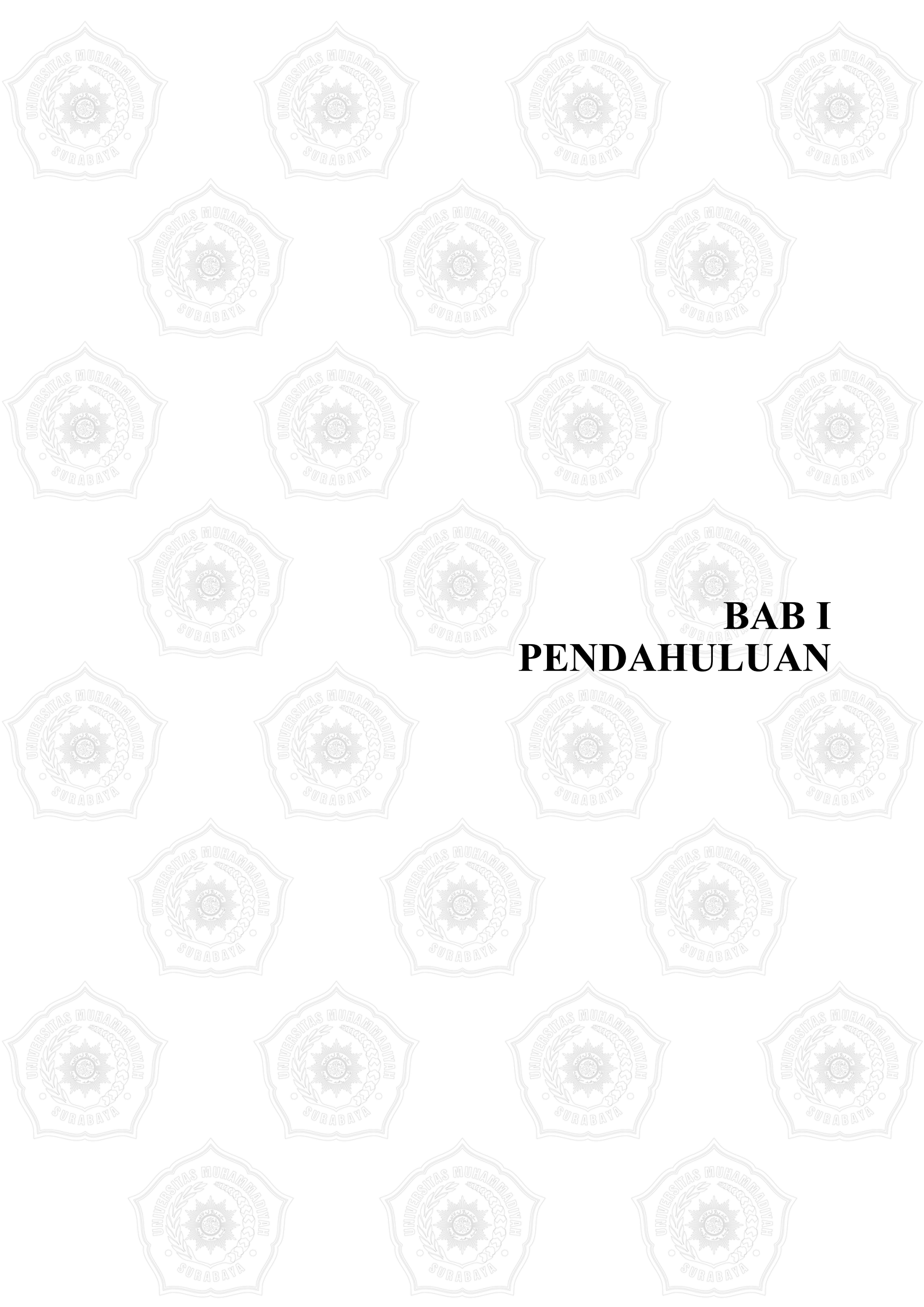




BAB I

PENDAHULUAN

BAB I PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Kawasan pesisir merupakan kawasan transisi antara daratan dan perairan yang berperan sebagai elemen *edges* dalam struktur spasial kawasan (Lynch, 1960). Dalam konteks perancangan kota, *edges* juga berperan dalam membentuk pengalaman pengunjung terhadap ruang publik (Carmona et al., 2010). Penelitian mengenai *Permeability of Waterfronts* atau keterhubungan ruang di waterfront menunjukkan bahwa desain kawasan tepi air yang menggabungkan antara daratan dan udara mempengaruhi cara ruang itu diakses serta dimanfaatkan oleh masyarakat. Hal ini mencerminkan sifat hubungan antar fungsi ruang di kawasan tepi air (Dubinina et al., 2022).

Salah satu kota di Indonesia yang memiliki potensi wisata besar dalam sektor pariwisata adalah Kota Surabaya. Salah satu destinasi wisata yang menjadi ikon kota tersebut adalah Taman Hiburan Pantai Kenjeran. Wisata Pantai Kenjeran merupakan satu satunya tempat wisata pantai yang ada di Kota Surabaya, yang menawarkan daya tarik wisata dengan pemandangan pantai yang terletak di sebelah utara Kota Surabaya (Sajidah, 2025). Penataan ruang di kawasan wisata Pantai Kenjeran Baru Surabaya, telah dilakukan perbaikan dan zoning ruang seperti area parkir kendaraan, trotoar atau pedestrian di sepanjang tepi laut, ruang berhenti/lihat laut (*view point*) di *edges* pesisir, kios pedagang kaki lima, fasilitas kebersihan dan penerangan, serta area bermain keluarga dan fasilitas kuliner. Kelemahan utamanya mengenai promosi pariwisata yang kurang optimal termasuk persaingan ketat dari destinasi wisata lain, serta keterbatasan pengelolaan dan pemeliharaan infrastruktur wisata yang ada. (Yunita et al., 2024). Meskipun jumlah pengunjung menunjukkan pemulihan setelah pandemi, laporan menyebut bahwa kunjungan ke kawasan wisata Taman Hiburan Pantai Kenjeran Kota Surabaya menunjukkan penurunan dalam beberapa tahun terakhir. (Sajidah, 2025).

Penelitian ini menempatkan *edges* sebagai elemen spasial utama yang mencakup kualitas fisik, kualitas visual dan fungsi, yang berpengaruh terhadap cara pengunjung memaknai dan merasakan kawasan pesisir tersebut. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan umpan balik terhadap penataan ruang wisata pantai termasuk bagaimana penataan tersebut dapat ditingkatkan agar kenyamanan dan pengalaman pengunjung menjadi lebih positif.

1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana persepsi pengunjung terhadap karakteristik edges Taman Hiburan Pantai Kenjeran
2. Apa saja faktor karakteristik edges yang mempengaruhi kenyamanan dan pengalaman pengunjung di kawasan THP Kenjeran?
3. Bagaimana implikasi hasil analisis dalam menunjang penataan kawasan THP Kenjeran?

1.3. Tujuan Penelitian

1. Menganalisis persepsi pengunjung terhadap karakteristik edges Taman Hiburan Pantai Kenjeran
2. Menganalisis faktor dari karakteristik edges yang mempengaruhi kenyamanan dan pengalaman pengunjung Taman Hiburan Pantai Kenjeran
3. Menyusun implikasi penataan kawasan THP Kenjeran berdasarkan hasil analisis *edges* dan pengalaman pengunjung

1.4. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu arsitektur lingkungan dan perilaku, khususnya dalam kajian ruang publik pesisir. Hasil penelitian akan memperkaya pemahaman teoritis mengenai peran elemen *edges* pesisir yang memengaruhi kenyamanan dan pengalaman pengunjung pada kawasan wisata.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi masukan strategis bagi pemerintah kota, pengelola kawasan wisata, dan pihak perencana dalam merancang serta mengelola kawasan pesisir, khususnya Pantai Kenjeran Baru. Temuan mengenai hubungan antara edges pesisir dapat dimanfaatkan untuk menyusun strategi penataan ruang tepi pantai yang lebih responsif terhadap kebutuhan pengguna serta mendukung aktivitas wisata berkelanjutan. Bagi masyarakat, penelitian ini memberikan pemahaman tentang pentingnya kualitas ruang dan fungsi tepi pesisir dalam menciptakan pengalaman ruang yang nyaman. Dengan demikian, hasil penelitian dapat berkontribusi terhadap peningkatan kualitas lingkungan, ekonomi lokal dan interaksi sosial yang lebih baik di kawasan Kenjeran.

3. Manfaat bagi Mahasiswa

Bagi mahasiswa, terutama yang terlibat dalam arsitektur, penelitian ini berfungsi sebagai referensi akademis untuk memahami interaksi antara ruang tepi pantai. Melalui penelitian ini, mahasiswa juga dapat mengembangkan keterampilan berpikir analitis dan kritis, serta kemampuan merancang ruang publik pesisir yang lebih kontekstual dan responsif yang memenuhi kebutuhan masyarakat dan menanggapi dinamika kawasan wisata.

1.5. Batasan Penelitian

Penelitian ini hanya menganalisis persepsi pengunjung tentang edges di kawasan Taman Hiburan Pantai Kenjeran, Surabaya. Penelitian ini fokus pada elemen - elemen edges yang membentuk batas wilayah, termasuk aspek fisik, visual, dan fungsi. Penelitian ini dilaksanakan dari bulan November 2025 – Mei 2026. Penelitian ini memiliki keterbatasan pada rekomendasi desain. Dengan demikian, pembahasan terkait bahan, penataan lanskap, elemen, dan bentuk tidak dikaji dalam penelitian ini.

1.6. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Wisata Kenjeran Baru, Surabaya, Jawa Timur, yaitu daerah perkotaan tepi laut yang menjadi peralihan antara daratan dan lautan. Pemilihan tempat diambil berdasarkan keterkaitan sebagai tujuan wisata utama di Surabaya, dengan elemen-elemen yang berpengaruh pada pengalaman pengunjung, seperti pantai, jalur tepi laut, dan sarana rekreasi. Wisata Kenjeran Baru memiliki luas 23.836,73 m².

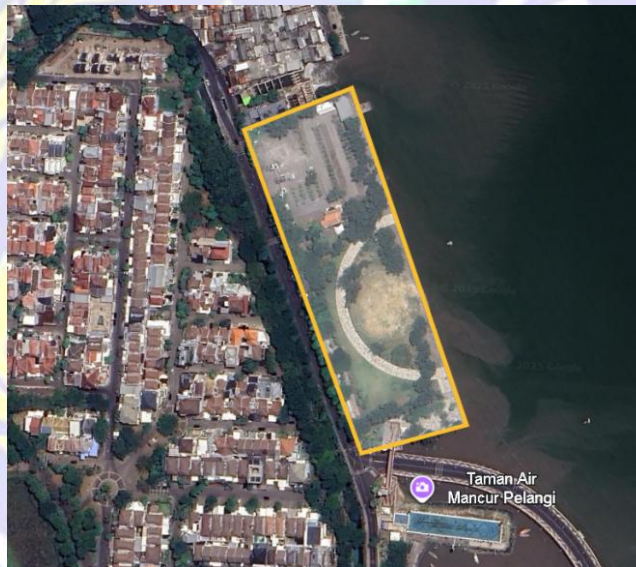


Gambar 1.1 Peta Jawa Timur
Sumber: Google Earth (2025)

**PERSEPSI PENGUNJUNG TERHADAP EDGES PESISIR
KENJERAN DALAM MENUNJANG PENATAAN KAWASAN
TAMAN HIBURAN PANTAI KENJERAN**



Gambar 1.2 Peta Surabaya
Sumber: Google Earth (2025)



Gambar 1.3 Lokasi Taman Hiburan Pantai Kenjeran
Sumber: Google Earth (2025)