

Tujuan perancangan proyek ini adalah agar pantai Grajagan terakomodasi dengan fasilitas yang dibutuhkan untuk memwadhahi kegiatan wisata di dalamnya dengan aman, nyaman dan terarah sehingga desa Grajagan memiliki nilai lebih sebagai destinasi wisata di Banyuwangi.

**D. Data dan Lokasi Tapak**



Gambar 1.4 Lokasi tapak

Secara administratif, lokasi tapak terletak di Desa Grajagan, Kecamatan Purwoharjo, Kabupaten Banyuwangi. Di sekitar lahan, terdapat dua penginapan dengan kepemilikan yang sama. Kawasan berdasarkan tata guna lahan merupakan hutan produksi, tetapi menurut Perda No. 8 tahun 2012 pasal 88 ayat 2, kawasan ini diijinkan untuk

- (2) Perwujudan kawasan peruntukan hutan produksi dan hutan rakyat sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf a terdiri atas:
  - a. peningkatan peran serta masyarakat dalam pengelolaan hutan produksi dan hutan rakyat;
  - b. pembentukan dan pembinaan kesatuan pengelolaan hutan produksi (KPHP) dan hutan rakyat;
  - c. fasilitasi kelompok dalam izin pengelolaan kawasan hutan produksi dan hutan rakyat;
  - d. pemasangan batas luar kawasan dan blok pemanfaatan dan blok perlindungan;
  - e. pembangunan fasilitas wisata alam (ekowisata) dan pengembangan hutan wisata;
  - f. pemantauan, pengendalian dan penanaman lahan kritis kawasan hutan produksi dan hutan rakyat;
  - g. fasilitasi pemasaran hasil produksi kehutanan dan perluasan akses pelayanan informasi pemasaran hasil hutan;
  - h. pendampingan kelompok usaha perhutanan rakyat; dan
  - i. pengawasan dan penertiban pengelolaan industri hasil hutan.

dikembangkan menjadi fasilitas wisata alam.

Tabel 1.2 Batang Tubuh Perda No.8 Th. 2012  
 Sumber : Bappeda Banyuwangi

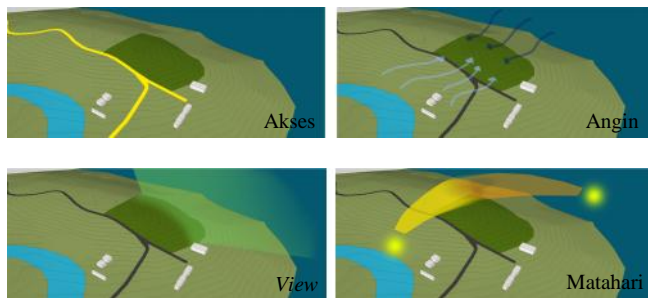


Gambar 1.5 Situasi tapak.

**Data Tapak**

- Luas Lahan : ±18.000 m<sup>2</sup>
- KDB : 30%
- KLB : 90 – 150%
- GSB : 10 m
- GSP : 100 m dari pasang tertinggi
- Tata Guna Lahan: Hutan Produksi
- Eksisting Lahan : Pepohonan

(Karena data kecamatan Purwoharjo belum diresmikan, data-data tersebut berdasarkan hasil wawancara terhadap Bapak Wahyu selaku pengurus Bappeda Banyuwangi.)



Gambar 1.6 Analisa Tapak

**2. DESAIN BANGUNAN**

**A. Proses Perancangan**

Berdasarkan latar belakang, masalah desain dan tujuan desain yang ada, upaya perancangan ditekankan pada keselarasan antara bangunan dengan alam secara visual. Lahan yang digunakan merupakan lahan berkontur sehingga penataan massa diarahkan terhadap arah kontur dan laut. Zoning dibentuk berdasarkan matahari, sirkulasi kendaraan, view pada site.

Sebagai bangunan *multi*-massa, pembagian massa diarahkan berdasarkan fungsi pada tiap massa bangunan. Berdasarkan zoning, bangunan kantor pengelola terletak berdekatan dengan jalan karena paling jauh dengan *view* dan aktifitas. Entrance tegak lurus dengan *open space* yang langsung mengarah ke laut sehingga pengunjung yang tiba akan langsung dapat melihat laut dan aktifitas *outdoor* di dalam fasilitas. Sedangkan hotel, restaurant, cafe dan bar diletakkan langsung menghadap ke laut yang terbentang pada arah utara sampai barat Daya bangunan agar pengunjung yang sedang menikmati fasilitas yang ada dapat langsung melihat ke arah laut.

Area tengah site, yang berada pada barat laut lahan, diberikan *open space* sebagai penghubung antara massa bangunan dengan alam dan sebagai tempat aktifitas *outdoor*. Area ini merupakan titik pusat yang mengarahkan semua massa yang ada menghadap ke arah *outdoor space*.



Gambar 2.1 Transformasi Bentuk

Fasilitas penunjang seperti *money changer*, ATM, diletakkan dekat dengan entrance. Sedangkan musholla dekat dengan akses keluar bangunan dan menghadap ke arah barat. Untuk *laundry* dan swalayan, diletakkan pada hotel untuk mengakomodasi kebutuhan hotel.

Karena merupakan *multi-mass*, antar bangunan terpisah. Bangunan-bangunan ini dihubungkan dengan pergola dengan atap kaca dan plafon susunan kayu, sehingga pengunjung dapat mengakses tiap bangunan tanpa harus berhadapan langsung terhadap cuaca dan dapat memasukkan cahaya matahari sehingga nuansa alami masih bisa didapatkan.

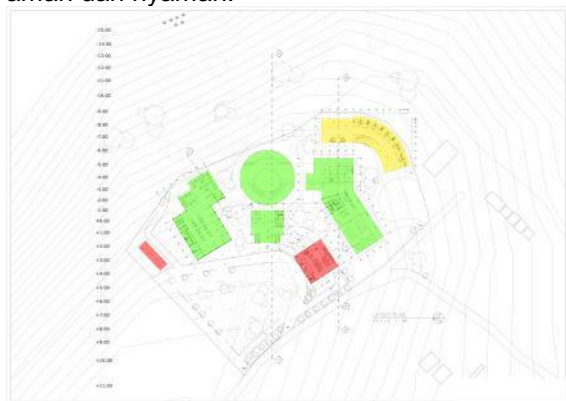
**B. Pendekatan Perancangan**

Berdasarkan lokasi dan tema perancangan fasilitas ini, wisatawan melakukan aktifitasnya terhadap alam sekitar yang berupa hutan dan laut. Sehingga pendekatan perancangan berdasarkan konteks lahan yang didapat melalui pendekatan simbolik dengan *channel tangible nature* untuk mencapai bentuk dan suasana alami pada bangunan.

Untuk mencapai pendekatan ini, perancangan desain memiliki konsep bentuk yang menyerupai lingkungan sekitar yang berupa hutan dan lautan. Maka dari itu bentuk yang diambil yaitu bentuk pohon dan gelombang.

**C. Pembagian Zoning**

Fasilitas Wisata Alam ini terdiri dari massa banyak. Zoning pada lahan dibagi menjadi 3, yaitu privat, semi-privat, dan publik. Masing-masing massa memiliki orientasi terhadap *open space* dan beberapa yang menghadap langsung ke *view* laut. Dari *entrance*, pengunjung dapat bebas mengakses massa yang lain karena sirkulasi tidak dibuat berurutan. Zoning privat diisi dengan fasilitas seperti kantor dan utilitas karena bangunan ini bukan diperuntukkan bagi wisatawan. Zoning semi-privat merupakan hotel karena merupakan kebutuhan bagi pengunjung yang ingin menginap saja tanpa harus diakses dengan pengunjung lain. Zoning publik meliputi restoran, toko, fasilitas persewaan, *game area*, *cafe*, pujasera, dan *open space*. Zoning ini merupakan area yang disuguhkan terhadap pengunjung agar dapat menikmati keindahan alam pantai Grajagan dengan aman dan nyaman.



- LEGENDA**
- 1 Entrance
  - 2 Area Belanja dan Makan
  - 3 Kantor
  - 4 Area Rekreasi dan Hiburan
  - 5 Hotel
  - 6 Utilitas
  - A Open Space
  - B Outdoor Shower

Gambar 2.2 Zoning dan Site Plan

**C. Eksterior Bangunan**



Gambar 2.3 Bird-Eye View

Dengan konsep kontekstual, bangunan ini dirancang agar menyimbolkan hutan dan laut. Tampak bangunan dirancang menggunakan material-material alami seperti bambu dan kayu sebagai material utama. Struktur bambu bangunan ini diekspos baik secara eksterior maupun interior dengan pemberian elemen dinding yang minim. Desain bentuk atap dibuat bergelombang menyimbolkan bentuk ombak di lautan dengan penyusunan struktur bambu yang dibuat melengkung. Elemen dinding pada bangunan menggunakan panel dinding prefab kayu agar pemasangannya mudah dan dapat dibongkar pasang apabila sewaktu-waktu bambu memerlukan perawatan.



Gambar 2.4 Tampak Kompleks Bangunan

**D. Ruang Dalam Bangunan**

Ruang terbentuk berdasarkan modul struktur kolom yang berjarak 5 x 5 m. Modul ini dipilih berdasarkan pemakaian material yang berupa bambu, agar pemakaian bambu tidak terlalu banyak dan tebal. Ruang ditutup dengan plafon yang berupa susunan kayu, susunan kayu ini memiliki jarak tiap kayu sehingga masih terlihat struktur balok bambu di atasnya.

Pada area entrance, perbedaan ketinggian lantai dibuat berdasarkan perbedaan ketinggian kontur dan supaya terdapat perbedaan visual dari awal masuk hingga ke arah laut.

Ruang serbaguna dirancang bebas kolom, menggunakan struktur bambu agar fungsi ruang dapat berubah-ubah sesuai kebutuhan. Jendela berada di dinding bagian atas agar cahaya dapat masuk ke dalam ruangan.

*Open space* merupakan ruang yang dirancang sebagai titik pusat orientasi massa bangunan, digunakan untuk aktifitas *outdoor* apabila cuaca cerah. Dirancang dengan tiga ketinggian yang berbeda untuk merespon kontur yang ada.

Massa sisanya yang mencakup hotel, restaurant dan cafe langsung mengarah ke *view* laut.

### E. Pendalaman Perancangan

Untuk mencapai konsep perancangan kontekstual, pendalaman yang dipilih merupakan pendalaman **karakter ruang**. Ruangan dirancang agar memiliki karakter yang berbeda sesuai kebutuhan fungsi ruang.

- **Entrance**

Pada area ini, terdapat *lobby*, pusat informasi, dan *lounge*. Kesan alami dicapai dengan penggunaan material. Bambu sebagai elemen struktural, kayu sebagai elemen dinding dan lantai. Terdapat perbedaan *level* lantai, memberi persepsi visual yang berbeda dari awal masuk sampai lebih masuk ke dalam fasilitas. Pada *lounge*, yang terletak di lantai 2, dirancang agar terbuka, tidak memakai dinding secara penuh. Dibuat agar memberi kesan berinteraksi dengan *view*. Struktur bambu juga mengesankan pohon yang bercabang-cabang.



Gambar 2.5 Entrance dan Lounge

- **Ruang Serbaguna**

Kesan yang ingin disampaikan di dalam ruangan adalah luas, megah, alami. Untuk mencapai kesan tersebut, ruangan bebas kolom dan tinggi. Penggunaan material bambu dan kayu memberi kesan alami di dalamnya. Ruang ini dapat digunakan untuk berbagai macam aktifitas seperti aula atau ruang pameran.



Gambar 2.6 Ruang Serbaguna

- **Open Space**

*Open Space* menjadi pusat dalam fasilitas ini. Didesain untuk agar menjadi penghubung antara alam dengan fasilitas yang terbangun. Area ini tidak dibatasi elemen bangunan apapun sehingga pengunjung dapat aktifitas layaknya di alam bebas. Pada area ini, suasana yang ingin dicapai adalah kesatuan dengan alam sekitar.



Gambar 2.7 Open Space dan Sirkulasi Bangunan

### E. Sistem Utilitas

Suplai air bersih yang berasal dari PDAM disalurkan menuju ke tandon bawah lalu dipompa menuju tiap massa dan *shower* bilas. Penyaluran air kotor melalui shaft air pada toilet yang ada pada tiap massa ke *septic tank* masing-masing setelah itu disalurkan menuju sumur resapan.



Gambar 2.8 Utilitas Air Bersih



Gambar 2.9 Utilitas Air Kotor

Distribusi listrik terdapat ruang MDP, ruang *trafo*, ruang *genset*, dan ruang PLN. Dari MDP langsung disambungkan pada SDP tiap bangunan.



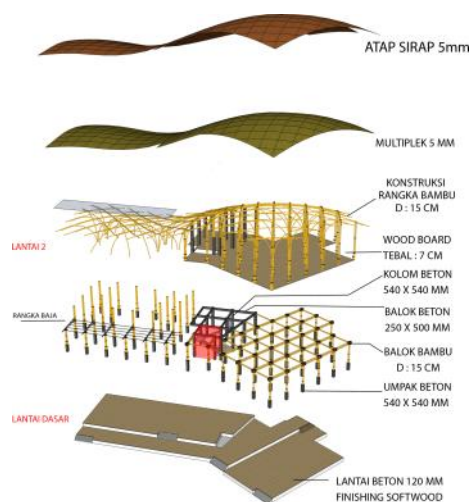
- RUANG TRAFO
- RUANG GENSET
- RUANG MDP/SDP
- RUANG PLN

Gambar 2.10 Utilitas Listrik

### F. Struktur Bangunan

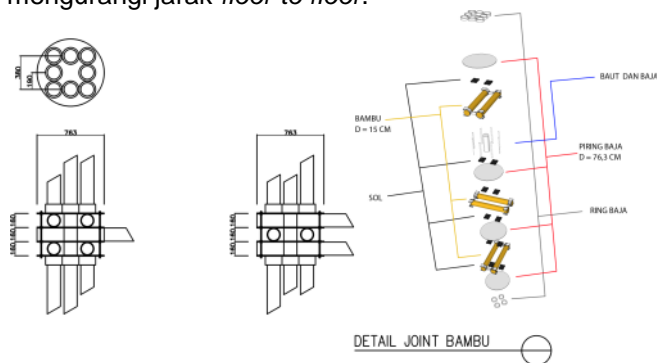
Menggunakan konstruksi bambu sebagai struktur utama. Diameter bambu yang digunakan sebesar 15 cm. Bambu disusun pada umpak beton sebesar 54 x 54 cm. Jumlah bambu yang disusun disesuaikan dengan kebutuhan dengan angka minimum 4 batang dan maksimal 8 batang. Untuk mengikat bambu

menjadi sebuah kolom, diberikan *ring* baja sebagai elemen pengikatnya.

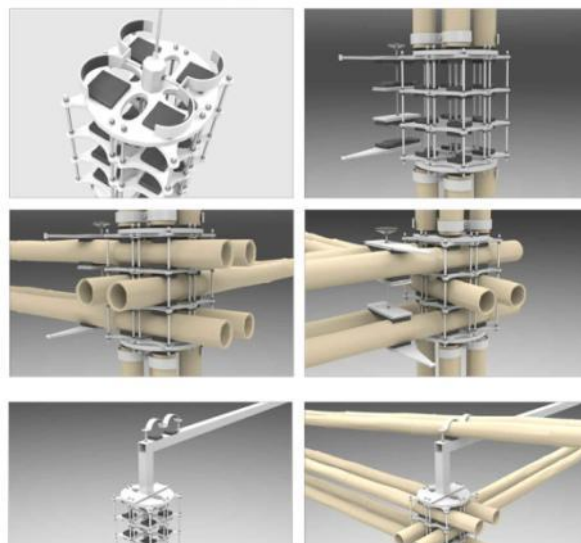


Gambar 2.11 Isometri Struktur

Balok bangunan juga menggunakan bambu yang dihubungkan dengan desain baja khusus untuk meletakkan batang-batang bambu. Desain baja khusus ini mengadaptasi contoh bangunan yang bernama *Energy Efficient Bamboo House* di China. Jarak antar kolom bambu yaitu 5 meter agar balok bambu tidak perlu disusun terlalu tebal hingga mengurangi jarak *floor to floor*.



Gambar 2.12 Detail Joint Balok Bambu

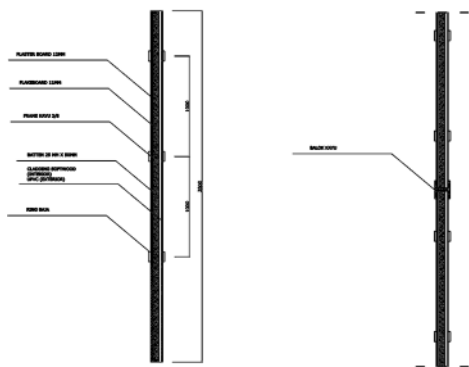




Gambar 2.13 Contoh Konstruksi Bambu

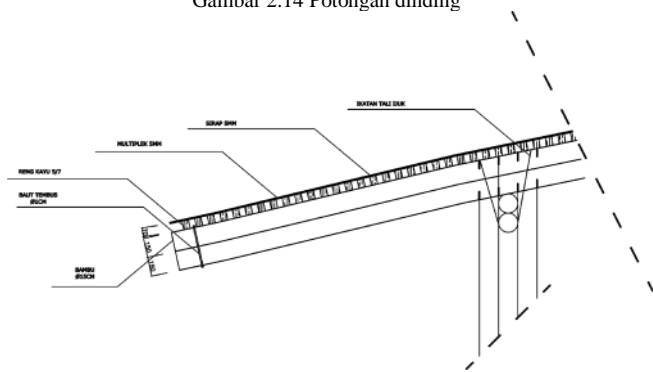
Sumber : <http://www.archdaily.com/868926/energy-efficient-bamboo-house-studio-cardenas-conscious-design>

Sebagai pendukung konstruksi struktur bambu, elemen dinding menggunakan dinding *prefab* kayu. Penggunaan jenis dinding ini dikarenakan apabila terjadi perawatan pada struktur bambu, sehingga dinding dapat dibongkar. Untuk konstruksi atap, langsung menerus dengan kolom dengan cara melengkungkan bambu sehingga kemudian tersusun menjadi bentukan gelombang. Setelah bambu tersusun, diberilah reng kayu untuk menjadi penyangga *multiplek* yang kemudian ditutup dengan atap sirap.



POTONGAN DINDING

Gambar 2.14 Potongan dinding



Gambar 2.15 Detail Atap

### 3. KESIMPULAN

Jumlah wisatawan yang datang ke Banyuwangi semakin mengalami peningkatan, sehingga kebutuhan wisatawan terhadap obyek wisata yang ada juga meningkat, harapannya perancangan “Fasilitas Wisata Alam di Pantai Grajagan, Banyuwangi” ini menjadi sebuah solusi bagi wisatawan yang hendak berkunjung ke obyek wisata pantai Grajagan. Selain itu fasilitas ini diharapkan dapat mempromosikan kota Banyuwangi khususnya desa Grajagan yang memiliki keindahan alam yang tidak kalah menarik dari daerah lain sebagai salah satu tujuan wisata.

Fasilitas ini dirancang sesuai dengan fungsi yang merupakan fasilitas wisata yaitu dengan menciptakan sebuah fasilitas yang bertema sama dengan hal yang ingin dibawakan sehingga wisatawan mendapatkan pengalaman wisata yang cukup berkesan. Hal ini sekaligus merupakan pencapaian dari masalah desain yang ada yaitu mendesain sebuah bangunan agar selaras dengan lingkungan sekitar yang dicapai melalui pendekatan simbolik dan pendalaman karakter ruang.

Dari konsep tersebut, diharapkan wisatawan yang berkunjung dapat merasakan suasana alam tidak hanya dari alam itu sendiri tetapi juga pada bangunan tersebut.

### DAFTAR PUSTAKA

Archdaily. (2017, April 13). *Energy Efficient Bamboo House/Studio Cardenas Conscious Design*. Retrieved 6 July 2017, from <http://www.archdaily.com/868926/energy-efficient-bamboo-house-studio-cardenas-conscious-design>

Banyuwangi Tourism (n.d.). *Pantai Grajagan*. Retrieved 5 January 2017, from <http://www.banyuwangitourism.com/content/pantai-grajagan>

Bernadi,D. (2015, Oktober 2015). *Kebangkitan Wisata Bahari Indonesia Dimulai di Banyuwangi*. *Kompasiana*. Retrieved 7 July 2017, from [http://www.kompasiana.com/danijonesbern/kebangkitan-wisata-bahari-indonesia-dimulai-di-banyuwangi\\_562d3efa3fafbdb50b6a272f](http://www.kompasiana.com/danijonesbern/kebangkitan-wisata-bahari-indonesia-dimulai-di-banyuwangi_562d3efa3fafbdb50b6a272f)

Ching, F. (2008). *Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tatanan*. Jakarta : Erlangga

Indonesia. Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Banyuwangi (2014). *Data Pengunjung Obyek dan Daya Tarik Wisata Tahun 2014*. Banyuwangi : Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Banyuwangi

Indonesia. Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Banyuwangi (2015). *Data Pengunjung Obyek dan Daya Tarik Wisata Tahun 2015*. Banyuwangi : Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Banyuwangi

Indonesia. Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Banyuwangi (2016). *Data Pengunjung Obyek dan Daya Tarik Wisata Tahun 2016*. Banyuwangi : Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Banyuwangi

Murdaningsih, D. (2015, September 14). *Mengintip Calon Dermaga Kapal Pesiar Terintegrasi di Banyuwangi*. *Republika*. Retrieved 6 July 2017, from <http://gayahidup.republika.co.id/berita/gayahidup/travelling/15/09/14/nunoji368-mengintip-calon-dermaga-kapal-pesiar-terintegrasi-di-banyuwangi-part1>

Solichah, Z. (2016, September 25). *Sektor Pariwisata Banyuwangi Tingkatkan Perekonomian Masyarakat*. *ANTARA News Jawa Timur*. Retrieved 5 January 2017, from <http://www.antarajatim.com/berita/184722/sektor-pariwisata-banyuwangi-tingkatkan-perekonomian-masyarakat>