

# 1. PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang

### 1.1.1. Surabaya sebagai kota wisata

Surabaya yang merupakan ibukota Provinsi Jawa Timur adalah salah satu kota pelabuhan yang penting. Sebagai kota pelabuhan, Surabaya memiliki kondisi geografis yang dikelilingi oleh pesisir pantai yang berbatasan dengan Selat Madura. Dengan jumlah populasi yang lebih dari 3 juta jiwa dan banyak dikunjungi oleh wisatawan baik lokal maupun mancanegara, Surabaya akan dikembangkan dengan memanfaatkan segala potensi yang dimiliki untuk pembangunan ekonomi tak terkecuali di sektor pariwisata (Kantor Statistik Kotamadya Surabaya, par.3).

Berdasarkan Bab 4 *Surabaya Vision Plan 2005-2025* yang dikeluarkan oleh Badan Pemerintah Kota Surabaya, secara umum, semua jenis pariwisata di Surabaya masih kurang dikembangkan karena kurangnya fasilitas bermutu, akses yang kurang dan manajemen yang kurang berpengalaman. Namun, bisnis pariwisata tetap memiliki prospek kuat di Surabaya karena banyak pengusaha asing yang tertarik (31).

Ada 3 hal pokok yang mempengaruhi kegiatan kepariwisataan dalam menunjang Surabaya sebagai kota tujuan wisata, yaitu; kemudahan perjalanan ke dan dari Surabaya dengan tempat lainnya, dukungan tempat menginap dan makan yang memadai, serta penyebab orang sebagai wisatawan yang memilih untuk berkunjung ke Surabaya (Silas26).

### 1.1.2. Kondisi Taman Hiburan Pantai (THP) Kenjeran Surabaya

Salah satu objek yang ditawarkan di Surabaya saat ini adalah rekreasi Pantai Kenjeran. Usaha pemerintah Surabaya dalam menanggapi kasus ini dapat dilihat dari RDTRK UP. Tambak Wedi 2008 yang membahas mengenai kondisi dan perkembangan kepariwisataan area ini.

Taman Hiburan Pantai (THP) Kenjeran merupakan salah satu fasilitas di kawasan Pantai Kenjeran yang terletak di Kelurahan Sukolilo dan dikelola oleh Pemerintah Kota Surabaya. Dengan kondisi Pantai Kenjeran memiliki pasir yang berwarna hitam seperti pantai-pantai lain yang berada di Utara Pulau Jawa, saat ini THP Kenjeran masih menjadi salah satu alternatif bagi warga Kota Surabaya. Hal ini terlihat dari jumlah kunjungan pada tahun 2005 yang tercatat 232.255 wisatawan nusantara dan 85 wisatawan mancanegara yang mengunjungi obyek wisata Pantai Kenjeran ini. Mayoritas pengunjung adalah wisatawan nusantara dan masyarakat yang berdomisili di Surabaya dan sekitarnya.

Objek wisata ini memiliki fasilitas taman bermain anak, panggung hiburan, perahu layar, selancar angin, gardu pandang, Pulau Pasir, dan warung makanan. Namun, kondisi fisik dan penataan area yang kurang terawat, serta atraksi wisata yang terbatas, membuat daya tarik obyek wisata pantai ini kalah dibandingkan dengan Pantai Ria Kenjeran yang letaknya tidak jauh dari THP Kenjeran.

Dilihat secara umum, pengaruh obyek wisata THP dan Pantai Ria Kenjeran terhadap UP. Tambak Wedi kurang signifikan. Hal ini terlihat dari persentase jumlah penduduk bila dilihat dari mata pencaharian. Sebesar 22%, pekerjaan penduduk di UP. Tambak Wedi adalah sebagai pegawai swasta, bukan sebagai pedagang maupun nelayan (“RDTRK UP Tambak Wedi Bab III” 37).

Sehingga, THP Kenjeran Surabaya perlu ditindaklanjuti dengan melakukan pengembangan kawasan. Hal ini mendukung perencanaan Pemerintah Kota Surabaya terutama dalam membangun Kota Marina di daerah Suramadu dengan THP Kenjeran sebagai salah satu pendukung.

Pembangunan Kota Marina yang disebut dengan Rencana Kawasan Khusus Kaki Jembatan Suramadu (RKKKJS) ini terletak sejalur dengan area THP Kenjeran Surabaya. Berdasarkan RDTRK UP Tambak Wedi 2008 Bab 4, area THP Kenjeran Surabaya juga masuk dalam salah satu area yang menjadi identitas kawasan UP Tambak Wedi.

### **1.1.3. Rencana Pengembangan Kawasan Taman Hiburan Pantai (THP) Kenjeran Surabaya**

Perencanaan pengembangan kawasan dibuat dengan permasalahan dan kondisi THP Kenjeran saat ini. Melihat kondisi lapangan secara detail, THP Kenjeran belum berfungsi secara optimal. Dengan jam operasional 24 jam, fasilitas retail dan area makan kawasan ini pada hari biasa hanya beroperasi pada pukul 08.00-18.00 WIB. Hal ini dikarenakan jumlah pengunjung yang sedikit di malam hari serta tidak adanya fasilitas yang menunjang pada malam hari.

Melihat kenyataan yang demikian, area THP Kenjeran Surabaya ini perlu dilengkapi dengan fasilitas yang lengkap, memadai dan sesuai dengan kebutuhan. Oleh karena itu, untuk menghidupkan kembali area ini secara 24 jam sekaligus memenuhi kebutuhan pariwisata dalam menyediakan tempat menginap, maka dibutuhkan suatu area hiburan sekaligus menginap dengan objek wisata pantai.

Proyek akan dititik beratkan pada unsur wisata pantai dan berbagai potensi yang ada di dalamnya. Keberadaan potensi lokal penduduk sekitar kawasan Kenjeran seperti sumber daya alam serta kekhasan wisata kuliner yang ada perlu dioptimalisasi sehingga menjadi daya tarik tersendiri. Pengembangan kawasan akan dilakukan dengan melakukan analisa kawasan terlebih dahulu untuk mengetahui potensi dan kendala apa saja yang ada di dalamnya. Selain itu, demi keberlangsungan wilayah ini sebagai objek wisata yang berhasil, maka pengangkatan kebudayaan lokal yang ada akan dikombinasikan dengan realita kebutuhan yang ada.

## **1.2. Deskripsi Proyek**

### **1.2.1. Pengertian Judul**

Proyek ini merupakan proyek pengembangan kawasan rekreasi di mana untuk menemukan fungsi dan fasilitas yang ada di dalamnya dilakukan analisa terlebih dahulu. Merupakan proyek pengembangan kawasan karena proyek ini bertujuan untuk mengoptimalkan kembali potensi yang ada di wilayah ini. Disebut kawasan rekreasi karena melihat fungsinya saat ini yang merupakan salah satu area wisata pantai yang ada di Surabaya. Sedangkan nama Taman Hiburan Pantai

(THP) Kenjeran merupakan nama atau identitas yang sudah melekat pada wilayah ini.

Sebagai gambaran pada proyek Pengembangan Kawasan Rekreasi Taman Hiburan Pantai Kenjeran di Surabaya ini akan dijabarkan jenis kegiatan yang mungkin terjadi. Secara umum, fasilitas ini berfungsi sebagai tempat wisata sebagaimana kondisi saat ini, tetapi yang membedakan adalah tempat ini menyajikan fasilitas yang lebih lengkap dan memadai sehingga diharapkan dapat menghidupkan kembali obyek wisata pantai ini.

### **1.2.2. Fungsi Bangunan**

Fungsi bangunan ini didapat setelah melakukan berbagai analisa yang termasuk dalam pendekatan makro, yaitu Analisa Elemen Urban Desain. Melalui berbagai potensi dan kendala yang ada di temukan beberapa macam fungsi dan digolongkan sehingga fasilitas yang ada pada proyek ini terdiri dari:

#### **a. Fasilitas Stasiun Transit Monorel**

Merupakan fasilitas yang menyediakan area *scanning* dan *ticketing* bagi pengguna monorel yang transit di kawasan ini. Di dalamnya disediakan fasilitas seperti retail, supermarket, dan lain-lain.

#### **b. Fasilitas *Foodcourt***

Merupakan fasilitas yang ada untuk menjawab kebutuhan area perumahan dan stasiun monorel.

#### **c. Fasilitas THP Kenjeran (Rekreasi)**

Merupakan pintu masuk menuju ke area rekreasi yang di dalamnya terdapat area *souvenir*, *ticketing*, *cafe*, *restaurant*, dan lain-lain.

#### **d. Fasilitas Hotel Resort**

Merupakan fasilitas yang bertujuan untuk menghidupkan kembali area ini selama 24 jam.

#### **e. Fasilitas Penerima Resort**

Merupakan fasilitas perantara untuk masuk ke area resort dan fasilitas Hotel Resort.

f. **Fasilitas Penunjang Hotel Resort**

Merupakan fasilitas yang melengkapi bagi Hotel Resort, menyediakan kolam renang, area spa, kelas belajar membuat prakarya dari pasir bagi anak, dan lain-lain.

**1.2.3. Struktur Organisasi**

Fasilitas Kawasan Rekreasi Taman Hiburan Pantai Kenjeran ini dimiliki oleh pemerintah dan dikepalai oleh direktir dengan masing-masing manager bertugas untuk mengawasi tiap fasilitas yang ada dalam wilayah *site* ini. Skema struktur organisasi dapat dilihat pada Lampiran 1.

**1.3. Tujuan dan Manfaat**

**1.3.1. Rumusan Masalah**

Proyek Pengembangan Kawasan Rekreasi Taman Hiburan Pantai Kenjeran di Surabayaini memiliki permasalahan perancangan:

Bagaimana wujud penataan Taman Hiburan Pantai yang mengoptimalkan potensi lokal masyarakat dan potensi geografis?

**1.3.2. Tujuan**

Membuat perancangan Taman Hiburan Pantai yang mengoptimalkan potensi lokal masyarakat dan potensi geografis.

**1.3.3. Manfaat**

Proyek Pengembangan Kawasan Rekreasi Taman Hiburan Pantai di Surabaya ini merupakan fasilitas yang memiliki manfaat untuk :

**1.3.3.1. Bagi Pengguna**

- a. Dapat menikmati Fasilitas Taman Hiburan Pantai Kenjeran Surabaya secara lebih optimal
- b. Dapat menikmati keindahan alam Pantai Kenjeran di Surabaya

### **1.3.3.2. Bagi Masyarakat Sekitar**

Dapat meningkatkan pendapatan masyarakat, baik dalam sektor pariwisata dan peningkatan industri kesenian kerajinan tangan melalui penjualan produk souvenir dan makanan daerah khas Surabaya

### **1.3.3.3. Bagi Kota**

- a. Membantu upaya pemerintah kota Surabaya dalam upaya menghidupkan kembali daerah wisata Pantai Kenjeran Surabaya yang sudah mulai kurang terawat
- b. Mendukung program pemerintah dalam upaya membuat Kenjeran sebagai *Landmark* kawasan Unit Pengembangan Tambak Wedi
- c. Mengembangkan dan memajukan Taman Hiburan Pantai Kenjeran Surabaya dengan menciptakan Pengembangan Kawasan Rekreasi Taman Hiburan Pantai Kenjeran di Surabaya yang informatif dan inovatif.

## **1.4. Sasaran dan Lingkup Pelayanan**

### **1.4.1. Sasaran Pelayanan**

Sasaran pelayanan yang ingin dicakup oleh Pengembangan Kawasan Rekreasi Taman Hiburan Pantai Kenjeran di Surabaya ini adalah:

- a. Masyarakat yang bertempat tinggal di kota Surabaya
- b. Masyarakat yang berada di luar kota Surabaya baik dalam negeri maupun luar negeri

### **1.4.2. Lingkup Pelayanan**

Lingkup pelayanan yang ingin dicakup oleh Pengembangan Kawasan Rekreasi Taman Hiburan Pantai Kenjeran di Surabaya ini adalah:

- a. Wilayah

Lingkup wilayah yang ingin dijangkau oleh Kawasan Rekreasi Taman Hiburan Pantai Kenjeran di Surabaya ini adalah wilayah Surabaya dan sekitarnya. Namun, tidak menutup kemungkinan masyarakat dari luar negeri dapat datang untuk menikmati area rekreasi ini.

b. Usia

Lingkup usia yang ingin dilayani oleh Kawasan Rekreasi Taman Hiburan Pantai Kenjeran di Surabaya ini adalah segala usia dari usia dini hingga orang dewasa.

c. Tingkat sosial ekonomi

Tingkat sosial ekonomi yang dilayani oleh Kawasan Rekreasi Taman Hiburan Pantai Kenjeran di Surabaya adalah menengah ke atas, khususnya bagi pengguna fasilitas Hotel Resort bintang 5. Sedangkan area fasilitas lainnya seperti area transit monorel, *foodcourt*, serta area fasilitas rekreasi (THP Kenjeran) dapat dinikmati oleh berbagai kalangan tingkat sosial ekonomi.

### 1.5. Batasan Proyek

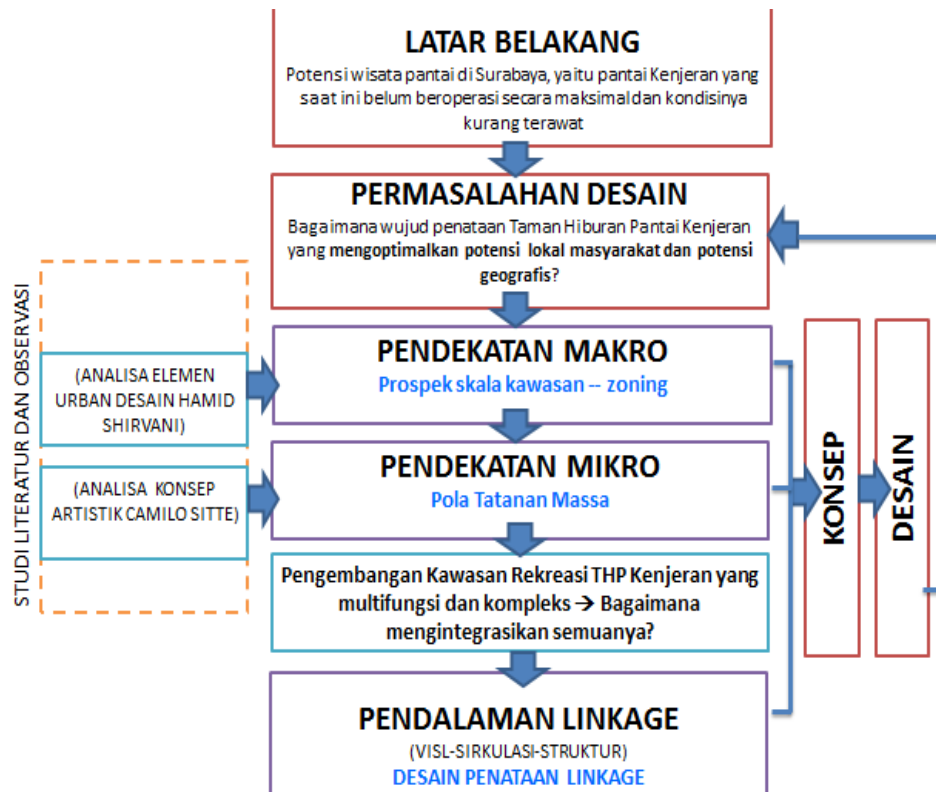
Batasan-batasan pada proyek Pengembangan Kawasan Rekreasi Taman Hiburan Pantai Kenjeran di Surabaya ini adalah sebagai berikut;

- a. Luasan dan batas-batas tapak serta keadaan kondisi sekitar tapak
- b. Pertimbangan berdasarkan acuan:
  - Peta *Landuse* berdasarkan RTRW Surabaya 2015
  - RDTRK UP Tambak Wedi 2008
  - “Surabaya Vision Plan 2015”
  - PPT Rencana Pengembangan THP Kenjeran, Surabaya oleh BAPPEKO Surabaya 2012
  - PPT Rencana Rute Jalur Monorel dan Trem di Surabaya oleh BAPPEKO Surabaya 2011
- c. Data-data yang diperoleh dari studi literatur, studi banding, dan hasil survey yang dipergunakan yang dianggap relevan, sedangkan data-data yang kurang lengkap diasumsikan dengan perbandingan

## 1.6. Metode Perancangan

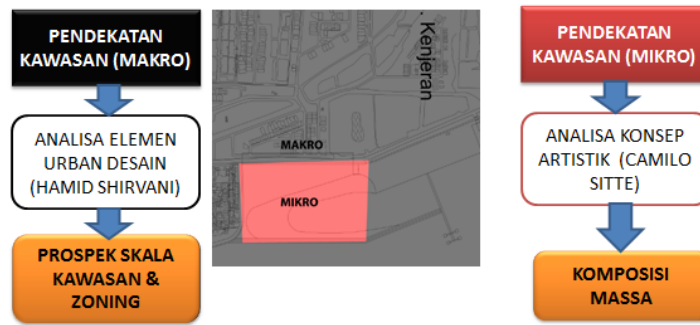
### 1.6.1. Kerangka Berpikir

Proses perancangan pada proyek Pengembangan Kawasan Rekreasi Taman Hiburan Pantai Kenjeran di Surabaya ini didasarkan pada kerangka berpikir agar hasil perancangan memiliki alur yang jelas dan terarah serta dapat menjawab setiap permasalahan desain yang ada. Kerangka berpikir proyek ini dijelaskan pada skema di bawah ini.



Gambar 1.1. Kerangka berpikir

### 1.6.2. Pendekatan Perancangan



Gambar 1.2. Ilustrasi pendekatan

Tujuan dari proyek ini adalah untuk mengoptimalkan kembali potensi yang ada di kawasan Pantai Kenjeran ini. Untuk menjawab permasalahan desain, maka digunakan 2 pendekatan, yaitu pendekatan makro dan pendekatan mikro. Pendekatan kawasan makro menggunakan Analisa Elemen Urban Desain milik Hamid Shirvani (1985) yang nantinya akan membantu dalam menemukan fungsi yang sesuai dengan kawasan ini, sekaligus menemukan area zoning yang tepat (Zahnd 93-97). Setelah itu masuk ke dalam pendekatan kawasan mikro untuk menjawab permasalahan desain bagaimana mengoptimalkan area ini sehingga area yang tadinya *space* dapat menjadi suatu *place*. Pendekatan mikro menggunakan Analisa Konsep Artistik yang dicetuskan oleh Camilo Sitte (1889) dan menghasilkan komposisi massa (Zahnd 103-129).

### 1.6.3. Pendalaman Perancangan

Setelah mendapatkan fungsi yang sesuai dalam kawasan ini, maka ditemukan bahwa terdapat banyak potensi dan kendala yang kemudian menjadi berbagai fasilitas di kawasan ini sehingga timbullah masalah yaitu bagaimana mengintegrasikan berbagai potensi dalam satu *site*. Oleh karena itu, pendalaman *Linkage* digunakan di sini. *Linkage visual* digunakan untuk membantu mengarahkan pengunjung dalam menemukan fungsi yang ingin dicapai dengan memberi kesinambungan antar fungsi. *Linkage struktur* digunakan untuk memberi suatu bentuk yang *unity* dalam satu area. Sedangkan *Linkage sirkulasi* digunakan untuk menunjukkan bahwa adanya keterkaitan sirkulasi di tiap fasilitas.

## 1.7. Metode Pengumpulan Data

Metode pendekatan yang digunakan untuk menyusun laporan ini adalah pengumpulan data berdasarkan;

### a. Studi Literatur

Melakukan penelusuran terhadap literatur untuk mencari data-data umum, teori penunjang serta sebagai studi banding yang diperlukan bagi perencanaan proyek melalui bacaan-bacaan dari buku-buku maupun artikel-artikel website yang berhubungan dengan proyek serta menunjang proses perencanaan dan perancangan.

### b. Survey Lapangan

Melalui peninjauan langsung lokasi proyek dan melakukan pengamatan terhadap tapak dan lingkungan untuk mengetahui secara lebih mendalam mengenai potensi-potensi lahan serta masalah-masalah yang menjadi bahan untuk dipertimbangkan dalam perencanaan dan perancangan.

### c. Studi Banding

Melakukan analisa terhadap proyek-proyek sejenis sebagai pembanding melalui literatur sehingga diperoleh data-data secara lebih mengena dan memberi arahan terhadap perencanaan proyek yang dikerjakan seperti di *Sentosa Island* dan Taman Impian Jaya Ancol.

### d. Wawancara

Melakukan kegiatan tanya-jawab secara lisan dengan pihak-pihak yang berhubungan dengan proyek ini dan masyarakat untuk memberikan masukan serta melengkapi data yang diperlukan dengan pihak pengelola, masyarakat pengguna, dan masyarakat setempat.