PERANCANGAN WISATA KEBUDAYAAN DI KABUPATEN BANYUWANGI

(TEMA: *INTANGIBLE METHAPHORS*)

TUGAS AKHIR

Oleh:

SYAIFUL ANWAR

NIM. 09660052

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2016

PERANCANGAN WISATA KEBUDAYAAN DI KABUPATEN BANYUWANGI

(TEMA: *INTANGIBLE METHAPHORS*)

TUGAS AKHIR

Diajukan kepada:
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik Arsitektur (S.T)

Oleh:

SYAIFUL ANWAR
NIM. 09660052

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2016

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

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Syaiful Anwar

NIM : 09660052

Jurusan : Teknik Arsitektur

Fakultas : Sains dan Teknologi

Judul : Perancangan Wisata Kebudayaan Di Kabupaten Banyuwangi

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

Malang, 17 Juni 2016

Pembuat pernyataan,

Syaiful Anwar
NIM. 09660052

PERANCANGAN WISATA KEBUDAYAAN DI KABUPATEN BANYUWANGI

(TEMA: *INTANGIBLE METHAPHORS*)

TUGAS AKHIR

Oleh:
SYAIFUL ANWAR
NIM. 09660052

Telah Diperiksa dan Disetujui untuk Diuji:

Tanggal: 17 Juni 2016

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Luluk Maslucha, M.Sc	Aldrin Yusuf Firmansyah, M.T
NIP. 19760418 200801 1 009	NIP. 19770818 200501 1 001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Arsitektur

Dr. Agung Sedayu, M.T.

NIP. 19781024 200501 1 003

PERANCANGAN WISATA KEBUDAYAAN DI KABUPATEN BANYUWANGI

(TEMA: *INTANGIBLE METHAPHORS*)

TUGAS AKHIR

Oleh:
SYAIFUL ANWAR
NIM. 09660052

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji Tugas Akhir dan Dinyatakan Diterima
Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Teknik (S.T.)
Tanggal: 17 Juni 2016

Penguji Utama	:	Sukmayati Rahmah, M.T	(…….....)
		NIP. 19780128 200912 2 002	
Ketua Penguji	:	Agus Subaqin, M.T	(…….....)
		NIP. 19740825 200901 1 006	
Sekertaris Penguji	:	Aldrin Yusuf Firmansyah, M.T	(……..)
		NIP. 19770818 200501 1 001	
Anggota Penguji	:	Pudji P.Wismantara, M.T	(……..)
		NIP. 19731209 200801 1 007	

Mengesahkan,
Ketua Jurusan Teknik Arsitektur

Dr. Agung Sedayu, M.T.

NIP. 19781024 200501 1 003

ABSTRAK

Anwar, Syaiful. 2016. Perancangan Wisata Kebudayaan Di Kabupaten Banyuwangi.

Dosen Pembimbing: Luluk Maslucha, ST M.Sc Dan Aldrin Yusuf Firmansyah MT.

Kata Kunci: *Intangible Methaphors*, Perancangan Wisata Kebudayaan Di Kabupaten Banyuwangi, menerjemahkan dari Tari Gandrung Banyuwangi.

Allah SWT menurunkan sumber ilmu pengetahuan pada setiap makhluk ciptaan-Nya. Tanda-tanda sumber ilmu pengetahuan hanya dapat dilihat dan dipahami oleh orang-orang yang berfikir. Berfikir adalah sesuatu yang wajib dilakukan untuk mempelajari segala sesuatu yang ada di alam ini. Karena manusia dibekali akal oleh Allah SWT untuk berfikir.

Pada Perancangan Wisata Budaya ini diharapkan dapat menjaga tradisi dan tetap terjaga kabudayaan Banyuwangi dimasa mendatang. Kebudayaan–kebudayan tersebut dapat dinikmati terus-menerus oleh generasi selanjutnya dan tidak akanpunah pada masa mendatang. Selain itu Perancangan Wisata Budaya ini diharapkan juga untuk memberikan media untuk menambah wawasan bagi wisatawan lokal maupun mancanegara untuk mempelajari dan menikmati kearifan dan keluhuran nilai-nilai kebudayaan yang terdapat di Kabupaten Banyuwangi.

Dalam kaidah dimensi arsitektur metafora, yang secara implisit mengangkat tema arsitektur *intangible metaphor*, dimana *intangible metaphor* dapat dilahirkan dalam karya arsitektur bila unsur subyek yang dimetaforakan itu dapat hadir dalam perwujudan makna dan sifat-sifatnya dan sekaligus berhasil membentuk karya arsitektur sebagai obyek perancangannya yang dapat dirasakan dan bermanfaat, kemudian karya tersebut menghasilkan interpretasi yang berbeda-beda seperti sifatnya yang tidak dapat diraba yaitu antara pengamat dan pengguna obyek perancangan. Sehingga kaedah metaforanya tetap akan menjadi rahasia sang-perancangnya.

Tari Gandrung sebagai konsep dasar perancangan arsitektur intangible methaphor. Dalam filosofi Tari Gandrung yang memiliki arti dan makna beragam, yakni dimana banyak para praktisi dan budayawan lokal memaknai dan menafsirkan, sehingga pada akhirnya peneliti menentukan pemaknaan Tari Gandrung hanya dari salah satu nara sumber yang memenuhi kriteria valid sebagai tokoh kunci, dan kemudian didukung oleh beberapa referensi dari studi pustaka dalam karya tulis ini. Dalam spirit pementasan/ pagelaran Tari Gandrung terdapat pesan-pesan dan simbul kebudayaan masyarakat untuk menghaturkan rasa syukur, ucapan terimakasih, semangat persatuan dan semangat perjuangan membangun kesejahteraan, berkeadilan dan cinta tanah air. Sehingga Tari Gandrung dalam Konsep intangible metaphor mengangkat makna perjuangan rakyat Banyuwangi dalam mempertahankan kedaulatan bangsa dan rasa cinta tanah air.

ABSTRACT

Anwar, Saiful. 2016. Design of Cultural Tourism in Banyuwangi.

Supervisor: Lulu Maslucha, ST M.Sc And Aldrin Joseph Firmansyah MT.

Keywords: Intangible Methaphors, Design Cultural Tourism in Banyuwangi, translating from Tari gandrung Banyuwangi.

Allah revealed the source of knowledge on any of His creatures. Signs of a source of knowledge can only be seen and understood by people who think. Thinking is something that must be done to learn everything that exists in nature. Because human beings equipped with intellect by Allah SWT to think.
In the design of Cultural Tourism is expected to keep the tradition and maintained kabudayaan Banyuwangi future. Culture-culture can be enjoyed continuously by the next generation and not akanpunah in the future. Additionally Designing Cultural Tourism is also expected to provide media to add insight to the local and foreign tourists to learn about and enjoy the wisdom and greatness of the cultural values contained in Banyuwangi.

In the rules of the architectural dimensions of metaphor, which implicitly raised the theme of architecture intangible metaphor, where intangible metaphor can be born in a work of architecture when the elements subject dimetaforakan it can be present in the embodiment of meaning and its properties and also managed to form a work of architecture as an object of its design that can be felt and beneficial, then the work resulted in different interpretations as it is intangible, namely between the observer and the object of design. So kaedah metaphor will remain the secret-designer.

Infatuated dance as a basic concept of intangible methaphor architectural design. In the philosophy of dance gandrung that has meaning and significance vary, which is where many practitioners and cultural local interpret and interpret, so in the end the researchers determine the meaning of Dance gandrung only from one of the sources are valid criteria as a key figure, and later supported by some references from the literature in this paper. In the spirit staging / gandrung dance performances are the messages and symbols of cultural communities to harness gratitude, gratitude, spirit of unity and the spirit of the struggle to build prosperity, justice and love of the homeland. Dance so gandrung the intangible concept of metaphor lift Banyuwangi meaning people's struggle in defending the sovereignty of the nation and patriotism.

الملخص

أنور، سيف .2016 .تصميم للسياحة الثقافية في بانيووانجى.لأمراض العقلية **في مالانج**.
الجامعة الحكمية الإسلامية مولانا مالك إبراهيم مالانج .**المشر** لولوككماصلاحا الماجستي والدرين جوزيف الماجستي
كلمات البحث: الاستعارات غير الملموسة، السياحة الثقافية التصميم في بانيووانجى, ترجمة من الرقص مفتون بانيووانجى.

أنزل الله مصدرا للمعرفة على أي من مخلوقاته .لا يمكن إلا أن علامات مصدرا للمعرفة أن ينظر إلى وفهمها من قبل الناس الذين يعتقدون .التفكير هو الشيء الذي يجب القيام به لتعلم كل شيء موجود في الطبيعة .لأن البشر مجهزة الفكر من قبل الله سبحانه وتعالى للتفكير.

في تصميم السياحة الثقافية من المتوقع للحفاظ على التقاليد والحفاظ على ثقافة بانيووانجى في المستقبل .ثقافة ثقافة يمكن أن يتمتع بشكل مستمر من قبل الجيل القادم ولن تنقرض في المستقبل .بالإضافة إلى ذلك من المتوقع أيضا السياحة الثقافية تصميم لتوفير وسائل الاعلام لإضافة البصيرة للسياح المحليين والأجانب للتعرف والتمتع حكمة وعظمة القيم الثقافية الواردة في بانيووانجى.

في قواعد أبعاد المعمارية المجاز، الأمر الذي أثار ضمنا موضوع العمارة استعارة غير الملموسة، حيث التشبيه غير الملموسة لا يمكن أن يولد في عمل العمارة عندما العناصر تخضع في الاستعارات الحق أنه يمكن أن تكون موجودة في تجسيد معنى وخصائصه، ونجح في تشكيل عمل بنية ككائن للتصميم يمكن أن يرى ومفيدة، وأسفر عمل في تفسيرات مختلفة كما هو غير المادي، وهي بين الراصد والهدف من التصميم .لذلك ستبقى قواعد الاستعارة ومصمم السري.

فتن الرقص كمفهوم أساسي للتصميم المعماري استعارة غير الملموسة .في فلسفة مفتون الرقص لها معنى ودلالة تختلف، والتي هو فيها كثير من الممارسين والثقافية المحلية تفسير وتفسير، وذلك في نهاية الباحثون تحديد معنى الرقص مفتون فقط من واحدة من مصادر ومعايير صالحة كشخصية رئيسية، وأيد في وقت لاحق من قبل بعض المراجع من الأدب في هذه الورقة .في انطلاق الروح /الرقص مفتون هي رسائل ورموز المجتمعات الثقافية لتسخير الامتنان، والامتنان، وروح الوحدة وروح النضال من أجل بناء الرخاء والعدل والحب للوطن .الرقص حتى مفتونمفهوم غير المادي للاستعارة رفع بانيووانجى يعني نضال الشعوب في الدفاع عن سيادة الوطن والوطنية.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur kehadirat Allah SWT karena atas limpahan Rahmat, Taufiq serta Hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Sholawat

serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membimbing kita dari zaman jahiliyah hingga jaman yang terang-benerang yaitu agama Islam.

Penulis menyadari bahwa banyak pihak yang telah berpartisipasi dan bersedia mengulurkan tangan, untuk membantu dalam proses penyusunan laporan tugas akhir ini. Untuk itu iringan do'a dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan, baik kepada pihak-pihak yang telah banyak membantu berupa pikiran, waktu, dukungan, motivasi, semangat dan dalam bentuk bantuan lainnya demi terselesaikannya laporan ini. Adapun pihak-pihak tersebut antara lain:

(1) Prof. Dr. H. Mudjia Rahardjo, M.Si, selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.

(2) Dr. Hj. Bayyinatul Muchtaromah, drh. M.Si, selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi UIN Maulana Malik Ibrahim.

(3) Dr. Agung Sedayu,M.T, Selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

(4) Luluk Maslucha, M.Sc selaku dosen pembimbing I (Satu) yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran dalam penyusunan laporan Pengantar Penelitian dan Pra Tugas Akhir dan Tugas Akhir.

(5) Aldrin Yusuf Firmansyah,MT. selaku dosen pembimbing II (Dua) yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran dalam penyusunan laporan Pengantar Penelitian dan Pra Tugas Akhir dan Tugas Akhir.

(6) Pudji Pratitis Wismantara, MT. selaku pembimbing agama, Agus Subaqin, MT. dan Sukmayati Rahmah, MT. selaku penguji sidang akhir

(7) Orang tua saya, keluarga dan saudara saya, yang telah membantu baik materi maupun dukungan moril serta doanya.

(8) Sahabat-sahabat angkatan 2009 yang telah berjuang bersama sama untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

(9) Istri saya Hawa Mega Asmara, S.S. selaku orang yang telah memberi semangat setiap saat dalam pengerjaan laporan dan dalam menjalani kuliah ini.

(10) Anak Pertama kami Houtsunaattaqillah yang memberi semangat untuk selalu mengerjakan tukas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa laporan pengantar penelitian ini jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu kritik yang membangun, penulis harapkan dari semua pihak. Akhir kata penulis berharap, semoga laporan ini bisa bermanfaat dan dapat digunakan untuk menambah wawasan keilmuan, khususnya bagi penulis dan umumnya bagi masyarakat.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Malang, 17 Juni 2016 .

Penulis

Syaiful Anwar

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN ii
HALAMAN PERSETUJUAN iii
HALAMAN PENGESAHAN iv
ABSTRAK v
KATA PENGANTAR vi
DAFTAR ISI viii
DAFTAR GAMBAR xiv
DAFTAR TABEL xviii

BAB I PENDAHULUAN 1
1.1. Latar Belakang 1
1.2. Rumusan Masalah 7
1.3. Tujuan 7
1.4. Manfaat Perancangan 8
1.5. Ruang Lingkup 8

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 10
2.1.Tinjauan Objek Perancangan 10
2.1.1. Definisi wisata 10

2.1.2. Definisi budaya 11
2.1.3. Komponen budaya 13
2.2.Tinjauan Arsitektur Dalam Budaya Banyuwangi 17
2.2.1. Sosial Masyarakat 17
2.2.2. Bahasa 17
2.2.3. Pemukiman Tradisional 18
2.2.4. Kuliner Khas Banyuwangi 18
2.2.5. Kesenian Tradisional 18
2.2.6. Tradisi Masyarakat Banyuwangi 23
2.2.7. Progam Ruang 26
2.3.Ketentuan Pengelolaan Kawasan Pantai 32
2.4.Tinjauan Tema 34
2.4.1. Metafora 34
2.4.2. Integrasi 40
2.5.Studi Kasus 40
2.5.1. Studi Banding Tema (Metafora) *Museum of Fruit* .. 41
2.5.2. Studi Banding Objek Garuda Wisnu Kencana 42
2.5.2.1. Garuda Wisnu Kencana 47
2.5.2.2. Perwujutan Modern Sebuah Tradisi kuno. 48
2.5.2.3.Sebuah Lokasi Kunjungan Sepiritual 49
2.5.2.4. Fasilitas 49
2.5.2.5. Tatanan Massa Garuda Wisnu kencana 53
2.5.2.6. Instrumen Ruang Sebagai Acuan Perencanaan 55
2.6.Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Banyuwangi 57
2.7.Gambaran Umum Lokasi Perancangan 59

BAB III METODE PERANCANGAN 61
3.1. Ide Perancangan 62
3.2. Identifikasi Masalah 62
3.3. Tinjauan Perancangan 63
3.4. Pencarian Dan Pengolaan Data 63
3.4.1. Data Primer 64

3.4.2. Data Skunder 64
3.5.Analisis Perancangan 65
3.5.1. Analisis Tapak 66
3.5.2. Analisis Fungsi 66
3.5.3. Analisis Aktivitas 67
3.5.4. Analisis Ruang 67
3.5.5. Analisis Bentuk 67
3.5.6. Analisis Struktur 67
3.5.7. Analisis Utilitas 67
3.5.8. Konsep Perancangan 68
3.5.9. EValuasi 68

BAB IV ANALISIS PERANCANGAN 70
4.1. Analisis Kawasan 70
4.1.1. Analisis Lokasi Tapak Perancangan 70
4.1.2. Potensi Kawasan 70
4.2. Objek Tema Dan Konsep dasar 73
4.3. AnalisisFungsi 74
4.3.1. Fungsi Primer 75
4.3.2. Fungsi Sekunder 78
4.3.3. Fungsi Penunjang 81
4.4. Analisis Aktivitas 83
4.4.1. Analisis Aktifitas dan Pengguna 83
4.4.2. Skema Aktivitas Pengguna 83
4.5. Analisis Pengguna 85
4.6. Analisis Ruang 95
4.6.1. Besaran ruang 97
4.6.2. Gedung Pertunjukan 97
4.6.3. Fasilitas Edukasi Pembelajaran Seni dan Budaya 100
4.6.4. Kantor Pengelola 102
4.6.5. Museum 104
4.6.6. Perpustakaan 107
4.6.7. Ruang Pameran 110

4.6.8. Ruang Pertemuan.....112
4.6.9. Ruang Pembelajaran dan Praktik.....114
4.6.10. Sentra Pemasaran Produk Kreatif dan Kuliner.....115
4.6.11. Musholla.....117
4.6.12. Servis dan Tempat Parkir.....118
4.6.13. Pos Keamanan.....119
4.6.14. Jumlah Keseluruhan Luasan Kebutuhan Ruang.....120
4.7. Persaratan Ruang.....121
4.7.1. Hubungan Ruang.....129
4.7.2. Hubungan Ruang Mikro.....129
4.7.3. Pola Organisasi Ruang.....129
4.7.3.1 Pola Organisasi Ruang Mikro.....131
4.8. Analisis Tapak.....142
4.8.1. Analisis bentuk, Ukuran dan Kontur tapak.....142
4.8.2. Spesifikasi Tapak.....143
4.8.3. Batasan-batasan Tapak.....143
4.8.4. Analisis Zonasi.....146
4.8.5. Analisis bentuk.....150
4.9. Analisis Aksesbilitas dan Sirkulasi Tapak.....152
4.9.1. Analisis aksesibilitas.....152
4.9.2. Analisis sirkulasi.....157
4.10. Analisis Kebisingan.....160
4.11. Analisis Pandangan.....164
4.11.1. Analisis ke luar.....164
4.11.2. Analisis ke dalam.....169
4.12. Analisis Matahari.....172
4.13. Analisis Angin.....177
4.14. Analisis Struktur.....179
4.15. Analisis Bahan.....182
4.16. Analisis Utilitas.....182
4.16.1. Sistem Penghawaan Alami.....182
4.16.2. Sistem Penghawaan Buatan.....183
4.16.3. Sirkulasi.....184

4.16.4. Sistem Distribusi Listrik 184
4.16.5. Sistem Komunikasi 185
4.16.6. Pengadaan Air Bersih 186
4.16.7. Pengadaan Air Kotor 187
4.16.8. Pengadaan Pengolaan Sampah 188
4.16.9. Sistem Pengadaan dan Pemadam Kebakaran 188
4.16.10. Pengadaan Penangkal Petir 188
4.16.11. Keamanan 189

BAB V KONSEP PERANCANGAN 190
BAB VI HASIL RANCANGAN 195
6.1. Dasar Rancangan 195
6.2. Hasli Rancangan 195
6.2.1. Hasil Rancangan Tapak 196
6.2.2. Aksesbilitas Dan Sirkulasi 197
6.2.3. Vegetasi 197
6.2.4. Angin Dan Matahari 198
6.2.5. View Kedalam Dan keluar 200
6.3. Zona Tapak Bangunan 201
6.4. Hasil Rancangan Bentuk Dan Ruang Bangunan 201
6.4.1. Tempat Pertunjukan 204
6.4.2. Gedung Museum 205
6.4.3. Gedung Foodcourt 206
6.4.4. Tempat Penjualan Sofenir 207
6.4.5. Gedung Praktik 207
6.4.6. Office Dan Perpustakaan 208
6.5. Hasil Rancangan Struktur 209
6.6. Hasil Rancangan Utilitas 210
6.6.1. Utilitas Listrik 210
6.6.2. Sistem Komunikasi 212
6.6.3. Utilitas Plumbing 212
6.6.4. Sistem Pencegahan dan Pemadam Kebakaran 214
6.6.5. Sistem Penangkal Petir 215

6.6.6. Keamanan 215
6.7. Integrasi Keislaman 215
BAB VII PENUTUP.....219
7.1. Kesimpulan 215
7.2. Saran 221

DAFTAR PUSTAKA..... 222
LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Halaman

BAB I

Gambar 1.1. Kerusakan Lingkungan di Kawasan Pantai Boom..... 2
Gambar 1.2. Dermaga Pelabuhan Pantai Boom 3
Gambar 1.3. Sedimentasi Muara Kali-Lo 5
Gambar 1.4. Kerusakan ekosistem pesisir kawasan penyangga Pantai Boom 5
Gambar 1.5. Potensi Sumber Daya Alam Pantai Boom Banyuwangi 6
Gambar 1.6. Batas Lokasi Perancangan 9

BAB II

Gambar 2.1 Lingkungan Tempat Tinggal dan Ciri Khas Atap Bangunan Tradisional Masyarakat Oseng Banyuwangi 18
Gambar 2.2 Jejer Tari Gandrung Banyuwangi 20
Gambar 2.3 Barong Banyuwangi 20
Gambar 2.4 Kesenian Jaranan Kecak 21
Gambar 2.5 Kebo-Keboan Alas malang..... 21
Gambar 2.6 Wayang Praburoro..... 22
Gambar 2.7 Pagelaran Teater Janger 23
Gambar 2.8 Upacara Tradisional Seblang 24
Gambar 2.9 Endog-endogan 25

Gambar 2.10 Petik Laut 26
Gambar 2.11 Ruang Teater 27
Gambar 2.12 Ruang Teater Terbuka 28
Gambar 2.13 Ruang *Display* 28
Gambar 2.14 Staff Area 29
Gambar 2.15 Rak Perpustakaan 29
Gambar 2.16 Ruangan Restauran 30
Gambar 2.17 Ruangan Mekanikal Elektrikal 30
Gambar 2.18 Ruang Luar Parkir Area 31
Gambar 2.19 Dimensi Parkir Kendaraan 32
Gambar 2.20 Definisi Daerah Pantai Untuk Keperluan Pengelolaan Pantai ... 33
Gambar 2.21 Areal *Bird View* Kompleks Bangunan 42
Gambar 2.22 *Site Plan Museum of Fruit* 42
Gambar 2.23 sifat-sifat buah dan bibit ditampilkan padaMuseum of Fruit 43
Gambar 2.24 Denah Lantai 1 Shop 44
Gambar 2.25 Denah Lantai 2 Shop 45
Gambar 2.26 Denah Lantai 3- *Restaurant* 45
Gambar 2.27 Denah Plaza 46
Gambar 2.28 *Tropical Greenhouse* 46
Gambar 2.29 Tempat Informasi Dan Kanopi Seperti Bibit Yang Melayang .. 46
Gambar 2.30 Garuda Wisnu Kencana 47
Gambar 2.31 Wisnu Plaza 51
Gambar 2.32 Lotus Pond 51
Gambar 2.33 Amphitheatre 51
Gambar 2.34 Taman Indraloka 52
Gambar 2.35 Tirta Agung 52
Gambar 2.36 Street Theater 53
Gambar 2.37 Tata Massa Garuda Wisnu Kencana 54
Gambar 2.38 Tata Massa Garuda Wisnu Kencana 54
Gambar 2.39 Pola terpusat pada pintu masuk 56
Gambar 2.40 RTRW Kabupaten Banyuwangi Tahun 2009-2029 58
Gambar 2.41 Analisa Lingkungan 60

BAB IV

Gambar 4.1 Area Lahan Lokasi Rencana Perancangan 70
Gambar 4.2 Bentuk radial 74
Gambar 4.30 Dimensi Lahan 142
Gambar 4.31 Batas – batas Tapak 143
Gambar 4. 32 Alternatif 1 Analisis Tapak 144
Gambar 4. 33 Alternatif 2 Analisis Tapak 145
Gambar 4. 34 Alternatif 3 Analisis Tapak 145
Gambar 4. 35 Alternatif 1 Analisis Zonasi 147
Gambar 4. 36 Alternatif 2 Analisis Zonasi 148
Gambar 4. 37 Alternatif 3 Analisis Zonasi 149
Gambar 4. 38 Alternatif 3 Analisis Zonasi 151
Gambar 4. 39 Analisis Pencapaian 153
Gambar 4. 40 Analisis Pencapaian 154
Gambar 4. 41 Analisis Pencapaian 155
Gambar 4. 42 Analisis Pencapaian 156
Gambar 4. 43Analisis Sirkulasi 157
Gambar 4. 44Analisis Sirkulasi 158
Gambar 4. 45Analisis Sirkulasi 159
Gambar 4. 46Analisis Tingkat Kebisingan 160
Gambar 4. 47 Alternatif 1 Analisis Tingkat Kebisingan 161
Gambar 4. 48 Alternatif 2Analisis Tingkat Kebisingan 162
Gambar 4. 49 Alternatif 3Analisis Tingkat Kebisingan 163
Gambar 4. 50 Analisis *View From SIte* 165
Gambar 4. 51 Alternatif 1AnalisisPandangan 167
Gambar 4. 52 Alternatif 2AnalisisPandangan 167
Gambar 4. 53 Alternatif 3AnalisisPandangan 168
Gambar 4. 54 Analis *View to Site* 169
Gambar 4. 55 Alternatif 1AnalisisPandangan 170
Gambar 4. 56 Alternatif 2AnalisisPandangan 171
Gambar 4. 57 Alternatif 3AnalisisPandangan 172
Gambar 4. 58 Analisa Iklim 173
Gambar 4. 59 Alternatif 1AnalisisMatahari 175

Gambar 4. 60 Alternatif 2AnalisisMatahari 175
Gambar 4. 61 Alternatif 3AnalisisMatahari 176
Gambar 4. 62 Alternatif 1AnalisisAngin 177
Gambar 4. 63 Alternatif 2AnalisisAngin 178
Gambar 4. 64 Alternatif 3AnalisisAngin 179

BAB V

Gambar 5.1 Konsep Dasar 190
Gambar 5.2 Konsep Bentuk 191
Gambar 5.3 Konsep Tapak 192
Gambar 5.4 Konsep Ruang 193
Gambar 5.5 Konsep Struktur 194

BAB VI

Gambar 6.1 Tatanan Masa 196
Gambar 6. 2 Zoning Tapak 196
Gambar 6. 3 Sirkulasi Pengguna 197
Gambar 6. 4 Penghawaan Pada Tapak 199
Gambar 6. 5 Penghawaan Pada Tapak 199
Gambar 6. 6 Bukaan dan Penghawaan Pada Bangunan 200
Gambar 6. 7 View Kedalam Bangunan 200
Gambar 6. 8 View Keluar Bangunan 201
Gambar 6. 9 Zona Tapak Bangunan 201
Gambar 6. 10 Perspektif Rancangan 202
Gambar 6. 11 Gambar Site plan 202
Gambar 6. 12 Gambar Lay out 203
Gambar 6. 13 Tampak Kawasan 203
Gambar 6. 13 Tampak Kawasan 203
Gambar 6. 14 Tampak dan Potongan 204
Gambar 6. 15 Denah dan Interior 205
Gambar 6. 16 Tampak dan Potongan 205
Gambar 6. 17 Denah dan Interior 206
Gambar 6. 18 Tampak dan Potongan 206
Gambar 6. 19 Denah dan Interior 207

Gambar 6. 20 Tampak dan Potongan..... 207
Gambar 6. 21 Tampak dan Potongan..... 208
Gambar 6. 22 Denah dan Interior 208
Gambar 6. 23 Tampak dan Potongan..... 209
Gambar 6. 24 Denah dan Interior 209
Gambar 6. 25 Struktur Bangunan 210
Gambar 6. 26 Instalasi Listrik..... 211
Gambar 6. 27 Sistem Komunikasi 212
Gambar 6. 28 Instalasi Air Pada Bangunan..... 213
Gambar 6. 29 Instalasi Air Pada Massa..... 213
Gambar 6. 30 Skema Utilitas..... 214
Gambar 6. 31 Kajian Keislaman..... 218

DAFTAR TABEL

Halaman

BAB II

Tabel 2.1. Keterangan Gambar Analisa Lingkungan 60

BAB IV

Tabel 4.1. Fungsi Primer Fasilitas Pertunjukan dan Wisata..... 75
Tabel 4.3. Fungsi Primer Pusat Pengembangan Seni dan Budaya 76
Tabel 4. 4. Fungsi Primer Pusat Edukasi, Pembelajaran Seni dan Budaya 67
Tabel 4. 5. Fungsi SekunderFasilitas Pameran Hasil Karya Seni dan Budaya 77
Tabel 4. 6. Fungsi Sekunder Tempat Berkumpul Masyarakat 79
Tabel 4. 7. Fungsi Sekunder Fasilitas Kajian Budaya 80
Tabel 4. 8. Fungsi Penunjang Sentra Ekonomi dan Bisnis..... 81
Tabel 4. 9. Fungsi Penunjang Ruang Pembelajaran Praktek..... 81
Tabel 4. 10. Fungsi Penunjang Fasilitas Ibadah 82
Tabel 4. 11. Pengguna Fasilitas Pertunjukan dan Wisata..... 85
Tabel 4. 12. Pengguna Fasilitas Pusat Pengembangan Seni dan Budaya..... 87
Tabel 4. 13. Pengguna Fasilitas Pusat Edukasi,
Pembelajaran Seni dan Budaya..... 85
Tabel 4. 14. Pengguna Fasilitas Pameran Hasil Karya Seni dan Budaya..... 89
Tabel 4. 15. Pengguna Fasilitas Tempat berkumpul masyarakat 91

Tabel 4. 16. Pengguna Fasilitas Kajian Budaya 92
Tabel 4. 17. Pengguna Fasilitas Sentra Ekonomi dan Bisnis 93
Tabel 4. 18. Pengguna Fasilitas Pembelajaran Praktek 94
Tabel 4. 19. Pengguna Fasilitas Tempat Ibadah 95
Tabel 4. 20. Besaran Ruang Gedung Pertunjukan 98
Tabel 4. 21. Besaran Ruang Fasilitas Edukasi
Pembelajaran Seni dan Budaya..... 100
Tabel 4.22. Besaran Ruang Kantor Pengelola 102
Tabel 4. 23. Besaran Ruang Museum 104
Tabel 4. 24. Besaran Ruang Perpustakaan..... 107
Tabel 4. 25. Besaran Ruang Pameran 110
Tabel 4. 26. Besaran Ruang Pertemuan 112
Tabel 4. 27. Besaran Ruang Pembelajaran dan Praktik..... 114
Tabel 4. 28. Besaran Ruang Sentra Pemasaran Produk Kreatif
dan Kuliner 115
Tabel 4. 30. Besaran Ruang Musholla 117
Tabel 4. 31. Besaran Ruang Servis dan Tempat Parkir 118
Tabel 4. 32. Besaran Ruang Pos Keamanan 119
Tabel 4. 33. Besaran Ruang Total..... 120
Tabel 4. 34. Persyaratan Ruang 122
Tabel 4. 36. Pendistribusian Listrik 185
Tabel 4. 37. Pendistribusian Telepon..... 186
Tabel 4. 38. Pendistribusian Air Bersih 181

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Banyuwangi merupakan Kabupaten yang berada di Jawa Timur yang terkenal dengan akan kebudayaan sejarah dan tempat wisatanya. Letak Kabupaten Banyuwangi yang menjadi perlintasan Jawa dan Bali menjadikan kebudayaan Banyuwangi diwarnai oleh berbagai budaya yaitu meliputi budaya Jawa, Bali, Madura, Melayu, Eropa, Tionghoa dan budaya lokal yang saling isi mengisi yang akhirnya menjadi kebudayaan yang khas dan tidak ditemukan di daerah-daerah lainnya di pulau Jawa. Berbagai macam seni tari khas Banyuwangi yang diperlombakan dapat kita nikmati dalam event ini, tari-tarian itu antara lain meliputi: Tari gandrung tari penyambutan kedatangan tamu dalam acara-acara resmi, sekaligus sebagai lambang dari kabupaten Banyuwangi), Tari Hadrah Kuntulan, Jaran Goyang, Jaranan, Tari Punjari, Cengkir Gading, Kembang Peisir. Selain seni tari, Banyuwangi juga memiliki seni musik tradisional khasnya yaitu seni musik Kendang Kempul. Para seniman musik kendang kempul Banyuwangi sangat produktif dalam menciptakan lagu. Hal ini terbukti dengan memadukan keindahan suara instrumennya berupa kendang, angklung, gamelan, kempling, seruling dan lainnya ini, musik kendang kempul yang dalam liriknya dinyanyikan dalam bahasa Oseng dapat diterima dengan baik di daerah lain di sekitarnya termasuk diprovinsi Bali.

Pada Perancangan Wisata Budaya ini diharapkan dapat menjaga tradisi dan tetap terjaga kabudayaan Banyuwangi dimasa mendatang. Kebudayaan–

kebudayan tersebut dapat dinikmati terus-menerus oleh generasi selanjutnya dan tidak akan punah pada masa mendatang. Selain itu Perancangan Wisata Budaya ini diharapkan juga untuk memberikan media untuk menambah wawasan bagi wisatawan lokal maupun mancanegara untuk mempelajari dan menikmati kearifan dan keluhuran nilai-nilai kebudayaan yang terdapat di Kabupaten Banyuwangi.

Banyuwangi selain terkenal akan kawasan wisata pantai, yang salah satunya adalah kawasan wisata Pantai Boom Banyuwangi yang sudah sangat populer sebagai tempat aktifitas masyarakat Banyuwangi sebagai tujuan wisata pantai dan juga untuk kegiatan niaga pelabuhan rakyat. Namun sungguh disayangkan di kawasan Pantai Boom banyak kita jumpai lahan-lahan yang tercemar akibat perusakan lingkungan, seperti pada gambar berikut ini.

Gambar 1.1. Kerusakan Lingkungan di Kawasan Pantai Boom
Sumber : foto penelitian tahun 2013

Puing-puing bekas konstruksi bangunan dan infrastruktur pelabuhan ini menjadi bukti sejarah bagaimana kejayaan pelabuhan Pantai Boom pada masa lalu sebagai pelabuhan penyeberangan Jawa-Bali dan sebagai taman hiburan rakyat yang sudah terbengkalai begitu saja. Sejarah panjang terjadinya kerusakan kawasan pantai Boom saat ini adalah akibat tidak adanya perencanaan pembangunan dan pengembangan lingkungan yang bersinergi dan berkelanjutan.

Berdasar hasil wawancara dengan masyarakat sekitar yang tahu banyak mengenai sejarah Pantai Boom, nara sumber bercerita bahwa setelah fungsi kawasan pelabuhan Pantai Boom secara administratif tidak lagi dimanfaatkan sebagai pelabuhan nasional yang ada di Kabupaten Banyuwangi, yaitu sebagai pelabuhan penunjang kegiatan *eksport* dan *import* dan pelabuhan penyebarangan antar pulau Jawa-Bali, sesuai kebijakan kementerian perhubungan di bawah otoritas pengelolaan departemen dinas pelabuhan dan perhubungan laut, yaitu di bawah BUMN PT. PELINDO II sebagai pemilik hak pengelolaan kawasan yang memindahkan kegiatan pelabuhan di Pelabuhan Tanjungwangi untuk kegiatan penunjang *eksport* dan *import* nasional dilakukan di Pelabuhan Tanjungwangi yang berlokasi di Desa Ketapang, Kecamatan Kalipuro, yaitu di kawasan industri pesisir utara yang bersebelahan dengan pelabuhan penyeberangan ASDP Jawa-Bali, antara Pelabuhan Ketapang ke Pelabuhan Gilimanuk. Lebih lanjut Bambang menceritakan, sebagai konsekwensi keputusan pemerintah yang memindah aktifitas pelabuhan penunjang ekspor dan import nasional di pelabuhan Tanjungwangi, yang kemudian berdasarkan keputusan menteri perhubungan tentang pelimpahan pengelolaan kawasan pelabuhan Pantai Boom kepada pemerintah Provinsi Jawa Timur.

Gambar 1.2. Dermaga Pelabuhan Pantai Boom.
Sumber : foto penelitian tahun 2013

Disaat perjalanan aktifitas pelabuhan Pantai Boom yang semakin hari semakin menurun yang berdampak besar pada menurunnya kualitas lingkungan hidup pada kawasan Pantai Boom, dan kesejahteraan ekonomi masyarakat sekitar akibat kefakuman aktifitas pelabuhan dan wisata pantai yang tidak dikelola dengan baik, maka Gubernur Provinsi Jawa Timur membuat kebijakan bekerjasama dengan Pemerintah Kabupaten Banyuwangi dan Masyarakat Sekitar untuk bersama-sama mengembalikan lagi fungsi kawasan Pantai Boom sebagai upaya untuk menumbuhkan kembali geliat perekonomian masyarakat yang sudah menurun dengan mengupayakan memfungsikan lagi.

Kegagalan pengelolaan pelabuhan rakyat dan wisata Pantai Boom yang tidak memperhatikan kearifan lokal sekarang ini sangat berefek negatif terhadap kerusakan lingkungan. Diperparah lagi dengan perilaku sebagian besar masyarakat dari hulu sampai hilir *Sungai-Lo* yang turut pula memperparah kerusakan kawasan ini dengan bersikap tetap gemar membuang sampah di sungai. Seperti terjadinya pendangkalan pada muara Pantai Boom dengan *Sungai-Lo* akibat endapan material lumpur dan tumpukan sampah rumah tangga yang dibuang oleh masyarakat. Selain akibat kasus tersebut kerusakan kawasan muara *Sungai-Lo* juga diakibatkan oleh aktifitas perusakan lahan mangrove yang dipergunakan sebagai lahan pertambakan udang intensif. Namun kondisi lapangan disaat sekarang ini tambak-tambak udang tersebut sudah ditinggalkan begitu saja oleh para penyewa lahannya karena tidak menguntungkan lagi. Kemudian untuk menginfentarisasi dan melakukan pengawasan terhadap lahan-lahan tambak tersebut, maka sekarang keberadaannya dikelola secara administratif oleh TNI Angkatan Darat.

Gambar 1.3. Sedimentasi Muara Kali-Lo
Sumber : foto penelitian tahun 2013

Gambar 1.4. Kerusakan ekosistem pesisir kawasan penyangga Pantai Boom
Sumber : foto penelitian tahun 2013

Berdasarkan UU nomor 31 tahun 2004 tentang perikanan, UU nomor 17 tahun 2008 tentang pelayaran dan UU nomor 27 tahun 2007 tentang subtansi pengelolaan wilayah pesisir dan pulau-pulau kecil, yang berdasar (zona), maka pemerintah Provinsi di bawah kebijakan Gubernur mendapat mandat untuk mengalokasikan ruang dalam kawasan pemanfaatan umum, kawasan rehabilitasi/konservasi, kawasan strategis nasional tertentu, alur laut, dan penetapan pemanfaatan ruang laut. Sehingga dengan dasar Undang-undang di atas maka kebijakan Gubernur haruslah bertujuan untuk konservasi lingkungan, rehabilitasi lingkungan, pembangunan/pelestarian sosial budaya, kegiatan pembangunan ekonomi, pemanfatan peningkatan transportasi laut, pengembangan industri strategis, sekaligus untuk pertahanan dan keamanan.

Gambar 1.5. Potensi Sumber Daya Alam di Kawasan Pantai Boom Banyuwangi
Sumber : foto penelitian tahun 2012.

Dalam nukilan arti dalam ayat-ayat suci Al-qur'an, Allah SWT. memerintahkan :

"Dan carilah pada apa yang telah dianugrahkan Allah kepadamu (kebahagiaan) negeri akhirat, dan janganlah kamu melupakan bahagiaanmu dari kenikmatan duniawi dan berbuat baiklah kepada orang lain bagaimana Allah telah berbuat baik kepadamu, dan janganlah kamu membuat kerusakan di muka bumi. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang berbuat kerusakan" (al Qashash ayat 77).

Berdasarkan ayat di atas kita haruslah senantiasa menjaga alam dan melestarikanya. Berangkat dari landasan pemikiran tersebut, maka perencananaan Tempat Wisata Kebudayaan diharapkan tidak hanya sebagai tempat rekreasi saja melainkan mampu menjadi tempat pembelajaran untuk melestarikan Budaya dan kesenian-kesenian tradisional yang masih berkembang di lingkungan masyarakat banyuwangi, dan serta sebagai kawasan untuk mengkonservasi dan melestarikan daya dukung lingkungan yang sehat dan asri. Sehingga kawasan Wisata kebudayaan ini diharapkan bisa menjadi salah satu *icon* wisata di Kota Banyuwangi yang berkearifan lokal.

Tema yang diangkat oleh penulis adalah tema Arsitektur Metafora, yang dalam penerapannya desain bangunan merupakan hasil interpretasi dari Intangibel methaphors (metafora yang tidak dapat diraba) yang mengambil dari tari gandrung. Tari gandrung adalah kesenian daerah blambangan yang merupakan bentuk karya seni yang bersifat spesifik berdasarkan pakem-pakem (tata urutan hukum adat), maka Tari Gandrung menjadi lambang pelestarian kebudayaan-kebudayaan yang ada di Kabupaten Banyuwangi.

1.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari tempat perancangan di Kabupaten Banyuwangi sebagai wisata kebudayaan ini adalah:

1. Bagaimana rancangan Wisata Budaya di Kabupaten Banyuwangi yang dapat melestarikan budaya-budaya Banyuwangi?
2. Bagaimana rancangan Wisata Budaya di Kabupaten Banyuwangi yang bertema *Intangible methaphors* ?

1.3. Tujuan

Tujuan dari Perencanaan Wisata Kebudayaan di Kabupaten Banyuwangi sebagai wisata budaya adalah:

- Menghasilkan rancangan tempat wisata Budaya ini sebagai kawasan hiburan dan pembelajaran bagi masyarakat Banyuwangi untuk Mengenal dan melestarikan Budaya-budaya Banyuwangi.
- Menghasilkan rancangan *Intangible methaphors* dengan mengambil dari makna seni Tari Gandrung Banyuwangi.

1.4. Manfaat

1.4.1. Manfaat bagi Masyarakat

- Mengenal dan mempelajari budaya Banyuwangi.
- Melestarikan budaya Banyuwangi.

1.4.2. Manfaat bagi akademisi

- Mempelajari asal usul Kebudayaan Banyuwangi.
- Menjadi tempat pembelajaran untuk memahami dan menerapkan nilai-nilai sejarah kebudayaan Banyuwangi.

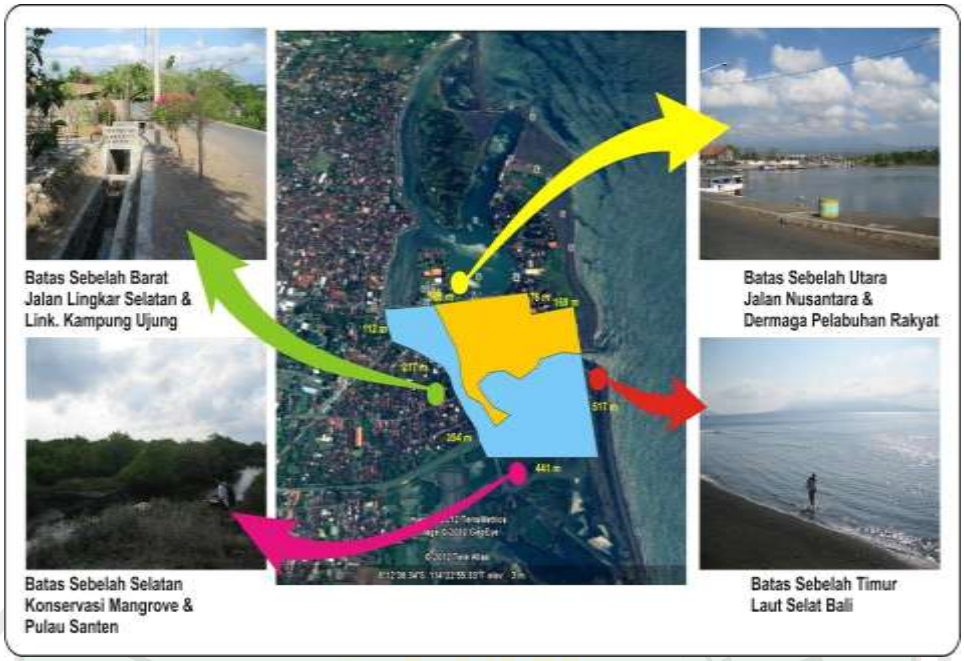
1.4.3. Manfaat Bagi Pemerintah

- Mendukung pemerintah dalam mengembangkan sektor wisata kebudayaan.
- Memperkenalkan kebudayaan Banyuwangi.
- Meningkatkan nilai produktifitas dan kualitas kawasan Pantai Boom Banyuwangi.

1.5. Ruang Lingkup

1.5.1. Ruang Lingkup Lokasi

Tapak berada di pantai Boom yang terdapat di Kabupaten Banyuwangi. Pantai Boom ini terletak pada area Banyuwangi sebelah timur dengan memilik fungsi sebagai tempat wisata dan sebagai Taman Hiburan Rakyat. Batas-Batas Pantai Boom sebagai berikut :



Gambar 1.6. Batas Lokasi Perancangan
Sumber:download Google Eart & Foto penelitian , 2012

1.5.2. Ruang Lingkup Tema

Tema *Intangible methaphors* pada objek Tempat Perancangan Wisata Budaya di Pantai Boom ini menekankan pada gerak Tari Gandrung sebagai budaya asli Kabupaten Banyuwangi. Dimana hasil perancangan nanti diharapkan dapat mengambil makna – makna Tari Gandrung kepada setiap penikmat, pengguna dan pengunjung tempat ini.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan Objek Perancangan

2.1.1. Definisi Wisata

Wisata dalam pengertian Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki arti bepergian bersama-sama untuk memperluas pengetahuan, bersenang-senang, dan sebagainya. Wisata juga bisa diartikan sebagai piknik. Selain Kamus Besar Bahasa Indonesia pengertian wisata menurut undang – undang pemerintah nomor 10 tahun 2009 tentang kepariwisataan bahwa wisata adalah wisata adalah perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari daya tarik wisata yang dikunjunginya dalam jangka waktu sementara. Sedangkan pengertian wisata menurut para pakar adalah, kegiatan perjalanan atau sebagian dari kegiatan tersebut yang dilakukan secara sukarela serta bersifat sementara untuk menikmati obyek dan daya tarik wisata (Musenaf : http://kumpulanwisata.us/?p=15 :22/10/2013). Juga menurut pakar lainnya dijelaskan bahwa wisata itu adalah perjalanan, yang dalam bahasa Inggris disebut dengan *"Travel".* Dari pengertian kedua pakar bahwa wisata memiliki arti suatu perjalan menikmati obyek yang bersifat sukarela dan sementara (Irawan, 2010:11).

Dari uraian definisi wisata diatas, maka dalam perancangan tempat wisata diharapkan dapat menjadi destinasi tempat tujuan perjalanan untuk tujuan tertentu, dimana dalam perjalan tersebut mengandung maksud dan tujuan tertentu untuk

mencari dan menemukan kaidah-kaidah kepuasan yang akan menghadirkan nilai-nilai historis baru, yang muncul dari adanya rasa dan daya tarik baik dalam nilai lebih terhadap kearifan budaya lokal maupun nilai lainnya dari eksotika lingkungan hidupnya yang terjaga dan lestari bagi para pengunjung. Sehingga berdasarkan kesimpulan definisi wisata ini diharapkan adanya makna yang muncul dari lahirnya perancangan Wisata Budaya di Pantai Boom ini dalam memberikan pengetahuan-pengetahuan baru untuk menggali lebih dalam tentang sejarah panjang lahirnya budaya Banyuwangi bagi para pengunjung yang mampu menghadirkan lagi rasa patriotisme, akibat rasa gelora semangat kepahlawanan para pelaku sejarah perjuangan kemerdekaan Indonesia dari semangat persatuan rakyat Banyuwangi melawan kolonialisme. Selain itu juga hadirnya tempat wisata budaya ini dapat dijadikan sebagai media untuk berinteraksi sosial untuk berkumpul bersama keluarga dan masyarakat lainnya selain dari pada tujuan lainnya sebagai tempat untuk kegiatan belajar, refreshing dan bersenang-senang.

2.1.2. Definisi Budaya

Budaya atau kebudayaan berasal dari bahasa Sansekerta yaitu *buddhayah*, yang merupakan bentuk bentuk jamak dari budhi (budi atau akal) diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. Dalam bahasa inggris, kebudayaan disebut kultur, yang berasal dari kata Latin *colture*, yaitu mengolah atau mengerjakan. Bisa diartikan juga sebagai mengelola tanah atau bertani. Kata kultur juga kadang diterjemahkan dalam bahasa indonesia yang berarti budaya. Menurut Edward B. Tylor, kebudayaan merupakan keseluruhan yang kompleks, yang di dalamnya terkandung pengetahuan, kepercayaan,

kesenian, moral, hukum, adat istiadat, dan kemampuan-kemampuan lain yang didapat seseorang sebagai anggota masyarakat (Wibowo, 2010:29).

Berdasarkan makna historis tentang kebudayaan, maka Menurut pendapat J.J. Hoenigman, wujud kebudayaan dibedakan menjadi tiga yaitu : meliputi gagasan, aktivitas, dan artefak. (amalia : definisi-budaya)

- **Gagasan** *(Wujud ideal)* Wujud ideal kebudayaan adalah kebudayaan yang berbentuk kumpulan ide-ide, gagasan, nilai-nilai, norma-norma, peraturan, dan sebagainya yang sifatnya abstrak; tidak dapat diraba atau disentuh. Wujud kebudayaan ini terletak dalam kepala-kepala atau di alam pemikiran warga masyarakat. Jika masyarakat tersebut menyatakan gagasan mereka itu dalam bentuk tulisan, maka lokasi dari kebudayaan ideal itu berada dalam karangan dan buku-buku hasil karya para penulis warga masyarakat tersebut
- **Aktivitas** *(tindakan)* Aktivitas adalah wujud kebudayaan sebagai suatu tindakan berpola dari manusia dalam masyarakat itu. Wujud ini sering pula disebut dengan sistem sosial. Sistem sosial ini terdiri dari aktivitas-aktivitas manusia yang saling berinteraksi, mengadakan kontak, serta bergaul dengan manusia lainya menurut pola-pola tertentu yang berdasarkan adat tata kelakuan. Sifatnya konkret, terjadi dalam kehidupan sehari-hari, dan dapat diamati dan didokumentasikan.
- **Artefak** *(karya)* Artefak adalah wujud kebudayaan fisik yang berupa hasil dari aktivitas, perbuatan, dan karya semua manusia dalam masyarakat berupa benda-benda atau hal-hal yang dapat diraba, dilihat, dan didokumentasikan. Sifatnya paling konkret diantara ketiga wujud

kebudayaan. Dalam kenyataan kehidupan bermasyarakat, antara wujud kebudayaan yang satu tidak bisa dipisahkan dari wujud kebudayaan yang lain. Sebagai contoh: wujud kebudayaan ideal mengatur dan memberi arah kepada tindakan (aktivitas) dan karya (artefak) manusia.

2.1.3. Komponen Kebudayaan

Menurut ahli antropologi Cateora Berdasarkan wujud dan bentuknya budaya memiliki enam elemen atau komponen, yaitu:

a. Kebudayaan Material

Kebudayaan material mengacu pada semua ciptaan masyarakat yang nyata, konkret. Termasuk dalam kebudayaan material ini adalah temuan-temuan yang dihasilkan dari suatu penggalian arkeologi: mangkuk tanah liat, perhisalan, senjata, dan seterusnya. Kebudayaan material juga mencakup barang-barang, seperti televisi, pesawat terbang, stadion olahraga, pakaian, gedung pencakar langit, dan mesin cuci.

b. Kebudayaan Non-material

Kebudayaan non-material adalah ciptaan-ciptaan abstrak yang diwariskan dari generasi ke generasi, misalnya berupa dongeng, cerita rakyat, dan lagu atau tarian tradisional.

c. Lembaga Sosial

Lembaga sosial dan pendidikan memberikan peran yang banyak dalam kontek berhubungan dan berkomunikasi di lingkungan masyarakat. Sistem sosial yang terbantuk dalam suatu negara akan menjadi dasar dan konsep yang berlaku pada tatanan sosial masyarakat. Contoh di Indonesia pada kota dan desa dibeberapa wilayah, wanita tidak perlu sekolah yang tinggi apalagi bekerja pada

satu instansi atau perusahaan. Tetapi di kota–kota besar hal tersebut terbalik, yakni sangat wajar bagi seorang wanita untuk memiliki karier.

d. Sistem Kepercayaan

Bagaimana masyarakat mengembangkan dan membangun sistem kepercayaan atau keyakinan terhadap sesuatu, hal ini akan mempengaruhi sistem penilaian yang ada dalam masyarakat. Sistem keyakinan ini akan mempengaruhi dalam kebiasaan, bagaimana memandang hidup dan kehidupan, cara mereka berkonsumsi, sampai dengan cara bagaimana mereka berkomunikasi.

e. Estetika

Berhubungan dengan seni dan kesenian, musik, cerita, dongeng, hikayat, drama dan tari–tarian, yang berlaku dan berkembang dalam masyarakat. Seperti di Indonesia setiap masyarakatnya memiliki nilai estetika sendiri. Nilai estetika ini perlu dipahami dalam segala peran, agar pesan yang akan kita sampaikan dapat mencapai tujuan dan efektif. Misalkan di beberapa wilayah dan bersifat kedaerah, setiap akan membangun bagunan jenis apa saja harus memberikan sesaji (*cok-bakal* dalam artikulasi bahasa Jawa) yaitu berupa adanya perwujudan berupa janur kuning dan buah–buahan, dimana makna dari simbol-simbol itu untuk masing-masing daerah memiliki arti yang berbeda-beda. Dimana mungkin dalam kehidupan di kota-kota besar kegiatan-kegiatan semacam ini sudah tidak populer lagi dan cenderung dianggap kegiatan yang tiada makna.

f. Bahasa

Bahasa merupakan alat pengatar dalam berkomunikasi, bahasa untuk setiap walayah, bagian dan Negara memiliki perbedaan yang sangat komplek. Dalam ilmu komunikasi bahasa merupakan komponen komunikasi yang sulit

dipahami. Bahasa memiliki sidat unik dan komplek, yang hanya dapat dimengerti oleh pengguna bahasa tersebu. Jadi keunikan dan kekomplekan bahasa ini harus dipelajari dan dipahami agar komunikasi lebih baik dan efektif dengan memperoleh nilai empati dan simpati dari orang lain.

g. Hubungan Manusia Dan Budaya

Dalam hubungannya dengan lingkungan, manusia merupakan suatu oganisme hidup (living organism). Terbentuknya pribadi seseorang dipengaruhi oleh lingkungan bahkan secara ekstrim dapat dikatakan, setiap orang berasal dari satu lingkungan, baik lingkungan vertikal (genetika, tradisi), horizontal (geografik, fisik, sosial), maupun kesejarahan. Kebudayaan berasal dari kata budaya yang berarti hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. Definisi Kebudyaan itu sendiri adalah sesuatu yang akan mempengaruhi tingkat pengetahuan dan meliputi sistem ide atau gagasan yang terdapat dalam pikiran manusia, sehingga dalam kehidupan sehari-hari, kebudayaan itu bersifat abstrak. Namun kebudayaan juga dapat kita nikmati dengan panca indera kita. Lagu, tari, dan bahasa merupakan salah satu bentuk kebudayaan yang dapat kita rasakan. Manusia dan kebudayaan pada hakekatnya memiliki hubungan yang sangat erat, dan hampir semua tindakan dari seorang manusia itu adalah merupakan kebudayaan. Manusia mempunyai empat kedudukan terhadap kebudayaan yaitu:

- penganut kebudayaan,
- pembawa kebudayaan,
- manipulator kebudayaan, dan
- pencipta kebudayaan.

Ada banyak cara yang dilakukan masyarakat ketika berhadapan dengan

kebudayaan yang berbeda dengan kebudayaan asli. Cara yang dipilih masyarakat tergantung pada seberapa besar perbedaan kebudayaan induk dengan kebudayaan minoritas, seberapa banyak imigran yang datang, watak dari penduduk asli, keefektifan dan keintensifan komunikasi antar budaya, dan tipe pemerintahan yang berkuasa yakni :

- *Monokulturalisme* : Pemerintah mengusahakan terjadinya asimilasi kebudayaan sehingga masyarakat yang berbeda kebudayaan menjadi satu dan saling bekerja sama.
- *Leitkultur* (kebudayaan inti) : Sebuah model yang dikembangkan oleh Bassam Tibi di Jerman. Dalam Leitkultur, kelompok minoritas dapat menjaga dan mengembangkan kebudayaannya sendiri, tanpa bertentangan dengan kebudayaan induk yang ada dalam masyarakat asli.
- *Melting-Pot* : Kebudayaan imigran/asing berbaur dan bergabung dengan kebudayaan asli tanpa campur tangan pemerintah.
- *Multikulturalisme* : Sebuah kebijakan yang mengharuskan imigran dan kelompok minoritas untuk menjaga kebudayaan mereka masing-masing dan berinteraksi secara damai dengan kebudayaan induk.

  (arikaka: manusia-dan-kebudayaan).

Dari berbagai definisi diatas, dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut: bahwa kebudayaan akan mempengaruhi tingkat pengetahuan yang meliputi sistem ide atau gagasan yang terdapat dalam pikiran manusia, sehingga dalam kehidupan sehari-hari, kebudayaan itu bersifat abstrak. Sedangkan perwujudan kebudayaan adalah benda-benda yang diciptakan oleh manusia sebagai makhluk

yang berbudaya, berupa perilaku dan benda-benda yang bersifat nyata, misalnya pola-pola perilaku, bahasa, peralatan hidup, organisasi sosial, religi, seni, dan lain-lain, yang semuanya ditujukan untuk membantu manusia dalam melangsungkan kehidupan bermasyarakat.

2.2 Tinjauan Arsitektur Dalam Budaya Banyuwangi

2.2.1. Sosial Masyarakat

Masyarakat Banyuwangi sebagian besar adalah masyarakat *Oseng* yaitu suatu komunitas tradisional dari suku jawa yang berada di wilayah ujung timur pulau Jawa. Beberapa kekhasan tercermin dalam bentuk: bahasa, pakaian tradisional, rumah tradisional, makanan tradisional, kesenian tradisional dan tradisi kebiasaanya (Utami: 2005).

2.2.2. Bahasa

Bahasa *Oseng* adalah bahasa daerah yang digunakan oleh sebagian masyarakat Banyuwangi, khususnya oleh masyarakat tradisional suku *Oseng*. Penutur bahasa *Oseng*, yang menurut data tahun 1991 Dewan Kesenian Blambangan tercatat sekitar 53 % dari jumlah penduduk Banyuwangi, masyarakat penutur bahasa *Oseng* terdapat di beberapa kecamatan diantaranya Banyuwangi (Kota), Giri, Glagah, Kabat, Rogojampi, Songgon, Singojuruh, Srono, Cluring dan Genteng. Karena itu apabila diperhitungkan berdasarkan jumlah desa, pemakai bahasa *Oseng* meliputi 126 desa dari 175 desa di Kabupaten Banyuwangi, dengan prosentase dan kemurnian yang beragam (Utami: 2005).

2.2.3. Pemukiman Tradisional

Bentuk permukiman masyarakat Banyuwangi dapat diamati dari bentuk bangunan rumah-rumah tradisionalnya. Rumah tempat tinggal masyarakat Oseng Banyuwangi setidaknya hampir memiliki kesamaan dengan bentuk rumah tradisional jawa lainnya yaitu memanjang kebelakang, bentuk atap limasan maupun serangan namun memiliki khas bentuk dimana masyarakat Oseng sering menamai dengan atap tikelan, crocogan dan serangan.

Gambar: 2.1. Lingkungan Tempat Tinggal dan Ciri Khas Atap Bangunan Tradisional Masyarakat Oseng Banyuwangi
Sumber : gambar hasil dokumentasi penelitian tahun 2013

2.2.4. Kuliner Khas Banyuwangi

Banyuwangi memiliki beberapa jenis makanan khas yang sudah sangat tersohor di berbagai media Nasional. Cita rasa wisata kuliner tersebut berkembang dari olahan masakan tradisional yang berkembang di masyarakat *Oseng*. Beberapa kuliner khas yang populer di masyarakat antara lain, Rujak Soto, Rujak Kecut, Pecel Ayam, Nasi Cawok, Nasi Tempong, Sale Pisang, Bagiak, dan banyak lainya.

2.2.5. Kesenian Tradisional

Kabupaten Banyuwangi sangat tersohor dikancah nasional dengan banyaknya ragam kesenian tradisional yang begitu banyak dan sampai sekarang

masih tetap lestari. Kesenian Banyuwangi secara emplisit banyak terbentuk dari akulturasi Budaya yakni antara budaya Tiongkok, Jawa dan Bali. Bila ditinjau dari sisi sejarah masyarakat Banyuwangi bisa dikatakan keturunan dari rakyat Majapahit yang migrasi untuk perluasan wilayah kekuasaan kerajaan. Kemudian ditunjang topografi wilayah Kabupaten Banyuwangi yang banyak memiliki kawasan pesisir, akhirnya Kabupaten Banyuwangi saat itu menjadi daerah transit perdagangan untuk Pulau Jawa, hal inilah yang kemudian menjadi cikal bakal terbentuknya masyarakat banyuwangi yang terbentuk dari akulturasi berbagai macam budaya dan tradisi baik budaya Eropa, Tiongkok, Jawa, dan Bali.

Adapun kesenian tradisional di Kabupaten Banyuwangi adalah sebagai berikut, yang dikutip dari barbagai sumber-sumber pustaka, yaitu :

a. Tari Gandrung

Gandrung adalah kesenian khas dan asli dari masyarakat Oseng di Kabupaten Banyuwangi. Tari Gandrung adalah salah satu jenis tarian yang umumnya di artikan sebagai wujud rasa syukur kepada Tuhan YME. Yang diilustrasikan dalam sosok Dewi Sri, yaitu sosok Dewi Padi yang melambangkan kesejahteraan, dan kesuburan bagi masyarakat.

Tari gandrung dalam hikayat lain juga diartikan sebagai seni perjuangan untuk menyatukan kembali masyarakat Banyuwangi untuk melawan Kolonialisme. Hal tersebut dapat ditafsirkan dari rangkaian unsur-unsur yang ada dalam pagelaran seni Tari Gandrung, meliputi unsur Busana, Gerakan dan Pakem Pementasan Tarinya. Ketiga hal tersebut menyatu dalam filosofi kebersamaan dan tenggang rasa dan berbudipekerti.

Gambar 2.2. Jejer Tari Gandrung Banyuwangi
Sumber : Website Pemerintah Kab. Banyuwangi Tahun 2013

b. Barong Banyuwangi

Barong banyuwangi adalah sebuah simbol kebersamaan. Ritual apa pun di daerah Banyuwangi hampir tidak pernah lepas dari tarian ini. Kata 'barong' berasal dari bahasa Oseng, bareng artinya bersama.

Barong biasanya digunakan untuk acara-acara ritual seperti *Ider Bumi* yakni upacara adat untuk bersih desa di hari ke–2 setelah lebaran. Dan ini merupakan acara tahunan yang rutin di gelar dengan swadaya masyarakat.

Gambar 2.3. Barong Banyuwangi
Sumber : Website Pemerintah Kab. Banyuwangi Tahun 2013

c. Kesenian Jaran Kencak

Kesenian Jaran Kencak adalah kesenian asli Madura yang dipakai untuk bersenang-senang. Seiring penyebaran masyarakat Madura yang begitu besar di pulau Jawa, menjadikan kesenian Jaran Kencak juga mulai dikenal dan berkembang di Jawa Timur, termasuk di Banyuwangi.

Gambar 2.4. Kesenian Jaranan Kecak
Sumber : Website Pemerintah Kab. Banyuwangi Tahun 2013

d. Kebo-Keboan Alasmalang

Kebo-keboan alasmalang adalah upacara bersih desa sebagai rasa syukur atas nikmat yang telah didapatkan masyarakat, prosesi adat Kebo-keboan Alas Malang merupakan satu diantara dua wisata adat yang bisa dinikmati oleh wisatawan yang mengunjungi Kabupaten Banyuwangi pada bulan Muharram. Prosesi ini berhubungan dengan situs kesuburan, syukuran serta do'a.

Gambar 2.5. Kebo-Keboan Alasmalang
Sumber : Website Pemerintah Kab. Banyuwangi Tahun 2013

e. Wayang Praburoro

Wayang Praburoro berasal dari karakter yang bernama Roro Rengganis, yang merupakan jenis tarian dramatis Banyuwangi. Kisah-kisah yang ditampilkan berasal dari Panji, atau kisah dari Amir Hamzah, yang dipengaruhi oleh cerita-cerita Persia Islam. Dalam kesenian ini, ada sekitar 40-50 orang yang terlibat dalam pertunjukan yang terbagi menjadi 3 kelompok, Alat musik yang digunakan adalah gamelan Jawa dengan nada slendro (gamelan khas orang Jawa Nada). Praburoro adalah presentasi yang sangat unik. Pertama-tama, tarian yang ditampilkan adalah tari Jawa. Sementara Kostum dimodelkan seperti wayang Orang dengan iringan gamelan Jawa. Lagu-lagu yang di tampilkan juga lagu-lagu Jawa. Namun, lagu-lagu ini bisa digantingan dengan lagu-lagu khas Banyuwangi; seperti Padang Ulan, Waru Doyong, Kembang Waru, dan lain-lain.

Gambar 2.6. Wayang Praburoro
Sumber : Website Pemerintah Kab. Banyuwangi Tahun 2013

f. Teater Janger

Teater Janger atau kadang disebut Damarwulan atau Jinggoan, merupakan pertunjukan rakyat yang sejenis dengan ketoprak dan ludruk. Pertunjukan ini

hidup dan berkembang di wilayah Banyuwangi, Jawa Timur serta mempunyai lakon atau cerita yang diambil dari kisah-kisah legenda maupun cerita rakyat lainnya. Selain itu juga sama-sama dilengkapi pentas, sound system, layar atau tirai, gamelan, tari-tarian dan lawak. Serta pembagian cerita dalam babak-babak yang dimulai dari setelah Isya hingga menjelang Subuh.

Gambar 2.7. Pagelaran Teater Janger
Sumber : Website Pemerintah Kab. Banyuwangi Tahun 2013

2.2.6. Tradisi Masyarakat Banyuwangi

Masyarakat Oseng dalam komunitas begitu erat memegang ritual dan tradisi dalam kehidupanya. Tradisi-Tradisi tersebut masih terpelihara dengan baik dari dahulu hingga sekarang. Bentuk-bentuk tradisi yang masih berkrmbang antara lain :

a. Gredoan

Gredoan merupakan ajang perkenalan para pemuda pada malam peringatan Maulid Nabi yang merupakan tradisi turun temurun selama ratusan tahun dan dipercaya sebagai pembawa berkah.

b. Rebo Wakasan

Rebo wekasan adalah sebuah tradisi di masyarakat Banyuwangi, Nama Rebo wekasan sendiri diambil dari nama Rabu terakhir di bulan Syafar.

c. Upacara Tradisional Seblang

Seblang merupakan upacara bersih desa untuk menolak balak yang diwujudkan dengan mementaskan kesenian sakral yang disebut: "Seblang" yang berbau mistis.Kabupaten Banyuwangi terdapat dua jenis Seblang; yakni Seblang Bakungan dan Seblang Oleh Sari. Seblang oleh sari ditarikan oleh wanita muda selama tujuh hari berturut – turut. Penari menari dalam keadaan kesurupan. Ia menari mengikuti gending atau lagu –lagu sebanyak 28 dan dinyanyikan oleh beberapa sinden.

Mengenai sejarah tentang ritual seblang oelhsari, catatan di buku historis di Desa Olehsari, Seblang pernah tidak diselenggarakan antara tahun 1943 s/d 1956. Bagi masyarakat Olehsari ketiadaan acara Seblang seperti merasa kehilangan sesuatu. Pageblug terjadi, panen banyak gagal dan serangan penyakit terhadap ternak dan manusia tak terhindarkan. Maka pada tahun 1957 acara tersebut dimulai lagi. Konon suasana jadi pulih (Akbar:2010)

Gambar 2.8. Upacara Tradisional Seblang
Sumber : Website Pemerintah Kab. Banyuwangi Tahun 2013

a. Endog-endogan

Tradisi Endog-endogan merupakan suatu tradisi yang ada di Banyuwangi dalam rangka memperingati Nabi Besar Muhammad saw yang jatuh pada tanggal 12 Robiul awal atau lebih di kenal bulan maulud sehingga ada juga yang menyebud Muludan.

Gambar 2.9. Endog-endogan
Sumber : Website Pemerintah Kab. Banyuwangi Tahun 2013

b. Petik Laut

Petik laut muncar biasanya di adakan di tgl 1 suro adalah upacara syukuran atas melimpahnya hasil laut di kecamatan muncar yang menjadi penghasil ikan terbesar di jawa timur upacara sakral ini biasanya berisi sesaji yang terdiri kepala kambing kue,buah buahan,pancing emas, candu dan dua ekor ayam jantan yang masih hidup. Sebelum dilarung, pada malam harinya dilakukan tirakatan, pengajian atau semaan di surau dan prosesi mengarak perahu sesaji tersebut diperkampungan.

Gambar 2.10. Petik laut
Sumber : Website Pemerintah Kab. Banyuwangi Tahun 2013

2.2.7. Progam Ruang

Tempat pertujukan pada Perancangan Wisata Kebudayaan Banyuwangi di bagi menjadi dua yaitu *indoor* dan *outdoor*.

a. Kesenian yang bertempat di indoor

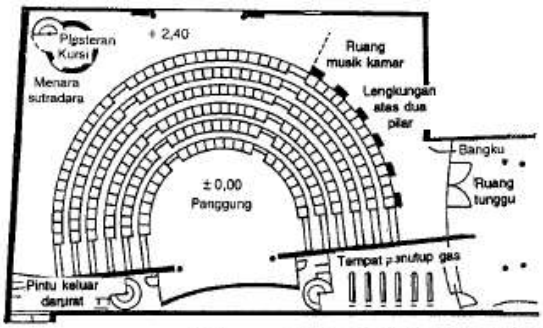
- Gandrung Banyuwangi
- Wayang Praburoro
- Teater Janger

b. Kesenian yang bertempat di outdoor

- Barong Banyuwangi
- Jaran Kecak
- Kebo - keboan

c. Gedung Pertunjukan Tertutup *Indoor*

Ruang Teater tertutup ini digunakan sebagai tempat berlangsungnya pertunjukan yang lebih membutuhkan ketenangan dari pada teater Outdoor.



⑥ Panggung ruang musik kamar Betthoven Bonn yang kecil yang menyerap bunyi

Gambar 2.11. Ruang Teater
Sumber : Data Arsitektur 2

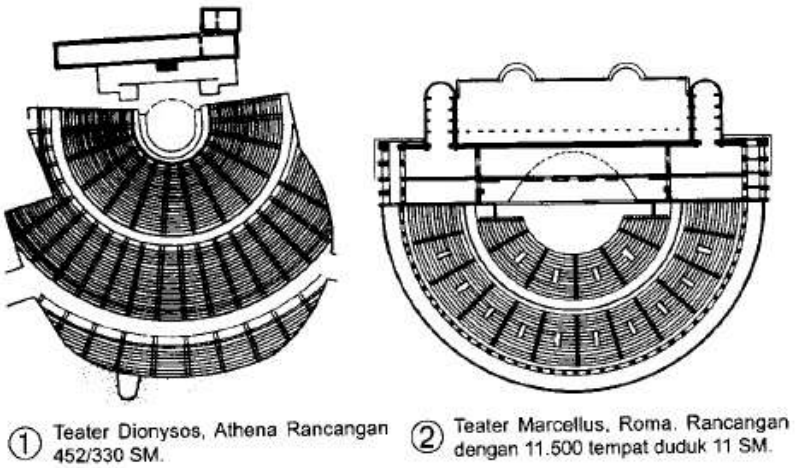
a. Gedung Pertunjukan *Outdoor*

Fasilitas Yang digunakan dalam gedung pertunjukan adalah :

- Theater yang digunakan sebagai tempat berlangsungnya pertunjukan.
- Foyer yang digunakan sebagai tempat duduk penonton.
- Ruang ganti, Ruang istirahat dan sebagainya.
- Fasilitas Umum Seperti: Toilet, Kantin, Mushola dan Lain-lain.
- Fasilitas Kontrol Suara dan cahaya dalam gedung pertunjukan.

b. Teater Terbuka

Ruang Teater *Outdoor* ini digunakan tempat berlangsungnya pertunjukan yang bisa berintegrasi dengan alam sekitar.



Gambar 2.12. Ruang Teater Terbuka
Sumber : Data Arsitektur 2

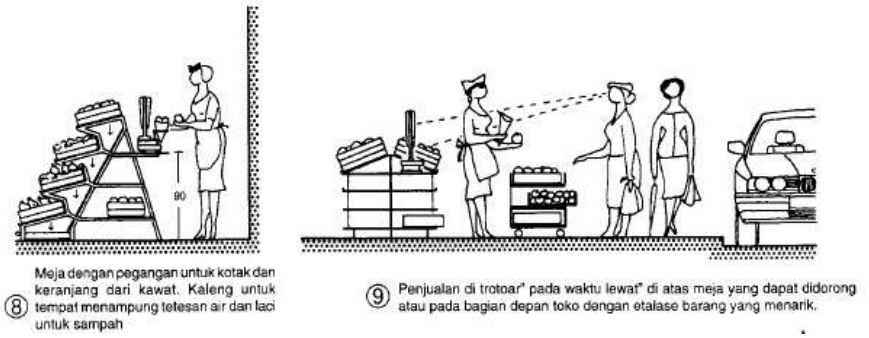
c. Ruang Kerajinan

Ruang kerajinan di gunakan untuk aktifitas para pengrajin khas Banyuwangi:

- Ruang Kerajinan sebagai proses tempat pembuatan kerajinan.
- Ruang bahan sebagai tempat penyimpanan Bahan-bahan kerajinan.
- Toilet.

d. Ruang Display

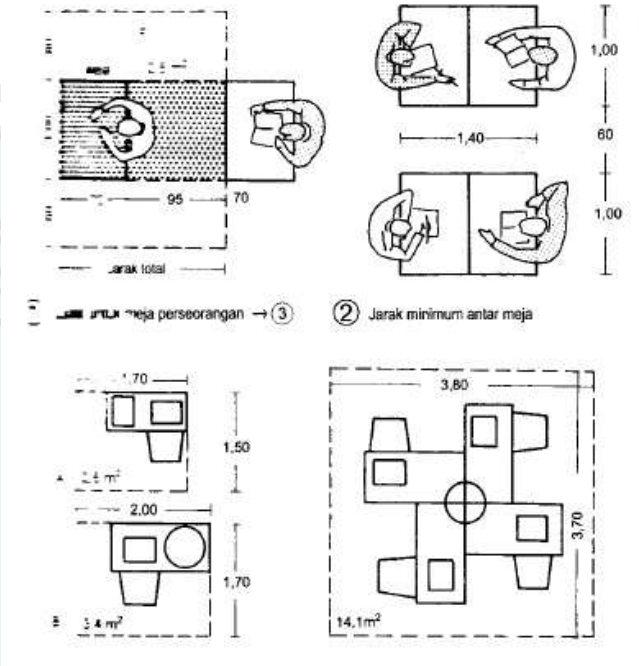
Ruang display Sebagai ruang pameran hasil karya kerajinan khas Banyuwangi untuk dijual pada wisatawan sebagai souvenir.



Gambar 2.13. Ruang *Display*
Sumber : Data Arsitektur 2

e. Staff Area

Ruang Staff digunakan sebagai tempat para pengurus wisata kebudayaan untuk mengatur segala kegiatan dan aktifitas.



Gambar 2.14. Staff Area
Sumber : Data Arsitektur

f. Perpustakaan

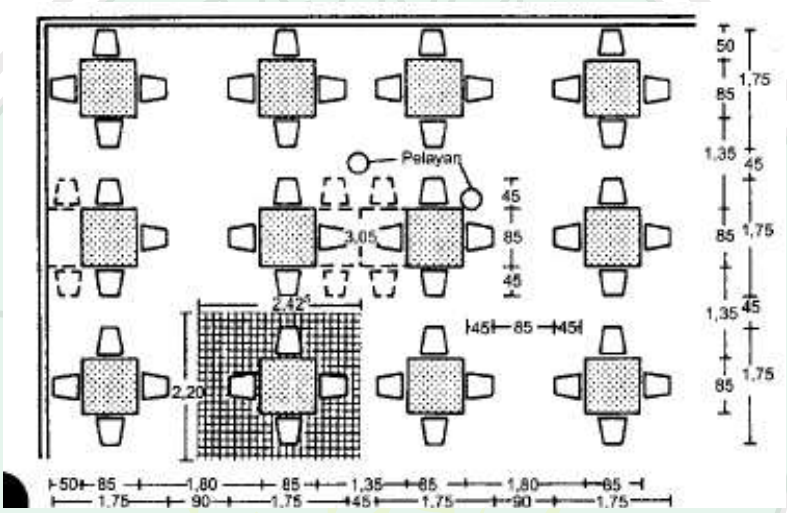
Sebagai wadah pengunjung untuk lebih banyak mengenal Budaya Banyuwangi melalui Buku-buku ataupun berupa audio visual.

Gambar 2.15. Rak Perpustakaan
Sumber : Data Arsitektur 2

g. Restauran

Sebagai fasilitas untuk para wisatawan menikmati hidangan khas Banyuwangi. Menyaangkup ruang:

- Restautant untuk meja pengunjung untuk menikmati hidangan.
- Dapur sebagai ruang masak.
- Toilet.



Gambar 2.16. Ruangan Restauran
Sumber : Data Arsitektur 2

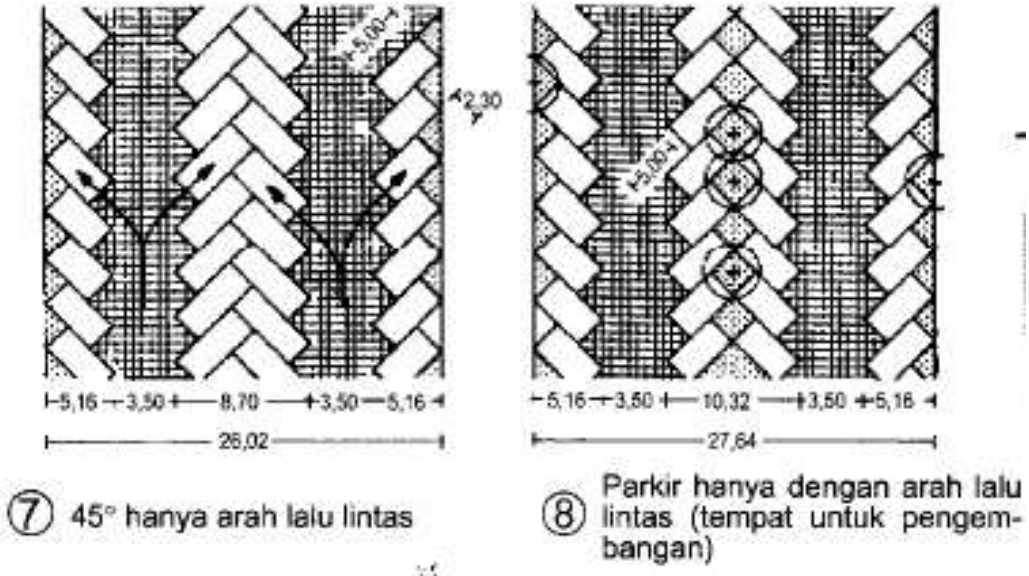
h. Ruang Mekanikal Elektrikal dan Service

Terdiri dari ruang genset, ruang trafo, ruang panel, dan sebagainya.

Gambar 2.17. Ruangan Mekanikal Elektrikal
Sumber : foto Santiajhi : 2012

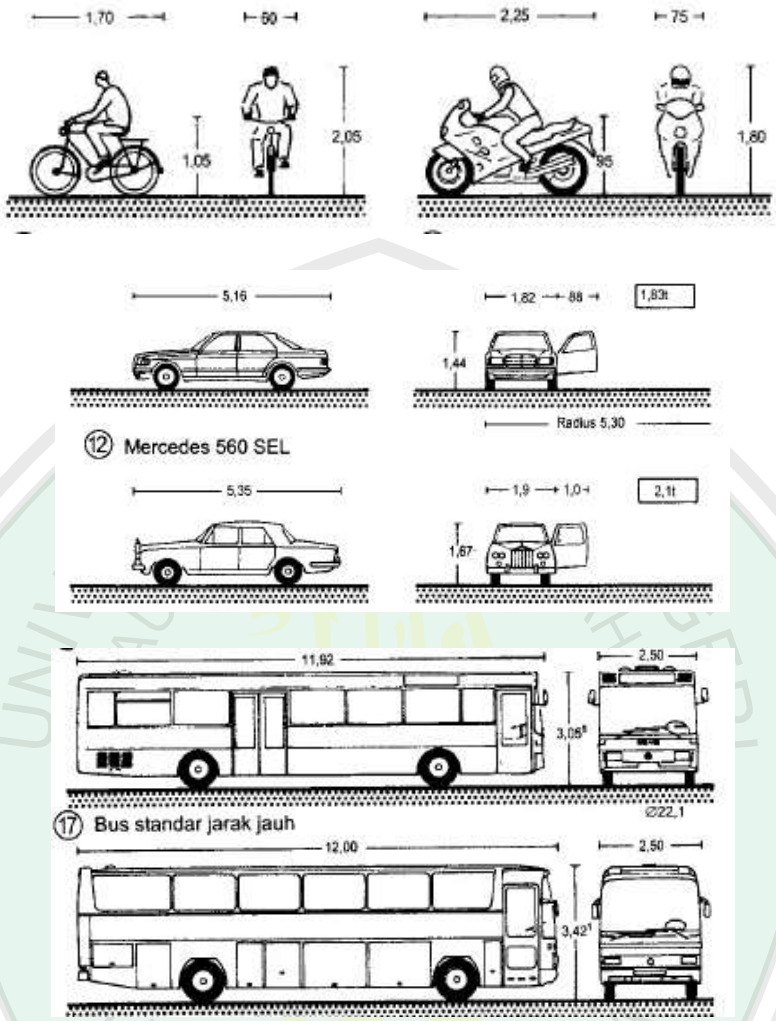
i. Parkir Area

Untuk memfalitasi tempat kendaraan bermotor untuk para wisatawan yang berkunjung agar nyaman dan aman. Terdiri dari parkir Bus, Parkir Mobil dan parkir Motor.



Gambar 2.18. Ruang Luar Parkir Area
Sumber : Data Arsitektur 2

PUSAT PERPUSTAKAAN



Gambar 2.19. Dimensi Parkir Kendaraan
Sumber : Data Arsitektur 2

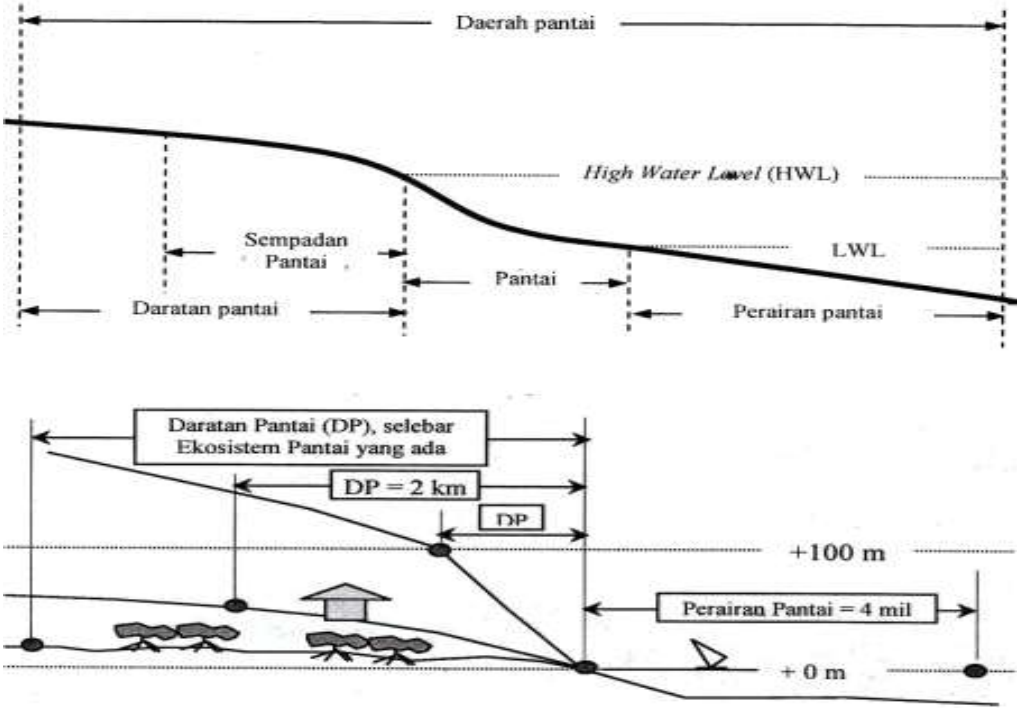
2.3. Ketentuan Pengelolaan Kawasan Pantai

Menurut Sjarief Kodoatie (2010), pesisir terbentuk akibat hempasan dari gelombang laut/ombak. Pesisir memiliki bentuk yang tidak sama, hal ini disebabkan karena pesisir terbentuk akibat dari gelombang laut serta ditambah dengan adanya terpaan dari badai (Matthews, 2005).

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

lagoon. Yang dimaksud dengan pesisir atau pantai yaitu suatu daerah yang berada di tepi laut sebatas antara surut terendah dan pasang tertinggi. Di mana daerah pantai ini terdiri atas daratan dan perairan.

Pada daerah pantai ini masing-masing wilayahnya masih dipengaruhi oleh aktifitas darat (dilakukan di daerah perairan) serta aktifitas marin (dilakukakn di daerah daratan), sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua daerah tersebut saling memiliki ketergantungan satu sama lainnya, atau dapat juga diartikan saling mempengaruhi. Sedangkan yang dimaksud sempadan adalah daerah yang berada di sepanjang pantai di mana pada daerah ini dimanfaatkan untuk pengamanan dan pelestarian pantai (Yuwono, 1999; Triatmodjo, 1999). Gambar 2.7. menunjukkan definisi daerah pantai.



Gambar 2.20. Definisi Daerah Pantai Untuk Keperluan Pengelolaan Pantai
Sumber : Yuwono, Triatmodjo:1999.

Berdasar UU No. 27 Tahun 2007 menyatakan bahwa ruang lingkup pengaturan wilayah pesisir dan pulau-pulau kecil meliputi :

a. Daerah peralihan antara ekosistem darat dan laut yang dipengaruhi oleh perubahan di darat dan laut, ke arah darat mencakup wilayah administrasi kecamatan dan ke arah laut sejauh 12 (dua belas) mil laut diukur dari garis pantai;
b. Garis sempadan pantai adalah daratan sepanjang tepian yang lebarnya proporsional dengan bentuk dan kondisi fisik pantai, minimal 100 (seratus) meter dari titik pasang tertinggi kearah darat;
c. Tebal *buffer zone* hutan mangrove yang diperlukan adalah 130xP, di mana P adalah rentang pasang surut merata di daerah pantai tersebut.
d. Daratan pantai adalah daratan yang berada di bawah elevasi +100m (MSL). Pada daerah permukiman, perkotaan, industri, perkebunan dan pertanian, daratan pantai ditentukan maksimum selebar 2 km dari garis pantai pada saat muka air tinggi. Dan untuk daerah berawa, hutan mangrove dan *sand dunes*, daratan pantai ditentukan selebar rawa/hutan mangrove/*sand dunes* tersebut, atau maksimum 2 km dari garis pantai bilamana tebal rawa/hutan mangrove/*sand dunes* tersebut kurang dari 2 km.

2.4. Tinjauan Tema

2.4.1. Metafora

Metafora mengidentifikasikan hubungan antara benda dimana hubungan tersebut lebih bersifat abstrak daripada nyata serta mengidentifikasikan pola hubungan sejajar. Dengan metafora seorang perancang dapat berkreasi dan bermain-main dengan imajinasinya untuk diwujudkan dalam bentuk karya arsitektur. Metafora dapat mendorong arsitek untuk memeriksa sekumpulan

pertanyaan yang muncul dari tema rancangan dan seiring dengan timbulnya interpretasi baru (Hamisena:2009)

Ada tiga kategori metafora:

• *Intangible metaphor*; kreasi metafora berangkat dari konsep, ide, kondisi manusia, atau kualitas tertentu (individualitas, kealamiahan, komunitas, tradisi, budaya)

• *Tangible metaphor*; metafora berangkat dari visual atau karakter material (rumah sebagai istana, atap kuil sebagai langit)

• *Combine metaphor*, di *mana* konseptual dan visual saling menindih sebagai titik keberangkatan desain. (Antoniades, 1992)

Penerapan metafora dalam arsitektur juga mempunyai kegunaan, diantaranya adalah; memungkinkan untuk melihat suatu karya arsitektural dari sudut pandang yang lain, mempengaruhi untuk timbulnya berbagai interprestasi pengamat, mempengaruhi pengertian terhadap sesuatu hal yang kemudian dianggap menjadi hal yang tidak dapat dimengerti ataupun belum sama sekali ada pengertiannya, dan juga dapat menghasilkan arsitektur yang lebih ekspresif.

Dalam kajian metafora ada tiga macam metafora, yaitu; *Intangible metaphors* – metaphor yang digunakan sebagai penciptaan; konsep, ide, kondisi manusia, kualitas tertentu *(individualitas, kewajaran, komunitas, tradisi, budaya). Tangible metaphors* – metaphor sebagai sumber yang jelas dari beberapa pengamatan atau karakter material; *sebuah rumah sebagai benteng, atap dari kuil sebagai langit. Combined Metaphor* –konsep dan pengamatan saling overlap sebagai sesuatu pada titik keberangkatan, dan pengamatan merupakan alasan

untuk mengetahui kebaikan, kualitas, dan pokok-pokok dari pengamatan tertentu.

Tema yang diangkat oleh penulis adalah tema Arsitektur Metafora, yang dalam penerapannya desain bangunan merupakan hasil interpretasi dari Intangibel methaphors (metafora yang tidak dapat diraba) yang mengambil dari gerakan tari gandrung.

Pagelaran Tari Gandrung sebagai kearifan lokal Banyuwangi, adalah sebagai media untuk menyampaikan rasa syukur, penghormatan, dan persatuan. Yang dilandasi dari unsur-unsur gerak tari yang ada di dalamnya, dimana setiap gerakan yang ada dalam tari gandrung mengandung makna filosofi yang dapat diuraikan sebagai berikut;

1. Gerak Sagah

Gerak sagah adalah merupakan pedoman inti dari seluruh gerakan-gerakan yang ada dalam Tari Gandrung. Sagah yang secara umum disebut posisi kuda-kuda, ini merupakan pondasi dan titik tumpu utama yang akan membangun kekokohan dan kekuatan utama para penari. Dimana dalam arti filosofisnya dapat diaktualisasikan sebagai landasan dan niat yang akan dijadikan pedoman untuk membangun kepribadian masyarakat, sedangkan dalam perwujudan fisik sagah dijadikan sebagai pondasi dan tumpuan seluruh gerakan Tari Gandrung. Gerakan sagah intinya adalah posisi dimana kaki menjandi penumpu seluruh beban tubuh penari sehingga membentuk posisi huruf S", dimana posisi salah satu kaki ditarik kedepan dan salah satu kaki menumpu di belakang dengan posisi tumit diangkat. Dalam posisi sagah seluruh gerakan tubuh penari akan dipusatkan kepinggul yang ditumpukan ke kaki dalam posisi kuda-kuda, sehingga dalam istilah sagah ini

muncul istilah gerakan *step* dan *dobel step*. Maksud dari gerakan step dan dobel step ini adalah gerakan mengayunkan pinggul yang mengikuti suasana bunyi tabuh yang mengiringi.

Dari posisi sagah ini, kita dapat menarik kesimpulan bahwa setiap aktifitas harus kita dasari dari niat, karena dengan niat akan menghadirkan kebaikan atau keburukan dari setiap aktifitas gerak dalam kehidupan kita.

2. Gerak Ngebeng

Gerak ngebeng dalam Tari Gandrung dapat diartikan sebagai gerakan aktualisasi diri sang penari. Karena dalam koreografi gerakan ini penari akan mengeksplor gerakan-gerakan yang melenggak-lenggokkan tubuh dan tangan mengikuti irama tabuh, sehingga menarik perhatian para penonton untuk dapat turut berpartisipasi dalam kalangan tari. Partisipasi ini dalam istilah pagelaran Gandrung disebut Paju.

Dalam gerakan ngebeng ini intinya adalah gerakan-gerakan untuk mempertahankan diri dari aktifitas gerak tari perlawanan para penari Paju, sehingga penari Gandrung akan membangun jarak teritorinya sehingga para Paju tidak dapat menyentuhnya.

Dalam gerak ngebeng ini ada aturan-aturan yang harus diikuti oleh setiap penari Paju, dimana penari Paju boleh ikut bergabung dalam kalangan penari secara bergantian atau bersama-sama, namun penari Paju harus berkenan meninggalkan arena bila penari Gandrung sudah memberikan tanda lemparan sampurnya. Karena istilah lemparan sampur dalam tari gandrung adalah bentuk isyarat bahwa penari ingin mengakhiri menari bersama dengan penari Paju dan

untuk memberikan kesempatan penari Paju lainnya untuk bergabung menari. Pada umumnya saat tari ngebeng ini para Paju memberikan saweran (hadiah) kepada para penari Gandrung.

Sehingga dalam gerak ngebeng ini ada kesan moral dan penghormatan, dimana ada batasan teritorial harga diri yang harus dilindungi oleh setiap orang sehingga orang lain tidak dapat semena-mena untuk menyentuhnya. Kemudian ada wujud pembauran dalam interaksi sosial, yang mana didalamnya ada suatu hukum atau norma yang harus diikuti sehingga pesan kerukunan dan kebersamaan itu dapat terus dipertahankan. Dan tidak lupa di dalam aktifitas ngebeng melahirkan empati dan haturan terimakasih atas bentuk-bentuk penghormatan diantara kedua belah pihak, sehingga kerukunan itu melahirkan nilai-nilai untuk saling membantu dan memudahkan.

3. Gerak Ngiwir

Gerak ngiwir adalah gerakan sebagai wujud kegembiraan. Gerak ngiwir dalam Tari Gandrung di koreografikan bisa dengan posisi tangan diatas dengan menggerak-gerakkan sampur, ataupun dengan mengangkat kedua belah tangan sambil menggerakkan jemarinya sambil yang diikuti gerakan berjalan di sekitar pentas atau kalangan tari.

Aktifitas gerak tari ini pada umumnya akan dilakukan pada saat permulaan dan penutup pementasan tari gandrung, yang membedakan antara gerak ngiwir pembuka dan penutup adalah penggunaan kipas sebagai instrumen tarinya, karena kipas dalam filosofi tari gandrung adalah sebagai simbol untuk tanda bahwa penari sudah lelah dan harus pamit untuk keluar dari kalangan pentas tari.

Gerakan ngiwir dalam pagelaran Tari Gandrung adalah menjadi pembeda antara pagelaran Tari Seblang, karena antara Tari Gandrung dan Tari Seblang memiliki kesamaan terhadap komponen tabuh dan lagu pajunya, namun beda dalam hal komposisi gerakkannya, karena dalam Tari Seblang tidak ada gerak ngiwir, sedangkan pada Tari Gandrung gerak ngiwir adalah bagian dari koreogerak yang harus dilakukan pada setiap pementasan.

Dalam gerak ngiwir ini ada makna tersirat yaitu tentang budaya dan etika masyarakat Banyuwangi, yakni mengenai sopan santun dalam berinteraksi sosial, yaitu untuk menghaturkan salam perjumpaan dan salam pamitan. Selain itu dalam gerak ngiwir penutup ada pesan moral yang disampaikan bahwa kita tidak boleh larut terus dalam kegembiraan, karena kita harus ingat besok hari akan ada tantangan besar yang akan menunggu kita untuk meraih masa depan yang lebih baik. Pesan ini tersampaikan dalam lagu penutup pertunjukan pentas Tari Gandrung yakni gending atau lagu Kepodang yang mengiringi langkah para penari yang menari ngiwir untuk pamitan dengan para penonton.

Dalam kaidah dimensi arsitektur metafora, yang secara implisit mengangkat tema arsitektur *intangible metaphor*, dimana *intangible metaphor* dapat dilahirkan dalam karya arsitektur bila unsur subyek yang dimetaforakan itu dapat hadir dalam perwujudan makna dan sifat-sifatnya dan sekaligus berhasil membentuk karya arsitektur sebagai obyek perancangannya yang dapat dirasakan dan bermanfaat, kemudian karya tersebut menghasilkan interpretasi yang berbeda-beda seperti sifatnya yang tidak dapat diraba yaitu antara pengamat dan pengguna obyek perancangan. Sehingga kaedah metaforanya tetap akan menjadi rahasia sang-perancangnya.

2.4.2. Integrasi

Al-quran merupakan petunjuk bagi umat manusia, semua hal ada petunjuk di dalamnya, termasuk perancangan ini. Oleh karena itu, prinsip tema yang telah ditemukan akan dikaitkan dengan ayat-ayat suci sebagai pematangan dari kebenaran prinsip tersebut. Keduanya berintegrasi menciptakan prinsip yang paling baik untuk alam dan lingkungan sebagai wujud rasa syukur ke hadirat Allah SWT.

Dari Amirul Mukminin Abu Hafsh, Umar bin Al-Khathab radhiyallahu ‘anhu, ia berkata : *“Aku mendengar Rasulullah shallallahu ‘alaihi wa sallam bersabda: “Segala amal itu tergantung niatnya, dan setiap orang hanya mendapatkan sesuai niatnya. Maka barang siapa yang hijrahnya kepada Allah dan Rasul-Nya, maka hijrahnya itu kepada Allah dan Rasul-Nya. Barang siapa yang hijrahnya itu Karena kesenangan dunia atau karena seorang wanita yang akan dikawininya, maka hijrahnya itu kepada apa yang ditujunya”.*

Abdullah bin Umar r.a. berkata : Rasulullah saw. Bersabda : *Seorang muslim saudara terhadap sesama muslim, tidak menganiyayanya dan tidak akan dibiarkan dianiaya orang lain. Dan siapa yang menyampaikan hajat saudaranya, maka Allah akan menyampaikan hajatnya. Dan siapa yang melapangkan kesusahan seorang muslim, maka Allah akan melapangkan kesukarannya di hari qiyamat, dan siapa yang menutupi aurat seorang muslim maka Allah akan menutupinya di hari qiyamat. (Bukhari, muslim)*

"Jika hamba-Ku ingin melakukan kejahatan maka janganlah kalian (para malaikat) catat hingga ia melakukannya, dan jika ia telah melakukannya maka catatlah sebagaimana adanya (yakni satu dosa), tapi jika ia meninggalkannya karena Aku maka catatlah itu sebagai satu kebaikan baginya. Jika ia berniat melakukan kebaikan sedang ia belum melakukannya maka catatlah itu sebagai satu kebaikan baginya, dan jika ia melakukannya maka catatlah itu untuknya sebagai 10 kebaikan sampai 700 kali lipat." (HR. Al-Bukhari no. 7501)

Kandungan ayat diatas Allah SWT telah memberikan semua yang di bumi ini dengan sebaik-baiknya. Dan Allah SWT juga melarang untuk melupakan dari nikmat yang diberikan-Nya. Selain itu Allah membeci makhluk-Nya yang membikin kerusakan-kerusakan. Oleh karena itu perancangan wisata kebudayaan di Pantai Boom Banyuwangi sebagai Wisata Kebudayaan ini diharapkan bisa untuk melestarikan budaya-budaya di Banyuwangi dan tidak melupakan warisan leluhur. Letak lokasi di Pantai Boom untuk memanfaatkan Pantai yang tidak difungsikan lagi sehingga pantai tersebut bisa menjadi indah dan tidak rusak. Penggunaan tema bangunan Metafora yang akan mendukung keindahan dan kenyamanan bagi pengguna dalam bangunan Wisata Budaya tersebut.

2.5. Studi Kasus

2.5.1. Studi Banding Tema (Metafora) *Museum of Fruit*

Museum of Fruit

Arsitek: Itsuko Hasegawa

Lokasi : Yamanashi, Jepang

Tahun: 1996

Type; High Tech Modern, Expressionist modern

Salah satu bangunan yang menggunakan tema metafora dalam pencapaian ide bentuknya adalah Museum of Fruit di Jepang. Pencapaian ide bentuknya adalah dengan memasukkan sifat-sifat bibit dan buah ke dalam bangunan, sehingga para pengguna bisa melihat arsitekturnya sebagai sebaran bibit.

Gambar 2.21. Areal *Bird View* Kompleks Bangunan
Sumber : www.arup.com

Bangunan inilah yang menjadi obyek kasus dalam tulisan ini. Berlokasi sekitar 30 km dari Gunung Fuji, Museum of Fruit berada pada salah satu daerah gempa bumi yang paling aktif di dunia. Pusat pengetahuan ini memiliki tiga struktur shell yang terbuat dari baja dengan tinggi sampai 20 meter dan bentang 50 meter yang dihubungkan oleh bangunan bawah tanah. Sebagian dari dome ini dilapisi kaca dan terbentuk dari baja yang berbentuk pipa. Dimensi typical adalah 40 meter dengan bentang 20 meter (www.arup.com).

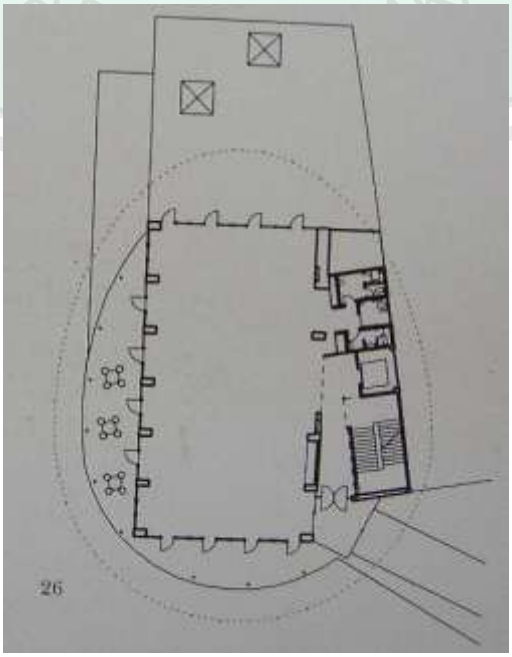
Gambar 2.22. *Site Plan Museum of Fruit*
Sumber : www.arup.com

Kompleks bangunan ini terdiri dari tiga massa utama, yaitu: Fruit Plaza, green house, dan workshop. Ketiga massa ini ditata menyebar seolah-olah berupa bibit yang disebar di sebuah lahan. Pada bangunan ini, sang perancang menghadirkan sifat-sifat buah dan bibit dalam bentuk bangunan. Sehingga dapat dikatakan bahwa bangunan Museum of Fruit ini merupakan perumpamaan Arsitektur sebagai sebaran bibit dan buah. Bukan hanya bentuk buah atau bibit yang dimunculkan pada bentuk arsitektural bangunan ini, tapi juga sifat-sifatnya. Hal inilah yang membuat bangunan ini dikatakan memiliki tema metafora dan bukannya analogi atau mimesis. Terlebih lagi bentuk dan sifat buah atau bibit yang diambil tersebut sesuai dengan fungsi bangunannya yaitu sebagai Museum buah-buahan. Jadi dalam pencapaian ide bentuknya, Itsuko Hazegawa mentransfer sifat-sifat buah dan bibit ke dalam bangunan.

Gambar 2.23. sifat-sifat buah dan bibit ditampilkan padaMuseum of Fruit
Sumber : www.arup.com

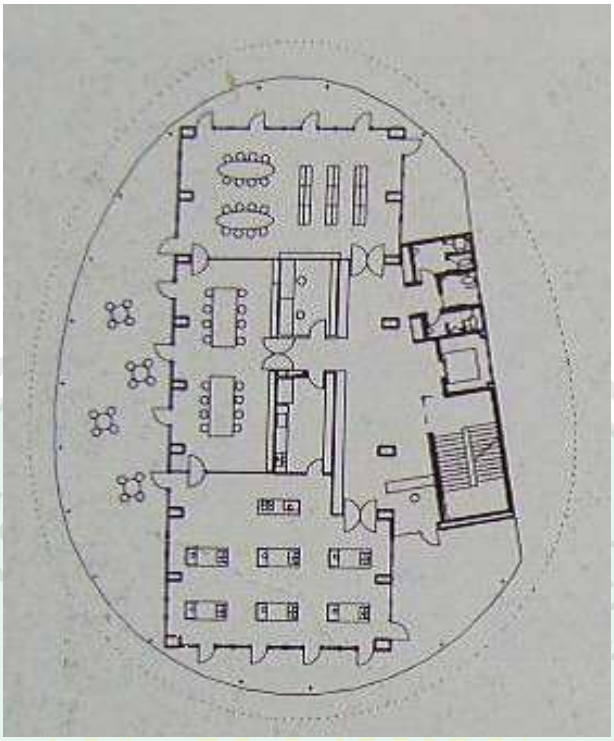
Pada Museum of Fruit, perancang mentransfer sifat-sifat dan bentuk dari bibit dan buah-buahan serta tumbuh-tumbuhan yang lain. Itsuko Hazegwa berusaha menampilkan metafora dari kekuatan serta perbedaan buah-buahan, sebuah landscape purba yang tersembunyi dalam jiwa manusia. Perancangan yang menggunakan ilustrasi bentuk bibit-bibit yang berbeda yang disebar ke tanah

menjadi keseluruhan kompleks massa bangunan, termasuk dalam menemukan bentuk denah dari tiga massa utama. Sisi inilah yang merupakan kategori *tangible metaphor*. Sedangkan kategori *intangible metaphor* tampak pada gambaran sebuah bibit yang kemudian tumbuh menjadi pohon yang besar yang ditampilkannya ke dalam salah satu massa yaitu *fruit plaza*. Kemudian dia menampilkan kenangan akan matahari tropis di mana bibit berkecambah pada *green house*. Dia juga menggambarkan dunia gen buah-buahan ke dalam rancangan *exhibition hall*. Kekuatan bibit digambarkan dalam *workshop*, cerita buah-buahan tampak pada museum, sementara kekayaan hubungan budaya dan sejarah antara manusia dan buah bisa disimbolkan dengan cara menyebarkan lahan bibit dan menjadi makmur dalam lingkungan tertentu serta pencampurannya bisa dilihat sebagai metafora hidup berdampingan dengan damai pada daerah yang bermacam2 di dunia, simbiosis manusia dan binatang, dan pemeliharaan alam. Tampilan keseluruhan bangunan merupakan *"new age village*".

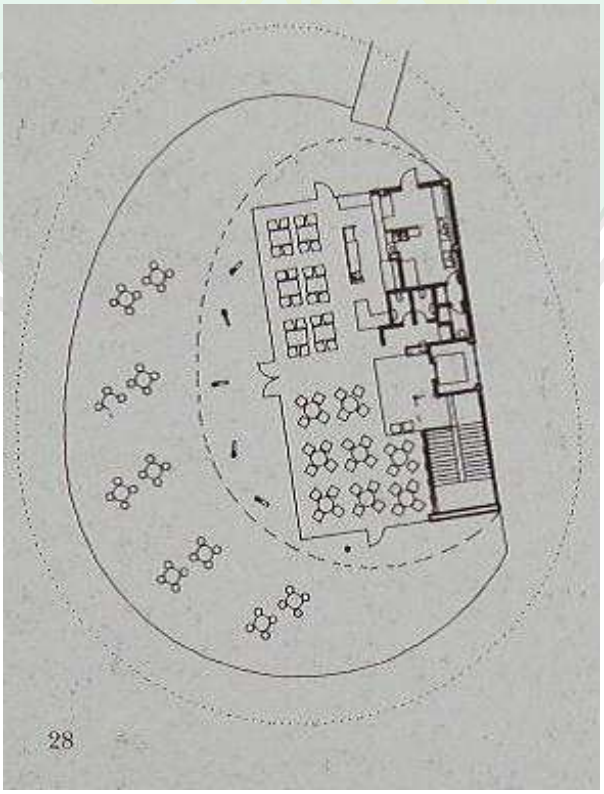


Gambar 2.24. Denah Lantai 1 Shop

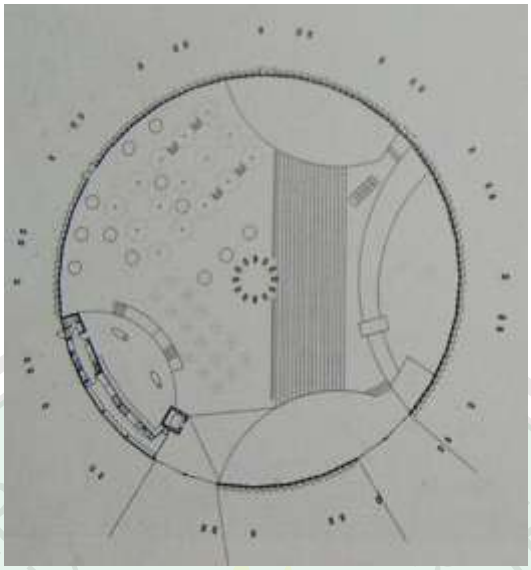
Sumber : www.arup.com



Gambar 2.25. Denah Lantai 2 Shop
Sumber : www.arup.com



Gambar 2.26. Denah Lantai 3- *Restaurant*
Sumber : www.arup.com



Gambar 2.27. Denah Plaza
Sumber : www.arup.com

Gambar 2.28. *Tropical Greenhouse*
Sumber : www.arup.com

Gambar 2.29. Tempat Informasi Dan Kanopi Seperti Bibit Yang Melayang
Sumber : www.arup.com

Beberapa kelebihan dalam menggunakan arsitektur metafora, antara lain :

- Penggalian bentuk – bentuk arsitektur yang lebih baik, yang tidak hanya terbatas pada plantonis, fungsialis, dan sebagainya.
- Memberi peluang untuk melihat suatu karya dalam sudut pandang lain.
- Membawa pikiran seseorang ke suatu hal yang belum diketahui.
- Memberi nilai tambah untuk bangunan yang dimetaforakan

2.5.2. Studi Banding Obyek Garuda Wisnu Kencana

2.5.2.1. Garuda Wisnu Kencana

Berdasarkan kutipan keterangan yang diperoleh dari sumber http://www.google.co.id/imgres?q=garuda+wisnu+kencana, bahwa Garuda Wisnu Kencana merupakan sebuah komplek bangunan dengan latar belakang budaya. Bangunan ini mengintegerasikan kekayaan budaya yang terdapat di Indonesia, khususnya Bali. Patung ini berlokasi di bukit Unggasan-Jimbaran Bali. Perkembangan budaya daerah yang kurang begitu terasa sekarang ini mendasari dibangunnya komplek budaya ini. Pertumbuhan budaya kurang mendapat perhatian dari semua kalangan, bangunan ini bertujuan menyuguhkan karya arsitektur dengan konsep modern sesuai dengan perkembangan zaman yang ada. Walaupun dengan balutan unsur modern bangunan ini tetap memperhatikan budaya lokal. Gambar Garuda Wisnu Kencana sebagai wujud arsitektur Bali yang kaya akan karya patung yang digabungkan pada tata massa sebuah taman budaya.

Gambar 2.30. Garuda Wisnu Kencana
Sumber : http://gwk-culturalpark.com

Sasaran pokok dalam desain Garuda Wisnu Kencana adalah untuk mencapai integrasi tradisi Bali melalui tampilan visual maupun seni bangunan. Garuda Wisnu Kencana dilengkapi seni dan kegiatan budaya, yang dirancang dengan menarik dengan kombinasi fasilitas pertunjukan yang mempunyai kebudayaan Bali dengan sebuah ungkapan yang modern. Sebagai pusat yang terdapat di taman ini adalah patung Wisnu. Dewa Wisnu merupakan dewa kehidupan yang damai bagi kepercayaan masyarakat Hindu di Bali. Duduk di atas burung garuda dengan ketinggian 146 meter di atas daratan dan 283 meter di atas permukaan Laut Hindia. Sebuah imajinasi karya terbesar yang pernah ada di Indonesia.

2.5.2.2. Perwujudan Modern Sebuah Tradisi Kuno

Wisnu – Simbol Hindu yang melambangkan kekuatan utama pemelihara alam semesta yang mendominasi kawasan ini. Diwujudkan sebagai patung berukuran raksasa terbuat dari kuningan dan tembaga dengan ketinggian mencapai 22 meter, menjadikan figur ini sebagai perwujudan modern sebuah kebudayaan dan tradisi kuno. Wujud yang menyertainya adalah Garuda – seekor burung besar yang menjadi kendaraan Dewa Wisnu sebagai perlambang kebebasan sekaligus

pengabdian tanpa pamrih. Gapura Batu – beberapa buah pilar batu cadas alami setinggi 25 meter yang berdiri kokoh yang akan ditatah dengan berbagai ornamen yang diambil dari kisah dramatis Ramayana yang menjadi sumber inspirasi seni pertunjukan Bali. Pahatan ukiran latar belakang relief bercorak seni pahat pewayangan (Kayon atau Gunungan) yang sangat khas Bali dan Jawa (Sumber: http://gwk-culturalpark.com).

2.5.2.3. Sebuah Lokasi Kunjungan Spiritual

Berdekatan dengan patung Dewa Wisnu terdapat Parahyangan Somaka Giri, sebuah mata air keramat. Keberadaan air di puncak bukit kapur padas ini memang merupakan sebuah keajaiban dan belum dapat dijelaskan dengan ilmiah, sehingga menjadikannya tempat kunjungan spiritual dan meditasi. Air tersebut dipercaya dapat menyembuhkan berbagai penyakit dan telah dipergunakan luas dikalangan penduduk setempat dalam upacara memohon hujan guna mendapatkan panen yang baik. Keberadaan Parahyangan Somaka Giri sangat menggugah naluri seseorang dalam mencari pencerahan pikiran, lahir dan batin (sumber: http://gwk-culturalpark.com).

2.5.2.4. Fasilitas

a. Wisnu plaza

Wisnu plaza adalah tanah tertinggi di daerah GWK dimana tempat kita sementara merupakan bagian paling penting dari patung Garuda Wisnu Kencana adalah patung Wisnu. Pada waktu tertentu akan ada beberapa kinerja tradisional Bali dengan megah, patung Wisnu sebagai latar belakang. Karena lokasinya yang

tinggi, Anda dapat melihat panorama sekitarnya. Patung Wisnu sebagai titik pusat dari Wisnu Plaza, dikelilingi oleh air mancur dan air sumur di dekatnya suci yang katanya tidak pernah kering bahkan pada musim kemarau. Parahyangan Somaka Giri ditempatkan di sebelah patung Wisnu. Ini tempat air berada, yang secara historis telah dipercaya oleh rakyat, di daerah tersebut sebagai berkat dengan kekuatan magis yang kuat untuk menyembuhkan penyakitnya dan meminta para dewa hujan selama musim kemarau. Karena lokasinya di tanah tinggi (di atas bukit), fenomena alam ini dianggap orang suci dan lokal diyakini itu menjadi air suci.

b.Lotus Pond

Lotus Pond adalah area outdoor terbesar di Garuda Wisnu Kencana (GWK) dan Taman Budaya di Bali. Dengan demikian, Lotus Pond adalah tempat yang tepat dan hanya untuk mengadakan acara outdoor skala besar.Selama bertahun-tahun, GWK telah dipercaya untuk skala besar diadakan, baik nasional maupun internasional, acara di Lotus Pond seperti konser musik, pertemuan internasional, partai besar. Lotus Pond adalah tempat yang unik dengan pilar batu kapur di sisi dan patung megah Garuda di latar belakang. Lotus Pond berawal dari teratai. Teratai adalah simbol utama keindahan, kemakmuran, dan kesuburan. Wisnu juga selalu membawa bunga teratai di tangannya dan hampir semua dewa dari dewa Hindu yang duduk di teratai atau membawa bunga. Beberapa fakta menarik adalah bahwa tanaman teratai tumbuh di air, memiliki akar dalam ilus atau lumpur, dan menyebarkan bunga di udara di atas. Dengan demikian, teratai melambangkan kehidupan manusia dan juga bahwa kosmos. Akar teratai tenggelam dalam lumpur

merupakan kehidupan material. Tangkai melewatkan melalui air melambangkan eksistensi di dunia astral.

Gambar 2.31. Wisnu Plaza
Sumber : http://gwk-culturalpark.com

Gambar 2.32. Lotus Pond
Sumber : http://gwk-culturalpark.com

c. Amphitheatre

Amphitheatre adalah tempat di luar ruangan untuk pertunjukan khusus dengan akustik yang dirancang dengan baik. Setiap sore Anda bisa menonton tari Kecak yang terkenal dan gratis yaitu sekitar pukul 18.30 s/d 19.30 WITA. Bahkan Tari Kecak ini dapat dikolaborasikan dengan tarian daerah lainnya.

Gambar 2.33. Amphitheatre
Sumber : http://gwk-culturalpark.com

d. Indraloka

Taman ini diberi nama Indraloka setelah surga Dewa Indra karena

pandang panorama yang indah. Indraloka Garden adalah salah satu tempat paling favorit di Garuda Wisnu Kencana untuk mengadakan pesta kecil menengah, pengumpulan dan upacara pernikahan. Kita bisa melihat pemandangan Bali dari atas Indraloka Garden.

Gambar 2.34. Taman Indraloka
Sumber : http://gwk-culturalpark.com

e. Tirta Agung

Tirta Agung adalah ruang luar yang sempurna untuk acara menengah. Anda juga dapat mengunjungi patung Tangan Wisnu, bagian dari patung Garuda Wisnu Kencana yang terletak di dekatnya.

Gambar 2.35. Tirta Agung
Sumber : http://gwk-culturalpark.com

f. Street Theater

Street Theater adalah titik awal dan akhir kunjungan ke Taman Budaya Garuda Wisnu Kencana. Di sini kita dapat menemukan banyak toko dan restoran di satu tempat dan dimana semua perayaan terjadi.

Gambar 2.36. Street Theater
Sumber : http://gwk-culturalpark.com

2.5.2.5. Tata Massa Garuda Wisnu Kencana

Terletak diatas dataraan tinggi batu kapur padas dan menatap kawasan wisata dipesisir selatan Bali, Garuda Wisnu Kencana Cultural Park adalah jendela seni dan budaya Pulau Dewata yang memiliki latar belakang alami serta panorama yang sangat mengagumkan. Dengan jarak tempuh 15 menit dari Pelabuhan Udara dan kurang dari satu jam dari lokasi perhotelan utama, GWK menjadi salah satu tujuan utama untuk berbagai pertunjukan kesenian, pameran dan konferensi ataupun kunjungan santai bahkan kunjungan spiritual. Patung ini merupakan karya pematung terkenal Bali, I Nyoman Nuarta. Monumen ini dikembangkan sebagai taman budaya dan menjadi ikon bagi pariwisata Bali dan Indonesia. Kawasan seluas 250 hektar ini merangkum berbagai kegiatan seni budaya, tempat pertunjukan serta berbagai layanan tata boga. Sebagaimana istana-istana Bali pada jaman dahulu, pengunjung GWK akan menyaksikan kemegahan monumental dan kekhusukan spiritual yang mana kesemuanya disempurnakan dengan sentuhan modern dengan fasilitas dan pelayanan yang tepat guna. (Sumber: http://gwk-culturalpark.com).

Gambar 2.37. Tata Massa Garuda Wisnu Kencana
Sumber : http://gwk-culturalpark.com

Tata Massa Garuda Wisnu Kencana sesuai gambar 2.51. berdasarkan keterangan notasi adalah sebagai berikut : 1. Akses Utama, 2. Area Parkir, 3. Micro Pond Satu, 4. Area Penerima, 5. Lotus Pond, 6. GWK Axpo, 7. Gapura 1000 Teater, 8. Tirta Agung, 9. Convention, 10. Festival dan Water Park, 11. Pedestal dan GWK Statue, 12. Perumahan, 13. Micro Pond 2, dan 14. Hotel

Gambar 2.38. Tata Massa Garuda Wisnu Kencana
Sumber : http://gwk-culturalpark.com

2.5.2.6. Instrumen Ruang Sebagai Acuan Perancangan

Studi komparasi terhadap obyek Garuda wisnu Kencana nantinya akan dijadikan acuan lebih lanjut dalam proses perancangan Tempat Wisata Kebudayaan di Pantai Boom Kabupaten Banyuwangi, instrumen ruang itu diantaranya adalah :

a. Fasilitas

Fasilitas yang dimiliki GWK menjadi sangat ideal. Amphitheatre dengan kapasitas 800 tempat duduk dan tatanan acoustic kelas satu, merupakan tempat yang tak tertandingi untuk pagelaran seni budaya. Lotus Pond yang dikelilingi pilar-pilar batu cadas serta latar belakang patung kepala Burung Garuda menjadikan areal berkapasitas 7500 orang ini sangat dramatis untuk berbagai perhelatan akbar. Sebagaimana arena upacara desa-desa di Bali, Street Theatre merupakan tempat yang sangat tepat untuk berbagai prosesi, fashion show dan berbagai pertunjukan bergerak. Tempat untuk beramah-tamah yang ideal adalah Plaza Kura-kura, yang memiliki kapasitas sampai 200 orang. Sebagai tambahan, yang terbuka untuk umum, Exhibition Gallery yang memiliki luas 200m2 terdapat 10m2 halaman terbuka di dalamnya.

b. Tatanan massa

Penataan massa menggunakan unsur linier, terpusat dan menyebar

Gambar 2.39. Pola terpusat pada pintu masuk
Sumber : Sumber: Wibowo, 2010

c. Penerapan unsur budaya pada bangunan

Gaya Arsitektur Bali yang di terapkan Pada rancangan GWK (Garuda Wisnu Kencana). Pemilihan material lokal Bali yang di pilih dari rancangan GWK (Garuda Wisnu Kencana).

d. Sirkulasi pada tapak

Sirkulasi pada tapak dengan cara memisahkan bekendara motor dengan pejalan kaki.

e. Kontur

Melihat Letak bangunan GWK (Garuda Wisnu Kencana) Pada pegunungan, bangunan di terapkan pada sistem berkontur mengikuti data eksisting.

f. Tujuan

Tujuan dan manfaat didirikannya Garuda Wisnu Kencana antara lain:

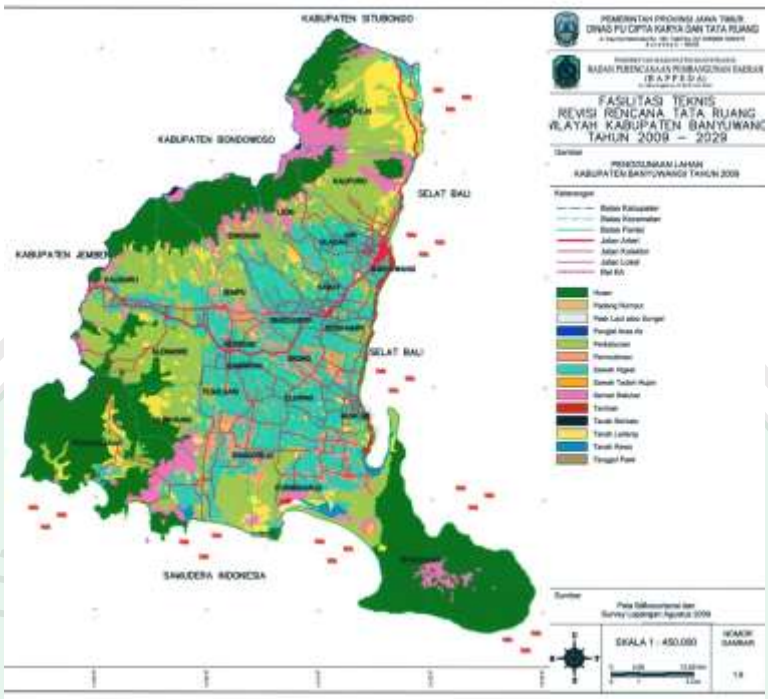
- Tujuan utamanya adalah"Culture Park" yaitu sebagai tempat pertukaran kebudayaan seluruh dunia.
- Dapat menambah tingkat perekonomian masyarakat daerah sekitar Garuda Wisnu Kencana.
- Dapat menambah penghasilan daerah.
- Sebagai objek wisata terbaru di Bali yang dapat menjadi kebanggaan.
- Sebagai pusat pendidikan bagi masyarakat Indonesia.

2.6. Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Banyuwangi

Dalam rangka mewujudkan ruang dan lingkungan menjadi wadah interaksi sosial, ekonomi, budaya antara manusia lainnya dan ekosistem serta sumberdaya buatan. Sudut pandangan yang demikian merupakan arah dan kebijakan dari pembangunan di bidang penataan ruang sehingga terjadi harmonisasi diantaranya guna optimalisasi penataan dan pemanfaatan ruang.

Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) pada intinya bersumber dari UU No. 26 Tahun 2007 pasal 35, yaitu tentang "*Pengendalian Pemanfaatan Ruang dilakukan melalui penetapan Peraturan Zonasi, perizinan, pemberian insentif dan disinsentif, serta pengenaan sanksi*", adalah pembentukan rencana pemanfaatan ruang yang disusun untuk menjaga keserasian pembangunan wilayah dan sektor dalam rangka pelaksanaan program-program pemba-ngunan yang ada di wilayah. Sebagai suatu rencana, RTRW tidak hanya menggambarkan tata letak dan

keterkaitan hirarki ruang, baik antara kegiatan maupun antar pusat kegiatan, akan tetapi kualitas komponen-komponen yang menjadi penyusunan ruang.



Gambar 2.40. RTRW Kabupaten Banyuwangi Tahun 2009-2029
Sumber : Website Pemerintah Kab. Banyuwangi Tahun 2013

Pada dasarnya Urusan tata ruang diarahkan pada revitalisasi penataan ruang dalam rangka mewujudkan pemanfaatan ruang daerah yang optimal dan berkelanjutan, yaitu dengan tujuan pengembangan wilayah di Kabupaten Banyuwangi, diuraikan sebagai berikut:

Hierarki pengelolaan tingkat perkotaan di Kabupaten Banyuwangi, adalah:

1. Pusat Kegiatan Wilayah : Kota Banyuwangi;
2. Pusat Kegiatan Lokal : Kota Genteng, Rogojampi, Muncar;
3. Pusat Kegiatan Promosi Lokal : Kota Kalipuro, Wongsorejo, Bangorejo;
4. Pusat Pelayanan Kawasan: Kota Kalibaru, Singojuruh, Srono, Pesanggaran, Purwoharjo, Tegaldlimo, Cluring, Glenmore, Kabat,

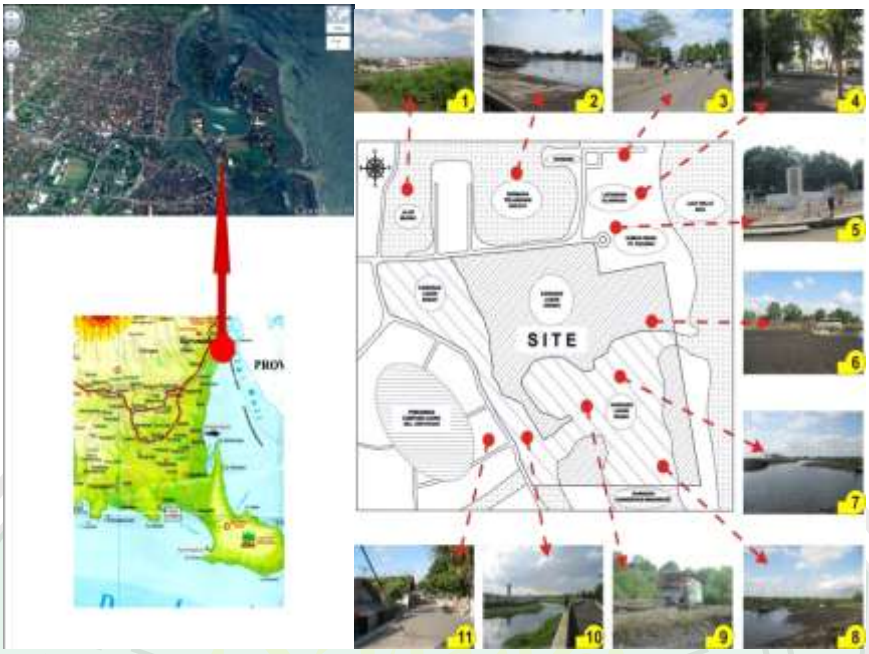
Sempu, Songgon, Glagah, Wongsorejo, Giri, Tegalsari, Licin, Siliragung.

Sektor wilayah pengembangan kota-kota di Kabupaten Banyuwangi, adalah:

1. Kota Banyuwangi: Sebagai pusat pertumbuhan bagi kabupaten Banyuwangi Bagian Utara yang sekaligus berfungsi sebagai pusat pertumbuhan bagi Kabupaten Banyuwangi.
2. Kota Rogojampi: Sebagai pusat pertumbuhan bagi kabupaten Bagian Tengah Timur yang sekaligus berfungsi sebagai pusat pengembangan bandar udara Blimbingsari dan Fishery Town bagi Kabupaten Banyuwangi.
3. Kota Genteng: Sebagai pusat pertumbuhan bagi Kabupaten Banyuwangi Bagian Tengah Barat yang sekaligus berfungsi sebagai pusat pertumbuhan terbesar ke - 2 di Kabupaten Banyuwangi.
4. Kota Bangorejo: Sebagai pusat pertumbuhan bagi Kabupaten Banyuwangi Bagian Selatan yang sekaligus berfungsi sebagai Agropolitan.

2.7. Gambaran umum lokasi perancangan

Lingkungan Kawasan Pelabuhan lama Boom Banyuwangi meliputi kawasan perairan dan kawasan darat. Kawasan perairan meliputi area di muara sungai, kolam pelabuhan dan juga perairan yang merupakan garis pantai selat Bali. Untuk wilayah daratan Pantai Boom memiliki luas sebesar 442.800 M2 yang merupakan wilayah kerja PT. Pelindo III Banyuwangi di bawah departemen perhubungan.



Gambar 2.41. Analisa Lingkungan
Sumber : foto penelitian dan hasil analisis tahun 2013

Tabel 2.1. Keterangan Gambar Analisa Lingkungan

1	Lahan konservasi mangrove
2	Dermaga pelabuhan rakyat
3	Wisata Pantai Boom
4	Lapangan olahraga
5	Monumen Tugu INKAI
6	Muara
7	Pintu air laut muara selatan
8	Konservasi mangrove
9	Konservasi mangrove
10	Muara Kali-Lo
11	Pemukiman Kampung Ujung

Sumber: Hasil Analisis Penelitian Tahun 2013

BAB III

METODE PERANCANGAN

Dalam proses perancangan Pantai Boom Banyuwangi sebagai Tempat Wisata Kebudayaan, dibutuhkan sebuah metode perancangan untuk memudahkan perancangan dalam mengembangkan ide suatu rancangan. Salah satu metode perancangan deskriptif yang berisikan sebuah paparan deskriptif mengenai langkah-langkah dalam proses perancangan. Langkah-langkah ini meliputi latar belakang atau ide perancangan, identifikasi masalah, tujuan perancangan, proses pengumpulan data, analisis, dan konsep perancangan. Proses tersebut tidak hanya berjalan secara runtut dan berhenti pada tahap akhir, melainkan ada kemungkinan terjadi *feedback* pada salah satu tahapan ke tahapan lainnya selama berkali-kali.

Metode analisis yang digunakan dalam proses perancangan adalah dengan metodelogi analisis kualitatif. Analisis kualitatif adalah sebuah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensistensiskannya, mencari dan menemukan pola (Bogdan & Biklen dalam Moleong, 2006). Untuk mendapatkan sebuah data-data dan komparasi yang berhubungan denga obyek perancangan Wisata Budaya maka mengikuti langkah-langkah yang meliputi dari survey obyek-obyek komparasi.

Kajian yang digunakan dalam Redesain Pantai Boom Banyuwangi sebagai Wisata Budaya, diuraikan di bawah ini :

3.1 Ide Perancangan

Secara garis besar ide perancangan dalam merancang Pantai Boom Banyuwangi sebagai Tempat Wisata Budaya didasarkan hal-hal sebagai berikut :

- Kabupaten Banyuwangi memiliki kekayaan dalam pariwisata dan kebudayaan yang diwariskan dari Kerajaan Belambangan.
- Pantai Boom Banyuwangi sudah tidak difungsikan lagi sebagai Pelabuhan komersil penunjang eksport import, Sehingga dapat dimanfaatkan menjadi salah satu wisata yang bisa melestarikan budaya Banyuwangi.
- Adanya ayat dalam al-Qur'an serta hadist yang menjelaskan tentang Allah SWT memberikan suatu anugrah dan diperingatkan untuk tidak melupakannya, Sehingga budaya yang berada di Banyuwangi harus dijaga untuk generasi selanjutnya.

3.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang muncul pada perkembangan kebudayaan dan pemanfaatan Pantai Boom Banyuwangi. Ini terjadi karena masyarakat Banyuwangi mengalami perubahan sosial, diantaranya sebagai berikut:

- Zaman sekarang teknologi semakin berkembang kehidupan masyarakat menjadi berubah dan akan melupakan kebudayaan warisan dari nenek moyang.
- Pantai Boom sudah tidak bisa dimanfaatkan lagi sebagai pelabuhan dan dapat dimanfaatkan sebagai pengembangan Wisata Budaya Banyuwangi.
- Lunturnya Kebudayaan asli Banyuwangi bagi generasi muda yang lebih menyukai kebudayaan modern.

- Kurangnya mengenalkan kebudayan lokal kepada masyarakat Banyuwangi maupun luar kota.
-

3.3 Tujuan Perancangan

Pada umumnya perancangan Pantai Boom Banyuwangi sebagai Wisata Kebudayaan ini bertujuan untuk tempat pembelajaran dan pengetahuan akan kebudayaan yang berada di Banyuwangi Sehingga masyarakat Banyuwangi akan tetap melestarikan kebudayaan dari nenek moyangnya. Selain penjabaran di atas, dalam ayat al-Qur'an juga dijelaskan bahwa Allah SWT memberikan suatu anugrah dan diperingatkan untuk melupakannya.

Dari penjabaran identifikasi permasalahan yang sudah ada, maka secara lebih khusus perancangan ini adalah untuk merancang Pantai Boom Banyuwangi sebagai Wisata Budaya yang dapat dimanfaatkan sebagai pengetahuan dan pembelajaran akan budaya Banyuwangi.

3.4 Pencarian dan Pengolahan Data

Pada tahap setelah idantifikasi masalah dan tujuan perancangan adalah tahap untuk pencarian dan pengolahan data. Pencarian dan pengolahan data dapat digolongkan dalam dua kategori, yaitu: data primer dan data sekunder. Data primer yaitu data yang diperoleh langsung dari sumbernya, diamati dan dicatat. Sedangkan data sekunder yaitu data yang bukan diusahakan sendiri pengumpulannya, atau data yang diperoleh dari bahan-bahan kepustakaan (Marzuki, 2000:56).

3.4.1 Data Primer

- Pengamatan (Observasi)

  Observasi atau pengamatan secara langsung ini merupakan metode pencatatan sistematika fenomena-fenomena yang akan diamati atau diselidiki. Dengan melakukan pengamatan secara langsung akan mendapatkan informasi-informasi yang berkaitan dengan Pantai Boom dan Kebudayaan di Banyuwangi. Pengamatan secara langsung ini dilakukan secara terjun langsung ke lapangan dengan melakukan pengamatan dan memperhatikan kondisi eksisting, agar dapat memberikan informasi mengenai keadaan di lapangan, sehingga dapat digunakan sebagai studi komperasi atau acuan dalam proses perancangan tapak.

- Dokumentasi

  Pada metode dukumentasi ini digunakan untuk melengkapi proses observasi. Dalam Redesain Wisata Kebudayaan ini, dokumentasi yang dihasilkan berupa foto-foto. Pada Redesain Pantai Boom sebagai Wisata Budaya ini foto yang dihasilkan dari studi komperasi.

3.4.2 Data Sekunder

Data sekunder yaitu data yang bukan diusahakan sendiri pengumpulannya oleh peneliti (Marzuki, 2000:56). Data ini didapat dari berbagai beberapa pustaka atau literatur dari buku-buku, internet, Dinas terkait, jurnal ataupun hasil seminar yang berkaitan dengan obyek perancangan. Secara umum data-data tersebut meliputi :

- Studi Pustaka (Obyek dan Tema)

  Studi pustaka ini diperoleh dari berbagai literatur terhadap buku-buku yang relevan, sehingga akan mendapatkan informasi tentang teori, pendapat ahli dan media internet. Data yang diperoleh untuk menunjang Redesain Pantai Boom Banyuwangi merupakan dari iternet, buku dan majalah yang digunakan untuk mengetahui teori tentang perancangan Wisata Budaya beserta standar-standarnya, terutama akan hal hubungan dan organisasi ruang serta tata ruang yang digunakan sebagai analisa ruang. Selain data di atas juga didapat data RTRW dari Bappeko Banyuwangi. Data RTRW digunakan untuk mengetahui tata ruang atau peraturan peruntukan lahan di kawasan kabupaten Banyuwangi.

- Studi Komparasi / Masalah
- Studi komperasi ini dilakukan untuk mendapatkan data dari bangunan yang memiliki karakteristik sama baik secara fisik maupun dari kegunaannyaa. Adapun obyek yang dijadikan studi komperasi, yaitu:
- Museum of Fruit di Jepang
- Garuda wisnu kencana, Bali

3.5 Analisis

Analisis data adalah sebuah proses penyederhanaan data ke dalam bentuk yang mudah dibaca dan diinterpresentasikan (singarimbun, 1995). Dalam suatu perancangan arsitektur, pada tahap analisis merupakan hal yang sangat penting. Ini dikarenakan analisis merupakan sebagai bahan pertimbangan dalam perancangan terhadap lokasi dan potensi yang ada di tapak. Dimana di daerah

Kabupaten Banyuwangi terkenal dengan sebuah tarian Gandrung yang asli dari Banyuwangi, dari gerakan tersebut akan membentuk rancangan bangunan Wiasata Budaya dengan tema "*Metafora*". Analisis dalam arsitektur terdiri dari : analisis tapak, analisis fungsi, analisis pengguna, analisis aktivitas, analisis ruang, analisis bentuk, analisis struktur, dan analisis utilitas. Dan ini dapat dijabarkan sebagai berikut :

3.5.1. Analisis Tapak

Analisis tapak adalah analisa yang dilakukan pada tapak yang akan digunanakan dalam perancangan. Selain itu analisis tapak juga berfungsi untuk mengetahui potensi dan kekurangan yang ada di lokasi tapak, sehingga akan memberikan kemudahan dalam proses perancangan selanjutnya. Manfaat lainnya pada lokasi perancangan di Pantai Boom Banyuwangi adalah memberikan nilai tambah terhadap pontensi sumber daya alam pesisir, sehingga dapat mendorong pengunjung untuk datang dan memanfaatkan Wisata Budaya tersebut lebih optimal.

3.5.2. Analisis Fungsi

Analisis fungsi ini dilakukan untuk menentukan ruang-ruang yang akan dibutuhkan untuk penggunanya. Selain itu analisis fungsi juga digunakan untuk menetukan besaran ruang yang akan dibangun, yaitu berdasarkan penyesuaian dari standart nasional maupun internasional.

3.5.3. Analisis Aktivitas dan Pengguna

Pada analisis aktivitas dan pengguna ini bertujuan untuk mengetahui segala aktivitas-aktivitas yang terjadi di sekitar lingkungan perancangan. Dari analisis inilah dapat mengetahui perilaku-perilaku bagi penggunan bangunan.

3.5.4. Analisis Ruang

Analisis ini digunakan untuk memperoleh persyaratan-persaratan, kebutuhan dan besaran ruang yang akan digunakan. Agar memberikan kenyamanan bagi pengguna di dalam ruangan.

3.5.5. Analisis Bentuk

Analisis bentuk ini digunakan sebagai analisis yang dapat memunculkan karakter pada bangunan sehingga memberikan estetika yang indah dan juga memberikan bentuk yang nyaman. Analisis ini akan muncul ide-ide rancangan berupa gambar dan sketsa.

3.5.6. Analisis struktur

Analisis ini berhubungan secara langsung pada bangunan, tapak dan lingkungan sekitar. Analisis ini juga mempengaruhi kekuatan dari struktur yang kokoh dan ekonomis dalam perancangan bangunan.

3.5.7. Analisis Utilitas

Analisis ini memberikan gambarn akan mengenai sistem utilitas yang akan digunakan pada perancangan Pantai Boom Banyuwangi sebagai Wisata Budaya. Analisis utilitas meliputi : sistem pendestribusian air bersih, drainase, dan lain-

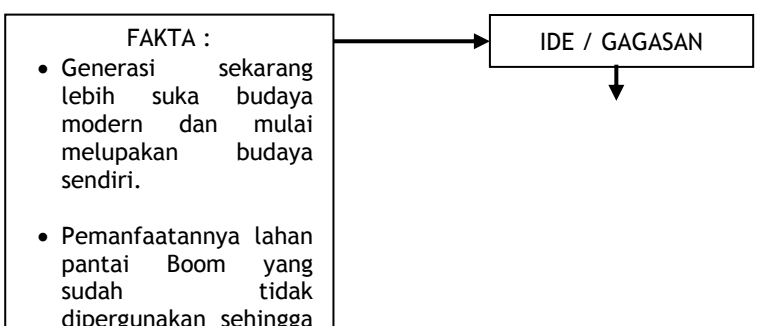
lain.

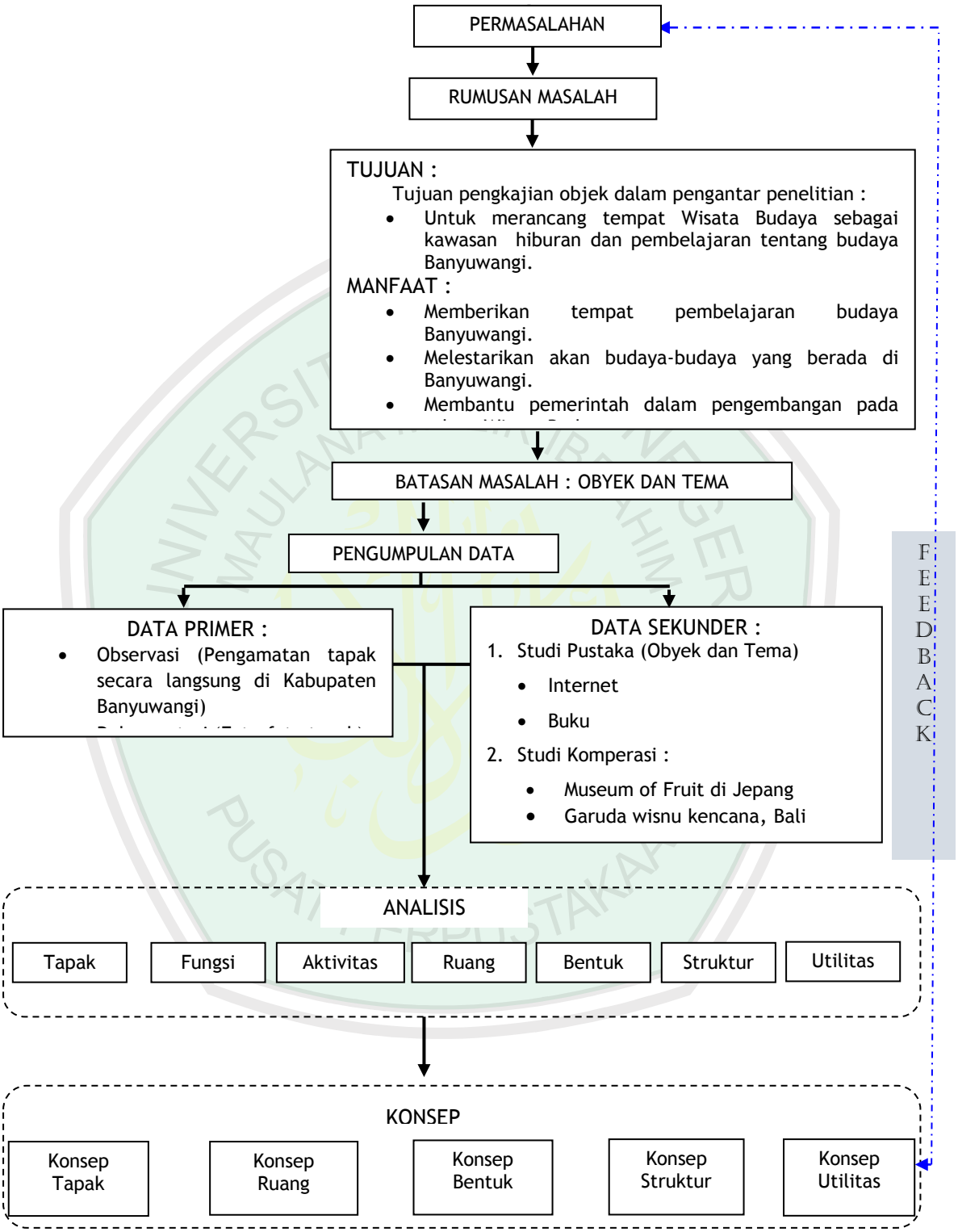
3.5.8. Konsep Perancangan

Dilihat dari analisis-analisis di atas, maka akan muncul sebuah konsep perancangan. Konsep perancangan merupakan hasil dari penggabungan dan pemilahan hasil analisis, dari sinilah akan muncul Konsep dari perancangan Wisata Budaya Banyuwangi sebagai tempat pembelajaran dan pengembangan pada sektor budaya yang berada di Kabupaten Banyuwangi. Untuk memberikan Nilai estetika dan memberikan fungsi dari bangunan tersebut, maka perancangan Pantai Boom sebagai Wisata Budaya

3.5.9. Evaluasi

Pada tahap ini bertujuan untuk mengkaji ulang atas kesesuaian, sebagaimana yang telah ditetapkan pada pemilihan tema rancangan yang terdapat pada latar belakang, penetapan rumusan masalah, tujuan dan manfaat serta tinjauan teori. Evaluasi ini dilakukan sebelum menentukan dari kesimpulan akhir yang nantinya akan digunakan sebagai acuan pada penyusunan konsep dan perancangan





Skema 3.1 Skema Perancangan

Sumber : Hasil Analisa, 2013

BAB IV

ANALISIS PERANCANGAN

4.1. Analisis Kawasan

4.1.1Analisis Lokasi Tapak Perancangan

Kondisi lokasi lahan rencana perancangan Tempat Wisata Budaya adalah pada lahan kosong, dan pada lahan-lahan bekas bangunan infrastruktur penunjang kegiatan operasional Pelabuhan Pantai Boom yang sudah tidak dimanfaatkan. Sedangkan bagian kawasan pendukung lainnya adalah muara sungai *Kali-Lo* yang sudah mengalamai sedimentasi yang diperlukan normalisasi lagi dan penataan alur sungai yang lebih baik. Juga termasuk kawasan rehabilitasi lahan mangrove dan lahan bekas tambak-tambak intensif yang sudah tidak difungsikan.

Gambar 4.1. Area Lahan Lokasi Rencana Perancangan
Sumber : foto penelitian tahun 2013

4.1.2Potensi Kawasan

Pertimbangan pemilihan tapak pada pantai Boom Banyuwangi didasari atas beberapa faktor baik faktor yang bersifat internal atau eksternal antara lain sebagai berikut.

1. Faktor internal

- Sesuai dengan rencana pengembangan sub BWK D dalam RDRTK Pantai Boom Banyuwangi selain jadi pelabuhan Penyebrangan juga sebagai tempat pariwisata.
- Sejak tiga tahun terakir pantai Boom Banyuwangi ditujuk sebagai tempat event parade gandrung sewu, event ini di agendakan berlangsung terus menerus setiap tahun.

2. Faktor eksternal

- Upaya menjadi tempat untuk melestarikan dan memperkenalkan budaya-budaya Banyuwangi kepada masyarakat luas.
- Lokasi yang mudah terjangkau, yang tidak jauh dari pusat kota membuat pantai Boom Banyuwangi menjadi tempat berkumpulnya masyarakat.

Sesuai dengan agenda pengembangan dan pembangunan Kabupaten Banyuwangi sesuai yang termaktub pada Rencana Tata Ruang Wilayah, bahwa dasar urusan tata ruang diarahkan pada revitalisasi penataan ruang dalam rangka mewujudkan pemanfaatan ruang daerah yang optimal dan berkelanjutan di Kabupaten Banyuwangi, sehingga pendekatan penentuan lokasi perancangan Tempat Wisata Budaya disesuaikan dengan kategori aktifitas dan pemanfaatan fasilitas obyek perancangan yang umum dilakukan masyarakat dan pengunjung yang datang didasarkan pada pertimbangan sebagai berikut :

- Pelabuhan rakyat dan Pantai Boom adalah sebagai bagian lokasi rencana pengembangan potensi tempat wisata pantai dan budaya Kabupaten Banyuwangi, karena sampai dengan saat sekarang ini Pantai Boom masih dijadikan sebagai aktifitas perniagaan pelabuhan rakyat antar pulau-pulau dan pariwisata publik.

- Kesesuaian dengan masterplan Kabupaten Banyuwangi untuk peningkatan daya dukung kawasan pengembangan kota, terutama untuk pengembangan ruang publik, pariwiasata, dan rehabilitasi lingkungan.
- Terdapat sinergisitas terhadap upaya pengembangan wilayah pelabuhan rakyat dan pariwisata antara pemerintah Provinsi Jawa Timur, Pemerintah Kabupaten Banyuwangi, dan Masyarakat sekitarnya.
- Daya dukung luas lahan yang mencukupi serta adanya perluasan, perbaikan, dan pengembangan fasilitas infrastruktur penunjang wisata pantai yaitu meliputi jaringan jalan raya, air bersih, telepon, listrik, dan internet.
- Aksesibilitas yang mudah dengan segala jenis moda transportasi, baik pribadi maupun umum.

Berdasarkan sarana dan prasarana yang ada di sekitar kawasan pantai Boom Banyuwangi serta tujuan awal perancang sebagai wisata kebudayaan dengan tema perancangan *Metafora*

intangible, maka dapat di tawarkan beberapa alternatif konsep perancangan wisata kebudayaan.

Pada perancangan wisata buda di pantai Boom Banyuwangi yang berfungsi sebagai tempat pertujukan dan tempat pembelajaran budaya–budaya yang ada di Banyuwangi, ide dasar perancangan tersebut diharapkan bisa mengembalikan dan melestarikan budaya-budaya yang selama ini semakin di tinggal masyarakat.

4.2. Objek Tema Dan Konsep dasar

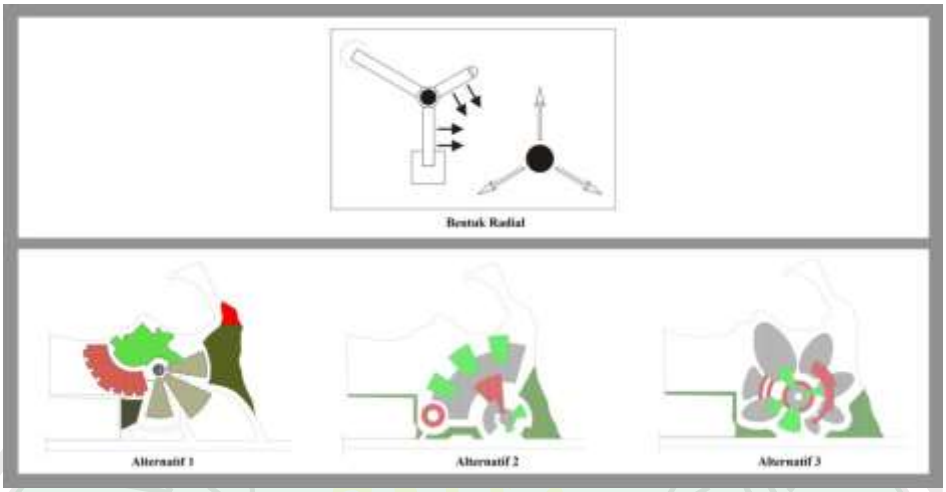
Konsep perancangan Wisata Budaya di Kabupaten Banyuwangi ini akan menekankan pada tujuan perancangan sebagai upaya merehabilitasi lingkungan dan untuk menggali kembali potensi kearifan lokal. Tari Gandrung sebagai konsep dasar perancangan arsitektur *intangible metaphor*. Dalam filosofi Tari Gandrung yang memiliki arti dan makna beragam, yakni dimana banyak para praktisi dan budayawan lokal memaknai dan menafsirkan, sehingga pada akhirnya peneliti menentukan pemaknaan Tari Gandrung hanya dari salah satu nara sumber yang memenuhi kriteria valid sebagai tokoh kunci,

Implementasi ruang dengan pola *Radial*, dapat menghadirkan makna semangat penyatuan kehidupan sosial yang plural dalam semangat persatuan. Penataan penyatuan massa-massa bangunan dalam konsep *Radial* juga untuk mengungkapkan citra perancangan antara obyek massa dengan massa-massa bangunan lainnya yang sejatinya terpisah dan terbagi menjadi beberapa massa tetap terkesan menyatu dan mengikat kuat.

Bentuk radial yang diambil dari maknya tari gandrung yaitu gerak sagah yang artinya : Setiap aktifitas harus kita dasari dari niat,karena niat akan menghadirkan kebaikan atau keburukan dari setiap aktifitas gerak dalam kehidupan kita. Dari nilai nilai gerak sagah itu lalu muncul karakter *Niat untuk kebaikan.*

Bentuk radial ditinjau dari manfaat dan kenyamanan pemakaian sekiranya akan memberikan aksebilitas ruang yang terpadu dan meyatu, sehingga dari segala arah ruang-ruang dapat di jangkau dengan mudah. Kelebihan lainnya dengan pola bentuk radial setidaknya akan sangat membantu menghasilkan obyek perancangan yang tidak terlalu mengeksplotasi lahan, sehingga lahan-lahan yang

terbatas bisa dimanfaatkan secara lebih untuk kegiatan penghijauan dan rehabilitasi lingkungan disekitar kawasan obyek perancangan.



Gambar 4.2. Bentuk radial
Sumber : Hasil analisis 2013

4.3. AnalisisFungsi

Berdasarkan tujuan analisis fungsi sebagai acuan untuk menentukan kebutuhan ruang-ruang, dan termasuk besaran ukuran, maka setidaknya analisis fungsi harus dapat dikategorikan dulu fungsi ruang-ruang yang direncanakan berdasar fungsi primer, fungsi sekundernya dan fungsi penunjangnya.

1. Untuk Fungsi Primer meliputi :
    - Sebagai tempat (fasilitas) pusat pertunjukan wisata kesenian dan kebudayaan khas Banyuwangi.
    - Sebagai tempat (fasilitas) pengembangan kesenian dan kebudayaan khas banyuwangi.
    - Sebagai tempat pembelajaran kesenian dan kebudayaan banyuwangi.
2. Untuk Fungsi Sekunder

- Fasilitas atau tempat pameran dan galeri hasil karya kesenian dan kebudayaanBanyuwangi.
- Sebagai area berkumpul masyarakat sekitar untuk perayaan hari besar adat, agama, dan nasional yang sudah berlangsung setiap tahunya di eksisiting lokasi.
- Sebagai tempat atau fasilitas kajian budaya. (*workshop* dan seminar).

3. Untuk Fungsi penunjang

- Fasilitas atau tempat perekonomian dan bisnis hasil seni dan budaya banyuwangi.
- Fasilitas pembelanjaan praktek terkait kesenian dan kebudayaan banyuwangi.
- Fasilitas ibadah untuk wisatawan maupun masyarakat sekitar.
-

4.3.1Fungsi Primer

1. Fasilitas Pertunjukan dan Wisata

Tabel 4.3. Fungsi Primer Fasilitas Pertunjukan dan Wisata

No	Jenis aktivitas	Sifat aktivitas	Rentang waktu	perilaku
1.	Menonton dan menyaksikan pertunjukan	Publik, selama persetujuan berlangsung	± 5-7 jam	Duduk dan menyaksikan pertunjukan, mengelilingi pentas pertunjukan

2.	Melakukan pertunjukan seni dan budaya	Publik, semi publik, selama pertunjukan berlangsung	± 5 jam	Melakukan pertunjukan, seperti tari, drama, musik, dll.
3.	Mengatur acara pertunjukan	Privat, selama acara berlangsung	± 5-7 jam	- Mengatur agenda pertunjukan - Mengesahkan jalanya acara - Mengecek kesiapan dan hasil
4.	Membersihkan area pertunjukan	Privat sebelum dan sesudah acara	± 1-2 jam	Mengambil dan membersihkan sampah tertinggal
5.	Cek audio	Privat, sebelum acara	± 1-2 jam	- Cek kelengkapan operator - Cek sound

Sumber: Hasil Analisis Penelitian Tahun 2013

2. Pusat Pengembangan Seni dan Budaya

Tabel 4.3. Fungsi Primer Pusat Pengembangan Seni dan Budaya

No	Jenis aktivitas	Sifat aktivitas	Rentang waktu	perilaku
1.	Memberikan	Privat, semi	± 2 jam	-Berdiri di depan

	materi	publik, selama jam kerja terjadual		audience - Memberikan materi - Berkeliling dengan audience
2.	Berdiskusi	Publik, selama jam kerja terjadual, setelah materi	± 2-2,5 jam	-Duduk membentuk grup - Bersikusi, Tanya jawab
3.	Membersihkan ruangan	Privat, sebelum dan sesudah acara	± 1-2 jam	-Merapikan kursi -Menyapu -Merapikan kursi
4.	Cek audio	Privat, sebelum acara	± 1-1,5 jam	Cek sound

Sumber: Hasil Analisis Penelitian Tahun 2013

3. Pusat Edukasi, Pembelajaran Seni Dan Budaya

Tabel 4.4. Fungsi Primer Pusat Edukasi, Pembelajaran Seni dan Budaya

No	Jenis aktivitas	Sifat aktivitas	Rentang waktu	perilaku
1.	Memberikan materi	Privat, semi publik, selama jam kerja terjadual	± 2 jam	-Berdiri di depan audience - Memberikan materi

				- Berkeliling dengan audience
2.	Berdiskusi	Publik, selama jam kerja terjadwal, setelah materi	± 2-2,5 jam	-Duduk membentuk grup - Bersikusi, Tanya jawab
3.	Membersihkan ruangan	Privat, sebelum dan sesudah acara	± 1-2 jam	-Merapikan kursi -Menyapu -Merapikan kursi
4.	Cek audio	Privat, sebelum acara	± 1-1,5 jam	Cek sound

Sumber: Hasil Analisis Penelitian Tahun 2013

4.3.2Fungsi Sekunder

1. Fasilitas Pameran Hasil Karya Seni dan Budaya

Tabel 4.5. Fungsi SekunderFasilitas Pameran Hasil Karya Seni dan Budaya

No	Jenis aktivitas	Sifat aktivitas	Rentang waktu	Perilaku
1.	Melihat-lihat pameran	Publik, selama acara berlangsung	± 5-10 menit tiap display	Melihat dan mengamati obyek pameran
2.	Memotret hasil atau obyek	Publik, selama acara	± 5 menit	Memilih obyek yang menarik,

	pameran	berlangsung		memotret
3.	mengobrol	Semi privat selama acara	± 15 menit	Tanya jawab dan berbincang dengan guide pameran
4.	Mengelola dan mengecek acara pameran	Privat, selama acara	Selama acara berlangsung	-mengecek dan berkeliling pameran - mengecek kelancara acara

Sumber: Hasil Analisis Penelitian Tahun 2013

1. Tempat Berkumpul Masyarakat

Tabel 4.6. Fungsi Sekunder Tempat Berkumpul Masyarakat

No	Jenis aktivitas	Sifat aktivitas	Rentang waktu	Perilaku
1.	Berkumpul dan bermusyawarah	Publik, pada waktu tertentu	Tidak ada, dan sudah terjadwal	-berkumpul dan berdiskusi - membentuk lingkaran mengeliling pemimpin masyarakat

2.	Mengatur musyawarah	Privat, sebelum dan selama acara berlangsung	Sesuai jadwal	Membuat perencanaan, membuka dan mengganti jalannya diskusi
3.	Memimpin diskusi	Privat, pada saat diskusi	Selama acara berlangsung	-memimpin diskusi -mengarahkan musyawarah

Sumber: Hasil Analisis Penelitian Tahun 2013

2. Fasilitas Kajian Budaya

Tabel 4.7. Fungsi Sekunder Fasilitas Kajian Budaya

No	Jenis aktivitas	Sifat aktifitas	Rentang waktu	Perilaku
1.	Diskusi dan analisis	Privat, selama jam kerja	± 2-3 jam	-Berkumpul dan melakukan analisis fenomena budaya - Berdiskusi dan Tanya jawab
2.	Memberikan dan membuat	Privat, selama jam kerja	± 5 jam	Mengetik laporan dan membuat

	laporan			pembukuan laporan
3.	Membersihkan ruangan	Cleaning service	Sebelum dan setelah kerja	-Mengambil sampah - Menyapu

Sumber: Hasil Analisis Penelitian Tahun 2013

4.3.3Fungsi Penunjang

1. Sentra Ekonomi dan Bisnis

Tabel 4.8. Fungsi Penunjang Sentra Ekonomi dan Bisnis

No	Jenis aktivitas	Sifat aktivitas	Rentang waktu	Perilaku
1.	Menjual karya seni dan budaya	Publik, anggota berkumpul	Selama jam kerja	-Menunjang obyek seni -Menawarkan hasil karya seni -Menjual
2.	Melihat-lihat hasil karya seni	Publik	Selama jam kerja	-Melihat-lihat obyek yang di display

				-Melihat
3.	Membeli hasil karya seni	Publik	Selama jam kerja	- Memilih obyek - Membeli obyek
4.	Membersihkan	Privat	Sebelum dan setelah jam kerja	-Mengambil sampah - Menyapu

Sumber: Hasil Analisis Penelitian Tahun 2013

1. Ruang Pembelajaran Praktik

Tabel 4.9. Fungsi Penunjang Ruang Pembelajaran Praktek

No	Jenis aktifitas	Sifat aktifitas	Rentang waktu	Perilaku
1.	Penjelasan teori dan tutorial	Semi publik, pada jam kerja terjadwal	± 3-5 jam	-Duduk dan member pengarahan - Member contoh praktek
2.	Mengikuti teori dan praktek	Semi publik, pada jam kerja	± 5 jam	Membuat karya seni, sesuai dengan tutorial
3.	Menyajikan bahan kerja	Privat, selama jam kerja	± 5 jam	Memesan dan membelanjakan bahan kerja

4.	Membersihkan ruangan	Cleaning service	± 1-2 jam	-Mengambil sampah - Menyapu

Sumber: Hasil Analisis Penelitian Tahun 2013

2. Fasilitas Ibadah

Tabel 4.10. Fungsi Penunjang Fasilitas Ibadah

No	Jenis aktivitas	Sifat aktivitas	Rentang waktu	Perilaku
1.	Sholat	Publik, selama jam sholat	± 15 menit	-Sholat berjamaah - Sholat sendiri
2.	Peringatan hari besar	Publik, pada waktu tertentu	± 3-5 jam	Berkumpul di hallindoor atau outdoor
3.	Membersihkan ruangan	Cleaning service	Sebelum dan setelah jam kerja	-Mengambil sampah - Menyapu

Sumber: Hasil Analisis Penelitian Tahun 2013

4.4.Analisis Aktivitas

4.4.1 Analisis Aktifitas dan Pengguna

Untuk mengetahui aktifitas yang umum terjadi di lingkungan perancangan maka perlu dilakukan analisis aktifitas, diantaranya adalah :

4.4.2 Skema Aktivitas Pengguna

1. Pengelola

Merupakan organisasi/pengurus yang memberikan pelayananan kepada pengunjung dan juga sebagai organisasi yang mempunyai tugas untuk merencanakan dan melaksanakan kebijaksanaan dalam mengelola dan mengatur. Sedangkan aktifitas atau kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh pengelola secara umum adalah diuraikan sebagai berikut :

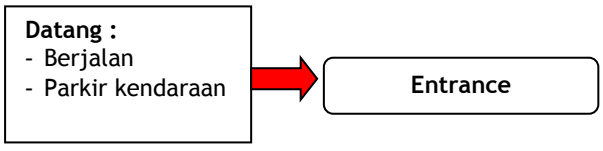
- Pengelola secara umum, sesuai skema gambar 4.17.
- Pengajar/Instruktur, sesuai skema gambar 4.18.

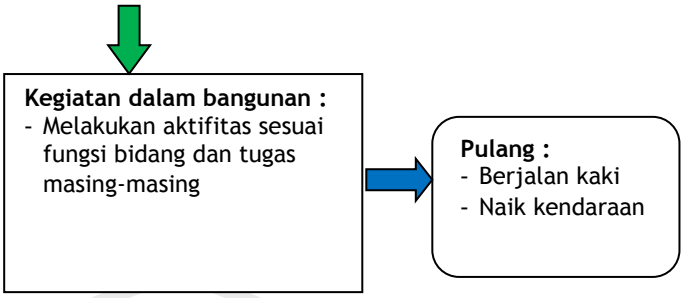
2. Pengunjung

Pengunjung adalah seorang ataupun sekelompok orang yang datang untuk melakukan aktifitas pada suatu tempat yang dikunjungi. Dalam perancangan Tempat Wisata Budayapengunjung dibagi menjadi dua macam kriteria, yaitu :

- Pengunjung Umum, yaitu pengunjung yang datang untuk menggunakan fasilitas umum yang ada ataupun hanya sekedar melihat-lihat atau jalan-jalan, yakni sesuai skema gambar 4.19.
- Pengunjung Khusus, yaitu pengunjung yang datang untuk menghadiri undangan atau kegiatan lainnya secara khusus dan sudah teragendakan, sekaligus juga pengunjung khusus beraktifitas seperti kegiatan pengunjung umum yakni sesuai skema gambar 4.20.

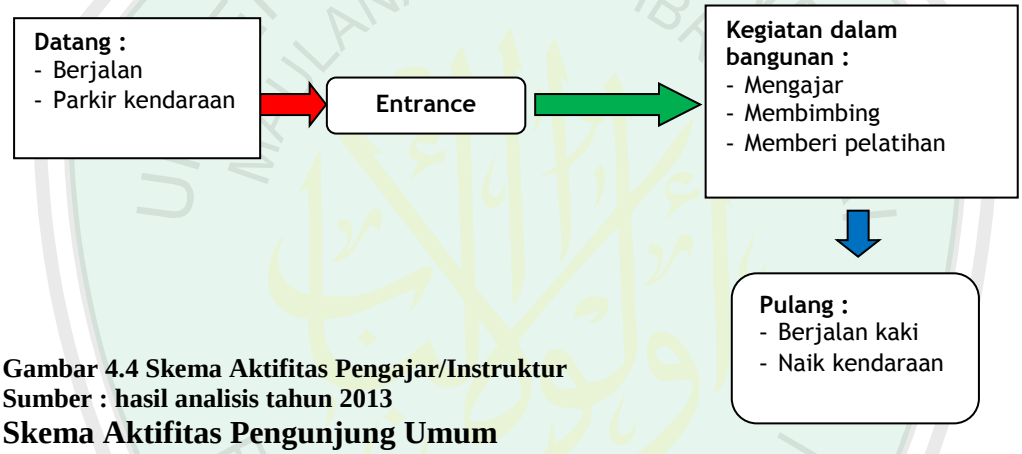
Skema Aktifitas Pengelola Secara Umum





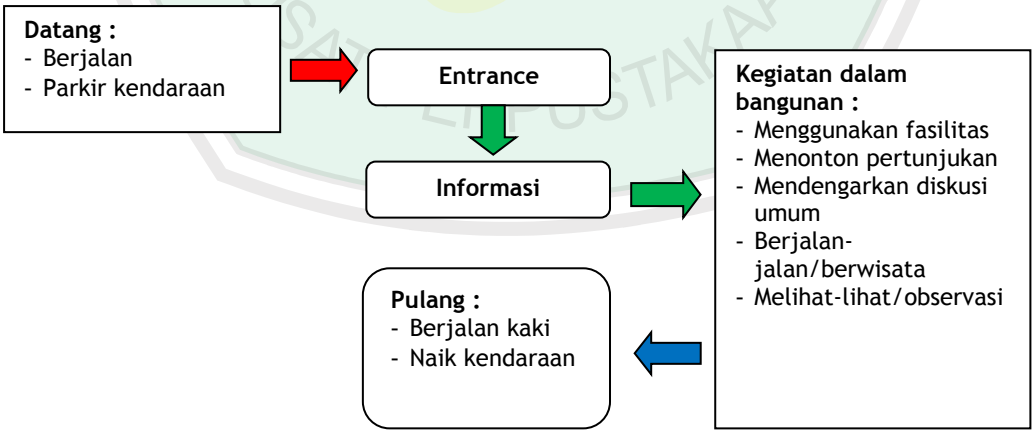
Gambar 4.3 Skema Aktifitas Pengelola
Sumber : hasil analisis tahun 2013

Skema Aktifitas Pengajar/Instruktur



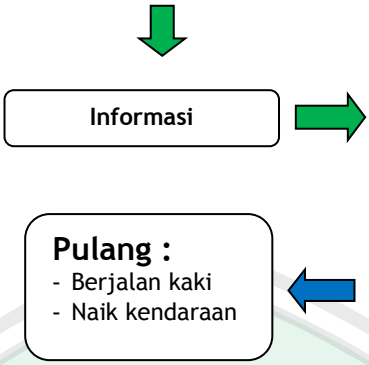
Gambar 4.4 Skema Aktifitas Pengajar/Instruktur
Sumber : hasil analisis tahun 2013

Skema Aktifitas Pengunjung Umum



Gambar 4.4 Skema Aktifitas Pengunjung Umum
Sumber : hasil analisis tahun 2013

Skema Aktifitas Pengunjung Khusus



Gambar 4.5 Skema Aktifitas Pengunjung Khusus
Sumber : hasil analisis tahun 2013

4.5 Analisis Pengguna

1. Analisis Pengguna Pada Fasilitas Primer

a. Fasilitas Pertunjukan dan Wisata

Tabel 4.11. Pengguna Fasilitas Pertunjukan dan Wisata

No	Jenis aktivitas	Jenis pengguna	Alur kegiatan
1.	Menonton dan menyaksikan pertunjukan	-individu (wisatawan)	parkir ↗ Datang → melihat-lihat pameran → mencari tempat duduk → menyaksikan pertunjukan

Sumber: Hasil Analisis Penelitian Tahun 2013

Lanjutan Tabel 4.11. Pengguna Fasilitas Pertunjukan dan Wisata

No	Jenis aktivitas	Jenis pengguna	Alur kegiatan

2.	Melakukan pertunjukan seni dan budaya	Pemain	Datang → parkir → ganti baju → mengobrol → bersiap-siap gladi bersih → melakukan pertunjukan seni dan budaya atau istirahat → ganti baju → pulang
		Pelatih atau pemimpin	Datang → parkir → mengobrol → memimpin untuk menyiapkan pertunjukan gladi bersih → melihat dan memperhatiakan pertunjukan → evaluasi istirahat → pulang
3.	Mengatur acara pertunjukan	Pengelola	Datang → parkir → bercengkrama → menyiapkan pertunjukan → menyaksikan pertunjukan → evaluasi → pulang
		panitia	Datangparkir → bercengkrama → menyiapkan pertunjukan → menyaksikan pertunjukan evaluasi pulang

4.	Membersihkan area pertunjukan	Cleaning service	Datang → parkir → ganti baju → menyapu, mengepel → mengambil sampah → istirahat menyapu → mengepel → ganti baju → pulang
5.	Cek audio	Operator	Datang → parkir → menyiapkan → →

		atau audio control	audiocek sound mengelola audio pulang

Sumber: Hasil Analisis Penelitian Tahun 2013

b. Fasilitas Pusat Pengembangan Seni dan Budaya

Tabel 4.12. Pengguna Fasilitas Pusat Pengembangan Seni dan Budaya

No	Jenis aktivitas	Jenis pengguna	Alur kegiatan
1.	Memberikan materi	-Pembicara atau nara sumber -Pemimpin	Datang → parker → mengobrol → menyiapkan → materi → berdiskusi member materi → istirahat → pulang
		Staf dan karyawan	Datang → parkir → mengobrol melakukan pengkajian dan analisis berdiskusi → istirahat → pulang
2.	Berdiskusi	Tamu atau pengunjung	Datang → parker → berkumpul mendengar → penyampaian → pulang
		Pemimpin diskusi	Datang → parkir → berkumpul menyampaikan materi → memimpin diskusiistirahat → mengobrol → pulang
3.	Membersihkan ruangan	Cleaning service	Datang → parkir → ganti baju → menyapu → mengepel → mengambil → → →

			sampah istirahat menyapu, mengepel ganti baju pulang
4.	Cek audio	Operator atau audio control	Datang → parkir → menyiapkan → audio → cek sound → mengelola audio istirahat → pulang

Sumber: Hasil Analisis Penelitian Tahun 2013

c. Fasilitas Pusat Edukasi, Pembelajaran Seni dan Budaya

Tabel 4.13. Pengguna Fasilitas Pusat Edukasi, Pembelajaran Seni dan Budaya

No	Jenis aktivitas	Jenis pengguna	Alur kegiatan
1.	Memberikan materi	-Pembicara -Pemimpin	Datang → parkir → mengobro → menyiapkan materi → berdiskusi → memberi materi → istirahat → pulang
		Staf dan karyawan	Datang → parkir → mengobrol → pengkajian dan analisis berdiskusi istirahat pulang
2.	Berdiskusi	Tamu atau pengunjung	Datang → parkir → berkumpul → mendengar penyampaian → pulang
		Pemimpin diskusi	Datang → parkir → berkumpul → mendengar menyampaikan materi memimpin diskusi → istirahat →

→

			mengobrol pulang

3.	Membersihkan ruangan	Cleaning service	Datang → parkir → ganti baju → menyapu,mengepel → mengambil sampah → istirahat → menyapu, mengepel → ganti baju → pulang
4.	Cek audio	Operator atau audio control	Datang → parkir → menyiapkan audio cek sound → mengelola audio → istirahat → pulang

Sumber: Hasil Analisis Penelitian Tahun 2013

2. Analisis Pengguna Pada Fasilitas Sekunder

a. Fasilitas Pameran Hasil Karya Seni dan Budaya

Tabel 4.14. Pengguna Fasilitas Pameran Hasil Karya Seni dan Budaya

No	Jenis aktivitas	Jenis pengguna	Alur kegiatan
1.	Melihat-lihat pameran	Pengunjung	Datang → parkir → melihat-lihat pameran → bercengkraman → membeli hasil karya seni → pulang
		Panitia (penjaga stand)	Datang → parkir → menyiapkan stand pameran → melayani tanya jawab menjaga stan → bercengkrama → →

			menjelaskan hasil karya pulang

2.	Memotret hasil atau obyek pameran	Pengunjung	Datang → parkir → melihat-lihat → pameran → bercengkram → memotret→ pulang
		Panitia (pihak dokumenter)	Datang → parkir → melihat-lihat pameran → memotret → dokumen → evaluasi → pulang
3.	Mengobrol	pengunjung	Datang → parker → melihat pameran→ mengobrol → pulang
		Panitia	Datang → parker → melihat pameran mengobrol → pulang
4.	Mengelola dan cek acara pameran	Mengelola (staf)	Datang → parkir→melihat, mengecek-acara → membuat laporan → evaluasi pulang
		Pemimpin atau pengelola	Datang → parkir→mengecek laporan→ melihat pameran→ evaluasi→ pulang
5.	Membersihkan area pameran	Cleaning service	Datang → parkir→ ganti baju → menyapu, → mengepel → buang air → mengambil → sampah → istirahat → menyapu, mengepel → ganti baju →

			pulang

6.	Cek audio	Operator atau audio control	Datang → parkerganti baju → menyapu, mengepel → mengambil sampah → istirahat → menyapu, mengepel → ganti baju → pulang

Sumber: Hasil Analisis Penelitian Tahun 2013

b. Tempat berkumpul masyarakat

Tabel 4.15. Pengguna Fasilitas Tempat berkumpul masyarakat

No	Jenis aktivitas	Jenis pengguna	Alur kegiatan
1.	Berkumpul dan bermusyawarah	Pemimpin	Datang → parker → mengobrol → memimpin → musyawarah → berdiskusi pulang
		Masyarakat	Datang → parkir → mengobrol → berdiskusi, bermusyawarah → pulang
2.	Mengatur musyawarah	panitia	Datang → parker → mengobrol → menyiapkan acara → membuka acara → bermusyawarah → evaluasi → pulang
3.	Memimpin diskusi	Panitia	Datang → parker → mengobrol → bermusyawarah → memimpin diskusi → evaluasi → pulang

4.	Membersihkan tempat bermusyawarah	Cleaning service	Datang→parker→ ganti baju→ menyapu, mengepel→ mengambil→ sampah→ istirahat→ menyapu, mengepel→ ganti bajupulang

Sumber: Hasil Analisis Penelitian Tahun 2013

c. Fasilitas Kajian Budaya

Tabel 4.16. Pengguna Fasilitas Kajian Budaya

No	Jenis aktivitas	Jenis pengguna	Alur kegiatan
1.	Diskusi analisis	Staf, karyawan	Datang→ parkir→ mengobrol membuat laporan→ menganalisis diskusi→ istirahat→ pulang
		Pemimpin	Datang→ parkir→ mengobrol cek laporan→ diskusi→ pulang
2.	Memberi dan membuat laporan	Staf	Datang→ ganti baju→ membersihkan ruangan→ istirahat merapikan,membersihkan→ ruangan→ pulang
3.	Membersihakan ruangan	Cleaning service	Datang→ parkir→ ganti baju menyapu,→→ mengepel→→ mengambil sampah istirahat menyapu, mengepel ganti baju Pulang

Sumber: Hasil Analisis Penelitian Tahun 2013

3. Analisis Pengguna Pada Fasilitas Penunjang

a. Fasilitas Sentra Ekonomi dan Bisnis

Tabel 4.17. Pengguna Fasilitas Sentra Ekonomi dan Bisnis

No	Jenis aktivitas	Jenis pengguna	Aur kegiatan
1.	Menjual hasil krya seni	Penjual	Datang → parkir → menata stand menyiapkan produk display → memasarkan → istirahat → pulang
2.	Melihat-lihat hasil karya seni	Pengunjung	Datang → parkir → melihat-lihat stand → memotret → pulang
3.	Membeli hasil karya seni	Pengunjung	Datang → parkir → melihat-lihat stand → bercengkarama memotret → membeli karya seni → pulang
4.	Membersihkan	Cleaning service	Datang → parkir → ganti baju → menyapu, mengepel → mengambil sampah → istirahat → menyapu, mengepel → ganti baju → pulang

Sumber: Hasil Analisis Penelitian Tahun 2013

b. Fasilitas Pembelajaran Praktek

Tabel 4.18. Pengguna Fasilitas Pembelajaran Praktek

No	Jenis aktivitas	Jenis pengguna	Alur kegiatan
1.	Penjelasan materi dan tutorial	Mentor	Datang → parkir → mengobrol Menyiapkan materi → memberikan-materi → membimbing → praktek diskusi → istirahat → evaluasi → pulang
		Pendamping	Datang → parkir → mengobrol → mendampingi praktek → istirahat → mengarahkan praktek-evaluasi → pulang
2.	Mengikuti teori dan praktek	Peserta	Datang → parkir → berkumpul → mengikuti praktikistirahat → diskusi → Pulang
	Menyediakan bahan kerja	Staf logistik	Datang → parkercek → barang order sortir barang → istirahat → membuat laporan → pulang
		kurir	Datang → parkir → menerima daftar belanja barang → belanja setor gudang pulang
4.	Membersihkan ruangan	Cleaning service	Datang → parker → ganti baju → menyapu, mengepel → mengambil → → → →

			sampah istirahat → buang air → menyapu, mengepel gantibaju pulang

Sumber: Hasil Analisis Penelitian Tahun 2013

c. Fasilitas Tempat Ibadah

Tabel 4.19. Pengguna Fasilitas Tempat Ibadah

No	Jenis aktifitas	Jenis pengguna	Alur kegiatan
1.	Sholat	Masyarakat	Datang → parkir → wudlu → Sholat → Istirahat → pulang
		Staf dan pengelola	Datang → wudlu sholat → Istirahat → kembali ke kantor
2.	Menghadiri undangan acara keagamaan	Masyarakat	Datang → parker → menghadiri-acara istirahat → buang air → pulang
		Staf pengelola	Datang → parkir → mengecek persiapan acara → istirahat → pulang

Sumber: Hasil Analisis Penelitian Tahun2013

4.6 Analisis Ruang

Berdasarkan hasil analisis literatur tinjauan pustaka, studi komparatif, dan termasuk berdasar analisis fungsi, dan analisis aktifitas pengguna, maka dapat

ditentukan kebutuhan ruang untuk perancangan Tempat Wisata Budaya, adalah sebagai berikut :

Analisis ruang berdasar fungsi primer, dimana ruang perancangan berfungsi untuk kegiatan wisata, menonton dan melakukan pertunjukan, kemudian kegiatan edukasi dan pengembangan, laboratorium sejarah seni dan budaya, juga termasuk kegiatan pengelolaan, sehingga untuk mengakomodir berbagai aktifitas primer tersebut maka dibutuhkan ruang-ruang sebagai berikut :

- Gedung pertunjukan
- Fasilitas edukasi pembelajaran seni dan budaya
- Kantor pengelola
- Museum
- Perpustakaan

Analisis ruang berdasar fungsi sekunder, dimana ruang perancangan berfungsi untuk kegiatan pameran karya seni dan budaya, tempat berkumpul masyarakat, dan ruang untuk kajian budaya, sehingga untuk mengakomodir berbagai aktifitas sekunder tersebut maka dibutuhkan ruang-ruang sebagai berikut :

- Ruang pameran
- Ruang pertemuan

Analisis ruang berdasar fungsi penunjang/Tersier, dimana ruang dapat berfungsi untuk peningkatan kesejahteraan masyarakat, penginapan, sarana

pembelajaran dan praktik, musholla, tempat parkir, servis dan keamanan, untuk ruang penunjang tersebut maka dibutuhkan:

- Ruang pembelajaran dan praktik
- Sentra pemasaran produk kreatif dan kuliner
- Musholla
- Servis dan tempat parkir
- Pos keamanan

4.6.1 Besaran Ruang

Besaran ruang yang dibutuhkan pada perancangan Tempat Wisata Budaya di Pantai Boom Kabupaten Banyuwangi dapat didasarakan pada acuan penggunaan standar ukuran ruang yang umum dipakai, yaitu :

- NAD : *Neufert Architect's Data*
- BPDS : *Building Planning and Design Standart*
- BAER : *Building for Administration Entertaintment and Recreation*
- TSS : *Time Saver Standart for Building Type*
- CCEF : *Conference, Convention and Exhibition Facilities*
- NMH : *New Metric Handbook*

Selain pedoman standar ukuran luas ruang di atas, penentuan luasan ruang juga disesuaikan berdasarhasil studi banding terhadap dimensi objek sejenis dan literatur yang berhubungan dengan objek.

4.6.2 Gedung Pertunjukan

Gedung pertunjukan sebagai fasilitas utama sebab berkaitan langsung tujuan dan fungsi perancangan. Untuk perancangan gedung pertunjukan maka kebutuhan dan dimensi ruangnya adalah sebagai berikut :

Tabel 4.20. Besaran Ruang Gedung Pertunjukan

No.	Ruang	Standar	Sum-ber	Perhitungan	Luasan
1.	Tempat penonton/tribun	1 m² s/d 1,2 m²/org	NAD	Diprediksikan untuk 4000 org Maka : 1 x 4000	4.000,00 m²
2.	Panggung	167,22 m²/unit untuk 80 s/d 100 org	TSS	Direncanakan 1,5 unit stage 1,5 x 167.22	250.83 m²
3.	Lobby	10% jml pengunjung	NAD	10% x 5000	500,00 m²
4.	Loket	5 m2/org	BAER	Untuk 4 org	20,00 m²
5.	Ruang antri loket	5 m2/org	BAER	Untuk 4 org	20,00 m²

6.	Ruang ganti	1 m²/org	NAD	Diprediksikan untuk 30 org Maka : 1 x 30	30,00 m²
7.	Ruang kontrol	12 m2/unit untuk 2 org	Ditak-sir	Direncanakan 1 unit	12,00 m²
8.	Gudang instrumen	0,5 m²/unt	Ditak-sir	Diprediksikan untuk 40 unit Maka : 0,5 x 40	20,00 m²
9.	Gudang peralatan panggung	80 m2/unit	Ditak-sir	Diprediksikan dibutuhkan 1 unit ruangan	80,00 m²
10.	Ruang staf panggung	5,5 m2/org	NAD	Direncanakan Untuk 6 orang, maka : 5,5 x 6	33,00 m²
11.	Toilet	WC = 1,8 m²/unt Urinoir = 0,4 m²/unt Washtafel 0,54 m²/unt	NHM	Diasumsikan pemakaian 8 org, 4 Urinoir 4 washtafel (1,8x8)+(0,4x4)+(0,54x4) = 18,16 m²	18,16 m²

		Luasan ruang	Jumlah	4.983.99 m²
12.	Sirkulasi	20% luas total	20% x 1996,38	996.80 m²
			Total	5.980,79 m²

Sumber: (TSS, NAD, NHM, BAER, dan Hasil Analisis Tahun 2014)

4.6.3 Fasilitas Edukasi Pembelajaran Seni dan Budaya

Fasilitas untuk edukasi pembelajaran seni dan budaya ini, diprioritaskan untuk kegiatan pembinaan, pendidikan, dan laboratorium penelitian seni dan budaya bagi para pengunjung. Sarana yang ada meliputi perangkat sarana pendidikan yang layak untuk laboratorium pendidikan dan perkuliahan formal, meliputi laboratorium ilmu seni, budaya, sosial dan agama dan termasuk juga laboratorium bahasa dan komputer, kelas baca dan tulis dan lain-lain.

Seluruh fasilitas yang tersedia disini selain untuk sarana informasi penelitian ilmu seni dan budaya, juga berfungsi sebagai laboratorium alam untuk penelitian lingkungn hidup .

Tabel 4.21. Besaran Ruang Fasilitas Edukasi Pembelajaran Seni dan Budaya

No.	Ruang	Standar	Sum-ber	Perhitungan	Luasan
1.	Hall	1 m² s/d 1,2 m²/org	NAD	Diprediksikan untuk 700 org Maka : 1 x 700	7.00,00 m²
2.	Ruang kelas dan laboratorium	1,8 m² s/d 2 m²/org	NAD	1 kelas maksimal 30 org, maka	162,00 m²

				untuk 3 kelas = 1,8 x 30 = 54 m², sehingga : 54 x 3	
3.	Ruang pengajar	1,8 m² s/d 2 m²/org	NAD	Diprediksikan untuk 16 org Maka : 2 x 16	32,00 m²
4.	Toilet	WC = 1,8 m²/unt Urinoir = 0,4 m²/unt Washtafel 0,54 m²/unt	NH M	Diasumsikan pemakaian 3 WC pria, 3 WC wanita, 4 Urinoir 2 washtafel pria 2 washtafel wanita (1,8x6)+(0,4x4)+ (0,54x4)	14,56 m²
5.	Gudang		Ditak -sir	Diprediksikan 20 m²	20,00 m²
		Luasan ruang		Jumlah	928,56 m²
6.	Sirkulasi	20% luas total		20% x 928,56	185,71 m²
				Total	1.114,27 m²

Sumber: (NAD, NHM, dan Hasil Analisis Tahun 2014)

4.6.4 Kantor Pengelola

Tabel 4.22. Besaran Ruang Kantor Pengelola

No.	Ruang	Standar	Sum-ber	Perhitungan	Luasan
1.	Ruang pimpinan	49 m²	NAD	1 ruang	49,00 m²
2.	Ruang sekretaris	10 m²	NAD	1 ruang 1 x 10	10,00 m²
3.	Ruang manajer administrasi umum dan keuangan	12 m²	BPD S	1 orang	12,00 m²
4.	Ruang manajer marketing	12 m²	BPD S	1 orang	12,00 m²
5.	Ruang manajer human capital	12 m²	BPD S	1 orang	12,00 m²
6.	Ruang staf administrasi umum dan keuangan	0,8 m² s/d 2 m²/org	NAD	4 orang, maka : 2 x 4	8,00 m²

7.	Ruang staf marketing	0,8 m² s/d 2 m²/org	NAD	4 orang, maka : 2 x 4	8,00 m²
8.	Ruang staf personalia	0,8 m² s/d 2 m²/org	NAD	3 orang, maka : 2 x 3	6,00 m²
9.	Ruang staf perijinan, properti, dan maintenance	0,8 m² s/d 2 m²/org	NAD	2 orang, maka : 2 x 2 = 4 m²	4,00 m²
10.	Ruang IT dan Programmer	65 m² s/d 70 m² untuk kapasitas 4 org	NAD	4 orang	65,00 m²
11.	Ruang rapat	0,8 m² s/d 2 m²/org	NAD	30 orang, maka : 2 x 30	60,00 m²
12.	Ruang tamu	0,8 m² s/d 2 m²/org	NAD	10 orang, maka : 2 x 10	20,00 m²
		Luasan kantor		Jumlah	266,00 m²
13.	Ruang arsip	0,27 m²/org	NAD	Diprediksikan untuk 50 org, maka : 0,27 x 50	13,50 m²
14.	Ruang istirahat dan pantry	5% dari luas kantor	NAD	5% x 318	15,90 m²

15.	Locker	2% dari luas kantor	NAD	2% x 318	6,36 m²
16.	Toilet	WC = 1,8 m²/unt Urinoir = 0,4 m²/unt Washtafel 0,54 m²/unt	NHM	Diasumsikan pemakaian 4 WC pria, 3 WC wanita, 4 Urinoir 4 washtafel (1,8x7)+(0,4x4)+(0,54x4)	16,36 m²
17.	Gudang	4% dari luas kantor	NAD	4% x 318	12,72 m²
		Luasan ruang		Jumlah	330,84 m²
18.	Sirkulasi	20% luas total		20% x 330,84	66,17 m²
				Total	397,01 m²

Sumber: (NAD, BPDS, NHM, dan Hasil Analisis Tahun 2014)

4.6.5Museum

Fasilitas ini sangat dekat hubungannya dengan pusat kebudayaandan pengembangan wawasan sejarah, terutama tentang perkembangan sosial, seni dan budaya Banyuwangi khususnya. Selain sebagai tempat untuk menaruh koleksi-koleksi sejarah. Museum harus dilengkapi sarana ruang penyimpanan dan

pengawetan koleksi, ruang rehab, ruang diskusi dan ruang administrasi, maka untuk keperluan tersebut fasilitas ruangan museum adalah sebagai berikut :

Tabel 4.23. Besaran Ruang Museum

No.	Ruang	Standar	Sum-ber	Perhitungan	Luasan
1.	*Lobby*	0,9m²/org	NAD	10% x jml pengunjung 200 orang Maka : 10% x 200 = 20 Sehingga 0,9 x 20	18,00 m²
2.	Ruang penitipan		Ditak-sir	Asumsi untuk loker 3/1 m² dan petugas 2 orang	6,00 m²
3.	Ruang pamer koleksi	1,6m²/org	Ditak-sir	Dihitung pada kondisi pengunjung maksimal, maka 1,6 x 200	320,00 m²
4.	Ruang penyimpanan dan pengawetan	Setiap satu unit koleksi ditaksir	Ditak-sir	Diprediksikan daya tampung ruang penyimpanan	600.00 m²

		0,3 m²		untuk 2000 koleksi Maka 0,3 x 2000	
5.	Ruang rehab	70 m² s/d 80 m²/unit	Ditak sir	Diprediksikan ada 1 unit ruangan = 80 m²	80,00 m²
6.	Ruang diskusi	Standar ruang rapat 0,8 m² s/d 2 m²/org	NAD	Kapasitas 10 orang sebanyak 2 unit, maka : 2 x 20	40,00 m²
7.	Ruang administrasi	20 s/d 25m2 Untuk 8org	NAD	Diprediksikan ada 1 unit ruangan Maka = 20 m²	20,00 m²
8.	Gudang	15 s/d 20 m2/unit	NAD	Diprediksikan dibutuhkan 1 unit ruangan Maka = 20 m²	20,00 m²
9.	Toilet	WC = 1,8 m²/unt Urinoir = 0,4 m²/unt	NH M	Diasumsikan pemakaian 2 WC pria, 2 WC wanita,	10,96 m²

		Washtafel 0,54 m²/unt	4 Urinoir 2 washtafel pria 2 washtafel wanita (1,8x4)+(0,4x4)+(0,54x4) = 10,96 m²		
		Luasan ruang		Jumlah	1.114,96 m²
10.	Sirkulasi	20% luas total	20% x 1.114,96		223,00 m²
				Total	1.337,96 m²

Sumber: (NAD, NHM, dan Hasil Analisis Tahun 2014)

4.6.6Perpustakaan

Fasilitas ini sangat dekat hubungannya dengan dunia pengembangan wawasan dan pendidikan bagi ilmu pengetahuan, agama, sosial, seni dan budaya, serta lingkungan hidup. Maka fasilitas-fasilitas ruang yang tersedia meliputi :

Tabel 4.24. Besaran Ruang Perpustakaan

No.	Ruang	Standar	Sum-ber	Perhitungan	Luasan
1.	*Lobby*	0,9m²/org	NAD	10% x jml pengunjung 100 orang	9,00 m²

			Maka : 10% x 100 = 10 Sehingga 0,9 x 10	
2.	Ruang penitipan	Ditak-sir	Asumsi untuk loker 3/1 m² dan petugas 1 orang	3,00 m²
3.	Ruang baca	1,92 m²/org NAD	Diprediksikan untuk 60 org Maka : 1,92 x 60 =	115,20 m²
4.	Ruang koleksi		10.000/50 m² (200 buku/m²) Jika ada 20.000 exp. Maka, 20.000 : 200	100,00 m²
5.	Ruang katalog	1 unit komputer dengan meja dan kursi 0,8x1,2 = 0,96 m²	Ditak-sir	Diprediksikan ada 6 unit komputer, maka : 0,96 x 6	5,76 m²

6.	Ruang audio visual	70 m² s/d 80 m²/unit	NAD	Diprediksikan ada 1 unit ruangan	70,00 m²
7.	Ruang diskusi	Standar ruang rapat 0,8 m² s/d 2 m²/org	NAD	Kapasitas 10 orang sebanyak 1 unit, maka : 1 x 20	20,00 m²
8.	Ruang administrasi	20 s/d 25m2 Untuk 8org	NAD	Diprediksikan ada 1 unit ruangan Maka = 20 m²	20,00 m²
9.	Ruang foto copy		Ditak -sir	Diprediksikan ada 1 unit ruangan Maka = 12 m²	12,00 m²
10.	Gudang	15 s/d 20 m2/unit	NAD	Diprediksikan dibutuhkan 1 unit ruangan Maka = 20 m²	20,00 m²
11.	Toilet	WC = 1,8 m²/unt Urinoir = 0,4 m²/unt Washtafel	NH M	Diasumsikan pemakaian 2 WC pria, 2 WC wanita, 4 Urinoir	10,96 m²

		0,54 m²/unt	2 washtafel pria 2 washtafel wanita (1,8x4)+(0,4x4)+(0,54x4) = 10,96 m²	
		Luasan ruang	Jumlah	385,92 m²
12.	Sirkulasi	20% luas total	20% x 385.92	77,18 m²
			Total	463,10 m²

Sumber: (NAD, NHM, dan Hasil Analisis Tahun 2014)

4.6.7Ruang Pameran

Fasilitas ini direncanakan sebagai tempat para seniman untuk memamerkan hasil karya-karyanya, baik dalam skala kegiatan rutin maupun dalam rangka event yang teragendakan. Untuk mengakomodir kegiatan tersebut maka fasilitas-fasilitas ruang yang perlu ada untuk ruang pameran meliputi :

Tabel 4.25. Besaran Ruang Pameran

No.	Ruang	Standar	Sum-ber	Perhitungan	Luasan
1.	*Lobby*	0,9m²/org	NAD	10% x jml pengunjung 300 orang	27,00 m²

				Maka : 10% x 300 = 30 Sehingga 0,9 x 30	
2.	Ruang penitipan		Ditak -sir	Asumsi untuk loker 3/1 m² dan petugas 3 orang	9,00 m²
3.	Ruang pamer koleksi	1,6m²/org	Ditak -sir	Dihitung pada kondisi pengunjung maksimal, maka 1,6 x 300	480,00 m²
4.	Ruang diskusi	Standar ruang rapat 0,8 m² s/d 2 m²/org	NAD	Kapasitas 10 orang sebanyak 2 unit, maka : 2 x 20	40,00 m²
5.	Ruang administrasi	20 s/d 25m2 Untuk 8org	NAD	Diprediksikan ada 1 unit ruangan Maka = 20 m²	20,00 m²
6.	Gudang	15 s/d 20 m2/unit	NAD	Diprediksikan dibutuhkan 1 unit ruangan	20,00 m²
7.	Toilet	WC =	NH	Diasumsikan	10,96 m²

		1,8 m²/unt Urinoir = 0,4 m²/unt Washtafel 0,54 m²/unt	M	pemakaian 2 WC pria, 2 WC wanita, 4 Urinoir 2 washtafel pria 2 washtafel wanita (1,8x4)+(0,4x4)+ (0,54x4) = 10,96 m²	
		Luasan ruang		Jumlah	606,96 m²
8.	Sirkulasi	20% luas total		20% x 606,96	121,40 m²
				Total	728,36 m²

Sumber: (NAD, NHM, dan Hasil Analisis Tahun 2014)

4.6.8Ruang Pertemuan

Tabel 4.26. Besaran Ruang Pertemuan

No.	Ruang	Standar	Sum-ber	Perhitungan	Luasan
1.	Auditorium/Hall	1 m² s/d 1,2 m²/org	NAD	Diprediksikan untuk 400 org Maka : 1 x 400	300,00 m²

2.	Lobby	10% jml pengunjung	NAD	10% x 300	30,00 m²
3.	Ruang kontrol	8 m2/unit untuk 2 org	Ditak-sir	Direncanakan 1 unit	8,00 m²
4.	Gudang	15 s/d 20 m2/unit	NAD	Diprediksikan dibutuhkan 1 unit ruangan	20,00 m²
5.	Ruang staf	5,5 m2/org	NAD	Direncanakan Untuk 2 orang, maka : 5,5 x 2	11,00 m²
6.	Toilet	WC = 1,8 m²/unt Urinoir = 0,4 m²/unt Washtafel 0,54 m²/unt	NHM	Diasumsikan pemakaian 2 WC pria, 2 WC wanita, 4 Urinoir 2 washtafel pria 2 washtafel wanita (1,8x4)+(0,4x4)+(0,54x4) = 10,96 m²	10,96 m²

		Luasan ruang	Jumlah	379,96 m²
7.	Sirkulasi	20% luas total	20% x 379,96	76,00 m²
			Total	455,96 m²

Sumber: (TSS, NAD, NHM, BAER, dan Hasil Analisis Tahun 2014)

4.6.9Ruang Pembelajaran dan Praktik

Ruangan ini dalam perancangan diperuntukkan sebagai ruang publik untuk kegiatan belajar, praktik kesenian dan budaya secara berkelompok, tempat ini bisa dipergunakan secara masal selama jam kerja yang terjadwal sehari-hari. Sehingga fasilitas ruang yang perlu di lengkapi diantaranya :

Tabel 4.27. Besaran Ruang Pembelajaran dan Praktik

No.	Ruang	Standar	Sum-ber	Perhitungan	Luasan
1.	Hall	1 m² s/d 1,2 m²/org	NAD	Diprediksikan untuk 100 org Maka : 1 x 100	100,00 m²
2.	Ruang diskusi	0,8 m² s/d 2 m²/org	NAD	20 orang, maka : 2 x 20	40,00 m²
3.	Gudang	15 s/d 20 m2/unit	NAD	Diprediksikan dibutuhkan 1 unit ruangan	20,00 m²

4.	Ruang staf	5,5 m2/org	NAD	Direncanakan Untuk 2 orang, maka : 5,5 x 2	11,00 m²
5.	Toilet	WC = 1,8 m²/unt Urinoir = 0,4 m²/unt Washtafel 0,54 m²/unt	NHM	Diasumsikan pemakaian 2 WC pria, 2 WC wanita, 4 Urinoir 2 washtafel pria 2 washtafel wanita (1,8x4)+(0,4x4)+ (0,54x4) = 10,96 m²	10,96 m²
		Luasan ruang		Jumlah	181,96 m²
6.	Sirkulasi	20% luas total		20% x 181,96	36,40 m²
				Total	218,36 m²

Sumber: (NAD, dan Hasil Analisis Tahun 2014)

4.6.10Sentra Pemasaran Produk Kreatif dan Kuliner

Tabel 4.28. Besaran Ruang Sentra Pemasaran Produk Kreatif dan Kuliner

No.	Ruang	Standar	Sum-	Perhitungan	Luasan

		ber		
1.	Walking space	1 m² s/d 1,2 m²/org	NAD	Diprediksikan untuk 1000 org Maka : 1 x 1000	1000,00 m²
2.	Conter	12 m²/unit	Ditak -sir	Diprediksikan untuk 100 conter 12 x 100 = 240m²	1200,00 m²
3.	Tempat cuci		Ditak -sir	Direncanakan 1 unit	12,00 m²
4.	Ruang staf	5,5 m2/org	NAD	Direncanakan Untuk 2 orang, maka : 5,5 x 2	11,00 m²
5.	Toilet	WC = 1,8 m²/unt Urinoir = 0,4 m²/unt Washtafel 0,54 m²/unt	NH M	Diasumsikan pemakaian 4 WC pria, 4 WC wanita, 4 Urinoir 2 washtafel pria 2 washtafel wanita (1,8x8)+(0,4x4)+	18,16 m²

				(0,54x4)	
		Luasan ruang		Jumlah	2.241,16 m²
6.	Sirkulasi	20% luas total		20% x 2.241,16	448,23 m²
				Total	2.689,39 m²

Sumber: (NAD, BPDS, NHM, BAER, dan Hasil Analisis Tahun 2014)

4.6.11Musholla

Tabel 4.30. Besaran Ruang Musholla

No.	Ruang	Standar	Sum-ber	Perhitungan	Luasan
1.	Ruang mihrab	1 m² s/d 1,2 m²/org	NAD	1 unit	1,20 m²
2.	Ruang sholat	0,6x1,2 = 0,72 m²/org	PPM	Diprediksikan jumlah daya tampung jama'ah sebanyak 80org, maka : 0,72 x 80	57,60 m²
3.	Ruang teras	0,6x1,2 = 0,72 m²/org	PPM	Diprediksikan jumlah daya tampung jama'ah 20 org, maka : 0,72 x 20	14,40 m²
4.	Tempat wudhu		Ditak	6 unit	8,00 m²

			-sir		
5.	Km. mandi + toilet	2,5 m²/org	BAE R	Diprediksikan untuk 4 unit Maka : 2,5 x 4	10,00 m²
6.	Gudang		Ditak -sir	Diprediksikan 20 m²	20,00 m²
	Luas keseluruhan			Jumlah	111,20 m²
7.	Sirkulasi	20% x luas total		20% x 111,20	22,24 m²
				Total	133,44 m²

Sumber: (PPM, NAD, dan Hasil Analisis Tahun 2014)

4.6.12Servis dan Tempat Parkir

Tabel 4.31. Besaran Ruang Servis dan Tempat Parkir

No.	Ruang	Standar	Sum-ber	Perhitungan	Luasan
1.	Loading dock	61 m²	TSS		61,00 m²
2.	Ruang genset dan gardu listrik		Ditak -sir		20,00 m²
3.	Ruang pompa		Ditak -sir		9,00 m²
4.	Ruang mesin AC		Ditak -sir		30,00 m²

5.	Tandon air		Ditak -sir		16,00 m²
6.	Gudang	15 s/d 20 m²/unit	NAD		20,00 m²
7.	Parkir	Mobil 12,5 m²/unit Motor 2,1 m²/unit	NAD	Direncanakan untuk 300 mobil dan 800 motor, Maka : (12,5 x 300) + (2,1 x 800)	5.430,00 m²
8.	Toilet	2,5 m²/unt	BAER	Direncanakan 4 unit, maka : 2,5 x 4 = 10 m²	10,00 m²
		Luasan ruang		Jumlah	5.596,00 m²
9.	Sirkulasi	20% luas total		20% x 5.596,00	1.119,20 m²
				Total	6.715,20 m²

Sumber: (TSS, NAD, BAER, dan Hasil Analisis Tahun 2014)

4.6.13Pos Keamanan

Tabel 4.32. Besaran Ruang Pos Keamanan

No.	Ruang	Standar	Sum-ber	Perhitungan	Luasan
1.	Pos pusat	5 m²/org	NAD	Diprediksikan	10,00 m²

				untuk 2 org, Maka: 5 x 2	
2.	Pos unit	5 m²/unit	NAD	Direncanakan 4 unit, maka : 5 x 4	20,00 m²
3.	Toilet	2,5 m²/unt	BAER	Direncanakan 1 unit, maka : 2,5 x 1	2,50 m²
				Total	32,50 m²

Sumber: (NAD, BAER, dan Hasil Analisis Tahun 2012)

4.6.14 Jumlah Keseluruhan Luasan Kebutuhan Ruang

Tabel 4.33. Besaran Ruang Total

No.	Ruang	Luasan
1.	Gedung pertunjukan	**5.980,79 m²**
2.	Fasilitas edukasi pembelajaran seni dan budaya	**1.114,27 m²**
3.	Kantor pengelola	**397,01 m²**
4.	Museum	**1.337,96 m²**
5.	Perpustakaan	**463,10 m²**
6.	Ruang pameran	**728,36m²**
7.	Ruang Pertemuan	**455.96 m²**
8.	Ruang pembelajaran dan praktik	**218,36m²**
9.	Sentra pemasaran produk kreatif dan kuliner	**2.689,39 m²**

10.	Musholla	**133,44 m²**
11.	Servis dan tempat parkir	**6.715,20 m²**
12.	Pos keamanan	**32,50 m²**
	Total	**20.266,34 m²**

Sumber: Hasil Analisis Tahun 2014

Berdasarkan hasil analisis besaran ruang total seluas 21.420,69m². Sedangkan luas keseluruhan tapak berdasarkan data pengukuran lokasi diketahui seluas ±30 hektar dengan ketersediaan lahan kering seluas ±12 hektar. Maka untuk memenuhi kapasitas luasan ruang perancangan massa akan dibuat vertikal lebih dari satu lantai.

Berdasarkan KDB Pada RDTRK Kabupaten Banyuwangi, maka perbandingan KDB yang di ambil maksimal 60 : 40 % luas lahan kering, maka (12 ha x 60% = 7,2 ha). Berdasarkan akumulasi besaran ruang total seluas 21.420,69m² maka perancangan bangunannya bila dikehendaki satu lantai masih memenuhi syarat, namun karena untuk efisiensi penggunaan bukaan lahan, maka perancangan akan dibuat secara vertikal.

4.7Persyaratan Ruang

Setelah diperoleh data besaran ukuran ruang, kegiatan selanjutnya adalah melakukan analisis mengenai ketentuan persyaratan ruang, yaitu persyaratan ruang terhadap unsur pencahayaan, penghawaan, akustik, dan sifat ruang pada obyek yang akan dibuat. Analisis persyaratan ruang dilakukan berdasarkan hasil studi komparasi dan tinjauan pustaka terhadap objek perancangan yang sejenis,

data-data tersebut kemudian dijadikan acuan perancangan objek. Dikarenakan setiap ruang memiliki sifat, suasana dan persyaratan, maka persyaratan ruang masing-masing tergantung dari jenis dan karakter ruang berdasarkan pengaruh penempatan massa, materaial, dan atribut perancangannya. Adapun sifat, suasana, dan persayaratan ruang itu antara lain :

- Sifat ruang, yaitu dibedakan berdasarkan sifat publik (*Pb*), semi publik (*Sp*), dan prifat (*Pf*).
- Suasana ruang yang dibedakaan menjadi bising (*Bs*), semi bising (*Sb*), dan tenang (*Tg*).
- Persyarataan ruang, yaitu ketentuan yang diharuskan oleh setiap ruang untuk aktifitas di dalamnya yang meliputi kebutuhan untuk : penerangan alami (*Pa*), penghawan buatan (*Ac*), alat komunikasi/audio visual (*Au*), akustik (*Ak*), dan persyaratan khusus (*Pk*).

Tabel 4.34. Persyaratan Ruang

A. Gedung Pertunjukan

No.	Jenis Ruang	Sifat			Suasana			Syarat				
		Pb	*Sp*	*Pf*	*Bs*	*Sb*	*Tg*	*Pa*	*AC*	*Au*	*Ak*	*Pk*
1.	Tempat penonton/Tribune	O			O			O	O	O	O	O
2.	Panggung		O		O			O	O	O	O	O
3.	Lobby	O				O		O	O	O		
4.	Loket			O		O		O	O	O		
5.	Ruang antri loket	O				O		O		O		

6.	Ruang ganti			O			O		O	O		
7.	Ruang kontrol				O		O		O	O	O	O
8.	Gudang instrumen			O			O		O	O		
9.	Gudang peralatan panggung			O			O		O			
10.	Ruang staf panggung			O			O		O	O	O	
11.	Toilet	O					O		O			

B. Fasilitas Edukasi Pembelajaran Seni dan Budaya

No.	Jenis Ruang	Sifat			Suasana			Syarat				
		Pb	*Sp*	*Pf*	*Bs*	*Sb*	*Tg*	*Pa*	*AC*	*Au*	*Ak*	*Pk*
1.	Hall	O			O			O	O	O	O	
2.	Ruang kelas dan lab.	O				O		O	O	O		
3.	Ruang pengajar		O			O		O	O			
4.	Toilet	O				O		O				
5.	Gudang		O			O		O				

C. Kantor pengelola

No.	Jenis Ruang	Sifat			Suasana			Syarat				
		Pb	*Sp*	*Pf*	*Bs*	*Sb*	*Tg*	*Pa*	*AC*	*Au*	*Ak*	*Pk*
1.	Ruang pimpinan		O				O	O	O	O		

2.	Ruang sekretaris	O			O	O	O	O		
3.	Ruang manajer administrasi umum dan keuangan	O			O	O	O	O		
4.	Ruang manajer marketing	O			O	O	O	O		
5.	Ruang manajer human capital	O			O	O	O	O		
6.	Ruang staf administrasi umum dan keuangan	O			O	O	O			
7.	Ruang staf marketing	O			O	O	O			
8.	Ruang staf human capital	O			O	O	O			
9.	Ruang staf perijinan, properti, dan maintenance	O			O	O	O			
10.	Ruang IT dan programmer	O			O	O	O	O		O
11.	Ruang rapat		O		O	O	O	O	O	
12.	Ruang tamu	O			O	O	O	O		
13.	Ruang arsip		O		O	O	O			O
14.	Ruang istirahat dan pantry	O			O	O	O			

15.	Locker	O				O		O				
16.	Toilet	O				O		O				
17.	Gudang		O			O		O				

D. Museum

No.	Jenis Ruang	Sifat				Suasana			Syarat			
		Pb	*Sp*	*Pf*	*Bs*	*Sb*	*Tg*	*Pa*	*AC*	*Au*	*Ak*	*Pk*
1.	*Lobby*	O				O		O	O	O		
2.	Ruang penitipan	O				O		O	O	O		
3.	Ruang pamer koleksi	O				O		O	O	O		O
4.	Ruang penyimpanan dan pengawetan			O			O	O	O	O		O
5.	Ruang rehab			O		O		O	O	O		O
6.	Ruang diskusi		O			O		O	O	O		
7.	Ruang administrasi		O			O		O	O	O		
8.	Gudang		O			O		O				
9.	Toilet	O				O		O				

E. Perpustakaan

No.	Jenis Ruang	Sifat				Suasana			Syarat			
		Pb	*Sp*	*Pf*	*Bs*	*Sb*	*Tg*	*Pa*	*AC*	*Au*	*Ak*	*Pk*
1.	*Lobby*	O				O		O	O	O		
2.	Ruang penitipan	O				O		O	O	O		

3.	Ruang baca	O				O	O	O	O			
4.	Ruang koleksi		O			O	O	O				O
5.	Ruang katalog		O			O		O	O	O		
6.	Ruang audio visual		O			O		O	O	O		O
7.	Ruang diskusi		O			O		O	O	O		
8.	Ruang administrasi		O			O		O	O	O		
9.	Ruang foto copy			O	O			O	O			
10.	Gudang		O			O		O				
11.	Toilet	O				O		O				

F. Ruang Pameran

No.	Jenis Ruang	Sifat				Suasana			Syarat			
		Pb	*Sp*	*Pf*	*Bs*	*Sb*	*Tg*	*Pa*	*AC*	*Au*	*Ak*	*Pk*
1.	*Lobby*	O				O		O	O	O		
2.	Ruang penitipan	O				O		O	O	O		
3.	Ruang pamer koleksi	O				O		O	O	O	O	O
4.	Ruang diskusi		O			O		O	O	O	O	
5.	Ruang administrasi		O			O		O	O	O		
6.	Gudang		O			O		O				
7.	Toilet	O				O		O				

G. Ruang Pertemuan

No.	Jenis Ruang	Sifat	Suasana	Syarat

		Pb	*Sp*	*Pf*	*Bs*	*Sb*	*Tg*	*Pa*	*AC*	*Au*	*Ak*	*Pk*
1.	Auditorium/hall	O			O			O	O	O	O	O
2.	Lobby	O				O		O	O	O		
3.	Ruang kontrol			O		O		O	O	O		O
4.	Gudang		O			O		O				
5.	Ruang staf		O			O		O	O			
6.	Toilet	O				O		O				

H. Ruang Pembelajaran dan Praktik

No.	Jenis Ruang	Sifat			Suasana			Syarat				
		Pb	*Sp*	*Pf*	*Bs*	*Sb*	*Tg*	*Pa*	*AC*	*Au*	*Ak*	*Pk*
1.	Hall	O			O			O	O	O	O	O
2.	Ruang diskusi		O			O		O	O	O		
3.	Gudang		O			O		O				
4.	Ruang staf		O			O		O	O			
5.	Toilet	O				O		O				

I. Sentra Pemasaran Produk Kreatif dan Kuliner

No.	Jenis Ruang	Sifat			Suasana			Syarat				
		Pb	*Sp*	*Pf*	*Bs*	*Sb*	*Tg*	*Pa*	*AC*	*Au*	*Ak*	*Pk*
1.	Walking space	O			O			O		O		
2.	Counter	O			O			O		O		
3.	Tempat cuci		O		O			O				

4.	Ruang staf		O		O		O	O	O		
5.	Toilet	O			O		O				

J. Musholla

No.	Jenis Ruang	Sifat			Suasana			Syarat			
		Pb	*Sp*	*Pf*	*Bs*	*Sb*	*Tg*	*Pa*	*AC*	*Au*	*Ak*	*Pk*
1.	Ruang mihrab			O			O	O	O	O		
2.	Ruang sholat	O					O	O	O	O		
3.	Ruang teras	O					O	O				
4.	Tempat wudhu		O			O		O				
5.	Km. mandi + toilet	O				O		O				
6.	Gudang		O			O		O				

K. Servis dan Tempat Parkir

No.	Jenis Ruang	Sifat			Suasana			Syarat			
		Pb	*Sp*	*Pf*	*Bs*	*Sb*	*Tg*	*Pa*	*AC*	*Au*	*Ak*	*Pk*
1.	Loading dock	O			O							O
2.	Ruang genset dan gardu listrik			O	O			O				
3.	Ruang pompa			O	O			O				
4.	Ruang mesin AC			O		O		O				
5.	Tandon air			O		O						
6.	Gudang		O			O		O				

7.	Parkir	O		O							
8.	Toilet		O		O		O				

L. Pos Keamanan

No.	Jenis Ruang	Sifat			Suasana			Syarat				
		Pb	*Sp*	*Pf*	*Bs*	*Sb*	*Tg*	*Pa*	*AC*	*Au*	*Ak*	*Pk*
1.	Pos pusat		O			O		O		O		
2.	Pos unit		O			O		O		O		
3.	Toilet		O			O		O				

Sumber:Hasil Analisis Tahun 2014

4.7.1Hubungan Ruang

Analisis hubungan ruang dalam perancangan Tempata Wisata Budaya ini diilustrasikan dalam sekema diagram-diagram hubungan langsung, tidak berhungunan secara langsung, dan tidak berhubungan baik dalam kategori hubungan ruang mikro dan makro. Untuk menjelaskan hubungan tersebut maka disusunlah notasi diagram sebagai berikut :

Keterangan

: Berhubungan langsung

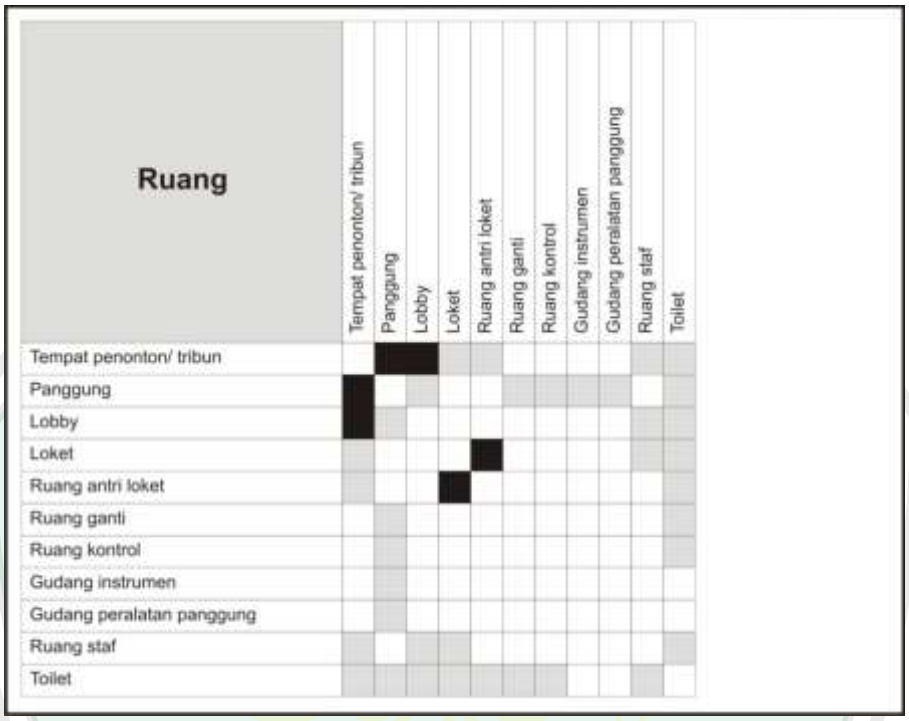
: Tidak berhubungan secara langsung

: Tidak berhubungan

4.7.2Hubungan Ruang Mikro

A. Gedung Pertunjukan

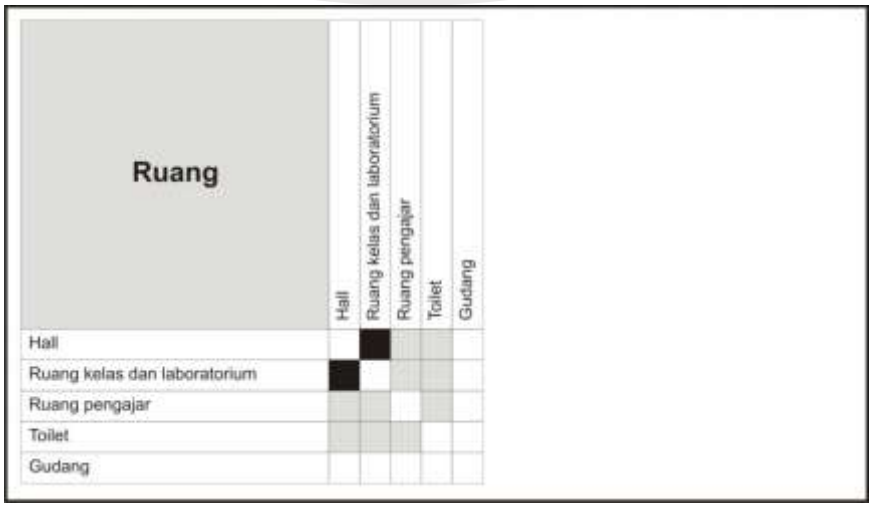
Gambar diagram hubungan ruang pada gedung pertunjukan adalah sebagai berikut :



Gambar 4.6 Diagram Hubungan Ruang Gedung Pertunjukan
Sumber : hasil analisis tahun 2014

B. Fasilitas Edukasi Pembelajaran Seni dan Budaya

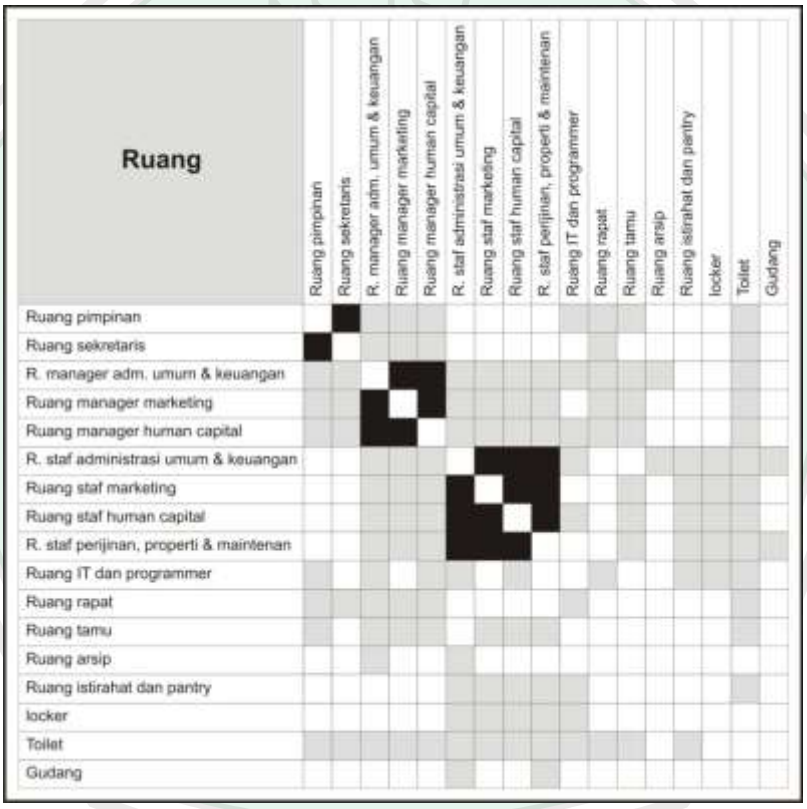
Gambar diagram hubungan ruang pada fasilitas edukasi pembelajaran seni dan budaya adalah sebagai berikut :



Gambar 4.7 Diagram Hubungan Ruang Fasilitas Edukasi Pembelajaran Seni dan Budaya
Sumber : hasil analisis tahun 2014

C. Kantor Pengelola

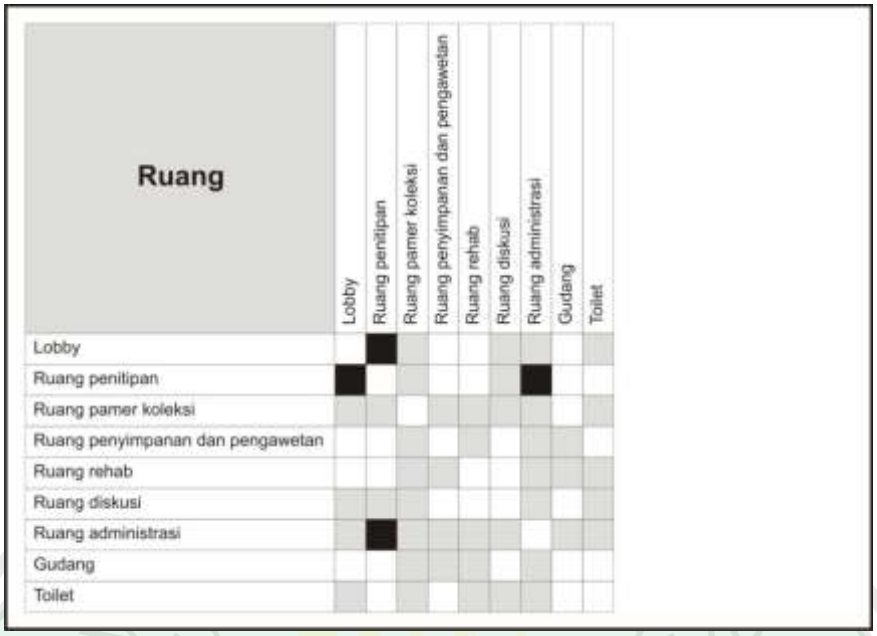
Gambar diagram hubungan ruang pada kantor pengelola adalah sebagai berikut:



Gambar 4.8 Diagram Hubungan Ruang Kantor Pengelola
Sumber : hasil analisis tahun 2014

D. Museum

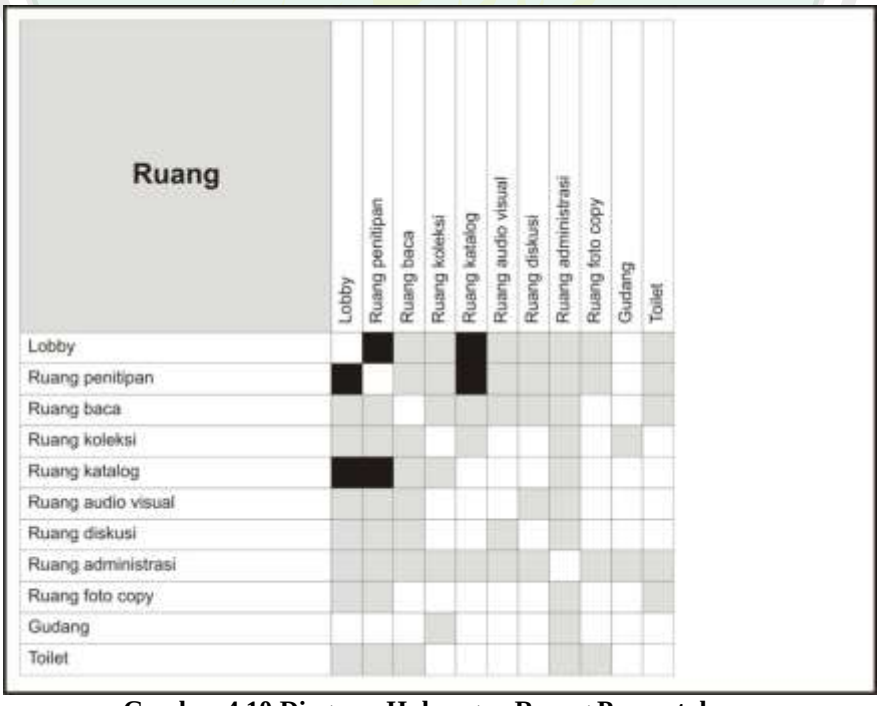
Gambar diagram hubungan ruang pada museum adalah sebagai berikut:



Gambar 4.9 Diagram Hubungan Ruang Museum
Sumber : hasil analisis tahun 2014

E. Perpustakaan

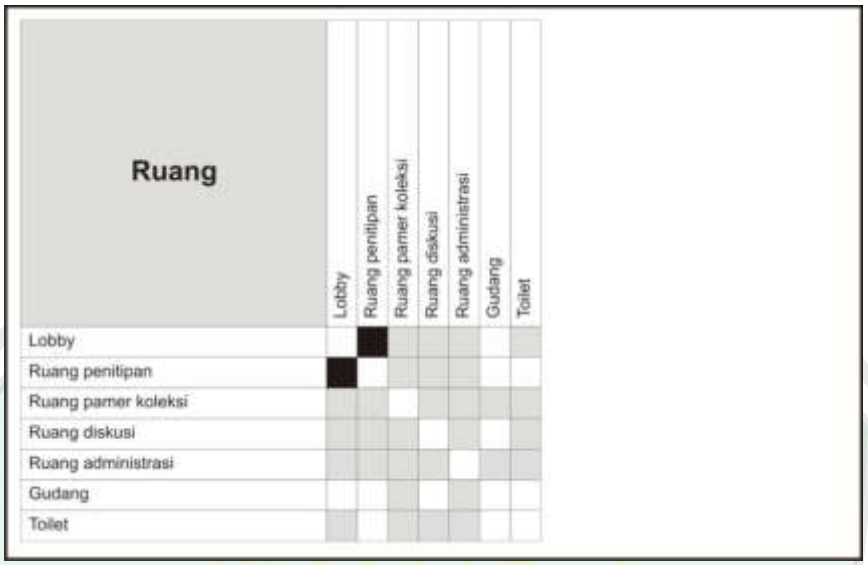
Gambar diagram hubungan ruang pada perpustakaan adalah sebagai berikut :



Gambar 4.10 Diagram Hubungan Ruang Perpustakaan
Sumber : hasil analisis tahun 2014

F. Ruang Pameran

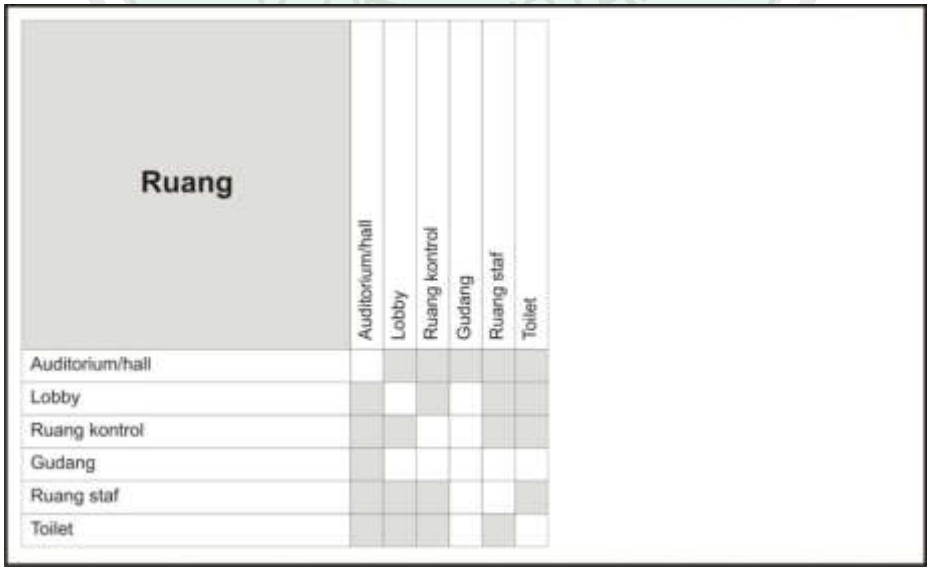
Gambar diagram hubungan ruang pada ruang pameran adalah sebagai berikut :



Gambar 4.11 Diagram Hubungan Ruang Pameran
Sumber : hasil analisis tahun 2014

G. Ruang Pertemuan

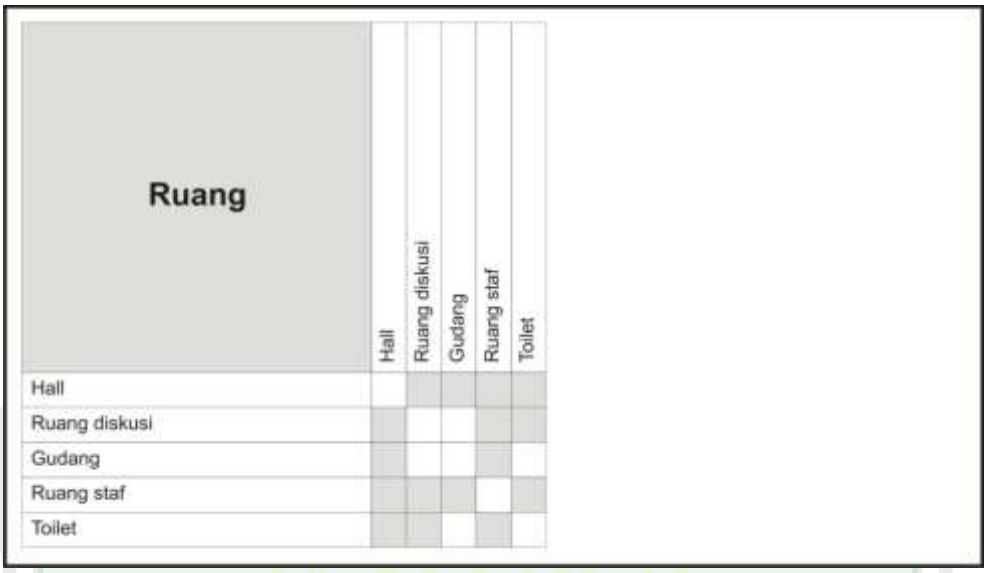
Gambar diagram hubungan ruang pada ruang pertemuan adalah sebagai berikut :



Gambar 4.12 Diagram Hubungan Ruang Pertemuan
Sumber hasil analisis tahun 2014

H. Ruang Pembelajaran dan Praktik

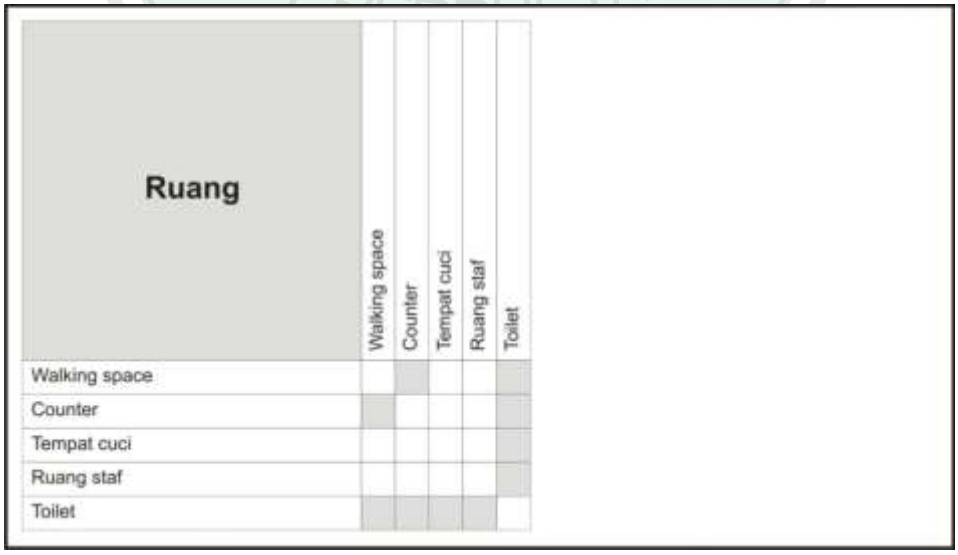
Gambar diagram hubungan ruang pada ruang pembelajaran dan praktik adalah sebagai berikut :



Gambar 4.13 Diagram Hubungan Ruang Pembelajaran dan Praktik
Sumber hasil analisis tahun 2014

I. Sentra Pemasaran Produk Kreatif dan Kuliner

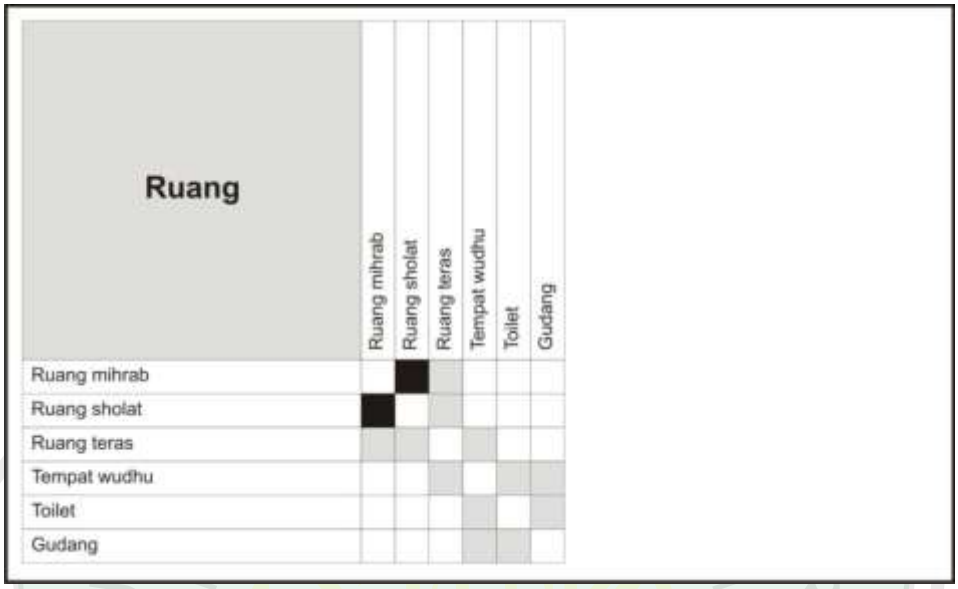
Gambar diagram hubungan ruang pada sentra pemasaran produk kreatif dan kuliner adalah sebagai berikut :



Gambar 4.14 Diagram Hubungan Ruang Sentra Pemasaran Produk Kreatif Dan Kuliner
Sumber hasil analisis tahun 2014

J. Musholla

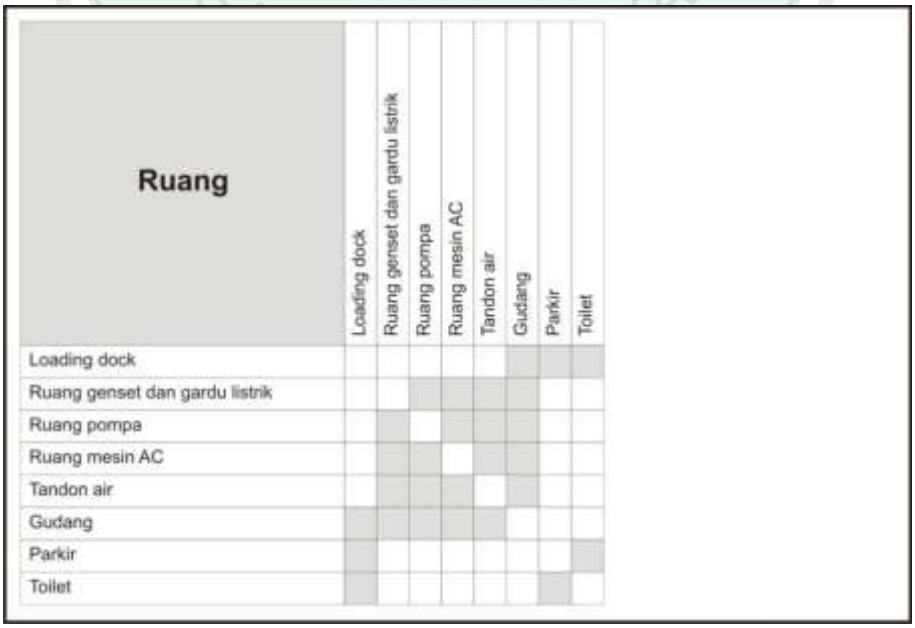
Gambar diagram hubungan ruang pada musholla adalah sebagai berikut:



Gambar 4.15 Diagram Hubungan Ruang Musholla
Sumber hasil analisis tahun 2014

K. Servis dan Tempat Parkir

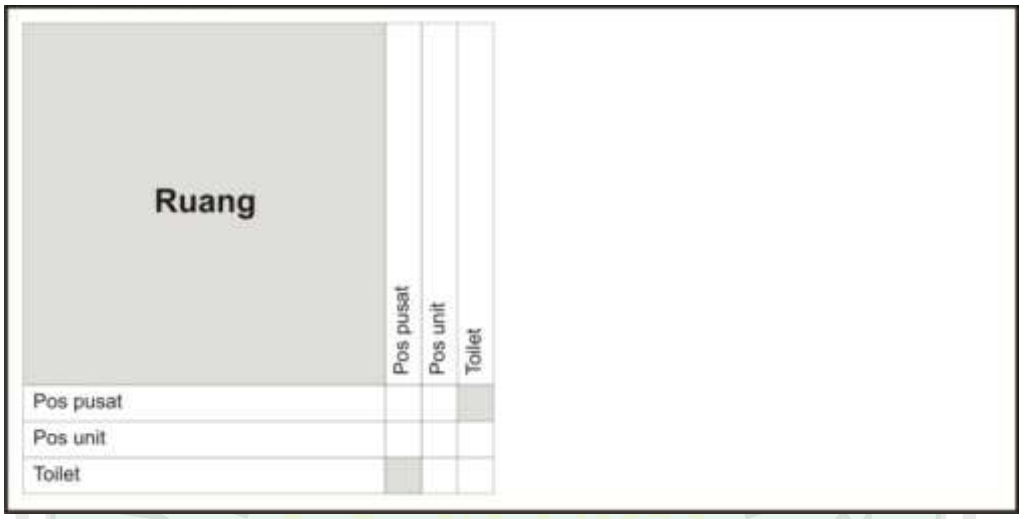
Gambar diagram hubungan ruang pada servis dan tempat parkir adalah sebagai berikut :



Gambar 4.16 Diagram Hubungan Ruang Pada Servis Dan Tempat Parkir
Sumber hasil analisis tahun 2014

L. Pos Keamanan

Gambar diagram hubungan ruang pada pos keamanan adalah sebagai berikut :



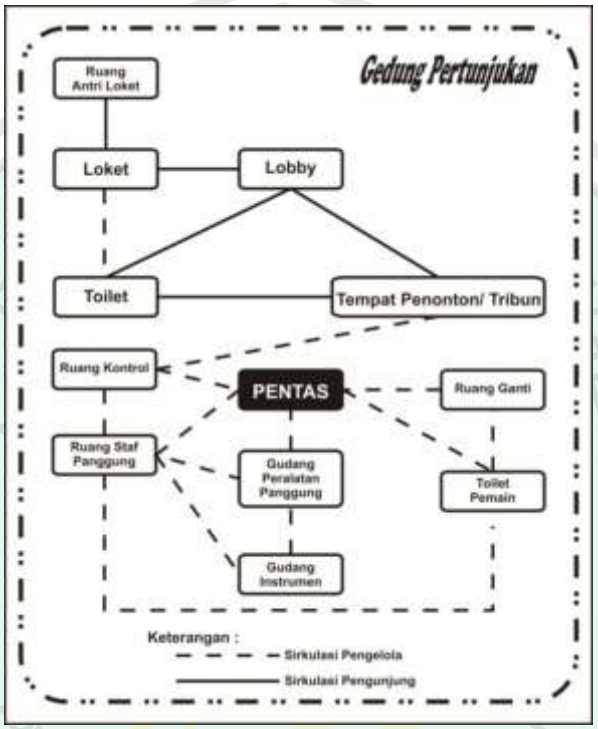
Gambar 4.17 Diagram Hubungan Ruang Pos Keamanan
Sumber hasil analisis tahun 2014

PUSAT PERPUSTAKAAN

4.7.3 Pola Organisasi Ruang

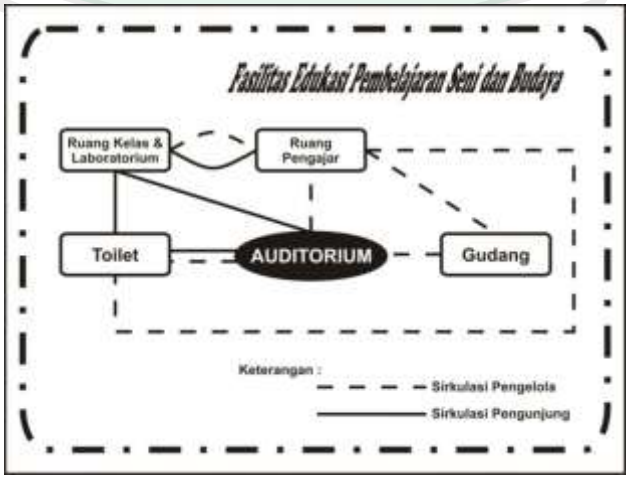
4.7.3.1 Pola Organisasi Ruang Mikro

A. Gedung Pertunjukan



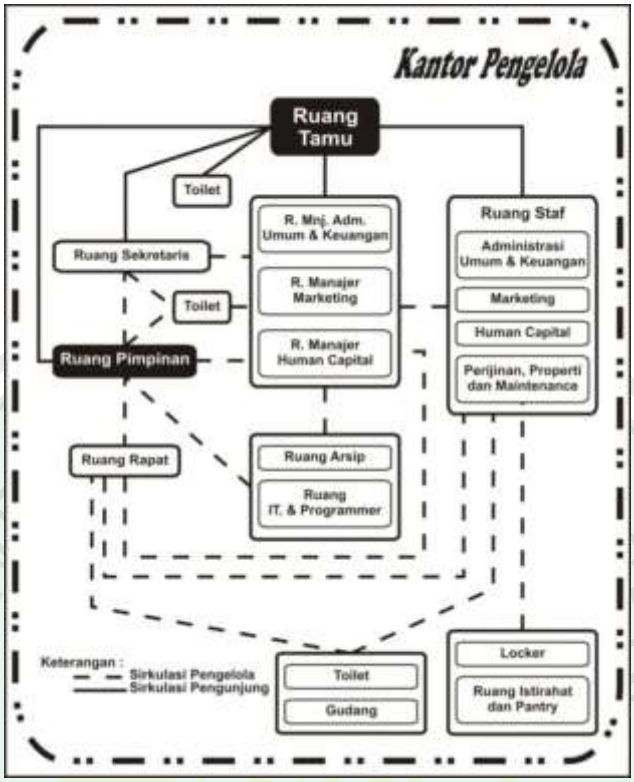
Gambar 4.18 Pola Organisasi Ruang Gedung Pertunjukan
Sumber hasil analisis tahun 2014

B. Fasilitas Edukasi Pembelajaran Seni dan Budaya



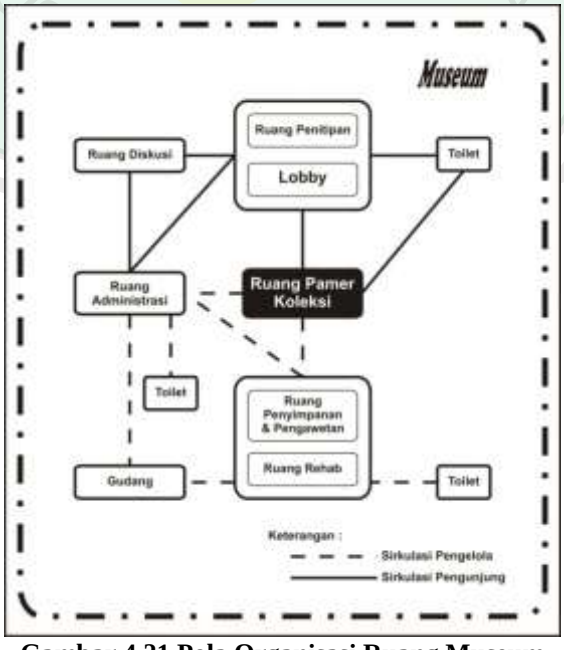
Gambar 4.19 Pola Organisasi Ruang Fasilitas Edukasi Pembelajaran Seni dan Budaya
Sumber hasil analisis tahun 2014

C. Kantor Pengelola



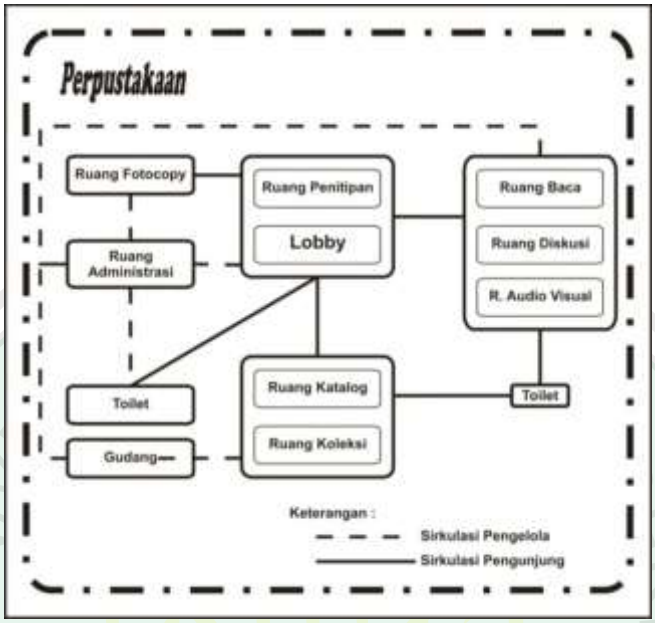
Gambar 4.20 Pola Organisasi Ruang Kantor Pengelola
Sumber hasil analisis tahun 2014

D. Museum



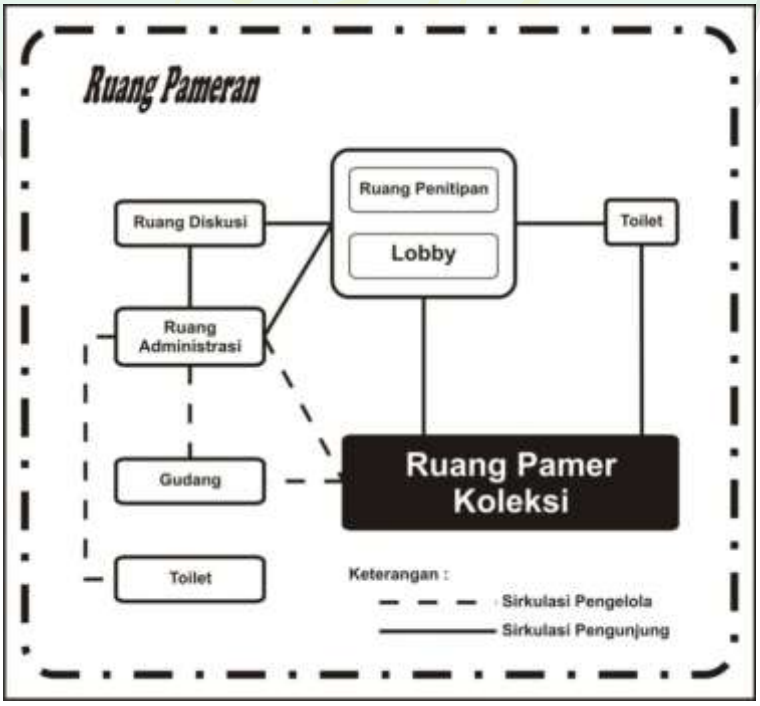
Gambar 4.21 Pola Organisasi Ruang Museum
Sumber hasil analisis tahun 2014

E. Perpustakaan



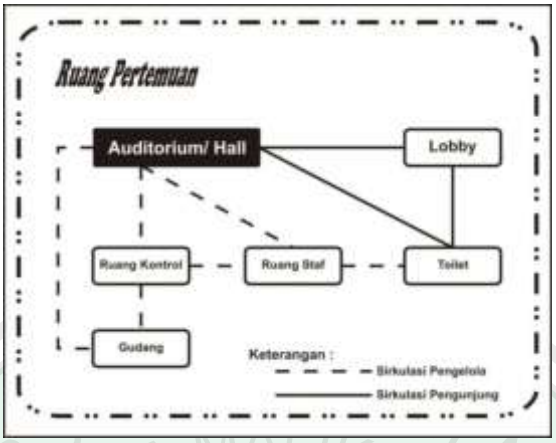
Gambar 4.22 Pola Organisasi Ruang Perpustakaan
Sumber hasil analisis tahun 2014

F. Ruang Pameran



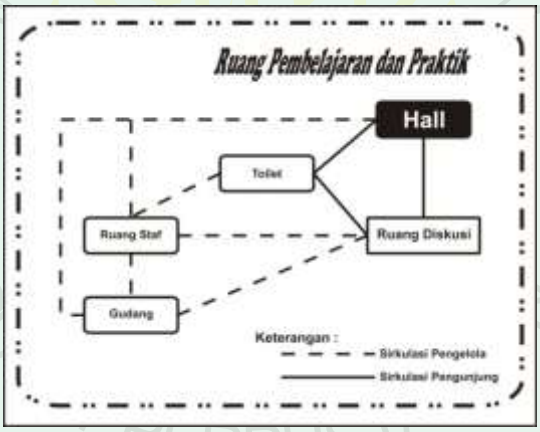
Gambar 4.23 Pola Organisasi Ruang Pameran
Sumber hasil analisis tahun 2014

G. Ruang Pertemuan



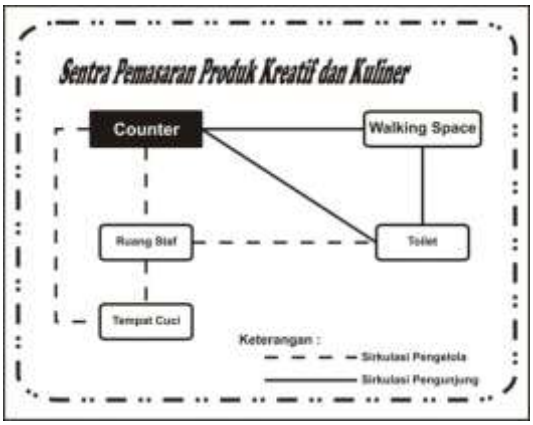
Gambar 4.24 Pola Organisasi Ruang Pertemuan
Sumber hasil analisis tahun 2014

H. Ruang Pembelajaran dan Praktik



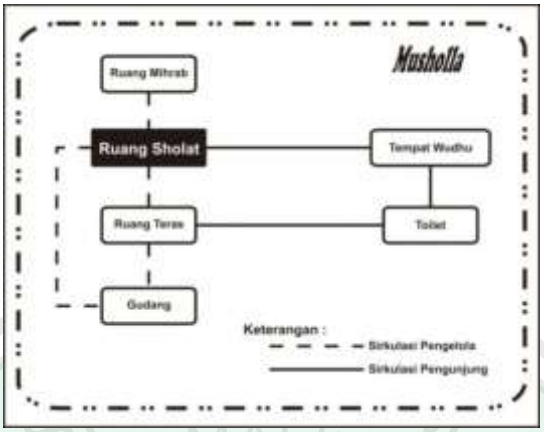
Gambar 4.25 Pola Organisasi Ruang Plazza Monumen
Sumber hasil analisis tahun 2014

I. Sentra Pemasaran Produk Kreatif dan Kuliner



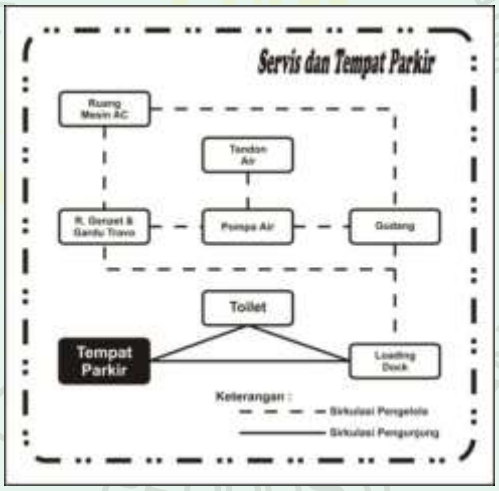
Gambar 4.26 Pola Organisasi Ruang Sentra Pemasaran Produk Kreatif dan Kuliner
Sumber hasil analisis tahun 2014

J. Musholla



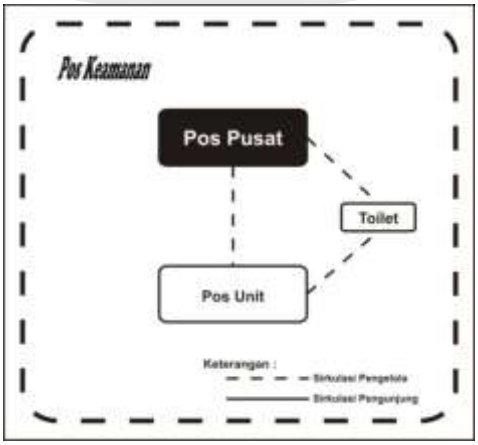
Gambar 4.27 Pola Organisasi Ruang Musholla
Sumber hasil analisis tahun 2014

K. Servis dan Tempat Parkir



Gambar 4.28Pola Organisasi Ruang Servis dan Tempat Parkir
Sumber hasil analisis tahun 2014

L. Pos Keamanan

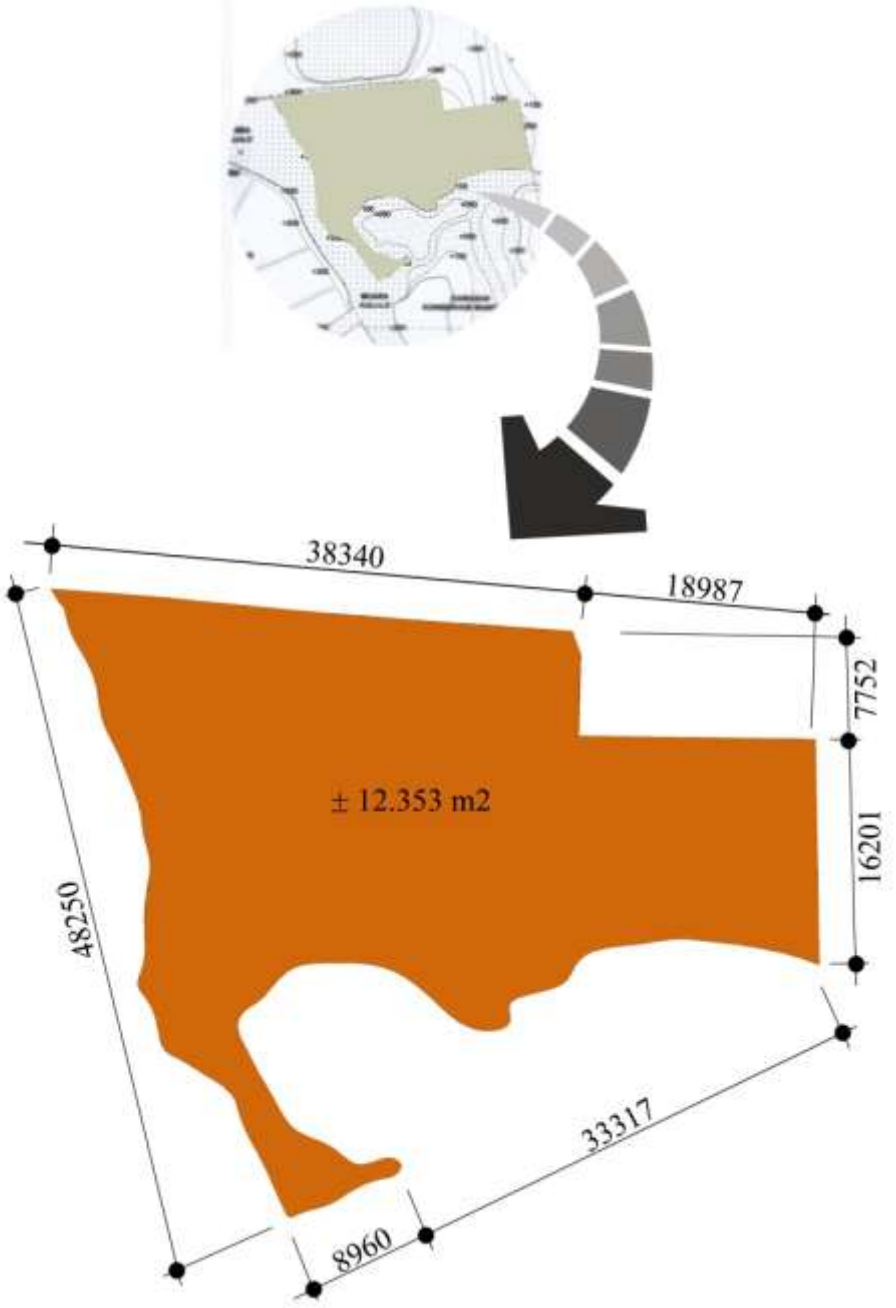


Gambar 4.29 Pola Organisasi Ruang Pos Keamanan
Sumber hasil analisis tahun 2014

4.8 Analisis Tapak

4.8.1 Analisis bentuk, Ukuran dan Kontur tapak

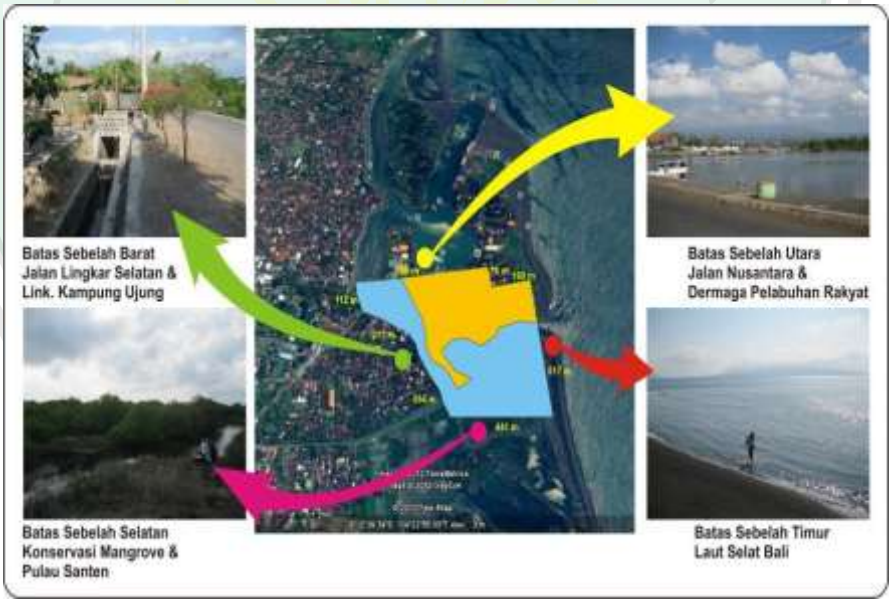
Tapak pada lahan pantai Boom Banyuwangi berbentuk persegi panjang dengan luas 12.353 m2. Berdasarkan RDRTK pantai Boom Banyuwangi selain jadi pelabuhan Penyebrangan juga sebagai tempat pariwisata.



Gambar 4.30Dimensi Lahan
Sumber : olah data RBI dan GIS pada penelitian tahun 2013

4.8.2 Spesifikasi Tapak

- Kondisi topografi tapak relatif berkontur.
- Tingkat kepadatan bangunan jarang.
- Kondisi permukaan tanah sedang, dengan perlakuan rekayasa konstruksi.
- Pada RDTRK Kabupaten Banyuwangi, terdapat standar untuk pembangunan fasilitas umum di lokasi perancangan, sebagai berikut :
  - KDB : 70:30% - 60:40%
  - KLB : 70% - 100%
  - Ketinggian bangunan : 1-6 lantai
  - GSB : 10-15 meter



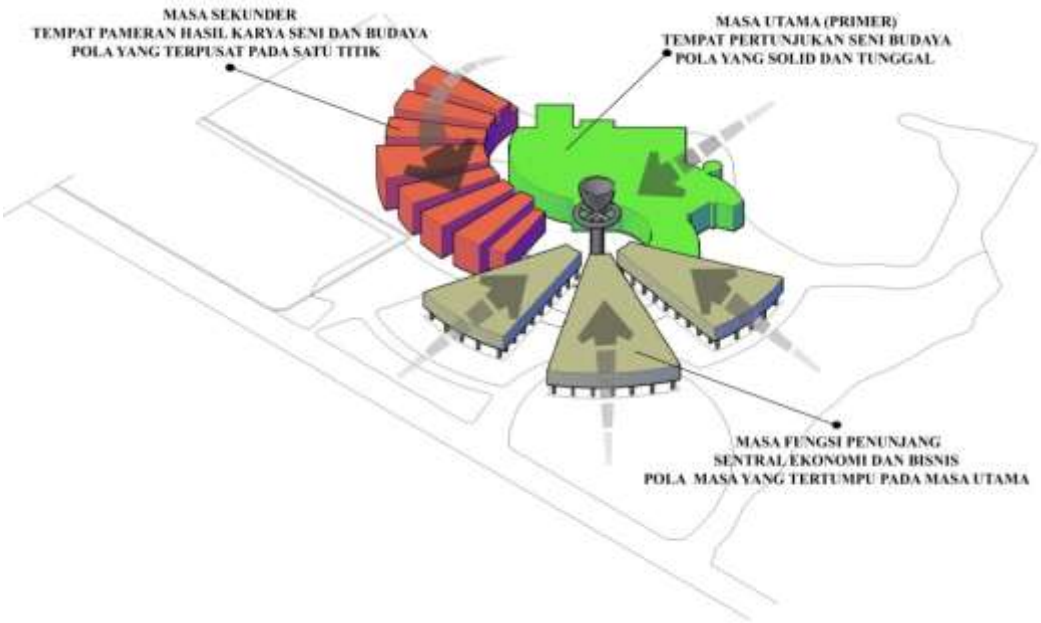
Gambar 4.31 Batas – batas Tapak
Sumber : Hasil Analisis Tahun 2013

4.8.3 Batasan-batasan Tapak

- Sebelah Timur : Laut selat Bali
- Sebelah Barat : Jalan lingkar selatan dan lingkungan Kampung Ujung.
- Sebelah Utara : Jalan Nusantara dan Dermaga pelabuhan
- Sebelah Selatan : Kawasan rehabilitasi mangrove dan Pulau Santen

Penataan masa menggunakan ungsur linier, terpusat dan menyebar. Sedangkan masa utama yang berfungsi sebagai tempat pertunjukan budaya menjadi titik tumpu masa.

Alternatif 1



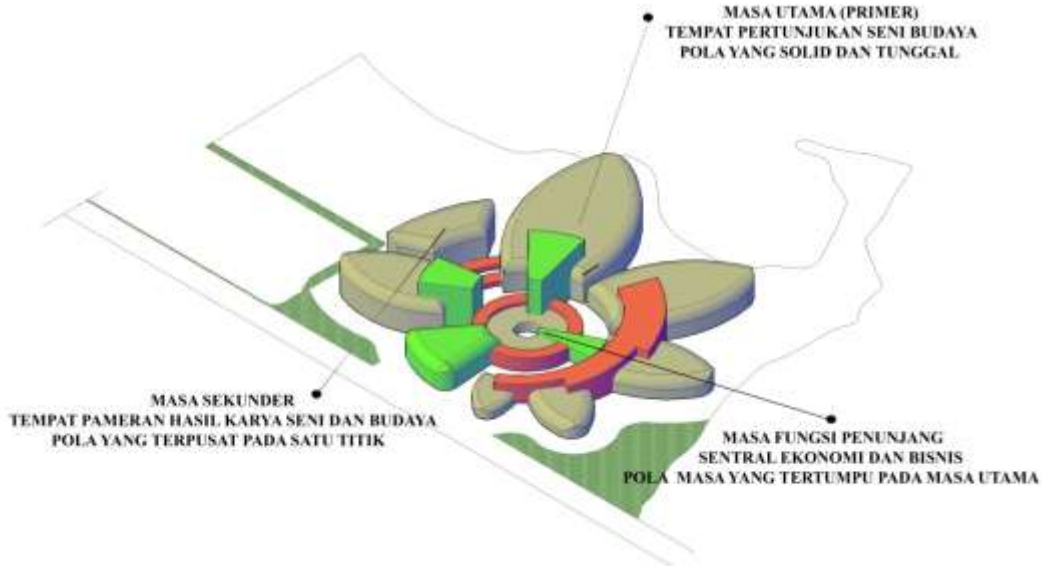
Gambar 4.32 Alternatif 1 Analisis Tapak
Sumber : Hasil Analisis Tahun 2013

PUSAT PERPUSTAKAAN

Alternatif 2

Gambar 4.33 Alternatif 2 Analisis Tapak
Sumber : Hasil Analisis Tahun 2013

Alternatif 3



Gambar 4.34 Alternatif 3 Analisis Tapak
Sumber : Hasil Analisis Tahun 2013

Kelebihan :

- Masa utama di tata secara tunggal dan solid mengakomodasi pengunjung lebih banyak
- Persebaran masa terpusat pada masa utama, akan berpengaruh pada jangkauan pengunjung

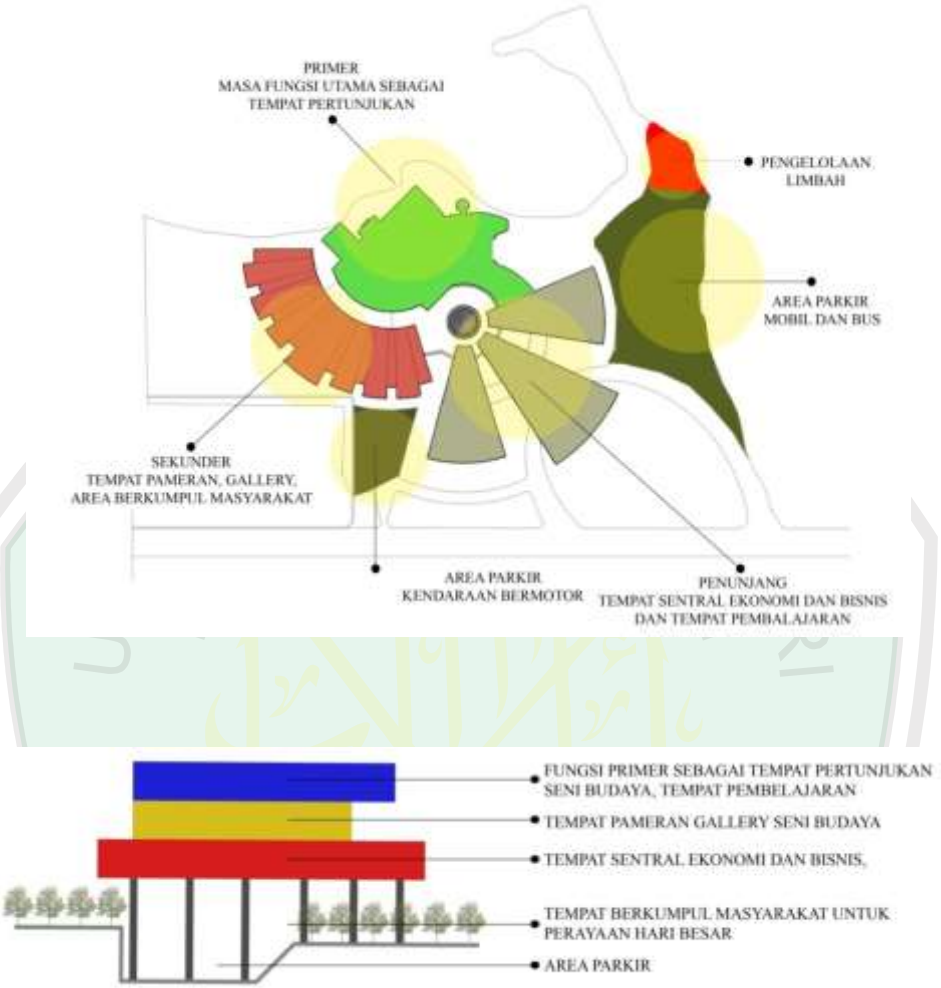
Kekurangan :

- Tatanan masa utama yang sebagai tempat pertunjukan mengurangi area hijau
- Jangkauan antara masa primer, sekunder dan penunjang berjauhan

4.8.4 Analisis Zonasi

Penentuan *zonning* bertujuan untuk memperoleh penataan pola ruang atau untuk meng-*cluster* dengan baik di dalam *site* yang dipilih. Penentuan *zonning* bertujuan untuk tujuan kelancaran kegiatan dalam *site* bisa terwujud dengan baik.

Alternatif 1



Gambar 4.35 Alternatif 1 Analisis Zonasi
Sumber : Hasil Analisis Tahun 2013

Zona fungsi di letakan di bagian ujung yang meliputi ruangan pertunjukan seni budaya dan tempat pembelajaran sebagai upaya untuk semua ruangan dan fasilitas bisa terjangkau ke semua ruangan

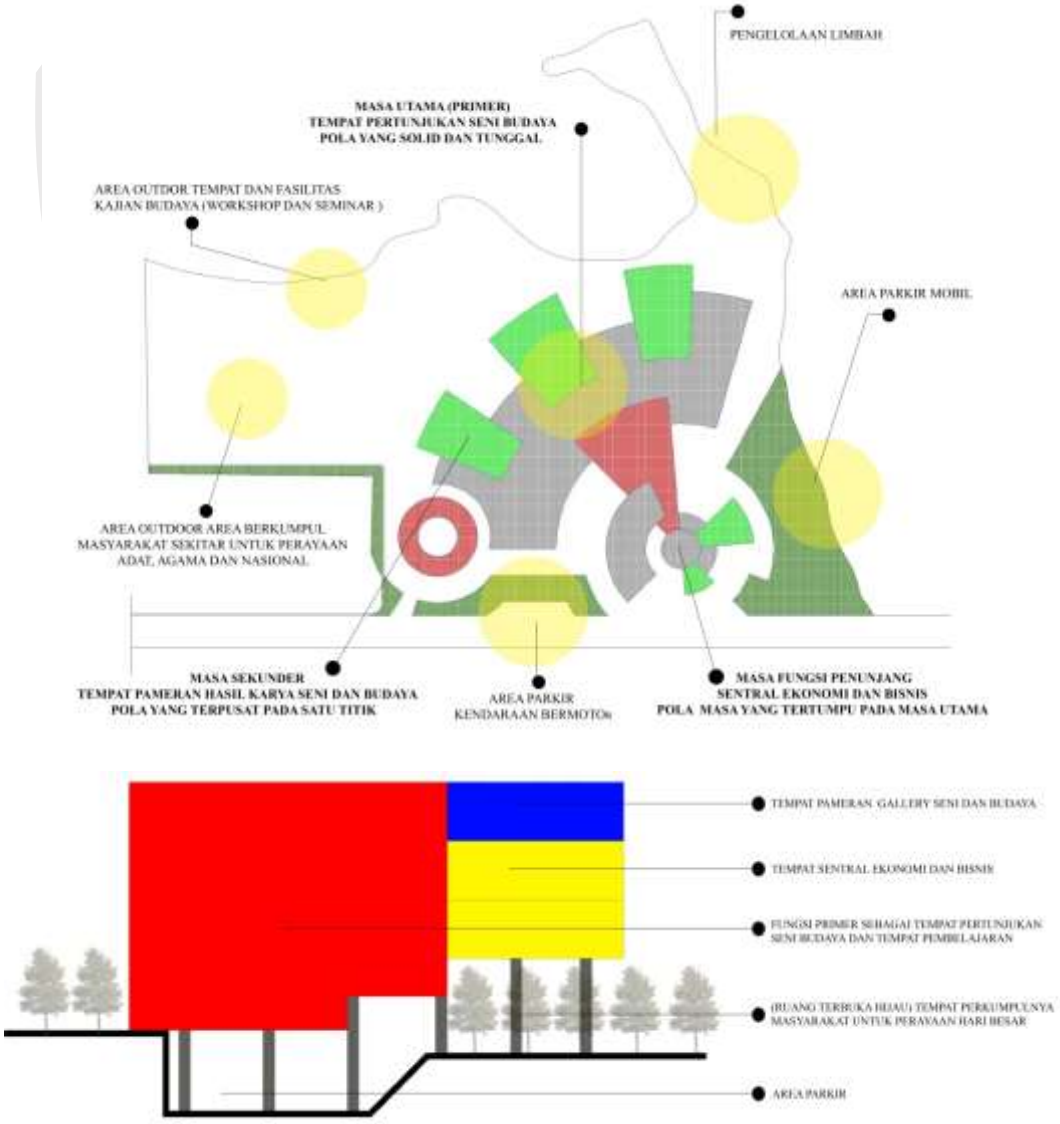
Kelebihan :

- Zona terbagi secara seimbang memisahkan ruangan-ruangan primer , sekunder dan penunjang
- Memudahkan pengunjung untuk mengakses keberbagai ruangan

Kekurangan :

- Perletakan fasilitas primer berada di zona paling ujung, mengakibatkan pengunjung enggan mengakses tempat tersebut
- Banyaknya akses untuk menuju keberbagai fasilitas

Alternatif 2



Gambar 4.36 Alternatif 2 Analisis Zonasi
Sumber : Hasil Analisis Tahun 2013

Zona pertunjukan seni budaya di letakkan di area lantai dasar langsung ke lantai empat dengan sitem void, sedangkan di lantai dua tiga dan empat sebagai ruangan sekunder dan penunjang

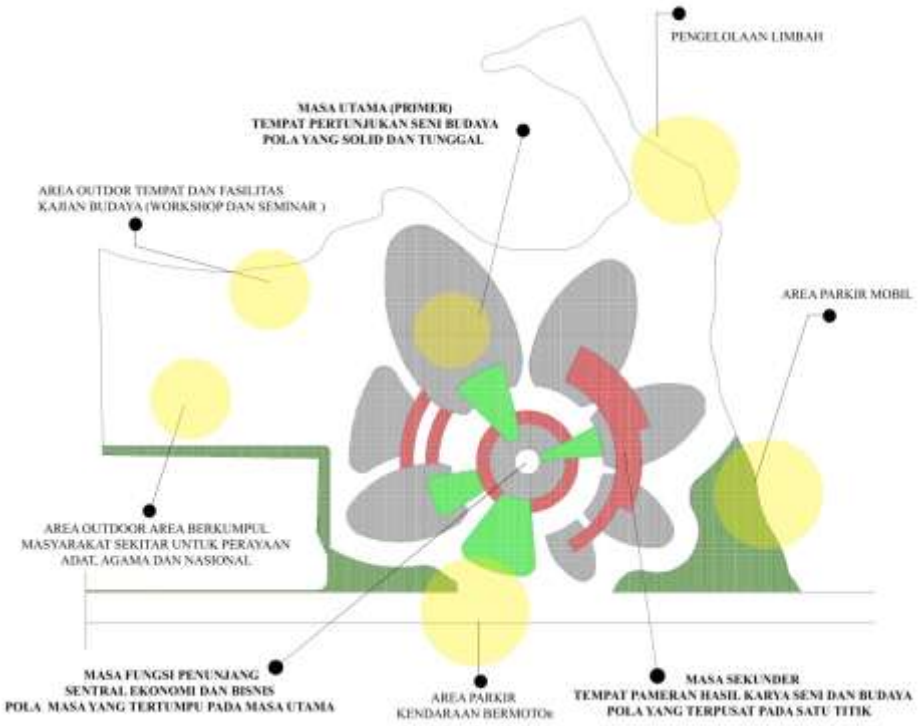
Kelebihan :

- Setiap ruangan mudah terjangkau karena zona pertunjukan menggunakan sistem void antara lantai stau sampai lantai empat
- Hubungan ruang antara primer, sekunder dan penunjang mudah terjangkau oleh pengunjung

Kekurangan :

- Menyempitnya fasilitas fasilitas ruangan yg di sebabkan adanya void ruang pertunjukan
- Minimnya penghawaan alami pada ruangan

Alternatif 3



Gambar 4.37 Alternatif 3 Analisis Zonasi
Sumber : Hasil Analisis Tahun 2013

Zona fungsi di letakan di bagian ujung yang meliputi ruangan pertunjukan seni budaya dan tempat pembelajaran sebagai upaya untuk semua ruangan dan fasilitas bisa terjangkau ke semua ruangan

Kelebihan :

- Zona terbagi secara seimbang memisahkan ruangan-ruangan primer , sekunder dan penunjang
- Memudahkan pengunjung untuk mengakses keberbagai ruangan

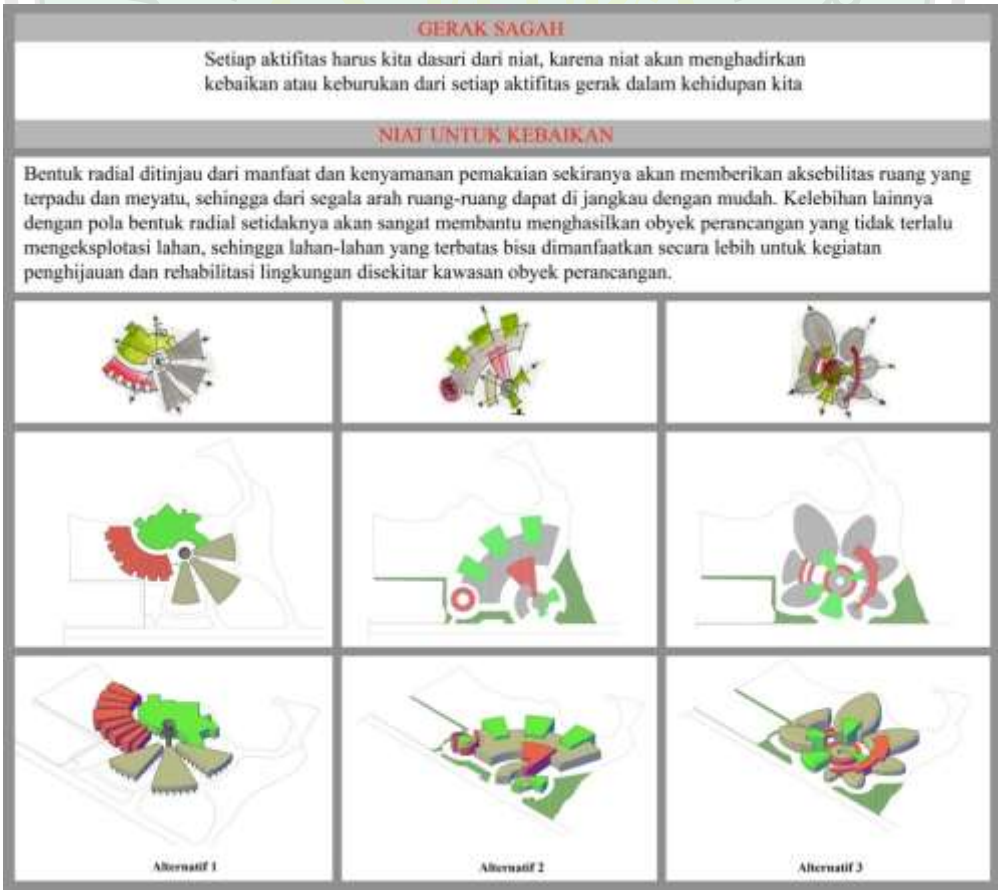
Kekurangan :

- Perletakan fasilitas primer berada di zona paling ujung, mengakibatkan pengunjung enggan mengakses tempat tersebut
- Banyaknya akses untuk menuju keberbagai fasilitas

4.8.5 Analisis bentuk

Bentuk dalam makna inklusif sebagai wujud penampilan ekternal, sehingga dapat dikenal, yang secara tidak langsung menunjuk pada sebuah kondisi yang memanifestasikan suatu bentuk dalam suatu masa dan kondisi tertentu yang terbentuk dalam struktur nyata dan teratur sehingga memunculkan nilai-nilai estetika dalam bentukan-bentukan rasa atau citra juga kemudian menghadirkan nilai-nilai fungsi atau manfaat (Ching : 2008). Bentuk dalam arsitektur merupakan titik sentuh antara massa dan ruang yang akhirnya menggradasikan bentuk-bentuk arsitektural, tekstur, material, modulasi cahaya dan bayangan, warna yang semuanya untuk menghadirkan suatu kualitas dan makna yang mengartikulasikan ruang.

Dalam kaidah dimensi arsitektur metafora, yang secara implisit mengangkat tema arsitektur *intangible metaphor*, dimana *intangible metaphor* dapat dilahirkan dalam karya arsitektur bila unsur subyek yang dimetaforakan itu dapat hadir dalam perwujudan makna dan sifat-sifatnya dan sekaligus berhasil membentuk karya arsitektur sebagai obyek perancangannya yang dapat dirasakan dan bermanfaat, kemudian karya tersebut menghasilkan interpretasi yang berbeda-beda seperti sifatnya yang tidak dapat diraba yaitu antara pengamat dan pengguna obyek perancangan. Sehingga kaedah metaforanya tetap akan menjadi rahasia sang-perancangnya.



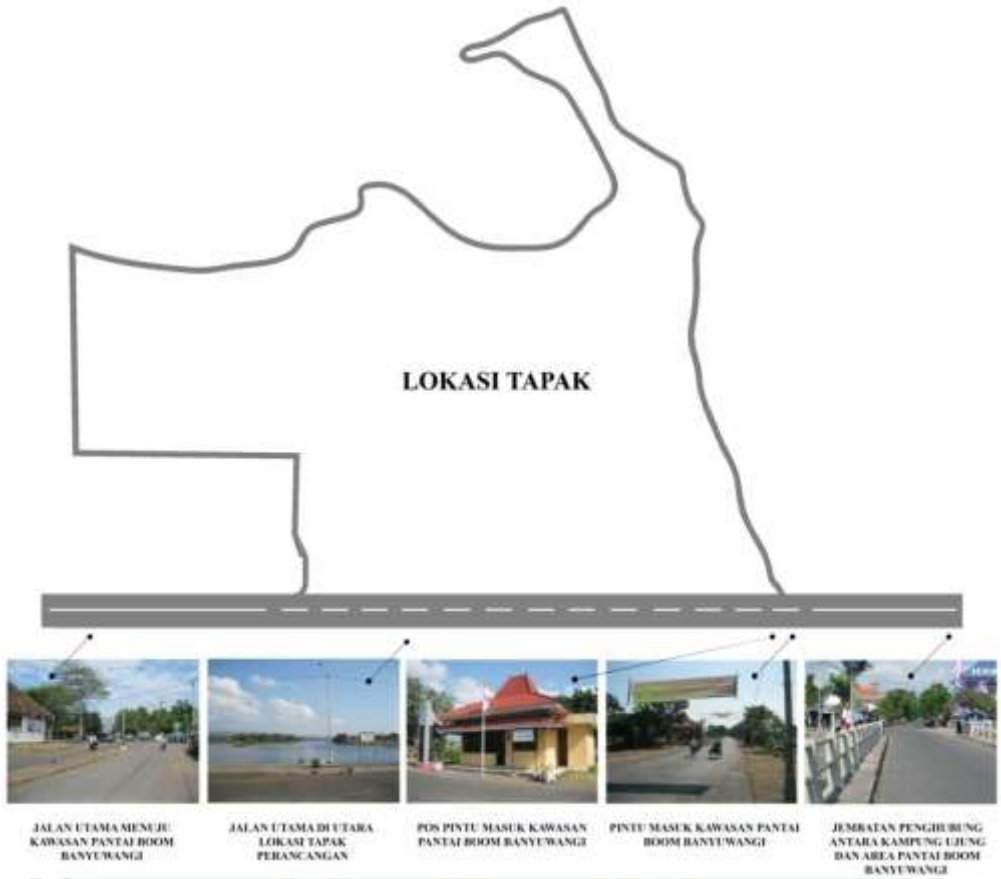
Gambar 4.38 Alternatif 3 Analisis Zonasi
Sumber : Hasil Analisis Tahun 2013

4.9 Analisis Aksesbilitas dan Sirkulasi Tapak

4.9.1 Aksesbilitas

Pencapaian ke tapak dapat melalui jalan utama menuju lokasi, yaitu Jalan Nusantara dan melalui jalur dermaga pelabuhan rakyat Pantai Boom yang terletak di bagian utara tapak. Sedangkan modal transportasi yang dapat digunakan untuk mencapai lokasi antara lain :

- Kendaran umum angkutan kota turun di pertigaan Jalan Nusantara dengan Jalan RA Kartin, dilanjutkan jalan kaki atau naik becak menuju lokasi sejauh ±400 meter kearah timur.
- Kendaraan mobil pribadi, kendaraan roda dua, dan sepeda gayung dengan akses jalan yang sangat layak, melalui akses Jalan Nusantara dan Jalan Lingkar Selatan.
- Selain itu, ada jalan pintas berupa jembatan gantung yang biasa dimanfaatkan oleh masyarakat sekitar (masyarakat Lingkungan Kampung Ujung).



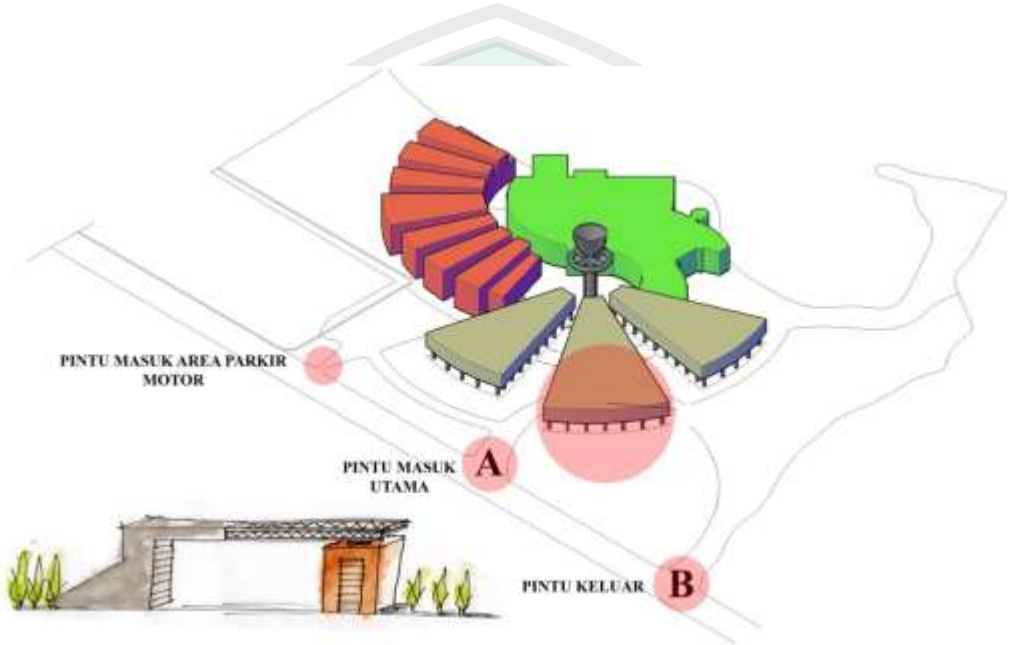
Gambar 4.39 Analisis Pencapaian
Sumber : Hasil Analisis Tahun 2013

Alternatif 1

Karena lokasi site berada pada satu jalur akses pada lajur jalan Nusantara, maka lokasi titik peletakan *entrance* pada notasi huruf A", adalah merupakan titik posisi peletakan yang sangat memungkinkan dijadikan sebagai *main entrance* (pintu kedatangan utama). Main entrance pada titik peletakan A" dimanfaatkan untuk aksibilitas pintu masuk utama ke site bagi para pengunjunjung yang menggunakan kendaraan bermotor dan mobil. Titik main entrance di dalam perancangan di letakkan pada bagian paling timur sebelah utara.

Pada bagian sebelah barat, masih pada jalur Jalan Nusantara, direncanakan pula pada titik peletakan B" yang dipergunakan sebagai *side entrance* (pintu

keluar), bagi seluruh kendaraan dan pengunjung baik yang jalan kaki maupun yang menggunakan alat transportasi.



Gambar 4.40 Analisis Pencapaian
Sumber : Hasil Analisis Tahun 2013

Kelebihan :

- Memudahkan pengontrolan pengunjung
- Keamanan lebih terjaga

Kekurangan :

- Membutuhkan sistem yang lebih banyak
- Kebutuhan lahan untuk jalan sirkulasi bertambah

Alternatif 2

Gambar 4.41 Analisis Pencapaian
Sumber : Hasil Analisis Tahun 2013

Merancang sistem satu akses pintu masuk utama yang kemudian terbagi akses-akses penunjang berikutnya. Penggunaan akses ini berupaya untuk memudahkan sistem keamanan dan kemudahan dalam mengontrol pengunjung terutama dalam aspek keamanan.

Kelebihan :

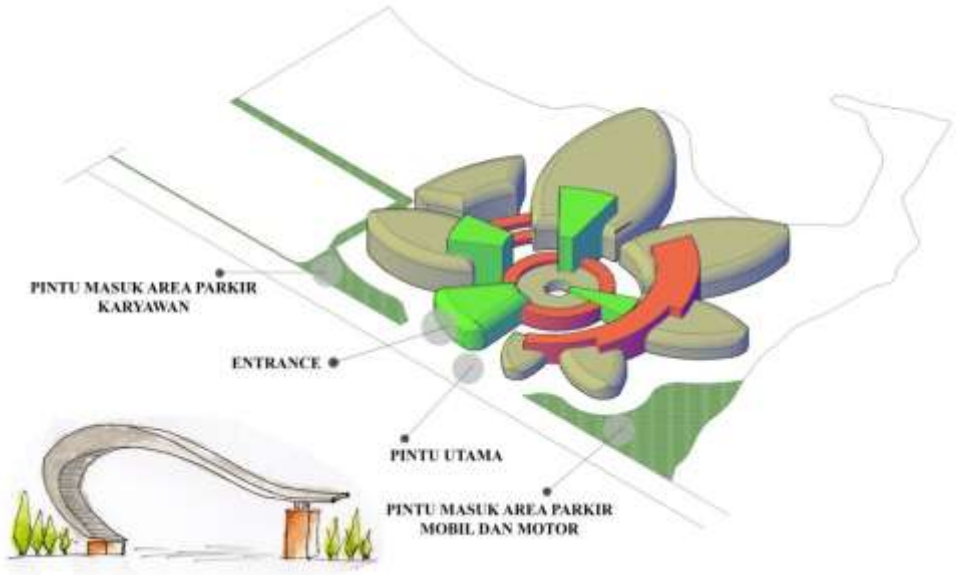
- penggunaan satu pintu masuk utama sebagai langklah efektif sebagai kontrol bagi pengunjung yang menggunakan alat transportasi kendaraan pribadi dan umum
- Akses pengunjung semakin dekat
- Terpisahnya akses kendaraan bermotor dengan pejalan kaki

Kekurangan :

- Pengontrolan keluar masuk kendaraan kurang keamananya

- Ketika kunjungan meningkat akan terjadi kesulitan pengaturan

Alternatif 3



Gambar 4.42 Analisis Pencapaian
Sumber : Hasil Analisis Tahun 2013

Merancang sistem satu akses pintu masuk utama yang kemudian terbagi akses-akses penunjang berikutnya dan memisahkan pintu masuk karyawan dengan pengunjung

Kelebihan :

- penggunaan satu pintu masuk utama sebagai langklah efektif sebagai kontrol bagi pengunjung yang menggunakan alat transportasi kendaraan pribadi dan umum
- Akses pengunjung semakin dekat
- Terpisahnya akses kendaraan bermotor dengan pejalan kaki
- Memisahkan area parkir pengunjung dengan karyawan

Kekurangan :

- Pengontrolan keluar masuk kendaraan kurang keamananya
- Ketika kunjungan meningkat akan terjadi kesulitan pengaturan
- Membutuhkan area lahan yang luas untuk tempat parkir
- Entrance terlalu dekat dengan jalan raya

4.9.2 Sirkulasi

Dalam perancangan ini perlu ada pertimbangan perencanaan sirkulasi yang baik, nyaman, aman dengan prioritas pelayanan memberikan pelayanan yang terbaik bagi pengunjung, juga tidak boleh dilupakan dalam perancangan adalah perancangan fasilitas sirkulasi bagi para pengunjung yang berkebutuhan khusus atau *difable* (para penyandang cacat) yang membutuhkan sarana penunjang yang khusus bagi mereka.

Alternatif 1

Gambar 4.43Analisis Sirkulasi
Sumber : Hasil Analisis Tahun 2013

Sirkulasi bagi pejalan kaki dan bagi yang berkebutuhan khusus. Maka ruang sirkulasi bagi pejalan kaki dibuat khusus dan diberi rambu-rambu petunjuk yang jelas serta perlu adanya penambahan sarana sirkulasi yang memiliki tingkat

kenyamanan dan keamanan yang terutama dapat digunakan bersama bagi pengunjung yang berkebutuhan khusus.

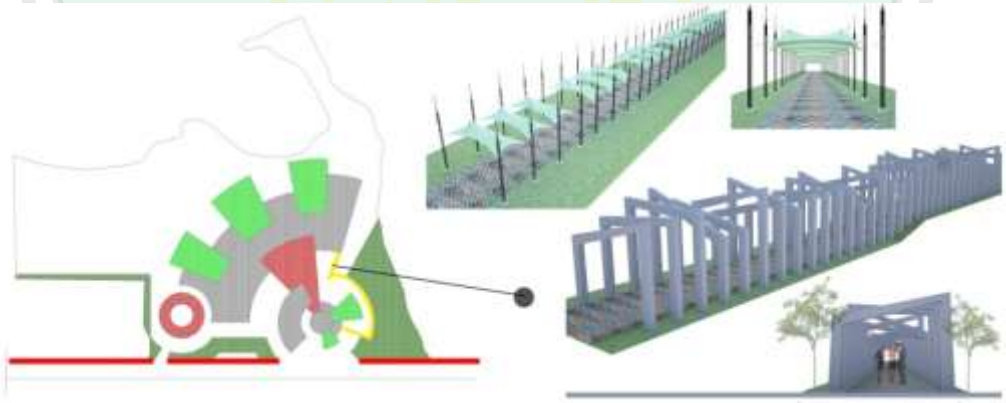
Kelebihan :

- Keselamatan pejalan kaki di perhatikan
- Meningkatnya Fasilitas pejalan kaki
- Memisahkan akses jalan Kendaraan bermotor dengan bersepedah gayung

Kekurangan :

- Membutuhkan banyak space lahan
- Membutuhkan perawatan yang maksimal

Alternatif 2



Gambar 4.44Analisis Sirkulasi
Sumber : Hasil Analisis Tahun 2013

Penggunaanselasar darimaterial beton bertulangsebagaipeneduhdarisinar matahari dan penghubung antar bangunan, selain itu juga memperhatikan akses jalan orang berkebutuhan kusus dengan mendesain sistem ramp dan trap.

Kelebihan :

- Pejalan kaki terhindar dari terik matahari
- Meningkatkan budaya berjalan kaki di ruang publik
- Pejalan kaki tidak terganggu dengan kendaraan bermotor
- Kenyamanan dan keselamatan pejalan kaki di utamakan

Kekurangan :

- Membutuhkan space lahan yang luas
- Membutuhkan lahan pakir yang luas dan memadahi

Alternatif 3

Gambar 4.45Analisis Sirkulasi
Sumber : Hasil Analisis Tahun 2013

Halte dan trotoar di desain terbuka agar kelihatan menyatu dan atap di desain dengan sistem membran untuk meredam terik matahari

Kelebihan :

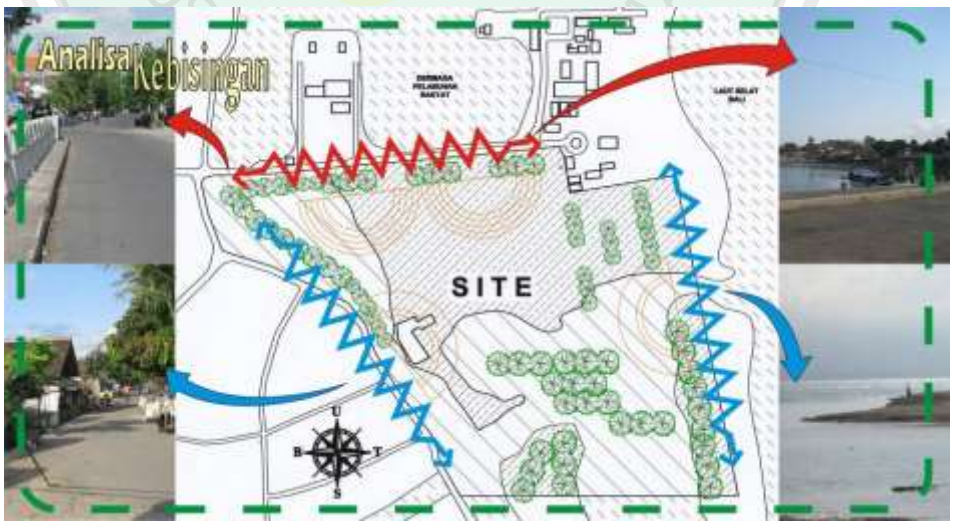
- Pejalan kaki terhindar dari terik matahari
- Meningkatkan budaya berjalan kaki di ruang publik
- Pejalan kaki tidak terganggu dengan kendaraan bermotor

Kekurangan :

- Membutuhkan space lahan yang luas
- Sulit untuk perawatan material membran
- Material membran tidak cocok digunakan di area pantai karena angin cukup kencang

4.10 Analisis Kebisingan

Di Jalan Nusantaradisaat sekarang sangatminim didapat vegetasi tanaman pelindung yang mampu meredam tingkat kebisingan pada tapak. Faktor keberadaan yang relatif datar menyebabkan kebisingan bisa sampai ke tapak dengan leluasa, terutama sumber bising dari arah utara yang menjadi pusat aktifitas jalur transportasi, baik mobil maupun motor serta aktifitas bongkar muat kapal-kapal kayu dari pulau-pulau sekitar Jawa.

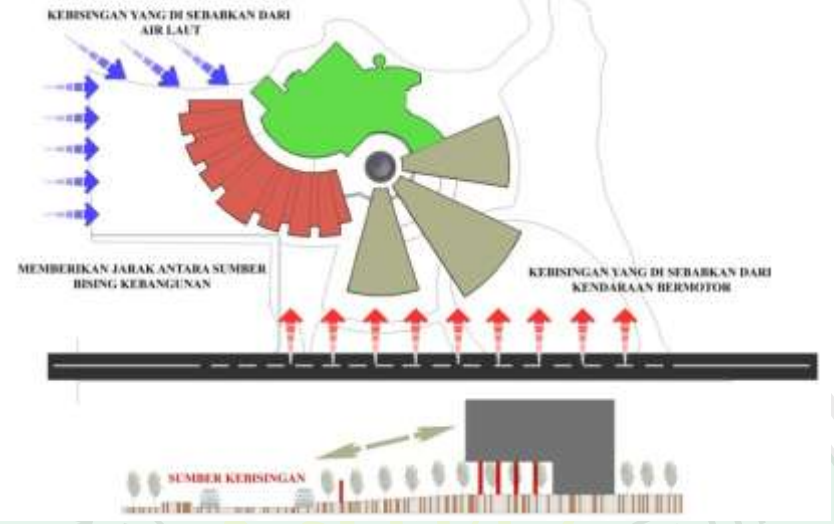


Gambar 4.46Analisis Tingkat Kebisingan
Sumber : foto penelitian dan hasil analisis tahun 2013

Sumber bising dari arah timur yaitu suara yang berasal dari suara ombak laut dari Selat Bali. Sedangkan sumber kebisingan dari arah barat berasal dari suara-suara aktifitas masyarakat, namun berdasarkan studi di lapangan suara-suara dari aktifitas masyarakat sangat minim bisa didengarkan dari sekitar lokasi tapak. Dengan tingkat intensitas suara kebisingan yang relatif rendah maka dapat disimpulkan suara kebisingan ini tidak terlalu mengganggu, sehingga penangannya yang dirasa tepat adalah dengan memanfaatkan penanaman vegetasi-vegatasi pepohonan yang juga difungsikan sebagai penahan angin, dan pereduksi panas matahari pada tapak, sehingga lingkungan menjadi rindang dan sejuk.

Alternatif 1

Pola penataan masa bangunan. Pola penataan masa tersebut adalah memberikan ruang yang cukup terbuka dengan maksud memberikan jarak antara sumber bising ke bangunan. Semakin jauh sumber bising ke bangunan maka semakin berkurang intensitas bising yang sampai ke bangunan.



Gambar 4.47 Alternatif 1 Analisis Tingkat Kebisingan
Sumber : hasil analisis tahun 2013

Kelebihan :

- View kedalam tapak terlihat jelas karena tidak terhalang dengan tumbuhan yang rindang
- Perawatan yang minim

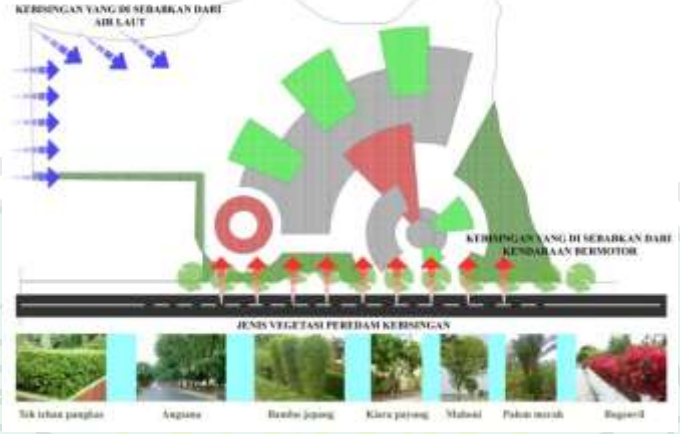
Kekurangan :

- Luasan bangunan yang semakin berkurang
- Pulusi yang di sebabkan kendaraan bermotor mudah masuk kedalam tapak

Alternatif 2

Maka dalam perancangan perlu dilakukan antisipasidampak kebisingan dengan cara membuat buffer alami dengan memperbanyak penanaman pohon-pohon perindang dan pelindung, sehingga suara bising yang masuk secara langsung ke *site*dapat direduksi dengan maksimal, sedangkan yang sumber

kebisinganya dari ombak air laut cukup menjauhkan tapak dari sumber kebisingan.



Gambar 4.48 Alternatif 2Analisis Tingkat Kebisingan
Sumber :hasil analisis tahun 2013

Kelebihan :

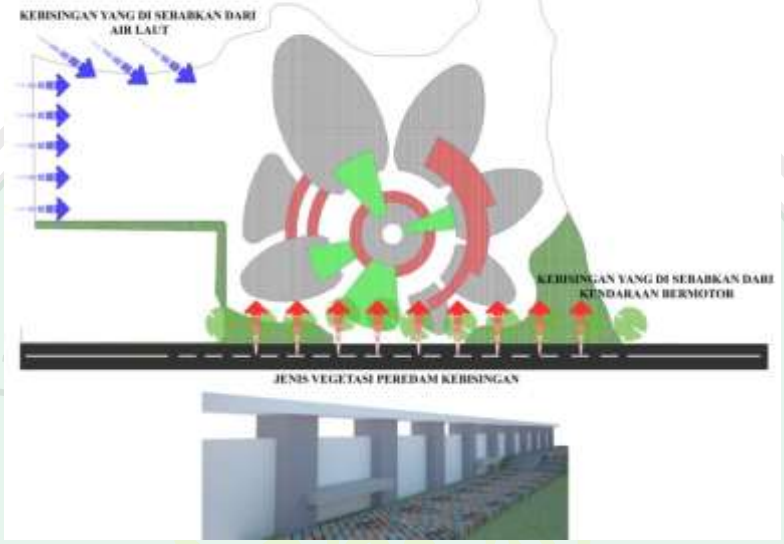
- Selain berfungsi sebagai peredam kebisangan juga berfungsi sebagai penghijau kawasan
- Mengurangi polusi yang di akibatkan kendaraan bermotor

Kekurangan :

- Mengurangi view kedalam tapak yang di akibatkan tumbuhan yang rindang
- Membutuhkan perawatan yang maksimal

Alternatif 3

Desain pagar depan di buat tinggi agar mengurangi kebisingan yang di akibatkan kendaraan bermotor, selain itu juga fasad bangunan disebelah utara di desain tertutup agar mengurangi kebisingan



Gambar 4.49 Alternatif 3Analisis Tingkat Kebisingan
Sumber :hasil analisis tahun 2013

Kelebihan :

- Selain berfungsi sebagai peredam kebisangan juga berfungsi pembatas antara tapak dengan jalan raya
- Keamanan yang cukup

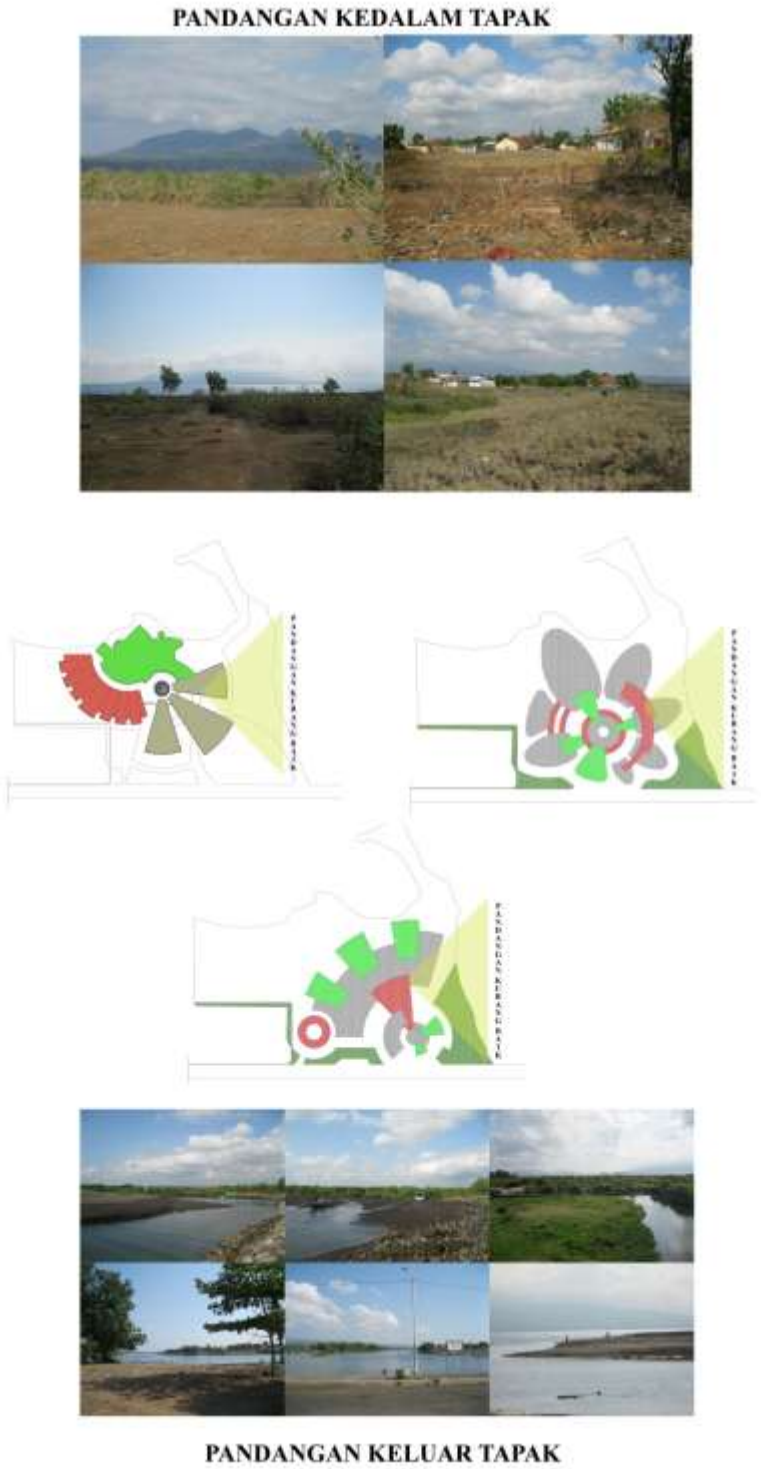
Kekurangan :

- Mengurangi view kedalam tapak yang di akibatkan adanya pagar
- Membutuhkan perawatan yang maksimal
- Bangunan terkesan tertutup

4.11 Analisis Pandangan

4.11.1 Pandangan keluar

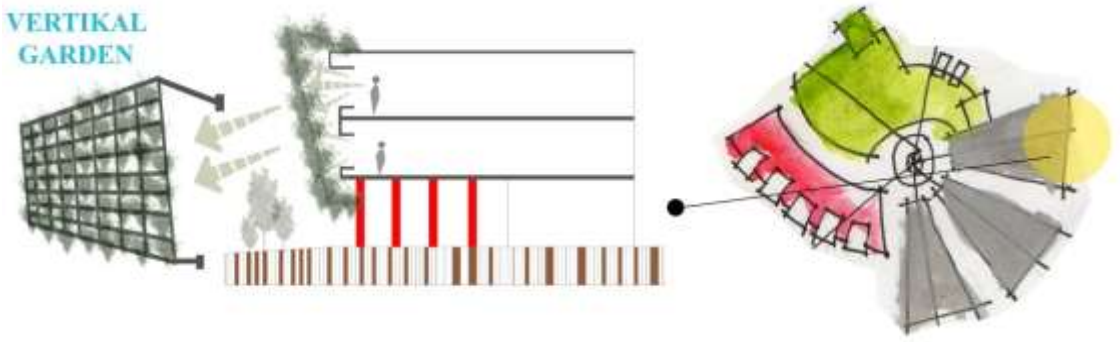
Menata pandangan keluar merupakan bagian yang paling penting untuk mendapatkan kualitas visual



Gambar 4.50 Analisis *View From SIte*
Sumber : hasil analisis tahun 2013

- View ke arah utara, yaitu arah mata memandang ke jalan utama Jalan Nusantara dan dermaga pelabuhan Pantai Boom. View ke arah utara memilik potensi yang cukup optimal karena menghadap pada jalur bukaan utama yang dapat melihat deretan pantai Banyuwangi hingga jarak yang sangat jauh.
- View ke arah timur, memiliki petensi keindahan yang sangat indah, dari site kita dapat melihat gugusan Pulau Bali yang berjarak ± 2,5 mil dari lokasi perancangan. Dan ketika pagi hari kita bisa menikmati indahnya sunrise (matahari terbit) dari ufuk timur yang merona dengan keindahannya. Sedikit menengok ke arah tenggara kita akan melihat hamparan luas Laut Selatan dan Samudera Hindia yang begitu luas.
- View kearah selatan, pengunjung bisa menikmati pesona hijau padang lamun kawasan rehabilitasi lahan untuk mangrove dengan tanaman berbagai spesies mangrove baik mangrove lokal sebagai spesies mangrove asli Banyuwangi, juga beberapa spesies mangrove yang didatangkan dari wilayah lainnya yang cocok untuk rehabilitasi lahan disini.
- View kearah barat, saat sekarang ini mungkin kurang mengenakkan karena kita akan melihat deretan perumahan di Lingkungan Kampung Ujung yang kurang tertata dengan baik. Sehingga untuk membuat daya dukung kawasan yang sinergis kedepan, maka dalam perancangan ditambahkan aksen-aksen massa bangunan pendukung serta tanaman vegetasi pelindung.

Alternatif 1



Gambar 4.51 Alternatif 1AnalisisPandangan
Sumber : hasil analisis tahun 2013

Area barat tapak merupakan area yang memiliki pandangan yang kurang baik, penataan vegetasi *vertikal garden* di bagian depan bangunan merupakan upaya untuk membatasi pandangan keluar

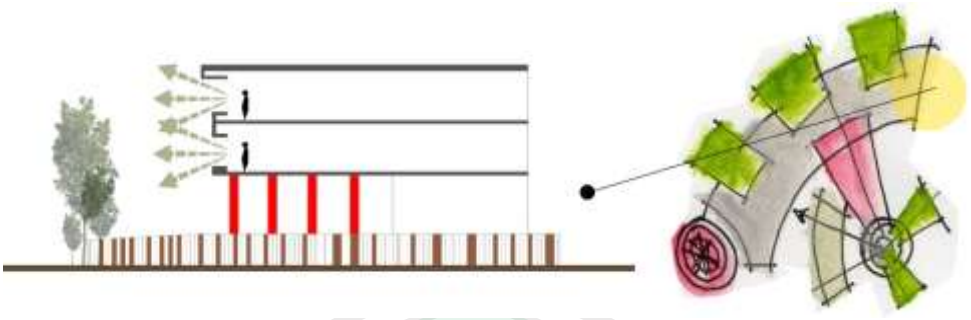
Kelebihan :

- Berkurangnya pandangan ke barat karena tertutup dengan vegetasi
- Vegetasi yang berfungi sebagai penutup pandangan keluar tapak juga berfungsi sebagai peredam sinar matahari pada sore hari

Kekurangan :

- Perawatan yang sulit
- Mengurangi pencahayaan alamai

Alternatif 2



Gambar 4.52 Alternatif 2AnalisisPandangan
Sumber : hasil analisis tahun 2013

Di titik yang terdapat view yang kurang baik di tanami pohon yang berfungsi sebagai penghalang pandangan langsung

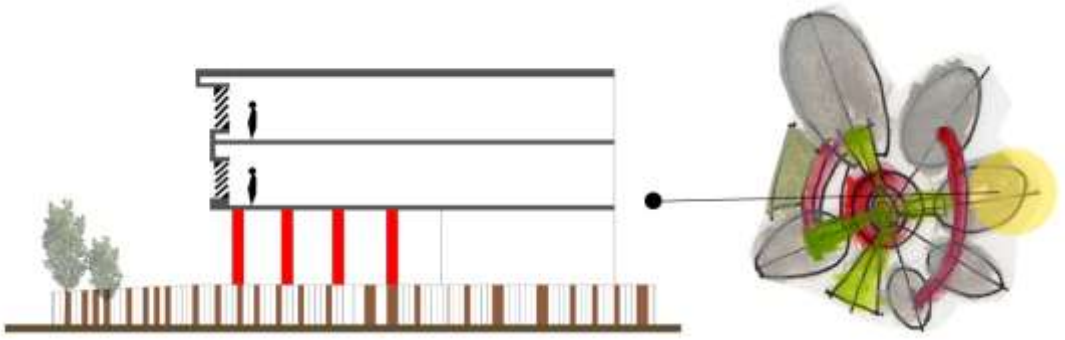
Kelebihan :

- Menyumbangkan oksigen lebih banyak
- Perawatan sangat mudah

Kekurangan :

- Fasad bangunan tidak dapat di tangkap dengan baik dari jalan
- Membutuhkan space lahan yang luas

Alternatif 3



Gambar 4.53 Alternatif 3AnalisisPandangan
Sumber : hasil analisis tahun 2013

Di titik yang terdapat view yang kurang baik fasad bangunan di buat kisi kisi agar view yang kurang baik tidak terlihat

Kelebihan :

- Hembusan angin bisa masuk kedalam bangunan
- Perawatan sangat mudah

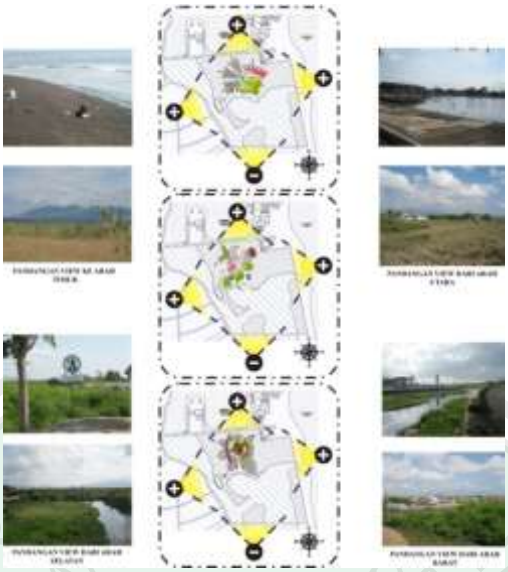
Kekurangan :

- Fasad bangunan terkesan tertutup
- Minimnya fentilasi di bangunan

4.11.2 pandangan Kedalam

Menata pandangan dari luar ke dalam adalah bagian sangat mempengaruhi kualitas visual lingkungan sekitar.

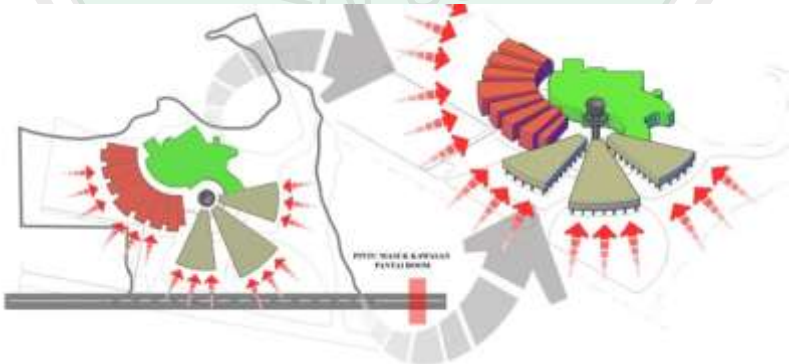
- View kearah utara, memiliki potensi besar karena arah pandangannya yang sangat terbuka lebar dan tapak dapat dilihat dengan jelas.
- View dari arah barat, potensinya sangat besar karena dari arah ini menjadi arah pandang pertama kali bagi setiap orang yang akan berkunjung ke Pantai Boom, sehingga dalam perancangan ini perlu ada titik objek yang bisa memunculkan daya pikat dan daya tarik utama bagi setiap pengunjung yang baru datang kelokasi ini, yang bisa dilihat dari luar dengan jarak jauh sebelum masuk ke dalam lokasi, *main entrance* ataupun *droop zone* yang elok dan eksotik, sehingga kemudian mempesona setiap orang yang melihat untuk mengunjungi tempat ini, efek kesan ini setidaknya tidak akan terlupakan oleh siapa saja yang pernah mengunjunginya.



Gambar 4.54 Analis *View to Site*
Sumber : hasil analisis tahun 2013

- View dari arah selatan, dari arah ini sangat kurang baik karena aktifitas di sebelah selatan sangat minim.
- View dari arah timur, sangatlah potensial yang diperuntukkan bagi para pengunjung yang sedang menikmati indahnya pesona Pantai Selat Bali.

Alternatif 1



Gambar 4.55 Alternatif 1AnalisisPandangan
Sumber : hasil analisis tahun 2013

Menggabungkan sisi barat, utara dan timur bangungan sebagai vocal point karena disisi tersebut view kedalam bangunan sangat maksimal

Kelebihan :

- Bangunan terkesan menyatu
- Bangunan utama sekaligus menjadi pusat perhatian pengunjung

Kekurangan :

- Pandangan pengunjung pada bangunan utama
- Tidak terdapat titik temu pada bentuk bangunan

Alternatif 2

Gambar 4.56 Alternatif 2AnalisisPandangan
Sumber : hasil analisis tahun 2013

Mengarah kapandangan utama atau *vocal point* pada satu titik, yaitu tepat berada di bagian Utara tapak sebagai *entrance* utama.

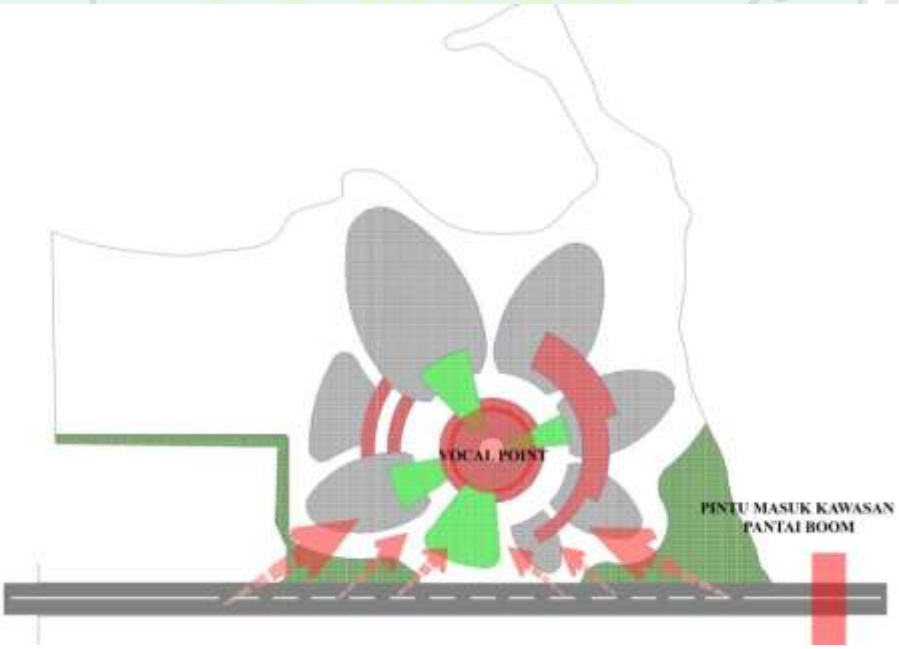
Kelebihan :

- Fasad bangunan dapat terbingkai dengan baik sehingga pandangan ke tapak dapat terfokus ke vocal point
- Vocal point dapat di lihat dari berbagai arah jalan utama

Kekurangan :

- Penempatan satu titik vocal point menyebabkan pengunjung mengarah pada satu tujuan
- Bangunan terkesan kurang menyatu

Alternatif 3



Gambar 4.57 Alternatif 3AnalisisPandangan
Sumber : hasil analisis tahun 2013

Menggabungkan sisi barat, utara dan timur bangungan sebagai vocal point karena disisi tersebut view kedalam bangunan sangat maksimal

Kelebihan :

- Bangunan terkesan menyatu

- Bangunan utama sekaligus menjadi pusat perhatian pengunjung

Kekurangan :

- Pandangan pengunjung pada bangunan utama
- Tidak terdapat titik temu pada bentuk bangunan

4.12 Analisis Matahari

Kondisi iklim Kota Banyuwangi utamanya di kawasan area perancangan (Pantai Boom), diketahui berdasarkan data tahun 2012 ini, suhu udara pantai yang kering dengan rata-rata berkisar antara 26,4°C - 30,7°C. Sedangkan suhu maksimum mencapai 33,1°C. Rata-rata kelembaban udara mencapai kisaran 84% - 91%. Dengan kelembaban maksimum 99% dan minimum mencapai 42%. Di kawasan Pantai Boom atau Kota Banyuwangi umumnya iklimnya mengikuti pula pola perubahan putaran dua iklim, musim hujan dan musim kemarau. Namun disaat sekarang ini dengan adanya anomali iklim akibat efek pemanasan global, prediksi-prediksi terhadap kejadian perubahan perputaran iklim tidak bisa di taksirkan dengan tepat.

Gambar 4.58 Analisa Iklim
Sumber : hasil analisis tahun 2013

Kondisi tapak yang persis berada di atas pulau kecil, menyebabkan tapak terkena sinar matahari langsung dari barat dan timur dengan sangat maksimal. Walaupun pada bulan-bulan tertentu kecondongan arah pergerakan matahari cenderung tidak selalu terbit dari timur dan terbenam di barat.

Cahaya matahari secara alami mempengaruhi terhadap efek terang dan gelap, serta panas dan lembab suatu lingkungan. Masuknya pancaran sinar

matahari kedalam ruangan-ruangan diperlukan obyek pelindung, obyek pelindung dibuat sebagai pengendali kelebihan cahaya dan panas, sehingga lingkungan tetap sejuk dan bersih. Serta pengupayaan banyaknya bukaan pada bidang-bidang bangunan adalah sebagai langkah alternatif untuk mengurangi efek udara panas yang ada di dalam ruangan. Pemberian obyek-obyek penghalang dengan tanaman maupun *shading device* di muka bangunan yang berhadapan langsung dengan matahari, ini dioerientasikan untuk memberikan intensitas cahaya matari.

Dalam perancangan ini, maka hal-hal teknis yang dapat dilakukan adalah sebagi berikut :

Alternatif 1

Pada sisi utara dan selatan site yang minim mendapatkan sinar matahari langsung, maka dibuatkan bukaan-bukaan ventilasi yang optimal, sehingga bagian ini masih akan mendapatkan penerangan secara alami dengan baik.

Gambar 4.59 Alternatif 1AnalisisMatahari
Sumber : hasil analisis tahun 2013

Kelebihan :

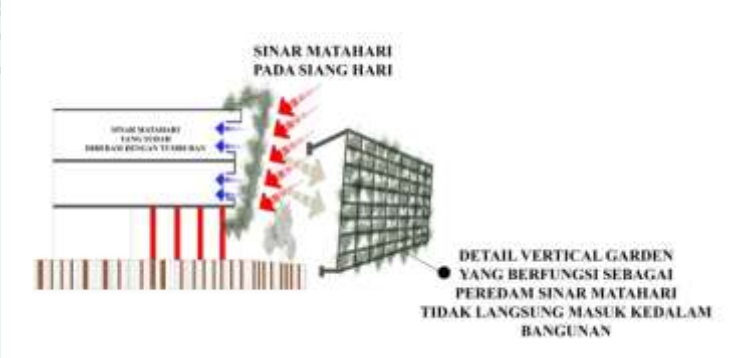
- Maksimalnya sinar matahari tidak langsung masuk kedalam bangunan
- Bangunan terkesan terbuka

Kekurangan :

- Kebocoran Pada waktu hujan di sela kaca dan dinding
- Perawatan kaca yang sulit

Alternatif 2

Pada sisi barat dan sebelah timur yang sangat optimal mendapatkan sinar matahari langsung, yang menyebabkan peningkatan panas udara ruangan, sehingga mengurangi kenyamanan pemakai. Maka diperlukan membuat penghalau atau penahan sinar matahari langsung baik berupa tritisan maupun penanaman pohon perindang.



Gambar 4.60 Alternatif 2AnalisisMatahari
Sumber : hasil analisis tahun 2013

Kelebihan :

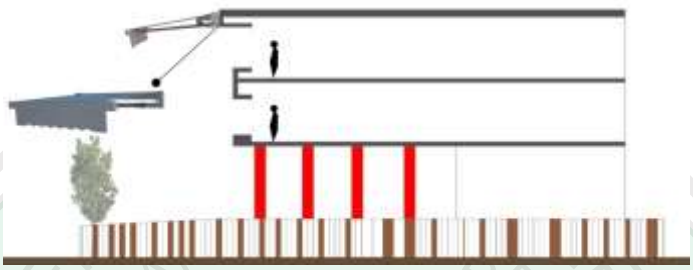
- Sinar matahari masuk kebangunan dengan maksimal
- Vertikal garden selain berfungsi sebagai peredam sinar matahari masuk kedalam bangunan juga berfungsi sebagai peredam polusi masuk kedalam bangunan

Kekurangan:

- Perawatan yang sulit
- Semak tumbuhan sering di gunakan untuk sarang serangga

Alternatif 3

Pada sisi barat dan sebelah timur yang sangat optimal mendapatkan sinar matahari langsung, yang menyebabkan peningkatan panas udara ruangan di desain semi tertutup dengan menggunakan kanopi



Gambar 4.61 Alternatif 3AnalisisMatahari
Sumber : hasil analisis tahun 2013

Kelebihan :

- Sinar matahari masuk kebangunan dengan maksimal
- Terik matahari pada sore hari bisa di redam dengan kisi kisi

Kekurangan :

- Perawatan yang sulit
- Bangunan terkesan tertutup

4.13 Analisis Angin

Pergerakan udara terkait dengan sistem penghawaan pada bangunan, sehingga pergerakan arah angin dapat dimanfaatkan secara maksimal untuk penghawaan alami ruang bangunan, maka pemanfaatan arah gerak angin sebagai penghawaan perlu diupayakan dengan pengelolaan yang baik.

Alternatif 1

Memasang bidang-bidang penahan gerak angin, ini dilakukan untuk menahan laju kekencangan hembusan angin laut, sehingga angin dapat terpecah dan mengalir

dengan baik, yang dapat direkomendasikan sebagai pemecah dan penahan angin adalah dengan menanam pohon-pohon peneduh dan filter. Karena tanaman sebagi buffer hijau yang baik, maka penanamannya harus terkombinasi dengan satuan union yang baik, meliputi pohon tunjang dan pohon-pohonan perdu.

Gambar 4.62 Alternatif 1AnalisisAngin
Sumber : hasil analisis tahun 2013

Kelebihan :

- Udara alami dengan lancar masuk kedalam bangunan mengikuti pola bangunan
- Tumbuhan sebagai penggerak udara selain itu juga sebagai penghijau kawasan

Kekurangan :

- Hembusan angin laut mempengaruhi tahanlamanya matrial matrial yang di gunakan dalam pembangunan

Alternatif 2

Gambar 4.63 Alternatif 2AnalisisAngin
Sumber : hasil analisis tahun 2013

Penataan masa yang terbagi menjadi beberapa bagian serta menghadirkan void-void menjadikan sirkulasi udara tersebar secara merata. Penurunan masa banguanan yang difungsikan sebagai basement parkir yang terbuka mengalirkan udara secara maksimal.

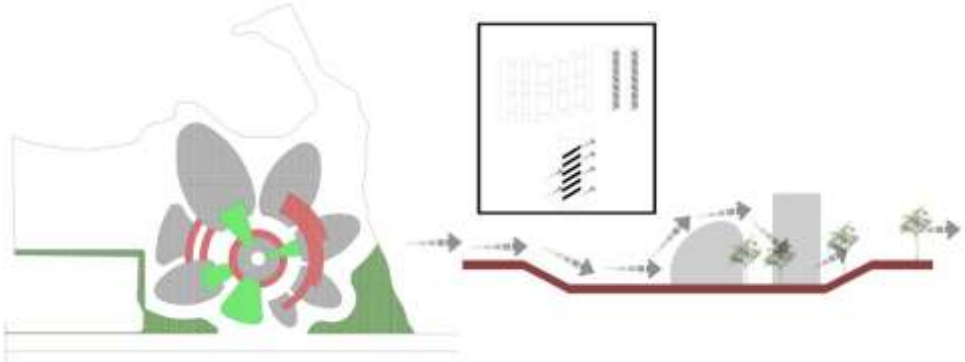
Kelebihan :

- Adanya void void yang terbuka akan menjadi taman terbuka hijau
- Mengatur pergerakan angin

Kekurangan :

- Mengurangi pandangan view keluar

Alternatif 3



Gambar 4.64 Alternatif 3AnalisisAngin
Sumber : hasil analisis tahun 2013

Untuk menahan angin yang masuk kedalam bangunan maka perlu dipasang penahan angin dengan merancang bukaan yang dapat mengatur, memperlambat dan mengarahkan angin. Sehingga angin yang masuk kedalam bangunan diorientasikan dapat melalui bukaan-bukaan ventilasi, jendela dan pintu.

Kelebihan :

- Mengurangi pergerakan angin masuk kedalam bangunan
- Mengatur pergerakan angin

Kekurangan :

- Membutuhkan perawatan dan pembersihan
- Mengurangi pandangan view keluar

4.14 Analisis Struktur

Dalam membentuk perancangansecara umum fungsi struktur sangat berhubungan erat sebagi kegiatan/aktifitas kontruksi guna mewujudkan ide gagasan perancangan arsitektur dengan mengkombinasikan material-material pembentuk atribut massa arsitektural yang dengan kreatifitas membentuk kerangka dasar ruang dengan pertimbangan kekuatan menopang beban berdasar sifat bahan konstruksi yang digunakan, stabil sehingga mampu berdiri dengan kokoh dan menyatu-padu saling menopang dan terkait antara struktur yang satu dengan struktur lainnya, sehingga mampu mewujudkan rasa aman terhadap segala ancaman bahaya dan beban konstruksi, dan memiliki jangka daya tahan kontruksi yang layak dan berumur lama.

Dalam analisa perhitungan struktur sistem dan tehnik rekayasanya harus berprinsip pada nilai-nilai sebagai berikut : Struktur rangka harus mampu menampung berbagai jenis aktivitasyang berlainan dan berlangsung pada waktu yang sama; Struktur harus aman, layak, dan baik; Ekonomis, cukup efektif dan tepat guna, meliputi panjang dan lebar bentang; Pada bagian struktur pondasi, maka pondasi yang digunakan harus mampu menopang seluruh beban bangunan itu sendiri dan beban lainnya yang timbul akaibat aktifitas yang terjadi di dalamnya. Struktur pondasi bisa berbentuk pasangan batu gunung, sepatu plat beton, pancang ataupun tehnologinya. Intinya yang terpenting hanyalah pondasi yang direncanakan harus mampu menaopang beban dan menyalurkan dengan baik terhadap tanah keras di bawahnya yang menumpu beban-beban tersebut; Pada bagian badan bangunan, diantaranya struktur kolom-kolom, pasangan tembok dan konstruksi pengekspos lainnya harus juga dipertimbangkan terhadap kekuatan secara struktur pula, sehingga selain memberi nilai bentuk juga mampu memberikan rasa aman bagi pemakai.

Berdasarkan uraian diatas secara teknis dalam mewujudkan karya perancangan arsitektur menjadi massa bangunan, setidaknya mengikuti syarat-syarat sebagai berikut :

A. Pada struktur atap/penutup, maka struktur harus :

- Mampu menahan beban lateral dan beban angin.
- Mampu melindungi bangunan dari segala cuaca.
- Mudah dibersihkan, ekonomis dalam perbaikan dan perawatan.
- Bisa dikembangkan atau diperluas lagi ke masa depan.

B. Pada struktur utama (dinding, kolom, balok, plat lantai), maka struktur harus :

- Kolom-kolom struktur yang membentuk dimensi ruang bangunan harus dan memikul beban bangunan berlantai banyak harus kuat dan kokoh.
- Semua beban harus terbagi rata pada seluruh struktur.
- Pemilihan bahan struktur harus mempertimbangkan kebutuhan dan fungsi.

C. Pada struktur kaki/pondasi, yang berfungsi menyalurkan beban, maka struktur harus :

- Terbuat dari bahan konstruksi yang baik.
- Kedap air.
- Menyatu dengan komponen bangunan lainnya.
- Mampu menyalurkan beban sampai pada tanah keras dengan stabil.
- Pondasi tidak mudah rusak/lapuk, baik oleh pengaruh unsur organik, kimia dan lain sebagainya.

Pada umumnya jenis-jenis pondasi yang umum dipergunakan dalam kontruksi bangunan adalah :

- Pondasi *footplat* atau pondasi setempat, yaitu pondasi dengan terusan kolom beton yang ditopang dengan plat beton di dalam galian tanah diatas lapisan keras yang digunakan pada bangunan dengan beban berat.
- Pondasi tiang pancang, yaitu pondasi untuk konstruksi tertentu dengan pembebanan sangat berat, atau karena sebab kedalaman tanah keras lebih dari 4 meter.
- Pondasi menerus, yaitu umumnya berupa pasangan batu gunung atau material konstruksi lainnya yang dipasang di sepanjang bangunan.

1.15 Analisis Bahan

Penggunaan bahan sebagai material dan finishing pada bangunan setidaknya harus berprinsip pada :

- Kemudahan dalam pemasangan dan pemakaian.
- Kemudahan perawatan.
- Aspek estetika dan kesan yang ditimbulkan

Selain hal-hal yang disebutkan di atas, faktor penting lainnya adalah bahan yang digunakan harus menyesuaikan tujuan terhadap pencapaian pembentukan objekbangunan yang telah menjadi tujuan perancangan.

4.16 Analisis Utilitas

Melihat kompleksitas perancangan Pusat Pendidikan Islam dan Ekowisata ini, sehingga diperlukan penjelasan secara teknis mengenai komponen utilitas dalam perancangan ini. yaitu meliputi :

4.16.1 Sistem Penghawaan Alami

Sistem penghawaan dengan memasukkan udara dari luar kedalam bangunan dan dari dalam keluar bangunan, sebagai upaya menyirkulasi dengan pergerakan udara sehingga udara dalam ruangan tetap bersih. Untuk mencapai tujuan sistem penghawaan alami dengan baik, maka dapat menggunakan media ventilasi dengan tehnik bukaan jendela atau cross ventilation system. Sehingga penghawaan alami pada bangunan dapat terjadi dengan lancar dan tentunya akan dapat menghemat penggunaan listrik.

Umumnya tehnik-tehnik yang digunakan adalah dengan membuat *cross ventilation* yang diterapkan atau diaplikasikan ke dalam bangunan, untuk ruangan besar, ruang servis dan juga ruangan utilitas lainnya.

4.16.2 Sistem Penghawaan Buatan

Penghawaan buatan saat sekarang ini adalah umumnya dengan menggunakan mesin pendingin (AC), dimana dengan AC akan menghasilkan pengendalian suhu ruangan yang efektif. Pada sistem penghawaan buatan pastilah akan mengeluarkan pembiayaan, maka oleh sebab itu perlu upaya mempertimbangan faktor ekonomis dalam memasang instalasi pengondisi udara ini. Sebagai langkah penghematan biaya, maka penggunaan sistem penghawaan buatan dalam ruangan tepatnya adalah manakala ruangan tersebut membutuhkan. Selebihnya kalau masih memungkinkan kondisi ruangnya baik maka maksimalkan penggunaan penghawaan alami.

Ada beberapa ruangan yang memang secara khusus tetap membutuhkan AC secara terus menerus, biasanya ruangan tersebut adalah ruangan yang;

- Ada peralatan yang memerlukan pendingin hawa, seperti alat-alat elektronik.
- Ruang yang memerlukan ketenangan, tanpa diganggu aktivitas di luar ruangan.
- Ruang yang besrifat privat, dan lain sebagainya.

4.16.3 Sirkulasi

Sirkulasi pada bangunan adalah pola yang dijumpai pada bergeraknya manusia dan atau barang, terhadap perpindahan vertikal maupun horisontal. Umumnya sirkulasi tersebut menggunakan sistem sebagai berikut :

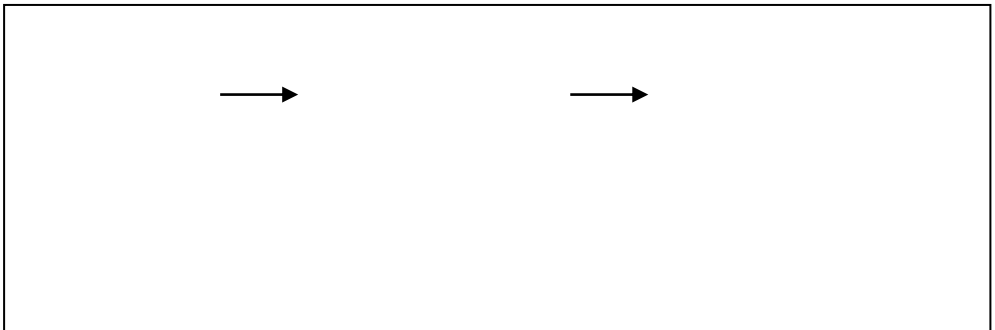
- Sirkulasi Vertikal, yaitu sistem pergerakan manusia secara vertikal dari lantai dasar kelantai diatasnya dan sebaliknya, misalnya menggunakan tangga, lift, eskalator dan lain sebagainya.
- Sirkulasi Horisontal, yaitu sistem pergerakan manusia atau barang dari satu ruang ke ruang lainnya secara horisontal, seperti pada hall ketika seseorang menerima tamu untuk mendistribusikan arus sirkulasi keruang-ruang tujuan, koridor dan lain sebagainya.

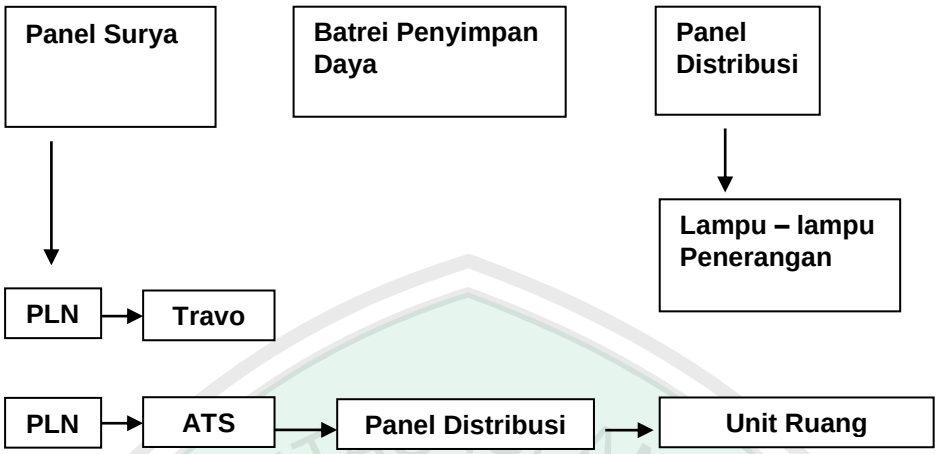
4.16.4 Sistem Distribusi Listrik

Energi listrik yang akan dimanfaatkan berasal dari tiga sumber, yakni dari panel surya, PLN, dan generator set. Energi listrik dari panel surya digunakan sebagai sumber energi yang ramah lingkungan dan ekonomis sebagai sumber daya utama untuk operasional menghidupkan lampu penerangan dan kebutuhan lainnya yang membutuhkan voltase rendah. Sedangkan sumber listrik dari PLN akan digunakan untuk sumber energi listrik yang membutuhkan beban KVA besar (3 phase).

Penggunaan genset adalah sebagai sumber energi listrik cadangan bila terjadi kekurangan daya akibat terjadinya pemadaman listrik dari PLN.

Tabel 4.36. Pendistribusian Listrik





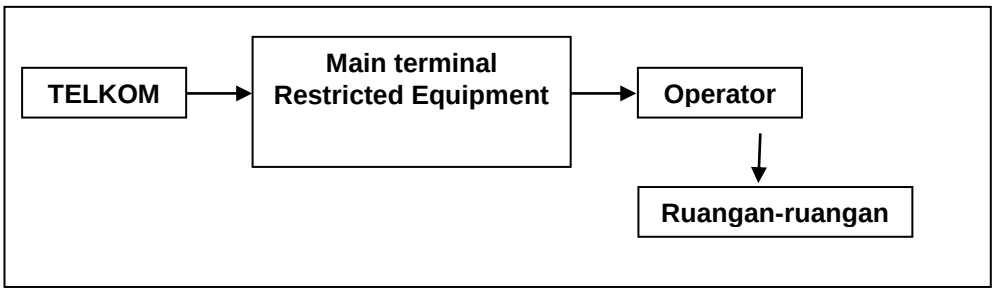
Sumber hasil analisis tahun 2014

4.16.5 Sistem Komunikasi

Beberapa sistem komunikasi yang dimanfaatkan dalam perancangan utilitas Pusat Pendidikan Islam dan Ekowisata ini secara umum, adalah sebagai berikut :

- Sistem komunikasi internal, yaitu menggunakan intercom atau sistem komunikasi dua arah dan pengeras suara.
- Sistem komunikasi eksternal, yaitu sistem komunikasi yang digunakan untuk berhubungan ke luar area dengan menggunakan telepon, internet, dan radio.

Tabel 4.37. Pendistribusian Telepon



Sumber hasil analisis tahun 2014

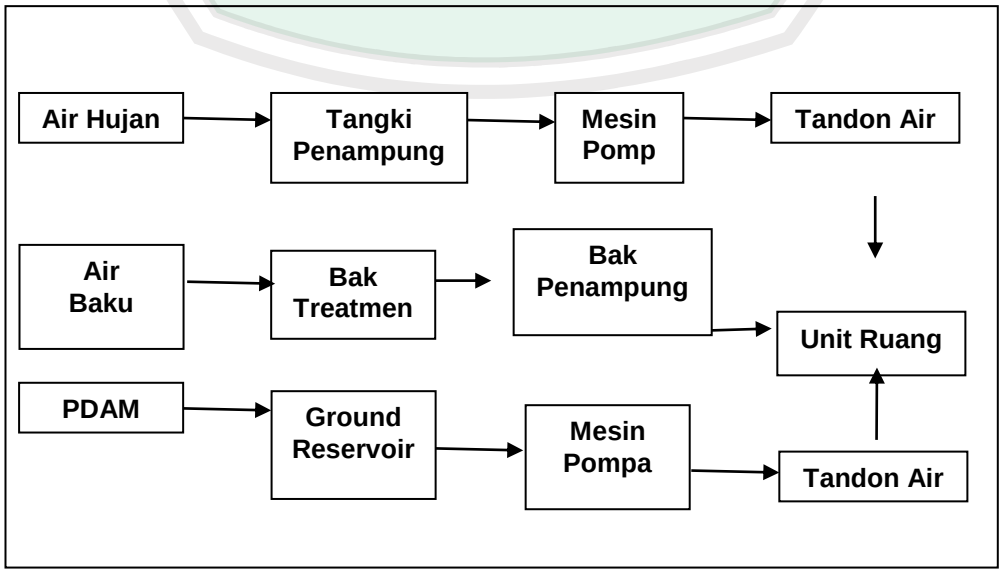
4.16.6 Sistem Pengadaan Air Bersih

Penggunaan air bersih untuk memenuhi seluruh aktifitas operasional pada obyek perancangan yang sangat tinggi, sedangkan air tawar yang tersedia di lokasi perancangan hanya dari air sungai yang sudah tercemar sampah dan PDAM, karena air dari sumber sumur bor tidak memungkinkan lagi.

Sehingga untuk memenuhi kebutuhan tersebut, maka suplai air bersih untuk operasional dipenuhi dengan strategi, sebagai berikut :

- Memanfaatkan air hujan yang di tampung dalam tangki-tangki penampungan.
- Melakukan treatment pada air sungai dengan memfilter dan memproses secara technobiologi sehingga air menjadi layak pakai.
- Suplai air dari PDAM hanya untuk keperluan konsumsi.

Tabel 4.38. Pendistribusian Air Bersih



Sumber hasil analisis tahun 2014

4.16.7 Sistem Pengelolaan Air Kotor

Untuk pengelolaan air kotor, dam perancangan sistem utilitas Pusat Pendidikan Islam dan Ekowisata adalah dengan menggunakan prinsip zero waste, dengan melakukan *re-duce, re-use, dan recycle* yaitu dengan pemikiran bagaimana mengolah sehingga masih bisa didapatkan nilai manfaat setelahnya. Maka sebagian dari solusi-solusi tersebut diantaranya :

- Air pembuangan yang tidak bercampur dengan kotoran padat dialirkan ke bak IPAL untuk proses treatment dengan diproses dengan filter an-aerob, kemudian air ditampung ke tangki penampung untuk digunakan sebagai air penyiram tanaman.
- Air pembuangan yang bercampur dengan kotoran padat dialirkan ke tangki *biofill*, kemudian dialirkan pada tangki biogas. Dan sisa kotoran padat yang sudah terfragmentasi kemudian diolah menjadi kompos.

4.16.8 Sistem Pengolahan Sampah

Pada prinsipnya dalam upaya perbaikan lingkungan, bila semua sampah masih bisa didaur ulang, maka kegiatan itu pasti akan berdampak didapatnya nilai ekonomis. Dengan kesadaran itu maka dalam perancangan sistem utilitasnya, maka sampah-sampah yang ditimbulkan oleh aktifitas lingkungan akan diproses di Bank Sampah yang ada di lokasi perancangan sendiri tanpa harus membuangnya keluar.

Bank sampah yang dikelola di lokasi perancangan diharapkan bisa menjadi obyek percontohan bagi instansi-instansi lain dalam mengelola sampah-sampahnya sehingga tidak mencemari lingkungan sekitar.

4.16.9 Sistem Pencegahan dan Pemadam Kebakaran

Ada beberapa cara dalam membuat usaha prefentif untuk penanggulangan bencana kebakaran pada obyek perancangan, yaitu dengan cara menggunakan peralatan mekanik yang diletakkan di luar maupun di dalam gedung atau ruang, yaitu dengan langkah-langkah :

- Memasang *fire hydrant*, yaitu alat pemadam kebakaran yang diletakkan di luar gedung yang digunakan untuk memadamkan api yang sudah besar, dengan jarak jangkauan antara 25 s/d 30 meter dengan menyediakan air pada kapasitas tertentu.
- *Fire extinguishe*, yaitu alat pemadam kebakaran berupa tabung kecil yang ditempatkan di dalam ruangan yang keberadaannnya vital.

4.16.10 Sistem Penangkal Petir

Sistem penangkal petir dipergunakan untuk melindungi gedung-gedung dari bahaya sambaran petir. Sistem penangkal petir yang digunakan pada bangunan umumnya adalah dengan sistem :

- Franklin, yaitu sistem penangkal petir dipasang pada atap gedung dengan tinggi kurang dari 30 meter. Terbuat dari susunan batang runcing yang di jajar yang dibuat dari *copper split*yang dikaitkan satu dengan yang lainnya

dengan kabel tembaga menuju ke elektroda yang ditanam pada *ground* (di dalam tanah).

- Farady, yaitu sistem penangkal petir yang umumnya dipergunakan pada bangunan-bangunan yang memanjang dan tidak terlalu tinggi.

4.16.11 Keamanan

Sistem keamanan bertujuan untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan terjadi pada seluruh area bangunan, sehingga perlu tindakan penjagaan dan pengawasan untuk menciptakan lingkungan yang kondusif dengan banyak langkah, meliputi :

- Dengan sistem manual, yaitu kegiatan penjagaan dengan melibatkan petugas keamanan dan sarana pendukungnya (pos-pos penjagaan).
- Sistem otomatis, yaitu menggunakan perkembangan tehnologi atau alat mekanis untuk memantau atau mendeteksi keadaan sekitar area bangunan, seperti penggunaan alarm, CCTV dan lain sebagainya.

TARI GANDRUNG

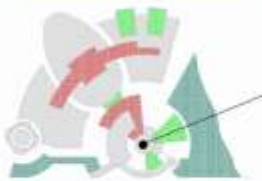
Dari Amirul Mukminin Abu Hafsh, Umar bin Al-Khattab radhiyallahu 'anhu, ia berkata : "Aku mendengar Rasulullah shallallahu 'alaihi wa sallam bersabda: "Segala amal itu tergantung niatnya, dan setiap orang hanya mendapatkan sesuai niatnya. Maka barang siapa yang hijrahnya kepada Allah dan Rasul-Nya, maka hijrahnya itu kepada Allah dan Rasul-Nya. Barang siapa yang hijrahnya itu Karena kesenangan dunia atau karena seorang wanita yang akan dikawininya, maka hijrahnya itu kepada apa yang dituju nya".
(Bukhari no. 1 dan Muslim no. 1907)

GERAK SAGAH → **Setiap aktifitas harus kita dasari dari niat, karena niat akan menghadirkan kebaikan atau keburukan dari setiap aktifitas gerak dalam kehidupan kita.**

TUJUAN YANG BAIK
sebuah titik awal

1. Bentuk radial ditinjau dari manfaat dan kenyamanan pemakaian sekitarnya akan memberikan aksebilitas ruang yang terpadu dan menyatu.
2. Desain entrance dibuat yang menarik sebagai vocalpoint untuk mengajak pengunjung masuk kedalam untuk mempelajari dan menyakinkan budaya budaya yang ada di Banyuwangi

Abdullah bin Umar r.a. berkata : Rasulullah saw. Bersabda : Seorang muslim saudara terhadap sesama muslim, tidak menganiyayanya dan tidak akan dibiarkan dianiaya orang lain. Dan siapa yang menyampaikan hajat saudaranya, maka Allah akan menyampaikan hajatnya. Dan siapa yang melapangkan kesusahan seorang muslim, maka Allah akan melapangkan kesukarannya di hari kiyamat, dan siapa yang menutupi aurat seorang muslim maka Allah akan menutupinya di hari qiyamat. (Bukhari, muslim)
Hadits No. 1667 Lu'lu' Wal Marjan

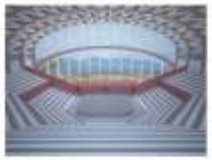


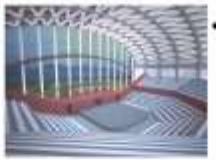
GERAK NGEBENG → **Kesan moral dan penghormatan dimana ada batasan teritorial harga diri yang harus di lindungi oleh setiap orang sehingga orang lain tidak boleh sewena wena menyentuhnya. kemudian wujud pembauran dalam interaksi sosial dimana di dalamnya ada suatu hukum yang harus di ikuti sehingga pesan kerukunan dan kebersamaan itu dapat terus dipertahankan.**

RUANG DI SESUAIKAN DENGAN FITROH MANUSIA
Perhitungan seara nonfisik dimensi ruang manusia yang bersifat privat dan publik

1. Menyediakan ruang bersama di dalam tapak bangunan berupa ruang terbuka hijau serta ruang terbuka lainya yang dapat memicu besarnya intentitas terjadinya silaturahmi

Dari Abu Hurairah radhiallahu anhu bahwa Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam bersabda: Allah Ta'ala berfirman: "Jika hamba-Ku ingin melakukan kejahatan maka janganlah kalian (para malaikat) catat hingga ia melakukannya, dan jika ia telah melakukannya maka catatlah sebagaimana adanya (yakni satu dosa), tapi jika ia meninggalkannya karena Aku maka catatlah itu sebagai satu kebaikan baginya. Jika ia berniat melakukan kebaikan sedang ia belum melakukannya maka catatlah itu sebagai satu kebaikan baginya, dan jika ia melakukannya maka catatlah itu untuknya sebagai 10 kebaikan sampai 700 kali lipat." (HR. Al-Bukhari no. 7501)





GERAK NGIWIR → **Pesan yang disampaikan bahwa kita tidak boleh larut terus dalam kegembiraan karena kita harus ingat esok hari akan ada tantangan besar yang akan menunggu kita untuk meraih masa depan yang lebih baik**

DIALOG ANTARA ARSITEKTUR DENGAN ALAM
konteks dalam penyatuan diri yang bersifat ragawi dan ruhani

1. Menyatukan Ruang Exterior Dengan Interior

KONSEP DASAR

"NEKAWAJAH GANDRUNG"

Pemaknaan sebuah konsep kearifan lokal berbasis kontemporer desain. Dalam tatanan yang dituangkan, konsep "Nekawajah Gandrung" adalah sebuah pengenalan secara utuh tentang tari gandrung dalam desain fisik yang terbagi dalam satu kawasan. Sehingga pemaknaan yang dilakukan tidaklah dalam konteks yang terpotong terpisah.

Tari Gandrung sebagai konsep dasar perancangan arsitektur intangible metaphor. Dalam filosofi Tari Gandrung yang memiliki arti dan makna beragam, yakni dimana banyak para praktisi dan budayawan lokal memaknai dan menafsirkan, sehingga pada akhirnya peneliti menentukan pemaknaan Tari Gandrung hanya dari salah satu nara sumber yang memenuhi kriteria valid sebagai tokoh kunci, dan kemudian didukung oleh beberapa referensi dari studi pustaka dalam karya tulis ini. Dalam spirit pementasan / pagelaran Tari Gandrung terdapat pesan-pesan dan simbul kebudayaan masyarakat untuk menghaturkan rasa syukur, ucapan terimakasih, semangat persatuan dan semangat perjuangan membangun kesejahteraan, berkeadilan dan cinta tanah air. Sehingga Tari Gandrung dalam Konsep intangible metaphor mengangkat makna perjuangan rakyat Banyuwangi dalam mempertahankan kedaulatan bangsa dan rasa cinta tanah air. Sehingga dalam konsep dasar ini, cipta dan rasa dalam intangible metaphor pada Tari Gandrung akan melahirkan konsep perancangan yang mengarah pada penciptaan karya arsitektur yang mampu menggugah semangat yang menggelorakan nilai-nilai patriotism.

KONSEP TAPAK

Titik Nol dalam **Nekawajah Gandrung**

Dalam tatanan pakem tari, impelementasi gerak dan penyebaran dalam mencitrakan cerita, nilai serta titik orientasi dasar yang digunakan untuk titik pusat awal pergerakan kemanusiaan yang selalu memiliki fitrah tentang kembali.

Lalu lintas kendaraan

Sirkulasi kendaraan didesain seminim mungkin masuk dalam tapak karena baik dari gas yang dikeluarkan kendaraan kurang bersahabat dengan alam, perusakkan permukaan tanah akan lebih parah jika kendaraan terlalu jauh masuk dalam tapak, selain itu juga memisahkan antara mobil dan motor. Material tempat parkir menggunakan grass block sehingga masih ada celah untuk tumbuhnya rumput dan lahan resapan.

- Parkir bus di tempatkan di depan tapak untuk memudahkan jangkauan pengunung masuk ke dalam plazza

Lalu lintas Pejalan Kaki

Memisahkan sirkulasi pejalan kaki dengan kendaraan bermotor agar pejalan kaki lebih terlindungi dan memfasilitasi halte yang terdapat di depan tapak agar pengunjung lebih nyaman untuk menunggu angkutan kota.

KONSEP BENTUK

ATAP → ATRAKTIF
LAYOUT → FASAD
ATRAKTIF + FASAD → TUBUH / JIWA

WARNA MATERIAL : MERAH - KUNING EMAS - HITAM

atap Omprog *(mahkota) dari bagian busana Gandrung diletakkan pada posisi utama sebagai penutup kepala penari gandrung dengan hiasan dominasi warna kuning atau emas. omprog sebagai mahkota ini dimaknai sebagai penggambaran keagungan.* **Hiasan Wayang Antareja yaitu wayang berwajah kesatriya berbadan ular berwarna hitam, ini melambangkan bahwa dalam hidup tidaklah boleh bermewah-mewah walaupun berkecukupan, tapi dalam hidup ini haruslah mampu mencerminkan rasa kebersamaan baik antara yang kuat dan yang lemah.** Hiasan kaca kristal dari pecahan atau potongan kecil kaca cermin yang ditata rapi di bagian depan mahkota, ini dimaksudkan sebagai simbul tolak balak atau sihir ilmu hitam. ***Dan kemudian Pilisan berbentuk setengah lingkaran yang dibuat dari besi diberi warna perak atau emas yang mengkilat sebagai pembentuk garis pembatas wajah penari, ini dimaksudkan sebagai senjata tajam yang diartikan untuk menunjukkan kebenaran dan aturan-aturan yang tegas dalam kehidupan yang harus dipatuhi berdasarkan hukum, norma adat, norma agama, norma kesopanan, dan norma kesusilaan.***

KONSEP RUANG

Konsep ruang yang yang akan dikembangkan dalam lanskap pada tapak adalah dengan bagaimana komponen ruang-ruang yang akan dibangun setidaknya tidak terlalu meng-okupansi space ruang yang ada, sehingga zoning ruang terhadap tapak akan sangat mendekatkan pada pertimbangan-pertimbangan penggunaan lahan yang seefektif dan seminim mungkin, yang kemudian dioptimalkan menjadi ruang-ruang yang tepat guna. Sehingga peletakan ruang-ruang yang hampir seluruhnya bersifat publik dan semi publik, dimana komposisi ruang akan menjadi obyek vital pariwisata dan pendidikan yang akan berfungsi untuk mengakomodir dan memfasilitasi aktifitas pengunjung wisata budaya.

Auditorium di desain dengan warna warna yang berkarakter pada kostum tari gandrung merah, kuning dan hitam

Foodcourt yang di desain dengan warna warna cerah untuk bisa menarik perhatian pengunjung datang.

Office yang didesain terbuka antar meja kerja untuk menjaga silaturahmi di dalam kantor

Tempat pertunjukan sebagai ruangan primer yang di desain terbuka untuk memanfaatkan sinar matahari masuk kedalam ruangan dan memanfaatkan view pantai selat bali sebagai bacground tempat pertunjukan. Pengunjung bisa merasakan keindahan alam sekitar dan ingat untuk melestarikanya

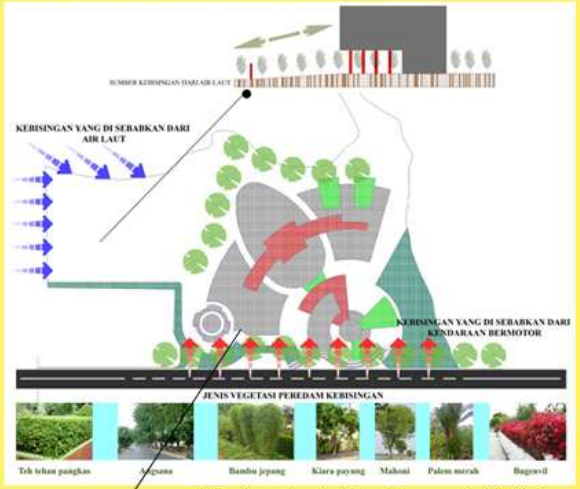
Interior museum di desain dengan warna dasar gelap, hanya di tempat display yang di beri warna terang untuk bisa mengarahkan perhatian

Ruang kelas yang di desain terbuka dan menggunakan bahan matrial batu bata ekspus untuk menyatukan suasana eksterior dan interior

KONSEP TAPAK

Kebisingan

Kebisingan yang ditimbulkan jalan utama akan terurai dengan jarak namun untuk kebisingan yang ditimbulkan oleh ombak pantai yang ada timur dan selatan tapak akan diuraikan dengan tumbuhan mahoni.



di bagian utara tapak untuk mengatasi kebisingan dari jalan utama dengan memberi jarak antara jalan utama dengan bangunan.

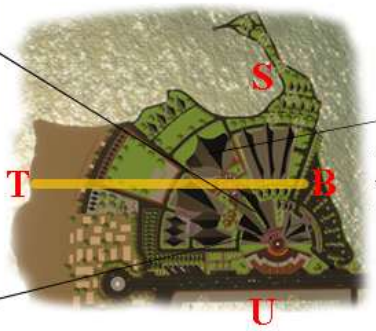
Bangunan yang mengarah di jalan raya di desain tertutup untuk mengurangi kebisingan yang di hasilkan dari kendaraan bermotor

Menggunakan matrial matrial batu alam juga bisa mengurangi kebisingan yang di akibatkan dengan kendaraan bermotor, selain itu tumbuhan kiara payung juga bermanfaat untuk mengurai kebisingan dari kendaraan bermotor.

Matahari

Salah satu cara yang dipilih untuk memaksimalkan potensi cahaya matahari pada tapak ini dalah dengan membuat bangunan lengkung sehingga cahaya masuk dari banyak sisi. Diharapakan dengan desain ini akan memperbesar kemungkinan sisi-sisi dari bangunan tersinari dengan baik.

Atap yang terbuka (void) yang berfungsi agar sinar matahari masuk kedalam ruangan koridor .

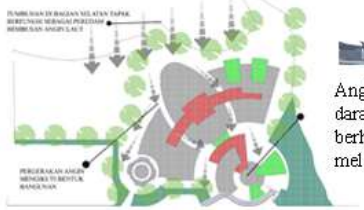


Tempat pertunjukan di desain terbuka untuk memaksimalkan sinar matahari dari timur masuk kedalam ruangan

Droop off yang menghadap ke barat akan terkena sinar matahari langsung pada sore hari. untuk mengatasi agar sinar matahari tidak langsung masuk kedalam ruangan di desain kanopi yang bermatrial baja WF.

Angin

Memasang bidang-bidang penahan gerak angin, ini dilakukan untuk menahan laju kekencangan hembusan angin laut, sehingga angin dapat terpecah dan mengalir dengan baik, yang dapat direkomendasikan sebagai pemecah dan penahan angin adalah dengan menanam pohon-pohon peneduh dan filter. Karena tanaman sebagi buffer hijau yang baik, maka penanamannya harus terkombinasi dengan satuan union yang baik, meliputi pohon tunjang dan pohon-pohonan perdu..

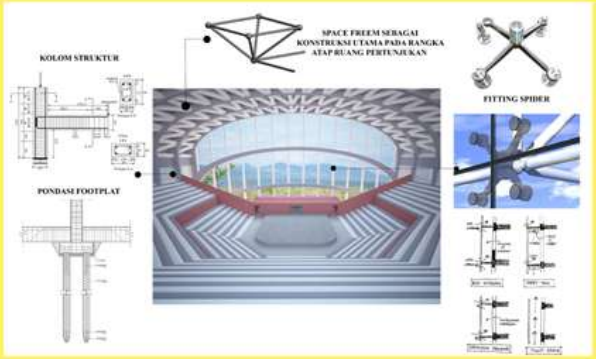


Angin yang berhembus dari selatan yang membawa angin lau ke daratan dapat di urai dengan tumbuhan mahoni, selain itu angin yang berhembus dari selatan bisa di arahkan dengan bentukan atap yang melengkung

KONSEP TAPAK

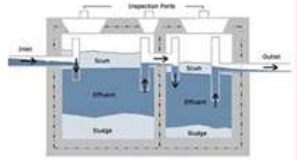
Struktur

Struktur rangka harus mampu menampung berbagai jenis aktivitas yang berlainan dan berlangsung pada waktu yang sama; Struktur harus aman, layak, dan baik; Ekonomis, cukup efektif dan tepat guna, meliputi panjang dan lebar bentang; Pada bagian struktur pondasi, maka pondasi yang digunakan harus mampu menopang seluruh beban bangunan itu sendiri dan beban lainnya yang timbul akaibat aktifitas yang terjadi di dalamnya. Struktur pondasi bisa berbentuk pasangan batu gunung, sepatu plat beton, pancang ataupun tehnologinya. Intinya yang terpenting hanyalah pondasi yang direncanakan harus mampu menaopang beban dan menyalurkan dengan baik terhadap tanah keras di bawahnya yang menumpu beban-beban tersebut; Pada bagian badan bangunan, diantaranya struktur kolom-kolom, pasangan tembok

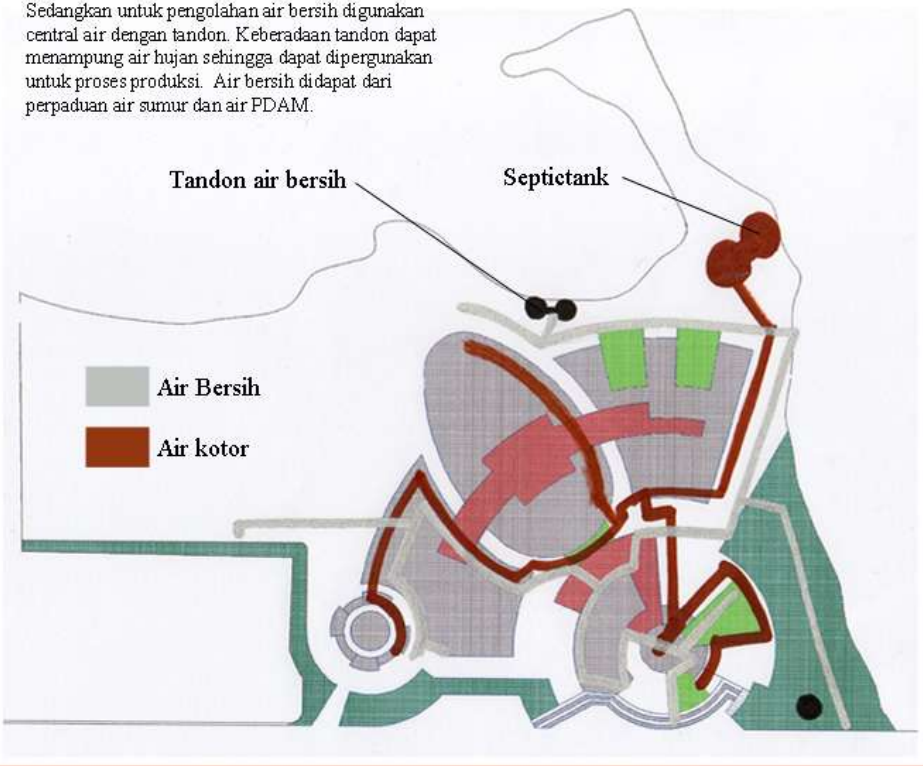


Utilitas

Untuk pengolahan air kotor digunakan septictank yang bersebelahan langsung dengan sumur resapan. Limbah padat akan tinggal di septictank sedangkan limbah cair akan masuk ke sumur resapan. Terdapat 4 titik sumur resapan di dalam tapak sehingga keberlangsungan air tanah akan lebih baik.dan konstruksi pengekspos lainnya harus juga dipertimbangkan terhadap kekuatan secara struktur pula, sehingga selain memberi nilai bentuk juga mampu memberikan rasa aman bagi pemakai.



Sedangkan untuk pengolahan air bersih digunakan central air dengan tandon. Keberadaan tandon dapat menampung air hujan sehingga dapat dipergunakan untuk proses produksi. Air bersih didapat dari perpaduan air sumur dan air PDAM.



BAB VI

HASIL RANCANGAN

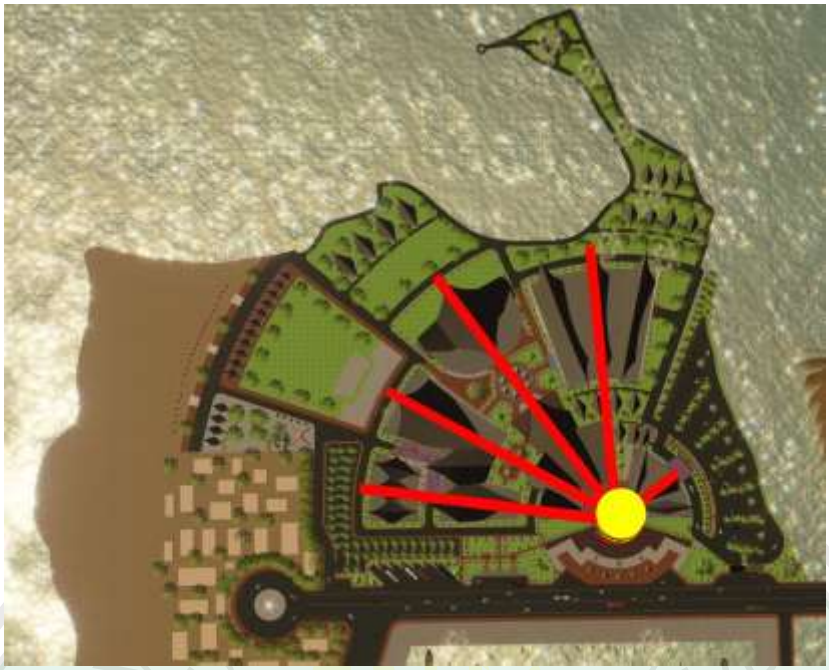
6.1. Dasar Rancangan

Hasil Perancangan *Wisata kebudayaan di Kabupaten Banyuwangi* diambil dari dasar penggambaran konsep dan analisa yang terdapat pada Bab IV dan Bab V. Pada Perancangan *Wisata kebudayaan di Kabupaten Banyuwangi* ini mengambil Tema *Intangible Methafor*. Konsep yang diambil pada *Wisata kebudayaan* yaitu *Nekawajah Gandrung* yang menggambarkan beraneka masa bangunan tetapi tetap dalam kesatuan bangunan seperti pada pengertian Bab IV dan V, sehingga dapat menunjang kebutuhan perancangan wisata kebudayaan di Kabupaten Banyuwangi.

6.2. Hasil Rancangan Tapak

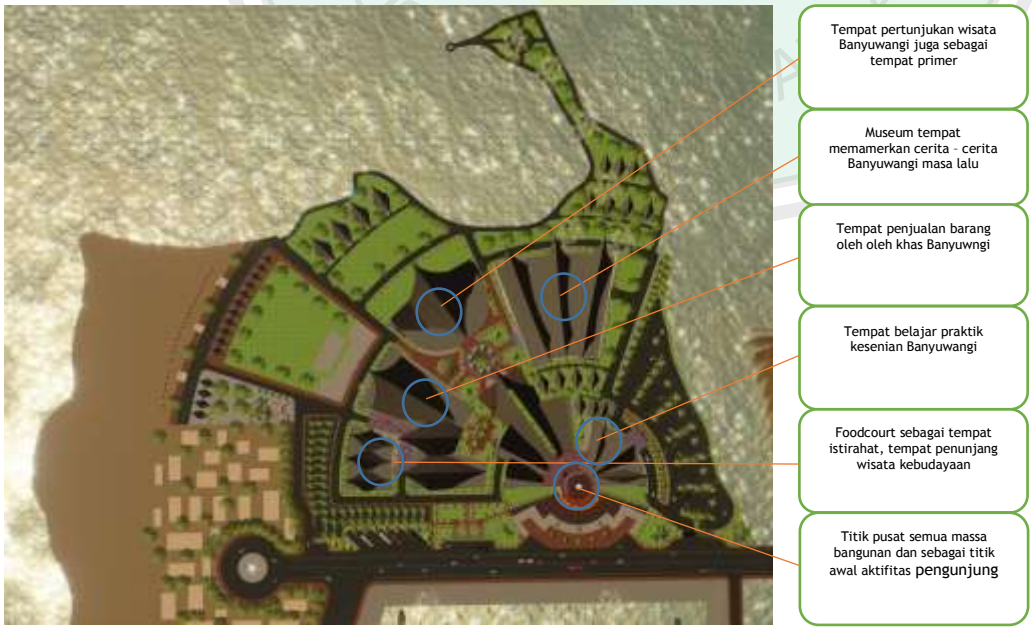
6.2.1 Hasil Rancangan Tapak

Pola tatanan masa yang di pakai pada rancangan Wisata kebudayaan di kabupaten Banyuwangi adalah Radial yang menyenyesuaikan tapak dan kebutuhan ruang serta mempunyai pola sirkulasi menyebar.



Gambar : 6.1 Tatanan Masa
Sumber : Hasil Rancangan 2016

Pemilihan pola massa yang memusat dan menyebar ini juga sebagai pengarah atau pengatur perilaku pengguna Wisata kebudayaan. Dari pola memusat, pengguna akan diarahkan ke suatu titik dan kemudian pengguna diarahkan dengan pola sirkulasi menyebar, menuju zona penunjang yang di butuhkan.



Gambar : 6.2 Zoning Tapak
Sumber : Hasil Rancangan 2016

6.2.2 Aksesbilitas Dan Sirkulasi

Aksesbilitas ke dalam tapak hanya dapat diakses dari jalan utama yaitu jalan Nusantara yang berada di sebelah utara tapak. Membedakan sirkulasi pejalan kaki dan kendaraan bermotor. Membedakan Area parkir mobil Bus dan Motor. Area parkir mobil di bagian barat tapak karena terdapat dropzon di bagian barat dan area parkir bus di bagian tepi jalan utara tapak untuk sirkulasi agar maksimal sedangkan area parkir kendaraan bermotor di timur tapak.

Gambar : 6.3 Sirkulasi Pengguna
Sumber : Hasil Rancangan 2016

6.2.3 Vegetasi

Elemen vegetasi pada Perancangan *Wisata kebudayaan di kabupaten Banyuwangi* sangat berpengaruh pada pengunjung dan pengguna Wisata budaya, salah satunya demi kenyamanan dan mengurangi kebisingan yang diakibatkan dari ombak laut maupun kendaraan bermotor.

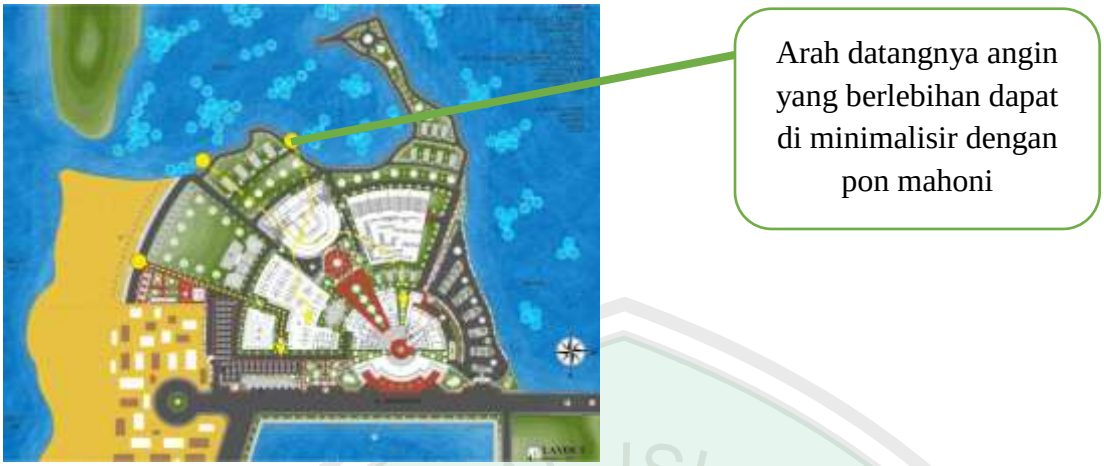
Adapun pemilihan vegetasi yang ditanam di *Wisata kebudayaan di kabupaten Banyuwangi* ini bukan vegetasi pada umumnya. Vegetasi yang dipilih merupakan vegetasi khusus atau vegetasi yang cocok jika ditanam di area pinggir pantai. Vegetasi yang

digunakan harus mempunyai kapasitas penyerapan/penyaringan polusi yang besar dan cepat, sehingga udara akan tetap pada kondisi bersih. Adapun vegetasi yang digunakan yaitu:

- Vegetasi pembatas dan peneduh yang diterapkan pada batas luar tapak dan area parkir kendaraan. Vegetasi yang digunakan yaitu mahoni, bungur, kiara payung, dan angsana.
- Vegetasi pengarah sirkulasi baik manusia maupun kendaraan yang diterapkan di sepanjang jalur sirkulasi manusia dan kendaraan dari masuk tapak hingga keluar tapak. Vegetasi yang digunakan yaitu cemara, palm, dan mahoni.
- Vegetasi peredam suara yang diterapkan pada sisi/area bangunan yang berhubungan langsung dengan area aktivitas lalu lintas kendaraan, sehingga suara bising dapat diatasi, seperti area kedatangan dan keberangkatan kendaraan. Vegetasi yang digunakan yaitu bambu jepang.
- Vegetasi Mangruf berfungsi untuk mencegah erosi pantai, menjadi tatalis tanah dari air laut, habitat perikanan, mencegah pemanansan global

6.2.4 Angin Dan Matahari

Pemanfaatan potensi angin sangat diperhatikan pada *Wisata kebudayaan di kabupaten Banyuwangi*. Kelancaran sirkulasi angin sangat diperlukan demi menjaga kenyamanan dan kestabilan suhu pada bangunan di area pantai yang cukup panas.



Gambar : 6.4 Penghawaan Pada Tapak
Sumber : Hasil Rancangan 2016

Bentukan bangunan yang banyak rongga akan dapat mengoptimalkan sirkulasi penghawaan, sehingga dapat mengurangi penggunaan AC untuk mengutamakan kedaerahan setempat yang memiliki suhu dan suasan sejuk.

Gambar : 6.5 Penghawaan Pada Tapak
Sumber : Hasil Rancangan 2016

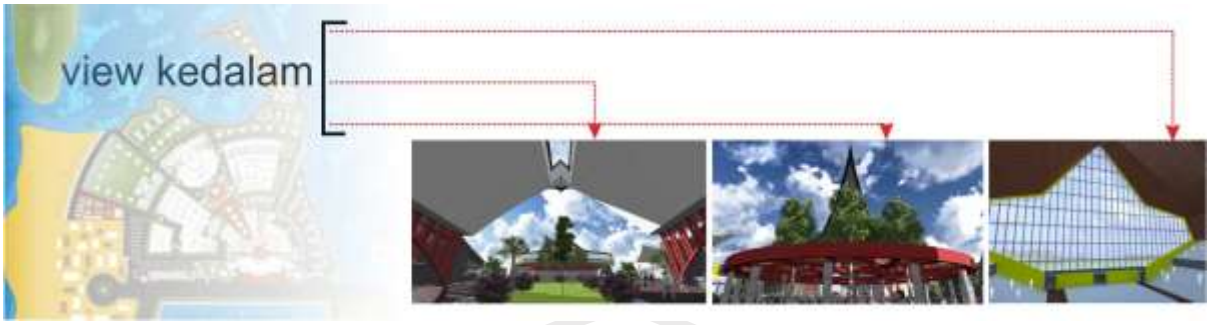
Bentukan bangunan yang lurus yakni antara ruang ruang menjadi satu dapat mempermudah mengatur sirkulasi angin pada tapak. Bukaan bangunan juga mempengaruhi sinar yang masuk pada bangunan.

Gambar : 6.6 Bukaan dan Penghawaan Pada Bangunan
Sumber : Hasil Rancangan 2016

6.2.5 View Kedalam Dan keluar

Pandangan kedalam tapak dan bangunan dapat menarik perhatian pengunjung untuk masuk kedalam area wisata kebudayaan di kabupaten Banyuwangi.

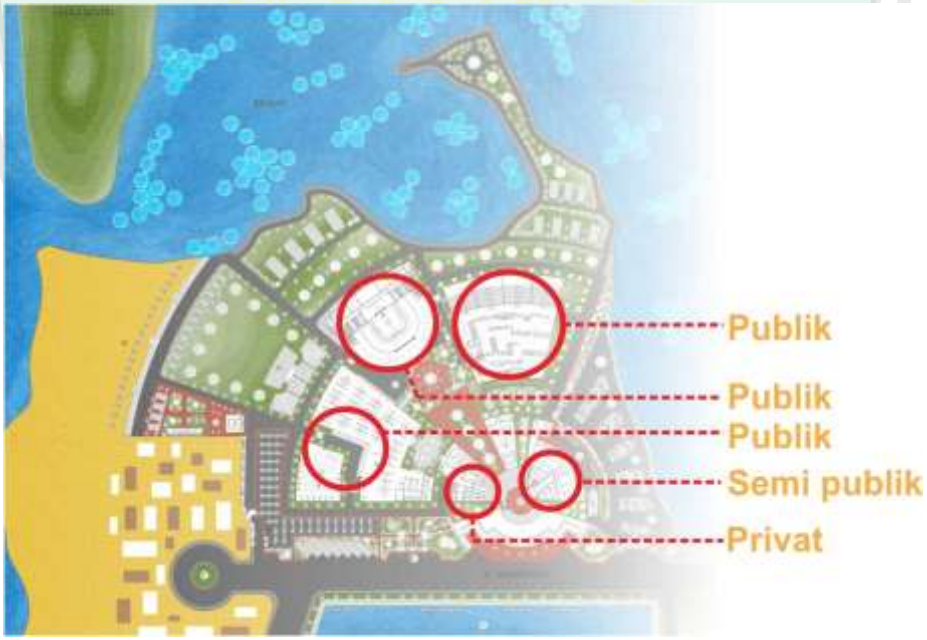
Gambar : 6.7 View Kedalam Bangunan
Sumber : Hasil Rancangan 2016



Gambar : 6.8 View Keluar Bangunan
Sumber : Hasil Rancangan 2016

6.3 Zona Tapak Bangunan

Perancangan *Wisata kebudayaan di kabupaten Banyuwangi* memiliki pembagian ruang. Dari titik bagian yang menjadi pusat yaitu plazza pada bangunan. Pembagian zona antara Publik, Privat dan Semi Privat terdapat dalam Perancangan *Wisata kebudayaan di kabupaten Banyuwangi.*



Gambar : 6.9 Zona Tapak Bangunan
Sumber : Hasil Rancangan 2016

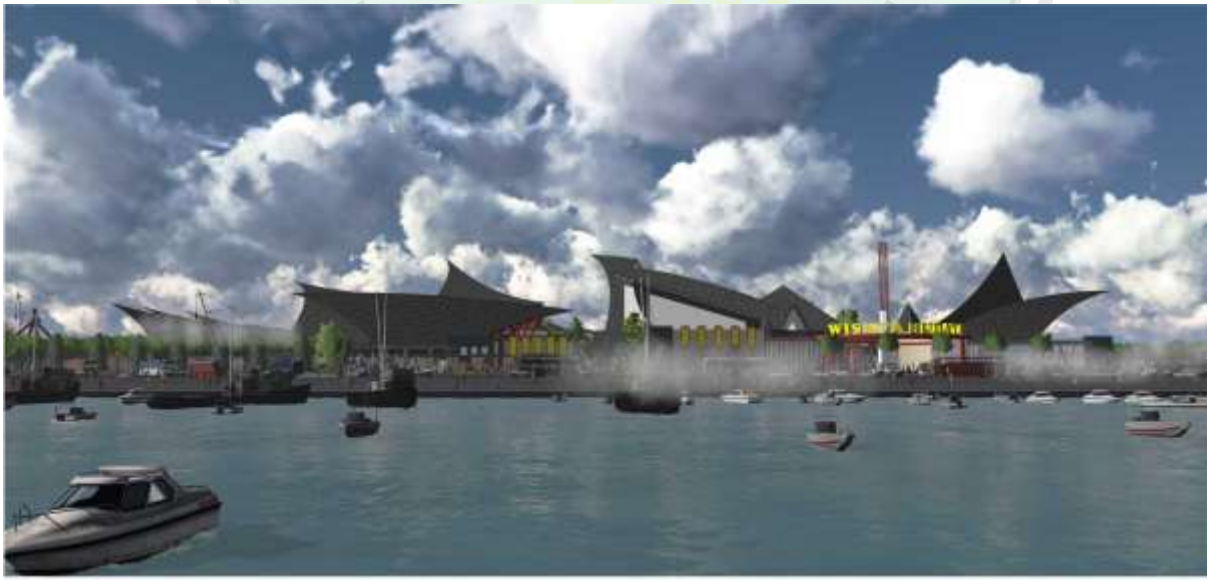
6.4 Hasil Rancangan Bentuk Dan Ruang Bangunan

Bentuk perancangan pada bangunan wisata kebudayaan di kabupaten banyuwangi mempunyai enam massa bangunan yang menyatu kesatu titik pusat.

Gambar : 6.10 Perspektif Rancangan
Sumber : Hasil Rancangan 2016

Gambar : 6.11 Gambar Site plan
Sumber : Hasil Rancangan 2016

Gambar : 6.12 Gambar Lay out
Sumber : Hasil Rancangan 2016

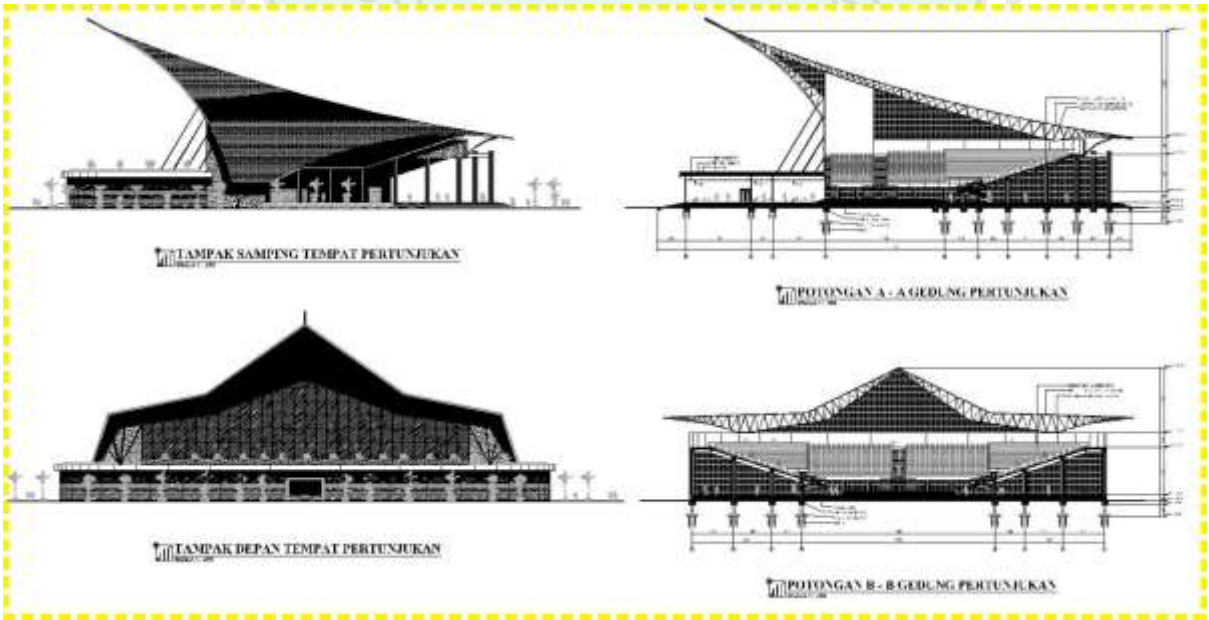


Gambar : 6.13 Tampak Kawasan
Sumber : Hasil Rancangan 2016

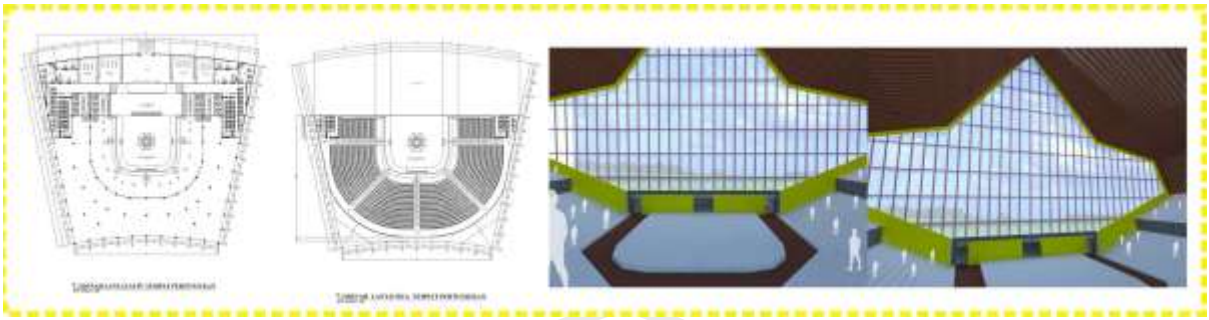
Gambar : 6.13 Tampak Kawasan
Sumber : Hasil Rancangan 2016

6.4.1 Tempat Pertunjukan

Gedung pertunjukan sebagai tempat primer Perancangan wisata kebudayaan di kabupaten Banyuwangi untuk pertunjukan kesenian-kesenian yang ada di kabupaten Banyuwangi.



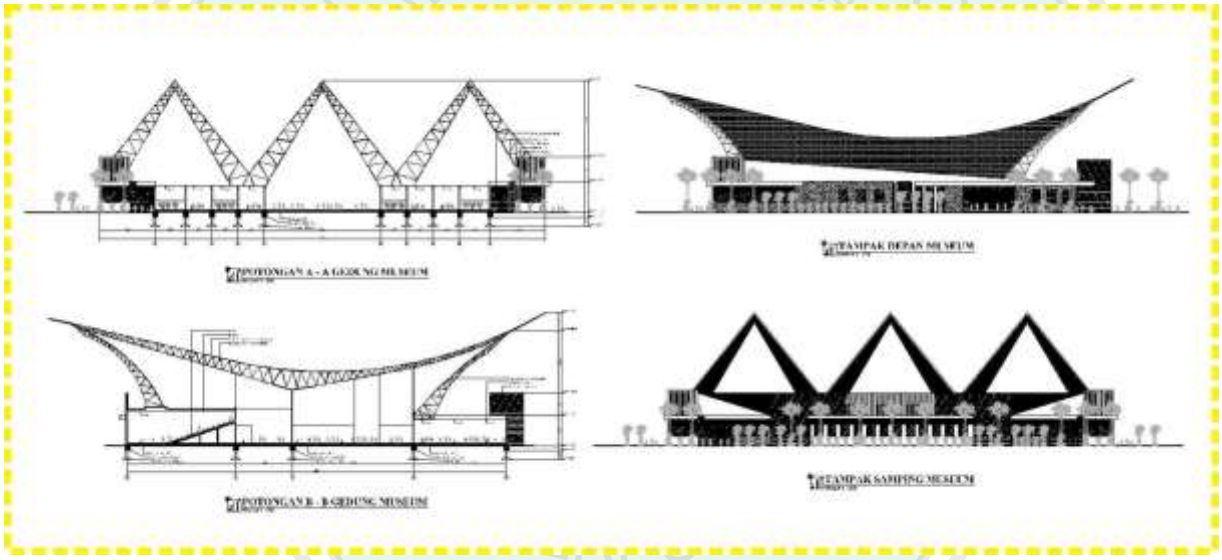
Gambar : 6.14 Tampak dan Potongan
Sumber : Hasil Rancangan 2016



Gambar : 6.15 Denah dan Interior
Sumber : Hasil Rancangan 2016

6.4.2 Gedung Museum

Gedung museum untuk memamerkan sejarah kesenian-kesenian dan kisah asal usul sejarah yang ada di kabupaten banyuwangi.

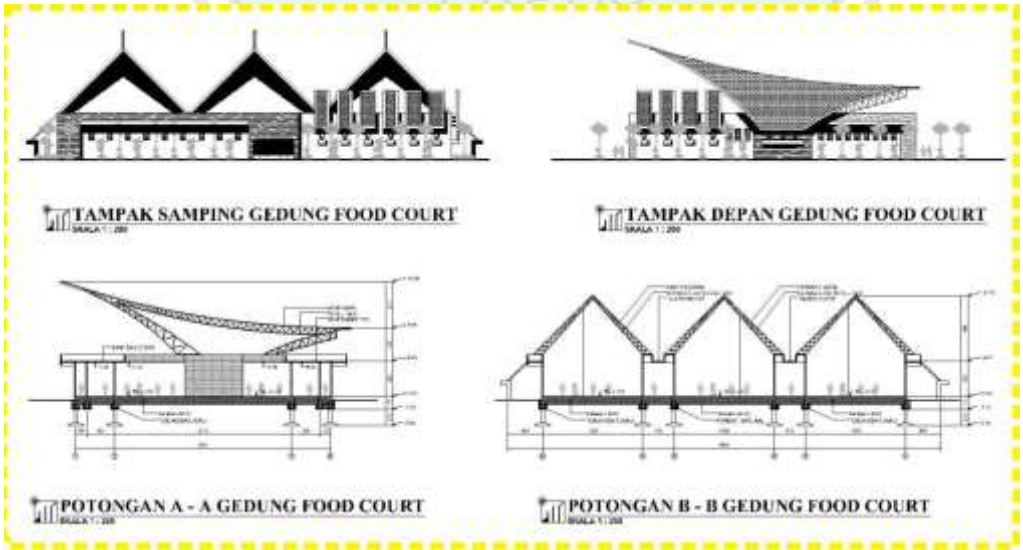


Gambar : 6.16 Tampak dan Potongan
Sumber : Hasil Rancangan 2016

Gambar : 6.17 Denah dan Interior
Sumber : Hasil Rancangan 2016

6.4.3 Gedung Foodcourt

Caffe and Resto disini di rancang dekat Musholla, Area Retail dan Parkir dikarenakan mempermudah akses pengunjung menuju ke tempat singgah untuk menikmati beberapa makanan dan minuman.

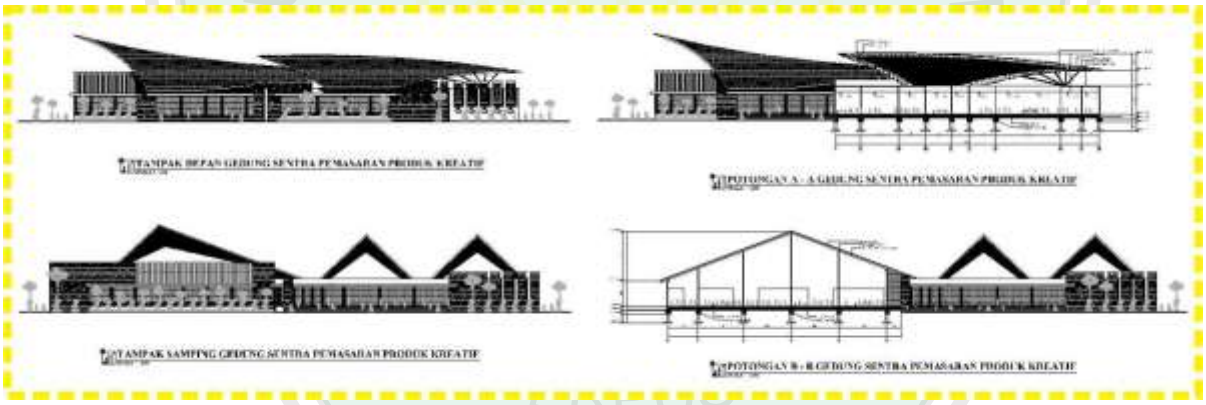


Gambar : 6.18 Tampak dan Potongan
Sumber : Hasil Rancangan 2016

Gambar : 6.19 Denah dan Interior
Sumber : Hasil Rancangan 2016

6.4.4 Tempat Penjualan Sofenir

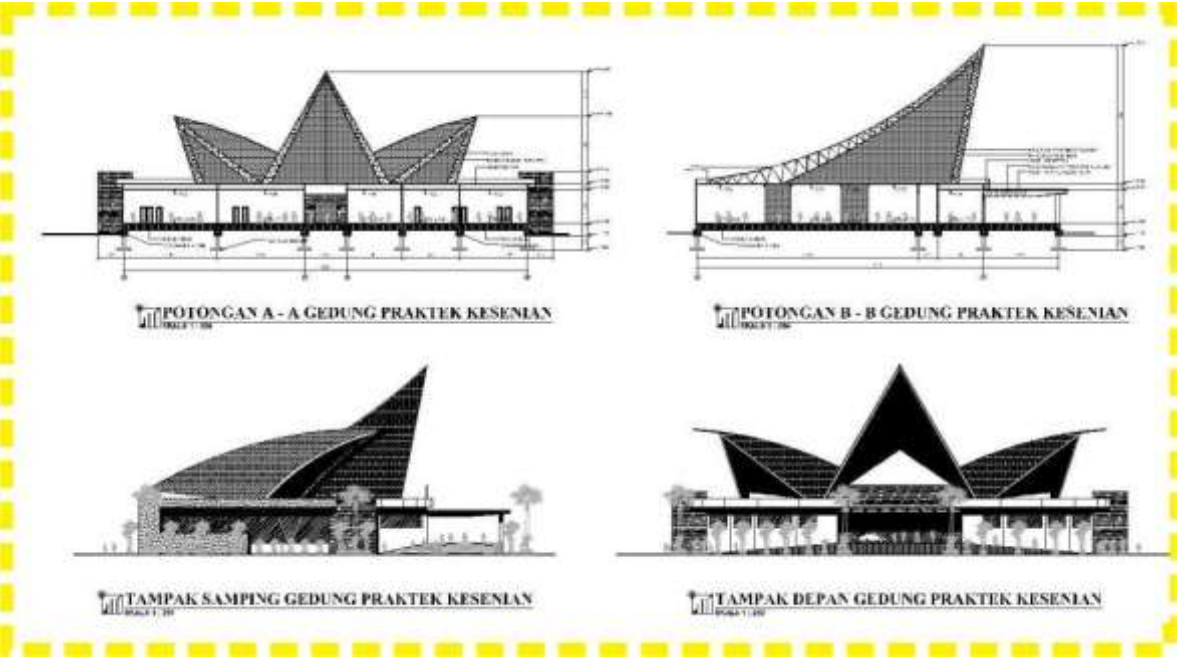
Tempat penjualan Sofenir berdekatan dengan gedung pertunjukan dan Foodcourt, agar pengunjung bisa langsung masuk habis melihat pertunjukan.



Gambar : 6.20 Tampak dan Potongan
Sumber : Hasil Rancangan 2016

6.4.5 Gedung Praktik

Tempat praktik yang di sediakan pada rancancangan wisata kebudayaan di kabupaten banyuwangi agar pengunjung bisa belajar dan praktik kesenian-kesenian kabupaten banyuwangi.

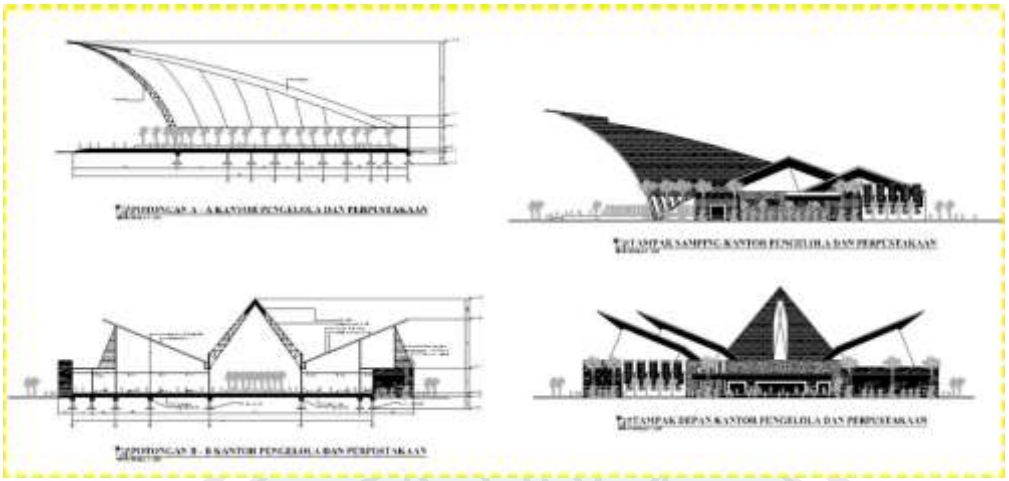


Gambar : 6.21 Tampak dan Potongan
Sumber : Hasil Rancangan 2016

Gambar : 6.22 Denah dan Interior
Sumber : Hasil Rancangan 2016

6.4.6 Office Dan Perpustakaan

Gedung Office dan Perpustakaan saling berdekatan dengan ruang praktik agar sirkulasi pengunjung mudah dicapai.

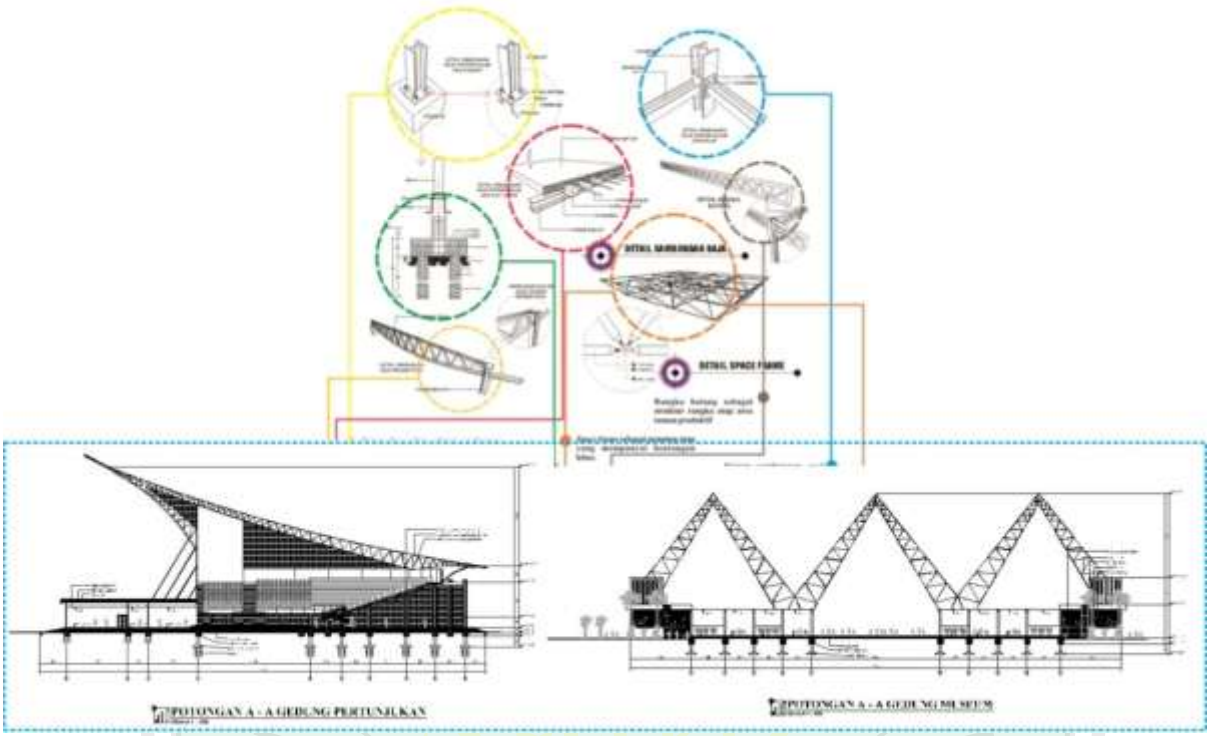


Gambar : 6.23 Tampak dan Potongan
Sumber : Hasil Rancangan 2016

Gambar : 6.24 Denah dan Interior
Sumber : Hasil Rancangan 2016

6.5 Hasil Rancangan Struktur

Struktur bangunan *Wisata kebudayaan di kabupaten banyuwangi* merupakan struktur gabungan dari space frame dan rangka batang, dimana titik tumpu beban pada samping struktur. Bangunan di rancang tanpa kolom tengah sehingga ruang tengah tidak ada penyangga beban, beban ditarik ke samping samping struktur.

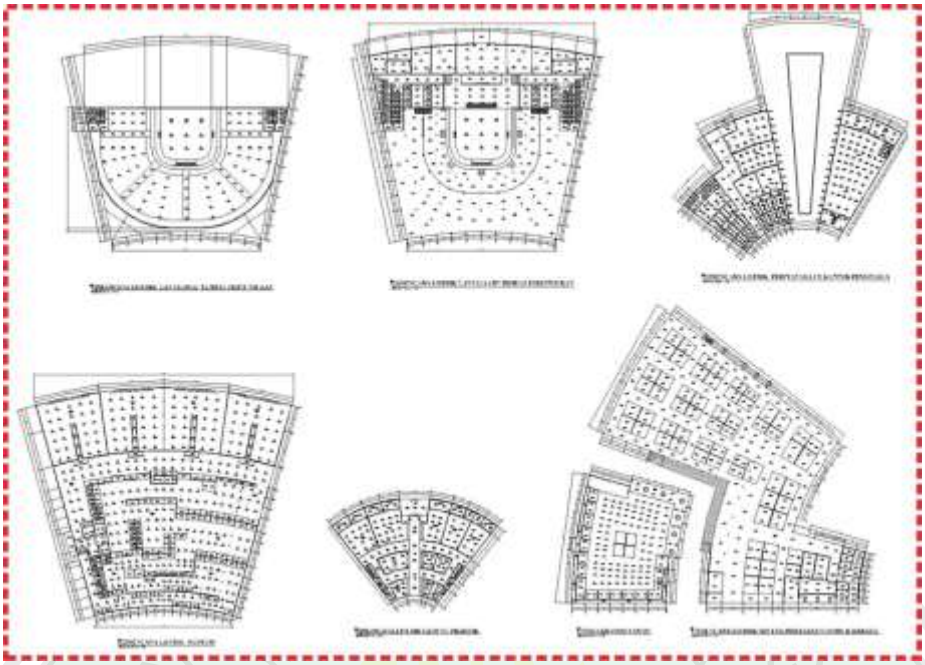


Gambar : 6.25 Struktur Bangunan
Sumber : Hasil Rancangan 2016

6.6 Hasil Rancangan Utilitas

6.6 .1 UtilitasListrik

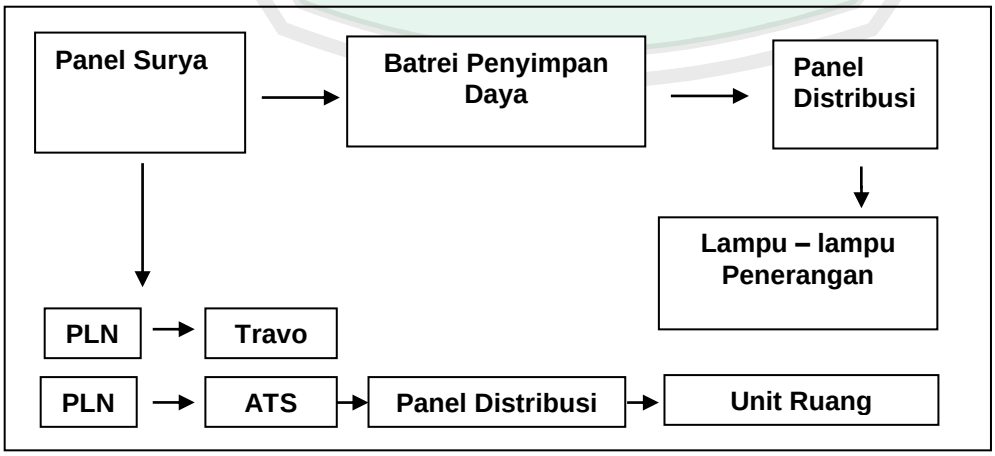
Sumber listrik utama untuk kebutuhan penerangan lampu dan kebutuhan listrik lainnya berasal dari PLN. Energi listrik yang akan dimanfaatkan berasal dari tiga sumber, yakni dari panel surya, PLN, dan generator set. Energi listrik dari panel surya digunakan sebagai sumber energi yang ramah lingkungan dan ekonomis sebagai sumber daya utama untuk operasional menghidupkan lampu penerangan dan kebutuhan lainnya yang membutuhkan voltase rendah. Sedangkan sumber listrik dari PLN akan digunakan untuk sumber energi listrik yang membutuhkan beban KVA besar (3 phase).



Gambar : 6.26 Instalasi Listrik
Sumber : Hasil Rancangan 2016

Penggunaan genset adalah sebagai sumber energi listrik cadangan bila terjadi kekurangan daya akibat terjadinya pemadaman listrik dari PLN.

Aliran listrik dari PLN memakai sistem tanam sehingga tidak mempengaruhi pandangan. Energy listrik yang diperoleh jika terdapat masalah atau mati listrik akan menggunakan genset sebagai alternatif sumber lsitrik. Genset berada di ruang teknisi.

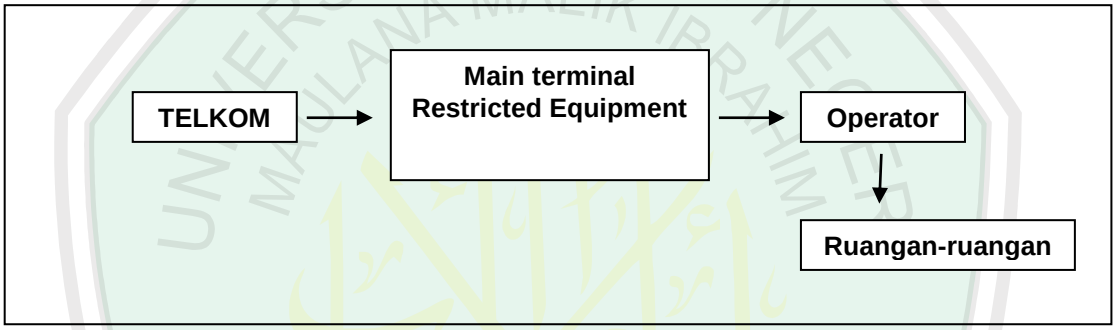


Gambar : 6.26 Elektrikal Listrik
Sumber : Hasil Rancangan 2016

6.6.2 Sistem Komunikasi

Beberapa sistem komunikasi yang dimanfaatkan dalam perancangan utilitas Pusat Pendidikan Islam dan Ekowisata ini secara umum, adalah sebagai berikut :

- Sistem komunikasi internal, yaitu menggunakan intercom atau sistem komunikasi dua arah dan pengeras suara.
- Sistem komunikasi eksternal, yaitu sistem komunikasi yang digunakan untuk berhubungan ke luar area dengan menggunakan telepon, internet, dan radio.



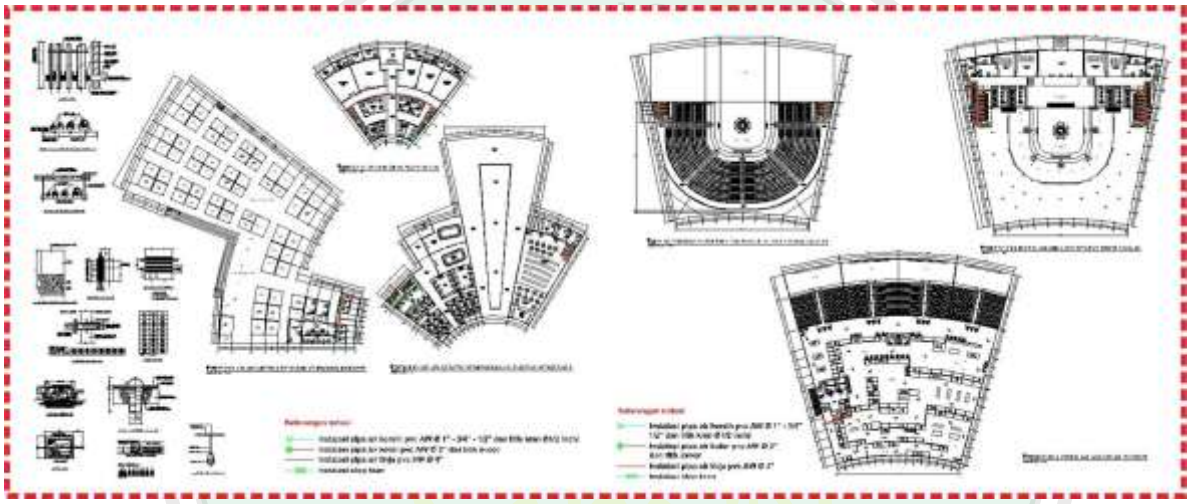
Gambar : 6.27 Sistem Komunikasi
Sumber : Hasil Rancangan 2016

6.6.3 Utilitas Plumbing

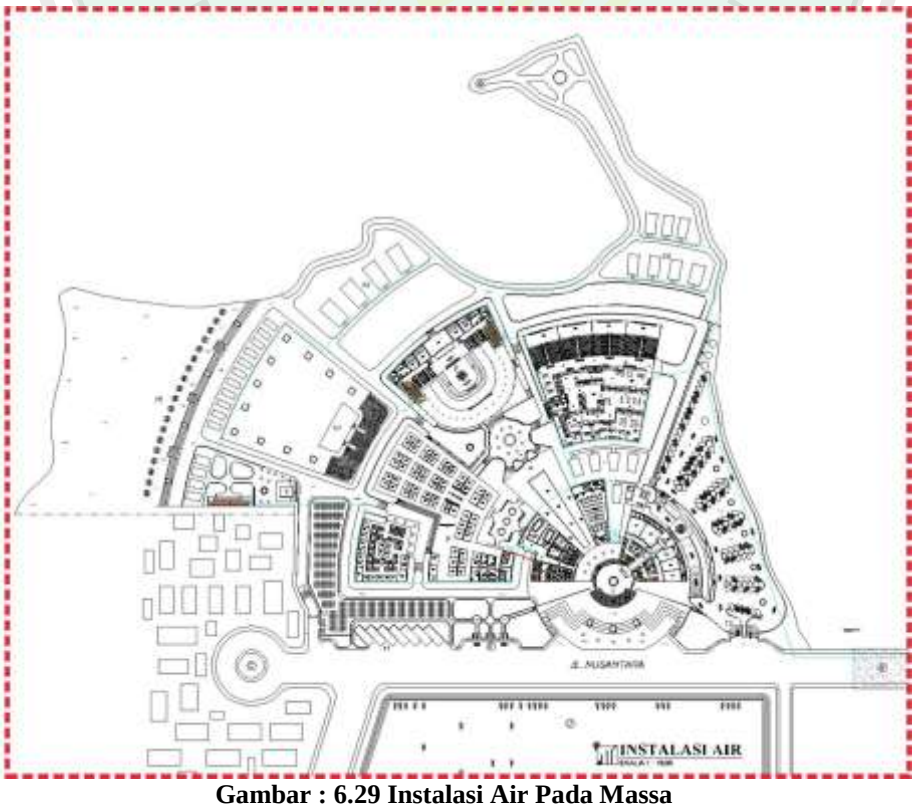
Rencana plumbing atau pemipaan pada area kawasan Wisata Kebudayaan dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu plumbing air bersih, air kotor (*gray water and black water*), air hujan, *sprinkler dan hydrant*, dan pembuangan sampah. Sumber air bersih pada bangunan didapat dari PDAM dan sumur bor. Penggunaan dua sumber ini untuk mengantisipasi adanya gangguan dari salah satu sumber air. Akan tetapi untuk sumber utama yang digunakan yaitu dari PDAM, sedangkan sumur bor merupakan sumber cadangan.

Sprikler dan *Hydrant* merupakan alat untuk mengantisipasi bahaya kebakaran. Sumber air utama didapat dari sumur bor dan sumur resapan. *Sprinkler* dipasang dibagian dalam bangunan, untuk standar jarak pemasangan *sprinkler* pada bangunan didapat dari rumus luas bangunan/luas *sprinkler*.

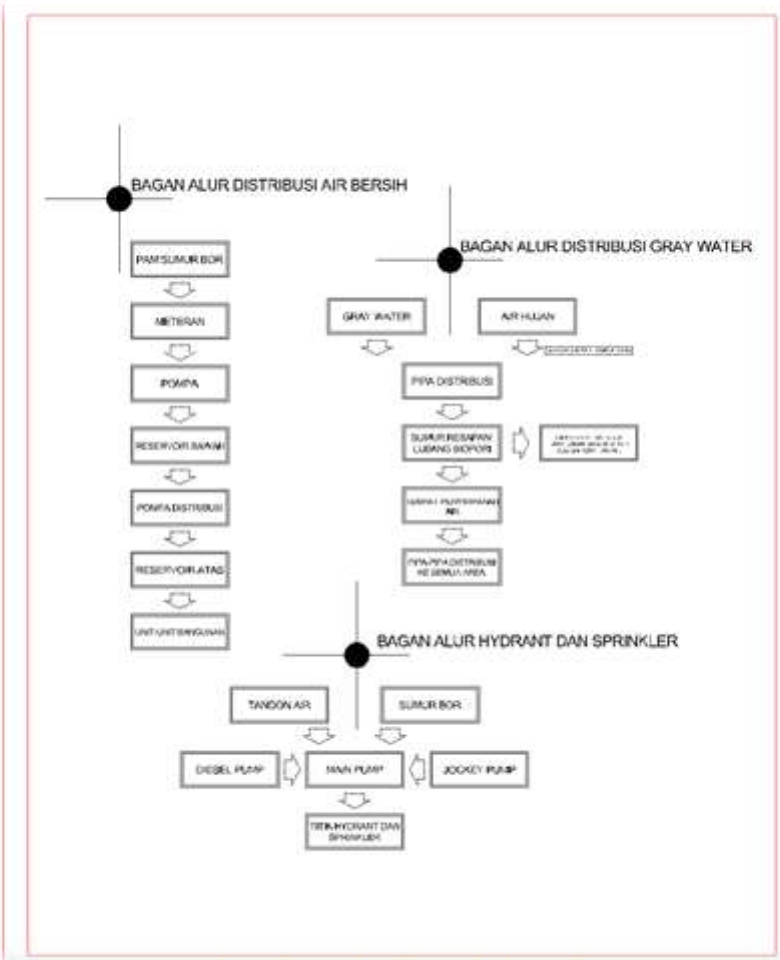
Distribusi sampah pada kawasan terminal dengan cara meletakkan tempat sampah hampir disetiap sisi/sudut bangunan dan ruangan, sehingga mudah dijangkau oleh setiap orang yang ada di terminal. Sampah ini pembuangannya dibedakan antara sampah organik dan anorganik, sehingga mudah dalam penyortirannya dan pembuangannya. Setelah pembuangan ke tempat sampah yang ada disetiap sudut ruangan, distribusi terakhir yaitu ke TPS yang letaknya di bagian paling belakang tapak.



Gambar : 6.28 Instalasi Air Pada Bangunan
Sumber : Hasil Rancangan 2016



Gambar : 6.29 Instalasi Air Pada Massa
Sumber : Hasil Rancangan 2016



Gambar : 6.30 Skema Utilitas
Sumber : Hasil Rancangan 2016

6.6.4 Sistem Pencegahan dan Pemadam Kebakaran

Ada beberapa cara dalam membuat usaha prefentif untuk penanggulangan bencana kebakaran pada obyek perancangan, yaitu dengan cara menggunakan peralatan mekanik yang diletakkan di luar maupun di dalam gedung atau ruang, yaitu dengan langkah-langkah :

- Memasang *fire hydrant*, yaitu alat pemadam kebakaran yang diletakkan di luar gedung yang digunakan untuk memadamkan api yang sudah besar, dengan jarak jangkauan antara 25 s/d 30 meter dengan menyediakan air pada kapasitas tertentu.
- *Fire extinguishe*, yaitu alat pemadam kebakaran berupa tabung kecil yang ditempatkan di dalam ruangan yang keberadaannnya vital.

6.6.5 Sistem Penangkal Petir

Sistem penangkal petir dipergunakan untuk melindungi gedung-gedung dari bahaya sambaran petir. Sistem penangkal petir yang digunakan pada bangunan umumnya adalah dengan sistem :

- Franklin, yaitu sistem penangkal petir dipasang pada atap gedung dengan tinggi kurang dari 30 meter. Terbuat dari susunan batang runcing yang di jajar yang dibuat dari *copper split*yang dikaitkan satu dengan yang lainnya dengan kabel tembaga menuju ke elektroda yang ditanam pada *ground* (di dalam tanah).
- Farady, yaitu sistem penangkal petir yang umumnya dipergunakan pada bangunan-bangunan yang memanjang dan tidak terlalu tinggi.

6.6.6 Keamanan

Sistem keamanan bertujuan untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan terjadi pada seluruh area bangunan, sehingga perlu tindakan penjagaan dan pengawasan untuk menciptakan lingkungan yang kondusif dengan banyak langkah, meliputi :

- Dengan sistem manual, yaitu kegiatan penjagaan dengan melibatkan petugas keamanan dan sarana pendukungnya (pos-pos penjagaan).
- Sistem otomatis, yaitu menggunakan perkembangan tehnologi atau alat mekanis untuk memantau atau mendeteksi keadaan sekitar area bangunan, seperti penggunaan alarm, CCTV dan lain sebagainya.

6.7 Integrasi Keislaman

Al-quran merupakan petunjuk bagi umat manusia, semua hal ada petunjuk di dalamnya, termasuk perancangan ini. Oleh karena itu, prinsip tema yang telah ditemukan akan dikaitkan dengan ayat-ayat suci sebagai pematangan dari kebenaran prinsip tersebut. Keduanya berintegrasi menciptakan prinsip yang paling baik untuk alam dan lingkungan sebagai wujud rasa syukur ke hadirat Allah SWT.

Dari Amirul Mukminin Abu Hafsh, Umar bin Al-Khathab radhiyallahu ‘anhu, ia berkata : *“Aku mendengar Rasulullah shallallahu ‘alaihi wa sallam bersabda: “Segala amal itu tergantung niatnya, dan setiap orang hanya mendapatkan sesuai niatnya. Maka barang siapa yang hijrahnya kepada Allah dan Rasul-Nya, maka hijrahnya itu kepada Allah dan Rasul-Nya. Barang siapa yang hijrahnya itu Karena kesenangan dunia atau karena seorang wanita yang akan dikawininya, maka hijrahnya itu kepada apa yang ditujunya”.*

Abdullah bin Umar r.a. berkata : Rasulullah saw. Bersabda : *Seorang muslim saudara terhadap sesama muslim, tidak menganiyayanya dan tidak akan dibiarkan dianiaya orang lain. Dan siapa yang menyampaikan hajat saudaranya, maka Allah akan menyampaikan hajatnya. Dan siapa yang melapangkan kesusahan seorang muslim, maka Allah akan melapangkan kesukarannya di hari qiyamat, dan siapa yang menutupi aurat seorang muslim maka Allah akan menutupinya di hari qiyamat. (Bukhari, muslim)*

“Jika hamba-Ku ingin melakukan kejahatan maka janganlah kalian (para malaikat) catat hingga ia melakukannya, dan jika ia telah melakukannya maka catatlah sebagaimana adanya (yakni satu dosa), tapi jika ia meninggalkannya karena Aku maka catatlah itu sebagai satu kebaikan baginya. Jika ia berniat melakukan kebaikan sedang ia belum melakukannya maka catatlah itu sebagai satu kebaikan baginya, dan jika ia melakukannya maka catatlah itu untuknya sebagai 10 kebaikan sampai 700 kali lipat.” (HR. Al-Bukhari no. 7501)

Kandungan ayat diatas Allah SWT telah memberikan semua yang di bumi ini dengan sebaik-baiknya. Dan Allah SWT juga melarang untuk melupakan dari nikmat yang diberikan-Nya. Selain itu Allah membeci makhluk-Nya yang membikin kerusakan-kerusakan. Oleh

karena itu perancangan wisata kebudayaan di Pantai Boom Banyuwangi sebagai Wisata Kebudayaan ini diharapkan bisa untuk melestarikan budaya-budaya di Banyuwangi dan tidak melupakan warisan leluhur. Letak lokasi di Pantai Boom untuk memanfaatkan Pantai yang tidak difungsikan lagi sehingga pantai tersebut bisa menjadi indah dan tidak rusak. Penggunaan tema bangunan Metafora yang akan mendukung keindahan dan kenyamanan bagi pengguna dalam bangunan Wisata Budaya tersebut.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
PUSAT PERPUSTAKAAN

6.8 Penerapan tema *Intangible Methapor* dengan prinsip Al Qur'an dan Hadits

Gambar : 6.31 Kajian Keislaman
Sumber : Hasil Rancangan 2016

BAB VII

PENUTUP

7.1 Kesimpulan

Banyuwangi merupakan Kabupaten yang berada di Jawa Timur yang terkenal dengan akan kebudayaan sejarah dan tempat wisatanya. Letak Kabupaten Banyuwangi yang menjadi perlintasan Jawa dan Bali menjadikan kebudayaan Banyuwangi diwarnai oleh berbagai budaya yaitu meliputi budaya Jawa, Bali, Madura, Melayu, Eropa, Tionghoa dan budaya lokal yang saling isi mengisi yang akhirnya menjadi kebudayaan yang khas dan tidak ditemukan di daerah-daerah lainnya di pulau Jawa.

Pada Perancangan Wisata Budaya ini diharapkan dapat menjaga tradisi dan tetap terjaga kabudayaan Banyuwangi dimasa mendatang. Kebudayaan–kebudayan tersebut dapat dinikmati terus-menerus oleh generasi selanjutnya dan tidak akan punah pada masa mendatang. Selain itu Perancangan Wisata Budaya ini diharapkan juga untuk memberikan media untuk menambah wawasan bagi wisatawan lokal maupun mancanegara untuk mempelajari dan menikmati kearifan dan keluhuran nilai-nilai kebudayaan yang terdapat di Kabupaten Banyuwangi.

Dalam kaidah dimensi arsitektur metafora, yang secara implisit mengangkat tema arsitektur *intangible metaphor*, dimana *intangible metaphor* dapat dilahirkan dalam karya arsitektur bila unsur subyek yang dimetaforakan itu dapat hadir dalam perwujudan makna dan sifat-sifatnya dan sekaligus berhasil membentuk karya arsitektur sebagai obyek perancangannya yang dapat dirasakan dan bermanfaat, kemudian karya tersebut menghasilkan interpretasi yang berbeda-beda seperti sifatnya yang tidak dapat diraba yaitu antara pengamat dan pengguna obyek perancangan. Sehingga kaedah metaforanya tetap akan menjadi rahasia sang-perancangnya.

Tari Gandrung sebagai konsep dasar perancangan arsitektur intangible methaphor. Dalam filosofi Tari Gandrung yang memiliki arti dan makna beragam, yakni dimana banyak para praktisi dan budayawan lokal memaknai dan menafsirkan, sehingga pada akhirnya peneliti menentukan pemaknaan Tari Gandrung hanya dari salah satu nara sumber yang memenuhi kriteria valid sebagai tokoh kunci, dan kemudian didukung oleh beberapa referensi dari studi pustaka dalam karya tulis ini. Dalam spirit pementasan/ pagelaran Tari Gandrung terdapat pesan-pesan dan simbul kebudayaan masyarakat untuk menghaturkan rasa syukur, ucapan terimakasih, semangat persatuan dan semangat perjuangan membangun kesejahteraan, berkeadilan dan cinta tanah air. Sehingga Tari Gandrung dalam Konsep intangible metaphor mengangkat makna perjuangan rakyat Banyuwangi dalam mempertahankan kedaulatan bangsa dan rasa cinta tanah air. Penggabungan keseluruhan analisis, konsep, integrasi keislaman dalam perancangan Wisata Kebudayaan Di Kabupaten Banyuwangi ini menjadikan sebuah bangunan yang bercirikan kebudayaan khas Banyuwangi sebagai wadah seluruh kegiatan kebudayaan Banyuwangi, dan secara perlahan bangunan ini tidak hanya sebagai pusat kesenian, tetapi akan menjadikan sebuah ikon tersendiri bagi kota Banyuwangi.

7.2 Saran

Dari kesimpulan yang telah dipaparkan di atas serta berdasarkan proses yang telah dilalui selama penyusunan seminar tugas akhir ini, kiranya penulis perlu menyampaikan beberapa saran, yaitu sebagai berikut:

1. Hendaknya penulis memiliki kajian dan pedoman yang kuat untuk menentukan judul dan tema dari seminar tugas akhir sehingga dalam proses pelaksanaan penyusunan dapat berjalan dengan lancar.

2. Penulis harus senantiasa melakukan studi literatur baik secara tekstual maupun konstekstual yang cukup agar hasil yang didapatkan mempunyai tingkat kajian yang dalam dan memuaskan
3. Konsistensi penulis dari proses pendahuluan hingga kesimpulan harus senantiasa terbingkai dalam konteks judul dan tema yang dipilih.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
PUSAT PERPUSTAKAAN

DAFTAR PUSTAKA

Akbar, M. 2010. *Kekayaan Budaya Di Banyuwangi, sebagai Destinasi Pariwisata*. Artikel Jurnal. Universitas Udayana. Denpasar.

Bacon, dan Edmund. (1974). *Design of Cities*. The Viking Press. New York.

Bappenas. 2003. *Indonesian Biodiversity Strategy and Action Plan* (*IBSAP*). The National Development Planning Agency (Bappenas).

Bechtel, R.B., dan Zeisel, J. 1987. *Observation : The World Under a Glass. In R.B. Bechtel dkk. Methods in Environmental and Behavior Research*. Van Nostrand Reinhold Company Inc. New York.

Catanese, A.J., dan Snyder, J. C. 2011. *Pengantar Arsitektur*. Penerbit Erlangga. Jakarta.

Ching, F.D.K. 2008. *Arsitektur : Bentuk, Ruang, dan Tatanan*. Edisi Ketiga. Penerbit Erlangga. Jakarta.

Cohen, E. 1972. *Toward a Sociology of International Tourism*. Sociological Research 39(1): 164-182.

Damanaik, J., dan Weber, H.F. 2006. *Perencanaan Ekowisata, Dari Teori ke Aplikasi*. PUSPAR UGM dan Penerbit ANDI. Yogyakarta.

Hall, S., Calvin, dan Garner, L. 1993. Teori-teori Holistik (Organismik Fenomenologi). Kanisius. Yogyakarta.

Hakim, R. 2012. *Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap : Prinsip-prinsip dan Aplikasi Desain*. Edisi Kedua. Bumi Aksara. Jakarta.

Hamisena, N. 2009. *Arsitektur Sebagai Identitas Budaya*. Gadjah Mada University Press. Yogyakarta.

Haryadi. 1989. *Resident Strategies For Coping with Environmental Press: Relations to House-Settlements Systems in a Yogyakarta Kampung, Indonesia*. PhD Dissertation. University of Wiscounsin at Milwaukee. Wiscounsin.

Haryadi, dan Setiawan, B. 2010. *Arsitektur, Lingkungan dan Perilaku, Pengantar ke Teori, Metodologi dan Aplikasi*. Gadjah Mada University Press. Yogyakarta.

Juwana, J.S. 2005. *Panduan Sistem Bangunan Tinggi, Untuk Arsitek dan Praktisi Bangunan*. Penerbit Erlangga. Jakarta.

Krier, R. 2001. *Komposisi Arsitektur*. Cetakan Pertama. Penerbit Erlangga. Jakarta.

Nazir, M. 1983. *Metode Penelitian*, Ghalia Indonesia. Jakarta.

Neufert, E. 2012. *Data Arsitek*. Edisi 33. Jilid 2. Penerbit Erlangga. Jakarta.

Nugroho, I. 2011. *Ekowisata dan Pembangunan Berkelanjutan*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.

Mangunwijaya, Y.B. 2009. *Wastu Citra, Pengantar ke Ilmu Budaya Bentuk Arsitektur, Sendi-sendi Filsafatnya Beserta Contoh-contoh Praktis*. Edisi Baru. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.

Mardikanto, T. 2011. *Metode Penelitian Dan Evaluasi Pemberdayaan Masyarakat*. Pascasarjana UNS. Solo.

Marlina, E. 2008. *Panduan Perencanaan Bangunan Komersil*, ANDI. Yogyakarta.

Matthews, R. 2005. *Planet Bumi. Topik Paling Seru*. Alih Bahasa oleh Damaring Tyas Wulandari. Penerbit Erlangga. Jakarta.

Mirsa, R. 2012. *Elemen Tata Ruang Kota*. Graha Ilmu. Yogyakarta.

O'Gorman, J. F. 1997. *ABC of Architecture*. University of Pennsylvania Press. Philadelphia.

Pitana I.G., dan Gayatri, P.G. 2005. *Sosiologi Pariwisata : Kajian Sosiologis Terhadap Struktur, Sistem, dan Dampak-dampak Pariwisata*. Penerbit Andi. Yogyakarta.

Pitana I.G., dan Diarta, I.K.S. 2009. *Pengantar Ilmu Pariwisata*. Penerbit Andi. Yogyakarta.

Rapoport, dan Amos. 1977. *Human Aspect of Urban Form*. Pergamon Press. Oxford.

Rapoport, dan Amos. 1986. *The Use and Design of Open Spaces in Urban Neighborhoods. Di D. Frick (eds) The Quality of Urban Life.* Walter de Gruiter and Co. Berlin.

Rasmussen, S. E. 1964. *Experiencing Architecture*. The MIT Press. Cambridge.

Santoso, dan Suryadi Jo. 1981. *Dinamika Perkembangan Arsitektur di Jaman Prakolonial di Pulau Jawa*. Majalah Dimensi No. 5. Jakarta

Shepheard, P. 1999. *What is Architecture?*. The MIT Press. Cambridge.

Soeparman, dan Suparmin. 2002. *Pembuangan Tinja & Limbah Cair (Suatu Pengantar).* Penerbit Buku Kedokteran EGC. Jakarta.

Sjarief, R., dan Kodoatie, R.J. 2010. *Tata Ruang Air : Pengelolaan Bencana, Pengelolaan Infrastruktur, Penataan Ruang Wilayah, Pengelolaan Lingkungan Hidup*. Penerbit Andi. Yogyakarta.

Tuwo, A. 2011. *Pengelolaan Ekowisata Pesisir dan Laut, Pendekatan Ekologi, Sosial Ekonomi, Kelembagaan, dan Sarana Wilayah.* Brilian Internasional. Surabaya.

Utami, R. 2005. *Strategi Pengembangan Wisata Bahari Studi Kasus di Kabupaten Banyuwangi*. Tesis. Universitas Diponegoro. Semarang.

Undang-Undang No.7 Tahun 2004. www.bpkp.go.id/unit/hukum/uu/2004/07-04.pdf

Undang-undang No. 23 Tahun 1992 tentang Kesehatan. www.affaveti.org/wp-content/uploads/2010/09/uu23_1992_ind.pdf.

Undang-Undang No. 31 Tahun 2004 tentang Perikanan.

Undang-Undang No. 17 tahun 2008 tentang Pelayaran.

Undang-Undang No. 27 tahun 2007 tentang Subtansi pengelolaan wilayah pesisir dan pulau-pulau kecil.

Walker, T. 2006. *Rancangan Tapak dan Pembuatan Detail Konstruksi*. Edisi Ketiga. Penerbit Erlangga. Jakarta.

Wigglesworth, S., dan Till, J. (1998). The Everyday and Architecture. Architectural Design.

Yasir. 2005. *Ringkasan Kitab Al Umm*, Buku 1, jilid 1-2. Pustaka Azzam. Jakarta.

Zuhri, M. 2003. Terjemahan kitab Ihya' Ulumuddin: *Menghidupkan Ilmu-Ilmu Agama Islam*), Jilid I. CV. Asy Syifa'. Semarang.

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

PERNYATAAN KELAYAKAN CETAK KARYA

OLEH PEMBIMBING/PENGUJI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aldrin Yusuf Firmansyah, M.T

NIP : 19770818 200501 1 001

Selaku dosen pembimbing I Tugas Akhir, menyatakan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Syaiful Anwar

Nim : 09660052

Judul Tugas Akhir : Perancangan Wisata Kebudayaan Di Kabupaten Banyuwangi

Telah memenuhi perbaikan-perbaikan yang diperlukan selama Tugas Akhir, dan karya tulis tersebut layak untuk dicetak sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Teknik (ST).

Malang, 17 Juni 2016
Yang menyatakan,

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

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

PERNYATAAN KELAYAKAN CETAK KARYA

OLEH PEMBIMBING/PENGUJI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sukmayati Rahmah, M.T

NIP : 19780128 200912 2 001

Selaku dosen pembimbing II Tugas Akhir, menyatakan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Syaiful Anwar

Nim : 09660052

Judul Tugas Akhir : Perancangan Wisata Kebudayaan Di Kabupaten Banyuwangi

Telah memenuhi perbaikan-perbaikan yang diperlukan selama Tugas Akhir, dan karya tulis tersebut layak untuk dicetak sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Teknik (ST).

Malang, 17 Juni 2016
Yang menyatakan,

Sukmayati Rahmah, M.T
NIP. 19780128 200912 2 001

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

PERNYATAAN KELAYAKAN CETAK KARYA

OLEH PEMBIMBING/PENGUJI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Luluk Maslucha, M.sc

NIP : 19800917 200501 2 003

Selaku dosen penguji utama Tugas Akhir, menyatakan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Syaiful Anwar

Nim : 09660052

Judul Tugas Akhir : Perancangan Wisata Kebudayaan Di Kabupaten Banyuwangi

Telah memenuhi perbaikan-perbaikan yang diperlukan selama Tugas Akhir, dan karya tulis tersebut layak untuk dicetak sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Teknik (ST).

Malang, 17 Juni 2016
Yang menyatakan,

Luluk Maslucha, M.sc
NIP. 19800917 200501 2 003

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

PERNYATAAN KELAYAKAN CETAK KARYA

OLEH PEMBIMBING/PENGUJI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Pudji P.Wismantara, M.T

NIP : 19731209 200801 1 007

Selaku dosen ketua penguji Tugas Akhir, menyatakan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Syaiful Anwar

Nim : 09660052

Judul Tugas Akhir : Perancangan Wisata Kebudayaan Di Kabupaten Banyuwangi

Telah memenuhi perbaikan-perbaikan yang diperlukan selama Tugas Akhir, dan karya tulis tersebut layak untuk dicetak sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Teknik (ST).

Malang, 17 Juni 2016
Yang menyatakan,

Pudji P.Wismantara, M.T
NIP. 19731209 200801 1 007

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

PERNYATAAN KELAYAKAN CETAK KARYA

OLEH PEMBIMBING/PENGUJI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Agus Subaqin, M.T

NIP : 19740825 200901 1 006

Selaku dosen penguji agama Tugas Akhir, menyatakan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Syaiful Anwar

Nim : 09660052

Judul Tugas Akhir : Perancangan Wisata Kebudayaan Di Kabupaten Banyuwangi

Telah memenuhi perbaikan-perbaikan yang diperlukan selama Tugas Akhir, dan karya tulis tersebut layak untuk dicetak sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Teknik (ST).

Malang, 17 Juni 2016
Yang menyatakan,

Agus Subaqin, M.T
NIP. 19740825 200901 1 006

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

FORM PERSETUJUAN REVISI

LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama : Syaiful Anwar

Nim : 09660052

Judul Tugas Akhir : Perancangan Wisata Kebudayaan Di Kabupaten Banyuwangi

Catatan Hasil Revisi (Diisi oleh Dosen):

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Menyetujui revisi laporan Tugas Akhir yang telah dilakukan.

Malang, 17 Juni 2016
Dosen Pembimbing II,

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

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

FORM PERSETUJUAN REVISI

LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama : Syaiful Anwar

Nim : 09660052

Judul Tugas Akhir : Perancangan Wisata Kebudayaan Di Kabupaten Banyuwangi

Catatan Hasil Revisi (Diisi oleh Dosen):

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Menyetujui revisi laporan Tugas Akhir yang telah dilakukan.

Malang, 17 Juni 2016
Dosen Ketua Penguji,

Agus Subaqin, M.T
NIP. 19740825 200901 1 006

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

FORM PERSETUJUAN REVISI

LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama : Syaiful Anwar

Nim : 09660052

Judul Tugas Akhir : Perancangan Wisata Kebudayaan Di Kabupaten Banyuwangi

Catatan Hasil Revisi (Diisi oleh Dosen):

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Menyetujui revisi laporan Tugas Akhir yang telah dilakukan.

Malang, 17 Juni 2016
Dosen Penguji Utama,

Sukmayati Rahmah, M.T
NIP. 19780128 200912 2 001

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

FORM PERSETUJUAN REVISI

LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama : Syaiful Anwar

Nim : 09660052

Judul Tugas Akhir : Perancangan Wisata Kebudayaan Di Kabupaten Banyuwangi

Catatan Hasil Revisi (Diisi oleh Dosen):

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Menyetujui revisi laporan Tugas Akhir yang telah dilakukan.

Malang, 17 Juni 2016
Dosen Pembimbing I,

Luluk Maslucha, M.sc
NIP. 19800917 200501 2 003

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

FORM PERSETUJUAN REVISI

LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama : Syaiful Anwar

Nim : 09660052

Judul Tugas Akhir : Perancangan Wisata Kebudayaan Di Kabupaten Banyuwangi

Catatan Hasil Revisi (Diisi oleh Dosen):

.....

.....

.....

.....

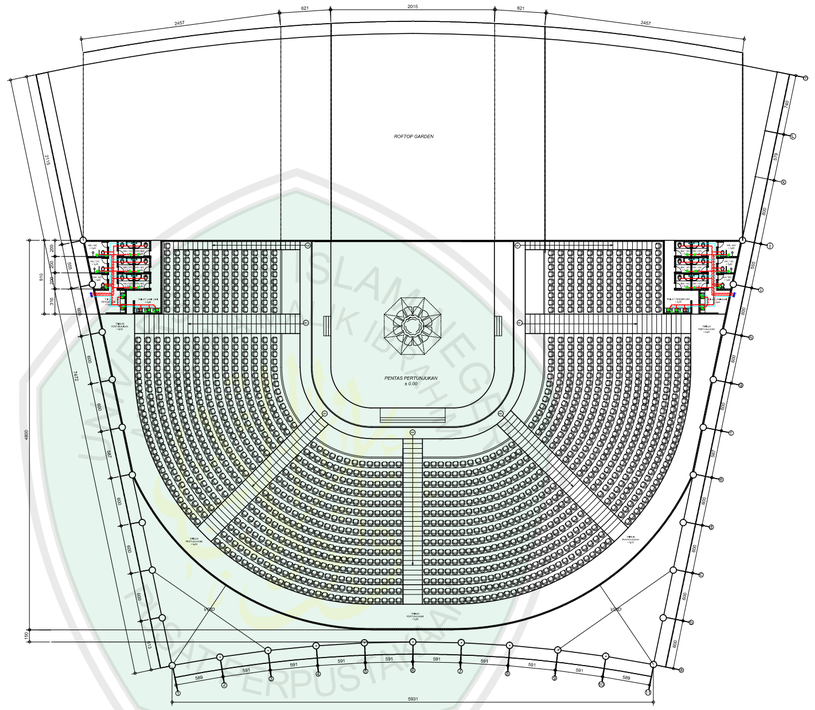
.....

.....

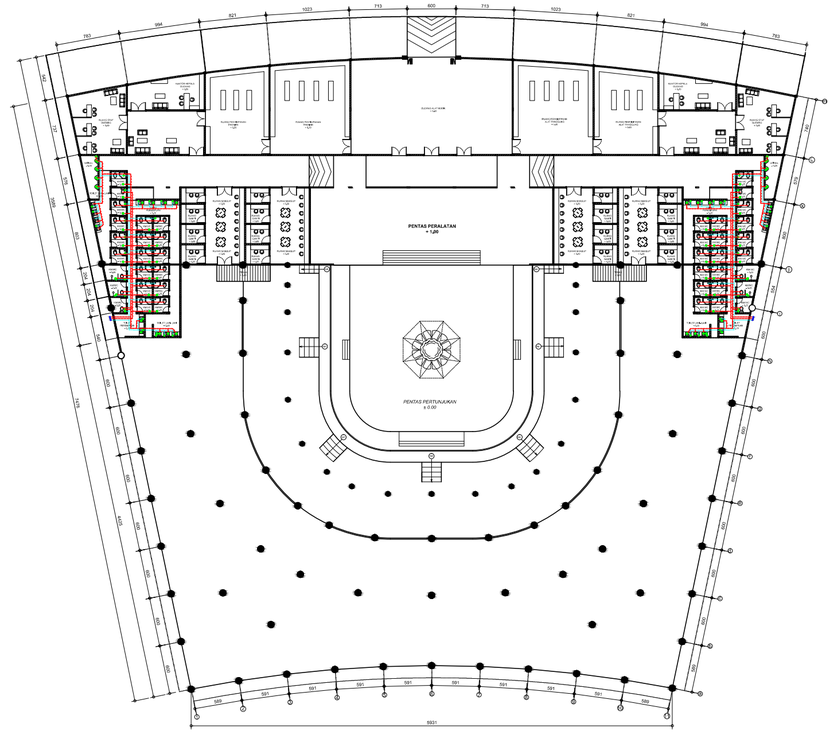
Menyetujui revisi laporan Tugas Akhir yang telah dilakukan.

Malang, 17 Juni 2016
Dosen Penguji Agama,

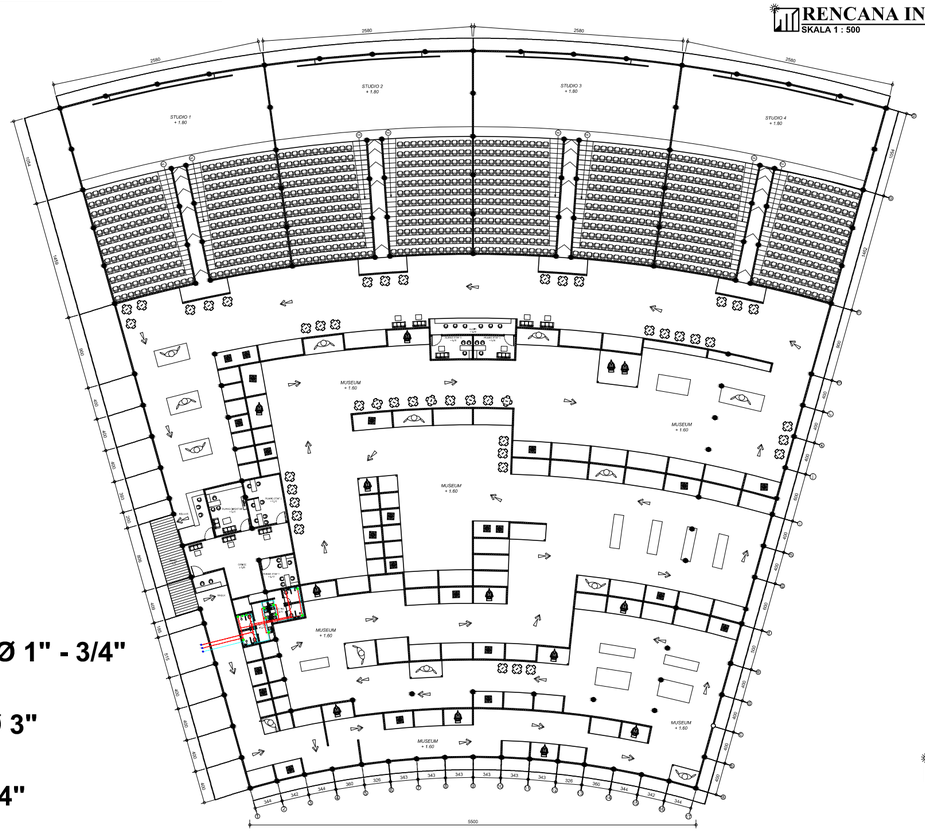
Pudji P.Wismantara, M.T
NIP. 19731209 200801 1 007



RENCANA INSTALASI AIR LANTAI DUA TEMPAT PERTUNJUKAN
SKALA 1 : 500



RENCANA INSTALASI AIR SATU TEMPAT PERTUNJUKAN
SKALA 1 : 500



RENCANA INSTALASI AIR DENAH MUSEUM
SKALA 1 : 500

Keterangan notasi

- Instalasi pipa air bersih pvc AW Ø 1" - 3/4" 1/2" dan titik kran Ø1/2 inchi
- Instalasi pipa air kotor pvc AW Ø 3" dan titik avoor
- Instalasi pipa air tinja pvc AW Ø 4"
- Instalasi stop kran

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MALANG

NAMA MAHASISWA

Syaiful Anwar

NIM

09660052

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

Perancangan Wisata Kebudayaan Di Kabupaten Banyuwangi

PEMBIMBING I

Luluk Maslucha, M.Sc
NIP. 19800917200501 2 003

PEMBIMBING II

Aldrin Yusuf Firmansyah, MT
NIP. 19770818 200501 1 001

CATATAN

NO.	CATATAN

JUDUL GAMBAR	SKALA
RENCANA INSTALASI AIR	1 : 500

KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		

PULAU SANTEN

SELAT BALI

MUARA

SELAT BALI

MUARA

JL. NUSANTARA

SELAT BALI

LEGENDA

PLAZZA	1
RUANG PEMBELAJARAN DAN PRAKTIK	2
KANTOR PENGELOLA	3
RUANG PERTEMUAN	4
MUSHOLA	5
PERPUSTAKAAN	6
MUSEUM	7
GEDUNG PERTUNJUKAN	8
SENTRA PEMASARAN PRODUK KREATIF DAN KULINER	9
TEMPAT PERTUNJUKAN OUTDOOR	10
AREA PARKIR BUS	11
AREA PARKIR MOBIL	12
AREA PARKIR MOTOR	13
PENGINAPAN	14
WISATA PANTAI	15

JALAN MASUK UTAMA	A
JEMBATAN	B
TUGU INKAI	C
MUARA	D
HALTE	E

INSTALASI AIR

SKALA 1 : 1000

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MALANG

NAMA MAHASISWA

Syaiful Anwar

NIM

09660052

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

Perancangan Wisata Kebudayaan Di Kabupaten Banyuwangi

PEMBIMBING I

Luluk Maslucha, M.Sc
NIP. 19800917200501 2 003

PEMBIMBING II

Aldrin Yusuf Firmansyah, MT
NIP. 19770818 200501 1 001

CATATAN

NO.	CATATAN

JUDUL GAMBAR	SKALA
RENCANA INSTALASI AIR	1 : 1000

KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM PUSAT PERPUSTAKAAN

AUDITORIUM

RUANG PEMBELAJARAN

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MALANG

NAMA MAHASISWA

Syaiful Anwar

NIM

09660052

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

Perancangan Wisata Kebudayaan Di Kabupaten Banyuwangi

PEMBIMBING I

Luluk Maslucha, M.Sc
NIP. 19800917200501 2 003

PEMBIMBING II

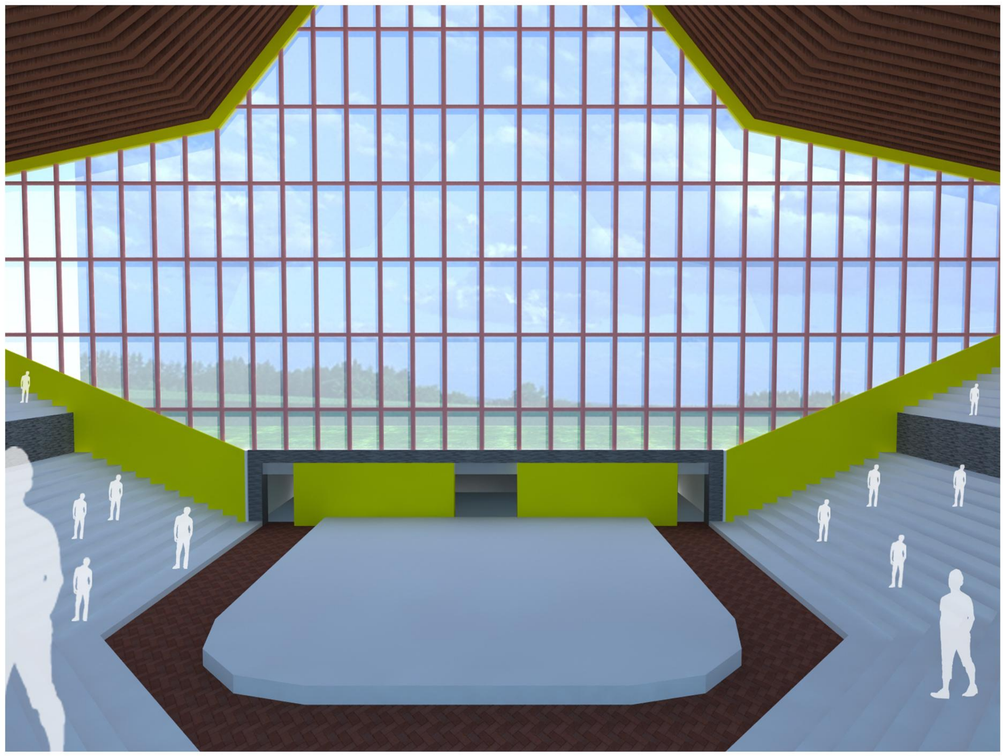
Aldrin Yusuf Firmansyah, MT
NIP. 19770818 200501 1 001

CATATAN

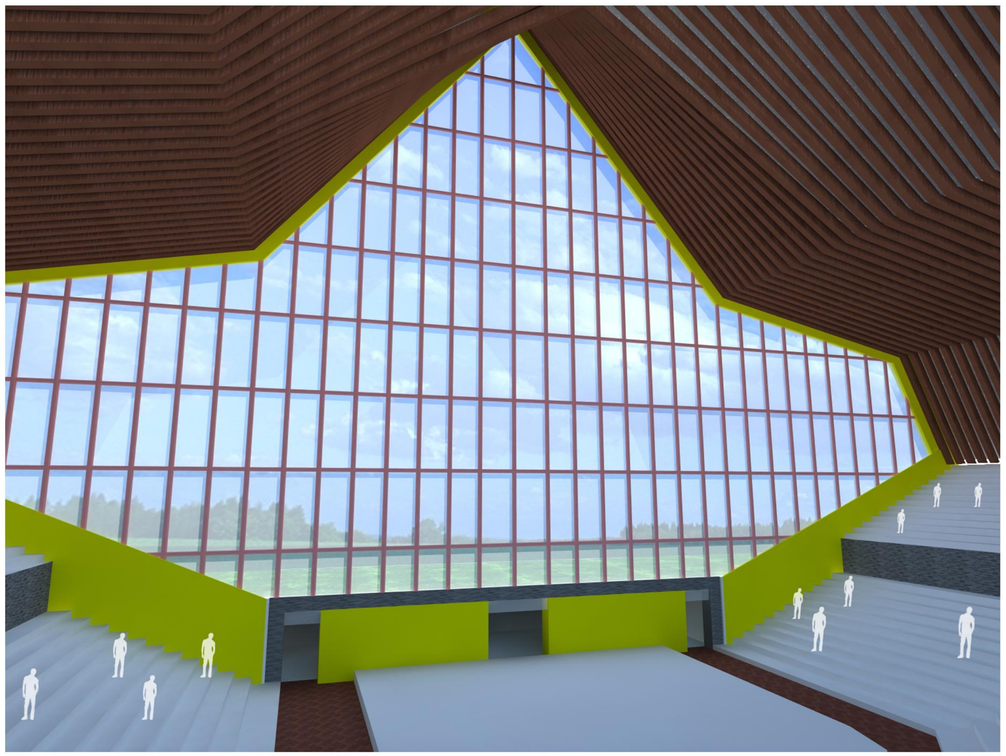
NO.	CATATAN

JUDUL GAMBAR	SKALA
INTERIOR DESIGN	.....

KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		



RUANG PERTUNJUKAN



MUSEUM

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MALANG

NAMA MAHASISWA

Syaiful Anwar

NIM

09660052

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

Perancangan Wisata Kebudayaan Di Kabupaten Banyuwangi

PEMBIMBING I

Luluk Maslucha, M.Sc
NIP. 19800917200501 2 003

PEMBIMBING II

Aldrin Yusuf Firmansyah, MT
NIP. 19770818 200501 1 001

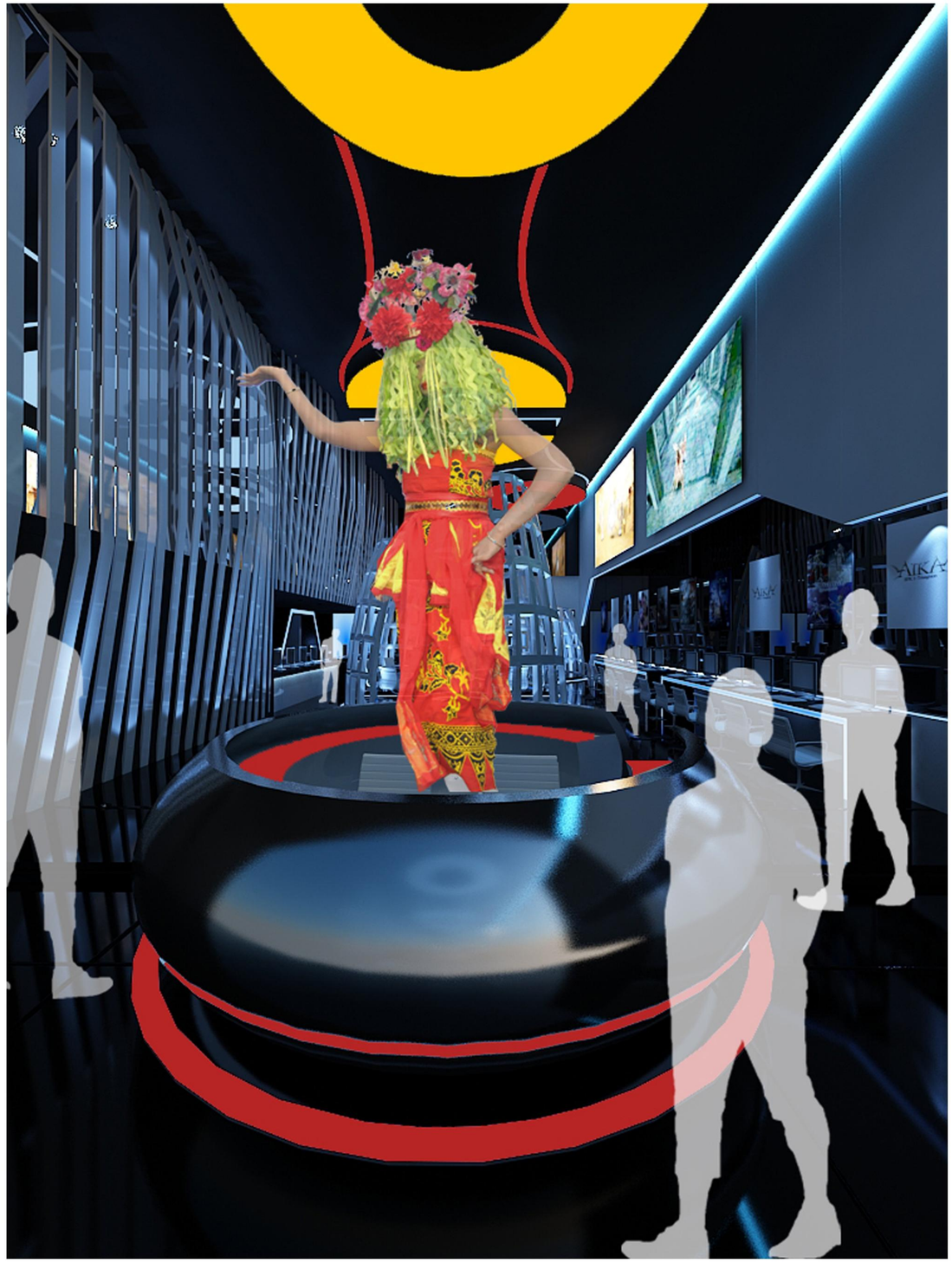
CATATAN

NO.	CATATAN

JUDUL GAMBAR	SKALA
INTERIOR DESIGN	.....

KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		

FOODCOURT



MUSEUM

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MALANG

NAMA MAHASISWA

Syaiful Anwar

NIM

09660052

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

Perancangan Wisata Kebudayaan Di Kabupaten Banyuwangi

PEMBIMBING I

Luluk Maslucha, M.Sc
NIP. 19800917200501 2 003

PEMBIMBING II

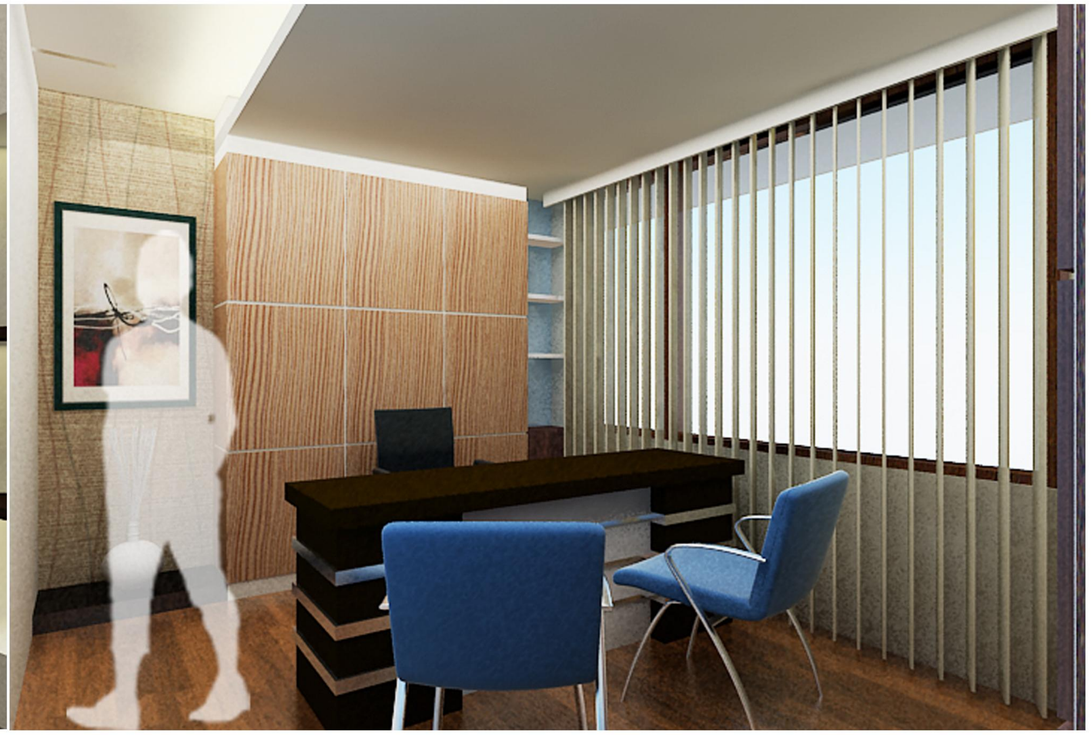
Aldrin Yusuf Firmansyah, MT
NIP. 19770818 200501 1 001

CATATAN

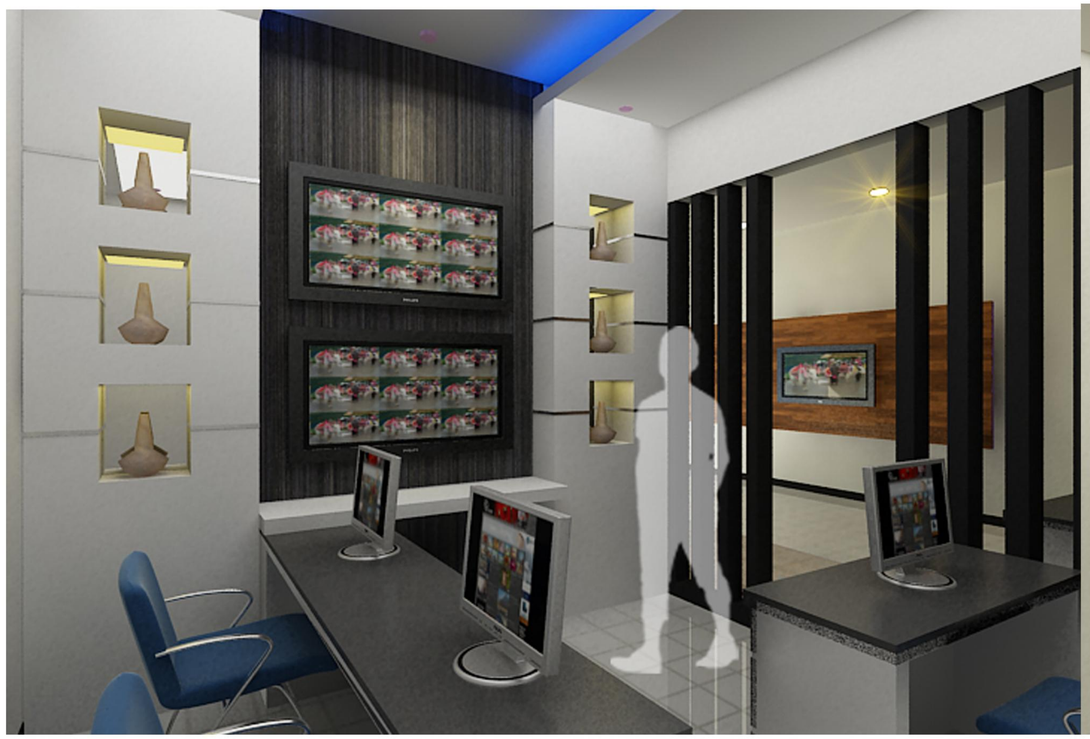
NO.	CATATAN

JUDUL GAMBAR	SKALA
INTERIOR DESIGN	.....

KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		



OFFICE



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MALANG

NAMA MAHASISWA

Syaiful Anwar

NIM

09660052

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

Perancangan Wisata Kebudayaan Di Kabupaten Banyuwangi

PEMBIMBING I

Luluk Maslucha, M.Sc
NIP. 19800917200501 2 003

PEMBIMBING II

Aldrin Yusuf Firmansyah, MT
NIP. 19770818 200501 1 001

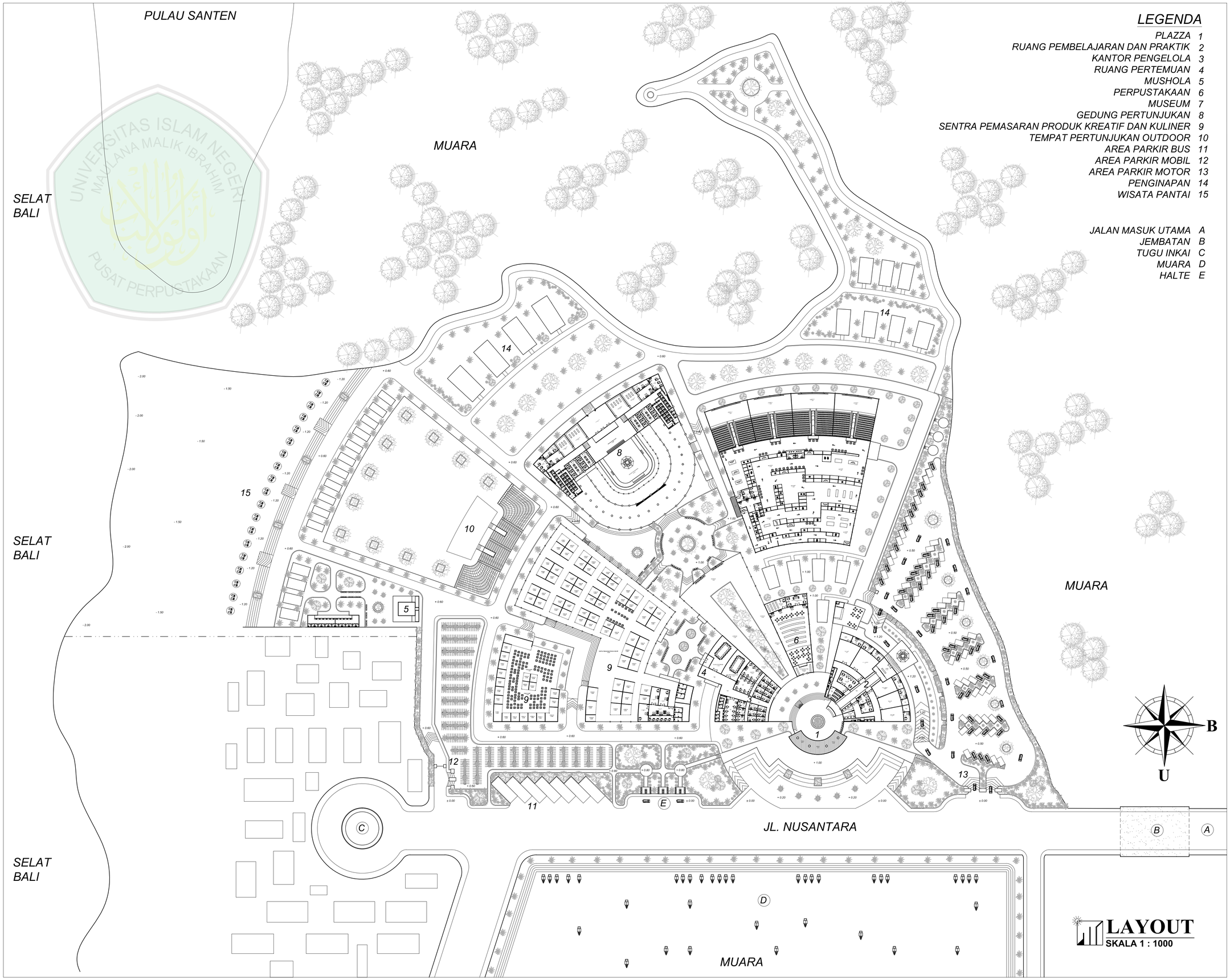
Aldrin Yusuf Firmansyah, MT
NIP. 19770818 200501 1 001

CATATAN

NO.	CATATAN

JUDUL GAMBAR	SKALA
INTERIOR DESIGN	.....

KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MALANG

NAMA MAHASISWA

Syaiful Anwar

NIM

09660052

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

Perancangan Wisata Kebudayaan Di Kabupaten Banyuwangi

PEMBIMBING I

Luluk Maslucha, M.Sc
NIP. 19800917200501 2 003

PEMBIMBING II

Aldrin Yusuf Firmansyah, MT
NIP. 19770818 200501 1 001

CATATAN

NO.	CATATAN

JUDUL GAMBAR	SKALA
LAYOUT	1 : 1000

KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MALANG

NAMA MAHASISWA

Syaiful Anwar

NIM

09660052

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

Perancangan Wisata Kebudayaan Di Kabupaten Banyuwangi

PEMBIMBING I

Luluk Maslucha, M.Sc
NIP. 19800917200501 2 003

PEMBIMBING II

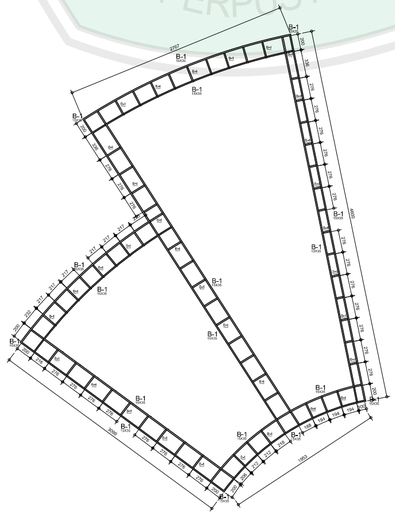
Aldrin Yusuf Firmansyah, MT
NIP. 19770818 200501 1 001

CATATAN

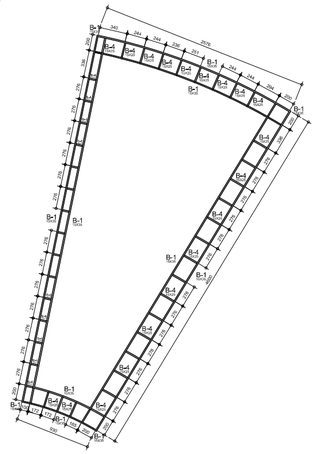
NO.	CATATAN

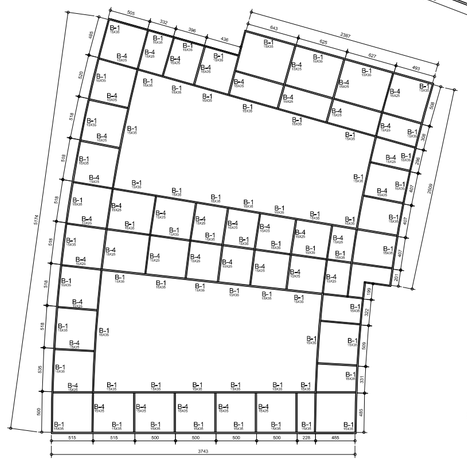
JUDUL GAMBAR	SKALA
LAYOUT	1 : 1000

KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		

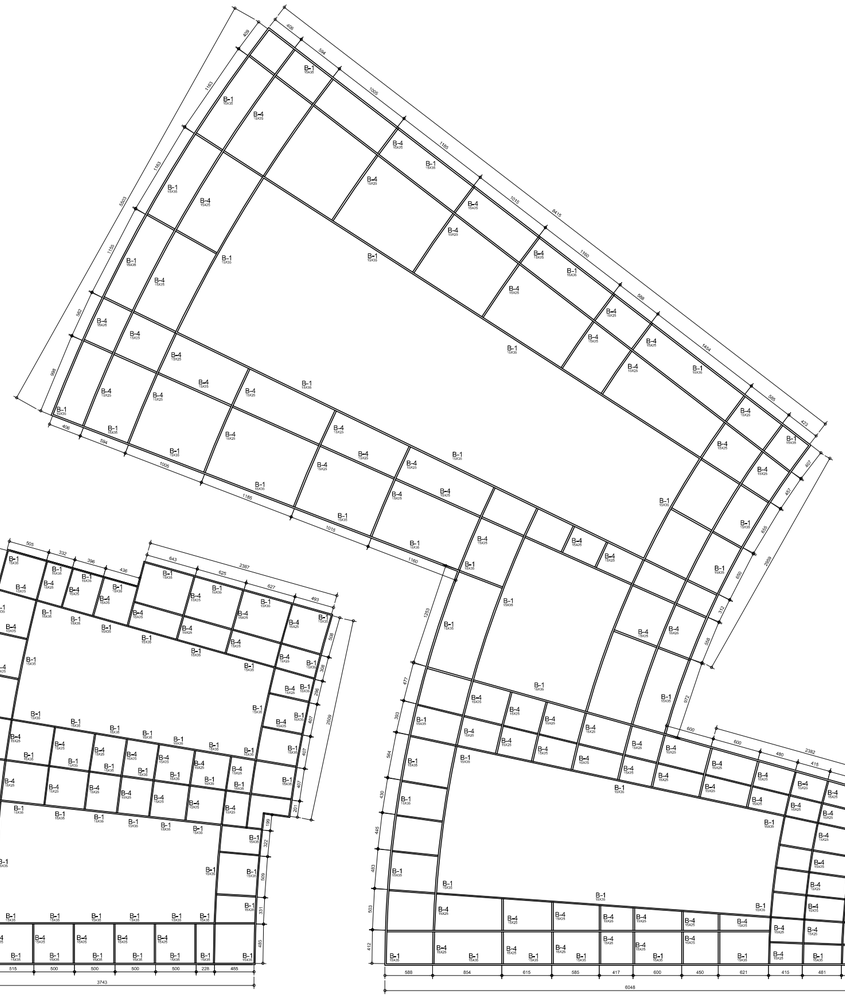


RENCANA PEMBALOKAN GEDUNG PERPUSTAKAAN DAN KANTOR PENGELOLA
SKALA 1 : 500





RENCANA PEMBALOKAN GEDUNG FOOD COURT
SKALA 1 : 500



RENCANA PEMBALOKAN GEDUNG PRODUK KREATIF
SKALA 1 : 500

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MALANG

NAMA MAHASISWA

Syaiful Anwar

NIM

09660052

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

Perancangan Wisata Kebudayaan Di Kabupaten Banyuwangi

PEMBIMBING I

Luluk Maslucha, M.Sc
NIP. 19800917200501 2 003

PEMBIMBING II

Aldrin Yusuf Firmansyah, MT
NIP. 19770818 200501 1 001

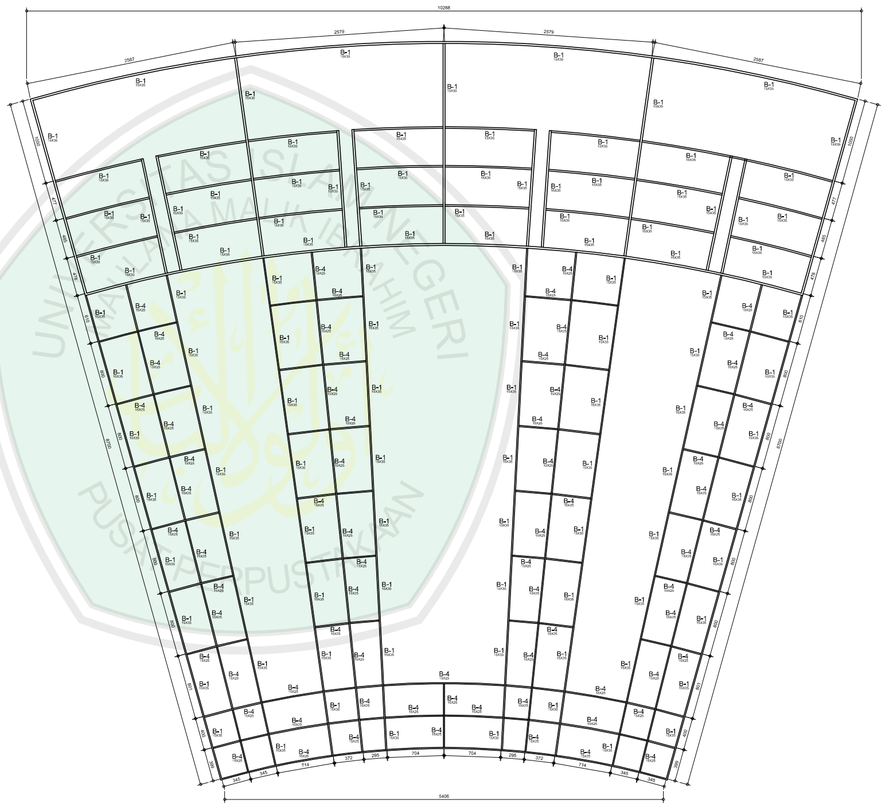
CATATAN

NO.	CATATAN

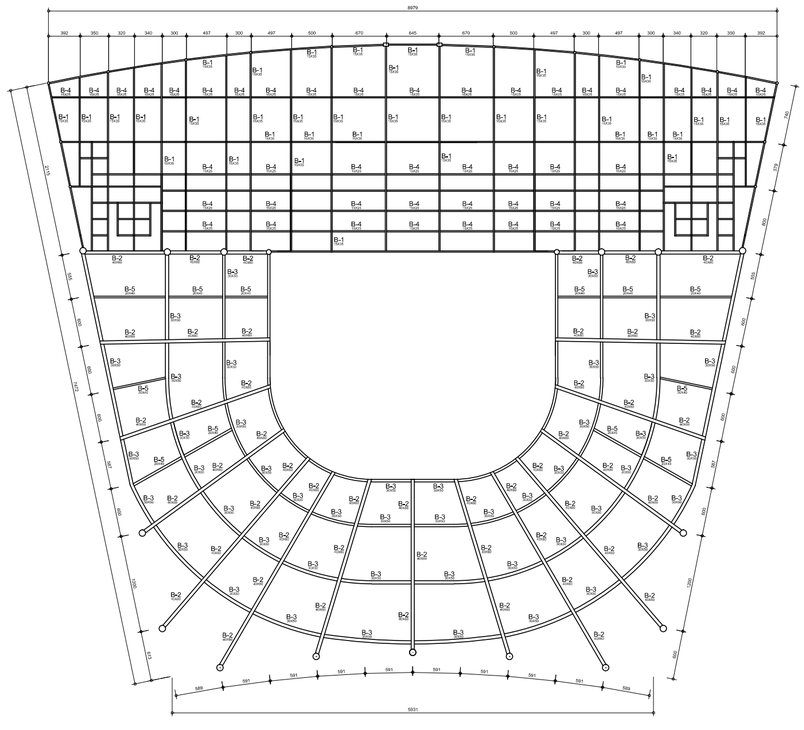
JUDUL GAMBAR	SKALA
RENCANA PEMBALOKAN	1 : 500

KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		

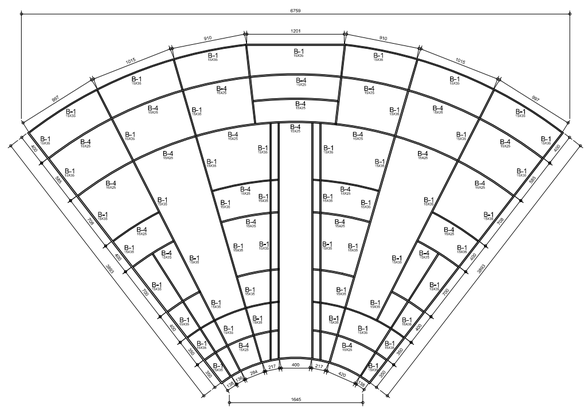
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM PUSAT PERPUSTAKAAN



RENCANA PEMBALOKAN GEDUNG MUSEUM
SKALA 1 : 500



RENCANA PEMBALOKAN TEMPAT PERTUNJUKAN
SKALA 1 : 500



RENCANA PEMBALOKAN GEDUNG PRAKTIK
SKALA 1 : 500

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MALANG

NAMA MAHASISWA
Syaiful Anwar
NIM
09660052
TUGAS AKHIR
JUDUL TUGAS AKHIR
Perancangan Wisata Kebudayaan Di Kabupaten Banyuwangi
PEMBIMBING I
Luluk Maslucha, M.Sc NIP. 19800917200501 2 003
PEMBIMBING II
Aldrin Yusuf Firmansyah, MT NIP. 19770818 200501 1 001
CATATAN

NO.	CATATAN

JUDUL GAMBAR	SKALA
RENCANA PEMBALOKAN	1 : 500

KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MALANG

NAMA MAHASISWA

Syaiful Anwar

NIM

09660052

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

Perancangan Wisata Kebudayaan Di Kabupaten Banyuwangi

PEMBIMBING I

Luluk Maslucha, M.Sc
NIP. 19800917200501 2 003

PEMBIMBING II

Aldrin Yusuf Firmansyah, MT
NIP. 19770818 200501 1 001

CATATAN

NO.	CATATAN

JUDUL GAMBAR	SKALA
TAMPAK PERSPEKTIF	1 : 1000

KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MALANG

NAMA MAHASISWA

Syaiful Anwar

NIM

09660052

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

Perancangan Wisata Kebudayaan Di Kabupaten Banyuwangi

PEMBIMBING I

Luluk Maslucha, M.Sc
NIP. 19800917200501 2 003

PEMBIMBING II

Aldrin Yusuf Firmansyah, MT
NIP. 19770818 200501 1 001

CATATAN

NO.	CATATAN

JUDUL GAMBAR	SKALA
TAMPAK PERSPEKTIF	1 : 1000

KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MALANG

NAMA MAHASISWA

Syaiful Anwar

NIM

09660052

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

Perancangan Wisata Kebudayaan Di Kabupaten Banyuwangi

PEMBIMBING I

Luluk Maslucha, M.Sc
NIP. 19800917200501 2 003

PEMBIMBING II

Aldrin Yusuf Firmansyah, MT
NIP. 19770818 200501 1 001

CATATAN

NO.	CATATAN

JUDUL GAMBAR	SKALA
TAMPAK PERSPEKTIF	1 : 1000

KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MALANG

NAMA MAHASISWA

Syaiful Anwar

NIM

09660052

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

Perancangan Wisata Kebudayaan Di Kabupaten Banyuwangi

PEMBIMBING I

Luluk Maslucha, M.Sc
NIP. 19800917200501 2 003

PEMBIMBING II

Aldrin Yusuf Firmansyah, MT
NIP. 19770818 200501 1 001

CATATAN

NO.	CATATAN

JUDUL GAMBAR	SKALA
TAMPAK PERSPEKTIF	1 : 1000

KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MALANG

NAMA MAHASISWA

Syaiful Anwar

NIM

09660052

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

Perancangan Wisata Kebudayaan Di Kabupaten Banyuwangi

PEMBIMBING I

Luluk Maslucha, M.Sc
NIP. 19800917200501 2 003

PEMBIMBING II

Aldrin Yusuf Firmansyah, MT
NIP. 19770818 200501 1 001

CATATAN

NO.	CATATAN

JUDUL GAMBAR	SKALA
TAMPAK PERSPEKTIF	1 : 1000

KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MALANG

NAMA MAHASISWA

Syaiful Anwar

NIM

09660052

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

Perancangan Wisata Kebudayaan Di Kabupaten Banyuwangi

PEMBIMBING I

Luluk Maslucha, M.Sc
NIP. 19800917200501 2 003

PEMBIMBING II

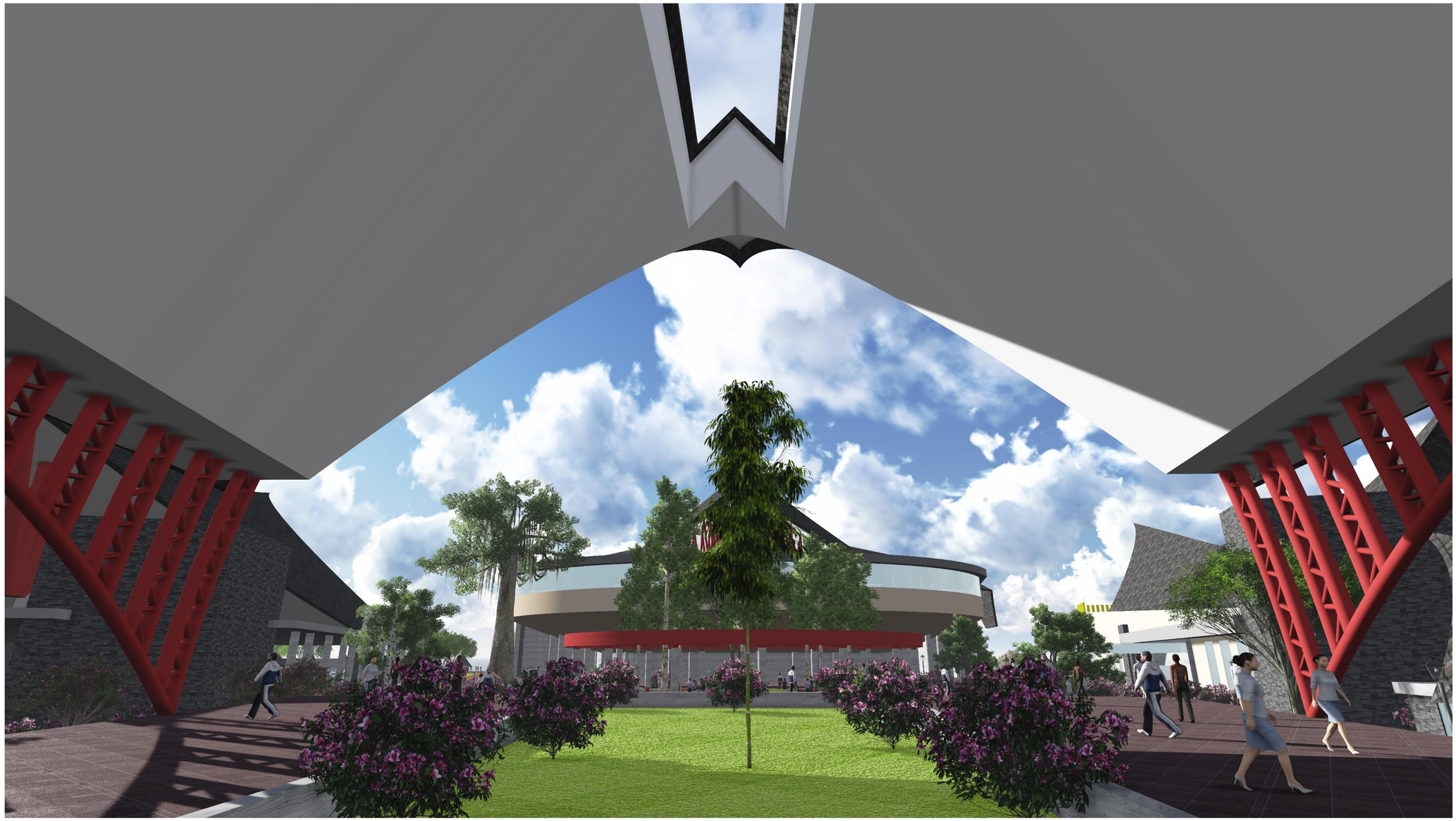
Aldrin Yusuf Firmansyah, MT
NIP. 19770818 200501 1 001

CATATAN

NO.	CATATAN

JUDUL GAMBAR	SKALA
TAMPAK PERSPEKTIF	1 : 1000

KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MALANG

NAMA MAHASISWA

Syaiful Anwar

NIM

09660052

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

Perancangan Wisata Kebudayaan Di Kabupaten Banyuwangi

PEMBIMBING I

Luluk Maslucha, M.Sc
NIP. 19800917200501 2 003

PEMBIMBING II

Aldrin Yusuf Firmansyah, MT
NIP. 19770818 200501 1 001

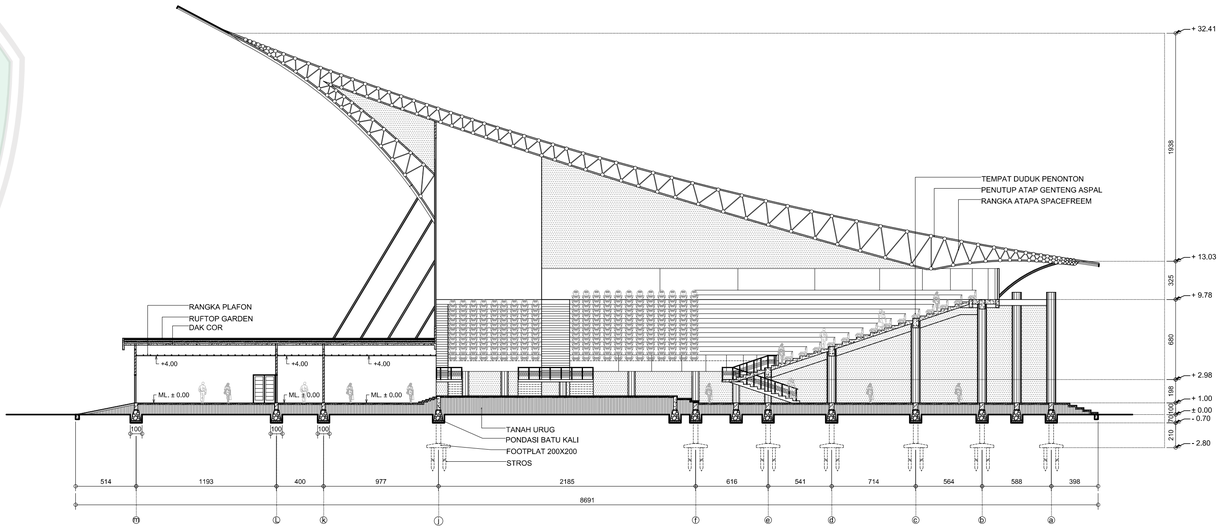
CATATAN

NO.	CATATAN

JUDUL GAMBAR	SKALA
TAMPAK PERSPEKTIF	1 : 1000

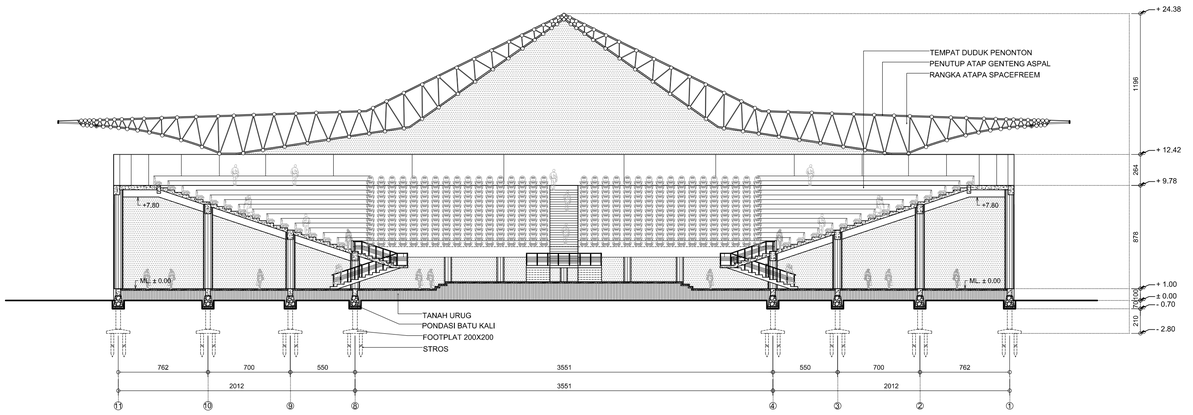
KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM PUSAT PERPUSTAKAAN



POTONGAN A - A GEDUNG PERTUNJUKAN

SKALA 1 : 250



POTONGAN B - B GEDUNG PERTUNJUKAN

SKALA 1 : 250

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MALANG

NAMA MAHASISWA

Syaiful Anwar

NIM

09660052

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

Perancangan Wisata Kebudayaan Di Kabupaten Banyuwangi

PEMBIMBING I

Luluk Maslucha, M.Sc
NIP. 19800917200501 2 003

PEMBIMBING II

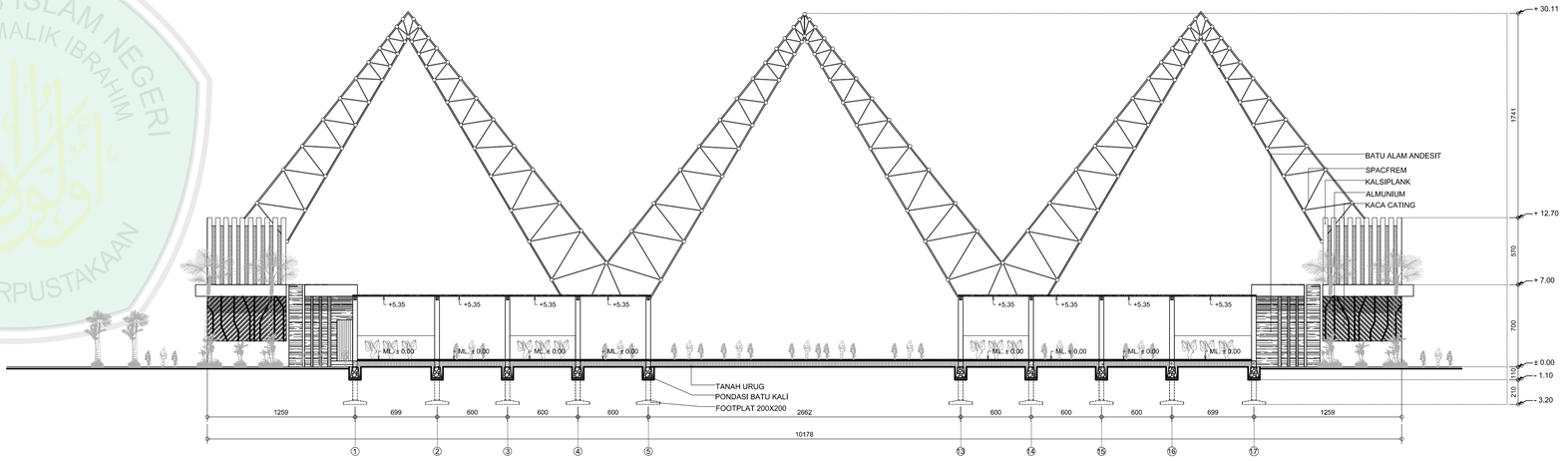
Aldrin Yusuf Firmansyah, MT
NIP. 19770818 200501 1 001

CATATAN

NO.	CATATAN

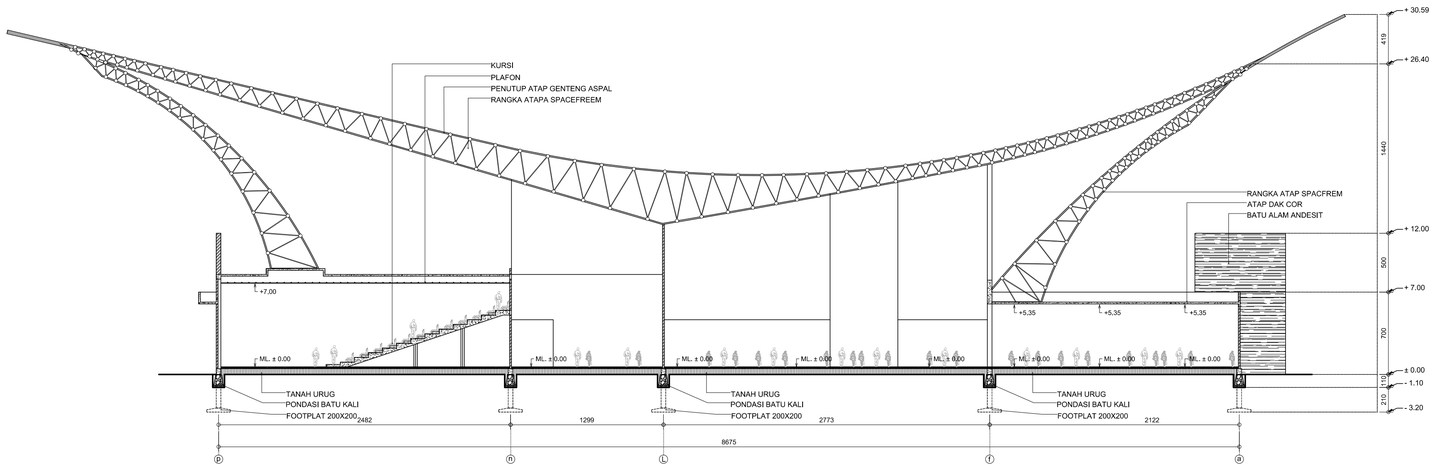
JUDUL GAMBAR	SKALA
POTONGAN	1 : 250

KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		



POTONGAN A - A GEDUNG MUSEUM

SKALA 1 : 250



POTONGAN B - B GEDUNG MUSEUM

SKALA 1 : 250

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MALANG

NAMA MAHASISWA

Syaiful Anwar

NIM

09660052

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

Perancangan Wisata Kebudayaan Di Kabupaten Banyuwangi

PEMBIMBING I

Luluk Maslucha, M.Sc
NIP. 19800917200501 2 003

PEMBIMBING II

Aldrin Yusuf Firmansyah, MT
NIP. 19770818 200501 1 001

CATATAN

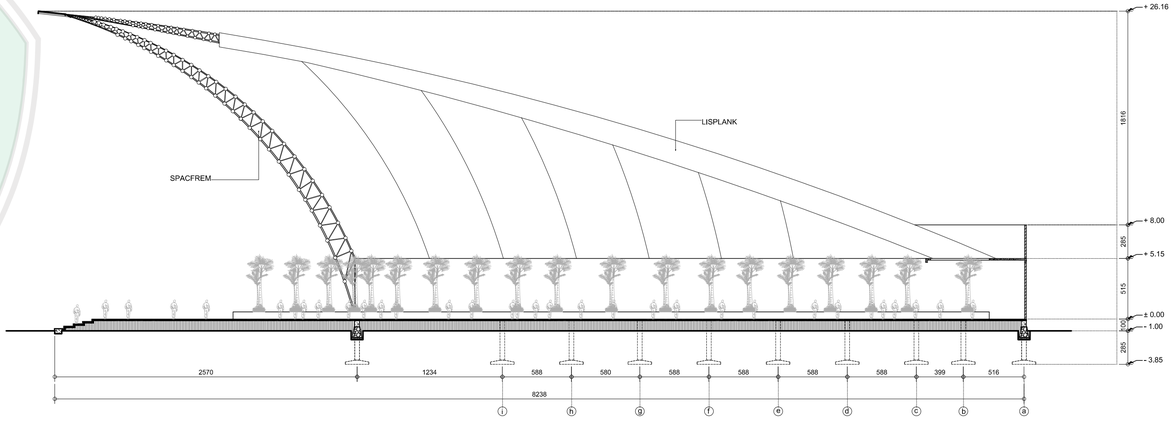
NO.	CATATAN

JUDUL GAMBAR	SKALA
POTONGAN	1 : 250

KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		

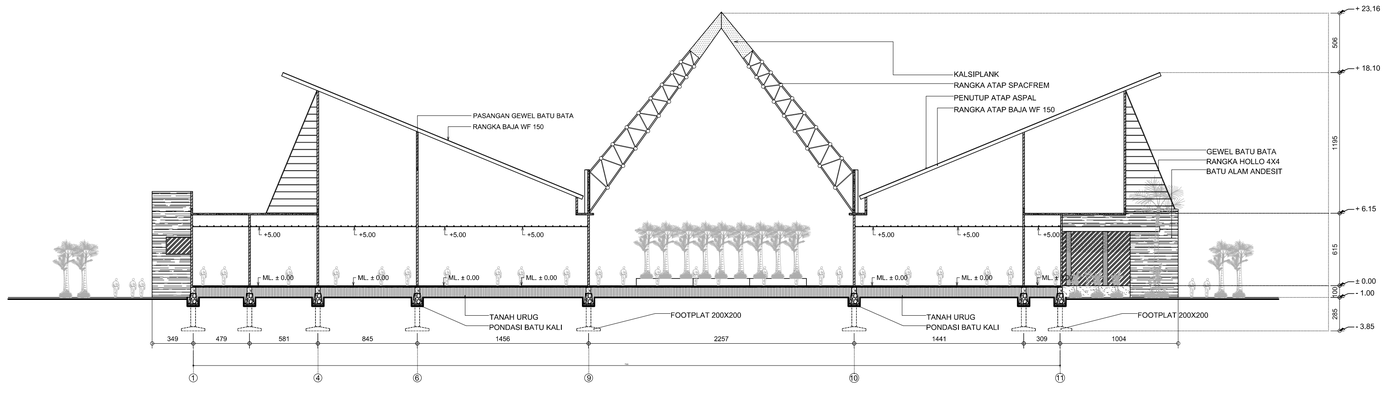
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM PUSAT PERPUSTAKAAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM PUSAT PERPUSTAKAAN



POTONGAN A - A KANTOR PENGELOLA DAN PERPUSTAKAAN

SKALA 1 : 250



POTONGAN B - B KANTOR PENGELOLA DAN PERPUSTAKAAN

SKALA 1 : 250

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MALANG

NAMA MAHASISWA

Syaiful Anwar

NIM

09660052

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

Perancangan Wisata Kebudayaan Di Kabupaten Banyuwangi

PEMBIMBING I

Luluk Maslucha, M.Sc
NIP. 19800917200501 2 003

PEMBIMBING II

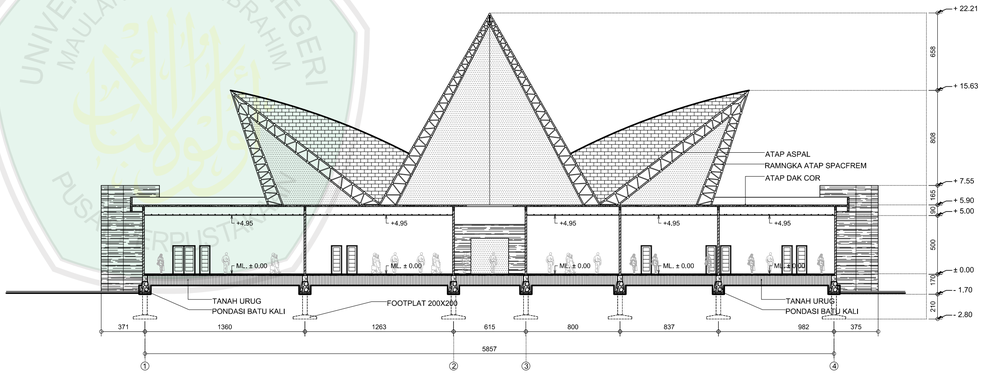
Aldrin Yusuf Firmansyah, MT
NIP. 19770818 200501 1 001

CATATAN

NO.	CATATAN

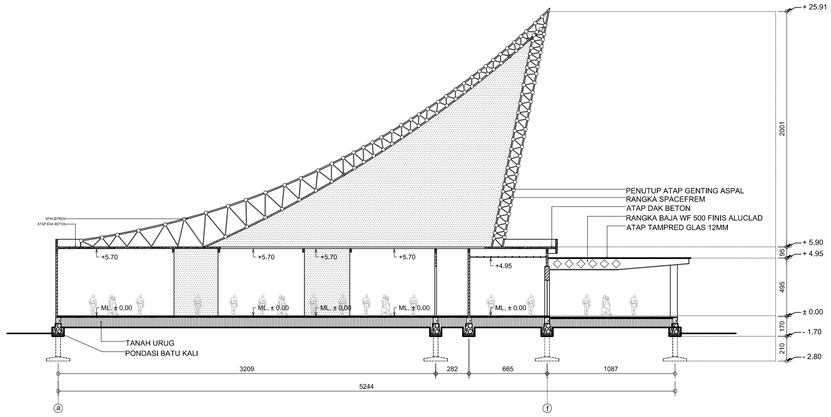
JUDUL GAMBAR	SKALA
POTONGAN	1 : 250

KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		



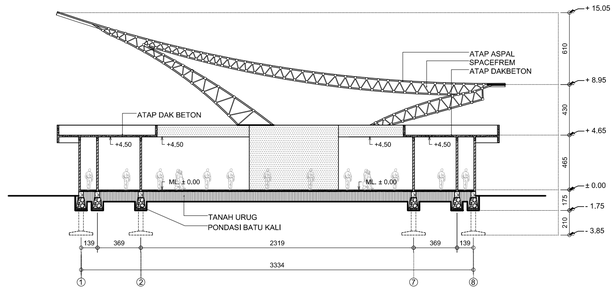
POTONGAN A - A GEDUNG PRAKTEK KESENIAN

SKALA 1 : 250



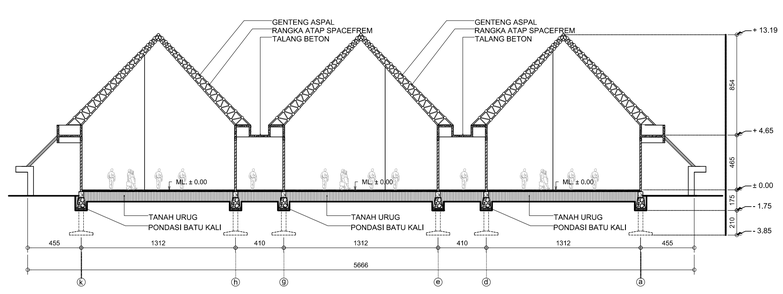
POTONGAN B - B GEDUNG PRAKTEK KESENIAN

SKALA 1 : 250



POTONGAN A - A GEDUNG FOOD COURT

SKALA 1 : 250



POTONGAN B - B GEDUNG FOOD COURT

SKALA 1 : 250

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MALANG

NAMA MAHASISWA
Syaiful Anwar
NIM
09660052

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

Perancangan Wisata Kebudayaan Di Kabupaten Banyuwangi

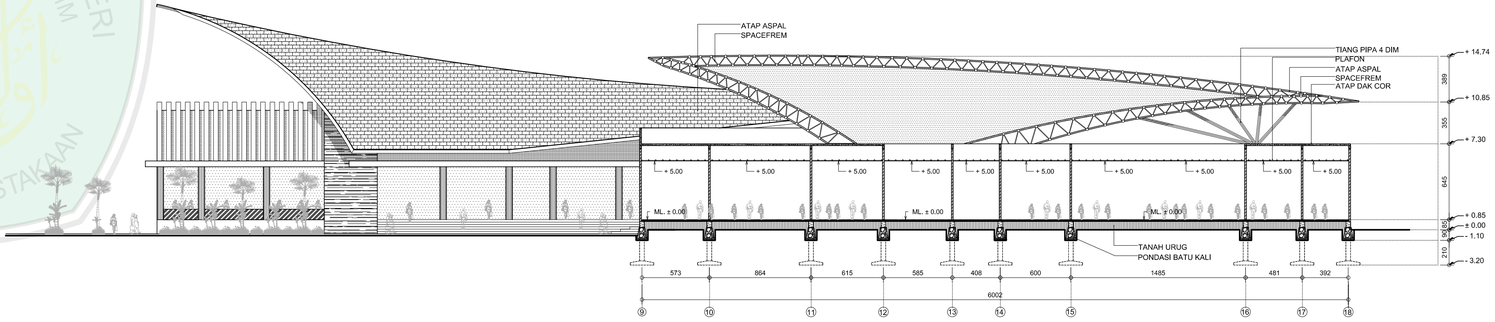
PEMBIMBING I
Luluk Maslucha, M.Sc NIP. 19800917200501 2 003
PEMBIMBING II
Aldrin Yusuf Firmansyah, MT NIP. 19770818 200501 1 001

CATATAN

NO.	CATATAN

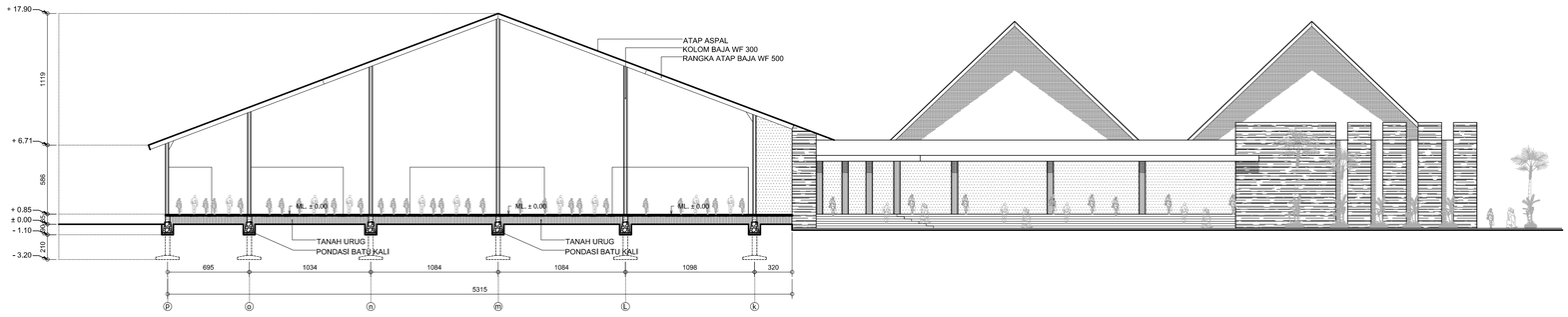
JUDUL GAMBAR	SKALA
POTONGAN	1 : 250

KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		



POTONGAN A - A GEDUNG SENTRA PEMASARAN PRODUK KREATIF

SKALA 1 : 250



POTONGAN B - B GEDUNG SENTRA PEMASARAN PRODUK KREATIF

SKALA 1 : 250

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MALANG

NAMA MAHASISWA

Syaiful Anwar

NIM

09660052

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

Perancangan Wisata Kebudayaan Di Kabupaten Banyuwangi

PEMBIMBING I

Luluk Maslucha, M.Sc
NIP. 19800917200501 2 003

PEMBIMBING II

Aldrin Yusuf Firmansyah, MT
NIP. 19770818 200501 1 001

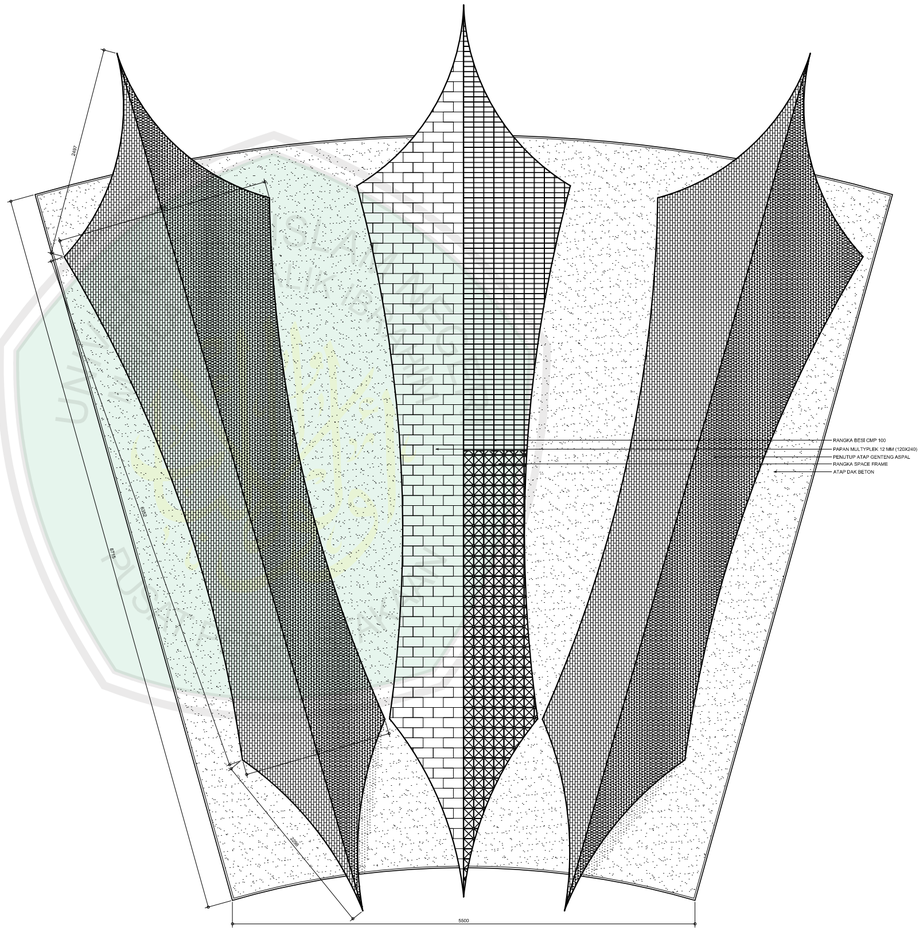
CATATAN

NO.	CATATAN

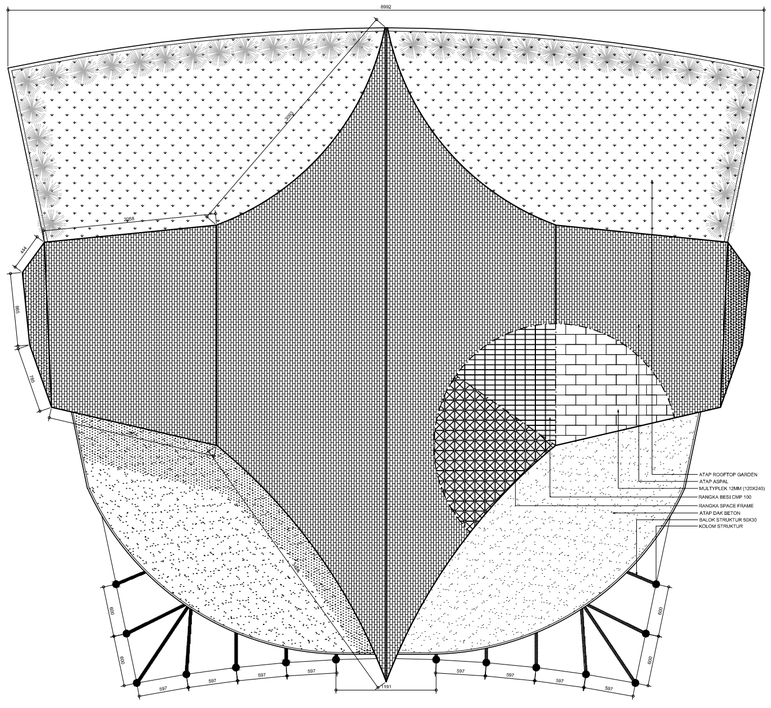
JUDUL GAMBAR	SKALA
POTONGAN	1 : 250

KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		

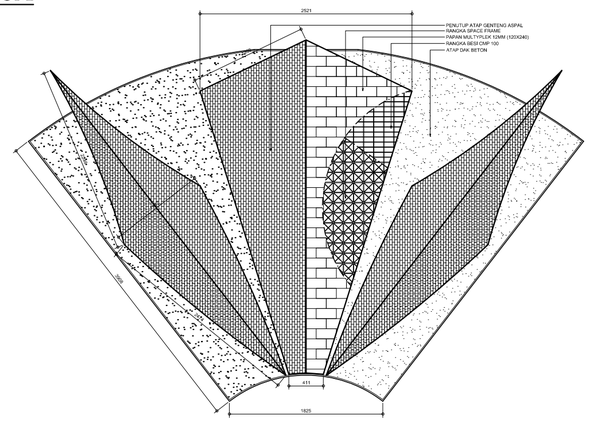
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM PUSAT PERPUSTAKAAN



RENCANA ATAP GEDUNG MUSEUM
SKALA 1 : 500



RENCANA ATAP TEMPAT PERTUNJUKAN
SKALA 1 : 500



RENCANA ATAP GEDUNG PRAKTIK
SKALA 1 : 500

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR

NAMA MAHASISWA

Syaiful Anwar

NIM

09660052

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

Perancangan Wisata Kebudayaan Di Kabupaten Banyuwangi

PEMBIMBING I

PEMBIMBING II

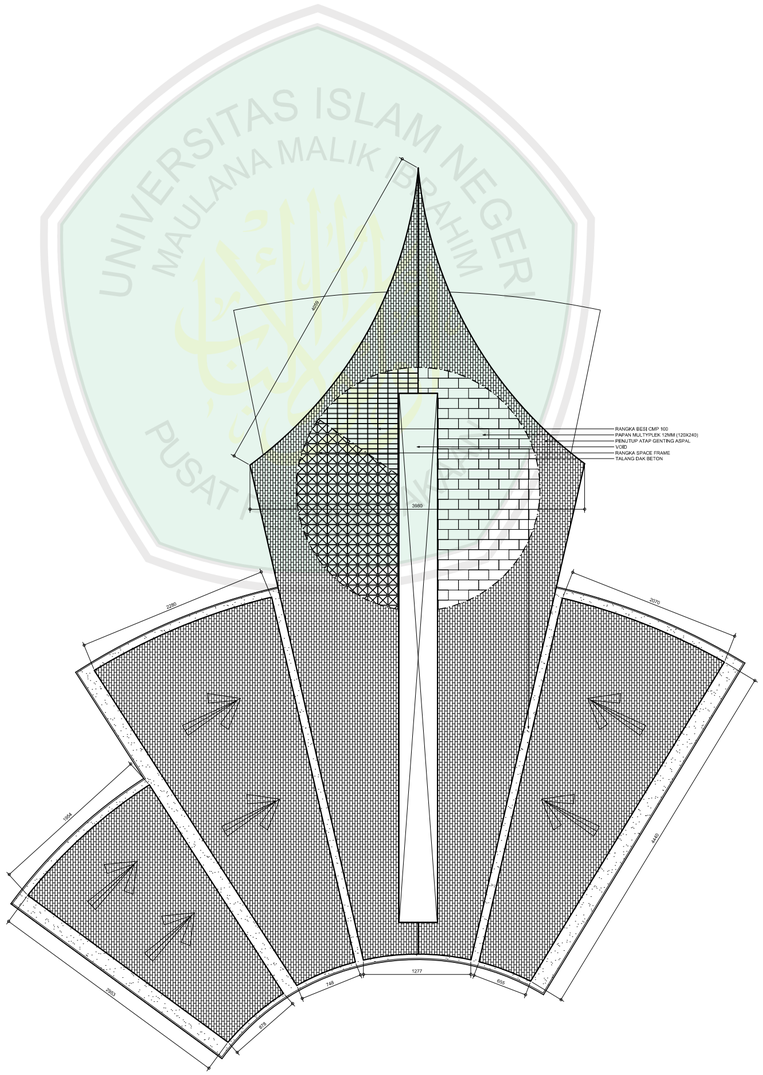
Aldrin Yusuf Firmansyah, MT
NIP. 19770818 200501 1 001

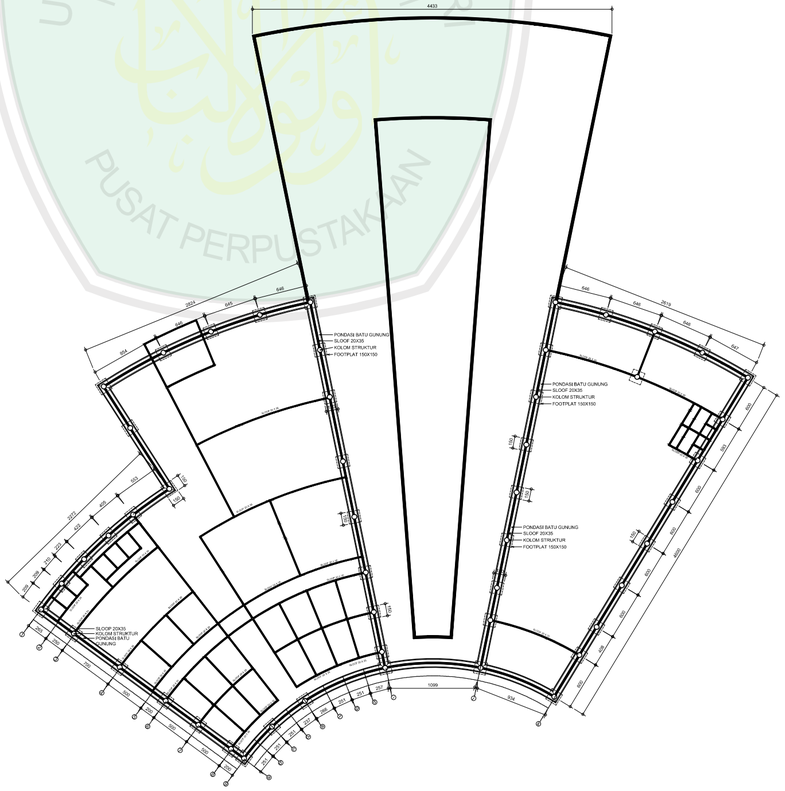
CATATAN

NO.	CATATAN

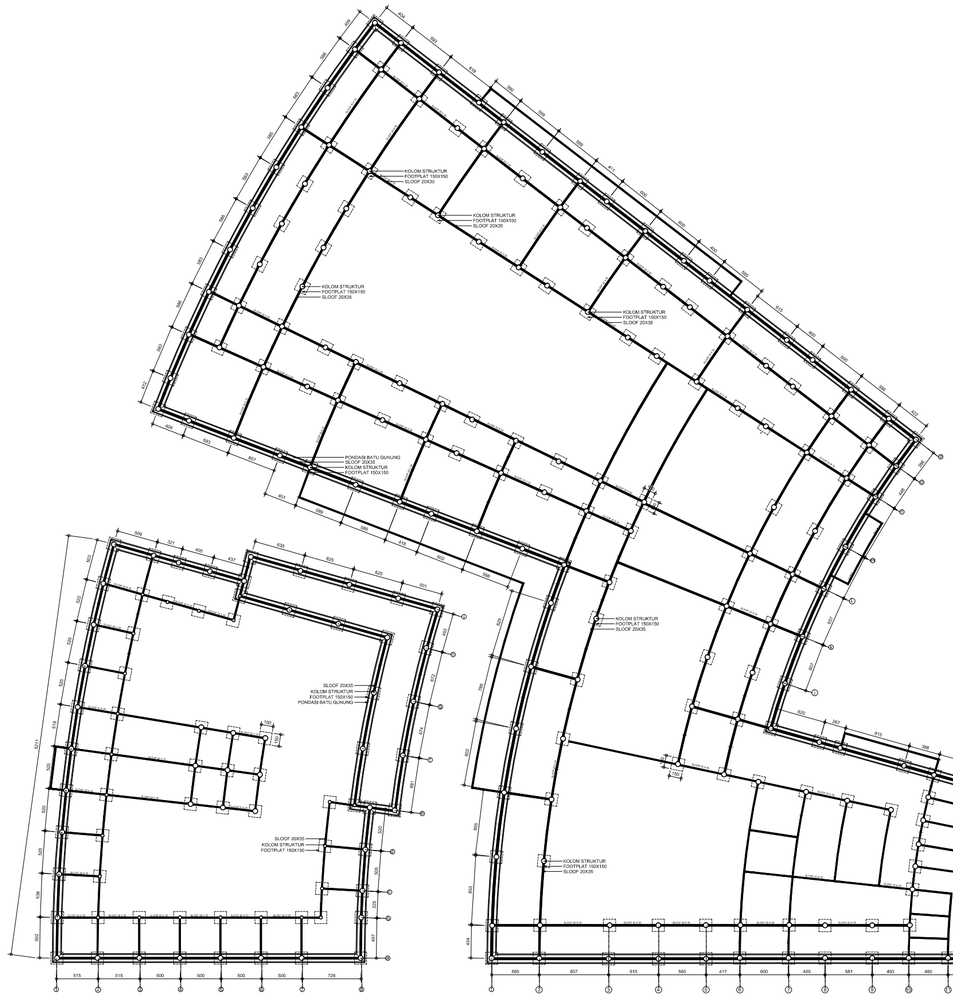
JUDUL GAMBAR	SKALA

KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		


RANGKA BESI CNP 100
PAPAN MULTYPLEK 12MM (120X240)
PENUTUP ATAP GENTING ASPAL
ATAP DAK
RANGKA SPACE FRAME
TALANG DAK BETON
3680
3080
3070
1536
1277
1120
1000
1000
1000



RENCANA PONDASI GEDUNG PERPUSTAKAAN DAN KANTOR PENGELOLA
SKALA 1 : 500



RENCANA PONDASI GEDUNG FOOD COURT
SKALA 1 : 500

RENCANA PONDASI GEDUNG PRODUK KREATIF
SKALA 1 : 500

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MALANG

NAMA MAHASISWA

Syaiful Anwar

NIM

09660052

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

Perancangan Wisata Kebudayaan Di Kabupaten Banyuwangi

PEMBIMBING I

Luluk Maslucha, M.Sc
NIP. 19800917200501 2 003

PEMBIMBING II

Aldrin Yusuf Firmansyah, MT
NIP. 19770818 200501 1 001

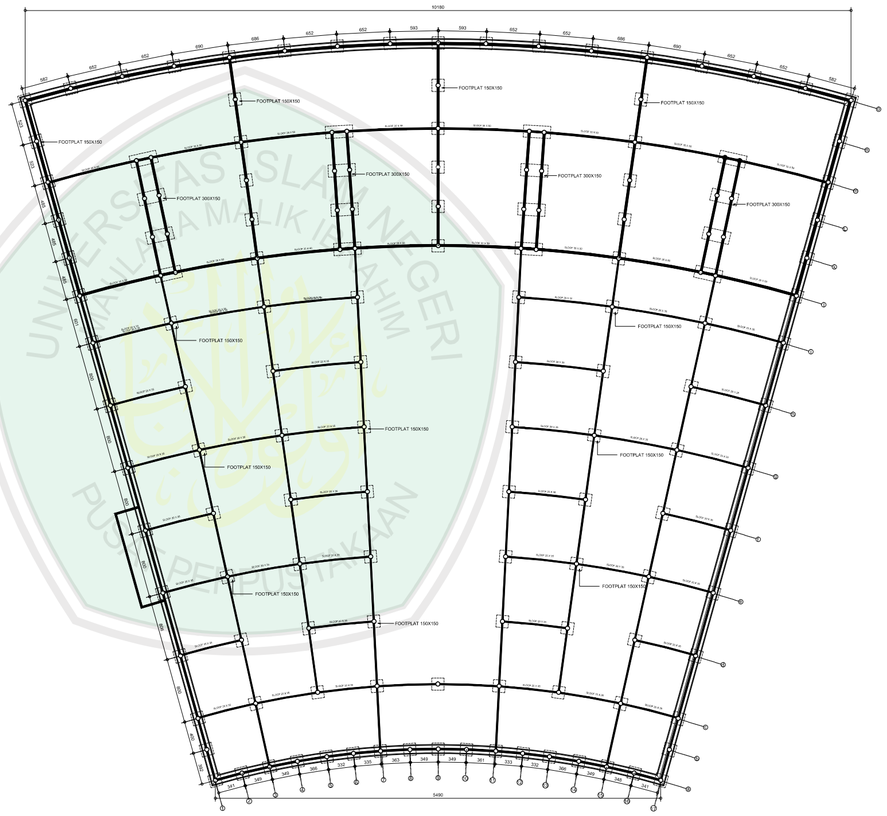
CATATAN

NO.	CATATAN

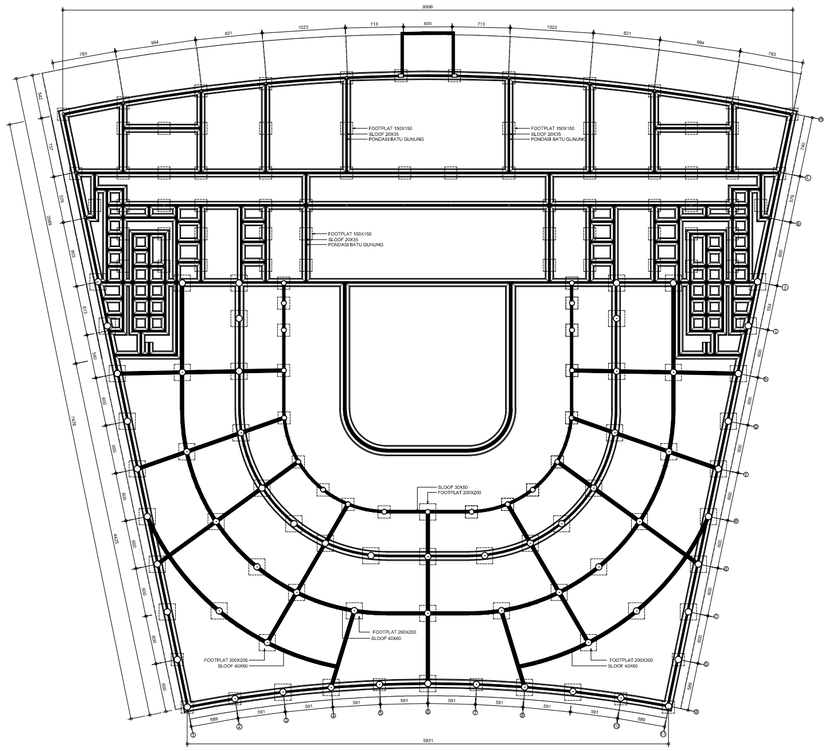
JUDUL GAMBAR	SKALA
RENCANA PONDASI	1 : 500

KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		

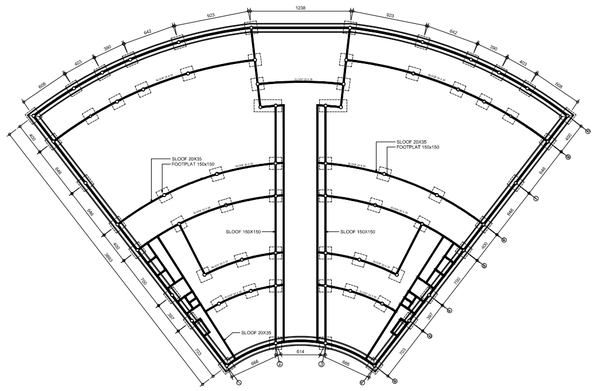
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM PUSAT PERPUSTAKAAN



RENCANA PONDASI GEDUNG MUSEUM
SKALA 1 : 500



RENCANA PONDASI TEMPAT PERTUNJUKAN
SKALA 1 : 500



RENCANA PONDASI GEDUNG PRAKTIK
SKALA 1 : 500

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MALANG

NAMA MAHASISWA

Syaiful Anwar

NIM

09660052

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

Perancangan Wisata Kebudayaan Di Kabupaten Banyuwangi

PEMBIMBING I

Luluk Maslucha, M.Sc
NIP. 19800917200501 2 003

PEMBIMBING II

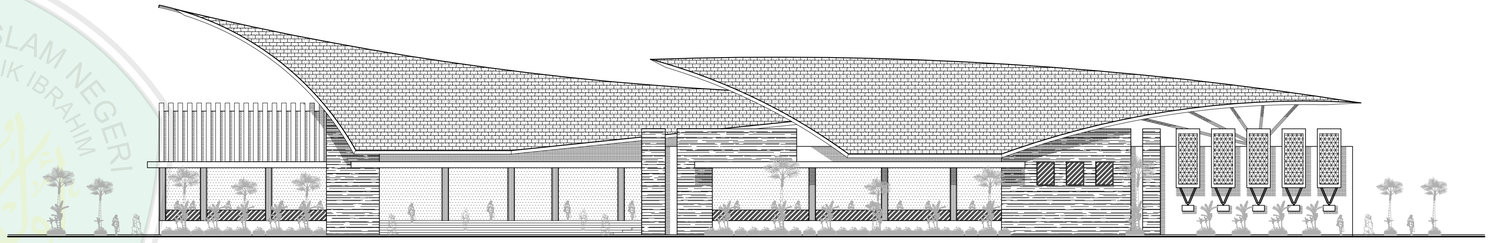
Aldrin Yusuf Firmansyah, MT
NIP. 19770818 200501 1 001

CATATAN

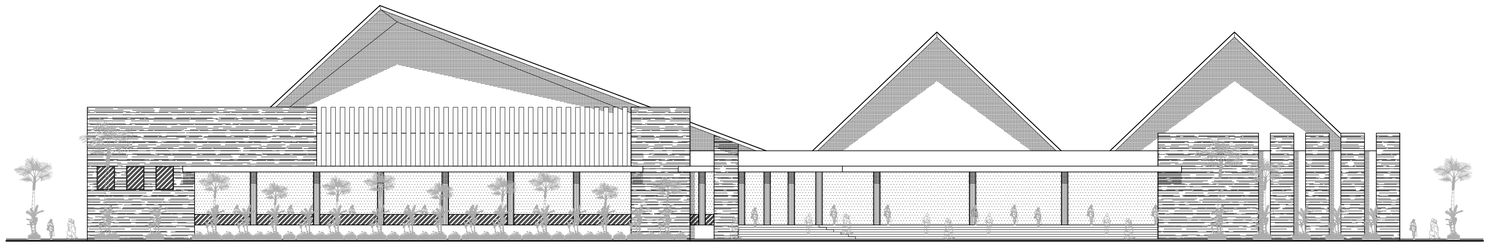
NO.	CATATAN

JUDUL GAMBAR	SKALA
RENCANA PONDASI	1 : 500

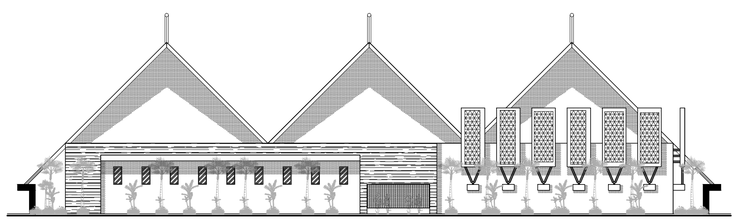
KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		



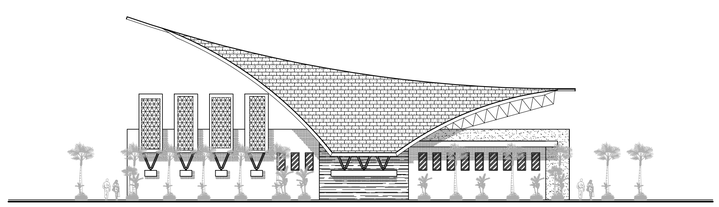
TAMPAK DEPAN GEDUNG SENTRA PEMASARAN PRODUK KREATIF
SKALA 1 : 250



TAMPAK SAMPING GEDUNG SENTRA PEMASARAN PRODUK KREATIF
SKALA 1 : 250



TAMPAK SAMPING GEDUNG FOOD COURT
SKALA 1 : 250



TAMPAK DEPAN GEDUNG FOOD COURT
SKALA 1 : 250

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MALANG

NAMA MAHASISWA

Syaiful Anwar

NIM

09660052

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

Perancangan Wisata Kebudayaan Di Kabupaten Banyuwangi

PEMBIMBING I

Luluk Maslucha, M.Sc
NIP. 19800917200501 2 003

PEMBIMBING II

Aldrin Yusuf Firmansyah, MT
NIP. 19770818 200501 1 001

CATATAN

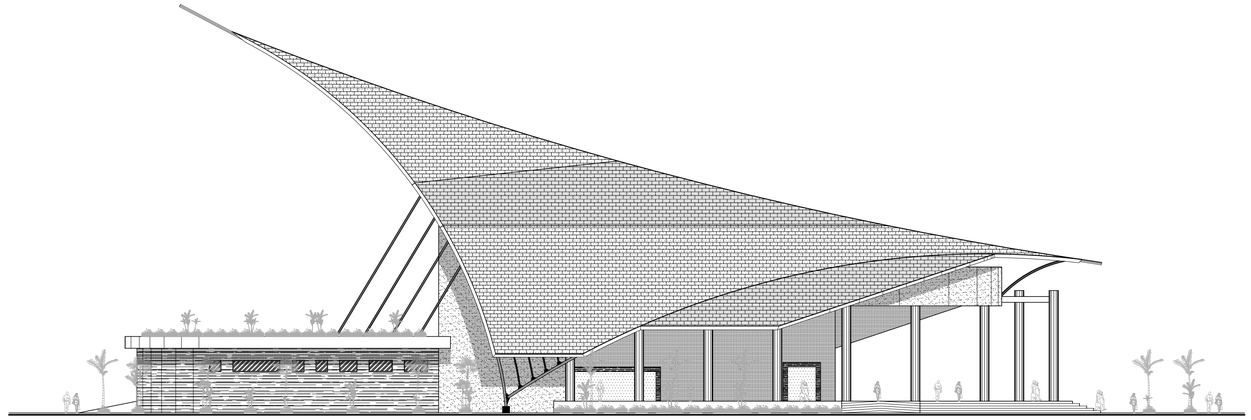
NO.	CATATAN

JUDUL GAMBAR	SKALA
TAMPAK DEPAN DAN TAMPAK SAMPING	1 : 250

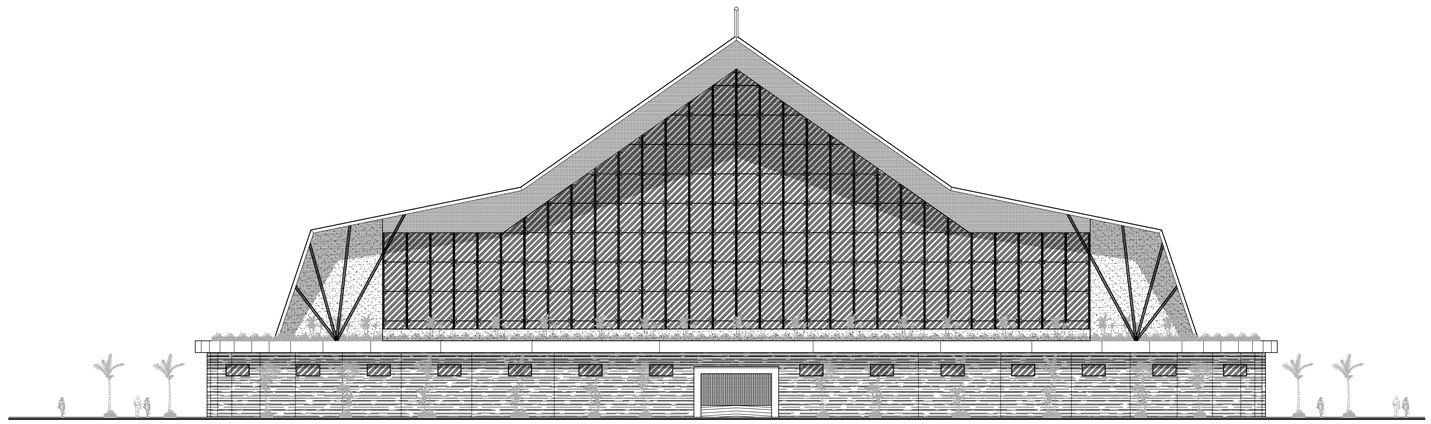
KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM PUSAT PERPUSTAKAAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM PUSAT PERPUSTAKAAN



TAMPAK SAMPING TEMPAT PERTUNJUKAN
SKALA 1 : 250



TAMPAK DEPAN TEMPAT PERTUNJUKAN
SKALA 1 : 250

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MALANG

NAMA MAHASISWA

Syaiful Anwar

NIM

09660052

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

Perancangan Wisata Kebudayaan Di Kabupaten Banyuwangi

PEMBIMBING I

Luluk Maslucha, M.Sc
NIP. 19800917200501 2 003

PEMBIMBING II

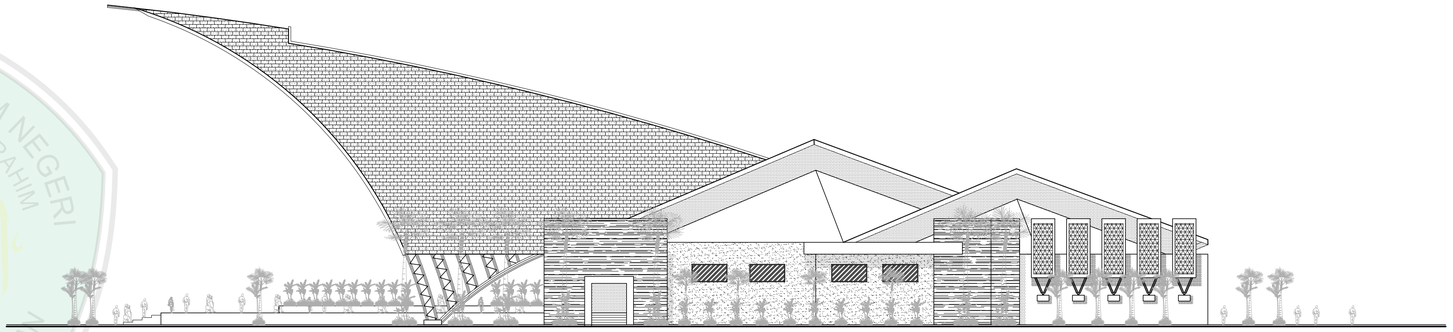
Aldrin Yusuf Firmansyah, MT
NIP. 19770818 200501 1 001

CATATAN

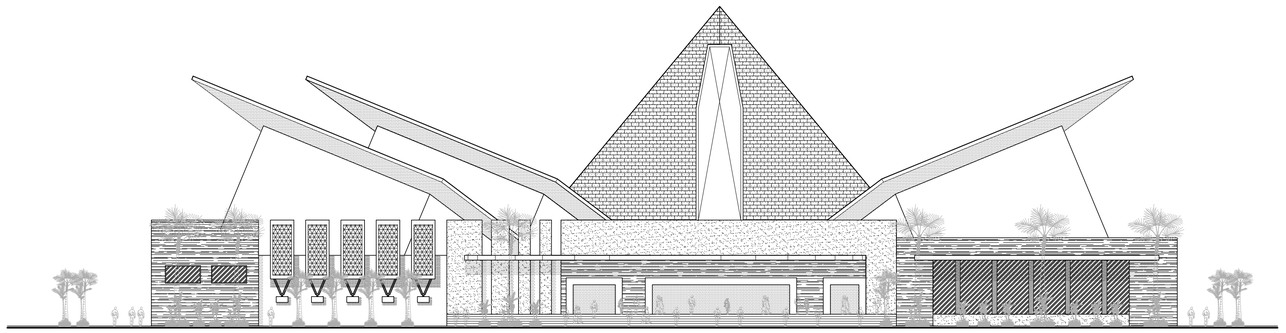
NO.	CATATAN

JUDUL GAMBAR	SKALA
TAMPAK DEPAN DAN TAMPAK SAMPING	1 : 250

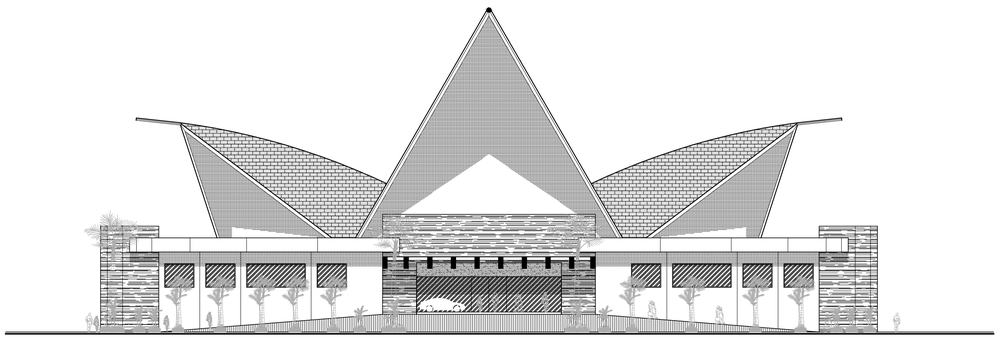
KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		



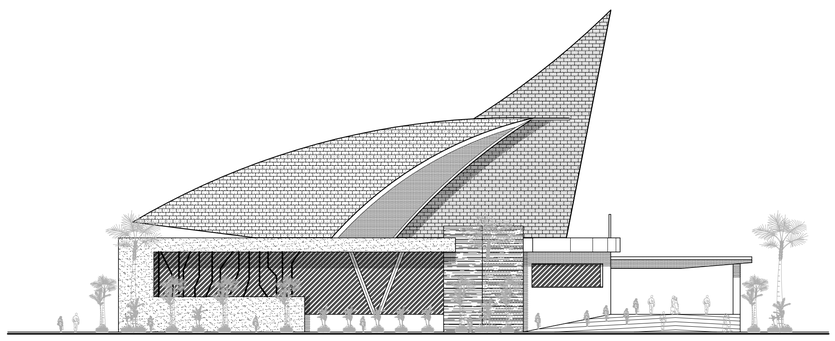
TAMPAK SAMPING KANTOR PENGELOLA DAN PERPUSTAKAAN
SKALA 1 : 250



TAMPAK DEPAN KANTOR PENGELOLA DAN PERPUSTAKAAN
SKALA 1 : 250



TAMPAK DEPAN GEDUNG PRAKTEK KESENIAN
SKALA 1 : 250



TAMPAK SAMPING GEDUNG PRAKTEK KESENIAN
SKALA 1 : 250

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM PUSAT PERPUSTAKAAN

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MALANG

NAMA MAHASISWA

Syaiful Anwar

NIM

09660052

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

Perancangan Wisata Kebudayaan Di Kabupaten Banyuwangi

PEMBIMBING I

Luluk Maslucha, M.Sc
NIP. 19800917200501 2 003

PEMBIMBING II

Aldrin Yusuf Firmansyah, MT
NIP. 19770818 200501 1 001

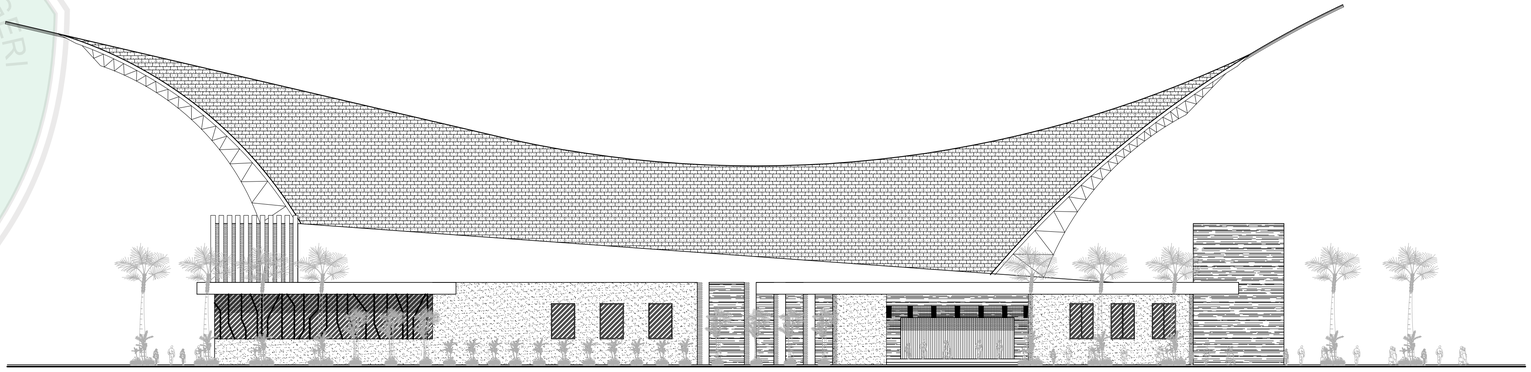
CATATAN

NO.	CATATAN

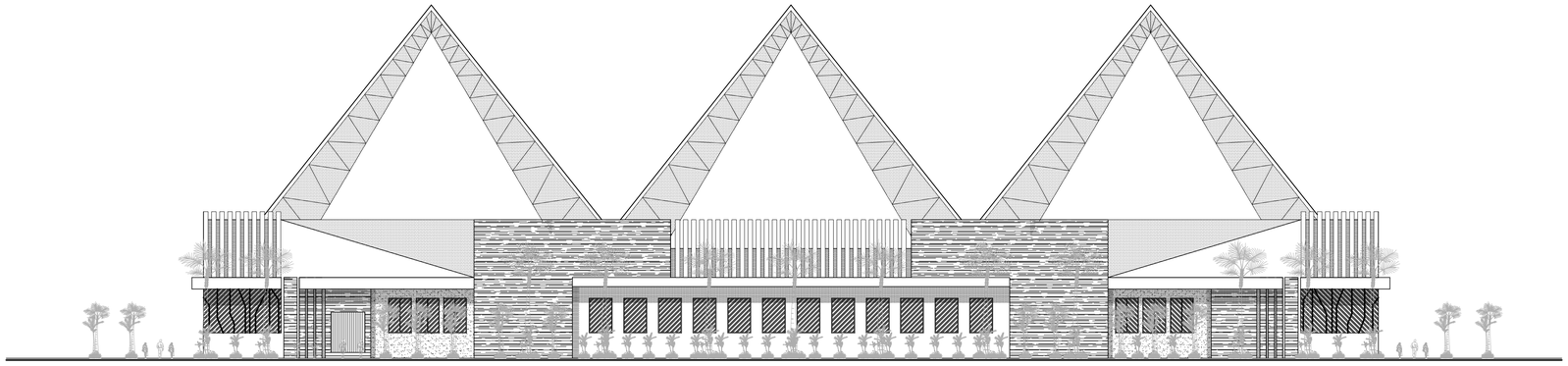
JUDUL GAMBAR	SKALA
TAMPAK DEPAN DAN TAMPAK SAMPING	1 : 250

KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM PUSAT PERPUSTAKAAN



TAMPAK DEPAN MUSEUM
SKALA 1 : 250



TAMPAK SAMPING MUSEUM
SKALA 1 : 250

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MALANG

NAMA MAHASISWA

Syaiful Anwar

NIM

09660052

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

Perancangan Wisata Kebudayaan Di Kabupaten Banyuwangi

PEMBIMBING I

Luluk Maslucha, M.Sc
NIP. 19800917200501 2 003

PEMBIMBING II

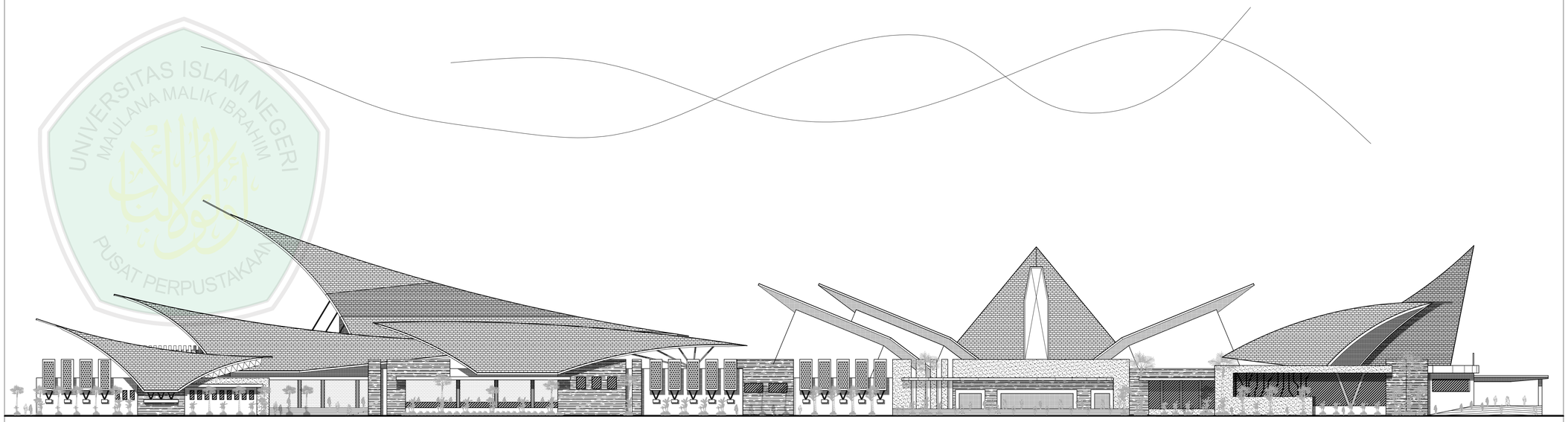
Aldrin Yusuf Firmansyah, MT
NIP. 19770818 200501 1 001

CATATAN

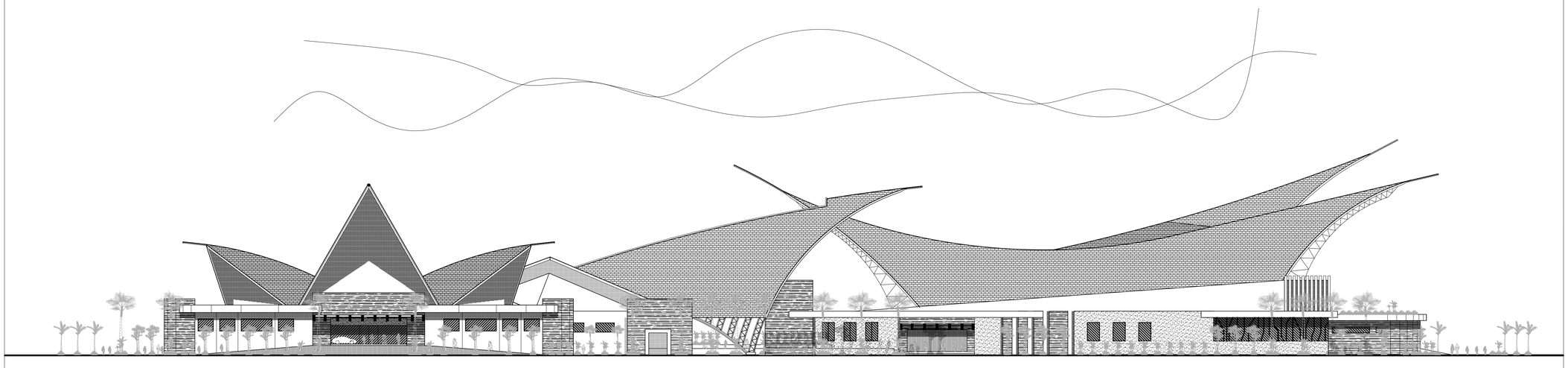
NO.	CATATAN

JUDUL GAMBAR	SKALA
TAMPAK DEPAN DAN TAMPAK SAMPING	1 : 250

KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		



TAMPAK DEPAN KAWASAN
SKALA 1 : 500



TAMPAK SAMPING KAWASAN
SKALA 1 : 500

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MALANG

NAMA MAHASISWA

Syaiful Anwar

NIM

09660052

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

Perancangan Wisata Kebudayaan Di Kabupaten Banyuwangi

PEMBIMBING I

Luluk Maslucha, M.Sc
NIP. 19800917200501 2 003

PEMBIMBING II

Aldrin Yusuf Firmansyah, MT
NIP. 19770818 200501 1 001

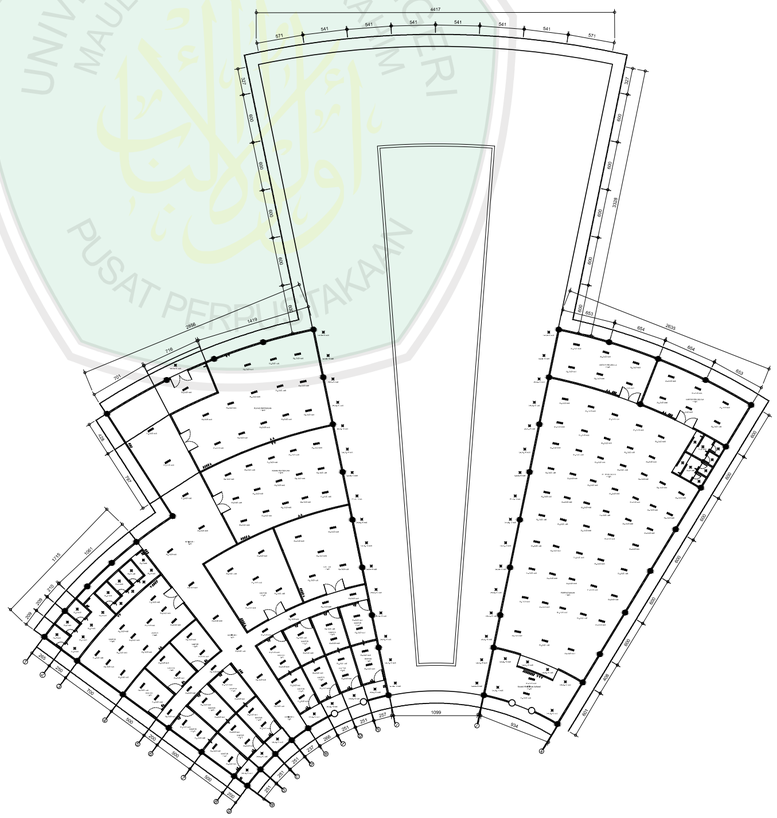
CATATAN

NO.	CATATAN

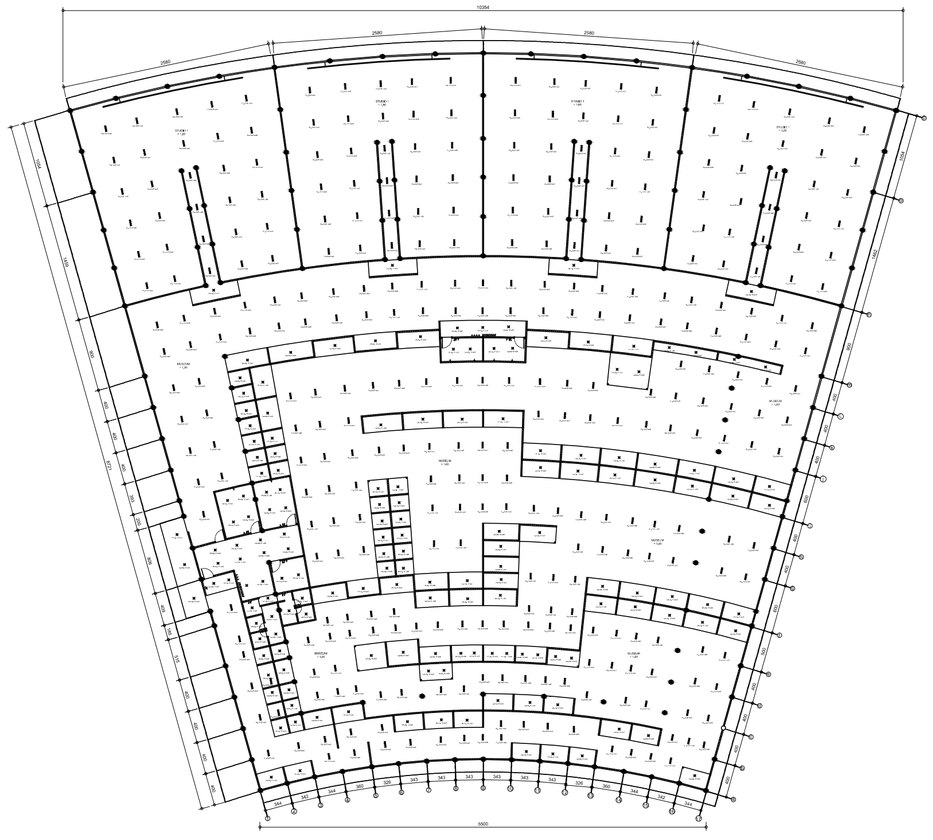
JUDUL GAMBAR	SKALA
TAMPAK KAWASAN	1 : 500

KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM PUSAT PERPUSTAKAAN



RENCANA LISTRIK PERPUSTAKAAN, KANTOR PENGELOLA
SKALA 1 : 500



RENCANA LISTRIK MUSEUM
SKALA 1 : 500

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MALANG

NAMA MAHASISWA

Syaiful Anwar

NIM

09660052

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

Perancangan Wisata Kebudayaan Di Kabupaten Banyuwangi

PEMBIMBING I

Luluk Maslucha, M.Sc
NIP. 19800917200501 2 003

PEMBIMBING II

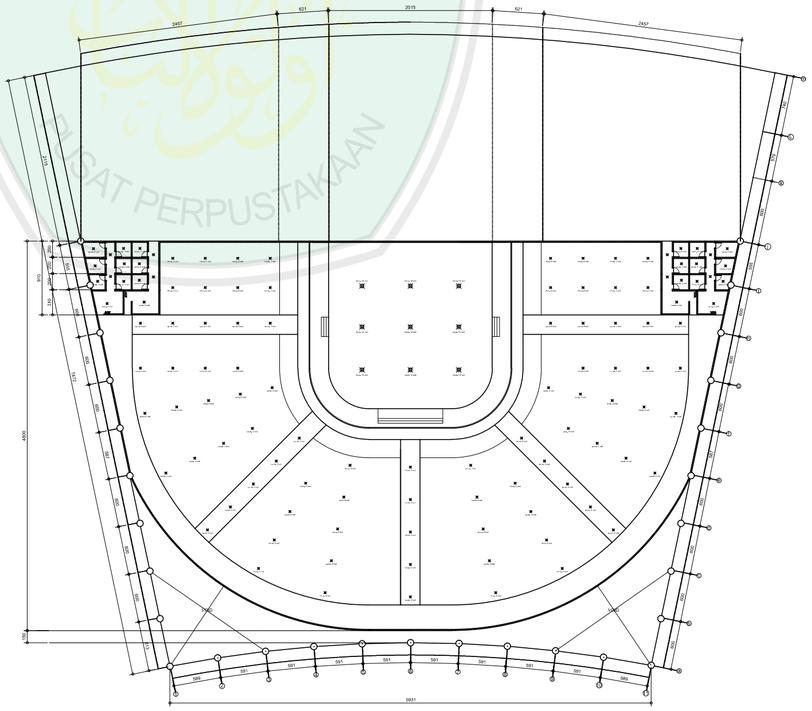
Aldrin Yusuf Firmansyah, MT
NIP. 19770818 200501 1 001

CATATAN

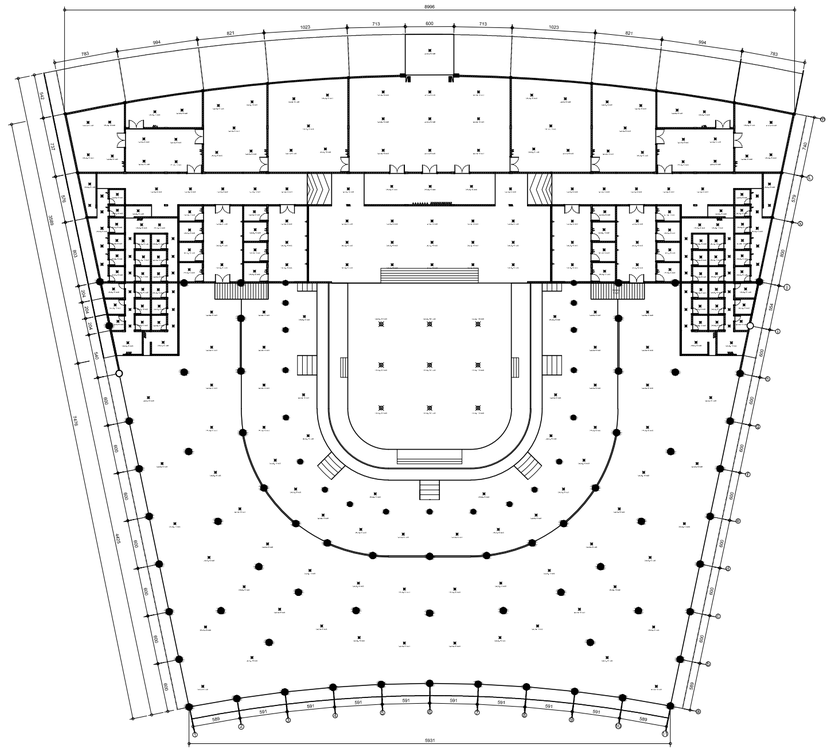
NO.	CATATAN

JUDUL GAMBAR	SKALA
RENCANA LISTRIK	1 : 500

KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		



RENCANA LISTRIK LANTAI DUA TEMPAT PERTUNJUKAN
SKALA 1 : 500



RENCANA LISTRIK LANTAI SATU TEMPAT PERTUNJUKAN
SKALA 1 : 500

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MALANG

NAMA MAHASISWA
Syaiful Anwar
NIM
09660052

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR
Perancangan Wisata Kebudayaan Di Kabupaten Banyuwangi
PEMBIMBING I
Luluk Maslucha, M.Sc NIP. 19800917200501 2 003
PEMBIMBING II
Aldrin Yusuf Firmansyah, MT NIP. 19770818 200501 1 001

CATATAN

NO.	CATATAN

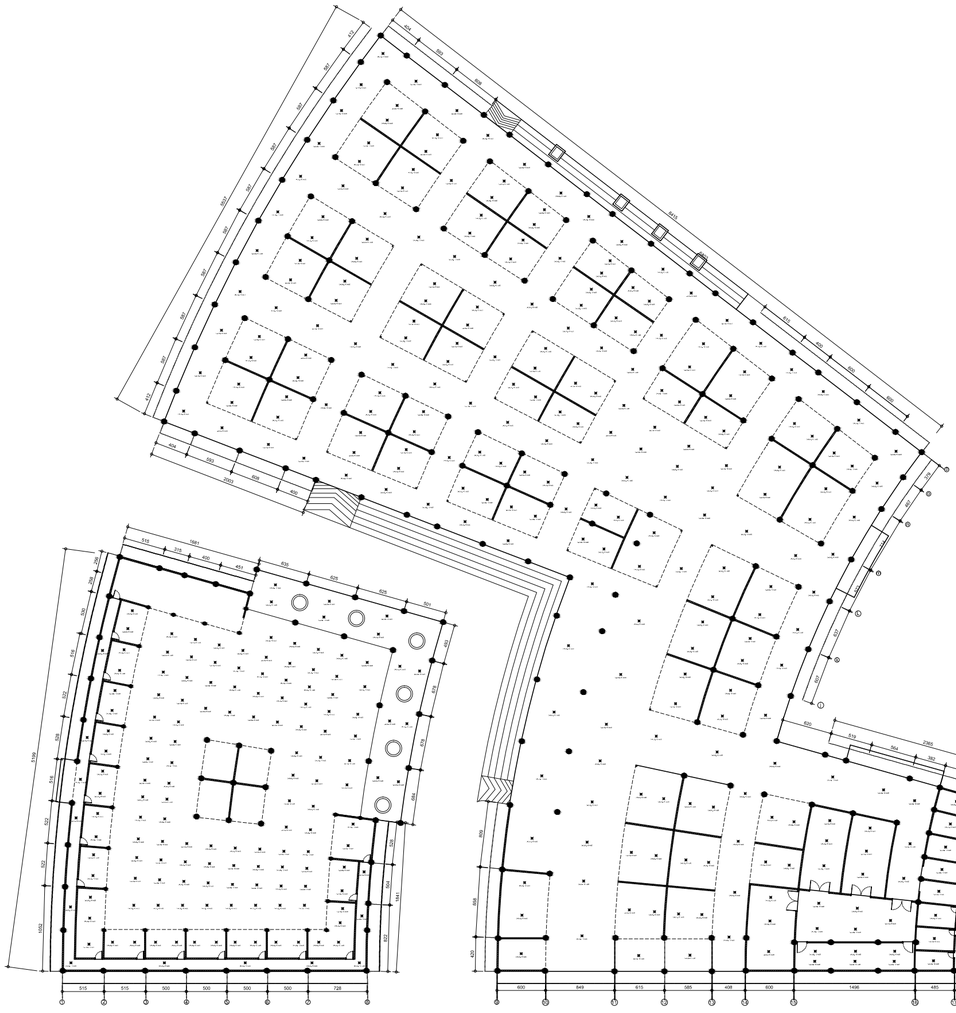
JUDUL GAMBAR	SKALA
RENCANA LISTRIK	1 : 500

KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM PUSAT PERPUSTAKAAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
PUSAT PERPUSTAKAAN

RENCANA LISTRIK GEDUNG PRAKTIK
SKALA 1 : 500



DENAH FOOD COURT
SKALA 1 : 500

RENCANA LISTRIK SENTRA PEMASARAN PRODUK KREATIF
SKALA 1 : 500

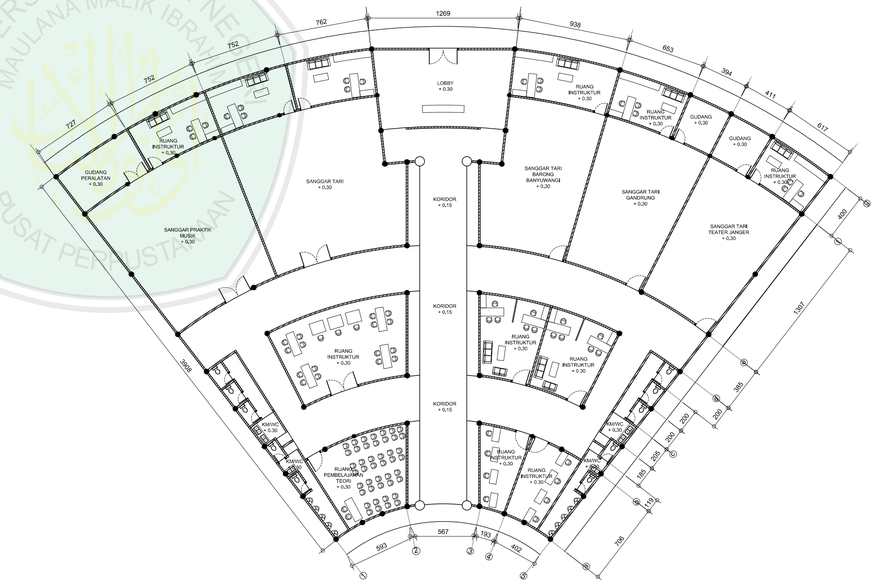
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MALANG

NAMA MAHASISWA
Syaiful Anwar
NIM
09660052
TUGAS AKHIR
JUDUL TUGAS AKHIR
Perancangan Wisata Kebudayaan Di Kabupaten Banyuwangi
PEMBIMBING I
Luluk Maslucha, M.Sc NIP. 19800917200501 2 003
PEMBIMBING II
Aldrin Yusuf Firmansyah, MT NIP. 19770818 200501 1 001
CATATAN

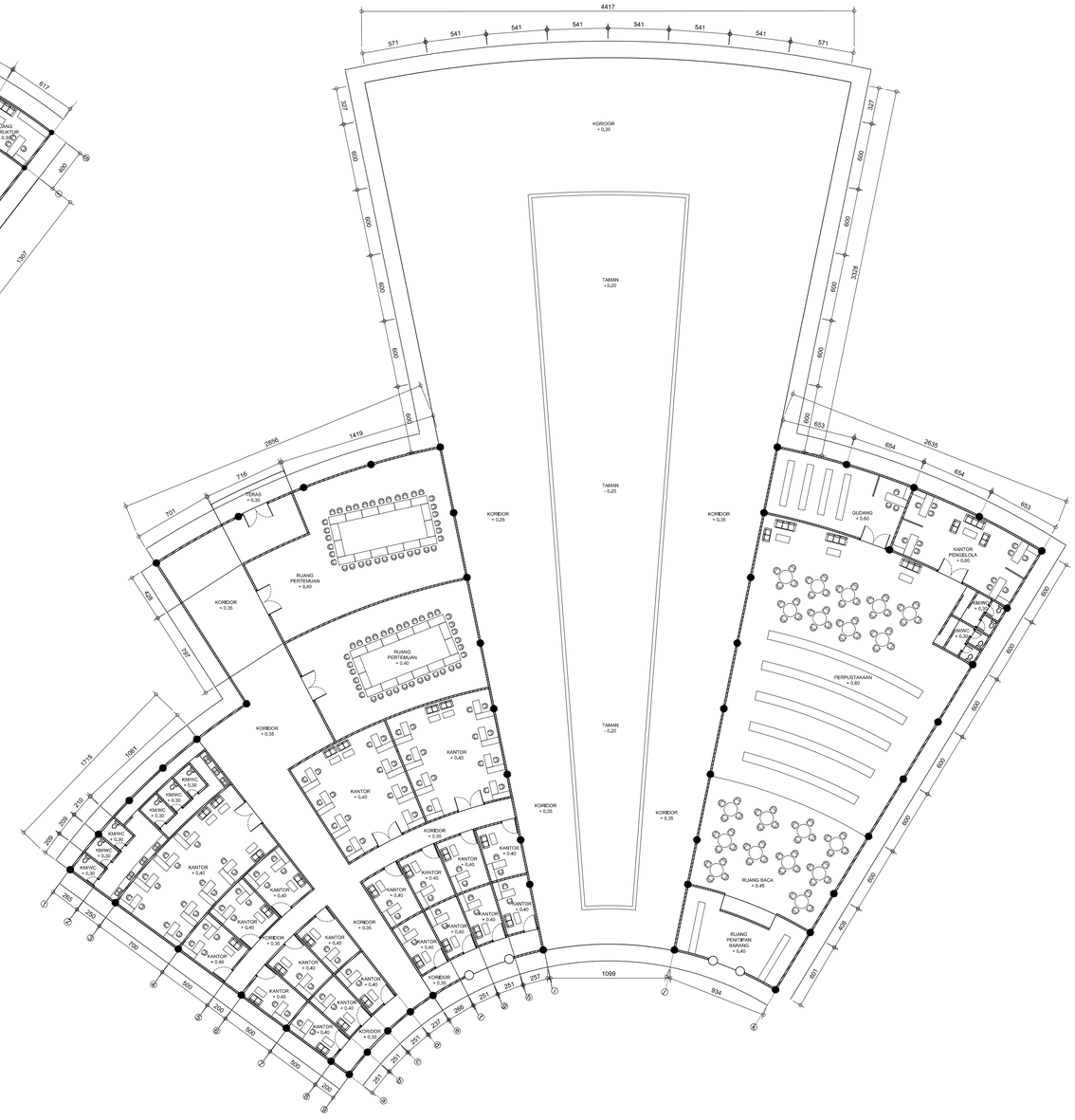
NO.	CATATAN

JUDUL GAMBAR	SKALA
RENCANA LISTRIK	1 : 500

KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		



DENAH GEDUNG PRAKTIK
SKALA 1 : 250



DENAH PERPUSTAKAAN, KANTOR PENGELOLA
SKALA 1 : 250

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MALANG

NAMA MAHASISWA

Syaiful Anwar

NIM

09660052

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

Perancangan Wisata Kebudayaan Di Kabupaten Banyuwangi

PEMBIMBING I

Luluk Maslucha, M.Sc
NIP. 19800917200501 2 003

PEMBIMBING II

Aldrin Yusuf Firmansyah, MT
NIP. 19770818 200501 1 001

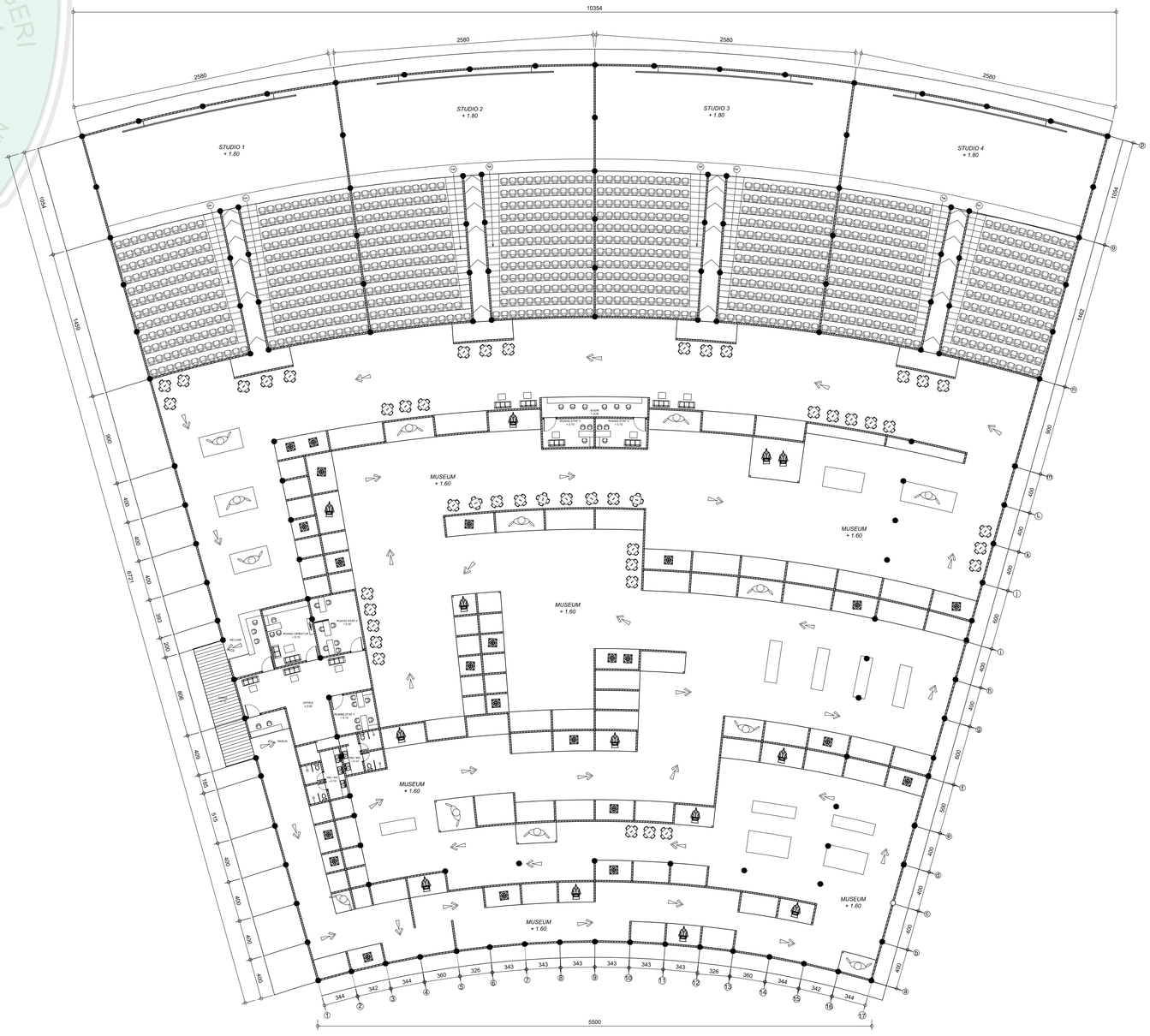
CATATAN

NO.	CATATAN

JUDUL GAMBAR	SKALA
DENAH	1 : 250

KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM PUSAT PERPUSTAKAAN



DENAH MUSEUM
SKALA 1 : 250

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MALANG

NAMA MAHASISWA

Syaiful Anwar

NIM

09660052

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

Perancangan Wisata Kebudayaan Di Kabupaten Banyuwangi

PEMBIMBING I

Luluk Maslucha, M.Sc
NIP. 19800917200501 2 003

PEMBIMBING II

Aldrin Yusuf Firmansyah, MT
NIP. 19770818 200501 1 001

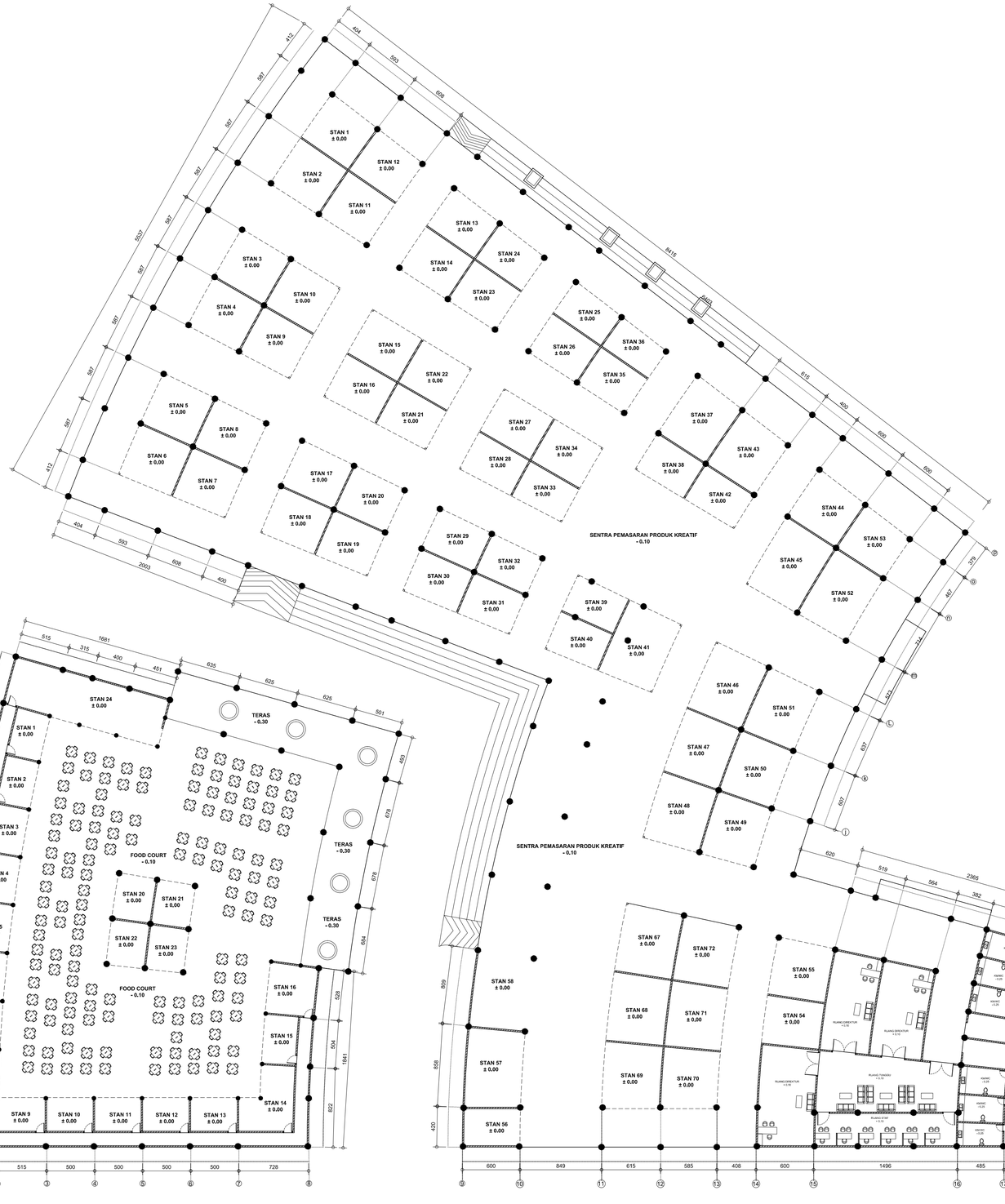
CATATAN

NO.	CATATAN

JUDUL GAMBAR	SKALA
DENAH	1 : 250

KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM PUSAT PERPUSTAKAAN



DENAH FOOD COURT
SKALA 1 : 250

DENAH SENTRA PEMASARAN PRODUK KREATIF
SKALA 1 : 250

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MALANG

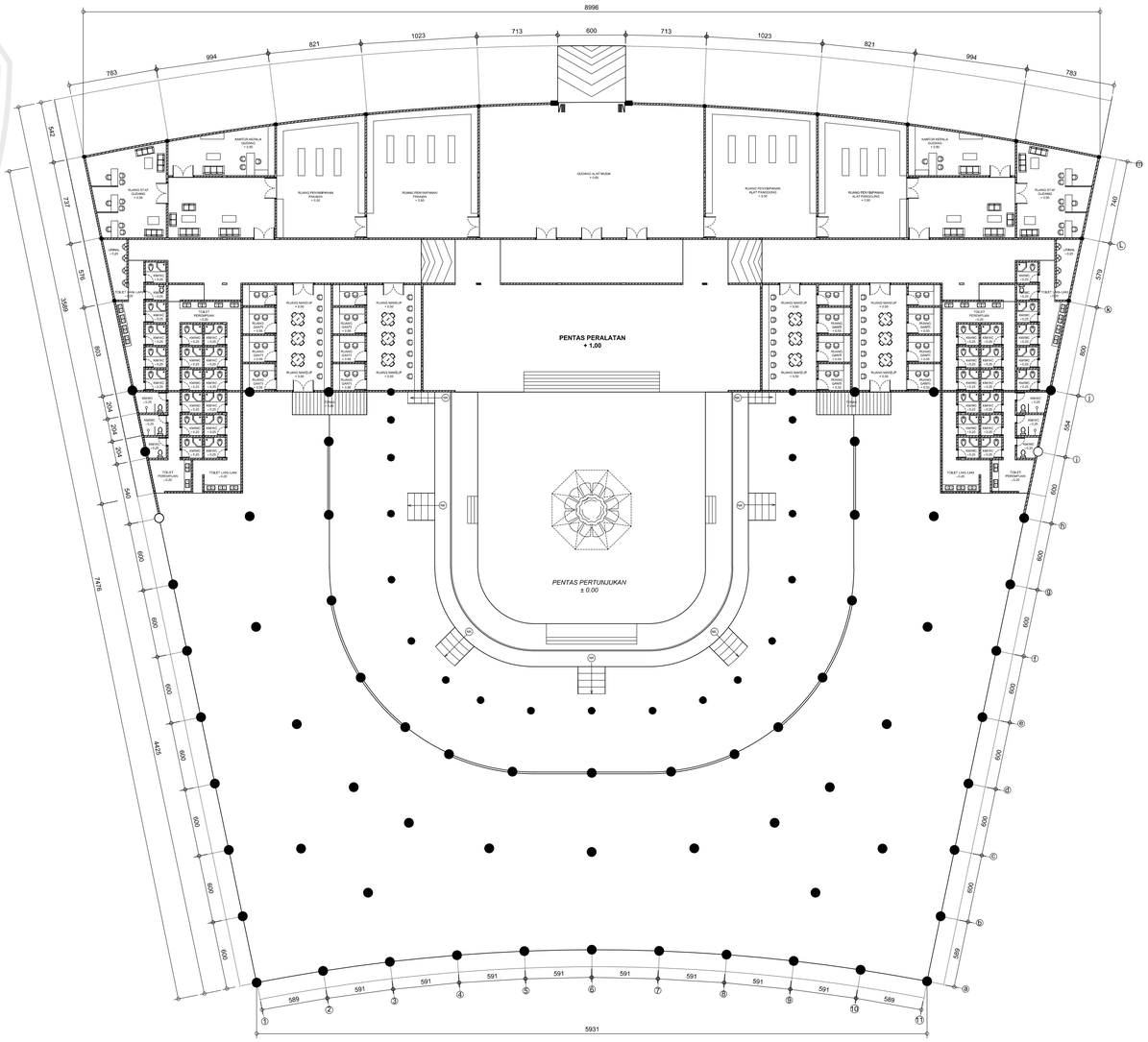
NAMA MAHASISWA
Syaiful Anwar
NIM
09660052
TUGAS AKHIR
JUDUL TUGAS AKHIR
Perancangan Wisata Kebudayaan Di Kabupaten Banyuwangi
PEMBIMBING I
Luluk Maslucha, M.Sc NIP. 19800917200501 2 003
PEMBIMBING II
Aldrin Yusuf Firmansyah, MT NIP. 19770818 200501 1 001
CATATAN

NO.	CATATAN

JUDUL GAMBAR	SKALA
DENAH	1 : 250

KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM PUSAT PERPUSTAKAAN



DENAH LANTAI SATU TEMPAT PERTUNJUKAN

SKALA 1 : 250

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MALANG

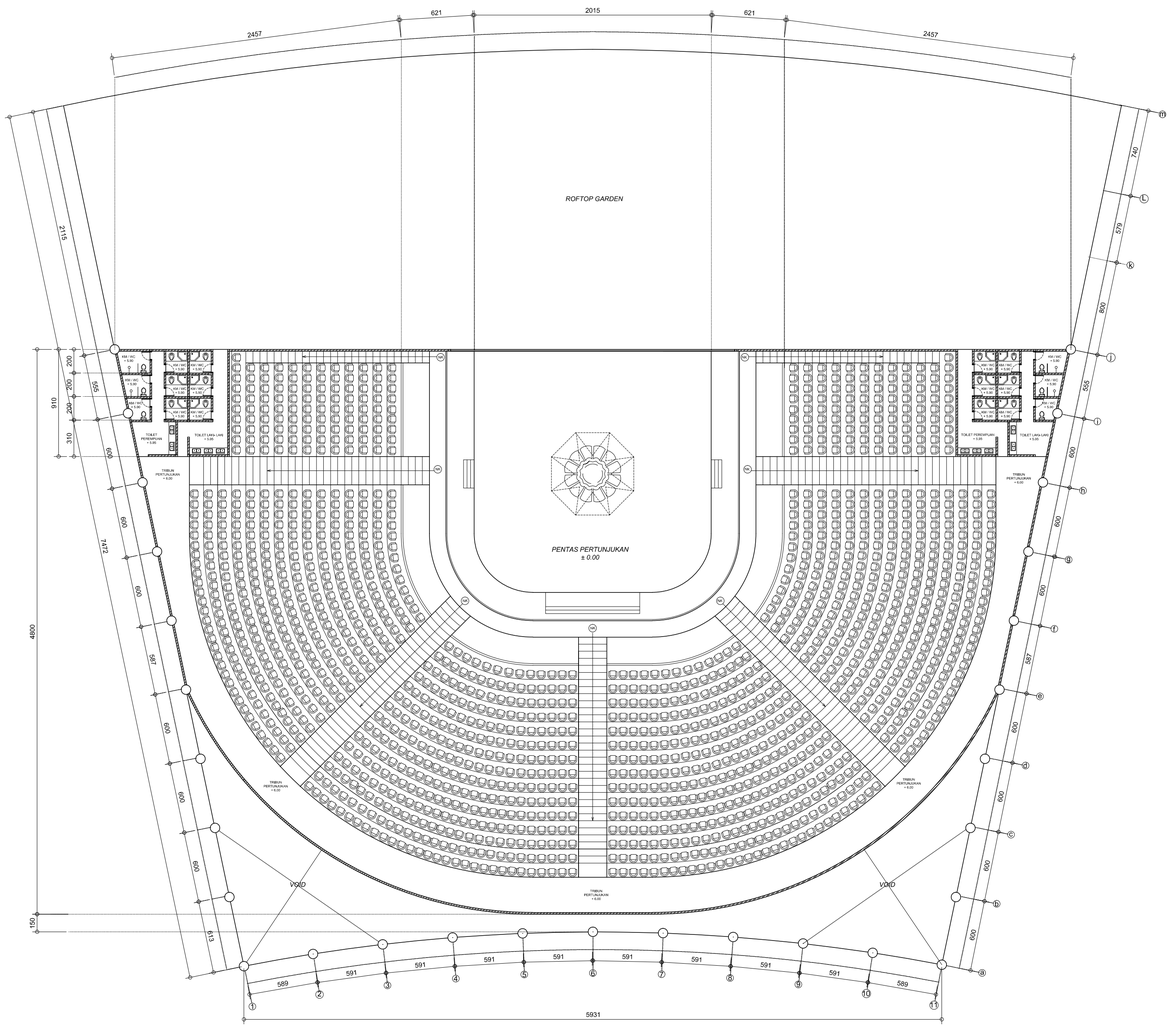
NAMA MAHASISWA
Syaiful Anwar
NIM
09660052
TUGAS AKHIR
JUDUL TUGAS AKHIR
Perancangan Wisata Kebudayaan Di Kabupaten Banyuwangi
PEMBIMBING I
Luluk Maslucha, M.Sc NIP. 19800917200501 2 003
PEMBIMBING II
Aldrin Yusuf Firmansyah, MT NIP. 19770818 200501 1 001
CATATAN

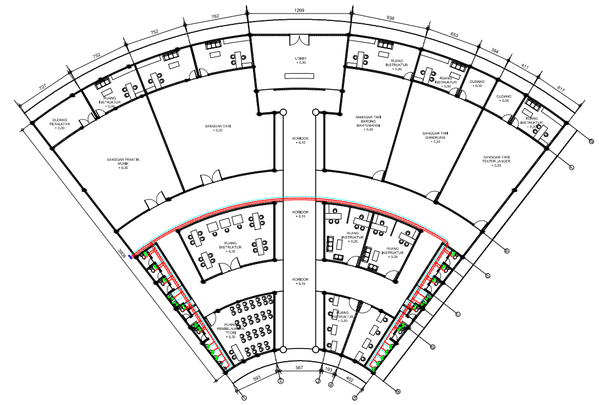
NO.	CATATAN

JUDUL GAMBAR	SKALA
DENAH	1 : 250

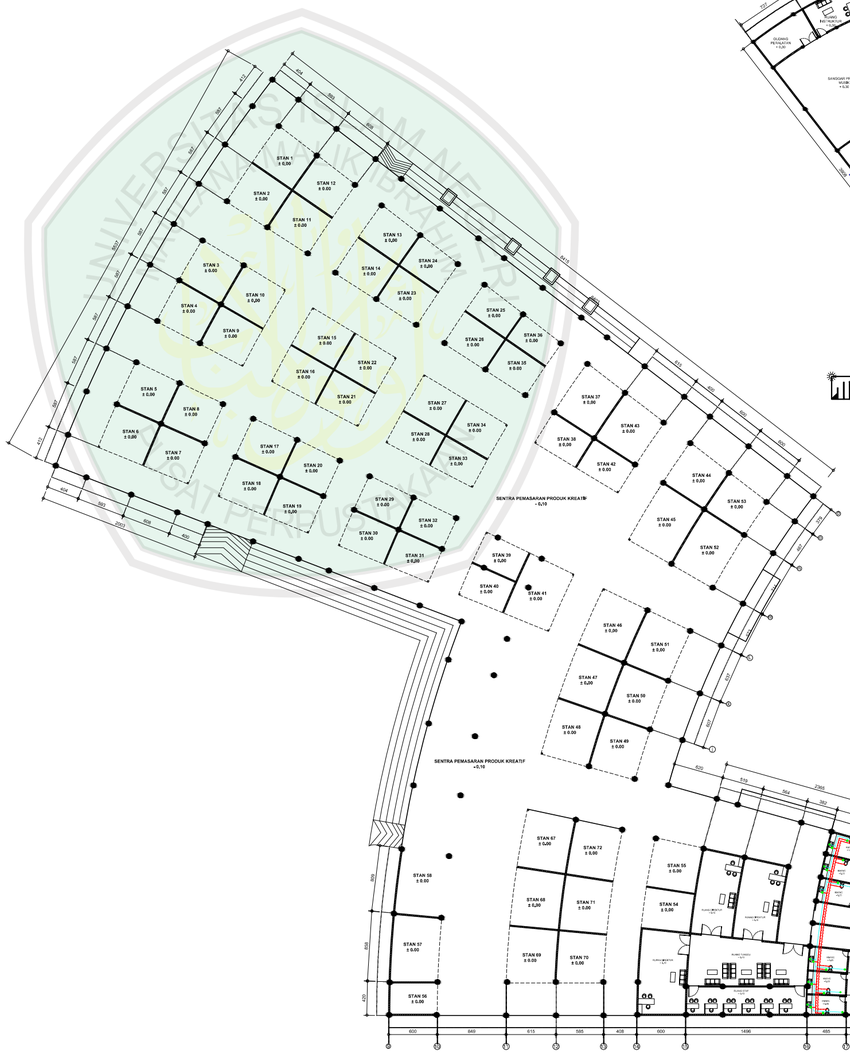
KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM PUSAT PERPUSTAKAAN

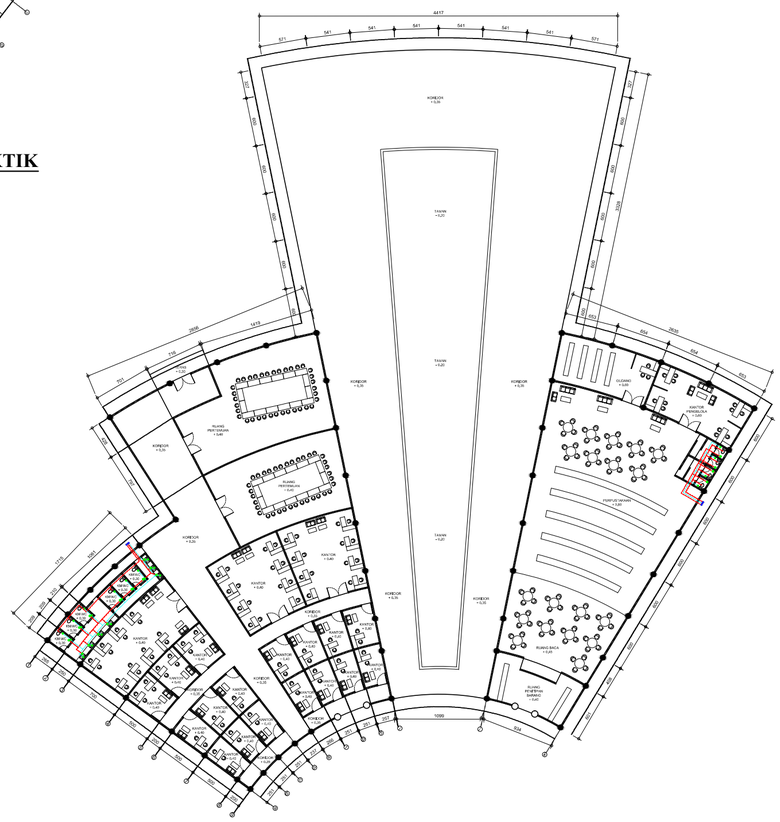

ROFTOP GARDEN
PENTAS PERTUNJUKAN
± 0.00
TOILET PENGUNJUNG
TOILET PENGUPUL
TOILET LAKI-LAKI
TOILET PEREMPUAN
TRIBUN PERTUNJUKAN
VOID
2457
621
2015
621
2457
2115
740
670
600
926
600
600
600



INSTALASI AIR GEDUNG PRAKTIK
SKALA 1 : 500



INSTALASI AIR SENTRA PEMASARAN PRODUK KREATIF
SKALA 1 : 500



INSTALASI AIR GEDUNG PERPUSTAKAAN, KANTOR PENGELOLA
SKALA 1 : 500

Keterangan notasi

- Instalasi pipa air bersih pvc AW Ø 1" - 3/4" - 1/2" dan titik kran Ø1/2 inchi
- Instalasi pipa air kotor pvc AW Ø 3" dan titik avoor
- Instalasi pipa air tinja pvc AW Ø 4"
- Instalasi stop kran

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MALANG

NAMA MAHASISWA

Syaiful Anwar

NIM

09660052

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

Perancangan Wisata Kebudayaan Di Kabupaten Banyuwangi

PEMBIMBING I

Luluk Maslucha, M.Sc
NIP. 19800917200501 2 003

PEMBIMBING II

Aldrin Yusuf Firmansyah, MT
NIP. 19770818 200501 1 001

CATATAN

NO.	CATATAN

JUDUL GAMBAR	SKALA
RENCANA INSTALASI AIR	1 : 500

KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		