

# PELABUHAN PENUMPANG SELAT LAMPA DI NATUNA SEBAGAI DESTINASI WISATA

FachryENZETA<sup>1)</sup>, Pedia Aldy<sup>2)</sup>, Sri Djuniati<sup>3)</sup>

<sup>1)</sup>Mahasiswa Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Riau

<sup>2)</sup>Dosen Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Riau

<sup>3)</sup>Dosen Program Studi Teknik Sipil, Fakultas Teknik, Universitas Riau

Kampus Binawidya Jl. HR. Soebrantas

KM 12.5 Pekanbaru Kode Pos 28293

email: [fachryenzeta@gmail.com](mailto:fachryenzeta@gmail.com)

## ABSTRACT

*Lampa Strait Passenger Harbour in Natuna is a transportation amenities connecting Natuna Island with its surrounding area. The terminal building is unavailable in existing harbour. This design background is the increase of passengers and good tourism potential. The design of Lampa Strait Passenger Harbour do by combining the harbour function as a node of sea transportation network with tourism as an attraction to bring tourists as well as utilizing the harbour as a destination. The concept use in this design is sparkling in the ocean. This design is expected to accommodate tourism and transportation activities. The application concept in the design of Lampa Strait Passenger Harbour is in transportation and tourism activities that will be supporting each other which includes on the zone function between tourism and harbour, the vegetation, the circulation, the interior order, the outdoor space arrangement, form of the mass come from the result of design concepts elaboration, mass arrangements on interconnected treads, convenient utilities for users, building facades, and landscape arrangement, all of these application is to attract the tourist curiosity and passenger comfort.*

**Keywords:** *Passenger Harbour, Transportation, Tourism*

## 1. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Menurut UU Nomor 17 Tahun 2008 tentang Pelayaran, pelabuhan adalah tempat yang terdiri atas daratan dan/atau perairan dengan batas-batas tertentu sebagai tempat kegiatan pemerintahan dan kegiatan pengusahaan yang dipergunakan sebagai tempat kapal bersandar, naik turun penumpang, dan/atau bongkar muat barang, berupa terminal dan tempat berlabuh kapal yang dilengkapi dengan fasilitas keselamatan dan keamanan pelayaran dan kegiatan penunjang pelabuhan serta sebagai tempat perpindahan intra-dan antarmoda transportasi.

Natuna menggunakan transportasi laut sebagai transportasi utama untuk bepergian dan logistik seperti pada tabel 1. Transportasi darat dan udara belum mampu menjangkau berbagai pulau di wilayah Natuna, sehingga mayoritas masyarakat di Natuna menggunakan kapal untuk melakukan perjalanan.

Keberadaan pelabuhan sebagai fasilitas untuk bersandarnya kapal dan bongkar muat barang dibutuhkan di Natuna.

Tabel 1 Banyaknya Penumpang Pelabuhan di Kabupaten Natuna

No.	Tahun	Penumpang Pelabuhan (Orang)		Total	Persentase (%)
		Datang	Pergi		
1.	2013	102.960	87.458	190.418	-
2.	2014	87.673	86.204	173.877	-8,67
3.	2015	95.445	93.246	188.691	8,52
<b>Total</b>		<b>286.078</b>	<b>266.908</b>	<b>552.996</b>	

Sumber: Natuna Dalam Angka Tahun 2014, 2015 dan 2016

Natuna sebagai wilayah kepulauan di Indonesia yang seharusnya memiliki pelabuhan yang memadai. Di pulau utama Natuna terdapat satu pelabuhan ferry sungai di Binjai, satu pelabuhan kelas kapal perintis di Penagi, satu pelabuhan kapal kelas kapal motor besar di Selat Lampa dan beberapa pelabuhan nelayan kecil untuk melaut. Untuk pelabuhan

penumpang hanya di Pelabuhan Penagi yang memiliki terminal penumpang namun tidak difungsikan sebagai terminal, namun difungsikan sebagai Kantor Dinas Perhubungan Natuna, sehingga pelabuhan di Natuna tidak ada yang memiliki terminal penumpang, hanya terdapat dermaga untuk kapal bersandar. Hal tersebut merupakan kurangnya fasilitas yang memadai bagi sebuah pelabuhan penumpang.

Pelabuhan sebagai pintu masuk sebuah wilayah dapat menjadi daya tarik untuk mengundang wisatawan masuk menuju suatu daerah. Dengan posisi Natuna yang strategis dikelilingi oleh negara tetangga seperti Vietnam, Malaysia, dan Thailand serta sebagai perairan internasional memiliki potensi sebagai tempat persinggahan kapal-kapal berbendera luar negeri untuk bersandar dan menginap di Natuna. Adanya kapal-kapal bersandar bisa menjadi potensi untuk memperkenalkan wisata yang ada di Natuna.

Jika pariwisata dijadikan bagian dari jaringan manajemen pelabuhan maka pariwisata bisa menjadi penggerak ekonomi pelabuhan yang dapat menunjang peran pelabuhan. Pariwisata menjadi daya tarik pada sebuah pelabuhan agar tetap eksis dan menjadi penggerak ekonomi. Pariwisata bisa menjadi jawaban untuk memfungsikan secara ekonomi tersebut.

Menjadikan pelabuhan sebagai destinasi wisata, maka pelabuhan tidak hanya berorientasi ekonomi pada pergerakan arus barang, namun juga kegiatan ekonomi dari kegiatan pariwisata yang berlangsung pada kawasan pelabuhan.

Berdasarkan penjabaran pada latar belakang, terdapat permasalahan pada perancangan Pelabuhan Penumpang Selat Lampa di Natuna sebagai berikut:

- 1) Bagaimana penerapan kegiatan pariwisata pada pelabuhan sebagai destinasi wisata?
- 2) Bagaimana merancang hubungan antara fungsi pelabuhan dengan fungsi wisata?
- 3) Apa konsep perancangan yang sesuai untuk pelabuhan sebagai destinasi wisata?

Adapun tujuan dalam perancangan Pelabuhan Penumpang Selat Lampa di Natuna ini sebagai berikut:

- 1) Menerapkan kegiatan pariwisata pada pelabuhan.
- 2) Menerapkan hubungan antara fungsi pelabuhan dan fungsi wisata.

Menerapkan konsep perancangan yang sesuai dengan pelabuhan sebagai destinasi wisata.

## 2. METODE PERANCANGAN

### A. Paradigma

Melakukan Perancangan Pelabuhan Penumpang diperlukan landasan konseptual yang akan melandasi perancangan fisik bangunan. Pelabuhan penumpang berpedoman pada kegiatan penggunaannya yang melibatkan interaksi antar pengguna pelabuhan.

Pelabuhan sebagai destinasi wisata harus memperhatikan faktor-faktor pendukung wisata agar dalam rancangannya pelabuhan dapat menarik perhatian wisatawan, tidak hanya berfungsi sebagai simpul transportasi namun juga sebagai tujuan wisata yang menarik.

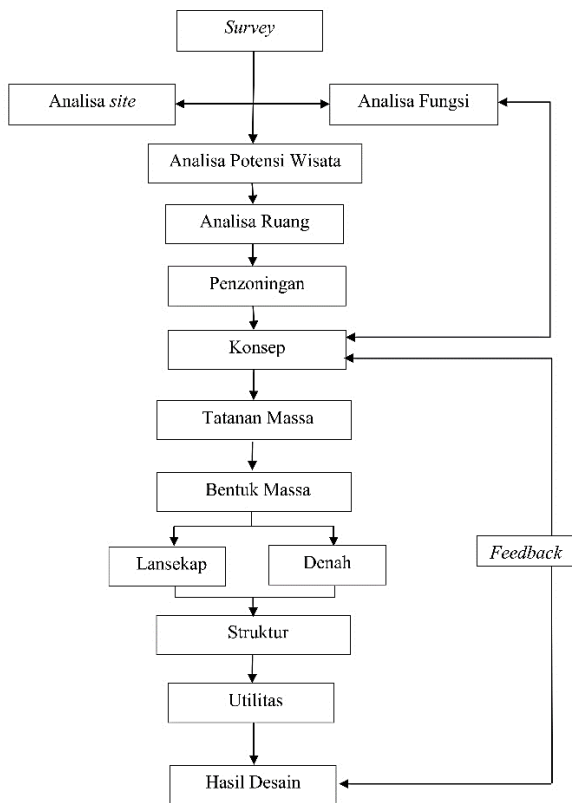
Faktor terpenting yang dapat mengundang wisatawan mengunjungi suatu destinasi adalah daya tarik yang dimiliki oleh destinasi tersebut. Agar suatu tujuan wisata dapat menarik wisatawan untuk dikunjungi, tujuan wisata tersebut harus memenuhi tiga syarat utama (Mariotti, 1985 dan Yoeti, 1987 dalam Sunaryo, 2013), yaitu: 1) Destinasi tersebut harus memiliki apa yang disebut dengan "*something to see*", maksudnya destinasi tersebut harus memiliki daya tarik khusus yang dapat dilihat oleh wisatawan. 2) Selain itu destinasi tersebut harus memiliki "*something to do*", yang artinya selain banyak yang dapat dilihat dan disaksikan, pada destinasi tersebut juga harus dilengkapi dengan beberapa fasilitas rekreasi atau amusement dan wadah atau wahana yang dapat dimanfaatkan oleh wisatawan untuk beraktivitas. 3) Destinasi juga harus memiliki "*something to buy*". Pada suatu destinasi, juga harus tersedia barang-barang yang dapat dibeli wisatawan dan dibawa pulang ke tempat asal.

Berhasilnya suatu tempat wisata hingga tercapainya industri wisata sangat tergantung tiga 3A (Yoeti, 1997 dalam Rubai, 2013), yaitu atraksi (*attraction*), mudah dicapai (*accessibility*), dan fasilitas (*amenities*).

Jenis pariwisata yang akan diterapkan pada perancangan pelabuhan sebagai destinasi wisata ini adalah pariwisata untuk menikmati perjalanan (*pleasure tourism*), pariwisata untuk rekreasi (*recreation tourism*), dan pariwisata untuk kebudayaan (*cultural tourism*).

## B. Bagan Alur Perancangan

Strategi perancangan yang digunakan pada perancangan Pelabuhan Penumpang Selat Lampa di Natuna dapat dilihat pada gambar 1.



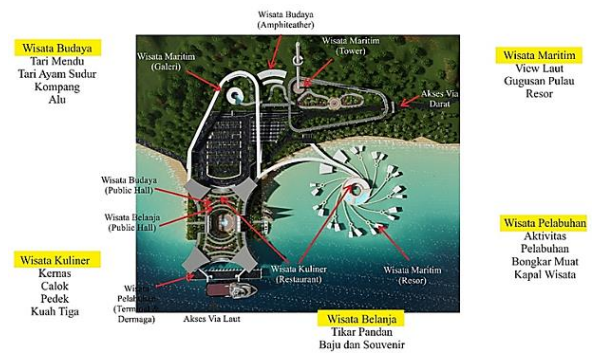
Gambar 1 Bagan Alur Perancangan  
Sumber : Analisa Pribadi

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil dan pembahasan perancangan adalah sebagai berikut:

### Aplikasi Potensi Wisata

Potensi wisata yang dapat dimanfaatkan pada Pelabuhan Penumpang Selat Lampa, yaitu wisata kuliner, wisata budaya, wisata belanja, wisata maritim, dan wisata pelabuhan. Penerapan potensi wisata pada bangunan dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2 Aplikasi Potensi Wisata  
Sumber : Analisa Pribadi

### Konsep Perancangan

Konsep dasar yang menjadi acuan dalam pengembangan perancangan pelabuhan ini adalah “*Sparkling In The Ocean*”. Pertimbangan pemilihan konsep “*Sparkling In The Ocean*” karena bangunan berhubungan dengan lautan lepas yang luas, bangunan akan memiliki daya tarik sebagai kilauan dilaut lepas seperti sebuah kilauan mutiara, dan bangunan merupakan destinasi wisata maritim/bahari. Hal tersebut juga mempertimbangkan kaitan dengan visi Kabupaten Natuna yang ingin memperkenalkan alamnya. Perumusan konsep secara singkat dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3 Perumusan Konsep  
Sumber : Analisa Pribadi

Kilauan ditengah lautan sebagai simbol suatu daya tarik akan membuat orang ingin mengunjungi destinasi wisata dan menggerakkan pelabuhan dengan arus pergerakan manusia. Atraksi wisata sebagai kilauan untuk mengundang orang datang. Mengkombinasikan pelabuhan dan wisata sebagai kilauan untuk menarik orang berkunjung dan menikmati wisata di pelabuhan.

## Kebutuhan Ruang

Data hasil besaran kebutuhan ruang untuk perencanaan Pelabuhan Penumpang Selat Lampa di Natuna dapat dilihat pada tabel 2.

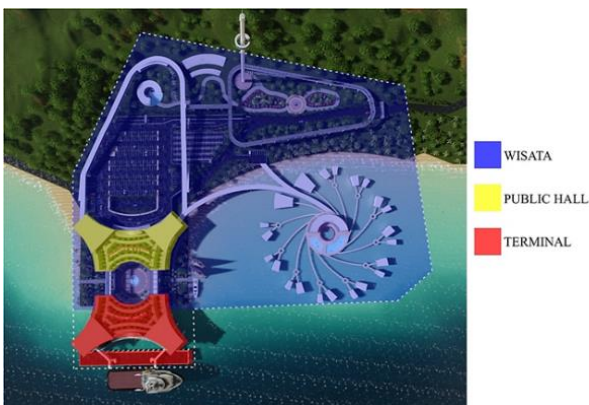
Tabel 2 Total Keseluruhan Luas Bangunan

No	Nama Ruang dari Bangunan	Luasan (m <sup>2</sup> )
1	Ruang Kegiatan Terminal	4.479,60 m <sup>2</sup>
2	Ruang Kegiatan Penunjang Terminal	2.844,00 m <sup>2</sup>
3	Ruang Kegiatan Wisata	3247,44 m <sup>2</sup>
4	Ruang Kegiatan Penunjang Wisata	198,04 m <sup>2</sup>
5	Ruang Kegiatan Operator Pemerintah	26,40 m <sup>2</sup>
6	Ruang Kegiatan Pengelola Utama	252,68 m <sup>2</sup>
7	Ruang Kegiatan Pengelola Bagian Terminal	228,40 m <sup>2</sup>
8	Ruang Kegiatan Pengelola Bagian Wisata	143,28 m <sup>2</sup>
9	Ruang Operasional Terminal	366,60 m <sup>2</sup>
10	Ruang Operasional Wisata	300,60 m <sup>2</sup>
<b>Total Keseluruhan Luas Bangunan</b>		<b>12.087,04 m<sup>2</sup></b>

Sumber: Analisa Pribadi

## Zona Bangunan

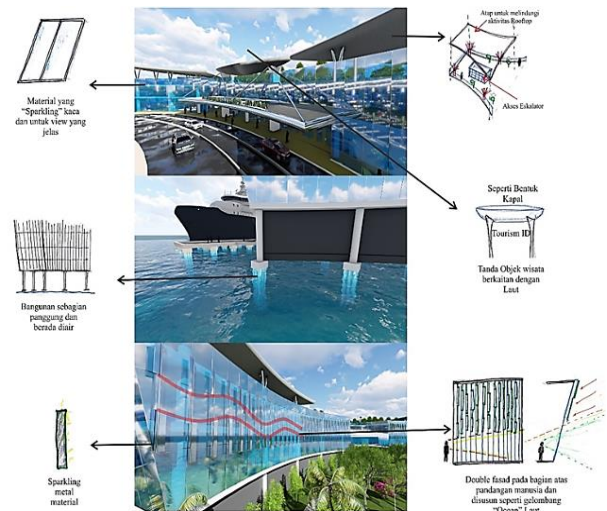
Secara umum zonasi bangunan Pelabuhan Penumpang Selat Lampa Natuna Terbagi kedalam 3 fungsi, yaitu fungsi terminal sebagai zona utama, *public hall* sebagai penghubung antar fungsi terminal dan wisata, dan fungsi wisata sebagai penunjang kegiatan pelabuhan, dapat dilihat pada gambar 4. Fungsi yang terdapat pada kawasan ini saling berhubungan satu dengan lainnya.



Gambar 4 Hasil Zonasi Fungsi  
Sumber: Analisa Pribadi

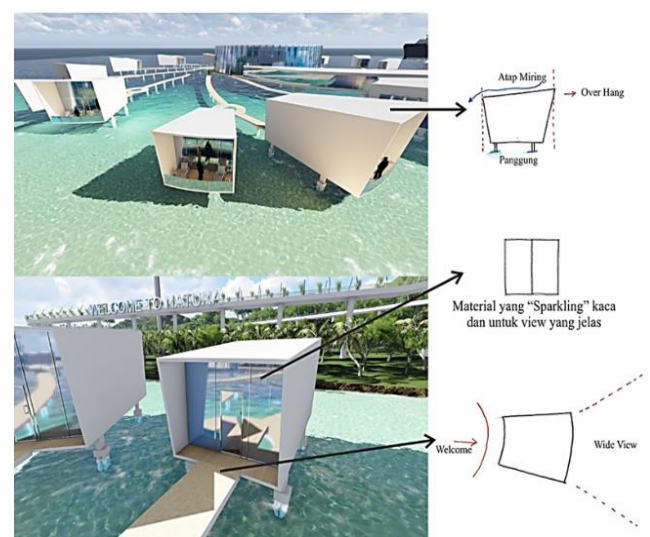
## Fasad Bangunan

Fasad bangunan disesuaikan dengan konsep yaitu perancangan tempat wisata yang memiliki daya tarik seperti kilauan. Pada bangunan akan menerapkan bentuk dan struktur sederhana. Fasad menggunakan bahan-bahan yang menghasilkan kilauan seperti logam dan kaca yang dikombinasikan. Tampilan fasad bangunan utama dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5 Fasad pada Bangunan Utama  
Sumber: Analisa Pribadi

Karena bangunan merupakan bangunan berada di pesisir perlu diperhatikan jenis material kaca, dapat dilihat pada gambar 6. Jenis kaca yang digunakan adalah jenis kaca yang memiliki kemampuan baik dalam peredam hawa panas yaitu *insulated glass*.



Gambar 6 Fasad pada Bangunan Pendukung  
Sumber: Analisa Pribadi

## Tatanan Massa

Peletakan massa (dapat dilihat pada gambar 7) dilakukan berdasarkan pertimbangan-pertimbangan sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan analisa potensi wisata, resort diletakkan dibagian air untuk memanfaatkan potensi wisata maritim.
- 2) Berdasarkan analisa *view*, *resort* diletakkan menghadap ke laut.
- 3) Berdasarkan analisa zona fungsi bangunan terminal diletakkan langsung berhadapan dengan dermaga.
- 4) Berdasarkan konsep, zona bangunan wisata dan terminal dibuat mengelilingi titik utama atau dibuat menyebar dari bangunan utama yaitu *public hall*.



Gambar 7 Tatanan Massa pada Kawasan  
Sumber: Analisa Pribadi

## Sirkulasi Ruang Luar



Gambar 8 Entrance pada Bangunan  
Sumber: Analisa Pribadi

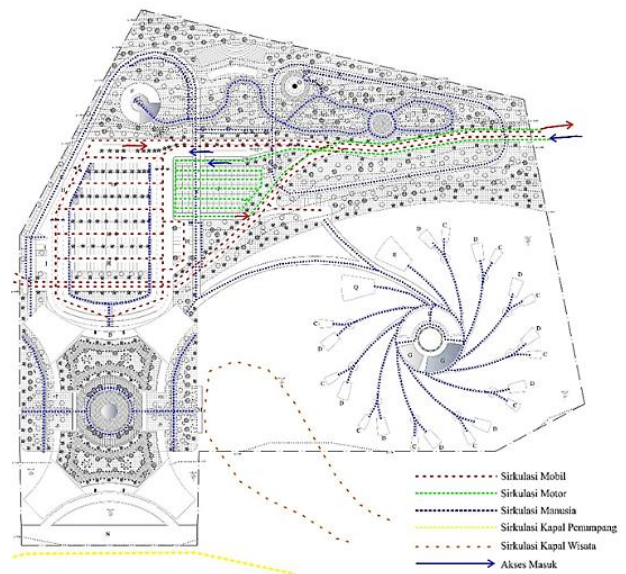
Pencapaian bangunan dibuat dengan satu akses, dapat dilihat pada gambar 8. Pengunjung dan pengelola melewati akses utama yang diarahkan dari jalan lingkar utama Natuna. Akses dibuat mengarahkan ke

bangunan penghubung (*Public Hall*) dan dibuat melewati daerah wisata untuk memberikan kesan penasar dengan wisata yang ada pada tapak.



Gambar 9 Sirkulasi Resort Terpusat  
Sumber: Analisa Pribadi

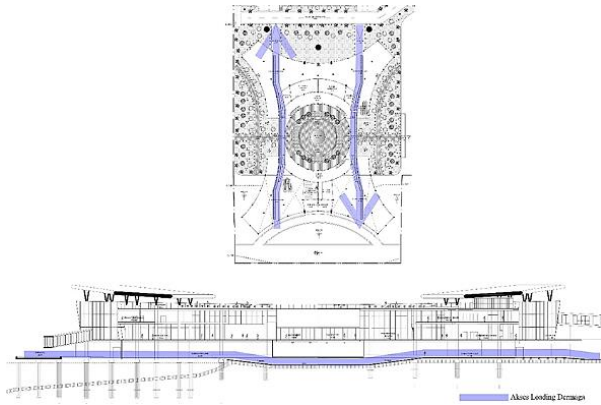
Akses Penghubung antar fungsi dalam kawasan pelabuhan dibuat dengan menggunakan *skywalk*. Akses pada *resort* menggunakan sirkulasi terpusat, seperti pada gambar 9.



Gambar 10 Pola Sirkulasi Ruang Luar  
Sumber: Analisa Pribadi

Sirkulasi antara manusia dengan kendaraan dibuat terpisah dan mengurangi terjadinya pertemuan antara sirkulasi pejalan kaki dengan kendaraan. Sirkulasi secara keseluruhan dapat dilihat pada gambar 10.

## Sirkulasi Ruang Dalam



Gambar 11 Sirkulasi Dermaga  
Sumber: Analisa Pribadi

Untuk menjaga kenyamanan dan keamanan pengguna pelabuhan maka sirkulasi untuk dermaga dibuat terpisah dan melewati bawah bangunan terminal dan *public hall*.

Untuk akses menuju terminal sirkulasi penumpang menggunakan *skybridge* sebagai akses menuju terminal dan penghubung antar fungsi terminal dan *public hall*.



Gambar 12 Sirkulasi Terminal dan Public Hall  
Sumber: Analisa Pribadi

## 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil perancangan Pelabuhan Penumpang Selat Lampa di Natuna Sebagai Destinasi Wisata, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1) Fungsi pelabuhan dapat dipadukan dengan fungsi wisata dengan memberikan ruang publik sebagai inti kegiatan dan akses menuju terminal serta bagian wisata. Bangunan *public hall* sebagai pusat kegiatan pelabuhan menyebarkan kegiatan menuju fungsi terminal dan fungsi wisata. Kegiatan wisata diterapkan pada pelabuhan sebagai satu kesatuan yang tidak terpisahkan dari pelabuhan. Kegiatan wisata yang diterapkan yaitu

wisata maritim, kuliner, budaya, dan wisata pelabuhan itu sendiri.

- 2) Pelabuhan sebagai destinasi wisata harus memenuhi syarat dan prinsip-prinsip dari wisata agar terjadi hubungan antara fungsi pelabuhan dengan fungsi wisata. Syarat wisata yaitu harus terdapat “*something to see*” di aplikasikan dengan menyediakan kegiatan wisata berupa galeri pameran maritim, *amphiteater*, *public hall*, *resort*, dan pelabuhan itu sendiri sebagai sebuah atraksi pergerakan manusia dan kapal untuk menikmati wisata maritim yang ada, “*something to do*” di aplikasikan dengan menyediakan fasilitas *restaurant*, *cottage* untuk menikmati keindahan alam, *fitness*, *massage*, menyaksikan pertunjukan pada *amphiteater* dan galeri, dan “*something to buy*” dengan menyediakan area komersil dan *restaurant* sebagai sesuatu yang dapat dibeli untuk dinikmati di pelabuhan ataupun untuk *souvenir*. Prinsip wisata yang di terapkan yaitu *attraction*, atraksi pada pelabuhan di wadah pada fungsi *resort*, galeri, *amphiteater*, *public hall*, dan kegiatan pelabuhan itu sendiri. Selanjutnya *accessibility*, pelabuhan menyediakan akses utama dari wisata itu sendiri yang merupakan bagian yang telah dipadukan dengan fungsi wisata, sehingga telah menyatu dengan manajemen kepelabuhan. Lalu *amenities*, fasilitas akan mendukung eksistensi sebuah tempat wisata dengan disediakannya penginapan berupa *resort*, *resort* menyediakan penginapan sekaligus tempat untuk menikmati wisata maritim sebagai satu paket.
- 3) Penerapan konsep metafora dari “*Sparkling In The Ocean*” pada bangunan berupa:
- Wisata maritim sebagai kilauan cahaya ditengah lautan lepas.
  - Penggunaan material yang menghasilkan kilauan, seperti material kaca dan logam.
  - Adanya atraksi permainan cahaya untuk menghasilkan kilauan

- d) Zonasi massa berdasarkan bentuk kilauan yang menyebar dari titik pusat.
- e) Sirkulasi antar bangunan dibuat menyebar dari titik utama bangunan *public hall*.
- f) Bentuk bangunan menyerupai bentuk imajiner kilauan yaitu menyebar.

Adapun saran yang diperlukan terhadap perancangan Pelabuhan Penumpang Selat Lampa di Natuna adalah perlunya pengembangan Pelabuhan Penumpang ke arah yang lebih baik lagi, mengingat pertumbuhan jumlah penumpang kapal yang tumbuh positif sepanjang tahun. Pelabuhan tidak hanya dipandang sebagai sebuah simpul dari sistem jaringan transportasi air, namun juga dapat dipadukan dengan kegiatan wisata sebagai daya tarik dan penggerak ekonomi sebuah pelabuhan dan daerah.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Badan Pusat Statistik. 2014. Natuna Dalam Angka 2014. BPS Kabupaten Natuna. Natuna
- Badan Pusat Statistik. 2015. Natuna Dalam Angka 2015. BPS Kabupaten Natuna. Natuna
- Badan Pusat Statistik. 2016. Natuna Dalam Angka 2016. BPS Kabupaten Natuna. Natuna
- Rubai. 2013. Perancangan Taman Wisata Budaya Dan Seni Madura Bangkalan Di Kabupaten Bangkalan Tema (*Extending Tradition*). Tugas Akhir Jurusan Teknik Arsitektur Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. Malang
- Sunaryo, Bambang. 2013. Kebijakan Pembangunan Destinasi Pariwisata: Konsep dan aplikasinya di Indonesia, Yogyakarta; Gava Media.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2008 Tentang Pelayaran