



BAB I
PENDAHULUAN

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia merupakan sebuah negara kepulauan yang kaya akan sumber daya alamnya. Kekayaan alam tersebut dimanfaatkan oleh masyarakat untuk memperoleh keuntungan sebagai sumber penghasilan untuk negara maupun kehidupan mereka. Salah satu kekayaan alam yang berpotensi besar dalam menghasilkan keuntungan tersebut adalah pantai. Salah satu kota di Indonesia yang memiliki wisata alam yang cukup banyak adalah Kota Malang atau lebih tepatnya berada di Kabupaten Malang. Wilayah Kabupaten Malang bagian selatan terkenal akan wisata pantainya. Sepanjang jalur lingkaran selatan Kabupaten Malang dihiasi dengan berbagai pantai yang dapat langsung dilihat maupun yang masih memerlukan akses. Namun, daya tarik wisata dinilai masih rendah karena kurangnya pengembangan terhadap objek wisata yang ada (Mursyidah, 2019). Disisi lain, dari sebuah wawancara kepada pengelola salah satu pantai selatan Malang mengatakan terjadi penurunan pengunjung setelah Covid-19 berlalu. Sebelum pandemi terjadi, pengunjung dapat mencapai 10 ribu hingga 15 ribu. Namun setelah pandemi, pengunjung hanya mencapai kurang lebih 2 ribu sampai 3 ribu pengunjung (Setiawan, 2023). Salah satu pantai di Kabupaten Malang yang terdampak penurunan pengunjung adalah Pantai Teluk Asmara.

Pantai Teluk Asmara merupakan salah satu pantai yang ada di deretan pantai selatan di pulau Jawa. Pantai ini berlokasi di Desa Tambak, Sitarjo, Kecamatan Sumbermanjing Wetan, Kabupaten Malang. Dengan jarak tempuh kurang lebih 77 kilometer dari pusat Kota Malang. Keunikan dari pantai ini adalah lokasinya yang berada di balik bukit, membuat para pengunjung perlu mendaki dan menuruni bukit dengan akses tangga yang di sediakan untuk sampai di pesisir pantai. Semakin berkembangnya pantai, tentunya pengelola akan memberikan berbagai fasilitas untuk mendukung akomodasi dan juga kenyamanan untuk pengunjung pantai. Namun hal ini berpotensi menjadi sebuah masalah baru yang mempengaruhi kondisi

lingkungan alami pantai seperti, sampah yang dibawa, sisa makanan, sampah berbahaya, kerusakan batu karang dan lain sebagainya. Contohnya seperti gazebo yang jarang dipakai, ditemukannya berupa sampah kaca yang dapat membahayakan pengunjung, hingga penumpukan sampah di beberapa titik pesisir pantai. Dalam hal ini menjadikan Pantai Teluk Asmara terancam akan kerusakan Tingkat awal yang disebabkan oleh pengunjung pantai. Disisi lain menurut Perum Perhutani, Pantai Teluk Asmara berpotensi sebagai area konservasi penyu. Pada tahun 2017, ditemukan sekitar total kurang lebih 1600 butir telur tukik di area pesisir pantai selatan Malang termasuk Pantai Teluk Asmara dengan begitu, diperlukan penyelamatan pada area konservasi penyu yang mudah dijangkau (Perum Perhutani, 2017). Perhutani pun akan menerapkan pembatasan pengunjung dalam sehari untuk mempersiapkan area konservasi Pantai Teluk Asmara. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan untuk mengurangi potensi rusaknya alam liar dari satwa yang ada di pantai tersebut. Selain itu terdapat flora yang paling mendominasi berupa pohon cemara udang. Pohon ini memiliki manfaat besar dalam merehabilitasi lahan pada tanah berpasir (Dinas Kominfo Jatim, 2015). Cemara udang atau cemara laut ini berpotensi dikonservasikan pada pesisir pantai karena berfungsi sebagai pelindung dari terjadinya tsunami, pasang air laut tinggi hingga abrasi pantai. Adanya cemara laut ini juga dapat membantu dalam perkembangan biakan penyu untuk melindungi telurnya (Lindungi Hutan, 2022). Melihat hal tersebut, diperlukan adanya sebuah fungsi bangunan yang dapat memberikan pengalaman tersendiri yang berpengaruh pada lingkungan alam dengan kehidupan alami satwa dan pengunjung dalam kesadaran lingkungan. Pendekatan dari bangunan tersebut juga perlu memberikan dampak yang baik untuk memperbaiki lingkungan.



Gambar 1.1 Kondisi Tepi Pantai Teluk Asmara

(Sumber : Dokumentasi Lapangan oleh Penulis, 2023)

Pendekatan *Restorative Environment Design* merupakan sebuah pendekatan dimana penggunaan desain dan bangunan dapat mengembalikan kemampuan sistem alam pada penataan diri yang baik. Sama halnya dengan memulihkan sistem sosial dan ekologi dalam kondisi sehat. Tujuan bangunan restoratif membutuhkan kesatuan yang lebih besar terhadap penggunaan dan tanggung jawab dari sumber daya alam. Desain restoratif dapat dilakukan dengan menyediakan sumber daya alam untuk dijadikan sebagai pasokan energi. Namun juga diperlukan desain yang berdampingan dan terhubung dengan alam dan kondisi lingkungan baik flora maupun fauna. Dalam makna metafora, ruang adalah tempat pembawa informasi dari masa lampau dengan memori yang tersimpan. Desain restoratif menghargai hubungan yang sebelumnya sudah ada dengan mengupayakan pendekatan yang hidup dan penyatuan akan satu sama lainnya (Apró et al., 2021). Perancangan sebuah fasilitas yang dapat memwadahi berbagai kegiatan pengunjung dengan meminimalisir kerusakan alam sekitarnya dan memberikan umpan balik tambahan pada lingkungan akan memberikan potensi lebih terhadap berbagai aspek seperti lingkungan, ekonomi, bahkan pendidikan.

Salah satu bentuk dari wisata yang berhubungan langsung atau mendekatkan pengunjung dengan lingkungan adalah *ecopark*. *Ecopark* dapat dikatakan sebagai bentuk wisata yang berperan penting terhadap kelestarian lingkungan namun tetap memberikan manfaat pada sektor ekonomi, dan tidak menghilangkan faktor budaya setempat. Letak dari *Ecopark* sendiri biasanya jauh dari hiruk pikuk kota besar (Mahyuni et al., 2020). Dalam suatu penelitian tentang

Ecopark menuliskan bagaimana satu kelompok masyarakat memandang ekowisata khususnya generasi milenial. Generasi milenial dinilai memiliki kepekaan tersendiri terhadap pada isu lingkungan yang dapat mempengaruhi cara pandang mereka terhadap ekowisata (Dwijendra, 2018). Ekowisata memiliki enam karakteristik tersendiri yaitu, a) ekowisata melibatkan lingkungan alam tanpa mengganggu/merusak sistem alaminya, b) ekowisata berfokus pada pendidikan dan memberikan pengalaman besar, c) memiliki manfaat secara ekonomi bagi masyarakat lokal, d) ekowisata berusaha untuk memberikan konservasi terhadap suatu hasil alam, memberikan tatanan lanskap yang tak biasa atau eksotis, e) ekowisata harus melestarikan lingkungan dan tidak merusak lingkungan (Siswanto & Moeljadi, 2015).

Melihat tersebut disimpulkan bahwa perlu adanya sebuah sarana wisata yang dapat menampung berbagai kegiatan seperti konservasi satwa (khususnya penyu), dan edukasi mengenai pentingnya ekosistem alami dari Pantai Teluk Asmara sehingga dapat memberikan dampak positif pada lingkungan dan juga pengunjung. Dengan pemilihan pendekatan *Restorative Environment Design* diharapkan dapat mengembalikan ekosistem lingkungan alami di tengah potensi wisata pada pantai tersebut.

1.2. Tujuan Dan Sasaran Perancangan

Tujuan dari adanya perancangan *Eco-park* ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai bentuk pengembangan sarana rekreasi dari Pantai Teluk Asmara yang dapat memberikan edukasi, konservasi dan rekreasi yang dapat meningkatkan pemasukkan masyarakat lokal.
2. Menghasilkan kualitas wisata alam yang dapat dicontoh untuk pengembangan wisata alam lain di Indonesia yang dapat menarik perhatian wisatawan lokal atau manca negara.
3. Adanya fasilitas bangunan dengan meminimalisir dampak negatif pada lingkungan alam pantai dan melestarikan ekosistem alami dari pantai dengan batuan pengurangan dampak negatif dari pengunjung.

Sedangkan sasaran yang ingin dicapai dalam perancangan *Seaside Eco-Park* di Pantai Teluk Asmara Malang ini adalah sebagai berikut :

1. Tempat rekreasi yang berfungsi sebagai sarana edukasi dan rekreasi yang dapat dijangkau di daerah bibir pantai.
2. *Seaside Eco-park* di Pantai Teluk Asmara Malang menjadi salah satu tempat wisata yang ikonik dan tujuan utama wisatawan.
3. Menjadikan *Restorative Environment Design* sebagai solusi desain untuk mengurangi efek negatif dari bangunan kepada lingkungan alam.

1.3. Batasan Dan Asumsi

- Batasan dari objek perancangan *Eco-Park* di peruntukkan bagi wisatawan/pengunjung Pantai Teluk Asmara dengan ketertarikan alam/lingkungan yang tinggi dengan fasilitas yang memadai.
- Pengunjung dengan kelas menengah dapat mengunjungi *Eco-park* ini dengan pembelian tiket masuk.
- Jam oprasional pada massa utama dibuka pukul 08.00 – 17.00
- Batasan pada pendekatan *Restorative Environment Design* adalah dengan tidak banyak menggunakan material non alam dan memaksimalkan ruang terbuka hijau.
- Sedangkan untuk kepemilikan objek di asumsikan sebagai milik swasta, sehingga fungsi bangunan akan mendapat nilai ekonomi tinggi sebagai dana modal pengelola objek dan Pantai Teluk Asmara.
- Daya tampung massa di asumsikan berkapasitas kurang lebih 200 orang yang keluar masuk pada fasilitas utama.

1.4. Tahapan Perancangan

Dalam penyusunan laporan tugas akhir ini terdapat langkah – langkah yang dilakukan untuk menyelesaikan perancangan objek yang dipilih. Tahapan dimulai dari intepretasi judul, pengumpulan data hingga perancangan objek. Alur metodologi dalam penyelesaian tugas akhir ini dijabarkan melalui tabel 1.1 berikut:

Tabel 1.1 Tahapan Perancangan

Tahapan	Kegiatan
Tahap I Intepretasi Judul	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menentukan judul perancangan dan objek yang dipilih 2. Menentukan isu dan tujuan yang melatarbelakangi 3. Identifikasi masalah
Tahap II Pengumpulan Data	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menentukan studi kasus sebagai acuan 2. Melaksanakan observasi lapangan dan wawancara
Tahap III Analisa Data	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menganalisa studi kasus 2. Menganalisa hasil observasi lapangan dan wawancara 3. Menentukan potensi dan kekurangan objek studi kasus dan lokasi lapangan
Tahapan IV Azas dan Metode Rancang	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analisa site (Iklim, peraturan daerah, zoning) 2. Analisa ruang, bentuk dan tampilan
Tahapan V Tema dan Konsep Rancangan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menentukan pendekatan tema perancangan objek 2. Menentukan konsep rancangan (tatanan massa, tampilan, ruang luar dan ruang dalam, struktur)
Tahapan VI Gambar Rancangan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengerjaan rancangan gambar kerja objek rancangan 2. Pengerjaan rancangan gambar 3D objek rancangan

Sumber : Data Pribadi Penulis, 2023

1.5. Sistematika Laporan

Sistematika laporan ini disusun dalam 5 (lima) bab pokok pembahasan yang menguraikan antara lain :

- Bab I. Pendahuluan : Bab ini berisi tentang latar belakang dari objek terpilih yaitu *Seaside Eco-park* Pantai Teluk Asmara Malang yang dilengkapi dengan fakta, data dan isu yang diangkat untuk mendukung bentuk perancangan objek.
- Bab II. Tinjauan Objek Perancangan : Bab ini berisikan studi literatur, studi kasus dan analisa studi dari sebuah objek yang digunakan sebagai pembandingan dan gambaran awal dengan fungsi yang sama seperti objek perancangan tugas akhir. Tinjauan khusus berisikan penekanan pada objek perancangan seperti, lingkup pelayanan, aktifitas, kebutuhan ruang, dan program ruang.
- Bab III. Tinjauan Lokasi Perancangan : Bab ini berisikan latar belakang pemilihan site, kondisi fisik lokasi, potensi lingkungan dan infrastruktur setempat yang akan digunakan sebagai acuan perancangan.
- Bab IV. Analisa Perancangan : Bab ini berisikan pendalaman perancangan setelah pengumpulan data yang ada. Analisa perancangan ini meliputi analisa lokasi yang dipilih untuk perancangan objek, analisa organisasi ruang dan analisa bentuk dan tampilan bangunan.
- Bab V. Konsep Perancangan : Bab ini merupakan inti dari isi laporan yang berisikan tentang perancangan konsep dimulai dari pemilihan tema, pendekatan dan metode perancangan yang dipilih yaitu Restoratif Arsitektur, dan konsep rancangan seperti konsep pola, ruang, bentuk, struktur dan sistem dalam ruang.