

Penerapan Prinsip Arsitektur Metafora dalam Perancangan Fasilitas Penunjang Kawasan Wisata Bahari di Pantai Puru, Amarasi Barat

Brayen Giri¹⁾, Theodora Murni C. Tualaka²⁾, Linda W. Fanggidae³⁾

^{1) 2) 3)} Program Studi Arsitektur, Fakultas Sains dan Teknik, Universitas Nusa Cendana

Abstrak

Perkembangan wisata bahari di Indonesia memiliki potensi besar dalam meningkatkan ekonomi lokal, namun masih banyak kawasan pantai yang minim fasilitas penunjang, termasuk Pantai Puru di Amarasi Barat. Perancangan ini bertujuan merancang fasilitas penunjang kawasan wisata bahari yang mampu meningkatkan kenyamanan pengunjung, mendorong aktivitas ekonomi masyarakat, serta memperkuat identitas kawasan melalui pendekatan arsitektur metafora tangible yang terinspirasi dari gelombang laut, ombak, dan kontur pantai. Metode perancangan meliputi observasi lapangan, studi literatur, studi banding, dan wawancara yang dianalisis menjadi program ruang, zoning, sirkulasi, dan konsep desain. Hasil perancangan berupa kawasan terintegrasi dengan zona primer, sekunder, dan tersier yang memuat fasilitas rekreasi, akomodasi, komersial, dan pendukung, dengan pola sirkulasi grid termodifikasi menyerupai alur gelombang. Bentuk massa, topografi, dan material alami dirancang kontekstual terhadap lingkungan pesisir dan berkelanjutan, sehingga diharapkan mampu meningkatkan daya tarik wisata serta kesejahteraan masyarakat lokal.

Kata-kunci : Pantai Puru, wisata bahari, fasilitas penunjang, arsitektur metafora tangible, kawasan wisata pesisir

Abstract

The development of marine tourism in Indonesia has significant potential to enhance local economies; however, many coastal areas still lack of adequate supporting facilities, including Puru Beach in West Amarasi. This design project aims to plan supporting facilities for a marine tourism area that improve visitor comfort, stimulate local economic activities, and strengthen the area's identity through a tangible metaphor architectural approach inspired by ocean waves, sea swells, and coastal contours. The design method includes field observations, literature review, comparative studies, and interviews, which are analyzed into spatial programs, zoning, circulation, and design concepts. The design outcome is an integrated area consisting of primary, secondary, and tertiary zones accommodating recreational, accommodation, commercial, and supporting facilities, with a modified grid circulation pattern resembling wave flows. Massing forms, artificial topography, and the use of natural materials are designed to be contextual to the coastal environment and environmentally sustainable, with the expectation of enhancing the tourism attraction and improving the welfare of the local community.

Keywords : Puru Beach, marine tourism, supporting facilities, tangible metaphor architecture, coastal tourism area.

Kontak Penulis

Brayen Giri
Program Studi Arsitektur, Fakultas Sains dan Teknik, Universitas Nusa Cendana
Jl. Adi Sucipto, Penfui, Kupang 85111
Telp: +62-812470008665
E-mail : brayengiri05@gmail.com

Pendahuluan

Pariwisata pesisir dan bahari merupakan salah satu sektor pariwisata dengan pertumbuhan tercepat di dunia karena meningkatnya minat wisatawan terhadap destinasi berbasis alam, khususnya pantai dan laut. Di Indonesia, potensi wisata bahari sangat besar seiring karakteristik negara kepulauan dengan keanekaragaman hayati laut yang tinggi serta garis pantai yang panjang. Sejumlah destinasi seperti Raja Ampat, Gili Trawangan, dan Pulau Komodo telah membuktikan kontribusi signifikan wisata bahari terhadap perekonomian lokal dan pelestarian lingkungan.

Namun, pemanfaatan potensi tersebut belum optimal karena banyak kawasan pantai masih minim fasilitas penunjang yang terencana dan terintegrasi, sehingga menurunkan kualitas kunjungan dan daya saing destinasi. Kondisi serupa terjadi di Provinsi Nusa Tenggara Timur, khususnya Kabupaten Kupang, yang memiliki pantai-pantai berpotensi tinggi tetapi belum didukung infrastruktur dan fasilitas wisata yang memadai. Salah satunya adalah Pantai Puru di Kecamatan Amarasi Barat, yang memiliki potensi alam berupa keindahan lanskap, ekosistem bawah laut yang masih terjaga, ombak untuk aktivitas selancar, serta ruang pantai yang luas, namun hingga kini hanya dilengkapi fasilitas dasar yang terbatas.

Oleh karena itu, diperlukan perancangan fasilitas penunjang kawasan wisata bahari yang mampu meningkatkan kenyamanan dan kualitas pengalaman wisata, sekaligus memperkuat identitas kawasan. Pendekatan arsitektur metafora digunakan untuk menerjemahkan elemen alam pantai, seperti gelombang dan kontur pesisir, ke dalam bentuk dan ruang arsitektur yang kontekstual dan berkelanjutan, sehingga diharapkan dapat mendukung pengembangan wisata Pantai Puru serta meningkatkan kesejahteraan masyarakat lokal.

Metode

Penelitian ini menerapkan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan perancangan arsitektur dalam merumuskan desain fasilitas penunjang kawasan wisata bahari di Pantai Puru, Amarasi Barat, melalui penerapan konsep arsitektur metafora. Proses pengumpulan data dilakukan melalui observasi lapangan, kajian literatur, studi kasus pada fasilitas penunjang kawasan wisata bahari, wawancara terbatas, serta dokumentasi guna memperoleh data fisik dan nonfisik tapak serta kebutuhan pengguna. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif, meliputi analisis fungsi, aktivitas, kebutuhan dan organisasi ruang, serta karakteristik tapak sebagai landasan penyusunan konsep perancangan. Tahapan perancangan mencakup identifikasi permasalahan, analisis dan sintesis data, perumusan konsep metafora, hingga pengembangan desain dari tahap skematik sampai desain akhir yang mendukung terciptanya pengalaman berwisata yang optimal.

Hasil dan Pembahasan

Hasil dan pembahasan disusun ke dalam empat bagian utama, meliputi lokasi perancangan, analisis tapak, konsep dan pendekatan perancangan, serta hasil desain.

1. Lokasi Perancangan

Lokasi perancangan berada di Desa Merbaun, Kecamatan Amarasi Barat, Kabupaten Kupang, Nusa Tenggara Timur, dengan luas tapak $\pm 5.000 \text{ m}^2$ pada koordinat $10^\circ 21' 17'' \text{ LS}$ dan $123^\circ 41' 02'' \text{ BT}$. Tapak berbatasan dengan lahan kosong dan perkebunan di sisi utara dan selatan, laut di sisi barat, serta perkebunan dan akses jalan desa di sisi timur. Kondisi topografi relatif landai dengan titik tertinggi di bagian utara dan terendah di bagian timur. Secara klimatologis, tapak berada pada iklim tropis dengan suhu rata-rata 28°C dan curah hujan tahunan sekitar 1.586 mm .



Gambar 1. Lokasi Perancangan

Akses menuju tapak hanya melalui satu jalan desa selebar $\pm 5 \text{ m}$ di sisi timur dengan kondisi belum beraspal. Tingkat kebisingan rendah hingga sedang berasal dari lahan sekitar dan jalan masuk, sementara kebisingan tinggi berasal dari arah laut. Vegetasi eksisting didominasi oleh pohon bidara, johar, ketapang, asam, dan kelapa. Utilitas yang tersedia meliputi jaringan listrik PLN dan bak penampungan air bersih yang bersumber dari sumur warga.

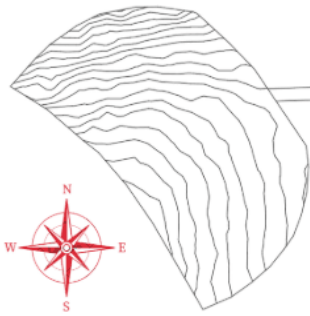
Data nonfisik menunjukkan bahwa masyarakat setempat mengharapkan pengembangan Pantai Puru agar lebih dikenal dan ramai dikunjungi guna meningkatkan perekonomian lokal. Aktivitas utama masyarakat meliputi produksi garam dan penangkapan ikan, dengan suasana kawasan yang diharapkan bersifat hidup, nyaman, dan memberikan pengalaman positif bagi pengunjung.

2. Analisis Perancangan Tapak

Analisis tapak dilakukan berdasarkan kondisi eksisting yang ada, kemudian dikaitkan dengan konsep serta pendekatan perancangan yang digunakan. Hasil dari analisis tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut;

Analisis Topografi

Kontur pada tapak perancangan memiliki kemiringan yang cukup landai dengan titik tertinggi pada bagian utara dan yang titik terendah pada bagian timur.

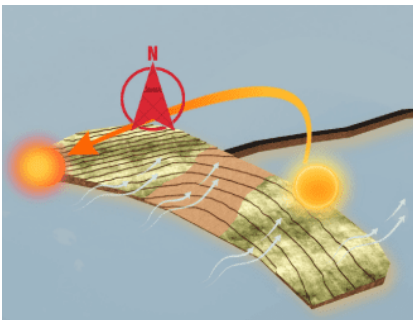


Gambar 2. Analisis Topografi

Lahan dengan kontur bervariasi memungkinkan untuk menciptakan desain yang lebih menarik secara visual dan tidak terlihat kaku.

Analisis Klimatologi

Site memiliki pencahayaan alami yang cukup baik sepanjang hari, terutama pada area yang terbuka tanpa halangan vegetasi lebat. Pada site angin yang dominan adalah Angin laut yang bergerak dari laut menuju daratan atau dari Barat menuju Timur. Fenomena ini umumnya terjadi pada siang hari. Kecepatan angin pada site adalah 6m/s. Suhu rata-rata tahunan pada tapak adalah 28°C. Dalam setahun, curah hujan yang terjadi adalah 1.586 mm.



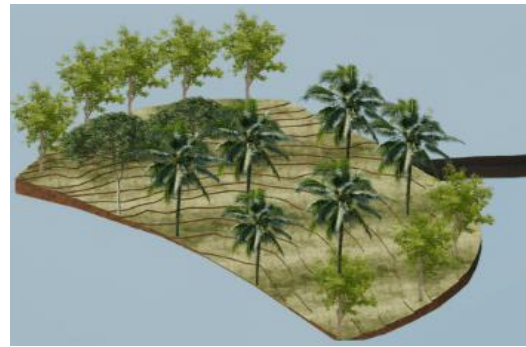
Gambar 3. Analisis Klimatologi

Pemanfaatan Angin untuk desain ruang terbuka, Pemanfaatan curah hujan dalam site dengan membuat bak penampungan air hujan. Semua Alternatif digunakan dengan pertimbangan:

- Sumber energi terbarukan
- Ramah Lingkungan
- Menjadi Identitas lokal yang khas bagi kawasan
- Mengurangi ketergantungan pada sumber air utama

Analisis Vegetasi

Vegetasi yang ada dalam site bervariasi dan penempatan dari vegetasi tersebut kurang strategis.



Gambar 4. Analisis Vegetasi

Dalam perancangan ini, vegetasi ditata ulang dengan membuang Vegetasi yang tidak diperlukan agar vegetasi tertata secara rapi sesuai kebutuhan perancangan dan dapat berjalan sesuai fungsinya.

Analisis Aksesibilitas

Site hanya dapat diakses dari sisi Timur. Hanya terdapat satu akses untuk masuk dan keluar site. Akses keluar dibuat terpisah antara mobil dan motor dengan pertimbangan agar tidak terjadi kemacetan pada gerbang masuk.



Gambar 5. Analisis Aksesibilitas

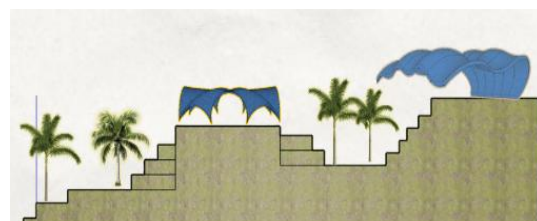
Analisis Sirkulasi

Pola sirkulasi yang ada dalam site merupakan pola sirkulasi linear yang dimana berjalan lurus dalam satu arah utama dari akses masuk langsung menuju ke arah Pantai. Pola sirkulasi yang dipakai adalah pola grid dengan pertimbangan:

- Semua titik pada site mudah dijangkau dari berbagai arah
- Meningkatkan konektivitas antar zona

Konsep Perancangan

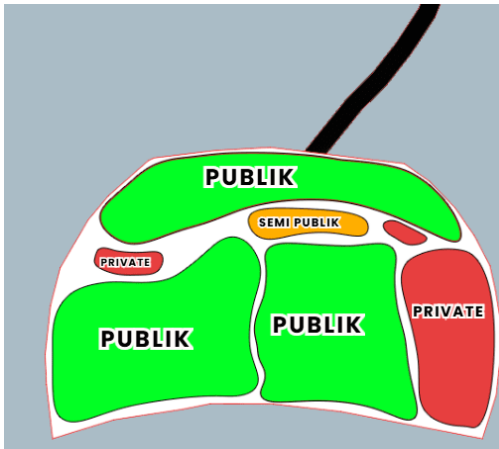
Konsep Topografi



Gambar 6. Konsep Topografi

Kontur pada tapak dirancang dengan polnaik turun yang dinamis, terinspirasi dari gerakan alami gelombang laut.

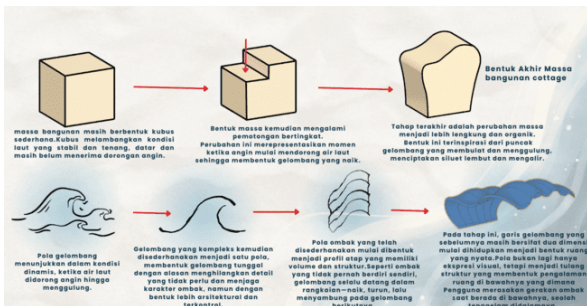
Konsep Zoning



Gambar 7. Konsep Zoning

Konsep zoning dirancang dengan tujuan pemisahan ruang yang jelas, namun tetap menjaga keterhubungan antar zona agar aktivitas pengguna berjalan dengan efisien dan nyaman. Pembagian zona disusun berdasarkan fungsi.

Konsep Massa Bangunan



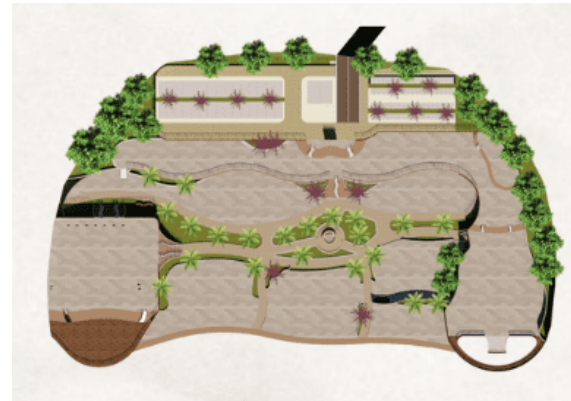
Gambar 8. Konsep Massa Bangunan

Konsep Material



Gambar 9. Konsep Material

Konsep Vegetasi



Gambar 10. Konsep Vegetasi

Konsep Penerapan Pendekatan

Terdapat beberapa prinsip dalam pendekatan arsitektur metafora yang perlu diperhatikan sebagai berikut:

Pemindahan Makna

Dalam perancangan ini elemen yang akan digunakan sebagai ide desain adalah ombak, alasan pemilihan ombak sebagai ide desain karena Pantai Puru identik dengan ombaknya yang sangat deras.

Subjek 1 (ombak) membawa makna: Dinamis, bergerak, berirama, memiliki bentuk alami dan organik, penuh energi.

Subjek 2 (bangunan) awalnya adalah objek statis dan kaku. Tapi melalui metafora, makna ombak dipindahkan ke bangunan, sehingga bangunan itu:

- Memiliki bentuk yang melengkung atau mengalir
- Mencerminkan kekuatan atau ekspresi alam
- Bisa menimbulkan kesan dramatis atau emosional

Dalam contoh ini, "arsitektur metafora" bekerja dengan cara mengambil sifat ombak (dinamis, melengkung, hidup) dan menerapkannya pada bangunan, agar bangunan itu tak hanya berfungsi sebagai ruang, tapi juga menyampaikan makna visual dan emosional seperti ombak.



Gambar 11. Konsep Pemindahan Makna

Persepsi Subjek

Prinsip persepsi subjek dalam pendekatan arsitektur metafora menekankan bagaimana pengalaman, emosi, dan interpretasi pengguna menjadi dasar pembentukan makna ruang. Gelombang tidak hanya dipahami sebagai fenomena fisik, tetapi juga sebagai simbol ketenangan, ritme alami,

serta energi yang terus bergerak. Oleh karena itu, bentuk, ruang, dan atmosfer yang dihasilkan dalam desain diupayakan mampu memicu persepsi tersebut melalui elemen visual, material, dan sirkulasi yang mengalir.

Pengunjung diharapkan merasakan sensasi kedekatan dengan alam pesisir, seolah ruang-ruang yang mereka masuki mengikuti irama ombak: lembut, dinamis, dan menyatu dengan lanskap bahari. Dengan demikian, metafora gelombang tidak hanya tampil sebagai bentuk, tetapi hadir sebagai pengalaman yang ditangkap melalui persepsi subjek, memperkaya interaksi pengunjung dengan lingkungan wisata secara emosional

Salah satu contoh penerapan prinsip ini dalam perancangan ini adalah Jalur pedestrian yang dirancang dengan pola yang tidak kaku.



Gambar 12. Konsep Persepsi Subjek

Penyampaian Pesan

Prinsip penyampaian pesan dalam arsitektur metafora berfokus pada bagaimana makna dan nilai yang ingin dihadirkan oleh desain dapat tersampaikan secara jelas kepada pengguna melalui bentuk, ruang, dan pengalaman. Dalam konteks perancangan fasilitas penunjang kawasan wisata bahari dengan metafora gelombang, pesan utama yang disampaikan adalah karakter dinamis, harmonis dari lingkungan pesisir. Gelombang dipahami sebagai simbol kehidupan bahari yang terus bergerak, sekaligus representasi hubungan manusia dengan alam laut yang tidak pernah terputus. Oleh karena itu, tiap elemen desain mulai dari bentuk atap, pola sirkulasi, pemilihan material, hingga tata lanskap diformulasikan agar mampu mengkomunikasikan pesan tentang kekuatan, ketenangan, dan keindahan laut. Dengan demikian, penyampaian pesan metafora gelombang bertujuan agar pengguna bukan hanya melihat bentuk, tetapi memahami nilai yang terkandung di dalamnya bahwa kawasan ini merayakan identitas bahari serta mendorong kesadaran akan pentingnya menjaga lingkungan pesisir.



Gambar 13. Konsep Penyampaian Pesan

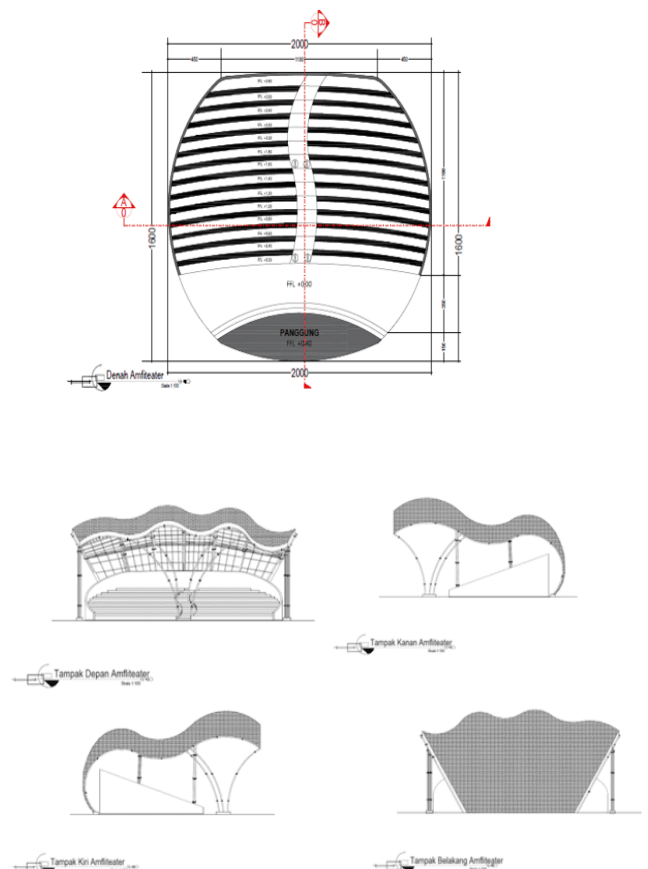
Hasil Perancangan

Siteplan



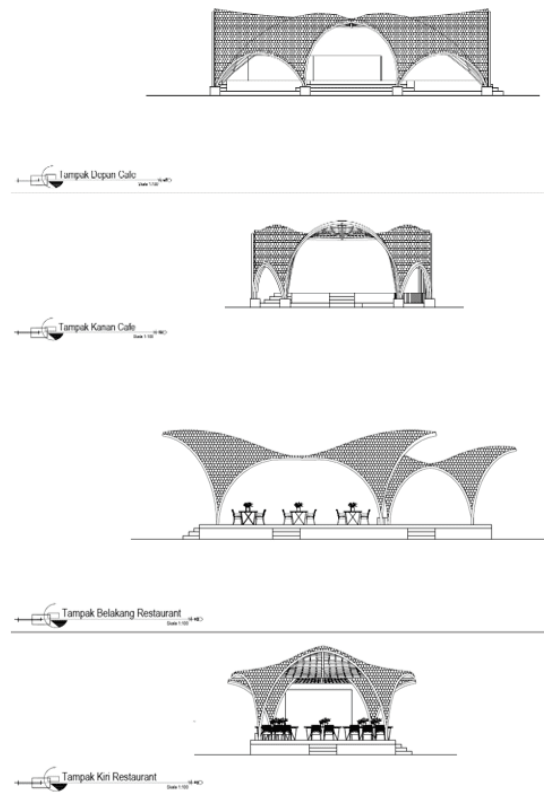
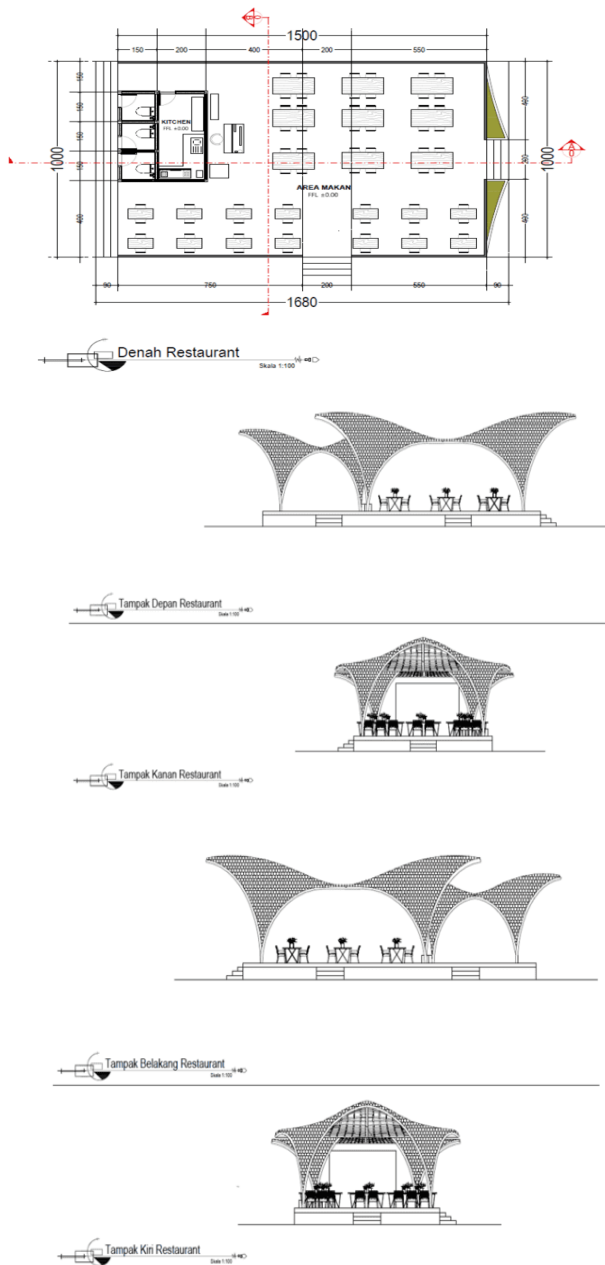
Gambar 14. Siteplan

Desain Bangunan Amfiteater



Gambar15. Denah dan Tampak Bangunan Amfiteater

Desain Bangunan Restaurant

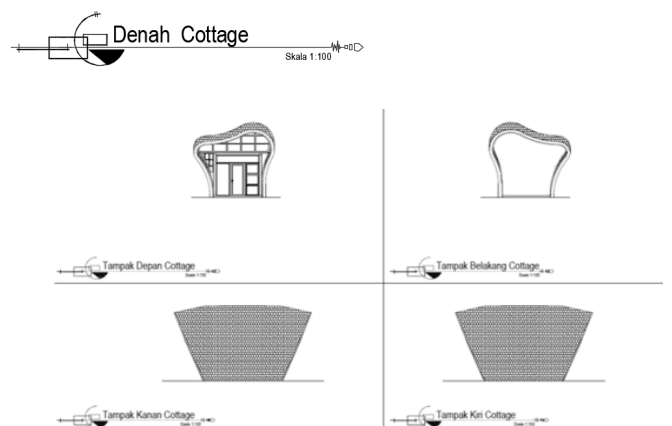
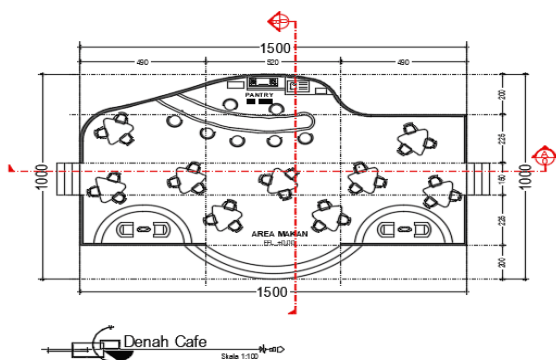


Gambar 17. Denah dan Tampak Bangunan Cafe

Desain Bangunan Cottage

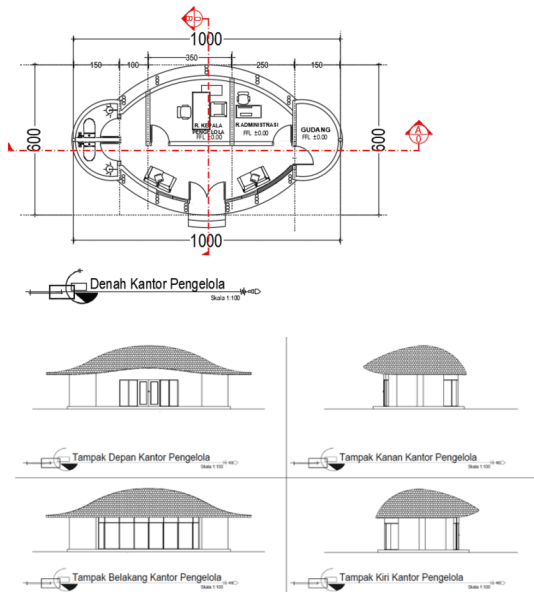
Gambar16. Denah dan Tampak Bangunan Restaurant

Desain Bangunan Café



Gambar18. Denah dan Tampak Bangunan Cottage

Desain Bangunan Kantor Pengelola



Gambar19. Denah dan Tampak Bangunan Kantor Pengelola

Tampilan Eksterior



Gambar 20. Perspektif Eksterior



Gambar 21. Perspektif Interior

Penutup

Perancangan fasilitas penunjang kawasan wisata bahari dengan pendekatan arsitektur metafora merupakan upaya untuk menghadirkan pengalaman ruang yang tidak hanya fungsional, tetapi juga memiliki nilai estetika, identitas, dan kedekatan emosional dengan karakter kawasan pesisir. Konsep metafora yang diambil dari elemen-elemen laut seperti gelombang, ombak, dan dinamika pergerakan air berhasil diterjemahkan ke dalam gubahan massa bangunan, sistem sirkulasi, serta pemilihan material yang ramah lingkungan, sehingga membentuk kesatuan tema yang kuat pada kawasan.

Daftar Pustaka

UNWTO. (2020). International tourism highlights: 2020 edition. World Tourism Organization. <https://www.unwto.org>

ANTARA News. (2016, January 04). Indonesia aims to attract more foreign tourist arrivals to Raja Ampat. <https://en.antaranews.com/amp/news/342018/indonesia-aims-to-attract-more-foreign-tourist-arrivals-to-raja-ampat>

Jurnal Abdimas Pariwisata. (2025). Potensi wisata bahari di Gili Trawangan, Lombok. Journal of Abdimas Pariwisata.

Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia. (2025). Potensi dan pengembangan wisata bahari di Indonesia. Kemenparekraf RI. <https://api.kemenpar.go.id/storage/app/uploads/public/683/693/9eb/6836939eb5f34869982374.pdf>

Hanif, S. M., & Widodo, S. (2025). SWOT analysis of Indonesian coastal tourism destination marketing. Sinergi International Journal of Economics, 2(3). <https://doi.org/10.61194/economics.v2i3.207>

Dinas Pariwisata Kabupaten Kupang. (2023). Profil destinasi wisata Kabupaten Kupang. Pemerintah Kabupaten Kupang.

- Pos Kupang. (2021, August 14). Pantai Puru di Amarasi Barat masih alami dan berpotensi jadi destinasi unggulan. Pos Kupang. <https://kupang.tribunnews.com>
- Pos Kupang. (2021, August 14). Potensi dan tantangan pengembangan Pantai Puru di Amarasi Barat. Pos Kupang. <https://kupang.tribunnews.com>
- Dinas Pariwisata Kabupaten Kupang. (2023). Profil dan potensi wisata pantai di Kabupaten Kupang. Pemerintah Kabupaten Kupang.
- Antoniades, A. C. (1992). *Poetics of architecture: Theory of design*. Van Nostrand Reinhold.
- Jencks, C. (1980). *The language of post-modern architecture*. Rizzoli.
- Hershberger, R. G. (1999). *Design principles for architecture*. McGraw-Hill.
- Lawson, B. (2001). *The language of space*. Architectural Press.
- Djou, M. M. (2013). Pengembangan wisata bahari berbasis potensi lokal. Universitas Nusa Cendana.
- Purwahita, A. A. N. (2017). Pengembangan wisata bahari di Indonesia. Universitas Udayana.
- Kementerian Kelautan dan Perikanan Republik Indonesia. (2021). Peraturan Menteri Kelautan dan Perikanan Republik Indonesia Nomor 55 Tahun 2021 tentang Penyelenggaraan Wisata Bahari. Kementerian Kelautan dan Perikanan RI.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2016). Wisata bahari. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Menurut Yoeti dalam Sulistiyana (2015), fasilitas wisata adalah “semua fasilitas yang fungsinya memenuhi kebutuhan wisatawan yang tinggal untuk sementara waktu di daerah tujuan wisata yang dikunjunginya, dimana mereka dapat santai menikmati dan berpartisipasi dalam kegiatan yang tersedia di daerah tujuan wisata tersebut” (Yoeti dalam Sulistiyana, 2015).
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2024). Fasilitas penunjang. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Neufert, E. (2002). *Data Arsitek Jilid 2* (edisi Bahasa Indonesia). Jakarta: Erlangga.
- Dinas Pariwisata Kabupaten Lamongan. (2023). Profil destinasi wisata Kabupaten Lamongan. Pemerintah Kabupaten Lamongan.
- Wisata Bahari Lamongan. (n.d.). About WBL. Diakses dari <https://wisatabahari-lamongan.com>
- Encyclopaedia Britannica. (n.d.). Bunaken National Park. Diakses dari <https://www.britannica.com/place/Bunaken-National-Park>
- Indonesia Travel. (n.d.). Taman Nasional Bunaken. Diakses dari <https://www.indonesia.travel/gb/en/destinations/sulawesi/manado/bunaken-national-park>
- Classe, A. (2000). *Metaphor in architecture: Language and design*. Architectural Press.
- Harmanta, F. (2019). *Metafora dalam arsitektur kontemporer*. Universitas Indonesia Press.
- Boadbent, G. (1990). *Design in architecture: Architecture and the human sciences*. John Wiley & Sons.
- Antoniades, A. C. (1992). *Poetics of architecture: Theory of design*. Van Nostrand Reinhold.