

**PERANCANGAN WISATA OLAHRAGA PANTAI ULE DI KOTA
BIMA PENDEKATAN *TANGIBLE METAPHOR***

TUGAS AKHIR

Oleh:
RAHMA NIAR
NIM. 14660010



**PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2021**

**PERANCANGAN WISATA OLAHRAGA PANTAI ULE DI KOTA BIMA
PENDEKATAN *TANGIBLE METAPHOR***

TUGAS AKHIR

Diajukan kepada:

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Untuk Memenuhi Salah
Satu Persyaratan Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars)

Oleh:

RAHMA NIAR

NIM. 14660010

**PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2021**



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA

Dengan Hormat,

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

NAMA	:	RAHMA NIAR
NIM	:	14660010
PROGRAM STUDI	:	TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS	:	SAINS DAN TEKNOLOGI
JUDUL TUGAS AKHIR	:	PERANCANGAN WISATA OLAHRAGA PANTAI ULE DI KOTA BIMA PENDEKATAN TANGIBLE METAPHOR

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa saya bertanggung jawab dan sanggup atas orisinalitas karya ini. Saya bersedia bertanggung jawab dan sanggup menerima sanksi yang ditentukan apabila dikemudian hari ditemukan berbagai bentuk kecurangan, tindakan plagiarisme dan indikasi ketidak jujuran di dalam karya ini.

Malang, 16 Juni 2021

Pembuat Pernyataan,

RAHMA NIAR
NIM. 14660010



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

LEMBAR KELAYAKAN CETAK

TUGAS AKHIR 2021

Berdasarkan hasil evaluasi dan Sidang Tugas Akhir 2020, yang bertanda tangan di bawah ini selaku dosen Ketua Penguji, Sekretaris Penguji dan Anggota Penguji menyatakan mahasiswa berikut:

Nama Mahasiswa : RAHMA NIAR

NIM : 14660010

Judul Tugas Akhir : Perancangan Wisata Olahraga Pantai Ule Kota Bima dengan Pendekatan *Tangible Metaphor*.

Telah melakukan **revisi** sesuai catatan revisi dan dinyatakan **LAYAK** cetak berkas/laporan Tugas Akhir Tahun 2021.

Demikian Kelayakan Cetak Tugas Akhir ini disusun dan untuk dijadikan bukti pengumpulan berkas Tugas Akhir.

Malang, 10 Juni 2021

Mengetahui,

Ketua Penguji

Anggota Penguji 1

Ernaning Setyowati M.T
NIP. 19810519 200501 2 005

M. Imam Faqihuddin, M.T
NIP. 19910121 20180201 1 241

Anggota Penguji 2
(Sekretaris Penguji)

Anggota Penguji 3

Aldrin Yusuf Firmansyah M.T
NIP. 19770818 200501 1 001

Elok Mutiara M.T
NIP. 19760528 200604 2 003

**PERANCANGAN WISATA OLAHRAGA PANTAI ULE DI KOTA BIMA
PENDEKATAN *TANGIBLE METAPHOR***

TUGAS AKHIR

Oleh:
RAHMA NIAR
NIM. 14660010

Telah Disetujui oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Aldrin Yusuf Firmansyah M. T

Elok Mutiara M.T

NIP. 19770818 200501 1 001

NIP. 19760528 200604 2 003

Malang, 18 Juni 2021

Mengetahui,
Ketua Program Studi Teknik Arsitektur

Tarranita Kusumadewi, M.T
NIP. 19790913 200604 2 001

**PERANCANGAN WISATA OLAHRAGA PANTAI ULE DI KOTA BIMA PENDEKATAN
TANGIBLE METAPHOR**

TUGAS AKHIR

Oleh:

RAHMA NIAR

NIM. 14660010

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Pengaji TUGAS AKHIR dan Dinyatakan Diterima
Sebagai Salah Satu Persyaratan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars)

Tanggal 18 Juni 2021

Menyetujui:

Tim Pengaji

Ketua Pengaji : Ernaning Setyowati M.T ()
NIP. 19810519 200501 2 005

Anggota Peguji 1 : M. Imam Faqihuddin, M.T ()
NIP. 19910121 20180201 1 241

Anggota Pengaji 2 : Aldrin Yusuf Firmansyah M.T ()
(Sekretaris Pengaji) NIP. 19770818 200501 1 001

Anggota Pengaji 3 : Elok Mutiara M.T ()
NIP. 19760528 200604 2 003

Mengetahui dan Mengesahkan,
Ketua Program Studi Teknik Arsitektur

Tarranita Kusumadewi, M.T
NIP. 19760416 200604 2 001

ABSTRAK

Niar, Rahma 2019 di, *Perancangan Wisata Olahraga Pantai Ule Kota Bima dengan Pendekatan Tangible Metaphor*. Dosen Pembimbing : Aldrin Yusuf Firmansyah M.T dan Elok Mutiara M.T

Kata Kunci : Olahraga Pantai, Wisata Pantai, Tangible Metaphor

Indonesia memiliki potensi sumberdaya pesisir dan lautan yang sangat besar. Besarnya potensi sumber daya kelautan Indonesia tersebut, tercermin dengan besarnya keanekaragaman hayati, selain potensi budidaya perikanan pantai di laut serta pariwisata bahari. Dari sumberdaya alam laut yang ada khususnya kota pada wilayah pantai merupakan potensi yang dapat dikembangkan untuk pembangunan nasional khususnya di bidang pariwisata.

Bagi Indonesia, pariwisata merupakan sektor ekonomi yang sangat menguntungkan. Alamnya yang memikat dan budayanya yang langka menjadi daya tarik bagi wisatawan internasional. Sehingga menjadikan Indonesia pun terus mengalami kenaikan jumlah wisatawan setiap tahun. Berdasarkan data dari Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata RI, pada tahun 2014 wisatawan mancanegara sudah mencapai kurang lebih 9,4 juta orang dengan kenaikan hingga 7,05% ditiap tahunnya. Hal ini membuktikan Indonesia memiliki potensi besar dalam bidang pariwisata yang perlu dikembangkan lebih lanjut.

Salah satu daerah yang memiliki potensi laut besar dalam sektor Wisata Olahraga Pantai yaitu Bima yang terletak diujung Timur Provinsi Nusa Tenggara Barat. Bima adalah kota kecil yang berada di Provinsi Nusa Tenggara Barat. Salah satu yang menjadi kelebihan dari Bima yaitu memiliki beragam sektor keunggulan dari sektor pesisir, pertanian, dan pacuan kuda. Untuk pantai sendiri ada beberapa Pantai yang terdapat di Bima yaitu : Pantai Lariti, Pantai Papa, Pantai Lawata, Pantai Nisa Wawi, Pantai Moti To'i, Pantai Tanjung Meriam dan Pantai Ule. Pantai Ule dipilih sebagai Perancangan ini dikarenakan Pantai Ule berada di tengah-tengah Kota Bima dan masyarakat

Pantai Ule di Bima Nusa Tenggara Barat, memiliki beragam biota laut, ombak tinggi sebagai media olahraga seperti, selancar. namun tetap aman dan terbilang tenang, pasir putih untuk voli pantai, dan sepak bola. Oleh sebab itu merupakan salah satu Pantai yang patut diperhatikan dan dikembangkan potensi tersebut. Pantai Ule sendiri memang sudah menjadi tempat wisata namun kurang memadai sarana yang disediakan dari pemerintah. Ditahun 2018 berkembang pesat pengunjung karena peminatnya yang kian bertambah. Setiap hari saat cuaca cerah mulai pukul 08.00-16.00 sore wisatawan domestik akan datang silih berganti.

ABSTRACT

Niar, Rahma 2019 in, Designing Sports Tourism for Ule Beach in Bima City with Tangible Metaphor Approach. Supervisor : Aldrin Yusuf Firmansyah M.T and Elok Mutiara M.T

Keywords: Beach Sports, Beach Tourism, Tangible Metaphor

Indonesia has enormous potential for coastal and oceanic resources. The huge potential of Indonesia's marine resources is reflected in the large biodiversity, in addition to the potential for coastal aquaculture in the sea and marine tourism. From the existing marine natural resources, especially cities in coastal areas, it is a potential that can be developed for national development, especially in the tourism sector.

For Indonesia, tourism is a very profitable economic sector. Its enchanting nature and rare culture are an attraction for international tourists. So that makes Indonesia continues to experience an increase in the number of tourists every year. Based on data from the Ministry of Culture and Tourism of the Republic of Indonesia, in 2014 foreign tourists had reached approximately 9.4 million people with an increase of up to 7.05% each year. This proves that Indonesia has great potential in the tourism sector which needs to be developed further.

One area that has great marine potential in the Beach Sports Tourism sector is Bima, which is located at the eastern end of West Nusa Tenggara Province. Bima is a small town in the province of West Nusa Tenggara. One of the advantages of Bima is that it has a variety of superior sectors from the coastal sector, agriculture, and horse racing. For the beach itself, there are several beaches in Bima, namely: Lariti Beach, Papa Beach, Lawata Beach, Nisa Wawi Beach, Moti To'i Beach, Tanjung Meriam Beach and Ule Beach. Ule Beach was chosen as this design because Ule Beach is in the middle of Bima City and the community

Ule Beach in Bima, West Nusa Tenggara, has a variety of marine life, high waves as a medium for sports such as surfing. but still safe and fairly calm, white sand for beach volleyball and soccer. Therefore, it is one of the beaches that should be considered and developed for this potential. Ule Beach itself has become a tourist spot, but the facilities provided by the government are inadequate. In 2018, visitors grew rapidly because of the increasing number of fans. Every day when the weather is sunny starting at 08.00-16.00 in the afternoon, domestic tourists will come and go.

نبذة مختصرة

الملحق الملموس اس تعاري بأسنوب بما مدي نه في أوله لشاطئ رياضية جوله صمه يم في 2019 نيار رحمة
موت يارا اي لوک و مت فرماد سية يو سف الدرین
ملمسة اسد تعارة ، ال شاطئ سياحة ، ال شاطئية الرياضات :الم فتحة ال كلامات
لموارد الهاي لة الام كائنات نعكس حيث ، والمحبيطية ال ساحلية لموارد هنل بـ إمكانات يات اند دون يسيا ته تع
ال ساحلية المانـة الأـحـيـاءـتـرـبـيـةـ إـمـكـانـاتـ إـلـىـ بـإـلـىـ ضـافـةـ ، الـ كـبـيرـ الـ بـيـوـلـوجـيـ الـ تـنـوـعـ فـيـ الـ بـحـرـيـةـ إـنـدـونـيسـيـاـ
، الـ سـاحـلـيـةـ الـ مـانـاطـقـ فـيـ الـ مـدـنـ وـخـاصـةـ ، الـ مـوـجـوـدـةـ الـ بـحـرـيـةـ يـةـ الـ قـاطـعـ بـإـلـاـتـ بـيـعـ الـ مـوـارـدـ منـ الـ بـحـرـيـةـ الـ سـيـاحـةـ الـ بـحـرـ فـيـ
الـ سـيـاحـةـ قـطـاعـ فـيـ وـخـاصـةـ ، الـ وـطـنـيـةـ الـ تـنـمـيـةـ أـجـلـ مـنـ طـوـرـهـ بـمـكـنـ إـمـكـانـاتـ فـيـ
عامل هي الـ نـادـرـةـ وـثـقـافـةـ تـنـهاـ الـ سـاحـرـةـ طـبـيعـ تـهـاـ لـغـاـيـةـ مـرـبـعـ اـقـتصـادـيـ قـطـاعـ الـ سـيـاحـةـ تـعـتـبرـ ، لـإـنـ دونـ يـسـيـاـ بـالـ نـسـبـةـ
بـ يـاذـنـ إـلـىـ اـسـتـنـدـاـ .ـ عـامـ كـلـ الـ سـيـاحـ عـدـدـ فـيـ زـيـادـةـ مـواـجـهـةـ فـيـ تـسـتمـرـ إـنـدونـيسـيـاـ يـسـيـاـ بـيـعـ جـذـبـ
مـلـيـونـ 9.4ـ مـنـ يـ قـرـبـ ماـ إـلـىـ 2014ـ عـامـ فـيـ الـ أـجـانـبـ الـ سـيـاحـ وـصـلـ ، إـنـدونـيسـيـاـ يـسـيـاـ بـاـجـهـةـ فـيـ الـ سـيـاحـةـ الـ ثـقـافـةـ وـزـارـةـ
وـالـ تـيـ الـ سـيـاحـةـ قـطـاعـ فـيـ كـ بـيـرـةـ إـمـكـانـاتـ لـهـيـاـ إـنـدونـيسـيـاـ يـسـيـاـ بـأـنـ يـ ثـبتـ هـاـ .ـ عـامـ كـلـ 7.0%ـ إـلـىـ صـلـ بـ زـيـادةـ شـخـصـ
الـ تـطـوـرـ مـنـ مـزـيدـ إـلـىـ تـ حـ تـاجـ
، بـ يـاـ مـنـطـقـةـ هيـ الـ شـاطـئـيـةـ الـ رـيـاضـيـةـ الـ سـيـاحـةـ قـطـاعـ فـيـ كـ بـيـرـةـ بـ حـرـيـةـ بـ إـمـكـانـاتـ يـاتـ تـهـ تعـ الـ تـيـ الـ مـانـاطـقـ إـحدـيـ
ذـوـ سـامـقـاطـعـةـ فـيـ صـغـيرـةـ مـدـيـ نـهـيـ بـ يـاـ الـ غـرـبـ يـةـ تـنـجـارـاـذـوـ سـامـقـاطـعـةـ مـنـ الـ شـرقـيـ الـ طـرـفـ فـيـ تـ قـعـ الـ تـيـ
وـالـ زـرـاعـةـ الـ سـاحـلـيـ الـ قـطـاعـ مـنـ الـ مـدـنـ فـوـقـةـ الـ قـطـاعـاتـ مـنـ مـتـنـوـعـةـ مـجـمـوعـةـ تـمـ تـلـكـ أـنـهـاـ Bimaـ مـزـايـاـ مـنـ بـ يـقـالـ غـرـتـ يـنـجـارـاـ
بـ يـاـ وـشـاطـئـ ، لـارـيـ تـيـ شـاطـئـ بـوـهـيـ ، بـ يـاـ فـيـ الـ شـوـاطـئـ مـنـ الـ عـيـدـ هـنـاكـ ، ذـ فـسـهـلـ لـشـاطـئـ بـ الـ نـسـبـةـ الـ خـيلـ وـ سـبـاقـ
Uleـ اـخـ تـيـارـتـمـ أـولـيـ وـشـاطـئـ ، يـرـيـ اـمـمـتـ اـنـجـونـجـ وـشـاطـئـ ، تـوـيـ مـوتـيـ وـشـاطـئـ ، وـاوـيـ نـيـساـوـشـاطـئـ ، لـواـتـ اوـشـاطـئـ ،
Bimaـ غـربـ ، وـالـمـجـمـعـ تـمـعـشـاطـئـ Bimaـ فـيـ Uleـ Beachـ لأنـ الـ تـصـمـيمـ كـهـذاـ Beachـ Nusaـ
الأـمـواـجـ رـكـوبـ مـثـلـ الـ رـيـاضـةـ لـمـارـسـةـ كـوـ سـيـطـ الـ عـالـيـةـ وـالأـمـواـجـ ، الـ بـحـرـيـةـ الـ حـيـاةـ مـنـ مـتـنـوـعـةـ بـهـ ، Tenggaraـ
الـ شـاطـئـ أـحـدـفـ هـوـ ، لـلـذـكـ الـ قـدـمـ وـكـرـةـ الـ شـاطـئـيـةـ الـ طـاـرـدـةـ لـكـرـةـ الـ بـيـضـاءـ الـ رـمـالـ ، مـاـحـدـ إـلـىـ وـهـلـذـةـ آمـنـةـ زـالـ لـاـ كـنـهاـ
تـ وـفـرـهـالـ تـيـ الـ مـرـافـقـ لـكـنـ ، سـيـاحـيـاـ مـكـانـاـذـ فـسـهـ Uleـ شـاطـئـ أـصـدـحـ بـ الـ إـلـمـ كـائـنـاتـ لـهـذـهـ وـتـ طـوـرـهـ مـرـاعـاتـهـاـ يـجـبـ الـ تـيـ
يـ كـونـ عـنـدـمـاـ يـوـمـ كـلـ الـ مـعـجـ بـ يـنـ عـدـزـيـادـ بـ سـبـبـ بـ سـرـعـةـ الـ زـوـارـ عـدـدـنـماـ ، 2018ـ عـامـ فـيـ كـافـيـةـ غـيرـ الـ حـكـومـةـ
وـيـذـهـيـونـ الـ مـحـلـ يـوـنـ الـ سـيـاحـ يـأـنـيـ ، الـ ظـهـرـ بـ عـدـ 16:00ـ الـ سـاعـةـ إـلـىـ 08:00ـ الـ سـاعـةـ مـنـ بـدـءـاـ مـشـمـسـاـ الـ طـقـسـ

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh

Segala puji bagi Allah SWT karena atas kemurahan Rahmat, Taufiq dan Hidayah- Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah Allah utus sebagai penyempurna ahklak di dunia.

Dalam penulisan laporan tugas akhir ini, penulis menyadari bahwa banyak pihak yang telah membantu dalam berbagai hal, do'a, motivasi, dukungan, dan lainnya. Oleh sebab itu, penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu. Adapun pihak-pihak tersebut antara lain:

- Allah SWT. Yang telah memberikan kesempatan berupa nikmat iman dan kesehatan sehingga penulis masih diberi kekuatan untuk menjalankan aktivitas kehidupan.
- Kedua orang, (Papa dan Mama) Muhammad Amin Al Rasyid dan Ani Latifah, Terimakasih atas segala do'a kepercayaan, segala bentuk materi, cinta kasih yang tiada henti diberikan serta memberikan motivasi yang luar biasa.
- Bapak Prof. Dr. H. Abd. Haris, M. Ag, selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Ibu Dr. Sri Harini, M. Si, selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Ibu Tarranita Kusumadewi, M. T, selaku Ketua Program Studi Arsitektur UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang selalu memberikan dorongan, dukungan, arahan, dan do'a untuk menyelesaikan laporan tugas akhir ini.
- Bapak Aldrin Yusuf Firmansyah, M. T selaku dosen pembimbing I dan dosen pengampu perancangan arsitektur dari awal perkuliahan penulis, yang selalu sabar dalam memberikan ilmunya, arahan, motivasi, dan dukungan kepada penulis.
- Ibu Elok Mutiara, M. T, selaku dosen pembimbing II yang dengan sabar memberikan arahan, motivasi, dan bimbingan dari awal menentukan judul hingga selesaiya laporan tugas akhir.

- Teman-teman Program Studi Teknik Arsitektur, khususnya *Angkatan Jangkrik 2014*, yang telah membantu, menemani, dan memberikan banyak pengalaman kepada penulis dari awal perkuliahan hingga akhir. Semoga kita semua bisa mengamalkan ilmu yang kita dapatkan dengan amanah dan bertanggung jawab.

Penulis menyadari bahwa laporan ini sangat jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari seluruh pihak sebagai masukan. Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih, semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat dan dapat menambah wawasan pengetahuan bagi penulis, pembaca, maupun masyarakat.

Wassalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh

Malang, 12 Juni 2021

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Rancangan.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	4
1.4.1 Tujuan	4
1.4.2 Manfaat.....	4
1.5 Keunikan Rancangan	5
BAB II.....	7
STUDI PUSTAKA.....	7
2.1 Tinjauan Objek Rancangan.....	7
2.1.1 Definisi Objek.....	7
2.2.2 Teori yang relevan dengan obyek.....	10
2.2.3 Unsur-Unsur Wisata yang terdapat pada Pantai	11
2.2.4 Klasifikasi Macam-Macam Olahraga Pantai	13
2.2.5 Teori Arsitektural yang relevan dengan Obyek	16
1.Persyaratan Rancangan Wisata Olahraga Pantai	16
2.2.6 Kriteria Bangunan Tepi Pantai.....	17
2.2.7 Studi Preseden Obyek	23
2.2.8 Tinjauan Pendekatan	27
2.2.9 Kajian Bintang Laut sebagai Objek Desain.....	30
2.2.10 Tinjauan Nilai-Nilai Islam	40
BAB III	45
METODE PERANCANGAN.....	45
3.1 Tahap Programming	45
3.2 Tahap Pra Rancangan	45
3.2.1 Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data	45

3.2.2	Teknik Analisis.....	49
3.2.3	Teknik Sintesis.....	49
3.3	Skema Tahapan Perancangan	50
BAB IV		51
ANALISIS DAN SKEMATIK DESAIN		51
4.1	Tinjauan dan Analisis Kawasan	51
4.1.1	Syarat dan Ketentuan Lokasi pada Objek Perancangan	51
4.1.2	Gambaran Makro (Profil Lokasi Perancangan)	52
4.1.3	Gambaran Mikro (Profil Tapak)	53
4.2	Analisis Fungsi.....	57
4.3	Analisis Pengguna	58
4.4	Analisis Aktivitas	62
4.5	Analisis Ruang.....	66
▫	Kebutuhan Ruang	66
4.6	Persyaratan Ruang	74
4.6.2	Besaran Ruang.....	78
4.6.3	Diagram Hubungan Antar Ruang	83
4.6.4	Blokplan	88
4.6.5	Zoning	89
4.7	Analisis Bentuk	90
4.7.2	Analisis Matahari	91
BAB V		95
KONSEP RANCANGAN		95
5.1	Konsep Dasar	95
5.2	Konsep Tapak	97
5.3	Konsep Bentuk	98
5.4	Konsep Struktur	99
5.6	Konsep Ruang.....	101
BAB VI		102
KONSEP RANCANGAN		102
6.1	Dasar Rancangan	102
6.1.1	Konsep Dasar	102
6.1.2	Konsep Tapak.....	102
6.3	. Gambar Rancangan.....	106
BAB VII		115
PENUTUP		115

7.1 Kesimpulan.....	115
DAFTAR PUSTAKA	117

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia memiliki potensi sumberdaya pesisir dan lautan yang sangat besar (Bengen, 2001 dalam Fithriana, 2007). Besarnya potensi sumber daya kelautan Indonesia tersebut, tercermin dengan besarnya keanekaragaman hayati, selain potensi budidaya perikanan pantai di laut serta pariwisata bahari (Budiharsono, 2001 dalam Fithriana, 2007). Dari sumberdaya alam laut yang ada khususnya kota pada wilayah pantai merupakan potensi yang dapat dikembangkan untuk pembangunan nasional khususnya di bidang pariwisata “*Ajarilah anak-anak kalian berkuda, berenang dan memanah*” (*Riwayat Sahih Bukhari/Muslim*).

Bagi Indonesia, pariwisata merupakan sektor ekonomi yang sangat menguntungkan. Alamnya yang memikat dan budayanya yang langka menjadi daya tarik bagi wisatawan internasional. Sehingga menjadikan Indonesia pun terus mengalami kenaikan jumlah wisatawan setiap tahun. Berdasarkan data dari Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata RI, pada tahun 2014 wisatawan mancanegara sudah mencapai kurang lebih 9,4 juta orang dengan kenaikan hingga 7,05% ditiap tahunnya. Hal ini membuktikan Indonesia memiliki potensi besar dalam bidang pariwisata yang perlu dikembangkan lebih lanjut.

Salah satu daerah yang memiliki potensi laut besar dalam sektor Wisata Olahraga Pantai yaitu Bima yang terletak diujung Timur Provinsi Nusa Tenggara Barat. Bima adalah kota kecil yang berada di Provinsi Nusa Tenggara Barat. Salah satu yang menjadi kelebihan dari Bima yaitu memiliki beragam sektor keunggulan dari sektor pesisir, pertanian, dan pacuan kuda. Untuk pantai sendiri ada beberapa Pantai yang terdapat di Bima yaitu : Pantai Lariti, Pantai Papa, Pantai Lawata, Pantai Nisa Wawi, Pantai Moti To'i, Pantai Tanjung Meriam dan Pantai Ule. Pantai Ule dipilih sebagai Perancangan ini dikarenakan Pantai Ule berada di tengah-tengah Kota Bima dan masyarakat (Wardana 2017).

Pantai Ule di Bima Nusa Tenggara Barat, memiliki beragam biota laut, ombak tinggi sebagai media olahraga seperti, selancar. namun tetap aman dan terbilang tenang, pasir putih untuk voli pantai, dan sepak bola. Oleh sebab itu merupakan salah satu Pantai yang patut diperhatikan dan dikembangkan potensi tersebut. Pantai Ule sendiri memang sudah menjadi tempat wisata namun kurang memadai sarana yang disediakan dari pemerintah. Ditahun 2018 berkembang pesat pengunjung karena peminatnya yang kian bertambah. Setiap hari saat cuaca cerah mulai pukul 08.00-16.00 sore wisatawan domestik akan datang silih berganti.

Adanya wisata ini bertujuan untuk memberikan pengalaman yang unik bagi wisatawan sehingga akan meninggalkan kesan yang berbeda. Diharapkan perancangan wisata olahraga pantai menjadi tempat wisata yang menarik, tersistem, dan terkelola dengan baik sehingga akan mencakup wisatawan yang banyak. Wisata Olahraga Pantai Ule dikota Bima ditunjang dengan berbagai fasilitas berupa sarana dan prasana yang bersangkutan dengan pantai dan terdapat tempat prbelanjaan souvenir berhubungan dengan laut. Fasilitas yang diberikan selain penyediaan alat dan perlengkapan olahraga juga menyediakan pelatihan khusus olahraga pantai. Pelatihan diberikan untuk melatih pengunjung sebelum berada di lautan agar menjadi lebih terampil, juga untuk meningkatkan skill bagi pengunjung yang sudah memiliki kemampuan dasar.

Maka berdasarkan paragraf sebelumnya, sarana prasana yang dirancang akan menyangkut dua hal yaitu perancangan alami dan buatan. Alami yaitu berasal dari alam berupa laut beserta pantainya, dan buatan yaitu sarana berupa bangunan dan fasilitas untuk menunjang kegiatan-kegiatan tersebut. Adapun fungsi penunjang yang akan dirancang yaitu kolam, playgorund, foodcourt, dan fasilitas lainnya yang bersifat buatan,begitu pula dengan tempat pelatihan dan beberapa tempat perlombaan yang bersangkutan dengan olahraga Pantai.

Allah berfirman dalam surah (QS. Faathir: 12) :

“Dan tiada sama (Antara) dua laut; yang ini tawar, segar, sedap diminum dan yang lain asin lagi pahit. Dan dari masing masing laut itu kamu dapat memakan daging yang segar dan kamu dapat mengeluarkan perhiasan yang dapat kamu memakainya, dan pada masing masingnya kamu lihat kapal-kapal berlayar membelah laut supaya kamu dapat mencari karunia Nyा dan supaya kamu bersyukur”.

Pada ayat tersebut dijelaskan bahwa laut memiliki manfaat yang begitu besar, tidak hanya digunakan sebagai tempat bagi para nelayan untuk mencari ikan tapi didalamnya juga terdapat kekayaan yang dapat dimanfaatkan oleh manusia sebagai wujud cinta dan mensyukuri atas nikmat Allah SWT (Habibi, 2012).

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yang ada di dalam penelitian ini sebagai berikut:

- Kota Bima membutuhkan sebuah tempat untuk rekreasi di tengah kota untuk keluarga dekat dengan memanfaatkan potensi laut yang banyak di daerah tersebut.
- Belum adanya konsep desain yang atraktif sesuai dengan perancangan Wisata Olahraga Pantai dari pihak pemerintah.

- Sebagai tempat wisata , maka dibutuhkan fasilitas yang menunjang kegiatan pantai tersebut seperti olahraga Air, yang sebelumnya belum pernah dibuat.

Berdasarkan penjelasan singkat tentang rancangan, maka dipilihlah pendekatan tangibel Metaphor. Pendekatan tersebut dipilih karena dapat menghasilkan sebuah bangunan yang mengekspresikan karakteristik dari bintang laut dengan sistem bentukan bintang yang tegas dan kuat yang mendukung Penerapan tangibel Metaphor pada objek perancangan. diharapkan mampu memberikan pembelajaran dekat dengan alam serta makhluk hidup yang ada di dalamnya.

Pengguna diharapkan dapat berpartisipasi melestarikan alam dengan mengetahui seluk beluk bintang laut yang akan dituangkan pada sebuah percancangan wisata olahrga pantai. Arsitektur tangible Metaphor pada perancangan ini menjadikan alam sebagai inspirasi dengan memanfaatkan symbiosis alam dengan manusia, kemudian menjadikan alam sebagai dasar pemikiran dalam membentuk struktur dan teknologi bangunan, dan membentuk pola desain yang dinamis dengan mengadaptasikan perancangan.

1.2 Rumusan Masalah

Kondisi kawasan Pantai Ule di Kota Bima saat ini adalah masih belum memadainya sarana dan prasarana penunjang objek wisata. Selain daripada itu fasilitas-fasilitas pendukung belum tertata dan dikembangkan secara optimal sehingga kurang dapat dikenali (*legability*) sebagai sebuah kawasan wisata. Sehingga permasalahan yang kemudian terdapat dikawasan ini adalah :

1. Bagaimana merancang wisata olahraga pantai ule dengan memanfaatkan potensi alamnya ?
2. Bagaimana merancang wisata olahraga pantai ule dengan menerapkan tema *tangible metaphor* yang terintegrasi nilai-nilai islam ?

1.3 Batasan Rancangan

Batasan atau ruang lingkup pada perancangan Wisata Olahraga Pantai Ule ini meliputi beberapa cakupan luas , diantaranya :

1. Objek

Objek merupakan sarana rekreasi keluarga,pengembangan Wisata Olahraga Pantai, dan fungsi sekunder lainnya.

2. Fungsi :

- Sebagai sarana rekreasi yang dekat dengan daerah perkotaan
- Sebagai fasilitas untuk olahraga Pantai

3. Lokasi

Perancangan mengambil lokasi yang berada di Kota Bima , tepatnya di daerah kelurahan Ule Kecamatan Asakota kota Bima.

4. Pengguna (Subjek)

Pengguna merupakan masyarakat umum semua umur dari anak-anak hingga dewasa.

5. Skala Perancangan

Wisata Olahraga Pantai Ule ini direncanakan akan mencakup wilayah Kota Bima dan Kabupaten Bima. Dan bisa juga untuk seluruh provinsi NTB.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka tujuan dan manfaat dari perancangan “Pusat Pelatihan Kuda Pacu di Kabupaten Blitar dengan Pendekatan Arsitektur Biomorfik” adalah sebagai berikut:

1.4.1 Tujuan

Tujuan dari perancangan Wisata Olahraga Pantai Ule di Kota Bima dengan Pendekatan *Metaphor*”adalah sebagai berikut:

- Merancang kawasan sebagai sarana untuk kegiatan yang berkaitan dengan olahraga pantai dengan memanfaatkan potensi lokal
- Menerapkan tema *tangible metaphor* sebagai acuan pada desain perancangan wisata olahraga pantai ule yang terintegrasi nilai keislaman

1.4.2 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari perancangan “Wisata Olahraga Pantai Ule di Kota Bima dengan Pendekatan *Metaphor*” sebagai berikut:

A. Manfaat Masyarakat

Manfaat yang didapat oleh masyarakat adalah:

1. Sebagai sarana inovasi potensi pantai sebagai tujuan wisata di tengah kota.
2. Memaksimalkan tujuan wisata yang berbasis olahraga, dalam cabang Olahraga Pantai

3. Masyarakat dapat ikut serta mengamalkan nilai-nilai islam yang ada pada “Perancangan Wisata Olahraga Pantai Ule di Kota Bima “dengan Pendekatan *Metaphor*

B. Manfaat Perancang

Manfaat yang didapat oleh perancang adalah:

- Mendapatkan wawasan tentang merancang “Wisata Olahraga Pantai Ule di Kota Bima ” dengan menerapkan pendekatan arsitektur *Metaphor*.
- Menambah wawasan keislaman dengan menerapkan nilai-nilai islami pada perancangan “Wisata Olahraga Pantai Ule di Kota Bima”.
- Dapat menambah wawasan dengan mempelajari merancangan “Wisata Olahraga Pantai” ini sebagai yang dibutuhkan oleh masyarakat sesuai kebutuhan dan fasilitas yang tepat

C. Manfaat Daerah

Diharapkan mampu menunjang ekonomi dan bisa menjadi salah satu *icon* di daerah sekitar objek rancangan dan daerah Kota Bima khususnya. Selain itu juga diharapkan dapat menghasilkan unggulan daerah yang memiliki keistimewaan pada Wisata Pantai yang dirancangan tersebut

D. Manfaat Akademisi

Pada perancangan “Wisata Olahraga Pantai Ule di Kota Bima ” diharapkan dapat bermanfaat bagi berkembangnya tempat wisata pantai yang unggul, sehingga dapat digunakan sesuai dengan *sunnah Rasulullah* serta menambah kualitas pendidikan non- formal di Indonesia

1.5 Keunikan Rancangan

Dalam rancangan ini sarana dan prasarana akan disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat yang selama ini sangat kurang untuk dijadikan tempat wisata pantai yang memadai . Pada perancangan wisata olahraga pantai ule di kota Bima ini, pengunjung akan berinteraksi langsung dengan air lau dengan ombak besar pada pantai ule ini dan bisa ikut serta dalam beberapa kegiatan rekreasi pantai ini.

Penerapan pendekatan Tangibel Metaphor pada objek perancangan “Wisata Olahraga Pantai Ule di Kota Bima” menekankan prinsip yang melibatkan berkembangnya alam dan makhluk hidup di laut sebagai inspirasi perancangan. Tangibel Metaphor merupakan sebuah perancangan bangunan yang langsung dipengaruhi oleh elemen-elemen yang bersifat memindahkan sebuah bentukan dasar seperti peinsip-

prinsip Metaphor sebagai ide dasar untuk menghasilkan estetika bangunan. Pada Wisata Olahraga Pantai Ule di kota bima ini akan menggunakan ide dari Biota-biota Laut yang terdapat diPantai Ule tersendiri yaitu “ Bintang Laut “. Bentukan dari Bintang Laut tersebut akan ditransformasikan ke dalam bangunan dengan bentukan dan struktur yang dinamis dan penyesuaian terhadap iklim sekitar

BAB II

STUDI PUSTAKA

2.1 Tinjauan Objek Rancangan

Tinjauan objek rangcangan meliputi pembahasan beberapa hal, yaitu:

2.1.1 Definisi Objek

A. Definisi Wisata

Dikenal dalam istilah Bahasa arab yakni dengan kata “al siyahah, al-Rihlah, dan al-Safar, sedangkan dalam bahasa inggris disebut dengan “*tour*” yang secara definisi berarti kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh individu maupun kelompok dalam rangka memenuhi keinginan pengunjung (wisatawan) dengan tujuan mengunjungi tempat tertentu untuk berlibur, refreshing, lepas dari rutinitas dalam waktu sementara. Sedangkan menurut Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009. Definisi Wisata yakni berbagai macam kegiatan wisata yang didukung oleh berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan masyarakat, pengusaha, Pemerintah Daerah serta Pemerintah Pusat.

Pengembangan pariwisata merupakan salah satu cara dalam pengembangan suatu kawasan atau daerah. Pengembangan pariwisata ini tidak terlepas dari keberadaan sumber daya alam maupun sumber daya buatan sebagai potensi daerah yang dimiliki suatu daerah atau kawasan. Potensi daerah tersebut merupakan salah satu sumber aset keindahan alam dan peninggalan budaya masa lampau ataupun dari komoditas unggulan yang khas daerahnya.

B. Definisi Olahraga Pantai

- Olahraga

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), definisi olahraga adalah aktivitas untuk melatih tubuh manusia, tidak hanya secara jasmani tetapi juga secara rohani. Olahraga secara jasmani adalah olahraga yang melatih kekuatan fisik dan mental, sedangkan olahraga secara rohani adalah olahraga yang menimbulkan naluri untuk terus mempelajari dan memperhatikan.

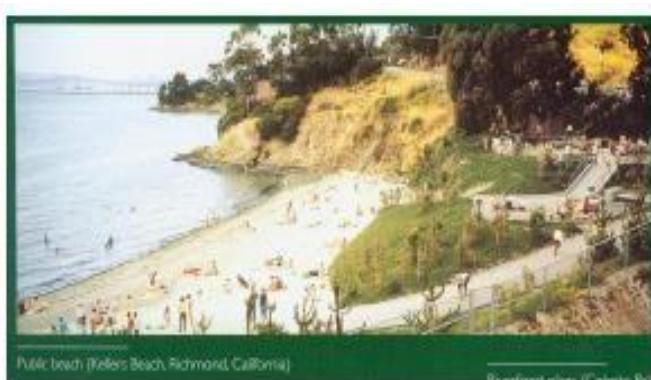
- Pantai

Menurut (Sandy, 1996 dalam Ayuningtyas, 2008), pantai adalah bagian dari muka bumi dan muka air laut rata-rata terendah sampai muka air laut rata-rata tertinggi. **Shore** adalah suatu daerah yang meluas dari titik terendah air laut pada saat surut hingga batas tertinggi atau batas yang dicapai oleh gelombang. **Beach** adalah daerah tempat akumulasi dari sedimen lepas seperti kerikil, pasir, dan lainnya yang terkadang hanya sampai pada tepi laut. **Coast** adalah daerah dengan lebar bervariasi

yang meliputi Shore dan perluasannya sampai pada daerah pengaruh penetrasi laut, seperti tebing pantai, estuaria, laguna dan rawa-rawa.

Olahraga pantai berarti olahraga yang dilaksanakan di pantai atau olahraga yang menggunakan pantai maupun laut sebagai bagian utama dan sarana yang bersifat vital. Olahraga pantai adalah salah satu bagian dari sektor-sektor olahraga yang ada diantara olahraga darat, olahraga udara, dan olahraga air (Kautsar 2017).

Dengan demikian, cakupan kegiatan wisata ini memiliki spektrum industri yang sesungguhnya sangat luas dan bisnis yang ditawarkannya sangat beragam, antara lain jasa penyedia transportasi, kapal pesiar, pengelola pulau kecil, pengelola taman laut, hotel dan lain-lain. Konsep Wisata Olahraga Pantai di dasarkan pada view, keunikan alam, karakteristik ekosistem, kekhasan seni budaya dan karakteristik masyarakat sebagai kekuatan dasar yang dimiliki oleh masing-masing daerah.



Gambar 2. 1 Contoh Wisata pada Pantai

Sumber: simonds,O.J landscape architecture

(Musyafa, 2014) juga menyebutkan bahwa pantai dapat dibagi menjadi berbagai wilayah, yaitu:

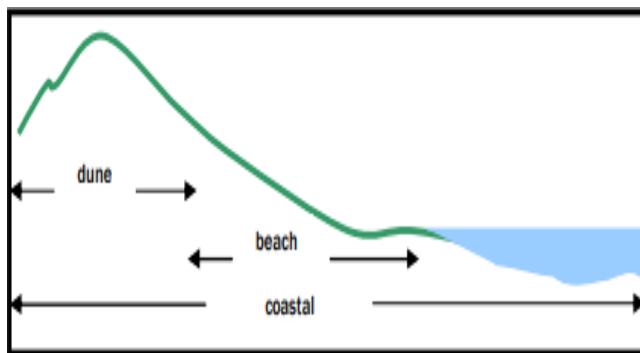
1) **Dune**, mempunyai karakteristik :

- lebih tinggi dari beach, dengan ketinggian 500 feet diatas permukaan laut.
- Berupa hamparan pasir atau tanah yang dapat ditumbuhi tanaman rumput atau semak.
- Biasanya permukaannya berelombang (*undulating*) dan selalu bergerak/ berpindah secara perlahan.

2) **Beach** , mempunyai karakteristik :

- merupakan batas pertemuan antara darat dan laut
- biasanya berpasir dan permukaannya lebih datar bila dibandingkan dengan Dune

- 3) ***Coastal*** merupakan gabungan antara ***Dune***, ***Beach*** dan ***Wetland*** (daerah di pantai atau di darat yang secara periodik digenangi air baik tawar maupun air asin).



Gambar 2. 2 Penggambaran Dune, Beach dan Coastal

Sumber : John Simond

Syarat Keamanan Olahraga Pantai

Berdasarkan ketentuan dari Leisure and Cultural Services Department of Hongkong water sport centre bahwa ada beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu peraturan yang boleh dan tidak boleh dilakukan dalam olahraga air antara lain sebagai berikut:

1. Harus dan boleh dilakukan

- Memperoleh kemampuan berenang dasar setidaknya 50 meter dengan pakaian khusus berenang.
- Menerima kemampuan dasar dengan pelatihan yang tepat. Memiliki pengetahuan dasar mengenai peralatan yang akan digunakan. Memeriksa perangkat daya apung kapal sebelum berangkat/digunakan.
- Menggunakan jaket pelampung dengan benar disertai sepatu karet atau pakaian yang khusus digunakan dalam air seperti pakaian renang, topi pelindung sinar matahari, dll.
- Memiliki alat yang digunakan disaat darurat seperti peluit atau telephone.
- Waspada dan selalu memperhatikan cuaca dan kondisi laut.
- Istirahat yang cukup dan banyak mengosumsi air. Menjaga kekuatan fisik untuk kembali perjalanan. Menggunakan tabir surya sebagai pelindung kulit.
- Memperhatikan keadaan daerah setempat untuk melakukan kegiatan.
- Mengabari orang-orang terdekat tentang tujuan dan waktu perjalanan pulang.
- Menjauh dari jalur navigasi air, daerah mooring, dan memancing.

Tidak Boleh dilakukan

- Meninggalkan perahu dan berenang kembali ke tepi pantai.
- Panik saat terjadi sesuatu yang tidak terduga.
- Kelebihan jumlah penumpang dalam perahu karena menentukan secara acak tempat duduk dalam perahu.
- Melebih-lebihkan keterampilan dan kekuatan untuk menunjukkan superioritas.
- Melakukan aktifitas di tengah keterbatasan visibilitas tanpa bantuan atau alat.
- Melakukan pelatihan di air tanpa mengetahui kedalaman air.
- Meremehkan perubahan cuaca dan kondisi laut.
- Melakukan aktifitas dalam kondisi kelaparan, kehausan, sakit, atau kelelahan.
- Berangkat ke laut dalam keraguan.

2.2.2 Teori yang relevan dengan obyek

Menurut Dahuri et al (2004), wisata pada pesisir pantai adalah kegiatan rekreasi yang dilakukan di sekitar pantai seperti : berenang, berselancar, berjemur, berdayung, menyelam, snorkling, beachombing/reef walking, berjalan-jalan atau berlari sepanjang pantai, menikmati keindahan suasana pesisir pantai dan bermeditasi. Dahuri (2003) menyatakan bahwa pariwisata pesisir diasosiasikan dengan “3S” (*sun, sea dan sand*) yaitu jenis pariwisata yang menyediakan keindahan dan kenyamanan alami dari kombinasi cahaya matahari, laut dan pantai berpasir bersih.

Berdasarkan konsep pemanfaatan, wisata dapat diklasifikasikan menjadi tiga kelompok yaitu (Fandeli, 2000; META, 2002; dan Yulianda, 2007) :

- Wisata alam (*nature tourism*), merupakan aktivitas wisata yang ditujukan pada pengalaman terhadap kondisi alam atau daya tarik panoramanya.
- Wisata budaya (*cultural tourism*), merupakan wisata dengan kekayaan budaya sebagai obyek wisata dengan penekanan pada aspek pendidikan.
- Ekowisata (*Ecotourism, green tourism atau alternative tourism*), merupakan wisata berorientasi pada lingkungan untuk menjembatani kepentingan perlindungan sumberdaya alam/lingkungan dan industri kepariwisataan.

Menurut penjabaran diatas, Perancangan Wisata Olahraga Pantai Ue di Kota Bima merupakan salah satu jenis wisata alam atau (*nature tourism*) karena terletak di area pantai, sehingga memiliki salah satu potensi sebagai sarana rekreasional yang memiliki daya tarik pada kondisi alam nya .

2.2.3 Unsur-Unsur Wisata yang terdapat pada Pantai

Menurut (Munasef, 1995 dalam Sulaksmi, 2007), kegiatan pada Pantai terdiri dari tiga unsur, diantaranya :

1. Manusia (*man*) yang merupakan orang yang melakukan perjalanan dengan maksud menikmati keindahan dari suatu tempat (alam).
2. Ruang (*space*) yang merupakan daerah atau ruang lingkup tempat melakukan perjalanan.
3. Waktu (*time*) yang merupakan waktu yang digunakan selama dalam perjalanan dan tinggal di daerah tujuan wisata.

Komponen-Komponen yang terdapat pada wisata karena menjadi bagian dari atraksi yang harus ada pada suatu kawasan wisata. Komponen wisata tersebut antara lain sebagai berikut :

Daya Tarik Wisata atau Obyek Wisata

Merupakan komponen utama dalam kawasan wisata karena daya tarik wisata adalah faktor yang menstimulasi orang untuk datang mengunjunginya. Daya tarik ini berupa :

- Site Attraction

Daya tarik wisata yang berasal dari kondisi lingkungan sekitar kawasan wisata baik fisik maupun non-fisik dengan jenisnya meliputi :

- Daya Tarik Alamiah (*natural amenities*)

Berupa : iklim, cuaca, sinar matahari, bentang alam dan panoramanya sertapotensi biotis.

- Karya Cipta Manusia (*Man Made Supply*) dan Tata Cara Hidup Masyarakat (*The Way Of Life*).

Merupakan segala hal yang terkait dengan aturan, norma dan adat istiadat yang hidup dan berkembang di masyarakat pada suatu daerah tertentu.

- Event Attraction

Daya tarik wisata akibat diselengarakannya suatu kegiatan tertentu, seperti kebudayaan, olah raga, maupun kegiatan lain yang bersifat ilmiah. Pelaku Kegiatan Merupakan orang-orang yang melakukan aktifitas di kawasan wisata tersebut. Pelaku kegiatan terbagi atas 3 bagian yaitu :

1. Pengunjung
 - a) Pengunjung umum

Yaitu pengunjung yang datang ke kawasan wisata semata-mata untuk tujuan wisata, seperti bersantai, menikmati objek wisata dan fasilitas yang ada tanpa tujuan yang lain yang bersifat khusus.

b) Pengunjung khusus

Yaitu pengunjung yang maksud kedatangannya bukan untuk tujuan wisata dimana tujuan wisata bukanlah merupakan prioritas utama kunjungannya. Seperti para peneliti, perlombaan olah raga dan budaya, dll.

c) Pengelola

Merupakan orang atau badan hukum yang bertanggung jawab terhadap penyelenggaraan dan pelaksanaan kawasan wisata serta melaksanakan kegiatan tata laksana operasional kawasan wisata.

d) Masyarakat Setempat

Peran serta masyarakat setempat sangat diperlukan dalam suatu kawasan wisata untuk meningkatkan kesejahteraan hidupnya serta menerapkan prinsip "menguntungkan masyarakat tuan rumah"

2. Fasilitas wisata Meliputi :

- a. Sarana wisata, merupakan semua fasilitas yang memberikan pelayanan pada pengunjung baik langsung maupun tidak langsung yang keberadaannya sangat tergantung pada kunjungan wisatawan.
- b. Prasarana wisata, merupakan segala bentuk fasilitas umum atau fasilitas dasar yang memungkinkan sarana wisata untuk hidup dan berkembang serta dapat memberi pelayanan pada wisatawan maupun masyarakat sekitarnya.

3. Jenis dari fasilitas wisata antara lain sebagai berikut :

- Fasilitas atraksi dan kegiatan, sebagai fasilitas bagi wisatawan untuk melakukan kegiatan-kegiatan rekreasiFasilitas akomodasi untuk wisatawan dari berbagai jenis seperti cottage, hotel, homestay, camping ground dan sebagainya.
- Fasilitas Pelayanan Wisata seperti restoran, toko pengecer barang-barang sehari-hari, souvenir shop, travel biro perjalanan, kantor informasi dan promosi wisata, dan sebagainya.
- Fasilitas Transportasi dan hal-hal yang terkait seperti jaringan jalan, angkutan wisata, penyewaan kendaraan, fasilitas parkir, fasilitas pedestrian, dan sebagainya.

- Fasilitas untuk publik, seperti system penyediaan air bersih, tenaga listrik, jalur-jalur lalu lintas, sistem pembuangan limbah, sistem telekomunikasi dan sebagainya.

(sumber : wardhani, Penataan dan Pengembangan Kawasan Pantai Prigi Sebagai Objek Wisata di Kabupaten Trenggalek, TGA Ars. FT UNS)

2.2.4 Klasifikasi Macam-Macam Olahraga Pantai

Olahraga Pantai memiliki beberapa jenis permainan yang dimulai dari menggunakan tepian pantai sebagai media hingga sampai lepas pantai sebagai saran untuk melakukan kegiatan Olahraga Pantai tersebut. Dan inilah macam- macam olahraga Pantai :

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Voli pantai Merupakan salah satu variasi dari permainan voli yang dimainkan di atas pasir pantai. Dalam permainan voli pantai terdiri dari dua tim yang dipisahkan jaring atau net. Tidak berbeda dari voli pada umumnya, dalam memainkan voli pantai menggunakan tangan. Tetapi ada yang berbeda dari voli pantai ini yakni jumlah pemain terdiri dari dua pemain yang dipisahkan oleh jaring, jadi total pemain dari masing-masing bagian lapangan berjumlah empat orang 	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sepak Bola Pantai (Beach Soccer) Permainan Sepak Bola Pantai juga dikenal sebagai termasuk olahraga yang tergolong kedalam olahraga outdoor, dimainkan dengan mempergunakan aturan resmi yang dikeluarkan FIFA. Sejak 1996 telah beberapa kali diadakan Turnamen Sepak Bola Pantai di Pulau Bali yang diikuti beberapa Klub. Pada beberapa kejuaraan tingkat internasional, Sepak Bola Pantai yang dikirim selalu diwakili oleh Tim Nasional Sepak Bola Pantai dari Bali. Saat ini Sepak Bola Pantai sudah terkenal secara luas pada masyarakat di seluruh wilayah Indonesia, khususnya didaerah pesisir pantai. 	

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Selancar <p>merupakan permainan ekstrim, menjadi pilihan bagi penggemar olahragapantai. Olahraga ini berlangsung di atas ombak yang tinggi,dengan menggunakan papan sebagai tempat untuk berdiri (pijakan). Papan selancar bergerak dengan tenaga ombak, yang arahnya dikemudikan oleh peselancar.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Motorboat <p>Bisa dibilang motorboat adalah olahraga otomotif di atas air. Motorboat adalah perahu/kapal yang ditenagai oleh motor. Ada dua jenis motorboat, yang memiliki motor terpasang di dalam dan yang memasang mesinnya di luar bodi kapal.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Banana Boat <p>Wahana Permainan air banana boat tidak memerlukan keahlian khusus. Peserta wahana banana boat hanya perlu duduk diatas perahu yang bentuknya seperti pisang dan berpegangan pada tali yang terdapat pada perahu.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aqua Adventure <p>Wahana ini juga bisa digunakan untuk yang tidak pandai berenang, karena selain aman dalam pengawasan petugas atau instruktur, para pemain juga wajib mengenakan life jacket.</p>	

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rolling Donut <p>menggunakan perahu bentuknya seperti donat dan 4-5 peserta dewasa dapat naik ke perahu Rolling Donut. Kemudian Rolling Donut akan di tarik speedboat yang membuat peserta yang naik perahu akan merasakan sensasi seru.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bola air atau atau waterball merupakan permainan bola besar yang berdiameter 2 meter yang terbuat dari plastik pvc tebal transparan yang di dalamnya dapat dimasuki satu atau dua orang. 	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dayung <p>Mendayung merupakan sebuah olahraga yang menggunakan dayung dan berlangsung di atas sungai, danau, dan laut. Dalam teknik mendayung dengan oar hanya dikenal dua macam kayuhan yaitu dayung maju dan dayung mundur. Jika menginginkan perahu bergerak kedepan maka digunakan dayung maju sedangkan dayung mundur untuk menghentikan perahu yang sedang bergerak maju atau memang menginginkan perahu bergerak mundur. Jika ingin membelokkan perahu ke kanan maka tangan kiri mendayung maju dan tangan kanan mendayung mundur, dan sebaliknya jika ingin membelok kekiri.</p>	

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Cano (Kano) <p>Kano atau perahu lesung merupakan alat yang vital digunakan pada permainan ini. Panjang kano bervariasi dari 3,5 meter sampai 6 meter dengan bentuk mengecil pada bagian depan dan belakang,pada bagian tengah berdiameter 80 centimeter sampai 1 meter dengan kedalaman tempat duduk pengemudi 30 sampai 40 sentimeter.</p>	
---	--

(Sumber: Analisis,2019)

Dari olahraga-olahraga yang telah disebutkan, beberapa diantaranya telah memiliki organisasi cabang olahraga tersendiri baik nasional ataupun internasional, yang akan disebutkan sebagai berikut:

- PODSI (Persatuan Olahraga Dayung Seluruh Indonesia), yaitu cabang olahraga air dayung dengan tingkat nasional.
- PRSI (Persatuan Renang Seluruh Indonesia), yaitu cabang olahraga air berenang dengan tingkat nasional.
- POSSI (Persatuan Olahraga Selam Seluruh Indonesia), yaitu cabang olahraga air menyelam atau diving dengan tingkat nasional.
- PSASI (Persatuan Ski Air Seluruh Indonesia), yaitu cabang olahraga ski air dengan tingkang nasional.
- PORLASI (Persatuan Olahraga Layar Seluruh Indonesia), yaitu cabang olahraga layar dengan tingkatnasional.
- IJBA (International Jetsport Boating Assosiation), yaitu cabang olahraga jetski dengan tingkat internasional

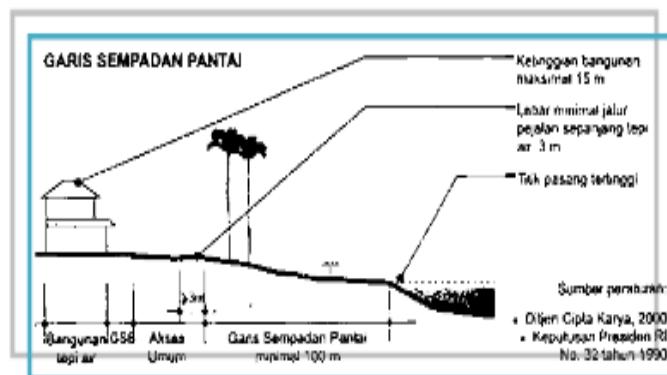
2.2.5 Teori Arsitektural yang relevan dengan Obyek

1.Persyaratan Rancangan Wisata Olahraga Pantai

Mengingat rancangan berada di kawasan bibir pantai, di mana umumnya orang yang berkunjung bertujuan berlibur dan berekreasi bersama keluarga untuk menghabiskan hari libur, maka rancanganpantai inimenyediakan memfasilitasi keinginan liburan bersama keluarga tersebut, terutama yang berhubungan dengan wisata pantai. Desain pantai yang direncanakan berlokasi di Kota Bima. Wisata pantai ini mewadahi aktivitas dan juga serta mengatur area atau zona kegiatan yang ada di kawasan sehingga tidak terjadi kesingkronan pada berbagai aktivitas yang ada di kawasan.

2.2.6 Kriteria Bangunan Tepi Pantai

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



Gambar 2. 3 Garis sempadan pantai

Sumber:Kepres RI No.32 tahun 1990

a. Pembagian Daerah Zonasi

Berdasarkan peraturan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata tahun 2004 tentang pedoman umum pengembangan pariwisata di pulau-pulau kecil, terdapat 3 jenis zonasi dalam pengembangan pariwisata antara lain sebagai berikut:

-Zona Intensif

Zona intensif adalah zona yang dirancang untuk dapat menerima kunjungan dan tingkat kegiatan yang tinggi. zona ini memberikan ruang yang luas untuk kegiatan dan kenyamanan pengunjung. Dalam zona ini dikembangkan lagi meliputi sarana dan prasarana fisik untuk menunjang pariwisata dengan luasan tidak lebih dari 60% zona intensif secara keseluruhan.

-Zona Ektensif

Zona ektensif adalah suatu kawasan yang dirancang menerima kunjungan dan tingkat terbatas demi menjaga kelestarian sumber daya alam sekitar. Dalam zona ini pembangunan sarana dan prasana terbatas untuk pengunjung seperti jalan setapak, tempat istirahat, menara, dll.

-Zona Perlindungan

Zona perlindungan adalah kawasan yang dirancang tidak menerima kunjungan atau kegiatan apapun. Biasanya kawasan ini memiliki kerentanan keanekaragaman hayati sehingga harus dijaga dengan baik.

a. Bangunan Yang Dibangun

Menurut Ditjen Cipta Karya (2000), ada syarat-syarat untuk membangun bangunan di tepi pantai antara lain :

Area lahan yang terbangun untuk pengembangan fasilitas umum utama dengan fasilitas umum lainnya maksimum 2 Km. Tinggi bangunan maksimum 15 meter dari permukaan tanah rata-rata pada area terbangun Orientasi bangunan dominan menghadap ke pantai dengan mempertimbangkan tata massa bangunan terhadap matahari dan arah angin. Bangunan di area sempadan tepi pantai diusahakan hanya berupa tempat ibadah, bangunan penjaga pantai, bangunan fasilitas umum (MCK), dan bangunan tanpa dinding dengan luas maksimum 50 m²/unit.

Dilakukan pemagaran pada area terbangun jika diinginkan, dengan tinggi maksimum pemagarannya 1 meter, Jenis bahan yang digunakan pada bangunan di tepi pantai ada 3, antara lain: kayu, beton, dan baja. Masing-masing bahan tersebut memiliki keuntungan dan kerugian tersendiri.

Keuntungan dan kerugian bahan yang digunakan pada bangunan di tepi pantai

KAYU		BETON		BAJA	
Keuntungan	Kerugian	Keuntungan	Kerugian	Keuntungan	Kerugian
1. Ringan	1. Mudah keropos	1. Tahan lama	1. Pengujian memerlukan keahlian	1. Kekuatan tinggi	1. Mudah berkarat
2. Mudah dikerjakan	2. Bentang terbatas	2. Tahan terhadap penyakit	2. Dapat patah	2. Bentang panjang	2. Harus diberi lapisan pelindung
3. Dapat mengapung		3. Dapat dibentuk	3. Bila retak, sulit untuk diatasi		3. Pengerajan fabrikasi
4. Tampilan menarik					

Gambar 2. 4 Tabel bangunan Tepi Pantai

Sumber : Triatmodjo 2003

b. Pengolahan Tapak Pada Kawasan Pantai

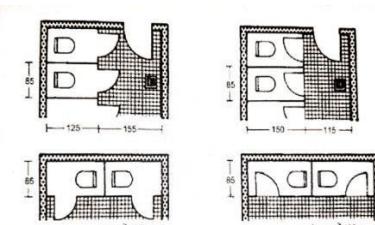
Perancangan tapak pada suatu kawasan merupakan hal yang terpenting ,terutama perancangan yang dilakukan pada ruang terbuka seperti kawasan pantai. Tentu saja ini dilakukan untuk menata lingkungan Pantai Ule di Kota Bima yang didasarkan atas pola tata ruang kawasan tersebut dan susunan bangunan dengan memperhatikan unsur

fungsi, bentuk-bentuk kegiatan, estetika dan sebagainya. Hal tersebut dilakukan agar proses perancangan dapat saling berkaitan. Faktor-faktor yang mempengaruhi pengolahan tapak adalah:

c. lebar lantai

Langit-Langit terbuat dari lembaran yang cukup kaku dan rangka yang kuat sehingga memudahkan perawatan dan tidak kotor.

Secara resmi, standar tersebut adalah standar yang harus diberlakukan oleh toilet umum. Meskipun demikian, al tersebut tidak melarang toilet yang terdapat di tempat-tempat lain untuk memenuhi standar yang sama. Selain standar resmi seperti yang diatas , adapula standar universal yang selayaknya diberlakukan pada semua jenis toilet, yaitu kebersihan. Berdasarkan buku neufret standar ukuran toilet yaitu :

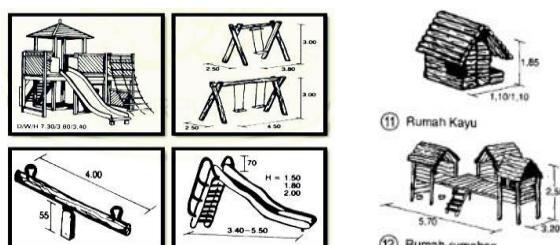


Gambar 2. 10 Standar Toilet

Sumber: Neufert data Architect

d. Tempat Bermain

Fasilitas taman bermain di kawasan wisata pantai dirancang untuk pengunjung anak-anak, agar mereka tidak merasa bosan. Untuk mengetahui luasan area taman bermain, tiap-tiap permainan memiliki standarisasi masing-masing.



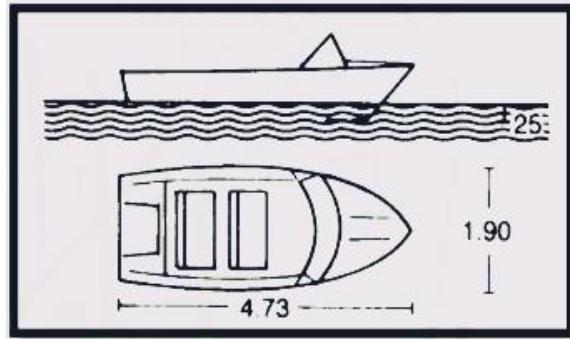
Gambar 2. 11 Standart besaran taman bermain

Sumber: Neufert data Architect

Fasilitas yang menunjang kegiatan olahraga pantai pada kawasan wisata pantai , umumnya memiliki fasilitas olahraga pantai yang ditujukan atlet olahraga Pantai. Olahraga tersebut antara lain:

a. Motorboat

Motorboat di wisata pantai umumnya menggunakan mesin dan digunakan wisatawan beramai-ramai untuk menuju berkeliling area laut yang telah dibatasi. Sedangkan permainan bananaboat, umumnya menggunakan bantuan udara untuk menjalankannya.

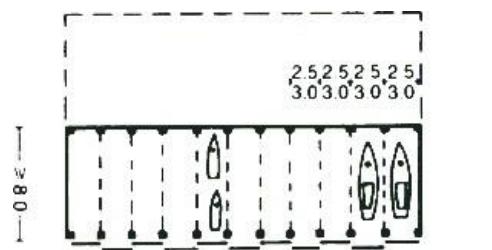


Gambar 2. 12 Standart motorboat

Sumber: Neufert data Architect

b. Dayung

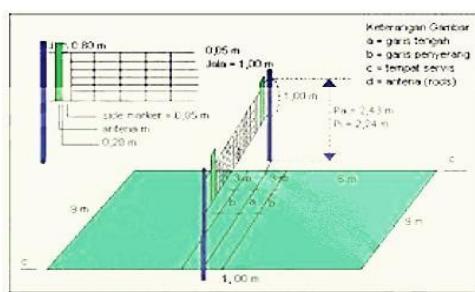
Dayung untuk para atlet ketika ingin berlatih atau adanya perombaan dan, Area pemberhentian tersebut memiliki jarak antar perahu dengan standar:



Gambar 2. 13 Standart pemberhentian perahu

Sumber: Neufert data Architect

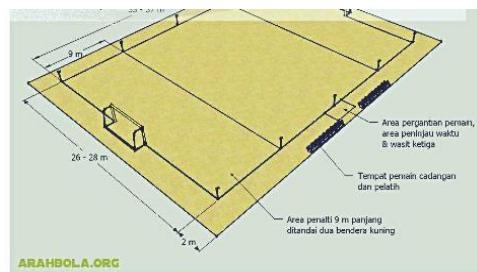
c. Voli Pantai



Gambar 2. 14 Standart Voli Pantai

Sumber: olahraga asia www.the-afc.com

d) Sepak Bola Pantai



Gambar 2. 15 Standart Sepak Bola Pantai

Sumber: olahraga asia www.the-afc.com

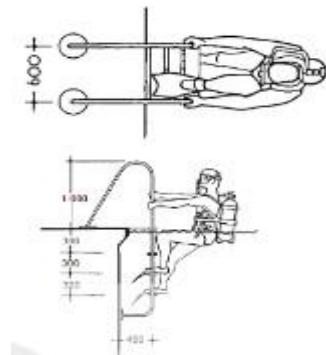
e) Papan Seluncur



Gambar 2. 16 Standart Papan Selancar

Sumber: Sumber: www.Alibaba.com

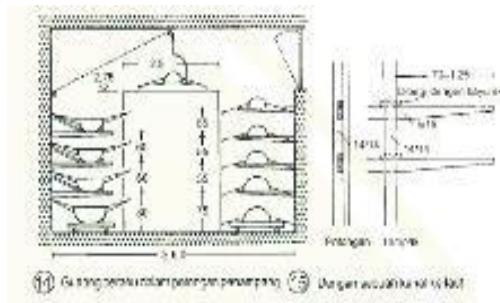
f) Pegangan Kolam Renang



Gambar 2. 17 Akses Kolam

Sumber : Metric Handbook Planning and Design Data page:

a) Ruang Penyimpanan Perahu



Gambar 2. 18 Ruang Penyimpanan Perahu

Sumber:Neufret, 2001:166

Adanya penzoninan agar tidak mengganggu olahraga satu dengan yang lain. Maka dari itu, adanya pula standar yang diaplikasikan pada rancangan tiap-tiap area, termasuk area Wisata ini :

- Prasarana yang umumnya terdapat di wisata pantai meliputi:
 - a.Transportasi
Sarana transportasi untuk kawasan wisata pantai cukup diperlukan, baik untuk pelayanan pada fasilitas maupun untuk pengunjung yang ingin berkeliling pantai. \
 - b.Sistem telekomunikasi
 - c.Utilitas (penerangan, listrik, persediaan air bersih)
- Penyediaan air bersih

Air bersih pada wisata pantai sangat diperlukan, karena air bersih merupakan sarana yang dapat digunakan untuk berbagai keperluan, baik bagi pengunjung maupun bagi fasilitas yang ada. Masing-masing fasilitas bangunan umumnya mempunyai tandon air bersih untuk kebutuhannya agar tidak memerlukan penyaluran air yang terlalu panjang.

2.2.7 Studi Preseden Obyek

a) Wisata Bahari Lamongan

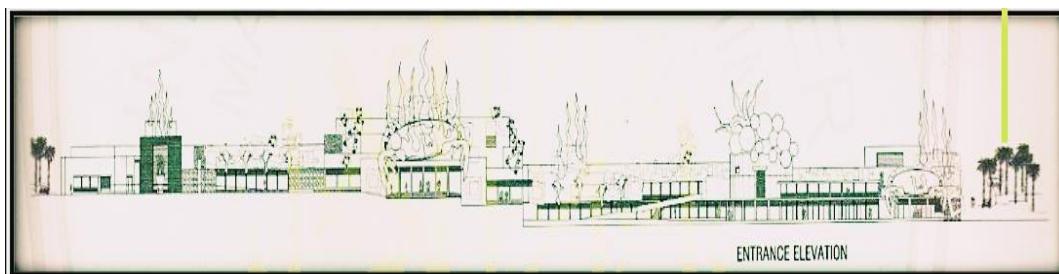


Gambar 2. 19 Area Masuk Wisata Bahari Lamongan

Sumber : Radar Bojonegoro.com

b) Lokasi: Paciran Lamongan

Wisata Bahari Lamongan merupakan salah satu obyek wisata di utara Jawa yang mengandalkan keindahan alam pantai, dimana wisata tersebut juga memiliki fasilitas yang mendukung kawasan pantai. Wisata Bahari Lamongan dibangun dengan mengangkat segala aspek-aspek alam, budaya dan arsitektur yang bernuansa global dengan tetap mempertahankan ciri khas lokal Jawa Timur. Selain itu, wisata ini lebih menekankan pada nuansa Jawa Timur pesisir utara Jawa karena letak WBL sendiri berada di tepian pantai utara, sehingga sesuai untuk wisata hiburan yang berorientasi ke laut. Kawasan WBL sendiri memiliki luas 18 Ha, dan kawasan seluas itu telah dilengkapi dengan berbagai fasilitas yang menunjang obyek wisata tersebut.



Gambar 2. 20 Jalan Masuk Wisata Bahari Lamongan

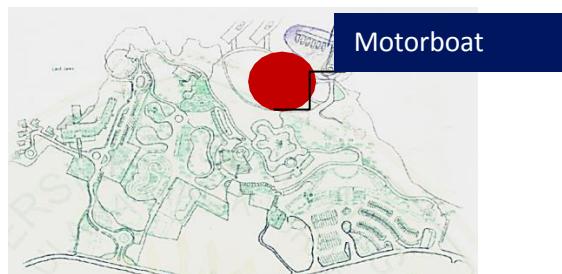
Sumber: Indonesia design,2006

c) Lokasi Wisata Bahari Lamongan

Wisata Bahari Lamongan terletak di pesisir bagian utara Pulau Jawa tepatnya di Kecamatan Paciran, Kabupaten Lamongan, Jawa Timur. Letak wisata ini tergolong strategis karena selain sebagai penyeimbang, Wisata Bahari Lamongan juga menghubungkan dua wisata yang telah ada sebelumnya di Kabupaten Lamongan yaitu Tanjung Kodok dan Goa Maharani.

d) Tapak Pada kawasan

Wisata Bahari Lamongan ini memiliki hembusan angin yang cukup kencang karena letaknya yang berada di tepi pantai. Hal tersebut dapat dihindari dengan adanya vegetasi pada bagian yang dekat dengan tepi pantai, agar dapat meminimalisir angin yang masuk pada kawasan.

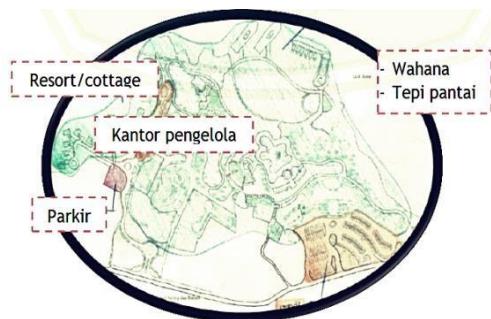


Gambar 2. 21 Layout Wisata Bahari Lamongan

Sumber: Indonesia design,2006

e) Fungsi dan Pengguna

Dalam Wisata Bahari Lamongan ini, ada beberapa fungsi yang dapat dianalisa sesuai dengan tujuan dirancangnya wisata pantai, antara lain:



Gambar 2. 22 Penataan Area Wisata Bahari Lamongan

Sumber: Indonesia design,2006

a.Fungsi Primer:

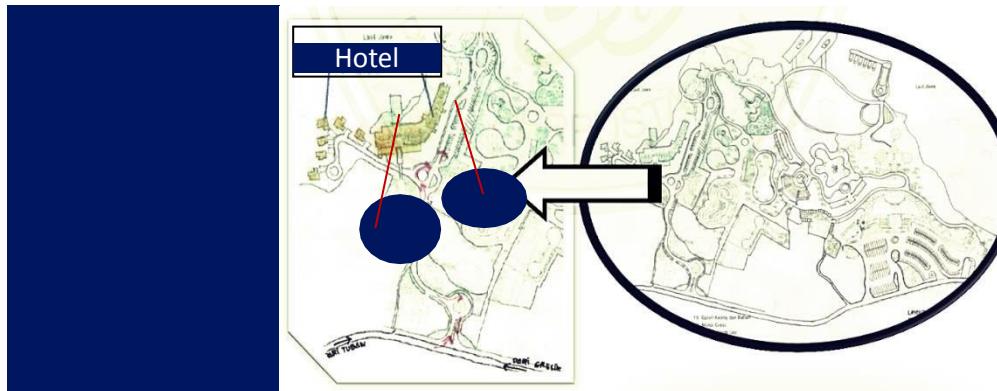
Tempat olahraga pantai (berenang, menyelam, selancar angin, volly pantai dan lain-lain)

Tempat rekreasi pantai (memancing, berlayar, menikmati pemandangan laut, dan wahana bermain)

b.Fungsi sekunder:

1)Menginap

2)Restoran/afe



Gambar 2. 23 Layout Penginapan

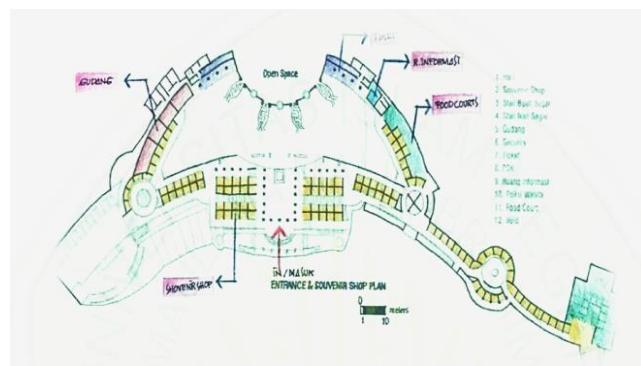
Sumber: Indonesia design,2006

c.Fungsi Penunjang:

1)Pengelola

2)Akomodasi

3)Kios oleh-oleh khas Lamongan sedangkan pengguna pada Wisata Bahari Lamongan ini adalah dari semua kalangan umur, yaitu dari anak-anak sampai lanjut usia pun dapat menikmati apa yang disuguhkan.



Gambar 2. 24 Layout Area Bermain

Sumber: Indonesia design, 2006

Dimana spesifikasi pengguna sebagai berikut:

a.Pengunjung:

- 1)Pengunjung yang berolahraga pantai
- 2)Pengunjung penikmat pantai
- 3)Pengunjung penikmat wahana bermain
- 4)Pengunjung menginap

b.Pengelola:

- Pengelola Pantai (kepala pantai, sekretaris, bendahara, pemasaran, administrasi dan lain-lain)
- Pengelola Hotel (direktur, manager, kepala devisi, petugas hotel, da c.Penjual di kios-kios:
- Penjual di restoran
- Penjual benda khas Wisata Bahari Lamongan

c. Aktifitas dan Fasilitas

Aktifitas Wisata Bahari Lamongan memiliki sarana dan prasarana yang terdapat pada prinsip wisata pantai, yaitu adanya area wisata air pada tepi pantai yang mewadahi aktivitas dan kegiatan yang dilakukan di pantai, antara lain:

- Adanya tempat untuk berolahraga pantai,seperti: berenang, menyelam, selancar angin, volly pantai dan lain-lain
- Adanya tempat rekreasi pantai, seperti: memancing, berlayar, menikmati pemandangan laut, dan lain-lain.



Gambar 2. 25 Wahana Permainan di Wisata Bahari Lamongan

(sumber : Tempatwisataseru.com)

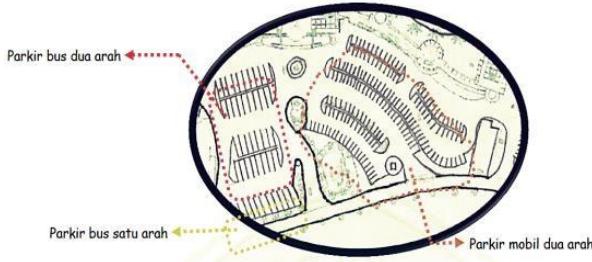
Fasilitas sudah mencukupi dalam suatu wisata pantai. Fasilitas-fasilitas tersebut meliputi:

- Pada area entrance kawasan menuju ke area wahana memiliki hall, dimana hall tersebut dikelilingi oleh souvenir shop, food court, fish shop, ruang informasi, penjualan tiket, dan ruang kesehatan
- Adanya area bermain untuk anak-anak, agar mereka tidak merasabosan.

5. Sirkulasi

- Kendaraan

Parkir area wisata pantaiArea parkir di Wisata Bahari Lamongan ini cukup memenuhi kriteria pada prinsip perancangan bangunan tepi pantai. Dalam prinsip perancangan bangunan tepi pantai, area parkir sebaiknya ditempatkan dekat dengan kawasan tepi pantai danberada di belakang garis sempadan tepi pantai, tetapi di Wisata Bahari Lamongan ada beberapa sarana tepi pantai yang dekat dengan area parkir.



Gambar 2. 26 Area Parkir Wisata Bahari Lamongan

sumber : Tempatwisataseru.com

2.2.8 Tinjauan Pendekatan

Perancangan Wisata Pantai Ule di Kota Bima menerapkan Tema *Tangible Metaphor* sebagai penggunaan pendekatan perancangan. Dengan tema Metaphor, perancangan wisata pantai ini dapat berkreasi dalam mengaplikasikannya terhadap bentuk karya arsitektur.

Definisi dan prinsip pendekatan *Tangible Metaphor*:

Metaphor merupakan bahasa yang digunakan untuk menjelaskan sesuatu melalui persamaan yang ada dan perbandingan. Metaphor berasal dari bahasa latin yaitu “*Methapherein*” yang terdiri atas 2 buah kata yaitu, metha (setelah) dan pherein(membawa). Secara estimologis diartikan sebagai pemakaian kata-kata bukan

arti sebenarnya, melainkan sebagai lukisan yang berdasarkan persamaan dan perbandingan. Dalam Arsitektur *Metaphor* mengidentifikasi hubungan antara benda dimana hubungan tersebut lebih bersifat abstrak. Dalam merancang sebuah desain khususnya arsitektur, seorang perancang atau arsitek tidak bisa serta merta menemukan bentuk rancangan tanpa merancang ide atau konsep rancangan terlebih dahulu di dalam pikirannya. Tanpa konsep, suatu rancangan bisa dikatakan sebagai rancangan yang tidak memiliki makna.

Tema dalam rancangan juga berperan penting karena bisa menjadi batasan seorang arsitek dalam merancang sebuah bangunan. Dengan menggunakan satu tema dalam sebuah perancangan maka seorang arsitek sudah memiliki arah yang jelas dalam memikirkan bangunan tersebut dan bukannya mencampur adukkan berbagai hal dalam merancang.

Rancangan yang terarah ini akan menciptakan sebuah desain bangunan yang memiliki sebuah makna atau lebih dan ciri khas tersendiri. Dalam menciptakan sebuah rancangan yang bermakna dan berciri khas, banyak cara pencapaian ide yang bisa dilakukan oleh perancang.

Dalam Buku (Antoniades, 1990 dalam Fithriana 2007) yang berjudul “*the Poetic of Architecture*” disebutkan bahwa terdapat beberapa tipe kategori dalam *Metaphor* yaitu:

Intangible Metaphors (Tidak diraba)

Intangible metaphor, dalam penerapannya pada desain arsitektur lebih menggunakan sifat-sifat non fisik daripada sifat fisik yang tampak pada suatu hal untuk diterapkan pada bangunan. Sebagai contoh: bilasorang perancang ingin merancang bangunan Music Center dengan menggunakan kategori *intangible metaphor*, maka dia bisa menampilkan konsep dari unsur- unsur musik yang non fisik ke dalam bangunannya, seperti nada, tempo, ketukan, dan konsep-konsep musik lainnya. Hal ini tentulah tidak mudah karena musik dan arsitektur merupakan dua jenis seni yang sangat berbeda, di mana musik merupakan unsur bunyi atau suara, sedangkan arsitektur lebih kepada visual. Hal inilah yang menyebabkan *intangible metaphor* sulit untuk diraba, terlebih lagi untuk diterapkan.

Tangible Metaphors (Dapat diraba)

Dapat dirasakan dari karakter visual atau material (sebuah rumah seperti puri atau kuil bagai langit) Sedangkan *tangible metaphor* lebih mudah untuk diraba, karena lebih bersifat fisik, yaitu sebuah arsitektur menampilkan sifat fisik dari sesuatu yang lain.

Sebagai contoh: bila seorang arsitek ingin merancang sebuah music center seperti contoh di atas, tetapi ingin menggunakan tema *tangible metaphor*.

Yang bisa dilakukan dalam menerapkan tema tersebut adalah dengan cara merancang bentuk bangunan menyerupai bentuk kunci G, atau menyerupai bentuk alat musik. Hal ini lebih mudah untuk dilakukan, tapi arsitek harus berhati-hati karena dalam menggunakan tema ini bisa dengan mudah terjadi kerancuan dengan analogi danmimesis.

Combine Metaphors (Penggabungan Kedua antara *tangible* dan *intangible*)

Sementara *combine metaphor* merupakan gabungan antara kedua hal di atas. Jadi dalam merancang bukan hanya menampilkan sifat-sifat fisik dari subyek yang lain, tapi juga sifat non fisiknya. Kategori ini merupakan kategori yang paling sulit untuk diterapkan. (Antoniades, 1992).

1. Prinsip-Prinsip Metaphor

- Memindahkan keterangan dari suatu subjek ke subjek lain.
- Mencoba untuk melihat suatu subjek seakan-akan sesuatu hal yang lain.
- Mengganti fokus penelitian atau penyelidikan area konsentrasi atau penyelidikan lainnya (dengan harapan jika dibandingkan atau melebihi perluasan dapat menjelaskan subjek yang sedang dengan cara yang baru)

Perumpamaan adalah *metaphor* yang menggunakan kata-kata senada dengan “bagaikan” atau “seperti” untuk mengungkapkan suatu hubungan. ***Metaphor*** dan perumpamaan mengidentifikasi pola hubungan.

Kegunaan Penerapan *Metaphor* dalam Arsitektur

- Salah satu cara atau metode sebagai perwujudan kreativitas Arsitektural, yakni sebagai berikut:
- Memungkinkan untuk melihat suatu karya Arsitektural dari sudut pandang yang lain.
- Mempengaruhi untuk timbulnya berbagai interpretasi pengamat.

Dapat menghasilkan Arsitektur yang lebih ekspresif Menurut Anthony C.Antoniades, 1990 dalam “*poethic of Architecture*”.

Suatu cara memahami suatu hal seolah hal tersebut sebagai suatu hal yang lain sehingga dapat mempelajari pemahaman yang lebih baik dari suatu topik dalam pembahasan. Dengan kata lain menerangkan suatu subyek dengan subyek lain,

metaphor yang berangkat dari suatu konsep, ide, hakikat manusia dan nilai-nilai seperti individualism, naturalism, komunikasi, budaya.

2. Penggambaran Tema *tangible metaphor* akan diterapkan pada:

- Tapak

Pemilihan tapak yang mampu mewakili sosial budaya, bahasa, sejarah dan parameter wilayah dan sirkulasi pada tapak yang menghindarkan pengunjung dari hal bias.

- Masa Bangunan

Penerapan arsitektur pada tata masa bangunan, bentuk bangunan dan tampilan bangunan terkait bentuk dan karakteristik yang menarik, dinamis, variatif sebagai inspirasi dalam proses desain sehingga dapat mengkomunikasikan fungsi bangunan dan memperoleh bentuk dan tampilan yang atraktif.

- Komplementer

Menggunakan arsitektur *tangible metaphor* sebagai bentuk yang akan dirancang sehingga dapat menghasilkan arsitektur yang lebih ekspresif dengan penerapan pada struktur dan aspek-aspek bangunan yang lain. Prinsip yang diambil untuk dijadikan Metaphor yaitu : Memindahkan keterangan dari suatu subjek ke subjek lain. Yang dimaksud bintang laut sebagai obyek yang diMetaphorkan.

2.2.9 Kajian Bintang Laut sebagai Objek Desain

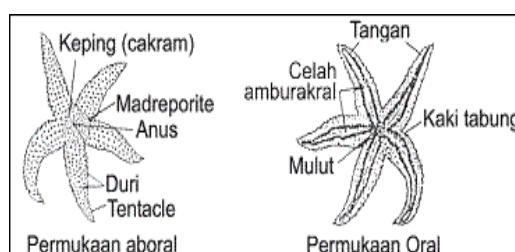
Pendekatan Metaphor akan diterapkan melalui objek yang akan dipilih sebagai acuan desain dalam perancangan. Objek dipilih berdasarkan kondisi lingkungan atau letak lokasi perancangan yang akan dibangun. Dari beberapa pilihan yang tersedia maka objek Metaphor yang terpilih adalah bintang laut. pemilihan bintang laut untuk acuan desain didasari pada kemiripan objek sama-sama berhubungan dengan 2 alam, yaitu darat dan lautan. Selain itu hal-hal yang mendasari pemilihan bintang laut sebagai objek Metaphor adalah bintang laut memiliki hubungan yang kuat terhadap air khususnya laut (tergantung pada jenis)..Kemampuan merayap menggunakan kaki-kaki tabungnya yang cukup baik didasari pada morfologi bintang laut yaitu mempunyai 5 ruas. Bintang laut memiliki jenis yang beragam. Keberagaman tersebut dapat dilihat dari tempat hidup maupun morfologi dari bintang laut itu sendiri. Dari berbagai jenis yang ada, bintang laut dalam perancangan difokuskan pada jenis bintang laut *Forcipulatida*. Bintang laut *Forcipulatida* merupakan jenis yang banyak ditemui diperairan indonesia.

Klasifikasi Ilmiah Kingdom : Animalia Phylum : Echinodermata Kelas : Asteroidea Genus : Asteroidea Spesies : *Asteroides sp*, *Astropecten irregularis*, *Crossas*

I. Morfologi Bintang Laut

Ordo dari Forcipulatida yang popular adalah dari famili Asteriidae, yang biasa disebut common starfish. Hal ini karena jenis ini banyak ditemui di perairan laut, terbentang dari utara sampai ke timur Umumnya berwarna kuning dan coklat dan atau berwarna violet. Tubuhnya memiliki lima lengan dan semakin meruncing pada bagian ujungnya. Pada bagian sisi bawah (oral) memiliki mulut yang sedikit menonjol keluar yang digunakan untuk makan, dan membantu dalam pergerakan *ter dan Culeitin*.

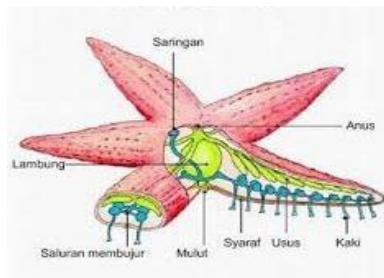
Pada bagian sisi atas (aboral) memiliki garis putih sepanjang duri kecil pada bagian anus. Memiliki organ pedicellaria berupa katup yang dikelilingi duri berbentuk seperti cakar dan dapat bergerak seperti rahang, berfungsi sebagai organ afektor yaitu menerima rangsangan, dan respon spontan dan digunakan juga sebagai organ pencernaan. Pedicellaria terdiri dari batang pendek dengan tiga rangka ossicle. Mempunyai kerangka luar yang kuat sebagai perisai dari para predatornya. Contoh spesies dari ordo ini adalah *Asterias rubens*. Spesies ini memiliki panjang 10 - 30 cm dan hidup menempel pada bebatuan dan memakan siput, gastropoda, hewan kecil invertebrate, dan hewan yang telah membusuk.



Gambar 2. 28 Bintang Laut

Sumber: Sains Kompasco.id

Tubuh bintang laut memiliki satu sisi oral (mulut) dan aboral (atas). Duri-duri muncul dari lempeng endoskeletal melalui kulit yang tipis. Pediselaria mirip penjepit menjaga permukaan dari partikel kotoran. Pertukaran udara dilakukan oleh isang kulit. Pada permukaan oral setiap lengan memiliki sebuah jalur rongga dengan kaki tabung (Rohmat, 2011).



Gambar 2. 29 Bintang Laut

Sumber: Hewan Pedia

Perut bintang laut memiliki kekhasan mampu mengekstraksi makanan dari pinggiran tubuh, karena sangat fleksibel dan dapat membuat gerakan luar untuk menangkap mangsanya dan kemudian kembali.



Gambar 2. 30 Lengan Bintang Laut

Sumber: www.dunia-perairan.com

Bintang laut biasanya memiliki 5 lengan dengan alur ambulakral, meskipun ada juga spesimen dengan 20 lengan. Setiap lengan dibentuk oleh blister internal dan podium eksternal atau "kaki". Dalam beberapa keadaan, lengan ini melakukan fungsi pemindahan, karena mereka dapat bekerja sebagai tuas atau sebagai sistem traksi ketika mereka berada di permukaan vertikal. Kecepatan mereka menggunakan lengan, berkisar antara 10 hingga 14 cm per menit.

- **Mulut**



Gambar 2. 31 Mulut Bintang Laut

Sumber: www.dunia-perairan.com

Ini terletak di tengah cakram oral; dan secara strategis dibatasi oleh membran peristomial, yang dibentuk oleh sphincter. Memiliki esofagus kecil, yang diarahkan tepat ke perut, di mana ada pembagian dua bagian yang sama yaitu perut jantung, dan perut pilorus.

- **Habitat**

Bintang laut ini adalah di terumbu karang, terutama di lereng terumbu pada kedalaman 2 sampai 6 m. Ada yang ditemukan di paparan terumbu yang terbuka pada saat air surut dan ada yang ditemukan di terumbu karang hidup pada kedalaman 33 m.

- **Alat Pernapasan Bintang Laut**

Adapun alat pernapasan bintang laut ini tersusun atas alat - alat pernapasan yang sangat sederhana. Sistem ambulakral merupakan alat pernapasan pada hewan bintang laut ini, sekaligus melakukan pergerakan yang memungkinkan air masuk melalui lubang pada kulitnya yang bernama medropit kedalam pembuluh batu. Kemudian menyalurkannya menuju saluran cincin yang bercabang pada kelima lengannya yang diberi nama saluran radial hingga kedalam saluran rateral.

- **Tidak Memiliki Otak dan Sistem Peredaran Darah**

Selain tidak memiliki otak, hewan unik yang satu ini juga tidak memiliki darah, tetapi sebagian gantinya bintang laut memiliki sistem vaskular air (water vascular system) yang berkembang dengan baik. Dan yang paling menarik dari bintang laut ini adalah pada saat mereka bergerak, karena makhluk laut yang satu ini memiliki ratusan kaki tabung yang terdapat pada bawah tubuh mereka. Kaki tabung tersebut menempel ke dasar laut untuk kemudian bergerak seperti gelombang, dengan satu bagian dari kaki

tabung itu lepaskan diri dan yang sebagianya lagi menempel pada dasar laut untuk menjaga keseimbangan tubuh mereka.

- Tingkah laku

Makhluk laut ini adalah yang paling tenang di lingkungan akuatik, dan mereka biasanya melakukan semua aktivitasnya di malam hari. Siang hari mereka cenderung tidak aktif, sebagai strategi untuk menghindari pemangsa mereka. Bintang laut dapat menghindari kedatangan predator yang tidak terduga, karena mereka memiliki sistem sel sensorik di kulit mereka, yang memungkinkan mereka untuk memperhatikan cahaya, arus laut, ikatan kimia, di antara aspek-aspek lainnya.

- Sistem reproduksi

Pembuahan yang berlangsung di luar tubuh. Telur yang dibuahi terbelah dan menciptakan blastula yang berkembang menjadi gastrula. Gastrula berubah menjadi larva yang akan berenang bebas dalam air untuk mencari lokasi yang tepat untuk bermetamorfosis sampai dewasa

- Sistem saraf

pada Bintang Laut adalah cincin dan tali saraf yang berada di bagian lengan.

- Sistem Pencernaan Bintang Laut

Alat-alat pencernaan makanan terdapat dalam bola cakram, dimulai dari mulut yang terletak di pusat tubuh kemudian lambung yang berbentuk kantong. Hewan ini tidak memiliki anus. Di sekeliling mulut terdapat rahang yang berupa 5 kelompok lempeng kapur. Makanan dipegang dengan satu atau lebih lengannya, kemudian dihentakkan dan dengan bantuan tentakel dimasukkan ke mulut. Sesudah dicerna, bahan-bahan yang tidak tercerna dibuang ke luar melalui mulutnya.

- Sistem pencernaan terdiri dari mulut, esofagus, lambung, usus, dan anus.
- Sistem ekskresi tidak ada. Pertukaran gas terjadi melalui insang kecil yang merupakan pemanjangan kulit.
- Sistem sirkulasi belum berkembang baik.
- Manfaat Bintang laut

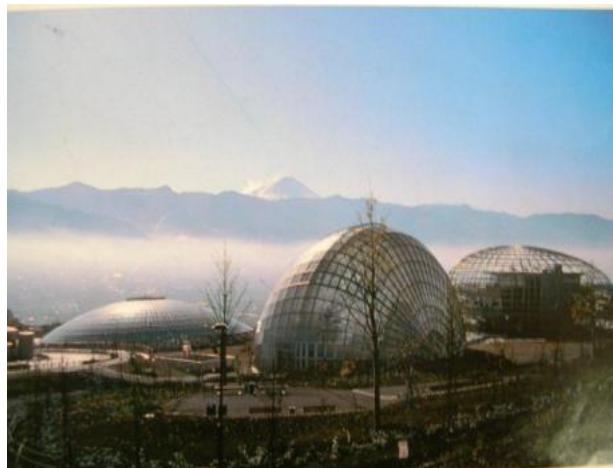
Bintang laut yang tersedia di bumi nusantara ini ternyata bisa digunakan untuk mengobati sakit asma. Demikian hasil riset ilmuwan dilondon yang bisa menjadi referensi bagi kita. Penyakit asma selama ini diketahui belum ada obat yang bisa menyembuhkannya, begitu pula dengan radang sendi atau arthritis. Tapi studi terbaru dari ilmuwan kelautan menunjukkan bahwa bintang laut bisa menjadi obat untuk penderita asma dan radang sendiri.

Level Filosofis
<p style="text-align: center;">Tangibel Metaphor</p> <p>Tangibel Metaphor merupakan pendekatan yang memindahkan sebuah bentukan ke objek lain</p> <ul style="list-style-type: none"> . Pemilihan Bintang Laut sebagai objek pendekatan karena 3 hal yaitu: 1. Memiliki nilai komersil. 2. Salah satu biota laut. <p>3. Hewan invertebrata yang termasuk dalam filum Echinodermata, dan kelas Asteroidea hidup langsung berdekatan dengan objek perancangan.</p>
Level Teoritis
<p>Bentuk : bentuk bintang laut yaitu pipih, dengan lima atau lebih lengan dan memiliki kaki tabung yang berfungsi bergerak.</p> <p>Material: ditutupi oleh eksoskeleton yang keras mengandung kitin dimana bersifat keras ringan dan anti air</p> <p>Struktur: memiliki struktur eksoskeleton yang elastis dan melindungi organ dalamnya, tersusun atas beberapa bagian dalam organ, memiliki kaki tabung untuk bergerak, memiliki mata ,memiliki penyaring khusus pada mulut,dan sistem pernapasan, Sistem respirasi Bintang Laut adalah melalui kulit yang menonjol di selom atau rongga tubuh yang tipis.</p> <p style="text-align: center;">Fungsi Bintang Laut :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Berburu bulu babi dan kerang yang tidak memiliki predator alami lainnya sebagai bentuk melindungi terumbu karang. ▪ hewan pemakan bangkai dan kotoran hewan di laut sehingga ia mempunyai peran sebagai pembersih lingkungan laut terutama pantai.
Level Aplikatif
<p>Bentuk: seperti bintang laut, pipih, sisi lengannya, memiliki bentuk menyerupai kaki tabung bintang laut</p> <p>Material : menggunakan material ringan, anti air, kokoh</p> <p>Struktur: menggunakan bahan atap yang kuat dan melindungi, memiliki struktur ruang dengan beberapa area, memiliki struktur tambahan bentuk di sekeliling bangunan, memiliki bukaan- buakan yang dapat memperluas view dari dalam, membuat penyaring udara, sensor masuknya jumlah cahaya matahari ke dalam bangunan.</p> <p style="text-align: center;">Proses :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Agar udara dapat bergerak bebas sebagaimana penyebaran oksigen dari air pada bintang laut, diberikan pembatas ruang yang tidak permanen, dan membuka beberapa sisi pada bangunan. • Untuk menjaga ruangan tetap sejuk dan lembab sebagaimana sistem peredaran darah bintang laut yaitu menjaga tubuhnya tetap lembap, maka bangunan memiliki ruang terbuka hijau dalam bangunan. • Sebagaimana makanan yang masuk kedalam tubuh bintang laut, maka begitupula udara yang masuk kedalam bangunan, yaitu udara dan angin yang masuk dapat tersaring dari polusi. <p style="text-align: center;">Fungsi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dapat menetralkan polusi udara dengan adanya vegetasi yang tepat <ul style="list-style-type: none"> - Membantu menyuburkan dan memineralisasi tanah. - Meningkatkan kadar oksigen di tanah dan udara juga menjadi pelindung bagi manusia dan segala aktifitas.

(Sumber: Analisis,2019)

2.2.4 Studi Banding Tema

Yamanashi Fruit Museum and Garden, Jepan merupakan salah satu bangunan yang menggunakan Metaphor sebagai konsep rancangan bangunan oleh Itsuko Hazegeawa. Bangunan ini didirikan pada tahun 1996, berfungsi sebagai museum dan *greenhouse* dengan material baja dan kaca. Tema ini tampak pada salahsatu karyanya



Museum of Fruit yang berlokasi di Jepang, tepatnya di Kota Yamanashi.

Gambar 2. 32 *Museum of Fruit Jepang*

Sumber : architecturerevived.com/museum-of-fruit-yamanashi-japan/



Gambar 2. 33 Filosofi *Museum of Fruit Jepang*

Sumber : <https://ulfieluthfiati.com>

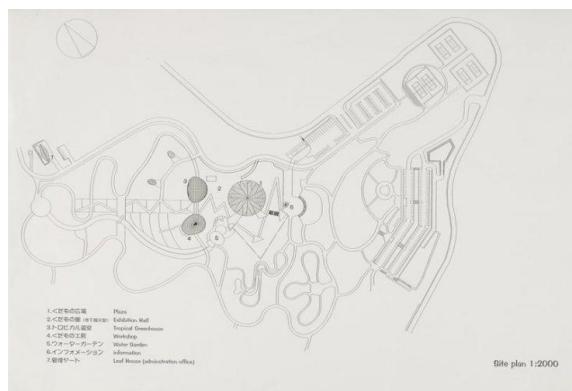
Inspirasi arsitek Itsuko Hasegawa merancang Museum Buah yang pengerjaanya selesai pada tahun 1997. Adalah filosofis dari benih yang memiliki makna secara bertahap. Tiga bangunan berbentuk shell melambangkan "buah" dari sensualitas spiritual, kecerdasan dan nafsu.

Sebagai ungkapan ekologi kontekstual, Itsuko Hasegawa juga bermanuver dalam penggunaan material pada setiap bangunannya seperti aplikasi kaca tempred pada bangunan plaza dimana cahaya putih bersinar melalui struktur yang diputar dalam ruang rumah kaca. Rekayasa pencahayaan merupakan makna yang diinspirasikan oleh bijih yang selalu membutuhkan cahaya pada setiap pertumbuhannya. Bentukan dome ini didukung oleh struktur exoskeleton melengkung.

Pada *Museum of Fruit*, Itsuko Hazegwa berusaha menampilkan Metaphor dari kekuatan serta perbedaan buah. Dia menggunakan bentuk bibit-bibit yang berbeda yang disebar ke tanah dalam penampilan keseluruhan kompleks bangunannya, termasuk dalam menemukan bentuk denah dari tiga masa utama. Sisi inilah yang merupakan kategori *Tangible metaphor*.

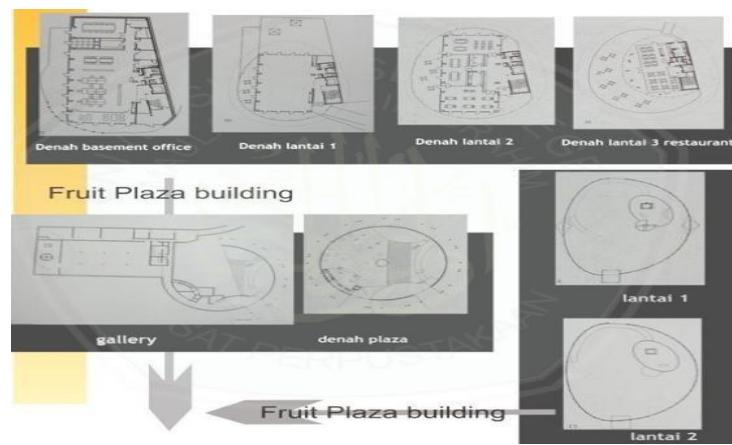
- Penerapan Tema pada denah

Ruang *officer* terletak pada *basement* menunjukkan adanya aplikasi tema Metaphor



Gambar 2. 34 Site Plan Meseum of Fruit Yamanashi Jepang

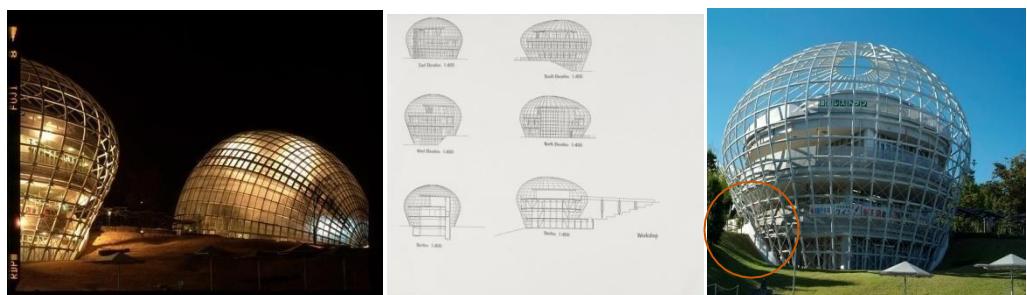
Sumber : architecturerevived.com/museum-of-fruit-yamanashi-japan



Gambar 2. 35 Denah Meseum of Fruit Yamanashi Jepang

Sumber : architecturerevived.com/museum-of-fruit-yamanashi-japan

a. Penerapan Tema pada material



Gambar 2. 36 Bangunan Workshop, Potongan Bangunan Workshop, Material Bangunan Workshop

Sumber : architecturerevived.com/museum-of-fruit-yamanashi-japan/

Berawal dari sebuah benih tanaman yang ditanam kemudian dari sebuah benih yang ditanam tadi akan berkembang muncul keluar dari tanah. Sehingga bentuk bangunan ini dihadirkan seperti benih tumbuh bekembang menjadi buah yg secara terihat sebagai buah nanas. Museum ini menggambarkan tentang perkembangan tumbuhan tentang buah, perwujudan bangunan itu terletak pada perbedaan ukuran yang dipakai pada masing-masing bangunan, dan material yang digunakan.

b. Penerapan Tema pada Eksterior dan interior bangunan



Gambar 2. 37 Eksterior Green House, Interior Green House, Interior Fruit Plaza

Sumber : architecturerevived.com/museum-of-fruit-yamanashi-japan/

Berdasarkan gambar untuk *green house*, melihatnya sebagai matahari, tapi ada bisa dilihat juga sebagai buah semangka yang dibelah. Gambar diatas dari interior terlihat seperti pohon besar diantara pohon-pohon kecil sekelilingnya. Kemudian pada kolom bangunan tampak seperti ranting pada sebuah pohon.

c. Kelemahan desain pada objek studi Preseden Tema

Pada bangunan-bangunan yang terdapat pada objek preseden untuk menentukan apakah Metaphor pada objek ini dapat ditemukan oleh pengguna. Ada beberapa yang bisa ditemukan oleh pengguna namun juga ada yang tidak bisa ditemukan sehingga pengguna dibuat berpikir lebih jauh lagi.

Berdasarkan dari paparan studi kasus tersebut bisa mengetahui bagaimana proses dan cara mengaplikasikan tema rancangan ke dalam suatu desain arsitektur, sehingga bisa memiliki tujuan dan batasan yang jelas ketika merancang bangunan.

Dengan demikian, menciptakan sebuah alam buatan dengan pola objek binaan, arsitektur menjadi lanskap di mana alam dan teknologi tidak antagonis tapi seperti saling memberi timbal balik dan entitas sintetik. Ide bentuk perancangan yang dikutip dari sumber www.frac-centre.fr sebuah situs arsitektur asal Perancis menjelaskan bahwa setiap identifikasi pola bangunan museum of fruit sangat memiliki esensi terhadap kemajuan gaya perkembangan arsitektur.

Itsuko Hasegawa mengambil ide desain dari bagian paling dalam yang tidak pernah terfikirkan sebelumnya yakni mengambil inspirasi desain terhadap tumbuh kembang suatu biji dan benih. Museum of Fruit telah secara frontal telah melambangkan seni penerapan tema arsitektur dari filosofis suatu benda, dimana makna dan nilai nilai kebaikan dalam sebuah objek dapat menjadikan suatu tatanan yang sebelumnya rancu menjadi suatu tatanan yang berguna bagi kelangsungan alam serta manusia.

2.2.10 Tinjauan Nilai-Nilai Islam

- Tinjauan pustaka islami

Terinspirasi dari Al-quran surat Ar-Rum ayat 41-42 yang artinya sebagai berikut: “Telah tampak kerusakan di darat dan di laut disebabkan karena perbuatan tangan manusia, Allah menghendaki agar mereka merasakan sebagian dari akibat perbuatan mereka, agar mereka kembali (ke jalan yang benar). Katakanlah (Muhammad), “berpergianlah di bumi lalu lihatlah bagaimana kesudahan orang-orang terdahulu. Kebanyakan dari mereka adalah orang-orang yang mempersekuatkan (Allah).”

Berdasarkan tafsir Ibn Katsir, dua ayat tersebut menjelaskan bahwa telah timbul kerusakan akibat perbuatan manusia, dengan berkurangnya hasil tanam-tanaman dan buah-buahan karena perbuatan maksiat manusia itu sendiri. Kemudian Allah akan menguji umat manusia (akibat perbuatan mereka) dengan berkurangnya harta dan jiwa yang mereka punya serta hasil panen buah-buahan, sebagai balasan atas perbuatan manusia. Apa yang Allah lakukan adalah semata-mata untuk membuat manusia tidak lagi berbuat maksiat dan kembali ke jalan yang benar. Pada ayat terakhir Allah

memperingatkan adanya balasan bagi suatu umat yang lalai dan ingkar terhadap perintah Nya dan mendustakan RasulNya agar manusia tidak mengulangi hal yang sama sebagaimana orang-orang dahulu telah lakukan

Abdurrahman bin Abi Zinad mengabarkan kepadaku, dari Abdurrahman bin Al Harits bin Abdillah bin ‘Ayyasy, dari beberapa orang yang faqih diantaranya Hakim bin Hakiim bin Abbad Al Anshari, bahwasanya Umar bin Khathab menulis surat kepada Abu Ubaidah bin Al Jarrah yang isinya: “*ajarkanlah pasukanmu melempar dan ajarkanlah pemudamu berenang*”.

2.2.6 Aplikasi nilai-nilai islam pada perancangan

Prinsip aplikasi nilai islami bisa diterapkan pada beberapa aspek yang terdapat dalam perancangan Wisata Olahraga Pantai Ule di Kota Bima sebagai berikut:

Aspek	Keterangan	Implementasi	Integrasi
Fungsi	Sebagai wisata yang memanfaatkan potensi sumber daya alam pantai	Menentukan standart arsitektur baik tata ruang indoor maupun outdoor agar mencapai perancangan yang benar dan sesuai. (Angkasa, 2011)	Dan tanah yang baik, tanaman-tanamannya tumbuh subur dengan seizin Allah; dan tanah yang tidak subur, tanaman-tanamannya hanya tumbuh merana. Demikianlah Kami mengulangi tanda-tanda kebesaran (Kami) bagi orang-orang yang bersyukur. (Qs al a'raf ayat 57)
Tapak	Mendukung pelestarian alam dengan memanfaatkan tapak sesuai dengan potensi yang bisa dilakukan.	Tidak menimbulkan kerusakan lingkungansesuai dengan peraturan daerah.	Dan janganlah kamu membuat kerusakan di muka bumi, sesudah (Allah) memperbaiknya 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. (Qs al a'raf ayat 56)

Bentuk	Alam sebagai representasi	Mengambil alam sebagai utama model untuk mendapatkan ide dasar dari bentuk organisme	"Dan sesungguhnya pada binatang ternak itu benar-benar terdapat pelajaran bagi kamu. Kami memberimu minum daripada apa yang berada dalam perutnya (berupa) susu yang bersih antara tahi dan darah, yang mudah ditelan bagi orang-orang yang meminumnya" (QS. An Nahl[], 16:66)
Ruang	Pembagian zoning disesuaikan kebutuhan dan pengguna yang memiliki nilai privasi.		

(Sumber: Analisis,2019)

	Prinsip Metaphor	Aplikasi	Integrasi Ayat	Nilai
1	Tubuh Bintang laut	Material ramah lingkungan dan, tahan air dan material lain yang sesuai dengan SNI	Dan Allah menjadikan bagimu rumah-rumahmu sebagai tempat tinggal dan Dia menjadikan bagi kamu rumah-rumah (kemah-kemah) dari kulit binatang ternak yang kamu merasa ringan (membawa)nya di waktu kamu berjalan dan waktu kamu bermukim dan (dijadikan-Nya pula) dari bulu domba, bulu unta dan bulu kambing, alat-alat rumah tangga dan perhiasan (yang kamu pakai) sampai waktu (tertentu)." (Q.S An-Nah: 80)	Nilai ramah lingkungan
2	Material	- Material alami/ local Bersifat elastic. Tidak mengandung pemborosan	Dan berkata Fir'aun: "Hai pemberesar kaumku, aku tidak mengetahui tuhan bagimu selain aku. Maka bakarlah hai Haman untukku tanah liat kemudian buatkanlah untukku bangunan yang tinggi supaya aku dapat naik melihat Tuhan Musa, dan sesungguhnya aku	Nilai rendah hati/tidak berlebih-lebihan

			benar-benar yakin bahwa dia termasuk orang-orang pendusta".(Q.S Al-Qashas:38)	
3	Hewan pemakan bangkai dan kotoran hewan di laut sehingga ia mempunyai peran sebagai pembersih lingkungan laut terutama pantai.		<p>“Sebaik-baiknya manusia adalah yang paling bermanfaat bagi manusia lainnya.”(HR. Ath Thabarani, Al Mu’jam Al Awsath No. 5787. Al Qudha’i, Musnad Syihab No. 129. Dihasanakan Syaikh Al Albani. Lihat Shahihul Jami’ No. 6662. Dari Jabir radhiyallau ‘anhuma “Barang siapa diantara orang Islam yang menanam tanaman maka hasil tanaman nya yang dimakan akan menjadi sedekahnya,dan hasil tanaman yang dicuri akan menjadi sedekah. Dan barang siapa yang merusak tanamannya,maka akan menjadi sedekahnya sampai hari Kiamat.”(HR.Muslim)</p>	Nilai Kemanfaatan

BAB III

METODE PERANCANGAN

3.1 Tahap Programming

Tahap ini merupakan tahapan yang berisi tentang proses perancangan dan siklus kerja dalam mendesain objek Wisata dikawasan Pantai. Pada perancangan ini, tahap programming dimulai dari pencarian ide atau gagasan, kemudian dilanjutkan dengan pencarian potensi dan masalah yang ada pada perancangan. Merancang bukan suatu proses yang singkat dan mudah dan untuk menunjang kesuksesan perancangan tersebut seperti yang diketahui perlu adanya metode perancangan. Metode Perancangan sebuah paparan darai deskriptif mengenai lanngakah-langkah proses perancangan , Metode yang digunakan adalah metode analisis data atau dengan metode analisis kualitatif, yaitu upaya yang dilakukan dengan mengorganisasikan data - data, kemudian dijadikan satuan yag dikelola mensinteskannya, mencari dan menemukan pola (Bgdn & Biklen dalam Meleong 2006).

3.2 Tahap Pra Rancangan

Tahap pra-rancangan ini merupakan tahapan yang dilakukan sebelum proses merancang dan sampai merancang, sebelumnya harus disesuaikan dengan program perancangan yang digunakan. Tahapan proses pra-rancangan terdiri dari:

3.2.1 Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data

Pengumpulan dan pengolahan data merupakan salah satu tahapan yang sangat penting untuk keberlanjutan proses merancang. Perancangan akan berjalan dengan baik apabila data yang dikumpulkan lengkap dan pengolahan dilakukan secara tepat. Ada 2 jenis data dalam perancangan Wisata Olahraga Pantai Ule sebagai berikut:

3.2.1.1 Data Primer

Data primer merupakan data yang menunjang objek perancangan dan tema yang digunakan dalam perancangan itu sendiri. Kelengkapan data ini dapat dilakukan dengan pengamatan langsung ataupun dengan wawancara. Data primer ini bersifat fakta sesuai keadaan sebenarnya dan didapatkan dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi.

A. Studi Observasi Lokasi

Pengamatan atau observasi dilakukan di Pantai Ule Kota Bima ini dengan melakukan metode pengamatan, penulis dapat merasakan langsung suasana dan kondisi pada tapak yang sesungguhnya. Sehingga nantinya akan memudahkan dalam proses perancangan. Metode pengamatan atau observasi ini dapat dapat diperoleh sebagai berikut :

- Fisik Binaan :

1.Kondisi sarana dan prasarana

2.Jaringan Utilitas tapak

3.Tata Guna Lahan

- Citra Kota
- Transportasi

Drainase

Fisik Alam :

1. Orientasi Matahari,View,Angin, Kebisingan, drainase, Klimatologi, Topografi 2.Batas Tapak, Bentuk, Ukuran

- Aspek Sosial :

- Fungsi
- Kependudukan
- Kegiatan
- Jumlah pengunjung

B. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan menggali informasi secara langsung pada pihak yang memiliki informasi terkait objek, tema, maupun lokasi perancangan. Data yang didapatkan dari wawancara akan digunakan sebagai pertimbangan dalam merancang objek nantinya.

C. Dokumentasi

Dokumentasi dapat dilakukan dengan cara merekam, menulis, dan mengambil gambar secara langsung guna mempermudah pemaparan hasil observasi.

3.2.1.2 Data Sekunder

Data sekunder merupakan pengumpulan data yang didapatkan dari data literatur dan pustaka. Setelah data sekunder didapatkan dan dilakukan pengkajian, data tersebut dapat digunakan untuk mempermudah proses observasi dan merumuskan suatu hasil dari objek rancangan. Pengumpulan data dan pengkajian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Studi Literatur

Tabel 3. 1Data Studi Literatur

No.	Jenis Studi Literatur	Nama Studi Literatur	Data yang Digunakan
1	Tinjauan Objek Rancangan	- Definisi objek - Teori non arsitektural - Teori arsitektural - Tinjauan pengguna - Studi preseden objek	- Aktifitas, ruang-ruang yang mewadahinya, besaran ruang. - Pengertian objek perancangan, sejarah, klasifikasi, ciri-ciri
2	Tinjauan Pendekatan	- Definisi dan prinsip pendekatan - Studi preseden pendekatan - Prinsip aplikasi	Pengertian, teori-teori yang berhubungan dengan pendekatan, integrasi kelislaman
3	Tinjauan Nilai-nilai Islami	- Tinjauan pustaka - Aplikasi nilai islam	- Prinsip aplikasi pada rancangan - Dasar dan nilai-nilai kelislaman pada objek

(Sumber: Analisis, 2019)

3.2.2 Teknik Analisis

Teknik analisis dalam sebuah perancangan digunakan untuk memudahkan pemecahan masalah dalam sebuah proses perancangan. Pada tahap ini, semua data-data yang diperoleh akan diolah menjadi kesimpulan desain, Tedapat alternatif teknikanalisis yaitu linear, adaptive, dan branching. Pada perancangan ini menggunakan teknik analisis linear untuk mengembangkan ide berdasarkan proses analisis, sebagai berikut :

a. Analisis Tapak

Analisis tapak merupakan analisis yang dilakukan pada eksisting tapak yang digunakan sebagai lahan perancangan Wisata Olahraga Pantai. Analisis tapak ini terdiri dari:

- Analisis lingkungan sekitar
- Analisis view
- Analisis kebisingan
- Analisis sirkulasi dan aksesibilitas
- Analisis vegetasi
- Analisis klimatik (sinar matahari, angin, dan hujan)
- Analisis Utilitas

b. Analisis Iklim

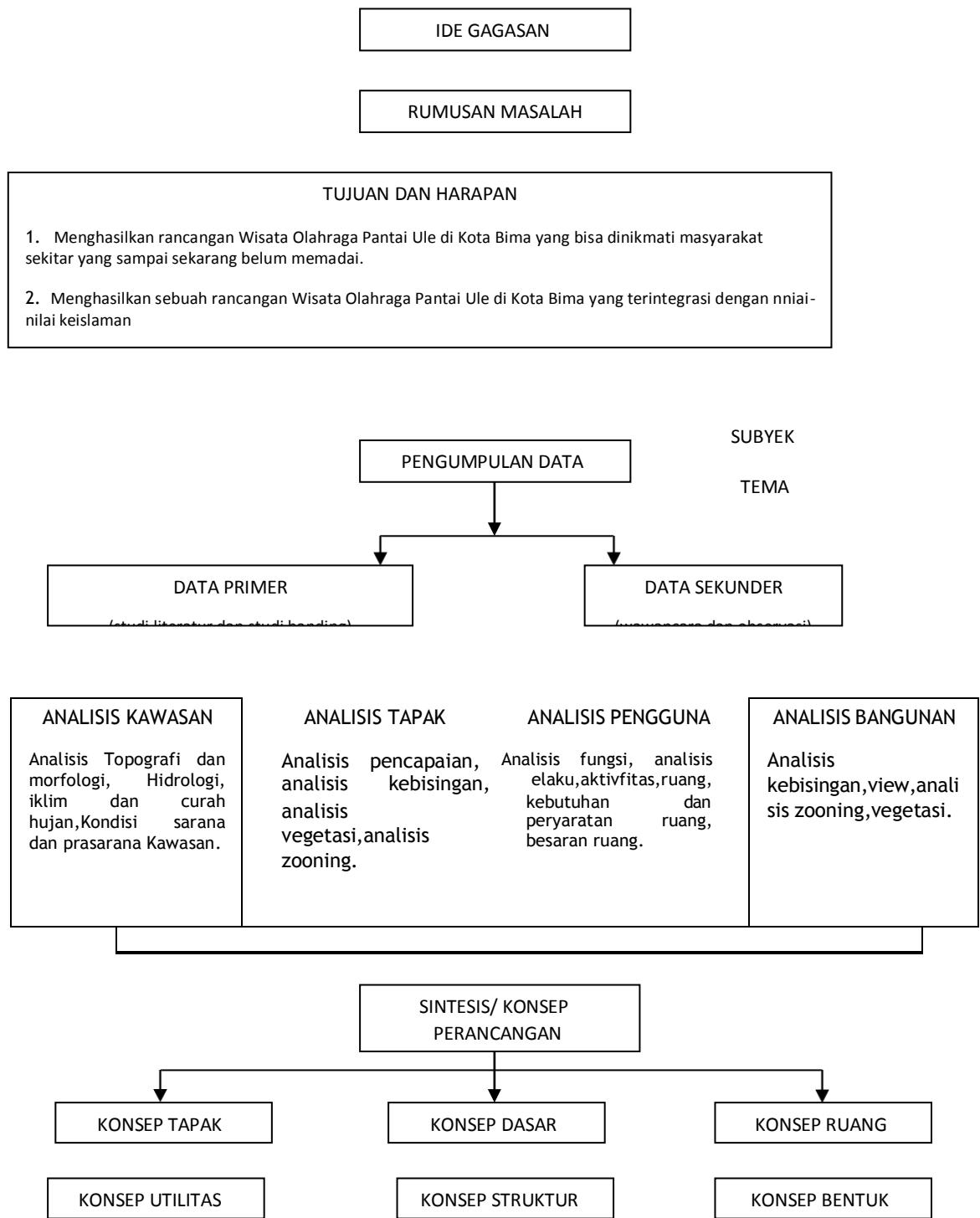
Analisis iklim merupakan analisis mengenai kondisi iklim yang ada pada tapak perancangan khususnya iklim pada daerah pantai yang relatif sering berubah-ubah, seperti angin, hujan, dan matahari. Yang kemudian akan ditanggapi dengan berbagai alternatif desain, baik desain bangunan yang sesuai pada keadaan tanah pantai maupun desain di sekitar bangunan.

3.2.3 Teknik Sintesis

Proses sintesis pada sebuah objek perancangan ini berisi tentang alternatif-alternatif perancangan yang dianggap paling tepat dari hasil analisis yang telah dilakukan. Sehingga nantinya dari konsep perancangan ini bisa diterapkan pada bangunan- bangunan yang mendukung aktifitas pada area wisata pantai ini.

Pada tahap sintesis ini dari sisi penulis berusaha untuk mengambil kelebihan-kelebihan alternatif yang dianggap paling tepat dan berbagai hasil analisis yang telah dilakukan terhadap rancangan wisata pantai ini. Langkah selanjutnya dijadikan dasar konsep perancangan pada proses selanjutnya. Sintesis ini juga merupakan sistem feedback dan komparasi dari literatur. Sehingga hasil sintesis ini dapat menghasilkan beberapa konsep. Konsep Tapak, Konsep bentuk, Konsep ruang.

3.3 Skema Tahapan Perancangan



Gambar 3. Skema Tahapan Perancangan
(Sumber: Analisis, 2019)

BAB IV

ANALISIS DAN SKEMATIK DESAIN

4.1 Tinjauan dan Analisis Kawasan

Tinjauan dan analisis kawasan bertujuan untuk mengkaji kelayakan kawasan terhadap objek perancangan. Berikut ini akan dijelaskan kajian mengenai kawasan perancangan berupa tinjauan wilayah dan ketentuan pemilihan lokasi perancangan.

4.1.1 Syarat dan Ketentuan Lokasi pada Objek Perancangan

Terletak di provinsi Nusa Tenggara Barat. Sebelah barat berbatasan dengan kabupaten Dompu, sebelah selatan langsung berbatasan dengan lautan Australia, sebelah timur berbatasan dengan pulau Komodo NTT sebelah Utara berbatasan dengan pulau Sulawesi.

Secara geografis Kota Bima terletak di bagian timur Pulau Sumbawa pada posisi $118^{\circ} 41'00'' - 118^{\circ} 48'00''$ Bujur Timur dan $8^{\circ} 20'00'' - 8^{\circ} 30'00''$ Lintang Selatan. Tingkat curah hujan rata-rata 132,58 mm dengan hari hujan: rata-rata 10,08 hari/bulan. Sementara matahari bersinar terik sepanjang musim dengan rata-rata intensitas penyinaran rata-rata 21°C sampai $30,8^{\circ}\text{C}$. Suhu tertinggi terjadi pada Bulan Oktober dengan suhu berkisar $37,2^{\circ}\text{C}$ sampai 38°C . Hal ini menyebabkan Bima ditetapkan sebagai kota terpanas di Indonesia pada tahun 2014 (Rizal 2017).

Kelurahan Ule kecamatan Asakota Kota Bima Provinsi Nusa Tenggara Barat memiliki luasan 1,040,9 Ha atau 10.409 km. Akses tapak berada di jalur utama kecamatan asakota Kota Bima. Melewati kelurahan Jatiwangi yang berada di sebelah selatan.

Perancangan Wisata Pantai di Kota Bima ini, yang nantinya direncanakan menjadi tempat wisata Olahraga pantai, rekreasi, penginapan maka dalam pemilihan lokasi tapak harus sesuai dan mendukung dari fungsi bangunan tersebut. Dalam perencanaan sarana dan prasarana Wisata Olahraga Pantai perlu adanya syarat-syarat yang harus dipenuhi agar perancangan nantinya dapat berfungsi dengan baik. Syarat-syarat tersebut antara lain:

- Kemudahan pencapaian bagi atlet serta pengunjung (wisatawan).
- Terletak di kawasan pantai.
- Terletak tidak jauh dengan jalan raya primer dan sekunder.
- Berada dekat dengan permukiman atau masyarakat umum.

4.1.2 Gambaran Makro (Profil Lokasi Perancangan)

KOTA BIMA



PENDUDUK

LUAS Berdasarkan hasil sensus
penduduk tahun 2010, penduduk Kota Bima berjumlah
 $222,25 \text{ km}^2$ jiwa yang terdiri dari 69.8411 jiwa laki-laki
dan 72.602 jiwa perempuan.

RENCANA TATA RUANG WILAYAH

Penetapan dan pengembangan pusat-pusat
pelayanan kota secara aman sesuai dengan
hiringgi pelayanannya.

KEBIJAKAN PENATAAN RUANG PASAL 1
-membangun kawasan pariwisata yang menarik

Dengan dukungan sarana dan

Prasarana yang memadai.

menerapkan Sapta Pesona



(Aman, Tertib, Bersih, Sejuk, Indah, Ramah Tamah dan Kenangan)

KONDISI FISIK ALAM

GEOLOGI

Kota Bima memiliki kondisi dan struktur geologi yang terdiri dari

jenis tanah alluvial seluas 3.179,16 Ha Kota Bima memiliki tingkat ketebalan lereng dan pondasi yang tinggi tingkat erosi rendah, dan resapan air tanah dangkal relatif besar sehingga memiliki daya dukung lahan yang baik terhadap beban kegiatan yang ada diatasnya

HIDROLOGI

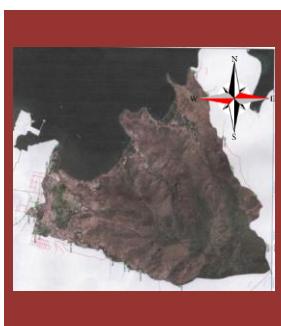
Kawasan merupakan daerah pantai dan pegunungan yang juga disekitar nya daerah pertanian sehingga memiliki potensi air atau mata air cukup baik untuk rumah tangga maupun irigasi pada daerah tersebut.

AKSES

Kawasan dekat jalur akses utama perkotaan yang menuju pelabuhan sehingga mudah diakses roda dua dan roda empat

POTENSI

Potensi yang terdapat pada kawasan ini selain lautan yang indah namun dikelilingi area persawahan dan sumber mata air.



4.1.3 Gambaran Mikro (Profil Tapak)

Gambaran mikro atau profil tapak merupakan data karakteristik tapak yang terpilih dari gambaran secara makro. Gambaran mikro tapak terdapat di lingkungan sekitar tapak terdiri dari, topografi dan morfologi, batas-batas tapak, dimensi dan luas tapak, aksesibilitas dan sirkulasi, view, kebisingan, dan sistem utilitas. Berikut penjabarannya:

- Lokasi Tapak

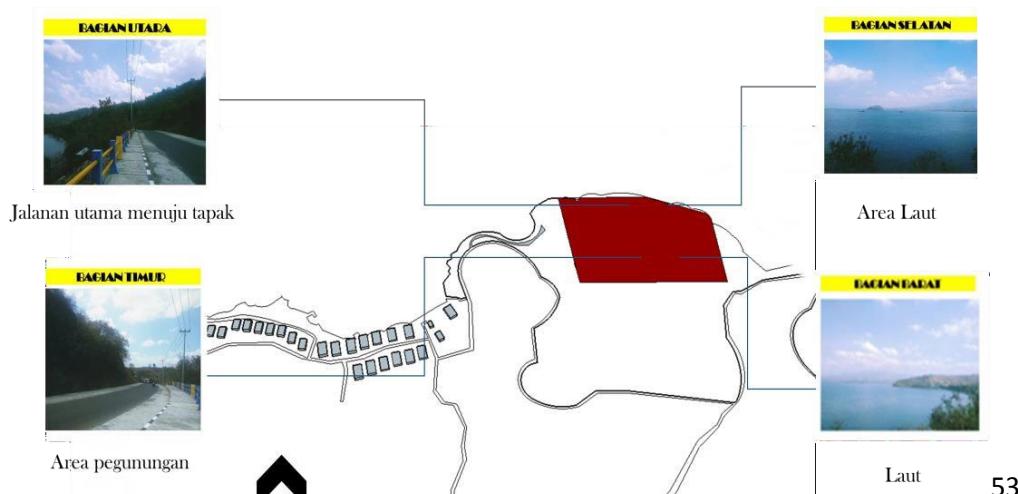
Wilayah ule, kecamatan asakota kota Bima Provinsi Nusa Tenggara Barat merupakan salah satu wilayah yang berada di wilayah administratif Kota Bima. Secara geografis terletak di antara 08° 26' - 30.26' Lintang Selatan dan 118° 43' 07.27" Bujur Timur. Adapun batas-batas tapak sebagai berikut:

- Lokasi



Gambar 4.2 Lokasi Tapak
(Sumber : Analisis, 2019)

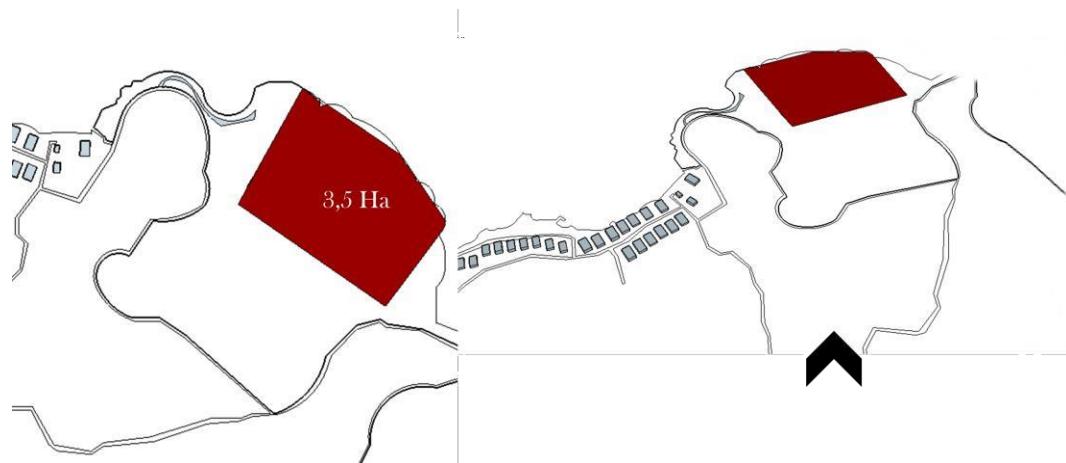
BATAS- BATAS TAPAK



Gambar 4.3 Batas-batas Tapak
(Sumber : Analisis 2019)

- Dimensi dan Luas Tapak

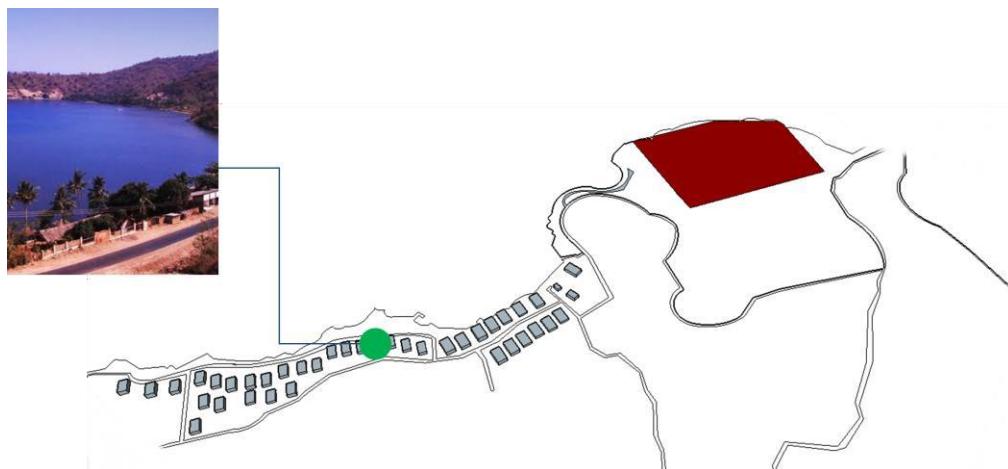
Dimensi pada tapak merupakan ukuran panjang, lebar, dan sekeliling tapak. Luas tapak merupakan keseluruhan ukuran meter persegi tapak. Data dimensi dan luas tapak ini akan digunakan dalam tahap analisis tapak.



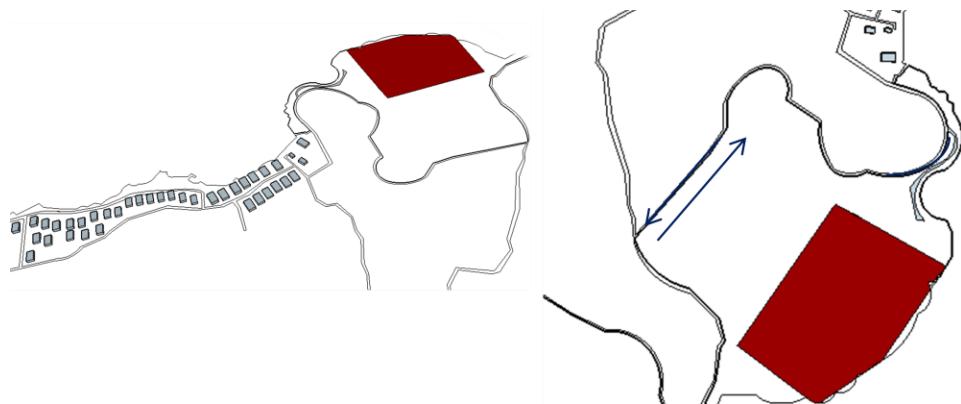
Gambar 4.4 Dimensi Tapak
(Sumber : Analisis, 2019)

- Aksesibilitas dan sirkulasi

Aksesibilitas menuju Tapak melalui jalan besar dari arah perkotaan, yaitu Jalan Ule. Tapak dapat dicapai dengan kendaraan roda 2 dan roda 4 (mobil, truk dll).



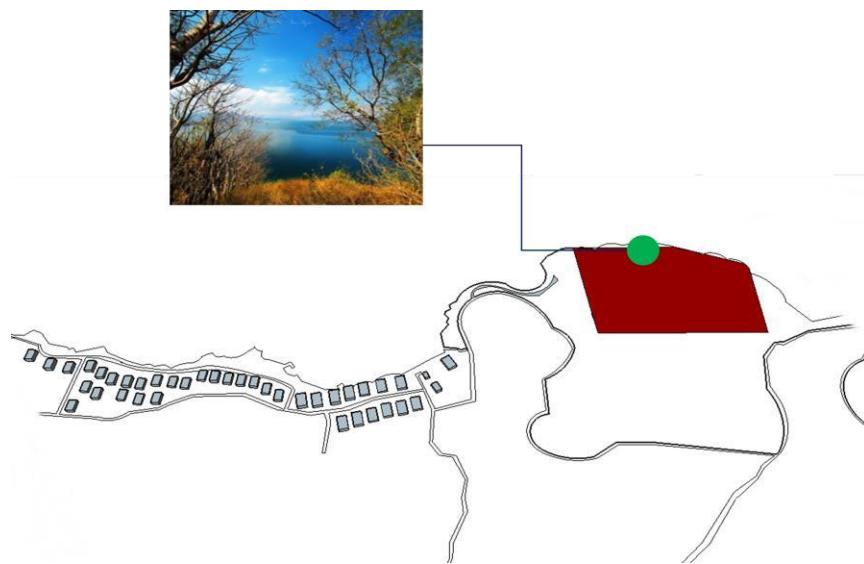
Gambar 4.5 Aksesibilitas Tapak
(Sumber : Analisis, 2019)



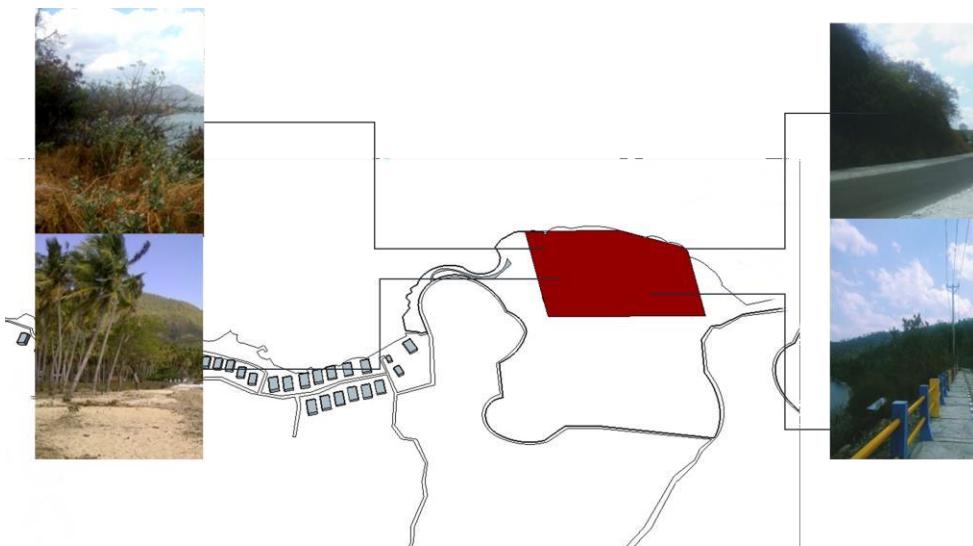
Gambar 4.6 Sirkulasi Tapak
(Sumber : Analisis, 2019)

- View

View tapak dibagi menjadi dua, yaitu view ke dalam tapak dan view keluar tapak. Pada View ke dalam tapak merupakan lautan luas, sedangkan view keluar tapak terdiri dari, lahan persawahan, pegunungan, jalan raya. Berikut adalah gambaran view pada tapak:



Gambar 4. 7 View ke dalam tapak
(Sumber: Hasil survey, 2019)



Gambar 4. 8 View ke luar tapak
(Sumber: Hasil survey, 2019)

4.2 Analisis Fungsi

Pada perancangan ini terdapat beberapa fungsi sebagai wadah kebutuhan dari aktivitas, sebagai berikut:

PRIME R	REKREASI	Sarana hiburan area laut berada diperkotaan yang berbasis olahraga pantai.
SEKUND ER	PERTUNJUK	Merupakan fungsi yang muncul karena adanya aktifitas yang berkenaan dengan fungsi primer, fungsi sekunder tersebut tersebut antara lain latihan, perunjukan olahraga pantai.
PENUNJ ANG	PENGINAPA TOKO PERLOMBA SERVICE AREA	Fungsi ini hadir karena adanya aktifitas yang berkenaan dengan fungsi primer dan fungsi sekunder tersebut tersebut antara lain tempat penginapan, tersedia food court, sebagai wadah perlombaan olahraga, serta keamanan tempat wisata dan juga tempat komersil.

(Sumber: Analisis, 2019)

4.3 Analisis Pengguna

Analisis pengguna dilakukan untuk mengetahui kebutuhan setiap pengguna pada perancangan. Maka penjabaran dari analisis pengguna dijelaskan dalam tabel berikut ini yaitu:

PRIMER	KEGIATAN	SUB BAGIAN
	Menyediakan Informasi mengenai jam kerja tempat wisata.	Kepala Pengelola Sekretaris Administrasi Staff Ticketing
	Mengelola informasi media.	
	Melayani pengunjung yang akan membeli tiket paket olahraga yang tersedia.	
	Bertanggung jawab pada bagian rekreasi	
	Mengawasi dan mengatur kebutuhan alat-alat olahraga.	
SEKUNDE	Mengoprasikan divisi administrasi keuangan.	
	Menyediakan ruang taman dan pertunjukan olahraga-olahraga yang ada untuk berbagai pengunjung.	Kepala Pengelola Sekretaris Guide Bendera
	Pemandu untuk Olahraga	
	Menyediakan penyimpanan alat-alat olahraga untuk pengujung berbagai macam dan jenis sesuai kategori olahraga.	
PENUNJANG	Menyediakan tempat istirahat berupa penginapan.	Guest House
	Menyediakan toko peralatan olahraga.	Staff kafe
	Memarkir kendaraan	Bagian retail
	Menjaga dan mengawasi keamanan setempat.	Mekanik
	Menyediakan dan melayani tempat makan café dan foodcourt	Utilitas Staff
	Menyediakan dan melayani toko oleh-oleh dari pantai.	kebersihan
	Megelola utilitas bangunan.	Parkiran
		Staff keamanan

(Sumber: Analisis, 2019)

➤ Alur Pengguna

Alur pengguna merupakan penjabaran sirkulasi dari tiap pengguna pada perancangan sebagai berikut:

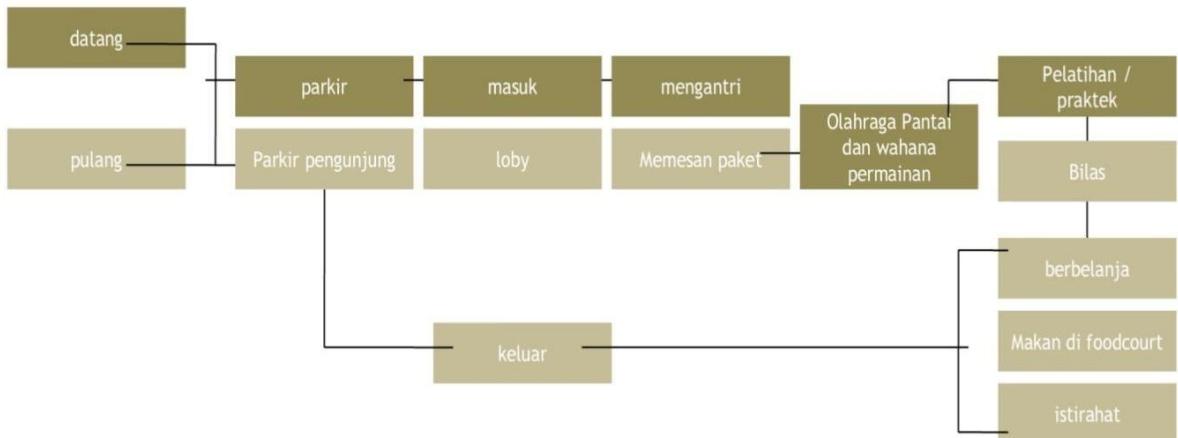
- Pengelola



Gambar 4. 9 Diagram Alur Pengelola

(Sumber: Analisis, 2019)

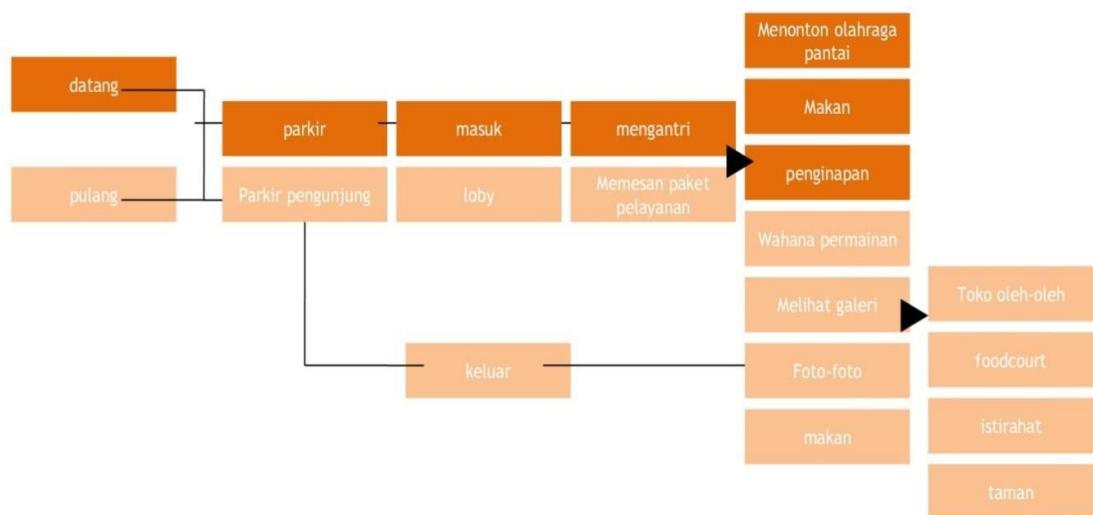
- Pengunjung Olahraga



Gambar 4. 10 Diagram Alur Pengunjung Olahraga

(Sumber: Analisis, 2019)

- Pengunjung Wisata



Gambar 4. 11 Diagram Alur Pengunjung Wisata

(Sumber: Analisis, 2019)

4.4 Analisis Aktivitas

a. Time of Day Berdasarkan Aktifitas dari Fungsi Primer

Primer	Jenis Aktifitas	Sifat Aktifitas	Perilaku Aktifitas	Ruang
Rekreasi	Dayung	Publik	<ul style="list-style-type: none"> • Mengganti Pakaian untuk Dayung. • Praktek Mendayung dari perorangan hingga sekelompok di laut.. • Menyandarkan perahu/kano di tepi laut. • Membersihkan badan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang ganti • Ruang penyimpanan perahu • Dermaga • Ruang mandi
	Uvo Boat	Publik	<ul style="list-style-type: none"> • Mengganti Pakaian Khusus. • Praktek di laut. • Menyimpan peralatan. 	
	Water Ball	Publik	<ul style="list-style-type: none"> • Mengganti Pakaian. • Praktek . • Menyimpan kapal dan peralatan. • Membersihkan Badan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang Ganti • Ruang Mandi • Ruang Peralatan jetski
	Sepak Bola Pantai	Publik	<ul style="list-style-type: none"> • Masuk dan menuju ke tempat pelayanan lalu memilih paket olahraga yang diinginkan. • Mengganti pakaian. • Melatih skill. • Praktek di pinggir pantai 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang ganti • Ruang penyimpanan perahu • Dermaga • Ruang mandi
	Flying board	Publik	<ul style="list-style-type: none"> • Mengganti Pakaian Khusus. • Praktek Iflyingboard di laut. • Menyimpan peralatan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang Ganti Flying Board • Ruang Mandi • Ruang Peralatan Flying Board

	Banana Boat Diving Rolling Donut Aqua adventure		<ul style="list-style-type: none"> • Pengunjung menunggu giliran permainan • Pengunjung bermain permainan air dengan wahana yang telah disediakan baik berkelompok ataupun perseorangan. • Pengunjung menggunakan pengaman berupa pelampung. • Menyimpan Peralatan/wahana permainan. 	
--	--	--	--	--

(Sumber: Analisis, 2019)

b. Time of Day Berdasarkan Aktivitas dari Fungsi Sekunder

Sekunder	Jenis Aktifitas	Sifat Aktifitas	Perilaku Aktifitas	Ruang
	Pameran		<ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan segala hal tentang olahraga air beserta makhluk hidup didalamnya. 	
	Edukasi Olahraga		<ul style="list-style-type: none"> • Berlatih diving sebelum berada di laut sebenarnya. • Percobaan alat peraga olahraga pantai. • Berlatih mendayung yaitu kemampuan mendayung serta menyeimbangkan perahu. 	

(Sumber: Analisis, 2019)

c. Time of Day Berdasarkan Aktivitas dari Fungsi Penunjang

Penunjang	Jenis Aktifitas	Sifat Aktifitas	Perilaku Aktifitas	Ruang
Perlombaan Olahraga Pantai		Publik	Melombakan setiap jenis olahraga yang ada dengan standart internasional	Peralatan
Istirahat	Menginap	Publik	Memilih kamar untuk beristirahat indoor.	Hotel
	Makan/Minum	Publik	Beristirahat dengan makan/minum yang disesuaikan keinginan.	Food Court
Service		Publik	Membeli peralatan olahraga yang berhubungan dengan laut.	Toko peralatan olahraga air
		Publik	Membeli oleh-oleh khas setempat	
Mengelola	Bekerja sesuai devisi	Privat	Memimpin jalannya keseluruhan kegiatan	
	Melayani Pengunjung	Publik	<ul style="list-style-type: none"> -Memimpin dan bertanggung jawab pada bagian pelayanan pengunjung -Melayani pengunjung -Memberikan informasi yang diperlukan kepada pengunjung 	<ul style="list-style-type: none"> -Ruang Staff -Ruang Berkumpul -Ruang sekretaris
	Mengopraskikan divisi administrasi keuangan	Privat	<ul style="list-style-type: none"> -Memimpin kegiatan operasional menejemen administrasi bagian keuangan -Melakukan pekerjaan terkait menejemen keuangan dan akuntasi 	
	Mengawasi dan bertanggung jawab pada kelangsungan lapangan	Privat	<ul style="list-style-type: none"> -Memimpin bertanggung jawab seluruh kegiatan operasional -Melakukan pekerjaan pelatihan rekreasi -Memandu pengunjung dalam melaksanakan rekreasi 	<ul style="list-style-type: none"> -Ruang Staff -Ruang Berkumpul -Ruang Karyawan
	Menjaga keamanan dan kenyamanan	Privat	Menjaga keamanan dan kenyamanan pengunjung	Pos Satpam
	Mengelola sampah	Publik	Mengolah kembali sampah-sampah pada lingkungan sekitar	<ul style="list-style-type: none"> -TPS -Area pengolahan sampah

(Sumber: Analisis, 2019)

4.5 Analisis Ruang

Analisis ruang didapatkan dari diagram alur pengguna dan aktivitasnya,yang kemudian dituangkan dalam gambaran dan tabel analisis sebagai berikut:

- **Kebutuhan Ruang**

Kebutuhan ruang terdiri dari beberapa area yang dibagi sesuai dengan aktivitas pengguna di dalamnya, kemudian dari beberapa area tersebut didapatkan ruang-ruang sebagai wadah untuk aktivitas yang dilakukan.

Nama ruang	Jumlah Ruang	Kapasitas (orang)	Perhitungan	Luas Total
Ruang Ganti dan loker	3	50	R. ganti:50x1mx1m=50m ² Dobel loker: 50x25cmx25cm=3m ² Sirkulasi: 30%x53m ² =16m ² Total: 53m ² +16m ² =69m ² 69x3=207m ²	207m ²
Ruang Peralatan Diving		10	Manusia: 10x1,2m= 120 m ² Rak penyimpanan: 15x40mx1m=600 m ² Sirkulasi:40%x720m ² =288 m ² Total: 720+288= 1000 m ²	1000 m ²
Ruang peralatan water jump		10	Manusia: 10x1,2m= 120 m ² Rak penyimpanan: 10x40mx1m=400 m ² Sirkulasi: 40%x520m ² =200 m ² Total: 520+200=720 m ²	720 m ²
Ruang penyimpanan peralatan wahana		10	Manusia: 10x1,2m= 120 m ² Rak penyimpanan: 10x40mx1m=400 m ² Sirkulasi: 40%x520m ² =200 m ² Total: 520+200=720 m ²	720 m ²
Ruang penyimpanan perahu		20	Ukuran st. R. Perahu: 20x6= 120x4= 480m ²	480m ²
Ruang tunggu loby		100	Meja: 4x 2mx0,80m= 6,4m ² Sofa: 8x 0,50x1,50= 6m ² Manusia: 100x1,2m ² = 120m ² Sirkulasi 30%= 40m ² Total= 172m ²	172m ²
Kamar Mandi		80	Ruang shower: 0,95x0,80=0,76x50=38m ² Toilet:0,90x1,40=1,26x15=20m ² Sirkulasi30%x58=17,4 Total= 58+17,4=75,4m ² x3=110m ²	110m ²

Ruang peralatan wake boarding		10	Manusia: 10x1,2m= 120 m2 Rak penyimpanan: 10x40mx1m=400 m2 Sirkulasi: 40%x520m2=200 m2 Total: 520+200=720 m2	720 m2	
Ruang peralatan rolling donut		10	Manusia: 10x1,2m= 120 m2 Rak penyimpanan: 10x40mx1m=400 m2	400 m2	
Ruang peralatan uvo boat		10	Manusia: 10x1,2m= 120 m2 Rak penyimpanan: 10x40mx1m= 400 m2 Sirkulasi: 40%x520m2=200 m2 Total: 520+200=720 m2	720 m2	
Galeri		500	Manusia: 500x1,2 m2= 600m2 Sirkulasi: 40%x600m2=240m2 Total: 600+240=840m2	840m2	
Total				6,889 m2	

Nama ruang	Jumlah Ruang	Kapasitas (orang)	Perhitungan	Luar Sumsel Total	Sumber
Area penyimpanan water ball		15	5 perahu: 15x1,50mx4m=90m2 Manusia: 10,1,2=120mm2 Sirkulasi: 50%=110m2 Total : 320m2	320m2	
Area penyimpanan jetski		30	30 Kapal:30x3,52mx1,23m=120m2 Orang: 10x1,2=120m2 Sirkulasi 50%= 120m2 Total= 240+120= 360m2	360m2	
Dermaga		20	20 kapal: 20x1,5x4= 120 Manusia: 30x1,2=36 Sirkulasi: 30%=47m2 Total: 156+47=200m2	200m2	
Area Bermain			250m2	250m2	

Foodcourt			Dapur: 9m ² Kasir: 4m ² r. cuci: 4m ² total: 17m ² x12= 204m ² ruang makan: 1,20m ² /orgx50= 60m ² Wastafel: 1m ² /orgx2=2m ² Total: 266m ²	266m ²	
Gazebo			Gazebo: 15x3x3= 135m ² Sirkulasi: 30%- 40,5m ² Total= 175m ²	175m ²	
Total				1,571 m ²	

Nama ruang	Jumlah Ruang	Kapasitas (orang)	Perhitungan	Luas Total	Sumber
Ruang Administrasi		28 orang	Standart ukuran/org: 8m ² 8m ² x 5= 40m ²	40m ²	
Ruang Karyawan		28 orang	Standart ukuran/org: 8m ² 8m ² x 7=72m ²	72m ²	
Ruang Service		5 orang	5mx5m=25m ²	25m ²	
Ruang Rapat			Standart ruang rapat: 3,1x8,1=25,11m ²	25,11m ²	
Toilet		6	3m ² /orangx6= 18m ² 18m ² x 2= 36m ²	36m ²	
Mushala		20	Standart org solat: 0,720,72x20=15m ²	15m ²	
Ruang loker		20	r.ganti: 20x1x1= 20m ² dobel loker: 10x0,25x0,25=0,60m ² sirkulasi 30%=6,3m ² total: 27m ²	27m ²	
Total				240,11 m ²	

Nama ruang	Jumlah Ruang	Kapasitas (orang)	Perhitungan	Luas Total	Sumber
Ruang pelayanan dan informasi			Meja: 0,50x1,50= 0,753 kursi: 3x0,50x0,50= 0,75 Sirkulasi 30%=1,125 Tot: 3m2x2= 6m2	6m2	
Entrance Hall			1m2/org x 200= 200m2	200m2	
ATM			5 mesin atm: 1m2x5 = 5m2 Sirkulasi 50%= 2,5m2 Total: 7,5m2	7,5m2	
Toko			Standart ruangan: 25m2 Kasir: 2m2 Gudang: 10m2 Dobel Lo ker: 2x0,25x0,25=0,125 Total : 38m2	38m2	
Toilet			3m2/orangx6= 18m2 18m2 x 2= 36m2	36m2	
Coffeshop			Ruang makan: 250m2 Dapur: 2,35x3: 7m2	7m2	
Toko Peralatan Olahraga			Standart toko peralatan: 5,3x6=32m2	32m2	
Mekanikal	Ruang pompa		50m ² / unit	50m ² / unit	
	Tandon		80m ² / unit	80m ² / unit	
	Ruang		100m ² / unit	100m ² / unit	

	gen se				
Total = 326,5 m ²					

Nam a ruan g	Jumlah Ruang	Kapasitas (orang)	Perhitungan	Lua s Tot al	Sumber
Parkir			<p>Asumsi kedatangan 1000 orang perhari:</p> <p>-Mobil 20% $20\% \times 1000 = 200$ orang 1 mobil berisi 2 org: 100 mobil Standart uk. Mobil: 15m luas : 1500 m² motor 40% $40\% \times 1000 = 400$ orang1 motor berisi2 motor: 200 motor Standart uk. Motor: 1,70 m² Luas: 340m² bus 30% $30\% \times 1000 = 300$ orang 1 bus berisi 60 penumpang bus Standart bus: 27,5 m² Luas : 137,5 m² sepeda 5% $5\% \times 1000 = 50$ orang/sepeda Standart sepeda: 1,08 m² Luas: 54 m² 5% pejalan kaki= 50 orang sirkulasi 50% = 1016 m² Total luas parkir: $(1500 + 340 + 138 + 54) \times 50\% = 3000$ m²</p>		

4.6 Persyaratan Ruang

Persyaratan ruang merupakan analisis jenis ruang yang menggunakan beberapa aspek kebutuhan dalam kenyamanan ruang dengan penilaian persyaratan mulai dari sangat diperlukan hingga tidak diperlukan, yang digambarkan dalam tabel sebagai berikut:

- Analisis Persyaratan ruang

JENIS RUANG	AKSESIBIL ITAS	PENCAHAY AAN		PENGHAWA AN		VIEW		KEBERSI HAN	KETENAN GAN
		ALA MI	BUAT AN	ALA MI	BUAT AN	IN	OU T		
Ruang Ganti dan loker	+++	++	++	+	+++	+	+	+++	+++
Ruang Peralatan Diving	+++	++	++	+	+++	+	+	+++	++
Ruang peralatan uvo boat	+++	++	++	+	+++	+	+	+++	++
Ruang penyimpanan water ball	+++	++	++	+	+++	+	+	+++	++
Ruang penyimpanan perahu	+++	++	++	+	+++	+	+	+++	++
Loby	+++	++	+++	++	+	++	++	+++	-
Kamar Mandi	++	++	+++	++	+	-	-	+++	++
Kolam Renang Belajar	+++	++	++	+++	+	+	+	+++	++
Ruang peralatan banana boat	++	++	++	++	+	+	+	+++	++
Ruang peralatan aqua advanture	++	++	++	++	+	+	+	+++	++

Area penyimpanan perahu	++	++	++	+++	+	+	+	+++	-
Area penyimpanan rolling donut	++	++	++	+++	+	+	+	+++	-
Dermaga	+++	++	++	+++	-	+	+	+++	-
Area Bermain	+++	++	++	+++	+	++	++	+++	-
Foodcourt	+++	++	++	++	++	++	++	+++	-
Gazebo	+++	++	++	+++	++	++	++	+++	-
Ruang Administrasi	++	++	++	++	++	++	++	+++	+++
Ruang Karyawan	++	++	++	++	++	+	+	+++	+++
Ruang Service	++	++	++	++	++	+	+	+++	+++
Ruang Berkumpul	++	++	++	++	++	+	+	+++	+++
Toilet	++	++	+++	++	+	-	-	+++	++
Mushala	+++	++	++	++	++	+	-	+++	+++
Ruang loker	++	++	++	++	++	+	+	+++	+++
Ruang pelayanan dan informasi	+++	++	++	+	+++	++	++	+++	+++

Entrance Hall	+++	++	++	++	+	++	++	+++
Atm	+++	++	+++	+	+++	++	++	+++
Toko	+++	++	+++	++	+	++	++	+++
Toilet	++	++	+++	++	+	-	-	+++
Coffeshop	+++	++	+++	++	+	++	++	+++
Toko Peralatan Olahraga	+++	++	+++	++	+	++	++	+++
Parkir	+++			+++	+	++	++	+++

+++ Sangat diperlukan ++ Cukup diperlukan + Kurang diperlukan -Tidak diperlukan
 (Sumber: Analisis, 2019)

4.6.2 Besaran Ruang

Besaran ruang merupakan analisis yang terdiri dari perhitungan besaran ruang dengan mempertimbangkan kebutuhan yang ada didalam ruang dengan standart ukuran dan sirkulasi, yang digambarkan pada tabel sebagai berikut:

Nama ruang	Jumlah Ruang	Kapasitas (orang)	Perhitungan	Luas Total	Sumber
Ruang Ganti dan loker	3	50	R. ganti:50x1mx1m=50m ² Dobel loker: 50x25cmx25cm=3m ² Sirkulasi: 30%x53m ² =16m ² Total: 53m ² +16m ² =69m ² 69x3=207m ²	207m ²	
Ruang Peralatan Diving		10	Manusia: 10x1,2m= 120 m ² Rak penyimpanan: 15x40mx1m=600 m ² Sirkulasi:40%x720m ² =288 m ² Total: 720+288= 1000 m ²	1000 m ²	
Ruang peralatan water jump		10	Manusia: 10x1,2m= 120 m ² Rak penyimpanan: 10x40mx1m=400 m ² Sirkulasi: 40%x520m ² =200 m ² Total: 520+200=720 m ²	720 m ²	
Ruang penyimpanan peralatan wahana		10	Manusia: 10x1,2m= 120 m ² Rak penyimpanan: 10x40mx1m=400 m ² Sirkulasi: 40%x520m ² =200 m ² Total: 520+200=720 m ²	720 m ²	
Ruang penyimpanan perahu		20	Ukuran st. R. Perahu: 20x6= 120x4= 480m ²	480m ²	
Ruang tunggu loby		100	Meja: 4x 2mx0,80m= 6,4m ² Sofa: 8x 0,50x1,50= 6m ² Manusia: 100x1,2m ² = 120m ² Sirkulasi 30%= 40m ² Total= 172m ²	172m ²	
Kamar Mandi		80	Ruang shower: 0,95x0,80=0,76x50=38m ² Toilet:0,90x1,40=1,26x15=20m ² Sirkulasi30%x58=17,4 Total= 58+17,4=75,4m ² x3=110m ²	110m ²	
Kolam Renang Belajar		100	r. gerak pengguna 100 org x 4m ² = 400m ² 400x2= 800m ²	800m ²	

Ruang peralatan wake boarding		10	Manusia: 10x1,2m= 120 m ² Rak penyimpanan: 10x40mx1m=400 m ² Sirkulasi: 40%x520m ² =200 m ² Total: 520+200=720 m ²	720 m ²	
Ruang peralatan rolling donut		10	Manusia: 10x1,2m= 120 m ² Rak penyimpanan: 10x40mx1m=400 m ²	400 m ²	
Ruang peralatan uvo boat		10	Manusia: 10x1,2m= 120 m ² Rak penyimpanan: 10x40mx1m=400 m ² Sirkulasi: 40%x520m ² =200 m ² Total: 520+200=720 m ²	720 m ²	
Galeri		500	Manusia: 500x1,2 m ² = 600m ² Sirkulasi: 40%x600m ² =240m ² Total: 600+240=840m ²	840m ²	
Total				6,889 m ²	

Nama ruang	Jumlah Ruang	Kapasitas (orang)	Perhitungan	Luas Total	Sumber
Area penyimpanan water ball		15	5 perahu: 15x1,50mx4m=90m ² Manusia: 10,1,2=120mm ² Sirkulasi: 50%=110m ² Total : 320m ²	320m ²	
Area penyimpanan jetski		30	30 Kapal:30x3,52mx1,23m=120m ² Orang: 10x1,2=120m ² Sirkulasi 50%= 120m ² Total= 240+120= 360m ²	360m ²	
Dermaga		20	20 kapal: 20x1,5x4= 120 Manusia: 30x1,2=36 Sirkulasi: 30%=47m ² Total: 156+47=200m ²	200m ²	
Area Bermain			250m ²	250m ²	

Foodcourt			Dapur: 9m2 Kasir: 4m2r. cuci: 4m2 total: 17m2x12= 204m2 ruang makan: 1,20m2/orgx50= 60m2 Wastafel: 1m2/orgx2=2m2 Total: 266m2	266m2	
Gazebo			Gazebo: 15x3x3= 135m2 Sirkulasi: 30%= 40,5m2 Total= 175m2	175m2	
Total				1,571 m2	

Nama ruang	Jumlah Ruang	Kapasitas (orang)	Perhitungan	Luas Total	Sumber
Ruang Administrasi		28 orang	Standart ukuran/org: 8m28m2x 5= 40m2	40m2	
Ruang Karyawan		28 orang	Standart ukuran/org: 8m28m2x 7=72m2	72m2	
Ruang Service		5 orang	5mx5m=25m2	25m2	
Ruang Rapat			Standart ruang rapat: 3,1x8,1=25,11m2	25,11m2	
Toilet		6	3m2/orangx6= 18m218m2 x 2= 36m2	36m2	
Mushala		20	Standart org solat: 0,720,72x20=15m2	15m2	
Ruang loker		20	r.ganti: 20x1x1= 20m2 dobel loker: 10x0,25x0,25=0,60m2 sirkulasi 30%=6,3m2 total: 27m2	27m2	
Total				240,11 m2	

Nama ruang	Jumlah Ruang	Kapasitas (orang)	Perhitungan	Luas Total	Sumber
Ruang pelayanan dan informasi			Meja: $0,50 \times 1,50 = 0,75$ kursi: $3 \times 0,50 \times 0,50 = 0,75$ Sirkulasi 30% = $1,125$ Tot: $3m^2 \times 2 = 6m^2$	6m ²	
Entrance Hall			$1m^2 / org \times 200 = 200m^2$	200m ²	
ATM			5 mesin atm: $1m^2 \times 5 = 5m^2$ Sirkulasi 50% = $2,5m^2$ Total: $7,5m^2$	7,5m ²	
Toko			Standart ruangan: $25m^2$ Kasir: $2m^2$ Gudang: $10m^2$ Dobel Loker: $2 \times 0,25 \times 0,25 = 0,125$ Total : $38m^2$	38m ²	
Toilet			$3m^2 / orang \times 6 = 18m^2$ $18m^2 \times 2 = 36m^2$	36m ²	
Coffeshop			Ruang makan: $250m^2$ Dapur: $2,35 \times 3 = 7m^2$	7m ²	
Toko Peralatan Olahraga			Standart toko peralatan: $5,3 \times 6 = 32m^2$	32m ²	
Mekanikal	Ruang pompa		$50m^2 / unit$	$50m^2 / unit$	
	Tandon		$80m^2 / unit$		
	Ruang gense		$100m^2 / unit$		
Total = $326,5 m^2$					

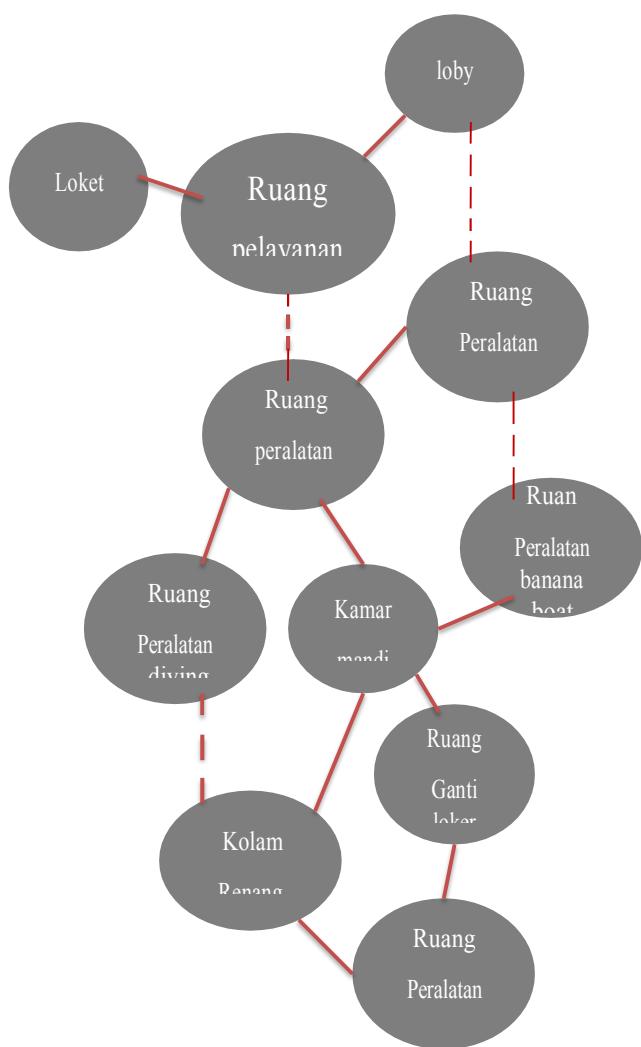
Nama ruang	Jumlah Ruang	Kapasitas (orang)	Perhitungan	Luas Total	Sumber
Parkir			<p>Asumsi kedatangan 1000 orang perhari:</p> <p>-Mobil 20% $20\% \times 1000 = 200$ orang</p> <p>1 mobil berisi 2 org: 100 mobil</p> <p>Standart uk. Mobil: 15m</p> <p>luas : 1500 m²</p> <p>motor 40% $40\% \times 1000 = 400$ orang</p> <p>motor berisi2 motor: 200 motor</p> <p>Standart uk. Motor: 1,70 m²</p> <p>Luas: 340m²</p> <p>bus 30% $30\% \times 1000 = 300$ orang</p> <p>1 bus berisi 60 penumpang bus</p> <p>Standart bus: 27,5 m²</p> <p>Luas : 137,5 m²</p> <p>sepeda 5% $5\% \times 1000 = 50$ orang/sepeda</p> <p>Standart sepeda: 1,08 m²</p> <p>Luas: 54 m² 5% pejalan kaki= 50 orang</p> <p>sirkulasi 50% $= 1016$ m²</p> <p>Total luas parkir: $(1500+340+138+54) \times 50\% = 3000$m²</p>		

(Sumber: Analisis, 2019)

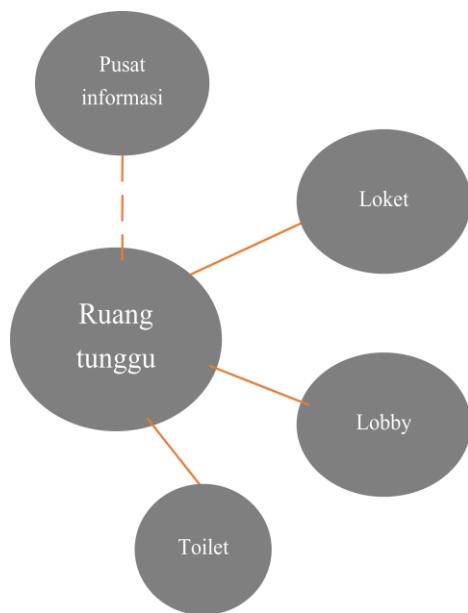
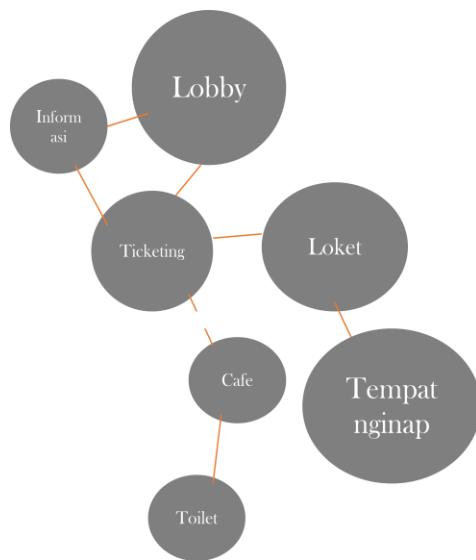
4.6.3 Diagram Hubungan Antar Ruang

Diagram hubungan antar ruang terbagi menjadi dua, yaitu diagram hubungan antar ruang mikro, hubungan antar ruang makro. Diagram antar ruang mikro digambarkan dengan *bubble* yang disambungkan dengan garis yang menunjukkan hubungan kedekatan antar ruang mikro yang terhubung.

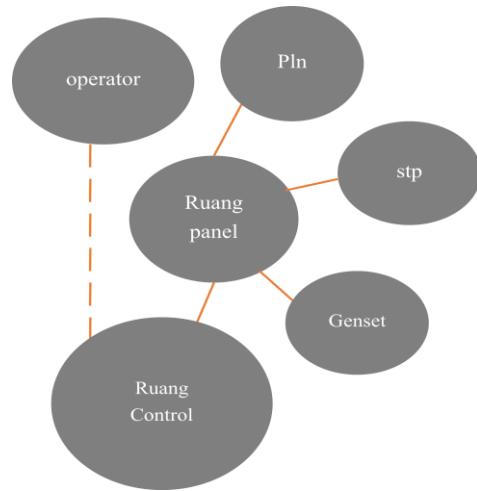
a. Pengunjung Olahraga Pantai



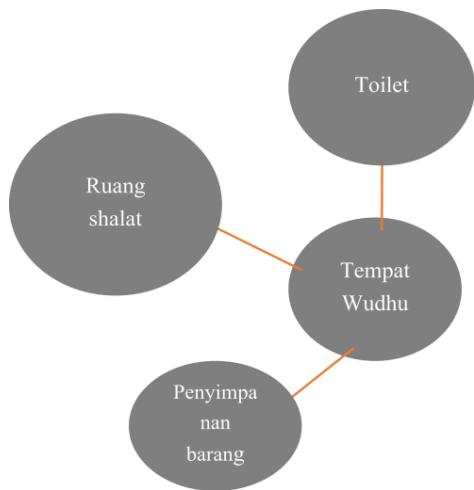
b. Pengunjung Wisata Pantai



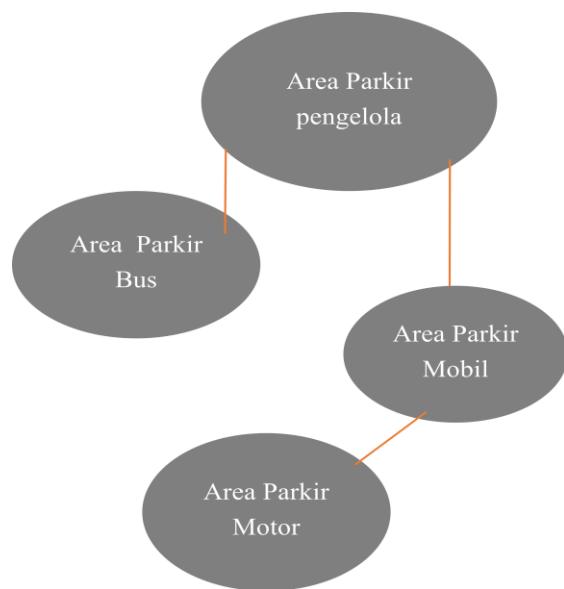
c. Karyawan dan Pengelola



d. Musholla

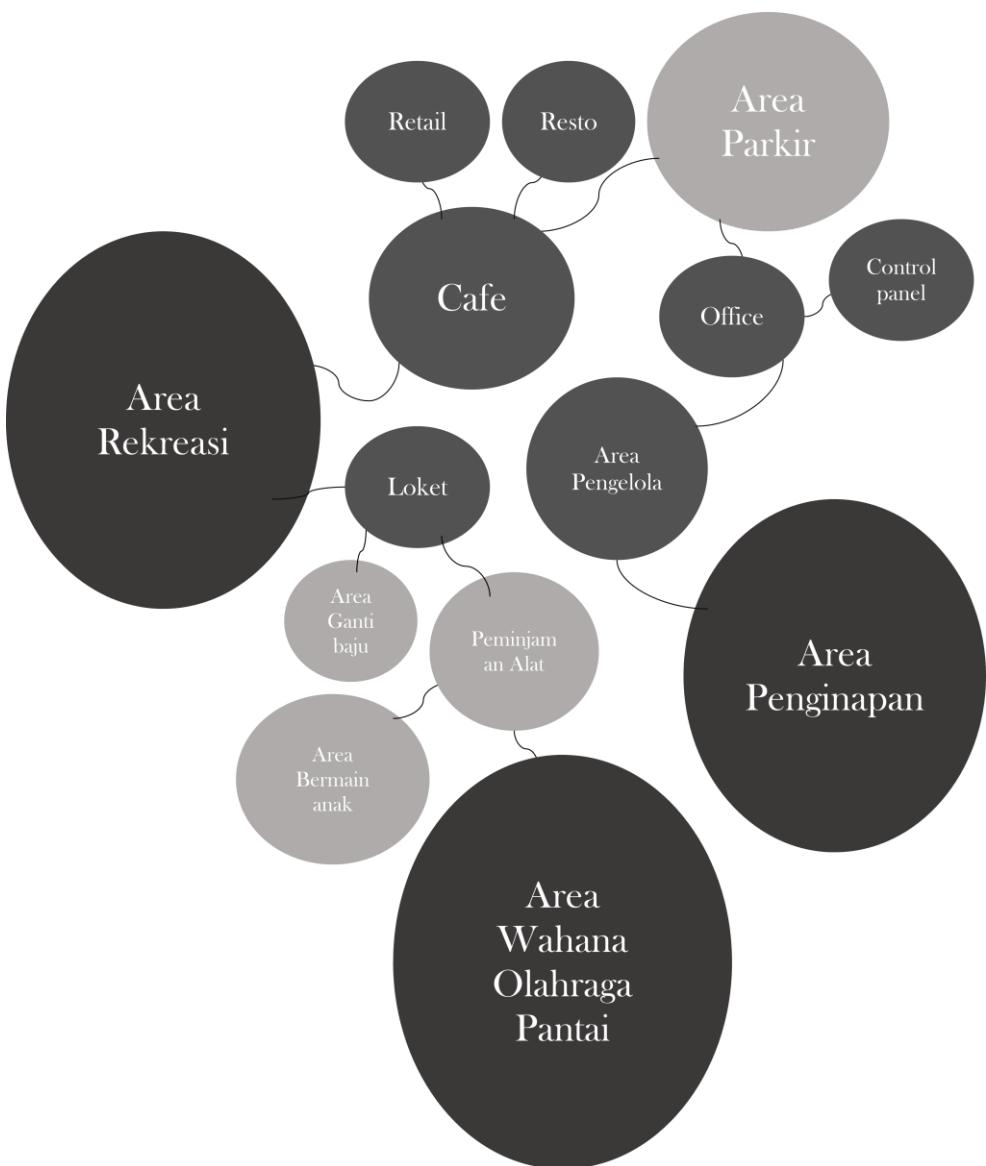


e. Parkir



(Sumber: Analisis, 2019)

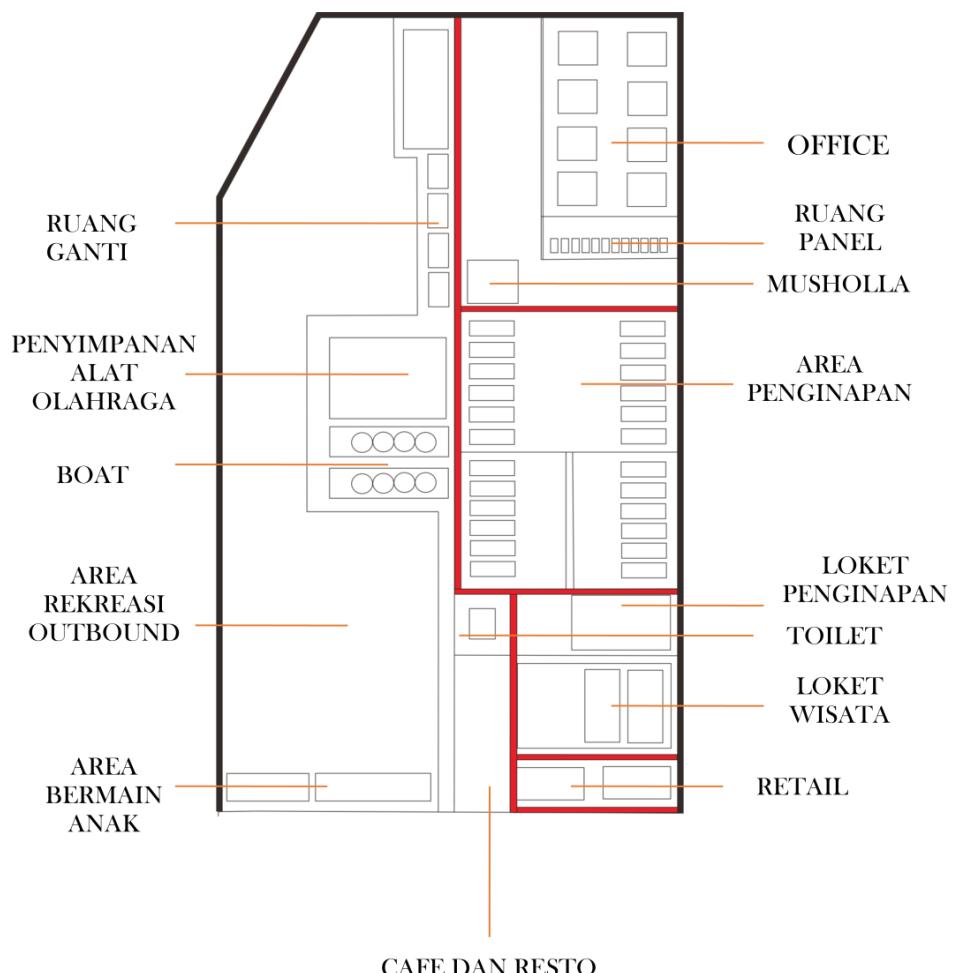
Sedangkan, hubungan ruang antar ruang makro merupakan gambaran kelompok jenis ruang besar yang digambarkan dalam bentuk bubble yang kemudian dihubungkan dengan kelompok besar ruang lainnya dan dihubungkan dengan garis. Hubungan antar ruang makro digambarkan sebagai berikut:



(Sumber: Analisis, 2019)

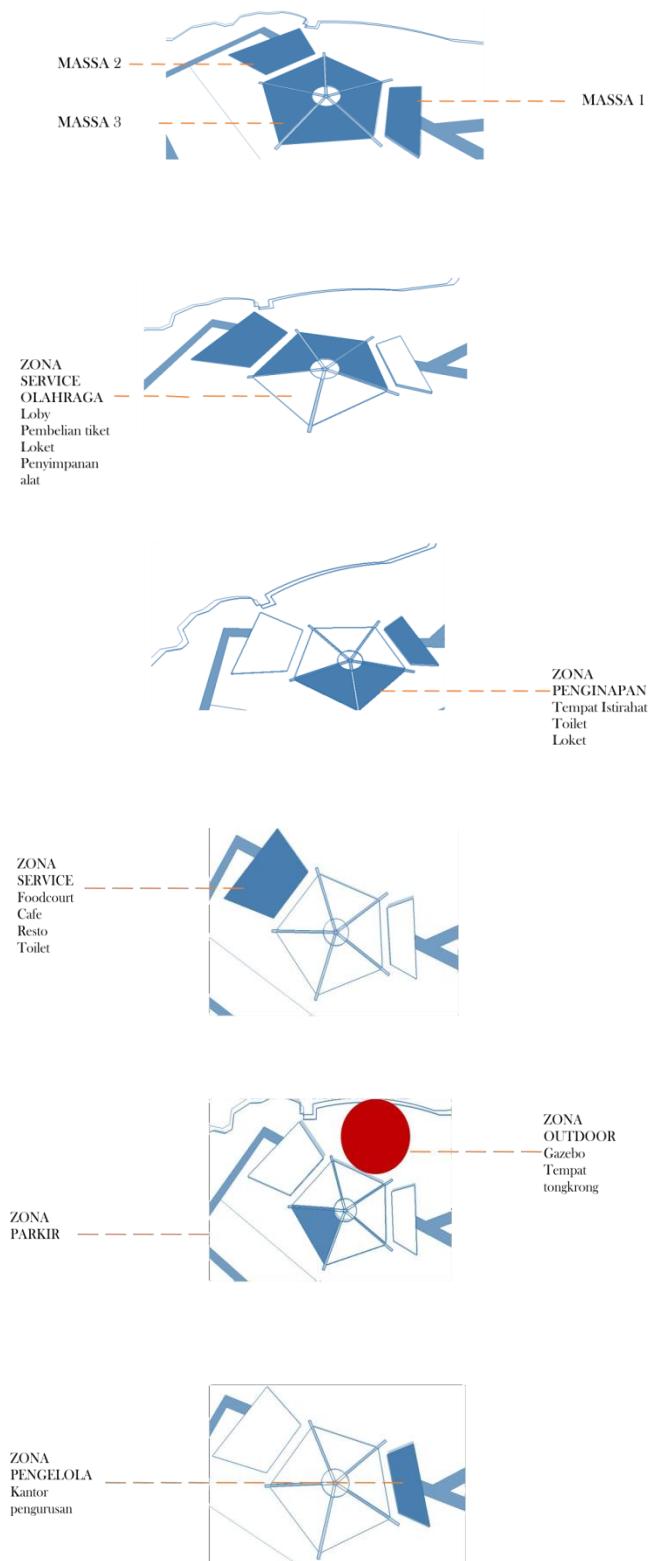
4.6.4 Blokplan

Blokplan kawasan merupakan pengembangan dari bubble diagram dengan penyesuaian terhadap tatanan ruang dan pada tapak



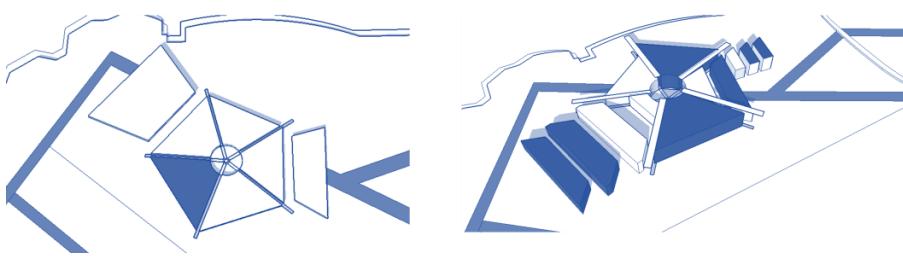
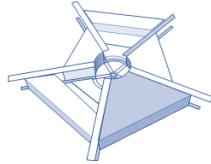
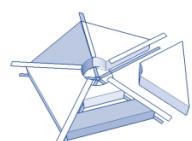
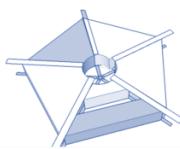
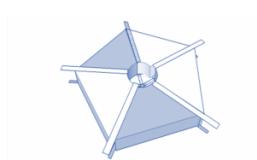
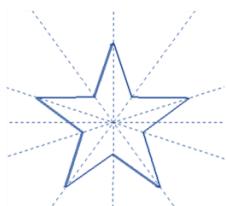
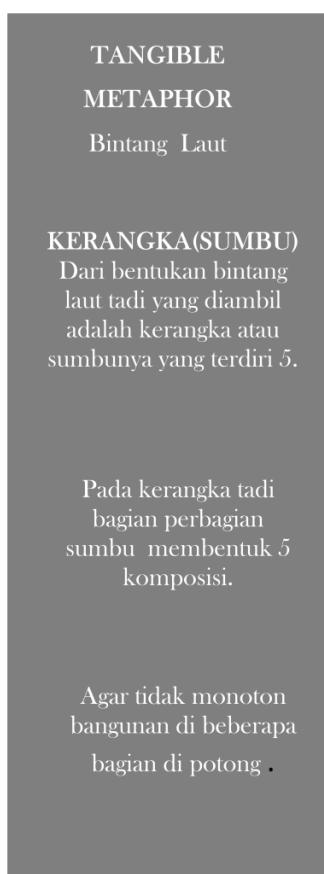
(Sumber: Analisis, 2019)

4.6.5 Zoning



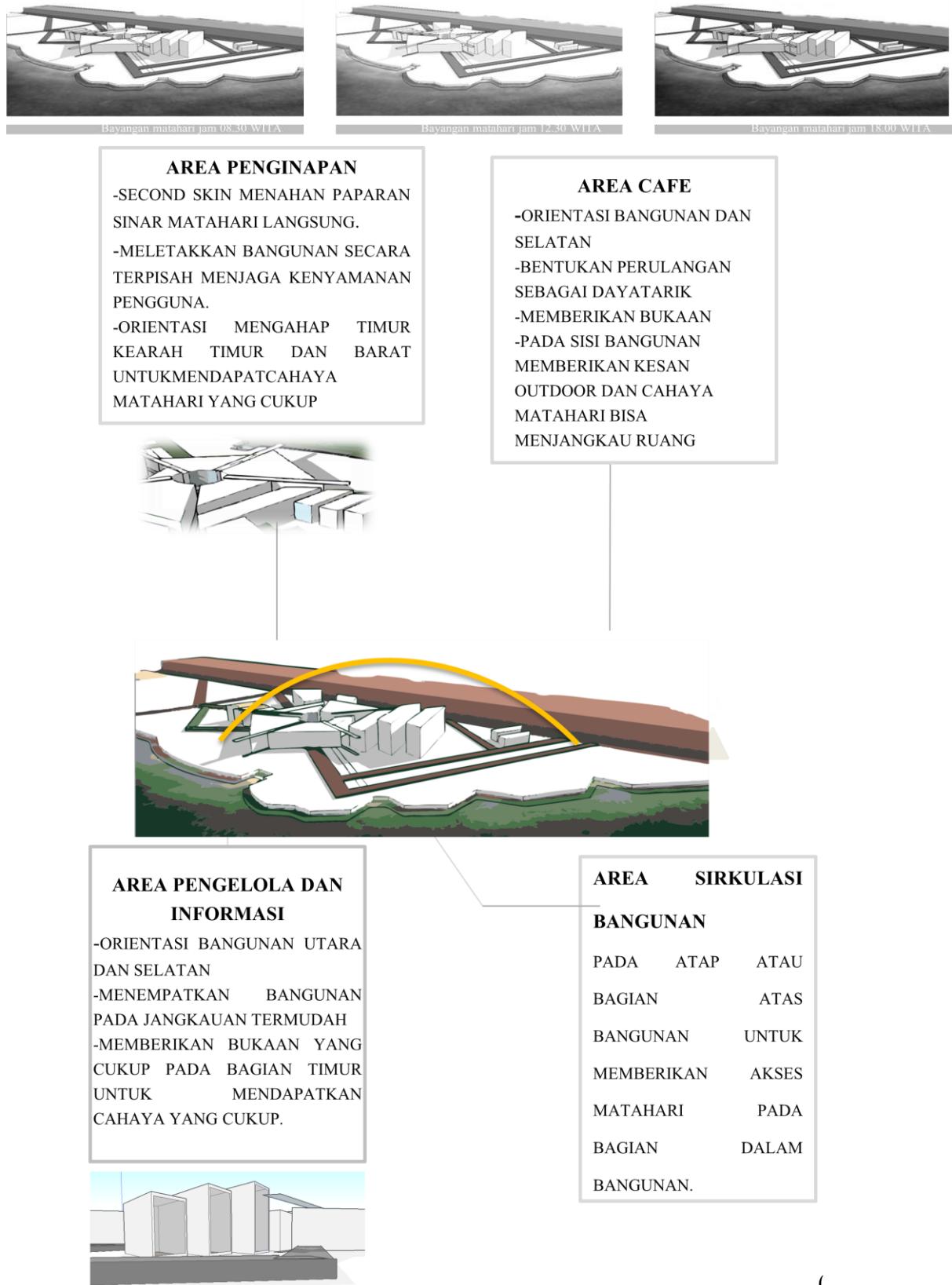
Sumber: Analisis, 2020)

4.7 Analisis Bentuk



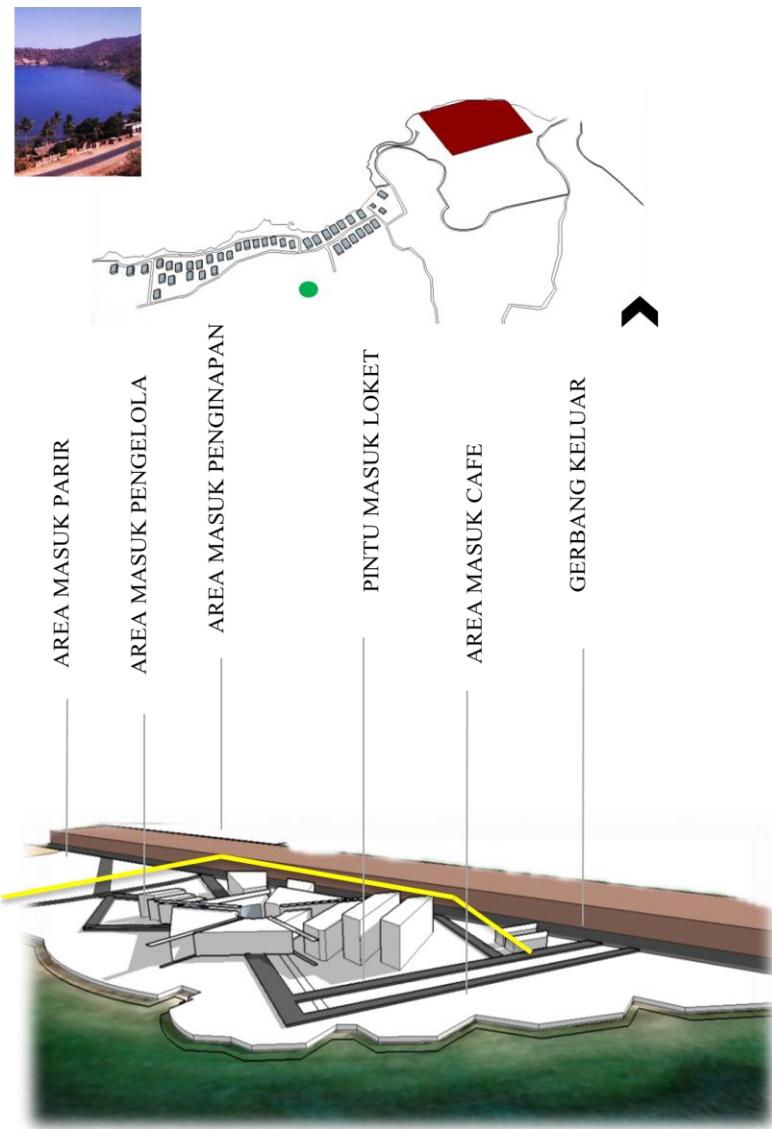
(Sumber: Analisis 2020)

4.7.2 Analisis Matahari



- Sumber: Analisis, 2019)

4.7.3 Analisis sirkulasi



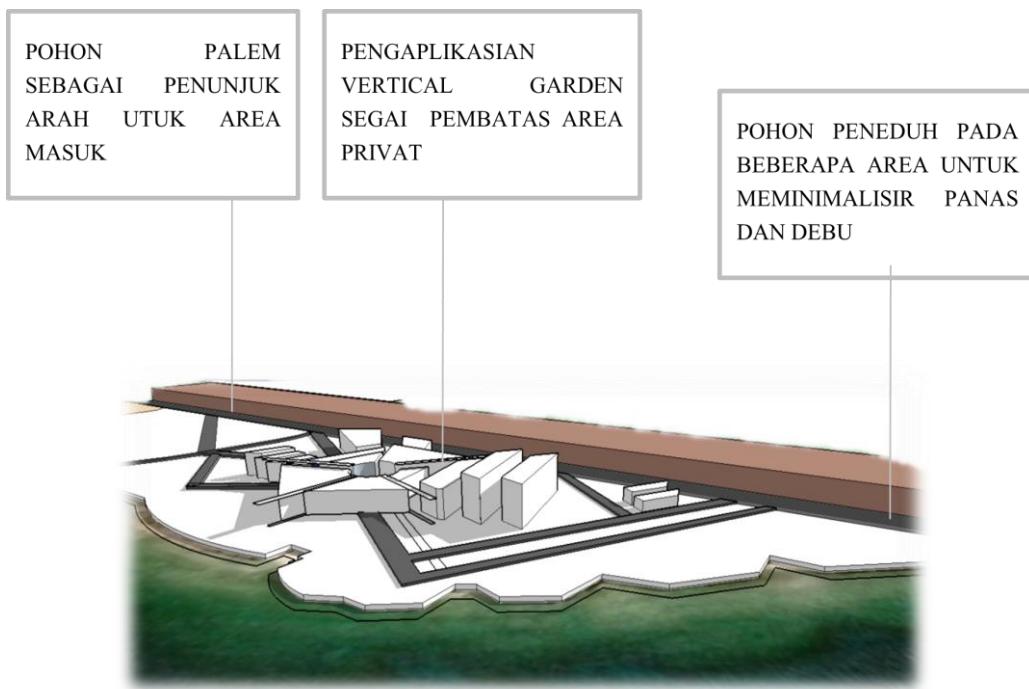
— = AKSES UTAMA

MEMBEDAKAN GERBANG KELUAR DAN MASUK DENGAN TUJUAN MEMPERLANCAR SIRKULASI AGAR TIDAK TERJADI PENUMPUMAN KENDARAAN.

AKSES UTAMA SEARAH UNTUK MEMUDAHKAN JANGKAUAN SETIAP AREA.

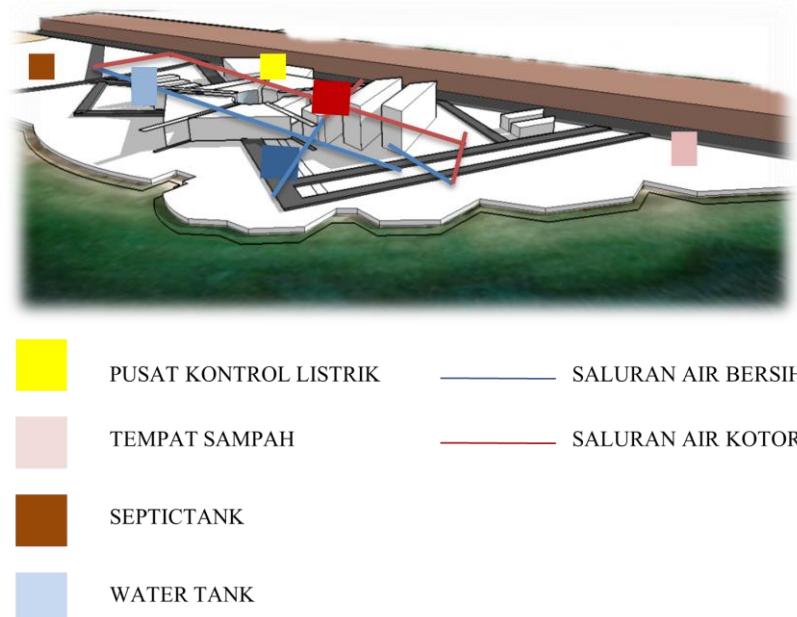
(Sumber: Analisis, 2019)

4.7.4 Vegetasi



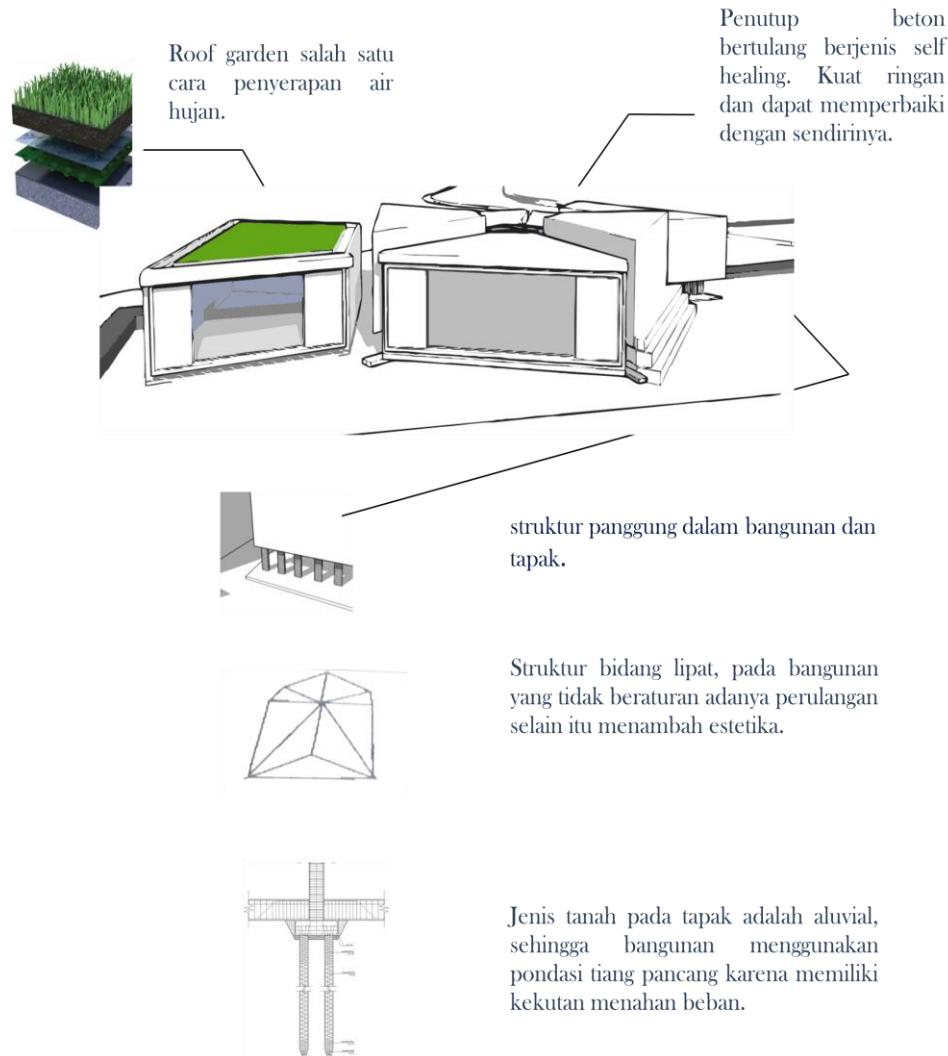
(Sumber: Analisis, 2019)

4.7.5 Analisis Utilitas



(Sumber: Analisis, 2019)

4.7.6 Analisis Struktur



(Sumber: Analisis, 2019)

BAB V

KONSEP RANCANGAN

Konsep merupakan hasil yang didapat sebagai penyelesaian dari permasalahan pada analisis, dengan beberapa nilai yang akan dituangkan pada konsep selanjutnya yaitu, konsep tapak, konsep bentuk, konsep struktur, konsep ruang, dan konsep utilitas.

5.1 Konsep Dasar

Konsep yang digunakan pada perancangan ini adalah mentrasformasikan mengambil bentuk bintang laut. Berikut ini penjelasan lebih lanjut mengenai tiga aspek yang memperkuat konsep dasar dari Perancangan wisata olahraga pantai ule.

- Prinsip-prinsip metafora .
 - a.Bentuk yang ditampilkan pada tema ini adalah bentuk yang menyerupai suatu benda alam. Perkembangan teknologi digital mampu membantu arsitek dalam membuat bentuk-bentuk yang kompleks. Karena alam tidak hanya dicontoh dari bentuknya saja, namun bagaimana prinsip alam itu bekerja, prinsip-prinsip alam dapat dipelajari dan diterapkan dalam desain arsitektur (Rasikha, 2009).

b. Material dan struktur

Bentuk dan gaya arsitektur selalu berkaitan erat dengan sistem kontruksi dan material yang berlaku pada beberapa masa tertentu. Perkembangan ilmiah teknik memberi kesempatan yang besar di mana bentuk struktur hampir tidak terbatas lagi dalam bentang lebar, dalam berbagai aneka struktrur baru maupun dalam variasi material bangunan (Rasikha, 2009). Penggunaan material dan struktur pada tema ini berkaitan langsung dengan sistem dari bentuk terpilih yang terletak di alam seperti areapantai dan bintang laut. Seperti kekuatan sistem pada alam dimasukkan dalam dimasukkan ke dalam desain rancangan sehingga memiliki sistem kekuatan yang sama bahkan lebih.

c. Prinsip keberlanjutan

Prinsip keberlanjutan ini diambil dari konsep dasar yang terletak pada alam dan sistem dari alam itu sendiri memiliki keberlanjutan atau sistem untuk bertahan hidup. Sama halnya dengan bangunan yang memiliki sistem berkelanjutan demi kenyamanan pengguna.

Integrasi

"Dan tiada sama (Antara) dua laut; yang ini tawar, segar, sedap diminum dan yang lain asin lagi pahit. Dan dari masing masing laut itu kamu dapat memakan daging yang segar dan kamu dapat mengeluarkan perhiasan yang dapat kamu memakainya, dan pada masing masingnya kamu lihat kapal kapal berlayar membelah laut supaya kamu dapat mencari karunia Nya dan supaya kamu bersyukur".

Objek Wisata Pantai yang bebas olahraga	Perancangan wisata olahraga pantai ule	Tangible Metaphore Bentukan Bangunan Utama -Komposisi
--	---	---

KEYSTONES in Architecture

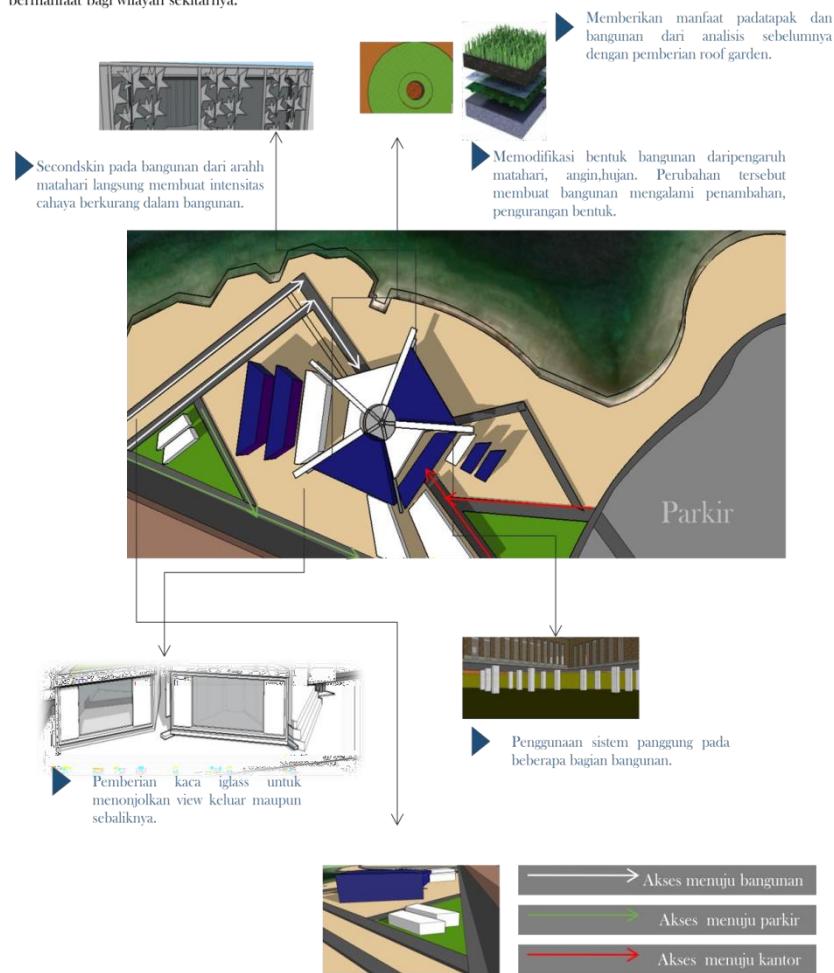
Pada ayat tersebut dijelaskan bahwa laut memiliki manfaat yang begitu besar, tidak hanya digunakan sebagai tempat bagi para nelayan untuk mencari ikan tapi didalamnya juga terdapat kekayaan yang dapat dimanfaatkan oleh manusia sebagai wujud cinta dan mensyukuri atas nikmat Allah SWT.

Gambar 5. 1 Skema Konsep Dasar
(Sumber: Analisis, 2020).

5.2 Konsep Tapak

Pada tapak terdapat beberapa bangunan yang dikelompokkan berdasarkan kebutuhan setiap pengguna.

Konsep Tapak dibangun atas dasar kepekaan terhadap alam dan lingungan sekitarnya termasuk manusia. Serta menghasilkan bangunan yang bermanfaat bagi wilayah sekitarnya.

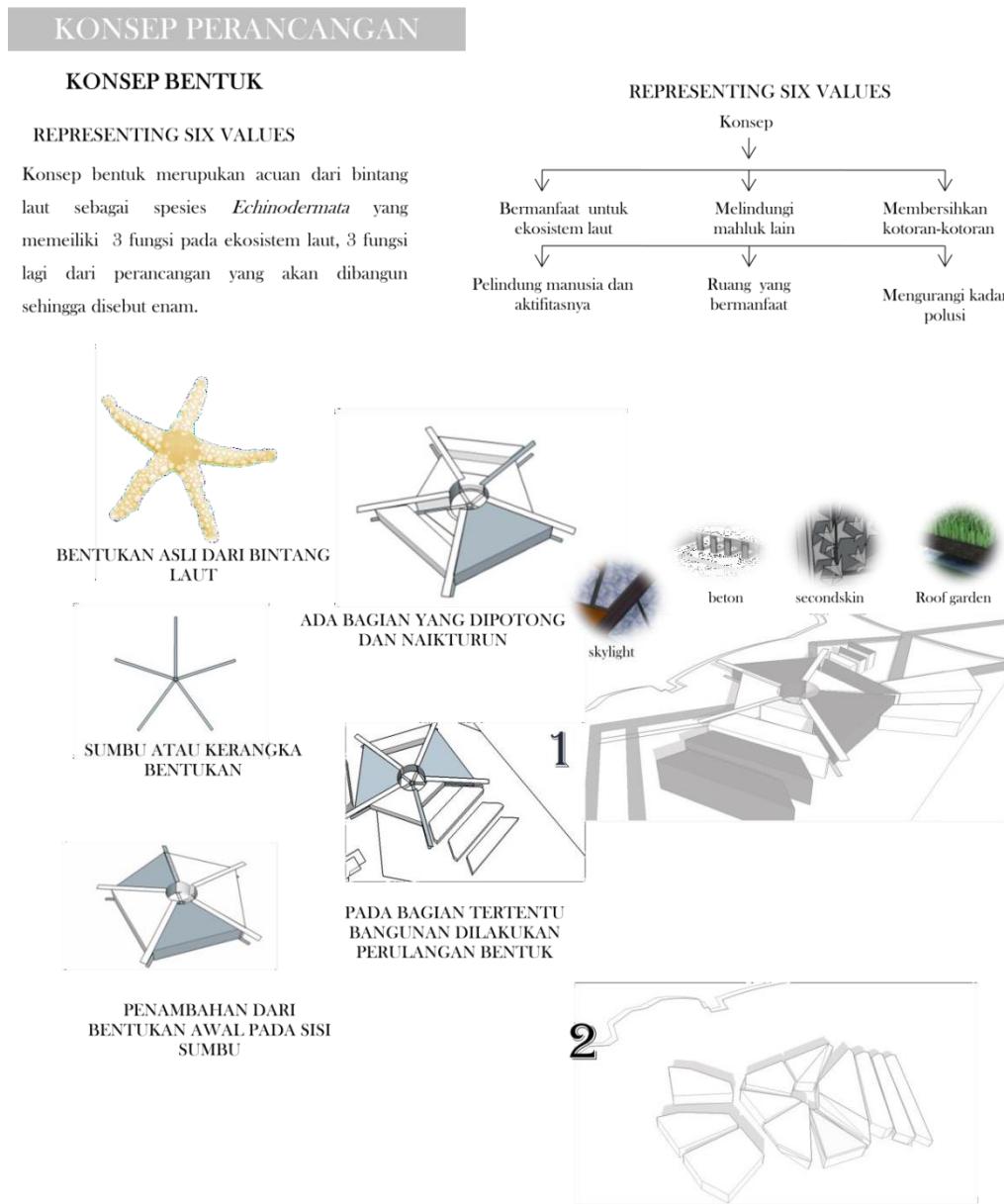


(Sumber: Analisis, 2020)

Bangunan utama berada di pusat kawasan sebagai point of view ada kawasan. Area parkir dibedakan antara pengunjung umum, dan pengelola untuk memudahkan akses dan menjaga privasi tiap area.

5.3 Konsep Bentuk

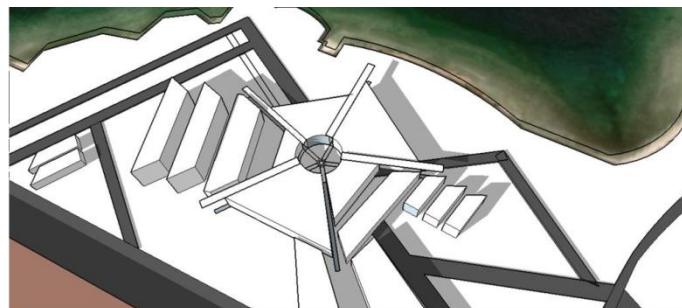
Konsep bentuk terbentuk dari blokplan yang kemudian dikembangkan dengan tatanan massa yang kemudian dilakukan penyesuaian bentuk untuk mendukung konsep dasar.



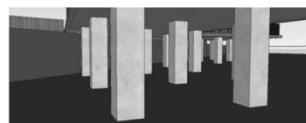
(Sumber: Analisis, 2020)

5.4 Konsep Struktur

Konsep struktur didapatkan dari analisis sebelumnya sebagai kekuatan terbentuknya sebuah bangunan.



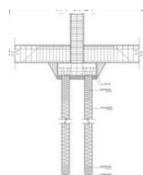
Konsep Struktur bangunan mengacu pada konsep yang juga dirancang berdasarkan keadaan dan lokasi tapak sehingga menghasilkan bangunan kuat namun tetap ramah lingkungan.



Penggunaan panggung pada beberapa bagian bangunan.



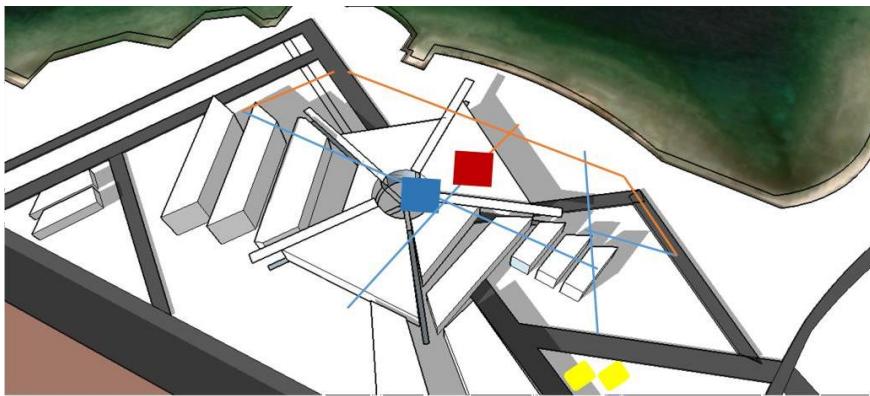
Atap menggunakan sistem self healing.



Penggunaan pondasi tiang pancang karena strukturtanah yang rentan.

Sumber: Analisis, 2020)

5.5 Konsep Utilitas

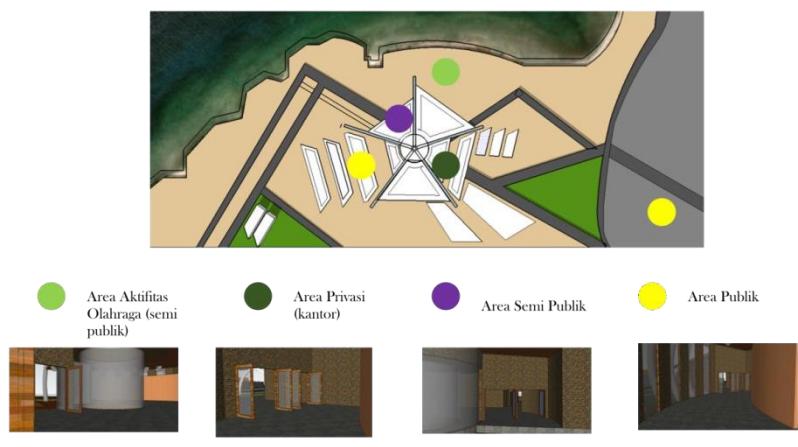


Konsep Utilitas dirancang berdasarkan keadaan dan lokasi tapak sehingga bisa menghasilkan utilitas yang memenuhi kebutuhan dan sesuai.

- A Pembuangan air menghadap utara tanahnya lebih rendah. Sehingga bisa diberikan drainase pada area tersebut.
- B [Yellow Box] = Sampah dari bangunan langsung didistribusikan pada area pengolahan sampah, kemudian sampah yang tidak bisa diolah langsung dibuang pada area TPS terdekat.
- C Penggunaan biopori pada area bukan perkerasan agar tetap menjaga kelestarian pantai.

5.6 Konsep Ruang

Untuk ruang-ruang dirancang secara urut berdasarkan kegiatan atau aktifitas didalam bangunan. Aktifitas didalam bangunan dibatasi oleh bentuk bangunan.



Konsep ruang didapat dari kebutuhan ruang yang kemudian menjadi zoning ruang.

Zoning pada ruang dibagi menjadi beberapa area yang disesuaikan dengan kebutuhan

BAB VI

KONSEP RANCANGAN

6.1 Dasar Rancangan

Perancangan Wisata Olahraga Pantai Ule di Kota Bima dengan Pendekatan Tangible Metafor yang terintegrasi dengan Nilai Keislaman menghasilkan sebuah rancangan yang berbeda dan juga mewadahi kebutuhan pada tiap bangunan yang ada. Adapun hasil rancangan yang dijelaskan sebagai berikut :

6.1.1 Konsep Dasar



KEYSTONES in Architecture

Pada ayat tersebut dijelaskan bahwa laut memiliki manfaat yang begitu besar, tidak hanya digunakan sebagai tempat bagi para nelayan untuk mencari ikan tapi didalamnya juga terdapat kekayaan yang dapat dimanfaatkan oleh manusia sebagai wujud cinta dan mensyukuri atas hikmat Allah SWT.

Gambar 6. 1Diagram Konsep Rancangan
(Sumber: Hasil Rancangan, 2021)

Berdasarkan diagram konsep rancangan tersebut, penerapan konsep rancangan tersebut berdasarkan hasil analisis yang dirumuskan. Namun, terjadi beberapa perubahan pada hasil rancangan.

6.1.2 Konsep Tapak

Konsep tapak terdiri dari penataan tapak dan penataan massa, sebagai berikut:

a. Penataan Tapak



Sirkulasi pada tapak dibedakan berdasarkan pengguna, terdapat beberapa pengguna diantaranya, pengguna umum dengan tujuan edukasi dan rekreasi, pengguna khusus

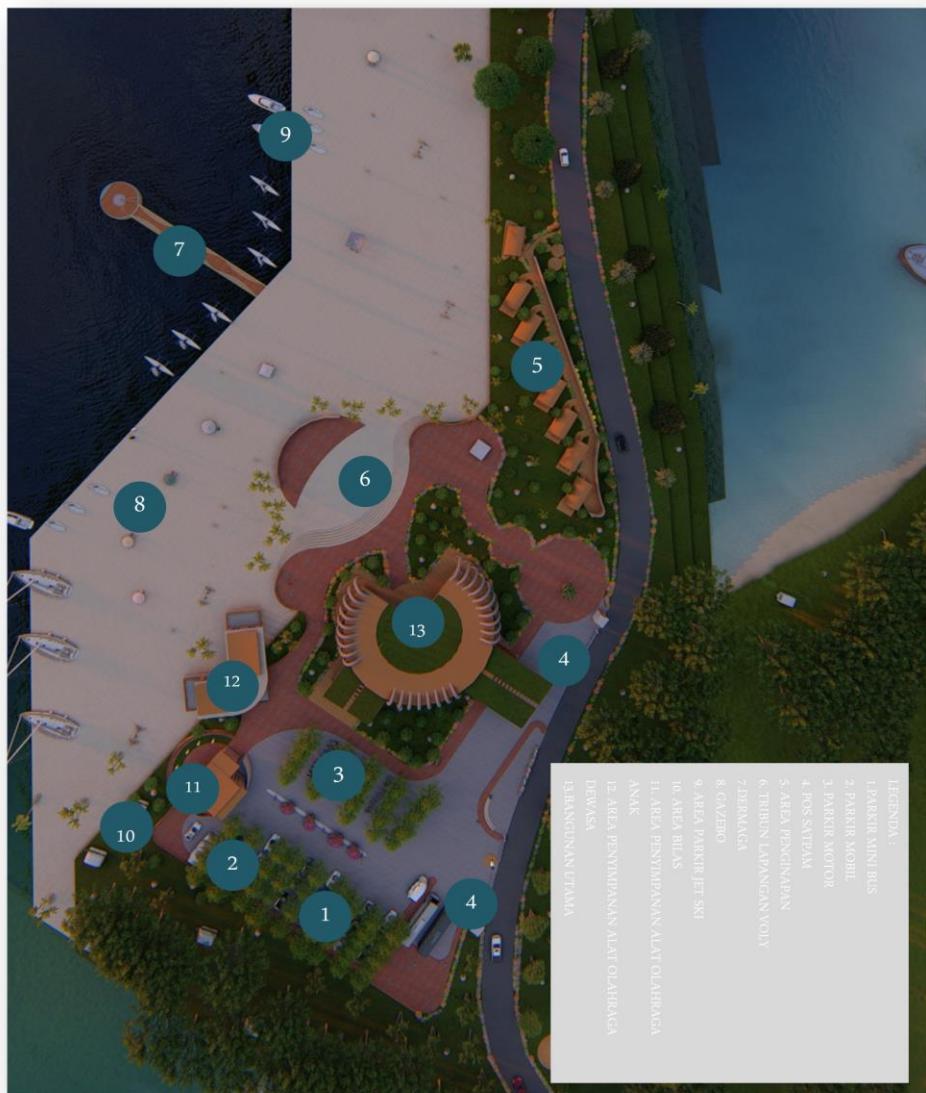
b. Penataan Massa

Pada tapak terdiri dari beberapa massa, massa bangunan utama merupakan massa sebagai point of view dari tapak. Oleh sebab itu, perletakan massa tersebut berada di area depan tapak dan memiliki massa yang lebih besar dibandingkan dengan massa bangunan yang lainnya.



Perancangan wisata olahraga Pantai yang berlokasi di Kota Bima ini menghasilkan rancangan tapak berupa tata massa, zonasi dan sirkulasi tapak. Penerapan tata massa ini yaitu zona public, zona semi privat dan zona privat, beberapa zon ini ditujukan untuk menjaga aktivitas yang dilakukan pengguna.

6.2 Hasil Rancangan

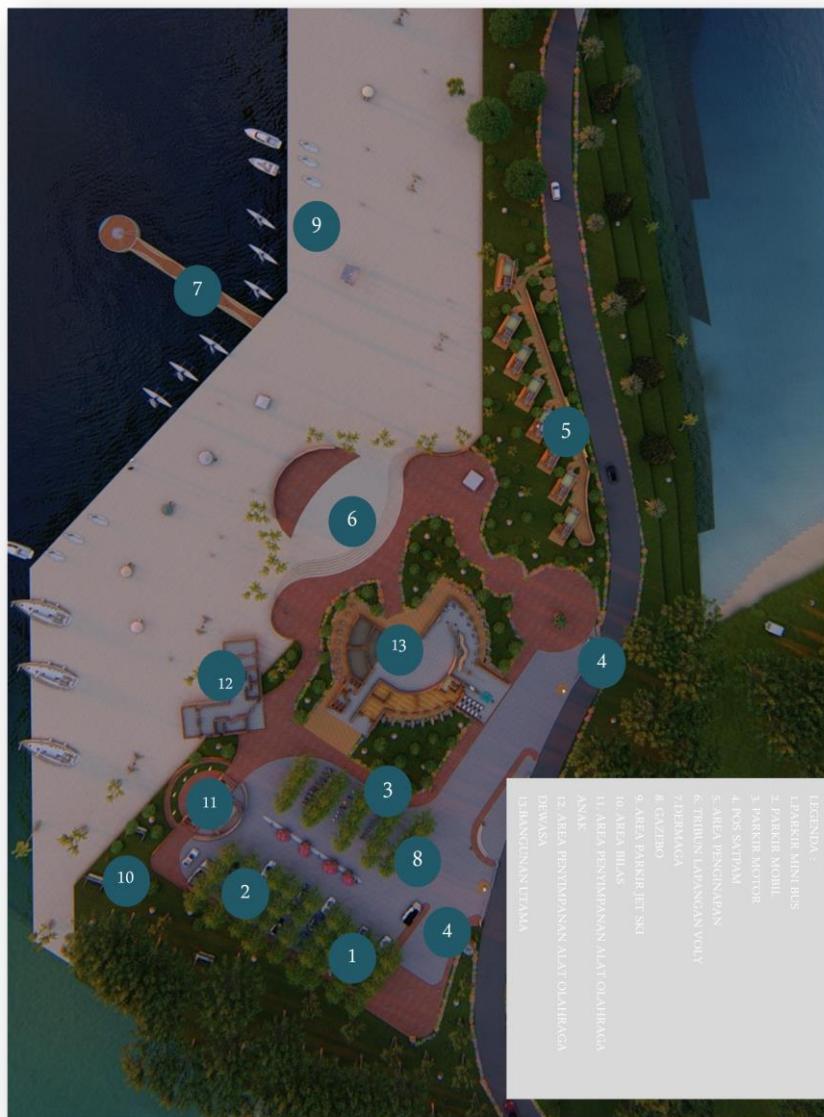


Gambar Site Plan

Sumber : Hasil Rancangan

SITE PLAN

SKALA 1 : 500



Gambar Layout Plan

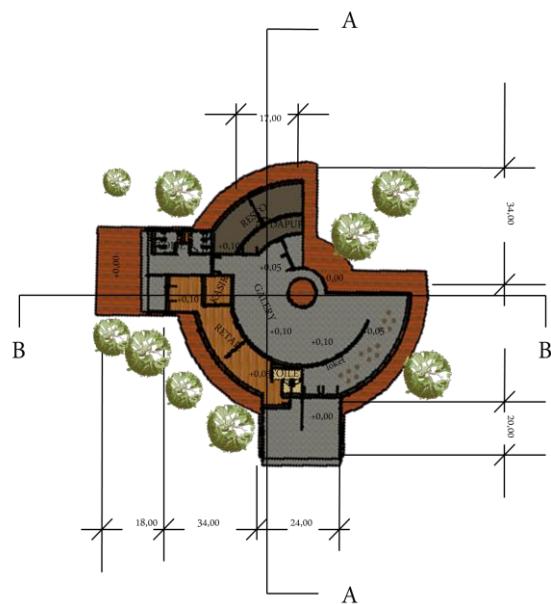
Sumber : Hasil Rancangan

LAYOUT

SKALA 1 : 500

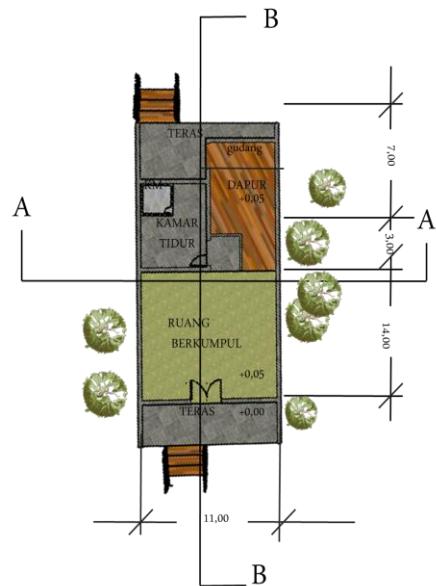
Sirkulasi dan akses pada tapak dibedakan berdasarkan pengguna untuk mempermudah dalam mengakses setiap area. Terdapat tiga akses masuk ke tapak, pertama akses masuk untuk pengunjung umum dari area parker mini bus, mobil, ataupun sepeda motor menuju area pengetahuan penginapan, cafe, dan retail souvenir. Kemudian yang akses masuk kedua untuk pengunjung khusus dan pengelola, pengunjung

6.3 . Gambar Rancangan



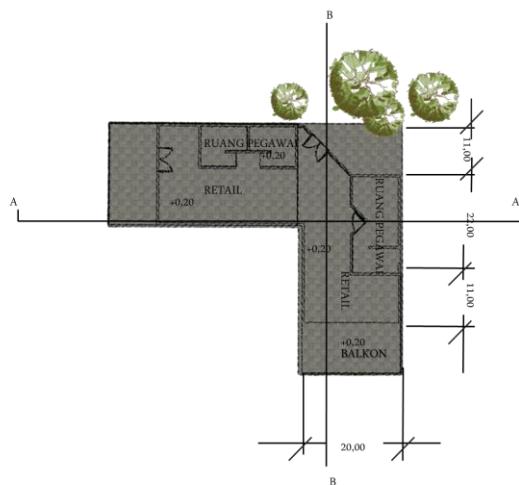
Skala 1 : 350

6.5 Denah Bangunan utama
Sumber : Hasil Rancangan



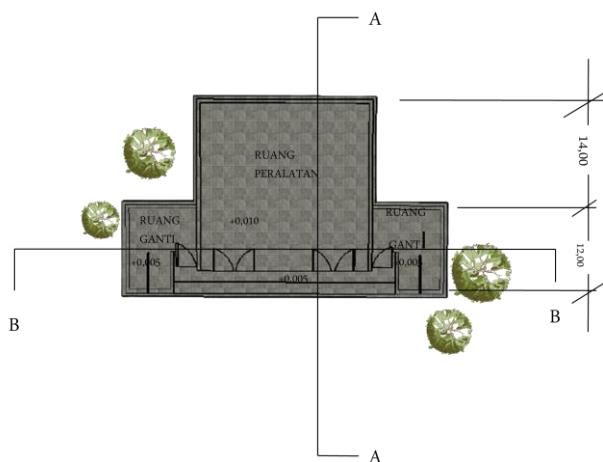
Skala 1 : 350

6.6 Denah Bangunan Penginapan
Sumber : Hasil Rancangan



Skala 1 : 350

6.7 Denah Bangunan Peminjaman Alat
Sumber : Hasil Rancangan



Skala 1 : 350

6.8 Denah Penyimpanan alat Olahraga anak
Sumber : Hasil Rancangan

- **GambarTampak**



Gambar Tampak Depan

Sumber : Hasil Rancangan



Gambar Tampak Samping Timur

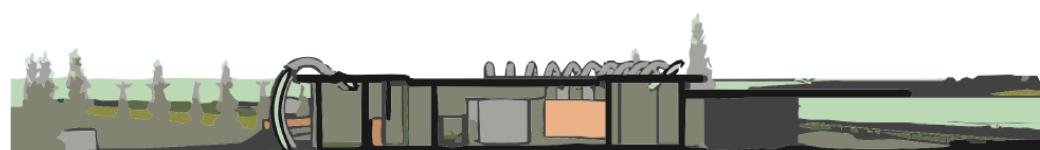
Sumber : Hasil Rancangan

- **Potongan Kawasan**



Gambar Potongan Kawasan A'A

Sumber : Hasil Rancangan



Gambar Potongan Kawasan B'B

Sumber : Hasil Rancangan

- Perspektif



Pada Bagian depan bangunan arah masuk terdapat tulisan Ule Beach sebagai penanda telah masuk area Pantai Ule.



Gambar Perspektif Kawasan

Sumber : Hasil Rancangan



Gambar Perspektif Interior Loket dan Penginapan

Sumber : Hasil Rancangan

Area Loket diletakan depan kaca agar memudahkan pengunjung dari luar, Area penginapan disediakan area bersantai untuk keluarga jika istirahat sehabis beraktifitas.



Gambar Tribun dan Lapangan Voly

Sumber : Hasil Rancangan

Area Voly dan Tribun penonton dibuat menghadap pantai agar pengunjung jika sudah selesai menonton pertandingan voly bisa mengakses olahraga pantai yang lain.



Gambar Suasana Olahraga Pantai

Sumber : Hasil Rancangan

Terdapat dermaga yang dikelilingin oleh boat dan untuk pengunjung perahu sebagai fasilitas.



Gambar Perspektif Suasana Sore Hari

Sumber : Hasil Rancangan

BAB VII

PENUTUP

7.1 Kesimpulan

Pantai Ule diKota Bima sendiri memiliki karakteristik ombak yang tenang dengan panorama bawah laut yang tenang, sehingga dengan adanya potensi tersebut menjadi dasar dari Perancangan Wisata Olahraga Pantai Ule ini, yang mana mewadahi kegiatan berwisata, Olahraga air, dengan fasilitas-fasilitas penunjang lainnya. Kondisi alam yang menjadikan alasan pemilihan *Tangible Metaphor(Bintang Laut)* sebagai acuan dalam perancangan ini, agar menghasilkan rancangan yang menyatu dengan kehidupan biota laut dan juga ramah lingkungan.

Metode yang digunakan dalam proses membuat rancangan adalah metode linear dengan memasukan biologi untuk rancangan pada tahapan analisis rancangan. Mencakup beberapa poin penting yaitu bentuk, struktur, fungsi, material dan proses.

Awalnya, melakukan analisis kawasan sebagai langkah awal memuat lokasi dan lingkungan sekitar untuk memudahkan analisis selanjutnya. Kemudian dilanjutkan dengan analisis bentuk bintang laut, fungsi, kebutuhan ruang, tapak dan juga bangunan. Setelah dilakukan analisis dimasukan konsep rancangan yang diambil dari objek pendekatan Tangible Metaphor (Bintang Laut), yaitu “*REPRESENTING SIX VALUES*” sebagaimana kegunaan bintang laut pada habitatnya. Digunakannya konsep tersebut perancangan memiliki manfaat mengurangi kadar polusi, dan bersifat melindungi mahluk hidup didalamnya.

DAFTAR PUSTAKA

Fithriana, Ledy. 2007. Penataan dan pengembangan kawasan wisata pantai Tanjungpendam di Kabupaten Belitung. Skripsi. Surakarta: Universitas Sebelas Maret. Diakses melalui digilib.uns.ac.id pada Agustus 2019.

Wardana, Fradynanto. 2017. Perancangan arena pacuan kuda Bima di Kota Bima. Skripsi. Malang: Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang. Diakses melalui <http://etheses.uin-malang.ac.id> pada Maret 2019.

Husnaini Septia, Ayusti. 2018. Perancangan Tanjung Benoa Watersport Centre. Skripsi. Malang: Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang. Diakses melalui <http://etheses.uin-malang.ac.id> pada September 2019.

Kautsar, Mukaram Rubi. 2017. Perancangan pusat olahraga pantai di Kabupaten Karangasem, Bali. Skripsi. Malang: Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang. Diakses melalui <http://etheses.uin-malang.ac.id> pada Mei 2019.

Ayuningtyas, Ranum. 2008. Karakteristik Fisik Pantai Karst di Kabupaten Gunungkidul. Skripsi. Depok: Universitas Indonesia. Diakses melalui <http://journal.ui.ac.id> pada Agustus 2019

Wardhani,Wahyu Dwi. 2006. Penataan dan Pengembangan Kawasan Pantai Prigi Sebagai Objek Wisata di Kabupaten Trenggalek. Skripsi. Surakarta: Universitas Sebelas Maret. Diakses melalui eprints.uns.ac.id pada Juli 2019.

Republik Indonesia. "Undang-Undang Republik Indonesia No. 10 Tahun 2009 Tentang Kepariwisataan." Bandung :Citra Umbara, 2010.

Bukhori, Muhammad. 2017. Pengertian dan Macam macam olahraga air. Diakses melalui <https://karyapemuda.com/olahraga-air> pada Mei 2019.

