rumpun Membaca Lebih Baik duabelas

BUKU MONOGRAF

ARSITEKTUR BIOPHILIA

Perencanaan dan Perancangan Pacitan Waterfront City



Prof. Dr. Ir. Lalu Mulyadi, MT | Prof. Dr. Ir. Julianus Hutabarat, MSIE | Dr. Aladin Eko Purkuncoro, ST., MT
FX. Ari Wibisono, ST., M.Kom | Eko Budi Santoso, ST., MM., MT | Ir. Eko Nurcahyo, MT

BUKU MONOGRAF

ARSITEKTUR BIOPHILIA

Perencanaan dan Perancangan Pacitan Waterfront City

∞ ∞ ∞

Penerbit Rumpun Dua Belas merupakan badan usaha penerbitan dibawah
legalitas komenditer CV Rumpun Dua Belas
Terdaftar di Kemenkumham RI No. AHU-0067531-AH.01.14 Tahun 2022

BUKU MONOGRAF

ARSITEKTUR BIOPHILIA

Perencanaan dan Perancangan Pacitan Waterfront City

Prof. Dr. Ir. Lalu Mulyadi, M.T.
Prof. Dr. Ir. Julianus Hutabarat, M.S.I.E.
Dr. Aladin Eko Purkuncoro, S.T., M.T.
FX. Ari Wibisono, S.T., M.Kom.
Eko Budi Santoso, S.T., M.M., M.T.
Ir. Eko Nurcahyo, M.T.

Rumpun Dua Belas
Malang 2024

ARSITEKTUR BIOPHILIA: PERENCANAAN DAN PERANCANGAN PACITAN WATERFRONT CITY BUKU MONOGRAF

Copyright© Lalu Mulyadi, dkk
xii + 146 halaman, 15,5 x 23 cm
Hak cipta ada pada penulis

ISBN: 978-623-10-1411-5

Penulis:
- Prof. Dr. Ir. Lalu Mulyadi, M.T. Guru Besar Ilmu Arsitektur FTSP-ITN Malang
- Prof. Dr. Ir. Julianus Hutabarat, M.S.I.E. Guru Besar Ilmu T. Industri FTI-ITN Malang
- Dr. Aladin Eko Purkuncoro, S.T., M.T. Dosen Teknik Mesin D3 FTI-ITN Malang
- FX. Ari Wibisono, S.T., M.Kom. Dosen Informatika S1 FTI-ITN Malang
- Eko Budi Santoso, S.T., M.M., M.T. Dosen Teknik Mesin S1 FTI-ITN Malang
- Ir. Eko Nurcahyo, M.T. Dosen Teknik Listrik D3 FTI-ITN Malang

Perancang Sampul: A.Saiful Echsan
Pewajah Isi: A.Saiful Echsan

Cetakan I, Juni 2024

Diterbitkan oleh:
Rumpun Dua Belas (R12 Grup)
Anggota Ikapi No. 364/JTI/2023
Jl. Terusan Surabaya No. 8 Klojen Kota Malang
Jawa Timur Indonesia

Email: rumpunduabelas@gmail.com
Website: htpps://www.rumpunduabelas.com
Layanan WhatApp: 082177295690 - 08113719220

Dicetak oleh:
Rasi Bintang Offset (R12 Grup)
Jatirejo 013/005 Ds. Sambirejo Kabupaten Trenggalek
Jawa Timur Indonesia

© All Rights Reserved
Hak cipta dilindungi undang-undang. Dilarang memperbanyak
sebagian atau seluruh isi buku dengan cara
dan bentuk apapun, tanpa izin tertulis dari
Rumpun Dua Belas (R12 Grup).

KATA PENGANTAR

ALHAMDULILLAH puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu Wata`ala, Tuhan Yang Maha Esa atas segala kemurahan, rahmat, dan karunia-Nya yang dilimpahkan kepada tim penulis sehingga penyusunan buku monograf yang berjudul "**Arsitektur Biophilia Perencanaan dan Perancangan Pacitan Waterfront City"** dapat diselesaikan dengan baik.

Buku monograf ini merupakan buku yang dapat menjadikan rujukan dan tambahan referensi bagi pembaca dan kalangan praktisi serta masyarakat pada umumnya dalam menambah khasanah pengetahuan dan mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang perencanaan kawasan dan perancangan arsitektur yang memanfaatkan potensi lokal.

Akhir kata, semoga apa yang ada dalam buku monograf ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, terutama dalam kaitannya dengan usaha peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia. Tim penulis juga menyadari bahwa terdapat banyak kekurangan dalam penulisan buku monograf ini, maka dari itu tim penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari para pembaca semua demi kesempurnaan buku monograf ini.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR ..... **i**

DAFTAR ISI ..... **iii**

DAFTAR GAMBAR ..... **v**

DAFTAR TABEL ..... **ix**

DAFTAR LAMPIRAN ..... **xi**

BAB 1 - PENDAHULUAN **1**

BAB 2 - DESAIN PACITAN WATERFRONT CITY **7**

- PENGERTIAN PARIWISATA 7
- DESTINASI WISATA 10
- PERSYARATAN DESTINASI WISATA 23
- TAMAN ATAU PARK 23
- EKO WISATA 25
- POTENSI 28
- POTENSI WISATA SELFIE 29
- ARSITEKTUR BIOPHILIA 32
- PRINSIP-PRINSIP ARSITEKTUR BIOPHILIA 33
- DESAIN PACITAN WATERFRONT CITY (PWC) 39
- LOKASI DESAIN PACITAN WATERFRONT CITY (PWC) 40
- TAHAPAN DESAIN PACITAN WATERFRONT CITY (PWC) 41
- PROSES DESAIN PACITAN WATERFRONT CITY (PWC) 43

BAB 3 - SEJARAH TERBENTUKNYA NAMA PACITAN JAWA TIMUR 47

- PENGANTAR 47
- ASAL MULA NAMA PACITAN JAWA TIMUR 48

BAB 4 - DESAIN PACITAN WATERFRONT CITY 59

- KONSEP DESAIN PACITAN WATERFRONT CITY 94
- MASTER PLAN DAN SITE PLAN AREA PACITAN WATERFRONT CITY 106

BAB 5 - KESIMPULAN 127

- PENGANTAR 127

DAFTAR PUSTAKA 131

LAMPIRAN 141

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Schematic Design Programming 40
Gambar 2. 2 Peta Lokasi Desain PWC 41
Gambar 3. 1 Peta Kabupaten Pacitan Jawa Timur 48
Gambar 4. 1 Peta Kabupaten Pacitan 60
Gambar 4. 2 Batasan Tapak dari Empat Penjuru Wilayah 61
Gambar 4. 3 Peta Data Aksesibilitas Menuju Tapak 62
Gambar 4. 4 View dari Sisi Utara 63
Gambar 4. 5 View dari Sisi Selatan 64
Gambar 4. 6 View dari Sisi Timur 65
Gambar 4. 7 View dari Sisi Barat 66
Gambar 4. 8 Ilustrasi Wahana Perahu 69
Gambar 4. 9 Ilustrasi Wahana Sepeda Gantung 70
Gambar 4. 10 Ilustrasi Spot Foto Dinding Mural 3D 71
Gambar 4. 11 Ilustrasi Spot Foto Sayap Burung Garuda 72
Gambar 4. 12 Ilustrasi Spot Foto Love 72
Gambar 4. 13 Ilustrasi Spot Foto Ayunan Tradisional 73
Gambar 4. 14 Ilustrasi Spot Foto Kethek Ogleng 73
Gambar 4. 15 Ilustrasi Sign Board Balon Udara (Landmark Kawasan) 74
Gambar 4. 16 Ilustrasi Kantin atau Box Container 75
Gambar 4. 17 Peta Lokasi Kabupaten Pacitan 76

Gambar 4. 18 Lokasi Tourism Park dari berbagai kota terdekat dan terminal 77
Gambar 4. 19 Fasilitas Sekitar yang Mendukung Desain PWC..... 78
Gambar 4. 20 Lokasi Tapak Desain PWC 80
Gambar 4. 21 Kondisi dan Batas Tapak PWC 81
Gambar 4. 22 Peta Aksesiblitas Menuju Tapak PWC 83
Gambar 4. 23 Skyline..... 84
Gambar 4. 24 Arah Angin 85
Gambar 4. 25 Matahari 86
Gambar 4. 26 Kebisingan 87
Gambar 4. 27 View ke Luar Tapak..... 88
Gambar 4. 28 View ke Dalam Tapak 89
Gambar 4. 29 Batas Tapak Pactan Waterfront City 90
Gambar 4. 30 Foto kondisi lahan diambil dari arah selatan 91
Gambar 4. 31 Foto kondisi lahan diambil dari arah utara 92
Gambar 4. 32 Fungsi Lahan Pacitan Waterfront City..... 92
Gambar 4. 33 Konsep Landmark di area PWC 95
Gambar 4. 34 Konsep Selfie Sayap Burung Garuda di area PWC..... 96
Gambar 4. 35 Konsep Selfie Love Grindulu di area PWC 97
Gambar 4. 36 Konsep Selfie Ayunan Tradisional di area PWC..... 98
Gambar 4. 37 Konsep Selfie Kethek Ogleng di area PWC 99
Gambar 4. 38. Konsep Selfie Lukisan Mural 3D di area PWC..... 100
Gambar 4. 39 Konsep Wahana Wisata Sepeda Gantung di area PWC 101
Gambar 4. 40 Konsep Wahana Wisata Air Perahu di area PWC 103
Gambar 4. 41 Konsep Tempat Ibadah (Musholla) di area PWC..... 104
Gambar 4. 42 Konsep Tempat Duduk di area PWC..... 104

Gambar 4. 43 Konsep Tempat Duduk di area PWC 105
Gambar 4. 44 Konsep Tempat Duduk di area PWC 105
Gambar 4. 45 Konsep Pedestrian Way di area PWC 106
Gambar 4. 46 Konsep Pedestrian Way di area PWC 106
Gambar 4. 47 Site Plan dan Master Plan PWC 108
Gambar 4. 48 Denah Gudang Perahu 109
Gambar 4. 49 Tampak Depan Rendering Gudang Perahu 110
Gambar 4. 50 Tampak Atas Rendering Dermaga Perahu 110
Gambar 4. 51 Perspektif Rendering Dermaga Perahu 111
Gambar 4. 52 Denah Sepeda Gantung 111
Gambar 4. 53 Tampak Depan Rendering Sepeda Gantung 112
Gambar 4. 54 Denah Sayap Burung Garuda 112
Gambar 4. 55 Perpsektif Rendering Burung Garuda 113
Gambar 4. 56 Denah Love Grindulu 113
Gambar 4. 57 Perpsektif Rendering Love Grindulu 114
Gambar 4. 58 Denah Ayunan 114
Gambar 4. 59 Perpsektif Rendering Ayunan 115
Gambar 4. 60 Denah Kethek Ogleng 115
Gambar 4. 61 Perpsektif Rendering Kethek Ogleng 116
Gambar 4. 62 Denah Dinding Mural 3D 116
Gambar 4. 63 Perspektif Rendering Dinding Mural 3D 117
Gambar 4. 64 Denah Panggung Pertunjukan 117
Gambar 4. 65 Perspektif Rendering Panggung Pertunjukan 118
Gambar 4. 66 Denah Toko Souvenir 118
Gambar 4. 67 Perspektif Rendering Toko Souvenir 119
Gambar 4. 68 Denah Box Kantin 119
Gambar 4. 69 Perspektif Rendering Box Container (Kantin) 120

Gambar 4. 70 Denah Musholla 120
Gambar 4. 71 Perspektif Rendering Tempat Ibadah (Musholla) 121
Gambar 4. 72 Denah Balon Udara 121
Gambar 4. 73 Perspektif Rendering Balon Udara (Penanda Kawasan) 122
Gambar 4. 74 Tampak Depan Rendering Toilet Umum 122
Gambar 4. 75 Perspektif Rendering Toilet Umum 123
Gambar 4. 76 Denah Loket Tiketing 123
Gambar 4. 77 Perspektif Rendering Loket Tiketing 124
Gambar 4. 78 Denah Tangga Masuk 124
Gambar 4. 79 Perspektif Rendering Tangga Masuk (Main Entrance) 125

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Biophilic Design Pattern & Biological Responses 34

Tabel 4. 1 Potensi Tapak..... 61

Tabel 4. 2 Potensi Tapak..... 82

Tabel 4. 3 Luasan Tapak Masing-Masing Fasilitas di Area Pacitan Waterfront City 93

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pandangan dari arah UTARA 142
Lampiran 2 Pandangan dari arah SELATAN 143
Lampiran 3 Pandangan dari arah BARAT LAUT 144
Lampiran 4 Pandangan dari arah TENGGARA 145
Lampiran 5 Pandangan dari arah TIMUR 146

Bab 1
PENDAHULUAN

INDONESIA adalah negara yang kaya raya akan keindahan alam, flora, dan faunanya serta beraneka ragam budaya, yang semuanya dapat memberikan devisa yang cukup besar bagi negara dan dunia pariwisata. Secara umum pariwisata dipandang sebagai sektor yang dapat mendorong dan meningkatkan kegiatan pembangunan, membuka lapangan usaha baru, membuka lapangan kerja baru, dan dapat meningkatkan pendapatan masyarakat serta pendapatan asli daerah, apabila dikelola dengan baik dan dikembangkan secara maksimal. Usaha pembangunan di bidang pariwisata bukanlah suatu hal yang mudah di masa sekarang ini, karena banyaknya kendala akibat adanya dampak dari krisis multi dimensi, yang akhir-akhir ini melanda Indonesia. Kondisi ini sangat mempengaruhi kunjungan wisatawan baik domestik maupun wisatawan mancanegara untuk menikmati keindahan alam dan budaya yang dimiliki oleh negara Indonesia (Disparta Kabupaten Pacitan, 2010).

Memasuki era globalisasi peranan industri pariwisata harus didukung dengan sumber daya manusia yang memadai dan berkualitas serta profesional. Hal ini disebabkan oleh persaingan dunia pariwisata yang sangat ketat. Kita semua tahu bahwa di akhir-akhir ini berbagai krisis melanda Bangsa Indonesia, khususnya krisis ekonomi yang tak kunjung selesai, namun semua itu tak mengurangi animo masyarakat untuk melakukan perjalanan wisata. Keadaan inilah yang mendorong pelaku wisata untuk menyediakan sarana dan prasarana yang vital dalam dunia kepariwisataan. Sarana dan prasarana itu sangat diperlukan untuk menarik wisatawan untuk mengunjungi suatu obyek wisata. Semakin lengkap sarana dan prasarana yang disediakan disuatu objek wisata, maka akan membuat wisatawan nyaman dan betah untuk menikmati objek wisata tersebut.

Wilayah Indonesia yang dilewati garis khatulistiwa menjadikan Indonesia memiliki iklim yang memunculkan beraneka ragam flora dan fauna yang mempesona para wisatawan untuk berkunjung ke Indonesia. Keadaan geografis Indonesia yang berupa hutan hujan tropis, gunung, pantai, dan juga lautan serta keanekaragaman budaya yang merupakan modal dasar yang sangat potensial untuk dijadikan sebagai Daerah Tujuan Wisata yang terkenal dikancah dunia.

Dilatarbelakangi oleh keindahan alam yang mempesona dan keanekaragaman budaya inilah, menjadikan negara Indonesia sebagai negara yang terkenal akan objek wisata, baik itu objek wisata alam maupun objek wisata budaya. Selain untuk menjaga kelangsungan hidup para pelaku wisata, pendapatan dari objek-objek wisata juga dapat meningkatkan pemasukan bagi pemerintah daerah khususnya dan pemerintah pusat pada umumnya. Untuk kelancaran pengembangan pariwisata diperlukan beberapa pendorong yang penting antara lain seperti jalan yang baik, transportasi darat, laut, udara, dan akomodasi

sebagai sarana yang tak kalah pentingnya dalam pengembangan pariwisata. Pengelolaan kegiatan pariwisata sangat diperlukan dalam rangka menahan wisatawan untuk tinggal lebih lama di daerah tujuan wisata dan bagaimana wisatawan membelanjakan uang sebanyak - banyaknya selama melakukan wisata. Makin lama para wisatawan berada disuatu tempat wisata akan meningkatkan pengeluaran mereka, sehingga akan membangkitkan perusahan jasa transportasi, hiburan, akomodasi, dan jasa lainya.

Daerah tingkat II Kabupaten Pacitan memiliki 12 (dua belas) wilayah kecamatan, dengan luas wilayah 1.389,87 km^2 yang apabila dikelola dengan baik akan dapat meningkatkan potensi pariwisata di Indonesia khususnya daerah Pacitan dan tentunya dapat meningkatkan pendapatan asli daerah (PAD). 12 (dua belas) kecamatan di Kabupaten Pacitan adalah Kecamatan Pacitan, Kecamatan Donorojo, Kecamatan Punung, Kecamatan Pringkuku, Kecamatan Kebon Agung, Kecamatan Arjosari, Kecamatan Nawangan, Kecamatan Bandar, Kecamatan Tegalombo, Kecamatan Tulakan, Kecamatan Ngadirojo, dan Kecamatan Sudimoro. Disetiap kecamatan memiliki beberapa objek wisata andalan yang menarik dan layak untuk dikunjungi oleh wisatawan. Adapun wisata alam pantai yang berada di kabupaten Pacitan, antara lain: (1). Kecamatan Pacitan ada Pantai Teleng Ria, (2). Kecamatan Ngadirejo ada Pantai Bawur, dan Pantai Sidomulyo, (3). Kecamatan Tulakan ada Pantai Jetak, Pantai Wawaran, dan Pantai Bakung, (4). Kecamatan Donorojo ada Pantai Klayar, (5). Kecamatan Pringkulu ada Pantai Srau dan Pantai Watu Karung. Salah satu objek wisata alam pantai yang bertaraf internasional dan memiliki fasilitas yang memadai adalah Pantai Teleng Ria yang berada di Kecamatan Pacitan. Selain itu masih banyak objek wisata alam pantai lainya yang belum dikembangkan lebih lanjut yang memiliki potensi dan daya tarik

tersendiri agar dapat menarik wisatawan untuk mengunjunginya (Disparta Kabupaten Pacitan, 2010).

Dengan adanya pengembangan wilayah selatan Jawa, dimana Kabupaten Pacitan termasuk didalamnya yang berupa pengadaan infrastruktur jalan yang memadai dan dapat memperlancar arus transportasi dari daerah-daerah diwilayah Jawa Tengah, Jawa Timur maupun Daerah Istimewa Yogyakarta. Hal ini juga di dukung dengan adanya Biro Perjalanan Wisata dari masing-masing daerah, seperti Alfath Duta Tour dan travel, Marga Jaya Tour dan Travel, Purwo Widodo RM dan Aneka Jaya Tour dan Travel yang menyelenggarakan perjalanan wisata ke wilayah Pacitan. Manajemen yang baik dalam pengelolaan obyek-obyek wisata di Kabupaten Pacitan yang dilakukan oleh pemerintah daerah melalui Dinas Pariwisata dan masyarakat semakin membuat Kabupaten Pacitan layak untuk dikunjungi dan menjadi Daerah Tujuan Wisata (Disparta Kabupaten Pacitan, 2010).

Pacitan merupakan kota di salah satu kabupaten di Provinsi Jawa Timur dan merupakan tempat kelahiran Presiden Republik Indonesia yang ke enam, yaitu Bapak Susilo Bambang Yudhoyono. Kabupaten Pacitan terkenal dengan tujuan wisata alamnya, terutama yang berkaitan dengan wisata air seperti pantai, air terjun, telaga, dan sungai. Akses menuju Kabupaten Pacitan bisa ditempuh melalui jalan lintas selatan, yaitu Kota Ponorogo, Wonogiri, dan Trenggalek, yang menghubungkan daerah Kabupaten Pacitan sampai Kota Tulungagung dan Kota Blitar.

Lahan yang disediakan untuk perencanaan dan perancangan *Pacitan Waterfront City* adalah salah satu taman kurang produktif, pengelolaannya kurang baik, dan fasilitasnya juga kurang memadai yaitu berada di Dusun Pager RT. 01, RW. 01, Desa Arjowinangun, Kecamatan Pacitan, Kabupaten Pacitan.

Sebenarnya lahan ini menurut masyarakat dan tim penulis buku monograf memiliki berbagai potensi yang dapat dimanfaatkan sebagai fasilitas pendukung dalam merencanakan dan merancang *Pacitan Waterfront City.* Nah dari sinilah muncul ide untuk mengembangkan lahan yang awalnya tidak produktif menjadi lahan yang produktif dengan melakukan penataan kembali berdasarkan potensi-potensi yang ada. Salah satu potensinya adalah pemanfaatan sungai Grindulu sebagai wahana wisata air.

Beberapa fasilitas yang akan disediakan pada Pacitan *Waterfront City* (PWC) ini adalah wisata perahu motor, wisata sepeda gantung, spot-spot foto *selfie*, taman rekreasi, toko souvenir, dan fasilitas penunjang lainnya. *Pacitan Waterfront City* ini juga diharapkan dapat menjadi ikon kota Pacitan. Disamping itu dengan hadirnya taman wisata *Pacitan Waterfront City* dapat memberikan lahan baru bagi masyarakat untuk berlibur di Kabupaten Pacitan dan tentunya memberikan lapangan kerja baru bagi masyarakat yang berada di sekitar taman wisata *Pacitan Waterfront City*.

Untuk memberikan kesan dan suasana yang nyaman serta menyenangkan bagi pengunjung, maka dalam merencanakan dan merancang *Pacitan Waterfront City,* diangkat tema Arsitektur *Biophilia. Biophilia* adalah salah satu pendekatan dalam merancang arsitektur yang berfokus pada peningkatan kesejahteraan manusia baik secara phisiologis maupun psikologis, melalui alam sebagai media pendekatan utamanya. Selain itu sebagai penerapan konsep yang berbeda dari beberapa taman wisata yang ada di wilayah Kabupaten Pacitan dan menjadi solusi dalam menanggapi fenomena kurangnya mengakomudir kegiatan masyarakat dari alam. Menurut teori konsep arsitektur *Biophilia* dikategorikan menjadi tiga katagori, yang didalamnya terdapat 14 aspek, yaitu Aspek *Nature in the space,* terdiri dari: (1). Visual Connection With Nature, (2). Non-Visual Connection With Nature, (3). Non-Rhythmic Sensory Stimuli, (4). Thermal & Airflow Variability, (5).

Presence of Water, (6). Dynamic & Diffuse Light, (7). Connection With Nature Systems. Aspek *Natural analogues,* terdiri dari: (1). Biomorphic Forms & Patterns, (2). Material Connection With Nature, (3). Complexity & Order. Aspek *Nature of the space*, terdiri dari: (1). Prospect, (2). Refuge, (3). Mysteri, and (4). Risk/Peril.

Bab 2

DESAIN PACITAN WATERFRONT CITY

PENGERTIAN PARIWISATA

Secara umum pariwisata merupakan suatu perjalanan yang dilakukan seseorang untuk sementara waktu yang diselenggarakan dari suatu tempat ke tempat yang lain dengan meninggalkan tempat semula dan dengan suatu perencanaan atau bukan maksud untuk mencari nafkah di tempat yang dikunjunginya, tetapi semata-mata untuk menikmati kegiatan pertamasyaan atau rekreasi untuk memenuhi keinginan yang beraneka ragam Pariwisata merupakan istilah yang diberikan apabila seseorang wisatawan melakukan perjalanan itu sendiri, atau dengan kata lain aktivitas dan kejadian yang terjadi ketika seseorang pengunjung melakukan perjalanan. Pariwisatasecara singkat dapat dirumuskan sebagai kegiatan dalam masyarakat yang berhubungan dengan wisatawan (Soekadijo, 2000 dalam Wibowo, et al., 2017).

Menurut Undang Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisataan bahwa yang dimaksud dengan Pariwisata adalah keseluruhan kegiatan yang terkait dengan pariwisata dan bersifat multidimensi serta multidisiplin yang muncul sebagai wujud kebutuhan setiap orang serta Negara serta interaksi antara wisatawan dan masyarakat setempat, sesama wisatawan, Pemerintah, Pemerintah Daerah serta pengusaha. Sedangkan Menurut Riani (2021) pariwisata merupakan fenomena yang saat ini sedang popular untuk dikembangkan sebagai penghasil devisa Negara dari non migas, karena industri pariwisata relatif tidak menimbulkan polusi atau pun kerusakan lingkungan. Pengertian tentang pariwisata sudah banyak diulas oleh beberapa ahli. Lebih lanjut Riani (2021) mengatakan bahwa pariwisata dalam arti modern adalah merupakan gejala jaman sekarang yang didasarkan atas kebutuhan akan kesehatan dan penggantian hawa, penilaian yang sadar dan menumbuh terhadap keindahan alam, kesenangan dan kenikmatan alam semesta, dan pada khususnya disebabkan oleh bertambahnya pergaulan berbagai bangsa dan kelas dalam masyarakat sebagai hasil dari berkembangnya hasil perkembanagan niaga, industri dan transportasi.

Menurut definisi yang lebih luas pariwisata adalah perjalanan dari satu tempat ke tempat lain, bersifat sementara dilakukan oleh perorangan ataupun kelompok sebagai usaha mencari keseimbangan atau keserasian dan kebahagiaan dengan lingkungan hidup dalam dimensi sosial, budaya, alam, dan imu (Spillane, 1989 dalam Pitana, 2002). Secara bebas diberikan pengertian bahwa Pariwisata adalah merupakan gejala abad modern yang didasarkan atas kebutuhan akan kesehatan dan penggantian hawa, penikmatan terhadap keindahan alam, kesenangan dan pada khususnya disebabkan oleh bertambahnya pergaulan berbagai bangsa dan peningkatan perekonomian

masyarakat sebagai hasil dari berkembangnya hasil perkembangan niaga, industri, dan transportasi.

Menurut Wahab (1989) pariwisata merupakan suatu aktivitas manusia yang dilakukan secara sadar yang mendapat pelayanan secara bergantian diantara orang-orang dalam suatu negara itu sendiri atau di luar negeri (mcliputi pendiaman orang-orang dari daerah lain) untuk mencari kepuasan yang beraneka ragam dan berbeda dengan apa yang dialaminya dimana ia memperoleh pekerjaan tetap. Sedangkan menurut Sihite dalam Marpaung (2002) menjelaskan pariwisata adalah suatu perjalanan yang dilakukan orang untuk sementara waktu, yang diselenggarakan dari suatu tempat ke tempat lain meninggalkan tempatnya semula, dengan suatu perencanaan dan dengan maksud bukan untuk berusaha atau mencari nafkah di tempat yang dikunjungi, tetapi semata-mata untuk menikmati kegiatan pertamsyaan dan rekreasi atau untuk memenuhi keinginan yang beraneka ragam. Sementara Spillane (1989) mengemukakan bahwa pariwisata adalah kegiatan melakukan perjalanan dengan tujuan mendapatkan kenikmatan, mencari kepuasan, mengetahui sesuatu, memperbaiki kesehatan, menikmati olahraga atau istirahat, menunaikan tugas, berziarah dan lain-lain.Pariwisata bukan saja sebagai sumber devisa, tetapi juga merupakan faktordalam menentukan lokasi industri dalam perkembangan daerah-daerah yang miskinsumber-sumber alam sehingga perkembangan pariwisata adalah salah satu cara untukmemajukan ekonomi di daerah-daerah yang kurang berkembang tcrsebut sebagai akibat kurangnya sumber-sumber alam (Yoeti, 2008).

Pariwisata merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia terutama menyangkut kegiatan sosial dan ekonomi. Diawali dari kegiatan yang semulahanya dinikmati oleh segelintir orang-orang,kini telah menjadi bagian dari hak azasi

manusia. Hal ini teijadi tidak hanya di negaramaju tetapi mulai dirasakan pula di negara berkembang. Indonesia sebagai Negarayang sedang berkembang dalam tahap pembangunannya, berusaha membangun industri pariwisata sebagai salah satu cara untuk mencapai neraca perdagangan luarnegeri yang berimbang. Melalui industry ini diharapkan pemasukan devisa dapat bertambah (Pendit, 2002). Sebagaimana diketahui bahwa sektor pariwisata di lndonesia masih menduduki peranan yang sangat penting dalam menunjang pembangunan nasional sekaligus merupakan salah satu faktor yang sangat strategis untuk meningkatkan pendapatan masyarakat dan devisa negara.

DESTINASI WISATA

1. Pengertian Destinasi

Kata destinasi sering dipasangkan dengan kata wisata, seolah-olah destinasi hanya terbatas pada tempat tujuan wisata saja. Padahal arti kata destinasi tidak terbatas dalam pengertian tujuan wisata saja. Pengertian destinasi adalah tempat tujuan atau daerah tujuan (Daryanto, 1997). Menurut Pitana (2009), destinasi adalah tempat yang dikunjungi dengan waktu yang signifikan selama perjalanan seseoang dibandingkan dengan tempat lain yang dilalui selama perjalanan. Lebih lanjut Handinoto, et al., (1996) mengatakan bahwa suatu kawasan spesifik yang dipilih oleh seseorang pengunjung, yang mana ia dapat tinggal dan berdomisili selama periode waktu tertentu.

Menurut Penggolongannya destinasi dibagi menjadi empat golongan yaitu: (1). Destinasi sumber daya alam (seperti: iklim, pantai, dan hutan); (2). Destinasi sumber daya budaya (seperti: tempat bersejarah, bangunan bersejarah, makam bersejarah, museum, teater, dan masyarakat lokal); (3). Destinasi fasilitas rekreasi (seperti: taman hiburan). (4). Destinasi event (seperti:

Pesta Kesenian Bali, Pesta Danau Toba, pasar malam dan sebagainya) (Pitana, 2009 dalam Hermawan, 2017). Disebutkan dalam Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisataan bahwa unsur produk destinasi setidaknya ada tiga yaitu: (1). *Attraction*/Daya tarik wisata; (2). *Ammenities*/Sarana wisata; (3). *Aksebilities*/Akses menuju tempat wisata.

2. Pengertian Wisata

Wisata bisa diartikan sebagai sebuah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok dengan tujuan rekreasi dan hiburan serta memiliki persiapan tentang kegiatan perjalanan tersebut dengan jangka waktu tertentu. Secara etimologi, pariwisata berasal dari bahasa sansekerta, "pari" yang berarti banyak atau berkeliling dan "wisata" berarti perjalanan dan berpergian. Menurut UU No. 10 Tahun 2009 Tentang Pariwisata. Definisi Wisata yaitu berbagai macam kegiatan wisata yang didukung oleh berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan masyarakat, pengusaha, Pemerintah dan Pemerintah Daerah. Sedangkan Fandeli (2002), mendefinisikan arti daripada wisata adalah perjalanan atau sebagaian dari kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela serta bersifat sementara untuk menikmati objek dan daya tarik wisata.

Dalam UU No. 10 Tahun 2009 menjelaskan tentang jenis-jenis wisata berdasarkan tempatnya adalah sebagai berikut: Wisata Alam/Ekowisata, Wisata Maritim/Bahari, Wisata Cagar Alam/Taman Konservasi, Wisata Belanja, Wisata Edukasi/Pendidikan, Wisata Agrowisata/Pertanian, Wisata Berburu, Wisata Konvensi/Politik, Wisata Budaya, Wisata Kuliner, dan Wisata Religi.

Penjelasan dari jenis-jenis wisata tersebut adalah sebagai berikut:

Wisata Alam/Ekowisata adalah suatu perjalanan yang memanfaatkan potensi sumber daya alam dan lingkungannya

sebagai objek tujuan wisata, dimana objek wisata itu bisa menyuguhkan panorama keindahan alami dan ke ajaiban alam, yang bisa memberikan kesejukan, membuat kita merasa nyaman sehingga menghilangkan stress dan lain sebagainya. Contoh wisata alam adalah Pantai, Gunung, Hutan, Danau, Kawah, Air terjun dll.

Wisata Maritim/Bahari adalah kegiatan wisata yang selalu dikaitkan dengan air seperti: olah raga di air (danau, pantai, teluk, atau laut) seperti memancing, berlayar, menyelam sambil melakukan pemotretan, kompetisi berselancar, balapan mendayung, melihat–lihat taman laut dengan pemandangan indah di bawah permukaan air serta berbagai rekreasi perairan yang banyak dilakukan didaerah–daerah atau negara–negara maritim, di Laut Karibia, Hawaii, Tahiti, Fiji dan sebagainya. Di Indonesia banyak tempat dan daerah yang memiliki potensi wisata maritim ini, (seperti Pulau–pulau Seribu di Teluk Jakarta, Danau Toba, pantai Pulau Bali dan pulau–pulau kecil disekitarnya, taman laut di Kepulauan Maluku dan sebagainya).

Wisata Cagar Alam/Taman Konservasi adalah wisata hayati untuk melihat pohon atau tanaman dan hewan2 dalam habitat tertentu, dan ini biasanya ada *tour guide* dari pemerintah setempat. Contoh: cagar alam, taman lindung, hutan daerah pegunungan dan sebagainya yang kelestariannya dilindungi oleh undang–undang. Wisata cagar alam ini banyak dilakukan oleh para penggemar dan pecinta alam dalam kaitannya dengan kegemaran memotret binatang atau marga satwa serta pepohonan kembang beraneka warna yang memang mendapat perlindungan dari pemerintah dan masyarakat. Wisata ini banyak dikaitkan dengan kegemaran akan keindahan alam, kesegaran hawa udara di pegunungan, keajaiban hidup binatang dan marga satwa yang langka serta tumbuh–tumbuhan yang jarang terdapat di tempat–tempat lain.

Wisata Belanja adalah seringkali setelah liburan tidak membawa buah tangan atau oleh-oleh tentunya belum berasa lengkap bagi wisatawan. Di Indonesia untuk wisata belanja ada di semua provinsi. Kegemaran masyarakat Indonesia yang hobi belanja membuat wisata belanja menjadi salah satu tujuan populer dikalangan wisatawan.

Wisata Edukasi/Pendidikan biasanya disebut dengan *study tour* atau KKL. Wisata ini biasanya untuk para siswa atau mahasiswa, atau masyarakat kalangan tertentu. Wisata edukasi adalah wisata yang bertujuan agar kita mendapatkan pengetahuan atau keahlian tertentu, seperti bertani, industri atau Perusahaan, Kesekolahan- sekolahan, museum, atau kelembaga lembaga tertentu. Contoh wisata ini adalah kunjungan SMA ke Perguruan Tinggi, kunjungan mahasiswa ke pabrik atau perusahaan dll.

Wisata Agrowisata/Pertanian adalah sama halnya dengan wisata, wisata pertanian ini adalah pengorganisasian perjalanan yang dilakukan ke proyek–proyek pertanian, perkebunan, ladang pembibitan dan sebagainya dimana para wisatawan dapat mengadakan kunjungan dan peninjauan untuk tujuan studi maupun melihat–lihat keliling sambil menikmati segarnya tanaman beraneka warna dan suburnya pembibitan berbagai jenis sayur–mayur dan palawija di sekitar perkebunan yang dikunjungi.

Wisata Berburu banyak dilakukan di negeri–negeri yang memang memiliki daerah atau hutan tempat berburu yang dibenarkan oleh pemerintah dan digalakan oleh berbagai agen atau biro perjalanan. Wisata buru ini diatur dalam bentuk safari buru ke daerah atau hutan yang telah ditetapkan oleh pemerintah negara yang bersangkutan, seperti berbagai negeri di Afrika untuk berburu gajah, singa, ziraf, dan sebagainya. Di India, ada daerah–daerah yang memang disediakan untuk berburu macan, badak dan sebagainya, sedangkan di Indonesia, pemerintah membuka

wisata buru untuk daerah Baluran di Jawa Timur dimana wisatawan boleh menembak banteng atau babi hutan.

Wisata Konvensi/Politik adalah wisata keberbagai negara pada saat ini membangun wisata konvensi/politik dengan menyediakan fasilitas bangunan dengan ruangan–ruangan tempat bersidang bagi para peserta suatu konfrensi, musyawarah, konvensi atau pertemuan lainnya baik yang bersifat nasional maupun internasional. Jerman Barat misalnya memiliki Pusat Kongres Internasiona (*International Convention Center)* di Berlin, Philipina mempunyai PICC (*Philippine International Convention Center*) di Manila dan Indonesia mempunyai Balai Sidang Senayan di Jakarta untuk tempat penyelenggaraan sidang–sidang pertemuan besar dengan perlengkapan modern. Biro konvensi, baik yang ada di Berlin, Manila, atau Jakarta berusaha dengan keras untuk menarik organisasi atau badan–badan nasional maupun internasional untuk mengadakan persidangan mereka di pusat konvensi ini dengan menyediakan fasilitas akomodasi dan sarana pengangkutan dengan harga reduksi yang menarik serta menyajikan program–program atraksi yang menggiurkan.

Wisata Budaya (Culture Tourism) adalah perjalanan yang dilakukan atas dasar keinginan untuk memperluas pandangan hidup seseorang dengan jalan mengadakan kunjungan atau peninjauan ketempat lain atau ke luar negeri, mempelajari keadaan rakyat, kebiasaan adat istiadat mereka, cara hidup mereka, budaya dan seni mereka. Seiring perjalanan serupa ini disatukan dengan kesempatan–kesempatan mengambil bagian dalam kegiatan–kegiatan budaya, seperti eksposisi seni (seni tari, seni drama, seni musik, dan seni suara), atau kegiatan yang bermotif kesejarahan dan sebagainya. Indonesia memiliki keanekaragaman budaya yang bisa menjadi daya tarik wisata tersendiri. Selain wisatawan dalam negeri, wisatawan Mancanegara pun sangat tertarik untuk melihat wisata budaya

yang ada di Indonesia. Wisata budaya ini biasanya adalah ke suatu daerah yang penduduknya menjungjung tinggi adat atau ciri khas tertentu, contoh kampung naga, suku baduy di Banten, Bali, pesta kematian Rambu Solo di Toraja, dsb.

Wisata Kuliner adalah salah satu wisata yang paling di cari oleh para wisatawan. Apalagi di Indonesia menyuguhkan variasi masakan yang sangat banyak dan tentunya enak-enak, seringkali kita pergi ke suatu tempat yg ditanyakan dan yang dicari masakan khas-nya. Sedangkan kuliner adalah suatu bagian hidup yang erat kaitannya dengan konsumsi makanan sehari-hari karena setiap orang memerlukan makanan yang sangat dibutuhkan sehari-hari. Mulai dari makanan yang sederhana hingga makanan yang berkelas tinggi dan mewah. Semua itu, membutuhkan pengolahan yang serba berkualitas dan bergizi. Sebenarnya kuliner merupakan bagian/sub daripada esensi gastronomi. Istilah kuliner itu sendiri adalah masakan atau dalam bahasa dapur mempunyai sinonim/arti yang sama dengan istilah *cuisine.*

Kata wisata kuliner berasal dari bahasa asing yaitu *voyages culinaires* (Prancis) atau *culinary travel* (Inggris) yang artinya perjalanan wisata yang berkaitan dengan masak- memasak. Menurut Asosiasi Pariwisata Kuliner Internasional (*International Culinary Tourism Association/ICTA*) wisata kuliner merupakan kegiatan makan dan minum yang unik dilakukan oleh setiap pelancong yang berwisata. Wisata kuliner bisa dijadikan ajang yang efektif untuk meraih peluang mengangkat makanan dan minuman khas daerah ke dunia internasional sebagai salah satu daya tarik pariwisata (Besra, 2012).

Sedangkan Daryanto (1997) dalam Hidayat, et al., (2016), mengatakan bahwa wisata kuliner berasal dari dua kata, yaitu wisata dan kuliner. Wisata adalah bepergian bersama-sama untuk memperluas pengetahuan, wawasan, dll, sedangkan kuliner adalah masakan atau makanan. Jadi wisata kuliner adalah

bepergian bersama-sama untuk memperluas wawasan mengenai makanan.

Yang perlu dipersiapkan jika akan melakukan kegiatan wisata kuliner antara lain:

- Menentukan lokasi wisata kuliner. Mencari lokasi wisata kuliner hendaknya bijak. Pilihlah suatu daerah yang memiliki makanan khas yang hanya terdapat di daerah tersebut. Misalnya, jangan pergi ke Padang untuk menikmati sate padang karena makanan itu sudah ada di daerah selain Padang.
- Mencari informasi. Cari tahulah makanan apa saja yang menjadi favorit dan khas di tempat yang akan dituju, terbuat dari apa makanan itu, dan bagaimana cara memasaknya. Jangan sampai ketika sudah sampai lokasi tidak jadi makan karena menu yang disediakan tidak sesuai selera. Dalam mencari informasi juga perlu mengetahui alamat persis dan harga menu yang ditawarkan.
- Menyiapkan dana (*budget*). Setelah mendapat informasi mengenai harga makanan yang akan dituju, maka siapkan dananya. Perlu diketahui, sediakanlah budget yang lebih besar dari perhitungan sebelumnya. Hal ini untuk mengantisipasi hal-hal diluar dugaan. Budget yang dipersiapkan harus sesuai dengan pendapatan per bulan.

Wisata Religi adalah suatu perjalanan yg bertujuan untuk meningkatakan kecintaan kepada agama dan melakukan aktivitas ritual seperti berzikir, berdoa dan lain-lain. Menurut Gazalba dalam Toyib dan Sugianto (2002) religi adalah kepercayaan kepada hubungan manusia dengan yang kudus, dihayati sebagai hakikat yang gaib, hubungan yang menyatakan diri dalam bentuk serta sistem kultus dan sikap hidup berdasarkan doktrin tertentu. Wisata religi adalah kegiatan yang di lakukan oleh orang-orang

yang percaya adanya roh-roh nenek moyang atau pendahulu-pendahulunya. Lebih lanjut Pals (2001) dalam Hariyanto (2015), mengatakan bahwa religi mempunyai dua makna, pertama religi merupakan agama yang berkaitan dengan Tuhan, ajarannya diturunkan melalui nabi dan wahyu. Kebenarannya mutlak tidak bisa di ganggu gugat berdasarkan keyakinan penganutnya. Kedua religi merupakan bagian dari kebudayaan, untuk memenuhi kesadaran kolektif dan sebagai identitas. Dalam membahas mengenai religi perlu membicarakan keterkaitan antara keberagamaan tradisi, kemajemukan dan perbedaan budaya. Sedangkan menurut Marpaung (2009), menyebutkan bahwa wisata keagamaan etnis dan nostalgia adalah jenis wisata yang erat kaitannya dengan wisatawan atau pengunjung yang memiliki latar budaya, agama, etnis dan sejarah yang sama atau hal-hal pernah berhubungan dengan masalalunya. Sedangkan Pendit (2002) mengatakan bahwa wisata ziarah adalah jenis wisata yang sedikit banyak dikaitkan dengan agama, sejarah, adat istiadat dan kepercayaan umat atau kelompok dalam masyarakat. Wisata ziarah dapat dilakukan perorangan atau rombongan ketempat suci, kemakam-makam orang besar, pemimpin yang di agungkan, kebukit atau gunung yang dianggap keramat, pemakaman tokoh atau pemimpin sebagai manusia ajaib penuh legenda.

Fungsi dari wisata religi dilakukan dalam rangka mengambil ibrahatau pelajaran dan ciptaan Allah atau sejarah peradaban manusia untuk membuka hati sehingga menumbuhkan kesadaran bahwa hidup di dunia ini tidak kekal. Wisata pada hakikatnya adalah perjalanan untuk menyaksikan tanda-tanda kekuasaan Allah, implementasinya dalam wisata kaitannya dengan proses dakwah dengan menanamkan kepercayaan akan adanya tanda-tanda kebesaran Allah sebagai bukti ditunjukkan berupa ayat-ayat dalam Al qur'an.

Bentuk-bentuk wisata religi dimaknai sebagai kegiatanwisata ke tempat yang memiliki makna khusus, biasanya berupa tempat yang memiliki makna khusus. Antara lain: (1). Masjid sebagai tempat pusat keagamaan dimana masjid digunakan untuk beribadah sholat, i‟‟tikaf, adzan dan iqomah. (2). Makam dalam tradisi Jawa, tempat yang mengandung kesakralan. Makam dalam bahasa Jawa merupakan penyebutan yang lebih tinggi (hormat) pesarean, sebuah kata benda yang berasal dan sare (tidur) (Suryono, 2004). (3). Candi sebagai unsur pada jaman purba yang kemudian kedudukannya digantikan oleh makam.

3. Komponen Penunjang Wisata

Komponen penunjang wisata adalah komponen kepariwisataan yang harus ada didalam destinasi wisata (Sugiama, 2013). Komponen kepariwisataan tersebut yaitu: *Attraction, Amenities, Ancilliary* dan *Accesibility*. Menurut Hadiwijoyo (2012) komponen yang harus ada adalah *Attraction, Activity* dan *Accesibility.* Sedangkan Buhalis dan Law (2008), mengemukakan teori yang berbeda bahwa komponen pariwisata terdiri dari enam komponen yaitu: *Attraction, Amenities, Ancillary, Activity, accessibility* dan *Available Package.* Pada penelitian ini penulis melakukan sintesis teori sehingga didapatkan 6 Komponen Pariwisata yaitu Attraction, Accomodation, Amenities, Ancillary Services, Activity dan Accessibility sebagai landasan penelitian potensi wisata di Kampung Sayur Organik. Wisata sangat dipengaruhi oleh *attraksi*/daya tarik wisata.

Menurut Pendit (2002) dan Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 Tentang Kepariwisataan, bahwa daya tarik wisata adalah segala sesuatu yang menarik dan bernilai untuk dikunjungi dan dilihat. Sedangkan Djou (2013), mendefinisikan daya tarik wisata adalah sesuatu bentukan dan/ atau suatu aktivitas dan fasilitas yang berhubungan, yang dapat menarik minat

pengunjung untuk datang kesuatu tempat/daerah/wilayah /kawasan tertentu. Lebih lanjut Djou (2013), mengatakan bahwa daya tarik wisata terdiri atas dua kategori yaitu: (1). Daya tarik wisata ciptaan Tuhan YME (seperti: alam, flora dan fauna); dan (2). Daya tarik wisata hasil karya manusia (seperti: bangunan, peninggalan barang purbakala, peninggalan sejarah, seni budaya, ritual keagamaan, wisata agro, wisata tirta, wisata buru, wisata petualangan alam, taman rekreasi, tempat hiburan, dan makam keramat).

Daya Tarik wisata disederhanakan lagi menjadi tiga yaitu: alam, budaya, dan buatan. Wisata alam merupakan segala sesuatu yang memiliki keunikan, keindahan, keaslian dan keanekaragaman alam wujudnya pegunungan, pantai, hutan, sungai, danau, dan lain sebagainya. Wisata budaya dan buatan merupakan segala sesuatu yang memiliki keunikan, keindahan, keaslian dan keanekaragaman hasil budaya dan/ atau hasil ciptaan karya manusia wujudnya berupa ide-ide, gagasan, nilai, atau norma, pola aktifitas atau pola tindakan manusia dalam masyarakat, termasuk pula benda-benda hasil karya ciptaan manusia (Koenjaraningrat, 2005).

Ammenities/Sarana Wisata. Menurut Baud & Lawson (1998) dalam Hermawan (2017), mengatakan bahwa ***amenitas*** merupakan semua bentuk fasilitas yang memberikan pelayanan bagi wisatawan untuk segala kebutuhanya selama tinggal atau berkunjung pada suatu daerah/wilayah/kawasan tujuan wisata, contohnya hotel, motel, cottage, restaurant, bar, discotheques, kafa, shopping center, souvenir shop dan lain sebagainya. Perusahaan-perusahaan inilah yang memberi pelayanan bila mereka datang berkunjung pada suatu tempat wisata. Untuk memenuhi kebutuhan perjalanan wisata perlu disediakan fasilitas, mulai dari pemenuhan kebutuhan selama mereka berada di

tempat witasa, sampai mereka kembali ke tempat semula (Suryadana, 2015).

*Aksebilita*s/Aksesibilitas yang baik akan menentukan mudah atau tidaknya lokasi untuk dijangkau. Selain itu Jaringan jalan juga merupakan salah satu yang berpengaruh terhadap kelancaran pelayanan umum yang sangat penting (Sumarabawa, et al., 2013). Aksebilitas sangat penting dalam pengembangan destinasi wisata karena menjamin keterjangkauan, serta efetifitas dan efisiensi bagi kunjungan wisatawan.

Menurut Suwantoro (2004). Berbagai bentuk wisata ditinjau dari beberapa macam segi, yaitu:

- Segi jumlahnya, wisata dibedakan atas: (1). *Individual Tour* (wisatawan perorangan), yaitu suatu perjalan yang dilakukan oleh satu orang atau sepasang suami istri; (2). *Family Group Tour* (wisata keluarga), yaitu suatu perjalanan wisata yang dilakukan oleh serombongan keluarga, yang masih mempunyai hubungan kekerabatan satu sama lain; (3). *Group Tour* (wisata rombongan), yaitu suatu perjalanan yang dilakukan bersama-sama dengan dipimpin oleh seseorang yang bertanggung jawab atas keselamatan dan kebutuhan seluruh anggotanya.
- Segi kepengaturannya, wisata dibedakan atas: (1). *Pre-arranged Tour* (wisata berencana), yaitu suatu perjalanan wisata yang jauh hari sebelumnya telah diatur segala sesuatunya, baik transportasi, akomodasi, maupun objekobjek yang akan dikunjungi; (2). *Package Tour* (wisata paket atau paket wisata), suatu produk wisata yang merupakan suatu komposisi perjalanan yang disusun dan dijual guna memberikan kemudahan dan kepraktisan dalam melakukan perjalanan; (3). *Coach Tour* (wisata terpimpin), yaitu suatu paket perjalanan ekskursi yang dijual oleh biro perjalanan dengan dipimpin oleh seorang pemandu wisata dan merupakan perjalanan wisata yang diselenggarakan secara rutin, dalam jangka yang telah

ditetapkandan dengan rute perjalanan yang tertentu pula; (4). *Special Arranged Tour* (wisata khusus), yaitu suatu perjalanan wisata yang disusun secara khusus guna memenuji permintaan seorang langganan atau lebih sesuai dengan kepentingannya; (5). *Optional Tour* (wisata tambahan/manasuka), yaitu suatu perjalanan wisata tambahan diluar pengaturan yang telah disusun dan diperjanjikan pelaksanaannya, yang dilakukan atas permintaan pelanggan.

- Segi maksud dan tujuannya, wisata dibedakan atas: (1). *Holiday Tour* (wisata liburan), suatu perjalanan wisata yang diselenggarakan dan diikuti oleh anggotanya guna berlibur, bersenang-senang dan menghibur diri; (2). *Familiarization Tour* (wisata pengenalan), yaitu suatu perjalanan anjangsana yang dimaksudkan guna mengenal lebih lanjut bidang atau daerah yang mempunyai kaitan dengan pekerjaannya; (3). *Education Tour* (wisata pendidikan), yaitu suatu perjalanan wisata yang dimaksudkan untuk memberikan gambaran, studi perbandingan ataupun pengetahuan mengenai bidang kerja yang dikunjunginya. Scientific Tour (wisata pengetahuan), yaitu perjalanan wisata yang tujuan pokoknya adalah memperoleh pengetahuan atau penyelidikan suatu bidang ilmu pengetahuan; (4). *Pilgrimage Tour* (wisata keagamaan), perjalanan wisata guna melakukan ibadah keagamaan; (5). *Special Mission Tour* (wisata kunjungan khusus), yaitu perjalanan wisata dengan suatu maksud khusus, misalnya misi dagang, misi kesenian dan lain-lain; (6). *Special Program Tour* (wisata program khusus), yaitu suatu perjalanan wisata untuk mengisi kekosongan khusus; (7). *Hunting Tour* (wisata perburuan), yaitu suatu kunjungan wisata wisata yang dimaksudkan untuk menyelenggarakan pemburuan binatang yang diijinkan oleh penguasa setempat, untuk hiburan semata.
- Segi penyelenggaraanya, wisata dibedakan atas: (1). *Ekskursi* (excursion), yaitu suatu perjalanan wisata jarak pendek yang

ditempuh kurang dari 24 jam guna mengunjungi satu atau lebih objek wisata; (2). *Safari Tour* yaitu suatu perjalanan wisata yang diselenggarakan secara khusus dengan perlengkapan atau peralatan khusus pula; (3). *Cruze Tour* yaitu perjalanan wisata yang menggunakan kapal pesiar mengunjungi objek-objek wisata bahari, dan objek wisata di darat tetapi menggunakan kapal pesiar sebagai basis pemberangkatannya; (4). *Youth Tour* (wisata remaja), yaitu suatu kunjungan wisata yang penyelenggaraannya khusus diperuntukan bagi para remaja menurut golongan umur yang ditetapkan oleh hukum negara masing-masing; (5). Marine Tour (wisata bahari), suatu kunjungan objek wisata khususnya untuk menyaksikan keindahan lautan.

Berdasarkan uraian tentang bentuk wisata ditinjau dari berbagai segi diatas, dapat disimpulkan, bahwa motivasi yang mendorong wisatawan baik domistik maupun mancanegara untuk mengadakan perjalanan wisata adalah sebagai berikut: (a). Dorongan kebutuhan untuk berlibur dan berekreasi; (b). Dorongan kebutuhan pendidikan dan penelitian; (c). Dorongan kebutuhan keagamaan; (d). Dorongan kebutuhan kesehatan; (e). Dorongan atas minat terhadap kebudayaan dan kesenian; (f). Dorongan kepentingan keamanan; (g). Dorongan kepentingan hubungan keluarga; dan (h). Dorongan kepentiangan politik. Menurut Yoeti (2008). Tempat wisata yang akan dikunjungi memiliki beberapa syarat yang nantinya akan mengangkat wisatawan dalam melaksanakan wisata di lokasi. Syarat untuk dapat menjadikan suatu tempat sebagai daerah tujuan wisata harus memenuhi tiga aspek yaitu *something to see, something to do, something to buy.* Penjabaran dari ketiga aspek tersebut adalah: (a). *Something to see:* daerah tersebut harus mempunyai obyek wisata yang dapat dilihat dan disaksikan. Selain itu juga harus ada atraksi wisata yang berbeda dengan apa yang dimiliki daerah

lainnya; (b). *Something to do:* daerah tersebut memiliki beberapa aktivitas yang dapat dilakukan. Bisa juga berupa fasilitas rekreasi yang membuat para wisatawan betah tinggal lebih lama ditempat itu; (c). *Something to buy:* daerah tersebut harus tersedia fasilitas berbelanja terutama barang-barang souvenir dari kerajinan masyarakat setempat sebagai oleh-oleh untuk dibawa pulang.

PERSYARATAN DESTINASI WISATA

Menurut Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 Tentang Kepariwisataan, ada empat unsur yang dapat dijadikan sebagai sebuah destinasi wisata: Unsur pertama adalah memiliki daya tarik. Daya tarik wisata bisa dibuat, bisa juga daya tarik yang telah ada di destinasi tersebut. Daya tarik tentu perlu ditambah dukungan unsur yang kedua, yaitu aksesibilitas. Suatu destinasi harus memiliki akses jalan yang baik menuju ketempat destinasi tersebut. Masih terkait dengan aksesibilitas, unsur ketiga yang dibutuhkan adalah infrastruktur. Infrastruktur di sini dalam artian adalah fasilitas yang menunjang kebutuhan wisatawan. Dalam hal ini bisa dilakukan oleh hotel, restoran, atau asosiasi seperti ASITA (asosiasi perusahaan perjalanan Indonesia) dan PHRI (Perhimpunan Hotel dan Restoran Indonesia).

Unsur yang keempat adalah pemberdayaan masyarakat di kawasan sekitar destinasi wisata. Masyarakat ini tentu harus paham *hospitality* agar dapat menjamu wisatawan dengan baik. Keempat unsur tersebut diperlengkap dengan satu lagi unsur tambahan yaitu perlu adanya unsur marketing. Marketing adalah pemasaran dan pencitraan destinasi.

TAMAN ATAU PARK

Taman adalah lahan terbuka yang berfungsi sosial dan estetik sebagai sarana kegiatan rekreatif, edukasi atau kegiatan

lain pada tingkat lingkungan atau kota (Permen PU No. 05/PRT/M/2008), termasuk ruang terbuka publik yang sejatinya memiliki esensi penting yaitu bersifat demokratis (Darmawan, 2005, dalam Mafra, 2018). Menurut Novianto (2018) taman (*park*) adalah sebuah area bersifat publik yang terdiri dari beragam fasilitas dan komponen seperti vegetasi, area pejalan kaki, ruang terbuka, lapangan hijau maupun area bermain anak-anak yang bermanfaat sebagai perkembangan lingkungan. Komponen di dalam taman dibedakan menjadi dua yaitu komponen biotik dan komponen abiotik. Komponen biotik (manusia, tumbuhan dan hewan) merupakan unsur hidup yang menyebabkan taman itu memiliki fungsi, sedangkan komponen abiotik (tanah, udara, cahaya matahari dan air) merupakan unsur alam yang menyediakan kebutuhan hidup taman dan menyebabkan taman itu tetap hidup.

Berdasarkan sifat kepemilikannya taman dibedakan menjadi dua, yaitu taman pribadi dan taman umum. (a). Taman pribadi merupakan taman yang lebih memiliki sifat pribadi karena dirancang dengan tujuan tertentu berdasarkan kemauan pemiliknya, biasanya taman pribadi berada di sekitar halaman rumah ataupun permukiman, istilah bahasa inggris dari taman pribadi ini adalah garden. Taman pribadi ini tentunya memiliki keunggulan yang dapat meningkatkan estetika hunian, kesejukan dan kenyamanan thermal lingkungan sekitarnya, (b). Taman umum merupakan taman yang cenderung bersifat semi-publik ataupun publik karena dirancang dengan sasaran pengguna yang lebih beragam, biasanya taman umum berada di tengah-tengah perkotaan yang memiliki area yang luas. Taman umum tentunya dirancang agar menambah ruang terbuka hijau diperkotaan dan juga memberikan manfaat pada masyarakat luas. Adanya taman umum di suatu perkotaan mampu menambah nilai estetika dan menunjang kehidupan ragam hayati lingkungan. Taman umum

dapat berwujud taman kota, taman perumahan, taman konservasi, culture park, thematic park dan lain sebagainya.

Menurut Irwan, 2005 dalam Pradipta, et al, (2018) Mengatakan bahwa taman adalah sebidang tanah terbuka dengan luasan tertentu di dalamnya ditanam pepohonan, perdu, semak dan rerumputan yang dapat dikombinasikan dengan kreasi dari bahan lainnya dan umumnya dipergunakan untuk olahraga, bersantai, bermain dan sebagainya. Tujuan secara umum dibuatnya taman adalah untuk menjadikan suatu area menjadi lebih indah, sejuk, nyaman, dan tertata secara rapi.

EKO WISATA

Ekowisata lebih populer dan banyak dipergunakan dibanding dengan terjemahan yang seharusnya dari istilah ecotourism, yaitu ekoturisme. Terjemahan yang seharusnya dari ecotourism adalah wisata ekologis. Sudarta (1999) membuat terjemahan ecotourism dengan ekoturisme. Di dalam tulisan ini dipergunakan istilah ekowisata yang banyak digunakan oleh para rimbawan. Hal ini misalnya diambil dalam salah satu seminar Reuni Fakultas Kehutanan Universitas Gadjah Mada (Fandeli, 1998). Kemudian Nasikun (1999), mempergunakan istilah ekowisata untuk menggambarkan adanya bentuk wisata yang baru muncul pada dekade delapan puluhan.

Pengertian ekowisata mengalami perkembangan dari waktu ke waktu. Namun, pada hakekatnva, pengertian ekowisata adalah suatu bentuk wisata yang bertanggungjawab terhadap kelestarian area yang masih alami (natural area), memberi manfaat secara ekonomi dan mempertahankan keutuhan budava bagi masyarakat setempat. Atas dasar pengertian ini, bentuk ekowisata pada dasarnya merupakan bentuk gerakan konservasi.

Definisi ekowisata yang pertama diperkenalkan oleh organisasi The Ecotourism Society (1990), dalam Fandeli, et al. (2000) sebagai berikut: Ekowisata adalah suatu bentuk perjalanan wisata ke area alami yang dilakukan dengan tujuan mengkonservasi lingkungan dan melestarikan kehidupan dan kesejahteraan penduduk setempat. Semula ekowisata dilakukan oleh wisatawan pecinta alam yang menginginkan di daerah tujuan wisata tetap utuh dan lestari, di samping budaya dan kesejahteraan masyarakatnya tetap terjaga. Namun dalam perkembangannya ternyata bentuk ekowisata ini berkembang karena banyak digemari oleh wisatawan. Wisatawan ingin berkunjung ke area alami, yang dapat menciptakan kegiatan bisnis. Ekowisata kemudian didefinisikan sebagai berikut: Ekowisata adalah bentuk baru dari perjalanan bertanggungjawab ke area alami dan berpetualang yang dapat menciptakan industri pariwisata (Epler Wood, 1999).

Dari kedua definisi ini dapat dimengerti bahwa ekowisata dunia telah berkembang sangat pesat. Ternyata beberapa destinasi dari taman nasional berhasil dalam mengembangkan ekowisata ini. Bahkan di beberapa wilayah berkembang suatu pemikiran baru yang berkait dengan pengertian ekowisata. Fenomena pendidikan diperlukan dalam bentuk wisata ini. Hal ini seperti yang didefinisikan oleh Australian Department of Tourism (Black, 1999) yang mendefinisikan ekowisata adalah wisata berbasis pada alam dengan mengikutkan aspek pendidikan dan interpretasi terhadap lingkungan alami dan budaya masyarakat dengan pengelolaan kelestarian ekologis. Definisi ini memberi penegasan bahwa aspek yang terkait tidak hanya bisnis seperti halnya bentuk pariwisata lainnya, tetapi lebih dekat dengan pariwisata minat khusus, alternative tourism atau special interest tourism dengan obyek dan daya tarik wisata alam.

Menurut Yulianda, et al., (2010), ekowisata adalah pariwisata yang menyangkut perjalanan ke kawasan alam yang belum terganggu dengan tujuan untuk mengagumi, meneliti dan menikmati pemandangan yang indah, tumbuh-tumbuhan serta binatang liar maupun kebudayaan yang dapat ditemukan disana. Lebih lanjut Yulianda, et al., (2010), mengatakan bahwa ekowisata adalah sebagai bentuk wisata yang menekankan tanggung jawab terhadap kelestarian sumberdaya alam, dimana aspek ekologi merupakan prioritas utama yang harus diperhatikan dalam pengelolaannya. Sedangkan menurut Tuwo (2011), ekowisata adalah sebagai bentuk wisata yang menekankan tanggung jawab terhadap kelestarian sumberdaya alam, yang memberikan manfaat secara ekonomi dan mempertahankan keutuhan budaya bagi masyarakat setempat. Menurut Bjork (2000) ekowisata adalah suatu aktivitas manusia yang berkunjung kesuatu daerah yang masih bersifat alami, serta menikmati keindahan alam dengan cara tidak merusak sumberdaya alam yang ada. Secara konseptual ekowisata dapat didefinisikan sebagai suatu konsep pengembangan pariwisata berkelanjutan yang bertujuan untuk mendukung upaya-upaya pelestarian lingkungan (alam dan budaya) dan meningkatkan partisipasi masyarakat dalam pengelolaan, sehingga memberikan manfaat ekonomi kepada masyarakat setempat (Bookbinder, et al., 1998; Gossling, 1999; Yulianda, at al., 2010). Ekowisata harus memiliki tiga kriteria, yaitu: (1). Memberi nilai konservasi, (2). Melibatkan masyarakat, (3). Menguntungkan dan dapat memelihara diri. Lebih lanjut Tuwo (2011) mengatakan bahwa dari tiga kriteria tersebut diatas dapat terlaksana dengan baik apabila memadukan dengan empat aspek, yaitu: (1). Ekosistem, (2). Ekonomi, (3). Masyarakat, dan (4). Budaya.

POTENSI

Pengertian potensi adalah serangkaian kemampuan, kesanggupan, kekuatan, ataupun daya yang memunyai kemungkinan untuk bisa dikembangkan lagi menjadi bentuk yang lebih besar. Bentuk ini biasanya diperoleh melalui pembangunan untuk kesejahteraan dalam kehidupan masyarakat. Menurut Munroe (2003), definisi potensi adalah bentuk sumber daya atau kemampuan yang cukup besar, namun kemampuan tersebut belum tersingkap dan belum diaktifkan. Pendek kata, arti potensi adalah kekuatan terpendam yang belum dimanfaatkan. Sedangkan merujuk pada kamus besar Bahasa Indonesia dan pendapat para ahli dapat disimpulkan, pengertian potensi adalah kemampuan atau kekuatan yang belum dikembangkan dengan optimal.

Istilah potensi tidak hanya eksklusif ditujukan kepada manusia tetapi juga entitas atau objek lain seperti: potensi daerah, potensi wisata, potensi wilayah, potensi kawasan, dan lain sebagainya. Sementara Sujali (1989) menyatakan, potensi wilayah atau kawasan adalah kemampuan suatu daerah/kawasan berupa sumber daya yang bisa digunakan, dieksploitasi, dan diambil manfaatnya untuk dikembangkan secara lebih lanjut sehingga bisa meningkatkan dan menciptakan kemampuan wilayah/kawasan yang memadai.

Kemampuan atau kekuatan yang dimiliki oleh kawasan namun belum dipergunakan secara optimal, baik yang sudah terwujud maupun yang belum terwujud disebut juga dengan potensi, atau makna yang terpendam dalam kawasan tersebut. Setiap kawasan memiliki potensi berbeda-beda. Walaupun demikian, potensi yang dimiliki setiap kawasan tidak ada artinya jika potensi tersebut tidak dikembangkan dengan baik atau dengan tepat.

Oleh karena itu, sangat penting untuk dapat memahami terlebih dahulu potensi apa saja yang dimiliki kawasan. Potensi apa yang masih terpendam dan belum tereksplorasi dengan baik, potensi apa yang sudah diwujudkan namun belum dikerjakan dengan maksimal, potensi yang pernah ada namun kemudian menghilang karena tak mendapat perhatian, hingga potensi yang sudah dikembangkan namun memiliki kans untuk dibuat lebih besar gaung dan manfaatnya. Setelah itu, baru dapat ditentukan cara yang paling tepat untuk mengembangkan potensi yang ada.

Misalnya, suatu kawasan memiliki bangunan unik, kuliner khas, sosial budaya spesifik, tempat-tempat yang dianggap sakral, dan lain sebagainya, maka semua hal itu dapat dipertahankan. Tujuannya dapat dikembangkan dan dikemas sedemikian rupa sehingga mampu menarik minat wisatawan untuk berkunjung ke kawasan tersebut, sehinga tercipta destinasi wisata baru yang tidak hanya disukai oleh pengunjung tapi juga memberikan dampak positif pada warga. Seiring dengan banyaknya kunjungan, akan menjadi sumber pemasukan baru bagi daerah sekaligus membuka peluang usaha dan *income* tambahan bagi masyarakat setempat.

POTENSI WISATA SELFIE

Salah satu yang menjadi perhatian publik saat ini adalah wisata *selfie*. Wiasata *selfie* merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok dengan mengambil gambar diri sendiri dengan bantuan alat fotografi. *Background* yang digunakan sebagai media *selfie* atau sebagai layar belakang dapat berupa pemandangan alam, benda Cagar Budaya, bangunan Cagar Budaya, dan lain sebagainya (Putra et al, 2018).

Selfie menjadi fenomenal saat ini dalam berbagai kalangan maupun kelas sosial. Fenomena *selfie* sendiri merupakan sebuah

singkatan dari *self* dan *portrait. Self* artinya sendiri, sedangkan *portrait* artinya mengambil foto, jadi *self portrait* merupakan foto yang diambil oleh tangan sendiri tanpa bantuan orang lain dan biasanya diambil dengan kamera digital genggam atau kamera ponsel. Kata *selfie* sebenarnya sudah tidak lagi menjadi asing di kehidupan manusia. *Selfie* pertama kali dilakukan oleh Robert Cornelius dan Anastasya Nikolaevna dengan cara menggunakan cermin. Kemudian *selfie* pun mengalami perkembangan seiring dengan berkembangnya penggunaan teknologi di kehidupan manusia. Penggunaan teknologi berbasis *handphone* menjadikan *selfie* semakin mengalami perkembangan. Terlebih lagi saat ini para kapitalis berlomba-lomba menciptakan sebuah produk-produk dengan menawarkan fitur-fitur terlengkap khususnya fitur untuk *selfie*. Hal ini juga secara tidak langsung memberikan efek terhadap berkembangnya *selfie* di era masyarakat digital saat ini. *Selfie* kini telah menjalar keseluruh penjuru dunia, tidak hanya merambah pada kalangan selebriti ternama, kaum politik namun juga telah menjalar pada kaum muda maupun tua, semua latah berfoto *selfie*. *Selfie* kini seolah menjadi rutinitas dalam berbagai forum, tidak terkecuali tempat wisata. Wisata menjadi tempat strategis untuk melihat seperti apa tren *selfie* yang terjadi saat ini.

Berdasarkan *Oxpord English Dictionary* dalam Trinanda dan Sari (2019), *selfie* merupakan *A photograph that one has taken of oneself, typically one taken with are smartphone and shared via media social.* Pada awalnya *selfie* dipopulerkan oleh anak muda yang merupakan *digital native*, namun seiring dengan berkembangnya penggunaan media sosial oleh generasi *digital immigrant,* kebiasaan *selfie* sudah dilakukan oleh siapa saja (Dinhopl & Gretzel dalam Trinanda dan Sari, 2019).

Selfie dilakukan dengan tujuan untuk mengunggah foto tersebut di sosial media. Oleh karena itu, kebiasaan ini mendorong para wisatawan untuk berusaha berkunjung ke lebih banyak

tempat dalam waktu yang lebih singkat. Wisatawan berkunjung dengan melakukan *selfie* dengan latar belakang pemandangan, monumen, ataupun sebuah *landmark*, kemudian akan melakukan perjalanan ke objek wisata berikutnya.

Pada media sosial, seorang teman yang melihat foto dapat memberikan komentar, memberikan *like*, atau menyebarkan kepada jaringan media sosial sendiri. Oleh karena itu, dengan adanya *selfie* yang dilakukan oleh seorang wisatawan dapat menyebar ke khalayak yang lebih luas. Sehingga informasi mengenai sebuah objek wisata dapat menyebar secara luas. Informasi mengenai objek wisata yang disukai dan disenangi oleh pengguna media sosial dapat diteruskan dengan mudah kepada khalayak baru, sehingga efek berantai ini menjadi viral.

Lebih lanjut Kertajaya (2005), dalam Trinanda dan Sari (2019), mengatakan bahwa *word of mouth* merupakan bentuk promosi yang paling efektif. Hal ini karena sifatnya yang merupakan informasi antar sesama yang lebih dipercaya oleh konsumen ataupun wisatawan. Sebuah foto *selfie* yang bagus, kemudian akan mendatangkan komentar dan pertanyaan dari orang yang melihatnya. Dari sini, wisatawan yang mengunggah fotonya dapat memperkenalkan objek wisata yang telah dikunjungi, serta dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan dari rekannya yang berpotensi menjadi pengunjung wisata berikutnya. Dengan semakin banyaknya rekan media sosial yang memberikan komentar, hal tersebut akan memberikan kepuasan tersendiri oleh si penggunggah foto *selfie.* Oleh karena itu, semakin banyak komentar dan *like,* maka pengunjung wisata yang melakukan *selfie* akan merasa puas dan ingin berkunjung kembali ke destinasi wisata tersebut.

ARSITEKTUR BIOPHILIA

Menurut Yulianti et al., (2022) *biophilia* adalah ilmu yang mempelajari keinginan manusia untuk berafiliasi dengan bentuk alam dalam kehidupan. Istilah "Biophilia" pertama kali diciptakan oleh seorang psikolog sosial yang bernama Enrich Fromm pada tahun 1964. Menurut bahasa yunani arti kata biophilia berasal dari 2 (dua) suku kata, yaitu "bio" yang berarti hidup dan "philia" yang berarti cinta. Istilah *biophilia* ini mulai dipopulerkan oleh pemenang pulizer price, seorang ahli biologi dari universitas Harvard yang bernama Edward O, Wilson di tahun 1984. yang menjelaskan bahwa *biophilia* sebagai suatu dorongan yang dimiliki oleh manusia untuk berafiliasi dengan bentuk – bentuk kehidupan ("mencintai kehidupan"). Kemudian istilah ini berkembang dari bidang ilmu biologi dan ilmu psikologi serta disesuaikan dengan berbagai bidang ilmu lain, salah satunya adalah bidang ilmu Arsitektur. *Biophilia* merupakan sebuah keinginan untuk berhubungan kembali dengan sebuah sistem alam atau koneksi dengan alam dan sistem alam. Dalam ilmu arsitektur hal ini dikenal dengan istilah *Biophilia Desain* dalam bidang desain ramah lingkungan, menyediakan kesempatan bagi manusia untuk memiliki hubungan yang dekat dengan alam lingkungn.

Berdasarkan teori *biophilia* ini, maka pada tahun 1990-an, muncullah berbagai penelitian mengenai hubungan antara peningkatan kualitas lingkungan dan produktivitas pekerja. Produktivitas pekerja diidentifikasikan sebagai tempat untuk kesehatan dan kesejahteraan, yang memiliki dampak yang lebih luas. Alam yang dimaksud dalam teori *Biophilia Desain* dibagi menjadi dua hal, yaitu sebuah konotasi dari alam tersebut dan alam adalah organisme hidup dan komponen non-hidup ekosistem (seperti matahari, air, dan lain sebagainya). *Biophilia Desain* sendiri dapat diatur ke dalam tiga kategorisasi yaitu (1). Alam di *Space* (*Nature in Space*), (2). Analogi dari Alam (*Analogues*

of Nature), dan (3). *Nature of the Space* untuk dapat digunakan sebagai strategi didalam mendesain baik mendesain area seperti mendesain taman bermain, taman wisata, dan lain sebagainya maupun mendesain bangunan seperti mendesain bangunan perkantoran, pendidikan, apartemen, mall, dan lain sebagainya.

Biophilia Desain menyediakan kesempatan bagi manusia untuk beraktivitas pada tempat yang sehat, meminimalisir tingkat *stress*, serta menyediakan kehidupan yang sejahtera dengan cara mengintegrasikan alam, baik dengan material alami maupun dengan bentuk – bentuk alami kedalam desain. Selain itu pula, *Biophilia Desain* berusaha menciptakan habitat yang baik bagi manusia di lingkungan modern dengan memajukan kesehatan, kebugaran, dan kesejahteraan manusia. *Biophilia Desain* lebih mempresentasikan bagaimana desain sebuah kawasan dan mendesain sebuah bangunan yang lebih mendekatkan diri dengan alam sebagai media pendekatan utamanya.

PRINSIP-PRINSIP ARSITEKTUR BIOPHILIA

Prinsip arsitektur *Biophilia* dilandasi oleh keinginan untuk dapat menghadirkan sebuah objek baik berupa kawasan seperti kawasan taman bermain, kawasan taman wisata, dan lain sebagainya maupun berupa bangunan seperti bangunan perkantoran, pendidikan, apartemen, mall, dan lain sebagainya yang tentunya jika mengunjungi kawasan dan bangunan tersebut mampu memberikan dampak positif bagi pengguna fasilitas yang ada. Selain secara psikologis mereka juga mendapatkan penyegaran pikiran, juga memperoleh dampak yang baik bagi kesehatannya.

Irbah dan Kusumowidagdo dalam Yulianti et al., (2022) mengatakan bahwa beberapa prinsip yang terdapat didalam teori *Biophilia Desain* guna diterapkan dalam desain area seperti taman

bermain, taman wisata, dll ataupun diterapkan pada desain bangunan seperti bangunan perkantoran, pendidikan, apartemen, dan lain sebagainya. Menurut Browning, et al., (2014) di dalam bukunya yang berjudul 14 *Patterns of Biophilic Design.* Keseluruhan prinsip tersebut dikelompokkan ke dalam tiga kelompok utama sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Biophilic Design Pattern & Biological Responses

	14 PATTERNS	•	STRESS REDUCTION	COGNITIVE PERFORMANCE	EMOTION, MOOD & PREFERENCE
NATURE IN THE SPACE	Visual Connection with Nature	• • •	**Lowered blood pressure and heart rate** (Brown, Barton & Gladwell, 2013; van den Berg, Hartig, & Staats, 2007; Tsunetsugu & Miyazaki, 2005)	**Improved mental engagement/ attentiveness** (Biederman & Vessel, 2006)	**Positively impacted attitude and overall happiness** (Barton & Pretty, 2010)
	Non-Visual Connection with Nature	• •	**Reduced systolic blood pressure and stress hormones** (Park, Tsunetsugu, Kasetani et al., 2009; Hartig, Evans, Jamner et al., 2003; Orsega-Smith, Mowen, Payne et al., 2004; Ulrich, Simons, Losito et al., 1991)	**Positively impacted on cognitive performance** (Mehta, Zhu & Cheema, 2012; Ljungberg, Neely, & Lundström, 2004)	**Perceived improvements in mental health and tranquility** (Li, Kobayashi, Inagaki et al., 2012; Johncke, et al., 2011; Tsunetsugu, Park, & Miyazaki, 2010; Kim, Ren, & Fielding, 2007; Stigsdotter & Grahn, 2003)
	Non-Rhythmic Sensory Stimuli	• •	**Positively impacted on heart rate, systolic blood pressure and sympathetic nervous system activity** (Li, 2009; Park et al, 2008; Kahn et al., 2008; Beauchamp, et al., 2003; Ulrich et al., 1991)	**Observed and quantified behavioral measures of attention and exploration** (Windhager et al., 2011)	
	Thermal & Airflow Variability	• •	**Positively impacted comfort, well-being and productivity** (Heerwagen, 2006; Tham & Willem, 2005; Wigh, 2005)	**Positively impacted concentration** (Hartig et al., 2003; Hartig et al., 1991; R. Kaplan & Kaplan, 1989)	**Improved perception of temporal and spatial pleasure (alliesthesia)** (Parkinson, de Dear & Candido, 2012; Zhang, Arens, Huizenga & Han, 2010; Arens, Zhang & Huizenga, 2006; Zhang, 2003; de Dear & Brager, 2002; Heschong, 1979)
	Presence of Water	• •	**Reduced stress, increased feelings of tranquility, lower heart rate and blood pressure** (Alvarsson, Wiens, & Nilsson, 2010; Pheasant, Fisher, Watts et al., 2010; Biederman & Vessel, 2006)	**Improved concentration and memory restoration** (Alvarsson et al., 2010; Biederman & Vessel, 2006) **Enhanced perception and psychological responsiveness** (Alvarsson et al., 2010; Hunter et al., 2010)	**Observed preferences and positive emotional responses** (Windhager, 2011; Barton & Pretty, 2010; White, Smith, Humphryes et al., 2010; Karmanov & Hamel, 2008; Biederman & Vessel, 2006; Heerwagen & Orians, 1993; Ruso & Atzwanger, 2003; Ulrich, 1983)
	Dynamic & Diffuse Light	• •	**Positively impacted circadian system functioning** (Figueiro, Brons, Plitnick et al., 2011; Beckett & Roden, 2009) **Increased visual comfort** (Elyezadi, 2012; Kim & Kim, 2007)		
	Connection with Natural Systems				**Enhanced positive health responses; Shifted perception of environment** (Kellert et al., 2008)
NATURAL ANALOGUES	Biomorphic Forms & Patterns	•			**Observed view preference** (Vessel, 2012; Joye, 2007)
	Material Connection with Nature			**Decreased diastolic blood pressure** (Tsunetsugu, Miyazaki & Sato, 2007) **Improved creative performance** (Lichtenfeld et al., 2012)	**Improved comfort** (Tsunetsugu, Miyazaki & Sato 2007)
	Complexity & Order	• •	**Positively impacted perceptual and physiological stress responses** (Salingaros, 2012; Joye, 2007; Taylor, 2006; S. Kaplan, 1988)		**Observed view preference** (Salingaros, 2012; Hägerhäll, Laike, Taylor et al., 2008; Hägerhäll, Purcella, & Taylor, 2004; Taylor, 2006)
NATURE OF THE SPACE	Prospect	• • •	**Reduced stress** (Grahn & Stigsdotter, 2010)	**Reduced boredom, irritation, fatigue** (Clearwater & Coss, 1991)	**Improved comfort and perceived safety** (Herzog & Bryce, 2007; Wang & Taylor, 2006; Petherick, 2000)
	Refuge	• • •		**Improved concentration, attention and perception of safety** (Grahn & Stigsdotter, 2010; Wang & Taylor, 2006; Wang & Taylor, 2006; Petherick, 2000; Ulrich et al., 1993)	
	Mystery	• •			**Induced strong pleasure response** (Biederman, 2011; Salimpoor, Benovoy, Larcher et al., 2011; Ikemi, 2005; Blood & Zatorre, 2001)
	Risk/Peril	•			**Resulted in strong dopamine or pleasure responses** (Kohno et al., 2013; Wang & Tsien, 2011; Zald et al., 2008)

Sumber: Browning, et al., (2014)

Sebagai indikator dalam proses perancangan *Biophilia* dapat dikelompokkan menjadi 3 (tiga) prinsip, yaitu: (1). *Nature in The Space*, (2). *Natural Analogues*, (3). *Nature of The Space*. Dibawah ini diuraiakan menjadi 14 *Pattren of* biophilic *design* sebagai acuan pola perancangan kawasan maupun bangunan yang mengintegralisasikan alam.

1. Nature in The Space Patterns (Pola Alam dalam Ruang).

Nature in The Space Patterns mengandung beberapa poin-poin utama yang harus diperhatikan dalam penerapan desain. Konsep *Nature in The Space Patterns* ini dibedakan menjadi 7 (tujuh) parameter atau indikator prinsip desain, yaitu:

- Hubungan dengan alam secara visual (*Visual Connection With Nature*), interaksi manusia dan alam melalui pandangan secara langsung terhadap unsur-unsur alam, sistem kehidupan dan proses alami.
- Hubungan non-visual dengan alam (*Non Visual Connection With Nature*), interaksi manusia dan alam melalui pendengaran, sentuhan, penciuman, ataupun ransangan pengecap yang menimbulkan ketenangan dan menjadi acuan positif pada alam, system kehidupan atau proses alami.
- Stimulus sensor tidak berirama (*Non-Rythmic Sensory Stimuli*) sebuah indikator dan hubungan dengan alam yang berlangsung sebentar yang dapat dianalisis secara statistik namun tidak dapat diprediksi dengan tepat.
- Fariasi perubahan panas dan udara (*Thermal and Airflow Variability*) menciptakan suatu perubahan halus pada suhu udara, kelembapan relative aliran udara yang melintasi kulit dan suhu permukaan yang meniru lingkungan alami..
- Kehadiran air (*Presense of Water*) suatu kondisi yang menciptakan pengalaman pada suatu tempat melalui melihat, mendengar atau menyentuh air.

- Cahaya dinamis dan menyebar (*Dinamic and Difuce Light*) memanfaatkan berbagai intensitas cahaya dan bayangan yang berubah dari waktu kewaktu untuk menciptakan kondisi yang terjadi di alam.
- Hubungan dengan sistem alami (*Connection With Natural Systems*) kesadaran terhadap proses alam, terutama perubahan musiman dan karakter perubahan sementara dari ekosistem yang sehat.

2. Nature Natural Analogues Patterns (Pola Analogi Alam)

Nature Natural Analogues Pattern menekankan kehadiran alam secara organik dan memberikan informasi alam yang diorganisasi dengan baik. Konsep *Nature Natural Analogues Pattern* ini dibedakan menjadi 3 (tiga) parameter atau indikator prinsip desain, yaitu :

- Bentuk dan pola *biomorphic* (*Biomorfic Forms and Patterns*) referensi atau acuan simbolis untuk berkontur, berpola, bertekstur atau susunan berangka seperti apa yang berlangsung di alam.
- Hubungan bahan dengan alam (*Material Conection With Nature*) bahan dan elemen dari alam yang dikelola, secara minimal mencerminkan lingkungan local atau geologi dan menciptakan rasa yang berbeda pada suatu tempat.
- Kompleksitas dan keteraturan (*Complexity and Order*) informasi yang didapat oleh kemampuan sensorik yang kompleks, menganut pengertian spasial serupa dengan yang dapat dijumpai di alam..

3. Nature of the Space Pattern (Pola Sifat Ruang)

Nature of the Space Pattern menekankan konfigurasi ruang dalam alam seperti keinginan bawaan dalam mempelajari alam, mengidentifikasi suatu hal berbahaya pada alam yang tidak

diketahui atau fobia terhadap hal – hal di luar kepercayaan. Konsep *Nature of the Space Pattern* ini dibedakan menjadi 4 (empat) parameter atau indikator prinsip desain, yaitu

- Prospek, (*Prospect*) pola ini bertujuan untuk menciptakan rasa aman dan kontrol, terutama saat dilingkungan asing atau saat sedang sendirian pada ruang dengan kondisi yang terasa bebas dan terbuka.
- Tempat perlindungan *(Refuge)* sebuah tempat yang menghindarkan diri dari lingkungan untuk menciptakan rasa terlindungi dari belakang atau dari atas kepala.
- Misteri (*Mystery*) sebuah ruang dengan kondisi misteri yang baik memiliki rasa antisipasi, atau sifat yang menggoda, menawarkan indera semacam penolakan dan akan memaksa seseorang untuk menyelidiki lebih lanjut ruang tersebut.
- Resiko atau bahaya (*Risk or Peril*) sebuah ancaman bisa diidentifikasi beserta dengan perlindungan yang dapat diandalkan.

Lebih spesifik ciri – ciri Arsitektur *Biophilia* yang dapat diaplikasikan kedalam perancangan arsitektur agar hasil rancangan dapat menciptakan lingkungan yang kondusif dan mendukung kesehatan serta kesejahteraan manusia. Menurut Ilham, et al., (2022) dalam tulisan karya ilmiahnya yang berjudul Penerapan Arsitektur Biophilik pada Perencangan Fasilitas Wisata Edukasi *Urban Forming* di Kota Malang yang dikutib dari buku 14 *Patterns of Biophilic* (Browning, et al., 2014), yaitu sebagai berikut:

4. Nature in The Space

- *Visual Connection With* Nature: Indikator desain: Membuat desain yang memberikan koneksi antara manusia dengan view alam.
- *Non-Visual Connection*: Indikator desain: Membuat desain yang memberikan koneksi antara manusia dengan alam melalui

indra pendengaran, penciuman, peraba, dan perasa yang membuat manusia ingat pada alam.

- *Non-Rithmic Sensory Stimuli*: Indikator desain: Membuat desain yang memberikan koneksi sensorik yang alami dan membuat perhatian dengan sebuah gerakan tidak beraturan yang kadang-kadang tidak disadari oleh individu.
- *Thermal and Airflow Variability*: Indikator desain: Membuat desain yang memberikan sistem suhu udara dalam ruangan dan kelembaban serta memberikan hembusan angin pada interior seperti meniru pola alami pada lingkungan.
- *Presence of Water*: Indikator desain: Membuat desain yang memberikan unsur air, sehingga setiap individu dapat melihat, mendengar, merasakan eleman air tersebut.
- *Dinamic and Difuce Light*: Indikator desain: Membuat desain yang memanfaatkan cahaya yang menyebar secara alami.
- *Connection With Natural Systems*: Indikator desain: Membuat desain yang dapat mengikuti sistem alami.

5. Natural Analogues

- *Biomophic Form and Pattern:* Indikator desain: Membuat desain yang meniru alam melalui sebuah pola, tekstur, dan bentuk sebagai dekoratif atau struktur.
- *Material Connection With Nature:* Indikator desain: Membuat desain yang menggunakan material alami atau elemen alam sehingga dapat ramah lingkungan dan ekologis.
- *Complexity and Order:* Indikator desain: Membuat desain yang memberikan sensorik hirarki spasial yang mirip dengan pola yang ada di alam.

6. Nature of The Space

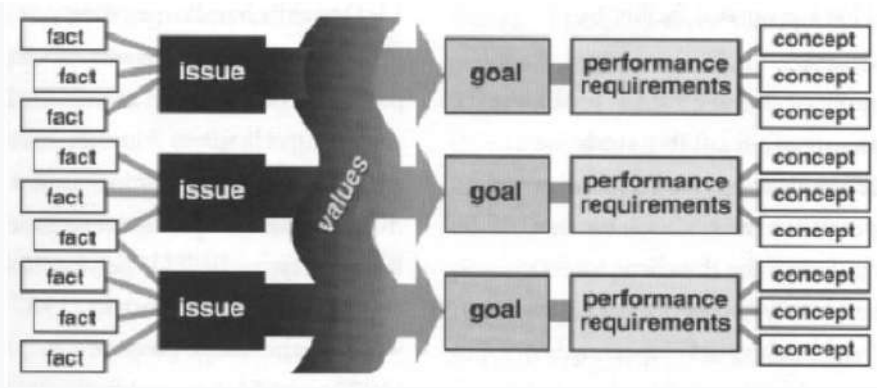
- *Prospect:* Indikator desain: Membuat desain ruang dengan pandangan luas tanpa hambatan.

- *Refuge:* Indikator desain: Membuat desain yang memberikan rasa aman dan terlindungi.
- *Mystery:* Indikator desain: Membuat desain yang menciptakan suasana yang menarik sehingga pengguna merasa penasaran.
- *Risk or Peril:* Indikator desain: Membuat desain yang memiliki karaktetristik rasa membahayakan namun memiliki perlindungan yang aman.

DESAIN PACITAN WATERFRONT CITY (PWC)

Dalam desain PWC, disamping menggunakan pendekatan tema Arsitektur Biophilia, juga menggunakan proses desain teorinya Duerk (1993). Menurut Duerk dalam Suryawan dan Permatasai (2018) yang dikutib dari buku *Architectural Programming*. Mengatakan bahwa *"Architectural programming is the process of managing information so that the right kind of information is available at the right stage of the design* process *and the best possible decisions can be made in shaping the outcome of the building design"*. yang artinya pemrograman arsitektur adalah proses mengelola informasi sehingga jenis informasi yang tepat tersedia pada tahap proses desain yang tepat dan keputusan terbaik dapat dibuat dalam membentuk hasil desain bangunan". Lebih lanjut Duerk dalam Suryawan dan Permatasi (2018) mengkategorisasikan bahwa ada dua bagian utama yang menjadi perhatian dalam proses desain, yaitu pertama analisis keadaan saat ini dan kedua adalah proyeksi keadaan masa depan. Analisis keadaan saat ini adalah konteks desain yang mencakup hal-hal seperti analisis lahan, profil pengguna, kode, kendala, dan iklim. Sementara proyeksi keadaan masa depan adalah seperangkat kriteria yang harus dipenuhi oleh suatu desain untuk mencapai kesuksesan dalam hal ini termasuk misi, tujuan, konsep, dan persyaratan kinerja. Pemrograman arsitektur merupakan salah satu teknik dalam desain arsitektur. Permasalahan desain dirumuskan diawal

secara sistematis dengan maksud mengarahkan hasil desain pada tujuan yang diinginkan. Pemrograman arsitektur diperlukan terutama untuk meminimalkan risiko kesalahan dan menyederhanakan proses desain. Pemrograman arsitektur berkembang sebagai pendekatan ilmiah, sistematis, dan analitis dalam bidang desain arsitektur. Salah satu model pemrograman arsitektur yang dikembangkan oleh Duerk (1993) adalah pemrograman arsitektur adalah berbasis isu. Duerk menyatakan, suatu desain harus dimulai dengan pernyataan misi, yaitu alasan pekerjaan itu perlu dilakukan. Kemudian memilah permasalahan menurut permasalahan spesifik, yang selanjutnya diturunkan menjadi beberapa tujuan, kriteria desain, dan konsep desain. (lihat gambar 2.1 dibawah ini).



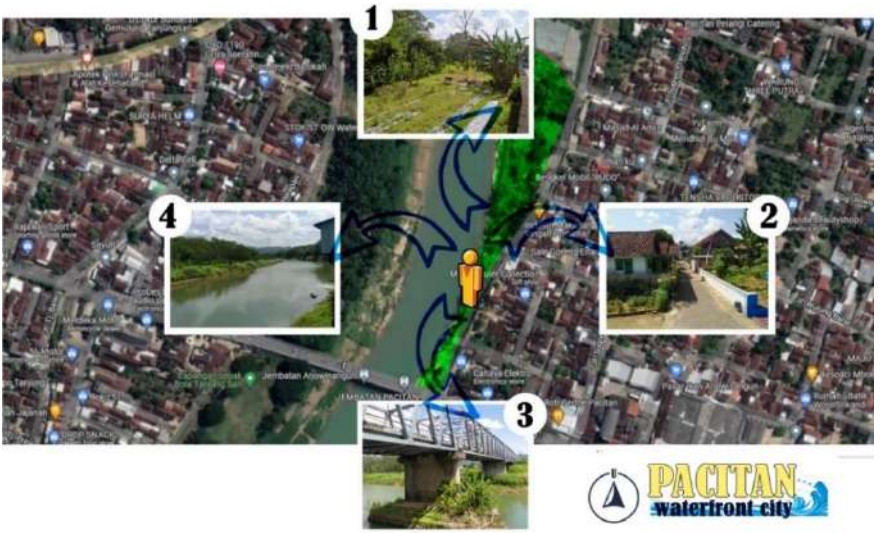
Gambar 2. 1 Schematic Design Programming
Sumber: Duerk dalam Suryawan dan Permatasari (2018)

LOKASI DESAIN PACITAN WATERFRONT CITY (PWC)

Lokasi desain Pacitan Waterfront City berada pada Jl. Jenderal Sudirman No. 92, Dusun Menadi, Desa Arjowinangun, Kecamatan Pacitan, Kabupaten Pacitan, Jawa Timur, dengan batas-batas lingkungannya sebagai berikut:

- Sebelah utara : Perkebunan warga Dusun Pager.

- Sebelah timur : Jl. Letjend Soeprapto, Dusun Pager RT. 01, RW. 01, Desa Arjowinangun.
- Sebelah selatan : Jembatan Sungai Grindulu Pacitan Jl. Jenderal Sudirman
- Sebelah barat : Sungai Grindulu. (lihat gambar 2.2 dibawah ini).



Gambar 2. 2 Peta Lokasi Desain PWC
Sumber: Google Maps dan diolah oleh penulis, (2022)

TAHAPAN DESAIN PACITAN WATERFRONT CITY (PWC)

Tahapan desain merupakan hal yang utama bagi seorang arsitek dalam proses desain sebuah kawasan atau bangunan. Tahapan tersebut diawali dari tahap penemuan ide gagasan kemudian dilanjutkan dengan pengumpulan informasi dari masyarakat setempat yang tinggal disekitar lokasi desain. Apabila informasi ini sudah dinyatakan cukup maka dapat dilanjutkan dengan tahapan berikutnya yaitu pengolahan informasi berupa sketsa-sketsa, dilanjutkan dengan tahapan konsep desain dan

berakhir pada *Detail Engineering Design* (DED). Menurut Yulianti, et al., (2022) tahapan desain sebuah kawasan atau bangunan lebih bersifat kualitatif yaitu dengan mengembangkan, menciptakan dan menentukan konsep baru yang diawali dengan perolehan informasi, yaitu (1). Melalui survey kondisi eksisting pada lokasi desain, (2). Studi Pustaka, (3). Studi dokumen, dan (4). Studi preseden objek yang sejenis.

Uraian perolehan informasi sebagai berikut:

- Studi survey lapangan kondisi eksisting adalah aktivitas seorang arsitek dalam memahami sebuah potensi yang ada pada objek desain. Arikunto (2002) dalam Gunawan (2013) mengatakan bahwa studi survey lapangan merupakan suatu teknik pengumpulan informasi yang dilakukan dengan cara mengadakan peninjauan secara langsung dilokasi dimana akan dilakukan rancangan secara cermat dan teliti, serta pencatatan informasi secara sistematis.
- Eksisting yang dimaksud adalah mengakar pada kata eksis (dalam bahasa inggris *exist*) yang artinya ada. Dalam KBBI kata yang kurang lebih bermakna sama yaitu eksistensi yang dimaknai sebagai keberadaan. Kondisi eksisting adalah informasi yang diperoleh pada kawasan. Informasi ini sangat diperlukan oleh seorang arsitek dalam melakukan desain. Teknik perolehan informasi hampir sama dengan survey, tetapi dalam desain arsitektur lebih mengarah kepada eksisting visual, yaitu informasi yang diperlukan seperti batas tapak, luas tapak, kondisi tapak, topografi, iklim setempat, dan lain sebagainya. Eksisteng tapak adalah cara mengkondisikan lingkungan sekitar, dengan memanfaatkan potensi-potensi yang ada pada lingkungan didalam tapak maupun lingkungan yang ada diluar tapak..
- Studi kepustakaan adalah serangkaian aktivitas seorang arsitek yang berkenaan dengan membaca dan mencatat informasi

secara akurat dari hasil temuan pihak-pihak lain. Menurut Sugiyono (2017) studi ini berkaitan dengan kajian teori yang terkait dengan nilai, budaya, dan norma yang berkembang pada suatu sosial yang diamati. Dalam desain arsitektural studi kepustakaan sangat diperlukan guna mengumpulkan bahan-bahan berupa tulisan, gambar, standar-standar diantaranya standar kenyamanan, standar aktivitas, dan lain sebagainya yang relevan dengan objek desain.

- Studi dokumen adalah aktivitas seorang arsitek dalam memahami dokumen-dokumen yang telah dibuat oleh orang lain tentang objek yang sejenis. Akbar dan Usman (2011) mengatakan bahwa studi dokumen adalah pengambilan informasi yang dilakukan dengan cara mempelajari dokumen yang berhubungan dengan permasalahan yang akan di desain. Dokumen dapat berupa monografi, gambar desain, sketsa-sketsa, dan lain sebagainya.
- Studi preseden menurut Aryani, et al., (2020) adalah mengumpulkan data dari proyek-proyek sejenis yang bisa dijadikan sebagai perbandingan untuk merancang, sedangkan menurut Hwanggara dan Husin (2022). studi preseden adalah suatu metode yang digunakan untuk melakukan penilaian terhadap arsitektur yang dilakukan secara mendalam meliputi 3 aspek yaitu (1). Aspek konseptual yang meliputi filosofi dan gagasan yang mendasari suatu karya, (2). Aspek programatik yang meliputi fungsi dan hubungan antar fungsi, dan (3). Aspek formal yang meliputi ruang dan bentuk(geometrik) yang dapat digunakan dalam perancangan.

PROSES DESAIN PACITAN WATERFRONT CITY (PWC)

Tahapan dalam proses desain menurut Ikatan Arsitek Indonesia (2007) dalam buku: Pedoman Hubungan Kerja antara Arsitek dengan Pengguna Jasa. Pasal 36 (IAI, 2007, p.24) adalah :

Tahap 1 : Tahap Konsep Desain

- Sebelum kegiatan mendesain dimulai, perlu ada kejelasan mengenai semua data dan informasi dari pengguna jasa yang terkait tentang kebutuhan dan persyaratan pembangunan agar supaya maksud dan tujuan pembangunan dapat terpenuhi dengan sempurna.
- Pada tahap ini arsitek melakukan persiapan desain yang meliputi pemeriksaan seluruh data serta informasi yang diterima, membuat analisis dan pengolahan data yang menghasilkan: - Program Desain yang disusun arsitek berdasarkan pengolahan data primer maupun data sekunder serta informasi lain untuk mencapai batasan tujuan proyek serta kendala persyaratan atau ketentuan pembangunan yang berlaku. Setelah program desain diperiksa dan mendapat persetujuan pengguna jasa, selanjutnya digunakan sebagai dasar untuk konsep desain. - Konsep Desain yang merupakan dasar pemikiran dan pertimbangan-pertimbangan semua bidang terkait (baik struktur, mekanikal, elektrikal, dan atau bidang keahlian lain bila diperlukan) yang melandasi perwujudan gagasan rancangan yang menampung semua aspek, kebutuhan, tujuan, biaya, dan kendala proyek. Setelah mendapatkan persetujuan dari pengguna jasa konsep ini merupakan dasar desain tahap selanjutnya.

Tahap 2 : Tahap Skematik Desain

Pada Tahapan ini menurut Ikatan Arsitek Indonesia (2007) dalam buku: Pedoman Hubungan Kerja Antara Arsitek dengan Pengguna Jasa. Pasal 37 (IAI, 2007, p.25) menjelaskan sebagai berikut :

Tahap Skematik Desain. Konsep-Konsep Desain yang paling sesuai dan dapat memenuhi persyaratan program desain, arsitek menyusun pola dan gubahan bentuk yang diwujudkan dalam

gambar gambar. Sedangkan nilai fungsional dalam bentuk diagram-diagram. Aspek kualitatif lainnya serta aspek kuantitatif seperti perkiraan luasan, informasi penggunaan bahan, sistem konstruksi, biaya, dan waktu pelaksanaan pembangunan disajikan dalam bentuk laporan tertulis maupun gambar-gambar. Setelah diperiksa dan mendapat persetujuan dari pengguna jasa, arsitek akan melakukan kegiatan tahapan selanjutnya.

Tahap 3 : Tahap Pengembangan Desain

Pada Tahapan ini menurut Ikatan Arsitek Indonesia (2007) dalam buku: Pedoman Hubungan Kerja Antara Arsitek dengan Pengguna Jasa. Pasal 38 (IAI, 2007, p.26) menjelaskan sebagai berikut :

Tahap Pengembangan Desain, arsitek bekerja atas dasar desain yang telah disetujui oleh pengguna jasa untuk menentukan: - Sistem konstruksi dan struktur bangunan, sistem mekanikal-elektrikal, serta disiplin terkait lainnya dengan mempertimbangkan kelayakan dan kelaikannya baik terpisah maupun secara terpadu. Bahan bangunan akan dijelaskan secara garis besar dengan mempertimbangkan nilai manfaat, ketersediaan bahan, konstruksi, dan nilai ekonomi. - Perkiraan biaya konstruksi akan disusun berdasarkan sistem bangunan, kesemuanya disajikan dalam bentuk gambar-gambar, diagram-diagram sistem, dan laporan tertulis. - Setelah diperiksa dan mendapat persetujuan dari pengguna jasa, hasil pengembangan rancangan ini dianggap sebagai rancangan akhir dan digunakan oleh arsitek sebagai dasar untuk memulai tahap selanjutnya.

Tahap 4 : Tahap Pembuatan Gambar Kerja (*Detail Engineering Design*)

Pada Tahapan ini menurut Ikatan Arsitek Indonesia (2007) dalam buku: Pedoman Hubungan Kerja Antara Arsitek dengan

Pengguna Jasa. Pasal 39 (IAI, 2007, p.27) menjelaskan sebagai berikut :

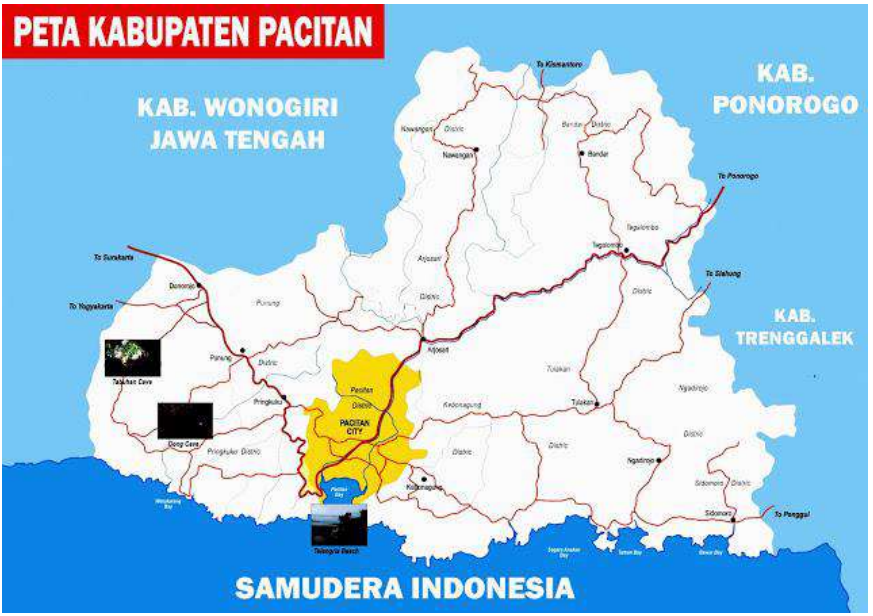
Tahap pembuatan gambar *Detail Engineering Design*, berdasarkan hasil pengembangan desain yang telah disetujui pengguna jasa, arsitek menerjemahkan konsep desain yang terkandung dalam pengembangan desain tersebut ke dalam gambar-gambar yang terinci sehingga secara tersendiri maupun secara keseluruhan dapat menjelaskan proses pelaksanaan dan pengawasan konstruksi. Arsitek menyajikan dokumen pelaksanaan dalam bentuk gambar-gambar kerja dan tulisan spesifikasi dan syarat-syarat teknis yang jelas, lengkap dan teratur, serta perhitungan kuantitas pekerjaan dan perkiraan biaya pelaksanaan pembangunan yang jelas, tepat, dan terinci. Setelah diperiksa dan mendapat persetujuan dari pengguna jasa, Gambar Kerja (*Detail Engineering Design*) yang dihasilkan ini dianggap sebagai desain akhir dan siap dilaksanakan pembangunannya.

Bab 3

SEJARAH TERBENTUKNYA NAMA PACITAN JAWA TIMUR

PENGANTAR

Bab ini menguraikan secara detail tentang sejarah terbentuknya nama kota Pacitan Jawa Timur yang diperoleh dari berbagai sumber terutama dari sumber *website* yang dapat dipertanggungjawabkan. Narasi-narasi atau uraian-uraian yang tercantum dalam *website* tersebut komparasikan antara satu sama lainnya dengan maksud untuk mengetahui cerita sejarahnya dari berbagai sudut pandang atau versi tentang asal mula nama Pacitan.



Gambar 3. 1 Peta Kabupaten Pacitan Jawa Timur
Sumber: https://jetiskidul.opendesa.id/artikel/2018/4/27/asal-nama-pacitan, diakses. Jum`at, 2 Desember 2022

ASAL MULA NAMA PACITAN JAWA TIMUR

1. Asal Mula Nama Pacitan

Versi Pertama yang Dikutib dari Website:
(*https://jetiskidul.opendesa.id/artikel/2018/4/27/asal-nama-pacitan)*

Dalam berbagai sumber yang ada tentang fakta sejarah Pacitan, disampaikan bahwa asal mula nama Pacitan berasal dari bahasa Jawa, yaitu Pacewetan, Pace dan Wetan. Pace berarti salah satu nama buah, sedangkan wetan artinya arah angin yang berarti arah timur. Didalam referensi lain juga disebutkan bahwa kata Pacitan berasal dari kata Pacitan yang berarti camilan, yaitu berupa makanan ringan atau makanan kecil yang tidak sampai mengenyangkan perut. Fakta ini menjadi alasan yang cukup logis mengingat bahwa kondisi daerah atau wilayah Pacitan yang merupakan daerah minus, sehingga untuk memenuhi kebutuhan

pangan saja warganya tidak sampai mengenyangkan perut, artinya tidak bisa lebih, atau dengan kata lain adalah pas – pasan.

Cerita mengenai asal mula Pacitan ini terdapat dalam buku Legenda Rakyat Pacitan dan babad tanah Pacitan, yang mengatakan bahwa Pacitan berasal dari Pacewetan. Menurut dua referensi tersebut diatas bahwa Pace adalah nama buah, atau disebut buah mengkudu yang memberi kekuatan, sedangkan Wetan adalah mata angin arah timur. Pendapat ini berasal dari legenda yang bersumber pada peristiwa perang Mengkubumen atau Perang Palihan Nagari (1746-1755 Masehi). Perang ini terjadi di Pacitan saat Pangeran Mangkubumi dari keraton Surakarta dalam peperangannya itu sampai ke wilayah pesisir selatan di Pacitan. Saat itu sedang terjadi perang gerilya 1747-1749 (Perang Palihan Nagari (1746-1755 Masehi) melawan VOC Belanda, Pangeran Mangkubumi mengalami kekalahan, beliau disertai 12 orang pengikutnya mundur ke arah selatan sambil mencari dukungan untuk membantu perjuangan perang tersebut. Dalam pertempurannya, Pangeran Mangkubumi mengalami kekalahan dan terpukul mundur, sehingga beliau pangeran Mangkubumi beserta seluruh pasukannya yang tersisa menggunakan strategi, yaitu melarikan diri ke dalam hutan dengan kondisi tubuh yang sangat lelah, lemah, dan lesu akibat dari perbekalan yang mereka bawa telah habis. Namun pada akhirnya kekuatan pangeran Mangkubumi menjadi pulih kembali berkat pertolongan dari sebuah abdi dalam yang bernama “Setraketipa". Setraketipa memberikan buah mengkudu, atau yang kemudian disebut buah Pace (bahasa Jawa), buah Pace ini sebelum diberikan kepada pangeran buah tersebut direndam dulu dalam legen buah kelapa dan setelah diminum oleh pangeran seketika itu juga kekuatan pangeran Mangkubumi pulih kembali. Daerah tempat pangeran Mangkubumi meminum pertama kali buah Pace yang telah direndan dalam legen air kelapa, kemudian daerah tersebut

diingat dengan istilah pace sapengetan dan dalam pembicaraan keseharian sering disingkat dengan pace-tan lalu menjadilah sebuah nama kabupaten Pacitan.

Sementara itu didalam berbagai sumber menyebutkan bahwa fakta makna Pacitan yang bermakna minus tadi memiliki kekuatan argumen yang tinggi, mengingat hal tersebut dapat menggambarkan kondisi daerah Pacitan yang minus itulah yang lebih kuat. Peristiwa tentang fakta yang minus ini dalam Babad Momana Sultan Agung (1613-1645 Masehi) juga sudah dikisahkan mengenai kondisi Pacitan yang daerahnya serba minus, terutama waktu itu adalah kondisi potensi makanan dan penghasilan ekonominya yang sangat sedikit, dan tidak membuat masyarakat yang memakan hasil buminya tersebut menjadi kenyang. Inilah beberapa sumber mengenai asal – mula nama Pacitan yang diambil dari beberapa referensi, namun secara tidak langsung, penamaan Pacitan sebagai sebuah daerah yang minus menggambarkan kondisi faktual daerah tersebut, tentu dengan mengesampingkan potensi unggulan yang dimiliki oleh Pacitan dari sektor alamnya. Artinya pemaknaan nama yang menggambarkan kelemahan Pacitan sebagai daerah minus bukan berarti bahwa Pacitan merupakan daerah dengan kondisi minus potensi, tetapi justru hal tersebut dapat dibantah oleh beberapa kalangan bahwa Pacitan adalah salah satu daerah yang memiliki potensi alam yang sangat prospektif.

2. Asal Mula Nama Pacitan

Versi Kedua yang Dikutib dari Website:

(*https://merahputih.com/post/read/ini-jawaban-asal-usul-kota-pacitan).*

Sejarah merupakan studi masa lalu yang harus terus digali oleh para pakar guna mendapatkan validitas peristiwa yang terjadi pada zaman itu. Berdasarkan data yang dihimpun oleh merahputih.com. Pacitan diketahui berasal dari dua desa yang

kemudian menjadi cikal bakal berdirinya Kota Pacitan yaitu Desa Nanggungan dan Desa Sukoharjo**.**

Pacitan sendiri terambil dari sebuah kata "Pace" dan "Ketan" yang berasal dari Desa Nanggungan. Konon ketika pangeran Mangkubumi berperang melawan Belanda dan mengalami kelelahan, "Setroketipo" yang waktu itu adalah seorang prajurit memberikan air dari buah pace, hingga akhirnya pangeran Mangkubumi sehat dan lebih kuat seperti sedia kala. Hasil wawancara dengan Mulyanto Kepala Desa Nanggungan. Selain itu, kata beliau ada yang menyebutkan bahwa buah pace jika dimakan dengan ketan dan minum air sumur njero yang diambil langsung dari Desa Sukoharjo hasilnya akan menyegarkan badan.

Desa Nanggungan sendiri dulunya merupakan sebuah kerajaan yang dipimpin oleh tumenggung Setroketipo dan Desa Sukoharjo dipimpin oleh tumenggung Notopuro. Menurut sejarahnya tumenggung Notopuro adalah bupati pertama yang diangkat langsung oleh Kesultanan Kertosuro dan tumenggung Setroketipo adalah tumenggung kedua yang diangkat langsung oleh Kesultanan Yogyakarta. Guna mengingatkan generasi penerus terkait dengan sejarah Pacitan, hampir setiap malam menjelang hari jadi kota Pacitan, desa yang menjadi cikal bakal Pacitan mengadakan acara budaya dan ritual.

Desa Nanggungan misalnya, pada setiap malam sebelum hari jadi kota Pacitan diadakan wilujengan, yaitu berkumpul di pendopo peninggalan Tumenggung Setroketipo. Di lokasi itu warga mengambil buah pace yang kemudian diolah menjadi minuman untuk dihantarkan ke pendopo Bupati Pacitan dan disajikan bagi tamu undangan dan warga yang datang ke Pendopo Kabupaten Pacitan tersebut. Selain acara mengolah buah pace, warga Desa Nanggungan juga mengadakan wilujengan,

dalam acara tersebut warga desa berkumpul untuk sekedar bersyukur dan makan bersama.

Berbeda dengan Desa Sukoharjo, di sana diadakan ritual pengambilan air di sumur njero yang biasa disebut Ritual Tirtowening. Sumur njero adalah sumur peninggalan Tumenggung Notopuro yang selalu digunakan dalam hari jadi Pacitan, sumur ini digunakan hanya setahun sekali, setiap diadakan Ritual Tirtowening. Bukan sembarangan ritual, proses pengambilan air dalam sumur njero tersebut haruslah didampingi oleh juru kunci. Dalam prosesinya pun harus dimulai tepat pukul 24.00 WIB. Air yang diambil dari sumur akan diletakkan dalam kendhi, kemudian dibawa oleh selir-selir dan diberikan kepada Bupati Pacitan dan warga sekitar secara langsung. Keesokan harinya, kendhi kemudian dibawa menuju Pendopo Kabupaten Pacitan.

3. Asal Mula Nama Pacitan

Versi Ketiga yang Dikutib dari Website:

(https://betulcerita.blogspot.com/2018/05/asal-usul-kabupaten-pacitan-jawa-timur.html).

Pada suatu masa, yang menjadi raja di Mataram adalah sunan Pakubuwono, sunan mempunyai adek yang bernama pangeran Mangkubumi. Pangeran Mangkubumi banyak berjasa di mataram. Namun, karena terkena bujuk rayu patih Pringalaya sunan Pakubuwono tak memberi jabatan pada pangeran Mangkubumi. Akibatnya pangeran Mangkubumi pun kecewa, kekecewaannya pun bertambah ketika pati Pringalaya membawa Mataram untuk menjalin hubungan dengan Belanda. Pangeran Mangkubumi sangat membanci Belanda. Belanda selalu ingin mengeruk keuntungan sebanyak-banyaknya dari Mataram. Pangeran Mangkubumi bertekat mengusir Belanda dari Mataram oleh karena itu, dia meningalkan Mataram bersama pengikutnya.

Pangeran Mangkubumi dan pengikutnya melakukan perang grilya melawan tentara Belanda mereka selalu berpindah tempat setelah melakukan penyerangannya. Belanda kuwalahan dan banyak kehilangan tentara belandapun meminta bantuan pada Mataram. Mataram mengirimkan pasukanya yang dipimpin pati Pringalaya pasukan Mataram dan tentara Belanda berusaha mematahkan perjuangan pangeran Mangkubumi dan pengikutnya akibatnya pangeran Mangkubumi dan pengikutnya menjadi terdeseak. Pangeran Mangkubumi dan pengikutnya lalu menghindar mundur mereka menuju arah timur menyusuri pantai, laut selatan dan memasuki hutan-hutan belantara, mereka menuruni jurang tebing-tebing dan pegunungan akhirnya, mereka sampai di sebuah pegunungan yang tandus mereka terus menyusuri pegunungan yang tandus itu hingga mencapai gunung puger. Di bukit gunung puger-lah mereka beristirahat, waktu itu pengukit pangeran Mangkubumi tinggal 12 orang salah satunya bernama Setraketipa yang bertugas merawat kuda tungangan pangeran Mangkubumi walau hanya perawat kuda Setraketipa melaksanakanya dengan baik. Setraketipa tahu kalu pangeran Mangkubumi dan pengikutnya dalam keadaan lelah mereka juga haus, lapar, dan lemas begitu istirahat mereka banyak yang langsung tertidur tak ada yang kuat untuk mencari makan atau pun air pangeran Mangkubumipun sudah tak mampu beranjak dari tempat istirahatnya dengan memberanikan diri Setraketepa menghadap pangeran Mangkubumi. Berikut pembicarannya "ada apa kamu menghadapku Setra? "tanya pangeran Mangkubumi.

"maafkan hamba pangeran! hamba mohon izin mencari sesuatu untuk menghilangkan haus pangeran dan pengikut-pengikut pangeran! " kata Setraketipa. "apa kamu tidak capek, Setra?" "tentu saja hamba capek, pangeran! namun hamba masih memiliki sedikit kekuatan untuk menolong pangeran dan pengikut-pengikut pangeran, tentu saja apabila tuan mengizinkan!"

"tentu saja aku mengizinkan Setra!" aku sangat berterima kasih atas pertolonganmu jasa-jasamu tak akan aku lupakan, aku berjanji akan memberi kedudukan pabila aku bisa merebut Mataram!" Janji pangeran Mangkubumi semakin menambah semangat Setraketipa, langkah semangkin mantap ditelitinya pegunungan tandus itu lalu setra menemukan buah pace yang memulihkan tenaganya pangeran dan pengikut-pengikutnya.

Pangeran Mangkubumi mengajak pengikutnya berjalan ke timur disepanjang perjalan terlihat pohon-pohon pace dengan buah bergelantungan di tengah-tengah perjalanan pangeran Mangkubumi berhenti dan menyuruh pengikutnya berkumpul. "ketahuilah kita selamat karena jasa Setraketipa untuk itu kalian semua menjadi saksi nanti jika perjuangan kita berhasil aku kan memberikan pace sepengetan (samapai ke timur) pada Setraketipa daerah pace sepengetan pace wetan (timur) pacetan, yah daerah ini ku namakan Pacetan! "kata pangeran mangkubumi kemudian mengajak pengikutnya melanjutkan perjalanan.

Kini daerah pacetan menjadi kabupaten pacitan sampai sekarang ini.

4. Asal Usul Nama Pacitan

Versi Keempat yang Dikutib dari Website:

(https://brainly.co.id/tugas/23527356).

Sejarah Pacitan berawal dari kedatangan Ki Bonokeling. Ki Bonokeling adalah salah satu utusan Raja Brawijaya ke daerah di perbatasan Jawa Timur dan Jawa Tengah, pada abad ke XII Masehi. Keturunan Ki Bonokeling menjadi penguasa hingga empat generasi. Ketika Islam mulai masuk, Ki Bonokeling ke-IV yang menjadi penguasa daerah itu keberatan ketika Kyai Ageng Petung, salah satu penyebar agama Islam di tanah Jawa, menyebarkan agamanya ke Pacitan. Keduanya bersitegang dan beperang.

Konon ceritanya, Ki Bonokeling ke-IV ini memiliki kesaktian yang luar biasa membuatnya tidak bisa dibunuh. Dalam peperangan itu, Kyai Ageng Petung berhasil membunuhnya dengan memenggal tubuh Ki Bonokeling menjadi tiga bagian. Masing-masing bagian tubuhnya dimakamkan di tiga tempat berbeda, yang dipisahkan dengan aliran sungai. Islam pun mulai tumbuh berkembang di Pacitan.

Nama Pacitan berasal dari kata Pace (buah Pace). Nama itu pertama kali disebutkan oleh raja Mangkubumi yang berhasil disembuhkan oleh air buah pace saat lumpuh. Setroketipo adalah salah satu keturunan dari Ki Bonokeling ke-V yang beragama Islam, adalah orang yang memberikan air itu kepada raja Mangkubumi. "Sejarah berlanjut, hingga akhirnya Pacitan dipegang oleh Joyoniman atau Kanjeng Jimat, keturunan ke-XII Ki Bonokeling yang berkuasa sejak Tahun 1840 Masehi," ungkap Koesno mengutip kitab Babad Pacitan. Kata jimat atau kabarang keramat yang diberikan kepada Joyoniman berawal dari tugas yang diberikan Pangeran Diponegoro kepada Joyoniman untuk bisa menjaga gedung yang berisi barang keramat.

Kanjeng Jimat adalah sosok orang yang sederhana dan penganut agama Islam yang taat. Pembangunan Pacitan beraroma keislaman adalah salah satu cita-citanya. Karena itu pun ketika Kanjeng Jimat meninggal dunia, dia mewasiatkan untuk dikubur di atas bukit yang berhadapan dengan kota Pacitan, yaitu bukit Giri Sampoerna sekarang.

Dari lokasi makam Kanjeng Jimat, kota Pacitan, berikut hamparan Pantai laut Selatan Teleng Ria terlihat jelas. Meski di sana bersemayam tokoh besar Pacitan, namun makam seluas 8 x10 meter itu tergolong sederhana. Tidak ada ornamen khas Pacitan yang terukir di sana. Hanya bangunan rumah yang berdampingan dengan mushola Kanjeng Jimat.

Meski demikian, makam Kanjeng Jimat menjadi magnet bagi warga Pacitan yang masih bercaya pada kekeramatan sebuah makam. "Ada tiga makam di Pacitan yang sering dikunjungi oleh para pengunjung untuk melakukan ritual doa, yaitu: Makam Kanjeng Jimat, Makam Setroketipo, dan makam Ki Bonokeling".

5. Asal Mula Nama Pacitan

Versi Kelima yang Dikutib dari Website:

(https://penginapanpacitan.com/sejarah-kabupaten-pacitan/).

Pada tahun 1746 – 1755 Masehi terjadi perang Mangkubumen atau Perang Palihan Nagari. Pangeran Mangkubumi Putra Amangkurat IV raja Kasunanan Kartasura berperang melawan VOC, beliau mengungsi hingga ke Pacitan. Dalam pelarian tersebut, kondisi Pangeran Mangkubumi sangat lemah, hingga kemudian diberikan minuman dari buah pace masak oleh abdinya bernama Setroketipo. Minuman buah Pace tersebut telah direndam dengan legen buah kelapa, seketika itu juga kekuatan Pangeran pun pulih kembali. Daerah itu kemudian diingat dengan nama Sapengetan dan sering disingkat dengan ucapan pace-tan yang lama kelamaan akhirnya menjadi nama Pacitan.

Pasca pulihnya kekuatan pangeran Mangkubumi, beliau akhirnya berhasil merebut dan memperoleh kekuasaan bagian Barat Kartasura dan menjadi raja pertama di Kesultanan Yogyakarta dengan nama gelar Sri Sultan Hamengkubuwana I Pada tahun 1755 Masehi berdasarkan perjanjian Giyanti. Pada tahun 1757 Masehi Setroketipo kemudian diangkat menjadi Tumenggung atau Bupati di Pacitan dengan sebutan Raden Tumenggung Setrowidjojo I.

Kabupaten Pacitan juga menyimpan banyak sejarah bagi bangsa Indonesia. Yang pertama adalah pada tahun 1949 Masehi saat Agresi Militer Belanda kedua, dimana Panglima Besar

Jenderal Soedirman memimpin gerilya di daerah Kabupaten Pacitan selama tiga bulan lamanya, yang menurut catatan sejarah merupakan tempat persinggahan terlama Sang Jenderal. Ditahun yang sama pula, di wilayah Barat Pacitan juga terjadi kontak fisik, yaitu saat sejumlah sukarelawan Republik menghadang pasukan Belanda yang hendak masuk ke kota Pacitan di jalur penghubung Pacitan dengan Yogyakarta dan Surakarta, hingga pertempuran pun tak terhindarkan sehingga menggugurkan sejumlah laskar. Tempat terjadinya perang tersebut kemudian dibangunkannya monumen yang bernama Monumen Palagan Tumpak Rinjing.

Kabupaten Pacitan selain menyimpan sejarah dan menjadi surge wisata juga ternyata menyimpan memori indah bagi tokoh kenamaan negeri ini yakni Presiden Indonesia keenam, yaitu Susilo Bambang Yudhoyono. Susilo Bambang Yudoyono adalah sosok inspirasi yang lahir dan tumbuh di Kabupaten Pacitan.

Pacitan melalui salah satu daerahnya yakni kecamatan Donorojo salah satu sentra kerajinan batu akik di Indonesia yang dikenal hingga mancanegara. Bahkan di dalam pasar wilayah Kecamatan Donorojo tersebut terdapat pasar khusus kerajinan batu akik. Selain dikenal sebagai sentra batu akik, Pacitan juga dikenal dengan Batik khas Pacitan sama halnya seperti Batik Solo dan Pekalongan.

Berbicara mengenai kebudayaan. Kabupaten Pacitan memiliki kebudayaan yang populer diantaranya Upacara Adat Methik Pari di Kecamatan Bandar, Kethek Ogleng di Kecamatan Nawangan, Jaranan Pegon Pacitan di Kecamatan Arjosari, Mantu Kucing di Kecamatan Pacitan, Baritan Kecamatan Kebonagung, Jemblung Somopuro Kecamatan tulakan, Jangkrik Genggong di Kecamatan Ngadirojo, Gembluk Kromomedjo di Kecamatan Sudimoro, kothekan Lesung di Kecamatan Pringkuku, Srumbung Mojo di Kecamatan Punung, Ceprotan di Kecamatan Donorojo, dan Badut Sinampurno di Kecamatan Tegalombo.

Nah, untuk makanan khas daerah Pacitan juga dikenal beragam antara lain Tahu Ikan tuna, Otak otak tuna, Rengginang, Sale, Tiwul, Punten, Sego Gobyos, Kupat Tahu, Cenil, dan Soto Pacitan. Itulah segala hal mengenai Sejarah Kabupaten Pacitan yang bisa kita pelajari dan ketahui.

Bab 4

DESAIN PACITAN WATERFRONT CITY

1. Informasi Tapak dan Lingkungan

Kabupaten Pacitan terletak di paling ujung barat daya Provinsi Jawa Timur berbatasan wilayah dengan Kabupaten Ponorogo dan Kabupaten Wonogiri (Jawa Tengah) di sebelah utara. Kabupaten Trenggalek dan Kabupaten Ponorogo di sebelah timur laut Samudera Hindia di sebelah selatan, serta Kabupaten Wonogiri (Jawa Tengah) di sebelah barat.

Secara administrasi Kabupaten Pacitan berbatasan langsung dengan beberapa wilayah sebagai berikut:

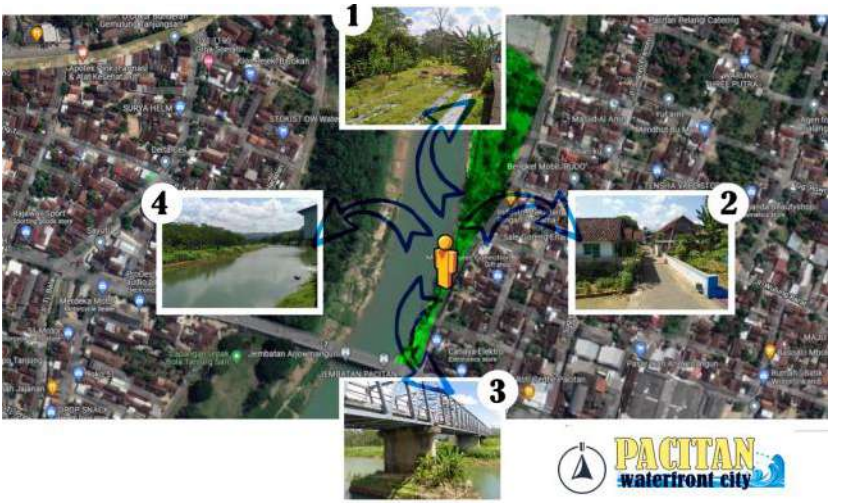
Desa Menadi Arjowinangun merupakan salah satu desa yang masuk di wilayah Kecamtan Pacitan, Kabupaten Pacitan. Desa ini memiliki bantaran yang luas, yaitu Sungai Grindulu yang mana terdapat lahan kosong milik Kas Desa yang nantinya dapat dimanfaatkan sebagai kawasan pengembangan destinasi wisata.



Gambar 4. 1 Peta Kabupaten Pacitan
Sumber: Google Maps diolah oleh penulis (2022)

Lokasi tapak berada di Jl. Jenderal Sudirman No. 92, Dusun Menadi, Desa Arjowinangun, Kabupaten Pacitan, Jawa Timur. Lokasi tapak berdampingan dengan Sungai Grindulu Arjowinangun Pacitan. Batas lingkungannya adalah sebagai berikut:

- Sebelah utara : Area perkebunan warga Dusun Pager
- Sebelah selatan : Jembatan Pacitan Jl. Jenderal Sudirman
- Sebelah timur : Jl. Letjend Soeprapto, Dusun Pager RT. 01, RW. 01, Desa Menadi, Arjowinangun
- Sebelah barat : Sungai Grindulu



Gambar 4. 2 Batasan Tapak dari Empat Penjuru Wilayah
Sumber: Google Maps diolah oleh penulis (2022)

2. Potensi Tapak

Dari hasil *survey* dan tinjauan ke lokasi tapak secara langsung, maka ditemukan beberapa potensi sebagai berikut:

Tabel 4. 1 ***Potensi Tapak***

POSITIF	NEGATIF
Di sekitar wilayah tapak terdapat banyak fasilitas penginapan berupa hotel maupun *guest house*, yang mana dapat menjadi kawasan singgah bagi wisatawan lokal maupun wisatawan internasional.	Akses masuk menuju lokasi tapak hanya satu arah. Yakni, melewati Jembatan Pacitan lalu melewati wilayah permukiman warga Desa Pager RT. 01 RW. 01 yang jalannya berupa jalan desa dengan lebar sekitar 2-3 meter (satu mobil).
View tapak tersasa sangat menarik bagi pengunjung/ pengendara bermotor jika dilihat dari sisi sepanjang Jembatan Pacitan.	Air sungai dapat meluap apabila terjadi curah hujan tinggi, hingga melewati dinding pembatas desa. Puncaknya ketika memasuki musim penghujan antara bulan September hingga bulan Desember.

Lokasi sangat berdekatan dengan pusat kota, sekitar 5-10 menit dari Alun-Alun Kabupaten Pacitan.	Kurangnya area tempat parkir kendaraan bagi pengunjung atau wisatawan.
Sungai Grindulu dapat dimanfaatkan sebagai wahana wisata air seperti wahana perahu.	Jika terjadi banjir maka, perahu akan tergerus oleh air Sungai Grindulu.

Sumber: Dokumentasi Penulis (2022)

3. Aksesibilitas Menuju Tapak

Akses pengunjung menuju lokasi tapak yaitu dari jalan utama Jl. Jenderal Sudirman masuk melewati Jl. Sugiyo Pranoto selanjutnya ke Jl. H. Amin kemudian menuju ke Jl. Letjend Soeprapto. Sedangkan, akses jalan keluar dari kawasan bisa melewati Jl. Mahakam kemudian langsung menuju jalan utama yaitu Jl. Jenderal Sudirman.

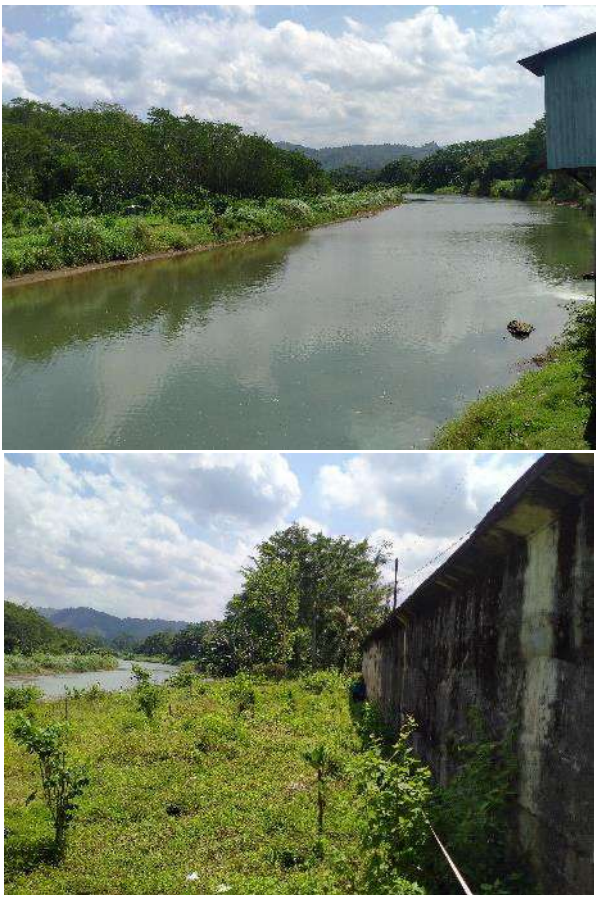


Gambar 4. 3 Peta Data Aksesibilitas Menuju Tapak
Sumber: Google Maps diolah oleh penulis (2022)

4. *View* ke Tapak

Lokasi tapak yang berada di pinggir Sungai Grindulu memberikan potensi bagi wisatawan datang kesana karena akses lokasi langsung bisa terlihat dari Jl. Jenderal Sudirman atau dari arah Jembatan Grindulu. Potensi *view* yang dihasilkan dari lokasi tapak adalah:

- View dari sisi utara: memperlihatkan Sungai Grindulu dan area perkebunan.



Gambar 4. 4 View dari Sisi Utara
Sumber: Dokumentasi penulis (2022)

- View dari sisi selatan: memperlihatkan Sungai Grindulu dan Jl. Jenderal Sudirman.



Gambar 4. 5 View dari Sisi Selatan
Sumber: Dokumentasi penulis (2022)

- View dari sisi timur: memperlihatkan area permukiman warga.



Gambar 4. 6 View dari Sisi Timur
Sumber: Dokumentasi penulis (2022)

- View dari sisi barat: memperlihatkan Sungai Grindulu dan sisi lain dari sungai.



Gambar 4. 7 View dari Sisi Barat
Sumber: Dokumentasi penulis (2022)

1. Fasilitas yang Akan di Hadirkan di Area PWC

Pacitan Waterfront City merupakan suatu wadah yang dijadikan sebagai objek wisata dalam pengembangan memamfaatakan lahan kosong di bantaran Sungai Grindulu di

desa Arjowinangun, Pacitan. Objek wisata di area PWC akan menjadi suatu kawasan yang menjadi fasilitas dalam pengembangan potensi wisata yang ada di Desa Arjowinangun. Potensi Sungai Grindulu dimamfaatkan sebagai wahana wisata air nantinya aliran sungai tersebut dapat dijadikan objek utama desain dalam mengangkat fungsi dari lahan tersebut. Dengan begitu lahan yang tadinya tanpa aktivitas dapat berubah menjadi lahan/tempat yang lebih produktif.

Fungsi dari PWC ini nantinya akan menjadi tempat wisata keluarga bagi masyarakat yang ada di sekitar lokasi dan menarik wisatawan dari luar daerah untuk datang berlibur ke tempat wisata. Fasilitas yang disediakan di kawasan wisata berupa fasilitas utama, yaitu wahana wisata air (perahu) yang dapat meningkatkan potensi aliran Sungai Grindulu sebagai objek wisata, sedangkan fasilitas wisata lainnya berupa wahana sepeda gantung, 4 (empat) spot dinding mural, spot foto Sayap Burung Garuda, spot foto *Love* Grindulu, spot foto Ayunan Tradisional, dan spot foto Kethek Ogleng sebagai fasilitas penunjang di kawasan wisata agar wisatawan tidak merasa bosan dengan fasilitas yang sama.

Fasilitas yang akan didesain rencananya dibagi menjadi dua, yaitu fasilitas utama dan fasilitas penunjang. Fasilitas utama mencakup wahana wisata perahu, wisata sepeda gantung, 4 (empat) spot dinding mural, spot foto sayap burung garuda, spot foto *love* Grindulu, spot foto ayunan, dan spot foto kethek ogleng. Wahana air perahu rencananya dijadikan wahana utama dikarenakan untuk memaksimalkan potensi tapak terhadap sungai. Sementara, wahana-wahana lain seperti spot foto, sepeda gantung, dan lain-lain adalah sebagai penunjang area wisata agar wisatawan tidak merasa bosan dengan fasilitas yang sama.

Fasilitas utama

- Wahana Perahu

  Wahana perahu terbagi menjadi 2 (dua) fasilitas, yaitu sebuah dermaga dan penyimpanan perahu dengan jumlah perahu sebanyak 4 (empat) unit. Masing-masing unit berkapasitas 4 (empat) orang wisatawan dan 1 (nakhoda) jadi total berjumlah 5 (lima) orang. Wisatawan nantinya terlebih dahulu diharuskan memasuki kapal lewat dermaga yang telah disediakan. Kemudian rutenya menuju ke arah selatan pantai, lalu setelah beberapa saat (sambal mengambil foto untuk wisatawan) putar balik menyusuri bantaran Sungai Grindulu hingga mendarat kembali di dermaga kapal. Kemungkinan waktu yang dibutuhkan untuk pulang-pergi mengarungi sungai sekitar ± 20 menit.

  Kemudian demi menjaga dan merawat keberadaan unit perahu, baik dari air hujan, banjir, maupun tangan jahil manusia yang tidak bertanggungjawab. Maka, nantinya disediakan sebuah penyimpanan perahu yang berkapasitas 4 (empat) unit dengan penjagaan sistem gembok dan alat penarik otomatis ke penyimpanan dari air sungai dengan sistem derek otomatis.



Gambar 4. 8 Ilustrasi Wahana Perahu
Sumber: Dokumentasi penulis (2022)

- Wahana Sepeda Gantung

  Wahana sepeda gantung adalah jenis wahana sepeda melayang dengan kaitan sling tali sebagai jalur sepeda. Wahana ini berkapasitas 1 (satu) orang. Yang mana panjang talinya lebih dari 5 m (meter) dari ujung ke ujung. Wisatawan yang diperbolehkan adalah wisatawan yang umurnya di atas 10 tahun ke atas demi keamanan wisatawan tersebut.



Gambar 4. 9 Ilustrasi Wahana Sepeda Gantung
Sumber: https://www.indonesia-tourism.com/forum/showthread.php?54815-Weekend-in-Batu-Let-s-Visit-Bulu-Hill-and-Have-Fun-Vocation

- Spot Foto Dinding Mural 3D

  Spot ini disediakan sebanyak 4 (empat) titik yang lokasinya di dinding eksisting pada tapak. Memanfaatkan dinding kosong daripada tidak dimanfaatkan, maka dinding tersebut dimanfaatkan menjadi kanvas melukis agar suasana lingkungan lebih berwarna. Titik tersebar untuk membuat wisatawan tidak bosan dan sekaligus dijadikan tempat mengabadikan momen. Direncanakan lebar yang dikehendaki sepanjang 2 m (meter) lebih.



Gambar 4. 10 Ilustrasi Spot Foto Dinding Mural 3D
Sumber: https://travel.detik.com/fototravel/d-3524098/lorong-kampung-di-semarang-ini-lagi-hits-di-instagram

- Spot foto Sayap Burung Garuda

  Spot berkapasitas 2 (dua) orang yang disediakan untuk foto-foto bagi wsiatawan. Yang mana membuatkan ilustrasi seolah-olah terbang dengan latar belakang Sungai Grindulu. Momen foto ini akan lebih menarik apabila telah mendekati matahari tenggelam atau pada malam hari.



Gambar 4. 11 Ilustrasi Spot Foto Sayap Burung Garuda
Sumber: https://travelingyuk.com/spot-instagramable-bjbr-probolinggo/222180/

- Spot foto Love Grindulu

  Spot yang sudah umum tempat wisata manapun. Kali ini direncanakan tambahan papan nama Grindulu agar wisatawan dapat selalu ingat momen ketika mengunjungi wisata *Tourism Park.*



Gambar 4. 12 Ilustrasi Spot Foto Love
Sumber: https://ongistravel.com/wisata-bunga-malang/

- Spot Foto Ayunan

  Spot foto berupa sepasang ayunan. Yang mana wisatawan bisa berfoto ria sembari duduk mengayunkan ayunan sekalian melihat pemandangan aliran sungai.



Gambar 4. 13 Ilustrasi Spot Foto Ayunan Tradisional
Sumber: https://sikidang.com/tempat-wisata-di-kendal/

- Spot Foto Kethek Ogleng

  Spot foto berupa kethek ogleng sebagai salah satu identitas lokal kota Pacitan. Yang mana wisatawan yang berkunjung ke lokasi taman pariwisata (*tourism park*) atau ke PWC ini dapat berfoto ria dengan suasana yang dapat menjadi kenangan tersendiri.



Gambar 4. 14 Ilustrasi Spot Foto Kethek Ogleng
Sumber: https://www.genpi.co/gaya-hidup/18401/ratusan-kethek-ogleng-siap-buka-pesta-rakyat-jawa-tengah-2019

Fasilitas Penunjang

- Ruang tiketing

  Ruang yang memuat 2 (dua) orang staf, tempat dimana wisatawan bisa mengambil tiket masuk menuju tempat area PWC.

- Taman

  Area taman eksisting yang ada akan di desain ulang dan ditambahkan lebih banyak fasilitas atraktif. Serta, penambahan vegetasi lain agar tempat wisata kelihatan asri bagi wiatawan yang datang kelokasi ini.

- *Sign board* balon udara atau *landmark* kawasan

  Sebuah balon udara yang rencananya di pampang di area depan tapak didesain agar sebagai *eye catching* bagi setiap kendaraan yang lewat dari jalan utama (Jembatan Pacitan atau Jembatan Sungai Grindulu). Orang yang lewat merasa terheran-heran sehingga memunculkan keingintahuan. Dan dengan rasa penasaran itu diharapkan mereka dapat berkunjung ke tempat wisata ini. Malam hari diberikan kelap kelip lampu LED agar lebih menarik.



Gambar 4. 15 Ilustrasi Sign Board Balon Udara (Landmark Kawasan)
Sumber: https://www.gudangjogja.id/artikel-heha-sky-view-indahnya-kota-yogyakarta-dari-ketinggian--91

- Kantin

  Tempat pengunjung membeli makanan dan minuman di area tapak yang nantinya akan disediakan beberapa *box container* sebagai tempat berjualan. Berikut adalah contoh *box container* yang digunakan:



Gambar 4. 16 Ilustrasi Kantin atau Box Container
Sumber: https://www.tokopedia.com/mulyajayafurniture-1/booth-semi-container-booth-cafe-container-kedai-minuman

- Toko *souvenir*

  Toko yang menjual berbagai macam *souvenir* dan oleh-oleh untuk wisatawan. Yang barangnya disediakan dari warga setempat dengan berbagi variasi. Dan tentunya barang-barang yang dijual harus menunjukkan salah satu ciri dari Kabupaten Pacitan, seperti aneka olahan ikan, kaos bertuliskan Pacitan, patung mini kapal, pernak-pernik PWC, dan lain sebagainya.

- Tempat ibadah (musholla)

  Tempat ibadah berkapasitas 9 orang disediakan bagi wisatawan yang hendak melakukan ibadah ketika masuknya jam sembahyang.

- Toilet umum

  Fasilitas toilet umum dibagi menjadi dua yaitu toilet umum pria dan toilet umum untuk wanita, letaknya dekat dengan toko *souvenir*.

5. Lingkup Makro

Secara astronomis, Kabupaten Pacitan mempunyai luas wilayah mencapai 1.389,87 km^2 dan terletak pada koordinat 110º 55′ – 111º 25′ Bujur Timur dan 7º 55′ – 8º 17′ yang dibagi menjadi 12 kecamatan, dengan kecamatan Pacitan sebagai pusat pemerintahannya.

Sedangkan secara administratif kabupaten Pacitan Jawa Timur berbatasan langsung dengan wilayah-wilayah, lihat gambar 4.17 sebagai berikut:



Gambar 4. 17 Peta Lokasi Kabupaten Pacitan
Sumber: dikonstruksi dari eastjava.com (2022)

- Sebelah utara : berbatasan dengan kabupaten Ponorogo
- Sebelah selatan : berbatasan dengan kabupaten Wonogiri (Jawa Tengah)
- Sebelah timur : berbatasan dengan samudra Hindia
- Sebelah barat : berbatasan dengan kabupaten Trenggalek

Sebelum memberikan penjelasan tentang jarak tempuh menuju ke lokasi tapak *tourism park*, pada bagian ini akan ditunjukkan posisi dari area *tourism park* yang terletak di sebuah lahan kosong yang berada di dusun Pager, desa Arjowinangun, kecamatan Pacitan, kabupaten Pacitan. Untuk mencapai lokasi *tourism park*, dapat dicapai melalui: (a). Kota Trenggalek, (b). Kota Ponorogo, (c). Kota Klaten, (d). Kota Yogyakarta, (e). Terminal Pacitan, dan (f). Terminal Arjowinangun. Untuk lebih jelasnya ditunjukkan pada gambar 4.18 dibawah ini:



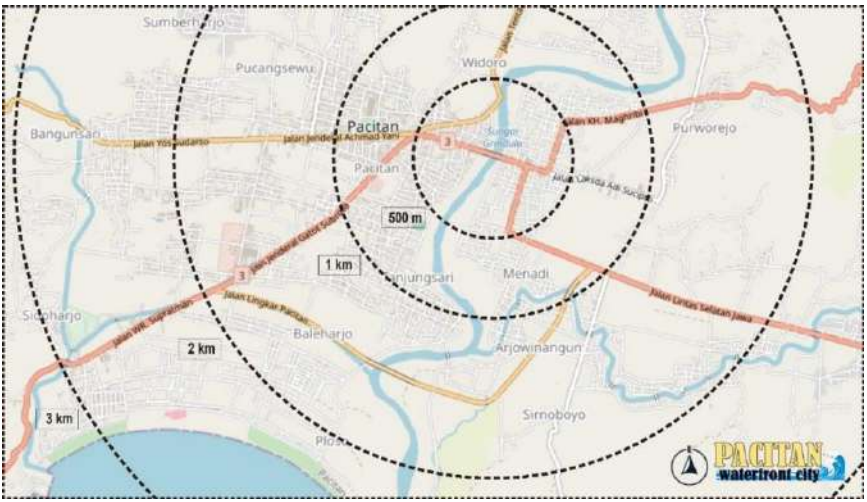
Gambar 4. 18 Lokasi Tourism Park dari berbagai kota terdekat dan terminal
Sumber: dikonstruksi dari google map (2022)

- Kota Trenggalek melewati Jl. Raya Karangan dengan jarak tempuh ± 83 km atau 2 jam 13 menit.
- Kota Ponorogo melewati Jl. Laksamana Yos Sudarso dengan jarak tempuh ± 78 km atau 2 jam 1 menit.
- Kota Klaten melewati Jl. Raya Pacimantoro dengan jarak tempuh ± 107 km atau 2 jam 41 menit.
- Kota Yogyakarta melewati Jl. Raya Pracimantoro dengan jarak tempuh ± 103 km atau 2 jam 44 menit.
- Terminal Pacitan dengan jarak tempuh ± 1,5 km atau 5 menit.
- Terminal Arjowinangun dengan jarak tempuh ± 200 meter atau ± 1 menit

6. Lingkup Meso

Lokasi tapak berada di Dusun Pager RT. 01, RW. 01, Desa Arjowinangun, Kecamatan Pacitan, Kabupaten Pacitan. Terdapat sebuah taman desa dan beberapa lahan kosong dekat dengan bantaran Sungai Grindulu yang nantinya akan dimanfaatkan sebagai tempat kawasan pengembangan wisata.

Fasilitas, sarana prasarana, dan infrastruktur yang dapat dijadikan sebagai potensi dalam menunjang fasilitas desain PWC yang dapat mendukung peningkatan potensi yang berhubungan dengan hasil akhir rancangan, lihat gambar 4.19 sebagai berikut:



Gambar 4. 19 Fasilitas Sekitar yang Mendukung Desain PWC.
Sumber: dikonstruksi dari openstreetmap.org (2022)

Radius 500 meter:

- Pasar Arjowinangun
- Apotek Pink (farmasi dan alat kesehatan)
- Lapangan sepakbola Tunas Tidar
- Tempat penginapan online: *guest* house
- Kios oleh-oleh Sari Rasa

Radius 1 km:

- Tempat penginapan online
- Areal persawahan
- Pasar Kelapa Bangsri
- Puskesmas Pacitan
- Apotek Bengkal Sehat
- Kantor pusat pinjam dana

Radius 2 km:

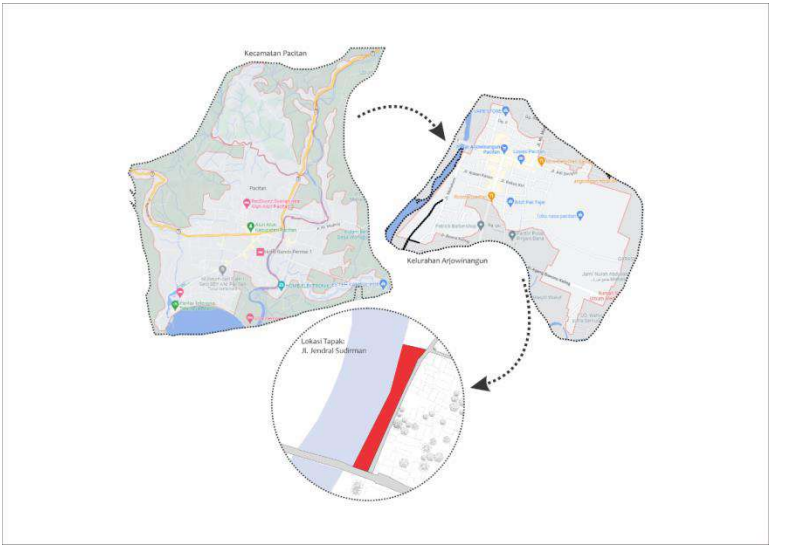
- Alun-Alun Kabupaten Pacitan
- Masjid Agung Darul Falah
- RSUD dr. Darsono Pacitan
- RSU Medical Mandri
- Pasar Minulyo
- Terminal Pacitan
- Rumah masa kecil Bapak SBY
- Wisata Watu Mejo *Mangrove Park*
- SPBU Jl. KH. Maghribi
- SMPN 4 Pacitan
- Pusat kantor dinas pemerintah
- Pusat perbelanjaan
- Tempat penginapan online: *guest house* dan hotel

Radius 3 km:

- SMKN 3 Pacitan
- SMAN 1 Pacitan
- SMAN 2 Pacitan
- Kantor DPD PPNI Kabupaten Pacitan
- RSU Agung Mulya
- SPBU Jl. Gatot Subroto
- SPBU Pucang Sewu
- Kantor Pertanahan Kabupaten Pacitan
- Museum dan galeri seni SBY ANI Pacitan

- Pantai Ranuharjo
- Pantai Pancer Door
- Pantai Teleng Ria
- Wisata Pancer Door *Surfing* Spot
- Teleng Ria Resort
- Tempat penginapan online: *guest house*, *homestay* dan hotel

7. Lingkup Mikro



Gambar 4. 20 Lokasi Tapak Desain PWC
Sumber: dikonstruksi dari google maps (2022)

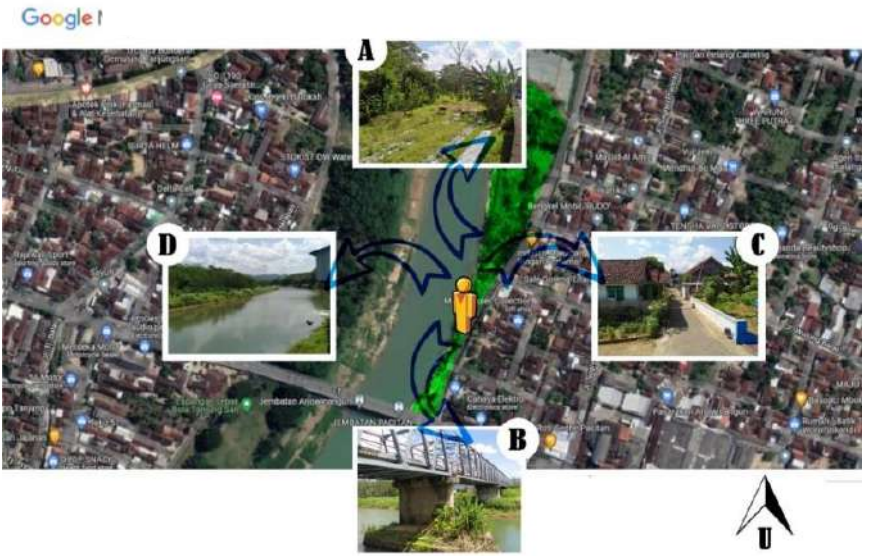
Tapak desain berada di sebuah taman desa dan beberapa tanah kosong. Dimana taman ini dibangun oleh warga secara mandiri yang fungsinya selain untuk tamasya duduk, pembibitan pohon buah, serta untuk memancing di sungai. Lokasinya terletak di Dusun Pager RT.01, RW.01, Desa Arjowinangun, Kecamatan Pacitan, Kabupaten Pacitan. Dengan luas lahan sebesar = 2.617 m2.

Bentuk tapaknya memanjang dari sisi selatan ke utara, dimana daerah selatannya adalah taman dan yang dibagian utaranya adalah lahan kosong warga. Akses atau jalan menuju

tapak ialah sebuah tangga yang melewati dinding pemisah taman dengan tinggi ± 2 m yang dipergunakan untuk menahan luapan air dari Sungai Grindulu. Sementara akses masuk dan keluarnya berada di sisi selatan dan utara dari tapak.

Batas-batas lingkungan dari tapak sebagai berikut:

- Sebelah utara : Area perkebunan warga Dusun Pager
- Sebelah selatan : Jembatan Pacitan Jl. Jenderal Sudirman
- Sebelah timur : Jl. Letjend Soeprapto, Dusun Pager RT. 01, RW. 01
- Sebelah barat : Sungai Grindulu (untuk lebih jelasnya lihat gambar 6.5)



Gambar 4. 21 Kondisi dan Batas Tapak PWC
Sumber: Dikonstruksi dari google maps (2022)

Dari hasil *survey* langsung ke lapangan ada beberapa sarana dan prasarana yang dapat dimanfaatkan sebagai potensi desain dan masalah yang harus diselesaikan. Potensi yang paling dominan dapat menyumbang sukesnya desain PWC adalah adanya Sungai Grindulu, dimana sungai ini dapat dimanfaatkan

sebagai ikon wisata air. Sementara, masalah yang harus diselesaikan adalah akses atau jalan menuju lokasi kondisinya terlalu sempit dan juga sarana tempat parkir yang kurang memadai terutama apabila terjadi jumlah pengunjung yang berlebihan. Berikut fakta yang ditemukan pada lokasi tapak, lihat tabel 4.2 sebagai berikut:

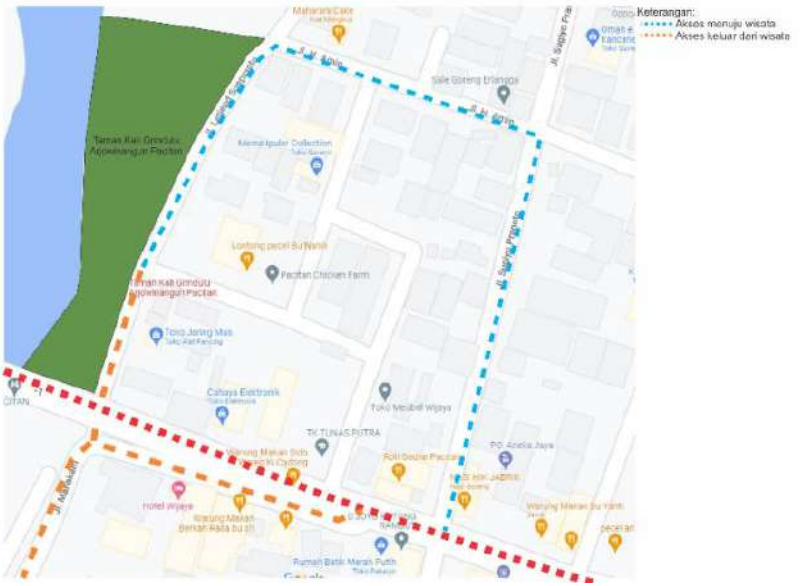
Tabel 4. 2 Potensi Tapak

POTENSI	1) Lokasi sangat berdekatan dengan pusat kota, sekitar 5-10 menit dari Alun-Alun Kabupaten Pacitan.
	2) Di sekitar wilayah tapak terdapat banyak fasilitas penginapan berupa hotel maupun *guest house*, yang mana dapat menjadi kawasan singgah baik bagi wisatawan lokal maupun internasional.
	3) *View* tapak tersasa sangat menarik bagi pengunjung/pengendara bermotor jika dilihat dari sisi sepanjang Jembatan Pacitan.
	4) Sungai Grindulu dapat dimanfaatkan sebagai wahana wisata air.
MASALAH	1) Akses masuk menuju lokasi tapak hanya satu arah, yaitu: melewati Jembatan Pacitan lalu melewati wilayah permukiman warga Desa Pager RT. 01, RW. 01 yang jalannya berupa jalan desa dengan lebar sekitar 2-3 meter (satu mobil).
	2) Kurangnya area tempat parkir kendaraan bagi pengunjung atau wisatawan baik wisatawan lokal maupun wisatawan asing.
	3) Sewaktu-waktu air sungai dapat meluap apabila terjadi curah hujan yang tinggi, hingga melewati dinding pembatas desa. Puncaknya ketika memasuki musim penghujan antara bulan September hingga bulan Desember.

Sumber: Dokumentasi penulis (2022)

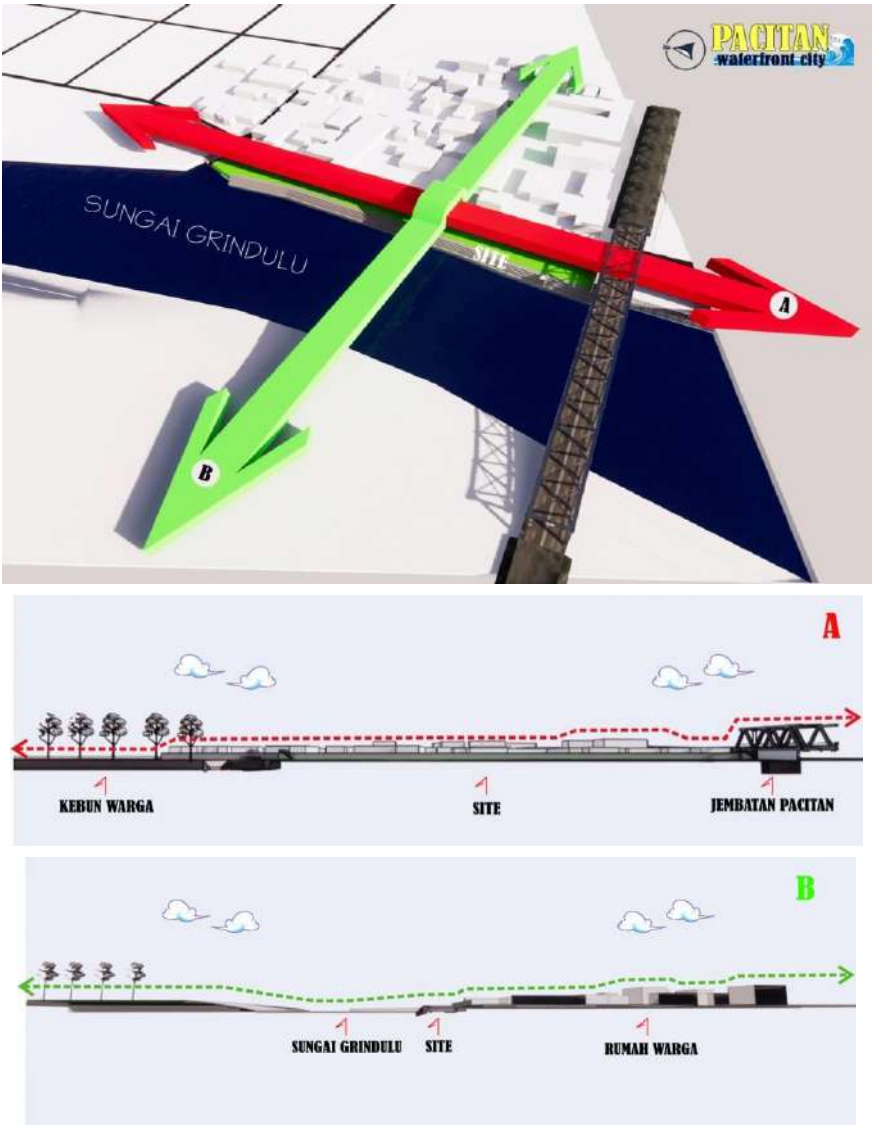
Aksesibilitas

Akses pengunjung atau wisatawan menuju lokasi tapak yaitu dari jalan utama Jl. Jenderal Sudirman masuk melewati Jl. Sugiyo Pranoto selanjutnya ke Jl. H. Amin kemudian menuju ke Jl. Letjend Soeprapto. Sedangkan, akses jalan keluar dari kawasan bisa melewati Jl. Mahakam kemudian langsung menuju jalan utama yaitu Jl. Jenderal Sudirman, lihat gambar 4.22 sebagai berikut:



Gambar 4. 22 Peta Aksesiblitas Menuju Tapak PWC
Sumber: Dikonstruksi dari google maps (2022)

Skyline



Gambar 4. 23 Skyline
Sumber: dikonstruksi oleh penulis (2022)

Adapun ketinggian bangunan yang terdapat di sekitar lokasi tapak sebagian besar berupa rumah warga lantai satu.

Arah Angin



Gambar 4. 24 Arah Angin
Sumber: dikonstruksi oleh penulis (2022)

- Angin dari arah selatan berhembus sangat kencang, yaitu dari arah teluk Pacitan ke dalam tapak, beberapa daerah sisi selatan terhalang oleh Jembatan Pacitan, yang mana mampu menahan kecepatan arah angin ke dalam tapak.
- Angin dari arah barat dan utara kabupaten Pacitan cenderung berhembus kecil mengarah sedang ke dalam tapak. Angin dari dua arah ini tidak terlalu berpengaruh terhadap desain PWC di dalam tapak.

Respon:

- Membuat bangunan yang merespon terhadap arah berhembusnya angin.
- Memanfaatkan sirkulasi angin sebagai penghawaaan alami bagi bangunan.
- Menambahkan elemen vegetasi berdaun lebar untuk memecah arah angin.

- Membuat denah bangunan dengan *cross* ventilasi dan bukaan jendela.

Matahari



Gambar 4. 25 Matahari
Sumber: Dokumentasi penulis (2022)

- Matahari terbit dari arah timur, matahari tidak akan mengenai lokasi tapak secara langsung karena terhalang area permukiman warga. Sehingga, *view* pada pagi hari tidak terlalu berpengaruh terhadap tapak.
- Matahari pada sore hari terbenam ke arah barat melewati Sungai Grindulu, penampakan *sunset* pada sore hari akan menjadi pemandangan menarik dari dalam tapak.

Respon:

- Membuat vegetasi yang menyejukkan bangunan, terutama menjaga wisatawan dari teriknya sinar matahari ketika menjelang siang hari (09.00 – 11.45 AM).

- Mengambil manfaat sinar matahari pagi (07.00 – 09.00 AM) untuk menata tata massa, sehingga bermanfaat bagi tubuh wisatawan.
- Bangunan merespon arah sinar matahari dengan diberikan kanopi dan tritisan.

Kebisingan



Gambar 4. 26 Kebisingan
Sumber: Dokumentasi penulis (2022)

- Dari arah Jembatan Pacitan tingkat kebisingan tinggi
- Dari arah permukiman tingkat kebisingan sedang
- Dari arah Sungai Grindulu tingkat kebisingan rendah

Respon:

- Pada area yang berdekatan dengan kebisingan tinggi dapat menghadirkan vegetasi berupa penanaman pohon yang berdaun lebat.

- Pada area yang berdekatan dengan kebisingan sedang dapat memanfaatkan dinding yang sudah ada dan tentu ditambahi vegetasi berupa penanaman pohon yang berdaun kecil.
- Pada area yang berdekatan dengan kebisingan rendah cukup menanamkan pepohonan berupa pohon tanaman hias.

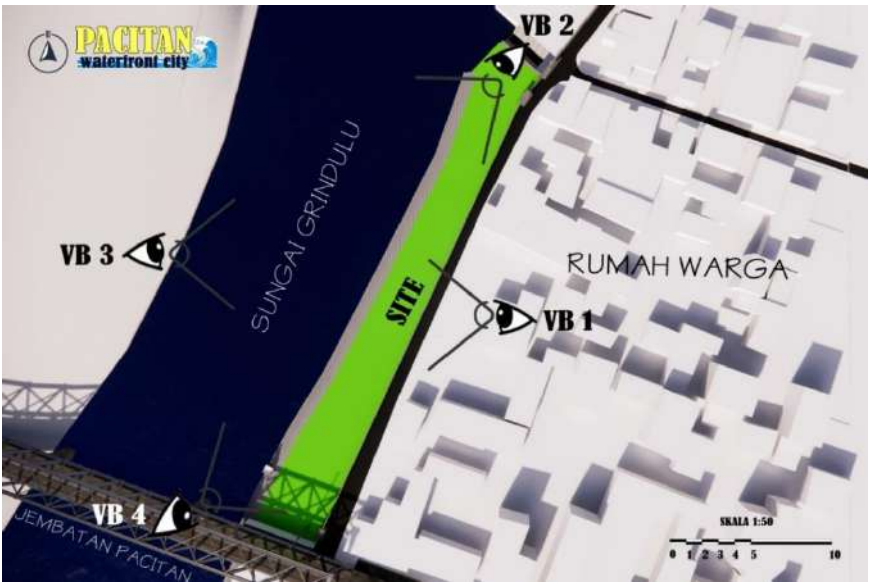
View



Gambar 4. 27 View ke Luar Tapak
Sumber: Dokumentasi penulis (2022)

- VA 1: *Viewpoint* mempunyai potensi minim dikarenakan orientasinya terhalang oleh dinding dari tapak dan berbatasan dengan rumah warga.
- VA 2: Salah satu v*iewpoint* terbaik, orientasinya menunjukkan potret pegunungan Kab. Pacitan, aliran Sungai Grindulu dari utara, dan perkebunan warga.
- VA 3: Salah satu v*iewpoint* terbaik, orientasinya menunjukkan potret aliran Sungai Grindulu, perkebunan warga di seberang sungai, dan tempat terbaik untuk melihat pemandangan matahari terbenam.

- VA 4: V*iewpoint* mempunyai potensi sedang, orientasinya menunjukkan potret Jembatan Pacitan, hilir mudik kendaraan bermotor, dan tempat melihat pemandangan matahari terbenam.



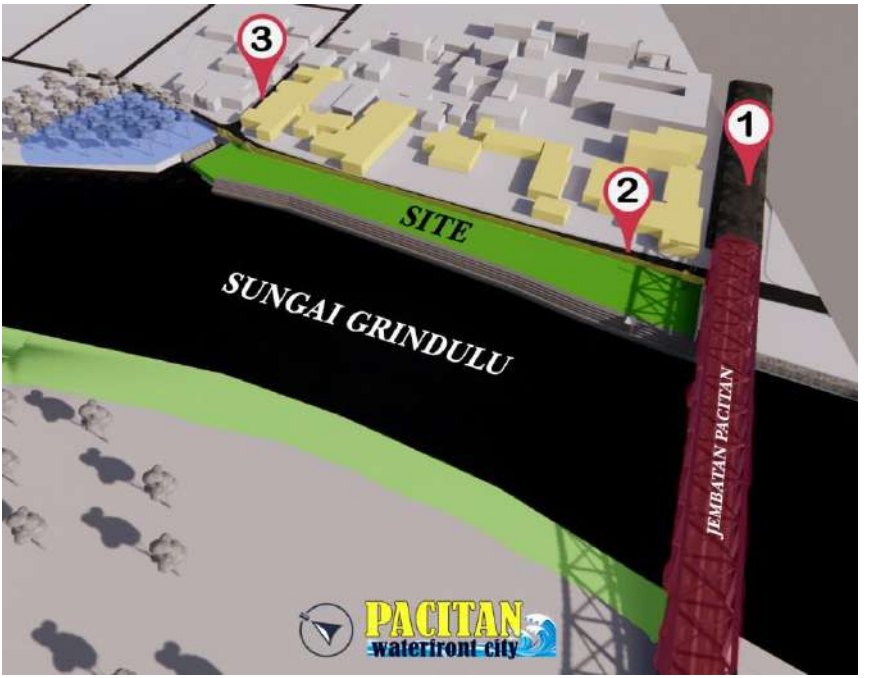
Gambar 4. 28 View ke Dalam Tapak
Sumber: Dokumentasi penulis (2022)

- VB 1: *Viewpoint* minim dikarenakan terhalang oleh pagar dinding tembok.
- VB 2: V*iewpoint* memiliki potensi sedang, pemandangan normal.
- VB 3: Salah satu v*iewpoint* terbaik yang orientasinya menunjukkan potret keseluruhan sudut dari tapak dari seberang sungai.
- VB 4: Salah satu v*iewpoint* terbaik, dimana kendaraan bermotor berlalu-lalang. Tempat terbaik untuk menarik wisatawan menuju ke dalam taman wisata (*tourism park*). Dan juga merupakan jalan utama menuju alun-alun kota.

Respon:

- VA 1 dikarenakan tertutup oleh dinding dipercantik dengan sebuah spot yang berkenaan dengan cat dinding mural 3D.
- VA 2 dan VA 3 dimanfaatkan sebaik mungkin untuk spot yang bagus untuk fotografi karena sinergitasnya antara sungai dan tapak
- VA 4 diberikan vegetasi berupa taman agar mempercantik sudut tersebut
- VB 4 titik yang sangat berpotensi untuk memperkenalkan tempat wisata kepada wisatawan. Jadi, akan sangat bagus apabila dibuatkan sebuah *landmark* berupa balon udara dekat Jembatan Pacitan tersebut.

Batas Lahan Pacitan Waterfront City



Gambar 4. 29 Batas Tapak Pactan Waterfront City
Sumber: Dokumentasi penulis (2022)

Keterangan:

- Permukiman warga Desa Arjowinangun
- Jembatan Pacitan
- Sungai Grindulu
- Area perkebunan warga
- 1 Jalan Provinsi Jl. Jenderal Sudirman
- 2 Jalan Desa Jl. Letjend. Soeprapto
- 3 Jalan Desa Jl. H. Amin

Kondisi Tapak

Pada studi kondisi tapak ini akan sajikan beberapa foto yang diambil dari empat sudut pandang, hal ini dimaksud untuk menunjukkan kondisi riil dari tapak untuk dilakukan desain Pacitan Waterfront City.



Gambar 4. 30 Foto kondisi lahan diambil dari arah selatan

Foto ini diambil dari arah selatan foto (A). Diambil dari bagian tengah lokasi, terlihat adanya lahan kosong, foto (B). Diambil dari bagian paling ujung selatan lokasi, terlihat adanya taman yang sudah difungsitan sebagai taman tapi tidak berfungsi.



Gambar 4. 31 Foto kondisi lahan diambil dari arah utara

Foto ini diambil dari arah utara foto (A). Diambil dari bagian tengah lokasi, terlihat adanya lahan kosong, foto (B). Diambil dari bagian paling ujung utara lokasi, terlihat adanya tanggul penahan air sungai Grindulu yang sudah permanen.

Studi Fungsi (Tata Letak Fasilitas dalam Tapak)



Gambar 4. 32 Fungsi Lahan Pacitan Waterfront City
Sumber: Dokumentasi penulis (2022)

Luas lahan yang disediakan untuk dikembangkan sebagai PWC adalah 2.617 m2. Peruntukannya sebagai berikut: Lahan untuk taman = 2.188,5 m2, sementara untuk fasilitas wisata berupa fasilitas utama, yaitu perahu dalam hal ini disediakan gudang perahu dengan luas = 164 m2, berikutnya sepeda gantung dengan luasan yang dibutuhkan adalah 102 m2. Kemudian untuk fasilitas berupa bangunan tiketing, kantin (box container), toko souvenir, musolla, KM/WC umum seluas = 87,5 m2. Selanjutnya panggung pertunjukan, dan pedestal balon udara seluas = 15 m2, selanjutnya adalah pedestal tempat foto selfie, yaitu sayap burung garuda, love Grindulu, ayunan dan kethek ogleng seluas = 60 m2. Berikut tabel luasan fasilitas Pacitan Waterfront City.

Tabel 4. 3 Luasan Tapak Masing-Masing Fasilitas di Area Pacitan Waterfront City

No.	Fasilitas	Luasan Tapak (M^2)	Keterangan
1.	Luas Total Lahan PWC	**2.617 m^2**	Dusun Pager RT.01, RW.01. Desa Menadi Arjowinangun
2.	Gudang Perahu	164 m^2	Dekat Sungai Grindulu
3.	Sepeda Gantung	102 m^2	Ditengah area Taman
4.	Tiketing	6 m^2	Dekat *Entrance* Utama
5.	Kantin *Box Container* (4 unit)	10 m^2	Tersebar di area Taman
6.	Toko Souvenir	37 m^2	Di utara area Taman
7.	Musholla	30 m^2	Dekat Sungai Grindulu
8	KM/WC Umum	4,5 m^2	Dekat Toko Souvenir

9.	Panggung Pertunjukan	9 m^2	Di selatan area Taman
10.	*Sign Board* Balon Udara	6 m^2	Dekat Sungai Grindulu
11.	*Selfie* Sayap Burung Garuda	15 m^2	Dekat Sungai Grindulu
12.	*Selfie Love* Grindulu	15 m^2	Dekat Sungai Grindulu
13.	*Selfie* Ayunan Tradisional	15 m^2	Dekat Sungai Grindulu
14.	*Selfie* Kethek Ogleng	15 m^2	Dekat Sungai Grindulu
15.	Area Taman Wisata	2.188,5 m^2	
Luasan Total PWC		**2.617 m^2**	-

Sumber: Diolah oleh penulis (2022)

KONSEP DESAIN PACITAN WATERFRONT CITY

Bagian ini menjabarkan tentang konsep-konsep desain yang digunakan dalam mendesain *Pacitan Waterfront City* (PWC). Sebagaimana telah diuraikan pada bagian- bagian sebelumnya yaitu tentang tapak dan fungsi, maka konsep tata letak fasilitas di kawasan tourism park sungai Grindulu mempertimbangkan dua hal yaitu: Bentuk site yang memenjang (bentuk linear) dan posisi site yang berdekatan dengan sungai Grindulu. Berikut beberapa konsep desain akan dijebarkan sebagai berikut ini:

1. Konsep Penanda Kawasan (*Landmark)*

Uraian pustaka: Setiap kawasan yang berpotensi untuk dijadikan sebagai area wisata dipandang perlu untuk menghadirkan penanda kawasan atau *landmark.* Menurut Budiman (2018) penanda kawasan dapat dijadikan sebagai *landmark* untuk membantu memudahkan atau menemukan

kawasan atau lokasi yang dituju. Sementara Kawulusan (2017) mengatakan bahwa tampilan visual yang menarik dapat meningkatkan kualitas vista pada suatu kawasan, sehingga masyarakat pengguna jalan dapat dibantu secara tidak langsung menjadi penuntun kearah mana mereka harus bergerak. Berdasarkan uraian pustaka diatas terkait dengan penanda kawasan atau landmark, maka konsep desain *landmark* yang dihadirkan pada area PWC adalah balon udara yang diletakkan pada posisi depan dekat dengan jembatan, pertimbangannya adalah karena area PWC, berada lebih rendah dari jalan utama sehingga perlu mensejajarkan dengan pandangan dari pengguna jalan atau jembatan yang berada di sebelah selatan area desain PWC tersebut, disamping itu posisi area yang lebih rendah dari jalan balon udara adalah solusi yang tepat, hal ini juga dimaksudkan agar supaya dari jarak kejauhan sudah tampak jika kendaraan dengan kecepastan 40 meter/jam.



Gambar 4. 33 Konsep Landmark di area PWC

2. Konsep Selfie Sayap Burung Garuda

Uraian pustaka: untuk menumbuhkan rasa cinta terhadap tanah air, maka simbol sayap burung garuda adalah solusi yang tepat. Burung garuda adalah salah satu burung yang terkenal di Indonesia, bahkan burung garuda ini menjadi lambang bangsa Indonesia. Menurut legenda burung garuda adalah sebuah mitologi kuno yaitu kendaraan Wishnu yang menyerupai burung elang rajawali. Sedangkan menurut Pradana (2020) burung garuda merupakan hewan mitologi yang dipandang sebagai burung keramat. Berdasarkan uraian pustaka diatas terkait dengan sejarah burung garuda yang syarat dengan makna, maka konsep desain yang menghadirkan sayap burung garuda sebagai fasilitas foto *selfie* di area PWC, sangat sesuai dengan konsep *Biophilia* yaitu menghadirkan sebuah objek yang memiliki keterikatan antara manusia dengan alam, disamping itu dengan menghadirkan sayap burung garuda juga dapat menjadi media edukasi bagi para wisatawan yang datang ke area PWC baik wisatawan lokal maupun wisatawan mancanegara.



Gambar 4. 34 Konsep Selfie Sayap Burung Garuda di area PWC

3. Konsep Selfie Love Grindulu

Uraian pustaka: Untuk menumbuhkan rasa cinta terhadap area wisata yang dituju maka simbol *lave* adalah solusi yang tepat. Simbol *love* merupakan bentuk refresentasi dari rasa cinta terhadap sesuatu. Menurut Ikhsan dan Pranata (2018) dalam Instagram simbol *love* dimaknai sebagai tanda menyukai terhadap

apa yang telah dipublikasikan kepada khalayak. Sedangkan Reza (2017) mengatakan bahwa Simbol *Love* sudah lama digunakan untuk menunjukkan spiritualitas, emosi, dan moral. Di Indonesia simbol *love* sering disamakan dengan hati atau liver, namun sebenarnya simbol *love* tersebut diambil dari bentuk jantung. Simbol *love* ini juga sangat sering diartikan sebagai cinta. Berdasarkan uraian pustaka diatas, maka konsep desain yang menghadirkan bentuk simbol *love* sebagai fasilitas spot foto *selfie* di area PWC, sangat sesuai dengan konsep *Biophilia* yaitu menghadirkan sebuah objek yang memiliki keterikatan antara manusia dengan alam, disamping itu juga sebagai media untuk memperkenalkan kecintaan kita terhadap alam Sungai Grindulu, memetaforakan gelombang air sungai, dan dipertegas dengan bentuk huruf L serta tulisan Grindulu.

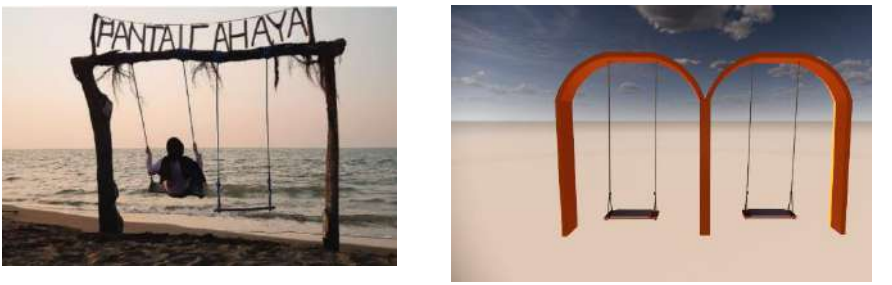


Gambar 4. 35 Konsep Selfie Love Grindulu di area PWC

4. Konsep Selfie Ayunan

Uraian pustaka: Untuk menumbuhkan rasa cinta terhadap sejarah budaya nenek moyang kita, maka ayunan menjadi solusi yang tepat. Ayunan adalah permainnan tradisional yang kita temukan di pedesaan-pedesaan. Menurut Herlambang (2021) wahana permainan ayunan tradisional masyarakat yang disebut sintioam (ayunan). Wahana bermain ini terbuat dari dua batang bambu besar yang ditancapkan bersebelahan menyerupai tiang gawang, dan talinya menggunakan rotan yang didapat langsung dari hutan. Ayunan ini biasanya dibangun di atas bukit-bukit kecil yang menghadap ke lahan persawahan, dibangun setinggi

mungkin dan sangat ekstrim. Meski sangat ekstrim tetapi menjadi arena bermain masyarakat terutama anak-anak. Karena bahannya berasal dari alam dan cepat rapuh, maka arena permainan sintioam ini hanya dibuat sekali setahun yaitu pada saat padi hendak berbuah. Berdasarkan uraian pustaka diatas, maka konsep desain yang menghadirkan ayunan sebagai fasilitas foto *selfie* di area PWC, sangat sesuai dengan konsep *Biophilia* yaitu menghadirkan sebuah objek yang memiliki keterikatan antara manusia dengan alam, disamping itu juga dengan maksud sebagai media untuk menunjukkan kepedulian pengunjung terhadap pelestarian leluhur.



Gambar 4. 36 Konsep Selfie Ayunan Tradisional di area PWC

5. Konsep Selfie Kethek Ogleng

Uraian pustaka: Untuk menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya lokal, maka budaya kethek ogling adalah solusi yang tepat. Kethek Ogleng adalah salah satu warisan budaya yang terdapat di pulau jawa khususnya di pacitan. Menurut Sukisno (2018) dalam bukunya: Seni Kethek ogleng Pacitan: Warisan Leluhur dan Segenap Dimensinya. Kesenian Kethek Ogleng diciptakan oleh seorang petani bernama Sutiman dari Desa Tokawi, Kecamatan Nawangan, Pacitan. Penari Kethek Ogleng berbalut pakaian serba putih menyerupai sosok wayang Hanoman. Kala itu penarinya Sutiman sekaligus penciptanya. Setahun kemudian setelah Tari Kethek Ogleng tercipta, Sutiman

berkesempatan tampil pada lomba desa tingkat kabupaten di wilayah Pacitan, hingga kini tarian kethek ogleng adalah tarian yang sangat terkenal di wilayah Pacitan. Berdasarkan uraian pustaka diatas, maka konsep desain yang menghadirkan budaya kethek ogleng sebagai fasilitas foto *selfie* di area PWC, sangat sesuai dengan konsep *Biophilia* yaitu menghadirkan sebuah objek yang memiliki keterikatan antara manusia dengan alam, disamping itu juga dengan menghadirkan bentuk kethek ogleng sebagai media *selfie* dapat memperkenalkan budaya lokal kepada pengunjung.





Gambar 4. 37 Konsep Selfie Kethek Ogleng di area PWC

6. Konsep Selfie Dinding Mural 3D

Uraian pustaka: Lukisan mural adalah lukisan yang diaplikasikan sebagai bagian yang integral dari permukaan dinding. Berbeda dengan konsep lukisan lain, lukisan mural erat kaitannya dengan seni desain arsitektur sebuah dinding ruangan melalui pemilihan warna, desain dan teknik tematis. Porsi dari sebuah lukisan mural juga bisa mencakup dimensi yang lebih besar daripada lukisan seni pada umumnya.

Pada prinsipnya, lukisan mural adalah untuk mempercantik sebuah ruangan secara signifikan, juga sebagai ungkapan dan ekspresi artistik dari si pelukisnya. Secara lebih mendalam, lukisan mural kerap juga mengandung makna tersendiri. Putrialam (2014) mengatakan bahwa mural adalah seni jalanan

yang memanfaatkan tebok. Sedangkan Pramudita, et al., (2018) memperkuat pendapat Putriaalam yang mengatakan bahwa mural adalah seni urban yang memanfaatkan tembok dan dinding sebagai media. Selain sebagai seni murni, mural muncul sebagai pesan dari masyarakat urban melalui gaya bahasa visual yang mereka sajikan. Di sisi lain, bahwa kemunculan mural dalam suatu lokasi memberikan sebuah pesan tersendiri, baik dari segi lingkungan di sekitar lokasi atau sasaran publik atas lokasi tersebut. Berdasarkan uraian pustaka diatas, maka konsep desain yang menghadirkan lukisan mural di dinding pembatas kawasan dengan permukiman sebagai fasilitas foto *selfie* di area PWC, sangat sesuai dengan konsep *Biophilia* yaitu menghadirkan sebuah objek yang memiliki keterikatan antara manusia dengan alam, disamping itu juga dengan menghadirkan lukisan mural dapat sebagai media *selfie* dan juga dapat memperkenalkan potensi alam kota Pacitan.



Gambar 4. 38. Konsep Selfie Lukisan Mural 3D di area PWC

7. Konsep Wahana Wisata Sepeda Gantung

Uraian pustaka: Wahana sepeda gantung di Indonesia adalah wahana yang merupakan pengembangan dari *flying fox*.

Yaitu permainan yang menggunakan tali baja, yang akan membawa seseorang meluncur dari atas ketinggian. Bisa dikatakan, hampir semua orang pernah merasakan meluncur dari ketinggian menggunakan sling baja sambil berteriak antara ketakutan dan menikmati keseruan. Sama-sama menggunakan tali baja, namun Wahana sepeda gantung menggunakan sepeda sebagai alat utama. Wahana ini punya bayak nama, ada *zip bike, sky cycling,* dan tidak sedikit pula yang menyebutnya sebagai s*ky bike. Sepeda gantung adalah salah satu wahana yang sedang trend atau sedang hits di Indonesia.* (https://labirutour.com/blog/wahana-sepeda-gantung-di-indonesia, diakses, Jumat, 16 Desember 2022, pukul 7.00 WIB). Berdasarkan uraian pustaka diatas, maka konsep wisata wahana sepeda gantung di area PWC, sangat sesuai dengan konsep *Biophilia* yaitu menghadirkan sebuah objek yang memiliki keterikatan antara manusia dengan alam, disamping itu dengan menghadirkan wahana sepeda gantung dapat merasakan kenyamanan di alam terbuka dan juga lebih mudah melihat panorama alam disekitar Sungai Grindulu.



Gambar 4. 39 Konsep Wahana Wisata Sepeda Gantung di area PWC

8. Konsep Wahana Wisata Air Perahu Motor

Uraian pustaka: Perahu motor adalah perahu yang pengoperasiannya menggunakan mesin motor tempel (*outboard motor*). Perahu motor merupakan salah satu wahana permainan air yang memberikan kesan kepada kita dan keluarga seperti mengendarai perahu motor di lautan. Menurut UU Nomor 17 Tahun 2008 tentang Pelayaran, Pasal 1 Ayat 36 menyebutkan bahwa pengertian perahu, yaitu kendaraan air yang dibuat lebih sederhana dari kapal dan ukurannya dibawah 7 GT (*Groos Tonnage*). Sesuai ketentuan SOLAR (Safety of Life at Sea) yang dikeluarkan oleh *International Maritime Organization* (IMO) tahun 1974. *Grooss Tonnage* ukuran yang menunnjukkan ukuran volume perahu. Menurut Arafat, et al., (2019). Perahu adalah salah satu peralatan penting dalam transportasi nelayan baik itu untuk mencari ikan maupun sarana transportasi dari pinggir danau ke penangkaran ikan di KJA. Perahu motor adalah alat wisata air yang menyenangkan, disamping alat wisata air yang lainnya seperti jet sky, sepeda air, papan selancar, dll. Berdasarkan uraian pustaka diatas, maka konsep wisata wahana air yang dipilih untuk mendukung PWC adalah perahu motor karena sesuai dengan potensi dan kondisi alam Sungai Grindulu, disamping itu juga hal ini sesuai dengan konsep *Biophilia* yaitu menghadirkan sebuah objek yang memiliki keterikatan antara manusia dengan alam, juga dengan menghadirkan wahana perahu motor para pengunjung dapat menikmati suasana Sungai Grindulu yang eksotis.



Gambar 4. 40 Konsep Wahana Wisata Air Perahu di area PWC

9. Konsep Tempat Ibadah (Musholla)

Uraian pustaka: Musholla adalah tempat atau rumah kecil menyerupai masjid yang digunakan sebagai tempat mengaji dan salat bagi umat Islam. Musala juga sering disebut dengan surau atau langgar. Menurut Nurhidayah (2014) musollah adalah tempat beribadah yang berukuran kecil yang sering ditemui di berbagai tempat-tempat umum. Bentuk tampilan tampak depan dari musolla yang menghadirkan huruf G, menandakan posisi musolla ada di kawasan Sungai Grindulu. Juga menghadirkan *vertical garden* untuk menunjukan kedekatan manusia dengan alam, hal ini sesuai dengan ciri-ciri tema arsitektur *Biophilia* yaitu *Biomophic Form and Pattern:* Membuat desain yang meniru alam melalui sebuah pola, tekstur, dan bentuk sebagai dekoratif.



Gambar 4. 41 Konsep Tempat Ibadah (Musholla) di area PWC

10. Konsep Pacitan Waterfront City

Menyatu dengan alam dan memilih material yang alami. Hal ini juga tidak lepas dari tema arsitektur Biophilia yang salah satu cirinya adalah *Material Connection With Nature:* Indikator desain: Membuat desain yang menggunakan material alami atau elemen alam sehingga dapat ramah lingkungan dan ekologis.



Gambar 4. 42 Konsep Tempat Duduk di area PWC



Gambar 4. 43 Konsep Tempat Duduk di area PWC



Gambar 4. 44 Konsep Tempat Duduk di area PWC

11. Konsep Pedestrian Way di Pacitan Waterfront City

Menyatu dengan alam dan memilih material yang alami. Hal ini juga tidak lepas dari tema arsitektur Biophilia yang salah satu cirinya adalah *Material* Connection *With Nature:* Indikator desain: Membuat desain yang menggunakan material alami atau elemen alam sehingga dapat ramah lingkungan dan ekologis.



Gambar 4. 45 Konsep Pedestrian Way di area PWC



Gambar 4. 46 Konsep Pedestrian Way di area PWC

MASTER PLAN DAN SITE PLAN AREA PACITAN WATERFRONT CITY

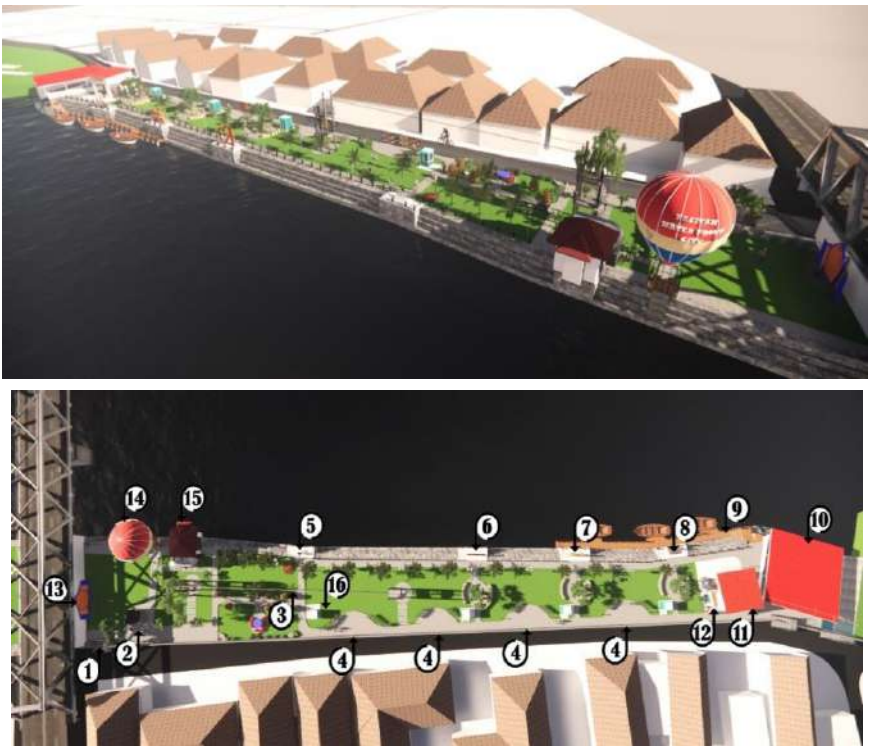
Pada bagian ini akan dijelaskan tentang apa itu master plan dan site plan dilanjutkan dengan beberapa detail desain. ***Master plan*** adalah istilah dokumen yang berlaku pada perancangan

suatu tata ruang kawasan baik berupa kawasan yang lingkup meso (lingkup sub-kawasan) maupun kawasan yang lingkup makro (lingkup kawasan yang lebih luas). Dokumen rancangan ini ditujukan untuk memperjelas kerangka kerja pengembangan kawasan sehingga dapat membantu untuk proses pembangunan. Master plan juga berupa sebuah sketsa tata ruang induk yang mencakup letak dan gambaran dari sebuah kawasan proyek infrastruktur secara konprehensif. Manurut Hadlifah (2021) master plan adalah dokumen perencanaan dan perancangan jangka panjang yang dinamis, menyediakan tata letak konseptual sebagai panduan dalam melakukan pengembangan kawasan. Dalam sebuah master plan harus mampu menunjukkan hubungan antar bangunan, *social setting*, dan kondisi lingkungan sekitarnya, serta memuat analisis, rekomendasi, dan kajian kapasitas kunjungan makimum ruang pariwisata, kajian ekonomi, sistem transportasi, fasilitas umum, dan penggunaan lahan. Hal ini didasarkan pada masukan publik yaitu warga masyarakat yang dinggal disekitar kawasan perencanaan dan perancangan, observasi lapanan, *existing development*, karakteristik fisik, dan kondisi, sosial, budaya dan ekonomi setempat.

Ciri-ciri master plan adalah sebagai berikut: (1). Gambar tiga dimensi, peta, dan foto udara dari sebuah rencana pembangunan Kawasan, (2). Master plan menggambarkan secara menyeluruh terkait konsep pembangunan, diantaranya seperti infrastruktur, lanskap, desain tata ruang, sirkulasi, dan penggunaan lahan sekarang maupun masa depan beserta bentuk bangunan dan detail desainnya, dan (3). Master plan memberikan penjelasan tentang metode pengembangan kawasan juga strategi proses pelaksanaan proyek.

Sedangkan ***site plan*** adalah gambaran dua dimensi yang dilihat dari atas tapak, yang didalamnya telah dilengkapi dengan rencana detail bangunan dengan semua unsur penunjangnya

dalam skala batas lahan tertentu. Menurut Harris (2006) site plan adalah pandangan atas dari bangunan seperti ketika melihat bangunan dari atas. Site plan juga menunjukkan semua yang ada pada suatu lahan, termasuk *area* terbangun dari semua bangunan dan penambahan lainnya. (lihat gambar site plan dan master plan dibawah ini).



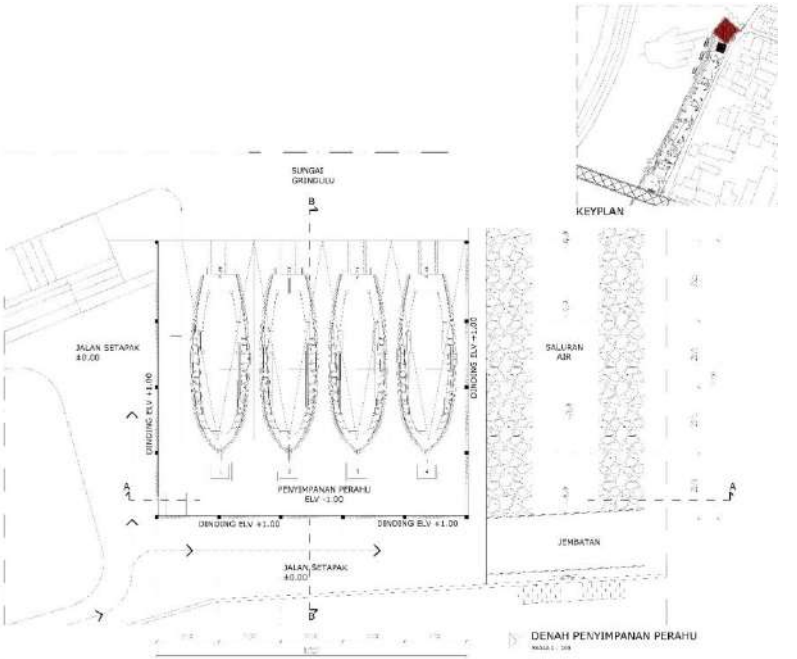
Gambar 4. 47 ***Site Plan dan Master Plan PWC***

Legenda:

1. Tangga Masuk
2. Loket Tiketing
3. Sepeda Gantung
4. Dinding Mural 3D
5. Sayap Burung Garuda
6. *Love* Grindulu

7. Ayunan
8. Kethek Ogleng
9. Dermaga Perahu
10. Gudang Perahu
11. Toko *Souvenir*
12. Toilet Umum
13. Panggung Pertunjukan
14. Balon Udara
15. Tempat Ibadah (Musholla)
16. *Box Container* (Kantin)

1. Detail Desain Gudang Perahu Motor



Gambar 4. 48 ***Denah Gudang Perahu***



Gambar 4. 49 Tampak Depan Rendering Gudang Perahu

2. Detail Desain Dermaga Perahu Motor

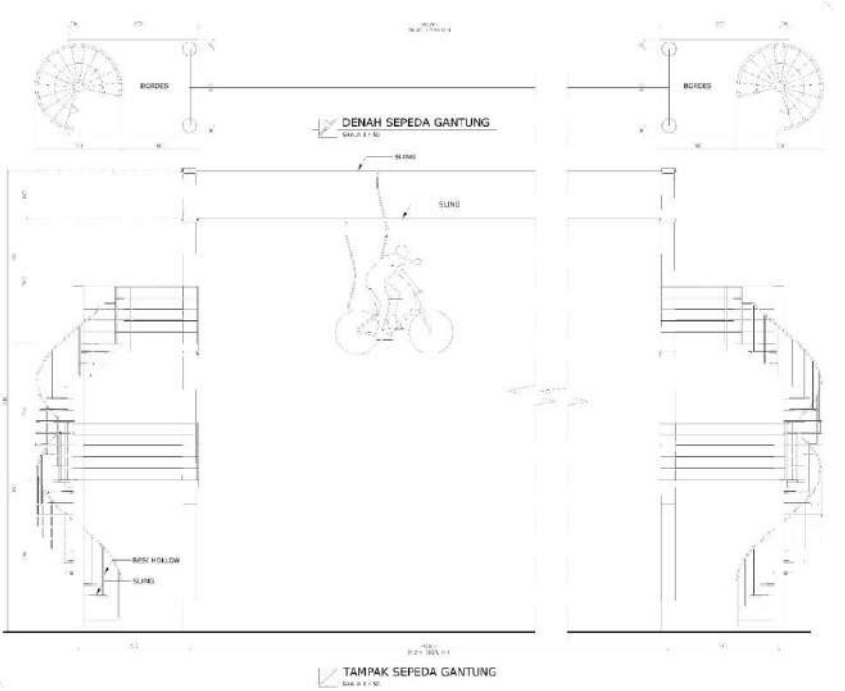


Gambar 4. 50 ***Tampak Atas Rendering Dermaga Perahu***



Gambar 4. 51 Perspektif Rendering Dermaga Perahu

3. Detail Desain Sepeda Gantung

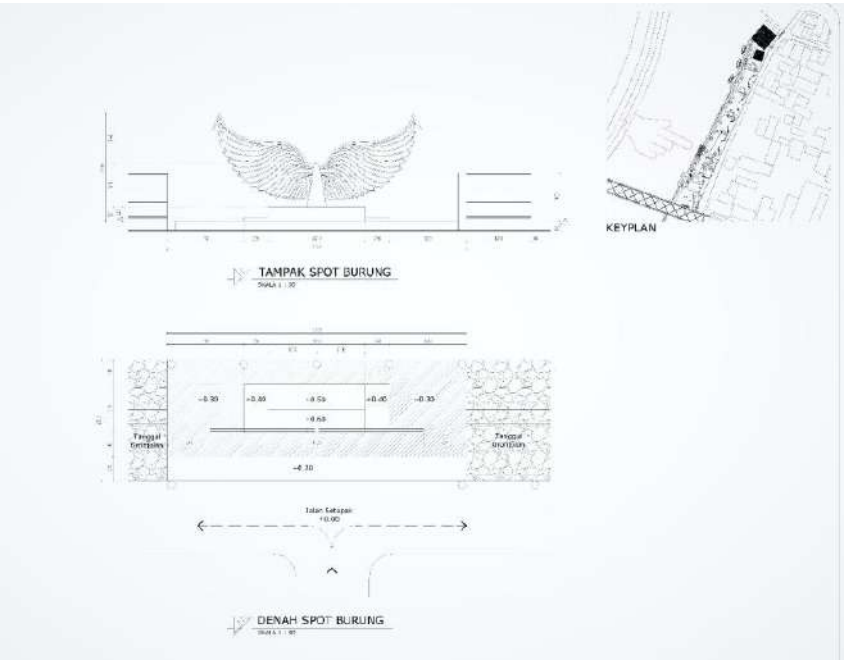


Gambar 4. 52 ***Denah Sepeda Gantung***



Gambar 4. 53 Tampak Depan Rendering Sepeda Gantung

4. Detail Desain Sayap Burung Garuda

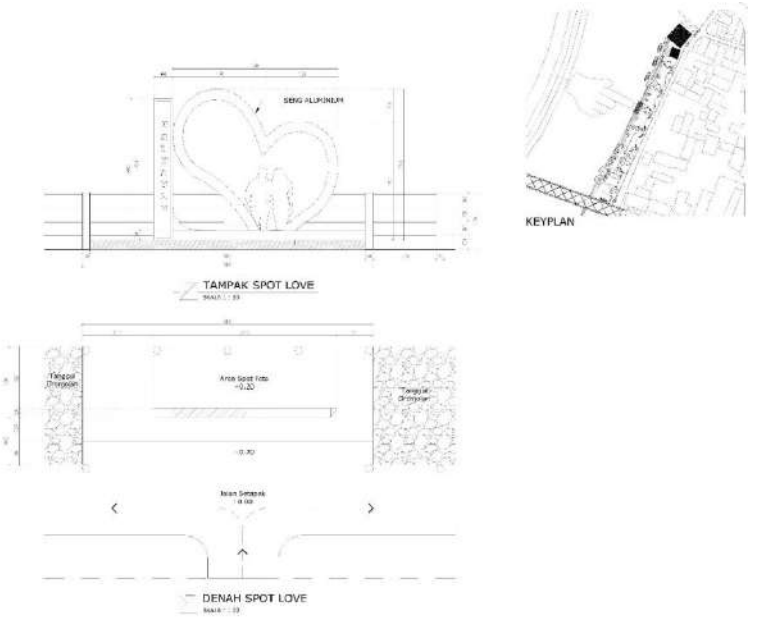


Gambar 4. 54 Denah Sayap Burung Garuda



Gambar 4. 55 Perpsektif Rendering Burung Garuda

5. Detail Desain Love Grindulu

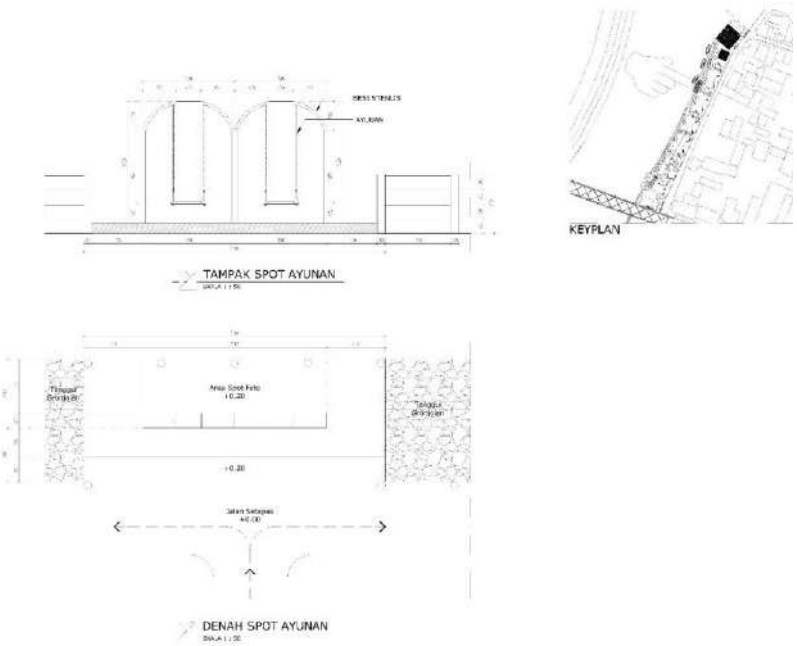


Gambar 4. 56 Denah Love Grindulu



Gambar 4. 57 Perpsektif Rendering Love Grindulu

6. Detail Desain Ayunan

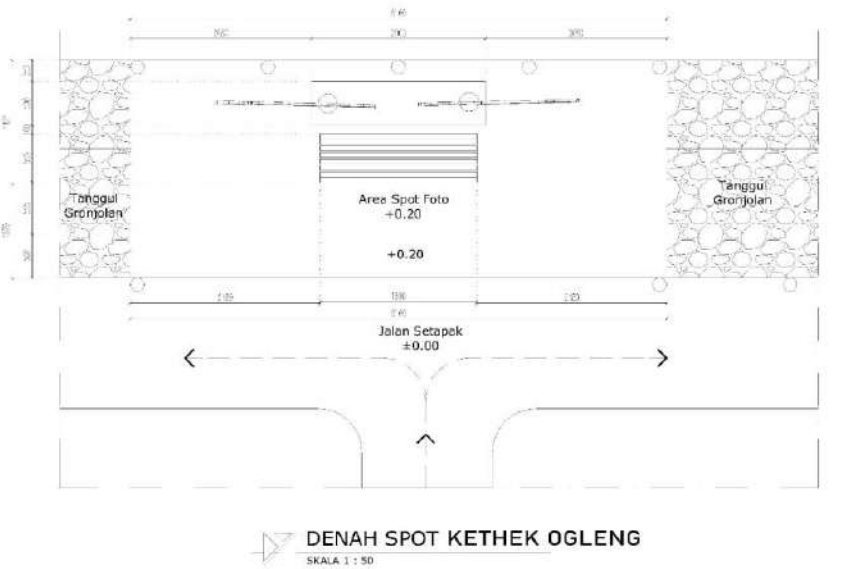


Gambar 4. 58 Denah Ayunan



Gambar 4. 59 Perpsektif Rendering Ayunan

7. Detail Desain Kethek Ogleng

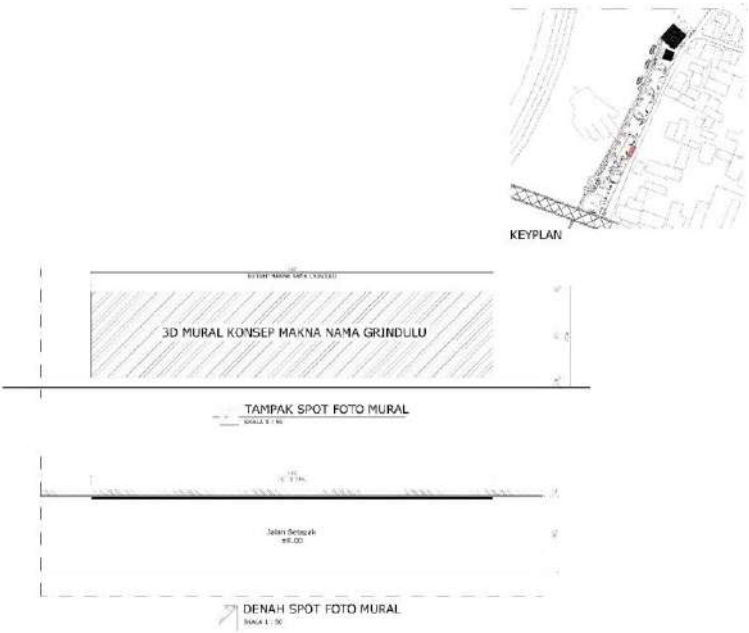


Gambar 4. 60 Denah Kethek Ogleng



Gambar 4. 61 Perpsektif Rendering Kethek Ogleng

8. Detail Desain Dinding Mural 3D

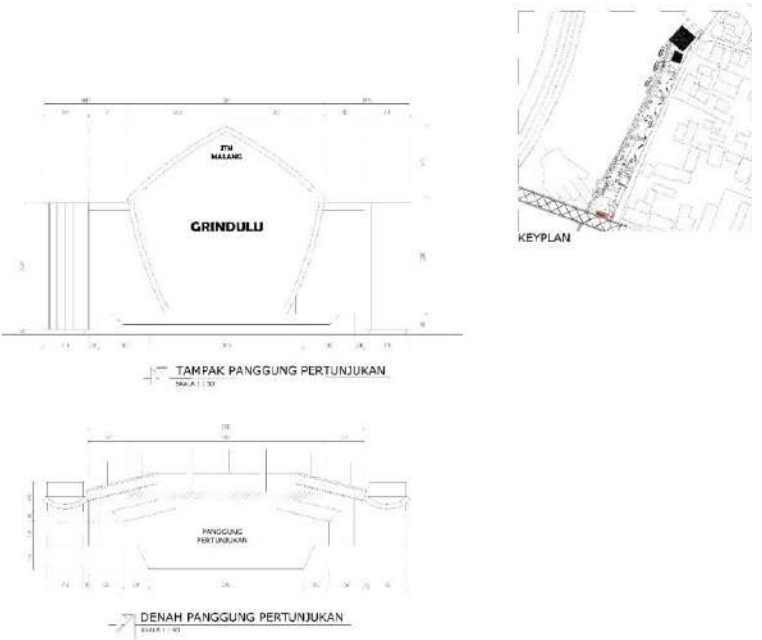


Gambar 4. 62 Denah Dinding Mural 3D



Gambar 4. 63 Perspektif Rendering Dinding Mural 3D

9. Detail Desain Panggung Pertunjukan

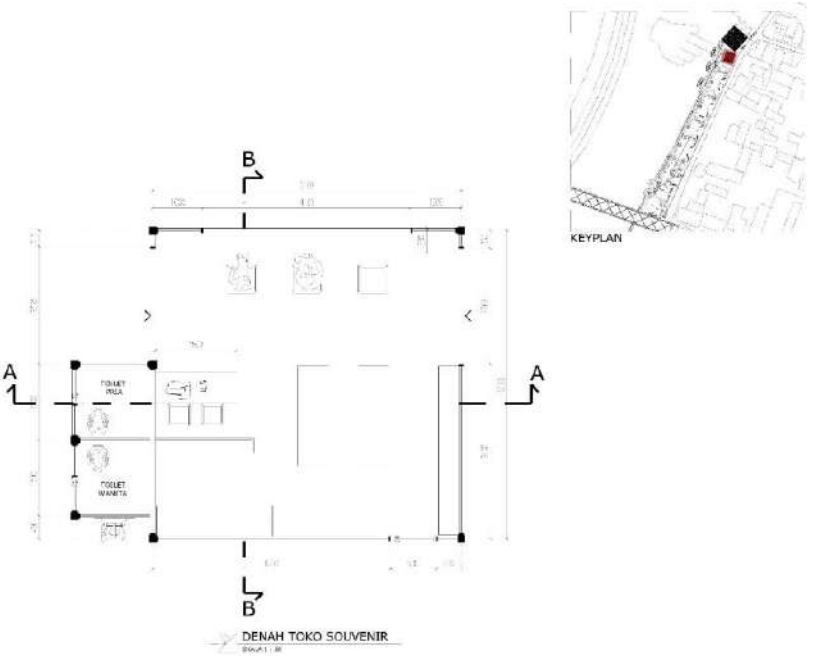


Gambar 4. 64 Denah Panggung Pertunjukan



Gambar 4. 65 ***Perspektif Rendering Panggung Pertunjukan***

10. Detail Desain Toko Souvenir

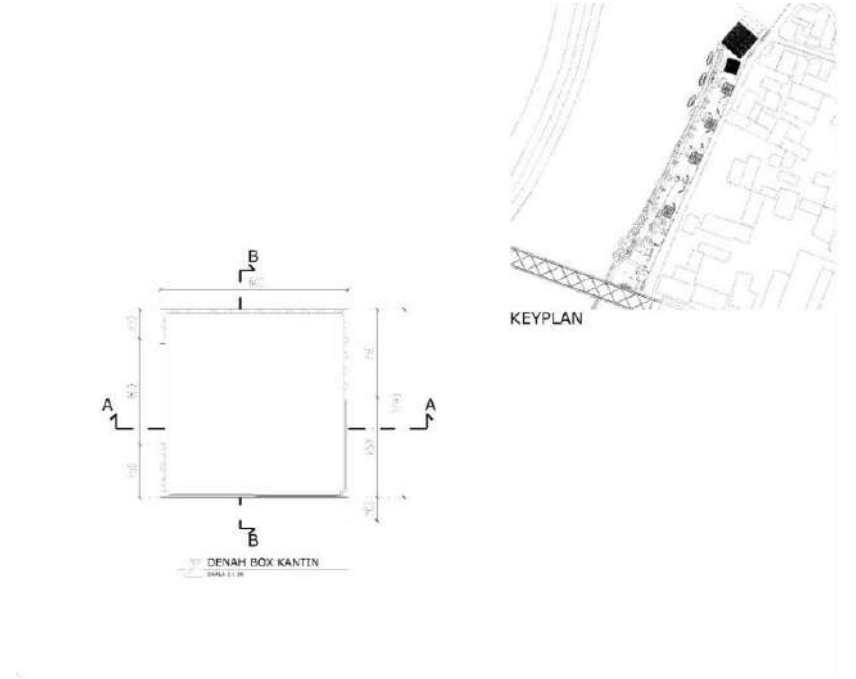


Gambar 4. 66 Denah Toko Souvenir

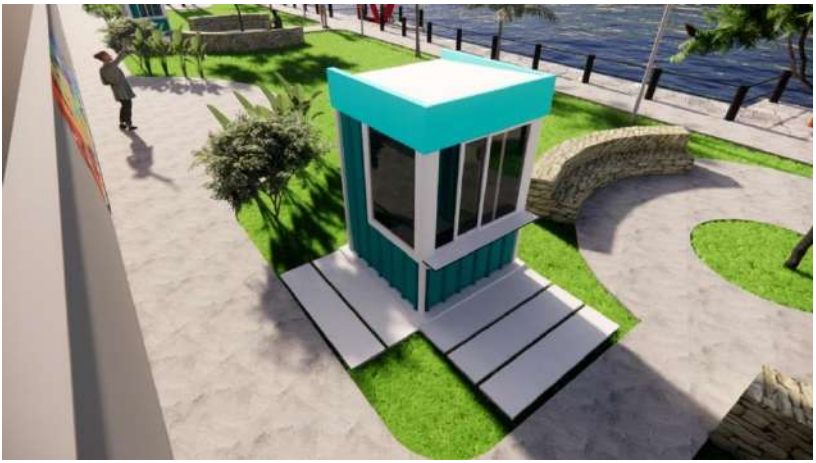


Gambar 4. 67 Perspektif Rendering Toko Souvenir

11. Detail Desain Box Container (Kantin)

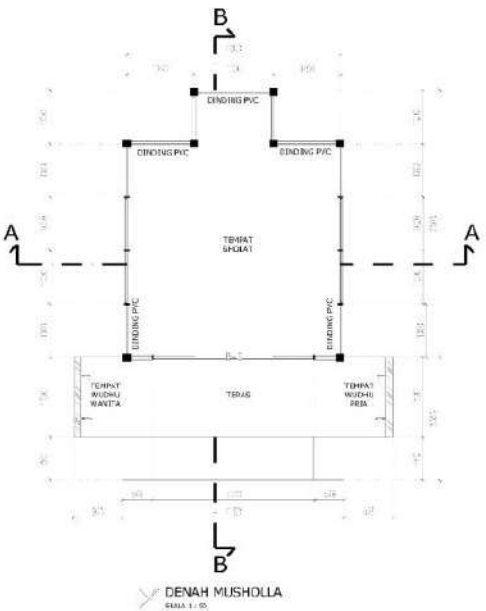


Gambar 4. 68 Denah Box Kantin



Gambar 4. 69 Perspektif Rendering Box Container (Kantin)

12. Detail Desain Tempat Ibadah (Musholla)



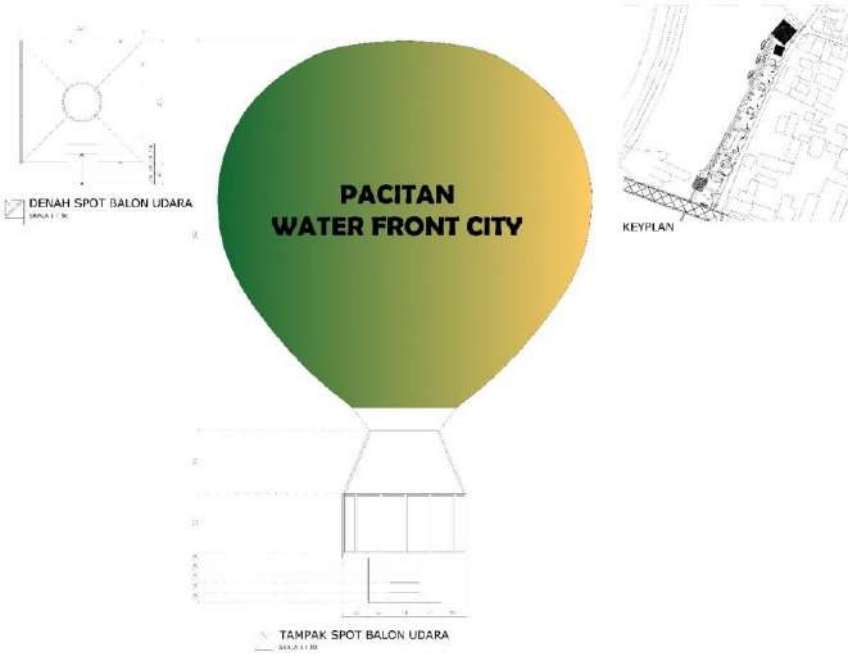


Gambar 4. 70 Denah Musholla



Gambar 4. 71 Perspektif Rendering Tempat Ibadah (Musholla)

13. Detail Desain Balon Udara



Gambar 4. 72 Denah Balon Udara



Gambar 4. 73 Perspektif Rendering Balon Udara (Penanda Kawasan)

14. Detail Desain Toilet Umum

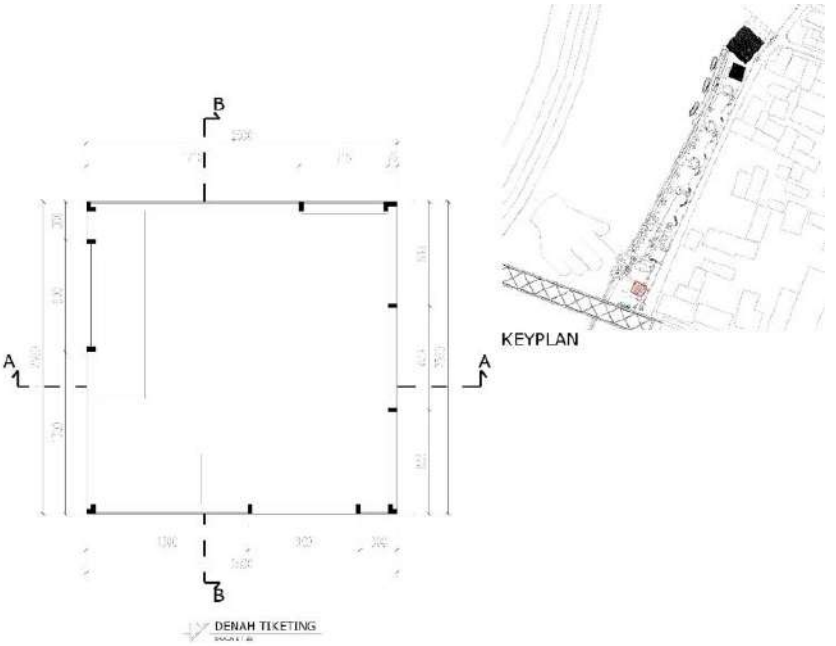


Gambar 4. 74 Tampak Depan Rendering Toilet Umum



Gambar 4. 75 ***Perspektif Rendering Toilet Umum***

15. Detail Desain Loket Tiket

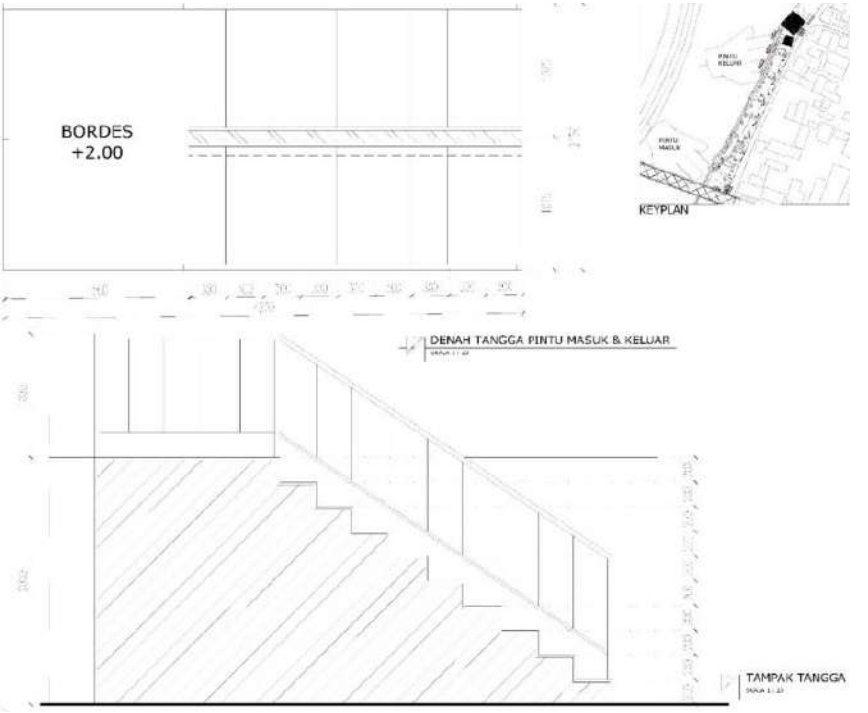


Gambar 4. 76 Denah Loket Tiketing



Gambar 4. 77 Perspektif Rendering Loket Tiketing

16. Detail Dasain Tangga Masuk



Gambar 4. 78 Denah Tangga Masuk



Gambar 4. 79 Perspektif Rendering Tangga Masuk (Main Entrance)

Bab 5
KESIMPULAN

PENGANTAR

Isi dari Bab V ini adalah memberikan penjelasan singkat tentang bagaimana mendesain PWC yang ideal ? dengan beberapa indikator, sebagai berikut: (1). Desain yang dapat menarik pengunjung datang ke area PWC, (2). Desain yang memiliki suasana yang nyaman dan aman dalam area PWC, (3). Desain yang menyediakan fasilitas PWC yang sesuai dengan potensi yang ada, (4). Desain yang arsitektural sesuai dengan pendekatan Arsitektur *Biophilia.*

1. Desain yang dapat menarik pengunjung datang ke area PWC

Berdasarkan hasil studi dan konsep desain yang menarik pengunjung untuk datang ke area PWC, maka disediakan beberapa sarana prasarana, sebagai berikut: (1). Berwisata air dengan menyediakan perahu motor 4 buah, (2). Berwisata uji nyali dengan menyediakan sepeda gantung, (2). Berwisata *selfie* dengan

menyediakan Fasilitas tempat foto (yaitu sayap burung garuda, *love* grindulu, ayunan tradisional, kethek ogleng, dan mural 3D), fasilitas sarana penunjang yang memadai (kantin, toko *souvenir*, KM/WC umum, tempat ibadah, loket tiket dan panggung hiburan), juga disediakan fasilitas taman-taman tempat duduk bersantai untuk melepas kepenatan termasuk juga penyediaan *pedestrian way*.

2. Desain yang memiliki suasana yang nyaman dan aman dalam area PWC

Berdasarkan hasil studi dan konsep desain yang nyaman dan aman kepada pengunjung selama berada di area PWC, maka disediakan fasilitas-fasilitas sebagai berikut: (1). Kenyamanan secara visual desain fasilitas yang ada telah mengadopsi komponen-komponen alami dan budaya setempat yang di tata sedemikian rupa dengan pinsip desain yang memiliki hirarki berdasarkan cerita sejarah sebagai contoh penataan tempat berfoto *selfie* yang diawali perkenalan dengan sayap burung garuda sampai kepada budaya khas Pacitan yaitu simbol atau bentuk kethek ogleng, (2). Kenyamanan dan keamanan secara fisik terutama posisi lahan yang berdampingan dengan Sungai Grindulu, maka pada bibir sunngai diberikan pagar pengaman yang sesuai standar, juga untuk kenyamanan dan keamanan dalam berwisata perahu telah dilengkapi dengan *safety* yang memadai dan sesuai standar.

3. Desain yang menyediakan PWC yang sesuai dengan potensi yang ada.

Berdasarkan hasil studi dan konsep desain dalam menyediakan PWC yang sesuai dengan potensi alam, maka perlu memperhatikan karakteristik tapak, sebagai berikut: (1). Posisi lahan yang rendah dari jalan utama (Jl. Jendral Sudirman Kota Pacitan), maka perlu dibuatkan *signboard (landmark)* agar dapat

dengan mudah diketahui oleh pengujung, (2). Semua fasilitas di PWC diupayakan berorientasi ke arah sungai, (3). Mengingat bentuk lahannya yang datar dan memanjang maka penataan tamannya diatur secara linier menuju ke dermaga perahu pada ujung paling utara.

4. Desain yang arsitektural sesuai dengan pendekatan Arsitektur Biophilia.

Berdasarkan hasil studi dan konsep desain PWC yang arsitektural, maka ditemukan beberapa hasil desain, yaitu: (1). Mengingat temanya arsitektur *Biophilia*, maka ada beberapa ciri-ciri yang harus diimplementasikan pada desain yaitu hampir semua desain mengikuti pola atau kaidah alam antara lain mendesain bentu-bentuk fasilitas foto *selfie* yang diambil dari bentuk-bentuk alam dan budaya lokal, (2). Memasukkan elemen-elemen alam yaitu menggunakan *vertical garden.* Contoh pada tempat ibadah, (3). Menunjukkan suasana alami yang dapat dinikmati secara langsung oleh pengunjung. Contohnya fasilitas wisata sepeda gantung, (4). Merasakan suasana alam perairan yaitu dengan menghadirkan perahu motor, (5). Merasakan kenikmatan alam terbuka yaitu dengan menyediakan panggung pertunjukan seni yang sifatnya terbuka sehingga dapat merasakan kenikmatan alami.

DAFTAR PUSTAKA

SUMBER BUKU REFERENSI:

Akbar, P.S. & Usman, H. (2011). *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara.

Arikunto, (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek.* Jakarta: Rineka Cipta.

Baud, B.M., & Lawson, F. (1998). *Tourism and Recreation:* Handbook of Planning and Design. Butterworth Heinemann Ltd.

Browning, W.D., Ryan, C.O., Clancy, J.O., (2014). *14 Patterns of Biophilic Design.* New York: Penerbit. Terrapin Bright Green llc.

Buhalis, D., & Law, R. (2008). *Progress in Information Technology and tourism management;* 20 years on and 10 years after internet---the state of eTourism research. Tourism Management, 29(4), 609-623.

Darmawan, E., (2005). *Analisa ruang Publik Kota*. Semarang: Universitas Diponegoro.

Daryanto. (1997). *Kamus Umum Bahasa Indonesia.* Jakarta. Penerbit Rosda Karya.

dipublikasikan, Yogyakarta: Magister Kajian Pariwisata Sekolah Pascasarjana UGM.

Fandeli, Chofid, dan Mukhlison (2000). *Pengusahaan Ekowisata*. Yogyakarta: Fakultas Kehutanan Universitas Gadjah Mada.

Fandeli, Chofid. (1998). *Dasar-Dasar Manajemen Kepariwisataan Alam.* Yogyakarta: Penerbit Liberty.

Fandeli, Chofid. (2002). *Perencanaan Kepariwisataan Alam.* Yogyakarta: Fakultas Kehutanan Universitas Gadjah Mada.

Gunawan, Imam. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif. Teori dan Praktik*. Jakarta: Penerbit PT Bumi Aksara.

Hadiwijoyo, Surya Sakti. (2012). *Perencanaan Pariwisata Perdesaan Berbasis Masyarakat* (Sebuah Pendekatan Konsep). Yogyakarta: Penerbit. Graha Ilmu.

Handinoto, Soehargo, dan Paulus H. (1996). *Perkembangan kota dan arsitektur kolonial Belanda di Malang.* Yogyakarta: Andi dan Universitas Kristen Petra Surabaya.

Hariyanto Oda, I.B. (2015). *Ritual dan Makanan Panjang Jimat di Keraton Kasepuhan Cirebon:* kajian Strusktur dan Makna. Disertasi Kajian Budaya Pendidikan, Fakultas Ilmu Budaya. Universitas Padjadjaran: Bandung.

Harris, Cyril M., (2006). *Dictionary of Architecture and Contruction.* United States of America: Mc Graw Hill Book Company.

Ilham, M.B., Murti, F., Tohar, I., (2022). *Penerapan Arsitektur Biofilik pada Perancangan Fasilitas Wisata Edukasi Urban Farming di Kota Malang.* Karya Ilmiah. Penerbit. Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas 17 Agustus 1945 Suranaya.

Irwan, Z. I., (2005). *Tantangan Lingkungan dan Lansekap Hutan Kota*. Jakarta: Penerbit. PT Bumi Aksara.

Kertajaya, H. (2005). *Hermawan Kertajaya on Positioning, Diferensiasi. Brand.* Jakarta: Penerbit. Gramedia Pustaka Utama Press.

Koenjaraningrat, (2005). *Pengantar Antropologi II, Pokok-pokok Etnograf (2nd ed.).* Jakarta: Penerbit. Rineka Cipta.

Marpaung, F. (2009). *Strategi Pengembangan Kawasan Sebagai Sebuah Tujuan Wisata:* Studi Kasus Pasar Seni Gabusan di Kabupaten Bantul, Tesis S-2 tidak

Marpaung, Happy. (2002). *Pengantar Pariwisata.* Bandung: Penerbit Alfabeta.

Monroe. (2003). *Pricing Making Profitable Decision*. New York: Penerbit. The Mc GrawHill Companies, Inc.

Nasikun. (1999). *Globalisasi dan Paradigma baru Pembangunan Pariwisata Berbasis Komunitas.* Lokakarya Penataran Pariwisata Dalam Menyongsong Indonesia baru, diselenggarakan oleh DEPARI, Harian Suara pembaharuan, dan PUSPAR-UGM, Puncaka.

Novianto, Dhanni. (2018). *Bangunan Law Rise Apartment dan Pembuatan Area Nature Park Bangunan Pendekatan Rainwater harvesting di Daerah Istimewa Yogyakarta.* Skripsi: Prodi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Atmajaya Yogyakarta.

Nurhidayah. (2014). *Peranan Guru Pendidikan Agama Islam dalam Menciptakan Lingkungan yang Religius di Sekolah dasar Inpres Limbung Kecamatan Bajeng Kabupaten Goa.* Skripsi: Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makasar.

Pendit, S. Nyoman. (2002). *Ilmu Pariwisata Sebuah Pengantar Perdana.* Jakarta: Penerbit PT. Pradnya Paramita.

Pitana, I Gede, (2002). *Pidato Pengukuhan Guuru Besar Tetap Dalam Bidang Sosial Pariwisata*. Jurusan Sosial Ekonomi Fakultas Pertanian Universitas Udayanan.

Pitana, I. (2009). *Pengantar Ilmu Pariwisata.* Yogyakarta: Penerbit. Andi.

Reza, M.F. (2017). *Representasi Pesan Identitas Makassar Dalam City Branding I Love MC Sumbere and Smart City (Analisis Semiotika).* Makassar: Skripsi. Universitas Hasanuddin, Departemen Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.

Soekadijo, R. G. (2000). *Anatomo Pariwisata, Memahami Pariwisata Sebagai Linkage.* Jakarta: Penerbit. Gramedia Pustaka Utama.

Spillane, Jam, es, J.S.J. (1989). *Pariwisata Indonesia, Siasat Ekonomi dan Rekayasa Kebudayaan.* Yogyakarta: Penerbit Kanisius.

Sudarta, G. (1999). *Ekowisata. Wahana Pelestarian Alam, Pengembangan Ekonomi Berkelanjutan, dan Pemberdayaan Masyarakat*. Jakarta: Yayasan Kalpataru bekerja sama dengan KEHATI.

Sugiama, A Gima. (2013). *Manajemen Aset Pariwisata:* Pelayanan Berkualitas Agar Wisatawan Puas dan Loyal. Guardaya Intimarta. Bandung.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

Sujali, (1989). *Geografi pariwisata dan Kepariwisataan.* Buku Pegangan Kuliah. Yogyakarta: Penerbit Fakultas Geografi UGM.

Sukisno. (2018). *Seni Kethek Ogleng Pacitan. Warisan Leluhur dan Segenap Dimensinya.* Yogyakarta: Penerbit. Azyan Mitra Media.

Suryono, Agus. (2004). *Paket Wisata Ziarah Umat Islam.* Kerjasama Dinas Pariwisata Jawa Tengan dan Stiepari Semarang.

Suwantoro, Gamal. (2004). *Dasar-dasar Pariwisata.* Yogyakarta: Penerbit Andi.

The Ecotourism Society. (1990). Dalam Fandeli dan Mukhlison 2000. Pengusahaan Ekowisata. Yogyakarta: Penerbit. Fahutan UGM.

Toyib dan Sugianto. (2002). *Islam dan Pranata Sosial Kemasyrakatan.* Bandung: Penerbit. Remaja Rosdakaya.

Wahab, Salah. (1989). *Pemasaran Pariwisata.* Jakarta: Penerbit. Pradnya Paramita.

Yoeti, Oka A. (2008). *Pengantar Ilmu Pariwisata.* Bandung: Penerbit Angkasa.

SUMBER JURNAL/MAKALAH:

Arafat, A., Nabawi, R.A., Mulyadi, R., Sabirin, A., (2019). Rancangan Perahu Pelat datar Untuk Kelompok Nelayan Mu Aro Tanjung Danau Maninjau. *Jurnal: Aerasi*. Vol. 1 No. 2, Oktober 2019. ISSN (online). 2686-6692. Pages. 13-21.

Aryani, F.Y., Kusumawardhani, R.A., Yuliasari, I., (2020). Perancangan Museum Bumi Di Jakarta dengan Pendekatan Arsitektur Biofilik. *Prosiding: Seminar Nasional Komunitas* dan *Kota Berkelanjutan*. Vol. 2 No. 1,. Pages. 290-298.

Besra, Eri. (2012). Potensi Wisata Kuliner dalam MendukungPariwisata di Kota Padang. *Jurnal Riset Akutansi* dan Bisnis Volume 12 Nomor 1. Maret 2012.

Bjork, P. (2000). Ecotourism from a concepttual perspective, an extended definetion of a unique tourism Form. Swedish School of Economic and Business Administration, P.O. Box 287, FIN-65101 VASA, Finland. *International J. of Tourism Research*, 2: Pages. 189- 202.

Bookbinder, P.M., Dinerstein, E Rijal, A.H Cauley, and A Rajoria. (1998). Ecotourims's support of biodiversity conservasion. Conservasion *Biology*, Vol.12, No. 6: Pages.1399-1404.

Budiman I. T. R., (2018). Analisis Elemen-elemen Pembantuk Citra Kota di Kawasan Perkotaan Tahuna Kabupaten Sangihe. *Jurnal* : *Spasial*, Vol. 5, No. 2. Pages. 190-199.

Epler Wood, M (1999). The Ecotourism Society'-an international NGO commited to sustainable development. *Tourism Recreation Research* 24. Pages. 199-123.

Djou, J.A.G. (2013). Pengembangan 24 Destinasi Wisata bahari di Kabupaten Ende. *Jurnal KAWISTARA*. Volume 3 Nomor 1, 21 April 2013.

Duerk, Donna P (1993). Architectural Programming: Information Management for Design. Publisher: Wiley; 1 edition (ISBN-10: 0471284688; ISBN-13: 978- 0471284680).

Gossling, S. (1999). Ecological economic analysis ecotourism: A means to safeguard biodiversity and ecosystem function. *Ecological Economics*. 18 p.

Hadlfah, H.K., (2021). Perencanaan Urban Green Space dalam Merespon Covid-19, Studi Kasus:Kebun Buah Eduwisata Bendosari. *Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*. Vol. 21, No. 2. 2021. Pages. 181-196.

Herlambang, R., (2021). Menipu Padi, Melihat Alam sebagai Sesama Ciptaan yang Hidup Melalui Budaya Masyarakat Tradisional di Ranteberang- Buntumalangka. Jurnal: Loko Kada. *Jurnal Teologi Kontekstual & Oikumenis*. Vol. 01, No. 01, Maret 2021.

Hermawan, Hery. (2017). Pengembangan Destinasi Wisata pada Tingkat Tapak Lahan dengan Pendekatan Analisis SWOT. *Jurnal PARIWISATA*, Volume IV Nomor. 2. September 2017.

Hidayat, A., Muslihudin, M., Utami, I.T. (2016). Sistem Pendukung Keputusan Menentukan Lokasi Cafe Baru Suncafe Sebagai Destinasi Wisata Kuliner Di Kabupaten Pringsewu Menggunakan Metode Simple Additive Weighting (Saw) *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model*) Volume 6. ISSN: 2339-1103, E-ISSN: 2579-4221.

Hwanggara, P.C., dan Husin, D., (2022). Konsep Desain Ruang Kerja Setelah Pandemi Covid-19. *Jurnal STUPA* Volume 4. Nomor 1 April 2022. Pages. 139-152.

Ikhsan, R., dan Pranata, L., (2018). Motif Selfie diKalangan Mahasiswa (Studi Fenomenologi pada Grup Instagram UNP Cantik). *Jurnal Sosioglobal; Jurnal pemikiran dan penelitian* Vol. 2 No. 2 Juni, 2018.

Kawulusan, M. (2017). Peranvcangan Publik Landmark Pada Ruang Terbuka Publik. *Makalah : Media Matrasain*, 14(3). Pages. 39-51.

Mafra, Ramadisu. (2018). The Characteristics of Taman Indah Maskarebet`s Visitors In Palembang. *Jurnal: Arsir* Universitas *Muhammadiyah* Palembang Vol. 2 Nomor. 1. Juni 2018. Hlm. 1-11. p-ISSN 2580–1155 e-ISSN 2614–4034.

Pals, D. L. (2001). *Seven Theories of Religion* (Terjemahan). Yogyakarta. Penerbit Qalam.

Pradana, R. W.B., (2020). Bentuk dan Makna Simbolik Ragan Hias pada Masjid Sunan Giri. *Jurnal*. *SPACE*, Voume 7 Nomor 1 April 2020.

Putera, G.A.M., Sudiarta, I.K., Satyawati, N.G.A.D. (2018). Existensi Wisata Selfie di Desa Wanagiri Ditinjau dari Aspek penataan Ruang: *Jurnal Kerta Negara.* Vol. 06, No. 03. E-ISSN: 2303-0585.

Putrialam, S. (2014). Analisis Semiotika: Konstruksi perlawanan pada mural "what's next Indonesia Batik". *Commonline Departemen Komunikasi*. Vol. 3. No. 2. Pages. 293-302.

Pradipta, C., Nugraha, A.L., Hani`ah. (2018). Analisis Kesesuaian Runag Terbuka Hijau dan Taman Kabupaten Sukoharjo Menggunakan Sistem Informasi Geografis. *Jurnal: Geodesi Undip*. Volume 7 Nomor 1, Januari 2018. (ISSN : 2337-845X). Pages. 223-231.

Pramudita, P., Purnengsih, I., Wijayanto, C.S., (2018). Mitos Perlawanan Masyarakat Urban Dalam Seni Rupa Mural (Kajian Semiotika pada Seni Rupa Mural di bawah Jembatan

Pasupati, Bandung). *Jurnal: Desain*. Vol.5., No.2 Januari 2018. Pages.95-105.

Riani, Ni Ketut (2021). Pariwisata adalah Pisau Bermata Dua. *Jurnal: Inovasi Penelitian*.. Volume 2 Nomor 3, Oktober 2021.

Wibowo, S., Rusmana, O., Muslim, S., (2017). Pengembangan Ekonomi Melalui Sertor Pariwisata. *Jurnal: Kepariwisataan*. Volume. 1, Nomor. 2, 01 Oktober 2017.

Sumarabawa, I.G.A., Wesnawa, I.G.A., & Astawa, I.B.M., (2013). Ketersediaan Aksesibilitas Serta Sarana dan Prasarana Pendukung Bagi Wisatawan di Daerah Wisata Pantai Pasir Putih, Desa Prasi, Kecamatan Karangasem. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 3(1), 1–14. Retrieved from ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPG/ article/ download/1220/ 1084, Diakses 03 Juni 2017.

Suryadana, M. V. O. (2015). *Pengantar Pemasaran Pariwisata*. Bandung Indonesia: Alfabeta.

Suryawan, W.A., dan Permatasari A.I., (2018). Notive Characteristic of Indigenous Indonesian Culture As Reference In Re-Designing Tourism Area. *Architecture & Inveronment*. Volume 17, Nomor 1. TApr. 2018. Pages. 61-84.

Tuwo, A, (2011). Pengelolaan ekowisata pesisir dan laut: pendekatan ekologi, sosial-ekonomi, kelembagaan, dan sarana wilayah. *Brilian Internasional*, Surabaya.

Trinanda, O., dan Sari, A. Y. (2019). Selfie Turism dan Electronic Word of Mout sebagai Anteseden Re-Visit Intention. *Jurnal Benevita*. Vol. 4, No. 3. Oktober 2019. Pages. 526-535.

Yulianda, F., A. Fahrudin, L. Adrianto, A.A. Hutabarat, S. Harteti, Kusharjani dan H.S. Kang. (2010). Kebijakan konservasi perairan laut dan nilai valuasi ekonomi. Pusdiklat Kehutanan Departemen Kehutanan RI dan Secem Korea *Internasional Cooperation Agency*. Bogor.

Yulianti, I., Suryandari, P., Sulistiowati, A.D. (2022). Perancangan Golden Walk Shopping Mall dengan Pendekatan Arsitektur Biophilic di Bogor Jawa Barat. *Jurnal: Maestro.* Volume 5, Nomor 2. Oktober 2022. E-ISSN: 2655-3430. Pages. 233-242.

SUMBER PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN:

Undang Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun (2009). Tentang Kepariwisataan, Departemen Kebudayaan dan Pariwisata Republik Indonesia.

Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor 05/PRT/M/2008. Tentang Pedoman Penyediaan dan Pemanfaatan Ruang Terbuka Hijau di Kawasan Perkotaan.

Undang-Undang Nomor 10 Tahun (2009). Tentang Kepariwisataan. Jakarta: Direktorat Jenderal Hukum dan HAM.

Undang-Undang Nomor 17 Tahun (2008). Tentang Pelayaran

Ikatan Arsitek Indonesia, (2007). *Pedoman Hubungan Kerja antara Arsitek dengan Pengguna Jasa,* Badan Sistem Informasi Arsitektur Ikatan Arsitek Indonesia.

Dinas Pariwisata Kabupaten Pacitan (2010). *Buku Kepariwisataan.* Kabupaten Pacitan.

SUMBER WEBSITE/INTERNET:

Black, R. (1999). *Ecotourism and education*. Available at http//www.findarticles.com.

LAMPIRAN

FOTO MAKET *TOURISM PARK SUNGAI GRINDULU*

*Lampiran 1 Pandangan dari arah **UTARA***



*Lampiran 2 Pandangan dari arah **SELATAN***



Lampiran 3 Pandangan dari arah BARAT LAUT







Lampiran 4 Pandangan dari arah TENGGARA







Lampiran 5 Pandangan dari arah TIMUR







BUKU MONOGRAF

Arsitektur Biophilia

Perencanaan dan Perancangan Pacitan Waterfront City

Pacitan merupakan Ibu Kota di salah satu Kabupaten di Jawa Timur dan merupakan tempat kelahiran Presiden Republik Indonesia yang ke enam, yaitu Bapak Susilo Bambang Yudhoyono. Kabupaten Pacitan terkenal dengan tujuan wisata alamnya, terutama yang berkaitan dengan wisata air seperti pantai, air terjun, telaga, dan sungai. Akses menuju Kabupaten Pacitan bisa ditempuh melalui jalan lintas selatan, yaitu Kota Ponorogo, Wonogiri, dan Trenggalek, yang menghubungkan daerah Kabupaten Pacitan sampai Kota Tulungagung dan Kota Blitar.

Desa Arjowinangun adalah lokasi perencanaan dan perancangan *Pacitan Waterfront City*, karena terdapat beberapa potensi salah satunya adalah Sungai Grindulu yang sangat potensial untuk dijadikan sebagai area wisata. Wisata yang ditawarkan adalah (1). Wisata air dengan menyediakan perahu motor, (2). Wisata uji nyali dengan menyediakan sepeda gantung, (2). Wisata *selfie* dengan menyediakan Fasilitas tempat foto (yaitu sayap burung garuda, *love* grindulu, ayunan tradisional, kethek ogleng, dan mural 3D) serta sarana penunjang lainnya yaitu kantin, toko souvenir, KM/WC umum, tempat ibadah, loket tiket dan panggung hiburan.

Dalam buku monograf ini ada beberapa penekanan desain secara arsitektural, yaitu: (1). Tema yang diangkat adalah arsitektur *Biophilia*. Ada beberapa ciri-ciri yang harus diimplementasikan pada desain arsitektur *Biophilia* yaitu hampir semua desain mengikuti kaidah alam antara lain bentuk fasilitas yang dijadikan foto *selfie* diambil dari bentuk-bentuk alam dan budaya lokal, (2). Memasukkan elemen alam, salah satunya penggunaan *vertical garden*. Contohnya pada tempat ibadah, (3). Menunjukkan suasana alami yang dapat dinikmati secara langsung oleh pengunjung. Contohnya pada fasilitas wisata sepeda gantung, (4). Merasakan suasana alam perairan yaitu dengan menghadirkan perahu motor, (5). Merasakan kenikmatan alam terbuka yaitu dengan menyediakan panggung pertunjukan seni yang sifatnya terbuka sehingga dapat merasakan kenikmatan alami.

rumpun Membaca Lebih Baik duabelas

rumpunduabelas
rumpunduabelas
rumpunduabelas
rumpunduabelas@gmail.com

Find us on

ISBN: 978-623-10-1411-5
9 786231 014115