

Fasilitas Wisata Edukasi Pesisir di Kenjeran, Surabaya

Ericko S. Limartha, dan Joyce M. Laurens
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 E-mail: erickolimartha@live.com; joyce@peter.petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif bangunan dari Jalan Pantai Ria Kenjeran

ABSTRAK

Indonesia memiliki keunikan dengan wilayah pesisir yang mendominasi sebagian besar pulau di Indonesia. Wilayah pesisir ini memiliki keanekaragaman hayati yang unik dan bermanfaat pada ekosistemnya. Potensi dan keindahan ekosistem di pesisir ini belum banyak dikenal orang. Proyek fasilitas wisata edukasi ini dirancang untuk mengajak masyarakat bermain dan belajar tentang dunia pesisir serta ikut membantu menjaga lingkungan alam pesisir dengan baik. Rumusan masalah dalam proyek ini adalah menciptakan dinamika spasial yang menyenangkan bagi pengunjung. Fasilitas yang dirancang adalah ruang diorama *indoor* dan *outdoor*, ruang simulasi, ruang *workshop*, ruang *outdoor playground*, galeri dan ruang makan *outdoor*. Keanekaragaman ekosistem pesisir dihadirkan dalam setiap pengalaman spasial pengunjung yang menikmati dan berekreasi di fasilitas ini. Pendekatan desain didasarkan pada pengolahan bentuk yang mampu menghadirkan pengalaman spasial pada setiap ruang wisata dan edukasi yang ada dalam proyek ini.

Kata Kunci: rekreasi, wisata, edukasi, pesisir, ekosistem

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

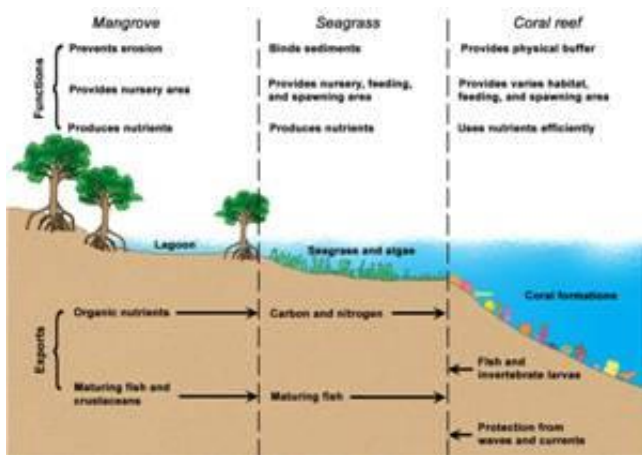


Gambar. 1.1 Kondisi geografis Indonesia 60% adalah wilayah pesisir.
 Sumber: www.indonesia-tourism.com

INDONESIA merupakan negara kepulauan terbesar di dunia yang terdiri dari 17.508 pulau. Kondisi geografis Indonesia berada di antara dua samudera, Samudera Hindia dan Samudera Pasifik, serta di antara dua benua, benua Asia dan benua Australia. Hampir 2/3 wilayah Indonesia adalah laut, oleh karena itu Indonesia diakui sebagai Negara Maritim yang ditetapkan dalam UNCLOS 1982. Dengan kondisi geografis seperti ini, Indonesia memiliki batasan pesisir laut yang dominan.

Wilayah pesisir di Indonesia memiliki kekayaan ekosistem yang luar biasa. Terdapat tiga ekosistem utama yang mendukung ekosistem pesisir seperti, ekosistem mangrove, ekosistem padang lamun dan ekosistem terumbu karang. Ketiga ekosistem ini

memiliki keunikan dan fungsi yang beragam sehingga menjadi keanekaragaman hayati yang potensial.



Gambar. 1.2 Tiga ekosistem utama di pesisir. Sumber: <http://4.bp.blogspot.com>

Fungsi ekosistem pesisir sangat krusial untuk menjaga kestabilan dan keanekaragaman hayati bawah laut. Namun, tidak semua kondisi pesisir di Indonesia terawat dengan baik. Beberapa wilayah pesisir di Indonesia rusak dan kotor karena ulah masyarakat yang tidak bertanggung jawab.

Kerusakan yang terjadi mengakibatkan wilayah pesisir hancur dan kehilangan potensi alamnya. Selain itu, kerusakan yang berlebihan juga dapat mempengaruhi kelangsungan hidup manusia yang mengonsumsi ikan dan hasil laut lainnya. Hal ini tentu sangat membahayakan masyarakat yang menggantungkan hasil pangan dari laut.



Gambar. 1.3 Kerusakan ekosistem mangrove di Aceh. Sumber: www.static.republika.co.id

Salah satu kota dengan batas perairan dan pesisir terbesar di Indonesia yaitu Surabaya. Surabaya memiliki wilayah pesisir yang potensial dan dapat dikembangkan menjadi tempat wisata masa depan. Wilayah ini juga sedang dalam pengembangan ekosistem mangrove yang dicanangkan Pemerintah Kota Surabaya.



Gambar. 1.4 Program pembibitan oleh Pemkot Surabaya. Sumber: www.news.detik.com

Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah fasilitas wisata edukasi bertema pesisir di Kenjeran, Surabaya. Hal ini

diharapkan dapat mengedukasi masyarakat sekaligus memberikan wadah untuk bermain dan belajar secara menyenangkan serta dapat ikut melestarikan ekosistem pesisir.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah desain fasilitas ini adalah menciptakan dinamika pengalaman spasial pesisir dan kebebasan bagi pengunjung untuk berwisata di dalam fasilitas.

C. Tujuan Perancangan

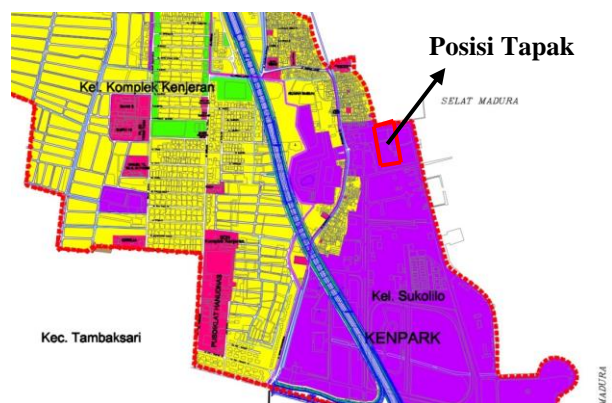
Fasilitas ini didesain dengan tujuan menciptakan sarana wisata bagi masyarakat yang atraktif dan edukatif dalam mengenalkan dunia pesisir sekaligus dapat mengembalikan jiwa dan raga masyarakat.

D. Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1.5 Lokasi tapak dan situasi. Sumber: Google Earth

Lokasi tapak berada di Jalan Pantai Ria Kenjeran, di dalam kompleks fasilitas wisata keluarga Kenjeran Park Surabaya. Lokasi ini dekat dengan fasilitas wisata seperti Kenjeran Waterpark, Kenjeran Edu-Park, dan wisata religi kelenteng Sanggar Agung.



Gambar 1.6 Peta *land-use*. Sumber: Bappeko 2008

Data Tapak

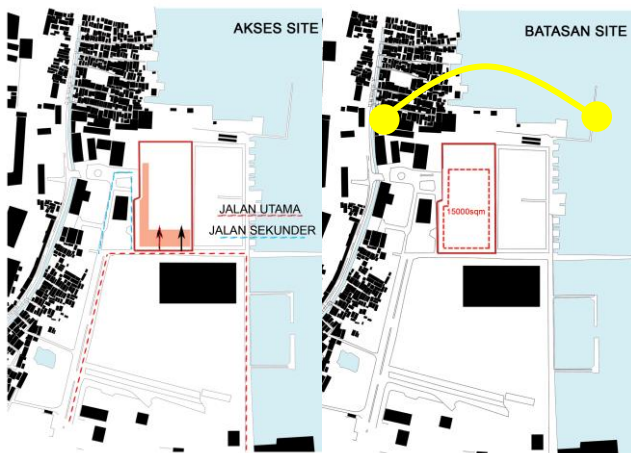
- Lokasi : Kenpark Surabaya
- Jl. Pantai Ria Kenjeran, Surabaya
- Kecamatan : Bulak

- Kelurahan : Sukolilo
- Luasan Tapak : ±15.717 m²
- KDB : 50 %
- KLB : 160 %
- GSP : minimal 100 meter dari titik pasang air laut tertinggi ke darat
- GSB : 6 meter
- Land use : Perdagangan dan Jasa
- Batas Tapak :
 - Utara : Perkampungan dan Selat Madura
 - Timur : Selat Madura
 - Selatan : Kenpark Surabaya
 - Barat : Pemukiman warga dan gudang

DESAIN BANGUNAN

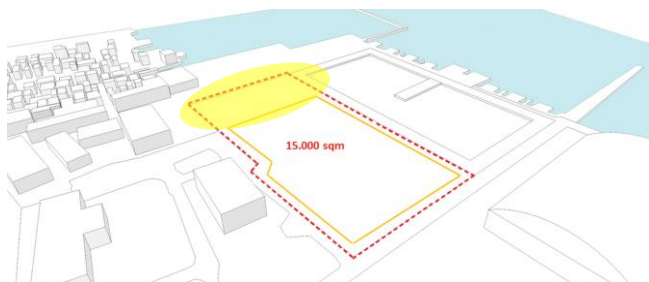
A. Analisa Tapak dan Zoning

Kondisi tapak berada di tanah datar yang berawa. Tanah seperti ini dimanfaatkan untuk area pembibitan di sisi utara tapak.



Gambar 2.1 Analisa pencapaian tapak.

Di sisi selatan terdapat jalan utama, dengan *entrance* diletakkan di sisi selatan, pada sisi barat dimanfaatkan untuk akses keluar dari fasilitas.



Gambar 2.2 Zoning ruang terbuka.

Area di sisi utara tapak (berwarna kuning) memiliki potensi radiasi matahari tinggi sepanjang tahun dan dapat dimanfaatkan untuk area terbuka atau area penanaman tanaman tertentu.

B. Pendekatan Perancangan

Untuk mengembangkan desain dengan dasar dinamika spasial pesisir, maka pendekatan desain

dimulai dengan bentuk. Pendekatan ini digunakan untuk menciptakan rancangan spasial yang dinamis baik ruang dalam maupun luar untuk pengunjung fasilitas wisata.

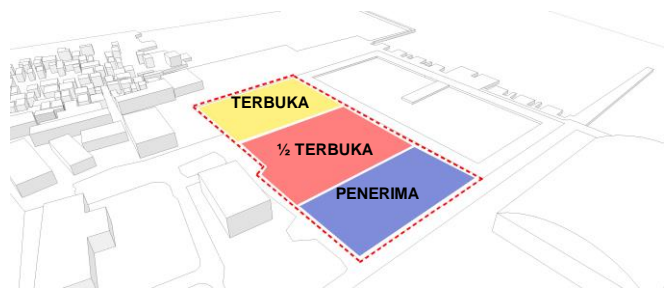
C. Konsep Perancangan

Ruang fasilitas wisata edukasi diklasifikasikan menjadi tiga zona utama yaitu, zona terbuka, setengah terbuka dan tertutup. Klasifikasi dilakukan sesuai aktivitas masing-masing yang telah direncanakan.



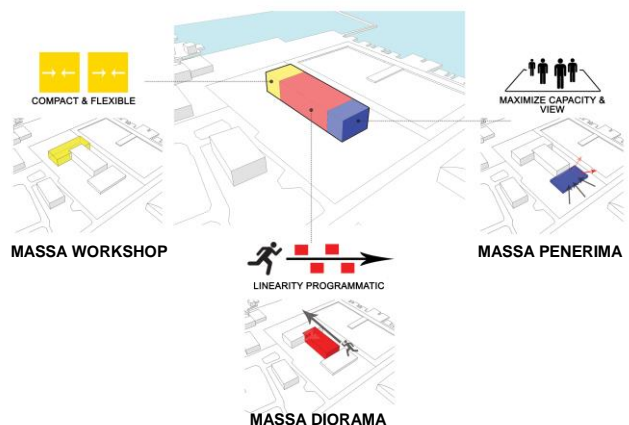
Gambar. 2.3 Konsep spasial.

D. Penataan Massa

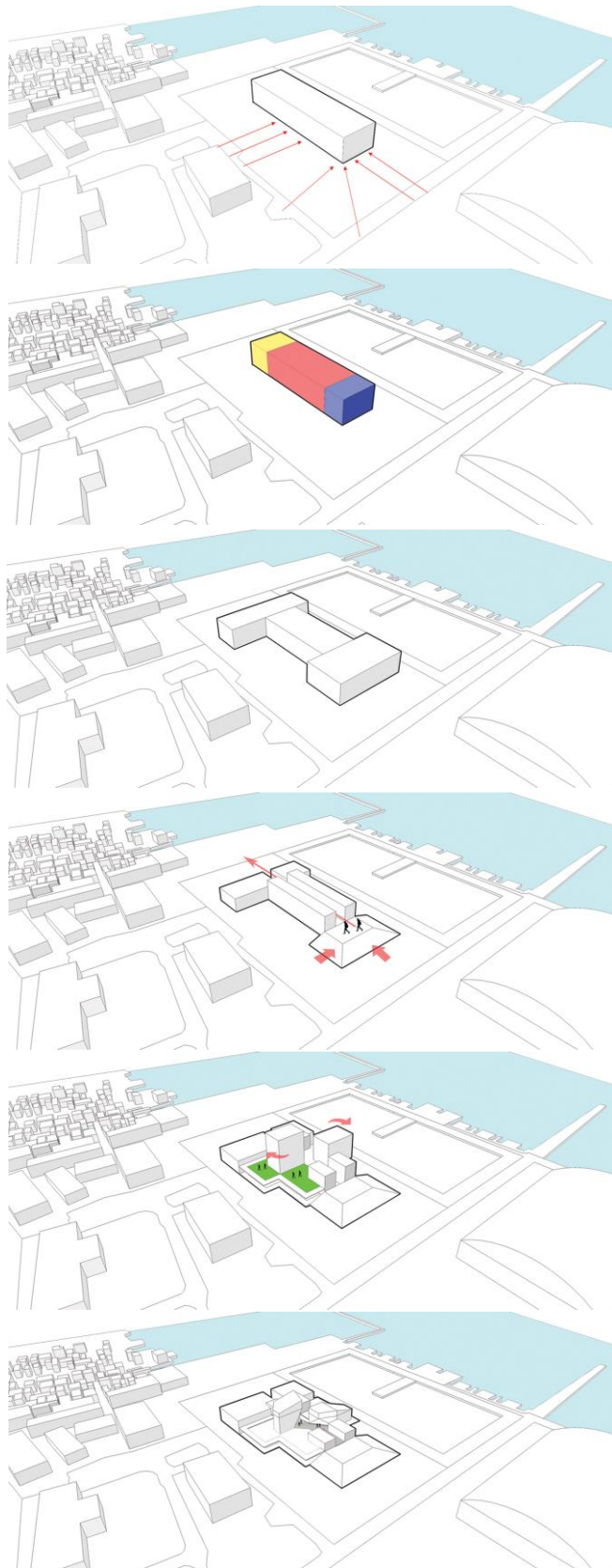


Gambar. 2.4 Zoning tapak.

Fasilitas ini terbagi menjadi tiga zona. Zona penerima berisi *entrance*, loket, kantor pengelola; zona setengah terbuka berisi ruang diorama mangrove, padang lamun, terumbu, galeri dan kios makanan; zona terbuka berisi ruang pembibitan dan ruang workshop. Ketiga zona ini disusun secara linear mengikuti karakter bentuk tapak.



Gambar. 2.5 Diagram konsep bentuk



Gambar. 2.6 Diagram transformasi massa



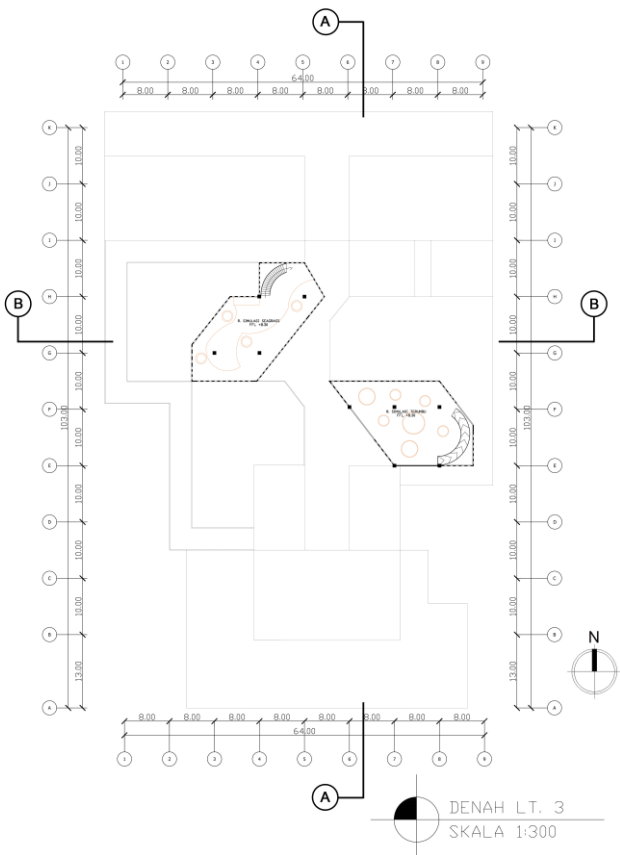
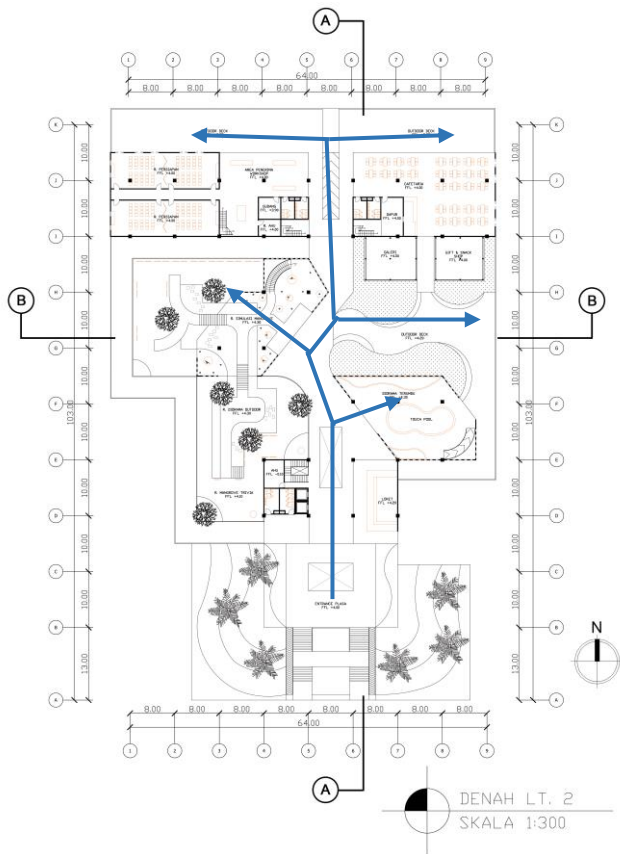
Gambar. 2.7 Zoning

E. Denah Layout

Pada lantai 1 berisi ruang servis, ruang pengelola, ruang parkir, dan ruang workshop; lantai 2 berisi ruang wisata edukasi seperti ruang diorama, ruang simulasi, ruang *touch pool*, ruang makan, dan ruang *workshop*.



Gambar. 2.8 Layout plan



Gambar. 2.9 Denah lantai 2 & 3 bangunan

Pada area diorama sirkulasi dirancang bersudut untuk memberi kesan dinamis dan memberi kesan kejutan bagi pengunjung. Letak fasilitas wisata berada di sisi kanan dan kiri sehingga pengunjung dapat dengan mudah memilih pengalaman spasial yang diinginkan. Area workshop di sisi utara sebagai area akhir dan puncak dimana pengunjung dapat menikmati hamparan area pembibitan dan pemandangan pantai yang luas.

F. Fasilitas Wisata Edukasi

Proyek ini memiliki fasilitas wisata edukasi seperti ruang diorama, ruang simulasi, ruang *workshop*, ruang *outdoor playground* dan ruang *touch pool*. Wisata ini ingin mengajak pengunjung merasakan pengalaman setiap ruang dengan kelima indera manusia. Setiap ruangan juga memiliki karakter pesisir yang berbeda-beda sesuai dengan ekosistem yang diangkat.



Gambar. 2.10 Konsep pengalaman spasial pesisir

G. Pendalaman Perancangan

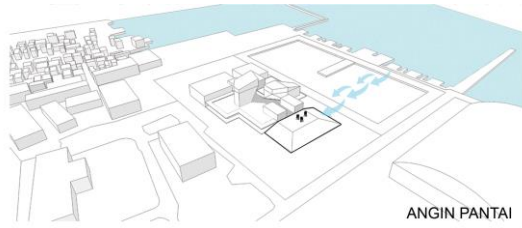
1. Area Entrance



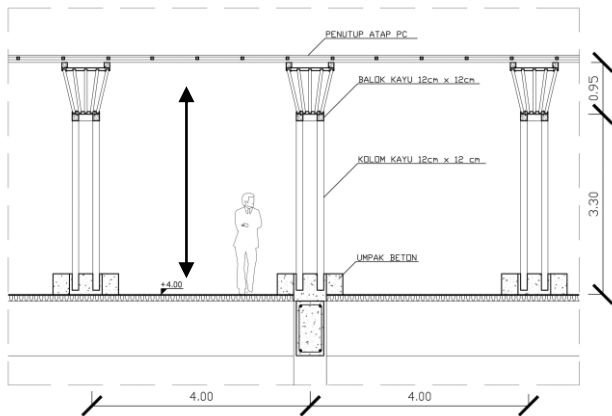
Gambar. 2.11 Perspektif entrance

Pada area ini dihadirkan suasana yang terbuka dan lepas bagi pengunjung. Elevasi *entrance* 4 meter dari permukaan tanah agar pengunjung merasakan laju angin dan nuansa pesisir. Selain itu, juga ditambahkan

vegetasi pendukung seperti tanaman rambat di kanopi, pohon kelapa untuk menambah pengalaman ruang pesisir.



Gambar. 2.12 Diagram konsep *entrance*



Gambar. 2.13 Detail *entrance*

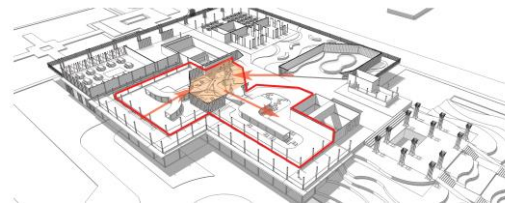
Untuk memberi kesan mengundang dan melegakan, pada fasilitas ini dirancang kanopi *entrance* dengan konstruksi kayu setinggi 4 meter. Secara skala manusia diharapkan cukup nyaman dan memberi kesan lapang untuk menampung beberapa orang yang baru datang.

2. Area Diorama Simulasi



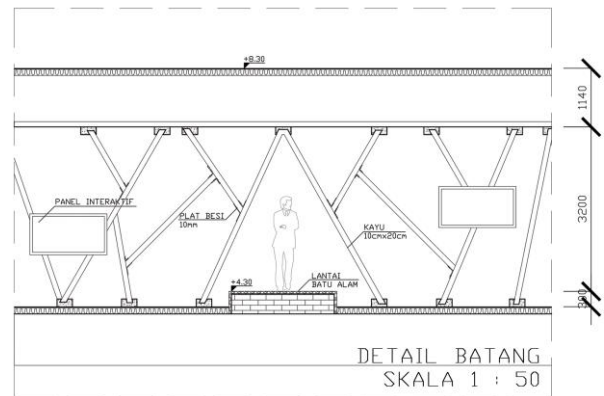
Gambar. 2.14 Suasana diorama mangrove setengah terbuka (atas), terbuka (bawah)

Area diorama simulasi terbagi menjadi tiga zona yaitu, zona mangrove, padang lamun dan terumbu karang. Di sini pengunjung diajak bermain secara interaktif melalui panel *digital* dan contoh-contoh ekosistem buatan yang ada.



Gambar. 2.15 Diagram hubungan ruang terbuka dan 1/2 terbuka zona mangrove

Di zona mangrove, pengunjung dapat belajar mengenai pengetahuan keunikan ekosistem mangrove sambil bermain. Selain itu, pengunjung dapat keluar untuk memegang contoh-contoh tanaman yang dapat tumbuh dan menikmati manfaatnya.



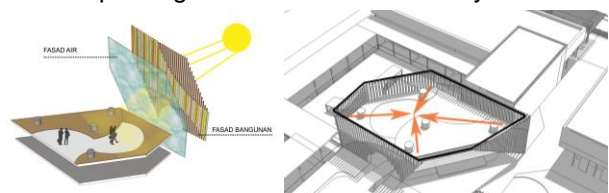
Gambar. 2.16 Detail display panel interaktif dan akar mangrove buatan

Material akar buatan berasal dari kayu gelam bekas sehingga memberi kesan natural dan mengenalkan pengunjung kepada alam. Penutup lantai menggunakan tekstur batu alam.



Gambar. 2.17 Suasana ruang simulasi padang lamun (*seagrass*). Sumber: penulis

Di ruang simulasi padang lamun, pengunjung dapat merasakan ruang yang lebih tertutup gelap dan hanya diterangi oleh cahaya transparan yang masuk melalui fasad bangunan. Pengunjung dapat melihat keunikan tanaman padang lamun dan merasakannya.



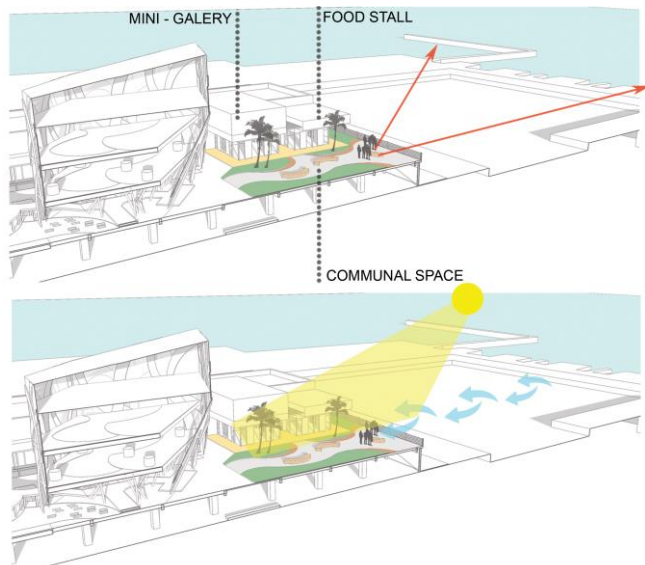
Gambar. 2.17 Diagram konsep dinding air (kiri) dan ruang padang lamun (kanan)

3. Area Outdoor



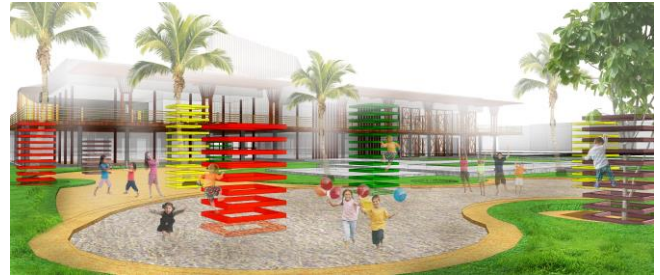
Gambar. 2.18 Suasana area outdoor deck

Di outdoor deck ini, pengunjung dapat bersantai menikmati kuliner ciri khas Kenjeran sambil menikmati pemandangan pantai yang luas. Area ini menjadi tempat bagi orang tua yang menunggu anaknya bermain namun tetap dapat merasakan berwisata di pesisir Kenjeran ini.

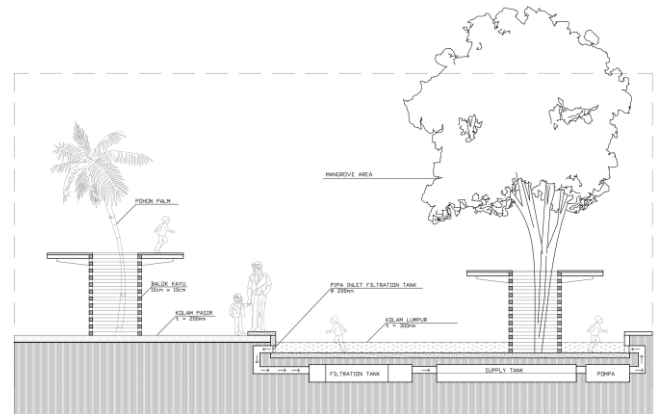


Gambar. 2.19 Diagram konsep outdoor deck.

Terdapat area outdoor anak bertema pesisir untuk mengenalkan dan mengedukasi anak-anak. Di sini anak-anak dapat merasakan pengalaman bermain dengan air, mengenal pasir, lumpur dan tanaman dan anak-anak juga dapat belajar untuk menyaring air kotor menjadi air bersih sehingga dapat digunakan lagi. Terdapat area pembibitan yang memanfaatkan kondisi tanah dan radiasi matahari di sisi utara, sebagai area edukasi bagi keluarga yang ingin bersama-sama membantu melestarikan alam pesisir.

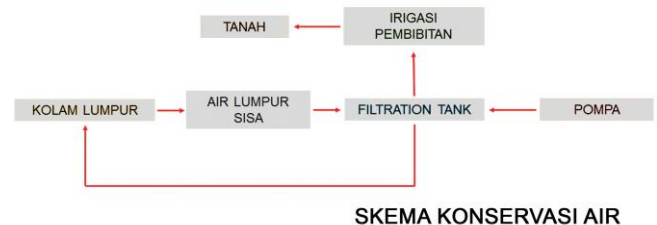


Gambar. 2.20 Suasana outdoor playground

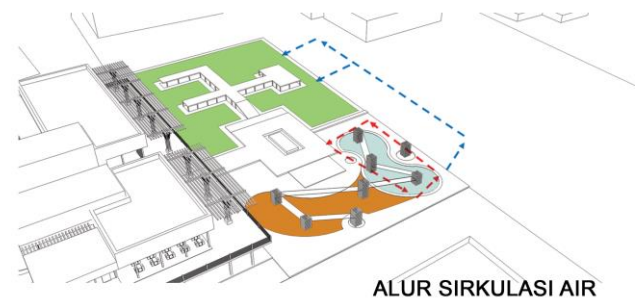


Gambar. 2.21 Detail sistem konservasi air

Anak-anak diedukasi untuk menjaga kebersihan setelah selesai bermain. Air kotor dan lumpur setelah digunakan difiltrasi, kemudian air digunakan untuk irigasi area pembibitan, selanjutnya, air dari irigasi, difiltrasi untuk digunakan bermain di area outdoor playground anak.

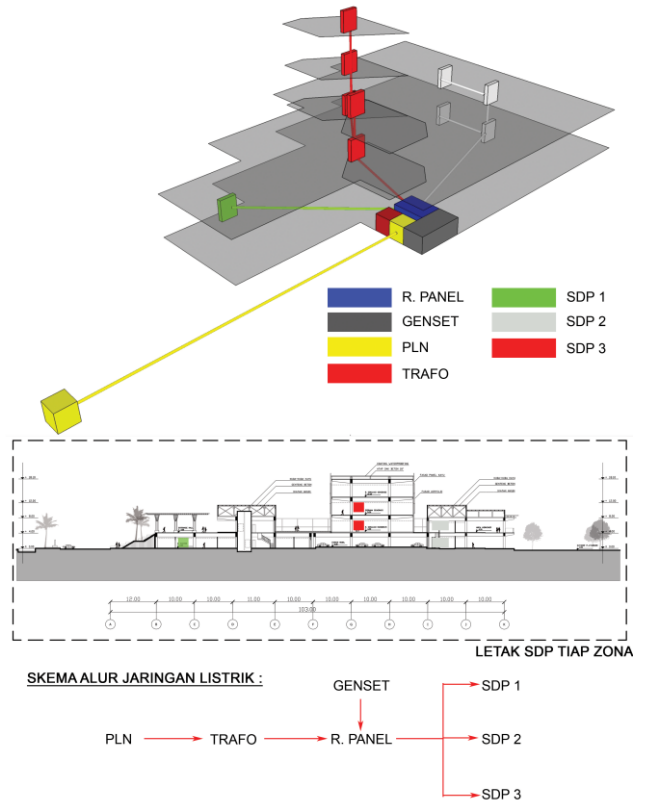
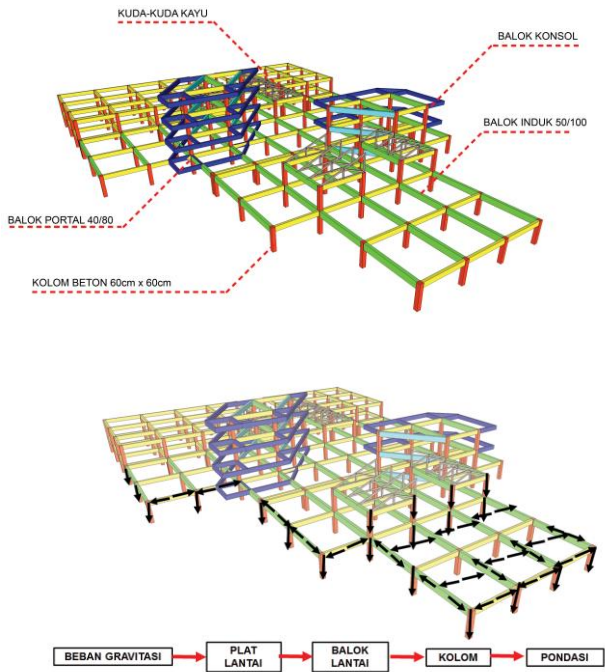


SKEMA KONSERVASI AIR



Gambar. 2.22 Diagram konservasi air

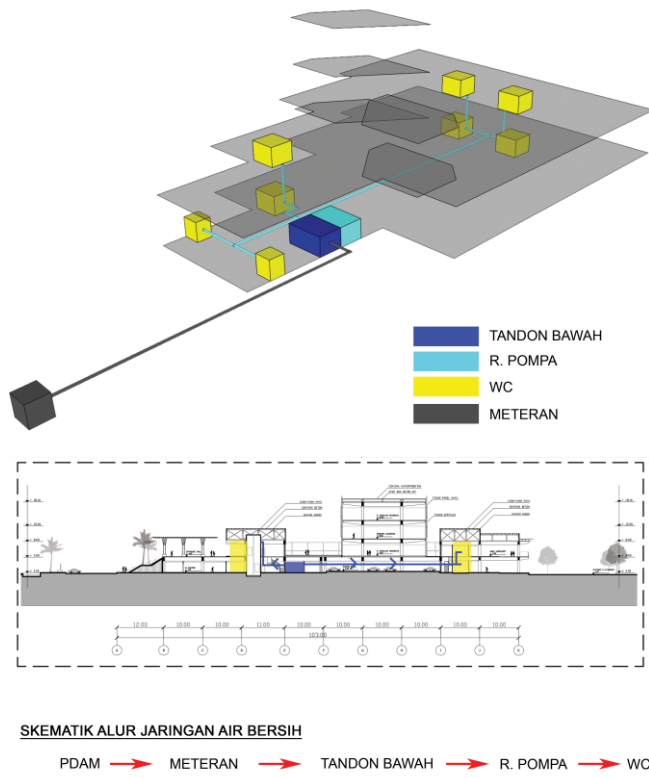
H. Sistem Struktur



Gambar. 2.23 Sistem struktur dan penyaluran beban bangunan

Gambar. 2.24 Jaringan air listrik

I. Sistem Utilitas



Gambar. 2.24 Jaringan air bersih

KESIMPULAN

Latar belakang proyek ini adalah adanya potensi keindahan ekosistem pesisir yang selama ini jarang diperlihatkan dan keberadaan ekosistem pesisir yang dominan. Desain fasilitas wisata edukasi ini diharapkan mampu mengedukasi pengunjung secara menyenangkan dan mengenalkan pengunjung akan lingkungan pesisir dan kehadiran fasilitas ini dapat menjadi wadah bagi pencinta lingkungan untuk menyalurkan hobinya.

DAFTAR PUSTAKA

Adler, D. (1979). *New Metric Handbook*. London : The Architectural Press Ltd.
 Badan Perencanaan Pembangunan Kota Surabaya. (2008). *Rencana detail tata ruang kawasan unit pengembangan*. Surabaya : BAPPEKO
 Bovy-Baue, M., Lawson, F. (1977). *Tourism and recreation development*. Boston : Architectural Press
 De Chiara, J., Callender, J.H. (1983). *Time-saver standards for building types (2nd ed.)*. New York : McGraw Hill.
 Endang. (2011, June 28). Komunitas pelangi tanam seribu mangrove di kenjeran. *Detik News*. Retrieved December 28, 2014 from <http://news.detik.com/>
 Indonesia. Direktur Jenderal Perhubungan Darat. (n.d). *Pedoman teknis penyelenggaraan fasilitas parkir*. Retrived January 16, 2015, from <http://www.academia.edu/>
 Neufert, E. (2001). *Architect data (3rd ed.)*. Oxford : Blackwell Science
 Prasetyo, D. (2014, Agustus). Keanekaragaman hayati pesisir. *Biodiversity Warriors*. Retrieved December 29, 2014 from <http://www.biodiversitywarriors.org/keanekaragamanhayatipesisir.html>.
Pengertian wilayah pesisir. (n.d). Retrieved December 28, 2014, from <http://www.terangi.or.id/>