

TERMINAL PENUMPANG ANGKUTAN LAUT DI TAHUNA (Arsitektur Perilaku)

Almiritia Dalip
Rachmat Prijadi
Hendriek H. Karongkong

ABSTRAK

Perkembangan pembangunan bidang transportasi laut yang semakin pesat dewasa ini menuntut adanya sistem penunjang sarana dan prasarana transportasi laut yang memadai, sehingga dapat mewujudkan sistem pelayaran yang aman dan layak. Kabupaten Kepulauan Sangihe sebagai wilayah kepulauan memiliki banyak keuntungan dan kerugian dalam berbagai hal. Keberadaan pelayaran sebagai salah satu penghubung antar pulau memiliki peran besar bagi aspek-aspek kehidupan di daerah ini baik, ekonomi, politik, sosial budaya, pendidikan, dan pertahanan keamanan. Ketergantungan akan sarana transportasi laut sangat dirasakan bagi masyarakat di Kabupaten Kepulauan Sangihe. Menigkatnya jumlah penumpang, mengakibatkan jumlah kapal pun meningkat sebagai bentuk pemenuhan kebutuhan akan sarana transportasi laut. Peningkatan jumlah pelayanan kapal dan penumpang ini menjadi masalah yang cukup jelas yang mengakibatkan kondisi terminal yang ada menjadi sangat padat, dengan kata lain kapasitas gedung terminal yang sebagai titik awal dan akhir dimulainya aktivitas pelayaran, tidak mampu lagi menampung lonjakan kenaikan penumpang.

Hal lain yang juga menjadi masalah adalah perilaku pemakai yang kurang memperhatikan fungsi dari fasilitas yang ada di terminal sehingga kerap kali mengganggu kenyamanan dan aktivitas pemakai lain. Oleh sebab itu perlu diadakan suatu perancangan terminal yang baru sebagai solusi pemecahan masalah-masalah yang ada di terminal, sehingga di harapkan bisa menjadi terminal yang baik. Baik disini tidak terbatas dengan perbaikan fisik terminal saja, diperlukan juga usaha untuk mengelola terminal agar menjadi sebuah terminal yang nyaman dan menyenangkan untuk dikunjungi. Tema atau konsep yang diterapkan dalam perancangan objek ini adalah Arsitektur Perilaku. Dari konsep ini disimpulkan untuk mendapatkan kapasitas bangunan yang memadai, kondisi sirkulasi yang tertib, nyaman, serta penggunaan fasilitas yang sesuai dengan fungsinya.

Kata kunci: Angkutan laut, Arsitektur Perilaku, Terminal Penumpang

A. PENDAHULUAN

Kabupaten Kepulauan Sangihe merupakan salah satu wilayah yang letaknya terpencil di tengah lautan, berada diantara Pulau Sulawesi dan Pulau Mindanao (Republik Philipina) sehingga Kabupaten Kepulauan Sangihe dikategorikan sebagai daerah perbatasan. Sebagai wilayah kepulauan maka transportasi laut menjadi sarana yang vital untuk menghubungkan antar pulau-pulau disekitarnya. Lebih lanjut, sesuai dengan Laporan Bulanan Lalu Lintas Angkutan Laut Pelabuhan Tahuna tahun 2014, jumlah kapal yang melayani aktivitas pelayaran di Pelabuhan Tahuna mengalami peningkatan. Peningkatan ini bertujuan untuk memenuhi tuntutan lonjakan permintaan penumpang dalam memenuhi kebutuhan akan alat transportasi laut.

Meskipun terjadi peningkatan jumlah kapal, artinya meningkat pula pengguna kapalnya, namun terminalnya tidak mengalami peningkatan baik dari segi fasilitas maupun kapasitas. Peningkatan jumlah penumpang ini mengakibatkan kondisi pada terminal yang ada saat ini menjadi sangat padat pada jam-jam tertentu sehingga terkadang terjadi ketidaknyamanan saat penumpang berada di dalam gedung terminal. Ketidaknyamanan ini membuat sejumlah penumpang lebih memilih untuk menunggu di luar gedung atau area dermaga, karena area ruang tunggu yang sempit. Peningkatan jumlah penumpang ini menjadi masalah yang cukup jelas karena terminal yang kurang mampu menampung dan memberikan kenyamanan bagi penumpang. Apabila di lihat dari segi fasilitas, terminal ini tergolong lengkap karena mampu memenuhi kebutuhan penumpang yang akan berlayar, hanya saja letak dari beberapa fasilitas yang ada di terminal ini kurang tepat sehingga kerap kali menghambat aktivitas pengguna lain.

Berdasarkan tinjauan melalui tingkat penggunaan dan perilaku para pemakai terhadap gedung terminal yang sudah ada maka, *Terminal Penumpang Angkutan Laut di Tahuna* diangkat sebagai judul perancangan tugas akhir untuk menjawab permasalahan bagi para pengguna sarana transportasi laut di Tahuna. Dengan mengangkat konsep pendekatan tema *Arsitektur Perilaku*. Arsitektur perilaku adalah arsitektur yang penerapannya selalu menyertakan pertimbangan-

pertimbangan perilaku dalam perancangan sehingga di harapkan dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan dari setiap pengguna mulai dari kebutuhan pelaku itu sendiri terhadap ruang yang di tinjau dan perilaku manusia terhadap lingkungan guna mendapatkan titik nyaman yang mampu mewedahi kebutuhan setiap pemakai dalam sebuah gedung terminal.

B. METODE PERANCANGAN

- Pendekatan perancangan:

1. Pendekatan Tematik melalui pengetahuan tentang Arsitektur Perilaku
2. Analisa Tapak, melakukan pengamatan langsung pada lokasi sehingga kondisi lokasi dan tapak diketahui dengan jelas.
3. Studi Komparasi, mempelajari dengan jelas dan membandingkan objek desain yang sejenis
4. Studi Literatur, mempelajari dan mendapatkan penjelasan dari teori-teori mengenai judul dan tema rancangan.

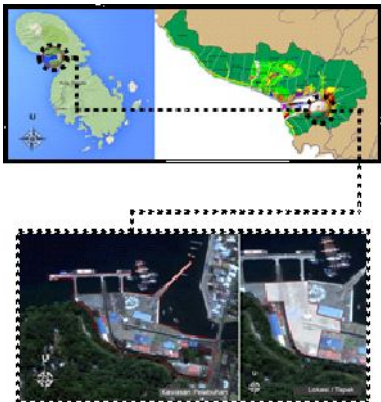
C. KAJIAN PERANCANGAN

1. Deskripsi Objek

Dari pengertian secara etimologi, maka pengertian Terminal Penumpang Angkutan Laut di Tahuna adalah suatu wadah bagi aktifitas proses perpindahan penumpang dari satu sub sistem angkutan ke sub sistem angkutan lain yang berbeda karakteristiknya. Dengan kata lain, dari sarana angkutan laut (kapal penumpang) ke sarana angkutan darat (taxi, bus, kendaraan pribadi dan sebagainya), yang ada di Kota Tahuna.

2. Lokasi dan Tapak

Sesuai dengan judul perancangan Terminal Penumpang Angkutan Laut di Tahuna maka kedudukan lokasi perancangan masih tetap pada lokasi yang sama yaitu di kawasan Pelabuhan Tahuna, tepatnya di Kelurahan Batulewehe, Kecamatan Tahuna Timur.

 <p>Lokasi tapak yang di tetapkan (Sumber : www.google.com)</p>	- Total Luas Site	= 10.199 m ²	
	Total Luas Sempadan	= 1083,4 m ²	
	- Luas Site Efektif	= 9.115,6 m ² = 0,9 Ha	
	KDB	= 50% dari LSE = 50% (9.115,6 m ²) = 4.557,8 m ² = 4.558 m ²	
	KBM	= 1-2 lantai	
	KDH	= 50% dari luas tapak keseluruhan = 50% x (25.376,1 m ²) = 12.688m ²	
	KLB	= 100% = 100% luas tapak = 9.115,6 m ²	
	Besaran Ruang (BR)	= 4.659 m ² . BR < KLB	<i>Selisih</i> 4.457 m ²

D. TEMA PERANCANGAN

1. Pengertian

Arsitektur Perilaku adalah arsitektur yang penerapannya selalu menyertakan pertimbangan-pertimbangan perilaku dalam perancangan. Arsitektur muncul sekitar tahun 1950. Pertimbangan-pertimbangan ini pada awalnya dibutuhkan untuk perancangan obyek-obyek Arsitektur tertentu, misalnya rumah sakit jiwa, rehabilitasi narkoba, penjara, rumah sakit anak, atau pusat autisme. Dalam perkembangannya, ternyata banyak obyek Arsitektur yang dapat didekati dengan pendekatan perilaku didalam perancangannya, misalnya mall, restoran, sekolah, stasiun kereta api dan lain-lain.

Arsitektur Perilaku merupakan gabungan dari dua kata yaitu *Arsitektur* dan *Perilaku*, kedua kata ini memiliki makna yang berbeda, namun ketika digabungkan menghasilkan arti yang baru. Arsitektur berasal dari bahasa Yunani, yaitu "*arche*" artinya bangunan dan "*tecon*" artinya orang yang membangun. Jadi, secara keseluruhan dapat disimpulkan, *Arsitektur Perilaku dapat diartikan sebagai suatu lingkungan binaan yang diciptakan oleh manusia sebagai tempat untuk melakukan*

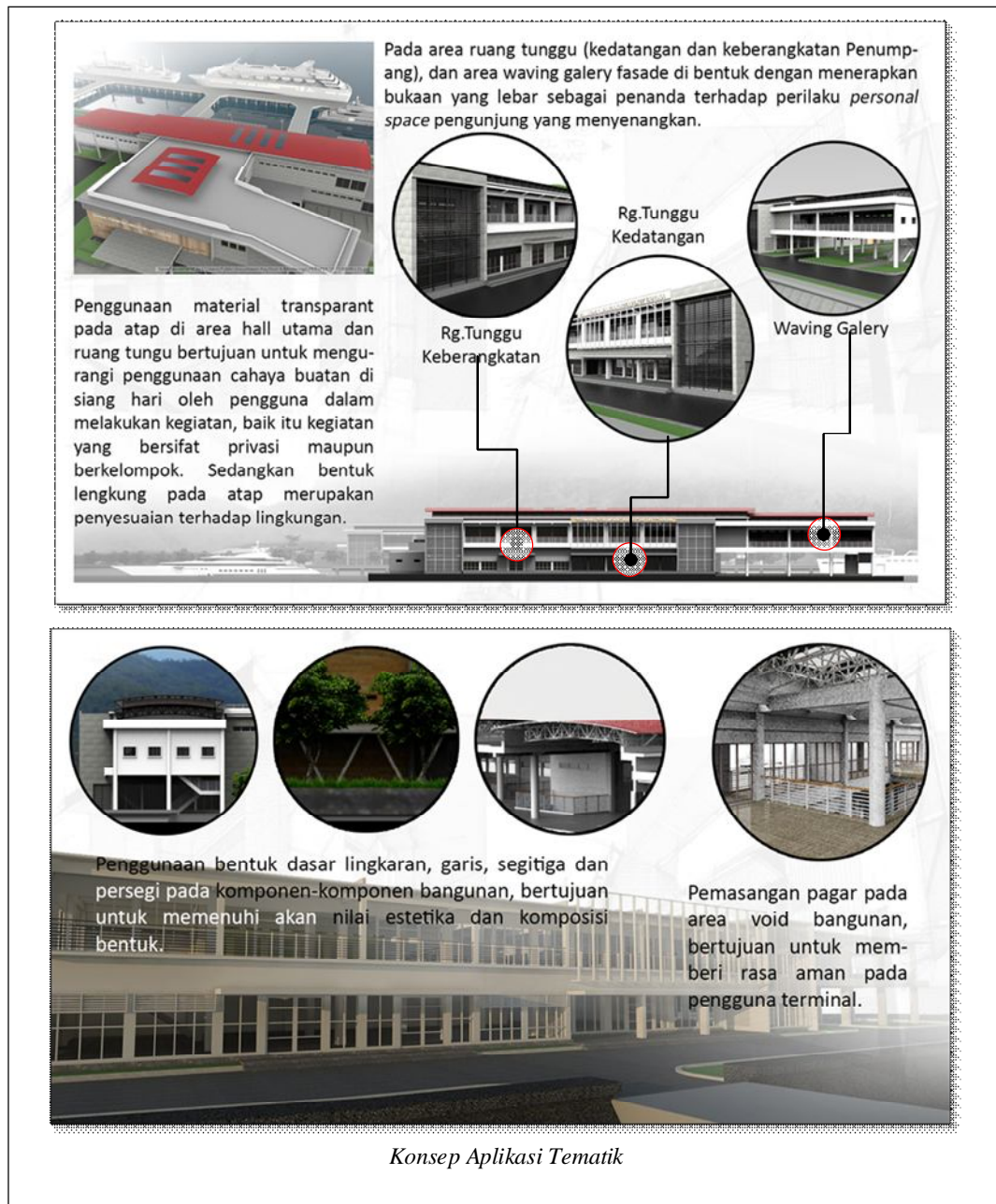
aktivitasnya dengan mempertimbangkan segala aspek dari tanggapan atau reaksi dari manusia itu sendiri menurut pola pikir, karakteristik, ataupun persepsi manusia selaku pemakai.

E. KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

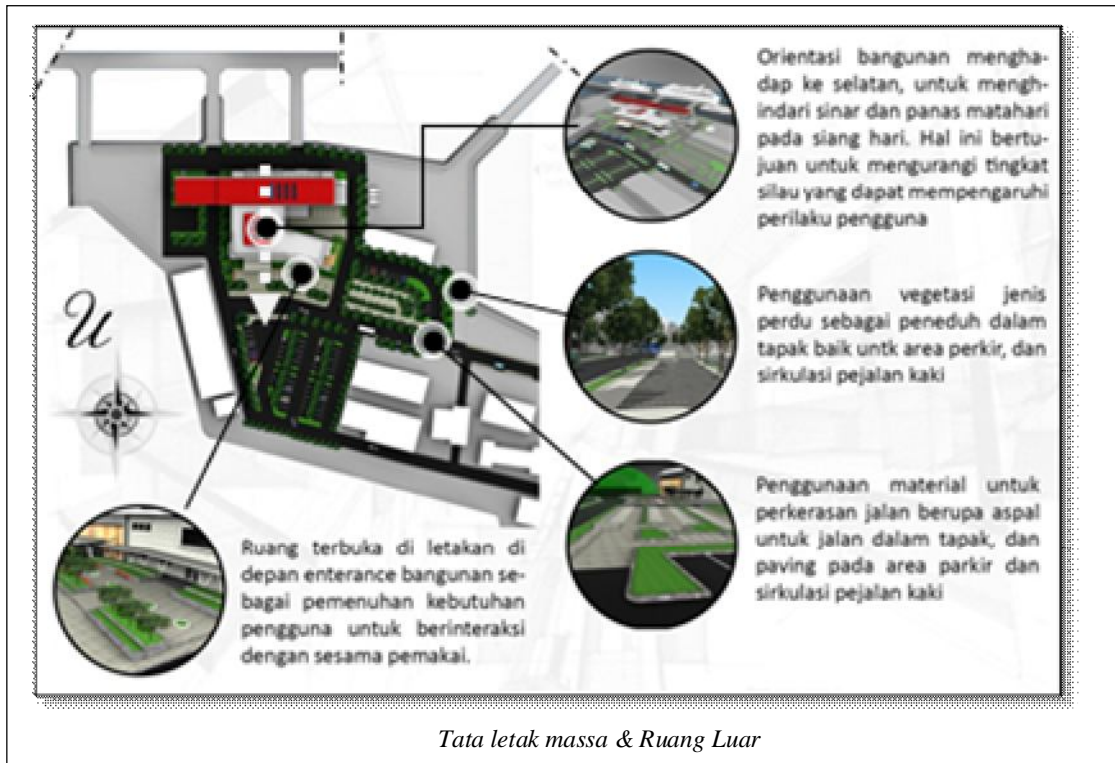
1. Konsep Perancangan

a. Konsep Aplikasi Tematik

Konsep aplikasi tematik yang dilakukan pada objek perancangan adalah berdasarkan perilaku pengguna pada khususnya dan perilaku manusia pada umumnya. Pengaplikasian pendekatan perilaku ini diterapkan pada setiap detail bangunan, seperti: material, tampilan bangunan, tekstur bangunan, bentuk dan ukuran ruang.

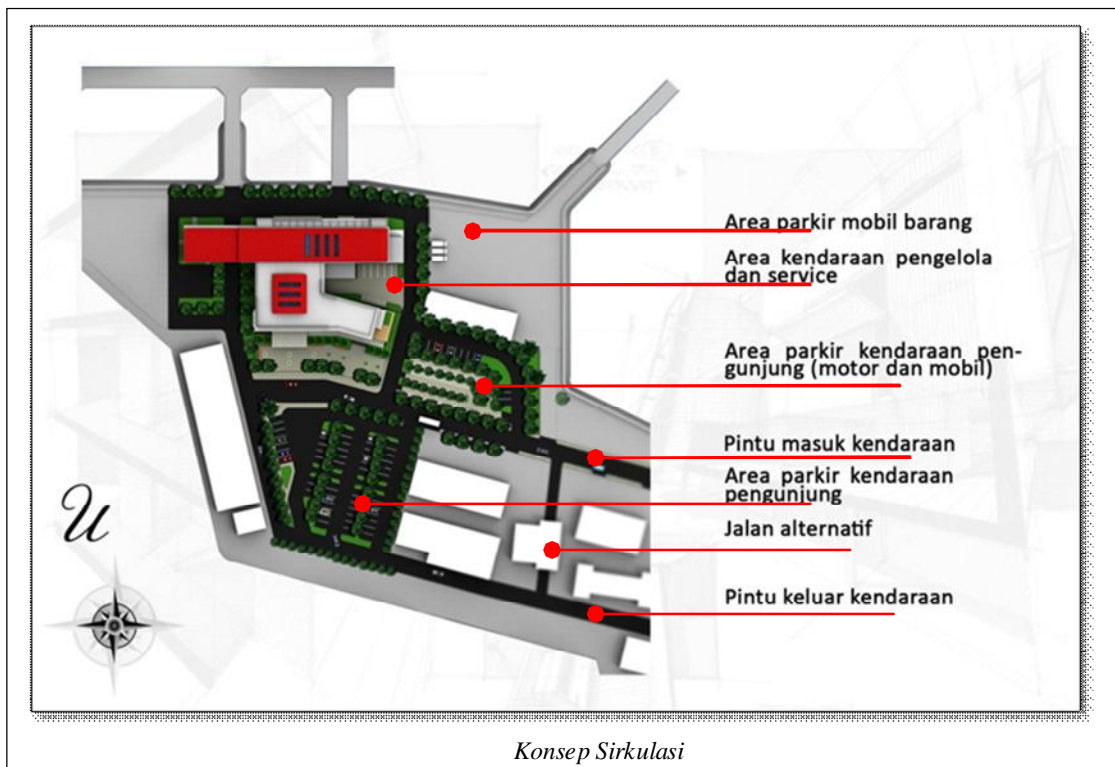


b. Konsep Perancangan Ruang Luar



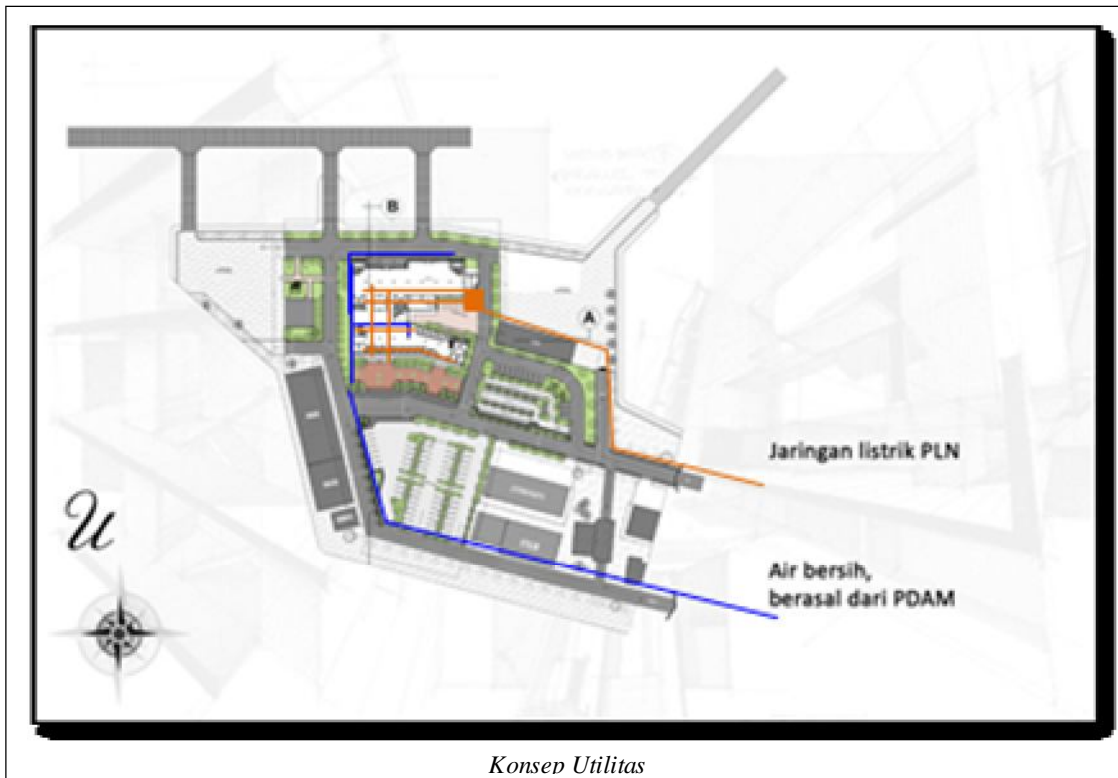
c. Aksesibilitas dan Sirkulasi dalam Tapak

Aksesibilitas pada tapak menggunakan jalur utama yang berada di sisi timur site Jalan tersebut merupakan jalur utama pengunjung. Untuk sirkulasi kedalam site hanya terdapat 1 sirkulasi dengan jalur satu arah. Sedangkan pola sirkulasi di dalam tapak yaitu pola linear.



d. Utilitas Tapak

Sumber utama air bersih yang digunakan untuk toilet umum, dapur restoran, menyiram tanaman dan antisipasi kebakaran, di ambil dari PDAM. Sedangkan untuk aliran listrik menggunakan listrik dari PLN.



e. Selubung Bangunan



F. PENUTUP

Perancangan Terminal Penumpang Angkutan Laut di Tahuna ini merupakan jawaban dari kebutuhan akan sebuah terminal penumpang yang melayani moda transportasi laut di Kabupaten Kepulauan Sangihe, dimana moda transportasi tersebut adalah kapal. Adapun permasalahan utama dari proyek ini adalah kapasitas gedung terminal, dan penggunaan fasilitas terminal yang tidak sesuai dengan fungsinya akibat dari perilaku pengguna, telah coba diselesaikan dengan menggunakan pendekatan tema Arsitektur Perilaku. Permasalahan lain yang muncul mengenai kenyamanan, dan keamanan pengguna terminal, serta kelancaran sirkulasi, coba dijawab melalui penggunaan material struktur, selubung bangunan, dan penggunaan material atap yang di sesuaikan dengan kondisi iklim setempat.

Demikian paparan mengenai perancangan Terminal penumpang Angkutan Laut di Tahuna, tentunya masih banyak kekurangan dan kelemahannya karena keterbatasan pengetahuan dan kurangnya rujukan atau referensi yang berkaitan dengan objek maupun tema perancangan. Sekiranya kritik dan saran yang membangun dapat menyempurnakan perancangan ini di hari depan. Besar harapan, hasil dari perancangan Terminal Penumpang Angkutan Laut di Tahuna ini mampu menjadi solusi dan jawaban yang tepat bagi permasalahan yang dihadapi oleh masyarakat di Kabupaten Kepulauan Sangihe, terutama yang berhubungan dengan sarana transportasi laut.

DAFTAR PUSTAKA

- Antonius N. Tandal, 2011, *Arsitektur Berwawasan Perilaku (Behaviorisme)*, Manado, UNSRAT
- Amiranti, 2011, *Catatan Kuliah Arsitektur Perilaku S-2*, ITS.
- Ching, Francis D. K. 1979. *Architecture: Form, Space and Order, versi bahasa Indonesia oleh Ir. Paulus Hanoto A.* Jakarta: Erlangga.
- DH and Ross, 1974, *Designing for Human Behavior*. Stroudsburg
- Donna P. Duerk, *Architectural Programming-Information Management for design*
- Ir. Dwi Lindarto Hadinugroho, 2002. *Pengaruh Lingkungan Fisik Pada Perilaku Suatu Tinjauan Arsitektural* (PDF)
- J.M.Laurens, *Arsitektur dan Perilaku Manusia*
- Neufert, Ernst. 1996. *Data Arsitek Jilid 1*. Jakarta : Erlangga.
- Neufert, Ernst. 1996. *Data Arsitek Jilid 2*. Jakarta : Erlangga.
- RTRW Kota Tahuna 2013-2032
- Y.B Mangun Wijaya, 1995, *Arsitektur Berwawasan Perilaku*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama (GPU).
- Zeisel, John. 1981. *Inquiry By Design: Tools For Environment-Behaviour Research*. Cambridge: The Press Syndicate Of The University Of Cambridge.