

“Religi” sebagai Pendekatan Desain untuk Fasilitas Wisata di Kota Gresik

Charisma Amanda dan Arina Hayati

Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111 Indonesia

e-mail: arina.hayati@gmail.com

Abstrak—Rancangan fasilitas Wisata Religi Kota Gresik merupakan salah satu penyelesaian dari sebuah isu di kota Gresik yang dikenal sebagai Kota Santri dan Kota Industri. 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.

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.

Kata Kunci—Kota Gresik, Religi, Wisata

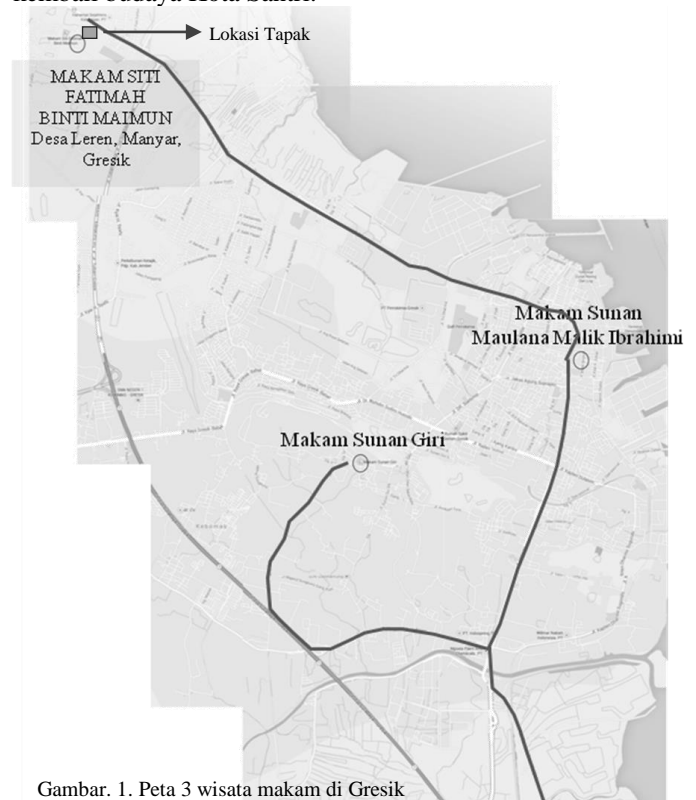
I. PENDAHULUAN

GRESIK terkenal sebagai Kota Santri karena banyak dihuni tokoh agama Islam di masa lalu. Didukung oleh banyaknya sejarah yang berkenaan dengan peranan dan keberadaan para wali yang makamnya terletak di Kabupaten Gresik. Hingga kini, pengaruh itu masih terlihat dari karakteristik masyarakat dan budayanya. Kota Gresik memiliki kekhasan menjaga tradisi dan nilai Islami dalam kehidupan bermasyarakat. Gresik terletak di daerah strategis sebagai wilayah perindustrian. Sehingga banyak para pengusaha yang membangun pabrik di wilayah Gresik. Hal ini membuat kota Gresik dikenal sebagai salah satu kawasan industri utama di Jawa Timur dan dijuluki sebagai Kota Industri.

Seiring berjalannya waktu dan semakin banyaknya Industri di kota Gresik membuat budaya kota santri menghilang. Kota Gresik menjadi lebih terkenal 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 [1].

Dengan permasalahan dan isu tersebut maka didapatkan sebuah permasalahan desain, bagaimana suatu objek rancang dapat menghidupkan kembali budaya Kota Santri yang meredup. Sehingga Kota Industri dan Kota Santri bisa tumbuh bersamaan dan saling mendukung [2].

Konsep yang diajukan adalah dengan membuat objek rancang yang dapat mengakomodasi dan menginformasikan 3 Wisata religi Yaitu makam Sunan Giri, Sunan Malik Ibrahim dan makam tertua Siti Fatimah binti Maimun. Dengan kata lain menyatukan dan menjembatani wisata Religi di kota Gresik. Sehingga dapat menyeimbangkan serta membudayakan kembali budaya Kota Santri.



Gambar. 1. Peta 3 wisata makam di Gresik



Gambar. 2. Lokasi Tapak

II. METODA PERANCANGAN

Pada eksplorasi dan proses rancang sebuah fasilitas Wisata Religi Kota Gresik yang dapat mewakili keragaman budaya dan ciri khas kota Gresik, istilah “religi” digunakan sebagai pendekatan desain.

Menurut Pasurdi Suparlan (1998) [3], 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,
 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) [4] 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.

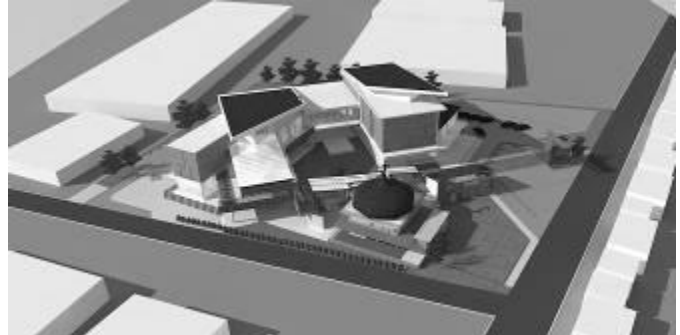
e. *What to stay*

Bagaimana wisatawan akan tinggal untuk sementara selama dia berlibur.

3. Manusia dengan alam semesta
 Menggunakan pendekatan analogi alam.

Isu → Fungsi → Pemilihan tapak → Kriteria Desain → Konsep → Desain

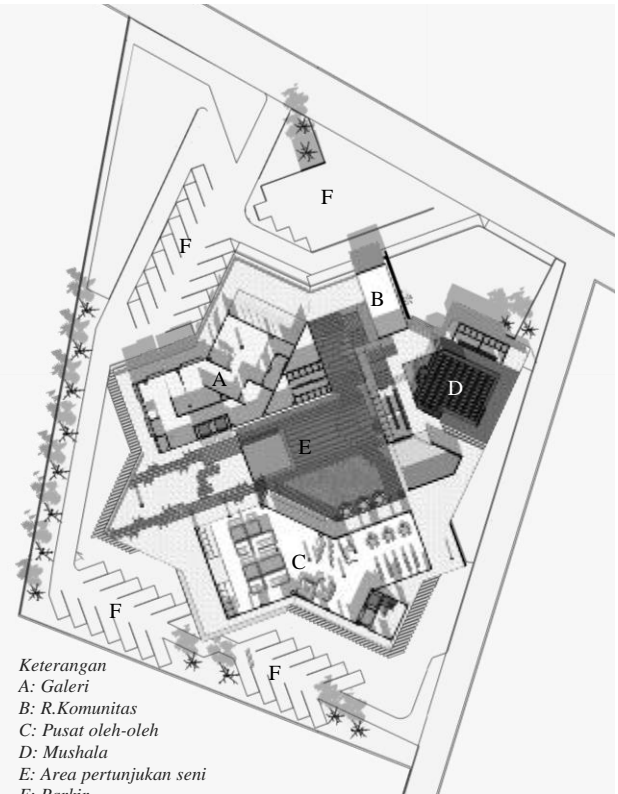
Gambar. 3. Alur proses desain merujuk Donna P. Duerk (1993). [2]



Gambar. 4. Perspektif burung



Gambar. 5. Perspektif depan



Gambar. 6. Layout

III. HASIL RANCANGAN DAN EKSPLORASI

Pada pendekatan hubungan Manusia dengan Tuhannya diwujudkan pada bentuk tatanan masa bangunan. Yaitu penggunaan bentuk octagram sesuai dengan seni desain geometri dalam seni islam arabis sebagai simbol ke-Tuhanan. (Gambar 6,7).

Selain itu diwujudkan pada konsep Galeri yang berfungsi untuk memberikan pengetahuan tentang sejarah dan asal-usul makam. Desain Galeri pada lantai 1 menjelaskan tentang sejarah islam di Gresik. Yaitu tentang sebutan 'Kota santri', karakter masyarakat dan budaya, kedudukan tokoh agama di Gresik, dan spot-spot Wisata Religi di Gresik (Gambar 8a). Galeri pada lantai 2 didesain sebagai ruang pameran aksesoris dan cindramata tentang Wisata religi Kota Gresik. Pada lantai 3 menjelaskan tentang Budaya di Gresik melalui Audiovisual (Gambar 8b).

Ragam hias motif tumbuh-tumbuhan dan kaligrafi diterapkan di beberapa elemen arsitektural seperti sulur-sulur daun, bunga, yang menyimbolkan tentang kesucian, kesuburan, keberuntungan dan kehidupan pada detail-detail dan relief bangunan (Gambar 9)

Pada pendekatan hubungan Manusia dengan Manusia, menggunakan 5 syarat daya tarik wisata, yaitu:

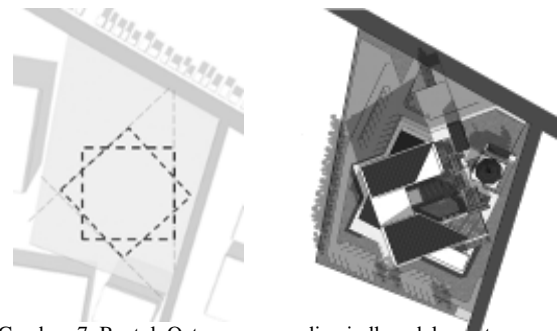
a. what to see, yaitu Galeri didesain dengan alur sirkulasi pola linier sehingga dapat dilihat secara berurutan oleh pengunjung dan membuat tidak bosan. Galeri juga didesain dengan daya tarik khusus (Gambar 4). Ruang publik dihadirkan dengan adanya pusat komunitas yang dilengkapi dengan pajangan lampion '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 membuat barang-barang tradisional. Dengan adanya pusat komunitas damar kurung diharapkan dapat mengembangkan dan mengangkat seni rupa tradisi (Gambar 10). Objek dan atraksi pada pertunjukan seni dan budaya harus berbeda dengan yang dimiliki tempat lain. Area pertunjukan seni dan budaya terletak di tengah bangunan. Sehingga mudah dijangkau dan dilihat dari beberapa area (Gambar 11).

b. What to do, Menciptakan ruang seperti sentra kuliner, ruang baca, area pertunjukan seni dan budaya, mushala sebagai rest area yang teduh. Peneduhan didapatkan dari naungan atap (Gambar 12)

c. What to buy, 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 (*nodes*) kawasan dan area yang berada di antara dua akses jalur sirkulasi.

Pusat oleh-oleh khas Gresik menyediakan

- Kain dan Pakaian
- Pusat garment
- Pusat Oleh-oleh
- Pusat Jajanan Gresik (Makanan Kering)



Gambar. 7. Bentuk Octagram yang diwujudkan dalam tatanan masa



Gambar. 8. Interior Galeri lantai 1 (a), Interior Galeri lantai 2 (b)



Gambar. 9. Detail relief dengan motif sulur-sulur daun dan bunga



Gambar. 10. Pergola 'damar kurung'



Gambar. 11. Area pertunjukan seni dan budaya

d. *What to arrived*, Aksesibilitas mudah dijangkau. Terutama area publik seperti area parkir, mushala, Taman dan Pusat oleh-oleh dan jajanan (Gambar 15).

e. *What to stay*, 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 (Gambar 11,13).

Untuk pendekatan hubungan Manusia dengan Alam semesta, rancangan terlihat pada tampang bangunan yang berhubungan dengan alam, seminimal mungkin tidak merusak tatanan lingkungan yang ada dan terdapat kesatuan antara ruang dalam dan ruang luar.

Rancangan WRG memadukan beberapa material dari alam dengan material yang berkesan dinamis, seperti beton, kayu, batu kali dan kaca (Gambar 14.a) untuk diolah menjadi suatu gubahan bangunan yang kuat dan tetap bersinergi dengan keadaan alam. Material beton sebagai penggambaran lingkungan industri (bangunan pabrik). Material Kayu menggambarkan area permukiman sekitarnya diseimbangkan dengan taman. Kaca digunakan sebagai material tambahan agar bangunan terkesan modern (Gambar 14.b). Untuk ruang luar ditata sehingga menciptakan suatu aktivitas yang rekreatif dengan bentuk-bentuk yang kreatif. (Gambar 16).

IV. KESIMPULAN/RINGKASAN

Setelah melakukan proses desain, dari isu hingga ke hasil desain, Wisata Religi Kota Gresik (WRG) telah dirancang untuk dapat mewadahi aktifitas yang menyatukan 3 wisata religi kota Gresik. Dimana, fasilitas ini dijadikan tempat baik untuk mengawali ataupun mengakhiri wisata ziarah makam di kota Gresik. Di samping itu fasilitas ini juga dapat mewadahi aktivitas masyarakat kota Gresik serta pusat informasi, 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.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada keluarga, 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.

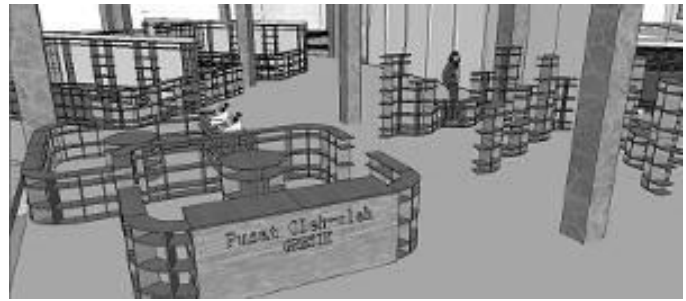
DAFTAR PUSTAKA

[1] - (2004) Sejarah Kota gresik dalam gresikkab.go.id/profil/sejarah diakses pada tanggal 23 Oktober 2014 jam 02.00

[2] Duerk, Donna P. 1993. *Architectural Programming; Information Management for Design*. New York; Van Nostrand Reinhold.

[3] Parsudi Suparlan, *Kebudayaan dalam Pembangunan*, Jakarta: Majalah Dialog Departemen Agama RI, no 21, 1986. hal. 14

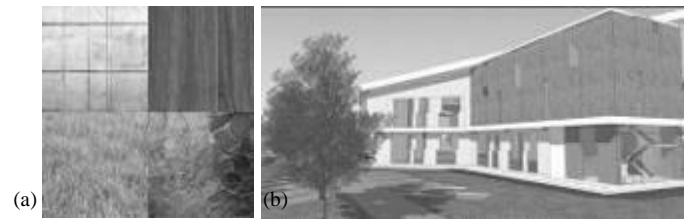
[4] Fentri, D.M. Objek Daya Tarik Wisata diunggah pada hari Kamis, 30 Oktober 2014 dalam <http://devolamartania.blogspot.com/2014/10/daya-tarik-wisata.html> diakses pada tanggal 10 Oktober 2014 jam 19.00



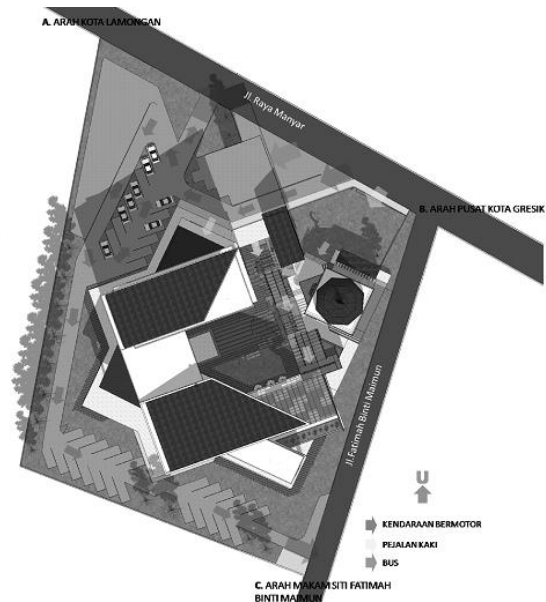
Gambar. 12. Pusat oleh-oleh khas Gresik



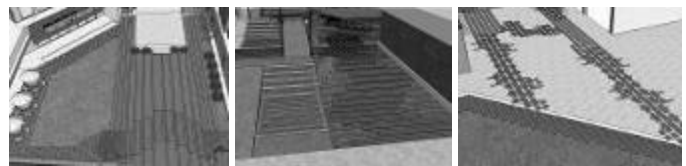
Gambar. 13. Sentra Kuliner dengan naungan yang teduh, difungsikan sebagai rest area



Gambar.14. Material beton, kayu, rumput, batu kali (a), tampak bangunan menggunakan perpaduan material beton, kayu dan batu kali (b)



Gambar. 15. Sirkulasi bangunan



Gambar. 16. Detail lanskap