



LAPORAN TUGAS AKHIR - RA.141581

WISATA RELIGI KOTA GRESIK

**CHARISMA AMANDA
3211100020**

**DOSEN PEMBIMBING:
Dr. Arina Hayati, S.T., M.T.**

**PROGRAM SARJANA
JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2015**



FINAL PROJECT REPORT - RA.141581

GRESIK RELIGIOUS TOURISM

CHARISMA AMANDA
3211100020

SUPERVISOR:
Dr. Arina Hayati, S.T., M.T.

UNDERGRADUATE PROGRAM
DEPARTMENT OF ARCHITECTURE
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING
SEPULUH NOPEMBER INSTITUTE OF TECHNOLOGY
SURABAYA
2015

LEMBAR PENGESAHAN

WISATA RELIGI KOTA GRESIK



Disusun oleh :

CHARISMA AMANDA

NRP : 3211100020

Telah dipertahankan dan diterima
oleh Tim penguji Tugas Akhir RA.141581
Jurusan Arsitektur FTSP-ITS pada tanggal 7 Juli 2015
Nilai : AB

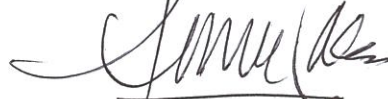
Mengetahui

Pembimbing



Dr. Arina Hayati, ST, MT
NIP. 197907052008122002

Koordinator Tugas Akhir



Ir. IGN. Antaryama, Ph.D.
NIP. 196804251992101001

Ketua Jurusan Arsitektur FTSP ITS



Ir. Purwanta Setijanti, MSc Ph.D.
NIP. 195904271985032001



ABSTRAK

WISATA RELIGI KOTA GRESIK

Oleh

Charisma Amanda

NRP : 3211100020

Penyusunan tugas akhir ini berangkat dari sebuah adanya isu di kota Gresik yang dikenal sebagai Kota Industri dan Kota Santri. Seiring berjalannya waktu dan semakin banyaknya Industri di kota Gresik menyebabkan budaya santri di kota Gresik semakin terkikis. Sehingga kota Gresik hanya dijadikan sebagai sebuah tempat penyimpanan artefak Islam semata dan lebih terkenal dengan predikat Kota Industri. Permasalahan inilah yang harus diselesaikan agar kota Gresik menjadi kota Industri yang sehat, sekaligus menjadi kota dengan budaya santri yang masih melekat dan menjadi kebanggaan kota Gresik.

Perancang menggunakan tahapan proses desain dengan acuan dari metode desain yang diajukan oleh Donna P.Duerk dalam bukunya “*Architectural Programming: Information Management for Design*”. Maka untuk menjawab isu permasalahan di atas perancang mendesain sebuah fasilitas Wisata Religi Kota Gresik yang dapat mewakili keragaman budaya dan ciri khas kota Gresik. Dalam proses merancang, istilah “religi” digunakan sebagai pendekatan desain yang meliputi pendekatan hubungan manusia dengan Tuhan-Nya, hubungan manusia dengan manusia, dan hubungan manusia dengan alam Semesta.

Hasil rancangan dicapai dengan menyediakan sebuah fasilitas Wisata Religi yang dapat menyeimbangkan dan menyatukan 3 wisata religi di kota Gresik. Di samping itu fasilitas ini juga dapat mewadahi aktivitas masyarakat kota Gresik, antara lain sebagai sarana edukasi tentang sejarah dan asal-usul makam, pusat Seni dan Budaya Islam di Kota Gresik, tempat peristirahatan, dan pusat komunitas Islam Kota Gresik.

Kata Kunci : Wisata, Religi, Kota Gresik

ABSTRACT

GRESIK RELIGIOUS TOURISM

By:

Charisma Amanda

NRP : 3211100020

This project is based on an issue in Gresik town which is labeled as an Industrial town and also *Santri* town. Along with rapid industrial development in Gresik town has eroded the identity of “Santri culture” of Gresik town. Consequently Gresik is only a town with its Islamic artifact heritage and is more acknowledged as Industrial town. Therefore, this problem need to be solved by not only improving the image of Gresik town as a healthy industrial town, but also preserving the *Santri* culture which shapes the life of Gresik town.

The designer uses the stages of the design process with the reference of the proposed design method by Donna P.Duerk in her book “Architectural Programming: *Information Management for Design*”. By analyzing the design issue, designing a facility of Gresik Religious Tourism is proposed which represents cultural diversity and characteristic town of Gresik. In design process, ‘religious’ term is used as design approach which has three meanings, there are: the oncoming of human’s relationship with their God, human’s relationship with other human and human’s relationship with the universe.

the facility of Religious Tourism provides balancing and integrating 3 religious tourism places in Gresik. Moreover , this design also facilitates people’s activity in Gresik such as, education of the origin of local figure’s tombs, centre of Islamic Culture and Arts in Gresik, and also center of Islamic community in Gresik.

Keywords: Tourism, Religious, Gresik.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur, saya panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan karunia-Nya saya dapat menyelesaikan seluruh proses penyusunan Laporan Tugas Akhir berjudul “Wisata Religi Kota Gresik” ini sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitekur, Jurusan Arsitektur Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

Pada kesempatan ini saya juga ingin menyampaikan terima kasih kepada semua rekan di Institut Teknologi Sepuluh Nopember dan juga pihak-pihak yang membantu terselesaikannya karya Tugas Akhir ini. Secara khusus ucapan terima kasih disampaikan kepada Ibu Dr. Arina Hayati, ST, MT selaku dosen pembimbing Tugas Akhir. Kepada Bapak Defry Agatha, ST, MT, Ibu Dr. Ima Defiana, ST, MT dan Ibu Dr. Eng. Ir. Sri Nastiti NE selaku dosen penguji sidang Tugas Akhir. Di atas semuanya, saya juga menyampaikan terimakasih kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.

Kami menyadari bahwa laporan Tugas Akhir ini masih belum sempurna, oleh karena itu kami mengharapkan kritik dan saran dari calon pembimbing untuk memperbaiki isi laporan ini. Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi siapapun yang membacanya.

Surabaya, Juli 2015

Charisma Amanda

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN	
KATA PENGANTAR _____	i
ABSTRAK _____	ii
ABSTRACT _____	iii
DAFTAR ISI _____	iv
DAFTAR GAMBAR _____	v
DAFTAR TABEL _____	vi
DAFTAR LAMPIRAN _____	vii
I Pendahuluan	
I.1 Latar Belakang _____	1
I.2 Isu dan Konteks Desain _____	2
I.3 Permasalahan dan Kriteria Desain _____	2
II Program Desain	
II.1 Tapak dan Lingkungan _____	3
II.2 Pemrograman Fasilitas dan Ruang _____	6
III Pendekatan dan Metoda Desain	
III.1 Pendekatan Desain _____	9
III.2 Metoda Desain _____	9
III.3 Kriteria dan Konsep Desain _____	11
IV Eksplorasi Desain	
IV.1 Eksplorasi Desain Tapak _____	19
IV.2 Eksplorasi Tampak dan Masa Bangunan _____	21
V Struktur dan Utilitas _____	35
VI Hasil Desain _____	24
VII Kesimpulan _____	35
DAFTAR PUSTAKA _____	37
RIWAYAT PENULIS _____	39

DAFTAR TABEL

Tabel II.1	Besaran Ruang Wisata Religi kota Gresik _____	8
Tabel III.1	Hubungan Manusia dengan Tuhan-Nya _____	12
Tabel III.2	Hubungan Manusia dengan Manusia _____	13
Tabel III.2	Hubungan Manusia dengan Alam _____	17

DAFTAR GAMBAR

Gambar I.1	Kota Santri dan Kota Industri _____	1
Gambar I.2	Peta lokasi _____	3
Gambar I.2	Kawasan Industri _____	4
Gambar I.4	Lingkungan Sekitar Tapak _____	5
Gambar I.5	Tapak _____	5
Gambar I.6	Luasan Tapak _____	5
Gambar III.1	Diagram metoda _____	5
Gambar IV.1	Eksplorasi Desain Tapak _____	19
Gambar IV.2	Eksplorasi Desain Tampak _____	20
Gambar IV.3	Struktur dan Utilitas _____	21
Gambar IV.4	Detail Lift _____	22
Gambar IV.5	Lift 2 Pintu _____	22
Gambar IV.6	Struktur Atap _____	21
Gambar IV.7	Struktur Baja _____	22
Gambar IV.8	Layout _____	23
Gambar IV.9	Denah Lantai 2 _____	24
Gambar IV.10	Denah Lantai 3 _____	25
Gambar IV.11	Siteplan _____	26
Gambar IV.12	Tampak _____	27
Gambar IV.13	Potongan _____	28
Gambar IV.14	Perspektif Lantai 1 _____	29
Gambar IV.15	Perpektif Lantai 2 _____	29
Gambar IV.16	Perpektif Lantai 3 _____	30
Gambar IV.17	Perspektif _____	31
Gambar IV.18	Interior _____	32

I. PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Indonesia adalah Negara yang terdiri dari berbagai pulau sehingga tercipta bermacam-macam budaya serta adat istiadat yang mengandung faham yang berbeda pula. Begitu juga jika kita melihat kota Gresik. Gresik terkenal sebagai kota wali. Hal ini ditandai dengan banyaknya sejarah yang berkenaan dengan peranan dan keberadaan para wali yang makamnya terletak di Kabupaten Gresik yaitu, Sunan Giri dan Syekh Maulana Malik Ibrahim. Di samping itu, Gresik menyanggah julukan Kota Santri. Sebutan tersebut tidak lepas dari sejarah Gresik yang banyak dihuni tokoh agama Islam di masa lalu. Hingga kini, pengaruh itu masih terasa dalam sendi-sendi kehidupan Gresik. Terlihat dari karakteristik masyarakat dan budayanya. Keberadaan pondok-pondok pesantren dan sekolah yang bernuansa Islami, yang cukup banyak di kota ini. Kota Gresik memiliki kekhasan dalam dalam menjaga tradisi dan nilai Islami dalam kehidupan bermasyarakatnya.

Secara geografis kota Gresik itu terletak di semenanjung pantai utara. Gresik juga merupakan salah satu kota yang letaknya sangat strategis untuk usaha perindustrian. Oleh karena itu, banyak para pengusaha yang membangun pabrik di wilayah Gresik. Seiring waktu kota Gresik yang telah dikenal sebagai salah satu kawasan industri utama di Jawa Timur. Terdapat beberapa industri besar yang ada di Gresik, misalnya Semen Gresik, Petrokimia Gresik, Nippon Paint, BHS-Tex, Industri perkayuan / Plywood dan Maspion. Perkembangan industri di

Gresik memang tidak bisa dibendung. Sebagai kota penyangga, sekarang sudah berdiri sedikitnya 1.423 industri besar dan kecil di kota Puduk ini. Gresik juga merupakan penghasil perikanan yang cukup signifikan, baik perikanan laut, tambak, maupun perikanan darat. Gresik juga terdapat sebuah Pembangkit Listrik Tenaga Gas dan Uap. Selain itu perekonomian masyarakat Gresik banyak ditopang dari sektor wiraswasta. Salah satunya yaitu Industri Songkok, Pengrajin Tas, Pengrajin Perhiasan Emas & Perak, Industri Garment (konveksi). Di utara kota Gresik juga tepatnya di kota Sedayu merupakan penghasil sarang burung walet terbesar di Indonesia.



Gambar 1.1 Kota Santri dan kota Industri

Seiring berjalannya waktu dan semakin banyaknya Industri di kota Gresik membuat budaya kota santri menghilang. Kota gresik menjadi lebih terkenal dan termashur dengan predikat Kota Industri. Tempat-tempat religi di Gresik kurang dikelola dengan baik dan dipandang sebelah mata. Seakan-akan semua terpaku pada masalah industri saja.

I.2 Isu dan Konteks Desain

ISU: Keragaman Sosial Budaya Islam Kota Gresik

Dari latar belakang tersebut maka isu yang diangkat adalah tentang Keragaman Sosial Budaya Islam Kota Gresik. Dengan alasan banyaknya potensi yang ada, yaitu potensi makam di Gresik (2 Makam Sunan dan makam tertua di Gresik) diharapkan dapat menghidupkan kembali Julukan Kota Santri yang meredup. Sehingga Kota Industri dan Kota Santri bisa tumbuh bersamaan dan saling berkaitan.

I.3 Permasalahan Desain & Kriteria Desain

Dengan isu tersebut maka didapatkan sebuah permasalahan desain, bagaimana suatu objek rancang dapat mengakomodasi dan menginformasikan 3 Wisata religi tersebut. Dengan kata lain menyatukan dan menjembatani wisata Religi di kota Gresik. Sehingga dapat menyeimbangkan serta membudayakan kembali budaya Kota Santri.

Kriteria Desain objek rancang yaitu bangunan dapat mewadahi aktivitas masyarakat kota Gresik dan dijadikan tempat mengawali atau tempat jujukan pengunjung untuk berziarah makam. yaitu dengan menyediakan rest area yang nyaman dan dapat mewadahi pertunjukan seni budaya khas Gresik. Kriteria Tapak yaitu terletak di area strategis, sehingga mudah dijangkau. Kriteria tampang, bangunan harus selaras dengan lingkungan sekitar dengan penggunaan material yang ramah lingkungan.

mewadahi aktivitas masyarakat kota Gresik, antara lain sebagai sarana edukasi tentang sejarah dan asal-usul makam, pusat Seni dan Budaya Islam di Kota Gresik, tempat peristirahatan, dan pusat komunitas Islam Kota Gresik.

II. PROGRAM DESAIN

II.1 Tapak dan Lingkungan

Peta Lokasi



Gambar 1.2 Peta Lokasi

Setelah proses pemilihan lokasi, lokasi di Kompleks area makam Siti Fatimah binti Maimun dianggap paling sesuai. Karena diantara makam Sunan Giri, Sunan Malik Ibrahim dan Makam Siti Fatimah Binti Maimun, Makam Siti Fatimah Binti Maimun adalah makam yang sedang dikelola pemerintah agar berkembang seperti Makam Sunan Giri dan Sunan Malik Ibrahim. Dengan kata lain, makam Siti Fatimah Binti Maimun

tidak dikelola dengan baik. Padahal makam ini berpotensi menjadi makam yang terkenal dan banyak didatangi orang seperti Makam Sunan Giri dan Makam Malik Ibrahim.

Setelah pemilihan lokasi, tahap selanjutnya pemilihan Tapak. Tapak mempunyai akses yang mudah dijangkau karena merupakan jalan raya arteri. Dan jalan satu-satunya dari arah kota Lamongan.

Lokasi ini strategis dan representatif menghubungkan 3 wisata makam tersebut. Dengan cara membuat Bangunan yang berfungsi sebagai tempat mengawali dan tempat jujukan saat berziarah makam kota Gresik.

Tapak terletak disekitar area padat industri.



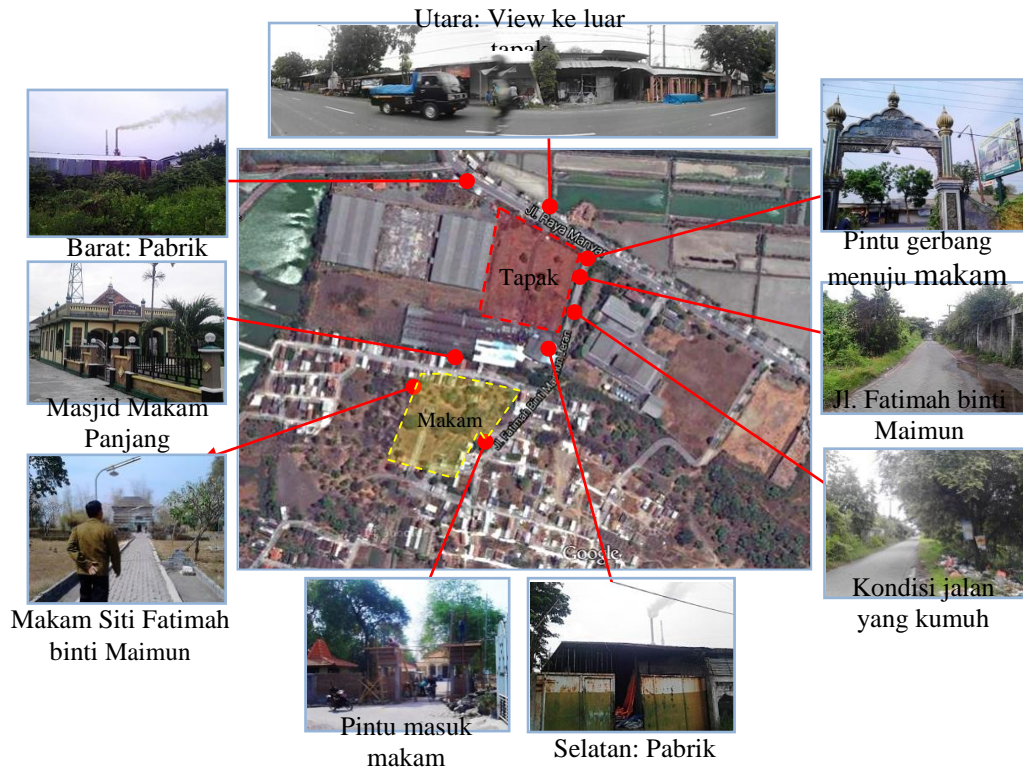
Gambar 1.3 Kawasan industri

Tata wilayah yang dapat berpengaruh terhadap objek rancang.

- Menurut RDTRK Kabupaten Gresik Kawasan ini merupakan kawasan Potensial yang dapat mendorong pertumbuhan ekonomi bagi kawasan sekitarnya serta dapat mewujudkan pemerataan pemanfaatan ruang. Maka diperlukan Strategi pengembangan ruang sektor informal, yaitu mengembangkan kegiatan perdagangan berupa pedagang kaki lima yang dikembangkan di kawasan-kawasan wisata.
- Dipengaruhi oleh adanya makam Siti Fatimah binti Maimun. Menurut RDTRK kedepan kawasan ini akan dikembangkan menjadi kawasan pariwisata yang ramah lingkungan. Dengan cara sebagai berikut:

- a. mengembangkan obyek wisata andalan prioritas
- b. membentuk zona wisata dengan disertai pengembangan paket wisata;
- c. mengkaitkan kalender wisata dalam skala nasional
- d. meningkatkan sarana dan prasarana wisata yang ada di masing-masing objek wisata
- e. melakukan diversifikasi program dan produk wisata
- f. melestarikan tradisi dan kearifan masyarakat local
- g. mengembangkan pusat kerajinan dan cinderamata
- h. meningkatkan promosi dan kerjasama wisata dan
- i. meningkatkan potensi agroekowisata dan ekowisata.

Lingkungan sekitar Tapak



Gambar 1.4 Lingkungan Sekitar Tapak



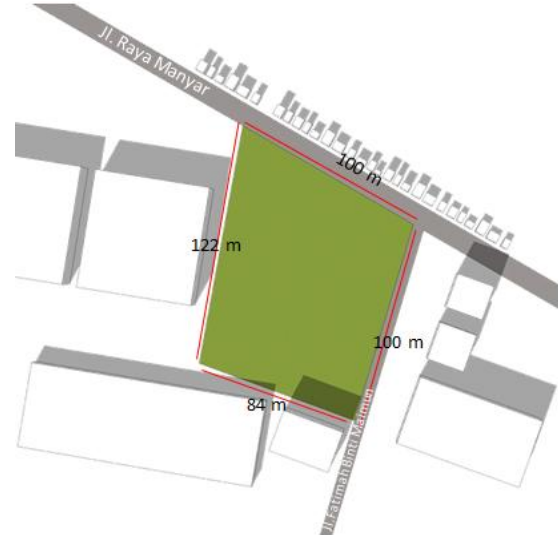
Gambar 1.5 Tapak

Tapak terletak di Jalan Raya Manyar desa Leren Manyar, Kota Gresik, Provinsi Jawa Timur. Letaknya ± 200 m dari pintu gerbang makam Siti Fatimah binti Maimun. Luas tapak : $\pm 10.000\text{m}^2$.

Batas-batas tapak

Utara : Jalan Raya Manyar
 Selatan: Pabrik dan Rumah penduduk
 Timur : Pabrik
 Barat : Pabrik

Luasan Tapak



Gambar 1.6 Luasan Tapak

Tingkat kebisingan:

- Utara: Kebisingan tingkat tinggi. Karena berbatasan langsung dengan Jalan utama. Yaitu jalan Raya Manyar. Dan dekat dari pusat kegiatan perkotaan.

- Timur: Kebisingan tingkat sedang. Berbatasan langsung dengan jalan masuk menuju makam Siti Fatimah binti Maimun.
- Selatan dan Barat: Kebisingan tingkat rendah. Terdapat aktivitas pabrik yang tidak menimbulkan kebisingan.

Potensi Tapak

- Letaknya strategis. Area ini dipilih diharapkan dapat menjembatani 2 wisata religi lainnya. Yaitu Makam Sunan Giri dan Makam Maulana Malik Ibrahim. Diharapkan bisa menjadi tempat akhir (tempat jujukan) atau tempat memulai perjalanan wisata religi di Gresik.
- Letak tapak yang tak jauh dari area Makam Siti Fatimah Binti Maimun juga menjadi daya tarik tersendiri.
- Merupakan jalan utama dari arah Lamongan. Area letaknya ini strategis dan tepat dibangun sebagai tempat wisata. Akses menuju situs sangat mudah.
- Sebagai Kawasan Potensial yang memiliki peran untuk mendorong pertumbuhan ekonomi bagi kawasan sekitarnya serta dapat mewujudkan pemerataan.

Permasalahan Tapak

- Letaknya tidak jauh dari kawasan pabrik besar Maspion dan Briket Batu Bara. Sehingga harus menyesuaikan antara Public space kawasan wisata dan kawasan industri.
- Kepadatan di wilayah desa Leren Mayar akibat adanya kawasan industri disekitarnya dapat mengganggu aktivitas didalam tempat wisata religi itu sendiri. Sehingga dibutuhkan penanganan khusus untuk mengatasinya.

II.2 Program Rancangan Fasilitas Dan Ruang

Analisis Pengguna dan Kegiatan

Sasaran Pemakai: Sasaran

pengunjung adalah wisatawan yang ingin mengenal budaya Gresik dan hasil kerajinan kota Gresik, komunitas islami, dan peziarah yang akan berziarah ke 2 makam besar yaitu makam Sunan Giri dan makam Maulana Malik Ibrahim dan Siti Fatimah binti Maimun.

- Wisatawan:
 - Individu (1-10 orang)
 - kelompok (5 – 60 orang)
- Komunitas
 - Kelompok (10-20 orang)
- Pengelola: 6 orang
- Karyawan
 - Tukang parkir (2 orang)
 - Informasi (2 orang)
 - Cleaning service (8 orang)
 - Satpam (2 orang)
 - Tukang kebun (3 orang)
 - MEE service (2 orang)
- Penjaga sentra Kuliner
 - 10 stan. 1 stan = 2 orang (20 orang)
- Penjaga pusat kerajinan dan oleh-oleh
 - 10 Stan. 3 stan = 2 orang (20 orang)

Besaran Ruang

Untuk mendapatkan besaran ruang/dimensi ruang maka digunakan standar besaran ruang sebagai acuan. Dasar penggunaan standar ruang bersumber dari: Data Arsitek – Ernest Neufert, 1980 (disingkat D.A) dan metric handbook planning and design data disingkat MH.

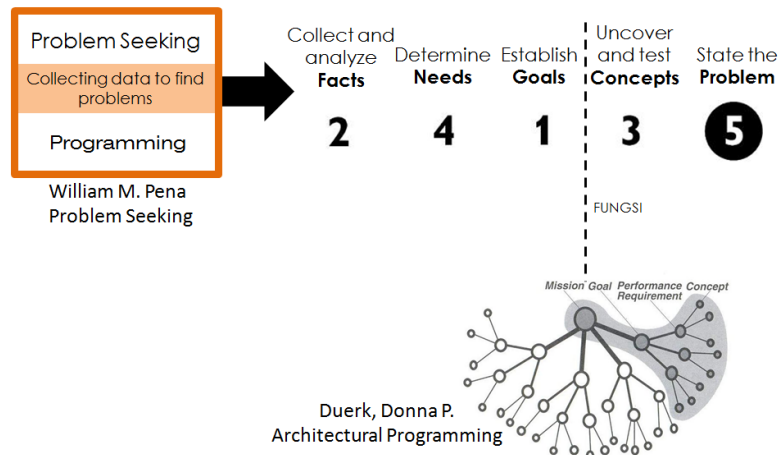
Berikut Besaran Ruang yang dibutuhkan Wisata Religi Kota Gresik:

Acuan	Ruang	Standart & Perhitungan Luasan Ruang	Kapasitas	Luas
DA	Parkir	Parkir pengunjung, pengelola dan karyawan Luas parkir Motor = $75 (1 \times 2,2) = 165 \text{ m}^2$ Mobil = $35 (2,4 \times 5,5) = 462 \text{ m}^2$ Bus besar = $5 (2,6 \times 10) = 130 \text{ m}^2$ Sirkulasi 20%	500	1200 m^2
asumsi	Mushala	$16 \times 16 = 256 \text{ m}^2$ Ruang wudhu , KM WC = $2 (11 \times 3,5) = 77 \text{ m}^2$ Ruang baca = $7 \times 9,5 = 66,5$ Sirkulasi 20 %	150	500 m^2
DA	Gedung pertemuan	Standar besaran ruang (classroom setup) $1,6 \text{ m}^2/\text{orang}$	500	800 m^2
DA	Gallery	$3-5 \text{ m}^2$ untuk objek dua dimensi. Untuk arah pandang melalui satu sisi. Objek yang dipamerkan dapat diletakan pada dinding atau partisi. Sudut pandang yang ideal adalah 27° , dengan ketinggian objek $0,95 - 3,65 \text{ m}$		800 m^2
asumsi	Ruang komunitas	Asumsi		100 m^2
DA	Area pertunjukan seni dan budaya (Open space)	Asumsi	200	500 m^2
DA	Sentra kuliner / cafetaria	Standar ruang gerak $1,6 \text{ m}^2/\text{orang}$ Sirkulasi 20% R. Makan = $1.4 \text{ m}^2/\text{orang}$ Kasir = $4 \text{ m}^2/\text{orang}$ Dapur = 20% area makan	100	300 m^2
asumsi	Pusat kerajinan dan oleh-oleh	Asumsi Kios souvenir $6 \text{ m}^2/\text{unit}$ Sirkulasi 20%	20	500 m^2
MH	Kantor pengelola	R. kepala = $15 \text{ m}^2/\text{org}$ R. sekretaris bendahara = $6 \text{ m}^2/\text{orang}$ R. staff = $6 \text{ m}^2/\text{orang}$	1 2 8	200 m^2

		R. rapat = 30 m ² (asumsi)		
DA	Pos satpam dan keamanan	Standar 3,2 m ² /orang = 6,4 m ² Sirkulasi 20 %	2	7,7 m ²
DA	Ruang informasi	Standar 3,2 m ² /orang Sirkulasi 20%	2	7,7 m ²
DA	Ruang Cleaning Service & OB	Gudang peralatan 9 m ² Loker → 20 x 0,4 x 0,4 = 3,2 m ² Kursi panjang → 3 x 1,55 x 0,8 = 3,72 m ² Sirkulasi 20%	8	20 m ²
DA	KM / WC pria	wc @ 2m ² /orang	4	8
	KM / WC wanita	urinoir @ 1.1 m ² wastafel @ 1 m ²	6 4	6,6 4
DA	Gudang	3 rak → 3 x 1 x 2 = 6 m ² , 1 lemari 2 m ²	24	24 m ²
Total Luasan				4959,4 m ²

III. PENDEKATAN DAN METODA DESAIN

III.1 Pendekatan Desain



Gambar III.1 Diagram Metoda

Berangkat dari sebuah isu permasalahan. Metode William M. Peña dalam bukunya “Problem seeking: an architectural programming primer” ini memudahkan dalam melakukan proses mendesain. Karena metode ini menjelaskan bagaimana langkah dalam mendesain. Terdapat lima langkah yaitu goals, facts, concepts, needs, problems. Dimana, metode dari William Pena ini merupakan metode yang flexible, dalam proses mendesain, desainer dapat memulai proses desain dari 4 langkah yang ada (goals, facts, concepts, needs). Dari proses desain tersebut didapatkan sebuah penyelesaian masalah.

Dimana pada tahap ini menggunakan metode desain dari Donna P.Duerk, dalam bukunya “Architectural Programming: *Information Management for Design*”. Metode ini dipilih untuk menentukan kriteria-kriteria rancangan yang kemudian didapatkan sebuah konsep desain. Sebelum membuat konsep-konsep perancangan, kriteria perancangan harus disusun. Sehingga Konsep perancangan

merespon misi dan tujuan perancangan, dan bisa dilacak dari mana asalnya.

III.2 Metoda Desain

Isu → fungsi → pemilihan tapak → kriteria desain → konsep → desain

Menurut Pasurdi Suparlan (1998), Religi sebagai seperangkat aturan dan peraturan yang mengatur hubungan manusia dengan dunia gaib, khususnya dengan Tuhannya, mengatur hubungan manusia dengan manusia lainnya, dan mengatur hubungan manusia dengan lingkungannya. Secara khusus, agama didefinisikan sebagai suatu sistem keyakinan yang dianut dan tindakan-tindakan yang diwujudkan oleh suatu kelompok atau masyarakat dalam menginterpretasi dan memberi tanggapan terhadap apa yang dirasakan dan diyakini sebagai yang gaib dan suci.

Dengan kata lain, Religi adalah keyakinan yang mengatur hubungan antara:

1. manusia dengan Tuhannya,
2. manusia dengan manusia, dan
3. manusia dengan alam semesta.

1. Manusia dengan Tuhan-Nya

Dalam hal ini, hubungan manusia dengan Tuhan-Nya mengambil makna dari Religi itu sendiri.

2. Manusia dengan Manusia

Suatu Daya Tarik Wisata dapat menarik untuk dikunjungi oleh wisatawan harus memenuhi syarat-syarat untuk pengembangan daerahnya, menurut Maryani (1991) syarat-syarat tersebut adalah :

a. *What to see*

Ditempat tersebut harus ada objek dan atraksi wisata yang berbeda dengan yang dimiliki daerah lain. Dengan kata lain daerah tersebut harus memiliki daya tarik khusus dan atraksi budaya yang dapat dijadikan entertainment bagi wisatawan. *What to see* meliputi pemandangan alam, kegiatan, kesenian dan atraksi wisata.

b. *What to do*

Di tempat tersebut selain banyak yang dapat dilihat dan disaksikan, harus disediakan fasilitas rekreasi yang dapat membuat wisatawan betah tinggal lama ditempat itu.

c. *What to buy*

Tempat tujuan wisata harus tersedia fasilitas untuk berbelanja terutama barang souvenir dan kerajinan rakyat sebagai oleh-oleh untuk dibawa pulang ke tempat asal.

d. *What to arrived*

Di dalamnya termasuk aksesibilitas, bagaimana kita menaungi daya tarik wisata tersebut, kendaraan apa yang akan digunakan

dan berapa lama tiba ke tempat tujuan wisata tersebut.

e. *What to stay*

Bagaimana wisatawan akan tinggal untuk sementara selama dia berlibur.

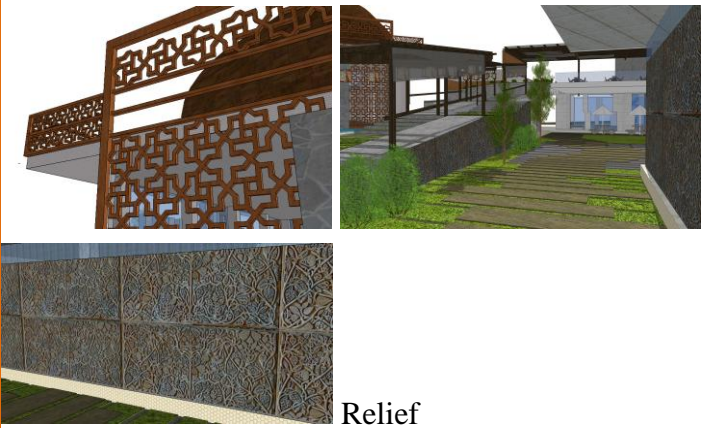
3. Manusia dengan Alam Semesta

Menggunakan pendekatan analogi alam.

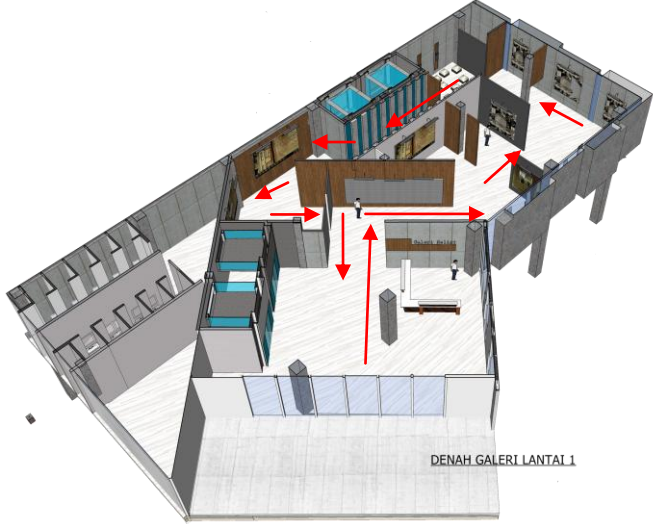
III.3 Kriteria Dan Konsep Desain

1. Hubungan Manusia dengan Tuhan-Nya

Pendekatan	Pemecahan Masalah	DESAIN KRITERIA & KONSEP
Mengingat kembali, Menelusuri asal-usul kejadian	<ul style="list-style-type: none"> ○ Konsep bangunan Galeri dan lansekap 	<p>1. Bangunan mampu menjadi wadah / sarana pusat budaya Islam di Kota Gresik.</p> <p>KONSEP DESAIN</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Galeri didesain dengan alur pola linier sehingga dapat dilihat secara berurutan oleh pengunjung dan membuat tidak bosan. dapat memudahkan pengunjung untuk memahami sejarah dan asal-usul
	<ul style="list-style-type: none"> ○ Desain bangunan ○ Tata Massa bangunan 	<p>1. Menggunakan elemen-elemen simbolik dan ragam hias pada objek arsitektur</p> <p>2. Menggunakan bentuk-bentuk dasar tipologi</p> <p>KONSEP</p> <div data-bbox="790 929 1284 1668" data-label="Image"> <p>The image contains two parts. The top part shows a red-outlined octagram (a square with four smaller squares inside, rotated 45 degrees) with an arrow pointing to a pink circular symbol containing the white Om character (ॐ). Below this is the text 'Star of laksmi/'. The bottom part is a 3D architectural rendering of a building's structure, with a red dashed octagram overlaid on the floor plan area to illustrate the geometric concept.</p> </div> <p>Bentuk octagram sesuai dengan seni desain geometri dalam seni islam arabis, sebagai simbol ke-Tuhanan.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Ragam hias kebanyakan menggunakan motif tumbuh-tumbuhan dan kaligrafi. Motif hias tersebut, seperti sulur-sulur daun, bunga, yang menyimbolkan tentang kesucian, kesuburan, keberuntungan dan kehidupan.




Pendekatan	Pemecahan Masalah	DESAIN KRITERIA & KONSEP
		 <p data-bbox="970 689 1054 719">Relief</p>

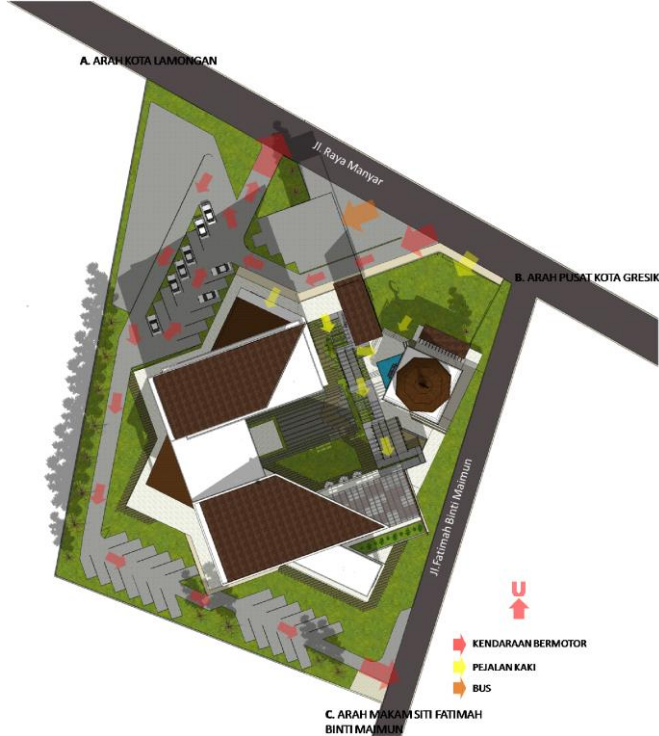
2. Hubungan Manusia dengan Manusia

Pendekatan	Pemecahan Masalah	DESAIN KRITERIA & KONSEP
<p data-bbox="204 945 368 1012"><i>a. What to see</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="400 945 523 974">○ Galeri <li data-bbox="400 996 596 1137">○ Area pertunjukan seni dan budaya <li data-bbox="400 1160 596 1227">○ Pusat Komunnitas <li data-bbox="400 1249 576 1355">○ Desain Tapak dan Bangunan 	<ol style="list-style-type: none"> <li data-bbox="647 945 1343 1086">1. Galeri harus memiliki daya tarik khusus agar pengunjung tidak bosan dan mudah memahami pengetahuan tentang asal-usul dan sejarah makam. <li data-bbox="647 1108 1343 1249">2. Objek dan atraksi pada pertunjukan seni dan budaya harus berbeda dengan yang dimiliki tempat lain. yang dapat dijadikan entertainment bagi wisatawan. <p data-bbox="647 1272 895 1301">KONSEP GALERI</p>  <p data-bbox="1098 1798 1249 1821">DENAH GALERI LANTAI 1</p> <ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="647 1899 1343 2038">○ Melalui fungsi bangunan itu sendiri, sebagai Galeri religi dan ruang pertunjukan seni dan budaya dapat memberikan pengetahuan tentang sejarah dan asal-usul makam.

Pendekatan	Pemecahan Masalah	DESAIN KRITERIA & KONSEP
		<ul style="list-style-type: none"> ○ Desain Galeri pada lantai 1 menjelaskan tentang sejarah islam di Gresik. Yaitu Tentang sebutan 'Kota santri', Tentang Karakter masyarakat dan budaya, Tentang kedudukan tokoh agama di Gresik, Tentang spot-spot Wisata Religi di Gresik (Makam wali, Makam Tertua, dan makam lainnya)  <p style="text-align: right; margin-right: 100px;">DENAH GALERI LANTAI 2</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Galeri pada lantai 2 didesain sebagai ruang display pernak-pernik tentang Wisata religi Kota Gresik. ○ 3 Menjelaskan tentang Budaya di Gresik melalui Audiovisual. (Misalnya Budaya rebo wekasan, Sanggring, Malam Selawe, Pasar Bandeng, Tradisi Mulud) <p>KONSEP PUSAT KOMUNITAS</p>  <ul style="list-style-type: none"> ○ Mendisplay ruang publik yaitu pusat komunitas, dan mendisplay lampion 'damar kurung' disepanjang pergola. Damar kurung merupakan salah satu ikon Kota gresik. ○ Keberadaan seni hias damar kurung hampir punah karena dianggap tidak praktis dan kurang ekonomis. Disamping itu permintaan yang rendah membawa dampak terhentinya praktek kegiatan

Pendekatan	Pemecahan Masalah	DESAIN KRITERIA & KONSEP
		<p>membuat barang-barang tradisional.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Dengan adanya pusat komunitas damar kurang diharapkan dapat mengembangkan dan mengangkat seni rupa tradisi <p>KONSEP AREA PERTUNJUKAN SENI DAN BUDAYA</p>   <p>Area pertunjukan seni dan budaya terletak di tengah bangunan. Sehingga mudah dijangkau dan dilihat dari beberapa area.</p>
<p><i>b. What to do</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Rest area 	<p>1. Pengunjung dapat memanfaatkan fasilitas yang ada di wisata religi kota gresik dengan nyaman</p> <p>KONSEP</p>  <ul style="list-style-type: none"> ○ Menciptakan ruang seperti sentra kuliner, ruang baca, area pertunjukan seni dan budaya, mushala sebagai rest area yang teduh. Peneduhan didapatkan dari naungan atap.

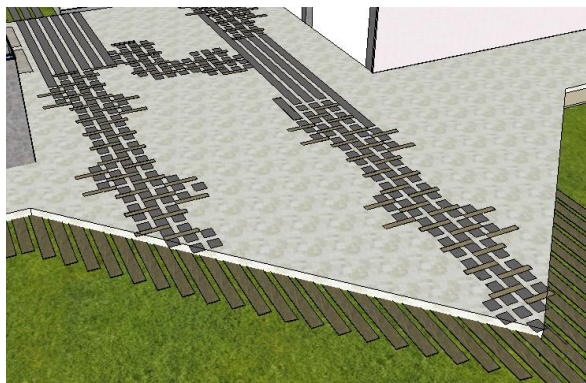
Pendekatan	Pemecahan Masalah	DESAIN KRITERIA & KONSEP
<p>c. <i>What to buy</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Sentra Kuliner ○ Pusat oleh-oleh khas Gresik 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Sentra kuliner dan pusat oleh-oleh harus mudah dijangkau ○ Menyediakan Pusat pernak-pernik WRG. <p>KONSEP Penempatan zona publik dan area komersial (Pusat jajanan oleh-oleh dan sentra kuliner) berada pada area yang memiliki tingkat ketercapaian tinggi seperti area yang berada di dekat pertemuan dua atau lebih jalur sirkulasi (<i>nodes</i>) kawasan dan area yang berada di antara dua akses jalur sirkulasi.</p>   <p>Pusat oleh-oleh khas Gresik menyediakan</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Kain dan Pakaian ● Pusat garment ● Pusat Oleh-oleh ● Pusat Jajanan Gresik (Makanan Kering)  <p>Menyediakan Pusat pernak-pernik WRG di lantai 2 Bangunan Galeri.</p>
<p>d. <i>What to arrived</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Aksesibilitas 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mudah dijangkau. Terutama area publik seperti area parkir, mushala, Taman dan Pusat oleh-oleh dan jajanan. 2. Penempatan bangunan utama Galeri pada area yang mudah dijangkau

Pendekatan	Pemecahan Masalah	DESAIN KRITERIA & KONSEP
KONSEP		
e. <i>What to stay</i>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Rest area 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Disediakan tempat istirahat yang nyaman <p>KONSEP</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Open space, area pertunjukan seni dan budaya, dan sentra kuliner didesain sebagai rest area. Dengan membuat banyak tempat duduk yang dengan naungan agar pengunjung merasa nyaman.

3. Hubungan Manusia dengan Alam Semesta

Pendekatan Alam	Pemecahan Masalah	Desain Kriteria
<i>Building as nature</i>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Tampang Bangunan ○ Interior bangunan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Harus mampu berhubungan dengan alam 2. Semaksimal mungkin tidak merusak tatanan lingkungan yang ada. Desain mengikuti bentuk lahan. dengan memanfaatkan sumber daya alam lokal yang terdapat di kawasan tersebut 3. Terdapat kesatuan antara ruang dalam dan ruang luar.

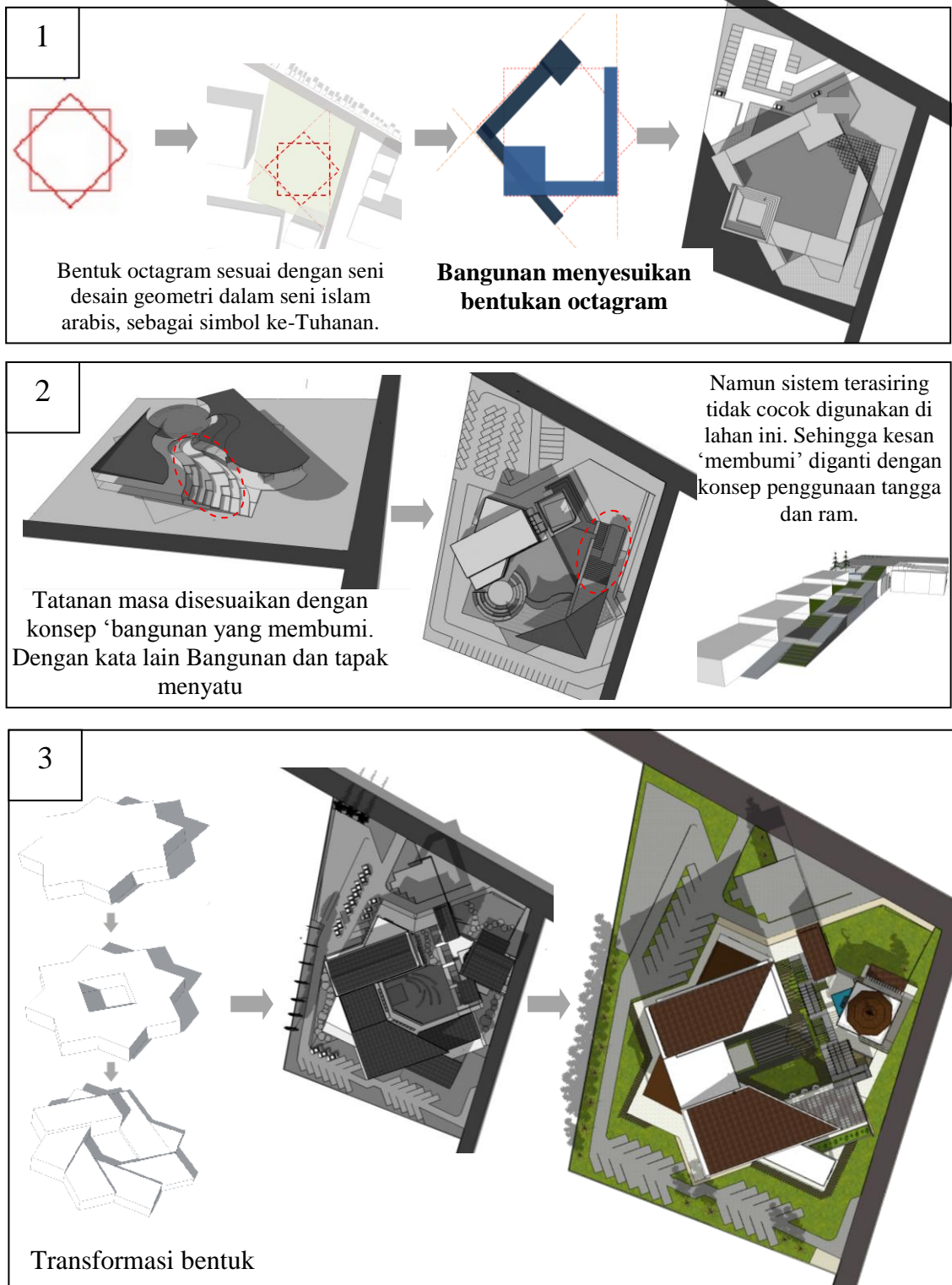
Pendekatan	Pemecahan Masalah	DESAIN KRITERIA & KONSEP
		<p>4. Penggunaan material dan pewarnaan bangunan yang selaras dengan lingkungan disekitarnya yang juga menunjukkan kemajuan teknologi dan mampu beradaptasi terhadap iklim.</p> <p>KONSEP</p>  <ul style="list-style-type: none"> ○ Memadukan beberapa material dari alam dengan material yang berkesan dinamis, seperti beton, kayu, batu kali dan kaca untuk diolah menjadi suatu gubahan bangunan yang kuat, menarik namun tetap bersinergi dengan keadaan alam. ○ Material beton sebagai penggambaran lingkungan industri (bangunan pabrik). Kayu material yang menggambarkan area permukiman sekitarnya. Yang harus diseimbangkan dengan taman / Ruang terbuka hijau. Sedangkan Kaca sebagai material tambahan agar bangunan terkesan modern.
<p><i>Of the people /</i> didesain berdasarkan kebutuhan pemakai</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Bentuk masa bangunan 	<p>1. Rancangan memberikan perasaan mendekat pada bumi / tanah.</p> <p>KONSEP</p>  <ul style="list-style-type: none"> ○ Bangunan didesain dengan aksen horisontal dari bangunan. Garis tersebut sejajar dengan bumi seolah-olah merupakan bagian dari bumi. atap bangunan diperlebar untuk memberikan refleksi penerangan. ○ Ketinggian ruangan dan pencahayaan alami menjadi salah satu kenyamanan.



- Untuk ruang luar ditata sehingga menciptakan suatu aktivitas yang rekreatif dengan bentuk-bentuk yang kreatif. Dengan mengambil prinsip-prinsip alam sebagai pendukung dalam perencanaan ruang luar, seperti cahaya matahari, vegetasi, lingkungan perairan, kondisi tanah.
- Ruang luar yaitu area pertunjukan seni dan budaya mendapat pembayangan sehingga nyaman untuk beraktivitas didalamnya .

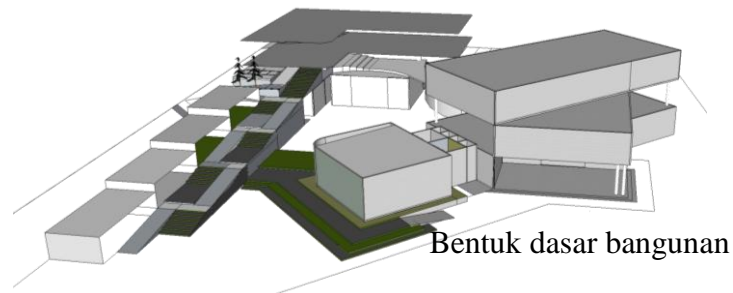
IV Eksplorasi Desain

IV.1 Eksplorasi desain Tapak



Gambar IV.1 Ekplorasi desain Tapak

IV.2 Eksplorasi desain Tampak dan Masa Bangunan



Bangunan Galeri

Bangunan Galeri yang masih memperlihatkan bentuk dasar dan kurang eksplorasi

Tampak Bangunan Galeri dengan perbandingan material.

Tampak Bangunan Galeri dengan Batu kali dipilih karena sesuai dengan konsep.

Ekplorasi pada jendela. Pada Galeri cahaya yang masuk sedikit yang dibutuhkan. Maka ukuran jendela pun disesuaikan.

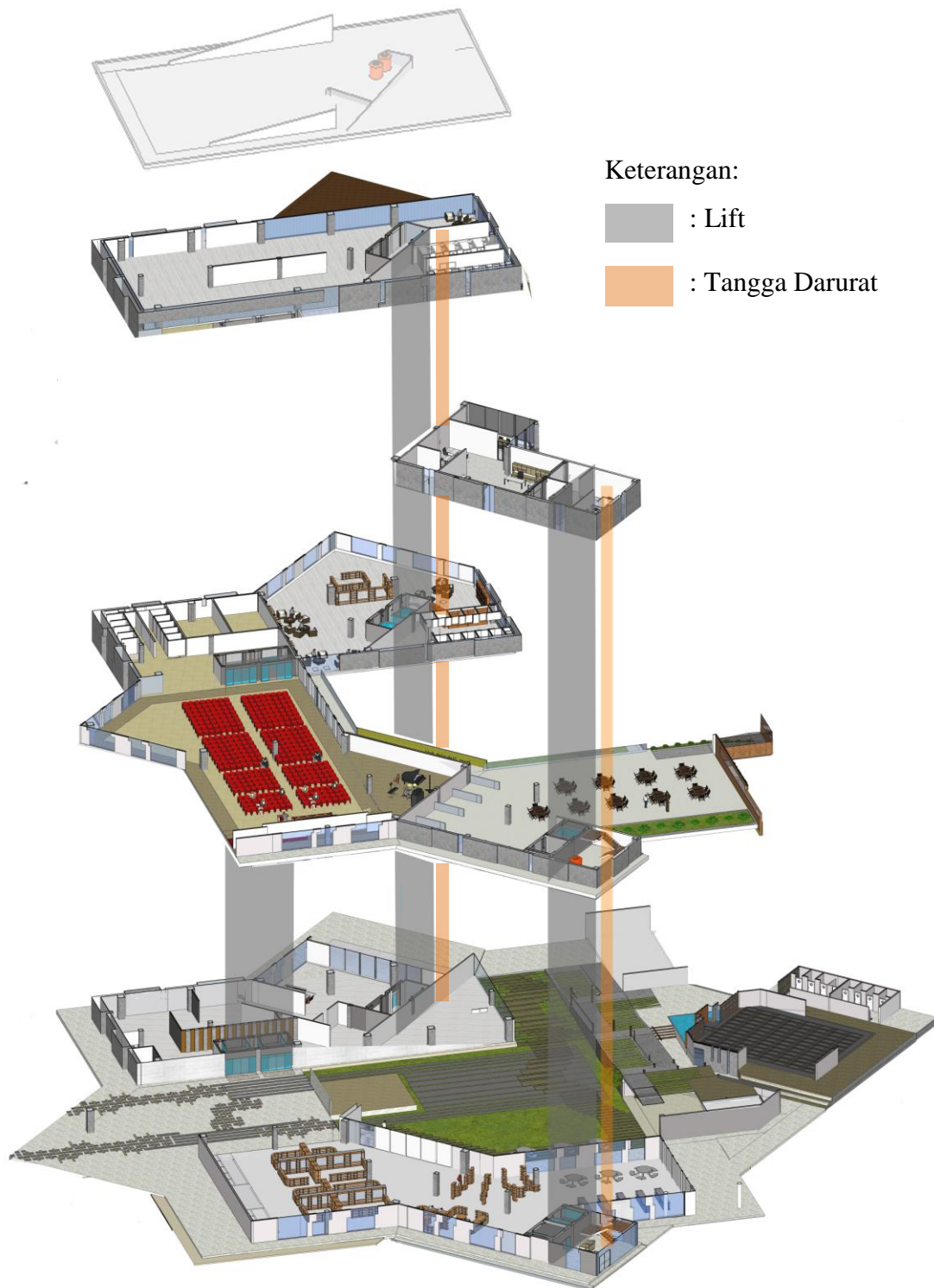
Bangunan Sentra kuliner & Pusat Oleh-oleh

Eksplorasi desain pada fasad, yaitu penggunaan material batu alam dan perubahan bentuk jendela. Bentuk dan ukuran jendela lebih besar disesuaikan dengan kebutuhan.

Tampak Bangunan Galeri dengan Batu kali dipilih karena sesuai dengan konsep.

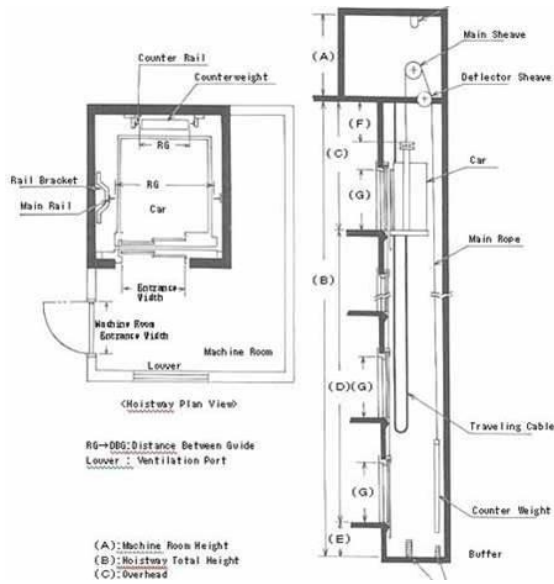
Gambar IV.2 Eksplorasi desain Tampak

V. Struktur dan Utilitas



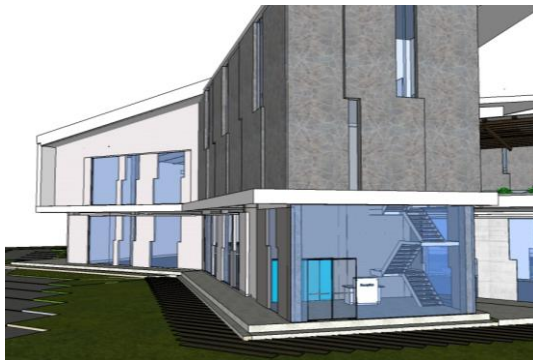
Gambar V.3 Struktur dan Utilitas

Sirkulasi Vertikal (Lift Hidrolik)

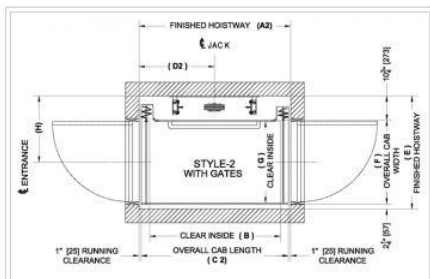


Gambar V.4 Detail Lift

menggunakan sistem hidrolik dimana elevator / lift diangkat seperti menggunakan dongkrak. Lift jenis ini dipilih karena bangunan hanya 3 lantai saja.



Pada Penggunaan Lift Lobbi ruang Pengelola – Ruang pengelola menggunakan lift 2 pintu.

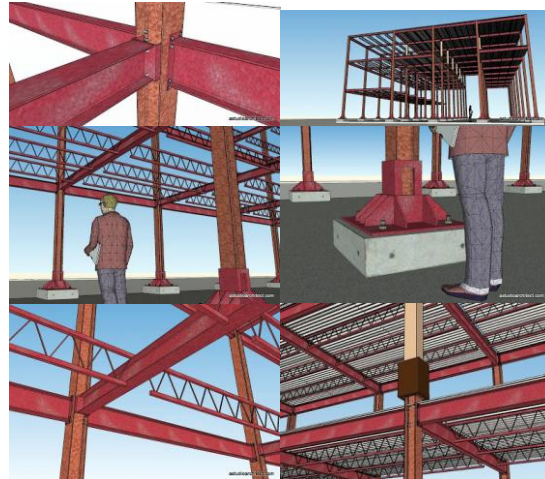


Gambar V.5 Lift 2 Pintu

Penggunaan Struktur

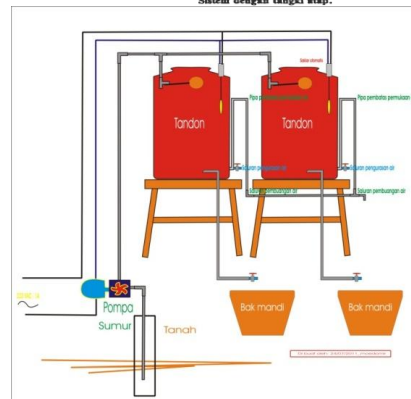
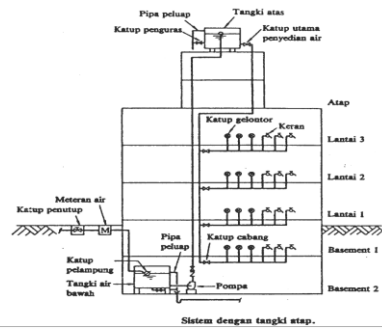


Gambar IV.6 Struktur Atap



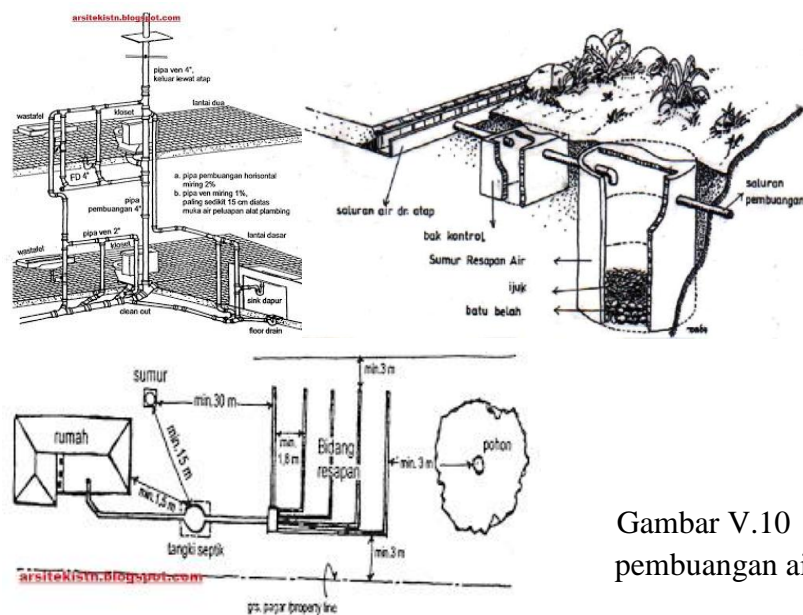
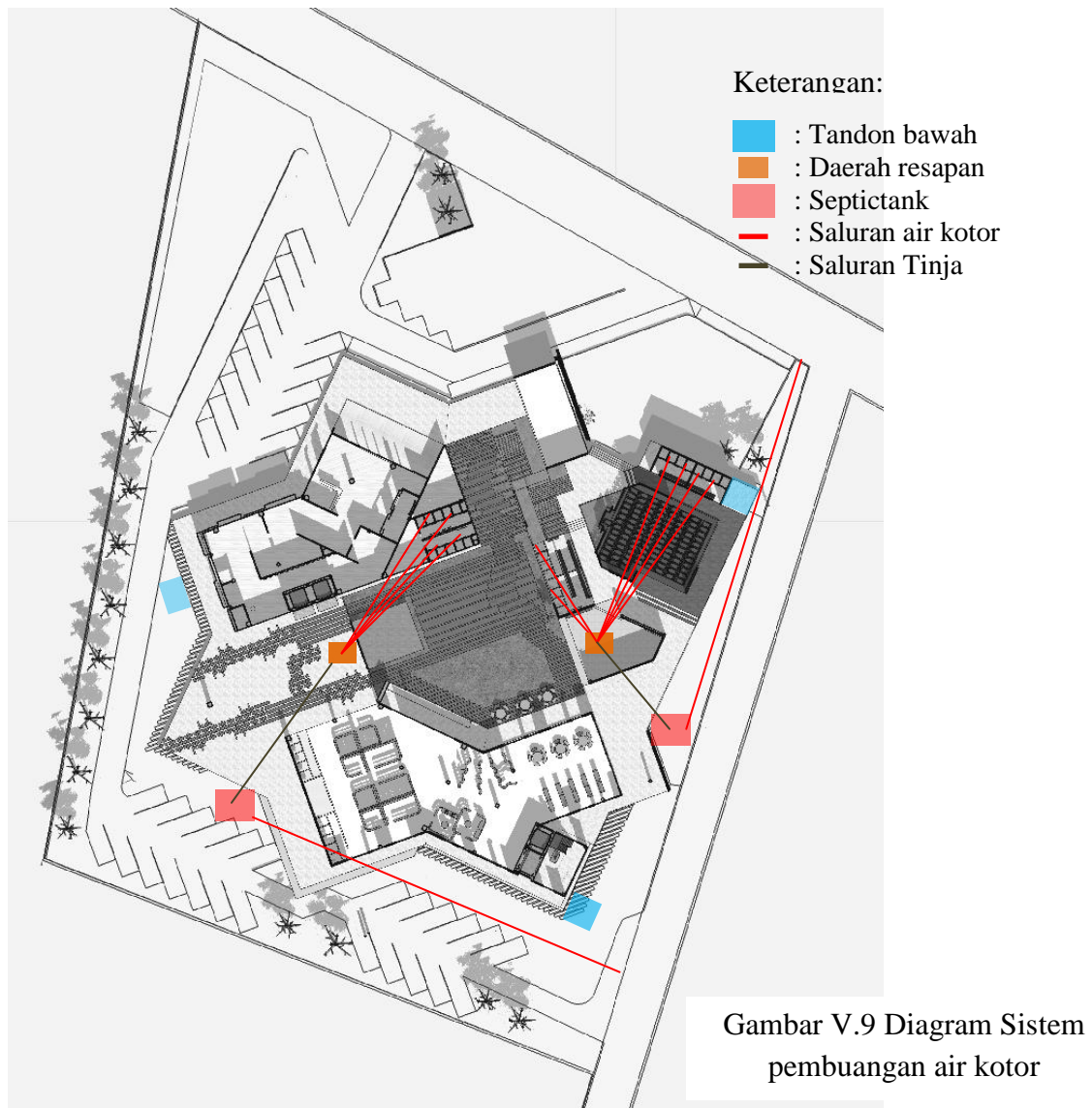
Gambar V.7 Struktur Baja

Sistem air bersih



Gambar V.8 Sistem Tandon atas dan Tandon bawah

Sistem pembuangan air kotor

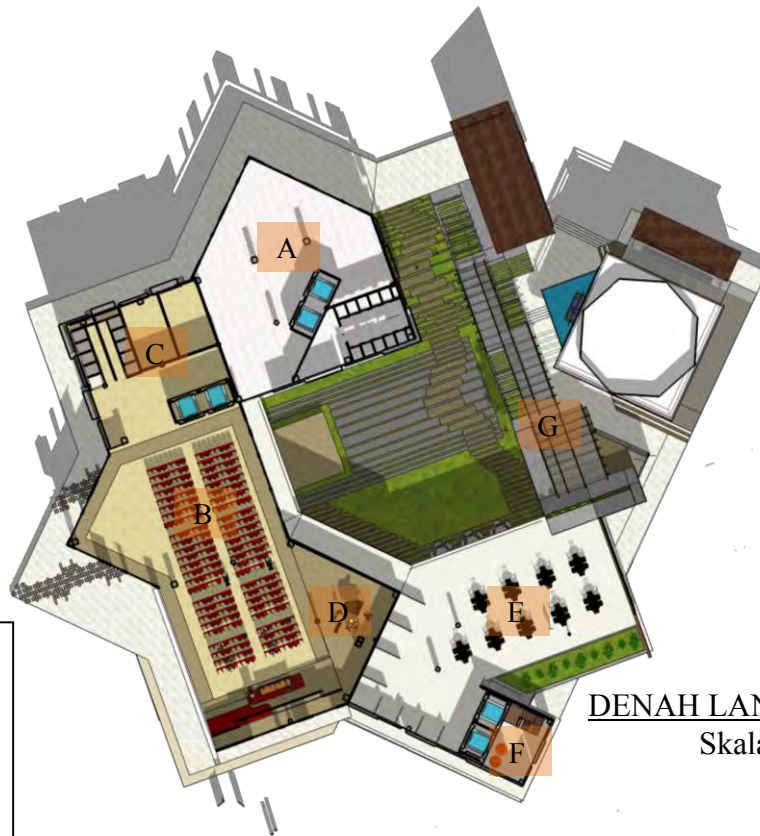


VI. Hasil Desain



Keterangan:

- A: Galeri
- B: Mushala
- C: Ruang Baca
- D: Pusat Oleh-oleh
- E: Lobby menuju Ruang pengelola
- F: Area Pertunjukan Seni dan Budaya



Keterangan:

- A: Galeri
- B: Hall
- C: Area Servis Hall
- D: Panggung Hall
- E: Sentra Kuliner
- F: Servis Sentra Kuliner
- G: Pergola damar kurung

DENAH LANTAI 2

Skala 1:800



Keterangan:

- A: Galeri
- B: Ruang Pengelola

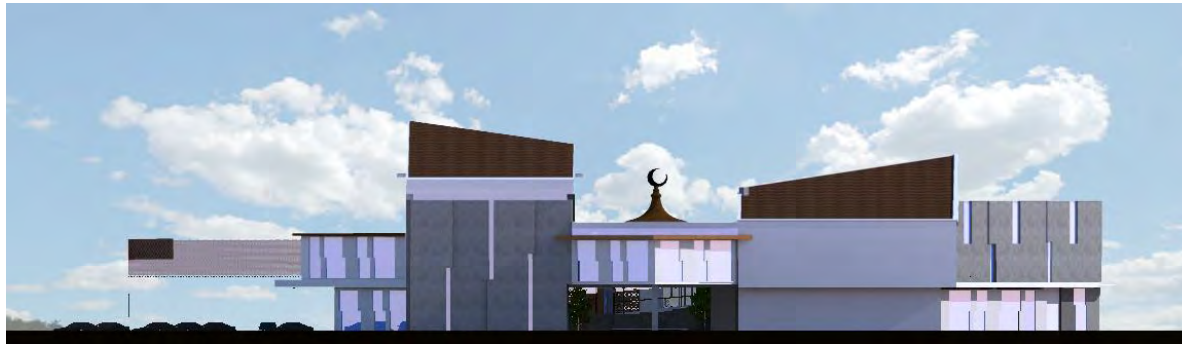
DENAH LANTAI 3

Skala 1:800





TAMPAK UTARA



TAMPAK BARAT



TAMPAK SELATAN



POTONGAN A-A'



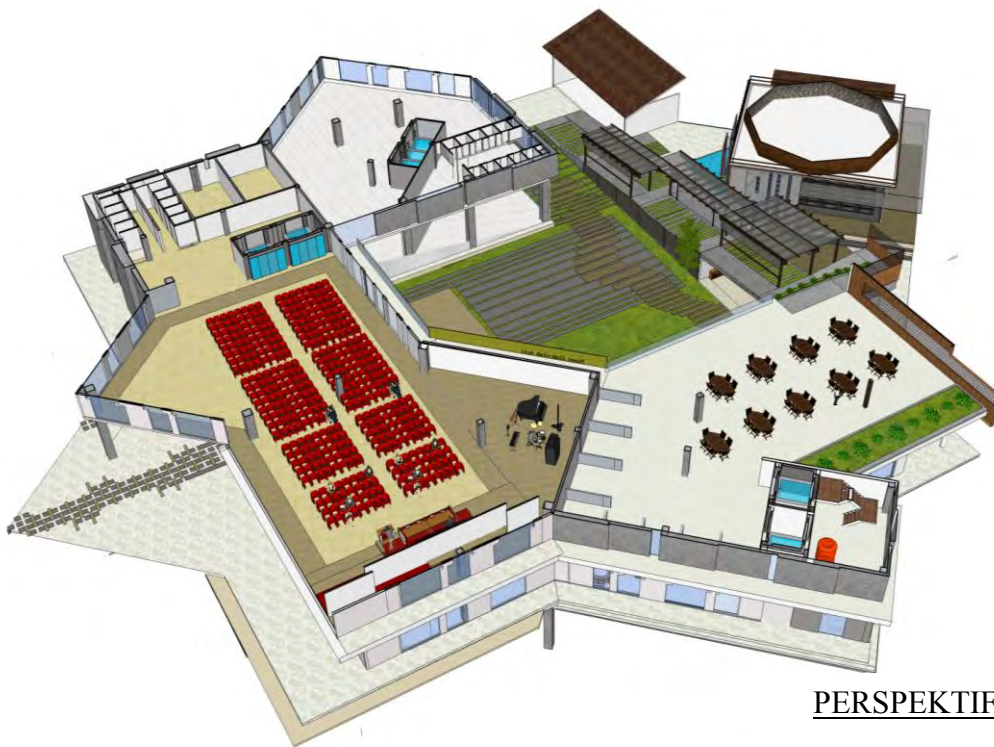
POTONGAN B-B'



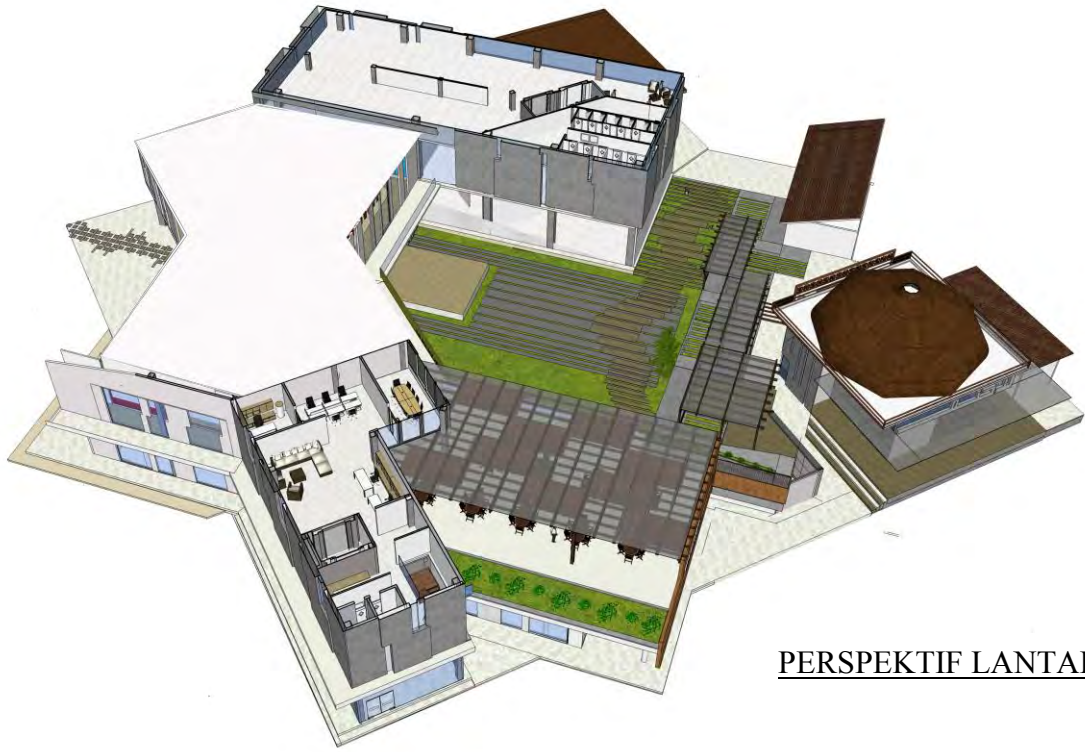
POTONGAN C-C'



PERSPEKTIF LANTAI 1



PERSPEKTIF LANTAI 2



PERSPEKTIF LANTAI 3



PERSPEKTIF



PERSPEKTIF

INTERIOR

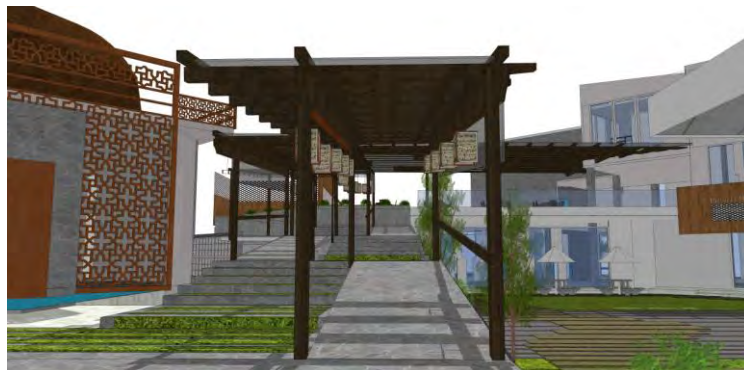
Entrance ke bangunan.
Terdapat relief motif sulur di dinding.



Pengunjung diarahkan menuju masjid dan sentra kuliner melalui tangga dan ram.



Pengunjung disuguhkan Lampion Damar kurung disepanjang pergola menuju sentra kuliner



View menuju Area pertunjukan seni dan budaya.



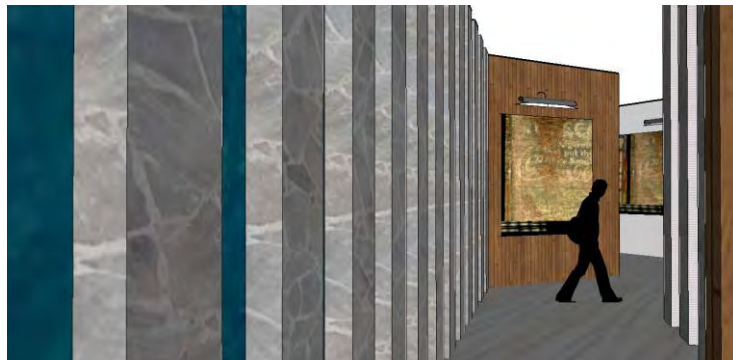
Perspektif Sentra kuliner



Interior Galeri lantai 1.
Yang berisi tentang



Interior Galeri
menggunakan perpaduan
material batu kali / batu
alam dan kayu.



Interior Galeri lantai 2.
Yang berisi pernak-
pernik tentang galeri
Wisata Religi Gresik.



Interior Galeri lantai 2



Interior Pusat oleh-oleh khas Gresik



VII. Kesimpulan

Setelah melakukan proses desain, dari isu hingga ke hasil desain, Wisata Religi Kota Gresik (WRG) dapat mewadahi aktifitas yang dapat menyatukan 3 wisata religi kota gresik yaitu 2 makam wali. Makam Sunan Giri dan Malik Ibrahim, serta makam tertua Makam Fatimah binti maimun. Dimana, di Wisata Religi Kota gresik ini dijadikan tempat jujukan atau tempat mengawali wisata ziarah makam di kota Gresik. Pengunjung dapat menggunakan fasilitas yang ada. Misalnya, Pengunjung dapat menikmati Galeri yang berisi tentang sejarah islam di Gresik. Yaitu Tentang sebutan 'Kota santri', Tentang Karakter masyarakat dan budaya, Tentang kedudukan tokoh agama di Gresik, Tentang spot-spot Wisata Religi di Gresik serta budaya budaya isam di gresik. Seperti Budaya rebo wekasan, Sanggring, Malam Selawe, Pasar Bandeng, Tradisi Mulud.

Selain Fasilitas utama Galeri, Pengunjung dapat melakukan aktifitas bersama-sama dengan satu rombongan ziarah mereka di hal 'WRG'. Pengunjung dapat memanfaatkan hall tersebut untuk melakukan pertemuan atau seminar. Hall WRG juga dikomersilkan untuk disewakan. Misalnya untuk Tempat wisuda, kegiatan keislaman, seminar, bahkan acara pernikahan. Fasilitas lainnya adalah Pusat Oleh-oleh dan Sentra kuliner khas Gresik. Pengunjung dapat menikmati makanan asli khas Gresik. Dimana, terdapat makanan berat di sentra kuliner dan jajan kering di pusat oleh-oleh. Disediakan tempat yang nyaman dan teduh. Sekaligus dapat menikmati Pertunjukan seni dan budaya Kota Gresik

di Area Pertunjukan seni budaya yang letaknya terdapat di pusat bangunan. Letaknya yang dipusat didesain khusus sehingga pengunjung dapat melihat pertunjukan dari banyak sudut.

Wisata Religi Kota Gresik ini didesain dengan tiga pendekatan, yaitu Pendekatan hubungan manusia dengan Tuhannya. Dimana Pengunjung dapat mengingat asal-usul sejarah Islam Kota Gresik yang dapat mengingatkan pengunjung terhadap Sang pencipta Allah SWT. Yang kedua adalah pendekatan Manusia dengan manusia dimana pengunjung dapat menggunakan fasilitas publik dimana manusia dapat saling berinteraksi dengan sesama manusia dan menjalin hubungan baik antar sesama. Selain itu manusia dapat mengetahui pengetahuan baru tentang seni budaya islam di kota Gresik. Sehingga tradisi turun-temurun masyarakat islam Gresik tetap lestari. Yang ketiga adalah pendekatan hubungan manusia dengan Alam sekitar. Disini terlihat dari konsep bangunan yang ramah lingkungan. Menggunakan material lokal dan selaras dengan lingkungan sekitar. Dimana sekitar Wisata Religi Kota Gresik berada pada area pada Industri. Dan Kehadiran Wisata religi kota Gresik mampu menyeimbangkan atmosfer 'kota Industri'.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Pena, William M and Parshall, Steven A (2001), *Problem Seeking : An Architectural Programming primer*. John Wiley & Sons Group. New York.
- [2] Duerk, Donna P. (1993). *Architectural Programming*. New York: Van Nostrand Reinhold.
- [3] White, Edward T.(1985). *Site Analysis : Diagramming Information for Arsitektur*. Architectural Media Publisher. Arizona.
- [4] Neufert , Ernest. (1980). *Data Arsitek*. Erlangga. Jakarta.
- [5] Chink, D.K. 2000. *Arsitektur Bentuk Ruang dan Tatanan*. Edisi Kedua. Penerbit Erlangga: Jakarta

Sumber dari Internet

- [1] – (2004) Sejarah Kota gresik dalam gresikkab.go.id/profil/sejarah diakses pada tanggal 23 Oktober 2014 jam 02.00
- [2] – (2012) Tentang Kabupaten gresik dalam www.eastjava.com/tourism/gresik/ina/about.html diakses pada tanggal 10 Oktober jam 18.00
- [3] – Litterfall Social and Cultural Center Competition Entry diunggah pada tanggal 4 Agustus 2013 dalam <http://www.archdaily.com/411395/litterfall-social-and-cultural-center-competition-entry-ziya-imren-architects/> diakses pada tanggal 3 November 2014 jam 19.00
- [4] – Jesuit Community Center at Fairfield University diunggah pada tanggal 7 April 2014 dalam <http://www.archdaily.com/493582/jesuit-community-center-at-fairfield-university-gray-organschi-architecture/> diakses pada tanggal 3 November 2014 jam 19.00
- [5] – Famen Temple Zen Meditation Center diunggah pada tanggal 28 April 2013 dalam <http://www.archdaily.com/364645/famen-temple-zen-meditation-center-winning-proposal-oac/> diakses pada tanggal 3 November 2014 jam 19.00
- [6] – Islamic Cultural Center San Francisco diunggah pada tanggal 21 Desember 2011 dalam <http://www.evolo.us/architecture/islamic-cultural-center-san-francisco-yusuf-onder/> diakses pada tanggal 3 November 2014 jam 19.00
- [7] Fentri, D.M. Objek Daya Tarik Wisata diunggah pada hari Kamis, 30 Oktober 2014 dalam <http://devolamartania.blogspot.com/2014/10/daya-tarik-wisata.html> diakses pada tanggal 10 Oktober 2014 jam 19.00

RIWAYAT PENULIS



Penulis lahir di Gresik pada tanggal 21 Mei 1993 dengan nama Charisma Amanda. Merupakan anak pertama dari dua bersaudara pasangan Toto Pribadi dan Henny Kusworowati. Riwayat pendidikan yang pernah ditempuh adalah SDN Sidomoro 1, SMP Negeri 3 Gresik dan SMA Negeri 1 Manyar. Setelah menyelesaikan pendidikan menengah atas, penulis melanjutkan pendidikan di Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya dengan mengambil Jurusan Arsitektur. Penulis dapat dihubungi melalui alamat email risma_amanda@ymail.com.