

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Landasan Teori**

##### **2.1.1 Wisata Pesisir**

Wisata pesisir atau *coastal tourism* merupakan salah satu konsep pengembangan objek wisata yang menggunakan pinggir pantai sebagai atraksi utama atau daya tarik utama. Kegiatan yang dilakukan biasanya hanya berpusat di area pantai saja, seperti bermain pasir, bermain air di pinggir pantai, ataupun aktivitas pasif seperti berjemur dan menikmati *view* ke arah laut (Cahyadinata, 2009).

Wisata pesisir merupakan salah satu destinasi wisata dengan lingkup yang cukup besar, apalagi pada negara kelautan seperti Indonesia. Fasilitas-fasilitas yang mendukung jenis wisata ini pun cukup banyak, antara lain adalah dermaga, *club house*, akuarium laut, area bermain anak dan orang dewasa, penginapan atau *resort*, kolam renang, ruang untuk rekreasi atau aktivitas pasif seperti berjemur, area panggung), area makan seperti restoran, galeri dan pasar seni (Tjahjono Sofyan Rahardjo, 2002). Dengan daftar fasilitas tersebut, dapat dikatakan bahwa Ancol memenuhi kriteria sebagai destinasi wisata pesisir.

Pengembangan konsep wisata pesisir pada suatu area harus mempertimbangkan beberapa hal, seperti memperhatikan lokasi dan titik terumbu karang sebagai pemecah ombak, memperhatikan kondisi hutan mangrove, dapat memperhatikan mengenai pencemaran laut dan mengatasinya, lalu memaksimalkan aksesibilitas, sarana, prasarana yang disesuaikan dengan bentuk dan kontur pantai (Hafidian, Alifiana, dan Rimadewi Suprihardjo, 2013).

### **2.1.2 Beach Club**

*Beach club* merupakan suatu istilah untuk suatu rancangan yang berfungsi sebagai area rekreasi dan hiburan, dan terletak di pinggir pantai. Dengan area yang seringkali terbuka atau *outdoor*, *beach club* merupakan salah satu tempat hiburan yang cukup terkenal dan ramai dikunjungi oleh masyarakat lokal maupun pendatang dari luar. Suasana yang diciptakan di pinggir pantai membuat kebanyakan pengunjung menikmati suasana dan waktunya di tempat tersebut. Bangunan dengan fungsi sebagai *beach club* memiliki fasilitas-fasilitas yang menjadi akomodasi bagi para pengunjung, seperti area restoran, ruang publik atau plaza, café, kolam renang, serta fasilitas lainnya yang dapat memenuhi kriteria sebagai *beach club* (I Kadek Merta Wijaya, 2022).

### **2.1.3 Desain Biofilik**

Desain Biofilik merupakan konsep yang diadaptasikan dari usaha manusia yang ingin memasukkan unsur-unsur alam menjadi suatu desain rancangan atau desain lingkungan binaan. Konsep desain ini bertujuan untuk menciptakan suatu desain rancangan yang tetap mengadopsi unsur alam. Sehingga, suatu lingkungan binaan tidak terlihat sepenuhnya seperti dirancang oleh manusia, tetapi ada unsur-unsur alam yang terkandung di dalamnya. Dengan tujuan yang cukup jelas itu, manusia masih memiliki kesulitan dalam merealisasikan konsep Desain Biofilik tersebut. Manusia sebagai makhluk hidup yang membutuhkan kepastian serta berpikir dengan logika, kurang bisa memahami sifat alam yang lebih bebas dan spontan. Sehingga, beberapa aspek pada alam sulit untuk diterima oleh manusia (Stephen R. Kellert, Judith Heerwagen, Martin Mador, 2008).

Dengan adanya kesulitan yang dialami oleh manusia tersebut, konsep Desain Biofilik akhirnya terbagi menjadi beberapa elemen yang dapat memudahkan manusia dalam menerapkannya pada suatu desain rancangan. Elemen-elemen tersebut sudah merupakan adaptasi dari alam

yang dapat langsung diterapkan oleh manusia ke dalam suatu desain (Stephen R. Kellert, Judith Heerwagen, Martin Mador, 2008).

#### **2.1.4 Elemen-elemen pada Desain Biofilik**

Menurut buku *Biophilic Design: The Theory, Science and Practice of Bringing Buildings to Life*, terdapat 6 elemen yang menjadi bagian dari penerapan Desain Biofilik pada desain rancangan, yaitu:

1. *Environmental features* adalah elemen yang mengandung karakteristik dari alam itu sendiri dan sering digunakan pada suatu lingkungan binaan, seperti udara, cahaya matahari, air, vegetasi, dan aspek lain yang dapat memunculkan suasana alam pada lingkungan binaan.
2. *Natural shapes and form* adalah representasi dari unsur-unsur alam yang sering diterapkan pada bangunan, biasanya berupa ornamen pada fasad maupun bagian interior bangunan. Contoh bentuk dari ornamen tersebut adalah bentuk-bentuk tanaman, bunga, hewan, atau bentuk lain yang dapat merepresentasikan suatu simulasi yang terjadi di alam.
3. *Natural patterns and processes* adalah elemen-elemen dari alam yang dimasukkan ke dalam suatu lingkungan binaan. Berbeda dengan elemen ke 2, *natural patterns and processes* bukan representasi elemen alam tetapi proses dari alam itu sendiri yang langsung dimasukkan dan digabungkan ke suatu desain lingkungan binaan.
4. *Light and space* adalah jenis-jenis cahaya yang dapat diaplikasikan pada suatu rancangan dan bentuk ruangan yang dapat terbentuk pada suatu area. Dimana bentuk ruang tersebut juga dapat dipengaruhi dari arah dan intensitas cahaya yang masuk dan membentuk satu bayangan pada ruang. Tergantung dari bagaimana pengaplikasian cahaya seperti arah cahaya dan bayangan serta

intensitas cahaya tersebut pada suatu ruangan, pengalaman ruang yang dialami akan berbeda juga.

5. *Place-based relationship* adalah elemen yang menekankan pada penggabungan antara budaya yang dimiliki suatu kelompok tertentu dengan unsur ekologi dari suatu daerah. Sehingga, kedua hal tersebut saling tergabung dan menciptakan *place-based relationship*.
6. *Evolved human-nature relationships* adalah elemen-elemen yang terbentuk dari insting atau sifat mendasar milik manusia yang menyebabkan manusia bergantung kepada alam. Seperti insting manusia untuk mencari tempat bernaung atau berlindung, insting untuk mencari perlindungan, maupun rasa takut atau rasa kagum yang timbul ketika manusia berinteraksi langsung dengan alam.

### **2.1.5 Elemen-elemen pada Desain Biofilik *Environmental Features***

Elemen nomor 1, yaitu *Environmental Features* atau unsur-unsur alam adalah elemen yang akan diterapkan pada rancangan ulang berupa ruang publik di tapak Ancol Beach City. Terdapat 12 elemen atau unsur alam yang akan dibahas dan akan digunakan sebagai acuan untuk diaplikasikan pada desain rancangan oleh penulis, yaitu sebagai berikut:

1. *Color*. Warna merupakan salah satu aspek yang cukup berperan penting untuk membantu manusia dalam bertahan hidup. Dengan kemampuan manusia untuk melihat dan membedakan warna, manusia dapat mencari makan atau minum, mengidentifikasi bahaya yang kemungkinan akan datang, menemukan jalan keluar, ataupun sekedar mengidentifikasi dan membedakan objek tertentu. Manusia cenderung tertarik pada objek atau hal-hal yang berwarna cerah, seperti pelangi,

bunga, atau warna-warna natural yang biasa disebut dengan *earth color tones* atau warna-warna Bumi.

2. *Water*. Sering disebut sebagai salah satu elemen yang esensial dalam kegiatan bertahan hidup manusia. Tidak hanya sebagai kebutuhan yang mendasar, air juga sering menjadi elemen yang menarik untuk desain lansekap. Biasanya dapat berupa sungai, kolam atau danau buatan, air mancur, ataupun sekedar genangan kecil yang sengaja dibuat.
3. *Air*. Seringkali manusia menggunakan AC untuk mendinginkan atau menyejukan ruangan. Namun, dengan adanya kecenderungan untuk dekat dengan alam, manusia tetap lebih menyukai adanya udara alami yang datang langsung dari luar. Sehingga, penting untuk tetap menjaga agar udara dapat bersirkulasi.
4. *Sunlight*. Cahaya matahari merupakan salah satu aspek yang penting bagi manusia. Sejak bayi, manusia dianjurkan untuk rutin berjemur dan terekspos paparan sinar matahari walaupun intensitasnya tentu harus dijaga. Dengan memberikan sirkulasi untuk cahaya alami masuk ke dalam suatu ruangan, dapat memberikan beberapa dampak positif seperti mencegah ruangan yang terlalu lembab dan mencegah tumbuhnya bakteri serta jamur, dan juga dapat mengurangi penggunaan listrik di pagi dan siang hari.
5. *Plants*. Vegetasi atau pepohonan juga merupakan salah satu aspek yang sejak dulu sudah dianggap sangat berperan. Selain memfilter udara sekitar agar tetap segar dan bersih, pepohonan juga menjadi salah satu sumber makanan dan kebutuhan lainnya. Dengan adanya pepohonan, suatu area bisa terasa menjadi lebih sejuk dan memiliki udara yang lebih bersih.

6. *Animals*. Merupakan salah satu aspek yang tidak selalu digambarkan atau ditempatkan pada suatu tempat secara harfiah atau benar-benar wujud fisik dari hewan tersebut. Tetapi, wujud hewan tersebut bisa diubah menjadi sebuah objek seperti patung, ornamen dekorasi, dan lainnya. Dengan adanya gambaran atau objek dengan bentuk hewan terbukti dapat meningkatkan kepuasan serta emosional manusia. Salah satu contoh yang dapat meletakkan atau memasukkan wujud fisik hewan ke dalam suatu desain secara sederhana adalah aquarium atau kolam ikan dan juga sangkar burung yang biasanya memang sengaja dibuat untuk dilihat oleh pengunjung.
7. *Natural Materials*. Beberapa material buatan seperti beton, kayu komposit, ataupun keramik yang sengaja dibuat dengan tekstur batu merupakan material-material yang sengaja didesain agar tidak cepat rusak, memiliki kekuatan serta ketahanan yang baik, dan tetap mirip dengan material alam. Namun, semirip apapun material buatan tersebut dengan material alam, tetap saja tidak dapat meniru bagaimana proses yang dimiliki oleh material alam itu. Seperti ketika material kayu yang semakin lapuk atau menua ternyata mempengaruhi tingkat kesenangan serta emosional dari manusia juga.
8. *Views and Vistas*. Merupakan elemen yang merujuk kepada preferensi manusia terhadap area eksterior dari suatu rancangan. Dengan memperlihatkan konektivitas bagian dalam dan luar dapat memberikan dampak yang positif untuk mental manusia. Tetapi, bagian eksterior yang ditunjukkan juga harus dipertimbangkan familiaritasnya dengan pengunjung. Ketika pengunjung melihat pemandangan alam yang familiar, maka kepuasan atau kesenangan yang ia rasakan akan lebih

meningkat ketimbang pemandangan alam yang tidak familiar karena kemungkinan dapat menimbulkan rasa takut atau ketidaknyamanan.

9. *Façade Greening*. Fasad yang menjadi contoh pada aspek ini adalah fasad tanaman rambat atau aspek *green building* lain seperti *green roof*. Dimana kedua hal tersebut terbukti juga meningkatkan kepuasan atau kesenangan manusia ketika melihatnya secara langsung. Fasad tanaman rambat pun memiliki beberapa manfaat selain untuk visualisasi bangunan, seperti *sun shading* alami. Selain itu, tanaman rambat yang diletakkan pada dinding bangunan juga dapat menggambarkan budaya tertentu yang dimiliki oleh suku atau kalangan masyarakat tertentu.

10. *Geology and Landscape*. Adanya keharmonisan antara suatu bangunan dengan aspek alam tentu saja juga merupakan suatu nilai tambah dan meningkatkan kepuasan manusia. Keharmonisan atau kecocokan yang dimiliki oleh bangunan dan alam dapat dicontohkan dengan *Prairie-style* milik *Frank Lloyd Wright* yang menggambarkan struktur bangunan sangat menyatu dengan tanah dan memperlihatkan kekokohan serta keharmonisan antara keduanya.

11. *Habitats and Ecosystems*. Bangunan yang dibangun berada di alam biasanya dekat dengan habitat atau ekosistem tertentu. Dimana hal ini dapat mempengaruhi desain rancangan dari bangunan tersebut. Seperti misalnya terdapat kolam, hutan, atau aspek alam lainnya yang dekat dengan tempat bangunan tersebut berada. Hal ini merupakan nilai tambah lainnya karena kecenderungan manusia yang semakin mencari area-area yang masih berupa alam dan belum termasuk ke area perkotaan dengan gedung-gedung kaca yang tinggi.

12. *Fire*. Api sejak lama seringkali dianggap sebagai elemen yang destruktif atau menghancurkan dan cukup sulit untuk meletakkan elemen api ke dalam suatu desain. Namun, pada konsep Desain Biofilik, api dianggap sebagai elemen atau lambang dari kehangatan dan perlindungan yang dapat memunculkan kenyamanan serta memberikan kualitas warna yang berbeda tapi tetap menyenangkan untuk dilihat. Salah satu contoh pengaplikasian api pada desain adalah memperlihatkan manfaat dari api itu sendiri, seperti kehangatan, cahaya, atau salah satu aspek yang dibutuhkan dalam memasak.

Melalui 12 elemen *Environmental Features* tersebut, mungkin tidak semua elemen dapat diterapkan pada desain rancangan milik penulis. Setelah penulis menyelesaikan proses pengumpulan serta analisis data tapak, penulis akan menentukan elemen apa saja dan bagaimana penerapannya pada desain rancangan.

## 2.2 Studi Tipologi dan Besaran Ruang

Ancol sebagai salah satu bentuk wisata pesisir harus memenuhi kriteria atau kualifikasi fungsi yang sudah ditetapkan. Seperti yang sudah disebutkan, fungsi-fungsi pendukung wisata pesisir adalah *club house*, akuarium laut, area bermain anak dan orang dewasa, penginapan, kolam renang, ruang untuk rekreasi pasif, area makan, galeri dan pasar seni yang bisa menunjang perekonomian dan memenuhi fungsi kawasan wisata pesisir. Ancol memiliki berbagai fungsi penunjang dan setiap fungsi yang menjadi kriteria sudah terpenuhi. Sehingga, penulis memutuskan untuk mencari preseden mengenai rancangan dengan konsep *water-front* atau *sea side* untuk mencari lebih lanjut mengenai perancangan plaza di pinggir area laut atau perairan kemudian dibandingkan dengan ukuran standar dari buku Data Arsitek jilid 2, Ernest Neufert.



## 2.2.1 Analisis Preseden Beton Hala Water Front Center Proposal



Gambar 2. 1. Render Eksterior Preseden. (2011).

Sumber: Archdaily ([https://www.archdaily.com/138343/beton-hala-water-front-center-proposal-lompreta-nolte-arquitetos-mequetraffic?ad\\_medium=gallery](https://www.archdaily.com/138343/beton-hala-water-front-center-proposal-lompreta-nolte-arquitetos-mequetraffic?ad_medium=gallery))

Beton Hala Water Front Center merupakan sebuah desain proposal di kota Belgrade, Serbia, yang bertujuan untuk merancang ruang perantara antara beberapa *landmark* di kota tersebut. *Landmark* yang akan menjadi tujuan utama perancangan ini adalah Belgrade Fortress, Kalemegdan Park, Beton Hala, dan Kosancicev Venac. Proposal desain yang menjadi preseden ini menggunakan tapak di dekat Beton Hala.

UIN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2. 2. Masterplan Preseden. (2022).

Sumber: Archdaily ([https://www.archdaily.com/138343/beton-hala-water-front-center-proposal-lompreta-nolte-arquitetos-mequetraffic?ad\\_medium=gallery](https://www.archdaily.com/138343/beton-hala-water-front-center-proposal-lompreta-nolte-arquitetos-mequetraffic?ad_medium=gallery))

Pada gambar di atas, dapat dilihat bahwa di belakang area rancangan, terdapat penghijauan yang sangat luas. Dengan adanya area hijau di bagian belakang, pendesain memaksimalkan potensi tersebut dengan merancang sebuah ruang publik dengan menggunakan area hijau tersebut.



Gambar 2. 3. Studi Besaran Ruang Preseden. (2022).

Sumber: Archdaily ([https://www.archdaily.com/138343/beton-hala-water-front-center-proposal-lompreta-nolte-arquitetos-mequetraffic?ad\\_medium=gallery](https://www.archdaily.com/138343/beton-hala-water-front-center-proposal-lompreta-nolte-arquitetos-mequetraffic?ad_medium=gallery)), lalu dikembangkan oleh penulis.

Penulis melakukan perhitungan untuk menghitung besaran dari masing-masing ruang yang kira-kira akan dimasukkan oleh penulis ke

dalam desain rancangan. Terdapat kurang lebih 6 fungsi yang ada, yaitu *exhibition hall*, restoran atau *café*, teras, *lounge*, *co-working space*, dan *lobby*. Fungsi-fungsi tersebut dipecah dan disebar di antara 3 lantai dan disesuaikan dengan besaran bangunannya. Fungsi bangunan ini lebih mengarah ke area ruang publik dan penggunaan *exhibition* untuk pameran seperti pada umumnya. Luasan untuk masing-masing ruangan pun cukup besar karena total luas lantai bangunan tersebut adalah sekitar 13.560 m<sup>2</sup>, yaitu:

1. *Exhibition Hall*: 2.430 m<sup>2</sup>
2. Restoran: 1.090 m<sup>2</sup> (tempat duduk: 780 m<sup>2</sup>; dapur: 290 m<sup>2</sup>)
3. Teras: 2.360 m<sup>2</sup>
4. *Lounge*: 1.170 m<sup>2</sup>
5. *Co-working Space*: 280 m<sup>2</sup>
6. *Lobby*: 380 m<sup>2</sup>

Kapasitas pengunjung untuk bangunan ini tidak dijabarkan karena desain bangunan ini merupakan sebuah proposal yang tidak terbangun. Namun, jika dilihat dari luasan yang diberikan, luasan yang diberikan untuk masing-masing ruangan cukuplah besar. Melalui preseden ini, penulis dapat menentukan kira-kira ruangan dengan fungsi apa sajakah yang akan menjadi fungsi utama dan fungsi apa yang akan menjadi penunjang hasil rancangan nanti.

### **2.2.2 Studi Besaran Ruang Melalui Buku Data Arsitek**

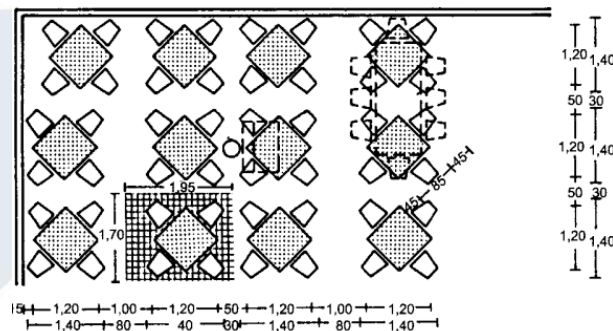
Data Arsitek adalah buku yang memberikan keterangan mengenai fungsi ruangan beserta dengan ukuran-ukuran standar atau minimal dari suatu ruangan. Penulis akan mencoba untuk mencocokkan perhitungan di Data Arsitek dengan preseden di atas untuk mengetahui berapa kapasitas ruangan tersebut. Data yang didapatkan akan digunakan untuk menentukan fungsi utama bangunan pada Bab IV.

$$\begin{array}{l}
 1 \text{ Luas tempat duduk dalam satu baris.} \\
 \text{Tambahan } \geq 0,5 \times \geq 0,9 \\
 \geq 0,45 \text{ m}^2/ \text{ tempat duduk} \\
 = 0,05 \text{ m}^2/ \text{ tempat duduk} \\
 \geq 0,50 \text{ m}^2 \rightarrow \textcircled{1}
 \end{array}$$

Gambar 2. 4. Perhitungan Luas Ruang Teater. (2003).

Sumber: Data Arsitek Jilid 2

Gambar di atas adalah rumus untuk menentukan luas teater melalui luas area tempat duduk per pengunjung. Melalui perhitungan di atas, dapat dilihat bahwa setiap kursi untuk penonton akan memiliki luas sekitar 0,5 hingga 0,9 m<sup>2</sup>. Jika menghitung luas *exhibition hall* presiden hanya berdasarkan luas bangku penonton, maka paling sedikit total dari *exhibition hall* tersebut akan menampung sekitar 2.700 orang dan paling banyak akan menampung sekitar 4.860 orang. Namun, jika dikurangi dengan area penyimpanan, ruang penunjang seperti *make up* dan *dressing room*, maupun area sirkulasi, jumlah pengunjung yang dapat masuk sekaligus akan lebih sedikit dari jumlah tersebut. Presiden yang menjadi proposal tidak menunjukkan data dengan jelas mengenai fungsi-fungsi tersebut.



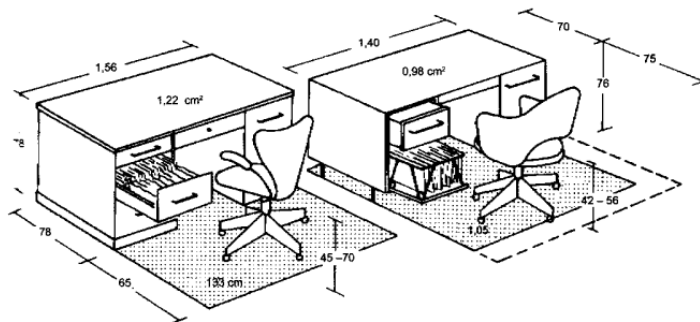
Gambar 2. 5. Luas Area Tempat Duduk Restoran. (2003).

Sumber: Data Arsitek Jilid 2

Pada gambar di atas, ruangan berukuran sekitar 37 m<sup>2</sup> dapat menampung 12 meja untuk masing-masing 4 orang. Walaupun penataan meja juga berpengaruh kepada kapasitas pengunjung yang bisa masuk.

Dengan menggunakan perhitungan ini, area tempat duduk tanpa memperhitungkan area sirkulasi pada preseden dapat menampung kurang lebih 1.000 pengunjung sekaligus. Jika sirkulasi pada restoran adalah 20% luas restoran, maka luas yang benar-benar diperuntukkan untuk area tempat duduk adalah 624 m<sup>2</sup>, dan kapasitas maksimal pengunjung kurang lebih adalah sekitar 760 orang.

Perhitungan untuk area teras atau *lounge* biasanya menyesuaikan luasan bangunan karena kedua fungsi tersebut walaupun penting untuk ada pada suatu bangunan publik, dapat menyesuaikan dan lebih fleksibel peletakkannya. Namun, jika mengikuti perhitungan 2 m<sup>2</sup> per orang dan dikurangi area sirkulasi, maka kurang lebih *lounge* dan teras mampu menampung sekitar 900 orang untuk *lounge* dan 450 orang untuk teras.



Gambar 2. 6. Perhitungan Luas Meja Kantor per Orang. (2003).

Sumber: Data Arsitek Jilid 2

Perhitungan luas per meja dapat menjadi acuan untuk menghitung luas perkantoran. Pada preseden, terdapat fungsi *workshop* yang bisa menjadi *co-working space* dengan luas 280 m<sup>2</sup>. Jika dikurangi dengan sirkulasi 20%, luas area tempat duduk pada *co-working* tersebut adalah 224 m<sup>2</sup>. Tergantung dari jenis furniture dan peletakkannya, kapasitas *co-working* tersebut berkisar antara 97 sampai 112 meja kantor. Namun, apabila ada fungsi lain seperti *lounge* atau *shared facilities area* maka kapasitas kantor tersebut juga bisa berkurang.

*Lobby* suatu bangunan merupakan area utama untuk menyambut datangnya pengunjung. Perkiraan luas per orang di *lobby* adalah sekitar 2 m<sup>2</sup>. Total luas *lobby* adalah 380 m<sup>2</sup> dan jika dikurangi dengan sirkulasi 20% adalah 304 m<sup>2</sup>. Sehingga, perkiraan kapasitas *lobby* pada preseden adalah 151 orang.

Perhitungan di atas adalah perhitungan kasar mengenai luasan ruang dan kapasitas yang mampu ditampung secara maksimal dalam satu waktu. Melalui proses pengumpulan data dan analisis data di Bab IV, penulis akan menentukan fungsi utama bangunan serta luasan dan kapasitas masing-masing fungsi yang tentu saja disesuaikan dengan konsep Desain Biofilik.

