

PERANCANGAN LANDMARK PESISIR PANTAI KAMPUNG TUA TANJUNG RIAU SEBAGAI WISATA MARITIM MELALUI KONSEP ARSITEKTUR METHAPORA.

Stivani Ayuning Suwarlan¹, Meidiana², Elyn Fransiska Yeovivan³, Fanny Nimita⁴, Susanto⁵, Indrawan⁶, Mikel Owen⁷, Friendly⁸

¹Program Sarjana Arsitektur, Universitas Internasional Batam, Batam, Indonesia

²⁻⁸Program Sarjana Arsitektur, Universitas Internasional Batam, Batam, Indonesia
stivani@uib.ac.id¹

Informasi Naskah

Diterima: 09/06/2020; Disetujui terbit: 28/06/2020; Diterbitkan: 30/06/2020;
<http://journal.uib.ac.id/index.php/jad>

Abstrak

Kampung Tua Tanjung Riau merupakan salah satu kampung tua di Batam, Kepulauan Riau tepatnya di Kecamatan Sekupang yang memiliki peninggalan budaya dan sejarah arsitektur melayu dan potensinya sebagai kawasan wisata maritim/ bahari karena letaknya yang berbatasan langsung dengan laut dan memiliki akses yang dekat dengan negara Singapura dan Malaysia sehingga Kampung Tua Tanjung Riau secara tidak langsung menjadi wajah dari Kota Batam. Kondisi Kampung Tua Tanjung Riau saat ini cukup sepi pengunjung, infrastruktur yang kurang memadai dan kebersihan yang kurang terjaga sehingga merusak nilai estetika dan mematikan potensi kawasan. Maka dari itu, akan direncanakan sebuah *landmark* yang merupakan suatu penanda dan wajah bagi Kampung Tua Tanjung Riau. Perencanaan *landmark* akan menggunakan konsep *methapora* yaitu konsep yang mirip dengan analogi namun lebih abstrak. Perancangan *landmark* ini bertujuan untuk membangun potensi Kampung Tua Tanjung Riau sebagai tempat wisata maritim yaitu tempat wisata yang berlokasi di wilayah pesisir pantai sehingga dapat menarik pengunjung/ wisatawan. Adapun penelitian ini menggunakan teknik *walk through analysis* dengan didukung oleh observasi lapangan/survey, interview dan dokumentasi. Dari hasil penelitian ini, peneliti memiliki harapan agar potensi Kampung Tua Tanjung Riau dapat termaksimalkan dan sekaligus memperkenalkan sisi sejarah yang terkandung pada kawasan tersebut.

Kata Kunci: Kampung Tua Tanjung Riau, *Landmark*, *Methapora*, Wisata Maritim.

Abstract

Kampung Tua Tanjung Riau is one of the old villages in Batam, Riau Islands precisely in Sekupang District which has cultural heritage and history of Malay architecture and its potential as a maritime tourism area because of its location which is directly adjacent to the sea and has close access to the state of Singapore

and Malaysia, so Tanjung Riau Old Village has indirectly become the face of Batam City. The current condition of Kampung Tua Tanjung Riau is currently quite empty of visitors, inadequate infrastructure and poorly maintained hygiene that damage the aesthetic value and turn off the region's potential. Therefore, a landmark will be planned that is a marker and face for Tanjung Riau Old Village. Landmark planning will use the concept of methapore, a concept that is similar to analogy but more abstract. The design of this landmark aims to build the potential of Tanjung Riau Old Village as a maritime tourism destination that is a tourist attraction located in the coastal area so that it can attract visitors / tourists. The study uses a walk through analysis technique supported by field observations / surveys, interviews and documentation. From the results of this study, researchers hopes that the potential of Tanjung Riau Old Village can be maximized and at the same time introduce the historical side contained in the area.

Keywords: *Tanjung Riau Old Village, Landmark, Methapore, Maritime Tourism.*

1. Pendahuluan

Kampung Tua Tanjung Riau merupakan sebuah lokasi perkampungan tua yang berada di kota Batam, Kepulauan Riau, Kecamatan Sekupang (Safitri, 2019). Lokasi ini berada dekat dengan pantai atau laut bahkan memiliki sebuah dermaga dan akses dengan negara Singapura dan Malaysia (Batamnews.co.id, 2018). Kampung Tua Tanjung Riau memiliki potensi sebagai kawasan wisata bahari atau maritim dan sejarah budaya arsitektur Melayu seperti terdapatnya beberapa rumah tua yang bergaya melayu (Calvin De Candra dan Nina Carina, 2019).

Permasalahan yang dimiliki oleh Kampung Tua Tanjung Riau adalah infrastruktur yang kurang baik, kondisi jalan yang terdapat di lokasi ini sangat sempit dan kurang memadai sebagai akses kendaraan bermotor, selain itu beberapa titik tidak memiliki akses jalan yang baik bagi pengguna jalan. Selama proses penelitian, peneliti juga menemukan banyak titik lokasi khususnya yang berada tepat di atas perairan dipenuhi dengan limbah rumah tangga sehingga mengganggu kesehatan dan nilai estetika kawasan. Hal ini menyebabkan sedikitnya wisatawan yang berkunjung dan tertutupnya potensi yang dimiliki oleh Kampung Tua Tanjung Riau.



Gambar 1. Kondisi Eksisting Kampung Tua Tanjung Riau

Sumber: Pribadi, 2020

Dari gambaran lokasi Kampung Tua Tanjung Riau dapat disimpulkan bahwa lokasi ini masih perlu ditata sehingga dapat dijadikan tempat yang menarik untuk dikunjungi oleh masyarakat sekitar atau bahkan oleh masyarakat luar. Maka dari itu, salah satu solusi yang dapat diberikan pada kasus ini adalah perancangan sebuah *landmark* yang akan diletakkan di lokasi dermaga Kampung Tua Tanjung Riau dalam upaya untuk menarik pengunjung dan menghidupkan potensi kawasan.



Gambar 2. Dermaga Kampung Tua Tanjung Riau sebagai Lokasi Potensial *Landmark*
Sumber: Penulis, 2020

2. Kajian Pustaka

2.1 Pengertian Landmark

Landmark dapat dipahami sebagai penanda sebuah kawasan atau tempat. Fungsi landmark pada sebuah kota atau kawasan sangatlah penting sebagai elemen pembentuk sebuah kota/kawasan yang memberikan citra bagi kota/kawasan tersebut.

Menurut (Zahnd, 1999), *landmark* mempunyai nilai identitas bagi sebuah kota/kawasan dan akan lebih baik jika memiliki bentuk yang jelas dan unik dalam lingkungannya serta skala yang sesuai.

(Murwani, 2007) berpendapat bahwa *landmark* adalah sebagai sarana informasi, penentu orientasi lingkungan agar mudah dikenali dengan kata lain sebagai penanda bagi pengamat terhadap eksistensi lingkungan/ kawasan tersebut. Sedangkan, menurut (Sirait, 2011), *landmark* adalah elemen penting dari suatu kota/kawasan karena membantu pengamat mengenali suatu kota, daerah atau kawasan.

2.2 Pengertian Wisata Maritim

Wisata merupakan pemanfaatan sumberdaya alam untuk memenuhi kebutuhan kebutuhan jiwa dan rasa dari manusia. Kegiatan manusia untuk kepentingan wisata dikenal juga dengan pariwisata. Sedangkan menurut (Karina Wulan Sayogi dan Argyo Demartoto, 2018), wisata adalah pembangunan yang bersifat multi-dimensional yang berdampak bagi kehidupan, merupakan suatu proses dialog antara wisatawan sebagai pengunjung dan masyarakat lokal sebagai pemilik. Indonesia memiliki banyak potensi alam sebagai sumber wisata yang merupakan aset berharga yang mampu menarik perhatian wisatawan nusantara maupun mancanegara untuk datang dan berkunjung menikmati keindahan alam maupun untuk mempelajari keanekaragaman budaya Indonesia (Soebagyo, 2012).

Wisata maritim atau bahari merupakan wilayah yang bersinggungan langsung dengan laut dan memiliki sumber daya yang cukup potensial di sektor pariwisata (Cinditya Estuning Pitrayu Nastiti dan Ema Umilia , 2013). Wisata maritim/ bahari memiliki arti strategis dalam pengembangan budaya bahari, usaha multisektor, ekonomi daerah, dan penguatan peran serta masyarakat (Djou, 2013). Keberadaan wisata maritime/bahari memiliki peranan yang cukup besar tidak hanya bagi sektor pariwisata namun juga bagi pertumbuhan ekonomi masyarakat dan daerah.

2.3 Pengertian Arsitektur Metaphora

Menurut (Antoniades, 1990), arsitektur metaphora adalah suatu cara memahami suatu hal, seolah hal tersebut sebagai suatu hal yang lain sehingga dapat mempelajari pemahaman yang lebih baik dari suatu topik dalam pembahasan. Sedangkan, menurut Geoffrey Broadbent (1995) dalam (Harmanta, Ashadi, Luqmanul Hakim, 2019), metaphora pada arsitektur adalah salah satu metode kreatifitas yang ada dalam desain spektrum perancang. Konsep utama dalam arsitektur metaphora adalah pengolahan elemen atau objek dalam bentuk abstrasi imajinasi perancang. Dengan kata lain, objek design yang dihasilkan akan memiliki rasa dan persepsi abstrak akan sebuah objek riil.

3. Metode Penelitian

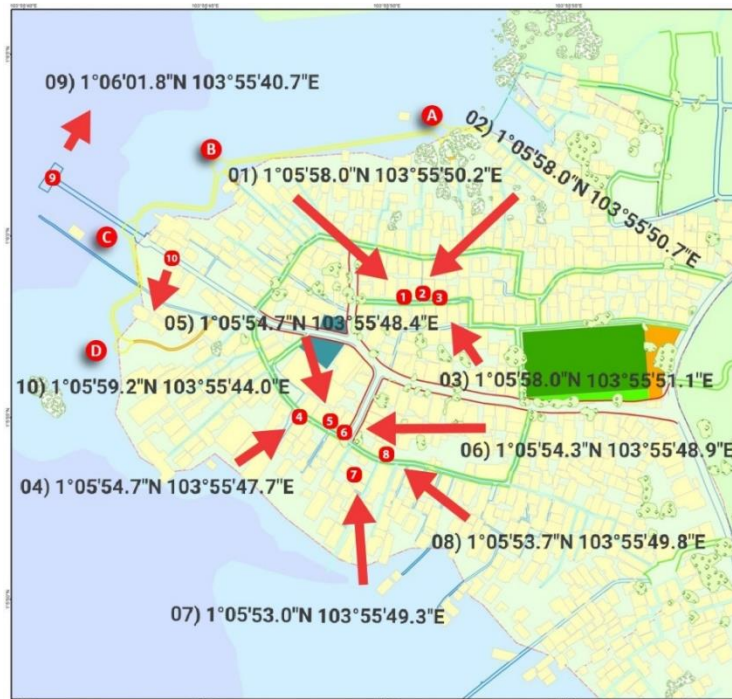
Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data melalui observasi lapangan/ survey, interview dan dokumentasi. Khusus untuk teknik survey, pengumpulan data dikombinasikan dengan teknik *walk through analysis*. *Walk through analysis* adalah salah satu Teknik pengumpulan data pada ranah perancangan kota (*urban design*), dimana pada teknik ini dilakukan observasi dan analisis pada kondisi faktual di lokasi penelitian. *Walk through analysis* dilakukan dengan berjalan disepanjang *path* atau jaringan jalan pada lokasi penelitian dengan melakukan rekaman kondisi faktual melalui pengambilan foto atau sketsa. Teknik ini dapat mengidentifikasi dan menganalisa masalah yang dimiliki pada lokasi penelitian dan dapat menunjukkan secara nyata kondisi faktual dari lokasi penelitian dengan detail dan mendalam (Ministry For The Environment, 2009).

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Analisis Perancangan

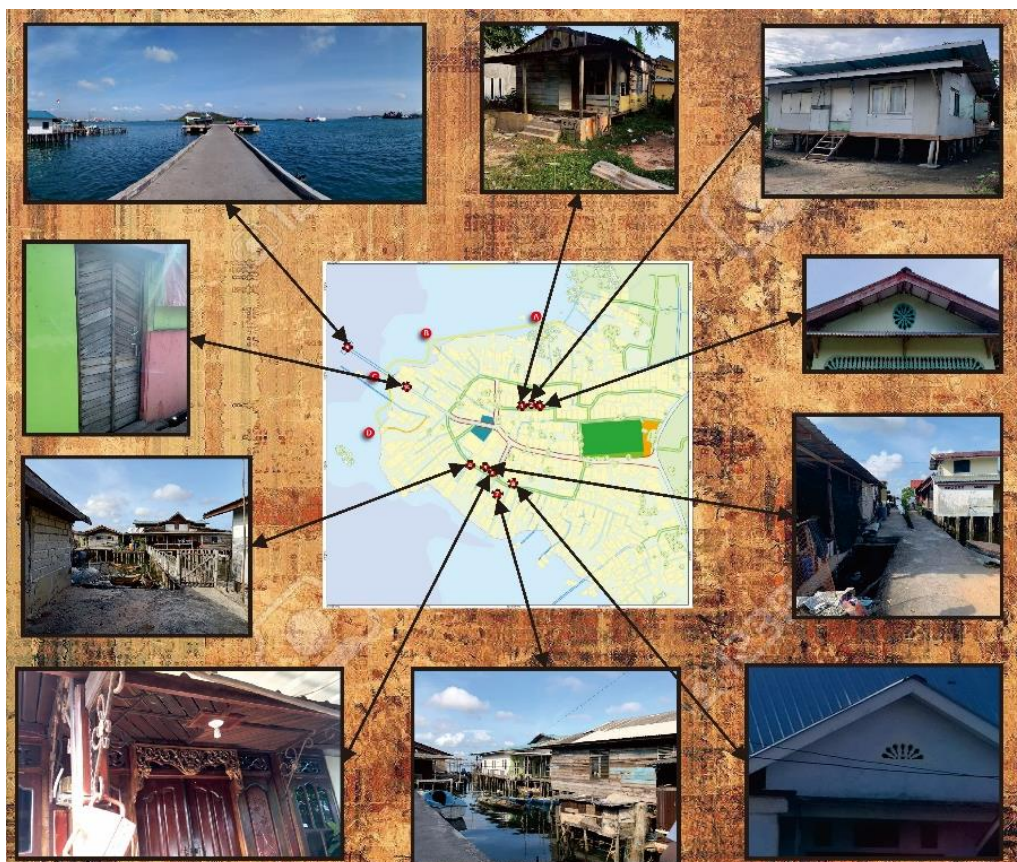
Pada penelitian ini, peneliti melakukan analisis terkait permasalahan dan potensi yang dimiliki oleh Kampung Tua Tanjung Riau. Peneliti juga melakukan penanda pada titik-titik yang memiliki objek-objek bernilai sejarah, budaya melayu/ arsitektur melayu serta benda-benda yang unik di Kampung Tua Tanjung Riau. Temuan dari objek-objek tersebut yang akan peneliti gunakan sebagai referensi desain bangunan *landmark* di Kampung Tua Tanjung Riau.

Pada lokasi penelitian, peneliti menemukan sepuluh titik yang memiliki objek dan nilai arsitektur Melayu serta potensi dan ciri khas dari Kampung Tua Tanjung Riau yang ditunjukkan pada gambar di bawah ini.



Gambar 3. Peta Titik Koordinat Lokasi Objek Kampung Tua Tanjung Riau
Sumber: Pribadi, 2020

Lokasi 10 titik koordinat tersebut memiliki objek masing-masing yang ditunjukkan pada gambar 4 di bawah ini.



Gambar 4. Peta Objek Pada Tiap Titik Lokasi Kampung Tua Tanjung Riau
Sumber: Pribadi, 2020

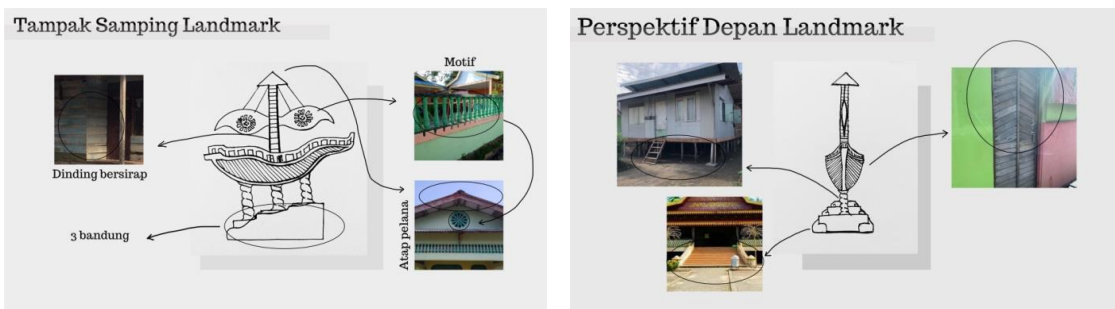
Pada lokasi penelitian didapatkan 10 (sepuluh) objek yang didapat dari 10 titik lokasi sebagai referensi desain *landmark* Kampung Tua Tanjung Riau. Lokasi yang dipilih untuk berdirinya *landmark* adalah titik dermaga kawasan karena dermaga kawasan dengan ukuran 20x10 meter dan merupakan titik *vocal point* pada kawasan sehingga sangat sesuai dengan fungsinya sebagai lokasi *landmark* (penanda kawasan).

4.2 Arahan Desain/ Sketsa Desain

Dari hasil analisis kawasan di dapatkan beberapa objek yang akan digunakan sebagai dasar pada elemen perancangan. Hal ini dilakukan agar ciri khas yang dimiliki oleh Kampung Tua Tanjung Riau dapat tetap melekat pada *landmark* yang akan dirancang.

Landmark berada pada titik *vocal point* ujung dermaga Kampung Tua Tanjung Riau karena merupakan titik yang paling strategis dan titik *center* dari kawasan. Karena fungsi eksisting dermaga adalah sebagai tempat bersandar kapal-kapal, maka dalam perancangan ini tidak mengganggu fungsi eksisting dari dermaga sehingga *landmark* akan dibuat bertingkat dan objek *landmark* di letakan di lantai atas.

Berikut adalah sketsa desain sebagai arahan perancangan landmark kawasan Kampung Tua Tanjung Riau.



. Sketsa Objek *Landmark* Kampung Tua Tanjung Riau
Sumber: Pribadi, 2020



Gambar 6. Gambar Perspektif 3 Dimensi *Landmark* Kampung Tua Tanjung Riau
Sumber: Pribadi, 2020

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, didapatkan hasil bahwa Kampung Tua Tanjung Riau merupakan salah satu kampung tua di Batam yang masih memiliki peninggalan objek-objek budaya arsitektur Melayu sehingga perlu untuk dijaga dan dilestarikan. Kondisi pelestarian Kampung Tua Tanjung Riau ini pun tidak hanya sebatas memperindah tapi juga perlu adanya kesadaran masyarakat untuk selalu menjaga kebersihan sehingga tidak merusak nilai estetika kawasan. Keberhasilan dalam menghidupkan potensi Kampung Tua Tanjung Riau sebagai kawasan wisata bahari/maritim sangat memerlukan perhatian dari pemerintah daerah dalam hal infrastruktur jaringan jalan dan sanitasi. Hasil dari penelitian ini bersifat arahan desain, dalam upaya menghidupkan potensi Kampung Tua Tanjung Riau sebagai kawasan wisata bahari/maritim melalui perancangan *landmark* yang tidak hanya berfungsi sebagai penanda kawasan tetapi juga membentuk sebuah *image/citra* bagi Kampung Tua Tanjung Riau sehingga dapat menarik para wisatawan untuk berkunjung.

6. Ucapan Terimakasih

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih yang sedalam-dalamnya yang terutama penulis tujukan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan penelitian ini, Rektor Universitas Internasional Batam beserta Wakil Rektor dan semua staf rektorat yang telah memberikan ijin, kemudahan dan dukungan dalam penelitian ini, Ketua LPPM Universitas Internasional Batam dan semua jajarannya, atas support dan dalam pelaksanaan penelitian ini, dan pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang memiliki andil dalam melaksanakan kegiatan penelitian ini. Penulis menyadari bahwa penelitian ini tidak terlepas dari kekurangan dan kelemahan yang masih harus diperbaiki oleh peneliti-peneliti lain dalam studi berikutnya. Akhir kata, semoga penelitian ini semakin memperkaya ilmu pengetahuan.

7. Daftar Pustaka

- Antoniades, A. C. (1990). *Poetics of Architecture: Theory of Design*. New York: Van NostrandReinhold.
- Batamnews.co.id. (2018). 3 Tempat Mengintip Singapura dari Batam. Liputan 6. 13 Desember 2018. Batam.
- Calvin De Candra dan Nina Carina. (2019). Museum Pinisi Indonesia. *Jurnal Stupa*, 456-469.
- Cinditya Estuning Pitrayu Nastiti dan Ema Umilia . (2013). Faktor Pengembangan Kawasan Wisata Bahari di Kabupaten Jember. *Jurnal Teknik Pomits*, 164-167.
- Djou, J. A. (2013). Pengembangan 24 Destinasi Wisata Bahari Kabupaten Ende. *Jurnal Kawistara*, 12-23.
- Harmanta, Ashadi, Luqmanul Hakim. (2019). Penerapan Konsep Metafora Pada Desain Bangunan Sport Club. *Jurnal Arsitektur PURWARUPA*, 65-70.
- Karina Wulan Sayogi dan Argyo Demartoto. (2018). Pengembangan Pariwisata Bahari (Studi

- Deskriptif Pada Pelaku Pengembangan Pariwisata Bahari Pantai Watukarung Desa Watukarung Kecamatan Pringkuku Kabupaten Pacitan). *Journal of Development and Social Change*, 9-17.
- Ministry For The Environment. (2009). *Urban Design Toolkit Third Edition*. Wellington: Ministry for The Environment.
- Murwani, N. R. (2007). *Perubahan Fungsi Koridor Jalan Suyudono Akibat Keberadaan Pasar Bulu Semarang*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Safitri, O. (2019). Sertifikat Tanah Kampung Tua Tanjung Riau Batam Akan Segera Dibagikan Oleh BPN. *Warta Kepri*. 18 Desember 2019. Batam.
- Sirait, E. K. (2011). *Menara Medan (Biolikmatik)*. Medan: Universitas Sumatera Utara.
- Soebagyo. (2012). Strategi Pengembangan Pariwisata Di Indonesia. *Jurnal Liquidity*, 153-158.
- Zahnd, M. (1999). *Teori Perancangan Kota dan Penerapannya*. Yogyakarta: Kanisius.
- Safitri, O. (2019). Sertifikat Tanah Kampung Tua Tanjung Riau Batam Akan Segera Dibagikan Oleh BPN. *Warta Kepri*. 18 Desember 2019. Batam.