

**PUSAT WISATA KULINER DI KABUPATEN**

**LAMONGAN**

**TEMA: EKLEKTIK BAHARI**

**TUGAS AKHIR**

**OLEH:**

**ACHMAD AGUS NASIHUDDIN**

**NIM: 06560018**



**JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR**

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)**

**MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

**2010**



**PUSAT WISATA KULINER DI KABUPATEN**

**LAMONGAN**

**TEMA: EKLEKTIK BAHARI**

**TUGAS AKHIR**

**OLEH:**

**ACHMAD AGUS NASIHUDDIN**

**NIM: 06560018**



**JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR**

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)**

**MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

**2010**

**PUSAT WISATA KULINER DI KABUPATEN  
LAMONGAN**

**TEMA: EKLEKTIK BAHARI**

**TUGAS AKHIR**

Diajukan kepada:

Fakultas Sains dan Teknologi

Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim

Untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam  
memperoleh gelar Sarsana Teknik (S.T)

**OLEH:**

**ACHMAD AGUS NASIHUDDIN**

**NIM: 06560018**

**JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)  
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

**2010**

## PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA

Dengan Hormat,

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Achmad Agus Nasihuddin

NIM : 06560018

Fakultas/Jurusan : Sains dan Teknologi/Teknik Arsitektur

Judul Seminar TA : Pusat Wisata Kuliner di Kota Lamongan

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa saya bertanggung jawab atas orisinalitas karya ini. Saya bersedia bertanggung jawab dan sanggup menerima sanksi yang ditentukan apabila di kemudian hari ditemukan berbagai bentuk kecurangan, tindakan plagiatisme atau sejenisnya dan indikasi ketidakjujuran di dalam karya ini.

Malang, 13 Juli 2010

Yang membuat pernyataan,

Achmad Agus Nasihuddin  
NIM: 06560018

PUSAT WISATA KULINER DI KABUPATEN

LAMONGAN

TEMA: EKLEKTIK BAHARI

TUGAS AKHIR

OLEH:

ACHMAD AGUS NASIHUDDIN

(06560018)

Telah disetujui oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

Tarranita Kusumadewi, M.T  
NIP. 19790913.200604.2.001

Pudji Wismantara, M.T  
NIP.19731209.200801.1.007

Tanggal, 28 Juli 2010

Mengetahui

Ketua Jurusan Teknik Arsitektur

Aulia Fikriarini Muchlis, M.T  
NIP. 19760416.200604.2.001

# PUSAT WISATA KULINER DI KABUPATEN

## LAMONGAN

TEMA: EKLEKTIK BAHARI

### TUGAS AKHIR

OLEH:

ACHMAD AGUS NASIHUDDIN

(06560018)

Telah dipertahankan di depan dewan penguji Teknik Arsitektur dan dinyatakan diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Teknik (S.T).

Tanggal, 13 Juli 2010

Susuna dewan penguji

1. Penguji utama : Aldrin Yusuf Firmansyah, M.T ( )  
Nip. 19770818.200501.1.001
2. Ketua : Tarranita Kusumadewi, M.T ( )  
NIP. 19790913.200604.2.001
3. Sekretaris : Pudji Wismantara, M.T ( )  
NIP.19731209.200801.1.007
4. Anggota : Achmad Nasichuddin, M.A ( )  
NIP.19730705.20000.1.002

Mengetahui dan mengesahkan  
Ketua Jurusan Teknik Arsitektur

Aulia Fikriarini Muchlis, M.T  
NIP. 19760416.200604.2.001

## UCAPAN TERIMA KASIH

Menyelesaikan rancangan bangunan dalam bentuk laporan Tugas Akhir (TA), penulis menyadari bahwa tugas tersebut mustahil dapat selesai kalau tanpa dukungan dan bantuan, baik moril, spiritual maupun materiil dari berbagai pihak yang terkait. Oleh karena itu, penulis sampaikan terima kasih kepada:

1. Ibu dan Bapak yang dengan ketulusan hati dan kasih sayang, membesarkan, mendidik, merawat dan senantiasa mencurahkan segalanya baik tenaga, dukungan maupun iringan do'a yang tiada hentinya. Semoga Allah membalas semua kebaikan beliau, Amin!
2. Bapak Prof. Dr. Imam Suprayogo, selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bapak Prof. Sutiman, S.PhD, selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Ibu Aulia Fikriarini M., MT, selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur.
5. Ibu Tarranita Kusumadewi, MT. selaku dosen pembimbing dan Bapak Pudji Pratitis Wismantara, MT. selaku asisten dosen pembimbing. Penuh kesabaran memberikan bimbingan, motivasi dan arahan serta masukan-masukan yang sangat berarti kepada penulis selama penyusunan laporan seminar Tugas Akhir (TA).
6. Bapak Aldrin Yusuf Firmansyah, MT. selaku penguji utama.
7. Mas Hermanto dan Mbak Maftuha, serta Mas Roqib dan Mbak Dyah, yang sangat cinta kepada adiknya dengan memberi nasehat dan motivasi selama penulis menyusun laporan Tugas Akhir. Serta selalu memperhatikan kesehatan fisik adiknya

selama menyusun laporan Tugas Akhir. Semoga Allah membalas semua kebaikan Mas-Mas dan Mbak-Mbak. Amin!

8. Teman-teman Jurusan Teknik Arsitektur, khususnya angkatan 2006 yang tidak sempat disebutkan satu persatu, dan semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian laporan seminar tugas akhir ini.

Malang, 13 Juli 2010

Penulis,

Achmad Agus Nasihuddin

NIM : 06560018



## KATA PENGANTAR



Alkhamdulillah segala puji syukur kehadiran Allah swt, Dzat yang telah memberikan segala kenikmatan dan kerahmatan serta taufik-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul “Pusat Wisata Kuliner di Kabupaten Lamongan” dengan tema Eklektik Bahari sebagai salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Teknik (S.T) sesuai dengan batas waktu yang telah ditentukan. Andai kata, lidah tidak pernah merasa lelah senantiasa kita curahkan sholawat serta salam kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad saw, beserta keluarga, para sahabat, dan pengikutnya dengan istiqomah tetap berpegang teguh pada ajaran agama Islam hingga akhir zaman.

Penulis sadar bahwa masih banyak kekurangan, kelemahan, dan masih jauh dari kata sempurna karena **“tidak ada yang paling sempurna di dunia ini kecuali Dzat sang pencipta alam semesta”**. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun guna perbaikan ke depan.

Akhirnya semoga karya ini diterima di sisi Allah SWT. dan semoga mendapatkan balasan yang setimpal dari-Nya. Harapan penulis semoga karya tulis ilmiah ini dapat

bermanfaat bagi penulis khususnya, dan para pembaca pada umumnya untuk dijadikan bahan pertimbangan dalam pengembangan perancangan bangunan ke depan.

Malang, 13 Juli 2010



## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAK.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan masalah.....	5
1.3. Tujuan dan Manfaat.....	5
1.4. Batasan Masalah.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1. Tinjauan Obyek Rancangan.....	8
2.2. Tinjauan Data.....	26
2.3. Tema Rancangan.....	43
2.4. Kesimpulan.....	76
2.5. Studi Banding.....	78
2.6. kesimpulan obyek Studi Banding.....	89
BAB III METODE PERANCANGAN	
3.1. Metode Perancangan.....	92
3.2. metode Pengolahan Data.....	97
BAB IV ANALISIS PERANCANGAN	
4.1. Analisa <i>Site</i> .....	2
4.2. Analisa Fungsi.....	137
4.3. Analisa Aktifitas.....	138
4.4. analisa Pengguna.....	139

4.5. Analisa Bahan Bangunan.....	142
4.6. Analisa Bentuk dan Fasad Bangunan .....	144
4.7. Analisa Organisasi Ruang .....	147
4.8. Analisa Sirkulasi Ruang.....	152
BAB V KONSEP PERANCANGAN	
5.1. Perumusan Konsep Rancangan.....	154
5.2. Konsep <i>Site</i> .....	159
5.3. Kondisi Iklim.....	168
5.4. Konsep Struktur Bangunan Pantai.....	172
5.5. Utilitas .....	174
5.6. Konsep Bahan Bangunan .....	188
5.7. Konsep Bangunan .....	189
5.8. Konsep Tata Ruang.....	192
5.9. Konsep Kios Pedagang Kaki Lima.....	196
5.10. Konsep Gazebo .....	197
BAB VI HASIL RANCANGAN	
6.1. Karakter Eklektik Bahari.....	199
6.2. Sirkulasi .....	207
6.3. Bangunan Penunjang.....	209
6.4. <i>Landscape</i> .....	213
6.5. Struktur .....	214
6.6. Utilitas .....	218
BAB VII PENUTUP	
7.1. Kesimpulan.....	222
7.2. Saran .....	223
DAFTAR PUSTAKA .....	224
LAMPIRAN .....	227

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Jenis vegetasi yang tumbuh pada <i>site</i> .....	27
Tabel 2.2 Pola penataan sirkulasi.....	35
Tabel 2.3 Kriteria studi banding .....	91
Tabel 4.1 Daftar vegetasi yang tumbuh pada <i>site</i> .....	103
Tabel 4.2 Program ruang (pelaku, aktifitas dan ruang) .....	139
Tabel 4.3 Alternatif penggunaan material pembentuk bangunan .....	143
Tabel 4.4 Analisa kualitatif ruang.....	149
Tabel 4.5 Analisa dimensi ruang restaurant ( <i>indoor</i> ).....	150
Tabel 4.6 Analisa dimensi ruang <i>service</i> .....	150
Tabel 4.7 Analisa dimensi ruang pengelola .....	151
Tabel 4.8 Analisa dimensi tempat parkir .....	151
Tabel 5.1 Aplikasi vegetasi pada desain.....	160
Tabel 5.2 Konsep penggunaan bahan/material pembentuk bangunan .....	188

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Jenis vegetasi yang tumbuh pada <i>site</i> .....	28
Gambar 2.2 Peta lokasi perancangan di kecamatan Paciran.....	29
Gambar 2.3 Lamongan <i>Gegency Tourism Map</i> .....	30
Gambar 2.4 Upaya menghadapi permasalahan garis pantai.....	41
Gambar 2.5 Skema konsep <i>ecotourism</i> bahari .....	72
Gambar 2.6 Skema komponen fungsi dari sisi persediaan .....	74
Gambar 2.7 Skema pengaruh luar sistem pariwisata bahari.....	75
Gambar 2.8 <i>Entrance</i> Pondok Daun Semarang.....	78
Gambar 2.9 Skema konsep <i>ecotourism</i> bahari .....	80
Gambar 2.10 Pola sirkulasi Pondok Daun .....	82
Gambar 2.11 Suasana malam hari Jimbaran <i>Seafood</i> .....	82
Gambar 2.12 Kesatuan restoran dengan pantai.....	83
Gambar 2.13 Ruang terbuka Jimbaran <i>Seafood</i> .....	84
Gambar 2.14 Area pantai Carnaval Ancol.....	87
Gambar 2.15 Gapura khas Bali di Ancol Jimbaran Resto .....	87
Gambar 4.1 Eksisting vegetasi pada <i>site</i> .....	103
Gambar 4.2 Vegetasi sebagai peneduh dan vegetasi sebagai pengarah.....	104
Gambar 4.3 Kondisi eksisting sirkulasi pada <i>site</i> .....	105
Gambar 4.4 <i>Sequential circulation</i> (linier) .....	106
Gambar 4.5 Eksisting jalan raya pada <i>site</i> dengan lajur dua arah .....	107
Gambar 4.6 Eksisting <i>view</i> pada <i>site</i> .....	110
Gambar 4.7 Sumber kebisingan pada <i>site</i> .....	111
Gambar 4.8 Sumber kebisingan lalu lintas kendaraan pada <i>site</i> .....	111
Gambar 4.9 Alternatif peletakan vegetasi terhadap sumber bising.....	112
Gambar 4.10 Alternatif peletakan vegetasi peneduh.....	114
Gambar 4.11 Arah angin laut.....	115
Gambar 4.12 Alternatif peletakan vegetasi terhadap hembusan angin laut .....	116
Gambar 4.13 Sistem <i>cross ventilation</i> .....	116
Gambar 4.14 Penggunaan kantilever.....	117
Gambar 4.15 Arah peredaran matahari.....	118

Gambar 4.16 Pondasi tiang pancang beton segi empat .....	120
Gambar 4.17 Konsep peletakan <i>armoring</i> (proteksi) dan <i>restoration</i> (reklamasi).....	120
Gambar 4.18 Alur pengolahan sampah organik dan non organik .....	123
Gambar 4.19 Alur pengolahan sampah organik .....	123
Gambar 4.20 Lubang resapan biopori .....	123
Gambar 4.21 Pembuangan air kotor atau limbah langsung ke laut .....	124
Gambar 4.22 Alternatif peletakan selokan dengan menggunakan <i>box cover</i> .....	125
Gambar 4.23 Sistem drainase kawasan .....	125
Gambar 4.24 Lubang resapan biopori .....	126
Gambar 4.25 Jaringan listrik di atas tanah sering terlihat di sekitar site.....	127
Gambar 4.26 Jaringan telepon di sekitar site sudah tersedia.....	128
Gambar 4.27 Alternatif peletakan saluran listrik dan telepon .....	129
Gambar 4.28 Apar .....	131
Gambar 4.29 <i>Fire sprinkler systems</i> .....	131
Gambar 4.30 Diagram sistem tangki atap ( <i>Up Feed Distribution</i> ) .....	132
Gambar 4.31 Diagram sistem tangki tekan ( <i>Down Feed Distribution</i> ) .....	133
Gambar 4.32 Sistem jaringan komputer.....	134
Gambar 4.33 Sumur Resapan Tirta Sakti (SRTS) .....	135
Gambar 4.34 <i>Armoring</i> (proteksi) dan <i>restoration</i> (pengurugan) .....	136
Gambar 4.35 Bentuk geometris kubus dan warna bangunan cenderung biru.....	145
Gambar 4.36 Alur sirkulasi zoning area pengunjung .....	147
Gambar 4.37 Alur sirkulasi zoning ruang unit bangunan.....	147
Gambar 4.38 Alur sirkulasi zoning ruang pengelola (kanan); dan ruang luar (kiri) .....	148
Gambar 4.39 Alur sirkulasi zoning ruang denah tipikal .....	148
Gambar 4.40 denah tipikal ruang <i>service</i> .....	149
Gambar 4.41 Alur sirkulasi owner/pengelola .....	152
Gambar 4.42 Alur sirkulasi owner/pengelola (alternatif 2).....	152
Gambar 4.43 Alur sirkulasi pengunjung.....	152
Gambar 4.44 Alur sirkulasi penyewa .....	153
Gambar 4.45 Alur sirkulasi barang.....	153
Gambar 5.1 Sketsa visual akulturasi .....	158
Gambar 5.2 Sketsa visual Eklektik Bahari .....	158

Gambar 5.3 Peletakan Vegetasi Pada <i>Site</i> .....	161
Gambar 5.4 Konsep pembedaan pejalan kaki dan kendaraan bermotor pada <i>site</i> .....	162
Gambar 5.5 Konsep jalan penghubung dengan Goa Maharani dan WBL.....	164
Gambar 5.6 Konsep jalan dan sirkulasi kendaraan bermotor .....	164
Gambar 5.7 Parkir kendaraan pada <i>site</i> .....	165
Gambar 5.8 Konsep <i>view</i> dan orientasi bangunan .....	166
Gambar 5.9 Konsep peletakan vegetasi jenis pohon Sono terhadap sumber bising .....	168
Gambar 5.10 Konsep penataan <i>landscape</i> terhadap kondisi iklim.....	170
Gambar 5.11 Konsep peletakan vegetasi terhadap angin darat dan laut .....	171
Gambar 5.12 Sistem peletakan <i>Armoring</i> dan <i>Restoration</i> .....	174
Gambar 5.13 Diagram sistem pengolahan sampah organik.....	176
Gambar 5.14 Diagram sistem pengolahan sampah anorganik.....	176
Gambar 5.15 Sistem lubang biopori (sampah organik) .....	177
Gambar 5.16 Sistem drainase tertutup dengan sistem <i>box cover</i> .....	178
Gambar 5.17 Diagram sistem pengolahan sampah (padat dan cair) .....	178
Gambar 5.18 Konsep sistem drainase kawasan.....	179
Gambar 5.19 Diagram konsep pembuangan air hujan(luar dan dalam bangunan) .....	179
Gambar 5.20 Diagram konsep pembuangan air kotor dari dalam bangunan .....	179
Gambar 5.21 Sistem lubang biopori .....	180
Gambar 5.22 Konsep peletakan saluran listrik dan telepon.....	182
Gambar 5.23 Diagram sistem jaringan listrik.....	182
Gambar 5.24 Diagram sistem pembangkit listrik cadangan .....	182
Gambar 5.25 Diagram sistem instalasi telepon .....	183
Gambar 5.26 Diagram sistem tangki tekan ( <i>Down Feed Distribution</i> ) .....	184
Gambar 5.27 Diagram sistem tangki atap ( <i>Up Feed Distribution</i> ) .....	185
Gambar 5.28 Diagram sistem air bersih (sumur bor) .....	185
Gambar 5.29 Diagram sistem proteksi kebakaran (APAR) .....	186
Gambar 5.30 Diagram sistem jaringan komputer (internet) .....	187
Gambar 5.31 Diagram sistem sumur resapan tirta sakti (SRTS) .....	187
Gambar 5.32 Konsep fasad bangunan .....	190
Gambar 5.33 Konsep bentuk bangunan .....	191

Gambar 5.34 Konsep tata massa bangunan .....	192
Gambar 5.35 Konsep tata ruang dalam .....	194
Gambar 5.36 Konsep tatanan <i>landscape</i> .....	195
Gambar 5.37 Konsep <i>sculpture</i> .....	196
Gambar 5.38 Konsep kios PKL.....	197
Gambar 5.39 Konsep gazebo .....	198
Gambar 6.1 Karakter Eklektik Bahari .....	200
Gambar 6.2 Site plan karakter eklektik bahari .....	201
Gambar 6.3 Karakter terbuka masyarakat bahari .....	202
Gambar 6.4 Karakter warna eklektik bahari .....	203
Gambar 6.5 Fasad bangunan karakter eklektik bahari .....	204
Gambar 6.6 Perspektif mata burung .....	204
Gambar 6.7 Fasad bangunan karakter eklektik bahari .....	205
Gambar 6.8 Material karakter eklektik bahari.....	206
Gambar 6.9 Material pada interior bangunan karakter eklektik bahari.....	207
Gambar 6.10 Perbedaan sirkulasi kendaraan bermotor dan pejalan kaki .....	208
Gambar 6.11 Musholla karakter bahari .....	209
Gambar 6.12 <i>Rest area</i> .....	210
Gambar 6.13 Gazebo karakter eklektik .....	210
Gambar 6.14 Kantor security karakter eklektik bahari.....	211
Gambar 6.15 Pos satpam karakter eklektik bahari.....	211
Gambar 6.16 <i>Open space area</i> .....	212
Gambar 6.17 Karakter <i>souvenir shop</i> .....	213
Gambar 6.18 Sistem peletakan jenis vegetasi .....	214
Gambar 6.19 Kiri: rangka struktur membran; Kanan: Struktur rangka utama .....	215
Gambar 6.20 Struktur pondasi tiang pancang segi empat .....	216
Gambar 6.21 Sistem struktur armoring (proteksi) dan restoration (pengurangan).....	216
Gambar 6.22 Rangka struktur bangunan.....	217
Gambar 6.23 Struktur penutup atap bangunan .....	217
Gambar 6.24 Diagram sistem distribusi air bersih.....	218
Gambar 6.25 Sistem pembuangan air kotor.....	219
Gambar 6.26 Sistem penyediaan air bersih .....	219

Gambar 6.27 Diagram sistem jaringan listrik.....220  
Gambar 6.28 Diagram alur sistem sampah organik dan anorganik.....220  
Gambar 6.29 Sistem peletakan tempat sampah .....221



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Wawancara

Lampiran 2. Kondisi eksisting *site*

Lampiran 3. Peta Kabupaten Lamongan

Lampiran 4. Gambar hasil rancangan



## ABSTRAK

Negara Indonesia merupakan negara yang kaya akan budaya dan adat istiadat. Salah satu yang termasuk dalam bagian budaya adalah berbagai macam makanan tradisional (masakan khas daerah). Era globalisasi saat ini terjadi perkembangan dalam segala bidang tanpa terkecuali dalam dunia kuliner. Media cetak, media telekomunikasi termasuk media internet serta banyaknya demo atau seminar memasak dengan kapasitas besar ikut berperan dalam mendukung perkembangan dunia kuliner. Hal ini dapat memberikan informasi-informasi terbaru yang diperlukan oleh masyarakat dalam era global saat ini. Makanan tradisional yang ada di Indonesia berkembang sesuai dengan budaya yang ada pada masyarakat Indonesia tersendiri. Makanan tradisional satu daerah dengan daerah lainnya berbeda-beda dan tersebar di berbagai daerah di Indonesia.

Lamongan memiliki kuliner yang beragam jenis, cita rasa dan tampilan, yang masing-masing sajian memiliki ciri khas dan kenikmatan tersendiri. Kabupaten Lamongan memiliki kuliner yang beragam, mulai dari makanan kecil sampai makanan utama yang menjadi ciri khas Kabupaten Lamongan. Kabupaten Lamongan mempunyai potensi wisata kuliner dengan beragam jenis produk makanan seperti "Soto Lamongan", "Nasi Boran", "Tahu Campur" dan berbagai macam masakan *seafood* khas Kabupaten Lamongan yang sudah menjadi *icon* kuliner Kabupaten Lamongan. Namun berbagai potensi kuliner yang cukup beragam ini belum dikemas secara menarik. Sehingga secara optimal belum bisa mengangkat citra Kabupaten Lamongan sebagai tujuan wisata kuliner.

Penggunaan suatu konsep dalam perancangan obyek arsitektur bertujuan untuk memberi batasan pada suatu obyek rancangan, sehingga obyek tersebut mempunyai karakter tersendiri. Perancangan Pusat Wisata Kuliner di Kabupaten Lamongan menggunakan konsep Eklektik Bahari. Budaya bahari merupakan budaya heterogen dan multikultural, sehingga dapat didefinisikan sebagai suatu budaya hasil respon manusia terhadap lingkungan (kelautan) yang bersifat multikultural. Multikultural merupakan hasil pertemuan beberapa kebudayaan, misalnya kebudayaan asli dan pendatang. Kegiatan yang muncul dari para pendatang tersebut juga merupakan bagian dari kebaharian. Keberadaan laut juga menimbulkan adanya kegiatan pelayaran dan perdagangan yang memungkinkan masyarakat memiliki mobilitas tinggi dan berpindah dari tempat satu ke tempat lain. Sehingga sangat memungkinkan adanya pertemuan antara penduduk asli dan pendatang.

Eklektik Bahari digunakan untuk mewakili gambaran tentang tempat wisata yang berada pada kawasan pesisir yang dapat menggambarkan citra obyek sebagai tempat wisata yang memberikan tempat wisata alam dengan berbagai keanekaragaman budaya bahari. Eklektik Bahari mempunyai potensi dalam pembangunan dengan penggabungan (kombinasi) dengan berbagai aspek, ide, unsur dan teori kebaharian. Eklektik Bahari mempunyai potensi dalam pembangunan dengan penggabungan (kombinasi) dari berbagai aspek, ide, dan teori kebaharian. Ini dipilih, salah satunya guna untuk melestarikan *culture* (budaya) kawasan setempat.

## ABSTRACT

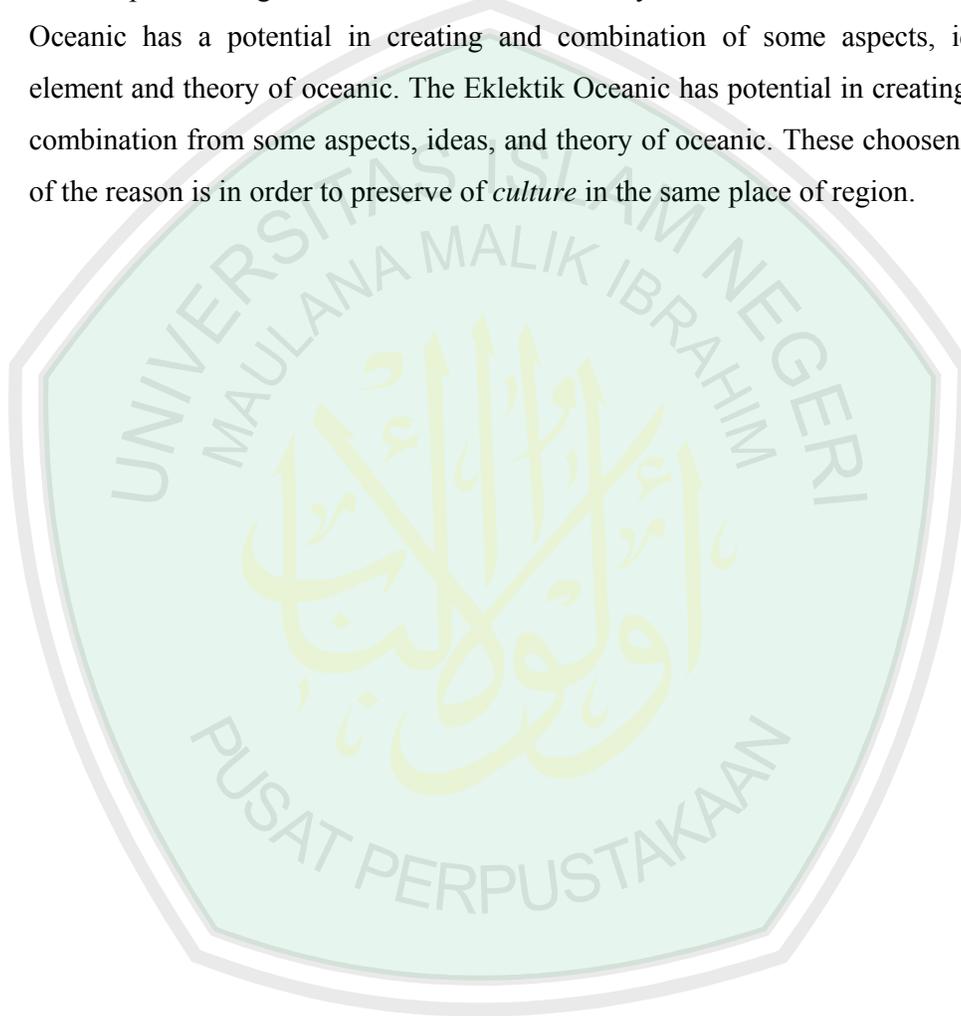
Indonesian country is the country that has rich in various culture and customs. One of the including part of it is a variety of traditional foods (specific local food). The globalization era currently has been occurred the development of some areas entirely without the exception of culinary side. Printed media, telekomunikasi media included the internet and there are many demo or seminar of cooking by large capacity that participate in supporting the development of culinary side. This case is giving some newest informations that needed by society in this globalization era. The traditional food that existing in Indonesia has developed related to the culture of Indonesian society itself. The traditional food is different in each of others area and has widespreaded in various area.

Lamongan has a variety of culinary, tastes and appearance which each of its dish of food has specific feature and it is delicious. The regency of Kabupaten Lamongan has a variety of culinary, from the small food until the main one has being a special feature of Lamongan regency. Also it Lamongan regency has potential of culinary tourism by a variety of food product such as "Soto Lamongan", "Nasi Boran", "Tahu Campur" and various food of special *seafood* in Lamongan regency that has been an *icon* of culinary in Lamongan Regency. But some of potential culinary that sufficiently various has not an interesting packaged. So that it has optimally could not promote the image of Lamongan Regency as the object of culinary.

The implementation of a concept in the planning of architecture object has purposed to to give limitation for the object of planning, so that this object has feature of itself. The central Planning of Culinary Tour in Lamongan Regency is using the concept of Eklektic Oceanic. The culture of oceanic is heterogeneous and multi-cultural, so that it can be define as a culture of response product of human to the ecological (oceanic) that multi-cultural. It multi-cultural is result of cross-cultural, such as the original cultural and comers. The appeared activities of new comers is also a part of oceanic. The existence of ocean has also make the activities sailorship and commercial that enable the society has high mobility and

get the moving of one place to others. So that has most likely the existence of meeting between the native and new comers.

The Eklektic Oceanic is used for reflective description about place of tourism that located in the area of littoral that can reflect the image of object as the tourism place that give a natural tour and a variety of oceanic culture. It eklektic Oceanic has a potential in creating and combination of some aspects, ideas, element and theory of oceanic. The Eklektik Oceanic has potential in creating and combination from some aspects, ideas, and theory of oceanic. These choosen, one of the reason is in order to preserve of *culture* in the same place of region.



## خلاصة البحث

بلد إندونيسيا هو بلدة غنية عن الثقافات والعادات, منها أنواع من الأطعمة التقليدية (طبخ خاصة المنطقة) قد تطور جميع النواحي في هذا العصر المجمل بغيراستثناء حتى في الطعام, ووسائل الأعلام الطبيعية, ووسائل المواصلات البعيدة مثل وسائل إنترنت وكثرة المظاهرة والندوة عن الأطعمة بوسع كثير قد تشترك في دور دعم تطور مجمل الأطعمة, فهذه إعلام التي احتاجها المجتمع في هذا العصر المجمل, الأطعمة التقليدية في إندونيسيا تطورت كتطور الثقافات في المجتمع الإندونيسي. لا يستوي تنوع الأطعمة التقليدية بين المنطقة والمنطقة الأخرى في إندونيسيا.

منطقة لاموغان, لمجتمعها أنواع من تنوع الذوق وتصوير الأطعمة كل لها خاصة ولذيدة. ناحية لاموغان لها أطعمة متنوعة من الوجبات السريعة حتى الأطعمة الطبيعية التي تكون خاصة لناحية لاموغان كذلك السياحة الطعمية بأنواع المنتوجة مثل "سوتو لاموغان", "ناسي بوران", "تاهو جمفور", وغيرها من الأطعمة البحرية التي تكون أيقونة الأطعمة لناحية لاموغان. ولكن طاقة الطعمية المتنوعة لما ترتب بالخزمة الأعجبية حتى بأفضلية لما ترفع صورة ناحية لاموغان لتكون قصد سياحة الطعمية.

استخدام الطريقة في تخطط موضوع فن العمارة يقصد لإعطاء حد في الموضوع المشروع حتى يكون ذلك الموضوع له سيمة أو خاصة. تخطط مركز السياحة الطعمية في ناحية لاموغان يستخدم الطريقة الإنتقائية البحرية, فالثقافة البحرية هي ثقافة هتروجينية, ومتعددة الثقافات يعرف بثقافة من إجابة الإنسان للبيئة (البحرية) المتعددة بالثقافات. و متعددة الثقافات هي من تلقاء أنواع الثقافات مثل الثقافة الأصلية والمجينية, الأنشطة التي صدرت من الجيين هي الأنشطة البحرية. وجودالبحر يؤدي وجود السفر أوالملاحة والتجارة التي تمكن للمجتمع التحركية العالية وينتقلون من مكان إلى مكان آخر حتى تمكن لهم الإلتقاء بين المقيمين والمجبيين أو المسافرين.

الإنتقاء البحري يستخدم ليكون نائب صورة فكرية عن السياحة التي توجد في الساحل تُصوّر صورة الموضوع لكي يكون محل السياحة يعطي محل السياحة العالمية بأنواع الثقافات البحرية. للإنتقاء البحري طاقة في البناء والإتحاد بأنواع النواحي, والآراء, والعناصر, والمناهج البحرية. تختار أحدهما تهيئنا للإستعمال باستمرارثقافة المنطقة المحلية.

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang**

Negara Indonesia merupakan negara yang kaya akan budaya dan adat istiadat. Salah satu yang termasuk dalam bagian budaya adalah berbagai macam makanan tradisional (masakan khas daerah). Di era globalisasi saat ini terjadi perkembangan dalam segala bidang tanpa terkecuali dalam dunia kuliner. Media cetak, media telekomunikasi termasuk media internet serta banyaknya demo atau seminar memasak dengan kapasitas besar ikut berperan dalam mendukung perkembangan dunia kuliner. Hal ini dapat memberikan informasi-informasi terbaru yang diperlukan oleh masyarakat dalam era global saat ini (\_\_\_\_\_, 2008: 114-115). Makanan tradisional yang ada di Indonesia berkembang sesuai dengan budaya yang ada pada masyarakat Indonesia tersendiri. Makanan tradisional satu daerah dengan daerah lainnya berbeda-beda, dan tersebar di berbagai daerah di Indonesia.

Kuliner memiliki potensi cukup besar, bisnis oleh-oleh di jalanan saat ini menurut laporan Dinas Perindustrian dan Perdagangan, mengalami kenaikan sebesar 20%-25%. Pertumbuhan ekonomi secara umum hanya mengalami kenaikan dengan kisaran 3%. Karena itu pakar ekonomi optimis dalam tahun-tahun ke depan, pusat jajanan akan semakin cerah. Kini telah berkembang pesat bahkan telah menjadi salah satu andalan pemerintah daerah setempat dalam

meningkatkan Pendapatan Anggaran Daerah (PAD) (Seputar Semarang edisi 17–23 Oktober 2008).

Demikian juga dengan Kota Lamongan yang tidak terlepas dari dunia Kuliner. Secara geografis, Kabupaten Lamongan berada pada 6°51'54"-7°23'06" LS dan 112°33'45"-112°33'45" BT. Adapun batas wilayah sebelah Utara adalah Laut Jawa, sebelah Timur adalah Kabupaten Gresik, sebelah Selatan adalah Kabupaten Mojokerto dan Jombang, sebelah Barat adalah Kabupaten Tuban dan Bojonegoro. Kota Lamongan mempunyai beberapa potensi dalam bidang pariwisata. Wisata yang terdapat di daerah ini antara lain: Wisata Bahari Lamongan (WBL), Goa Maharani dan Tanjung Kodok *Beach Resort*. Disamping karena kondisi alamnya yang sangat indah dan juga letaknya yang cukup strategis. Ketiga wisata tersebut terletak tidak jauh dari Kota Tuban, merupakan lintasan jalur arteri pantai Utara (Pantura) dari arah Semarang, Jakarta dan sekitarnya yang menuju ke Bali maupun Kota Surabaya, dengan jarak tempuh waktu kurang dari 2 jam. Dalam suatu perjalanan wisata tidak akan lengkap tanpa diiringi dengan membeli oleh-oleh maupun mencicipi makanan khas daerah yang dikunjungi. Terlebih Lamongan memiliki kuliner yang beragam jenis, cita rasa dan tampilan, yang masing-masing sajian memiliki ciri khas dan kenikmatan tersendiri. Kota Lamongan memiliki kuliner yang beragam, mulai dari makanan kecil sampai makanan utama yang menjadi ciri khas Kota Lamongan. Kota Lamongan mempunyai potensi wisata kuliner dengan beragam jenis produk makanan seperti "Soto Lamongan", "Nasi Boran", "Tahu Campur" dan berbagai macam masakan *seafood* khas Kota Lamongan yang sudah menjadi *icon* kuliner Kota Lamongan. Namun berbagai potensi kuliner yang cukup beragam ini belum dikemas secara

menarik. Sehingga secara optimal belum bisa mengangkat citra Kota Lamongan sebagai tujuan wisata kuliner.

Salah satu potensi lain yang dimiliki Kota Lamongan adalah Pelabuhan Perikanan Nusantara Tempat Pelelangan Ikan (TPI) Brondong-Lamongan yang terletak 6 km dari ketiga lokasi wisata pantura Lamongan. TPI merupakan tempat pendaratan ikan para nelayan, baik nelayan lokal maupun nelayan dari berbagai daerah di Indonesia. Saat ini, TPI tersebut telah berkembang pesat bahkan telah menjadi salah satu andalan Pemerintah Kabupaten Lamongan dalam mendulang Pendapatan Anggaran Daerah (PAD). Dari upaya melaut, ikan laut segar yang didapat para nelayan TPI Brondong-Lamongan yakni ikan Kuningan, Kambangan, Krese, Golok Sabrang, Kapasan, Kakap Merah, Kerapu, Layur, Cumi-cumi, Tongkol, Hiu, Bawal dan masih banyak lainnya (Departemen Kelautan dan Perikanan Brondong-Lamongan, 2009).

Hal tersebut memberi suatu gagasan untuk mewadahi kekayaan kuliner Kota Lamongan sekaligus mewadahi hasil laut Pelabuhan Perikanan Nusantara yaitu TPI Brondong-Lamongan. Selain itu juga untuk menertibkan para Pedagang Kaki Lima (PKL) di kawasan wisata Pantura Lamongan, agar tidak mengganggu lalu lintas kendaraan, dan diharapkan dapat membentuk citra kawasan wisata yang bebas PKL. Upaya untuk mewadahi kegiatan tersebut dengan membuat sebuah obyek wisata di kawasan wisata Pantura Lamongan, berupa Pusat Wisata kuliner. Lokasi Pusat Wisata kuliner berada di kawasan Wisata Pantura Lamongan, tepatnya di bagian timur WBL. *Site* berupa area parkir yang tidak difungsikan karena kurang efektif untuk digunakan sebagai area parkir, karena peletakan pintu keluar kendaraan berupa tanjakan, dirasakan membahayakan lalu lintas

kendaraan. Dan saat ini area tersebut kosong serta tidak berfungsi. Harapannya, Pusat Wisata kuliner di Kota Lamongan ini mampu memberikan dampak positif bagi masyarakat tentang wawasan dan rekreasi. Sehingga mereka (wisatawan) merasa puas datang ke tempat wisata Pantura Kota Lamongan dengan adanya obyek wisata tambahan berupa Pusat Wisata kuliner.

Dalam suatu perancangan obyek, penggunaan suatu tema bertujuan untuk memberi batasan terhadap obyek rancangan, sehingga obyek rancangan akan memiliki suatu makna dan karakter tersendiri. Perancangan Pusat Wisata Kuliner di Kota Lamongan menggunakan tema Eklektik *Sustainable* Bahari. Eklektik *Sustainable* Bahari dipilih untuk mewakili gambaran tentang tempat wisata yang berada pada kawasan pantai yang dapat menggambarkan citra obyek sebagai tempat wisata yang menawarkan tempat wisata alam. Eklektik *Sustainable* Bahari merupakan potensi dalam pembangunan dengan penggabungan (kombinasi) berbagai aspek, ide, dan teori kebaharian, serta dapat memenuhi kebutuhan generasi sekarang tanpa mengorbankan generasi yang akan datang, khususnya pada masyarakat pesisir. Dengan kata lain tidak membahayakan sistem alam yang mendukung semua aspek kehidupan. Hal ini Berupaya dalam pemeliharaan sistem alam yang dapat dilakukan dengan pengolahan limbah, mendaur ulang bahan/material yang tidak terpakai, menghemat energi dan lain-lain. Semua itu dengan tujuan untuk kelangsungan hidup masyarakat di masa sekarang maupun mendatang.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah yang terdapat pada perancangan Pusat Wisata Kuliner di Kota Lamongan adalah:

- a. Bagaimana merancang Pusat Wisata Kuliner di kawasan wisata Pantura Kota Lamongan?
- b. Bagaimana menerapkan tema Eklektik *Sustainable* Bahari dalam perancangan Pusat Wisata Kuliner di Kota Lamongan?

### **1.3. Tujuan dan Manfaat**

#### **1.3.1. Tujuan**

Tujuan dari perancangan obyek ini adalah sebagai fasilitas rekreasi berupa Pusat Wisata Kuliner yang dapat menarik minat wisatawan. Sehingga mampu memperkenalkan, mempromosikan, dan melestarikan serta mendukung pengembangan wisata kawasan pantai utara Kota Lamongan.

- a. Merancang Pusat Wisata Kuliner di kawasan wisata Pantura Kota Lamongan.
- b. Menerapkan tema Eklektik *Sustainable* Bahari dalam perancangan Pusat Wisata Kuliner di Kota Lamongan.

#### **1.3.2. Manfaat**

Manfaat yang dapat diberikan melalui perancangan Pusat Wisata Kuliner di Kota Lamongan ini merujuk bagi perancang, masyarakat (wisatawan), dan Pemerintah Daerah Lamongan, diantaranya:

##### **a. Bagi Perancang**

Manfaat perancangan bagi perancang adalah:

1. Memperoleh pengetahuan tentang mendesain kawasan wisata kuliner.
2. Memperoleh pengetahuan tentang dunia wisata dan kuliner.

3. Memperoleh pengetahuan tentang aspek, ide, dan teori kebaharian dalam pemeliharaan sistem alam dengan tujuan untuk kesejahteraan masyarakat di masa sekarang maupun mendatang.

**b. Bagi Masyarakat (wisatawan)**

Manfaat perancangan bagi masyarakat adalah:

1. Menyediakan fasilitas untuk menikmati dan mempelajari kekayaan kuliner Kota Lamongan.
2. Meningkatkan kepedulian masyarakat terhadap kekayaan kuliner Kota Lamongan.
3. Menciptakan lapangan pekerjaan baru bagi masyarakat.

**c. Bagi Pemerintah Daerah (Pemda) Lamongan**

Manfaat perancangan bagi Pemerintah Daerah Lamongan adalah:

1. Meningkatkan pembangunan dalam bidang wisata kuliner khususnya pengembangan bagi wilayah Lamongan.
2. Meningkatkan kepedulian terhadap kekayaan kuliner Lamongan.
3. Mengembangkan kawasan wisata pantai utara Kota Lamongan menjadi suatu kawasan yang menarik untuk dikunjungi oleh wisatawan.

**1.4. Batasan Masalah**

Berikut beberapa pokok yang menjadi batasan masalah dalam perancangan Pusat Wisata Kuliner di Kota Lamongan, diantaranya:

**1.4.1. Batasan Obyek & Tema**

Berikut beberapa pokok batasan obyek dan tema dalam perancangan Pusat Wisata Kuliner di Kota Lamongan, diantaranya:

- a. Judul perancangan obyek adalah Pusat Wisata Kuliner di Kota Lamongan.
- b. Tema perancangan Pusat Wisata Kuliner di Kota Lamongan adalah Eklektik *Sustainable* Bahari.

#### **1.4.2. Batasan Lokasi/ Wilayah**

Batasan lokasi/wilayah dalam perancangan Pusat Wisata Kuliner di Kota Lamongan, diantaranya:

- a. Lokasi perancangan berada di Jl. Raya Daendels (Anyer-Panarukan), Desa Tunggul-Kecamatan Paciran-Kabupaten Lamongan, kawasan wisata Pantura Lamongan, tepatnya di sebelah timur WBL.
- b. Luasan perancangan obyek Pusat Wisata Kuliner di Kota Lamongan berkisar antara 7.500 m<sup>2</sup> (50 m x 150 m) dengan perluasan 7.500 m<sup>2</sup> (50 m x 150 m), sehingga total luasan perancangan adalah 15.000 m<sup>2</sup>.

Adapun ruang lingkup perancangan Pusat Wisata Kuliner di Kota Lamongan meliputi:

1. Obyek Pusat Wisata Kuliner di Kota Lamongan untuk mewadahi kuliner khas Kota Lamongan.
2. Perancangan obyek Pusat Wisata Kuliner di Kota Lamongan merupakan kesatuan dengan kawasan wisata yang sudah ada.
3. Penataan kawasan Pusat Wisata Kuliner di Kota Lamongan melalui pendekatan kebaharian.

## **BAB 2**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Tinjauan Obyek Rancangan**

##### **2.1.1. Definisi Wisata**

Secara harfiah, wisata merupakan suatu fenomena multidimensional, menumbuhkan citra petualangan, romantik dan tempat-tempat eksotik, dan juga meliputi realita keduniaan, seperti bisnis, kesehatan, dan lain-lain. Prinsipnya, wisata mencakup semua macam perjalanan, dengan batasan perjalanan tersebut berhubungan dengan rekreasi dan pertamasyaan. Beberapa faktor batasan suatu wisata, yaitu (Hadinoto, 1996:13):

1. Perjalanan dilakukan sementara waktu.
2. Perjalanan dilakukan dari satu tempat ke tempat lainnya.
3. Perjalanan harus dikaitkan dengan rekreasi.
4. Orang yang melakukan perjalanan tersebut tidak mencari nafkah di tempat yang dikunjunginya dan semata-mata sebagai konsumen di tempat tersebut.

Berdasarkan faktor-faktor di atas, maka dapat disimpulkan bahwa wisata merupakan suatu perjalanan yang dilakukan sementara waktu, yang diselenggarakan dari satu tempat ke tempat lain. Dengan maksud bukan untuk berusaha (bisnis) atau mencari nafkah di tempat yang dikunjungi, tetapi semata-mata untuk menikmati perjalanan tersebut guna pertamasyaan dan rekreasi atau untuk memenuhi keinginan yang beraneka ragam.

Berikut beberapa pengertian wisata menurut para ahli, diantaranya:

a. Menurut Richard Sihite (2000: 46-47)

Wisata adalah suatu perjalanan yang dilakukan orang untuk sementara waktu, yang diselenggarakan dari suatu tempat ke tempat lain meninggalkan tempatnya semula, dengan suatu perencanaan dan dengan maksud bukan untuk berusaha atau mencari nafkah di tempat yang dikunjungi, tetapi semata-mata untuk menikmati kegiatan pertamasyaan dan rekreasi atau untuk memenuhi keinginan yang beraneka ragam.

b. Menurut H.Kodhyat (1983: 4)

Wisata adalah perjalanan dari satu tempat ke tempat lain, bersifat sementara, dilakukan perorangan maupun kelompok, sebagai usaha mencari keseimbangan atau keserasian dan kebahagiaan dengan lingkungan hidup dalam dimensi sosial, budaya, alam dan ilmu.

c. Menurut James J.Spillane (1982: 20)

Wisata adalah kegiatan melakukan perjalanan dengan tujuan mendapatkan kenikmatan, mencari kepuasan, mengetahui sesuatu, memperbaiki kesehatan, menikmati olahraga atau istirahat, menunaikan tugas, berziarah dan lain-lain.

d. Menurut Drs.Oka A. Yoeti (1997: 194)

Wisata adalah suatu perjalanan yang dilakukan sementara waktu, yang diselenggarakan dari satu tempat ke tempat lain, dengan maksud bukan untuk berusaha (bisnis) atau mencari nafkah di tempat yang dikunjungi, tetapi semata-mata untuk menikmati perjalanan tersebut guna pertamasyaan dan rekreasi atau untuk memenuhi keinginan yang beraneka ragam.

e. Menurut Salah Wahab (1975: 55)

Wisata yaitu salah satu jenis industri baru yang mampu mempercepat pertumbuhan ekonomi dan penyediaan lapangan kerja, peningkatan penghasilan, standar hidup serta menstimulasi sektor-sektor produktif lainnya. Selanjutnya, sebagai sektor yang kompleks, pariwisata juga merealisasi industri-industri klasik seperti industri kerajinan tangan dan cinderamata, penginapan dan transportasi.

f. Menurut Hadinoto (1996: 13)

Wisata merupakan suatu fenomena multidimensional, menumbuhkan citra petualangan, romantik dan tempat-tempat eksotik, dan juga meliputi realita keduniaan seperti bisnis, kesehatan, dan lain-lain.

g. Menurut Soetomo (1994: 25), WATA (*World Association of Travel Agent* = Perhimpunan Agen Perjalanan Sedunia)

Wisata adalah perjalanan keliling selama lebih dari tiga hari, yang diselenggarakan oleh suatu kantor perjalanan di dalam kota dan acaranya antara lain melihat-lihat di berbagai tempat atau kota, baik di dalam maupun di luar negeri.

h. Menurut Hornby As (2001)

Wisata adalah sebuah perjalanan dimana seseorang dalam perjalanannya singgah sementara di beberapa tempat dan akhirnya kembali lagi ke tempat asal dimana dia mulai melakukan perjalanan.

i. Menurut Fandeli (2001)

Wisata adalah perjalanan atau sebagai dari kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela serta bersifat sementara untuk menikmati objek dan daya tarik wisata.

Kesimpulan yang dapat diambil dari beberapa pengertian wisata di atas adalah suatu perjalanan yang dilakukan sementara waktu, yang diselenggarakan dari satu tempat ke tempat lain, dengan maksud bukan untuk berusaha (bisnis) atau mencari nafkah di tempat yang dikunjungi, yang mengandung unsur (1) Kegiatan perjalanan; (2) Dilakukan secara sukarela; (3) Bersifat sementara; (4) Perjalanan seluruhnya atau sebagian bertujuan untuk menikmati obyek dan daya tarik wisata.

### **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/tujuan perjalanan, obyek, alat angkut yang dipergunakan, jumlah orang yang melakukan perjalanan, dan jangka waktu, berikut penjelasan mengenai jenis-jenis wisata (Yoeti, 1994: 120):

#### **1. Letak Geografis**

Menurut Letak Geografinya, wisata terbagi menjadi tiga, yaitu: Wisata Nasional (*National Domestic Tourism*), Wisata Regional (*Regional Tourism*), Wisata Internasional (*International Tourism*). Berikut penjelasan wisata menurut letak geografis:

#### **➤ Wisata Nasional (*National Domestic Tourism*)**

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

#### 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.

#### 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*). Berikut penjelasan wisata menurut pengaruhnya terhadap neraca pembayaran:

#### Wisata Aktif (*In Tourism*)

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

#### 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*). Berikut penjelasan wisata menurut alasan/tujuan perjalanan:

**➤ Bisnis (*Business Tourism*)**

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

**➤ Berlibur (*Vacational Tourism*)**

Wisatawan yang melakukan perjalanan wisata dalam keadaan berlibur atau cuti.

**➤ Memperdalam Ilmu (*Educational Tourism*)**

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

4. Pembagian Obyek

Menurut pembagian obyeknya, wisata terbagi menjadi tujuh, yaitu: Wisata Budaya (*Cultural Tourism*), Wisata Kesehatan (*Recoperational Tourism*), Wisata Komersial (*Commercial Tourism*), Wisata Olah Raga (*Sport Tourism*), Wisata Politik (*Political Tourism*), Wisata Sosial (*Social Tourism*), Wisata Agama (*Religion Tourism*). Berikut penjelasan wisata menurut pembagian obyeknya:

**➤ Wisata Budaya (*Cultural Tourism*)**

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

➤ **Wisata Kesehatan (*Recoperational Tourism*)**

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

➤ **Wisata Komersial (*Commercial Tourism*)**

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

➤ **Wisata Olah Raga (*Sport Tourism*)**

Tujuan dari orang-orang untuk melakukan perjalanan adalah untuk melihat atau menyaksikan pesta olah raga di suatu tempat atau Negara tertentu.

➤ **Wisata Politik (*Political Tourism*)**

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

➤ **Wisata Sosial (*Social Tourism*)**

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

➤ **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, merupakan 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 Tradisi, seperti dugderan (merupakan tanda dimulainya puasa).

➤ 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:

➤ Wisata udara (*air tourism*)

➤ Wisata laut (*sea and river tourism*)

➤ Wisata darat (*land tourism*)

➤ Pedestrian tourism (*hikers*)

#### 6. Jumlah Orang yang Melakukan Perjalanan

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

➤ Wisata tunggal/individu (*Individual tourism*)

➤ Wisata rombongan (*Group tourism*)

## 7. Jangka Waktu

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

➤ Wisata jangka pendek

➤ Wisata jangka panjang

### 2.1.3. Manfaat Wisata

Adapun manfaat wisata dalam bidang ekonomi, bidang seni budaya, pemeliharaan dan pemanfaatan lingkungan hidup, memperluas nilai pergaulan hidup dan pengetahuan, memperluas lapangan kerja dan kesempatan kerja, menunjang perbaikan kesehatan dan prestasi kerja, berikut penjelasan manfaat wisata (Yoeti, 1994: 134):

#### a. Bidang Ekonomi

➤ Pengeluaran wisatawan asing di suatu negara merupakan suatu devisa.

➤ Mendorong tumbuhnya pengrajin yang berkualitas (yang mampu meningkatkan mutu hasil kerajinannya), sehingga dapat menarik minat pembeli, dengan demikian dapat meningkatkan tingkat taraf hidupnya.

➤ Memberikan kehidupan pada masyarakat sekitar obyek wisata, misalnya: warung-warung, toko cendera mata dan lain-lain.

#### b. Bidang Seni Budaya

Hal ini dapat merangsang masyarakat setempat untuk memelihara, menggali, dan berkreasi serta mengembangkan seni budaya setempat dengan harapan agar wisatawan senang melihatnya, dengan demikian selalu mengunjungi daerah tersebut untuk menyaksikan seni budaya yang ada.

c. Pemeliharaan dan Pemanfaatan Lingkungan Hidup

Wisatawan yang berkunjung ke suatu daerah, tentunya menginginkan daerah tersebut bersih, aman, indah serta sejuk. Hal ini mendorong masyarakat setempat untuk ikut memelihara lingkungan hidup sehingga mereka mengenalnya, menyayangnya dan akhirnya mencintai tanah airnya.

d. Memperluas Nilai Pergaulan Hidup dan Pengetahuan

Hubungan wisatawan dengan masyarakat yang dikunjunginya sedikit banyak akan menempa nilai hidup baru dalam arti memperluas pandangan akan nilai-nilai kehidupan. Hal ini dapat mendorong seseorang untuk saling menghargai satu dengan yang lain (menghargai bangsa lain).

e. Memperluas Lapangan Kerja dan Kesempatan Kerja

Perkembangan wisata dapat mendorong dan memperluas lapangan kerja dan kesempatan kerja, karena banyak tenaga yang dibutuhkan di bidang perhotelan, restoran dan lain-lain, yang kesemuanya ini akan memberikan kesempatan kerja kepada masyarakat setempat.

f. Menunjang Perbaikan Kesehatan dan Prestasi Kerja

Dengan melakukan kegiatan wisata maka akan mendapatkan suasana dan keadaan yang baru. Hal ini dapat membuat rasa senang dan mengendorkan semua ketegangan akibat dari kesibukan sehari-hari. Dengan demikian, disamping rasa senang juga menambah kesehatan baik jasmani maupun rohani,

sehingga dapat menghimpun tenaga untuk meningkatkan prestasi kerja selanjutnya.

#### 2.1.4. 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 (Yoeti, 1994:94):

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

Selain ketiga prasarana tersebut, ada tiga macam sarana kepariwisataan yaitu Sarana Pokok Kepariwisataan (*Main Tourism Superstructure*), Sarana Pelengkap Kepariwisataan (*Supplementing Tourism Superstructure*), dan Sarana Penunjang Kepariwisataan (*supporting tourism superstructure*). Berikut penjelasan macam- macam sarana kepariwisataan (Yoeti, 1994: 94):

##### a. Sarana Pokok Kepariwisataan (*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

*Receptive Tourist Plant* dan *Residential Tourist Plant*, berikut penjelasan sarana pokok kepariwisataan, diantaranya:

1. *Receptive Tourist Plant*

Suatu badan usaha yang kegiatannya khusus untuk mempersiapkan kedatangan wisatawan di suatu daerah tujuan wisata, yang termasuk badan usaha ini adalah:

- Badan usaha yang memberikan keterangan, penjelasan, promosi dan propaganda tentang daerah tujuan wisata (*Tourist Information Center*).
- Perusahaan yang kegiatannya merencanakan dan menyelenggarakan perjalanan (*Travel Agent dan Tour Operator*).

2. *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 Kepariwisataaan (*Supplementing Tourism Superstructure*)

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 Kepariwisataaan (*supporting tourism superstructure*)

Adalah Fasilitas yang disediakan untuk wisatawan tetapi tidak mutlak pengadaannya karena tidak semua wisatawan senang dengan fasilitas tersebut.

**2.1.5. Obyek dan Atraksi Wisata**

Obyek wisata adalah suatu obyek yang dapat dilihat secara langsung tanpa bantuan orang lain misalnya pemandangan gunung, sungai, laut dan lain-lain. Atraksi wisata ialah suatu obyek yang harus dipersiapkan terlebih dahulu agar dapat dilihat dan dinikmati, misalnya: tari-tarian, kesenian dan sejenisnya. Obyek wisata dan atraksi wisata merupakan daya tarik bagi wisatawan untuk berkunjung ke suatu tempat atau daerah tujuan wisata. Untuk menjadi suatu daerah tujuan wisata yang dapat menarik wisatawan untuk berkunjung ke daerah tersebut, maka daerah tersebut harus mempunyai apa yang disebut sesuatu yang dapat dilihat (*Something to See*), sesuatu yang dapat dikerjakan (*Something to Do*), dan sesuatu yang dapat dibeli (*Something to Buy*). Berikut penjelasan obyek dan atraksi wisata (Yoeti, 1994: 143):

➤ **Sesuatu Yang Dapat Dilihat (*Something to See*)**

Artinya di tempat tersebut harus ada obyek wisata dan keinginan pribadi (*Interpersonal motivations*). Atraksi wisata yang berbeda dengan apa yang dimiliki oleh daerah lain. Dengan kata lain daerah itu harus mempunyai daya tarik khusus, disamping itu harus mempunyai atraksi wisata yang dapat dijadikan sebagai *entertainment* bila orang datang ke sana.

➤ **Sesuatu yang Dapat Dikerjakan (*Something to Do*)**

Artinya di tempat tersebut selain banyak yang dapat dilihat dan disaksikan harus pula disediakan fasilitas rekreasi yang dapat mereka betah tinggal lebih lama di tempat tersebut.

➤ **Sesuatu yang Dapat Dibeli (*Something to Buy*)**

Artinya di tempat tersebut harus tersedia fasilitas untuk berbelanja (*shopping*), terutama barang-barang *souvenir* dan kerajinan rakyat setempat sebagai oleh-oleh untuk dibawa pulang ketempat asalnya masing-masing.

#### **2.1.6. Perkembangan Wisata kuliner di Nusantara**

Negara Indonesia merupakan negara yang kaya akan budaya dan adat istiadat. Salah satu yang termasuk dalam bagian budaya adalah berbagai macam makanan tradisional (masakan khas daerah). Di era globalisasi saat ini terjadi perkembangan dalam dunia kuliner. Serta banyaknya demo atau seminar memasak dengan kapasitas besar ikut berperan dalam mendukung perkembangan dunia kuliner. Hal ini dapat memberikan informasi-informasi terbaru yang diperlukan oleh masyarakat dalam era global saat ini. Makanan tradisional yang ada di Indonesia berkembang sesuai dengan budaya yang ada pada masyarakat Indonesia tersendiri. Makanan tradisional satu daerah dengan daerah lainnya berbeda-beda, dan tersebar di berbagai daerah di Indonesia (*Anonym, 2008: 114-115*). Selain wisata seni dan budaya, wisata kuliner juga menjadi lini yang akan dikembangkan. Karena wisata kuliner secara otomatis mengiringi perkembangan wisata seni dan budaya. Untuk itu, peran pihak swasta sangat diharapkan mendukung perkembangan wisata kuliner. Khusus kuliner, perkembangannya di nusantara cukup pesat. Di berbagai Kota dipenuhi oleh tempat-tempat 'jajan' yang beraneka ragam, baik dari jenis makanannya hingga konsep penyajiannya. Kuliner yang beragam, mulai dari makanan kecil sampai makanan utama yang menjadi ciri khas Kota yang bersangkutan. Kawasan kuliner di nusantara semakin variatif, misalnya Jakarta (dengan Kemang *FoodFest*). Industri kuliner sangat

berkembang, karena kuliner merupakan bagian dari gaya hidup dan budaya manusia. Dan bisnis di bidang *lyfestyle* (gaya hidup) sedang naik daun.

Kuliner memiliki potensi cukup besar, bisnis oleh-oleh di jalanan saat ini menurut laporan Dinas Perindustrian dan Perdagangan, mengalami kenaikan sebesar 20%-25%. Pertumbuhan ekonomi secara umum hanya mengalami kenaikan dengan kisaran 3%. Karena itu pakar ekonomi optimis dalam tahun-tahun ke depan, pusat jajanan akan semakin cerah. Kini telah berkembang pesat bahkan telah menjadi salah satu andalan pemerintah daerah setempat dalam meningkatkan Pendapatan Anggaran Daerah (PAD) (Seputar Semarang edisi 17-23 Oktober 2008). Kini kegiatan masak-memasak tidak dipandang sebagai pekerjaan rumah tangga. Tidak harus perempuan yang meracik berbagai bumbu dan sayuran. Kesuksesan para pebisnis di bidang kuliner membuka celah baru bagi para peminat kuliner dan calon wirausahawan yang bergerak di bidang makanan/masakan. Kata-kata “Wisata Kuliner” dengan sendirinya membuktikan bahwa segala hal yang berhubungan dengan masak-memasak dan kuliner mendapat perhatian tersendiri di kalangan masyarakat. Beragam acara televisi dan artikel majalah berlomba-lomba membahas segala yang unik tentang kuliner.

Di sisi lain, banyak anak muda yang memilih *culinary course* atau *culinary school*, hal tersebut tidak terlepas dari perkembangan *trend* yang mulai *booming* tentang kuliner. Banyak anak muda yang awalnya menganggap masak-memasak hanya sekedar hobi, kini mulai tergugah untuk terjun mendalami ilmu memasak secara akademis. Namun, selain dipengaruhi oleh *trend* itu sendiri, banyak juga yang berpandangan bahwa peluang bisnis kuliner sangat menjanjikan. *Trend* masak-memasak tidak terlepas dari pergeseran nilai budaya

yang berhubungan dengan *gender*. Dulu dapur selalu diidentikkan dengan pekerjaan perempuan (dan hal ini malah diidealisasikan dan dikonstruksi secara sosial), kini telah berubah haluan seiring dengan pergeseran nilai tersebut. Pekerjaan rumah tangga yakni masak-memasak tidak hanya menjadi milik perempuan. Lelaki juga tidak sedikit yang tertarik dengan kegiatan memasak (Wijaya, 2009).

### 2.1.7. Pengertian Obyek

Judul perancangan obyek ini adalah “Pusat Wisata Kuliner di Kota Lamongan”. Berikut pengertian yang terkait dengan obyek rancangan, diantaranya:

#### a. Pengertian Pusat

➤ Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi Kedua (1994: 801)

Pusat adalah pokok pangkal atau yang menjadi pempunan (berbagai urusan, hal, dan sebagainya).

➤ Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Poewadarminta, 1994: 801)

Pusat adalah titik yang benar ditengah-tengah, tempat yang letaknya dibagian tengah, pokok/pangkal yang jadi pempunan (berbagai urusan, hal, dan sebagainya).

#### b. Pengertian Wisata

1. Menurut Undang-undang Kepariwisataan Nomor 9, tahun 1990, Bab I

Pasal 1:

Wisata adalah kegiatan perjalanan atau sebagian dari kegiatan tersebut yang dilakukan secara sukarela serta bersifat sementara untuk menikmati obyek dan daya tarik wisata. Jadi pengertian wisata tersebut mengandung empat

unsur, yaitu: (1) Kegiatan perjalanan; (2) Dilakukan secara sukarela; (3) Bersifat sementara; (4) Perjalanan itu seluruhnya atau sebagian bertujuan untuk menikmati obyek dan daya tarik wisata.

2. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi Kedua (1994: 1130)

Wisata adalah bepergian bersama-sama (untuk memperluas pengetahuan, bersenang –senang, dan sebagainya).

Wisata dalam bahasa Inggris disebut *tour* yang secara etimologi berasal dari kata *torah* (ibrani) yang berarti belajar, *tornus* (bahasa Latin) yang berarti alat untuk membuat lingkaran, dan dalam bahasa Perancis kuno disebut *tour* yang berarti mengelilingi sirkuit. Pada umumnya orang memberi padanan kata wisata dengan rekreasi, wisata adalah sebuah perjalanan, namun tidak semua perjalanan dapat dikatakan wisata. Dari hal tersebut dipaparkan bahwa wisata memiliki lima karakteristik, diantaranya (Suyitno, 2001):

1. Bersifat sementara, bahwa dalam jangka waktu pendek wisatawan akan kembali ke tempat asalnya.
2. Melibatkan komponen-komponen wisata, misalnya sarana transportasi, akomodasi, restoran, objek wisata, toko cinderamata dan lain-lain.
3. Umumnya dilakukan dengan mengunjungi objek wisata dan atraksi wisata.
4. Memiliki tujuan tertentu yang intinya untuk mendapatkan kesenangan.
5. Tidak untuk mencari nafkah di tempat tujuan, bahkan keberadaannya dapat memberikan kontribusi pendapatan bagi masyarakat atau daerah yang dikunjungi.

c. Pengertian Kuliner

➤ Menurut Kamus Inggris-Indonesia (1990: 159)

Kuliner merupakan hal yang berhubungan dengan dapur atau masakan.

➤ Menurut Echols dan Shadily (1976: 75)

Kuliner adalah suatu hal yang berhubungan dengan dapur, memasak.

➤ Menurut bahasa Melayu (2009)

Kuliner adalah hasil olahan yang berupa masakan, masakan tersebut berupa lauk-pauk, makanan (panganan) dan minuman.

Menurut beberapa pengertian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa pengertian Pusat Wisata Kuliner di Kota Lamongan adalah pusat perjalanan yang dilakukan sementara waktu, yang diselenggarakan dari satu tempat ke tempat lain, guna pertamasyaan dan rekreasi atau untuk memenuhi keinginan yang beraneka ragam dalam hal yang berhubungan dengan masakan atau makanan Kota Lamongan.

## **2.2. Tinjauan Data**

### **2.2.1. Data Fisik Site**

Perancangan Pusat Wisata Kuliner dipilih *site* Kota Lamongan dengan pertimbangan bahwa Kota Lamongan yang mempunyai ikon pariwisata yang sedang berkembang dengan dinamika arus gerak yang cepat dan penduduk yang cukup padat. Bagian Kota Lamongan yang memungkinkan untuk perancangan Pusat Wisata Kuliner di Kota Lamongan tepatnya di kawasan wisata Goa Maharani, Tanjung Kodok *Beach Resort* dan WBL. Pertimbangan tersebut memberikan peluang pada perancangan Pusat Wisata Kuliner untuk mendapat perhatian dari masyarakat Lamongan.

Kawasan tersebut terletak di Jl. Raya Daendels (Anyer-Panarukan), Desa Tunggul-Kecamatan Paciran-Kabupaten Lamongan, Provinsi Jawa Timur.

Sirkulasi utama pada *site* adalah Jl. Raya Daendels yang merupakan jalur arteri pantai Utara Lamongan dengan lajur dua arah timur-barat (arah Surabaya-Semarang) dan lebar jalan berkisar  $\pm 10$  meter. Pencapaian lokasi *site* dari Bali, Surabaya, Semarang, Jakarta dan sekitarnya dapat menggunakan kendaraan pribadi dan angkutan umum (seperti bus pariwisata dan sejenisnya). Orientasi angin pada *site* adalah dari Utara ke Selatan, *site* didominasi oleh angin laut dengan kecepatan 60 km/jam (Dinas Pariwisata Lamongan, 2009). Ada beberapa jenis vegetasi yang tumbuh pada *site*, berikut tabel penjelasan kondisi eksisting vegetasi:

Tabel 2.1. Jenis vegetasi yang tumbuh pada *site*

No.	Vegetasi	Fungsi	Ciri-ciri
1	Mahoni	Peneduh	Ketinggian $\pm 8$ m, daun kecil, rimbun.
2	Emboh	Peneduh	Ketinggian $\pm 10$ m, daun kecil, rimbun, sbg pereduksi panas matahari.
3	Sono	Peneduh	Ketinggian $\pm 10$ m, rindang, berdaun lebat, sbg pereduksi panas matahari.
4	Pohon Mangga	Berbuah	Ketinggian $\pm 6$ m, Daun rimbun, berbuah
5	Petai Cina	Peneduh	Ketinggian $\pm 8$ m, Daun rimbun
6	Cares	Peneduh	Ketinggian $\pm 10$ m, Daun rimbun

Sumber: Observasi (2009)

Kawasan ini berada di jalur pantura Lamongan, dengan beberapa potensi *site* antara lain (RTRK Lamongan, 2007):

a. Berada di pusat kawasan wisata Lamongan

1. Dekat dengan pusat perdagangan dan jasa

a. Brondong : Pusat hasil laut yaitu TPI (Tempat Pelelangan Ikan)

b. Blimbing : Pusat nelayan dan pelabuhan kapal nelayan

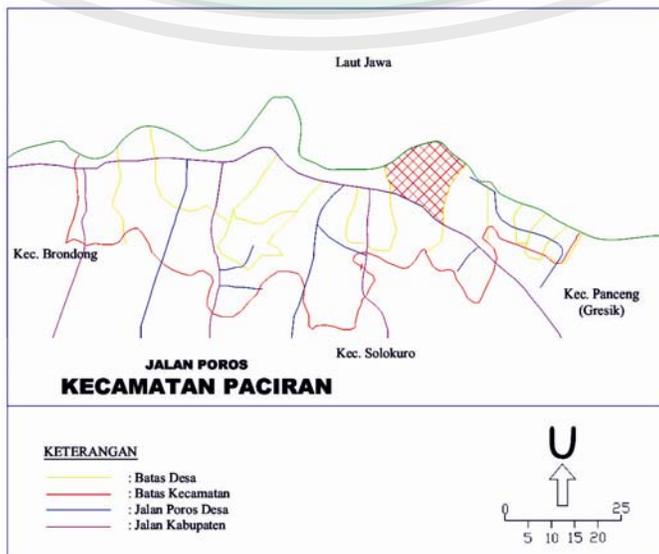
2. Jalur arteri pantura Lamongan: merupakan lintasan jalur pantura dari arah Semarang dan Jakarta yang menuju ke Bali maupun Kota Surabaya.
  3. Lokasi sangat sesuai untuk wisata kuliner
- b. Wisata kuliner yang memiliki aksesibilitas yang baik, diantaranya:
1. Terletak pada pusat kawasan wisata Lamongan
  2. Terletak pada pusat kegiatan jasa kelautan
  3. Infrastruktur (prasarana) memadai
  4. Jalur arteri pantura Lamongan

Adapun batas-batas site rancangan Pusat Wisata Kuliner, diantaranya:

1. Batas Utara : Pantai (laut Jawa)
2. Batas Selatan : Jl. Raya Daendels (Anyer-Panarukan) Desa Tunggul-Kecamatan Paciran-Kabupaten Lamongan.
3. Batas Timur : Pemukiman
4. Batas Barat : Wisata Bahari Lamongan (WBL)

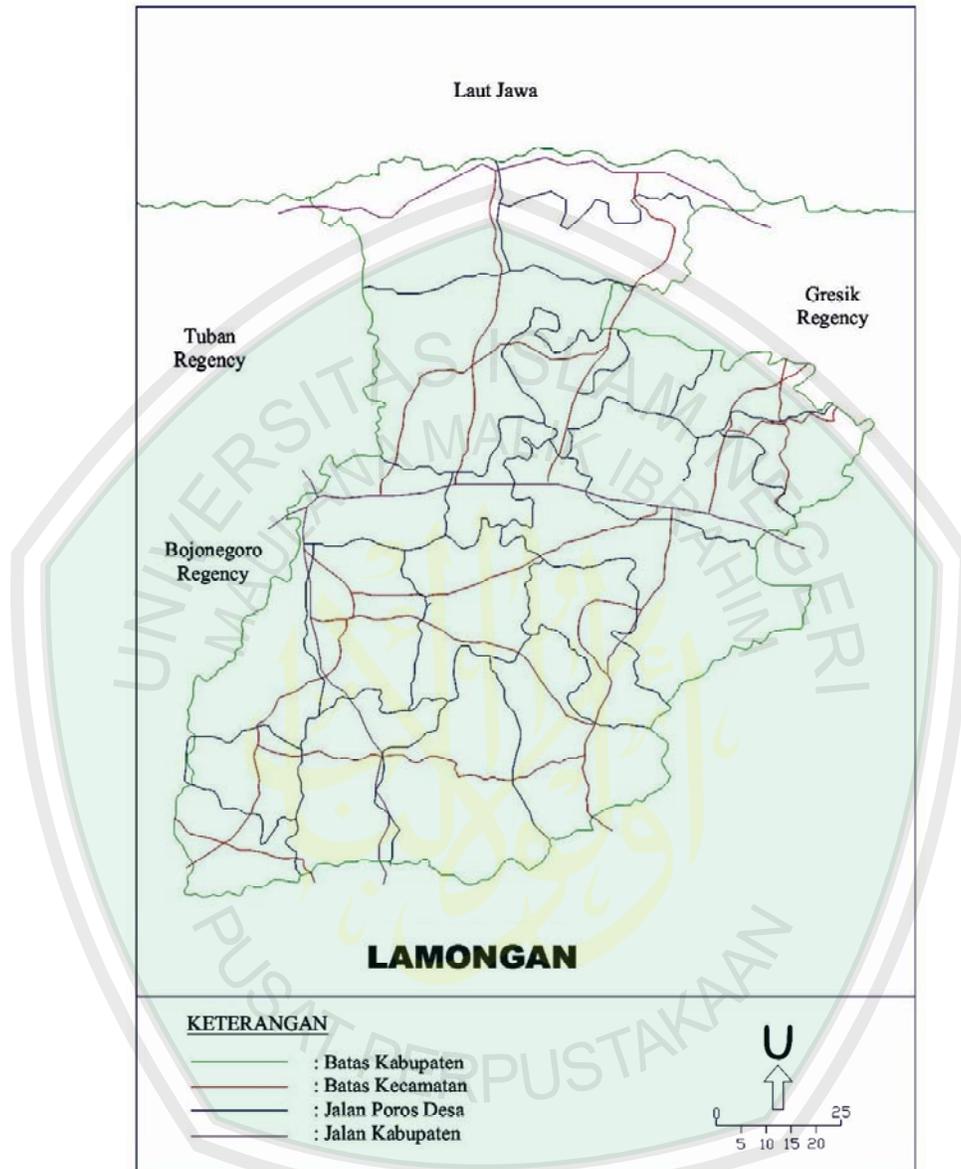


Gambar 2.1. Eksisting site  
 Sumber: Dokumentasi pribadi (2009)



Gambar 2.2. Peta lokasi perancangan di kecamatan Paciran  
 Sumber: Bapeka Lamongan (2009)





Gambar 2.3. Lamongan Gegency Tourism Map  
 Sumber: Bapeka Lamongan (2009)

## 2.2.2. Data Literatur

### 2.2.2.1. Konsep dan Sirkulasi Site Wisata

Manusia dapat bergerak dari suatu tempat ke tempat lain karena adanya dorongan serta keinginan untuk mengetahui sesuatu yang dirasa membosankan/

tidak menyenangkan, sehingga mengarahkan perhatiannya untuk memperoleh sesuatu yang dinginkannya. Oleh karena itu perencanaan kawasan wisata didasarkan pada konsep ruang dan sirkulasi serta *site* yang ideal, dan dapat memberikan kenyamanan serta kesenangan bagi pengunjung untuk merasakan sesuatu yang ingin diperolehnya. Untuk maksud tersebut maka suatu kawasan wisata perlu mempertimbangkan beberapa faktor, diantaranya (Nurisyah, 1998):

1. Jarak atau rute yang praktis; semua obyek dan elemen sepanjang rute terfasilitasi dan tergambarkan. Ruang sebagai tempat pergerakan manusia menunjukkan keharmonisan dan terintegrasi antara satu dengan lainnya.
2. Kondisi lingkungan; merupakan obyek dalam pergerakan harus sesuai dengan persepsi pengunjung. Dengan demikian kawasan wisata yang dibuat bukan hanya mempertimbangkan obyek dengan ruang, tetapi juga obyek dengan pengunjung.
3. Rangkaian unsur-unsur dalam ruang harus tertata dengan baik dan dalam yang dapat diinterpretasikan oleh pengunjung. Kaitannya dengan *site* yang ideal dari suatu kawasan wisata maka fungsi suatu *site* harus serasi dengan kondisi kawasan tersendiri. Selain hal tersebut, ada tiga aspek utama yang harus diperhatikan dalam perencanaan *site* wisata, yaitu:
  - a. Keterpaduan rencana dan desain; aspek ini mencakup profesionalisme dalam pengembangan kawasan pemilik, pengembang, industri, bank, partisipasi masyarakat dan sebagainya.
  - b. Kriteria desain; aspek ini mencakup kriteria fungsional, keterpaduan dengan perencanaan lainnya, pengalaman pengunjung, otentik, kepuasan dan estetika.

c. *Sustainability site*; aspek ini mencakup *eko design ethics*, tempat-tempat kultural, proteksi sumber daya alam, peraturan pemerintah dan sebagainya.

#### 2.2.2.2. Vegetasi

Vegetasi merupakan kumpulan tumbuh-tumbuhan, biasanya terdiri dari beberapa jenis yang hidup bersama-sama pada suatu tempat. Dalam mekanisme kehidupan bersama tersebut terdapat interaksi yang erat, baik diantara sesama individu penyusun vegetasi itu sendiri maupun dengan organisme lainnya sehingga merupakan suatu sistem yang hidup dan tumbuh serta dinamis (Marsono, 1977). Berikut penjelasan vegetasi yang tumbuh di kawasan pantai:

##### a. Kelapa

Vegetasi yang terletak di tepi pantai dan tidak terpengaruh oleh iklim serta berada di atas garis pasang tertinggi. Salah satu tanaman yang terdapat di daerah pantai adalah kelapa yang merupakan satu jenis tumbuhan dari keluarga *Arecaceae*. Kelapa adalah satu jenis tumbuhan dari keluarga *Arecaceae*. Ia adalah satu-satunya spesies dalam genus *Cocos*, dan pohonnya mencapai ketinggian 30 meter. Kelapa merupakan sebutan untuk buah pohon yang berkulit keras dan berdaging warna putih. Pohon kelapa biasanya tumbuh di pinggir pantai. Kelapa adalah pohon serba guna bagi masyarakat tropika. Hampir semua bagiannya dapat dimanfaatkan orang. Akar kelapa menginspirasi penemuan teknologi penyangga bangunan Cakar Ayam (misalnya dipakai pada Bandar Udara Soekarno Hatta). Batangnya, yang disebut *glugu* dipakai orang sebagai kayu dengan mutu menengah, dan dapat dipakai sebagai papan untuk rumah. Daunnya dipakai sebagai atap rumah

setelah dikeringkan. Daun muda kelapa, disebut *janur*. Tandan bunganya, yang disebut *mayang* (bunga Palma) (Tjardhana dan Purwanto, 1995).

#### **b. Mangrove**

Merupakan karakteristik tanaman pantai, muara sungai atau delta yang berada di tempat yang terlindung di daerah pesisir pantai yang membentuk suatu ekosistem. Secara fisik, hutan *mangrove* berfungsi sebagai peredam hempasan gelombang. Sistem perakarannya berperan sebagai perangkap sedimen dan pemecah gelombang. Hal ini dapat terjadi apabila didukung oleh formasi hutan *mangrove* yang belum terganggu atau kondisinya masih alami. Kerapatan hutan *mangrove* cenderung menurun maka fungsinya sebagai peredam gelombang juga akan cenderung menurun (Tjardhana dan Purwanto, 1995).

#### **2.2.2.3. Pembentuk Ruang Dalam**

##### **A. Sirkulasi Ruang Dalam**

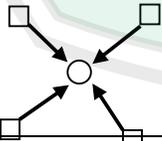
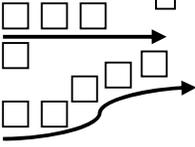
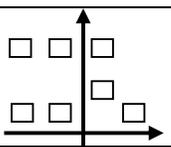
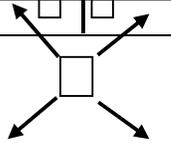
Sirkulasi mengarahkan dan membimbing perjalanan yang terjadi dalam ruang. Sirkulasi memberi kesinambungan pada pengunjung terhadap fungsi ruang, antara lain dengan penggunaan tanda-tanda pada ruang sebagai petunjuk arah jalan tersendiri. Suatu sirkulasi harus terorganisir secara baik, antara satu dan lain berhubungan dengan sistem lalu lintas yang *continue* (berkesinambungan) (Tokoh arsitektur: *Le Corbuiser, 1997*).

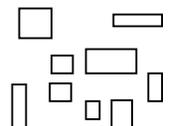
Semua ruang dianalisis dan disesuaikan dengan perkembangan atau perubahan-perubahan yang bisa terjadi dalam kehidupan. Kegemaran penghuni dan masyarakat, yaitu jalan pintas (langsung) kebiasaan dalam sistem sirkulasi. Pengarahan atau pembimbingan jalan dapat diperkuat dengan peletakan pintu-

pintu, permainan lantai, pencahayaan, gambar-gambar atau lukisan-lukisan warna dan benda-benda di dalam ruang, sehingga perancangan sirkulasi sebisa mungkin nyaman bagi pengguna, baik staff maupun pengunjung.

Pola penataan sirkulasi terdapat lima macam, yaitu memusat, *Sequential Circulation (linier)*, *Grid*, *Radial Circulation*, *Cluster*. Berikut tabel penjelasan pola penataan sirkulasi (\_\_\_\_\_, 1987: 234).

Tabel 2.2. Pola Penataan Sirkulasi

No	Gambar	Keterangan
1		Memusat; Memiliki orientasi yang jelas terhadap ruang utama dan memiliki zona penghubung yang kuat sebagai pemersatu ruang lainnya.
2		<i>Sequential Circulation (linier)</i> ; Sirkulasi yang terbentuk berdasarkan ruang yang telah digali dan pengunjung diarahkan ke satu tujuan dengan satu jalan, pengunjung diharuskan untuk melewati jalan tersebut.
3		<i>Grid</i> ; Susunan ruang lebih efektif dan rapi, cocok untuk ruang yang terkait antar satu dengan yang lain tanpa ada hubungan ruang yang jelas.
4		<i>Radial Circulation</i> ;

		Pengunjung tidak diarahkan untuk menuju satu tempat, mereka bebas untuk menuju tempat yang diinginkan tanpa ada batasan-batasan dinding pemisah.
5		<i>Cluster</i> ; Perbedaan antar kelompok ruang yang sangat jelas, digunakan pada kelompok ruang yang berbeda satu dengan lainnya tanpa adanya hubungan.

Sumber: (\_\_\_\_\_, 1987: 234)

Menurut kelima pola penataan sirkulasi tersebut, perancangan Pusat Wisata Kuliner menggunakan *sequential circulation (linier)*, hal ini dikarenakan agar pengunjung diarahkan pada suatu proses siklus, dengan pola sirkulasi yang diarahkan demikian pengunjung dapat lebih merasa nyaman dan tidak menimbulkan keruwetan dan kebingungan.

## B. Pembentuk Interior

Pembentuk ruang dalam juga perlu diperhatikan, ada tiga faktor yang perlu diperhatikan dalam perancangan ruang dalam, yaitu lantai, dinding, plafond, dan warna. Berikut penjelasan pembentuk ruang dalam:

### 1. Lantai

Lantai merupakan bidang datar dan mempunyai dasar yang rata. Bahan lantai dipilih berdasarkan pertimbangan baik fungsi maupun estetikanya. Berikut penjelasan pengolahan lantai.

Ruang-ruang yang terbentuk cenderung simetris sehingga terlihat monoton dan membosankan. Untuk menghindari kemonotonan dan kebosanan tersebut, maka peranan pola lantai sangat penting. Pola lantai dapat mengambil esensi bentuk khas candi yaitu bertingkat-tingkat atau

beruas-ruas. Pola lantai yang diterapkan pada perancangan ini tidak hanya sekedar beruas-ruas yang sejajar dan sama dalam setiap sisinya, tetapi ditata beruas-ruas yang berlainan arah dan ukuran, menggunakan bentuk-bentuk lengkung serta adanya permainan ketinggian lantai (*split level*) dan permainan warna.

Material lantai yang digunakan pada perancangan ini adalah dominan material-material alam. Pada *dining room* dan *VIP* menggunakan lantai *vinyl* warna coklat muda dan coklat tua serta lantai *terracotta*. Lantai *vinyl* coklat muda dengan corak batu marmer, sedangkan lantai *vinyl* warna coklat tua dengan corak kepingan-kepingan/pecahan-pecahan batu.

Pada ruang *kantokee* menggunakan lantai parket untuk menambah kehangatan dan keakraban saat menikmati hidangan, mengingat ruang *kantokee* adalah ruang lesehan. Pada ruang *barbeque* menggunakan 3 macam material yaitu lantai parket dan lantai plesteran yang dilapisi *vinyl* warna biru tua untuk area pengunjung, sedangkan area koki *barbeque* menggunakan lantai keramik warna abu-abu agar lebih mudah dalam perawatan. Sedangkan untuk area dapur menggunakan material lantai *terracotta* dan lantai keramik warna coklat tua dan abu-abu untuk mempermudah perawatan dan pengutamaan kebersihan.

## **2. Dinding**

Dinding merupakan bidang pembatas dan mempunyai dasar yang rata. Bahan lantai dipilih berdasarkan pertimbangan baik fungsi maupun estetikanya. Berikut penjelasan pengolahan dinding.

Pengolahan dinding terbagi menjadi 2 macam, yaitu dinding setinggi 1 meter di bagian bawah diolah sesuai ciri khas dinding interior yang ada dirumah-rumah kayu jati. Material yang digunakan adalah kayu jati yang dicat warna tua dan *finishing doff* serta ekspos serat kayu. Sedangkan dinding sisanya badian atas tetap diekspos. Keunikan bentuk dinding aslinya yang melengkung dan beruas-ruas (bentuk tubuh lobster). Dinding tersebut dicat warna coklat muda serta bagian-bagian tertentu di-*finish* seperti ekspos batu bata. Ekspos batu bata yang dimaksud adalah terdiri dari 2 macam yaitu ada yang sebagian dipola sesuai dengan bentuk-bentuk khas yang berhubungan dengan bahari dan sebagian dipola seperti batu bata yang terekspos karena ketidak sengajaan dalam pengecatan.

Selain itu pada dinding juga diberi ornamen-ornamen tertentu. untuk lantai dasar, dinding diberi ornamen hewan-hewan laut yang bentuknya telah distilasi dan unik. Hewan-hewan laut dipilih untuk memperkuat kesan Bahari dimana kawasan tersebut identik dengan laut.

### **3. Plafond**

Plafon merupakan pembentuk ruang yang menutup bagian atas. Kesan utama adalah adanya tinggi rendah ruang. Berfungsi sebagai bidang penempatan lampu, peletakkan AC, *audio loud speaker*, *sprinkler head*, dan sebagai peredam suara atau akustik. Berikut penjelasan pengolahan plafond.

Plafond diberi penambahan profil kayu di tepi-tepi plafond. Pengolahan plafond pada lantai dasar dibiarkan polos dan diberi profil kayu di tepinya. Untuk plafond pada ruang *barbeque* dibuat paling menonjol, karena ruang *barbeque* adalah sebagai ruang peralihan dan *point of interest*.

Sebagian plafondnya memakai material kayu (*lumpersiring*) dan sebagian hanya diberi profil kayu. Sedangkan pengolahan plafond pada lantai 1 terbagi menjadi 2 macam. Pertama pada *VIP room* menggunakan *drop ceiling* yaitu dengan digantung (dibuat setinggi 3.5 meter dan menggunakan material gypsum yang dicat warna krem serta diberi profil kayu pada tepinya). Keduanya adalah untuk ruang-ruang sisanya diekspos bentuk plafond yang bulat (seperti bentuk *dome*), beruas-ruas. Ruang yang ada diantara ruang-ruang *VIP* dibuatkan semacam pergola untuk menciptakan suasana yang lebih akrab.

#### 4. Warna

Warna merupakan aspek yang dapat mempengaruhi penampilan visual suatu ruang. Warna juga dapat mengkamufleskan sesuatu, misalnya ruang yang sempit dapat kelihatan lebih luas. Dan sesuatu proporsi yang kurang baik menjadi baik. Ada dua hubungan warna yaitu hubungan warna dengan psikologis manusia dan hubungan warna dengan *temperature*, berikut penjelasan beberapa hubungan warna (Pile, 1995: 130):

##### 1. Hubungan warna dengan psikologis manusia:

Warna membantu segi visualisasi dan kesan psikologis untuk menampilkan karakteristik ruang, sehingga menimbulkan respon emosi yang diinginkan, antara lain: (Pile, 1995: 130).

- ▮ Istirahat (warna lembut; putih, abu-abu, biru, hijau)
- ▮ Keriangan (warna terang; oranye, merah dan kuning)
- ▮ Gerakan (warna berpindah; krem, kuning ke oranye)
- ▮ Kemesraan (warna lunak)

☛ Kesenangan (warna terang dan hangat)

## 2. Hubungan warna dengan temperatur:

Warna biru dan hijau membentuk sebuah latar belakang alami (langit, rumput, pohon) dan cenderung tampak dingin, menyegarkan dan menenangkan. Warna oranye, merah dan kuning (matahari, panas, api) menghangatkan dan merangsang. Warna ceria cocok untuk sebuah lingkungan yang ramah. (Lawson, 1973: 112)

Adapun hubungan warna dengan temperatur, diantaranya: (Briggs, 2000)

☛ Warna-warna biru, hijau membuat ruang terkesan dingin.

☛ Ruang di daerah dingin disarankan menggunakan warna-warna hangat sehingga memberi perasaan nyaman dan relaksasi (seperti: oranye, merah dan kuning).

## 3. Efek warna terhadap Jarak, Suhu dan Psikis, diantaranya: (Triandi, 1998)

☛ Biru : Segar, sejuk, tenang, konsentrasi Jauh.

☛ Hijau : Sejuk, dingin, segar, hidup Jauh.

☛ Ungu : Dingin, sendu, lembut, tenang, agung, mewah.

☛ Merah : Panas, berani, menyolok, sebagai aksen, merangsang.

☛ Kuning : Hangat, menarik perhatian, aktif, semarak.

☛ Oranye : Hangat, gembira, membangkitkan spirit/ semangat.

☛ Hitam : Netral keras, berat, gelap, dukacita, memperkuat.

☛ Putih : Netral suci, bersih, tenang, resmi, menengahi kontras.

☛ Keemasan : Netral aristokrat, mewah, cerah, formal.

☛ Abu-abu : Netral formal, tenang, damai Jauh.

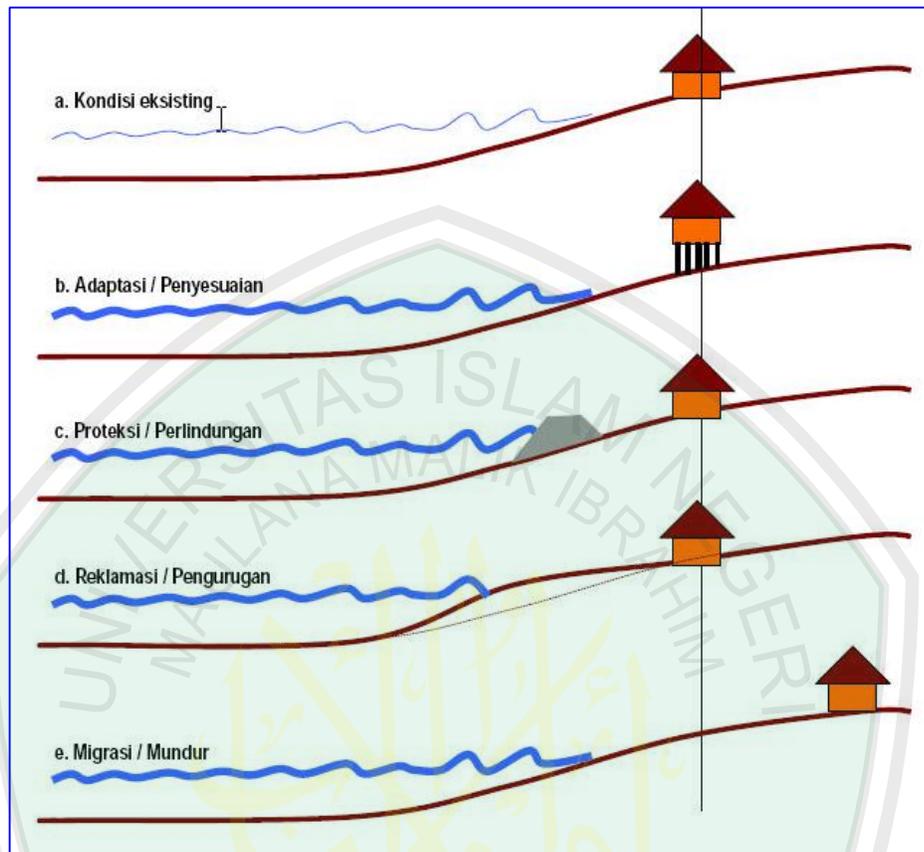
☛ Coklat : Netral informal, sederhana, hidup, Dekat.

#### **2.2.2.4. Pertimbangan dan Penentuan Pilihan Pelindung Bangunan**

##### **Pantai**

Dalam melakukan rekayasa pantai, keseimbangan alam yang terkait dengan sedimen perlu mendapatkan perhatian khusus. Dalam perancangan suatu bangunan yang tegak lurus garis pantai akan mempengaruhi keseimbangan dan laju angkutan sedimen di daerah tersebut. Ketidakseimbangan laju angkutan sedimen bisa menyebabkan erosi di suatu daerah tersebut dan akresi pada daerah lain.

Beberapa contoh pengelolaan terhadap permasalahan garis pantai yang secara ringkas ditunjukkan dalam gambar berikut [*Coastal Engineering Manual* (USACE, 2000)]:



Gambar 2.4. Upaya menghadapi permasalahan garis pantai  
Sumber: USACE (2000)

Pengelolaan pantai untuk penanggulangan kerusakan pantai akibat erosi dan naiknya muka air laut (banjir) dapat dikelompokkan menjadi 5 upaya sebagai berikut (Pope, 1997):

3. *Armoring* (perlindungan pantai)
4. *Moderation* (pengurangan laju erosi)
5. *Restoration* (pengurangan pantai)
6. *Abstention* (dibiarkan)
7. *Adaptation* (penyesuaian)

Tiga upaya pertama (*armoring, moderation, restoration*) dapat dikelompokkan sebagai upaya rekayasa garis pantai (*engineering approaches*). Dua upaya terakhir (*abstention* dan *adaptation*) disebut sebagai upaya pengelolaan (*management approaches*). Pada kenyataannya tidak ada upaya di atas yang dapat berdiri sendiri. Beberapa upaya digabungkan, misalnya pembangunan *breakwater* (penahan ombak) setelah dilakukan pengurangan pantai (*moderation* dan *restoration*).

Secara ringkas masing-masing upaya tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut, diantaranya:

1. *Armoring* (perlindungan pantai)

Upaya ini dilakukan dengan membuat batas yang jelas antara daratan dan lautan, serta upaya untuk memperkuat garis pantai. Misalnya dengan membuat *seawall, revetment, bulkhead* atau tanggul (*dikes/levees*). Hal ini dapat dimungkinkan apabila daratan yang dilindungi mempunyai nilai ekonomis yang tinggi dan sangat perlu dilindungi dari serangan gelombang badai (bukan gelombang biasa). (Gambar 2.4. c)

2. *Moderation* (pengurangan laju erosi)

Upaya ini dilakukan untuk mengurangi laju hilangnya angkutan sedimen di daerah yang terkena erosi. Teknik pengurangan laju angkutan sedimen ini bisa menggunakan *groin, detach breakwater, atau reef breakwater*.

3. *Restoration* (pengurangan pantai)

Daerah dengan erosi kronis dapat dilakukan pengurangan/pengisian kembali pasir pantai (*beach fill*) sebagai penyangga untuk melindungi daratan. Upaya ini juga dikombinasikan dengan pembuatan bukit-bukit pasir (*dunes*) dengan perkuatan tanaman agar lebih stabil terhadap erosi angin. Material urugan bisa diambil dari darat (misalnya hasil pengerukan kolam pelabuhan, *sand by passing*) atau dari lepas pantai. (Gambar 2.4. d)

#### 4. *Abstention* (dibiarkan)

Dalam hal ini dibiarkan karena pantai tersebut tidak berpenghuni atau karena upaya-upaya penanggulangan yang dilakukan sangat mahal biaya investasinya, sehingga tidak sebanding dengan nilai ekonomis daerah yang dilindungi.

#### 5. *Adaptation* (penyesuaian)

Persepsi bahwa proses pantai sebagai proses statis perlu dikembangkan menjadi persepsi pantai sebagai proses dinamis. Upaya penyesuaian/adaptasi ini tidak mencegah atau memodifikasi proses erosi/akresi yang terjadi. (Gambar 2.4. b & e)

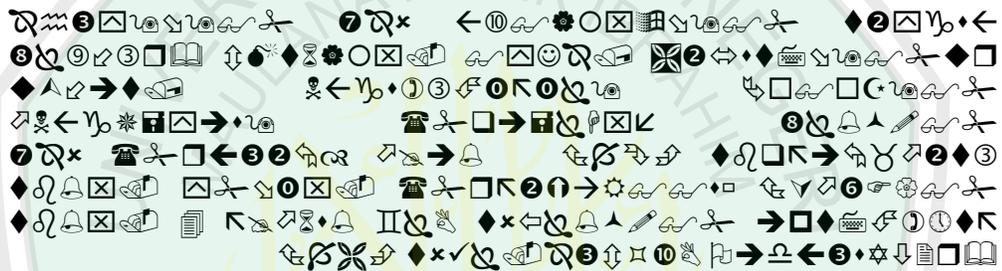
### **2.3. Tema Rancangan**

#### **2.3.1. Latar Belakang Tema**

Penggunaan suatu tema dalam perancangan obyek arsitektur yakni bertujuan untuk memberi batasan seorang arsitek dalam merancang suatu obyek, sehingga obyek rancangan nantinya akan memiliki suatu makna dan karakter tersendiri. Dalam perancangan Pusat Wisata Kuliner di Kota Lamongan menggunakan tema Eklektik *Sustainable Bahari*.

### 2.3.2. Alasan Pemilihan Tema

Allah menciptakan manusia sebagai Kahlifah di muka bumi. Khalifah berarti pemimpin sekaligus pemelihara dan penjaga. Dengan demikian manusia memiliki kewajiban untuk menjaga, memelihara dan melestarikan alam bagi kepentingan generasi yang akan datang. Di era global saat ini banyak kerusakan yang terjadi di muka bumi ini yang disebabkan oleh tingkah laku manusia, sebagaimana dinyatakan oleh Allah dalam QS Ar-Rum ([30]: 41-42):



Artinya:

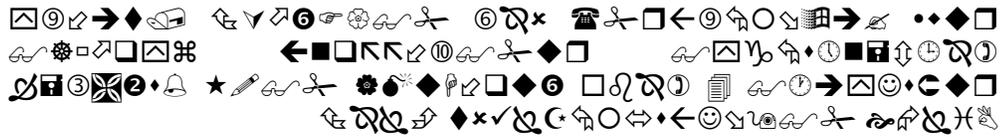
*Telah nampak kerusakan di darat dan di laut disebabkan karena perbuatan tangan manusia, supaya Allah merasakan kepada mereka sebagian dari (akibat) perbuatan mereka, agar mereka kembali (ke jalan yang benar). Katakanlah: "Adakanlah perjalanan di muka bumi dan perhatikanlah bagaimana kesudahan orang-orang yang terdahulu. Kebanyakan dari mereka itu adalah orang-orang yang mempersekutukan (Allah)."*

Seluruh alam sebagai tempat sholat yang harus dijaga kebersihan dan kesuciannya. Karenanya sebagai seorang Muslim hendaknya perlu menjaga kelestarian alam ini sebagaimana menjaga tempat sholat. Dari sini terlihat bagaimana konsepsi Islam yang tinggi dalam menjaga lingkungannya. Kehidupan *sustainable* memiliki dua konteks yaitu konteks alam dan konteks sosial. Konteks alam artinya bahwa pembangunan yang dilakukan hendaknya memperhatikan kebutuhan generasi penerus. Selain itu juga hendaknya berusaha melestarikan alam demi kepentingan generasi yang akan datang karenanya diperlukan sebuah

perencanaan dampak lingkungan hidup dari setiap pembangunan dan pembinaan yang direncanakan. dalam konteks sosial berarti bahwa seharusnya menyiapkan suatu sistem pemerintahan dan politik yang *sustainable* (Utaberta, 1997).

Dalam perancangan Pusat Wisata Kuliner di Kota Lamongan menggunakan tema Eklektik *Sustainable Bahari*. Eklektik *Sustainable Bahari* dipilih, salah satunya guna mengatasi permasalahan kondisi alam yang tidak menentu, selain itu juga untuk melestarikan *culture* (budaya) kawasan setempat. Di sisi lain, Eklektik *Sustainable Bahari* digunakan untuk mewakili gambaran tentang tempat wisata yang berada pada kawasan pesisir yang dapat menggambarkan citra obyek sebagai tempat wisata yang memberikan tempat wisata alam dengan berbagai keanekaragaman budaya bahari. Eklektik *Sustainable Bahari* mempunyai potensi dalam pembangunan dengan penggabungan (kombinasi) dengan berbagai aspek, ide, dan teori kebaharian, serta dapat memenuhi kebutuhan generasi sekarang tanpa mengorbankan generasi yang akan datang. Dengan kata lain tidak membahayakan sistem alam yang mendukung semua aspek kehidupan. Selain itu juga berupaya dalam pemeliharaan sistem alam yang dapat dilakukan dengan pengolahan limbah, mendaur ulang bahan/material yang tidak terpakai, menghemat energi dan lain-lain. Semua itu dengan tujuan untuk kelangsungan hidup masyarakat di masa sekarang maupun mendatang.

Pendekatan nilai Eklektik *Sustainable Bahari* dapat berupa memanfaatkan potensi *site* untuk mengatasi permasalahan kondisi alam yang semakin tidak menentu dengan tidak menyimpang dari nilai-nilai Al-Quran dan Al-Hadits. Allah SWT menegaskan dalam QS. AL-A'raaf ([8]: 56):



Artinya:

*Janganlah kamu membuat kerusakan di muka bumi, sesudah (Allah) memperbaikinya dan berdoalah kepada-Nya dengan rasa takut (Tidak akan diterima) dan harapan (akan dikabulkan). Sesungguhnya rahmat Allah amat dekat kepada orang-orang yang berbuat baik.*

### 2.3.3. Tinjauan Tema

Indonesia merupakan kawasan bahari (maritim) dengan berbagai budaya yang kaya akan hasil laut, memiliki potensi lebih kaya dari kawasan maritim lainnya. Kekayaan sumber daya alam yang dimiliki Indonesia terkenal dengan sebutan “*Mega Bio-Diversity*”. Potensi ini menjadikan Indonesia sebagai tujuan wisata bahari terbesar yang banyak dikunjungi para wisatawan domestik maupun mancanegara.

Bahari dapat didefinisikan sebagai wisata yang memiliki aktivitas yang berkaitan dengan kelautan, baik di atas permukaan laut (*marine*) maupun kegiatan yang dilakukan di bawah permukaan laut (*sub marine*). Jenis kegiatan wisata laut dapat berupa wisata alamiyah, Kegiatan rekreasi aktif, Kegiatan rekreasi pasif, Hiburan dan tontonan. Berikut beberapa penjelasan jenis-jenis wisata laut, diantaranya:

- a. wisata alamiyah; panorama pantai dan laut lepas, *sunrise*, *sunset*, panorama bawah laut, panorama kampung nelayan, flora dan fauna dan lain-lain.
- b. Kegiatan rekreasi aktif; penyelaman, *snorkling*, *jet ski*, memancing, perjalanan mengelilingi pulau dan lain-lain.
- c. Kegiatan rekreasi pasif; berjemur.

d. Hiburan dan tontonan; lomba renang, lomba selam, pertandingan olah raga air, maupun panggung hiburan terbuka di pulau.

Bahari merupakan suatu bentuk wisata potensial termasuk di dalam kegiatan “*Clean industry*”. Pelaksanaan bahari yang berhasil apabila memenuhi berbagai komponen yakni terkaitnya lingkungan alami, kesejahteraan penduduk yang mendiami wilayah tersebut, kepuasan pengunjung yang menikmatinya dan keterpaduan komunitas dengan area pengembangannya. Dengan memperhatikan komponen tersebut maka bahari akan memberikan kontribusi nyata bagi perekonomian masyarakat (Nurisyah, 1998: 86).

Pembangunan pariwisata diarahkan untuk meningkatkan kesejahteraan yang *sustainable*. Bahari dengan kesan penuh makna memperoleh hiburan dari berbagai suguhan atraksi dan suguhan alami lingkungan pesisir dan lautan. Tetapi juga diharapkan wisatawan dapat berpartisipasi langsung untuk mengembangkan konservasi lingkungan. Sekaligus pemahaman yang mendalam tentang seluk beluk ekosistem pesisir, yaitu dengan memanfaatkan wilayah pesisir dan lautan secara langsung maupun tidak langsung. Konsep wisata bahari didasarkan pada *view*, pola tata masa, sirkulasi, keunikan alam, karakteristik ekosistem, kekhasan seni budaya dan karakteristik masyarakat sebagai kekuatan dasar yang dimiliki oleh masing-masing daerah (Suyitno, 2001: 8).

Suyitno mengemukakan bahwa “Pembangunan pariwisata diarahkan untuk meningkatkan kesejahteraan”. Allah SWT telah menegaskan bahwa menciptakan manusia sebagai khalifahNya (pengganti Tuhan) di bumi. Oleh karena itu, manusia menduduki posisi sentral dalam mengelola dan mengatur bumi beserta segala isinya secara baik dan benar, guna memenuhi kebutuhan hidupnya demi

mencapai kesejahteraan (kemaslahatan). Sebaliknya, kesalahan dalam pengelolaan bumi dan segala isinya tidak saja akan mengancam kelangsungan dan kelestarian bumi, tetapi juga dapat berakibat fatal bagi kehancuran/kerusakan umat manusia itu sendiri. Allah SWT menegaskan dalam QS. Al-Baqarah ([1]: 30):



Artinya:

*“Ingatlah ketika Tuhanmu berfirman kepada para Malaikat: “Sesungguhnya Aku hendak menjadikan seorang khalifah di muka bumi.” Mereka berkata: “Mengapa Engkau hendak menjadikan (khalifah) di bumi itu orang yang akan membuat kerusakan padanya dan menumpahkan darah, padahal kami senantiasa bertasbih dengan memuji Engkau dan mensucikan Engkau?” Tuhan berfirman: “Sesungguhnya Aku mengetahui apa yang tidak kamu ketahui.”*

### 2.3.3.1. Tinjauan Eklektik

#### A. Pengertian

##### ➤ Pengertian eklektik

Eklektik adalah memilih yang baik dari yang sudah ada sebelumnya (Zipin, 2008).

##### ➤ Pengertian arsitektur eklektik

Arsitektur eklektik adalah Aliran memilih, memadukan unsur-unsur atau gaya dalam bentuk tersendiri (Zipin, 2008).

##### ➤ Pengertian *eclecticismus*

*Eclecticismus* adalah suatu semangat menjiplak serba campur aduk dari semua unsur saja yang kebetulan disukai, tanpa refleksi, tanpa prinsip, selera liar (Zipin, 2008).

## **B. Sejarah Singkat Perkembangan Arsitektur Eklektik**

Eklektisme dalam arsitektur, ada sejak zaman Renaissance. Elemen-elemen Romawi (kolom, ornamen dan lain-lain) digabung dan ditambah dengan unsur-unsur kaidah dan bentuk baru. Demikian juga arsitektur Romawi telah mengambil unsur-unsur Yunani, digabung dan dikembangkan menjadi bentuk baru.

Dari segi sejarah dan ciri-ciri pengulangan bentuk-bentuk lama, eklektisme dalam arsitektur sering disebut sebagai post renaissance, neo klasik, dan kolonial. Pada masa tersebut belum terlalu banyak pilihan dan pencampuran masih terbatas, terikat pada kaidah-kaidah klasik. Oleh karena itu, dalam kajian perkembangan arsitektur sering disebut sebagai neo klasik internasional, karena sudah berkembang di seluruh dunia.

Arsitektur modern mulai berkembang pada abad ke-16 di Eropa, dimulai dengan eklektisme, selain karena kejenuhan terhadap pola klasik lama, di sisi lain juga karena semakin banyak pilihan untuk digabungkan atau diulang, tetapi dalam pola, konsep dan bentuk baru. Eklektisme dalam arsitektur, pada masa itu lebih kompleks dan bervariasi. Dalam sejarah perkembangan arsitektur istilah eklektisme, dipakai untuk menandai gejala pemilihan atau pencampuran gaya-gaya pada abad XIX, pada masa berakhirnya klasikisme.

Arsitektur Eklektisme, abad XIX, mengandung rasa sentimen dan nostalgia pada keindahan gaya masa lampau. Eklektisme tidak selalu menggabungkan, tetapi terkadang hanya menerapkan salah satu gaya saja, dan juga dalam bentuk sistem konstruksi, fungsi, dan sisi konseptual, berbeda dari sistem klasik asli. Eklektisme menandai perkembangan arsitektur abad XIX dengan ketidakpastian gaya percampuran bentuk menghasilkan gaya tersendiri, memperlihatkan adanya pola pikir akademik, tetapi dalam bentuk konservatif (Zipin, 2008).

### **C. Faktor-Faktor Penyebab Timbulnya Eklektik Pada Arsitektur**

1. Masyarakat sedang mengalami kejayaan, rasio ekonomi, dan imperialisme kaum lapisan tengah, yang disebut sebagai kaum borjuis.
2. Adanya mental penjiplak yang menimbulkan dualisme bila mengingat bahwa manusia barat lebih kreatif. Dualisme antara statika, bahkan kemacetan cipta karya arsitektur dengan dinamika serta sukses luar biasa dari alam dan teknologi.
3. Ketidaktenteraman pada pergantian abad XIX -XX mencari obat dan gerakan gaya yang disebut *art nouveau*.
4. Tugas arsitek terlanjur disempitkan menjadi ahli dekorasi, sehingga karya-karya arsitektur menjadi tidak berkembang, tidak dihasilkan karya-karya lain yang tidak monoton.
5. *International style* (Gaya internasional) (Zipin, 2008).

### **D. Ciri-Ciri Arsitektur Eklektik**

1. Pengulangan bentuk-bentuk lama.

2. Memadukan unsur-unsur dalam bentuk sendiri, dan dikembangkan menjadi bentuk baru (Zipin, 2008).

## E. Contoh Bangunan Eklektik

Berikut penjelasan beberapa contoh bangunan eklektik yang ada di Eropa, Amerika, dan Indonesia, diantaranya (Zipin, 2008):

### 1. Eropa

#### Inggris

*British Museum London* (Pediment gaya Romawi dengan kolom Ionik Yunani), *Albert Memorial* (konsep Gothic, kolom Romawi, puncak cungkup Gothic), *Fitzwilliam Museum* (Corinthian Romawi, ujung bangunan gaya Barok).

#### Perancis

*Opera de Paris* (unsur Renaissance dan Barok), *Gereja katolik Madeleine* (keluar dari kaidah arsitektur gereja, kuil Corinthian Romawi), *Stasiun kereta api Gare de L'Est* (bentuk renaissance, jendela gothic).

#### Jerman

*Mausoleum Queen Louise* (bentuk kuil Yunani order Doric), *Altes Museum Berlin* (unsur Yunani order Ionic pada kolom).

#### Itali

*Monumen Victor Emmanuel II* (gaya Corinthian Yunani).

#### Belanda

*Rijksmuseum Amsterdam* (bentuk jendela, atap Gothic)

## 2. Amerika

*White House (Renaissance/Palladian), Massachusetts State House Boston* (kubah Byzantine, kolom Romawi, jendela Renaissance), *Jefferson Memorial* (Pantheon Roma, kolom Doric).

## 3. Indonesia

Pengaruh eklektik di Indonesia berawal pada masa pendudukan Belanda. Masa kolonialisme di Indonesia dimulai abad XVII sampai pertengahan abad XX. Arsitektur modern di Indonesia pada abad XIX ditandai dengan bangkitnya gaya klasik, terlihat pada pembangunan gedung-gedung yang cenderung bercirikan arsitektur Eropa, dengan memasukkan unsur budaya setempat dan arsitektur tropis, dalam hal ini arsitektur neo klasik dan eklektisme banyak diterapkan pada bangunan penting orang-orang Belanda, misalnya gereja, benteng, kantor pemerintahan, dan lain sebagainya.

Contoh bangunan eklektik di Indonesia seperti Gereja Katedral Jakarta (gaya Gothic Inggris), Gereja Emmanuel Gambir Jakarta (Patheon Roma, pediment kuil Yunani ), Gereja Protestan Semarang (pengaruh gaya *Renaissance* dan Romawi). Gereja Protestan terletak di pusat kota lama, dibangun oleh arsitek Belanda, W. Westmaan i.s.m dan H.P.A. de Welde pada tahun 1778 – 1814. Penampilan Gereja Blenduk, pada awal pembentukannya sama sekali tidak mencerminkan arsitektur tropis, bukaan pintu dan jendela langsung terkena panas dan hujan serta pada kubah tersebut udara panas tidak dialirkan ke luar. Setelah diadakan renovasi, sehingga berfungsi sebagai estetika dan mulai ditampilkan. Adanya usaha

untuk mengantisipasi iklim dengan penambahan menara kubah dan penambahan kanopi untuk mengantisipasi panas dan hujan.

### **2.3.3.2. Tinjauan Kebaharian**

Indonesia merupakan Negara bahari, yang kebahariannya tidak perlu diragukan. Data fisik kondisi alamiah menyebutkan bahwa pulau di wilayah Negara Indonesia mencapai 17.499 buah, panjang pantai mencapai 80.791 km, dengan luas lautan mencapai 5,8 juta km<sup>2</sup>, dan luas daratan mencapai 2,9 km<sup>2</sup>. Adanya kondisi fisik seperti itu, menyebabkan sebagian penduduknya hidup dalam lingkungan budaya perairan, seperti nelayan, pembuat perahu, pedagang (yang mengarungi samudera). Sebagian dari mereka dikenal sebagai pelaut yang gagah berani.

Melihat bahwa kebaharian ini menjadi salah satu identitas Bangsa Indonesia, maka perlu kajian yang lebih mendalam, terutama pada sisi budaya serta masyarakatnya. Pada akhirnya, identitas kebaharian ini akan menjadi salah satu nilai kearifan lokal yang perlu diperhatikan, dikembang-tumbuhkan dan dijadikan sebagai tolok ukur dalam pengembangan suatu kawasan. Untuk mencapai maksud tersebut, pada awal kajian akan terlebih dahulu mengenai karakteristik budaya, masyarakat dan artefak fisik yang menjadi karakter masyarakat bahari. Kajian ini akan memberi pandangan terhadap bentuk nilai-nilai kearifan lokal yang akan dijadikan sebagai tolok ukur dalam pengembangan suatu kawasan (Utomo, 2009: 89).

#### **A. Pemahaman Budaya Bahari**

Dalam teori kebudayaan, bahwasanya kebudayaan dapat dibagi menurut wujudnya, yaitu: 1) konsep/ide; 2) sistem sosial/perilaku; dan 3)

artefak/material. Ketiga unsur dalam wujud kebudayaan tersebut merupakan satu hal yang saling terkait. Sehingga perwujudan artefak sebagai kebudayaan material merupakan konkretisasi dari kebudayaan abstrak/ide/konsep. Dari konsep pemikiran ini, dapat diartikan bahwa setiap ide/konsep tertentu akan menghasilkan artefak tertentu pula. Jadi, signifikan artefak sangat ditentukan oleh konsep atau ide apa yang melatarbelakanginya. Dengan demikian, maka artefak-artefak yang dihasilkan sekelompok masyarakat tertentu didasarkan pada konsep dan ide apa yang melatarbelakanginya. Analogi dengan pola pikir tersebut, dapat disimpulkan bahwa artefak, sistem sosial dan konsep yang dihasilkan oleh masyarakat bahari dapat disebut sebagai kebudayaan bahari. Untuk mendeskripsikan signifikansi budaya bahari tersebut, maka digunakan parameter yang dapat membedakan antara budaya bahari dengan budaya lain. Salah satunya adalah struktur kehidupan kebaharian yang dilakukan sehari-hari (Koentjaraningrat, 1995: 14).

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: 115). Definisi bahari identik dengan maritim. Maritim berarti segala hal yang berkenaan dengan laut, berkenaan dengan pelayaran atau perdagangan yang melalui laut. Dalam hal ini, pengertian bahari lebih luas dibanding maritim, karena menyangkut seluruh aspek-aspek kehidupan yang terkait dengan laut. Sedangkan maritim, sekalipun secara esensi sama, namun pemakaian kata lebih tepat digunakan untuk menunjukkan segala hal yang berkaitan dengan dunia pelayaran dan perdagangan yang melalui medium laut.

Dengan demikian, pengertian bahari mencakup pengertian yang lebih luas, sedangkan maritim adalah bagian dari kebaharian. Agar diperoleh kajian yang lebih luas dan kaya, maka pemahaman suatu yang terkait dengan kelautan (dalam perancangan ini) digunakan kata: bahari. Dengan demikian batasan pengertian kebaharian adalah: segala bentuk konsep, ide, sistem sosial dan artefak yang ada di dalam masyarakat sebagai respon terhadap sistem budaya bahari (kelautan). Sistem bahari sendiri merupakan budaya heterogen dan multikultural, sehingga dapat didefinisikan sebagai suatu budaya hasil respon manusia terhadap lingkungan (kelautan) yang bersifat multikultural. Multikultural merupakan hasil pertemuan beberapa kebudayaan, misalnya kebudayaan asli dan pendatang. Kegiatan yang muncul dari para pendatang tersebut juga merupakan bagian dari kebaharian. Keberadaan laut juga menimbulkan adanya kegiatan pelayaran dan perdagangan yang memungkinkan masyarakat memiliki mobilitas tinggi dan berpindah dari tempat satu ke tempat yang lain. Sehingga sangat memungkinkan adanya pertemuan antara penduduk asli dan pendatang (Ibid, 1979).

## **B. Komunitas Bahari dan Sistem Sosial**

Masyarakat bahari adalah masyarakat yang menggunakan dan memanfaatkan laut sebagai sumber kehidupan yang utama. Laut dapat berperan sebagai alat penghubung kepulauan dan sarana antar pulau, sarana komunikasi internasional, simbol kedaulatan wilayah, simbol keperkasaan, sarana pertahanan dan keamanan, dan sebagai sarana mengembangkan wilayah kekuasaan suatu Negara (Anshory, 2008: 1). Kondisi ini telah membentuk corak masyarakat pesisir menjadi lebih keras, tegas, terbuka dan agresif (Satria,

2002: 7). Sifat dasar masyarakat pesisir adalah *outward looking and progresif* (Anshory, 2008: 14). Sistem kekerabatan mangadopsi sistem kerjasama di atas kapal dan bahkan menamai beberapa pranata sosial dengan menggunakan istilah-istilah kapal (Lapian, 1999, dalam Nasruddin Anshory, 2008: 14). Selain itu, 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/pedagang. Masing-masing memberikan warna terhadap nilai-nilai kearifan lokal yang membentuk karakteristik komunitas bahari yang signifikan, berbeda dengan masyarakat daratan yang berbasis pada budaya petani. Beberapa sistem sosial dan perilaku yang dihasilkan berdasarkan aktifitas 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).

### **C. Artefak Bahari dan Kearifan Lokal**

Lingkungan kebaharian membentuk tatanan sosial budaya yang tercermin baik dari sisi konsep dan pola pikir, sistem sosial hingga terbentuknya artefak kebudayaan yang bersifat bahari. Beberapa artefak yang dihasilkan berdasarkan aktifitas kebaharian, antara lain: peralatan penangkapan

dan pengelolaan ikan, perahu dan peralatan pembuatannya, peralatan pelayaran dan navigasi, arsitektur dan bangunan sebagai wadah aktifitas. Dalam hal bangunan, tidak sebatas pada bangunan saja sebagai salah satu ciri artefak kebaharian, namun juga termasuk di dalamnya adalah pola-pola hunian dan permukiman terbentuk berdasarkan sistem dan tata nilai budaya bahari.

Masyarakat bahari secara umum tinggal pada sebuah rumah tinggal, baik secara berkelompok maupun tidak. Sekelompok penghuni yang bermukim pada rumah tersebut adalah komunitas bahari, maka dapat saja hunian disebut sebagai hunian bahari. Lingkungan permukiman tempat tinggal juga merupakan lingkungan bahari yang terdiri dari sekelompok permukiman yang berada di tepi pantai/pesisir, sungai dan ditandai dengan ciri lingkungan yang sangat spesifik. Beberapa ciri permukiman nelayan secara umum sebagai bagian dari karakteristik kawasan bahari adalah: 1) padat dan minim ruang terbuka yang sebenarnya sangat dibutuhkan sebagai tempat penjemuran hasil pengolahan perikanan; 2) mempunyai akses dengan laut dan tempat penambatan perahu; 3) rumah dekat dengan laut dan bahkan berada di tepi batas daratan-perairan atau justru berada di wilayah perairan (di atas laut); 4) rumah menghadap ke laut (namun dalam beberapa kasus, ada yang membelakangi laut); 5) mempunyai ruang-ruang sosial sebagai ruang tunggu menanti keberangkatan melaut (dapat berupa warung, kedai); 6) terdapat penggunaan ruang untuk fungsi-fungsi pendukung kegiatan nelayan, misalnya: penjemuran dan pengolahan hasil perikanan, pembuatan dan perbaikan jaring, perahu dan lain sebagainya.

Komunitas bahari terdiri dari masyarakat nelayan, pembuat perahu dan pedagang/pelayar. Masing-masing karakter hunian juga menjadi salah satu

bentuk kearifan lokal yang dimunculkan dalam bentuk pola permukiman dan bangunan (serta arsitekturnya). Dalam lingkungan komunitas pembuat perahu, permukiman mempunyai karakteristik sedikit berbeda, khususnya pada tempat-tempat pembuatan perahu. Lokasi pembuatan perahu pada umumnya tersebar di sepanjang garis pantai untuk kemudahan pada saat peluncuran perahu yang sudah jadi dan siap diluncurkan. Karena keahlian dan mata pencaharian adalah membuat perahu, maka lingkungan permukiman sangat berbeda dengan permukiman nelayan. Sekalipun pada umumnya komunitas pembuat perahu sangat paham akan nilai-nilai kebaharian (terkait dengan perahu), namun hunian tidak selalu harus berorientasi pada laut. Secara fungsional, orientasi laut hanya dibutuhkan untuk lokasi pembuatan perahu. Komunitas pembuat perahu memang bukan nelayan, mereka merupakan para tukang kayu dengan keahlian membuat perahu. Beberapa diantaranya mempunyai tingkat pengetahuan dan kemampuan yang lebih dan mampu berperan sebagai kepala/pemimpin tukang (*oragi/punggawa*, dalam bahasa Bugis). Karena bukan desa nelayan, maka karakteristik lingkungan permukiman sangat berbeda dengan pada umumnya permukiman nelayan. Perbedaannya terletak pada akses dan orientasi ke laut, kebutuhan ruang untuk penjemuran hasil laut dan ruang-ruang sosial untuk menunggu waktu melaut. Pada lingkungan permukiman masyarakat pembuat perahu, hal tersebut tidak dapat ditemukan.

Ketika sarana transportasi masih sangat terbatas, maka perahu dan kapal menjadi satu-satunya sarana transportasi yang banyak digunakan orang, terutama untuk pengangkutan jarak jauh melalui wilayah perairan (sungai dan laut). Sebenarnya keberadaan perahu/kapal tidak saja sebatas untuk keperluan

berdagang, namun juga untuk kepentingan politik, pertahanan dan keamanan. Ketika sarana transportasi itu digunakan untuk tujuan-tujuan tersebut, maka terbentuk beberapa komunitas beserta karakter lingkung binanya yang juga berbeda dengan kondisi sebelumnya (nelayan dan pembuat perahu). Pada komunitas pedagang yang bermukim di kawasan sekitar wilayah perairan akan mempunyai pola dan keunikan hunian yang berbeda. Demikian pula dengan lingkungan bina yang dibentuk atas dasar pertahanan keamanan ataupun untuk kepentingan politik. Semuanya memberikan karakteristik yang sangat beragam terhadap masing-masing kawasan yang terbentuk atas dasar nilai-nilai kebaharian sebagai nilai lokal yang sangat signifikan.

Pada lingkungan permukiman komunitas pedagang, aktifitas dominan yang terlihat adalah kegiatan perdagangan antar pulau. Pelayaran perdagangan ini dilakukan dengan menggunakan sarana transportasi perahu/kapal dengan jarak yang cukup jauh dan waktu yang cukup lama. Dalam kegiatan tersebut, dikendalikan oleh seorang pemimpin, dalam struktur masyarakat Bugis disebut sebagai *punggawa*. Sedangkan pekerjaan kapal disebut sebagai *sawi*. Perjalanan yang memakan waktu lama dengan menyinggahi banyak tempat, sangat memungkinkan terjadi komunikasi antar budaya antara budaya pendatang dan budaya asli. Hal ini memberikan identitas pada lingkungan bina komunitas pedagang di dalam kawasan pesisir. Penjabaran atas hasil komunikasi antar budaya, terjadinya komunikasi antar budaya menjadikan kawasan tersebut lebih terbuka dalam menerima nilai-nilai dari luar dan bersifat multikultural (Hamid, 2004).

Mobilitas penduduk yang dilakukan melalui perjalanan laut tidak saja menyebabkan terjadinya kebudayaan yang bersifat multikultural saja melalui kegiatan perdagangan. Dalam beberapa kasus yang terlihat, kegiatan perdagangan juga diikuti dengan perpindahan penduduk dari tempat asal ke tempat yang baru, sehingga sangat memungkinkan adanya komunitas masyarakat A yang menempati kawasan B yang letaknya jauh berada di seberang lautan. Walaupun tidak sepenuhnya, perpindahan juga merupakan imbas dari kegiatan perdagangan, namun dalam beberapa kasus terlihat adanya alasan politik sebagaimana yang terjadi pada masyarakat Bugis (Hamid, 2004).

Dalam konteks politik dan keamanan, beberapa artefak yang dapat dijumpai pada kawasan bahari adalah pelabuhan dan dermaga serta benteng pertahanan. Untuk keperluan pertahanan, sering dibangun benteng pertahanan yang mengelilingi suatu kawasan/kota, dan dikenal sebagai Kota benteng. Walaupun kondisi sudah banyak berubah, namun sisa-sisa benteng menjadi salah satu bukti artefak yang menjadi bagian dari elemen urban, khususnya pada kawasan pesisir.

Bentuk keunikan lain yang dapat menjadi kearifan lokal adalah sistem penamaan suatu tempat atau elemen bangunan, dan perwujudan detail-detail artefak (misalnya bentuk ornamen) yang mengidentikkan sebagai bagian dari budaya bahari. Hal tersebut bukanlah suatu hal yang baru dan asing bagi kehidupan masyarakat bahari di Indonesia. Penamaan bagian-bagian rumah atau lingkungan permukiman/desa yang identik dengan perahu bukan suatu yang asing. Desa-desa Suku Sawu di Nusa Tenggara Timur (NTT) selalu mempunyai orientasi yang identik dengan bagian anjungan (*duru rae*) dan

buritan perahu (*uli rae*), sebagaimana sebuah kapal. Dalam masyarakat Bugis, kehidupan komunitas yang melakukan pelayaran ke luar pulau untuk berniaga, dan tinggal berbulan-bulan di dalam perahu/kapal (*pasompe*) selalu menganggap pola tatana perahu identik dengan pola tatanan Desa (Hamid, 2004).

Dalam skala yang lebih mikro, beberapa bangunan tradisional yang dijumpai pada komunitas bahari merupakan representasi bentuk perahu. Pengaruh perahu yang dipresentasikan ke dalam bentuk bangunan yang menyerupai: a) perahu yang disimpan, b) lambung perahu, c) layar perahu, d) panggung diangkat dua perahu, e) perahu yang diletakkan pada bubungan, f) bangunan dengan sebagai atapnya menonjol menyerupai perahu, g) perahu terbalik, h) Desa yang menyerupai bentuk perahu, i) ruang pertemuan dalam bentuk perahu (Ronald Lewcock & Gerard Brans, 1975: 107).

#### **2.3.3.3. Penataan Kawasan Wisata Berbasis Kebaharian**

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 konteks dengan lingkungan sekitarnya, maka salah satu rujukan yang dapat digunakan adalah memanfaatkan potensi yang menjadi karakter dan jatidiri 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). Berikut penjelasan penataan kawasan wisata berbasis kebaharian (Utomo, 2009: 94-95):

#### **A. Alternatif Rancangan Kearifan Lokal**

Dalam skala makro, nilai kearifan lokal akan menjadi “wakil” representasi suatu komunitas yang diwujudkan dalam bentuk rancangan fisik dan non fisik. Implementasi rancangan fisik akan muncul dalam penataan-penataan bentuk, ruang dan tatanan *site*. Sehingga keberadaan komunitas yang diwadahi tersebut tetap ada dan *sustainable*. Oleh karena itu rancangan-rancangan fisik seyogyanya akomodatif dengan komunitas (beserta dengan seluruh karakter sosial budaya) serta keinginannya. Pengakomodasian ini merupakan upaya yang bijak untuk tetap mempertahankan eksisting sekaligus mengangkatnya sebagai citra kawasan. Rancangan skala makro dapat digunakan sebagai wadah pengembangan bagi komunitas tersebut untuk menunjukkan kejadiannya.

Dalam skala mikro, rujukan nilai-nilai kearifan lokal mempunyai korelasi yang kuat terhadap rancangan skala mikro, khususnya terhadap kawasan yang lebih kecil (skala permukiman) ataupun skala bangunan. Rujukan untuk rancangan skala mikro lebih didasarkan pada upaya memperkuat citra yang sudah dibentuk dalam skala makro. Kajian skala mikro lebih ditekankan untuk melihat hasilnya dalam skala yang lebih kecil dan realistis.

## **B. Pemilihan Elemen dan Aplikasi Rancangan**

Rujukan terhadap nilai-nilai kearifan lokal dapat dicapai melalui pendekatan secara fisik dan non fisik. Pendekatan fisik dilakukan untuk menciptakan suasana, bentuk, ruang dan tatanan yang dapat memperkuat citra/kesan lokasi. Pendekatan fisik yang dapat digunakan sebagai rujukan adalah bentuk peralatan perikanan, berbagai macam bentuk perahu. Elemen dapat dikembangkan dari sistem struktur, detail sambungan, tipologi bentuk, ornamen dan lain sebagainya. Sedangkan pendekatan non fisik lebih ditunjukkan pada upaya untuk tetap mempertahankan, menjaga dan mengembangkan aspek-aspek non fisik dalam memperkuat citra, pendekatan non fisik melalui aspek konsep, nilai, dan sistem sosial budaya.

Multikultural yang muncul pada kawasan bahari sebagai implikasi dari adanya mobilitas antar penduduk, sangat memungkinkan terjadinya proses akulturasi. Sebagai contoh, mobilitas yang dilakukan oleh masyarakat bahari yang menyebar di penjuru Nusantara (bahkan sampai mancanegara), menyebabkan munculnya arsitektur suatu bangunan di berbagai tempat. Hal ini dianggap cukup wajar, karena telah membawa konsep bentuk dan ruang pada wilayah di luar teritorialnya. Dengan demikian, pemunculan arsitektur pesisir merupakan implikasi dari adanya mobilitas masyarakat bahari ke luar dari wilayah asalnya. Kondisi ini akan memperkaya khasanah perkembangan bentuk arsitektur di kawasan tersebut. Terutama apabila keberadaan arsitektur tersebut berakulturasi dengan

arsitektur lokal yang menunjukkan kekayaan elemen rancangan arsitektural yang digali dari konsep budaya bahari, seperti detail-detail perahu, bentukan-bentukan layar perahu dapat dikembangkan menjadi sumber inspirasi desain.

#### 2.3.4. Pengertian Tema

Tema yang digunakan dalam obyek rancangan Pusat Wisata Kuliner di Kota Lamongan adalah “Eklektik *Sustainable* Bahari”. Adapun uraian pengertian yang terkait dengan tema adalah:

##### a. Pengertian Eklektik

➤ Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kedua, Poerwadarminta (1994: 251)

Eklektik adalah bersifat memilih yang terbaik dari berbagai sumber; eklektis

➤ Menurut Afifah Harisah (2009)

Eklektik adalah prinsip dan konsep desain yang membahas mulai dari pentingnya telaah mengenai eklektisisme di tengah perkembangan arsitektur *pascamodern*.

➤ Menurut Zipin (2008)

Eklektik adalah memilih yang baik dari yang sudah ada sebelumnya.

➤ Menurut Hindarto (2009)

Eklektik adalah sebuah pergerakan arsitektur dengan metode menggabungkan (kombinasi) berbagai aspek, ide, teori maupun yang ditujukan untuk membuat arsitektur terbaik dengan kombinasi yang ada.

➤ Menurut Webster (2008)

Suatu gaya desain yang dipengaruhi oleh suatu upaya atau pemikiran untuk menggabungkan nilai dan unsur lama dengan unsur baru, tradisional dengan lokal. 2008

Kesimpulan yang dapat diambil dari beberapa pengertian di atas, bahwa eklektik adalah suatu sifat memilih yang terbaik yang sudah ada sebelumnya dari berbagai aspek, ide maupun teori yang menggabungkan nilai dan unsur lama dengan unsur baru.

#### **b. Pengertian Bahari**

➤ Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kedua, Poerwadarminta (1994:76)

Bahari adalah mengenai laut; bahri.

➤ Menurut Ir. Chalid Fandeli (1995)

Bahari adalah suatu yang berhubungan dengan kegiatan berenang, *snorkeling*, menyelam, berlayar, berselancar, memancing dan rekreasi pantai.

➤ Menurut Anthon Sukahar (1999)

Bahari adalah suatu kegiatan yang berhubungan dengan berenang, *snorkeling*, menyelam, berlayar, berselancar, memancing, berjemur, rekreasi pantai, fotografi bawah air, *canoeing*, dan lain-lain.

➤ Menurut *websters* (1966)

Bahari adalah sesuatu yang terkenal dan/atau sudah tidak penting lagi pada akhir-akhir ini, tetapi ada sejak masa lalu, zaman bahari berarti zaman dahulu.

➤ Menurut Utomo (2009)

Bahari adalah segala bentuk konsep, ide, sistem sosial dan artefak yang ada di dalam masyarakat sebagai respon terhadap sistem budaya bahari (kelautan).

➤ Menurut Termonologi

Bahari adalah mencakup ruang/wilayah permukaan laut, pelagik dan mesopelagik yang merupakan daerah subur dimana pada daerah ini terdapat kegiatan seperti pariwisata, lalu lintas, pelayaran dan jasa-jasa kelautan. Bahari berarti juga sesuatu yang dilindungi dan merupakan segala aktivitas pelayaran dan perniagaan/perdagangan yang berhubungan dengan kelautan atau disebut pelayaran niaga.

Kesimpulan yang dapat diambil dari beberapa pengertian di atas, bahwa Bahari adalah segala sesuatu mengenai pengetahuan tentang dunia kelautan yang dapat berupa aktivitas pelayaran dan perniagaan (perdagangan) atau disebut pelayaran niaga, selain itu juga merupakan segala bentuk sistem sosial dan artefak yang ada di dalam masyarakat sebagai respon terhadap sistem budaya.

**c. Pengertian *Sustainable***

➤ Menurut Birch (1999)

*Sustainable* adalah pembangunan yang dapat memenuhi kebutuhan generasi sekarang tanpa mengorbankan generasi yang akan datang dan tidak membahayakan sistem alam yang mendukung semua aspek kehidupan dengan upaya pemeliharaan sistem alam yang bertujuan untuk keseimbangan masyarakat.

📌 Menurut Cernea (1991)

*Sustainable* adalah kegiatan wisata bahari yang menjamin kelestarian lingkungan, terutama yang terkait dengan sumber daya alam hayati *renewable* (dapat diperbarui) maupun *non renewable* (tidak dapat diperbarui) dan dapat menjamin peningkatan kesejahteraan masyarakat di kawasan tersebut

Kesimpulan yang dapat diambil dari beberapa pengertian di atas, bahwa *sustainable* dapat dikatakan mempunyai sasaran dan memberikan manfaat bagi generasi sekarang tanpa mengurangi manfaat bagi generasi mendatang, dengan tujuan untuk kelangsungan hidup masyarakat. Dengan kata lain tidak membahayakan sistem alam yang mendukung semua aspek kehidupan.

#### **2.3.4.1. Aspek Perancangan Bahari**

Orientasi pemanfaatan utama pesisir dan lautan serta berbagai elemen pendukung lingkungannya merupakan suatu bentuk perencanaan dan pengelolaan kawasan secara terpadu dalam usaha mengembangkan kawasan wisata. *Cultural* dan *physical aspect* merupakan suatu kesatuan yang terintegrasi yang saling mendukung sebagai suatu kawasan wisata. Suatu kawasan bahari yang baik dan

berhasil bila secara optimal didasarkan kepada empat aspek, diantaranya (Gunn, 1994):

1. Mempertahankan kelestarian lingkungannya.
2. Meningkatkan kesejahteraan masyarakat di kawasan tersebut.
3. Menjamin kepuasan pengunjung.
4. Meningkatkan keterpaduan dan *unity* pembangunan masyarakat di sekitar kawasan dan *zone* pengembangannya.

Selain keempat aspek tersebut, kemampuan daya dukung untuk setiap kawasan berbeda-beda sehingga perencanaan secara spasial akan bermakna. Secara umum ragam daya dukung wisata bahari meliputi empat aspek, yaitu daya dukung ekologis, daya dukung fisik, daya dukung sosial, daya dukung rekreasi. Berikut penjelasan aspek daya dukung wisata bahari (Nurisyah dkk, 2001):

1. Daya Dukung Ekologis

Adalah suatu daya dukung yang sebagai tingkat maksimal penggunaan suatu kawasan.

2. Daya Dukung Fisik

Adalah suatu kawasan wisata merupakan jumlah maksimum penggunaan atau kegiatan yang diakomodasikan dalam area tanpa menyebabkan kerusakan atau penurunan kualitas.

3. Daya Dukung Sosial

Adalah suatu kawasan wisata dinyatakan sebagai batas tingkat maksimum dalam jumlah dan tingkat penggunaan yang melampauinya akan menimbulkan penurunan dalam tingkat kualitas pengalaman atau kepuasan.

#### 4. Daya Dukung Rekreasi

Adalah suatu konsep pengelolaan yang menempatkan kegiatan obyek yang terkait dengan kemampuan kawasan.

#### 2.3.4.2. Konsep Pariwisata Bahari

Pembangunan pariwisata diarahkan untuk meningkatkan kesejahteraan yang *sustainable*. Wisata bahari dengan kesan penuh makna bukan semata-mata memperoleh hiburan dari berbagai suguhan atraksi dan suguhan alami lingkungan pesisir dan lautan, tetapi juga diharapkan wisatawan dapat berpartisipasi langsung untuk mengembangkan konservasi lingkungan sekaligus pemahaman yang mendalam tentang seluk beluk ekosistem pesisir, sehingga membentuk kesadaran bagaimana harus bersikap untuk melestarikan wilayah pesisir di masa kini dan masa yang akan datang (Nurisyah, 2001).

Konsep wisata bahari didasarkan pada *view*, keunikan alam, karakteristik ekosistem, kekhasan seni budaya dan karakteristik masyarakat sebagai kekuatan dasar yang dimiliki oleh masing-masing daerah. Wisata bahari adalah pasar khusus untuk orang yang sadar akan lingkungan dan tertarik untuk mengamati alam. Kegiatan *ecotourism* bahari sebagai proses ekonomi yang memasarkan ekosistem yang menarik dan langka. Adapun lima faktor batasan yaitu lingkungan, masyarakat, pendidikan dan pengalaman, *sustainable* serta

manajemen yang mendasar dalam penentuan prinsip utama ekowisata (wisata alam). Berikut penjelasan faktor batasan ekowisata (wisata alam), diantaranya (Heillbronn, 1996):

a. Lingkungan

*Ecotourism* bertumpu pada lingkungan alam, budaya yang relatif belum tercemar atau terganggu.

b. Masyarakat

*Ecotourism* harus memberikan manfaat ekologi, sosial dan ekonomi langsung kepada masyarakat.

c. Pendidikan dan Pengalaman

*Ecotourism* harus dapat meningkatkan pemahaman akan lingkungan alam dan budaya dengan adanya pengalaman yang dimiliki.

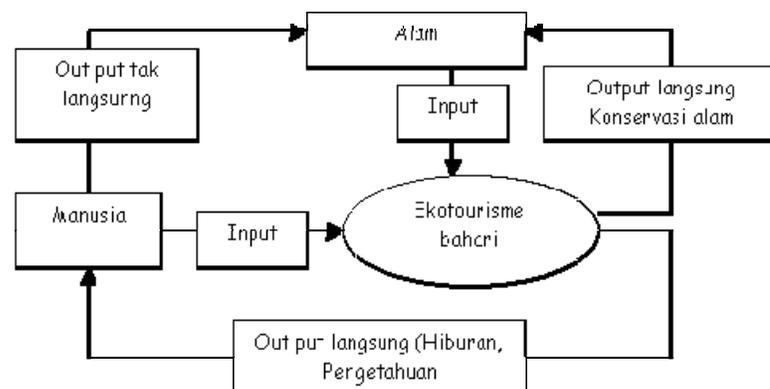
d. *Sustainable*

*Ecotourism* dapat memberikan sumbangan positif bagi *sustainable* ekologi lingkungan baik jangka pendek maupun jangka panjang.

e. Manajemen

*Ecotourism* harus dikelola secara baik dan menjamin *sustainability* lingkungan alam, budaya yang bertujuan untuk peningkatan kesejahteraan sekarang maupun generasi mendatang.

Kesimpulan yang dapat diambil dari penjelasan di atas bahwa, kelima



Gambar 2.5. Skema konsep ekotourisme bahari  
Sumber: Heillbronn (1996)

prinsip utama ekowisata merupakan dasar untuk pelaksanaan kegiatan *ecotourism* yang *sustainable*, konsep wisata bahari terlihat pada gambar skema 2.4.

Gambar 2.4. Terlihat bahwa *output* langsung yang diperoleh berupa hiburan dan pengetahuan, sedangkan *output* langsung bagi alam yakni adanya insentif yang dikembalikan untuk mengelola kegiatan konservasi alam. *Output* tidak langsung yaitu berupa tumbuhnya kesadaran dalam diri setiap orang (wisatawan) untuk memperhatikan sikap hidup sehari-hari agar kegiatan yang dilakukan tidak berdampak buruk pada alam. Kesadaran ini tumbuh sebagai akibat dari kesan yang mendalam yang diperoleh wisatawan selama berinteraksi secara langsung dengan lingkungan bahari.

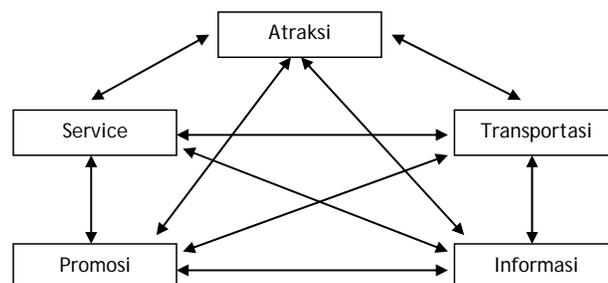
#### **2.3.4.3. Komponen Pembentuk *Sustainable* Bahari**

*Sustainable* pada umumnya mempunyai sasaran memberikan manfaat bagi generasi sekarang tanpa mengurangi manfaat bagi generasi mendatang. Selanjutnya disebutkan bahwa suatu tuntutan akan perlunya masyarakat yang *sustainable*, dan panggilan kemanusiaan untuk bertindak sedemikian rupa agar kehidupan manusia dan makhluk hidup lainnya menikmati hidup *sustainable* di tengah keterbatasan dunia. Maka perlu adanya dukungan peranan masyarakat untuk memelihara lingkungan demi kehidupan di masa mendatang. Dengan demikian, pariwisata *sustainable* harus bertitik tolak dari kepentingan dan partisipatif masyarakat untuk dapat memenuhi kebutuhan masyarakat (wisatawan). Sehingga meningkatkan kesejahteraan masyarakat dengan kata lain bahwa pengelolaan sumberdaya wisata bahari dilakukan sedemikian

rupa sehingga kebutuhan ekonomi, sosial dan keindahan (estetika) dapat terpenuhi dengan memelihara integritas kultural, proses ekologi yang esensial, keanekaragaman hayati dan sistem pendukung kehidupan (Birch, 1999).

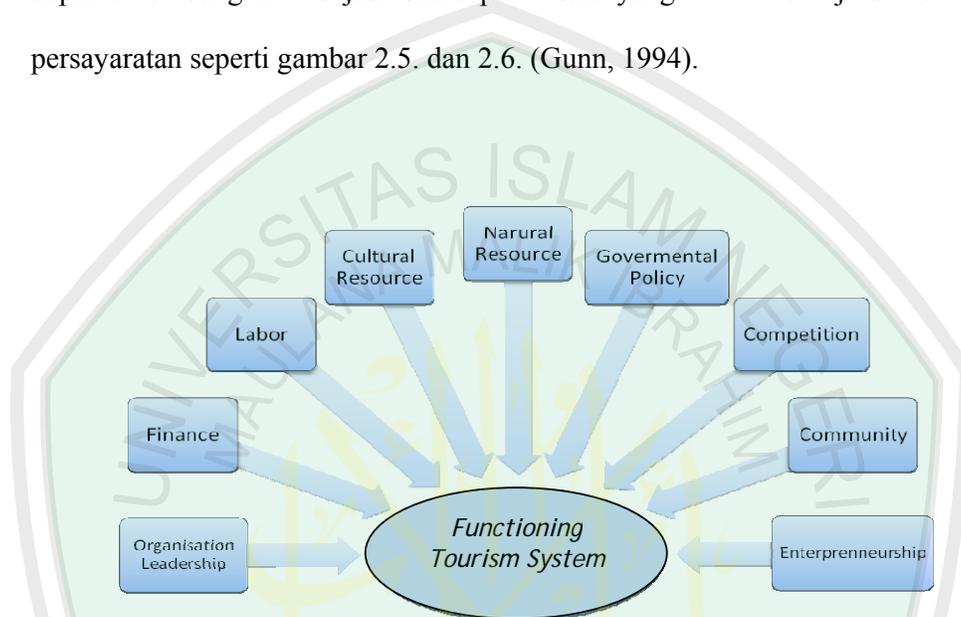
Agar wisata bahari dapat *sustainable* maka produk pariwisata bahari yang ditampilkan harus harmonis dengan lingkungan lokal yang spesifik. Dengan demikian masyarakat akan peduli terhadap sumberdaya wisata karena memberikan manfaat, sehingga masyarakat merasakan kegiatan wisata sebagai suatu kesatuan dalam kehidupannya. Partisipasi lokal memberikan banyak peluang secara efektif dalam kegiatan pembangunan, hal ini berarti bahwa memberi wewenang atau kekuasaan pada masyarakat sebagai pemeran sosial dan bukan subyek pasif untuk mengelola sumberdaya membuat keputusan dan melakukan kontrol terhadap kegiatan-kegiatan yang mempengaruhi kehidupan sesuai dengan kemampuan. Adanya kegiatan wisata bahari haruslah menjamin kelestarian lingkungannya terutama yang terkait dengan sumberdaya hayati *renewable* (dapat diperbarui) maupun *non renewable* (tidak dapat diperbarui) sehingga dapat menjamin peningkatan kesejahteraan masyarakat di kawasan tersebut (Hawkins dkk, 1995).

Selain sumber daya fisik dan alami maka sumber daya lain seperti aspek budaya dan sejarah, yang dapat menjadi salah satu atraksi yang bisa mendukung penembangan kawasan wisata bahari. Hal ini didukung oleh keterkaitan etnik yang tinggi yang dimiliki oleh wilayah pesisir, walaupun mempunyai



Gambar 2.6. Skema komponen fungsi dari sisi persediaan  
Sumber: Gunn (1994)

potensi untuk dikembangkan tanpa dukungan sarana prasarana transportasi, atraksi yang menarik, pelayanan yang baik, serta informasi dan promosi, maka kurang dikenal. Oleh karena itu sumberdaya pesisir dan lautan untuk wisata bahari dapat dikembangkan menjadi suatu pariwisata yang *marketable* jika memenuhi persyaratan seperti gambar 2.5. dan 2.6. (Gunn, 1994).



Gambar 2.7. Skema pengaruh luar sistem pariwisata bahari  
Sumber: Gunn (1994)

Menurut gambar 2.6. dapat dijelaskan bahwa faktor luar sangat berperan bagi keberhasilan pengembangan wisata bahari. Pendekatan pengembangan wisata *sustainable* bahari sesuai tujuan tidak mengurangi kesejahteraan generasi masa yang akan datang. Dengan demikian sumber daya pariwisata bahari akan berhasil dengan adanya ukuran keberhasilan mencakup kepuasan pengunjung, kesejahteraan masyarakat dan kelestarian lingkungan (Gunn, 1994).

Secara harfiah, pembangunan *sustainable* yaitu pembangunan yang dapat memenuhi kebutuhan generasi sekarang tanpa mengorbankan generasi yang akan datang. Pembangunan pariwisata *sustainable* bahari tidak boleh membahayakan

sistem alam yang mendukung semua aspek kehidupan. Pembangunan pariwisata berbasis masyarakat mengacu kepada upaya pemeliharaan sistem alam yang bertujuan untuk kesejahteraan masyarakat.

#### 2.4. Kesimpulan

Beberapa penjelasan mengenai Eklektik *Sustainable* Bahari, dapat diambil beberapa kesimpulan bahwa:

➤ Eklektik adalah suatu sifat memilih yang terbaik yang sudah ada sebelumnya dari berbagai aspek, ide maupun teori.

➤ Bahari adalah segala hal yang berhubungan dengan keanekaragaman dunia kelautan yang di dalamnya terdapat wisata pantai, lalulintas pelayaran, jasa-jasa kelautan, pelabuhan perkapalan dan sejenisnya. Selain itu juga merupakan segala bentuk konsep, ide, sistem sosial dan artefak yang ada di dalam masyarakat sebagai respon terhadap sistem budaya bahari (kelautan).

➤ Dasar suatu konsep wisata bahari meliputi (Suyitno, 2001:8):

1. View
2. Pola tata masa
3. Sirkulasi
4. Keunikan alam
5. Karakteristik ekosistem
6. Kekhasan seni budaya dan karaktersitik masyarakat sebagai kekuatan dasar yang dimiliki oleh masing-masing daerah pesisir.

➤ Pelaksanaan perancangan obyek dikatakan berhasil apabila memenuhi empat komponen dalam penerapan bahari pada perancangan, diantaranya (Suyitno, 2001:8):

1. Terkaitnya lingkungan alami.
2. Kesejahteraan penduduk yang mendiami wilayah tersebut.
3. Kepuasan pengunjung yang menikmatinya.
4. Keterpaduan komunitas dengan area pengembangannya.

➤ Secara harfiah, *sustainable* yaitu pembangunan yang dapat memenuhi kebutuhan generasi sekarang tanpa mengorbankan generasi yang akan datang. Pembangunan pariwisata *sustainable* bahari tidak boleh membahayakan sistem alam yang mendukung semua aspek kehidupan. Pembangunan pariwisata berbasis masyarakat mengacu kepada upaya pemeliharaan sistem alam yang bertujuan untuk kesejahteraan masyarakat (Birch, 1999).

➤ Secara garis besar, Eklektik *Sustainable* Bahari dapat dikatakan mempunyai sasaran memberikan manfaat bagi generasi sekarang tanpa mengurangi manfaat bagi generasi mendatang dengan berbagai budaya. Dengan tujuan untuk meningkatkan kelangsungan *cultural* (budaya) masyarakat kawasan pesisir. Dengan kata lain tidak membahayakan sistem alam pada pesisir dan kelautan yang mendukung semua aspek kehidupan. Yang berupaya dalam pemeliharaan untuk mempertahankan kelestarian lingkungan dan pengelolaan kawasan yang dapat dilakukan dengan pengolahan limbah, mendaur ulang bahan/material yang tidak terpakai, menghemat energi dan lain-lain.

➤ Bagian dari elemen rancangan dan penataan kawasan wisata melalui pendekatan bahari, dapat disimpulkan bahwa nilai-nilai kearifan lokal dapat

dimunculkan secara fisik dan non fisik. Secara fisik, kearifan lokal ditangkap sebagai elemen visual yang diwujudkan sebagai representasi dari nilai-nilai dan konsep kebaharian. Sedangkan secara non fisik, kearifan lokal dapat digunakan sebagai rujukan dengan mempertimbangkan aspek dan kandungan sosial budaya yang telah ada dan mempertahankannya untuk kepentingan *sustainable* di masa yang akan datang. Untuk kepentingan masa yang akan datang, aspek fisik dan non fisik tersebut memerlukan mekanisme transformasi yang dapat membawa kedua aspek tersebut dalam konteks kekinian (Hamid, 2004).

## **2.5. Studi Banding**

### **2.5.1. Studi Banding 1**

#### **Kuliner Lokal Pondok Daun Semarang (Bozhart, 2008)**

Pondok Daun Semarang diresmikan pada tanggal 18 Agustus 2008. Lokasi Pondok Daun yaitu arah menuju ke pantai Marina. Dalam perjalanan menuju pantai Marina akan ditemukan sebuah *Vihara Kwan Im* terbesar di kota Semarang, lokasi Pondok Daun di sebelah kiri jalan, kurang lebih 75 meter dari *Vihara Kwan Im*.



*Gambar 2.8. Entrance Pondok Daun Semarang  
Sumber: Bozhart (2008)*

Pondok Daun merupakan tempat berkumpulnya kuliner terkenal sekota Semarang, ada 60 kuliner top Kota Semarang. Suasana di sekitar Marina semakin semarak dengan hadirnya *foodcourt* Pondok Daun yang berlokasi di depan gereja JKI Marina dan Perumahan *Grand Royal* (sebelah Vihara Mahavira).

*Foodcourt* yang secara resmi dibuka pada 18 Agustus 2008 lalu menyediakan bermacam jenis makanan terbaik di Semarang. Rumah makan yang bernuansa pantai ini lokasinya di depan *real estate sunrise* di sekitar pantai Marina (dekat lokasi PRPP). Rumah makan yang menyajikan ribuan makanan ciri khas Semarang. Dengan dibukanya rumah makan Pondok Daun tersebut bakal dijadikan aset kuliner di Semarang bahkan menjadi daya tarik wisatawan.

Adapun poin perbandingan antara obyek rancangan dengan obyek studi banding, diantaranya meliputi bentuk, ruang, analisa kelebihan dan kekurangan obyek studi banding. Berikut penjelasan perbandingan obyek:

**a. Bentuk**

Ciri khas Pondok Daun tersendiri terdiri dari beberapa masa bangunan yang menjadi satu kesatuan dalam satu kawasan. Pondok Daun yang bernuansa pantai ini mempunyai makna tersendiri, selain itu Pondok Daun yang juga akrab dengan alam yakni masa-masa material bahan bangunan terbuat dari bahan-bahan alami seperti bambu, anyaman daun kelapa kering dan sejenisnya. Selain tersusun dari masa-masa bangunan, Pondok Daun juga mempunyai ruangan (masa) untuk menampung pengunjung lebih banyak.



Gambar 2.9. Skema konsep ecotourism bahari  
Sumber: Heillbronn (1996)

### **b. Ruang**

Ruang (area) pendukung yang menyusun Pondok Daun hampir menyerupai ruang-ruang yang terdapat pada restoran atau rumah makan pada umumnya. Adapun ruang (area) yang terdapat pada Pondok Daun, diantaranya:

1. Area makan pengunjung (ruang luar dan ruang dalam bangunan)
2. Ruang display makanan dan minuman
3. Area kasir
4. Ruang pengelola
5. Ruang karyawan
6. Area dapur (dapur bersih dan dapur kotor)
7. Area pramusaji
8. Area hiburan (berupa panggung hiburan musik)
9. Toilet pengunjung (pria dan wanita)
10. Gudang (stok bahan makanan dan minuman)
11. Area penurunan bahan baku

### **c. Analisa Kelebihan dan Kekurangan Obyek Studi Banding**

## 1. Kelebihan (*strenght*) obyek studi banding

- pemakaian bahan-bahan alam sebagai bahan material bangunan, seperti atap menggunakan anyaman daun kelapa, kolom menggunakan bambu, dan lain-lain, sehingga membuat kawasan terkesan alami.
- Pola tatanan massa yang sesuai dengan konsep *radial* yang tanggapan terhadap pergerakan angin yang dominan pada kawasan pantai.
- Massa dibuat memanjang arah sumbu timur-barat dan desain *site* yang terdapat kolam-kolam ikan yang dapat mereduksi panas pada permukaan *site*.
- Sirkulasi yang tercipta didasarkan pada keterkaitan antar fungsi ruang-ruang, sifat ruang dan juga organisasi fungsi ruang.
- Konsep keterbukaan pada bangunan sehingga meniadakan akan adanya AC atau sejenisnya yang bisa menghemat energi.

## 2. Kekurangan (*weakness*) obyek studi banding

- penggunaan material bangunan seperti anyaman daun kelapa kering dan kolom menggunakan bambu sangat rentan terhadap bahaya kebakaran.
- kurang akan adanya vegetasi sehingga *site* terasa panas dan gersang.
- kurang memperhitungkan akan adanya *view* yang maksimal sehingga pengunjung cepat merasa bosan.



Gambar 2.10. Pola sirkulasi Pondok Daun  
Sumber: Bozhart (2008)

### 2.5.2. Studi Banding 2

#### Fortuin Cafe Pantai Kedonganan Jimbaran Seafood Bali (Jochen, 2008)

Jimbaran Bali, tempat wisata favorit di Bali, yang menawarkan berbagai daya tarik seperti pusat makanan laut (*Seafood center*) dan suasana malam pantai Jimbaran yang indah dan romantis. Kawasan Kedonganan Jimbaran dikenal sebagai kampung penghasil ikan, sebagian warga Kedonganan berprofesi sebagai nelayan yang berinisiatif untuk mendirikan restoran/*cafe* khusus untuk olahan dari hasil laut.



Gambar 2.11. Suasana malam hari Jimbaran Seafood  
Sumber: Jochen (2008)

Selain menikmati indahnya malam dan desiran lembut ombak pantai Jimbaran, pengunjung juga bisa menikmati lezatnya olahan berbagai menu dari hasil ikan laut. Pilihannya cukup banyak dan memanjakan diri dari olahan hasil laut. Kawasan wisata Jimbaran juga memiliki fasilitas wisata yang lengkap seperti akomodasi (*Intercontinental, Four seasons resort, Karma Villa*). Restoran dengan menu masakan lokal maupun internasional, spa, tempat belanja, game room, fitness, sauna, lahan parkir, mushola dan fasilitas lainnya.

Adapun poin perbandingan antara obyek rancangan dengan obyek studi banding, diantaranya meliputi bentuk, ruang, analisa kelebihan dan kekurangan obyek studi banding. Berikut penjelasan perbandingan obyek:

**a. Bentuk**

Kekhasan *Jimbaran Seafood* adalah suatu restoran yang menyatu dengan alam, yakni pantai Jimbaran. Restoran dengan suasana alam ini sangat menyatu dengan pantai, ini terlihat dari kawasan restoran yang berada di pesisir yang hanya terdapat meja dan kursi makan, tanpa adanya atap atau sejenisnya sebagai peneduh di siang hari, jadi kawasan *Jimbaran Seafood* dapat langsung menikmati desiran ombak maupun hembusan udara/angin pantai.



Gambar 2.12. Kesatuan restoran dengan pantai  
Sumber: Jochen (2008)

## b. Ruang

Ruang makan yang ada di *Jimbaran Seafood* adalah ruang terbuka yang menyatu dengan alam, yakni pantai Jimbaran. Adapun ruang tertutup hanya ruangan yang digunakan sebagai tempat stok bahan makanan dan tempat untuk pengolahan bahan makanan tersebut. Adapun ruang (area) yang menyusun *Jimbaran Seafood* semuanya hampir menyerupai ruang-ruang yang terdapat pada restoran atau rumah makan pada umumnya.



Gambar 2.13. Ruang terbuka Jimbaran Seafood  
Sumber: Jochen (2008)

Adapun ruang (area tertutup) yang terdapat pada *Jimbaran Seafood* diantaranya: area makan pengunjung (ruang terbuka), ruang display makanan dan minuman, area kasir, ruang pengelola atau ruang karyawan, area dapur (dapur bersih dan dapur kotor), area pramusaji, area hiburan (berupa hiburan musik), Toilet pengunjung (pria dan wanita), Gudang (stok bahan makanan dan minuman), dan area penurunan bahan baku. Kawasan wisata kuliner *Jimbaran Seafood* juga memiliki fasilitas wisata yang lengkap seperti akomodasi (*Intercontinental, Four seasons resort, Karma Villa*), restoran dengan menu masakan lokal dan internasional, spa, tempat belanja, game room, fitness, sauna, lahan parkir, musholla dan fasilitas lainnya.

### c. Analisa Kelebihan dan Kekurangan Obyek Studi Banding

#### 1. Kelebihan (*strenght*) obyek studi banding

➤ *View* ke arah pantai sangat maksimal sehingga dapat menikmati indahnya suasana pada malam hari dan desiran lembut ombak di pantai dan keindahan *sunset*.

➤ Obyek yang menyatu dengan alam sehingga membuat pengunjung betah di lokasi wisata.

➤ Kawasan hemat energi karena tidak membutuhkan akan adanya AC atau sejenisnya, karena obyek berada pada pantai dengan desiran angin yang lembut.

#### 2. Kekurangan (*weakness*) obyek studi banding

➤ Area pengunjung hanya terdapat pada ruang luar yang kurang memperhitungkan cuaca, seperti panas, hujan dan lain-lain. Sehingga pengunjung kurang bisa menikmati kawasan wisata tersebut.

➤ Kurang memperhitungkan sirkulasi pengunjung karena perletakan meja yang tertata berjajar memanjang.

➤ Tidak adanya pedestrian pada kawasan wisata sehingga waktu hujan akan becek karena kawasan berupa pasir.

### 2.5.3. Studi Banding 3

**Ancol Jimbaran Resto** (Mijarto, 2009)

Lokasi Ancol Jimbaran Resto terletak di area paling timur Ancol Taman Impian, di area Pantai Carnival Ancol. Bangunan dan arsitektur restoran ini dirancang bergaya Bali oleh I Nyoman Suarjana bekerja sama dengan PT. Pembangunan Jaya Ancol. Masuk kawasan ini akan disambut gapura khas Bali dengan arca dan payung di kedua sisinya. Selepas gapura, taman mungil menambah kesejukan bagi pengunjung. Terdapat patung hanoman, lampu-lampu, dan kain yang menutupi batang pohon palem menciptakan suasana pulau Dewata. Tanaman khas seperti tanaman bunga kamboja juga ada di taman ini. Para pelayan, baik wanita atau pria juga menggunakan pakaian adat Bali dan berasal dari Bali.

Adapun poin perbandingan antara obyek rancangan dengan obyek studi banding, diantaranya meliputi bentuk, ruang, analisa kelebihan dan kekurangan obyek studi banding. Berikut penjelasan perbandingan obyek studi.

#### **a. Bentuk**

Tempat untuk menikmati kuliner Bali di Ancol Jimbaran Resto ada beberapa pilihan. Ada bangunan kayu dua lantai yang dapat dipilih, apakah ingin makan di lantai bawah, lantai atas, atau suasana *outdoor* di lantai atas. Sedangkan di lantai bawah, juga dapat memilih apakah ingin makan di dalam bangunan yang berpendingin ruangan, atau di luar ruangan yang beratap, atau di pinggir pantai, di bawah naungan pohon palem dan berhalas pasir. Tempat terakhir ini yang menjadi favorit para pengunjung, karena dapat merasakan uniknya menikmati makanan di pantai.



*Gambar 2.14. Area pantai Carnaval Ancol  
Sumber: Mijarto (2009)*

#### **b. Ruang**

Menikmati makanan di tepi pantai tentu merupakan pengalaman yang menyenangkan dan dapat menciptakan suasana romantis. Merasakan halusny pasir, suara deburan ombak, atau memandang lautan luas dan matahari terbenam. Tempat ini cocok menjadi tempat untuk merayakan pesta bersama keluarga, sahabat atau yang lain.



*Gambar 2.15. Gapura khas Bali di Ancol Jimbaran Resto  
Sumber: Mijarto (2009)*

Adapun ruang (area tertutup) yang terdapat pada Ancol Jimbaran Resto diantaranya: area makan pengunjung (ruang terbuka), ruang display makanan dan minuman, area kasir, ruang pengelola atau ruang karyawan, area dapur

(dapur bersih dan dapur kotor), area pramusaji, area hiburan berupa alunan musik "Rindik Bambo" yaitu musik tradisional Bali. Pada hari tertentu juga disajikan tarian khas Bali seperti Barong dan Legong. Toilet pengunjung (pria dan wanita), Gudang (stok bahan makanan dan minuman).

### c. Analisa Kelebihan dan Kekurangan Obyek Studi Banding

#### 1. Kelebihan (*strenght*) obyek studi banding

- Dapat merasakan halusnya pasir, suara deburan ombak, atau memandang lautan luas dan matahari terbenam.
- Kawasan hemat energi karena tidak membutuhkan alat penerangan (siang hari), AC atau sejenisnya, karena obyek berada pada pantai dengan desiran angin yang lembut.

#### 2. Kekurangan (*weakness*) obyek studi banding

- Kurang adanya pedestrian pada kawasan wisata sehingga di waktu hujan akan becek karena area berupa pasir.
- Area pengunjung hanya terdapat pada ruang luar yang kurang memperhitungkan cuaca, seperti panas, hujan dan lain-lain. Sehingga pengunjung kurang bisa menikmati kawasan wisata tersebut.

### 2.6. Kesimpulan Obyek Studi Banding

Adapun kesimpulan yang dapat diambil dari obyek studi banding diantaranya:

- Konsep ruang dan sirkulasi *site* yang ideal adalah dapat memberikan kenyamanan dan kesenangan bagi pengunjung.

📌 Konsep pengelolaan menempatkan obyek yang terkait dengan kemampuan kawasan tersendiri.

📌 Rangkaian unsur-unsur dalam ruang harus tertata dengan baik yang dapat diinterpretasikan oleh pengunjung, kaitan fungsi *site* harus sesuai dengan kemampuan kawasan.

📌 Dasar suatu konsep bahari meliputi enam poin yang terkait, diantaranya:

1. *View*
2. Pola tata masa
3. Sirkulasi
4. Keunikan alam
5. Karakteristik ekosistem
6. Kekhasan seni budaya dan karaktersitik masyarakat setempat

📌 Ruang (area/fasilitas) yang harus ada pada Wisata Kuliner, diantaranya:

1. Area makan pengunjung (ruang luar ataupun ruang dalam bangunan)
2. Ruang display makanan dan minuman
3. Area kasir
4. Ruang pengelola
5. Ruang karyawan
6. Area dapur (dapur bersih dan dapur kotor)
7. Area pramusaji
8. Toilet pengunjung (pria dan wanita)
9. Tempat ibadah
10. Gudang (stok bahan makanan dan minuman)
11. Area penurunan bahan baku

➤ Fasilitas penunjang

1. Pusat *souvenir*
2. Panggung hiburan musik dan sejenisnya.

➤ Berikut tabel penjelasan kriteria perbandingan studi banding



Tabel 2.3. Kriteria studi banding

No.	Kriteria	Pondok Daun	Jimbaran Seafood	Ancol Jimbaran Resto
1	Konsep ruang	Sifat keterbukaan dan organisasi fungsi ruang yang saling berhubungan.	Tempat makan berupa ruang terbuka yang menyatu dengan alam (pantai).	Tempat makan ada beberapa pilihan, sehingga pengunjung bebas memilih.
2	Sirkulasi	Sirkulasi yang tercipta lebih	Pengunjung tidak diarahkan, sehingga	Sirkulasi tidak diarahkan, sehingga

		didasarkan pada keterkaitan antar fungsi ruang, sehingga akses lebih mudah.	bebas untuk menuju tempat yang diinginkan.	pengunjung bebas memilih.
3	<i>View</i>	Kawasan diikat oleh ruang terbuka berupa kolam ikan, sehingga pengunjung tidak mudah merasa bosan.	<i>View</i> ke laut maksimal, sehingga dapat menikmati indahnya suasana pada siang maupun malam hari desiran lembut ombak dan keindahan <i>sunset</i> di pantai.	<i>View</i> ke laut maksimal, sehingga pengunjung dapat memandang lautan luas dan matahari terbenam serta dapat merasakan halusny pasir dan suara deburan ombak.
4	Pola tata masa	Dalam mengatasi panas matahari, pola massa dibuat memanjang arah sumbu Timur-Barat, yang dapat mereduksi panas pada permukaan kawasan.	Kawasan <i>Jimbaran Seafood</i> tidak terdapat masa bangunan, sehingga pengunjung terasa bebas menikmati <i>view</i> ke pantai tanpa ada batasan.	Ancol <i>Jimbaran Resto</i> hanya terdapat satu masa bangunan kayu dua lantai, selebihnya berupa ruang terbuka, sehingga pengunjung bebas menikmati <i>view</i> ke pantai.
5	Ruang nyaman	Angin pantai ditangkap oleh <i>open space</i> kemudian disebarkan ke segala arah, sehingga semua massa dapat menerima kualitas angin yang sama.	Kawasan <i>Jimbaran Seafood</i> dapat langsung menikmati desiran ombak maupun hembusan udara/angin pantai, sehingga panas terhapus oleh angin.	Bangunan kayu dua lantai, lantai atas dengan suasana <i>outdoor</i> . Lantai bawah ruang berpendingin. Ruang luar pinggir pantai, di bawah naungan pohon palem.

Sumber: Analisa (2009)

## BAB 3

### METODE PERANCANGAN

#### 3.1. Metode dan Pengumpulan Data

Berdasarkan sifat data, jenis data yang digunakan dalam perancangan ini ada dua yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif adalah data berupa angka-angka yang digunakan sebagai standar dalam perancangan, angka-angka tersebut berhubungan dengan standar ruang, standar perabot, standar tinggi jangkauan, dan standar ruang gerak. Sedangkan data kualitatif adalah data berupa deskripsi untuk menjelaskan permasalahan desain yang ada. Aspek-aspek yang akan dirancang adalah seputar apa dan bagaimana definisi, persepsi, pemikiran dan argumentasi yang terdapat dalam literatur yang relevan dengan pembahasan.

Menurut sumber data yang digunakan terdiri dari dua sumber data yaitu primer dan sekunder, berikut penjelasan sumber data yang digunakan:

##### 3.1.1. Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh melalui proses pengambilan data secara langsung pada lokasi tapak dengan cara survey lapangan dan wawancara, berikut penjelasan proses pengambilan data primer:

##### a. *Survey Lapangan*

*Survey Lapangan* dilakukan untuk mendapatkan gambaran yang obyektif mengenai obyek perancangan serupa. Berguna untuk melihat langsung kebutuhan ruang, aktivitas dan perilaku pengguna, serta fasilitas lain yang

diberikan pada pengunjung. Selain hal tersebut, ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran yang obyektif mengenai obyek rancangan. Dari *survey* lapangan yang dilakukan di kawasan wisata Pantura Lamongan yang berlokasi di Jl. Raya Daendels (Anyer-Panarukan), Desa Tunggul Kecamatan Paciran Kabupaten Lamongan-Jawa Timur, didapat data-data yang sistematis melalui kontak langsung dengan masyarakat yang ada di kawasan wisata Pantura Lamongan. Hal ini dilakukan dengan identifikasi karakter-karakter masyarakat daerah sekitar guna mengetahui pangaruh dan kedudukannya terhadap perancangan obyek. Pelaksanaan *survey* lapangan dilaksanakan secara langsung pada lokasi yang bersangkutan yaitu kawasan wisata Pantura Lamongan.

Metode pengamatan dilakukan dengan cara *croos section*, yaitu dengan mengetahui aktifitas pemakai bangunan dan ruang yang dibutuhkan. *Survey* berfungsi untuk mendapatkan data berupa:

1. Kondisi kawasan khususnya di Jl. Raya Daendels (Anyer-Panarukan), Desa Paciran-Kecamatan Paciran-Kabupaten Lamongan yang meliputi data tentang kondisi alam dan kondisi fisik yang ada. *Survey* lapangan yang dilakukan pada *site* untuk mendapatkan data lapangan yang meliputi:

➤ Luasan *site*.

➤ Batas *site* dengan kawasan sekitar.

➤ Letak *site* di kawasan WBL, berdasarkan kondisi iklim dan letak geografis yang meliputi data iklim, kecepatan pergerakan angin, temperatur/kelembaban udara, presipitasi, dan data lain yang mendukung perancangan.

➤ Vegetasi pada *site* di kawasan wisata Pantura Lamongan.

➤ Sarana dan prasarana *site* di kawasan wisata Pantura Lamongan yang meliputi listrik (PLN), air (PDAM), persampahan, komunikasi (jaringan telepon) dan sejenisnya.

➤ Transportasi yang meliputi jalur dan lebar jalan, angkutan dan pengguna jalan serta fasilitas pendukung lainnya.

➤ Drainase pada kawasan wisata Pantura Lamongan.

➤ Perekonomian masyarakat di kawasan wisata Pantura Lamongan.

2. Pengamatan terhadap aktivitas masyarakat setempat maupun wisatawan dan dokumentasi terhadap *existing site*.

#### **b. Wawancara**

Wawancara dilakukan pada masyarakat kawasan wisata Pantura Lamongan, dengan analisa kondisi eksisting di lapangan, bagaimana para pengrajin makanan yang menghasilkan produk dan mengolah produk wisata kuliner tersebut. Selain wawancara dengan pengunjung, wawancara juga dengan pekerja pusat oleh-oleh dan rumah makan untuk mengetahui kebiasaan pengunjung (wisatawan) serta pendapat masyarakat tentang wisata kuliner saat ini. Wawancara dilakukan guna mendapatkan data-data yang lebih spesifik, misalkan mengenai kebutuhan ruang, fasilitas bangunan, aktivitas pengguna, jumlah pengunjung serta persepsi dan tanggapan tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan objek rancangan.

Ada dua jenis wawancara yang digunakan yaitu wawancara terbuka dan wawancara tertutup, berikut penjelasan wawancara:

1. Wawancara Terbuka

Yaitu wawancara dimana subyek tahu bahwa mereka sedang diwawancarai dan tahu apa tujuan dari wawancara tersebut (Burhan, 2001).

## 2. Wawancara Tertutup

Yaitu wawancara dimana subyek tidak tahu bahwa mereka sedang diwawancarai dan tidak tahu apa tujuan dari wawancara tersebut (Burhan, 2001).

### 3.1.2. Data Sekunder

Data sekunder adalah sumber data yang diperoleh dari sumber-sumber bacaan yang mendukung sumber data primer yang relevan. Hal tersebut sebagai penyempurnaan bahan perancangan terhadap bahasan dan pemahaman. Selain itu juga data atau informasi ini tidak berkaitan secara langsung dengan obyek rancangan yang mendukung program rancangan obyek yaitu studi pustaka dan studi komparasi, berikut penjelasan mengenai rancangan obyek studi:

#### a. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan pengumpulan data dan informasi mengenai prinsip perancangan wisata kuliner, persyaratan besaran ruang, perabot yang diperlukan, penghawaan dan pencahayaan yang diperlukan masing-masing ruang. Data ini diperoleh dari studi literatur, baik dari teori maupun pendapat para ahli, yang akan menjadi dasar perancangan Pusat Wisata Kuliner. Pengumpulan data dilakukan melalui buku-buku literatur, koran, internet, brosur/pamflet, majalah, peraturan kebijakan pemerintah dan teori-teori yang terkumpul digunakan sebagai acuan dalam proses perancangan, data ini meliputi:

1. Data atau literatur tentang *site* yaitu di kawasan wisata Pantura Lamongan, berupa peta kawasan, potensi alam atau buatan yang ada di kawasan wisata Pantura Lamongan, dan data jumlah pengunjung tiap tahun. Data ini selanjutnya digunakan untuk menganalisa *site*.
2. Literatur mengenai teori *Sustainable* Bahari sebagai gambaran dasar yang akan diterapkan dalam perancangan Pusat Wisata Kuliner.
3. Literatur tentang wisata kuliner meliputi definisi wisata, jenis-jenis wisata, manfaat wisata, macam dan jenis sarana-prasarana wisata serta obyek dan atraksi wisata sebagai gambaran dalam merancang wisata kuliner dan sejenisnya yang menunjang/mendukung perancangan obyek.

#### **b. Studi Komparasi**

Komparasi adalah menggabungkan data untuk melakukan perbandingan data-data mengenai obyek rancangan sejenis. Selanjutnya, dari tahapan metode tersebut diperoleh data-data ideal yang akan mendukung perancangan. Selain itu, studi komparasi untuk mendapatkan data mengenai obyek sejenis, dengan mencari obyek yang sesuai dengan pengembangan obyek ini kemudian menganalisa kelebihan dan kekurangan obyek tersebut, dengan cara membandingkan data-data literatur yang ada sebagai pembanding dengan data-data di lapangan. Studi komparasi berguna sebagai acuan dalam mendisain dan mengumpulkan data yang berguna bagi perkembangan obyek yang akan dirancang, adapun objek studi komparasi tersebut sebagai berikut:

1. Objek komparasi pada Fortuin Cafe Pantai Kedonganan Jimbaran Seafood Bali.
2. Objek komparasi pada Kuliner Lokal Pondok Daun Semarang.

3. Objek komparasi pada Ancol Jimbaran Resto Jakarta.

**c. *Browsing Internet***

Mencari data-data yang menunjang yang diperlukan untuk melengkapi data yang ada, dan sekiranya data tersebut tidak terdapat dalam buku.

**3.2. Metode Pengolahan Data**

Data yang telah dikumpulkan, diolah dengan metode *sortir* (penyisihan), yaitu dengan cara mengumpulkan data-data yang dianggap penting dalam mendukung perancangan. Pengolahan dengan metode *sortir* didukung dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Mengumpulkan data-data yang diperoleh (data lapangan dan data literatur).
- b. Pengolahan data, yakni memilih data-data yang dianggap perlu dalam perancangan, kemudian data-data yang berkualitas dipilih, sedangkan data yang kurang berkualitas digunakan sebagai pelengkap data literatur.

Menganalisis data-data literatur dan data-data lapangan sehingga diperoleh suatu kesimpulan, kemudian digunakan sebagai acuan dalam perancangan.

**3.3. Metode Analisa dan Sintesa**

Proses analisa dan sintesa dilakukan pendekatan yang merupakan suatu tahapan kegiatan yang terdiri dari rangkaian telaah terhadap kondisi rencana wilayah kawasan wisata Pantura Lamongan. Berikut penjelasan metode analisa dan sintesa:

### 3.3.1. Analisa

Metode analisa yang digunakan adalah perpaduan antara studi pustaka dan studi komparasi. Studi pustaka diperoleh dari studi literatur, baik dari teori, pendapat para ahli, serta peraturan dan kebijakan pemerintah daerah maupun pusat yang akan menjadi dasar perancangan Pusat Wisata Kuliner. Sementara metode komparasi adalah menggabungkan data untuk melakukan perbandingan data mengenai obyek rancangan sejenis. Selanjutnya, dari kedua tahapan metode tersebut diperoleh data-data yang mendukung perancangan Pusat Wisata Kuliner. Secara garis besar, langkah-langkah metode tersebut yaitu:

- a. Mengumpulkan data-data secara keseluruhan.
- b. Memilah data berdasarkan tujuan dan kepentingan perancangan.
- c. Menentukan fasilitas yang akan dirancang.
- d. Membandingkan dan menyesuaikan data dengan judul perancangan.
- e. Menentukan data ideal yang akan digunakan dalam perancangan.

Analisa data secara umum dilakukan dengan cara menghubungkan apa yang diperoleh dari suatu proses awal, hal ini ditujukan untuk memahami data yang terkumpul dari sumber, kemudian untuk diketahui kerangka berfikir perancang (Bisri, 2004: 228). Proses analisa terdiri atas dua bagian, yaitu analisa makro dan analisa mikro. Analisa makro merupakan analisa dalam skala kawasan yaitu analisa tapak dari data yang telah didapatkan di kawasan wisata Pantura Lamongan, sedangkan analisa mikro merupakan analisa terhadap obyek rancangan yang meliputi analisa pelaku, analisa aktifitas dan analisa ruang, berikut penjelasan metode analisa mikro:

#### Analisa Pelaku/Pengguna

Pada analisa pelaku/pengguna ini membahas tentang masyarakat (wisatawan) ataupun pihak-pihak yang terlibat, baik secara langsung ataupun tidak langsung pada kegiatan di kawasan wisata Pantura Lamongan.

#### Analisa Aktifitas

Pada analisa ini membahas tentang berbagai macam jenis kegiatan yang ada di kawasan wisata Pantura Lamongan secara terperinci.

#### Analisa Ruang

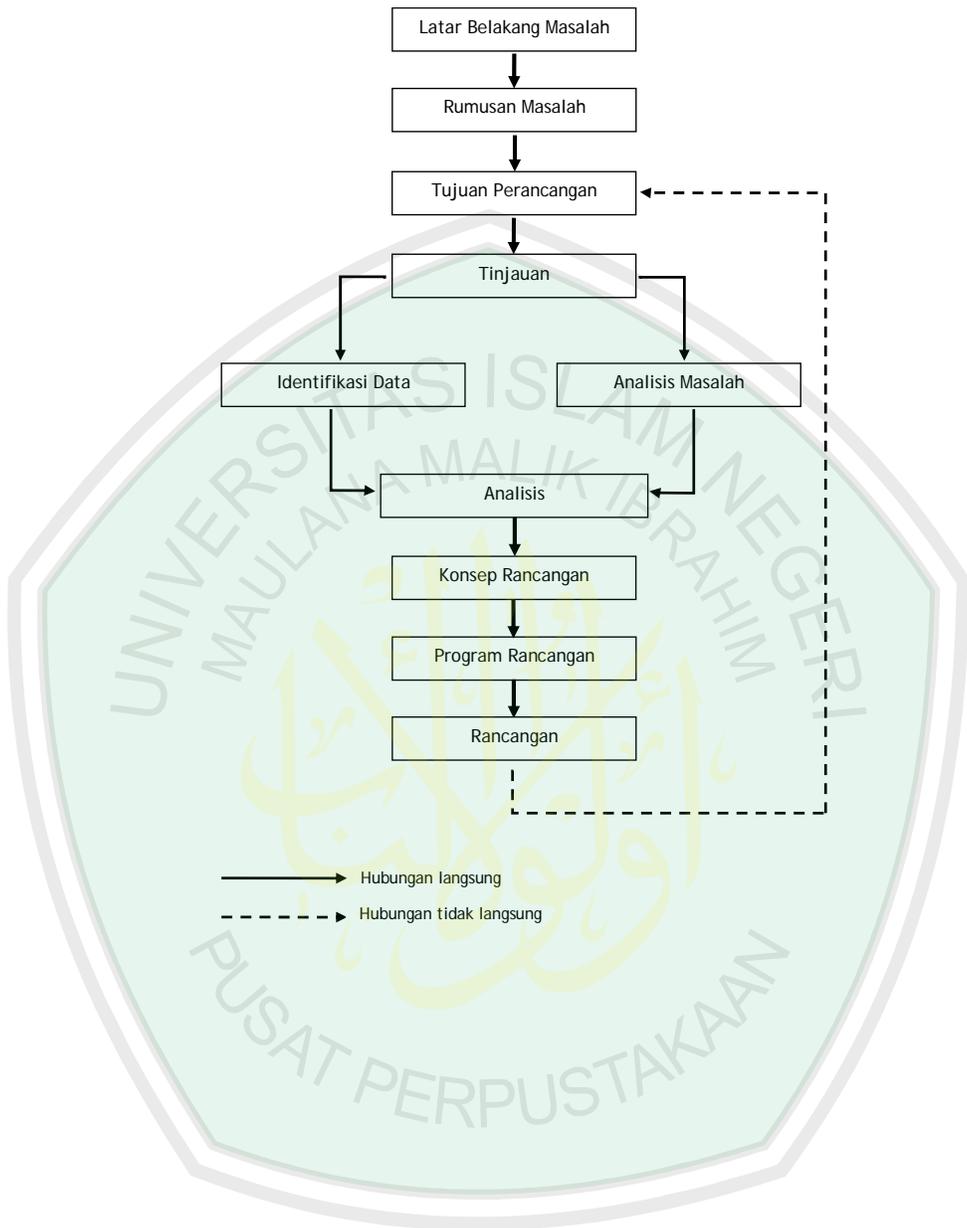
Analisa ini membahas tentang kebutuhan ruang beserta standar luasan.

Data yang diperoleh selanjutnya dianalisa melalui pendekatan programatik perancangan, dengan cara menggunakan teori-teori perancangan arsitektur yang berkaitan dengan perancangan obyek dengan tema *Sustainable Bahari* sebagai gambaran dasar perancangan Pusat Wisata Kuliner di Kota Lamongan.

#### **3.3.2. Sintesa**

Sintesa adalah gabungan dari hasil analisa yang menghasilkan sebuah konsep, yang akan menjadi pedoman dalam penyusunan konsep rancangan. Konsep ini meliputi konsep dasar rancangan, konsep ruang, konsep bentuk dan tampilan, konsep struktur dan konsep pada area *site*.

#### **3.3. Skema Perancangan**



—————> Hubungan langsung

- - - - -> Hubungan tidak langsung



## BAB 5

### KONSEP PERANCANGAN

#### 5.1. Perumusan Konsep Rancangan

Perancangan Pusat Wisata Kuliner di Kota Lamongan ini menggunakan tema Eklektik *Sustainable Bahari*. Eklektik *Sustainable Bahari* mempunyai sasaran yang memberikan manfaat bagi generasi sekarang tanpa mengurangi manfaat bagi generasi mendatang dari berbagai macam budaya masyarakat bahari, dengan tujuan untuk kelangsungan hidup masyarakat. Dengan kata lain, Eklektik *Sustainable Bahari* tidak membahayakan sistem alam yang mendukung semua aspek kehidupan khususnya pada kawasan pesisir. Sehingga mengacu kepada upaya pemeliharaan sistem alam yang bertujuan untuk kesejahteraan masyarakat tersendiri yakni pesisir. Eklektik *Sustainable Bahari* mempunyai potensi dalam pembangunan dengan penggabungan (kombinasi) dari berbagai aspek, ide, dan teori kebaharian. Hal tersebut dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan generasi sekarang tanpa mengorbankan generasi yang akan datang.

*“Budaya bahari merupakan budaya heterogen dan multikultural, sehingga dapat didefinisikan sebagai suatu budaya hasil respon manusia terhadap lingkungan (kelautan) yang bersifat multikultural. Multikultural merupakan hasil pertemuan beberapa kebudayaan, misalnya kebudayaan asli dan pendatang. Kegiatan yang muncul dari para pendatang tersebut juga merupakan bagian dari kebaharian. Keberadaan laut juga menimbulkan adanya kegiatan pelayaran dan perdagangan yang*

*memungkinkan masyarakat memiliki mobilitas tinggi dan berpindah dari tempat satu ke tempat lain. Sehingga sangat memungkinkan adanya pertemuan antara penduduk asli dan pendatang” (Koentjaraningrat, 1995: 879).*

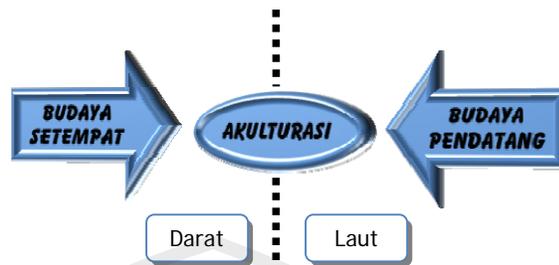
Melalui pernyataan tersebut diperoleh bahwa, multikultural yang muncul pada kawasan bahari merupakan implikasi dari adanya mobilitas antar penduduk, sehingga sangat memungkinkan terjadinya suatu proses akulturasi. Sebagai contoh, mobilitas yang dilakukan oleh masyarakat bahari yang menyebar di penjuru Nusantara (bahkan sampai mancanegara), menyebabkan munculnya suatu bangunan arsitektur di berbagai tempat. Hal ini cukup wajar, karena telah membawa konsep bentuk dan ruang pada wilayah di luar teritorialnya. Dengan demikian, pemunculan arsitektur pesisir merupakan implikasi dari adanya mobilitas masyarakat bahari ke luar dari wilayah asalnya. Kondisi ini akan memperkaya khasanah perkembangan bentuk arsitektur di kawasan tersebut. Terutama apabila keberadaan arsitektur tersebut berakulturasi dengan arsitektur lokal, yang menunjukkan kekayaan elemen rancangan arsitektural yang dapat digali dari konsep budaya bahari, seperti detail-detail perahu, bentukan-bentukan layar perahu yang dikembangkan menjadi sumber inspirasi desain. Pengaruh perahu yang direpresentasikan dalam bentuk bangunan dapat berupa perahu yang disimpan, lambung perahu, layar perahu, panggung yang diangkat oleh dua perahu, perahu yang diletakkan pada bangunan, bangunan dengan sebagian atapnya menonjol menyerupai bentuk perahu, perahu terbalik, pola tata massa bangunan yang menyerupai bentuk perahu, tata ruang dalam menyerupai bentuk perahu, dan lain-lain.

*“Mobilitas penduduk yang dilakukan melalui perjalanan laut tidak saja menyebabkan terjadinya kebudayaan yang bersifat multikultural saja melalui kegiatan perdagangan. Dalam beberapa kasus yang terlihat, kegiatan perdagangan juga diikuti dengan perpindahan penduduk dari tempat asal ke tempat yang baru, sehingga sangat memungkinkan adanya komunitas masyarakat A yang menempati kawasan B yang letaknya jauh berada di seberang lautan. Walaupun tidak sepenuhnya, perpindahan juga merupakan imbas dari kegiatan perdagangan”* (Hamid, 2004).

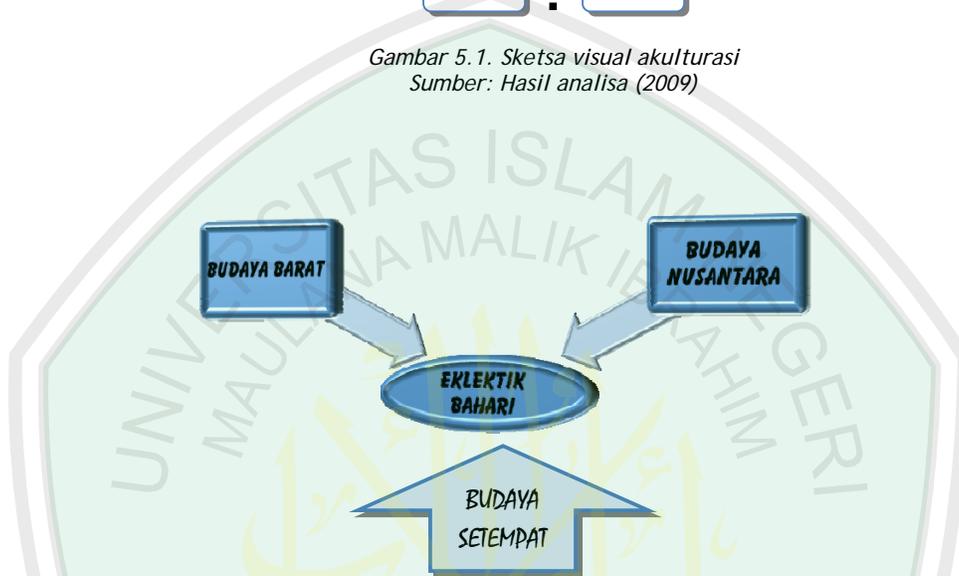
Gagasan yang dapat diambil dari pernyataan tersebut adalah, masyarakat pesisir merupakan masyarakat pluralistik, yakni budaya masyarakat pesisir yang sudah bercampur dengan beberapa budaya luar (pendatang). Hal tersebut disebabkan oleh perpindahan penduduk dari tempat asal ke tempat yang baru, sehingga secara otomatis suatu budaya juga ikut terbawa, salah satunya adalah arsitektur. Arsitektur menjadi sub bagian kesenian dari unsur yang kaitannya dengan kebudayaan bahari, arsitektur dipandang sebagai produk dari kebudayaan bahari tersendiri. Arsitektur dalam konteks kebudayaan bahari dapat diartikan sebagai gubahan bentuk atau wujud (unsur & nilai-nilai) yang memiliki fungsi dan aktifitas di dalamnya, aktifitas tersebut sangat dipengaruhi oleh kegiatan kebaharian. Pembentukan identitas baru yang beragam yakni suatu identitas lama (masyarakat pesisir asli/setempat) masih ada, tetapi diperkaya dengan berbagai unsur (wujud dan nilai-nilai) budaya luar (pendatang) yang masuk. Di sisi lain, antara budaya asli dan pendatang sebagian melebur (sulit diketahui identitasnya secara jelas), dan sebagian masih dapat diketahui identitasnya (budaya luar secara jelas).

Berdasarkan penjabaran tersebut dapat diambil kesimpulan, bahwa kawasan pesisir merupakan salah satu bagian dari sebuah kota, kawasan atau distrik yang terletak di perbatasan tepi air (antara darat dan laut). Kawasan ini menjadi menarik karena meliputi dua karakter fisik alamiah yang berbeda yaitu daratan dan perairan, serta tempat bertemunya antara angin darat dan angin laut. Dari hal tersebut dapat diambil suatu konsepsi, bahwa “daratan” menunjukkan elemen-elemen setempat (budaya asli), sedangkan “perairan” menunjukan elemen-elemen pendatang (budaya luar). Demikian juga dengan “angin”, “angin laut” menunjukkan sesuatu yang membawa budaya dari tempat lain (budaya pendatang), sedangkan “angin darat” menunjukkan budaya setempat. Dengan kata lain, “angin” tersebut bertemu dengan membawa budaya masing-masing, sehingga sangat mungkin untuk mengalami akulturasi antara budaya pendatang dengan budaya setempat (asli).

Perbedaan keduanya (antara budaya pendatang dan budaya setempat) dapat diberdayakan menjadi suatu potensi dalam kegiatan penataan dan perancangan suatu kawasan agar lebih berkarakter dan konteks dengan lingkungan sekitarnya. Salah satu rujukan yang digunakan adalah memanfaatkan potensi yang menjadi karakter dan jati diri (identitas kekhasan) kawasan tersebut tersendiri. Untuk menggunakan konsepsi kebaharian sebagai pendekatan karya arsitektur tidak arif apabila hanya salah satu unsur (wujud & nilai-nilai) kebudayaan bahari saja yang menjadi fokus pendekatannya. Dengan demikian perlu adanya penerapan kesenian dari berbagai unsur kebudayaan bahari, yakni berbagai gubahan bentuk atau wujud arsitektur bahari yang memiliki fungsi dan aktifitas.



Gambar 5.1. Sketsa visual akulturasi  
Sumber: Hasil analisa (2009)



Gambar 5.2. Sketsa visual Eklektik Bahari  
Sumber: Hasil analisa (2009)

Berdasarkan gambar 5.1. di atas dapat dijelaskan, bahwa suatu proses akulturasi diperoleh dari bertemunya antara budaya pendatang dan setempat. Budaya setempat berada pada pesisir dan budaya pendatang lebih dominan berasal dari luar pulau. Dengan demikian masyarakat pesisir lebih tahu terlebih dulu mengenai budaya baru dari pada masyarakat pedalaman (seperti daerah pegunungan), selain itu juga lebih kaya akan budaya. Demikian juga dengan gambar 5.2. dapat dipaparkan, bahwa dari berbagai budaya yang terdapat pada pesisir menyebabkan timbulnya suatu budaya yang eklektik (bercampurnya berbagai budaya pendatang). Eklektik bahari diperoleh dari akulturasi antara budaya setempat dan berbagai budaya dari nusantara maupun budaya dari Barat.

Poin yang dapat diambil dari beberapa penjabaran tersebut sebagai konsep dasar perancangan obyek "Pusat Wisata Kuliner di Kota Lamongan", adalah "Eklektik Bahari". Eklektik Bahari merupakan suatu konsepsi arsitektur bahari dengan metode menggabungkan (kombinasi) berbagai aspek, ide, dan teori kebaharian yang ditujukan untuk memperoleh arsitektur bahari yang lebih sempurna dengan berbagai kombinasi dari berbagai budaya. Konsepsi ini diawali dari pemikiran yang dikaitkan dengan penggabungan berbagai akulturasi budaya. Sehingga menjadi pedoman untuk membentuk pemikiran baru yang lebih sempurna, metode tersebut diterapkan dalam bidang arsitektur secara bebas yang tetap mengacu dari berbagai unsur kebaharian dalam suatu obyek rancangan arsitektur.

## **5.2. Konsep Site**

### **5.2.1. Kosep Vegetasi**

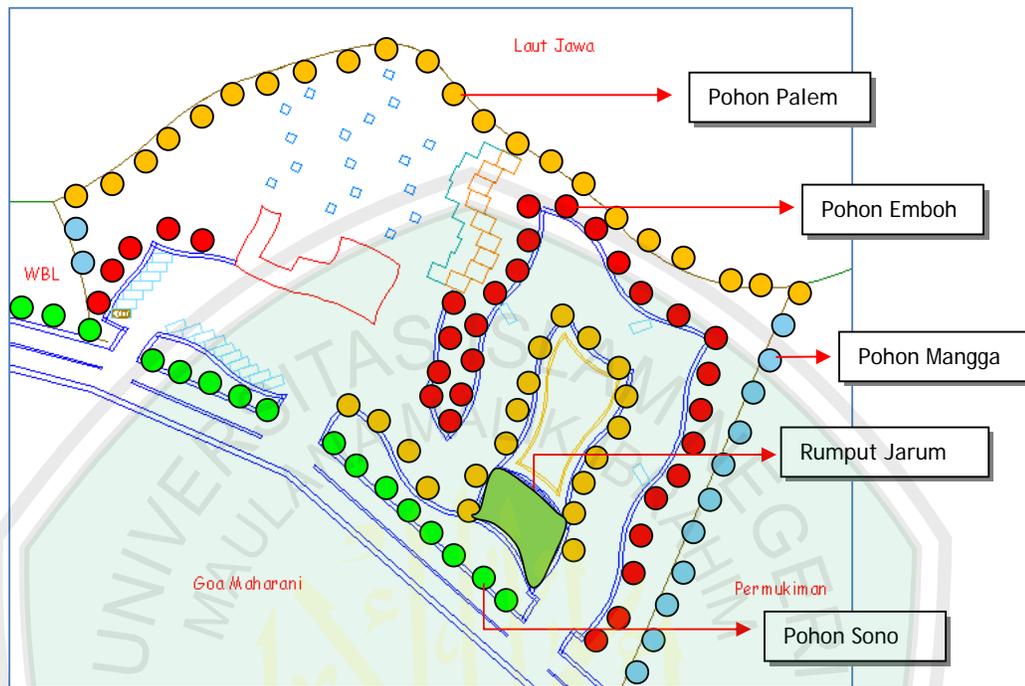
Pada dasarnya keberadaan suatu vegetasi adalah sebagai elemen estetika pada *site*, selain itu juga berfungsi sebagai *soft space* yakni penyeimbang keberadaan *hard space* pada obyek rancangan. Secara tidak langsung keberadaan vegetasi akan mempengaruhi kondisi lingkungan di kawasan tersebut. Karena pada pengolahan suatu *site* tidak lepas dengan adanya pemilihan jenis vegetasi sebagai elemen pendukung obyek rancangan. Selain hal tersebut, vegetasi juga untuk mengatasi beberapa permasalahan terhadap polusi udara, kebisingan, debu, radiasi matahari, hembusan angin, penunjuk arah dan pembatas kawasan. Dengan demikian, peletakan suatu vegetasi diharapkan dapat berfungsi secara maksimal pada *site*.

Berikut beberapa jenis vegetasi yang dipergunakan sebagai elemen pembentuk ruang luar, yakni berupa vegetasi lokal yang mudah didapat dan mudah dalam perawatan tanpa mengurangi estetika dan fungsinya, diantaranya:

Tabel 5.1. Aplikasi vegetasi pada desain

No.	Vegetasi	Aplikasi pada Desain	Karakteristik
1	Palem	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tanaman hias</li> <li>▪ Pengarah</li> <li>▪ Penahan ombak</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ketinggian 6-12 meter</li> <li>▪ Dapat tumbuh dengan baik di tempat terbuka dengan penyinaran matahari yang cukup</li> </ul>
2	Emboh	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Peneduh</li> <li>▪ pereduksi panas matahari</li> <li>▪ Pereduksi kebisingan kendaraan bermotor</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ketinggian <math>\pm</math> 10 m</li> <li>▪ Daun kecil</li> <li>▪ Rimbun</li> <li>▪ Tidak membutuhkan perawatan khusus</li> </ul>
3	Sono	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Peneduh</li> <li>▪ Pereduksi panas matahari</li> <li>▪ pereduksi kebisingan kendaraan bermotor</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Merupakan tanaman perdu dengan ketinggian 4-10 meter</li> <li>▪ Berdaun lebat, rindang</li> <li>▪ Dapat hidup bebas dengan daun berwarna hijau pekat</li> <li>▪ Tidak membutuhkan perawatan khusus</li> </ul>
4	Pohon Mangga	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tanaman pembatas</li> <li>▪ Tanaman peneduh</li> <li>▪ Pereduksi kebisingan kendaraan bermotor</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ketinggian 5-8 meter</li> <li>▪ Tanaman berbuah</li> <li>▪ Daun lebar dan panjang</li> <li>▪ Dapat hidup bebas di tempat terbuka dengan sinar matahari langsung</li> <li>▪ Tidak membutuhkan perawatan khusus</li> </ul>
5	Rumput Jarum	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pereduksi radiasi matahari</li> <li>▪ <i>Ground cover</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Memiliki bentuk daun yang runcing dengan ketinggian 1-2 cm</li> <li>▪ Dapat tumbuh di tempat terbuka dengan sinar matahari langsung</li> <li>▪ Perawatan cukup mudah</li> </ul>

Sumber: Hakim dan Utomo (2003)



Gambar 5.3. Peletakan Vegetasi Pada Site  
Sumber: Hasil analisa (2009)

### 5.2.2. Konsep Sirkulasi

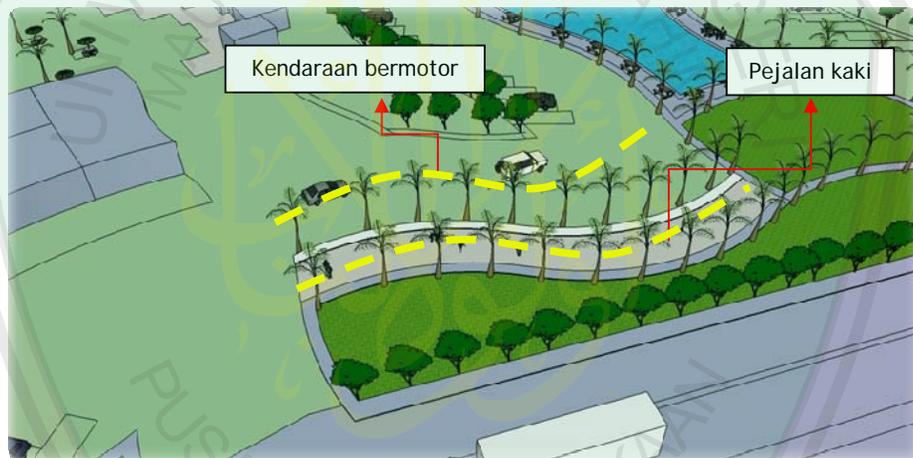
Dalam perancangan suatu kawasan publik, terlebih wisata. Sirkulasi merupakan hal yang sangat penting untuk diperhatikan. Kawasan wisata dengan berbagai macam sirkulasi ada di dalamnya (manusia, kendaraan dan barang). Dengan demikian, obyek rancangan diharapkan mampu untuk memwadhahi berbagai aktifitas di dalamnya dengan baik.

Berikut beberapa konsep sirkulasi yang mendukung perancangan Pusat Wisata Kuliner, diantaranya:

- a. *Entrance* menuju bangunan disediakan akses tersendiri, untuk mempermudah pencapaian pada bangunan (tidak menimbulkan kemacetan). *Main entrance*

diarahkan pada area sirkulasi lalu lintas jalan raya. Sehingga memudahkan kendaraan keluar-masuk *site* dan tidak menimbulkan kebingungan, karena kawasan tersebut merupakan kumpulan dari berbagai macam wisata yang menjadi satu.

- b. Perbedaan antara pejalan kaki dan kendaraan bermotor dalam *site* dengan jelas untuk menertibkan sirkulasi dengan pemberian vegetasi jenis pohon palem sebagai pemisah.

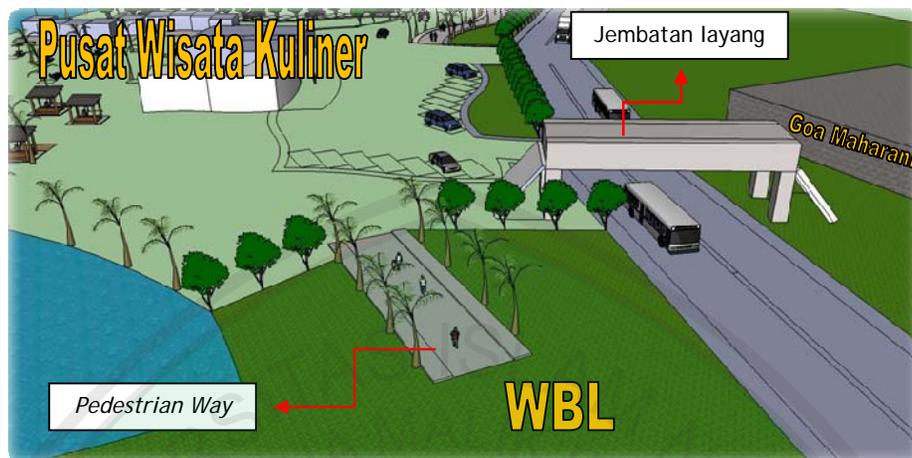


Gambar 5.4. Konsep perbedaan pejalan kaki dan kendaraan bermotor pada site  
Sumber: Hasil analisa (2009)

### 5.2.3. Konsep Jalan

Berikut beberapa konsep pengendalian jalan raya yang mendukung perancangan Pusat Wisata Kuliner, diantaranya:

- a. Penyediaan *pedestrian way* pada kedua sisi jalan raya utama (jl. Daendels), sehingga dapat menambah kenyamanan pejalan kaki (tidak menimbulkan keruwetan) dan untuk menambah keindahan kawasan wisata.
- b. Menyediakan jalan penghubung antara Pusat Wisata Kuliner dengan wisata yang sudah ada. Berupa jembatan layang sebagai penghubung dengan Goa Maharani, dan *pedestrian way* sebagai penghubung dengan WBL. Karena keberadaan Pusat Wisata Kuliner merupakan wisata pelengkap dari wisata yang sudah ada pada satu kawasan.
- c. Sebagai wujud *sustainable*, penggunaan *paving block* dan *grass block* pada *pedestrian way* terutama pada area parkir. Sebagai pembersih udara dan meredam udara polusi dari kendaraan menjadi udara yang tidak membahayakan (hasil penelitian dari Universitas Politeknik Hong Kong). Selain itu juga untuk mempermudah air (terlebih air hujan) untuk meresap ke tanah.



Gambar 5.5. Konsep jalan penghubung dengan Goa Maharani dan WBL  
 Sumber: Hasil analisa (2009)



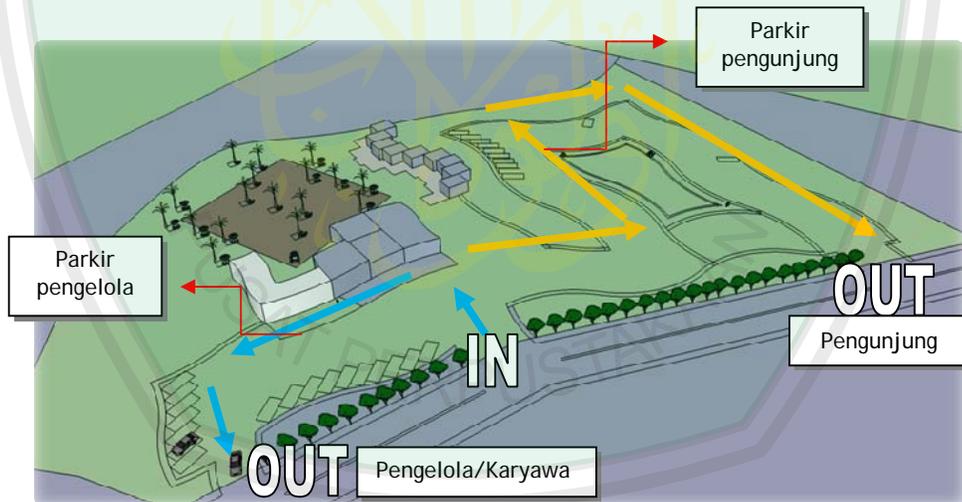
Gambar 5.6. Konsep jalan dan sirkulasi kendaraan bermotor  
 Sumber: Hasil analisa (2009)

#### 5.2.4. Konsep Parkir

WBL, Goa Maharani, dan Tanjung Kodok Beach Resort, telah menyediakan tempat parkir bagi pengunjung (wisatawan), dan dijadikan satu dalam satu kawasan. Tetapi hal tersebut kurang efektif jika Pusat Wisata Kuliner ikut tergabung menjadi satu dalam area parkir yang sama.

Berikut beberapa konsep pengendalian area parkir yang mendukung perancangan Pusat Wisata Kuliner, diantaranya:

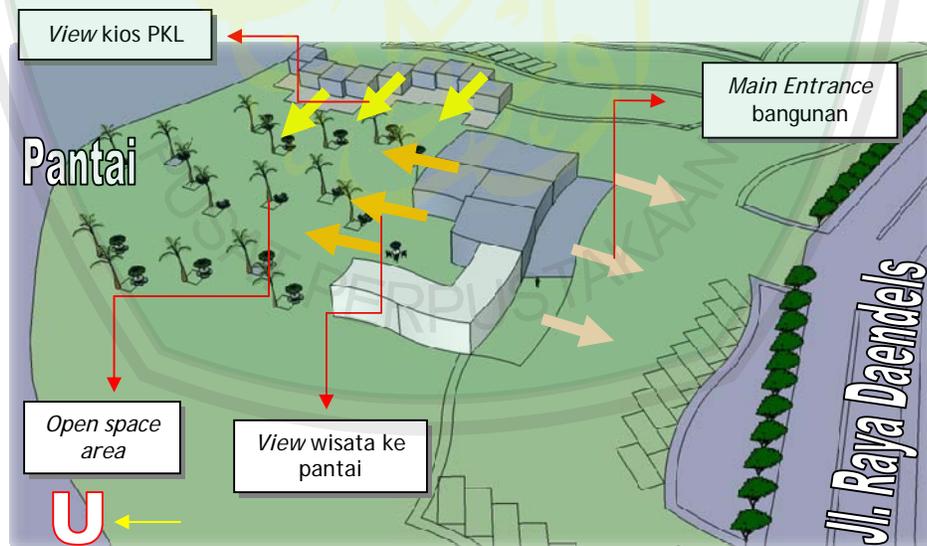
- a. Adanya pembeda area parkir pengunjung (wiatawan) dan pengelola secara jelas, dengan maksud agar tidak terjadi keruwetan dan kemacetan pada area parkir. Dengan demikian akan mempermudah akses menuju *entrance site* dan bangunan. Selain itu juga untuk membedakan tingkat privasi.
- b. Penggunaan sistem *cross circulation* dan penataan area parkir dengan sistem searah pada area parkir, dengan maksud untuk mempermudah kendaraan keluar-masuk. Dengan demikian tidak terjadi kemacetan dan keruwetan pada area parkir.



Gambar 5.7. Parkir kendaraan pada site  
Sumber: Hasil Analisis (2009)

### 5.2.5. Konsep View

*View* suatu bangunan kaitannya dengan orientasi, yang sangat erat hubungannya dengan kawasan wisata yang berada disekitarnya dan letak site wisata tersendiri. Dengan melihat kondisi *site* yang berada di kawasan pantai, jadi konsep *view* sebisa mungkin mengarah ke pantai. Karena keberadaan kawasan wisata pantai yang diutamakan adalah *view*. *View* bangunan Pusat Wisata Kuliner diarahkan pada dua sisi, yaitu mengarah ke Selatan (arah depan/jl. raya Daendels) dan mengarah ke Utara (laut). Orientasi bangunan diarahkan ke jl. raya Daendels, dengan maksud digunakan sebagai *main entrance* bangunan, sekaligus untuk menyambut kedatangan wisatawan. Sedangkan *view* ke laut dimanfaatkan untuk pengunjung dalam menikmati hidangan kuliner sekaligus menikmati keindahan tempat wisata kawasan pesisir pada *open space area*. Karena dengan *view* yang baik akan menyebabkan pengunjung lebih betah dan nyaman.



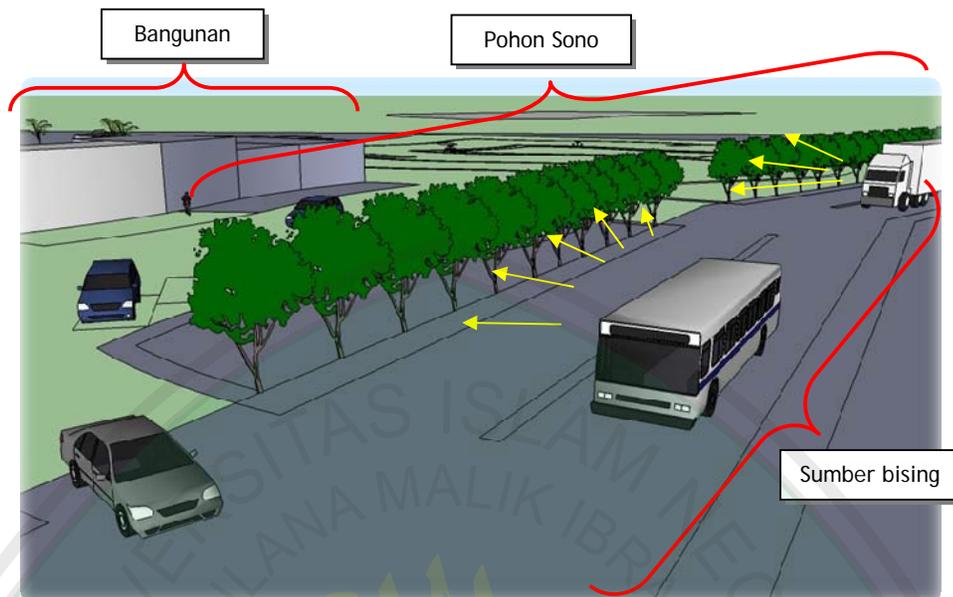
Gambar 5.8. Konsep view dan orientasi bangunan  
Sumber: Hasil analisis (2009)

### 5.2.6. Kebisingan

Standar kebisingan pada jam-jam sibuk (pagi dan sore hari) berasal dari lalu lintas jalan raya. Karena Jl. Raya Daendels lebih padat, pastinya memberikan sumbangsih kebisingan cukup tinggi. Kebisingan yang terjadi tentunya sangat mengganggu bagi pengunjung Pusat Wisata Kuliner yang rencananya direalisasikan di *site* tersebut.

Berikut beberapa konsep pengendalian kebisingan yang mendukung perancangan Pusat Wisata Kuliner, diantaranya:

1. Peletakan vegetasi jenis pohon Sono dan Emboh pada area sumber bising pada *site*, yakni pada bagian depan (jl. Daendels). Dengan demikian dapat mengurangi tingkat kebisingan akibat kendaraan bermotor di sekitar *site*.
2. Pengaturan tanaman pada halaman (*landscape*), karena dengan penataan yang tepat akan dapat mengurangi kebisingan, hal tersebut juga sebagai elemen estetis pada *site*.



Gambar 5.9. Konsep peletakan vegetasi jenis pohon Sono terhadap sumber bising  
 Sumber: Hasil analisa (2009)

### 5.3. Kondisi Iklim

#### A. Curah Hujan

Arah datangnya air hujan berasal dari Utara dan Selatan, dengan asumsi bahwa kawasan Pantura Lamongan didominasi oleh angin laut pada siang hari dan angin darat pada malam hari. Dengan demikian jika terjadi hujan maka air hujan akan terbawa oleh angin laut maupun angin darat. Hal tersebut diantisipasi dengan kantilever pada sisi Utara dan Selatan (arah datangnya air hujan), peletakan pada semua bukaan (pintu, jendela, dan *booven light*). Dengan demikian air hujan akan terhalang oleh kantilever.

#### B. Suhu Udara dan Matahari

Suhu udara pada kawasan wisata Pantura Lamongan relatif panas, karena terletak di kawasan pesisir. Secara geografis dataran rendah lebih panas dibanding dataran tinggi (daerah pegunungan). Demikian juga dengan sinar

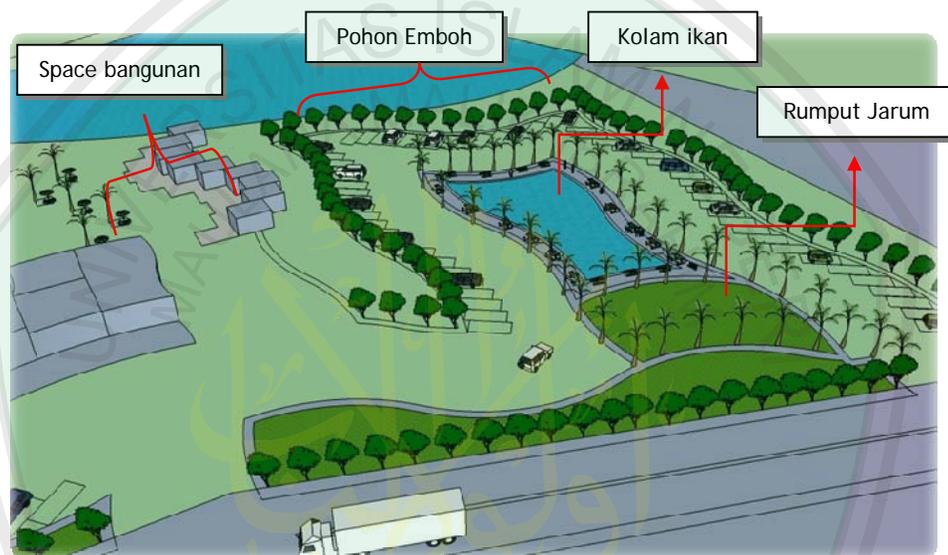
matahari, sisi bangunan bagian Timur merupakan area yang mendapat limpahan sinar matahari cukup banyak pada pagi hari. Sebaliknya pada sore hari, sisi bangunan bagian Barat banyak mendapat limpahan sinar matahari cukup banyak yang tentunya sangat mengurangi kenyamanan pengunjung.

Berikut beberapa konsep pengendalian suhu udara dan sinar matahari yang mendukung perancangan Pusat Wisata Kuliner, diantaranya:

1. Pemanfaatan kolam ikan pada *site* dengan tujuan untuk mereduksi panas pada permukaan kawasan.
2. Penataan *landscape* dengan peletakan vegetasi jenis rumput Jarum sebagai pereduksi panas pada permukaan kawasan.
3. Peletakan vegetasi jenis pohon Emboh atau Sono untuk mengendalikan sinar matahari pada area parkir dengan. Dengan demikian area tersebut tetap teduh dan nyaman untuk dipergunakan.
4. Pemberian jarak antar bangunan, agar dapat memperlancar sirkulasi udara dan pencahayaan alami pada bangunan. Dengan adanya sirkulasi udara yang baik maka dapat menghapus panas pada tiap sisi bangunan.
5. Efek silau direduksi dengan memberikan *sun shading*, pada area yang terkena limpahan sinar matahari tepatnya pada sisi bangunan bagian Barat dan Timur.
6. Dimensi bukaan disesuaikan dengan *volume* ruang (kebutuhan cahaya) terhadap aktifitas dalam bangunan, khususnya pada sisi bangunan bagian Barat dan Timur.
7. Penggunaan bukaan (*booven light*) pada sisi bangunan bagian Utara dan Selatan dengan sistem *cross ventilation*, sehingga panas yang ada dalam

bangunan bisa terhapus oleh sirkulasi udara.

8. Penggunaan kisi-kisi pada bukaan (*booven light*) untuk menanggulangi hembusan angin laut yang terlalu kencang. Dengan demikian kecepatan dan *volume* angin yang masuk ke dalam bangunan dapat terkendali, tanpa menghilangkan sistem penghawaan alami.



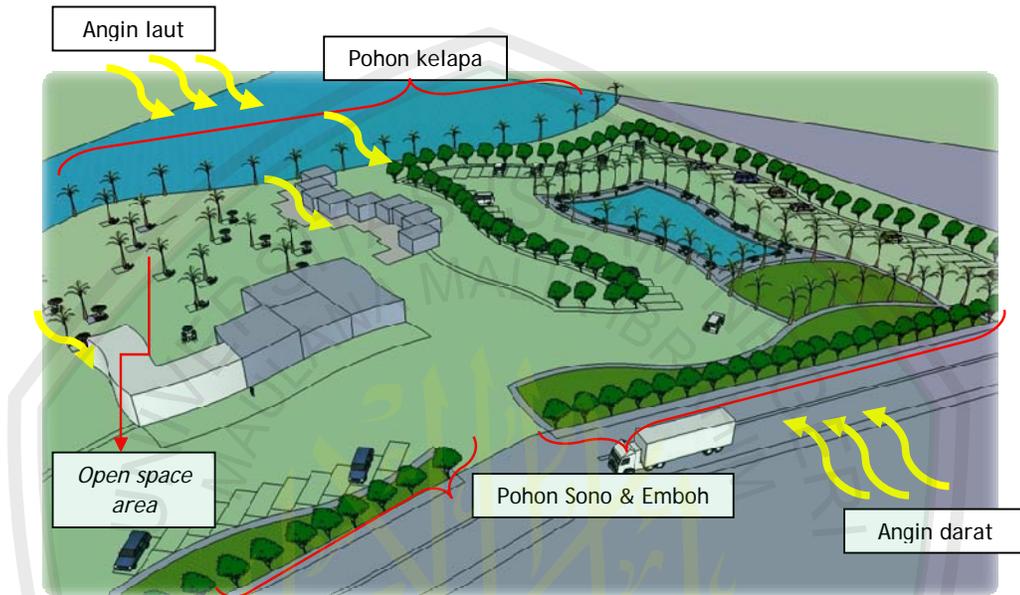
Gambar 5.10. Konsep penataan lanscape terhadap kondisi iklim  
Sumber: Hasil analisa (2009)

### C. Angin

Berikut beberapa konsep pengendalian angin yang mendukung perancangan Pusat Wisata Kuliner, diantaranya:

1. Pengaturan pola tata massa bangunan yang dapat mengarahkan pergerakan angin yang dominan pada kawasan pantai, dengan peletakan massa sumbu Utara-Selatan.
2. Mengoptimalkan penataan *open space*, karena menjadi poros tatanan massa bangunan yang dapat menyebarkan angin ke segala arah. Sehingga semua massa bangunan dapat menerima kualitas angin yang sama.

3. Pada area yang berpotensi mendapatkan angin yang cukup yakni pada sisi bangunan bagian Utara dan Selatan, maka fungsi bukaan dioptimalkan sebagai penghawaan alami pada ruangan.



Gambar 5.11. Konsep peletakan vegetasi terhadap angin darat dan laut  
Sumber: Hasil analisa (2009)

4. Penggunaan bukaan dengan kisi-kisi (pada *booven light*) pada sisi bangunan bagian Utara dan Selatan dengan sistem *cross ventilation*, dengan dengan tujuan untuk mengurangi kelembaban udara pada ruangan, selain itu juga sebagai penghawaan alami pada ruangan. Penempatan vegetasi pada daerah datangnya angin untuk mengurangi hembusan yang terlalu kencang. Yakni penempatan vegetasi jenis pohon kelapa pada bagian Utara bangunan, selain itu juga penempatan vegetasi jenis pohon Sono dan Emboh pada bagian Selatan bangunan.

#### 5.4. Konsep Struktur Bangunan Pantai

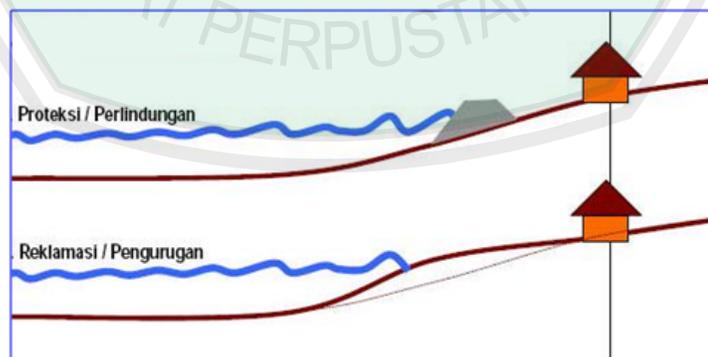
Dalam melakukan rekayasa pantai, keseimbangan alam yang terkait dengan sediment perlu mendapatkan perhatian khusus. Dalam perancangan suatu bangunan yang tegak lurus garis pantai akan mempengaruhi keseimbangan dan laju angkutan sediment di daerah tersebut. Ketidakseimbangan laju angkutan sediment bisa menyebabkan erosi dan naiknya muka air laut (banjir).

Berikut beberapa konsep struktur proteksi bangunan pantai yang mendukung perancangan Pusat Wisata Kuliner yaitu dengan *armoring* (proteksi/perlindungan) dan *restoration* (reklamasi/pengurugan). Secara ringkas masing-masing upaya tersebut dijelaskan sebagai berikut:

6. Sistem *armoring* (proteksi/perlindungan): Upaya ini dilakukan dengan membuat batas yang jelas antara daratan dan lautan, serta upaya untuk memperkuat garis pantai. Yakni dengan membuat *seawall*, *revetment*, *bulkhead* atau tanggul (*dikes/levees*). Hal ini dimungkinkan karena daratan yang dilindungi mempunyai nilai ekonomi yang tinggi, yaitu kawasan wisata yang sangat perlu perlindungan dari serangan gelombang badai (bukan gelombang biasa) maupun abrasi.
7. Sistem *restoration* (reklamasi/pengurugan): Daerah dengan erosi kronis dapat dilakukan pengurugan/pengisian kembali pasir pantai (*beach fill*) sebagai penyangga untuk melindungi daratan. Upaya ini juga dikombinasikan dengan pembuatan bukit-bukit pasir (*dunes*) dengan perkuatan tanaman (misalnya *mangrove*/bakau, pohon kelapa dan sejenisnya) agar lebih stabil terhadap erosi angin. Material urugan diambil dari darat (hasil pengerukan kolam pelabuhan). Hal tersebut juga sebagai wujud *sustainable*.
8. Fungsional dan Ekonomis: Pemilihan jenis struktur bangunan menggunakan

beton bertulang pada pondasi, kolom dan balok. Penggunaan konstruksi baja ringan sebagai rangka atap bangunan, ini dipilih dengan pertimbangan kekuatan struktur, kemudahan dalam pemasangan, praktis, dan harga terjangkau.

9. Keseimbangan dan proporsi: Penggunaan pondasi tiang pancang sebagai kestabilan terhadap Gaya yang ditimbulkan oleh gempa, angin laut dan hantaman ombak. Kekuatan bagi struktur bangunan dalam memikul beban horisontal dan vertikal. Kekuatan struktur dari tanah longsor serta pengaruh kondisi tanah pada kawasan pantai.
10. Penggunaan struktur bangunan disesuaikan dengan kondisi *site*, yaitu penggunaan sistem panggung pada bangunan yang lokasinya tepat pada pantai (di atas air).
11. Penggunaan material lokal yaitu batu gunung sebagai pondasi menerus. Hal ini sebagai perwujudan pemanfaatan kondisi lingkungan sekitar, selain itu juga untuk menghemat material (efisiensi biaya).



Gambar 5.12. Konsep peletakan armoring (proteksi) dan restoration (reklamasi/pengurangan)  
Sumber: USACE (2000)

## 5.5. Utilitas

Salah satu faktor terpenting dalam pertimbangan perancangan kawasan publik adalah sistem utilitas bangunan. Berikut konsep pengendalian sistem utilitas yang mendukung perancangan Pusat Wisata Kuliner, yaitu persampahan dan air kotor atau limbah, jaringan listrik dan telepon, sistem air, sistem proteksi kebakaran, sanitasi, jaringan komputer, dan sumur resapan tirta sakti (SRTS), diantaranya:

#### **5.5.1. Sistem Persampahan dan Air Kotor atau Limbah**

Persampahan dan air kotor atau limbah merupakan hal yang cukup berpengaruh dalam kawasan publik, terlebih wisata kuliner. Secara umum jenis sampah yang dihasilkan berupa sampah organik (sisa-sisa makanan) dan anorganik (plastik, kertas, dan lain-lain). Dengan demikian harus ada sistem pemisahan jenis sampah tersebut secara jelas. Hal tersebut dimaksudkan agar sampah tersebut tidak tercampur menjadi satu yang dapat menimbulkan kerusakan lingkungan pesisir (sesuai dengan tema obyek perancangan yaitu Eklektik *Sustainable* Bahari). Dengan demikian diharapkan dapat menciptakan citra kawasan wisata yang bersih, sehat dan nyaman.

Berikut penjelasan konsep pengendalian persampahan dan air kotor atau limbah yang mendukung perancangan Pusat Wisata Kuliner, diantaranya:

#### **A. Sistem Persampahan**

Dua macam konsep pada sistem pembuangan sampah, yaitu dengan cara pemisahan dan penampungan, berikut penjelasan sistem pembuangan sampah:

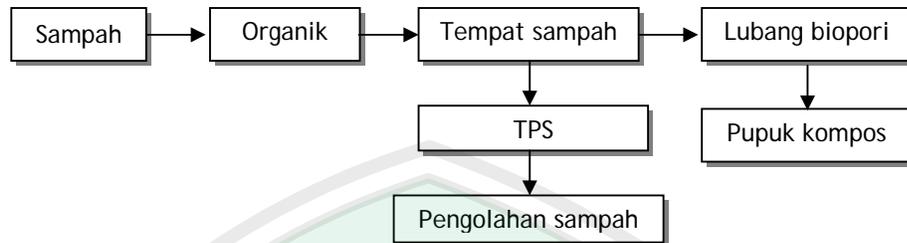
##### **1. Pemisahan**

Adanya pemisahan boks sampah antara sampah basah dan sampah kering, atau sampah organik dan anorganik, untuk mempermudah dalam proses *recycle* (daur ulang).

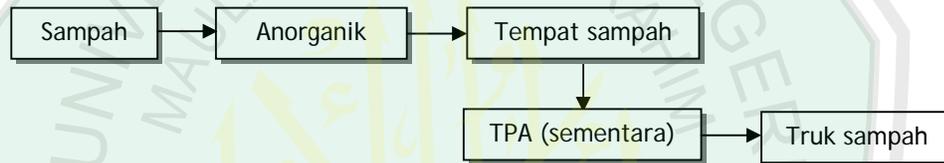
## 2. Ditampung

Sampah ditampung di masing-masing bagian kawasan, penyediaan boks-boks sampah dan ditampung di penampungan utama (TPA sementara), setelah dipadatkan lalu diangkut oleh truk sampah (setiap pagi hari). Berikut beberapa konsep pengendalian persampahan pada *site* obyek rancangan, diantaranya:

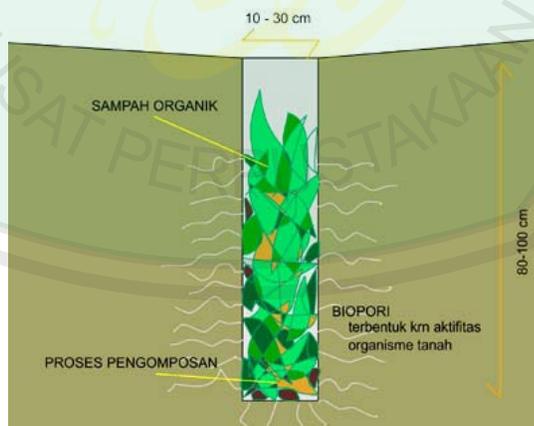
- a. Untuk mengurangi *volume* sampah yang dibuang (sampah anorganik), saluran sampah dilengkapi dengan alat pembakar sampah (*incinerator*), sampah disalurkan melalui pengangkut sampah ke dalam ruang pembakaran, dan sampah yang dibuang berupa abu (diangkut oleh truk sampah setiap pagi hari).
- b. Penempatan tempat sampah pada titik-titik yang menjadi konsentrasi aktivitas di sekitar *site* untuk membantu menjaga kebersihan kawasan. Tempat-tempat pembuangan dikoordinasikan dalam satu tempat pembuangan sementara (TPS), dan ditetapkan waktu pengambilan sampah di tempat pembuangan sementara untuk dibawa ke boks sampah dan diolah dijadikan sebagai pupuk kompos (untuk sampah organik).
- c. Penerapan sistem lubang biopori yang diisi dengan dedaunan atau potongan rumput yang kemudian akan mengalami pelapukan dan dijadikan sebagai pupuk kompos yang bermanfaat bagi kesuburan tanah.



Gambar 5.13. Diagram sistem pengolahan sampah organik  
 Sumber: Hasil analisa (2009)



Gambar 5.14. Diagram sistem pengolahan sampah anorganik  
 Sumber: Hasil analisa (2009)

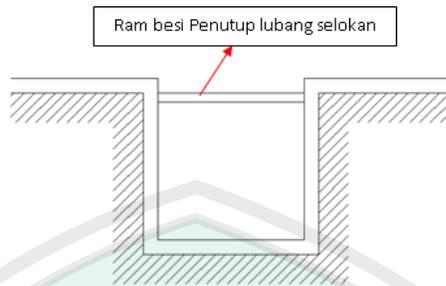


Gambar 5.15. Sistem lubang biopori (sampah organik)  
 Sumber: Ariestio (2007)

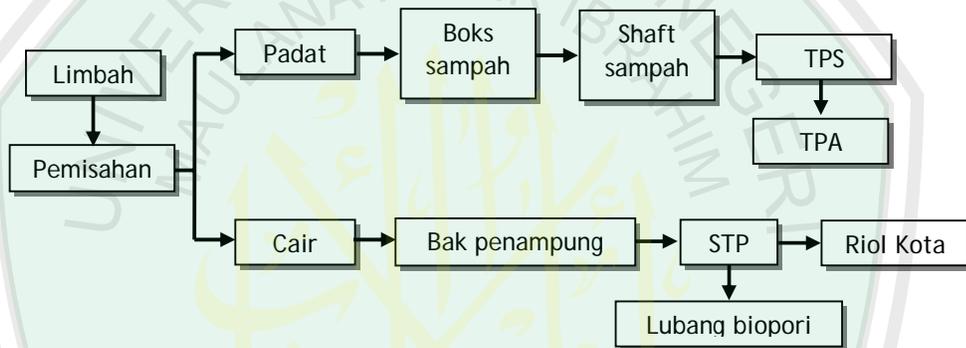
## B. Sistem Air Kotor atau Limbah

Obyek rancangan berupa wisata kuliner, secara tidak langsung akan menghasilkan limbah yang relatif banyak (padat maupun cair). Di sisi lain, terdapat air hujan yang juga cukup membutuhkan perhatian pada obyek rancangan. Berikut penjelasan konsep pengendalian air kotor atau limbah yang mendukung perancangan Pusat Wisata Kuliner, diantaranya:

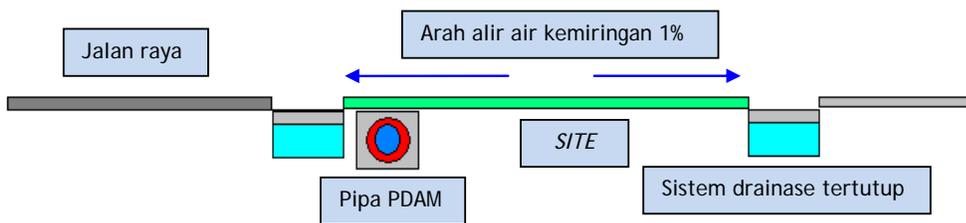
1. Penerapan sistem *box cover* pada selokan dengan ram besi sebagai penutup. Dengan tujuan mudah dalam perawatan (membersihkan) dan menambah keindahan kawasan.
2. Sistem arah alir air hujan pada kawasan dengan kemiringan 1%, dengan maksud untuk mempermudah aliran air hujan menuju drainase kawasan. Dengan demikian tidak terjadi genangan air pada *site*.
3. Sistem pembuangan air hujan dari dalam bangunan dan luar bangunan disalurkan ke lubang biopori dan sumur resapan, yang mampu meningkatkan daya resap air hujan ke dalam tanah. Hal ini akan bermanfaat untuk mencegah genangan air yang dapat mengakibatkan banjir, dan untuk peningkatan cadangan air bersih di dalam tanah, serta mencegah erosi dan longsor.
4. Sistem pengolahan air kotor pada kawasan dilengkapi dengan *sewage treatment plant* (STP), dengan tujuan agar limbah yang dibuang tidak mencemari lingkungan sekitar.



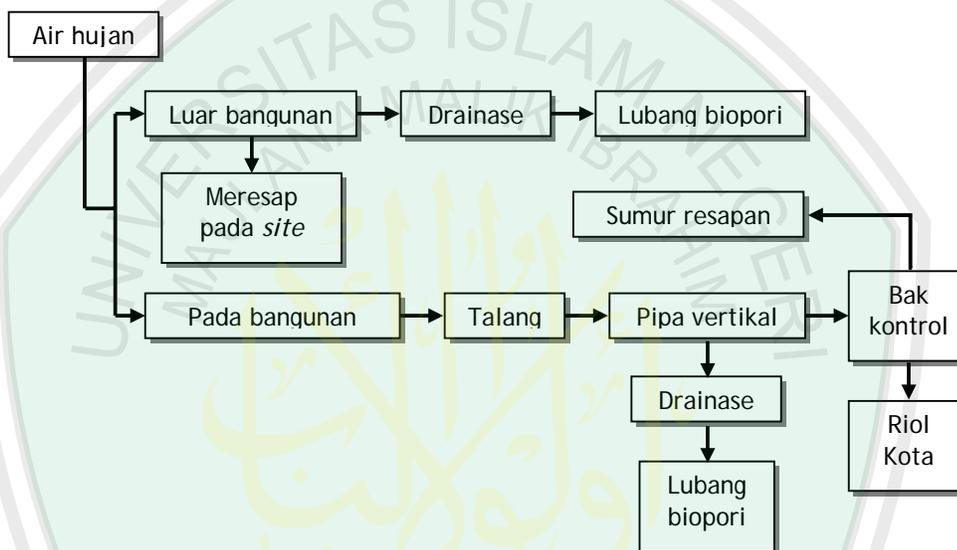
Gambar 5.16. Sistem drainase tertutup dengan sistem box cover  
 Sumber: Hasil analisa (2009)



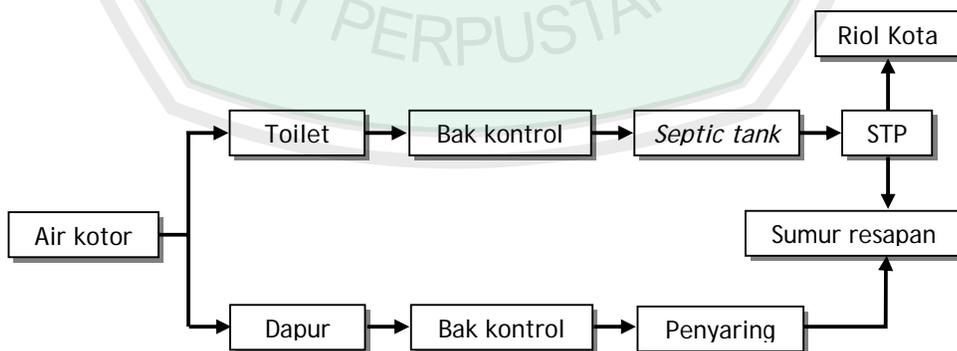
Gambar 5.17. Diagram sistem pengolahan sampah (padat dan cair)  
 Sumber: Hasil Analisa (2009)



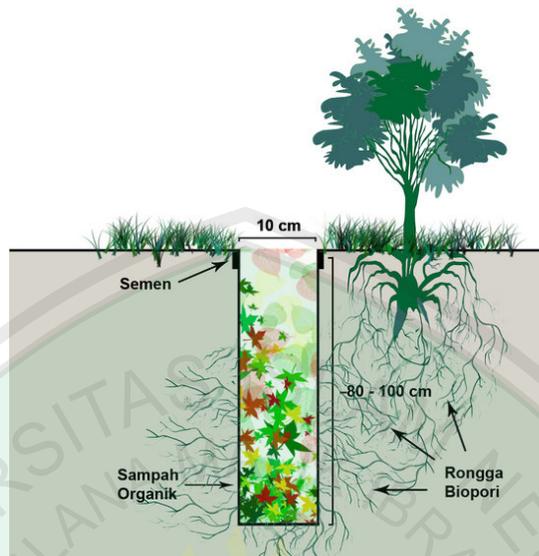
Gambar 5.18. Konsep sistem drainase kawasan  
 Sumber: Analisa (2009)



Gambar 5.19. Diagram konsep pembuangan air hujan(luar dan dalam bangunan)  
 Sumber: Hasil analisa (2009)



Gambar 5.20. Diagram konsep pembuangan air kotor dari dalam bangunan  
 Sumber: Hasil analisa (2009)



Gambar 5.21. Sistem lubang biopori  
Sumber: Ariestio (2007)

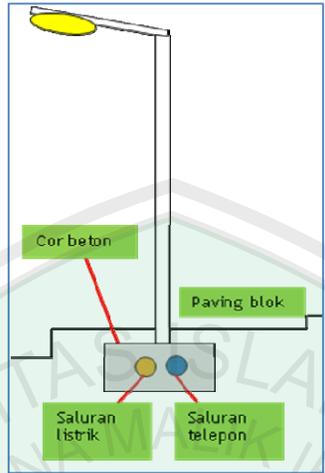
### 5.5.2. Sistem Jaringan Listrik dan Telepon

Jaringan listrik pada obyek rancangan diperoleh dari PLN, selain itu juga diperoleh dari sumber pendukung energi lain. Terlebih obyek rancangan berupa bangunan publik yang tidak lepas dengan kebutuhan energi listrik. Sumber pendukung energi listrik juga sebagai antisipasi terjadinya pemadaman listrik. Dengan adanya energi listrik pendukung, maka tidak khawatir akan adanya saluran listrik yang terputus (padam).

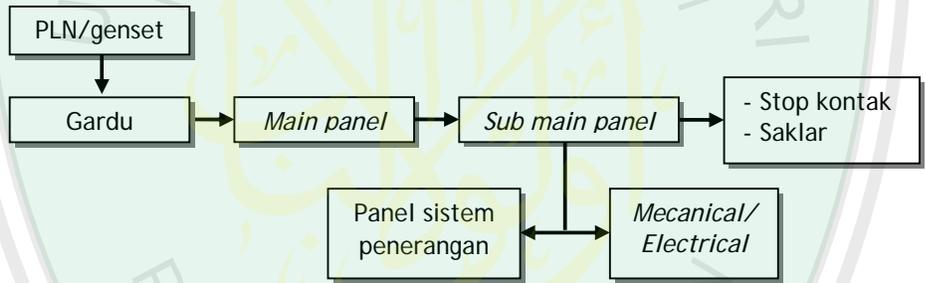
Demikian juga dengan sistem komunikasi, jaringan telepon pada obyek rancangan terkoneksi ke seluruh bangunan pada *site*. Instalasi pesawat telepon disesuaikan dengan ruang-ruang yang membutuhkan, dan hanya dapat digunakan dalam kawasan. Kecuali ruang pimpinan pada Kantor pengelola wisata, instalasi telepon terhubung dengan jaringan luar. Sedangkan bagi karyawan dan para staff melalui operator teknisi telepon terlebih dahulu.

Berikut beberapa konsep pengendalian jaringan listrik dan telepon yang mendukung perancangan Pusat Wisata Kuliner, diantaranya:

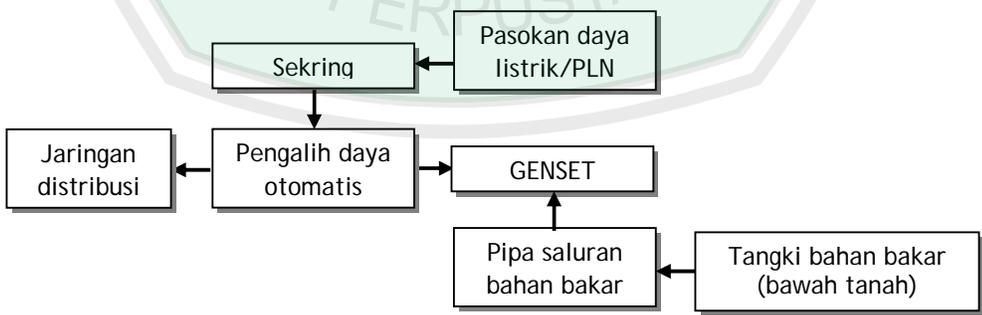
- a. Sistem jaringan listrik dan telepon pada area *site* dipasang pada bawah tanah (*underground*), menjadi satu dengan meteran dan *box control*. Di sisi lain, hal tersebut juga untuk menambah keindahan kawasan dan menghindari adanya tindak kriminal pencurian kabel listrik maupun telepon.
- b. *Uninterrupted Power Supply* (UPS): bekerja saat aliran PLN terputus (padam) dan diganti dengan baterai (UPS). UPS digunakan untuk kepentingan vital yang tidak dapat terganggu dalam situasi dan kondisi apapun.
- c. *Generator set* (*genset*): menghasilkan aliran listrik secara *continue* (menerus/berkala) dengan kapasitas daya sebesar 100% dari daya yang dihasilkan oleh PLN. *Genset* digunakan saat aliran listrik PLN terputus (padam).
- d. *Automatic Main Panel*: bekerja secara otomatis yang mengalihkan sumber daya kepada *genset* pada saat aliran listrik PLN terputus (padam).
- e. Jaringan telepon menggunakan sistem paralel, dengan menghubungkan pada ruangan-ruangan yang terinstalasi oleh pesawat telepon. Selain hal tersebut, penempatan *control PABX* (*private automatic branch exchange*) pada ruang utilitas (ruang *mecanical/electrical*).



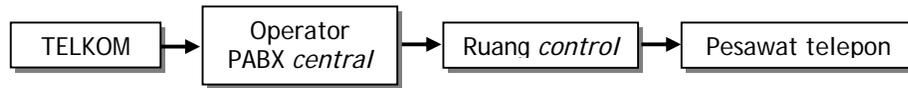
Gambar 5.22. Konsep peletakan saluran listrik dan telepon  
 Sumber: Hasil analisa (2009)



Gambar 5.23. Diagram sistem jaringan listrik  
 Sumber: Hasil analisa (2009)



Gambar 5.24. Diagram sistem pembangkit listrik cadangan  
 Sumber: Hasil analisa (2009)



Gambar 5.25. Diagram sistem instalasi telepon  
 Sumber: Hasil analisa (2009)

### 5.5.3. Sistem Sanitasi

Sistem sanitasi terdiri dari dua bagian, yaitu penyediaan air bersih dan sumber air bersih, berikut penjelasan sistem sanitasi:

#### A. Penyediaan Air Bersih

Air bersih diperlukan untuk kebutuhan pada bangunan Pusat Wisata Kuliner serta untuk keperluan penanggulangan kebakaran (penyediaan air bersih untuk *hydrant*). Untuk beberapa keperluan tersebut, obyek rancangan Pusat Wisata Kuliner menyediakan dua sistem penyediaan air bersih, yaitu sistem *down feed distribution* dan *up feed distribution*.

#### B. Sumber Air Bersih

Merujuk pada obyek rancangan, yakni berupa Pusat Wisata Kuliner yang secara umum membutuhkan cukup banyak persediaan air bersih. Berikut beberapa konsep pengendalian sumber air bersih yang mendukung perancangan Pusat Wisata Kuliner, diantaranya:

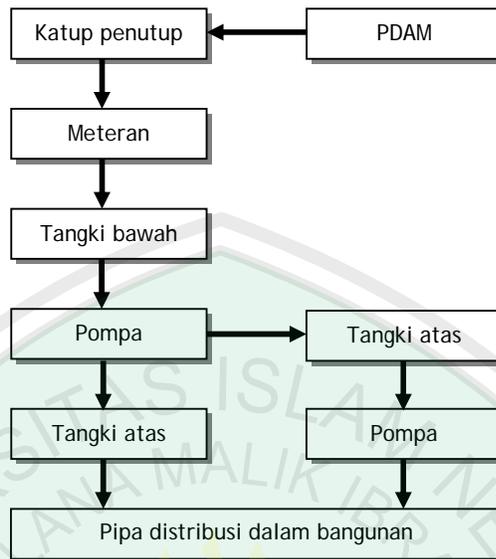
- a. Pemanfaatan air laut sebagai fasilitas pendukung Pusat Wisata Kuliner, yakni sebagai *view* wisata, selain itu juga untuk mengisi kolam ikan yang digunakan sebagai tempat pemancingan dan lain-lain. Dengan demikian tidak perlu pasokan air dari luar kawasan, cukup pada kawasan setempat.
- b. Pemanfaatan jasa perusahaan air minum (PDAM). Sistem saluran PDAM

menggunakan pemipaan bawah tanah (*underground*). Hal tersebut dimaksudkan agar tidak mengganggu aktifitas pada *site* (sirkulasi kendaraan maupun pejalan kaki), selain itu juga untuk menambah keindahan kawasan.

- c. Pemanfaatan sumber air sumur bor dan air sumur resapan. Air sumur bor dan resapan digunakan untuk bahaya kebakaran (penyediaan air bersih untuk *hydrant*) dan pengairan pada tanaman.



Gambar 5.26. Diagram sistem tangki tekan (Down Feed Distribution)  
Sumber: Hasil analisa (2009)



Gambar 5.27. Diagram sistem tangki atap (Up Feed Distribution)  
 Sumber: Hasil analisa (2009)

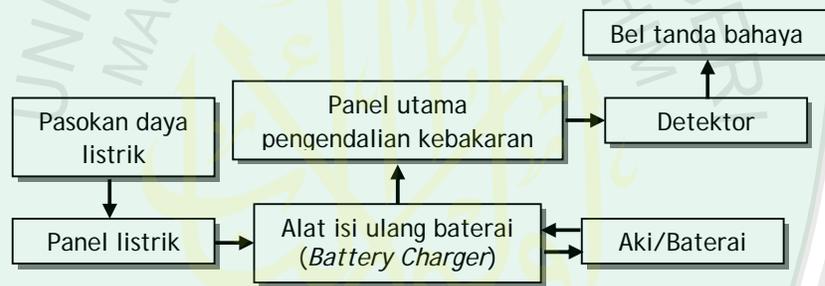
Penyediaan air bersih untuk *hydrant* dan ruang luar pada kawasan memanfaatkan potensi alam seoptimal mungkin yakni berupa air sumber bawah tanah (sumur bor). Dengan demikian pasokan air tidak semuanya berasal dari PDAM.



Gambar 5.28. Diagram sistem air bersih (sumur bor)  
 Sumber: Hasil analisis (2009)

#### 5.5.4. Sistem Proteksi Kebakaran (*Fire Protection*)

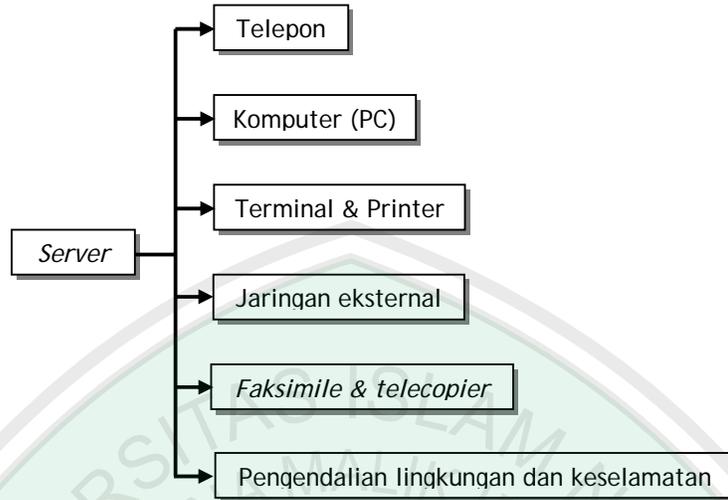
*Hydrant, sprinkler, APAR, dan smoke detector* merupakan beberapa alat yang dapat menanggulangi bahaya kebakaran, dan diterapkan pada obyek rancangan. Dengan demikian diharapkan dapat meminimalisir resiko bahaya kebakaran pada bangunan. karena obyek rancangan berupa wisata (tempat publik) yang merupakan tempat berkumpulnya banyak orang yang membutuhkan sistem keamanan yang tinggi. Proteksi kebakaran dioptimalkan dengan penempatan *Fire Protection* yang strategis, seperti dekat dengan pintu sirkulasi keluar-masuk.



Gambar 5.29. Diagram sistem proteksi kebakaran (APAR)  
Sumber: Hasil analisis (2009)

#### 5.5.5. Sistem Jaringan Komputer

*Server* komputer dalam sebuah bangunan memungkinkan disajikannya *work station*, Personal Computer (PC), layanan jaringan lokal yang selanjutnya dengan bantuan modem internet dihubungkan dengan jaringan eksternal melalui satelit atau *provider*. Hal ini difungsikan sebagai internet, sehingga pengelola selalu tahu hal-hal baru yang berhubungan dengan bidangnya. Selain itu juga digunakan sebagai *hotspot area* bagi pengunjung, dengan demikian Pusat Wisata Kuliner tersebut tidak tertinggal oleh kemajuan zaman di era global saat ini.



Gambar 5.30. Diagram sistem jaringan komputer (internet)  
 Sumber: Kenzeykio (2009)

### 5.5.6. Sistem Sumur Resapan Tirta Sakti (SRTS)

Di kala musim hujan, SRTS memperoleh pasokan berupa air hujan. Pada musim kemarau digunakan air limbah yang sudah disaring (difilter). Sehingga



Gambar 5.31. Diagram sistem sumur resapan tirta sakti (SRTS)  
 Sumber: Subarkah (1978)

rongga-rongga dalam lapisan tanah yang tidak kedap air dan lapisan aquifer selalu terisi pengganti air tanah (air tawar) yang hilang akibat pemompaan dan/atau penguapan.

### 5.6. Konsep Bahan Bangunan

Dalam pemilihan suatu bahan bangunan merupakan hal yang perlu diperhatikan, karena berhubungan dengan kondisi iklim setempat pada *site*. Sebab hal tersebut dapat mempengaruhi karakter, umur bangunan dan lain-lain. Selain itu juga berpengaruh terhadap kenyamanan terhadap aktifitas pengguna pada bangunan tersebut. Dengan demikian, perlu adanya suatu pertimbangan dalam pemilihan bahan bangunan yang akan digunakan.

Dalam pemilihan material bahan bangunan diharapkan tidak menyimpang dengan kondisi lingkungan setempat. Pemilihan bahan/material lokal juga merupakan hal yang perlu diperhatikan, karena dengan beberapa pertimbangan mudah didapat, mudah dalam perawatan, biaya terjangkau (tidak perlu keluar daerah setempat untuk mendapatkannya) dan sebagainya. Berikut tabel penjelasan konsep penggunaan bahan/material pembentuk bangunan Pusat Wisata Kuliner, diantaranya:

*Tabel 5.2. Konsep penggunaan bahan/material pembentuk bangunan*

No	Bahan	Pembentuk Bangunan	Analisa
1	Marmer 40x60 cm	Penutup lantai kantor pengelola	Mudah dalam pemasangan, tahan lama dan tahan terhadap suhu tertentu serta tahan terhadap gesekan, memberi kesan natural dan sejuk dalam ruangan (cocok untuk daerah pantai).
2	Keramik 30x30 cm	Penutup lantai KM/WC	Ekonomis dan indah, dipilih jenis keramik bertekstur, warna cerah. mudah dibersihkan juga memberikan kesan bersih.
3	Keramik 20x20 cm	Penutup meja (beton) dapur basah dan dapur kering restoran	Mudah dibersihkan, dipilih jenis keramik polos, warna terang.
4	Galfalum	Struktur dan konstruksi bangunan utama. rangka atap area parkir, koridor.	Kuat, tahan lama, mudah pemasangan dan mudah dibentuk sesuai kebutuhan.
6	Saren	Dinding utama bangunan	Kuat, tahan lama, mudah didapat (bahan lokal).
7	Bambu	Ornament dinding	Natural, hemat energi, mewah. Mudah

			diperoleh (bahan/ material lokal).
8	Rangka kayu	Rangka atap (reng, usuk) gazebo dan kios	Selain mudah dicari, kayu juga bahan lokal yang ada.
9	Kayu & triplek	Meja dan kursi area pengunjung	Mudah dalam pembuatan, kesan natural, hemat energi, mewah, mudah diperoleh (bahan/ material lokal).
10	jerami	Atap bangunan gazebo	Ramah lingkungan, natural (bahan/ material lokal).
11	kaca	Penutup fasad dan bukaan bangunan (pintu/jendela)	Memberi kesan luas (pada interior) dan mudah perawatanya. memberikan kesan luas dan terang dan dapat menerangi ruang di dalam secara alami dari sinar matahari atau terang langit.
12	<i>Paving dan Grass block</i>	Penutup lantai halaman dan area parkir	Mudah dalam pemasangan, tahan lama dan ramah lingkungan (dapat meresapkan air hujan). Selain relatif murah (bahan lokal), <i>paving block</i> mampu mereduksi panas matahari dan.
13	<i>Gypsum</i>	Sebagai pembatas, sekat dan pembagi interior ruang	Mudah pemasanganya, ringan dan tahan lama. Selain ringan, penggunaan <i>gypsum</i> sebagai pembagi interior dan dimaksudkan untuk mempermudah sistem bongkar pasang.
14	Eternit	Penutup bagian atas (plafon)	Mudah pemasangan dan mudah perawatan, mampu meredam suara. Dapat mereduksi kebisingan, ringan, dan relatif murah.
17	<i>Plywood</i>	Pembatas dan pintu pada toilet	memberikan kesan bersih pada toilet, merupakan jenis material <i>water proof</i> .
18	Batu gunung	Pondasi menerus	Material lokal, bisa didapat tanpa membeli (mengambil secara langsung dari gunung setempat)

Sumber :Hasil analisa (2009)

## 5.7. Konsep Bangunan

### 5.7.1. Konsep Bentuk dan Fasad Bangunan

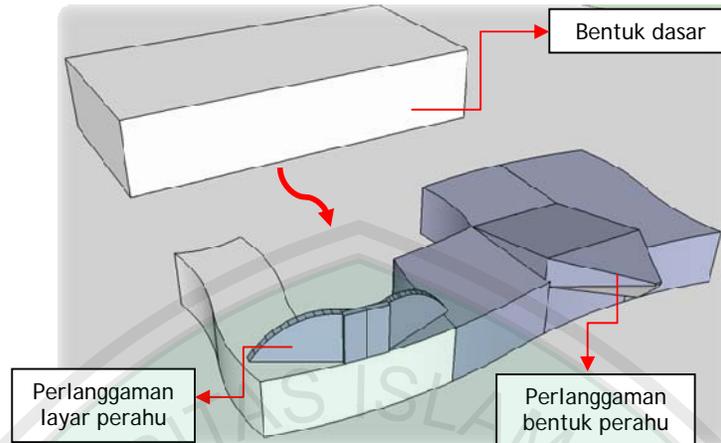
Dalam skala makro, nilai kearifan lokal akan menjadi “wakil” representasi suatu komunitas yang diwujudkan dalam bentuk rancangan fisik dan non fisik. Pendekatan fisik dilakukan untuk menciptakan suasana, bentuk, ruang dan tatanan yang dapat memperkuat citra/kesan lokasi. Sedangkan pendekatan non fisik lebih ditujukan pada upaya untuk tetap mempertahankan, menjaga dan mengembangkan

aspek-aspek non fisik dalam memperkuat citra. Pendekatan non fisik melalui aspek konsep, nilai, dan sistem sosial budaya. Berikut konsep pengendalian bentuk dan fasad bangunan yang mendukung perancangan Pusat Wisata Kuliner, diantaranya:

- a. Bentuk dasar obyek rancangan berupa kubus, dengan berbagai gubahan bentuk atau wujud berupa transformasi dan perlanggaman arsitektur eklektik bahari yang memiliki bentuk dan fungsi.
- b. Penggunaan elemen rancangan arsitektural yang digali dari konsep eklektik bahari, yakni bangunan dengan sebagian atapnya menonjol menyerupai bentuk perahu, perahu yang diletakkan pada bangunan.



Gambar 5.32. Konsep fasad bangunan  
Sumber: Hasil analisa (2009)



Gambar 5.33. Konsep bentuk bangunan  
 Sumber: Hasil analisa (2009)

### 5.7.2. Konsep Tata Massa

Berikut beberapa konsep pengendalian pola tata massa yang mendukung perancangan Pusat Wisata Kuliner, diantaranya:

- Pengaturan pola tata massa bangunan yang dapat mengarahkan pergerakan angin yang dominan pada kawasan pantai yakni angin darat dan angin laut, dengan peletakan massa sumbu Utara-Selatan.
- Pengaturan pola tata massa bangunan mengacu pada konsep eklektik bahari, yakni tatanan massa bangunan yang menyerupai atau identik dengan bentuk perahu.



Gambar 5.34. Konsep tata massa bangunan  
Sumber: Hasil analisa (2009)

## 5.8. Konsep Tata Ruang

### 5.8.1. Konsep Tata Ruang Dalam

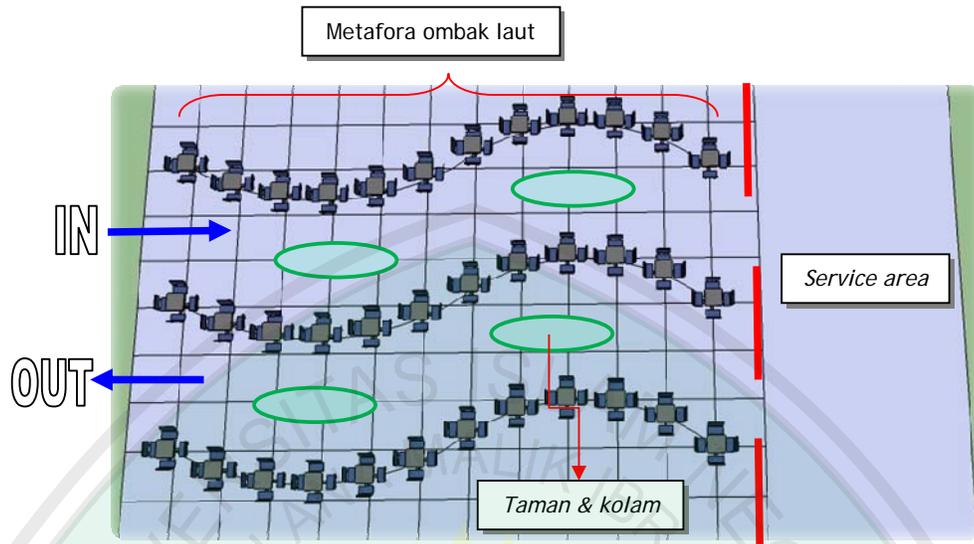
Obyek rancangan berupa wisata kuliner, yang bisa disebut juga dengan restoran. Merancang suatu restoran tidak terlepas dari persiapan awal yaitu tata ruang yang sesuai dengan kebutuhan operasional restoran secara keseluruhan. Bangunan restoran menjadi tempat seseorang melakukan aktivitas seperti mempersiapkan bahan makanan dan minuman, memproses bahan mentah menjadi hidangan siap saji. Selain hal tersebut, restoran juga memerlukan tempat untuk penyajian dan tempat pengunjung untuk menikmati hidangan. Ruang restoran hendaknya didesain sedemikian rupa sehingga peletakan meja dan kursi dapat diatur bervariasi dan dapat berubah sewaktu-waktu disesuaikan dengan kebutuhan

pengunjung yang menginginkan tempat duduk secara berkelompok dalam satu meja, atau yang lainnya.

Tata ruang restoran diharapkan memiliki fasilitas ruangan yang memadai agar dapat memberikan dukungan pekerja melakukan aktifitasnya sehingga menghasilkan mutu produk yang berkualitas yang berkualitas serta memberikan kenyamanan bagi pengunjung restoran untuk menikmati produk restoran tersebut. Tata ruang restoran tentunya dirancang dengan mempertimbangkan siklus kegiatan operasional dimulai dari ruangan sebagai tempat melakukan kegiatan awal yakni penerimaan bahan mentah kemudian diproses sampai dengan penyajiannya. Semua tahapan tersebut memerlukan ruangan yang memadai.

Berikut konsep pengendalian pola tata ruang dalam yang mendukung perancangan Pusat Wisata Kuliner, diantaranya:

- a. Pola tata ruang dengan pendekatan analogi dan metafora gelombang laut, dengan maksud penerapan konsep bahari. Selain itu juga dimaksudkan agar pengunjung terarah pada satu proses siklus sirkulasi yang diarahkan. Dengan demikian pengunjung dapat lebih merasa nyaman dan tidak menimbulkan keruwetan dan kebingungan dalam ruang.
- b. Penempatan taman dalam ruang serta kolam ikan (pada area pengunjung), hal tersebut sebagai ungkapan pelestarian terhadap lingkungan hidup, pengontrol udara dalam ruang yang dapat menciptakan rasa sejuk dan alami.



Gambar 5.35. Konsep tata ruang dalam  
Sumber: Hasil analisa (2009)

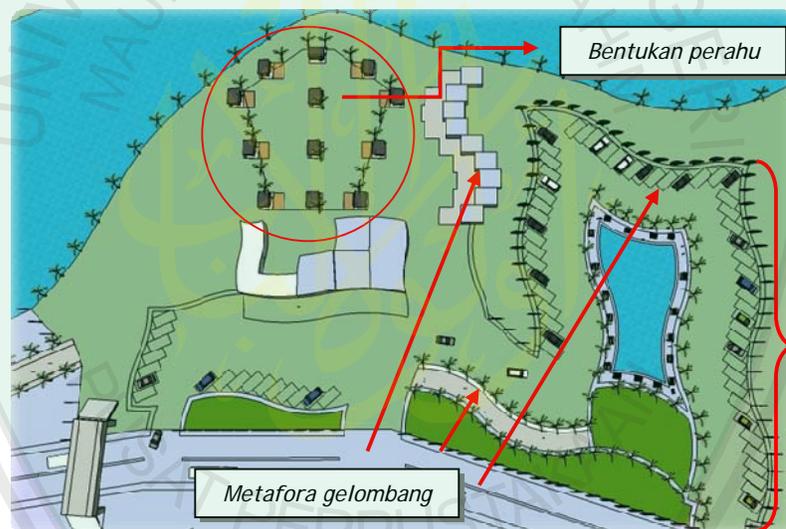
### 5.8.2. Konsep Tata Ruang Luar (*landscape*)

Konsep tata ruang luar pada obyek rancangan lebih diutamakan sebagai *open space area*, selain itu juga sebagai area pendukung bangunan (seperti tempat parkir). Berikut konsep pengendalian pola tata ruang dalam yang mendukung perancangan Pusat Wisata Kuliner, diantaranya:

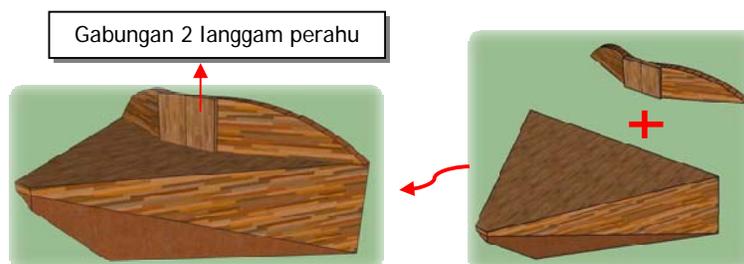
- a. Penerapan suatu konsep rancangan, yakni pengaturan pola tata massa bangunan dengan bentukan perahu. Selain itu juga pemakaian metafora gelombang laut pada tatanan parkir, kios PKL, *pedestrian way*.
- b. Sebagai wujud *sustainable*, penggunaan *paving block/grass block* pada *pedestrian way* dan trotoar (pada area parkir) sebagai pembersih udara dan meredam udara polusi dari kendaraan menjadi udara yang tidak membahayakan (hasil penelitian Universitas Politeknik Hong Kong). Selain

itu juga untuk mempermudah air untuk meresap ke tanah (khususnya air hujan).

- c. Untuk menambah elemen estetika tata ruang luar, ditambahkan *sculpture* pada taman depan. Di sisi lain juga sebagai *brand image* Wisata Kuliner Lamongan. Hal ini dimaksudkan bahwa hanya dengan mengingat *sculpture* tersebut, seseorang (wisatawan) mudah untuk mengingat Wisata Kuliner Lamongan. Dengan demikian, Wisata Kuliner Lamongan keberadaannya akan tetap *sustainable*.



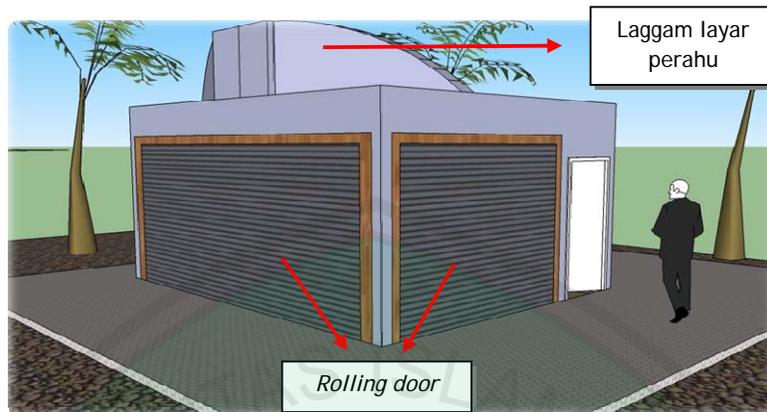
Gambar 5.36. Konsep tatanan landscape  
Sumber: Hasil analisis (2009)



Gambar 5.37. Konsep sculpture  
Sumber: Hasil analisis (2009)

### **5.9. Konsep Kios Pedagang Kaki Lima (PKL)**

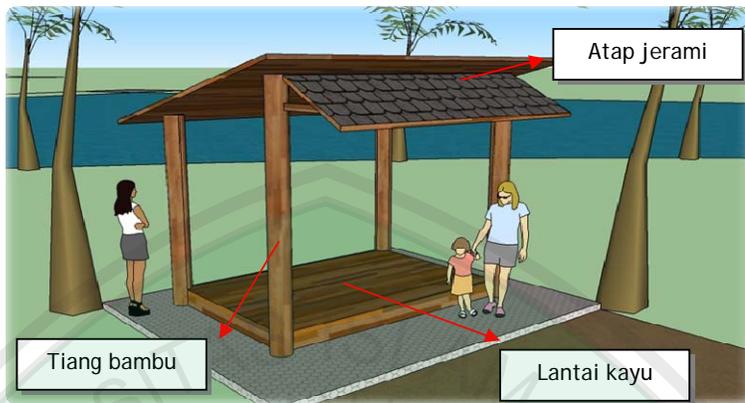
Konsep kios lebih mengacu pada dimensi (besaran) ruang bangunan (kios) sebagai batasan barang dagangan yang akan diwadahi. Hal ini dimaksudkan untuk mempermudah sistem pemakaian oleh para PKL. Pada konsep kios dibuat dengan dimensi ruang yang sama, hal tersebut dimaksudkan sebagai wujud keadilan terhadap semua PKL. Karena barang dagangan hanya berupa jajanan khas daerah setempat (Lamongan) yang tidak terlalu membutuhkan *space* yang luas. Ruangan kios didesain sedemikian rupa sehingga peletakan perabot dapat diatur bervariasi dan dapat berubah sewaktu-waktu disesuaikan dengan kebutuhan pengguna yang menginginkan penataan yang berbeda dengan PKL lainnya, hal tersebut guna untuk menarik perhatian pengunjung.



Gambar 5.38. Konsep kios PKL  
Sumber: Hasil analisa (2009)

#### 5.10. Konsep Gazebo

Perancangan gazebo lebih ditekankan pada bahan material yang digunakan yakni material-material alam, hal tersebut dimaksudkan untuk menambah suasana yang lebih akrab dengan lingkungan. Di sisi lain, perancangan gazebo berupa ruang tanpa dinding (hanya kolom, lantai dan atap), dengan maksud agar lebih menyatu dengan lingkungan. Dengan demikian pengunjung merasa bebas untuk menikmati pemandangan laut di pantai tanpa terhalang oleh pembatas.



Gambar 5.39. Konsep gazebo  
Sumber: Hasil analisa (2009)



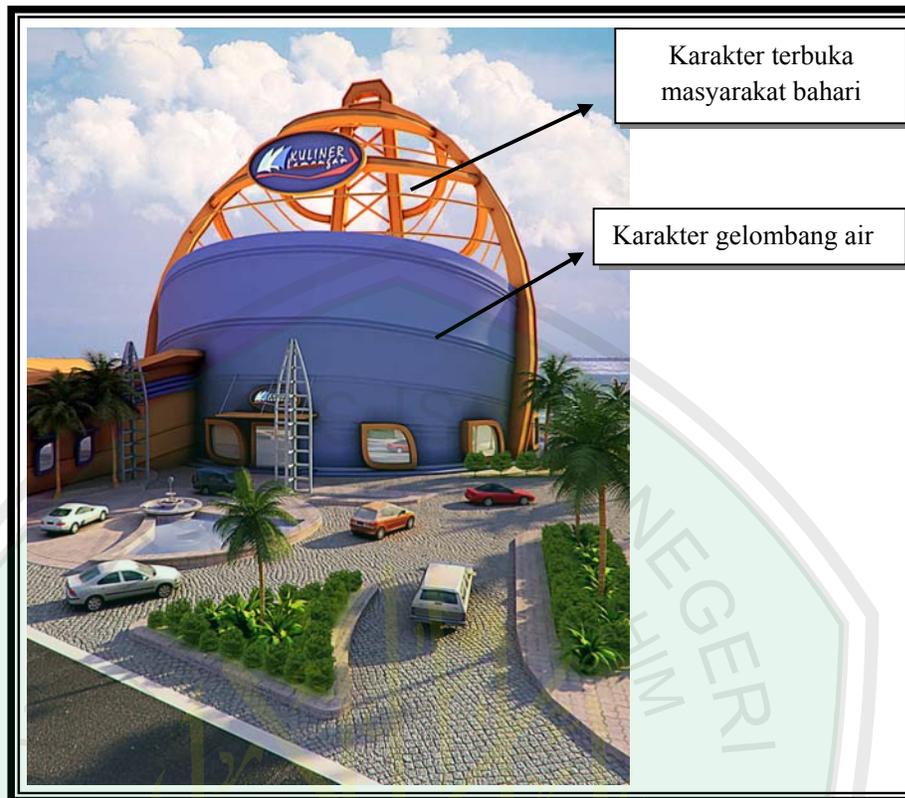
## BAB 6

### HASIL RANCANGAN

Perancangan obyek “Pusat Wisata Kuliner di Kabupaten Lamongan” yang mengintegrasikan konsep “Eklektik Bahari” dengan penggabungan (kombinasi) dengan berbagai aspek, ide, unsur dan teori kebaharian. Adapun hasil rancangan dijelaskan sebagai berikut:

#### 6.1. Karakter Eklektik Bahari

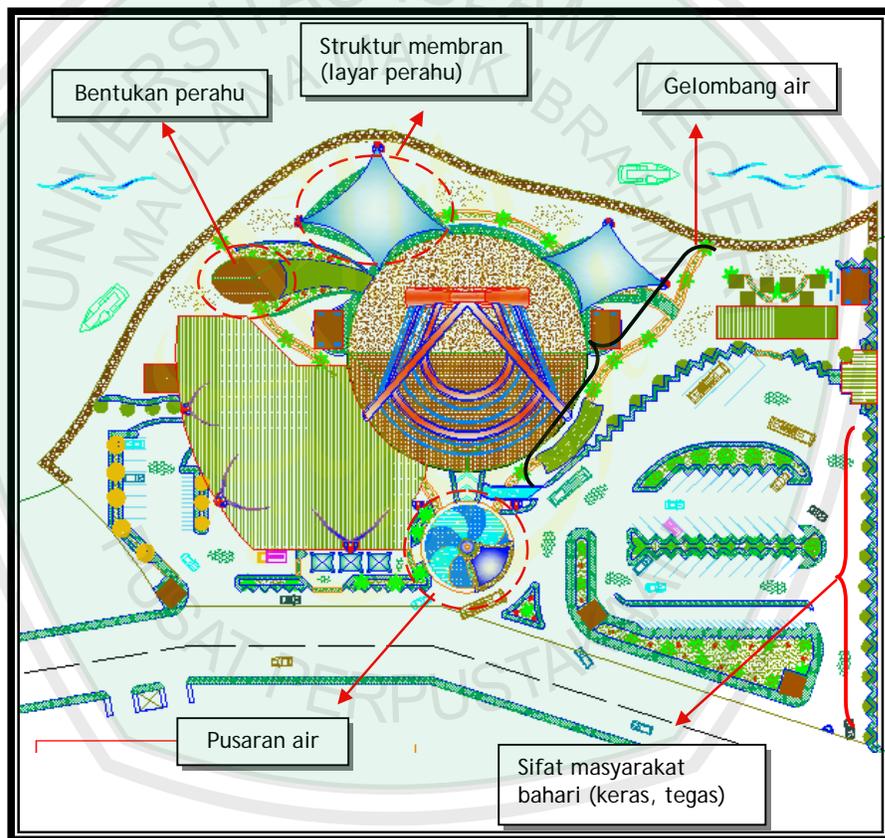
“Eklektik Bahari” merupakan suatu sifat memilih yang terbaik yang sudah ada sebelumnya dari berbagai aspek, unsur, ide maupun teori yang disatupadukan dengan keanekaragaman dunia kelautan yang di dalamnya terdapat wisata pantai, lalu lintas pelayaran, jasa-jasa kelautan, pelabuhan perkapalan dan sejenisnya. Selain itu juga merupakan segala bentuk konsep, ide, sistem sosial dan artefak yang ada di dalam masyarakat sebagai respon terhadap sistem budaya bahari (kelautan). Sehingga muncul suatu unsur-unsur baru yang belum pernah ada sebelumnya. Dalam perancangan Pusat wisata Kuliner di Kabupaten Lamongan unsur-unsur eklektik bahari yang digunakan misalnya pada *site* ditemukan suatu bentuk pusan air, karakter gelombang air, karakter layar peyahu, karakter masyarakat bahari yang keras dan tegas, serta masih banyak lainnya.



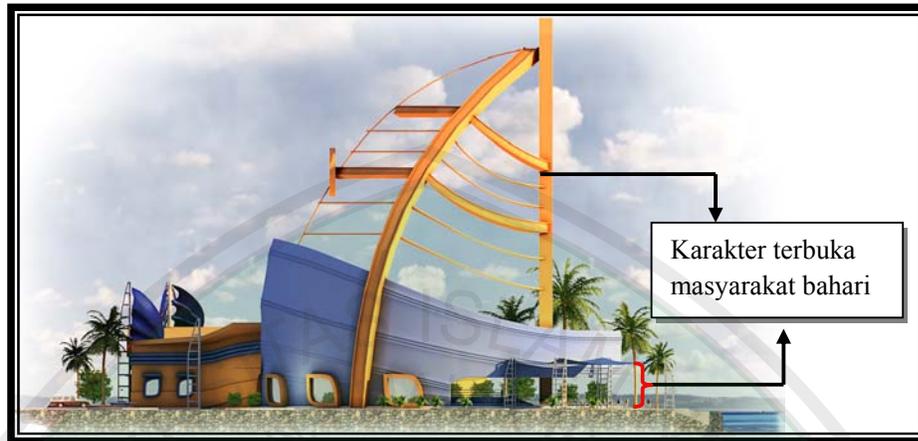
*Gambar 6.1. Karakter Eklektik Bahari  
Sumber: Hasil rancangan (2010)*

Bahari merupakan budaya heterogen dan multikultural, sehingga dapat didefinisikan sebagai suatu budaya hasil dari respon manusia terhadap lingkungan (kelautan) yang bersifat multikultural. Multikultural merupakan hasil pertemuan beberapa kebudayaan, misalnya kebudayaan asli dan pendatang. Sehingga dapat didefinisikan sebagai suatu budaya hasil respon dari berbagai budaya manusia terhadap lingkungan (kelautan) yang bersifat multikultural tersebut. Kegiatan yang muncul dari para pendatang tersebut juga merupakan bagian dari kebaharian. Keberadaan laut juga menimbulkan adanya kegiatan pelayaran dan perdagangan (niaga) yang memungkinkan masyarakat memiliki mobilitas tinggi dan berpindah dari tempat satu ke tempat lain. Sehingga sangat memungkinkan adanya

pertemuan antara penduduk asli dan pendatang. Kegiatan yang muncul dari para pendatang tersebut juga merupakan bagian dari kebaharian. Sehingga sangat memungkinkan adanya pertemuan antara penduduk asli dan pendatang, dan dapat pula dikatakan bahwa masyarakat bahari adalah masyarakat yang terbuka (dapat menerima budaya dari luar).



Gambar 6.2. Site plan karakter eklektik bahari  
Sumber: Hasil rancangan (2010)



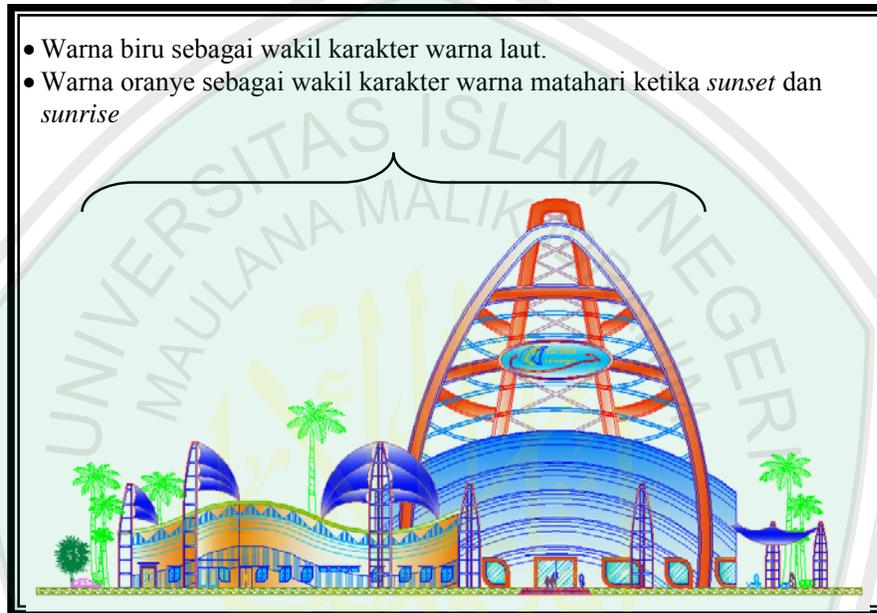
Gambar 6.3. Karakter terbuka masyarakat bahari  
Sumber: Hasil rancangan (2010)

Eklektik merupakan suatu kegiatan memadukan berbagai unsur yang mana akan menghasilkan bentuk tersendiri, dan dikembangkan menjadi bentuk baru. Dan juga bisa dikatakan bercampurnya berbagai unsur yang menjadi satu, sehingga menghasilkan karakter tersendiri dan khas.

Fitur lain yang menunjukkan karakter Eklektik Bahari dalam perancangan Pusat Wisata Kuliner di Kabupaten Lamongan ini adalah warna bangunan. Warna bangunan cenderung biru dan oranye. Warna biru diambil dari karakter warna laut dan warna oranye sebagai wakil karakter warna matahari ketika *sunrise* dan *sunset*. Warna membantu segi visualisasi dan kesan psikologis untuk menampilkan karakteristik suatu benda (bangunan), sehingga menimbulkan respon emosi yang diinginkan. Warna biru secara psikologis menimbulkan respon sebagai tempat istirahat yang membentuk sebuah latar belakang alami yang menyegarkan, menyejukkan dan menenangkan. Sedangkan warna oranye secara psikologis menimbulkan kesan keriang/ kegembiraan dan membangkitkan

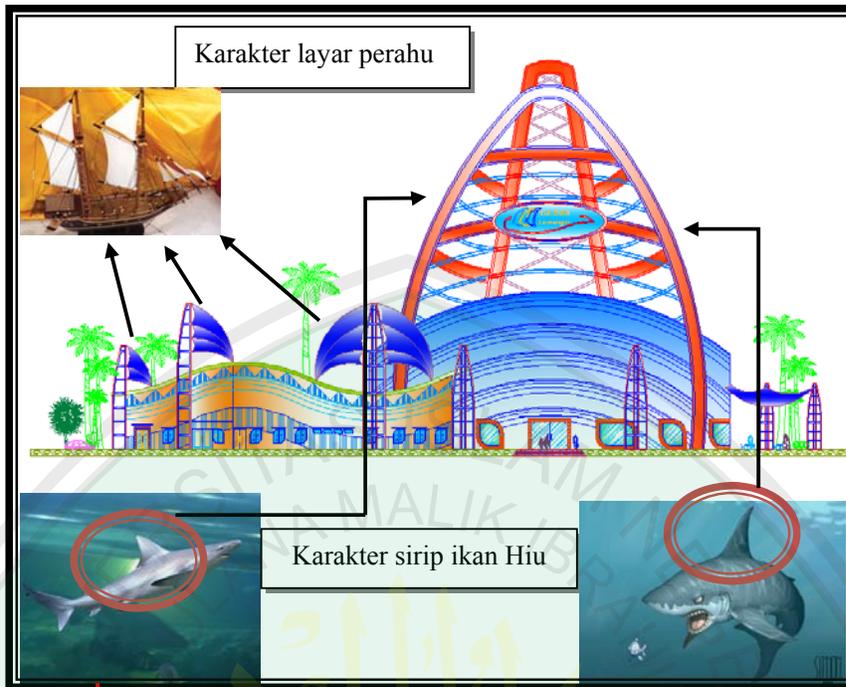
spirit/ semangat. Demikian juga dengan Pusat Wisata Kuliner di Kabupaten Lamongan sebagai tempat istirahat yang menyatu dengan alam dan menimbulkan kesan kegembiraan sebagaimana mestinya tempat wisata pada umumnya.

#### A. Fasad



Gambar 6.4. Karakter warna eklektik bahari  
Sumber: Hasil rancangan (2010)

Perancangan Pusat Wisata Kuliner di Kabupaten Lamongan fasad dapat diketahui akan adanya garis-garis lengkung yang menunjukkan suatu karakter gelombang air. Garis patah-patah (zigzag) yang mengungkapkan suatu karakter masyarakat bahari yang keras dan tegas. Rangka bangunan utama menunjukkan karakter masyarakat bahari yang terbuka, yakni mudah menerima budaya dari luar daerah. Sedangkan fasad utama bangunan diperoleh dari karakter sirip ikan Hiu dengan berbagai akulturasi.

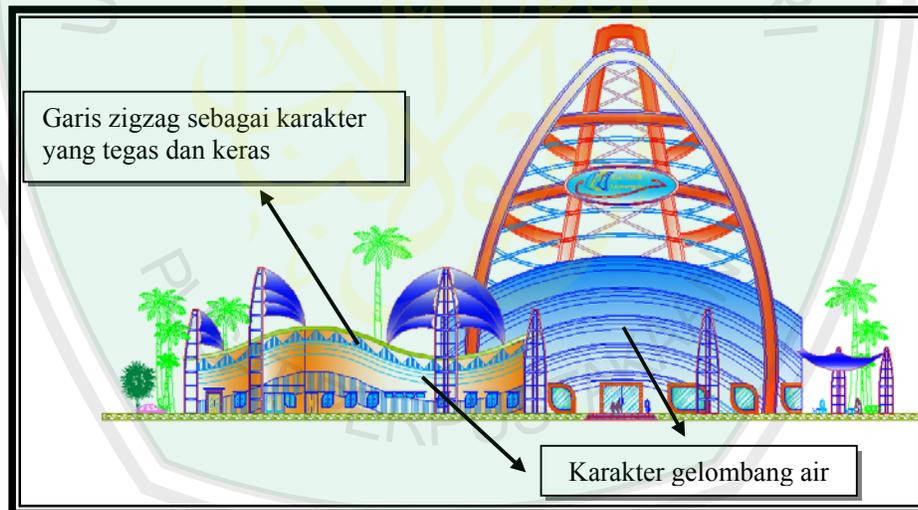


Gambar 6.5. Fasad bangunan karakter eklektik bahari  
 Sumber: Hasil rancangan (2010)



Gambar 6.6. Perspektif mata burung  
 Sumber: Hasil rancangan (2010)

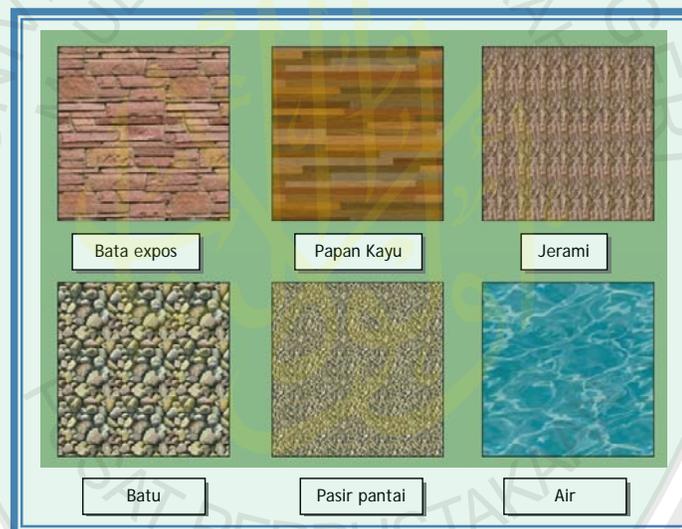
Pancangan Pusat Wisata Kuliner di Kabupaten Lamongan terlihat akan adanya penerapan gelombang air, karakter masyarakat bahari yang keras dan tegas ditunjukkan pada garis patah-patah (*zigzag*) pada dinding maupun *landscape*. Hal lain ditunjukkan pada rangka utama pada atap bangunan utama yang menunjukkan sifat terbuka bagi masyarakat bahari. Wujud serupa ditunjukkan pada struktur membran sebagai karakter layar perahu. Hasil perancangan Pusat Wisata Kuliner di Kabupaten Lamongan membuahkan hasil yang khas tersendiri. Hal tersebut dapat dilihat akan adanya suatu garir-garis lengkung (*elastis*), patah-patah (*zigzag*), struktur membran, dan rangka bangunan utama yang memberikan kesan keterbukan.



Gambar 6.7. Fasad bangunan karakter eklektik bahari  
Sumber: Hasil rancangan (2010)

## B. Interior Karakter Eklektik Bahari

Material bangunan yang menunjukkan tingkat eklektik bahari adalah penggunaan jenis material bangunan yang bermacam-macam. Hal tersebut ditunjukkan pada papan kayu dan batu sebagai penutup lantai, air yang mengungkapkan bahwa mata pencaharian masyarakat bahari adalah di perairan. Material bahan bangunan yang diterapkan juga berbagai macam, seperti papan kayu, bebatuan, air, pasir, membran dan rangka silinder. Hal tersebut diterapkan dengan beberapa pertimbangan bahwa eklektik merupakan perpaduan dari berbagai unsur, yang mana menghasilkan karakter tersendiri.

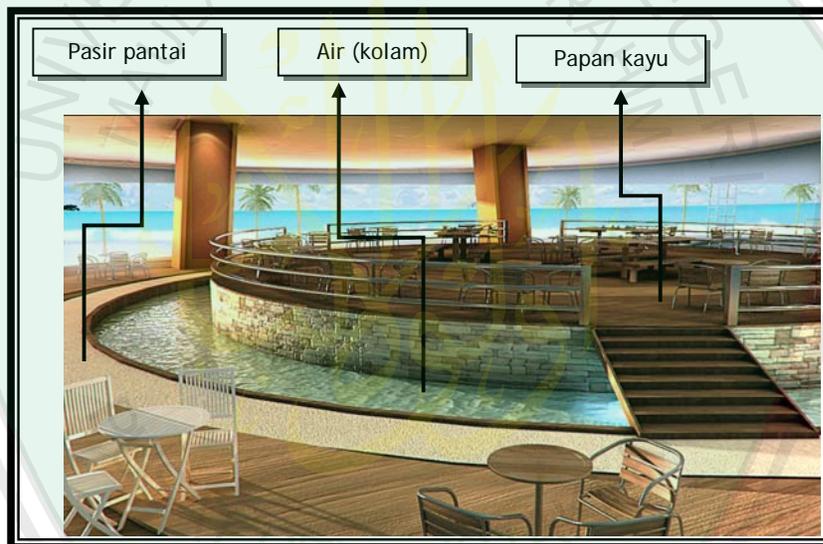


*Gambar 6.8. Material karakter eklektik bahari  
Sumber: Hasil rancangan (2010)*

Suatu wujud dari representasi masyarakat bahari adalah mencari nafkah di laut (berlayar), hal tersebut ditunjukkan pada interior bangunan. Wujud lain ditunjukkan pada penutup lantai berupa papan kayu yang menunjukkan suatu kekhasan perahu, sehingga pengunjung (wisatawan) merasa ada di atas perahu. Wujud lain diterapkan pada area sirkulasi pada interior yang akan menuju maupun

meninggalkan *dining area* (tempat makan). Area sirkulasi tersebut berupa pasir pantai, dengan ungkapan bahwa masyarakat bahari mempunyai etika, akhlak, atau tata krama yang baik, meskipun masyarakat bahari tergolong masyarakat yang keras dan tegas. Wujud lain ditunjukkan pada peletakan katerial bangunan yang berasal dari luar diterapkan ke dalam bangunan. Hal tersebut ditunjukkan pada pasir dan air.

## 6.2. Sirkulasi

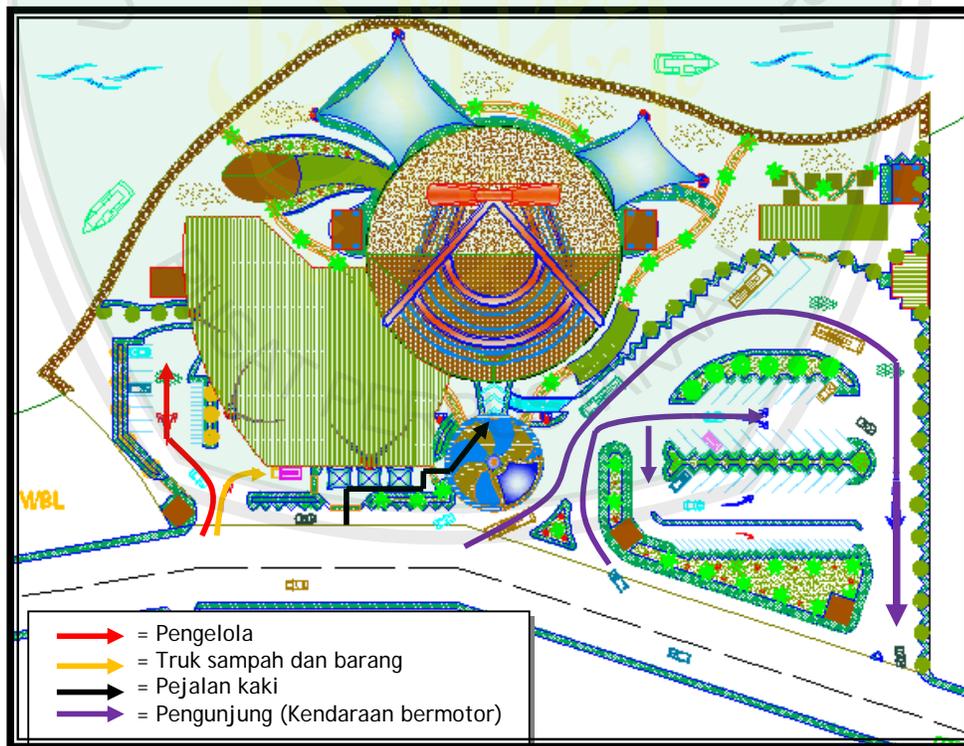


Gambar 6.9. Material pada interior bangunan karakter eklektik bahari  
Sumber: Hasil rancangan (2010)

Sirkulasi kawasan Pusat Wisata Kuliner di Kabupaten Lamongan juga merupakan percampuran dari berbagai sirkulasi, yakni pejalan kaki maupun kendaraan bermotor. Berikut penjelasan antara sirkulasi pejalan kaki dan kendaraan bermotor:

### A. Pejalan Kaki

1. Datang (*drop off area*) – disambut oleh *Souvenir Shop* – *Entrance* - *Serving area*– *dining area* – kasir – pulang.
  2. Datang (*drop off area*) – disambut oleh *Souvenir Shop* – tempat tunggu – *entrance* - *serving area* - *dining area* – kasir – pulang.
  3. Datang (*drop off area*) – disambut oleh *Souvenir Shop* – *Rest area (open space area)* – kasir – pulang.
- B. Kendaraan bermotor (bus, mobil, motor)
1. Datang – informasi (Pos satpam) - *drop off area* – parkir – restoran – pulang.
  2. Datang – informasi (Pos satpam) - *drop off area* – parkir – *rest area (open space)* – pulang.

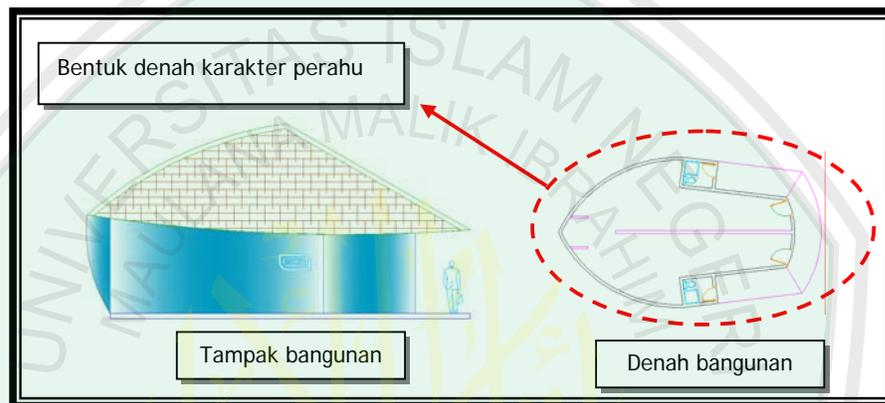


Gambar 6.10. Perbedaan sirkulasi kendaraan bermotor dan pejalan kaki  
 Sumber: Hasil rancangan (2010)

### 6.3. Bangunan Penunjang

#### A. Musholla

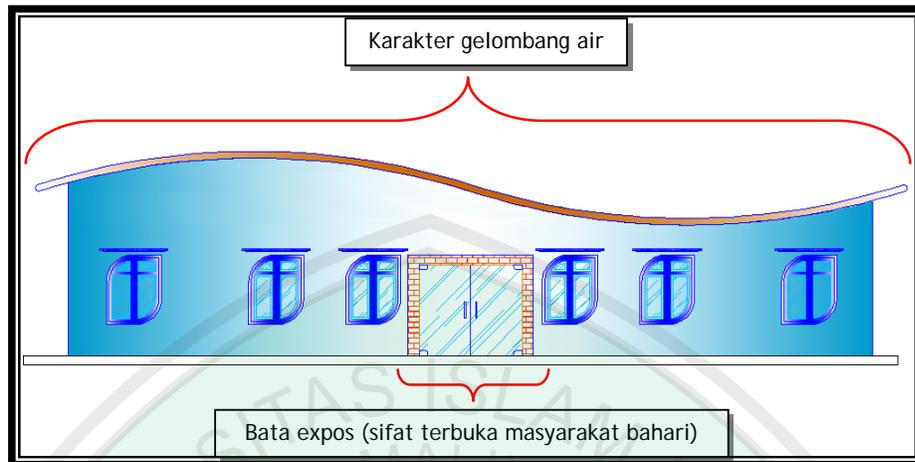
Karakteristik musholla yang sangat identik dengan bentuk perahu, hal tersebut dapat diketahui pada denah musholla yang menyerupai bentukan perahu.



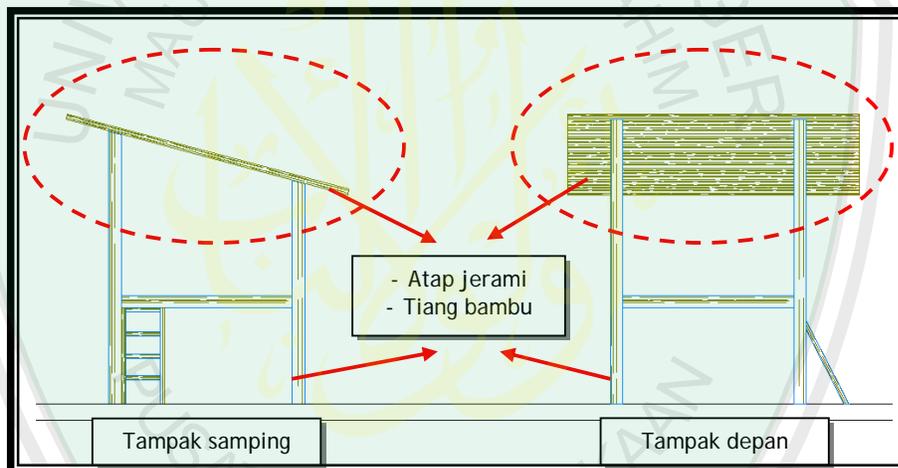
*Gambar 6.11. Musholla karakter bahari  
Sumber: Hasil rancangan (2010)*

#### B. Rest Area

Fitur yang menarik pada *rest area* adalah akan adanya gazebo dengan atap jerami, hal tersebut yang mengungkapkan bahwa masyarakat bahari dapat menerima budaya dari luar. Hal lain ditunjukkan pada atap *Rest Area* dengan bentuk gelombang, yang mengungkapkan suatu gelombang air.



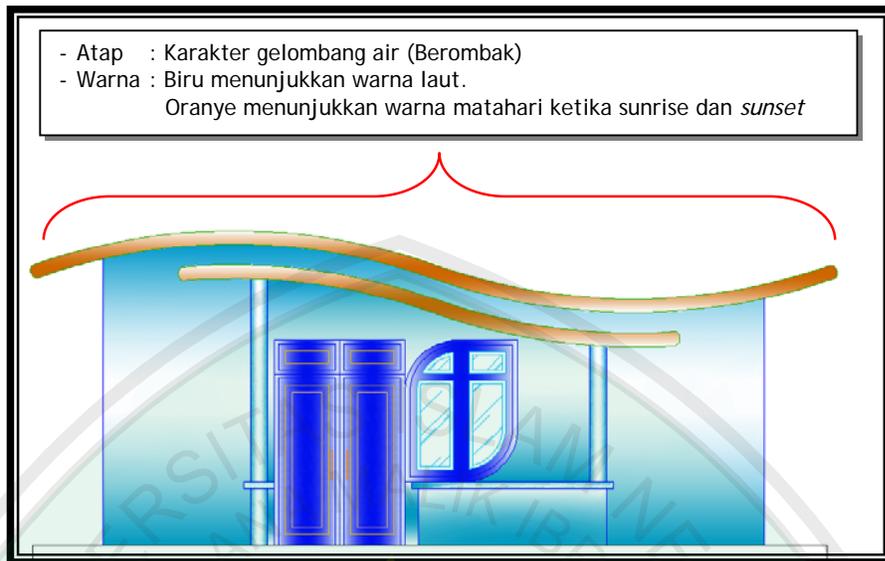
Gambar 6.12. Rest area  
 Sumber: Hasil rancangan (2010)



Gambar 6.13. Gazebo karakter eklektik  
 Sumber: Hasil rancangan (2010)

### C. Kantor Security

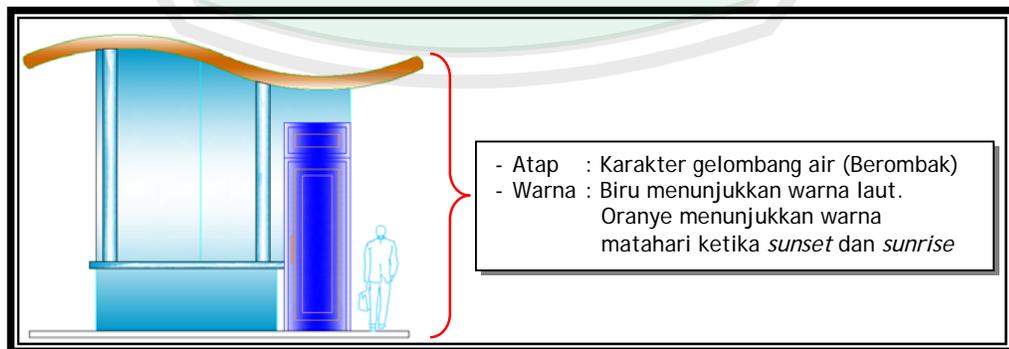
Hasil perancangan yang menunjukkan karakter eklektik bahari pada kantor *security* ditunjukkan pada bentuk atap yang bergelombang (elastis). Hal tersebut merupakan ungkapan dari sifat gelombang air.



Gambar 6.14. Kantor security karakter eklektik bahari  
 Sumber: Hasil rancangan (2010)

**D. Pos Satpam**

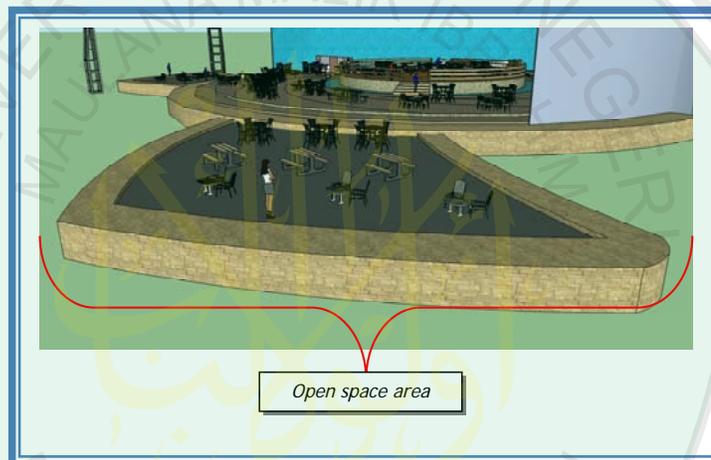
Karakter kebaharian pada pos satpam ditunjukkan pada bentuk atap bangunan yang bergelombang, bentuk tersebut mengambil dari suatu sifat gelombang air.



Gambar 6.15. Pos satpam karakter eklektik bahari  
 Sumber: Hasil rancangan (2010)

### **E. Open Space Area**

*Open Space Area* dalam perancangan Pusat Wisata Kuliner di Kabupaten Lamongan adalah mengutamakan *view*, keberadaan kawasan wisata pantai yang diutamakan adalah *view*, karena *view* wisata di kawasan pantai lebih mengutamakan atau memaksimalkan *view* ke laut. Hal lain bermaksud untuk mewakili karakter masyarakat bahari yang “terbuka”, yakni mudah untuk menerima budaya dari luar daerah.



*Gambar 6.16. Open space area*  
*Sumber: Hasil rancangan (2010)*

### **E. Souvenir Shop**

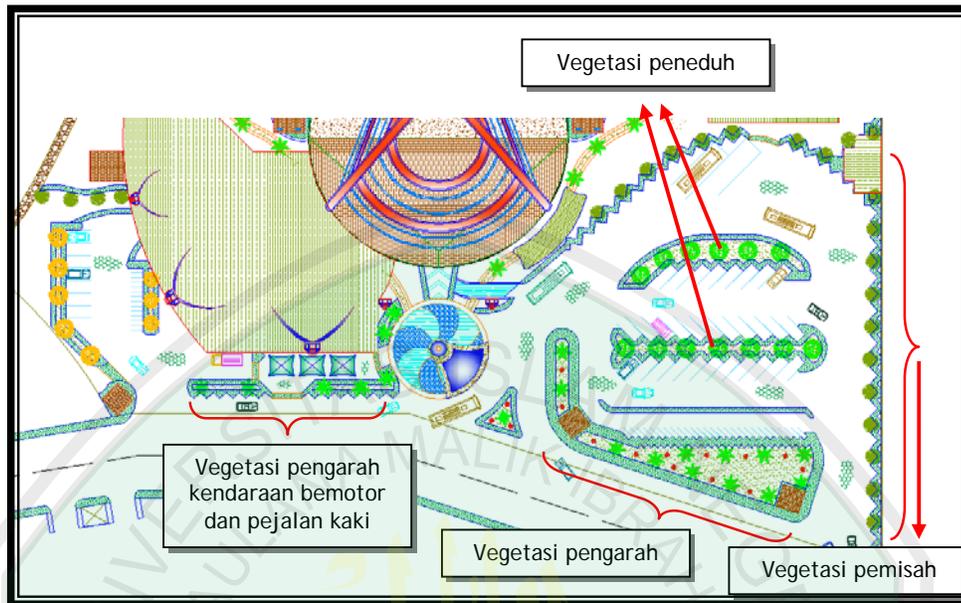
Karakter *Souvenir Shop* yang menunjukkan tingkat kebaharian adalah warna biru, hal tersebut menunjukkan karakter warna laut. Hal lain ditunjukkan pada bentuk bangunan yang berbeda dengan bentuk atap bangunan lainnya. Hal tersebut menunjukkan tingkat keeklektikan suatu rancangan Pusat Wisata Kuliner di Kabupaten Lamongan.



*Gambar 6.17. Karakter souvenir shop  
Sumber: Hasil rancangan (2010)*

#### **6.4. Landscape**

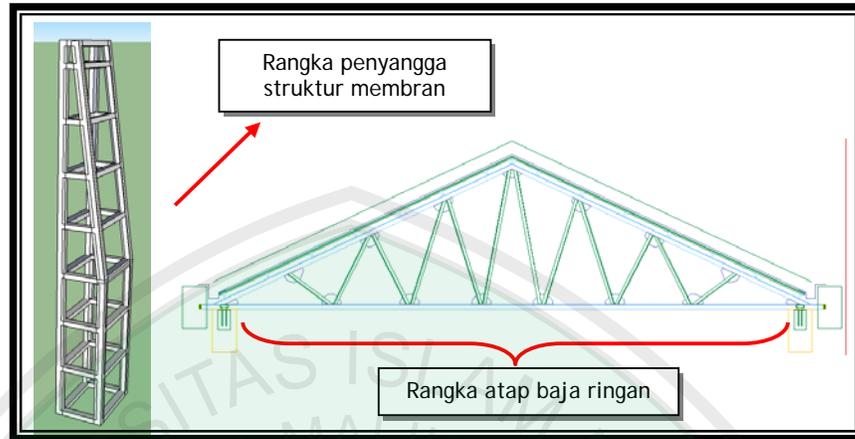
Karakter pesisir/pantai yang tidak tertinggalkan adalah akan adanya pohon kelapa, palem dan sejenisnya yang masuk dalam keluarga *Arecaceae*, sehingga menjadi karakter khusus pada kawasan pesisir. Vegetasi lain yang muncul dari perancangan ini adalah pohon Emboh dan pohon Sono yang dimanfaatkan sebagai vegetasi peneduh pada area parkir. Vegetasi jenis palem digunakan sebagai vegetasi pengarah terhadap kendaraan bermotor (bus, mobil, dan motor) maupun pejalan kaki.



Gambar 6.18. Sistem peletakan jenis vegetasi  
 Sumber: Hasil rancangan (2010)

### 6.5. Struktur

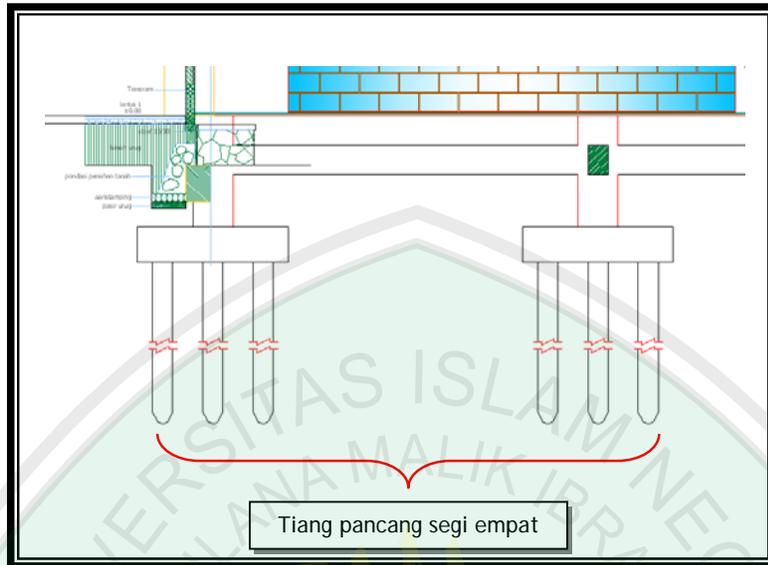
Struktur utama bangunan dalam perancangan Pusat Wisata Kuliner di Kabupaten Lamongan menghasilkan bentuk-bentuk sebagai karakter bahari yakni suatu karakter terbuka berupa rangka-rangka utama bangunan yang menunjukkan karakter masyarakat bahari sebagai masyarakat yang mudah menerima budaya-budaya dari luar daerahnya. Struktur lain yang digunakan adalah struktur membran yang mengungkapkan suatu karakter dari layar perahu, hal tersebut memberikan nilai dalam Eklektik Bahari. Hal lain yang menunjukkan sebagai ungkapan Eklektik Bahari adalah karakter dari suatu sifat gelombang air yang diterapkan sebagai penutup atap bangunan.



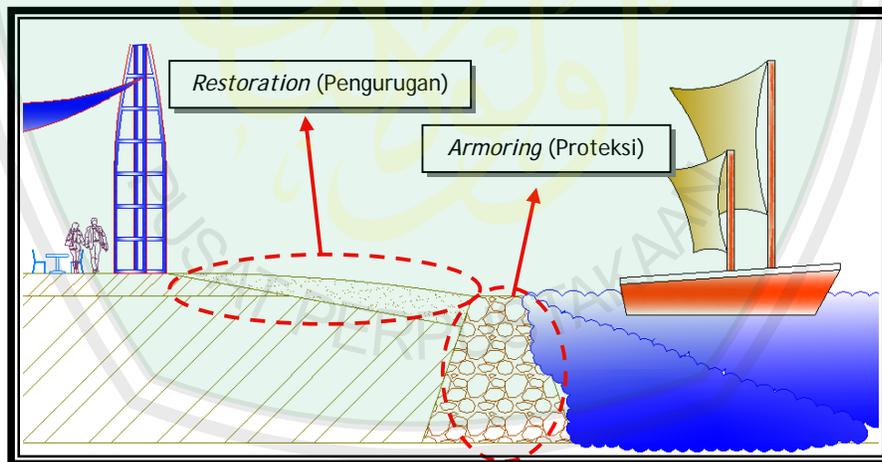
Gambar 6.19. Kiri: rangka struktur membran; Kanan: Struktur rangka utama  
 Sumber: Hasil rancangan (2010)

Bangunan berada pada pantai sangat memungkinkan terkena deburan ombak dan angin laut. Sekaligus hembusan angin laut yang cukup kencang dari Utara ke Selatan (angin laut). Sehingga dalam rancangan ini struktur pondasi yang digunakan adalah pondasi tiang pancang. *Poer* dan tiang pancang merupakan kesatuan yang menyangga kolom struktur dan meneruskan beban yang diterima dari atas ke bawah.

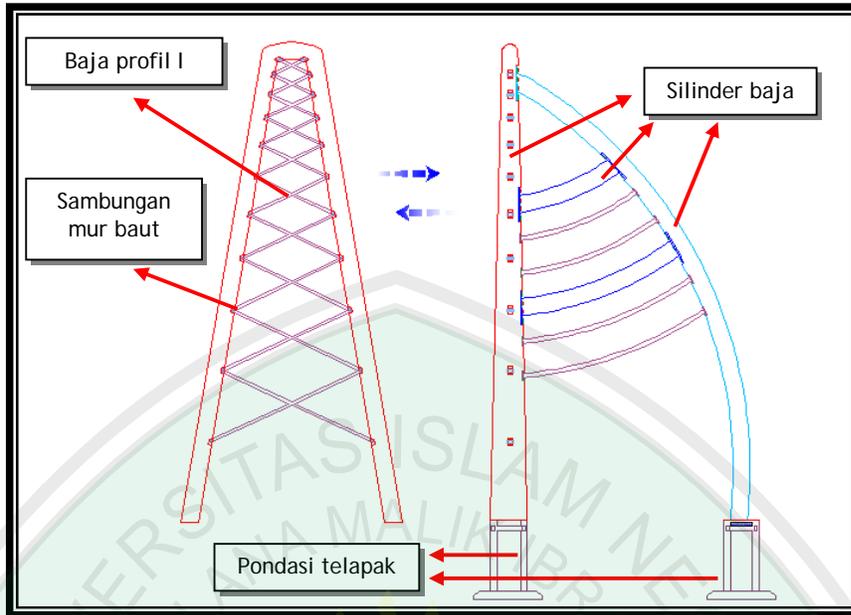
Suatu penerapan sistem *armoring* (proteksi/perlindungan), upaya ini dilakukan dengan membuat batas yang jelas antara daratan dan lautan, serta upaya untuk memperkuat garis pantai. Selain itu juga menggunakan sistem *restoration* (reklamasi/pengurugan). Daerah dengan erosi kronis dapat dilakukan pengurugan/pengisian kembali pasir pantai (*beach fill*) sebagai penyangga untuk melindungi daratan. Sehingga Pusat Wisata Kuliner di Kabupaten Lamongan bisa dikatakan bebas dari segala hal yang membahayakan akibat bencana kawasan pantai.



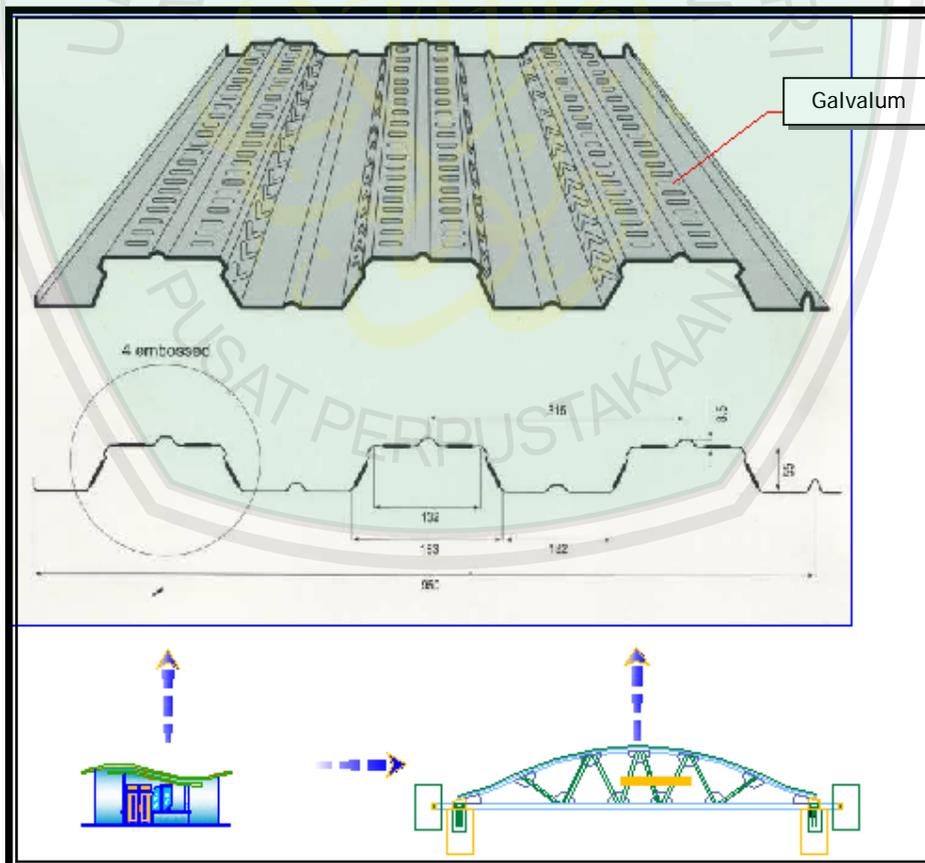
Gambar 6.20. Struktur pondasi tiang pancang segi empat  
 Sumber: Hasil rancangan (2010)



Gambar 6.21. Sistem struktur armoring (proteksi) dan restoration (pengurangan)  
 Sumber: Hasil rancangan (2010)



Gambar 6.22. Rangka struktur bangunan  
 Sumber: Hasil rancangan (2010)

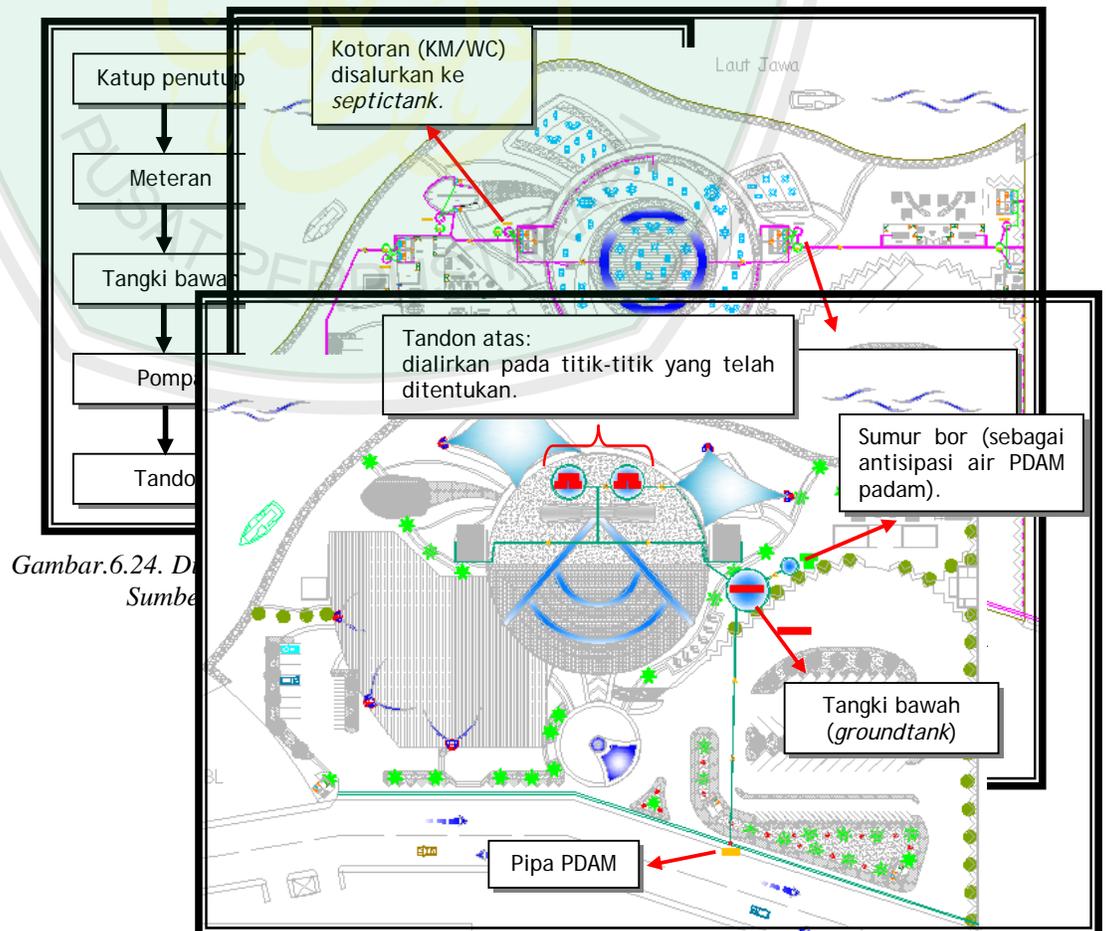


Gambar 6.23. Struktur penutup atap bangunan  
 Sumber: Hasil rancangan (2010)

## 6.6. Utilitas

### A. Plumbing

Sistem penyediaan air bersih pada perancangan Pusat Wisata Kuliner di Kabupaten Lamongan diperoleh dari air PDAM dan sumur bor. Yang mana disimpan terlebih dahulu pada *groundtank* (tangki bawah tanah), setelah itu baru dipompa ke tangki atas (tandon) yang selanjutnya disalurkan pada beberapa tempat yang telah ditentukan. Sedangkan sistem pembuangan air kotor dilewatkan melalui resapan terlebih dahulu, setelah itu baru dibuang ke riol Kabupaten. Hal tersebut dimaksudkan agar air yang terbuang ke riol Kabupaten sudah tersaring, sehingga tidak membahayakan lingkungan sekitar.

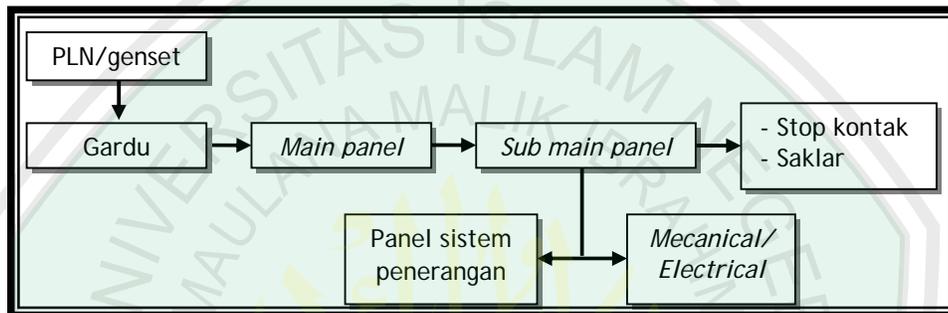


Gambar.6.24. Diagram Sumber

Gambar 6.26. Sistem penyediaan air bersih  
Sumber: Hasil rancangan (2010)

## B. PLN/Genset

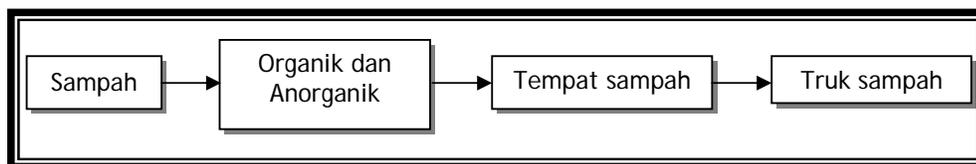
Genset dimanfaatkan dalam kondisi arus listrik PLN terputus (padam). Sehingga Pusat Wisata Kuliner di Kabupaten Lamongan tetap aman terhadap listrik padam, karena sudah mempunyai cadangan listrik sebelumnya yang bekerja secara otomatis saat listrik (PLN) padam.



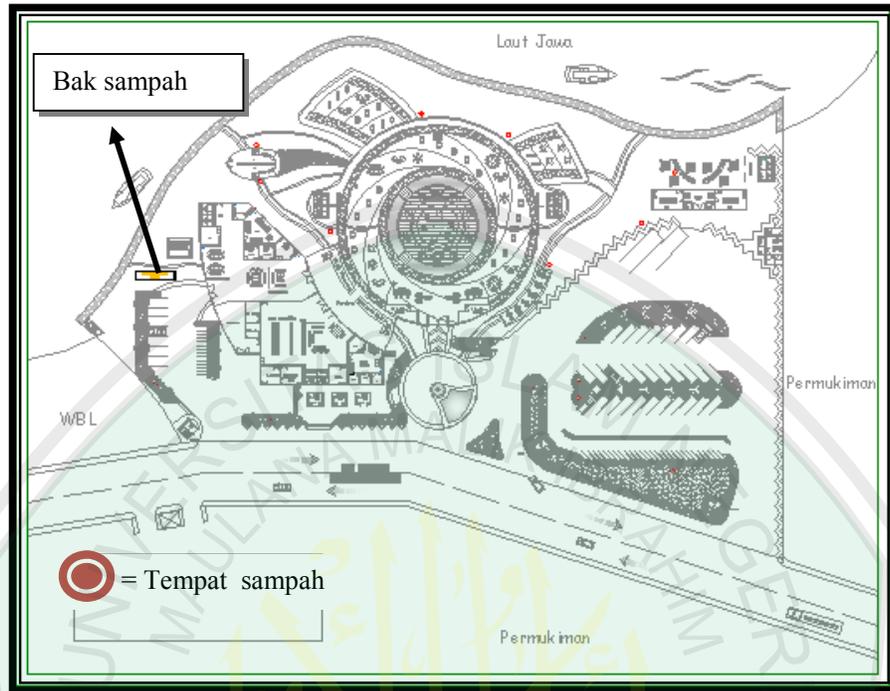
Gambar 6.27. Diagram sistem jaringan listrik  
Sumber: Hasil rancangan(2010)

## C. Tempat Sampah

Bak sampah disediakan pada titik-titik yang menjadi fokus aktifitas pengunjung (wisatawan) maupun pengelola tersendiri. Pada perancangan Pusat Wisata Kuliner di Kabupaten Lamongan menghasilkan satu tempat sampah yang menjadi konsentrasi pusat pembuangan sampah pada satu kawasan yang dikoordinasikan dan diangkut oleh truk sampah setiap pagi hari.



Gambar 6.28. Diagram alur sistem sampah organik dan anorganik  
Sumber: Hasil analisis (2009)



Gambar.6.29. Sistem peletakan tempat sampah  
Sumber: Hasil rancangan (2010)

PUSAT PERPUSTAKAAN

## BAB 7

### PENUTUP

#### 7.1. Kesimpulan

Bab ini akan menjabarkan ringkasan dari beberapa pokok bahasan yang telah dipaparkan dari bab-bab sebelumnya, obyek rancangan dengan judul “Pusat Wisata Kuliner di Kabupaten Lamongan” dengan maksud memberikan kesimpulan akhir yang dapat menggambarkan permasalahan secara garis besar dari pembahasan-pembahasan sebelumnya, sekaligus merupakan jawaban dari rumusan masalah yang menjadi fokus perancangan ini. Adapun kesimpulan akhir yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

- a. Lamongan memiliki kuliner yang beragam jenis, cita rasa dan tampilan, yang masing-masing sajian memiliki ciri khas dan kenikmatan tersendiri. Kabupaten Lamongan memiliki kuliner yang beragam, mulai dari makanan kecil sampai makanan utama yang menjadi ciri khas Kabupaten Lamongan. Kabupaten Lamongan mempunyai potensi wisata kuliner dengan beragam jenis produk makanan seperti “Soto Lamongan”, “Nasi Boran”, “Tahu Campur” dan berbagai macam masakan *seafood* khas Kabupaten Lamongan yang sudah menjadi *icon* kuliner Kabupaten Lamongan. Namun berbagai potensi kuliner yang cukup beragam ini belum dikemas secara menarik. Sehingga secara optimal belum bisa mengangkat citra Kabupaten Lamongan sebagai tujuan wisata kuliner.
- b. Perancangan Pusat Wisata Kuliner di Kabupaten Lamongan menggunakan tema Eklektik Bahari. Eklektik Bahari digunakan untuk mewakili gambaran tentang tempat wisata yang berada pada kawasan pesisir yang dapat menggambarkan citra obyek

sebagai tempat wisata yang memberikan tempat wisata alam dengan berbagai keanekaragaman budaya bahari.

## **7.2. Saran**

### **a. Tema Rancangan**

Untuk menggunakan konsep kebaharian sebagai pendekatan karya arsitektur, tidak arif apabila hanya salah satu poin wujud kebudayaan bahari saja yang menjadi fokus pendekatannya, misalnya ide atau gagasan saja, pola tingkah laku dan aktifitas saja atau kondisi topografi lahannya saja. sehingga perlu adanya penerapan kesenian dari berbagai unsur kebudayaan bahari, yakni gubahan bentuk atau wujud yang memiliki fungsi dan aktifitas.

### **b. Konsep Rancangan**

Pemahaman yang seharusnya dibangun adalah konsepsi kebaharian harus di bangun secara holistik, dapat dimulai dari upaya-upaya pengadaan infrastruktur kebaharian, menjalin kerjasama yang membuka peluang finansial yang lebih baik, memperkuat paradigma potensi kebaharian di bidang akademik, menginovasi setiap metode aktifitas kebaharian, selanjutnya berbicara tentang konsepsi kebaharian. Hal tersebut menyebabkan karya arsitektur yang diklaim memiliki konsepsi kebaharian yang tidak hanya polesannya saja, tetapi secara menyeluruh dibangun dari paradigma yang memiliki proses epistimogi matang di bidang kebaharian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Munawwir Kamus Arab-Indonesia, 1984. UPBIK *Pondok Pesantren Al- Munawwir*. Yogyakarta.
- Andrew Holden, 2001. *Environment and Tourism. Rontledge Introduction to Environment Series*.
- Anshory CH, Nasruddin & Arbaningsih, Dri, (2008), " *Negara Maritim Nusantara Jejak Sejarah yang Terputus*," Penerbit Tiara Wacana, Yogyakarta.
- Ariestio. (2007), *Kerjasama: Lubang Resapan Biopori*, <<http://garishijau.indonetwork.co.id/875166/lubang-resapan-biopori.html>. diakses tanggal 14 Februari 2009.
- Bozhatr <<file:///images?q=pondok+daun+semarang&hl=id&client=firefox-a&channel=s&rls=org.mozilla:en-US:official&sa=N&um=1>.diakses tanggal 28 Juli 2009.
- Dahuri R. Rais J, Sapta P.G., Sitepu M., 2001. *Pengelolaan Sumberdaya Wilayah Pesisir dan Lautan Secara terpadu* (Edisi Revisi).
- Departemen Kelautan dan Perikanan, 2002. *Draf Akademik Pengelolaan Pesisir dan Lautan*.
- Erari, K.Ph, 1999. *Tanah Kita Hidup Kita*. Hubungan Manusia dan Tanah di Irian Jaya Sebagai Persoalan Teologis (Ekotologis Dalam Perspektif Malenesia).
- Femina no.22/XVm, 8-14 Juni 2000.
- Gunn, Clare A. (1994). *Tourism Planning. Basics, Concepts, Cases*. Third Edition. Taylor & Francis Publisher.
- Hamid, Abu, (2004), " *Pasompe-Pengembaraan Orang bugis*" , cetakan kedua, Pustaka refleksi, Makasar.
- Hamid, Abu; Maspasere, Mustamin; Alwy, Saleh; Muchlis; (1986); " *Pertumbuhan Permukiman Masyarakat di lingkungan Perairan Daerah Sulawesi Selatan*" , Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah, Jakarta.
- Hakim, Rustam dan Hardi Utomo. (2003), *Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap (Prinsip, Unsur dan Aplikasi Desain)*, Jakarta: Bumi Aksara.

<http://alamendah.wordpress.com/2009/10/14/lubang-resapan-biopori-sederhana-tepat-guna>. Diakses tanggal 26 Nopember 2009.

<http://digilib.petra.ac.id/jiunkpe/2008>). Diakses tanggal 28 Desember 2009.

[http://rudyet.tripod.com/sem2\\_012/niki\\_c\\_1.html](http://rudyet.tripod.com/sem2_012/niki_c_1.html), diakses tanggal 15 Agustus 2009

[http://rudyct.tripod.com/sem2\\_012/niki\\_e\\_1.htm](http://rudyct.tripod.com/sem2_012/niki_e_1.htm), diakses tanggal 15 Agustus 2009

<http://www.ditjenphka.go.id/index.php?a=kn&s=k&i=20&t=4>, diakses tanggal 15 Agustus 2009

<http://www.pu.go.id/infostatistik/katalog/Kamus%20peristilahan.htm>, diakses tanggal 22 Juli 2009

<http://www.wikipedia.co.id>, diakses tanggal 7 Juli 2009

<http://wisatamelayu.com/id/category/25/masakan-khas/>>, diakses tanggal 28 Agustus 2009

<http://wisatamelayu.com/id/category/27/masakan-lainnya/>>, diakses tanggal 28 Agustus 2009

Indonesia design Vol. 5 no. 24, diakses tanggal 1 Mei 2008

Jochen <<http://digilib.petra.ac.id/jiunkpe/s1/ars4/2004/jiunkpe-ns-s1-2004-22400105-5066-jimbaran-chapter2.pdf>>, diakses tanggal 21 Juli 2009

[kenzeykio.wordpress.com/2009/02/18/jaringan/](http://kenzeykio.wordpress.com/2009/02/18/jaringan/), diakses tanggal 26 Nopember 2009

[kitong.files.wordpress.com/2008/06/fire\\_ext.gif](http://kitong.files.wordpress.com/2008/06/fire_ext.gif). diakses tanggal 26 Nopember 2009

Kreg Lindberg dan Donald E Hawkins, 1995. *Ecotourism: Petunjuk Untuk Perencanaan dan Pengelolaan. The Ecotourism Society*. North Benington, Vermont.

Koentjaraningrat, (1995), "*Manusia dan Kebudayaan di Indonesia*", cetakan kelima, Penerbit, Djambatan, Jakarta.

Lawson, Fred. 1973. *Restaurant Planning & Design*. New York: Van Nostrand Reinhold

Lewcock, Ronald & Brans, Gerard, (1975), "*The Boat as an Architectural Symbols*", dalam *Shelter, Sign & Symbols*, edited by Paul Oliver, Barrie & Jenkins Ltd, London.

Makalah seminar arsitektur, Mei, 1998: 216-217

Marpaung, Happy. 2002. *Pengetahuan Kepariwisata*. Bandung: Alfabeta.

Nurisyah, Siti (2001). *Rencana Pengembangan Fisik Kawasan Wisata Bahari di Wilayah Pesisir Indonesia*. Buletin Taman Dan Lanskap Indonesia. Perencanaan, Perancangan dan Pengelolaan Volume 3, Nomor 2, 2000. Studio Arsitektur Pertamanan Fakultas Pertanian IPB Bogor.

Pope, Joan, 1997 " *Responding to Coastal Erosion and Flooding Damages* ", Journal of Coastal Research, Vol 13 Issue 3 p 704-710

Pradaningrum Mijarto <<http://kumpulan.info/kuliner/wisata-kuliner/34-wisata-kuliner/205-jimbaran-resto-ancol.html>>, 6 Nopember 2009

Ranalli <[www.firesystems.net/installation/sprinkler-system.htm](http://www.firesystems.net/installation/sprinkler-system.htm)>, 27 Nopember 2009

Ridjal D. Samsul, 1997. *Peluang Pariwisata Mutiara Sumber Widy, Benih Kecerdasan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Satria, Arif (2002), " *Pengantar Sosiologi Masyarakat Pesisir* ", PT. Pustaka Cidesindo, Jakarta.

Soekardijo R.G, 1997. *Anatomi Pariwisata (memahami Pariwisata Sebagai "systemic Lingkage")*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Subarkah Imam, Ir, *Konstruksi Bangunan Gedung*, Bandung, 1978.

Suyitno, 2001. *Perencanaan Wisata*. Yogyakarta: Kanisius.

US Army Corps of Engineers, 2000, *Coastal Engineering Manual Part*.

Utomo, Salmat budi, Seminar Nasional " *Penataan Kawasan Waterfront di Indonesia Melalui Pendekatan Kebaharian* ", 7 Agustus, 2009: 89-96

Yoeti, Oka. A. 1997. *Pengantar Ilmu Pariwisata*. Bandung: Angkasa.

Yoeti, Oka. A. 1994. *Komersialisasi Seni Budaya dalam Pariwisata*. Bandung: Angkasa.

Zipin\_media@yahoo.com, diakses tanggal 28 Desember 2009.

----- (1983), " *Kebudayaan, Mentalitas dan Pembangunan* ", cetakan kesepuluh, PT. Gramedia, Jakarta.

## Lampiran 1

### WAWANCARA

#### PENGELOLA

#### (WBL, Goa Maharani, dan Tanjung Kodok Beach Resort)

X: Air bersih di kawasan wisata ini diperoleh dari mana?

Y:

X: Untuk air kotor dibuang ke mana?

Y:

X: Bagaimana dengan pengolahan sampah?

Y:

X: Apakah kawasan wisata ini sempat terjadi banjir?

Y:

X: Untuk area parkir apakah sempat tidak mencukupi?

Y:

X: Bagaimana mengatasi tempat parkir yang tidak mencukupi?

Y:

X: Pada hari-hari apa kawasan wisata ini ramai?

Y:

X: Apakah ada pengunjung yang berasal dari luar negeri?

Y:

X: Berapa banyak wisatawan yang datang setiap hari?

Y:

X: Apakah ada keluhan dari wisatawan mengenai tempat wisata ini?

Y:

X: Apakah ada saran/kritik mengenai tempat wisata ini?

Y:



**PENGUNJUNG/WISATAWAN**  
**(kawasan wisata Pantura Lamongan)**

X: Anda wisatawan dari mana?

Y:

X: Apa yang paling menarik di kawasan wisata Lamongan menurut anda?

Y:

X: Apakah anda sudah puas datang ke tempat wisata Lamongan ini?

Y:

X: Sudah berapa kali anda datang ke tempat ini?

Y:

X: Jajanan apa yang anda suka?

Y:

X: Bagaimana pendapat anda mengenai makanan khas Lamongan?

Y:

X: Menurut anda apa yang kurang mengenai fasilitas wisata Pantura Lamongan?

Y:

X: Menurut anda, apa yang harus ditambahkan mengenai fasilitas wisata ini?

Y:

**PEKERJA PUSAT OLEH-OLEH JAJANAN KHAS LAMONGAN**

**(kawasan wisata Pantura Lamongan)**

- X: Sejak kapan rumah makan ini ada?  
Y:  
X: Dari mana saja wisatawan yang datang ke sini?  
Y:  
X: Apa yang paling banyak diminati oleh wisatawan mengenai oleh-oleh khas Lamongan?  
Y:  
X: Pada hari apa tempat ini ramai?  
Y:  
X: Bagaimana pendapat wisatawan mengenai masakan khas Lamongan?  
Y:  
X: Berapa jumlah pengunjung paling banyak?  
Y:  
X: Apakah sempat tidak muat tempat makan untuk wisatawan?  
Y:  
X: Bagaimana untuk menanggulangi tempat makan yang tidak muat?  
Y:  
X: Apakah wisatawan merasa puas datang ke rumah makan ini?  
Y:  
X: Menurut para wisatawan, apa yang kurang tentang fasilitas rumah makan ini?  
Y:  
X: Bagaimana solusi anda untuk menanggapi keluhan-keluhan dari wisatawan?  
Y:

Lampiran 2

*EXISTING SITE*





Lampiran 3

LAMONGAN REGENCY TOURISM MAP



PETA KECAMATAN PACIRAN

# PETA JALAN POROS DESA KECAMATAN FACIRAN



## KETERANGAN

- +++ : Batas Kecamatan
- - - : Batas Desa
- : Jalan Propinsi
- : Jalan KA
- : Jalan Kabupaten
- : Jalan Poros Desa
- Waduk/rawa
- Kali
- : Ibukota Kecamatan
- : Desa

## PETA WISATA LAMONGAN



Lampiran 4

HASIL RANCANGAN

