

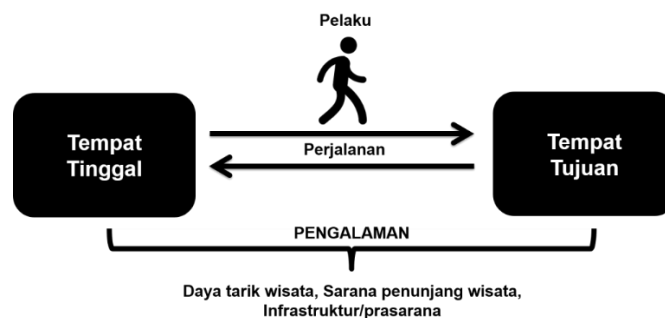
BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Umum Proyek

2.1.1 Pengertian Pariwisata

Pariwisata merupakan salah satu sektor strategis yang berperan besar dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat dan pembangunan daerah. Secara umum, pariwisata dapat dipahami sebagai suatu aktivitas perjalanan yang dilakukan oleh individu maupun kelompok ke luar dari tempat tinggalnya untuk sementara waktu, dengan tujuan utama mendapatkan pengalaman baru, kesenangan, hiburan, pendidikan, atau kepuasan tertentu. Kegiatan ini biasanya tidak terkait dengan pekerjaan yang menghasilkan upah di daerah tujuan, melainkan lebih kepada pemenuhan kebutuhan rekreasi dan pengalaman personal.



Gambar 2. 1 Sistem Perjalanan Wisata dan Pembentukan Pengalaman

Sumber : Nurdin Hidayah (2021)

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisataan, pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata yang didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah, dan pemerintah daerah (JDIH Kominfo, 2009). Definisi ini memperlihatkan bahwa pariwisata bukan hanya sebatas aktivitas perjalanan, melainkan mencakup sistem yang kompleks dan terintegrasi. Pariwisata melibatkan interaksi antara wisatawan, masyarakat lokal, serta penyedia layanan yang membentuk ekosistem sosial-ekonomi tertentu.

Selain pengertian dalam regulasi, para ahli juga memberikan perspektif yang lebih luas. Menurut Cooper et al. (2008) dalam bukunya *Tourism: Principles and Practice*, pariwisata

adalah serangkaian proses, aktivitas, dan hasil dari hubungan antara wisatawan, pemasok pariwisata, pemerintah, masyarakat setempat, dan lingkungan yang terjadi akibat perjalanan dan kunjungan seseorang di luar lingkungannya untuk jangka waktu sementara. Definisi ini menunjukkan bahwa pariwisata memiliki cakupan yang komprehensif dan melibatkan berbagai bidang kajian, mencakup aspek ekonomi, sosial, budaya, hingga lingkungan.

Pariwisata dapat dipandang sebagai suatu sistem yang terdiri dari empat komponen utama, yaitu atraksi, aksesibilitas, amenitas, dan kelembagaan (sering disebut dengan 4A). Keberhasilan suatu destinasi wisata sangat dipengaruhi oleh bagaimana keempat aspek tersebut saling mendukung. Misalnya, sebuah pantai dengan daya tarik alami yang indah (atraksi) tidak akan optimal jika tidak diimbangi dengan akses jalan yang memadai (aksesibilitas), fasilitas yang nyaman (amenitas), dan tata kelola yang baik (ancillary/kelembagaan).



Gambar 2. 2 Komponen 4A dalam Pariwisata

Sumber : Facrureza (2020)

Dengan demikian, pariwisata dapat dipahami tidak semata sebagai aktivitas perjalanan rekreatif, melainkan sebagai suatu sistem yang kompleks dan terintegrasi, yang melibatkan berbagai aktor serta memiliki implikasi luas terhadap pembangunan wilayah. Pemahaman yang komprehensif terhadap karakteristik, kebutuhan wisatawan, serta hubungan antara atraksi, fasilitas, aksesibilitas, dan tata kelola menjadi landasan penting dalam proses perancangan fasilitas pariwisata.

2.1.2 Jenis-Jenis Pariwisata

Menurut Sudaryana dan Octavia (2015), pariwisata berdasarkan jenisnya dapat diklasifikasikan ke dalam dua kelompok utama, yaitu wisata alam dan wisata sosial budaya.

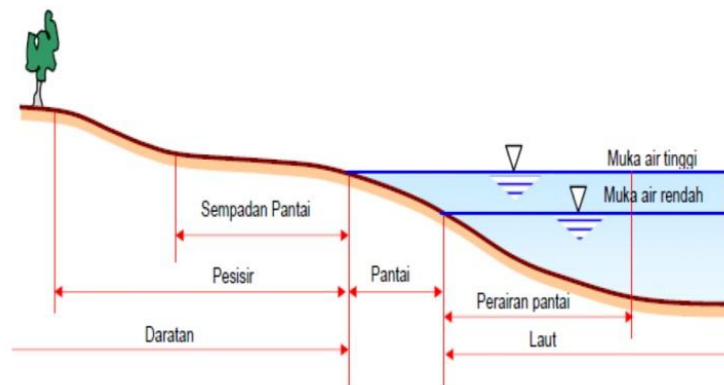
1. Wisata Alam, meliputi berbagai bentuk kegiatan yang memanfaatkan potensi lingkungan alami sebagai daya tarik utama, antara lain:
 - a. Wisata Pantai (*Marine Tourism*), yaitu kegiatan wisata yang dilakukan di kawasan pesisir dengan aktivitas seperti berenang, memancing, menyelam, serta olahraga air lainnya, yang didukung oleh ketersediaan fasilitas penunjang seperti akomodasi serta layanan makan dan minum.
 - b. Wisata Etnik (*Ethnic Tourism*), yaitu perjalanan yang bertujuan untuk mengenal dan mengamati kebudayaan, tradisi, serta pola kehidupan masyarakat tertentu yang dianggap memiliki keunikan tersendiri.
 - c. Wisata Cagar Alam (*Ecotourism*), yaitu kegiatan wisata yang berorientasi pada apresiasi terhadap keindahan alam, seperti pegunungan, kawasan margasatwa, serta flora yang jarang dijumpai di wilayah lain.
 - d. Wisata Buru, yaitu bentuk wisata yang dilakukan di kawasan yang secara resmi diperbolehkan untuk kegiatan berburu, dengan pengelolaan dan pengawasan yang sesuai dengan ketentuan pemerintah.
 - e. Wisata Agro, yaitu wisata yang berkaitan dengan kegiatan pertanian dan perkebunan, seperti kunjungan ke area pertanian, perkebunan, atau pembibitan, baik untuk tujuan edukasi maupun rekreasi.
2. Wisata Sosial Budaya, yaitu jenis pariwisata yang berfokus pada unsur sejarah, budaya, dan kehidupan masyarakat, yang meliputi:
 - a. Monumen nasional dan bangunan bersejarah, kota dan desa tradisional, bangunan keagamaan, serta lokasi bersejarah seperti bekas medan pertempuran. Unsur-unsur tersebut termasuk dalam kategori peninggalan sejarah dan budaya yang memiliki nilai edukatif dan simbolik.
 - b. Museum dan fasilitas budaya lainnya, yang menampilkan kekayaan alam maupun kebudayaan suatu daerah. Museum dapat dikembangkan berdasarkan tema tertentu,

seperti arkeologi, sejarah, etnologi, sejarah alam, seni dan kerajinan, ilmu pengetahuan dan teknologi, industri, maupun tema khusus lainnya.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa jenis pariwisata secara umum terbagi menjadi dua kelompok besar, yaitu wisata alam dan wisata sosial budaya. Wisata alam mencakup wisata pantai, etnik, cagar alam, buru, dan agro, sedangkan wisata sosial budaya meliputi kunjungan ke bangunan bersejarah, kawasan budaya, serta museum dan fasilitas kebudayaan lainnya.

2.1.3 Pariwisata Pantai

Pantai merupakan zona transisi antara daratan dan lautan yang dipengaruhi oleh pasang surut serta dinamika gelombang dan arus. Batasnya ditentukan oleh perubahan muka air laut, sehingga membentuk ruang yang dinamis. Secara spasial, pantai tidak hanya berupa garis pertemuan darat dan laut, tetapi zona dengan kedalaman tertentu yang berpotensi dimanfaatkan sebagai ruang rekreasi dan aktivitas wisata.



Gambar 2. 3 Skema pembagian zona pesisir sebagai wilayah transisi antara daratan dan lautan.

Sumber : Triatmodjo (1999)

Berdasarkan karakter tersebut, pariwisata pantai merupakan salah satu bentuk pariwisata yang berbasis pada potensi alam kawasan pesisir. Daya tarik wisata pantai muncul dari kombinasi antara keindahan panorama, iklim tropis, dan peluang untuk melakukan aktivitas rekreasi di tepi laut. Pantai menjadi salah satu destinasi utama wisatawan karena mampu memberikan suasana santai sekaligus pengalaman rekreasi yang unik.

Karakteristik wisata pantai tidak hanya ditentukan oleh keberadaan garis pantai dan kondisi fisik perairannya, tetapi juga oleh ragam aktivitas yang dapat dilakukan oleh pengunjung. Aktivitas tersebut meliputi kegiatan pasif seperti menikmati pemandangan dan bersantai, maupun aktivitas aktif seperti berenang, snorkeling, dan olahraga air lainnya yang memanfaatkan dinamika lingkungan pesisir. Menurut Pine dan Gilmore (1999), keterlibatan langsung individu dalam suatu aktivitas wisata menjadi faktor penting dalam membentuk kualitas pengalaman serta tingkat kepuasan pengunjung terhadap suatu destinasi. Dengan demikian, pengalaman aktivitas menjadi bagian integral dalam pembentukan daya tarik wisata pantai.

Selain potensi daya tarik, keberadaan sarana dan prasarana pendukung seperti akomodasi, transportasi, dan fasilitas umum berperan besar dalam menunjang pariwisata pantai. Seperti yang ditegaskan oleh Gunn (1994), kelengkapan fasilitas penunjang menjadi salah satu faktor penting dalam menciptakan kepuasan wisatawan. Dengan demikian, pariwisata pantai tidak hanya berfokus pada pesona alamnya, tetapi juga pada pengelolaan kawasan yang mendukung keberlanjutan wisata sekaligus memberi manfaat bagi masyarakat lokal.

2.1.4 Pariwisata di Kabupaten Gunungkidul

Kabupaten Gunungkidul merupakan salah satu destinasi utama pariwisata di Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY), terkenal dengan keindahan pantainya, gua-gua alami, dan lanskap alam yang masih relatif terjaga. Kawasan ini menawarkan pengalaman wisata yang beragam, mulai dari wisata bahari, ekowisata, wisata alam, hingga wisata budaya. Pantai-pantai yang membentang di sepanjang pesisir selatan memiliki karakter alam yang khas, ditandai oleh bentang laut terbuka, variasi kondisi gelombang, serta bentuk garis pantai yang beragam. Berbagai aktivitas wisata, seperti surfing, snorkeling, berkemah, atau sekadar bermain air dan menikmati pemandangan, menjadi daya tarik utama bagi wisatawan domestik maupun mancanegara.



Gambar 2. 4 Aktivitas Bahari yang terdapat di Pariwisata Gunungkidul

Sumber : Instagram @wediombo_photography, happytour.id, hipwee.com

Pertumbuhan pariwisata di Gunungkidul semakin terlihat dari meningkatnya jumlah pengunjung yang datang untuk menikmati keindahan alam dan pengalaman wisata yang ditawarkan. Data menunjukkan bahwa jumlah kunjungan wisatawan ke Kabupaten Gunungkidul dalam beberapa tahun terakhir mencapai lebih dari 3 juta orang per tahun (BPS DIY, 2024), dengan konsentrasi kunjungan terbesar berada di kawasan pantai selatan. Faktor yang mendorong perkembangan ini antara lain kemudahan akses transportasi, tersedianya berbagai fasilitas pendukung, serta promosi pariwisata yang semakin efektif melalui media sosial dan jaringan informasi digital (Dinas Pariwisata Kabupaten Gunungkidul, 2024). Wisatawan kini tidak hanya datang untuk berlibur, tetapi juga untuk merasakan pengalaman lokal yang autentik melalui aktivitas yang berkembang disana dan interaksi dengan masyarakat setempat.

Selain berperan sebagai destinasi rekreasi berbasis alam, pariwisata di Gunungkidul memberikan dampak yang signifikan terhadap perekonomian lokal. Pertumbuhan jumlah wisatawan mendorong berkembangnya usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM), khususnya pada sektor kuliner, penginapan, penyewaan perlengkapan wisata pantai, serta jasa transportasi lokal. Aktivitas wisata yang didominasi oleh pemanfaatan atraksi alam seperti menikmati panorama laut, bermain air, dan bersantai di kawasan pantai secara langsung menciptakan peluang ekonomi bagi masyarakat sekitar. Dengan demikian, pariwisata di Gunungkidul tidak hanya berfungsi sebagai ruang rekreasi berbasis potensi alam, tetapi juga sebagai penggerak ekonomi kawasan yang mendukung kesejahteraan masyarakat setempat.

2.1.5 Pengertian Pusat Wisata

Pusat wisata merupakan fasilitas yang dirancang untuk mendukung kegiatan pariwisata melalui penyediaan informasi, orientasi, dan pelayanan bagi pengunjung dalam suatu kawasan destinasi. Dalam kajian pengembangan destinasi, suatu kawasan wisata dipahami sebagai sistem yang terdiri atas berbagai komponen yang saling terintegrasi, sehingga

diperlukan elemen pengelola yang mampu mengoordinasikan arus informasi dan aktivitas wisata secara terstruktur (Inskeep, 1991).

Menurut Yoeti (1996), suatu destinasi wisata idealnya mampu menghadirkan tiga unsur utama yang menjadi dasar terbentuknya daya tarik kawasan, yaitu: *something to see*, *something to do*, dan *something to buy*. Unsur *something to see* berkaitan dengan atraksi atau objek yang menjadi daya tarik utama suatu kawasan. Unsur *something to do* merujuk pada aktivitas yang dapat dilakukan wisatawan selama berada di destinasi, sedangkan *something to buy* berkaitan dengan ketersediaan produk atau cendera mata yang dapat dibawa pulang sebagai bagian dari pengalaman kunjungan. Ketiga unsur tersebut menjadi komponen penting dalam membentuk sistem pariwisata yang utuh dan berkelanjutan.



Gambar 2. 5 Unsur yang menjadi dasar terbentuknya daya tarik wisata

Sumber : Jurnal yang diolah Penulis

Sejalan dengan itu, Nyoman (1987) menyatakan bahwa kawasan wisata merupakan sesuatu yang memiliki daya tarik dan nilai untuk dikunjungi, baik karena keunikan maupun karakteristik tertentu yang mampu mendorong seseorang untuk datang ke suatu daerah tujuan wisata. Dengan demikian, keberadaan pusat wisata dalam suatu kawasan tidak hanya berfungsi sebagai fasilitas pelengkap, tetapi juga sebagai elemen yang membantu mengorganisasi dan memperjelas hubungan antara atraksi, aktivitas, dan pelayanan yang tersedia.

Dalam konteks tersebut, pusat wisata dapat dipahami sebagai wadah yang mengintegrasikan ketiga unsur pariwisata tersebut ke dalam suatu sistem ruang yang terencana. Melalui pengolahan informasi, orientasi, serta penyediaan ruang pelayanan, pusat wisata berperan dalam mengarahkan wisatawan untuk mengenali apa yang dapat dilihat, dilakukan, dan diperoleh selama berada di destinasi. Oleh karena itu, perancangan pusat wisata tidak hanya berorientasi pada fungsi administratif, tetapi juga pada pembentukan pengalaman ruang yang mendukung keseluruhan aktivitas wisata.

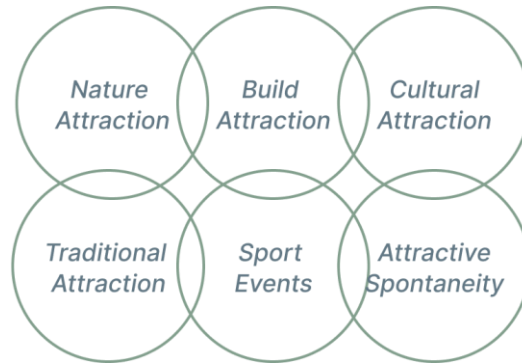
2.1.6 Potensi dan Daya Tarik Wisata

Daya tarik wisata merupakan unsur utama yang menjadi alasan seseorang melakukan perjalanan ke suatu destinasi. Keberadaan daya tarik inilah yang membedakan suatu kawasan wisata dengan kawasan lainnya, karena memiliki nilai, karakter, dan keunikan tertentu yang mampu menarik minat kunjungan. Dalam pengembangan kawasan wisata, daya tarik tidak hanya dipahami sebagai objek fisik, tetapi juga sebagai keseluruhan elemen yang memberikan pengalaman kepada wisatawan.

Menurut Victor T.C Middleton (1994) daya tarik wisata dapat dikelompokkan ke dalam enam kategori utama, yaitu :

- a. *Natural Attractions*, yaitu daya tarik wisata yang bersumber dari unsur alam dan tersedia secara alami, sehingga dapat dinikmati setiap waktu. Beberapa di antaranya telah dikelola atau dikembangkan, seperti kebun raya, taman nasional, pantai, danau, laut, pegunungan, serta lembah. Di sisi lain, terdapat pula daya tarik alam yang belum dikelola secara intensif, seperti kawasan hutan lindung atau hutan belantara.
- b. *Build Attractions*, yaitu daya tarik yang berupa bangunan atau struktur hasil karya manusia yang memiliki nilai arsitektural maupun historis, seperti bangunan berarsitektur kuno, jembatan, rumah ibadah (gereja, masjid, wihara, kuil, atau pura), serta gedung-gedung peninggalan masa kolonial.
- c. *Cultural Attractions*, yaitu daya tarik yang berkaitan dengan peninggalan sejarah dan kebudayaan, seperti situs kerajaan, petilasan, candi, dan museum.
- d. *Traditional Attractions*, yaitu daya tarik yang berasal dari tata cara hidup suatu etnis atau kelompok masyarakat tertentu, termasuk adat istiadat, festival kesenian, serta folklore atau cerita rakyat yang berkembang dalam suatu komunitas.

- e. *Sport Events*, yaitu kegiatan atau peristiwa yang berhubungan dengan olahraga, baik dalam bentuk partisipasi langsung maupun sebagai penonton yang menyaksikan suatu pertandingan atau kegiatan olahraga tertentu.
- f. *Attractive Spontaneity*, yaitu segala unsur yang terdapat dalam suatu daya tarik wisata yang secara spontan mampu memunculkan ketertarikan wisatawan untuk berkunjung ke destinasi tersebut.

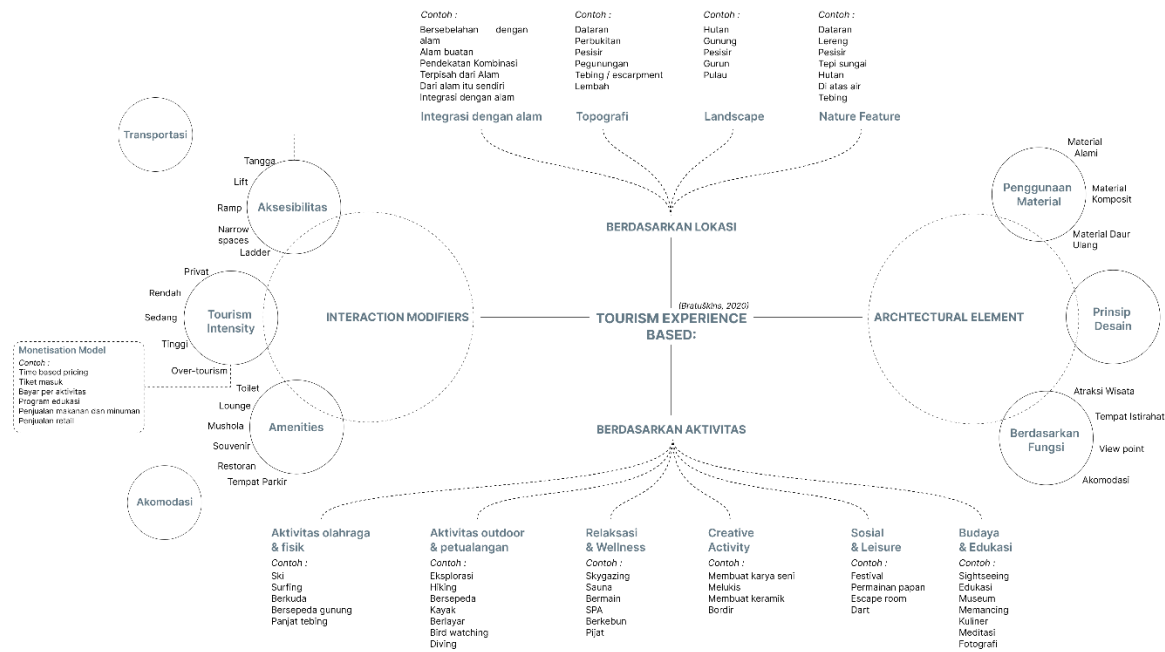


Gambar 2. 6 Daya Tarik Wisata menurut Victor T.C Middleton

Sumber : Middleton (1994)

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata, daya tarik wisata dipahami sebagai segala sesuatu yang memiliki keunikan, nilai, dan keindahan yang berasal dari kekayaan alam, budaya, maupun hasil ciptaan manusia, yang menjadi sasaran kunjungan wisatawan. Dengan demikian, daya tarik wisata merupakan manifestasi dari potensi yang telah memiliki nilai dan daya pikat sehingga mampu mendorong terjadinya aktivitas kunjungan ke suatu destinasi.

2.2 Penekanan Desain Pengalaman Wisata (*Tourism Experience*)



Gambar 2. 7 Diagram tentang Pendekatan basis pengalaman wisata

Sumber: Jurnal yang diolah Penulis

Pendekatan “*Tourism Experience Based*” menekankan bahwa kualitas suatu destinasi wisata tidak hanya ditentukan oleh objek fisik atau daya tarik visual semata, tetapi juga oleh pengalaman yang dirasakan oleh pengunjung selama berada di dalam ruang wisata tersebut. Dalam konteks arsitektur wisata, pengalaman tersebut terbentuk melalui interaksi antara lingkungan alam, elemen arsitektur, aktivitas yang dilakukan pengunjung, serta faktor pendukung yang mempengaruhi cara wisatawan berinteraksi dengan ruang.

Bratuskis (2020) menjelaskan bahwa pengalaman wisata berbasis alam terbentuk dari hubungan antara karakteristik lokasi, elemen arsitektur, aktivitas wisata, serta faktor interaksi yang mempengaruhi keterlibatan pengunjung terhadap lingkungan wisata. Konsep ini menunjukkan bahwa pengalaman wisata merupakan hasil dari sintesis berbagai elemen yang saling berhubungan dalam suatu destinasi.

Berdasarkan kajian tersebut, pendekatan *tourism experience based* dalam penelitian ini dikembangkan dengan menekankan bagaimana pengalaman wisata terbentuk melalui empat

komponen utama, yaitu berdasarkan lokasi, elemen arsitektur, aktivitas wisata, dan faktor interaksi pendukung.

1. Berdasarkan Lokasi

Lokasi merupakan faktor utama yang membentuk pengalaman wisata karena berkaitan langsung dengan karakter lingkungan tempat destinasi tersebut berada. Kondisi geografis, lanskap, serta elemen alam yang terdapat pada suatu kawasan akan mempengaruhi persepsi dan pengalaman yang dirasakan oleh pengunjung.

Integrasi dengan alam menggambarkan sejauh mana suatu fasilitas wisata berhubungan dengan lingkungan sekitarnya, misalnya berada di tengah alam, bersebelahan dengan kawasan alami, atau merupakan kombinasi antara elemen alami dan buatan.

Selain itu, topografi kawasan seperti dataran, perbukitan, pesisir, maupun lembah juga memberikan karakter pengalaman yang berbeda bagi wisatawan. Kawasan dengan kontur yang bervariasi umumnya menawarkan pengalaman eksplorasi ruang yang lebih dinamis dibandingkan dengan kawasan datar.

Karakter landscape seperti hutan, pegunungan, pesisir, gurun, atau pulau juga menjadi faktor penting dalam membentuk suasana ruang wisata. Keberadaan fitur alam seperti lereng, tepian sungai, hutan, maupun kawasan di atas air turut memperkuat identitas tempat serta menciptakan pengalaman ruang yang khas bagi pengunjung.

Dengan demikian, kondisi lokasi tidak hanya menjadi latar belakang bagi aktivitas wisata, tetapi juga berperan sebagai elemen utama yang membentuk pengalaman ruang bagi wisatawan.

2. Elemen Arsitektur

Selain faktor lokasi, pengalaman wisata juga dipengaruhi oleh bagaimana elemen arsitektur dirancang untuk merespon karakter lingkungan serta kebutuhan aktivitas wisata. Dalam konteks ini, arsitektur berfungsi sebagai media yang menjembatani hubungan antara pengunjung dengan lingkungan wisata.

Elemen arsitektur yang mempengaruhi pengalaman wisata meliputi penggunaan material, prinsip desain, serta fungsi ruang. Penggunaan material seperti material alami, material komposit, maupun material daur ulang dapat memberikan kesan visual dan atmosfer yang berbeda dalam suatu kawasan wisata. Material alami umumnya digunakan untuk memperkuat hubungan antara bangunan dengan lingkungan alam di sekitarnya.

Selain itu, penerapan prinsip desain arsitektur seperti pola, ritme, kontras, maupun kesatuan juga berperan dalam menciptakan kualitas ruang yang menarik bagi pengunjung. Prinsip-prinsip tersebut dapat mempengaruhi cara pengunjung merasakan ruang, baik secara visual maupun secara emosional.

Dari segi fungsi, elemen arsitektur juga dapat dikembangkan sebagai fasilitas pendukung aktivitas wisata, seperti akomodasi, tempat istirahat, titik pandang (view point), maupun atraksi wisata. Kehadiran fungsi-fungsi tersebut membantu menciptakan rangkaian pengalaman ruang yang lebih beragam bagi pengunjung.

3. Berdasarkan Aktivitas Wisata

Aktivitas merupakan komponen penting dalam pembentukan pengalaman wisata karena melalui aktivitas tersebut pengunjung dapat berinteraksi secara langsung dengan lingkungan wisata. Aktivitas yang tersedia dalam suatu destinasi akan menentukan bagaimana wisatawan memanfaatkan ruang serta bagaimana pengalaman tersebut terbentuk.

Aktivitas wisata dalam pendekatan ini dapat dikelompokkan ke dalam beberapa kategori, yaitu aktivitas olahraga dan fisik, aktivitas outdoor dan petualangan, relaksasi dan wellness, aktivitas kreatif, aktivitas sosial dan rekreasi, serta aktivitas budaya dan edukasi.

Aktivitas olahraga dan fisik seperti berselancar, bersepeda gunung, atau panjat tebing memberikan pengalaman yang bersifat aktif dan menantang. Sementara itu, aktivitas outdoor seperti eksplorasi alam, hiking, atau kayaking memberikan pengalaman yang lebih berkaitan dengan interaksi langsung dengan lingkungan alam.

Selain aktivitas fisik, pengalaman wisata juga dapat terbentuk melalui aktivitas relaksasi seperti sauna, spa, atau kegiatan menikmati pemandangan alam. Aktivitas kreatif seperti membuat karya seni atau kerajinan juga dapat memberikan pengalaman yang lebih personal bagi pengunjung.

Aktivitas sosial seperti festival atau permainan kelompok, serta aktivitas budaya dan edukasi seperti museum, fotografi, dan kegiatan kuliner turut memperkaya variasi pengalaman yang dapat dirasakan oleh wisatawan.

4. Faktor Pendukung Interaksi

Selain lokasi, arsitektur, dan aktivitas wisata, pengalaman wisata juga dipengaruhi oleh berbagai faktor pendukung yang memodifikasi interaksi antara pengunjung dengan lingkungan wisata. Faktor-faktor ini meliputi intensitas pariwisata, fasilitas pendukung, aksesibilitas, serta sistem pengelolaan wisata.

Intensitas pariwisata menggambarkan tingkat kepadatan pengunjung dalam suatu destinasi, mulai dari kawasan yang bersifat privat hingga kawasan dengan tingkat kunjungan tinggi. Tingkat intensitas ini dapat mempengaruhi kualitas pengalaman wisata, terutama dalam hal kenyamanan dan interaksi sosial.

Fasilitas pendukung seperti toilet, area lounge, mushola, restoran, toko souvenir, maupun area parkir juga berperan penting dalam menunjang kenyamanan pengunjung selama berada di kawasan wisata. Selain itu, aksesibilitas kawasan melalui tangga, ramp, lift, maupun sistem transportasi tertentu turut menentukan kemudahan pengunjung dalam menjelajahi ruang wisata.

Pengelolaan wisata melalui sistem monetisasi seperti tiket masuk, pembayaran berdasarkan aktivitas, atau program edukasi juga mempengaruhi bagaimana wisatawan mengakses dan memanfaatkan fasilitas yang tersedia.

Berdasarkan pendekatan *tourism experience based*, pengalaman wisata merupakan hasil dari interaksi antara lingkungan, arsitektur, aktivitas, dan faktor pendukung yang terdapat dalam

suatu destinasi. Keempat komponen tersebut saling berkaitan dalam membentuk kualitas pengalaman yang dirasakan oleh pengunjung.

Dalam perancangan arsitektur wisata, pemahaman terhadap hubungan antara elemen-elemen tersebut menjadi penting untuk menciptakan ruang wisata yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu menghadirkan pengalaman ruang yang bermakna bagi pengunjung.

2.3 Studi Preseden

2.3.1 Tanjung Benoa Watersport Center, Bali



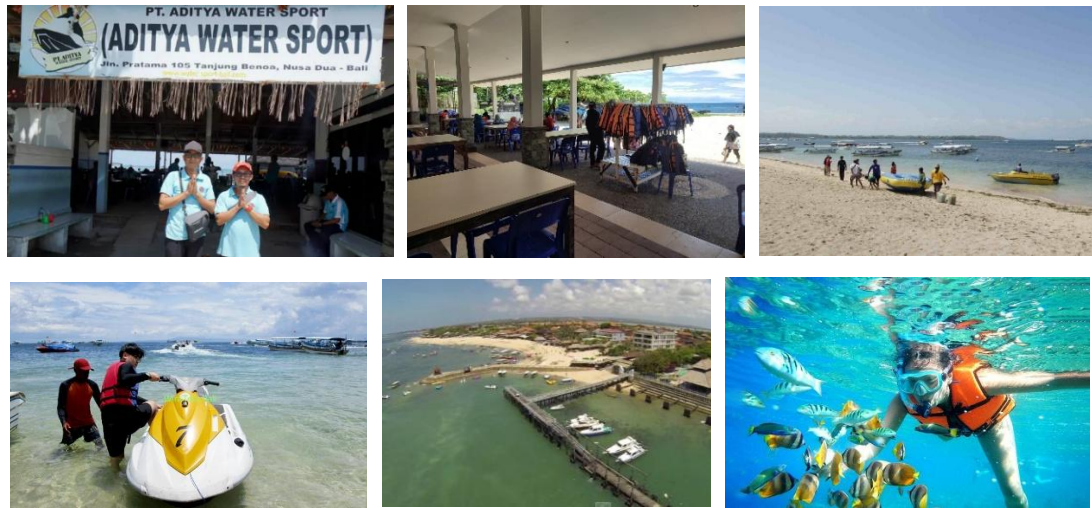
Gambar 2. 8 Tanjung Benoa Watersport

Sumber: Water Sport Bali

Tanjung Benoa Watersport Center merupakan salah satu kawasan wisata bahari yang terletak di kawasan Tanjung Benoa, Kabupaten Badung, Bali. Kawasan ini dikenal sebagai pusat aktivitas wisata air yang menawarkan berbagai jenis olahraga dan rekreasi bahari bagi wisatawan domestik maupun mancanegara. Kondisi perairan yang relatif tenang serta lokasi yang strategis menjadikan Tanjung Benoa berkembang sebagai salah satu destinasi utama wisata bahari di Bali.

Sebagai pusat aktivitas watersport, kawasan ini menyediakan berbagai layanan wisata yang terorganisir untuk mendukung kegiatan rekreasi laut seperti parasailing, jet ski, banana boat, snorkeling, diving, hingga aktivitas wisata laut lainnya. Aktivitas tersebut dikelola oleh berbagai operator wisata yang menyediakan fasilitas, peralatan, serta layanan keselamatan bagi pengunjung. Keberadaan fasilitas yang terintegrasi memungkinkan kawasan ini

mampu menampung wisatawan dalam jumlah besar serta memberikan pengalaman wisata yang terstruktur dan aman.



Gambar 2. 9 Fasilitas yang terdapat pada Watersport Pantai Tanjung Benoa

Sumber: Water Sport Bali

Selain sebagai tempat pelaksanaan aktivitas wisata bahari, Tanjung Benoa Watersport Center juga berfungsi sebagai pusat pelayanan wisata yang mengakomodasi kebutuhan pengunjung sebelum, selama, dan setelah melakukan aktivitas di laut. Tanjung Benoa Watersport Center menyediakan fasilitas yang secara langsung mendukung aktivitas bahari serta pengelolaan wisatawan dalam jumlah besar. Fasilitas tersebut antara lain:

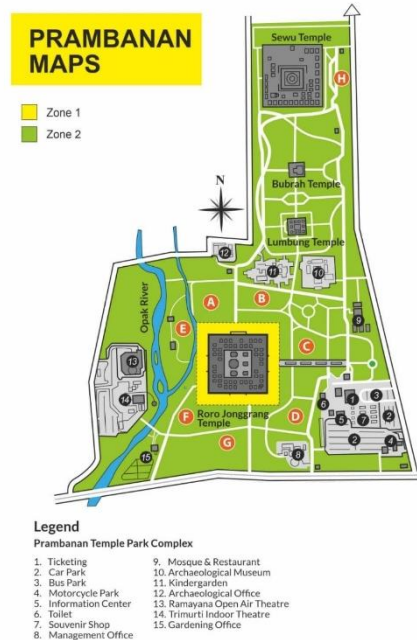
- Loket penjualan tiket dan paket aktivitas
- Area registrasi dan briefing keselamatan
- Ruang tunggu semi-terbuka (waiting area)
- Fasilitas penyimpanan dan penyewaan peralatan laut
- Area dermaga dan titik keberangkatan aktivitas
- Ruang bilas, kamar ganti, dan toilet umum
- Area parkir terpusat
- Gazebo dan ruang duduk terbuka
- Area komersial dan pendukung wisata

Keberadaan fasilitas-fasilitas tersebut menunjukkan bahwa pengelolaan kawasan wisata bahari tidak hanya berfokus pada aktivitas di laut, tetapi juga pada penyediaan ruang pelayanan, orientasi, serta fasilitas pendukung yang mampu meningkatkan kenyamanan dan keamanan wisatawan selama berada di kawasan wisata.

2.3.2 Kawasan Wisata Candi Prambanan, Yogyakarta

Kawasan Wisata Candi Prambanan berlokasi di Jl. Raya Solo–Yogyakarta, Kecamatan Prambanan, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Lokasinya berada pada jalur utama yang menghubungkan Kota Yogyakarta dan Kota Surakarta sehingga memiliki aksesibilitas yang cukup baik bagi wisatawan. Selain itu, kawasan ini juga terhubung dengan beberapa destinasi wisata budaya lainnya seperti Candi Sewu, Candi Plaosan, serta berbagai objek wisata di sekitar kawasan Prambanan yang menjadikan kawasan ini sebagai salah satu pusat aktivitas pariwisata di wilayah tersebut.

Selain sebagai kawasan wisata sejarah dan budaya, kompleks wisata Candi Prambanan juga berfungsi sebagai pusat kegiatan pariwisata yang menyediakan berbagai fasilitas pendukung bagi pengunjung. Fasilitas tersebut dirancang untuk menunjang aktivitas wisatawan mulai dari proses kedatangan, orientasi kawasan, hingga kegiatan rekreasi dan edukasi selama berada di area wisata. Penataan fasilitas pada kawasan ini memperhatikan alur pergerakan pengunjung agar proses masuk ke kawasan wisata dapat berlangsung secara tertib dan terorganisir.



Gambar 2. 10 Peta Kawasan Candi Prambanan

Sumber : Taman Wisata Candi

Untuk menunjang aktivitas wisata tersebut, kawasan wisata Candi Prambanan dilengkapi dengan berbagai fasilitas yang mendukung pelayanan pengunjung serta kelancaran kegiatan wisata di dalam kawasan. Fasilitas-fasilitas tersebut antara lain:

- Area loket pembelian tiket dan pintu masuk kawasan
- Area parkir kendaraan wisatawan
- Pusat informasi wisata (visitor center)
- Jalur pedestrian dan area sirkulasi pengunjung
- Area plaza dan ruang terbuka publik
- Museum dan ruang edukasi sejarah candi
- Area pertunjukan seni budaya (Sendratari Ramayana)
- Area kuliner dan pusat oleh-oleh
- Toilet umum dan fasilitas pendukung pengunjung



Gambar 2. 11 Zona kedatangan dan kawasan ruang terbuka Candi Prambanan

Sumber: [tripadvisor.co.id](https://www.tripadvisor.co.id)

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa penataan kawasan wisata Candi Prambanan memperhatikan sistem pengelolaan kedatangan wisatawan melalui penyediaan fasilitas penerimaan yang terstruktur, seperti area parkir, loket tiket, pusat informasi, serta jalur sirkulasi pengunjung yang terarah. Penataan fasilitas tersebut memungkinkan proses orientasi dan pergerakan pengunjung menuju kawasan wisata utama berlangsung secara tertib dan terorganisir, sehingga mampu meningkatkan kenyamanan serta kualitas pengalaman wisata bagi pengunjung sejak tahap awal kedatangan ke kawasan wisata.

2.3.3 Formentera Nautical Sports Center, Spanyol



Gambar 2. 12 Formentera Nautical Sports Center

Sumber: Archdaily

Formentera Nautical Sports Center merupakan fasilitas olahraga dan rekreasi bahari yang terletak di Pulau Formentera, Kepulauan Balearic, Spanyol. Kawasan ini dikembangkan sebagai pusat aktivitas nautikal yang menyediakan berbagai kegiatan olahraga laut serta pelatihan aktivitas bahari bagi pengunjung maupun komunitas olahraga laut. Keberadaan fasilitas ini memanfaatkan karakter kawasan pesisir yang memiliki perairan relatif tenang sehingga sesuai untuk berbagai kegiatan rekreasi dan olahraga air.

Sebagai pusat kegiatan bahari, Formentera Nautical Sports Center dirancang untuk mendukung aktivitas wisata bahari seperti sailing, kayaking, serta berbagai kegiatan olahraga laut lainnya. Penataan fasilitas pada kawasan ini memperhatikan hubungan antara ruang darat dan area aktivitas laut, sehingga pengunjung dapat dengan mudah melakukan persiapan kegiatan sebelum menuju area perairan. Selain itu, fasilitas yang tersedia juga mendukung kegiatan pelatihan, penyimpanan peralatan, serta pelayanan bagi pengunjung yang mengikuti aktivitas olahraga air.

Formentera Nautical Sports Center berlokasi di kawasan pesisir Pulau Formentera yang merupakan salah satu destinasi wisata laut di wilayah Kepulauan Balearic. Lokasi ini memiliki akses langsung ke perairan laut sehingga memudahkan pelaksanaan berbagai aktivitas nautikal. Keberadaan pusat kegiatan ini tidak hanya berfungsi sebagai fasilitas

olahraga laut, tetapi juga sebagai sarana rekreasi dan wisata bahari yang menarik bagi wisatawan yang berkunjung ke kawasan tersebut.



Gambar 2. 13 Aktivitas Bahari pada Pulau Formentera

Sumber: tripadvisor.com

Untuk menunjang berbagai aktivitas tersebut, Formentera Nautical Sports Center dilengkapi dengan sejumlah fasilitas yang mendukung kegiatan olahraga dan rekreasi laut. Fasilitas-fasilitas tersebut antara lain:

- Area penyimpanan kayak dan peralatan olahraga laut
- Ruang penyimpanan perlengkapan nautikal
- Area persiapan dan briefing aktivitas laut
- Ruang ganti dan fasilitas bilas bagi pengguna aktivitas laut
- Area pelatihan dan ruang administrasi
- Jalur akses menuju area peluncuran perahu
- Area dermaga atau boat launching ramp
- Ruang terbuka untuk aktivitas persiapan kegiatan bahari

Berdasarkan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa Formentera Nautical Sports Center merupakan fasilitas wisata bahari yang dirancang untuk mendukung berbagai aktivitas olahraga laut melalui penyediaan ruang persiapan, penyimpanan peralatan, serta akses langsung menuju area perairan. Penataan fasilitas pada kawasan ini menunjukkan adanya hubungan yang jelas antara ruang darat sebagai area pelayanan dan persiapan aktivitas dengan area laut sebagai ruang utama kegiatan nautikal. Sistem penataan tersebut memungkinkan aktivitas wisata bahari berlangsung secara terorganisir serta memberikan kemudahan bagi pengunjung dalam melakukan berbagai kegiatan olahraga laut, sehingga

dapat menjadi referensi dalam perancangan fasilitas wisata bahari yang terintegrasi dengan kawasan pesisir.

2.3.4 National Institute of Water Sports, India



Gambar 2. 14 National Institute of Water Sport

Sumber : Arch Daily

National Institute of Water Sports merupakan fasilitas olahraga air dan rekreasi bahari yang terletak di Goa, India. Kawasan ini dikembangkan sebagai pusat kegiatan olahraga air yang mewadahi berbagai fungsi pelatihan, administrasi, pengelolaan, serta aktivitas pendukung wisata bahari. Keberadaan fasilitas ini memanfaatkan karakter kawasan pesisir yang memiliki keterkaitan kuat dengan aktivitas perairan, sehingga sesuai untuk mendukung kegiatan olahraga air, rekreasi, dan edukasi bahari.

Sebagai pusat kegiatan olahraga air, National Institute of Water Sports dirancang untuk mengakomodasi berbagai aktivitas seperti pelatihan olahraga air, pengelolaan kegiatan bahari, penyimpanan perlengkapan, serta pelayanan bagi pengunjung. Penataan fasilitas pada kawasan ini memperhatikan hubungan antara ruang penerimaan, area administrasi, area pelatihan, dan area servis, sehingga pengguna dapat menjalankan aktivitas dengan alur yang lebih terstruktur. Selain itu, fasilitas yang tersedia juga mendukung proses persiapan kegiatan sebelum menuju area perairan.

National Institute of Water Sports berlokasi di kawasan pesisir Goa yang merupakan salah satu wilayah wisata bahari di India. Lokasi ini memiliki potensi kuat sebagai kawasan rekreasi dan olahraga air karena berhubungan langsung dengan perairan serta didukung oleh daya tarik wisata pantai di sekitarnya. Keberadaan pusat ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana olahraga air, tetapi juga sebagai fasilitas yang mendukung pengembangan wisata bahari melalui penyediaan ruang aktivitas, pelatihan, dan pelayanan yang terintegrasi.

Untuk menunjang berbagai aktivitas tersebut, National Institute of Water Sports dilengkapi dengan sejumlah fasilitas yang mendukung kegiatan olahraga air dan rekreasi bahari. Fasilitas-fasilitas tersebut antara lain:

- Area penerimaan dan lobby
- Ruang administrasi dan pengelolaan
- Ruang pelatihan dan edukasi
- Area penyimpanan peralatan olahraga air
- Area persiapan kegiatan sebelum menuju perairan
- Ruang ganti dan fasilitas bilas
- Area servis dan utilitas
- Sirkulasi yang menghubungkan area darat dengan area aktivitas air
- Ruang terbuka pendukung aktivitas dan interaksi pengguna

Berdasarkan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa National Institute of Water Sports merupakan fasilitas olahraga air yang dirancang untuk mendukung berbagai aktivitas pelatihan, pengelolaan, dan rekreasi bahari dalam satu kesatuan kawasan. Preseden ini relevan sebagai landasan perancangan karena menunjukkan bagaimana suatu fasilitas di kawasan pesisir dapat mengintegrasikan berbagai fungsi utama dan penunjang secara terstruktur, sehingga mendukung terciptanya pusat aktivitas yang terorganisasi dan memiliki hubungan kuat dengan konteks wisata pantai.

2.3.5 Tabel Perbandingan dan Kesimpulan

a. Tanjung Benoa Watersport Center

Aspek	Tanjung Benoa Watersport Center
Jenis Wisata / Karakter Kawasan	Wisata bahari berbasis aktivitas watersport

Lokasi dan Konteks Kawasan	Kawasan pesisir Tanjung Benoa, Bali dengan perairan laut yang relatif tenang
Aktivitas Wisata Utama	Parasailing, jet ski, banana boat, snorkeling, dan aktivitas watersport lainnya
Fasilitas Utama	Loket tiket, area briefing keselamatan, ruang tunggu, penyewaan peralatan laut, dermaga aktivitas, ruang bilas, area parkir
Sistem Kedatangan Wisatawan	Wisatawan datang melalui area parkir kemudian menuju loket tiket dan area briefing sebelum melakukan aktivitas laut
Hubungan Bangunan dengan Lingkungan	Fasilitas berada di sepanjang pesisir dan memiliki akses langsung ke laut

Tabel 2. 1 Tabel perbandingan preseden Tanjung Benoa Watersport Center, Bali

Sumber : Analisis Penulis

b. Kawasan Wisata Candi Prambanan

Aspek	Kawasan Wisata Candi Prambanan
Jenis Wisata / Karakter Kawasan	Wisata budaya dan sejarah
Lokasi dan Konteks Kawasan	Kawasan wisata budaya di Kabupaten Sleman dengan kompleks candi bersejarah
Aktivitas Wisata Utama	Eksplorasi kompleks candi, wisata sejarah, kegiatan budaya seperti Sendratari Ramayana
Fasilitas Utama	Area parkir, loket tiket, visitor center, jalur pedestrian, plaza publik, museum, area pertunjukan budaya, area kuliner
Sistem Kedatangan Wisatawan	Pengunjung memasuki kawasan melalui area parkir kemudian menuju loket tiket dan pusat informasi sebelum memasuki area utama candi
Hubungan Bangunan dengan Lingkungan	Fasilitas penerimaan berada di area terpisah sebelum memasuki kompleks candi

Tabel 2. 2 Tabel perbandingan preseden Kawasan Wisata Candi Prambanan, Yogyakarta

Sumber : Analisis Penulis

c. Formentera Nautical Sports Center

Aspek	Formentera Nautical Sports Center
Jenis Wisata / Karakter Kawasan	Wisata bahari berbasis olahraga laut
Lokasi dan Konteks Kawasan	Kawasan pesisir Pulau Formentera, Spanyol dengan akses langsung ke laut
Aktivitas Wisata Utama	Sailing, kayaking, paddle boarding, dan aktivitas olahraga laut
Fasilitas Utama	Penyimpanan perahu dan peralatan nautikal, ruang briefing aktivitas, ruang ganti, area peluncuran perahu, dermaga
Sistem Kedatangan Wisatawan	Pengunjung datang menuju area penerimaan kemudian menuju ruang persiapan sebelum melakukan aktivitas laut
Hubungan Bangunan dengan Lingkungan	Fasilitas memiliki hubungan langsung dengan area laut dan dermaga aktivitas

Tabel 2. 3 Tabel perbandingan preseden Formentera Nautical Sports Center, Spanyol

Sumber : Analisis Penulis

d. National Institute of Water Sports, India

Aspek	National Institute of Water Sports
Jenis Wisata / Karakter Kawasan	Wisata bahari, olahraga air, dan rekreasi pesisir
Lokasi dan Konteks Kawasan	Kawasan pesisir Goa, India, yang memiliki keterkaitan langsung dengan perairan dan aktivitas wisata pantai
Aktivitas Wisata Utama	Pelatihan olahraga air, rekreasi bahari, edukasi kegiatan perairan, persiapan aktivitas menuju area perairan

Fasilitas Utama	Pelatihan olahraga air, rekreasi bahari, edukasi kegiatan perairan, persiapan aktivitas menuju area perairan
Sistem Kedatangan Wisatawan	Pengunjung memasuki kawasan melalui area penerimaan/lobby, kemudian menuju area pelayanan, administrasi, atau persiapan kegiatan sebelum diarahkan ke area aktivitas air
Hubungan Bangunan dengan Lingkungan	Bangunan dan fasilitas dirancang memiliki hubungan yang kuat dengan kawasan pesisir melalui sirkulasi yang menghubungkan area darat dengan area aktivitas air, serta mendukung fungsi wisata bahari secara terintegrasi

Tabel 2. 4 Tabel Perbandingan preseden National Institute of Water Sports

Sumber: Analisis Penulis

KESIMPULAN STUDI PRESEDEN

Berdasarkan hasil analisis terhadap studi preseden Tanjung Benoa Watersport Center, Kawasan Wisata Candi Prambanan, dan Formentera Nautical Sports Center, terdapat beberapa aspek yang dapat dijadikan sebagai landasan dalam perancangan Pusat Wisata Pantai berbasis Tourism Experience di pesisir Gunungkidul, yaitu sebagai berikut:

1. Penataan sistem kedatangan dan orientasi pengunjung

Kawasan wisata perlu memiliki area penerimaan yang jelas sebagai titik awal kedatangan pengunjung, seperti area parkir, loket tiket, serta pusat informasi wisata sebelum pengunjung memasuki area aktivitas utama.

2. Penyediaan fasilitas yang mendukung aktivitas wisata bahari

Fasilitas seperti ruang briefing aktivitas, penyewaan dan penyimpanan peralatan laut, ruang bilas, serta akses menuju area aktivitas laut menjadi elemen penting dalam mendukung kegiatan wisata bahari.

3. Pengolahan hubungan antara ruang darat dan area aktivitas laut

Penataan kawasan perlu memperhatikan keterhubungan antara fasilitas pelayanan di darat dengan area aktivitas wisata di laut sehingga memudahkan pengunjung dalam melakukan berbagai kegiatan wisata bahari.

4. Penyediaan ruang publik rekreatif yang mendukung pengalaman wisata

Ruang terbuka seperti plaza, viewing area, serta ruang duduk terbuka dapat meningkatkan kualitas pengalaman wisata bagi pengunjung dalam menikmati panorama alam pesisir.

5. Pengaturan sirkulasi pengunjung yang terstruktur

Penataan jalur sirkulasi yang jelas dari area kedatangan menuju area aktivitas wisata dapat membantu mengatur pergerakan pengunjung sehingga aktivitas wisata dapat berlangsung secara tertib dan nyaman.