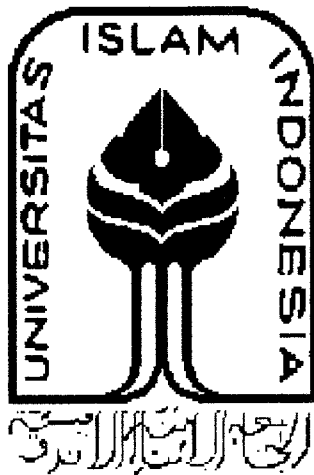


TUGAS AKHIR

18/03
PERPUSTAKAAN FTSP UH
HADIAH/BELI
TGL. TERIMA : 17 OCT 2001
NO. JUDUL :
NO. INV. : 369/TA/UTA/01
NO. INDIK. :

**REDESAIN PELABUHAN LAMA KOTA BANYUWANGI
SEBAGAI OBYEK WISATA BAHARI**

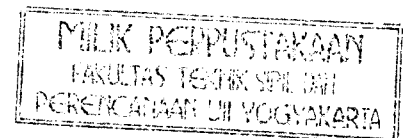
KARAKTERISTIK SENI TARI GANDRUNG SEBAGAI FAKTOR PENENTU
PERENCANAAN DAN PERANCANGAN



Disusun Oleh :

Nama : Endys Esa Kurnian

No. Mhs : 96 340 134



**JURUSAN TEHNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS TEHNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

2001

**LEMBAR PENGESAHAN
TUGAS AKHIR**

**REDESAIN KAWASAN PELABUHAN LAMA
KOTA BANYUWANGI SEBAGAI OBYEK WISATA BAHARI**

Disusun oleh :

**Endys Esa Kurnian
96 340 134**

Dosen Pembimbing I



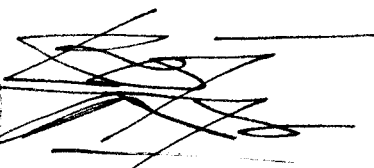
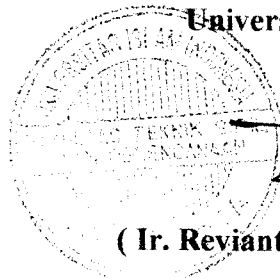
(Ir. H. Fajriyanto, MTP)

Dosen Pembimbing II



(Ir. Toni Kunto Wibisono)

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Arsitektur
Universitas Islam Indonesia**



(Ir. Reviyanto Budi Santosa, M.Arch)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Karya ini kupersembahkan untuk:

*Ayahanda dan Ibunda tercinta,
Angga dan Denar, adik – adikku tersayang,
Mahrani, seseorang yang sangat istimewa*

*Perjuangan tanpa disertai kesabaran adalah nol,
Kesabaran tanpa disertai iman adalah sia - sia,
Hidup adalah perjuangan,
Apa arti perjuangan adalah tugas manusia untuk mengartikannya*

Sometime we have to back to go forward

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah – Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan paper yang berjudul Redesain Pelabuhan Lama Kota Banyuwangi sebagai Obyek Wisata Bahari.

Dalam menyelesaikan penulisan ini penulis menemui banyak rintangan dan hambatan yang bermacam – macam baik dari dalam diri penulis sendiri maupun yang datang dari lingkungan. Alhamdulillah, segala bentuk hambatan dan rintangan tersebut dapat penulis hadapi dengan sabar. Hal ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak yang telah memberikan bimbingan, semangat, motivasi, dan pengetahuan sehingga penulis dapat terus melanjutkan penulisan ini hingga selesai.

Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada :

1. Ir. H. Munichy BE, M.Arch. selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur Universitas Islam Indonesia, atas bimbingannya.
2. Ir. H. Fajriyanto, MTP selaku Dosen Pembimbing I, atas ilmu dan bimbingannya
3. Ir. Toni Kunto Wibisono selaku Dosen Pembimbing II, atas ilmu dan bimbingannya
4. Ayahanda dan Ibunda tercinta atas do'a dan dorongan semangat yang membuat penulis tetap sabar dalam menghadapi cobaan
5. Mahrani tercinta yang selalu memberikan do'a, semangat dan perhatiannya
6. Keluarga di Surabaya atas do'anya
7. Teman – teman A – IG, Zaky, Ismed, Itap, Toni, Emen serta Pras, terima kasih atas bantuannya, Dwi dan Wisnu untuk guyonannya. Thank's Guys. You all my best friends.

Penulis menyadari bahwa tahap penulisan yang menghasilkan konsep dasar perencanaan dan perancangan Kawasan Wisata Pelabuhan Lama Kota Banyuwangi ini masih jauh dari kesempurnaan sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun.

Penulis berharap karya ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang arsitektural. Amien.

Yogyakarta, 30 Mei 2001

Penulis

Endys Esa Kurnian
96 340 134

ABSTRAKSI

REDESAIN KAWASAN PELABUHAN LAMA KOTA BANYUWANGI SEBAGAI OBYEK WISATA BAHARI

(REDESIGN OF BANYUWANGI OLD HARBOUR AS A SEA TOURISM OBJECT)

Perkembangan kepariwisataan di Banyuwangi cukup besar mengingat banyaknya tempat – tempat wisata di Banyuwangi khususnya wisata pantai. Tempat – tempat wisata tersebut sebagian besar berada diluar Kota Banyuwangi. Masyarakat yang berada di perkotaan akan kesulitan jika sewaktu – waktu mereka ingin berwisata tetapi tidak ingin pergi jauh. Kebutuhan akan fasilitas wisata yang ada di lingkungan perkotaan ini dipandang mempunyai peranan yang penting bagi pemenuhan kebutuhan masyarakat perkotaan akan tempat wisata yang mudah dijangkau. Hal ini ditunjukkan oleh potensi pengunjung yang datang ke Kawasan Pelabuhan Lama hanya sekedar untuk menikmati alam pantai sedangkan kawasan tersebut tidak representatif untuk sebuah kawasan wisata. Artinya kawasan tidak tertata dengan baik sebagai sebuah obyek wisata. Tidak cukup disitu, kegiatan – kegiatan lainpun sering menggunakan kawasan ini sebagai tempat pelaksanaan kegiatan. Potensi topografi kawasan berupa pemandangan laut, teluk yang cukup besar dan daratan yang rata mendukung untuk pengembangan menjadi obyek wisata bahari. Pemberdayaan pelabuhan lama ini merupakan salah satu cara terobosan baru untuk menggali potensi fasilitas pelabuhan yang kurang menguntungkan.

Dalam kesempatan ini penulis mengajukan proyek untuk meredesain Kawasan Pelabuhan Lama Kota Banyuwangi sebagai Obyek Wisata Bahari yang mengangkat dua buah permasalahan yaitu permasalahan umum dan permasalahan khusus. Permasalahan umum yaitu bagaimana merencanakan kembali Kawasan Pelabuhan Lama Kota Banyuwangi sebagai Obyek Wisata Bahari sedangkan permasalahan khusus yang diangkat adalah bagaimana konsep Kawasan Obyek Wisata Bahari dengan pendekatan Karakteristik Seni Tari Gandrung sebagai faktor penentu perancangan. Untuk memecahkan permasalahan tersebut penulis membahas dalam lingkup arsitektural yang berisi pembahasan tentang bentuk, ruang dan susunannya, dalam pembahasan non arsitektural penulis mengidentifikasi karakteristik kesenian yang dapat digunakan sebagai faktor penentu perencanaan dan perancangan. Penulis menggunakan beberapa metode pembahasan antara lain pengumpulan dan identifikasi data, analisis dan sintesis dan perumusan konsep perencanaan dan perancangan.

Dari analisis atau pembahasan dihasilkan konsep perencanaan dan perancangan obyek wisata yang memadukan antara analisis kebutuhan fasilitas dengan karakteristik Seni Tari Gandrung sehingga akan menghasilkan suatu desain kawasan dengan tema yang spesifik.

DAFTAR ISI

Halaman Judul

Lembar Pengesahan

Lembar Persembahan

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAKSI.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix

BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG	
1. Kondisi Eksisting Kawasan Pelabuhan Lama.....	1
2. Latar Belakang Permasalahan.....	5
B. PERMASALAHAN	
1. Permasalahan Umum.....	8
2. Permasalahan Khusus.....	8
C. TUJUAN DAN SASARAN	
1. Tujuan.....	8
2. Sasaran.....	8
D. KEASLIAN PENULISAN.....	8
E. LINGKUP PEMBAHASAN	
1. Lingkup Arsitektural.....	9
2. Lingkup Non Arsitektural.....	9
F. METODE PEMBAHASAN.....	10
G. SISTEMATIKA PENULISAN.....	10
H. KERANGKA BERPIKIR.....	12

BAB II TINJAUAN TEORITIS

2.1. PARIWISATA	
1. Pengertian.....	13
2. Bentuk dan Jenis Pariwisata.....	13
3. Obyek dan Atraksi Wisata.....	14
2.2. TINJAUAN SARANA DAN PRASARANA	
1. Sarana Kepariwisataaan.....	15
2. Prasarana Kepariwisataaan.....	16
2.3. DESKRIPSI SENI TARI GANDRUNG	
1. Nilai Filosofis.....	16
2. Busana Penari.....	17
3. Unsur Rias.....	18
4. Pementasan.....	18
5. Peralatan Kesenian.....	19
6. Gending (musik).....	20
2.4. POTENSI KAWAAN PELABUHAN LAMA	
1. Potensi Alamiah.....	21
2. Potensi Kegiatan	22
3. Infrastruktur Kawasan.....	23
2.5. TINJAUAN METODE TRANSFORMASI.....	24
2.6. STUDI BANDING	
1. Tokyo Sea Life Park.....	29
2. Pantai Marina.....	30
2.7. KESIMPULAN	
1. Karakteristik Seni Tari Gandrung.....	32
2. Potensi Kawasan.....	33

BAB III ANALISIS

3.1. PENGANTAR.....	35
---------------------	----

3.2. ANALISIS ASPEK TARI GANDRUNG	
1. Kombinasi Membentuk Karakter Dinamis.....	36
2. Pemilihan Pasangan Mengandung Makna Universal, Bersifat Spesifik dan Alternatif.....	37
3. Harmoni dari Tema Cinta.....	38
4. Sifat Positif Warna Emas.....	38
3.3. ANALISIS POTENSI KAWASAN.....	38
3.4. ANALISIS TRANSFORMASI.....	44
3.5. ZONA KEBUTUHAN KAWASAN PELABUHAN LAMA.....	49
3.6. ANALISIS KEGIATAN	
1. Kegiatan Zona Utama.....	50
2. Kegiatan Pelengkap.....	50
3. Kegiatan Manajerial.....	51
4. Kegiatan Service.....	51
3.7. ANALISIS KARAKTERISTIK KEGIATAN DAN KEBUTUHAN RUANG	
1. Analisis Karakteristik Kegiatan.....	51
2. Analisis Kebutuhan Ruang.....	52
3.8. ANALISIS ARSITEKTURAL	
1. Analisis Hubungan Ruang.....	55
2. Analisis Organisasi Ruang.....	56
3. Analisis Tapak.....	56
4. Analisis Bangunan.....	62
5. Analisis Lansekap.....	71

BAB IV KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

4.1. Konsep Hubungan Ruang.....	73
4.2. Konsep Organisasi Ruang.....	73
4.3. Konsep Kebutuhan Ruang.....	74
4.4. Konsep Pengelompokan Ruang.....	75
4.5. Konsep Tapak.....	75

4.6. Konsep Bangunan.....	78
4.7. Konsep Ornametasi Bangunan.....	83
4.8. Konsep Lansekap.....	84

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

1. Tabel 1.1	Kunjungan Wisatawan Nusantara dan Mancanegara pada Obyek Wisata di Banyuwangi Tahun 1999.....	3
2. Tabel 3.1	Analisis Transformasi.....	43

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 2.1 Kontur Kawasan.....	21
2. Gambar 2.2 Potensi Teluk Kawasan.....	22
3. Gambar 2.3 Perumahan Perhimpunan Mahasiswa, Univ. of Alberta.....	26
4. Gambar 2.4 Tree Tops, Hiulton Head Island, California.....	27
5. Gambar 2.5 Ronchamp Chapel, Le Corbusier.....	28
6. Gambar 2.6 Pacific Design Center, Cesar Pelli.....	29
7. Gambar 3.1 View ke arah laut dan P. Bali.....	39
8. Gambar 3.2 Luasan Zona.....	40
9. Gambar 3.3 Luasan Pengembangan.....	40
10. Gambar 3.4 Zona rekreasi air.....	41
11. Gambar 3.5 TPI.....	42
12. Gambar 3.6 Analisis Hubungan Ruang.....	55
13. Gambar 3.7 Analisis Organisasi Ruang.....	56
14. Gambar 3.8 Analisis Sistem jalan.....	58
15. Gambar 3.9 Analisis Building Approach.....	59
16. Gambar 3.10 Sifat Keruangan.....	60
17. Gambar 3.11 Tingkat Ketertutupan.....	61
18. Gambar 3.12 Kesan Kesatuan.....	62
19. Gambar 3.13 Analisis Façade.....	63
20. Gambar 3.14 Analisis Orientasi View.....	64
21. Gambar 3.15 Analisis Bentuk Massa.....	65
22. Gambar 3.16 Analisis Gubahan Massa.....	66
23. Gambar 3.17 Analisis Sistem Sirkulasi.....	67
24. Gambar 3.18 Analisis Orientasi Bangunan.....	68
25. Gambar 3.19 Analisis Entrance.....	69
26. Gambar 3.20 Sculpture.....	70

27. Gambar 3.21 Street Furniture.....	70
28. Gambar 4.1 Konsep Hubungan Ruang.....	73
29. Gambar 4.2 Konsep Organisasi Ruang.....	73
30. Gambar 4.3 Pengelompokan Ruang.....	75
31. Gambar 4.4 Konsep Sirkulasi.....	76
32. Gambar 4.5 Konsep Building Approach.....	77
33. Gambar 4.6 Konsep Open Space.....	77
34. Gambar 4.7 Konsep Ketertutupan Ruang.....	78
35. Gambar 4.8 Konsep Façade Bangunan.....	79
36. Gambar 4.9 Konsep View.....	80
37. Gambar 4.10 Konsep Bentuk dan Gubahan Massa.....	80
38. Gambar 4.11 Konsep Bentuk dan Gubahan Massa.....	81
39. Gambar 4.12 Konsep Sirkulasi dalam bangunan.....	81
40. Gambar 4.13 Konsep Orientasi Bangunan.....	82
41. Gamabr 4.14 Konsep Entrance.....	83
42. Gambar 4.15 Sculpture.....	83
43. Gambar 4.16 Street Furniture.....	84

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

1. Kondisi Eksisting Kawasan Pelabuhan Lama

Banyuwangi merupakan salah satu kota pantai yang ada di Indonesia dan memiliki berbagai potensi laut yang bisa dikembangkan untuk mendatangkan devisa negara maupun untuk meningkatkan pendapatan daerah. Sebagai kota pantai Banyuwangi tentunya memiliki banyak pelabuhan. Menurut perkembangannya ada pelabuhan baru dan lama. Pelabuhan baru yang berada di luar kota merupakan pelabuhan bertaraf internasional yang memiliki nama Pelabuhan Tanjung Wangi. Dermaga ini merupakan tempat persinggahan kapal barang internasional untuk bongkar muatan dan kapal – kapal penumpang.¹

Selain pelabuhan baru terdapat pula pelabuhan lama yang dulunya menjadi tempat berlabuhnya kapal – kapal nelayan dan kondisi eksisting sekarang pelabuhan ini keberadaannya cukup memprihatinkan. Lokasinya berada di sebelah selatan kota Banyuwangi, setengah dari lokasi itu berupa pantai laut yang membiru. Hanya ada beberapa nelayan yang sedang menjemur hasil tangkapannya.

Keberadaan pelabuhan lama Banyuwangi ibaratnya sedang tidur, menunggu uluran tangan investor untuk menggugahnya. Dari lahan seluas 44,6 hektar belum dioptimalkan penggunaannya. Sebenarnya pelabuhan yang terletak di selatan kota Banyuwangi sampai saat ini belum diberdayakan peruntukannya terutama untuk obyek wisata.

¹ Soetjahyono K, Kacab Pelabuhan Tanjung Wangi, 1999

Lokasi ini paling cocok untuk daerah wisata.² Masalahnya sejak beberapa tahun terakhir banyak kegiatan wisata domestik berada disini, mulai dari hiburan dan pagelaran kesenian rakyat sampai event tingkat Kabupaten Banyuwangi, diselenggarakan disini. Lokasi ini memiliki potensi berupa laut dan teluk yang melengkung serta daratan yang rata. Menurut H. Syamsuri Banyuwangi memiliki kesenian daerah yang tidak kalah menariknya dengan daerah – daerah lain. Kesenian ini sudah dikenal di tingkat nasional yaitu *Gandrung Banyuwangi*, tarian yang dinamis yang menggambarkan rasa optimis kinerja masyarakat Banyuwangi. Bila dipoles dan dikembangkan tidak menutup kemungkinan dapat sejajar dengan kesenian di Bali.

Melihat dari potensi yang ada pengembangan pelabuhan lama ini akan mendatangkan nilai tambah bagi daerah dan perusahaan pelabuhan serta masyarakat sekitar pelabuhan. Sebagai contoh dengan adanya hiburan rakyat adanya taman hiburan rakyat yang diselenggarakan sembilan hari di pelabuhan ini dan event ini bisa diselenggarakan secara tetap sehingga dapat menambah pendapatan ditambah lagi jika ada investor yang mau untuk menggarapnya.

Keberadaan pelabuhan Banyuwangi kini belum tertata, begitu juga penjual souvenir dan makanan masih terbatas jumlahnya, yang untuk sementara hanya melayani wisatawan domestik saja. Hanya pada waktu malam minggu dan hari libur saja pelabuhan lama banyak dikunjungi.

Upaya meningkatkan performance (kinerja) di pelabuhan lama Banyuwangi telah dibangun pintu masuk untuk menjaring pengunjung pelabuhan yang tidak berkepentingn masuk, yang sekaligus dapat memberikan pemasukan pendapatan bagi pelabuhan.³ Keseharian di pelabuhan lama memang tidak ada kegiatan kepelabuhan sementara pelabuhan harus merawat dan mengawasinya sehingga tidak ada pemasukan pendapatan yang berarti. Dengan pemberdayaan

² H. Syamsuri, Kacab Pelabuhan Tanjung Wangi, 2000

³ M Alwi, Kasubid Jasa Tanjung Wangi, 2000

pelabuhan ini merupakan salah satu cara terobosan baru untuk menggali potensi fasilitas pelabuhan yang kurang menguntungkan.

1.1. Kondisi Pariwisata Banyuwangi

Potensi pengembangan pariwisata dapat dikatakan baik dan potensial, hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya obyek wisata yang ada. Obyek wisata tersebut terdiri dari obyek wisata alam (pantai dan hutan), wisata budaya dan agrowisata. Permasalahan yang dihadapi saat ini adalah belum memadainya sarana dan prasarana penunjang obyek wisata serta belum optimalnya sistem informasi pariwisata. Permasalahan sarana dan prasarana pariwisata adalah kendala aksesibilitas ke lokasi pariwisata atau sebaliknya seperti pengembangan jaringan jalan ke lokasi wisata dan kurangnya angkutan ke lokasi tersebut, kemudian pola sistem informasi yang ada dirasakan masih belum optimal.⁴

Tabel 1.1
Kunjungan Wisatawan Nusantara dan Mancanegara pada Obyek Wisata di
Banyuwangi Tahun 1999

Obyek Wisata	Wisman	Wisnu	Jumlah
01. Taman Nasional Baluran	237	6.578	6.824
02. AlasPurwo	1.131	9.473	10.604
03. Kawah Ijen	1.767	3.993	5.760
04. Sukamade dan sekitarnya	499	1.239	1.738
05. Perkebunan Kaliklatak	192	41	233
06. Rawa Bayu	---	2.050	2.050
07. Grajagan	241	25.318	25.559
08. Watudodol	---	20.154	20.154
09. Antogan Indah	---	5.906	5.906
10. Gumuk Klasi Indah	---	7.561	7.561
11. Kalongan Indah	---	1.908	1.908

⁴ Banyuwangi Dalam Angka Tahun 1999

12. Desa Wisata Using	---	7.546	7.546
13. Pantai Kampe	---	1.335	1.335
14. Taman Suruh	140	40.642	40.782
15. Kendeng Lembuh	70	1.570	1.640
16. Makam Datuk	---	37.877	37.877

Sumber : Dinas Pariwisata Daerah Kabupaten Banyuwangi

Sebagian besar obyek wisata tersebut berada di luar Kota Banyuwangi. Khusus wisata pantai yang terdekat adalah Watudodol yang berjarak kurang lebih 30 menit dari Kota Banyuwangi sedangkan tempat wisata yang lain waktu tempuhnya lebih dari 30 menit ke luar kota.

1.2. Arahan Pengembangan Kepariwisataaan Banyuwangi

Ditinjau dari karakteristik dan potensi obyek wisata arahan pola pengembangan kepariwisataan di wilayah Kabupaten Banyuwangi dikelompokkan ke dalam :

- Wisata alam (wisata pantai, hutan, pegunungan, dan perkebunan)
- Wisata Industri
- Wisata Budaya

Arahan pengembangan untuk kawasan pariwisata di wilayah Kabupaten Banyuwangi adalah :

- Meningkatkan aksesibilitas berupa peningkatan jalan untuk lebih dapat meningkatkan potensi wisata alam dalam hal kemudahan pencapaian dan daya hubung.
- Peningkatan sarana dan prasarana pariwisata.
- Peningkatan informasi dan promosi pariwisata.
- Peningkatan kesadaran dan peran aktif masyarakat dalam kegiatan kepariwisataan.

2. Latar Belakang Permasalahan

2.1. Faktor pendukung pengembangan fasilitas antara lain :

1. Belum adanya arena rekreasi yang berada di dalam kota Banyuwangi. Selama ini masyarakat harus ke luar kota untuk menemukan sarana rekreasi khususnya rekreasi pantai.
2. Selama ini pelabuhan lama sering dikunjungi oleh masyarakat, baik untuk rekreasi maupun ekonomi. Kegiatan ekonomi disini adalah pasar ikan tradisional. Tetapi belum ada data statistik yang menunjukkan jumlah pengunjung dan besarnya penjualan.
3. Belum tertatanya kawasan pelabuhan lama kota Banyuwangi yang menyebabkan kawasan ini tidak berkembang padahal kawasan ini mempunyai potensi untuk dikembangkan.
4. Kawasan juga digunakan untuk kegiatan festival atau pagelaran kesenian tetapi fasilitas untuk kegiatan itu belum ada. Intensitas kegiatan tidak bisa terlihat karena belum ada data statistik yang menunjukkannya.
5. Dalam hari – hari tertentu kawasan ini digunakan untuk *Taman Hiburan Rakyat* dimana terdapat pedagang kaki lima yang membuka stand dan pengusaha hiburan rakyat.
6. Pengunjung kawasan ini adalah masyarakat kota Banyuwangi yang pada hari minggu dan hari libur jumlahnya cukup banyak. Malam haripun terkadang ada sebagian kecil masyarakat yang datang sekedar untuk melihat laut pada malam hari padahal keadaan disana sepi dan cukup gelap.

2.2. Seni Tari Gandrung sebagai Faktor Penentu Perancangan

Tema yang diambil untuk pengembangan kawasan ini adalah “Karakteristik Seni Tari Gandrung sebagai Faktor Penentu Perencanaan dan Perancangan”.

1. Dari segi historis kesenian ini lebih dekat di hati masyarakat Banyuwangi. Hal ini dilatarbelakangi oleh sejarah yang menunjukkan bahwa sejak jaman kerajaan Majapahit dahulu apabila masyarakat Blambangan pergi ke hutan untuk mencari

kayu atau berburu selalu diselingi dengan nyanyian dan tarian. Tarian tersebut adalah tarian dan nyanyian yang menjadi materi dari seni tari gandrung. Mudah sekali untuk mengetahui jika ada orang yang menyanyi dan menari di hutan saat berburu atau mencari kayu pasti itu orang Blambangan (Banyuwangi). Hal ini menjadi sebab mengapa kesenian ini dekat atau identik dengan Blambangan (Banyuwangi)

2. Kesenian ini merupakan kesenian asli kekeratonan Blambangan. Kesenian ini tidak memiliki persamaan gerakan dengan kesenian tari dari daerah lain seperti Bali atau Jawa yang sejak jaman Majapahit sudah berkembang di Blambangan. Persamaan yang terdapat dalam kesenian ini hanya sebagian kecil yang terletak pada alat musik kendang dan pemukulnya yang mirip dengan Bali. Hal ini tidak bisa dipisahkan karena bagaimanapun juga daerah Blambangan dulu merupakan daerah yang strategis sehingga sangat mungkin berbagai pengaruh kebudayaan masuk termasuk Bali.
3. Masyarakat Banyuwangi sudah sangat mengenal kesenian ini sehingga dengan melihat sekilas pun akan tahu. Berbeda dengan kesenian tari yang lain. Hal ini dikarenakan kesenian tari yang paling menonjol di Banyuwangi adalah tari Gandrung. Ini akan memudahkan dalam membentuk citra kawasan karena apresiasi masyarakat terhadap kesenian Gandrung sangat baik.

Beberapa hal di atas menjadi pertimbangan mengapa kesenian tari Gandrung digunakan sebagai faktor penentu perancangan. Di Banyuwangi terdapat beberapa jenis kesenian tari, musik dan arsitektur tradisional tetapi penulis tidak mengangkatnya sebagai penentu perancangan. Hal ini disebabkan beberapa hal :

1. Untuk Seni gerak yang lain yaitu Dramatari Damarwulan yang mempunyai perkembangan cukup menonjol mempunyai persamaan dengan daerah lain. Damarwulan merupakan perkembangan dari bentuk Langen Driya yang lahir di lingkungan Keraton Yogyakarta pada tahun 1876. Memiliki tema yang sama hanya pelakunya saja yang berbeda. Tema Langen Driya dan Damarwulan ini

- mengisahkan hubungan antara Damarwulan dan Menakjinggo yang dikaitkan dengan cerita sejarah Majapahit dan Blambangan.⁵
2. Untuk seni musik yang mengalami perkembangan yang cukup pesat sejak jaman Majapahit adalah kesenian Angklung. Jenis kesenian ini merupakan suatu jenis kesenian yang bersifat umum terdapat di Indonesia seperti Batak, Pasundan, Ponorogo, Bali, Madura dan sudah berusia cukup lama dengan menggunakan bahan pokok dari bambu. Khusus di daerah Blambangan, kesenian angklung ini mengalami perkembangan tersendiri yang kemudian berkembang menjadi beberapa jenis.
 3. Faktor lain yang sangat erat dengan citra bangunan di Banyuwangi adalah arsitektur tradisional Banyuwangi. Arsitektur Banyuwangi memiliki kemiripan fungsi dengan arsitektur tradisional Melayu, Jawa, dan Bali. Semuanya memiliki unsur tiga yaitu serambi, ruang tengah dan dapur. Sedangkan bentuk massanya terbagi menjadi empat yaitu Tikel Balung, Tikel Baresan, Crocogan dan Serangan.⁶ Hal ini akan mempengaruhi citra yang akan dibentuk jika mengambil arsitektur tradisional karena terdapat kemiripan fungsi dan bentukan massa dari daerah lain. Karakteristik arsitektur daerah tidak akan muncul.

Dari penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan mengapa kesenian Gandrung diangkat sebagai faktor penentu perancangan. Kesenian gandrung ini mempunyai nilai histories yang lebih tinggi dan mengalami perkembangan yang stabil tidak tergeser oleh jaman dan mampu bertahan sampai sekarang.⁷

⁵ Selayang Pandang Banyuwangi, hal 248

⁶ Seminar Sejarah Blambangan, hal 1 dan 4.

⁷ Selayang Pandang Blambangan, hal 190.

B. Permasalahan

1. Permasalahan Umum

Bagaimana merencanakan kembali kawasan pelabuhan lama Banyuwangi sebagai obyek wisata bahari.

2. Permasalahan Khusus

Bagaimana konsep kawasan obyek wisata bahari dengan pendekatan karakteristik Seni Tari Gandrung sebagai faktor penentu perancangan .

C. Tujuan dan sasaran

1. Tujuan

Merumuskan landasan konseptual perancangan obyek wisata bahari pada kawasan pelabuhan lama kota Banyuwangi berdasarkan karakteristik Seni Tari Gandrung sebagai faktor penentu perancangan.

2. Sasaran

- Identifikasi potensi dan permasalahan pelabuhan lama.
- Merumuskan kebutuhan ruang untuk fasilitas kawasan obyek wisata bahari pelabuhan lama kota Banyuwangi.
- Identifikasi karakteristik Seni Tari Gandrung sebagai kesenian tradisional yang dijadikan faktor penentu perancangan.
- Merumuskan konsep perancangan kawasan wisata bahari pelabuhan lama kota Banyuwangi dengan pendekatan karakteristik Seni Tari Gandrung sebagai faktor penentu perancangan.

D. Keaslian Penulisan

Tema skripsi mempunyai beberapa acuan dan pertimbangan dari beberapa karya – karya skripsi yang sudah ada antara lain :

1. Kawasan Wisata Air Kampung Beting Kotamadya Pontianak dengan penekanan pada open space sebagai sarana sosialisasi masyarakat.(Budi Ilhamdi, 1998)

2. Pengembangan Pelabuhan Perikanan Pantai Pemangkat dengan penekanan pada tata ruang dan pola sirkulasi pelaku kegiatan.(Ninik Hasriyanti)
3. Klub rekreasi Pesona Bahari pada Pantai Kota Semarang.
(M Gatot Amrin F,1997)
4. Pengembangan Pemukiman Nelayan Di Segara Anakan Cilacap. (Equarpi Satriyuda, 1994)

Perbedaan dengan karya – karya skripsi diatas adalah pada fungsi khusus yang diwadahi dalam kawasan perencanaan serta tema yang diangkat sebagai faktor penentu perencanaan dan perancangan.

E. Lingkup Pembahasan

1. Lingkup Arsitektural

Pembahasan akan menekankan pada performance kawasan yang akan dikembangkan sesuai dengan aktifitas dan karakteristik kawasan dengan penekanan pada :

1. Perencanaan tapak yang kontekstual dengan lingkungan
2. Perencanaan massa bangunan yang berkaitan dengan
 - a. Penampakan fisik bangunan
 - b. Sirkulasi
 - c. Pola ruang dan tata massa (lay out)
 - d. Ornamantasi
 - e. Penataan Lansekap

2. Lingkup Non Arsitektural

1. Identifikasi potensi dan permasalahan kawasan
2. Identifikasi karakteristik Seni Tari Gandrung yang terkait sebagai faktor penentu perancangan
3. Membahas karakteristik aktivitas dan fasilitas yang akan dikembangkan

4. Merumuskan kebutuhan ruang, besaran ruang, hubungan ruang, dan organisasi ruang

F. Metode Pembahasan

1. Pengumpulan dan Identifikasi Data

a. Pengumpulan Data Primer

- Observasi Lapangan : pengamatan langsung di lapangan
- Wawancara dengan pihak terkait

b. Pengumpulan Data Sekunder

- Studi Literatur
- Pengambilan data dari pihak Pemerintah dalam hal ini Bappeda, Dinas Pariwisata dan pihak lain yang terkait baik secara langsung maupun tidak langsung.

2. Analisis dan Sintesa

Dengan metode deskriptif yang terdiri dari analisis dan sintesis yang mengarah pada konsep perencanaan dan perancangan obyek wisata bahari pada Kawasan Pelabuhan Lama Kota Banyuwangi.

3. Merumuskan konsep Perencanaan dan Perancangan

Konsep Perencanaan dan Perancangan Kawasan Wisata Bahari dengan penekanan pada Karakteristik Seni Tari Gandrung sebagai faktor penentu perencanaan dan perancangan.

G. Sistematika Penulisan

Bab I PENDAHULUAN

Berisi tentang uraian latar belakang, permasalahan, tujuan dan sasaran, keaslian penulisan, lingkup batasan, lingkup pembahasan, metode pembahasan dan sistematika penulisan.

Bab II TINJAUAN TEORITIS

Menguraikan tinjauan teoritis tentang pariwisata, karakteristik seni tari Gandrung, potensi dan permasalahan kawasan dan studi banding.

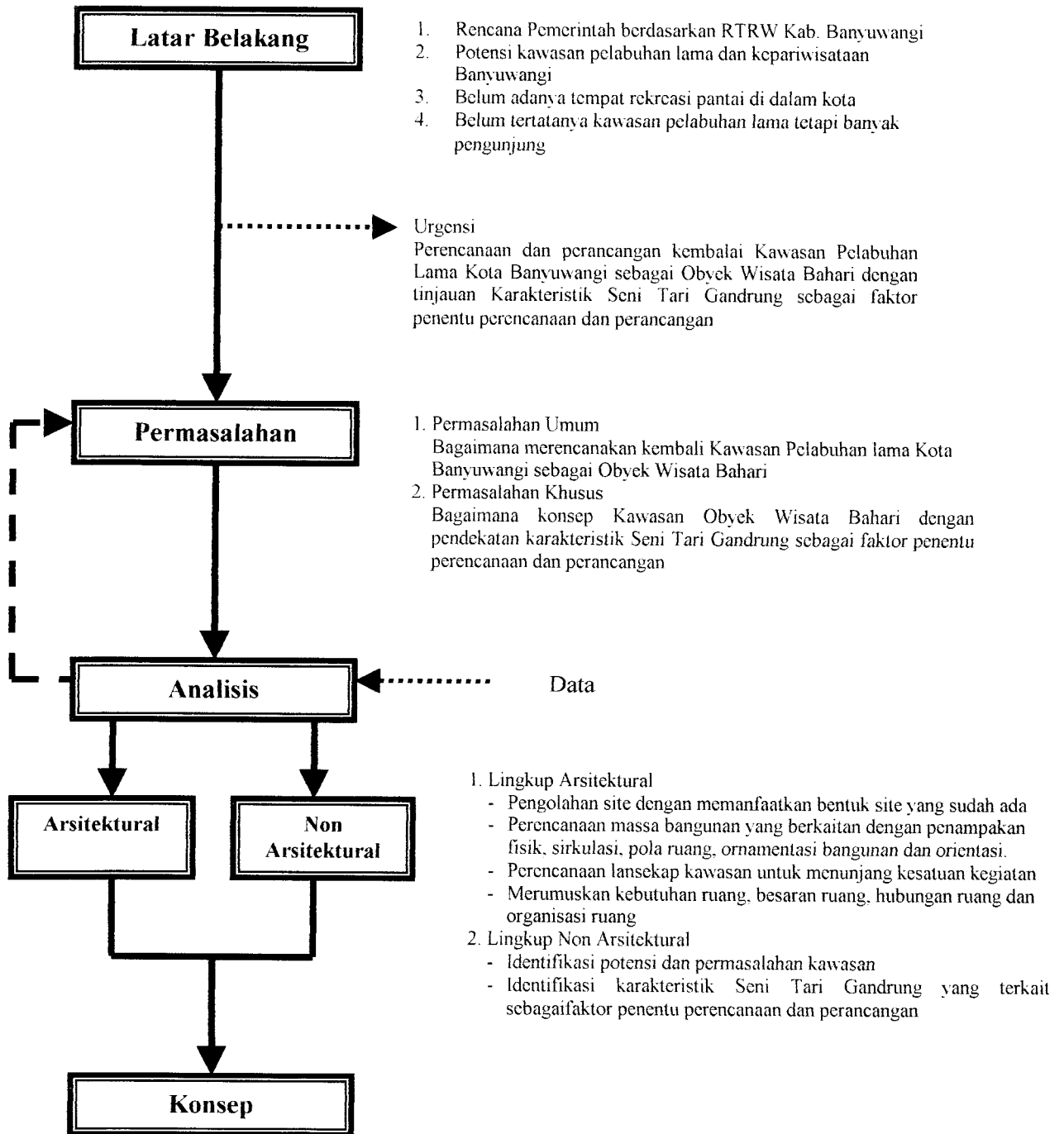
Bab III ANALISIS

Menganalisis karakteristik Seni Tari Gandrung sebagai faktor penentu perencanaan dan perancangan, analisis kegiatan, analisis karakteristik kegiatan, dan analisis kebutuhan ruang.

Bab IV KONSEP

Konsep dasar perencanaan dan perancangan Kawasan Pelabuhan Lama Kota Banyuwangi sebagai Kawasan Wisata Bahari.

H. KERANGKA BERPIKIR



BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1. Pariwisata

2.1.1. Pengertian

- a. Menurut W.J.S. Poerwadarminta dalam Kamus Bahasa Indonesia, Pariwisata berarti perpelancongan.
- b. Menurut Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, Pariwisata berarti yang berhubungan dengan perjalanan untuk rekreasi, pelancongan; turisme.
- c. Menurut A. Hari Karyono definisi lebih teknis tentang Pariwisata yaitu pariwisata merupakan rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh manusia baik secara perorangan maupun kelompok di dalam wilayah negara sendiri atau negara lain.

2.1.2. Bentuk dan Jenis Pariwisata

a. Bentuk Pariwisata

Nyoman S. Pendit dalam bukunya, *Ilmu Pariwisata, Sebuah Pengantar Perdana* (Nyoman S. Pendit, 1990), mengemukakan bentuk pariwisata dapat dibagi menurut kategori sebagai berikut

1. Menurut asal wisatawan
2. Menurut akibat terhadap neraca pembayaran
3. Menurut jangka waktu
4. Menurut jumlah wisatawan
5. Menurut alat angkut

b. Jenis Pariwisata

1. Wisata Budaya

2. Wisata Komersil
3. Wisata Sosial
4. Wisata Bahari atau Wisata Tirta
5. Wisata Cagar Alam

2.1.3. Objek dan Atraksi Wisata

a. Objek Wisata

1. Objek wisata (*Tourist Object*)

Segala objek yang dapat menimbulkan daya tarik bagi wisatawan untuk mengunjunginya. Misalnya : keadaan alam, bangunan bersejarah, kebudayaan, dan pusat-pusat rekreasi modern. (M. Ngafenan, 1991)

2. Kamus Istilah Pariwisata menjelaskan istilah-istilah yang berkaitan dengan objek wisata, antara lain :

a. Objek Wisata

Perwujudan ciptaan manusia, tata hidup, seni budaya, sejarah bangsa, keadaan alam yang mempunyai daya tarik untuk dikunjungi wisatawan.

b. Objek Wisata Alam

Objek wisata yang daya tariknya bersumber dari alam.

c. Objek Wisata Budaya

Objek wisata yang daya tariknya bersumber pada kebudayaan, seperti peninggalan sejarah, museum, atraksi kesenian, dan objek wisata lain yang berkaitan dengan kebudayaan.

d. Objek Wisata Tirta

Kawasan perairan yang dapat digunakan baik untuk rekreasi maupun kegiatan olahraga air. Dilengkapi dengan fasilitas, antara lain untuk :

1. menyelam
2. berselancar
3. memancing
4. berenang
5. mendayung

b. Atraksi Wisata

1. Atraksi wisata seni, budaya, warisan sejarah, tradisi, kekayaan alam, hiburan, jasa dan lain-lain hal yang merupakan daya tarik wisata di daerah tujuan wisata.
2. Atraksi wisata dapat berupa kejadian-kejadian tradisional, kejadian-kejadian tidak tetap, dan pembuatan keramik di Kasongan. Beberapa atraksi lain yaitu Perayaan Sekaten di Yogya, Upacara Ngaben di Bali, dan Pekan Raya Jakarta.

c. Meningkatkan Daya Tarik

Agar suatu daerah tujuan wisata mempunyai daya tarik, di samping harus ada objek dan atraksi wisata, suatu daerah tujuan wisata harus mempunyai 3 syarat daya tarik⁸, yaitu :

1. Ada sesuatu yang bisa dilihat (*something to see*)
2. Ada sesuatu yang bisa dikerjakan (*something to do*)
3. Ada sesuatu yang bisa dibeli (*something to buy*)

2.2. Tinjauan Sarana dan Prasarana

2.2.1. Sarana Kepariwisataaan

Sarana kepariwisataan adalah perusahaan yang memberikan pelayanan kepada wisatawan baik secara langsung maupun tidak langsung dan hidup serta kehidupannya banyak bergantung pada kedatangan wisatawan. Sarana ini terbagi menjadi tiga bagian yaitu sarana pokok, sarana pelengkap, sarana penunjang.

2.2.1.1. Yang termasuk sarana pokok adalah :

1. *Travel agent* dan *tour operator*
2. Perusahaan angkutan wisata
3. Hotel dan jenis akomodasi lainnya
4. Bar dan restoran serta rumah makan lain
5. Objek wisata dan atraksi wisata

⁸ A. Hari Karyono, Kepariwisataaan, 1997.

Merujuk pada kondisi sosial masyarakat maka beberapa fasilitas dan jenis sarana yang disediakan adalah restoran terapung dan darat, objek dan atraksi wisata yaitu atraksi pertunjukan atau pagelaran seni budaya.

2.2.1.2. Yang termasuk sarana pelengkap adalah :

1. Sarana olahraga, fasilitas olah raga adalah olahraga tennis dan renang.
2. Sarana ketangkasan seperti bilyard

2.2.2. Prasarana Kepariwisata

Prasarana (*infrastructures*) adalah semua fasilitas yang memungkinkan proses perekonomian berjalan dengan lancar sehingga akan memudahkan manusia untuk dapat memenuhi kebutuhannya (Oka A Yoeti, 1985).

Salah Wahab, Ph.D. dalam bukunya *Tourism Management* membagi prasarana menjadi tiga kelompok yaitu :

I. Prasarana Umum, meliputi :

1. Sistem penyediaan air bersih
2. Kelistrikan
3. Jalur-jalur lalu lintas
4. Sistem pembuangan limbah
5. Sistem telekomunikasi

II. Prasarana wisata meliputi :

1. Tempat penginapan
2. Tempat informasi wisatawan
3. Kantor informasi dan promosi
4. Tempat rekreasi dan *sport*

2.3. Deskripsi Seni Tari Gandrung

2.3.1. Nilai Filosofis

Secara filosofis seni tari gandrung merupakan perwujudan rasa syukur terhadap Dewi Sri yaitu Dewi Kemakmuran yang menyuburkan tanah pertanian sehingga panen padi berhasil. Hal ini menjadi kepercayaan

masyarakat sehingga setelah panen mempunyai kebiasaan untuk mengadakan pesta dengan menampilkan kesenian Tari Gandrung. Dari latar belakang kelahiran kesenian tari ini merupakan tuntutan segi kebutuhan dan hiburan. Dan dalam perkembangannya karena sering ditampilkan tarian ini dijadikan tarian selamat datang kepada tamu besar sampai sekarang. Tarian ini juga sering dibawakan dalam acara – acara pesta dan acara lain yang bersifat resmi seperti dalam acara peringatan 17 Agustus di kampung, resepsi pernikahan, peringatan – peringatan dan lain - lain.

2.3.2. Busana penari

Dalam hal busana tarian ini memiliki ciri – ciri khusus yaitu :

- Omprok atau omprong, hiasan kepala seperti mahkota terbuat dari kulit lembu dengan berbagai pahatan dan dihiasi rumbai berwarna kuning emas.
- Kemben, kain beludru warna hitam dan dihiasi halon warna kuning emas.
- Kelat bahu, dengan warna dasar kuning emas.
- Ilat – ilat atau lamak, penutup dada dari kain beludru dihiasi halon berwarna kuning emas.
- Pending, ikat pinggang berwarna kuning emas atau perak.
- Kaos kaki berwarna putih
- Gelang dan cincin.
- Sembong, penutup bagian depan pingul dari kain beludru dihiasi halon kuning emas.
- Oncer, pengisi dari bagian yang tidak ditutup sembong.
- Sampur, selendang yang dikalungkan di leher dan terjuntai kebawah.
- Kain panjang dengan pemakaian yang agak tinggi, diatas mata kaki dibawah lutut. Biasanya digunakan batik.
- Kipas, sebagai perlengkapan penari.

2.3.3. Unsur rias

Untuk rias digunakan borehan berwarna kuning emas. Disamping berfungsi sebagai keindahan juga mengandung unsur magis. Warna kuning emas digunakan sebagai lambang keagungan yang digunakan sejak jaman dulu. Pakaian tersebut diatas mirip dengan pakaian penari di Istana Blambangan. Unsur – unsur busana dan rias inilah yang timbul dari unsur – unsur kekeratonan yang hidup sampai sekarang.

2.3.4. Pementasan

Pementasan kesenian ini biasanya berlangsung pada malam hari, terutama pada bulan purnama. Hal ini khusus pada penari pria yang kemudian dalam perkembangannya dipakai penari wanita sesungguhnya. Pementasan biasanya dimulai jam 21.00 sampai jam 04.00 tetapi kadang pada siang hari juga tergantung dari kebutuhan acara. Kedudukan penari Gandrung sebagai media untuk menerima tamu bagi tuan rumah atau orang yang punya hajad, yaitu dengan gerakan tarian yang sesuai dengan gendingnya. Dalam pengaturan urutan menari untuk para tamunya biasanya diatur oleh seorang “Pramugari”. Pramugari inilah yang memberi giliran menari bersama penari gandrung yang biasanya berdasarkan atas kedudukan individu tamu di dalam masyarakat. Pada pementasan secara tradisional pemilihan partner penarinya diatur dengan melemparkan ujung sampur kepada para penonton yang mengelilinginya, dengan urutan dari Barat kemudian Timur, Selatan dan urutan terakhir adalah bagian penonton di sebelah Utara. Pemilihan pasangan untuk penari yang disebut *Pemaju* dilakukan oleh pemandu yang disebut *Pramugari*. Dalam keadaan tertentu yaitu jika di dalam susunan penonton terdapat tingkatan jabatan di dalam kemasyarakatan maka pemilihan pasangan harus dari penonton yang mempunyai jabatan tertinggi di masyarakat kemudian berlanjut sampai jabatan yang terendah setelah itu giliran untuk penonton umum atau golongan masyarakat diluar golongan pejabat.

Secara inheren, dalam setiap penampilan unit kesenian Gandrung harus mampu membawakan beberapa gending menurut permintaan para penari pria yang disebut *Pemaju*. Urutan gending – gending dalam penampilannya semalam suntuk harus didahului oleh tari *Jejer* dengan gending *Padha Nonton*, sebelum tari *Jejer* pernah didahului oleh tari topeng. Kemudian dapat dilanjutkan dengan gending – gending lain sesuai dengan permintaan.

Selanjutnya pada akhir pementasan menjelang “subuh” ditampilkan tari *Seblang – seblangan* dengan gending *Seblang – seblangan* yang masih mengandung nilai religi, umumnya ibu- ibu yang semalaman tidak sempat nonton Gandrung, menjelang atraksi *Seblang-seblangan* mereka datang mendengarkan. Gending pada tari *Seblang-seblangan*, terdapat lima gending yang dinyanyikan dalam setiap adegan, yaitu *Seblang Lakento*, *Sekar Jenang*, *Kembang Pepe*, *Sondrang-sondrang*, dan *Kembang Durma*. Baik gending *Padha Nonton* maupun sejumlah gending-gending *Seblang*, mengandung nilai histories dan herois. Beberapa orang pakar gending yang telah mempelajari gending-gending itu secara seksama, ternyata telah menemukan perbendaharaan tersendiri sebagai suatu proyeksi untuk mengetahui sejarah perjuangan rakyat Blambangan ketika melawan Kompeni.

2.3.5. Peralatan Kesenian

Sebagai instrumen pengiring digunakan seperangkat gamelan yang terdiri dari :

- 2 buah baolah, yaitu bentuk fiool sebagai pembentuk melodi.
- 1 ancak ketuk terdiri dari 2 buah pencon, berfungsi pembuat irama dan mempertajam ritme
- 1 atau kadang – kadang 2 buah kendang, berfungsi sebagai pengatur irama dalam gending dan penuntun atau pemantap gerakan tari.
- 1 buah gong berfungsi sebagai batas akhir dari komposisi nada.

- 1 buah kluncing, yaitu bentuk segitiga terbuat dari besi dengan tehnik memainkan dengan tongkat besi pendek yang dipukulkan pada dua sisi segitiga sehingga membentuk nada yang meriah.

2.3.6. Gending (musik)

Gending – gending pada gandrung sangat banyak dan menurut sumber informasi tidak menutup kemungkinan gending – gending tersebut digunakan oleh kesenian lain sehingga tidak ada spesifikasi untuk bentuk gending gandrung ini. Tidak ada dokumentasi yang dapat memberikan tentang gending khusus pada gandrung ini. Tetapi hal pokok yang menjadi tema adalah masalah percintaan, impian cinta, mabuk cinta dan sebagainya yang pada umumnya mudah untuk menyentuh hati wanita.

Disamping itu pantunnya mengandung penyesalan atas hilangnya kejayaan yang pernah dimiliki pada jaman dahulu.

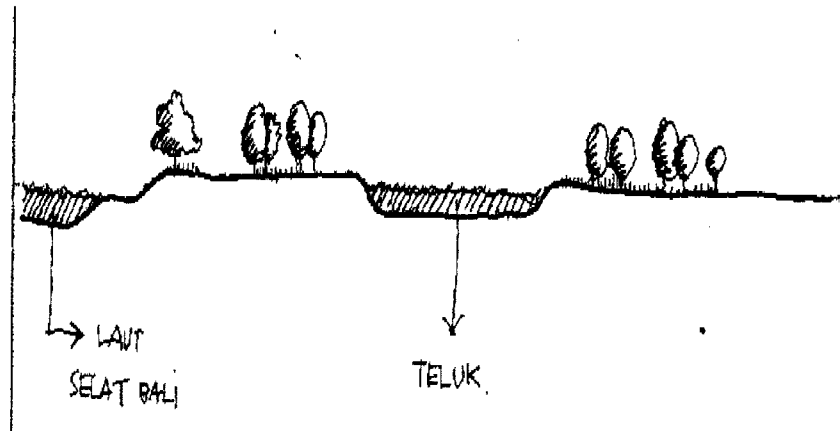


2.4. Potensi Kawasan Pelabuhan Lama

2.4.1. Potensi Alamiah

1. Kontur kawasan

Kawasan mempunyai kontur yang datar. Tidak ada perbedaan ketinggian kontur yang dapat dimanfaatkan.



Gambar 2.1 Kontur kawasan

2. Vegetasi

Jenis vegetasi yang ada tidak dalam perencanaan yang matang untuk mendukung citra kawasan. Ada beberapa jenis yang menonjol yaitu pohon akasia, pohon ketapang, kamboja dan pohon-pohon kecil lainnya.

3. Topografi

Kawasan termasuk dalam wilayah Kecamatan Banyuwangi yang mempunyai ketinggian 0 – 25 meter di atas permukaan laut.

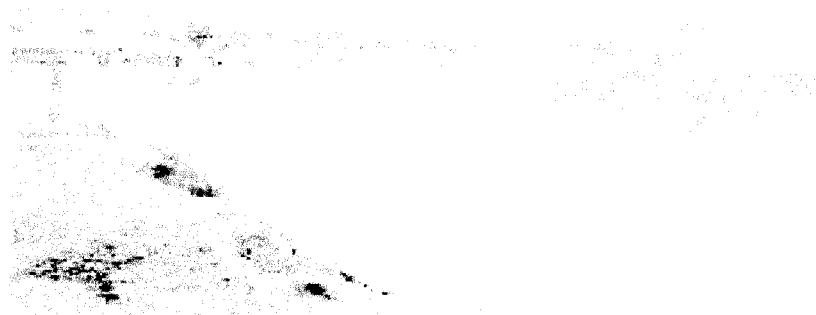
Ciri topografik utama kawasan pelabuhan lama adalah kontur yang datar tidak ada tempat – tempat yang tinggi.

4. Penutup permukaan tanah

Sebagian besar penutup permukaan tanah adalah rumput dan semak belukar.

5. Air pada tapak

Terdapat teluk yang cukup luas. Digunakan untuk bongkar muat barang kapal – kapal kecil. Terletak pada entrance kawasan dengan pembatas dinding batu yang berbentuk lengkung.



Gambar 2.2 Potensi teluk

2.4.2. Potensi kegiatan/aktifitas

a. Sosial budaya

Kawasan pelabuhan lama kota Banyuwangi mempunyai kondisi yang memprihatinkan tetapi masyarakat selalu datang ke lokasi baik pagi, siang, sore maupun malam hari. Ada beberapa aktifitas yang dilakukan masyarakat yang berkunjung ke lokasi :

- Hanya untuk jalan – jalan
- Melihat pemandangan laut
- Melakukan jual beli ikan di TPI
- Olah raga
- Memancing

Jumlah pengunjung atau masyarakat yang datang akan meningkat pada hari minggu dan hari libur. Khusus pada sore hari banyak juga masyarakat yang datang untuk menikmati sore hari di pantai atau jalan – jalan sore dengan membawa anak, keluarga maupun pacar. Tidak diketahui dengan pasti kapan kegiatan ini dimulai. Tetapi aktifitas faktualnya adalah demikian.

Terdapat perkembangan aktifitas pada kawasan yaitu digunakannya kawasan untuk menggelar pertunjukan rakyat atau pementasan kesenian rakyat sampai – sampai event tingkat kabupaten diselenggarakan disini. Melihat kondisi dan fasilitas lokasi, tidak ada fasilitas yang mewadahi kegiatan pementasan tersebut.

Ada beberapa kesenian daerah Banyuwangi selain Tari Gandrung yang menjadi potensi untuk dikembangkan sebagai salah satu menu atraksi kesenian tradisional antara lain Tari Seblang, Angklung, Barong dan Upacara Petik Laut.

b. Kegiatan ekonomi

Kegiatan ekonomi yang ada pada kawasan pelabuhan lama adalah kegiatan pasar ikan tradisional, warung makan, kios – kios dan sebagainya. Khusus untuk pasar ikan tradisional, masyarakat cukup antusias untuk membeli ikan langsung dari kapal yang baru bersandar di pasir pantai. Terdapat tempat pelelangan ikan yang ukurannya cukup besar dan terkadang masih digunakan.

2.4.3. Infrastruktur Kawasan

a. Sirkulasi

1. Trotoar

Pada lokasi tidak terdapat jalan – jalan kecil atau jalan setapak yang digunakan oleh pejalan kaki. Pedestrian menggunakan jalan yang sama dengan pengendara kendaraan bermotor. Pola pergerakan sirkulasi khusus untuk kendaraan adalah memutar sedangkan untuk pedestrians bebas tetapi tidak ada fasilitas khusus untuk pedestrians.

2. Jalan

Untuk kendaraan bermotor sudah tersedia jalan tetapi lebarnya kurang memadai untuk fasilitas pengembangan sehingga perlu untuk ditingkatkan.

3. Parkir

Kawasan tidak mempunyai tempat parkir yang memadai untuk mobil ataupun sepeda motor. Selama ini kendaraan pengunjung diparkir pada tempat khusus yang terbentuk secara kondisional bukan karena direncanakan.

b. Utilitas

Utilitas kawasan mendukung untuk pengembangan karena sudah lengkap yaitu listrik, telepon, saluran air bersih dan air kotor yang baik.

2.5. Metode Transformasi

Terdapat beberapa metode dalam mengkomunikasikan bahasa arsitektur seperti yang terdapat dalam buku *Communication In Architecture* oleh Charles Jenks. Disana terdapat model – model komunikasi dalam arsitektur antara lain :

1. *Word* dimana komunikasi ini mengkomunikasikan bangunan sebagai suatu kesatuan arti atau makna. Sebagai contoh jika sebuah kolom adalah sebuah kata maka kolom itu selanjutnya akan disusun menjadi sebuah frase kemudian sebuah kalimat dan akhirnya menjadi sebuah novel. Kesan secara keseluruhan menjadi sangat penting.
2. *Semantics*, model komunikasi ini menggunakan suatu elemen bangunan atau bentuk bangunan yang lain dan mempunyai persamaan sifat sehingga dapat mewakili kesan yang ingin dicapai.

Sebagai contoh penggunaan kolom *Doric* pada sebuah bank yang dimaksudkan untuk memberikan kesan maskulinitas, rasionalitas dan impersonalitas. Sebuah bank harus terlihat mampu untuk mencegah perampokan sekaligus mampu untuk menarik nasabah untuk menabung.

3. *Analogi*, metode ini menggunakan proses dengan mengambil sebuah benda yang diidentifikasi dan mempunyai semua sifat khas yang diinginkan dan dengan demikian ia menjadi model untuk proyek yang ada.
4. *Metafora* (kiasan) dan perumpamaan, dalam mengkomunikasikan bahasa arsitektur metode ini mengidentifikasi hubungan diantara benda – benda. Hubungan ini bersifat abstrak ketimbang nyata. Metode ini menggunakan kata “seperti” atau “bagaikan” untuk mengungkapkan suatu hubungan.

Dalam mengkomunikasikan atau mentransformasi karakteristik kesenian gandrung ke dalam rancangan penulis memilih metode analogi dan metafora. Ada beberapa pertimbangan yang melandasi antara lain :

1. Kedua metode ini lebih mudah untuk digunakan karena menyangkut elemen per elemen. Penulis akan mengambil suatu elemen dari karakteristik Seni Tari Gandrung yang nantinya digunakan untuk mengatur suatu fungsi atau bangunan tertentu.
2. Kedua metode ini memiliki persamaan proses yaitu mengidentifikasi hubungan dari suatu benda yang mungkin dapat diterapkan pada rancangan untuk menyelesaikan masalah – masalah perencanaan dan perancangan. Penulis akan mengidentifikasi elemen kesenian yang dapat diterapkan dalam rancangan untuk memberikan tema pada kawasan.
3. Terdapat nilai – nilai abstrak dari karakteristik Seni Tari Gandrung sehingga metode metafora bisa digunakan untuk mengkomunikasikan rancangan.

Penulis mengambil beberapa prinsip dari literature maupun pendapat beberapa ahli. Beberapa hal yang dapat diambil yaitu prinsip analogi menggunakan proses dengan mengambil sebuah benda yang diidentifikasi dan mempunyai semua sifat khas yang diinginkan dan dengan demikian ia menjadi model untuk proyek yang ada.

Contoh penggunaan analogi adalah mengambil sesuatu dari bangunan atau obyek yang dapat digunakan untuk bangunan yang lain misalnya jalan tempat

perbelanjaan tertutup seperti Galeria di Milan. Konsep ini digunakan oleh Diamond and Meyer sebagai analogi untuk rancangan sebuah bangunan Universitas Alberta di Edmonton yang menggabungkan sebuah perumahan mahasiswa dengan mahasiswa yang sudah berkeluarga.

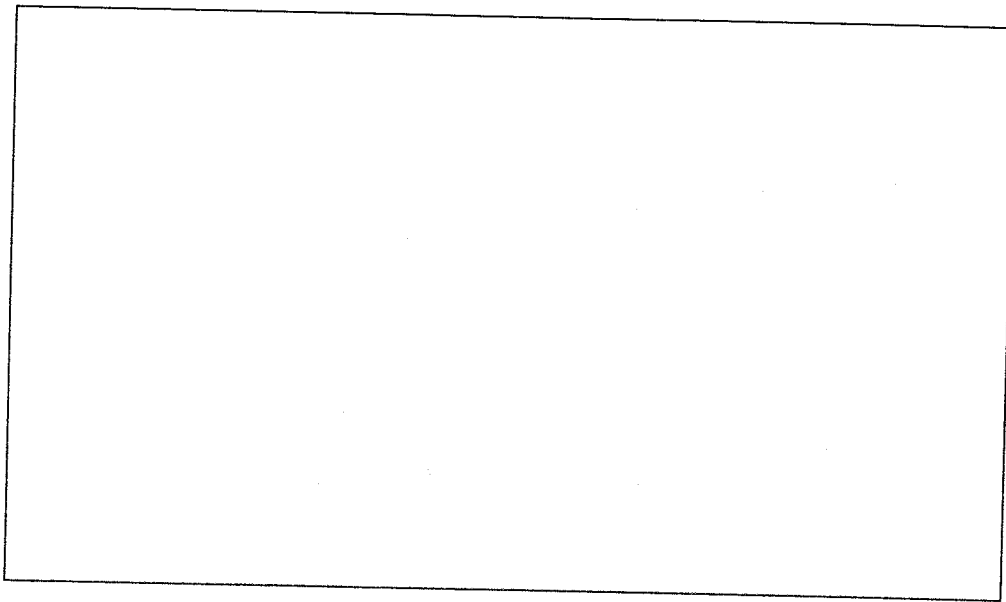
Apartemen ditempatkan di sepanjang jalan bagian dalam dengan kubah lengkung dan pencahayaan siang hari serupa dengan Galeria di Milan.

Gambar 2.3 Perumahan perhimpunan mahasiswa, University of Alberta

Analogi tidak harus berhubungan dengan bangunan khusus lain.

Contoh lain dari digunakannya suatu analogi langsung dimana satu bangunan merupakan citra yang serasi untuk proyek lain adalah Tree-tops oleh David Glasser dari Marquis, Stoller, dan Glasser di Hilton Head Island, South Carolina.

Dalam contoh ini, jalan setapak dan sistem sirkulasi jembatan di daerah pergudangan Savannah, Georgia, diidentifikasi memiliki karakteristik – karakteristik yang akan memecahkan aneka ragam masalah penapakan dan sirkulasi. Sistem jalan setapak tampaknya dapat diterapkan pada rancangan baru, walaupun proyek Tree Tops terletak di tempat datar dan kegiatannya lebih merupakan perumahan daripada pergudangan.



Gambar 2.4 Tree Tops, Hilton Head Island, California

Metode lain adalah metafora (kiasan) dan perumpamaan yang mengidentifikasi hubungan diantara benda – benda. Hubungan ini bersifat abstrak ketimbang nyata. Perumpamaan adalah metafora yang menggunakan kata “seperti” atau “bagaikan” untuk mengungkapkan suatu hubungan. Metafora dan perumpamaan mengidentifikasi pola hubungan sejajar.⁹

⁹ Tim McGinty, Pengantar Arsitektur, James C. Snyder & Anthony J. Catanese

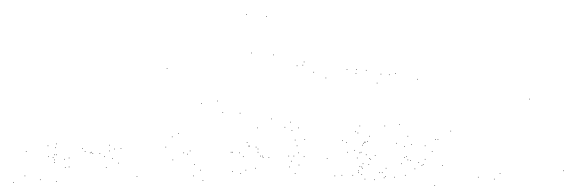
Beberapa hal yang dapat diambil sebagai kesimpulan tentang prinsip metafora berdasarkan studi literature terhadap buku dari Charles Jenks tentang *Communication in Architecture* adalah bangunan yang menggunakan metode metafora akan memberikan persepsi kepada orang yang melihat bahwa bangunan berhubungan dengan sesuatu yang lain atau berhubungan dengan sebuah objek yang lain. Interpretasi dari arsitektur metafor lebih elastis dan tergantung pada nilai – nilai lokal yang berlaku pada masyarakat dari pada interpretasi metafora sebagai bahasa atau tulisan.

Interpretasi yang terkandung dalam metafor tergantung orang yang melihat. Bangunan yang bagus dengan menggunakan metafor adalah bangunan yang dapat menimbulkan berbagai makna dari orang yang melihatnya. Seperti Ronchamp Chapel, France 1955, Le Corbusier, orang yang melihat bangunan ini akan mengartikan bangunan seperti yang biasa mereka ketahui. Ada yang mengatakan seperti tangan yang sedang berdoa, atau seperti bentuk perahu, tergantung dari nilai popular yang berlaku di lingkungan dari orang yang melihat.



Gambar 2.5 Ronchamp Chapel, Le Corbusier

Contoh lain adalah Pacific Design Center, Los Angeles, 1976, Cesar Pelli orang yang melihat berpendapat bahwa bangunan ini seperti pemecah es, mesin uang, atau hangar pesawat.



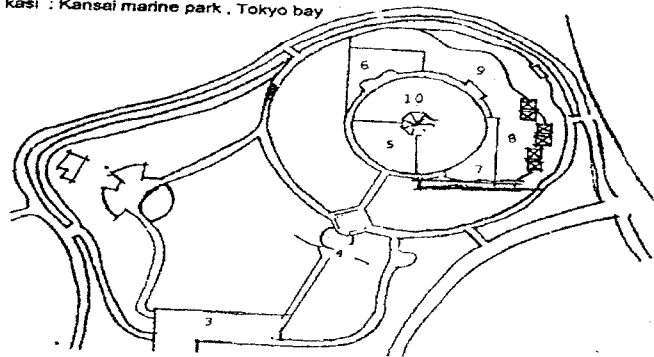
Gambar 2.6 Pacific Design Center, Cesar Pelli

2.6. Studi Banding

2.6.1. Tokyo Sea Life Park

Lokasi : Kansai Marine Park, Tokyo Bay

kasi : Kansai marine park . Tokyo bay



Sumber : Aquascape, Progressive Architecture

Keterangan

5. Jalan Utama
6. Area Parkir
7. Water Plaza, merupakan hal penerima bagi pengunjung yang datang berbentuk persegi panjang dan terdapat air mancur sebagai elemen dekoratif pada water plaza ini.

8. Gate Plaza, merupakan hal penerima kedua atau sebagai gerbang untuk memasuki area fasilitas utama pada Tokyo Sea Life Park ini. Bentuknya bujur sangkar ditembus jalur sirkulasi yang naik menuju sky plaza.
9. Sky Plaza, memberikan pemandangan yang menakjubkan tentang laut dan ketinggiannya. Dari sky plaza sirkulasi mulai menyebar dan dapat menuju ke restoran, penguin pond atau ke area bangunan utama.
10. Penguin Pond, merupakan kolam penguin berbentuk lengkung dan plaza yang cukup luas dengan pepohonan.
11. Restoran
12. Area santai untuk duduk – duduk dan makan. Area ini menyatu dengan tent deck dan dapat menikmati panorama pantai dan sunset.
13. Brackish Water, merupakan kolam air yang menyatukan antar fasilitas.
14. Fountain Pond, kolam air yang melingkari bangunan utama dengan permainan air ditengahnya sebagai elemen dekoratif.
15. Bangunan utama, merupakan pusat dari lingkaran dengan berbentuk dome rangka baja yang merupakan wujud dari konsep arsitektur aquatic yaitu refleksi dome pada air merupakan klimaksnya. Di dalamnya terdapat ruang dengan atap. Pengunjung dapat menikmati pemandangan ke segala arah.

Citra visual yang ditangkap pada Tokyo Sea Life Park :

1. Bentuk lingkaran yang digunakan pada denah dan bentuk kubah baja yang digunakan pada bangunan utama merupakan bentuk informal.
2. Penggunaan elemen tenda merupakan salah satu sikap pengambilan elemen perairan yaitu layar kapal yang menunjukkan rekreasi perairan.
3. Permainan air sebagai bentuk rancangan yang bernuansa air dan rekreatif.

2.6.2. Pantai Marina

Lokasi : Yumenoshima Metropolitan, Marina, Tokyo, Japan

Merupakan fasilitas rekreasi marina terbesar di Jepang dan dirancang oleh pemerintah Jepang untuk mempromosikan aktifitas olah raga air dan

rekreasi. Berbagai fasilitas rekreasi pantai yang berorientasi langsung atau tidak langsung terhadap pantai marina.

Adapun fasilitas marina ini adalah :

1. Media daratan

a. Daratan Pesisir

Fasilitas pedestrian dan dock dengan aktifitas berjalan – jalan di tepi pantai, menikmati panorama, dan duduk – duduk.

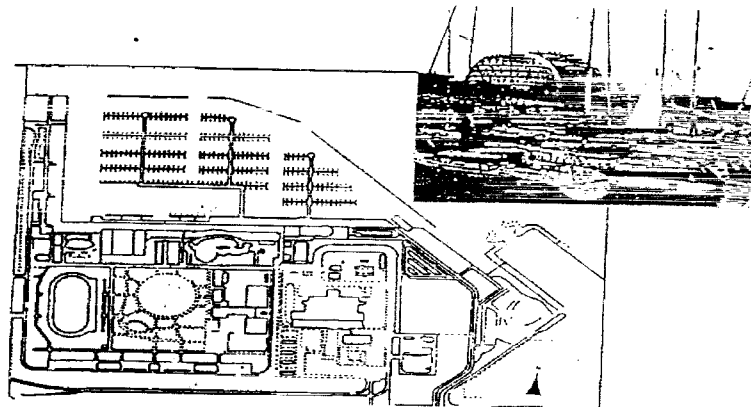
b. Daratan Pesisir jauh

Dengan fasilitas :

- Pusat marina dan ruang multi guna dengan aktifitas ruang berkumpul, tempat duduk –duduk, ruang pertunjukan, ruang beristirahat.
- Ruang konvensi
- Restoran

2. Media Permukaan Laut

Fasilitas yang ada adalah 3 dermaga permanen, 320 dermaga apung, 32 floating dock, ruang penyimpanan kapal dan ruang parkir.



Gambar Yumenoshima Marina

Sumber : Town Planning With Pleasure Harbor

2.7. Kesimpulan

2.7.1. Karakteristik Seni Tari Gandrung

Sudah sejak awal sejarah kehidupan manusia, dirasakan adanya dambaan untuk menyuguhkan karya seni dalam arsitektur. Bukti-bukti tersebut dapat terlihat dilihat pada karya-karya arsitektural pada berbagai kota kuno di segala penjuru dunia . Pada masa itu dan juga masa kini serta masa depan seni dalam arsitektur dimaksudkan untuk pemenuhan kebutuhan spiritual dan emosional manusia.

Seni dalam arsitektur mengemban tugas untuk merangsang daya pikir dan menggugah imajinasi para pengguna dan pengamat bangunan serta mewartakan tuntutan manusia akan keindahan dan estetika lingkungan. Seni adalah penuangan dan ekspresi hayalan emosi dari pencipta untuk disampaikan kepada orang lain (Collingway, 1958).

Ada beberapa hal yang menjadi karakteristik Seni Tari Gandrung yang diturunkan dari penjelasan tentang tari Gandrung antara lain :

1. Alur Pementasan

Pementasan kesenian tari ini mempunyai alur yang awalnya teratur yaitu dimulai dari *Tari Jejer* dengan gending *Padha Nonton* yang mengandung makna untuk merapikan posisi penari sesuai dengan formasi. Kemudian dilanjutkan dengan gending-gending sesuai dengan permintaan penonton. Pada tahap ini pementasan berkesan bebas, penari dan penonton dapat berinteraksi di pentas tetapi sesuai dengan pemilihan pemandu.

Terdapat nilai teratur dan nilai tidak teratur dalam alur pementasan kesenian ini. Pola yang dibentuk adalah teratur, tidak teratur kemudian beralih ke teratur. Pola ini menunjukkan bahwa kesenian ini mempunyai dinamisme gerak. Kombinasi antara keteraturan dan ketidakteraturan, formal dan informal yang tercermin dari pemilihan pasangan penari yang mengandung nilai dinamis sebagai sarana komunikasi antara penari dan penonton. Menciptakan keleluasaan gerak bagi penari dan penonton untuk berinteraksi.

2. Pemilihan pasangan (*Pemaju*)

Dalam pementasan yang dihadiri oleh masyarakat umum pemilihan pasangan penari tetap dilakukan oleh pemandu yang disebut pramugari yang digunakan sebagai pengikat atau pemersatu. Urutan pemilihan biasanya menurut dari arah angin yaitu dimulai dari arah barat, selatan, timur kemudian terakhir utara. Hal ini merupakan upaya komunikasi antara penari dan penonton. Pemilihan bebas tetapi teratur. Penggunaan pemandu menunjukkan kesenian ini meskipun berkesan bebas tetapi masih teratur dan mengandung nilai universal karena mencakup semua golongan yang ingin berpartisipasi. Urutan arah yang digunakan untuk pemilihan pasangan pemain atau penari mengandung makna universal, bersifat spesifik dan alternatif.

3. Gending

Gending-gending yang dialunkan oleh penabuh untuk mengiringi tarian adalah gending yang bertema cinta dan percintaan dan sebagainya yang pada umumnya mudah untuk menyentuh hati wanita. Musik yang harmonis merupakan bagian dari cinta dan percintaan yang mengandung nilai keindahan. Harmonis disini berarti menunjukkan tema keharmonisan manusia dan alam.

4. Busana Penari dan rias

Busana yang dipakai oleh penari melambangkan keagungan dari kerajaan Blambangan dahulu karena pakaian yang dipakai merupakan pakaian yang biasanya digunakan oleh kalangan keraton. Selain bermakna agung pakaian juga mencerminkan perasaan ceria. Warna keagungan ditunjukkan dari warna kuning emas yang dipakai sebagai pembentuk motif dari asesoris penari. Warna ini juga dipakai sebagai borehan untuk penari agar terlihat lebih ceria. Nilai agung mencerminkan wilayah kawasan yang luas dan mewadahi beberapa aktifitas rekreasi termasuk pertunjukan kesenian daerah. Keceriaan menunjukkan bahwa kawasan mempunyai kesan informal, penuh keakraban dan mencerminkan perasaan gembira. Gending yang dibawakan bertemakan cinta dan percintaan mengandung makna harmonis.

2.7.2. Potensi Kawasan

Berdasarkan penjelasan tentang potensi kegiatan atau aktifitas yang ada pada kawasan pelabuhan lama, penulis mengambil kesimpulan tentang beberapa aktifitas yang akan diwadahi serta fasilitas kegiatan tersebut. Selanjutnya kesimpulan ini akan menjadi bahan untuk dianalisis tentang kegiatan yang akan diwadahi dalam kawasan. Dilihat dari potensi kegiatan pada kawasan maka dapat disimpulkan :

1. Sebagian masyarakat yang datang ke kawasan pelabuhan lama bertujuan untuk rekreasi. Aktifitas yang dilakukan adalah jalan – jalan di pantai sambil melihat pemandangan laut, sebagian lagi hanya duduk – duduk sambil melihat pemandangan laut. Pada saat pagi hari aktifitas yang dilakukan adalah melihat sunrise dan sunset di sore hari.
2. Kegiatan pertunjukan kebudayaan yang muncul akan diwadahi dalam suatu panggung terbuka yang memungkinkan mudahnya interaksi antara pemain dan penonton. Jenis kegiatan yang diwadahi adalah seni tari dan seni musik.
3. Potensi Tempat Pelelangan Ikan akan dimanfaatkan sebagai salah satu menu atraksi yang ada dalam kawasan. Bentuk atraksi ini akan dikombinasikan dengan pasar ikan tradisional.
4. Kegiatan penunjang lain yang dapat dijadikan sebagai penambah daya tarik kawasan adalah kegiatan jual beli. Dengan memberikan kios – kios souvenir atau cinderamata khas Banyuwangi.

BAB III

ANALISIS

3.1. Pengantar

Pada hakekatnya suatu karya arsitektur adalah hasil upaya manusia menciptakan lingkungan yang utuh untuk menampung kebutuhan manusia bertempat tinggal, berusaha, atau bersosial budaya. Sasaran utama adalah ruang yang dapat menampung kegiatan manusia sekaligus memiliki makna, baik pada skala elemen bangunan, sebuah bangunan, suatu kelompok bangunan, suatu lingkungan bahkan suatu kota.

Budaya merupakan hal yang bersifat totalitas kompleks dari gagasan dan hal-hal yang dihasilkan oleh manusia didalam pengalaman sejarahnya. Budaya menjadi pola pikir dan tindakan yang melandasi kegiatan manusia yang membedakannya dari orang lain. Budaya juga dapat digambarkan sebagai cara manusia untuk beradaptasi dengan lingkungannya dalam mencapai keinginan serta tujuannya.

Dalam hal arsitektur, untuk memandangnya dengan persepsi budaya, terdapat dua hal pokok yang saling berkaitan yaitu arti dan fungsi dari arsitektur yang dihasilkan. Arsitektur harus bermakna positif. Arti atau makna dari arsitektur sebagai benda budaya, konsep, pola dan wujudnya adalah interpretasi dan simbol-simbol emosi yang dapat ditemukan di dalam pikiran manusia yang memberikan tanggapan terhadap arsitektur.¹⁰

Fungsi dari suatu arsitektur sebagai benda budaya ditentukan pula oleh persepsi pengamat, bukan oleh pembawa budaya, yang akan semakin positif jika fungsi yang ditampung semakin banyak. Suatu bangunan yang dekat dengan kegiatan

¹⁰ Prof. Ir. Eko Budiharjo, Msc.

publik dituntut memiliki ruang dan akses publik yang memadai agar fungsi interaksi sosial dapat terwadahi secara optimal. Ruang antar bangunan akan tetap tidak berfungsi positif bila hanya sekedar sebagai jarak antar bangunan.¹¹

Untuk mengapresiasi tema dari rancangan diperlukan metode transformasi untuk memberikan ciri khas rancangan. Pemilihan metode analogi dan metafora karena kedua metode ini memberikan kemudahan terhadap perancangan.

Analogi yang mengidentifikasi hubungan secara harafiah yang mungkin antara benda – benda memudahkan untuk mengambil elemen – elemen kesenian gandrung yang akan dituangkan dalam rancangan. Rancangan tidak hanya sebagai stilisasi dari elemen kesenian.

Metode metafora mempunyai sifat yang lebih abstrak karena metafora mengidentifikasi hubungan – hubungan antara benda – benda tetapi hubungan ini lebih bersifat abstrak. Charles Moore membahas metafora dalam bukunya, *In Praise of Architecture*, meliputi Obelisk adalah suatu teka-teki, Sumber adalah suatu suara, Kamar adalah suatu dunia, Pintu adalah suatu undangan, Deretan kolom adalah paduan suara.

3.2. Analisis Aspek Tari Gandrung

Dalam bagian ini penulis ingin membahas tentang aspek-aspek kesenian Tari Gandrung yang sudah menjadi turunan dan berhubungan dengan perencanaan dan perancangan berdasarkan Bab sebelumnya yang membahas mengenai gambaran umum tentang seni tari Gandrung. Beberapa aspek tersebut adalah :

3.2.1. Kombinasi membentuk karakter dinamis

Nilai ini diambil dari alur pementasan kesenian Gandrung yang mempunyai nilai teratur dan tidak teratur. Dari sini diharapkan kawasan mempunyai karakter yang dinamis dimana terdapat perpaduan unsur teratur dan tidak teratur, formal dan

¹¹ Ibid 9

informal. Faktor formal dan teratur ditempatkan sejajar. Elemen – elemen yang mengandung nilai ini adalah garis lurus, elemen bangunan seperti kolom dan balok, bentuk – bentuk bujur sangkar dan persegi panjang, organisasi ruang linier juga bisa dimasukkan kedalamnya.

Untuk membentuk karakter yang dinamis terhadap bentuk, ruang dan susunannya nilai ini dipadukan dengan nilai informal yang disejajarkan dengan ketidakteraturan. Nilai informal ini mengandung elemen seperti garis lengkung, lingkaran, garis polyline dan dalam konteks ruang dapat diartikan sebagai open space.

3.2.2. Pemilihan pasangan mengandung makna universal, bersifat spesifik dan alternatif

Universal bisa juga dikatakan hal yang umum, bisa juga diartikan komunitas atau juga menyeluruh. Dalam konteks permasalahan perencanaan kawasan, universalitas ditunjukkan dengan pemilihan bahan, elemen – elemen pembentuk bangunan seperti façade dan bentukan lain misalnya kolom, street furniture yang secara keseluruhan akan membentuk citra kawasan dan merupakan analogi dari makna universal.

Konsep universal kesenian Gandrung secara harfiah ditunjukkan oleh letak penonton yang mengelilingi arena penari tetapi secara abstrak di dalam susunan penonton tersebut terdapat nilai universal yang lain yaitu susunan struktur sosial kemasyarakatan.

Nilai ini dianalogikan secara visual menjadi bentuk yang bersifat menyeluruh terhadap elemen bangunan, bentuk, ruang dan susunannya.

Nilai spesifik dari Kesenian Gandrung ini adalah dengan adanya Pemaju yang merupakan pengatur bagi penonton untuk berinteraksi dengan penari. Pemaju ini diibaratkan sebagai pengontrol atau pemberi arah kepada orang terhadap kegiatan tertentu.

Dalam kawasan terdapat beberapa kegiatan yang berbeda-beda tetapi mempunyai satu tujuan yaitu untuk hiburan atau rekreasi. Hal ini memberikan

alternatif bagi para pengunjung yang datang. Akses juga akan memberikan alternatif pencapaian ke masing-masing kegiatan sehingga akan memudahkan dalam pencapaian ke seluruh jenis aktifitas.

3.2.3. Harmoni dari tema cinta

Nilai harmonis ditekankan kepada hubungan antara manusia dengan alam. Pengelolaan alam tidak semata – mata untuk kepentingan manusia tapi juga alam dengan mengkonservasi hutan bakau atau lahan hijau yang ada pada kawasan.

Untuk bangunan nilai harmonis dengan alam ditekankan kepada pemilihan bahan bangunan yang bernuansa alam seperti batu bata atau lempengan batu dan sebagainya. Demikian halnya dengan ornamentasi bangunan dan kawasan.

3.2.4. Sifat positif warna emas

Pembentukan ruang – ruang positif sebagai ruang perantara antara fungsi. Ruang ini tidak harus megah tetapi bermakna kepada pengguna, memberikan kejelasan, keindahan, dan kecerahan kepada lingkungannya serta harmonis dari sudut pandang pengguna. Memberikan kemudahan bila dihubungkan dengan pola dari fungsi yang lain.

Sifat positif ini diterjemahkan ke dalam bentuk spasial sebagai penghubung antara fungsi yang satu dengan yang lain. Ruang ini dapat sebagai sarana keharmonisan manusia dengan alam berupa taman – taman atau jalur pedestrian.

3.3. Analisis Potensi Kawasan

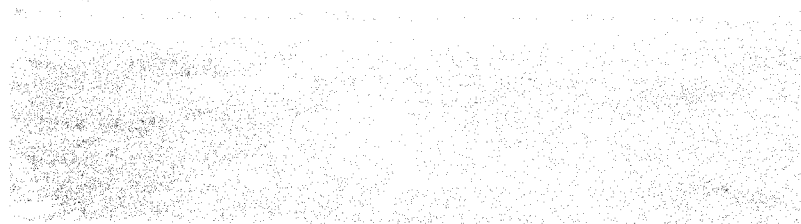
Potensi kawasan yang sudah disebutkan dalam kesimpulan Bab II perlu di bahas lebih lanjut untuk menentukan fasilitas apa saja yang diperlukan untuk menunjang kegiatan dalam kawasan perencanaan.

Terdapat beberapa hal antara lain :

1. Berdasarkan kepada potensi alamiah yang dimiliki oleh kawasan yaitu sebagai tempat untuk menikmati pemandangan alam pantai dengan atraksi ombaknya.

Tidak semua tempat pada kawasan ini bisa digunakan untuk menikmati pemandangan pantai. Ada zona tertentu yang menjadi konsentrasi kegiatan menikmati alam pantai.

Seperti yang terlihat dalam gambar, zona yang biasanya menjadi tempat utama untuk menikmati pemandangan pantai dan langsung berhadapan dengan Pulau Bali.

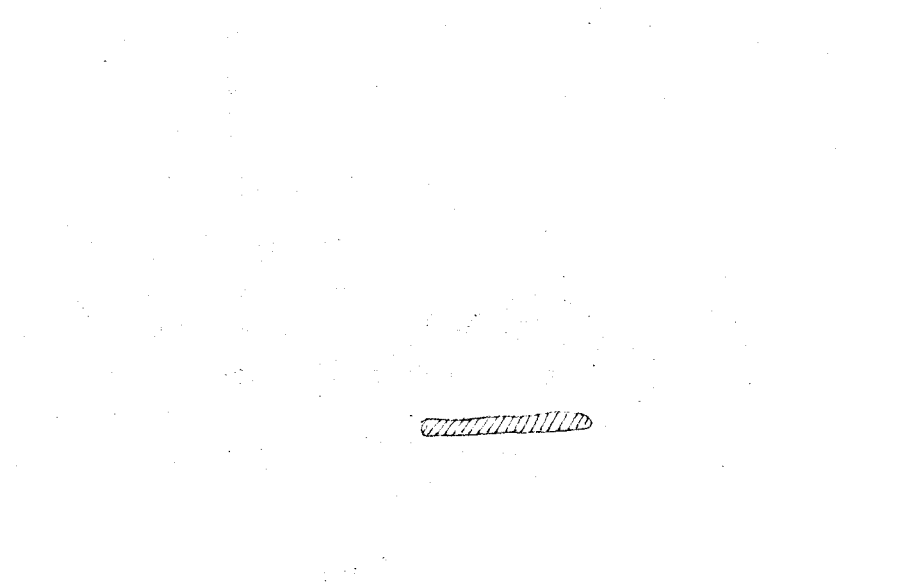


Gambar 3.1. View ke arah laut dan P. Bali

Zona aktifitas sejajar dengan garis pantai. Kegiatan yang biasanya dilakukan orang pada zona ini adalah duduk – duduk sambil melihat laut, baik itu duduk di pasir atau duduk di motor dan mobil.

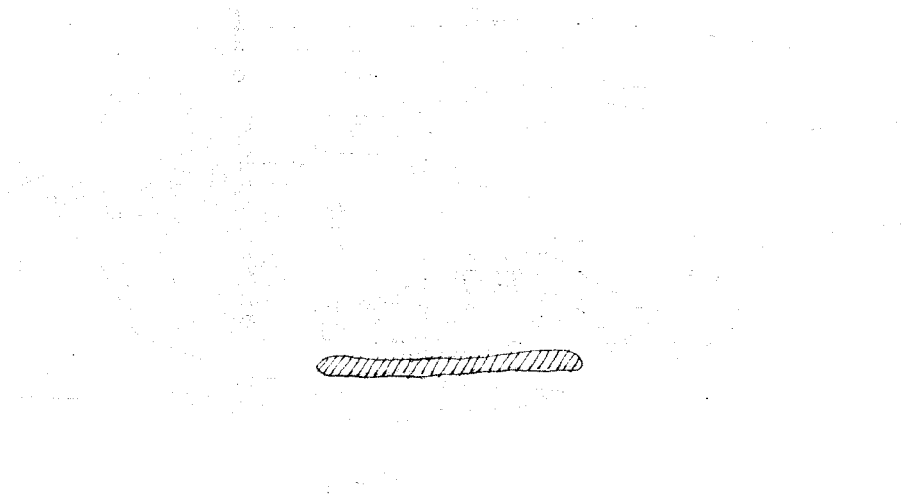
Zona ini akan dikembangkan dengan memberikan fasilitas untuk menikmati pemandangan pantai seperti tempat duduk – duduk (gazebo), fasilitas pendukung seperti café – café tenda yang menyediakan makanan kecil dan minuman dengan orientasi ke laut.

Hambatan dalam pengembangan zona ini adalah luasan zona. Seperti yang terlihat dalam gambar.



Gambar 3.2. Luasan zona

Panjang tanah dari batas pasir dengan tanah sampai ke jalan tidak terlalu besar sedangkan konsentrasi kegiatan ada pada zona ini. Untuk mengatasi hal tersebut, zona akan diperluas dengan menambahkan panjang zona sehingga zona yang sejajar dengan garis pantai akan lebih panjang. Hal ini juga akan meratakan kegiatan dan memaksimalkan potensi kawasan.

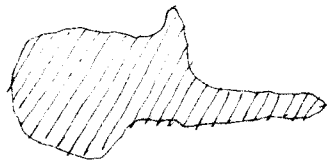


Gambar 3.3. Luasan pengembangan

2. Potensi lain adalah potensi buatan yang menarik untuk dikembangkan. Potensi itu adalah adanya teluk yang merupakan pelabuhan pembongkaran barang dari pulau lain. Pelabuhan ini masih digunakan tetapi tidak sesering dulu ketika kawasan masih menjadi pelabuhan.

Zona ini akan dikembangkan menjadi tempat atraksi wisata untuk menarik pengunjung. Kegiatan yang dapat dilaksanakan pada teluk ini adalah kegiatan memancing, bersampan, berperahu motor dan bersepeda air.

Kegiatan berperahu motor lingkup aktifitasnya tidak hanya di teluk tapi bisa sampai ke selat Bali. Pemandangan selat Bali menjadi salah satu atraksi yang akan disuguhkan kepada pengunjung. Sedangkan untuk atraksi memancing, bersampan dan bersepeda air lingkup aktifitasnya hanya berada di teluk.



Gambar 3.4. Zona rekreasi air

Faktor utama yang menjadi hambatan adalah arus selat Bali yang cukup deras dan dapat membahayakan pengunjung. Hanya perahu bermotor saja yang boleh sampai ke selat dan itupun akan diberikan aturan jarak terjauh dari pantai untuk menghindari hal yang tidak diinginkan. Kegiatan berenang dan berselancar tidak diperbolehkan karena dapat membahayakan pelaku kegiatan.

3. Potensi buatan lain yang dapat dikembangkan adalah kegiatan pelelangan ikan. Biasanya pengunjung pada hari – hari tertentu membeli ikan secara langsung di pantai. Kegiatan ini biasanya berlangsung pada hari minggu dimana masyarakat pada pagi hari berbondong – bondong ke kawasan untuk berekreasi.

Kondisi eksisting kawasan sudah terdapat tempat pelelangan ikan dan masih digunakan tetapi tidak seramai dahulu. Nelayan yang menangkap ikan berasal dari perkampungan nelayan yang berada di sekitar kawasan.



Gambar 3.5. TPI

Hal diatas merupakan hambatan yang harus diselesaikan untuk pengembangan kawasan.

Solusi untuk menghidupkan kembali kegiatan jual beli ikan segar langsung dari perahu dan untuk memaksimalkan tempat pelelangan ikan adalah dengan mengadakan kegiatan pekan ikan segar yang dilaksanakan setiap hari minggu pagi di kawasan.

Kegiatan akan berjalan dengan baik jika banyak nelayan yang diajak ikut untuk mengembangkannya. Kemungkinan kegiatan akan semakin ramai.

Untuk mendukung kegiatan TPI dan memaksimalkan fungsi TPI maka fasilitas TPI akan ditambahkan dengan tempat penyimpanan ikan yang belum ada.

Tujuan dari penambahan fasilitas ini adalah untuk memenuhi kebutuhan ikan segar dari restoran yang merupakan fasilitas pendukung kegiatan pekan ikan segar ini.

Restoran atau rumah makan ini akan memenuhi kebutuhan pengunjung yang ingin langsung memasak atau mengolah ikan hasil pembeliannya sambil menikmati alam pantai. Restoran sendiri mempunyai tempat penyimpanan ikan tetapi tidak selengkap pada TPI. Hal ini untuk memberikan orientasi pelayanan kebutuhan ikan segar.

4. Potensi lain yang dapat dikembangkan adalah digunakannya kawasan untuk kegiatan pementasan atau festival kesenian daerah baik seni tari maupun seni musik.

Seperti yang sudah dijelaskan pada Bab II tentang potensi wilayah atau kawasan yang ditinjau dari segi budaya, diambil kesimpulan bahwa kawasan tidak mempunyai tempat yang layak untuk kegiatan tersebut. Hal ini tidak sebanding dengan tingkat kegiatan yang diadakan karena tingkat kegiatan sampai ke tingkat kabupaten.

Terdapat tempat yang representatif untuk kegiatan diatas yang berada di lingkungan perkotaan yaitu Gesora (gedung seni dan olahraga) Blambangan. Melihat arti kata gesora berarti gedung ini dapat mewadahi kegiatan seni dan olahraga. Gedung ini tidak memiliki kekhususan kegiatan. Bentuk dari gesora ini berupa panggung terbuka dilengkapi dengan tribun penonton dan tempat persiapan pementasan.

Ada beberapa hal yang menjadi pertimbangan fasilitas panggung terbuka ini yaitu :

1. Untuk menghidupkan kembali kawasan

2. Mewadahi kegiatan pagelaran atau festival kesenian daerah baik seni tari maupun seni musik ke dalam suatu wadah yang khusus
3. Memberikan ciri khas terhadap kawasan sesuai dengan faktor penentu perancangan

3.4. Analisis Transformasi

Berikut adalah tabel sistematika penggunaan metode transformasi karakteristik kesenian dan penggunaannya.

Tabel 3.1

Tabel 1. Transformasi Karakteristik Kesenian Tari Gandrung

Karakteristik seni	Metode Transformasi	Pembahasan	Keterangan
Kombinasi membentuk karakter dinamis	Analogi	Analisis Hub. Ruang	Penggunaan metode analogi untuk mengatur hubungan ruang adalah untuk menentukan zona dan aktifitas pada kawasan
		Gubahan Massa	Gubahan massa mengacu pada nilai teratur dan tidak teratur dari karakteristik kesenian. Nilai teratur melingkupi

			<p>aktifitas perkantoran dan nilai tidak teratur melingkupi aktifitas rekreasi.</p>
		Building Grouping	<p>Berdasarkan gubahan massa, pengelompokan bangunan dibagi menjadi dua yaitu kelompok bangunan tertutup dan semi tertutup.</p>
		Facade	<p>Façade terbentuk untuk menterjemahkan nilai dinamis karakteristik kesenian yang mengandung nilai teratur yang digunakan untuk kelompok bangunan tertutup dan tidak teratur untuk bangunan</p>



			semi tertutup.
Makna universal	Analogi	Organisasi Ruang	Pola yang terbentuk adalah adanya space ditengah yang dikelilingi oleh berbagai macam bangunan dan aktifitas.
		Sirkulasi Kawasan	Pola sirkulasi memberikan arahan untuk melihat seluruh bagian site
		Bahan bangunan	Penggunaan bahan bangunan yang sama untuk memberikan kesan kesatuan dalam kawasan
	Metafora	Street furniture	Street furniture diibaratkan sebagai alunan musik pengiring penari yang harmonis
		Lansekap	Lansekap

			diibaratkan sebagai suatu pentas keseian Gandrung yang dicapai dengan pengaturan vista, sirkulasi, pengelompokan bangunan, pengaturan open space.
Sifat Alternatif	Analogi	Building Approach	Untuk kelompok bangunan administrasi dan perkantoran menggunakan sistem langsung untuk memudahkan pelayanan sedangkan untuk kegiatan rekreasi menggunakan pola organik.
Harmoni dari tema cinta	Analogi	View dan modulasinya	Orientasi view diarahkan ke perairan dengan membentuk vista untuk memberikan kekayaan

			pengalaman sepanjang jalur sirkulasi primer
Sifat Spesifik	Metafora	Sculpture	Diibaratkan sebagai pemandu yang mengatur interaksi penonton dan penari. Dengan sebuah node sebagai penanda dan sebagai pengikat dari masing – masing kegiatan
		Open Space	Diibaratkan sebagai pentas penari dan menjadi pusat dari open space kecil disekitarnya
	Analogi	Entrance	Penutup kepala penari gangrung sebagai analogi dari entrance kawasan
Sifat positif warna emas	Metafora	Ruang peralihan	Ruang peralihan direncanakan bermakna bagi

			pengguna, memberikan kejelasan, keindahan dan kecerahan lingkungannya dan harmonis dari sudut pandang pengguna
--	--	--	---

3.5. Zona Kebutuhan Kawasan Wisata Pelabuhan Lama

Kegiatan yang diwadahi dalam kawasan didasarkan kepada beberapa pertimbangan yang disesuaikan dengan potensi yang ada dan pertimbangan kebutuhan fasilitas untuk tempat wisata berdasarkan literature dan pemikiran penulis.

Adapun zona kegiatan dibagi seperti dibawah ini.

3.5.1. Zona Kegiatan Utama

3.5.1.1. Kegiatan Rekreasi

3.5.1.2. Kegiatan Atraksi Wisata

3.5.2. Zona Kegiatan Pendukung

3.5.2.1. Kegiatan Berbelanja

3.5.2.2. Restoran

3.5.2.3. Tourist Information Center

3.5.2.4. Hiburan dan olahraga

3.5.3. Zona Service

3.5.3.1. Zona Parkir

3.5.3.2. Musholla

3.5.3.3. Toilet Umum

3.5.3.4. Zona Sirkulasi

3.5.3.5. Entrance

3.5.3.6. SAR

3.5.4. Zona Manajerial

3.5.4.1. Zona Pengelola

3.5.4.2. Zona Operasional

3.6. Analisis Kegiatan

3.6.1. Kegiatan Zona Utama

Kegiatan utama adalah rekreasi alam pantai dengan menikmati pemandangan laut, ombak dan angin pantai.

Kegiatan atraksi wisata sebagai kegiatan pendukung. Kegiatan ini berbentuk pementasan kesenian tradisional sebagai sarana interaksi antara pengunjung dengan kebudayaan daerah.

Atraksi yang ada antara lain :

1. Atraksi kebudayaan/pagelaran kesenian
2. Atraksi TPI dan Pasar Ikan
3. Atraksi Wisata Perahu

3.6.2. Kegiatan pelengkap

Kegiatan pelengkap bertujuan untuk memberikan kelengkapan sarana pariwisata seperti :

1. Sarana perbelanjaan
 - toko souvenir atau cinderamata
 - toko kerajinan
 - toko makanan ringan, buah, majalah dan Koran
2. Tourist Information Center

Fasilitas ini melayani kebutuhan wisatawan tentang informasi wisata yang ada di Banyuwangi.

Sarana ini meliputi ruang informasi, front desk, ruang komputer, lavatory, gudang dan sirkulasi.

3. Restoran meliputi ruang makan, dapur, ruang istirahat, kafetaria, ruang pengurus restoran. Lavatory.

3.6.3. Kegiatan Manajerial meliputi :

1. Ruang pengelola meliputi ruang pimpinan, wakil, ruang administrasi, ruang staf, lavatory.
2. Ruang Operasional dan pemeliharaan meliputi ruang mesin, ruang genset, ruang peralatan.

3.6.4. Kegiatan Service meliputi :

1. Musholla
2. Toilet umum / lavatory
3. Parkir
4. SAR
5. Entrance

3.7. Analisis Karakteristik Kegiatan dan Kebutuhan Ruang

3.7.1. Analisis Karakteristik Kegiatan

Karakter jenis kegiatan dapat dilakukan berdasarkan bentuk wadahnya, jenis kegiatannya dan kondisi tempat dimana rekreasi dilakukan.

Bentuk kegiatan berdasarkan wadahnya.

- a. Rekreasi tertutup : rekreasi yang dilakukan di dalam ruang
- b. Rekreasi terbuka : rekreasi yang dilakukan di luar ruang

Berdasarkan jenis kegiatannya :

- a. Rekreasi aktif : rekreasi yang disertai dengan aktifitas aktif, misalnya berperahu atau bermain pasir.
- b. Rekreasi pasif : rekreasi yang dilakukan dengan tidak melibatkan diri dengan kegiatan obyek, misalnya menikmati pemandangan dan menonton atraksi wisata, rekreasi belanja pada pusat souvenir.

Dari dua hal diatas penulis menemukan dua hal yang dapat mendukung untuk melakukan aktifitas. Pada dasarnya manusia yang berekreasi membutuhkan kebebasan dan kedinamisan dalam melakukan kegiatan maka sifat kegiatan yang diwadahi dalam kawasan mengandung kebebasan dan kedinamisan tetapi terarah dan terkontrol dengan membuat sirkulasi yang bisa mengakses ke semua kegiatan dengan mudah.

3.7.2. Analisis Kebutuhan Ruang

Kawasan pelabuhan lama yang menjadi daerah lingkungan kerja PT (Persero) Pelabuhan Indonesia III Cabang Meneng mempunyai luasan sebesar 1.049.000 m² sedangkan untuk daerah lingkungan kerja daratan yang akan diredesain mempunyai luas sebesar 712.090 m².

Adapun kebutuhan ruang yang diperlukan yaitu :

I. Kegiatan Utama

1.1. Rekreasi

$$1. \text{ Sitting area } 200 \times 1 = 200\text{m}^2 (1)$$

1.2. Atraksi Wisata

$$1. \text{ Panggung Terbuka } 1 \text{ org} = 1,5 \text{ m}^2 \times 500 = 750\text{m}^2 (2)$$

$$2. \text{ TPI} = 200\text{m}^2 (1)$$

$$\text{Total} = 1150\text{m}^2$$

1.3. Restaurant (4)

- R. Makan 200 orang, 1 meja = 4orang

$$200 : 4 = 50 \text{ meja, } 1 \text{ meja} = 14,8225\text{m}^2 \times 50 = 741\text{m}^2$$

$$\text{- Lavatory @ } 18\text{m}^2 \times 2 = 36\text{m}^2$$

$$\text{- Kafetaria } 0,75\text{m}^2/\text{org} \times 50 = 37,5\text{m}^2$$

$$\text{- Pengurus } 7,5 - 9,5 \text{ m}^2/\text{org} \times 20 = 160\text{m}^2$$

$$\text{- Sirkulasi dan service } 20\% \times 974,5 = 194,9\text{m}^2$$

$$\text{- Dapur } 60\% \text{ luas} = 584,7\text{m}^2$$

$$\text{Total} = 1754\text{m}^2$$

II. Kegiatan Pelengkap

2.1. Kegiatan Olahraga

- 1. Tenis @ $774,2369\text{m}^2 \times 3$ = $2322\text{m}^2(2)$
- 2. Kolam Renang = $300\text{m}^2(1)$
- 3. Bilyard = $400\text{m}^2(1)$
- 4. Amusement = $500\text{m}^2(3)$

Total = 3522m^2

2.2. Perbelanjaan

1. Souvenir dan cinderamata

- R. Penjualan 15 buah @ 25m^2 = $375\text{m}^2(1)$

Total = 375m^2

2. Pedagang

- Makanan ringan @ $25\text{m}^2 \times 20$ = $500\text{m}^2(1)$
- Buah-buahan @ $25\text{m}^2 \times 5$ = $125\text{m}^2(1)$
- Majalah dan Koran @ $25\text{m}^2 \times 5$ = $125\text{m}^2(1)$
- Café tenda @ $25\text{m}^2 \times 10$ = $250\text{m}^2(1)$

Total = 1000m^2

2.3. TIC (2)

- Front Desk = 6m^2
- Lobby = 30m^2
- R. Informasi = 150m^2
- R. Komputer = 35m^2
- Gudang = 16m^2
- Lavatory = 18m^2
- Sirkulasi dan utilitas $20\% \times 161$ = 32m^2

Total = 193m^2

III. Kegiatan Manajerial

3.1. Pengelola (2)

- R. Administrasi @ 2,5m ² x 20	=	50m ²
- R. Pimpinan dan Wakil @18m ²	=	36m ²
- Pantry	=	12m ²
- Lavatory	=	18m ²
- Gudang	=	16m ²
- Sirkulasi dan utilitas 20% x 132	=	26,4m ²
Total	=	158,4m ²

3.2. Ruang Operasional dan pemeliharaan (1)

- Ruang mesin	=	30m ²
- Ruang Genset	=	30m ²
- Ruang Peralatan	=	20m ²
- Sirkulasi 20%x80	=	2m ²
Total	=	82m ²

IV. Service

1. Musholla	=	150m ² (1)
2. Lavatory @ 18m ² x4	=	72m ²
3. Parkir		
- motor 1m ² /motor x 300	=	300m ²
- mobil 15m ² /mobil x 50	=	750m ²
4. SAR @ 25 m ² x 2	=	50m ²
Total	=	1322m ²

Luas total kawasan = 71 Ha

- Luas perairan perencanaan = 7,2 Ha
- Luas daratan perencanaan = 17 Ha

Kebutuhan luasan bangunan perencanaan = 9557 m²

Keterangan :

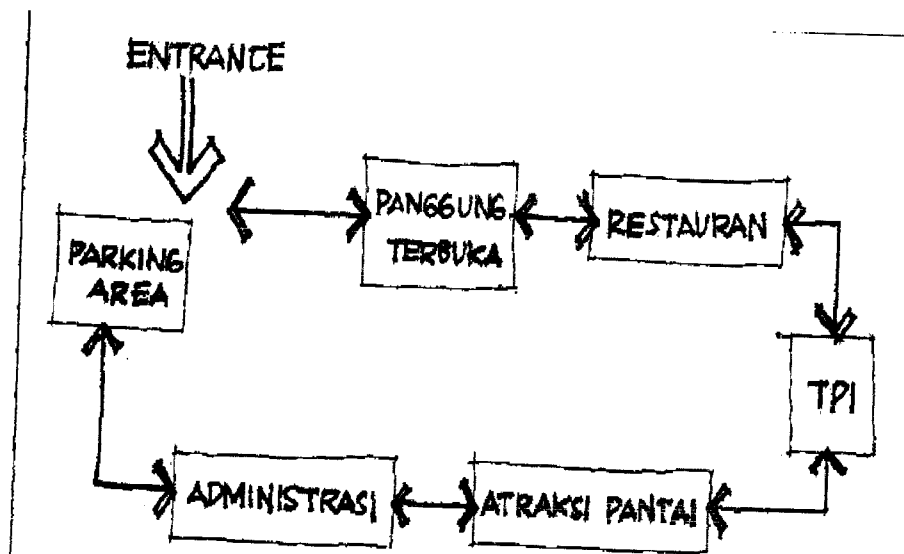
1. Asumsi penulis
2. Time Saver Standart
3. Urban Planning and Design Center, Kopleman and Chiara
4. Architect Data, Ernest Neufert

3.8. Analisis Arsitektural Kawasan Wisata Pelabuhan Lama

3.8.1. Analisis Hubungan Ruang

Hubungan ruang yang akan dibentuk memperhatikan jenis kegiatan dan kedekatan hubungan yang dipadukan dengan pola dari karakteristik faktor penentu yaitu kombinasi antara pola teratur dan tidak teratur.

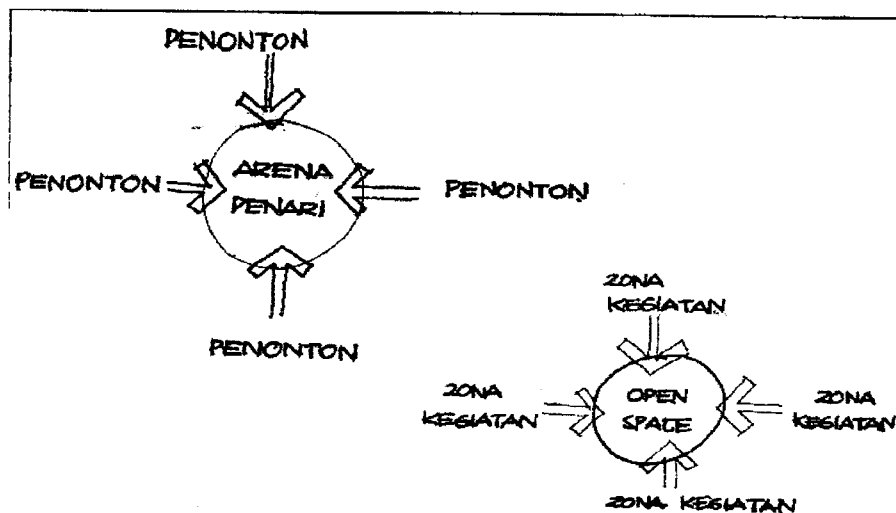
Pola hubungan ruang merupakan analogi dari pola pementasan tarian Gandrung dimana penonton mengelilingi arena tarian. Pola ini akan menentukan zona pada kawasan.



Gbr. 3.6 Analisis Hub. Ruang

3.8.2. Analisis Organisasi Ruang

Makna universal yang dibahas pada bagian awal bab ini memunculkan makna keseluruhan. Organisasi ruang pada kawasan mempertimbangkan hal ini. Susunan atau organisasi ruang pada kawasan merupakan analogi dari susunan penonton dari kesenian Gandrung sehingga ruang – ruang akan mengelilingi suatu space ditengah seperti halnya penonton yang mengelilingi arena penari.



Gbr. 3.7 Analisis Organisasi Ruang

3.8.3. Analisis Tapak Kawasan

- Alokasi kegiatan

Alokasi kegiatan mengikuti zona – zona yang telah ditentukan sesuai dengan organisasi ruang yang telah ditentukan sebelumnya. Untuk kegiatan rekreasi mempunyai alokasi ruang kegiatan yang lebih besar yaitu 50 % dari total lahan sedangkan kegiatan budaya 15 %, kegiatan pengelola 15 % dan 20% untuk sirkulasi dan lain – lain

- Orientasi tapak

Orientasi tapak mengarah ke perairan yang merupakan perlambang dari penonton yang mengelilingi penari. Demikian juga dengan kawasan yang dikelilingi oleh laut atau perairan.

- Sirkulasi

Sirkulasi bersifat mengikuti dari pola organisasi ruang yang telah ada yang terkait dengan bentuk yang lengkung. Bersifat universal yaitu memberikan kemudahan untuk mencapai seluruh daerah.

Kesan yang akan ditampilkan pada kawasan ini adalah pencapaian ke masing – masing fasilitas dengan mudah. Sistem sirkulasi dalam kawasan obyek wisata tidak dapat dilepaskan dari pola aktifitas dan penggunaan lahan yang merupakan pergerakan fungsi ruang. Alur sirkulasi dapat diartikan gerak alternatif yang tidak dibatasi namun teratur yang mengikat ruang – ruang pada kawasan menjadi satu kesatuan. Pola sirkulasi kawasan didasarkan pada beberapa pertimbangan, antara lain :

- Bersifat dinamis yang menekankan pada kegiatan rekreatif.
- Sebagai pola yang mengatur kegiatan yang bersifat bebas tanpa ikatan yang bertujuan efisiensi ruang.
- Sesuai dengan kondisi lingkungan dan pola tata massa bangunan.

Pada dasarnya ada tiga buah tipe sistem sirkulasi yang mempunyai pengaruh – pengaruh berbeda pada tapak, ruang dan struktur.

Tipe – tipe ini adalah :

1. Sistem pejalan kaki

Sistem pejalan kaki dicirikan oleh kelonggaran (*Looseness*) dan fleksibilitas dari gerakan, berkecepatan rendah, skala manusia, dan kecil. Sistem ini akan menjadi sistem yang utama untuk sirkulasi di dalam kawasan agar pengunjung lebih merasakan suasana alamiah kawasan. Dengan luasan yang tidak terlalu besar maka sistem ini sesuai digunakan.

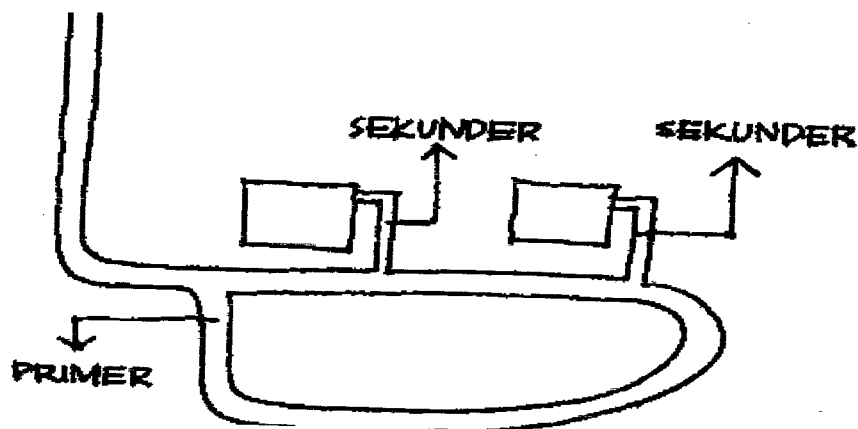
2. Sistem beroda dua tanpa motor

Sistem ini ditandai oleh kecepatan yang lebih cepat dari pada kecepatan berjalan kaki tetapi biasanya lebih lambat dari pada kecepatan kendaraan bermotor. Keistimewaan lainnya adalah kebutuhan untuk penyimpanan di atau dekat dengan tujuan akhir, penggunaan musiman. Sistem ini akan dimasukkan dalam fasilitas atau jalur sirkulasi yang ada di dalam kawasan.

3. Sistem kendaraan bermotor

Sistem ini dicirikan oleh variasi – varisai yang luas pada kecepatan dan ukuran kendaraan. Sistem ini digunakan hanya saat kedatangan pengunjung sampai ke tempat parkir selanjutnya pengunjung diharuskan masuk dengan berjalan kaki.

Tingkatan jalur sirkulasi dibagi menjadi dua yaitu primer dan sekunder. Sirkulasi primer mempunyai bentuk yang bersifat universal dan akan memberikan pengalaman visual yang berbeda yang dapat dicapai melalui vista atau orientasi view. Bangunan atau fasilitas kegiatan berorientasi ke jalan hal ini dikarenakan gubahan massa kawasan mengikuti jalur sirkulasi primer yang dibentuk. Orientasi dalam hal ini adalah orientasi sirkulasi (façade) sedangkan orientasi view bangunan ke alam sekitar atau view alamiah kawasan yaitu perairan.



Gbr. 3.8 Sistem jalan

- Building Approach

Pencapaian ke bangunan untuk kegiatan rekreasi menggunakan metode memutar atau secara tidak langsung sebagai visualisasi makna universal faktor penentu perancangan yang bertujuan agar pengunjung dapat melihat keseluruhan view sekitar bangunan.

Gbr. 3.9 Building approach

Sedangkan untuk kegiatan administrasi atau perkantoran menggunakan sistem langsung untuk memudahkan pelayanan.

- Open Space

Open space diibaratkan sebagai pentas atau arena penari. Dapat memberikan arti positif artinya dapat memberikan kesatuan dengan lingkungan sekitarnya yang berupa kelompok bangunan. Bagaimanapun, ruang negatif terjadi dalam perencanaan tapak. Tiap ruang yang tidak direncanakan, tidak dilingkungi atau tidak dimaksudkan untuk kegunaan manusia merupakan ruang negatif.

Open space di tengah – tengah diibaratkan sebagai pentas penari Gandrung dan merupakan pusat dari open space – open space yang ada di sekitarnya yaitu open space yang lebih kecil sebagai ruang peralihan antar fungsi atau bangunan.

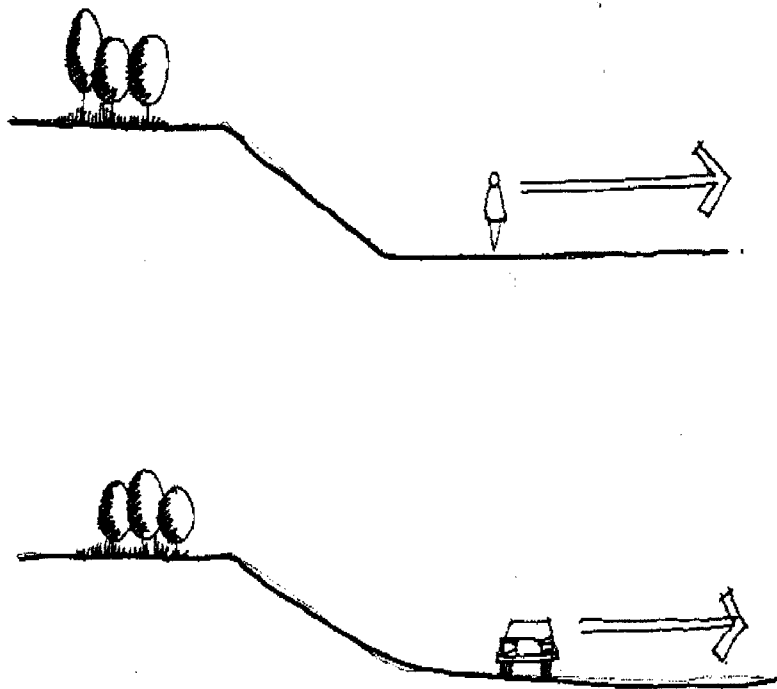
Struktur keruangan (spasial) dinyatakan sebagai susunan ruang terbuka fisik dari suatu tapak. Struktur keruangan pada umumnya merupakan hasil sifat khas topografi, pengaturan vegetasi dan gabungan sifat khas topografi dan pengaturan vegetasi.



Gbr. 3.10 Sifat keruangan

Sifat khas keruangan lansekap pada umumnya tergantung pada tiga hal yaitu besaran ruang, tingkat ketertutupan (*degree of enclosure*) visual dan sifat visual. Besaran ruang penting untuk menentukan dampak visual secara menyeluruh, demikian juga potensi untuk menyerap fungsi tertentu. Besaran dapat dievaluasi menurut luas dan hubungan antar luas dan semua ruang lainnya pada tapak tersebut.

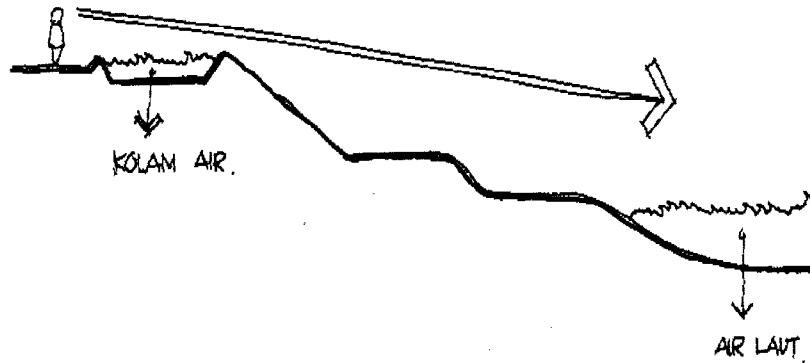
Tingkat ketertutupan visual merupakan faktor spasial yang penting terutama untuk menempatkan fungsi yang sangat dipengaruhi oleh kebutuhan hubungan sirkulasi, pemandangan yang bagus, atau vista. Kecenderungan orang yang berada didekat massa vegetasi atau topografi akan menjauhi penglihatannya. Kecenderungan ini dapat digunakan secara menguntungkan untuk mengarahkan seorang pengamat untuk melihat pemandangan yang lebih baik atau fenomena visual lainnya yang penting.



Gbr 3.11 Tingkat ketertutupan visual

Untuk menentukan sifat khas visual dari ruang maka seseorang harus mengadakan penafsiran suatu ruang secara cermat menurut citra visual yang melekat padanya. Sebagai contoh, suatu ruang dapat memiliki latar belakang tanaman pinus

yang rapat dan pemandangan gunung di kejauhan akan tetapi danau yang terletak memusat dapat sedemikian dominan sehingga seluruh pemandangan membangkitkan citra air.



Gbr.3.12 Kesan kesatuan

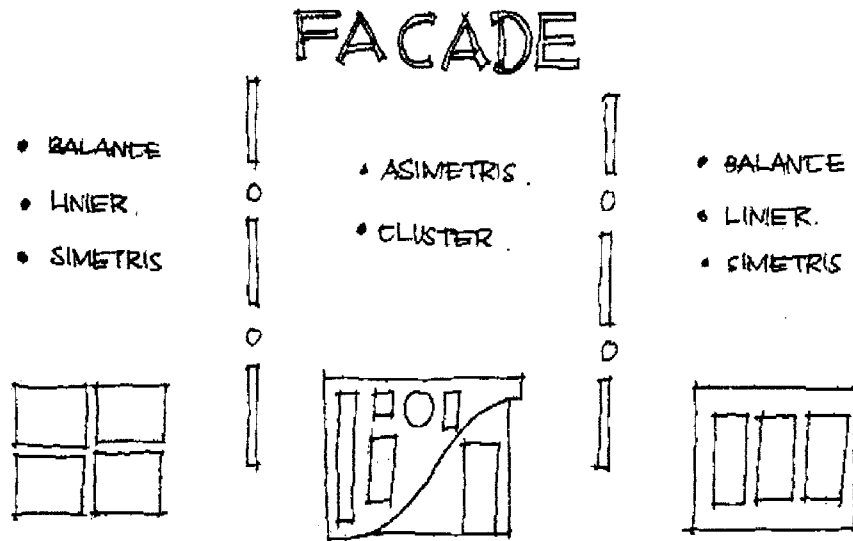
3.8.4. Analisis Bangunan

1. Façade

Elemen façade bangunan merupakan analogi dari kombinasi pola teratur – tidak teratur – teratur.

Unsur teratur diwakili oleh bentukan – bentukan yang tersusun dari garis vertikal dan horizontal, bentuk dua dimensi segi empat dan bentuk lain yang tersusun dari garis vertikal dan horizontal. Dengan kata lain elemen façade dibentuk dari unsur yang bersifat balance, linier dan simetris.

Unsur tidak teratur diwakili oleh bentuk garis lengkung atau lingkaran. Unsur ini juga bisa diwakili oleh garis vertikal dan horizontal yang disusun sehingga menjadi bentuk yang tidak teratur. Bisa dikatakan unsur façade ini dibentuk dari unsur yang bersifat asimetris, dan tersusun secara cluster.



Gbr. 3.13 Analisis facade

2. View dan gubahan massa

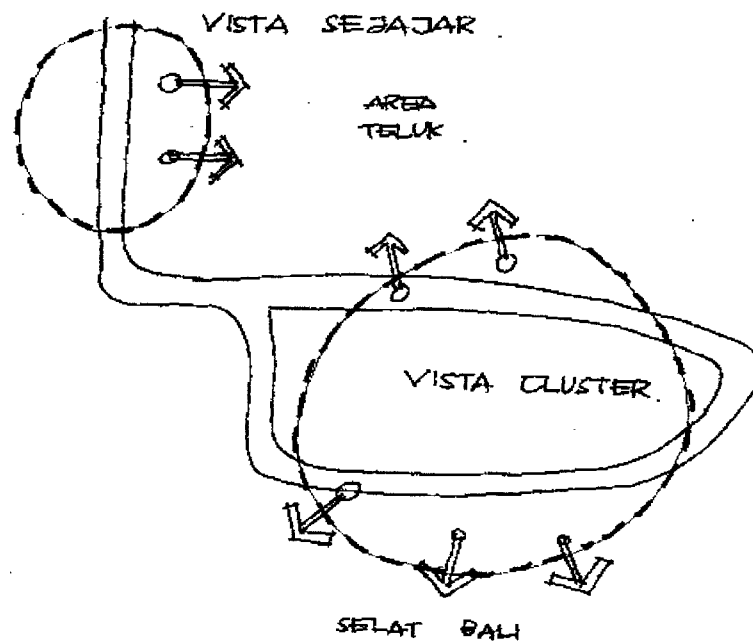
Faktor – faktor yang mempengaruhi adalah faktor alam antara lain :

- View

View ke segala arah yang berorientasi ke perairan makna dari sifat universal dan harmoni dengan alam. Untuk memberikan suatu keistimewaan view, diperlukan modul – modul view yang diletakkan sepanjang jalur sirkulasi hal ini dimaksudkan untuk memastikan bahwa sistem akan sesuai dengan lingkungan sekitarnya dari pada menonjol pada tapak. Penguatan visual terjadi melalui penggunaan elemen – elemen rancangan berupa pemandangan dan vista.

Vista dapat juga dipergunakan untuk memperkuat perjalanan disepanjang suatu rute yang tidak langsung dengan tersusun kearah suatu titik fokus yang terjadi pada suatu perubahan pada arah.

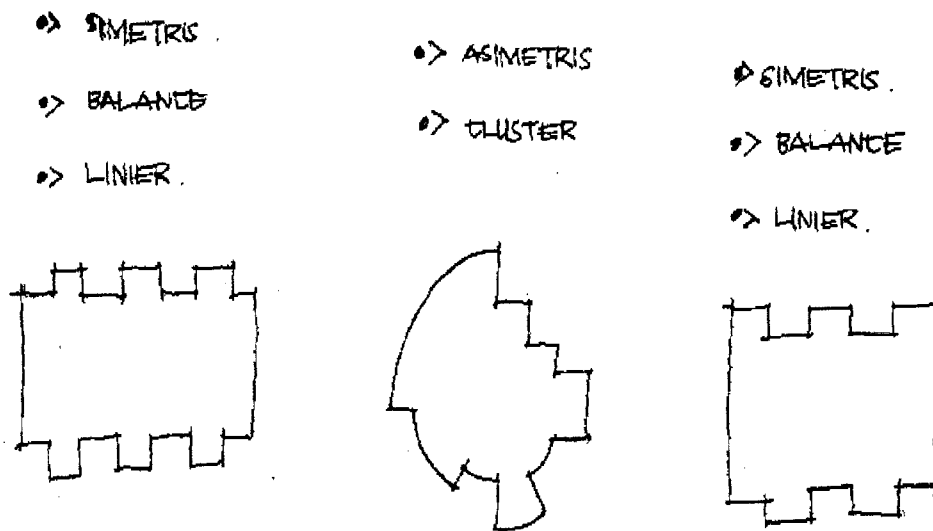
Frame vista diatur dengan mengikuti pola penari saat masuk, ditengah pentas dan saat keluarnya penari. Saat masuk pola penari berbaris lurus ke belakang kemudian setelah dipentas penari menggunakan pola yang acak sehingga membentuk formasi seperti cluster, setelah pentas tarian selesai pola keluarnya penari kembali membentuk pola berbaris lurus ke belakang.



Gbr.3.14 Orientasi view

- Bentuk dan gubahan massa

Bentuk massa bangunan menggunakan analogi pola teratur – tidak teratur – teratur. Yang termasuk kedalam kelompok teratur adalah unsur yang mempunyai sifat simetris, linier dan balance. Sedangkan yang termasuk ke dalam kelompok tidak teratur adalah bentuk yang mempunyai unsur asimetris dan cluster.



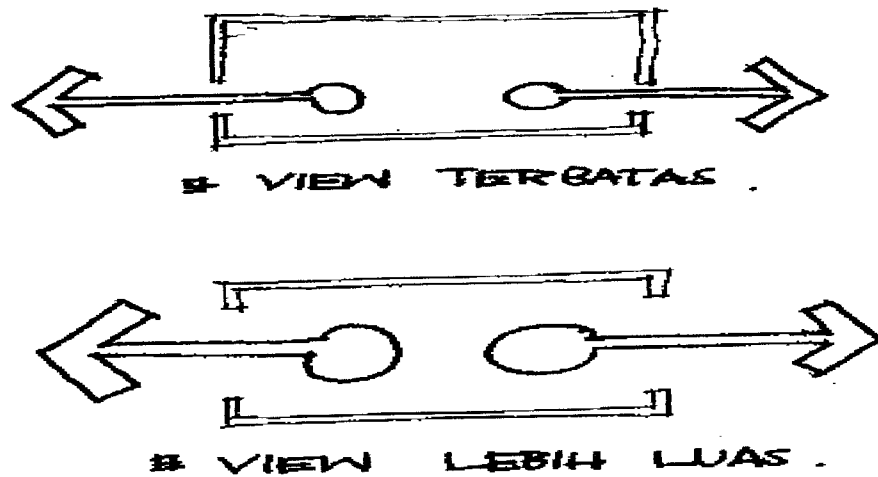
Gbr.3.15 Bentuk massa

Bentuk teratur diterjemahkan ke dalam bentuk persegi panjang atau bentuk lengkungan yang bersifat linier sedangkan bentuk tidak teratur diterjemahkan dalam bentuk yang lebih variatif seperti perpaduan antara lingkaran dan persegi panjang atau gubahan dari bentuk lingkaran atau lengkung. Bentuk massa ini juga mempengaruhi façade bangunan yang akan terbentuk.

Bentuk massa ini juga mempunyai kesatuan dengan karakteristik tapak kawasan. Topografi kawasan yang cenderung datar menjadi salah satu acuan untuk bentuk linier yang terjadi. Hal ini juga didasarkan kepada karakteristik kesenian yang mempertimbangkan keharmonisan dengan alam.

Gubahan massa keseluruhan bangunan dibagi menjadi dua kelompok berdasarkan sifat faktor penentu perancangan yaitu sifat teratur dan tidak teratur. Kelompok bangunan teratur meliputi fasilitas perkantoran atau administrasi, parkir, pelayanan tiket serta kelengkapannya. Kelompok bangunan ini mempunyai sifat lebih tertutup dari pada kelompok bangunan yang termasuk dalam kelompok tidak teratur. Untuk kelompok bangunan tidak teratur meliputi fasilitas rekreasi seperti menikmati

atraksi laut, panggung terbuka, rumah makan, open space, dan TPI mempunyai sifat yang lebih terbuka.



Gbr.3.16 Gubahan Massa

3. Sirkulasi dalam bangunan

Sirkulasi dalam bangunan juga dibagi dua yaitu sirkulasi untuk kelompok atraksi dan kelompok pelayanan.

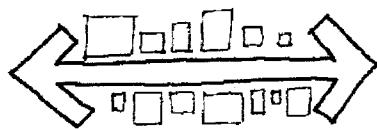
Menurut Kim W. Toood terdapat beberapa macam cara untuk mengatur sistem sirkulasi yaitu **Linier** yang dicirikan dengan garis - garis gerakan yang sinambung pada satu arah atau lebih, bersifat lurus dan mempunyai gerak cepat.

Grid sistem ini memungkinkan gerakan bebas dalam banyak arah yang berbeda - beda. Sistem ini dapat memperkaya karakter daerah yang dilestarikan tanpa mengindahkan kondisi - kondisi alam atau keistimewaan yang ada. Variasi - variasi pada standar grid persegi empat ini memberi perhatian lebih banyak pada kondisi - kondisi tapak dengan pembelokan dan menganekaragamkan jarak antara persimpangan sebagai tanggapan terhadap pola lalu lintas dan terhadap karakter alamiah.

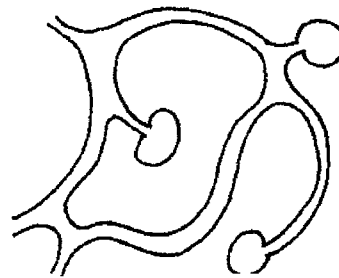
Radial melibatkan konvergensi lalu lintas pada sebuah titik pusat, yang fungsional dan memudahkan sepanjang titik – titik tersebut yang merupakan tujuan dari pejalan. Sistem ini adalah dominan, terstruktur, dan biasanya resmi. Dari segi pembangunan ekonomi sistem ini menghasilkan banyak bentuk ganjil, bentuk lahan segi tiga yang sukar untuk dijual.

Organic (tidak beraturan) adalah yang paling peka terhadap kondisi tapak, kadang – kadang dengan mengorbankan fungsi yang logis oleh system tersebut dan penafsiran yang mudah terhadapnya oleh pemakai. Jalan buntu atau cul-de-sac, lintasan yang lengkung atau berliku – liku dan perubahan tiba – tiba dalam arah semuanya menandai sistem ini. Sistem pejalan kaki adalah biasanya suatu kombinasi dari satu atau lebih pola sirkulasi umum ini dikarenakan fleksibilitas yang lebih besar dari gerakan pada sistem pejalan kaki dan persyaratan teknis yang tidak begitu banyak diminta. Sistem ini dapat merubah arah dengan cepat untuk menanggapi terhadap pengaruh – pengaruh atau karakter – karakter di luar tapak yang harus tetap tak terganggu.

Sirkulasi kelompok pelayanan mempertimbangkan kecepatan atau kemudahan pelayanan sehingga bentuk dari sirkulasi dalam bangunan adalah linier. Sedangkan sirkulasi kelompok atraksi menggunakan sistem organik yang dimaksudkan untuk memberikan kemudahan pergerakan pejalan kaki.



Linier

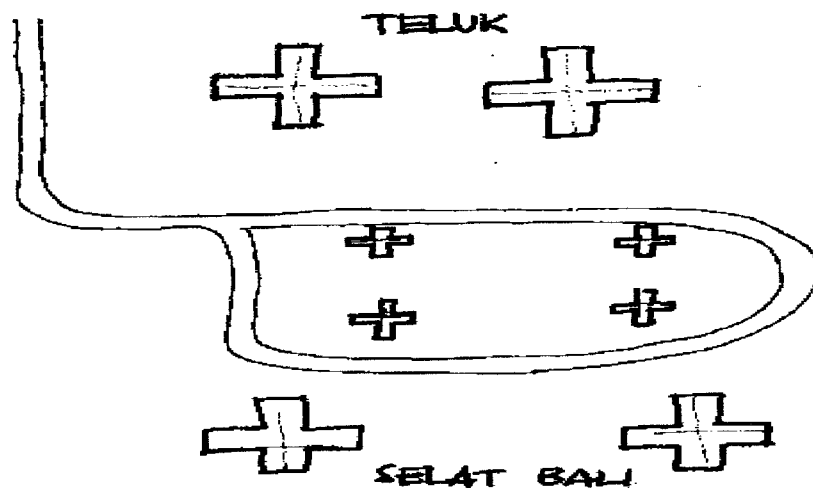


Organic

Gbr 3.17 Sistem sirkulasi

4. Orientasi bangunan

Orientasi bangunan mengutamakan ke alam sekitar hal ini dimaksudkan agar terjalin kesan kesatuan dengan alam. Kesan ini diolah dengan memberikan bukaan – bukaan yang memberikan keleluasaan untuk menikmati view ke alam sekitar. View ke alam buatan seperti open space atau olahan tapak yang lain tidak sebesar view yang diarahkan ke view alamiah.



Gbr. 3.18 Orientasi bangunan

5. Bahan bangunan

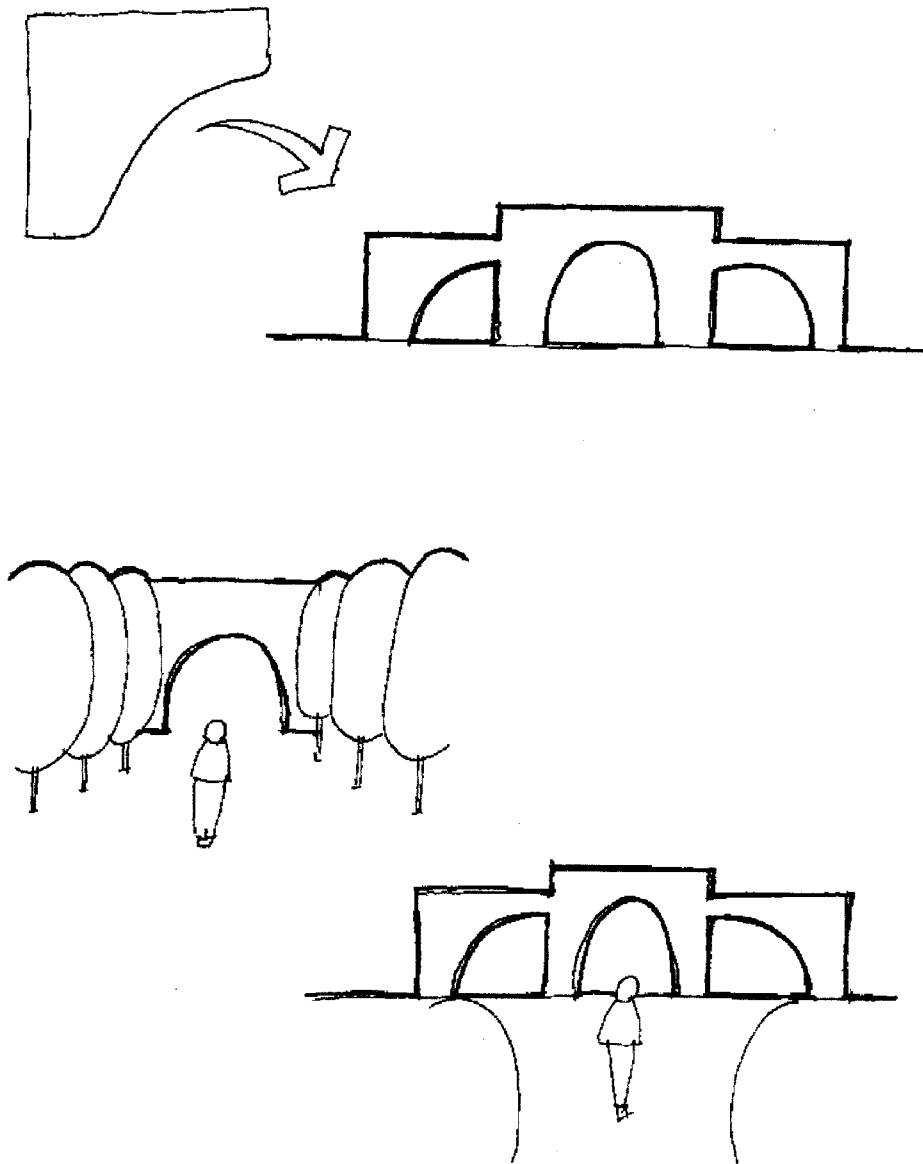
Kawasan diharapkan menunjukkan nilai kesatuan dari segi penampakan sehingga analogi nilai universal akan ditunjukkan dengan pemilihan bahan terhadap salah satu elemen façadenya.

6. Ornamentasi bangunan

- Entrance

Entrance kawasan berupa pintu gerbang yang merupakan analogi dari penutup kepala penari gandrung.

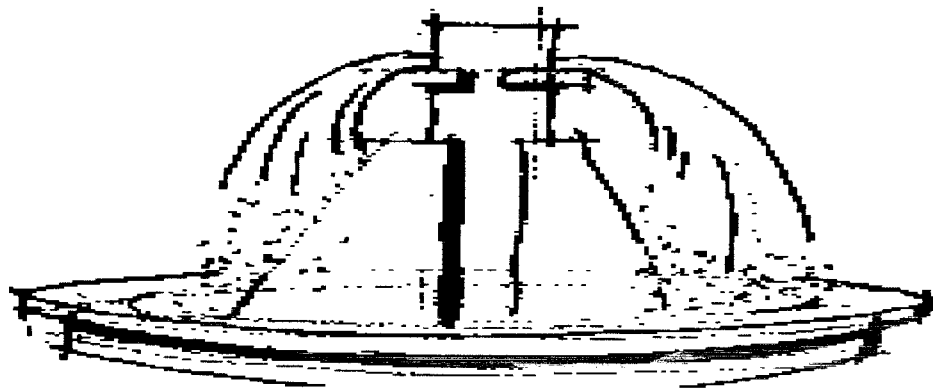
Pencapaian terhadap entrance diatur dengan memberikan hirarki visual dengan cara memberikan frame pepohonan disisi jalan. Jika dari jauh entrance tidak akan terlihat secara keseluruhan tetapi pengunjung akan menemukan pemandangan visual yang lain ketika ia berada di dekatnya.



Gbr. 3.19 Entrance

- Sculpture

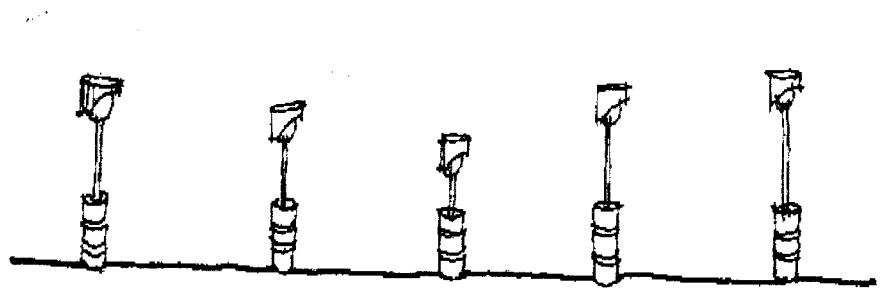
Sculpture diibaratkan sebagai pemandu yang menunjuk penonton untuk berinteraksi dengan penari. Sculpture ini berada ditengah – tengah ruang yang diibaratkan sebagai arena penari gandrung. Sculpture ini berbentuk node untuk menandakan letak kegiatan yang ada dalam kawasan dan sebagai pengikat dari masing – masing kegiatan.



Gbr. 3.20 Sculpture

- Street Furniture

Street furniture diibaratkan sebagai alunan musik pengiring penari yang harmonis. Tersusun berjajar dengan ketinggian berbeda. Membentuk harmoni dengan perbedaan ketinggian.



Gbr. 3.21 Street furnitur

3.8.5. Analisis Lansekap

Penataan perencanaan lansekap secara makro didasarkan kepada perencanaan tapak untuk mendapatkan pembagian lahan peruntukan agar kawasan dapat dengan baik memwadahi dan melindungi kegiatan yang ada di dalamnya. Dalam perencanaan tapak yang perlu diperhatikan adalah lingkungan kawasan berupa :¹² Tanah, Vegetasi, Hidrologi, Iklim, Topografi, Estetika, Tata guna tanah, Ciri histories, Rintangan fisiografis.

Beberapa hal yang mempunyai pengaruh pada tapak :

1. Tanah, kondisi tanah yang datar kurang memiliki karakter yang kuat. Diperlukan pengolahan dengan pembuatan kontur. Memberikan tingkatan hirarki seperti yang terdapat dalam susunan penonton penari gandrung.
2. Vegetasi, kawasan tidak memiliki jenis vegetasi yang bervariasi dan terkesan monoton sehingga diperlukan variasi tumbuhan. Tinggi rendah vegetasi tergantung juga dari seberapa besar vista yang akan dibentuk serta pola dari vista.
3. Iklim, kondisi angin, hujan dan sinar matahari mempengaruhi karena perubahan cuaca dan musim pada bulan – bulan tertentu.
4. Topografi, pengolahan topografi berkaitan juga dengan pengolahan tinggi rendah tanah seperti yang dibahas pada poin satu.
5. Tata guna tanah, pemanfaatan pada tapak didasarkan pada pengelompokan kegiatan dan fasilitas atau bangunan

Hal – hal diatas menjadi bahan pertimbangan untuk perencanaan secara makro. Secara mikro, dalam melakukan perencanaan lansekap hal yang harus diperhatikan adalah perhubungan – perhubungan visual, sumber bentuk pertamanan, penegasan ruang, dan air (Lairie, Michael, 1984).

1. Perhubungan visual

Perhubungan visual yang penting adalah skala. Pepohonan memiliki suatu ciri yaitu terlihat besar jika dilihat dari jauh sedangkan jika dilihat dari dekat pohon

¹² J. De Chiara dan L.E. Koppelman, Standart Perencanaan Tapak, hal 3

berubah menjadi sistem yang berkaitan antara cabang, ranting, daun dan bunga. Kualitas semacam ini membuat pohon sebagai suatu peralihan skala yang baik. Hal ini diterapkan pada hirarki visual yang terdapat pada pencapaian entrance kawasan.

2. Sumber bentuk taman

Bentuk pertama yang penting adalah raut dari tapak sendiri yang ditegaskan oleh bagian tepi dan batas tapak, topografi dan bangunan disebelahnya. Kedua berasal dari perkiraan atau kegunaan yang ditampung.

3. Pemilihan bahan

Pemilihan bahan merupakan cara untuk mempertegas bentuk melalui bahan – bahan yang terbuat dari beton, rerumputan atau yang lain. Perkerasan beton dan cor memberi kesan cepat sedangkan permukaan kerikil mengesankan pergerakan yang lebih lambat, untuk jalan – jalan santai, atau melihat pemandangan. Pola ini dapat digunakan untuk merangkaikan bangunan menjadi satu kesatuan. Berdasarkan sifat universal kesenian gandrung bahan dari jalur sirkulasi ini menggunakan bahan yang sama.

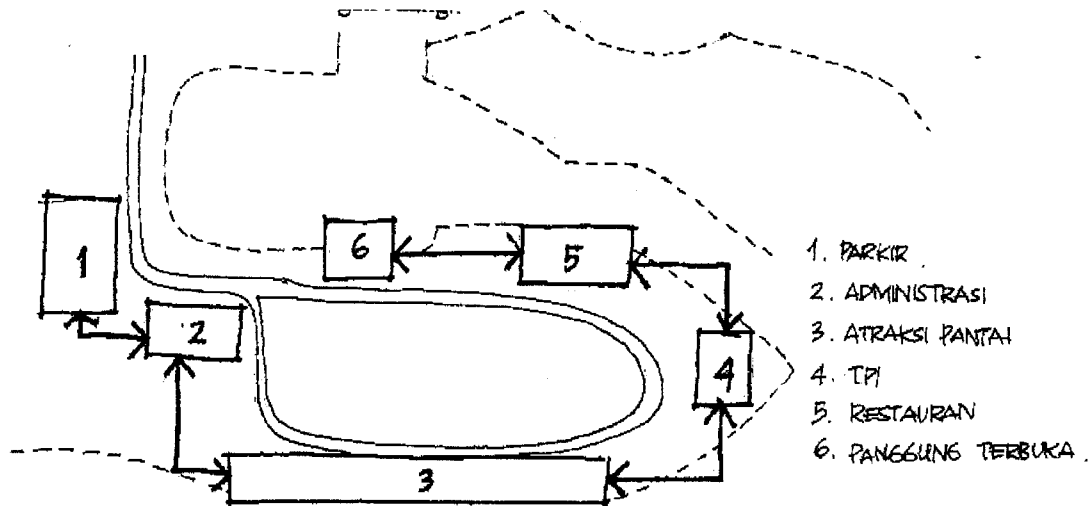
4. Air

Merupakan komponen dasar alam dan arsitektur lansekap. Bunyi yang timbul dari air mancur atau air terjun dapat digunakan untuk menutupi bunyi – bunyian yang tidak diinginkan dan dapat menambah keistimewaan lingkungan buatan. Elemen air ini bersamaan dengan pengolahan topografi dapat dijadikan penguat seperti misalnya kolam yang diolah sehingga menimbulkan efek seakan – akan air yang ada si tapak menyatu dengan air laut. Hal ini merupakan implikasi dari faktor penentu perancangan yaitu harmonisasi dengan alam

BAB IV
KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

4.1. Konsep Hubungan Ruang

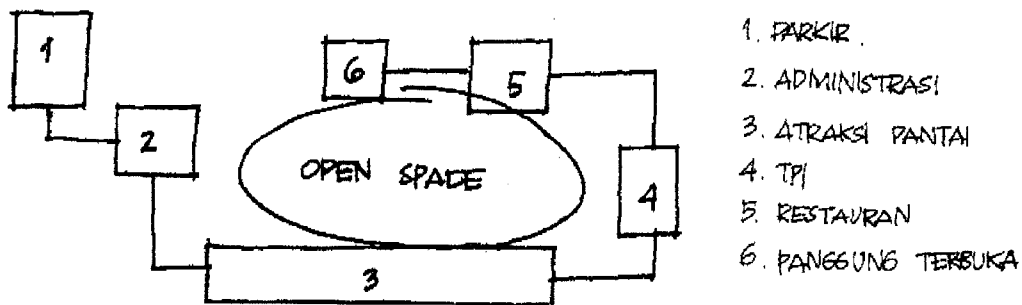
Hubungan ruang terbentuk dari analogi pola pementasan Seni Tari Gandrung dimana penonton mengelilingi arena tarian. Hubungan ruang mempertimbangkan jenis kegiatan dan kedekatan hubungan ruang.



Gbr. 4.1 Konsep Hub. Ruang

4.2. Konsep Organisasi Ruang

Pola organisasi ruang seperti organisasi penonton yang mengelilingi pentas penari gandrung. Massa dianalogikan sebagai penonton sedangkan pentas penari diwujudkan dengan space yang ada di tengah.



Gbr. 4.2 Organisasi Ruang

4.3.Konsep Kebutuhan Ruang

Kebutuhan ruang kawasan didasarkan kepada potensi kawasan yang dapat dikembangkan dan terbagi dalam zona – zona kegiatan yaitu :

1. Kebutuhan ruang zona utama (rekreasi)
 - Ruang untuk menikmati pemandangan atau atraksi alam pantai
 - Ruang atraksi kebudayaan atau pagelaran kesenian
 - Ruang untuk atraksi TPI

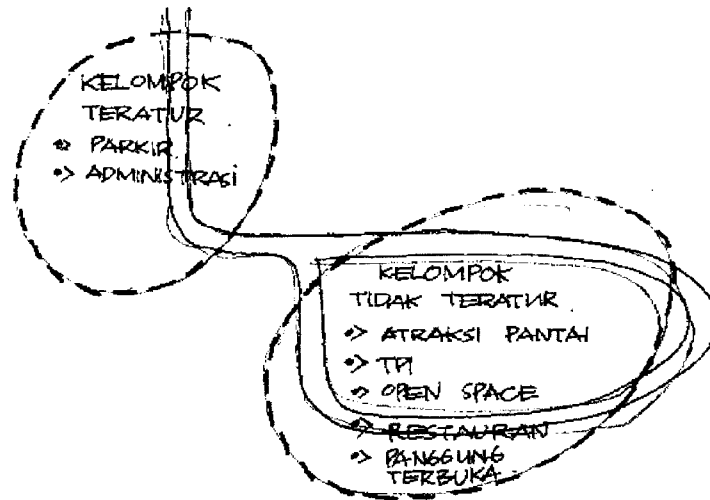
2. Kebutuhan ruang kegiatan pelengkap
 - Sarana perbelanjaan meliputi, toko sovenir atau cinderamata, toko kerajinan, toko makanan ringan, buah, majalah dan Koran.
 - Tourist Information Center
 - Restoran

3. Kebutuhan ruang kegiatan manajerial
 - Ruang pengelola meliputi ruang pimpinan, wakil, ruang administrasi, dan lavatory
 - Ruang operasional dan pemeliharaan meliputi ruang mesin, ruang genset, dan ruang peralatan lain

4. Kebutuhan ruang kegiatan service
 - Musholla
 - Toilet umum
 - Parkir
 - SAR
 - Entrance

4.4. Konsep Pengelompokan Ruang

Ruang dikelompokkan berdasarkan karakteristik kesenian Gandrung yaitu berdasarkan pola teratur – tidak teratur – teratur. Sehingga pengelompokan ruang terlihat seperti dalam gambar



Gbr. 4.3 Pengelompokan Ruang

4.5. Konsep Tapak

1. Alokasi Kegiatan

Kegiatan Utama dengan luasan total $2904 \text{ m}^2 = 30 \% \text{ Luasan total bangunan}$

Kegiatan Pelengkap total $4897 \text{ m}^2 = 51 \% \text{ Luasan total bangunan}$

Kegiatan Manajerial total $433 \text{ m}^2 = 4,5 \% \text{ Luasan total bangunan}$

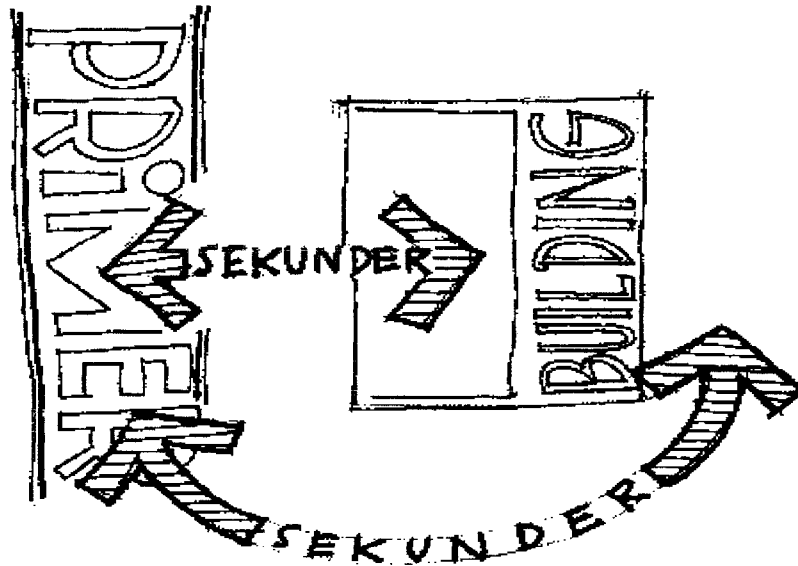
Kegiatan Service total $1322 \text{ m}^2 = 13 \% \text{ Luasan total bangunan}$

2. Sirkulasi

Pola sirkulasi yang terbentuk mempertimbangkan kondisi tapak dan karakteristik kesenian sehingga pola yang terbentuk pola sirkulasi yang mengikuti bentuk site. Nilai universal kesenian menjadi pertimbangan selain potensi site kawasan.

Untuk membentuk keharmonisan dengan alam sesuai dengan karakteristik kesenian gandrung maka sistem sirkulasi utama dalam kawasan menggunakan sistem sirkulasi pejalan kaki.

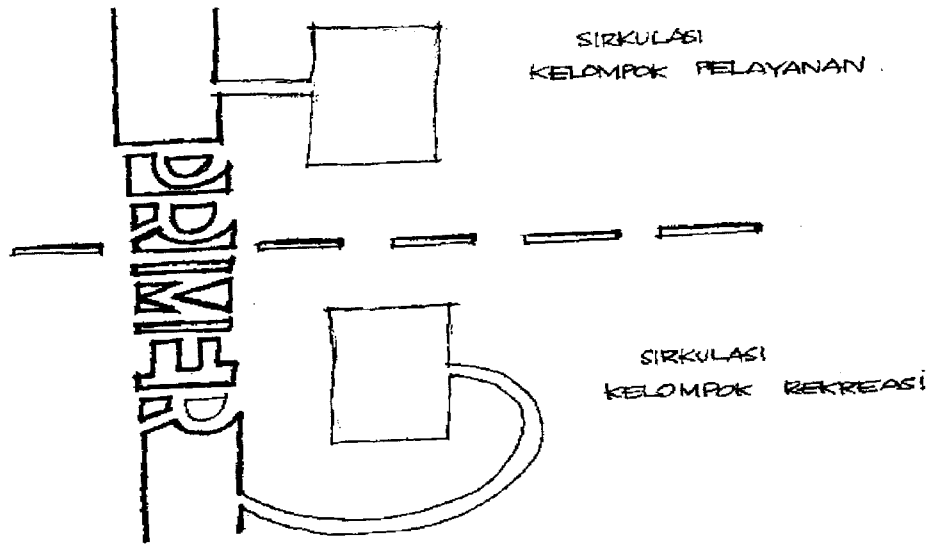
Sistem ini pun dibagi menjadi dua yaitu sirkulasi primer dan sekunder. Sirkulasi primer dengan pola universal sedangkan sirkulasi sekunder adalah sirkulasi yang berhubungan langsung dengan bangunan.



Gbr. 4.4 Sirkulasi

3. Building Approach

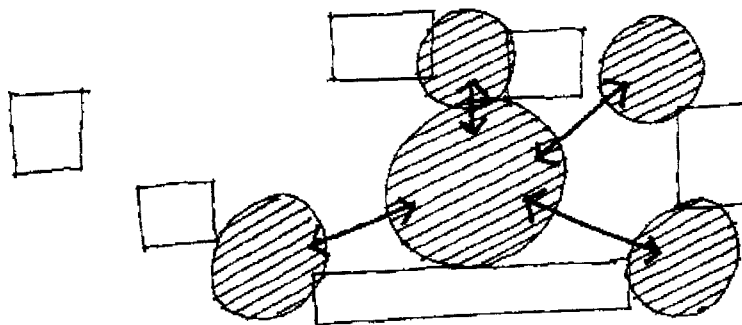
Metode tidak langsung digunakan untuk memberikan pengalaman visual yang berbeda dengan mengikuti jalur sirkulasi yang dibentuk untuk menuju bangunan. Building approach jenis ini hanya diterapkan pada jenis bangunan yang termasuk ke dalam kelompok rekreasi. Untuk kelompok pelayanan building approach menggunakan sistem langsung yang dimaksudkan untuk memudahkan pelayanan.



Gbr. 4.5 Building Approach

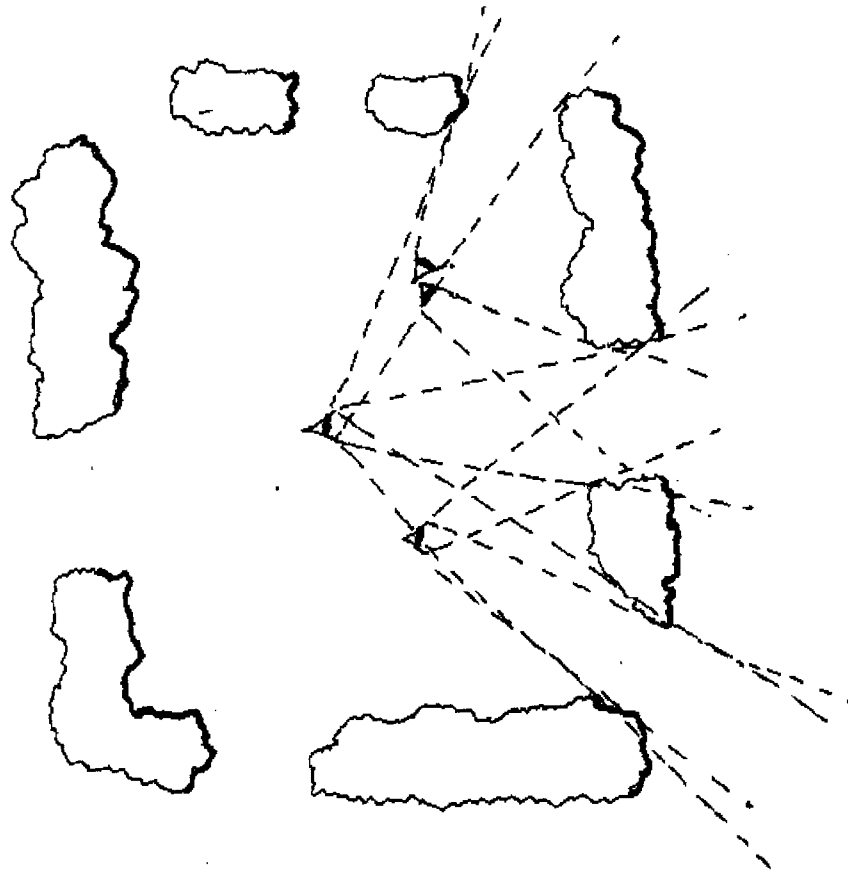
4. Open Space

Open Space melingkupi fasilitas taman rekreasi atau piknik keluarga dengan pengolahan topografi dan air sebagai unsur utama lansekap. Peninggian kontur dimaksudkan untuk memberikan kesan dan sifat khas visual yaitu bangunan yang berada di tepi pantai. Dengan peninggian kontur dan penempatan unsur air dalam frame vista memberikan efek seolah – olah pengamat menyatu dengan laut. Open space ini merupakan pusat dari open space – open space kecil yang merupakan ruang peralihan dari satu fungsi atau kegiatan ke kegiatan yang lain.



Gbr. 4.6 Open Space

Degree of enclosure atau tingkat ketertutupan ruang adalah semi terbuka yang diatur dengan memberikan vista yang berorientasi ke laut.



Gbr. 4.7 Ketertutupan Ruang

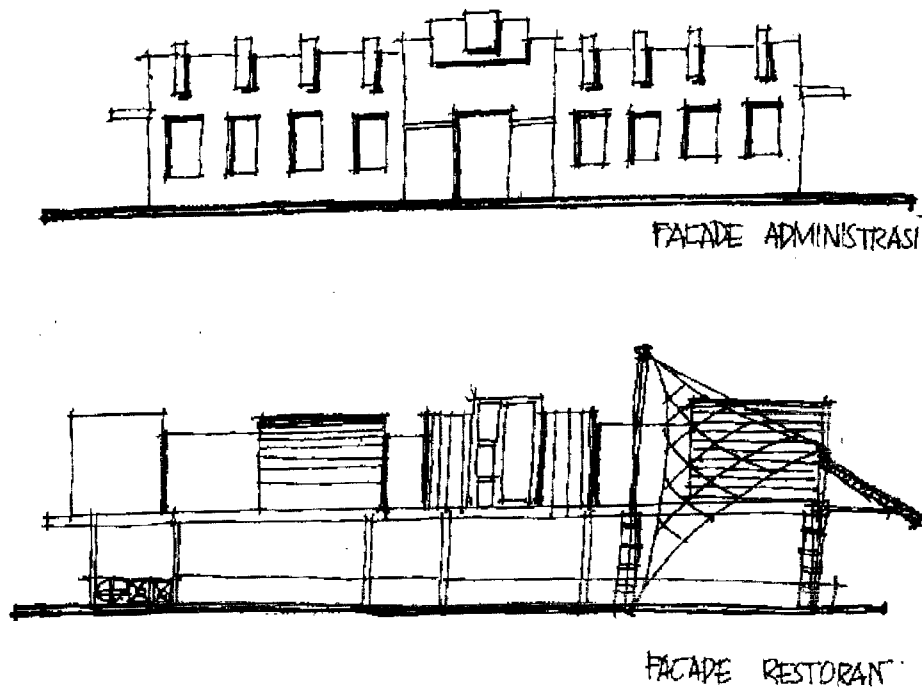
4.6. Konsep Bangunan

1. Façade

Façade terbentuk dari karakteristik kesenian Tari Gandrung yaitu pola teratur – tidak teratur – teratur. Pola teratur diwakili oleh bentukan yang termasuk dalam bentuk yang mempunyai tema simetris, balance dan linier sedangkan bentuk tidak teratur menggunakan bentukan yang mempunyai tema asimetris, tidak balance, dan bentuk cluster.

Konsep façade ini hanya digunakan untuk mengatur façade bangunan. Façade untuk bangunan sendiri dibagi menjadi dua yaitu façade untuk kelompok bangunan teratur yang meliputi kelompok administrasi atau perkantoran dan

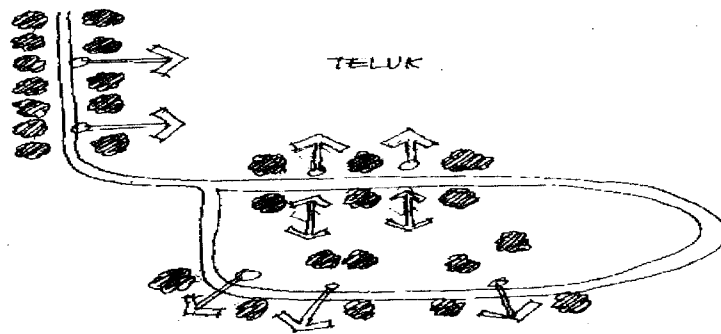
kelompok tidak teratur yang meliputi kelompok bangunan rekreasi seperti TPI, restoran, panggung terbuka.



Gbr. 4.8 Façade Bangunan

2. View

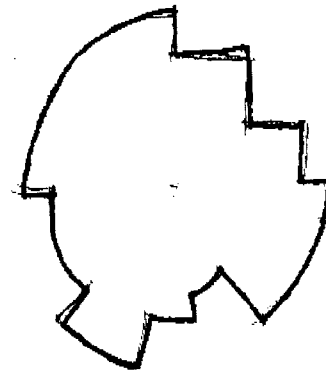
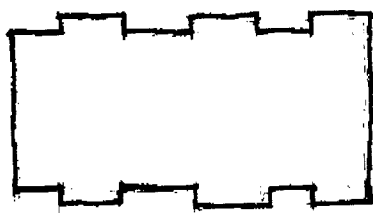
View diatur dengan menggunakan vista yang mengikuti pola keluar masuknya penari ke pentas. Pola dari penari saat keluar masuk ke pentas yaitu pola berjajar, cluster, kemudian berjajar kembali. Pola berjajar ini memberikan vista yang teratur artinya vista yang dilihat merupakan suatu urutan dan view dari pola cluster adalah dengan memberikan pemandangan yang bebas ke pengunjung kemudian saat pengunjung akan meninggalkan kawasan disuguhkan kembali vista yang teratur.



Gbr. 4.9 Pengaturan View

3. Bentuk dan Gubahan Massa

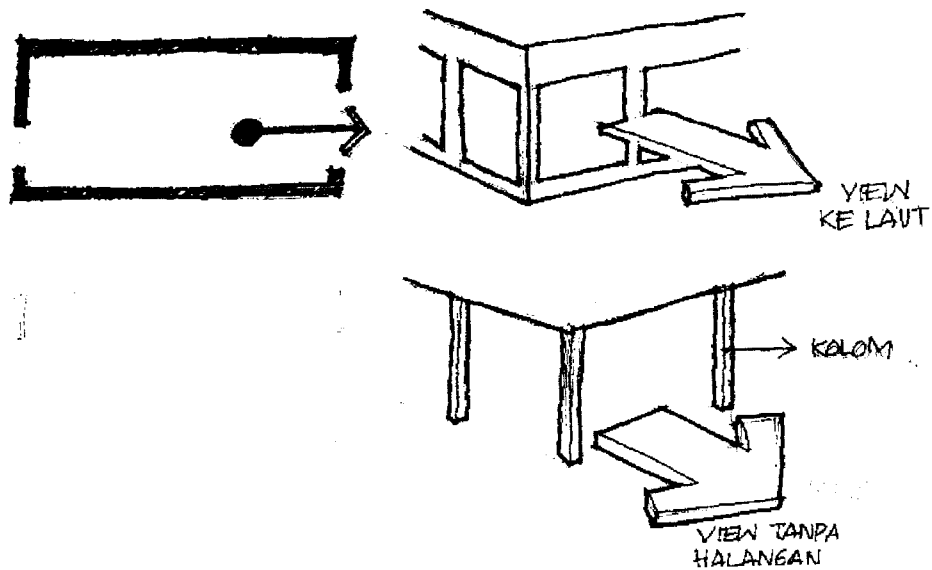
Bentuk massa perpaduan antara pola teratur dan tidak teratur. Pola teratur diwakili oleh bentuk balok, bentuk simetris yang linier lainnya. Sedangkan pola tidak teratur dibentuk dari perpaduan bentuk yang asimetris dan cluster.



Gbr. 4.10 Bentuk dan Gubahan Massa

Gubahan massa berkaitan dengan nilai keharmonisan manusia dengan alam seperti salah satu karakteristik kesenian gandrung. Sehingga massa dibagi menjadi dua yaitu gubahan massa tertutup yang pengaturannya menggunakan pola teratur dari kesenian gandrung yang mewadahi kegiatan perkantoran dan administrasi dan massa semi tertutup dengan menggunakan pengaturan pola tidak teratur yang mewadahi kegiatan atraksi wisata seperti panggung terbuka, restoran dan zona atraksi alam pantai.

Massa semi tertutup memberikan bukaan yang langsung berhubungan dengan alam luar tanpa terhalang pembatas meskipun itu transparan.
 Massa tertutup mempunyai orientasi ke alam sekitar dengan memberikan bukaan – bukaan yang cukup lebar tetapi mempunyai pembatas seperti kaca.

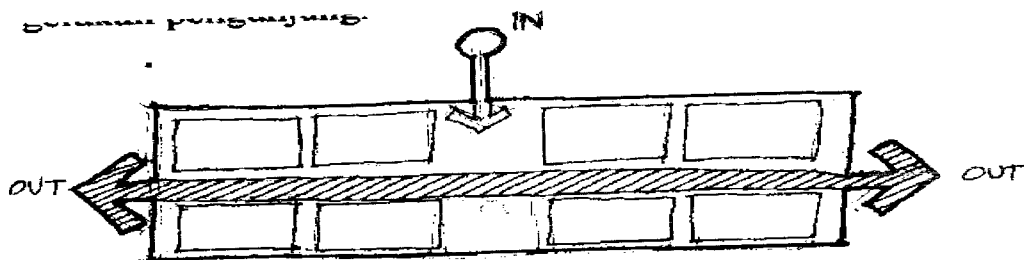


Gbr. 4.11 Bentuk dan Gubahan Massa

4. Sirkulasi dalam bangunan

Sirkulasi dalam bangunan dibagi menjadi dua yaitu sirkulasi untuk kelompok administratif dan sirkulasi untuk kelompok atraksi.

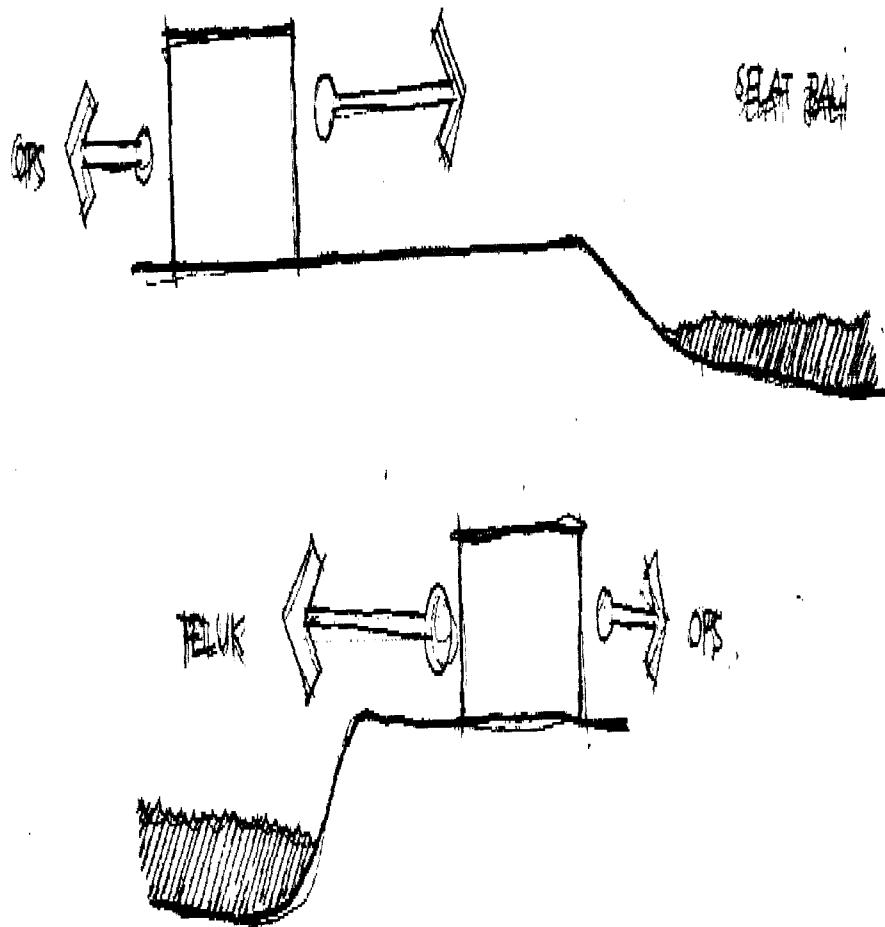
Sirkulasi kelompok administratif menggunakan pola linier yang mempertimbangkan faktor kecepatan dalam pelayanan sedangkan sirkulasi untuk kegiatan atraksi menggunakan pola organik yang bertujuan untuk memudahkan gerakan pengunjung.



Gbr.4.12 Sirkulasi dalam bangunan

5. Orientasi Bangunan

Bangunan mempunyai orientasi ke alam sekitar sebagai perwujudan harmonisasi manusia dengan alam yang menjadi salah satu karakteristik kesenian. Orientasi dicapai dengan memberikan bukaan – bukaan yang cukup untuk melihat view ke alam sekitar.



Gbr. 4.13 Orientasi Bangunan

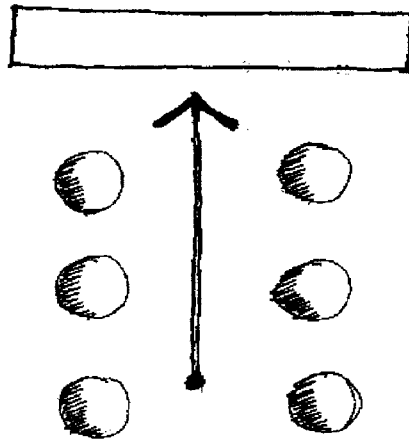
6. Konsep Bahan bangunan

Bahan bangunan menggunakan bahan yang sama karena direncanakan untuk mengekspresikan nilai universal dan menciptakan kesatuan dalam kawasan.

4.7. Konsep Ornamentasi Bangunan

1. Entrance

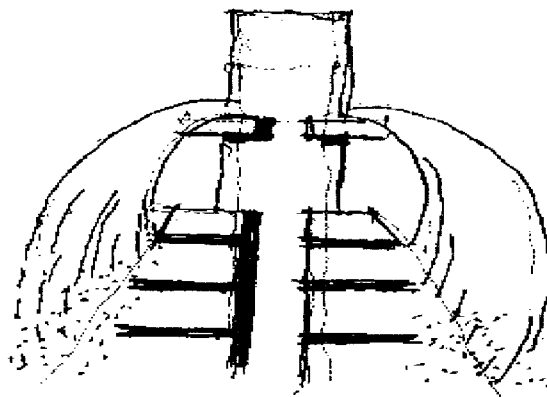
Entrance mengambil analogi dari penutup kepala penari gandrung. Pencapaian terhadap entrance menggunakan hirarki yang merupakan bagian dari pola berjajar masuknya penari ke pentas.



Gbr. 4.14 Entrance

2. Sculpture

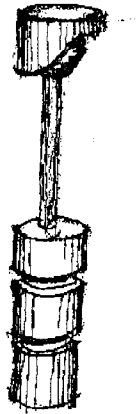
Sculpture diibaratkan sebagai pemandu yang mengarahkan penonton untuk berinteraksi dengan penari. Penari dalam hal ini adalah kegiatan atau aktifitas yang ada di dalam kawasan. Sculpture dalam bentuk node yang digunakan sebagai pengikat zona aktifitas dalam kawasan.



Gbr. 4.15 Sculpture

3. Street Furniture

Street Furniture diibaratkan sebagai alunan musik pengiring penari. Dengan mengolah ketinggian dari masing – masing elemen street furniture keharmonisan musik akan terwujud dalam rancangan street furniture.



Gbr. 4.16 Street Furniture

4.8. Konsep Lanskap

1. Konsep Makro

- Tanah, memerlukan pengolahan dengan mengatur tinggi rendah kontur sebagai perwujudan hirarki penonton kesenian.
- Vegetasi, pengaturan vegetasi terkait dengan pengaturan vista yang menggunakan pola keluar dan masuknya penari ke dalam pentas.
- Iklim, karena letaknya di pinggir pantai dengan angin yang cukup kuat maka diperlukan barrier berupa tumbuhan atau pepohonan. Selain itu bisa juga digunakan ornamentasi tapak yang ditujukan sebagai barrier untuk angin pantai.
- Topografi, potensi kontur kawasan yang datar menyebabkan kesan yang monoton sehingga diperlukan pengolahan kontur. Hal ini seiring dengan pengolahan tanah yang dibahas dalam poin pertama. Pengolahan kontur dengan perbedaan ketinggian juga dapat dipakai untuk memberikan rasa kesatuan dengan laut. Dengan membuat kolam air yang bisa mengelabui

pandangan mata sehingga akan berkesan air tampak menyatu dengan air laut.

- Tata Guna Tanah, pengelompokan kegiatan dan pengaturan massa sesuai dengan karakteristik kesenian merupakan bagian dari pengaturan tata guna tanah ini. Zona antara bangunan digunakan sebagai ruang peralihan yang digunakan juga sebagai pemersatu dalam kawasan dengan memberikan taman – taman dan jalur sirkulasi.

2. Konsep Mikro

- Perhubungan visual, yang penting dalam hal ini adalah skala. Tinggi rendah pepohonan diatur sesuai kebutuhan. Untuk barrier digunakan tumbuhan yang rimbun dengan ketinggian yang sedang. Sedangkan tumbuhan yang digunakan untuk mengolah kesan visual digunakan tumbuhan yang bervariasi dari segi ketinggian dan jenisnya.
- Sumber bentuk taman, taman digunakan sebagai pemersatu dan ruang peralihan yang positif bagi masing – masing kegiatan.
- Pemilihan bahan, pemilihan bahan ini lebih cenderung mengolah bahan untuk pedestrian karena sirkulasi lebih dominan untuk pejalan kaki. Kesan cepat menggunakan bahan dari konblok sedangkan kesan yang lebih lambat menggunakan kerikil atau batu – batu kecil.
- Air, sebagai komponen dasar dari arsitektur lansekap pengolahan air dengan meletakkan pond dengan air mancur. Hal ini juga sebagai penguat dari harmonisasi manusia dengan alam. Konsep lain untuk memberikan rasa kesatuan site dengan alam sekitar yaitu laut adalah dengan memberikan manipulasi visual pengunjung dengan memberikan kolam air dalam open space yang jika dilihat atau masuk kedalamnya serasa berada di laut atau menyatu dengan air laut.

DAFTAR PUSTAKA

- A Hari Karyono, *Kepariwisata*, penerbit PT. Grasindo, Jakarta, 1997
- Bappeda Kab. Banyuwangi, *RTRW Kab. Banyuwangi 1999/2000 - 2009/2010*
Buku Seminar Sejarah Blambangan, hal 1 dan 4
- Charles Jenks, *The Language of Post Modern Architecture*, Rizzoli International Publications Inc, New York, 1987
- Dinas Pariwisata Daerah Kab. Banyuwangi, *Banyuwangi Dalam Angka Tahun 1999*
- Edward T. White; *Tata Atur, Pengantar Merancang Arsitektur*, penerbit ITB, Bandung, 1986
- Ernst Neufert, *Data Arsitek jilid 1*, penerbit Erlangga, Jakarta, 1994
- Ernst Neufert, *Data Arsitek jilid 2*, penerbit Erlangga, Jakarta, 1999
- Ir. Calysvie Yapri & Sofyan M. Nasir, *Dasar - dasar Arsitektur*, penerbit M2S, Bandung, 1985
- James C. Snyder & Anthony J. Catanese, *Pengantar Arsitektur*, penerbit Erlangga, Jakarta, 1994
- Joseph DeChiara and Lee E. Koppelman, *Standar Perencanaan Tapak*, penerbit Erlangga, Jakarta, 1994
- Kim T. Wood, *Tapak, Ruang dan Susunannya*, penerbit Intermatra, Bandung, 1987
- Prof. Ir. Eko Budiharjo, Msc., *Arsitektur Sebagai Warisan Budaya*, penerbit Djambatan, 1997
- Selayang Pandang Banyuwangi hal 248, 190*