

Pengembangan Fasilitas Wisata Taman Hiburan Pantai Kenjeran Surabaya Dengan Konsep *Waterfront*

Rahmat Sepa Indrawan¹, Herry Santosa², Sri Utami²

*Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Brawijaya
Jalan MT. Haryono 167 Malang 65145, Indonesia
e-mail: SepaIndr@gmail.com*

ABSTRAK

Surabaya sebagai salah satu kota metropolis tidak banyak memiliki objek wisata yang dapat diandalkan. Seperti halnya Taman Hiburan Pantai Kenjeran dan Kebun Binatang Surabaya 2 objek wisata tersebut kian lama ditinggalkan Karena tidak terawat dan kurangnya fasilitas yang memadai. Pemkot Surabaya sudah memiliki rencana akan menata ulang dan mengembangkan outlet tujuanb wisata tersebut. Rencana pengembangan induk pariwisata kota Surabaya (BAPPEKO) telah mencantumkan wisata yang perlu dikembangkan termasuk dalam wisata-wisata yang diunggulkan seperti Taman Hiburan Pantai Kenjeran yang berada pada Kecamatan Tambak Wedi pengembangan unit 3. Rencana pengembangan Taman Hiburan Pantai Kenjeran sekarang memasuki tahap dimana jembatan atau jalan pintas yang melewati sudah selesai dibangun dan telah digunakan. Selain adanya rencana pengembangan kawasan strategis Kaki Jembatan Suramadu hingga Pantai Kenjeran, terdapat rencana Masterplan pengembangan Kawasan Pantai Kenjeran yang telah dibuat oleh Pemkot Surabaya tahun 2016. Proses perancangan Taman Hiburan Pantai Kenjeran diawali dengan tahap evaluasi. Evaluasi kondisi Taman Hiburan Pantai Kenjeran yang di lintasi Jembatan Surabaya ini bertujuan untuk mengetahui fasilitas yang ada (eksisting) sekaligus melihat atau mengidentifikasi potensi yang ada. Dikarenakan posisi atau objek wisata yang berbatasan dengan air atau pantai, maka wisata Taman Hiburan Pantai Kenjeran ini dikembangkan dengan konsep wisata tepi air (*waterfront*) agar dapat mengoptimalkan potensi fasilitas wisata yang berkaitan dengan lingkungan tepi air.. Tahap ke dua yaitu mengevaluasi masterplan Taman Hiburan Pantai Kenjeran yang telah dibuat oleh pemkot. Studi evaluasi masterplan Kenjeran menggunakan aspek *waterfront*.

Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Analisa dan sintesa, diawali dengan melakukan evaluasi eksternal dan internal pada Taman Hiburan Pantai Kenjeran, kemudian studi evaluasi masterplan kawasan. Pada tahap perancangan menggunakan kaidah aspek dominan *waterfront*. Kesimpulan yang didapat adalah Pengembangan fasilitas wisata Taman Hiburan Pantai Kenjeran merupakan suatu bentuk upaya meningkatkan fasilitas wisata kota Surabaya agar menjadi ODTW (Objek dan Daya Tarik Wisata). Menggunakan teori *waterfront* sebagai penunjang perancangan arsitektur tepi laut dan elemen-elemen di dalamnya merupakan sebuah patokan untuk merancang wisata yang berbatasan dengan tepian laut.

Kata kunci : fasilitas wisata, wisata tepi air, pengembangan

ABSTRACT

Surabaya as one metropolis does not have many attractions that can be relied upon. As well as Kenjeran Beach Amusement Park and Zoo Surabaya 2 attractions is increasingly an old abandoned Because of poorly maintained and lack of facilities memadai. Surabaya City Government already has plans to reorganize and develop the tourist tujuanb outlets. Tourism master development plan of the city of Surabaya (BAPPEKO) have included travel to be developed is included in the tours are featured as Kenjeran Beach Amusement Park located at Tambak Wedi Sub-district development unit 3. The development plan Kenjeran Beach Amusement Park is now entering the stage where the bridge or road shortcut passes have been completed and have been used. In addition to their strategic regional development plan Suramadu Walking up Kenjeran Beach, there is a plan Masterplan development Kenjeran Coastal Region that has been created by the Surabaya City Government in 2016. The design process Kenjeran Beach Amusement Park begins with an evaluation phase. Evaluation conditions Kenjeran Beach Amusement Park crossed the bridge in Surabaya is intended to determine the existing facilities (existing) as well as see or identify the existing potential. Due to the position or attractions bordering the water or the beach, then travel Kenjeran Beach Amusement Park was developed with the concept of waterfront travel (waterfront) in order to optimize the potential of tourist facilities related to the water's edge environment .. Phase two is to evaluate the masterplan Amusement Kenjeran beaches that have been made by the city government. Kenjeran evaluation studies using aspects waterfront masterplan.

The method used is descriptive qualitative. Analysis and synthesis, initiated by external and internal evaluation on Kenjeran Beach Amusement Park, then regional masterplan evaluation study. At the design stage using the rules of the dominant aspects of the waterfront. The conclusion is the development of tourist facilities Kenjeran Beach Amusement Park is a form of efforts to improve tourist facilities in Surabaya in order to become ODTW (Object and attractions). Using the theory as a support waterfront seaside architectural design and the elements in it is a benchmark for designing tours bordering the shores of the sea.

Keywords: Tourist facilities, tourist waterfront, development

1. Pendahuluan

Kota Surabaya sebagai kota besar propinsi Jawa Timur, tidak memiliki tempat atau objek wisata yang menarik untuk diandalkan. Seperti halnya Taman Hiburan Pantai Kenjeran dan Kebun Binatang Surabaya terdapat fasilitas yang sudah tidak berfungsi bagaimana mestinya. Sudah saatnya semua pihak mulai dari pemerintah kota, swasta dan masyarakat ikut ambil bagian dalam pengembangan potensi pariwisata yang ada di kota Surabaya. Terdapat beberapa Outlet Tujuan Wisata (OTW) di Surabaya yang memang sudah saatnya perlu direhab hingga menunjukkan suasana baru. Rata-rata outlet itu sudah sangat lama dioperasikan. Objek wisata yang akan ditata ulang dan dikembangkan Pemerintah Kota (Pemkot) Surabaya salah satunya adalah Taman Hiburan Pantai Kenjeran.

Taman Hiburan Pantai Kenjeran saat ini terkenal dengan salah satu ikon Surabaya yang berkaitan langsung dengan zona maritim dan memiliki banyak potensi wisata yang dapat diperhitungkan untuk dikembangkan. Namun kondisi saat ini lingkungan yang padat dan

terkesan kumuh, disamping telah rampungnya Jembatan Surabaya yang melintasi Taman Hiburan Pantai Kenjeran ada beberapa fasilitas yang tidak berfungsi sebagaimana mestinya dan lebih parahnya lagi dalam keadaan tidak terawat dan rusak. Fasilitas yang dimaksud disini seperti tempat duduk, toilet, area kuliner, tempat untuk bilas. Sebagian area pasir pantai Kenjeran sekarang disulap dengan perkerasan yang dimana area untuk bermain atau sekedar duduk-duduk di tepian air tidak lagi leluasa. Lain halnya dengan panggung musik yang membelakangi pantai, seharusnya wisata pantai yang mengekspos keindahan alamnya tidak malah menghalangi pandangan tersebut. Selain itu banyak retail-retail yang kosong, dan tidak difungsikan dengan semestinya. Sebagian besar bangunan yang ada di Taman Hiburan Pantai Kenjeran tersebut mangkrak dan tidak berfungsi lagi. Dengan fasilitas yang tidak terawat tersebut membuat pengunjung tidak memilih Taman Hiburan Pantai Kenjeran sebagai objek dan daya tarik unggulan lagi. Dengan adanya rencana strategis kaki jembatan Suramadu dan rencana kawasan Kenjeran perlunya berbenah dan mengembangkan fasilitas-fasilitas Taman Hiburan Pantai Kenjeran, dengan cara mengangkat potensi alamiah yang ada pada THP Kenjeran itu sendiri, seperti halnya terdapat pulau pasir yang seharusnya dapat menarik banyak wisatawan ke tempat tersebut, dan itu merupakan sebuah potensi yang dapat dikembangkan

Proses perancangan Taman Hiburan Pantai Kenjeran diawali dengan tahap evaluasi. Evaluasi kondisi Taman Hiburan Pantai Kenjeran yang dilintasi Jembatan Surabaya ini bertujuan untuk mengetahui fasilitas yang ada (eksisting) sekaligus melihat atau mengidentifikasi potensi yang ada. Dikarenakan posisi atau objek wisata yang berbatasan dengan air atau pantai, maka wisata Taman Hiburan Pantai Kenjeran ini dikembangkan dengan konsep wisata tepi air (*waterfront*) agar dapat mengoptimalkan potensi fasilitas wisata yang berkaitan dengan lingkungan tepi air. Tahap ke dua yaitu mengevaluasi masterplan Taman Hiburan Pantai Kenjeran yang telah dibuat oleh pemkot. Studi evaluasi masterplan Kenjeran menggunakan aspek *waterfront*. Ke dua pendekatan evaluasi eksisting dan masterplan digunakan sebagai dasar perancangan konsep. Konsep arsitektur *waterfront*, karakteristik desain massa dan bentuk bangunan dengan mengadopsi *recreational waterfront* yaitu yang dimana kawasan *waterfront* yang menyediakan sarana dan prasarana untuk kegiatan rekreasi, seperti taman, area bermain, gazebo, dan fasilitas dermaga dengan orientasi bangunan diarahkan di sepanjang badan air dengan tetap mempertahankan ruang terbuka, serta kekhasan arsitektur lokal dapat dimanfaatkan secara komersil guna menarik pengunjung.

2. Bahan dan Metode

2.1 Tinjauan Pariwisata Air

Pariwisata merupakan perjalanan yang dilakukan untuk liburan dan rekreasi, dan juga persiapan yang akan dilakukan untuk aktivitas tersebut. Undang-undang No. 10 Tahun 2009 tentang kepariwisataan, pariwisata merupakan kegiatan wisata yang didukung oleh berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan untuk pengusaha, pemerintah, pemerintah daerah dan masyarakat.

1. Pariwisata air adalah kegiatan berpergian dengan tujuan objek pemandangan alam maupun buatan berupa kawasan perairan.
2. Pariwisata air merupakan kegiatan yang dilakuakn diluar kegiatan sehari-hari misalnya dengan menikmati pemandangan kawasan perairan
3. Pariwisata air selalu dikaitkan dengan pengguna fasilitas-fasilitas wisata yang tersedia mendukung kegiatan air.
4. Pariwisata air dikaitkan dengan kegiatan bersenang-senang atau hiburan menikmati pemandangan atau melaukan kegiatan atraksi wisata air.

2.2 Tinjauan Waterfront dan Elemen Pendukung

Menurut Echols (2003) pengertian *Waterfront* secara harfiah adalah daerah tepian, atau bagian kota yang berbatasan dengan air, daerah pelabuhan. *Urban Waterfront* menurut Wrenn (1983) mempunyai arti yaitu suatu lingkungan perkotaan yang berada di tepi atau dekat wilayah perairan, misalnya lokasi di area pelabuhan besar di kota metropolitan. Berikut merupakan perumusan prinsip perancangan kawasan tepi air. Dalam perencanaan *waterfront* terdapat 3 aspek yang dominan, yaitu aspek arsitektural, aspek keteknikan, dan aspek sosial budaya Wrenn (1983).

1. Aspek arsitektural merupakan aspek yang berkaitan dengan pembentukan citra (*image*) dari kawasan *waterfront* dan bagaimana menciptakan kawasan *waterfront* yang memenuhi nilai-nilai estetika pada objek rancangan Taman Hiburan Pantai Kenjeran.
2. Aspek keteknikan merupakan aspek yang berkaitan terutama dalam perencanaan struktur dan teknologi konstruksi yang dapat mengatasi kendala-kendala dalam mewujudkan rancangan *waterfront*, seperti stabilisasi perairan, korosi, erosi, kondisi alam setempat, perencanaan infrastruktur yang berkaitan dengan drainase, transportasi dan sebagainya.
3. Aspek sosial budaya merupakan aspek yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas kehidupan masyarakat yang tinggal di dalam dan di sekitar kawasan *waterfront* tersebut.

Dalam mengolah suatu kawasan tepian air, terdapat beberapa elemen yang dapat diberikan penekanan dengan memberikan solusi desain yang spesifik, yang membedakan dengan olahan kawasan lainnya yang dapat memberikan kesan mendalam oleh pengunjungnya. Elemen-elemen tersebut diantaranya adalah:

1. Tepian Air
Kawasan tanah atau pesisir yang landai atau datar dan langsung berbatasan dengan air. Merupakan tempat berjemur atau hanya sekedar duduk-duduk dibawah keteduhan pohon (kelapa atau jenis pohon pantai lainnya)
2. *Promenade/Esplanade*
Perkerasan di sebuah kawasan tepian air untuk berjalan-jalan atau berkendara (sepeda atau kendaraan tidak bermotor lainnya) sambil menikmati pemandangan perairan. Permukaan air disebut *promenade*, sedangkan perkerasan yang diangkat jauh tinggi dari permukaan (seperti balkon) disebut *esplanade*. Pada beberapa tempat dari promenade dapat dibuat tangga turun ke air, yang disebut “tangga pemandian” (*baptismal steps*).
3. Jembatan
Adalah penghubung antara dua bagian daratan yang terpotong oleh sungai atau kanal. Jembatan adalah sebuah elemen yang sangat populer guna mengekspresikan misi arsitektural tertentu, misalnya tradisional atau hightech, sehingga sering tampil sebagai sebuah *sculpture*. Banyak jembatan yang kemudian menjadi lengaran (*landmark*) bagi kawasannya, misalnya Golden Gate di San Fransisco atau Tower Bridge di London.
4. Ruang Terbuka (*Open Space*)
Merupakan sebuah taman atau plaza yang dirangkaikan dalam satu jalinan ruang dengan kawasan tepi air. Sebagai contoh dari rangkaian *urban space* di kawasan tepian air adalah Piazza San Marco dengan Grand Canal, di Venezia.

5. Aktifitas

Dalam mendukung penataan fisik yang ada, perlu dirancang kegiatan untuk meramaikan atau memberi ciri khas pada kawasan pertemuan antara daratan dan perairan. “Floting Market” misalnya, adalah kegiatan tradisional yang dapat ditampilkan untuk menambah daya tarik suatu kawasan *waterfront*, sedang festival *market place* adalah sebuah contoh paduan antara aktivitas (hiburan dan perbelanjaan) dengan tata ruang *waterfront* (*plaza atau urban space*).

2.3 Tinjauan Evaluasi

menurut Davies (1981) mengemukakan bahwa evaluasi merupakan proses sederhana memberikan atau menetapkan nilai kepada sejumlah tujuan, kegiatan, keputusan, unjuk kerja, proses, orang, objek, dan masih banyak yang lainnya berdasarkan kriteria tertentu melalui penelitian. Menurut Wand dan Brown dalam Nurkancan, 1986:1 mengemukakan bahwa evaluasi adalah suatu proses untuk menentukan nilai dari sesuatu. Pada ranah penelitian evaluasi, terbagi menjadi 2 bagian, yaitu: evaluasi internal dan evaluasi internal. Hal ini tidak menunjuk siapa evaluatornya, namun sebuah sistemik sebuah program. Sehingga menunjukkan proses, menampilkan hasil menunjukkan produk dan memberikan keluaran dan pada akhirnya memberikan manfaat. Tinjauan evaluasi ini juga merujuk pada evaluasi Masterplan yang telah dibuat oleh Pemkot Surabaya. Data yang didapatkan hanya berupa layout masterplan dan minim keterangan gambar.

1. Evaluasi internal

evaluasi internal ini adalah mengevaluasi elemen-elemen internal yang ada pada Taman Hiburan Pantai Kenjeran yang mengacu pada aspek dominan perencanaan *waterfront*. Asumsi di belakang evaluasi internal ini yakni, tujuan suatu program telah dianggap baik dan benar, sehingga hanya menyangkut bagaimana program tersebut dapat dilaksanakan dengan baik dan benar agar tujuan dapat dicapai.

2. Evaluasi eksternal

Evaluasi eksternal pada Taman Hiburan Pantai Kenjeran yang mengacu pada aspek dominan perencanaan *waterfront*. Pada evaluasi eksternal kelayakan atau kebaikan suatu komponen dari sudut pandang luar sistem. Fokus pada evaluasi eksternal berada pada mengevaluasi elemen-elemen eksternal yang pada suatu objek rancangan. Asumsi di belakang evaluasi eksternal ini yakni, tujuan suatu program tidak senantiasa baik dan benar, sehingga bukan hanya pelaksanaan dan komponen program yang bisa dipersoalkan, namun tujuan program dapat dipertahankan atau tidak dan suatu program diperlukan atau tidak.

2.4 Metode Perancangan

Secara umum, metode yang digunakan adalah Metode deskriptif kualitatif yang dilakukan adalah mengungkapkan fakta, keadaan, fenomena, keadaan yang terjadi saat penelitian berjalan. Metode ini memaparkan fakta, fenomena dan keadaan kondisi eksisting Taman Hiburan Pantai Kenjeran sehingga perlu adanya pengembangan. Analisa dan sintesa, diawali dengan melakukan evaluasi eksternal dan internal pada Taman Hiburan Pantai Kenjeran, kemudian evaluasi masterplan kawasan Kenjeran yang dibuat oleh Pemkot Surabaya sebagai tambahan komparasi desain agar tetap terintegrasi dengan zona kawasan yang lain. Setelah melakukan analisa fungsi dan aktivitas, analisa tapak dan lingkungan, dan analisa bangunan dianalisis dengan menggunakan kaidah dominan perencanaan *waterfront*. Analisa dan sintesa, diawali dengan melakukan evaluasi eksternal dan internal pada Taman Hiburan Pantai Kenjeran, kemudian evaluasi masterplan kawasan Kenjeran yang dibuat oleh Pemkot

Surabaya sebagai tambahan komparasi desain agar tetap terintegrasi dengan zona kawasan yang lain. Setelah melakukan analisa fungsi dan aktivitas, analisa tapak dan lingkungan, dan analisa bangunan dianalisis dengan menggunakan kaidah dominan perencanaan *waterfront*. Tahap perancangan, dimulai dengan pengembangan konsep dasar hasil sintesa dari sintesa program aktivitas ruang, tapak dan lingkungan serta bentuk dan tampilan bangunan dengan menggunakan kaidah dari aspek dominan *waterfront*. Pembahasan hasil perancangan, melakukan pengecekan kembali hasil perancangan dengan rumusan masalah dan batasannya.

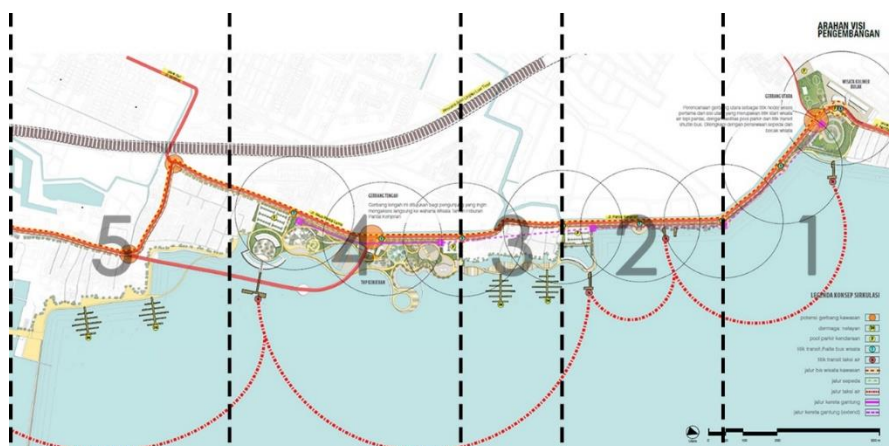
3 Hasil dan Pembahasan

3.1 Evaluasi Eksternal dan Internal Taman Hiburan Pantai Kenjeran

Adanya tahapan evaluasi eksternal dan internal guna mengevaluasi fasilitas dan elemen disekitar dan didalam Taman Hiburan Pantai Kenjeran yang dapat difungsikan lagi dan yang tidak, dan dapat mengevaluasi secara makro dan miro kondisi eksisting tapak. Evaluasi eksternal dan internal mengacu pada aspek dominan perencanaan *waterfront* yaitu aspek arsitektural, aspek ketenikan, dan aspek sosial budaya.

3.2 Evaluasi Masterplan

Evaluasi masterplan yang telah dibuat oleh Dinas Pariwisata Kota Surabaya pada tahun 2014 merupakan pengembangan kawasan pesisir Pantai Kenjeran yang terintegrasi. Mulai dari area Sentra Ikan Bulak (SIB) hingga kampung nelayan Kenjeran. Masterplan kawasan Pantai Kenjeran ini telah dipublikasikan setelah rampungnya Jembatan Surabaya yang melintasi Taman Hiburan Pantai Kenjeran yang berada pada zona 4 pada masterplan kawasan Kenjeran. Masterplan yang sudah dibuat oleh Pemkot Surabaya di evaluasi sebagai bahan komparasi desain. Evaluasi ini menggunakan teori dari aspek *waterfront* yaitu aspek arsitektural, aspek keteknikan saja karena keterbatasan data yang hanya memperoleh Masterplan.



Gambar 1.1 masterplan kawasan Kenjeran

Teori yang akan digunakan yaitu mencakup dari aspek-aspek dominan perencanaan *waterfront* guna mengevaluasi zona 4, untuk menganalisis bentuk dan susunannya berikut analisisnya:

1. Aspek Arsitektural

Bentuk dasar dari masterplan pada Taman Hiburan Pantai Kenjeran area wisata mengambil bentuk lingkaran ini terlihat dari kombinasi dari segmen segmen lingkaran yang saling tidak beraturan dan lebih dinamis, dan juga bentuk bangunan tersebut mengikuti polanya. Berikut ciri-ciri visual dari bentuk:

- **Posisi**
Taman Hiburan Pantai Kenjeran terkenal dengan pasir pantai bermain untuk keluarga, namun pada Masterplan THP Kenjeran tidak terdapat posisi area bermain pasir yang dahulu menjadi menjadi favorit keluarga, serta spot untuk pkl dan area pedagang oleh-oleh khas Kenjeran dan juga gazebo-gazebo sebagai tempat piknik keluarga. seharusnya spot atau area ini dipertahankan dan dikembangkan. Pada masterplan terdapat fasilitas wisata kereta gantung yang melintasi Taman Hiburan Pantai Kenjeran. fasilitas ini akan tetap dipertahankan agar THP Kenjeran tetap terintegrasi dengan kawasan disekitarnya.
 - **Orientasi**
Orientasi bangunan Masterplan Taman Hiburan Pantai Kenjeran menghadap ke arah laut ini sesuai dengan kriteria perancangan *waterfront*, kecuali *dancing fountain* yang berada di dekat Jembatan Surabaya, orientasi *dancing fountain* melintang lurus menghadap ke arah plaza THP Kenjeran. hal ini seharusnya *dancing fountain* tidak menghadap ke arah pengunjung THP Kenjeran, Karena *dancing fountain* menyala pada malam hari. Seharusnya *dancing fountain* tersebut menghadap ke arah Jembatan Surabaya.
 - **Organisasi**
Organisasi ruang dan lansekap pada Masterplan ini adalah *cluster* terlihat dari konsep yang ingin diterapkan oleh Pemkot Surabaya yakni mengawinkan area area pesisir Kenjeran. Hubungan ruang yang ada pada Masterplan memakai ruang-ruang yang saling berkaitan, seperti plaza-plaza yang menghubungkan bangunan atau area satu dengan area yang lain. Ini saling berkaitan dapat melebur dengan satu dan menjadi bagian yang integral dari ruang tersebut. Area yang saling berkaitan dapat mengembangkan integritasnya sebagai sebuah area yang berfungsi penghubung bagi kedua ruang.
2. **Aspek Sosial Budaya**
Pada Masterplan dermaga terletak setelah Jembatan Surabaya. Hal ini kurang optimal dalam sisi sirkulasi ke tempat dermaga, seharusnya dermaga dibuat dekat dengan bibir pantai agar pengunjung dapat mengakses langsung dermaga untuk mengunjungi pulau pasir.
Pada analisa Masterplan Kenjeran yang telah dibuat oleh Pemkot Surabaya terdapat posisi, orientasi dan potensi yang kurang dioptimalkan. Seperti orientasi *dancing fountain*, area bermain pasir yang menjadi spot favorit keluarga dan anak-anak untuk sekedar bermain dan bercanda gurau. Yang terakhir yaitu anjungan yang dilengkapi dengan gazebo-gazebo, ini juga spot favorit keluarga untuk sekedar menyantap makanan yang telah dipersiapkan dari rumah atau piknik keluarga. Dengan adanya studi evaluasi Masterplan ini menjadi masukan desain nantinya.

3.3 Aspek Arsitektural

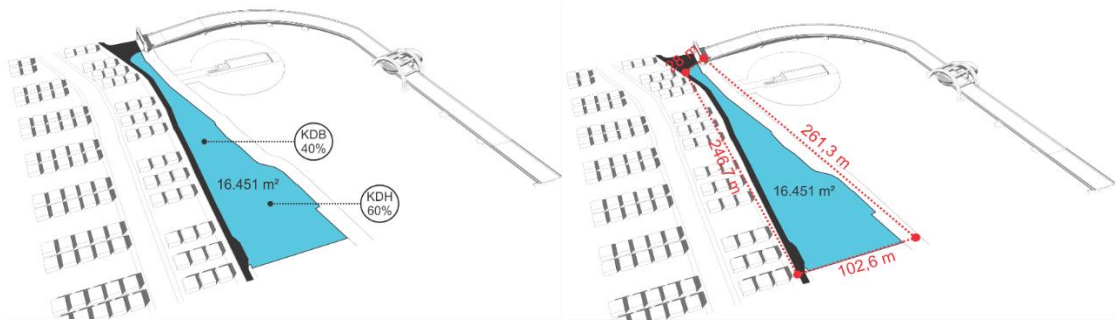
Secara geografis Taman Hiburan Pantai Kenjeran terletak pada 07°14'13" LS dan 112°47'45"BT. Terletak di sebelah timur kota Surabaya dan berbatasan langsung dengan daerah pesisir. Kenjeran terbagi menjadi menjadi 5 wilayah kelurahan yaitu Sukulilo, Komplek AL, Kalijudan, Mulyorejo dan Ploso. Wilayah pantai Kenjeran terletak ± 9 km dari pusat kota Surabaya. Adapun ketentuan Koefisien Dasar Bangunan (KDB), Koefisien Lantai Bangunan (KLB), Koefisien Dasar Hijau pada kawasan antara lain:

1. KDB: untuk zona pemanfaatan ruang seperti THP Kenjeran termasuk dalam pemanfaatan zona RTH diarahkan antara 40% dari total luas lahan.
2. TB: untuk ketinggian bangunan pada Perwali Kota Surabaya 15 meter.

3. KDH: untuk koefisien dasar hijau pada pemanfaatan zona wisata kota sebesar 60%.

Dari data yang diperoleh dari Perwali kota Surabaya No. 75 tahun 2014, maka dapat ditentukan data administrasi yang nantinya diterapkan pada tapak, antara lain adalah:

1. Luas tapak 16.451 m²
2. KDB : 40% luas tapak
: 40% x 16.451
: 6.580 m²
3. KDH : 60% luas tapak
: 16.451 x 60%
: 9.870 m²



Gambar 1. 2 tapak perancangan

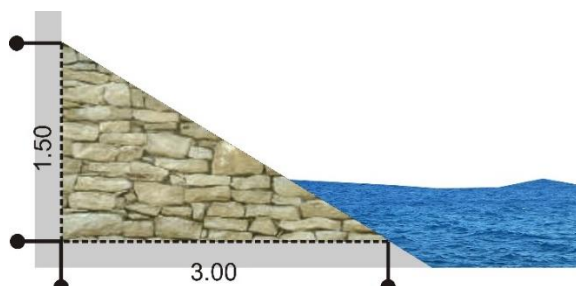
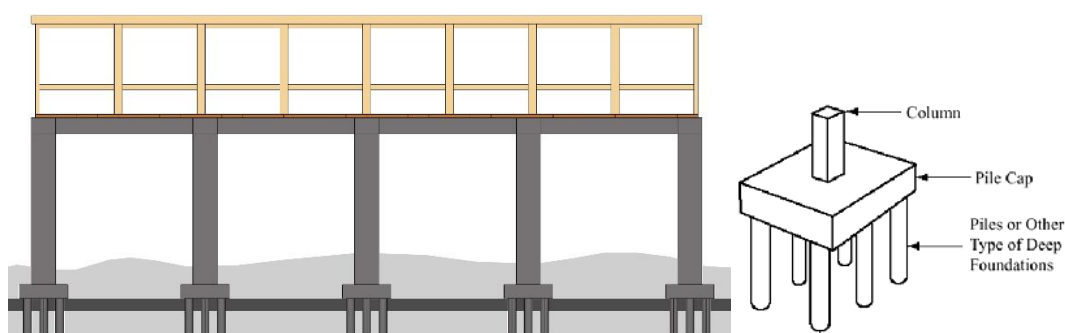
Berdasarkan fungsi Taman Hiburan Pantai Kenjeran adalah wisata hiburan dan rekreasi. Maka dalam aspek keteknikan yang dikembangkan yaitu fungsi rekreatif berupa fasilitas wisata. Pada aspek arsitektural terdapat beberapa elemen pembentukan citra kawasan dan estetika bangunan pada THP Kenjeran agar mengesankan citra kawasan wisata tepi pantai menggunakan tampilan yang monumental serta menggunakan material yang tahan dan kuat terhadap korosi air laut. Analisa bangunan meliputi analisa bentuk, analisa tampilan bangunan, analisa sistem struktur konstruksi, dan analisa sistem utilitas bangunan.



Gambar 1. 3 tata massa dan ruang luar

3.4 Aspek Keteknikan

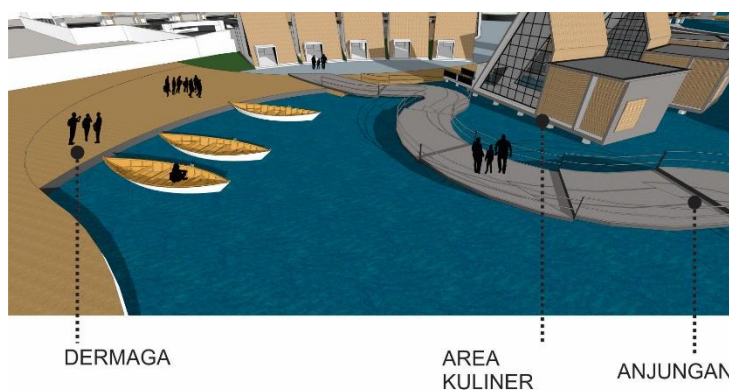
Aspek Keteknikan pada teori *waterfront* yaitu tentang yang berkaitan terutama dalam perencanaan struktur dan teknologi konstruksi yang dapat mengatasi kendala-kendala dalam mewujudkan rancangan *waterfront*, seperti stabilisasi perairan, korosi, erosi, kondisi alam setempat, perencanaan infrastruktur yang berkaitan dengan drainase, transportasi dan sebagainya. Pada bangunan yang berbatasan dengan air seperti anjungan dan gazebo menggunakan struktur pile cap dan untuk bangunan wisata yang beradada di dataran menggunakan struktur pondasi *footplate*. Untuk penanggulangan erosi pantai yaitu menggunakan material atau struktur pelindung yaitu *sea wall*. Bahan material yang digunakan pada bangunan harus tahan terhadap korosi air laut yaitu kayu kelapa dan beton.



Gambar 1. 4 Struktur pada bangunan pantai

3.5 Aspek Sosial Budaya

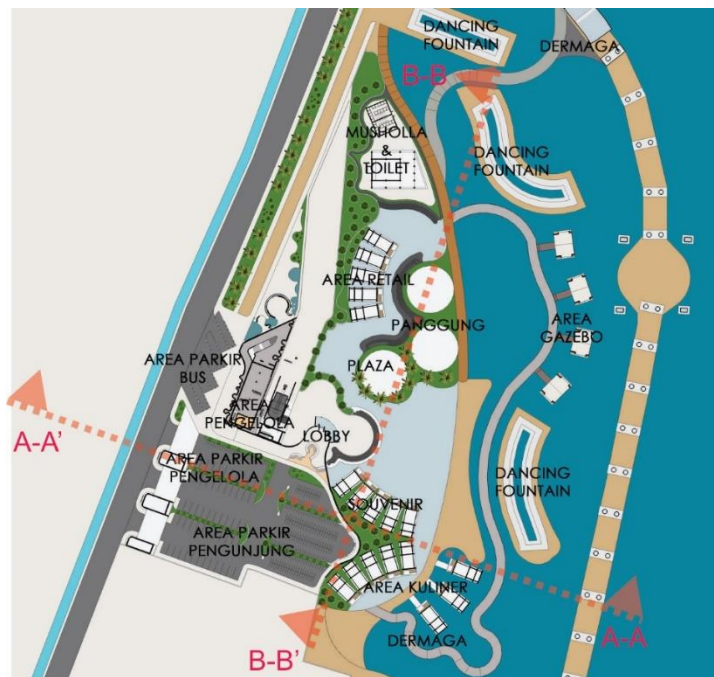
Pada aspek sosial budaya berkaitan dengan menjaga, mempertahankan zonasi dan sirkulasi bagi masyarakat Pantai Kenjeran yang bermata pencaharian sebagai nelayan dan hasil olahan makanan khas Pantai Kenjeran seperti krupuk kulit dan cinderamata. Zona atau tempat yang dipertahankan yaitu area dermaga yang berada dekat permukiman nelayan.



Gambar 1. 5 Dermaga Taman Hiburan Pantai Kenjeran



Gambar 1. 6 site plan



Gambar 1. 7 layout plan



Gambar 1. 8 tampak kawasan



Gambar 1. 9 perpektif kawasan

4 Kesimpulan

Pengembangan fasilitas wisata pada Taman Hiburan Pantai Kenjeran dapat diidentifikasi dengan evaluasi eksternal dan internal terlebih dahulu. Tujuan ini untuk membantu mengulas potensi alami dan peluang wisata yang ada. Disamping evaluasi internal dan eksternal terdapat evaluasi masterplan yang menjadi panutan menata zonasi, dan fasilitas wisata yang akan dikembangkan agar tiap-tiap zona pada masterplan dapat saling terintegrasi satu dengan yang lain. Proses analisa dan sintesa serta konsep mengacu pada aspek dominan perencanaan *waterfront* yaitu aspek arsitektural, aspek keteknikan dan aspek sosial budaya. Pada aspek arsitektural pembentukan citra kawasan *waterfront* yang memenuhi nilai-nilai estetika pada pengembangan Taman Hiburan Pantai Kenjeran berupa bangunan tinggi dan monumental. Tampilan bangunan yang berbahan material kayu kelapa dan beton juga termasuk sebagai nilai estetika kawasan pesisir. Pada aspek keteknikan pengembangan Taman Hiburan Pantai Keneran bergantung pada kondisi pesisir yang rawan dengan korosi air, sehingga perancangan menggunakan bahan material atau struktur yang dapat melindungi dari korosi air. Dari beberapa analisa yang telah dilakukan, didapat bahwa bahan material yang sesuai adalah menggunakan material beton dan kayu kelapa sebagai pelindung serta barrier *sea wall* sebagai pelindung atau penahan. Pada aspek Sosial Budaya pengembangan fasilitas Taman Hiburan Pantai Kenjeran yaitu menjaga dan mempertahankan wilayah, zonasi, dan sirkulasi agar masyarakat setempat dapat meningkatkan kualitas kehidupan.

Daftar Pustaka

- Badan Perencanaan Pembangunan Kota Surabaya 2010. *Rencana Kawasan Strategis Ekonomi Kaki Jembatan Suramadu Surabaya 2010*.
- Google-maps. Lokasi Taman Hiburan Pantai Kenjeran diakses pada tanggal 27-29 juni, 7,10, 11, 14 juli 2015
- Indra,Fitri. 2014. *Rencana induk Pariwisata Kota Surabaya Bappeko Surabaya* Senior Urban and Regional Planner PT Jakarta Konsultindo
<http://www.slideshare.net/fitriwardhono/rencana-induk-pariwisata-kota-surabaya-bappeko-surabaya-2007>. (diakses pada tanggal 2 Maret 2015).
- Isfa,Sastrawati 2003.*Prinsip Perancangan Kawasan Tepi Air (kasus: Kawasan Tanjung Bunga. Purnal PWK)*.
- Jawatimuran, Pusaka. 2011 *Nasib Aset Wisata Surabaya: Berkesan Terabaikan*. Tersedia: <https://jawatimuran.wordpress.com/2011/10/04nasib-aset-wisata-surabaya-berkesan-terabaikan>.(diakses pada tanggal 3 maret 2015).
- John M. Echols dan Hasan Shadily. 1983. Dalam Santriwan. (Penyunting). *Evaluation*. Yogyakarta.
- Juwita, Dwi dan Linda Tondobala. 2011 *Arsitektur Tepi Laut*. Prodi Arsitektur Unsrat. Vol 8 No 2.
- Khomenie, Apride & Ema Umillia. 2013. Arah Pengembangan Kawasan Wisata Terpadu Kenjeran Surabaya. *Jurnal Teknik Pomits*. Vol. 2 No. 1.
- Mardikato, Totok. 1993. Dalam Suparta dan Nuraini. *Pengertian Evaluasi*. 2009:132.
- M.S, Destination Fells Point Baltimore, Maryland. Tersedia: <http://destinationmainstreets.com/baltimore>. (diakses pada tanggal 2 april 2015).
- Nisak,Zuhron 2012.Analisis SWOT Untuk Menentukan Strategi Kompetitif. *Jurnal Ekonomi*.
- Pariwisata RI 2009. *Tentang Kepariwisata No 10 Tahun 2009*.
- Rahman, Hendra. 2007. *Pola Penataan Zona, Massa, Dan Ruang Terbuka Pada Perumahan Waterfront* Jurusan Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan-Universitas Petra.
- Setiawan,Agil 2012.*Topografi Pantai Kenjeran*. Jurusan Biologi Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- Struktur dan konstruksi bangunan pesisir*
 Tersedia:<http://dc445.4shared.com/doc/xAz9SmM7/preview.html>. (diakses pada tanggal 21 Oktober 2015).
- Syahrin 2014. *Bangunan pelindung pantai* .Tersedia :<http://Syahrin88.wordpress.com>
 Diakses pada tanggal 21 Oktober 2015.
- Victorio, Enrile. 2012. Pengembangan Wilayah Kenjeran Dengan Konsep Daerah Wisata Alternatif Terpadu Yang Mandiri. Tersedia:http://enrilevictorio-fisip09.web.unair.ac.id/artikel_detail-41763-.(diakses pada tanggal 3 Maret 2015).

Wikipedia.2007.Sanggraloka. Tersedia:<http://id.wikipedia.org/wiki/Sanggraloka>.
(diakses pada tanggal 2 april 2015).

Yulinto, Moharif. 2016. Istilah dan Pengertian Fasilitas Wisata.

Tersedia:<http://istilahsaja.blogspot.co.id>. (diakses pada tanggal 13 desember 2016).