

PENGEMBANGAN PANTAI TIRTA SAMUDRA BANDENGAN JEPARA SEBAGAI PUSAT WISATA BAHARI Penekanan Desain Arsitektur *Post Modern*

Oleh : Erni Budi Utami, M. Sahid Indraswara, Titien Woro M

Kota Jepara merupakan kota pesisir yang memiliki banyak pantai yang dapat dijadikan obyek wisata, salah satunya adalah Pantai Tirta Samudra di daerah Bandengan. Pantai ini berpasir putih dengan kemiringan yang relatif landai, dengan ombak yang tenang. Berdasarkan data, terjadi peningkatan jumlah pengunjung selama kurun waktu 10 tahun. Namun peningkatan pengunjung dan potensi alam yang ada kurang dapat dikelola secara maksimal. Fasilitas yang belum memadai dan kurang tertata, membuat potensi alam yang ada kurang dapat maksimal untuk dinikmati oleh pengunjung. Untuk itulah dibutuhkan sebuah perencanaan pengembangan Pantai Tirta Samudra Bandengan Jepara sebagai pusat wisata bahari.

Kajian diawali dengan melakukan analisa kebutuhan ruang dan fasilitas pada area tapak, dilanjutkan dengan studi banding pada area wisata pantai seperti Taman Impian Jaya Ancol dan Wisata Bahari Lamongan. Kajian mengenai standar besaran ruang baik berdasar literatur maupun studi banding, diikuti juga dengan kajian berupa kebutuhan ruang sesuai dengan aktivitas yang telah direncanakan. Tapak yang digunakan adalah pengembangan tapak eksisting dari area wisata Pantai Tirta Samudra Bandengan Jepara. Selain itu juga dibahas mengenai tata massa dan ruang bangunan, penampilan bangunan, struktur, serta utilitas yang dipakai dalam perancangan "Pengembangan Pantai Tirta Samudra Bandengan Jepara Sebagai Pusat Wisata Bahari".

Konsep perancangan ditekankan pada desain Arsitektur Post Modern untuk bangunannya, dan menggunakan konsep organik untuk sirkulasinya. Bangunan inti pada pusat wisata bahari ini terinspirasi dari bentuk dasar payung atau tenda yang identik dengan suasana pantai. Selain itu kesan ringan, ceria, dan menarik dapat terwujud dengan bangunan berbentuk tenda yang berwarna mencolok. Sedangkan konsep organik, diterapkan untuk membuat sirkulasi pada area wisata terkesan tidak monoton, dan menimbulkan daya tarik tersendiri bagi pengunjung saat mengitari area wisata.

Kata Kunci : *Wisata Bahari, Pantai Tirta Samudra, Bandengan, Jepara, Post Modern*

1. LATAR BELAKANG

Kota-kota di Indonesia, terutama yang terletak di daerah pesisir pantai, sangat mengandalkan potensi alam sebagai daya tarik dalam sektor kepariwisataan. Pengembangan sektor pariwisata merupakan salah satu usaha untuk meningkatkan perekonomian suatu Negara atau wilayah dalam Negara tersebut. Salah satu daerah yang memiliki potensi alam yang sangat indah di Indonesia adalah Kabupaten Jepara. Pantai Tirta Samudra Bandengan mempunyai potensi berupa pasir pantai yang putih dengan kemiringan yang relatif landai, air laut yang jernih dan ombak yang tidak terlalu besar, selain itu juga adanya atraksi alam berupa *sunset* atau matahari terbenam yang dapat dinikmati dari pantai ini. Sejauh ini potensi dari objek wisata tersebut masih belum mampu menjadi daya tarik dan memiliki nilai jual yang tinggi bagi kegiatan kepariwisataan. Hal ini dikarenakan penataan fisik kawasan objek yang belum terencana, serta keberadaan sarana dan prasarana yang belum memadai. Berdasarkan fenomena di atas dan adanya wacana untuk melakukan perbaikan infrastruktur yang terdapat di Pantai Tirta Samudra, untuk itu perlu diadakan penataan lansekap dan pengembangan sarana dan prasarana. Hal ini bertujuan untuk menambah keragaman sektor

kepariwisataan dan juga dapat meningkatkan peran sebagai pusat pariwisata di Kabupaten Jepara. Selain itu juga diharapkan dapat merangsang pertumbuhan ekonomi dan sebagai penggerak pengembangan wilayah dan pembangunan daerah.

2. RUMUSAN MASALAH

Peningkatan jumlah pengunjung yang tidak diimbangi dengan peningkatan fasilitas menjadikan pengunjung tidak dapat menikmati potensi alam secara maksimal. Selain itu penataan kawasan yang kurang baik menjadikan kawasan Pantai Tirta Samudra terkesan tidak terawat. Terdapat beberapa *resort* dengan kelas menengah ke atas yang menimbulkan ketimpangan dalam penataan pantai, terutama dengan adanya warung-warung makan yang dibangun seadanya disekitar pantai. Jalan menuju ke pantai sangat minim dengan papan petunjuk jalan dan tidak terjangkau moda transportasi umum.

3. TUJUAN

Tujuan dari "Pengembangan Pantai Tirta Samudra Bandengan Jepara Sebagai Pusat Wisata Bahari" adalah menjadikan Pantai Tirta Samudra ini sebagai kawasan wisata yang *representative* sesuai

fungsinya sebagai pusat wisata bahari, yang mampu menampung segala aktivitas wisata bahari dengan mengeksplorasi desain *postmodern*.

4. METODOLOGI

Kajian diawali dengan mempelajari pengertian dan hal-hal mendasar mengenai kawasan wisata bahari, fasilitas yang terdapat di dalamnya, standar ruang dan besaran ruang yang dibutuhkan. Serta studi banding ke wisata bahari yang relevan. Tidak hanya itu, juga dilkakukan tinjauan umum di area tapak pengembangan Pantai Tirta Samudra. Selain itu juga dibahas mengenai tata massa dan ruang bangunan, penampilan bangunan, struktur, serta utilitas yang dipakai dalam "*Pengembangan Pantai Tirta Samudra Bandengan Jepara Sebagai Pusat Wisata Bahari, dengan penekanan desain arsitektur postmodern*".

5. KAJIAN PUSTAKA

5.1 Tinjauan Wisata Bahari

Kawasan wisata bahari merupakan kawasan pantai yang digunakan untuk obyek wisata. Untuk itu harus memperhatikan karakter pantai yang terdiri dari kemiringan pantai, luas wilayah, posisi pantai, vegetasi, kecepatan angin dan ombak, serta jenis aktivitas yang dilakukan didalamnya, yaitu aktivitas di air dan didarat. Tidak hanya itu, syarat-syarat teknis dan non-teknis juga perlu diperhatikan, karena menyangkut keselamatan pengunjung di area wisata bahari.

Fasilitas utama di wisata bahari adalah permainan air dan darat. Namun juga terdapat fasilitas pendukung berupa penginapan dan area makan, serta fasilitas penunjang lainnya.

5.2 Tinjauan Waterpark

Waterpark merupakan taman hiburan atau *amusement park* yang memiliki kawasan permainan air, yang di dalamnya terdapat wahana-wahana permainan air seperti *water slide, splash pad* atau *spray ground, lazy river, wve poll, flow rider*.

Waterpark juga dapat dikatakan sebagai sebuah tempat berisi segala aktivitas manusia dalam memanfaatkan waktu luang secara konstruktif dan menyenangkan pada area publik atau privat yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan estetika, rekreasi, edukasi, maupun budaya dengan bentuk kegiatan baik fisik, menatal dan emosional untuk mendapatkan kepuasan dan kesenangan dengan memanfaatkan air sebagai faktor utama baik secara langsung maupun tak langsung.

5.3 Tinjauan Rumah Makan / Restoran

Menurut SK Menteri Pariwisata, Pos dan Telekomunikasi No. KM 73/PW 105/MPPT-85 menjelaskan bahwa Rumah Makan adalah setiap tempat usaha komersial yang ruang lingkup kegiatannya menyediakan hidangan dan minuman untuk umum. Dalam SK tersebut juga ditegaskan bahwa setiap rumah makan harus memiliki seseorang yang bertindak sebagai pemimpin rumah makan yang sehari-hari mengelola dan bertanggungjawab atas perusahaan RM tersebut. Usaha-usaha lain yang sejenis dan tidak termasuk dalam Usaha Rumah Makan dalam definisi ini adalah Usaha Restoran, Usaha Tempat Makan dan Usaha Jasa Boga (*Catering*).

Menurut UU RI No. 34 Tahun 2000, restoran adalah tempat menyantap makanan dan minuman yang disediakan dengan dipungut bayaran, tidak termasuk usaha jenis tataboga atau *catering*. Pengertian restoran menurut Marsum (1994), restoran adalah suatu tempat atau bangunan yang diorganisasi secara komersial yang menyelenggarakan pelayanan yang baik kepada semua tamunya baik berupa makan dan minum.

5.4 Tinjauan Cottage

Dalam pengantar Akomodasi dan Restoran (Ir. Endar Sugiarto, MM, 1998), dikemukakan bahwa *cottage* adalah "suatu bentuk bangunan yang dipergunakan untuk usaha pelayanan akomodasi dengan fasilitas-fasilitas tambahan lainnya".

Dalam Pengetahuan Dasar Perhotelan (Aan Surachtan Dimiyati, SH,) *cottage* adalah "sejenis akomodasi yang berlokasi di sekitar pantai atau danau dengan bentuk bangunan-bangunan terpisah, disewakan untuk keluarga, serta dilengkapi dengan fasilitas rekreasi".

Menurut Karl Kaspar dalam bukunya *Vacation Houses An International Survey* (1967), pengertian *cottage* adalah "salah satu jenis rumah peristirahatan yang digunakan pada waktu liburan".

Dalam perkembangannya, *cottage* di jaman modern makin dilengkapi dengan fasilitas tambahan sehingga hamper sama dengan villa di daerah pedesaan. Munculnya *cottage* modern dengan segala kelengkapan fasilitasnya didorong oleh adanya keinginan untuk memberikan kenyamanan bagi wisatawan yang tinggal di *cottage*.

5.5 Tinjauan Penataan Kawasan

Citra kota atau kawasan adalah gambaran mental dari sebuah area binaan sesuai dengan rata-rata pandangan masyarakatnya (Zahnd, 1999 : 156). Dengan adanya citra dapat

diketahui karakteristik suatu kawasan atau lingkungan tertentu dibandingkan dengan kawasan yang lainnya. Sedangkan untuk memperjelas image atau citra suatu kawasan agar dapat menjadi suatu orientasi baru maka citra dari daerah tersebut harus diperkuat dengan menggunakan terapan teori elemen pembentuk citra kota atau kawasan yang dikemukakan oleh Kevin Lynch dalam *Image of the City*, antara lain *node*, *path*, *edges*, *distric*, *landmark*.

5.6 Tinjauan Arsitektur Postmodern

Ciri pokok arsitektur *Post Modern* adalah antirasional dan *neosculture*, yang sangat berbeda dengan arsitektur modern yang rasional dan fungsional. Hal ini dapat dilihat dari prinsip arsitektur modern, yang mengungkapkan bahwa bentuk bangunan harus memperlihatkan fungsinya, sebab bentuk tercipta karena fungsinya bangunan harus murni tanpa hiasan maupun ornamen. Salah satu aliran yang digunakan untuk merancang pusat wisata bahari ini adalah aliran *postmodern space*, yaitu aliran yang memperlihatkan pembentukan ruang dengan mengkomposisikan lingkungan yang serasi. Fokus utama adalah penggabungan beberapa volume ruang yang terpisah akan tetapi tetap memiliki kontinuitas (*flowing movement*)

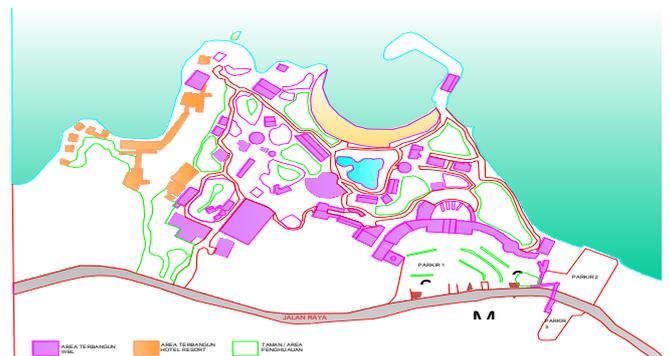
Contoh arsitek : Peter Eisenman, Robert Stern, Charles More

6. STUDI BANDING

6.1 Wisata Bahari Lamongan

Wisata Bahari Lamongan terletak di pesisir Pantai Utara Jawa, yaitu di Jl Raya Paciran, Kecamatan Paciran, Kabupaten Lamongan, Jawa Timur. Obyek wisata ini telah berdiri sejak tahun 2004, di atas lahan seluas 17ha. Obyek wisata bahari ini merupakan pengembangan dari obyek wisata sebelumnya, yaitu Pantai Tanjung Kodok. Wisata Bahari Lamongan ini memadukan konsep wisata bahari dan wisata fantasi dengan *system one stop service* mulai jam 08.00 – 16.30 WIB setiap harinya. Fasilitas yang terdapat di wisata bahari Lamongan, terdiri dari 45 wahana permainan baik wahana permainan darat maupun wahana permainan air, serta beberapa café yang tersebar di seluruh area wisata ini, dan satu buah foodcourt serta pasar ikan, buah, dan sayur yang terletak di area depan. Tidak hanya itu, masih ditempat yang sama, namun pada area yang berbeda terdapat sebuah hotel *resort* yang memiliki hubungan langsung ke kawasan wisata. Hotel resort ini sengaja dibangun sebagai fasilitas penunjang bagi pengunjung yang ingin menikmati obyek wisata lebih lama.

Berikut ini adalah denah kawasan Wisata Bahari Lamongan :

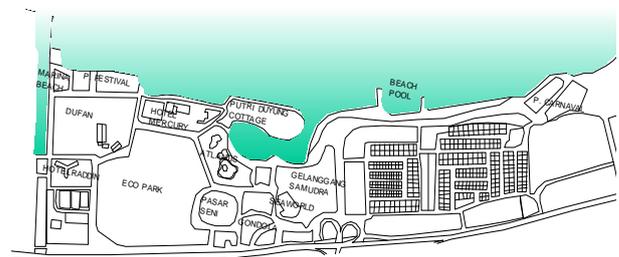


Gambar Denah Kawasan Wisata Bahari Lamongan

Sumber : [Survey](#), 2012

6.2 Taman Impian Jaya Ancol

Taman Impian Jaya Ancol, merupakan salah satu obyek wisata bahari yang sangat terkenal. Terletak di pantai utara Kota Jakarta, tepatnya di Jl. Lodan timur no.7 Jakarta Utara. Kawasan yang terletak di sepanjang tepi pantai ini disebut juga sebagai taman pantai, dimana kawasan ini terbentuk dari hasil reklamasi pantai. Taman Impian Jaya Ancol ini memiliki kawasan yang tertata dengan baik, sehingga pengelompokan aktivitas dan wahana bermain dapat diketahui dengan jelas oleh pengunjung. Luas kawasan ± 552 ha.



Peta Wisata Kawasan Taman Impian Jaya Ancol

Sumber : [survey](#), 2012

Berikut ini adalah wahana yang terdapat di area Taman Impian Jaya Ancol, antara lain *Eco Park*, Dunia Fantasi, Gondola dan Bowling, *Sirkuit Remote Control*, Pasar Seni Ancol, *Atlantis Water Adventure*, *Sea World* dan Gelanggang samudra, Taman Pantai, *Hotel Resort*.

Kesimpulan dari studi banding ini adalah adanya pengelompokan fasilitas berdasarkan jenis kegiatannya. Kegiatan tersebut terdiri dari aktivitas inti, yaitu aktivitas permainan air, aktivitas permainan darat, aktivitas penginapan/akomodasi. Sedangkan aktivitas penunjang yaitu, aktivitas berbelanja (*souvenir shop*), aktivitas makan, aktivitas servis atau pengelola.

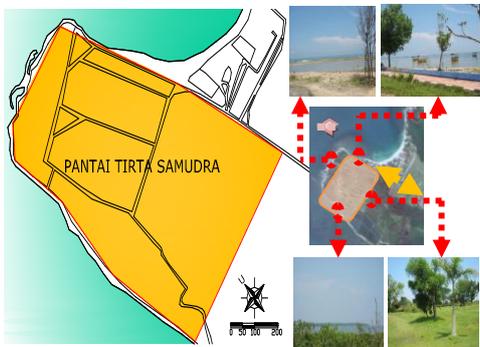
7. KAJIAN LOKASI

Pantai Tirta Samudra atau yang dikenal oleh masyarakat umum dengan sebutan Pantai Bandengan terletak 7 km sebelah utara dari pusat kota berada di Desa Bandengan kecamatan Jepara. Pantai yang berair jernih dan berpasir putih. Kawasan Pantai Tirta Samudra sendiri memiliki luas 16 Ha.



Gambar Lokasi Pantai Tirta Samudra Desa Bandengan Kabupaten Jepara

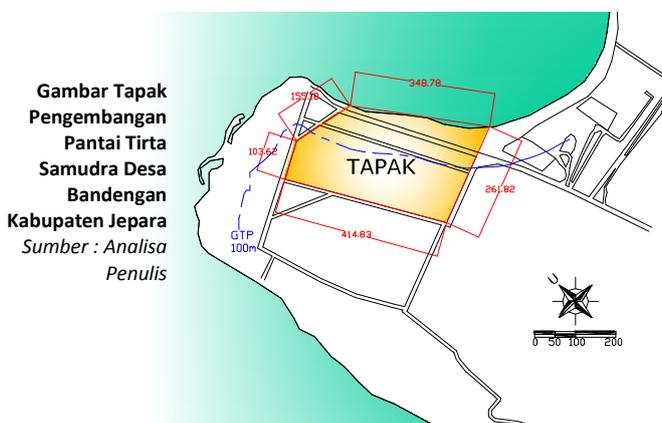
Sumber :RTRW Kabupaten Jepara



Gambar Denah Pantai Tirta Samudra Desa Bandengan Kabupaten Jepara
Sumber : RTRW Kab. Jepara

Batas-batas tapak :

- Utara : Pantai Tirta Samudra
- Timur : Pantai Tirta Samudra
- Selatan : padang rumput
- Barat : Pantai Tirta Samudra
- GSB : 100 – 200 m dari titik pasang air laut tertinggi
- KDB : 60%
- KLB : 1,2
- Ketinggian Bangunan Maksimal : 2 lantai
- Titik Pasang Air Laut : 10 – 20 m
- Titik Surut Air Laut : 5 – 10 m



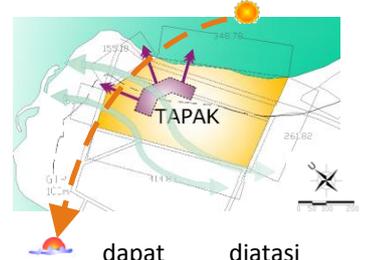
Gambar Tapak Pengembangan Pantai Tirta Samudra Desa Bandengan Kabupaten Jepara
Sumber : Analisa Penulis

8. PERANCANGAN PENGEMBANGAN PANTAI TIRTA SAMUDRA BANDENGAN JEPARA

Poin-poin yang ada dalam perancangan "Pengembangan Pantai Tirta Samudra Bandengan Jepara Sebagai Pusat Wisata Bahari" antara lain :

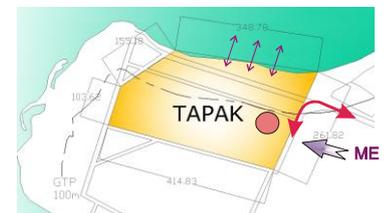
■ Klimatologi

Berdasarkan pada klimatologi di area tapak, maka bangunan dibuat menghadap ke arah laut. Hembusan angin dan sinar matahari yang kuat dapat diatasi dengan *sun-shidding* pada bangunan.



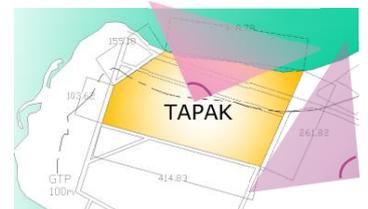
■ Pencapaian

Pencapaian ke arah tapak hanya dari satu jalan selebar 12m. Untuk itu *Main Entrance* tapak diletakkan di dekat jalan utama, sehingga mudah dicapai oleh pengunjung.



■ View

View from site yang terbaik adalah ke arah pantai. Sedangkan *view to site* yang terbaik adalah dari jalan utama.



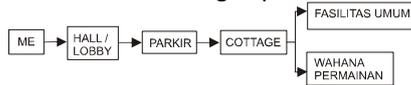
■ Sirkulasi

Secara garis besar, sirkulasi di kawasan wisata ini menggunakan system sirkulasi jaringan dan bentuk sirkulasi organik. Sistem sirkulasi jaringan memudahkan pengunjung dalam mengakses seluruh area wisata, karena terdiri dari banyak sumbu jalan yang saling terhubung dengan adanya node. Sedangkan bentuk jalan dibuat organik, agar pengunjung tidak merasa bosan, dan area wisata lebih berkesan atraktif.

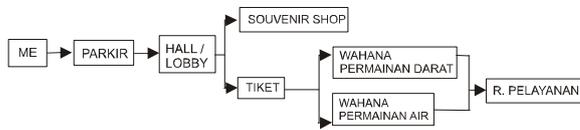


Sirkulasi penghuni dibagi menjadi :

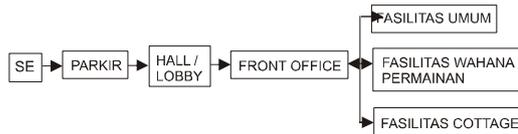
- Sirkulasi Tamu Menginap



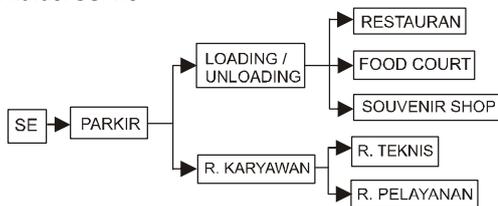
- Sirkulasi Tamu Tidak Menginap



- Sirkulasi Manajer Pengelola

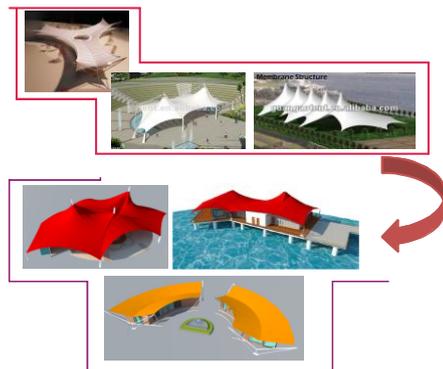


- Sirkulasi Servis



▪ Pendekatan Desain *Post-Modern*

Fungsi kawasan merupakan area wisata komersil. Untuk menarik pengunjung sekaligus sebagai ikon wisata maka bangunan dibuat seatraktif dan semenarik mungkin. Dengan didukung kecepatan angin laut yang relatif tidak kencang, maka struktur bangunan tenda dapat diaplikasikan pada area kawasan wisata ini. Struktur bangunan tenda memiliki bentuk yang dinamis dan terkesan ringan untuk wisata pantai.



Dari analisa kebutuhan ruang, diperoleh perhitungan terhadap luasan perancangan, yaitu sebagai berikut :

▪ Luasan perancangan

No.	Jenis kelompok ruang	Luas
1.	Keg. Penerima	235 m ²
2.	Keg. Pengelola	458 m ²
3.	Keg. Rekreasi Air	8.350 m ²
4.	Keg. Rekreasi Darat	12.000 m ²
5.	Keg. Akomodasi	3.866m ²

6.	Keg. Penunjang	1.945 m ²
7.	Keg. Servis	850 m ²
Jumlah Luas Ruang Non Parkir		27.704 m²
Kelompok Kegiatan Parkir		7.131 m ²
Jumlah Luas Ruang Termasuk Parkir		34.835 m²

Sumber : analisa, 2012

$$KDB \text{ (Building Coverage)} = \frac{\text{Luas Lantai Dasar}}{\text{Luas Lahan}}$$

$$\begin{aligned} \text{Luas Lantai Dasar} &= KDB \times \text{Luas lahan} \\ &= 60\% \times 80.000 \text{ m}^2 \\ &= 48.000 \text{ m}^2 \approx 4,8 \text{ Ha} \end{aligned}$$

Alternatif 1 : Tanpa Menyertakan Parkir

Luas Lahan yang boleh dibangun

$$\begin{aligned} &= KDB \times \text{Luas Tapak} \\ &= 60\% \times 80.000 \text{ m}^2 \\ &= 48.000 \text{ m}^2 \end{aligned}$$

Luas Program Ruang Total (non parkir) 27.704 m²

Persyaratan Ketinggian Bangunan

$$\begin{aligned} &= \frac{\text{Luas Program Ruang Total (non parkir)}}{\text{Luas Lahan yang boleh dibangun}} \\ &= 27.704 \text{ m}^2 / 48.000 \text{ m}^2 \\ &= 0,57716 \text{ It} = 1 \text{ lantai} < 2 \text{ lantai} \\ &\text{(memenuhi persyaratan)} \end{aligned}$$

Persyaratan KLB

$$\begin{aligned} \text{Luas Total Bangunan} &< KLB \times \text{Luas Lahan Total} \\ &= 27.704 \text{ m}^2 < (1,2 \times 80.000 \text{ m}^2) \\ &= 27.704 \text{ m}^2 < 96.000 \text{ m}^2 \\ &\text{(memenuhi persyaratan)} \end{aligned}$$

Alternatif 2 : Dengan Menyertakan Parkir

Luas Program Ruang Total + parkir = 34.835 m²

Persyaratan Ketinggian Bangunan

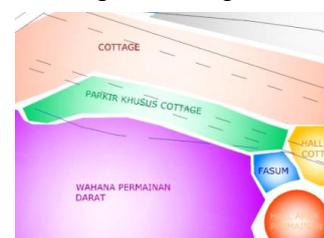
$$\begin{aligned} &= \frac{\text{Luas Program Ruang Total (dengan parkir)}}{\text{Luas Lahan yang boleh dibangun}} \\ &= 34.835 \text{ m}^2 / 48.000 \text{ m}^2 \\ &= 0,7257 \text{ It} = 1 \text{ lantai} < 2 \text{ lantai} \\ &\text{(memenuhi persyaratan)} \end{aligned}$$

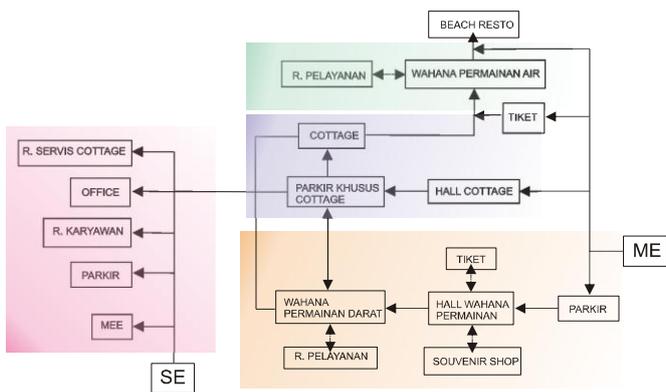
Persyaratan KLB

$$\begin{aligned} \text{Luas Total Bangunan} &< KLB \times \text{Luas Lahan Total} \\ &= 34.835 \text{ m}^2 < (1,2 \times 80.000 \text{ m}^2) \\ &= 34.835 \text{ m}^2 < 96.000 \text{ m}^2 \\ &\text{(memenuhi persyaratan)} \end{aligned}$$

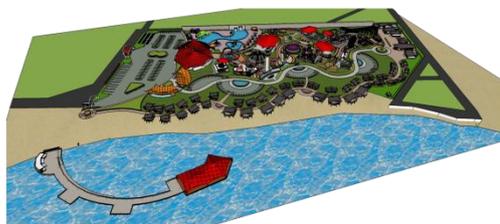
Sedangkan untuk perancangan tata masa (*zoning*), konsep bentuk, penampilan bangunan, serta struktur dan utilitasnya, dirancang sebagai berikut :

▪ Organisasi Ruang dan *Zoning*





▪ Penampilan Kawasan



Tampak Depan 1:1000



Tampak Belakang 1:1000



Tampak Samping Kanan 1:1000



Tampak Samping Kiri 1:1000

▪ Struktur

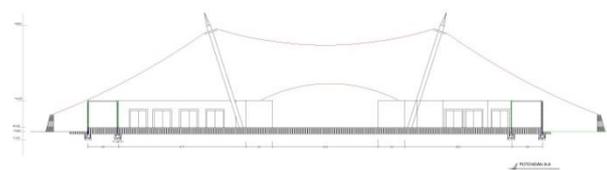
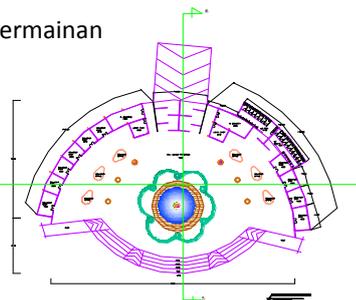
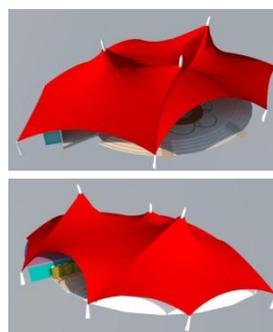
Sub-struktur yang digunakan untuk bangunan di kawasan pantai ini berupa *footplate* dan pondasi batu kali.



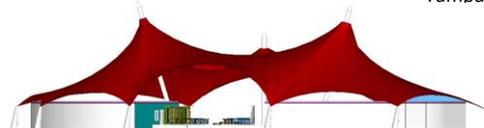
Sedangkan untuk bangunan utama yang menggunakan struktur tenda, sub struktur yang digunakan berupa tiang penarik dan tiang penyokong.



Struktur Hall Wahana Permainan



Tampak Depan 1:800



Tampak Belakang 1:800

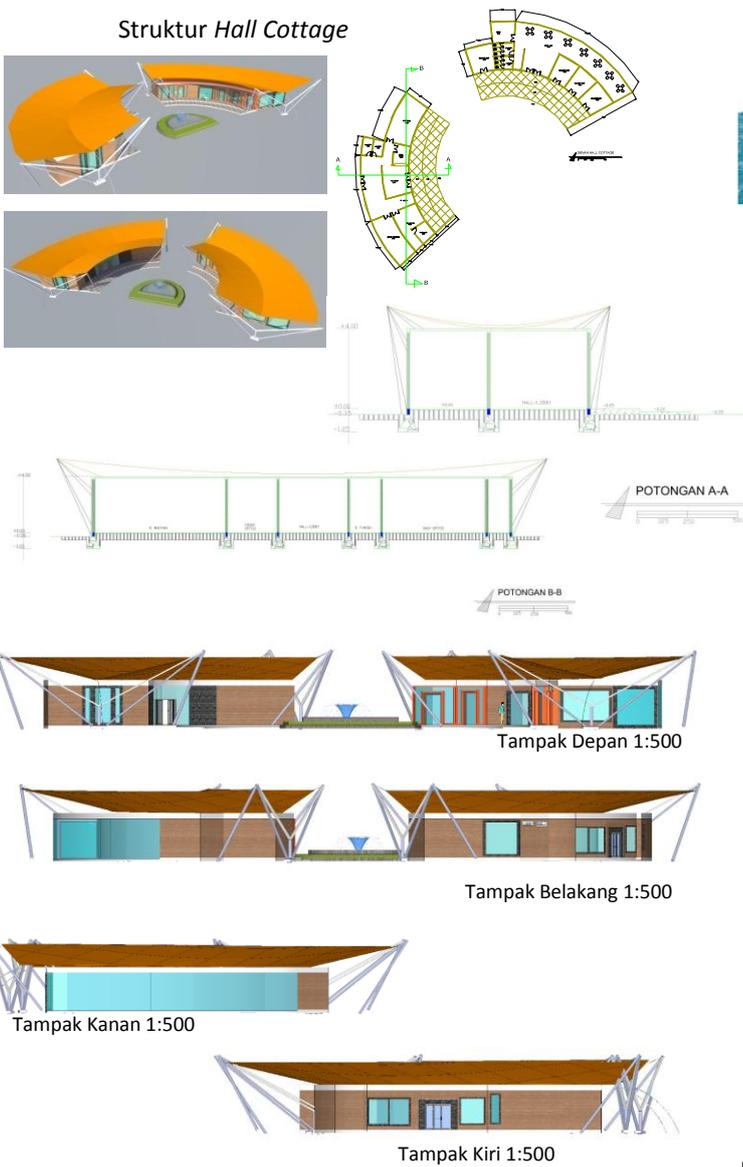


Tampak Kiri 1:800

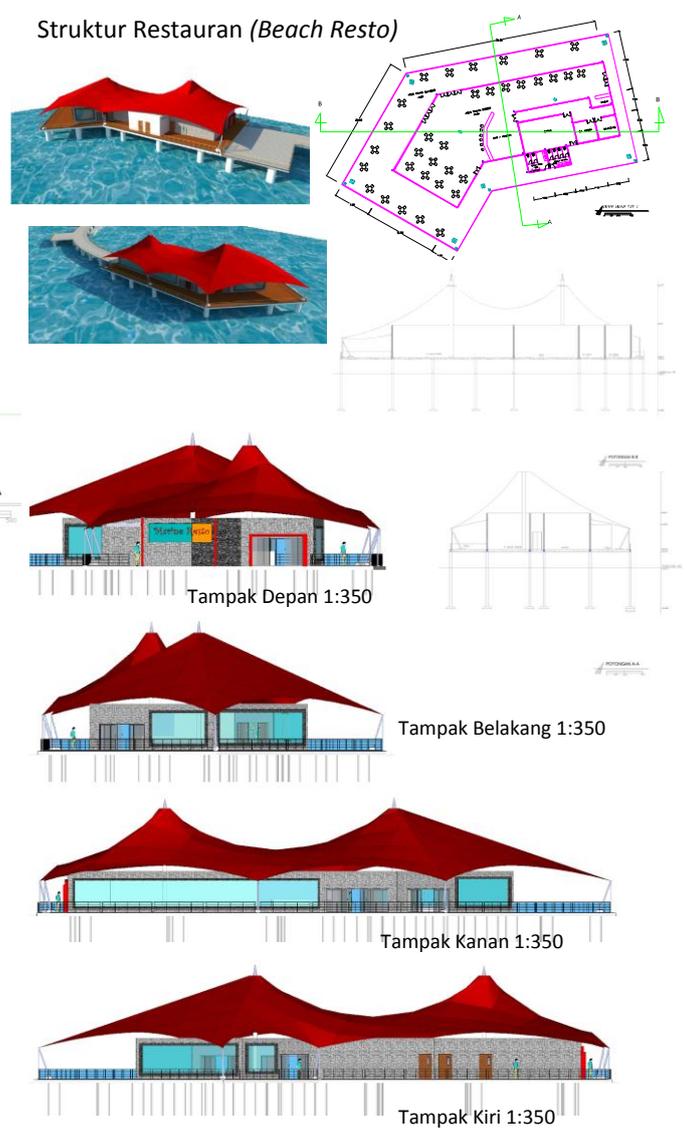


Tampak Kanan 1:800

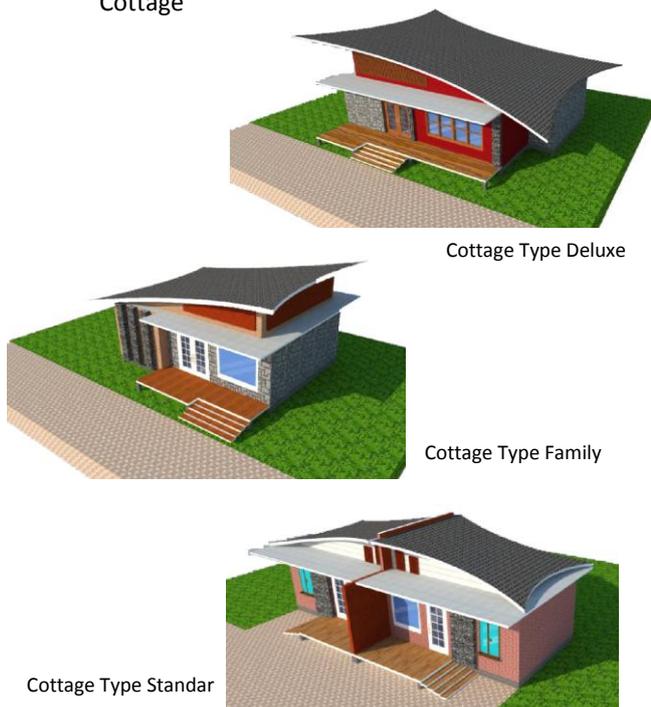
Struktur Hall Cottage



Struktur Restoran (Beach Resto)



Cottage



■ Utilitas

- *Penerangan Buatan dan Daya Listrik*
Penerangan buatan berasal dari cahaya lampu-lampu listrik. Sumber tenaga listrik diperoleh dari PLN dan sumber tenaga cadangan didapat dari *Generator-Set*.
- *Pengkondisian Udara*
AC ducted split hanya dipakai pada bangunan perkantoran dan penunjang. Sedangkan untuk cottage tidak menggunakan AC, karena desain bangunan yang memiliki banyak bukaan.
- *Sirkulasi Kawasan*
Sirkulasi horisontal merupakan aktifitas pergerakan bersifat mendatar dalam satu lantai bangunan, berupa selasar bagi pejalan kaki yang dilengkapi plaza sebagai area penerima dan *shuttle* angkutan untuk area *cottage*
- Utilitas Pelayanan dan Kesehatan
 - *Sarana Air Bersih*
Air bersih yang digunakan diperoleh dari PDAM kemudian ditampung dalam *ground reservoir* kemudian didistribusikan ke setiap bangunan. Ada dua sistem yang dapat digunakan untuk

pendistribusian air bersih yaitu *down feed system* dan *up feed system*.

- *Sarana Pembuangan Air Kotor*

Air kotor yang dihasilkan di area *Wisata Bahari Pantai Tirta Samudra* baik yang berasal dari wacrewel maupun kamar mandi dan wc ataupun yang berasal dari pembuangan lainnya yang bersifat limbah bangunan akan masuk terlebih dahulu pada *Water Treatment System* yang pada akhirnya akan digunakan kembali sebagai sumber air bersih pada area *Wisata Bahari Pantai Tirta Samudra* setelah menyelesaikan proses pembersihan dan pemurnian air.

- *Pembuangan Sampah*

Jaringan pembuangan sampah dibentuk dari tempat sampah yang diletakkan di beberapa titik pada bangunan dan kawasan di dalam tapak, kemudian diangkut menuju tempat pembuangan sampah sementara berupa bak sampah besar di area tapak yang mudah diakses oleh kendaraan pengumpul sampah sehingga mudah untuk diambil oleh petugas kebersihan.

■ *Utilitas Penanggulangan Kondisi Darurat*

- *Alat Pemadam Kebakaran*

Sistem menggunakan alat pemadam kebakaran meliputi *Fire Extinguisher*, *Hydrant Box*, *Hydrant Pillar* dan *Syamese Hydrant Pillar* digunakan untuk system pemadam kebakaran halaman, sedangkan *hydrant box* dan *fire extinguisher* digunakan untuk system pemadam kebakaran dalam bangunan.

9. KESIMPULAN

"Pengembangan Pantai Tirta Samudra Bandengan Jepara Sebagai Pusat Wisata Bahari dengan penekanan desain arsitektur postmodern" memberikan alternatif pilihan bagi wisatawan yang berkunjung di Kabupaten Jepara.

Penataan kawasan dibuat semenarik dan seaktratif mungkin. Di atas lahan seluas 8ha, dibuat 4 kelompok aktivitas antara lain aktivitas permainan air, aktivitas permainan darat, aktivitas penginapan (*cottage*), aktivitas penunjang (servis & pengelola). Bangunan utama dibuat dengan skala monumental, dan berdesain unik, yaitu menerapkan sistem struktur tenda, dengan material yang berwarna mencolok. Hal ini agar bangunan utama dapat menjadi sebuah icon wisata di Pantai Tirta Samudra Bandengan Jepara. Selain itu juga agar memberi kesan yang berbeda dengan bangunan wisata lainnya. Unsur tradisional Jepara berupa motif ukiran diaplikasikan pada ornamen-ornamen yang tersebar diseluruh area wisata.

10. DAFTAR PUSTAKA & REFERENSI

Ardhianta, Arief. 2010. *Wisata Bahari di Kabupaten Purworejo*. Teknik Arsitektur . Universitas Diponegoro ; Semarang

BAPPEDA Kabupaten Jepara. *Buku Rencana dan Peta. Rencana Umum Tata Ruang Kota Jepara Tahun 2003-2012*

Dirjen Pariwisata. 1985. *Pengantar Pariwisata Indonesia*; Jakarta

Neufert, Ernst. 1994. *Data Arsitek Edisi Kedua*, Jilid 1 dan 2. Jakarta : Erlangga

Pemerintah Kabupaten Jepara. *Fakta dan Analisa. Rencana Induk Pengembangan Pariwisata Kabupaten Jepara Tahun 2000*.

Pemerintah Kabupaten Jepara. *Dinas Pariwisata. Laporan Arus Pengunjung Objek Wisata dan hiburan*.

Undang-Undang R.I No. 24 Tahun 1992 tentang *Penataan Ruang*.

Undang-Undang R.I No. 6 Tahun 1996 tentang *Perairan Indonesia*.

Undang-Undang R.I No. 23 Tahun 1997 tentang *Pengelolaan Lingkungan Hidup*.

Peraturan Pemerintah R.I No. 47 Tahun 1997 tentang *Rencana Tata Ruang Wilayah Nasional*.

<http://binaukm.com/2010/05/definisi-rumah-makan-dan-restoran-pelaung-usaha-rumah-makan/> diunduh pada tanggal 14.03.2012 pukul 22.16

<http://madebayu.blogspot.com/2009/11/pengertian-restoran.html> di unduh pada tanggal 14.03.2012 pukul 22.16

<http://abectipub.wordpress.com/2008/12/16/mengenal-jenis-jenis-restoran/> diunduh pada tanggal 14.03.2012 pukul 22.16

<http://studio1proses.wordpress.com/tentang-bandengan/profil-wilayah-studi/konstelasi-wilayah/> diunduh pada tanggal 22.03.2012 pukul 00.31