

PENGEMBANGAN KAWASAN WISATA BLEDUG KUWU KABUPATEN GROBOGAN

(TOURISM DEVELOPMENT AT BLEDUG KUWU GROBOGAN)

Eko Budi Santoso¹⁾, Adi Sasmito²⁾, Taufiq Rizza Nuzuludin³⁾

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Pandanaran
Jl. Banjarsari Barat No. 1, Pedalangan, Banyumanik, Semarang

¹⁾ebs.const08@gmail.com

²⁾adisas@unpand.ac.id

³⁾pakrizza@gmail.com

Abstrak

Pengembangan kawasan wisata Bledug Kuwu Kabupaten Grobogan ini dirancang dengan tetap menjaga keunikan potensi dan berkelanjutan. Pengembangan dilakukan dengan merancang sebuah hotel, resto, gardu pandang, *play ground*, *vocal point* dan *amphi teater* yang terintegrasi dengan jalan raya dan kawasan letupan bledug kuwu. Bangunan hotel memiliki konsep modern dengan garis-garis yang dinamis dan memiliki roof top resto dengan konsep terbuka yang dapat digunakan untuk memandang atraksi letupan bledug kuwu di atas hotel. Amphi teater direncanakan untuk menggelar pentas seni atau pertunjukan pada event-event tertentu. Play ground dengan konsep terbuka sebagai tempat bermain anak dengan vegetasi yang membuat udara menjadi sejuk. *Focal point* yang dirancang adalah gapura sebagai penanda lokasi kawasan. Gardu pandang dirancang dengan konsep terbuka dan terbuat dari material alam yang berfungsi untuk melihat atraksi letupan di kawasan Bledug Kuwu. Konsep desain yang diusung secara umum adalah desain berpola radial seperti pola letupan bledug kuwu dengan nuansa modern natural yang mengandalkan konsep interior dan ornament garis, vertical, horizontal, diagonal yang modern serta bentukan-bentukan dinamis dipadukan dengan warna dan nuansa natural.

Kata kunci : kawasan wisata Bledug Kuwu, hotel

Abstract

The Bledug Kuwu tourism area development in Grobogan is designed while maintaining the potential and sustainable uniqueness. The development is carried out by designing a hotel, restaurant, substation of view, play ground, vocal point and amphi theater which is integrated with the new road and the blast area of Bledug Kuwu. The hotel has a modern concept with dynamic lines and has a roof top restaurant with an open concept that can be used to view the attraction of the blastug Kuwu explosion above the hotel. Amphi theater is planned to hold art performances or performances at certain events. Play ground with an open concept as a children's playground with vegetation that makes the air cool. The entrance gate is designed as a vocal point or a marker of the area. The viewing post is designed with an open concept and is made of natural material that serves to see the eruption attraction in the Bledug Kuwu. All of the design concept is a radial patterned design such as the explosion pattern of bledug kuwu with modern natural nuances that rely on modern interior and line ornament concepts, vertical, horizontal, diagonal and dynamic formations combined with natural colors and shades.

Keywords : tourism Bledug Kuwu, hotel

1. PENDAHULUAN

Objek wisata Bledug Kuwu merupakan tempat wisata yang mempunyai potensi besar untuk ditingkatkan menjadi objek wisata potensial dan unggulan di Kabupaten

Grobogan karena lokasinya yang strategis dan keunikan potensi berupa letupan lumpur (bledug) yang terjadi terus menerus sejak ratusan tahun yang lalu, yang tidak dimiliki daerah lain di Indonesia. Pemerintah Kabupaten Grobogan telah mengupayakan

pengembangan di segala bidang, tetapi belum mencapai hasil yang optimal. Diperlukan inovasi pengembangan dengan perencanaan dan perancangan yang rinci sesuai dengan perkembangan jaman dan tetap.

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan konsep perencanaan arsitektur dan perancangannya dalam pengembangan kawasan objek wisata Bledug Kuwu melalui konsep karakteristik visual yang menarik dan dinamis dan menerapkan desain natural untuk mendukung kawasan yang hijau yang memiliki view langsung ke obyek wisata Bledug Kuwu.

Sasarannya adalah mengaplikasikan desain kawasan wisata yang sesuai dengan existing kawasan wisata Bledug Kuwu dengan mengedepankan konsep kearifan lokal didapatkan fungsi yang optimal dan saling mendukung.

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk :

- a. Bagi Pemerintah Kabupaten Grobogan, sebagai masukan dalam perencanaan dan perancangan kawasan wisata di Bledug Kuwu.
- b. Bagi Pembaca, sebagai bahan referensi penelitian sejenis dan menambah pengetahuan.
- c. Bagi Penulis, untuk menambah pengetahuan serta menyelaraskan ilmu yang di dapat selama perkuliahan dengan permasalahan di lapangan yang sebenarnya.

Metode yang dilakukan dalam mengumpulkan data dengan cara sebagai berikut:

- a. Teknik observasi atau pengamatan di lapangan, melakukan pengamatan dan pendataan langsung di lokasi yang sebenarnya.
- b. Teknik studi kepustakaan/literatur, adalah menggunakan referensi data kepustakaan dalam acuannya untuk perumusan dan analisa permasalahan.
- c. Teknik wawancara secara langsung dilakukan dengan melaksanakan dialog langsung dengan pelaku maupun pengelola, untuk mendapatkan data yang akan dipergunakan dan mengenai topik yang berkaitan.

2. TINJAUAN TEORI

Istilah pariwisata berasal dari bahasa sansekerta, yang terdiri dari dua suku kata yaitu “pari” dan “wisata”. Pari berarti

berulang-ulang, sedangkan wisata berarti perjalanan atau bepergian. Jadi pariwisata berarti perjalanan yang dilakukan berulang-ulang atau berkali-kali (Oka A. Yoeti, 1987:103). Sedangkan dalam *Buku Kamus Besar Bahasa Indonesia* (2005:649) diterangkan perihal wisata yaitu kegiatan perjalanan atau sebagian kegiatan yang dilaksanakan itu yang dilakukan secara sukarela/tanpa paksaan serta sifatnya sementara untuk menikmati suatu obyek dan daya tarik wisata yang diinginkan. Orang yang sedang melaksanakan kegiatan perjalanan wisata disebut wisatawan. Kegiatan pariwisata yaitu perjalanan dengan tujuan untuk mendapatkan kepuasan, kenikmatan, mengetahui sesuatu hal yang baru, dengan alasan tertentu, olahraga atau istirahat, ibadah, ziarah dan perjalanan lain yang bersifat tidak mencari/mendapatkan uang.

Fasilitas atau kelengkapan dalam lingkup wisata yaitu sumber daya buatan manusia yang dipergunakan untuk menunjang kegiatan wisatawan yang bisa memudahkan dan memperlancar pelaksanaan aktivitas (Fred & Bovy, 1998). Selanjutnya didalam mengembangkan obyek wisata dibutuhkan fasilitas fisik yang mempunyai fungsi sebagai pelengkap untuk menunjang dan memenuhi berbagai kebutuhan wisatawan. Menurut Bukart dan Medlik (1974:133), fasilitas bukan merupakan faktor yang utama dan secara langsung menstimulasi kedatangan wisatawan, akan tetapi ketidak adaan fasilitas akan menghalangi atau menghambat wisatawan dalam menikmati atraksi wisata. Fungsi fasilitas harus bersifat yang akan melayani dan mempermudah kegiatan dan aktivitas wisatawan. Fasilitas pariwisata tidak terpisah dengan akomodasi perhotelan karena pariwisata tidak bisa berkembang tanpa adanya penginapan.

Sarana- sarana penting yang berkaitan dengan perkembangan pariwisata adalah akomodasi hotel, restoran/tempat makan, air bersih, komunikasi, hiburan, dan keamanan (Yoeti, 1997). Fasilitas wisata adalah sumber daya alam dan sumber daya buatan manusia yang mutlak dibutuhkan oleh wisatawan dalam perjalanannya di daerah tujuan wisata (Suwantoro, 1997).

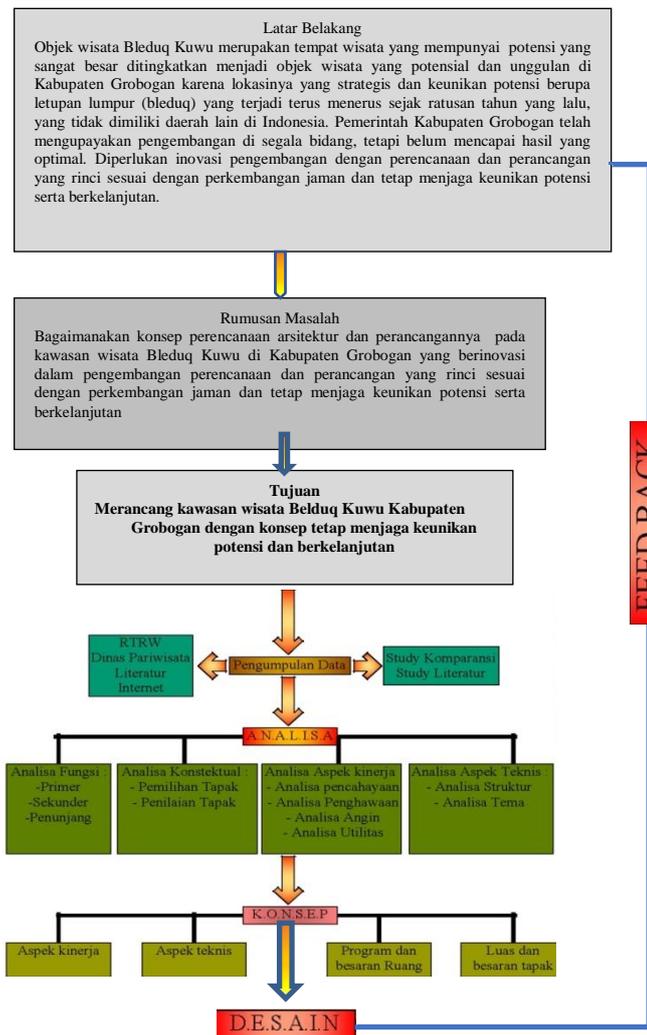
Kevin Lynch dalam buku *Image of The City*, diungkap dengan adanya 5(lima) elemen pembentuk image suatu kota secara fisik, yaitu: *path* (jalur), *edge* (tepi), *distric*

(kawasan), *nodes* (simpul) dan *landmark* (penanda). Dari lima elemen ini akan dapat mewakili cita rasa dari suatu kawasan dan dapat memberi citra yang kuat terhadap suatu kawasan kota. Dari lima elemen ini dapat digunakan dalam pembentukan mental map (peta mental) yang dipergunakan untuk memudahkan mengingat atau merekam elemen-elemen fisik didalam suatu kawasan (Lynch, "The Image of The City", 1960).

		genangan, pengaliran air	
3	Buatan Manusia	Gerbang penerima pengunjung Gardu pandang Hotel Resto Mushola Gedung penelitian Zona kuliner dan souvenir Play ground Gardu Pandang	Memperbanyak good view dan best view Mengakomodir aktivitas masyarakat

Sumber: Analisa pribadi, 2019

3. METODOLOGI PERANCANGAN



Gambar 1. Diagram alir
Sumber: Analisa pribadi, 2019

Tabel 2. Analisa pelaku

Pelaku Kegiatan	Jenis Kegiatan	Kebutuhan Ruang
Pengunjung	Unit Penerimaan	
	Datang	Enternance
	Parkir Kendaraan	Tempat Parkir
	Masuk Lokasi	Hall, Gapura
	Memperoleh Informasi	R. Informasi
	Unit Pameran dan Promosi	
	Membeli Produk	Toko Souvenir
	Unit Penunjang	
	Beribadah	Mushola
	Makan/Minum	Resto
	Berkumpul	Taman
	Permainan Anak	Play Ground
	Wisata Atraksi	
		Amphi teater
	Kawasan letupan bledug kuwu	
Pelayanan	Akomodasi	Hotel
	Pengawasan dan Pengaturan Utilitas	R. Pompa, Janitor, WTS
	Kebersihan Bangunan	R. Maintenance
	Keamanan	R. Keamanan dan CCTV
Pengelola	Pengawasan dan Pengaturan daya listrik	R. ME, R. AHU, dan R Genset
	Kepala Pengelola kawasan	R. Direktur
	Membantu Kepala	R. Wakil Direktur
	Mangatur dan Memanage Kegiatan	R. Sekretaris
	Mengelola Keuangan	R. Bendahara
	Mengelola Bagian Informasi	R. Bagian Informasi
	Mengelola Kegiatan Promosi	R. Pemasaran
	Rapat	R. Rapat
	Menerima Tamu	R. Tamu
	Ruang Penyimpanan	Gudang

Sumber: Analisa pribadi, 2019

Tabel 1. Kelompok Aktivitas

NO	KELOMPOK AKTIVITAS	PROGRAM RUANG	KETERANGAN
1	Alam	Bledug Kuwu dengan 2 spot besar dan beberapa spot kecil	Obyek wisata utama
2	Lingkungan Binaan	Pemanfaatan rawa Pemanfaatan ladang garam Pemanfaatan kontur tanah,	Obyek wisata tambahan

Pola penataan gubahan massa yang digunakan adalah berbentuk radial seperti pola letupan lumpur pada bledug kuwu.

Analisa pendekatan arsitektur pada pendekatan fungsional :

a. Fungsi primer

Merupakan fungsi utama yang harus dipenuhi, adalah sebagai berikut :

- Area wisata rekreasi, di area ini adalah kunjungan ke kawasan Bledug Kuwu untuk melihat koleksi yang dipamerkan dan menikmati fasilitas yang disediakan
 - Area wisata edukasi, fenomena alam yang terjadi dapat dijadikan sarana penelitian bagi peneliti pelajar, mahasiswa atau masyarakat umum lainnya
 - Area wisata kuliner, di area ini adalah terdiri dari restoran, kafe, rumah makan dan PKL yang menyediakan makanan dan jajanan khas desa Kuwu.
- b. Fungsi sekunder
- Kantor Pengelola
Bagian dari ruang ini bertujuan untuk menjalankan fungsi secara administrasi dan fungsi manajemen terhadap semua fasilitas yang berada di Kawasan Wisata Bledug Kuwu ini.
 - Hotel
Fasilitas pariwisata tidak bisa dipisah dengan akomodasi perhotelan karena pariwisata tidak akan bisa berkembang tanpa penginapan
- c. Fungsi penunjang
- Sarana dan prasarana
Meliputi tempat ibadah, kamar mandi dan toilet, poliklinik, pedestrian, transportasi, penyediaan air bersih dan air kotor, telepon, AC, listrik dan sampah
 - Toko Kerajinan atau Souvenir
Dengan adanya toko kerajinan ini, akan bisa memenuhi kebutuhan pengunjung akan cinderamata, kenang-kenangan dan oleh-oleh bagi keluarga.

4. HASIL PEMBAHASAN

Konsep Aspek Kinerja

a. Konsep Pencahayaan

Konsep pencahayaan dirancang menggunakan pencahayaan alami dan buatan. Pencahayaan alami didapat dari sinar matahari dengan bukaan-bukaan pada fasade bangunan dan penggunaan material transparan. Sedangkan pencahayaan buatan menggunakan lampu dari listrik PLN serta diesel hal yang bersifat emergency (suplay listrik PLN terganggu).

b. Konsep Penghawaan

Untuk penghawaan alami dengan memanfaatkan angin yang dimasukkan ke dalam ruang melalui bukaan-bukaan seperti roaster. Sedangkan penghawaan buatan

dengan menggunakan AC terutama pada bangunan perkantoran dan hotel.

c. Konsep Aksesibilitas

Konsep aksesibilitas yang dipergunakan dalam perancangan ini adalah penggunaan akses jalan raya untuk menuju lokasi site.

Konsepnya dirancang berupa *one gate* yang berfungsi untuk pintu masuk (*entrance*) maupun pintu keluar (*exit*) dengan jalur pemisah.

d. Konsep Zoning

Konsep zoning dengan sirkulasi dibuat satu arah dengan tujuan mengarahkan pengunjung maupun pengelola disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing.

e. Konsep Vegetasi atau tanaman tumbuhan hidup

Penanaman Vegetasi atau tanaman tumbuhan hidup dirancang untuk memperindah dan memberikan fungsi sesuai dengan tanaman yang dipilih yaitu sebagai tanaman pengarah, tanaman peneduh, tanaman pemecah angin, tanaman pemecah kebisingan, tanaman pembatas dan taman.

Konsep Aspek Teknis

a. Konsep Struktur

Konsep struktur yang digunakan pada bangunan hotel, resto, amphi teater dan bangunan lainnya adalah menggunakan struktur rangka dengan kolom dan balok bermaterial beton bertulang.

b. Konsep Tema

Tema Kawasan Wisata Bledug Kuwu adalah mempertahankan fenomena unik yang dimiliki oleh Bledug Kuwu dengan pengembangan turisme berkelanjutan menerapkan potensi materi alam yang tersedia dan mengangkat budaya lokal setempat.

c. Konsep Bentuk

Gabungan pola Asimetris dan simetris dengan ritme berupa repetisi digunakan agar tidak memiliki kesan monoton dan pola radial sesuai dengan arah letupan lumpur.

- Keserasian desain terjadi dengan kedekatan bentuk antar masa yang berupa lengkungan, perpaduan warna-warna cerah, sesuai dengan fungsi

- Kesatuan massa/unity terbentuk berdasarkan kesamaan bentuk, keselarasan, keterikatan dan kerapatan massa bangunan

- Bangunan gapura dan menara pandang sebagai *point of interest* dari keseluruhan kawasan.

Program Ruang dan Besaran Ruang

Tabel 3. Total Luas yang akan dibangun

Hasil perhitungan luas yang akan dibangun yaitu sebagai berikut:	
Gerbang masuk ,gapura ,jalan baru, parkir	3.000 m ²
Ruang Amphi Teater	1.120 m ²
Ruang Pengelola	724 m ²
Play ground	1.264 m ²
Wisata Kuliner	1883,2 m ²
Hotel	6053,6 m ²
Gardu Pandang	390 m ²
Total luas yang dibangun	12.734,8 m ²

sumber : analisa pribadi, 2019

Luas dan Besaran Tapak

a. Analisa Batas, Bentuk dan Kontur Tapak

Lokasi tapak berada pada lokasi persawahan milik warga dengan batasan-batasan sebagai berikut :

- Lokasi Sebelah Timur : Area lahan pertanian
- Lokasi Sebelah Barat : Area lahan pertanian
- Lokasi Sebelah Selatan : Jalan Raya propinsi Kuwu-gabus
- Lokasi Sebelah Utara : Area lahan pertanian

Luasan tapak yang tersedia kurang lebih 25.0000 m² dengan ketentuan pada data RUTRK Kabupaten Grobogan menetapkan bahwa peraturan untuk bangunan dengan beberapa faktor yang sudah di perdakan:

- Faktor Koefisien Dasar Bangunan (KDB) 45–60%
- Faktor Ketinggian bangunan maksimal 1 – 5 lantai
- Faktor Garis Sempadan Bangunan (GSB) 5 meter

Kondisi existing merupakan kondisi tapak yang sebenarnya dengan melihat kondisi sekitar tapak dari aspek-aspek yang dipertimbangkan dalam sebuah perancangan.

- Pencapaian dalam site adalah melewati jalan raya Kuwu , dengan membuat akses jalan baru untuk menuju ke kawasan wisata Bledug Kuwu.
- View tapak yang menunjang pada kawasan ini adalah area letupan lumpur pada Bledug

Kuwu. Spot ini menjadi view utama dalam merancang hotel sebagai fasilitas akomodasi wisatawan.

- Kontur dan drainase tapak memiliki kontur yang relatif datar dengan sistem drainase yang diarahkan menuju saluran buangan terintegrasi dengan saluran pembuangan (affur) yang ada.
- Memiliki iklim kering dengan variasi lembab pada saat-saat tertentu, dan memiliki potensi hembusan angin yang cukup besar.
- Kondisi tapak merupakan daerah dataran, berada pada ketinggian sampai dengan 50 mdpl, dengan kelerengan 0 - 8%.
- Struktur tanah merupakan aluvial dengan bahan induknya endapan liat dan pasir.



Gambar 2. Ilustrasi 3D Perspektif Kawasan
Sumber : Analisa Pribadi, 2019



Gambar 3. Ilustrasi 3D Area Duduk
Sumber : Analisa Pribadi, 2019



Gambar 4. Ilustrasi 3D Perspektif Hotel
 Sumber : Analisa Pribadi, 2019



Gambar 8. Ilustrasi 3D Perspektif Roof Top Hotel
 Sumber : Analisa Pribadi, 2019



Gambar 5. Ilustrasi 3D Play Ground Area
 Sumber : Analisa Pribadi, 2019



Gambar 9. Ilustrasi 3D Interior Kamar Hotel
 Sumber : Analisa Pribadi, 2019



Gambar 6. Ilustrasi 3D Perspektif Main Entrance
 Sumber : Analisa Pribadi, 2019



Gambar 7. Ilustrasi 3D Perspektif Gardu Pandang
 Sumber : Analisa Pribadi, 2019

5. KESIMPULAN

- a. Kawasan wisata merupakan wilayah yang mempunyai kesatuan geografis dengan batasan-batasan tertentu dan memiliki ciri khas tertentu untuk melakukan kegiatan perjalanan atau perpindahan oleh wisatawan yang dilakukan secara sukarela dan bersifat sementara untuk menikmati obyek wisata dan daya tariknya.
- b. Pengaplikasian tema modern edukasi ditunjukkan dengan penggunaan ornament garis, vertical, horizontal, dan diagonal yang modern bentukan-bentukan dinamis dipadukan dengan warna dan kaca. Menciptakan kenyamanan, kesejahteraan, dan memberikan produktivitas penghuni didalamnya, kualitas mutu udara didalam ruangan, kualitas termal, dan faktor kualitas pencahayaan.
- c. Memiliki Konsep *High Perfomance Building & Earth Friendly* dengan dominasi penggunaan material kaca yang memiliki fungsi menghemat penggunaan listrik. Penggunaan bahan material bangunan ramah lingkungan seperti penggunaan keramik lantai bermotif

- kasar bertujuan mengurangi pantulan panas dari matahari pada dinding yang menggunakan bahan material kaca.
- d. Konsep bentuk yang digunakan adalah abungan pola asimetris dan simetris supaya memberikan kesan dinamis/tidak kaku. Ritme berupa repetisi digunakan agar tidak memiliki kesan monoton.

DAFTAR PUSTAKA

- Ary, Jacobs, dan Razavieh. 2000 *Pengantar Penelitian dalam Pendidikan*. (Alih Bahasa : Arief Furchan). Surabaya : Usaha Nasional.
- A, Yoeti, Oka. Edisi Revisi 1996, *Pengantar Ilmu Pariwisata*, Penerbit Angkasa, Bandung.
- D. K. Ching, Francis. 2000. *Arsitektur, Bentuk, Ruang dan Susunannya*. ed.ke-2. Terj. Nurrahman Tresani Harwadi. Jakarta: Erlangga
- Don WS/Cherry Hadibroto/Threes Emir, 2001, *Panduan Paraktis Membuat Taman*, Jakarta : Gramedia Pustaka Indonesia
- Drs. Kuntjoyo, M.Pd. 2009. *Metodologi Penelitian*. Kediri
- Gamal Suwanto, SH : *Dasar-Dasar Pariwisata*, Andi, 2004
- Jolanda Srisusana Atmadjaya dan Meydian Sartika Dewi, *Estetika Bentuk*, Guna Darma
- Pratama, (2013). *Perancangan Resort Hotel Pada Lereng Gunung Panderman Kota Batu : Jawa Timur*.
- Spillane, J James, *Ekonomi Pariwisata Sejarah dan Prospeknya*, Kanisius, Yogyakarta, 1987