

**PERANCANGAN FASILITAS WISATA DI TELUK LAMPUNG MENGGUNAKAN
METODE *POETIC ARCHITECTURE***

***IN THE DESIGNING OF TOURISM FACILITIES IN LAMPUNG BAY WITH APPLYING
POETIC ARCHITECTURE METHOD***

Shofia Islamia Ishar¹ dan M. Shubhi Yuda Wibawa²

¹ Universitas Bandar Lampung. E-mail: shofia.ishar@gmail.com

² Universitas Lampung. E-mail: shubhiyuda@gmail.com

Dikirim 5 Januari 2017 Direvisi 7 Februari 2017 Disetujui 17 Maret 2017

ABSTRAK

Metode *poetic Architecture* merupakan metode yang dinilai paling tepat untuk merancang fasilitas wisata di Teluk Lampung. Selain merupakan metode yang dapat memperkaya kreativitas, *poetic architecture* juga merupakan metode yang dapat mengarahkan arsitek untuk lebih sensitif memperlakukan alam dalam proses merancang. Tujuan mengaplikasikan metode ini pada perancangan fasilitas wisata di Teluk Lampung adalah untuk mengeksplorasi potensi alam yang dimiliki oleh Teluk Lampung dan mengajak masyarakat untuk dapat mengapresiasi dan menjaga alam yang selama ini disia-siakan. Metode *Poetic Architecture* dalam penelitian ini diaplikasikan ke dalam desain fasilitas wisata berupa fasilitas apresiasi dalam wujud tempat duduk-duduk dan trek pedestrian. Terdapat beberapa tahap yang dilakukan dalam mengaplikasikan metode ini yaitu mengonservasi unsur alam yang ada dengan cara mempertahankan unsur-unsur alam yang ada pada tapak dan seminimal mungkin mengintervensi karakter asli alam, interpretasi literal terhadap unsur alam setempat sebagai acuan konsep desain, dan mengaplikasikan material yang memberikan atmosfer puitis berbasis suasana alam Teluk Lampung.

Kata kunci: Teluk Lampung, metode *PoeticArchitecture*, fasilitas wisata.

ABSTRACT

Poetic Architecture was the most effective methods to design tourism facilities in Lampung Bay. Besides as a methods having the ability to enrich creativity, *Poetic Architecture* could also direct architects to be more sensitive to treat nature in their designing process. The aim of applying this methods was to explore natural potentials in Lampung Bay and to invite people to appreciate nature that had been abandoned. *Poetic Architecture Methods* in the research was applied into the design of tourism facilities such as seats and pedestrian track. There were several steps in applying this method which were to conserve natural elements by minimizing human interventions, to literally interpret nature elements as the main design concept and to apply materials which would give poetics ambience of Lampung Bay's nature.

Keywords: Lampung Bay, *Poetic Architecture* method, tourism facilities

PENDAHULUAN

Teluk Lampung merupakan salah satu aset berharga yang dimiliki Kota Bandar Lampung. Posisinya yang berada di tengah kota memberikan suasana alami di tengah hiruk-pikuk aktivitas perkotaan. Keindahan pemandangan laut dan kapal-kapal yang berlayar di atas Teluk Lampung bisa dinikmati dari kejauhan melalui jalan-jalan utama dan dari beberapa bangunan komersil di Kota Bandar Lampung. Namun sayangnya ketika dilihat lebih dekat, kondisi fisik dan lingkungan area Teluk Lampung tidak seindah yang terlihat dari kejauhan. Kondisinya yang terbengkalai membuat lahan potensial ini menjadi kehilangan arti. Masyarakat tidak pernah diarahkan untuk menghargai dan melestarikan keberadaannya. Area ini dijadikan tempat pembuangan sampah oleh warga sekitar dan menjadi area perkampungan kumuh. Sementara itu Teluk Lampung selalu menjadi incaran para pengembang untuk membangun dan mengembangkannya secara komersil. Oleh karena itu, dibutuhkan metode yang tepat untuk mengembangkan dan menciptakan suasana yang membangkitkan minat masyarakat untuk melestarikannya.

Poetic Architecture dalam konteks perancangan di bentang alam merupakan suatu metode yang mendorong arsitek untuk bersikap lebih sensitif dalam mendesain di bentang alam. Selain itu, metode ini memberi peluang pengayaan kreativitas dan imajinasi dalam proses perancangan melalui jalur *tangible* maupun *intangible* yang disesuaikan dengan potensi alam setempat.

Metode *Poetic Architecture* menempatkan penghormatan terhadap alam pada prioritas tertinggi dalam setiap keputusan desain. Menurut Antoniades (1992), alam telah menjadi sentra dari

segala metafora dalam arsitektur. Alam merupakan inspirasi yang tidak akan pernah habis dalam suatu proses pencarian ide. Alam seperti puisi, unsur-unsur alam ibarat bait-bait dalam puisi, dan arsitek ibarat pujangga yang merangkai bait demi bait puisi tersebut menjadi karya yang harmonis. Dalam konteks merancang di bentang alam, sikap yang harus dimiliki arsitek adalah kepekaan dalam memperlakukan alam dengan romantis yaitu dengan cara merespon dan “mendengarkan” keinginan alam.

Menurut Antoniades (1992), terdapat dua langkah yang dapat ditempuh memperlakukan alam secara puitis yaitu melalui cara tidak terukur (*intangible*) dan terukur (*tangible*).

Langkah tidak terukur (*intangible*) dapat diaplikasikan ke dalam arsitektur dengan cara sebagai berikut:

1. Melalui metafora. Metafora adalah cara untuk menyatakan sesuatu dengan mengibaratkannya dengan sesuatu yang lain. Dalam merancang di bentang alam, arsitektur berfungsi sebagai perumpamaan sifat-sifat unsur alam yang akan dipuisikan.
2. Melalui asosiasi mental. Asosiasi mental adalah suatu proses membayangkan sesuatu yang tidak nyata menjadi sesuatu yang seolah-olah nyata untuk membantu memanggil ingatan terhadap hal lain. Dalam konteks merancang di bentang alam, arsitek dapat mewujudkannya melalui formulasi konsep arsitektur yang berupa deskripsi tentang unsur alam yang akan dipuisikan sehingga dapat mudah diingat oleh penggunanya. Dalam metoda ini, arsitektur berfungsi sebagai pemanggil ingatan terhadap suatu wujud unsur alam.
3. Melalui kontemplasi atau pertapaan, pengaguman dan “pengorbanan pribadi”. Cara ini merupakan cara untuk mengenal alam lebih dalam.

Kontemplasi merupakan suatu upaya untuk merasakan alam dan “mendengarkan” segala keinginannya. Pengaguman dan pengorbanan pribadi juga merupakan upaya untuk mengenal alam namun dengan cara yang lebih beresiko seperti menjelajahi hutan dan tinggal dalam waktu yang lama di tengah alam untuk mengalami dan merasakan fenomena yang akan terjadi.

Sedangkan langkah terukur (*tangible*), dapat diplikasikan dengan cara sebagai berikut:

1. Melalui integrasi bangunan dan tapak pada denah maupun pada potongan
2. Memberi semacam “kejutan” pada kondisi alam yang netral dan cenderung membosankan
3. Menjauhi atau meminimalisir rancangan buatan (*man-made*) pada denah maupun potongan
4. Melalui subordinasi total kepada alam dengan cara menghindari rancangan yang memenuhi garis utuh tapak, yaitu dengan cara menenggelamkan bangunan ke dalam tapak
5. Melalui penyatuan interior dengan eksterior, baik melalui strategi bukaan atau melalui penggabungan elemen eksterior dan interior
6. Melalui ketergantungan pada bahan alam
7. Melalui reaksi imitatif seperti interpretasi literal kepada alam atau interpretasi substansial dan eksistensial terhadap kualitas dan hukum alam.
8. Melalui reaksi inklusif dimana semua yang telah disebut di atas dapat digabungkan menjadi hubungan yang timbal balik, baik secara tidak terukur (*intangible*) maupun yang terukur (*tangible*).

Dengan mengaplikasikan metode *Poetic Architecture* pada perancangan fasilitas wisata di Teluk Lampung, diharapkan kawasan wisata ini akan menjadi kawasan yang berharga dan mampu “mengajak” masyarakat untuk lebih mengapresiasi

keberadaannya.

METODE PENELITIAN

Terdapat tiga tahap yang dilakukan dalam penelitian ini, yaitu tahap pengumpulan data, analisis data, perumusan konsep dan perancangan.

Pada tahap pengumpulan data, data primer didapatkan melalui survei lapangan. Sedangkan data sekunder didapatkan melalui studi literatur dan studi terhadap penelitian sebelumnya yang berjudul Perancangan Area Tepian Air Teluk Lampung Menggunakan Pendekatan *Poetic Architecture*.

Pada tahap analisis data, dilakukan penentuan unsur-unsur alam yang dianggap sebagai potensi unggul tapak untuk dijadikan ide desain.

Pada tahap perumusan konsep, yang dilakukan adalah:

- A. Menentukan jenis fasilitas wisata yang akan didesain
- B. Menentukan area penempatan fasilitas tersebut
- C. Pengaplikasian metode *Poetic Architecture* yang sebagai konsep desain

Pada tahap desain, penulis melakukan simulasi perancangan berdasarkan analisis tapak dan rumusan konsep yang telah dilakukan sebelumnya. Luaran gambar yang dihasilkan adalah berupa denah, tampak dan perspektif 3 dimensi.

Alat yang digunakan pada penelitian ini adalah beberapa *software* desain yaitu *Sketch Up*, *Adobe Photoshop* dan *Corel Draw*

HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS Gambaran Umum Tapak

Lokasi tapak tepatnya berada di Kecamatan Teluk Betung Utara. Tapak dapat diakses dari Jl. Ikan Sepat dan Jl.

Ikan Bawal, Kecamatan Teluk Betung Utara, Bandar Lampung. Karakteristik kawasan wisata Teluk Lampung merupakan pantai berukuran kecil yang tersembunyi di

balik padang rumput, dikelilingi hutan mangrove, dan dibingkai oleh bebatuan dan pasir putih.



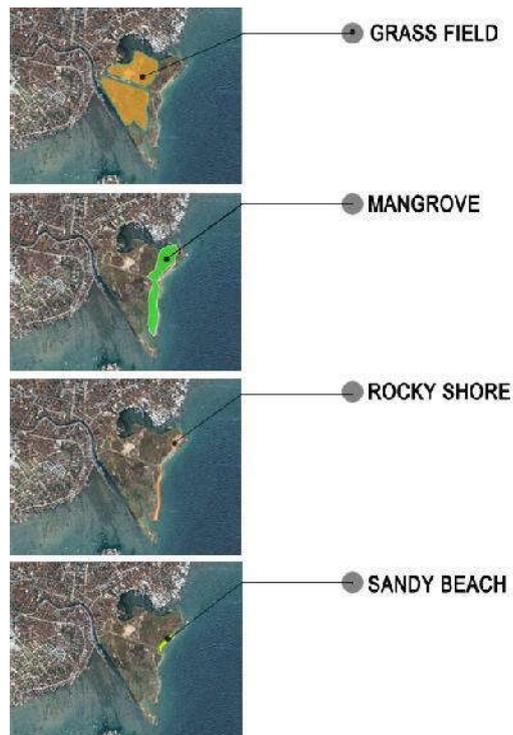
Gambar 1: Gambaran suasana eksisting tapak
Sumber: Ishar, 2015

Menurut Ishar 2015, terdapat empat titik (*spot*) pada tapak yang dinilai memiliki nilai puitis dan layak dieksplorasi melalui desain yaitu: area padang rumput (*grassfield spot*), area hutan Mangrove (*Mangrove spot*), area

pantai berpasir (*sandy beach*) dan area pantai berbatu (*rocky shore*). Titik-titik ini lah yang menjadi dasar ide perancangan fasilitas wisata pada penelitian ini.



Gambar 2. Tampak atas tapak perancangan
Sumber: Ishar, 2015



Gambar 3. Titik-titik (*spot*) puitis pada tapak
 Sumber: Ishar, 2015



Gambar 4. Area Padang Rumput (*Grass Field spot*)
 Sumber: Survei 2015



Gambar 5. Area hutan Mangrove (*Mangrove spot*)
 Sumber: Survei 2015



Gambar 5. Area hutan Mangrove (*Mangrove spot*)
Sumber: Survei 2015



Gambar 6. Area pantai berpasir (*sandy Beach*)
Sumber: Survei 2015

Jenis Fasilitas Wisata

Jenis fasilitas wisata yang akan didesain dalam penelitian ini adalah fasilitas berupa tempat duduk dan trek pedestrian. Pemilihan kedua fungsi ini berdasarkan tujuan utama peneliti yaitu untuk mengajak masyarakat agar dapat mengapresiasi alam dengan mudah.

Kehadiran fasilitas tempat duduk dan trek pedestrian dinilai mampu dengan efektif mengarahkan perhatian kepada nilai puitis yang dimiliki alam Teluk Lampung.

Dengan dimunculkannya aktivitas dan fasilitas duduk dan berjalan-jalan di trek yang terdesain dengan baik, maka akan lebih mudah menikmati alam Teluk Lampung di waktu luang. Baik untuk sekedar menikmati suasana alam dengan bersantai atau berwisata dengan kerabat dekat.

Peletakan Fasilitas Wisata Pada Tapak

Fasilitas duduk dan trek pejalan kaki akan diletakkan pada spot-spot puitis yang dimiliki tapak yaitu, area hutan Mangrove, area pantai berpasir dan area pantai berbatu. Namun, fokus peletakan fasilitas ini lebih diarahkan pada spot yang mempunyai akses langsung terhadap pemandangan laut yaitu area hutan mangrove yang berbatasan langsung dengan pantai berpasir dan area pantai berbatu.

Metoda peletakan fasilitas duduk dilakukan mengikuti garis batas antara hutan Mangrove dan pantai berpasir. Hal ini ditujukan untuk menjembatani batas antara Mangrove dan pantai. Sedangkan trek pejalan kaki dibuat mengikuti garis kontur dan diletakkan mengelilingi keseluruhan tapak. Hal ini ditujukan agar pengunjung dapat lebih mudah mengeksplorasi dan mengenal karakteristik tapak.



Gambar 8. Sebaran fasilitas tempat duduk
Sumber: Google earth dan analisis pribadi

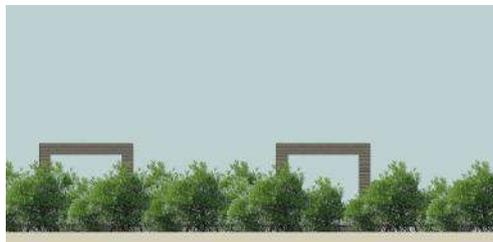


Gambar 9. Sebaran fasilitas trek pejalan kaki
Sumber: Google earth dan analisis pribadi

Konsep Desain

Konsep utama pada perancangan fasilitas wisata di Teluk Lampung adalah berupa “gerbang” apresiasi pengunjung untuk menikmati alam. Posisi pantai yang tertutupi padang rumput menyebabkan pengunjung kesulitan untuk melihat pantai secara langsung. Oleh karena itu, fasilitas tempat

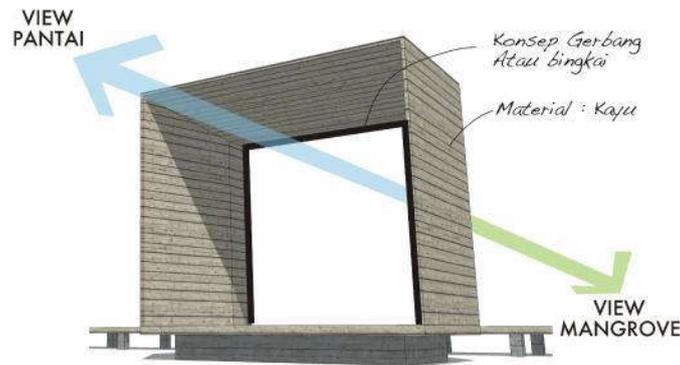
duduk didesain memiliki dinding tinggi berbentuk gerbang yang dapat terlihat dari kejauhan. Desain fasilitas tempat duduk dengan dinding tinggi yang mengintip di sela-sela pemandangan tanaman Mangrove bertujuan untuk memberi rasa ingin tahu kepada pengunjung terhadap apa yang akan dilihatnya sesampainya di area tersebut.



Gambar 10. Konsep desain fasilitas tempat duduk sebagai “gerbang” menuju area pantai

Tempat duduk ini didesain memiliki dua arah pandang yaitu ke arah pantai dan ke arah hutan Mangrove. Konsep gerbang ini

juga merupakan interpretasi dari sikap “membangkai” keindahan alam ke dalam desain arsitektural.



Gambar 11. Konsep desain fasilitas tempat duduk

Konsep yang kedua adalah “*imitating nature*”. Kata *Immitating* pada desain fasilitas wisata di Teluk Lampung ini merupakan wujud interpretasi literal terhadap unsur-unsur alam yang dominan membentuk karakteristik alam Teluk Lampung. *Immitating* pada desain ini juga merupakan sikap perancang dalam menghormati karakteristik alam dengan cara mengharmoniskan tampilan desain agar senada dengan wajah alam.

Langkah yang diambil dalam mewujudkan konsep ini adalah dengan mengaplikasikan material yang mempunyai karakteristik paling mirip dengan unsur alam yang ada di tapak.

Unsur-unsur alam yang akan “diimitasi” pada desain ini adalah kayu, pasir dan batu. Unsur kayu diinterpretasikan ke dalam desain tempat duduk dan trek pedestrian sebagai material utama. Unsur pantai diinterpretasikan ke dalam pemilihan material kayu pada fasilitas tempat duduk yang berwarna pucat sesuai dengan warna pasir pada tapak. Sedangkan unsur batu diinterpretasikan pada fasilitas trek di area *rocky shore* dengan cara membuat duplikasi batu sebagai area pijakan pengunjung.

Desain Fasilitas Wisata di Teluk Lampung

Desain fasilitas wisata difokuskan pada area bibir pantai agar pengunjung dapat

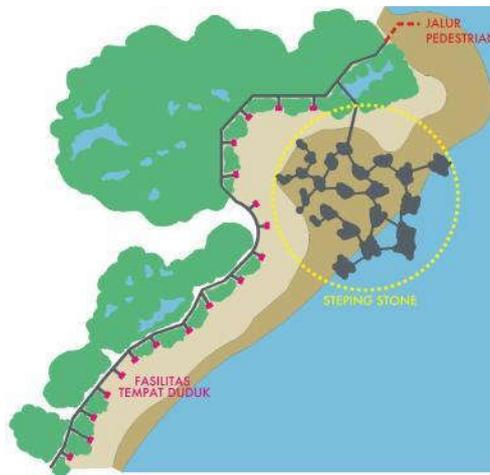
lebih mudah mengapresiasi keindahan laut dan suasana pantai. Trek pedestrian dirancang mengikuti garis kontur dan menembus area hutan Mangrove. Hal ini ditujukan agar pengunjung dapat mengeksplorasi area hutan Mangrove dengan melakukan aktifitas trekking. Aktifitas trekking di sepanjang tepian pantai merupakan suatu sekenerio perjalanan yang menawarkan pengalaman menikmati alam bagi para pengunjung.

Pengunjung bisa merasakan indahnya alam melalui pengalaman visual yang berbeda dari kedua sisi penglihatannya dimana di satu sisi adalah pemandangan hutan Mangrove, sementara di sisi lainnya adalah pemandangan pantai dan laut. Aktifitas trekking ini dapat bermuara pada pondokan-pondokan yang berfungsi sebagai tempat duduk yang didesain seperti “bingkai”. Fungsi dari tempat duduk ini adalah selain sebagai tempat beristirahat, namun dapat juga berfungsi sebagai stan berfoto (*photo booth*) di mana pengunjung bisa mengambil latar belakang hutan Mangrove atau pantai.

Trek pejalan kaki ini juga mengarahkan pengunjung ke titik pantai berbatu (*rocky shore*) yang juga didesain untuk dapat diakses oleh pengunjung. Keberadaan bebatuan di bibir pantai selama ini jarang diinterpretasikan sebagai sesuatu yang berharga. Namun dengan langkah mendesain pijakan-pijakan yang dapat terhubung langsung dengan hamparan bebatuan tersebut, pengunjung dapat

mengakses area tersebut dengan mudah dan juga dapat mengapresiasinya melalui

fotografi.



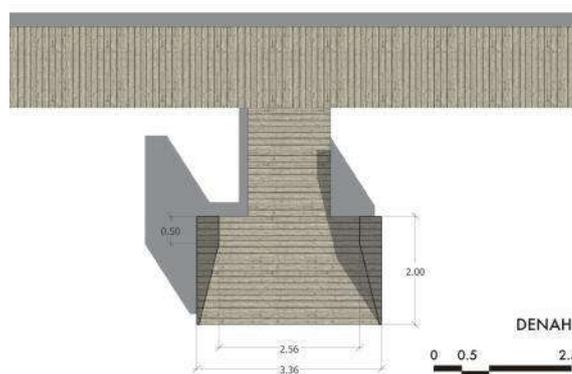
Gambar 12. Posisi fasilitas tempat duduk, trek dan batu pijakan pada tapak

Desain Fasilitas tempat duduk dan trek

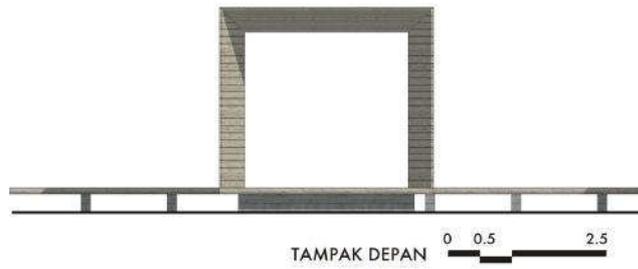
Fasilitas tempat duduk menyebar di sepanjang bibir pantai dan terkoneksi dengan fasilitas trek. Desain bentuk tempat duduk merupakan interpretasi bentuk gerbang yang diwujudkan kedalam bentuk kubus. Pemilihan material dari kayu merupakan implementasi dari konsep *imitation nature* dimana keputusan penggunaan material kayu adalah langkah untuk mengharmoniskan diri dengan

karakteristik hutan Mangrove.

Pada desain trek pedestrian, trek dibuat tidak menapak pada tanah dengan tujuan untuk mengkonservasi unsur alam berupa rumput dan rawa. Trek pedestrian menggunakan sistem panggung dengan material kayu yang juga bertujuan untuk mengharmoniskan diri dengan suasana hutan Mangrove yang didominasi dahan dan ranting.



Gambar 13. Denah fasilitas tempat duduk dan trek



Gambar 14. Tampak fasilitas tempat duduk dan trek



Gambar 15. Perspektif fasilitas tempat duduk dan trek



Gambar 16. Suasana fasilitas tempat duduk dari arah pantai



Gambar 17. Suasana fasilitas trek di spot hutan Mangrove

Desain Steping stone (area pijakan)

Fasilitas *stepping stone* ditujukan untuk memudahkan akses ke area *rocky shore*

yang didominasi oleh bebatuan besar, licin dan tajam.



Gambar 18. Kondisi area *Rocky Shore* pada tapak eksisting



Gambar 19. Peletakan dan desain bentuk *stepping stone* pada *Rocky Shore*

Peletakan *stepping stone* mengikuti bentuk area pantai berbatu (*rocky shore*) dan menyebar seluas area pantai berbatu tersebut. Sedangkan bentuk pijakan dibuat

mirip dengan bentuk bebatuan pada area tersebut. Warna dari *stepping stone* juga disesuaikan dengan warna bebatuan pada area tersebut.

KESIMPULAN

Dengan adanya simulasi perancangan fasilitas wisata di kawasan wisata Teluk Lampung dengan menggunakan metode *Poetic Architecture*, diharapkan kawasan wisata Teluk Lampung dapat berkembang menjadi kawasan wisata tepian air yang berharga. Dampak yang diharapkan antara lain adalah:

1. Kawasan ini berkembang menjadi kawasan wisata yang berbasis konservasi lingkungan alam
2. Masyarakat dapat memiliki ruang publik yang bisa dimanfaatkan sebagai ruang social
3. Adanya perlindungan untuk kawasan ini

agar tidak dieksploitasi oleh pihak-pihak yang mementingkan kepentingan profit semata

4. Adanya kesinambungan dan sinergi manfaat antara kawasan tepian pantai dengan kawasan pasar ikan dan Pasar Teluk secara keseluruhan

Sementara itu, prospek yang diharapkan adalah:

1. Prospek wisata, baik wisata pantai dan wisata kuliner
2. Prospek identitas dan kebanggaan bagi masyarakat Lampung
3. Prospek pengembangan lebih lanjut dengan mengoneksikan antara kawasan ini dengan kawasan-kawasan wisata pantai lainnya yang bisa dicapai

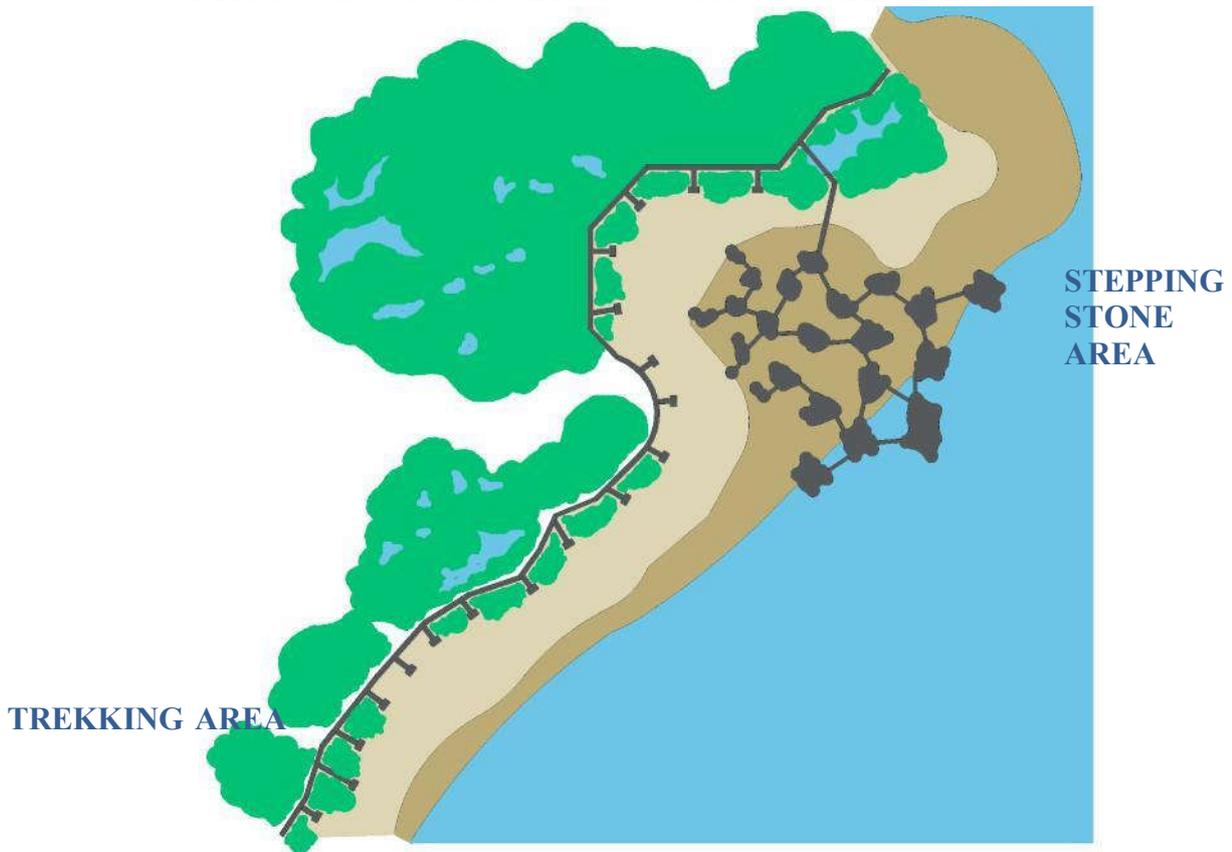
dengan penggunaan transportasi air.

Semoga dengan adanya simulasi perancangan fasilitas di Teluk Lampung ini dapat meningkatkan kesadaran bagi masyarakat untuk terus menjaga dan mengapresiasi alam.

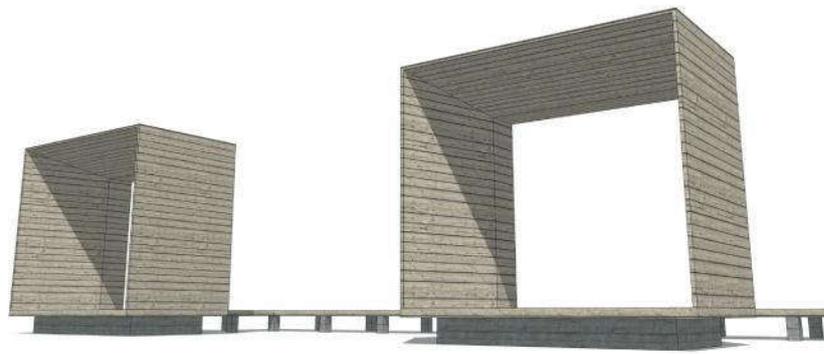
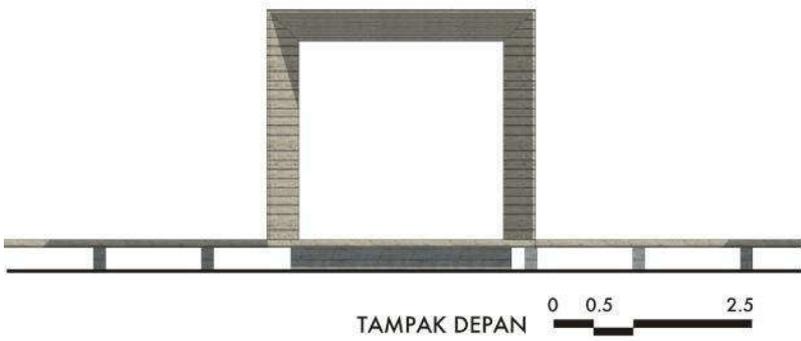
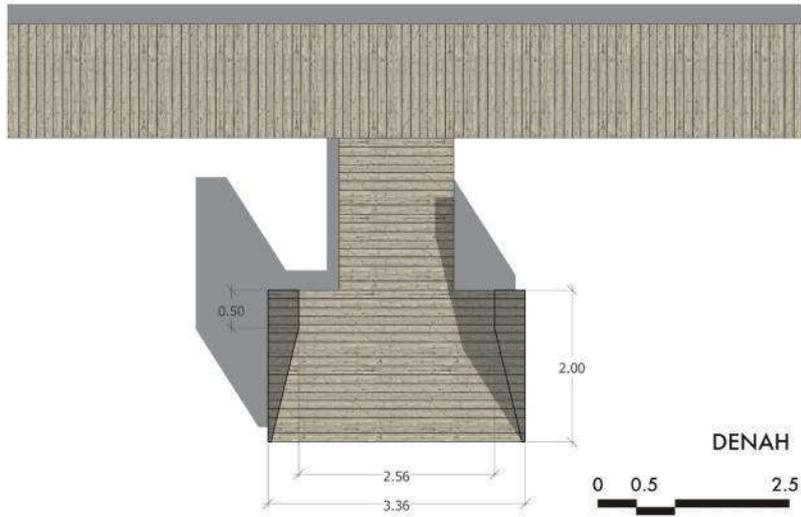
REFERENSI

- Antoniades, Antony C. (1992). *Poetics of Architecture: Theory of Design*. New York: Van Nostrand Reinhold.
- Ishar, Shofia Islamia. Syahroni, Muhamad. (2015). *Design of Lampung Bay Waterfront using Poetic Architecture Approach*. (page. 119-124). Kitakyushu: Journal of AILCD.

**LAMPIRAN
PERANCANGAN FASILITAS WISATA DI TELUK LAMPUNG**



BLOCK PLAN DENGAN MENGGUNAKAN PETA GOOGLE EARTH



DETAIL TREK DAN TEMPAT DUDUK PERSPEKTIF



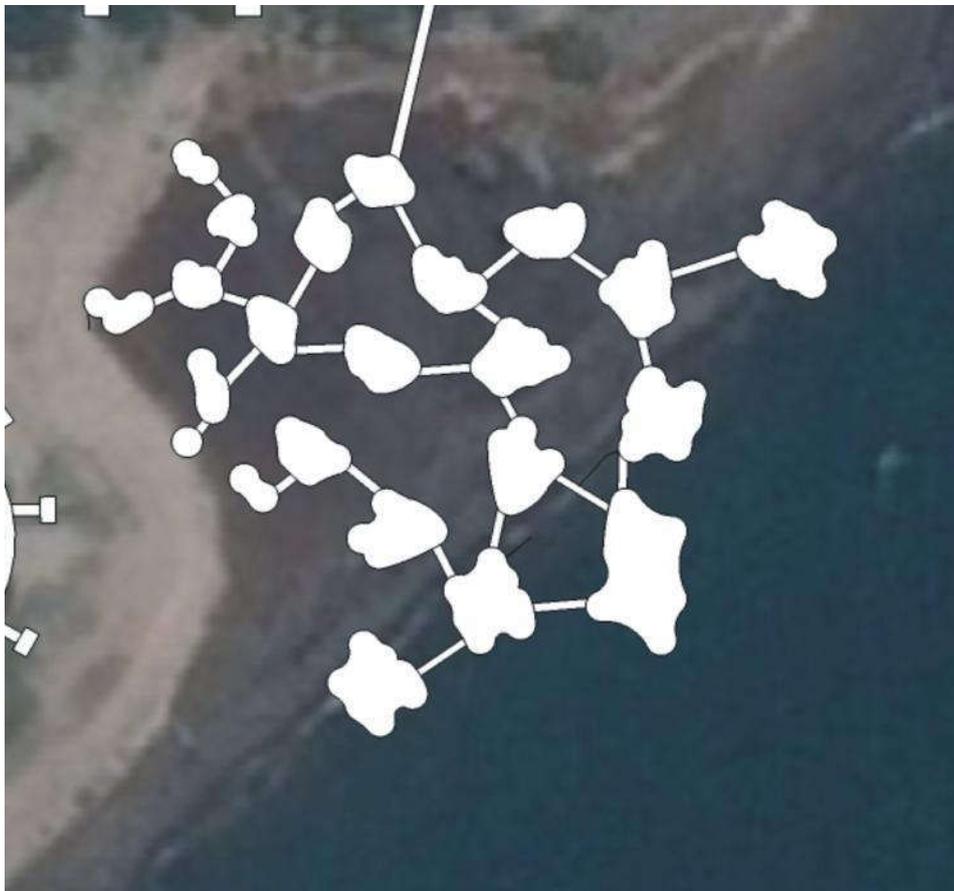
VIEW FASILITAS TEMPAT DUDUK DARI ARAH HUTAN MANGROVE



SUASANA TREKKING DI HUTAN MANGROVE



SUASANA TEPI PANTAI DENGAN KEBERADAAN FAASILITAS TEMPAT DUDUK



BLOCK PLAN AREA STEPPING STONE DENGAN MENGGUNAKAN PETA GOOGLE EARTH



SUASANA AREA STEPPING STONE