

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. LATARBELAKANG

Kota Kupang sebagai Ibu Kota Provinsi Nusa Tenggara Timur memiliki fungsi pengembangan wilayah dalam konteks Regional maupun Nasional. Hal tersebut tertuang dalam kebijakan Tata Ruang Wilayah Nasional (RTRWN) yang menetapkan KotaKupang sebagai salah satu Pusat Kegiatan Nasional(PKN) yang terletak diwilayah Indonesia bagian Timur. Dalam kebijakan pengembangan kawasan strategis, KotaKupang termasuk salah satu kawasan strategis di Provinsi Nusa Tenggara Timur dengan kegiatan utama adalah sector industri,**pariwisata**, dan perikanan laut. Dengan memperhatikan kondisi dan potensi wilayah dalam RTRW Kota Kupang, dilain hal juga Terwujudnya fungsi dan peranan setiap BWK untuk mendukung Kota Kupang sebagai Pusat Pemerintahan, Perdagangan dan Jasa, Pendidikan, Kesehatan, Pariwisata dan Pusat Kegiatan Nasional (PKN) berbasis Kota Tepi Pantai atau **Waterfront City** yang berkelanjutan.

Salah satu permasalahan pengembangan tata ruang Kota Kupang yang menjadikan Kota Kupang sebagai kota perairan dengan kekayaan wisata pantai yaitu :Perkembangan pembangunan kawasan pesisir kota belum berorientasi pada pembangunan yang menempatkan kawasan pantai sebagai bagian mukakota yang memiliki nilai tersendiri.

Kota Kupang memiliki beberapa wisata pantai yang tersebar sepanjang pantai kota ini,sala satunya yaitu Pantai Warna Oesapa.

Keberadaan Pantai Warna Oesapa sebagai kawasan wisata dan rekreasi pun sesuai dengan Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Kupang , dimana kawasan ini termasuk dalam BWK III Arah pengembangan sebagai kawasan pengembangan kawasan pariwisata.

Kawasan ini berdasarkan dengan menjadisalahsatuyangberkembangsaat inidenganmemiliki daya tarik tersendiri dari lokasi ini.

Dilihat dengan keadaannya sebagai sebuah kawasan wisata yang ada kondisinya memiliki beberapa masalah yang dikaitkan dengan 5A Aspek pariwisata yang ada yaitu :

1. Attraction

Untuk atraksi sendiri yang dapat menarik wisatawan sendiri hanyalah pemandangan pantai di waktu sore hari saja dan permainan lampu warna warni pada malam hari. Adapun atraksi yang dibuat para pengunjung yaitu berupa mengadakan lomba musikal pada tempat ini.

2. Accessibility

Dari pencapaian yang ada sendiri pencapaian menuju lokasi ini sudah sangat baik karena berada langsung ditengah kota dengan pencapaian yang langsung.

3. Amenities

Untuk fasilitas yang menunjang perjalanan wisata di tempat ini belum ada sehingga perlu dihardirkan sehingga dapat menunjang keberadaan wisata ini.

4. Accommodation

Untuk akomodasi sendiri lokasi ini belum ada fasilitas berupa penginapan yang layak seperti cottage, resort ataupun lainnya sehingga masih perlu ditata.

5. Activities

Untuk aktifitas yang layak sendiri yang mencirikan keberadaannya dipinggiran pantai. Aktifitas yang ada belum memenuhi seperti kebiasaan para pengunjung hanya menikmati sunset saja tetapi untuk menikmati keindahan laut sendiri belum ada.

Adapun dari beberapa aspek di antaranya yang menyangkut tentang aspek Visual, fungsional dan ekologi, maka dapat dijabarkan diantaranya:

1. Pantai warnas secara fungsional terlihat kotor-jorok karena adanya pasar, sehingga belum dapat membedakan aktifitas antar pasar dan kawasan wisata.
2. Secara Visual pantai warnas sendiri belum mencirikan sebagai pantai warnas yang mempunyai karakter tersendiri.

3. Secara Ekologis sampah yang ada dipantai warnasendirimenjadipemasalahan yang serius sehingga perlu adanya penataan akan hal tersebut.

Dengan permasalahan dan potensi yang ada maka terwujudnya suatu Konsep Desain berupa ***Peremajaan Kawasan Wisata Pantai Warnadengan Pendekatan Waterfront City*** yang berorientasi pada arah Wisata dan Rekreasi dengan peremajaan, karena lokasi ini berada di pinggir pantai sehingga harus dikembangkan menjadi sebuah wisata yang berpotensi menjadi wajah atau muka kota ketika dilihat dari laut tentang pantai. Oleh karena itu Kota Kupang, maka dari itu *Waterfront City* dipilih sebagai pendekatan karena *Waterfront City* sendiri memiliki karakter sebagai pengolahan estetika daerah tepian air yang lebih atraktif lagi.

Untuk upaya peningkatan menggunakan metode Perancangan Kota 8 Elemen fisik kota, sehingga penerapannya sesuai dengan apa yang dibutuhkan dalam perancangan ini

1.2. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas maka menimbulkan beberapa masalah yang diidentifikasi secara arsitektur yaitu berkaitan dengan Elemen 5A dalam sebuah kawasan wisata jadi memunculkan beberapa masalah antara lain sebagai berikut:

1.2.1 Attraction / Atraksi

Kawasan wisata ini yang berada di pinggiran pantai sehingga dapat memunculkan karakter dari kawasan ini sehingga bagaimana mengolah atau mengatur atraksi dari kawasan ini sehingga dapat memunculkan atraksi yang baru dari kawasan ini serta dapat mengoptimalkan muka pantai yang ada ?

1.2.2 Accessibility / Aksesibilitas

Berdasarkan dengan keadaan lokasi yang berada di Kota Kupang dan sebagai tempat wisata pantai, sehingga bagaimana menata atau mengatur mengenai aksesibilitas pada lokasi objek studi ini ?

1.2.3 Amenities / Fasilitas

Berdasarkan dengan kekurangan fasilitas yang ada pada lokasi objek studi sehingga bagaimana mengolah atau menampilkan sebuah fasilitas yang dapat menunjang kawasan ini ?

1.2.4 Accommodation / Akomodasi

Sebagai tempat wisata yang berkembang saat ini pantai waran sendiri belum memiliki beberapa fasilitas yang dapat menunjang keberadaan wisatawan yang ada , maka dari itu bagaimana menghadirkan atau mengolah fasilitas yang dibutuhkan sehingga dapat mengoptimalkan keberadaanya dipinggiran pantai ?

1.2.5 Activities / Aktivitas

Berdasarkan dengan keberadaanya sebagai kawasan wisata sehingga memunculkan sebuah aktifitas yang semestinya tetapi akan hal itu aktifitas yang ada belum mendukung kan kawasan ini , maka dari itu Bagaimana mengolah atau mengatur aktifitas yang ada sehingga sesuai dengan kebutuhanya ?

1.3. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan dengan identifikasi masalah yang ada maka masalah yang dapat dirumuskan adalah : Bagaimana Meningkatkan kualitas wisata pantai warnadengan pendekatan *Waterfront City* yang mengoptimalkan keberadaanya di tepian pantai ?

1.4. MAKSUD, TUJUAN DAN SASARAN

Berdasarkan dengan rumusan masalah yang ada maka dapat memiliki maksud, tujuan dan sasaran dalam menerapkan konsep wisata seperti:

1.4.1 Maksud

Meneliti dan mengkaji dokumen ataupun prospekt tentang pantai warnadengan dilihat dari keberadaanya sekarang dengan kebutuhan untuk kedepanya.

1.4.2 Tujuan

Menata atau meningkatkan nilai kualitas kawasan ini dengan cara diremajakan sehingga menjadi sebuah wahaj kota yang baru ketika dilihat dari pantai

1.4.3 Sasaran

Menciptakan sebuah Konsep yang dapat menganalisa keberadaa lokasi ini dengan cara meningkatkan kualitas kawasan sesuai dengan sarana prasarana yang ada berdasarkan dengan 5 aspek pariwisata yang ada dan menciptakan sebuah konsep wisata tepian air.

1.5. RUANG LINGKUP, BATAS DAN ASUMSI

1.5.1 Ruang Lingkup

a. Ruang Lingkup Spasial

Lokasi

yang menjadi dan menerapkan Konsep desain ini terletak di Kawasan Wisata Pantai Warna Oesapa, Kelurahan Oesapa, Kota Kupang.

b. Ruang Lingkup Substansi

Saya akan melihat apa yang ada dalam menerapkan konsep desain ini yang berkaitan dengan memperhatikan unsur arsitektur yaitu, fungsi, struktur, dan estetika.

Penyelesaian solusi desain hanya pada peremajaan Kawasan wisata Pantai Warna Oesapa khususnya kawasan pariwisata yang terdapat pada daerah tersebut.

Studi yang dilakukan akan mengacu pada tujuh (7) elemen Fisik Kota yakni :

- Pemanfaatan Tanah (Land Use)
- Sirkulasi dan Parkir (Circulation and Parking)
- Bentuk dan Massa Bangunan (Building Form and Massing)
- Ruang Terbuka (Open Space)
- Jalur Pejalan Kaki (Pedestrian Ways)
- Dukungan Aktivitas (Activity Support)
- Petanda (Signage)

1.5.2 Batasan

Semua pernyataan diatas merupakan sebuah substansi , tetapi difokuskan dengan pendekatan *Waterfront City* yang bersifat kawasan tepian air yang berorientasi pada sektor pariwisata yang mengacu pada 7 elemen fisik kota .

1.5.3 Anggapan Dasar

Saya merencanakan pantai warna ini dengan mengandaikan pasar Oesapa itu akan di remajakan atau pasar itu akan menjadi pasar yang dapat menunjang wisata pantai warna yang sudah direncanakan kedepannya.

1.6. METODOLOGI

1.6.1 Metode Pengambilan Data

Dalam metode pengumpulan data ini, metode pengumpulannya dilakukan dengan dua sumber yaitu primer dan sekunder

1. Data Primer

Data yang secara langsung diperoleh dengan melakukan STUDI PRESEDEN, yakni melakukan survey dan peninjauan langsung pada lokasi (hasil observasi dan wawancara) dalam hal ini lokasi Pantai Warna Oesapa untuk mendapatkan ukuran lahan studi, keberadaan fisik lokasi dan padangan masyarakat sekitar tentang keberadaan lokasi ini.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang didapat tidak secara langsung pada saat di lokasi (data penunjang) yang literatur lainnya. Dengan kata lain data sekunder berupa data literatur (library search), yang merupakan data hasil penelitian kepustakaan untuk mendapatkan landasan teori yang relevan dengan kenyataan di lapangan dan topik perencanaan. seperti :

- Peta yang berkaitan dengan kondisi daerah studi.
- Data administratif lokasi studi , jumlah pengunjung, garis sepadan pantai, ketinggian gelombang dan alur pasang surut air laut dalam kawasan Pantai Warna Oesapa

1.6.2 MetodaAnalisiData

Metoda analisa yang digunakan yaitu :

1. Analisakawasan wisata dengan metode 5A
 - Accessibility / Aksebilitas
Menganalisa permasalahan mengenai akses menuju lokasi secara eksternal maupun internal dalam lokasi.
 - Accomodation / Akomodasi
Menganalisa Permasalahan mengenai akomodasi pada lokasi objek studi yang ada dan mnegahadirkan sebuah fasilitas yang sesuai dengan kebutuhanya.
 - Attraction / Atraksi
Menganalisa permasalahan atraksi dalam kawasan dan memata atau mengolah atraksi dari kawasan ini.
 - Activities / Aktifitas
Menganalisa permasalahan aktifitas dalam kawasan ini sehingga memulculkan sebuah aktifitas yang baru atau sesuai dengan kebutuhanya.
 - Amenities / Fasilitas
Menaganilisa permasalahan Fasilitas penunjang kawasan ini sebagaimna mestinya ysehingga dapat meningkatkan kualitas dan kebutuhan kawasan wisata pada umumnya.
2. Analisa Peningkatan Kulitas Peremajaan yang meliputi makro kawasan (SWOT), meliputi analisa internal dan eksternal.
 - Analisa Internal
Analisa data dengan memperhatikan kelemahan dan kekuatan yang terdapat pada lokasi perencanaan. Kelemahan berupa permasalahan yang ada pada kawasan Pantai Warna Oesapa, sedangkan kekuatan berupa potensi-potensi yang ada pada lokasi atau kawasan perencanaan.

- Analisa Eksternal
Analisa data-data dengan melihat peluang dan tantangan yang ada pada kota Kupang secara makro.
- Analisis sosial masyarakat
Analisis sosial berkaitan dengan persepsi dan aspirasi pengunjung Pantai Warna Oesapamengenai faktor-faktor yang mengganggu kenyamanan kawasan Pantai Warna Oesapamelalui analisis kualitatif.
- Analisis terinci kawasan
Analisis ini menggunakan teknik tumpang tindih peta dan bedah foto.

3. Analisa Penataan Elemen Fisik Kawasan

Identifikasi masalah disini dimaksudkan untuk menemu kenali secara garis besar berbagai masalah yang berkaitan dengan dugaan awal bahwa kawasan tersebut perlu dilakukan peremajaan. Kriteria yang akan dijadikan tolok ukur penilaian dalam identifikasi ini akan mengacu tujuh (7) elemen Fisik Perkotaan yang meliputi :

- Pemanfaatan Lahan (*Land Use*)
Pemanfaatan lahan merupakan salah satu elemen kunci desain perkotaan. Karena pemanfaatan lahan menentukan rencana-rencana dua dimensi dimana nantinya ruang tiga dimensi dibentuk dan fungsi-fungsi dalam Kawasan Pantai Warna Oesapa
- Bentuk dan Massa Bangunan (*Building Form and Massing*)
Berdasarkan Garis-garis Pedoman Long Beach (dalam Shirvani, Urban Design Process, hal 21), Susunan dan Penampilan Bangunan mencakup : ketinggian, massa, jangkauan, skala, proporsi, bahan dan penyelesaian, warna, penerangan serta bentuk yang interaktif sehingga mencerminkan identitas yang khas dari sebuah kawasan pariwisata dan rekreasi
- Sirkulasi dan Parkir (*Circulation and Parking*)

Masalah sirkulasi dan parkir memiliki dua pengaruh langsung terhadap kualitas lingkungan yakni terhadap kelangsungan aktifitas kota serta mampu menimbulkan visual impact terhadap bentuk fisik dan struktur kota. Untuk itu yang perlu ditinjau adalah mengenai daya capai/aksesibilitas, kelancaran arus pergerakan serta pemenuhan kebutuhan ruang parkir pada kawasan perencanaan.

- Ruang Terbuka (*Open Space*)

Ruang terbuka yang dimaksud disini adalah adalah ruang terbuka yang dimanfaatkan publik antara area bermain, ruang terbuka hijau serta taman Keberadaan ruang terbuka yang akomodatif pada kawasan Pantai Warna Oesapa diharapkan mampu meningkatkan kualitas ini secara keseluruhan dengan menyediakan tempat relaksasi / bersantai bagi pengunjung yang potensial

- Jalur Pejalan Kaki (*Pedestrian Ways*)

Jalur pejalan kaki merupakan suatu sarana pemberi kenyamanan dan elemen pendukung bagi kegiatan pariwisata yang terjadi di kawasan Pantai Warna Oesapa. Jalur pejalan kaki mampu mengurangi ketergantungan akan kendaraan bermotor di kawasan Pantai Warna Oesapa (sehingga mengurangi kemacetan), membantu lingkungan dengan menciptakan suatu sistem berskala manusia, serta meningkatkan kualitas udara pada kawasan Pantai Warna Oesapa.

- Aktifitas Pendukung (*Activity Support*)

Yang dimaksud dengan aktifitas pendukung disini adalah semua kegiatan/aktifitas yang mendukung berlangsungnya proses kegiatan pariwisata seperti kegiatan rekreasi yang ada pada kawasan Pantai Warna Oesapa.

- Petanda (Signage)
Merupakan tanda/identitas pada suatu obyek berdasarkan keunikannya. Misalnya landmark yang terdapat di kawasan Pantai Warna Oesapa.

1.7. KELUARAN

Adapun keluaran yang dihasilkan dari hasil studi dan penulisan ini adalah berupa *Urban Design Guideline* (UDGL) yakni berupa Panduan Desain Kawasan dimana bentuk bangunan yang direncanakan merupakan model simulasi dan pengandaian bentuk semata khususnya pada bangunan yang menunjang wisata pada Kawasan Wisata Pantai Warna Oesapa.

1.8. SISTEMATIKA PENULISAN

Adapun sistematika penulisan dari proposal ini adalah sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Membahas tentang Latar Belakang sehingga terciptanya konsep pemikiran tentang konsep desain ini, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Maksud, Tujuan, dan Sasaran, Ruang Lingkup, Batasan dan Agangapan dasar, Metodologi, Sistematika Penulisan serta Kerangka Berpikir dalam penulisan makalah ini.

BAB 2 KAJIAN PUSTAKA

Berisikan mengenai pemahaman tentang judul makalah serta teori-teori secara umum yang berkaitan dengan judul konsep desain ini.

BAB 3 TINJAUAN LOKASI

meliputi Tinjauan terhadap kota Kupang serta Tinjauan terhadap Kawasan Pantai Warna Oesapa

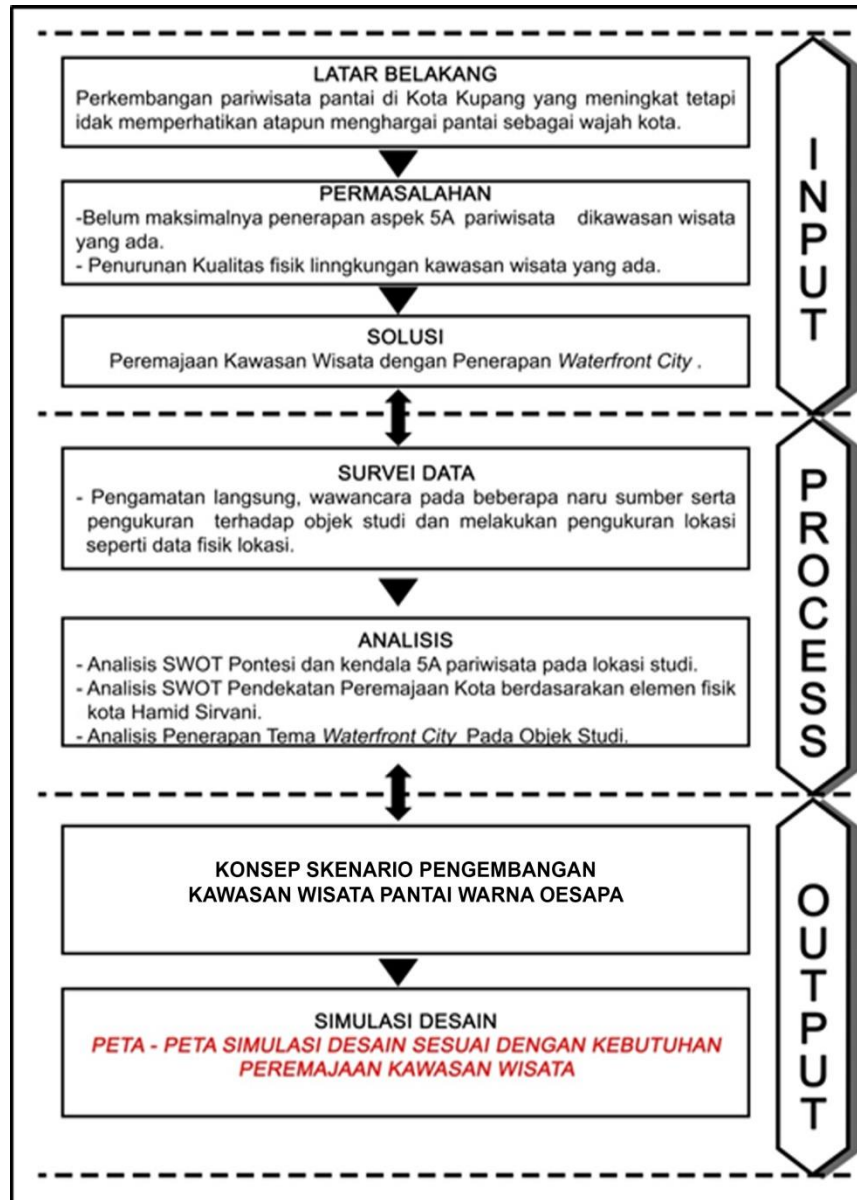
BAB 4 ANALISA

meliputi Analisa aktifitas dan fasilitas kebutuhan wisata, Analisa Peningkatan Kualitas Perumahan Kawasan, dan Analisa Penataan Elemen Fisik Kawasan

BAB 5 KONSEP PEREMAJAAN KAWASAN WISATA PANTAI WARNA OESAPA

meliputi Skenario Pengembangan, Strategi Penataan, Konsep Dasar Peremajaan Kawasan Pantai Warna Oesapa.

1.9.KERANGKA BERPIKIR



Gambar 1.1Skema Kerangka Berpikir

(Sumber : Pemikiran Penulis)