

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan Pariwisata

2.1.1. Pengertian Pariwisata

Pariwisata menurut UU RI No 10 Tahun 2009 ialah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, Pemerintah, dan Pemerintah Daerah.

Pariwisata juga merupakan suatu kegiatan manusia yang melakukan perjalanan ke dan tinggal di daerah tujuan di luar lingkungan kesehariannya. (UNWTO, 2003)

Suyitno (2001) dalam (Amin, 2014) tentang Pariwisata sebagai berikut :

- a. Bersifat sementara, bahwa dalam jangka waktu pendek pelaku wisata akan kembali ke tempat asalnya.
- b. Melibatkan beberapa komponen wisata, misalnya sarana transportasi, akomodasi, restoran, obyek wisata, souvenir dan lain-lain.
- c. Memiliki tujuan tertentu yang intinya untuk mendapatkan kesenangan.
- d. Tidak untuk mencari nafkah di tempat tujuan, bahkan keberadaannya dapat memberikan kontribusi pendapatan bagi masyarakat atau daerah yang dikunjungi, karena uang yang di belanjakannya dibawa dari tempat asal.

2.1.2. Klasifikasi Pariwisata

Berikut adalah klasifikasi destinasi pariwisata menurut *World Tourism Organization* (UNWTO) :

- a. Kawasan Perairan/Bahari (*coastal zone*)
- b. Kawasan Pantai (*Beach destination and sites*)
- c. Gugusan Kepulauan (*Small Island*)
- d. Kawasan Gurun (*Destination in desert arid areas*)
- e. Kawasan Pegunungan (*Mountain destinations*)
- f. Kawasan Taman Nasional (*Natural and sensitive ecological sites*)
- g. Kawasan Ekowisata (*Ecotourism destinations*)
- h. Kawasan Taman Nasional dan Cagar Alam (*Park and protected areas*)
- i. Komunitas disekitar kawasan lindung/ konservasi (*Communities within or adjacent to protected area*)
- j. Jalur atau rute perjalanan (*Trail and routes*)
- k. Situs peninggalan sejarah (*Build heritages sites*)
- l. Kawasan permukiman tradisional (*Small and traditional communities*)
- m. Kawasan wisata kota (*Urban tourism*)
- n. Pusat kegiatan MICE dan Konvensi (*MICE and convention centers*)
- o. Kawasan Taman bertema (*Theme park*)

- p. Kawasan Taman Air (*Water Park*)
- q. Kapal pesiar dan simpul-simpul perjalanannya (*Cruise ship and their destinations*)

Kemudian ada pula jenis pariwisata berdasarkan letak geografis menurut Oka A. Yoeti, yaitu :

- a. **Pariwisata Lokal**, yaitu kegiatan pariwisata setempat dengan ruang lingkup yang relatif sempit dan terbatas dalam tempat-tempat tertentu saja
- b. **Pariwisata Regional**, yaitu kegiatan pariwisata dengan lingkup yang lebih besar dari pariwisata lokal namun lebih kecil dari pariwisata nasional.
- c. **Pariwisata Nasional**, yaitu kegiatan pariwisata yang berkembang di dalam wilayah suatu Negara
- d. **Pariwisata Regional-Internasional**, yaitu kegiatan pariwisata yang berkembang di wilayah Internasional dan terbatas melewati dua atau tiga Negara.
- e. **Pariwisata Internasional**, yaitu kegiatan pariwisata yang berkembang di seluruh negara dunia, termasuk di dalamnya pariwisata regional-internasional dan pariwisata nasional.

2.1.3. Bentuk-bentuk Pariwisata

Menurut Muljadi (2009) dalam (Pranata, 2014), Bentuk-bentuk pariwisata yang dikenal masyarakat umum, antara lain :

- a. Menurut Jumlah Orang yang Berpergian
 - Pariwisata individu/perorangan (*Individual Tourism*), yaitu bila seorang atau sekelompok orang mengadakan perjalanan wisata dan melakukan serta memilih sendiri pelaksanaan, program dan daerah tujuan wisata.
 - Pariwisata Kolektif (*Collective Tourism*), yaitu usaha perjalanan wisata yang menjual pakatnya kepada siapapun yang berminat dengan keharusan membayar dengan sejumlah uang yang telah ditentukan.
- b. Menurut Motivasi Perjalanan
 - Pariwisata rekreasi (*Recreational Tourism*), adalah bentuk pariwisata untuk beristirahat guna memulihkan kembali kesegaran jasmani dan rohani.
 - Pariwisata untuk menikmati perjalanan (*Pleasure Tourism*) adalah bentuk pariwisata yang dilakukan oleh orang-orang yang meninggalkan tempat tinggalnya untuk berlibur, untuk mencari udara segar, untuk memenuhi keingintahuannya, untuk menikmati hiburan dan lain-lain.
 - Pariwisata budaya (*Cultural Tourism*) adalah bentuk pariwisata yang ditandai dengan rangkaian motivasi seperti keinginan untuk belajar adat istiadat dan cara hidup rakyat negara lain, studi-studi/riset pada penemuan-penemuan, mengunjungi tempat-tempat peninggalan kuno/bersejarah dan lain-lain.
 - Pariwisata olahraga (*Sport Tourism*). Bentuk pariwisata ini dapat dibedakan menjadi 2 kategori :
 1. *Big Sport Events*, yaitu peristiwa-peristiwa olahraga besar yang menarik perhatian, baik olahragawannya sendiri maupun penggemarnya (*supporter*)
 2. *Sporting Tourism of the Practitioners*, yaitu bentuk olahraga bagi mereka yang ingin berlatih atau mempraktikkan sendiri, seperti : mendaki gunung, olahraga naik kuda, berburu, memancing dan lain-lain.

3. Pariwisata untuk urusan usaha (*business tourism*) adalah bentuk pariwisata yang dilakukan oleh kaum pengusaha atau industrialis, tetapi dalam perjalanannya hanya untuk melihat pameran dan sering mengambil dan memanfaatkan waktu untuk menikmati atraksi di negara yang dikunjungi.
 4. Pariwisata untuk tujuan konvensi (*Conventional Tourism*) adalah bentuk pariwisata yang dilakukan oleh orang-orang yang akan menghadiri pertemuan ilmiah seprofesi dan politik selain itu tempat penyelenggaraan, perlatan dan penginapan dituntut tersedianya fasilitas yang lengkap, *modern*, dan canggih terkait dengan penyelenggara *tour* (kunjungan wisata)
- c. Menurut Waktu Berkunjung
- *Seasonal Tourism* adalah jenis pariwisata yang kegiatannya berlangsung pada musim-musim tertentu. Termasuk dalam kelompok ini musim panas (*summer tourism*) dan musim dingin (*winter tourism*)
 - *Occasional Tourism* adalah kegiatan pariwisata yang diselenggarakan dengan mengkaitkan kejadian atau *event* tertentu, seperti Galungan di Bali dan Sekaten di Jogja.
- d. Menurut Objeknya
- *Cultural Tourism* adalah jenis pariwisata yang disebabkan adanya daya tarik seni dan budaya di suatu daerah/tempat, seperti peninggalan nenek moyang, benda-benda kuno dan sebagainya.
 - *Recuperational Tourism* yaitu orang-orang yang melakukan perjalanan wisata bertujuan untuk menyembuhkan penyakit
 - *Commercial Tourism* adalah perjalanan yang dikaitkan dengan perdagangan seperti penyelenggaraan *expo, fair, exhibition* dan sebagainya.
 - *Political Tourism* adalah suatu perjalanan yang dilakukan dengan tujuan melihat dan menyaksikan peristiwa atau kejadian yang berhubungan dengan kegiatan suatu negara
- e. Menurut Alat Angkutan
- *Land tourism* adalah jenis pariwisata yang di dalam melaksanakan kegiatannya menggunakan kendaraan darat seperti bus, kereta api, mobil pribadi atau taksi dan kendaraan darat lainnya.
 - *Sea or River Tourism* adalah kegiatan pariwisata yang menggunakan sarana transportasi air seperti kapal laut, ferry dan sebagainya
 - *Air tourism* adalah kegiatan pariwisata yang menggunakan sarana transportasi udara seperti pesawat terbang, helicopter dan sebagainya
- f. Menurut Umur
- *Youth Tourism* atau wisata remaja adalah jenis pariwisata yang dikembangkan bagi remaja dan pada umumnya dengan harga relative murah dan menggunakan sarana akomodasi youth hostel
 - *Adult Tourism* adalah kegiatan pariwisata yang diikuti oleh orang-orang berusia lanjut. Pada umumnya orang-orang yang melakukan perjalanan ini adalah mereka yang menjalani masa pensiun.

2.2. Tinjauan Wisata

2.2.1. Pengertian Wisata

Wisata adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu sementara. (UU RI No. 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata, 2009)

2.2.2. Motif Wisata dan Atraksi Wisata

Hasrat atau dorongan dalam bentuk konkret yang berupa keperluan atau alasan tertentu ialah yang dimaksud motif perjalanan yang dimana untuk memenuhi hasratnya manusia harus bergerak dan mencari tempat yang sesuai dengan hasratnya. Salah satu motif perjalanan seseorang adalah motif wisata dan perbedaan budaya seseorang dapat mempengaruhi motif perjalanan seseorang (Setiadi, 2016)

Sedangkan yang dapat menjadi daya tarik bagi wisatawan disebut sebagai atraksi wisata.

McIntosh mengklasifikasikan motif-motif wisata yang dapat diduga menjadi empat (4) kelompok, yaitu:

- a. **Motif Fisik**, yaitu motif-motif yang berhubungan dengan kebutuhan jasmani.
- b. **Motif budaya**, yang harus diperhatikan disini adalah yang bersifat budaya seperti, sekedar untuk mengenal atau memahami tata cara dan kebudayaan bangsa atau daerah lain.
- c. **Motif Interpersonal**, yang berhubungan dengan keinginan untuk bertemu dengan keluarga, teman, tetangga, atau sekedar dapat melihat tokoh-tokoh terkenal.
- d. **Motif status atau motif prestise**. Banyak orang beranggapan bahwa orang yang pernah mengunjungi tempat lain itu dengan sendirinya melebihi sesamanya yang tidak bepergian. Orang yang pernah bepergian ke daerah-daerah lain dianggap atau merasa dengan sendirinya naik gengsinya atau statusnya. (Chaniago, 2013)

Klasifikasi McIntosh tersebut dapat diperkecil lagi menjadi sub klasifikasi yang dapat digunakan untuk menentukan tipe-tipe perjalanan wisata. Berikut adalah sub klasifikasi dari motif wisata :

- a. **Motif Bersenang-senang atau Tamasya**, melahirkan tipe wisata tamasya. Wisatawan tipe ini ingin mengumpulkan pengalaman sebanyak-banyaknya, mendengarkan dan menikmati apa saja yang menarik perhatian. Tidak terikat pada satu sasaran yang sudah ditentukan dari rumah.
- b. **Motif Rekreasi**. Motif rekreasi dengan tipe wisata rekreasi ialah kegiatan yang menyelenggarakan kegiatan yang menyenangkan yang dimaksudkan untuk memulihkan kesegaran jasmani dan rohani manusia.
- c. **Motif Kebudayaan**, wisata yang tidak hanya untuk menyaksikan dan menikmati atraksi tetapi juga untuk mempelajari atau mengadakan penelitian tentang keadaan setempat. Contohnya seperti seniman yang sering mengadakan perjalanan wisata untuk

- memperkaya diri, menambah pengalaman dan mempertajam kemampuan penghayatannya. Motif ini berhubungan dengan kesenian dan adat di sekitar.
- d. **Wisata Olahraga.** Wisata olahraga ialah pariwisata di mana wisatawan mengadakan perjalanan wisata karena motif olahraga. Wisata olahraga ini merupakan bagian yang penting dalam kegiatan pariwisata. Dalam wisata, harus dibedakan antara pesta olahraga atau pertandingan olahraga.
 - e. **Wisata Bisnis.** Bisnis merupakan motif dalam wisata bisnis. Seperti kunjungan bisnis, pertemuan bisnis, pekan raya dagang yang perlu dikunjungi dan sebagainya, ada yang besar, ada yang kecil. Semua peristiwa itu mengundang kedatangan orang-orang bisnis, baik dari dalam maupun dari luar negeri.
 - f. **Wisata Konvensi.** Sekadar untuk pertemuan tahunan antara ahli-ahli di bidang tertentu, dan sebagainya.
 - g. **Motif Spiritual.** Motif spiritual dan wisata spiritual merupakan salah satu tipe wisata yang tertua. Seperti mengadakan perjalanan untuk berziarah (pariwisata ziarah) atau untuk keperluan keagamaan lain.
 - h. **Motif Interpersonal.** Orang dapat mengadakan perjalanan untuk bertemu dengan orang lain: orang dapat tertarik oleh orang lain untuk mengadakan perjalanan wisata, atau dengan istilah kepariwisataan: manusia pun dapat merupakan atraksi wisata.
 - i. **Motif Kesehatan.** Wisata yang selalu ada kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan pariwisata di tempat-tempat sumber air mineral (spa) yang dianggap memiliki khasiat untuk menyembuhkan penyakit. Atau wisata kesehatan seperti yang sekarang sering dilakukan pasien Indonesia yang berobat ke Singapura, Jepang, check up ke Amerika Serikat, dan sebagainya.
 - j. **Wisata Sosial.** Wisata yang perjalanannya dilaksanakan dengan bantuan pihak-pihak tertentu yang diberikan secara sosial. Bantuan itu dapat berupa kendaraan, tempat penginapan seperti wisma peristirahatan atau hotel, yang hanya menarik sewa yang rendah sekali. (Chaniago, 2013)

Menurut Mill dan Morrison (1985) dalam (Amin, 2014), ada beberapa variabel sosio-ekonomi yang mempengaruhi peminatan pariwisata, yaitu :

a. Umur

Hubungan antara pariwisata dan umur mempunyai dua komponen, yaitu besarnya waktu luang dan aktivitas yang berhubungan dengan tingkatan umur tersebut. Terdapat beberapa perbedaan pola konsumsi antara kelompok yang lebih tua dengan kelompok muda.

b. Pendapatan

Pendapatan merupakan faktor penting dalam membentuk permintaan untuk mengadakan perjalanan wisata. Bukan hanya perjalanan itu sendiri yang memakan biaya, namun wisatawan juga harus mengeluarkan uang untuk jasa yang terdapat ditempat tujuan wisata dan di semua aktivitas yang dilakukan selama mengadakan perjalanan.

c. Pendidikan

Tingkat pendidikan mempengaruhi tipe dari waktu luang yang digunakan dalam perjalanan yang dipilih. Selain itu, pendidikan merupakan motivasi untuk melakukan perjalanan wisata, atau dapat disimpulkan bahwa tingkat pendidikan mempengaruhi

pandangan seseorang dan memberikan lebih banyak pilihan yang dapat diambil seseorang.

Harus ada kesesuaian diantara motif wisata dan atraksi wisata. Selama berwisata atau meninggalkan rumah, dalam perjalanan tetap mempunyai *tourist needs*.

Jika kebutuhan tersebut tidak terpenuhi maka tidak mungkin ada perjalanan wisata. Kebutuhan yang didukung oleh orang lain dalam memenuhi kebutuhan wisatawan dalam perjalanan itu dapat disebut jasa wisata yang berupa, rumah makan, hotel, nightclub, dsb.

Menurut (Fandeli, 1995) pariwisata menurut daya tariknya dapat dibedakan menjadi 3 bagian, yaitu:

- a. **Daya Tarik Alam.** Pariwisata daya tarik alam yaitu wisata yang dilakukan dengan mengunjungi daerah tujuan wisata yang memiliki keunikan daya tarik alamnya, seperti laut, pesisir pantai, gunung, lembah, air terjun, hutan dan objek wisata yang masih alami.
- b. **Daya Tarik Budaya.** Pariwisata daya tarik budaya merupakan suatu wisata yang dilakukan dengan mengunjungi tempat-tempat yang memiliki keunikan atau kekhasan budaya, seperti Kampung Naga, Tanah Toraja, Kampung Adat Banten, Kraton Kasepuhan Cirebon, Kraton Yogyakarta, dan objek wisata budaya lainnya.
- c. **Daya Tarik Minat Khusus.** Pariwisata ini merupakan pariwisata yang dilakukan dengan mengunjungi objek wisata yang sesuai dengan minat seperti wisata olahraga, wisata rohani, wisata kuliner, wisata belanja.

2.2.3. Karakteristik Objek Wisata

Objek wisata merupakan daya tarik yang digunakan untuk menarik perhatian pengunjung/turis. Menurut Wikipedia, karakteristik objek wisata yang harus memenuhi beberapa hal, yakni sebagai berikut :

- a. **Sesuatu yang menarik untuk dilihat oleh pengunjung/turis.** Ialah suatu tempat wisata harus memiliki *eye catcher* yang mampu membuat wisatawan/pengunjung yang akan berkunjung ke daerah tersebut merasa penasaran dan tertarik.
- b. **Sesuatu yang khas untuk dibeli.** Pada tiap tempat wisata biasanya difasilitasi toko atau *stand-stand* yang menjual cinderamata yang khas untuk para wisatawan yang berkunjung sebagai tanda bahwa mereka pernah mengunjungi tempat wisata tersebut.
- c. **Aktivitas yang dapat dilakukan di tempat wisata tersebut.** Aktivitas yang dimaksudkan di sini adalah suatu fasilitas untuk wisatawan melakukan kegiatan yang telah disediakan di tempat wisata tersebut (rekreasi).

2.2.4. Pelaku Wisata

Pelaku pariwisata lazim disebut dengan wisatawan atau pengunjung. Karakteristik pengunjung dapat dibedakan ke dalam dua jenis, yaitu karakteristik sosial-ekonomi dan karakteristik perjalanan wisata Smith (1989:13). Dalam hal ini karakteristik pengunjung memberikan pengaruh yang tidak langsung terhadap pengembangan pariwisata. Tidak dapat diterapkan secara langsung langkah-langkah yang harus dilakukan hanya dengan melihat karakteristik pengunjung, melainkan perlu melihat keterkaitan dengan persepsi pengunjung.

Pengunjung pada suatu objek wisata memiliki karakteristik dan pola kunjungan, kebutuhan ataupun alasan melakukan kunjungan ke suatu objek wisata masing-masing berbeda hal ini perlu menjadi pertimbangan bagi penyedia pariwisata sehingga dalam menyediakan produk dapat sesuai dengan minat dan kebutuhan pengunjung.

Adapun karakteristik pengunjung meliputi:

1. Jenis kelamin yang dikelompokkan menjadi laki-laki dan perempuan
2. Usia adalah umur responden pada saat survei
3. Kota atau daerah asal adalah daerah tempat tinggal responden
4. Tingkat pendidikan responden
5. Status pekerjaan responden
6. Status perkawinan responden
7. Pendapatan perbulan responden

Gambaran mengenai wisatawan biasanya dibedakan berdasarkan karakteristik perjalanannya (*trip descriptor*) dan karakteristik wisatawan (*tourist descriptor*) (Seaton dan Bennet, 1996).

2.2.5. Prasarana Wisata

Prasarana wisata adalah sumber daya alam dan manusia yang mutlak dibutuhkan oleh wisatawan dalam perjalannya di daerah tujuan wisata, seperti jalan, listrik, air, telekomunikasi, terminal, jembatan dan lain sebagainya. (Suwanto, 2004)

Lothar A. Kreck dalam buku *International Tourism* dalam (Yoeti O. A., 1996) membagi prasarana atas tiga bagian yang penting, yaitu :

- a. Prasarana perekonomian (*economy infrastructures*) yang dapat dibagi atas :
 - Pengangkutan (*transportation*). Yakni pengangkutan yang dapat membawa para wisatawan dari negara dimana ia biasanya tinggal ketempat atau negara yang merupakan daerah tujuan wisata.
 - Komunikasi (*communication infrastructures*). dimaksud dengan tersedianya prasarana komunikasi akan dapat mendorong para wisatawan untuk mengadakan perjalanan jarak jauh. Dengan demikian wisatawan tidak ragu-ragu meninggalkan rumah dan anak-anaknya. Termasuk dalam kelompok ini diantaranya telepon, *telegraph*, radio, TV, surat kabar, internet, kantor pos.
 - Kelompok yang termasuk "UTILITIES". Yakni termasuk penerangan listrik, persediaan air minum, sistem irigasi dan sumber energi.
 - Sistem Perbankan. dengan adanya pelayanan bank bagi para wisatawan berarti bahwa wisatawan mendapat jaminan mutu dengan mudah menerima atau mengirim uangnya dari dan negara asalnya tanpa mengalami birokrasi pelayanan. Sedangkan untuk pembayaran lokal, wisatawan dapat menukarkan uangnya pada *money changer* setempat.
- b. Prasarana sosial (*social infrastructures*)
 - Sistem pendidikan (*school system*). Adanya beberapa lembaga pendidikan yang mengkhususkan diri dalam pendidikan kepariwisataan. Hal ini merupakan suatu usaha untuk meningkatkan tidak hanya pelayanan bagi para wisatawan, tetapi

juga untuk memelihara dan mengawasi suatu badan usaha yang bergerak dalam kepariwisataan.

- Pelayanan Kesehatan (*health service facilities*). Pada pelayanan kesehatan harus memiliki jaminan bahwa di daerah tujuan wisata tersedia pelayanan bagi suatu penyakit yang mungkin akan diderita dalam perjalanan.
 - Faktor keamanan (*safety factor*). Perasaan tidak aman dapat terjadi di suatu tempat yang baru saja dikunjungi. Adanya perlakuan yang tidak wajar dari penduduk setempat seakan-akan wisatawan yang datang mengganggu ketentraman.
 - Petugas yang langsung melayani wisatawan (Government Apparatus). Termasuk dalam kelompok ini antara lain petugas imigrasi, petugas bea cukai, petugas kesehatan, polisi, dan pejabat-pejabat lainnya yang berkaitan dengan pelayanan para wisatawan.
- c. Prasarana kepariwisataan diantaranya adalah :
- *Receptive Tourist Plan*, adalah segala bentuk badan usaha atau organisasi yang kegiatannya khusus untuk mempersiapkan kedatangan wisatawan pada suatu daerah tujuan wisata.
 - *Residential Tourist Plan*, adalah semua fasilitas yang dapat menampung kedatangan para wisatawan untuk menginap dan tinggal untuk sementara waktu di daerah tujuan wisata.
 - *Recreative and Sportive Plan*, adalah semua fasilitas yang dapat digunakan untuk tujuan rekreasi dan olahraga.

2.2.6. Faktor yang Mempengaruhi Perjalanan Wisata

Menurut Foster (1985:5) dalam (Saputra, 2015) faktor-faktor utama yang mempengaruhi perjalanan wisata adalah sebagai berikut :

- a. Profil Wisatawan (*Tourist Profile*)
Profil wisatawan dapat dikelompokkan menjadi 2 (dua) kategori, yaitu :
1. Karakteristik sosial ekonomi wisatawan (*socio economic characteristic*) yang meliputi umur, pendidikan dan tingkat pendapatan.
 2. Karakteristik tingkah laku (*behavioural characteristic*) yang meliputi motivasi, sikap dan keinginan wisatawan.
- b. Pengetahuan untuk melakukan perjalanan (*travel awareness*) yang meliputi informasi tentang daerah tujuan wisata serta ketersediaan fasilitas dan pelayanannya.
- c. Karakteristik perjalanan (*trip features*) yang meliputi jarak, waktu tinggal di daerah tujuan, biaya dan waktu perjalanan.
- d. Sumber daya dan karakteristik daerah tujuan (*resources and characteristic of destination*) yang meliputi jenis atraksi, akomodasi, ketersediaan dan kualitas fasilitas pelayanan, kondisi lingkungan dan sebagainya.

Keempat faktor di atas dirumuskan melalui unsur penawaran (*supply*) dan unsur permintaan (*demand*). Adanya kedua unsur yang berlawanan ini melahirkan berbagai jenis kegiatan rekreasi yang dapat dinikmati oleh pengunjung di suatu kawasan wisata. Faktor yang mendorong suatu perjalanan wisata dari daya tarik objek wisata diharapkan membentuk citra atau image. Citra wisata adalah gambaran yang diperoleh wisatawan dari berbagai kesan,

pengalaman dan kenangan yang didapat sebelum, ketika dan sesudah mengunjungi objek wisata.

2.2.7. Sarana Wisata

Sarana wisata merupakan kelengkapan daerah yang diperlukan untuk melayani kebutuhan wisatawan dalam menikmati perjalanan wisatanya. (Suwanto, 2004)

Pembangunan sarana wisata di daerah tujuan wisata maupun objek wisata harus disesuaikan dengan kebutuhan wisatawan, baik secara kuantitatif maupun kualitatif.

Dalam hubungannya dengan jenis dan mutu pelayanan sarana wisata di daerah tujuan wisata telah disusun suatu standar wisata yang baku, baik secara nasional dan secara internasional, sehingga penyedia sarana wisata tinggal memilih atau menentukan jenis dan kualitas yang akan disediakan.

Menurut Lothar A.Kreck dalam (Yoeti O. A., 1996) Sarana kepariwisataan terbagi atas :

- a. Sarana pokok kepariwisataan, yang dimaksud dengan sarana pokok kepariwisataan adalah perusahaan yang hidup dan kehidupannya sangat tergantung kepada arus kedatangan orang yang melakukan perjalanan wisata, termasuk ke dalam kelompok ini adalah: *travel agent* dan *tour operator*, perusahaan- perusahaan angkutan wisata, hotel dan jenis akomodasi lainnya, bar dan restoran, serta rumah makan lainnya, objek wisata, dan atraksi wisata lainnya.
- b. Sarana pelengkap kepariwisataan, yaitu perusahaan- perusahaan atau tempat-tempat yang menyediakan fasilitas untuk rekreasi yang fungsinya tidak hanya melengkapi sarana pokok kepariwisataan dapat lebih lama tinggal pada suatu daerah tujuan wisata. Termasuk kedalam kelompok ini adalah sarana olah raga seperti lapangan tenis, lapangan golf, kolam renang, permainan bowling, daerah perburuan, berlayar, berselancar, serta sarana ketangkasan seperti permainan bola sodok, *Jackpot*, *Pachino*, dan *amusement* lainnya.
- c. Sarana penunjang kepariwisataan, yaitu perusahaan yang menunjang sarana pelengkap dan sarana pokok dan berfungsi tidak hanya membuat wisatawan lebih lama tinggal pada suatu daerah tujuan wisata, tetapi fungsi yang lebih penting adalah agar wisatawan lebih banyak mengeluarkan atau membelanjakan uangnya di tempat yang dikunjungi.

2.2.8. Standar Kelayakan Daerah Tujuan Wisata

Berdasarkan prasarana dan sarana yang telah diuraikan seperti di atas, maka untuk lebih jelas dapat dilihat dari table standar kelayakan untuk menjadi daerah tujuan wisata berikut ini :

No	Kriteria	Standar minimal
1	Objek	Terdapat salah satu dari unsur alam, sosial ataupun budaya
2	Akses	Adanya jalan, adanya kemudahan, rute, tempat parkir, dan harga parkir yang terjangkau.
3	Akomodasi	Adanya pelayanan penginapan (hotel, wisma, losmen, dan lain-lain)

4	Fasilitas	Agen perjalanan, pusat Informasi, salon, fasilitas kesehatan pemadam kebakaran, hydrant, TIC (<i>Tourism Information Centre</i>), pemandu wisata (<i>guiding</i>), <i>signages</i> informasi, petugas yang memeriksa masuk dan keluarnya wisatawan (<i>petugas entry dan exit</i>)
5	Transportasi	Adanya transportasi lokal yang nyaman, variatif yang menghubungkan akses masuk.
6	<i>Catering Service</i>	Adanya pelayanan makanan dan minuman (<i>Restaurant</i> , Rumah Makan, Warung Nasi dan lain-lain)
7	Aktivitas rekreasi	Terdapat sesuatu yang dilakukan di lokasi wisata, seperti berenang, terjun payung, berjemur, berselancar, jalan-jalan dan lain-lain.
8	Pembelanjaan	Adanya tempat pembelian barang-barang umum,
9	Komunikasi	Adanya televisi, telepon umum, radio, sinyal telepon, seluler, penjual voucher (isi ulang pulsa seluler) dan internet akses.
10	Sistem Perbankan	Adanya bank (beberapa jumlah dan jenis bank dan ATM beserta sebarannya)
11	Kesehatan	Poliklinik umum atau jaminan ketersediaan pelayanan yang baik untuk penyakit yang mungkin diderita wisatawan.
12	Keamanan	Adanya jaminan keamanan (petugas khusus keamanan, polisi wisata, pengawas pantai, rambu-rambu perhatian, pengarah kepada wisatawan).
13	Kebersihan	Tempat sampah dan rambu-rambu peringatan tentang kebersihan
14	Sarana Ibadah	Terdapat salah satu sarana ibadah bagi wisatawan.
15	Sarana Pendidikan	Terdapat salah satu sarana pendidikan formal
16	Sarana Olahraga	Terdapat alat dan perlengkapan untuk berolahraga.

Tabel 2.1.

Standar Kelayakan untuk menjadi Daerah Tujuan Wisata

Lothar A. Kreck dalam (Yoeti O. A., 1996)

2.3. Tinjauan Rekreasi

2.3.1. Pengertian Rekreasi

Rekreasi berasal dari bahasa latin yaitu '*creature*' yang berarti mencipta, lalu diberi awalan '*re*' yang sehingga berarti 'pemulihan daya cipta atau penyegaran daya cipta'. Kegiatan rekreasi biasanya dilakukan diwaktu senggang (*leisure time*). *Leisure* berasal dari kata '*licere*' (latin) yang berarti diperkenankan menikmati saat-saat yang bebas dari kegiatan rutin untuk memulihkan atau menyegarkan kembali. Sehingga rekreasi adalah kegiatan menikmati waktu-waktu luang untuk menyegarkan pikiran. (Raisah)

2.3.2. Jenis Rekreasi

Menurut Seymour M. Gold (1980), jenis-jenis rekreasi dapat dikelompokkan menjadi :

- a. *Physical Recreation*, suatu aktivitas yang membutuhkan penggunaan fisik sebagai unsur utama dalam kegiatannya.
 - *Outdoor*, terdiri dari dua jenis yaitu kegiatan bebas perorangan seperti *climbing*, *jogging*, dan hiking serta kegiatan terorganisir seperti olahraga lapangan (voli, basket, badminton, *bowling*, dan lain-lain).
 - *Indoor*, merupakan kegiatan yang dilakukan di dalam ruangan
- b. *Social Recreation*, suatu aktivitas yang melibatkan interaksi sosial sebagai unsur utama dalam kegiatannya.
 - *Outdoor*, dapat merupakan kegiatan yang membutuhkan partisipasi seperti berkemah, piknik, serta kegiatan sebagai penonton misalnya melihat pertandingan olahraga dan pertunjukan kesenian.
 - *Indoor*, kegiatan yang membutuhkan partisipasi seperti pertemuan, bazaar serta kegiatan sebagai penonton seperti menonton film drama.
- c. *Cognitive Recreation*, suatu aktivitas wisata budaya, pendidikan dan kreativitas atau aktivitas estetis serta apresiatif.
- d. *Environment-related Recreation*, suatu aktivitas rekreasi yang menggunakan sumber daya alam seperti air, pohon-pohon, pemandangan atau hutan lindung. Kegiatan misalnya *diving*, *mount climbing*, dan lain-lain

2.3.3. Standar Rekreasi

Berikut adalah penjelasan standar yang tercantum pada Lampiran Peraturan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia Nomor 27 Tahun 2014 :

Tempat dan Ruang

1. Kawasan tertentu dengan batas-batas yang jelas
2. Luas minimal 30.000 m²
3. Tersedia pintu gerbang dengan jalur terpisah untuk masuk dan keluar

Fasilitas Penunjang

1. Papan nama dengan tulisan yang terbaca dan dipasang pada tempat yang terlihat dengan jelas.
2. Loket pembelian tiket tanda masuk untuk pengunjung.
3. Tersedia tempat rekreasi, fasilitas rekreasi, dan pertunjukan atraksi terjadwal.
4. Tersedia peralatan dan/atau wahana penunjang tempat rekreasi, fasilitas rekreasi, dan pertunjukan atraksi.
5. Tersedia area dan/atau fasilitas untuk beristirahat.
6. Toilet yang bersih, terawat dan terpisah untuk pengunjung pria dan wanita, yang jumlahnya sesuai dengan rasio kapasitas pengunjung.
7. Tersedia fasilitas bagi penyandang cacat dan lansia.
8. Tersedia restoran atau rumah makan.
9. Ruang ibadah dengan kelengkapannya.
10. Petunjuk arah untuk seluruh fasilitas di dalam maupun di luar kawasan.
11. Tersedia fasilitas parkir yang memadai, bersih, aman dan terawat.

2.4. Wisata Tirta / Air (*Water Based Tourism*)

2.4.1. Pengertian Wisata Tirta / Air (*Water Based Tourism*)

Wisata tirta atau wisata air adalah wisata yang memanfaatkan air sebagai daya tarik wisata sebagai wisata yang bertumpu pada kegiatan rekreasi maupun olahraga air (*water recreation*) sebagai kegiatan wisata.

Pengertian wisata air yang dikutip dari (Info Galatic, 2014) ialah perjalanan wisata menggunakan kapal atau perahu, yang bertujuan untuk melihat-lihat keadaan sekitar untuk wisatawan. Selain itu wisata air juga dapat berupa hal-hal yang berpusat pada kapal untuk kegiatan rekreasi, makan, dll.

Water based tourism,

2.4.2. Rekreasi / Olahraga Air (*Water Recreation*)

Rekreasi adalah kegiatan yang dilakukan untuk penyegaran kembali jasmani dan rohani. Rekreasi air adalah kegiatan penyegaran jasmani dan rohani dengan air. Kegiatan rekreasi air adalah kegiatan seseorang yang dilakukan untuk mendapatkan kesenangan dan kepuasan pada waktu luang. Dalam rekreasi maupun olahraga air yang paling dikenal ialah berenang, diving, mendayung perahu, dll.

2.4.3. Persyaratan dan Fasilitas Wisata Air

Persyaratan Wisata Air ditinjau dari persyaratan objek wisata. Yakni, menurut James J. Spillane (1994: 63-72) dalam suatu obyek wisata atau destination, harus meliputi 5 (lima) unsur yang penting agar wisatawan dapat merasa puas dalam menikmati perjalanannya, maka obyek wisata harus meliputi :

a. Attractions

Merupakan pusat dari industri pariwisata. Menurut pengertiannya attractions mampu menarik wisatawan yang ingin mengunjunginya. Motivasi wisatawan untuk mengunjungi suatu tempat tujuan wisata adalah untuk memenuhi atau memuaskan beberapa kebutuhan atau permintaan. Biasanya mereka tertarik pada suatu lokasi karena ciri- ciri khas tertentu.

Ciri-ciri khas yang menarik wisatawan adalah :

- Keindahan alam.
- Iklim dan cuaca.
- Kebudayaan.
- Sejarah.
- Ethnicity-sifat kesukuan.
- Accessibility-kemampuan atau kemudahan berjalan atau ketempat tertentu.

b. Facility

Fasilitas cenderung berorientasi pada attractions disuatu lokasi karena fasilitas harus dekat dengan pasarnya. Fasilitas cenderung mendukung bukan mendorong pertumbuhan dan cenderung berkembang pada saat yang sama atau sesudah attractions berkembang.

Suatu attractions juga dapat merupakan fasilitas. Jumlah dan jenis fasilitas tergantung kebutuhan wisatawan. Seperti fasilitas harus cocok dengan kualitas dan harga penginapan, makanan, dan minuman yang juga cocok dengan kemampuan membayar dari wisatawan yang mengunjungi tempat tersebut.

c. Infrastructure

Attractions dan fasilitas tidak dapat tercapai dengan mudah kalau belum ada infrastruktur dasar. Infrastruktur termasuk semua konstruksi di bawah dan di atas tanah dan suatu wilayah atau daerah. Yang termasuk infrastruktur penting dalam pariwisata adalah :

- Sistem pengairan/air

Kualitas air yang cukup sangat esensial atau sangat diperlukan. Seperti penginapan membutuhkan 350 sampai 400 galon air per kamar per hari.

- Sumber listrik dan energi

Suatu pertimbangan yang penting adalah penawar tenaga energy yang tersedia pada jam pemakaian yang paling tinggi atau jam puncak (*peak hours*). Ini diperlukan supaya pelayanan yang ditawarkan terus menerus.

- Jaringan komunikasi

Walaupun banyak wisatawan ingin melarikan diri dari situasi biasa yang penuh dengan ketegangan, namun ada juga sebagian yang masih membutuhkan jasa-jasa telepon dan/atau telgram yang tersedia.

- Sistem pembuangan kotoran/pembuangan air

Kebutuhan air untuk pembuangan kotoran memerlukan kira-kira 90 % dari permintaan akan air. Jaringan saluran harus didesain berdasarkan permintaan puncak atau permintaan maksimal.

- Jasa-jasa kesehatan

Jasa kesehatan yang tersedia akan tergantung pada jumlah tamu yang diharapkan, umumnya, jenis kegiatan yang dilakukan atau faktor-faktor geografis lokal.

- Jalan-jalan/jalan raya

Ada beberapa cara membuat jalan raya lebih menarik bagi wisatawan :

1. Menyediakan pemandangan yang luas dari alam semesta.
2. Membuat jalan yang naik turun untuk variasi pemandangan.
3. Mengembangkan tempat dengan pemandangan yang indah.
4. Membuat jalan raya dengan dua arah yang terpisah tetapi sesuai dengan keadaan tanah.
5. Memilih pohon yang tidak terlalu lebat supaya masih ada pemandangan yang indah.

d. Transportation

Ada beberapa usul mengenai pengangkutan dan fasilitas yang dapat menjadi semacam pedoman termasuk :

- Informasi lengkap tentang fasilitas, lokasi terminal, dan pelayanan pengangkutan lokal ditempat tujuan harus tersedia untuk semua penumpang sebelum berangkat dari daerah asal.
- Sistem keamanan harus disediakan di terminal untuk mencegah kriminalitas.
- Suatu sistem standar atau seragam untuk tanda-tanda lalu lintas dan simbol-simbol harus dikembangkan dan dipasang di semua bandar udara.
- Sistem informasi harus menyediakan data tentang informasi pelayanan pengangkutan lain yang dapat dihubungi di terminal termasuk jadwal dan tarif.
- Informasi terbaru dan sedang berlaku, baik jadwal keberangkatan atau kedatangan harus tersedia di papan pengumuman, lisan atau telepon.
- Tenaga kerja untuk membantu para penumpang.
- Informasi lengkap tentang lokasi, tarif, jadwal, dan rute dan pelayanan pengangkutan lokal.
- Peta kota harus tersedia bagi penumpang.

e. Hospitality (keramahtamahan)

Wisatawan yang sedang berada dalam lingkungan yang belum mereka kenal maka kepastian akan jaminan keamanan sangat penting, khususnya wisatawan asing.

Dalam melakukan pengembangan pariwisata, tentu tidak lepas dari peran organisasi kepariwisataan terutama organisasi kepariwisataan pemerintah, yaitu Dinas Pariwisata Dan Kebudayaan (Disparbud) yang mempunyai tugas dan wewenang serta kewajiban untuk mengembangkan dan memanfaatkan aset daerah yang berupa obyek-obyek wisata.

Sebagaimana suatu organisasi yang diberi wewenang dalam pengembangan pariwisata diwilayahnya, maka ia harus menjalankan kebijakan yang paling menguntungkan bagi daerah dan wilayahnya, karena fungsi dan tugas dari organisasi pariwisata pada umumnya adalah :

- Berusaha memberikan kepuasan kepada wisatawan yang datang berkunjung ke daerahannya dengan segala fasilitas dan potensi yang dimilikinya.
- Melakukan koordinasi diantara bermacam-macam usaha, lembaga, instansi dan jawatan yang ada dan bertujuan untuk mengembangkan industri pariwisata.
- Mengusahakan memasyarakatkan pengertian pariwisata pada orang banyak, sehingga mereka mengetahui untung dan ruginya bila pariwisata dikembangkan sebagai suatu industri.
- Mengadakan program riset yang bertujuan untuk memperbaiki produk wisata dan pengembangan produk-produk baru guna dapat menguasai pasaran diwaktu-waktu yang akan datang.
- Menyediakan semua perlengkapan dan fasilitas untuk kegiatan pemasaran pariwisata, sehingga dapat diatur strategi pemasaran keseluruhan wilayah.

- Merumuskan kebijakan tentang pengembangan kepariwisataan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan secara teratur dan berencana.

Oleh karena itu peranan organisasi kepariwisataan pemerintah – Disparbud merupakan salah satu hal utama dalam pengembangan pariwisata.

Selain itu perlu pula disiapkan beberapa hal, seperti sumber daya yang ada, mempersiapkan masyarakatnya serta kesiapan sarana penunjanglainnya, karena bagaimanapun juga wisatawan menghendaki pelayanan yang memuaskan.

2.5.Tinjauan Sungai

2.5.1. Pengertian Sungai

Pada Peraturan Menteri Pekerjaan Umum No. 63 Tahun 1993, sungai adalah tempat-tempat dan wadah-wadah serta jaringan pengaliran air mulai dari mata air sampai muara dengan dibatasi kanan dan kirinya sepanjang pengalirannya oleh garis sempadan.

2.5.2. Manfaat dan Fungsi Sungai

Pada Umumnya sungai memiliki manfaat untuk irigasi pertanian, bahan baku air minum, sebagai saluran pembuangan air hujan dan air limbah, bahkan sebenarnya potensial untuk dijadikan objek wisata sungai.

Berikut ini adalah kegunaan/manfaat perairan darat (danau/sungai) bagi manusia yang ada di sekitarnya :

1. Sumber energi pembangkit listrik
2. Sebagai sarana transportasi
3. Tempat rekreasi atau hobi
4. Tempat budidaya ikan, udang, kepiting, dll
5. Sumber air minum makhluk hidup
6. Bahan baku industry
7. Sumber air pertanian, peternakan dan perikanan
8. Sebagai tempat olahraga
9. Untuk mandi dan cuci
10. Tempat pembuangan limbah ramah lingkungan
11. Tempat riset penelitian dan eksplorasi
12. Bahan belajar siswa sekolah dan mahasiswa

2.5.3. Sungai Sebagai Objek Wisata (*River Tourism*)

Ditinjau dari jurnal mengenai *river tourism* (Wahyuni, 2015) disebutkan bahwa wisata sungai (*river tourism*) dapat menjadi penyumbang devisa negara apabila dikelola dengan baik. Banyak pulau besar di Indonesia, seperti Sumatera, Kalimantan atau Papua yang dataran rendahnya dialiri oleh sungai-sungai besar. Perkembangan wisata sungai di Indonesia belum sebesar wisata pantai. Belum banyak sungai yang dikelola untuk dijadikan sebagai daya tarik wisata.

Nirwandar menjelaskan bahwa Indonesia memiliki banyak sekali potensi sumber daya alam yang dapat dijadikan daya tarik wisata yang menarik. Bukan hanya pantainya, tapi ada juga sungai dan danau. Indonesia memiliki 5.590 daerah aliran sungai dan panjang total 94.573 kilometer” (Suara Pembaruan, 7 Desember 2012) dalam (Wahyuni, 2015).

Sungai sebagai objek wisata banyak memanfaatkan perahu sebagai bagian dari kegiatan wisata yang berjalan. Maka dari itu perlu diperhatikan dalam perencanaan dan perancangan dermaga yang tepat, hal itu dapat dilaksanakan dengan memahami pengertian dan kriteria dermaga. Berikut adalah kriteria dermaga :

1. Penempatan dermaga hendaknya ditempatkan pada daerah yang dekat pusat-pusat pertumbuhan atau pusat kegiatan sosial dan ekonomi, khususnya pada pusat kecamatan;
2. Dermaga sebagai sarana penunjang wisata air lokasi di daerah objek wisata;

2.6. Waterfront

2.6.1. Tinjauan Waterfront

Waterfront adalah sebuah konsep pengembangan di daerah tepi air, tepi air di sini dapat diartikan dalam pantai, danau maupun sungai.

Konsep *waterfront* pertama kali berawal dari pemikiran seorang ‘*urban visioner*’ Amerika yaitu *James Rouse* pada tahun 1970an. Konsep *waterfront development* dapat juga diartikan sebagai suatu proses hasil pembangunan yang memiliki kontak visual dan fisik yang berdekatan dengan air dan merupakan salah satu upaya perkembangan wilayah kota dengan pendekatan air atau tepian air.

Pada awal mulanya konsep *waterfront* muncul di wilayah-wilayah yang memiliki tepian air ialah karena memiliki potensial terletak di sekitar muara sungai yang dapat memudahkan hubungan transportasi antara kawasan luar dan kawasan pedalaman dan juga merupakan sumber untuk air minum. Selanjutnya *waterfront* mulai berkembang ke arah wilayah daratan yang lebih cepat dibandingkan perkembangan di tepian air.

2.6.2. Fungsi Waterfront

Kawasan tepian air merupakan lahan atau area yang terletak langsung berbatasan dengan air, pembangunan kawasan tepian air merupakan suatu area atau wilayah yang dibatasi oleh air dan dalam pengembangannya mampu memasukkan nilai aktifitas manusia. Berdasarkan fungsinya yang dikutip dari , *waterfront* dibagi ke dalam 4 macam (Ann Breen, 1993), yaitu :

- a. *Mixed-used waterfront*, adalah *waterfront* yang merupakan kombinasi dari perumahan, perkantoran, rumah makan, pasar, rumah sakit dan tempat-tempat kebudayaan.
- b. *Recreational waterfront*, adalah semua kawasan *waterfront* yang menyediakan sarana-sarana dan prasarana untuk kegiatan rekreasi, seperti taman, arena bermain, tempat pemancingan, dan fasilitas untuk kapal pesiar.
- c. *Residential waterfront*, adalah perumahan, apartemen, dan resort yang dibangun di pinggir perairan.

- d. *working waterfront*, adalah tempat-tempat penangkapan ikan komersial, reparasi kapal pesiar, industri berat, dan fungsi-fungsi pelabuhan.

2.6.3. Jenis *Waterfront*

Berdasarkan jenisnya, *waterfront* dibagi menjadi 3 macam, yaitu :

- a. Konservasi, adalah penataan *waterfront* lama yang masih ada hingga saat ini dan tetap menjaganya agar masih dapat dinikmati oleh masyarakat.
- b. Pembangunan kembali (*redevelopment*), ialah upaya menghidupkan kembali fungsi-fungsi *waterfront* lama yang hingga saat ini masih digunakan untuk kepentingan masyarakat dengan mengubah dan membangun kembali fasilitas-fasilitas yang ada.
- c. Pengembangan (*development*), adalah usaha menciptakan *waterfront* yang memenuhi kebutuhan kota untuk saat ini dan masa depan dengan cara mereklamasi.

2.6.4. Kriteria Umum *Waterfront*

Kriteria umum penataan dan pendesainan *waterfront* adalah :

- a. Berlokasi di tepi suatu wilayah perairan yang besar, seperti sungai, laut, danau, dsb.
- b. Biasanya merupakan area pelabuhan, perdagangan, permukiman atau wisata
- c. Memiliki fungsi utama sebagai tempat rekreasi, permukiman, industri, atau pelabuhan (Prabudiantoro, 1997)

2.6.5. Aspek Pengembangan *Waterfront*

Aspek pengembangan *Waterfront* menurut Torre (1989) harus selalu melibatkan aspek-aspek berikut:

- a. Tema, memberi ciri khas yang spesifik antara satu lokasi dengan lokasi tepian air lainnya. Ciri khas tersebut dapat berupa ekologi, iklim, sejarah ataupun sosial budaya setempat.
- b. Image, menciptakan citra terhadap daerah tepian air dengan berbagai fasilitas pelayanan kegiatan seperti rekreasi olahraga, restoran serta memberikan keindahan visual yang khas agar tampak menarik.
- c. Pengalaman, dengan cara menawarkan pengalaman mengasyikkan dan pengetahuan yang khas dan menarik.
- d. Fungsi, sebagai jawaban atas tuntutan bahwa pembangunan daerah tepian air haruslah dapat menunjukkan fungsinya dengan baik
- e. Membentuk opini masyarakat, pengembangan daerah tepian air harus diinformasikan dengan jelas, transparan, dan lengkap (tema, citra, fungsi, manajemen, pembiayaan, AMDAL), sehingga masyarakat dapat memberikan masukan sesuai dengan aspirasinya sekaligus untuk menghindari konflik dengan masyarakat.
- f. Lingkungan, pengembangan tepian air harus ditujukan untuk perlindungan terhadap lingkungan dengan pemecahan yang menghindari dampak terhadap lingkungan serta memanfaatkan lahan kurang produktif
- g. Teknologi, penggunaan teknologi dan pemilihan bahan yang akan digunakan khususnya yang berkenaan dengan penyelesaian pertemuan daratan dengan perairan, pematangan lahan, penanggulangan limbah, pengaturan tata air yang sesuai dengan

karakter dan lokasi mempertimbangkan faktor keamanan dan kehandalan untuk pembangunan jangka panjang.

- h. Pembiayaan, mencakup masalah penyediaan dana, sumber dana, serta masalah pengendalian modalnya yang juga berkaitan dengan kebijaksanaan moneter pemerintah serta pertimbangan kemampuan dan respon masyarakat.

Pengelolaan, dibutuhkan pengelolaan yang profesional dalam mengelola daerah tepian air, mengikat kompleksitas masalah yang dihadapi.

2.7. Tinjauan Perancangan Lansekap

2.7.1. Elemen Lansekap

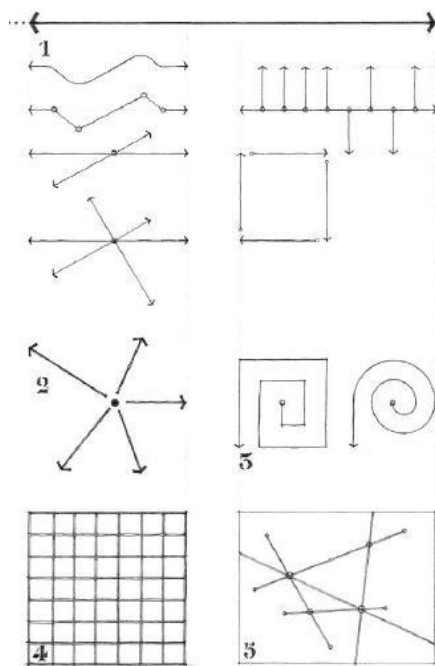
Elemen lansekap pada dasarnya dapat dibagi menjadi dua yaitu :

- a. Elemen keras perkerasan dan bahan statis, terdiri dari batuan, jalan setapak, tebing buatan, perkerasan, air mancur, kolam, pergola, lampu taman, bangku taman, Bollard, Gazebo, Bangunan Gedung
- b. Elemen lembut tanaman dan air, tidak mempunyai bentuk yang tetap dan selalu berkembang sesuai masa pertumbuhannya sehingga menyebabkan bentuk dan ukuran yang selalu berubah. Perubahan tersebut terlihat dari bentuk, tekstur, warna, dan ukurannya. Perubahan ini disebabkan oleh tanaman merupakan makhluk yang selalu tumbuh dan dipengaruhi oleh faktor alam dan tempat tumbuhnya

2.7.2. Aplikasi Desain Lansekap

- a. Bahan Material Lansekap, perlu mempertimbangkan penataan material dari sarana-sarana yang ada. Diupayakan elemen-elemen lansekap yang digunakan menciptakan kesatuan antar fungsi dan aktivitas. Sarana-sarana tersebut antara lain tempat sampah, *signage*, vegetasi, lampu jalan dsb. dengan bentuk-bentuk yang dapat menyatu dengan lingkungan dan tidak memberikan kesan asing. Serta perlu mempertimbangkan bahan material dari sarana-sarana yang ada. Adapun contoh material adalah sebagai berikut:
 - Material Lunak
Contoh: tanaman, pepohonan, dan air
 - Material Keras
 - Material Keras Alami.
Contoh: kayu (*retainng wall*, *furniture landscape*, perkerasan)
 - Material Keras Alami dari Potensi Geologi.
Contoh: batu-batuan, pasir, dan batu bata
 - Material keras Buatan Bahan Mental.
Contoh: aluminium, besi, perunggu, tembaga, baja
 - Material Keras Buatan Sintetis/ Tiruan.
Contoh: plasti dan fiberglass
 - Material Keras Buatan Kombinasi.
Contoh: beton dan plywood

- b. Skala, skala dalam arsitektur menunjukkan perbandingan antar elemen bangunan atau ruang dengan elemen tertentu yang ukurannya sesuai dengan manusia.
- c. Konfigurasi Jalur (Sirkulasi)



Gambar 2.1

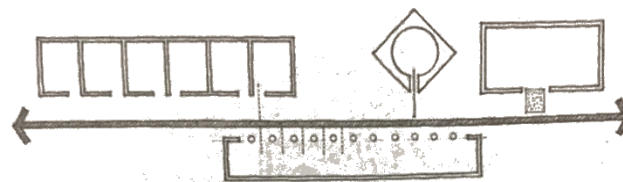
Konfigurasi Jalur Sirkulasi

(Ching, 2008)

1. Linear, seluruh jalur adalah linear. Jalur yang lurus dapat menjadi elemen pengatur yang utama bagi serangkaian ruang. Sebagai tambahan, jalur ini dapat berbentuk kurvalinear atau terpotong-potong, bersimpangan dengan jalur lain, bercabang atau membentuk sebuah putaran balik.
2. Radial, memiliki jalur-jalur linier yang memanjang dari atau berakhir di sebuah titik pusat bersama.
3. Spiral, merupakan jalur tunggal menerus yang berasal dari sebuah titik pusat, bergerak melingkar dan semakin lama semakin jauh darinya.
4. Grid, terdiri dari dua buah jalur sejajar yang berpotongan pada interval-interval regular dan dapat menciptakan ruang berbentuk persegi panjang.
5. Jaringan, terdiri dari jalur yang menghubungkan titik yang terbentuk di dalam ruang.
6. Komposit, titik-titik penting pada pola manapun akan menjadi pusat aktivitas, akses-akses masuk ke dalam ruangan dan aula, serta tempat bagi sirkulasi vertikal yang disediakan dengan tangga, ram dan elevator. Titik ini menyelangi jalur pergerakan

- meneju bangunan dan memberi tempat beristirahat atau melakukan orientasi ulang. Perlu adanya susunan hirarkis pada jalur dengan cara membedakan skala, bentuk, panjang dan penempatan agar jalur cabang tidak berbelit dan tetap terarah.
- d. Hubungan Jalur Ruang (Sirkulasi), jalur dapat dikaitkan dengan ruang-ruang yang dihubungkannya melalui beberapa cara berikut. Mereka dapat :

- Melewati Ruang
 - Integritas setiap ruang dipertahankan
 - Konfigurasi jalurnya fleksibel
 - Ruang-ruang yang menjadi perantara dapat digunakan untuk menghubungkan jalur dengan ruang-ruangnya.

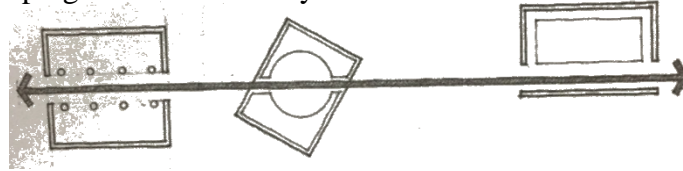


Gambar 2.2

Hubungan Jalur Ruang – Melewati Ruang

(Ching, 2008)

- Menembus Ruang
 - Jalur dapat lewat melalui sebuah ruang secara aksial, miring atau di sepanjang tepinya
 - Ketika menembusruang jalur menciptakan pola-pola peristirahatan dan pergerakan di dalamnya.



Gambar 2.3

Hubungan Jalur Ruang – Menembus Ruang

(Ching, 2008)

- Menghilang di dalam Ruang
 - Lokasi ruangnya menghasilkan jalurnya
 - Hubungan jalur ruang ini digunakan untuk mencapai dan memasuki ruang-ruang penting baik secara fungsional maupun simbolis.



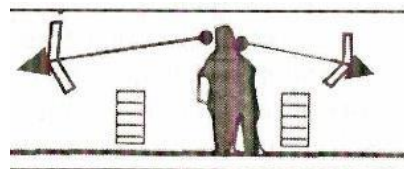
Gambar 2.4

Hubungan Jalur Ruang – Menghilang di dalam Ruang

(Ching, 2008)

- e. Penataan Vegetasi, merupakan salah satu unsur dalam penataan lansekap sebagai pengaruh, pembatas, pengalas dan penuduh ruang serta estetis, proses, juga sebagai desain.

- Vegetasi sebagai Pengaruh Ruang
 - Tinggi dinding vegetasi yang rendah
 - Batas dinding dengan tinggi di bawah mata manusia memberi kesan ruang yang kuat sebagai fungsi pengarah

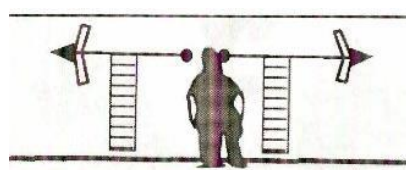


Gambar 2.5

Elemen dinding vegetasi sebagai pengaruh ruang

(Hakim & Utomo, 2004)

- Tinggi dinding semata manusia
- Batas dinding setinggi mata manusia memberikan kesan ruang yang jelas

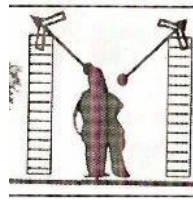


Gambar 2.6

Elemen dinding vegetasi sebagai pengaruh ruang

(Hakim & Utomo, 2004)

- Tinggi dinding di atas kepala manusia
- Batas dinding dengan tinggi di atas kepala manusia memberikan kesan ruang tertutup serta menghasilkan ruang pengarahan yang tegas

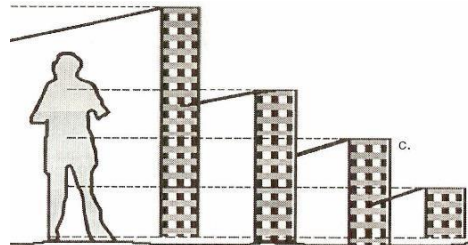


Gambar 2.7

Elemen dinding vegetasi sebagai pengaruh ruang

(Hakim & Utomo, 2004)

- Vegetasi sebagai Pembatas Ruang
 - Tinggi di atas mata, berfungsi sebagai perlindungan
 - Tinggi sebatas dada, berfungsi untuk membentuk ruang paling terasa
 - Tinggi di bawah pinggang, berfungsi sebagai pengatur lalu lintas maupun pembentuk pola sirkulasi
 - Tinggi sebatas lutut, berfungsi sebagai pola pengarah
 - Tinggi sebatas telapak kaki, berfungsi sebagai pembatas tanah



Gambar 2.8

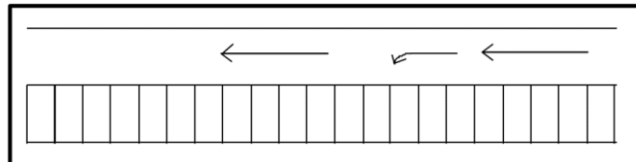
Pembatas Ruang

(Hakim & Utomo, 2004)

- Vegetasi sebagai pengalas ruang, jika disertai perbedaan ketinggian akan membentuk kesan dan fungsi ruang yang baru tanpa mengganggu hubungan visual antara ruang-ruang. Perbedaan tinggi lantai pada sebagian bidangnya dapat mengurangi rasa monoton pada ruang yang luas.
- Vegetasi sebagai peneduh ruang, salah satunya seperti penutup atas yang transparan. Kesan ruang yang ditimbulkan dari pemakaian atap tersebut adalah menghasilkan kesan ruang yang semakin luas, bebas, dan mendekati suasana alami.
- Vegetasi sebagai nilai estetis, nilai estetis dari tanaman diperoleh dari perpaduan antara warna (daun, batang, bunga) bentuk fisik tanaman (batang, percabangan, dan tajuk), tekstur tanaman, skala tanaman dan komposisi tanaman. Nilai estetis tanaman dapat diperoleh dari satu tanaman, sekelompok tanaman yang sejenis, kombinasi tanaman berbagai jenis ataupun kombinasi antara tanaman dengan elemen lansekap lainnya.
- Vegetasi sebagai proses, merupakan material lansekap yang hidup dan terus berkembang. Pertumbuhan tanaman akan mempengaruhi ukuran besar tanaman, bentuk tanaman, tekstur, dan warna selama masa pertumbuhannya.
- Vegetasi sebagai desain, pohon atau perdu dapat berdiri sendiri sebagai elemen *sculptural* pada lansekap atau dapat digunakan sebagai tirai penghalang pemandangan yang kurang baik, menciptakan privasi, menahan suara atau angin, memberi latar belakang suatu obyek atau memberi naungan yang teduh dari terik matahari.

f. Standar Fasilitas Parkir

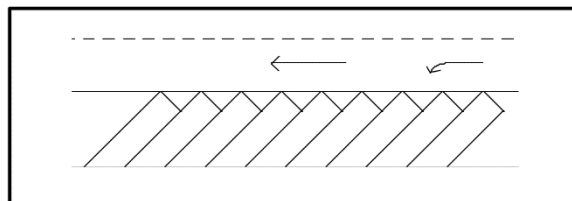
- Parkir adalah keadaan tidak bergerak suatu kendaraan yang tidak bersifat sementara.
- Fasilitas parkir adalah lokasi yang ditentukan sebagai tempat pemberhentian kendaraan yang tidak bersifat sementara untuk melakukan kegiatan pada suatu kurun waktu.
- Fasilitas parkir di luar badan jalan (off street parking) adalah fasilitas parkir kendaraan di luar tepi jalan umum yang dibuat khusus atau untuk menunjang kegiatan, yang dapat berupa tempat parkir atau gedung parkir.
- Satuan ruang parkir (SRP) adalah ukuran luas efektif untuk meletakkan kendaraan (mobil penumpang, bus/truk, atau sepeda motor), termasuk ruang bebas dan lebar buka pintu. Untuk hal-hal tertentu bila tanpa penjelasan.
- Fasilitas parkir bertujuan:
 - Memberikan tempat istirahat kendaraan.
 - Menunjang kelancaran arus lalu-lintas.
- Desain Parkir
 - Pola parkir kendaraan 1 sisi, pola parkir ini diterapkan apabila ketersediaan ruang sempit
 1. Membentuk sudut 90 derajat, mempunyai daya tampung lebih banyak jika dibandingkan dengan pola parkir paralel, tetapi kemudahan dan kenyamanan pengemudi melakukan manuver masuk dan keluar ke ruangan parkir lebih sedikit jika dibandingkan dengan pola parkir dengan sudut yang lebih kecil dari 90°.



Gambar 2.9

Pola Parkir Satu Sisi 90°

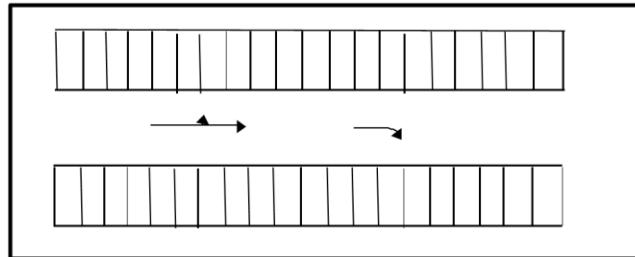
2. Membentuk sudut 30, 45, 60 derajat, mempunyai daya tampung lebih banyak jika dibandingkan dengan pola parkir paralel, dan kemudahan dan kenyamanan pengemudi melakukan manuver masuk dan keluar ke ruangan parkir lebih besar jika dibandingkan dengan pola parkir dengan sudut 90°.



Gambar 2.10

Pola Parkir Satu Sisi 30°, 45°, 90°

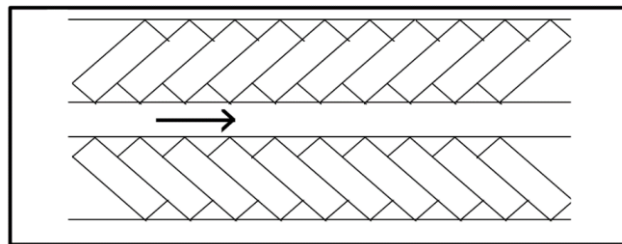
- Parkir kendaraan dua sisi, pola parkir ini diterapkan jika ketersediaan ruang cukup memadai.
 1. Membentuk sudut 90 derajat, arah gerakan lalu lintas kendaraan dapat satu arah atau dua arah.



Gambar 2.11

Pola Parkir Dua Sisi 90°

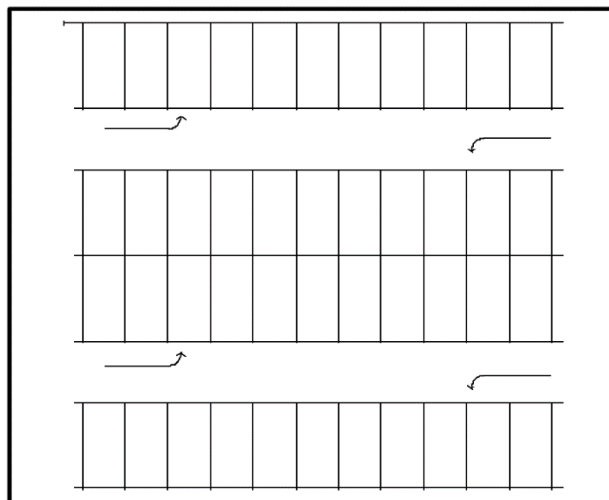
2. Membentuk sudut 30, 45, 60 derajat



Gambar 2.12

Pola Parkir Dua Sisi 30°, 45°, 90°

- Parkir kendaraan pulau, pola parkir ini diterapkan apabila ketersediaan ruang cukup luas.
 1. Membentuk sudut 45

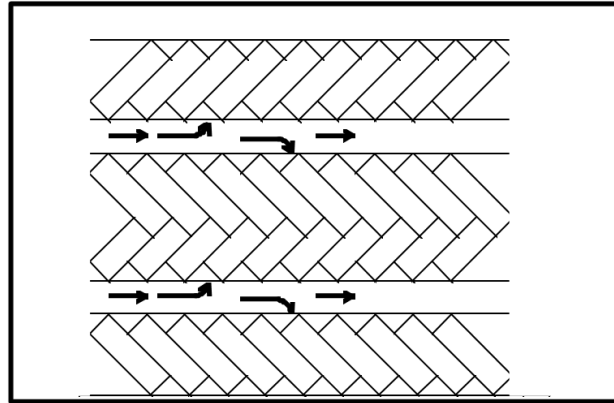


Gambar 2.13

Pola Parkir Kendaran Pulau 45°

2. Membentuk tulang ikan

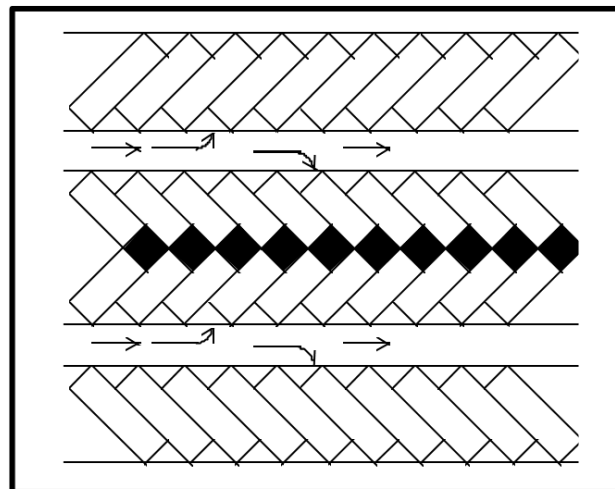
(1) bentuk tulang ikan tipe A



Gambar 2.14

Pola Parkir Tulang Ikan tipe A

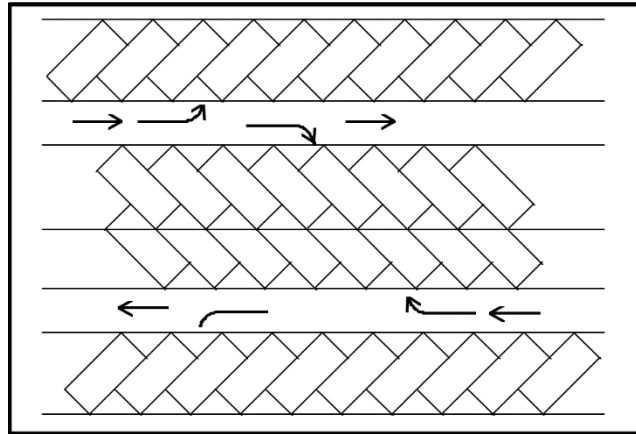
(2) bentuk tulang ikan tipe B



Gambar 2.15

Pola Parkir Tulang Ikan tipe B

(3) bentuk tulang ikan tipe C

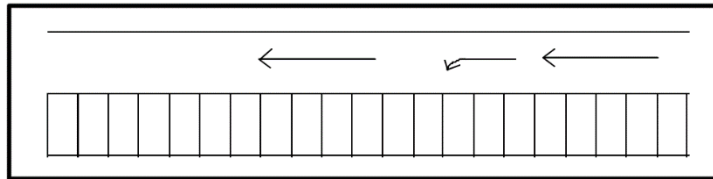


Gambar 2.16

Pola Parkir Tulang Ikan tipe C

- Pola parkir sepeda motor, pada umumnya posisi kendaraan adalah 90. Dari segi efektifitas ruang, posisi sudut 90 derajat yang paling menguntungkan.

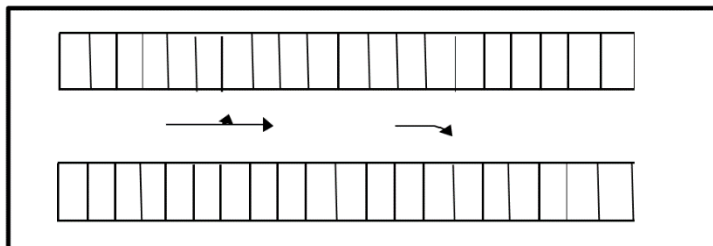
- 1) Pola Parkir Satu Sisi
Pola ini diterapkan apabila ketersediaan ruang sempit.



Gambar 2.17

Pola Parkir Satu Sisi

- 2) Pola Parkir Dua Sisi
Pola ini diterapkan apabila ketersediaan ruang cukup memadai (lebar ruas $\geq 5,6$ m).

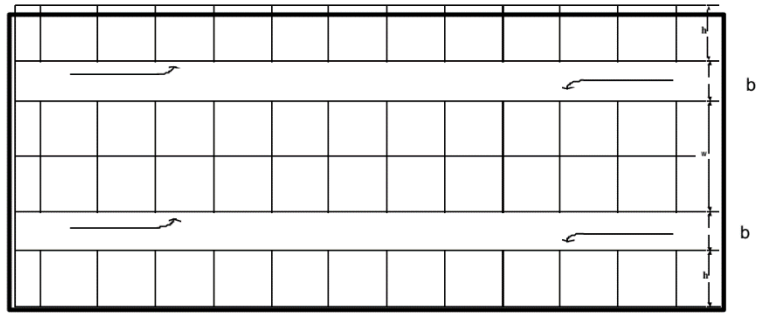


Gambar 2.18

Pola Parkir Dua Sisi

3) Pola Parkir Pulau

Pola ini diterapkan apabila ketersediaan ruang cukup luas.



Keterangan : h = jarak terjauh antara tepi luar satuan ruang parkir
w = lebar terjauh satuan ruang parkir pulau
b = lebar jalur gang

Gambar 2.19

Pola Parkir Pulau