

**PERENCANAAN LANSKAP KAWASAN WISATA BUDAYA BERBASIS  
INDUSTRI KERAJINAN ROTAN DI DESA PIANTUS KECAMATAN  
SEJANGKUNG KABUPATEN SAMBAS**

**Sabahan<sup>1</sup>, Rossi Evita<sup>2</sup>, Tita Rosalina<sup>3</sup> <sup>1</sup>**

**Abstact**

This research aims to create a cultural tourism area landscape planning based handicraft industry. It is hoped this planning can improve the comfort and satisfaction of tourists which in turn could impact on increasing public appreciation and preservation of the environment supporting the local nuances and social welfare in rural districts Piantus Sejangkung Sambas in West Kalimantan. This study is limited to landscape planning for cultural tourism with the main commodities of rattan. The planning process includes the preparation of studies, concepts, data collection, analysis, synthesis, and landscape planning cultural tourism area. Data taken the form of primary and secondary data were analyzed descriptively and spatially.

The concept of this project is to create a neighborhood-based cultural tourism handicraft industry with the main commodities of rattan. The concept was developed into the concept of landscape space, circulation, and activities. Space was developed following the existing site conditions, with the creation of supporting facilities for cultural tourism activities, without losing the natural atmosphere that existed at the site so that the expected tourism activities and community life runs beiringan. The space is classified into two, namely the cultural tourism and non-tourism and culture. Circulation network developed at the site should be classified into two, namely the circulation for tourism activities (primary and sekender) and society. Tourist activities that will be developed is the activity in accordance with the existing resources at the site, namely: cultural tours, shopping and nature.

Cultural tourism is a form of travel that will be developed by making rattan as the object and its main attractions. Based on the concept created, planned circulation path includes a reduction of circulating track people and tourists. Vehicle circulation lane only to the reception room, from the reception rooms to the core area of cultural tourism. It aims to maintain the naturalness rustic atmosphere and support cultural tourism activities undertaken. Landscape planning cultural tourism area consists of spatial planning, circulation system, the development of cultural tourism, the type and layout of the facility, as well as tourism carrying capacity.

**Key word:** Planning, Cultural Tourism Landscape, And Rattan Industri

---

<sup>1</sup>Dosen Akuntansi Dan Bisnis, Politeknik Negeri Sambas

## **PENDAHULUAN**

Wisata merupakan rangkaian kegiatan terkait dengan pergerakan manusia yang melakukan perjalanan dan persinggahan sementara dari tempat tinggalnya ke satu atau beberapa tempat tujuan diluar dari lingkungan tempat tinggalnya, didorong oleh berbagai keperluan dan tanpa maksud untuk mencari nafkah tetap. Berkembangnya suatu kawasan wisata tergantung pada modal dasar yang dimiliki oleh kawasan tersebut, yaitu potensi alam dan lokasi, potensi budaya, serta potensi masyarakat yang tinggal dan berkehidupan di kawasan tersebut (Nurisyah 2004).

Indonesia merupakan negara yang memiliki kekayaan alam dan keragaman budaya yang perlu dilestarikan. Beragamnya kekayaan sumberdaya alam di Indonesia, menjadikan Indonesia memiliki potensi yang besar di bidang kepariwisataan. Hal ini didukung dengan kebudayaan yang berbeda di setiap daerah.

Kecamatan Sejangkung merupakan salah satu kecamatan yang memiliki keragaman dan keunikan budaya. Desa ini memiliki kekhasan dan keunikan tersendiri. Salah satunya adalah desa Piantus yang berada di sebelah Utara Kecamatan Sejangkung. Sebagian besar penduduk di desa ini adalah pengrajin rotan. Kerajinan ini telah ditekuni selama beberapa generasi. Semula produksi rotan hanya berupa tikar untuk alas tidur, gorden, dan lain-lain. Kemudian kerajinan rotan ini berkembang produksinya menjadi bentukan yang berorientasi sebagai perabot rumah tangga dan dekorasi ruangan. Kerajinan rotan di desa ini pun telah dikenal sampai mancanegara. Dengan semakin berkembangnya kerajinan rotan di desa ini, diharapkan kawasan ini dapat menjadi kawasan wisata yang dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

Untuk mendukung hal ini diperlukan penataan kawasan yang baik agar dapat meningkatkan arus wisatawan yang datang ke kawasan ini.

## **METODE PENELITIAN**

### **1. Waktu dan Tempat Penelitian**

Waktu pelaksanaan penelitian ini dari mulai persiapan kegiatan hingga pelaporan dilaksanakan selama 1 tahun, sedangkan tempat penelitian ini dilaksanakan di desa Piantus kecamatan Sejangkung kabupaten Sambas Kalimantan Barat.

### **2. Bahan, Alat, dan Data yang Digunakan**

Bahan-bahan yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- 1) Peta Rupa Bumi desa Piantus
- 2) Peta Administrasi desa Piantus
- 3) Peta Citra Landsat-ETM Kecamatan Sejangkung
- 4) RTRW/RPJP kabupaten Sambas
- 5) Data Biro Pusat Statistik dan monografi kecamatan Sejangkung.

Alat yang digunakan dalam program ini berupa perangkat keras (*hardware*) antara lain laptop, GPS, kamera, dan printer. Sedangkan perangkat lunak (*Software*) yang digunakan meliputi microsoft office (Word, Excel, Power Point) dan Arc View GIS 3.3.

Data dan informasi yang diperlukan meliputi:

1. Data primer, terdiri dari :
  - a. Potensi kawasan wisata kerajinan rotan di desa Piantus, meliputi aspek keberadaan (letak dari jalan utama), estetika dan keaslian, transportasi dan aksesibilitas, atraksi dan keunikan, fasilitas pendukung, ketersediaan air bersih, dan dukungan masyarakat.
  - b. Potensi wilayah yang meliputi aspek biofisik berupa topografi, *landuse*, kualitas lingkungan, transportasi, akomodasi, sarana dan prasarana serta tata letak wilayah.
  - c. Sumber daya masyarakat berupa budaya dan ekonomi lokal, kondisi sosial masyarakat, dan akseptabilitas.
2. Data Sekunder, terdiri dari :
  - a. Keadaan umum lokasi program, meliputi sejarah, letak, topografi, hidrologi, kondisi tanah, iklim, tata guna lahan, potensi pariwisata, perkembangan kegiatan masyarakat, sarana dan prasarana yang tersedia.
  - b. Kebijakan pemerintah yang berkaitan dengan tata guna lahan dan rencana pengembangan wilayah.
  - c. Data spasial, berupa data yang berbentuk peta yaitu peta rupa bumi Indonesia kabupaten Sambas skala 1 : 25.000, peta tata guna lahan dan peruntukan lahan.
  - d. Data atribut, yaitu data yang berupa tulisan maupun dalam bentuk angka seperti data statistik wilayah Kecamatan Sejangkung dan data penunjang lainnya.

### 3. Konsep

Perencanaan lanskap kawasan ini dikonsepsikan menjadi suatu kawasan wisata budaya berbasis industri kerajinan dengan komoditas utama gerabah. Dengan potensi dan sumber daya utama yang ada pada tapak, diharapkan dapat menjadi daya tarik utama bagi wisatawan sehingga selain kepentingan dan keinginan serta kepuasan pengunjung terpenuhi, kesejahteraan masyarakat juga meningkat, yaitu dengan dilibatkannya masyarakat secara aktif dalam kegiatan wisata budaya.

Konsep yang ada kemudian dikembangkan menjadi konsep lanskap ruang, sirkulasi, dan aktivitas. Konsep ruang yang akan dikembangkan pada tapak mengikuti kondisi tapak yang ada, dengan kreasi fasilitas penunjang untuk kegiatan wisata budaya, tanpa menghilangkan suasana alami yang ada pada tapak sehingga diharapkan kegiatan wisata dan kehidupan masyarakat berjalan bersama.

### 4. Analisis

Berdasarkan data dan informasi yang dikumpulkan dilakukan analisis terhadap berbagai aspek dan faktor yang mempengaruhi perencanaan tapak. Data dan informasi yang diperoleh di analisis secara kualitatif dan kuantitatif. Secara kualitatif tapak dicari berdasarkan potensi, kendala, *amenities*, dan *danger signal* yang ada pada kawasan untuk pengembangan sebagai kawasan wisata budaya. Secara kuantitatif,

dicari berdasarkan daya dukung untuk tujuan dan fungsi yang akan dikembangkan.

## **5. Sintesis**

Pada tahap ini, hasil yang diperoleh dari tahap analisis dikembangkan dalam alternatif rencana penggunaan lahan. Hasil analisis tersebut di *overlay* kemudian diterjemahkan ke dalam ruang masyarakat dan ruang wisata budaya sehingga menghasilkan zonasi ruang masyarakat dan zonasi ruang wisata budaya. Keduanya di *overlay* untuk mendapatkan kawasan wisata budaya.

## **6. Perencanaan**

Tahapan selanjutnya adalah perencanaan yang merupakan tindak lanjut dari pembuatan konsep. Ide-ide dalam konsep dikembangkan dalam tahap perencanaan tata letak berbagai elemen pembentuk lanskap kawasan wisata budaya. Desa Piantus dalam bentuk rencana lanskap (*Landscape Plan*). Produk perencanaan ini akan menggambarkan pengembangan tapak sebagai suatu lanskap kawasan wisata budaya.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Konsep Perencanaan**

Latar belakang terbentuknya kawasan budaya di daerah Piantus seperti yang telah dijelaskan sebelumnya menjadikan Kawasan Wisata Piantus ini sebagai kawasan yang dinilai budaya. Konsep yang diajukan dalam kajian ini adalah suatu kawasan wisata budaya yang berbasis industri kerajinan rumah tangga berbahan industri kerajinan rumah tangga berbahan baku rotan yang dapat meningkatkan kepuasan wisatawan serta meningkatkan pendapatan penduduk setempat dan bermanfaat bagi pelestarian lingkungan dan masyarakat lokal. Pengembangan konsep kawasan wisata budaya desa Piantus terdiri dari pengembangan untuk sirkulasi wisata, tata ruang wisata, sarana dan prasarana yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

### **2. Pengembangan Jalur Wisata**

Sistem sirkulasi merupakan pergerakan dari ruang yang satu ke ruang yang lain. Konsep jalur wisata yang dikembangkan pada dasarnya ditujukan untuk menghubungkan ruang-ruang pada tapak untuk memperlancar lalu lintas wisatawan dan di saat yang bersamaan dapat memperlancar lalu lintas aktivitas industri.

Ruang Wisata dapat dicapai dengan pencapaian langsung mulai dari area penerimaan utama dan di akhiri dengan area penerimaan sekunder yang terdapat di ujung ruang wisata, dimana sistem ini mengarah langsung ke objek ruang. Konsep seperti ini dapat mempermudah wisatawan dalam melakukan kegiatan wisata, sehingga dapat menikmati seluruh objek wisata yang tersedia pada tapak. Selain itu, konsep sirkulasi ini dapat mempermudah masyarakat dalam melakukan kegiatan sehari-hari terutama dalam memproduksi kerajinan rotan.

Konsep sirkulasi yang direncanakan memiliki pola yang searah dengan pola pemukiman masyarakat. Pola seperti ini juga dapat mempermudah pergerakan pengguna dari satu objek ke objek yang lain. Jalur sirkulasi wisata berbeda dengan jalur untuk produksi, dimana jalur untuk wisata dibuat berkelok dan lama sedangkan jalur produksi harus cepat dan efisien. Jalur sirkulasi ini terdiri dari jalur sirkulasi primer, sekunder dan tersier.

Sirkulasi primer adalah jalan akses utama wisatawan mulai dari area penerimaan sampai dengan area pelayanan, jalur ini dapat menampung kendaraan bermotor, sepeda, dan pejalan kaki. Jalur ini berupa jalan selebar 6–7.5 meter dengan pelestarian di kedua sisi jalan selebar 1,5 m. sirkulasi sekunder juga berupa jalan selebar 6 meter, tetapi tanpa pedestrian, jalur ini adalah jalur sirkulasi yang menghubungkan ruang wisata dengan ruang masyarakat. Sedangkan jalur sirkulasi tersier hanya berupa jalan setapak yang menghubungkan fasilitas-fasilitas dan objek-objek dalam ruang.

### **3. Tata Ruang Wisata**

Konsep tata ruang wisata di wilayah ini menggambarkan fungsi yang terdapat pada setiap penggunaan lahan yang berbasis kerajinan rotan sehingga mendapatkan pengalaman wisata industri dan budaya yang baik. Ruang yang akan dikembangkan didalam tapak terdiri dari 2 raung yaitu:

Konsep ruang wisata bertujuan untuk meningkatkan kenyamanan berwisata bagi pengunjung yang terdiri dari sub ruang:

- a. Ruang atraksi dan objek wisata utama, merupakan ruang berlangsungnya wisata dengan potensi industri kerajinan rumah tangga yang berbahan baku rotan. Atraksi wisata yang akan dikembangkan pada tapak adalah atraksi wisata yang berkaitan dengan keberadaan industri kerajinan yang berbahan baku rotan serta atraksi budaya yang ada pada masyarakat yang secara langsung memiliki keterkaitan dengan keberadaan industri kerajinan.
- b. Ruang atraksi dan objek wisata pendukung merupakan ruang berlangsungnya kegiatan wisata agro yang terdapat di sekitar tapak. Objek yang terdapat pada kawasan ini adalah kawasan pertanian penduduk setempat;
- c. Ruang Penerimaan, merupakan ruang pertama yang dimasuki wisatawan berfungsi sebagai tempat masuk menuju kawasan wisata budaya;
- d. Ruang Pelayanan, merupakan ruang yang berfungsi memberikan pelayanan bagi wisatawan. Ruang pelayanan terletak berdekatan dengan ruang penerimaan. Selanjutnya untuk memenuhi kenyamanan berwisata ruang pelayanan juga dibuat berdekatan dengan ruang penerimaan serta dibuat pada masing-masing ruang atraksi wisata berupa *rest area*.

### **4. Ruang Masyarakat**

Konsep yang akan dikembangkan bertujuan untuk meningkatkan pendapatan masyarakat lokal sehingga dapat berkehidupan yang baik dan sejahtera. Ruang ini terdiri dari sub ruang:

- a. Ruang Produksi, merupakan tempat kerja penduduk setempat untuk menghasilka silkan produk kerajinan rumah tangga belahan baku rotan. Ruang ini berdekatan dengan ruang wisata dan pemukiman penduduk tersebut.
- b. Ruang Kehidupan Masyarakat, merupakan ruang yang berfungsi sebagai tempat tinggal dan menunjang fungsi-fungsi kehidupan sosial budaya masyarakat.

## **5. Sarana dan Prasarana**

Konsep pengembangan sarana dan prasarana bertujuan untuk mempermudah dan memperlancar aktivitas wisata yang terdapat di desa Piantus. Melalui peningkatan ketersediaan sarana dan prasarana, memberikan fasilitas yang menunjang aktivitas wisata, produksi dan kehidupan sosial budaya masyarakat setempat. Informasi dan promosi tapak yang akan dikembangkan adalah memberikan informasi pada pengunjung mengenai kawasan wisata budaya desa Piantus maupun informasi-informasi wisata lain di sekitar tapak, sehingga pengunjung dapat menginterpretasikan kawasan wisata budaya desa Piantus yang pada akhirnya dapat memberikan pengalaman yang unik kepada pengunjung. Sedangkan konsep promosi yang akan dikembangkan adalah memberikan informasi mengenai kawasan wisata budaya desa Piantus kepada masyarakat lokal maupun internasional melalui berbagai media informasi, terutama mengenalkan objek utama desa Piantus yakni industri kerajinan rotan.

## **6. Hubungan Antar Ruang**

Hubungan antar ruang menggambarkan interaksi antar berbagai ruang berdasarkan fungsi dan letaknya, yang dibagi menjadi tiga tingkat hubungan yaitu erat, kurang erat, dan tidak erat. Tingkat hubungan erat menunjukkan hubungan antara ruang dan fungsinya yang saling menunjang dan letaknya yang berdekatan. Tingkat hubungan kurang erat menunjukkan fungsi ruang yang saling mendukung, namun letaknya saling berjauhan. Sedangkan tingkat hubungan tidak erat menunjukkan fungsi ruang yang tidak saling terkait dan letaknya berjauhan.

## **ANALISIS DAN SINTESIS**

### **1. Analisis**

#### **a. Objek dan Atraksi Wisata**

Objek utama pada desa Piantus adalah anyaman rotan yang merupakan ciri khas dari desa Piantus, selain itu juga terdapat kawasan pertanian sebagai pendukung kegiatan wisata di desa Piantus. Kehidupan masyarakat yang terbuka, menjadikan proses pembuatan anyaman rotan merupakan suatu atraksi yang menarik bagi wisatawan. Saat ini belum ada pengelolaan kawasan wisata pada tapak terutama mengenai objek dan atraksi yang tersedia pada tapak.

Kegiatan-kegiatan tradisional yang berhubungan dengan adat istiadat sudah jarang ditemukan pada tapak. Terkecuali adalah kegiatan keagamaan serta upacara pernikahan maupun khitanan. Berdasarkan

analisis skema pemasaran industri kerajinan rotan ini, maka proses industri kerajinan rotan dapat dipisahkan untuk kebutuhan *touring system* bagi kegiatan wisata pada tapak. Berikut ini adalah alur *touring system* yang direncanakan pada tapak:

1) Persiapan

Pada tahap persiapan, pengunjung dapat melihat proses persiapan pembuatan anyaman rotan. Mulai dari pemilihan bahan melihat proses persiapan bahan baku, pemotongan bahan baku sampai menjadi siap menjadi bahan mentah untuk diproses kembali.

2) Pembuatan

Pada tahap pembuatan, pengunjung dapat melihat proses pembuatan anyaman rotan, mulai dari menganyam sampai *finishing touch*. Para pengunjung dapat turut serta membuat anyaman rotan ini sebagai atraksi wisata utama dari kawasan ini.

3) Tahap akhir

Tahapan ini merupakan kegiatan pada ruang galeri, pengunjung dapat menikmati serta membeli produk hasil dari proses-proses sebelumnya.

b. Sarana dan Prasarana Wisata

Sarana dan prasarana merupakan faktor pendukung bagi kawasan wisata yang menyediakan fasilitas pelayanan dalam pemenuhan kebutuhan pengunjung dan juga memenuhi kebutuhan pengrajin sendiri. Bentuk Fasilitas tersebut dapat berupa tempat ibadah, restoran, toilet dan lain sebagainya.

Sarana pendukung wisata yang ada dalam tapak saat ini adalah tempat ibadah dan *artshop*. Minimnya fasilitas yang terdapat pada tapak merupakan suatu kendala untuk mengembangkan kawasan wisata. Untuk itu, pengembangan kawasan wisata harus disertai dengan peningkatan sarana dan prasarana wisata sehingga dapat meningkatkan kenyamanan bagi wisatawan.

c. Informasi dan Promosi

Informasi mengenai desa Piantus sebagai sentra industri kerajinan rotan saat ini masih belum tersebar luas. Hanya sedikit informasi tentang kerajinan rotan di desa Piantus ini yang termuat melalui *leaflet* maupun internet. Kegiatan informasi dan promosi kawasan ini hendaknya didukung oleh pemerintah kabupaten Sambas melalui Dinas Pariwisata melalui kegiatan pameran dalam maupun luar negeri. Saat ini pemilik *artshop* setempat telah berusaha melakukan promosi ke berbagai daerah. Akan tetapi, informasi mengenai desa ini sangat sulit kita temui di luar tapak. Oleh karena itu, perlu peningkatan informasi dan promosi, misalnya dengan membuat pusat informasi kerajinan rotan.

d. Jalur Wisata

Jalur industri dan wisata pada tapak tidak terpisah. Keuntungan dari hal ini adalah wisatawan dapat mengamati proses pembuatan anyaman rotan secara langsung, sehingga hal ini bisa dijadikan sebagai

salah atraksi wisata pada tapak. Kerugian-nya, rendahnya efesiensi dalam memproduksi, anyaman rotan, dan terjadinya konflik kepentingan wisatawan dengan perajin, sehingga dapat mengurangi kenyamanan wisatawan. Untuk itu, perlu rekayasa langkap dalam mengatur jalur sirkulasi, sehingga tidak terjadi konflik dan kepuasan wisatawan dapat meningkat.

## 2. Sintesis

Berdasarkan hasil analisis secara deskriptif dan spasial pada tapak maka didapatkan potensi dan kendala pada tapak untuk pengembangan kawasan wisata budaya. Hasil sintesis pada tapak dibuat berdasarkan kepentingan industri dan pertimbangan aspek teknis untuk pengembangan kawasan wisata budaya. Berdasarkan hasil analisis pada tapak terdapat dua bentuk wisata pada tapak yaitu, industri kerajinan anyaman rotan sebagai kawasan wisata utama, dan kawasan pertanian disekitar tapak sebagai kawasan wisata pendukung kegiatan wisata budaya.

Pengembangan tapak sebagai kawasan wisata memerlukan perencanaan yang baik, baik dari segi kualitas maupun kuantitas sehingga dapat memenuhi kebutuhan wisatawan sebagai *user* dan juga dapat meningkatkan kesejahteraan penduduk setempat. Penyediaan fasilitas untuk wisata maupun fasilitas untuk kegiatan industri serta untuk kehidupan sosial masyarakat setempat sangat diperlukan untuk mendukung pengembangan kawasan sebagai kawasan wisata budaya. Penerapan konsep kawasan wisata budaya berbasis industri kerajinan pada lokasi studi setelah melalui tahapan analisis menghasilkan *block plan* kawasan.

### a. Perencanaan Lanskap

Perencanaan kawasan wisata budaya ini merupakan kumpulan dari rencana tata ruang, rencana tata sirkulasi serta rencana aktifitas penggunaan tapak dan tata letak fasilitas.

### b. Rencana Tata Ruang

Rencana tata ruang dibuat berdasarkan konsep tata ruang yang telah ditetapkan yang dapat mengakomodasi tujuan sebagai kawasan industri kerajinan dan kawasan wisata budaya tanpa menimbulkan konflik dengan pola kehidupan masyarakat sehari-hari. Sehingga terbagi menjadi dua yaitu ruang wisata dan ruang masyarakat.

### c. Ruang Wisata

Ruang wisata merupakan ruang yang diperuntukan untuk kegiatan wisata bagi wisatawan namun secara khusus seluruh tapak pada ruang wisata terbagi menjadi ruang untuk produksi kerajinan anyaman rotan, ruang kehidupan masyarakat yang didalamnya terdapat aktivitas ekonomi lainnya, yaitu kegiatan ekonomi masyarakat non industri, yakni aktivitas pertanian. Untuk kepentingan wisata, ruang wisata pada tapak dibagi menjadi beberapa sub ruang, yaitu:

d. Ruang penerimaan

Merupakan ruang pertama yang dimasuki wisatawan ketika datang pada kawasan wisata, berfungsi sebagai tempat masuk menuju kawasan wisata budaya. Letak ruang penerimaan terdapat pada dua area, hal ini dikarenakan adanya 2 akses masuk menuju kawasan wisata ini. Namun, ruang penerimaan utama terletak pada kawasan dimana terdapat kawasan pertanian di sekitarnya. Hal ini sesuai dengan konsep yang telah dibuat, dimana terdapat ruang wisata pendukung yakni agrowisata sebelum menuju tapak.

e. Ruang pelayanan

Merupakan ruang yang berfungsi memberikan pelayanan bagi wisatawan, pada kawasan wisata akan dikembangkan beberapa ruang pelayanan, yaitu: ruang pelayanan utama terdapat pada bagian depan kawasan. Ruang pelayanan utama akan ditunjang oleh sebuah bangunan yang dipusatkan pada suatu tempat yang tidak terlalu jauh dengan kedua ruang penerimaan. Selanjutnya untuk memenuhi kenyamanan wisata ruang pelayanan juga dibuat pada masing-masing ruang wisata berupa *rest area* yang didalamnya terdapat tempat duduk dan toilet.

f. Ruang Atraksi dan Objek Wisata

Merupakan ruang tempat berlangsungnya kegiatan wisata. Ruang ini terbagi menjadi dua, yaitu ruang wisata utama dan ruang wisata pendukung. Pada ruang wisata utama atraksi wisata yang akan dikembangkan pada tapak adalah atraksi yang berkaitan dengan keberadaan industri kerajinan, atraksi budaya dan objek pemukiman tradisional yang ada pada masyarakat yang secara langsung memiliki keterkaitan dengan keberadaan industri kerajinan rotan pada tapak. Ruang wisata pendukung ini terletak disekitar lokasi industri kerajinan rotan. Sedangkan pada ruang wisata pendukung merupakan kawasan pertanian di sekitar kawasan industri yang berpotensi ke arah pengembangan kawasan sebagai kawasan wisata agro. Pada ruang ini dikembangkan aktivitas rekreasi yang berwawasan pertanian.

g. Rencana Tata Sirkulasi

Sirkulasi utama pada tapak adalah jalan desa yang menghubungkan antar dusun pada tapak. Selanjutnya perlu dikembangkan sistem sirkulasi di dalam kawasan wisata yang terdiri dari:

h. Rencana Sirkulasi Wisata. Jaringan sirkulasi wisata merupakan jalur sirkulasi utama pada tapak. Jalur ini memiliki lebar 6 – 7.5 meter dilengkapi dengan dengan pedestrian di bahu jalan. Jalur sirkulasi ini dikembangkan sesuai dengan konsep sirkulasi yang telah dibuat. Sirkulasi wisata dimulai area penerimaan utama yang melalui jalur desa.

Selanjutnya pada bagian dalam kawasan wisata terdapat sirkulasi sekunder sebagai penghubung antar ruang wisata yang ada di dalam kawasan wisata yang letaknya di tengah ruang wisata. Sirkulasi sekunder berupa jalan selebar 6 meter, tetapi tanpa pedestrian, jalur ini adalah jalur

sirkulasi yang menghubungkan ruang wisata dengan ruang masyarakat. Dan selanjutnya dilakukan pengembangan dengan membuat jalan setapak pada bagian dalam ruang wisata yang memusat menuju ruang atraksiwisata. Jalur sirkulasi sekunder diusahakan senyaman mungkin untuk penggunaan wisata dengan menggunakan material yang tetap bernusansa alami. Sedangkan jalan setapak pada ruang wisata dibuat untuk kenyamanan wisatawan dalam melakukan kegiatan wisata.

i. Rencana Sirkulasi Industri. Jaringan sirkulasi industri dibuat untuk efisiensi produktivitas industri anyaman rotan. Jalur sirkulasi industri merupakan bagian dari atraksi wisata itu sendiri. Sehingga jalur sirkulasi industri ini adalah bagian jalur sirkulasi wisata.

j. Rencana Aktivitas Penggunaan Tapak

Rencana aktivitas penggunaan tapak disesuaikan dengan fungsi yang ada pada setiap ruang yang direncanakan:

k. Ruang wisata budaya masyarakat. Pada ruang ini akan ditampilkan berbagai aktifitas budaya masyarakat yang berkaitan dengan industri kerajinan rotan, mulai dari cerita sejarah, filosofi hingga budaya yang masih dilakukan masyarakat hingga saat ini.

l. Ruang wisata industri kerajinan rotan merupakan ruang wisata inti dari seluruh kegiatan wisata. Pada ruang ini ditampilkan atraksi utama dari kegiatan wisata budaya yaitu, kerajinan anyaman rotan. Para wisatawan bisa berbelanja anyaman rotan, serta dapat melihat proses pembuatan anyaman rotan itu sendiri. Selain itu, para wisatawan juga dapat ikut serta dalam pembuatan anyaman rotan. Sehingga wisatawan memperoleh pengalaman budaya dalam hal membuat kerajinan anyaman rotan yang merupakan ciri khas dari masyarakat desa Piantus.

m. Ruang wisata pendukung ini merupakan kawasan wisata agro yang terdapat disekitar tapak. Pada ruang ini akan dikembangkan aktivitas rekreasi yang berwawasan pertanian, seperti menanam, memanen, bermain, jalan-jalan, *photohunting*, melukis, dan lain sebagainya.

n. Ruang Penerimaan. Pada ruang penerimaan belum berlangsung aktivitas wisata. Ruang ini merupakan ruang pertama yang harus dilewati oleh wisatawan. Pada ruang ini wisatawan yang datang dapat memarkir kendaraan serta membeli tiket masuk kawasan.

o. Ruang Pelayanan dibuat untuk menampung berbagai aktivitas yang berbeda. Pada ruang pelayanan utama wisatawan dapat memperoleh berbagai informasi yang berkaitan dengan kawasan wisata budaya yang berbasis industry kerajinan anyaman rotan dan informasi mengenai aktivitas masyarakat setempat sebagai petani. Selain itu, wisatawan dapat pula memperoleh informasi mengenai aktivitas sosial budaya dan upacara keagamaan yang akan berlangsung pada kawasan ini. Informasi ini dapat diperoleh di *Information Centre* yang terdapat pada ruang pelayanan utama.

p. Ruang Masyarakat. Rencana aktivitas pada tapak pada ruang masyarakat tidak mengalami perubahan. Masyarakat melakukan aktivitas sosial seperti yang biasa mereka lakukan. Namun, terdapat di beberapa tempat pada ruang ini dimana wisatawan dapat mengamati serta berinteraksi dengan penduduk setempat. Seperti menginap di rumah penduduk, jalan-jalan dan lain sebagainya. Sedangkan pada ruang produksi, penduduk setempat melakukan aktivitas proses industri kerajinan anyaman rotan, mulai dari persiapan, pembuatan sampai *finishing touch*. Para wisatawan dapat mengamati proses yang berlangsung pada ruang ini sampai turut serta membuatnya sehingga dapat menambah pengalaman wisata budaya.

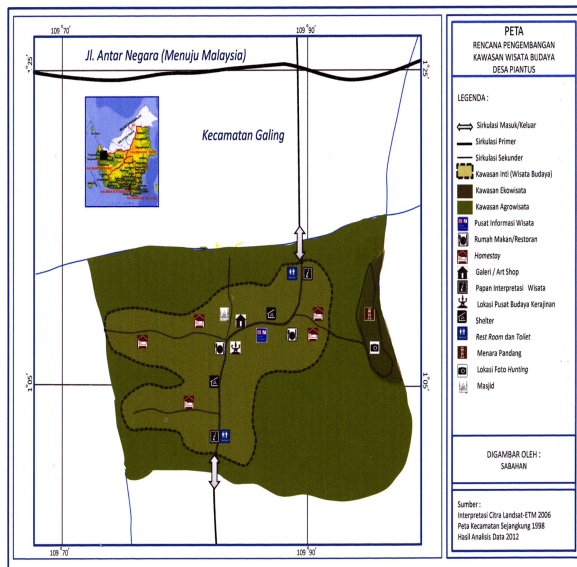
q. Rencana Fasilitas

Fasilitas yang diakomodasikan pada tapak direncanakan berdasarkan rencana tata ruang dan jalur sirkulasi serta disesuaikan dengan rencana aktifitas penggunaan pada tapak. Rencana fasilitas yang disiapkan pada kawasan penelitian berupa pintu gerbang, pusat informasi, tempat parkir, galeri (*art shop*), shelter, dan pusat produksi ayaman.

r. Area Rekreasi. Untuk menunjang kegiatan wisata budaya, maka dibuat area rekreasi yang terdapat di ruang wisata penunjang yakni di sekitar kawasan pertanian dan bukit Piantus. Di dalam kawasan ini terdapat area bermain untuk anak-anak dan area piknik. Untuk menjaga kebersihan, keindahan dan kenyamanan area rekreasi , maka disediakan bak sampah.

**Peta Rencana Pengembangan**

Gambar 4.6. Rencana Pengembangan Kawasan Wisata Budaya di Desa Piantus



## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **1. Simpulan**

- a. Latar belakang terbentuknya kawasan budaya di daerah sebagai kawasan yang bernilai budaya. Konsep yang diajukan dalam kajian ini adalah suatu kawasan wisata budaya yang berbasis industri kerajinan rumah tangga berbahan baku rotan yang dapat meningkatkan kepuasan wisatawan serta meningkatkan pendapatan penduduk setempat dan bermanfaat bagi pelestarian lingkungan dan masyarakat lokal.
- b. Pengembangan konsep kawasan wisata budaya desa Piantus terdiri dari pengembangan untuk sirkulasi wisata, tata ruang wisata, sarana dan prasarana.

### **2. Saran**

- a. Hasil studi rencana pengembangan desa Piantus sebagai kawasan wisata budaya dapat dilanjutkan dengan rencana detail.
- b. Perlu peningkatan kelestarian kawasan wisata budaya melalui peningkatan sumber bahan baku utama yakni rotan, peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia serta produktivitas kerajinan rotan sebagai atraksi wisata utama pada tapak.

### DAFTAR PUSTAKA

- Bungin, Burhan. 2003. *Analisis Data Penelitian Kualitatif ; Pemahaman Filosofis dan Metodologis kearah Penguasaan Model Aplikasi*, Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Nazir. M, 2003. *Metode Penelitian*, Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Nurisjah, S. 2004. *Penuntun Praktikum Perencanaan Lanskap*. Institut Pertanian Bogor. Bogor.
- Ramly, N. 2007. *Pariwisata Berwawasan Lingkungan*. Jakarta : Grafindo Khazanah Ilmu.
- Sarwono, Jonathan. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Soebagjo, R. G. 1996. *Anatomi Pariwisata*. Gramedia. Jakarta. hal. 320.
- Suwantoro, G. 1997. *Dasar-Dasar Pariwisata*. Andi. Yogyakarta. hal. 108.
- Yoeti, Oka.A. 2008. *Perencanaan dan Pengembangan Pariwisata*. Jakarta : Pradnya Paramita.

### DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. 2009. *Undang Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisataaan.*
- Anonim. 2015. *DISPORABUDPAR* (Dinas Pemuda, Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata).
- Mardalis. 2008. *Metode Penelitian (Suatu Pendekatan Proposal)*. Jakarta:
- Muljadi. 2009. *Kepariwisataaan dan Perjalanan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Rahim, Firmansyah. 2012 *Pedoman Kelompok Sadar Wisata*. Jakarta.
- Rika. 2012. [www.journal.student.uny.ac.id/jurnal/artikel/1641/84/463](http://www.journal.student.uny.ac.id/jurnal/artikel/1641/84/463). Diunduh pada tanggal 18 Mei 2015 jam 16.00 WIB
- Sapuan dkk. 2012. [www.reporstory.unib.ac.id/1531/](http://www.reporstory.unib.ac.id/1531/). Diunduh pada tanggal 18 Mei 2015 jam. 16.00 WIB
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung, Alfabeta