

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Obyek Rancangan

2.1.1 Definisi Wisata

Ada bermacam definisi pariwisata dan tidak ada kesepakatan global untuk pendefinisianannya. Pariwisata adalah studi tentang permintaan dan penyediaan akomodasi dan pelayanannya bagi mereka yang tinggal bukan di rumahnya, pola pengeluaran, pemasukan dan kesempatan kerja. Pariwisata bukan hanya masalah ekonomi, tetapi juga psikologi, sosial dan budaya. Memikirkan masalah rasa dan pengalaman dari suatu *setting* sosial, memahami diri sendiri di lingkungan yang baru, misalnya di lingkungan yang indah. Menurut MacIntosh and Goeldner (1986), pariwisata bisa didefinisikan sebagai semua fenomena dan keterkaitan yang muncul karena interaksi wisatawan, bisnis penyedia jasa, pemerintah dan komunitas setempat dalam proses mendatangkan wisatawan atau pengunjung. Macam-macam dari pariwisata adalah:

1. Ekowisata, agrowisata, wisata bahari.
2. Pariwisata berkelanjutan, ramah lingkungan, berbasis masyarakat.
3. Wisata internasional, domestik, nusantara.
4. Wisata ziarah, petualangan, belanja.

Pada intinya industri pariwisata global yang besar ini ada karena pertemuan dan dialog antara tamu dan tuan rumah (Pratiwi, 2006).

2.1.2 Jenis-Jenis Wisata

Sesuai dengan potensi yang dimiliki atau warisan yang ditinggalkan nenek moyang pada suatu negara, maka timbul bermacam-macam jenis wisata yang dikembangkan sebagai suatu kegiatan, yang lama-lama mempunyai ciri wisata tersendiri. Jenis wisata diantaranya meliputi letak geografis, pengaruh terhadap neraca pembayaran, alasan atau tujuan perjalanan, obyek, alat angkut yang dipergunakan, jumlah orang yang melakukan perjalanan, dan jangka waktu, berikut penjelasan mengenai jenis-jenis wisata (Yoeti, 1994).

1. Letak Geografis

Menurut letak geografisnya, wisata terbagi menjadi tiga, yaitu: Wisata Nasional (*National Domestic Tourism*), Wisata Regional (*Regional Tourism*), Wisata Internasional (*International Tourism*).

a. Wisata Nasional (*National Tourism*)

Yaitu jenis wisata yang dikembangkan dalam wilayah suatu negara, dimana para pesertanya tidak saja terdiri dari warganegara sendiri tetapi juga orang asing yang berdiam di negara tersebut.

b. Wisata Regional (*Regional Tourism*)

Yaitu kegiatan kepariwisataan yang dikembangkan dalam suatu wilayah tertentu, dapat regional dalam lingkungan nasional dan dapat pula regional dalam ruang lingkup internasional.

c. Wisata Internasional (*International Tourism*)

Yaitu kegiatan kepariwisataan yang terdapat atau dikembangkan di beberapa negara di dunia, dalam hal ini sinonim dengan wisata dunia (*world tourism*).

2. Pengaruhnya Terhadap Neraca Pembayaran

Menurut pengaruhnya terhadap neraca pembayaran, wisata terbagi menjadi dua yaitu: Wisata Aktif (*In Tourism*), Wisata Pasif (*Out-going Tourism*).

a. Wisata Aktif (*In Tourism*)

Kegiatan wisata yang ditandai dengan gejala masuknya wisatawan asing ke suatu negara tertentu.

b. Wisata Pasif (*Out-going Tourism*)

Kegiatan wisata yang ditandai dengan gejala keluarnya warga negara sendiri bepergian ke luar negeri sebagai wisatawan.

3. Alasan/Tujuan Perjalanan

Menurut alasan/tujuan perjalanan, wisata terbagi menjadi tiga yaitu bisnis (*Business Tourism*), berlibur (*Vacational Tourism*), memperdalam ilmu (*Educational Tourism*).

a. Bisnis (*Business Tourism*)

Wisatawan datang sendiri dengan tujuan dinas, usaha dagang atau yang berhubungan dengan pekerjaannya, kongres, seminar, *convention* dan lain-lain.

b. Berlibur (*Vacational Tourism*)

Wisatawan yang melakukan perjalanan wisata dalam keadaan berlibur atau cuti.

c. Memperdalam Ilmu (*Educational Tourism*)

Pengunjung atau orang yang melakukan perjalanan untuk tujuan studi atau mempelajari sesuatu bidang ilmu pengetahuan.

4. Pembagian Objek

Menurut pembagian objeknya, wisata terbagi menjadi tujuh, yaitu:

a. Wisata Budaya (*Cultural Tourism*)

Motivasi orang-orang yang melakukan perjalanan disebabkan adanya daya tarik seni budaya suatu tempat atau daerah.

b. Wisata Kesehatan (*Recreational Tourism*)

Tujuan dari orang-orang yang melakukan perjalanan adalah untuk menyembuhkan suatu penyakit.

c. Wisata Komersial (*Commercial Tourism*)

Perjalanan wisata ini dikaitkan dengan kegiatan perdagangan nasional atau internasional, misalnya *Expo*, *Exhibition*, dan lain-lain.

d. Wisata Olahraga (*Sport Tourism*)

Tujuan dari orang-orang untuk melakukan perjalanan adalah untuk melihat atau menyaksikan pesta olahragadi suatu tempat atau negara tertentu.

e. Wisata Poitik (*Political Tourism*)

Suatu perjalanan dengan tujuan untuk melihat atau menyaksikan suatu peristiwa atau kejadian yang berhubungan dngan kegiatan suatu negara.

f. Wisata Sosial (*Social Tourism*)

Pengertian ini hanya dilihat dari segi penyelenggaraannya yang tidak menekankan untuk mencari keuntungan, seperti *study tour*.

g. Wisata Agama (*Religion Tourism*)

Tujuan dari perjalanan yang dilakukan untuk melihat atau menyaksikan upacara-upacara keagamaan.

Beberapa objek wisata lain, diantaranya:

- Objek wisata budaya, seperti seni tari, seni drama, seni musik dan seni suara.
- Objek wisata maritim (*marine*/bahari), seperti berenang, menyelam dan berselancar.
- Objek wisata cagar alam, seperti kesegaran hawa di udara pegunungan, keajaiban hidup binatang dan marga satwa dan tumbuh-tumbuhan langka.
- Objek agro, wisata seperti mengunjungi ladang pembibitan perkebunan serta pertanian.
- Objek wisata alam, menerapkan objek wisata yang bukan buatan manusia tetapi memang terbentuk dari alam atau dengan kata lain objek wisata *natural* (alam) dan bukan *man made* (buatan manusia).
- Wisata Sejarah, seperti aset Kota berupa urban heritage dan infrastruktur berupa bangunan-bangunan lama yang mempunyai nilai arsitektur tinggi yang sekarang berupa “*space*”.
- Wisata Kuliner, seperti pusat jajanan makanan khas suatu daerah.

5. Alat Angkut yang Dipergunakan

Menurut alat angkut yang dipergunakan, wisata terbagi menjadi empat, antara lain:

- a. Wisata udara (*air tourism*)
- b. Wisata laut (*sea and river tourism*)
- c. Wisata darat (*land tourism*)
- d. Pedestrian tourism (*hikers*)

6. Jumlah Orang yang melakukan Perjalanan

Menurut jumlah orang yang melakukan perjalanan, wisata terbagi menjadi dua, diantaranya:

- a. Wisata tunggal/individu (*Individual tourism*)
- b. Wisata rombongan (*Group tourism*)

7. Jangka Waktu

Menurut jangka waktu yang dipergunakan, wisata terbagi menjadi dua, antara lain:

- a. Wisata jangka pendek
- b. Wisata jangka panjang

Jadi, menurut jenis-jenis pengklasifikasian wisata diatas, Wisata Bahari di Pantai Boom termasuk dalam:

- Wisata Regional, yaitu kegiatan kepariwisataan yang dikembangkan dalam suatu wilayah tertentu, yakni dalam hal ini mencakup wilayah Provinsi Jawa Timur khususnya Kabupaten Tuban, tetapi bisa juga mencakup wilayah lain dengan prosentase yang lebih sedikit.

- Wisata Aktif, yaitu kegiatan wisata yang ditandai dengan gejala masuknya wisatawan asing ke suatu negara tertentu. Karena banyaknya para pengunjung dari ziarah dari makam Sunan Bonang yang datang ke Pantai Boom, maka hal tersebut cukup berpengaruh dengan jenis wisata aktif atau pasif.
- Tujuan utama perjalanan untuk berlibur (*Vacational Tourism*), yaitu di Pantai Boom ini pengunjung datang untuk perjalanan wisata yang mereka sedang berlibur atau cuti. Tujuan sekundernya yaitu sebagai perjalanan mendapatkan Ilmu (*Educational Tourism*), yaitu pengunjung yang datang melakukan wisata dengan mendapatkan pengetahuan tentang kemaritiman atau pengetahuan Majapahit dalam masa kini karena lokasi pantai Boom yang bersejarah ini.
- Jangka waktu wisata yang dipergunakan untuk wisata jangka pendek, yaitu para pengunjung datang tidak untuk tujuan menginap tetapi lebih untuk berwisata satu hari saja.
- Pengunjung yang melakukan perjalanan yaitu mencakup wisata tunggal/individu dan wisata rombongan, karena fasilitas-fasilitas wisata di Pantai Boom ini mampu melayani untuk individu maupun rombongan.

2.1.3 Pola Pengembangan Wisata

Menurut *Tourism Life Cycle* (1980), terdapat 7 pola pengembangan wisata, yaitu:

1. *Exploration* (eksplorasi)

Jumlah wisatawan kecil, '*allocentris*' atau '*eksplorer*', infrastruktur minimal atau tidak ada, atraksi dan daya tarik (alam dan budaya).

2. *Involvement* (keterlibatan)

Investasi lokal untuk wisata, masa-masa padat dan jarang wisatawan, iklan-iklan kawasan tujuan wisata, kawasan pasar tertentu/asal wisatawan mulai dari daerah tertentu, investasi public/pemerintah untuk infrastruktur.

3. *Development* (pengembangan)

Pertumbuhan kunjungan yang cepat, jumlah pengunjung lebih besar dari penduduk, iklan sangat gencar, investasi dari luar dan control lokal makin kecil, atraksi buatan mulai menggantikan daya tarik alam dan budaya.

4. *Consolidation* (penyesuaian)

Pertumbuhan melambat, reklame makin ekstensif untuk mengurangi *seasonality* dan menarik wisatawan yang baru, wisatawan '*psychocentris*' mulai datang, penduduk makin menghargai pentingnya wisata.

5. *Stagnation* (tetap)

Jumlah kunjungan tertinggi dicapai, batas kapasitas tercapai, citra tujuan wisata beda dengan lingkungan awalnya, kawasan tidak lagi populer, sangat tergantung pendatang yang berulang.

6. *Decline* (berkurang)

Pengurangan jumlah dan spasial/sebaran wisatawan, kegiatan wisata mulai berkurang/berpindah, investasi lokal bisa menggantikan yang ditinggalkan, infrastruktur wisata makin memburuk dan bisa diganti dengan penggunaan lain.

7. *Rejuvenation* (perubahan baru)

Atraksi baru mengganti daya tarik awal sepenuhnya atau sumber daya alam yang baru. (Pratiwi, 2006)

Menurut 7 jenis pola pengembangan wisata di atas, maka perancangan Wisata Bahari di Pantai Boom Tuban ini termasuk dalam pola pengembangan *development*, yaitu pengembangan dengan pertumbuhan pengunjung yang cepat karena perubahan Pantai Boom yang cukup jauh sangat berbeda dari awalnya, dengan fasilitas buatan yang mulai memiliki daya tarik alam dan budaya.

2.1.4 Definisi Bahari

Pengertian bahari sebenarnya merujuk pada kehidupan sekitar laut beserta dengan segenap aspek-aspeknya. Bahari dapat berarti segala hal yang berkenaan dengan laut, berhubungan dengan kelautan (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008).

Definisi bahari identik dengan maritim. Maritim berarti segala hal yang berkenaan dengan laut, berkenaan dengan pelayaran atau perdagangan yang melalui laut.

2.1.5 Masyarakat Bahari

Masyarakat bahari adalah masyarakat yang menggunakan dan memanfaatkan laut sebagai sumber kehidupan yang utama. Laut berperan sebagai alat penghubung kepulauan dan sarana antar pulau, sarana komunikasi internasional, simbol kedaulatan wilayah, simbol keperkasan, sarana pertahanan dan keamanan, dan sebagai sarana mengembangkan wilayah kekuasaan suatu

Negara (Anshory, 2008). Kondisi ini telah membentuk corak masyarakat pesisir menjadi lebih keras, tegas, dan agresif.

Kehidupan masyarakat pesisir juga tidak dapat lepas dari pola hubungan *patronklien*. Adanya laut memunculkan keragaman matapencaharian yang dilakukan oleh masyarakat bahari yang tinggal di sekitar kawasan pesisir. Keragaman matapencaharian ini menimbulkan keragaman dalam sistem sosial budaya dan artefak. Beberapa keragaman yang dapat dijumpai antara lain adalah adanya komunitas masyarakat nelayan, pembuat perahu dan pedagang. Komunitas masyarakat nelayan memiliki kehidupan dan sistem sosial budaya yang berbeda dengan komunitas pembuat perahu maupun pelayar/peangang. Masing-masing memberikan warna terhadap nilai-nilai kearifan lokal yang membentuk karakteristik komunitas bahari yang signifikan, berbeda dengan masyarakat daratan yang berbasis pada budayapetani. Beberapa sistem sosial dan perilaku yang dihasilkan berdasarkan aktivitas kebaharian, antara lain berupa sistem pengetahuan, pemberdayaan perikanan yang dimiliki nelayan, pengetahuan pembuatan perahu, pengetahuan pelayaran (sistem navigasi) perdagangan dan lain sebagainya. (Satria, 2002)

2.2 Tinjauan Arsitektural

2.2.1 Pesisir dan Pantai

Pesisir terbentuk akibat hempasan dari gelombang laut atau ombak. Pesisir memiliki bentuk yang tidak sama, hal ini disebabkan karena pesisir terbentuk

akibat hempasan dari gelombang laut serta ditambah dengan adanya terpaan dari badai.

Daerah pantai (*coastal area*) merupakan salah satu kawasan hunian atau tempat tinggal yang penting di dunia bagi manusia dengan segala macam aktivitasnya. Awal tahun 1990 diperkirakan 50 % sampai 70 % penduduk di dunia tinggal di daerah pantai. Bila pada saat itu penduduk di dunia berjumlah kurang lebih 5,3 milyar maka sampai 2,65 sampai 3,7 milyar tinggal di pantai.

Pengertian dari definisi pantai atau pesisir dibedakan menjadi dua, yaitu: untuk keperluan pengelolaan secara regional dipakai pesisir namun untuk pengelolaan lokal, misalnya pengamanan maka dipakai kata pantai.

Pesisir atau pantai merupakan satu kesatuan, yang keduanya mempunyai pengertian yang sama. Pada daerah pantai secara umum meliputi *estuary*, kepulauan, terumbu karang, rawa pantai, bukit pasir (*sand dune*) dan *lagoon*.

Yang dimaksud dengan pesisir atau pantai yaitu suatu daerah yang berada di tepi laut sebatas antara surut terendah dan pasang tertinggi. Dimana daerah pantai ini masing-masing wilayahnya masih dipengaruhi oleh aktivitas darat (dilakukan di daerah perairan) serta aktivitas marin (dilakukan di daerah daratan), sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua daerah tersebut saling memiliki ketergantungan satu sama lain, atau dapat juga diartikan saling mempengaruhi. Sedangkan yang dimaksud dengan sempadan adalah daerah yang berbeda di sepanjang pantai dimana pada daerah ini dimanfaatkan untuk pengamanan dan pelestarian pantai (Yuwono, 1999; Triatmodjo, 1999).

Batas di daerah tegak lurus pantai, hingga kini belum dapat ditetapkan, hal ini disebabkan karena untuk menentukan itu semua diperlukan banyak pertimbangan. Sehingga sampai saat ini batas daerah tersebut masih selalu didiskusikan. Berikut pertimbangan-pertimbangan dari berbagai aspek yang mempengaruhi dalam menetapkan batas daerah tersebut:

1. Topografi daerah
2. Tataguna lahan
3. Kawasan perkotaan atau pedesaan
4. Kawasan cagar alam
5. Kawasan tumbuh cepat

Disamping itu ada banyak peraturan yang mengatur tentang batas-batas dan kegiatan di daerah pantai, diantaranya:

1. UU No.27 tahun 2007 menyatakan bahwa ruang lingkup pengaturan Wilayah Pesisir dan Pulau-Pulau kecil meliputi daerah peralihan antara ekosistem darat dan laut yang dipengaruhi oleh perubahan di darat dan laut, ke arah darat mencakup wilayah administrasi kecamatan dan ke arah laut sejauh 12 (dua belas) mil laut diukur dari garis pantai.
2. Menurut UU No.27 tahun 2007 yang dimaksud sempadan pantai adalah daratan sepanjang tepian yang lebarnya proporsional dengan bentuk dan kondisi fisik pantai, minimal 100 meter dari titik pasang tertinggi ke arah darat.
3. Kepentingan rekayasa/teknik pantai menyatakan bahwa perairan pantai adalah perairan dengan kedalaman sampai 100 m atau 150 m.

4. Batas negara menyatakan bahwa Zona Ekonomi Eksklusif (ZEE) terletak kurang lebih sejauh 200 mil dari garis pantai ke arah laut.
5. Zona Ekonomi Eksklusif Indonesia, yang selanjutnya disebut ZEEI, adalah jalur di luar dan berbatasan dengan laut territorial Indonesia sebagaimana ditetapkan berdasarkan undang-undang yang berlaku tentang perairan Indonesia yang meliputi dasar laut, tanah dibawahnya, dan air di atasnya dengan batas terluar 200 mil laut yang diukur dari garis pangkal laut territorial Indonesia (UU No 31 tahun 2004).

2.2.2 Garis Sempadan Pantai

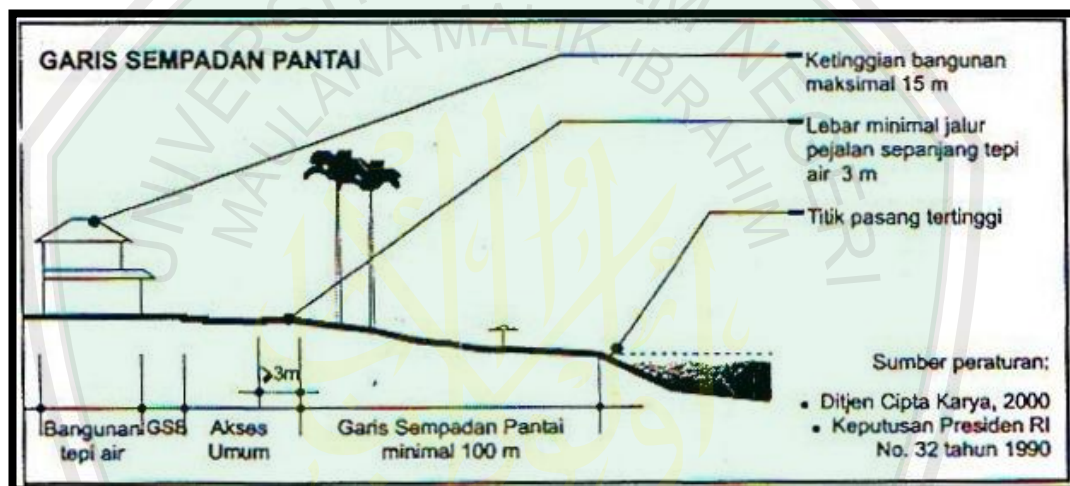
Pada keputusan Presiden RI No. 32 tahun 1990 tentang Pengelolaan Kawasan Lindung, Umumnya, garis sempadan pantai minimum 100 m dari titik pasang tertinggi ke arah darat. Hal ini dilakukan agar ketika air laut pasang dipastikan tidak akan sampai pada bangunan yang terbangun nantinya.

Tabel 2.1 Peraturan Garis Sempadan Pantai

Sumber	Sempadan	Kriteria
Keputusan Presiden RI No. 32 tahun 1990 tentang Pengelolaan Kawasan Lindung	Garis Sempadan Pantai	Minimum 100 m diukur dari titik pasang tertinggi ke arah darat
	Sungai di luar permukiman	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sekurang-kurangnya 100 meter di kiri-kanan sungai besar ▪ Sekurang-kurangnya 50 meter di kiri kanan anak sungai.
	Sungai di kawasan permukiman	Sempadan sungai diperkirakan cukup untuk dibangun jalan inspeksi antara 10-15 meter.
Petunjuk Teknis	Garis sempadan tepi air curam dengan	Minimum 20 m diukur dari titik pasang tertinggi ke arah darat.

Penataan Bangunan dan Lingkungan di Kawasan Tepi Air (Ditjen Cipta Karya, 2000)	kemiringan 15° - 40°	
	Garis sempadan tepi air curam dengan kemiringan diatas 40°	Minimum 35 m diukur dan titik pasang tertinggi ke arah darat.
		Minimum 100 m diukur dari titik pasang tertinggi ke arah darat.

Sumber : Kepres RI No.32 tahun 1990, PP Ri No. 47 tahun 1997, Permen PU No. 63/PRT/1993, dan Ditjen Cipta Karya, 2000



Gambar 2.1 Garis sempadan pantai
(Sumber: Kepres RI No.32 tahun 1990)

2.2.3 Ketetapan Bangunan Yang Terbangun di Tepi Pantai

Menurut Ditjen Cipta Karya (2000), terdapat beberapa syarat untuk membangun bangunan di tepi pantai antara lain yaitu:

- Kepadatan bangunan di kawasan tepi air maksimum 25%.
- Tinggi bangunan ditetapkan maksimum 15 meter dihitung dari permukaan tanah rata-rata pada areal terbangun.
- Orientasi bangunan harus menghadap tepi air dengan mempertimbangkan posisi bangunan terhadap matahari dan arah tiupan angin.

- d. Bentuk dan desain bangunan disesuaikan dengan kondisi dari bentuk tepi air serta variabel lainnya yang menentukan penerapannya.
- e. Warna bangunan dibatasi pada warna-warna alami.
- f. Tampak bangunan didominasi oleh permainan bidang transparan seperti tampilan elemen teras, jendela dan pintu.
- g. Bangunan-bangunan yang dapat dikembangkan pada areal sempadan tepi air berupa taman atau ruang rekreasi adalah fasilitas areal bermain, tempat duduk dan atau sarana olahraga.
- h. Bangunan di areal sempadan tepi air hanya berupa tempat ibadah, bangunan penjaga pantai, bangunan fasilitas umum (MCK), bangunan tanpa dinding dengan luas maksimum 50 m²/unit.
- i. Tidak dilakukan pemagaran pada areal terbangun, kecuali pemagaran dengan tinggi maksimum 1 meter dan menggunakan pagar transparan atau dengan tanaman hidup.

2.2.4 Aksesibilitas Kawasan Pantai

Menurut Ditjen Cipta Karya (2000), terdapat beberapa syarat ketentuan pencapaian aksesibilitas di kawasan pantai, yaitu:

- a. Akses berupa jalur kendaraan berada di antara batas terluar dari sempadan tepi air dengan areal terbangun.
- b. Jarak antara akses masuk menuju ruang publik atau tepi air dari jalan raya sekunder atau tersier minimum 300 m.
- c. Jaringan jalan terbebas dari parkir kendaraan roda empat.

- d. Lebar minimum jalur pejalan kaki di sepanjang tepi air adalah 3 meter.

2.2.5 Wilayah Pengelolaan Pantai

Konsep pengelolaan daerah pantai dalam rangka otonomisasi (Yuwono, 1998 dan 1999):

1. Wilayah Pengelolaan.

- a. Batas perairan dari garis pantai sejauh 4 mil laut ($\pm 7,50$ km)
- b. Sempadan pantai:
 - Daerah pedesaan, perkebunan = 100 m
 - Buffer zone hutan mangrove = 1, 30 p (dari m.a.t)
 - Daerah perkotaan, daerah bisnis 50 sampai 100 m
- c. Daratan pantai
 - Daratan pantai: daratan yang berada di bawah elevasi + 100m.
 - Pada daerah permukiman, perkotaan, industri, perkebunan dan pertanian, daratan pantai ditentukan maksimum selebar 2 km dari garis pantai pada saat muka air tinggi.
 - Untuk daerah berawa, hutan mangrove dan *sand dunes*, daratan pantai ditentukan selebar rawa atau hutan mangrove atau *sand dunes* tersebut, atau maksimum 2 km dari garis pantai bilamana tebal rawa atau hutan mangrove atau *sand dunes* tersebut kurang dari 2 km.

2. Satuan Wilayah Pengelolaan Daerah Pantai (SWPDP)

Berdasarkan naskah akademik pengelolaan wilayah pesisir (Dirjen Pesisir dan Pulau-pulau Kecil.2001) batasan wilayah pesisir belum mendapatkan kesepakatan, mengingat karakteristik wilayah pesisir terdiri dari banyak unsur dan

sangat kompleks. Sehingga batasan wilayah pesisir belumlah dapat dijabarkan, namun telah tercapai kesepakatan bahwa batasan wilayah pesisir dapat didekati dengan pendekatan ekologis, administrasi dan perencanaan.

3. Satuan Wilayah Pembangunan Pantai (SWPP)

Satuan Wilayah Pembangunan Pantai (SWPP) adalah satuan wilayah yang dipergunakan untuk mengkaji bilamana pada suatu pantai akan dibangun atau dikembangkan. SWPP ditentukan berdasarkan pergerakan sedimen atau dengan pendekatan sel sedimen pantai. Jika ada pembangunan di satuan wilayah pembangunan pantai, maka pembangunan tersebut hanya akan berdampak pada wilayah itu saja, sehingga dampak pembangunan tidak akan mencapai di luar satuan wilayah pembangunan tersebut. Untuk menentukan pengaruh dampak ini terutama akan didasarkan pada dampak yang diakibatkan karena adanya gangguan pada gerakan sedimen (*coastal process*). Suatu pembangunan biasanya akan mengganggu gerakan sedimen, dan gangguan ini akan menyebabkan erosi atau akresi pada daerah lain. Agar gangguan ini dapat terdeteksi dengan baik maka kajian harus dilakukan pada Satuan Wilayah Pembangunan Pantai (SWPP) tersebut. Luasan atau batasan satuan wilayah pembangunan pantai adalah ditandai dengan:

- a. Wilayah antara *head land* dengan *head land*
- b. Wilayah antara tanjung dengan tanjung
- c. Seluruh wilayah pantai ada pulau sangat kecil ($<10 \text{ km}^2$)

2.2.6 Konsep Dasar Pengelolaan Pantai Terpadu

Menurut Cicin-Sain (1993), pengelolaan pantai perlu dilakukan secara menyeluruh dan terpadu meliputi:

1. Keterpaduan antara sektor; sektor laut (perikanan, perlindungan biota laut, pariwisata pantai, pembangunan pelabuhan) dan sektor darat (pertanian).
2. Keterpaduan antara sisi darat dan air dari zona pantai.
3. Keterpaduan antara tingkatan dalam pemerintah (nasional, subnasional, lokal).
4. Keterpaduan antar negara.
5. Keterpaduan berbagai disiplin (misal: ilmu alam, ilmu sosial, dan teknik)

Pembangunan atau pengembangan daerah pantai tidak dapat dipisahkan dari pengelolaan wilayah pesisir terpadu (*Intregated Coastal Zone Management*).

Dalam rangka pembangunan wilayah pantai termasuk pemanfaatan wilayah pantai harus didekati dengan konsep pengelolaan wilayah pesisir terpadu dan berkesinambungan. Pengelolaan wilayah pesisir terpadu dimaksudkan untuk mengkoordinasikan dan mengarahkan berbagai aktivitas perencanaan dan pembangunan yang dilakukan di wilayah pesisir. Pengembangan wilayah pesisir tidak boleh sesaraf sektoral. Sedangkan berkesinambungan dapat diartikan sumber daya pesisir yang ada dapat dimanfaatkan baik untuk keperluan saat ini maupun untuk masa yang akan datang (Yuwono, 1998). Sehingga konsep perencanaan atau pembangunan kawasan pesisir yang mengkoordinasi dan mengarahkan berbagai aktivitas yang ada di wilayah pesisir tersebut untuk dapat dimanfaatkan dengan baik pada saat ini maupun masa yang akan datang.

2.2.7 Kawasan Pesisir

Kawasan pesisir merupakan salah satu bagian dari sebuah kota, kawasan atau distrik yang terletak di perbatasan tepi air, baik sungai, danau maupun laut. Kawasan ini menjadi unik karena meliputi dua karakter fisik alamiah yang berbeda yaitu daratan dan perairan. Perbedaan keduanya dapat diberdayakan menjadi suatu potensi dalam kegiatan penataan dan perancangan suatu kawasan agar lebih berkarakter dan jati diri kawasan tersebut. Dalam hal ini, batasan konteks yang dimaksud adalah konteks terhadap citra/kesan kebaharian baik secara fisik maupun non fisik. Citra kebaharian juga dapat dimunculkan baik secara makro maupun mikro. Secara makro, untuk memunculkan konsep penataan kawasan, sedangkan secara mikro untuk memunculkan konsep penataan ruang dalam bentuk dan ruang (Utomo, 2009).

2.2.8 Macam dan Jenis Sarana-Prasarana Wisata

Prasarana (infrastruktur) adalah semua fasilitas yang memungkinkan agar sarana kepariwisataan dapat hidup dan berkembang serta dapat memberikan pelayanan pada wisatawan untuk memenuhi kebutuhan mereka yang beraneka ragam, jadi fungsinya adalah melengkapi sarana kepariwisataan sehingga dapat memberikan pelayanan sebagaimana mestinya, yang termasuk prasarana ini adalah:

- a. Bandara, terminal, pelabuhan, stasiun kereta api.
- b. Telekomunikasi.
- c. Jaringan jalan dan lain-lain.

Selain ketiga prasarana tersebut, ada tiga macam sarana kepariwisataan yaitu:

1. Sarana Pokok Kepariwisata (Main Tourism Superstructure)

Perusahaan-perusahaan yang hidup dan kehidupannya sangat tergantung pada lalu-lintas wisatawan dan *travellers* lainnya. Fungsinya adalah menyediakan fasilitas pokok yang dapat memberikan pelayanan bagi kedatangan wisatawan. Sarana semacam ini harus diadakan dan diarahkan dalam pembangunannya. Ada dua macam sarana pokok kepariwisataan yaitu

a. *Receptive Tourist Plant*

Suatu badan usaha yang kegiatannya khusus untuk mempersiapkan kedatangan wisata.

b. *Residential Tourist Plant*

Residential Tourist Plant yaitu semua fasilitas yang dapat menampung kedatangan para wisatawan untuk tinggal sementara waktu di daerah tujuan wisata, yang termasuk segala rumah makan, akomodasi dan lain-lain.

b. Sarana Pelengkap Kepariwisata (Supplementing Tourism Superstructure)

Sarana Pelengkap Kepariwisata adalah fasilitas-fasilitas yang dapat melengkapi sarana pokok, sehingga fungsinya dapat membuat wisatawan lebih lama tinggal di daerah yang dikunjunginya. Hal ini dikenal dengan istilah "*recreative and sportive plant*" yaitu semua fasilitas-fasilitas rekreasi dan olah raga.

c. Sarana Penunjang Kepariwisata (*supporting tourism superstructure*)

Sarana Penunjang Kepariwisata adalah Fasilitas yang disediakan untuk

wisatawan tetapi tidak mutlak pengadaannya karena tidak semua wisatawan senang dengan fasilitas tersebut.

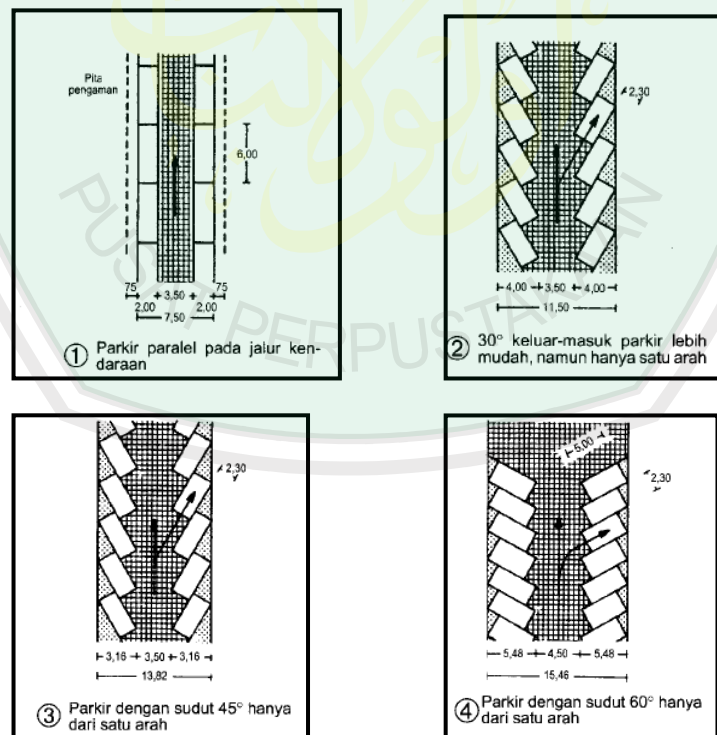
- d. Sarana Pelengkap Kepariwisataaan (*Supplementing Tourism Superstructure*)
- e. Sarana Penunjang Kepariwisataaan (*Supporting Tourism Superstructure*)

2.2.9 Sarana dan Prasarana Pada Wisata Bahari

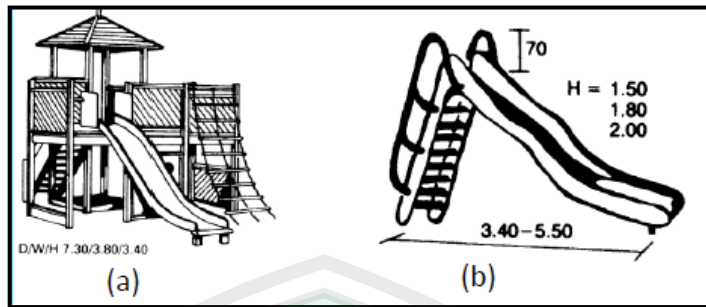
Adapun sarana dan prasarana yang dibutuhkan pada wisata bahari yaitu sebagai berikut:

1. Tempat Parkir Wisata

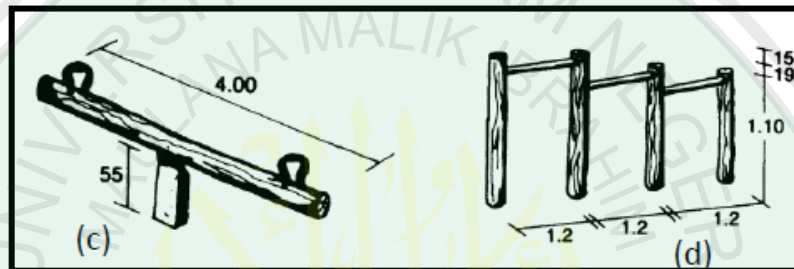
Lokasi wisata yang berada di kawasan pantai dengan kondisi tapak yang menjorok panjang ke laut, maka dipilih jenis tempat parkir yang vertikal memanjang, yakni menyesuaikan kondisi tapak.



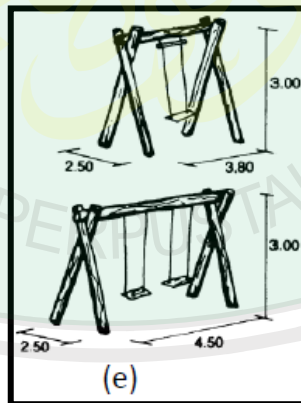
Gambar 2.2 Jenis Parkir Vertikal
(Sumber: Neufert Architect's Data)



Gambar 2.5 (a) Rumah Papan Luncur (b) Papan Luncur
(Sumber: Neufert Architect's Data)

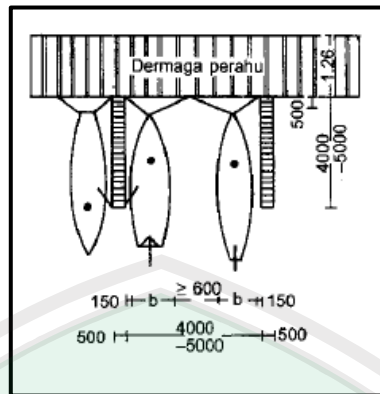


Gambar 2.6 (c) Jungkat Jungkit (d) Latihan Ketinggian
(Sumber: Neufert Architect's Data)



Gambar 2.7 (e) Ayunan
(Sumber: Neufert Architect's Data)

Sedangkan area bermain yang berada di kawasan pantai dimana bisa menikmati pemandangan laut dan menunjukkan rasa kebaharian adalah sebagai berikut.



Gambar 2.8 Dermaga Perahu dan Pengikat Perahu
(Sumber: Neufert Architect's Data)

Kondisi tapak yang memanjang dan arus ombak laut yang tidak terlalu kencang serta kedalaman yang dangkal maka dipilih jenis pengikat perahu dengan menggunakan mengikat perahu secara diagonal yaitu di dermaga dan titian jembatan kecil untuk mengantisipasi terjadinya arus yang besar.

3. Galeri Bahari

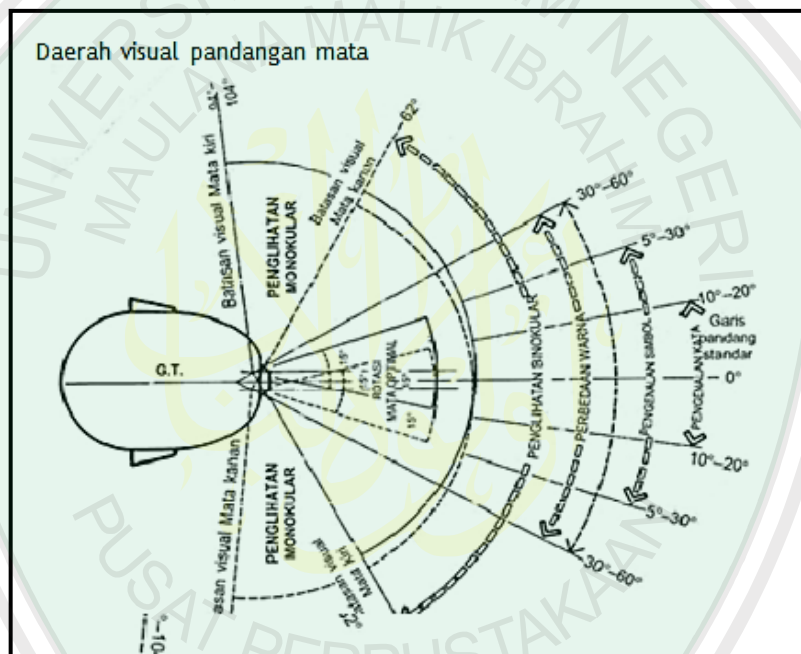
Galeri bahari merupakan fasilitas wisata bahari yang berkaitan dengan kebaharian, dimana para pengunjung bisa merasakan nuansa bahari pada bangunan ini. Di dalam galeri bahari ini terdapat lukisan-lukisan maupun perabot-perabot yang bernuansa bahari terutama menunjukkan kebaharian dari kota Tuban khususnya di Pantai Boom ini. Adapun standar jarak pengunjung/pengamat terhadap objek lukisan-lukisan bahari adalah sebagai berikut.

Tinggi rata-rata dari manusia sehingga pandangan mata dapat mencakup obyek yang dilihat dalam posisi nyaman adalah sebagai berikut.

Tabel 2.2 Standar Pandangan Mata Jarak Manusia Terhadap Objek

Jenis Pengunjung	Tinggi Rata-rata	Tinggi Rata-rata Pandangan Mata
Pria	165 cm	160 cm
Wanita	155 cm	150 cm
Anak-anak	115 cm	110 cm

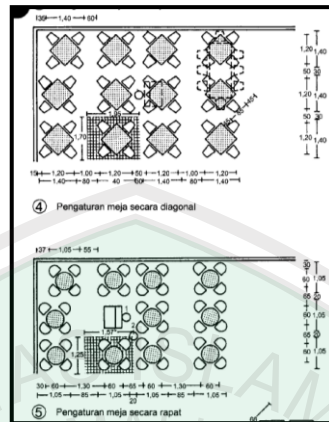
Sumber : Dimensi Manusia dan Ruang Interior, Julius Panero, 2003



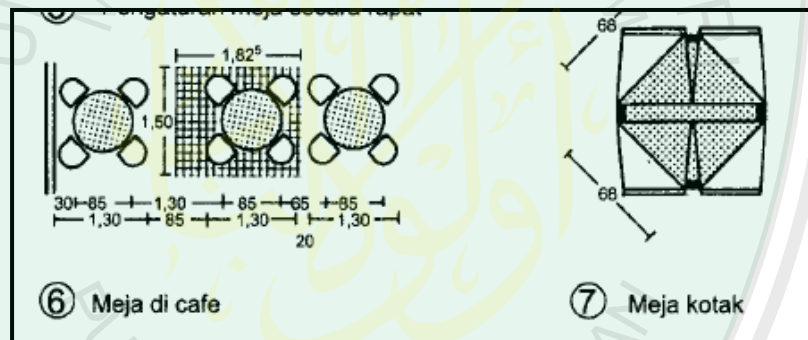
Gambar 2.9 Daerah Visual Pandangan Mata
(Sumber: Dimensi Manusia dan Ruang Interior, 2003)

4. Kolam di Taman

Salah satu fasilitas penunjang dari wisata bahari di Pantai Boom Tuban adalah adanya kolam untuk pengunjung agar menambah ketertarikan untuk mengunjungi dan nyaman di tempat wisata. Dikarenakan keadaan bentuk tapak Pantai Boom Tuban yang memanjang maka digunakan standar kolam taman



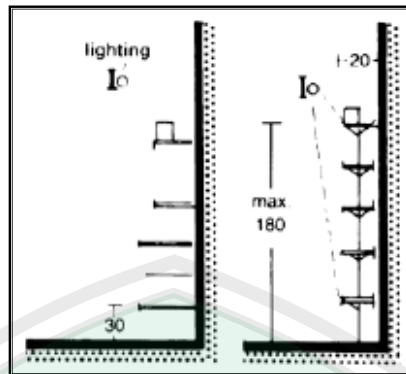
Gambar 2.13 (4) Pengaturan Meja Makan Secara Diagonal
 (5) Pengaturan Meja Makan Secara Rapat
 (Sumber: Ernest Neufert, Data Arsitek Jilid 2)



Gambar 2.14 Jenis Meja Untuk Tempat Makan Pengunjung Wisata
 (Sumber: Ernest Neufert, Data Arsitek Jilid 2)

6. Toko Souvenir dan Oleh-Oleh

Pada wisata bahari ini terdapat toko souvenir dan oleh-oleh, dimana toko-toko tersebut berisi dengan segala sesuatu yang berkaitan dengan bahari dan oleh-oleh khas lokal dari kota Tuban, misalnya: makanan khas Tuban, pernak-pernik bahari, dan lain-lain. Adapun untuk meletakkan souvenir tersebut diperlukan rak dengan standar sebagai berikut:



Gambar 2.15 Standar Display Toko Souvenir
(Sumber: Neufert Architect's Data)

2.2 Tinjauan Tema Rancangan

2.2.1 *Extending Tradition*

Tan Hock Beng menyatakan bahwa hanya mengenali bahwa tradisi adalah suatu kekayaan yang dapat terus berkembang atau dikembangkan, maka dapat ditemukan/ membuat keseimbangan antara identitas regional atau internasional (Tan Hock Beng, 1998).

Definisi tradisi antara lain:

1. Berasal dari bahasa Latin "*tradotransdo* " yang berarti 'to pass to one another',
2. Edward Shils, melihatnya sebagai :

"...anything which is transmitted or handed down from the past to the present...".

3. Sedangkan Curtis, menyatakan :

"Tradition in the obvious sense of a visible past inheritance can only be partly helpful, for reality today is different..."

Dari beberapa definisi tersebut bisa disimpulkan bahwa tradisi berarti sesuatu yang diwariskan, disampaikan, atau diberikan secara turun temurun dari masa lalu sampai masa sekarang dan dilakukan terus-menerus.

Berdasarkan pernyataan Lim dalam Beng (1998) modernitas terlihat di barat sebagai proses transformasi histories dari Eropa dan kemudian di Amerika. Berdasar pada tradisi Greco-Roman dan perkembangan Middle Age, Renaissance, reformasi dan penerangan pada Revolusi Industri. Secara sejarah, baratlah yang membangkitkan dan mengembangkan ide dan esensi modernitas. Modernitas mengikutsertakan konsep kebebasan, hak manusia dan individualitas seperti demokrasi dan peraturan hukum.

Selama era kolonial, tradisi Asia membeku pada *ex-colonies* (masa sesudah berakhirnya kolonial). Lebih buruk lagi mereka terkadang memodifikasi atau menambahkan tradisi tersebut dengan campur tangan untuk memuaskan fungsi, makna atau ekspresi estetika dari master kolonial.

Banyak negara Asia mengalami langkah-langkah peperangan dengan modernitas. Dengan latar belakang sejarah yang berbeda dan pengalaman budaya, Asia harus mengalami penderitaan dalam usahanya menuju modernitas. Untuk menyatukan masa lalu sebagai tradisi hidup dalam masyarakat sekarang adalah pengalaman intelektual yang menyakitkan. Tapi bagaimanapun juga, ini merupakan proses yang tidak bisa dihindari.

Negara-negara dengan tradisi budaya yang kental harus menjalani perjuangan yang panjang untuk menerima modernitas sesuai dengan istilah mereka sendiri. Sebagai contoh, transformasi menuju modernitas di Cina dan

Jepang harus dimodifikasi menjadi gabungan antara konsep modernitas dengan karakteristik Cina atau Jepang.

Tema *extending tradition* menurut Beng (1998) dalam buku *Contemporary Vernacular* adalah *using the vernacular in a modified manner*. Keberlanjutan tradisi lokal ditimbulkan dengan mengutip secara langsung dari bentuk dan fitur sumber-sumber masa lalu. Arsitek yang melakukan hal itu tidak diliputi oleh masa lalu, bahkan mereka menambahkannya secara inovatif.

Menurut David Lowenthal dalam Beng (1998), tidak ada yang salah dengan manipulasi semacam itu: kesulitan timbul hanya jika sesuatu dari masa lalu mendorong kita untuk menyatakan bahwa kita menyegarkan kembali masa lalu. Kegunaan masa lalu sesuai dalam banyak sisi. Ini adalah fleksibilitas masa lalu yang membuatnya berguna dalam meningkatkan sense kita akan diri kita sendiri: interpretasi kita tentangnya merubah keserasian akan perspektif dengan kebutuhan masa kini dan masa datang”.

Percobaan melebur masa lalu dengan penemuan baru seringkali menghasilkan eklektisisme. Pendekatan ini telah diistilahkan sebagai “*modern regionalism* atau *regionalist modernisme*”. Arsitek mencari solusi yang sesuai dengan kompleksitas kontemporer, menggunakan teknologi yang tersedia.

Salah satu arsitek yang menggunakan strategi ini adalah Geoffrey Bawa. Karyanya secara eksplisit menggambarkan kontrol yang hebat dalam menggunakan struktur vernakular dan tradisi *craftmanship*. Meskipun banyak kritikus yang melabeli arsitekturnya sebagai ‘*revivalist*’, karya bahwa yang indah

merupakan perkembangan masa depan untuk bahasa bentuk dan mencari inspirasi pada bentuk dan teknik unik bangunan tradisional Sri Lanka.

Karya-karya Bawa banyak digunakan sebagai inspirasi bagi arsitek-arsitek lain, salah satunya adalah Shanti Jayawardene. Menurutnya, “apa yang kritis dalam karyanya (Bawa) bukanlah bentuk popularnya yang merepresentasikan mayoritas mode bangunan. Yang paling penting terletak pada peningkatan bentuk dan tradisi populer dari penurunan status pada jaman kolonial, dan pada kreasi bahasa arsitektural yang dapat menerima perlindungan nasional”.

Dari penjabaran di atas, bisa digaris bawahi hal-hal penting yang merupakan inti dari konsep *extending tradition*. Hal-hal tersebut antara lain:

- a. Mencari keberlanjutan dengan tradisi lokal.
- b. Mengutip secara langsung dari bentuk masa lalu.
- c. Tidak dilingkupi oleh masa lalu, melainkan menambahkannya dengan cara inovatif.
- d. Interpretasi kita tentang masa lalu dirubah berdasar kepada perspektif dan kebutuhan masa kini dan masa depan.
- e. Mencoba melebur masa lalu dengan penemuan baru.
- f. Menggunakan struktur vernakular dan tradisi *craftmanship*.
- g. Mencari inspirasi dalam bentuk dan teknik yang unik dari bangunan tradisional.

Dari 7 hal tersebut, dapat ditarik kesimpulan dalam satu kalimat tentang arti dari konsep *extending tradition*, yaitu menggunakan elemen-elemen tradisional

dan konsep vernakular (misalnya struktur dan *craftmanship*) untuk digunakan pada perspektif, kebutuhan, serta pengalaman masa kini.

Tabel 2.3 Prinsip Penerapan Tema Extending Tradition

UNSUR	KONSEP
PERTAPAKAN	Memanfaatkan alam atau bersahabat dengan alam. Bentuk bangunan disesuaikan dengan keadaan site
PERANGKAAN	Struktur dan material tradisional tetap digunakan, tetapi struktur yang modern juga digunakan di beberapa bagian bangunan yang membutuhkan kekuatan yang lebih. Jadi struktur lebih disesuaikan dengan kebutuhan masa kini.
PERATAPAN	Menggunakan sistem struktur atap tradisional yang disesuaikan dengan kebutuhan sekarang.
PERSUNGKUPAN	Menggunakan elemen bangunan tradisional, tapi memiliki fungsi yang sedikit berbeda dalam penggunaannya di masa kini. Selain itu juga menyesuaikan elemen-elemen tersebut dengan fungsi dan kebutuhan masa kini.
PERSOLEKAN	Menyederhanakan ornamentasi bangunan vernakular. Cenderung menggunakan cahaya, bayangan, dan ruang luar untuk mempercantik bangunan.

Sumber: Arsitektur Berkelanjutan, Ernaning Setyowati, 2008

Adapun fokus tradisi yang diambil adalah pola penataan kawasan dan hunian dari kerajaan Majapahit. Berikut historis kerajaan Majapahit yang ada di Pantai Boom Tuban yang tertulis di Prasasti Pantai Boom tuban (2010).

2.2.2 Pantai Boom Sebagai Pelabuhan Perdagangan Pada Kerajaan Majapahit.

1. Tahun 1275 Masehi oleh Kertanegara digunakan sebagai tempat pemberangkatan ekspedisi menaklukkan Malayu, menyatukan kerajaan-

kerajaan kecil di nusantara, dan untuk membendung perluasan kekuasaan Dinasti Yuan semasa Kaisar Shih-Isu Kubilai Khan. Strategi tersebut dikenal dengan cakrawala mandala (tertulis dalam kitab Pararaton).

2. Kisaran tahun 1293 Masehi pendaratan pasukan tar-tar yang akan menghukum Singhasari atas penolakannya takluk dibawah kekuasaan Mongolia. Keturunan Singhasari, Raden Wijaya, dan Raden Arya Ronggolawe mempengaruhi pasukan tar-tar untuk menyerang Kediri yang telah mengalahkan Singhasari. Setelah berhasil mengalahkan Kediri, kemudian pasukan tar-tar bahkan berhasil ditumpas oleh pasukan Raden Wijaya, dan Raden Arya Ronggolawe.
3. Pada tanggal 15 bulan Kartika (*ri purneng kartikamasa pancadasi*) tahun 1215 saka atau 12 Nopember 1293 Masehi, penobatan Raden Wijaya sebagai Raja Majapahit bergelar Sri Kertarajasa Jayawardana. Sri Kertarajasa menganugerahi Raden Arya Ronggolawe gelar Mantri Amancanegara dan Adipati Dataran. Pelabuhan Tuban menjadi pelabuhan niaga internasional.
4. Abad ke-15, pada masa kejayaan Majapahit, pelabuhan Tuban juga menjadi pintu masuk penyebaran Agama Islam di Jawa.
5. Di Pantai Boom ini Allah SWT menganugerahkan *Tirtha Jaladhi* (sumber air tawar di laut), yang sampai dengan saat ini masih dimanfaatkan masyarakat.

Dengan adanya nilai-nilai sejarah kerajaan Majapahit yang ada pada Pantai Boom Tuban, maka dibawah ini akan dijabarkan tentang arsitektur Majapahit.

2.2.3 Arsitektur Majapahit

1. Tata Kota

Kerajaan Majapahit, selain mempunyai ibu kota sebagai pusat pemerintahan dan tempat kedudukan raja serta para pejabat kerajaan, juga merupakan pusat magis bagi seluruh kerajaan. Ditinjau dari konsep kosmologi, wujud ibu kota Majapahit dianggap sebagai perwujudan jagad raya, sedangkan raja identik dengan dewa tertinggi yang bersemayam di puncak Gunung Mahameru (Semeru). Keberadaan Kota Majapahit menurut konsep tersebut memiliki tiga unsur, yaitu:

1. Unsur gunung (repliknya dibentuk candi)
2. Unsur sungai (repliknya dibentuk kanal)
3. Unsur laut (repliknya dibentuk waduk)

2. Bangunan Hunian Majapahit dalam Penggambaran Relief Candi

Di Pusat Informasi Majapahit (PIM), tersimpan beberapa panil relief candi yang konon berasal dari dari candi Menakjinggo (abad ke-14) yang juga berada di wilayah Trowulan. Candi tersebut sekarang telah runtuh dan yang tersisa hanya bagian pondasi dan struktur kaki candi yang terbuat dari bata. Panil-panil relief yang terbuat dari batu andesit tersebut diperkirakan dahulu menempel di dinding kaki candi pada semua sisinya, kecuali di sisi barat tempat kedudukan penampil dan tangga candi. (Cathuspatha Arkeologi Majapahit)

Beberapa panil relief yang menggambarkan tentang bangunan hunian Majapahit adalah:

- a. Panil relief ini menggambarkan lansekap tanaman dan pohon dalam suatu gugusan bangunan di bagian latar depan, dilatar tengah ada bangunan terbuka

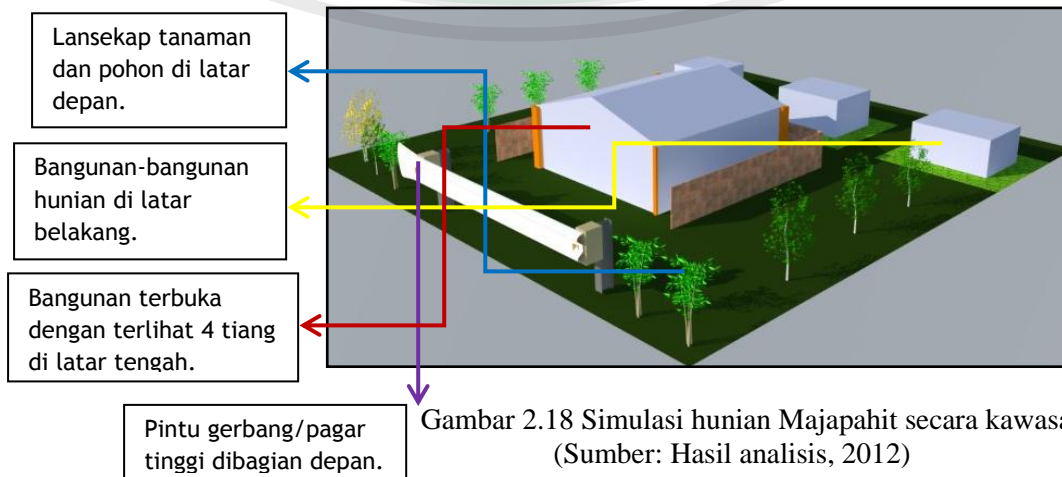
bertiang enam (hanya terlihat 4 tiang karena anil terpotong), tiang-tiang ditopang batu umpak dan penutup atap berbentuk susunan genting kecil. Di latar tengah panil ada bangunan dengan atap pelana yang sebagaimana tertutup oleh perbukitan kecil. Pada bagian latar belakang ada bangunan-bangunan yang dikelilingi pagar berbentuk petak-petak di dalam tiap petak tersebut terdapat satu bangunan sementara di bagian dpan pagar tinggi ada pintu gerbang (Munandar,2011).



Gambar 2.16 Panil relief yang memperlihatkan adanya gugusan bangunan yang dikelilingi pagar. (Sumber: Cathuspatha Arkeologi Majapahit)



Gambar 2.17 Simulasi layout hunian Majapahit (Sumber: Hasil analisis, 2012)



Gambar 2.18 Simulasi hunian Majapahit secara kawasan (Sumber: Hasil analisis, 2012)

b. Pada relief ini memperlihatkan keadaan permukiman yang lebih rumit. Di latar depan hingga tengah tergambar gugusan bangunan yang dikelilingi pagar keliling dan terbagi dalam petak-petak yang terbentuk oleh pagar keliling. Gugusan bangunan tersebut mengelilingi suatu tanah lapang yang di tengahnya berdiri bentuk pohon besar berdaun rimbun yang disebutkan berjajar di sekitar Istana Majapahit.



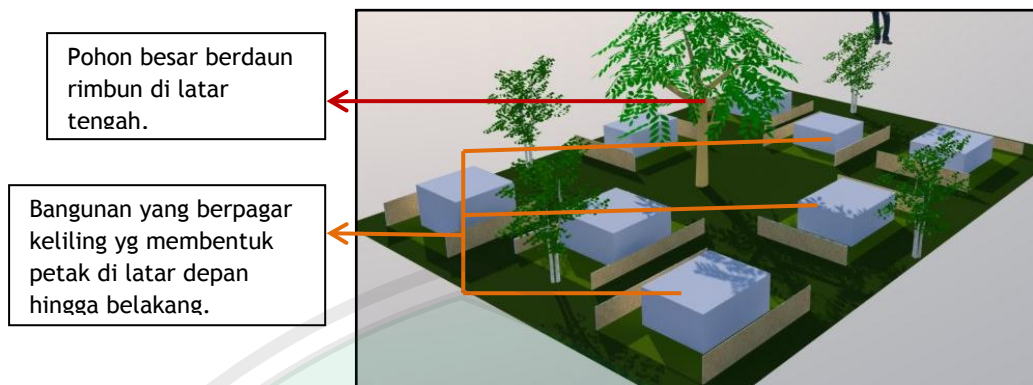
Gambar 2.19

Panil relief yang menggambarkan bentuk masa gugusan bangunan hunian yang dikelilingi tanaman tinggi.
(Sumber: Cathuspatha Arkeologi Majapahit)



Gambar 2.20

Simulasi layout permukiman Majapahit
(Sumber: Hasil analisis, 2012)



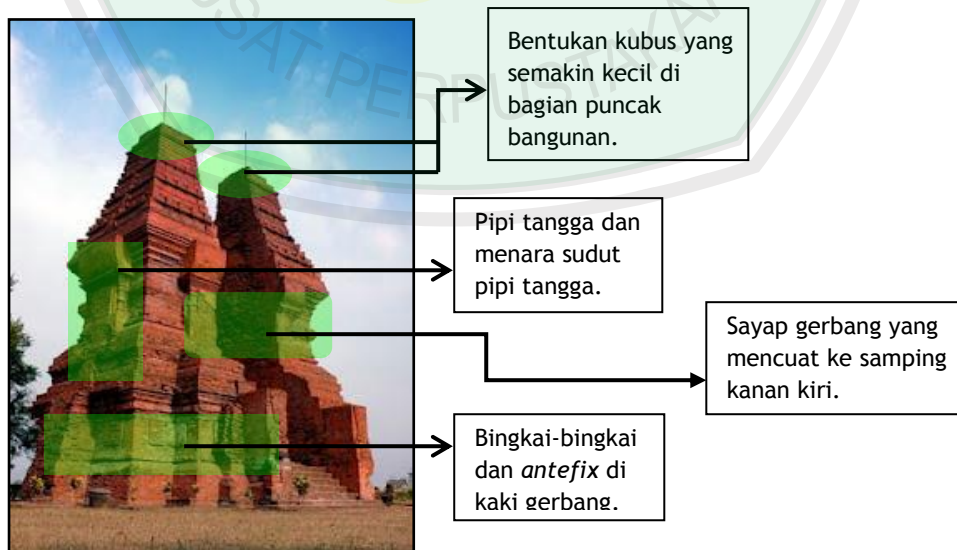
Pohon besar berdaun rimbun di latar tengah.

Bangunan yang berpagar keliling yg membentuk petak di latar depan hingga belakang.

Gambar 2.21
Simulasi permukiman Majapahit
(Sumber: Hasil analisis, 2012)

c. Bentuk pintu gerbang di latar depan bergaya *candi bentar*.

Gerbang tampak detil, ada pipi tangga, menara sudut pipi tangga, bingkai-bingkai, dan *antefix* di bagian kaki gerbang, di bagian tubuh terdapat sayap gerbang yang mencuat ke samping kanan-kiri, dan di bagian puncak bangunan terdapat tingkatan yang berangsur mengecil hingga kemuncaknya yang berbentuk kubus. Gerbang ini tampak simetris, sehingga kesan bahwa adanya suatu candi dipecah dua sangat terlihat.



Bentukan kubus yang semakin kecil di bagian puncak bangunan.

Pipi tangga dan menara sudut pipi tangga.

Sayap gerbang yang mencuat ke samping kanan kiri.

Bingkai-bingkai dan *antefix* di kaki gerbang.

Gambar 2.22 Bentuk pintu gerbang Majapahit.
(Sumber: <http://google.com/image>)

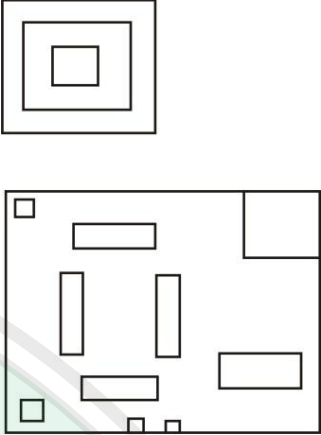


3. Bangunan-bangunan Majapahit dalam Lingkup Pagar Keliling.

Konsep bangunan hunian pada masa Majapahit yang digambarkan dalam bentuk relief candi agaknya berbeda dengan konsep bangunan hunian masa-masa sesudahnya. Hal yang jelas membedakan adalah dasar keagamaan. Bangunan hunian Majapahit dilandasi tatanan konsepsi agama Hindu-Buddha, sedangkan bangunan setelah era Majapahit didasarkan pada tatanan konsepsi baru, yaitu gabungan Hindu-Buddha, Islam, dan aturan tradisi.

Bangunan hunian Majapahit merupakan gugusan bangunan dalam suatu kompleks yang dikelilingi pagar. Dengan demikian adalah kumpulan bangunan yang berada dalam kesatuan pagar yang mengelilinginya dengan satu pintu masuk utama (gerbang) dan beberapa celah tambahan sebagai pintu keluar masuk lainnya.

Tabel 2.4 Prinsip Tata Bangunan Majapahit

Aspek Ragawi Arsitektur Majapahit	Aspek Tan Ragawi Arsitektur Majapahit	Gambar
1. Mempunyai alas bangunan dari bahan masif yang disebut <i>batur</i> atau <i>bebaturan</i> .	Sebagai penggambaran kesan kekokohan dari Kerajaan Majapahit.	

<p>2. Bangunan berdenah bujur sangkar atau empat persegi panjang, tidak ada yang berdenah lingkaran.</p>	<p>Sebagai penataan ruang hidup pada masing-masing hunian.</p>	
<p>3. Berupa bangunan terbuka tanpa dinding atau setengah terbuka, dan ada pula yang tertutup, dilengkapi satu pintu di salah satunya.</p>	<p>Menunjukkan bangunan yang menyatu dengan alam.</p>	
<p>4. Umumnya menggunakan material yang sesuai pada kebutuhan pada massanya (misal: batu bata)</p>	<p>Wujud sederhana dan memanfaatkan material-material yang ada.</p>	
<p>5. Merupakan kumpulan bangunan yang dikelilingi oleh pagar tinggi dengan adanya pintu</p>	<p>Merupakan pagar yang dijadikan sebagai batas dari masing-masing hunian yang dimanfaatkan untuk kepentingan bersama.</p>	

<p>gerbang atau <i>angkul-angkul</i>.</p>	<p>Serta untuk menggolongkan jenis dari hunian.</p>	
<p>6. Sistem jaringan kanal Sistem ini merupakan teknologi adaptasi masyarakat Majapahit terhadap musim. Dimana kanal-kanal ini digunakan sebagai penghubung antara hunian.</p>	<p>Fungsi dari kanal itu sebagai pengendali banjir saat hujan dan memasok air bagi sumur-sumur disaat kemarau.</p>	

Sumber: Hasil Analisis, 2012

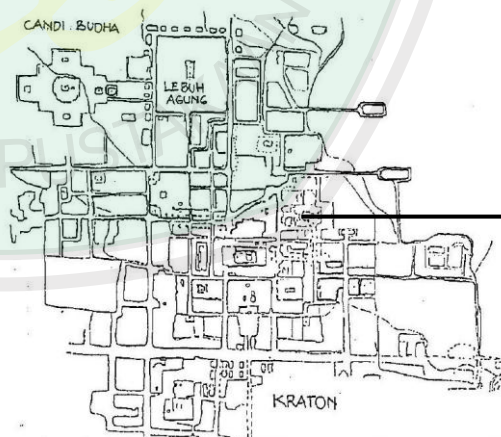
4. Pola Tatahan Majapahit secara Kawasan



Gambar 2.23

Peta kawasan ibu kota Majapahit

(Sumber: Indonesian Heritage volume 1)

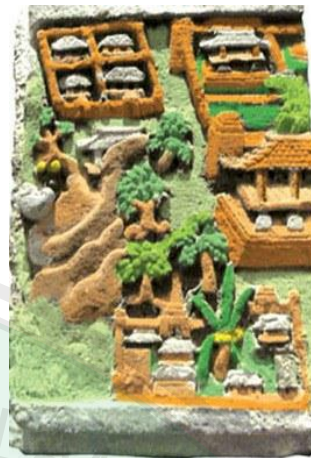


Gambar 2.24

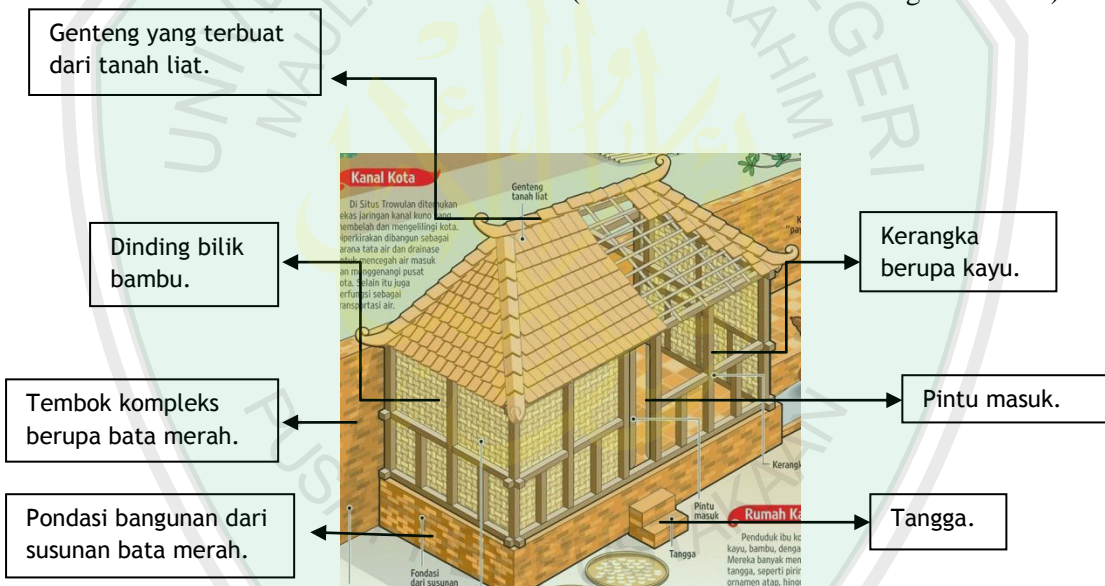
Denah pusat kota Majapahit

(Sumber: Indonesian Heritage volume 1)

Himpunan kompleks permukiman yang dikelilingi oleh tembok bata berdenah kotak-kotak. Masing-masing blok kompleks ini dipisahkan oleh jalan, kebun, atau kanal(saluran air). Pola tata letak seperti ini juga dapat ditemukan di Bali.



Gambar 2.25
Relief permukiman Majapahit
(Sumber: Indonesian Heritage volume 1)



Gambar 2.26 Hunian bangunan Majapahit
(Sumber: Indonesian Heritage volume 1)

Dari penjelasan-penjelasan diatas yang merupakan ciri-ciri hunian Majapahit, maka bisa didapatkan kesimpulan pola-pola tipologi bangunan majapahit sebagai berikut:

Tabel 2.5 Pola Tipologi Majapahit berdasarkan Aspek Tema

Aspek	Pola Tipologi Lingkup Kawasan/Site
Pertapakan	<ul style="list-style-type: none"> - Perletakkan massa bangunan utama memusat. - Memiliki batas-batas antar bangunan yang jelas. - Bangunan satu dengan yang lain terstruktur perletakannya sesuai tingkatan fungsinya. - Mengutamakan ruang terbuka hijau.
Perangkaan	<ul style="list-style-type: none"> - Kerangka bangunan menggunakan struktur yang menyesuaikan pada masa nya.
Peratapan	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan sistem struktur atap sederhana - Pola bentuk atap lebih kecil daripada bangunan, sehingga seperti memusat ke atas.
Persungkupan	<ul style="list-style-type: none"> - Cenderung menggunakan material yang kaku dan berat
Persolekan	<ul style="list-style-type: none"> - Penggunaan ornamentasi pada bangunan tidak banyak, tetapi dari bentuk satu diulang-ulang atau sedikit dikombinasi dengan bentuk lain. - Cenderung menggunakan ornamentasi bangunan yang sederhana dan natural.

(Sumber: Hasil analisis, 2012)

Aspek	Pola Tipologi Lingkup Bangunan
Pertapakan	<ul style="list-style-type: none"> - Penataan bangunan dan vegetasi ditapak seimbang. - Terdapat pembatas bangunan untuk membedakan wilayahnya dengan bangunan lain.
Perangkaan	<ul style="list-style-type: none"> - Lebih difokuskan ke wujud fisik luar bangunan saja
Peratapan	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan struktur setempat dan cenderung sederhana
Persungkupan	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan elemen-elemen tradisional pada saat itu.
Persolekan	<ul style="list-style-type: none"> - Penggunaan ornamentasi yang sederhana dengan 1 pola tradisi yang dimodifikasi pada masa kini.

(Sumber: Hasil analisis, 2012)

2.4 Tinjauan Keislaman

2.4.1 Tinjauan Keislaman Terhadap Objek

Keutamaan manusia dalam menjaga dan mensyukuri karunia Allah berupa lautan sangat dianjurkan, seperti disebutkan dalam firman Allah di Al-Qur'an pada surat Al-Jasyiyah ayat 12:

اللَّهُ الَّذِي سَخَّرَ لَكُمْ الْبَحْرَ لِتَجْرِيَ الْفُلُكُ فِيهِ بِأَمْرِهِ وَلِتَبْتَغُوا مِنْ فَضْلِهِ وَلِعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya:

“Allah menundukkan lautan untukmu, supaya kapal-kapal dapat berlayar padanya dengan seidzin-Nya dan supaya kamu dapat mencari sebagian karunia-Nya, dan mudah-mudahan kamu bersyukur”. (Q.S.Al-Jatsiyah: 12)

Lautan merupakan bagian dunia yang penting, dimana lautan menjadi salah satu yang bisa dinikmati hasilnya dan dapat membantu keadaan sosial masyarakat, oleh karena itu patutlah kita sebagai makhluk Allah bersyukur atas nikmatnya. Karena Allah banyak memberikan nikmat manusia lewat adanya laut.

A. Wisata dalam Perspektif Islam sebagai Fungsi Rekreasi

Terdapat beberapa kriteria-kriteria wisata menurut perspektif Islam:

1. Terkait dengan nilai-nilai dalam islam dari kepariwisataan bagi Islam adalah bagaimana umatnya bisa mengambil manfaat atau pelajaran dari hasil pengamatan dalam perjalanan yang dilakukan.

Artinya: *Katakanlah: "Berjalanlah di muka bumi, kemudian perhatikanlah bagaimana kesudahan orang-orang yang mendustakan itu".* (QS.Al-An'am, ayat 11)

2. Dalam al-Qur'an juga dijelaskan perlunya jaminan keamanan suatu daerah atau negara, hal tersebut jika dalam lingkup kepariwisataan maka harus adanya fasilitas yang tersedia bagi wisatawan/pengunjung. Hal ini ditekankan oleh mufassir al-Qurthubi dalam ayat al-Qur'an berikut:

Artinya: "Dan Kami jadikan antara mereka dan antara negeri-negeri yang Kami limpahkan berkat kepadanya, beberapa negeri yang berdekatan dan Kami tetapkan antara negeri-negeri itu (jarak-jarak) perjalanan. Berjalanlah kamu di kota-kota itu pada malam dan siang hari dengan aman."(QS.Saba',ayat 18)

Menurut ayat diatas juga terkandung maksud terhadap kedisiplinan,keindahan,kerapian dalam perjalanan maupun ditempat kita sendiri. Disiplin dan indah adalah salah satu sifat Allah SWT, aman adalah sifat Allah *As Salam*, disiplin adalah sifat Allah *Al Matiin*, sedangkan indah adalah sifat Allah SWT *Al Badii*. Maka dengan demikian kaitannya dengan wisata merupakan hal yang penting.

3. Dalam al-Qur'an juga dijelaskan bahwa perjalanan merupakan suatu perintah untuk memahami dan mengenal Allah SWT sebagai pencipta alam semesta ini.
4. Menurut mufassir al-Maraghi, perjalanan manusia dengan maksud dan keperluan tertentu di permukaan bumi harus diiringi dengan keharusan untuk memperhatikan dan mengambil pelajaran dari peninggalan dan peradaban bangsa-bangsa terdahulu seperti yang dinyatakan di al-Qur'an berikut.

Artinya: *“Dan apakah mereka tidak berjalan di muka bumi, lalu melihat bagaimana kesudahan orang-orang yang sebelum mereka, sedangkan orang-orang itu adalah lebih besar kekuatannya dari mereka? Dan tiada sesuatu pun yang dapat melemahkan Allah baik di langit maupun di bumi. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Kuasa.”*(QS.Fathir,ayat 44)

2.4.2 Tinjauan Keislaman Berdasarkan Tema

2.4.2.1 Pandangan Islam Terhadap Tema Extending Tradition

Extending tradition merupakan tindakan untuk memberlanjatkan tradisi lokal dengan tetap mengambil nilai-nilai tradisi yang ada dengan membawa bentuk-bentuk tradisi menjadi masa kini. Sebagaimana pada al-Qur’an surat Ibrahim ayat 4 yang artinya:

“Kami tidak mengutus seorang rasul pun, melainkan dengan bahasa kaumnya, supaya ia dapat memberi penjelasan dengan terang kepada mereka. Maka Allah menyesatkan siapa yang Dia kehendaki, dan memberi petunjuk kepada siapa yang Dia kehendaki. Dan Dia-lah Tuhan Yang Maha Kuasa lagi Maha Bijaksana.”

Rasul adalah pembawa risalah, sedangkan arsitek bisa disebut Rasul di dunia arsitek, karena arsitek merupakan orang-orang yang berusaha memberi penyelesaian atas permasalahan-permasalahan desain. Jika dihubungkan dengan extending tradition maka sebagai arsitek harus bisa mengambil nilai-nilai tradisi lokal yang ada dengan mengambil bentuk-bentuk tradisi lokal menjadi lebih baik,

karena disesuaikan dengan kebutuhan sekarang, jadi dizaman yang berbeda maka bentuk juga berbeda.

Sebagaimana menurut ayat diatas yaitu rasul diutus dengan menggunakan bahasa kaum, dimana bahasa kaum bisa disebut masa kini. Sehingga dengan nilai-nilai tradisi lokal yang ada bisa diselaraskan dengan bentuk-bentuk yang sudah dibawa pada masa kini, tetapi nilai-nilai tradisi tersebut juga tidak berlawanan dengan syari'at-syari'at Islam.

2.4 Studi Banding

Studi banding merupakan sebuah sarana yang digunakan sebagai gambaran objek perancangan yang bisa diambil hal-hal yang baik untuk perancangan kita.

2.4.1 Studi Banding Berdasarkan Objek

Pada studi banding objek ini yaitu tentang hal-hal yang berkaitan dengan objek Wisata Bahari. Dari studi banding objek ini dapat mengetahui bagaimana sistem bangunan wisata bahari dan hal-hal yang mencakupnya dan nantinya bisa dijadikan ide untuk perancangan.

2.4.1.1 Wisata Bahari Lamongan (WBL)

A. Deskripsi Bangunan

Wisata Bahari Lamongan merupakan wisata air laut yang menggabungkan berbagai jenis permainan dan sarana hiburan bagi keluarga. Model tempat wisata seperti ini mungkin masih jarang. Bila dibandingkan dengan tempat wisata lain, WBL cukup dekat dari kota Surabaya. Bisa ditempuh dalam waktu 1,5 jam atau

sekitar 70 km dari Surabaya. Letaknya di pesisir pantai Lamongan. Di WBL terdapat lebih dari 40 wahana dan toko-toko souvenir yang menyediakan oleh-oleh khas Jawa Timur bagi pengunjung. Wisata Bahari Lamongan terhubung dengan wisata lain yaitu Tanjung Kodok dan Kebun Binatang Maharani dan Goa Maharani.



Gambar 2.27 Pintu Masuk WBL
(Sumber: Hasil survey, 2011)

B. Analisis

Bentukan dari fasilitas-fasilitas Wisata Bahari Lamongan ini kebanyakan menggunakan bentukan-bentukan dari hal-hal yang berhubungan dengan laut, karena lokasinya yang dekat dengan laut sehingga untuk menunjukkan baharinya, wisata ini menggunakan bentukan-bentukan laut, yakni untuk menunjukkan citra kebahariannya, yang dulunya juga sudah menjadi wisata laut tetapi kurang menunjukkan citra kebahariannya, seperti dibawah ini.

Salah satu permainan yang menggunakan bentukan ikan paus yang sudah dimodernkan dengan gerakannya yang sedikit menuju ke laut yakni menunjukkan ke pengunjung agar lebih bisa merasakan laut.



Gambar 2.28 Wahana Paus Dangdut
(Sumber: Hasil survey, 2012)



Bentuk kepiting yang dijadikan pintu utama untuk masuk dalam wisata ini, karena kepiting adalah hewan laut yang paling khas untuk di daerah ini, jadi hal tersebut membuat kita merasakan seperti akan memasuki dunia laut.

Gambar 2.29 Pintu masuk WBL
(Sumber: Hasil survey, 2012)

Wahana yang dinamakan *sky master* ini berada di tengah lokasi, permainan ini menggunakan bentukan persegi panjang dengan bisa dinaiki banyak penumpang. Dengan bentuk persegi panjang yang menunjukkan seperti penumpang itu sedang menaik perahu di laut yang sedang melawan ombak.



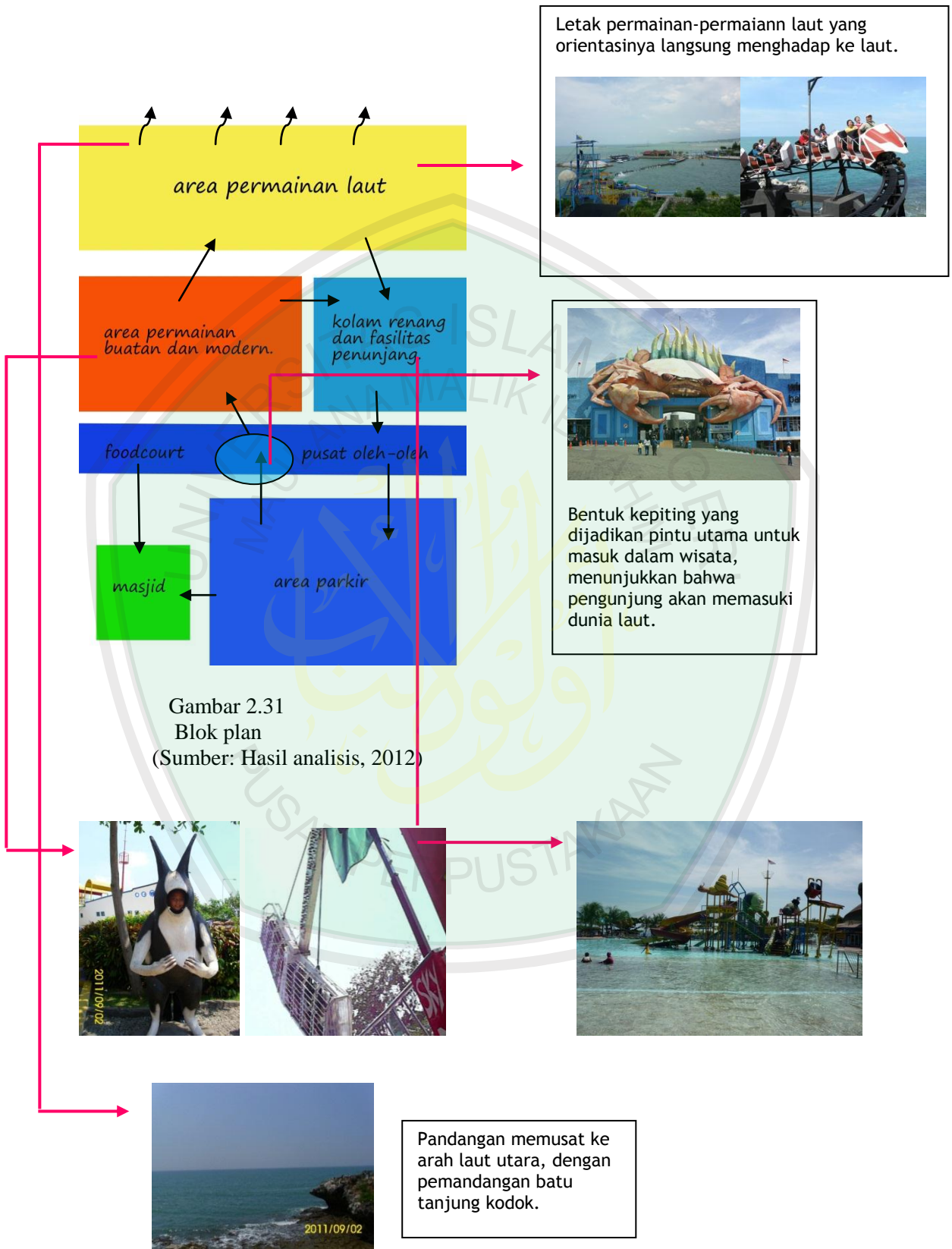
Gambar 2.30 Wahana *Sky Master*
(Sumber: Hasil survey, 2012)

Ruang-ruang yang ada di Wisata Bahari Lamongan ini kebanyakan yaitu ruang-ruang untuk permainan, yaitu sebagai berikut:

- Terdapat sekitar 40 permainan bahari
- Fasilitas *food court* dan pusat oleh oleh

- Masjid di depan area wisata
- Musholla di dalam area wisata
- Tempat parkir
- Kolam renang air tawar
- Auditoriom untuk penampilan-penampilan sebagai hiburan





Gambar 2.31
 Blok plan
 (Sumber: Hasil analisis, 2012)

C. Kesimpulan

Dari pembahasan Wisata Bahari Lamongan (WBL) diatas, maka didapat kesimpulan mengenai kesesuaian WBL dengan standar wisata bahari:

Tabel 2.6 Kesimpulan

Kelebihan	Kekurangan
<ul style="list-style-type: none">- Penataan zona ruang yang baik, yaitu pengelompokan antara publik, semi publik dan privat terjaga.- Penerapan aspek bahari yang kuat dengan memberikan permainan yang sudah dimodernkan tetapi tetap mengambil unsur-unsur bahari sehingga suasana bahari terasa.- Sangat baik dalam memanfaatkan view laut yang juga mencerminkan cirikhas dari daerah itu sendiri.- Tidak menghilangkan potensi yang ada, yaitu batu tanjung kodok.- Alur sirkulasi yang baik dan nyaman sehingga sangat memudahkan pengunjung tanpa harus ada signage atau pendamping wisata.	<ul style="list-style-type: none">- Kurangnya vegetasi dan taman-taman di area parkir dan area permainan sehingga menimbulkan kurangnya tempat berteduh atau beristirahat bagi pengunjung.

Sumber: Hasil Analisis, 2012

2.4.2 Studi Banding Berdasarkan Tema

2.4.2.1 Beijing Ju'er Hutong, Beijing China

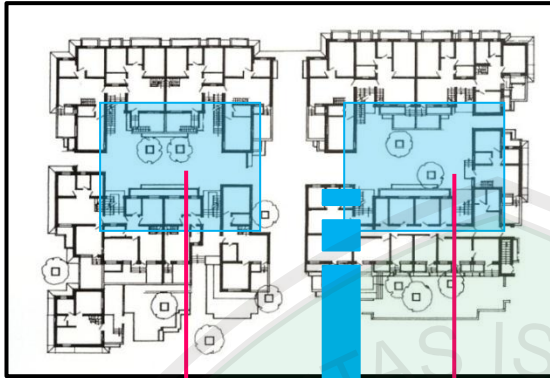
A. Deskripsi Objek

Ju'er Hutong Courtyard adalah proyek perumahan di Beijing dan merupakan suatu tujuan penting untuk mentransformasi bentuk vernakular menjadi bentuk yang dapat diterapkan pada kebutuhan kontemporer. Arsitek dari penataan kawasan Hutong ini adalah Wu Liangyong yang bekerjasama dengan pemerintah kota Beijing juga.

Kawasan "Hutong" menunjukkan sebuah lingkungan perkotaan tradisional, dan Ju'er Hutong adalah sebuah lingkungan kota yang berciri khas di Beijing. Tujuan dari proyek perbaikan dari lingkungan Hutong ini adalah untuk menemukan cara baru dalam meningkatkan lingkungan fisik maupun untuk mengintegrasikan hidup modern untuk kelanjutan budaya di kota bersejarah Beijing. Kota tua Beijing adalah salah satu contoh terbaik dari perencanaan kota di negara China, tetapi dengan perkembangan urbanisasi yang cepat sangat mempengaruhi kehidupan lingkungan kawasan Hutong sehingga perlunya untuk dilakukan pembenahan.

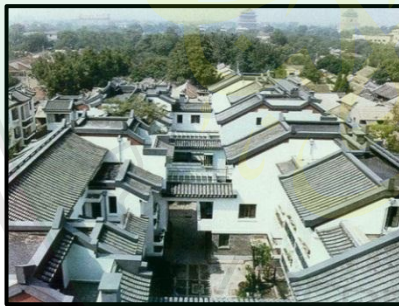
Proyek ini dimulai pada tahun 1987 ini adalah salah satu yang sedang berlangsung yang memiliki kondisi hidup yang berhasil diperbaiki, tetapi yang paling penting yaitu untuk memberikan pola desain baru untuk konservasi Kota Tua. Di kawasan Kota Lama, batu bata dan kayu tradisional halaman rumah-rumah semakin memburuk, dan kondisi kehidupan pasti memburuk setelah gempa bumi Tangshan 1976. Sebuah strategi pembaharuan organik diadopsi untuk proyek ini yang pada akhirnya akan meliputi area seluas 8,2 hektar.

B. Analisis



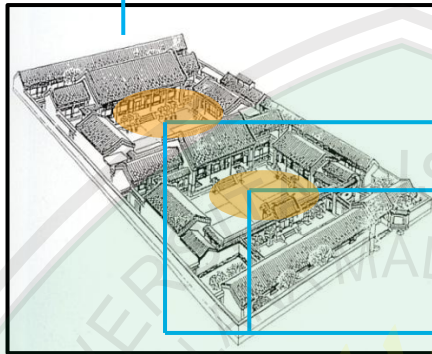
Gambar 2.29
Denah Beijing Ju'er
Hutong
(Sumber: Tan Hock Beng,
Contemporary Vernacular,
1998)

Halaman rumah yang keadaannya memburuk setelah kejadian gempa diperbaharui menjadi halaman rumah baru yang dalam pola tradisional modern yaitu tetap memperhatikan tradisi-tradisi orang tua, sehingga memberikan pola baru untuk konservasi kota Tua



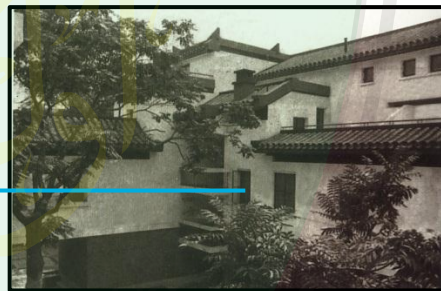
Gambar 2.30 Perubahan halaman rumah yang sudah modern
(Sumber: Tan Hock Beng, Contemporary Vernacular, 1998)

Bangunan yang masih terjaga dengan baik tetap dipertahankan.



Tempat tinggal yang sudah tidak terjaga digantikan oleh halaman rumah-rumah baru yang dirancang dalam pola tradisional. Dengan mencari tipe/jenis halaman rumah yang baru yang menggabungkan kemodernan dengan syarat-syarat menghormati kain tua, yakni dengan melalui desain yang menunjukkan bahwa mengingat dua dan tiga batas ketinggian lantai, desain halaman baru perumahan dapat mencapai densitas yang sama seperti perumahan bertingkat.

Gambar 2.31 Tampak Atas Bangunan Keseluruhan
(Sumber: Tan Hock Beng, Contemporary Vernacular, 1998)



Memaksimalkan ventilasi dan pencahayaan alami. Bahan yang digunakan adalah sederhana, sementara teknologi yang tepat digunakan. Rasa sebuah lingkungan yang hijau juga masih dipertahankan dengan memberikan pepohon di area halaman, menggunakan halaman baru sebagai fokusnya.



Gambar 2.32 Tampak Kawasan Bangunan
(Sumber: Tan Hock Beng, Contemporary Vernacular, 1998)

C. Kesimpulan

Tabel 2.5 Kesimpulan

Kelebihan	Kekurangan
<ul style="list-style-type: none"> - Bisa mempertahankan tradisi lama dengan sangat baik, sehingga tidak merusaknya tetapi malah memberikan suatu hal yang baru. - Penataan lansekap yang bagus yakni yang memberikan halaman baru yang letaknya ditengah-tengah bangunan yang halaman itu bisa menjadi view atau public space tersendiri bagi lokasi itu. - Penerapan extending tradition yang dipadukan kelokalitasan yang ada disana, sehingga menjadikan bangunan selaras dengan lingkungannya. 	<ul style="list-style-type: none"> - Memungkinkan menjadikan sifat individualis karena perletakan halaman yang ditengah sehingga jarang untuk berhubungan dengan diluarnya.

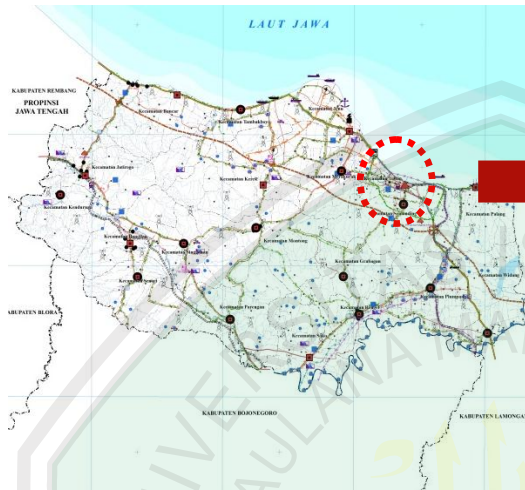
Sumber: Hasil Analisis, 2012

2.5 Gambaran Umum Lokasi

Lokasi perancangan berada di Kabupaten Tuban, Jawa Timur. Tepatnya di Pantai Boom Tuban. Pantai Boom berada di pusat kota Tuban tepatnya sebelah utara alun-alun kota Tuban. Tempatnya strategis dan mudah dijangkau oleh kendaraan apapun karena berada di jalur utama Pantai Utara yang menjadai arteri primer. Pantai Boom adalah bekas pelabuhan kuno pada masa kejayaan Majapahit. Di pantai Boom ini terdapat jalan yang menjorok ke dalam laut, sehingga kita dapat melihat indahnya pemandangan laut di Pantai Boom dari sisi kanan dan kiri.



Gambar 2.32 Peta Jawa Timur
(Sumber: <http://4.bp.blogspot.com/>)

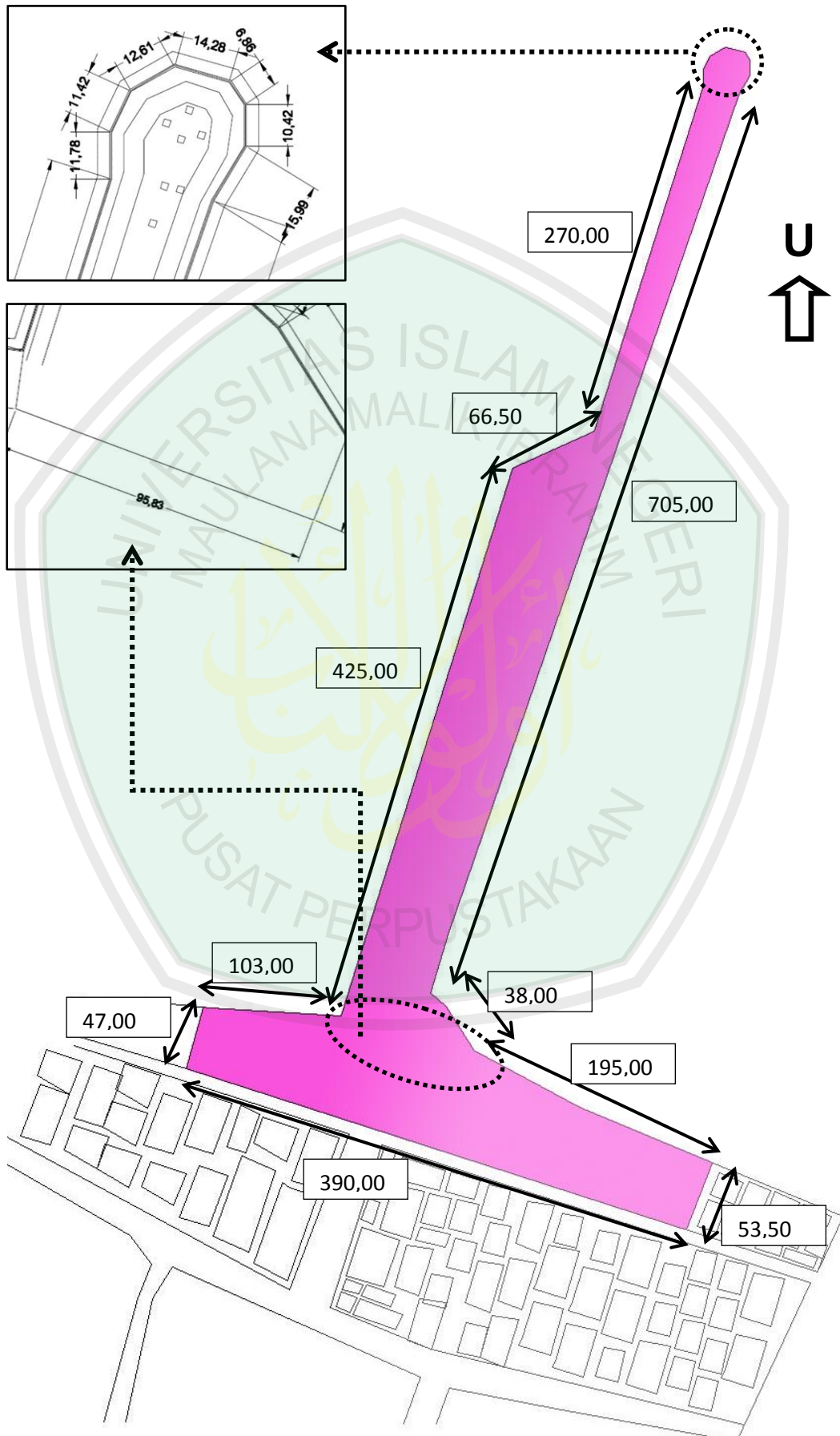


Gambar 2.33
Peta Kabupaten Tuban
(Sumber: Bappeda Tuban, 2011)



Gambar 2.34
Tapak Pantai Boom Tuban
(Sumber: Google Earth, 2012)

2.6.1 Bentuk dan Ukuran Tapak.



2.5.2 Kondisi Eksisting Pantai Boom Tuban



Gambar 2.35
Badan Pantai Boom yang sering difungsikan untuk meletakkan peralatan dari para nelayan sekitar.
(Sumber: Hasil Survey, 2012)



Gambar 2.36
Kondisi lahan pantai Boom yang masih belum terolah, sedangkan potensi pemandangan pantai sangat bagus.
(Sumber: Hasil Survey, 2012)



Gambar 2.37
Vegetasi di Pantai Boom yang tidak terawat
(Sumber: Hasil Survey, 2012)



Gambar 2.38
Kondisi pintu masuk menuju ke area Pantai Boom
(Sumber: Hasil Survey, 2012)



Gambar 2.39
Badan pantai yang digunakan memancing
(Sumber: Hasil Survey, 2012)



Gambar 2.40
Kondisi lahan yang belum terolah
(Sumber: Hasil Survey, 2012)

