

PENGEMBANGAN KAWASAN WISTA PANTAI SELATBARU DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR TEPIAN AIR

Amalia Nurussifa¹⁾, Wahyu Hidayat²⁾, Yohannes Firzal³⁾

¹⁾Mahasiswa Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Riau

²⁾³⁾Dosen Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Riau

Kampus Binawidya Jl. HR. Soebrantas KM 12.5 Pekanbaru Kode Pos 28293

email: amalia.nurussifa@student.unri.ac.id

ABSTRACT

Selatbaru Beach is one of the best beaches and a place of recreation for Bengkalis residents, this is evidenced by the number of tourists visiting Selatbaru Beach increasing every year. In Selatbaru Beach there are several problems that make the value of tourism on the beach lack of architectural touch, so from these problems came the idea to increase tourism value and economic value by developing the Selatbaru Coast tourism area. The method used is the Waterfront Architecture Approach which in principle accommodates various activities such as residential, business, commercial, and entertainment with the aim of developing the physical and non-physical potential of the waterfront, as well as providing solutions to problems and potential problems found in Selatbaru Beach. Local cultural elements need to be incorporated into the region to present a tourism area that has an identity, through the concept of "sampan jong" which is one of the game traditions of the Selatbaru people who are able to form regional images that are formulated macro and micro.

Keywords : Selatbaru Beach, tourism, waterfront

1. PENDAHULUAN

Kabupaten Bengkalis di Provinsi Riau, wilayahnya mencakup daratan bagian timur pulau Sumatera dan wilayah kepulauan, dengan luas adalah 7.773,93 km² (Peraturan Bupati Bengkalis, 2011). Ibu kota kabupaten ini berada di Pulau Bengkalis yang terpisah dari Sumatera. Pulau Bengkalis sendiri tepat berada di muara Sungai Siak, sehingga dikatakan bahwa Pulau Bengkalis adalah delta Sungai Siak. Menurut Wakil Bupati Bengkalis H. Muhammad menyebutkan bahwa Bengkalis merupakan salah satu kabupaten tertua harusnya menjadi pioner dalam kemajuan daerah (Seputar Riau, 2018). Sebagai kabupaten tertua, Bengkalis merupakan kabupaten yang kaya akan hasil alam dan budaya yang patut untuk dilestarikan dan dikembangkan sebagai daerah tujuan wisata. Sebagai kabupaten yang cukup lama berdiri, Bengkalis mempunyai objek-objek wisata unggulan (Sarah, 2017).

Pantai Selatbaru merupakan salah satu pantai terbaik yang berada di Kabupaten Bengkalis. Pantai Selatbaru dijadikan sebagai tempat rekreasi bagi warga Bengkalis terutama bagi remaja untuk berkumpul dan berfoto. Menurut Sari (2016) Jumlah wisatawan yang berkunjung ke Pantai Selatbaru pada tahun 2013 sebanyak 2.230 orang, pada tahun 2014 sebanyak 4.902 orang, dan pada tahun 2015 sebanyak 5.309 orang. Berdasarkan data diatas jumlah wisatawan pada kawasan Pantai Selatbaru mengalami kenaikan setiap tahunnya, dalam hal ini kawasan Pantai Selatbaru menjadi salah satu tempat wisata yang diminati wisatawan.

Pada Pantai Selatbaru terdapat beberapa fasilitas penunjang wisata yaitu, *playground, food court, gazebo*, fasilitas olahraga dan spot foto. Pada fasilitas-fasilitas tersebut terdapat permasalahan seperti, kurangnya vegetasi pada area

playground, area *foodcourt* yang tidak memadai, fasilitas olahraga yang tidak terawat, lansekap dan spot foto yang tidak tertata hingga rusaknya kawasan Mangrove akibat abrasi. Dari permasalahan tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai wisata pada kawasan pantai Selatbaru tersebut kurang adanya sentuhan arsitektural sehingga kawasan wisata Pantai Selatbaru tersebut kurang menarik. Dari permasalahan tersebut munculnya ide atau gagasan untuk meningkatkan nilai wisata pada kawasan Pantai Selatbaru dengan melakukan pengembangan pada kawasan tersebut, dengan meningkatnya nilai wisata maka akan meningkat juga nilai ekonomi pada kawasan wisata pantai Selatbaru.

Daya tarik utama mengembangkan kawasan wisata pantai dengan menampilkan sentuhan arsitektural dan karakter dari Pantai Selatbaru. Karena diterapkan di tepi laut, maka kawasan ini akan menggunakan pendekatan Arsitektur Tepian Air (*waterfront*). Jadi, pada kawasan wisata Pantai Selatbaru ini selain menampilkan karakter dari Pantai Selatbaru juga akan mempertimbangkan tema rancangan Arsitektur Tepian Air (*waterfront*) dalam memberikan solusi dari permasalahan di pantai Selatbaru.

Menurut Carr (dalam Sastrawati, 2003) bahwa kawasan tepi air merupakan lahan atau area yang terletak berbatasan dengan air seperti kota yang menghadap kelaut, sungai, danau atau sejenisnya. Apabila dihubungkan dengan pembangunan kota, kawasan tepi air adalah area yang dibatasi oleh air dari komunitasnya yang dalam pengembangannya mampu memasukkan nilai manusia, yaitu kebutuhan akan ruang publik dan nilai alami. Menurut Sastrawati (2003) prinsip perancangan kawasan tepi air merupakan dasar-dasar penataan kawasan yang memasukkan aspek yang perlu dipertimbangkan dan komponen penataan di wilayah tepi air. Prinsip-prinsip ini dapat diterapkan secara umum pada kawasan tepi air dengan karakteristik

yang sama. Tujuan prinsip perancangan ini adalah mengembangkan potensi fisik dan non fisik tepi air, serta mendapatkan solusi dari masalah dan potensi masalah yang ada tanpa mengabaikan faktor lingkungan alam dan kebutuhan manusia sehingga didapatkan suatu penataan kawasan yang lebih baik.

Menurut Tangkuman dan Tondobala (2011) terdapat 4 jenis *waterfront* berdasarkan jenis pengembangan pesisir, yaitu konservasi, preservasi, *redevelopment*, dan *development*. Untuk mengembangkan kawasan wisata pantai Selatbaru sesuai dengan jenis *waterfront development*, yaitu menciptakan *waterfront* yang memenuhi kebutuhan kota saat ini dan masa depan dengan cara mereklamasi pantai.

Pada prinsipnya Arsitektur Tepian Air (*Waterfront*) ada dan berkembang sebagai suatu fungsi yang mewadahi berbagai kegiatan/aktivitas seperti hunian, bisnis, komersil, dan hiburan. Begitu pula dengan Pengembangan Kawasan Wisata Pantai Selatbaru ini akan menampilkan fungsi sebagai *Recreational Waterfront* yaitu, membangun kembali *waterfront* berdasarkan aktivitas sebagai rekreasi sehingga dapat didukung dengan berbagai fasilitas seperti: *playground*, taman, *amphitheater*, fasilitas olah raga, *jogging track*, *pedestrian way*, dan *food court*.

Adapun permasalahan yang akan dikaji adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan kawasan Pantai Selatbaru menjadi *Recreational Waterfront*
2. Bagaimana merumuskan Tema Arsitektur Tepian Air pada perancangan Kawasan Wisata Pantai Selatbaru?
3. Bagaimana merumuskan konsep yang sesuai pada perancangan Kawasan Wisata Pantai Selatbaru dengan Pendekatan Arsitektur Tepian Air?

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kawasan Wisata Pantai

Berdasarkan UU No.9 Tahun 1990 dijelaskan bahwa pengertian kawasan

wisata adalah suatu kawasan yang mempunyai luas tertentu yang dibangun dan disediakan untuk kegiatan pariwisata. Apabila dikaitkan dengan dengan pariwisata air, maka suatu kawasan tersebut disediakan untuk kegiatan pariwisata dengan mengandalkan obyek atau daya tarik kawasan perairan. Sedangkan wisata pantai adalah jenis wisata yang menyediakan keindahan dan kenyamanan alami dari kombinasi cahaya matahari, laut, dan pantai berpasir putih bersih. Berbagai kegiatan yang umum yang dilakukan oleh para wisatawan dalam wisata pantai, antara lain: berenang, berjemur, berdayung, snorkling, berjalan-jalan/berlari-lari di sepanjang pantai, menikmati keindahan dan kedamaian suasana pantai, serta bermeditasi Dahuri (dalam Nugraha, 2011), dengan demikian Kawasan Wisata Pantai adalah suatu kawasan yang disediakan untuk kegiatan pariwisata dengan memanfaatkan keindahan dan kenyamanan alami dari pantai.

2.2 Arsitektur Tepian Air (*Waterfront*)

Dalam Tangkuman dan Tondobala (2011) menjelaskan definisi *waterfront* sebagai berikut:

1. Pengertian *Waterfront* dalam bahasa Indonesia secara harafiah adalah daerah tepian, bagian kota yang berbatasan dengan air, daerah pelabuhan (Echols, 2003).
2. *Waterfront* adalah tanah atau tepi sungai, pelabuhan atau tanah semacam itu di sebuah kota dengan dermaganya (Peter, 1993).
3. Secara harafiah, *waterfront* dapat diartikan sebagai suatu area atau kawasan yang terletak di tepi air. Semua kawasan yang memiliki batasan antara daerah perairan dengan daratan dapat disebut sebagai kawasan *waterfront*. Dalam konteks yang lebih luas, daerah perairan tersebut meliputi laut, danau maupun sungai yang merupakan wadah aktivitas penduduk sekitarnya.

4. Urban *Waterfront* menurut Wrenn (1983) mempunyai arti yaitu suatu lingkungan perkotaan yang berada di tepi atau dekat wilayah perairan, misalnya lokasi di area pelabuhan besar di kota metropolitan.

Menurut Tangkuman dan Tondobala (2011) Berdasarkan jenis pengembangan pesisir, *waterfront* dapat dibedakan menjadi 4 jenis, yaitu konservasi, pembangunan kembali (*redevelopment*), dan pengembangan (*development*).

1. Konservasi adalah penataan *waterfront* kuno atau lama yang masih ada sampai saat ini dan menjaganya agar tetap dinikmati masyarakat.
2. Preservasi adalah *waterfront* yang harus dilestarikan, dilindungi, dipelihara dan dipugar sesuai dengan bentuk aslinya tetapi tetap disesuaikan dengan perkembangan kebutuhan fungsionalnya karena merupakan kawasan atau mengandung bangunan dan/atau bangun-bangunan yang mempunyai nilai sejarah, nilai seni dan budaya serta nilai arsitektur.
3. *Redevelopment* adalah upaya menghidupkan kembali fungsi-fungsi *waterfront* lama yang sampai saat ini masih digunakan untuk kepentingan masyarakat dengan mengubah atau membangun kembali fasilitas-fasilitas yang ada.
4. *Development* adalah usaha menciptakan *waterfront* yang memenuhi kebutuhan kota saat ini dan masa depan dengan cara mereklamasi pantai.

Menurut Sastrawati (2003) prinsip perancangan kawasan tepi air merupakan dasar-dasar penataan kawasan yang memasukkan aspek yang perlu dipertimbangkan dan komponen penataan di wilayah tepi air. Prinsip-prinsip ini dapat diterapkan secara umum pada kawasan tepi air dengan karakteristik yang sama. Tujuan prinsip perancangan ini adalah mengembangkan potensi fisik dan non fisik di kawasan tepi air, serta

mendapatkan solusi dari masalah dan potensi masalah yang ada tanpa mengabaikan faktor lingkungan alam dan kebutuhan manusia sehingga didapatkan suatu penataan kawasan yang lebih baik.

Menurut Tangkuman dan Tondobala (2011) dalam pengembangan kawasan tepian air terdapat beberapa elemen-elemen pendukung diantaranya adalah:

a. Tepian Air

Menurut Utama (2019) Tepian air merupakan kawasan tanah atau pesisir yang landai/datar dan langsung bertasan dengan air. Merupakan tempat berjemur atau duduk-duduk dibawah keteduhan pohon (kelapa atau jenis pohon pantai lainnya) sambil menikmati pemandangan perairan.

b. *Promenade/Esplanade*

Menurut Fithriana (2007) *Promenade* merupakan tempat berjalan bagi pejalan kaki. Sedangkan *Esplanade* merupakan perkerasan yang diangkat lebih jauh dari permukaan yang berupa lapangan maupun taman terbuka.

c. Dermaga

Menurut Yuliasri (2005) Dermaga merupakan tempat bersandar kapal/perahu yang sekaligus berfungsi sebagai jalan di atas air untuk menghubungkan daratan dengan kapal atau perahu.

d. Jembatan

Menurut Utama (2019) Jembatan merupakan penghubung antara dua bagian daratan yang terpotong oleh sungai atau kanal.

e. Pulau Buatan/Bangunan Air

Menurut Yuliasri (2005) Bangunan atau pulau yang dibuat/dibangun di atas air di sekitar daratan, untuk menguatkan kehadiran unsur air di kawasan tersebut.

f. Ruang Terbuka (*Open Space*)

Menurut Fitrianto (2014) berbicara tentang ruang terbuka (*open space*) selalu menyangkut lansekap. Elemen lansekap terdiri dari elemen keras (*hardscape* seperti, jalan, trotoar, patun, bebatuan, dan sebagainya) serta elemen

lunak (*softscape*) berupa tanaman dan air. Ruang terbuka bisa berupa lapangan, jalan, taman, plaza dan sebagainya.

g. Aktifitas

Menurut Utama (2019) Guna mendukung penataan fisik yang ada, perlu dirancang kegiatan untuk meramaikan atau memberi ciri khas pada kawasan pertemuan antara daratan dan perairan.

Terdapat beberapa aspek yang dominan dalam perencanaan *waterfront*, yaitu:

- a. Aspek arsitektural berkaitan dengan pembentukan citra (*image*) dari kawasan *waterfront* dan bagaimana menciptakan *waterfront* yang memenuhi nilai-nilai estetika.
- b. Aspek keteknikan berkaitan terutama dalam perencanaan struktur dan teknologi konstruksi yang dapat mengatasi kendala-kendala dalam mewujudkan rancangan *waterfront*, seperti stabilisasi perairan, korosi, erosi, kondisi alam setempat, perencanaan infrastruktur yang berkaitan dengan drainase, transportasi dan sebagainya.
- c. Aspek sosial budaya bertujuan untuk meningkatkan kualitas kehidupan masyarakat yang tinggal di dalam dan di sekitar kawasan *waterfront* tersebut.
- d. Aspek Peraturan berkaitan dengan tata aturan tentang pemanfaatan ruang dan pelestarian lingkungan tepi air.

3. METODE PERANCANGAN

3.1 Paradigma

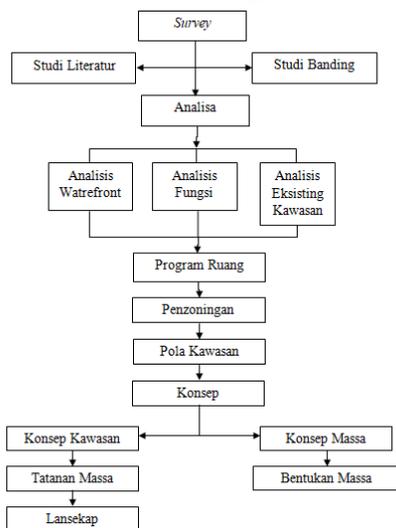
Pengembangan Kawasan Wisata Pantai Selatbaru menerapkan prinsip-prinsip arsitektur tepian air (*waterfront*) yang menampilkan fungsi sebagai *recreational waterfront* dengan menerapkan 3 hal yang menjadi acuan daya tarik wisata yaitu, *something to see*, *something to buy*, *something to do*.

3.2 Strategi Perancangan

Strategi perancangan pada Kawasan Wisata Pantai Selatbaru ini memiliki beberapa tahapan antara lain dimulai dengan survei, analisa site, analisa fungsi, program ruang, penzoningan, analisa *waterfront*, konsep, tatanan massa, bentukan massa, lansekap, hingga mendapatkan hasil desain.

3.3 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data terbagi menjadi 2 jenis, Data primer yaitu metode pengamatan langsung terhadap obyek berupa pemetaan (*mapping*) dan dokumentasi, sedangkan Data sekunder merupakan data yang diperoleh dari sumber-sumber ilmiah berupa studi pustaka dan studi banding.



Gambar 1. Bagan Alur Perancangan

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil dan pembahasan perancangan adalah sebagai berikut:

4.1 Lokasi Perancangan

Lokasi tapak berada di Pantai Selatbaru, Kecamatan Bantan, Kabupaten Bengkalis dengan luas lahan ±6 Ha (60000 m²). Garis Sempadan Pantai 100-200 meter dari titik pasang tertinggi.



Gambar 2. Lokasi Perancangan

4.2 Kebutuhan Ruang

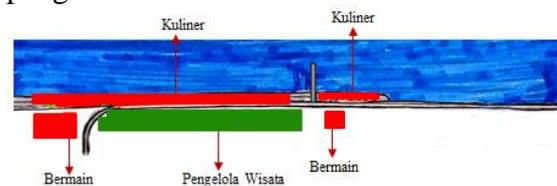
Besaran kebutuhan ruang dihitung berdasarkan standar perhitungan ruang yang diperoleh dari Neufert Architect Data, Ernest Neufert jilid 1, 2 dan 3, perhitungan khusus berdasarkan kapasitas dan asumsi pribadi berdasarkan studi banding.

Tabel 1. Kebutuhan Ruang

Nama Ruang dari Fungsi	Luasan (m ²)
<i>Sport Outdoor</i>	2.472,6
Taman Bermain	13.523,25
<i>Amphitheather</i>	1.495
<i>Food Court</i>	3.721,25
<i>Landmark</i>	1.844,38
<i>Souvenir Shop</i>	2.444
Umum	32.104,67
Total Keseluruhan Luas Bangunan	57.605,15

4.3 Penzoningan

Zona yang didapat Pada eksisting kawasan wisata Pantai Selatbaru yaitu, zona kuliner, zona bermain, dan zona pengelola wisata.

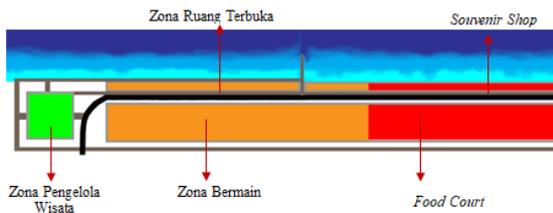


Gambar 3. Penzoningan Pada Eksisting

Tanggapan dari analisis penzoningan tersebut yaitu, dimana area kuliner berada tepat di tepi pantai, hal ini akan mengganggu view yang didapat dari fungsi lainnya, sehingga fungsi tersebut tidak mendapatkan view pantai. Maka zona kuliner akan dipindahkan ke belakang pada site, untuk zona depan pada site akan diletakkan zona ruang terbuka seperti, area spot foto, taman duduk, dan promenade.

Penempatan zona bermain yang terpisah menyebabkan tingkat pencapaian antar ruang yang sejenis berjauhan, sehingga tanggapan untuk hal ini yaitu, mengelompokkan zona bermain menjadi satu area, sehingga tingkat pencapaian antar ruang yang sejenis tidak berjauhan.

Maka penzoningan yang didapat dari tanggapan diatas adalah sebagai berikut:



Gambar 4. Tanggapan Penzonangan

4.4 Konsep

Konsep umum kawasan wisata yaitu “sampan jong”. Inspirasi konsep kawasan wisata ini didapat dari nilai budaya masyarakat setempat yaitu tradisi bermain sampan jong. Sampan jong merupakan tradisi permainan masyarakat pesisir melayu untuk melepas kejenuhan. Sampan ini dimainkan ketika musim angin utara datang disaat para nelayan tidak pergi melaut, sehingga pada musim ini nelayan memanfaatkan waktunya untuk bermain jong. Sampan jong ini berupa replica miniature sampan layar, tetapi tidak dikemudikan oleh manusia melainkan berlayar dengan mengandalkan angin. Sampan jong dimainkan oleh 2 orang, dimana 1 orang yang melepaskan sampan dan 1 orang yang menangkap sampan.

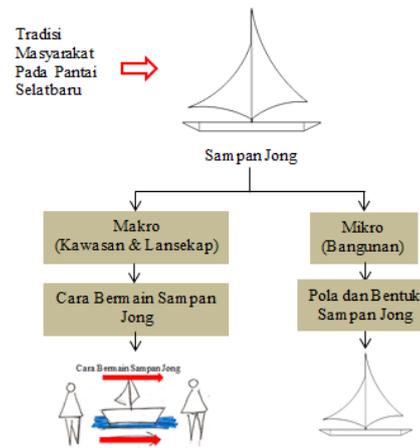
Inspirasi desain dari sampan jong dirumuskan ke kawasan secara makro dan mikro. Secara makro diterapkan pada pola tata kawasan dan lansekap yang mengacu pada cara bermain sampan jong, sedangkan secara mikro (bangunan) terinspirasi dari sifat dan pola bentuk sampan jong.



Gambar 5. Sampan Jong

Sumber:

<https://jantungmelayu.com/2017/01/permainan-perahu-jong/>



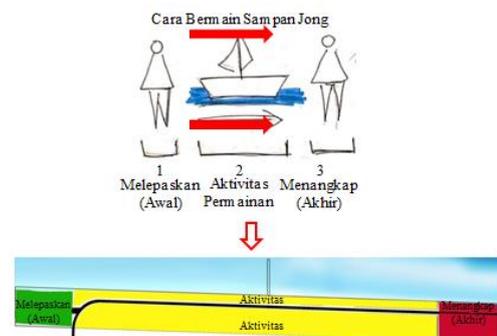
Gambar 6. Konsep

4.5 Konsep Kawasan

A. Konsep Zonasi Kawasan

Konsep zonasi pada kawasan mengambil konsep cara bermain sampan jong yang terbagi menjadi tiga zona yaitu:

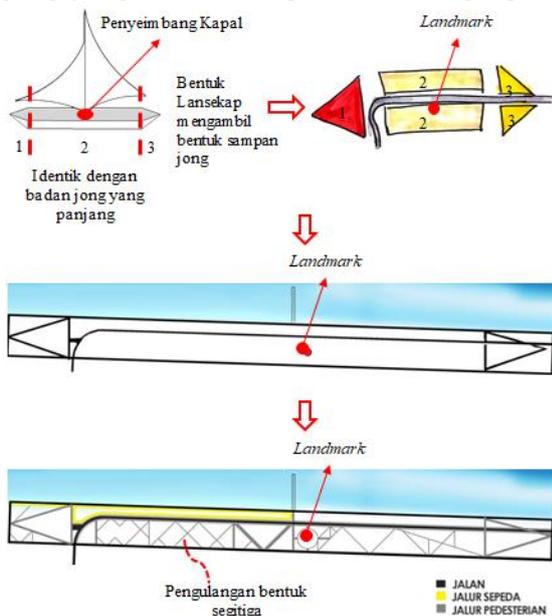
1. Zona melepaskan (awal)
Zona yang menampilkan apa yang pertama dilihat pada kawasan dan zona yang dijadikan sebagai penghubung untuk menuju zona aktivitas. Pada zona ini hanya terdapat fungsi seperti parkir, rental sepeda, mushalla, ATM center dan area pengelola wisata.
2. Zona aktivitas
Zona yang menampilkan semua aktivitas yang terjadi pada kawasan, dimana semua fasilitas wisata terdapat dalam zona ini.
3. Zona menangkap (akhir permainan)
Zona yang dijadikan sebagai area bersantai setelah melakukan aktivitas pada zona aktivitas. Zona ini hanya menampilkan fungsi sebagai area kuliner.



Gambar 7. Konsep Zonasi Kawasan

B. Konsep Tatanan Sirkulasi

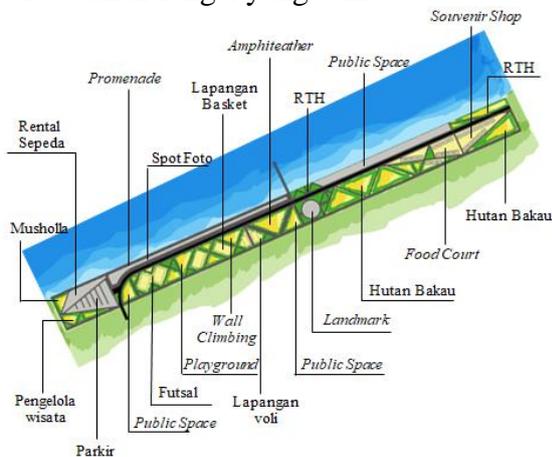
Tatanan sirkulasi pada Kawasan Wisata Pantai Selatbaru yaitu mengambil konsep dari bentuk sampan jong. Karena zona pada kawasan Pantai Selatbaru terbagi menjadi 3 zona, sama halnya dengan sampan jong yang terbagi menjadi 3 segmen. Sirkulasi pada kawasan mengikuti bentuk tapak dan fasilitas yang tersedia sesuai dengan zona kawasan, yaitu dengan pola bentuk segitiga yang diulang. Pemilihan bentuk segitiga yang diulang ini sesuai dengan pola dan bentuk sampan jong yang identik dengan bentuk segitiga.



Gambar 8. Konsep Tatanan Sirkulasi

C. Konsep Tatanan Massa

Konsep tatanan massa diambil dari penzanaan kawasan yang dikelompokkan berdasarkan fungsi yang sama.



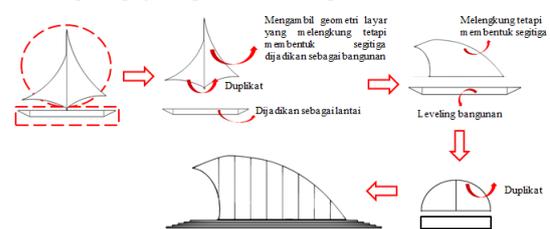
Gambar 9. Konsep Tatanan Sirkulasi

4.6 Konsep Bangunan

Konsep bangunan terinspirasi dari bentuk dan pola sampan jong, sehingga elemen arsitektur yang ada pada setiap fungsi penerapan desainnya mengacu pada bentuk dan pola sampan jong, seperti fasad dan pola massa bangunan.

1. Konsep Bangunan Komersil

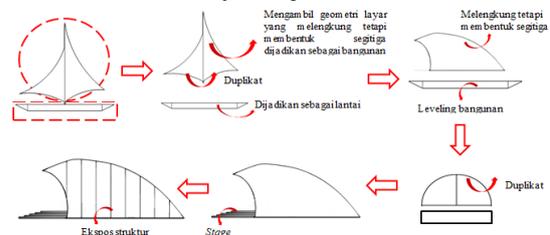
Bangunan komersil pada kawasan wisata Pantai Selatbaru terdiri dari food court dan souvenir shop. Pada bangunan komersil ini mengambil konsep dari pola dan bentuk sampan jong yang dirancang terbuka.



Gambar 10. Konsep Bangunan Komersil

2. Konsep Amphitheater

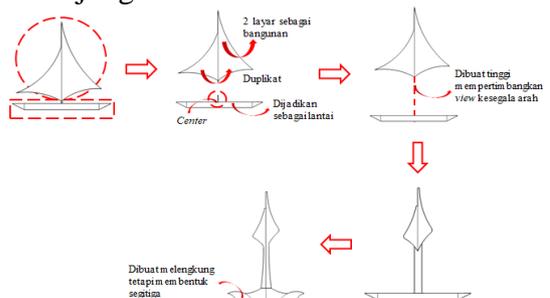
Konsep *amphitheater* mengambil dari pola bentuk sampan jong dengan penerapannya ke bangunan yaitu ekspos struktur, dan penggunaan material kayu/baja.



Gambar 11. Konsep Amphitheater

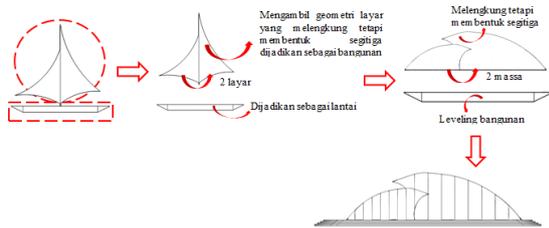
3. Konsep Bangunan Landmark

Konsep bangunan *landmark* mengambil dari pola bentuk sampan jong.



Gambar 12. Konsep Bangunan Landmark

4. Konsep Bangunan Pengelola Wisata
 Konsep bangunan pengelola wisata mengikuti pola dan bentuk sampan jong.



Gambar 13. Konsep Bangunan Pengelola Wisata

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil pengembangan kawasan wisata Pantai Selatbaru dapat ditarik kesimpulan:

1. Mengembangkan kawasan pantai Selatbaru menjadi kawasan wisata dengan menambahkan fasilitas-fasilitas yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat setempat. Daya tarik wisata yang dapat menarik untuk dikunjungi oleh wisatawan harus memenuhi 3 aspek diantaranya yaitu, *something to see* yang mana dalam penerapannya kedalam kawasan yaitu dengan merancang fasilitas ruang terbuka tanpa penghalang yang menyuguhkan langsung *view* pantai. Aspek selanjutnya yaitu, *something to buy* yang mana dalam penerapannya kedalam kawasan wisata yaitu merancang *food court* yang menyediakan berbagai kuliner khas daerah pesisir dan juga ole-ole maupun souvenir khas Bengkulu. Aspek yang ke 3 yaitu, *something to do* yang mana penerapannya kedalam kawasan wisata dengan menyediakan fasilitas-fasilitas seperti taman bermain, taman bermain anak, fasilitas olahraga *outdoor*, *jogging & bicycle track*, dan fasilitas rekreasi lainnya.
2. Pada kawasan wisata di pantai Selatbaru ini menggunakan prinsip-prinsip desain arsitektur tepi air (*waterfront*) dimana dalam

pengembangannya memberikan solusi dari permasalahan yang ada dalam kawasan berdasarkan potensi visual dan fisik kawasan. Pada eksisting kawasan Pantai Selatbaru hanya menyediakan fasilitas taman bermain anak, area kuliner, gazebo dan kebun binatang. Banyak permasalahan yang ada pada fasilitas yang tersedia, seperti Gazebo yang sedikit jumlahnya sehingga tidak bisa menampung dari banyaknya wisatawan yang datang.

3. Konsep dijadikan sebagai langkah untuk memberikan karakteristik dari kawasan, maka konsep dasar yang diterapkan kedalam kawasan yaitu “sampan jong” yang secara makro (kawasan) mengacu pada cara bermain dan secara mikro (bangunan) mengacu pada pola dan bentuk sampan jong yang identik dengan penggunaan bentuk segitiga dan persegi. Konsep ini diambil dikarenakan merupakan salah satu budaya (tradisi) masyarakat Bengkulu untuk dijadikan sebagai jati diri kawasan wisata di pantai Selatbaru.

5.2 Saran

Adapun saran dalam penulisan Pengembangan Kawasan Wisata Pantai Selatbaru ini adalah harus memperhatikan aspek-aspek pembentuk citra kota sehingga dapat menghasilkan perancangan yang baik dan berkelanjutan dengan kerja sama antar masyarakat untuk menjaga lingkungan agar tetap baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Fithriana, Ledy. 2007. Penataan dan Pengembangan Kawasan Wisata Pantai Tanjungpendam di Kabupaten Belitung. Skripsi tidak diterbitkan. Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Fitrianto, Agung Dwi. 2014. Penataan Waterfront Kali Pete Dengan Studi Kasus Kawasan Pecinan Surakarta.

- Skripsi tidak diterbitkan. Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta.
- Nugraha, Juniar Adi. 2011. Perencanaan Lanskap Pantai Tanjung Baru sebagai Kawasan Wisata Berbasis Ekologis. Skripsi tidak diterbitkan. Institut Pertanian Bogor, Bogor.
- Peraturan Bupati Bengkalis Nomor 14 Tahun 2010 Tentang Rencana Kerja Pemerintah Daerah Kabupaten Bengkalis.
- Sarah, Try. 2017. “Daya Tarik Wisata Sampan Jong Pantai Indah Selat Baru Kabupaten Bengkalis Provinsi”. JOM FISIP, Vol.4, No.2, Hal. 1-22.
- Sari, Novita. 2016. “Kepuasan Wisatawan Terhadap Wisata Kuliner di Objek Wisata Pantai Indah Selatbaru Kecamatan Bantan Kabupaten Bengkalis”. JOM FISIP, Vol.3, No.2, Hal. 1-13.
- Sastrawati, Isfa. 2003. “Prinsip Perancangan Kawasan Tepi Air (Kasus: Kawasan Tanjung Bunga)”. Jurnal Perencanaan Wilayah dan Kota, Vol. 14, No. 3, Hal. 95-117.
- Tangkuman, Dwi Juwita dan Linda Tondobala. 2011. “Arsitektur Tepi Air (Waterfront Architecture)”. Media Matrasain, Vol. 8, No.2, Hal. 40-54.
- Utama, Windri Hadi. 2019. Pengembangan Kawasan Pelabuhan Perikanan Pantai Carocok Tarusan di Pesisir Selatan Dengan Pendekatan Arsitektur Tepian Air. Skripsi tidak diterbitkan. Universitas Riau, Pekanbaru.
- Yuliasri, Agnes. 2005. Prioritas Pengembangan Obyek-obyek Wisata Air Di Kawasan Rawa Pening Kabupaten Semarang. Skripsi tidak diterbitkan. Universitas Diponegoro, Semarang.