

## **BAB II**

### **POLA RUANG DAN AKTIVITAS PADA KONSEP COASTAL TOURISM**

#### **2.1 Konsep dan Definisi *Coastal Tourism***

Kawasan pesisir merupakan kawasan dengan banyak potensi sebagai destinasi wisata. Dalam pengembangan destinasi wisata, ada lima kategori yang harus menjadi perhatian, yaitu *shoreline stabilization*, *water quality*, *biodiversity*, *food production*, dan *tourism* (Burke, et al., 2001). Dua dari kelima kategori tersebut menjadi potensi utama dalam pengembangan kawasan pesisir di Pulau Belakang Padang, seperti *biodiversity* dan *tourism*. *Biodiversity* merupakan keberagaman, meliputi keberagaman sumber daya, budaya, dan aktivitas. *Tourism* adalah kegiatan wisata yang melibatkan masyarakat lokal dan turis.

*Coastal Tourism* merupakan salah satu konsep dalam pengembangan kawasan pesisir menjadi kawasan wisata berkelanjutan. *Coastal Tourism* terdiri dari kombinasi antara keberagaman yang ada di darat dan laut (Satta, Trumbic, Scaricic, & Marcovic, 2009). Keberagaman pada konsep *Coastal Tourism* mencakup keberagaman alam, keberagaman budaya, dan keberagaman aktivitas masyarakat lokal (Satta, Trumbic, Scaricic, & Marcovic, 2009). Keberagaman tersebut menjadi poin penting dalam keberhasilan penerapan konsep *Coastal Tourism*.

Aktivitas masyarakat lokal menjadi salah satu poin keberagaman yang harus dilestarikan dalam rangka mencapai konsep *Coastal Tourism* berkelanjutan. Pada penerapan konsep *Coastal Tourism*, *socio-economic* berupa minat masyarakat lokal dan kondisi kesehatan menjadi aspek pengembangan *Coastal Tourism* (Satta, Trumbic, Scaricic, & Marcovic, 2009). *Coastal Tourism* berkelanjutan harus mempertahankan mata pencaharian masyarakat. Konsep *Coastal Tourism* lebih baik apabila mata pencaharian masyarakat dapat berkontribusi dalam kegiatan pariwisata. Tantangan

dalam konsep *Coastal Tourism* berkelanjutan adalah pengembangan wilayah pariwisata, pengurangan ketimpangan antara masyarakat lokal, dan penggunaan sumber daya alam yang rasional (Satta, Trumbic, Scaricic, & Marcovic, 2009). Cara mencapai konsep *Coastal Tourism* berkelanjutan, kawasan pesisir harus seimbang antara konservasi lingkungan dan aktivitas masyarakat dalam mengatur sumber daya yang ada (Ghosh, 2011).

## **2.2 Parameter Keberhasilan *Integrated Coastal Zone Management***

*Integrated Coastal Zone Management* (ICZM) merupakan hal penting dalam menciptakan kawasan pesisir dengan konsep *Coastal Tourism* berkelanjutan. ICZM mencakup hubungan antara penggunaan sumber daya pesisir dengan dampaknya terhadap ekonomi, sosial, dan lingkungan (Satta, Trumbic, Scaricic, & Marcovic, 2009). Enam parameter keberhasilan penerapan konsep *Coastal Tourism* berkelanjutan, yaitu *Holistic Approach*, *Ecosystem Approach*, *Good Governance*, *Inter and Intra-generational Solidarity*, *Safeguarding Distictiveness*, *Precautionary and Preventive Principle* (Satta, Trumbic, Scaricic, & Marcovic, 2009). Penelitian ini menggunakan dua parameter untuk mengukur keberhasilan *Coastal Tourism* (Satta, Trumbic, Scaricic, & Marcovic, 2009), antara lain:

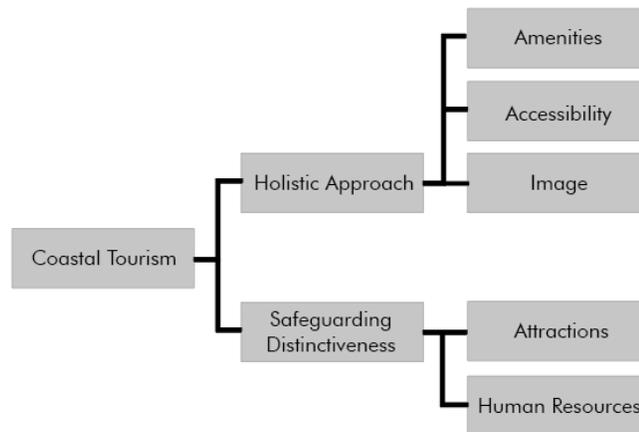
1. *Holistic Approach*: Parameter ini melihat hubungan antara beberapa bidang secara utuh dan saling berhubungan;
2. *Safeguarding Distictiveness*: Parameter ini menjelaskan mengenai keberagaman aktivitas pada kawasan pesisir. Keberagaman aktivitas masyarakat lokal menjadi prioritas sebagai bahan pertimbangan penerapan konsep *Coastal Tourism*.

Parameter *Holistic Approach* dan *Safeguarding Distinctiveness* dapat terlihat melalui beberapa elemen destinasi wisata. *Holistic Approach* dapat terukur melalui 3 elemen (World Tourism Organization, 2007), antara lain:

1. *Amenities* merupakan fasilitas yang ada pada kawasan wisata dan mendukung kegiatan wisata. Contohnya, fasilitas belanja, fasilitas makan dan minum, fasilitas informasi, dan transportasi umum;
2. *Accessibility* merupakan kemudahan akses wisatawan untuk berkunjung ke kawasan wisata. Akses dapat berupa jalur darat, laut, maupun udara;
3. *Image* merupakan gambaran mengenai kawasan wisata yang mengundang wisatawan untuk datang. Adapun, hal-hal yang terkait dengan citra kawasan wisata adalah keunikan, pemandangan, kualitas lingkungan, keselamatan, dan pelayanan.

Parameter *safeguarding distinctiveness* dapat terukur melalui 2 elemen (World Tourism Organization, 2007), yaitu

1. *Attractions* merupakan fokus wisatawan pada saat berkunjung ke kawasan wisata. Beberapa ragam atraksi antara lain, wisata alam, bangunan, budaya, dan komunitas masyarakat;
2. *Human Resources* merupakan sumber daya masyarakat yang mengelola kawasan wisata. Masyarakat lokal menjadi aspek penting dalam menawarkan pengalaman wisata kepada wisatawan.



**Gambar 2. 1 Diagram Parameter Coastal Tourism**

(Sumber: Dibuat dan diolah oleh penulis, 2020)

### 2.3 Citra Kota Menurut Kevin Lynch

Lima elemen citra kota merupakan gambaran fisik yang menjadi dasar pengukuran keberhasilan konsep *Coastal Tourism*. Sebuah kota memiliki satu gambaran umum yang terdiri dari beberapa gambaran kecil yang saling berkaitan (Lynch, 1960). Lima elemen citra kota, yaitu *paths*, *edges*, *districts*, *nodes*, dan *landmarks* (Lynch, 1960). Penelitian ini menggunakan 3 elemen *paths*, *districts*, dan *nodes* untuk menggambarkan pola keberagaman aktivitas dan juga pola permukiman di sekitarnya. Adapun penjelasan dari ketiga elemen tersebut (Lynch, 1960), antara lain

1. *Paths* merupakan ruang yang memungkinkan pengguna untuk bergerak. *Paths* dapat berupa jalan, kanal, dan rel kereta. *Path* berupa jalan menjadi salah satu elemen ruang yang paling penting dalam membentuk citra kota;
2. *Districts* merupakan zonasi sedang sampai besar pada sebuah kawasan. Zonasi berdasarkan yang terdapat di dalam maupun luar sebuah kawasan;
3. *Nodes* merupakan titik-titik strategis yang ada pada sebuah kawasan. *Nodes* dapat berupa titik pertemuan *path* ataupun persimpangan.

Pola permukiman membentuk pola aktivitas pada jalan di antara bangunan. Pola permukiman dapat tergambar dengan *paths* dan *districts*. Sedangkan, aktivitas yang terbentuk karena pola permukiman dapat tergambar melalui pemetaan *nodes*. Kehadiran *district* membentuk *path* beserta *nodes* pada sebuah kawasan.

#### **2.4 Gang Sebagai Ruang Publik**

Setiap kawasan permukiman membutuhkan ruang publik sebagai wadah masyarakat untuk saling bertemu. Jalan merupakan salah satu ruang publik yang mewadahi aktivitas lalu lalang, sosial, berbelanja, bermain, bertatap muka, dan bertahan hidup (Mehta, 2013). Jalan menciptakan kesempatan pengguna jalan untuk saling bertemu dan berinteraksi, serta berkemungkinan membentuk komunitas.

Gang merupakan jalan yang berada di antara permukiman dan merupakan salah satu dari ruang publik. Jalan sebagai tempat untuk kegiatan ekonomi dan sosial menjadi salah satu strategi yang bernilai ekonomi dan paling realistis (Mehta, 2013). Gang dapat dikelompokkan menjadi *Main Street*. *Main Street* mewadahi nilai-nilai dan kegiatan dari masyarakat lokal. *Main Street* merupakan bagian dari kota kecil, kelurahan, dan lingkungan *mixed-use* yang membuat warga saling mengenal (Mehta, 2013). Ruang yang tercipta di antara bangunan merupakan ruang hidup yang memungkinkan terjadinya kegiatan (Cullen, 1961).

Pola permukiman menghasilkan pola aktivitas yang berpengaruh menjadi daya tarik di jalan. Hubungan antar pengguna ruang publik dan blok-blok bangunan berpengaruh terhadap tingkat sosial pada jalan (Mehta, 2013). Aktivitas yang ada di jalan bergantung pada fungsi bangunan yang ada di sekitarnya. Wisatawan yang berkunjung ke kawasan komersial melakukan interaksi dengan waktu yang cukup singkat, sedangkan pemilik bisnis dan pekerja melakukan interaksi dengan waktu yang lama dan berulang (Mehta, 2013). Fasad bangunan juga berpengaruh terhadap aktivitas yang tercipta di depan bangunan. Fasad bangunan yang terbuka menarik perhatian pengunjung untuk berhenti sejenak melihat kegiatan yang di dalam bangunan (Mehta,

2013). Bangunan dengan fasad semi terbuka juga membuat pengguna jalan cenderung menepi untuk melihat bangunan atau berbincang dengan sesama (Mehta, 2013).

Perbedaan intensitas dan durasi pengguna jalan menandakan tingkat kenyamanan sebuah jalan. Kenyamanan pada sebuah jalan menyediakan kenyamanan psikologi, *sensory experinces*, dan membentuk pola tingkah laku pengguna (Mehta, 2013). Kenyamanan pengguna jalan juga bergantung pada keamanan pada jalan tersebut. Fasad bangunan turut berpengaruh pada keamanan pengguna jalan, dan jalan dengan fasad bangunan berupa tembok menghasilkan ruang mati yang membuat pengguna merasa kurang aman (Mehta, 2013). *Street furniture* pada sebuah jalan memengaruhi kenyamanan pengguna. *Street furniture* yang meningkatkan kenyamanan berupa tempat duduk, pohon, dan *planter* (Mehta, 2013). Dinding bangunan dan bangunan yang lebih mundur dari bangunan lainnya juga menciptakan ruang untuk pengunjung berada lebih lama di ruang tersebut. Jalan dengan aktivitas sosial yang tinggi biasanya berada di antara muka bangunan komersial (Mehta, 2013).

Jalan beserta fungsi dan aktivitas di dalamnya berpotensi menjadi daya tarik bagi pengunjung. Jalan dengan zona komersial umumnya lebih ramai dibanding jalan dengan zona hunian. Beberapa faktor yang memengaruhi ketertarikan pengunjung terhadap jalan dengan zona komersial (Mehta, 2013), yaitu

1. *Variety of Goods and Services* adalah pengunjung lebih tertarik dengan jalan yang menyediakan berbagai barang dan jasa karena mereka merasa lebih senang berada di kawasan yang cukup lengkap;
2. *Attractiveness and Interesting Appearance* adalah ketertarikan pengunjung bergantung pada elemen visual yang ada di jalan, seperti fasad bangunan, bukaan sejajar dengan level jalan, lampu penerangan, *signs*, dan *street furniture*;

3. *Occurrence of Events* adalah acara-acara di jalan seperti kegiatan berjualan di jalan, festival, dan musisi jalanan membuat jalan memiliki tingkat sosial lebih tinggi.

Gang sebagai salah satu bagian dari ruang publik sebaiknya memiliki daya tarik bagi pengunjung, terlebih untuk gang yang berada pada kawasan wisata. Perbedaan zonasi pada gang membuat daya tarik pada gang berbeda, sehingga intensitas pengunjung juga berbeda. Gang sebaiknya memberikan pengalaman bagi pengunjung untuk merasakan nilai-nilai masyarakat lokal.

## **2.5 Jenis Aktivitas Ruang Publik**

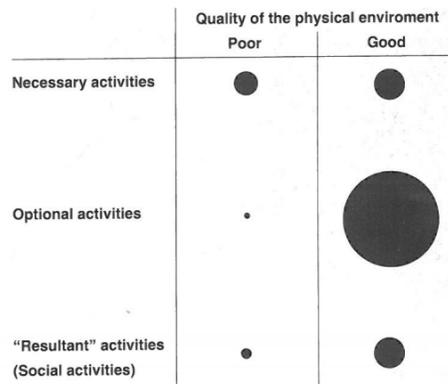
Ruang publik merupakan aspek fisik yang menciptakan keberagaman aktivitas masyarakat di luar rumah. Ruang publik memungkinkan masyarakat untuk bertemu, saling berbicara, dan saling berinteraksi. Terdapat tiga jenis aktivitas di ruang publik (Gehl, 2011), yaitu

1. *Necessary Activities* merupakan kegiatan yang harus masyarakat setiap hari, seperti kerja, sekolah, berjualan dan berbelanja
2. *Optional Activities* merupakan kegiatan yang dapat masyarakat pilih untuk lakukan atau tidak. Contohnya, berjalan mencari udara segar, berdiri dan mengamati lingkungan, dan berjemur di bawah sinar matahari.
3. *Social Activities* merupakan kegiatan yang melibatkan lebih dari satu orang yang berada di ruang publik. Contohnya, berbincang dan melaksanakan kegiatan komunitas

Tatanan ruang pembentuk ruang publik berpengaruh terhadap keberagaman aktivitas di ruang publik. Kawasan dengan bangunan yang berjauhan memiliki aktivitas yang menyebar dan terjadi di waktu berbeda (Gehl, 2011). Sedangkan, kawasan dengan bangunan yang berdekatan memiliki aktivitas yang beragam dan terjadi pada waktu

bersamaan (Gehl, 2011). Kawasan seperti ini disebut sebagai kawasan yang hidup, di mana kegiatan di ruang privat dilengkapi oleh kegiatan di ruang publik (Gehl, 2011)

Keberagaman dan intensitas aktivitas di ruang publik menjadi indikator kualitas ruang publik. Ruang publik dengan kualitas yang baik memiliki keberagaman dan intensitas *optional activities* dan *social activities* yang tinggi (lihat Gambar 2.1). Intensitas *Necessary activities* tidak memiliki banyak perbedaan pada kualitas ruang publik yang baik maupun buruk. Ruang publik dengan kualitas yang buruk memiliki sedikit keberagaman aktivitas karena pengunjung merasa tidak nyaman dan ingin segera pulang (Gehl, 2011).



**Gambar 2. 2 Kualitas Ruang Publik Berdasarkan Jenis Aktivitas**

(Sumber: (Gehl, 2011))

Pengelompokkan aktivitas ruang publik memudahkan penulis untuk melihat pola aktivitas masyarakat. Keberagaman aktivitas di ruang publik membentuk kegiatan-kegiatan individu yang saling berkaitan (Gehl, 2011). Pola aktivitas di ruang publik menjadi salah satu faktor yang memengaruhi konsep *Coastal Tourism*.

**2.6 Penelitian Terdahulu Mengenai Pola Permukiman dan Aktivitas**

Penulis mengambil dua penelitian terdahulu mengenai pengembangan kawasan wisata pesisir dan pola permukiman serta aktivitas sebuah wilayah. Dari penelitian pertama, penulis ingin memelajari aspek-aspek yang memengaruhi pengembangan

wisata pesisir. Penelitian pertama memiliki kesamaan dengan topik penelitian ini, yaitu menggunakan 6 elemen destinasi wisata menurut *World Tourism Organization*. Dari penelitian kedua, penulis ingin memelajari mengenai pola permukiman dan pola aktivitas yang terbentuk. Pada penelitian ini, penulis ingin mengambil penggambaran pola aktivitas dan permukiman menggunakan diagram.

### **2.6.1 Faktor-Faktor Pengembangan Wisata Pesisir**

Penelitian Dariusman Abdillah menjelaskan pengembangan wisata bahari di Pantai Teluk, Lampung. Abdillah menjelaskan potensi dan aspek-aspek penting dalam pengembangan wisata pesisir, khususnya di Pantai Teluk Lampung. Pada penelitian ini, aspek-aspek yang memengaruhi destinasi wisata menggunakan 6 elemen berdasarkan *World Tourism Organization*. Abdillah kemudian mengolah data berdasarkan analisis *Strength, Weakness, Opportunity, and Threat* (SWOT).

Adapun, hasil penelitian Abdillah adalah kawasan pesisir Teluk Lampung memiliki beberapa potensi wisata, namun potensi tersebut belum mengalami pengembangan maksimal. Berdasarkan hasil analisis menggunakan 6 elemen destinasi wisata, komponen utama yang menjadi daya tarik wisatawan adalah adanya atraksi wisata pada daerah tersebut. Sedangkan, hal yang paling tidak menarik bagi wisatawan adalah amenitas atau fasilitas yang ada pada kawasan tersebut. Kualitas pemandangan alam juga menjadi salah satu daya tarik utama bagi wisatawan.

Abdillah mengambil data dengan mengajukan pertanyaan kepada wisatawan menggunakan variabel 6 elemen destinasi (lihat Gambar 2.3). Penilaian dari wisatawan kemudian digambarkan dalam bentuk grafik persepsi wisatawan. Hasil grafik kemudian dianalisis menggunakan SWOT untuk membuat strategi pengembangan wisata bahari kawasan Teluk Lampung.

**Tabel 1.**  
Daftar Pernyataan dan pertanyaan yang diajukan kepada responden (Wisatawan)

No	Variabel	Indikator/Pernyataan
1	Atraksi	Keragaman aktivitas wisata pantai
		Kualitas lokal fotografi/pemandangan alam
		Keragaman atraksi wisata alam
		Kondisi ombak untuk aktifitas wisata
		Kualitas pasir
2	Amenitas	Hotel/Penginapan di daerah wisata
		Jasa perbankan (A TM) di daerah wisata
		Rumah makan / restoran
		Fasilitas belanja/ Toko cinderamata
		Tempat ibadah
		Pusat informasi wisata
		Penataan tempat/lingkungan wisata
		Ketersediaan papan petunjuk bagi wisatawan
		Ketersediaan sarana kesehatan
		Ketersediaan air bersih
3	Aksesibilitas	Ketersediaan jaringan listrik
		Ketersediaan tempat sampah
		Ketersediaan air bersih
		Ketersediaan transportasi menuju lokasi wisata
		Kualitas jalan menuju lokasi wisata
4	Image	Waktu tempuh menuju lokasi wisata dari kota
		Transportasi laut menuju atraksi wisata pendukung
		Ketersediaan informasi transportasi (rute, jadwal)
		Memiliki ciri khas/keunikan
		Kebersihan lingkungan
5	SDM	Keamanan wisatawan
		Bebas polusi udara dan kebisingan
		Penerimaan masyarakat terhadap wisatawan
		Kualitas keahlian karyawan
		Keramah tamahan karyawan
6	Harga	Tanggapan karyawan terhadap keluhan wisatawan
		Kesigapan penjaga pantai
		Kecukupan jumlah karyawan
		Biaya transportasi menuju daerah tujuan wisata
		Biaya hotel/Penginapan
		Biaya jasa tour
		Harga tiket masuk
		Biaya parkir

**Gambar 2. 3 Tabel Daftar Pertanyaan Menurut 6 Elemen Destinasi**  
(Sumber: (Abdillah, 2016))

Pelajaran yang ingin penulis ambil pada penelitian ini adalah cara mengumpulkan dan mengelompokkan data menggunakan 6 elemen destinasi wisata berdasarkan *World Tourism Organization*. Penelitian terdahulu memiliki persamaan dengan topik penelitian ini, yaitu potensi wisata berupa pemandangan alam pada kawasan pesisir. Namun, rumusan dan batasan masalah pada penelitian Abdillah berbeda dengan penelitian yang akan penulis lakukan.

### **2.6.2 *Spatial Interaction* dalam Pembentukan Kawasan Berkelanjutan**

Penelitian Batara Surya, Despri Nur Annisa Ahmad, Harry Hardian Sakti, dan Hernita Sahban menjelaskan korelasi antara *spatial integration*, *spatial interaction*, dan *urban agglomeration*, dalam rangka membentuk aktivitas pada perkotaan di Provinsi Sulawesi Selatan. Mereka menjelaskan pengaruh aktivitas perkotaan terhadap pertumbuhan ekonomi, penggunaan lahan, dan *sustainable development* di Mamminasata, Sulawesi Selatan. Penelitian membahas seputar ruang kota serta aktivitas-aktivitas yang terbentuk di sekeliling kota.

Hasil dari penelitian Surya dan kawan-kawan adalah kegiatan *socio-economic* di masyarakat memiliki efek terhadap intensitas aktivitas masyarakat yang kemudian membentuk *spatial pattern*. Aktivitas masyarakat yang terjadi di Mamminasata terpengaruh oleh beberapa faktor, seperti pengembangan aktivitas *socio-economic*, pola pergerakan masyarakat, jarak fisik dan sosial, serta alokasi penggunaan ruang. Keberagaman aktivitas masyarakat menimbulkan beberapa aspek penting, yaitu kesinambungan antar aktivitas, konflik sosial, partisipasi masyarakat, dan kepedulian masyarakat terhadap lingkungan serta budaya.

Hasil penelitian lainnya adalah Kota Mamminasata memiliki pola permukiman memanjang dan memusat di sepanjang jalan. Pola permukiman tersebut terdiri dari area residential, area kegiatan ekonomi, dan area servis. Pola permukiman kemudian divisualisasikan dalam bentuk diagram jejaring pola permukiman (lihat Gambar 2.4).

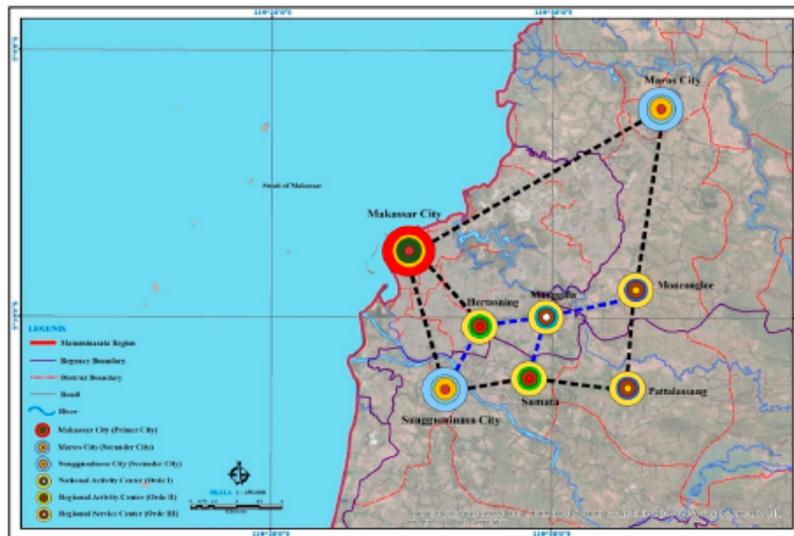


Figure 9. Mamminasata Metropolitan Suburbs Urban Service Centers. Source: author elaboration; Folder © 2019 Google.

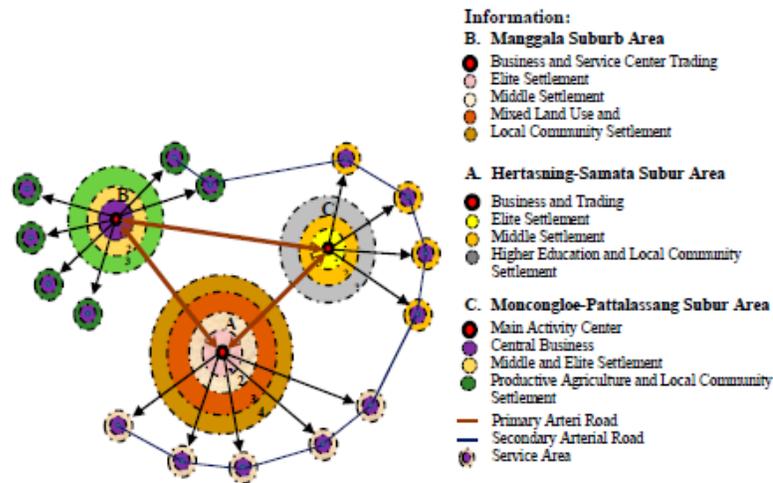


Figure 10. Comparison of the Mamminasata Metropolitan Suburbs Space Structure. Source: author elaboration.

**Gambar 2. 4 Diagram Jejaring Pola Permukiman dan Aktivitas**

(Sumber: (Surya, Ahmad, Sakti, & Sahban, 2020)

Pelajaran yang bisa dipetik dari penelitian ini adalah penggambaran pola aktivitas masyarakat yang memengaruhi pengembangan aktivitas *socio-economic*

berupa diagram. Penelitian ini juga menjelaskan mengenai ruang-ruang pada permukiman yang membentuk aktivitas di sekitarnya. Hubungan antara pola permukiman dan aktivitas digambarkan dalam bentuk diagram jejaring. Namun, penelitian terdahulu memiliki perbedaan pada rumusan dan batasan masalah.

## **2.7 Kesimpulan Teori dan Penelitian Terdahulu Mengenai Pola Gang, Pola Aktivitas, Gang Sebagai Ruang Publik, dan Konsep *Coastal Tourism***

Beberapa teori memiliki persamaan dalam pembahasan pola dan konsep *Coastal Tourism*. *Coastal Tourism* berkelanjutan memiliki dua parameter keberhasilan, yaitu *holistic approach* dan *safeguarding distinctiveness* (Satta, Trumbic, Scaricic, & Marcovic, 2009). Kedua indikator tersebut dapat diukur dengan 5 elemen destinasi wisata, yaitu *amenities*, *accessibilities*, *image*, *human resources*, dan *attractions* (World Tourism Organization, 2007). Gang di atas laut Kawasan Pelantar Pasar Pulau Belakang Padang merupakan salah satu bagian dari kawasan yang seharusnya menjadi daya tarik wisatawan. Pola permukiman dan aktivitas yang terbentuk pada gang atas laut menciptakan keberagaman aktivitas yang merupakan kunci utama pada konsep *Coastal Tourism*. Intensitas aktivitas yang berbeda berkaitan dengan ketertarikan pengunjung terhadap fitur-fitur yang ada pada gang. Beberapa faktor yang menjadi daya tarik, yaitu *variety of goods and services*, *attractiveness and interesting appearance*, *occurrence of Events*. Keberagaman aktivitas dan kegiatan wisata dapat dikelompokkan berdasarkan teori Gehl (2011), yaitu *necessary activities*, *optional activities*, dan *social activities*. Pola permukiman dan aktivitas dapat digambarkan dengan pemetaan *path*, *district*, dan *nodes*.

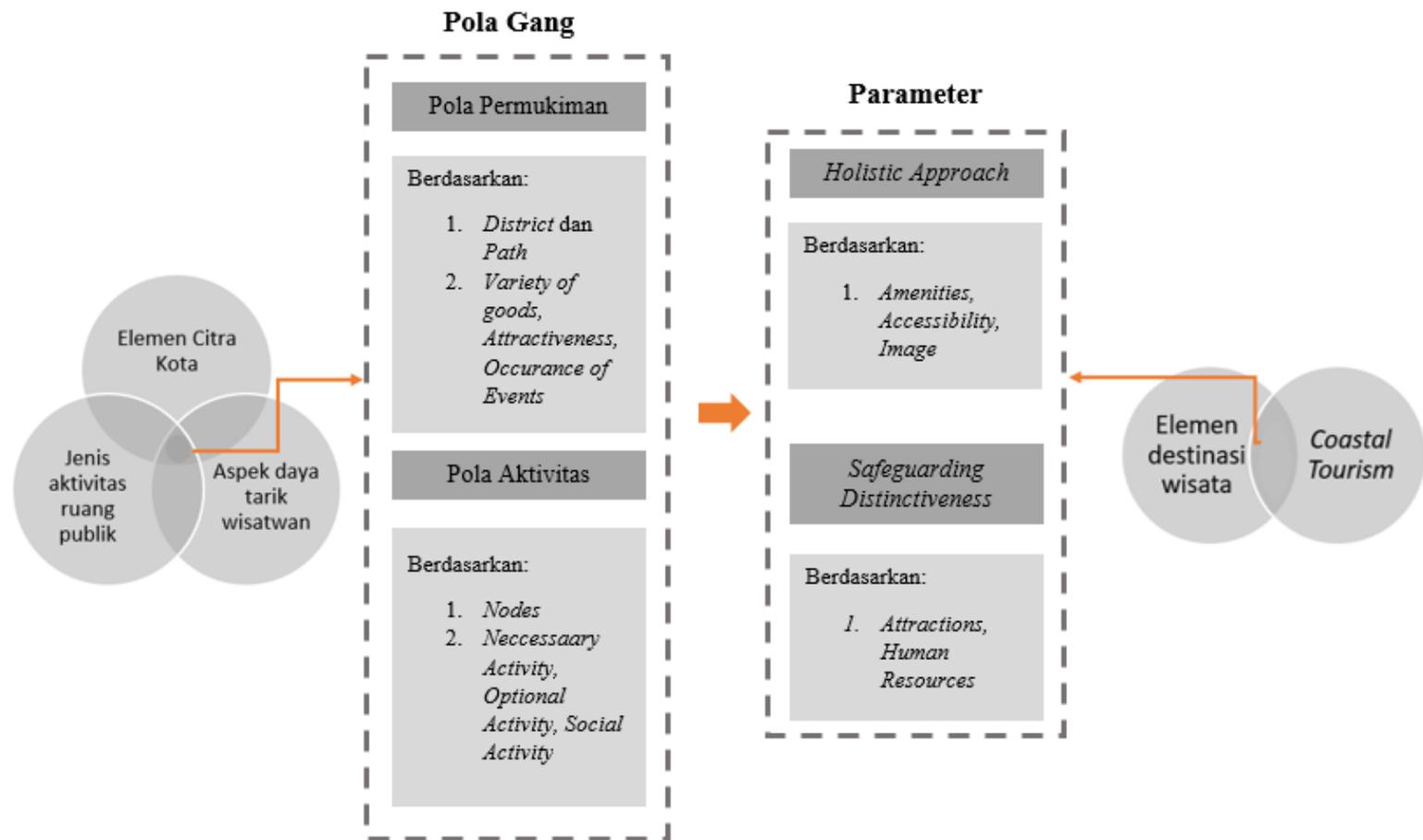
Judul	Teori yang akan digunakan
<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Pilot analysis of global ecosystems: Coastal Ecosystems</i></li> <li>- <i>Sustainable Coastal Tourism: an integrated planning and management approach</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Keberagaman aktivitas</li> <li>- Kawasan wisata pesisir berkelanjutan</li> <li>- Parameter keberhasilan <i>Coastal Tourism Berkelanjutan</i></li> </ul>
<i>A Practical Guide to Tourism Destination Management</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 6 elemen destinasi wisata</li> </ul>
<i>The Images of The City</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Paths</i></li> <li>- <i>Districts</i></li> <li>- <i>Nodes</i></li> </ul>
<i>The Street: A Quintessential Social Public Space</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gang sebagai ruang publik</li> <li>- Aktivitas pada gang dipengaruhi oleh permukiman sekitar</li> <li>- Aspek-aspek daya tarik wisatawan pada gang</li> </ul>
<i>Life Between The Building</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jenis aktivitas ruang publik</li> </ul>
Pengembangan Wisata Bahari di Pesisir	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penggunaan 6 elemen wisata berdasarkan <i>World Tourism Organization</i></li> </ul>
<i>Land Use Change, Spatial Interaction, and Sustainable Development in the Metropolitan Urban Areas, South Sulawesi Province, Indonesia</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pola permukiman, aktivitas dan jejaring aktivitas</li> </ul>

**Tabel 2.1 Kesimpulan Teori dan Penelitian Terdahulu**

(Sumber: Dibuat Oleh Penulis, 2020)

Teori-teori yang memiliki kesamaan membentuk pemetaan yang mendukung konsep *Coastal Tourism*. Teori Lynch (1960), Gehl (2011), dan Mehta (2013) memiliki kesamaan, yaitu membahas pola pada sebuah kawasan. Pola kawasan kemudian membentuk pola aktivitas masyarakat. Teori *World Tourism Organization* (2007) memiliki kesamaan dengan Satta A dan teman-teman, yaitu mengenai elemen-elemen yang mendukung keberhasilan *Coastal Tourism*. Melalui persamaan tersebut, penulis mengambil beberapa irisan sebagai teori pada penelitian ini, antara lain:

1. Pola permukiman berdasarkan *district, path, variety of goods, attractiveness, dan occurrence of events* (Lynch, 1960) (Mehta, 2013);
2. Pola aktivitas wisatawan dan masyarakat berdasarkan *nodes, necessary activity, optional activity, dan social activity* (Lynch, 1960) (Gehl, 2011) ;
3. Parameter *Coastal Tourism* berdasarkan *holistic approach, safeguarding distinctiveness* melalui elemen *amenities, accessibility, image, attractions, dan human resources* (Satta, Trumbic, Scaricic, & Marcovic, 2009) (World Tourism Organization, 2007).



**Gambar 2. 5 Diagram kesimpulan teori**  
(Sumber: Dibuat Oleh Penulis, 2020)

## **2.8 Lifestyle Centre, Mixed Use yang Mengedepankan Pengalaman Pengunjung**

*Lifestyle centre* merupakan kawasan *mixed-use* yang didominasi oleh ruang publik untuk mewadahi aktivitas dan gaya hidup sebuah komunitas. Berbeda dengan mal, *lifestyle center* memiliki banyak ruang terbuka yang dapat digunakan untuk bersosialisasi. *Lifestyle centre* juga memiliki tujuan untuk menciptakan suasana tertentu yang diwujudkan dalam desain arsitektur.

*Lifestyle centre* memiliki beberapa ciri khas yang berbeda dari mal atau *shopping centre*. *Lifestyle centre* terdiri dari retail-retail kecil dan memiliki banyak ruang terbuka (Torino, 2005). *Lifestyle centre* juga mengurangi ukuran *anchor store* dan memperbanyak retail-retail yang menyediakan area *outdoor* (Torino, 2005). Desain yang mengutamakan area kuliner, area hiburan, dan elemen-elemen arsitektur untuk membentuk suasana tertentu juga merupakan pembeda antara *lifestyle centre* dan *shopping centre*.

*Lifestyle centre* merupakan perpaduan antara retail, tempat tinggal dan ruang publik untuk berkumpul. Kebutuhan tempat belanja yang semakin meningkat dan ruang publik yang semakin berkurang menjadi latar belakang terbentuknya *lifestyle centre* (Torino, 2005). Dengan adanya *lifestyle centre*, sebuah kawasan dapat berkembang dari segi ekonomi dan sosial. *Lifestyle centre* menjadi lingkungan yang dapat mendatangkan keuntungan perekonomian sekaligus menjadi forum untuk kegiatan sosial (Torino, 2005).

## **2.9 Studi Preseden Perancangan**

Pada proses perancangan, penulis melakukan 2 studi preseden, yaitu *Secret Garden Viillage* dan *Shanghai Greenland Centre*. *Secret Garden Village* merupakan kawasan wisata yang berada di Bali dan memiliki konsep untuk menyajikan kultur sebagai pengalaman berwisata. Penyajian nilai-nilai kultur tersebut sesuai dengan konsep *Coastal Tourism* yang ingin penulis aplikasikan pada perancangan. Sedangkan *Shanghai Greenland Centre* merupakan kawasan *mixed use* yang terletak di China.

*Shanghai Greenland Centre* memiliki ruang publik yang saling terintegrasi, baik yang berada di dalam bangunan, luar bangunan, serta di atap bangunan. Pembelajaran mengenai ruang publik tersebut yang ingin penulis adopsi ke dalam proses perancangan.

### **2.9.1 Secret Garden Village**

*Secret Garden Village* merupakan salah satu karya arsitektur yang mengutamakan pengalaman pengunjung. Kawasan ini dirancang oleh Andra Matin. *Secret Garden Village* merupakan kawasan wisata sekaligus tempat edukasi. Kawasan ini mengusung konsep *Edu-Vacation* yang berarti mengutamakan lingkungan yang menyenangkan untuk proses pembelajaran (Secret Garden , n.d.).



***Gambar 2. 6 Secret Garden Village***

(Sumber: Andramatin.com, 2017)

*Secret Garden* merupakan kawasan yang terdiri dari beberapa fungsi, seperti *herbalist museum, coffee-making laboratory, restaurant*, dan beberapa fungsi

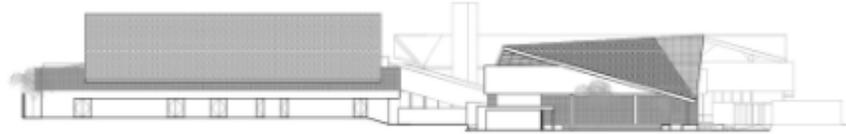
agricultural lainnya. Fungsi-fungsi ini membuat para pengunjung merasakan pengalaman yang beragam setelah melakukan perjalanan wisata. *Secret Garden Village* memberikan informasi dan pembelajaran seputar dunia agrikultur kepada pengunjung. Pengunjung dapat berwisata, mempelajari budaya, dan menikmati pemandangan alam yang ada di sekitar bangunan.



*Gambar 2. 7 Secret Garden Village malam hari*

(Sumber: google, 2021)

Bentuk atap dan bangunan pada *Secret Garden Village* mengikuti kontur yang ada di daerah tersebut. *Secret Garden Village* memiliki desain yang menyatu dengan alam, di mana terdapat kombinasi antara bangunan, air, serta rumput yang dihubungkan oleh *path*. Bentuk dan penggunaan material di *Secret Garden Village* bertujuan untuk membuat bangunan yang modern tetapi tetap memiliki nilai budaya.



***Gambar 2. 8 Potongan Secret Garden Village***

(Sumber: Andramatin.com, 2017)

Melalui preseden ini, penulis memelajari cara menyatukan kultur dengan pengalaman wisatawan. Fungsi dan bentuk bangunan ini memudahkan wisatawan untuk berinteraksi dengan alam sekitar. Bentuk bangunan juga terlihat modern namun tetap memiliki nilai budaya bali.

### **2.9.2 Shanghai Greenland Centre**

Shanghai Green land Centre merupakan kawasan *mixed use* yang berfungsi sebagai *shopping centre*. Bangunan ini merupakan karya Nikken Sekkei yang berlokasi di China dengan luas 304.910 m<sup>2</sup>. Shanghai Greenland Centre terdiri dari beberapa fungsi, yaitu retail, *metro station*, *urban farm*, *bus terminal*, *apartment* dan *urban park*.



*Gambar 2. 9 Shanghai Greenland Centre*

(Sumber: Archdaily, 2018)



**Gambar 2. 10 Site Plan Shanghai Greenland Centre**

(Sumber: Archdaily, 2018)

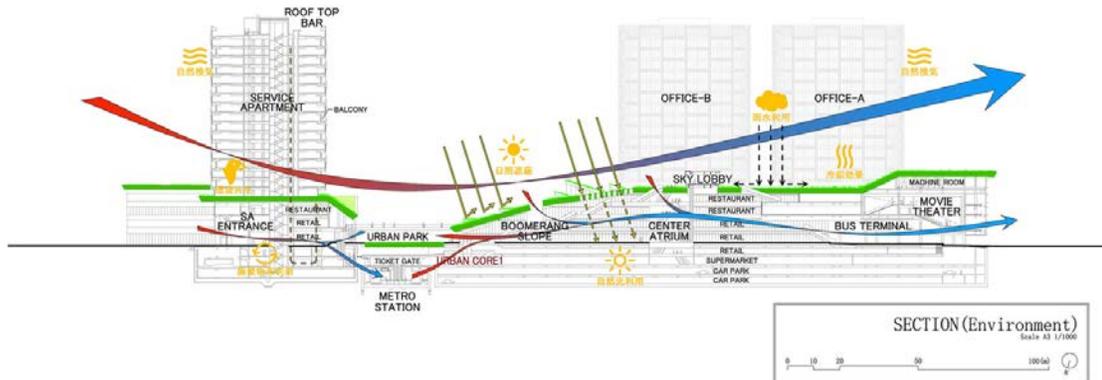
Kawasan ini memiliki konsep menghadirkan *urban farm* di tengah kota untuk lebih menghubungkan manusia dan alam. *Urban farm* diwujudkan sebagai *Green roof* dengan ketinggian yang berbeda tetapi tetap terhubung oleh *path*. Perbedaan ketinggian *green roof* merupakan respon terhadap aktivitas masyarakat yang terjadi di dalam bangunan. Tidak hanya di dalam bangunan, *urban farm* dan *urban park* juga menjadi ruang untuk aktivitas sosial masyarakat.



***Gambar 2. 11 Green Roof Shanghai Greenland Centre***

(Sumber: Archdaily, 2018)

Banyaknya ruang terbuka hijau pada kawasan ini menghadirkan suasana baru di lingkungan kota dan lingkungan sosial masyarakat. Tinggi *Green roof* yang berbeda-beda dan bukaan pada beberapa titik memudahkan terjadinya pertukaran udara, sehingga udara disekitar kawasan menjadi lebih segar. Kemiringan dan ketinggian *Green Roof* juga merupakan respon arsitek terhadap alam, seperti faktor cahaya matahari, dan air hujan.



**Gambar 2. 12 Potongan dan keadaan lingkungan Shanghai Greenland Centre**

(Sumber: Archdaily, 2018)

Melalui preseden ini, penulis memelajari cara menghadirkan ruang publik di dalam, di luar, dan di atas bangunan dengan tetap saling terintegrasi. Penulis juga belajar mengenai respon arsitek terhadap aktivitas masyarakat dan faktor-faktor lingkungan lainnya. Pemanfaaaan *green roof* menjadi area hijau serta ruang sosial merupakan salah satu aspek yang ingin penulis tiru.

## 2.10 Kesimpulan Konsep *Lifestyle Centre* dan Studi Preseden

<i>Lifestyle Centre</i>	<i>Secret Garden Village</i>	<i>Shanghai Greenland Centre</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kawasan <i>mixed use</i></li> <li>- Mengutamakan pengalaman pengunjung</li> <li>- Didominasi oleh ruang terbuka sebagai ruang publik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kawasan wisata yang memberikan pengalaman wisata sekaligus belajar</li> <li>- Pencampuran budaya bali dan modern terhadap massa bangunan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kawasan <i>mixed use</i> dengan ruang terbuka sebagai ruang sosial</li> <li>- <i>Green roof</i> sebagai urban farming dan ruang publik</li> <li>- Bentuk bangunan menyesuaikan dengan keadaan alam sekitar</li> </ul>

**Tabel 2. 2 Tabel Kesimpulan Konsep *Lifestyle Centre* dan Studi Preseden**

(Sumber: dibuat dan diolah oleh Penulis, 2020)

Berdasarkan teori dan studi preseden tersebut, penulis ingin mengambil beberapa hal untuk diterapkan ke dalam perancangan. Penulis mempelajari cara *Secret Garden Village* memberikan pengalaman wisata yang menyenangkan bagi wisatawan. *Secret Garden Village* juga memiliki massa bangunan yang memakai nilai-nilai budaya setempat. Penulis juga mempelajari tentang *Green roof* yang digunakan sebagai ruang publik dan penyesuaian bentuk bangunan terhadap alam sekitar dari preseden *Shanghai Greenland Centre*. Hasil studi perseden tersebut akan penulis terapkan pada proses perancangan *lifestyle centre* di Pulau Belakang Padang.