

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Pengertian Situ**

Situ merupakan genangan air yang terbentuk secara alami atau disengaja di atas permukaan tanah yang cekung (basin), dimana sumber airnya berasal dari air hujan, mata air atau limpasan air permukaan (Arief Syaichu, 2009). Situ dapat dimanfaatkan sebagai kawasan resapan yang bisa mengurangi volume air yang tidak tertampung sebagai pengendali banjir, juga bisa dijadikan sebagai habitat berbagai jenis tumbuhan dan hewan (Puspita, 2005). Situ dapat terbentuk secara alami maupun buatan, jika terbentuk secara alami sumber air berasal dari mata air, sedangkan jika dibentuk oleh manusia sumber airnya berasal dari terperangkap dan terkumpulnya sejumlah air di cekungan yang telah dibentuk (Arief Syaichu, 2009).

#### **2.2 Pengertian *Wellness***

*Wellness* diartikan sebagai kebiasaan yang dilakukan jangka panjang yang kedepannya dapat memberikan dampak positif bagi fisik, emosi, hingga kesehatan. Menurut Nebegen (2001) asal usul kata *wellness* berasal dari kata Inggris kuno yang diartikan kesehatan, gaya hidup atau keseluruhan yang meliputi fisik hingga spiritual. Hal tersebut juga didukung dari pernyataan WHO mengenai *wellness* yang menggambarkan sebuah kondisi kesehatan fisik, mental dan sosial terpenuhi dengan baik dan lengkap. Maka dapat disimpulkan bahwa *wellness* merupakan proses seseorang untuk mencapai kondisi sehat secara menyeluruh dan secara sadar melakukan hal tersebut. Hal-hal sederhana tersebut jika dapat dicapai dengan baik maka dapat mempengaruhi tindakan dan emosi kita sehari-hari.

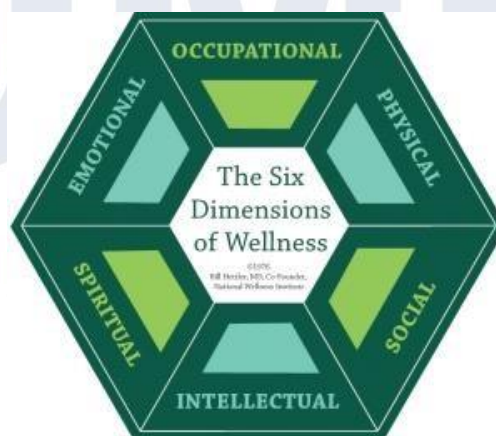
#### **2.3 Konsep *Wellness***

Gaya hidup didefinisikan sebagai kumpulan keputusan yang dibuat oleh individu yang mempengaruhi kesehatan mereka, dan dalam proses pengambilan keputusan tersebut individu memiliki kontrol penuh. Dalam kehidupan manusia, terdapat aktivitas-aktivitas yang dapat dikelompokkan kedalam golongan sehat atau

tidak sehat (Lyons dan Langile, 2000). Gaya hidup atau *Wellness* awalnya diidentifikasi melalui kebiasaan sehari-hari seperti olahraga, asupan nutrisi dan penggunaan alkohol. Namun seiring perkembangan dunia medis, gaya hidup tidak dinilai dari hal tersebut saja namun mengarah pada kesehatan fisik dan juga mental yang akhirnya muncul teori mengenai wellness. Terdapat pernyataan dari Harper (2004) mengatakan bahwa *wellness* memiliki keseimbangan pada tubuh, pikiran dan spiritual. Untuk mempertahankan kesehatan tubuh yang baik maka seluruh dimensi *wellness* harus terpenuhi dan dalam kondisi yang seimbang. Konsep wellness ini akan terbentuk berdasarkan kesadaran dalam diri seseorang dengan menunjukkan perilaku atau kebiasaan yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari, seperti adanya perbedaan rutinitas bekerja dan bersosialisasi. Konsep ini menjadi penting karena dapat menggambarkan tingkat kesehatan seseorang dengan melihat dari gaya hidupnya (Lyons dan Langile, 2000).

#### 2.4 Indikator *Wellness*

*Wellness* merupakan kebiasaan yang dilakukan seseorang dalam jangka waktu yang panjang dan telah memberikan dampak positif dalam diri seseorang. Hal-hal tersebut meliputi perkembangan fisik, sosial, intelektual, rohani, emosional dan pekerjaan. Terdapat indikator untuk menilai wellness yang dikembangkan oleh Dr. Bill Hettler yang merupakan salah satu pendiri Institut Kesehatan Nasional (lihat gambar 2.6), indikator tersebut terbagi menjadi enam dimensi kesehatan yang terdiri dari:



Gambar 2.1 6 Dimensi Wellness  
(Sumber: Google, 2022)

## 1. *Occupational/* Pekerjaan

Dalam dimensi ini menilai mengenai kepuasan dan hal yang dapat memperkaya dirinya melalui pekerjaan, juga termasuk dalam memberikan kontribusi ketrampilan dan kemampuan yang dimiliki. Pekerjaan atau *occupational* dijadikan sebagai dasar pikiran bahwa dengan adanya perkembangan dalam pekerjaan dapat berkaitan dengan sikap seseorang. Pada dimensi ini, pekerjaan juga dapat menyumbangkan bakat, ketrampilan dan pemberian dalam bentuk apapun yang dapat menjadikan seseorang menjadi pribadi yang bermanfaat bagi sekitarnya. Maka pemilihan profesi yang benar, akan membentuk kepuasan dalam bekerja, dan kinerja seseorang. Untuk mencapai hal tersebut, adapun prinsip-prinsip dalam mencari pekerjaan yang sehat atau wellness seperti memilih karir yang sesuai dengan kemampuan, bakat, minat dan keyakinan yang dapat menguntungkan.

## 2. *Physical/* Fisik

Dimensi fisik ini mengenali pada kebutuhan yang teratur pada aktivitas fisik. Perkembangan fisik dapat mendorong seseorang untuk mempelajari mengenai asupan dan nutrisi yang dikonsumsi. Dimensi ini juga berhubungan erat dengan kesehatan seseorang yang dapat dioptimalkan melalui kombinasi olahraga yang teratur dan makanan yang sehat. Dalam penerapannya, seseorang akan berusaha untuk melakukan kegiatan fisik, fleksibilitas dan daya tahan tubuh juga. Selain itu seseorang harus dapat bertanggungjawabkan terhadap dirinya dan segala jenis kesehatan agar dapat mengetahui kapan memerlukan perhatian dari medis dengan memperhatikan tanda-tanda dan peringatan yang dilakukan oleh tubuh. Dimensi fisik ini bermanfaat yang mengarah pada psikologis, tentang cara mengontrol diri dalam beberapa keadaan. Untuk mencapai fisik yang wellness dapat mengkonsumsi makanan dan minuman yang meningkatkan kesehatan yang baik dan melakukan kegiatan fisik secara teratur.

### 3. *Social/ Sosial*

Pada dimensi ini, seseorang akan didorong untuk berkontribusi dalam lingkungan masyarakat. Dimensi sosial ini menekankan ketergantungan orang lain dengan alam dan kehidupan disekitarnya. Dalam perjalanan memahami wellness seseorang akan mulai sadar akan pentingnya kehadirannya dalam lingkungan masyarakat serta dampak yang diberikan kepada masyarakat lain. Selain itu seseorang akan lebih aktif untuk mengambil bagian untuk membantu mendorong pada hidup yang lebih sehat, dapat dimulai dari komunikasi dengan kerabat dekat untuk saling mendorong melakukan pola hidup sehat. Maka seseorang akan aktif untuk melestarikan keindahan dan keseimbangan alam seiringan dengan dimensi sosial ini bekerja saling bersinggungan untuk membentuk hubungan pribadi dan ikatan dengan orang lain agar menciptakan komunitas yang baik. Dalam mencapai dimensi ini dapat menerapkan prinsip-prinsip seperti berkontribusi pada kesejahteraan masyarakat daripada memikirkan keinginan diri sendiri, namun memikirkan orang lain sebelum bertindak agar tidak merugikan orang lain dan memiliki hidup yang selaras dengan orang lain dan lingkungan agar tidak timbul konflik dalam lingkungan.

### 4. *Intellectual/ Intelektual*

Dimensi ini membahas mengenai kreativitas seseorang, dalam aktivitas kesehariannya yang berpengaruh pada mental. Orang yang memperluas pengetahuan dan keterampilannya dapat membentuk potensi dalam dirinya agar dapat membagikannya dengan orang lain. Dalam praktiknya dimensi ini berkaitan dengan pemecahan masalah, kreativitas dan pembelajaran dalam kehidupan kesehariannya. Seseorang akan cenderung menghabiskan waktu untuk membaca buku, surat kabar, mengikuti berita tentang isu dan ide terkini, hal-hal tersebut dapat mengembangkan dimensi intelektual yang dimiliki seseorang. Dalam proses pengembangannya, seseorang akan secara aktif berusaha untuk memperluas dan mencari ilmu dengan usaha kreatif. Untuk mencapai dimensi ini,

seseorang dapat mengikuti prinsip-prinsip untuk meregangkan dan menantang pikiran dengan pengajaran yang berkaitan dengan kreatifitas dan intelektual agar tidak mudah puas diri. Juga mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi dengan memilih tindakan yang tepat berdasarkan informasi dan keadaan.

#### 5. *Spiritual/ Rohani*

Dimensi ini mengaitkan pada makna dan keberadaan manusia, yang termasuk dalam pengembangan dari pemahaman manusia mengenai kehidupan dalam semesta. Dalam pencarian ini akan ditandai dengan keharmonisan yang damai antara perasaan dan emosi dengan sesama. Hidup seseorang tiap harinya pasti akan mengeluarkan banyak ekspresi, keresahan, perasaan, kebagiaan, kekecewaan dan perasaan lainnya. Dimensi ini hadir dan akan mendorong seseorang untuk memiliki pegangan dalam hidup yang dapat membentuk tindakan konsisten dengan menerapkan keyakinan yang dianut. Prinsip-prinsip yang dapat dilakukan seperti merenungkan makna hidup diri sendiri, lebih toleran terhadap keyakinan lain dan menjalani setiap hari secara konsisten pada nilai-nilai hidup berdasarkan keyakinan.

#### 6. *Emotional/ Emosional*

Emosi seseorang akan dilakukan secara sadar dan biasanya muncul dari tindakan orang lain. Kesehatan emosional menggambarkan sejauh mana seseorang merasa puas, positif dan antusias dalam kehidupan kesehariannya. Hal-hal tersebut juga termasuk pada cara pandang seseorang dalam menilai dan mengatasi permasalahan dengan efektif. Seseorang yang dapat mengontrol emosionalnya akan memiliki hubungan positif dengan orang lain. Sebelum mencapai tahap tersebut, seseorang harus dapat menerima dan memahami perasaan dalam diri sendiri agar dapat memberikan dampak yang baik bagi orang lain. kesehatan emosional ini dapat mengekspresikan perasaan secara bebas dan mengelola perasaan secara efektif agar dapat memutuskan pilihan berdasarkan perasaan, pikiran

dan perilaku. Sebagai makhluk sosial, akan memerlukan bantuan orang lain, bila memiliki kesehatan emosional yang baik seseorang akan lebih menghargai dukungan dan bantuan dari orang lain. Prinsip-prinsip yang dapat diterapkan berupa menyadari dan menerima perasaan diri sendiri, lebih optimis dalam melakukan pendekatan daripada menjadi seseorang yang pesimis.

## **2.5 Wellness Center**

*Wellness Center* merupakan istilah yang digunakan pada program yang bertujuan untuk meningkatkan kesehatan jasmani maupun rohani, dengan kata lain merupakan tempat dimana para profesional kesehatan mental, ahli gizi, dan pelatih kebugaran menyediakan layanan untuk kesehatan tubuh dan pikiran. Umumnya *wellness center* tidak memiliki karakteristik khusus, karena menurut Kurniasih (2009) merupakan perusahaan dengan basis kegiatan hiburan dan rekreasi dengan prosedur hukum pada umumnya.

## **2.6 Faktor yang Mempengaruhi Wellness**

Dalam kehidupan, gaya hidup merupakan hasil dari kombinasi beberapa pilihan, kesempatan dan sumber daya. Secara umum gaya hidup dapat dideskripsikan sebagai kebiasaan hidup seseorang dalam tiga dimensi yang saling berhubungan (Lyons dan Langile, 2000) yaitu:

### **1. Individu**

Gaya hidup dapat mempengaruhi individu antara lain tingkat pendidikan, kemampuan finansial, dan keterampilan hidup. Bagi orang yang memiliki tingkat pendapatan dan pendidikan yang tinggi, mereka memiliki kesempatan untuk memilih gaya hidup yang lebih banyak dibanding dengan orang dengan tingkat pendapatan dan pendidikan yang lebih rendah, meskipun tidak berarti bahwa orang dengan tingkat pendapatan dan pendidikan tinggi memiliki gaya hidup yang lebih sehat namun ada kecenderungan mengarah ke arah tersebut. Keterampilan hidup adalah kemampuan efektif seseorang untuk mengerjakan kebiasaan adaptif

dan kebiasaan positif dalam memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari. Selain itu keterampilan hidup juga mencakup kemampuan mengambil keputusan, menyelesaikan masalah, kemampuan menolong, membela diri sendiri, dan kemampuan untuk berkomunikasi

## 2. Lingkungan sosial

Lingkungan sosial ini dipengaruhi oleh keluarga, kelompok, komunitas dan lingkungan kerja. Kebiasaan manusia yang terlihat, untuk beberapa kasus besar dipengaruhi oleh budaya dan nilai yang diberikan oleh lingkungan sosialnya. Norma sosial dan standar perilaku yang berlaku di lingkungan sosial mempersempit pilihan personal.

## 3. Hubungan antara individu dengan lingkungan sosial

Hubungan ini, merupakan hubungan interpenden, dimana gaya hidup individu dapat memperkuat maupun melemahkan lingkungan sosialnya sementara itu gaya hidup lingkungan sosial dan anggotanya tidak dapat dipisahkan. Hal penting lain yang harus diperhatikan dalam pendefinisian gaya hidup adalah fase kehidupan dan persepsi individu terhadap gaya hidup mungkin berubah sesuai fase kehidupannya. Persepsi terhadap resiko juga berhubungan dengan fase kehidupan sebagai contoh pada dewasa muda yang sering mendapat kesan bahwa pengambilan resiko adalah hal yang tidak sehat sehingga menimbulkan banyak pertanyaan dalam diri dewasa muda. Sementara untuk mengerti mengenai pentingnya pengambilan resiko sendiri merupakan sebuah proses pembelajaran yang akan dilalui menuju tahap kedewasaan.

### **2.7 Wisata Kesehatan**

Merupakan kegiatan yang dilakukan oleh kelompok atau perorangan dengan tujuan untuk mendapatkan pelayanan kesehatan. Wisata kesehatan pada penelitian ini didefinisikan sebagai pariwisata yang memiliki konsep dan berfokus pada kesehatan fisik, meningkatkan kesehatan mental, spiritual dan pengembangan

pribadi individu dengan tujuan membentuk wellness agar individu dapat memenuhi fungsi dan kebutuhannya dalam lingkungan masyarakat. Serta wisata kesehatan menurut Godrich (1987) merupakan upaya untuk menyediakan destinasi wisata yang bertujuan untuk menarik pengunjung dengan memberikan layanan atau fasilitas yang dapat mendukung kesehatan penggunanya. Berdasarkan Peeters (2017) wisata kesehatan memiliki tiga komponen yang meliputi:

1. Wisata Medis: merupakan wisata yang dilakukan individu atau kelompok untuk mendapatkan pelayanan medis.
2. Wisata Kebugaran: merupakan wisata yang memiliki tujuan untuk mendapatkan atau menjaga kesehatan pada tubuh.
3. Wisata Spa: merupakan wisata yang memiliki tujuan untuk mendapat keadaan rileks pada tubuh.

## **2.8 Pengertian Citra Objek Wisata**

Citra objek wisata dapat menentukan peran utama dalam keberhasilan suatu daerah yang memiliki tujuan wisata, hal ini disebabkan karena citra objek wisata dapat memberikan efek multidimensi bagi wisatawan maupun masyarakat lokal. Berli dan Martin (2004) berpendapat mengenai persepsi citra objek wisata dapat mempengaruhi kepuasan saat mengunjungi lokasi di waktu yang akan datang, yang ditentukan pada kemampuan objek wisata untuk memberikan pengalaman positif yang diperoleh selama berwisata. Dalam pariwisata, pembangunan citra objek wisata adanya gabungan antara informasi dan persepsi objek wisata seperti keadaan alam, kegiatan masyarakat atau budaya yang terkait. Persepsi ini akan muncul dengan sendirinya atau dari orang lain. Objek wisata merupakan suatu bentuk atau fasilitas yang ada pada tujuan wisata dengan tujuan untuk menarik pengunjung agar datang mengunjungi ke suatu lokasi. Ridwan (2012:5) memberikan pendapat mengenai objek wisata yang diartikan dengan segala sesuatu yang memiliki nilai, keindahan dan keunikan yang memanfaatkan keanekaragaman hasil alam maupun hasil buatan manusia dapat dijadikan sasaran bagi wisatawan. Segala sesuatu yang mencakup objek wisata dan daya tarik serta program yang mendukung hal tersebut merupakan definisi dari pariwisata. Komponen utama dalam terbentuknya citra



objek wisata menurut Sunaryo (2013) adalah atraksi, amenitas, aksesibilitas, infrastruktur pendukung, dan kelembagaan. Sedangkan Buhalis membentuk komponen yang disebut dengan 5A yang terdiri dari *attractions, accessibility, amenities, activities, dan ancillary services*. Lalu Middleton (2010) juga membentuk komponen pariwisata yang dapat menentukan bentuk citra objek wisata yang disebut dengan 3A yaitu *accessibilities, amenities, dan atractions*.

Tabel 2.1 Komponen Citra Objek Wisata

referensi	komponen
1 Sunaryo (2013)	atraksi amenias aksesibilitas infrastruktur pendukung kelembagaan
2 Buhalis (2000)	attractions accessibility amenities activities ancillary services
3 Middleton (2010)	attractions accessibility amenities

(Sumber: Diagram Penulis, 2022)

Berdasarkan tabel diatas, terdapat perbedaan komponen pembentuk citra objek wisata, dalam penelitian ini penulis menggunakan 3A dari hasil identifikasi yang terdiri dari *accessibilities, amenities dan atractions*. Hal ini ditentukan berdasarkan definisi dari masing-masing komponen yang dimana 3A telah mencakup komponen yang telah ada di 5A dengan kata lain, 5A memperjelas dan mempertegas komponen yang ada. Ketiga komponen tersebut dapat digunakan sebagai acuan bagi objek wisata untuk membentuk citra objek wisata yang dijelaskan sebagai berikut:

### 1. Aksesibilitas/ accessibilities

Elemen yang berhubungan dengan biaya, kelancaran, dan kenyamanan pengunjung yang mempengaruhi kemudahan untuk mencapai tujuan wisata seperti jalan, jalur kereta, jangkauan menuju transportasi umum, kecepatan dan ukuran jalan.

### 2. Amenitas/ facilities

- Memiliki unsur yang memungkinkan pengunjung untuk menghabiskan waktu lebih lama dalam suatu objek wisata seperti
- Transportasi, penyewaan sepeda atau bus untuk mencapai tujuan.
- Aktivitas, sarana edukasi budaya, atau tempat pelatihan lainnya.
- Retail, toko buah tangan, tempat peminjaman/ penitipan barang, agen perjalanan.
- Akomodasi, hotel, villa, guesthouse yang dapat dijadikan sebagai tempat penginapan pengunjung.
- Restaurant, tempat makan lokal maupun cepat saji.
- Fasilitas dan pelayanan penunjang kebutuhan seperti salon, informasi.

### 3. Atraksi/ attraction

- Elemen wisata yang secara luas menentukan pilihan konsumen seperti:
- Alam yang meliputi keadaan alam, bentuk geografis, danau dan sumber daya alam lainnya.
- Buatan yang meliputi bangunan arsitektural, monumen, bangunan bersejarah, toko buah tangan, promenade.
- Wisata budaya yang meliputi legenda, festival, museum, pertunjukan khusus daerah
- Wisata sosial yang meliputi kegiatan, kebiasaan, bahasa, atau kehidupan dengan penduduk lokal.

## 2.9 Teori Aksesibilitas

### 2.9.1 Konsep Aksesibilitas

Aksesibilitas merupakan aspek penting dengan tujuan untuk mendukung perkembangan objek wisata, tanpa adanya jaringan transportasi, sebuah objek wisata tidak akan mendapat pengunjung. (Suwanto, 2000: 56). Sebuah perjalanan wisata harus memiliki aksesibilitas agar pengunjung dapat dengan mudah mencapai tujuan wisata, oleh karena ini Soekadijo (2003: 107) memaparkan kebutuhan akses yang harus dipenuhi oleh sebuah objek wisata yaitu:

- a. **Akses kondisi jalan**, merupakan kondisi jalan yang memiliki hubungan dengan transportasi umum agar memudahkan pengunjung meraih tujuannya, dan merupakan syarat yang penting untuk menunjang objek wisata.
- b. **Akses informasi**, berhubungan erat dengan publikasi yang dilakukan oleh pengelola agar calon pengunjung mengetahui lokasi dan fasilitas yang ditawarkan oleh sebuah objek wisata.
- c. **Batasan akhir perjalanan**, objek wisata harus memiliki tempat pemberhentian atau tempat parkir agar pengunjung dapat dengan mudah mengakses objek wisata.

### 2.9.2 Indikator Aksesibilitas

Aksesibilitas memberikan kemudahan dalam bergerak menggunakan dan mengakses gedung dengan memperhatikan kelancaran dan kelayakan yang berkaitan dengan sirkulasi (Lubis: 2008). Setiap negara memiliki ketentuan dan syarat dalam menciptakan aksesibilitas yang nyaman, menurut Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Perumahan Rakyat No. 30/PRT/M/2014 mengenai syarat aksesibilitas di Indonesia, harus memenuhi 4 unsur berikut:

- a. **Keselamatan**, setiap bangunan yang berada dalam lingkungan terbangun, harus memperhatikan keselamatan bagi semua orang.

- b. **Kemudahan**, setiap orang dapat dengan mudah mengakses seluruh area yang bersifat umum dalam suatu lingkungan.
- c. **Kegunaan**, setiap orang dapat mempergunakan fasilitas yang bersifat umum dalam suatu lingkungan.
- d. **Kemandirian**, setiap orang dapat mencapai semua tempat yang bersifat umum tanpa menggunakan bantuan orang lain.

Prinsip-prinsip yang harus digunakan dalam melakukan perencanaan aksesibilitas di Indonesia menurut Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Perumahan Rakyat No.14/PRT/M/2017 sebagai berikut:

- a. Dapat digunakan oleh setiap orang, desain dapat dimanfaatkan oleh setiap orang, serta dapat dimanfaatkan secara berkala.
- b. Fleksibel dalam penggunaannya, desain dapat mengakomodasi kegiatan setiap orang dan tidak membedakan kemampuannya.
- c. Sederhana dan mudah digunakan, desain dapat dengan mudah dimengerti oleh setiap orang.
- d. Informasi yang memadai, desain dilengkapi dengan adanya informasi pendukung untuk menginformasikan suatu tempat/ benda.

Tabel 2.2 Indikator Aksesibilitas

referensi	komponen	kesimpulan
1 PERMEN PUPR No. 30/PRT/M/2014	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Keselamatan</li> <li>- Kemudahan</li> <li>- Kegunaan</li> <li>- kemandirian</li> </ul>	Setiap jalur yang dibentuk harus memperhatikan komponen keselamatan, kemudahan, kegunaan dan kemandirian.
2 PERMEN PUPR No. 14/PRT/M/2017	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kegunaan</li> <li>- Fleksibel</li> <li>- Kemudahan</li> <li>- Informasi</li> </ul>	

(Sumber: Diagram Penulis, 2022)

### 2.9.3 Standar Jalur Pedestrian Dalam Evaluasi Objek Wisata

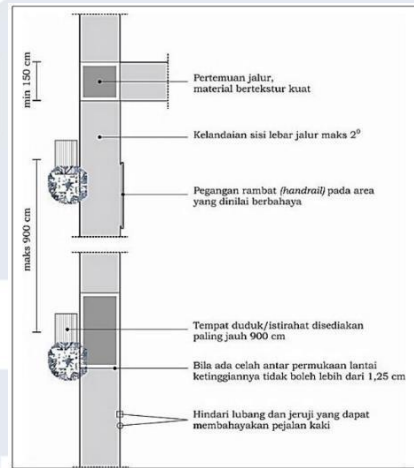
Kegiatan berjalan kaki dapat digunakan sebagai alat untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar dengan mengamati objek secara

detail dan merasakan langsung lingkungan sekitarnya (John Fruin, 2007). Dalam pembentukan jalur pedestrian diperlukan elemen-elemen untuk mendukung jalur pedestrian yang terbagi menjadi 2 yaitu material dan elemen pendukung.

Berdasarkan data Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Perumahan Rakyat No. 30/PRT/M/2014 dibutuhkan lebar minimal 1.6m untuk membuat sirkulasi pada luar ruangan, lebar ini diluar dari jalur sepeda yang memiliki minimal lebar 1.2m. Selain itu sepanjang jalur pedestrian tidak terdapat pepohonan, drainase atau benda-benda yang menghalangi pedestrian dalam menggunakan jalur, material yang digunakan juga harus bertekstur kuat agar nyaman digunakan dan tidak mudah rusak. Dalam pembentukan jalur untuk pedestrian diperlukan adanya beberapa elemen yang mendukung agar jalur pedestrian nyaman untuk digunakan seperti adanya tempat duduk dengan jarak 10m disepanjang jalur pedestrian, tempat duduk ini diperuntukan bagi kaum difabel yang ingin beristirahat, dengan menggunakan material yang memiliki durabilitas tinggi seperti beton cetak agar tidak mudah rusak karena peletakannya diruang terbuka. Elemen lain seperti tempat sampah juga diperlukan dalam jarak 20 m agar pengunjung tidak membuang sampah sembarangan dan jalur pedestrian bebas dari sampah sehingga dapat nyaman digunakan oleh pengguna jalur. Selanjutnya lampu penerangan diletakkan diluar jalur pedestrian agar tidak mengganggu dengan jarak 10 m yang memiliki tinggi maksimal 4 m agar dapat menerangi jalur pedestrian dan menciptakan rasa aman dan nyaman saat menggunakan jalur pedestrian. (Gambar 2.1) merupakan prinsip perencanaan jalur pedestrian yang dikembangkan oleh Permen PUPR tahun

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

2014 yang membahas mengenai elemen-elemen untuk membentuk jalur pedestrian yang nyaman.



Gambar 2.2 Prinsip Perencanaan Jalur Pedestrian

(Sumber: Permen PUPR, 2014)

#### 2.9.4 Karakteristik Pedestrian Dalam Evaluasi Objek Wisata

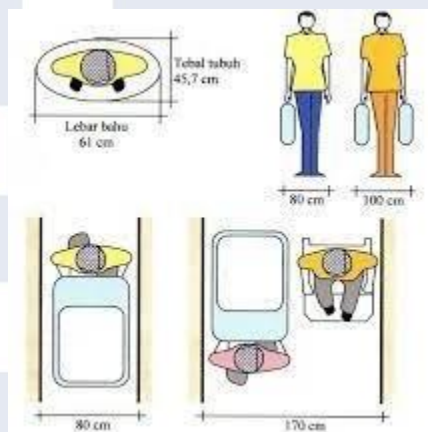
Jalur pedestrian berfungsi sebagai fasilitas bagi pejalan kaki dan juga sebagai media bagi masyarakat untuk melakukan interaksi sosial. Kenyamanan pengguna jalur pedestrian dapat diukur dengan adanya fasilitas yang mendukung kegiatan berjalan. Menurut Permen PUPR No. 3 Tahun 2014 karakteristik jalur pedestrian sebagai berikut:

##### 1. Kebutuhan pengguna jalur pedestrian

- Terbentuknya rasa aman saat menggunakan jalur pedestrian seperti munculnya ancaman kriminal, atau bahaya ancaman fisik lainnya
- Adanya rasa nyaman saat pedestrian menggunakan jalur, pejalan kaki cenderung dapat merasakan kenyamanan saat lingkungannya menarik, terpelihara dan adanya aktivitas disekitarnya.
- Kemudahan akses bagi segala usia, jalur pedestrian yang baik dapat digunakan oleh semua usia tidak memandang kondisi fisik.

## 2. Dimensi pengguna jalur pedestrian

Ukuran jalur pedestrian dipengaruhi dari lebar bahu manusia yaitu sekitar 60cm maka, berdasarkan (Neufert, 1980) (Gambar 2.2) dibutuhkan setidaknya 80-170cm hingga manusia dapat menggunakan jalur pedestrian dengan nyaman.



Gambar 2.3 Ukuran Tubuh Pedestrian

(Sumber: Neufert, 1980)

## 2.10 Teori Amenitas

### 2.10.1 Konsep Amenitas

Amenitas atau fasilitas fisik meliputi sarana yang dibentuk oleh pengelola, untuk mencapai kenyamanan pengunjung saat beraktivitas pada objek wisata (Spillane, 2000: 23). Sebuah objek wisata yang memiliki fasilitas yang baik akan membentuk keadaan dimana pengunjung yang berwisata dapat menikmati kegiatannya dalam periode yang lama dan hal ini juga dapat mempermudah pengunjung saat berada di objek wisata. Menurut Yoeti (2005: 82) sarana yang dapat menunjang objek wisata dan membuat pengunjung menghabiskan waktu lebih lama meliputi:

- e. Main tourism superstructure: yang memiliki fungsi untuk memberikan pelayanan pada pengunjung
- f. Public infrastructure: hal ini dikaitkan pada fasilitas transportasi, kondisi jalan, ketersediaan air.

- g. Supporting tourism superstructure: merupakan fasilitas yang dapat dimanfaatkan oleh wisatawan luar kota maupun luar negeri untuk menggunakan uangnya di objek wisata.
- h. Supplementing tourism superstructure: sarana berupa kegiatan yang dapat dilakukan oleh pengunjung dengan memanfaatkan objek wisata
- i. Receptive tourist plan: sarana yang diberikan pengelola untuk menyediakan tour guide atau travel agent.
- j. Residential tourist plan: berupa pelayanan untuk menyediakan pangan dan papan bagi pengunjung.

#### **2.10.2 Indikator Amenitas**

Adapun indikator amenitas yang terdiri dari fasilitas tempat menginap, fasilitas makanan atau minuman dan fasilitas penunjang seperti tempat ibadah, toko souvenir, dan toilet yang dapat digunakan untuk menunjang kenyamanan pengunjung (Yoeti, 2008). Tempat menginap merupakan fasilitas yang paling penting saat berkunjung ke objek wisata, juga sebagai salah satu sektor yang menjadi pengeluaran terbesar selama berwisata. Tempat makan dan minum juga didefinisikan sebagai salah satu destinasi yang turut meramaikan objek wisata dengan menciptakan suasana yang menyenangkan (Page, 2019). Amenitas memiliki komponen yang terdiri dari fasilitas penginapan, makanan dan minuman, elemen penunjang dan elemen infrastruktur (Mill, 2009). Hal lain yang harus dipertimbangkan juga antara lain kebersihan dan kenyamanan untuk meningkatkan citra objek wisata. Berdasarkan teori di atas, indikator amenitas dapat dilihat pada (tabel 2.3)

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Tabel 2.3 Indikator Amenitas

referensi	komponen	kesimpulan
1 Yoeti (2008)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- tempat menginap</li> <li>- tempat makan</li> <li>- air bersih</li> <li>- rekreasi</li> <li>- retail outlet</li> </ul>	
2 Page (2019)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- tempat menginap</li> <li>- makanan dan minuman</li> <li>- elemen penunjang</li> <li>- elemen infrastruktur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- tempat menginap</li> <li>- makanan dan minuman</li> <li>- fasilitas penunjang</li> </ul>
3 Mill (2009)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- tempat menginap</li> <li>- tempat makan</li> <li>- rekreasi</li> </ul>	

(Sumber: Diagram Penulis, 2022)

Berdasarkan Tabel 2.3, dapat disimpulkan bahwa untuk menciptakan amenitas yang baik pada objek wisata harus memiliki fasilitas tempat menginap, tempat makan dan minuman, serta adanya fasilitas penunjang yang meliputi tempat rekreasi, tempat ibadah hingga retail buah tangan.

#### 2.10.1.1 Komponen Tempat Menginap Dalam Objek Wisata

Menurut Mill (2009) tempat penginapan merupakan fasilitas yang berpengaruh dalam perkembangan objek wisata karena tempat penginapan merupakan sektor pengeluaran terbesar selama melakukan destinasi wisata. Sebuah tempat penginapan harus memenuhi 3 hal yaitu jaraknya yang dekat dengan objek wisata agar aksesibilitas lebih mudah, lalu adanya fasilitas pendukung seperti tempat olahraga dan penginapan harus memberikan pelayanan yang baik agar pengunjung lebih merasa nyaman saat melakukan destinasi wisata (Page, 2019).

#### 2.10.1.2 Komponen Tempat Makan Dan Minum Dalam Objek Wisata

Selain tempat penginapan yang menjadi sektor penunjang objek wisata, tempat makan dan minum juga didefinisikan sebagai sektor penting yang dapat menciptakan suasana juga peluang belanja yang baik (Page, 2019). Komponen ini juga dapat menjadi destinasi utama dalam suatu objek wisata seperti menyediakan makanan lokal untuk meningkatkan pengalaman dalam berwisata. Hal-hal yang perlu dipertimbangkan saat membentuk tempat makan dan minum adalah

kebersihan dan kenyamanan untuk mendorong pengunjung dapat menikmati suasana, jenis makanan dan minuman yang ditawarkan semakin banyak ragam jenis yang ditawarkan akan meningkatkan minat pengunjung untuk datang ke objek wisata dan lokasi yang strategis.

#### **2.10.1.3 Komponen Penunjang Dalam Objek Wisata**

Adapun komponen penunjang yang meliputi tempat ibadah, retail, dan tempat rekreasi. Menurut Yale (1997) suatu objek wisata dikatakan berhasil bila ada fasilitas penunjang yang meliputi jarak fasilitas dengan objek wisata, lalu adanya toilet, tempat sampah, toko buah tangan dan tempat untuk beribadah. Sehingga dalam komponen penunjang harus memenuhi aspek-aspek seperti kebersihan dan kenyamanan, juga kelengkapan fasilitas penunjang dalam melayanipengunjung.

### **2.11 Teori Atraksi**

Objek wisata yang memiliki peran atraksi didalamnya dapat dijadikan daya tarik untuk mengundang pengunjung ke lokasi objek wisata (Roger dan Slinn, 1998: 12). Soekadijo (2003: 61) menegaskan bahwa untuk mendatangkan pengunjung ke tempat atraksi juga mendorong pengunjung menghabiskan waktu lebih lama dengan memberikan kepuasan pada pengunjung, sebuah objek wisata harus memiliki atraksi sebagai daya tarik. Hal tersebut dapat dipenuhi dengan adanya kegiatan dan objek dalam kondisi yang baik seperti kondisi atraksi wisata harus dapat membuat pengunjung menghabiskan waktu lebih lama dan harus memenuhi kebutuhan seperti mobilitas, transportasi dan pemasaran.

Menurut Suwanto (2000: 18) atraksi memiliki dua persepsi yaitu atraksi yang berhubungan dengan alam dan atraksi yang dirancang oleh manusia. Atraksi alam merupakan hasil pemanfaatan keindahan alam untuk dijadikan sebagai daya tarik wisata yang meliputi panorama, keberagaman flora dan fauna maupun sumber dari alam yang dimanfaatkan sebagai objek wisata. Sedangkan atraksi buatan

merupakan atraksi yang dirancang untuk menjadi daya tarik wisata seperti candi, monumen, budaya dan lain-lain.

Suatu daya tarik wisata dapat menarik untuk dikunjungi oleh wisatawan ketika memenuhi syarat-syarat untuk pengembangan daerah, menurut Maryani (1991:11) syarat-syarat tersebut adalah:

- a. What to see, ditempat tersebut harus ada objek dan atraksi wisata yang berbeda dengan yang dimiliki daerah lain. dengan kata lain daerah tersebut harus memiliki daya tarik khusus dan atraksi budaya yang dapat dijadikan sebagai atraksi bagi wisatawan.
- b. What to do, harus menyediakan fasilitas rekreasi yang dapat membuat wisatawan meluangkan waktu lebih lama
- c. What to buy, tempat tujuan wisata harus tersedia fasilitas untuk berbelanja terutama barang souvenir dan kerajinan tangan sebagai buah tangan.
- d. What to arrived, termasuk dalam aksesibilitas, bagaimana kita mengunjungi daya tarik wisata tersebut
- e. What to stay, bagaimana membuat pengunjung untuk menghabiskan waktu di objek wisata, maka diperlukan adanya tempat penginapan dan tempat atraksi yang menarik.

Untuk meningkatkan daya tarik suatu objek wisata, Yoeti (2009) membentuk syarat yang harus dipenuhi oleh objek wisata untuk meningkatkan daya tariknya yaitu:

- a. Something to see, sebuah objek wisata harus memiliki objek atau atraksi yang menarik pengunjung untuk datang.
- b. Something to do, cara pengelola menyediakan fasilitas bagi pengunjung
- c. Something to buy, berhubungan dengan transaksi jual beli, agar pengunjung dapat membawa pulang buah tangan.

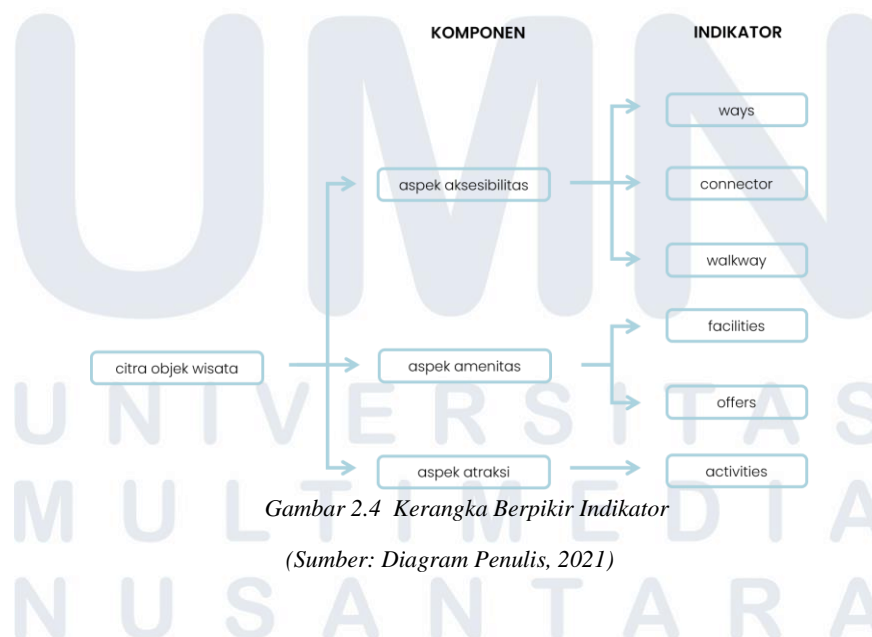
Tabel 2.4 Indikator Atraksi

referensi	komponen	kesimpulan
1 Maryani (1991)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- What to see</li> <li>- What to do</li> <li>- What to buy</li> <li>- What to arrived</li> <li>- What to stay</li> </ul>	Sebuah objek wisata harus bisa menciptakan atraksi yang dapat menjadi wadah kegiatan bagi pengunjung.
2 Yoeti (2009)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Something to see</li> <li>- Something to do</li> <li>- Something to buy</li> </ul>	

(Sumber: Diagram Penulis, 2022)

### 2.12 Indikator Komponen Citra Objek Wisata

Komponen pembentuk citra objek wisata pada penelitian ini yaitu aksesibilitas, amenitas dan atraksi yang kemudian diperdalam berdasarkan definisi dan fungsi. Indikator ini muncul berdsarkan 3 teori besar yang telah penulis jabarkan diatas, hal ini dilakukan agar penulis lebih mudah untuk menganalisis berdsarkan kategori. Berikut adalah kerangka berpikir untuk menciptakan indikator ini:



Gambar 2.4 Kerangka Berpikir Indikator

(Sumber: Diagram Penulis, 2021)