

BAB II

DESKRIPSI PROYEK

2.1 Deskripsi Umum

1. Wisata

Pariwisata merupakan aktivitas perjalanan yang dilakukan untuk sementara waktu dari tempat tinggal semula ke daerah tujuan dengan alasan bukan untuk menetap atau mencari nafkah melainkan hanya untuk bersenang senang, memenuhi rasa ingin tahu, menghabiskan waktu senggang atau waktu libur serta tujuan lainnya (Zalukhu & Meyers, 2009)

Sedangkan menurut Kementerian Wisata dan Ekonomi Kreatif adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu sementara. (Permen Parekraf No.9, 2021)

2. Jenis Wisata

Wisata dapat dibagi menurut daya tariknya Dalam buku Ilmu Pariwisata, pariwisata bisa dibedakan menjadi jenis-jenisnya yaitu : (Pendit, 2002)

a. Wisata Budaya

yaitu perjalanan yang dilakukan atas dasar keinginan untuk memperluas pengetahuan dengan cara melakukan kunjungan dan peninjauan ke suatu tempat untuk mengetahui kebiasaan adat istiadat, cara hidup, serta budaya dan seninya

b. Wisata Bahari

yaitu jenis wisata yang berkaitan dengan kegiatan air di lokasi danau, pantai, teluk dan laut seperti berlayar, memancing, menyelam, susur laut dan sebagainya

c. Wisata Alam

yaitu wisata yang berkaitan dengan lokasi alam seperti taman lindung, hutan, pegunungan dan lokasi lain yang masih asri .

d. Wisata Olahraga

yaitu wisata dengan melakukan perjalanan yang bertujuan untuk olahraga baik kegiatan aktif atau kegiatan pasif dalam lokasi olahraga seperti lapangan olahraga, stadion, gelanggang dan lainnya.

3. Pariwisata Bahari

(Masjhoer, 2019) Dalam bukunya Masjhoer pengantar wisata bahari menjelaskan, pengertian wisata bahari menyebutkan daerah peralihan, perjumpaan dan interaksi antara darat dan laut. Sebagai kelautan, hal ini tidak hanya berarti aktivitas air bagi wisatawan, tetapi juga berlaku untuk aktivitas di darat, selama lingkungan laut mempengaruhinya. Adapun hal - hal yang dapat menjadi perhatian dalam wisata bahari ialah :

a. Wisata bahari meliputi bagian perjalanan, artinya perjalanan seseorang atau kelompok dari rumah menuju lingkungan laut atau pesisir, yang di dalamnya penduduk Kawasan Wisata tidak boleh melakukan wisata bahari

b. Masyarakat yang terlibat dalam ekosistem pesisir dan laut seperti nelayan dan lain-lain tidak termasuk dalam wisata bahari karena motifnya bukan berwisata.

c. Wisata bahari dapat dilakukan pada bentang laut yang didominasi oleh perairan permukaan dan bawah air, seperti selancar, menyelam, mengamati laut, dan lain-lain.

Wisata bahari juga dapat terbagi menjadi beberapa jenisnya berdasarkan potensi wisatanya seperti :

a. Wisata bahari berbasis Alam

Wisata bahari berbasis alam ialah adanya pemanfaatan ekosistem makhluk hidup di dalamnya dan pemanfaatan ekosistem pesisir seperti mangrove, lamun dan terumbu karang oleh manusia untuk melakukan aktivitas wisatanya.

b. Wisata bahari berbasis Budaya

Wisata bahari berbasis budaya adalah gagasan, perilaku dan aktivitas, serta ruang dan prasarana yang dimanfaatkan masyarakat laut untuk mengelola sumber daya alam dan membentuk lingkungan laut bagi kehidupannya, maka wisata bahari

berbasis budaya mencakup unsur sistem informasi, kepercayaan, laut. . -terkait nilai, norma, aturan, simbol, institusi, teknologi dan seni.

c. Wisata bahari berbasis Aktivitas

Wisata bahari berbasis aktivitas menitikberatkan pada karakteristik fisik dan ekologis yang ditawarkan wisata tersebut seperti dapat dilihat perairan laut Indonesia tengah dan timur yang merupakan Arlindo (Arus Lintas Indonesia) karakteristik perairan ini memiliki arus dari Pasifik yang kaya akan larva dan keanekaragaman fauna yang tinggi.

d. Wisata bahari berbasis Event

Wisata bahari berbasis Event ialah wisata yang memusatkan aktivitasnya pada Event – Event yang diselenggarakan pada wisata bahari tersebut seperti kegiatan lomba sampan, festival musik dan sebagainya

4. Komponen Pariwisata

(Cooper & Cooper, 1999) Dalam buku *Tourism; Principles and Practice* dijelaskan bahwa ada 4 (empat) komponen yang harus dimiliki oleh tempat wisata yaitu :

a. Atraksi (*Attraction*)

yaitu komponen yang terdiri dari kondisi yang ada pada tempat wisata yang dapat dikembangkan dan menjadi daya tarik wisata, untuk menemukan potensi wisata dapat dilihat dari tiga hal yaitu: 1. *Natural Resources* (alami), 2. *Culture* (Budaya), 3. *Man made* (Buatan), dari tiga hal tersebut dapat dipertimbangkan untuk menjadi daya tarik wisata, keberadaan atraksi ini menjadi penting untuk memotivasi wisatawan untuk berkunjung ke tempat wisata.

b. Fasilitas (*Amenity*)

yaitu sarana dan prasarana yang diperlukan oleh wisatawan pada saat berkunjung, sarana dan prasarana ini dapat berupa: penginapan, rumah makan, transportasi dan pusat informasi, dengan adanya sarana dan prasarana yang baik sebuah tempat wisata dapat membuat pengunjungnya nyaman dan berpotensi untuk melakukan kunjungan kembali ke tempat wisata lalu prasarana yang baik seperti

jalan, ketersediaan air, tempat sampah, dermaga, listrik dan sarana seperti hotel, gedung pertunjukan dan sebagainya dapat menimbulkan hubungan timbal balik antara sarana dan prasarannya.

3. Aksesibilitas (*Accessibility*)

Aksesibilitas dalam sebuah tempat wisata menjadi hal penting untuk memudahkan pengunjung datang ke tempat wisata, dengan menambahkan hal seperti transportasi umum, atau jasa transportasi dapat juga meningkatkan daya tarik wisata, jika suatu tempat wisata tidak memiliki aksesibilitas yang baik, maka dapat menurunkan daya tarik tempat tersebut.

4. Pelayanan Tambahan (*Ancillary*)

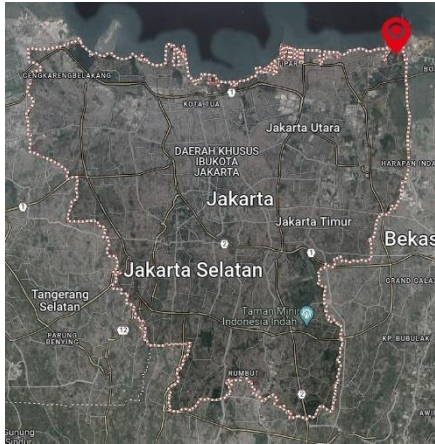
Pelayanan tambahan dalam wisata dapat berupa organisasi yang memudahkan wisatawan untuk mengakses wisata tersebut seperti *Travel Agent*, *Touris Information* dan *Stakeholder* masyarakat yang ada di sekitar tempat pariwisata.

5. Wisata Pantai Marunda

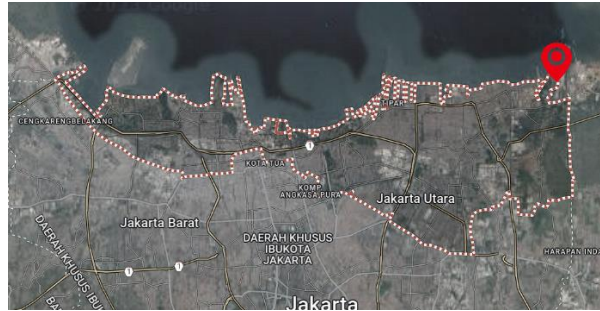
Wisata pantai marunda adalah destinasi wisata bahari dengan berbasis budaya betawi yang berkembang di marunda, wisata ini adalah wisata alternatif untuk wisatawan yang datang ke Jakarta dan juga Wisata pantai marunda dirancang untuk menciptakan efek ekonomi pada area marunda

a. Lokasi Proyek

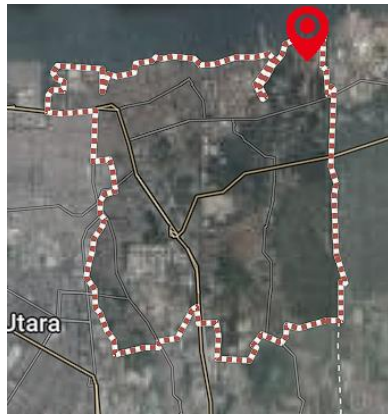
Lokasi proyek wisata pantai marunda berada di wilayah Provinsi DKI Jakarta, Kota Administrasi Jakarta Utara, Kecamatan Cilincing, Marunda pada jalan rusun marunda kluster b.



Provinsi DKI Jakarta



Kota Administrasi Jakarta Utara



Kecamatan Cilincing



Lokasi Tapak

Gambar 2. 1 Lokasi Proyek

b. Detail Proyek

Deskripsi umum perancangan wisata pantai marunda dapat dijelaskan pada tabel berikut.

Tabel 2. 1 Data umum proyek

Judul Proyek	Perancangan Wisata Pantai Marunda
Lokasi	Jl. Rusun Marunda Kluster B
Batas Wilayah	Utara : Laut Jakarta Timur : Banjir Kanal Timur

	Selatan : Lahan Kosong Barat : Jl. Rusun Marunda
Sifat	Fiktif
Kepemilikan	Badan Swasta
Orientasi Proyek	Kegiatan Pariwisata pantai dan pelestarian budaya
Sasaran Pengguna	Wisatawan domestik Usia anak - anak sampai dewasa
Luas Lahan	4.7 Ha (47.000 m ²)
Rencana Tata Ruang	KDB : 55 % (25.850 m ²) KLB : 3 KDH : 20% (9.400 m ²) Sempadan Sungai : 5m (Permen PU No. 63 Th. 1993) Sempadan Pantai : 10m (Pergub DKI No. 135 Th. 2019) Kegiatan yang diizinkan : <ul style="list-style-type: none"> • Taman Wisata Alam • Taman Budaya • Sektor usaha makanan dan jasa

2.2 Program Kegiatan

(Aditya, Jayabinangun, Dewiyanti, & Natalia, 2021) Aspek kegiatan diruang komunal dapat didasari secara psikologis dengan aspek 1. kewaspadaan yaitu masyarakatnya normal atau terbiasa menggunakan lapangan desa dan rumah desa sebagai ruang bersama. 2. Kecemasan yaitu komunitas lokal sudah terbiasa dengan pendaatang baru dan tidak sama sekali khawatir. 3. Rasa aman yaitu masyarakat merasa aman menggunakan ruang bersama di ruang tertutup seperti lapangan desa. 4. Kebiasaan perilaku masyarakat masih acuh terhadap kebersihan saat menggunakan ruang publik.

Oleh karena itu program kegiatan dirancang untuk mewedahi aspek kegiatan komunal pada kawasan wisata dengan indikator pengguna, kegiatan dan alur aktivitas wisatawan.

1. Analisis Pengguna

Hal yang dapat mempengaruhi kegiatan berwisata adalah para penggunanya atau wisatawan dan sikapnya terhadap objek wisata tersebut, Sikap merupakan variabel paling kuat dalam menentukan perilaku pilihan wisata, yang diwujudkan melalui keyakinan yang terlihat dan dibentuk oleh pengetahuan sekunder, proses, dan persepsi masyarakat. (Meng & Choi, 2019)

Menurut (Hakim, Eddyono, & Abdullah, 2022) intensi pengguna wisata di DKI Jakarta lebih banyak pada Gen-Z (Usia 9 – 26 tahun) dan Gen-Y (Usia 25 – 42 Tahun) dengan sikap, norma subjektif dan persepsi yang secara positif mempengaruhi keinginan untuk berwisata, dan norma subjektif juga banyak dianut warga DKI Jakarta untuk ke wisata alam terutama rekan kerja atau sekolah dengan perilaku berkelompok minimal dua orang.

Dalam perumusan program ruang untuk proyek wisata pantai marunda dilakukan Analisis dari fungsi, kegiatan dan potensi pariwisata di daerah marunda dengan membagi menjadi tiga jenis pengunjung :

a. Pengelola

Untuk menjalankan operasional wisata pantai marunda maka pengelolaan kawasan bisa melibatkan pihak lokal yang didampingi instansi – instansi terkait untuk pengembangan wisata.

b. Pengunjung atau Wisatawan

Pengunjung pada wisata pantai dapat berupa pengunjung individu atau kelompok baik usia anak - anak sampai usia dewasa yang melakukan kegiatan di dalam wisata pantai marunda yang bertujuan untuk berwisata baik aktif maupun pasif, kelompok usia ini dibagi menjadi tiga kelompok dengan perilaku berwisatanya masing - masing (Surapto, 2009)

a. Pengunjung Anak – anak (usia <12 Tahun)

Anak - anak biasanya berwisata bersama berbagai orang sesuai dengan situasinya namun sering kali anak - anak berwisata bersama orang tua, kelompok keluarga, teman sekolah, kelompok wisata dan kegiatan sekolah.

Lalu naka anak ketika berwisata memiliki kecenderungan untuk menjelajah tempat wisata, bermain di luar ruangan, mengikuti *workshop*, menikmati atraksi air, pertunjukan dan kuliner.

b. Pengunjung Remaja (usia 12 – 25 Tahun)

Pengunjung remaja biasanya berwisata berkelompok dengan kelompok 4 – 20 orang yang terdiri dari kelompok teman sebaya, keluarga, organisasi, dan tur kelompok, lalu pengunjung remaja biasanya memiliki kecenderungan berwisata yaitu menjelajah tempat wisata, mengambil foto, berpartisipasi dalam kegiatan, belanja oleh - oleh, berkumpul berkelompok, menghadiri budaya dan atraksi dan kuliner

c. Pengunjung Dewasa (usia >25 Tahun)

Pengunjung dewasa biasa berwisata berkelompok ataupun individu dengan kelompok 2 – 10 Orang yang terdiri dari kelompok pasangan, keluarga, teman, grup wisata, kelompok hobi dan penduduk lokal, lalu pengunjung dewasa memiliki kecenderungan berwisatanya ialah, menjelajah dengan jarak pendek, berbelanja, kuliner, mendatangi situs budaya atau kebudayaan, tempat ibadah, menghabiskan waktu di area luar dan berkumpul berkelompok

c. Mitra atau UMKM

Mitra usaha pada kawasan wisata pantai marunda dapat meningkatkan pemberdayaan sumber daya manusia untuk masyarakat lokal dan dapat ikut serta dalam kegiatan ekonomi di kawasan marunda, mitra dalam hal ini dapat berupa kelompok kecil ataupun perorangan yang menawarkan barang atau jasa kepada pengunjung.

2. Kegiatan wisata

Dalam wisata diharuskan terdapat atraksi yang dapat menarik pengunjung atraksi yang termasuk ke dalam program kegiatan kawasan wisata pantai marunda adalah sebagai berikut

a. Aktivitas air

Aktivitas air merupakan kegiatan yang dapat dilakukan pada wisata pantai aktivitas air juga terdapat bermacam macam seperti berenang, berlayar dan perahu

b. Olahraga

Aktivitas olahraga yang umum pada kawasan wisata pantai antara lain sepak bola, voli pantai dan lempar tangkap.

c. Aktivitas rekreasi

Aktivitas rekreasi pada kawasan wisata pantai dapat berupa piknik, bermain pasir, menjelajah pesisir pantai dan sekedar menikmati suasana pantai.

d. Acara dan festival

Acara dan festival pada wisata pantai dapat berupa festival budaya, festival makanan, konser musik dan parade perahu

e. Kegiatan belanja.

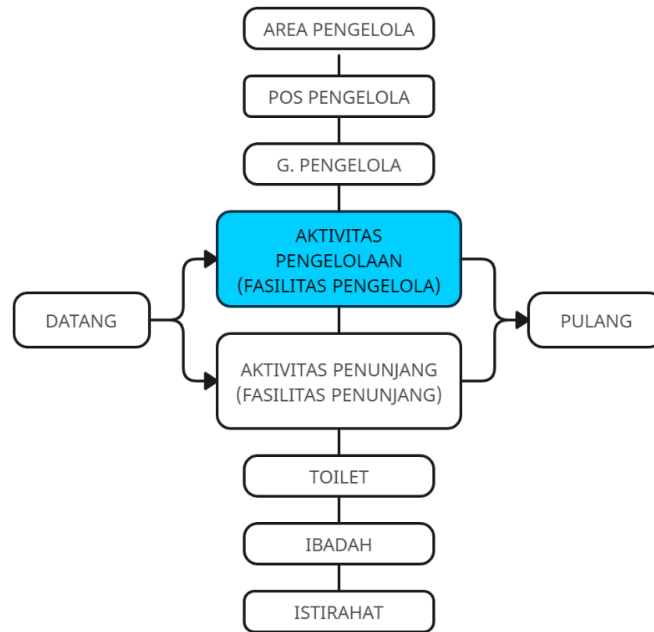
Kegiatan belanja pada wisata pantai dapat berupa souvenir, pakaian khas dan makanan khas lokal.

Program kegiatan kawasan wisata pantai tentu disesuaikan dengan potensi – potensi yang ada pada lokasi tapak dan juga penambahan kegiatan yang sesuai untuk menarik minat wisatawan.

3. Pola alur aktivitas

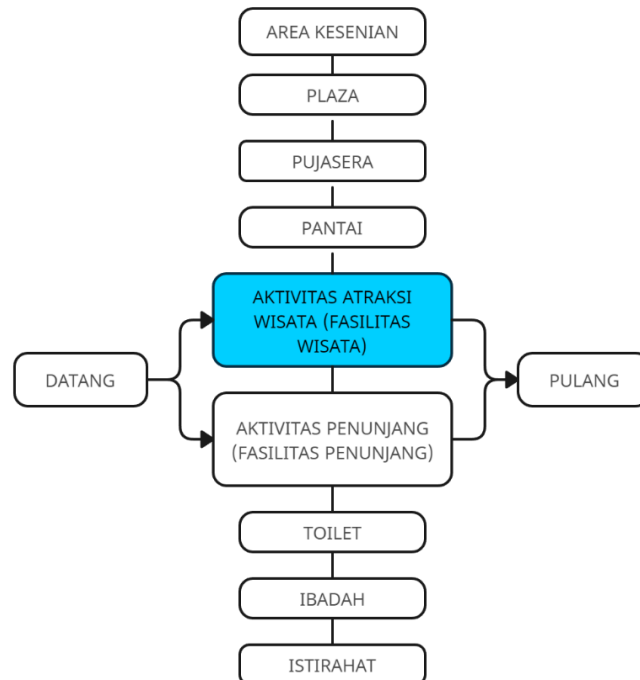
Alur aktivitas perancangan wisata pantai marunda dapat dijelaskan pada gambar berikut.

a. Pengelola



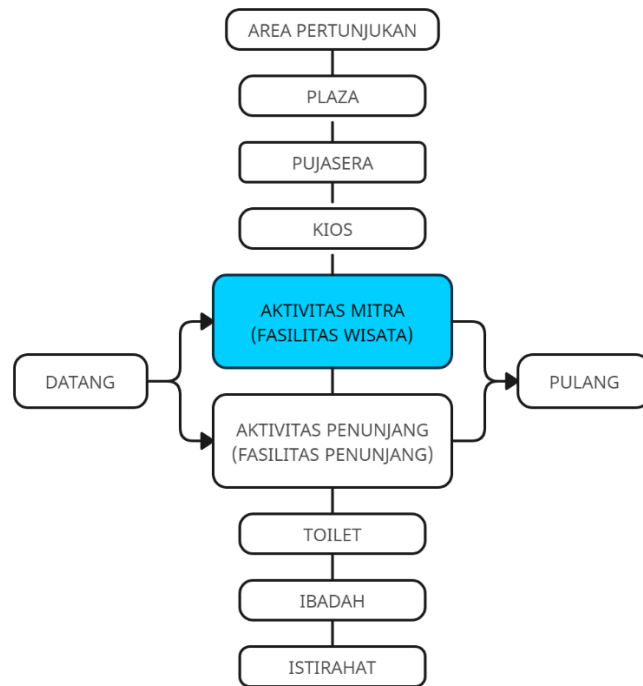
Gambar 2. 2 Alur aktivitas pengelola

b. Pengunjung / Wisatawan



Gambar 2. 3 Alur aktivitas pengunjung

c. Mitra / UMKM



Gambar 2. 4 Alur aktivitas mitra

2.3 Kebutuhan Ruang

Kebutuhan ruang didasari pada pertimbangan kegiatan pengguna, kelengkapan fasilitas rekreasi dan penunjangnya.

Tabel 2. 2 Kebutuhan Ruang

No	Kegiatan	Fasilitas / Ruang
1	Penerimaan Wisatawan	Gerbang Plaza / Teras <i>Area Drop off / Pick Up</i>
2	Parkir kendaraan	Area Parkir Mobil Area Parkir Motor / Sepeda Area Parkir Bis Area Parkir Difabel
3	Penjagaan	Pos jaga pantai Pos jaga utama

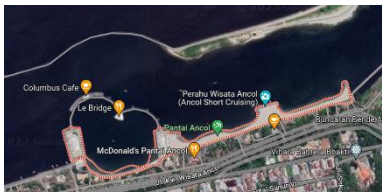
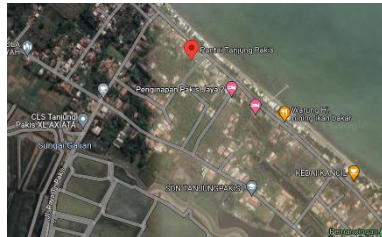
4	Pengelolaan Kawasan	<i>Tourist Information Center (TIC)</i> Bangunan pengelola
5	Aktivitas rekreasi air	Area bilas Area duduk Area bermain Area bibir pantai Gazebo
6	Aktivitas rekreasi pantai	Gazebo Plaza Dermaga Menara Pandang Rumah sewa
7	Aktivitas Olahraga	Lapangan multifungsi Area olahraga
8	Aktivitas rekreasi budaya	Amfiteater Teater Galeri / Pameran Ruang pelatihan seni (sanggar) <i>Workshop</i>
9	Aktivitas Belanja	Pujasera Kios Areal UMKM / Plaza kuliner
10	Aktivitas rekreasi alam dan edukasi	Pusat Penelitian dan pengembangan Mangrove Area Daur ulang sampang
10	Penunjang aktivitas wisata	Toilet Tempat ibadah Klinik Genset

		Utilitas listrik dan air Tempat pembuangan sementara Talud / Tanggul
--	--	--





2.3 Studi Banding

Studi Banding untuk fasilitas wisata dilakukan pada kawasan pantai taman impian jaya ancol dan pantai wisata tanjung pakis dengan penjelasan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. 3 Studi Banding fungsi wisata

LITERATUR	ANCOL LAGOON	TANJUNG PAKIS
Lokasi	<p>Jl, Lodan raya Ancol Pademangan, Jakarta</p> <p>Lokasi pantai ancol terdapat di kawasan taman impian jaya ancol, pantai ancol termasuk salah satu atraksi ancol. Lokasi terletak di antara area karnaval ancol dan danau ancol, hal ini membuat lokasi pantai ancol strategis karena memiliki fasilitas tapak yang mendukung.</p> 	<p>Tanjung pakis, Kec. Pakisjaya, Karawang, Jawa Barat</p> <p>Lokasi pantai tanjung pakis berada pada kawasan permukiman nelayan dan area tambak, hal ini membuat lokasi tanjung pakis kurang diketahui, dikarenakan areanya yang berada pada kawasan desa.</p> 
<p>Daya tarik</p> <p>Daya tarik objek wisata utamanya adalah : 1. <i>Site Attraction</i> hal ini berupa daya tarik alamiah dan daya tarik cipta /</p>	<p>Daya tarik dari pantai ancol :</p> <p>1. Daya tarik alam</p> <p>Daya tarik pantai memiliki pemancangan dan suasana pantai, dikarenakan pemecah ombak, ombak di pantai ini sedikit tenang</p>	<p>Daya tarik pantai tanjung pakis:</p> <p>1. Daya tarik alam</p> <p>Daya tarik pantai yang masih relatif asri dengan hamparan pasir yang panjang</p>

<p>buatan, 2. Event <i>Attraction</i> berupa kegiatan kebudayaan, olahraga dan kegiatan lain yang bersifat ilmiah</p> <p>(Yoeti 1985)</p>	<p>2. Daya tarik buatan</p> <p>Daya tarik buatan berupa selter dan jembatan yang menjorok ke laut untuk digunakan sebagai foto - foto</p> <p>3. Event</p> <p>Event pada pantai ancol sering dilakukan salah satunya adalah festival kuliner dan layangan</p>	<p>2. Daya tarik buatan</p> <p>Daya tarik buatan berupa dermaga untuk foto dan perahu yang di hias sebagai daya tarik</p> <p>3. Event</p> <p>Event pada tanjung pakis biasanya berupa acara - acara yang bersifat seremonial seperti 17 Agustus lalu kadang ada festival kuliner</p>
<p>Fasilitas</p> <p>Fasilitas wisata antara lain : 1. Fasilitas atraksi & kegiatan, 2. Fasilitas Akomodasi, 3. Fasilitas Pelayanan, 4. Fasilitas transportasi, 5. Fasilitas utilitas</p> <p>(Yoeti, 1985)</p>	<p>Fasilitas yang terdapat di pantai ancol :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Le bridge</i> jembatan untuk pemandangan 2. Pancuran mandi 3. Parkir 4. Toilet 5. Mushola 6. Kios makanan dan souvenir 7. Pujasera 8. Dermaga kecil 	<p>Fasilitas yang terdapat di pantai tanjung pakis</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pujasera 2. Toilet 3. Parkir 4. Mushola 5. Dermaga kecil
<p>Akses</p>	<p>Akses ke wilayah pantai ancol dapat menggunakan kendaraan pribadi roda dua dan empat, lalu dapat juga melalui bus yang mengelilingi kawasan ancol dan.</p> <p>Akses pada pantai ancol berupa pedestrian jalan yang menggunakan susunan <i>paving</i> dan beton.</p>	<p>Akses ke pantai tanjung pakis relatif sulit, hal ini karena jalan menuju tanjung pakis harus melewati areal tambak yang kondisi jalannya berupa tanah dan hanya dapat dilalui oleh satu mobil.</p> <p>Akses pada pantai tanjung pakis semuanya masih berupa pasir - pasir dan tanah saja</p>

		
Lingkungan	Lingkungan sekitar pantai ancol sebagian besar adalah atraksi - atraksi lain dari taman ancol seperti <i>Entertainment Center / Kawasan karnaval dan Danau ancol yang terdapat homestay</i>	Lingkungan sekitar pantai tanjung pakis masih terbilang asri untuk area pantai dengan masih adanya tambak dan hutan - hutan
<i>Hardscape & Softscape</i>	<p><i>Softscape :</i></p> <p>Tanaman didominasi pohon kelapa dan pohon peneduh</p> <p><i>Hardscape :</i></p> <p>Penggunaan <i>paving</i> warna dengan pola yang membentuk tali di sepanjang jalan, lalu terdapat beton persegi panjang untuk duduk</p> 	<p><i>Softscape</i></p> <p>Tanaman berupa pohon - pohon peneduh</p> <p><i>Hardscape :</i></p> <p>Penggunaan material kayu sebagai tempat duduk dan area peneduh</p> 
Utilitas	<p>Utilitas yang ada pada pantai ancol :</p> <p>Gardu listrik, Lvmdp untuk kontrol lampu, pemancar sinyal, drainase, dan tiang penangkal petir</p>	<p>Utilitas yang ada pada pantai tanjung pakis :</p> <p>Hanya terdapat Listrik dan air saja</p>