



**MENTERI PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF/  
KEPALA BADAN PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF  
REPUBLIK INDONESIA**

SALINAN

PERATURAN MENTERI PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF/  
KEPALA BADAN PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF  
REPUBLIK INDONESIA  
NOMOR 3 TAHUN 2022  
TENTANG  
PETUNJUK OPERASIONAL PENGELOLAAN  
DANA ALOKASI KHUSUS FISIK BIDANG PARIWISATA  
TAHUN ANGGARAN 2022

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

MENTERI PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF/  
KEPALA BADAN PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF  
REPUBLIK INDONESIA,

- Menimbang : a. bahwa dana alokasi khusus fisik bidang pariwisata di berikan kepada daerah untuk membantu mendanai kegiatan fisik bidang pariwisata yang sesuai dengan prioritas pembangunan kepariwisataan nasional serta untuk penciptaan kemudahan, kenyamanan, dan keselamatan wisatawan dalam melakukan kunjungan ke destinasi pariwisata;
- b. bahwa penggunaan dana alokasi khusus fisik bidang pariwisata dalam pelaksanaannya memerlukan petunjuk operasional sebagai standar teknis pelaksanaan kegiatan di daerah;
- c. bahwa Peraturan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/Kepala Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Nomor 2 Tahun 2021 tentang Petunjuk Operasional

Pengelolaan Dana Alokasi Khusus Fisik Bidang Pariwisata sudah tidak sesuai dengan perkembangan kebutuhan masyarakat dan pembangunan di bidang pariwisata sehingga perlu diganti;

- d. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a, huruf b, dan huruf c, serta untuk melaksanakan ketentuan Pasal 6 ayat (5) Peraturan Presiden Nomor 7 Tahun 2022 tentang Petunjuk Teknis Dana Alokasi Khusus Fisik Tahun Anggaran 2022, perlu menetapkan Peraturan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/Kepala Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif tentang Petunjuk Operasional Pengelolaan Dana Alokasi Khusus Fisik Bidang Pariwisata Tahun Anggaran 2022;

- Mengingat :
1. Pasal 17 ayat (3) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945;
  2. Undang-Undang Nomor 39 Tahun 2008 tentang Kementerian Negara (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 166, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4916);
  3. Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2009 Nomor 11, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4966);
  4. Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2021 tentang Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara Tahun Anggaran 2022 (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2021 Nomor 245, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6735);
  5. Peraturan Pemerintah Nomor 50 Tahun 2011 tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Tahun 2010-2025 (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2011 Nomor 125, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5262);
  6. Peraturan Presiden Nomor 96 Tahun 2019 tentang Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2019 Nomor 269);

7. Peraturan Presiden Nomor 97 Tahun 2019 tentang Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2019 Nomor 270);
8. Peraturan Presiden Nomor 7 Tahun 2022 tentang Petunjuk Teknis Dana Alokasi Khusus Fisik Tahun Anggaran 2022 (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2022 Nomor 11);
9. Peraturan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/Kepala Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Nomor 1 Tahun 2021 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2021 Nomor 184);

MEMUTUSKAN:

Menetapkan : PERATURAN MENTERI PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF/KEPALA BADAN PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF TENTANG PETUNJUK OPERASIONAL PENGELOLAAN DANA ALOKASI KHUSUS FISIK BIDANG PARIWISATA TAHUN ANGGARAN 2022.

Pasal 1

Dalam Peraturan Menteri ini yang dimaksud dengan :

1. Dana Alokasi Khusus Fisik yang selanjutnya disebut DAK Fisik adalah dana yang dialokasikan dalam anggaran pendapatan dan belanja negara kepada daerah tertentu dengan tujuan untuk membantu mendanai kegiatan khusus fisik yang merupakan urusan daerah dan sesuai dengan prioritas nasional.
2. DAK Fisik Bidang Pariwisata adalah DAK Fisik yang digunakan untuk membangun amenitas, dan daya tarik wisata secara terintegrasi di dalam kawasan pariwisata yang menjadi prioritas nasional.
3. Daerah Tujuan Pariwisata yang selanjutnya disebut Destinasi Pariwisata adalah kawasan geografis yang berada dalam satu atau lebih wilayah administratif yang di dalamnya terdapat daya tarik wisata, fasilitas umum,

fasilitas pariwisata, aksesibilitas serta masyarakat yang terkait dan saling melengkapi terwujudnya kepariwisataan.

4. Daya Tarik Wisata adalah segala sesuatu yang memiliki keunikan, keindahan, dan nilai yang berupa keanekaragaman kekayaan alam, budaya, dan hasil buatan manusia yang menjadi sasaran atau tujuan kunjungan wisatawan.
5. Amenitas Pariwisata adalah segala fasilitas penunjang yang memberikan kemudahan bagi wisatawan untuk memenuhi kebutuhan selama berwisata.
6. Pemerintah Daerah adalah kepala daerah sebagai unsur penyelenggara pemerintahan daerah yang memimpin pelaksanaan urusan pemerintahan yang menjadi kewenangan daerah otonom.
7. Kementerian adalah kementerian yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang pariwisata dan tugas pemerintahan di bidang ekonomi kreatif.
8. Menteri adalah menteri yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang pariwisata dan tugas pemerintahan di bidang ekonomi kreatif.

#### Pasal 2

DAK Fisik Bidang Pariwisata diarahkan untuk kegiatan:

- a. pembangunan amenitas kawasan pariwisata; dan
- b. pembangunan Daya Tarik Wisata.

#### Pasal 3

- (1) DAK Fisik Bidang Pariwisata sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 digunakan untuk pendanaan terhadap kegiatan yang sesuai dengan rencana kegiatan yang telah disetujui oleh Kementerian.
- (2) Rencana kegiatan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) merupakan rencana kegiatan bidang pariwisata yang didanai dari DAK Fisik melalui sistem informasi perencanaan dan penganggaran yang memuat rincian kegiatan, metode pengadaan, lokasi kegiatan, target



keluaran kegiatan, rincian kebutuhan dana dan kegiatan penunjang.

- (3) Kegiatan yang dibiayai oleh DAK Fisik Bidang Pariwisata sebagaimana dimaksud pada ayat (1) merupakan pembangunan baru bukan revitalisasi dan/atau rehabilitasi.
- (4) Pembangunan baru sebagaimana dimaksud pada ayat (3) merupakan upaya pembangunan yang mulai dari 0% (nol persen) di titik yang belum pernah dibangun dari sumber pembiayaan anggaran pendapatan dan belanja negara, anggaran pendapatan dan belanja daerah, dan/atau sumber pembiayaan lain yang sah.
- (5) DAK Fisik Bidang Pariwisata dapat digunakan paling banyak 5% (lima persen) dari pagu alokasi per daerah untuk mendanai kegiatan penunjang yang berhubungan langsung dengan kegiatan DAK Fisik pada tahun berkenaan.
- (6) Kegiatan penunjang sebagaimana dimaksud pada ayat (5) meliputi:
  - a. desain perencanaan untuk kegiatan kontraktual;
  - b. biaya tender, tidak termasuk honorarium pejabat pengadaan barang dan jasa/unit layanan pengadaan dan pengelola keuangan;
  - c. jasa konsultan pengawas kegiatan kontraktual;
  - d. penyelenggaraan rapat koordinasi di Pemerintah Daerah; dan/atau
  - e. perjalanan dinas ke atau dari lokasi kegiatan dalam rangka perencanaan, pengendalian, dan pengawasan.

#### Pasal 4

- (1) DAK Fisik Bidang Pariwisata dikelola sesuai dengan standar teknis kegiatan.
- (2) Standar teknis kegiatan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) tercantum dalam Lampiran yang merupakan bagian tidak terpisahkan dari Peraturan Menteri ini.

#### Pasal 5

Standar teknis kegiatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 4 sebagai petunjuk operasional bagi Pemerintah Daerah provinsi dan Pemerintah Daerah kabupaten/kota dalam pengelolaan DAK Fisik Bidang Pariwisata.

#### Pasal 6

- (1) DAK Fisik Bidang Pariwisata dilaksanakan secara padat karya dengan mengutamakan penyerapan tenaga kerja lokal dan penggunaan bahan baku lokal.
- (2) Pelaksanaan padat karya sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dicantumkan dalam perjanjian kerja sama dengan pihak penyelenggara barang dan jasa.

#### Pasal 7

- (1) Pemerintah Daerah menyampaikan laporan pelaksanaan DAK Fisik Bidang Pariwisata secara berkala kepada Menteri.
- (2) Laporan pelaksanaan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) terdiri atas:
  - a. laporan pelaksanaan teknis kegiatan termasuk foto dokumentasi kemajuan pembangunan fisik; dan
  - b. laporan capaian hasil jangka pendek.
- (3) Laporan pelaksanaan teknis kegiatan sebagaimana dimaksud pada ayat (2) huruf a disampaikan paling lama 10 (sepuluh) hari kerja setelah triwulan berkenaan berakhir pada aplikasi pengawasan dana alokasi khusus terintegrasi pada laman [www.dakpariwisata.kemenparekraf.go.id](http://www.dakpariwisata.kemenparekraf.go.id).
- (4) Laporan capaian hasil jangka pendek sebagaimana dimaksud pada ayat (2) huruf b disampaikan bulanan pada aplikasi pengawasan dana alokasi khusus terintegrasi dan dilakukan berbagi pakai data antara Kementerian Keuangan, Kementerian Perencanaan Pembangunan Nasional/Badan Perencanaan Pembangunan Nasional, Kementerian Dalam Negeri, Kementerian Negara/Lembaga, dan gubernur.

- (5) Data laporan capaian hasil jangka pendek sebagaimana dimaksud pada ayat (4) disampaikan melalui sistem informasi perencanaan dan penganggaran pada triwulan I tahun anggaran berikutnya.

#### Pasal 8

- (1) Menteri melakukan pemantauan dan evaluasi pelaksanaan terhadap pengelolaan kegiatan, capaian keluaran, capaian hasil jangka pendek, serta dampak dan manfaat pelaksanaan kegiatan DAK Fisik Bidang Pariwisata.
- (2) Hasil pemantauan dan evaluasi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam penilaian DAK Fisik Bidang Pariwisata pada tahun berikutnya.

#### Pasal 9

Pada saat Peraturan Menteri ini mulai berlaku, Peraturan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/Kepala Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Nomor 2 Tahun 2021 tentang Petunjuk Operasional Pengelolaan Dana Alokasi Khusus Fisik Bidang Pariwisata (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2021 Nomor 391), dicabut dan dinyatakan tidak berlaku.

#### Pasal 10

Peraturan Menteri ini mulai berlaku pada tanggal diundangkan.

Agar setiap orang mengetahuinya, memerintahkan pengundangan Peraturan Menteri ini dengan penempatannya dalam Berita Negara Republik Indonesia.

Ditetapkan di Jakarta  
pada tanggal 25 Januari 2022

MENTERI PARIWISATA DAN EKONOMI  
KREATIF/KEPALA BADAN PARIWISATA  
DAN EKONOMI KREATIF  
REPUBLIK INDONESIA,

Ttd.

SANDIAGA SALAHUDDIN UNO

Diundangkan di Jakarta  
pada tanggal 31 Januari 2022

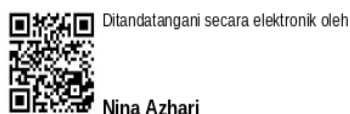
DIREKTUR JENDERAL  
PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN  
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA  
REPUBLIK INDONESIA,

Ttd.

BENNY RIYANTO

BERITA NEGARA REPUBLIK INDONESIA TAHUN 2022 NOMOR 128

Salinan sesuai dengan aslinya  
Kepala Biro Umum, Hukum, dan Pengadaan



LAMPIRAN  
PERATURAN MENTERI PARIWISATA DAN  
EKONOMI KREATIF/KEPALA BADAN  
PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF  
REPUBLIK INDONESIA  
NOMOR 3 TAHUN 2022  
TENTANG  
PETUNJUK OPERASIONAL PENGELOLAAN  
DANA ALOKASI KHUSUS FISIK BIDANG  
PARIWISATA TAHUN ANGGARAN 2022

PETUNJUK OPERASIONAL PENGELOLAAN DAK FISIK  
BIDANG PARIWISATA TAHUN ANGGARAN 2022

BAB I  
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sarana dan prasarana merupakan salah satu indikator penting dalam pengembangan pariwisata. Kelengkapan sarana dan prasarana tersebut akan ikut menentukan keberhasilan suatu daerah menjadi daerah tujuan wisata. Sesuai dengan Pasal 1 angka 3 Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisataan, secara normatif memberikan batasan, bahwa Pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah, dan Pemerintah Daerah. Dalam upaya mendukung pembangunan fasilitas penunjang pariwisata di tiap kawasan pariwisata nasional dan pelaksanaan kebijakan di bidang pembangunan, perintisan Daya Tarik Wisata dalam rangka pertumbuhan destinasi pariwisata nasional dan pengembangan daerah serta peningkatan kualitas daya saing pariwisata, Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif dan memiliki andil penuh dalam pembangunan kawasan yang memiliki daya tarik wisata. Petunjuk mengenai pembangunan fasilitas pendukung pariwisata lebih rinci diuraikan dalam Petunjuk Operasional yang mengatur berbagai kegiatan serta norma pembangunan, standar pembangunan, prosedur

pembangunan, dan kriteria pembangunan yang menjadi landasan pelaksanaan kegiatan Dana Alokasi Khusus Fisik Bidang Pariwisata di daerah.

B. Tujuan dan Sasaran

DAK Fisik Bidang Pariwisata diberikan dengan tujuan dan sasaran sebagai berikut:

- a. Meningkatnya kuantitas dan kualitas amenities pariwisata di destinasi pariwisata prioritas nasional; dan
- b. Meningkatnya kualitas daya tarik wisata di destinasi pariwisata prioritas nasional.

C. Ruang Lingkup

Ruang Lingkup dalam Petunjuk Operasional ini meliputi:

- a. perencanaan dan pelaksanaan teknis;
- b. menu dan kegiatan; dan
- c. pemantauan, evaluasi, dan pelaporan.

## BAB II PERENCANAAN DAN PELAKSANAAN TEKNIS

### A. Perencanaan DAK oleh Kementerian

#### 1. Penilaian

Penilaian awal dilakukan melalui Aplikasi KRISNA oleh Kementerian dan Kementerian Perencanaan Pembangunan Nasional/Badan Perencanaan Pembangunan Nasional (BAPPENAS), dengan memperhatikan tugas dan kewenangan masing-masing Kementerian/Lembaga. Penilaian awal meliputi:

- a. kesesuaian target *output* dan lokasi prioritas kegiatan per bidang/subbidang terhadap pencapaian prioritas nasional;
- b. penilaian teknis terhadap kesesuaian nomenklatur kegiatan, target *output*, harga satuan, dan lokasi prioritas terhadap pencapaian target sektor; dan
- c. menilai kesesuaian kewajaran nilai usulan kegiatan dan indeks kemahalan konstruksi.

Selanjutnya, dilakukan proses sinkronisasi dan harmonisasi yang mendiskusikan hasil penilaian awal DAK Fisik antara Kementerian, Kementerian Perencanaan Pembangunan Nasional, dan pemerintah daerah yang hasilnya merupakan penilaian akhir yang akan dituangkan dalam Kertas Kerja.

Penilaian DAK Fisik Bidang Pariwisata dilakukan dengan memperhatikan kriteria sebagai berikut:

#### A. Kriteria Lokasi Prioritas

- 1) Termasuk kedalam 10 (sepuluh) Destinasi Pariwisata Prioritas Nasional yaitu: Danau Toba dan sekitarnya, Borobudur dan sekitarnya, Mandalika, Wakatobi, Labuan Bajo, Likupang, Bromo-Tengger-Semeru, Raja Ampat, Bangka Belitung, dan Pulau Morotai sesuai dengan Peraturan Presiden Nomor 18 Tahun 2020 Tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional Tahun 2020-2024;
- 2) Termasuk kedalam 8 (delapan) Destinasi Pariwisata Pengembangan mencakup: Batam-Bintan, Bukit Tinggi-Padang, Bandung-Halimun-Ciletuh, Banyuwangi dan sekitarnya, Sambas-Singkawang, Derawan-Berau, Makassar-Toraja-Selayar, dan Biak-Teluk Cendrawasih sesuai dengan Peraturan Presiden Nomor 18

Tahun 2020 Tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional Tahun 2020-2024;

- 3) Revitalisasi Destinasi Bali sesuai dengan Peraturan Presiden Nomor 18 Tahun 2020 Tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional Tahun 2020-2024;
- 4) KSPN Ujung Kulon-Tanjung Lesung dan sekitarnya dan KSPN Pangandaran dan sekitarnya sesuai dengan Peraturan Presiden Nomor 86 Tahun 2020 tentang Rencana Kerja Pemerintah (RKP) Tahun 2021;

#### B. Kriteria Utama (*Readiness Criteria*)

Merupakan persyaratan yang harus dipenuhi oleh pemerintah daerah dalam mengusulkan DAK Fisik Pariwisata TA 2022

##### 1) Tanah *Clean and Clear*

- a) Lahan milik Pemerintah Daerah yang dibuktikan dengan sertifikat kepemilikan atau dokumen kepemilikan lahan lainnya yang sah;
- b) Lahan pribadi/yayasan/swasta yang diserahkan ke Pemerintah Daerah dibuktikan dengan Akta Hibah yang dibuat oleh Pejabat Pembuat Akta Tanah (PPAT);
- c) Surat ijin penggunaan lahan dari Instansi Pemerintah Pusat/Organisasi Perangkat Daerah (OPD) yang berwenang mengelola lahan dan Naskah Kerjasama antara Kepala Daerah dengan Instansi yang berwenang, untuk lahan pemerintah daerah/pusat yang tidak dibawah pengelolaan/kewenangan OPD/Instansi yang membidangi pariwisata;
- d) Lahan pemerintah desa yang dapat dibuktikan dengan sertifikat atas nama desa atau dokumen kepemilikan lahan lainnya yang sah dan dikerjasamakan kepada pemerintah daerah untuk di kelola dengan membuat Naskah kerjasama antara kepala daerah dengan pemerintah desa
- e) Khusus untuk provinsi Papua dan Papua Barat, bentuk kepemilikan tanah selain tersebut diatas, dibuktikan dengan surat pernyataan pelepasan hak atau surat bukti dipinjamkan hasil musyawarah adat dan diakui oleh kepala daerah untuk dikelola oleh OPD yang membidangi pariwisata.



- 2) Memiliki Organisasi Perangkat Daerah (OPD) Pariwisata (terdapat OPD dengan nomenklatur pariwisata, memiliki tugas dan fungsi pengembangan pariwisata dan telah ditetapkan dalam Peraturan Daerah).
- 3) Memiliki *Master Plan* (*Master Plan* mendetailkan rencana umum pembangunan dan pemanfaatan aspek ekonomi dan budaya) dan/atau Memiliki *Site Plan* (*Site Plan* mendetailkan rencana pembangunan, zonasi Kawasan dan desain tapak di lokasi Daya Tarik Wisata).

#### C. Kriteria Tambahan

1. Merupakan kawasan peruntukan pariwisata sesuai dokumen Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW);
2. Ketersediaan Dokumen Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Daerah/RIPPARDA (Perda/Laporan Akhir);
3. Ketersediaan Daya Tarik Wisata Alam, Daya Tarik Wisata Budaya, Daya Tarik Wisata Buatan;
4. Ketersediaan aksesibilitas jalan menuju Daya Tarik Wisata;
5. Ketersediaan aksesibilitas bandara menuju Daya Tarik Wisata;
6. Ketersediaan aksesibilitas pelabuhan menuju Daya Tarik Wisata;
7. Jarak dari pusat kota menuju Daya Tarik Wisata;
8. Jarak dari bandara terdekat menuju Daya Tarik Wisata;
9. Jarak dari Pelabuhan laut/danau terdekat menuju Daya Tarik Wisata;
10. Kontribusi Pendapatan Asli Daerah (PAD) Sektor Pariwisata terhadap total Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah (APBD) Tahun 2018;
11. Kontribusi Pendapatan Asli Daerah (PAD) Sektor Pariwisata terhadap total Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah (APBD) Tahun 2019;
12. Kontribusi Pendapatan Asli Daerah (PAD) Sektor Pariwisata terhadap total Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah (APBD) Tahun 2020;
13. Jumlah Kunjungan Wisatawan Mancanegara ke Daya Tarik Wisata;
14. Jumlah Kunjungan Wisatawan Nusantara ke Daya Tarik Wisata;
15. Terdapat dokumen perencanaan teknis Daya Tarik Wisata: *Detailed Engineering Design* (DED);
16. Surat kesanggupan pengelolaan asset DAK dari Kepala daerah

sesuai Juknis DAK;

17. Terdapat Dokumen Rencana Pengelolaan Daya Tarik Wisata;
18. Besar Penyerapan DAK pada tahun 2018;
19. Besar Penyerapan DAK pada tahun 2019;
20. Besar Penyerapan DAK pada tahun 2020;
21. Alokasi Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah (APBD) untuk sektor pariwisata tahun 2020 (%);
22. Termasuk dalam klasifikasi Kawasan Perdesaan Prioritas Nasional (KPPN);
23. Termasuk dalam Unesco *Global Geopark*;
24. Termasuk dalam *Geopark* Nasional;
25. Indeks Rawan Bencana Indonesia (IRBI);
26. Daerah 3T afirmasi (daerah transmigrasi, daerah perbatasan, daerah tertinggal, pulau kecil terluar);

Usulan pendanaan kegiatan DAK Fisik Bidang Pariwisata mengacu kepada standar biaya sebagaimana diatur dalam Petunjuk Operasional ini. Standar biaya tersebut merupakan angka dasar yang menjadi acuan perhitungan untuk wilayah DKI Jakarta dan Jawa Barat. Standar biaya tersebut termasuk biaya lainnya yang timbul akibat pembangunan konstruksi yang memperhatikan aspek kearifan lokal ataupun desain khusus.

Dalam hal Indeks Kemahalan Konstruksi (IKK) di daerah lain lebih tinggi dari petunjuk operasional ini maka daerah harus melampirkan dokumen kelengkapan yaitu standar kemahalan harga yang ditetapkan oleh Peraturan Gubernur/Bupati/Walikota, rincian anggaran biaya yang disahkan oleh dinas yang mengurus urusan Pemerintah Daerah bidang pekerjaan umum, dan surat pernyataan tanggung jawab Gubernur/Bupati/Walikota tentang kemahalan harga di daerah.

#### A. Perencanaan DAK oleh Pemerintah Daerah

Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah sebagaimana telah beberapa kali diubah terakhir dengan Undang-Undang Nomor 9 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah, Kementerian melakukan sinkronisasi

dan harmonisasi dengan Daerah untuk mencapai target pembangunan nasional.

Perencanaan dan penganggaran DAK Fisik Bidang Pariwisata dilakukan dengan menjalankan proses yang akuntabel, transparan, efektif, dan efisien melalui tahapan sebagai berikut:

a. Usulan Pendanaan

Usulan DAK Fisik Bidang Pariwisata yang harus disiapkan oleh Pemerintah Daerah merupakan penyusunan dan pengisian usulan pendanaan DAK Fisik Bidang Pariwisata dan dilengkapi dengan data pendukung yang diperlukan.

b. Rencana Penggunaan

Setelah alokasi DAK ditetapkan oleh Pemerintah Pusat, Kepala OPD Pariwisata Kabupaten/Kota menyiapkan Rencana Kerja dan Anggaran (RKA) untuk DAK Fisik Bidang Pariwisata, untuk selanjutnya ditetapkan dalam Peraturan Daerah tentang Anggaran Pendapatan Belanja Daerah (APBD)

2. Pelaksanaan Teknis

OPD Pariwisata penerima DAK wajib menyesuaikan rencana kegiatan (RK) mengacu pada usulan kegiatan yang diusulkan pemerintah daerah melalui aplikasi KRISNA dengan mengacu pada:

- a. Dokumen usulan DAK Fisik Bidang Pariwisata;
- b. Hasil Penilaian Usulan DAK Fisik Bidang Pariwisata;
- c. Hasil Sinkronisasi dan Harmonisasi Usulan DAK Fisik Bidang Pariwisata;
- d. Hasil penyelarasan usulan aspirasi anggota Dewan Perwakilan Rakyat dalam memperjuangkan program pembangunan daerah; dan
- e. Alokasi DAK Fisik Bidang Pariwisata yang disampaikan melalui portal (*website*) Direktorat Jenderal Perimbangan Keuangan atau yang tercantum dalam Peraturan Presiden mengenai Rincian APBN.

Penyusunan usulan rencana kegiatan dimaksud dilakukan oleh OPD Pariwisata setelah berkoordinasi dengan Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (BAPPEDA) dan dibahas bersama dengan Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif untuk dimintakan persetujuan. Dalam hal persetujuan dimaksud Kementerian Pariwisata dan Ekonomi

Kreatif/Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif berkoordinasi dengan Kementerian Perencanaan Pembangunan Nasional/Badan Perencanaan Pembangunan Nasional (BAPPENAS).

3. Perubahan Rencana Kegiatan

Mekanisme perubahan rencana kegiatan DAK Fisik Bidang Pariwisata dilaksanakan sesuai dengan ketentuan Peraturan Presiden Nomor 7 Tahun 2022 tentang Petunjuk Teknis Dana Alokasi Khusus Fisik Tahun Anggaran 2022 dan ketentuan peraturan perundang-undangan.

### BAB III MENU DAN KEGIATAN

Kegiatan Dana Alokasi Khusus (DAK) Fisik Bidang Pariwisata mencakup pembangunan fasilitas pariwisata terintegrasi pada destinasi pariwisata yang diharapkan dapat menciptakan kenyamanan, kemudahan, keamanan, dan keselamatan wisatawan dalam melakukan kunjungan wisata dan dapat meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan mancanegara dan wisatawan nusantara. Pembangunan Fasilitas Pariwisata melalui Dana Alokasi Khusus (DAK) Fisik Bidang Pariwisata terdiri dari menu kegiatan Pembangunan Amenitas dan Atraksi (Daya Tarik Wisata) Kawasan Pariwisata dalam upaya mendukung kesiapan destinasi pariwisata dan meningkatkan daya saing pariwisata. Kegiatan ini terbagi kedalam empat jenis klaster Daya Tarik Wisata, dengan rincian menu Dana Alokasi Khusus (DAK) Fisik pada masing-masing Daya Tarik Wisata, sebagai berikut:

#### **1. Pembangunan Amenitas dan Atraksi Kawasan Wisata Bahari dan Perairan**, dengan rincian kegiatan:

##### **A. Bangunan TIC dan perlengkapannya**, terdiri dari:

- 1) bangunan TIC, termasuk ruang serbaguna dan kantor pengelola;
- 2) perlengkapan TIC;
- 3) perlengkapan kantor pengelola;
- 4) papan Pusat Informasi Pariwisata;

##### **B. Toilet dan perlengkapannya**, termasuk jaringan air bersih, sumur, pompa, jaringan listrik, dan jalur pembuangan/*septic tank*;

##### **C. Tempat Parkir;**

##### **D. Tempat Ibadah;**

##### **E. Fasilitas Mitigasi Bencana Alam**, terdiri dari:

- 1) alat komunikasi darurat;
- 2) rambu bencana/papan informasi bencana;
- 3) rambu titik kumpul;
- 4) rambu jalur evakuasi;
- 5) sirene tsunami;

##### **F. Fasilitas Kebersihan:**

- 1) tempat sampah taman/*outdoor metal wooden* dan perlengkapannya;
- 2) kendaraan pengumpul sampah tipe motor;
- 3) kendaraan pengumpul sampah tipe gerobak besar;
- 4) kendaraan pengumpul sampah tipe sepeda;

- 5) bangunan tempat penampungan sementara (TPS) sampah tipe I ukuran kecil;

**G. Penataan Lanskap:**

- 1) pekerjaan media tanam;
- 2) pekerjaan penanaman pohon;
- 3) pekerjaan penanaman semak dan tanaman penutup tanah;
- 4) pekerjaan penanaman rumput;
- 5) lampu taman;
- 6) papan interpretasi kawasan;
- 7) rambu petunjuk arah (*signage*) di dalam kawasan daya tarik wisata;

**H. Gazebo;**

**I. Plaza/Area Pengunjung:**

- 1) plaza pengunjung;
- 2) bangku taman;

**J. Plaza Kuliner:**

- 1) plaza;
- 2) kios kuliner, termasuk pemasangan teralis untuk pengamanan;

**K. Kios Cenderamata;**

**L. Panggung Kesenian/Pertunjukan/Amfiteater** terdiri dari:

- 1) plaza amfiteater;
- 2) amfiteater;
- 3) panggung kesenian/pertunjukan;
- 4) bangunan (ruang ganti/ruang tunggu, ruang kontrol, dan gudang);

**M. Menara Pandang;**

**N. Jalur Pejalan Kaki (Pedestrian);**

**O. Jalan dalam Kawasan;**

**P. Boardwalk;**

**Q. Dive Center dan peralatannya** terdiri dari:

- 1) bangunan *dive center*;
- 2) peralatan selam;
- 3) perlengkapan *dive center*;

**R. Surfing Center dan peralatannya** terdiri dari:

- 1) bangunan *surfing center*;
- 2) peralatan *surfing*;
- 3) perlengkapan *surfing center*;

**S. Titik labuh/singgah kapal yacht dan perlengkapannya** terdiri dari:

- 1) titik labuh;

- 2) tambat apung (*mooring buoy*);

**T. Dermaga Wisata** terdiri dari:

- 1) *boardwalk* dermaga wisata;
- 2) *tempat naik perahu dermaga wisata*;
- 3) bangunan dermaga wisata/ruang tunggu;

**U. Talud;**

**V. *Glass Bottom Boat*;**

**W. Perahu wisata susur sungai/danau/mangrove.**

**2. Pembangunan Amenitas dan Atraksi Kawasan Wisata Alam/Nonbahari,**  
dengan rincian kegiatan:

**A. Bangunan TIC dan perlengkapannya** terdiri dari:

- 1) bangunan TIC, termasuk ruang serbaguna dan kantor pengelola;
- 2) perlengkapan TIC;
- 3) perlengkapan kantor pengelola;
- 4) papan Pusat Informasi Pariwisata;

**B. Toilet dan perlengkapannya,** termasuk jaringan air bersih, sumur, pompa, jaringan listrik, dan jalur pembuangan/*septic tank*;

**C. Tempat Parkir;**

**D. Tempat Ibadah;**

**E. Fasilitas Mitigasi Bencana Alam,** terdiri dari:

- 1) alat komunikasi darurat;
- 2) rambu bencana/papan informasi bencana;
- 3) rambu titik kumpul;
- 4) rambu jalur evakuasi;

**F. Fasilitas Kebersihan:**

- 1) tempat sampah taman/*outdoor metal wooden* dan perlengkapannya;
- 2) kendaraan pengumpul sampah tipe motor;
- 3) kendaraan pengumpul sampah tipe gerobak besar;
- 4) kendaraan pengumpul sampah tipe sepeda;
- 5) bangunan tempat penampungan sementara (TPS) sampah tipe I ukuran kecil;

**G. Penataan Lanskap:**

- 1) pekerjaan media tanam;
- 2) pekerjaan penanaman pohon;
- 3) pekerjaan penanaman semak dan tanaman penutup tanah;
- 4) pekerjaan penanaman rumput;
- 5) lampu taman;

- 6) papan interpretasi kawasan;
- 7) rambu petunjuk arah (*signage*) di dalam kawasan daya tarik wisata;

**H. Gazebo;**

**I. Plaza/Area Pengunjung:**

- 1) plaza pengunjung;
- 2) bangku taman;

**J. Plaza Kuliner:**

- 1) plaza;
- 2) kios kuliner, termasuk pemasangan teralis untuk pengamanan;

**K. Kios Cendera Mata;**

**L. Panggung Kesenian/Pertunjukan/Amfiteater** terdiri dari:

- 1) plaza amfiteater;
- 2) amfiteater;
- 3) panggung kesenian;
- 4) bangunan (ruang ganti/ruang tunggu, ruang kontrol, dan gudang);

**M. Menara Pandang;**

**N. Jalur Pejalan Kaki (Pedestrian);**

**O. Jalur Sepeda;**

**P. *Hiker's Hut/Shelter*;**

**Q. *Boardwalk*;**

**R. *Hiking Centre* dan peralatannya:**

- 1) bangunan *hiking centre*;
- 2) peralatan *hiking*;
- 3) perlengkapan *hiking centre*.

**3. Pembangunan Amenitas dan Atraksi Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan**, dengan rincian kegiatan:

**A. Bangunan TIC dan perlengkapannya** terdiri dari:

- 1) bangunan TIC, termasuk ruang serbaguna dan kantor pengelola;
- 2) perlengkapan TIC;
- 3) perlengkapan kantor pengelola;
- 4) papan Pusat Informasi Pariwisata;

**B. Toilet dan perlengkapannya**, termasuk jaringan air bersih, sumur, pompa, jaringan listrik, dan jalur pembuangan/*septic tank*;

**C. Tempat Parkir;**

**D. Tempat Ibadah;**

**E. Fasilitas Mitigasi Bencana Alam**, terdiri atas:

- 1) alat komunikasi darurat;



- 2) rambu bencana/papan informasi bencana;
- 3) rambu titik kumpul;
- 4) rambu jalur evakuasi;

**F. Fasilitas Kebersihan:**

- 1) tempat sampah taman/ *outdoor metal wooden* dan perlengkapannya;
- 2) kendaraan pengumpul sampah tipe motor;
- 3) kendaraan pengumpul sampah tipe gerobak besar;
- 4) kendaraan pengumpul sampah tipe sepeda;
- 5) bangunan tempat penampungan sementara (TPS) sampah tipe I ukuran kecil;

**G. Penataan Lanskap:**

- 1) pekerjaan media tanam;
- 2) pekerjaan penanaman pohon;
- 3) pekerjaan penanaman semak dan tanaman penutup tanah;
- 4) pekerjaan penanaman rumput;
- 5) lampu taman;
- 6) papan interpretasi kawasan;
- 7) rambu petunjuk arah (*signage*) di dalam kawasan daya tarik wisata;

**H. Gazebo;**

**I. Plaza/Area Pengunjung:**

- 1) plaza pengunjung;
- 2) bangku taman;

**J. Plaza Kuliner:**

- 1) plaza;
- 2) kios kuliner, termasuk pemasangan teralis untuk pengamanan;

**K. Kios Cendera Mata;**

**L. Panggung Kesenian/Pertunjukan/Amfiteater** terdiri dari:

- 1) plaza amfiteater;
- 2) amfiteater;
- 3) panggung kesenian;
- 4) bangunan (ruang ganti/ruang tunggu, ruang kontrol, dan gudang);

**M. Menara Pandang;**

**N. Jalur Pejalan Kaki (Pedestrian);**

**O. Jalan dalam Kawasan;**

**P. Taman Wisata Olahraga** terdiri dari:

- 1) *jogging track*/jalur sepeda;
- 2) jalur refleksi;

- 3) bangku taman;
- 4) lapangan olahraga multifungsi;
- 5) *skateboard park/climbing wall* (panjang tebing);

**4. Pembangunan Amenitas dan Atraksi Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata**, dengan rincian kegiatan:

**A. Bangunan TIC dan perlengkapannya** terdiri dari:

- 1) bangunan TIC, termasuk ruang serbaguna dan kantor pengelola;
- 2) perlengkapan TIC;
- 3) perlengkapan kantor pengelola;
- 4) papan Pusat Informasi Pariwisata;

**B. Toilet dan perlengkapannya**, termasuk jaringan air bersih, sumur, pompa, jaringan listrik, dan jalur pembuangan/*septic tank*;

**C. Tempat Parkir;**

**D. Tempat Ibadah;**

**E. Fasilitas Mitigasi Bencana Alam**, terdiri dari:

- 1) alat komunikasi darurat;
- 2) rambu bencana/papan informasi bencana;
- 3) rambu titik kumpul;
- 4) rambu jalur evakuasi;

**F. Fasilitas Kebersihan:**

- 1) tempat sampah taman/*outdoor metal wooden* dan perlengkapannya;
- 2) kendaraan pengumpul sampah tipe motor;
- 3) kendaraan pengumpul sampah tipe gerobak besar;
- 4) kendaraan pengumpul sampah tipe sepeda;
- 5) bangunan tempat penampungan sementara (TPS) sampah tipe I ukuran kecil;

**G. Penataan Lanskap:**

- 1) pekerjaan media tanam;
- 2) pekerjaan penanaman pohon;
- 3) pekerjaan penanaman semak dan tanaman penutup tanah;
- 4) pekerjaan penanaman rumput;
- 5) lampu taman;
- 6) papan interpretasi kawasan;
- 7) rambu petunjuk arah (*signage*) di dalam kawasan daya tarik wisata;

**H. Gazebo;**

**I. Plaza/Area Pengunjung:**

- 1) plaza pengunjung;

- 2) bangku taman;

**J. Plaza Kuliner:**

- 1) plaza;
- 2) kios kuliner, termasuk pemasangan teralis untuk pengamanan;

**K. Kios Cendera Mata;**

**L. Panggung Kesenian/Pertunjukan/Amfiteater** terdiri dari:

- 1) plaza amfiteater;
- 2) amfiteater;
- 3) panggung kesenian;
- 4) bangunan (ruang ganti/ruang tunggu, ruang kontrol, dan gudang);

**M. Menara Pandang;**

**N. Jalur Pejalan Kaki (Pedestrian).**

Petunjuk Operasional disusun untuk setiap menu kegiatan dengan lebih rinci, meliputi:

1. Ketentuan Umum adalah ketentuan yang harus diperhatikan dalam melakukan perencanaan kawasan pariwisata, meliputi:
  - I. konsep dasar perencanaan kawasan pariwisata;
  - II. ketentuan teknis perencanaan kawasan pariwisata;
  - III. tenaga ahli yang dibutuhkan;
  - IV. panduan spasial perencanaan kawasan pariwisata.
2. Ketentuan Khusus adalah ketentuan yang harus menjadi acuan dalam melakukan pembangunan amenities dan atraksi di kawasan, meliputi:
  - I. konsep dasar;
  - II. ketentuan teknis;
  - III. panduan perancangan;
  - IV. indikasi pembiayaan.

Berikut ini penjabaran mengenai masing-masing kegiatan:

**3.1 Pembangunan Amenitas dan Atraksi Kawasan Wisata Bahari dan Perairan**

**3.1.1 Ketentuan Umum**

**I. Konsep Dasar Perencanaan Kawasan Wisata Bahari dan Perairan**

Kawasan wisata bahari dan perairan adalah kawasan tempat berlangsungnya kegiatan wisata alam di wilayah pesisir dan/atau laut, seperti pantai/pesisir, pulau-pulau kecil, bentang laut, dan bawah laut, serta di wilayah perairan darat, seperti sungai, danau, dan waduk, dilengkapi dengan berbagai fasilitas dan layanan pendukung.

Kawasan wisata bahari dan perairan yang dimaksud pada Peraturan Menteri ini berlokasi di pantai, sungai, danau, dan waduk.

1. Pantai adalah daerah antara muka air surut terendah dengan muka air pasang tertinggi.
2. Sungai adalah alur atau wadah air alami dan/atau buatan berupa jaringan pengaliran air beserta air di dalamnya, mulai dari hulu sampai muara, dengan dibatasi kanan dan kiri oleh garis sempadan.
3. Danau adalah wadah air di permukaan bumi dan ekosistemnya yang terbentuk secara alami yang dibatasi sekelilingnya oleh sempadan danau.
4. Waduk adalah wadah buatan yang terbentuk sebagai akibat dibangunnya bendungan.

Fungsi dan manfaat Pembangunan Amenitas dan Atraksi Kawasan Wisata Bahari dan Perairan adalah:

1. mendukung pembangunan kepariwisataan berkelanjutan;
2. mengakomodasi kebutuhan amenitas dan atraksi wisata bahari dan perairan di daerah;
3. mengendalikan perubahan lanskap/bentang alam bahari dan perairan;
4. menyelaraskan pembangunan yang dilakukan dengan lingkungan, dalam bentuk, bahan, dan teknologi penggunaan sumber daya setempat;
5. mengedukasi wisatawan dan masyarakat tentang nilai-nilai budaya yang berlaku di daerah tersebut, nilai-nilai pelestarian lingkungan dari sumber daya alam bahari dan perairan yang dimiliki, serta menciptakan pengalaman lebih dan berbeda dari daerah lainnya sebagai identitas pariwisata kawasan wisata bahari dan perairan.

## **II. Ketentuan Teknis Perencanaan Kawasan Wisata Bahari dan Perairan**

Ketentuan Teknis Perencanaan Kawasan Wisata Bahari dan Perairan meliputi:

1. Mengacu pada ketentuan peraturan perundang-undangan tentang pembangunan sarana dan prasarana wisata alam pada perairan laut, termasuk pesisir dan pulau-pulau kecil, serta perairan sungai, danau, dan waduk.

2. Tapak peruntukan Kawasan Wisata Bahari dan Perairan harus sesuai dengan arahan dalam Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Provinsi dan Kabupaten/Kota, Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Provinsi (Ripparprov) dan Kabupaten/Kota (Ripparkab/Ripparkot), Rencana Zonasi Wilayah Pesisir dan Pulau-Pulau Kecil (RZWP-3-K), Rencana Zonasi Kawasan Strategis Nasional (RZ KSN), serta rencana dan peraturan perundang-undangan lain terkait penataan ruang di daerah.
3. Pengaturan Koefisien Dasar Bangunan (KDB), Koefisien Lantai Bangunan (KLB), dan Koefisien Dasar Hijau (KDH) pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan mengikuti ketentuan yang ditetapkan dalam Rencana Detail Tata Ruang (RDTR) dan/atau Rencana Tata Bangunan dan Lingkungan (RTBL) dan/atau RTRW Kabupaten/Kota.
4. Pembangunan Amenitas dan Atraksi Kawasan Wisata Bahari dan Perairan harus memperhatikan ketentuan mengenai sempadan pantai, sungai, danau, dan waduk sesuai ketentuan perundang-undangan.
5. Pembangunan Amenitas dan Atraksi Kawasan Wisata Bahari dan Perairan memperhatikan kondisi dan karakteristik lahan sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan.
6. Bangunan di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan dianjurkan menghadap ke pantai/laut/sungai/danau/waduk untuk menghindari pembuangan limbah ke perairan.
7. Pembangunan Amenitas dan Atraksi Kawasan Wisata Bahari dan Perairan harus memperhatikan daya dukung dan daya tampung lingkungan dan sosial.
8. Pembangunan Amenitas dan Atraksi Kawasan Wisata Bahari dan Perairan harus memberikan dampak positif terhadap lingkungan, oleh karena itu harus dilengkapi dengan studi AMDAL/UKL-UPL sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan.
9. Material bangunan untuk Pembangunan Amenitas dan Atraksi Kawasan Wisata Bahari dan Perairan disesuaikan dengan kondisi setempat, mempertimbangkan dampaknya terhadap lingkungan, dan diutamakan menggunakan material bangunan dari daerah setempat selama tidak termasuk material yang dikonservasi/dilindungi, jika tidak terdapat di daerah setempat

dapat dipergunakan material bangunan dari luar daerah. Untuk pembangunan di Kawasan Wisata Bahari tidak diperkenankan menggunakan material dari karang laut/koral. Penggunaan material bangunan yang mudah terbakar harus diimbangi dengan sistem perlindungan dan penanggulangan bahaya kebakaran yang memadai.

10. Arsitektur bangunan mencerminkan ciri atau karakter arsitektur setempat/tradisional agar terlihat menyatu dengan lingkungan alam dan budaya setempat. Penggunaan motif ragam hias lokal untuk interior atau eksterior bangunan diupayakan seoptimal mungkin.
11. Kawasan Wisata Bahari dan Perairan memiliki potensi risiko bencana, khususnya bencana tsunami, gempa bumi, gelombang ekstrim, gelombang laut berbahaya, kenaikan paras muka air laut, erosi pantai, letusan gunung api, banjir, tanah longsor, dan angin puting beliung. Mitigasi bencana di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan dapat dilakukan melalui kegiatan struktur/fisik dan/atau nonstruktur/nonfisik sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan.
12. Pembangunan Amenitas dan Atraksi Kawasan Wisata Bahari dan Perairan seyogyanya mampu memenuhi prinsip ekonomis, yaitu dikonstruksikan dengan cara yang mudah, kuat, dan biaya yang efisien.

### **III. Tenaga Ahli yang Dibutuhkan**

Perencanaan Pembangunan Amenitas dan Atraksi Kawasan Wisata Bahari dan Perairan melibatkan tenaga ahli sebagai berikut:

1. Bidang Kepariwisata

Ahli Perencanaan Kepariwisata adalah ahli yang memiliki kompetensi merencanakan destinasi dan kawasan pariwisata, khususnya yang terkait penyusunan rencana pembangunan kepariwisataan daerah dan kawasan.

2. Bidang Arsitektur

- a. Arsitek (Sertifikat Keahlian Kode 101)

Arsitek adalah seorang ahli yang memiliki kompetensi untuk merancang dan mengawasi pelaksanaan bangunan gedung, perkotaan dan lingkungan binaan, yang meliputi aspek estetika, budaya, dan sosial.

- b. Ahli Arsitektur Lanskap (Sertifikat Keahlian Kode 103)  
Ahli arsitektur lanskap adalah ahli yang memiliki kompetensi seni dan ilmu merancang lanskap (pertamanan) dengan tujuan untuk menciptakan ruang pertamanan yang fungsional, estetika, dan struktur keindahan dan manfaat suatu pertamanan atau kawasan.
  - c. Ahli Desain Interior (Sertifikat Keahlian Kode 102)  
Ahli desain interior adalah seorang ahli yang memiliki kompetensi seni dan ilmu merancang ruangan dalam bangunan dengan tujuan untuk menciptakan ruang yang fungsional, estetika, dan struktur keindahan dan manfaat suatu bangunan.
  - d. Ahli Iluminasi (Sertifikat Keahlian Kode 104)  
Ahli iluminasi adalah seorang ahli yang memiliki kompetensi merancang tata cahaya, baik di luar maupun di dalam bangunan.
3. Bidang Sipil
- a. Ahli Teknik Bangunan Gedung (Sertifikat Keahlian Kode 201)  
Ahli teknik bangunan gedung adalah ahli yang memiliki kompetensi merancang, melaksanakan dan mengawasi pekerjaan struktur.
  - b. Ahli Geoteknik (Sertifikat Keahlian Kode 216)  
Ahli Geoteknik adalah ahli yang memiliki kompetensi melaksanakan pengukuran dan uji kekuatan daya dukung tanah dan menilai jenis-jenis tanah pada lokasi yang akan didirikan bangunan
  - c. Ahli Teknik Geodesi (Sertifikat Keahlian Kode 217)  
Ahli Teknik Geodesi adalah ahli yang memiliki kompetensi melaksanakan pemetaan tanah dan atau laut dengan metoda terestris, fotogrameris, *remote sensing*, maupun GPS yang diperlukan sebagai dasar merancang bangunan dan atau wilayah tertentu.
  - d. Ahli Teknik Dermaga (Sertifikat keahlian Kode 208)  
Ahli Teknik Dermaga adalah seseorang yang diberikan kewenangan untuk merencanakan, melaksanakan dan mengawasi pekerjaan konstruksi dermaga.

4. Bidang Mekanikal

Ahli Teknik Mekanikal (Sertifikat Keahlian Kode 301) adalah ahli yang memiliki kompetensi merancang bentuk dan struktur mekanikal pada bangunan tertentu atau di luar bangunan, melaksanakan dan mengawasi pelaksanaan pekerjaan konstruksi mekanikal.

5. Bidang Elektrikal

Ahli Teknik Tenaga Listrik (Sertifikat Keahlian Kode 401) adalah ahli yang memiliki kompetensi melaksanakan pekerjaan perencanaan dan atau pemasangan dan atau perawatan instalasi listrik, untuk penerangan dan atau tenaga di dalam dan atau di luar bangunan untuk semua daya dan melaksanakan pembangunan pekerjaan jaringan tegangan rendah.

6. Bidang Tata Lingkungan

Ahli Teknik Lingkungan (Sertifikat Keahlian Kode 501) adalah ahli yang memiliki kompetensi merancang bentuk dan struktur teknik lingkungan, melaksanakan dan mengawasi pekerjaan konstruksi teknik lingkungan dan pemasangan instalasi Teknik Lingkungan.

7. Bidang Ekologi

Ahli Ekologi adalah ahli yang memiliki kompetensi memahami konservasi kawasan dan menggali interaksi antarkomponen penyusun ekosistem suatu kawasan.

8. Narasumber

- a. Instruktur Selancar sebagai narasumber yang dilibatkan dalam perencanaan dan pelaksanaan pembangunan *Surfing Center*.
- b. Instruktur Selam sebagai narasumber yang dilibatkan dalam perencanaan dan pelaksanaan pembangunan *Dive Center*.

**IV. Panduan Spasial Perencanaan Kawasan Wisata Bahari dan Perairan**

Amenitas dan atraksi yang akan dibangun di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan harus mengacu dan sesuai dengan perencanaan dalam Rencana Induk Pengembangan Daya Tarik Wisata dan/atau Rencana Tapak Pengembangan Daya Tarik Wisata yang telah disusun sebelumnya.

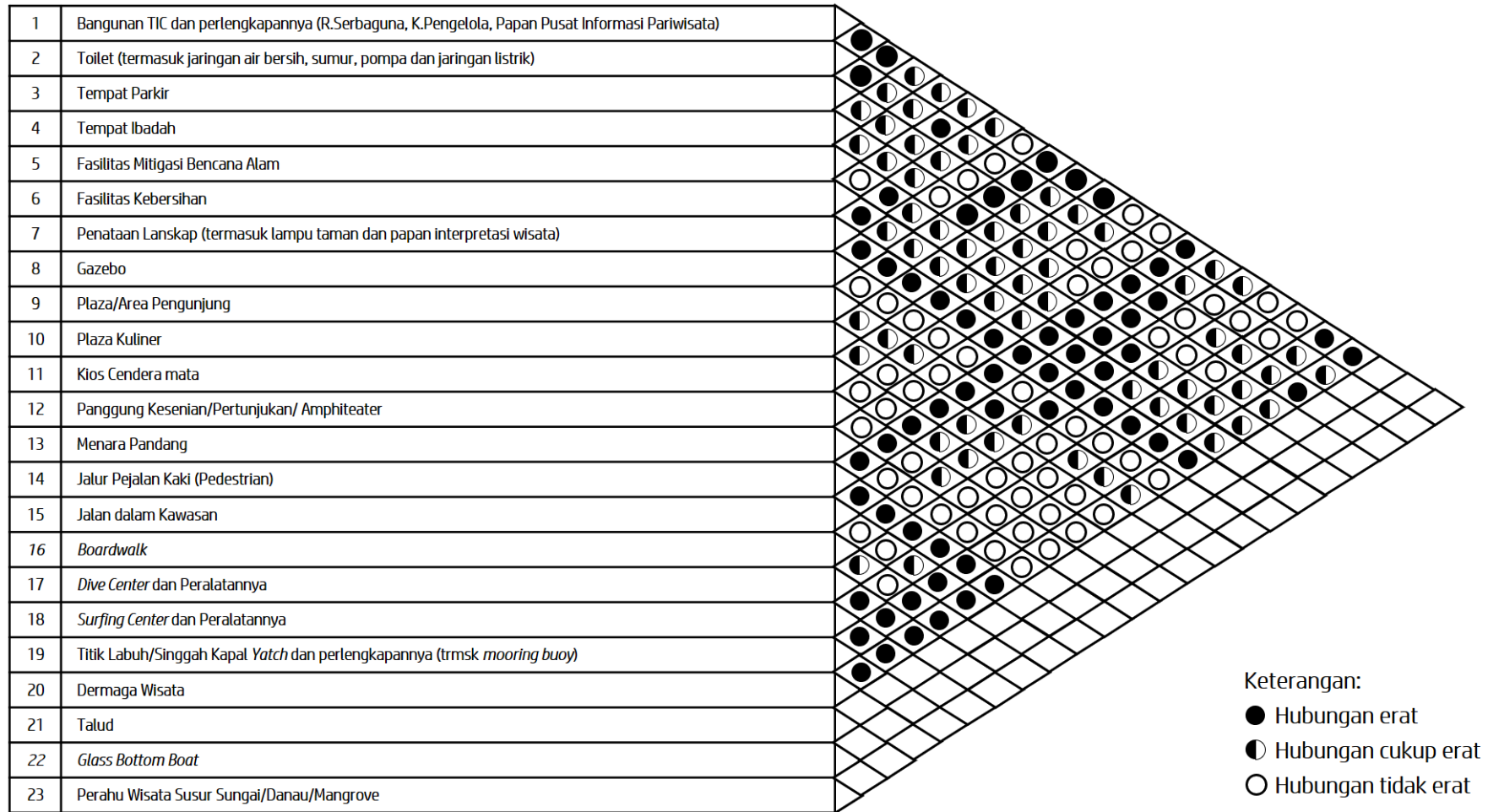


Amenitas dan atraksi di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan yang akan dibangun melalui Dana Alokasi Khusus (DAK) Fisik Bidang Pariwisata adalah:

1. bangunan TIC (*Tourism Information Center*/Pusat Informasi Pariwisata) dan perlengkapannya;
2. toilet;
3. tempat parkir;
4. tempat ibadah;
5. fasilitas mitigasi bencana alam;
6. fasilitas kebersihan;
7. penataan lanskap;
8. gazebo;
9. plaza/area pengunjung;
10. plaza kuliner;
11. kios cendera mata;
12. panggung kesenian/pertunjukan/amfiteater;
13. menara pandang;
14. jalur pejalan kaki (pedestrian);
15. jalan dalam kawasan;
16. *boardwalk*;
17. *dive center* dan peralatannya;
18. *surfing center* dan peralatannya;
19. titik labuh/singgah kapal layar (*yacht*) dan perlengkapannya;
20. dermaga wisata;
21. talud;
22. *glass bottom boat* (perahu berlantai kaca); dan
23. perahu wisata susur sungai/danau/mangrove.

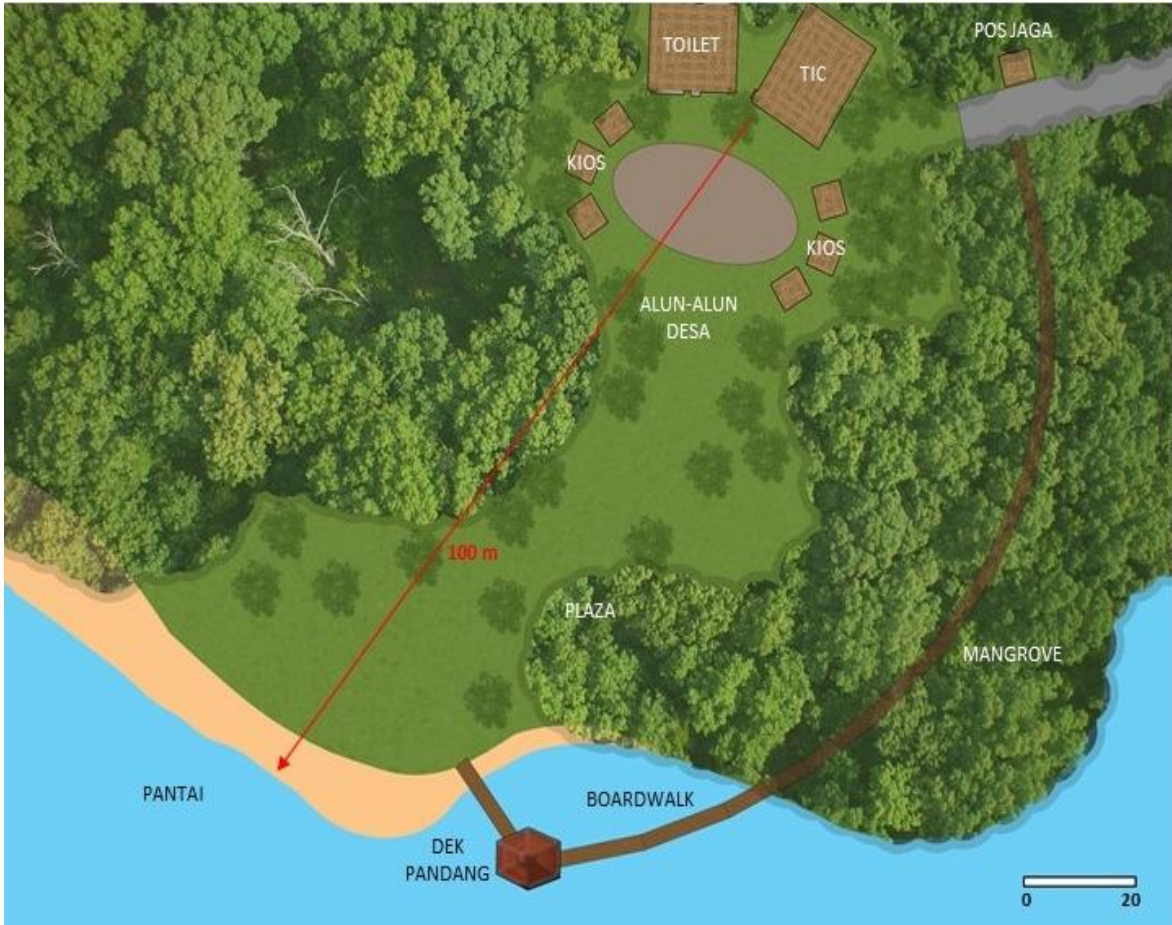
Penataan ruang amenitas dan atraksi yang akan dibangun di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan harus memperhatikan sifat hubungan antarruang/menu kegiatan dari 23 rincian menu kegiatan tersebut. Hubungan antarruang/menu kegiatan terbagi menjadi tiga kategori, yaitu erat, cukup erat, dan tidak erat. Antarruang/menu kegiatan dikategorikan memiliki keterkaitan atau hubungan erat karena antarmenu kegiatan atau spasial ruang saling mempengaruhi dan berdekatan. Cukup erat berarti tidak terlalu saling berdekatan namun saling mempengaruhi. Hubungan tidak erat berarti tidak saling berdekatan dan tidak mempengaruhi.

Berikut merupakan diagram hubungan antarmenu kegiatan atau spasial ruang fasilitas pada penataan Pembangunan Amenitas dan Atraksi Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.



Gambar Diagram keterhubungan antarruang/menu kegiatan pada perencanaan Pembangunan Amenitas dan Atraksi Kawasan Wisata Bahari dan Perairan

Ilustrasi panduan spasial penataan amenities dan atraksi Kawasan Wisata Bahari dan Perairan untuk lokasi di pantai, sungai, danau, dan waduk dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar Ilustrasi panduan spasial penataan Kawasan Wisata Bahari Pantai





Gambar Ilustrasi panduan spasial penataan Kawasan Wisata Perairan Sungai



Gambar Ilustrasi panduan spasial penataan Kawasan Wisata Perairan Danau



Gambar Ilustrasi panduan spasial penataan Kawasan Wisata Perairan Waduk



### 3.1.2 Ketentuan Khusus

#### 1. Bangunan TIC (*Tourism Information Center*/Pusat Informasi Pariwisata) dan Perlengkapannya

##### A. Konsep Dasar

1. TIC adalah bangunan yang menyediakan fasilitas layanan informasi pariwisata yang akurat dan terbaru kepada siapa saja yang membutuhkan.
2. Fungsi dan manfaat TIC:
  - a. Promosi: TIC berperan aktif dalam mendatangkan pengunjung ke sebuah destinasi pariwisata dengan cara menyediakan dan mengomunikasikan informasi pariwisata yang akurat dan terbaru kepada wisatawan, seperti informasi mengenai atraksi, amenitas, aksesibilitas, dan aktivitas wisata, baik di lokasi TIC maupun secara daring;
  - b. *Travel Advice and Support*: TIC berperan aktif dalam memberikan saran kepada wisatawan tentang kunjungan wisata yang akan dilakukan ke sebuah destinasi pariwisata sesuai dengan motivasi dan tujuan kunjungan wisatawan; dan
  - c. Edukasi: TIC berperan aktif mengedukasi wisatawan tentang nilai-nilai kearifan lokal dan adat-istiadat yang berlaku di daerah tersebut, termasuk kekayaan sumber daya alam yang harus dilestarikan.

##### B. Ketentuan Teknis

Bangunan TIC (*Tourism Information Center*/Pusat Informasi Pariwisata) dan Perlengkapannya mencakup komponen Bangunan TIC, Perlengkapan TIC, Perlengkapan Kantor Pengelola, dan Papan Pusat Informasi Pariwisata.

#### 1. Bangunan TIC

##### a. Prinsip Teknis TIC

Dalam membangun TIC di kawasan pariwisata perlu memperhatikan prinsip dalam rangka tercapainya tujuan desain, antara lain:

- 1) aksesibilitas: berada pada lokasi strategis, mudah dilihat dan mudah dijangkau oleh pengunjung;
- 2) fungsional: memenuhi persyaratan minimal sesuai peraturan berlaku (dimensi, struktur, tata letak) dan dilengkapi dengan fasilitas pelengkap/penunjang;

- 3) budaya lokal/estetika: bangunan TIC yang dirancang mampu menyenangkan secara visual, keselarasan dengan kondisi alam sekitarnya, dan memperhatikan nilai budaya lokal sebagai identitas (contoh: dengan penggunaan material lokal dan menerapkan ornamen budaya lokal);
- 4) ekonomis: bangunan TIC dibuat dengan konstruksi yang kuat, efektif, biaya yang efisien, dan sesuai dengan kebutuhan Kawasan Wisata Bahari dan Perairan;
- 5) kelestarian lingkungan: seminimal mungkin mengubah bentang alam, mempertimbangkan kondisi sumber daya alam dan tata guna lahan kawasan serta mempersiapkan dokumen Analisis Mengenai Dampak Lingkungan (AMDAL);
- 6) keselamatan dan keamanan (memenuhi persyaratan keselamatan bangunan/gedung sesuai peraturan yang berlaku: persyaratan struktur bangunan, persyaratan kemampuan bangunan terhadap bahaya kebakaran, dan persyaratan kemampuan bangunan terhadap bahaya bahaya kelistrikan);
- 7) mitigasi bencana: bangunan TIC harus menyediakan sarana evakuasi bangunan/gedung sesuai dengan peraturan yang berlaku (adanya peringatan bahaya bagi pengguna, pintu keluar darurat dan jalur evakuasi).

### **C. Kriteria Lokasi Penempatan Bangunan TIC**

Pemerintah Daerah diperbolehkan memilih jenis bangunan TIC yang sesuai dengan kemampuan dan yang paling merepresentasikan daerah masing-masing. Berikut ini jenis bangunan TIC berdasarkan penempatan lokasi bangunan, yaitu:

- 1) bangunan TIC yang terletak di pusat kota, lokasi yang dipilih harus strategis dan mudah dijangkau oleh pengunjung, disarankan dipilih lokasi yang aksesibilitasnya mudah dicapai, baik menggunakan transportasi umum maupun transportasi pribadi;
- 2) bangunan TIC yang terletak di tempat kedatangan, lokasi yang dipilih di tempat kedatangan seperti: terminal bus, bandara, stasiun, maupun pelabuhan, harus strategis, mudah dilihat, dan mudah dicapai oleh pengunjung; dan
- 3) bangunan TIC yang terletak di Kawasan Wisata Bahari dan



Perairan, baik itu di pantai, sungai, danau, maupun waduk, harus strategis, mudah dilihat, dan mudah dicapai oleh pengunjung.

#### **D. Standar Teknis Bangunan TIC**

Secara umum, dimensi TIC dapat disesuaikan dengan ketersediaan ruang dan kapasitas kegiatan yang direncanakan pada kawasan pariwisata.

- 1) Standar dimensi TIC dengan perlengkapannya adalah 300 m<sup>2</sup>, mencakup *entrance* dan *lobby*, resepsionis, ruang *display*/ruang serbaguna, gudang, toilet, dan kantor pengelola.
- 2) Program Ruang TIC:
  - a) *Entrance* dan *Lobby*, merupakan area pintu masuk dan ruang tunggu pengunjung hendaknya memenuhi persyaratan antara lain:
    - memiliki 2 (dua) pintu masuk (*double doors*). Pintu masuk dan lobby hendaknya memiliki ukuran yang cukup luas untuk memberi ruang gerak lebih kepada pengunjung. Apabila memungkinkan hendaknya pintu yang digunakan adalah jenis pintu dua (*double doors*), hal ini untuk mengantisipasi banyaknya jumlah pengunjung yang datang. Desain ruangan dibuat nyaman dengan hiasan yang mencerminkan kearifan lokal;
    - terdapat tulisan Selamat Datang (*welcome*);
    - papan rambu arah petunjuk ruangan;
    - fasilitas aksesibilitas bagi penyandang disabilitas dan lansia (*universal design*);
    - resepsionis merupakan area pelayanan informasi bagi pengunjung, dilengkapi sarana pendukung seperti telepon dan komputer yang terhubung dengan internet.
  - b) Ruang *display* atau ruang serbaguna, pada area ini pengunjung dapat mencari informasi melalui brosur dan materi cetak maupun elektronik secara mandiri. Ruang *display* atau ruang serbaguna dapat disatukan dengan ruang tunggu pengunjung, bersifat multifungsi (dapat dimanfaatkan untuk hal lain terutama ketika kondisi darurat), hendaknya memenuhi persyaratan antara lain:
    - memiliki rak untuk memasang dan meletakkan peta, brosur,

dan materi promosi cetak yang jumlahnya sesuai dengan kebutuhan. Brosur atau materi cetak terpisah sesuai dengan klasifikasi masing-masing, misalnya hotel, transportasi, serta atraksi wisata dan aktivitas wisata. Setiap bagian diberi penanda sesuai dengan klasifikasinya masing-masing dan dibuat dalam 2 (dua) bahasa, Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris, untuk memudahkan pengunjung memperoleh informasi dan mengantisipasi datangnya pengunjung asing;

- memiliki display informasi elektronik, dapat berupa TV ataupun komputer yang dilengkapi dengan petunjuk pemakaian untuk masing-masing unit. Display informasi ini bisa dilengkapi pula dengan kelengkapan materi promosi elektronik (CD dan/atau DVD mengenai atraksi wisata, peta, dan fasilitas pariwisata seperti hotel, transportasi, dan lain-lain).
  - memiliki fasilitas dan akses internet berupa jaringan internet pita lebar berbasis Asymmetric Digital Subscriber Line (ADSL) atau 3G atau 4G; dan
  - dilengkapi dengan fasilitas P3K (bermanfaat ketika kondisi darurat).
- c) Toilet: TIC disarankan memiliki toilet yang sesuai dengan standar toilet, dilengkapi dengan janitor, sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan dan dipisahkan sesuai jenis kelamin.
- d) Gudang (ruang penyimpanan) digunakan sebagai tempat penyimpanan persediaan brosur serta barang lainnya.
- e) Kantor Pengelola merupakan kantor untuk pengelola kawasan pariwisata, yang jumlah dan besarnya menyesuaikan dengan kebutuhan dan jumlah staf pengelola disertai fasilitas kantor seperti telepon, meja, kursi, komputer, internet, dan cctv (opsional). Kantor pengelola ukuran besar dapat dilengkapi dengan ruang staf, ruang rapat, ruang pimpinan dan ruang arsip. Kantor Pengelola ini diperuntukkan untuk staf pengelola yang terdiri dari:
- pimpinan;
  - staf, yang mampu berkomunikasi dengan baik dan memiliki kemampuan berbahasa asing, minimal Bahasa Inggris, jumlah staf disesuaikan dengan kebutuhan destinasi; dan

- pramuruang.

3) Desain Arsitektural bangunan TIC:

- a) Arsitektur: desain arsitektur bangunan TIC harus dirancang oleh seorang Tenaga Ahli Arsitektur. Desain Arsitektur yang diterapkan harus selaras dengan lingkungan sekitar, mempertimbangkan iklim (tropis), mengangkat identitas lokal, dan merefleksikan elemen-elemen arsitektur masyarakat lokal pada masing-masing destinasi pariwisata. Material yang diterapkan pada desain arsitektural juga sebaiknya menggunakan material lokal khas destinasi pariwisata (dengan catatan tanpa mengeksplorasi material atau sumber daya tersebut secara berlebihan dan sesuai peraturan yang berlaku).
- b) Struktur/Konstruksi: struktur bangunan TIC harus merupakan hasil analisis dari Tenaga Ahli Sipil Bangunan (terkait penggunaan beton, kayu, dan lain-lain) dengan tetap semaksimal mungkin mempertahankan dan merefleksikan elemen-elemen arsitektur masyarakat lokal hasil rancangan Tenaga Ahli Arsitektur.

- 4) Aksesibilitas: TIC harus mudah diakses untuk lalu lintas pejalan kaki dan kendaraan bermotor (mobil, bus atau sepeda motor) dengan dilengkapi jalan akses bagi pejalan kaki dan area parkir. Aksesibilitas harus mempertimbangkan kebutuhan bagi penyandang disabilitas, seperti menyediakan jalan khusus bagi lansia dan pengguna kursi roda.

2. Perlengkapan Bangunan TIC

Bangunan TIC dilengkapi dengan sarana prasarana kebersihan, kesehatan, keselamatan, dan keamanan, antara lain:

- a. sistem keamanan: CCTV dan peralatan keamanan lainnya;
- b. sistem *mekanikal dan plumbing* bangunan TIC sesuai kebutuhan: sumber air, sistem pemipaan air bersih, sistem pemipaan air kotor;
- c. peralatan Pertolongan Pertama pada Kecelakaan (P3K) dan Alat Pemadam Api Ringan (APAR);
- d. sarana evakuasi sesuai peraturan yang berlaku: pintu keluar darurat dan jalur evakuasi.

Bangunan TIC juga dilengkapi dengan sarana dan prasarana

Perlengkapan TIC sebagai berikut:

- a. furnitur yang disediakan disesuaikan dengan program ruang yang disediakan pada TIC tersebut di antaranya: meja resepsionis dan kursi, meja dan kursi kantor, set sofa, rak materi promosi;
- b. alat elektronik: TV LED, paket komputer dan *printer*;
- c. sistem telepon: telepon (*fixed line*);
- d. instalasi listrik: sesuai kebutuhan dan hasil analisis Tenaga Ahli Elektrikal;
- e. internet.

### 3. Perlengkapan Kantor Pengelola

Kantor Pengelola dilengkapi dengan sarana prasarana kebersihan, kesehatan, keselamatan, dan keamanan, antara lain:

- a. sistem keamanan: CCTV dan peralatan keamanan lainnya;
- b. sistem *mekanikal dan plumbing* bangunan TIC sesuai kebutuhan: sumber air, sistem pemipaan air bersih, sistem pemipaan air kotor;
- c. peralatan Pertolongan Pertama pada Kecelakaan (P3K) dan Alat Pemadam Api Ringan (APAR);
- d. sarana evakuasi sesuai peraturan yang berlaku: pintu keluar darurat dan jalur evakuasi.

Kantor Pengelola juga dilengkapi dengan sarana dan prasarana Perlengkapan Kantor Pengelola sebagai berikut:

- a. furnitur yang disediakan disesuaikan dengan program ruang yang disediakan pada TIC tersebut di antaranya: meja resepsionis dan kursi, meja dan kursi kantor, set sofa, rak arsip, set meja *meeting* dan kursi untuk 20 orang;
- b. alat elektronik: TV LED 42", paket komputer, *printer*, dan *scanner, infocus projector*;
- c. perlengkapan rapat: *white board stand*, layar proyektor.

### 4. Papan Pusat Informasi Pariwisata

Papan Pusat Informasi Pariwisata merupakan salah satu jenis rambu petunjuk arah di dalam kawasan destinasi pariwisata, papan ini memberikan informasi dan petunjuk lokasi keberadaan layanan dan bangunan TIC. Fungsi papan pusat informasi pariwisata untuk menunjukkan lokasi TIC.

- a. Prinsip Teknis Papan Pusat Informasi Pariwisata: (1) harus

memiliki bentuk maupun format yang berbeda dari rambu lalu lintas pada umumnya; (2) mudah dimengerti oleh wisatawan; (3) tidak boleh membahayakan atau memberikan efek silau kepada wisatawan atau pengunjung yang melihatnya.

- b. Kriteria lokasi penempatan Papan Pusat Informasi Pariwisata:
  - (1) diletakkan pada lokasi strategis; (2) minimal berada pada ketinggian tiga meter di atas permukaan tanah, dan berada di tempat yang mudah dilihat dari kejauhan; (3) bersih dari hambatan tanaman atau vegetasi.
- c. Standar Teknis Papan Pusat Informasi Pariwisata:
  - 1) Standar Daun Papan Pusat Informasi Pariwisata
    - a) Papan Pusat Informasi Pariwisata dirancang sesuai ketentuan teknis dan standar rambu petunjuk arah destinasi pariwisata, yaitu memiliki warna latar belakang coklat dan tulisan serta informasi lainnya berwarna putih.
    - b) Ukuran tulisan menyesuaikan ukuran papan gambar, ditulis dengan huruf jelas dan mudah dibaca.
    - c) Disarankan mencantumkan logo “i” (informasi) disertai tulisan “Pusat Informasi Pariwisata” dan “Tourism Information Center” atau “Tourist Information Center”
    - d) Disarankan mencantumkan logo Wonderful Indonesia.
    - e) Menggunakan bahan-bahan yang dominan pada lingkungan sekitar destinasi pariwisata, seperti papan kayu/bambu atau bahan-bahan alamiah lainnya yang dapat meningkatkan estetika lingkungan. Bahan lain yang dapat digunakan adalah pelat alumunium atau bahan logam lainnya. Khusus papan yang berada pada lingkungan korosif seperti pantai sebaiknya di finishing dengan cat anti korosif.
    - f) Papan penunjuk lokasi Pusat Informasi Pariwisata dapat dibuat menggunakan unsur tradisional yang menjadi ciri khas masing-masing daerah.
    - g) Ukuran papan petunjuk disarankan proporsional dengan bentuk disesuaikan dengan kebutuhan pada masing-masing destinasi pariwisata, ukuran daun papan yang diusulkan diantaranya:

- 0,5 x 0,5 m, tipe *Gateway Signs* ditempatkan di dekat pintu masuk bangunan TIC;
  - 0,6 x 0,45 m, tipe *Gateway Signs* ditempatkan di dekat pintu masuk bangunan TIC.
  - 1 x 0,3 m, tipe *Position Signs* menunjukkan posisi masuk atau arah menuju ke TIC.
- 2) Standar Tiang Penyangga Papan Pusat Informasi Pariwisata
- a) tiang penyangga rambu memiliki tinggi minimum 3 (tiga) meter di atas permukaan tanah, tinggi tiang dapat disesuaikan sesuai kebutuhan pada masing-masing destinasi pariwisata;
  - b) tiang umumnya di cat warna *silver* atau abu-abu;
  - c) tiang dilengkapi dengan pedestal atau pondasi (tiang tidak langsung menyentuh tanah);
  - d) bahan yang digunakan untuk tiang penyangga sebaiknya dari bahan yang kokoh, kuat dan tahan lama (contoh: pipa galvalum, artificial wood, dan lain-lain); dan
  - e) tiang penyangga dapat diberi ornamen tertentu yang melambangkan unsur tradisional yang menjadi ciri khas masing-masing destinasi pariwisata.

### **E. Panduan Perancangan**

Panduan Perancangan disusun untuk komponen Bangunan TIC dan Papan Pusat Informasi Pariwisata pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

#### 1. Bangunan TIC (*Tourism Information Center*/Pusat Informasi Pariwisata)

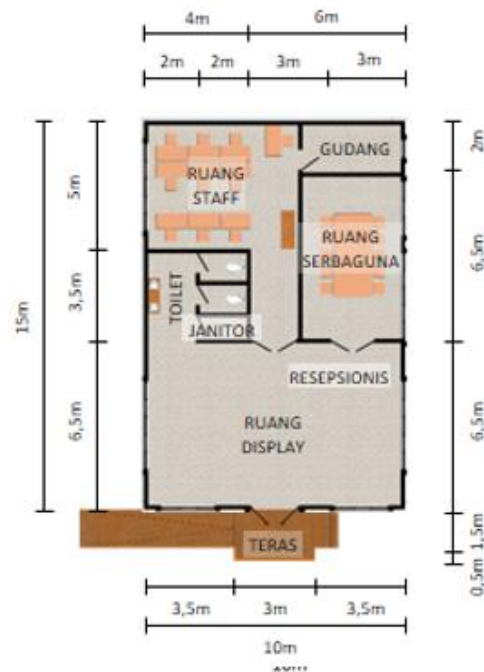
##### a. Alternatif Satu (Luas Bangunan 150 m<sup>2</sup>)

Contoh ilustrasi panduan visual perancangan bangunan TIC pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan menampilkan contoh tipikal rancangan untuk Destinasi Pariwisata Prioritas Morotai dan sekitarnya di Kabupaten Pulau Morotai, Provinsi Maluku Utara dan Destinasi Super Prioritas Mandalika, Kabupaten Lombok Tengah, Provinsi Nusa Tenggara Barat (bangunan dua lantai) yang terinspirasi dari arsitektur lokal setempat. Rancangan atap bangunan TIC pada contoh ilustrasi panduan merujuk atau merupakan transformasi dari arsitektur atap rumah adat suku Sahu Maluku Utara di

Kabupaten Pulau Morotai, yaitu sasadu (bangunan satu lantai) dan transformasi dari arsitektur atap rumah adat suku Sasak di Pulau Lombok (bangunan dua lantai).

Bangunan TIC memiliki luas 150 m<sup>2</sup>, tinggi 60 cm dari permukaan tanah/panggung, teras-tangga-ramp 20 m<sup>2</sup>, dapat berupa bangunan 1 (satu) atau 2 (dua) lantai, tipe bangunan tertutup, struktur beton, dinding dari susunan bata, lantai keramik, bukaan alumunium dan *artificial wood/composite wood*, rangka atap baja ringan, atap genteng (catatan: penutup atap diutamakan dari material alami yang bisa didapatkan dari sekitar lokasi), *plafond gypsum/GRC*. Mempertimbangkan peletakan bangunan yang kemungkinan besar berada di wilayah tepi air dan dipengaruhi pasang surut air maka bangunan dirancang panggung atau dinaikkan dari permukaan tanah.

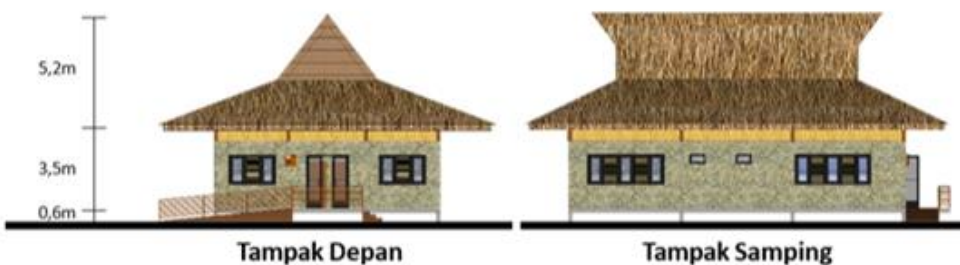
### Denah TIC



Desain atap harus merujuk atau merupakan transformasi dari bangunan arsitektur tradisional setempat. Gambar di samping ini adalah contoh ilustrasi dari bangunan dengan desain atap transformasi dari rumah adat suku Sahu Maluku Utara, yaitu Sasadu.

### Rumah Adat Sasadu

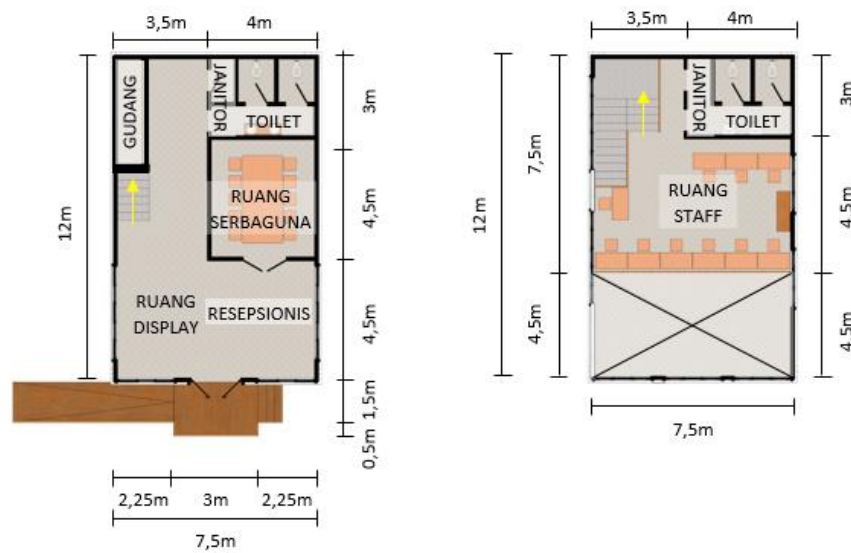
Penutup atap diutamakan dari material alami yang bisa didapatkan dari sekitar lokasi





Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan TIC  
(*Tourism Information Center/Pusat Informasi Pariwisata*)  
bangunan satu lantai (luas 150 m<sup>2</sup>) di Kawasan Wisata Bahari  
dan Perairan Kabupaten Pulau Morotai, Provinsi Maluku Utara.

### Denah TIC

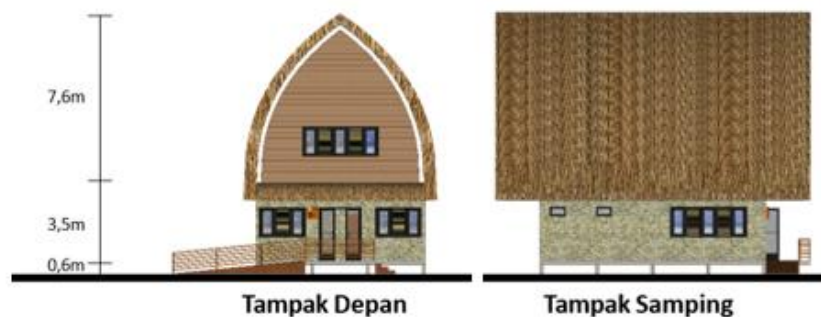


### Rumah Adat Sasak



Desain atap harus merujuk atau merupakan transformasi dari bangunan arsitektur tradisional setempat. Gambar di bawah ini adalah hanya sekedar contoh ilustrasi dari bangunan dengan desain atap transformasi dari rumah adat suku Sasak Pulau Lombok.

Penutup atap diutamakan dari material alami yang bisa didapatkan dari sekitar lokasi.



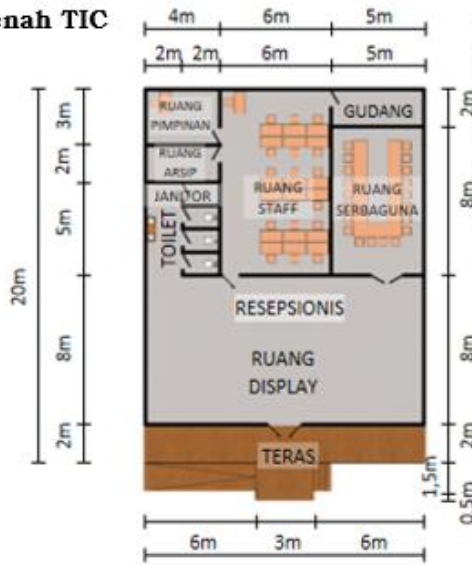
Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan TIC  
(*Tourism Information Center/Pusat Informasi Pariwisata*)  
bangunan dua lantai (luas 150 m<sup>2</sup>) di Kawasan Wisata Bahari  
dan Perairan Mandalika, Kabupaten Lombok Tengah,  
Provinsi Nusa Tenggara Barat

b. Alternatif Dua (Luas Bangunan 300 m<sup>2</sup>)

Contoh ilustrasi panduan visual perancangan bangunan TIC pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan menampilkan contoh tipikal rancangan untuk Destinasi Pariwisata Prioritas Morotai dan sekitarnya di Kabupaten Pulau Morotai, Provinsi Maluku Utara dan Destinasi Super Prioritas Mandalika, Kabupaten Lombok Tengah, Provinsi Nusa Tenggara Barat (bangunan dua lantai) yang terinspirasi dari arsitektur lokal setempat. Rancangan atap bangunan TIC pada contoh ilustrasi panduan merujuk atau merupakan transformasi dari arsitektur atap rumah adat suku Sahu Maluku Utara di Kabupaten Pulau Morotai, yaitu sasadu (bangunan satu lantai) dan transformasi dari arsitektur atap rumah adat suku Sasak di Pulau Lombok (bangunan dua lantai).

Bangunan TIC memiliki luas 300 m<sup>2</sup>, tinggi 60 cm dari permukaan tanah/panggung, teras-tangga-ramp 20 m<sup>2</sup>, dapat berupa bangunan 1 (satu) atau 2 (dua) lantai, tipe bangunan tertutup, struktur beton, dinding dari susunan bata, lantai keramik, bukaan alumunium dan *artificial wood/composite wood*, rangka atap baja ringan, atap genteng (catatan: penutup atap diutamakan dari material alami yang bisa didapatkan dari sekitar lokasi), *plafond gypsum/GRC*. Mempertimbangkan peletakan bangunan yang kemungkinan besar berada di wilayah tepi air dan dipengaruhi pasang surut air maka bangunan dirancang panggung atau dinaikkan dari permukaan tanah.

**Denah TIC**



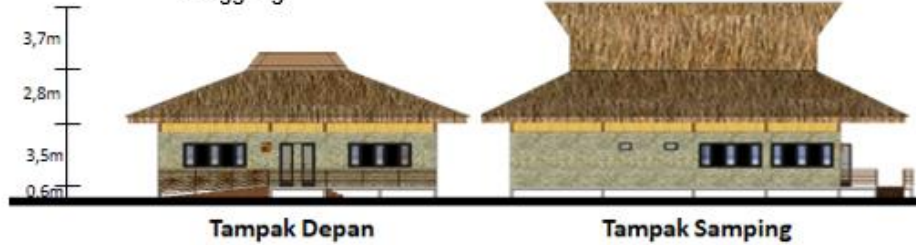
Desain atap harus merujuk atau merupakan transformasi dari bangunan arsitektur tradisional setempat. Gambar di samping ini adalah contoh ilustrasi dari bangunan dengan desain atap transformasi dari rumah adat suku Sahu Maluku Utara, yaitu Sasadu.

**Rumah Adat Sasadu**



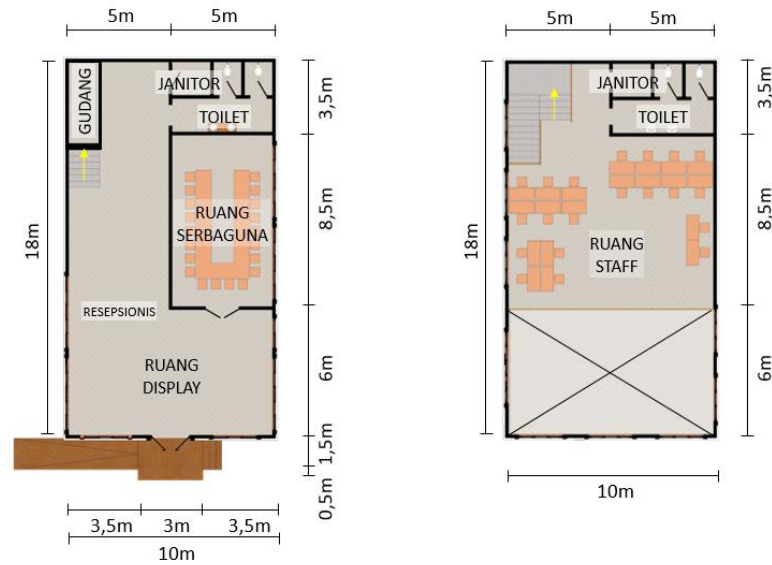
Penutup atap diutamakan dari material alami yang bisa didapatkan dari sekitar lokasi

**Bangunan naik/  
Panggung**



Gambar. contoh ilustrasi panduan visual perancangan TIC (*Tourism Information Center*/Pusat Informasi Pariwisata) bangunan satu lantai (luas 300 m<sup>2</sup>) di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan Kabupaten Pulau Morotai, Provinsi Maluku Utara

## Denah TIC

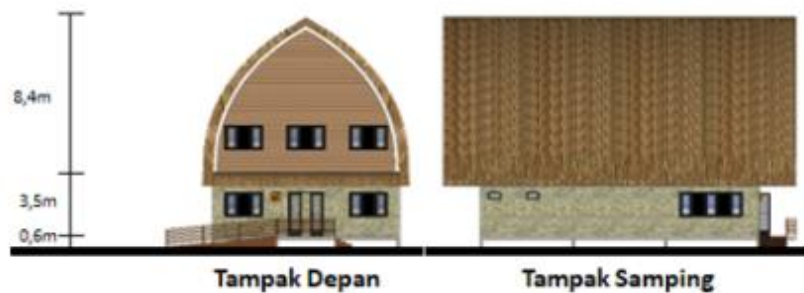


### Rumah Adat Sasak



Desain atap harus merujuk atau merupakan transformasi dari bangunan arsitektur tradisional setempat. Gambar di bawah ini adalah hanya contoh ilustrasi dari bangunan dengan desain atap transformasi dari rumah adat Suku Sasak Pulau Lombok.

Penutup atap diutamakan dari material alami yang bisa didapatkan dari sekitar lokasi.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan TIC (*Tourism Information Center*/Pusat Informasi Pariwisata) bangunan dua lantai (luas 300 m<sup>2</sup>) di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan Mandalika, Kabupaten Lombok Tengah, Provinsi Nusa Tenggara Barat

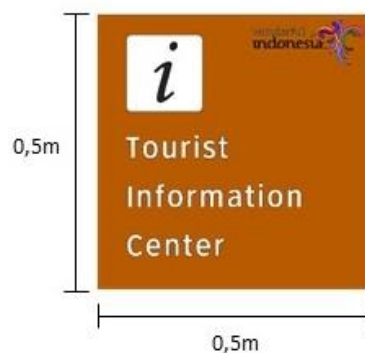
## 2. Papan Pusat Informasi Pariwisata

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan Papan Pusat Informasi Pariwisata di kawasan pariwisata:

- Contoh ilustrasi panduan rancangan Papan Pusat Informasi yang dirancang memiliki tiga tipikal alternatif bentuk atau tipe dengan ukuran yang relatif mirip sesuai dengan standar teknis yang dijelaskan sebelumnya:

- ukuran 0,5 x 0,5 m, tipe *Gateway Signs* ditempatkan di dekat

- pintu masuk bangunan TIC;
- ukuran 0,6 x 0,45 m, tipe *Gateway Signs* ditempatkan di dekat pintu masuk bangunan TIC;
  - Ukuran 1 x 0,3 m, tipe *Position Signs* menunjukkan posisi masuk atau arah menuju ke TIC.
- b. Papan Pusat Informasi Pariwisata dirancang mengacu pada Standar Teknis Papan Pusat Informasi Pariwisata (ukuran dan bentuk). Papan Pusat Informasi Pariwisata pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan terdiri dari daun dan tiang papan. Daun papan memiliki bentuk bervariasi, terbuat dari material *metal sheet* bahan 0,8 - 1 mm yang diberi cat, daun papan dilengkapi dengan bingkai daun papan dan cat keterangan papan pusat informasi pariwisata. Tiang papan memiliki tinggi minimum 3 m terbuat dari pipa galvalum yang diberi cat.
- c. Ukuran papan pusat informasi pariwisata pada setiap destinasi pariwisata dapat berbeda sesuai dengan kebutuhan masing-masing destinasi pariwisata, pilihan ukuran papan pusat informasi pariwisata dapat dilihat pada standar teknis papan pusat informasi pariwisata.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Rancangan Papan Pusat Informasi Pariwisata Ukuran 0,5 x 0,5 m, Tipe *Gateway Signs*.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Rancangan Papan Pusat

Informasi Pariwisata Ukuran 0,6 x 0,45m, Tipe *Gateway Signs*.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Rancangan Papan Pusat Informasi Pariwisata Ukuran 1 x 0,3 m, Tipe *Position Signs*.

## **F. Indikasi Pembiayaan**

### **II. Indikasi Pembiayaan**

Indikasi Pembiayaan Pembangunan TIC dan Perlengkapannya menggunakan harga acuan yang berlaku di DKI Jakarta dan Jawa Barat, belum termasuk PPN 10% dan biaya perencanaan, pengawasan, dan pelaksanaan. Biaya dapat berbeda dan disesuaikan dengan Harga Satuan dari peraturan yang berlaku pada masing-masing wilayah administrasi/daerah.

Indikasi Pembiayaan Pembangunan TIC dan Perlengkapannya pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan sebagai berikut:



No.	Pembangunan	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
I.	Alternatif Satu (Luas Bangunan 150 m <sup>2</sup> )			
1.	Bangunan TIC ( <i>Tourism Information Center/Pusat Informasi Pariwisata</i> ) Alternatif Satu (Luas bangunan 150 m <sup>2</sup> )	150 m <sup>2</sup>	Rp 6.500.000,-	Rp 975.000.000,-
2.	Perlengkapan TIC			
a.	Meja resepsionis + kursi	1 Paket	Rp 4.000.000,-	Rp 4.000.000,-
b.	Meja dan kursi kantor	1 Paket	Rp 3.000.000,-	Rp 3.000.000,-
c.	TV LED 42"	1 Unit	Rp 5.000.000,-	Rp 5.000.000,-
d.	Paket komputer dan printer	1 Paket	Rp 6.500.000,-	Rp 6.500.000,-
e.	Set sofa	1 Unit	Rp 5.000.000,-	Rp 5.000.000,-
f.	Rak materi promosi	6 Unit	Rp 1.000.000,-	Rp 6.000.000,-
g.	Pemasangan instalasi listrik (daya tersambung 2.200 VA)	1 Paket	Rp 2.300.000,-	Rp 2.300.000,-
h.	Pemasangan internet 100 mbps dan Telepon	1 Paket	Rp 700.000,-	Rp 700.000,-
	Jumlah			Rp 32.500.000,-
3.	Perlengkapan Kantor Pengelola			
a.	Meja resepsionis + kursi	1 Paket	Rp 4.000.000,-	Rp 4.000.000,-
b.	Meja dan kursi kantor	10 Paket	Rp 3.000.000,-	Rp 30.000.000,-
c.	TV LED 42"	2 Unit	Rp 5.000.000,-	Rp 10.000.000,-
d.	Paket Komputer	10 Paket	Rp 5.000.000,-	Rp 50.000.000,-
e.	<i>Printer dan Scanner</i>	3 Unit	Rp 1.500.000,-	Rp 4.500.000,-
f.	Set Sofa	1 Unit	Rp 5.000.000,-	Rp 5.000.000,-
g.	Rak Arsip	2 Unit	Rp 1.000.000,-	Rp 2.000.000,-
h.	Set Meja Meeting +	1 Paket	Rp 20.000.000,-	Rp 20.000.000,-



No.	Pembangunan	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
	Kursi untuk 8-10 Orang			
i.	<i>White Board Stand</i>	1 Unit	Rp 1.000.000,-	Rp 1.000.000,-
j.	Layar Proyektor	1 Unit	Rp 750.000,-	Rp 750.000,-
k.	Infocus Proyektor	1 Unit	Rp 3.000.000,-	Rp 3.000.000,-
			Jumlah	Rp 130.250.000,-
II.	Alternatif Dua (Luas Bangunan 300 m <sup>2</sup> )			
1.	Bangunan TIC ( <i>Tourism Information Center/Pusat Informasi Pariwisata</i> ) Alternatif Dua (Luas bangunan 300m <sup>2</sup> )	300 m <sup>2</sup>	Rp 6.500.000,-	Rp 1.950.000.000,-
2.	Perlengkapan TIC			
a.	Meja resepsionis + kursi	1 Paket	Rp 4.000.000,-	Rp 4.000.000,-
b.	Meja dan kursi kantor	1 Paket	Rp 3.000.000,-	Rp 3.000.000,-
c.	TV LED 42"	1 Unit	Rp 5.000.000,-	Rp 5.000.000,-
d.	Paket komputer dan printer	1 Paket	Rp 6.500.000,-	Rp 6.500.000,-
e.	Set sofa	1 Unit	Rp 5.000.000,-	Rp 5.000.000,-
f.	Rak materi promosi	6 Unit	Rp 1.000.000,-	Rp 6.000.000,-
g.	Pemasangan instalasi listrik (daya tersambung 2.200 VA)	1 Paket	Rp 2.300.000,-	Rp 2.300.000,-
h.	Pemasangan internet 100 mbps dan Telepon	1 Paket	Rp 700.000,-	Rp 700.000,-
			Jumlah	Rp 32.500.000,-
3.	Perlengkapan Kantor Pengelola			
a.	Meja resepsionis + kursi	1 Paket	Rp 4.000.000,-	Rp 4.000.000,-

No.	Pembangunan	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
b.	Meja dan kursi kantor	20 Paket	Rp 3.000.000,-	Rp 60.000.000,-
c.	TV LED 42"	4 Unit	Rp 5.000.000,-	Rp 20.000.000,-
d.	Paket Komputer	20 Paket	Rp 5.000.000,-	Rp 100.000.000,-
e.	<i>Printer dan Scanner</i>	5 Unit	Rp 1.500.000,-	Rp 7.500.000,-
f.	Set Sofa	2 Unit	Rp 5.000.000,-	Rp 10.000.000,-
g.	Rak Arsip	4 Unit	Rp 1.000.000,-	Rp 4.000.000,-
h.	Set Meja Meeting + Kursi untuk 20 Orang	1 Paket	Rp 50.000.000,-	Rp 50.000.000,-
i.	<i>White Board Stand</i>	1 Unit	Rp 1.000.000,-	Rp 1.000.000,-
j.	Layar Proyektor	1 Unit	Rp 750.000,-	Rp 750.000,-
k.	Infocus Proyektor	1 Unit	Rp 3.000.000,-	Rp 3.000.000,-
			Jumlah	Rp 260.250.000,-
III.	Papan Pusat Informasi Pariwisata	1 unit	Rp 5.000.000,-	Rp 5.000.000,-

**Catatan:**

- Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan TIC dan perlengkapannya sesuai dengan contoh ilustrasi panduan yaitu yaitu alternatif satu luas bangunan 150 m<sup>2</sup> dan alternatif dua luas bangunan 300 m<sup>2</sup> dengan teras, tangga, dan ramp 20 m<sup>2</sup> (untuk harga dihitung 50%), bangunan satu atau dua lantai, tipe bangunan tertutup, tinggi 60 cm dari permukaan tanah, struktur beton, dinding bata, lantai keramik, bukaan alumunium dan *artificial wood/composite wood*, rangka atap baja ringan, atap genteng (catatan: penutup atap diutamakan dari material alami yang bisa didapatkan dari sekitar lokasi), *plafond gypsum/GRC*, tidak termasuk biaya saniter toilet dan biaya persatuan perlengkapannya (kebutuhan perlengkapan disesuaikan dengan luas atau besar bangunan, bisa lebih dari 1 unit atau 1 paket). Biaya pemasangan instalasi listrik yang tercantum adalah untuk penyambungan listrik daya tersambung 2.200 VA, jika kawasan pariwisata membutuhkan daya lebih dari 2.200 VA maka biaya disesuaikan dengan peraturan yang berlaku.
- Biaya untuk pembuatan Papan Pusat Informasi Pariwisata sesuai

dengan contoh ilustrasi panduan. Papan pusat informasi pariwisata pada contoh ilustrasi panduan terdiri dari daun dan tiang papan, daun papan terbuat dari material *metal sheet* bahan 0,8 - 1 mm yang diberi cat, tiang papan terbuat dari pipa galvalum yang diberi cat. Biaya tersebut sudah termasuk biaya bingkai daun papan dan cat keterangan Papan Pusat Informasi Pariwisata.

## **2. Toilet**

### **A. Konsep Dasar**

1. Toilet umum adalah sebuah ruangan yang dirancang khusus agar masyarakat di tempat-tempat domestik, komersial, maupun publik dapat membuang hajat serta memenuhi kebutuhan fisik, sosial, dan psikologis lainnya, dilengkapi dengan kloset, wastafel, cermin, sumber air bersih, dan perlengkapan lain yang bersih, aman, dan higienis.
2. Fungsi dan manfaat Toilet:
  - a. fungsi: tempat buang air besar, air kecil, tempat cuci tangan dan muka, serta mengganti pakaian;
  - b. manfaat: memberikan rasa aman dan nyaman secara psikologis kepada wisatawan dan masyarakat dalam memenuhi kebutuhan untuk buang air besar, air kecil, mencuci tangan dan muka, serta mengganti pakaian ketika berada di kawasan pariwisata.
3. Toilet merupakan komponen dasar dalam pariwisata yang dapat mempengaruhi persepsi dan pengalaman berwisata seseorang. Oleh karena itu, toilet harus selalu bersih, kering, dan higienis, dilengkapi dengan perlengkapan, asesoris, dan fasilitas, ditempatkan pada lokasi yang nyaman, terawat, serta dilengkapi dengan sistem pengelolaan sampah yang baik.
4. Toilet menyediakan fasilitas yang aman dan mudah diakses bagi publik dengan tingkat privasi tertentu dalam memenuhi fungsi sanitasi yang dibutuhkan.
5. Toilet harus dapat melayani orang dengan kebutuhan budaya dan jenis kelamin yang berbeda, seluruh kelompok umur, serta penyandang disabilitas.
6. Pembangunan Toilet dengan DAK Fisik Bidang Pariwisata ini termasuk jaringan air bersih, sumur, pompa, jaringan listrik, dan jalur pembuangan/*septic tank*.

## **B. Ketentuan Teknis**

Pembangunan Toilet di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan dilengkapi dengan jaringan air bersih, sumur, pompa, jaringan listrik, dan jalur pembuangan/ *septic tank*).

### 1. Prinsip Teknis Toilet

Dalam membangun Toilet di kawasan pariwisata perlu memperhatikan prinsip dalam rangka tercapainya tujuan desain, antara lain:

- a. aksesibilitas: berada pada lokasi strategis, mudah dilihat, dan mudah dijangkau oleh pengunjung;
- b. ketersediaan air bersih: dekat dengan sumber air bersih atau memiliki jaringan perpipaan untuk mendapatkan air bersih;
- c. global: mengacu kepada kebutuhan toilet yang sesuai dengan standar internasional dan mengacu kepada aspek ramah lingkungan, seperti penggunaan teknologi yang dapat membantu penghematan air (keran sensor), dan harus memenuhi kebutuhan penyandang disabilitas;
- d. gender: dalam perancangan pembangunan fasilitas toilet harus memperhatikan aspek gender, mengakomodasi kebutuhan pria maupun wanita, serta kapasitasnya disesuaikan dengan kebutuhan suatu kawasan pariwisata;
- e. higienis: prinsip higienis sangat penting untuk diperhatikan dalam pembangunan toilet karena kerentanan penyebaran penyakit melalui fasilitas ini sangat tinggi. Penyakit yang menyebar melalui udara dapat bertahan hingga satu jam lamanya. Oleh sebab itu, fasilitas toilet harus bersih, sehat, kering, dan higienis;
- f. fungsional: harus mengikuti pedoman konstruksi sesuai dengan standar toilet umum Indonesia (*kering itu sehat*), memiliki ventilasi udara yang baik, dan memiliki penerangan di malam hari;
- g. estetika dan budaya lokal: Toilet yang dirancang mampu menyenangkan secara visual, keselarasan dengan kondisi alam sekitarnya, dan memperhatikan nilai budaya lokal sebagai identitas (contoh: dengan penggunaan material lokal dan menerapkan ornamen budaya lokal). Selain itu pembangunan toilet disesuaikan dengan budaya suatu negara. Contohnya

budaya pada masyarakat di Indonesia adalah menggunakan air untuk membersihkan diri setelah membuang hajat. Oleh sebab itu, pengelola kawasan pariwisata harus menyediakan air dan tisu;

- h. ekonomis: Toilet dibuat dengan konstruksi yang kuat, efektif, biaya yang efisien dan sesuai dengan kebutuhan Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata;
- i. kelestarian lingkungan: seminimal mungkin merubah bentang alam, mempertimbangkan kondisi sumberdaya alam dan tata guna lahan kawasan;
- j. keselamatan dan keamanan (memenuhi persyaratan keselamatan bangunan/gedung sesuai peraturan yang berlaku);
- k. mitigasi bencana: bangunan toilet harus menyediakan sarana evakuasi bangunan/gedung sesuai dengan peraturan yang berlaku (adanya peringatan bahaya bagi pengguna, pintu keluar darurat dan jalur evakuasi).

## 2) Kriteria Lokasi Penempatan Toilet

Lokasi penempatan toilet disesuaikan dengan luas kawasan pariwisata. Lokasi toilet disarankan tidak mengganggu bangunan di sekitarnya tetapi mudah terlihat. Beberapa kriteria yang harus dipenuhi dalam penempatan bangunan toilet pada suatu kawasan pariwisata sebagai berikut:

- a. dekat dengan sumber air bersih atau mudah dalam menyediakan air bersih;
- b. tidak merusak keindahan lingkungan;
- c. mudah diketahui dan dicapai keberadaannya;
- d. memberikan kenyamanan dan perasaan aman;
- e. keadaan sekitar toilet harus tertata indah, asri, bersih, dan nyaman;
- f. mudah dalam membuat saluran pembuangan, termasuk *septic tank*; dan
- g. mudah dalam proses pemeliharaan kebersihan.

## 3) Standar Teknis Toilet

### a. Prinsip Teknis Umum

- 1) Akses menuju toilet laki-laki dan perempuan perlu dibuat terpisah untuk pertimbangan keamanan.
- 2) Penempatan dan desain toilet sebaiknya merupakan satu

kesatuan dengan fungsi ruang lain yang ada dalam kawasan.

- 3) Toilet dilengkapi dengan penanda yang jelas dan informatif.
- 4) Setiap toilet umum harus menyediakan paling sedikit 1 (satu) buah toilet untuk penyandang disabilitas.

b. Komponen Bangunan Toilet

- 1) Atap: struktur disarankan menggunakan struktur yang kokoh, kuat dan tahan lama (contoh: rangka baja ringan dan lain-lain). Penutup atap diutamakan dari material alami yang bisa didapatkan dari sekitar lokasi.
- 2) Lantai: lantai toilet memiliki kelandaian paling sedikit 3%-5% dari panjang atau lebar lantai. Lantai toilet harus memiliki ketinggian yang lebih rendah daripada lantai ruangan di luar toilet. Lantai toilet diberi lapisan kedap air (*waterproofing*). Material penutup lantai untuk toilet dipilih dari material bertekstur, tidak licin, dan tidak meresapkan air.
- 3) Dinding: dinding dengan warna terang memudahkan mengontrol kebersihan toilet. Ubin keramik dapat dijadikan pilihan untuk melapisi dinding yang terbuat dari *gypsum* tahan air atau batu bata dengan lapisan kedap air. Dinding Toilet harus diberi lapisan kedap air (*waterproofing*). Dinding pembatas antara ruang toilet satu dengan lainnya harus tahan air dan menggantung 20 cm dari atas lantai.
- 4) Langit-Langit atau Plafon: langit-langit atau plafon terbuat dari bahan yang cukup kaku dan rangka yang kuat sehingga memudahkan dalam perawatan dan tidak mudah kotor. Apabila langit-langit toilet terdapat pipa-pipa air, maka disarankan membangun lubang (*man-hole*) untuk memudahkan petugas dalam melakukan perawatan dan perbaikan. Langit-Langit atau Plafon harus diberi cat kedap air (*waterproofing*).
- 5) Pintu: pintu pada toilet harus terbuat dari bahan yang tahan terhadap air, agar ringan, tidak lapuk, dan mudah dibersihkan. Material pintu bisa menggunakan bahan fiber yang dilaminasi dengan bahan tahan air maupun terbuat dari aluminium. Untuk daun pintu kloset harus memiliki kunci yang dapat dikunci dari dalam. Daun pintu terpasang

disebelah kanan dan membuka kearah dalam agar menghindari benturan dengan aktifitas di luar ruangan dan menyediakan gantungan pakaian atau tas yang diletakkan pada sisi dalam pintu.

- 6) Jendela: toilet perlu diberi sirkulasi udara yang memadai melalui jendela atau *bovenlicht*. Jendela ventilasi pada toilet harus terbuat dari bahan yang tahan terhadap air, tidak lapuk dan mudah dibersihkan.

c. Standar Ukuran Toilet dan Komponennya

1) Toilet Umum

Ukuran standar juga menjadi hal yang perlu dipenuhi agar kebutuhan dan kenyamanan wisatawan dalam menggunakan toilet menjadi maksimal. Ukuran standar Toilet Umum:

- a) luas ruang dalam toilet paling sedikit berukuran 80 cm x 155 cm;
- b) ukuran wastafel cuci tangan minimal 45 x 60 cm, disarankan menggunakan kran dengan sistem sensor.
- c) ketinggian wastafel untuk orang dewasa 85 cm dan untuk anak-anak disarankan 70 cm;
- d) ruang bebas untuk pengguna wastafel cuci tangan setidaknya 60 cm dari tepi wastafel dengan sirkulasi 60 cm;
- e) dekat wastafel cuci tangan disediakan tempat sabun (berisi sabun cuci tangan), tempat tisu, hand drier (pengering tangan) dan tempat sampah;
- f) urinal untuk orang dewasa dipasang dengan ketinggian 60 cm dari lantai, harus dilengkapi dengan tombol *flush* dan/atau peralatan *flush* otomatis untuk menyiram urinal setelah digunakan;
- g) jarak antar urinal paling kurang 70 cm dengan sekat pemisah (*modesty board*) yang memiliki ukuran setidaknya 40 cm x 80 cm;
- h) urinal perlu dilengkapi dengan pelindung (*urine protector*) untuk menjaga kesucian badan atau pakaian dari cipratan urin;
- i) *spray urinal* harus dapat diaktivasi dengan sistem ganda

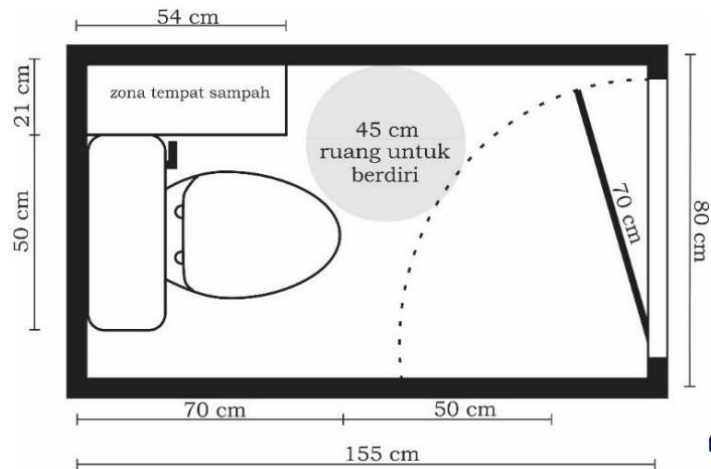


(sensor dan manual) agar pengguna dapat bersuci setelah menggunakan urinal;

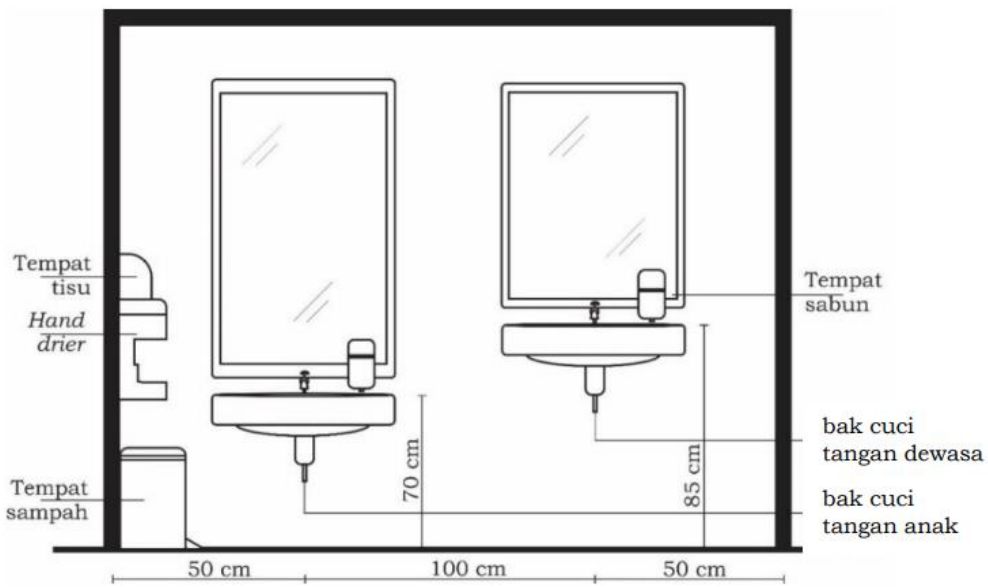
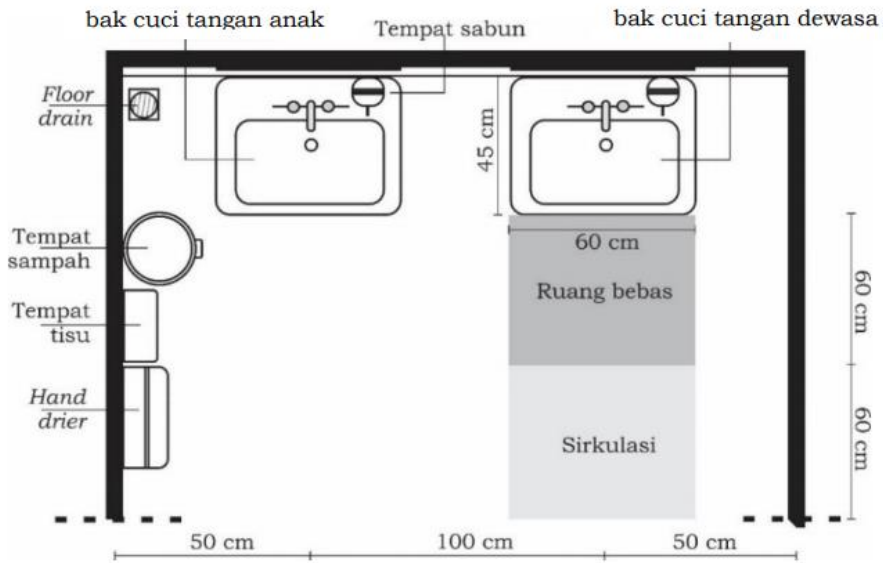
- j) sekat pemisah harus menggantung dan tidak menyentuh lantai untuk menjaga privasi pengguna dan menjamin kebersihan area di bawah urinal;
- k) ruang bebas untuk pengguna urinal setidaknya 60 cm dari tepi sekat pemisah dengan sirkulasi 60 cm.

Tabel. Standar ukuran toilet umum dan ukuran penataan komponennya

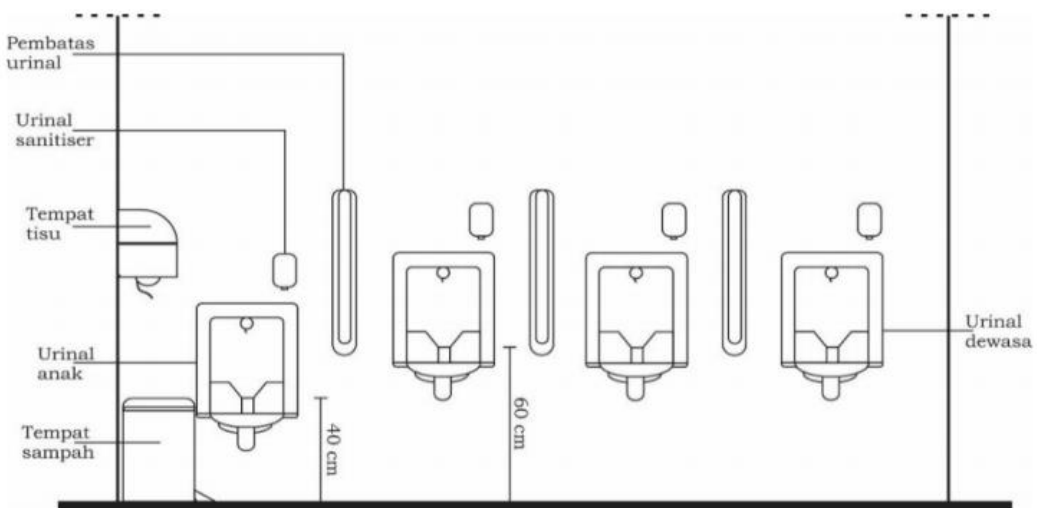
Fasilitas	Standar Minimal	Standar Rekomendasi
Pintu masuk utama	90 – 120 cm	110 – 120 cm
Pintu kubikal toilet	70 – 120 cm	110 – 120 cm
Kubikal	80 x 155 cm	90 x 165 cm
Jarak antara pintu dan tempat duduk toilet	60 cm	60 cm
Area wastafel (2 wastafel)	165 x 200 cm	165 x 200 cm
Ketinggian wastafel	75 cm	85 cm
Jarak antar-as wastafel	100 cm	100 cm
Jarak antar-as urinal	70 cm	90 cm
Jarak antarsekat urinal	70 cm	90 cm

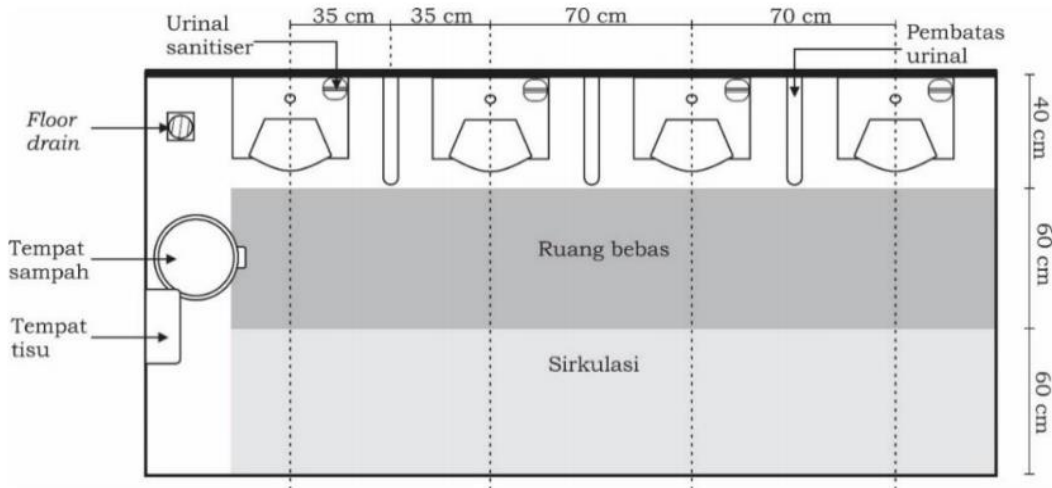


Gambar. Standar ukuran dan penataan satu unit ruang atau kubikal toilet umum dengan toilet duduk



Gambar. Standar ukuran dan penataan area wastafel cuci tangan





Gambar. Standar ukuran dan penataan area urinal

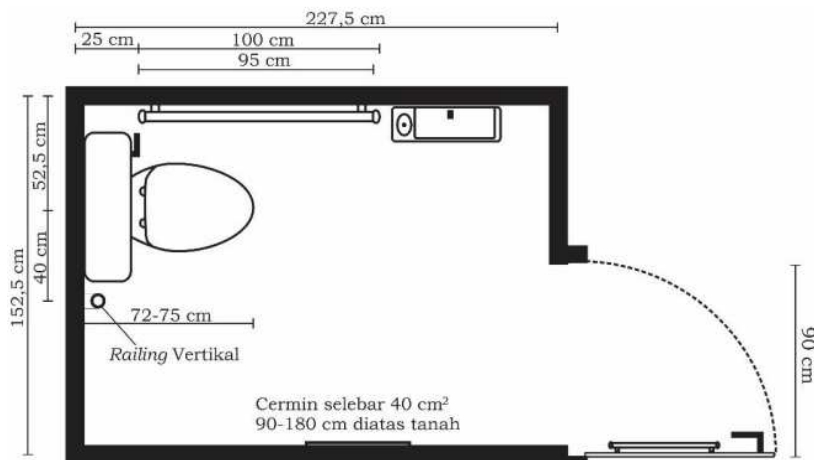
## 2) Toilet Penyandang Disabilitas

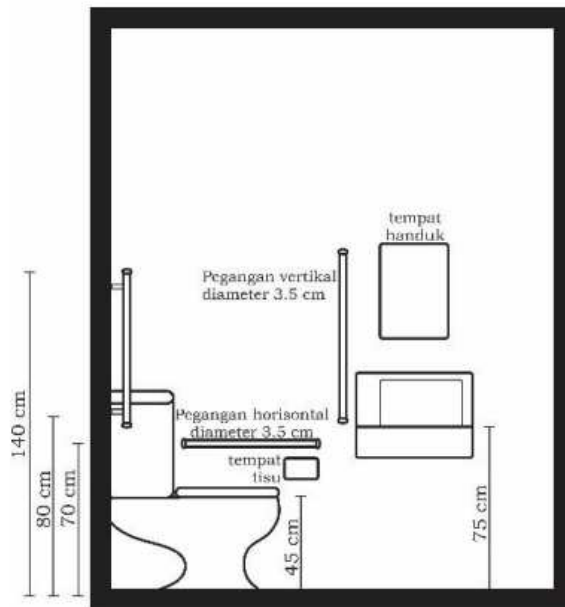
- a) luas ruang dalam toilet penyandang disabilitas paling sedikit memiliki ukuran 152,5 cm x 227,5 cm dengan mempertimbangkan ruang gerak pengguna kursi roda;
- b) daun pintu toilet penyandang disabilitas pada dasarnya membuka ke arah luar toilet dan memiliki ruang bebas sekurang-kurangnya 152,5 cm antara pintu dan permukaan terluar kloset;
- c) jika daun pintu toilet penyandang disabilitas membuka ke arah dalam toilet, maka harus memberikan ruang bebas yang cukup untuk pengguna kursi roda melakukan manuver berputar 180<sup>o</sup> dan membuka/menutup daun pintu;
- d) pintu toilet penyandang disabilitas perlu dilengkapi dengan plat tendang di bagian bawah pintu untuk pengguna kursi roda dan penyandang disabilitas netra;
- e) pintu toilet penyandang disabilitas dilengkapi dengan engsel yang dapat menutup sendiri;
- f) toilet penyandang disabilitas harus dilengkapi dengan pegangan rambat untuk memudahkan pengguna kursi roda berpindah posisi dari kursi roda ke atas kloset ataupun sebaliknya;
- g) pada bagian atas luar pintu toilet penyandang disabilitas disediakan lampu alarm (panic lamp) yang akan diaktifkan oleh pengguna toilet dengan menekan

tombol bunyi darurat (*emergency sound button*). Ketinggian wastafel untuk pengguna kursi roda adalah 75 cm.

Tabel. Standar Ukuran Toilet Penyandang Disabilitas dan Ukuran Penataan Komponennya

Fasilitas	Standar Minimal	Standar Rekomendasi
Jenis Pintu	Pintu Geser	Pintu Geser
Pintu toilet untuk penyandang disabilitas	90- 120 cm	120 cm
Kubikal Penyandang Disabilitas	152,5 x 227,5 cm	152,5 x 227,5 cm
Sirkulasi Penyandang Disabilitas	92 cm	184 cm
Ketinggian Wastafel	75 cm	85 cm





Gambar. Standar ukuran dan penataan satu unit ruang atau kubikal toilet untuk penyandang disabilitas

- d. Standar Fasilitas yang perlu disediakan pada Toilet Kawasan Pariwisata

Fasilitas	Standar Minimal	Standar Rekomendasi
Kloset (WC)	Jongkok	Duduk
<i>Urinoar</i>	Ada	Ada
<i>Wastafel</i>	Ada	Ada
<i>Handicap</i>	Satu untuk pria dan wanita	Dua untuk pria dan wanita
<i>Toilet paper</i>	Ada	Ada
<i>Jetspray/washlet</i>	Disamakan	Disamakan
Pengering tangan/tisu	Ada	Ada
Cermin	Ada	Ada
Gayung dan Tempat Air	Ada	Ada
Tempat Sampah	Ada	Ada
<i>Sanitizer</i>	Ada	Ada
Sabun	Ada	Ada
Penggantung Pakaian	Ada	Ada

Pengharum ruangan	Ada	Ada
Saluran Pembuangan	Ada	Ada
Penjaga toilet	Ada	Ada
Janitor	Disarankan	Ada

e. Standar Komponen Pelengkap Bangunan Toilet

1) *Exhaust Fan* atau Kipas Pengering

Toilet memiliki kelembapan yang sangat tinggi mencapai 40%–50% sehingga sirkulasi udara yang baik dibutuhkan untuk mengatasi kelembapan tersebut. Untuk mengatasi kelembapan, *exhaust fan* atau kipas pengering di atas wastafel dapat digunakan untuk membantu mengontrol kelembapan toilet dengan mempercepat proses pengeringan lantai di sekitarnya.

2) Pencahayaan atau lampu

Standar pencahayaan pada toilet adalah 200 lumen (TOTO). Pencahayaan dapat dilakukan dengan memanfaatkan pencahayaan buatan maupun pencahayaan alami. Pencahayaan alami yang baik, selain dapat menghemat energi juga dapat memberikan kesan positif, sedangkan pencahayaan yang buruk akan memberikan kesan kusam, gelap, dan kotor pada toilet.

3) Kloset dan Sanitari lainnya

Kloset maupun sanitari disarankan memiliki bentuk leher angsa untuk menghindari bau yang tidak sedap. Sanitari disarankan berwarna terang yang dapat membantu mendeteksi kotoran seperti air seni atau tinja.

4) Wastafel

Fasilitas wastafel di toilet harus menyediakan sabun cair, cermin, dan keran, baik keran putar ataupun kran sensor (dapat dibuka tanpa disentuh untuk higienitas);

5) Utilitas Bangunan

Pipa saluran air (*plumbing*) merupakan utilitas utama dalam pembuatan toilet umum. Umumnya sistem ini direncanakan oleh tenaga ahli mekanikal (*plumbing*). Sistem Pemipaan yang ada pada toilet adalah:

- a) sistem pemipaan air bersih (termasuk di dalamnya sumber air bersih, pompa, dan tangka/toren air);
  - b) sistem pemipaan air kotor; dan
  - c) sistem pemipaan air kotor padat.
- 6) Penataan Lanskap
- Penataan lanskap yang disarankan di sekitar bangunan toilet sebagai berikut:
- a) menanam tanaman asli atau sesuai dengan ekosistem lokasi bangunan toilet tersebut berada (misal yang sesuai ekosistem pantai: cemara laut, keben, anggur laut, dan lain-lain);
  - b) tidak menanam pohon yang rindang dengan jarak yang dekat dengan toilet sehingga membantu mengurangi kelembapan di dalam ruang toilet;
  - c) menanam tanaman pohon semak dan rumput yang ditata di sekitar bangunan toilet sehingga dapat memberikan kesan asri pada toilet; dan
  - d) penataan pohon dan semak yang membantu mengarahkan pengunjung menuju bangunan toilet.

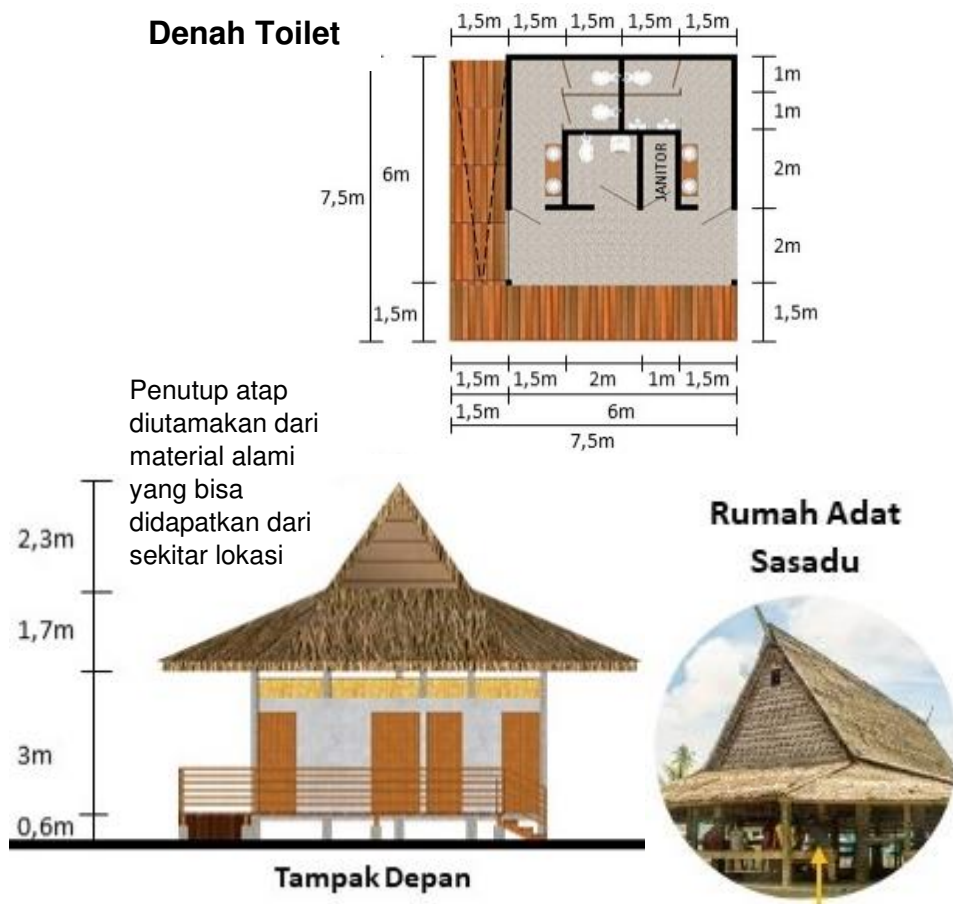
### **C. Panduan Perancangan**

Panduan visual perancangan bangunan toilet dalam Kawasan Wisata Bahari dan Perairan menampilkan contoh untuk rancangan bangunan toilet pada Destinasi Pariwisata Prioritas Kawasan Wisata Bahari dan Perairan Kabupaten Pulau Morotai, Provinsi Maluku Utara:

1. Contoh ilustrasi panduan visual perancangan bangunan toilet merupakan contoh tipikal rancangan yang terinspirasi dari arsitektur lokal setempat. Rancangan atap bangunan toilet pada contoh ilustrasi panduan merujuk atau merupakan transformasi dari arsitektur atap rumah adat suku Sahu Maluku Utara di Kabupaten Pulau Morotai, yaitu sasadu.
2. Mempertimbangkan peletakan bangunan yang kemungkinan besar berada di wilayah pantai dan dipengaruhi pasang surut air laut, maka bangunan dirancang panggung atau dinaikkan dari permukaan tanah.
3. Bangunan Toilet yang dirancang pada contoh ilustrasi panduan memiliki panjang bangunan 6 m, lebar bangunan 6 m, teras-tangga-ramp 20 m<sup>2</sup>, satu lantai, merupakan tipe bangunan



tertutup, diangkat 60 cm dari permukaan tanah, struktur beton, dinding bata dilapisi *waterproof*, pintu dan jendela aluminium, keramik toilet setara roman, atap genteng (catatan: penutup atap diutamakan dari material alami yang bisa didapatkan dari sekitar lokasi), *plafond gypsum/GRC* dilapisi *waterproof*. Saniter setara *american standard* (termasuk kloset duduk dan jongkok, urinoar, toilet penyandang disabilitas, janitor), sumber air bangunan toilet ini menyambung ke pipa sumber air yang sudah ada. Bangunan toilet juga dapat dilengkapi dengan sarana dan prasarana lain pelengkap bangunan, disesuaikan dengan kebutuhan Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.



Desain atap harus merujuk atau merupakan transformasi dari bangunan arsitektur tradisional setempat. Gambar di samping ini adalah hanya sekedar contoh ilustrasi dari bangunan dengan desain atap transformasi dari rumah adat suku Sahu Maluku Utara, yaitu Sasadu.

Gambar. Contoh Panduan Visual Perancangan Bangunan Toilet Kawasan Wisata Bahari dan Perairan di Destinasi Pariwisata Prioritas Kawasan Wisata Bahari dan Perairan Kabupaten Pulau Morotai, Provinsi Maluku Utara

#### D. Indikasi Pembiayaan

Indikasi Pembiayaan Pembangunan Toilet menggunakan harga acuan yang berlaku di DKI Jakarta dan Jawa Barat, belum termasuk PPN 10% dan biaya perencanaan, pengawasan, dan pelaksanaan. Biaya dapat berbeda dan disesuaikan dengan Harga Satuan dari peraturan yang berlaku pada masing-masing wilayah administrasi/daerah.

Indikasi Pembiayaan Pembangunan Toilet pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan sebagai berikut:

No.	Pembangunan	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
1.	Bangunan Toilet (termasuk jaringan air bersih, sumur, pompa, jaringan listrik, dan jalur pembuangan/ <i>septic tank</i> )	46 m <sup>2</sup>	Rp. 6.500.000,-	Rp. 299.000.000,-

#### Catatan:

Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan bangunan toilet sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Ukuran panjang bangunan 6 m, lebar bangunan 6 m, teras, tangga dan *ramp* 20 m<sup>2</sup> (untuk harga dihitung 50%), tipe bangunan tertutup, tinggi 60 cm dari permukaan tanah, struktur beton, dinding bata dilapisi *waterproof*, pintu dan jendela alumunium, keramik toilet setara roman, atap genteng (catatan: penutup atap diutamakan dari material alami yang bisa didapatkan dari sekitar lokasi), *plafond gypsum*/GRC dilapisi *waterproof*. Biaya termasuk saniter setara *american standard* (termasuk kloset duduk dan jongkok, urinoar, toilet penyandang disabilitas, janitor), dengan catatan disarankan sumber air bangunan Toilet menyambung ke sumber air yang sudah ada.

### 3. Tempat Parkir

#### A. Konsep Dasar

1. Parkir merupakan kondisi tidak Bergeraknya suatu kendaraan yang bersifat sementara. Tempat parkir merupakan lokasi yang ditentukan sebagai tempat pemberhentian kendaraan yang bersifat sementara untuk melakukan kegiatan pada suatu kurun waktu.

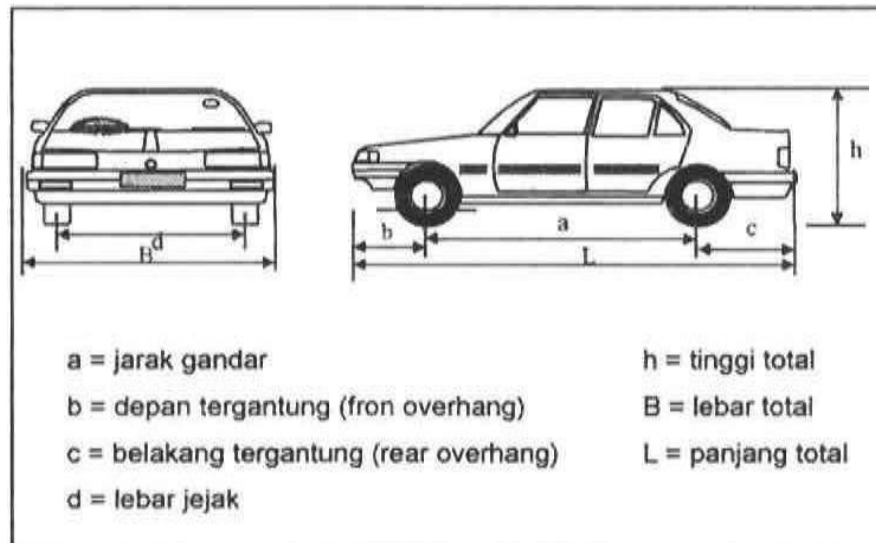
2. Fungsi dan manfaat tempat parkir:
  - a. memberikan tempat istirahat kendaraan pada suatu kawasan;
  - b. meningkatkan kelancaran dan keselamatan lalu lintas;
  - c. mengendalikan jumlah kendaraan yang masuk ke suatu kawasan; dan
  - d. mendukung kegiatan lalu lintas lainnya.
3. Berdasarkan peraturan yang berlaku Tempat Parkir terdiri dari dua jenis, yaitu:
  - a. Parkir di Badan Jalan (*On Street Parking*), baik dengan pengendalian maupun tanpa pengendalian parkir;
  - b. Parkir di Luar Badan Jalan (*Off Street Parking*), terbagi menjadi dua tipe *off street parking* yaitu:
    - 1) tempat parkir umum
    - 2) tempat parkir sebagai fasilitas penunjang suatu kawasanPada umumnya Tempat Parkir pada Kawasan Pariwisata merupakan tipe *off street parking* (tempat parkir di luar badan jalan), sebagai fasilitas penunjang Kawasan Pariwisata.

#### **B. Ketentuan Teknis**

1. Kriteria Lokasi Penempatan Tempat parkir  
Penetapan lokasi tempat parkir dan bangunan penunjang tempat parkir dilakukan dengan memperhatikan:
  - a. peraturan tentang penataan ruang yang berlaku:
    - 1) Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) kabupaten/kota;
    - 2) Rencana Detail Tata Ruang (RDTR) lokasi Kawasan Wisata Bahari dan Perairan;
    - 3) Rencana Induk Pengembangan Daya Tarik Wisata yang telah disusun sebelumnya;
  - b. keselamatan dan kelancaran lalu lintas;
  - c. kelestarian lingkungan
  - d. kemudahan bagi pengguna jasa
  - e. ketersediaan lahan;
  - f. pertimbangan letak antara jalan akses utama dan daerah yang dilayani.
2. Standar Teknis Pembuatan Tempat Parkir  
Dalam teknis perencanaan tempat parkir harus memperhatikan, satuan ruang parkir (SRP) dan pola parkir kendaraan. Satuan Ruang Parkir (SRP) merupakan standar ukuran luas atau dimensi

efektif untuk meletakkan kendaraan (mobil penumpang, bus/truk atau sepeda motor), termasuk ruang bebas dan lebar buka pintu. Dalam penentuan satuan ruang parkir (SRP) mempertimbangkan beberapa hal, yaitu:

a. Dimensi kendaraan standar untuk mobil penumpang



Gambar. Ilustrasi Dimensi Kendaraan Standar untuk Mobil Penumpang

b. Ruang Bebas Kendaraan Parkir

Ruang ini diberikan pada arah lateral dan longitudinal kendaraan. Ruang bebas arah lateral ditetapkan pada posisi pintu kendaraan terbuka, yang diukur dari ujung paling luar pintu ke badan kendaraan parkir yang ada di sampingnya. Ruang bebas ini diberikan agar tidak terjadi benturan antara pintu kendaraan dan kendaraan yang parkir di sampingnya pada saat penumpang turun dari kendaraan. Ruang bebas arah memanjang diberikan di depan kendaraan untuk menghindari benturan dengan dinding atau kendaraan yang lewat jalur gang (*aisle*). Jarak bebas arah lateral diambil sebesar 5 cm dan jarak bebas arah longitudinal sebesar 30 cm.

c. Lebar Buka-an Pintu Kendaraan

Ukuran lebar bukaan pintu merupakan fungsi karakteristik pemakai kendaraan yang memanfaatkan tempat parkir. Sebagai contoh, lebar bukaan pintu kendaraan untuk pengguna dan atau peruntukan tempat parkir pusat hiburan atau rekreasi, hotel, dan pusat perdagangan eceran atau swalayan untuk pintu depan atau belakang terbuka penuh

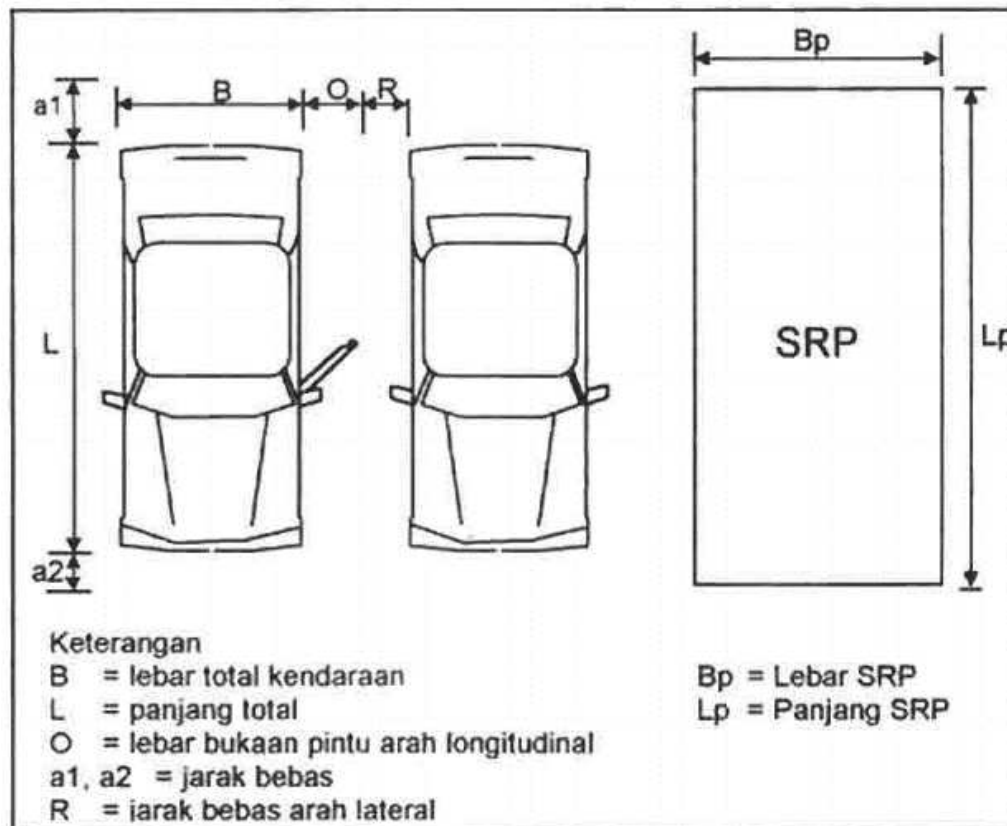
adalah 75 cm (tujuh puluh lima centimeter). Sedangkan untuk lebar bukaan pintu kendaraan untuk pengguna dan atau peruntukan tempat parkir orang cacat ditambahkan dengan lebar untuk pergerakan kursi roda.

Penentuan satuan ruang parkir (SRP) terbagi atas tiga jenis kendaraan yaitu SRP untuk mobil penumpang diklasifikasikan menjadi tiga golongan (golongan I, II, dan III), bus/truk, dan sepeda motor.

Tabel. Penentuan Satuan Ruang Parkir (SRP)

No.	Jenis Kendaraan	Satuan Ruang Parkir (m <sup>2</sup> )
1.	a. Mobil penumpang untuk golongan I	2,30 x 5,00 2,50 x 5,00 3,00 x 5,00
	b. Mobil penumpang untuk golongan II	
	c. Mobil penumpang untuk golongan III	
2.	Bus/truk	3,40 x 12,50
3.	Sepeda motor	0,75 x 2,00

Ilustrasi besar Satuan Ruang Parkir (SRP) untuk mobil penumpang golongan I, II, III (dalam centimeter) sebagai berikut.



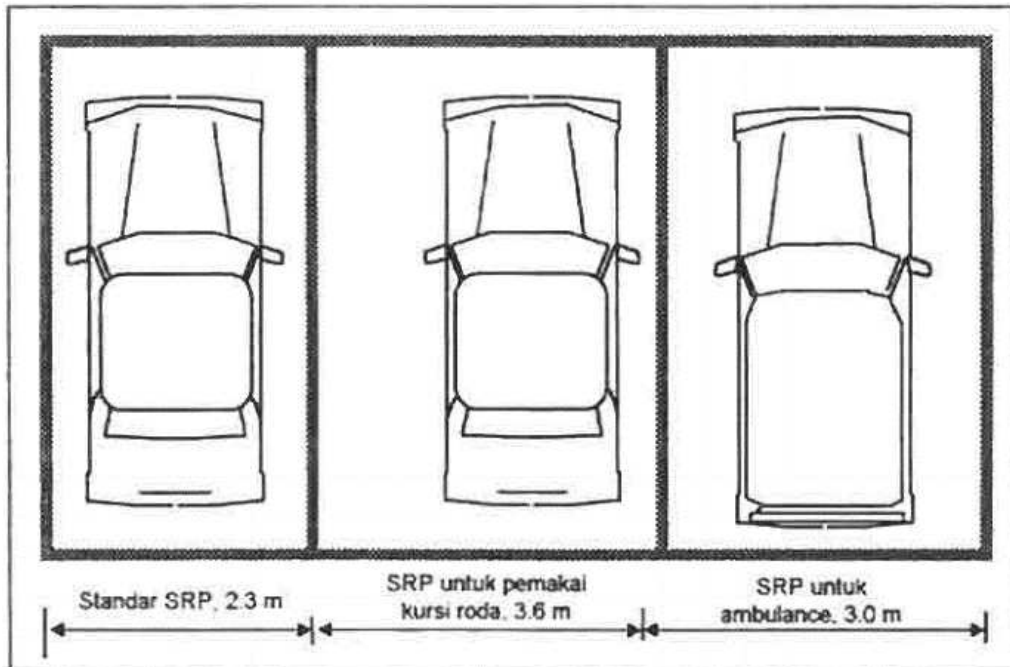
$$\begin{array}{l} \text{Gol I : } B = 170 \quad a_1 = 10 \quad B_p = 230 = B + O + R \\ \quad \quad O = 55 \quad L = 470 \quad L_p = 500 = L + a_1 + a_2 \\ \quad \quad R = 5 \quad a_2 = 20 \end{array}$$

$$\begin{array}{l} \text{Gol II : } B = 170 \quad a_1 = 10 \quad B_p = 250 = B + O + R \\ \quad \quad O = 75 \quad L = 470 \quad L_p = 500 = L + a_1 + a_2 \\ \quad \quad R = 5 \quad a_2 = 20 \end{array}$$

$$\begin{array}{l} \text{Gol III : } B = 170 \quad a_1 = 10 \quad B_p = 300 = B + O + R \\ \quad \quad O = 80 \quad L = 470 \quad L_p = 500 = L + a_1 + a_2 \\ \quad \quad R = 50 \quad a_2 = 20 \end{array}$$

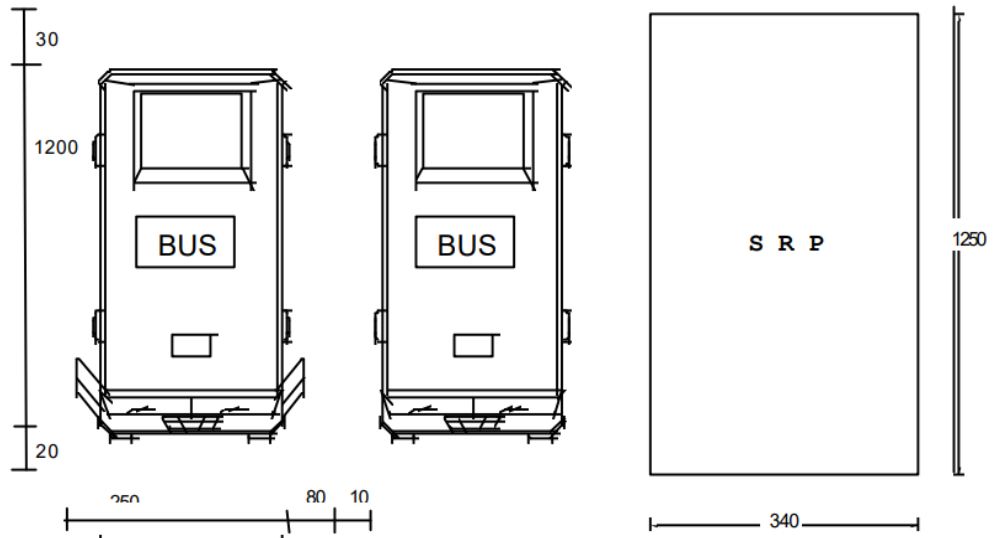
Gambar. Ilustrasi satuan ruang parkir (SRP) untuk mobil penumpang golongan I, II dan III (dalam centimeter)

Satuan ruang parkir untuk penderita cacat khususnya bagi yang menggunakan kursi roda diperlukan ruang bebas yang lebih lebar untuk memudahkan pergerakan keluar masuk pengguna kursi roda. SRP yang digunakan dengan lebar 3,6 m, sedangkan untuk kondisi darurat jika ada ambulans dapat disediakan SRP dengan lebar 3 m. Dalam penempatannya juga harus ditata sedemikian rupa agar memiliki akses yang baik ke tempat kegiatan.



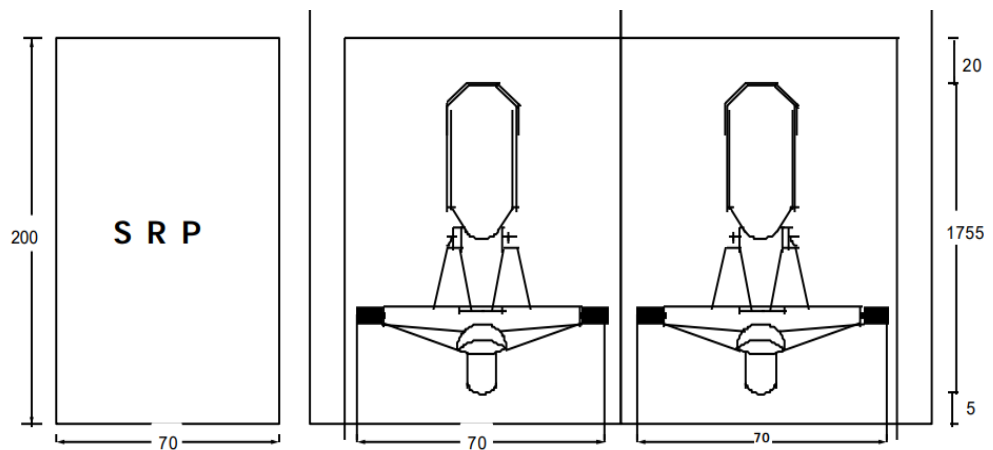
Gambar. Ilustrasi satuan ruang parkir untuk pengguna kursi roda dan ambulance untuk kondisi darurat.

Ilustrasi besar Satuan Ruang Parkir (SRP) untuk bus atau truk (dalam centimeter) sebagai berikut:



Gambar. Ilustrasi satuan ruang parkir (SRP) untuk bus atau truk (dalam centimeter)

Ilustrasi besar Satuan Ruang Parkir untuk sepeda motor (dalam centimeter) sebagai berikut.



Gambar. Ilustrasi satuan ruang parkir (SRP) untuk Sepeda Motor (dalam centimeter)

d. Pola Parkir Kendaraan

Pola parkir ditentukan untuk mengelola ketersediaan ruangan yang terbatas di lahan pembangunan tempat parkir. Pola parkir terbagi atas pola parkir satu sisi dan pola parkir dua sisi bagi masing-masing jenis kendaraan berpenumpang (mobil, bus/truk, dan sepeda motor).

1) Pola Parkir Mobil Penumpang

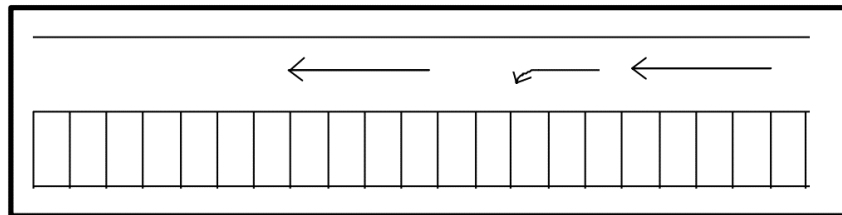
Pola parkir mobil penumpang terdiri dari dari pola parkir satu sisi, pola parkir dua sisi, dan pola parkir pulau:

a) Pola Parkir Mobil Satu Sisi

Pola parkir ini diterapkan apabila ketersediaan ruang terbatas di suatu kawasan. Pola parkir ini dapat

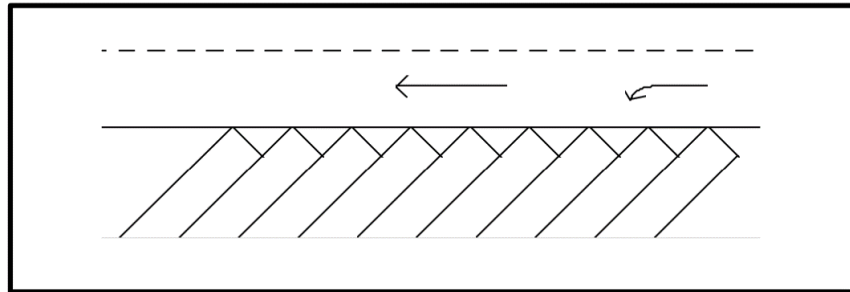


dimodifikasi dengan penerapan barisan yang membentuk sudut  $90^{\circ}$ ,  $30^{\circ}$ ,  $45^{\circ}$ , dan  $60^{\circ}$ . Pola parkir tegak lurus atau membentuk sudut  $90^{\circ}$  mempunyai daya tampung lebih banyak jika dibandingkan dengan pola parkir paralel, tetapi kemudahan dan kenyamanan pengemudi untuk masuk dan keluar ruangan parkir lebih sulit jika dibandingkan pola parkir dengan sudut yang lebih kecil dari  $90^{\circ}$



Gambar. Ilustrasi Pola Parkir Mobil Satu Sisi Tegak Lurus atau  $90^{\circ}$

Sementara, pola parkir satu sisi yang membentuk sudut  $30^{\circ}$ ,  $45^{\circ}$ , dan  $60^{\circ}$  mempunyai daya tampung lebih banyak jika dibandingkan dengan pola parkir paralel. Selain itu, kemudahan dan kenyamanan pengemudi untuk masuk dan keluar ke ruangan parkir lebih tinggi jika dibandingkan dengan pola parkir dengan sudut  $90^{\circ}$ .

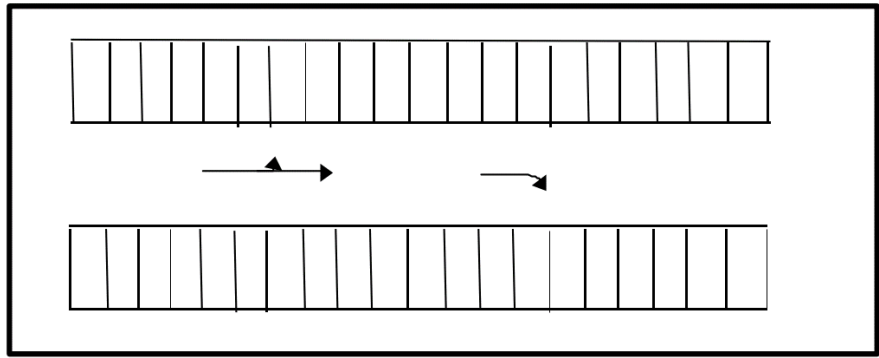


Gambar. Ilustrasi Pola Parkir Mobil Satu Sisi bersudut

b) Pola Parkir Mobil Dua Sisi

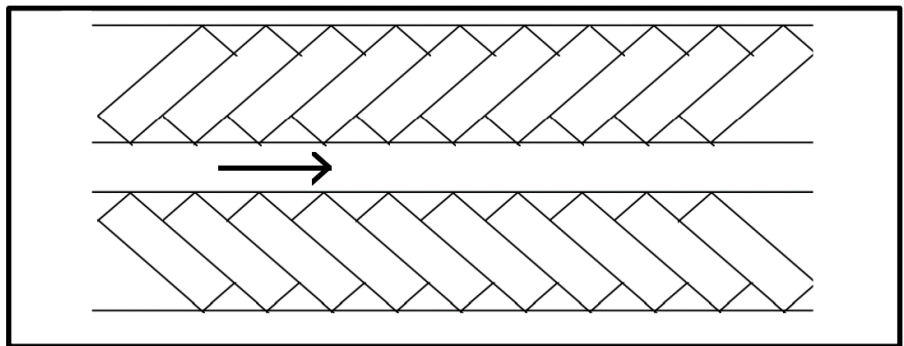
Pola parkir ini diterapkan apabila ketersediaan ruang cukup memadai. Pola parkir ini dapat dimodifikasi dengan penerapan barisan yang membentuk sudut  $90^{\circ}$  (sembilan puluh derajat),  $30^{\circ}$  (tiga puluh derajat),  $45^{\circ}$  (empat puluh lima derajat), dan  $60^{\circ}$  (enam puluh derajat). Pola ini memberikan ruang bagi adanya jalur lewat kendaraan dua ruang antara barisan kendaraan. Pada pola parkir yang membentuk sudut  $90^{\circ}$  (sembilan puluh derajat) arah gerakan lalu lintas kendaraan dapat satu

arah atau dua arah.



Gambar. Ilustrasi Pola Parkir Mobil Satu Sisi Tegak  
Lurus atau  $90^\circ$

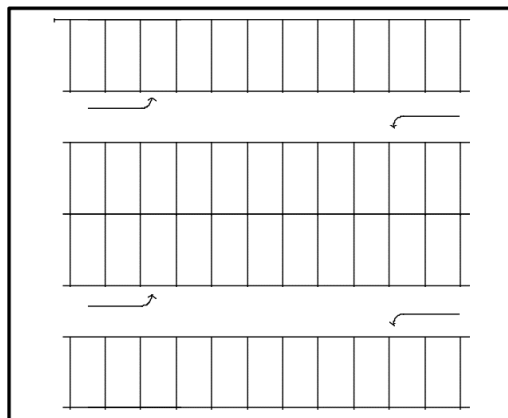
Pola parkir dua sisi yang membentuk sudut  $30^\circ$ ,  $45^\circ$ , dan  $60^\circ$  dapat dilihat dari ilustrasi sebagai berikut.



Gambar. Ilustrasi Pola Parkir Mobil Dua Sisi Bersudut  
dan Berhadapan

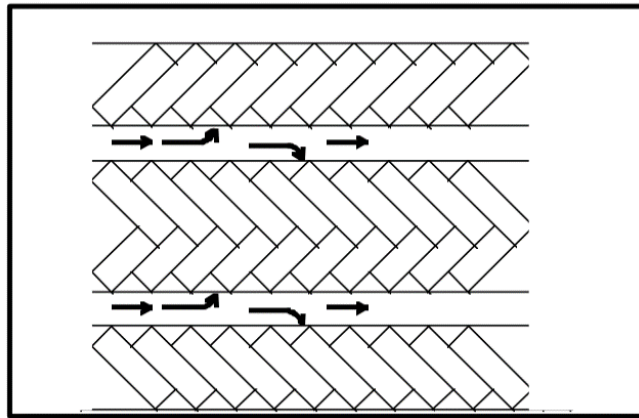
c) Pola Parkir Pulau

Pola parkir ini diterapkan apabila ketersediaan ruang cukup luas. Pola parkir ini dapat dimodifikasi dengan penerapan barisan yang membentuk sudut  $90^\circ$  (sembilan puluh derajat),  $30^\circ$  (tiga puluh derajat),  $45^\circ$  (empat puluh lima derajat), dan  $60^\circ$  (enam puluh derajat). Berikut ilustrasi pola parkir dimaksud.

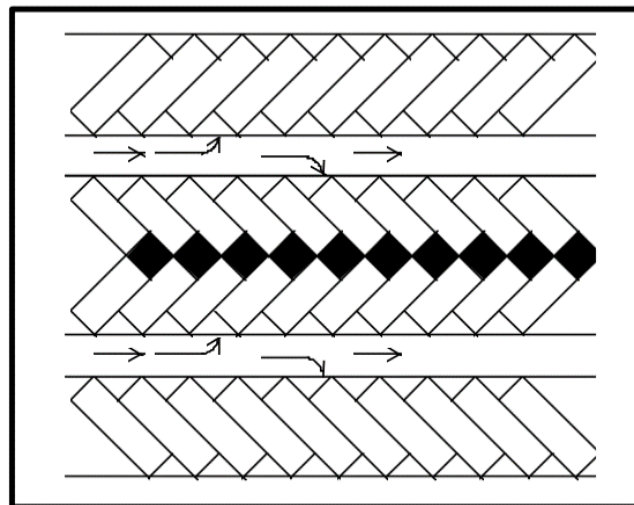


Gambar. Ilustrasi Pola Parkir Pulau untuk Mobil

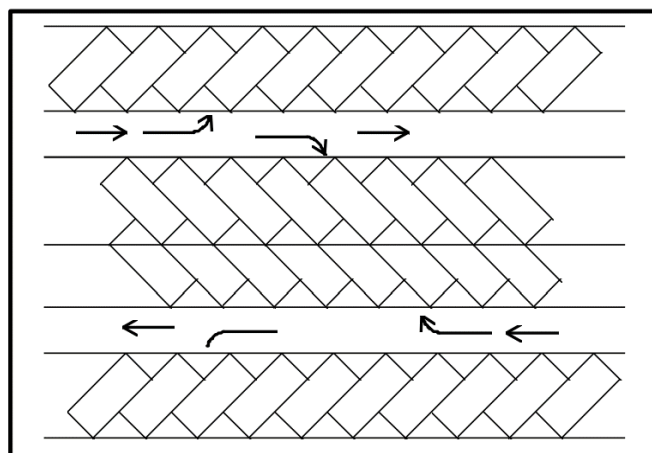
dengan membentuk sudut  $90^{\circ}$



Gambar. Ilustrasi Pola Parkir Pulau untuk Mobil dengan membentuk sudut  $30^{\circ}$ ,  $45^{\circ}$ , dan  $60^{\circ}$  Tipe A



Gambar. Ilustrasi Pola Parkir Pulau untuk Mobil dengan membentuk sudut  $30^{\circ}$ ,  $45^{\circ}$ , dan  $60^{\circ}$  Tipe B



Gambar. Ilustrasi Pola Parkir Pulau untuk Mobil dengan membentuk sudut  $30^{\circ}$ ,  $45^{\circ}$ , dan  $60^{\circ}$  Tipe C

### 3) Pola Parkir Bus atau Truk

Pola parkir bagi bus/truk dapat dibuat menyudut  $60^{\circ}$  ataupun  $90^{\circ}$  tergantung dari luas areal parkir. Dari segi efektivitas ruang, posisi sudut  $90^{\circ}$  lebih menguntungkan.

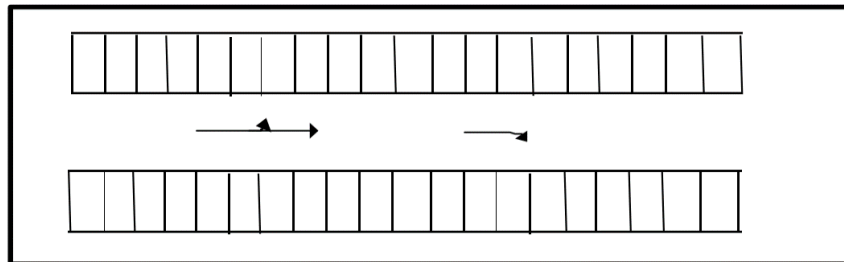
Pada umumnya pola parkir kendaraan bus/truk terdiri dari pola parkir satu sisi dan pola parkir dua sisi.

a) Pola Parkir Bus atau Truk Satu Sisi



Gambar. Ilustrasi Pola Parkir Bus atau Truk Satu Sisi

b) Pola Parkir Bus atau Truk Dua Sisi



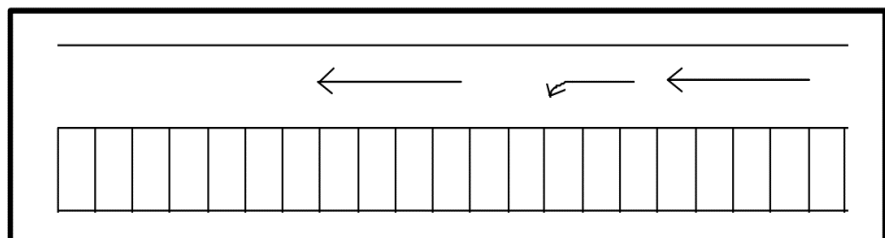
Gambar. Ilustrasi Pola Parkir Bus atau Truk Dua Sisi

4) Pola Parkir Sepeda Motor

Pada umumnya pola parkir sepeda motor adalah  $90^{\circ}$ . Dari segi efektivitas ruang, posisi sudut  $90^{\circ}$  paling menguntungkan. Pola Parkir Sepeda Motor dapat dibuat dengan pola parkir kendaraan satu sisi, pola parkir kendaraan dua sisi, dan pola parkir pulau:

a) Pola Parkir Sepeda Motor Satu Sisi

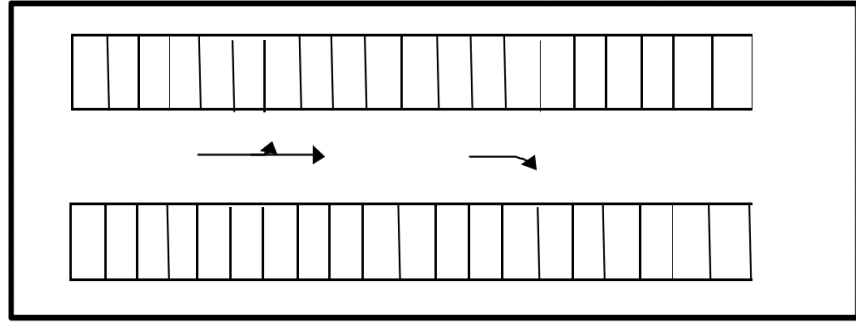
Pola parkir satu sisi dapat diterapkan pada lokasi yang memiliki keterbatasan ruang.



Gambar. Ilustrasi Pola Parkir Sepeda Motor Satu Sisi

b) Pola Parkir Sepeda Motor Dua Sisi

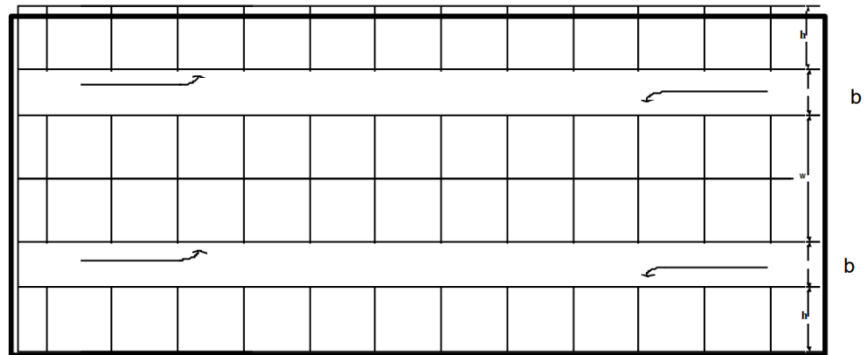
Pola parkir dua sisi dapat diterapkan apabila ketersediaan ruang cukup memadai (lebar ruas  $\geq 5,6$  meter).



Gambar. Ilustrasi Pola Parkir Sepeda Motor Dua Sisi

c) Pola Parkir Pulau

Pola parkir pulau juga dapat diterapkan pada tempat parkir sepeda motor jika memiliki ketersediaan ruang yang lebih luas.



Keterangan:

$h$  = jarak terjauh antara tepi luar satuan ruang parkir

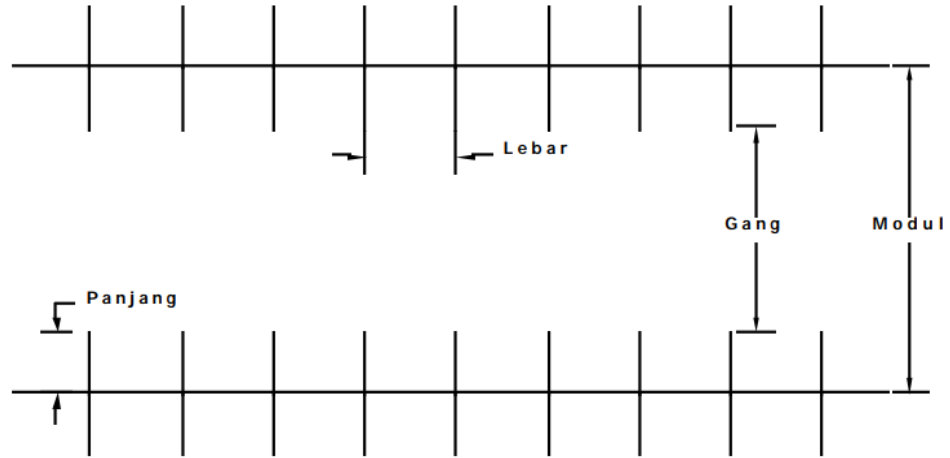
$w$  = lebar terjauh satuan ruang parkir pulau

$b$  = lebar jalur gang

Gambar. Ilustrasi Pola Parkir Pulau untuk Tempat Parkir Sepeda Motor

e. Jalur Sirkulasi, Gang, dan Modul

Jalur sirkulasi dan jalur gang memiliki perbedaan pada penggunaannya. Secara umum panjang sebuah jalur gang tidak lebih dari 100 m, jalur gang ini diperuntukkan untuk melayani lebih dari 50 kendaraan dan dianggap sebagai jalur sirkulasi. Lebar minimum jalur sirkulasi tempat parkir untuk jalan satu arah adalah 3,5 m, sedangkan lebar minimum jalur sirkulasi tempat parkir untuk jalan dua arah adalah 6,5 m.



Gambar. Ilustrasi Jalur Sirkulasi atau Gang Tempat Parkir

f. Jalan Masuk dan Keluar

Ukuran atau dimensi lebar pintu keluar masuk dapat ditentukan yaitu lebar 3 meter dan panjangnya harus dapat menampung tiga mobil berurutan dengan jarak antar mobil atau spacing sekitar 1,5 meter, sehingga panjang pintu keluar masuk minimum 15 meter. Jalan keluar masuk sebaiknya penempatannya jauh dari persimpangan jalan atau minimal 25 meter sebelum atau sesudah persimpangan jalan. Jalan atau pintu keluar masuk terbagi menjadi dua tipe yaitu:

1) Pintu masuk dan keluar terpisah

Satu Jalur:

$$b = 3,00 - 3,50 \text{ m}$$

$$d = 0,80 - 1,00 \text{ m}$$

$$R1 = 6,00 - 6,50 \text{ m}$$

$$R2 = 3,50 - 4,00 \text{ m}$$

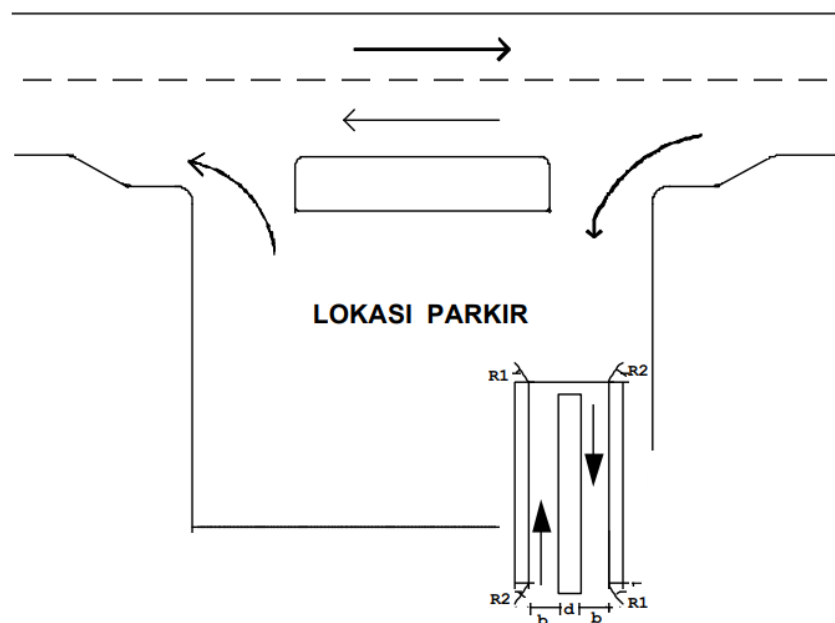
Dua Jalur:

$$b = 6,00 \text{ m}$$

$$d = 0,80 - 1,00 \text{ m}$$

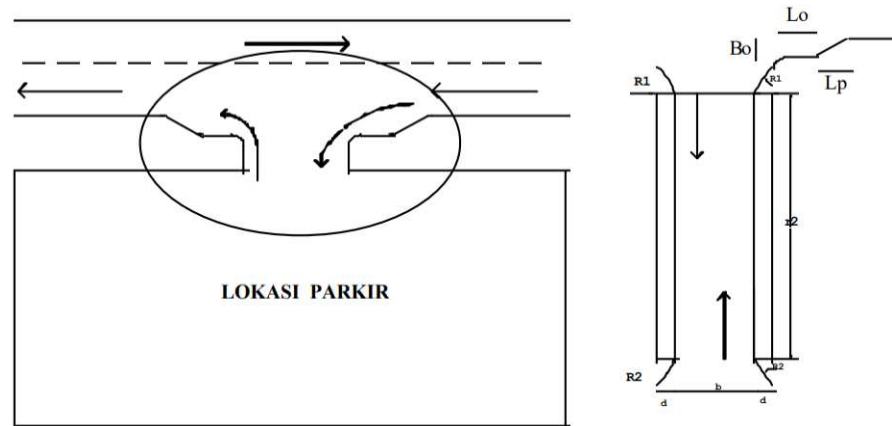
$$R1 = 3,50 - 5,00 \text{ m}$$

$$R2 = 1,00 - 2,50 \text{ m}$$



Gambar. Ilustrasi Pintu Masuk dan Keluar tempat parkir terpisah

2) Pintu masuk dan keluar menjadi satu



Gambar. Ilustrasi Pintu Masuk dan Keluar tempat parkir menjadi satu

Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam merencanakan pintu keluar masuk suatu tempat parkir, yaitu:

- 1) letak jalan masuk/keluar ditempatkan sejauh mungkin dari persimpangan;
- 2) letak jalan masuk/keluar ditempatkan sedemikian rupa sehingga kemungkinan konflik dengan pejalan kaki dan yang lain dapat dihindarkan;
- 3) letak jalan keluar ditempatkan sedemikian rupa sehingga memberikan jarak pandang yang cukup saat memasuki arus lalu lintas;
- 4) secara teoritis dapat dikatakan bahwa lebar jalan masuk dan keluar (dalam pengertian jumlah jalur) sebaiknya ditentukan berdasarkan analisis kapasitas oleh tenaga ahli yang memiliki kompetensi;
- 5) susunan dan jumlah modul parkir pada suatu tempat parkir sangat bergantung pada luas tanah yang tersedia dan rencana lokasi jalan masuk dan keluar tempat parkir.

g. Material Perkerasan Tempat Parkir

Lapisan permukaan jalan atau tempat parkir umumnya terbagi kedalam tiga jenis perkerasan, yaitu:

- 1) perkerasan lentur: dengan bahan pengikat aspal atau sering disebut campuran aspal panas atau *hot mix*;
- 2) perkerasan kaku: tipe perkerasan kaku dengan agregat sebagai tulangan dan bahan pengikat berupa semen;



3) perkerasan dengan *paving block* atau *grass block*: perkerasan yang terdiri dari campuran pasir semen ditambah atau tanpa campuran lainnya, perkerasan jenis ini umumnya lebih sering dipakai untuk perkerasan tempat parkir pada kawasan pariwisata karena pengerjaan mudah, biaya relatif murah, estetis (karena ada pola dan warna yang dapat disesuaikan dengan rencana atau rancangan), serta dapat meresapkan air. Saat ini juga sudah ada *paving block* yang dapat meresapkan air cukup banyak ke dalam tanah atau lebih dikenal *porous pavement*. Pada umumnya *paving block* atau *grass block* yang digunakan pada tempat parkir adalah *paving block* dengan tebal 6 cm dengan mutu kelas II.

h. Standar Sarana dan Prasarana Pelengkap Tempat Parkir

Sarana dan Prasarana Pelengkap Tempat Parkir tidak dapat dibiayai oleh DAK Fisik pariwisata dan bersifat optional/tidak wajib.

1) Lampu Penerangan Tempat Parkir: bagian dari sarana dan prasarana pelengkap tempat parkir, yang digunakan untuk menerangi tempat parkir. Standar dan spesifikasi lampu penerangan tempat Parkir disesuaikan dengan (SNI 7391:2008 Spesifikasi Penerangan Jalan di Kawasan Perkotaan):

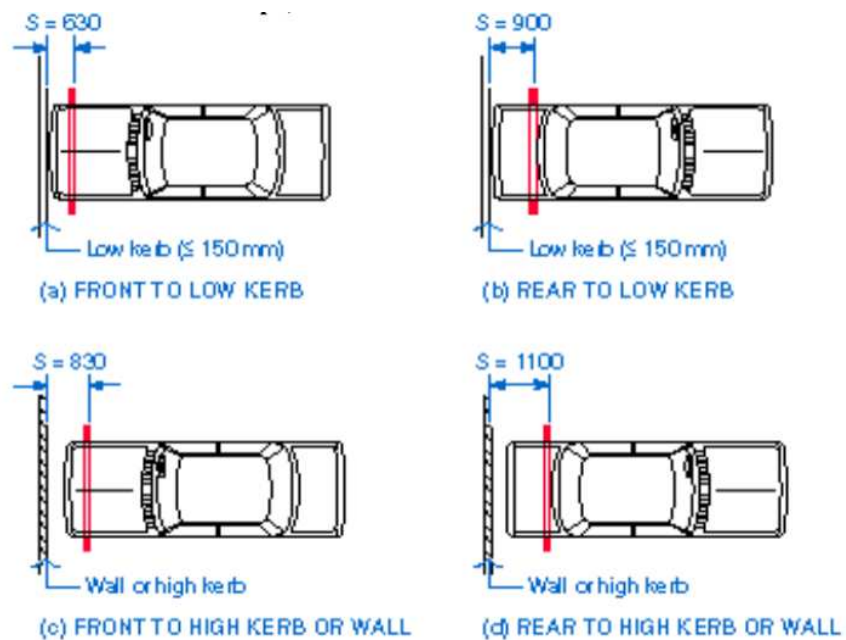
- a) temperatur warna lampu areal parkir CCT Nominal 6.500 K;
- b) sistem penempatan lampu di tempat parkir menggunakan sistem penempatan parsial;
- c) Kawasan Pantai termasuk pada daerah atau lingkungan yang bersifat korosif sehingga tiang utama lampu penerangan tempat parkir pada kawasan wisata pantai sebaiknya berbahan kayu dengan ketinggian tiang lampu disesuaikan dengan kebutuhan pencahayaan. Tiang lampu tegak tanpa lengan sesuai standar SNI;
- d) kuat pencahayaan pada tempat parkir ditentukan seperti pada tabel.

Tabel Kuat Pencahayaan pada  
Daerah Tempat Parkir Terbuka (*lux*)

Tingkat kegiatan lingkungan di lokasi	Untuk Tujuan	
	Lalu lintas kendaraan	Keselamatan Pejalan Kaki
Rendah	5	2
Sedang	11	6
Tinggi	22	10


- 2) Pos petugas parkir (opsional)
- 3) Pintu keluar masuk (opsional)
- 4) Alat pencatat waktu elektronik (opsional)
- 5) Pintu elektronik pada tempat parkir dengan pintu keluar masuk otomatis (opsional)
- 6) Jalur pejalan kaki/pedestrian: jalur pejalan kaki/pedestrian pada area parkir sebisa mungkin direncanakan dengan mempertimbangkan minimal konflik dengan kendaraan, lebar dan standar jalur pejalan kaki/pedestrian sesuai dengan peraturan yang berlaku.
- 7) Fasilitas pengaman bencana, seperti *fire hydrant* untuk menanggulangi bencana kebakaran.
- 8) Drainase tempat parkir: drainase tempat parkir dapat berupa drainase konstruksi buatan (dari beton dan material keras lainnya) atau berupa drainase alami yang dikombinasikan dengan tanaman (*bioswale* atau *swales*), fungsi drainase ini untuk mengalirkan dan meneruskan air dari tempat parkir ke area sekitarnya.
- 9) Tepi pengaman/kanstin (*low curb*)  
Tempat parkir perlu dilengkapi dengan tepi pengaman/kanstin (*low curb*) yang berfungsi sebagai penghentian roda kendaraan. Umumnya tepi pengaman/kanstin (*low curb*) dibuat dengan ketinggian paling rendah 10 cm dan lebar minimal 15 cm di sepanjang tepian tempat parkir.
- 10) *Car Wheel Stops* (pemberhentian roda mobil)  
*Car Wheel stops* merupakan salah satu fasilitas pengaman tempat parkir, fungsi dari *Car Wheel Stops* (pemberhentian roda mobil) yaitu untuk mencegah kontak dengan


bangunan atau gedung, sebagai pelindung kedua jalur pejalan kaki/pedestrian dan sebagai pembatas pada masing-masing modul parkir. Umumnya *car wheel stops* ini dapat terbuat dari baja yang diperkuat atau dari beton yang sudah dicetak. Standar peletakan *Car Wheel Stops* (pemberhentian roda mobil) terhadap tepi pengaman/kanstin (*low curb*) minimum 630 mm atau idealnya 900 mm dari tepi pengaman/kanstin (*low curb*). Untuk peletakan *Car Wheel Stops* (pemberhentian roda mobil) terhadap pagar atau dinding suatu bangunan minimum berjarak 830 mm dari tepi pagar/ dinding bangunan atau idealnya 1.100 mm dari tepi pagar/dinding bangunan.



Gambar. Ilustrasi Peletakan *Car Wheel Stops* (pemberhentian roda mobil) pada suatu modul parkir

- 11) Rambu petunjuk parkir: jenis rambu sesuai standar peraturan yang berlaku sebagai rambu petunjuk lokasi tempat parkir.

No.	Gambar	Keterangan Rambu
1		Petunjuk Lokasi Tempat Parkir

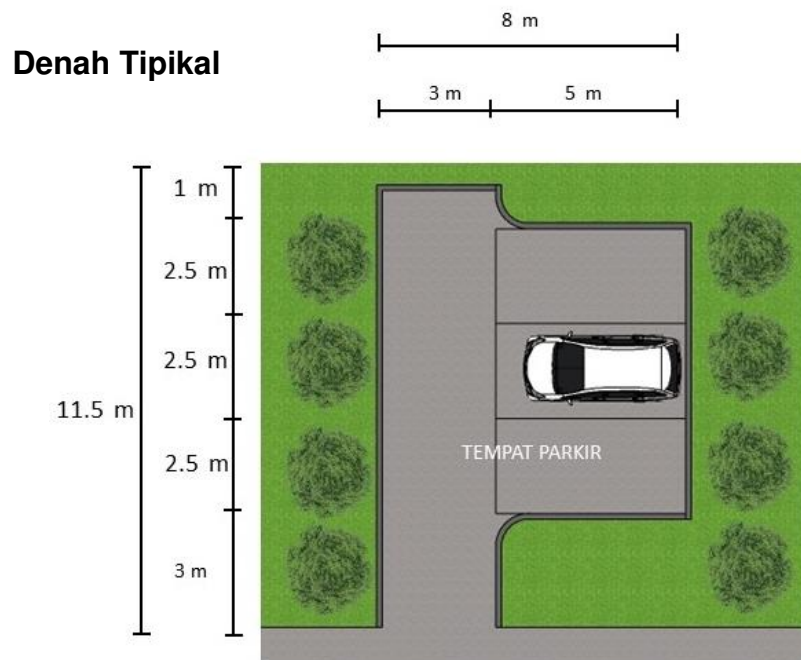
2		Petunjuk Lokasi Tempat Parkir tertentu, contoh: Petunjuk Lokasi Fasilitas Parkir Penyandang Cacat
---	---	---

- 12) Penataan lanskap: penataan area hijau pada tempat parkir diarahkan pada penataan vegetasi pohon dengan fungsi peneduh (melindungi dari terik matahari), dan pohon yang memiliki fungsi sebagai *barrier* atau pembatas yang dapat memperkecil kecepatan angin dan sebagai penyaring kebisingan. Sebaiknya dihindari penataan pohon yang memiliki buah karena dapat merusak kendaraan.

### C. Panduan Perancangan

Panduan visual perancangan tempat parkir di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan sebagai berikut:

1. Contoh ilustrasi panduan yang diberikan merupakan contoh tipikal rancangan tempat parkir yang terdiri dari tiga modul parkir mobil (panjang total 7,5 m, lebar total 5 m), jalur sirkulasi parkir (satu jalur, panjang sirkulasi 11,5 m, lebar sirkulasi 3 m), menggunakan material *Paving Block/Porous Pavement* setara K-200 s.d. K-350 dilengkapi dengan kanstein mengelilingi *Paving Block/Porous Pavement* tempat parkir.
2. Kebutuhan modul parkir yang dibutuhkan dan jalur sirkulasi parkir akan berbeda-beda pada masing-masing kawasan pariwisata, penentuan jumlah modul parkir dan jalur sirkulasi parkir yang dibutuhkan harus berdasarkan hasil analisis oleh tenaga ahli, disesuaikan dengan rencana kapasitas tempat parkir dan harus terintegrasi dengan sistem lalu lintas di sekitarnya.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Tempat Parkir Tipikal (Tiga Modul Parkir Mobil dan Jalur Sirkulasi Parkir Satu Jalur).

#### **D. Indikasi Pembiayaan**

Indikasi Pembiayaan Tempat Parkir menggunakan harga acuan yang berlaku di DKI Jakarta dan Jawa Barat, belum termasuk PPN 10% dan biaya perencanaan, pengawasan, dan pelaksanaan. Biaya dapat berbeda dan disesuaikan dengan Harga Satuan dari peraturan yang berlaku pada masing-masing wilayah administrasi/daerah.

Indikasi Pembiayaan Pembangunan Tempat Parkir pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan sebagai berikut:

No.	Pembuatan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per m <sup>2</sup>	Indikasi Biaya
1	Tempat Parkir	72 m <sup>2</sup>	Rp. 1.250.000,-	Rp. 90.000.000,-

**Catatan:**

Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembuatan tempat parkir sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Terdiri dari tiga modul parkir mobil (panjang total 7,5 m, lebar total 5 m), jalur sirkulasi parkir (satu jalur, panjang sirkulasi 11,5 m, lebar sirkulasi 3 m), material *Paving Block/Porous Pavement* setara K-200 s.d. K-350 termasuk biaya pemadatan tanah, lapisan di bawah *Paving Block/Porous Pavement*, biaya tersebut termasuk biaya pembuatan kanstein sekeliling *Paving Block/Porous Pavement*.

#### **4. Tempat Ibadah**

##### **A. Konsep Dasar**

1. Tempat ibadah merupakan bangunan yang disediakan untuk wisatawan yang hendak menunaikan kewajiban beribadah.
2. Fungsi dan manfaat bangunan tempat ibadah:
  - a. tempat wisatawan muslim menunaikan kewajiban beribadah;
  - b. fasilitas umum pada kawasan pariwisata yang dapat juga digunakan oleh masyarakat sekitar;
  - c. memberikan rasa aman dan nyaman bagi wisatawan dalam menunaikan kewajiban beribadah selama berwisata.
3. Dalam petunjuk operasional ini, bangunan tempat ibadah yang dimaksud adalah bangunan mushola yang ditujukan untuk wisatawan muslim menjalankan kewajiban ibadah sholat lima waktu.
4. Tempat ibadah ini disediakan sebagai sarana pendukung, antisipasi jika pada suatu destinasi pariwisata sulit ditemukan masjid. Umumnya tempat ibadah (mushala) ini memiliki kapasitas kecil.

##### **B. Ketentuan Teknis**

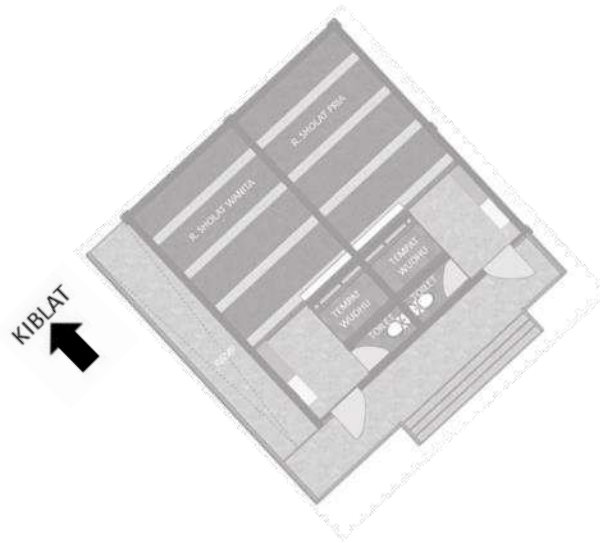
1. Prinsip Teknis Tempat Ibadah

Dalam membangun tempat ibadah di kawasan pariwisata perlu memperhatikan prinsip dalam rangka tercapainya tujuan desain, antara lain:

- a. aksesibilitas: berada pada lokasi strategis, mudah dilihat dan mudah dijangkau oleh pengunjung;
  - b. fungsional: memenuhi persyaratan minimal sesuai peraturan berlaku (dimensi, struktur, tata letak), dan dilengkapi dengan fasilitas pelengkap/penunjang;
  - c. budaya lokal/estetika: bangunan tempat ibadah yang dirancang mampu menyenangkan secara visual, keselarasan dengan kondisi alam sekitarnya, dan memperhatikan nilai budaya lokal sebagai identitas (contoh: dengan penggunaan material lokal dan menerapkan ornamen budaya lokal);
  - d. ekonomis: bangunan tempat ibadah dibuat dengan konstruksi yang kuat, efektif, biaya yang efisien, dan sesuai dengan kebutuhan Kawasan Wisata Bahari dan Perairan;
  - e. kelestarian lingkungan: seminimal mungkin mengubah bentang alam, mempertimbangkan kondisi sumber daya alam dan tata guna lahan kawasan serta mempersiapkan dokumen Analisis Mengenai Dampak Lingkungan (AMDAL);
  - f. keselamatan dan keamanan (memenuhi persyaratan keselamatan bangunan/gedung sesuai peraturan yang berlaku: persyaratan struktur bangunan, persyaratan kemampuan bangunan terhadap bahaya kebakaran, dan persyaratan kemampuan bangunan terhadap bahaya bahaya kelistrikan);
  - g. mitigasi bencana: bangunan tempat ibadah harus menyediakan sarana evakuasi sesuai dengan peraturan yang berlaku (adanya peringatan bahaya bagi pengguna, dan jalur evakuasi).
2. Kriteria Lokasi penempatan Tempat Ibadah
- Kriteria lokasi penempatan tempat ibadah pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan, sebagai berikut:
- a. tempat ibadah mudah diakses dan dekat dengan lokasi kegiatan wisatawan;
  - b. pada lokasi yang cenderung alami perlu dipertimbangkan agar tidak menimbulkan tekanan atau dampak negatif terhadap lingkungan;
  - c. dekat dengan sumber air;
  - d. bangunan diletakkan agar merespon terhadap kiblat (posisi



atau sudut kemiringan peletakan bangunan mushola mengikuti arah kiblat).



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Posisi Peletakan Bangunan Tempat Ibadah Terhadap Arah Kiblat

### 3. Standar Teknis Tempat Ibadah

Standar teknis bangunan tempat ibadah pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan sebagai berikut:

- a. desain arsitektur yang diterapkan harus selaras dengan lingkungan sekitar, mempertimbangkan iklim (tropis), mengangkat identitas lokal, dan merefleksikan elemen-elemen arsitektur masyarakat lokal pada masing-masing destinasi pariwisata;
- b. struktur bangunan tempat ibadah harus merupakan hasil analisis dari Tenaga Ahli Sipil Bangunan (terkait penggunaan beton, baja, dan lain-lain) dengan tetap semaksimal mungkin mempertahankan dan merefleksikan elemen-elemen arsitektur masyarakat lokal hasil rancangan Tenaga Ahli Arsitektur (Arsitek);
- c. luas ruangan mampu menampung maksimal 30 (tiga puluh) orang;
- d. memiliki sistem sirkulasi udara atau *air conditioner* (AC) dan pencahayaan, pintu masuk dan keluar sesuai standar;
- e. penanda arah dengan tulisan yang terbaca jelas dan mudah terlihat;
- f. bangunan tempat ibadah memiliki ukuran panjang bangunan 9 m dan lebar bangunan 9 m, dilengkapi dengan teras atau

selasar;

- g. penutup atap diutamakan dari material alami yang bisa didapatkan dari sekitar lokasi;
- h. bukaan bangunan dari alumunium atau *artificial wood*;
- i. lantai menggunakan material yang bertekstur, anti slip, dan tidak licin;
- j. tersedia saniter wudhu pada tempat wudhu;
- k. tersedia saniter toilet pada toilet tempat ibadah.

Perancangan Tempat Ibadah untuk wisatawan muslim memperhatikan aspek spiritual berikut ini:

- a. rancangan tempat ibadah harus dapat memotivasi manusia agar senantiasa beribadah;
- b. dzikir dan menjauhi maksiat adalah bentuk ibadah paling dasar untuk muslim;
- c. konsep spiritual pada Tempat Ibadah:
  - 1) *konsep dzikir*: agar penghuni berdzikir/doa/tafakur, sehingga mengurangi kemungkinan bermaksiat;
  - 2) *konsep wara'*: agar penghuni untuk berhati-hati terhadap kesalahan kecil karena tidak tahu/lalai;
  - 3) *konsep ihsan: universal design* (rancangan tempat ibadah yang ramah bagi seluruh pengunjung), pengelolaan tempat ibadah sesuai syariah, dan lain-lain.

Penerapan aspek spiritual pada perancangan tempat ibadah sebagai berikut:

- a. Penerapan Konsep Dzikir pada Bangunan Tempat Ibadah:
  - 1) kaligrafi (terutama transformasinya) pada fasad arsitektural tempat ibadah;



Gambar. Contoh ilustrasi panduan penerapan konsep dzikir pada fasad arsitektural bangunan tempat ibadah transformasi dari kaligrafi

- 2) tulisan kaligrafi doa-doa setiap aktivitas sekitar tempat ibadah;
- 3) do'a masuk dan keluar tempat ibadah, do'a bercermin dan lain-lainnya;



Gambar. Contoh ilustrasi panduan penerapan konsep dzikir dengan meletakkan sticker doa di setiap pintu masuk

- 4) tulisan motivasi islami untuk wisatawan muslim.

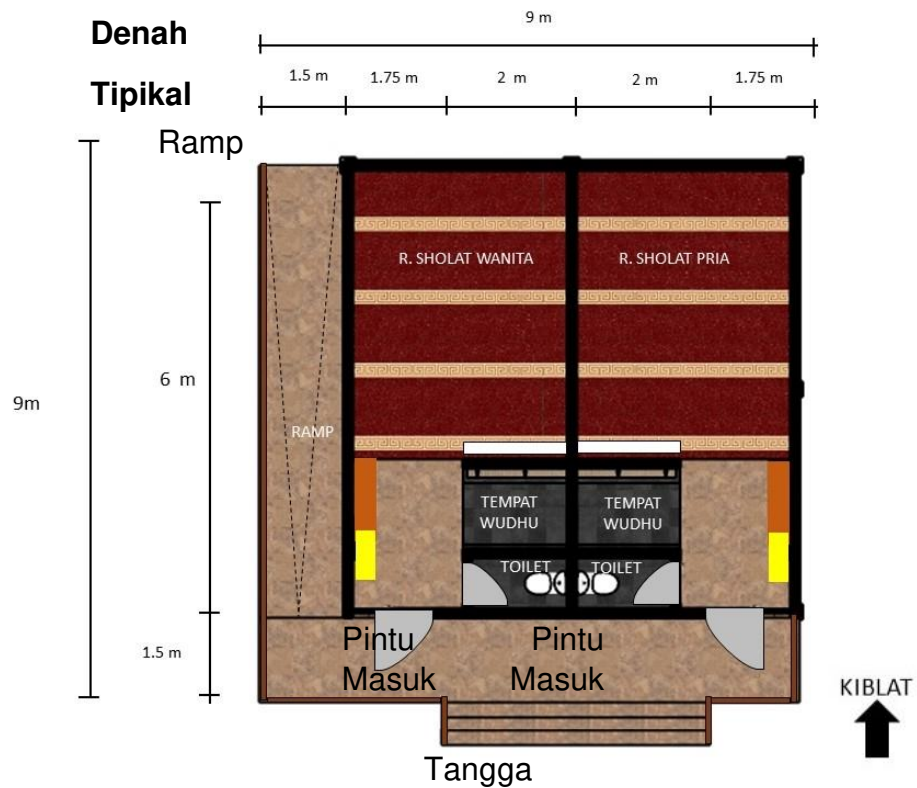


Gambar. Contoh ilustrasi panduan penerapan konsep dzikir dengan mengkombinasikan tulisan motivasi pada dinding mushola

- b. Penerapan Konsep Wara pada Bangunan Tempat Ibadah
  - 1) pintu keluar masuk pria dan wanita terpisah;
  - 2) pintu masuk wanita diberi pintu;
  - 3) tempat wudhu terpisah (aurat wanita terjaga);
  - 4) toilet pria dan wanita terpisah;
  - 5) tersedia area transisi antara area basah dan kering (ruang untuk mengeringkan kaki);
  - 6) batas suci harus jelas;
  - 7) pada bagian teras atau selasar mushola disediakan fasilitas tempat duduk (untuk pengguna melepaskan dan memasang alas kaki) serta fasilitas rak sepatu (untuk pengguna meletakkan sepatunya);
  - 8) tersedia rak penyimpanan mukena, sarung dan Al-Qur'an;
  - 9) motif karpet dengan motif per shaf (untuk efisiensi jumlah

jamaah).

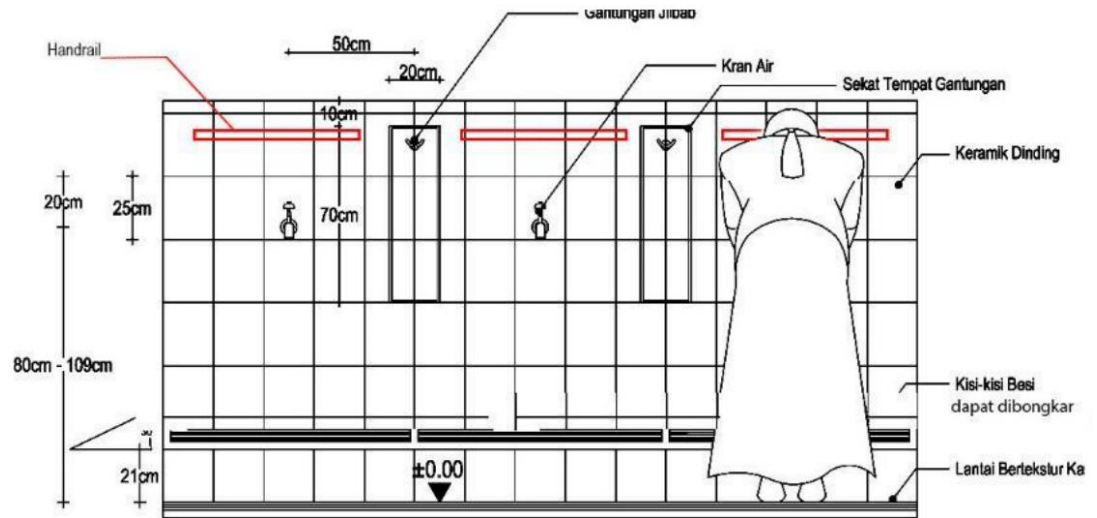
- c. Penerapan Konsep Ihsan pada Bangunan Tempat Ibadah.
- d. Penerapan *universal design* pada rancangan tempat ibadah yang ramah bagi seluruh pengunjung atau wisatawan (contoh: ramp pada akses keluar masuk masjid, dan lain-lain).



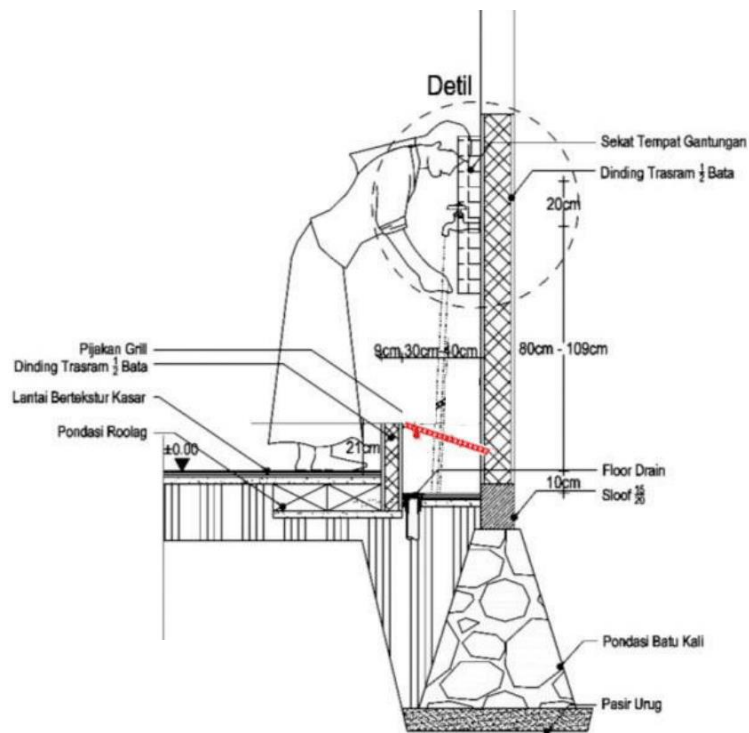
Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Penerapan Konsep Wara dan Ihsan pada Denah Bangunan Tempat Ibadah

Standar tempat berwudhu pada Tempat Ibadah:

- a. tempat wudhu dilengkapi dengan kisi-kisi besi (yang dapat dilepas dan pasang), sekat tempat gantungan, dan komponen pelengkap lainnya sesuai kebutuhan;
- b. material lantai tempat wudhu menggunakan material bertekstur, anti slip dan tidak licin;
- c. tinggi keran tempat wudhu antara ketinggian 80 cm sampai dengan 109 cm dari lantai;
- d. tersedia pembatas dengan saluran pembuangan air setinggi 21 cm, saluran pembuangan air harus dilengkapi dengan *floor drain*;
- e. jarak antarkeran dan sekat tempat gantungan 50 cm.



Gambar. Contoh Ilustrasi standar tempat wudhu pada Tempat Ibadah



Gambar. Contoh Ilustrasi Penerapan Konsep Wara dan Ihsan pada Denah Bangunan Tempat Ibadah

4. Standar Sarana dan Prasarana Pelengkap Tempat Ibadah:
  - a. Furnitur tempat ibadah: karpet dengan motif per shaf, rak penyimpanan, mukena, sarung dan al-qur'an, rak sepatu, tempat duduk, karpet karet anti slip (untuk area kering setelah dari tempat wudhu dn toilet), sticker doa, kisi-kisi besi, handrail, dan lain-lain.

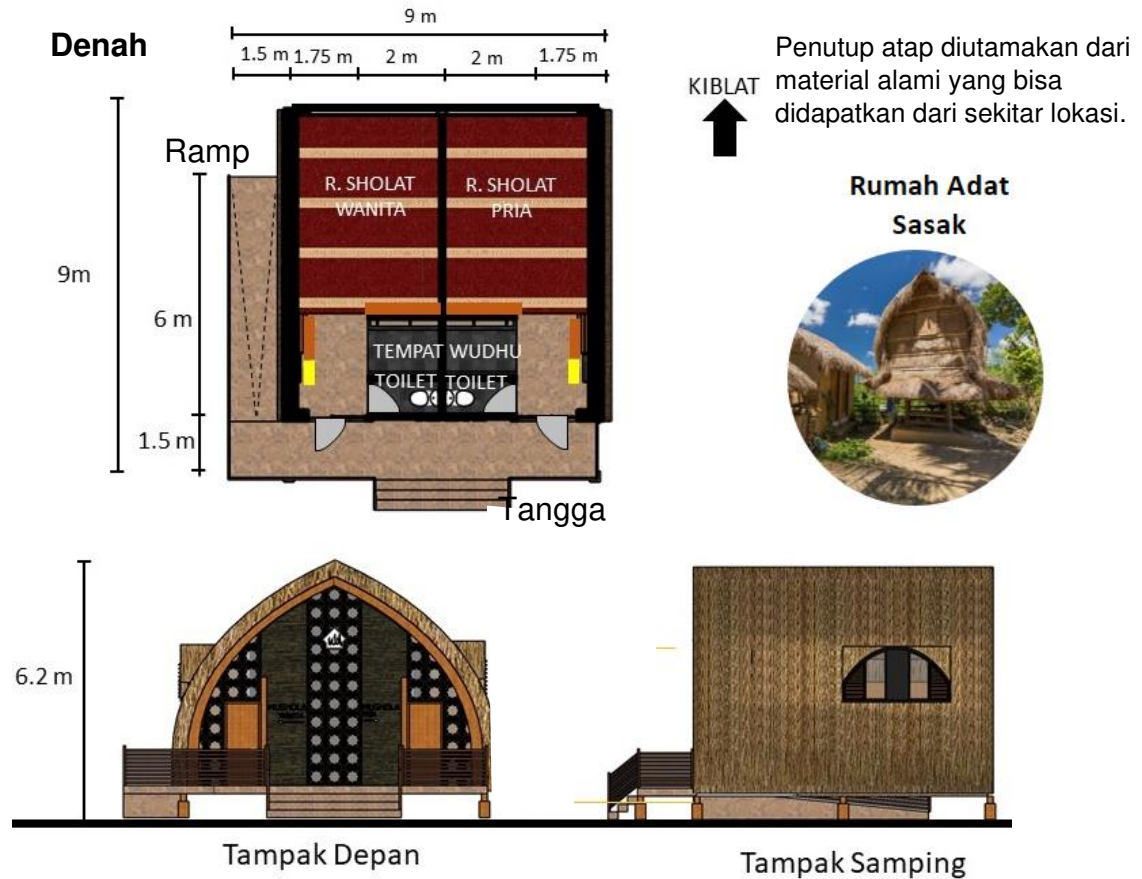
- b. Toilet yang bersih, terawat dan terpisah untuk pengunjung pria dan wanita.
- c. Sistem Keamanan: CCTV dan peralatan keamanan lainnya.
- d. Sistem *Mekanikal dan Plumbing* bangunan Tempat Ibadah sesuai kebutuhan: sumber air, sistem pemipaan air bersih, sistem pemipaan air kotor.
- e. Instalasi listrik: lampu, stop kontak dan komponen instalasi listrik lainnya sesuai kebutuhan dan hasil analisis Tenaga Ahli Elektrikal.
- f. Sarana evakuasi sesuai peraturan yang berlaku: pintu keluar darurat dan jalur evakuasi.

### **C. Panduan Perancangan**

Panduan visual perancangan Tempat Ibadah pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan menampilkan contoh untuk rancangan tempat ibadah pada Destinasi Super Prioritas Mandalika, Kabupaten Lombok Tengah, Provinsi Nusa Tenggara Barat:

1. Contoh ilustrasi panduan yang diberikan merupakan contoh tipikal rancangan Tempat Ibadah (muslim) yang terinspirasi dari arsitektur lokal setempat pada Destinasi Super Prioritas Mandalika. Penerapan arsitektur lokal berupa bentuk atap dan penyelesaian pola dinding.
2. Bangunan Tempat Ibadah pada contoh ilustrasi panduan memiliki panjang bangunan 9 m, lebar bangunan 9 m, teras-tangga-ramp 20 m<sup>2</sup>, satu lantai, tipe bangunan tertutup, tinggi 60 cm dari permukaan tanah, struktur beton, dinding bata, lantai keramik, bukaan alumunium dan *artificial wood/composite wood*, rangka atap baja ringan, atap genteng, *plafond gypsum/GRC*, terdiri dari ruang shalat wanita kapasitas 24 orang dan ruang shalat pria kapasitas 24 orang, dilengkapi dengan saniter (keran dan lain-lain) pada tempat wudhu, serta toilet untuk pria dan wanita, sumber air bangunan tempat ibadah ini menyambung ke pipa sumber air yang sudah ada. Pada bagian depan bangunan atau teras disarankan dilengkapi dengan fasilitas tempat duduk untuk pengguna melepaskan dan memasang alas kaki, serta fasilitas rak sepatu untuk pengguna meletakkan sepatu.





Desain atap harus merujuk atau merupakan transformasi dari bangunan arsitektur tradisional setempat. Gambar di atas ini adalah hanya sekedar contoh ilustrasi dari bangunan dengan desain atap transformasi dari Rumah Adat Suku Sasak, Mandalika, Pulau Lombok.

Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Bangunan Tempat Ibadah Kawasan Wisata Bahari dan Perairan di Destinasi Super Prioritas Mandalika, Kabupaten Lombok Tengah, Provinsi Nusa Tenggara Barat

**D. Indikasi Pembiayaan**

Indikasi Pembiayaan Tempat Ibadah menggunakan harga acuan yang berlaku di DKI Jakarta dan Jawa Barat, belum termasuk PPN 10% dan biaya perencanaan, pengawasan, dan pelaksanaan. Biaya dapat berbeda dan disesuaikan dengan Harga Satuan dari peraturan yang berlaku pada masing-masing wilayah administrasi/daerah.

Indikasi Pembiayaan Pembangunan Tempat Ibadah pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan sebagai berikut:

No.	Pembangunan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per m <sup>2</sup>	Indikasi Biaya
1.	Tempat Ibadah	91 m <sup>2</sup>	Rp. 6.000.000,-	Rp. 546.000.000,-



**Catatan:**

Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan tempat ibadah sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Ukuran panjang bangunan 9 m, lebar bangunan 9 m, teras, tangga dan ramp 20 m<sup>2</sup> (untuk harga dihitung 50%), satu lantai, tipe bangunan tertutup, tinggi 60 cm dari permukaan tanah, struktur beton, dinding bata, lantai keramik, bukaan aluminium dan *artificial wood/composite wood*, rangka atap baja ringan, atap genteng, *plafond gypsum/GRC*, biaya termasuk saniter wudhu, biaya tidak termasuk saniter toilet.

**5. Fasilitas Mitigasi Bencana Alam**

**A. Konsep Dasar**

1. Fasilitas Mitigasi Bencana Alam adalah fasilitas yang disediakan sebagai serangkaian upaya untuk mengurangi risiko bencana, baik melalui pembangunan fisik maupun penyadaran dan peningkatan kemampuan menghadapi ancaman bencana alam.
2. Fungsi dan manfaat Fasilitas Mitigasi Bencana Alam:
  - a. meningkatkan kesadaran dan kemampuan masyarakat dan wisatawan dalam mitigasi bencana;
  - b. meningkatkan upaya mitigasi bencana pada kawasan pariwisata;
  - c. untuk mengurangi risiko bencana pada kawasan pariwisata.
3. Jenis-jenis bencana alam yang dapat terjadi di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan antara lain:
  - a. tsunami: gelombang pasang yang timbul akibat terjadinya gempa bumi di laut, letusan gunung api bawah laut, atau longsor di laut. Namun tidak semua fenomena tersebut dapat memicu terjadinya tsunami. Syarat utama timbulnya tsunami adalah adanya deformasi;
  - b. gempa bumi: getaran partikel batuan atau guncangan pada kulit bumi yang disebabkan oleh pelepasan energi secara tiba-tiba akibat aktivitas tektonik (gempa bumi tektonik) dan rekahan akibat naiknya fluida (magma, gas, uap, dan lainnya) dari dalam bumi menuju ke permukaan;
  - c. banjir, terdiri dari:
    - 1) banjir ROB: banjir yang terjadi akibat naiknya muka air laut dikawasan pesisir pantai;
    - 2) banjir *in land*: banjir yang terjadi diwilayah daratan akibat

- meluapnya air sungai, danau dan saluran/ badan air yang tidak mampu menampung debit air;
- d. angin siklon tropis: tekanan dan hisapan dan tenaga angin meniup selama beberapa jam. Badai yang terjadi di laut atau danau dapat menyebabkan kapal tenggelam;
  - e. longsor: salah satu jenis gerakan massa tanah atau batuan, ataupun percampuran keduanya, menuruni atau keluar lereng akibat dari terganggunya kestabilan tanah atau batuan penyusun lereng tersebut;
  - f. letusan gunung api: proses keluarnya magma dari ruang magma dalam perut gunung berapi, akibat aktifitas magma dan pergerakan lempeng tektonik. Bahaya dapat berupa awan panas (pyroclastk flow), lontaran batu (pijar), hujan abu tebal, leleran lava (lava flow), dan gas beracun;
  - g. kebakaran: situasi dimana suatu tempat/lahan/bangunan dilanda api dan menyebabkan kerugian.
4. Fasilitas Mitigasi Bencana Alam pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan mencakup:
- a. alat komunikasi darurat, yaitu alat komunikasi yang efektif dan mudah digunakan oleh pengelola pada situasi darurat;
  - b. rambu bencana/papan informasi bencana; rambu bencana adalah keterangan yang ditempatkan atau dipasang di kawasan rawan bencana, berupa lambang, huruf, angka, kalimat, dan/atau perpaduannya yang berfungsi untuk menjelaskan atau memberi petunjuk, peringatan, dan larangan bagi setiap orang yang berada di kawasan rawan bencana; papan informasi bencana adalah papan yang digunakan untuk memberikan informasi atau imbauan mengenai ancaman bencana tertentu bagi setiap orang yang berada pada kawasan rawan bencana;
  - c. rambu titik kumpul, yaitu papan petunjuk yang menandai lokasi area atau titik berkumpul, rambu ini diletakkan pada area aman dalam kawasan rawan bencana, umumnya berupa lambang, kata, dan/atau perpaduannya yang berfungsi untuk menjelaskan atau memberi petunjuk lokasi titik kumpul;
  - d. rambu jalur evakuasi, yaitu papan petunjuk yang menandai jalur yang mengarahkan wisatawan dan masyarakat menuju lokasi yang aman dari bencana dan/atau lokasi titik kumpul;

- e. sirene tsunami, yaitu media yang dapat digunakan di udara terbuka dan berperan penting untuk menyampaikan peringatan tsunami. Sirene tsunami juga berfungsi untuk memberikan petunjuk kepada masyarakat agar menyelamatkan diri ke dataran yang lebih tinggi atau ke tempat yang lebih aman. Sirene tsunami sebaiknya terpasang di lokasi-lokasi rawan tsunami di seluruh Indonesia.

## B. Ketentuan Teknis

Fasilitas Mitigasi Bencana Alam pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan mencakup komponen Alat Komunikasi Darurat, Rambu Bencana/Papan Informasi Bencana, Rambu Titik Kumpul, Rambu Jalur Evakuasi, dan Sirene Tsunami.

### 1. Alat Komunikasi Darurat

Alat Komunikasi Darurat terdiri dari:

- a. HT (*Handy Transciever*) merupakan alat komunikasi yang selalu digunakan dalam tugas bantuan komunikasi darurat/bencana. HT yang baik adalah tahan benturan, tahan air (*waterproof*), atau bahkan tahan jika ditenggelamkan (*submersible*);
- b. pendukung alat komunikasi darurat, yaitu *Power supply*, *Antene VHF dan HF*, serta *Public Address System (PA System)* adalah amplifikasi suara elektronik dan sistem distribusi dengan mikrofon, amplifier, dan pengeras suara, yang digunakan untuk memungkinkan menyampaikan informasi untuk massa yang banyak.



HT (*Handy Transciever*)



*Power supply*



Antena VHF dan HF



Public Address System  
(PA System)

Gambar. Contoh Alat Komunikasi Darurat

## 2. Rambu Bencana/Papan Informasi Bencana

### a. Kriteria Lokasi Penempatan Rambu Bencana/Papan Informasi Bencana:

- 1) Rambu/Papan Informasi Bencana terletak pada kawasan pariwisata yang rawan terhadap bencana;
- 2) Rambu/Papan Informasi Bencana diletakkan pada lokasi yang mudah dilihat oleh pengunjung atau wisatawan.

### b. Jenis Rambu Bencana terdiri dari:

- 1) rambu tempat berkumpul sementara;
- 2) rambu tempat pengungsian;
- 3) rambu lokasi Posko;
- 4) rambu tempat untuk membuat api;
- 5) rambu arah jalur evakuasi;
- 6) rambu arah tempat pengungsian;
- 7) rambu petunjuk dengan kata.

### c. Standar Teknis Rambu Bencana:

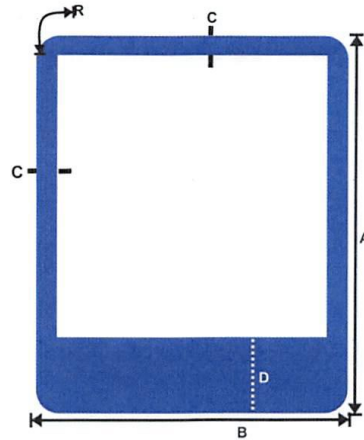
- 1) Setiap rambu bencana terdiri atas tiang rambu dan daun rambu;
  - a) tiang rambu: berupa tiang tunggal dan atau tiang ganda;
  - b) daun rambu: berupa rambu ukuran kecil, sedang, besar dan sangat besar.
- 2) Standar warna rambu bencana:
  - a) memiliki warna dasar putih, garis tepi biru, lambang hitam, dan warna huruf atau angka hitam;
  - b) memiliki warna dasar hijau, garis tepi putih, lambang

putih, dan warna huruf atau angka putih;

c) memiliki warna dasar biru, garis tepi putih, dan warna tulisan putih.

3) Standar ukuran Rambu Bencana

a. standar ukuran daun rambu bencana:



Ukuran (mm)	Kecil	Sedang	Besar	Sangat Besar
A	500	600	750	900
B	400	500	600	750
C	50	50	50	75
D	90	120	150	180
E	37	37	47	56

b. standar ukuran daun rambu petunjuk dengan huruf, angka, dan simbol:



Ukuran (mm)	Minimal	Maksimal
A	400	775
B	150	150
C	1150	1800
D	20	25
E	50	75



Ukuran (mm)	Minimal	Maksimal
A	1200	1600
B	1600	4000
C	15	60
D	45	90
E	15	60
R	40	-

c. contoh bentuk, lambang, warna, dan simbol rambu petunjuk bencana dengan simbol:



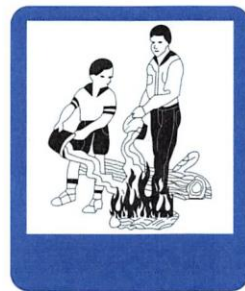
Petunjuk tempat kumpul sementara



Petunjuk tempat pengungsian



Petunjuk lokasi posko



Petunjuk tempat membuat api: segera padamkan api jika selesai dipergunakan

d. contoh bentuk, lambang, warna, dan simbol rambu petunjuk bencana dengan simbol:



Petunjuk arah jalur evakuasi

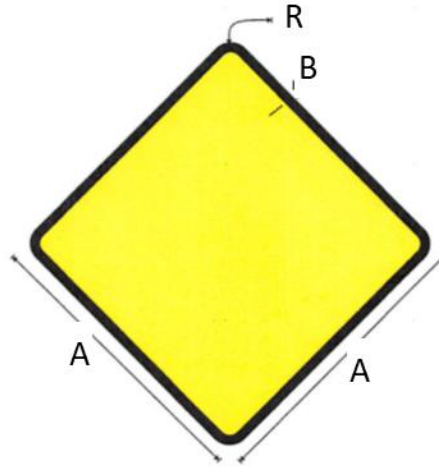


Petunjuk tempat pengungsian

4) Rambu peringatan bencana, berfungsi untuk memberikan peringatan ancaman bencana atau tempat berbahaya di kawasan rawan bencana. Standar rambu peringatan

bencana:

- a) memiliki warna dasar kuning, garis tepi hitam, lambang hitam, huruf dan angka hitam, tulisan hitam;
- b) bentuk lambang, warna dan arti rambu peringatan bencana terlampir;
- c) standar ukuran rambu peringatan bencana:
  - ukuran daun rambu peringatan



Ukuran (mm)	Kecil	Sedang	Besar	Sangat Besar
A	450	600	750	900
B	25	25	31	38
R	37	37	47	56

- ukuran daun rambu peringatan dengan huruf dan angka:



Ukuran (mm)	Minimal	Maksimal
A	1200	1600
B	1600	4000
C	15	60
D	45	90
E	15	60
R	40	-

- contoh bentuk, lambang, warna dan arti rambu peringatan bencana dengan simbol:





Peringatan berada pada  
kawasan rawan  
bencana gempa bumi



Peringatan berada  
pada kawasan rawan  
bencana gerakan  
tanah/longsor



Peringatan berada pada  
kawasan rawan  
bencana tsunami



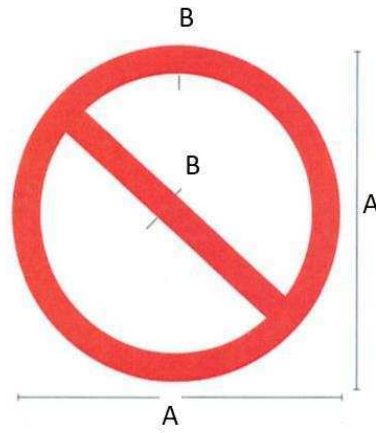
Peringatan berada  
pada kawasan rawan  
bencana banjir

- contoh bentuk, lambang, warna dan arti rambu peringatan bencana dengan kata:



5) Rambu larangan bencana, berfungsi untuk menyatakan aktivitas yang dilarang dilakukan oleh masyarakat dan wisatawan di kawasan rawan bencana. Standar rambu larangan bencana:

- a) memiliki warna dasar putih, garis tepi merah, lambang hitam, huruf dan atau angka hitam, serta warna tulisan merah;
- b) bentuk lambang, warna dan arti rambu peringatan bencana terlampir;
- c) standar ukuran rambu larangan bencana:
  - ukuran daun rambu larangan:



Ukuran (mm)	Kecil	Sedang	Besar	Sangat Besar
A	450	600	750	900
B	45	60	75	90

- ukuran daun rambu larangan dengan kata:



Ukuran (mm)	Minimal	Maksimal
A	1200	1600
B	1600	4000
C	15	60
D	45	90
E	15	60
R	40	-

- contoh bentuk, lambang, warna, dan arti rambu larangan bencana dengan simbol:



Larangan Berenang di area sekitar rambu



Larangan Berkemah di area sekitar rambu



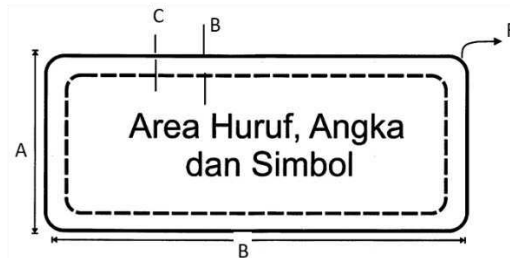
Larangan membuang korek api dan puntung rokok

- contoh bentuk, lambang, warna, dan arti rambu larangan bencana dengan kata:

**DILARANG MEMASUKI  
AREA INI**

6) Papan Tambahan Rambu Bencana

- a) rambu bencana dilengkapi dengan papan tambahan dengan warna dasar putih, warna garis tepi hitam, warna huruf atau angka hitam dan warna kata hitam;
- b) fungsi papan tambahan untuk memberi keterangan tambahan, untuk menyatakan rambu bencana hanya berlaku pada nilai tertentu, arah tertentu dan hal tertentu dengan kata dan nilai;
- c) standar ukuran daun Papan Tambahan:



Ukuran (mm)	Kecil	Sedang	Besar	Sangat Besar
A	20	30	35	45
B	450	600	750	900
C	18	20	23	25
D	18	20	23	25
R	37	37	47	56

- d) jenis huruf, angka, dan simbol yang digunakan pada Papan Tambahan Rambu Bencana, “*Clearview Highway*”:

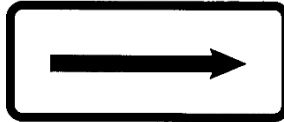
A B C D E F    a b c d e f  
G H I J K L    g h i j k l  
M N O P Q    m n o p q r  
R S T U V    s t u v  
W X Y Z    w x y z  
0 1 2 3 4 5  
6 7 8 9

- e) contoh bentuk, lambang, warna, dan arti papan

tambahan:



Menambah penjelasan:  
Nilai jarak lokasi yang dimaksud dalam rambu dimulai dari 500m dari lokasi rambu.



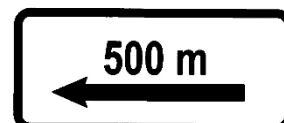
Menambah penjelasan:  
arah ke kanan



Menambah penjelasan:  
arah ke kiri



Menambah penjelasan:  
500 m ke kanan



Menambah penjelasan:  
500 m ke kiri



Menambah penjelasan:  
Kawasan Rawan Bencana III



Menambah penjelasan:  
Jalur evakuasi berada 500 m dari rambu

7) Papan Informasi Bencana terdiri dari:

- a) papan informasi jenis bahaya: informasi atau imbauan mengenai jenis ancaman bencana tertentu bagi masyarakat yang berada pada kawasan bencana rawan bencana;
- b) papan informasi kejadian bencana: informasi mengenai kejadian bencana bagi masyarakat yang berada pada kawasan rawan bencana;
- c) papan informasi memasuki kawasan rawan bencana: informasi atau imbauan mengenai kawasan rawan bencana tertentu bagi masyarakat yang berada pada kawasan rawan bencana;
- d) papan informasi jalur evakuasi bencana: informasi

mengenai jalur evakuasi menuju tempat aman bagi masyarakat yang berada pada kawasan rawan bencana;

- e) papan informasi penanda tempat: berisi informasi atau himbauan mengenai penanda tempat bagi masyarakat yang berada pada kawasan rawan bencana.

Contoh bentuk, lambang, warna, dan arti papan informasi:

- contoh ilustrasi papan informasi memasuki kawasan rawan bencana



- contoh ilustrasi papan informasi penanda tempat lokasi pengungsian



### 3. Rambu Titik Kumpul

#### a. Kriteria Lokasi Penempatan Rambu Titik Kumpul:

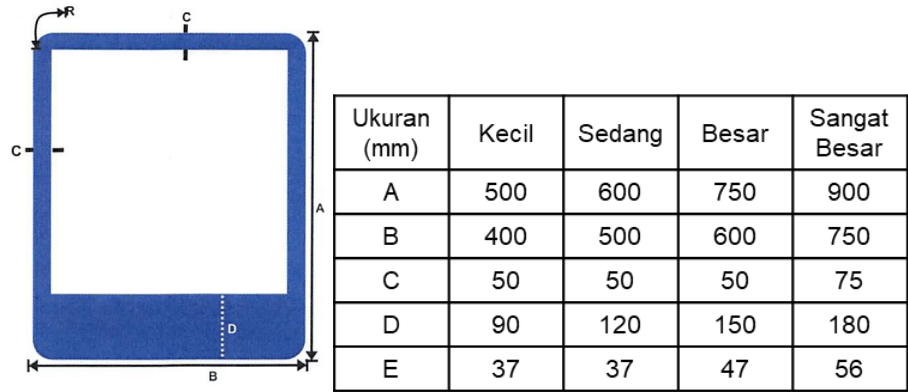
- 1) minimal tersedia minimal dua rambu titik kumpul pada satu area atau titik kumpul, jumlahnya dapat lebih banyak tergantung dari luasan titik kumpul tersebut;
- 2) rambu diletakkan di setiap pertemuan jalur sirkulasi atau diletakkan dekat dengan rambu lainnya;
- 3) rambu titik kumpul diletakkan pada lokasi yang mudah dilihat oleh pengunjung atau wisatawan;

- 4) terletak pada lokasi titik kumpul yang telah ditentukan dengan kriteria sebagai berikut:
  - a) kesesuaian sebagai lokasi akhir yang dituju dalam rute evakuasi;
  - b) keamanan dan kemudahan akses pengunjung kawasan pariwisata;
  - c) jarak aman dari area rawan bencana;
  - d) kemungkinan untuk mampu difungsikan secara komunal oleh para pengunjung kawasan pariwisata;
  - e) luas area titik kumpul secara kapasitas mampu menampung seluruh pengunjung pada saat yang bersamaan.

b. Standar Teknis Rambu Titik Kumpul

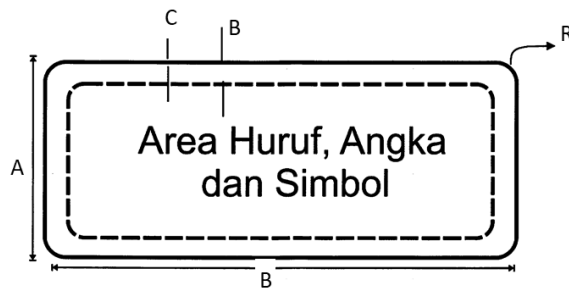
Standar teknis untuk rambu titik kumpul mengikuti standar teknis rambu bencana sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan, umumnya rambu bencana terdiri dari daun rambu dan tiang rambu. Standar daun rambu titik kumpul sebagai berikut:

- 1) memiliki warna dasar putih, garis tepi biru, lambang hitam, dan warna huruf atau angka hitam;
- 2) memiliki warna dasar hijau, garis tepi putih, lambang putih, dan warna huruf atau angka putih;
- 3) memiliki warna dasar biru, garis tepi putih, dan warna tulisan putih;
- 4) menggunakan bahan yang dominan ada pada lingkungan sekitar kawasan pariwisata, seperti papan kayu/bambu atau bahan-bahan alamiah lainnya yang dapat meningkatkan estetika lingkungan. Bahan lain yang dapat digunakan adalah pelat metal atau alumunium atau bahan logam lainnya. Khusus papan yang berada pada lingkungan korosif sebaiknya diberi cat anti korosif;
- 5) dilengkapi dengan bingkai daun rambu untuk memperkuat daun rambu;
- 6) standar ukuran Rambu Titik Kumpul:



c. Papan Tambahan Rambu Titik Kumpul

- 1) rambu titik kumpul umumnya dilengkapi dengan papan tambahan dengan warna dasar putih, warna garis tepi hitam, warna huruf atau angka hitam, dan warna kata hitam;
- 2) fungsi papan tambahan untuk memberi keterangan tambahan, untuk menyatakan rambu bencana hanya berlaku pada nilai tertentu, arah tertentu, dan hal tertentu dengan kata dan nilai;
- 3) standar ukuran daun Papan Tambahan:



Ukuran (mm)	Kecil	Sedang	Besar	Sangat Besar
A	20	30	35	45
B	450	600	750	900
C	18	20	23	25
D	18	20	23	25
R	37	37	47	56

- 4) jenis huruf, angka, dan simbol yang digunakan pada Papan Tambahan Rambu Titik Kumpul adalah “*Clearview Highway*”:



A B C D E F    a b c d e f  
G H I J K L    g h i j k l  
M N O P Q    m n o p q r  
R S T U V      s t u v  
W X Y Z        w x y z  
0 1 2 3 4 5  
6 7 8 9

d. Standar Teknis Tiang Penyangga Rambu Titik Kumpul:

- 1) tiang penyangga rambu memiliki tinggi minimum 3 m di atas permukaan tanah, tinggi tiang dapat disesuaikan sesuai kebutuhan;
- 2) tiang umumnya di cat warna silver atau abu-abu;
- 3) tiang dilengkapi dengan pedestal atau pondasi (tiang tidak langsung menyentuh tanah);
- 4) bahan yang digunakan untuk tiang penyangga sebaiknya dari bahan yang kokoh, kuat, dan tahan lama (contoh: pipa galvalum, *artificial wood*, dan lain-lain);
- 5) tiang penyangga dapat diberi ornamen tertentu yang melambangkan unsur tradisional yang menjadi ciri khas masing-masing kawasan pariwisata.

e. Titik Kumpul

Titik kumpul umumnya berupa area terbuka (*outdoor*), dapat berupa jalan, tempat parkir, lapangan, plaza/area pengunjung dan jenis area terbuka lainnya dalam kawasan pariwisata. Standar teknis titik kumpul pada suatu kawasan pariwisata, sebagai berikut:

- 1) pada prinsipnya seluruh area terbuka (*outdoor*) pada kawasan pariwisata dapat berfungsi sebagai titik kumpul saat terjadi bencana, saat tidak terjadi bencana area terbuka tersebut tetap berfungsi sebagai ruang kegiatan pariwisata (contoh: tempat parkir saat tidak terjadi bencana berfungsi sebagai tempat parkir kendaraan, tetapi saat terjadi bencana dapat dialihfungsikan menjadi area titik kumpul);

- 2) menyediakan ruang 0,3 m<sup>2</sup> per orang atau lebih dan luas area titik kumpul dapat menampung wisatawan pada suatu kawasan pariwisata (sesuai kapasitas pengunjung setiap kawasan);
- 3) jumlah titik kumpul tidak terbatas, disarankan tersedia menyebar atau tidak di satu titik;
- 4) berada pada lokasi yang aman dari bencana berdasarkan hasil analisis kebencanaan;
- 5) memiliki akses menuju ke tempat yang lebih aman, tidak menghalangi dan mudah dijangkau oleh kendaraan atau tim medis;
- 6) di daerah yang sangat rendah dan landai yang lokasi titik kumpul atau area amannya (tempat tinggi) cukup jauh, disarankan membuat sistem area aman sementara berupa bangunan tinggi atau bukit buatan yang direkomendasikan sebagai tempat kumpul aman sementara (evakuasi vertikal). Hal ini juga didukung dengan penghijauan sempadan pantai, sungai, dan lain-lain.

#### 4. Rambu Jalur Evakuasi

##### a. Kriteria Lokasi Penempatan Rambu Jalur Evakuasi:

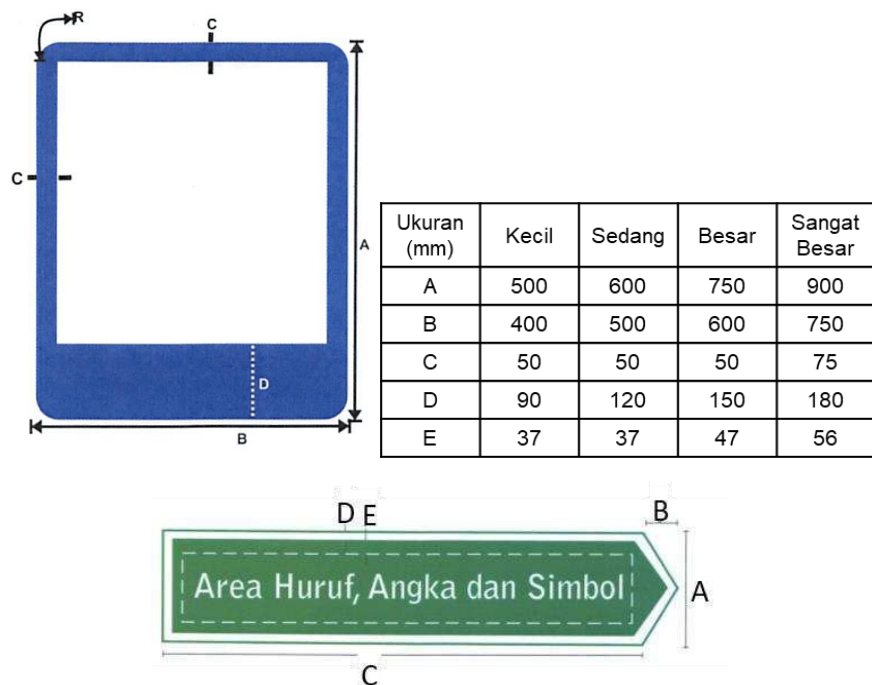
- 1) Rambu jalur evakuasi ditempatkan pada jalur evakuasi untuk menunjukkan arah menuju area terbuka aman atau titik kumpul. Satu rambu jalur evakuasi diletakkan setiap 350 m di sepanjang jalur evakuasi.
- 2) Rambu jalur evakuasi diletakkan pada setiap persimpangan jalur (baik jalan dalam kawasan, jalur pejalan kaki, *boardwalk*, dan sistem sirkulasi lainnya).
- 3) Rambu jalur evakuasi diletakkan di setiap pertemuan jalur sirkulasi atau diletakkan dekat dengan rambu lainnya.
- 4) Rambu jalur evakuasi diletakkan pada lokasi yang mudah dilihat oleh pengunjung dan wisatawan, tidak terhalangi vegetasi maupun elemen lainnya. Pada jalur pejalan kaki atau jalan dalam kawasan rambu evakuasi diletakkan minimal 60 cm dari kanstein.

##### b. Standar Teknis Rambu Jalur Evakuasi

Standar teknis untuk rambu jalur evakuasi mengikuti standar

teknis rambu bencana sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan, umumnya rambu petunjuk bencana terdiri dari daun rambu dan tiang rambu. Standar daun rambu titik kumpul sebagai berikut:

- 1) memiliki warna dasar putih, garis tepi biru, lambang hitam, dan warna huruf atau angka hitam;
- 2) memiliki warna dasar hijau, garis tepi putih, lambang putih, dan warna huruf atau angka putih;
- 3) memiliki warna dasar biru, garis tepi putih, dan warna tulisan putih;
- 4) menggunakan bahan-bahan yang dominan ada pada lingkungan sekitar destinasi pariwisata seperti papan kayu/bambu atau bahan-bahan alamiah lainnya yang dapat meningkatkan estetika lingkungan. bahan lain yang dapat digunakan adalah pelat metal atau alumunium atau bahan logam lainnya. khusus papan yang berada pada lingkungan korosif sebaiknya dilapisi dengan cat anti korosif;
- 5) dilengkapi dengan bingkai daun rambu untuk memperkuat daun rambu.

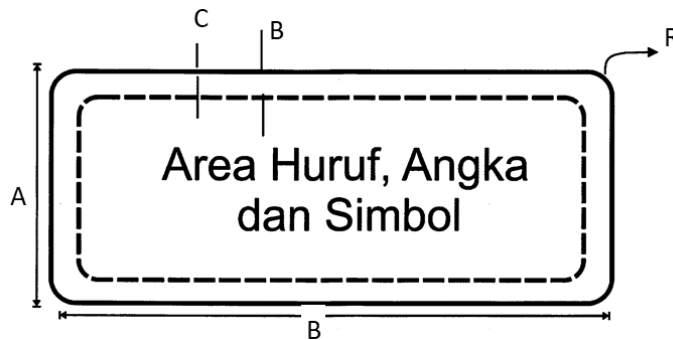


Ukuran (mm)	Minimal	Maksimal
A	400	775
B	150	150
C	1150	1800
D	20	25
E	50	75

Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Ukuran Rambu Jalur Evakuasi

c. Papan Tambahan Rambu Jalur Evakuasi

- 1) Rambu jalur evakuasi umumnya dilengkapi dengan papan tambahan dengan warna dasar putih, warna garis tepi hitam, warna huruf atau angka hitam, dan warna kata hitam. Fungsi papan tambahan untuk memberi keterangan tambahan, serta menyatakan rambu bencana hanya berlaku pada nilai tertentu, arah tertentu; dan hal tertentu dengan kata dan nilai



Ukuran (mm)	Kecil	Sedang	Besar	Sangat Besar
A	20	30	35	45
B	450	600	750	900
C	18	20	23	25
D	18	20	23	25
R	37	37	47	56

Gambar. Ukuran dan Ilustrasi Panduan Papan Tambahan Rambu Jalur Evakuasi

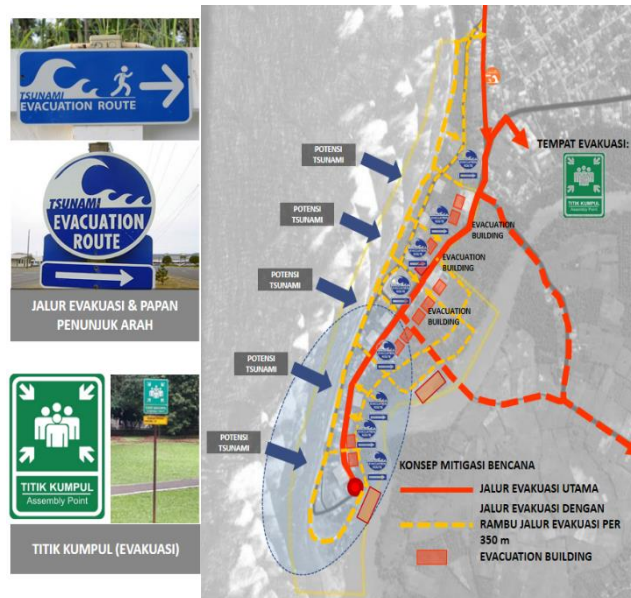
- 2) Jenis huruf, angka, dan simbol yang digunakan pada Papan Tambahan Rambu Petunjuk Rambu Jalur Evakuasi, "Clearview Highway".

A B C D E F    a b c d e f  
G H I J K L    g h i j k l  
M N O P Q    m n o p q r  
R S T U V      s t u v  
W X Y Z      w x y z  
0 1 2 3 4 5  
6 7 8 9

Gambar. Contoh jenis tulisan yang digunakan pada Papan Informasi Tambahan Rambu Jalur Evakuasi

- d. Standar Teknis Tiang Penyangga Rambu Jalur Evakuasi:
- 1) tiang penyangga rambu memiliki tinggi minimum 3 (tiga) meter di atas permukaan tanah, tinggi tiang dapat disesuaikan sesuai kebutuhan Kawasan Pariwisata Bahari dan Pesisir;
  - 2) tiang umumnya di cat warna *silver* atau abu-abu.
  - 3) tiang dilengkapi dengan pedestal atau pondasi (tiang tidak langsung menyentuh tanah);
  - 4) bahan yang digunakan untuk tiang penyangga sebaiknya dari bahan yang kokoh, kuat dan tahan lama (contoh: pipa galvalum, *artificial wood*, dan lain-lain).
  - 5) tiang penyangga dapat diberi ornamen tertentu yang melambangkan unsur tradisional yang menjadi ciri khas masing-masing destinasi pariwisata.
- e. Standar Teknis Jalur Evakuasi
- 1) lebar jalur evakuasi minimal 2 (dua) meter dan menggunakan perkerasan permukaan (diprioritaskan penggunaan material lokal yang mampu menyerap air, anti slip, tidak licin, rata, dan datar);
  - 2) jalur evakuasi harus dilengkapi dengan rambu jalur evakuasi yang jelas dan mudah terlihat;
  - 3) jalur evakuasi dilengkapi dengan penerangan yang cukup;
  - 4) jalur evakuasi harus memiliki akses langsung ke ruang terbuka yang aman atau ke titik kumpul;

- 5) jalur evakuasi harus bebas dari bangunan atau benda yang dapat menghalangi pergerakan;
- 6) sistem jaringan sirkulasi jalur evakuasi harus direncanakan terintegrasi dengan perencanaan zona kegiatan wisata untuk optimalisasi akses menuju ke daerah aman (evakuasi);
- 7) jalur evakuasi umumnya menggunakan sarana dan prasarana sirkulasi yang telah tersedia (dapat berupa jalan dalam kawasan, jalur pejalan kaki, *boardwalk*, dan lain-lain), dapat dirancang jalur evakuasi khusus jika tidak tersedia jalur evakuasi pada suatu kawasan pariwisata;
- 8) jalur evakuasi sebaiknya tidak melintasi sungai atau jembatan, terutama yang dekat kawasan pantai. Bila terpaksa harus melintasi jembatan diperlukan kehati-hatian terkait kondisi kelayakan jembatan pasca gempa;
- 9) pada kawasan pantai yang rawan terhadap tsunami jalur evakuasi yang dirancang atau disediakan harus tegak lurus dengan garis pantai untuk mempersingkat waktu masyarakat mengungsi ke tempat yang lebih aman. Penyediaan jalur evakuasi kawasan pantai yang rawan bencana diprioritaskan untuk kawasan pariwisata pantai yang terbuka tanpa sabuk hijau atau pepohonan ataupun tanpa batu karang maupun gumuk pasir;
- 10) pada destinasi pariwisata yang berpenduduk padat, jalur evakuasi dirancang dengan sistem blok, masing-masing blok dibatasi oleh jalur jalan tertentu atau badan aliran sungai. Pergerakan masyarakat yang mengungsi setiap blok tidak tercampur dengan blok lainnya untuk menghindari kemacetan.



Gambar. Contoh arahan jalur rencana jalur evakuasi mitigasi bencana tsunami, mengikuti jalur sirkulasi pada kawasan pariwisata (P-P2Par ITB, 2018)

## 5. Sirene Tsunami

Sirene Tsunami khususnya dipasang pada kawasan pariwisata pantai. Ketentuan teknis untuk sirene tsunami dijelaskan berikut ini.

### a. Kriteria Lokasi Penempatan Sirene Tsunami

Umumnya sirene tsunami diletakkan di tempat yang tinggi di ujung atas atap atau di sisi samping pos pemadam kebakaran, di atas struktur bangunan tinggi seperti menara air, ditempatkan menjulang dekat gedung pemerintahan, di tempat-tempat strategis di lingkungan masyarakat, atau ditempatkan secara menyebar di Kawasan Pariwisata agar suara peringatan bisa menjangkau seluruh area.

### b. Standar Teknis Sirene Tsunami

1) Sirene ini berbentuk bulat pipih seperti donat dan mampu untuk mengeluarkan suara dan bunyi alarm sirene yang keras. Ketika suara alarm sirene BMKG berbunyi menandakan masyarakat harus segera melakukan evakuasi ke dataran tinggi menjauhi pantai dan sungai.

2) Protokol Sirene Tsunami yang bertujuan menentukan secara jelas bunyi sirene sebagai standar di seluruh wilayah Indonesia ditelah ditetapkan pada tahun 2007 oleh pemerintah pusat yang terdiri atas Kemendagri,



Kemenristek, BNPB, dan BMKG bersama dengan perwakilan pemerintah daerah di daerah rawan tsunami sebagai berikut:

- a) untuk peringatan dini tsunami, sirene akan berbunyi dengan nada tetap selama 3 menit yang berarti perintah evakuasi harus dilakukan dan dapat berbunyi berulang-ulang apabila masih terdapat bahaya yang mengancam;
  - b) untuk keperluan perawatan, sirene perlu diuji coba secara rutin setiap tanggal 26 Desember pukul 10.00 pagi waktu setempat (sebagai peringatan kejadian tsunami di Aceh pada tanggal 26 Desember 2004, pada pukul 10.00);
  - c) untuk uji coba, sirene dibunyikan dengan bunyi nada tetap selama 1 (satu) menit yang sebelumnya didahului oleh pernyataan suara rekaman yang berbunyi, "ini merupakan tes untuk peringatan dini tsunami, ini hanya tes". Format ini diulang sebanyak 3 kali setiap uji coba.
- 3) Bunyi sirene berpengaruh besar kepada masyarakat agar mereka segera bereaksi terhadap bahaya yang mengancamnya. Oleh karena itu, harus dipastikan bahwa keputusan membunyikan sirene telah didukung oleh informasi yang akurat dan resmi dari BMKG dan informasi autentik lainnya.
- 4) Sistem Sirene Tsunami berbasis komunitas yang disediakan pada Kawasan Wisata Bahari Pantai harus terintegrasi dengan sistem BMKG. Oleh karena itu, bagi Kawasan Wisata Bahari Pantai yang akan mengajukan pengadaan sirene tsunami ini diwajibkan untuk memiliki surat dukungan dari BMKG di Daerah dan Pemerintah Daerah untuk memastikan bahwa sirene tsunami tersebut akan terintegrasi dengan sistem BMKG dan dikontrol oleh Pemerintah Daerah setempat.



Gambar. Contoh peletakan Sirene Tsunami di atas atap bangunan tinggi (kiri) dan contoh Sirene Tsunami Berbasis Komunitas di Kawasan Pariwisata (kanan)

**Catatan:**

Sirene ini merupakan sirene yang biasanya digunakan ketika bencana alam terjadi (gempa, tsunami, banjir, dan lain-lain). Dengan dimensi: 98x98x85 cm, Berat Bersih 100 Kg, spesifikasi minimum Large Electromechanical siren, 7.5Kw, 380/400/440V AC, 50/60Hz, IP Rating: IP44, Output Frequency: 500/560±20Hz, atau lebih baik dari spesifikasi ini sesuai dengan arahan tenaga ahli. Sirene Tsunami berbasis komunitas ini umumnya diletakkan pada tempat yang tinggi di ujung atas atap atau di sisi samping pos pemadam kebakaran, di atas struktur bangunan tinggi seperti, menara air, ditempatkan menjulang dekat gedung pemerintahan, atau ditempatkan secara menyebar di Kawasan Pariwisata agar suara peringatan bisa menjangkau seluruh area.

**C. Panduan Perancangan**

Panduan Perancangan Fasilitas Mitigasi Bencana Alam pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan disusun untuk Rambu Bencana/Papan Informasi Bencana, Rambu Titik Kumpul, dan Rambu Jalur Evakuasi.

1. Rambu Bencana/Papan Informasi Bencana

Panduan visual perancangan rambu dan papan informasi bencana dalam Kawasan Wisata Bahari dan Perairan menampilkan contoh untuk rancangan Rambu Bencana/Papan Informasi Bencana pada Destinasi Super Prioritas Mandalika, Kabupaten Lombok Tengah, Provinsi Nusa Tenggara Barat, sebagai berikut:

- a. Rambu petunjuk, peringatan, dan larangan bencana dirancang sesuai dengan arahan dan standar (ukuran, tata letak, dan

ilustrasi) yang dijelaskan pada bagian Standar Teknis Rambu Bencana. Contoh panduan tipikal ilustrasi rambu petunjuk bencana dengan kata (ukuran min 1,3 m x 0,4 m) untuk di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan di Destinasi Super Prioritas Mandalika, Kabupaten Lombok Tengah, Provinsi Nusa Tenggara Barat, dengan material *metal sheet* bahan 0,8 mm - 1 mm dengan dilapis cat anti korosif, termasuk tiang dan bingkainya.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Rambu Bencana dengan Kata (ukuran min 1,3 m x 0,4 m) di Destinasi Super Prioritas Mandalika, Kabupaten Lombok Tengah, Provinsi Nusa Tenggara Barat.

- b. Papan Informasi Bencana dirancang sesuai dengan arahan dan standar (ukuran, tata letak, dan ilustrasi) yang dijelaskan pada bagian Standar Teknis Papan Informasi Bencana. Contoh panduan tipikal ilustrasi papan informasi bencana adalah contoh papan informasi memasuki kawasan rawan bencana (ukuran 1,4 m x 1,05 m) dan papan informasi penanda tempat lokasi pengungsian (ukuran 0,9 m x 0,45 m) untuk Kawasan Wisata Bahari dan Perairan di Destinasi Super Prioritas Mandalika, Kabupaten Lombok Tengah, Provinsi Nusa Tenggara Barat, dengan material *metal sheet* bahan 0,8 mm - 1 mm dilapis cat anti korosif, termasuk tiang dan bingkainya.



Gambar. Contoh Papan Informasi Penanda Tempat Lokasi Pengungsian (kiri: ukuran 0,9 m x 0,45 m) dan Papan Informasi memasuki Kawasan Rawan Bencana (kanan: ukuran 1,4m x 1,05 m) di Destinasi Super Prioritas Mandalika, Kabupaten Lombok Tengah, Provinsi Nusa Tenggara Barat

## 2. Rambu Titik Kumpul

Panduan visual perancangan rambu titik kumpul di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan sebagai berikut:

- a. Rambu titik kumpul pada pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan mengikuti Standar Teknis Rambu Bencana sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan. Rambu titik kumpul pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan terdiri dari daun dan tiang rambu. Daun rambu berbentuk persegi panjang, terbuat dari material *metal sheet* bahan 0,8 m – 1 mm yang diberi cat, dilengkapi dengan bingkai daun rambu, dan cat keterangan rambu titik kumpul sesuai contoh ilustrasi panduan visual perancangan. Tiang rambu memiliki tinggi minimum 3 m, terbuat dari pipa galvalum yang diberi cat.
- b. Ukuran rambu titik kumpul pada setiap kawasan dapat berbeda sesuai dengan kebutuhan, pilihan ukuran rambu titik kumpul dapat dilihat pada Standar Teknis Rambu Titik Kumpul.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Rambu Titik Kumpul (*Assembly Point*) di Kawasan Pariwisata

### 3. Rambu Jalur Evakuasi

Panduan visual perancangan Rambu Jalur Evakuasi pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan sebagai berikut:

- a. Rambu jalur evakuasi pada pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan mengikuti Standar Teknis Rambu Bencana sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan. Rambu jalur evakuasi pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan terdiri dari daun dan tiang rambu. Daun rambu berbentuk persegi panjang, terbuat dari material metal sheet bahan 0,8 - 1 mm yang diberi cat, dilengkapi dengan bingkai daun rambu, dan cat keterangan rambu jalur evakuasi sesuai contoh ilustrasi panduan visual perancangan. Tiang rambu memiliki tinggi minimum 3 m, terbuat dari pipa galvalum yang diberi cat.
- b. Ukuran rambu jalur evakuasi pada setiap kawasan pariwisata dapat berbeda sesuai kebutuhan, pilihan ukuran rambu titik kumpul dapat dilihat pada Standar Teknis Rambu Jalur Evakuasi.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Rambu Jalur Evakuasi (*Evacuation Route*) di Kawasan Rawan Bencana Tsunami (atas) dan Kawasan Rawan Bencana Lainnya (bawah)

**C. Indikasi Pembiayaan**

Indikasi Pembiayaan Pengadaan Fasilitas Mitigasi Bencana Alam pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan menggunakan harga acuan yang berlaku di DKI Jakarta dan Jawa Barat, belum termasuk PPN 10% dan biaya perencanaan, pengawasan, dan pelaksanaan. Biaya dapat berbeda dan disesuaikan dengan Harga Satuan dari peraturan yang berlaku pada masing-masing wilayah administrasi/daerah.

Indikasi Pembiayaan Pengadaan Fasilitas Mitigasi Bencana Alam pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan sebagai berikut:

No.	Pengadaan	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
1.	Alat komunikasi darurat (HT/ <i>Handy Transciever</i> ), <i>Power supply</i> , Antene VHF dan HF, <i>Public Address System</i> ( <i>PA System</i> )	1 Paket	Rp 60.000.000,-	Rp 60.000.000,-

No.	Pengadaan	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
2.	Rambu Bencana/ Papan Informasi Bencana (volume sesuai kebutuhan, contoh 15 unit)	15 unit	Rp2.000.000,-	Rp30.000.000,-
3.	Rambu Titik Kumpul (volume sesuai kebutuhan, contoh 15 unit)	15 unit	Rp1.500.000,-	Rp 22.500.000,-
4.	Rambu Jalur Evakuasi (volume sesuai kebutuhan, contoh 15 unit)	15 unit	Rp 1.500.000,-	Rp 22.500.000,-
5.	Sirene Tsunami	1 Unit	Rp 65.000.000,-	Rp 65.000.000,-

**Catatan:**

- Biaya yang tercantum untuk Rambu/Papan Informasi Bencana, Rambu Titik Kumpul, dan Rambu Jalur Evakuasi merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembuatan rambu/papan sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Rambu/papan pada contoh ilustrasi panduan terdiri dari daun dan tiang rambu. Daun rambu terbuat dari material *metal sheet* bahan 0,8 – 1 mm yang diberi cat, tiang rambu terbuat dari pipa galvalum yang diberi cat. Biaya tersebut sudah termasuk biaya bingkai daun rambu/papan dan cat keterangan rambu.
- Biaya yang tercantum untuk Sirene Tsunami merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pengadaan satu unit Sirene Tsunami Berbasis Komunitas (menggunakan bahan-bahan yang



diproduksi didalam negeri, biaya ini belum termasuk biaya penyambungan sirene dengan Sistem BMKG atau sistem lainnya yang terintergrasi) sesuai dengan contoh ilustrasi panduan.

## **6. Fasilitas Kebersihan**

### **A. Konsep Dasar**

1. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 50 Tahun 2011 tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Nasional Tahun 2010 – 2025 menjelaskan bahwa salah satu fasilitas sanitasi dan kebersihan umum adalah tempat sampah.
2. Kegiatan pengelolaan sampah yang dilaksanakan di kawasan pariwisata adalah pengumpulan dan pemilahan sampah. Kegiatan pengolahan, pengangkutan, dan pemrosesan akhir sampah dilakukan oleh Pemerintah Kabupaten/Kota. Kegiatan pemilahan sampah (kegiatan mengelompokkan dan memisahkan sampah sesuai dengan jenis) dilakukan oleh pengelola kawasan pariwisata sehingga setiap pengelola wajib menyediakan sarana pemilahan dan pewadahan sampah skala kawasan umumnya berupa Tempat Penampungan Sementara (TPS).
3. Pengumpulan Sampah (kegiatan mengambil dan memindahkan sampah dari sumber sampah ke tempat penampungan sementara) dilakukan oleh pengelola kawasan pariwisata sehingga setiap pengelola wajib menyediakan sarana pengumpulan sampah skala kawasan.
4. Fasilitas Kebersihan yang dimaksud dalam Peraturan Menteri ini adalah Tempat Sampah, Kendaraan Pengumpul Sampah, dan Bangunan TPS:
  - a. tempat sampah, yaitu tempat untuk menyimpan sampah sementara di sumber sampah, pada kawasan pariwisata pola pewadahan sampah pada umumnya adalah pola pewadahan komunal;
  - b. kendaraan pengumpul sampah, yaitu kendaraan yang digunakan untuk kegiatan membawa dan mengumpulkan sampah dari sumber sampah dan tempat sampah untuk diangkut menuju TPS;
  - c. bangunan TPS, yaitu bangunan penampungan sampah sebelum sampah diangkut ke tempat pendauran ulang, pengolahan, dan/atau tempat pengolahan sampah terpadu.

## **B. Ketentuan Teknis**

Ketentuan Teknis untuk Fasilitas Kebersihan pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan mencakup Ketentuan Teknis pengadaan Tempat Sampah dan Kendaraan Pengumpul Sampah, serta bangunan Tempat Penampungan Sementara (TPS)

### 1. Tempat Sampah

#### a. Kriteria Lokasi Peletakan Tempat Sampah:

- 1) diletakkan pada halaman belakang (untuk tempat sampah dengan sumber sampah dari hotel, restoran, dan kios kuliner);
- 2) sedekat mungkin dengan sumber sampah;
- 3) tidak mengganggu pemakai jalan atau sarana umum lainnya;
- 4) di pusat keramaian;
- 5) pada lokasi yang memudahkan untuk pengoperasiannya.

#### b. Standar Teknis Tempat Sampah

- 1) Kriteria tempat sampah mengacu pada SNI No 19-2454-2002 tentang Tata Cara Teknik Operasional Pengelolaan Sampah Perkotaan, yaitu tidak mudah rusak dan kedap air, ekonomis dan mudah diperoleh/dibuat oleh masyarakat, mudah dikosongkan.
- 2) Syarat sarana pewadahan sampah atau tempat sampah, yaitu jumlah sarana harus sesuai dengan jenis pengelompokan sampah, diberi label atau tanda, dan dibedakan berdasarkan warna, bahan, dan bentuk.
- 3) Label dan warna Tempat Sampah terdiri dari lima label dan warna yaitu:
  - a) Label Sampah Organik (warna hijau) untuk sampah yang mudah terurai;
  - b) Label Sampah Guna Ulang (warna kuning) untuk sampah yang dapat digunakan kembali;
  - c) Label Sampah Daur Ulang (warna biru) untuk sampah yang dapat didaur ulang;
  - d) Label Sampah B3 (warna merah) untuk Sampah yang mengandung bahan berbahaya dan beracun serta limbah bahan berbahaya dan beracun;
  - e) Label Sampah Residu (warna abu-abu) untuk sampah

lainnya.

Pada umumnya label atau warna tempat sampah pada kawasan pariwisata cukup 2 (dua) atau 3 (tiga) label dan warna tempat sampah, sesuai dengan sampah dominan yang sering ada, yaitu:

1.	Label Sampah Organik	<p>Warna Hijau</p> <p><b>Sampah Organik</b> Sisa makanan, Tulang, Duri, Daun Kering, Daging dll</p> 	sampah yang mudah terurai
2.	Label Sampah Guna Ulang	<p>Warna Kuning</p> <p><b>Sampah Guna Ulang</b> Botol kaca atau plastik, kaleng makanan dan minuman dll</p> 	sampah yang dapat digunakan kembali
3.	Label Sampah Daur Ulang	<p>Warna Biru</p> <p><b>Sampah Daur Ulang</b> Kardus, Karton makanan dan minuman, koran bekas, buku bekas</p> 	sampah yang dapat didaur ulang

- 4) Karakteristik Tempat Sampah berdasarkan SNI 19-2454-2002, terdiri dari bentuk, sifat, bahan, volume, dan pengadaan tempat sampah untuk masing-masing pola pewadahan sampah.

No.	Karakteristik Wadah	Pola Pewadahan Individual	Pola Pewadahan Komunal
1.	Bentuk	Kotak, silinder, kontainer, tong yang bertutup, kantong plastik	Kotak, silinder, kontainer, tong yang bertutup
2.	Sifat	Ringan, mudah dipindahkan	Ringan, mudah dipindahkan

No.	Karakteristik Wadah	Pola Pewadahan Individual	Pola Pewadahan Komunal
		dan dikosongkan	dan dikosongkan
3.	Bahan	Logam, plastik, <i>fiberglass</i> , kayu, bambu, rotan	Logam, plastik, <i>fiberglass</i> , kayu, bambu, rotan
4.	Volume	- Permukiman dan toko kecil : (10 -40) L - Kantor, toko besar, hotel, rumah makan: (100 - 500) L	- Pinggir jalan dan taman: (30 -40) L - Permukiman dan pasar: (100 - 1000) L
5.	Pengadaan	Pribadi, instansi, pengelola	Instansi, pengelola

## 2. Kendaraan Pengumpul Sampah

### a. Standar Teknis Kendaraan Pengumpul Sampah

- 1) Kebutuhan (jenis dan volume) kendaraan pengumpulan sampah harus disesuaikan dengan kondisi setempat. Perhitungan kebutuhan kendaraan pengumpul sampah mengacu pada ketentuan peraturan perundang-undangan, salah satu contohnya adalah Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor 3/PRT/M/2013 tentang Penyelenggaraan Prasarana dan Sarana Persampahan dalam Penanganan Sampah Rumah Tangga dan Sampah Sejenis Rumah Tangga.
- 2) Berdasarkan peraturan yang berlaku jenis sarana pengumpulan sampah dapat berupa:
  - a) motor sampah;
  - b) gerobak sampah;
  - c) sepeda sampah.

b. Metode Pengumpulan Sampah

- 1) Metode Pengumpulan sampah menggunakan kendaraan pengumpul sampah dengan bak terbuka bersekat dilakukan sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan:
  - a) sampah dikumpulkan dari sumber dan wadah sampah minimal dua hari sekali;
  - b) pisahkan masing-masing sampah organik, sampah daur ulang, dan sampah guna ulang ke dalam alat pengumpul atau kendaraan pengangkut sampah;
  - c) pindahkan sampah sesuai dengan jenisnya ke TPS;
- 2) Metode pengumpulan sampah dengan menggunakan kendaraan bak terbuka *tanpa* sekat dikerjakan sebagai berikut sesuai dengan peraturan yang berlaku:
  - a) kumpulkan sampah organik dari sumbernya minimal 2 (dua) hari sekali dan angkut ke TPS;
  - b) kumpulkan sampah anorganik (sampah guna ulang dan sampah daur ulang) sesuai jadwal yang telah ditetapkan dapat dilakukan lebih dari 3 (tiga) hari sekali oleh petugas atau oleh pihak pengelola atau pihak swasta.

c. Perencanaan Operasional Pengumpulan Sampah

- 1) Rotasi antara 1 (satu) sampai dengan 4 (empat) kali per hari.
- 2) Periodisasi 1 (satu) hari, 2 (dua) hari, atau maksimal 3 (tiga) hari sekali, tergantung dan kondisi komposisi sampah, yaitu:
  - a) semakin besar persentase sampah yang mudah terurai, periodisasi pengumpulan sampah menjadi setiap hari;
  - b) untuk sampah guna ulang dan sampah daur ulang, periode pengumpulan disesuaikan dengan jadwal yang telah ditentukan, dapat dilakukan 3 (tiga) hari sekali atau lebih.
- 3) Mempunyai daerah pelayanan tertentu dan tetap.
- 4) Mempunyai petugas pelaksanaan yang tetap dan dipindahkan secara periodic.
- 5) Pembebanan pekerjaan diusahakan merata dengan kriteria jumlah sampah terangkut, jarak tempuh, dan kondisi

daerah.

### 3. Bangunan TPS

#### a. Kriteria Lokasi Penempatan TPS:

- 1) lokasinya mudah diakses;
- 2) tidak mencemari lingkungan; dan
- 3) penempatan tidak mengganggu estetika dan lalu lintas.

#### b. Standar Teknis TPS

TPS harus memenuhi kriteria teknis sebagai berikut:

- 1) luas bangunan TPS sampai dengan 200 m<sup>2</sup>;
- 2) luas lokasi dan kapasitas sesuai kebutuhan;
- 3) jenis pembangunan penampung sampah sementara bukan merupakan wadah permanen;
- 4) tersedia sarana untuk mengelompokkan sampah menjadi paling sedikit 5 (lima) jenis sampah;
- 5) tersedia kontainer sampah;
- 6) memiliki jadwal pengumpulan dan pengangkutan.

#### c. Klasifikasi TPS terbagi ke dalam tiga tipe ukuran berdasarkan jumlah sampah yang dikelola pada kawasan mengacu pada SNI 3243-2008, yaitu:

- 1) TPS Tipe I (ukuran kecil): tempat pemindahan sampah dari alat pengumpul ke alat angkut sampah yang dilengkapi dengan:
  - a) ruang pemilahan;
  - b) gudang;
  - c) tempat pemindahan sampah yang dilengkapi dengan landasan container;
  - d) luas lahan ± 10 - 50 m<sup>2</sup>.
- 2) TPS Tipe II (ukuran sedang): tempat pemindahan sampah dari alat pengumpul ke alat angkut sampah yang dilengkapi dengan:
  - a) ruang pemilahan (10 m<sup>2</sup>);
  - b) pengomposan sampah organik (200 m<sup>2</sup>);
  - c) gudang (50 m<sup>2</sup>);
  - d) tempat pemindah sampah yang dilengkapi dengan landasan kontainer (60 m<sup>2</sup>);
  - e) luas lahan ± 60 – 200 m<sup>2</sup>.
- 3) TPS Tipe III (ukuran besar): tempat pemindahan sampah

dari alat pengumpul ke alat angkut sampah yang dilengkapi dengan:

- a) ruang pemilahan (30 m<sup>2</sup>);
- b) pengomposan sampah organik (800 m<sup>2</sup>);
- c) gudang (100 m<sup>2</sup>);
- d) tempat pemindah sampah yang dilengkapi dengan landasan kontainer (60 m<sup>2</sup>);
- e) luas lahan > 200 m<sup>2</sup>.

Dalam Peraturan Menteri ini, ukuran TPS yang dimaksud adalah tipe ukuran kecil, dengan luas lahan sekitar 49 m<sup>2</sup>.

#### **D. Panduan Perancangan**

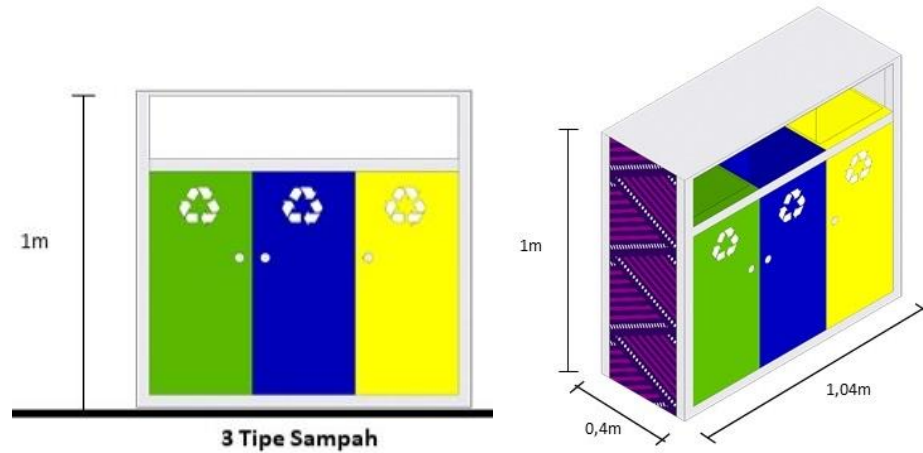
Panduan Perancangan untuk Fasilitas Kebersihan di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan adalah Panduan Visual Tempat Sampah dan Kendaraan Pengumpul Sampah, serta Panduan Perancangan Bangunan TPS.

##### 1. Tempat Sampah

Panduan visual Tempat Sampah pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan menampilkan contoh untuk Tempat Sampah pada Destinasi Super Prioritas Mandalika, Kabupaten Lombok Tengah, Provinsi Nusa Tenggara Barat:

- a. Contoh ilustrasi panduan visual yang diberikan merupakan contoh tipikal Tempat Sampah *Outdoor* dengan tiga kompartemen atau tiga label tempat sampah sesuai standar peraturan yang berlaku:
  - 1) Label Sampah Organik (warna hijau);
  - 2) Label Sampah Daur Ulang (warna biru);
  - 3) Label Sampah Guna Ulang (warna kuning).
- b. Ukuran dimensi tempat sampah 104 cm x 40 cm x 100 cm. Material yang digunakan bisa berupa *fiber* atau *metal wooden*. Tempat sampah ini dapat diperuntukkan bagi penggunaan di dalam ruangan maupun di luar ruangan. Tempat sampah pada contoh ilustrasi panduan visual memadukan aksesoris budaya lokal berupa ragam pola ornamen budaya/motif batik yang diterapkan menggunakan *laminated sticker* (tahan cuaca) pada sisi kiri dan kanan tempat sampah.





Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Tempat Sampah di Destinasi Super Prioritas Mandalika, Kabupaten Lombok Tengah, Provinsi Nusa Tenggara Barat

## 2. Kendaraan Pengumpul Sampah

Panduan visual Kendaraan Pengumpul Sampah pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan menyajikan tiga contoh sesuai dengan tipe kendaraan, yaitu tipe motor, tipe gerobak besar, dan tipe sepeda.

- a. Kendaraan Pengumpul Sampah Tipe Motor: contoh ilustrasi panduan visual yang diberikan merupakan contoh tipikal kendaraan pengumpul sampah tipe motor yang dilengkapi bak plat besi 1,5 mm, per spiral, bak jungkit dengan hidrolik.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Kendaraan Pengumpul Sampah Tipe Motor dengan Bak Sampah di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan

- b. Kendaraan Pengumpul Sampah Tipe Gerobak Besar: contoh ilustrasi panduan visual yang diberikan merupakan tipikal kendaraan pengumpul sampah tipe gerobak besar ukuran 160 cm x 80 cm x 100 cm, dilengkapi rangka besi, ban roda karet, dan diberi cat warna.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Kendaraan Pengumpul Sampah Tipe Gerobak Sampah Besar di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan

- c. Kendaraan Pengumpul Sampah Tipe Sepeda: contoh ilustrasi panduan visual yang diberikan merupakan tipikal kendaraan pengumpul sampah tipe sepeda dilengkapi bak sampah, rangka besi, dan ban roda karet.

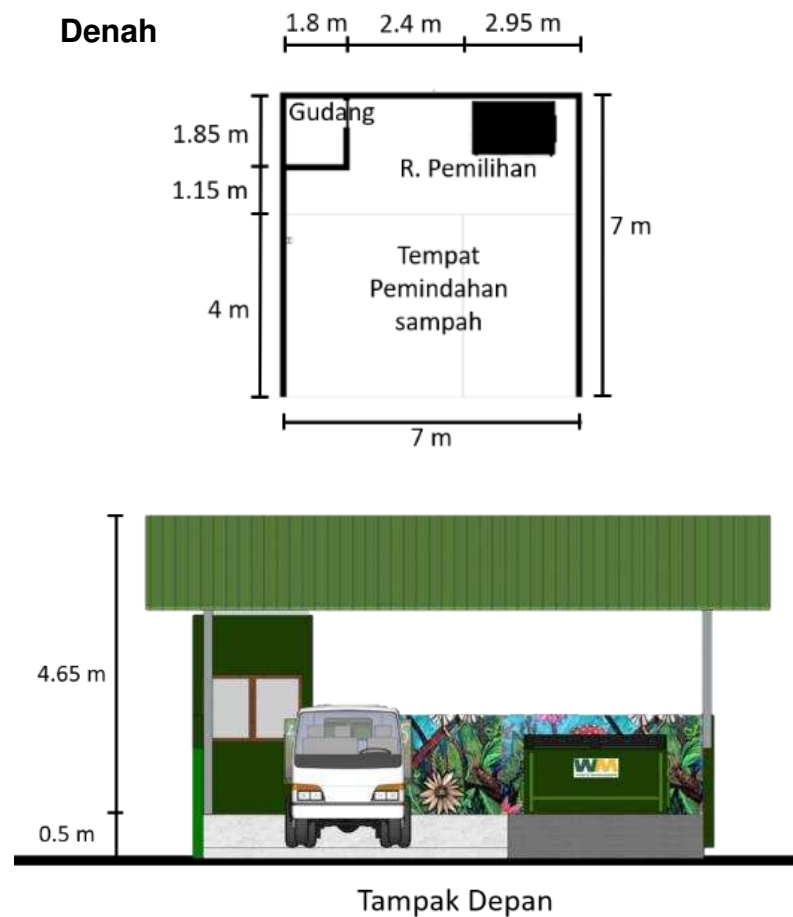


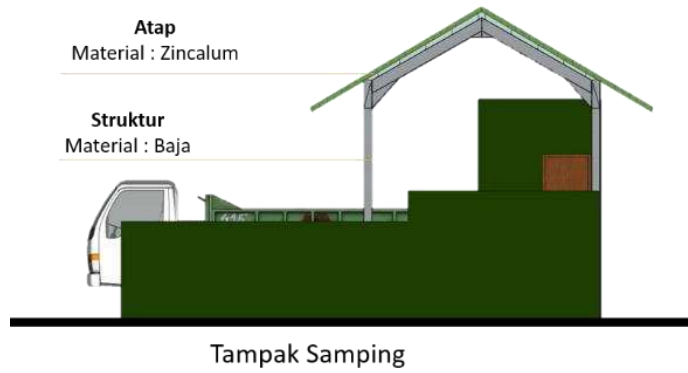
Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Kendaraan Pengumpul Sampah Tipe Sepeda dengan Bak Sampah Besar di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan

### 3. Bangunan TPS

Bangunan TPS yang dapat dibangun sesuai Peraturan Menteri ini adalah Bangunan TPS Tipe I (ukuran kecil) dengan kapasitas atau ukuran kecil sesuai standar teknis peraturan perundang-

undangan mengenai persampahan, bangunan dapat dikombinasikan dengan pola atau ornamen budaya lokal (contoh pada ilustrasi panduan dikombinasikan dengan mural budaya). Bangunan TPS Tipe I (ukuran kecil) yang dirancang pada contoh ilustrasi panduan memiliki panjang bangunan 7 m, lebar bangunan 7 m, 1,5 lantai, tipe bangunan terbuka, dari struktur baja yang diberi cat, rangka atap baja ringan dengan penutup atap zincalum (catatan: penutup atap juga dapat diutamakan dari material alami yang bisa didapatkan dari sekitar lokasi). Dengan program ruang terdiri dari kontainer sampah, ruang pemilihan sampah, tempat pemindahan sampah, dan gudang.





Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual TPS Tipe I (ukuran kecil) di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan

### E. Indikasi Pembiayaan

Indikasi Pembiayaan Pengadaan Fasilitas Kebersihan pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan menggunakan harga acuan yang berlaku di DKI Jakarta dan Jawa Barat, belum termasuk PPN 10% dan biaya perencanaan, pengawasan, dan pelaksanaan. Biaya dapat berbeda dan disesuaikan dengan Harga Satuan dari peraturan yang berlaku pada masing-masing wilayah administrasi/daerah.

Indikasi Pembiayaan Pengadaan Fasilitas Kebersihan pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan sebagai berikut:

No.	Pengadaan	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
1.	Tempat Sampah ( <i>outdoor</i> , tiga kompartemen)	1 Unit	Rp 4.000.000,-per unit	Rp 4.000.000,-
2.	Kendaraan Pengumpulan Sampah Tipe Motor	1 Unit	Rp 35.000.000,- per unit	Rp 35.000.000,-
3.	Kendaraan Pengumpulan Sampah Tipe Gerobak Besar	1 Unit	Rp 4.500.000,-per unit	Rp 4.500.000,-
4.	Kendaraan Pengumpulan	1 Unit	Rp 15.000.000,-	Rp 15.000.000,-

	Sampah Tipe Sepeda		per unit	
5.	Bangunan TPS Tipe I (ukuran kecil)	49 m <sup>2</sup>	Rp 5.750.000,- per m <sup>2</sup>	Rp 281.750.000,-

**Catatan:**

- Biaya tercantum untuk Tempat Sampah merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pengadaan tempat sampah sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Tempat sampah pada contoh ilustrasi panduan merupakan jenis tempat sampah *outdoor* tiga kompartemen, tempat sampah ini memiliki ukuran 104 cm x 40 cm x 100 cm. Biaya tersebut sudah termasuk biaya *cutting sticker* pola ornament budaya untuk tempat sampah dan biaya pedestal atau pondasi tempat sampah.
- Biaya tercantum untuk Kendaraan Pengumpul Sampah merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pengadaan kendaraan pengumpul sampah tipe motor, tipe gerobak besar, dan tipe sepeda sesuai dengan contoh ilustrasi panduan.
- Biaya tercantum untuk bangunan TPS Tipe I (ukuran kecil) merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Ukuran panjang bangunan TPS adalah 7 m, lebar bangunan 7 m, 1,5 lantai, tipe bangunan terbuka, dari struktur baja yang diberi cat, rangka atap baja ringan dengan penutup atap zincalum (catatan: penutup atap juga dapat diutamakan dari material alami yang bisa didapatkan dari sekitar lokasi). Biaya termasuk kontainer sampah.

**7. Penataan Lanskap**

**A. Konsep Dasar**

1. Penataan lanskap merupakan kegiatan perencanaan penataan lingkungan yang terdiri dari penataan:
  - a. elemen lunak (*softscape*), seperti pohon, perdu, semak, tanaman penutup tanah dan rumput; dan
  - b. elemen keras (*hardscape*), seperti lampu taman, papan interpretasi, rambu petunjuk arah, bangku taman, dan lain-lain.
2. Fungsi dan Manfaat Penataan Lanskap pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan:

- a. memperkuat perlindungan ekologis pada wilayah tepi air;
  - b. memperkuat identitas lokal kawasan dengan keberadaan tanaman atau vegetasi sesuai ekosistem masing-masing kawasan pariwisata;
  - c. mengembangkan dan memperkuat keanekaragaman flora dan fauna dalam kawasan;
  - d. dimanfaatkan sebagai koridor pergerakan atau habitat satwa liar;
  - e. meningkatkan keamanan dan kenyamanan wisatawan;
  - f. mengendalikan perubahan bentang alam;
  - g. meningkatkan fungsi ekologis, sosial, dan budaya; dan
  - h. meningkatkan estetika dan daya tarik wisata.
3. Penataan elemen lunak (*softscape*) yang dimaksud dalam Peraturan Menteri ini terdiri dari pekerjaan media tanam, penanaman pohon, penanaman semak dan tanaman penutup tanah, dan penanaman rumput. Penataan elemen lunak (*softscape*) menyesuaikan dengan ekosistem asli yang tumbuh pada kawasan pariwisata, sebaiknya dihindari penataan tanaman menggunakan spesies yang tidak sesuai dengan ekosistem dan kondisi alam kawasan.
  4. Penataan elemen keras (*hardscape*) yang dimaksud dalam Peraturan Menteri ini terdiri dari pengadaan lampu taman, papan interpretasi, dan rambu petunjuk arah di dalam kawasan.

## **B. Ketentuan Teknis**

Penataan Lanskap mencakup penataan elemen lunak (*softscape*) terdiri dari pekerjaan media tanam, penanaman pohon, penanaman semak dan tanaman penutup tanah, penanaman rumput; serta penataan elemen keras (*hardscape*) terdiri dari pengadaan lampu taman, papan interpretasi, dan rambu petunjuk arah di dalam kawasan.

1. Penataan Elemen Lunak (*Softscape*)
  - a. Penataan Elemen Lunak (*Softscape*) Kawasan Wisata Bahari Pantai  
Tipe ekosistem yang umumnya ada pada Kawasan Wisata Bahari Pantai di Indonesia terdiri dari:
    - 1) Ekosistem Hutan Mangrove: komunitas tanaman yang



hidup di daerah pasang surut pantai, tidak terpengaruh oleh iklim, tanah tergenang air laut, tanah berlumpur atau liat, tidak memiliki strata tajuk, pohon-pohon dapat mencapai tinggi 30 m. Pada umumnya hutan mangrove di Indonesia didominasi oleh *Rhizophora sp.*, *Avicennia sp.*, *Ceriops sp.*, dan *Bruguiera sp.*

- 2) Ekosistem Hutan Pantai dengan formasi *Pres-Capre*: komunitas tanaman yang hidup di tepi pantai, tumbuh pada tanah kering berpasir dan berbatu dan tidak terpengaruh oleh iklim, serta berada di atas garis pasang tertinggi. Didominasi oleh tanaman jenis *pres-capre* yaitu *Vigna*, *Spinifex littoreus* (rumput angin), *Canavalia maritime*, *Euphorbia atoto*, *Pandanus tectorius* (pandan), *Crinum asiaticum* (bakung), *Scaevola frutescens* (babakoan).
- 3) Ekosistem Hutan Pantai dengan formasi *Barringtonia*: komunitas tanaman yang hidup di tepi pantai, tumbuh pada tanah kering berpasir dan berbatu, tidak terpengaruh oleh iklim, serta berada di atas garis pasang tertinggi. Didominasi oleh pohon *Barringtonia asiatica* (butun), tanaman lainnya adalah *Callophylum inophyllum* (nyamplung), *Erythrina*, *Hernandia*, *Hibiscus tiliaceus* (waru laut), *Terminalia catapa* (ketapang).
- 4) Ekosistem Pantai Berawa: komunitas tanaman yang hidup pada daerah pantai yang tergenang air, baik secara permanen ataupun temporer. Tanah dan air pantai memiliki tingkat keasaman yang tinggi. Didominasi jenis tumbuhan nipah (*Nypa fruticans*), nibung (*Oncosperma tigillaria*), sago (*Metroxylon sago*), medang (*Decassia cassia*), jelutung (*Dyera sp.*), dan lain-lain.

Beberapa spesies pohon yang tumbuh di pantai dan menyusun ekosistem pantai antara lain:

- 1) Tanaman Ekosistem Pantai formasi *Pres-capre* dan *Barringtonia* di Indonesia:
  - *Barringtonia asiatica*,                      - *Ximenia americana*,
  - *Casuarina equisetifolia*,                - *Pisonia grandis*,



- *Terminalia catappa*,
- *Hibiscus tiliaceus*,
- *Calophyllum inophyllum*,
- *Hernandia peltata*,
- *Sterculia foetida*,
- *Manilkara kauki*,
- *Cocos nucifera*,
- *Crinum asiaticum*,
- *Cycas rumphii*,
- *Caesalpinia bonducella*,
- *Morinda citrifolia*,
- *Oehrocarpus ovalifolius*,
- *Taeea leontopetaloides*,
- *Thespesia populnea*,
- *Tournefortia argentea*,
- *Wedelia biflora*,
- *Pluehea indica*,
- *Pongamia pinnata*,
- *Premna Corymbosa*,
- *Premna obtusifolia*,
- *Pemphis acidula*,
- *Planchonella obovata*,
- *Scaevola taccada*,
- *Scaevola frutescens*,
- *Desmodium umbellatum*,
- *Dodonaea viscosa*,
- *Sophora tomentosa*,
- *Erythrina variegata*,
- *Guettarda speciosa*,
- *Pandanus bidur*,
- *Pandanus tectorius*,
- *Nephrolepis biserrata*,
- dan lain-lain.

2) Tanaman mangrove di pantai Indonesia:

- *Rhizophora sp.*,
- *Avicennia sp.*,
- *Bruguiera sp.*,
- *Ceriops tagal.*,
- *Sonneratia sp.*,
- *Xylocarpus sp.*,
- dan lain-lain.

3) Tanaman Pantai Berawa di Indonesia:

- *Nypa fruticans*,
- *Oncosperma tigillaria*,
- *Metroxylon sago*,
- *Decassia cassia*,
- *Dyera sp.*,
- dan lain-lain.

b. Penataan Elemen Lunak (*Softscape*) Kawasan Wisata Perairan Sungai, Danau, dan Waduk

Tipe ekosistem yang umumnya ada pada Kawasan Wisata Perairan Sungai, Danau, dan Waduk di Indonesia umumnya didominasi oleh vegetasi riparian. Vegetasi riparian merupakan vegetasi yang tumbuh di tepian air yang memiliki ciri morfologi, fisiologi, dan reproduksi yang beradaptasi dengan lingkungan basah. Vegetasi riparian dapat beradaptasi terhadap banjir, pengendapan, abrasi fisik, dan dampak banjir. Vegetasi ini memiliki banyak fungsi antara lain menjaga kualitas air habitat kehidupan liar, mencegah erosi tepian badan air, dan sebagai

habitat satwa. Tanaman riparian di Indonesia antara lain:

- *Ficus sp.*,
- *Leucaena leucocephala*,
- *Terminalia catappa*,
- *Ruellia malacosperma*,
- *Wedelia montana*,
- *Muntingia calabura*,
- *Albizia saman*,
- *Artocarpus heterophyllus*,
- *Barringtonia acutangula*,
- *Caesalpinia sappan*,
- *Calophyllum inophyllum*,
- *Crescentia cujete*,
- *Erythrina sp.*,
- *Guazuma ulmifolia*,
- *Mangifera foetida*,
- *Persea Americana*,
- *Pterocarpus indicus*,
- *Schlecheira oleosa*,
- *Spathodea campanulata*,
- *Syzygium polianthum*,
- *Tamarindus indica*,
- *Spondias pinnata*,
- *Syzygium aqueum*,
- *Syzygium sp.*,
- dan lain-lain.

- c. Pekerjaan Media Tanam mencakup pekerjaan tanah subur, urugan tanah setebal 10 cm, serta pembersihan dan perataan lahan.
- d. Pekerjaan Penanaman Pohon yang dimaksud dalam Peraturan Menteri ini adalah penanaman pohon dengan tinggi 2 m – 2,5 m.
- e. Pekerjaan elemen lunak (*softscape*) lainnya berupa penanaman semak dan tanaman penutup tanah dan penanaman rumput disesuaikan dengan ekosistem dan kondisi alam yang tumbuh di kawasan pariwisata.

## 2. Penataan Elemen Keras (*Hardscape*)

### a. Lampu Taman

#### 1) Prinsip Teknis Pengadaan Lampu Taman

Pengadaan Lampu Taman di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan perlu memperhatikan prinsip dalam rangka tercapainya tujuan desain, antara lain:

- a) fungsional: memenuhi persyaratan minimal sesuai peraturan berlaku (dimensi, struktur, tata letak), dan dilengkapi dengan fasilitas penunjang/ pendukung (kabel, saklar, box lampu dan lain-lain);
- b) budaya lokal/estetika: lampu taman yang dipasang mampu menyenangkan secara visual, keselarasan dengan kondisi alam sekitarnya, dan memperhatikan

nilai budaya lokal sebagai identitas (contoh: dengan penggunaan material lokal dan menerapkan ornamen budaya lokal);

- c) ekonomis: lampu taman dibuat dengan konstruksi yang kuat, efektif, biaya yang efisien, dan sesuai dengan kebutuhan.

## 2) Standar Teknis Lampu Taman

- a) Lampu Taman yang dimaksud adalah suatu unit lengkap yang terdiri dari sumber cahaya, elemen optik, elemen elektrik dan struktur penopang serta pondasi tiang lampu.
- b) Pencahayaan untuk penerangan taman dan area sekitarnya adalah pencahayaan untuk memberikan kesan hangat dan nyaman, yaitu dengan pemilihan lampu berwarna *orange*/jingga. Pengecualian pada beberapa titik utama yang membutuhkan tingkat keamanan lebih tinggi sehingga dapat menggunakan lampu dengan cahaya berwarna putih.
- c) Tiang Lampu Taman yang berada pada lingkungan yang bersifat korosif, seperti pinggir pantai dan dermaga, dapat dibuat dari bahan beton cor atau kayu, pada prinsipnya material dari logam tidak berinteraksi langsung dengan tanah pada lingkungan korosif.
- d) Lampu Taman yang berada pada jalur pejalan kaki atau pedestrian taman dipasang setiap jarak 10 m dengan tinggi lampu taman maksimal 4 m.
- e) Lampu taman untuk jalur pejalan kaki dalam suatu taman disarankan memiliki kemampuan 50-150 lux disesuaikan dengan intensitas penggunaan suatu taman atau kawasan.
- f) Komponen lampu taman menggunakan material yang memiliki durabilitas tinggi (contoh: metal, beton cetak, dan lain-lain).
- g) Kapasitas, kemampuan lampu, dan spesifikasi komponen pelengkap lainnya untuk lampu taman (panel, kabel, saklar dan lain-lain) harus sesuai hasil analisis tenaga ahli serta sesuai standar dan peraturan

yang berlaku.

- h) Dapat diusulkan penggunaan lampu ramah energi (lampu solar panel atau lampu tenaga surya) atau jenis-jenis lampu LED.
- i) Lampu taman yang memiliki tiang pendek (0,6 m - 1,2 m) atau berbentuk seperti *bollard* (komponen pembatas agar kendaraan tidak masuk ke jalur pejalan kaki dalam taman). Penempatan *bollard* sebagai bagian lampu taman dapat diletakkan 30 cm dari tepian jalur pejalan kaki atau plaza, dengan jarak yang dapat diatur sesuai kebutuhan.
- j) Lampu taman yang berada pada elemen taman seperti gazebo atau pergola dan elemen taman lainnya dapat ditata sesuai kebutuhan desain.

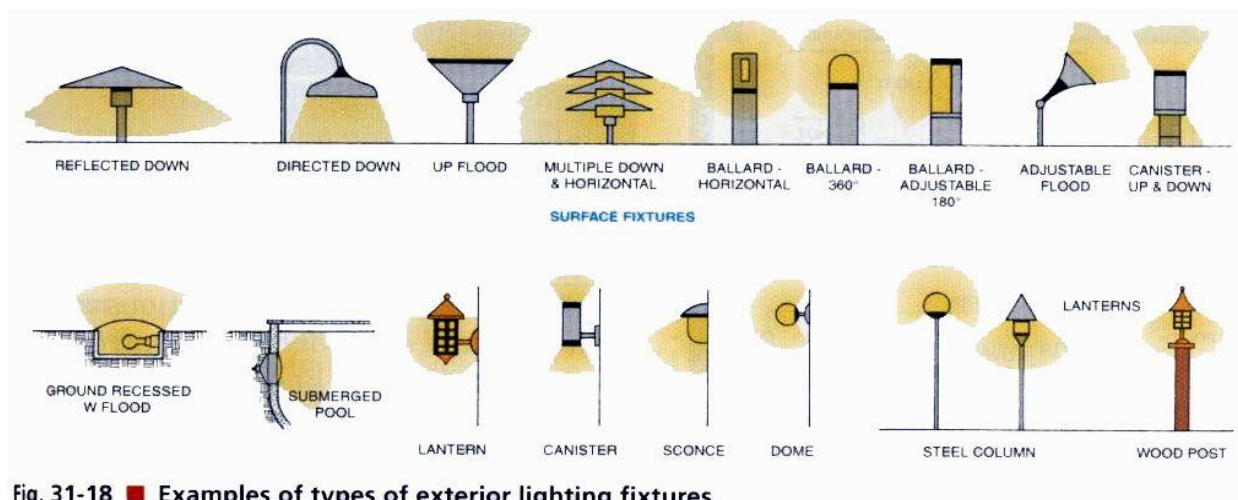
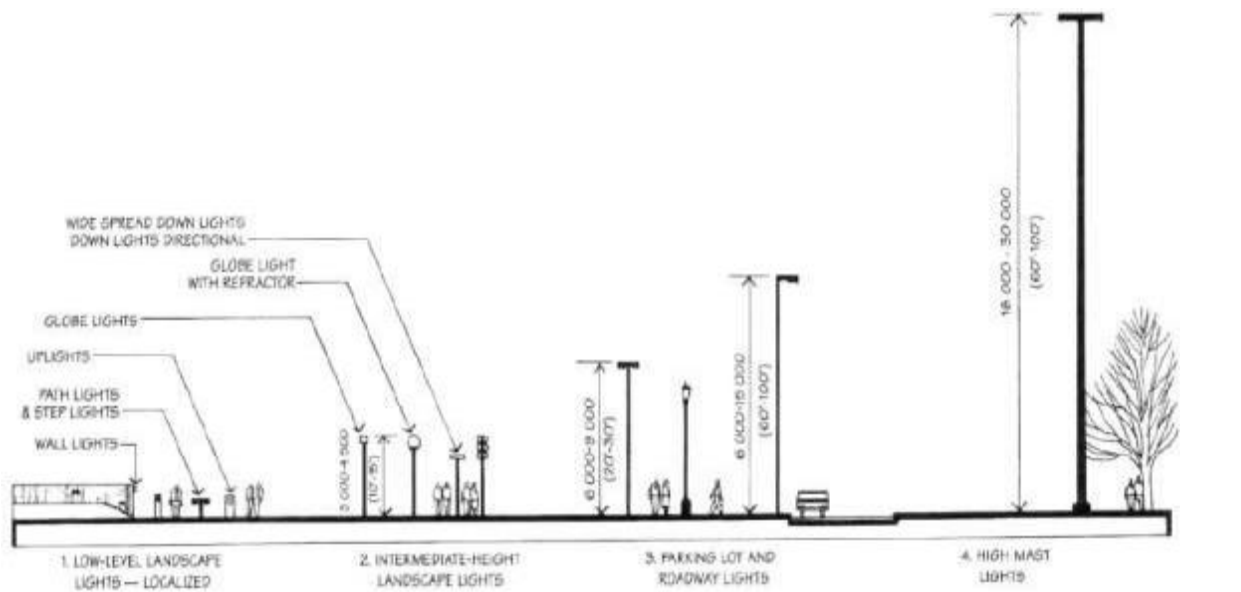


Fig. 31-18 ■ Examples of types of exterior lighting fixtures.

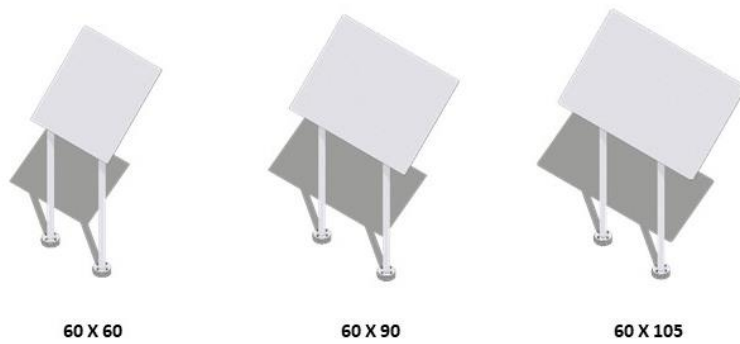
Gambar. Contoh Ilustrasi Jenis-jenis Lampu Taman

b. Papan Interpretasi

- 1) Prinsip Teknis Papan Interpretasi:
  - a) rancangan Papan Interpretasi harus memiliki bentuk maupun format yang berbeda dari rambu lalu lintas pada umumnya;
  - b) rancangan Papan Interpretasi disesuaikan dengan tema Kawasan Wisata Bahari dan Perairan;
  - c) Papan Interpretasi harus mudah dibaca dan dipahami oleh wisatawan;
  - d) Papan Interpretasi tidak boleh membahayakan atau memberikan efek silau kepada wisatawan atau pengunjung yang melihatnya;
  - e) informasi interpretatif pada Papan Interpretasi memuat pesan penting dari pengelolaan Kawasan Wisata Bahari dan Perairan, seperti pentingnya pelestarian mangrove bagi kehidupan nelayan dan masyarakat umum;
  - f) informasi interpretatif pada Papan Interpretasi disusun bersama dengan pengelola kawasan pariwisata.
- 2) Kriteria Lokasi Penempatan Papan Interpretasi:
  - a) papan diletakkan pada lokasi strategis dan mudah dilihat oleh wisatawan;
  - b) penempatan Papan Interpretasi harus bersih dari hambatan tanaman atau vegetasi;
  - c) tidak mengganggu dan menghalangi pejalan kaki;
  - d) menghadap ke arah yang tepat, seperti pada arah wisatawan dapat melihat dengan jelas objek interpretasi;
  - e) mempertimbangkan jarak objek dengan posisi penempatan papan interpretasi;
  - f) mempertimbangkan keindahan lingkungan setempat.
- 3) Standar Teknis Papan Interpretasi  
Papan interpretasi terdiri dari daun papan dan tiang penyangga papan. Standar teknis untuk daun papan dan tiang papan interpretasi sebagai berikut:
  - a) Standar Teknis Daun Papan Interpretasi
    - Ukuran daun papan interpretasi disesuaikan

dengan kebutuhan pada masing-masing kawasan pariwisata. Beberapa ukuran daun papan antara lain:

- i. ukuran 60 cm x 60 cm;
- ii. ukuran 60 cm x 90 cm;
- iii. ukuran 60 cm x 105 cm.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Ukuran Dimensi Daun Papan Interpretasi

- Papan interpretasi wisata minimal mencantumkan informasi yang terdiri dari:
  - i. nama kawasan pariwisata/daya tarik wisata (dalam ukuran besar dan dapat terbaca dengan jelas);
  - ii. tema interpretasi, bisa menyatu dengan nama kawasan pariwisata/daya tarik wisata;
  - iii. paragraf penjelasan interpretatif dari kawasan pariwisata yang menjelaskan keunggulan dan nilai penting dari kawasan pariwisata dan pesan yang ingin disampaikan kepada wisatawan;
  - iv. grafis pendukung (dapat berupa foto daya tarik wisata, infografis yang merupakan visualisasi dari penjelasan, dan gambar lainnya);
  - v. disarankan mencantumkan logo *Wonderful Indonesia*;
  - vi. informasi disajikan dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris;
  - vii. ukuran tulisan menyesuaikan ukuran papan gambar, ditulis dengan huruf jelas dan mudah

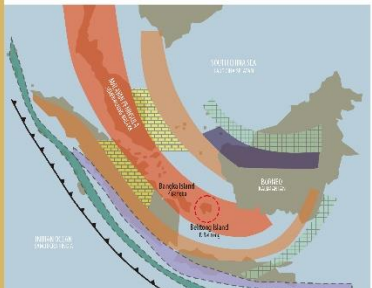
dibaca;

- viii. warna dasar daun papan interpretasi menggunakan warna yang menarik, mudah terlihat, dan memperhatikan keindahan lingkungan setempat sehingga warna dasarnya dapat berbeda di setiap kawasan pariwisata;
- ix. menggunakan bahan-bahan yang dominan ada pada lingkungan sekitar dan disesuaikan dengan karakteristik daya tarik wisata, seperti papan kayu/bambu atau bahan-bahan alamiah lainnya yang dapat meningkatkan estetika lingkungan. Bahan lain yang dapat digunakan adalah pelat metal atau alumunium atau bahan logam lainnya. Khusus papan yang berada pada lingkungan korosif sebaiknya dilapisi dengan cat anti korosif;
- x. papan interpretasi dapat dibuat dengan memunculkan unsur tradisional yang menjadi ciri khas masing-masing kawasan pariwisata;
- xi. jika akan dipasang miring, kemiringan papan interpretasi maksimum  $45^{\circ}$  atau dapat disesuaikan dengan kebutuhan;
- xii. dilengkapi dengan bingkai daun papan untuk memperkuat daun papan interpretasi.



# 1 "GRANIT, AWAL SEGALANYA"

Pandanglah lurus ke depan, ke arah bongkah-bongkah batu raksasa di hadapan Anda. Itulah bongkah-bongkah batu granit ciri khas Bumi Belitung.



**DARI SEMENANJUNG MALAKA HINGGA KALIMANTAN**

Batu granit di depan Anda adalah bagian dari suatu tubuh batuan beku yang menjadi batuan dasar Indonesia bagian barat, disebut juga baltolit. Batu granit ini juga muncul di Semenanjung Malaka, Kepulauan Riau, Kepulauan Natuna, dan menjadi batuan dasar di bawah Selat Karimata dan sebagian Kalimantan bagian barat, membentuk suatu **sabuk granit** yang terbentang dari Semenanjung Malaka hingga Lautan Pasifik.

**BUKTI SEJARAH GEOLOGIS, 200 JUTA TAHUN LALU**

Batu granit di depan Anda berdi atas ini adalah yang tertua, berumur Triassic (sekitar 200-245 juta tahun lalu). Batu ini merupakan hasil pembekuan magma yang bersifat asam, dengan kandungan silika lebih tinggi dari 65%. Proses pembekuan yang sangat lama memunculkan kristal-kristal mineral besar pada batu granit.

**INTRUSI GRANIT PALING MUDA**

Setelah melihat rangkaian batu granit tertua Bumi Belitung, berkelunjanglah ke Belitung Timur, ke **PANTAI BURUNGMANDI** dan **QUINGW BOLONG TANJUNGG**, tempat batu granit **terbaru** dari periode Kapur (Cretaceous, sekitar 115-106 juta tahun lalu) tersebar.

**"JEJAK TIMAH BUMI BELITUNG"**

Informasi tentang batuan granit di Bumi Belitung ini adalah bagian dari jalur wisata "Jejak Timah Bumi Belitung" dari:

- (1) Pantai Tanjung Kelayang, ke
- (2) Pantai Tanjung Tinggi, ke
- (3) Gunung Tajam

Kunjungi juga lokasi lainnya untuk mengungkap lebih jauh sejarah timah di Bumi Belitung.

**DAPATKAN ANDA MENEMUKAN BATU GRANIT DI SEKITAR ANDA DAN MENGENALI KRISTAL-KRISTALNYA?**

**MUNCULNYA BONGKAH-BONGKAH GRANIT KE PERMUKAAN BUMI**

Di dalam lapisan Bumi terdapat dapur magma yang dinamis dan menerikan lapisan di atasnya mencari jalan keluar.

Magma dapat menembus lapisan di atasnya (proses intrusi/plutonik) membentuk batholit, apofit, lacolith, sill, dan dike, yang **petakan-lahan** (hingga jutaan tahun) membeku di dalam bumi menjadi **batuan beku plutonik** seperti granit yang terlihat di depan Anda.

Proses **tektonik** mengangkat batuan granit ke permukaan bumi, beberapa malah mengalami patahan dan peretakan. Di permukaan, tubuh granit yang patah dan retak ini dilihat seperti bongkah-bongkah batu yang berantakan, padahal bongkah-bongkah batu itu sebenarnya hanyalah bagian atas dari tubuh granit yang sangat besar di dalam lapisan tanah.

**"GRANITES, WHERE IT ALL BEGAN"**

**FROM MALAYAN PENINSULA TO THE ISLAND OF BORNEO**

In front of where you are standing now, you can see giant granite rocks - a distinctive feature of Belitung's natural landscape. These "giants" are part of an igneous body that forms the basic formation of the western part of Indonesia, also known as baltoliths. They are also a part of granites belt that runs along the Malay Peninsula to the Natuna islands, and on to the western part of Borneo in the South China Sea.

**A PROOF OF A GEOLOGICAL PROCESS, 200 MILLION YEARS AGO**

The rocks in front of you are the oldest ones, formed through a geological process during the Triassic era (200-245 million years ago). For closer observation, sail to Bird Island, Kepyayang Island and Langkatas Island over there. The giant granite rocks in these islands are light grey in color, crystalline, and rich of primary cerise-colored mineral.

**THE YOUNGEST GRANITES INTRUSION**

After observing Belitung's oldest granites, visit Burungmandi Beach and Bolong-Tanjung Monds in East Belitung where the youngest exposed granites can be observed. Dated back to the Cretaceous era (115-106 years ago), these younger granites are much darker in color because of their rich content of dark feldspar-colored mineral. The rocks are formed by silt, medium particles. They are also more intermediary, also known as Grenodiorit Burungmandi.

**HOW GRANITES REACHED THE EARTH SURFACE**

Granites are formed tens of kilometers below the earth surface. Tectonic processes have raised these rocks to the surface, some even suffered fractures and cracking. The exposed granites often look as if they are separate rocks, when in fact they are just the upper part of a more bigger body of rock underneath the surface.

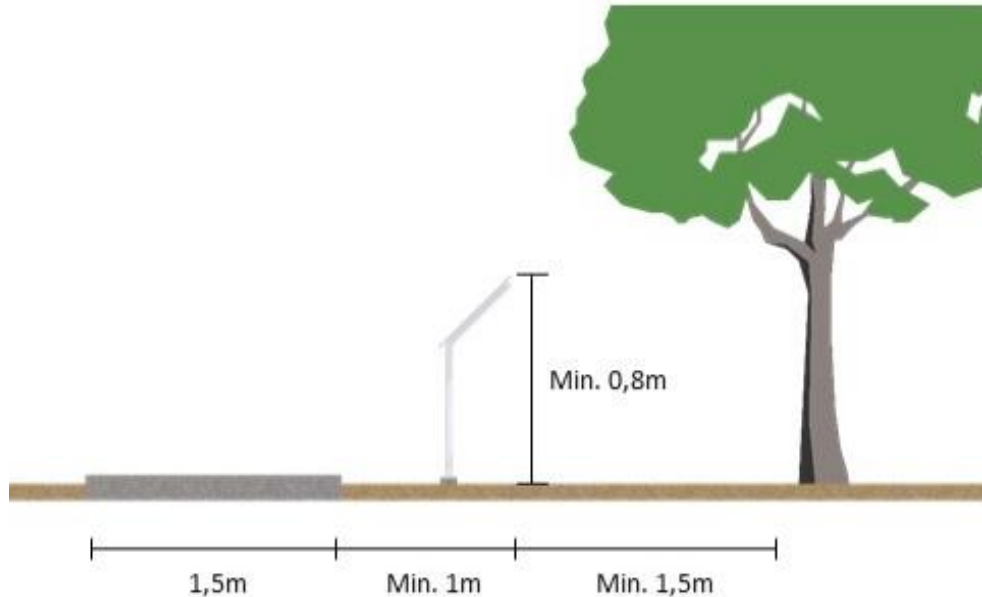
Sumber: P-P2Par ITB, 2015.

## Gambar. Contoh informasi interpretatif di Pantai Tanjung Kelayang, Destinasi Pariwisata Prioritas Bangka Belitung

### b) Standar Teknis Tiang Penyangga

Tiang penyangga papan merupakan bagian yang menentukan kekuatan dari Papan Interpretasi. Selain untuk menopang papan, tiang bisa dijadikan sebagai hiasan untuk memperindah tampilan dari sebuah Papan Interpretasi. Standar teknis tiang penyangga Papan Interpretasi yaitu:

- Tinggi total tiang dan daun papan minimal 0,8 m dari permukaan tanah, tinggi tiang dapat disesuaikan sesuai kebutuhan pada masing-masing kawasan pariwisata.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Peletakan Papan Interpretasi terhadap Plaza atau Jalur Pejalan Kaki dan Panduan Tinggi

#### Minimal Papan Interpretasi

- Tiang dilengkapi dengan pedestal atau pondasi (tiang tidak langsung menyentuh tanah).
- Bahan yang digunakan untuk tiang penyangga sebaiknya dari bahan yang kokoh, kuat dan tahan lama (contoh: pipa galvalum, artificial wood, dan lain-lain).
- Cat yang digunakan untuk melapisi tiang sebaiknya berwarna selaras atau sama dengan daun papan interpretasi.
- Tiang penyangga dapat diberi ornamen tertentu yang melambangkan unsur tradisional yang menjadi ciri khas kawasan pariwisata.

#### c. Rambu Petunjuk Arah/*Signage* di dalam Kawasan Pariwisata

##### 1) Prinsip Teknis Rambu Petunjuk Arah/*Signage* di dalam Kawasan Pariwisata:

Prinsip dasar dalam pembangunan rambu petunjuk arah terkait dengan pariwisata mencakup beberapa hal sebagai berikut:

- a) Pengembangan rambu petunjuk arah pada konteks kepariwisataan harus memiliki bentuk maupun format yang berbeda dari rambu lalu lintas pada umumnya.
- b) Pembuatan rambu petunjuk arah yang disediakan

pemerintah harus memenuhi standar maupun regulasi yang ditetapkan.

- c) Rambu dibuat sebagai petunjuk arah ke semua fasilitas yang dibutuhkan oleh wisatawan, mencakup rambu keberadaan bandara, pelabuhan, pusat informasi pariwisata, lokasi daya tarik wisata, fasilitas akomodasi, fasilitas makan dan minum, dan lain-lain.
- d) Informasi tentang fasilitas yang harus disajikan pada rambu harus memenuhi kriteria yang ditetapkan seperti jenis fasilitas, kapasitas, kualitas, waktu operasional, dan lainnya. Lokasi penempatan rambu akan membedakan jenis informasi yang akan disajikan pada rambu, sebagai contoh pada jalan utama hanya fasilitas utama yang akan diinformasikan.
- e) Skema arahan yang ditunjukkan di rambu petunjuk arah harus mudah diikuti dan dimengerti oleh wisatawan, contoh rambu petunjuk masuk dan keluar dari lapangan parkir;
- f) Autorisasi pengelolaan rambu petunjuk arah akan berbeda di setiap negara/wilayah/destinasi pariwisata. Pada umumnya, pengelola sektor perhubungan merupakan pengelola rambu petunjuk arah. Dalam hal ini pengelola perhubungan diharapkan dapat berkordinasi dan bekerja sama dalam menetapkan kebutuhan maupun pengelolaan terhadap rambu petunjuk arah pada destinasi pariwisata.
- g) Skema pengelolaan dapat dilakukan di bawah kewenangan bidang perhubungan pemerintah daerah atau secara mandiri oleh pengelola fasilitas atau daya tarik wisata yang juga dapat membiayai pembuatan, pemasangan, dan pengelolaan rambu rambu petunjuk arah kawasan pariwisata.

## 2) Kriteria Lokasi Penempatan

Penempatan rambu petunjuk arah yang tepat merupakan hal yang sangat penting agar pengendara atau wisatawan dapat mengetahui arah yang benar untuk menuju lokasi

tujuan. Beberapa ketentuan terkait dengan penempatan rambu petunjuk arah dapat dideskripsikan sebagai berikut:

- a) Penempatan rambu petunjuk arah adalah pada posisi persimpangan jalan. Rambu harus ditempatkan sebagai upaya dalam menjaga jarak antara tujuan dengan jalur menuju tujuan.
  - b) Jarak horizontal antara ujung jalan dan ujung rambu petunjuk arah adalah 1.200 (seribu dua ratus) milimeter. Namun terdapat keterbatasan lahan, maka jaraknya dapat 450 (empat ratus lima puluh) milimeter (perkotaan) dan 600 (enam ratus) milimeter (pedesaan).
  - c) Pada wilayah perkotaan, maka penempatan rambu petunjuk arah jangan sampai mengganggu pejalan kaki. Setiap upaya harus dilakukan untuk memastikan bahwa rambu tidak menghalangi kebebasan pejalan kaki atau terhadap visibilitas.
  - d) Penempatan papan petunjuk arah bersih dari hambatan tumbuh-tumbuhan.
  - e) Minimal 3 (tiga) meter di atas permukaan jalan dan berada di tempat yang mudah dilihat dari kejauhan.
  - f) Tidak menghalangi pengguna jalan, aman dari gangguan, menghadap ke arah yang tepat, mempertimbangkan jarak tujuan dengan posisi penempatan papan petunjuk arah serta mempertimbangkan keindahan lingkungan setempat.
- 3) Standar pemasangan rambu petunjuk arah harus memenuhi ketentuan sebagai berikut:
- a) warna dan bentuk dari rambu harus konsisten untuk memberikan kemudahan kepada wisatawan;
  - b) ukuran legenda harus optimal agar mudah dipahami secara cepat oleh pengendara pada kecepatan berkendara;
  - c) penggunaan jumlah kata-kata dan simbol harus seminimal dan seoptimal mungkin sehingga secara mudah dan cepat dipahami oleh

pengendara/wisatawan;

d) pemasangan rambu petunjuk arah tidak menimbulkan bahaya.

4) Standar Teknis Rambu Petunjuk Arah

Rambu petunjuk arah diatur dengan latar belakang coklat dan tulisan putih. Berbagai standar yang bersifat teknis sebagai berikut:

a) *Advance Sign*

*Advance Sign* dibuat berupa tulisan dengan huruf putih dan latar belakang berwarna coklat. *Advance sign* menyediakan informasi terkait arah perjalanan menuju Daya Tarik Wisata atau fasilitas pariwisata.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan *Advance Sign*

b) *Intersection Sign*

Rambu persimpangan juga dibuat berupa tulisan dengan huruf putih dan latar belakang coklat. Rambu persimpangan ditempatkan di persimpangan untuk menunjukkan arah belokan atau arah berputar untuk satu atau lebih Daya Tarik Wisata atau Fasilitas Pariwisata.

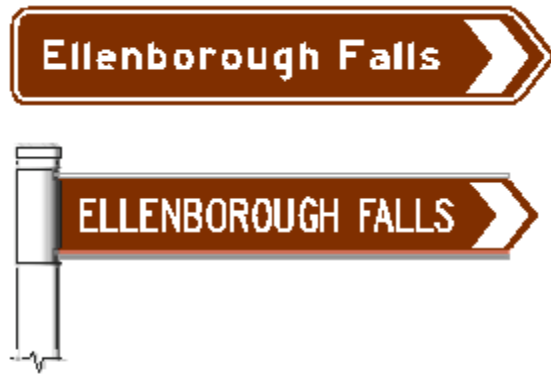


Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan *Intersection Sign*

c) *Position Sign* (Rambu Tanda Masuk, huruf putih dengan latar belakang coklat)

Rambu tanda masuk ini dibuat dalam bentuk tulisan dengan latar belakang berwarna coklat. Rambu ini bertujuan untuk menunjukkan posisi masuk menuju

Daya Tarik Wisata atau Fasilitas Pariwisata.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan *Position Sign*

d) Tiang penyangga

Tiang penyangga merupakan bagian yang menentukan kekuatan dari sebuah papan petunjuk arah. Selain untuk menopang papan gambar petunjuk arah tiang bisa dijadikan sebagai hiasan untuk memperindah tampilan dari sebuah papan petunjuk arah. Adapun desain tiang penyangga secara lebih rinci dijelaskan pada bagian berikut:

- bahan yang digunakan adalah bahan yang kokoh (besi);
- cat yang digunakan adalah silver (tidak perlu memantulkan cahaya saat terkena cahaya kendaraan di malam hari);
- di puncak tiang penyangga dapat diberi ornamen tertentu yang melambangkan daerah setempat; dan
- posisi papan gambar diletakkan sedikit lebih di bawah ujung tiang penyangga.

**C. Panduan Perancangan**

Panduan Perancangan disusun untuk komponen Lampu Taman, Papan Interpretasi, dan Rambu-Rambu Petunjuk Arah (*Signage*) pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

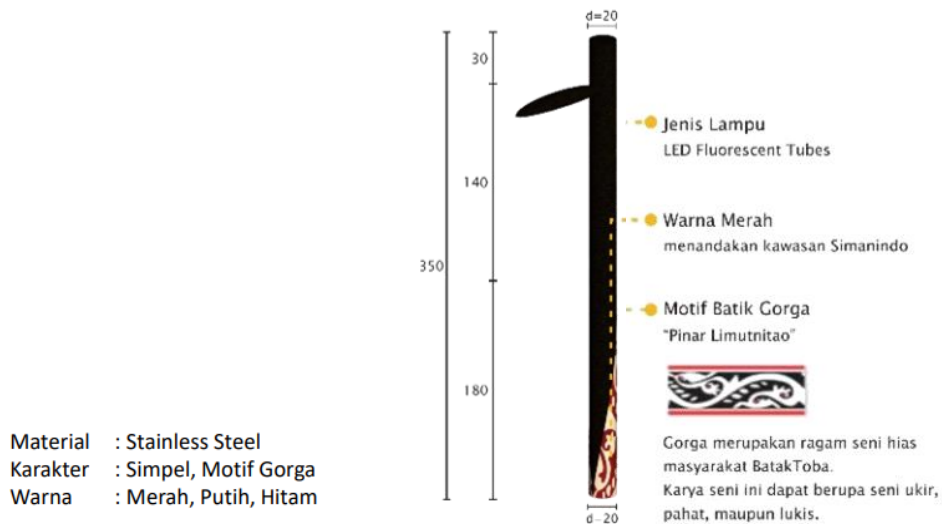
1. Lampu Taman

Panduan visual perancangan lampu taman pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan mengambil contoh rancangan lampu taman untuk Destinasi Super Prioritas Danau Toba yang terinspirasi dari pola budaya adat batak (pola batik). Lampu taman pada contoh



ilustrasi panduan merupakan jenis lampu taman tanpa solar panel (bukan lampu tenaga surya) untuk jalur pejalan kaki dan lampu dalam kawasan dengan tinggi 3,5 meter dan 4,5 meter (untuk area yang perlu keterjangkauan yang lebih luas). Jenis dan bentuk lampu yang digunakan pada masing-masing Kawasan Pariwisata Bahari dan Perairan dapat berbeda sesuai dengan kebutuhan.

**Contoh Penerapan Budaya Lokal –  
Pada Lampu Kawasan**



Gambar. Contoh ilustrasi panduan visual lampu taman tanpa solar panel di Destinasi Super Prioritas Danau Toba, Provinsi Sumatera Utara

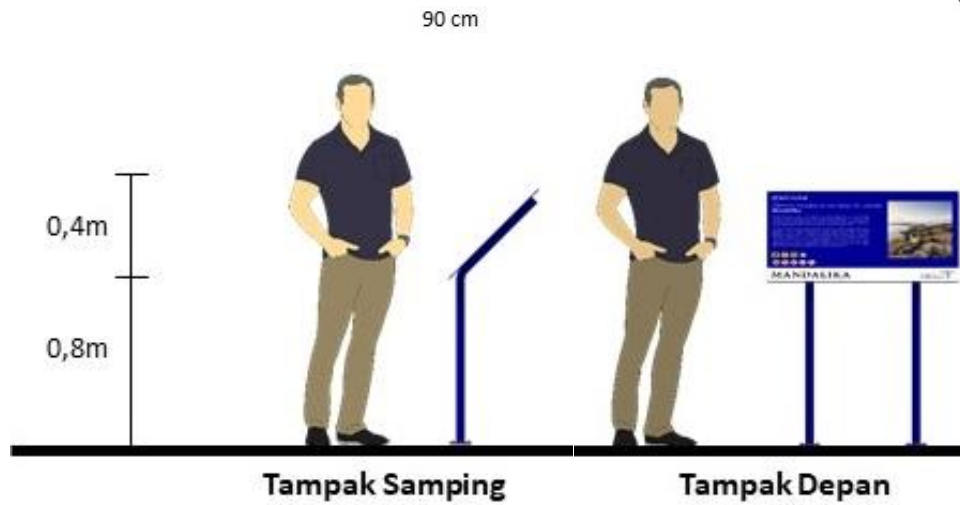
## 2. Papan Interpretasi

Panduan visual perancangan papan interpretasi Kawasan Wisata Bahari dan Perairan menampilkan contoh untuk Destinasi Super Prioritas Mandalika, Kabupaten Lombok Tengah, Provinsi Nusa Tenggara Barat, sebagai berikut:

- a. Papan interpretasi kawasan dirancang mengikuti standar teknis papan interpretasi kawasan. Papan interpretasi kawasan pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan terdiri dari daun dan tiang papan. Daun papan interpretasi kawasan memiliki panjang 90 cm dan lebar 60 cm, berbentuk persegi panjang, terbuat dari material *metal sheet* bahan 0,8 mm - 1 mm yang diberi cat, dilengkapi dengan bingkai daun papan, stiker, dan laminating sesuai contoh ilustrasi panduan visual perancangan. Tiang papan memiliki tinggi 0,8 m terbuat dari pipa galvalum yang diberi cat.



- b. Ukuran papan interpretasi kawasan pada setiap daya tarik wisata dapat berbeda sesuai dengan kebutuhan masing-masing, pilihan ukuran papan interpretasi dapat dilihat pada standar teknis papan interpretasi kawasan.

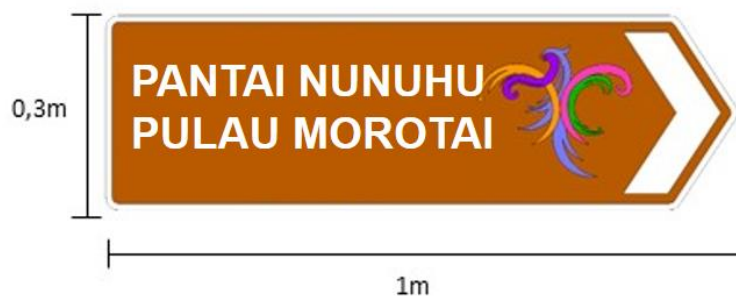


Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Papan Interpretasi di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan Mandalika, Kabupaten Lombok Tengah, Provinsi Nusa Tenggara Barat

### 3. Rambu Petunjuk Arah (*Signage*)

Panduan visual perancangan Rambu Petunjuk Arah (*Signage*) menampilkan contoh untuk Kawasan Pantai Nunuhu, Kabupaten Pulau Morotai, Provinsi Maluku Utara, sebagai berikut:

- a. Rambu petunjuk arah (*signage*) dirancang mengikuti standar teknis rambu petunjuk arah (*signage*) (ukuran dan bentuk). Rambu petunjuk arah (*signage*) pada pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan terdiri dari daun dan tiang papan. Daun rambu petunjuk arah (*signage*) memiliki panjang 1 m dan lebar 0,3 m, berbentuk persegi panjang, terbuat dari material *metal sheet* bahan 0,8 m - 1 mm yang diberi cat, dilengkapi dengan bingkai daun papan, keterangan rambu petunjuk arah dan logo *wonderful Indonesia* sesuai contoh ilustrasi panduan visual perancangan. Tiang papan memiliki tinggi minimum 2,5 m terbuat dari pipa galvalum yang diberi cat atau disesuaikan sesuai kebutuhan masing-masing kawasan pariwisata.
- b. Ukuran dan jenis rambu petunjuk arah (*signage*) pada setiap kawasan pariwisata dapat berbeda sesuai dengan kebutuhan masing-masing, pilihan ukuran dan jenis rambu petunjuk arah (*signage*) dapat dilihat pada standar teknis rambu-rambu petunjuk arah (*signage*).



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Rambu Petunjuk Arah (*Signage*) di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan Pantai, Kawasan Pantai Nunuhu Kabupaten Pulau Morotai, Provinsi Maluku Utara

**D. Indikasi Pembiayaan**

Indikasi Pembiayaan Penataan Lanskap menggunakan harga acuan yang berlaku di DKI Jakarta dan Jawa Barat, belum termasuk PPN 10% dan biaya perencanaan, pengawasan, dan pelaksanaan. Biaya dapat berbeda dan disesuaikan dengan Harga Satuan dari peraturan yang berlaku pada masing-masing wilayah administrasi/daerah.

Indikasi Pembiayaan Penataan Lanskap pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan sebagai berikut:

No.	Penataan Lanskap	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
1.	Pekerjaan Media Tanam (pekerjaan tanah subur, urugan tanah setebal 10 cm, pembersihan dan perataan lahan)	Paket (per 1.000 m <sup>2</sup> )	Rp 275.000,-	Rp 275.000.000,-
2.	Pekerjaan Penanaman Pohon (tinggi 2-2,5 m)	Paket (per 50 pohon)	Rp 500.000,-	Rp 25.000.000,-
3.	Pekerjaan Penanaman Semak dan Tanaman Penutup Tanah	Paket (per 1.000 m <sup>2</sup> )	Rp 200.000,-	Rp 200.000.000,-
4.	Pekerjaan Penanaman Rumput	Paket (per 1.000 m <sup>2</sup> )	Rp 50.000,-	Rp 50.000.000,-
5.	Lampu Taman	Paket (per 10 unit)	Rp 7.500.000	Rp 75.000.000,-
6.	Papan Interpretasi	Paket (per 10 unit)	Rp 3.000.000	Rp 30.000.000,-
7.	Rambu-Rambu Petunjuk Arah ( <i>signage</i> ) di dalam kawasan pariwisata	Paket (per 10 unit)	Rp 1.500.000	Rp 15.000.000,-

**Catatan:**

- Biaya tercantum untuk lampu taman adalah perkiraan biaya atau indikasi biaya sesuai dengan contoh ilustrasi panduan, yaitu jenis lampu taman tanpa solar panel (bukan lampu tenaga surya) untuk jalur pejalan kaki dan lampu dalam kawasan dengan tinggi 3,5 m dan menggunakan material *stainless steel*. Biaya tersebut sudah termasuk biaya pemasangan dan pembuatan pedestal lampu taman.
- Biaya tercantum untuk pembuatan papan interpretasi adalah perkiraan biaya atau indikasi biaya sesuai dengan contoh ilustrasi panduan, terdiri dari daun dan tiang papan, daun papan memiliki panjang 90 cm, lebar daun papan 60 cm terbuat dari material *metal sheet* bahan 0,8 mm - 1 mm yang diberi cat, tiang papan memiliki tinggi 0,8 m terbuat dari pipa galvalum yang diberi cat. Biaya tersebut sudah termasuk biaya bingkai daun papan dan biaya cetak materi interpretasi pada papan.
- Biaya tercantum untuk rambu petunjuk arah (*signage*) adalah perkiraan biaya atau indikasi biaya sesuai contoh ilustrasi panduan, terdiri dari daun dan tiang papan, daun papan memiliki panjang 1 m, lebar daun papan 0,3 m terbuat dari material *metal sheet* bahan 0,8 mm - 1 mm yang diberi cat, tiang papan memiliki tinggi minimum 2,5 m terbuat dari pipa galvalum yang diberi cat. Biaya tersebut sudah termasuk biaya bingkai daun papan, keterangan rambu petunjuk arah dan logo *Wonderful Indonesia*.

**8. Gazebo**

**A. Konsep Dasar**

Gazebo merupakan bangunan kecil yang dirancang khusus, biasanya dibangun di lokasi yang memiliki pemandangan yang indah. Fungsi dan manfaat:

1. sebagai peneduh dari cuaca; dan
2. area berkumpul untuk beraktivitas maupun beristirahat.

**B. Ketentuan Teknis**

1. Prinsip Teknis Gazebo

Dalam membangun Gazebo di kawasan pariwisata perlu memperhatikan prinsip dalam rangka tercapainya tujuan desain, antara lain:

- a. aksesibilitas: berada pada lokasi strategis, mudah dilihat dan

- dijangkau oleh pengunjung;
- b. fungsional: memenuhi persyaratan minimal sesuai peraturan berlaku (dimensi, struktur, tata letak), dan dilengkapi dengan fasilitas pelengkap/penunjang;
- c. budaya lokal/estetika: gazebo yang dirancang mampu menyenangkan secara visual, keselarasan dengan kondisi alam sekitarnya, dan memperhatikan nilai budaya lokal sebagai identitas (contoh: dengan penggunaan material lokal dan menerapkan ornamen budaya lokal);
- d. ekonomis: gazebo dibuat dengan konstruksi yang kuat, efektif, biaya yang efisien dan sesuai dengan kebutuhan Kawasan Wisata Bahari dan Perairan;
- e. kelestarian lingkungan: seminimal mungkin mengubah bentang alam, serta mempertimbangkan kondisi sumber daya alam dan tata guna lahan kawasan.

### C. **Standar Teknis Gazebo**

- a. Secara umum, dimensi gazebo dapat disesuaikan dengan kebutuhan ruang dan kapasitas yang direncanakan pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.
  - b. Material:
    - 1) material yang digunakan sebaiknya menggunakan material lokal (kayu alami, kayu buatan/*artificial wood*, dan lain-lain); dan
    - 2) jenis material yang digunakan harus keras, kuat, stabil, dan tahan lama.
3. Standar Sarana dan Prasarana Pelengkap Gazebo
- a. tempat duduk berbentuk lesehan dan berbahan kayu, khususnya untuk struktur bangunan dari kayu. Jika struktur bangunan dari beton, tempat duduk dapat terbuat dari kayu maupun beton, dapat berbentuk lesehan atau tidak lesehan;
  - b. tempat sampah tertutup yang terdiri atas tempat sampah organik, tempat sampah nonorganik;
  - c. instalasi listrik/genset sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan;
  - d. stop kontak atau sumber listrik minimal 3 (tiga) titik di tiap gazebo;
  - e. drainase/saluran air hujan dan resapannya harus diperhatikan

dengan baik untuk menghindari genangan air di sekitar gazebo; dan

- f. untuk keselamatan, keamanan, dan mitigasi bencana tersedia akses khusus darurat dan tempat berkumpul di dekat gazebo.

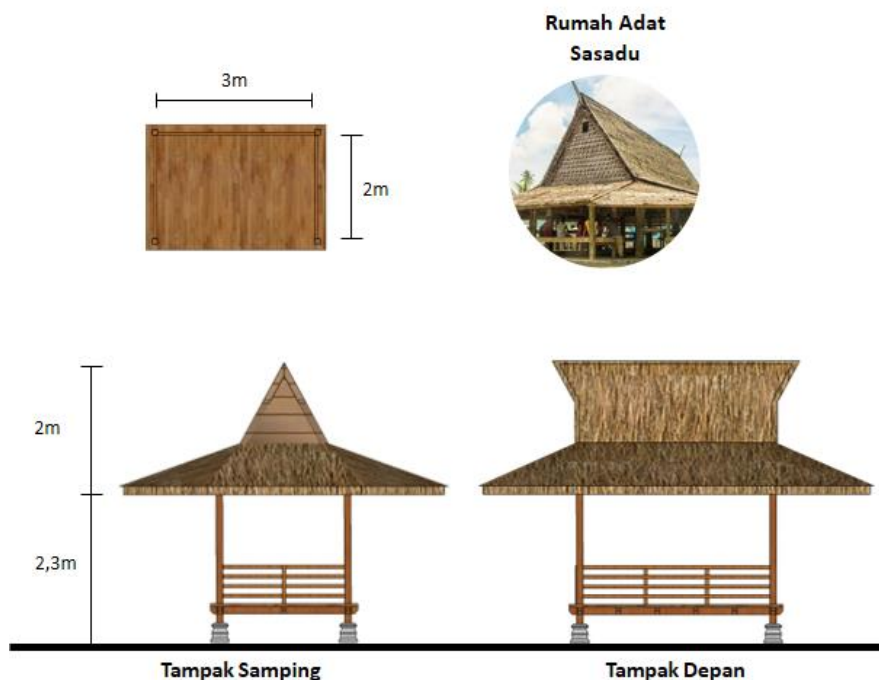
#### D. Panduan Perancangan

Panduan visual perancangan gazebo pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan menampilkan contoh untuk Destinasi Pariwisata Prioritas Morotai dan Sekitarnya.

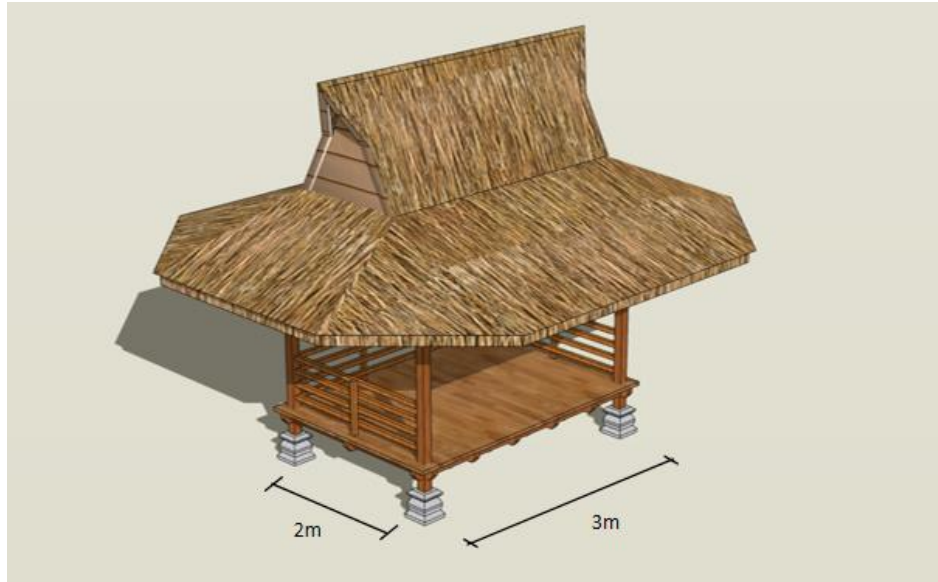
##### 1. Gazebo Tipe Satu (Panggung)

Penerapan arsitektur lokal berupa bentuk atap dan bentuk bangunan. Arsitektural gazebo dapat disesuaikan dengan arsitektural setempat pada masing-masing Kawasan Pariwisata Bahari dan Perairan. Ukuran satu unit bangunan gazebo tipe satu (panggung) memiliki panjang bangunan 3 m dan lebar bangunan 2 m, 1 lantai, panggung, tipe bangunan terbuka, tinggi 45 cm dari permukaan tanah, struktur beton, *plafond gypsum/GRC*, atap rangka baja, atap genteng, lantai *artificial wood/composite wood*, dapat dilengkapi dengan ornamen dan komponen pelengkap sesuai dengan kebutuhan masing-masing Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

Desain atap merujuk atau merupakan transformasi dari bangunan arsitektur tradisional setempat. Gambar berikut ini adalah contoh ilustrasi dari bangunan dengan desain atap transformasi dari rumah adat Suku Bangsa Sahu Maluku Utara yaitu Sasadu.







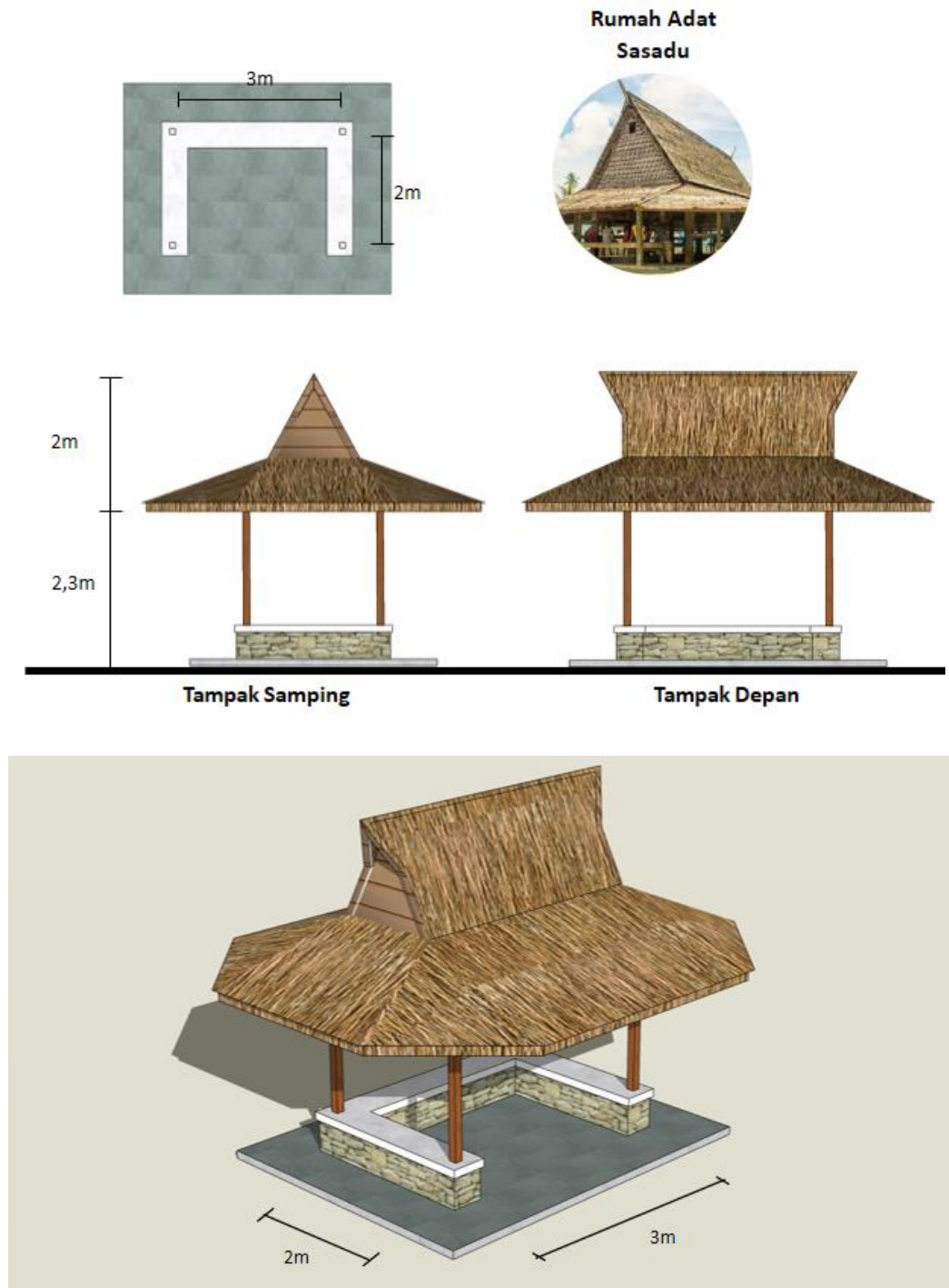
Gambar. Contoh ilustrasi panduan visual perancangan Gazebo Tipe Satu (Panggung) pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan di Destinasi Pariwisata Prioritas Morotai dan Sekitarnya, Provinsi Maluku Utara

## 2. Gazebo Tipe Dua

Penerapan arsitektur lokal berupa bentuk atap dan bentuk bangunan. Arsitektural gazebo dapat disesuaikan dengan arsitektural setempat pada masing-masing Kawasan Wisata Bahari dan Perairan. Ukuran satu unit bangunan gazebo tipe dua memiliki panjang bangunan 3 m dan lebar bangunan 2 m, 1 (satu) lantai, tipe bangunan terbuka, tinggi 15 cm dari permukaan tanah, struktur beton, *plafond gypsum/GRC*, atap rangka baja, atap genteng, lantai batu alam, dan tersedia bangku dari batu bata yang diberi acian plester, dapat dilengkapi dengan ornamen dan komponen pelengkap sesuai dengan kebutuhan masing-masing Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

Desain atap harus merujuk atau merupakan transformasi dari bangunan arsitektur tradisional setempat. Gambar berikut ini adalah contoh ilustrasi dari bangunan dengan desain atap transformasi dari rumah adat Suku Bangsa Sahu Maluku Utara yaitu Sasadu.





Gambar. Contoh ilustrasi panduan visual perancangan Gazebo Tipe Dua pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan di Destinasi Pariwisata Prioritas Morotai dan Sekitarnya, Provinsi Maluku Utara

#### **E. Indikasi Pembiayaan**

Indikasi Pembiayaan pembangunan Gazebo menggunakan harga acuan yang berlaku di DKI Jakarta dan Jawa Barat, belum termasuk PPN 10% dan biaya perencanaan, pengawasan, dan pelaksanaan. Biaya dapat berbeda dan disesuaikan dengan Harga Satuan dari peraturan yang berlaku pada masing-masing wilayah administrasi/daerah.

Indikasi Pembiayaan pembangunan Gazebo pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan sebagai berikut:

No.	Pembangunan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per m <sup>2</sup>	Indikasi Biaya per unit
1	Gazebo Tipe 1	6 m <sup>2</sup>	Rp 3.500.000,-	Rp 21.000.000,-
2	Gazebo Tipe 2	6 m <sup>2</sup>	Rp 3.500.000,-	Rp 21.000.000,-

**Catatan:**

Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan gazebo tipe satu dan gazebo tipe dua sesuai dengan contoh ilustrasi panduan.

- Gazebo Tipe 1: Tipe gazebo panggung, Ukuran panjang bangunan 3m, lebar bangunan 2 m, 1 lantai, panggung, tipe bangunan terbuka, tinggi 45 cm dari permukaan tanah, struktur beton, *plafond gypsum/GRC*, atap rangka baja, atap genteng, lantai *artificial wood/composite wood*, biaya tersebut belum termasuk biaya ornamen tambahan.
- Gazebo Tipe 2: Ukuran panjang bangunan 3m, lebar bangunan 2m, 1 lantai, tipe bangunan terbuka, tinggi 15 cm dari permukaan tanah, struktur beton, *plafond gypsum/GRC*, atap rangka baja, atap genteng, lantai batu alam, dan tersedia bangku dari batu bata yang dilapisi acian plester, biaya tersebut belum termasuk biaya ornamen tambahan.

**9. Plaza/Area Pengunjung**

**A. Konsep Dasar**

Plaza/area pengunjung merupakan ruang terbuka yang dirancang sebagai tempat berkumpul pengunjung atau wisatawan pada suatu destinasi pariwisata. Kegiatan yang dapat diakomodasi pada plaza/area pengunjung diantaranya kegiatan bersosialisasi, berkumpul, beristirahat, pasar terbuka, pameran, dan kegiatan lainnya yang membutuhkan ruang terbuka. Fungsi dan manfaat plaza/area pengunjung:

1. sebagai area penerimaan atau penyambutan ketika pengunjung atau wisatawan baru tiba di kawasan pariwisata/daya tarik wisata;
2. sebagai tempat berinteraksi dan berkegiatan untuk pengunjung

atau wisatawan;

3. sebagai tempat beristirahat dan berkumpul wisatawan; dan
4. saat terjadi bencana, plaza yang berada pada lokasi aman dapat menjadi salah satu titik kumpul.

## **B. Ketentuan Teknis**

### 1. Prinsip Teknis Plaza/Area Pengunjung

Dalam membangun plaza/area pengunjung di kawasan pariwisata perlu memperhatikan prinsip dalam rangka tercapainya tujuan desain, antara lain:

- a. aksesibilitas: berada pada lokasi strategis, mudah dilihat dan dijangkau oleh pengunjung;
- b. budaya lokal/estetika: plaza/area pengunjung yang dirancang mampu menyenangkan secara visual, keselarasan dengan kondisi alam sekitarnya, dan memperhatikan nilai budaya lokal sebagai identitas (contoh: dengan penggunaan material lokal dan menerapkan transformasi pola budaya lokal pada plaza);
- c. kelestarian lingkungan: seminimal mungkin merubah bentang alam, mempertimbangkan kondisi sumberdaya alam dan tata guna lahan kawasan; dan
- d. keamanan dan kenyamanan: plaza/area pengunjung harus terbuka, menyediakan hydrant, harus dapat dilalui pemadam kebakaran dalam kondisi darurat, dan saat terjadi bencana plaza yang berada pada area aman dapat menjadi titik kumpul atau evakuasi.

### 2. Kriteria Lokasi penempatan plaza/area pengunjung

Kriteria lokasi penempatan plaza/area pengunjung, sebagai berikut:

- a. plaza/area pengunjung harus memiliki permukaan yang rata dan datar;
- b. berada pada pusat aktivitas dalam suatu kawasan pariwisata;
- c. plaza/area pengunjung berada pada lokasi strategis, mudah diakses dan terhubung dengan jalan dalam kawasan pariwisata
- d. plaza/area pengunjung harus terintegrasi dengan jalur pejalan kaki (*pedestrian*) dan bangunan-bangunan dalam kawasan pariwisata.
- e. pada lokasi yang cenderung alami perlu dipertimbangkan agar tidak menimbulkan tekanan atau dampak negatif terhadap lingkungan.

f. plaza/area pengunjung disarankan diletakan pada area yang dominan terbuka pada suatu kawasan pariwisata.

### 3. Standar Teknis Plaza/Area Pengunjung

#### a. Dimensi plaza/area pengunjung

Luas minimum plaza/area pengunjung untuk dapat mengakomodasi kegiatan adalah 120 m<sup>2</sup>. Luas plaza/area pengunjung dapat berbeda pada pada masing-masing destinasi pariwisata tergantung dari kebutuhan dan ketersediaan lahan.

#### b. Konfigurasi plaza/area pengunjung:

- 1) plaza/area pengunjung pada umumnya berbentuk teratur, yaitu persegi panjang, persegi, lingkaran dan bentuk lainnya, namun memungkinkan bentuk yang lebih organik menyesuaikan dengan kondisi aktual bentang alam dan keselarasan dengan keseluruhan rancangan kawasan pariwisata;
- 2) pada area yang lebih kecil, maka proporsi plaza/area pengunjung dibatasi maksimum 25% dari total luas keseluruhan area;
- 3) minimum 25 % dari area plaza/area pengunjung harus terbuka atau terkena sinar matahari, dapat disediakan juga naungan yang memadai pada plaza/area pengunjung, naungan tersebut dapat berupa pergola atau shelter ataupun naungan pohon;
- 4) bagian plaza/area pengunjung yang ternaungi harus memiliki ruang vertikal minimum 3 m, untuk memberikan kenyamanan bagi pengunjung.

#### c. Visibilitas plaza/area pengunjung

Plaza/area pengunjung harus terbuka dan aman, pada umumnya plaza harus dapat dilihat dari jalan terdekat.

#### d. Elevasi plaza/area pengunjung:

Umumnya plaza/area pengunjung harus berada pada elevasi yang sama atau sejajar dengan jalur pejalan kaki (pedestrian) dan trotoar, serta harus berbeda elevasi dengan jalan raya.

#### e. Jalur Sirkulasi plaza/area pengunjung:

- 1) untuk memastikan aksesibilitas yang memadai ke- dan di-dalam plaza, jalur sirkulasi dibutuhkan dengan minimum

- lebar sirkulasi pada plaza adalah 2,5 m;
- 2) jalur sirkulasi dibutuhkan untuk menghubungkan plaza dengan setiap jalan terdekat, akses masuk bangunan, dan termasuk menghubungkan dengan komponen plaza seperti tempat duduk;
  - 3) pohon yang ditanam pada plaza, rambu/*signage* plaza, dan tiang lampu diizinkan berada pada jalur sirkulasi plaza;
  - 4) jalur sirkulasi yang tidak terhalangi oleh furnitur atau pohon sehingga pada saat bencana dapat berfungsi sebagai jalur evakuasi.
- f. Bangku taman dalam plaza/area pengunjung:
- 1) Dalam perancangan plaza/area pengunjung, perancang plaza atau tenaga ahli Arsitektur Lanskap harus mempertimbangkan dengan cermat variasi, dimensi, lokasi, dan konfigurasi dari bangku taman. Hal tersebut untuk menciptakan area duduk plaza yang nyaman, agar interaksi sosial dalam plaza semakin meningkat atau plaza dapat berfungsi maksimum.
  - 2) Minimal 50% dari bangku taman pada plaza/area pengunjung harus dipasang permanen. Bangku taman yang dipasang permanen bertujuan untuk meminimalisir pencurian furniture.
  - 3) Untuk plaza/area pengunjung yang paling dekat dengan trotoar jalan raya, bangku tempat duduk dapat diletakkan 4,5 m dari tepi trotoar.
  - 4) Material yang digunakan untuk bangku taman pada plaza/area pengunjung harus kuat, kokoh, tahan terhadap cuaca, dan tahan terhadap vandalisme (contoh: material beton, *artificial wood/composite wood*, besi, atau kombinasinya, dan lain-lain).
- g. Penataan Tanaman pada plaza/area pengunjung
- 1) pohon dan area tanam lainnya merupakan komponen penting untuk plaza/area pengunjung;
  - 2) Jumlah pohon yang ditata pada suatu plaza/area pengunjung dapat disesuaikan sesuai dengan keberadaan pohon eksisting, rancangan dari perancang

plaza, dan kebutuhan masing-masing Kawasan Wisata Bahari dan Perairan;

- 3) untuk setiap 90 m<sup>2</sup> plaza atau penambahannya maka dibutuhkan minimal penambahan 5 (lima) pohon;
  - 4) pohon yang ditata pada plaza/area pengunjung memiliki kriteria sebagai berikut jenis pohon peneduh, memiliki tajuk yang lebar, berbatang tunggal, dan lain-lain;
  - 5) pada plaza/area pengunjung disarankan minimal 30% merupakan area yang bisa ditanami baik penutup tanah, semak. maupun pohon.
- h. Standar untuk penyandang disabilitas
- Prinsip rancangan universal harus diterapkan pada plaza/area pengunjung, yaitu dengan:
- 1) menyediakan jalur khusus bagi penyandang disabilitas yang dilengkapi dengan penanda atau ubin pengarah;
  - 2) menyediakan ramp pada akses keluar masuk plaza yang dilengkapi dengan *handrails*.
- i. Material plaza/area pengunjung:
- Material plaza sebaiknya menggunakan jenis material lokal seperti *paving block/porous pavement, grass block*, dan material lainnya yang mampu menyerap air, harus anti slip, tidak licin, rata, dan dipasang datar.
- j. Sistem drainase
- Plaza harus dilengkapi dengan sistem drainase yang baik untuk mencegah terjadinya genangan dan banjir.
- k. Pola perkerasan plaza/area pengunjung
- Pola perkerasan plaza/area pengunjung harus mengangkat identitas budaya lokal kawasan pariwisata, dengan menerapkan transformasi pola budaya lokal baik pola batik dan bentuk lainnya dalam pola perkerasan dan penataan tanaman.
- l. Keselamatan, keamanan, dan mitigasi bencana
- 1) Plaza/area pengunjung yang berada dekat jalan raya harus dilengkapi dengan *bollard* sebagai komponen untuk mencegah kendaraan masuk pada plaza.
  - 2) Plaza/area yang berada pada lokasi rawan bencana

harus menyediakan rambu dan papan informasi bencana sesuai standar peraturan yang berlaku, plaza/area yang berada pada area aman dapat difungsikan sebagai titik kumpul saat terjadi bencana, plaza/area yang berfungsi sebagai titik kumpul harus dilengkapi dengan rambu titik kumpul.

- 3) Dalam keadaan darurat harus disediakan jalur khusus mobil pemadam kebakaran dan tersedia *hydrant* pada plaza/area.
- m. Standar Sarana dan Prasarana Pelengkap Plaza/Area Pengunjung
- 1) lampu atau penerangan plaza;
  - 2) tempat sampah pada setiap area duduk atau berkumpul (minimal terdiri dari dua kompartemen, yaitu sampah organik dan sampah anorganik);
  - 3) *hydrant* (untuk kondisi darurat, jumlah *hydrant* sesuai hasil perhitungan dan peraturan yang berlaku);
  - 4) stop kontak (diletakkan pada lokasi yang aman);
  - 5) rambu/*signage* plaza yang menjelaskan informasi lokasi dan peta destinasi pariwisata; dan
  - 6) sistem internet atau *wifi outdoor* (jika dibutuhkan).

### **C. Panduan Perancangan**

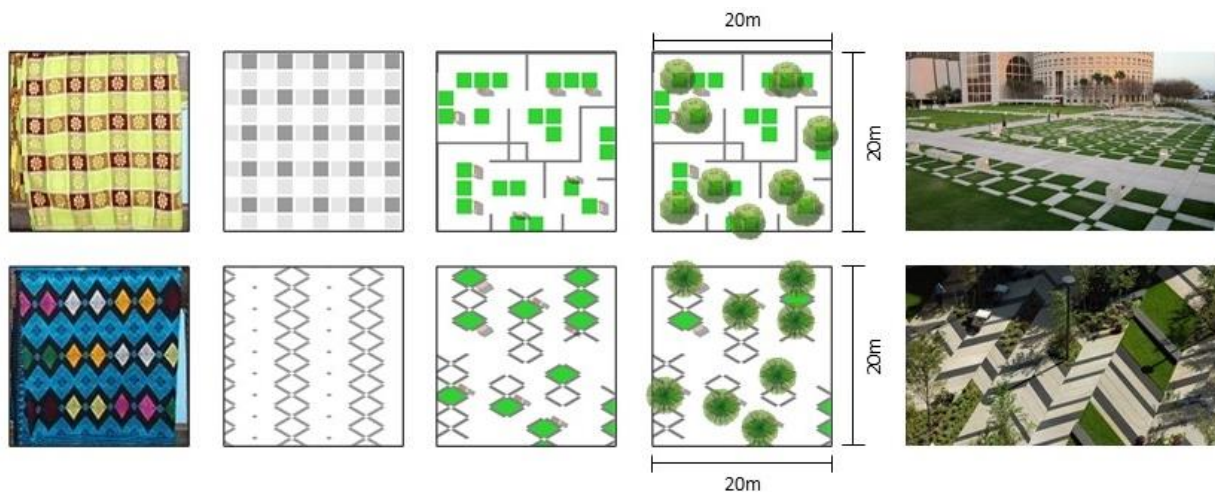
Panduan visual perancangan plaza/area pengunjung pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan menampilkan contoh untuk Destinasi Super Prioritas Mandalika, Kabupaten Lombok Tengah, Provinsi Nusa Tenggara Barat. Plaza/area pengunjung yang dirancang pada panduan visual perancangan terdiri plaza (atau area perkerasan) yang dilengkapi dengan bangku taman atau tempat duduk pengunjung.

1. Plaza dirancang untuk mengangkat identitas dan budaya daerah dengan menerapkan transformasi pola budaya lokal seperti pola-pola batik khas Lombok. Pola batik tersebut membentuk pola perkerasan, pola penataan area hijau, pola penataan pohon, dan pola penataan furnitur plaza (yaitu bangku taman). Plaza pada ilustrasi panduan visual perancangan memiliki panjang 20 m dan lebar 20 m, berbentuk persegi. Material plaza yang digunakan pada contoh ilustrasi panduan perancangan merupakan jenis



material lokal *paving block/porous pavement* setara K-200 s.d. K-350, antislip, tidak licin, dapat meresapkan air, rata, dan dipasang datar. Pada sekeliling plaza dibatasi dengan kanstein.

2. Bentuk plaza pada masing-masing Kawasan Wisata Bahari dan Perairan dapat berbeda disesuaikan dengan kondisi alam eksisting kawasan pariwisata, keselarasan bentuk plaza dengan perancangan kawasan pariwisata, luas plaza juga dapat disesuaikan dengan rencana kapasitas pengunjung dan kebutuhan masing-masing Kawasan Wisata Bahari dan Perairan, pola budaya yang diterapkan pada plaza juga dapat disesuaikan dengan pola budaya lokal khas masing-masing.
3. Plaza/area pengunjung dilengkapi dengan tempat duduk pengunjung atau bangku taman. Bangku taman pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan merupakan tipikal bangku taman tipikal yang diusulkan pada plaza/area pengunjung. Bangku taman yang diusulkan menggunakan material dasar beton dan *artificial/composite wood* dengan ukuran panjang bangku taman 125 cm, lebar 55 cm, dan tinggi 45 cm sesuai pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan.

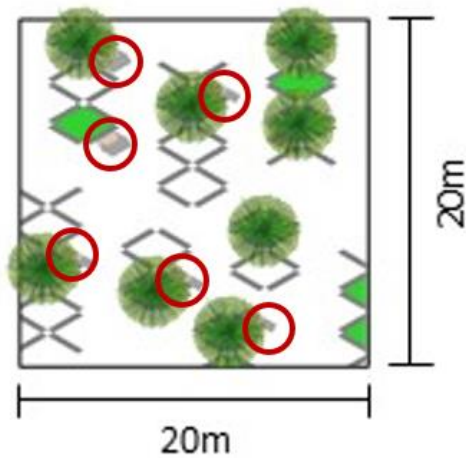


Penerapan pola batik khas Lombok pada pola perkerasan plaza/area pengunjung

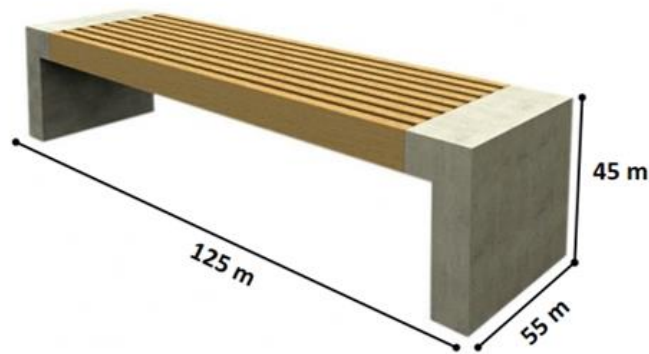
Pola batik membentuk kombinasi pola perkerasan, penataan area hijau dan pohon

Contoh penerapan ilustrasi plaza/area pengunjung

Gambar. Contoh ilustrasi panduan visual perancangan Plaza/Area Pengunjung pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan di Destinasi Super Prioritas Mandalika, Kabupaten Lombok Tengah, Provinsi Nusa Tenggara Barat



Pada gambar disamping, bagian yang dilingkari merah merupakan contoh lokasi penempatan bangku taman pada plaza/area pengunjung. Bangku taman diletakan dekat dengan pohon peneduh di sekeliling plaza, sehingga wisatawan dapat duduk dengan nyaman. Plaza merupakan transformasi pola budaya lokal khas Lombok.



Gambar. Contoh ilustrasi panduan visual perancangan bangku taman di Plaza/Area Pengunjung pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan, Destinasi Super Prioritas Mandalika, Kabupaten Lombok Tengah, Provinsi Nusa Tenggara Barat

**D. Indikasi Pembiayaan**

Indikasi Pembiayaan pembangunan Plaza/Area Pengunjung menggunakan harga acuan yang berlaku di DKI Jakarta dan Jawa Barat, belum termasuk PPN 10% dan biaya perencanaan, pengawasan, dan pelaksanaan. Biaya dapat berbeda dan disesuaikan dengan Harga Satuan dari peraturan yang berlaku pada masing-masing wilayah administrasi/daerah.

Indikasi Pembiayaan Pembangunan Plaza/Area Pengunjung pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan sebagai berikut:

No.	Pembangunan Plaza/Area Pengunjung	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
1.	Plaza/Area Pengunjung	400 m <sup>2</sup>	Rp 1.250.000,-	Rp500.000.000,-

2.	Bangku Taman	1 Unit	Rp 3.500.000,-	Rp 3.500.000,-
----	--------------	--------	----------------	----------------

**Catatan:**

- Biaya tercantum untuk Plaza/Area Pengunjung merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan perkerasan dari plaza/area pengunjung sesuai contoh ilustrasi panduan perancangan, plaza ini memiliki panjang 20 m dan lebar 20 m, berbentuk persegi. Material plaza yang digunakan pada contoh ilustrasi panduan perancangan merupakan jenis material lokal *paving block/porous pavement* setara K-200 s.d. K-350, antislip, tidak licin, dapat meresapkan air, rata, dan dipasang datar. Biaya sudah termasuk biaya kanstein sekeliling plaza.
- Biaya tercantum untuk Bangku Taman merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembuatan satu unit bangku taman pada plaza/area pengunjung sesuai contoh ilustrasi panduan perancangan. Bangku taman yang diusulkan menggunakan material dasar beton dan *artificial/composite wood* dengan ukuran panjang bangku taman 125 cm, lebar 55 cm dan tinggi 45 cm.

## 10. Plaza Kuliner

### A. Konsep Dasar

Kuliner merupakan hasil olahan berupa lauk-pauk, makanan (panganan), maupun minuman. Sebuah destinasi pariwisata perlu memiliki ciri khas kuliner tersendiri sehingga berbeda dengan destinasi pariwisata lainnya dan menunjukkan identitas kuliner dari destinasi pariwisata tersebut. Plaza Kuliner merupakan toko kecil yang menjual hasil olahan berupa lauk-pauk, makanan (panganan), maupun minuman khas budaya atau kearifan lokal suatu destinasi pariwisata. Plaza Kuliner merupakan fasilitas dimana terdapat kegiatan layanan jual beli makanan dan minuman. Satuan dimensi ruang per pengunjung untuk kegiatan makan minum adalah 2 m<sup>2</sup> per orang termasuk kursi meja dan sirkulasi pengunjung. Fungsi dan manfaat plaza kuliner:

1. menjadi pusat penyediaan dan penjualan makanan dan minuman, baik berupa lauk-pauk, makanan (panganan), maupun minuman masyarakat lokal atau komunitas lokal, di kawasan pariwisata;
2. sebagai sarana dan media promosi budaya atau kearifan lokal berupa kuliner;

3. sebagai tempat berkumpul wisatawan untuk makan dan minum;
4. sebagai sarana bagi masyarakat lokal untuk mendapatkan sumber penghasilan tambahan.

## **B. Ketentuan Teknis**

### 1. Prinsip Teknis Plaza Kuliner

Dalam membangun Plaza Kuliner di Kawasan Pariwisata Bahari dan Perairan perlu memperhatikan prinsip dalam rangka tercapainya tujuan desain, antara lain:

- a. aksesibilitas: berada pada lokasi strategis, mudah dilihat dan dijangkau oleh pengunjung;
- b. budaya lokal/estetika: plaza kuliner yang dirancang mampu menyenangkan secara visual, keselarasan dengan kondisi alam sekitarnya, dan memperhatikan nilai budaya lokal sebagai identitas (contoh: dengan penggunaan material lokal dan menerapkan ornamen budaya lokal);
- c. ekonomis: plaza kuliner khususnya kios kuliner dibuat dengan konstruksi yang kuat, efektif, biaya yang efisien dan sesuai dengan kebutuhan masing-masing Kawasan Pariwisata Bahari dan Perairan;
- d. kelestarian lingkungan: seminimal mungkin mengubah bentang alam, mempertimbangkan kondisi sumber daya alam dan tata guna lahan kawasan.

### 2. Kriteria Lokasi Penempatan Plaza Kuliner

- a. Plaza Kuliner mudah diakses dari jalan dalam kawasan untuk memudahkan bongkar muat bahan atau barang;
- b. lokasi Plaza Kuliner harus mudah diakses dan tidak menimbulkan gangguan terhadap lalu lintas;
- c. lokasi pada kawasan, seperti tepi sungai, tepi danau, tepi hutan dapat dipertimbangkan sepanjang tidak menimbulkan tekanan atau dampak negatif terhadap lingkungan;
- d. dalam pengembangannya bekerja sama dengan pengembang (*developer*);
- e. dilengkapi dengan papan petunjuk arah dan papan nama Plaza Kuliner dengan tulisan yang jelas dan terbaca;
- f. pada lokasi yang cenderung alami perlu dipertimbangkan agar tidak menimbulkan tekanan atau dampak negatif terhadap lingkungan.

3. Kriteria Produk Kuliner/Jajanan pada Plaza Kuliner
  - a. produk untuk wisatawan nusantara, mancanegara, maupun masyarakat umum;
  - b. menampilkan produk kuliner yang sudah melalui proses seleksi;
  - c. minimal lima jenis kuliner, maksimum dua puluh jenis kuliner, dan tidak boleh ada duplikasi;
  - d. kuliner yang ditawarkan harus memenuhi unsur keunikan, merepresentasikan destinasi pariwisata dan kekhasan budaya setempat atau kearifan lokal.
4. Standar Teknis Plaza Kuliner
  - a. Umum
    - 1) luas plaza pada masing-masing Kawasan Wisata Bahari dan Perairan dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan disesuaikan dengan jumlah kios yang akan dibangun pada plaza kuliner tersebut;
    - 2) bentuk atau rancangan plaza dapat disesuaikan dengan bentang alam pada masing-masing Kawasan Pariwisata Bahari dan Perairan, serta harus selaras dengan perancangan kawasan pariwisata secara menyeluruh;
    - 3) material plaza sebaiknya menggunakan jenis material lokal seperti *paving block/porous pavement, grass block*, dan material lainnya yang mampu menyerap air, harus anti slip, tidak licin, rata, dan dipasang datar;
    - 4) plaza harus menyediakan area makan minum yang dilengkapi dengan tempat duduk dan meja, jumlah tempat duduk dan meja dapat disesuaikan dengan rencana penataan, rencana kapasitas, kebutuhan, dan jumlah kios.
    - 5) plaza dilengkapi dengan sistem drainase yang baik;
    - 6) untuk keselamatan, keamanan, dan mitigasi bencana tersedia akses khusus darurat dan tempat berkumpul.
  - b. Standar Infrastruktur Plaza Kuliner
    - 1) akses utama menuju Plaza Kuliner dari jalan umum dapat dilalui bus pariwisata medium dengan kapasitas 60 orang;
    - 2) jalan utama bisa berpapasan 2 (dua) bus;
    - 3) area naik turun penumpang yang memadai;

- 4) jumlah parkir mobil, bus, dan motor dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan perhitungan kapasitas pengunjung masing-masing Kawasan Wisata Bahari dan Perairan;
- 5) *loading dock* dan area bongkar muatan (bahan makanan bersih);
- 6) jalur truk sampah yang tidak boleh digabung dengan jalur bongkar muatan (bahan makanan bersih) agar tidak terkontaminasi bakteri;
- 7) sumber air bersih panas dan dingin;
- 8) drainase atau saluran pembuangan air lengkap dengan proses pemeliharaan sebelum dibuang ke saluran kota;
- 9) drainase/saluran air hujan dan resapannya harus diperhatikan dengan baik untuk menghindari genangan air di halaman bangunan; dan
- 10) tersedia fasilitas untuk penyandang disabilitas

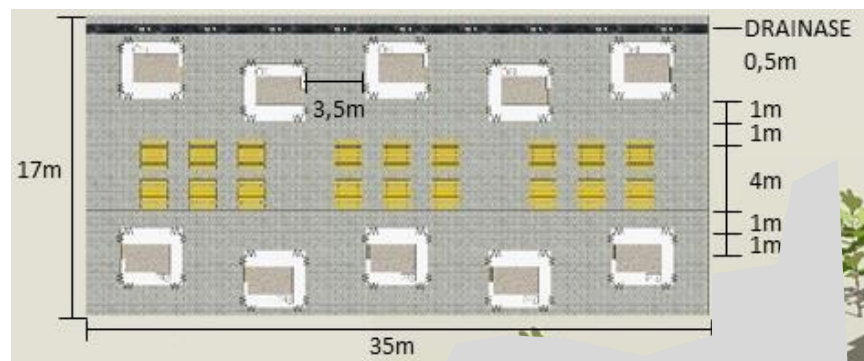
c. Standar Bangunan Kios Kuliner

- 1) Satu unit bangunan kios kuliner memiliki luas 9 m<sup>2</sup> atau panjang bangunan 3 m dan lebar bangunan 3 m, di dalamnya tersedia dapur dan wastafel (dua bak cuci). Area cuci piring dapat dilengkapi dengan meja area pengering dan rak simpan.
- 2) Kios kuliner dirancang berkelompok (terdiri dari beberapa unit kecil kios dalam Plaza Kuliner).
- 3) Kios kuliner harus dirancang dengan menerapkan arsitektur lokal (contoh bentuk transformasi atap dari rumah adat setempat dan lain-lain) dan menggunakan material lokal yang mudah ditemukan dilokasi.
- 4) Kios kuliner menggunakan struktur yang kuat dan kokoh (contoh: struktur beton, atap rangka baja, dan lain-lain)
- 5) Material penutup atap, dinding, dan lantai disarankan menggunakan material alami yang mudah didapatkan dilokasi.
- 6) Kios ini dapat dilengkapi dengan furnitur dan peralatan sesuai dengan kebutuhan masing-masing penjual.
- 7) Memiliki sistem sirkulasi udara, pencahayaan, pintu masuk dan keluar harus sesuai standar dan/atau



ketentuan peraturan perundang-undangan.

- 8) Petunjuk arah dan papan nama kios kuliner memiliki tulisan yang terbaca dengan jelas dan mudah terlihat.
- 9) Ketersediaan sumber air bersih.
- 10) Tersedia *loading dock* dan area bongkar muat (bahan makanan bersih).
- 11) Kios kuliner yang ditata berkelompok pada suatu area dalam kawasan pariwisata:
  - a) ditata berhadapan antara kios kuliner baris pertama dan baris kedua;
  - b) harus menyediakan sirkulasi pejalan kaki dan area makan minum pada bagian tengah antara dua baris kios dengan lebar minimum 6 m;
  - c) jarak antara unit kuliner satu dan lainnya memiliki jarak minimum 3,5 m (yang juga berfungsi sebagai akses).



Gambar. Contoh ilustrasi penataan kios pada Plaza Kuliner di kawasan pariwisata

5. Standar Sarana dan Prasarana Pelengkap Plaza Kuliner
  - a. Tempat parkir yang bersih, aman, dan terawat, dilengkapi dengan rambu-rambu petunjuk, sesuai dengan ketersediaan lahan dan peraturan yang berlaku.
  - b. Toilet yang bersih, terawatt, dan terpisah untuk pengunjung pria dan wanita, termasuk untuk penyandang disabilitas, yang masing-masing dilengkapi dengan papan nama yang jelas, air bersih yang cukup, tempat cuci tangan dan pengering, kloset, tempat sampah tertutup, tempat buang air kecil (urinoar) untuk toilet pengunjung pria, serta sirkulasi udara dan pencahayaan yang baik.



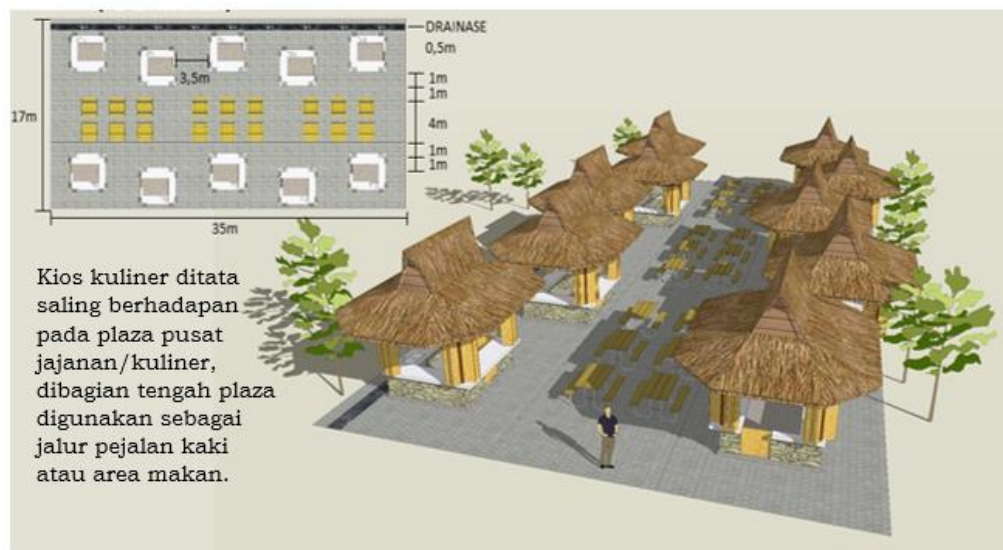
- c. Tempat Penampungan Sementara (TPS) terpadu dipisahkan menjadi 4 (empat) bagian, yaitu organik, nonorganik, botol kaca, dan gelas plastik serta bahan plastik lainnya.
- d. Tempat Sampah pada setiap kios yang dipisahkan menjadi 4 (empat) bagian, yaitu organik, nonorganik, botol kaca, serta gelas plastik dan bahan plastik lainnya.
- e. Instalasi listrik/genset sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
- f. Listrik di setiap gerai 1.200) watt atau dapat disesuaikan dari hasil analisis tenaga ahli elektrikal.
- g. Stop kontak atau sumber listrik minimal 3 (tiga) titik di setiap kios.
- h. Pemadam kebakaran *portable* di setiap kios sesuai hitungan yang berlaku.
- i. Saluran telepon dan data internet, terutama untuk pembayaran nontunai.

### **C. Panduan Perancangan**

Panduan visual perancangan Plaza Kuliner pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan menampilkan contoh untuk Destinasi Pariwisata Prioritas Morotai dan Sekitarnya, Provinsi Maluku Utara. Plaza Kuliner terdiri dari plaza dan kios-kios kuliner. Kios kuliner ditata berkelompok pada suatu plaza sesuai contoh ilustrasi panduan visual perancangan.

1. Plaza yang dirancang pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan merupakan tipikal plaza yang dirancang untuk sepuluh unit kios kuliner. Kios kuliner ditata pada kedua sisi yang saling berhadapan pada plaza. Bagian tengah plaza dapat digunakan sebagai jalur pejalan kaki atau area makan (dapat diletakkan meja dan kursi makan). Plaza ini memiliki panjang 34 m dan lebar 17 m. Material plaza yang digunakan pada contoh ilustrasi panduan perancangan merupakan jenis material lokal *paving block/porous pavement* setara K-200 s.d. K-350, antislip, tidak licin, dapat meresapkan air, rata, dan dipasang datar. Pada sekeliling plaza dibatasi dengan kanstein. Plaza dilengkapi juga dengan sistem drainase yang baik. Luas plaza pada masing-masing Kawasan Wisata Bahari dan Perairan dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan jumlah kios yang akan dibangun pada Plaza

Kuliner tersebut.

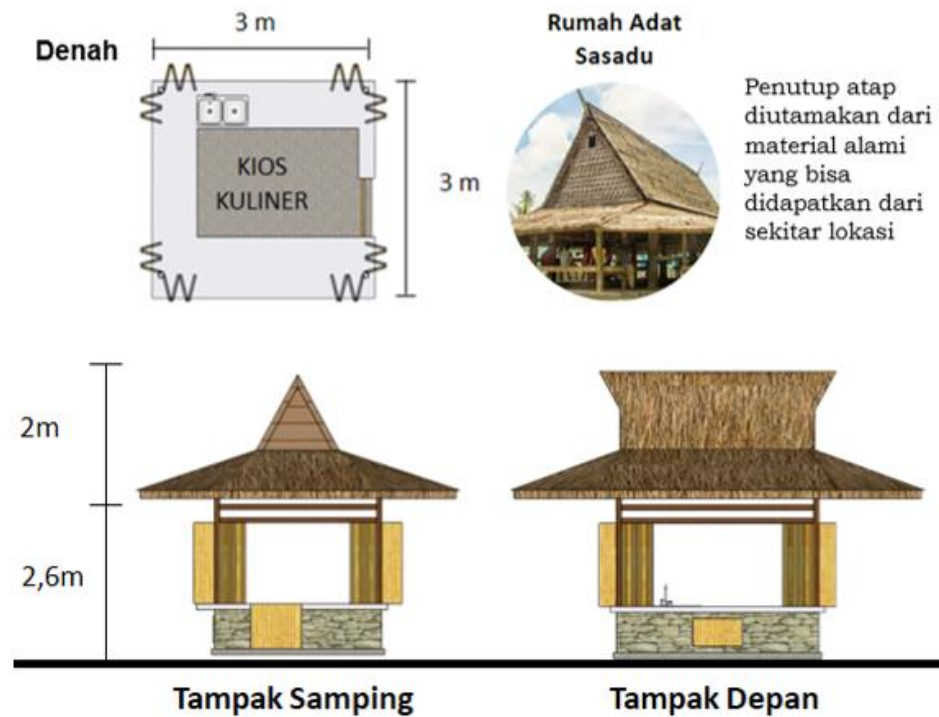


Gambar. Contoh ilustrasi panduan visual perancangan Plaza Kuliner pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan di Destinasi Pariwisata Prioritas Morotai dan Sekitarnya, Provinsi Maluku Utara

2. Contoh ilustrasi panduan visual perancangan kios kuliner terinspirasi dari arsitektur lokal rumah adat suku Sahu di Kabupaten Pulau Morotai, Provinsi Maluku Utara, yaitu Sasadu. Rancangan atap kios kuliner pada contoh ilustrasi panduan merujuk atau merupakan transformasi dari arsitektur atap rumah adat Sasadu. Ukuran satu unit bangunan kios kuliner memiliki panjang bangunan 3 m dan lebar bangunan 3 m, merupakan tipe bangunan semi terbuka, dengan struktur beton, lantai keramik, *plafond gypsum/GRC*, atap rangka baja, atap genteng, serta telah disediakan saniter tempat cuci piring (*wastafel*), kios ini dapat dilengkapi dengan teralis pengaman. Pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan plaza kuliner, kios kuliner ditata secara berkelompok sebanyak sepuluh unit dalam suatu plaza, saling berhadapan, lima kios di sisi utara dan lima kios di sisi selatan. Jumlah kios ini dapat disesuaikan sesuai kebutuhan masing-masing Kawasan Wisata Bahari dan Perairan. Kios kuliner ditata saling berhadapan dan pada bagian tengah plaza dapat digunakan sebagai sirkulasi atau area makan.

Desain atap merujuk atau merupakan transformasi dari bangunan arsitektur tradisional setempat. Gambar berikut ini adalah contoh ilustrasi dari bangunan dengan desain atap transformasi dari

rumah adat suku Sahu Maluku Utara, yaitu Sasadu.



Gambar. Contoh ilustrasi panduan visual perancangan kios kuliner (satu unit) pada Plaza Kuliner di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan, Destinasi Pariwisata Prioritas Morotai dan Sekitarnya, Provinsi Maluku Utara

**D. Indikasi Pembiayaan**

Indikasi Pembiayaan pembangunan Plaza Kuliner menggunakan harga acuan yang berlaku di DKI Jakarta dan Jawa Barat, belum termasuk PPN 10% dan biaya perencanaan, pengawasan, dan pelaksanaan. Biaya dapat berbeda dan disesuaikan dengan Harga Satuan dari peraturan yang berlaku pada masing-masing wilayah administrasi/daerah.

Indikasi Pembiayaan pembangunan Plaza Kuliner pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan sebagai berikut:

No.	Pembangunan Plaza Kuliner	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
1.	Plaza	578 m <sup>2</sup>	Rp 1.250.000,-	Rp 722.500.000,-
2.	Kios Kuliner (ukuran 3 m x 3 m, termasuk	9 m <sup>2</sup>	Rp 5.000.000,-	Rp 45.000.000,-

	pemasangan teralis untuk pengamananan)			
--	--	--	--	--

**Catatan:**

- Biaya tercantum untuk Plaza merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan perkerasan atau plaza dari Plaza Kuliner sesuai contoh ilustrasi panduan perancangan. Plaza ini memiliki panjang 34 m dan lebar 17 m sesuai contoh ilustrasi panduan perancangan. Material plaza yang digunakan pada contoh ilustrasi panduan perancangan merupakan jenis material lokal *paving block/porous pavement* setara K-200 s.d, K-350, antislip, tidak licin, dapat meresapkan air, rata, dan dipasang datar. Biaya sudah termasuk biaya kanstein sekeliling plaza. Luas plaza pada masing-masing destinasi dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan disesuaikan dengan jumlah kios yang akan dibangun pada Plaza Kuliner tersebut.
- Biaya tercantum untuk kios kuliner merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan satu unit kios kuliner sesuai contoh ilustrasi panduan perancangan. Ukuran satu unit bangunan kios kuliner memiliki panjang bangunan 3 m dan lebar bangunan 3 m, tipe bangunan semi terbuka, dengan struktur beton, lantai keramik, *plafond gypsum/GRC*, atap rangka baja, atap genteng, biaya sudah termasuk saniter tempat cuci piring (wastafel). Biaya tidak termasuk furnitur dan peralatan pada kios kuliner, tetapi sudah termasuk teralis pengaman. Asumsi sumber air bangunan kios kuliner menyambung ke sumber air yang sudah ada.

**11. Kios Cendera Mata**

**A. Konsep Dasar**

Cendera mata adalah sesuatu yang dibawa oleh wisatawan ke tempat tinggalnya sebagai oleh-oleh, souvenir, tanda mata, atau kenang-kenangan. Sebuah destinasi pariwisata perlu memiliki ciri khas cendera mata tersendiri sehingga berbeda dengan destinasi pariwisata lainnya dan menunjukkan identitas dari destinasi pariwisata tersebut. Kios cendera mata merupakan toko kecil yang menjual oleh-oleh, souvenir, tanda mata, atau kenang-kenangan khas budaya atau kearifan lokal suatu destinasi pariwisata. Fungsi dan manfaat Kios Cendera Mata:

- 1) menjadi pusat penyediaan dan penjualan cendera mata, baik berupa produk makanan dan/atau minuman maupun produk kerajinan/kriya khas yang merupakan hasil karya masyarakat atau komunitas lokal, di kawasan pariwisata;
- 2) sebagai sarana dan media promosi budaya atau kearifan lokal berupa kuliner;
- 3) sebagai sarana bagi masyarakat lokal untuk mendapatkan sumber penghasilan tambahan.

## **B.Ketentuan Teknis**

### 1. Prinsip Teknis Pembangunan Kios Cendera Mata

Pembangunan Kios Cendera Mata di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan harus memperhatikan prinsip dalam rangka tercapainya tujuan desain, antara lain:

- a. aksesibilitas: berada pada lokasi strategis, mudah dilihat dan dijangkau oleh pengunjung;
- b. fungsional: memenuhi persyaratan minimal sesuai peraturan berlaku (dimensi, struktur, tata letak), dan dilengkapi dengan fasilitas pelengkap/penunjang;
- c. budaya lokal/estetika: kios yang dirancang mampu menyenangkan secara visual, keselarasan dengan kondisi alam sekitarnya, dan memperhatikan nilai budaya lokal sebagai identitas (contoh: dengan penggunaan material lokal dan menerapkan ornamen budaya lokal);
- d. ekonomis: kios cendera mata dibuat dengan konstruksi yang kuat, efektif, biaya yang efisien, dan sesuai dengan kebutuhan masing-masing Kawasan Wisata Bahari dan Perairan;
- e. kelestarian lingkungan: seminimal mungkin mengubah bentang alam, mempertimbangkan kondisi sumber daya alam, dan tata guna lahan kawasan.

### 2. Kriteria Lokasi Penempatan Kios Cendera Mata

- a. mudah diakses dan berada di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan;
- b. kios berada pada lokasi yang tidak mengganggu pergerakan pejalan kaki (pedestrian);
- c. pada lokasi yang cenderung alami perlu dipertimbangkan agar tidak menimbulkan tekanan atau dampak negatif terhadap lingkungan.

3. Kriteria Produk pada Kios Cendera Mata

- a. produk untuk wisatawan nusantara, mancanegara, maupun masyarakat umum;
- b. menampilkan produk cendera mata yang sudah melalui proses seleksi;
- c. minimal lima produk cendera mata, maksimum dua puluh jenis cendera mata dan tidak boleh ada duplikasi;
- d. produk yang ditawarkan harus memenuhi unsur keunikan, merepresentasikan merepresentasikan destinasi pariwisata dan kekhasan budaya setempat atau kearifan lokal.

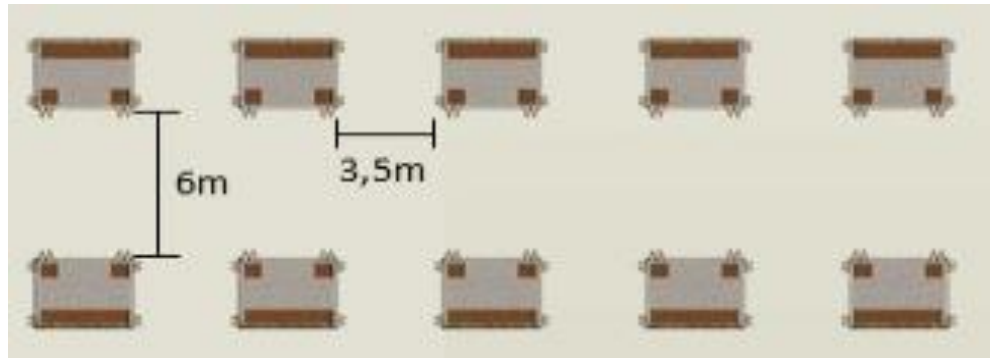
2. Standar Teknis Kios Cendera Mata

- a. luas ruangan sesuai dengan kebutuhan jenis cendera mata;
- b. Kios Cendera Mata dapat dirancang persatuan unit kecil atau berkelompok (terdiri dari beberapa unit kecil kios pada);
- c. bentuk rak yang ideal untuk cendera mata adalah rak *single wall minimarket* dan rak *double* dengan ukuran panjang papan antara 30 cm – 40 cm;
- d. jenis bahan ideal untuk cendera mata adalah besi dengan ketebalan plat antara 0,5 mm – 0,6 mm dan mampu menahan berat barang sebesar 30 kg – 50 kg;
- e. pintu harus menghadap ke ruang kosong, tidak boleh ada lemari, tirai, atau furnitur yang menghalangi pengunjung masuk;
- f. panjang lemari dan meja dalam kios harus sesuai dengan sudut letak lemari;
- g. tidak menempatkan lemari dan meja pada sisi tajam yang mengarah ke pintu masuk;
- h. memiliki sistem sirkulasi udara, pencahayaan, pintu masuk dan keluar harus sesuai standar dan/atau ketentuan peraturan perundang-undangan;
- i. petunjuk arah dan papan nama Kios Cendera Mata memiliki tulisan yang terbaca dengan jelas dan mudah terlihat;
- j. Kios Cendera Mata yang ditata berkelompok harus memenuhi ketentuan berikut ini:
  - 1) ditata berhadapan antara kios cendera mata baris pertama dan baris kedua;
  - 2) harus menyediakan sirkulasi atau akses pejalan kaki



(sirkulasi utama pejalan kaki) pada bagian tengah antara dua baris kios dengan lebar minimum 6 m;

- 3) jarak antara unit kios cendera mata satu dan lainnya memiliki jarak minimum 3,5 m.



Gambar. Contoh ilustrasi penataan Kios Cendera Mata yang berkelompok di kawasan pariwisata

3. Standar Sarana dan Prasarana Pelengkap Kios Cendera Mata
- a. tempat parkir yang bersih, aman, dan terawat, dilengkapi dengan rambu-rambu petunjuk, sesuai dengan ketersediaan lahan dan peraturan yang berlaku. Tempat parkir sebagai pelengkap kios cendera mata tidak dibiayai oleh DAK Fisik pariwisata;
  - b. toilet yang bersih, terawatt, dan terpisah untuk pengunjung pria dan wanita, termasuk untuk penyandang disabilitas, yang masing-masing dilengkapi dengan papan nama yang jelas, air bersih yang cukup, tempat cuci tangan dan pengering, kloset, tempat sampah tertutup, tempat buang air kecil (urinoar) untuk toilet pengunjung pria, serta sirkulasi udara dan pencahayaan yang baik. Toilet sebagai pelengkap kios cinderamata tidak dibiayai DAK Fisik Bidang Pariwisata;
  - c. tempat sampah tertutup yang terdiri atas tempat sampah organik, tempat sampah nonorganik;
  - d. instalasi listrik/genset sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan;
  - e. stop kontak atau sumber listrik minimal 3 (tiga) titik di tiap kios;
  - f. drainase atau saluran pembuangan air lengkap dengan proses pemeliharaan sebelum dibuang ke saluran kota;
  - g. drainase/saluran air hujan dan resapannya harus diperhatikan dengan baik untuk menghindari genangan air di



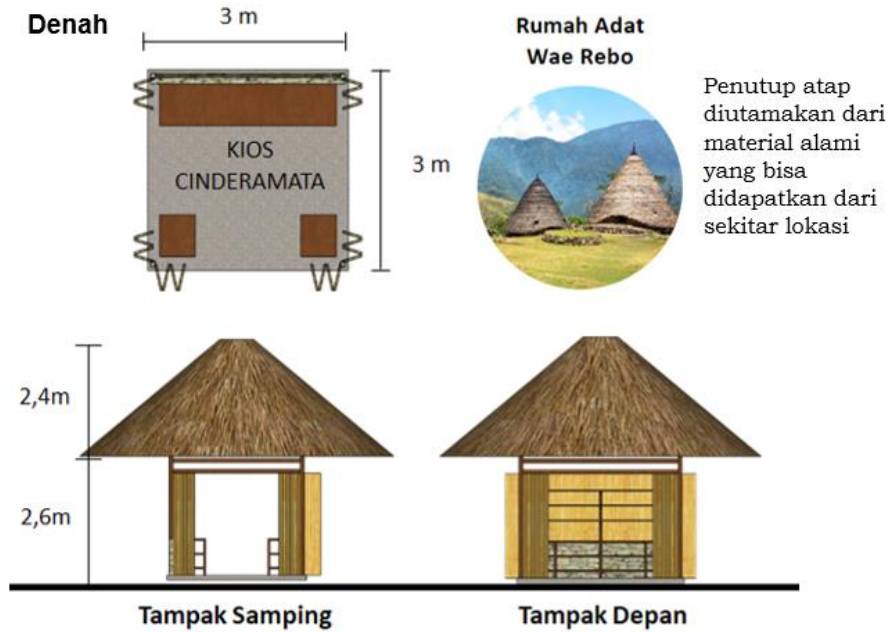
halaman bangunan;

- h. pemadam kebakaran *portable* di setiap kios sesuai hitungan yang berlaku;
- i. untuk keselamatan, keamanan, dan mitigasi bencana tersedia akses khusus darurat dan tempat berkumpul;
- j. instalasi kamera pengawas (*closed circuit television/CCTV*) yang berfungsi dengan baik (tidak dibiayai dari DAK Fisik)
- k. saluran telepon dan data internet, terutama untuk pembayaran nontunai (tidak dibiayai dari DAK Fisik)

### **C. Panduan Perancangan**

Panduan visual perancangan Kios Cendera Mata pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan menampilkan contoh untuk Destinasi Super Prioritas Labuan Bajo dan Sekitarnya, Pulau Flores, Provinsi Nusa Tenggara Timur.

1. Contoh ilustrasi panduan visual perancangan Kios Cendera Mata terinspirasi dari arsitektur lokal setempat. Rancangan atap Kios Cendera Mata pada contoh ilustrasi panduan merujuk atau merupakan transformasi dari arsitektur atap rumah adat Desa Wae Rebo di Pulau Flores. Ukuran satu unit bangunan Kios Cendera Mata memiliki panjang bangunan 3 m dan lebar bangunan 3 m, merupakan tipe bangunan semi terbuka, dengan struktur beton, lantai keramik, *plafond gypsum/GRC*, atap rangka baja, atap genteng, kios ini dapat dilengkapi dengan furnitur dan peralatan sesuai dengan kebutuhan masing-masing penjual pada Kios Cendera Mata.



Gambar. Contoh ilustrasi panduan visual perancangan Kios Cendera Mata (satu unit) pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan di Destinasi Super Prioritas Labuan Bajo, Pulau Flores, Provinsi Nusa Tenggara Timur

2. Pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan Kios Cendera Mata ditata secara berkelompok sebanyak sepuluh unit dalam suatu area, saling berhadapan, lima kios di sisi utara dan lima kios di sisi selatan, jumlah kios dapat disesuaikan dengan kebutuhan pada masing-masing Kawasan Wisata Bahari dan Perairan. Bagian tengah area dapat digunakan sebagai sirkulasi atau jalur pejalan kaki.



Gambar. Contoh ilustrasi panduan visual perancangan Kios Cendera Mata yang berkelompok (10 unit) pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan di Destinasi Super Prioritas Labuan Bajo, Pulau Flores, Provinsi Nusa Tenggara Timur

#### D. Indikasi Pembiayaan

Indikasi Pembiayaan pembangunan Kios Cendera Mata menggunakan harga acuan yang berlaku di DKI Jakarta dan Jawa Barat, belum termasuk PPN 10% dan biaya perencanaan, pengawasan, dan pelaksanaan. Biaya dapat berbeda dan disesuaikan dengan Harga Satuan dari peraturan yang berlaku pada masing-masing wilayah administrasi/daerah.

Indikasi Pembiayaan pembangunan Kios Cendera Mata pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan sebagai berikut:

No.	Pembangunan	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
1.	Kios Cendera Mata (ukuran 3 m x 3 m, 10 kios)	10 x 9 m <sup>2</sup>	Rp 4.500.000,-	Rp 405.000.000,-

**Catatan:**

Biaya tercantum merupakan perkiraan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan sepuluh unit Kios Cendera Mata sesuai contoh ilustrasi panduan perancangan. Ukuran satu unit bangunan kios kuliner memiliki panjang bangunan 3 m dan lebar bangunan 3 m, tipe bangunan semi terbuka, dengan struktur beton, lantai keramik, *plafond gypsum/GRC*, atap rangka baja, atap genteng, biaya tidak termasuk furnitur dan peralatan pada Kios Cendera Mata.

## 12. Panggung Kesenian/Pertunjukan/Amfiteater

### A. Konsep Dasar

Panggung kesenian/pertunjukan/amfiteater merupakan bentuk dari tempat berkumpul yang di dalamnya tersedia tempat duduk dengan kapasitas besar serta area panggung untuk pertunjukan dan hiburan untuk pengunjung. Panggung kesenian/ pertunjukan/amfiteater dapat digunakan untuk pertunjukan-pertunjukan yang berbasis budaya masyarakat atau kesenian teradisonal. Selain itu pembangunan panggung kesenian/ pertunjukan/amfiteater diharapkan dapat memberikan nilai tambah bagi pengembangan destinasi pariwisata sebagai upaya peningkatan kualitas pengalaman berwisata, lama tinggal, serta distribusi wisatawan. Panggung kesenian/ pertunjukan/amfiteater yang dimaksud merupakan jenis panggung kesenian/pertunjukan/ amfiteater *outdoor* atau berada

pada ruang luar atau di luar bangunan. Faktor-faktor yang harus diperhitungkan serta diperhatikan dalam pembangunan panggung kesenian/ pertunjukan/amfiteater, antara lain ukuran, orientasi, akustik, panggung tempat duduk, dan pencahayaan. Panggung kesenian/ pertunjukan/amfiteater harus dibuat menyesuaikan keterbatasan penglihatan penonton dan harus menyediakan ruang yang cukup untuk menampung penonton dalam jumlah yang banyak. Fungsi dan Manfaat panggung kesenian/ pertunjukan/amfiteater:

1. tempat melaksanakan pertunjukan dan hiburan untuk pengunjung;
2. tempat untuk mempromosikan budaya dan kegiatan dari suatu destinasi pariwisata;
3. tempat untuk melaksanakan kegiatan yang membutuhkan kapasitas peserta atau pengunjung yang besar.

## **B. Ketentuan Teknis**

### 1. Prinsip Teknis Panggung kesenian/Pertunjukan/Amfiteater

Dalam membangun panggung kesenian/pertunjukan di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan perlu memperhatikan prinsip dalam rangka tercapainya tujuan desain, antara lain:

- a. aksesibilitas: berada pada lokasi strategis, berada pada area pusat aktivitas dalam kawasan pariwisata, mudah dilihat dan dijangkau oleh pengunjung;
- b. budaya lokal/estetika: panggung kesenian/ pertunjukan/ amfiteater yang dirancang mampu menyenangkan secara visual, keselarasan dengan kondisi alam sekitarnya, dan memperhatikan nilai budaya lokal sebagai identitas (contoh: dengan penggunaan material lokal dan menerapkan transformasi pola budaya lokal pada plaza);
- c. kelestarian lingkungan: seminimal mungkin mengubah bentang alam, mempertimbangkan kondisi sumber daya alam dan tata guna lahan kawasan;
- d. keamanan dan kenyamanan: panggung kesenian/ pertunjukan/amfiteater harus terbuka, menyediakan *hydrant*, dan saat terjadi bencana panggung kesenian/ pertunjukan/amfiteater yang berada pada area aman dapat menjadi titik kumpul atau evakuasi.

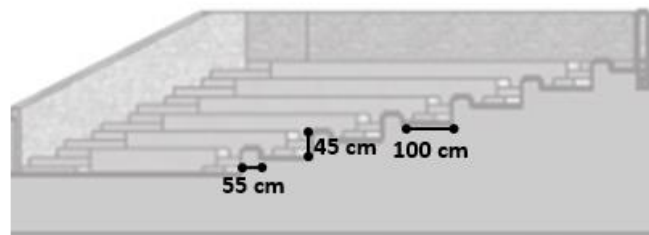
- e. integrasi atau keterhubungan: panggung kesenian/pertunjukan/amfiteater dirancang terintegrasi dengan plaza, bangunan, dan jalur pejalan kaki di dalam Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.
2. Kriteria Lokasi Penempatan Panggung Kesenian/Pertunjukan/Amfiteater:
    - a. berada pada pusat aktivitas dalam suatu kawasan pariwisata;
    - b. panggung kesenian/pertunjukan/amfiteater berada pada lokasi strategis, mudah diakses, dan terhubung dengan jalan dalam Kawasan Wisata Bahari dan Perairan;
    - c. panggung kesenian/pertunjukan/amfiteater harus terintegrasi dengan jalur pejalan kaki/pedestrian dan bangunan-bangunan dalam Kawasan Wisata Bahari dan Perairan;
    - d. pada lokasi yang cenderung alami seminimal mungkin mengubah bentang alam dan mempertimbangkan dampak terhadap lingkungan alami di sekitarnya.
    - e. panggung kesenian/pertunjukan/amfiteater disarankan diletakkan pada area yang dominan terbuka pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan;
    - f. komponen Amfiteater atau area duduk dapat diletakkan pada area yang miring pada area datar dengan seminimal mungkin melakukan *cut and fill* lahan;
    - g. Panggung Kesenian/Pertunjukan/Amfiteater yang berada pada area tepi air, dapat dirancang di atas badan air (dengan struktur *boardwalk* terbuka), bangunan tidak permanen, dengan mempertimbangkan tidak merusak ekosistem dan tidak mengurangi peran dari badan air tersebut.
  3. Standar Teknis Panggung kesenian/Pertunjukan/ Amfiteater  
Komponen pada Panggung kesenian/Pertunjukan/ Amfiteater di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan terdiri dari:
    - a. Plaza amfiteater
      - 1) Plaza ini berada pada akses masuk area panggung kesenian/pertunjukan/amfiteater dan pada area di antara panggung dan amfiteater.
      - 2) Luas plaza amfiteater dapat berbeda pada masing-masing destinasi pariwisata tergantung dari kebutuhan dan

ketersediaan lahan.

- 3) Plaza yang terletak antara amfiteater dan panggung pertunjukan harus terbuka dan memiliki pandangan bebas.
- 4) Material plaza sebaiknya menggunakan jenis material lokal seperti *paving block/porous pavement, grass block* dan material lainnya yang mampu menyerap air, harus antislip, tidak licin, rata dan dipasang datar.

b. Amfiteater

- 1) Bangunan yang berfungsi sebagai tempat duduk penonton atau pengunjung.
- 2) Kapasitas tempat duduk pada amfiteater dapat disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing Kawasan Wisata Bahari dan Perairan, lebar minimum tempat duduk yang dibutuhkan untuk satu orang adalah 55 cm, tinggi area duduk ideal adalah 45 cm.
- 3) Lebar antarteras sebagai bordes dan sirkulasi minimal selebar 100 cm atau 1 meter.



Gambar. Contoh ilustrasi panduan amfiteater pada panggung kesenian/pertunjukan/amfiteater di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan

- 4) Amfiteater ini rancang berteras atau bertingkat (jumlah tingkat dapat disesuaikan kebutuhan dan kondisi bentang alam eksisting kawasan pariwisata). Amfiteater minimal memiliki tiga tingkat teras untuk tempat duduk.
- 5) Pada bagian teras amfiteater paling bawah harus disediakan area atau tempat duduk untuk penyandang disabilitas.
- 6) Amfiteater terletak berhadapan dengan panggung kesenian/pertunjukan.
- 7) Amfiteater harus memiliki struktur yang kuat dan kokoh

(d disesuaikan dengan hasil analisis tenaga ahli sipil bangunan).

8) Amfiteater dapat dikombinasikan dengan penataan lanskap dalam rancangannya.

c. Panggung kesenian/pertunjukan

- 1) Berfungsi sebagai area pertunjukan.
- 2) Panggung umumnya berbentuk teratur dan berada pada lokasi dengan visibilitas terbaik agar penonton dapat melihat pertunjukan dengan baik.
- 3) Panggung umumnya terletak pada 'as' atau bagian tengah berhadapan dengan amfiteater.
- 4) Ukuran panggung harus diperhitungkan sesuai dengan batas penglihatan dan pendengaran manusia. Jarak antara panggung dan amfiteater disarankan antara 8 meter sampai dengan 20 meter. Batas maksimum jarak terjauh antara panggung dan amfiteater adalah 20 meter.
- 5) Panggung dapat dilengkapi dengan *backdrop* sesuai dengan kebutuhan masing-masing Kawasan Wisata Bahari dan Perairan. *Backdrop* panggung juga dapat memanfaatkan *borrowing view* dari pemandangan alami terbaik di sekitarnya (contoh: panggung yang terletak di atas air di tepi pantai dapat memanfaatkan pemandangan bentang laut dan pemandangan matahari terbenam (*sunset*) sebagai *backdrop* alami atau panggung pada area hutan dapat menggunakan pemandangan pepohonan hutan sebagai *backdrop*).
- 6) Panggung harus memiliki struktur yang kuat dan kokoh (d disesuaikan dengan hasil analisis tenaga ahli sipil bangunan).
- 7) Material lantai panggung harus menggunakan material harus antislip, tidak licin, kuat, tahan terhadap cuaca, dan dipasang datar (contoh: *artificial wood/composite wood*, dan lain-lain). Disarankan juga menggunakan material yang mudah ditemukan disekitar lokasi.
- 8) Panggung dapat dilengkapi dengan *shelter* atau struktur penayang, dengan catatan struktur penayang harus kuat dan kokoh.



d. Bangunan penunjang

- 1) Bangunan ini memiliki panjang bangunan 9 m dan lebar bangunan 3 m, terdiri dari ruang ganti/ruang tunggu berukuran 3 m x 3 m (ruang menunggu dan ruang mengganti kostum, sebelum dan sesudah pertunjukan), ruang kontrol 3 m x 3 m (ruang pengendali *sound system*, panel pencahayaan, dan lain-lain), serta gudang 3 m x 3 m (ruang penyimpanan alat dan komponen pendukung pertunjukan).
- 2) Peletakan bangunan penunjang ini disarankan berada di belakang area amfiteater/tempat duduk.
- 3) Tipe bangunan tertutup, harus memiliki struktur yang kuat dan kokoh, disesuaikan dengan hasil analisis tenaga ahli sipil bangunan.

e. Sistem drainase

Panggung kesenian/pertunjukan/amfiteater harus dilengkapi dengan sistem drainase yang baik untuk mencegah terjadinya genangan dan banjir.

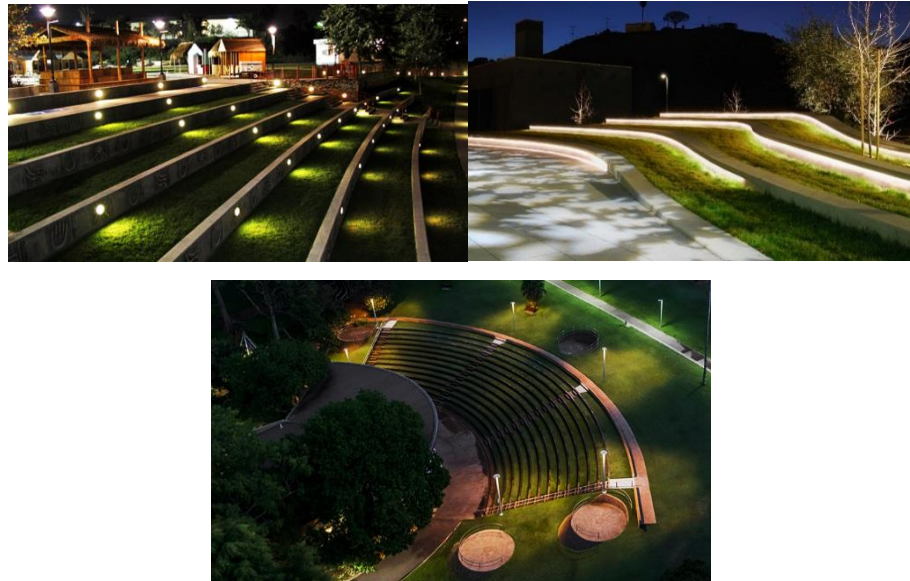
f. Keselamatan, keamanan dan mitigasi bencana

- 1) Panggung kesenian/pertunjukan/amfiteater yang berada pada lokasi rawan bencana harus menyediakan rambu dan papan informasi bencana sesuai standar peraturan yang berlaku. Plaza dan amfiteater pada area panggung kesenian/pertunjukan/amfiteater yang berada pada area aman dapat difungsikan sebagai titik kumpul saat terjadi bencana. Area yang berfungsi sebagai titik kumpul harus dilengkapi dengan rambu titik kumpul.
- 2) Bangunan penunjang panggung kesenian/pertunjukan/amfiteater harus memenuhi persyaratan struktur bangunan, persyaratan kemampuan bangunan terhadap bahaya kebakaran, dan persyaratan kemampuan bangunan terhadap bahaya kelistrikan.
- 3) Tersedia *hydrant* pada plaza amfiteater.

4. Standar Sarana dan Prasarana Pelengkap Panggung kesenian/Pertunjukan/ Amfiteater

- a. Lampu atau penerangan: baik untuk lampu atau penerangan fungsional (lampu panggung kesenian, lampu dalam bangunan

panggung kesenian/pertunjukan, dan lain-lain) maupun penerangan estetis.



Gambar. Contoh ilustrasi panduan lampu atau penerangan pada area Amfiteater

- b. Tempat sampah disediakan pada Plaza Amfiteater dan pada setiap level Amfiteater, minimal terdiri dari dua kompartemen, yaitu sampah organik dan sampah anorganik.
- c. *Hydrant*, untuk kondisi darurat, jumlah *hydrant* sesuai hasil perhitungan dan peraturan yang berlaku.
- d. Stop kontak diletakkan pada lokasi yang aman.
- e. *Signage* panggung kesenian/pertunjukan/amfiteater yang menjelaskan informasi lokasi dan peta destinasi pariwisata.
- f. Sistem internet atau *wifi outdoor* (jika dibutuhkan).
- g. *Shelter* pelindung panggung kesenian dan amfiteater.
- h. Drainase pada area plaza amfiteater, amfiteater, dan panggung kesenian.
- i. *Handrails* dengan tinggi minimal 90 cm.

### C. Panduan Perancangan

Panduan visual perancangan Panggung Kesenian/Pertunjukan/Amfiteater pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan terdiri dari Plaza Amfiteater, Amfiteater, Panggung Kesenian/Pertunjukan, dan Bangunan Penunjang (terdiri dari ruang ganti/ruang tunggu, ruang kontrol, dan gudang).

#### 1. Plaza Amfiteater

Plaza ini berada pada area masuk ketika pengunjung atau wisatawan tiba di area Panggung Kesenian/Pertunjukan dan pada

area di antara Panggung dan Amfiteater. Plaza Amfiteater pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan memiliki luas 177,56 m<sup>2</sup>. Material plaza yang digunakan pada contoh ilustrasi panduan perancangan merupakan jenis material lokal *paving block/porous pavement* setara K-200 s.d K-350, antislip, tidak licin, dapat meresapkan air, rata, dan dipasang datar. Pada sekeliling plaza dibatasi dengan kanstein. Bentuk plaza amfiteater pada masing-masing Kawasan Wisata Bahari dan Perairan dapat berbeda disesuaikan dengan kondisi alam eksisting kawasan pariwisata, keselarasan bentuk plaza dengan perancangan kawasan pariwisata, luas plaza juga dapat disesuaikan dengan rencana kapasitas pengunjung dan kebutuhan masing-masing destinasi.

## 2. Amfiteater

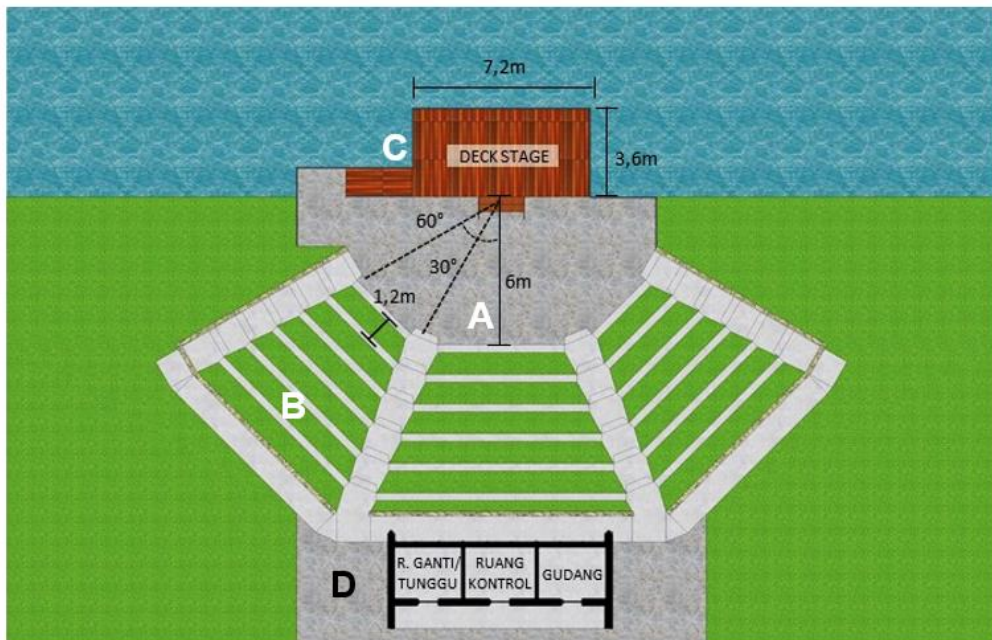
Amfiteater ini rancang berteras atau bertingkat (jumlah tingkat dapat disesuaikan dengan kondisi lahan eksisting kawasan pariwisata) berfungsi sebagai tempat duduk penonton. Amfiteater memiliki luas 207 m<sup>2</sup>. Amfiteater pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan menggunakan struktur batu kali yang dilapisi dengan plester dan acian kasar yang dapat dikombinasikan dengan hamparan rumput pada area duduknya.

## 3. Panggung Kesenian/Pertunjukan

Panggung Kesenian/Pertunjukan dirancang dekat dengan plaza amfiteater, berfungsi sebagai area pertunjukan. Panggung Kesenian/Pertunjukan memiliki ukuran (2,75 m x 1,1 m) + (7,2 m x 3,6 m) atau seluas 28,9 m<sup>2</sup>, dilengkapi dengan tangga sebagai akses menuju panggung. Panggung Kesenian/Pertunjukan merupakan tipe struktur terbuka dari struktur beton, bagian lantai dari material *artificial wood/composite wood* dengan kedalaman pondasi 2 m – 3 m. Bentuk panggung kesenian pada masing-masing Kawasan Wisata Bahari dan Perairan dapat berbeda disesuaikan dengan kondisi alam eksisting, keselarasan bentuk panggung dengan perancangan kawasan pariwisata, luas panggung kesenian juga dapat disesuaikan dengan rencana kapasitas pengunjung dan kebutuhan masing-masing kawasan pariwisata, serta panggung dapat dikombinasikan dengan ornamen budaya setempat.

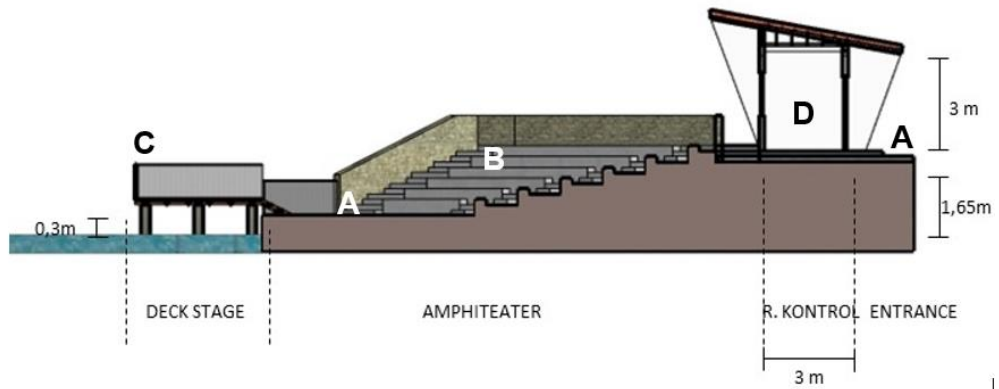
4. Bangunan penunjang panggung kesenian/pertunjukan/amfiteater

Bangunan ini dirancang dengan penerapan arsitektur lokal setempat. Bangunan penunjang memiliki panjang bangunan 9 m dan lebar bangunan 3 m, terdiri dari ruang ganti/ruang tunggu 3 m x 3 m yang berfungsi sebagai ruang menunggu dan ruang mengganti kostum, sebelum dan sesudah pertunjukan, ruang kontrol 3 m x 3 m yang berfungsi sebagai ruang pengendali *sound system*, panel pencahayaan, dan lain-lain, serta Gudang 3 m x 3 m yang berfungsi sebagai ruang penyimpanan alat dan komponen pendukung pertunjukan. Bangunan ini merupakan tipe bangunan tertutup, struktur beton, dinding bata, lantai keramik, bukaan alumunium & *artificial wood/composite wood*, rangka atap baja ringan, atap genteng, *plafond gypsum/GRC*. Bangunan ini dapat diakses dari Plaza Amfiteater.



A. Plaza Amfiteater; B. Amfiteater; C. Panggung Kesenian;  
D. Bangunan Penunjang (Ruang ganti/ruang tunggu, Ruang Kontrol, dan Gudang)





A. Plaza Amfiteater; B. Amfiteater; C. Panggung Kesenian; D. Bangunan (Ruang ganti/ruang tunggu, Ruang Kontrol, dan Gudang)

Gambar. Contoh ilustrasi panduan visual perancangan Panggung Kesenian/Pertunjukan/Amfiteater di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan

**D. Indikasi Pembiayaan Pembangunan**

Indikasi Pembiayaan pembangunan Panggung Kesenian/Pertunjukan/Amfiteater menggunakan harga acuan yang berlaku di DKI Jakarta dan Jawa Barat, belum termasuk PPN 10% dan biaya perencanaan, pengawasan, dan pelaksanaan. Biaya dapat berbeda dan disesuaikan dengan Harga Satuan dari peraturan yang berlaku pada masing-masing wilayah administrasi/daerah.

Indikasi Pembiayaan Panggung Kesenian/Pertunjukan/Amfiteater pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan sebagai berikut:

No.	Pembangunan panggung kesenian atau pertunjukan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per m <sup>2</sup>	Indikasi Biaya

1.	Plaza Amfiteater	177,56 m <sup>2</sup>	Rp 1.250.000,-	Rp 221.950.000,-
2.	Amfiteater	207 m <sup>2</sup>	Rp 2.250.000,-	Rp 465.817.500,-
3.	Panggung Kesenian/ Pertunjukan	28,9 m <sup>2</sup>	Rp 5.000.000,-	Rp 144.725.000,-
4.	Bangunan (ruang ganti/ruang tunggu, ruang kontrol, dan gudang)	9 m <sup>2</sup>	Rp 5.000.000,-	Rp 45.000.000,-
			Jumlah	Rp 877.492.500,-

**Catatan:**

- Biaya tercantum untuk Plaza Amfiteater merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan perkerasan atau Plaza Amfiteater sesuai contoh ilustrasi panduan perancangan yang memiliki luas 177,56 m<sup>2</sup>. Material plaza yang digunakan pada contoh ilustrasi panduan perancangan merupakan jenis material lokal *paving block/porous pavement* setara K-200 s.d K-350, antislip, tidak licin, dapat meresapkan air, rata, dan dipasang datar. Biaya sudah termasuk biaya kanstein sekeliling plaza.
- Biaya tercantum untuk Amfiteater merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk Amfiteater sesuai contoh ilustrasi panduan perancangan. Amfiteater ini memiliki luas 207 m<sup>2</sup>. Amfiteater pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan menggunakan struktur batu kali yang dilapisi dengan plester dan acian kasar yang dapat dikombinasikan dengan hamparan rumput pada area duduknya. Biaya tersebut belum termasuk biaya penataan hamparan rumput pada amfiteater. Biaya ini sebaiknya menjadi bagian biaya penataan lanskap kawasan destinasi.
- Biaya tercantum untuk Panggung Kesenian/Pertunjukan merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk panggung kesenian sesuai contoh ilustrasi panduan perancangan. Panggung Kesenian/Pertunjukan memiliki ukuran (2,75 m x 1,1 m) + (7,2 m x 3,6 m) atau seluas 28,9 m<sup>2</sup>. Dilengkapi dengan tangga sebagai akses menuju panggung. Panggung kesenian merupakan tipe struktur

terbuka dari struktur beton, bagian lantai dari material *artificial wood/composite wood* dengan kedalaman pondasi 2 m - 3 m.

- Biaya tercantum untuk Bangunan Penunjang merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk bangunan penunjang sesuai contoh ilustrasi panduan perancangan. Bangunan ini memiliki panjang bangunan 9 m dan lebar bangunan 3 m, terdiri dari ruang ganti/ruang tunggu 3 m x 3 m (ruang menunggu dan ruang mengganti kostum, sebelum dan sesudah pertunjukan), ruang kontrol (ruang pengendali *sound system*, panel pencahayaan, dan lain-lain), dan gudang (ruang penyimpanan alat dan komponen pendukung pertunjukan) merupakan tipe bangunan tertutup, struktur beton, dinding bata, lantai keramik, bukaan alumunium & *artificial wood/composite wood*, rangka atap baja ringan, atap genteng, *plafond gypsum/GRC*.

### **13. Menara Pandang**

#### **A. Konsep Dasar**

Menara pandang merupakan suatu lokasi yang memiliki struktur bangunan tinggi yang dapat melihat area dengan cakupan yang luas.

Fungsi dan Manfaat Menara Pandang:

1. Fungsi: Menciptakan pengalaman lebih kepada pengunjung dengan adanya aktivitas *sightseeing* yang dapat diberikan di menara pandang tanpa mengganggu kehidupan di sekitarnya; dan menjaga keselamatan serta keamanan wisatawan; dan
2. Manfaat: Sebagai pos penjagaan untuk menjaga keselamatan wisatawan dan sebagai fasilitas penunjang aktivitas wisatawan untuk menikmati kawasan dalam *birdview*.

Pada umumnya, menara pandang memiliki beberapa sebutan sesuai dengan fungsinya, yaitu:

1. *Observation Tower*: digunakan sebagai pos penjagaan atau pos observasi untuk melihat keseluruhab area.
2. *Watchtower Watchtower*: memiliki kegunaan utama dalam kepentingan militer, tentara dari sebuah menara yang memiliki struktur.
3. *Fire Lookout Tower*: merupakan sebuah bangunan menara yang memiliki fungsi rumah di dalamnya untuk penjaga pemadam yang memiliki tugas untuk mengawasi jika terjadi kebakaran atau mengawasi alam liar.



## **B. Ketentuan Teknis Menara Pandang**

### Prinsip Teknis Menara Pandang

Dalam membangun menara pandang di kawasan pariwisata perlu memperhatikan prinsip dalam rangka tercapainya tujuan desain, antara lain:

1. Aksesibilitas: berada pada lokasi strategis, mudah dilihat dan mudah dijangkau oleh pengunjung
2. Fungsional: memenuhi persyaratan minimal sesuai peraturan berlaku (dimensi, struktur, tata letak), dan dilengkapi dengan fasilitas pelengkap/penunjang
3. Budaya lokal/estetika: Menara pandang yang dirancang mampu menyenangkan secara visual, keselarasan dengan kondisi alam sekitarnya, dan memperhatikan nilai budaya lokal sebagai identitas (contoh: dengan penggunaan material lokal dan menerapkan ornamen budaya lokal).
4. Ekonomis: Bangunan Menara Pandang dibuat dengan konstruksi yang kuat, efektif, biaya yang efisien dan sesuai dengan kebutuhan masing-masing Daya tarik wisata Wisata.
5. Kelestarian lingkungan: seminimal mungkin merubah bentang alam, mempertimbangkan kondisi sumberdaya alam dan tata guna lahan kawasan serta mempersiapkan dokumen Analisis Mengenai Dampak Lingkungan (AMDAL).
6. Keselamatan dan Keamanan (memenuhi persyaratan keselamatan bangunan/gedung sesuai peraturan yang berlaku: persyaratan struktur bangunan, persyaratan kemampuan bangunan terhadap bahaya kebakaran, dan persyaratan kemampuan bangunan terhadap bahaya petir dan bahaya kelistrikan).

## **C. Standar Teknis Menara Pandang**

Dalam perencanaan dan pelaksanaannya, beberapa hal teknis yang perlu dipertimbangkan:

### 1) Dimensi

Dimensi menara Perencanaan dimensi harus diperhitungkan secara akurat untuk menentukan persyaratan minimal ruang dan ruang untuk instalasi dan pemeliharaan. Ukuran Menara Pandang pada umumnya memiliki tinggi bangunan minimal 3 m

(tiga meter) dengan luas minimal 20 m<sup>2</sup> (dua puluh meter persegi).

2) Struktur Menara

Ahli Teknik Bangunan Gedung khusus struktur bangunan dibutuhkan untuk memperhitungkan jenis struktur yang sebaiknya digunakan sesuai kondisi tanah, ukuran struktur, tebal lantai, dan lainnya dalam analisis struktur kapasitas menara. Struktur yang digunakan harus kuat, kokoh dan aman (contoh seperti: struktur baja, beton dan lain-lain).

3) *Layout* Umum Menara

Menara pandang disarankan memiliki panjang bangunan 9 m dan lebar bangunan 4 m, atau dapat disesuaikan sesuai kebutuhan masing-masing destinasi. Disarankan hanya terdiri dari 2 lantai sampai dengan 3 lantai.

4) Akses

Tangga akses menara juga harus disesuaikan dengan jumlah tingkatan dan tinggi menara.

5) Pemeliharaan Listrik dan Mekanis

Pencahayaan disediakan pada area pandang (ruang utama pengamatan) dan pada akses tangga.

6) Legalitas

Pembangunan menara, harus mendapatkan izin tertulis dari Pemerintah Daerah. Pembangunan menara ini juga harus mengikuti peraturan berlaku terutama yang terkait dengan (KDB, KLB dan KDH kawasan).

7) Alat Pelengkap:

Menara Pandang dapat dilengkapi dengan alat komunikasi dan beberapa peralatan tambahan seperti teropong pandang, pengeras suara dan lain-lain.

8) Penempatan pada kawasan pantai, berada pada area yang aman dari pasang surut air dan bencana.

9) Keselamatan dan keamanan:

Bangunan menara pandang harus memenuhi persyaratan struktur bangunan, persyaratan kemampuan bangunan terhadap bahaya kebakaran, dan persyaratan kemampuan bangunan terhadap bahaya petir dan bahaya kelistrikan.

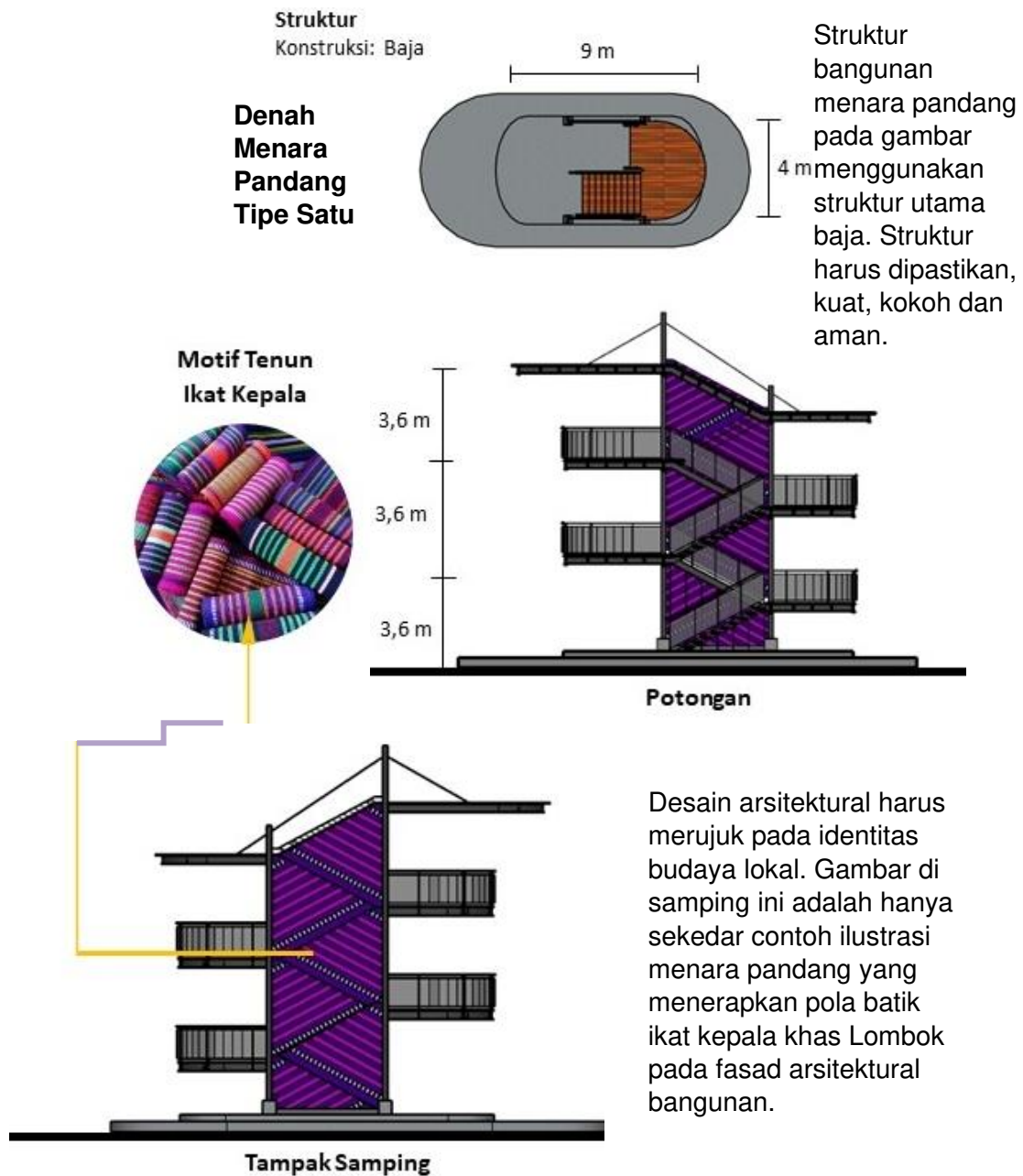
Sesuai dengan *International Code Building* (ICB) 2007, menara pandang merupakan bangunan dengan klasifikasi kepemilikan dan kegunaan bangunan dengan fungsi tertentu atau bangunan lain, maka dalam hal ini menara pandang dapat dibangun dengan kepemilikan pribadi terkait dengan pengelola destinasi pariwisata dan atau pemerintah. Selain itu, sesuai dengan peraturan dan kebijakan yang telah ada, dalam pembangunan menara pandang maka harus memiliki daftar Izin Mendirikan Bangunan (IMB) serta mengikuti kaidah pembangunan sesuai dengan kebijakan yang berlaku pada daerah tersebut.

#### **D. Panduan Perancangan Menara Pandang**

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan menara pandang dalam Kawasan Wisata Bahari dan Perairan (dalam contoh pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan Pantai):

1. Menara Pandang Tipe Satu (Struktur Baja)
  - a. Contoh ilustrasi panduan visual perancangan merupakan contoh tipikal rancangan untuk destinasi super prioritas Mandalika, Kabupaten Lombok Tengah, Provinsi Nusa Tenggara Barat yang terinspirasi dari arsitektur lokal setempat. Rancangan fasad arsitektural menara pandang pada contoh ilustrasi panduan merujuk pada pola batik ikat kepala khas Lombok, pola ini diterapkan pada kedua sisi fasad arsitektural menara pandang. Pola pada fasad arsitektural menara pandang ini dapat disesuaikan dengan pola identitas budaya pada masing-masing destinasi.
  - b. Bangunan menara pandang tipe satu ini merupakan bangunan dengan struktur utama baja (salah satu struktur yang direkomendasikan karena konstruksinya lebih kuat dan kokoh sehingga aman jika digunakan wisatawan). Bangunan menara pandang tipe satu (struktur baja) ini memiliki panjang bangunan 9 m dan lebar bangunan 4 m, 3 lantai dengan 4 bordes, tipe bangunan struktur terbuka, selasar 15 cm dari permukaan tanah, struktur utama baja, lantai *artificial wood/composite wood*, dan material pagar pembatas dari

material besi galvalum atau baja yang difinishing cat anti korosif atau menggunakan material *stainless steel*. Titik pandang pada menara pandang ini berada pada setiap lantai bordes di kedua sisi yang berlawanan. Bangunan menara pandang dapat dilengkapi dengan ornamen dan komponen pelengkap sesuai dengan kebutuhan masing-masing destinasi.



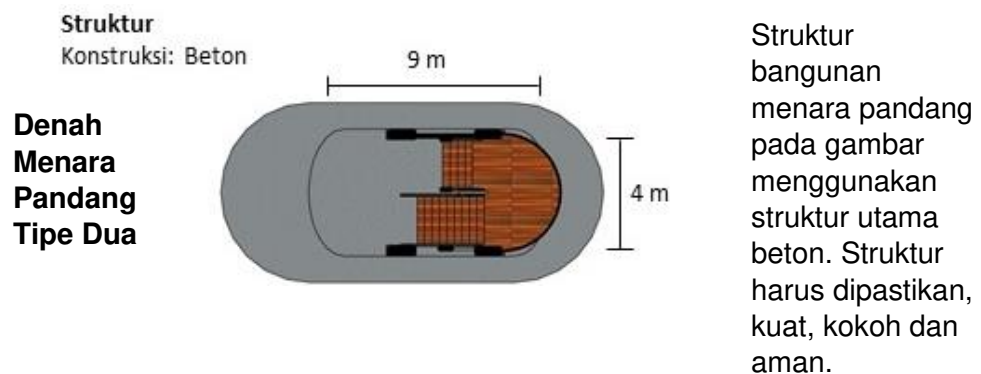
Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Menara Pandang Tipe Satu (Struktur Baja) di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan Mandalika, Kabupaten Lombok Tengah, Provinsi Nusa Tenggara Barat.

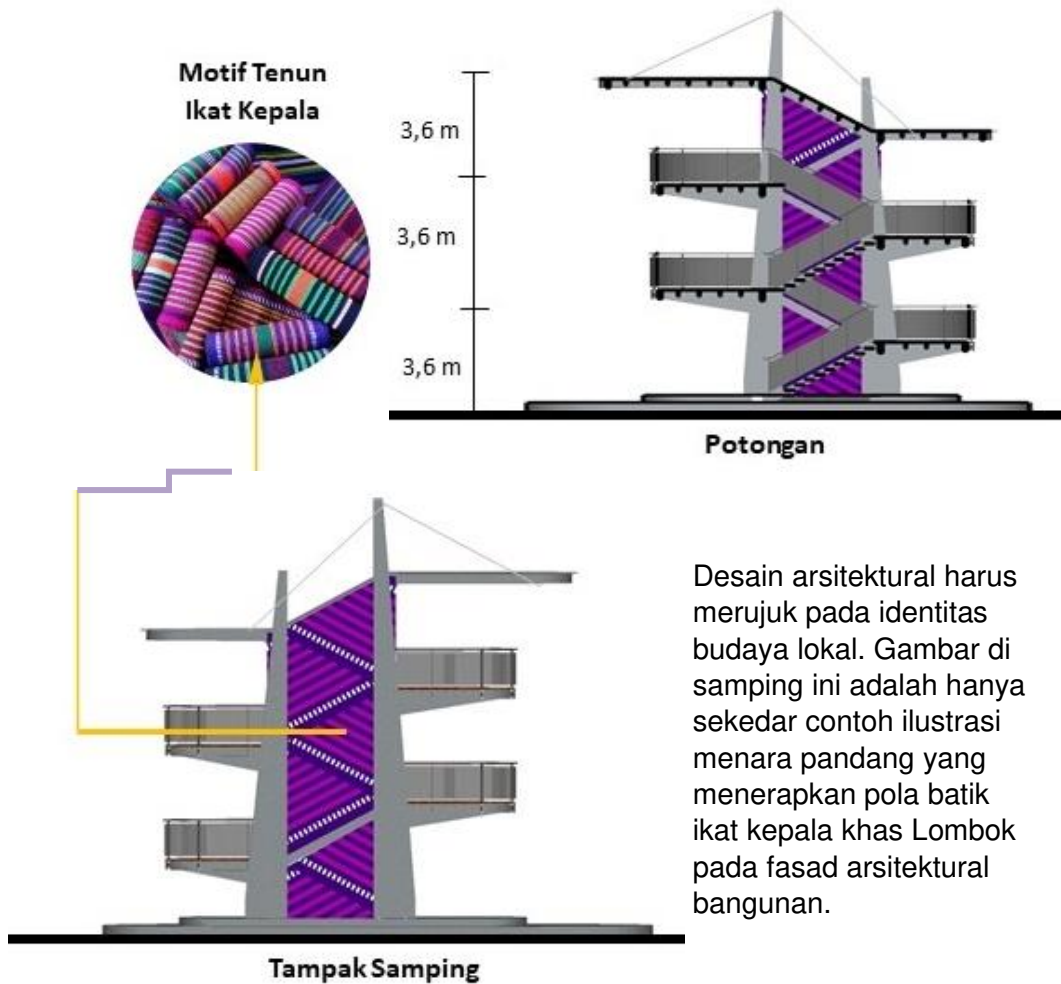
2. Menara Pandang Tipe Dua (Struktur Beton)

- a. Contoh ilustrasi panduan visual perancangan merupakan contoh tipikal rancangan untuk destinasi super prioritas

Mandalika, Kabupaten Lombok Tengah, Provinsi Nusa Tenggara Barat yang terinspirasi dari arsitektur lokal setempat. Rancangan fasad arsitektural menara pandang pada contoh ilustrasi panduan merujuk pada pola batik ikat kepala khas Lombok, pola ini diterapkan pada kedua sisi fasad arsitektural menara pandang. Pola pada fasad arsitektural menara pandang ini dapat disesuaikan dengan pola identitas budaya pada masing-masing destinasi.

- b. Bangunan menara pandang tipe dua ini merupakan bangunan dengan struktur utama beton (salah satu struktur yang direkomendasikan karena konstruksinya lebih kuat dan kokoh sehingga aman jika digunakan wisatawan). Bangunan menara pandang tipe dua (struktur beton) ini memiliki panjang bangunan 9 m dan lebar bangunan 4 m (empat meter), 3 (tiga) lantai dengan 4 (empat) bordes, tipe bangunan struktur terbuka, selasar 15 cm (lima belas centimeter) dari permukaan tanah, struktur utama beton, lantai *artificial wood/composite wood*, dan material pagar pembatas dari material besi galvalum atau baja yang difinishing cat anti korosif atau menggunakan material *stainless steel*. Titik pandang pada menara pandang ini berada pada setiap lantai bordes di kedua sisi yang berlawanan. Bangunan menara pandang dapat dilengkapi dengan ornamen dan komponen pelengkap sesuai dengan kebutuhan masing-masing destinasi.





Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Menara Pandang Tipe Dua (Struktur Beton) di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan Mandalika, Kabupaten Lombok Tengah, Provinsi Nusa Tenggara Barat.

**E. Indikasi Pembiayaan Pembangunan Menara Pandang**

Indikasi pembiayaan pembangunan menara pandang, sebagai berikut:

No.	Pembangunan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per m <sup>2</sup>	Indikasi Biaya
1	Bangunan Menara Pandang Tipe 1 (Struktur Baja)	108 m <sup>2</sup>	Rp. 6.500.000,-	Rp. 702.000.000,-
2	Bangunan Menara Pandang Tipe 2 (Struktur Beton)	108 m <sup>2</sup>	Rp. 7.000.000,-	Rp. 756.000.000,-

Catatan: Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi

biaya untuk pembangunan menara pandang tipe satu dan menara pandang tipe dua sesuai dengan contoh ilustrasi panduan.

1. Bangunan Menara Pandang Tipe 1 (Struktur Baja): bangunan memiliki panjang bangunan 9 m (sembilan meter) dan lebar bangunan 4 m (empat meter), 3 (tiga) lantai dengan 4 (empat) bordes, tipe bangunan struktur terbuka, selasar 15 cm (lima belas centimeter) dari permukaan tanah, struktur utama baja, lantai *artificial wood/composite wood*, dan material pagar pembatas dari material besi galvalum atau baja yang difinishing cat anti korosif atau menggunakan material stainless steel. Biaya tersebut belum termasuk biaya ornamen dan komponen tambahan.
2. Bangunan Menara Pandang Tipe 2 (Struktur Beton): bangunan memiliki panjang bangunan 9 m dan lebar bangunan 4 meter, 3 lantai dengan 4 bordes, tipe bangunan struktur terbuka, selasar 15 cm dari permukaan tanah, struktur utama beton, lantai *artificial wood/composite wood*, dan material pagar pembatas dari material besi galvalum atau baja yang difinishing cat anti korosif atau menggunakan material stainless steel. Biaya tersebut belum termasuk biaya ornamen dan komponen tambahan.

Biaya tersebut menggunakan harga acuan Pulau Jawa, belum termasuk PPN 10% dan belum termasuk biaya perencanaan, pengawasan dan pelaksanaan. Biaya dapat berbeda dan disesuaikan dengan Harga Satuan dari peraturan yang berlaku pada masing-masing wilayah administrasi/daerah.

## **14. Pembuatan Jalur Pejalan Kaki (Pedestrian)**

### **A. Konsep Dasar**

Jalur pejalan kaki (pedestrian) merupakan jalur yang dirancang sesuai kebutuhan dan disediakan untuk pejalan kaki (termasuk pejalan kaki berkebutuhan khusus) guna memberikan pelayanan kepada pejalan kaki sehingga dapat meningkatkan kelancaran, keamanan dan kenyamanan pejalan kaki. Tipe jalur pejalan kaki (pedestrian) /jalan setapak di kawasan pariwisata antara lain:

1. Jalur pejalan kaki (pedestrian) terbuka (tanpa penangung), dilengkapi dengan jalur hijau peneduh di salah satu atau kedua sisinya; dan
2. Jalur pejalan kaki (pedestrian) dengan penangung, baik berupa atap maupun dengan tanaman rambat.



## **B. Ketentuan Teknis Jalur Pejalan Kaki (Pedestrian)**

### Prinsip Umum Jalur Pejalan Kaki (Pedestrian)

Dalam perencanaan jaringan jalur pejalan kaki (pedestrian) atau jalan setapak, perlu memperhatikan prinsip-prinsip umum sebagai berikut:

1. memudahkan pejalan kaki mencapai tujuan dengan jarak sedekat mungkin;
2. menghubungkan satu tempat ke tempat lain dengan adanya konektivitas dan kontinuitas;
3. menjamin keterpaduan, baik dari aspek penataan bangunan dan lingkungan, aksesibilitas antar lingkungan dan kawasan, maupun sistem transportasi;
4. mempunyai sarana ruang pejalan kaki untuk seluruh pengguna termasuk pejalan kaki dengan berbagai keterbatasan fisik;
5. mempunyai kemiringan yang cukup landai dan permukaan jalan rata tidak naik turun;
6. memberikan kondisi aman, nyaman, ramah lingkungan, dan mudah untuk digunakan secara mandiri;
7. mempunyai nilai tambah baik secara ekonomi, sosial, maupun lingkungan bagi pejalan kaki;
8. mendorong terciptanya ruang publik yang mendukung aktivitas sosial, seperti olahraga, interaksi sosial, dan rekreasi;
9. menyesuaikan karakter fisik dengan kondisi sosial dan budaya setempat, seperti kebiasaan dan gaya hidup, kepadatan penduduk, serta warisan dan nilai yang dianut terhadap lingkungan; dan
10. Prinsip perencanaan prasarana jalur pejalan kaki (pedestrian) tersebut menekankan aspek kontekstual dengan kawasan yang direncanakan yang dapat berbeda antara satu kota dengan kota lainnya.

### Prinsip Teknis Jalur Pejalan Kaki (Pedestrian)

Dalam perencanaan jaringan jalur pejalan kaki (pedestrian) atau jalan setapak, terdapat prinsip teknis yang harus dipenuhi, yaitu:


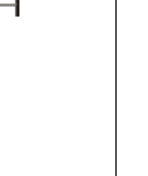
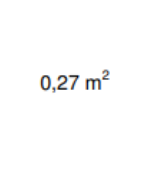
1. Memenuhi kriteria pemenuhan kebutuhan kapasitas (*demand*);
2. Memenuhi ketentuan kontinuitas dan memenuhi persyaratan teknis aksesibilitas bagi semua pengguna termasuk pejalan kaki berkebutuhan khusus; dan

3. Memilih konstruksi atau bahan yang memenuhi syarat keamanan dan relatif mudah dalam pemeliharaan (pedoman pemeliharaan diatur di pedoman lain)

### C. Standar Teknis Jalur Pejalan Kaki (Pedestrian)

Dimensi tubuh manusia yang lengkap berpakaian adalah 45 cm (empat puluh lima centimeter) untuk tebal tubuh sebagai sisi pendeknya dan 60 cm (enam puluh centimeter) untuk lebar bahu sebagai sisi panjangnya.

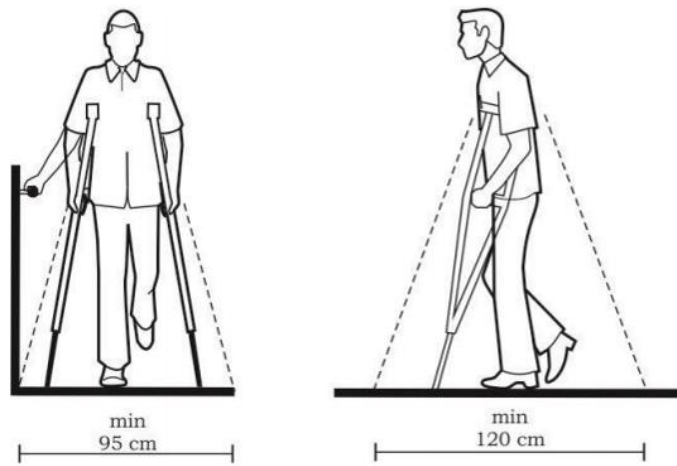
- a) Kebutuhan ruang gerak minimal pejalan kaki:
  1. tanpa membawa barang dan keadaan diam yaitu 0,27 m<sup>2</sup> (nol koma dua puluh tujuh meter persegi);
  2. tanpa membawa barang dan keadaan bergerak yaitu 1,08 m<sup>2</sup> (satu koma nol delapan meter persegi); dan
  3. membawa barang dan keadaan bergerak yaitu antara 1,35 m<sup>2</sup> - 1,6 m<sup>2</sup> (satu koma tiga puluh lima sampai satu koma enam meter persegi)

Posisi	Kebutuhan Ruang	
	Lebar	Luas
1. Diam		0,27 m <sup>2</sup>
2. Bergerak		1,08 m <sup>2</sup>
3. Bergerak membawa Barang		1,35 - 1,62 m <sup>2</sup>

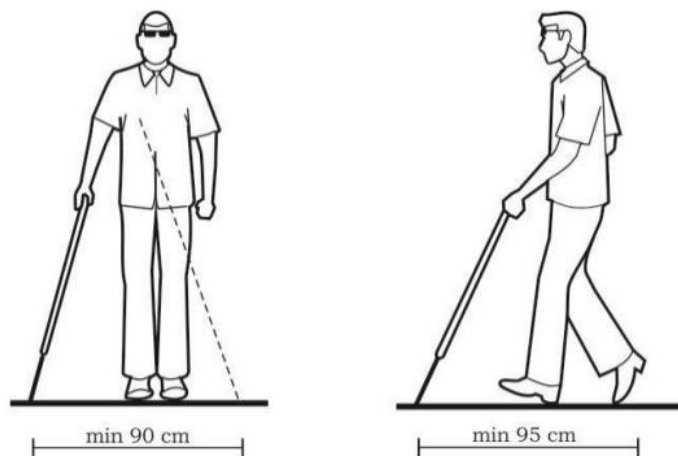
Gambar. Ilustrasi ruang gerak minimum pejalan kaki

- b) Kebutuhan ruang gerak untuk pejalan kaki berkebutuhan khusus
  1. Jalur pejalan kaki memiliki lebar minimum 1,5 m (satu koma lima meter) dan luas minimum 2,25 m<sup>2</sup> (dua koma dua puluh lima meter persegi);
  2. Tingkat kelandaian tidak melebihi dari 8% (delapan

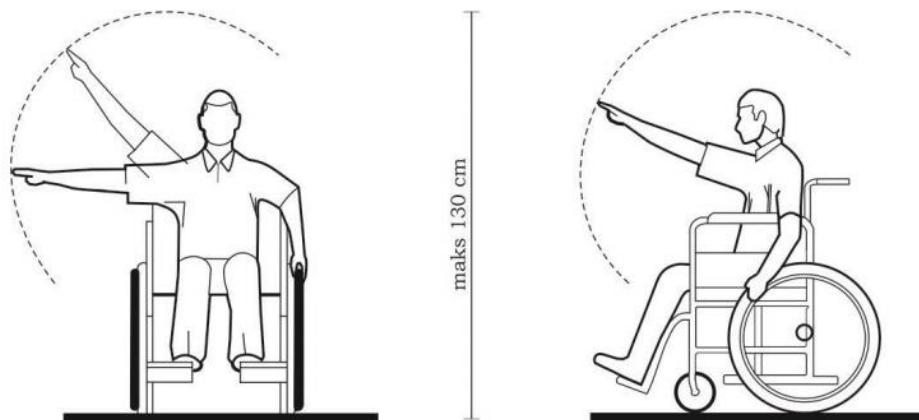
- persen) atau 1 (satu) banding 12 (dua belas); dan
3. Jalur yang landai harus memiliki pegangan tangan setidaknya untuk satu sisi (disarankan untuk kedua sisi).

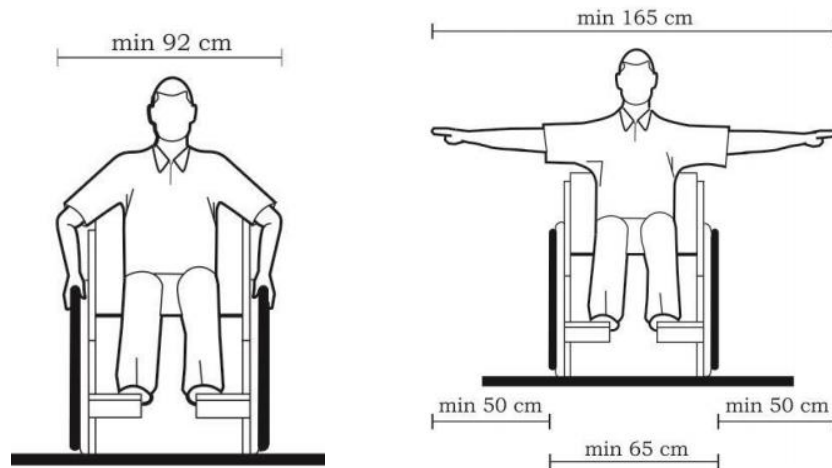


Gambar. Ilustrasi ruang gerak bagi pengguna kruk



Gambar. Ilustrasi ruang gerak bagi tuna netra

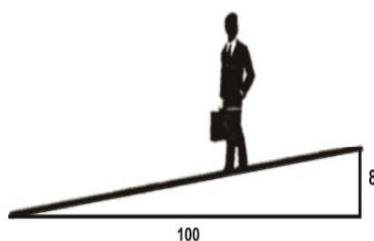




Gambar. Ilustrasi ruang gerak bagi pengguna kursi roda

c) Kemiringan Jalur Pejalan Kaki (Pedestrian)

1. Kemiringan memanjang, kriterianya ditentukan berdasarkan kemampuan berjalan kaki dan tujuan desain; kemiringan maksimal sebesar 8% (delapan persen) dan disediakan bagian yang mendatar dengan panjang minimal 1,2 (satu koma dua) meter pada setiap jarak maksimal 9 m (Sembilan meter);
2. Kemiringan melintang, kriterianya ditentukan berdasarkan kebutuhan untuk drainase serta material yang digunakan pada jalur pejalan kaki; kemiringan minimal sebesar 2% (dua persen) dan kemiringan maksimal sebesar 4% (empat persen); dan
3. Dalam kondisi tidak memungkinkan untuk menyediakan kemiringan memanjang, kemiringan dimaksud dapat digantikan dengan penyediaan anak tangga.



Kemiringan memanjang maksimum 8%



Kemiringan melintang minimal sebesar 2%  
Kemiringan maksimal sebesar 4%

Gambar. Ilustrasi Kemiringan Jalur Pejalan Kaki (Pedestrian)

d) Aksesibilitas

1. Sistem jaringan sirkulasi jalur pejalan kaki (pedestrian) harus direncanakan terintegrasi dengan perencanaan zona kegiatan wisata untuk optimalisasi akses antar

fasilitas maupun akses dari dan menuju lokasi kawasan wisata; dan

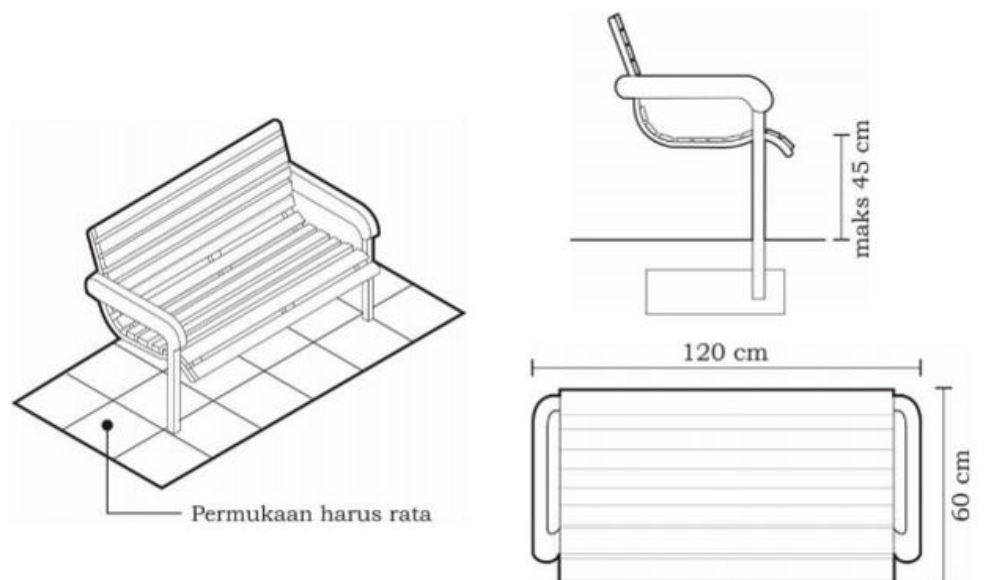
2. Lokasi fasilitas berada dalam cakupan jarak pejalan kaki, yaitu antara 300 (tiga ratus) meter – 400 (empat ratus) meter. Apabila jarak lebih dari 400 (empat ratus) meter, harus diberikan jeda atau tempat istirahat pejalan kaki.
- e) Material Perkerasan Jalur Pejalan Kaki (Pedestrian)
1. Material yang digunakan pada jalur pejalan kaki (pedestrian) sebaiknya menggunakan material lokal (*paving block, grass block, porous pavement, dsb*);
  2. Permukaan material harus anti slip, tidak licin, rata dan datar; dan
  3. Material yang digunakan juga dapat menampilkan estetika khas budaya lokal seperti pola batik dan warna khas daerah (seperti pada contoh panduan perancangan).
  4. Sebaiknya diusulkan penggunaan material perkerasan yang dapat menyerap air.
- f) Tanaman/ Vegetasi di Sekitar Jalur Pejalan Kaki (Pedestrian)
1. Tipe tanaman yang dapat digunakan dalam perancangan jalur pedestrian adalah sebagai berikut:
    - a. Pohon besar yang rimbun dan dapat berfungsi sebagai pengarah untuk digunakan dalam perancangan jalur pedestrian tanpa penutup atau pergola;
    - b. Tanaman rambat digunakan dalam perancangan jalur pedestrian dengan penutup pergola (untuk meneduhkan pejalan kaki di bawahnya); dan
    - c. Semak/*shrubs*, rumput dan penutup tanah/*ground cover* digunakan dalam perancangan jalur pedestrian secara umum.
  2. Tipe tanaman dapat dipilih bervariasi dengan urutan penanaman/layer dari batas tepi jalur pejalan kaki (pedestrian): rumput atau *ground cover* – semak atau *shrubs* – pohon besar; dan

3. Tanaman dipilih jenis *native* atau sesuai dengan kondisi ekosistem lokal.

**g.** Standar Sarana dan Prasarana pelengkap Jalur Pejalan Kaki (Pedestrian)

Sarana Pelengkap Jalur Pejalan Kaki tidak dapat dibiayai dari DAK Fisik.

- a) Rambu dan Marka: penempatan rambu dan marka jalur pejalan kaki harus diperhitungkan secara efisien untuk memastikan keselamatan pengguna. Rambu diletakkan pada titik interaksi sosial, pada jalur dengan arus orang padat, dengan besaran sesuai kebutuhan, dan bahan yang digunakan terbuat dari bahan yang memiliki daya tahan yang tinggi, dan tidak menimbulkan efek silau. Khusus untuk Kawasan Wisata Bahari dan Perairan pantai karena lingkungan yang korosif maka material rambu yang digunakan harus tahan terhadap korosif.
- b) Area istirahat (tempat duduk): merupakan fasilitas berhenti sementara pejalan kaki, umumnya dilengkapi dengan tempat duduk untuk beristirahat. Area beristirahat ini dapat disediakan setiap jarak 10 m atau lebih. Tempat duduk pada area istirahat pejalan kaki dimaksudkan untuk meningkatkan kenyamanan pejalan kaki. Tempat duduk diletakkan pada jalur dan tidak boleh mengganggu pergerakan pejalan kaki.



Gambar. Ilustrasi contoh panduan tempat duduk pada area istirahat jalur pejalan kaki (pedestrian).

- c) Pagar Pengaman: dapat ditempatkan pada titik tertentu yang berbahaya dan memerlukan perlindungan. Tinggi pagar pengaman minimal 90 centimeter, terbuat dari bahan yang tahan terhadap cuaca.
- d) Pelindung atau Peneduh: jenis pelindung atau peneduh jalur pejalan kaki dapat disesuaikan dengan fasilitas pejalan kaki dapat berupa pohon, atap dan lain sebagainya.

Sebagai jalur pejalan kaki (Pedestrian), penaung berfungsi menghubungkan antar fasilitas atau area aktivitas di dalam taman. Sebagai gazebo, berfungsi sebagai area berkumpul untuk beraktivitas maupun beristirahat. Pada kedua fungsi tersebut, penaung bersifat memberikan perlindungan pada pengunjung dari sinar matahari langsung, tanpa menghalangi lewatnya angin sepoi atau cahaya matahari yang tidak terlalu terik; dan

Selain bersifat fungsional, desain penaung juga harus memperhatikan faktor estetika, yaitu sesuai dengan arsitektur budaya setempat atau transformasi dari arsitektur lokal. Dalam kaitannya dengan taman dan fasilitas lain di dalamnya, desain penaung harus selaras dengan konsep perencanaan taman secara keseluruhan, dan secara khusus misalnya selaras dengan desain gazebo atau elemen taman lainnya.



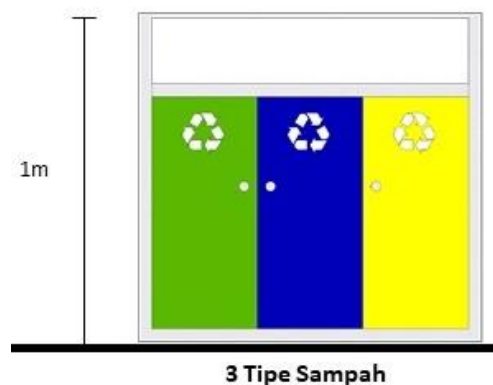


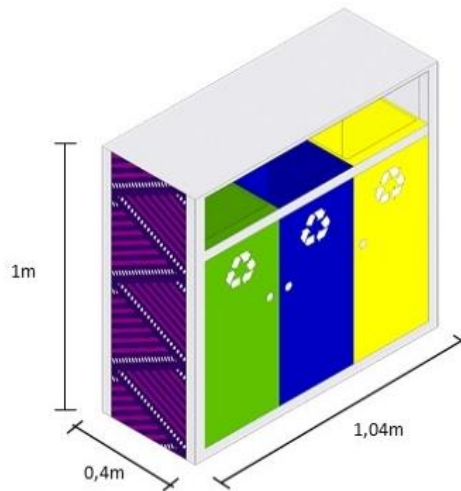


Gambar. contoh ilustrasi pelindung atau peneduh berupa shelter atau pergola pada Jalur Pejalan Kaki (Pedestrian).

e) Tempat Sampah

Penempatan tempat sampah pada jalur pejalan kaki hanya untuk menampung sampah yang dihasilkan oleh pejalan kaki dan bukan untuk menampung sampah rumah tangga di sekitar jalur pejalan kaki. Tempat sampah diletakan pada jalur pejalan kaki, tidak boleh mengganggu pergerakan pejalan kaki, terletak setiap 20 m dengan besaran sesuai dengan kebutuhan dan sesuai standar peraturan yang berlaku terkait persampahan.



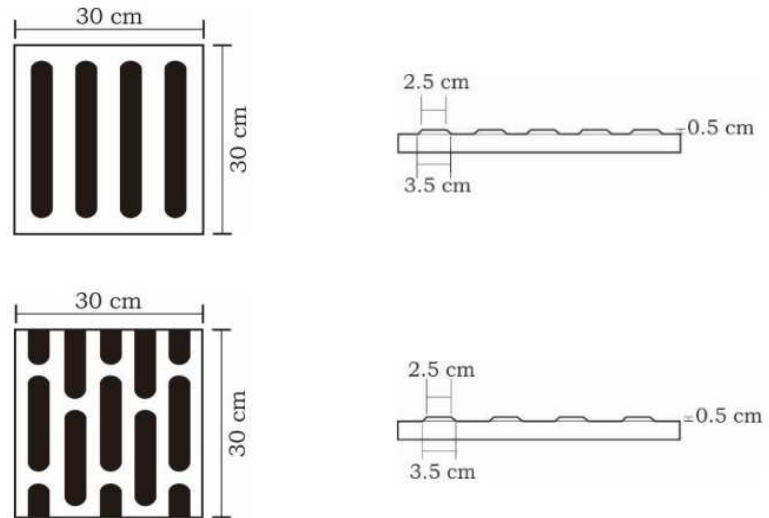


Gambar. Contoh ilustrasi panduan tempat sampah pada jalur pejalan kaki (pedestrian) (mengangkat identitas lokal daerah berupa pola batik yang diterapkan pada tempat sampah)

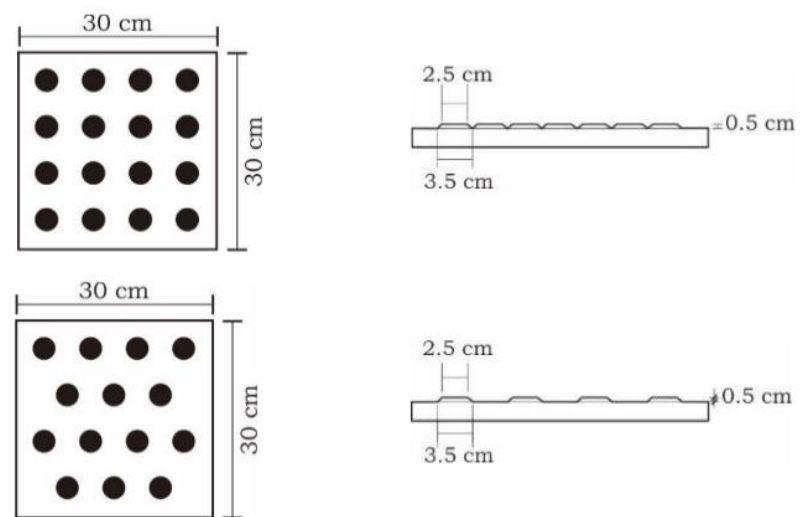
- f) **Lampu atau Penerangan**  
lampu atau penerangan jalur pejalan kaki yang disarankan berkisar antara 50-150 lux tergantung pada intensitas pemakaian, tingkat bahaya dan kebutuhan keamanan. Terletak setiap 10 meter dengan tinggi maksimal 4 meter. Bahan lampu atau penerangan sebaiknya memiliki durabilitas tinggi.
- g) **Bollard**  
pemasangan *bollard* dimaksudkan agar kendaraan bermotor tidak masuk ke jalur pejalan kaki (pedestrian) sehingga pejalan kaki merasa aman dan nyaman bergerak. Bollard diletakan sekitar 30 cm dari kerb, dimensi bollard adalah diameter 30 cm dengan ketinggian antara 0,6 m – 1,2 m. Jarak penempatan antar bollard tidak lebih dari 0,9 m.
- h) **Drainase**  
Drainase jalur pejalan kaki (pedestrian) terletak berdampingan atau dibawah jalur pejalan kaki. Drainase ini berfungsi sebagai penampung dan jalur aliran air, untuk mencegah terjadinya banjir dan genangan-genangan air pada saat hujan.
- i) **Jalur Pemandu atau Penanda**  
Sebagai jalur sirkulasi bagi Penyandang Disabilitas netra

termasuk penyandang gangguan penglihatan yang hanya mampu melihat sebagian yang terdiri atas ubin pengarah dan ubin peringatan.

Ubin pengarah (*guiding block*) bermotif garis berfungsi untuk menunjukkan arah perjalanan.

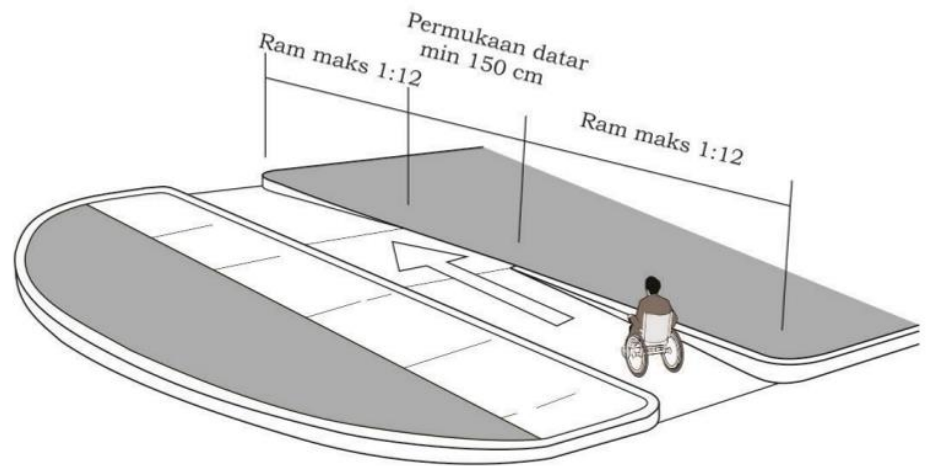


Gambar. Contoh ilustrasi detail dan ukuran Ubin pengarah (*guiding block*). Ubin peringatan (*warning block*) bermotif bulat berfungsi untuk memberikan peringatan terhadap adanya perubahan situasi disekitarnya.



Gambar. Contoh ilustrasi detail dan ukuran Ubin peringatan (*warning block*)

- j) Ramp: diletakan pada pada setiap akses keluar masuk antar area atau pada pintu keluar masuk menuju bangunan.



Gambar. Contoh ilustrasi panduan arahan ramp jalur pejalan kaki (pedestrian).

- k) Sistem Tata Informasi
- l) Sistem Tata Informasi Kawasan Wisata
- m) Toilet umum: dapat merupakan bagian terpisah dari jalur pejalan kaki (pedestrian), namun harus berlokasi dekat serta mudah diakses dari jalur pejalan kaki.

Sebagai catatan: material, warna serta desain sarana dan prasarana pelengkap jalur pejalan kaki (pedestrian) disarankan dapat mengangkat identitas budaya lokal daerah, menggunakan material lokal dan ramah lingkungan serta selaras dengan konteks lingkungannya.

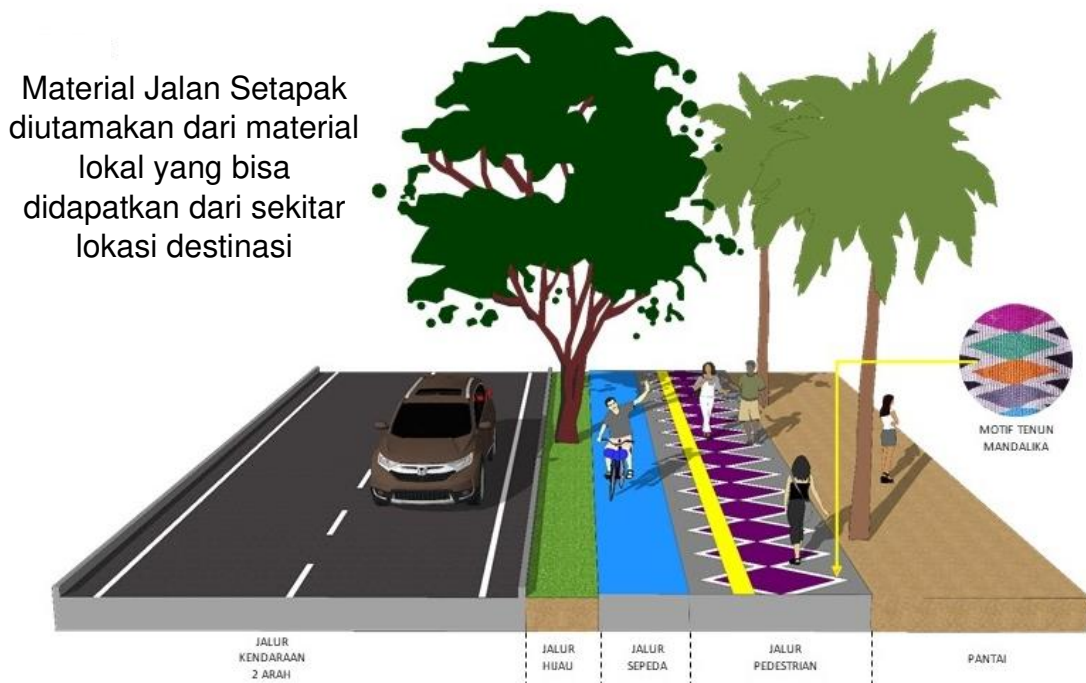
#### **D. Panduan Perancangan Jalur Pejalan Kaki (*Pedestrian*)**

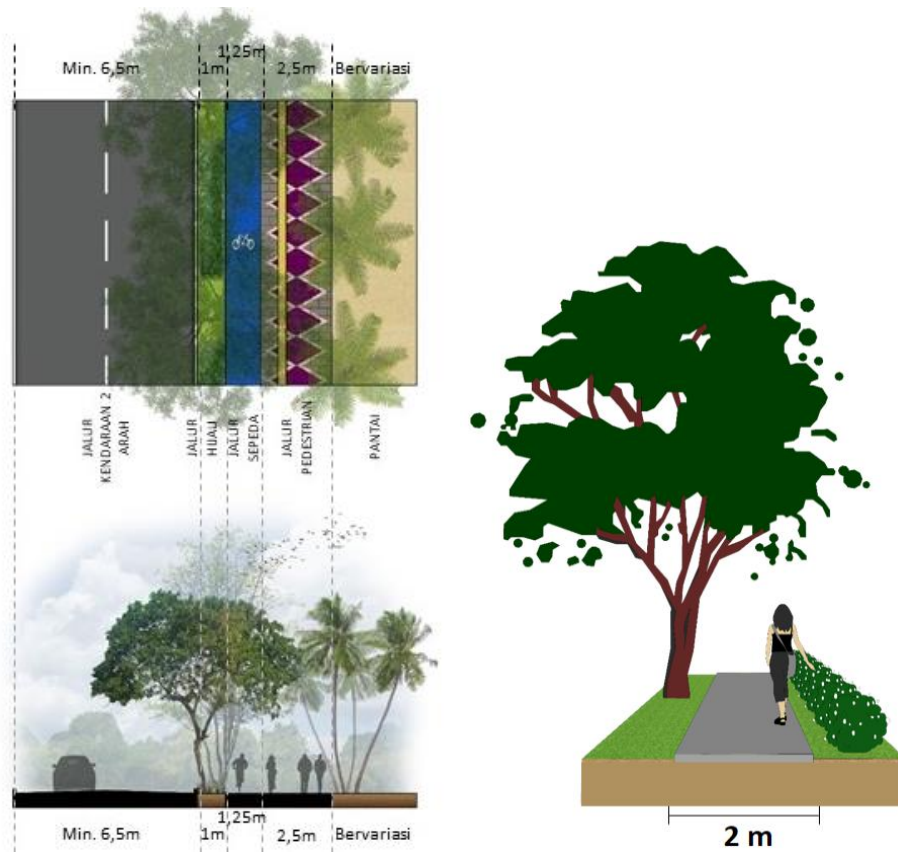
Berikut ini adalah panduan visual perancangan jalur pejalan kaki dalam Kawasan Wisata Bahari dan Perairan (dalam contoh pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan Pantai).

1. Lebar Jalur pejalan kaki (pedestrian) yang berada pada sisi jalan dalam kawasan atau jalan internal memiliki lebar minimum 2,5 m dan dilengkapi dengan jalur pemandu berupa *tactile paving* sebagai pengarah penyandang disabilitas netra lampu penerangan, dan fasilitas pelengkap lainnya.
2. Lebar jalur pejalan kaki (pedestrian) yang berada dalam kawasan pariwisata (bukan disisi jalan kawasan/jalan internal) memiliki lebar minimum 1,5 meter (seperti pada contoh panduan perancangan) dan dilengkapi dengan jalur pemandu berupa *tactile paving* sebagai pengarah

penyangang disabilitas netra, lampu penerangan, pelindung/peneduh dapat berupa pohon atau shelter dan fasilitas pelengkap lainnya.

3. Material yang digunakan pada jalur pejalan kaki (pedestrian) merupakan material lokal (*paving block, grass block, porous pavement, dsb*), anti slip, tidak licin, rata dan datar. Material yang digunakan juga dapat menampilkan estetika khas budaya lokal seperti pola batik dan warna khas daerah (seperti pada contoh panduan perancangan). Sebaiknya diusulkan penggunaan material perkerasan yang dapat menyerap air.





Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Jalur Pejalan Kaki (Pedestrian) di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan (khususnya kawasan wisata Pantai)

**E. Indikasi Pembiayaan Pembuatan Jalur Pejalan Kaki (Pedestrian)**

Indikasi pembiayaan pembuatan jalur pejalan kaki (pedestrian), sebagai berikut:

No.	Pembuatan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per m <sup>2</sup>	Indikasi Biaya
1	Jalur Pejalan Kaki (Pedestrian)	200m <sup>2</sup>	Rp. 1.250.000,-	Rp. 250.000.000,-

Catatan: Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembuatan jalur pejalan kaki (pedestrian) sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Ukuran lebar jalur pejalan kaki (pedestrian) pada contoh ilustrasi panduan adalah 2 m serta panjang jalur pejalan kaki (pedestrian) sepanjang 100 m. Material jalur pejalan kaki (pedestrian) yang digunakan pada

perhitungan biaya adalah material *Paving Block/Porous Pavement* setara K-200 s.d K-350. Harga satuan termasuk biaya pemadatan tanah, biaya lapisan dibawah *Paving Block/Porous Pavement*, dan kanstein pada sisi kiri dan kanan sepanjang jalan setapak. Biaya tersebut menggunakan harga acuan Pulau Jawa, belum termasuk PPN 10% dan belum termasuk biaya perencanaan, pengawasan dan pelaksanaan. Biaya dapat berbeda dan disesuaikan dengan Harga Satuan dari peraturan yang berlaku pada masing-masing wilayah administrasi/daerah.

## **15. Pembuatan Jalan dalam Kawasan**

### **A. Konsep Dasar**

Jalan dalam Kawasan Pariwisata: Berdasarkan Undang-Undang No 28 Tahun 2004 Tentang Jalan, dijelaskan pada Bagian Penjelasan Pasal 8 Ayat 5, Jalan dalam Kawasan Pariwisata pada skala perkotaan termasuk kedalam kelompok Jalan Lingkungan Sekunder yaitu jalan umum yang berfungsi melayani angkutan lingkungan dengan ciri perjalanan jarak dekat, dan kecepatan rata-rata rendah. Jalan Lingkungan Sekuder berdasarkan Peraturan Pemerintah No 34 Tahun 2006 Tentang Jalan, Jalan lingkungan sekunder didefinisikan sebagai jalan umum yang menghubungkan antarpersil dalam kawasan perkotaan.

Fungsi dan Manfaat Jalan dalam Kawasan:

1. Menghubungkan antar persil atau antar area dalam suatu kawasan
2. Menghubungkan lokasi-lokasi strategis pariwisata dalam suatu kawasan melalui jalur daratan.
3. Mengendalikan akses dan penggunaan lahan sekitar jalan

### **B. Ketentuan Teknis Jalan dalam Kawasan**

1. Standar Teknis Jalan dalam Kawasan

Standar Lebar Minimal Jalan, Kecepatan Rencana, Peruntukan Kendaraan dan Jumlah Lajur Minimum Berdasarkan Peraturan Pemerintah No 34 Tahun 2006 Tentang Jalan pada Pasal 20, Jalan lingkungan sekunder (jalan dalam kawasan pariwisata) memiliki ketentuan:

- a. Didesain berdasarkan kecepatan 10 (sepuluh) kilometer per jam



- b. Lebar badan jalan paling sedikit 6,5 (enam koma lima) meter.
- c. Syarat teknis diperuntukkan bagi kendaraan bermotor beroda 3 (tiga) atau lebih.
- d. Jalan lingkungan sekunder yang tidak diperuntukkan bagi kendaraan bermotor mempunyai lebar badan jalan paling sedikit (tiga koma lima) meter.
- e. Ruang pengawasan jalan (ruang tertentu diluar ruang milik jalan yang diperuntukkan bagi pandangan bebas pengemudi dan pengamanan konstruksi jalan serta pengamanan fungsi jalan) untuk jalan lingkungan sekunder paling sedikit 2 (dua) meter.

Pada Pasal 31 dan Pasal 32 kelas jalan berdasarkan spesifikasi penyediaan prasarana jalan, Jalan Lingkungan Sekunder termasuk kedalam spesifikasi jalan kecil yaitu jalan umum untuk melayani lalu lintas setempat dan paling sedikit memiliki dua lajur untuk dua arah.

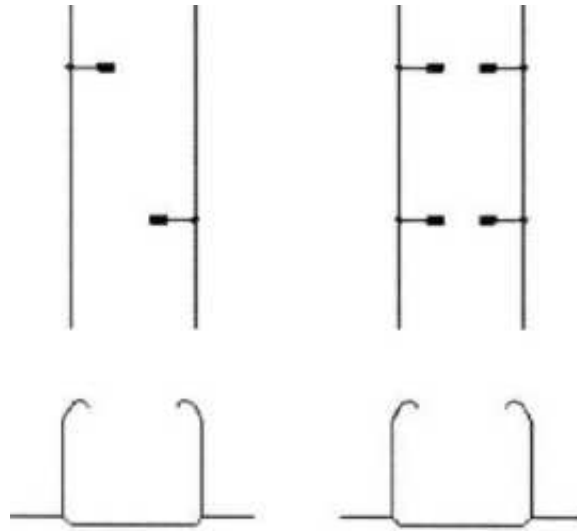
## 2. Standar Sarana dan Prasarana Pelengkap Jalan dalam Kawasan

Sarana dan Prasarana pelengkap jalan dalam kawasan tidak dapat dibiayai dari DAK Fisik Pariwisata.

- a. Lampu Penerangan Jalan: bagian dari bangunan pelengkap jalan yang dapat diletakkan atau dipasang di kiri/kanan jalan dan atau di tengah (di bagian median jalan) yang digunakan untuk menerangi jalan maupun lingkungan di sekitar jalan yang diperlukan termasuk persimpangan jalan, jalan layang, jembatan dan jalan di bawah tanah; atau suatu unit lengkap yang terdiri dari sumber cahaya, elemen optik, elemen elektrik dan struktur penopang serta pondasi tiang lampu. (SNI 7391:2008 Spesifikasi Penerangan Jalan di Kawasan Perkotaan).
- b. Jenis lampu penerangan jalan yang diusulkan dalam Lampiran Peraturan Direktur Jenderal Perhubungan Darat diusulkan menggunakan lampu penerangan jalan dengan solar cell. Dengan spesifikasi teknis lampu dan

perangkat pelengkap lebih detail dapat dilihat dalam peraturan tersebut. Jenis lampu yang diusulkan lampu hemat energi, IP 65, daya tahan (masa pakai) >50.000 Jam, warna cahaya 3.000-5.000

- c. Tiang lampu penerangan jalan yang berada pada lingkungan yang bersifat korosif (seperti pinggir pantai dan dermaga) dapat dibuat dari bahan beton cor atau kayu (Pasal 45 Permen Perhubungan RI No 27 Tahun 2018 Tentang Penerangan Jalan).
- d. Tiang utama penerangan jalan dalam kawasan (jalan lingkungan berdasarkan geometri jalan) ketinggian tiang lampu paling tinggi 5 (lima) meter.
- e. Spesifikasi komponen pelengkap lainnya untuk lampu penerangan jalan dapat dilihat pada pedoman SNI 7391:2008 Spesifikasi Penerangan Jalan di Kawasan Perkotaan (panel, kabel, dan lain-lain)
- f. Penempatan alat penerangan jalan pada jalan dalam kawasan (Jalan Lingkungan) (Permen Perhubungan RI No 27 Tahun 2018 Tentang Penerangan Jalan) dapat menggunakan dua sistem penempatan yaitu sistem menerus atau sistem parsial. Untuk Jalan dua arah penataan letak lampu dapat dikombinasi dibagian kiri dan kanan berhadapan atau selang seling. Jarak antar lampu penerangan berdasarkan tipikal distribusi pencahayaan dan klasifikasi lampu (SNI 7391:2008), karena ketinggian tiang lampu Jalan dalam Kawasan paling tinggi 5 m, maka jarak lampu penerangan jalan: Untuk Jenis Lampu Tipe A 35W SOX, Tinggi Lampu 5 m, Lebar Jalan 6-7 m Jarak antar lampu sebaiknya 35 (tiga puluh lima) meter, dengan tingkat pencahayaan 3,5 LUX. Untuk Jenis Lampu Tipe B 50 W SON atau 80W MBF/U, Tinggi Lampu 5 m, Lebar jalan 6-7 m jarak antar lampu 32 (tiga puluh dua) meter, dengan tingkat pencahayaan 3,5 LUX.



Gambar. Tipikal Penataan Lampu Penerangan Jalan dalam Kawasan pola Selang Seling Kiri Kanan Jalan pada Jalur 2 arah (gambar kiri) dan Tipikal Penataan Lampu Penerangan Jalan dalam Kawasan Kiri dan Kanan Berhadapan (gambar kanan)

- g. Kualitas pencahayaan lampu penerangan jalan yang direkomendasikan dalam SNI 7391:2008 untuk jalan dalam kawasan dan trotoarnya (dapat dilihat pada Tabel dibawah ini).

Tabel. Kualitas Pencahayaan Normal Lampu Penerangan Jalan Standar SNI 7391:2008

Jenis/ Klasifikasi Jalan	Kuat Pencahayaan (Iluminasi)		Luminasi			Batasan silau	
	E rata rata (lux)	Kemerataan (Uniformity) G1	L rata rata (cd/m <sup>2</sup> )	Kemerataan (uniformity)		G	TJ(%)
				VD	VI		
Trotoar	1-4	0,10	0,10	0,4	0,50	4	20
Jalan dalam Kawasan	2-5	0,10	0,50	0,4	0,50	4	20

Keterangan :

g1 : E min/E maks

VD : L min/ L maks

VI : L min/ L rata rata

G : Silau (glare)

TJ : Batas ambang kesilauan

- h. Rambu Lalu Lintas Jalan: bagian perlengkapan Jalan yang berupa lambang, huruf, angka, kalimat, dan/atau perpaduan yang berfungsi sebagai peringatan, larangan, perintah, atau petunjuk bagi Pengguna Jalan. Terdiri dari 4 jenis rambu sesuai dengan fungsinya (Keputusan Menteri Perhubungan No KM 61 Tahun 1993 tentang Rambu Lalu Lintas di Jalan)
- i. Rambu peringatan: rambu yang digunakan untuk menyatakan peringatan bahaya atau tempat berbahaya pada jalan di depan pemakai jalan. Warna dasar rambu peringatan berwarna kuning dengan lambang atau tulisan berwarna hitam.



Peringatan Banyak Lalu Lintas Pejalan Kaki



Peringatan Banyak Lalu Lintas Pejalan Kaki Anak-anak

Gambar. Contoh Rambu Peringatan pada jalan dalam kawasan pariwisata

- j. Rambu Larangan: rambu yang digunakan untuk menyatakan perbuatan yang dilarang dilakukan oleh pemakai jalan. Warna dasar rambu larangan berwarna putih dan lambang atau tulisan berwarna hitam atau merah.



Larangan Masuk Bagi Kendaraan Bermotor dan Tidak Bermotor



Larangan Masuk bagi Sepeda Motor

Gambar. Contoh Rambu Larangan pada jalan dalam kawasan pariwisata

- k. Rambu Perintah: rambu yang digunakan untuk menyatakan perintah yang wajib dilakukan oleh pemakai jalan. Warna dasar rambu perintah berwarna biru dengan lambang atau tulisan berwarna putih serta merah untuk garis serong sebagai batas akhir perintah.



Perintah Menggunakan  
Jalur atau Lajur Lalu  
Lintas Khusus Pejalan  
Kaki

Perintah Menggunakan  
Jalur atau Lajur Lalu  
Lintas Khusus Sepeda

Gambar. Contoh Rambu Perintah pada jalan dalam kawasan pariwisata

1. Rambu Petunjuk: rambu yang digunakan untuk menyatakan petunjuk mengenai jurusan, jalan, situasi, kota, tempat, pengaturan, fasilitas dan lain-lain bagi pemakai jalan. Rambu petunjuk yang menyatakan tempat fasilitas umum, batas wilayah suatu daerah, situasi jalan, dan rambu berupa kata-kata serta tempat khusus dinyatakan dengan warna dasar biru.



Petunjuk Lokasi Pantai

Petunjuk Lokasi Restoran,  
Kafe dan Rumah Makan

Gambar. Contoh Rambu Petunjuk pada jalan dalam Kawasan Wisata Bahari dan Perairan

Khusus rambu petunjuk jurusan kawasan dan daya tarik wisata wisata dinyatakan dengan warna dasar coklat dengan lambang dan/atau tulisan warna putih.



Gambar. Contoh Rambu Petunjuk lokasi pada jalan dalam Kawasan Wisata Bahari dan Perairan

- m. Ketentuan lainnya dan lebih detail mengenai rambu lalu lintas jalan dapat dilihat pada Keputusan Menteri Perhubungan No KM 61 Tahun 1993 Tentang Rambu Lalu Lintas di Jalan dan Lampirannya.
- n. Marka Jalan: Suatu tanda yang berada di permukaan Jalan atau di atas permukaan Jalan yang meliputi peralatan atau tanda yang membentuk garis membujur, garis melintang, garis serong, serta lambang yang berfungsi untuk mengarahkan arus Lalu Lintas dan membatasi daerah kepentingan Lalu Lintas. Marka jalan pada dasarnya berwarna putih. Terdiri dari 5 (lima) jenis marka sesuai dengan fungsinya (Keputusan Menteri Perhubungan No KM 60 Tahun 1993 Tentang Marka Jalan):
  1. Marka membujur: tanda yang sejajar dengan sumbu jalan
  2. Marka marka melintang: tanda yang tegak lurus terhadap sumbu jalan;
  3. Marka Serong: tanda yang membentuk garis utuh yang tidak termasuk dalam pengertian marka membujur atau marka melintang, untuk menyatakan suatu daerah permukaan jalan yang bukan merupakan jalur lalu lintas kendaraan
  4. Marka Lambang: tanda yang mengandung arti tertentu untuk menyatakan peringatan, perintah dan larangan untuk melengkapi atau menegaskan maksud yang telah disampaikan oleh rambu atau tanda lalu lintas lainnya
  5. Ketentuan lainnya dan lebih detail mengenai marka jalan dapat dilihat pada Keputusan Menteri

Perhubungan No KM 60 Tahun 1993 Tentang  
Marka Jalan dan Lampirannya.

o. Cermin Tikungan

Kelengkapan tambahan pada jalan yang berfungsi sebagai alat untuk menambah jarak pandang pengemudi kendaraan bermotor. Umumnya dipasang pada tepi jalan pada lokasi-lokasi dimana pandangan pengemudi kendaraan bermotor sangat terbatas atau terhalang khususnya pada tikungan tajam dan persimpangan. Komponen ini disediakan khususnya pada lokasi tikungan atau lokasi dimana pandangan pengemudi kendaraan terbatas di dalam Kawasan Pariwisata.

p. Alat pembatas tinggi dan lebar kendaraan

Kelengkapan tambahan pada jalan yang berfungsi untuk membatasi tinggi dan lebar kendaraan beserta muatannya di ruas jalan tertentu. Komponen ini disediakan khususnya jika kawasan pariwisata akan membatasi jenis kendaraan yang akan masuk pada kawasan pariwisata.

q. Bangunan dan jaringan utilitas pada Jalan dalam Kawasan

Berdasarkan Permen Pekerjaan Umum No 20/PRT/M/2010 tentang Pedoman Pemanfaatan dan Penggunaan bagian-bagian Jalan Pasal 1 dijelaskan bahwa:

Utilitas jalan: fasilitas yang menyangkut kepentingan umum meliputi listrik, telekomunikasi, informasi, air, minyak, gas dan bahan bakar lainnya, sanitasi dan sejenisnya.

Bangunan dan jaringan utilitas adalah bangunan dan jaringan pendukung utilitas yang terletak di atas dan/atau di bawah permukaan tanah. Kemudian pada Paragraf 3 Pasal 12 dijelaskan bahwa bangunan dan jaringan utilitas pada jaringan jalan di dalam kawasan perkotaan dapat ditempatkan dengan ketentuan:

- 1) Bangunan dan utilitas yang berada di atas atau di



bawah tanah ditempatkan di luar bahu jalan atau trotoar dengan jarak paling sedikit 1 (satu) meter dari tepi luar bahu jalan atau trotoar dalam hal tidak terdapat ruang di luar bahu jalan, trotoar, atau jalur lalu lintas, bangunan dan jaringan utilitas ditempatkan di sisi terluar ruang milik jalan.

- 2) Bangunan dan jaringan utilitas di bawah tanah harus diletakkan pada kedalaman paling sedikit 1,5 (satu koma lima) meter dari permukaan jalan terendah pada daerah galian atau dari tanah dasar pada daerah timbunan.
  - 3) Bangunan dan jaringan utilitas di atas tanah harus diletakkan pada ketinggian paling rendah 5 (lima) meter dari permukaan jalan tertinggi.
  - 4) Permukaan tanah pada lintasan bangunan dan jaringan utilitas yang ditempatkan di bawah tanah harus diberi tanda yang bersifat permanen.
- r. Iklan dan Media Informasi pada Jalan dalam Kawasan
- Untuk keamanan dan keselamatan pengguna jalan, bangunan iklan dan media informasi harus memenuhi ketentuan sebagai berikut:
- 1) harus terbuat dari bahan yang bersifat tahan lama atau tahan karat; memenuhi persyaratan umum bahan bangunan Indonesia;
  - 2) rangka utama harus berupa konstruksi baja atau beton yang memenuhi persyaratan peraturan konstruksi Indonesia;
  - 3) Iklan dan media Informasi dapat menggunakan lampu dengan ketentuan intensitas dan pantulan cahaya lampu tidak menyilaukan pengguna jalan;
  - 4) Huruf dan warna iklan dan media informasi memenuhi ketentuan bentuk huruf atau simbol yang digunakan pada iklan dan media informasi tidak boleh sama atau menyerupai bentuk huruf dan simbol rambu-rambu lalu lintas; dan kombinasi warna yang digunakan pada iklan dan

media informasi tidak boleh sama atau menyerupai warna yang digunakan untuk rambu-rambu lalu lintas;

- 5) Konstruksi bangunan iklan dan media informasi harus dirancang sehingga apabila bangunan iklan dan media informasi mengalami kerusakan atau runtuh (robok) tidak membahayakan pengguna jalan; dan
- 6) Ketentuan penempatan iklan dan media Informasi pada jalan:
  - a. ditempatkan di luar bahu jalan atau trotoar dengan jarak paling rendah 1 (satu) meter dari tepi paling luar bahu jalan atau trotoar;
  - b. jika tidak terdapat ruang di luar bahu jalan, trotoar, atau jalur lalu lintas, iklan dan media informasi ditempatkan di sisi terluar ruang milik jalan.
- s. Jalur Pejalan Kaki/ Pedestrian dilengkapi dengan tactile pengarah kaum difabel (penjelasan mengenai Jalur Pejalan Kaki/Pedestrian akan dijelaskan pada bagian lain petunjuk operasional/ pedoman ini).
- t. Penataan Lanskap Jalan dalam Kawasan (Permen PU No. 5/PRT/M/2008 Tentang Pedoman Penyediaan dan Pemanfaatan Ruang Terbuka Hijau di Kawasan Perkotaan dan Tata Cara Perencanaan Teknik Lanskap Jalan No. 033/T/BM/1996)  
Lanskap Jalan: wajah dari karakter lahan atau tapak yang terbentuk pada lingkungan jalan, baik yang terbentuk dari elemen lansekap alamiah seperti bentuk topografi lahan yang mempunyai panorama yang indah, maupun yang terbentuk dari elemen lansekap buatan manusia yang disesuaikan dengan kondisi lahannya. Lansekap jalan ini mempunyai ciri-ciri khas karena harus disesuaikan dengan persyaratan geometrik jalan dan diperuntukkan terutama bagi kenyamanan pemakai jalan serta diusahakan untuk menciptakan lingkungan jalan yang indah, nyaman dan memenuhi

fungsi keamanan. Dari segi kepemilikan RTH, Ruang terbuka hijau pada jalan dalam kawasan termasuk ke dalam RTH Jalur Hijau Jalan. RTH untuk jalur hijau jalan, dapat disediakan dengan penempatan tanaman antara 20–30% dari ruang milik jalan (rumija) sesuai dengan klas jalan. Untuk menentukan pemilihan jenis tanaman, perlu memperhatikan 2 (dua) hal, yaitu fungsi tanaman dan persyaratan penempatannya. Disarankan agar dipilih jenis tanaman khas daerah setempat, yang disukai oleh burung-burung, serta tingkat evapotranspirasi rendah. Rekomendasi tanaman peneduh, dapat memecah angin dan sesuai dengan kondisi ekosistem pantai diantaranya Pohon Keben (*Barringtonia asiatica*), Cemara Angin (*Cassuarina equisetifolia*) dan lainnya. Jarak penanaman disesuaikan dengan jenis tanaman yang akan digunakan pada lanskap jalan.

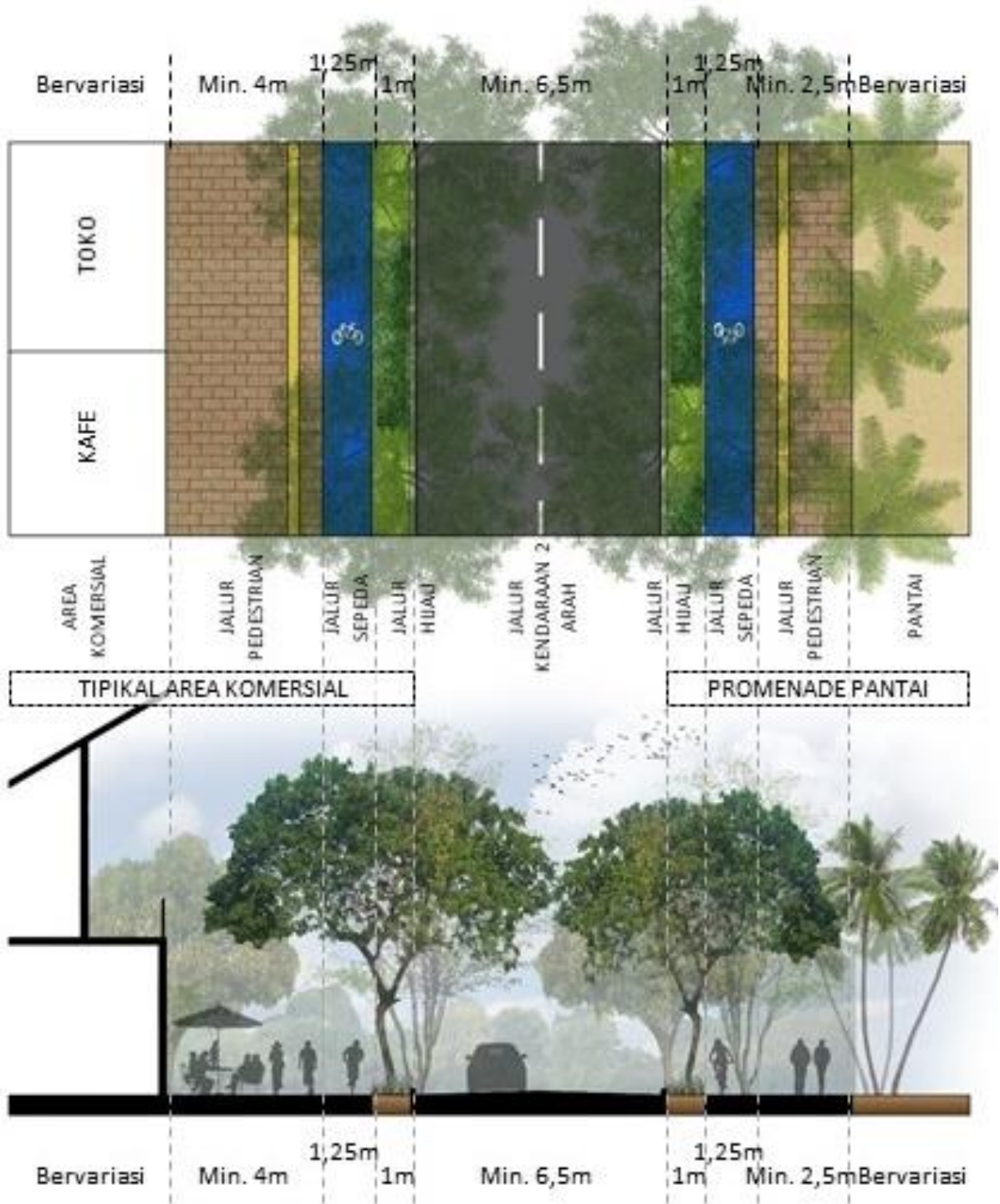
### **C. Panduan Perancangan Jalan dalam Kawasan**

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan Jalan dalam Kawasan dalam Kawasan Wisata Bahari dan Perairan

Contoh ilustrasi panduan yang diberikan merupakan contoh tipikal rancangan Jalan dalam Kawasan Pariwisata dengan lebar jalan minimal 6,5 m sesuai dengan standar peraturan yang berlaku (Jalan Lingkungan Sekunder) serta panjang jalan sepanjang 100 m. Material jalan dalam kawasan yang diusulkan untuk digunakan adalah aspal hotmix dengan tebal aspal minimal 2 cm (pengaspalan jalan baru – *hotmix*).

1. Pada kiri dan kanan jalan untuk rancangan ideal jalan dalam kawasan sebaiknya menyediakan RTH Jalur Hijau Jalan dengan lebar minimal 1 m, dan ditanami semak dan pohon sesuai dengan ekosistem pantai (contoh: Pohon Keben (*Barringtonia asiatica*), Pohon Cemara Angin (*Cassuarina equisetifolia*) dan lainnya).
2. Jalan dalam kawasan ideal juga harus dilengkapi dengan sarana dan prasarana jalan dalam kawasan yaitu lampu

penerangan jalan, rambu lalu lintas jalan, marka jalan, jalur pejalan kaki/pedestrian dilengkapi dengan *tactile* kuning pengarah kaum difabel, jalur pesepeda, cermin tikungan, alat pembatas tinggi dan lebar kendaraan dan papan iklan dan informasi jika dibutuhkan.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Jalan dalam Kawasan di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan (Khususnya Kawasan Wisata Pantai).

**D. Indikasi Pembiayaan Pembuatan Jalan dalam Kawasan**

Indikasi pembiayaan pembuatan jalan dalam kawasan:

No.	Pembuatan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per m <sup>2</sup>	Indikasi Biaya
1	Jalan dalam Kawasan	650m <sup>2</sup>	Rp. 145.000,-	Rp.94.250.000,-

Catatan: Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembuatan jalan dalam kawasan sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Ukuran lebar jalan pada contoh ilustrasi panduan adalah 6,5 m sesuai dengan standar peraturan yang berlaku (Jalan Lingkungan Sekunder) serta panjang jalan sepanjang 100 m. Material jalan dalam kawasan yang digunakan pada perhitungan biaya adalah aspal hotmix dengan tebal aspal minimal 2 cm (asumsi pengaspalan jalan baru – hotmix). Biaya tersebut menggunakan harga acuan Pulau Jawa, belum termasuk PPN 10% dan belum termasuk biaya perencanaan, pengawasan dan pelaksanaan. Biaya dapat berbeda dan disesuaikan dengan Harga Satuan dari peraturan yang berlaku pada masing-masing wilayah administrasi/daerah.

## 16. Pembuatan *Boardwalk*

### A. Konsep Dasar

*Boardwalk* merupakan jalur untuk pejalan kaki, biasanya terbuat dari kayu (baik kayu asli maupun kayu buatan (*artificial wood*)). *Boardwalk* dapat dibangun di sepanjang sungai yang biasa disebut *riverwalk* atau pantai yang disebut *oceanway*. *Boardwalk* dapat digunakan pula untuk membantu pejalan kaki menempuh medan yang sulit seperti di kawasan hutan lindung. Fungsi dan Manfaat *Boardwalk*:

1. Sebagai jalur untuk pejalan kaki;
2. Mempermudah akses ke tempat tujuan;
3. Menghadirkan suasana yang dinamis di kawasan wisata;
4. Dapat digunakan untuk kegiatan promosi, pameran, dan iklan;
5. Menjaga kemampuan tanah suatu kawasan wisata dalam meresapkan air (karena konstruksi bidang *boardwalk* yang tidak langsung menyentuh tanah, hanya fondasinya saja yang berada di dalam tanah).

6. Memberikan ruang pergerakan satwa dibawah boardwalk, secara tidak langsung menjaga keberadaan biodiversitas suatu kawasan wisata.

## **B. Ketentuan Teknis *Boardwalk***

### 1) Prinsip Umum *Boardwalk*

Dalam perencanaan *boardwalk*, perlu memperhatikan prinsip-prinsip umum sebagai berikut:

- a. Aksesibilitas: berada pada lokasi strategis, mudah dilihat dan mudah dijangkau oleh wisatawan.
- b. Fungsional: memenuhi persyaratan minimal sesuai peraturan berlaku (dimensi, struktur, tata letak), sesuai dengan kebutuhan kawasan pariwisata dan dilengkapi dengan fasilitas pelengkap/penunjang.
- c. Budaya lokal/estetika: *boardwalk* yang dirancang mampu menyenangkan secara visual, keselarasan dengan kondisi alam sekitarnya, dan memperhatikan nilai budaya lokal sebagai identitas (contoh: dengan penggunaan material lokal dan menerapkan ornamen budaya lokal).
- d. Ekonomis: *Boardwalk* dibuat dengan konstruksi yang kuat, efektif, biaya yang efisien dan sesuai dengan kebutuhan masing-masing Daya tarik wisata Wisata.
- e. Kelestarian lingkungan: seminimal mungkin merubah bentang alam, mempertimbangkan kondisi sumberdaya alam dan tata guna lahan kawasan serta mempersiapkan dokumen Analisis Mengenai Dampak Lingkungan (AMDAL).
- f. Keselamatan dan Keamanan: dilengkapi dengan fasilitas pengaman seperti *handrail*, *edging strip* dan penerangan yang cukup serta tepat.
- g. Mitigasi Bencana: menyediakan rambu kebencanaan sesuai dengan standar peraturan yang berlaku dan berada dekat dengan titik-titik kumpul evakuasi.

### 2) Kriteria Lokasi Penempatan *Boardwalk*

Penempatan *boardwalk* harus disesuaikan dengan jumlah pejalan kaki yang akan melalui jalur tersebut dengan volume minimal pejalan kaki sebanyak 300 (tiga ratus) orang per 12 (dua belas)



jam. *Boardwalk* juga dibutuhkan pada kawasan wisata. Adapun beberapa contoh posisi *boardwalk* antara lain:

- a. *Boardwalk* sisi jalan: *boardwalk* yang terletak pada sisi jalan, menghubungkan suatu tempat dengan tempat lainnya.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan *Boardwalk* Sisi Jalan  
(Lokasi: Atlantic City Boardwalk, New Jersey, USA)

- b. *Boardwalk* sisi air: *boardwalk* yang terletak disisi air atau diatas air.

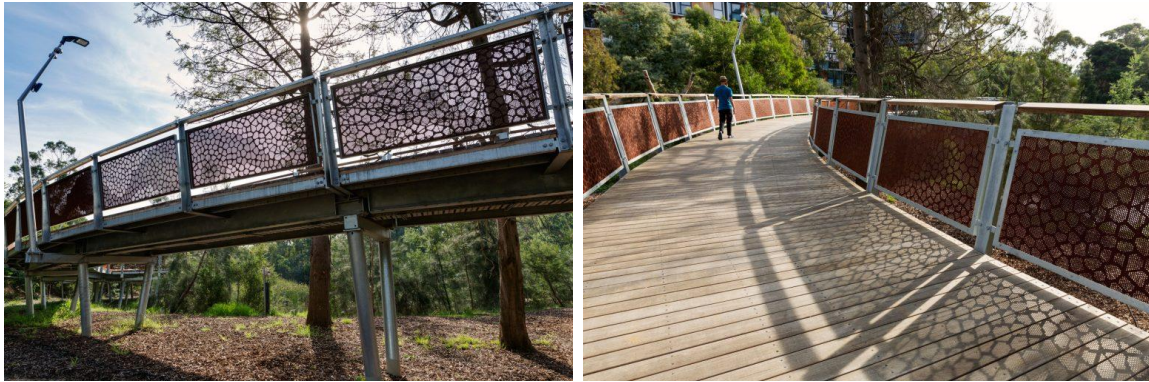




Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan *Boardwalk* Sisi Jalan  
(Lokasi: Glenorchy Arts and Sculpture Park, The Grove Reserve,  
Australia)

- c. *Boardwalk* alam terbuka: *boardwalk* yang terletak pada alam terbuka (hutan tropis, mangrove, dan lain-lain)



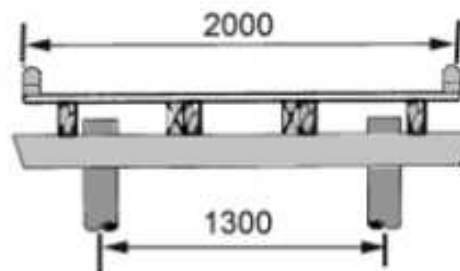


Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan *Boardwalk* Alam Terbuka  
(Lokasi: Jock Marshall Reserve Nature Walk, Australia)

### 3) Standar Teknis *Boardwalk*

#### a. Dimensi *Boardwalk*

Secara umum untuk orang dewasa yang digunakan dalam perencanaan pembuatan lebar jalan pada *Boardwalk*. Lebar efektif minimum untuk pejalan kaki berdasarkan kebutuhan adalah 60 cm (enam puluh centimeter) ditambah 15 cm (lima belas centimeter) untuk bergerak tanpa membawa barang, sedangkan kebutuhan minimal 2 (dua) orang pejalan kaki yang berpapasan adalah 150 cm (seratus lima puluh centimeter). Namun, untuk *arcade* dan *promenade* yang berada di kawasan pariwisata dan komersial harus tersedia area dengan ukuran minimal 2 (dua) meter. Ukuran lebar minimal jalur adalah 136 cm (seratus tiga puluh enam centimeter) untuk jalur satu arah dan 200 cm (dua ratus centimeter) untuk jalur 2 (dua) arah. Untuk penyandang disabilitas jalur harus bebas dari pohon, tiang atau benda yang dapat menghalangi.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan *Boardwalk* dengan  
Lebar minimal 2000 milimeter (2 meter) di Kawasan  
Pariwisata

#### b. Kemiringan *Boardwalk*

1. Kemiringan memanjang *boardwalk* maksimal 8% (delapan



persen) dan disediakan bagian yang mendatar dengan panjang minimal 1,2 (satu koma dua) meter pada setiap jarak maksimal 9 m (Sembilan meter);

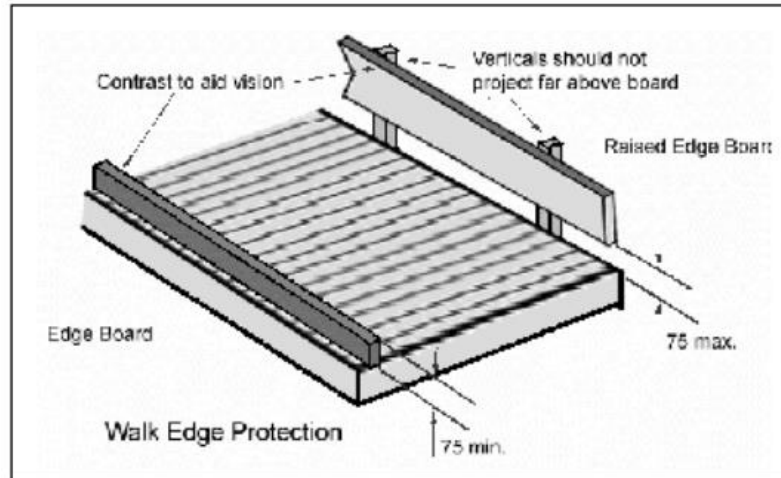
2. Kemiringan melintang *boardwalk* minimal sebesar 2% (dua persen) dan kemiringan maksimal sebesar 4% (empat persen); dan
3. Dalam kondisi tidak memungkinkan untuk menyediakan kemiringan memanjang, kemiringan dimaksud dapat digantikan dengan penyediaan anak tangga.

c. Material *Boardwalk*:

1. Material yang digunakan pada *boardwalk* sebaiknya menggunakan material lokal (kayu alami, kayu buatan (*artificial wood*), dan lain-lain)
2. Jenis material yang digunakan harus kuat, stabil, tidak licin, dan cepat kering.

d. Standar Sarana dan Prasarana Pelengkap *Boardwalk*

1. Rambu dan Marka: penempatan rambu dan marka *boardwalk* harus diperhitungkan secara efisien untuk memastikan keselamatan pengguna. Rambu diletakan pada titik interaksi sosial, pada jalur dengan arus orang padat, dengan besaran sesuai kebutuhan, dan bahan yang digunakan terbuat dari bahan yang memiliki daya tahan yang tinggi, dan tidak menimbulkan efek silau.
2. *Edging strip* atau *edge kerbs*: tepian *boardwalk* yang digunakan sebagai pengaman untuk menghindari pengguna *boardwalk* agar tidak terjatuh. *Edging strip* diletakan vertikal setinggi 7,5 cm (75 mm) dari bidang *boardwalk*, hal ini dilakukan agar memudahkan dalam proses perawatan kebersihan *boardwalk*.



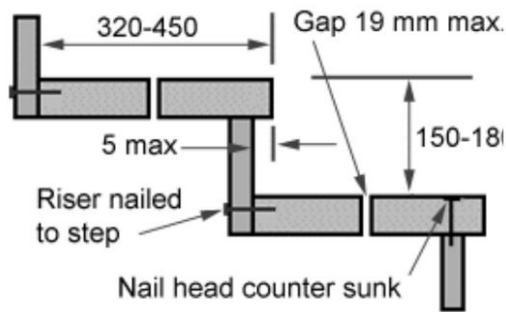
Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Posisi *Edging strip* pada *Boardwalk* di Kawasan Pariwisata

3. Lampu atau Penerangan: lampu atau penerangan *boardwalk* yang disarankan berkisar antara 50-150 lux tergantung pada intensitas pemakaian, tingkat bahaya dan kebutuhan keamanan. Untuk tipikal lampu *boardwalk* berbentuk tiang sebaiknya terletak setiap 10 meter dengan tinggi maksimal 4 meter. Komponen lampu sebaiknya memiliki durabilitas tinggi. Adapun tipe penerangan lainnya untuk *boardwalk* diantaranya *up light lighting*, *recessed lighting* dan *strip lighting*.



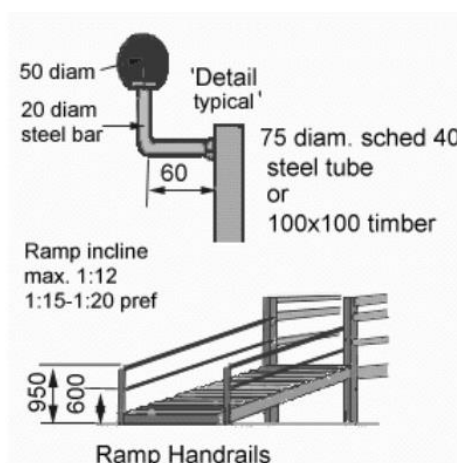
Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Lampu atau Penerangan *Boardwalk up light lighting* (kiri), *recessed lighting* (tengah) dan *strip lighting* (kanan).

4. Drainase: drainase boardwalk terletak berdampingan atau dibawah *boardwalk*. Drainase ini berfungsi sebagai penampung dan jalur aliran air, untuk mencegah terjadinya banjir dan genangan-genangan air pada saat hujan.
5. Tangga *Boardwalk*: Boardwalk yang terbuat dari bahan kayu harus memiliki anak tangga yang solid dan dipaku ke tapak.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Rancangan Anak Tangga Pada *Boardwalk*.

6. *Handrails*: Ketinggian yang diperlukan pada handrails untuk boardwalk yang mempunyai kemiringan disarankan berukuran 600-950 mm (enam ratus sampai sembilan ratus lima puluh milimeter). Bagi orang dewasa, ketinggian yang disarankan antara 900-950 mm (sembilan ratus sampai sembilan ratus lima puluh milimeter), untuk pengguna kursi roda 780-800 mm (tujuh ratus delapan puluh sampai delapan ratus milimeter) dan 600 mm (enam ratus milimeter) untuk anak-anak. Pada daerah *Boardwalk* yang landai ketinggian yang diperlukan untuk *handrails* adalah 950-1000 mm (sembilan ratus lima puluh sampai seribu milimeter) untuk orang dewasa, 800-850 mm (delapan ratus sampai delapan ratus lima puluh milimeter) untuk pengguna kursi roda, dan 600 mm (enam ratus milimeter) untuk anak-anak.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan *Handrails* pada *Boardwalk*.

### C. Panduan Perancangan *Boardwalk*

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan *boardwalk* dalam Kawasan Wisata Alam/Non-bahari.

1. Contoh ilustrasi panduan yang diberikan merupakan contoh tipikal rancangan *boardwalk* yang berada dalam Kawasan Wisata Alam/Non-bahari memiliki lebar 2 meter (sesuai standar agar dapat difungsikan sebagai jalur evakuasi bencana) serta panjang *boardwalk* sepanjang 100 m. *Boardwalk* pada contoh ilustrasi panduan merupakan tipe struktur terbuka dari struktur beton, dengan kedalaman pondasi dari muka tanah 2-3 m dan asumsi jarak dari muka air 2-3 m. *Boardwalk* dapat dilengkapi dengan sarana dan prasarana pelengkap *boardwalk* (seperti : rambu dan marka, *edging strip/edging kerbs*, lampu atau penerangan, drainase, tangga, *ramp*, *handrails*, dan lain-lain), disesuaikan dengan kebutuhan pada masing-masing destinasi pariwisata.
2. Material yang digunakan pada lantai *boardwalk* seperti pada contoh ilustrasi panduan perancangan merupakan jenis material lokal *Artificial Wood/Composite Wood*, kuat, stabil, anti slip, tidak licin, cepat kering, rata dan dipasang datar.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan *Boardwalk* di Kawasan Wisata Alam/Non-bahari

#### **D.Indikasi Pembiayaan Pembuatan *Boardwalk***

Indikasi pembiayaan pembuatan *boardwalk*:

No.	Pembuatan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per m <sup>2</sup>	Indikasi Biaya
1	Boardwalk	200m <sup>2</sup>	Rp.5.000.000,-	Rp.1.000.000.000,-

Catatan: Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembuatan *boardwalk* sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Ukuran lebar *boardwalk* pada contoh ilustrasi panduan

adalah 2 m (dua meter) serta panjang *boardwalk* asumsi sepanjang 100 m (serratus meter). Material yang digunakan pada lantai *boardwalk* seperti pada contoh ilustrasi panduan perancangan merupakan jenis material lokal *Artificial Wood/Composite Wood*, kuat, stabil, anti slip, tidak licin, cepat kering, rata dan dipasang datar. Biaya tersebut menggunakan harga acuan Pulau Jawa, belum termasuk PPN 10% dan belum termasuk biaya perencanaan, pengawasan dan pelaksanaan. Biaya dapat berbeda dan disesuaikan dengan Harga Satuan dari peraturan yang berlaku pada masing-masing wilayah administrasi/daerah.

## **17. Pembangunan *Dive Center* dan Perlengkapannya**

### **A. Konsep Dasar**

*Dive center* merupakan pusat kegiatan selam atau *diving*, yang diperuntukkan untuk pelatihan, sertifikasi, wisata penyelaman, penjualan peralatan selam, kegiatan service alat selam, pengisian tabung udara dan penyewaan alat selam. *Income* atau pendapatan utamanya berasal dari penjualan peralatan dan kursus menyelam (*Training & Dive Center Standards 01/2012, Scuba Schools International (SSI)*)

Fungsi dan Manfaat *Dive Center*:

1. Sebagai pusat kegiatan selam dan *diving*.
2. Tempat masyarakat mendapatkan pelatihan selam dari instruktur selam profesional
3. Area wisata penyelaman yang dilengkapi dengan berbagai fasilitas selam dan instruktur selam profesional bersertifikat.

### **B. Ketentuan Teknis Pembangunan *Dive Center* dan Perlengkapannya**

- 1) Dalam membangun *Dive Center* di kawasan pariwisata perlu memperhatikan prinsip dalam rangka tercapainya tujuan desain, antara lain:
  - a. Aksesibilitas: berada pada lokasi strategis, mudah dilihat dan mudah dijangkau oleh pengunjung. Disarankan berada pada kawasan bisnis.
  - b. Fungsional: memenuhi persyaratan minimal sesuai peraturan berlaku (dimensi, struktur, tata letak), dan dilengkapi dengan fasilitas pelengkap/penunjang.
  - c. Budaya lokal/estetika: *Dive Center* yang dirancang mampu



menyenangkan secara visual, keselarasan dengan kondisi alam sekitarnya, mempertimbangkan iklim (tropis), mengangkat identitas lokal, dan merefleksikan elemen-elemen arsitektur masyarakat lokal pada masing-masing destinasi pariwisata (contoh: dengan penggunaan material lokal dan menerapkan ornamen budaya lokal).

- d. Ekonomis: *Dive Center* dibuat dengan konstruksi yang kuat, efektif, biaya yang efisien dan sesuai dengan kebutuhan masing-masing Daya Tarik Wisata.
  - e. Kelestarian lingkungan: seminimal mungkin merubah bentang alam, mempertimbangkan kondisi sumberdaya alam dan tata guna lahan kawasan serta mempersiapkan dokumen Analisis Mengenai Dampak Lingkungan (AMDAL).
  - f. Keselamatan dan Keamanan (memenuhi persyaratan keselamatan bangunan/gedung sesuai peraturan yang berlaku: persyaratan struktur bangunan, persyaratan kemampuan bangunan terhadap bahaya kebakaran, dan persyaratan kemampuan bangunan terhadap bahaya kelistrikan).
  - g. Mitigasi Bencana: Bangunan *Dive Center* harus menyediakan sarana evakuasi bangunan/gedung sesuai dengan peraturan yang berlaku (adanya peringatan bahaya bagi pengguna, pintu keluar darurat dan jalur evakuasi).
- 2) Berdasarkan standar *Dive Center* (*Scuba Schools International* (SSI), 2012). Kriteria lokasi penempatan *Dive Center*, yaitu:
- a. Berlokasi ditempat strategis yang mudah dijangkau oleh semua orang, baik penyelam maupun bukan penyelam.
  - b. Bangunan sebaiknya berada pada kawasan bisnis.
  - c. Bangunan memiliki perizinan dan mematuhi peraturan yang berlaku.

**3) Standar Teknis *Dive Center* dan Perlengkapannya**

Secara umum, dimensi *Dive Center* dapat disesuaikan dengan kebutuhan ruang dan kapasitas yang direncanakan pada masing-masing lokasi/destinasi pariwisata.

- a) Standar dimensi *Dive Center*, luas bangunan sekitar 136 (seratus tiga puluh enam) meter<sup>2</sup>. Catatan: standar dimensi ini masih dapat disesuaikan dengan peraturan yang berlaku termasuk disesuaikan berdasarkan Konstanta Dasar

Bangunan (KDB) dan Koefisien Lantai Bangunan (KLB) yang berlaku di wilayah administrasi destinasi pariwisata tersebut.

b) Program Ruang *Dive Center*:

Ruang Pengelola, merupakan kantor pengelola, yang jumlah dan besarnya menyesuaikan dengan kebutuhan dan jumlah staf pengelola disertai fasilitas kantor seperti telepon, meja, kursi, komputer, dan internet. Kantor Pengelola ini diperuntukkan untuk staf pengelola. Penampilan staf harus bersih dan rapi, profesional, serta menggunakan tanda pengenal agar mudah dikenali. Pegawai harus memperlakukan wisatawan dengan baik, sopan, dan ramah. Setiap pegawai harus menguasai pengetahuan tentang produk dan layanan yang disediakan pada *Dive Center* tersebut. *Diving Instructors* (sebanyak lima orang atau lebih instruktur bersertifikat dalam satu *Dive Center*).

c) Ruang Informasi atau *Lobby*, merupakan area pintu masuk dan ruang tunggu pengunjung hendaknya memenuhi persyaratan antara lain sebagai berikut:

- 1) Memiliki 2 (dua) pintu masuk (*double doors*) Pintu masuk dan lobby hendaknya memiliki ukuran yang cukup luas untuk memberi ruang gerak lebih kepada pengunjung. Apabila memungkinkan hendaknya pintu yang digunakan adalah jenis pintu dua (*double doors*), hal ini untuk mengantisipasi banyaknya jumlah pengunjung yang datang. Desain ruangan dibuat nyaman dengan hiasan yang mencerminkan kearifan lokal;
- 2) terdapat tulisan Selamat Datang (*welcome*);
- 3) papan rambu arah petunjuk ruangan; dan
- 4) fasilitas aksesibilitas bagi penyandang disabilitas dan lansia.

d) Ruang ganti atau tempat bilas harus bersih, rapi, tidak berbau, dan dilengkapi dengan perlengkapan standar seperti tisu, sabun, dan handuk. Selain itu, disarankan memiliki rak, bangku, serta kursi untuk menjaga kenyamanan pengunjung.

e) Ruang Pelatihan, harus memiliki peralatan presentasi yang modern seperti LCD, televisi, dan peralatan presentasi

berbasis computer, dengan kondisi yang bersih dan terorganisir. Layout ruangan harus didesain agar kondusif untuk mempelajari materi yang diberikan. Selain itu, alat bantu mengajar dan bahan – bahan yang akan diberikan harus sesuai dengan standar dari PADI (*Professional Association of Diving Instructors*).

- f) Ruang penyewaan alat, harus mencerminkan tempat yang bersih dan terorganisir dengan baik, dan memiliki produk yang modern serta tidak cacat. Seluruh barang yang ada dikelola dengan baik, dibersihkan secara teratur, dan peralatan dirawat secara berkala dan tercatat.
- g) Ruang perbaikan alat, sebagai ruangan untuk perbaikan alat, ruangan ini harus terorganisir, bersih, dan perlengkapannya tertata dengan baik. Setiap barang yang diperbaiki harus diberi tanda khusus sesuai dengan produsen yang memproduksi alat tersebut.
- h) Ruang Pengisian Tangki Udara, harus bersih dan terorganisir, terbebas dari dari kotoran dan minyak mesin kompresor pengisian udara. Ventilasi udara harus terbuka sehingga buangan udara dari mesin kompresor tidak mengotori ruangan lain.
- i) *Desain Arsitektural Dive Center:*  
Arsitektur: Desain Arsitektur harus dirancang oleh seorang Tenaga Ahli Arsitektur (Arsitek). Desain Arsitektur yang diterapkan harus selaras dengan lingkungan sekitar, mempertimbangkan iklim (tropis), mengangkat identitas lokal, dan merefleksikan elemen-elemen arsitektur masyarakat lokal pada masing-masing destinasi pariwisata.
- j) *Struktur/Konstruksi:* Struktur bangunan *Dive Center* harus merupakan hasil analisis dari Tenaga Ahli Sipil Bangunan (terkait penggunaan beton, baja dan lain-lain) dengan tetap semaksimal mungkin mempertahankan dan merefleksikan elemen-elemen arsitektur masyarakat lokal hasil rancangan Tenaga Ahli Arsitektur (Arsitek).
- k) *Aksesibilitas:* Bangunan *Dive Center* harus mudah diakses pengunjung, harus mempertimbangkan kebutuhan bagi penyandang disabilitas, seperti menyediakan jalan khusus

bagi lansia dan pengguna kursi roda.

1) Peralatan *Scuba Diving*

Dalam kegiatan *Scuba Diving* peralatan menjadi sangat penting. Peralatan *Scuba Diving* memiliki 10 (sepuluh) komponen untuk setiap setnya. Di pasaran, peralatan ini dijual dengan berbagai merek dagang. Peralatan minimal yang harus disediakan terdiri dari:

1) Masks/Google



2) Booties



3) Snorkels



4) Fins



5) Gloves



6) Regulator



7) Buoyancy Control Device (BCD)



8) Air Tank / Cylinder



9) Submersible Pressure Gauge (SPG)

10) Wet Suit



Gambar. Ilustrasi Peralatan Scuba Diving

- 4) Standar Sarana dan Prasarana Pelengkap *Dive Center*:
  - a. Furnitur yang disediakan disesuaikan dengan program ruang yang disediakan pada *Dive Center* tersebut di antaranya: meja, kursi/sofa, dan lain-lain;
  - b. alat elektronik: Komputer, Printer, Scanner, TV LED, dan lain-lain;
  - c. sistem telepon: telepon (*fixed line*) dan *fax*;
  - d. sistem internet;
  - e. sistem keamanan: CCTV dan peralatan keamanan lainnya.
  - f. sistem *mekanikal dan plumbing* bangunan *Dive Center* sesuai kebutuhan: sumber air, sistem pemipaan air bersih, sistem pemipaan air kotor;
  - g. instalasi listrik, sesuai kebutuhan dan hasil analisis Tenaga Ahli Elektrikal;
  - h. peralatan Pertolongan Pertama pada Kecelakaan (P3K) dan Alat Pemadam Api Ringan (APAR);
  - i. sarana evakuasi sesuai peraturan yang berlaku: pintu keluar darurat dan jalur evakuasi.

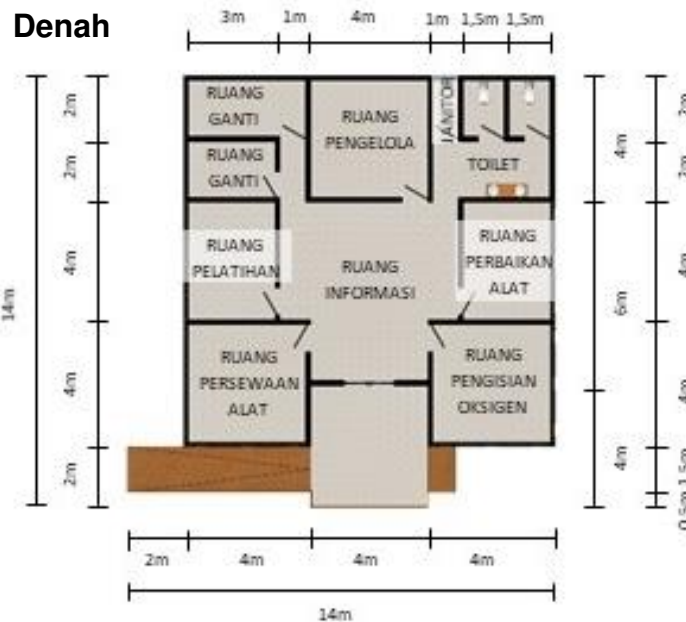
### C. Panduan Perancangan *Dive Center*

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan *Dive Center* dalam Kawasan Wisata Bahari dan Perairan (dalam contoh pada destinasi prioritas Kawasan Wisata Bahari dan Perairan Kabupaten Pulau Morotai, Provinsi Maluku Utara):

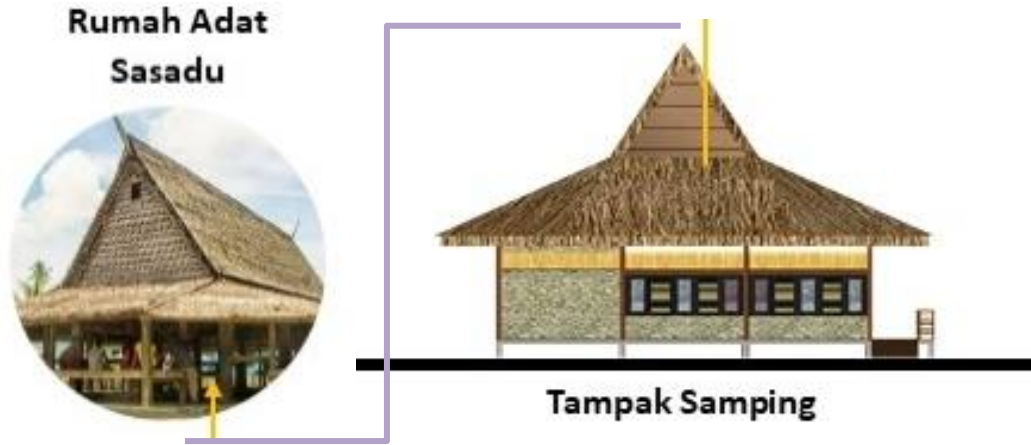
- 1) Contoh ilustrasi panduan visual perancangan *Dive Center* merupakan contoh tipikal rancangan yang terinspirasi dari arsitektur lokal setempat. Rancangan atap bangunan *dive center* pada contoh ilustrasi panduan merujuk atau merupakan transformasi dari arsitektur atap rumah adat Suku Bangsa

Sahu Maluku Utara di Kabupaten Pulau Morotai yaitu Sasadu. Mempertimbangkan peletakan bangunan yang kemungkinan besar berada di wilayah pantai dan dipengaruhi pasang surut air laut maka bangunan dirancang panggung atau dinaikan dari permukaan tanah.

- 2) *Dive Center* yang dirancang pada contoh ilustrasi panduan memiliki panjang bangunan 12 m, lebar bangunan 12 m, teras-tangga-ramp 20m<sup>2</sup>, 1 lantai, tipe bangunan tertutup, tinggi 60 cm dari permukaan tanah, struktur beton, dinding bata, lantai keramik, bukaan aluminium & artificial *wood/composite wood*, rangka atap baja ringan, atap genteng (catatan: penutup atap diutamakan dari material alami yang bisa didapatkan dari sekitar lokasi), plafond gypsum/GRC. Dengan program ruang sesuai standar teknis dan peraturan yang berlaku. Pembangunan *Dive Center* pada umumnya dilengkapi dengan penyediaan dan pengadaan perlengkapannya yang terdiri dari diving set (pakaian dan perlengkapan diving), meja resepsionis dan kursi, meja dan kursi kantor, TV LED 42”, paket komputer lengkap, *printer* dan *scanner*, set sofa, *White Board Stand*, Layar Proyektor, *projector*, dan lain-lain. Perlengkapan ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan *dive center* pada masing-masing destinasi.







Desain atap harus merujuk atau merupakan transformasi dari bangunan arsitektur tradisional setempat. Gambar di atas ini adalah hanya sekedar contoh ilustrasi dari bangunan dengan desain atap transformasi dari rumah adat Suku Bangsa Sahu Maluku Utara yaitu Sasadu.



Penutup atap diutamakan dari material alami yang bisa didapatkan dari sekitar lokasi

Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan *Dive Center* di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan Kabupaten Pulau Morotai, Provinsi Maluku Utara.

**D. Indikasi Pembiayaan Pembangunan *Dive Center* dan Perlengkapannya**

Indikasi pembiayaan pembangunan *Dive Center* dan perlengkapannya, sebagai berikut:

No.	Pembangunan	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
1	Bangunan Dive Center	154 m <sup>2</sup>	Rp. 5.750.000,-	Rp. 885.500.000,-
2	Perlengkapan Dive Center			
A	Diving Set : m) 1 unit Tabung Selam n) 1 EA Diving Hood o) 1 Unit BCD	10 Paket	Rp. 15.000.000,-	Rp. 150.000.000,-



	p) 1 EA Diving Mask q) 1 EA Snorkel r) 1 EA Wetsuit s) 1 EA Dive Belt t) 1 Pairs Diving Fins u) 1 Set Regulator v) 2 EA Lead Weight w) 1 Pairs Diving Boot x) 1 Unit Console 3 in 1 (Depth Meter, Compass, Cylinder Pressure Gauge)			
B	Meja Resepsionis + kursi	1 Paket	Rp. 4.000.000,-	Rp. 4.000.000,-
C	Meja dan Kursi Kantor	1 Paket	Rp. 3.000.000,-	Rp. 3.000.000,-
D	TV LED 42"	1 Unit	Rp. 5.000.000,-	Rp. 5.000.000,-
E	Paket Komputer All In	1 Paket	Rp. 5.000.000,-	Rp. 5.000.000,-
F	Printer + Scanner	1 Unit	Rp. 1.500.000,-	Rp. 1.500.000,-
G	Set Sofa	1 Unit	Rp. 5.000.000,-	Rp. 5.000.000,-
H	White Board Stand	1 Unit	Rp. 1.000.000,-	Rp. 1.000.000,-
I	Layar Proyektor	1 Unit	Rp. 750.000,-	Rp. 750.000,-
J	Infocus Projector	1 Unit	Rp. 2.000.000,-	Rp. 2.000.000,-

Catatan: Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan *Dive Center* dan Perlengkapannya sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Bangunan *Dive Center* pada contoh ilustrasi panduan memiliki panjang bangunan 12 m, lebar bangunan 12 m, teras-

tangga-ramp 20m<sup>2</sup>, 1 lantai, tipe bangunan tertutup, tinggi 60 cm dari permukaan tanah, struktur beton, dinding bata, lantai keramik, bukaan aluminium & artificial *wood/composite wood*, rangka atap baja ringan, atap genteng (catatan: penutup atap diutamakan dari material alami yang bisa didapatkan dari sekitar lokasi), plafond gypsum/GRC, tidak termasuk biaya saniter toilet atau ruang ganti. Biaya perlengkapan *dive center* (diving set (pakaian dan perlengkapan diving), meja resepsionis dan kursi, meja dan kursi kantor, TV LED 42”, paket computer all in, printer+scanner, set sofa, White Board Stand, Layar Proyektor, Infocus projector, dan lain-lain) yang tercantum merupakan biaya perlengkapan untuk satu bangunan *dive center* (sesuai contoh ilustrasi panduan), jumlah unit dan paket perlengkapan dapat disesuaikan pada masing-masing destinasi. Biaya tersebut menggunakan harga acuan Pulau Jawa, belum termasuk PPN 10% dan belum termasuk biaya perencanaan, pengawasan dan pelaksanaan. Biaya dapat berbeda dan disesuaikan dengan Harga Satuan dari peraturan yang berlaku pada masing-masing wilayah administrasi/daerah.

## **18. Pembangunan *Surfing Center* dan Perlengkapannya**

### **A. Konsep Dasar**

*Surfing Center* merupakan pusat aktivitas wisata selancar air yang terletak disekitar area selancar atau sekitar pantai yang setidaknya dilengkapi/memiliki tempat/bangunan untuk pelayanan wisatawan dan penanganan keselamatan. *Surfing* atau selancar air merupakan salah satu olahraga yang memacu adrenalin, dimana olahraga selancar ini dilakukan dengan cara bermanuver di atas ombak dengan menggunakan sebuah papan khusus atau *surfboard*. Guna meningkatkan kualitas destinasi pariwisata bahari Indonesia untuk memenuhi kebutuhan wisatawan yang melakukan aktivitas wisata selancar air perlu dipersiapkan fasilitas yang memadai. Fasilitas yang dibutuhkan untuk menunjang aktivitas wisata selancar air salah satunya adalah penyediaan *Surfing Center* serta peralatan peralatan pendukung lainnya. Fungsi dan Manfaat *Surfing Center*:

1. Pusat aktivitas wisata selancar air yang terletak disekitar area selancar atau sekitar pantai
2. Tempat masyarakat dapat menyewa peralatan/papan selancar dan mendapatkan berbagai informasi mengenai berbagai kegiatan

surfing pada suatu destinasi pariwisata.

## **B. Ketentuan Teknis Pembangunan *Surfing Center* dan Peralatannya**

Dalam membangun *Surfing Center* di kawasan pariwisata perlu memperhatikan prinsip dalam rangka tercapainya tujuan desain, antara lain:

1. Aksesibilitas: berada pada lokasi strategis, mudah dilihat dan mudah dijangkau oleh pengunjung. Disarankan berada pada kawasan bisnis.
2. Fungsional: memenuhi persyaratan minimal sesuai peraturan berlaku (dimensi, struktur, tata letak), dan dilengkapi dengan fasilitas pelengkap/penunjang.
3. Budaya lokal/estetika: *Surfing Center* yang dirancang mampu menyenangkan secara visual, keselarasan dengan kondisi alam sekitarnya, mempertimbangkan iklim (tropis), mengangkat identitas lokal, dan merefleksikan elemen-elemen arsitektur masyarakat lokal pada masing-masing destinasi pariwisata (contoh: dengan penggunaan material lokal dan menerapkan ornamen budaya lokal).
4. Ekonomis: *Surfing Center* dibuat dengan konstruksi yang kuat, efektif, biaya yang efisien dan sesuai dengan kebutuhan masing-masing Daya Tarik Wisata.
5. Kelestarian lingkungan: seminimal mungkin merubah bentang alam, mempertimbangkan kondisi sumberdaya alam dan tata guna lahan kawasan serta mempersiapkan dokumen Analisis Mengenai Dampak Lingkungan (AMDAL).
6. Keselamatan dan Keamanan (memenuhi persyaratan keselamatan bangunan/gedung sesuai peraturan yang berlaku: persyaratan struktur bangunan, persyaratan kemampuan bangunan terhadap bahaya kebakaran, dan persyaratan kemampuan bangunan terhadap bahaya kelistrikan).
7. Mitigasi Bencana: Bangunan *Dive Center* harus menyediakan sarana evakuasi bangunan/gedung sesuai dengan peraturan yang berlaku (adanya peringatan bahaya bagi pengguna, pintu keluar darurat dan jalur evakuasi).

Kriteria Lokasi Penempatan Pembangunan *Surfing Center*

Kriteria lokasi penempatan *Surfing Center*, yaitu:

1. Berlokasi di daerah pusat aktivitas wisata selancar, mudah diakses oleh semua orang baik surfer maupun non-surfer.
2. Status tanah berada dibawah kepemilikan Pemerintah Daerah dan negara.
3. Bangunan memiliki perizinan dan mematuhi peraturan yang berlaku

#### Standar Teknis *Surfing Center* dan Peralatannya

Secara umum, dimensi *Surfing Center* dapat disesuaikan dengan kebutuhan ruang dan kapasitas yang direncanakan pada masing-masing lokasi/destinasi pariwisata.

1. Standar dimensi *Surfing Center*, luas bangunan sekitar 136 (seratus tiga puluh enam) meter<sup>2</sup>. Catatan: standar dimensi ini masih dapat disesuaikan dengan peraturan yang berlaku termasuk disesuaikan berdasarkan Konstanta Dasar Bangunan (KDB) dan Koefisien Lantai Bangunan (KLB) yang berlaku di wilayah administrasi destinasi pariwisata tersebut.
2. Program Ruang *Surfing Center*:
  - a. Ruang Pengelola, merupakan kantor pengelola, yang jumlah dan besarnya menyesuaikan dengan kebutuhan dan jumlah staf pengelola disertai fasilitas kantor seperti telepon, meja, kursi, komputer, dan internet. Kantor Pengelola ini diperuntukkan untuk staf pengelola yang terdiri dari: Staf dan surfing instructors. Penampilan staf harus bersih dan rapi, profesional, serta menggunakan tanda pengenal agar mudah dikenali. Pegawai harus memperlakukan wisatawan dengan baik, sopan, dan ramah. Setiap pegawai harus menguasai pengetahuan tentang produk dan layanan yang disediakan pada *Surfing Center* tersebut.
  - b. Ruang Informasi atau *Lobby*, merupakan area pintu masuk dan ruang tunggu pengunjung, fungsi ruangan ini yaitu memberikan informasi yang dibutuhkan oleh wisatawan mengenai situasi dan kondisi destinasi pariwisata setempat, amenities, transportasi, aspek teknis yang terkait dengan wisata selancar air (karakter ombak dan arus), dan lain-lain. Ruang informasi sebaiknya memenuhi persyaratan antara lain sebagai berikut:
    1. Memiliki 2 (dua) pintu masuk (*double doors*) Pintu

masuk dan lobby hendaknya memiliki ukuran yang cukup luas untuk memberi ruang gerak lebih kepada ar. Apabila memungkinkan hendaknya pintu yang digunakan adalah jenis pintu dua (*double doors*), hal ini untuk mengantisipasi banyaknya jumlah pengunjung yang datang. Desain ruangan dibuat nyaman dengan hiasan yang mencerminkan kearifan lokal.

2. Terdapat tulisan Selamat Datang (*welcome*);
  3. Papan rambu arah petunjuk ruangan; dan
  4. Fasilitas aksesibilitas bagi penyandang disabilitas dan lansia.
- c. Ruang ganti atau tempat bilas harus bersih, rapi, tidak berbau, dan dilengkapi dengan perlengkapan standar seperti tisu, sabun, dan handuk. Selain itu, disarankan memiliki rak, bangku, serta kursi untuk menjaga kenyamanan pengunjung.
  - d. Ruang Pelatihan, harus memiliki peralatan presentasi yang modern seperti LCD, televisi, dan peralatan presentasi berbasis computer, dengan kondisi yang bersih dan terorganisir. Layout ruangan harus didesain agar kondusif untuk mempelajari materi yang diberikan. Selain itu, alat bantu mengajar dan bahan – bahan yang akan diberikan harus sesuai dengan standar.
  - e. Ruang penyewaan alat *surfing*/ papan selancar, harus mencerminkan tempat yang bersih dan terorganisir dengan baik, dan memiliki produk baru serta tidak cacat. Seluruh barang yang ada dikelola dengan baik, dibersihkan secara teratur, dan peralatan dirawat secara berkala dan tercatat.

### 3. Desain Arsitektural *Surfing Center*

Desain Arsitektur harus dirancang oleh seorang Tenaga Ahli Arsitektur (Arsitek). Desain Arsitektur yang diterapkan harus selaras dengan lingkungan sekitar, mempertimbangkan iklim (tropis), mengangkat identitas lokal, dan merefleksikan elemen-elemen arsitektur masyarakat lokal pada masing-masing destinasi pariwisata.

4. Struktur Konstruksi bangunan *Surfing Center* harus merupakan hasil analisis dari Tenaga Ahli Sipil Bangunan (terkait penggunaan beton, kayu, dan lain-lain) dengan tetap semaksimal mungkin mempertahankan dan merefleksikan elemen-elemen arsitektur masyarakat lokal hasil rancangan Tenaga Ahli Arsitektur (Arsitek).
5. Prinsip Aksesibilitas, Bangunan *Surfing Center* harus mudah diakses pengunjung, harus mempertimbangkan kebutuhan bagi penyandang disabilitas, seperti menyediakan jalan khusus bagi lansia dan pengguna kursi roda.
6. Peralatan *Surfing/Surfing Equipment*.  
*Surfing Centre* menyediakan peralatan yang dibutuhkan oleh wisatawan selancar air antara lain:
  - a. Pakaian surfing/*surfing wet suite*: pakaian khusus yang digunakan saat berselancar.



Gambar. Ilustrasi Pakaian *Surfing (Surfing wet suite)*

- b. *Leash* atau tali kaki: sebuah tali yang menempel di kaki, jika bermain di ombak besar tali ini melindungi agar tidak terpisah terlalu jauh saat kontak dengan ombak atau gagal “take off”. Tali ini umumnya memiliki panjang yang sama dengan panjang papan yang dipakai.



Gambar. Ilustrasi *Leash* atau tali kaki

- c. Wax: alat yang terbuat dari bahan seperti lilin yang digunakan pada *surfboard* sebelum *surfing*, agar saat



*surfing* tidak terpelehet atau licin maka membutuhkan wax.



Gambar. Ilustrasi Wax dan Penggunaannya pada Surfboard

- d. *Surfboard* atau Papan selancar: Ada 3 (tiga) jenis utama dari papan untuk memilih dari ketika berselancar. Hanya 2 (dua) dari ini benar-benar cocok untuk pemula. Busa papan yang umumnya biru dan kuning adalah papan selancar yang paling umum digunakan untuk pemula dan dapat disewa di sebagian besar pantai *surfing*.



Gambar. Ilustrasi *Surfboard* atau Papan selancar untuk Pemula berdasarkan tinggi dan berat badan (sumber: <https://assets.boardshop.co.uk/> diakses 22 September 2020)

- e. *Fins* atau Kaki Selancar: Kaki selancar yang berguna untuk mengatur laju dan arah papan selancar, banyak jenis fins yang bisa dipergunakan, tergantung karakter



ombak dan kekuatan ombak, para peselancar professional memiliki karakter sendiri dan sering bereksperimen setiap sesi latihan untuk mendapatkan hasil dan kenyamanan berselancar.



Gambar. Ilustrasi *Fins* atau Kaki Selancar untuk Papan Selancar

- f. *First Kit Aid for Surfers* atau Peralatan Penanganan Keselamatan untuk Peselancar



Gambar. Ilustrasi *Wax* dan Penggunaannya pada *Surfboard*

#### Standar Sarana dan Prasarana Pelengkap Surfing Center

1. Furnitur yang disediakan disesuaikan dengan program ruang yang disediakan pada *Surfing Center* tersebut diantaranya: meja, kursi/sofa, dan lain-lain
2. Alat elektronik: Komputer, Printer, Scanner, TV LED, dan lain-lain
3. Sistem Telepon: Telepon (*fixed line*) dan *Fax*
4. Sistem Internet
5. Sistem Keamanan: CCTV dan peralatan keamanan lainnya.
6. Sistem *Mekanikal dan Plumbing* bangunan *Surfing Center* sesuai kebutuhan: sumber air, sistem pemipaan air bersih, sistem pemipaan air kotor.
7. Instalasi listrik: sesuai kebutuhan dan hasil analisis Tenaga Ahli Elektrikal

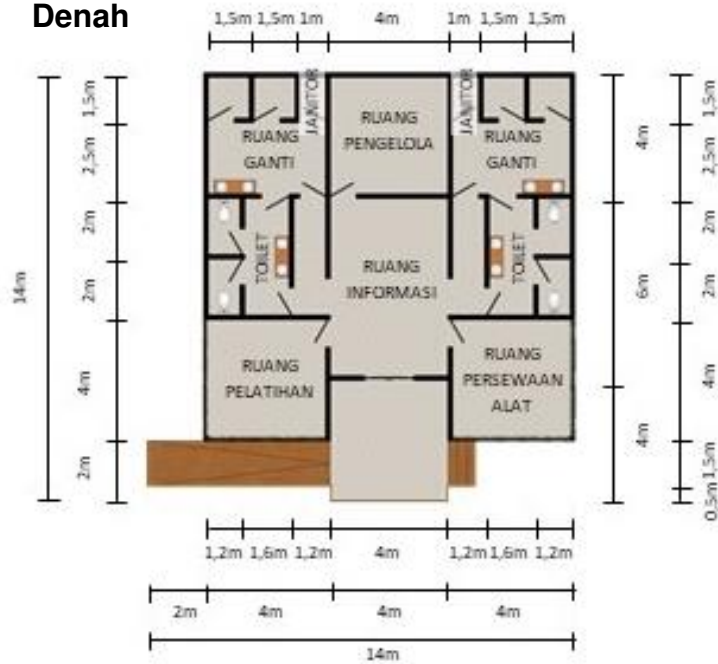
8. Peralatan Pertolongan Pertama pada Kecelakaan (P3K) dan Alat Pemadam Api Ringan (APAR).
9. Sarana evakuasi sesuai peraturan yang berlaku: pintu keluar darurat dan jalur evakuasi.

### **C. Panduan Perancangan *Surfing Center***

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan *surfing center* dalam Kawasan Wisata Bahari dan Perairan (dalam contoh pada destinasi prioritas Kawasan Wisata Bahari dan Perairan Kabupaten Pulau Morotai, Provinsi Maluku Utara):

1. Contoh ilustrasi panduan visual perancangan *surfing center* merupakan contoh tipikal rancangan yang terinspirasi dari arsitektur lokal setempat. Rancangan atap bangunan *surfing center* pada contoh ilustrasi panduan merujuk atau merupakan transformasi dari arsitektur atap rumah adat Suku Bangsa Sahu Maluku Utara di Kabupaten Pulau Morotai yaitu Sasadu. Mempertimbangkan peletakan bangunan yang kemungkinan besar berada di wilayah pantai dan dipengaruhi pasang surut air laut maka bangunan dirancang panggung atau dinaikan dari permukaan tanah.
2. *Surfing center* yang dirancang pada contoh ilustrasi panduan memiliki panjang bangunan 12 m, lebar bangunan 12 m, teras-tangga-ramp 20m<sup>2</sup>, 1 lantai, tipe bangunan tertutup, tinggi 60 cm dari permukaan tanah, struktur beton, dinding bata, lantai keramik, bukaan aluminium & artificial wood/composite wood, rangka atap baja ringan, atap genteng (catatan: penutup atap diutamakan dari material alami yang bisa didapatkan dari sekitar lokasi), plafond gypsum/GRC. Dengan program ruang sesuai standar teknis dan peraturan yang berlaku. Pembangunan *surfing center* pada umumnya dilengkapi dengan penyediaan dan pengadaan perlengkapannya yang terdiri dari pakaian *surfing/surfing wet suite*, *leash* atau tali kaki, *wax*, papan selancar/*surfboard*, *Fins*, peralatan Penanganan Keselamatan (*Outdoor First Aid*), meja resepsionis dan kursi, meja dan kursi kantor, TV LED 42”, paket computer *all in*, *printer+scanner*, set sofa, dan lain-lain. Perlengkapan ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan *surfing center* pada masing-masing destinasi.

### Denah



### Rumah Adat Sasadu



Tampak Samping

Desain atap harus merujuk atau merupakan transformasi dari bangunan arsitektur tradisional setempat. Gambar di samping ini adalah hanya sekedar contoh ilustrasi dari bangunan dengan desain atap transformasi dari rumah adat Suku Banasa Sahu Maluku Utara yaitu Sasadu.



Tampak Depan

Penutup atap diutamakan dari material alami yang bisa didapatkan dari sekitar lokasi

Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan *Dive Center* di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan Kabupaten Pulau Morotai, Provinsi Maluku Utara.

**D. Indikasi Pembiayaan Pembangunan Surfing Center dan Peralatannya**

Indikasi pembiayaan pembangunan *surfing center* dan peralatannya, sebagai berikut:

No.	Pembangunan	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
1	Bangunan <i>surfing center</i>	154 m <sup>2</sup>	Rp. 5.750.000,-	Rp. 885.500.000,-
2	Perlengkapan <i>surfing center</i>			
A	Total Peralatan Surfing	1 Paket		Rp. 15.800.000,-
-	Pakaian surfing/surfing wet suite	1 Paket	Rp. 4.000.000,-	Rp. 4.000.000,-
-	Leash atau tali kaki	1 Unit	Rp. 250.000,-	Rp. 250.000,-
-	Wax	1 Buah	Rp. 50.000,-	Rp. 50.000,-
-	Papan selancar/surfboard	1 Unit	Rp.10.000.000,-	Rp. 10.000.000,-
-	Fins	1 Paket	Rp. 1.000.000,-	Rp. 4.000.000,-
-	Peralatan Penanganan Keselamatan (Outdoor First Aid)	1 Paket	Rp. 500.000,-	Rp. 500.000,-
B	Meja Resepsionis + kursi	1 Paket	Rp. 4.000.000,-	Rp. 4.000.000,-
C	Meja dan Kursi Kantor	1 Paket	Rp. 3.000.000,-	Rp. 3.000.000,-
D	TV LED 42"	1 Unit	Rp. 5.000.000,-	Rp. 5.000.000,-
E	Paket Komputer All In	1 Paket	Rp. 5.000.000,-	Rp. 5.000.000,-
F	Printer + Scanner	1 Unit	Rp. 1.500.000,-	Rp. 1.500.000,-

G	Set Sofa	1 Unit	Rp. 5.000.000,-	Rp. 5.000.000,-
---	----------	--------	-----------------	--------------------

Catatan: Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan *surfing center* dan peralatannya sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Bangunan *surfing center* pada contoh ilustrasi panduan memiliki panjang bangunan 12 m, lebar bangunan 12 m, teras-tangga-ramp 20m<sup>2</sup>, 1 lantai, tipe bangunan tertutup, tinggi 60 cm dari permukaan tanah, struktur beton, dinding bata, lantai keramik, bukaan aluminium & artificial *wood/composite wood*, rangka atap baja ringan, atap genteng (catatan: penutup atap diutamakan dari material alami yang bisa didapatkan dari sekitar lokasi), plafond gypsum/GRC, tidak termasuk biaya saniter toilet atau ruang ganti. Biaya perlengkapan *surfing center* (peralatan *surfing*, meja resepsionis dan kursi, meja dan kursi kantor, TV LED 42”, paket computer all in, printer+scanner, set sofa, dan lain-lain) untuk jumlah unit dan paket perlengkapan dapat disesuaikan pada masing-masing destinasi. Biaya tersebut menggunakan harga acuan Pulau Jawa, belum termasuk PPN 10% dan belum termasuk biaya perencanaan, pengawasan dan pelaksanaan. Biaya dapat berbeda dan disesuaikan dengan Harga Satuan dari peraturan yang berlaku pada masing-masing wilayah administrasi/daerah.

## **19. Pembangunan Titik Labuh/Singgah Kapal Layar (*Yacht*)**

### **A. Konsep Dasar**

Titik Labuh/Singgah Kapal Layar (*Yacht*) merupakan bangunan tempat singgah dan menambatkan khusus untuk Kapal *Yacht* untuk menaik-turunkan wisatawan dan melakukan muat-bongkar barang. Titik Labuh/Singgah Kapal Layar (*Yacht*) umumnya terletak pada tepi air seperti ditepi pantai. Titik labuh/singgah kapal layar (*yacht*) dapat terdiri dari *reef house*, 10 (sepuluh) *floating bridge* dan 10 (sepuluh) ponton.

1. *Reef house* merupakan bangunan pada titik labuh/singgah kapal layar (*yacht*) yang difungsikan sebagai pusat informasi, menyediakan pelayanan suplai, sebagai tempat istirahat, menyediakan toilet dan lain-lain.

2. *Floating bridge* merupakan jembatan yang dirancang di atas perairan berfungsi untuk menghubungkan ponton atau *floating dock* dengan sirkulasi (dermaga, dek, dll) disekitarnya. Dapat berupa konstruksi struktur permanen atau struktur non permanen.
3. Ponton atau *floating dock* merupakan bangunan konstruksi di atas perairan yang dirancang untuk memberikan daya apung, konstruksi ini dapat ditenggelamkan atau diapungkan dalam arah vertikal, dan dilengkapi dengan perlengkapan tambat kapal.

Fungsi dan Manfaat Titik Labuh/Singgah Kapal Layar (*Yacht*):

1. Mendukung pergerakan wisatawan yang ingin berekreasi dari satu tempat ke tempat lain pada suatu wilayah perairan.
2. Tempat menambatkan Kapal *Yacht* untuk naik-turun wisatawan
3. Tempat melakukan muat-bongkar barang dari Kapal *Yacht* saat persinggahan, kapal layar (*yacht*) dapat merapat ke tepian dengan beberapa cara yaitu:
  - a) Menjangkar (*anchoring*): Jangkar merupakan satu komponen kapal yang berguna untuk membatasi gerak kapal ketika singgah di tempat mana pun agar kapal tetap di posisinya meskipun tekanan gelombang, arus dan angin masih tetap ada. Menjangkar menjadi sistem yang paling mudah namun memberikan dampak *negative* pada lingkungan fisik terutama dasar laut.
  - b) Tambat apung (*mooring*): sistem pengamanan posisi kapal agar tetap berada pada tempatnya tanpa merusak dasar laut (seperti: menjangkar). Kapal masih tetap akan bergerak dan berputar akibat dari efek lingkungan seperti angin, arus dan gelombang. Tambat apung ini relatif aman untuk singgah sementara dan tidak merusak lingkungan alam, namun tidak nyaman untuk digunakan bagi persinggahan yang agak lama. Kapasitas perahu pada tambat apung tergantung pada ketersediaan *mooring buoy*.
  - c) Bersandar (*berthing*): persinggahan yang paling nyaman bagi *yachter* karena kapal bersandar pada lot-lot yang telah disediakan di dermaga (marina) dan terlindungi dari gangguan alam seperti: gelombang, arus dan angin. Tentunya ketika bersandar, kapal perlu fasilitas dan layanan dan biasanya



disediakan oleh pengelola marina, meskipun ada beberapa dermaga sandar publik yang terbuka untuk umum. Pada Titik Labuh/Singgah Kapal Layar (*Yacht*) umumnya terdapat beberapa *Local Assistant* (diutamakan penduduk lokal) yang membantu para pelayar untuk memberikan bantuan pelayanan dan informasi selama tinggal di titik labuh). Adapun kriteria penduduk lokal yang dapat menjadi local assitant, yaitu:

1. memiliki kemampuan menggunakan bahasa internasional (minimal bahasa Inggris) yang fasih;
2. memperlakukan pelayar dengan sopan dan ramah;
3. memiliki pengetahuan tentang produk Daya Tarik Wisata dan layanan memandu yang ditawarkan di sekitar lokasi titik labuh; dan
4. berpakaian yang rapih dan bersih serta menggunakan tanda pengenal.

#### **B. Ketentuan Teknis Titik Labuh/Singgah Kapal Layar (*Yacht*)**

Dalam membangun Titik Labuh/Singgah Kapal Layar (*Yacht*) di kawasan pariwisata perlu memperhatikan prinsip dalam rangka tercapainya tujuan desain, antara lain:

1. Fungsional: memenuhi persyaratan minimal sesuai peraturan berlaku (dimensi, struktur, tata letak), dan dilengkapi dengan fasilitas pelengkap/penunjang
2. Budaya lokal/estetika: Titik Labuh/Singgah Kapal Layar (*Yacht*) yang dirancang mampu menyenangkan secara visual, keselarasan dengan kondisi alam sekitarnya, dan memperhatikan nilai budaya lokal (contoh: dengan penggunaan material lokal dan menerapkan ornamen budaya lokal)
3. Ekonomis: Titik Labuh/Singgah Kapal Layar (*Yacht*) dibuat dengan konstruksi yang mudah, kuat dan dengan biaya yang efisien
4. Kelestarian lingkungan: seminimal mungkin merubah bentang alam, mempertimbangkan kondisi sumberdaya alam dan tata guna lahan kawasan serta mempersiapkan dokumen Analisis Mengenai Dampak Lingkungan (AMDAL).
5. Keselamatan dan Keamanan:
  - a. Memenuhi standar dan persyaratan minimal sesuai peraturan yang berlaku (dimensi, jenis, struktur, tata letak dan jenis serta jumlah



- kapal yang akan menggunakan)
- b. Berada pada wilayah perairan yang tenang dan mempertimbangkan pasang surut air
  - c. Titik Labuh/Singgah Kapal Layar (*Yacht*) ditempatkan pada daerah yang tidak terhalang angin pada saat kapal memasuki dan meninggalkan Titik Labuh/Singgah Kapal Layar (*Yacht*)
  - d. Lokasi titik labuh/singgah terintegrasi dengan pemanfaatan lahan area sekitarnya.
  - e. Titik Labuh/Singgah Kapal Layar (*Yacht*) dibuat dengan konstruksi yang mudah, kuat dan dengan biaya yang efisien
  - f. Tersedia fasilitas pelengkap/penunjang keamanan seperti:
    - 1) Pemecah gelombang merupakan bangunan yang digunakan untuk melindungi daerah perairan pelabuhan dari gangguan gelombang air.
    - 2) Pagar pengaman harus disediakan pada kedua sisi *walkway* dan pada tepi titik labuh/singgah termasuk pada Floating Dock (Dermaga Apung) dan *Flexible Bridge* (\*dengan catatan tidak mengganggu kegiatan muatan atau penambatan kapal) tinggi pagar pengaman setidaknya 1 m diatas lantai titik labuh/singgah kapal.
    - 3) Peralatan penyelamatan harus dipasang disemua dermaga. Pelampung penyelamat dipasang pada interval 50 m di sepanjang muka dermaga.
    - 4) Pencahayaan titik labuh harus dilengkapi dengan pencahayaan yang sesuai dan memadai: pencahayaan bongkar muat kapal 100 lux, dan pencahayaan keamanan area Titik Labuh/Singgah Kapal Layar (*Yacht*) 30 lux.
    - 5) Mitigasi Bencana: Titik Labuh/Singgah Kapal Layar (*Yacht*) yang terletak pada kawasan pariwisata yang berpotensi terjadi bencana dilengkapi dengan rambu bencana sesuai dengan standar rambu dan papan informasi bencana Peraturan Kepala Badan Nasional Penanggulangan Bencana No 7 Tahun 2015 tentang Rambu dan Papan Informasi Bencana.

Kriteria Lokasi Penempatan Titik Labuh/Singgah Kapal Layar (*Yacht*)

Pemilihan lokasi Titik Labuh/Singgah Kapal Layar (*Yacht*) harus memenuhi

beberapa kriteria yaitu:

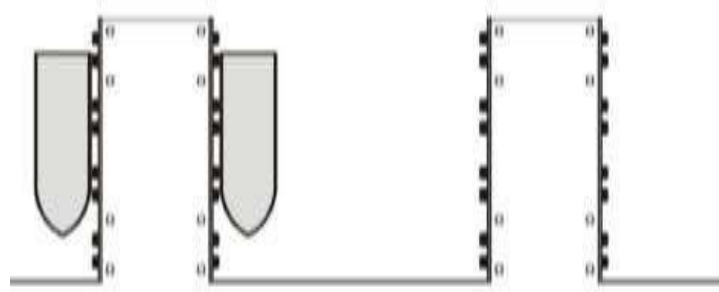
1. status kepemilikan lahan titik labuh/singgah Kapal Layar (*Yacht*) milik Pemerintah Daerah/negara;
2. berlokasi di tepi perairan, berupa pantai (teluk) atau muara sungai/estuari yang aman dan terlindung dari gelombang dan arus kencang, gejala alam lain, dan tidak mudah mengalami pendangkalan;
3. mempertimbangkan kondisi hidro-oseanografi (gelombang dan pasang surut);
4. titik labuh/singgah Kapal Layar (*Yacht*) tidak berlokasi di kawasan terumbu karang, tidak berdekatan dengan instalasi penting seperti: pangkalan militer, dan pelabuhan lainnya, serta jaringan listrik bawah laut;
5. lokasi titik labuh/singgah terintegrasi dengan akses darat untuk mencapai pusat ekonomi, daya tarik wisata, dan fasilitas umum lainnya;
6. perlindungan dermaga terhadap gelombang, arus, dan sedimentasi;

Standar Teknis Titik Labuh/Singgah Kapal Layar (*Yacht*) dan perlengkapannya

Fungsi secara umum pembangunan titik labuh/singgah Kapal Layar (*Yacht*) termasuk ke dalam pembangunan dermaga khusus wisata. Dermaga khusus wisata merupakan dermaga yang dibangun dan dijalankan untuk menunjang kegiatan yang bersifat khusus tujuan wisata. Titik labuh/singgah Kapal Layar (*Yacht*) yang dimaksud memiliki fasilitas utama sebagai berikut:

1. Dermaga Tipe *Pier*

Merupakan salah satu Tipe Dermaga atau bangunan/konstruksi yang berada pada garis pantai dan posisinya tegak lurus dengan garis pantai (berbentuk jari). *Pier* dapat digunakan pada satu sisi atau dua sisinya sehingga dapat digunakan untuk merapat lebih banyak kapal. Bangunan ini menghubungkan antara *floating dock*, *flexible bridge* sampai ke daratan.



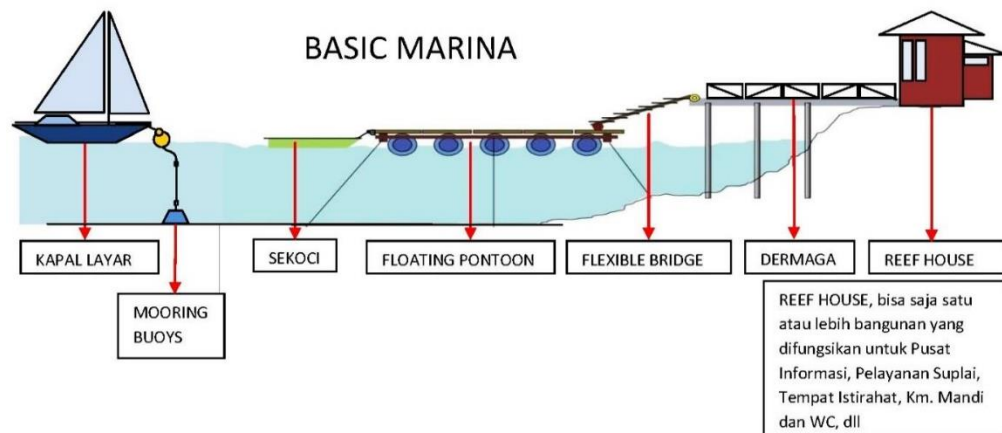
Gambar. Ilustrasi Dermaga Tipe *Pier*

2. *Ponton atau Floating Dock*

Merupakan bangunan konstruksi di atas perairan yang dirancang untuk memberikan daya apung, dan dilengkapi dengan perlengkapan tambat kapal.

3. *Floating bridge*

Jembatan yang dirancang di atas perairan berfungsi untuk menghubungkan ponton atau *floating dock* dengan sirkulasi (dermaga, dek, dll) disekitarnya.



Gambar. Ilustrasi intergrasi Fasilitas Utama pada Titik Labuh/Singgah Kapal Layar (*Yacht*)

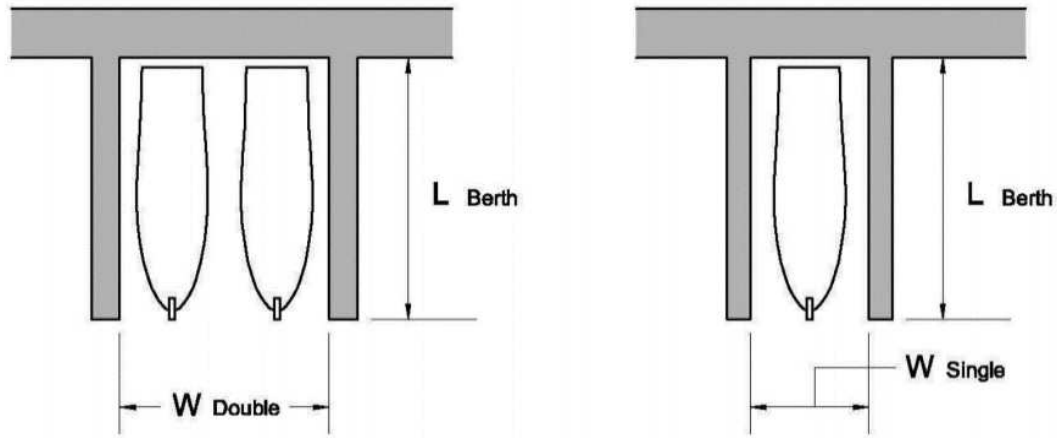
Standar Ruang Penambatan Titik Labuh/ Singgah Kapal Layar (*Yacht*)

Berdasarkan standar PIANC Report (The World Association for Waterborne Transport Infrastructure), untuk dermaga titik labuh/singgah *yacht* terdapat 2 (dua) konfigurasi, yaitu *single berth configuration* atau *double berth configuration*.

1. *Single Berth Configuration*: dermaga yang menyediakan akses pada kedua sisi kapal sehingga memudahkan dalam perawatan dan penambatan Kapal Layar (*Yatch*), memudahkan naik turun wisatawan dan bongkar muat

barang.

2. *Double Berth Configuration*: dermaga hanya menyediakan akses pada salah satu sisi kapal. Kelebihan dari konfigurasi ini dermaga menyediakan tempat lebih banyak untuk menambatkan kapal.

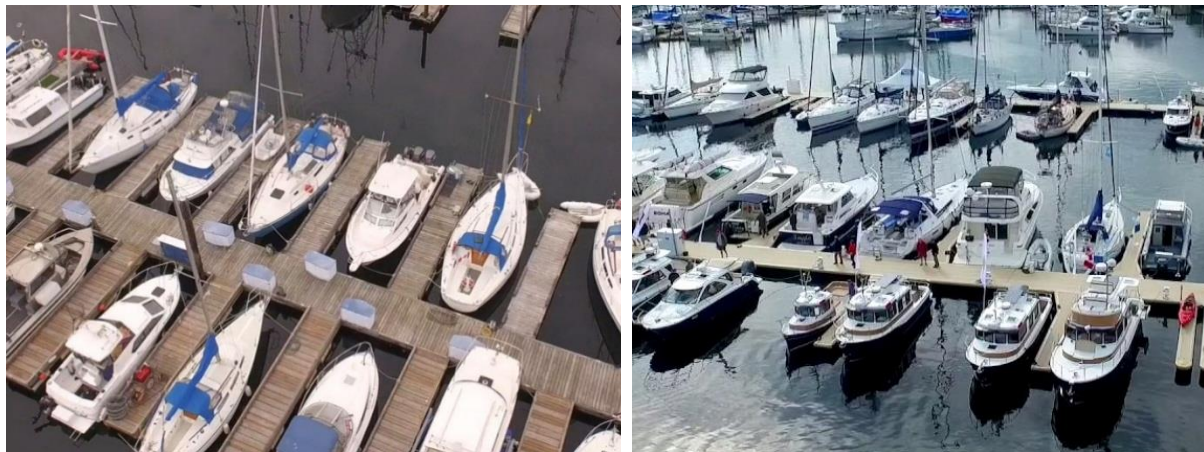
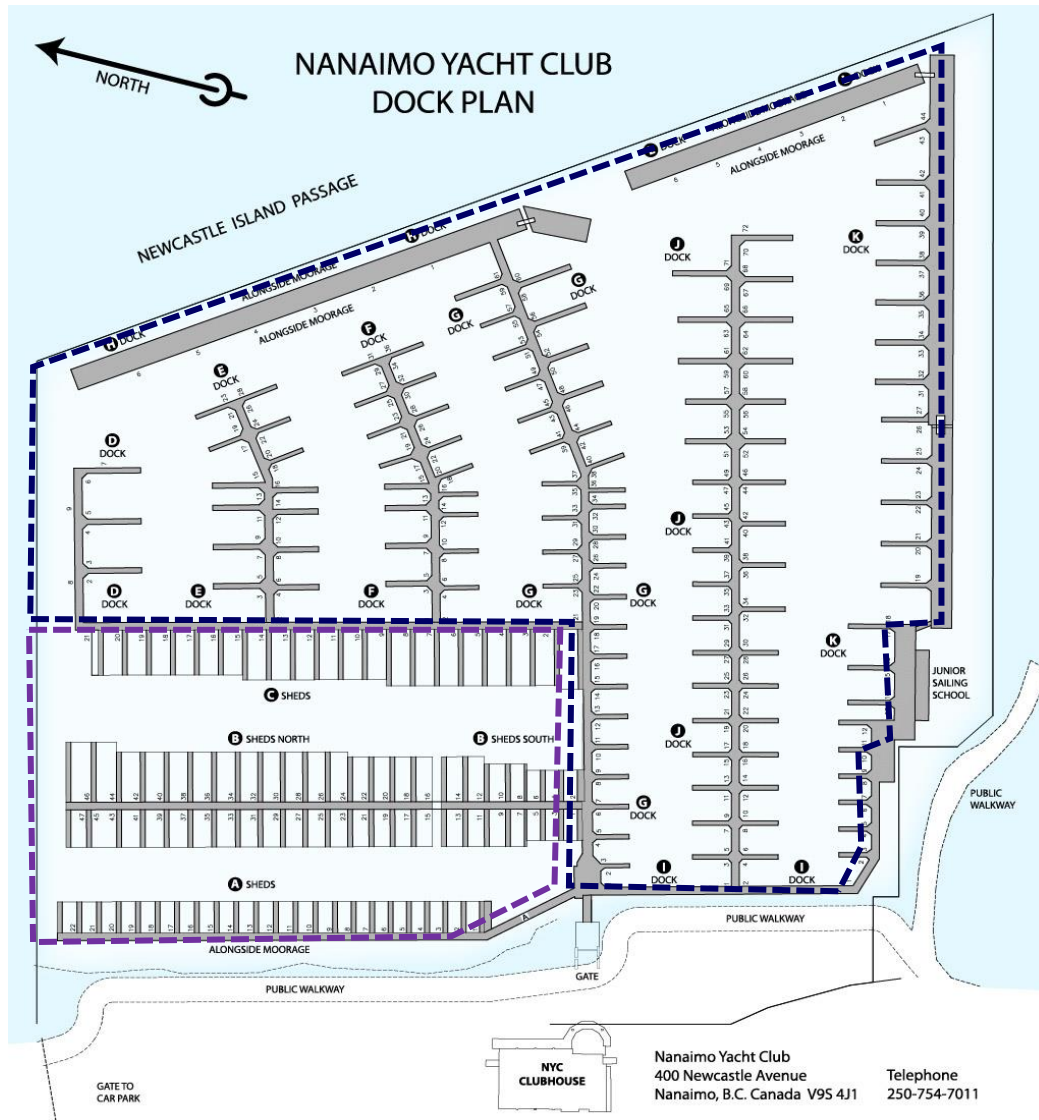


Gambar. Ilustrasi Titik Labuh/Singgah *Yacht* Single Berth Configuration (kanan) dan Double Berth Configuration (kiri)

Standar Lebar (W) atau ruang penambatan kapal dalam suatu dermaga Tipe Pier untuk *Single Berth Configuration* dan *Double Berth Configuration* ditentukan oleh L Berth atau juga panjang maksimum Kapal Layar (*Yacht*) yang akan singgah, standar dapat dilihat pada Tabel dibawah ini;

Tabel Lebar (W) untuk ruang penambatan Kapal *Yacht* dalam Suatu Dermaga Tipe Pier (dengan Ukuran Panjang Maksimum Kapal *Yacht* 25-30m).

L Berth	W Double		W Single	
	Minimum	Ideal	Minimum	Ideal
25 m	16,5 m	18,0 m	8,5 m	9,0 m
30 m	17,5 m	19,0 m	9,0 m	9,5 m



Gambar. Contoh Penerapan Titik Labuh/ Singgah Kapal Yacht yang mengkombinasikan *Single Berth Configuration* (kiri) dan *Double Berth Configuration* (kanan) (Lokasi: Nanaimo Yacht Club Dock, Kanada, Sumber: <https://www.nanaimoyc.ca/images/>)

## Standar Sarana dan Prasarana Pelengkap dan Pendukung Titik Labuh/ Yacht

1. Fasilitas Sandar dan Tambat
  - a) *Fender* (bantalan sandar)



*Fender* pada prinsipnya adalah medium yang memisahkan antara kapal dengan dermaga. Medium ini berfungsi untuk menyerap sebagian energi kinetik dari kapal sehingga mengurangi risiko rusaknya badan kapal dan badan dermaga (PIANC, 2002). Perencanaan *fender*, baik dari tipe dan sistem pemasangannya, harus dilakukan secara berkesinambungan dengan perencanaan struktur dermaga.

b) Alat penambat – tambat apung/*mooring buoy*

Kapal Layar (*Yacht*) yang merapat ke titik labuh/singgah akan ditambatkan dengan menggunakan tali ke alat penambat/tambat apung. Tambat Apung merupakan pelampung yang terhubung dengan tambatan di dasar laut (*sea bed*) untuk digunakan untuk menambatkan perahu tanpa melepas jangkar. Tambat apung perlu disediakan untuk mencegah kerusakan karang akibat tambat jangkar perahu atau kapal. Penempatan titik tambat apung tidak ditanam pada karang. Tambat apung disediakan dan ditempatkan di tepi dermaga wisata di destinasi wisata bahari dan perairan dan di titik selam (*dive spot*) yang ada di destinasi pariwisata selam. Pengaturan penggunaan tambat apung dilakukan oleh unit kerja daerah yang mengurus pariwisata bekerja sama dan koordinasi dengan pengelola dermaga wisata dan pengelola usaha selam yang beroperasi di wilayah kerjanya.

2. Sarana dan Prasarana Kelengkapan Lainnya untuk Titik Labuh (*Yacht*)

a) Pemecah gelombang air

Pemecah gelombang merupakan bangunan yang digunakan untuk melindungi daerah perairan pelabuhan dari gangguan gelombang air. Pemecah gelombang umumnya dibangun sejajar dengan garis pantai. Pemecah gelombang dibedakan menjadi dua, yaitu pemecah gelombang lepas pantai dan sambung pantai.

b) Pencahayaan

Pencahayaan dermaga, jalan akses dan daerah terminal harus dilengkapi dengan pencahayaan yang sesuai dan memadai: pencahayaan bongkar muat kapal 100 lux, dan pencahayaan keamanan area pelabuhan 30 lux.

c) Pasokan daya listrik

Kabel yang digunakan untuk sistem pasokan bertegangan rendah

dan tinggi untuk instalasi pelabuhan, keran dan pencahayaan harus diletakkan di bawah tanah. Titik pengambilan daya harus disediakan di sepanjang muka dermaga pada interval 50-200 m, tergantung tipe aktivitas dermaga.

d) Pasokan Air Bersih

Untuk menjamin keberlangsungan pasokan, dibutuhkan setidaknya dua jalur penyaluran air, yang masing-masing berdiri sendiri. Hidran harus dipasang pada interval 100-200 m.

e) Sistem Drainase

Sistem drainase dermaga terdiri atas sistem drainase terbuka dan sistem drainase tertutup. Sistem drainase terbuka dirancang untuk menyalurkan air laut dan air hujan, dengan kemiringan memanjang saluran pembuangan sebesar 1:40. Apabila permukaan dermaga tidak berisiko mengalami penurunan, kemiringan memanjang dapat diperkecil menjadi 1:100. Sistem drainase tertutup dirancang untuk menyalurkan air yang tercemar, misalnya akibat ceceran minyak. Pada sistem ini, air yang tercemar dibuang ke sistem drainase terpisah untuk pengolahan lebih lanjut.

f) Sistem pembuangan limbah cair domestik (*sewage*)

Limbah cair domestik harus dibuang melalui sistem pipa khusus, yang disalurkan ke sistem pengolahan perkotaan atau fasilitas pengolahan khusus.

g) Pagar pengaman

Pagar pengaman harus disediakan pada kedua sisi walkway dan pada tepi titik labuh/singgah termasuk pada Floating Dock (Dermaga Apung) dan Flexible Bridge (\*dengan catatan tidak mengganggu kegiatan muatan atau penambatan kapal) tinggi pagar pengaman setidaknya 1 m di atas lantai titik labuh/singgah kapal.

h) Peralatan penyelamatan

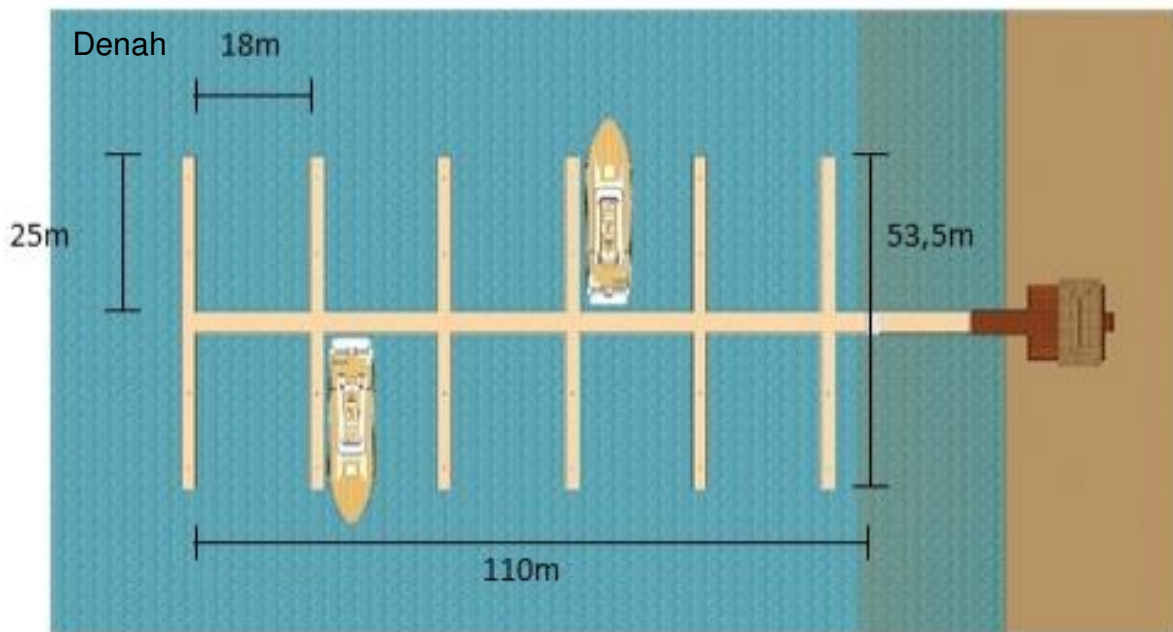
Peralatan penyelamatan harus dipasang di semua dermaga. Pelampung penyelamat harus dipasang pada interval 50 m di sepanjang muka dermaga.

### **C. Panduan Perancangan Titik Labuh/Singgah Kapal Layar (*Yacht*) dan perlengkapannya**

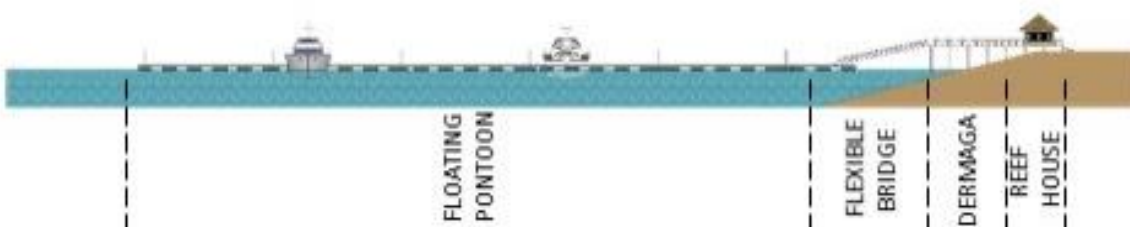
Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan titik labuh/singgah kapal layar (*yacht*) dalam Kawasan Wisata Bahari dan

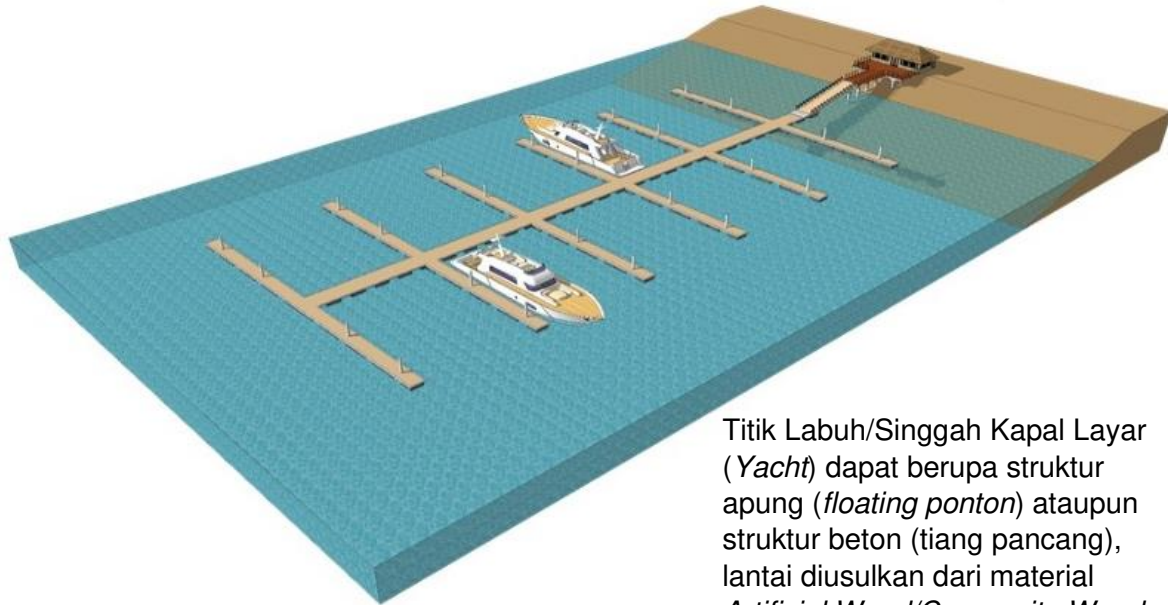


Perairan (dalam contoh pada destinasi prioritas pantai). Titik labuh/singgah kapal layar (*yacht*) yang dirancang pada contoh ilustrasi panduan memiliki memiliki luas 520 m<sup>2</sup> ((110x2m) + (25x12x1m)) sesuai dengan standar dan peraturan yang berlaku, merupakan tipe bangunan dengan struktur terbuka, dapat berupa struktur apung (*floating ponton*) ataupun struktur beton (tiang pancang), bagian lantai dari material *Artificial Wood/Composite Wood* dengan kedalaman pondasi dari muka tanah 2-3 m dan asumsi jarak dari muka air 2-3 m. Titik labuh/singgah kapal layar (*yacht*) dapat dilengkapi dengan sarana dan prasarana pelengkap sesuai dengan kebutuhan masing-masing destinasi.



Tampak





Titik Labuh/Singgah Kapal Layar (*Yacht*) dapat berupa struktur apung (*floating ponton*) ataupun struktur beton (tiang pancang), lantai diusulkan dari material *Artificial Wood/Composite Wood*.

Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Titik Labuh/Singgah Kapal Layar (*Yacht*) di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan

Tambat apung (*mooring buoy*) terdiri dari beberapa jenis, ukuran dan warna tergantung dari jenis perahu yang akan singgah, dua jenis Tambat Apung (*Mooring Buoy*) yang diusulkan digunakan khususnya untuk destinasi wisata bahari dan perairan, yaitu:

1. Tambat Apung (*Mooring Buoy*) Tipe Satu: tambat apung ini memiliki spesifikasi diameter 343mm dan panjang 457 mm, terbuat dari material polyform (sejenis material sintetik jenis plastik), umumnya memiliki warna merah atau jingga atau putih, diameter tube 16 mm, berat sekitar kurang lebih 11,5 kg.



Gambar. Contoh Ilustrasi panduan visual Tambat Apung (*Mooring Buoy*) Tipe Satu (Diameter 343mm, Berwarna Merah atau Jingga)

2. Tambat Apung (*Mooring Buoy*) Tipe Dua: tambat apung ini memiliki spesifikasi diameter 750mm dan panjang 1880 mm,

terbuat dari material polyform (sejenis material sintetik jenis plastik), umumnya memiliki warna putih, eye diameter 40 mm, berat sekitar kurang lebih 23 kg. Dikenal sebagai Polyform Buoy Fender F11.



Gambar. Contoh Ilustrasi panduan visual Tambat Apung (*Mooring Buoy*) Tipe Dua (Diameter 750mm, Berwarna Putih)

**D. Indikasi Pembiayaan Pembangunan Titik Labuh/Singgah Kapal Layar (*Yacht*) dan perlengkapannya**

Indikasi pembiayaan pembangunan Titik Labuh/Singgah Kapal Layar (*Yacht*) dan perlengkapannya, sebagai berikut:

No	Pembangunan	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
1	Titik Labuh/Singgah Kapal Yatch	520m <sup>2</sup>	Rp. 5.000.000,-	Rp 2.600.000.000,-
2	Perlengkapan Titik Labuh/Singgah Kapal Yatch			
a	Tambat Apung (Mooring Buoy) Tipe Satu (d=343mm) - Kapal ukuran Kecil	1 Unit	Rp. 2.000.000,-	Rp. 2.000.000,-
b	Tambat Apung (Mooring Buoy) Tipe Dua (d=750mm) - Kapal ukuran Sedang	1 Unit	Rp. 7.500.000,-	Rp. 7.500.000,-

Catatan: Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk

pembangunan titik labuh/singgah kapal layar (*yacht*) sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Bangunan titik labuh/singgah kapal layar (*yacht*) pada contoh ilustrasi panduan memiliki luas 520 m<sup>2</sup> ((110x2m) + (25x12x1m)), tipe bangunan dengan struktur terbuka, dapat berupa struktur apung ataupun struktur beton, bagian lantai dari material *Artificial Wood/Composite Wood* dengan kedalaman pondasi dari muka tanah 2-3 m dan asumsi jarak dari muka air 2-3 m. Biaya belum termasuk sarana dan prasarana pelengkap. Biaya tersebut menggunakan harga acuan Pulau Jawa, belum termasuk PPN 10% dan belum termasuk biaya Perencanaan, Pengawasan dan Pelaksanaan. Biaya dapat berbeda dan disesuaikan dengan Harga Satuan dari peraturan yang berlaku pada masing-masing wilayah administrasi/daerah.

## **20. Pembangunan Dermaga Wisata**

### **A. Konsep Dasar**

Dermaga wisata adalah bangunan terminal khusus dan/atau terminal untuk kepentingan sendiri untuk menunjang kegiatan pariwisata yang menyediakan tempat, fasilitas, dan aktivitas bertambat kapal wisata di wilayah perairan. Dermaga Wisata umumnya terletak pada tepi air baik ditepi pantai, tepi danau, tepi sungai, maupun tepi waduk. Fungsi dan Manfaat Dermaga Wisata:

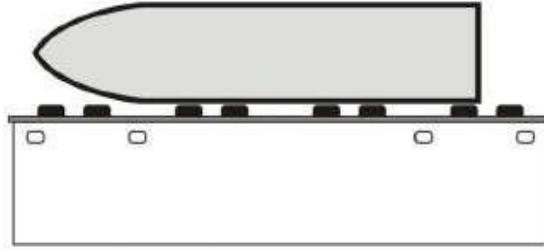
- 1) Mendukung pergerakan wisatawan dari satu tempat ke tempat lain pada suatu wilayah perairan.
- 2) Tempat menambatkan kapal untuk naik-turun wisatawan
- 3) Tempat melakukan muat-bongkar barang

Jenis dermaga dibedakan menurut orientasinya terhadap garis pantai dan menurut jenis strukturnya. Pemilihan tipe dermaga tergantung pada jenis kapal yang dilayani (kapal penumpang atau barang yang bisa berupa barang satuan, peti kemas, barang curah padat maupun cair, kapal ikan, kapal militer, dsb), ukuran kapal, kondisi topografi dan tanah dasar laut, kondisi hidrooseanografi (gelombang dan pasang surut). Jenis dermaga berdasarkan orientasinya:

- 1) Dermaga Tipe *Wharf*

Dermaga yang letaknya di garis pantai serta sejajar dengan pantai. *Wharf* adalah bangunan dermaga yang menempel jadi satu dengan pantai dan umumnya menjadi satu dengan daratan, tanpa dihubungkan dengan suatu bangunan (jembatan). Jenis ini biasanya dipilih bila dasar pantai agak curam atau kedalaman air yang dalam,

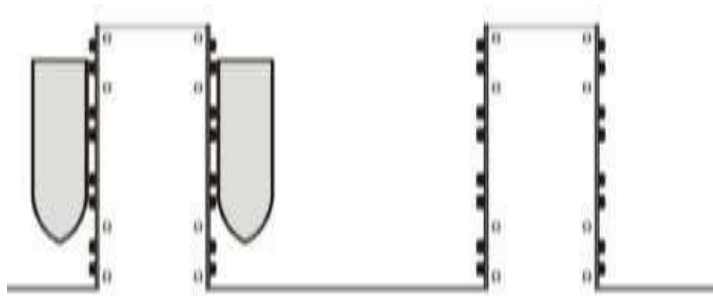
tidak terlalu jauh dari garis pantai. *Wharf* juga dapat berfungsi sebagai penahan tanah yang ada di belakangnya.



Gambar. Ilustrasi Dermaga Tipe *Quay/Wharf*

2) Dermaga Tipe *Pier*

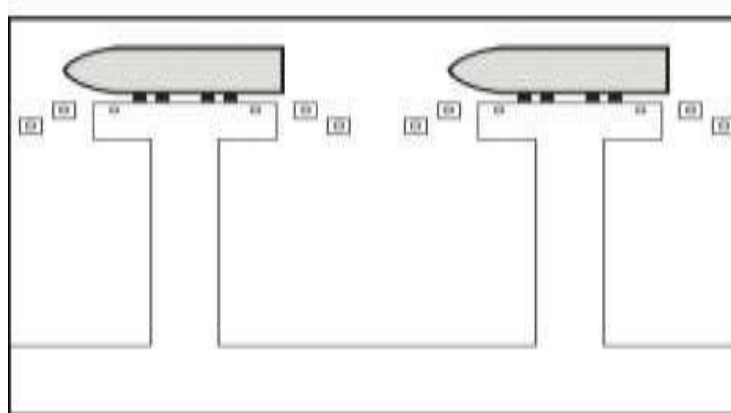
Dermaga jenis ini adalah dermaga yang berada pada garis pantai dan posisinya tegak lurus dengan garis pantai (berbentuk jari). *Pier* dapat digunakan pada satu sisi atau dua sisinya sehingga dapat digunakan untuk merapat lebih banyak kapal.



Gambar. Ilustrasi Dermaga Tipe *Pier*

3) Dermaga Tipe *Jetty*

Dermaga yang menjorok ke laut sehingga sisi depannya berada pada kedalaman yang cukup untuk merapat kapal. Sisi muka *jetty* biasanya sejajar dengan pantai dan dihubungkan dengan daratan oleh jembatan yang membentuk sudut tegak lurus dengan *jetty*.

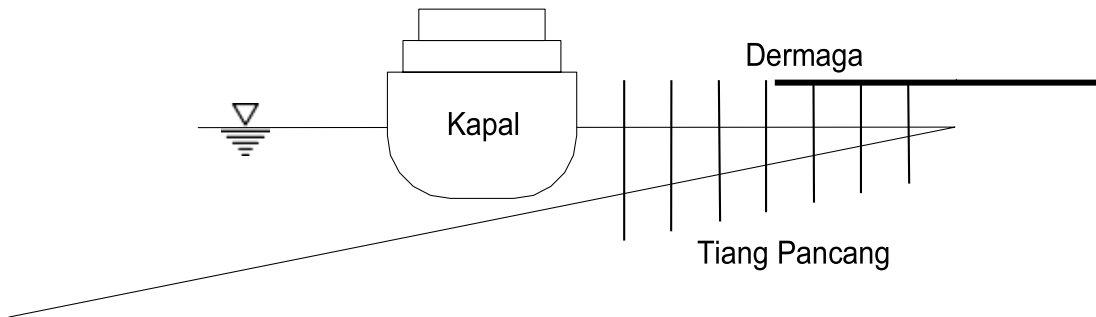


Gambar. Ilustrasi Dermaga Tipe *Jetty*

Jenis dermaga berdasarkan strukturnya:

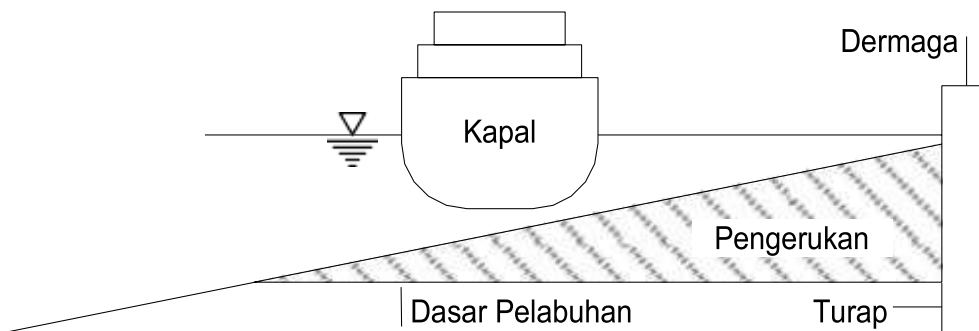
1. Dermaga Struktur Terbuka: Dermaga dengan konstruksi terbuka

dimana lantai dermaga didukung oleh tiang-tiang pancang.



Gambar. Ilustrasi Dermaga Struktur Terbuka

2. Dermaga Struktur Tertutup: Dermaga dengan konstruksi tertutup atau solid batas antara darat dan perairan dipisahkan oleh suatu dinding yang berfungsi menahan tanah dibelakangnya, yang dapat berupa dinding massa, turap dan dinding penahan tanah.



Gambar. Ilustrasi Dermaga Struktur Tertutup

## B. Ketentuan Teknis Dermaga Wisata

Dalam membangun dermaga di kawasan pariwisata perlu memperhatikan prinsip dalam rangka tercapainya tujuan desain, antara lain:

1. Fungsional: memenuhi persyaratan minimal sesuai peraturan berlaku (dimensi, struktur, tata letak), dan dilengkapi dengan fasilitas pelengkap/penunjang
2. Budaya lokal/estetika: dermaga yang dirancang mampu menyenangkan secara visual, keselarasan dengan kondisi alam sekitarnya, dan memperhatikan nilai budaya lokal (contoh: dengan penggunaan material lokal dan menerapkan ornamen budaya lokal)
3. Ekonomis: dermaga dibuat dengan konstruksi yang mudah, kuat dan dengan biaya yang efisien
4. Kelestarian lingkungan: seminimal mungkin merubah bentang alam, mempertimbangkan kondisi sumberdaya alam dan tata guna lahan kawasan serta mempersiapkan dokumen Analisis Mengenai



Dampak Lingkungan (AMDAL).

5. Keselamatan dan Keamanan:

- a. Memenuhi standar dan persyaratan dermaga minimal sesuai peraturan yang berlaku (dimensi, jenis, struktur, tata letak dan jenis serta jumlah kapal yang akan menggunakan)
- b. Berada pada wilayah perairan yang tenang dan mempertimbangkan pasang surut air
- c. Dermaga ditempatkan pada daerah yang tidak terhalang angin pada saat kapal memasuki dan meninggalkan dermaga.
- d. Lokasi dermaga terintegrasi dengan pemanfaatan lahan area sekitarnya.
- e. dermaga dibuat dengan konstruksi yang mudah, kuat dan dengan biaya yang efisien
- f. lokasi dermaga harus memungkinkan perkembangan pembangunan kedepannya.
- g. Tersedia fasilitas pelengkap/penunjang keamanan seperti:
  1. Pemecah gelombang merupakan bangunan yang digunakan untuk melindungi daerah perairan pelabuhan dari gangguan gelombang air.
  2. Tangga akses dilengkapi dengan handrail
  3. Pagar pengaman harus disediakan pada kedua sisi *walkway* dan pada tepi dermaga (\*dengan catatan tidak mengganggu kegiatan muatan atau penambatan kapal) tinggi pagar pengaman setidaknya 1 m diatas lantai dermaga.
  4. *Kerb* dengan tinggi minimum 200mm disediakan disekeliling dermaga, untuk mencegah kendaraan terjatuh kelaut (khusus untuk dermaga yang direncanakan bisa dilalui kendaraan)
  5. Peralatan penyelamatan harus dipasang disemua dermaga. Pelampung penyelamat dipasang pada interval 50 m di sepanjang muka dermaga.
- h. Pencahayaan dermaga, jalan akses dan daerah terminal harus dilengkapi dengan pencahayaan yang sesuai dan memadai: pencahayaan bongkar muat kapal 100 lux, dan pencahayaan keamanan area pelabuhan 30 lux.
- i. Mitigasi Bencana: dermaga wisata yang terletak pada



kawasan pariwisata yang berpeluang terjadi bencana dilengkapi dengan rambu bencana sesuai dengan standar rambu dan papan informasi bencana peraturan yang berlaku

#### Tata Cara Perizinan Pembangunan Dermaga Wisata

Dalam pembangunan dermaga wisata pemerintah daerah wajib melampirkan dokumen Upaya Pengelolaan Lingkungan dan Upaya Pemantauan Lingkungan (UPL/UKL) atau AMDAL dan tata cara perizinan merujuk pada ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

#### Kriteria Lokasi Penempatan Dermaga Wisata

Pemilihan lokasi dermaga meliputi daerah pantai dan daratan. Penempatan lokasi pembangunan dermaga di kawasan pariwisata lokasi tergantung beberapa faktor seperti:

- a. Kondisi tanah dan geologi;
- b. Kedalaman dan luas perairan;
- c. Kondisi hidro-oseanografi (gelombang dan pasang surut);
- d. Perlindungan dermaga terhadap gelombang, arus dan sedimentasi;
- e. Daratan yang cukup luas untuk menampung barang dan penumpang; dan
- f. Jalan untuk transportasi. Daerah perairan ini harus terlindung dari gelombang, arus dan sedimen. Untuk itu beberapa dermaga dapat diletakkan di daerah terlindung seperti belakang pulau, di teluk, muara sungai/estuari. Daerah ini terlindung dari gelombang tapi tidak terhadap arus dan sedimentasi.

#### Standar Teknis Dermaga Wisata

##### 1. Panjang Dermaga

Panjang standar dermaga ditentukan dengan menambahkan panjang yang dibutuhkan oleh tali tambatan haluan dan buritan dengan panjang keseluruhan kapal rencana. Jika kapal ditambatkan sejajar dengan dermaga, konfigurasi tali tambat ditunjukkan pada gambar di bawah. Tali tambat haluan dan buritan biasanya diatur pada sudut 30° sampai 45° terhadap muka dermaga, karena tali ini digunakan untuk mencegah pergerakan kapal pada arah longitudinal (pada arah haluan dan arah buritan) dan pada arah lateral (pada arah daratan dan lautan). (Sumber: SNI

Dermaga untuk Pelayanan Kapal Perintis)



Keterangan:

A adalah tali haluan (*bow line*)

C adalah tali pengikat (*spring lines*)

D adalah tali penahan (*breast lines*)

B adalah tali buritan (*stern line*)

Gambar. Konfigurasi tali tambat.

Panjang dermaga untuk satu tambatan sama dengan panjang kapal terbesar yang menggunakan dermaga ditambah ruang bebas (*clearance*) sebesar 10% dari panjang kapal terbesar yang bersandar di dermaga. Secara matematis, panjang dermaga untuk satu tambatan dinyatakan dalam persamaan berikut:

$$L_p = 1,2 \times L_{oa}$$

Keterangan:

$L_p$ : panjang dermaga

$L_{oa}$ : panjang kapal terbesar yang dilayani

Apabila dermaga digunakan oleh lebih dari satu tambatan kapal, di antara dua kapal yang berjajar diberi jarak sebesar 10% kali panjang kapal terbesar yang menggunakan dermaga. Secara matematis, panjang dermaga untuk beberapa tambatan dinyatakan dalam persamaan berikut:

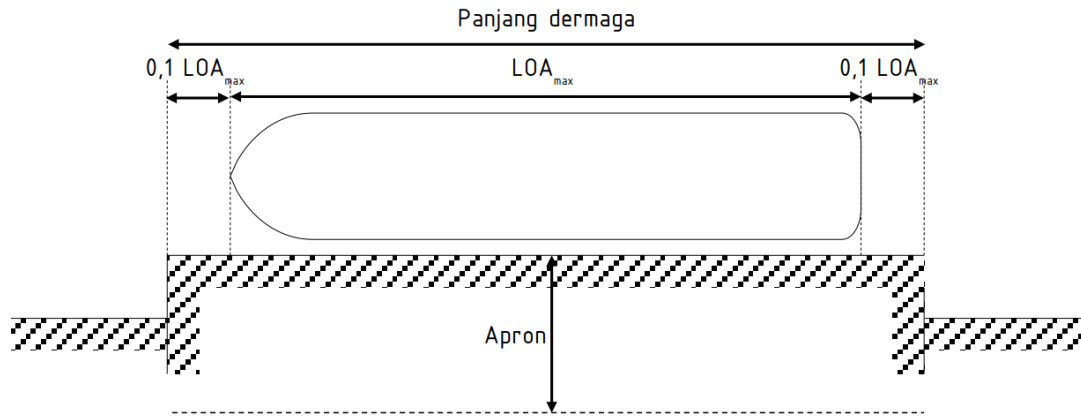
$$L_p = n \times L_{oa} + (n + 1) \times 10\% \times L_{oa}$$

Keterangan:

$L_p$ : panjang dermaga

$n$ : jumlah tambatan

$L_{oa}$ : panjang kapal terbesar yang dilayani



Gambar. Ilustrasi Ukuran Dermaga untuk Satu Kapal

## 2. Elevasi Dermaga

Elevasi lantai dermaga ditentukan dengan mempertimbangkan ukuran kapal rencana dan kondisi alam. Elevasi muka air yang digunakan sebagai datum dalam penentuan elevasi dermaga adalah MHWL (*Monthly-Highest Water Level*).

Tabel. Elevasi minimum dermaga terhadap MHWL (*Monthly-Highest Water Level*).

Jenis Dermaga	Tanggung Pasang $\geq 3,0$ m	Tanggung Pasang $< 3,0$ m
Dermaga untuk kapal besar (kedalaman kolam $\geq 4,5$ m)	+0,5~1,5	+1,0~2,0
Dermaga untuk kapal kecil (kedalaman kolam $< 4,5$ m)	+0,3~1,0	+0,5~1,5

## 3. Lebar Dermaga atau Lebar Apron

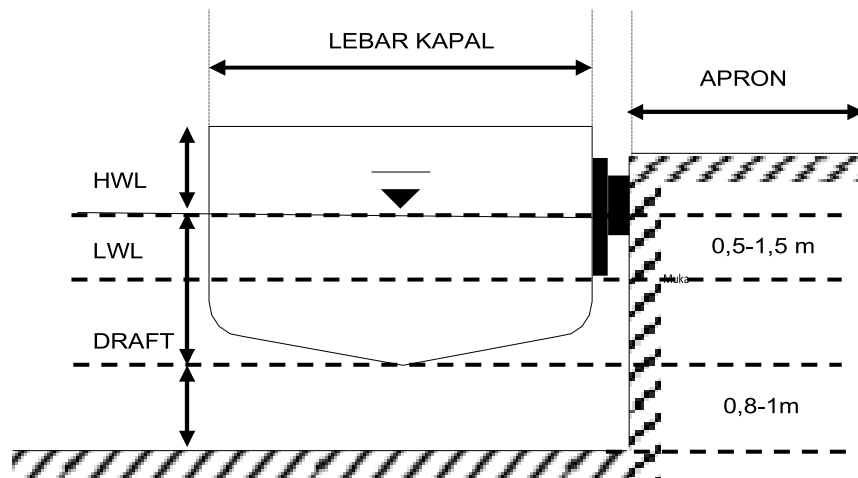
Lebar dermaga atau lebar apron yang memadai harus disediakan antara garis muka dermaga dan gudang atau lapangan penumpukan untuk memastikan keselamatan dan kelancaran kegiatan bongkar muat barang, naik turun penumpang dan lalu lintas kendaraan. Lebar apron harus dirancang sedemikian rupa sesuai dengan ukuran dan penggunaan dermaga, dan struktur gudang di belakang dermaga dan penggunaannya.

Tabel. Standar Lebar Dermaga atau Lebar Apron

Kedalaman kolam dermaga ( $Dp$ )	Lebar apron minimum ( $Wa$ )
$Dp < 4,5$ m	10 m
$4,5 \leq Dp < 7,5$ m	15 m
$Dp \geq 7,5$ m	20 m

#### 4. Kedalaman Dermaga

Pada umumnya kedalaman dari dasar kolam dermaga ditetapkan berdasarkan sarat maksimum (maximum draft) kapal yang bertambat ditambah jarak aman (*clearance*) sebesar 0,8 – 1 (nol koma delapan sampai satu) meter di bawah lunas kapal dan perbedaan pasang surut. Taraf dermaga ditetapkan antara 0,5 – 1,5 (nol koma lima sampai satu koma lima) meter di atas high water level (HWL) dengan memperhatikan ketinggian gelombang maksimum di depan dermaga.



Gambar. Ilustrasi Kedalaman Dermaga Wisata

#### Standar Sarana dan Prasarana Pelengkap Dermaga Wisata

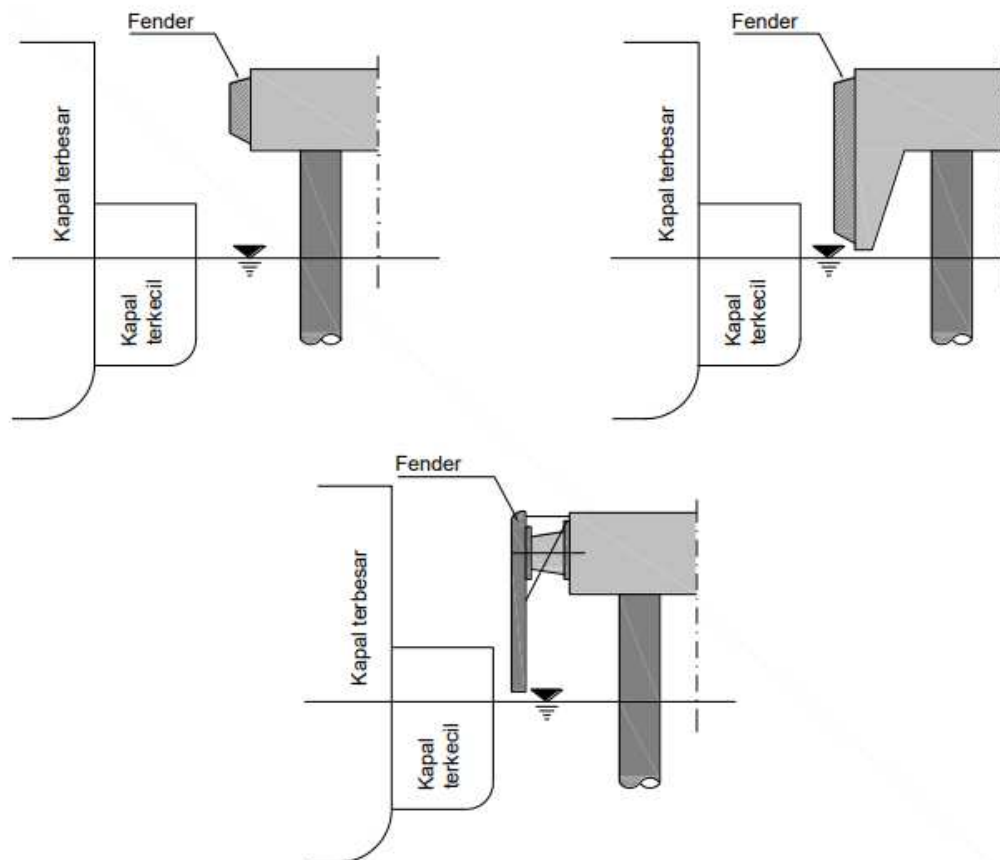
##### 1. Fasilitas Sandar dan Tambat

###### a) *Fender* (bantalan sandar)

*Fender* pada prinsipnya adalah medium yang memisahkan antara kapal dengan dermaga. Medium ini berfungsi untuk menyerap sebagian energi kinetik dari kapal sehingga mengurangi risiko rusaknya badan kapal dan badan dermaga (PIANC, 2002). Perencanaan *fender*, baik dari tipe dan sistem pemasangannya, harus dilakukan secara berkesinambungan dengan perencanaan struktur dermaga. *Fender* harus dirancang sedemikian sehingga:

1. Penyardaran kapal ke dermaga dilakukan tanpa menimbulkan kerusakan baik terhadap dermaga maupun kapal itu sendiri;
2. Kapal dan dermaga (termasuk fender) tidak mengalami kerusakan pada saat kapal bertambat;
3. Periode operasi dan tingkat keselamatan terjaga secara berkelanjutan.

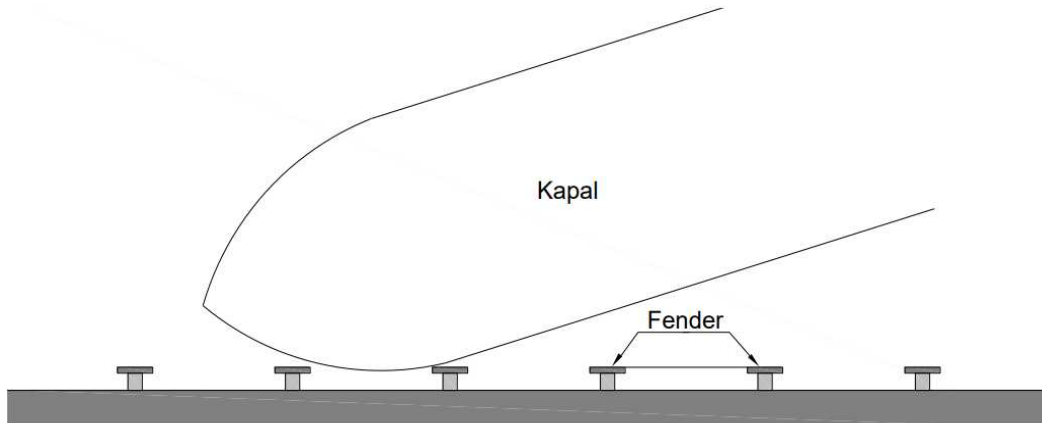
Tipe *fender* yang digunakan dan penempatannya pada sisi depan dermaga harus dapat melindungi dan menyerap energi benturan dari semua jenis dan ukuran kapal untuk berbagai elevasi muka air laut. Gambar dibawah ini menunjukkan posisi penempatan fender terhadap beberapa ukuran kapal.



Gambar. Posisi Kapal terhadap *fender*. *Fender* dapat melindungi dermaga benturan kapal besar, tetapi untuk ukuran kapal yang lebih kecil *fender* tersebut tidak berfungsi dengan baik (Kiri atas). Untuk dapat melindungi dermaga terhadap benturan kapal dari berbagai ukuran maka digunakan *fender* yang lebih panjang dengan penempatan (Kanan atas dan Tengah Bawah)

Dalam arah horisontal jarak antara *fender* harus ditentukan sedemikian rupa sehingga dapat menghindari kontak langsung antara kapal dan dinding

dermaga. Gambar dibawah ini adalah posisi kapal yang membentur fender pada waktu bergerak merapat ke dermaga.



Gambar. Posisi kapal pada waktu membentur fender.

Perencanaan *fender* merupakan bagian tak terpisahkan dari perencanaan struktur dermaga secara keseluruhan. OCDI (1991) memberikan jarak interval antara fender sebagai fungsi kedalaman air seperti diberikan dalam tabel berikut ini:

Tabel. Jarak antara *fender*

Kedalaman Air (m)	Jarak Antar Fender (m)
4-6	4-7
6-8	7-10
8-10	10-15

Beberapa literatur yang dapat digunakan sebagai acuan dalam perencanaan fender adalah sebagai berikut:

1. British Standard BS 6349-4, *Maritime structures – Part 4: Code of practice for design of fendering and mooring systems.*
  2. MARCOM WG 33, 2002. *Guidelines for the Design fo Fender Systems.* Brussel: PIANC.
- b) Alat penambat (*mooring*)

Kapal yang merapat ke dermaga akan ditambatkan dengan menggunakan tali ke alat penambat, pengikatan ini dimaksudkan untuk menahan gerakan kapal yang

disebabkan oleh angin, arus dan gelombang. Ada tiga macam alat penambat yaitu *bollard/ bitt, mooring buoy* dan *dolphin*. Tiang penambat yang digunakan dalam cuaca buruk (badai) harus dipasang pada kedua ujung dermaga sejauh mungkin di belakang garis depan dermaga. Alat penambat harus dipasang di dekat garis depan dermaga, agar dapat digunakan untuk menambatkan kapal pada kondisi cuaca biasa dan untuk menyandarkan kapal. Untuk menentukan jarak dan jumlah minimum *bollard/ bitt* pertambahan, tabel di bawah ini dapat digunakan sebagai acuan.

Tabel. Jumlah minimum dan interval *bollard* pertambahan

Ukuran Kapal (GT)	Interval maksimum (m)	Jumlah minimum
GT < 2000	10-15	4
2000 ≤ GT < 5000	20	6
5000 ≤ GT < 20.000	25	6
20.000 ≤ GT < 50.000	35	8
50.000 ≤ GT < 100.000	45	8

Kapal-kapal yang akan bongkar muat tidak selalu dapat merapat langsung ke dermaga karena dermaga sedang dipakai, diperbaiki atau lainnya sehingga kapal harus menunggu di luar dermaga dan berhenti. Apabila kapal berada di luar lindungan daerah pemecah gelombang maka kapal dapat membuang jangkarnya sendiri, tetapi di daerah luar gelombangnya tidak tenang sehingga sebaiknya berhenti dan menunggu di daerah yang terlindung di daerah pemecah gelombang, akan tetapi dikarenakan keterbatasan wilayah maka kapal tidak dapat membuang jangkarnya karena akan mengganggu kapal lain. Maka diperlukan pelampung penambat/*mooring buoy* di daerah terlindung pemecah



gelombang untuk membantu kapal berhenti. *Dolphin* digunakan untuk menambatkan kapal besar dan dapat untuk membantu kapal berputar. Dikarenakan *dolphin* berfungsi untuk menahan kapal maka khususnya *dolphin* penahan dilengkapi dengan fender. Perencanaan alat penambat merupakan bagian tak terpisahkan dari perencanaan struktur dermaga secara keseluruhan. Beberapa literatur yang dapat digunakan sebagai acuan dalam perencanaan alat penambat (*mooring*) adalah sebagai berikut:

1. British Standard BS 6349-4, *Maritime structures – Part 4: Code of practice for design of fendering and mooring systems*.
2. MARCOM WG 33, 2002. *Guidelines for the Design of Fender Systems*. Brussel: PIANC.

#### Standar Sarana dan Prasarana Pelengkap Lainnya untuk Dermaga Wisata

1. Pemecah gelombang air  
Pemecah gelombang merupakan bangunan yang digunakan untuk melindungi daerah perairan pelabuhan dari gangguan gelombang air. Pemecah gelombang umumnya dibangun sejajar dengan garis pantai. Pemecah gelombang dibedakan menjadi dua, yaitu pemecah gelombang lepas pantai dan sambung pantai.
2. Pencahayaan  
Pencahayaan dermaga, jalan akses dan daerah terminal harus dilengkapi dengan pencahayaan yang sesuai dan memadai: pencahayaan bongkar muat kapal 100 lux, dan pencahayaan keamanan area pelabuhan 30 lux.
3. Pasokan daya listrik  
Kabel yang digunakan untuk sistem pasokan bertegangan rendah dan tinggi untuk instalasi pelabuhan, keran dan pencahayaan harus diletakkan di bawah tanah. Titik pengambilan daya harus disediakan di sepanjang muka dermaga pada interval 50-200 m, tergantung tipe aktivitas dermaga.

4. Pasokan Air Bersih  
Untuk menjamin keberlangsungan pasokan, dibutuhkan setidaknya dua jalur penyaluran air, yang masing-masing berdiri sendiri. Hidran harus dipasang pada interval 100-200 m.
5. Sistem Drainase  
Sistem drainase dermaga terdiri atas sistem drainase terbuka dan sistem drainase tertutup. Sistem drainase terbuka dirancang untuk menyalurkan air laut dan air hujan, dengan kemiringan memanjang saluran pembuangan sebesar 1:40. Apabila permukaan dermaga tidak berisiko mengalami penurunan, kemiringan memanjang dapat diperkecil menjadi 1:100. Sistem drainase tertutup dirancang untuk menyalurkan air yang tercemar, misalnya akibat ceceran minyak. Pada sistem ini, air yang tercemar dibuang ke sistem drainase terpisah untuk pengolahan lebih lanjut.
6. Sistem pembuangan limbah cair domestik (*sewage*)  
Limbah cair domestik harus dibuang melalui sistem pipa khusus, yang disalurkan ke sistem pengolahan perkotaan atau fasilitas pengolahan khusus.
7. Tangga Akses  
Tangga akses harus ditempatkan pada interval 50 m sepanjang muka dermaga. Agar dapat diakses dari badan air, tangga harus diperpanjang 1 m di bawah level air. Tangga harus dilengkapi dengan handrail tinggi minimal 1 m.
8. Pagar pengaman  
Pagar pengaman harus disediakan pada kedua sisi *walkway* dan pada tepi dermaga, apabila tidak mengganggu penanganan muatan atau penambatan kapal. Tinggi pagar pengaman setidaknya 1 m di atas lantai dermaga.
9. Kerb  
Kerb dengan tinggi minimum 200 mm harus disediakan di sekeliling dermaga, untuk mencegah kendaraan terjatuh ke laut.
10. Peralatan penyelamatan

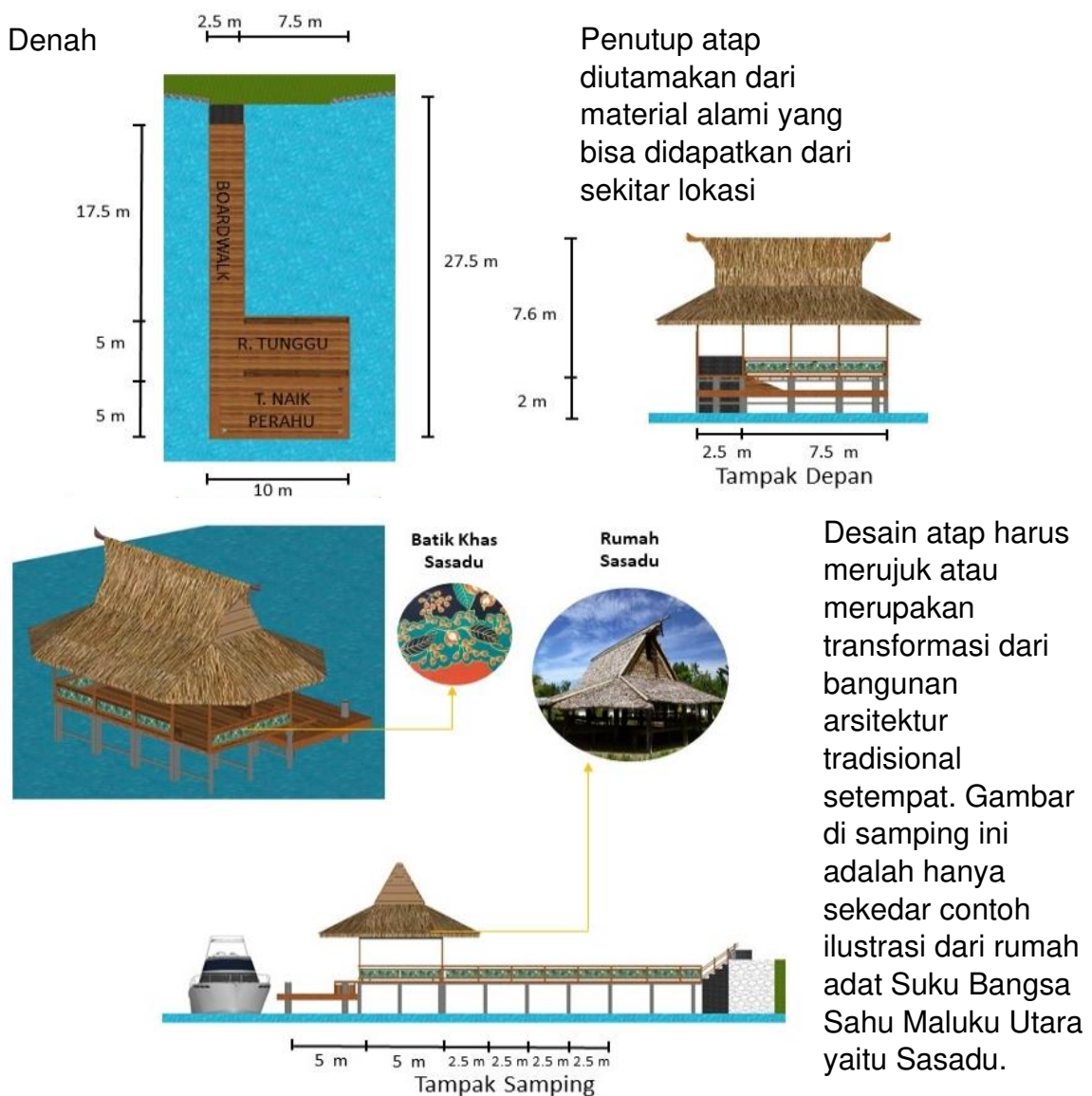
Peralatan penyelamatan harus dipasang di semua dermaga. Pelampung penyelamat harus dipasang pada interval 50 m di sepanjang muka dermaga.

### **C. Panduan Perancangan Dermaga Wisata**

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan Dermaga Wisata Tipe Jetty dengan Struktur Terbuka dalam Kawasan Wisata Bahari dan Perairan (dalam contoh pada destinasi prioritas Kawasan Wisata Bahari dan Perairan Kabupaten Pulau Morotai, Provinsi Maluku Utara). Dermaga Wisata yang dirancang pada panduan visual perancangan terdiri dari boardwalk dermaga wisata, tempat naik perahu dermaga wisata, dan bangunan dermaga wisata.

1. Boardwalk dermaga wisata yang dirancang pada contoh ilustrasi panduan merupakan contoh tipikal rancangan boardwalk (struktur terbuka) yang berfungsi sebagai sirkulasi penghubung dengan wilayah daratan. Pada contoh ilustrasi panduan boardwalk dermaga wisata memiliki panjang 18m, lebar boardwalk 2,5m, merupakan tipe struktur terbuka dari struktur beton, bagian lantai dari material *Artificial Wood/Composite Wood* dengan kedalaman pondasi dari muka tanah 2-3 m dan asumsi jarak dari muka air 2-3 m. Boardwalk dapat dilengkapi dengan sarana dan prasarana pelengkap sesuai dengan kebutuhan masing-masing destinasi.
2. Tempat naik perahu dermaga wisata yang dirancang pada contoh ilustrasi panduan merupakan contoh tipikal rancangan tempat naik perahu (struktur terbuka) yang berfungsi sebagai pelataran tempat naik dan turun penumpang dari perahu. Pada contoh ilustrasi panduan tempat naik perahu dermaga wisata memiliki panjang 10m, lebar 5m, merupakan tipe struktur terbuka dari struktur beton, bagian lantai dari material *Artificial Wood/Composite Wood* dengan kedalaman pondasi dari muka tanah 2-3 m dan asumsi jarak dari muka air 2-3 m. Tempat naik perahu dapat dilengkapi dengan sarana dan prasarana pelengkap sesuai dengan kebutuhan masing-masing destinasi.
3. Bangunan dermaga wisata yang dirancang pada contoh ilustrasi panduan merupakan contoh tipikal rancangan bangunan dermaga yang berfungsi sebagai area tunggu dan tempat berteduh para wisatawan. Rancangan atap bangunan dermaga wisata pada contoh ilustrasi panduan merujuk atau merupakan transformasi dari

arsitektur atap rumah adat Suku Bangsa Sahu Maluku Utara di Kabupaten Pulau Morotai yaitu Sasadu. Bangunan dermaga wisata memiliki ukuran panjang 10m, lebar 5 m, merupakan bangunan panggung 1 lantai dengan tipe bangunan struktur terbuka, struktur beton, rangka atap baja ringan, atap genteng (catatan: penutup atap diutamakan dari material alami yang bisa didapatkan dari sekitar lokasi), *plafond gypsum/GRC*, dengan kedalaman pondasi 2-3 m dan asumsi jarak dari muka air 2-3 m. Bangunan dermaga wisata dapat dilengkapi dengan sarana dan prasarana pelengkap sesuai dengan kebutuhan masing-masing destinasi.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Dermaga Wisata Tipe *Jetty* dengan Struktur Terbuka di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan Kabupaten Pulau Morotai, Provinsi Maluku Utara.

#### D. Indikasi Pembiayaan Pembangunan Dermaga Wisata

Indikasi pembiayaan pembangunan dermaga wisata, sebagai

berikut:

No.	Pembangunan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per m <sup>2</sup>	Indikasi Biaya
1	Boardwalk Dermaga Wisata	43,75 m <sup>2</sup>	Rp. 5.000.000,-	Rp 218.750.000,-
2	Tempat Naik Perahu Dermaga Wisata	50 m <sup>2</sup>	Rp. 4.500.000,-	Rp 225.000.000,-
3	Bangunan Dermaga Wisata	50 m <sup>2</sup>	Rp 5.500.000,-	Rp 275.000.000,-

Catatan: Biaya tercantum merupakan:

1. *Boardwalk* dermaga wisata: perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan *boardwalk* dermaga wisata sesuai contoh ilustrasi panduan perancangan. *Boardwalk* dermaga wisata memiliki panjang 18m, lebar *boardwalk* 2,5m, merupakan tipe struktur terbuka dari struktur beton, bagian lantai dari material *Artificial Wood/Composite Wood* dengan kedalaman pondasi 2-3 m dan asumsi jarak dari muka air 2-3 m. Biaya belum termasuk sarana dan prasarana pelengkap.
2. Tempat naik perahu dermaga wisata: perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan tempat naik perahu dermaga wisata sesuai contoh ilustrasi panduan perancangan. Tempat naik perahu dermaga wisata memiliki panjang 10m, lebar 5m, merupakan tipe struktur terbuka dari struktur beton, bagian lantai dari material *Artificial Wood/Composite Wood* dengan kedalaman pondasi 2-3 m dan asumsi jarak dari muka air 2-3 m. Biaya belum termasuk sarana dan prasarana pelengkap.
3. Bangunan dermaga wisata: perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan bangunan dermaga wisata sesuai

contoh ilustrasi panduan perancangan. Bangunan dermaga wisata memiliki ukuran panjang 10m, lebar 5 m, merupakan bangunan panggung 1 lantai dengan tipe bangunan struktur terbuka, struktur beton, rangka atap baja ringan, atap genteng (catatan: penutup atap diutamakan dari material alami yang bisa didapatkan dari sekitar lokasi), *plafond gypsum*/GRC, dengan kedalaman pondasi 2-3 m dan asumsi jarak dari muka air 2-3 m. Biaya belum termasuk sarana dan prasarana pelengkap.

Biaya tersebut menggunakan harga acuan Pulau Jawa, belum termasuk PPN 10% dan belum termasuk biaya Perencanaan, Pengawasan dan Pelaksanaan. Biaya dapat berbeda dan disesuaikan dengan Harga Satuan dari peraturan yang berlaku pada masing-masing wilayah administrasi/daerah.

## **21. Pembangunan Talud**

### **A. Konsep Dasar**

Talud merupakan:

- 1) Tumpukan batuan pada suatu lereng yang berfungsi melindungi suatu tebing alur tepi air atau permukaan lereng dan secara keseluruhan berperan meningkatkan stabilitas lereng.
- 2) Bangunan yang memisahkan daratan dan perairan pantai, yang terutama berfungsi sebagai dinding pelindung pantai terhadap erosi dan limpasan gelombang ke darat.
- 3) Talud dalam Pedoman Pelaksanaan Konstruksi Bangunan Pengaman Pantai disebut sebagai *Revetment* atau Perkuatan Lereng yang didefinisikan struktur di pantai yang dibangun dengan tujuan untuk melindungi pantai yang tererosi.

Fungsi dan Manfaat Talud:

- 1) melindungi suatu tebing tepi air atau permukaan lereng dan secara keseluruhan berperan meningkatkan stabilitas tebing tepi air;
- 2) untuk perlindungan terhadap gelombang yang relatif kecil; dan
- 3) untuk perlindungan terhadap erosi.

Jenis Talud untuk Kawasan Wisata Bahari dan Perairan dibedakan berdasarkan material konstruksinya, terdiri dari:

- 1) Talud dari susunan blok beton

Konstruksi Bangunan Pengaman ini digunakan untuk menahan

gelombang besar dan tanah dasar relatif kuat (misalnya terdapat batu karang). Selain itu bangunan ini juga digunakan untuk melindungi bangunan (jalan raya) yang berada sangat dekat dengan garis pantai.

2) Talud dengan turap baja

Konstruksi Bangunan Pengaman ini didukung oleh fondasi tiang dan dilengkapi dengan turap baja yang berfungsi untuk mencegah erosi tanah fondasi oleh serangan gelombang dan piping oleh aliran air tanah. Pondasi bangunan harus direncanakan dengan baik untuk menghindari terjadinya penurunan tidak merata yang dapat menyebabkan pecahnya konstruksi.

3) Talud dari Tumpukan Bronjong (*Gabion*)

Bronjong (*Gabion*) adalah anyaman kawat berbentuk kotak yang didalamnya diisi batu. Bangunan ini bisa menyerap energi gelombang sehingga elevasi puncak bangunan bisa rendah. Kelemahan bronjong adalah korosi dari kawat anyaman yang merupakan faktor pembatas dari umur bangunan. Supaya bisa lebih awet, kawat anyaman dilapisi dengan plastic (PVC).

4) Talud Pasangan Batu Kali

Konstruksi Bangunan Pengaman ini biasanya dibuat dalam beberapa lapis. Lapis terluar merupakan lapis pelindung yang terbuat dari batu dengan ukuran besar yang direncanakan mampu menahan serangan gelombang. Bangunan ini merupakan konstruksi fleksibel yang dapat mengikuti penurunan atau konsolidasi tanah datar.

5) Talud dari Tumpukan Pipa Beton

Konstruksi Bangunan Pengaman ini terbuat dari pipa beton berbentuk bulat, yang banyak dijumpai di pasaran dan biasanya digunakan untuk membuat gorong-gorong, sumur gali, dan sebagainya. Pipa disusun secara berjajar atau bertumpuk dan didalamnya dapat diisi dengan batu atau beton siklop.

## **B. Ketentuan Teknis Talud**

Dalam pembangunan Talud Tenaga Teknis yang dibutuhkan yaitu:

- 1) Bidang Sipil Sumber Daya Air (Sertifikat Keahlian Kode 211): Ahli Sumber Daya Air: Ahli yang diberikan kewenangan untuk merencanakan, melaksanakan dan mengawasi pekerjaan konstruksi sumber daya air yang meliputi pekerjaan Irigasi, Sungai, Rawa, Pantai, Konservasi dan Air Baku ditandai kepemilikan Sertifikat Kompetensi.



- 2) Bidang Sipil (Sertifikat Keahlian Kode 216) : Ahli Geoteknik : ahli yang memiliki kompetensi melaksanakan pengukuran dan uji kekuatan daya dukung tanah dan menilai jenis-jenis tanah pada lokasi yang akan didirikan Bangunan.
- 3) Bidang Sipil (Sertifikat Keahlian Kode 217) : Ahli Teknik Geodesi : ahli yang memiliki kompetensi melaksanakan pemetaan tanah dan atau laut dengan metoda teritis, fotogrameris, remote sensing maupun GPS yang diperlukan sebagai dasar merancang bangunan dan atau wilayah tertentu.

#### Kriteria Lokasi penempatan Talud

- 1) Pada tebing alur pantai atau permukaan lereng tepi air dengan kondisi topografi cukup terjal dan terjal
- 2) Pada bagian depan daratan yang ingin dilindungi dari gelombang (jika gelombang datang dari arah depan) untuk melindungi daratan dibelakangnya.

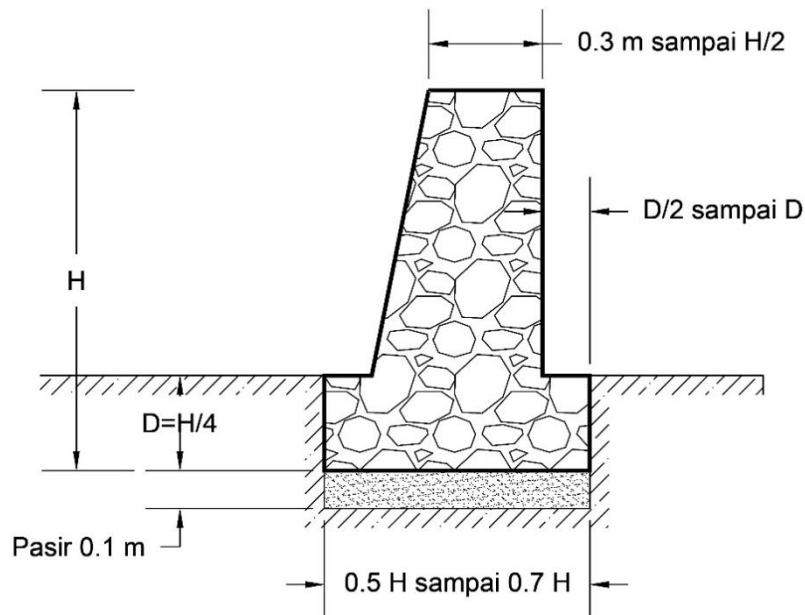
#### Standar Teknis Talud

Secara prinsip seluruh talud yang diusulkan pada tepi air, baik jenis, dimensi dan tata letak harus merupakan hasil analisis dari tenaga ahli sipil. Agar keamanan dan kekuatannya dapat diperhitungkan dan dijamin sehingga tidak menimbulkan bahaya bagi sekitarnya. Standar teknis talud untuk talud jenis pasangan batu belah:

- 1) Tinggi talud umumnya disimbolkan "H" memiliki tinggi sesuai dengan kebutuhan masing-masing lokasi atau destinasi;
- 2) Tinggi pondasi pada umumnya disimbolkan "D" dihitung  $\frac{1}{4}$  kali dari tinggi talud (H);
- 3) Lebar penampang bawah pondasi umumnya dihitung 0,5-0,7 dikali tinggi talud atau 0,5 dari tinggi talud (H) sampai dengan 0,7 dari tinggi talud (H);
- 4) Lebar penampang atas dari dinding talud pasangan batu belah minimal 0,3 m atau maksimum dihitung  $\frac{1}{2}$  kali dari tinggi talud (H);
- 5) Lebar penampang atas pondasi talud pasangan batu belah atau lebar sisa dari dinding talud dihitung  $\frac{1}{2}$  kali atau 1 kali dari tinggi pondasi (D);
- 6) Talud jenis pasangan batu kali atau batu belah umumnya tersusun dari campuran 1 pc: 3 pp (1 portland cement: 3 pasir pasang);
- 7) Pada bagian dasar pondasi batu belah diberi pasir urug minimal setinggi 0,1m atau 10 cm. Tinggi pasir urug ini dapat disesuaikan

dengan kebutuhan dan hasil analisis tenaga ahli sipil.

- 8) Tinggi talud jenis pasangan batu kali atau batu belah disarankan memiliki tinggi maksimum 4 m, untuk area tepi air yang membutuhkan talud dengan tinggi lebih dari 4 m sebaiknya menggunakan talud jenis lain sesuai hasil analisis tenaga ahli sipil.
- 9) Elemen tambahan dan perkuatan lainnya yang ditambahkan harus merupakan hasil analisis dari tenaga ahli sipil.



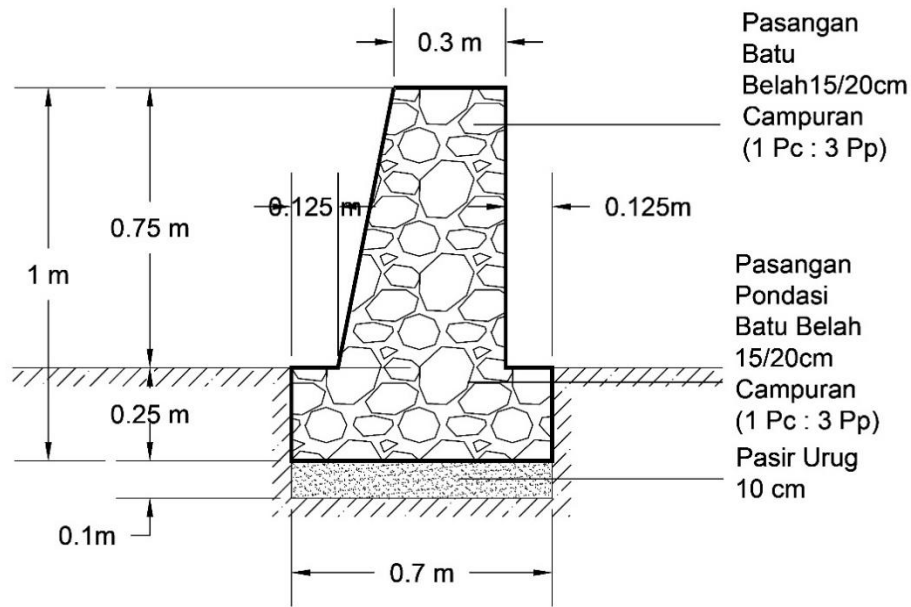
Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Standar Talud Tepi Air dari Pasangan Batu Kali atau Batu Belah

### C. Panduan Perancangan Talud

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan talud:

Contoh ilustrasi panduan visual perancangan talud tepi air merupakan contoh tipikal rancangan talud tepi air dari pasangan batu kali atau batu belah. Talud tepi air dari pasangan batu kali atau batu belah ini dirancang dengan tinggi talud ( $H$ ) 1 m, dengan bagian talud dibawah tanah minimal 0,25 m untuk talud tinggi 1 m. Untuk Talud dengan tinggi satu meter, lebar penampang pondasi 0,7 m atau 70 cm, kemudian lebar sisi penampang atas talud minimal 0,3m atau 30 cm. Talud ini tersusun dari pasangan batu kali atau batu belah dengan campuran 1 pc : 3 pp (1 portland cement: 3 pasir pasang), pada bagian dasar pondasi batu belah diberi pasir urug minimal setinggi 0,1m atau 10 cm. Tinggi talud dari pasangan batu kali atau batu belah ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan pada masing-masing destinasi. Tinggi talud jenis pasangan batu kali atau batu belah disarankan memiliki tinggi maksimum 4 m, untuk area tepi air yang membutuhkan talud

dengan tinggi lebih dari 4 m sebaiknya menggunakan talud jenis lain sesuai hasil analisis tenaga ahli sipil.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Talud Tepi Air

#### D. Indikasi Pembiayaan Pembangunan Talud

Indikasi pembiayaan pembangunan talud, sebagai berikut:

No.	Pembangunan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per m <sup>3</sup>	Indikasi Biaya
1	Talud Tepi Air (sepanjang 100 m dan tinggi talud 1m)	100 m <sup>3</sup>	Rp. 994.000,-	Rp. 99.400.000,-

Catatan: Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan talud tepi air sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Talud tepi air pada pada contoh ilustrasi panduan merupakan jenis talud dari pasangan batu kali atau batu belah yang memiliki tinggi talud (H) 1 m, dengan bagian dibawah tanah minimal 0,25 m untuk talud tinggi 1m, asumsi panjang talud 100 m. Talud ini tersusun dari pasangan batu kali atau batu belah dengan campuran 1 pc : 3 pp (1 portland cement: 3 pasir pasang), pada bagian dasar pondasi batu belah diberi pasir urug minimal setinggi 0,1m atau 10 cm. Biaya tersebut sudah termasuk pekerjaan pembersihan lahan, pekerjaan tanah (galian tanah, urugan pasir, urugan tanah kembali), pekerjaan pasangan pondasi batu

belah 15/20cm, campuran (1Pc:3 Pp), pekerjaan pasangan batu belah 15/20cm, campuran (1Pc:3 Pp). Biaya tersebut menggunakan harga acuan Pulau Jawa, belum termasuk PPN 10% dan belum termasuk biaya Perencanaan, Pengawasan dan Pelaksanaan. Biaya dapat berbeda dan disesuaikan dengan Harga Satuan dari peraturan yang berlaku pada masing-masing wilayah administrasi/daerah.

## **22. Pengadaan Perahu Berlantai Kaca (*Glass Bottom Boat*)**

### **A. Konsep Dasar**

Perahu berlantai kaca (*Glass bottom boat*) merupakan kapal atau perahu yang bagian bawah atau *bottom* tertentu dipasang kaca transparan yang berfungsi sebagai jendela untuk melihat langsung biota laut baik ikan maupun karang secara visual. Perahu ini juga digunakan sebagai alat transportasi wisatawan untuk menuju pulau tertentu maupun sebagai wahana wisata itu sendiri. Perahu ini juga dapat menunjang daya tarik wisata dalam suatu Kawasan Pariwisata.

Dalam pembuatan kapal berlantai kaca ini terdapat beberapa kondisi yang harus diperhatikan agar aman, antara lain:

- 1) Ukuran Dimensi Jendela Kaca Ukurannya tidak boleh terlalu besar yang bisa mengurangi kekuatan *hull* (bagian bawah kapal), juga tidak terlalu kecil untuk bisa melihat kebawah. Struktur gilder dan frame tetap harus dipertahankan. Ketebalan kaca juga harus diperhitungkan agar mampu menahan tekanan *buoyancy* dari bawah.
- 2) Safety Wall Safety wall merupakan tembok sekitar area *glass bottom*. Tembok ini sebagai antisipasi bila terjadi kebocoran pada kaca bawah.
- 3) Daerah Pelayaran Sedapat mungkin harus dijaga daerah yang dilayari adalah perairan yang tidak terlalu dangkal untuk mencegah kemungkinan terjadinya *grounding* atau kaca menyentuh dasar laut yang beresiko terjadi pecah.
- 4) Penggunaan Eksklusif Perahu kaca bawah digunakan hampir secara eksklusif untuk wisata dan tidak sesuai untuk kegunaan lain, karena biasanya dirancang untuk memungkinkan jumlah wisatawan maksimum melihat bagian bawah kaca.

### **B. Panduan Contoh Perahu Berlantai Kaca (*Glass Bottom Boat*)**



Gambar. Contoh ilustrasi panduan visual Perahu Berlantai Kaca (*Glass Bottom Boat*) di Tanjung Bena Bali.

### C. Indikasi Pembiayaan Pengadaan Perahu Berlantai Kaca (*Glass Bottom Boat*)

Indikasi pembiayaan pengadaan perahu berlantai kaca (*glass bottom boat*), sebagai berikut:

No.	Pengadaan	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
1	Perahu Berlantai Kaca ( <i>Glass Bottom Boat</i> )	1 Unit	Rp. 350.000.000,-	Rp. 350.000.000,-

Catatan: Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pengadaan perahu berlantai kaca (*glass bottom boat*) sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Biaya tersebut menggunakan harga acuan Pulau Jawa, belum termasuk PPN 10% dan belum termasuk biaya Perencanaan, Pengawasan dan Pelaksanaan. Biaya dapat berbeda dan disesuaikan dengan Harga Satuan dari peraturan yang berlaku pada masing-masing wilayah administrasi/daerah.

## 23. Pengadaan Perahu Wisata Susur Sungai/Danau/Mangrove

### A. Konsep Dasar

Perahu wisata merupakan sarana transportasi air pada lokasi daya tarik wisata bahari dan perairan untuk keperluan layanan pariwisata. Perahu wisata disediakan untuk memberikan pengalaman menarik kepada wisatawan untuk bisa menelusuri sungai maupun danau dengan perahu. Perahu wisata umumnya dibuat dari material kayu (tradisional) atau fiber. Dalam petunjuk operasional ini Perahu wisata harus dilengkapi dengan peralatan keselamatan penumpang diatas perahu yaitu Jaket Penolong (*Life Jackets*) yang dilengkapi lampu.



**B. Panduan Contoh Ilustrasi Perahu Wisata Susur Sungai/Danau/Mangrove**

- 1) Perahu Wisata Tipe 1 (material fiber)
  - a. Penumpang kapasitas kurang lebih 8 orang;
  - b. Material perahu dari fiber;
  - c. dilengkapi dengan mesin diesel;



Gambar. Contoh ilustrasi panduan visual  
Perahu Wisata Tipe 1 (Perahu Fiber)

- 2) Perahu Wisata Tipe 2 (Perahu ketinting (*longboat*)) (material kayu)
  - a. penumpang kapasitas maksimum 6 (enam) orang;
  - b. material perahu dari kayu;
  - c. dilengkapi dengan mesin diesel;
  - d. dapat dibenamkan ke dalam air atau diangkat ke permukaan air;
  - e. salah satu jenis perahu tradisional khas nusantara; dan
  - f. jenis perahu ini dapat ditemukan di berbagai daerah, masing-masing daerah memiliki kekhasan dalam bentuk dan teknik pembuatannya.



Gambar. Contoh ilustrasi panduan visual Perahu Wisata Tipe 2 (Perahu Ketinting (*Longboat*))

- 3) Jaket Penolong (*Life Jackets*) yang dilengkapi lampu

- a. Jaket penolong disediakan untuk seluruh penumpang dan awak perahu wisata baik untuk dewasa maupun anak-anak.
- b. Setiap Jaket Penolong (*Life Jackets*) harus dilengkapi dengan lampu otomatis.
- c. Pada setiap perahu minimal menyediakan Jaket Penolong (*Life Jackets*) sejumlah kapasitas normal perahu ditambah dengan awak perahu wisata, dengan tambahan dua Jaket Penolong (*Life Jackets*) untuk anak-anak.



Gambar. Contoh ilustrasi panduan visual Jaket Penolong (*Life Jackets*) yang dilengkapi lampu.

**a) Indikasi pembiayaan pengadaan Perahu Wisata Susur Sungai/Danau/Mangrove**

Indikasi pembiayaan pengadaan perahu wisata susur sungai/danau/mangrove, sebagai berikut:

No.	Pengadaan	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
1	Perahu Wisata Tipe 1 (Perahu Fiber)	1 Unit	Rp. 60.000.000,-	Rp. 60.000.000,-
2	Perahu Wisata Tipe 2 (Perahu Ketinting ( <i>Longboat</i> ))	1 Unit	Rp. 60.000.000,-	Rp. 60.000.000,-
3	Jaket Penolong ( <i>Life Jackets</i> ) Dewasa (penumpang dewasa dan awak perahu)	10 Unit	Rp. 320.000,-	Rp. 3.200.000,-



4	Jaket Penolong ( <i>Life Jackets</i> ) Anak-Anak	2 Unit	Rp. 200.000,-	Rp. 400.000,-
5	Lampu <i>Portable</i> Jaket Penolong ( <i>Life Jackets</i> )	12 Unit	Rp. 250.000,-	Rp. 3.000.000,-

Catatan: Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pengadaan perahu wisata susur sungai/danau/mangrove tipe 1 dan tipe 2 sesuai dengan contoh ilustrasi panduan dilengkapi Jaket Penolong (*Life Jackets*) yang dilengkapi lampu. Biaya tersebut menggunakan harga acuan Pulau Jawa, belum termasuk PPN 10% dan belum termasuk biaya Perencanaan, Pengawasan dan Pelaksanaan. Biaya dapat berbeda dan disesuaikan dengan Harga Satuan dari peraturan yang berlaku pada masing-masing wilayah administrasi/daerah.

## **3.2 Pembangunan Amenitas dan Atraksi Kawasan Wisata Alam (Nonbahari)**

### **3.2.1 Ketentuan Umum**

#### **I. Konsep Dasar Perencanaan Kawasan Wisata Alam (Nonbahari)**

Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) adalah kawasan tempat berlangsungnya kegiatan wisata alam di wilayah pegunungan, hutan, serta bentang alam khusus, dilengkapi dengan berbagai fasilitas dan layanan pendukung.

Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) yang dimaksud pada Peraturan Menteri ini berlokasi di taman nasional, taman bumi (*geopark*), hutan pinus, pegunungan, dan air terjun.

1. Taman Nasional adalah kawasan pelestarian alam yang mempunyai ekosistem asli, dikelola dengan sistem zonasi yang dimanfaatkan untuk tujuan penelitian, ilmu pengetahuan, pendidikan, menunjang budidaya, budaya, pariwisata, dan rekreasi.
2. Taman Bumi (*Geopark*) adalah sebuah wilayah geografi tunggal atau gabungan, yang memiliki situs warisan geologi (*Geosite*) dan bentang alam yang bernilai, terkait aspek Warisan Geologi (*Geoheritage*), Keragaman Geologi (*Geodiversity*), Keanekaragaman Hayati (*Biodiversity*), dan Keragaman Budaya (*Cultural Diversity*), serta dikelola untuk keperluan konservasi, edukasi, dan pembangunan perekonomian masyarakat secara berkelanjutan dengan keterlibatan aktif dari masyarakat dan pemerintah daerah, sehingga dapat digunakan untuk menumbuhkan pemahaman dan kepedulian masyarakat terhadap bumi dan lingkungan sekitarnya.
3. Hutan pinus adalah hutan sejenis/hutan homogenous yang didominasi oleh pohon pinus.
4. Pegunungan adalah suatu area geografis berupa kumpulan dari beberapa gunung atau bukit yang terkait secara geografis yang membentuk suatu deret atau bentangan. Gunung adalah gundukan tanah atau juga bukit dengan ketinggian diatas 600 mdpl. Sedangkan bukit adalah tumpukan tanah yang lebih tinggi daripada tempat sekelilingnya, tetapi lebih rendah daripada gunung.

5. Air terjun adalah sebuah formasi geologi dari arus air yang mengalir melalui sebuah formasi batuan dan arus air jatuh dari ketinggian tertentu.

Fungsi dan manfaat Pembangunan Amenitas dan Atraksi Kawasan Wisata Alam (Nonbahari), sebagai berikut:

1. mendukung pembangunan kepariwisataan berkelanjutan;
2. mengakomodasi kebutuhan amenitas dan atraksi wisata alam/nonbahari di daerah;
3. mengendalikan pengubahan lanskap/bentang alam Kawasan Wisata Alam (Nonbahari);
4. menyelaraskan pembangunan yang dilakukan dengan lingkungan, dalam bentuk, bahan, dan teknologi penggunaan sumber daya setempat;
5. memberikan peluang kepada masyarakat untuk berkontribusi dan berpartisipasi dalam pengembangan wisata alam/non-bahari;
6. mengedukasi wisatawan dan masyarakat tentang nilai-nilai budaya yang berlaku di daerah tersebut, nilai-nilai pelestarian lingkungan dari sumber daya alam pegunungan, hutan, dan bentang alam khusus yang dimiliki, serta menciptakan pengalaman lebih dan berbeda dari daerah lainnya sebagai identitas Kawasan Wisata Alam (Nonbahari).

## **II. Ketentuan Teknis Perencanaan Kawasan Wisata Alam (Nonbahari)**

Ketentuan Teknis Perencanaan Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) meliputi:

1. Mengacu pada ketentuan peraturan perundang-undangan tentang pembangunan sarana dan prasarana wisata alam pada taman nasional, taman bumi (*geopark*), hutan pinus, pegunungan/bukit, dan air terjun.
2. Tapak peruntukan Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) harus sesuai dengan arahan dalam Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Provinsi dan Kabupaten/Kota, Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Provinsi (Ripparprov) dan Kabupaten/Kota (Ripparkab/Ripparkot), Rencana Zonasi Kawasan Strategis Nasional (RZ KSN), serta rencana dan peraturan perundang-undangan lain terkait penataan ruang di daerah.

3. Pengaturan Koefisien Dasar Bangunan (KDB), Koefisien Lantai Bangunan (KLB), dan Koefisien Dasar Hijau (KDH) pada Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata mengikuti ketentuan yang ditetapkan dalam Rencana Detail Tata Ruang (RDTR) dan/atau Rencana Tata Bangunan dan Lingkungan (RTBL) dan/atau RTRW Kabupaten/Kota.
4. Pembangunan Amenitas dan Atraksi Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) harus memperhatikan ketentuan mengenai sempadan bangunan, sempadan mata air, dan peraturan sempadan lainnya sesuai ketentuan perundang-undangan.
5. Pembangunan Amenitas dan Atraksi Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) harus memperhatikan peraturan mengenai pembangunan dan pengelolaan pariwisata di kawasan lindung sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan.
6. Pembangunan Amenitas dan Atraksi Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) memperhatikan kondisi dan karakteristik lahan sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan.
7. Pembangunan Amenitas dan Atraksi Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) harus memperhatikan daya dukung dan daya tampung lingkungan dan sosial.
8. Pembangunan Amenitas dan Atraksi Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) harus memberikan dampak positif terhadap lingkungan, oleh karena itu harus dilengkapi dengan studi AMDAL/UKL-UPL sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan.
9. Material bangunan untuk Pembangunan Amenitas dan Atraksi Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) disesuaikan dengan kondisi setempat, mempertimbangkan dampaknya terhadap lingkungan, dan diutamakan menggunakan material bangunan dari daerah setempat selama tidak termasuk material yang dikonservasi/dilindungi, jika tidak terdapat di daerah setempat dapat dipergunakan material bangunan dari luar daerah. Penggunaan material bangunan yang mudah terbakar harus diimbangi dengan sistem perlindungan dan penanggulangan bahaya kebakaran yang memadai.
10. Arsitektur bangunan mencerminkan ciri atau karakter arsitektur setempat/tradisional agar terlihat menyatu dengan

lingkungan alam dan budaya setempat. Penggunaan motif ragam hias lokal untuk interior atau eksterior bangunan diupayakan seoptimal mungkin.

11. Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) memiliki potensi risiko bencana, khususnya bencana gempa Bumi, tanah longsor, letusan gunung api, dan angin puting beliung di Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) dapat dilakukan melalui kegiatan struktur/fisik dan/atau nonstruktur/nonfisik sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan.
12. Pembangunan Amenitas dan Atraksi Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) seyogyanya mampu memenuhi prinsip ekonomis, yaitu dikonstruksikan dengan cara yang mudah, kuat, dan biaya yang efisien.

### **III. Tenaga Ahli yang Dibutuhkan**

Perencanaan Pembangunan Amenitas dan Atraksi Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) melibatkan tenaga ahli sebagai berikut:

1. Bidang Kepariwisata

Ahli Perencanaan Kepariwisata adalah ahli yang memiliki kompetensi merencanakan destinasi dan kawasan pariwisata, khususnya yang terkait penyusunan rencana pembangunan kepariwisataan daerah dan kawasan.

2. Bidang Arsitektur

- a. Arsitek (Sertifikat Keahlian Kode 101)

Arsitek adalah seorang ahli yang memiliki kompetensi untuk merancang dan mengawasi pelaksanaan bangunan gedung, perkotaan dan lingkungan binaan, yang meliputi aspek estetika, budaya, dan sosial.

- b. Ahli Arsitektur Lanskap (Sertifikat Keahlian Kode 103)

Ahli arsitektur lanskap adalah ahli yang memiliki kompetensi seni dan ilmu merancang lanskap (pertamanan) dengan tujuan untuk mencitakan ruang pertamanan yang fungsional, estetika, dan struktur keindahan dan manfaat suatu pertamanan atau kawasan.

- c. Ahli Desain Interior (Sertifikat Keahlian Kode 102)

Ahli desain interior adalah seorang ahli yang memiliki kompetensi seni dan ilmu merancang ruangan dalam bangunan dengan tujuan untuk menciptakan ruang yang

fungsi, estetika, dan struktur keindahan dan manfaat suatu bangunan.

d. Ahli Iluminasi (Sertifikat Keahlian Kode 104)

Ahli iluminasi adalah seorang ahli yang memiliki kompetensi merancang tata cahaya, baik di luar maupun di dalam bangunan.

3. Bidang Sipil

a. Ahli Teknik Bangunan Gedung (Sertifikat Keahlian Kode 201)

Ahli teknik bangunan gedung adalah ahli yang memiliki kompetensi merancang, melaksanakan dan mengawasi pekerjaan struktur.

b. Ahli Geoteknik (Sertifikat Keahlian Kode 216)

Ahli Geoteknik adalah ahli yang memiliki kompetensi melaksanakan pengukuran dan uji kekuatan daya dukung tanah dan menilai jenis-jenis tanah pada lokasi yang akan didirikan bangunan

c. Ahli Teknik Geodesi (Sertifikat Keahlian Kode 217)

Ahli Teknik Geodesi adalah ahli yang memiliki kompetensi melaksanakan pemetaan tanah dan atau laut dengan metoda teristis, fotogrameris, *remote sensing*, maupun GPS yang diperlukan sebagai dasar merancang bangunan dan atau wilayah tertentu.

4. Bidang Mekanikal

Ahli Teknik Mekanikal (Sertifikat Keahlian Kode 301) adalah ahli yang memiliki kompetensi merancang bentuk dan struktur mekanikal pada bangunan tertentu atau di luar bangunan, melaksanakan dan mengawasi pelaksanaan pekerjaan konstruksi mekanikal.

5. Bidang Elektrikal

Ahli Teknik Tenaga Listrik (Sertifikat Keahlian Kode 401) adalah ahli yang memiliki kompetensi melaksanakan pekerjaan perencanaan dan atau pemasangan dan atau perawatan instalasi listrik, untuk penerangan dan atau tenaga di dalam dan atau di luar bangunan untuk semua daya dan melaksanakan pembangunan pekerjaan jaringan tegangan rendah.

6. Bidang Tata Lingkungan

Ahli Teknik Lingkungan (Sertifikat Keahlian Kode 501) adalah ahli yang memiliki kompetensi merancang bentuk dan struktur teknik lingkungan, melaksanakan dan mengawasi pekerjaan konstruksi teknik lingkungan dan pemasangan instalasi Teknik Lingkungan.

7. Bidang Ekologi

Ahli Ekologi adalah ahli yang memiliki kompetensi memahami konservasi kawasan dan menggali interaksi antarkomponen penyusun ekosistem suatu kawasan.

**IV. Panduan Spasial Perencanaan Kawasan Wisata Alam (Nonbahari)**

Amenitas dan atraksi yang akan dibangun di Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) harus mengacu dan sesuai dengan perencanaan dalam Rencana Induk Pengembangan Daya Tarik Wisata dan/atau Rencana Tapak Pengembangan Daya Tarik Wisata yang telah disusun sebelumnya.

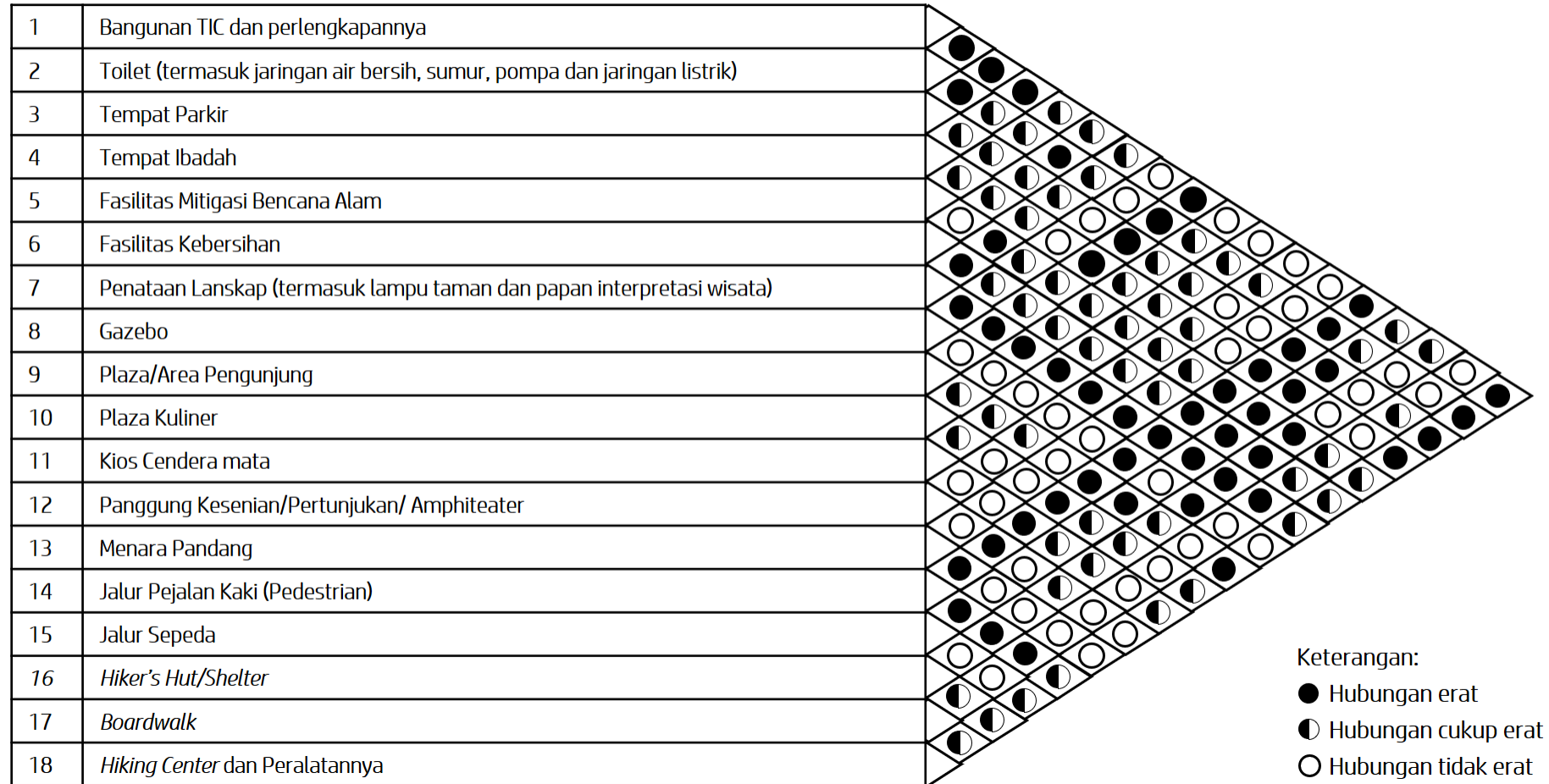
Amenitas dan atraksi di Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) yang akan dibangun melalui Dana Alokasi Khusus (DAK) Fisik Bidang Pariwisata adalah:

1. bangunan TIC (*Tourist Information Center*/Pusat Informasi Pariwisata) dan perlengkapannya;
2. toilet;
3. tempat parkir;
4. tempat ibadah;
5. fasilitas mitigasi bencana alam;
6. fasilitas kebersihan;
7. penataan lanskap;
8. gazebo;
9. plaza/area pengunjung;
10. plaza kuliner;
11. kios cendera mata;
12. panggung kesenian/pertunjukan/amfiteater;
13. menara pandang;
14. jalur sepeda;
15. jalur pejalan kaki (pedestrian);
16. *hiker's shelter/hut*;
17. *Boardwalk*;



#### 18. *Hiking Center* dan Perlengkapannya

Penataan ruang amenitas dan atraksi yang akan dibangun di Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) harus memperhatikan sifat hubungan antarruang/menu kegiatan dari 18 rincian menu kegiatan tersebut. Hubungan antarruang/menu kegiatan terbagi menjadi tiga kategori, yaitu erat, cukup erat, dan tidak erat. Antarruang/menu kegiatan dikategorikan memiliki keterkaitan atau hubungan erat karena antarmenu kegiatan atau spasial ruang saling mempengaruhi dan berdekatan. Cukup erat berarti tidak terlalu saling berdekatan namun saling mempengaruhi. Hubungan tidak erat berarti tidak saling berdekatan dan tidak mempengaruhi. Berikut merupakan diagram hubungan antarmenu kegiatan atau spasial ruang fasilitas pada penataan pembangunan amenitas dan atraksi Kawasan Wisata Alam (Nonbahari).

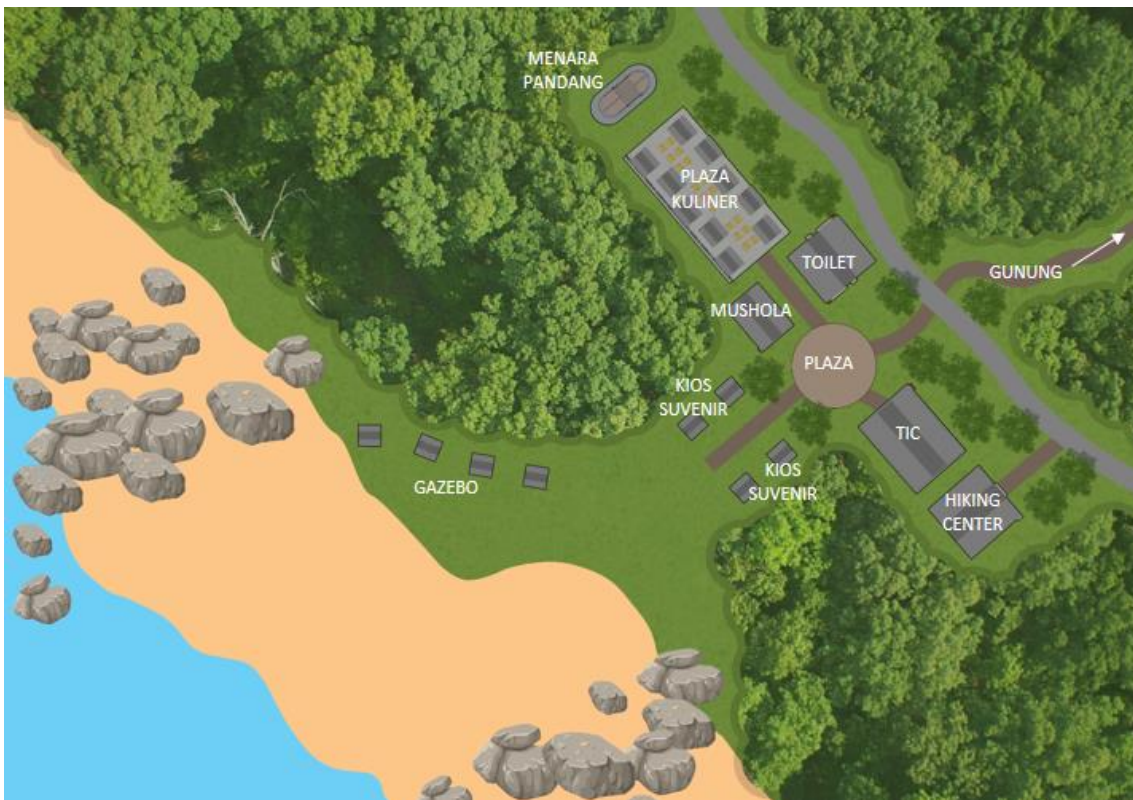


Gambar. Diagram keterhubungan antarruang/menu kegiatan pada perencanaan Pembangunan Amenitas dan Atraksi Kawasan Wisata Alam (Nonbahari)

Ilustrasi panduan spasial penataan amenities dan atraksi Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) untuk lokasi di taman nasional, taman bumi (*geopark*), hutan pinus, pegunungan/bukit, dan air terjun dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar. Ilustrasi panduan spasial penataan kawasan Taman Nasional



Gambar. Ilustrasi panduan spasial penataan Kawasan Taman Bumi (*Geopark*)





Gambar. Ilustrasi panduan spasial penataan kawasan Hutan Pinus



Gambar. Ilustrasi panduan spasial penataan kawasan Pegunungan/Bukit





Gambar. Ilustrasi panduan spasial penataan kawasan Air Terjun

### 3.2.2 Ketentuan Khusus

#### 1. Bangunan TIC (*Tourist Information Center/Pusat Informasi Pariwisata*) dan Perlengkapannya

##### A. Konsep Dasar

Konsep Dasar Bangunan TIC dan Perlengkapannya di Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) mengacu pada penjelasan Konsep Dasar Bangunan TIC dan Perlengkapannya di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

##### B. Ketentuan Teknis

Ketentuan Teknis Bangunan TIC dan Perlengkapannya mengacu pada penjelasan Ketentuan Teknis Bangunan TIC dan Perlengkapannya di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

##### C. Panduan Perancangan

Panduan Perancangan disusun untuk komponen Bangunan TIC dan Papan Pusat Informasi Pariwisata pada Kawasan Wisata Alam (Nonbahari).

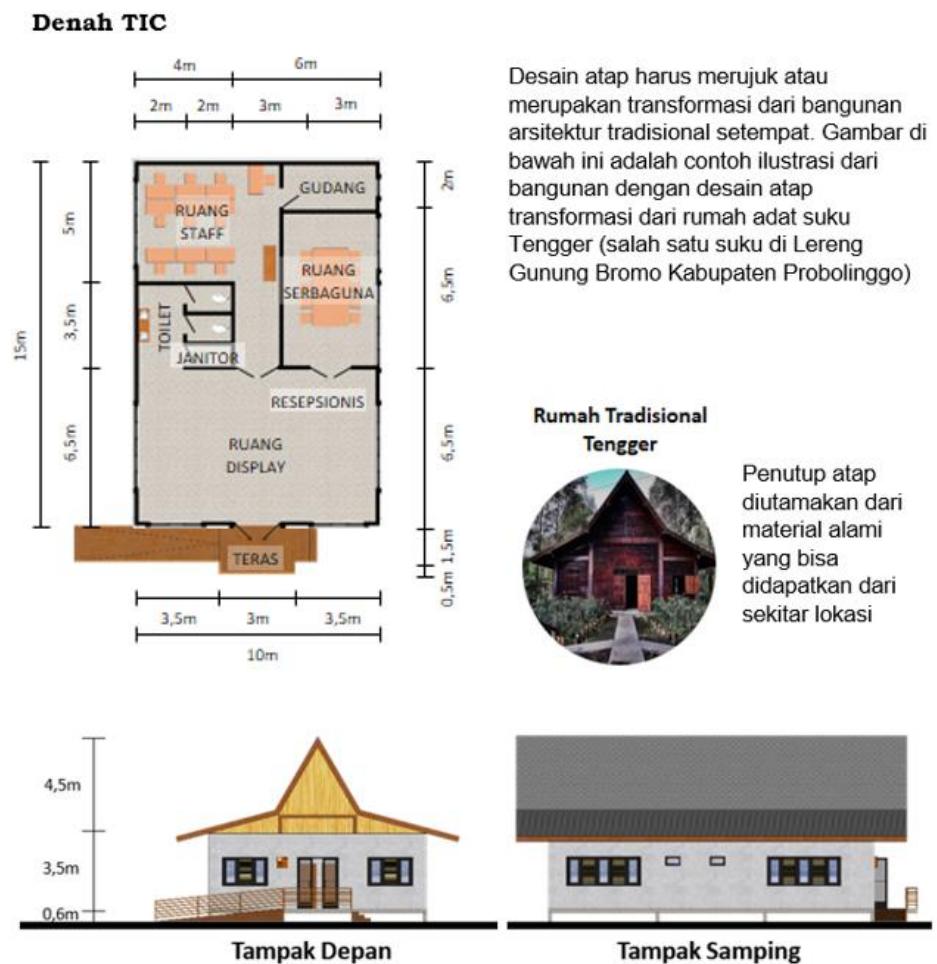
#### 1. Bangunan TIC (*Tourism Information Center/Pusat Informasi Pariwisata*)

##### a. Alternatif Satu (Luas Bangunan 150 m<sup>2</sup>)

Contoh ilustrasi panduan visual perancangan bangunan TIC pada Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) menampilkan

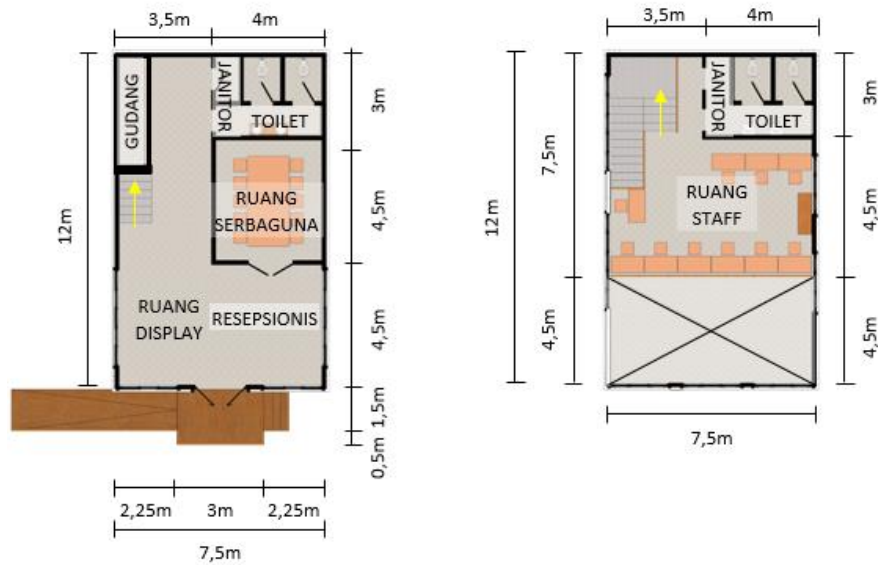
contoh tipikal rancangan untuk Destinasi Pariwisata Prioritas Bromo-Tengger-Semeru di Provinsi Jawa Timur yang terinspirasi dan menerapkan arsitektur atap rumah adat suku Tengger (salah satu suku di Lereng Gunung Bromo Kabupaten Probolinggo).

Bangunan TIC memiliki luas 150 m<sup>2</sup>, tinggi 60 cm dari permukaan tanah/panggung, teras-tangga-ramp 20 m<sup>2</sup>, dapat berupa bangunan 1 (satu) atau 2 (dua) lantai, tipe bangunan tertutup, struktur beton, dinding dari susunan bata, lantai keramik, bukaan aluminium dan *artificial wood/composite wood*, rangka atap baja ringan, atap genteng (catatan: penutup atap diutamakan dari material alami yang bisa didapatkan dari sekitar lokasi), *plafond gypsum/GRC*.



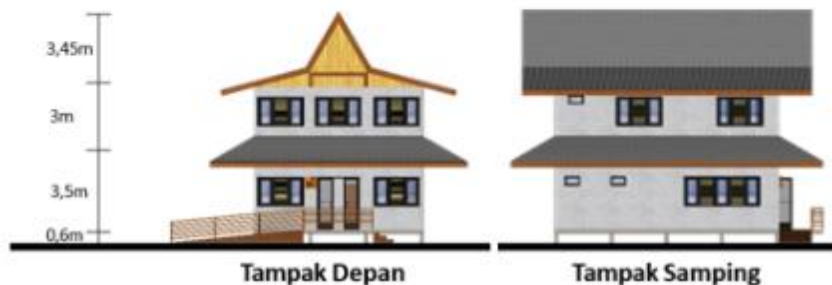
Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan TIC (*Tourism Information Center*/Pusat Informasi Pariwisata) bangunan satu lantai (luas 150 m<sup>2</sup>) dengan kantor pengelola di Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) Bromo-Tengger-Semeru, Provinsi Jawa Timur

### Denah TIC



Desain atap harus merujuk atau merupakan transformasi dari bangunan arsitektur tradisional setempat. Gambar di samping ini adalah hanya sekedar contoh ilustrasi dari bangunan dengan desain atap transformasi dari rumah adat Suku Tengger (salah satu suku di Lereng Gunung Bromo Kabupaten Probolinggo)

Penutup atap diutamakan dari material alami yang bisa didapatkan dari sekitar lokasi.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan TIC (*Tourism Information Center/Pusat Informasi Pariwisata*) bangunan dua lantai (luas 150 m<sup>2</sup>) dengan kantor pengelola di Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) Bromo-Tengger-Semeru, Provinsi Jawa Timur

b. Alternatif Dua (Luas Bangunan 300 m<sup>2</sup>)

Contoh ilustrasi panduan visual perancangan bangunan TIC pada Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) menampilkan contoh tipikal rancangan untuk Destinasi Pariwisata Prioritas Bromo-Tengger-Semeru di Provinsi Jawa Timur yang terinspirasi dan menerapkan arsitektur atap Rumah Adat Suku Tengger (salah satu suku di Lereng Gunung



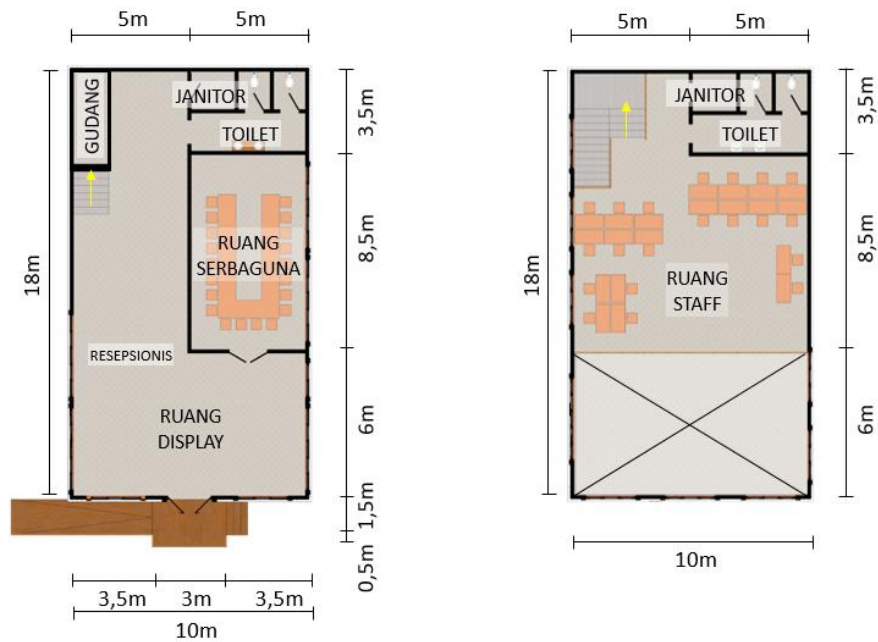
Bromo Kabupaten Probolinggo).

Bangunan TIC memiliki luas 300 m<sup>2</sup>, tinggi 60 cm dari permukaan tanah/panggung, teras-tangga-ramp 20 m<sup>2</sup>, dapat berupa bangunan 1 (satu) atau 2 (dua) lantai, tipe bangunan tertutup, struktur beton, dinding dari susunan bata, lantai keramik, bukaan aluminium dan *artificial wood/composite wood*, rangka atap baja ringan, atap genteng (catatan: penutup atap diutamakan dari material alami yang bisa didapatkan dari sekitar lokasi), *plafond gypsum/GRC*.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan TIC (Tourism Information Center/Pusat Informasi Pariwisata) bangunan satu lantai (luas 300 m<sup>2</sup>) dengan kantor pengelola di Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) Bromo-Tengger-Semeru, Provinsi Jawa Timur

### Denah TIC



Rumah Tradisional Tengger



Desain atap harus merujuk atau merupakan transformasi dari bangunan arsitektur tradisional setempat. Gambar di bawah ini adalah hanya sekedar contoh ilustrasi dari bangunan dengan desain atap transformasi dari rumah adat Suku Tengger (salah satu suku di Lereng Gunung Bromo Kabupaten Probolinggo)

Penutup atap diutamakan dari material alami yang bisa didapatkan dari sekitar lokasi.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan TIC (*Tourism Information Center/Pusat Informasi Pariwisata*) bangunan dua lantai (luas 300 m<sup>2</sup>) dengan kantor pengelola di Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) Bromo-Tengger-Semeru, Provinsi Jawa Timur

## 2. Papan Pusat Informasi Pariwisata

Panduan Perancangan Papan Pusat Informasi Pariwisata di Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) mengacu pada penjelasan Panduan Perancangan untuk Papan Pusat Informasi Pariwisata di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

#### D. Indikasi Pembiayaan

Indikasi Pembiayaan Pembangunan TIC dan Perlengkapannya menggunakan harga acuan yang berlaku di DKI Jakarta dan Jawa Barat, belum termasuk PPN 10% dan biaya perencanaan, pengawasan, dan pelaksanaan. Biaya dapat berbeda dan disesuaikan dengan Harga Satuan dari peraturan yang berlaku pada masing-masing wilayah administrasi/daerah.

Indikasi Pembiayaan Pembangunan TIC dan Perlengkapannya pada Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) sebagai berikut:

No.	Pembangunan	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
I.	Alternatif Satu (Luas Bangunan 150 m <sup>2</sup> )			
1.	Bangunan TIC ( <i>Tourism Information Center</i> /Pusat Informasi Pariwisata) Alternatif Satu (Luas bangunan 150 m <sup>2</sup> )	150m <sup>2</sup>	Rp 6.500.000,-	Rp 975.000.000,-
2.	Perlengkapan TIC			
i.	Meja resepsionis + kursi	1 Paket	Rp 4.000.000,-	Rp 4.000.000,-
j.	Meja dan kursi kantor	1 Paket	Rp 3.000.000,-	Rp 3.000.000,-
k.	TV LED 42"	1 Unit	Rp 5.000.000,-	Rp 5.000.000,-
l.	Paket komputer dan printer	1 Paket	Rp 6.500.000,-	Rp 6.500.000,-
m.	Set sofa	1 Unit	Rp 5.000.000,-	Rp 5.000.000,-
n.	Rak materi promosi	6 Unit	Rp 1.000.000,-	Rp 6.000.000,-
o.	Pemasangan instalasi listrik (daya tersambung 2.200 VA)	1 Paket	Rp 2.300.000,-	Rp 2.300.000,-
p.	Pemasangan internet 100 mbps dan Telepon	1 Paket	Rp 700.000,-	Rp 700.000,-
			Jumlah	Rp 32.500.000,-
3.	Perlengkapan Kantor Pengelola			

No.	Pembangunan	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
a.	Meja resepsionis + kursi	1 Paket	Rp 4.000.000,-	Rp 4.000.000,-
b.	Meja dan kursi kantor	10 Paket	Rp 3.000.000,-	Rp 30.000.000,-
c.	TV LED 42"	2 Unit	Rp 5.000.000,-	Rp 10.000.000,-
d.	Paket Komputer	10 Paket	Rp 5.000.000,-	Rp 50.000.000,-
e.	<i>Printer dan Scanner</i>	3 Unit	Rp 1.500.000,-	Rp 4.500.000,-
f.	Set Sofa	1 Unit	Rp 5.000.000,-	Rp 5.000.000,-
g.	Rak Arsip	2 Unit	Rp 1.000.000,-	Rp 2.000.000,-
h.	Set Meja Meeting + Kursi untuk 8-10 Orang	1 Paket	Rp 20.000.000,-	Rp 20.000.000,-
i.	<i>White Board Stand</i>	1 Unit	Rp 1.000.000,-	Rp 1.000.000,-
j.	Layar Proyektor	1 Unit	Rp 750.000,-	Rp 750.000,-
k.	Infocus Proyektor	1 Unit	Rp 3.000.000,-	Rp 3.000.000,-
			Jumlah	Rp 130.250.000,-
II.	Alternatif Dua (Luas Bangunan 300 m <sup>2</sup> )			
1.	Bangunan TIC ( <i>Tourism Information Center/Pusat Informasi Pariwisata</i> ) Alternatif Dua (Luas bangunan 300m <sup>2</sup> )	300 m <sup>2</sup>	Rp 6.500.000,-	Rp 1.950.000.000,-
2.	Perlengkapan TIC			
i.	Meja resepsionis + kursi	1 Paket	Rp 4.000.000,-	Rp 4.000.000,-
j.	Meja dan kursi kantor	1 Paket	Rp 3.000.000,-	Rp 3.000.000,-
k.	TV LED 42"	1 Unit	Rp 5.000.000,-	Rp 5.000.000,-
l.	Paket komputer dan printer	1 Paket	Rp 6.500.000,-	Rp 6.500.000,-
m.	Set sofa	1 Unit	Rp 5.000.000,-	Rp 5.000.000,-
n.	Rak materi promosi	6 Unit	Rp 1.000.000,-	Rp 6.000.000,-

No.	Pembangunan	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
o.	Pemasangan instalasi listrik (daya tersambung 2.200 VA)	1 Paket	Rp 2.300.000,-	Rp 2.300.000,-
p.	Pemasangan internet 100 mbps dan Telepon	1 Paket	Rp 700.000,-	Rp 700.000,-
			Jumlah	Rp 32.500.000,-
3.	Perlengkapan Kantor Pengelola			
a.	Meja resepsionis + kursi	1 Paket	Rp 4.000.000,-	Rp 4.000.000,-
b.	Meja dan kursi kantor	20 Paket	Rp 3.000.000,-	Rp 60.000.000,-
c.	TV LED 42"	4 Unit	Rp 5.000.000,-	Rp 20.000.000,-
d.	Paket Komputer	20 Paket	Rp 5.000.000,-	Rp 100.000.000,-
e.	<i>Printer dan Scanner</i>	5 Unit	Rp 1.500.000,-	Rp 7.500.000,-
f.	Set Sofa	2 Unit	Rp 5.000.000,-	Rp 10.000.000,-
g.	Rak Arsip	4 Unit	Rp 1.000.000,-	Rp 4.000.000,-
h.	Set Meja Meeting + Kursi untuk 20 Orang	1 Paket	Rp 50.000.000,-	Rp 50.000.000,-
i.	<i>White Board Stand</i>	1 Unit	Rp 1.000.000,-	Rp 1.000.000,-
j.	Layar Proyektor	1 Unit	Rp 750.000,-	Rp 750.000,-
k.	Infocus Proyektor	1 Unit	Rp 3.000.000,-	Rp 3.000.000,-
			Jumlah	Rp 260.250.000,-
III.	Papan Pusat Informasi Pariwisata	1 unit	Rp 5.000.000,-	Rp 5.000.000,-

**Catatan:**

- Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan TIC dan perlengkapannya sesuai dengan contoh ilustrasi panduan, yaitu alternatif satu luas bangunan 150 m<sup>2</sup> dan alternatif dua luas bangunan 300 m<sup>2</sup> dengan teras, tangga dan ramp 20 m<sup>2</sup> (untuk harga dihitung 50%), satu s.d. dua lantai, tipe bangunan tertutup, tinggi 60 cm dari permukaan tanah, struktur beton, dinding bata, lantai keramik, bukaan alumunium dan *artificial wood/ composite wood*, rangka atap baja

ringan, atap genteng (catatan: penutup atap diutamakan dari material alami yang bisa didapatkan dari sekitar lokasi), *plafond gypsum/GRC*, tidak termasuk biaya saniter toilet dan biaya persatuan perlengkapannya. Biaya pemasangan instalasi listrik yang tercantum adalah untuk penyambungan listrik daya tersambung 2.200 VA, jika kawasan pariwisata membutuhkan daya lebih dari 2.200 VA maka biaya disesuaikan dengan peraturan yang berlaku.

- Biaya untuk pembuatan Papan Pusat Informasi Pariwisata sesuai dengan contoh ilustrasi panduan perancangan yang mengacu pada Panduan Perancangan Papan Pusat Informasi Pariwisata di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

## **2. Toilet**

### **A. Konsep Dasar**

Konsep Dasar Toilet di Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) mengacu pada Konsep Dasar Toilet di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

### **B. Ketentuan Teknis**

Ketentuan Teknis pembangunan Toilet di Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) mengacu pada Ketentuan Teknis pembangunan Toilet di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

### **C. Panduan Perancangan**

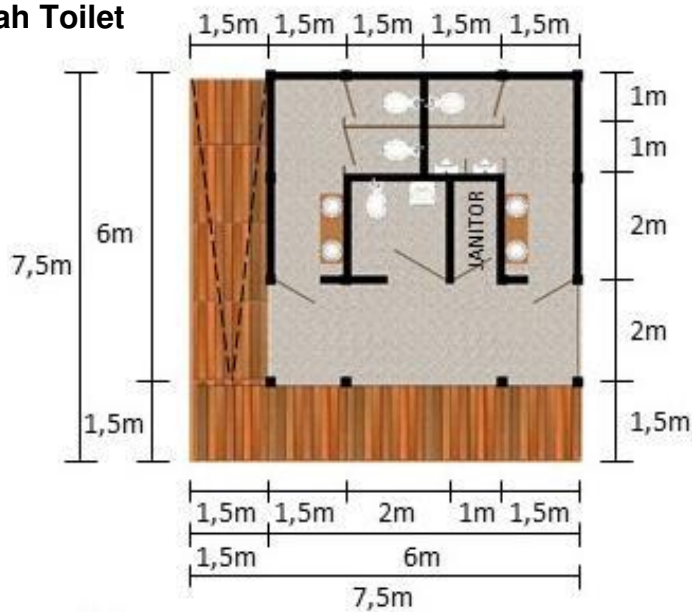
Panduan visual perancangan bangunan toilet pada Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) menampilkan contoh untuk rancangan bangunan Toilet pada Destinasi Pariwisata Prioritas Kawasan Bromo-Tengger-Semeru, Provinsi Jawa Timur:

1. Contoh ilustrasi panduan visual perancangan bangunan toilet merupakan contoh tipikal rancangan yang terinspirasi dari arsitektur lokal setempat. Rancangan atap bangunan toilet pada contoh ilustrasi panduan merujuk atau merupakan transformasi dari arsitektur atap rumah adat suku Tengger (salah satu suku di lereng Gunung Bromo Kabupaten Probolinggo).
2. Bangunan Toilet yang dirancang pada contoh ilustrasi panduan memiliki panjang bangunan 6 m, lebar bangunan 6m, teras-tangga-ramp 20 m<sup>2</sup>, satu lantai, merupakan tipe bangunan tertutup, diangkat 60 cm dari permukaan tanah, struktur beton, dinding bata dilapisi *waterproof*, pintu dan jendela aluminium,

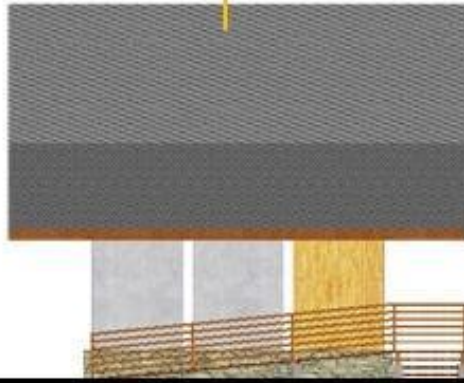


keramik toilet setara roman, atap genteng (catatan: penutup atap diutamakan dari material alami yang bisa didapatkan dari sekitar lokasi), *plafond gypsum/GRC* dilapisi *waterproof*. Saniter setara *american standard* (termasuk kloset duduk dan jongkok, urinoar, toilet penyandang disabilitas, *janitor*), sumber air bangunan toilet ini menyambung ke pipa sumber air yang sudah ada. Bangunan toilet juga dapat dilengkapi dengan sarana dan prasarana lain pelengkap bangunan, disesuaikan dengan kebutuhan Kawasan Wisata Alam (Nonbahari).

**Denah Toilet**







Desain atap harus merujuk atau merupakan transformasi dari bangunan arsitektur tradisional setempat. Gambar di atas ini adalah hanya sekedar contoh ilustrasi dari Rumah Adat Suku Tengger di Lereng Gunung Bromo

**Tampak Samping**

Gambar. Contoh Panduan Visual Perancangan Bangunan Toilet Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) di Destinasi Pariwisata Prioritas Bromo-Tengger-Semeru, Provinsi Jawa Timur

**D. Indikasi Pembiayaan**

Indikasi Pembiayaan Pembangunan Toilet menggunakan harga acuan yang berlaku di DKI Jakarta dan Jawa Barat, belum termasuk PPN 10% dan biaya perencanaan, pengawasan, dan pelaksanaan. Biaya dapat berbeda dan disesuaikan dengan Harga Satuan dari peraturan yang berlaku pada masing-masing wilayah administrasi/daerah.

Indikasi Pembiayaan Pembangunan Toilet pada Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) sebagai berikut:

No.	Pembangunan	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
1.	Bangunan toilet (termasuk jaringan air bersih, sumur, pompa, jaringan litstrik, dan jalur pembuangan/ <i>septic tank</i> )	46 m <sup>2</sup>	Rp 6.500.000,- per m <sup>2</sup>	Rp 299.000.000,-

**Catatan:**

Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan bangunan toilet sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Ukuran panjang bangunan 6 m, lebar bangunan 6 m, teras, tangga dan *ramp* 20 m<sup>2</sup> (untuk harga dihitung 50%), tipe

bangunan tertutup, tinggi 60 cm dari permukaan tanah, struktur beton, dinding bata dilapisi *waterproof*, pintu dan jendela aluminium, keramik toilet setara roman, atap genteng (catatan: penutup atap diutamakan dari material alami yang bisa didapatkan dari sekitar lokasi), *plafond gypsum*/GRC dilapisi *waterproof*. Biaya termasuk saniter setara *american standard* (termasuk kloset duduk dan jongkok, urinoar, toilet penyandang disabilitas, janitor), dengan catatan disarankan sumber air bangunan toilet menyambung ke sumber air yang sudah ada.

### **3. Tempat Parkir**

#### **A. Konsep Dasar**

Konsep Dasar Tempat Parkir pada Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) mengacu pada penjelasan Konsep Dasar Tempat Parkir di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

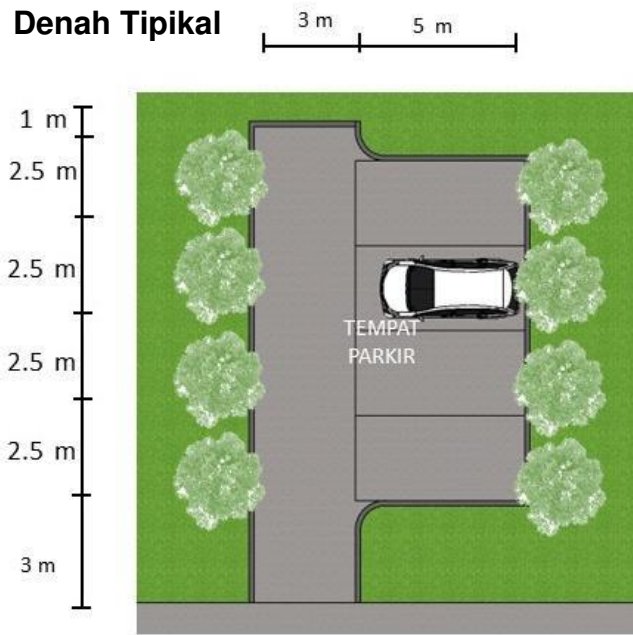
#### **B. Ketentuan Teknis**

Ketentuan Teknis Tempat Parkir pada Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) mengacu pada penjelasan Ketentuan Teknis Tempat Parkir di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

#### **C. Panduan Perancangan**

Panduan visual perancangan tempat parkir di Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) sebagai berikut:

1. Contoh ilustrasi panduan yang diberikan merupakan contoh tipikal rancangan tempat parkir yang terdiri dari tiga modul parkir mobil (panjang total 7,5 m, lebar total 5 m), jalur sirkulasi parkir (satu jalur, panjang sirkulasi 11,5 m, lebar sirkulasi 3 m), menggunakan material *Paving Block/Porous Pavement* setara K-200 s.d. K-350 dilengkapi dengan kanstein mengelilingi *Paving Block/Porous Pavement* tempat parkir.
2. Kebutuhan modul parkir yang dibutuhkan dan jalur sirkulasi parkir akan berbeda-beda pada masing-masing kawasan pariwisata, penentuan jumlah modul parkir dan jalur sirkulasi parkir yang dibutuhkan harus berdasarkan hasil analisis oleh tenaga ahli, disesuaikan dengan rencana kapasitas tempat parkir dan harus terintegrasi dengan sistem lalu lintas di sekitarnya.



Gambar. Contoh Panduan Visual Perancangan Tempat Parkir Tipikal (Tiga Modul Parkir Mobil dan Jalur Sirkulasi Parkir Satu Jalur)

**D. Indikasi Pembiayaan**

Indikasi Pembiayaan Tempat Parkir menggunakan harga acuan yang berlaku di DKI Jakarta dan Jawa Barat, belum termasuk PPN 10% dan biaya perencanaan, pengawasan, dan pelaksanaan. Biaya dapat berbeda dan disesuaikan dengan Harga Satuan dari peraturan yang berlaku pada masing-masing wilayah administrasi/daerah.

Indikasi Pembiayaan Pembangunan Tempat Parkir pada Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) sebagai berikut:

No.	Pembuatan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per m <sup>2</sup>	Indikasi Biaya
1	Tempat Parkir	72 m <sup>2</sup>	Rp. 1.250.000,-	Rp. 90.000.000,-

**Catatan:**

Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembuatan tempat parkir sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Terdiri dari tiga modul parkir mobil (panjang total 7,5 m, lebar total 5 m), jalur sirkulasi parkir (satu jalur, panjang sirkulasi 11,5 m, lebar sirkulasi 3 m), material *Paving Block/Porous Pavement* setara K-200 s.d. K-350 termasuk biaya pemadatan tanah, lapisan di bawah *Paving Block/Porous Pavement*, biaya tersebut termasuk biaya pembuatan kanstein sekeliling *Paving Block/Porous Pavement*.

**4. Tempat Ibadah**

**A. Konsep Dasar**

Konsep Dasar Tempat Ibadah Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) mengacu pada penjelasan Konsep Dasar Tempat Ibadah di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

**B. Ketentuan Teknis**

Ketentuan Teknis Tempat Ibadah Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) mengacu pada penjelasan Ketentuan Teknis Tempat Ibadah di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

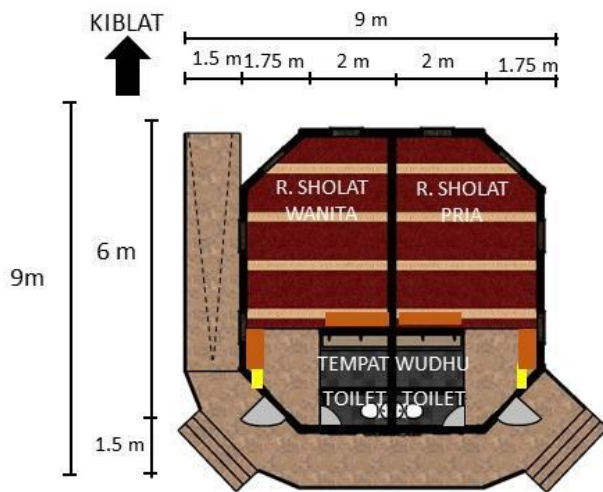
**C. Panduan Perancangan**

Panduan visual perancangan Tempat Ibadah pada Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) menampilkan contoh untuk rancangan Tempat Ibadah di Destinasi Pariwisata Prioritas Bromo-Tengger-Semeru, Provinsi Jawa Timur:

1. Contoh ilustrasi panduan visual perancangan bangunan tempat ibadah merupakan contoh tipikal rancangan yang terinspirasi dari arsitektur lokal setempat. Rancangan atap bangunan tempat ibadah pada contoh ilustrasi panduan merujuk atau merupakan transformasi dari arsitektur atap rumah adat suku Tengger (salah satu suku di Lereng Gunung Bromo Kabupaten Probolinggo).
2. Bangunan tempat ibadah pada contoh ilustrasi panduan merupakan tempat ibadah (muslim) dengan panjang bangunan tempat ibadah 9 m, lebar bangunan tempat ibadah 9 m, teras-tangga-ramp 2 0m<sup>2</sup>, satu lantai, tipe bangunan tertutup, tinggi 60 cm dari permukaan tanah, struktur beton, dinding bata, lantai keramik, bukaan alumunium dan *artificial*

*wood/composite wood*, rangka atap baja ringan, atap genteng, *plafond gypsum/GRC*, terdiri dari ruang shalat wanita kapasitas 24 orang dan ruang shalat pria kapasitas 24 orang, dilengkapi dengan saniter (keran dan lain-lain) pada tempat wudhu, serta toilet untuk pria dan wanita, sumber air bangunan tempat ibadah ini menyambung ke pipa sumber air yang sudah ada. Pada bagian depan bangunan atau teras disarankan dilengkapi dengan fasilitas tempat duduk untuk pengguna melepaskan dan memasang alas kaki, serta fasilitas rak sepatu untuk pengguna meletakkan sepatu.

### Denah Mushola

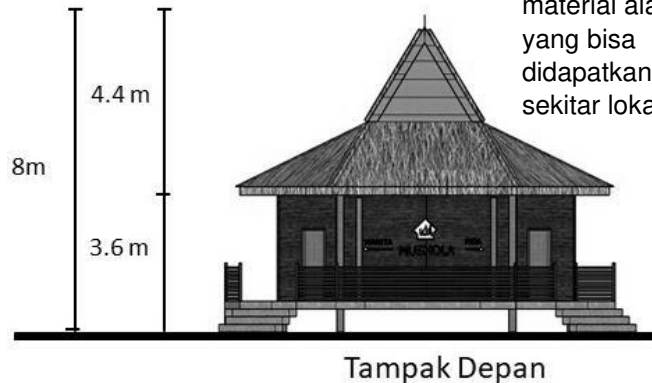


Desain atap harus merujuk atau merupakan transformasi dari bangunan arsitektur tradisional setempat. Gambar di samping ini adalah hanya sekedar contoh ilustrasi dari bangunan dengan desain atap transformasi dari rumah adat suku Tengger (salah satu suku di Lereng Gunung Bromo Kabupaten Probolinggo).

keterangan :

- kapasitas r. sholat wanita 22 orang
- kapasitas r. sholat pria 22 orang

Rumah Tradisional Tengger



Penutup atap diutamakan dari material alami yang bisa didapatkan dari sekitar lokasi.

Gambar. Contoh Panduan Visual Perancangan Bangunan Toilet di Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) Bromo-Tengger-Semeru, Provinsi Jawa Timur

### D. Indikasi Pembiayaan

Indikasi Pembiayaan Tempat Ibadah menggunakan harga acuan yang berlaku di DKI Jakarta dan Jawa Barat, belum termasuk PPN 10% dan biaya perencanaan, pengawasan, dan pelaksanaan. Biaya dapat berbeda dan disesuaikan dengan Harga Satuan dari

peraturan yang berlaku pada masing-masing wilayah administrasi/daerah.

Indikasi Pembiayaan Pembangunan Tempat Ibadah pada Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) sebagai berikut:

No.	Pembangunan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per m <sup>2</sup>	Indikasi Biaya
1.	Tempat Ibadah	91 m <sup>2</sup>	Rp. 6.000.000,-	Rp. 546.000.000,-

**Catatan:**

Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan tempat ibadah sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Ukuran panjang bangunan 9 m, lebar bangunan 9 m, teras, tangga dan ramp 20 m<sup>2</sup> (untuk harga dihitung 50%), satu lantai, tipe bangunan tertutup, tinggi 60 cm dari permukaan tanah, struktur beton, dinding bata, lantai keramik, bukaan aluminium dan *artificial wood/composite wood*, rangka atap baja ringan, atap genteng, *plafond gypsum/GRC*, biaya termasuk saniter wudhu, biaya tidak termasuk saniter toilet.

## 5. Fasilitas Mitigasi Bencana Alam

### A. Konsep Dasar

- 1) Fasilitas Mitigasi Bencana Alam adalah fasilitas yang disediakan sebagai serangkaian upaya untuk mengurangi risiko bencana, baik melalui pembangunan fisik maupun penyadaran dan peningkatan kemampuan menghadapi ancaman bencana alam.
- 2) Fungsi dan manfaat Fasilitas Mitigasi Bencana Alam:
  - a. meningkatkan kesadaran dan kemampuan masyarakat dan wisatawan dalam mitigasi bencana;
  - b. meningkatkan upaya mitigasi bencana pada kawasan pariwisata;
  - c. untuk mengurangi risiko bencana pada kawasan pariwisata.
- 3) Jenis-jenis bencana alam yang dapat terjadi di Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) antara lain: gempa bumi, banjir, longsor, letusan gunung api, kebakaran
- 4) Fasilitas Mitigasi Bencana Alam pada Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) mencakup:
  - a. alat komunikasi darurat, yaitu alat komunikasi yang efektif



- dan mudah digunakan oleh pengelola pada situasi darurat;
- b. rambu bencana/papan informasi bencana; rambu bencana adalah keterangan yang ditempatkan atau dipasang di kawasan rawan bencana, berupa lambang, huruf, angka, kalimat, dan/atau perpaduannya yang berfungsi untuk menjelaskan atau memberi petunjuk, peringatan, dan larangan bagi setiap orang yang berada di kawasan rawan bencana; papan informasi bencana adalah papan yang digunakan untuk memberikan informasi atau imbauan mengenai ancaman bencana tertentu bagi setiap orang yang berada pada kawasan rawan bencana;
  - c. rambu titik kumpul, yaitu papan petunjuk yang menandai lokasi area atau titik berkumpul, rambu ini diletakkan pada area aman dalam kawasan rawan bencana, umumnya berupa lambang, kata, dan/atau perpaduannya yang berfungsi untuk menjelaskan atau memberi petunjuk lokasi titik kumpul;
  - d. rambu jalur evakuasi, yaitu papan petunjuk yang menandai jalur yang mengarahkan wisatawan dan masyarakat menuju lokasi yang aman dari bencana dan/atau lokasi titik kumpul.

### **B. Ketentuan Teknis**

Ketentuan Teknis Fasilitas Mitigasi Bencana Alam pada Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) mengacu pada Ketentuan Teknis Alat Komunikasi Darurat, Rambu Bencana/Papan Informasi Bencana, Rambu Titik Kumpul, dan Rambu Jalur Evakuasi di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

### **C. Panduan Perancangan**

Panduan Perancangan Fasilitas Mitigasi Bencana Alam pada Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) disusun untuk Rambu Bencana/Papan Informasi Bencana, Rambu Titik Kumpul, dan Rambu Jalur Evakuasi.

#### **1. Rambu Bencana/Papan Informasi Bencana**

Panduan visual perancangan rambu bencana/papan informasi bencana dalam Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) menampilkan contoh untuk rancangan Rambu Bencana/Papan Informasi Bencana pada Destinasi Pariwisata Prioritas Bromo-Tengger-Semeru, Provinsi Jawa Timur:

- a. Rambu petunjuk, peringatan, dan larangan bencana dirancang sesuai dengan arahan dan standar (ukuran, tata letak dan ilustrasi) yang dijelaskan pada bagian Standar Teknis Rambu Bencana pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan. Contoh panduan tipikal ilustrasi rambu petunjuk bencana dengan kata (ukuran min 1,3 m x 0,4 m) untuk Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) di Destinasi Pariwisata Prioritas Bromo-Tengger-Semeru, dengan material *metal sheet* bahan 0,8 - 1 mm dilapis cat anti korosif, termasuk tiang dan bingkainya.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Rambu Bencana dengan Kata (ukuran min 1,3 m x 0,4 m) di Destinasi Pariwisata Prioritas Bromo-Tengger-Semeru, Provinsi Jawa Timur

- b. Papan Informasi Bencana dirancang sesuai dengan arahan dan standar (ukuran, tata letak, dan ilustrasi) yang dijelaskan pada bagian Standar Teknis Papan Informasi Bencana pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan. Contoh panduan tipikal ilustrasi papan informasi bencana adalah contoh papan informasi memasuki kawasan rawan bencana (ukuran 1,4m x 1,05 m) dan papan informasi penanda tempat lokasi pengungsian (ukuran 0,9 m x 0,45 m) untuk Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) di Destinasi Pariwisata Prioritas Bromo-Tengger-Semeru, Provinsi Jawa Timur, dengan material *metal sheet* bahan 0,8 - 1 mm dilapis cat anti korosif, termasuk tiang dan bingkainya.



Gambar. Contoh Papan Informasi Penanda Tempat Lokasi Pengungsian (kiri: ukuran 0,9 m x 0,45 m) dan Papan Informasi memasuki Kawasan Rawan Bencana (kanan: ukuran 1,4m x 1,05 m) di Destinasi Pariwisata Prioritas Bromo-Tengger-Semeru, Provinsi Jawa Timur

## 2. Rambu Titik Kumpul

Panduan visual perancangan rambu titik kumpul di Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) sebagai berikut:

- a. Rambu titik kumpul pada pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan mengikuti Standar Teknis Rambu Bencana pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan. Rambu titik kumpul pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan terdiri dari daun dan tiang rambu. Daun rambu berbentuk persegi panjang, terbuat dari material *metal sheet* bahan 0,8 m – 1 mm yang diberi cat, dilengkapi dengan bingkai daun rambu, dan cat keterangan rambu titik kumpul sesuai contoh ilustrasi panduan visual perancangan. Tiang rambu memiliki tinggi minimum 3 m, terbuat dari pipa galvalum yang diberi cat.
- b. Ukuran rambu titik kumpul pada setiap kawasan dapat berbeda sesuai dengan kebutuhan, pilihan ukuran rambu titik kumpul dapat dilihat pada Standar Teknis Rambu Titik Kumpul pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Rambu Titik Kumpul (*Assembly Point*) di Kawasan Pariwisata

### 3. Rambu Jalur Evakuasi

Panduan visual perancangan Rambu Jalur Evakuasi pada Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) sebagai berikut:

- a. Rambu jalur evakuasi pada pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan mengikuti Standar Teknis Rambu Bencana pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan. Rambu jalur evakuasi pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan terdiri dari daun dan tiang rambu. Daun rambu berbentuk persegi panjang, terbuat dari material metal sheet bahan 0,8 - 1 mm yang diberi cat, dilengkapi dengan bingkai daun rambu, dan cat keterangan rambu jalur evakuasi sesuai contoh ilustrasi panduan visual perancangan. Tiang rambu memiliki tinggi minimum 3 m, terbuat dari pipa galvalum yang diberi cat.
- b. Ukuran rambu jalur evakuasi pada setiap kawasan pariwisata dapat berbeda sesuai kebutuhan, pilihan ukuran rambu titik kumpul dapat dilihat pada Standar Teknis Rambu Jalur Evakuasi pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Rambu Jalur Evakuasi (*Evacuation Route*) di Kawasan Wisata Alam (Nonbahari)

**D. Indikasi Pembiayaan**

Indikasi Pembiayaan Pengadaan Fasilitas Mitigasi Bencana Alam pada Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) menggunakan harga acuan yang berlaku di DKI Jakarta dan Jawa Barat, belum termasuk PPN 10% dan biaya perencanaan, pengawasan, dan pelaksanaan. Biaya dapat berbeda dan disesuaikan dengan Harga Satuan dari peraturan yang berlaku pada masing-masing wilayah administrasi/daerah.

Indikasi Pembiayaan Pengadaan Fasilitas Mitigasi Bencana Alam pada Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) sebagai berikut:

No.	Pengadaan	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
1.	Alat komunikasi darurat (HT/ <i>Handy Transciever</i> ), <i>Power supply</i> , Antene VHF dan HF, <i>Public Address System</i> (PA <i>System</i> )	1 Paket	Rp 60.000.000,-	Rp 60.000.000,-
2.	Rambu Bencana/ Papan Informasi Bencana (volume sesuai kebutuhan, contoh 15 unit)	15 unit	Rp 2.000.000,-	Rp 30.000.000,-

No.	Pengadaan	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
3.	Rambu Titik Kumpul (volume sesuai kebutuhan, contoh 15 unit)	15 unit	Rp 1.500.000,-	Rp 22.500.000,-
4.	Rambu Jalur Evakuasi (volume sesuai kebutuhan, contoh 25 unit)	25 unit	Rp 1.500.000,-	Rp 37.500.000,-

**Catatan:**

Biaya yang tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembuatan rambu/papan sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Rambu/papan pada contoh ilustrasi panduan perancangan terdiri dari daun dan tiang rambu. Daun rambu terbuat dari material *metal sheet* bahan 0,8 – 1 mm yang diberi cat, tiang rambu terbuat dari pipa galvalum yang diberi cat. Biaya tersebut sudah termasuk biaya bingkai daun rambu/papan dan cat keterangan rambu.

**6. Fasilitas Kebersihan**

**A. Konsep Dasar**

Konsep Dasar Fasilitas Kebersihan pada Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) mengacu pada Konsep Dasar Fasilitas Kebersihan di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

**B. Ketentuan Teknis**

Ketentuan Teknis Fasilitas Kebersihan pada Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) mengacu pada Ketentuan Teknis Fasilitas Kebersihan di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

**C. Panduan Perancangan**

Panduan Perancangan untuk Fasilitas Kebersihan di Kawasan



Wisata Alam (Nonbahari) adalah Panduan Visual Tempat Sampah dan Kendaraan Pengumpul Sampah, serta Panduan Perancangan Bangunan TPS.

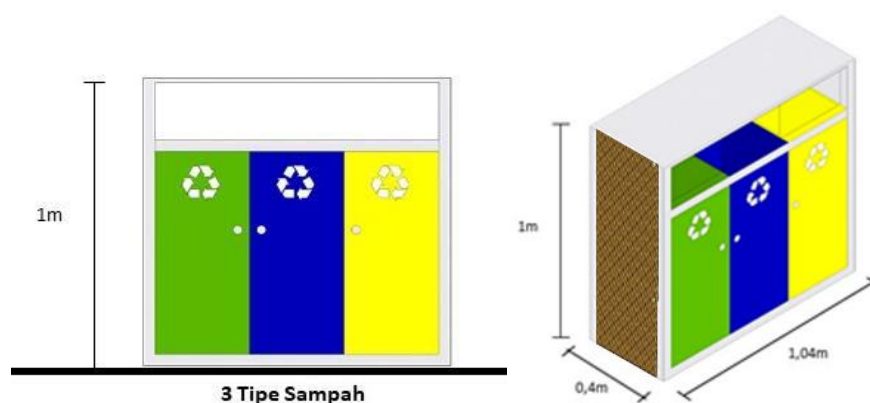
### 1) Tempat Sampah

Panduan visual Tempat Sampah pada Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) menampilkan contoh untuk Tempat Sampah pada Destinasi Pariwisata Prioritas Bromo-Tengger-Semeru, Provinsi Jawa Timur:

Contoh ilustrasi panduan visual yang diberikan merupakan contoh tipikal Tempat Sampah *Outdoor* dengan tiga kompartemen atau tiga label tempat sampah sesuai standar peraturan yang berlaku:

- a. Label Sampah Organik (warna hijau);
- b. Label Sampah Daur Ulang (warna biru);
- c. Label Sampah Guna Ulang (warna kuning).

Ukuran dimensi tempat sampah 104 cm x 40 cm x 100 cm. Material yang digunakan bisa berupa *fiber* atau *metal wooden*. Tempat sampah ini dapat diperuntukkan bagi penggunaan di dalam ruangan maupun di luar ruangan. Tempat sampah pada contoh ilustrasi panduan visual memadukan aksesoris budaya lokal berupa ragam pola ornamen budaya/motif batik yang diterapkan menggunakan *laminated sticker* (tahan cuaca) pada sisi kiri dan kanan tempat sampah.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Tempat Sampah di Destinasi Pariwisata Prioritas Bromo-Tengger-Semeru, Provinsi Jawa Timur

### 2) Kendaraan Pengumpul Sampah

Panduan visual Kendaraan Pengumpul Sampah pada Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) menyajikan tiga contoh sesuai dengan

tipe kendaraan, yaitu tipe motor, tipe gerobak besar, dan tipe sepeda.

- a. Kendaraan Pengumpul Sampah Tipe Motor: contoh ilustrasi panduan visual yang diberikan merupakan contoh tipikal kendaraan pengumpul sampah tipe motor yang dilengkapi bak plat besi 1,5 mm, per spiral, bak jungkit dengan hidrolik.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Kendaraan Pengumpul Sampah Tipe Motor dengan Bak Sampah di Kawasan Wisata Alam (Nonbahari)

- b. Kendaraan Pengumpul Sampah Tipe Gerobak Besar: contoh ilustrasi panduan visual yang diberikan merupakan tipikal kendaraan pengumpul sampah tipe gerobak besar ukuran 160 cm x 80 cm x 100 cm, dilengkapi rangka besi, ban roda karet, dan diberi cat warna.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Kendaraan Pengumpul Sampah Tipe Gerobak Sampah Besar di Kawasan Wisata Alam (Nonbahari)

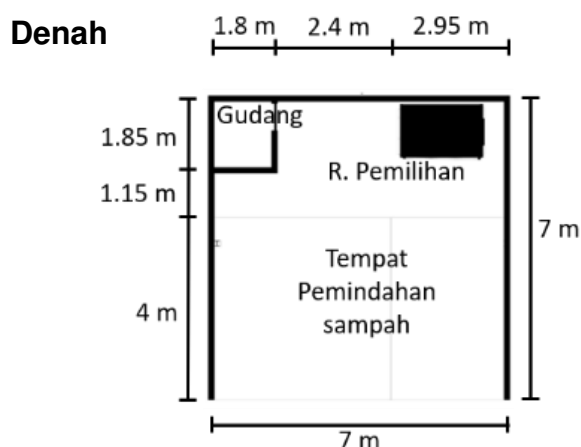
- c. Kendaraan Pengumpul Sampah Tipe Sepeda: contoh ilustrasi panduan visual yang diberikan merupakan tipikal kendaraan pengumpul sampah tipe sepeda dilengkapi bak sampah, rangka besi, dan ban roda karet.

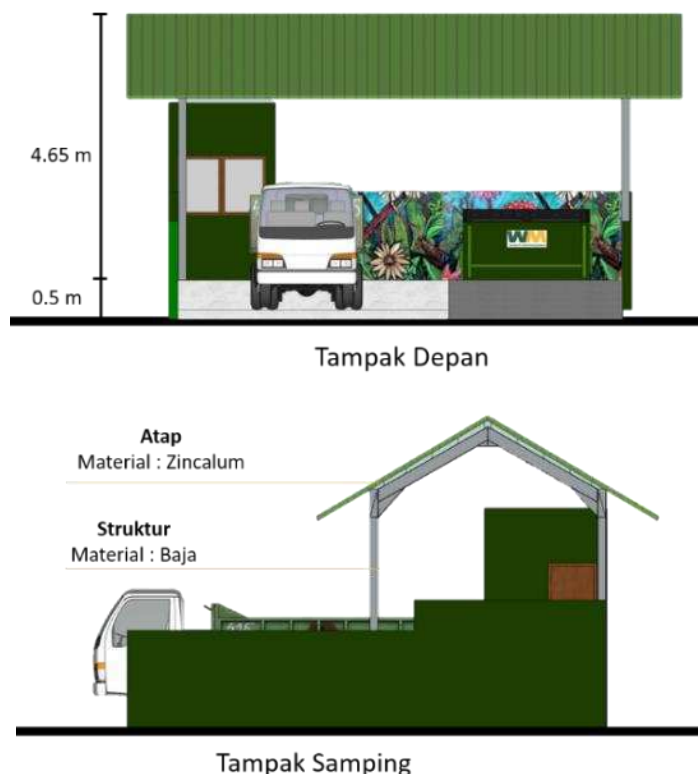


Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Kendaraan Pengumpul Sampah Tipe Sepeda dengan Bak Sampah Besar di Kawasan Wisata Alam (Nonbahari)

3) Bangunan TPS

Bangunan TPS yang dapat dibangun sesuai Peraturan Menteri ini adalah Bangunan TPS Tipe I (ukuran kecil) dengan kapasitas atau ukuran kecil sesuai standar teknis peraturan perundang-undangan mengenai persampahan, bangunan dapat dikombinasikan dengan pola atau ornamen budaya lokal (contoh pada ilustrasi panduan dikombinasikan dengan mural budaya). Bangunan TPS Tipe I (ukuran kecil) yang dirancang pada contoh ilustrasi panduan memiliki panjang bangunan 7 m, lebar bangunan 7 m, 1,5 lantai, tipe bangunan terbuka, dari struktur baja yang diberi cat, rangka atap baja ringan dengan penutup atap zinalum (catatan: penutup atap juga dapat diutamakan dari material alami yang bisa didapatkan dari sekitar lokasi). Dengan program ruang terdiri dari kontainer sampah, ruang pemilihan sampah, tempat pemindahan sampah, dan gudang.





Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual TPS Tipe I (ukuran kecil) di Kawasan Wisata Alam (Nonbahari)

#### D. Indikasi Pembiayaan

Indikasi Pembiayaan Pengadaan Fasilitas Kebersihan pada Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) menggunakan harga acuan yang berlaku di DKI Jakarta dan Jawa Barat, belum termasuk PPN 10% dan biaya perencanaan, pengawasan, dan pelaksanaan. Biaya dapat berbeda dan disesuaikan dengan Harga Satuan dari peraturan yang berlaku pada masing-masing wilayah administrasi/daerah.

Indikasi Pembiayaan Pengadaan Fasilitas Kebersihan pada Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) sebagai berikut:

No.	Pengadaan	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
1.	Tempat Sampah ( <i>outdoor</i> , tiga kompartemen)	1 Unit	Rp 4.000.000,- per unit	Rp 4.000.000,-
2.	Kendaraan Pengumpulan Sampah Tipe	1 Unit	Rp 35.000.000,- per unit	Rp 35.000.000,-

	Motor			
3.	Kendaraan Pengumpulan Sampah Tipe Gerobak Besar	1 Unit	Rp 4.500.000,- per unit	Rp 4.500.000,-
4.	Kendaraan Pengumpulan Sampah Tipe Sepeda	1 Unit	Rp 15.000.000,- per unit	Rp 15.000.000,-
5.	Bangunan TPS Tipe I (ukuran kecil)	49 m <sup>2</sup>	Rp 5.750.000,- per m <sup>2</sup>	Rp 281.750.000,-

**Catatan:**

- Biaya tercantum untuk Tempat Sampah merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pengadaan tempat sampah sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Tempat sampah pada contoh ilustrasi panduan merupakan jenis tempat sampah *outdoor* tiga kompartemen, tempat sampah ini memiliki ukuran 104 cm x 40 cm x 100 cm. Biaya tersebut sudah termasuk biaya *cutting sticker* pola ornament budaya untuk tempat sampah dan biaya pedestal atau pondasi tempat sampah.
- Biaya tercantum untuk Kendaraan Pengumpul Sampah merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pengadaan kendaraan pengumpul sampah tipe motor, tipe gerobak besar, dan tipe sepeda sesuai dengan contoh ilustrasi panduan.
- Biaya tercantum untuk bangunan TPS Tipe I (ukuran kecil) merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Ukuran panjang bangunan TPS adalah 7 m, lebar bangunan 7 m, 1,5 lantai, tipe bangunan terbuka, dari struktur baja yang diberi cat, rangka atap baja ringan dengan penutup atap zincalum (catatan: penutup atap juga dapat diutamakan dari material alami yang bisa didapatkan dari sekitar lokasi). Biaya termasuk kontainer sampah.

**2. Penataan Lanskap**

**A. Konsep Dasar**

Konsep Dasar Penataan Lanskap di Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) mengacu pada penjelasan Konsep Dasar Penataan

Lanskap di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan. Secara umum Penataan Lanskap, terdiri dari:

- a. Penataan *Softscape* (elemen lunak/tanaman) Lanskap:
  - 1) pekerjaan media tanam;
  - 2) pekerjaan penanaman pohon;
  - 3) pekerjaan penanaman semak dan tanaman penutup tanah;
  - 4) pekerjaan penanaman rumput.
- b. Penataan *Hardscape* (elemen keras) Lanskap:
  - 1) lampu taman;
  - 2) papan interpretasi kawasan;
  - 3) rambu-rambu petunjuk arah (*signage*) di dalam kawasan pariwisata.

## **B. Ketentuan Teknis**

Penataan Lanskap mencakup Penataan Elemen Lunak (*softscape*) terdiri dari pekerjaan media tanam, penanaman pohon, penanaman semak dan tanaman penutup tanah, penanaman rumput; serta penataan elemen keras/*hardscape* terdiri dari pengadaan lampu taman, papan interpretasi, dan rambu petunjuk arah di dalam kawasan.

### 1) Penataan Elemen Lunak (*Softscape*)

Penataan elemen lunak Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) dilakukan dengan pemilihan tanaman yang sesuai dengan kondisi ekosistem dan eksisting tanaman (*native plants*) pada ekosistem yang berkembang di kawasan.

Tipe ekosistem yang umumnya ada pada Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) di Indonesia adalah ekosistem pegunungan, terdiri dari:

#### a. Ekosistem Hutan Hujan Tropis Pegunungan Rendah/Submontana (1.100 – 1.500 mdpl)

Ekosistem ini dimulai dari ketinggian 1.100 mdpl, di atas hutan pamah dan di bawah hutan pegunungan. Ekosistem ini didominasi oleh beberapa famili tumbuhan, diantaranya *Anacardiaceae*, *Burseraceae*, *Capparaceae*, *Combretaceae*, *Dilleniaceae*, *Dipterocarpaceae*, dan *Myristicaceae*. Beberapa vegetasi yang sering dan mudah ditemukan di ekosistem ini, khususnya di Jawa Barat, yaitu rasamala (*Altingia excels*), jamuju (*Podocarpus imbricatus*), ki putri (*P. Neriifolius*), dan



lain-lain.

- b. Ekosistem Hutan Hujan Tropis Pegunungan Tinggi/Montana (1.500 – 2.400 mdpl)

Hutan pegunungan atau hutan montana (*montane forest*) adalah salah satu formasi hutan tropika basah yang terbentuk di wilayah pegunungan. Salah satu cirinya, pohon pada hutan ini memiliki daun-daun yang lebih tebal. Hutan ini kerap diselimuti awan, biasanya pada ketinggian atap tajuknya. Pepohonan dan tanah di hutan ini seringkali tertutupi oleh lumut yang tumbuh berlimpah. Beberapa vegetasi yang ditemui pada Hutan Hujan Tropis Pegunungan Tinggi/Montana, yaitu puspa (*Schima wallichii*), rasamala (*Altingia excelsa*), ki putri (*Podocarpus neriiifolius*), jamuju (*Dacrycarpus imbricatus*), huru (*Litsea angulata*), huru leneur (*Persea rimosa*) dan lain-lain

- c. Ekosistem Hutan Hujan Tropis Subalpin (di atas 2.400 mdpl)

Hutan di zona subalpin hanya terdiri dari dua lapisan, yaitu lapisan pohon-pohon kerdil, rapat dengan batang pohon yang kecil, dan lantai hutan dengan tumbuhan bawah yang jarang. Hanya ditemukan sedikit jenis vegetasi yang telah beradaptasi dengan lingkungan yang beriklim ekstrim, hal ini barangkali terkait dengan kondisi tanah yang miskin hara dengan jenis tanah berbatu (*litosol*). Jenis vegetasi yang dominan di hutan ini adalah cantigi (*Vaccinium varingiaefolium*), dari keluarga *Ericaceae*.

- 2) Penataan Elemen Keras (*Hardscape*)

Ketentuan Teknis mengenai Penataan Elemen Keras (*Hardscape*) di Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) mengacu pada Ketentuan Teknis Penataan Elemen Keras (*Hardscape*) di Kawasan Bahari dan Perairan.

### **C. Panduan Perancangan**

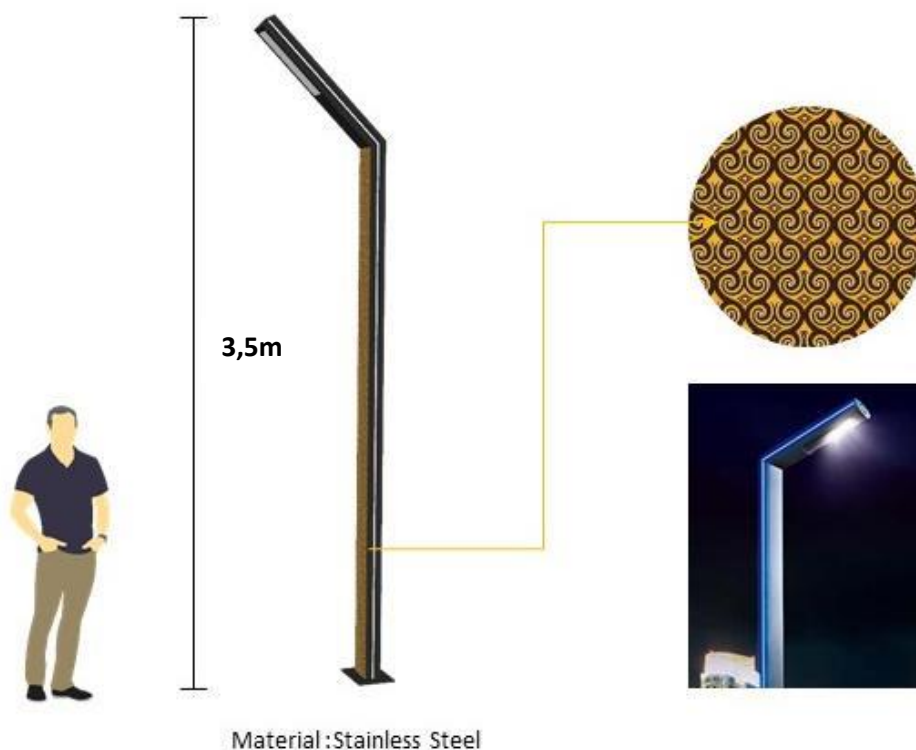
Panduan perancangan disusun untuk komponen lampu taman, papan interpretasi, dan rambu-rambu petunjuk arah (*signage*).

1. Lampu Taman

Panduan visual perancangan lampu taman pada Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) menampilkan contoh untuk Kawasan

Bromo-Tengger-Semeru, Provinsi Jawa Timur, sebagai berikut:

- a. Contoh ilustrasi panduan yang diberikan merupakan contoh tipikal rancangan lampu taman untuk Kawasan Bromo-Tengger-Semeru, Provinsi Jawa Timur. Lampu taman menggunakan jenis lampu dengan bentuk sederhana yang mudah ditemukan. Lampu taman dipadukan dengan pola budaya (pola batik) yang dicat pada bagian tiang lampu untuk memperkuat identitas lampu taman sebagai salah satu komponen fasilitas di Kawasan Bromo-Tengger-Semeru. Jenis lampu pada contoh ilustrasi panduan merupakan jenis lampu nontenaga surya memiliki tinggi 3,5 m dan menggunakan material *stainless steel*.
- b. Jenis lampu yang digunakan pada masing-masing Kawasan Pariwisata Alam (Nonbahari) dapat berbeda, dapat mengikuti ornamen budaya khas masing-masing destinasi yang disematkan pada tiang lampu taman.

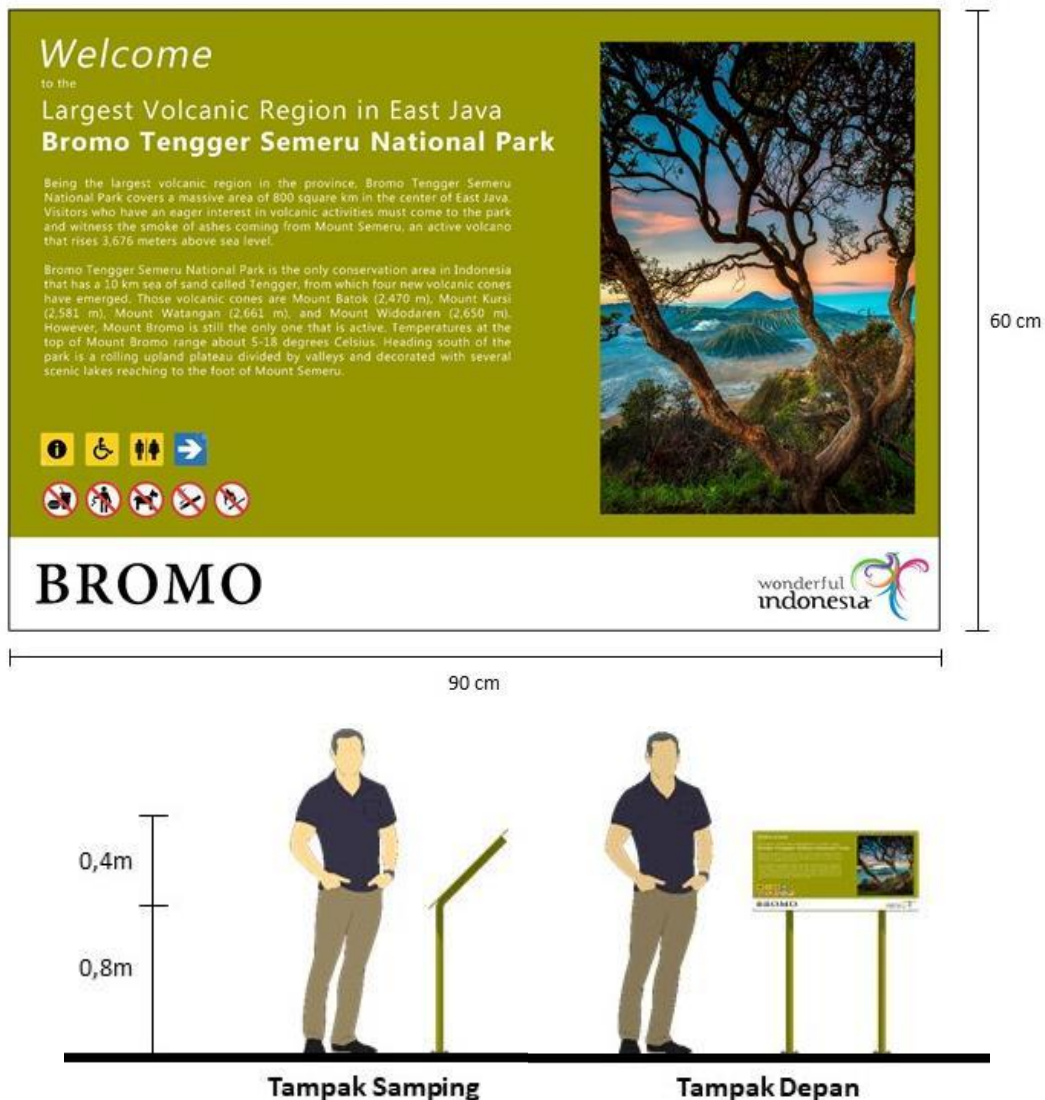


Gambar. Contoh ilustrasi panduan visual lampu taman tanpa solar panel di Kawasan Wisata Alam (Nonbahari), Kawasan Bromo-Tengger-Semeru, Provinsi Jawa Timur

## 2. Papan Interpretasi

Panduan visual perancangan Papan Interpretasi pada Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) menampilkan contoh untuk Kawasan Bromo-Tengger-Semeru, Provinsi Jawa Timur sebagai berikut:

- a. Papan interpretasi dirancang mengikuti standar teknis papan interpretasi untuk ukuran dan bentuk. Papan interpretasi kawasan pada pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan terdiri dari daun dan tiang papan. Daun papan interpretasi kawasan memiliki panjang 90 cm dan lebar 60 cm, berbentuk persegi panjang, terbuat dari material Metal Sheet bahan 0,8- 1 mm yang di finishing cat, dilengkapi dengan bingkai daun papan, sticker dan laminating keterangan papan interpretasi sesuai contoh ilustrasi panduan visual perancangan. Tiang papan memiliki tinggi 0,8 m terbuat dari pipa galvalum yang diberi cat.
- b. Ukuran papan interpretasi kawasan pada setiap Kawasan Pariwisata Alam (Nonbahari) dapat berbeda sesuai dengan kebutuhan, pilihan ukuran papan interpretasi dapat dilihat pada standar teknis papan interpretasi.



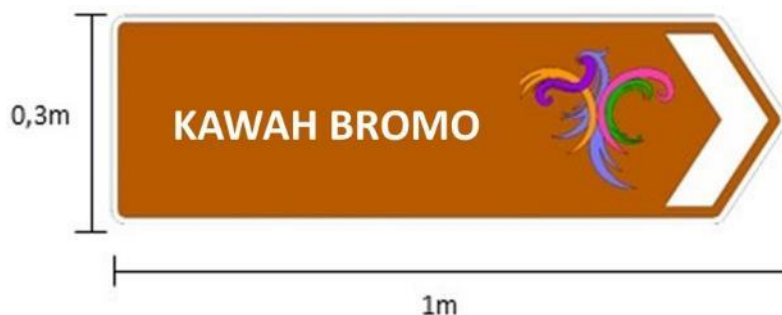


Gambar. Contoh ilustrasi panduan visual perancangan papan interpretasi Kawasan Wisata Alam (Nonbahari), Kawasan Bromo-Tengger-Semeru, Provinsi Jawa Timur

### 3. Rambu Petunjuk Arah (*Signage*)

Panduan visual perancangan Rambu Petunjuk Arah (*Signage*) mengambil contoh dari Kawasan Wisata Alam (Nonbahari), Kawasan Bromo-Tengger-Semeru, Provinsi Jawa Timur sebagai berikut:

- a. Rambu petunjuk arah (*signage*) dirancang mengikuti standar teknis rambu-rambu petunjuk arah (*signage*) (ukuran dan bentuk). Rambu petunjuk arah (*signage*) pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan terdiri dari daun dan tiang papan. Daun rambu petunjuk arah (*signage*) memiliki panjang 1 meter dan lebar 0,3 m, berbentuk persegi panjang, terbuat dari material metal sheet bahan 0,8 m - 1 mm yang diberi cat, dilengkapi dengan bingkai daun papan, keterangan rambu petunjuk arah, dan logo *Wonderful Indonesia* sesuai contoh ilustrasi panduan visual perancangan. Tiang papan memiliki tinggi minimum 2,5 m terbuat dari pipa galvalum yang diberi cat atau disesuaikan sesuai kebutuhan masing-masing Kawasan Pariwisata Alam (Nonbahari).
- b. Ukuran dan jenis rambu petunjuk arah (*signage*) pada setiap Kawasan Pariwisata Alam (Nonbahari) dapat berbeda sesuai dengan kebutuhan masing-masing, pilihan ukuran dan jenis rambu petunjuk arah (*signage*) dapat dilihat pada standar teknis rambu-rambu petunjuk arah (*signage*).



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Rambu Petunjuk Arah (*Signage*) di Kawasan Wisata Alam (Nonbahari), Kawasan Bromo-Tengger-Semeru, Provinsi Jawa Timur

#### D. Indikasi Pembiayaan

Indikasi Pembiayaan Penataan Lanskap menggunakan harga acuan yang berlaku di DKI Jakarta dan Jawa Barat, belum termasuk PPN 10% dan biaya perencanaan, pengawasan, dan pelaksanaan. Biaya dapat berbeda dan disesuaikan dengan Harga Satuan dari peraturan yang berlaku pada masing-masing wilayah administrasi/daerah.

Indikasi Pembiayaan Penataan Lanskap pada Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) sebagai berikut:

Penataan Lanskap	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
Pekerjaan Media Tanam (pekerjaan tanah subur, urugan tanah setebal 10 cm, pembersihan dan perataan lahan)	Paket (per 1.000 m <sup>2</sup> )	Rp 275.000,-	Rp 275.000.000,-
Pekerjaan Penanaman Pohon (tinggi 2-2,5 m)	Paket (per 50 pohon)	Rp 500.000,-	Rp 25.000.000,-
Pekerjaan Penanaman Semak dan Tanaman Penutup	Paket (per 1.000 m <sup>2</sup> )	Rp 200.000,-	Rp 200.000.000,-

Penataan Lanskap	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
Tanah			
Pekerjaan Penanaman Rumput	Paket (per 1.000 m <sup>2</sup> )	Rp 50.000,-	Rp 50.000.000,-
Lampu Taman	Paket (per 10 unit)	Rp 7.500.000	Rp 75.000.000,-
Papan Interpretasi	Paket (per 10 unit)	Rp 3.000.000	Rp 30.000.000,-
Rambu-Rambu Petunjuk Arah ( <i>signage</i> ) di dalam kawasan pariwisata	Paket (per 10 unit)	Rp 1.500.000	Rp 15.000.000,-

**Catatan:**

- Biaya tercantum untuk lampu taman adalah perkiraan biaya atau indikasi biaya sesuai dengan contoh ilustrasi panduan, yaitu jenis lampu taman tanpa solar panel (bukan lampu tenaga surya) untuk jalur pejalan kaki dan lampu dalam kawasan dengan tinggi 3,5 m dan menggunakan material *stainless steel*. Biaya tersebut sudah termasuk biaya pemasangan dan pembuatan pedestal lampu taman.
- Biaya tercantum untuk pembuatan papan interpretasi adalah perkiraan biaya atau indikasi biaya sesuai dengan contoh ilustrasi panduan, terdiri dari daun dan tiang papan, daun papan memiliki panjang 90 cm, lebar daun papan 60 cm terbuat dari material *metal sheet* bahan 0,8 mm - 1 mm yang diberi cat, tiang papan memiliki tinggi 0,8 m terbuat dari pipa galvalum yang diberi cat. Biaya tersebut sudah termasuk biaya bingkai daun papan dan biaya cetak materi interpretasi pada papan.
- Biaya tercantum untuk rambu petunjuk arah (*signage*) adalah perkiraan biaya atau indikasi biaya sesuai contoh ilustrasi panduan, terdiri dari daun dan tiang papan, daun papan memiliki panjang 1 m, lebar daun papan 0,3 m terbuat dari



material *metal sheet* bahan 0,8 m - 1 mm yang diberi cat, tiang papan memiliki tinggi minimum 2,5 m terbuat dari pipa galvalum yang diberi cat. Biaya tersebut sudah termasuk biaya bingkai daun papan, keterangan rambu petunjuk arah dan logo *Wonderful Indonesia*.

### **3. Gazebo**

#### **A. Konsep Dasar**

Konsep Dasar pembangunan Gazebo di Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) mengacu pada penjelasan Konsep Dasar pembangunan Gazebo di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

#### **B. Ketentuan Teknis**

Ketentuan Teknis pembangunan Gazebo di Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) mengacu pada penjelasan Ketentuan Teknis pembangunan Gazebo di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

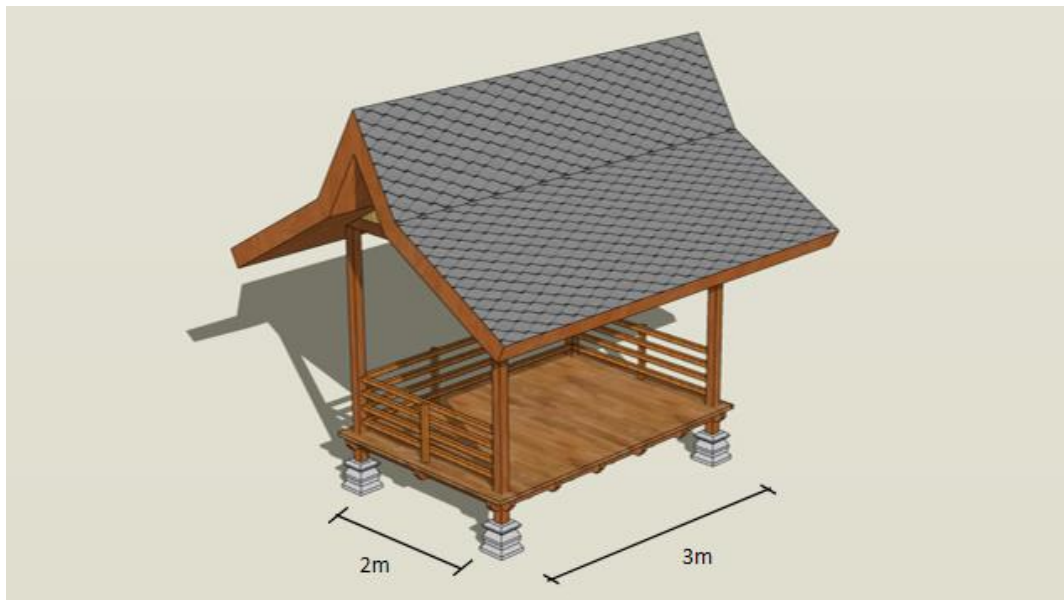
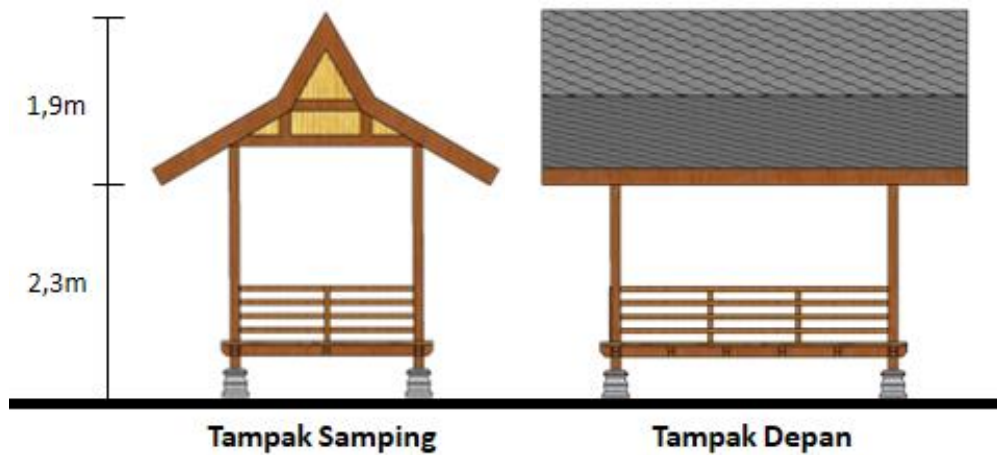
#### **C. Panduan Perancangan**

Panduan visual perancangan gazebo pada Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) menampilkan contoh untuk Destinasi Pariwisata Prioritas Bromo-Tengger-Semeru, Provinsi Jawa Timur.

##### **1. Gazebo Tipe Satu (Panggung)**

Contoh ilustrasi panduan yang diberikan terinspirasi dan menerapkan arsitektur atap rumah adat suku Tengger. Arsitektural gazebo dapat disesuaikan dengan arsitektural setempat pada masing-masing destinasi. Ukuran satu unit bangunan gazebo tipe satu (panggung) memiliki panjang bangunan 3 m dan lebar bangunan 2 m, 1 lantai, panggung, tipe bangunan terbuka, tinggi 45 cm dari permukaan tanah, struktur beton, *plafond gypsum/GRC*, atap rangka baja, atap genteng, lantai *artificial wood/composite wood*, dapat dilengkapi dengan ornamen dan komponen pelengkap sesuai dengan kebutuhan masing-masing Kawasan Wisata Alam (Nonbahari). Desain atap pada contoh ilustrasi panduan merujuk atau merupakan transformasi dari bangunan arsitektur tradisional setempat. Gambar berikut ini adalah contoh ilustrasi dari bangunan dengan desain atap transformasi dari rumah adat suku Tengger (salah satu suku di Lereng Gunung Bromo Kabupaten Probolinggo).

## Denah Gazebo



Gambar. Contoh panduan visual perancangan Gazebo Tipe Satu pada Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) di Destinasi Pariwisata Prioritas Bromo-Tengger-Semeru, Provinsi Jawa Timur

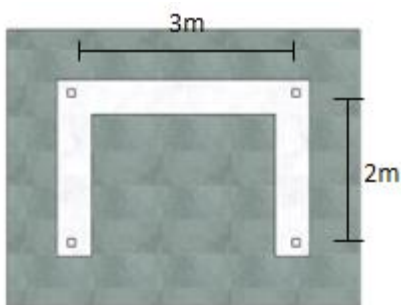
### 2. Gazebo Tipe Dua

Contoh ilustrasi panduan yang diberikan terinspirasi dan menerapkan arsitektur atap rumah adat suku Tengger. Arsitektural gazebo dapat disesuaikan dengan arsitektural

setempat pada masing-masing Kawasan Wisata Alam (Nonbahari). Ukuran satu unit bangunan gazebo tipe dua memiliki panjang bangunan 3 m dan lebar bangunan 2 m, 1 (satu) lantai, tipe bangunan terbuka, tinggi 15 cm dari permukaan tanah, struktur beton, *plafond gypsum/GRC*, atap rangka baja, atap genteng, lantai batu alam, dan tersedia bangku dari batu bata yang diberi acian plester, dapat dilengkapi dengan ornamen dan komponen pelengkap sesuai dengan kebutuhan masing-masing Kawasan Wisata Alam (Nonbahari).

Desain atap pada contoh ilustrasi panduan merujuk atau merupakan transformasi dari bangunan arsitektur tradisional setempat. Gambar berikut ini adalah contoh ilustrasi dari bangunan dengan desain atap transformasi dari rumah adat suku Tengger (salah satu suku di Lereng Gunung Bromo Kabupaten Probolinggo).

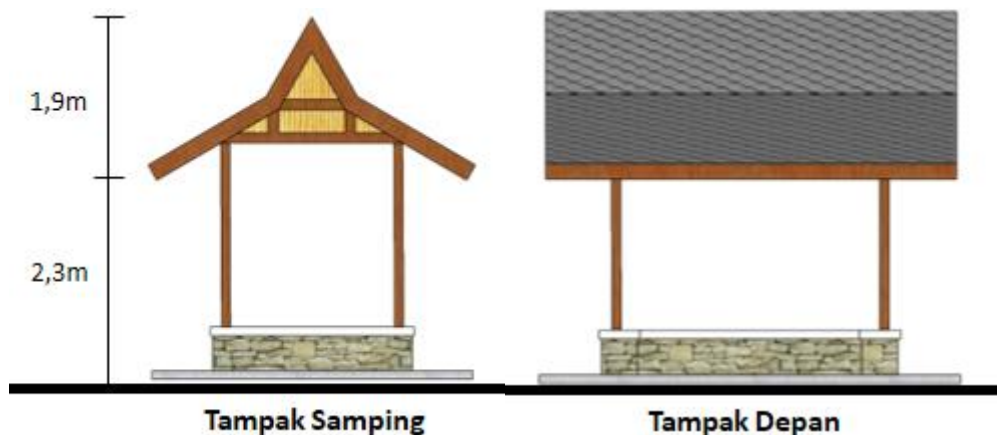
**Denah Gazebo**

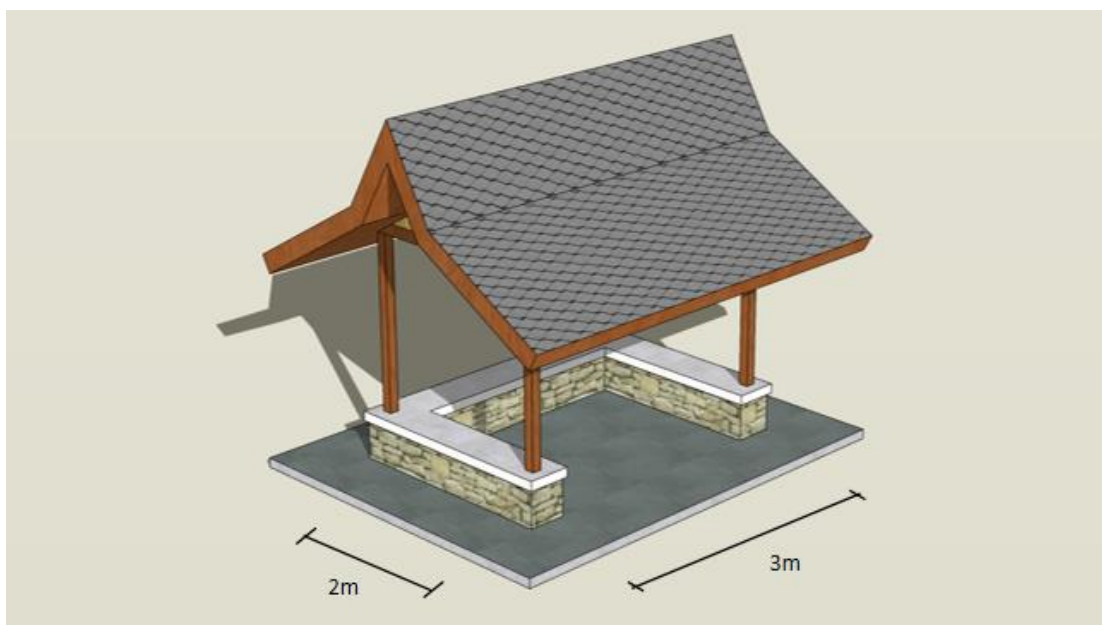


**Rumah Adat Tengger**



Penutup atap diutamakan dari material alami yang bisa didapatkan dari sekitar lokasi





Gambar. Contoh ilustrasi panduan visual perancangan Gazebo Tipe Dua pada Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) di Destinasi Pariwisata Prioritas Bromo-Tengger-Semeru, Provinsi Jawa Timur

#### D. Indikasi Pembiayaan

Indikasi Pembiayaan pembangunan Gazebo menggunakan harga acuan yang berlaku di DKI Jakarta dan Jawa Barat, belum termasuk PPN 10% dan biaya perencanaan, pengawasan, dan pelaksanaan. Biaya dapat berbeda dan disesuaikan dengan Harga Satuan dari peraturan yang berlaku pada masing-masing wilayah administrasi/daerah.

Indikasi Pembiayaan pembangunan Gazebo pada Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) sebagai berikut:

No.	Pembangunan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per m <sup>2</sup>	Indikasi Biaya per unit
1	Gazebo Tipe 1	6 m <sup>2</sup>	Rp 3.500.000,-	Rp 21.000.000,-
2	Gazebo Tipe 2	6 m <sup>2</sup>	Rp 3.500.000,-	Rp 21.000.000,-

**Catatan:**

Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan gazebo tipe satu dan gazebo tipe dua sesuai dengan contoh ilustrasi panduan.

- Gazebo Tipe 1: Tipe gazebo panggung, Ukuran panjang bangunan

3m, lebar bangunan 2 m, 1 lantai, panggung, tipe bangunan terbuka, tinggi 45 cm dari permukaan tanah, struktur beton, *plafond gypsum/GRC*, atap rangka baja, atap genteng, lantai *artificial wood/composite wood*, biaya tersebut belum termasuk biaya ornamen tambahan.

- Gazebo Tipe 2: Ukuran panjang bangunan 3m, lebar bangunan 2m, 1 lantai, tipe bangunan terbuka, tinggi 15 cm dari permukaan tanah, struktur beton, *plafond gypsum/GRC*, atap rangka baja, atap genteng, lantai batu alam, dan tersedia bangku dari batu bata yang dilapisi acian plester, biaya tersebut belum termasuk biaya ornamen tambahan.

## **9. Plaza kuliner**

### **A. Konsep Dasar**

Konsep Dasar Plaza/Area Pungunjung di Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) mengacu pada penjelasan Konsep Dasar Plaza/Area Pungunjung di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

### **B. Ketentuan Teknis**

Ketentuan Teknis Plaza/Area Pungunjung di Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) mengacu pada penjelasan Ketentuan Teknis Plaza/Area Pungunjung di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

### **C. Panduan Perancangan**

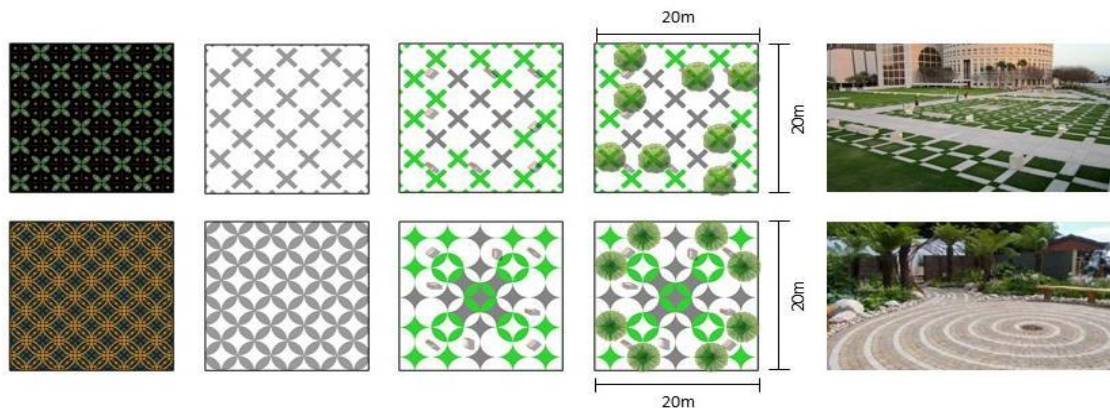
Panduan visual perancangan plaza/area pungunjung pada Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) menampilkan contoh untuk Destinasi Pariwisata Prioritas Bromo-Tengger-Semeru, Provinsi Jawa Timur. Plaza/area pungunjung yang dirancang pada panduan visual perancangan terdiri plaza (atau area perkerasan) yang dilengkapi dengan bangku taman atau tempat duduk pungunjung.

1. Plaza dirancang untuk mengangkat identitas dan budaya daerah dengan menerapkan pola budaya lokal seperti pola-pola batik kawung. Pola batik tersebut membentuk pola perkerasan, pola penataan area hijau, pola penataan pohon, dan pola penataan furnitur plaza (yaitu bangku taman). Plaza pada ilustrasi panduan visual perancangan memiliki panjang 20 m dan lebar 20 m, berbentuk persegi. Material plaza yang digunakan pada contoh ilustrasi panduan perancangan merupakan jenis material lokal *paving block/porous pavement*



setara K-200 s.d. K-350, antislip, tidak licin, dapat meresapkan air, rata, dan dipasang datar. Pada sekeliling plaza dibatasi dengan kanstein.

2. Bentuk plaza pada masing-masing Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) dapat berbeda disesuaikan dengan kondisi alam eksisting kawasan pariwisata, keselarasan bentuk plaza dengan perancangan kawasan pariwisata, luas plaza juga dapat disesuaikan dengan rencana kapasitas pengunjung dan kebutuhan masing-masing Kawasan Wisata Alam (Nonbahari), pola budaya yang diterapkan pada plaza juga dapat disesuaikan dengan pola budaya lokal khas masing-masing.
3. Plaza/area pengunjung dilengkapi dengan tempat duduk pengunjung atau bangku taman. Bangku taman pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan merupakan tipikal bangku taman tipikal yang diusulkan pada plaza/area pengunjung. Bangku taman yang diusulkan menggunakan material dasar beton dan *artificial/composite wood* dengan ukuran panjang bangku taman 125 cm, lebar 55 cm, dan tinggi 45 cm sesuai pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan.



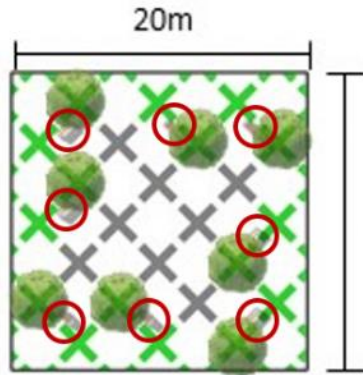
Penerapan Pola Batik Kawung pada Pola Perkerasan Plaza

Pola batik membentuk kombinasi pola perkerasan, penataan area hijau, dan pohon

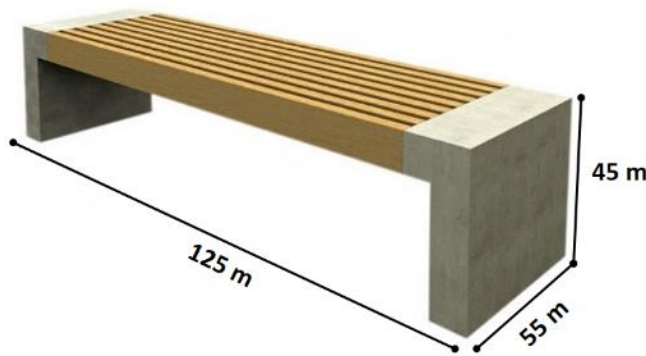
Contoh Penerapan Ilustrasi Plaza atau Area Pengunjung

Gambar. Contoh ilustrasi panduan visual perancangan Plaza/Area Pengunjung pada Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) di Destinasi Pariwisata Prioritas Bromo-Tengger-Semeru, Provinsi Jawa Timur





Pada Gambar disamping, bagian yang dilingkari merah merupakan contoh lokasi penempatan bangku taman pada plaza atau area pengunjung. Bangku taman diletakan dekat dengan pohon peneduh disekellling plaza, sehingga wisatawan dapat duduk dengan nyaman



Gambar. Contoh ilustrasi panduan visual perancangan bangku taman pada Plaza/Area Pengunjung pada Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) di

Destinasi Pariwisata Prioritas Bromo-Tengger-Semeru, Provinsi Jawa Timur

**D. Indikasi Pembiayaan**

Indikasi Pembiayaan Pembangunan Plaza/Area Pengunjung menggunakan harga acuan yang berlaku di DKI Jakarta dan Jawa Barat, belum termasuk PPN 10% dan biaya perencanaan, pengawasan, dan pelaksanaan. Biaya dapat berbeda dan disesuaikan dengan Harga Satuan dari peraturan yang berlaku pada masing-masing wilayah administrasi/daerah.

Indikasi Pembiayaan Pembangunan Plaza/Area Pengunjung pada Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) sebagai berikut:

No.	Pembangunan Plaza/Area Pengunjung	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
1.	Plaza/Area Pengunjung	400 m <sup>2</sup>	Rp 1.250.000,-	Rp 500.000.000,-
2.	Bangku Taman	1 Unit	Rp 3.500.000,-	Rp 3.500.000,-

**Catatan:**

- Biaya tercantum untuk Plaza/Area Pengunjung merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan perkerasan dari plaza/area pengunjung sesuai contoh ilustrasi panduan perancangan, plaza ini memiliki panjang 20 m dan lebar 20 m, berbentuk persegi. Material plaza yang digunakan pada contoh ilustrasi panduan perancangan merupakan jenis material lokal *paving block/porous pavement* setara K-200 s.d. K-350, antislip, tidak licin, dapat meresapkan air, rata, dan dipasang datar. Biaya sudah termasuk biaya kanstein sekeliling plaza.
- Biaya tercantum untuk Bangku Taman merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembuatan satu unit bangku taman pada plaza/area pengunjung sesuai contoh ilustrasi panduan perancangan. Bangku taman yang diusulkan menggunakan material dasar beton dan *artificial/composite wood* dengan ukuran panjang bangku taman 125 cm, lebar 55 cm dan tinggi 45 cm.

## **10. Plaza Kuliner**

### **A. Konsep Dasar**

Konsep Dasar Plaza Kuliner di Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) mengacu pada penjelasan Konsep Dasar Plaza Kuliner di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

### **B. Ketentuan Teknis**

Ketentuan Tekni Plaza Kuliner di Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) mengacu pada penjelasan Ketentuan Teknis Plaza Kuliner di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

### **C. Panduan Perancangan**

Panduan visual perancangan Plaza Kuliner pada Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) menampilkan contoh untuk Destinasi Pariwisata Prioritas Bromo-Tengger-Semeru, Provinsi Jawa Timur. Plaza Kuliner terdiri dari plaza dan kios-kios kuliner. Kios kuliner ditata berkelompok pada suatu plaza sesuai contoh ilustrasi panduan visual perancangan.

1. Plaza dirancang untuk sepuluh unit kios kuliner. Kios Kuliner ditata pada kedua sisi yang saling berhadapan pada plaza. Bagian tengah plaza dapat digunakan sebagai jalur pejalan

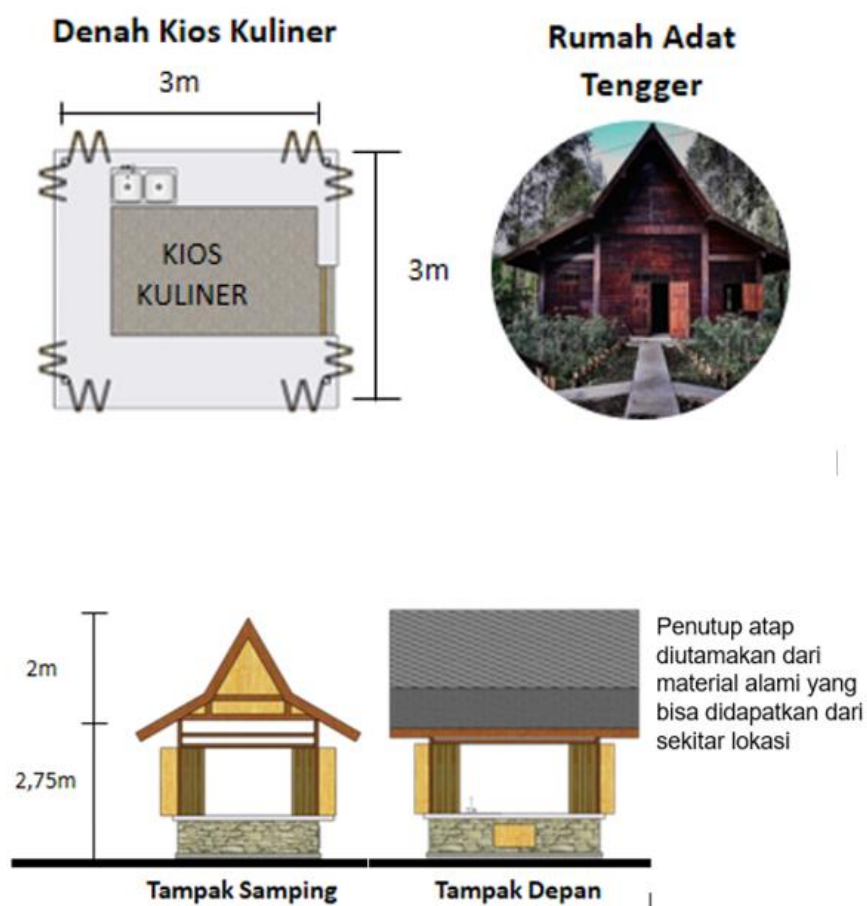
kaki atau area makan (dapat diletakkan meja dan kursi makan). Plaza ini memiliki panjang 34 m dan lebar 17 m. Material plaza yang digunakan pada contoh ilustrasi panduan perancangan merupakan jenis material lokal *Paving block/porous pavement* setara K-200 s.d. K-350, antislip, tidak licin, dapat meresapkan air, rata, dan dipasang datar. Pada sekeliling plaza dibatasi dengan kanstein. Plaza dilengkapi juga dengan sistem drainase yang baik. Luas plaza pada masing-masing Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan disesuaikan jumlah kios yang akan dibangun pada Plaza Kuliner tersebut.



Gambar. Contoh ilustrasi panduan visual perancangan Plaza pada Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) di Destinasi Pariwisata Prioritas Bromo-Tengger-Semeru, Provinsi Jawa Timur

2. Kios Kuliner pada contoh ilustrasi panduan dirancang dengan menerapkan arsitektur lokal, rancangan atap merujuk dan transformasi dari arsitektur atap rumah adat suku Tengger (salah satu suku di Lereng Gunung Bromo Kabupaten Probolinggo). Ukuran satu unit bangunan kios kuliner memiliki panjang bangunan 3 m dan lebar bangunan 3 m, merupakan tipe bangunan semi terbuka, dengan struktur beton, lantai keramik, *plafond gypsum/GRC*, atap rangka baja, atap genteng, serta telah disediakan saniter tempat cuci piring (wastafel), kios ini dapat dilengkapi dengan teralis pengaman, furnitur, dan peralatan sesuai dengan kebutuhan masing-masing penjual pada kios kuliner. Pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan plaza kuliner, kios kuliner ditata

secara berkelompok sebanyak sepuluh unit dalam suatu plaza, saling berhadapan, lima kios di sisi utara dan lima kios di sisi selatan jumlah kios ini dapat disesuaikan sesuai kebutuhan masing-masing Kawasan Wisata Alam (Nonbahari). Kios kuliner ditata saling berhadapan dan pada bagian tengah plaza dapat digunakan sebagai sirkulasi atau sebagai area makan. Desain atap pada contoh ilustrasi panduan merujuk atau merupakan transformasi dari bangunan arsitektur tradisional setempat. Gambar berikut ini adalah contoh ilustrasi dari bangunan dengan desain atap transformasi dari rumah adat suku Tengger (salah satu suku di Lereng Gunung Bromo Kabupaten Probolinggo).



Gambar. Contoh ilustrasi panduan visual perancangan Kios Kuliner (satu unit) pada Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) di Destinasi Pariwisata Prioritas Bromo-Tengger-Semeru, Provinsi Jawa Timur

#### D. Indikasi Pembiayaan

Indikasi Pembiayaan pembangunan Plaza Kuliner menggunakan harga acuan yang berlaku di DKI Jakarta dan Jawa Barat, belum termasuk PPN 10% dan biaya perencanaan, pengawasan, dan

pelaksanaan. Biaya dapat berbeda dan disesuaikan dengan Harga Satuan dari peraturan yang berlaku pada masing-masing wilayah administrasi/daerah.

Indikasi Pembiayaan pembangunan Plaza Kuliner pada Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) sebagai berikut:

No.	Pembangunan Plaza Kuliner	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
1.	Plaza	578 m <sup>2</sup>	Rp 1.250.000,-	Rp 722.500.000,-
2.	Kios Kuliner (ukuran 3 m x 3 m, termasuk pemasangan teralis untuk pengamanan)	9 m <sup>2</sup>	Rp 5.000.000,-	Rp 45.000.000,-

**Catatan:**

- Biaya tercantum untuk Plaza merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan perkerasan atau plaza dari Plaza Kuliner sesuai contoh ilustrasi panduan perancangan. Plaza ini memiliki panjang 34 m dan lebar 17 m sesuai contoh ilustrasi panduan perancangan. Material plaza yang digunakan pada contoh ilustrasi panduan perancangan merupakan jenis material lokal *paving block/porous pavement* setara K-200 s.d, K-350, antislip, tidak licin, dapat meresapkan air, rata, dan dipasang datar. Biaya sudah termasuk biaya kanstein sekeliling plaza. Luas plaza pada masing-masing destinasi dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan disesuaikan dengan jumlah kios yang akan dibangun pada Plaza Kuliner tersebut.
- Biaya tercantum untuk kios kuliner merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan satu unit kios kuliner sesuai contoh ilustrasi panduan perancangan. Ukuran satu unit bangunan kios kuliner memiliki panjang bangunan 3 m dan lebar bangunan 3 m, tipe bangunan semi terbuka, dengan struktur beton, lantai keramik, *plafond gypsum/GRC*, atap rangka baja, atap genteng, biaya sudah termasuk saniter tempat cuci piring (wastafel). Biaya tidak termasuk furnitur dan

peralatan pada kios kuliner, tetapi sudah termasuk teralis pengaman. Asumsi sumber air bangunan kios kuliner menyambung ke sumber air yang sudah ada.

## **11. Kios Cendera Mata**

### **A. Konsep Dasar**

Konsep Dasar Kios Cendera Mata di Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) mengacu pada penjelasan Konsep Dasar Kios Cendera Mata di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

### **B. Ketentuan Teknis**

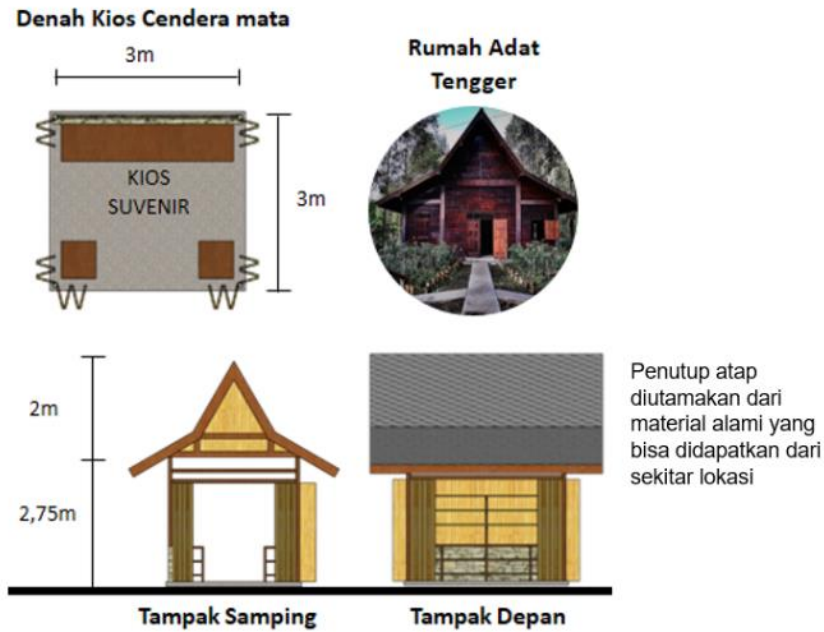
Ketentuan Teknis Kios Cendera Mata di Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) mengacu pada penjelasan Ketentuan Teknis Kios Cendera Mata di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

### **C. Panduan Perancangan**

Panduan visual perancangan Kios Cendera Mata pada Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) menampilkan contoh untuk Destinasi Pariwisata Prioritas Bromo-Tengger-Semeru, Provinsi Jawa Timur.

1. Kios Cendera Mata yang dirancang pada contoh ilustrasi panduan merujuk dan merupakan transformasi dari arsitektur rumah adat suku Tengger (salah satu suku di Lereng Gunung Bromo Kabupaten Probolinggo), penerapan arsitektur lokal ini dapat dilihat pada bentuk atap dan bangunan Kios Cendera Mata. Ukuran satu unit bangunan Kios Cendera Mata memiliki panjang bangunan 3 m dan lebar bangunan 3 m, merupakan tipe bangunan semi terbuka, dengan struktur beton, lantai keramik, *plafond gypsum/GRC*, atap rangka baja, atap genteng, kios ini dapat dilengkapi dengan furnitur dan peralatan sesuai dengan kebutuhan masing-masing penjual pada Kios Cendera Mata.





Gambar. Contoh ilustrasi panduan visual perancangan Kios Cendera Mata (satu unit) pada Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) di Destinasi Pariwisata Prioritas Bromo-Tengger-Semeru, Provinsi Jawa Timur

2. Pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan Kios Cendera Mata ditata secara berkelompok sebanyak sepuluh unit dalam suatu area, saling berhadapan, lima kios di sisi utara, dan lima kios di sisi selatan, jumlah kios ini dapat disesuaikan sesuai kebutuhan pada masing-masing Kawasan Wisata Alam (Nonbahari). Bagian tengah area dapat digunakan sebagai sirkulasi atau jalur pejalan kaki.



Gambar. Contoh ilustrasi panduan visual perancangan Kios Cendera Mata yang berkelompok (10 unit) pada Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) di Destinasi Pariwisata Prioritas Bromo-Tengger-Semeru, Provinsi Jawa Timur

#### **D.Indikasi Pembiayaan**

Indikasi Pembiayaan pembangunan Kios Cendera Mata menggunakan harga acuan yang berlaku di DKI Jakarta dan Jawa Barat, belum termasuk PPN 10% dan biaya perencanaan, pengawasan, dan pelaksanaan. Biaya dapat berbeda dan disesuaikan dengan Harga Satuan dari peraturan yang berlaku pada masing-masing wilayah administrasi/daerah.

Indikasi Pembiayaan pembangunan Kios Cendera Mata pada Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) sebagai berikut:

No.	Pembangunan	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
1.	Kios Cendera Mata (ukuran 3 m x 3 m, 10 kios)	10 x 9 m <sup>2</sup>	Rp 4.500.000,-	Rp 405.000.000,-

#### **Catatan:**

Biaya tercantum merupakan perkiraan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan sepuluh unit Kios Cendera Mata sesuai contoh ilustrasi panduan perancangan. Ukuran satu unit bangunan kios kuliner memiliki panjang bangunan 3 m dan lebar bangunan 3 m, tipe bangunan semi terbuka, dengan struktur beton, lantai keramik, *plafond gypsum*/GRC, atap rangka baja, atap genteng, biaya tidak termasuk furnitur dan peralatan pada Kios Cendera Mata.

## **12. Panggung Kesenian/Pertunjukan/Amfiteater**

### **A. Konsep Dasar**

Konsep Dasar Panggung Kesenian/Pertunjukan/Amfiteater di Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) mengacu pada penjelasan Konsep Dasar Panggung Kesenian/Pertunjukan/Amfiteater di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

### **B. Ketentuan Teknis**

Ketentuan Teknis Panggung Kesenian/Pertunjukan/Amfiteater di Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) mengacu pada penjelasan

Ketentuan Teknis Panggung Kesenian/Pertunjukan/Amfiteater di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

### **C. Panduan Perancangan**

Panduan visual perancangan Panggung Kesenian/Pertunjukan/Amfiteater pada Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) menampilkan contoh untuk Destinasi Pariwisata Prioritas Bromo-Tengger-Semeru, Provinsi Jawa Timur. Area Panggung Kesenian/Pertunjukan/Amfiteater mencakup Plaza Amfiteater, Amfiteater, Panggung Kesenian/Pertunjukan, dan Bangunan Penunjang (ruang ganti/ruang tunggu, ruang control, dan gudang).

#### 1) Plaza Amfiteater

Plaza ini berada pada area masuk ketika pengunjung atau wisatawan tiba di area Panggung Kesenian/Pertunjukan dan pada area di antara Panggung dan Amfiteater. Plaza Amfiteater pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan memiliki luas 177,56 m<sup>2</sup>. Material plaza yang digunakan pada contoh ilustrasi panduan perancangan merupakan jenis material lokal *paving block/porous pavement* setara K-200 s.d K-350, antislip, tidak licin, dapat meresapkan air, rata, dan dipasang datar. Pada sekeliling plaza dibatasi dengan kanstein. Bentuk plaza amfiteater pada masing-masing Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) dapat berbeda disesuaikan dengan kondisi alam eksisting kawasan pariwisata, keselarasan bentuk plaza dengan perancangan kawasan pariwisata, luas plaza juga dapat disesuaikan dengan rencana kapasitas pengunjung dan kebutuhan masing-masing destinasi.

#### 2) Amfiteater

Amfiteater ini rancang berteras atau bertingkat (jumlah tingkat dapat disesuaikan dengan kondisi lahan eksisting kawasan pariwisata) berfungsi sebagai tempat duduk penonton. Amfiteater memiliki luas 207 m<sup>2</sup>. Amfiteater pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan menggunakan struktur batu kali yang dilapisi dengan plester dan acian kasar yang dapat dikombinasikan dengan hamparan rumput pada area duduknya.

#### 3) Panggung Kesenian/Pertunjukan

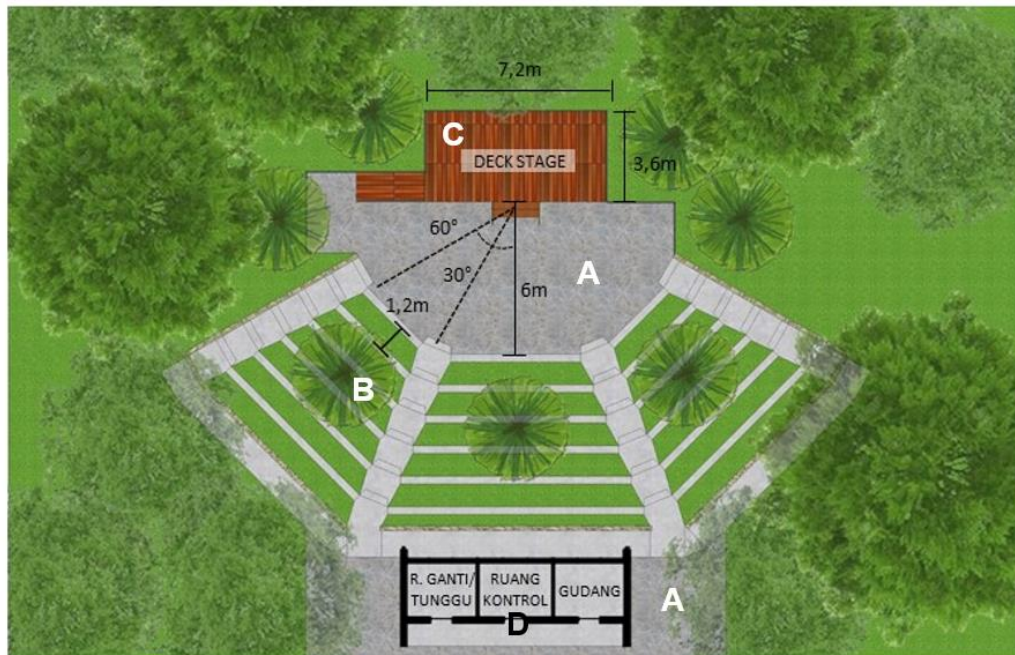
Panggung Kesenian/Pertunjukan dirancang dekat dengan plaza amfiteater, berfungsi sebagai area pertunjukan. Panggung

Kesenian/Pertunjukan memiliki ukuran (2,75 m x 1,1 m) + (7,2 m x 3,6 m) atau seluas 28,9 m<sup>2</sup>, dilengkapi dengan tangga sebagai akses menuju panggung. Panggung Kesenian/Pertunjukan merupakan tipe struktur terbuka dari struktur beton, bagian lantai dari material *artificial wood/composite wood* dengan kedalaman pondasi 2m – 3m. Bentuk panggung kesenian pada masing-masing Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) dapat berbeda disesuaikan dengan kondisi alam eksisting, keselarasan bentuk panggung dengan perancangan kawasan pariwisata, luas panggung kesenian juga dapat disesuaikan dengan rencana kapasitas pengunjung dan kebutuhan masing-masing kawasan pariwisata, serta panggung dapat dikombinasikan dengan ornamen budaya setempat.

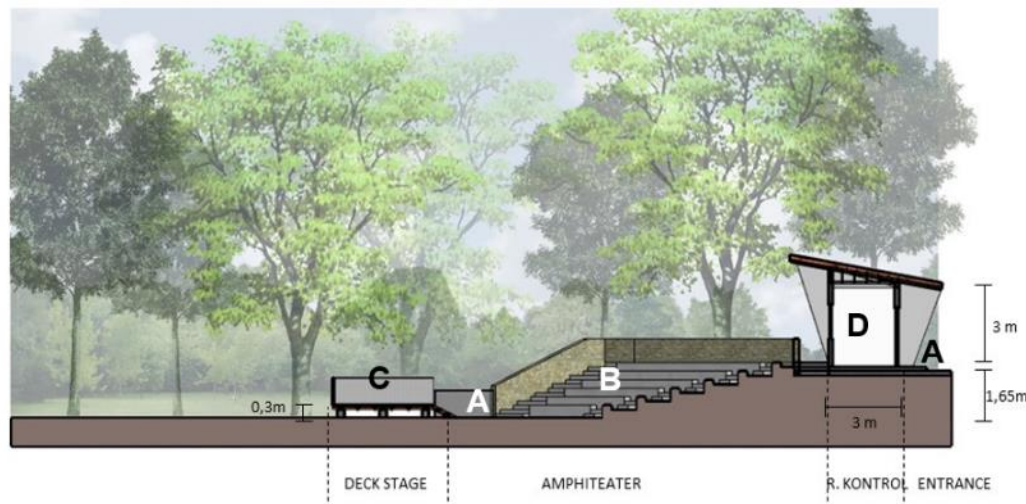
4) Bangunan penunjang panggung kesenian/pertunjukan/  
amfiteater

Bangunan ini dirancang dengan penerapan arsitektur lokal setempat. Bangunan penunjang memiliki panjang bangunan 9 m dan lebar bangunan 3 m, terdiri dari ruang ganti/ruang tunggu 3 m x 3 m yang berfungsi sebagai ruang menunggu dan ruang mengganti kostum, sebelum dan sesudah pertunjukan, ruang kontrol 3 m x 3 m yang berfungsi sebagai ruang pengendali *sound system*, panel pencahayaan, dan lain-lain, serta Gudang 3 m x 3 m yang berfungsi sebagai ruang penyimpanan alat dan komponen pendukung pertunjukan. Bangunan ini merupakan tipe bangunan tertutup, struktur beton, dinding bata, lantai keramik, bukaan aluminium & *artificial wood/composite wood*, rangka atap baja ringan, atap genteng, *plafond gypsum/GRC*. Bangunan ini dapat diakses dari Plaza Amfiteater.





A. Plaza Amfiteater; B. Amfiteater; C. Panggung Kesenian;  
D. Bangunan Penunjang (ruang ganti/ruang tunggu, ruang kontrol, dan gudang)



A. Plaza Amfiteater; B. Amfiteater; C. Panggung Kesenian; D. Bangunan (Ruang ganti/ruang tunggu, Ruang Kontrol, dan Gudang)

Gambar. Contoh ilustrasi panduan visual perancangan Panggung Kesenian/Pertunjukan/Amfiteater pada Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) di Destinasi Pariwisata Prioritas Bromo-Tengger-Semeru, Provinsi Jawa Timur

#### D.Indikasi Pembiayaan Pembangunan

Indikasi Pembiayaan pembangunan Panggung Kesenian/Pertunjukan/Amfiteater menggunakan harga acuan yang berlaku di DKI Jakarta dan Jawa Barat, belum termasuk PPN 10% dan biaya perencanaan, pengawasan, dan pelaksanaan. Biaya dapat berbeda dan disesuaikan dengan Harga Satuan dari peraturan yang berlaku pada masing-masing wilayah administrasi/daerah.

Indikasi Pembiayaan Panggung Kesenian/Pertunjukan/Amfiteater pada Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) sebagai berikut:

No.	Pembangunan panggung kesenian atau pertunjukan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per m <sup>2</sup>	Indikasi Biaya
5.	Plaza Amfiteater	177,56 m <sup>2</sup>	Rp 1.250.000,-	Rp 221.950.000,-
6.	Amfiteater	207 m <sup>2</sup>	Rp 2.250.000,-	Rp 465.817.500,-
7.	Panggung Kesenian/ Pertunjukan	28,9 m <sup>2</sup>	Rp 5.000.000,-	Rp 144.725.000,-
8.	Bangunan (ruang ganti/ruang tunggu, ruang kontrol, dan gudang)	9 m <sup>2</sup>	Rp 5.000.000,-	Rp 45.000.000,-
			Jumlah	Rp 877.492.500,-

#### Catatan:

- Biaya tercantum untuk Plaza Amfiteater merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan perkerasan atau Plaza Amfiteater sesuai contoh ilustrasi panduan perancangan yang memiliki luas 177,56 m<sup>2</sup>. Material plaza yang digunakan pada contoh ilustrasi panduan perancangan merupakan jenis material



lokal *paving block/porous pavement* setara K-200 s.d K-350, antislip, tidak licin, dapat meresapkan air, rata, dan dipasang datar. Biaya sudah termasuk biaya kanstein sekeliling plaza.

- Biaya tercantum untuk Amfiteater merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk Amfiteater sesuai contoh ilustrasi panduan perancangan. Amfiteater ini memiliki luas 207 m<sup>2</sup>. Amfiteater pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan menggunakan struktur batu kali yang dilapisi dengan plester dan acian kasar yang dapat dikombinasikan dengan hamparan rumput pada area duduknya. Biaya tersebut belum termasuk biaya penataan hamparan rumput pada amfiteater. Biaya ini sebaiknya menjadi bagian biaya penataan lanskap kawasan pariwisata.
- Biaya tercantum untuk Panggung Kesenian/Pertunjukan merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk panggung kesenian sesuai contoh ilustrasi panduan perancangan. Panggung Kesenian/Pertunjukan memiliki ukuran (2,75 m x 1,1 m) + (7,2 m x 3,6 m) atau seluas 28,9 m<sup>2</sup>. Dilengkapi dengan tangga sebagai akses menuju panggung. Panggung kesenian merupakan tipe struktur terbuka dari struktur beton, bagian lantai dari material *artificial wood/composite wood* dengan kedalaman pondasi 2 m - 3 m.
- Biaya tercantum untuk Bangunan Penunjang merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk bangunan penunjang sesuai contoh ilustrasi panduan perancangan. Bangunan ini memiliki panjang bangunan 9 m dan lebar bangunan 3 m, terdiri dari ruang ganti/ruang tunggu 3 m x 3 m (ruang menunggu dan ruang mengganti kostum, sebelum dan sesudah pertunjukan), ruang kontrol (ruang pengendali *sound system*, panel pencahayaan, dan lain-lain), dan gudang (ruang penyimpanan alat dan komponen pendukung pertunjukan) merupakan tipe bangunan tertutup, struktur beton, dinding bata, lantai keramik, bukaan aluminium & *artificial wood/composite wood*, rangka atap baja ringan, atap genteng, *plafond gypsum/GRC*.

### **13. Pembangunan Menara Pandang**

#### **A. Konsep Dasar**

Mengacu pada penjelasan konsep dasar menara pandang pada bagian pembangunan menara pandang di Pembangunan Amenitas

dan Atraksi Wisata Bahari dan Perairan.

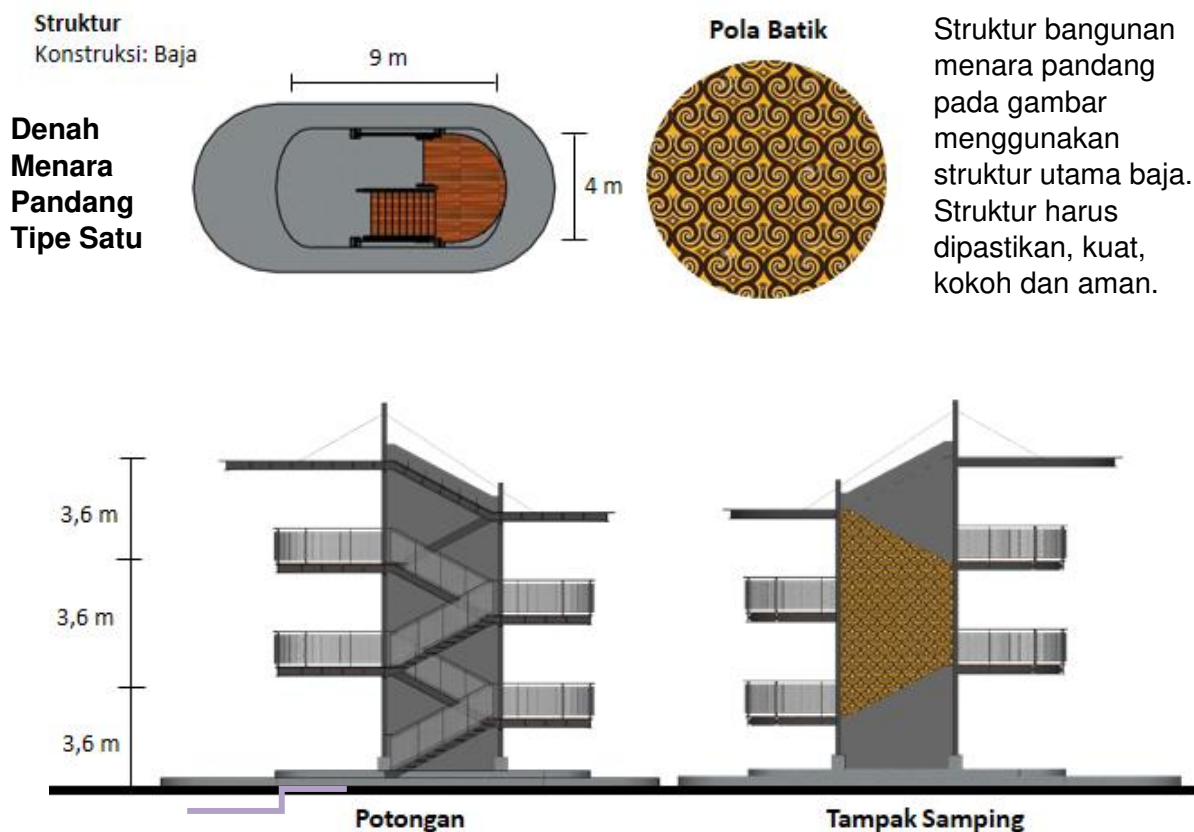
### **B. Ketentuan Teknis Menara Pandang**

Mengacu pada penjelasan ketentuan teknis menara pandang pada bagian pembangunan menara pandang di Pembangunan Amenitas dan Atraksi Wisata Bahari dan Perairan.

### **C. Panduan Perancangan Menara Pandang**

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan menara pandang dalam Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) (dalam contoh pada Kawasan Bromo-Tengger-Semeru, Provinsi Jawa Timur):

1. Menara Pandang Tipe Satu (Struktur Baja)
  - a. Contoh ilustrasi panduan visual perancangan merupakan contoh tipikal rancangan untuk destinasi Kawasan Bromo-Tengger-Semeru, Provinsi Jawa Timur yang terinspirasi dari arsitektur lokal setempat. Rancangan fasad arsitektural menara pandang pada contoh ilustrasi panduan merujuk pada pola batik khas Jawa Timur, pola ini diterapkan pada kedua sisi fasad arsitektural menara pandang. Pola pada fasad arsitektural menara pandang ini dapat disesuaikan dengan pola identitas budaya pada masing-masing destinasi.
  - b. Bangunan menara pandang tipe satu ini merupakan bangunan dengan struktur utama baja (salah satu struktur yang direkomendasikan karena konstruksinya lebih kuat dan kokoh sehingga aman jika digunakan wisatawan). Bangunan menara pandang tipe satu (struktur baja) ini memiliki panjang bangunan 9 m dan lebar bangunan 4 m, 3 lantai dengan 4 bordes, tipe bangunan struktur terbuka, selasar 15 cm dari permukaan tanah, struktur utama baja, lantai *artificial wood/composite wood*, dan material pagar pembatas dari material besi galvalum atau baja yang difinishing cat anti korosif atau menggunakan material *stainless steel*. Titik pandang pada menara pandang ini berada pada setiap lantai bordes di kedua sisi yang berlawanan. Bangunan menara pandang dapat dilengkapi dengan ornamen dan komponen pelengkap sesuai dengan kebutuhan masing-masing destinasi.



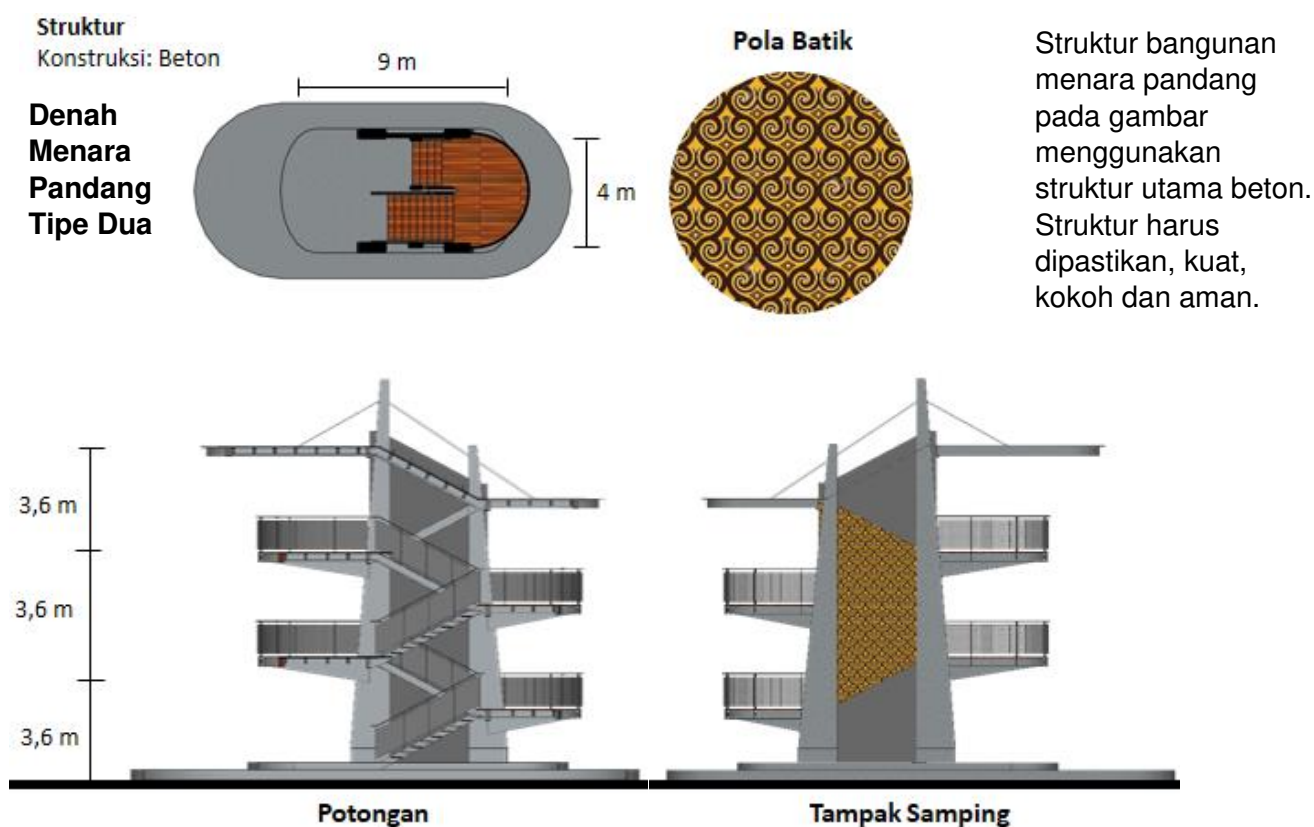
Desain arsitektural harus merujuk pada identitas budaya lokal. Gambar di samping ini adalah hanya sekedar contoh ilustrasi menara pandang yang menerapkan pola batik pola batik khas Jawa Timur pada fasad arsitektural

Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Menara Pandang Tipe Satu (Struktur Baja) di Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) Bromo-Tengger-Semeru, Provinsi Jawa Timur.

## 2. Menara Pandang Tipe Dua (Struktur Beton)

- a. Contoh ilustrasi panduan visual perancangan merupakan contoh tipikal rancangan untuk destinasi Kawasan Bromo-Tengger-Semeru, Provinsi Jawa Timur yang terinspirasi dari arsitektur lokal setempat. Rancangan fasad arsitektural menara pandang pada contoh ilustrasi panduan merujuk pada pola batik khas Jawa Timur, pola ini diterapkan pada kedua sisi fasad arsitektural menara pandang. Pola pada fasad arsitektural menara pandang ini dapat disesuaikan dengan pola identitas budaya pada masing-masing destinasi.
- b. Bangunan menara pandang tipe dua ini merupakan bangunan dengan struktur utama beton (salah satu struktur yang direkomendasikan karena konstruksinya lebih kuat dan

kokoh sehingga aman jika digunakan wisatawan). Bangunan menara pandang tipe dua (struktur beton) ini memiliki panjang bangunan 9 m dan lebar bangunan 4 m (empat meter), 3 (tiga) lantai dengan 4 (empat) bordes, tipe bangunan struktur terbuka, selasar 15 cm (lima belas centimeter) dari permukaan tanah, struktur utama beton, lantai *artificial wood/composite wood*, dan material pagar pembatas dari material besi galvalum atau baja yang difinishing cat anti korosif atau menggunakan material *stainless steel*. Titik pandang pada menara pandang ini berada pada setiap lantai bordes di kedua sisi yang berlawanan. Bangunan menara pandang dapat dilengkapi dengan ornamen dan komponen pelengkap sesuai dengan kebutuhan masing-masing destinasi.



Desain arsitektural harus merujuk pada identitas budaya lokal. Gambar di samping ini adalah hanya sekedar contoh ilustrasi menara pandang yang menerapkan pola batik pola batik khas Jawa Timur pada fasad arsitektural

Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Menara Pandang Tipe Dua (Struktur Beton) di Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) Bromo-Tengger-Semeru, Provinsi Jawa Timur.

#### D. Indikasi Pembiayaan Pembangunan Menara Pandang

Indikasi pembiayaan pembangunan menara pandang, sebagai berikut:

No.	Pembangunan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per m <sup>2</sup>	Indikasi Biaya
1	Bangunan Menara Pandang Tipe 1 (Struktur Baja)	108 m <sup>2</sup>	Rp. 6.500.000,-	Rp. 702.000.000,-
2	Bangunan Menara Pandang Tipe 2 (Struktur Beton)	108 m <sup>2</sup>	Rp. 7.000.000,-	Rp. 756.000.000,-

Catatan: Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan menara pandang tipe satu dan menara pandang tipe dua sesuai dengan contoh ilustrasi panduan.

- 1) Bangunan Menara Pandang Tipe 1 (Struktur Baja): bangunan memiliki panjang bangunan 9 m (sembilan meter) dan lebar bangunan 4 m (empat meter), 3 (tiga) lantai dengan 4 (empat) bordes, tipe bangunan struktur terbuka, selasar 15 cm (lima belas centimeter) dari permukaan tanah, struktur utama baja, lantai *artificial wood/composite wood*, dan material pagar pembatas dari material besi galvalum atau baja yang difinishing cat anti korosif atau menggunakan material stainless steel. Biaya tersebut belum termasuk biaya ornamen dan komponen tambahan.
- 2) Bangunan Menara Pandang Tipe 2 (Struktur Beton): bangunan memiliki panjang bangunan 9 m dan lebar bangunan 4 meter, 3 lantai dengan 4 bordes, tipe bangunan struktur terbuka, selasar 15 cm dari permukaan tanah, struktur utama beton, lantai *artificial wood/composite wood*, dan material pagar pembatas dari material besi galvalum atau baja yang difinishing cat anti korosif atau menggunakan material stainless steel. Biaya tersebut belum termasuk biaya ornamen dan komponen tambahan.

Biaya tersebut menggunakan harga acuan Pulau Jawa, belum termasuk PPN 10% dan belum termasuk biaya perencanaan,

pengawasan dan pelaksanaan. Biaya dapat berbeda dan disesuaikan dengan Harga Satuan dari peraturan yang berlaku pada masing-masing wilayah administrasi/daerah.

## **14. Pembuatan Jalur Sepeda**

### **A. Konsep Dasar**

Mengacu pada penjelasan konsep dasar jalur sepeda pada bagian pembuatan jalur sepeda di Pembangunan Amenitas dan Atraksi Wisata Bahari dan Perairan.

### **B. Ketentuan Teknis Jalur Sepeda**

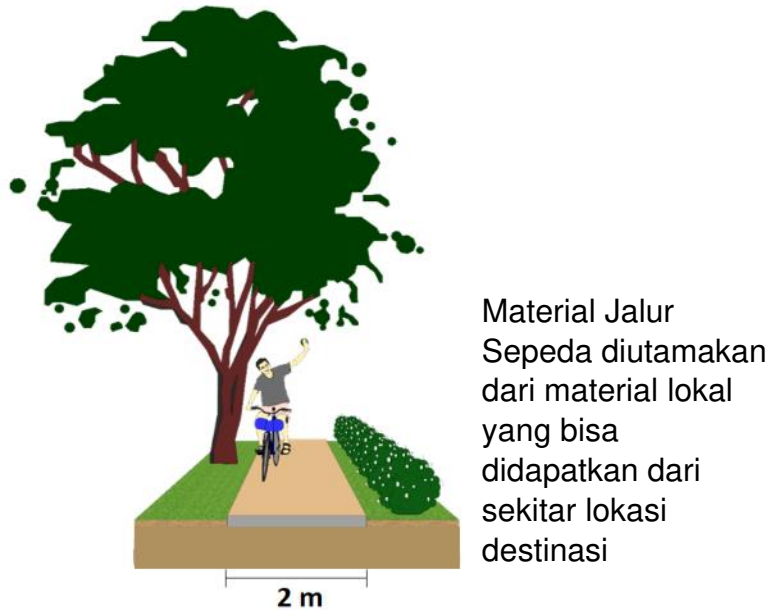
Mengacu pada penjelasan ketentuan umum jalur sepeda pada bagian pembuatan jalur sepeda di Pembangunan Amenitas dan Atraksi Wisata Bahari dan Perairan.

### **C. Panduan Perancangan Pembuatan Jalur Sepeda**

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan jalur sepeda dalam Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) :

1. Contoh ilustrasi panduan yang diberikan merupakan contoh tipikal rancangan jalur sepeda yang berada dalam Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) memiliki lebar 2 meter (sesuai standar agar dapat difungsikan sebagai jalur evakuasi bencana) serta panjang jalur sepeda sepanjang 100 m. Jalur sepeda dapat dilengkapi dengan sarana dan prasarana pelengkap Jalur Sepeda (marka jalur sepeda, rambu jalur sepeda, lampu penerangan, dan sarana prasarana lainnya), disesuaikan dengan kebutuhan pada masing-masing destinasi pariwisata.
2. Material yang digunakan pada jalur sepeda seperti pada contoh ilustrasi panduan perancangan merupakan jenis material lokal *Paving Block/Porous Pavement* setara K-200 s.d K-350, anti slip, tidak licin, dapat meresapkan air, rata dan dipasang datar. Pada sisi kiri dan kanan sepanjang jalur sepeda diberikan kanstein.





Gambar. Contoh Panduan Visual Perancangan Jalur Sepeda di Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) .

#### D. Indikasi Pembiayaan Pembuatan Jalur Sepeda

Indikasi pembiayaan pembuatan jalur sepeda, sebagai berikut:

No.	Pembangunan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per m <sup>2</sup>	Indikasi Biaya
1	Jalur Sepeda	200m <sup>2</sup>	Rp. 1.250.000,-	Rp. 250.000.000,-

Catatan: Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembuatan jalur sepeda sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Ukuran lebar jalur sepeda pada contoh ilustrasi panduan adalah 2 m serta panjang jalur sepeda sepanjang 100 m. Material jalur sepeda yang digunakan pada perhitungan biaya adalah material *Paving Block/Porous Pavement* setara K-200 s.d K-350. Harga satuan termasuk biaya pemadatan tanah, biaya lapisan dibawah *Paving Block/Porous Pavement*, dan kanstein pada sisi kiri dan kanan sepanjang jalur pejalan kaki. Biaya tersebut menggunakan harga acuan Pulau Jawa, belum termasuk PPN 10% dan belum termasuk biaya perencanaan, pengawasan dan pelaksanaan. Biaya dapat berbeda dan disesuaikan dengan Harga Satuan dari peraturan yang berlaku pada masing-masing wilayah administrasi/daerah.

## **15. Pembangunan Jalur Pejalan Kaki (Pedestrian)**

### **A. Konsep Dasar**

Mengacu pada penjelasan konsep dasar jalur pejalan kaki (pedestrian) pada bagian pembangunan jalur pejalan kaki (pedestrian) di Pembangunan Amenitas dan Atraksi Wisata Bahari dan Perairan.

### **B. Ketentuan Teknis Jalur Pejalan Kaki (Pedestrian)**

Mengacu pada penjelasan ketentuan teknis jalur pejalan kaki (pedestrian) pada bagian pembangunan jalur pejalan kaki (pedestrian) di Pembangunan Amenitas dan Atraksi Wisata Bahari dan Perairan.

### **C. Panduan Perancangan Pembangunan Jalur Pejalan Kaki (Pedestrian)**

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan jalur pejalan kaki (pedestrian) dalam Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) :  
Contoh ilustrasi panduan yang diberikan merupakan contoh tipikal rancangan Jalur pejalan kaki (pedestrian) yang berada dalam Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) memiliki lebar 2 meter (sesuai standar agar dapat difungsikan sebagai jalur evakuasi) serta panjang jalur pejalan kaki (pedestrian) sepanjang 100 m (seperti pada contoh ilustrasi panduan perancangan). Jalur pejalan kaki (pedestrian) dapat dilengkapi dengan jalur pemandu berupa *tactile paving* sebagai pengarah penyandang disabilitas netra, lampu penerangan, pelindung/peneduh dapat berupa pohon atau shelter dan fasilitas pelengkap lainnya sesuai kebutuhan. Material yang digunakan pada jalur pejalan kaki (pedestrian) seperti pada contoh ilustrasi panduan perancangan merupakan jenis material lokal *Paving Block/Porous Pavement* setara K-200 s.d K-350, anti slip, tidak licin, dapat meresapkan air, rata dan dipasang datar. Pada sisi kiri dan kanan sepanjang jalur pejalan kaki diberikan kanstein.



Gambar. Contoh Panduan Visual Perancangan Jalur Pejalan Kaki (Pedestrian) di Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) .

**D.Indikasi Pembiayaan Pembangunan Jalur Pejalan Kaki (Pedestrian)**

Indikasi pembiayaan pembangunan Jalur Pejalan Kaki (Pedestrian):

No.	Pembangunan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per m <sup>2</sup>	Indikasi Biaya
1	Jalur Pejalan Kaki (Pedestrian)	200m <sup>2</sup>	Rp. 1.250.000,-	Rp. 250.000.000,-

Catatan: Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan jalur pejalan kaki (pedestrian) sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Ukuran lebar jalur pejalan kaki pada contoh ilustrasi panduan adalah 2 m serta panjang jalur pejalan kaki (pedestrian) sepanjang 100 m. Material jalur pejalan kaki (pedestrian) yang digunakan pada perhitungan biaya adalah material *Paving Block/Porous Pavement* setara K-200 s.d K-350. Harga satuan termasuk biaya pemadatan tanah, biaya lapisan dibawah *Paving Block/Porous Pavement*, dan kanstein pada sisi kiri dan kanan

sepanjang jalur pejalan kaki. Biaya tersebut menggunakan harga acuan Pulau Jawa, belum termasuk PPN 10% dan belum termasuk biaya Perencanaan, Pengawasan dan Pelaksanaan. Biaya dapat berbeda dan disesuaikan dengan Harga Satuan dari peraturan yang berlaku pada masing-masing wilayah administrasi/daerah.

## **16. Pembangunan *Hiker's shelter/Hut***

### **A. Konsep Dasar**

*Hiker's Hut/Shelter* merupakan bangunan sederhana sebagai tempat berlindung dari hujan, panas dan angin bagi wisatawan yang mengunjungi daya tarik wisata alam. Fungsi dan manfaat *Hiker's Hut/Shelter*:

1. tempat berlindung dari hujan, panas dan angin;
2. tempat berhenti dan beristirahat sementara wisatawan; dan
3. tempat berkumpul sementara.

### **B. Ketentuan Teknis *Hiker's Hut/Shelter***

Prinsip Teknis *Hiker's Hut/Shelter*

Dalam membangun *Hiker's Hut/Shelter* di Wisata Alam/Non-bahari/Tematik perlu memperhatikan prinsip dalam rangka tercapainya tujuan desain, antara lain:

1. Aksesibilitas: berada pada lokasi strategis, mudah dilihat dan mudah dijangkau oleh pengunjung
2. Fungsional: memenuhi persyaratan minimum sesuai peraturan berlaku (dimensi, struktur, tata letak), dan dilengkapi dengan fasilitas pelengkap/penunjang
3. Budaya lokal/estetika: *Hiker's Hut/Shelter* yang dirancang mampu menyenangkan secara visual, keselarasan dengan kondisi alam sekitarnya, dan memperhatikan nilai budaya lokal sebagai identitas (contoh: dengan penggunaan material lokal dan menerapkan ornamen budaya lokal)
  - a) Ekonomis: *Hiker's Hut/Shelter* dibuat dengan konstruksi yang kuat, efektif, biaya yang efisien dan sesuai dengan kebutuhan masing-masing Daya Tarik Wisata; dan
  - b) Kelestarian lingkungan: seminimum mungkin merubah bentang alam, mempertimbangkan kondisi sumberdaya

alam dan tata guna lahan Kawasan.

#### Kriteria Lokasi Penempatan *Hiker's Hut/Shelter*

Beberapa kriteria yang harus dipenuhi dalam penempatan bangunan *hiker's hut atau shelter* pada suatu kawasan pariwisata sebagai berikut:

1. tidak merusak keindahan lingkungan;
2. mudah diketahui dan dicapai keberadaannya;
3. memberikan kenyamanan dan perasaan aman; dan
4. tidak mengganggu pergerakan pejalan kaki.

#### Standar Teknis *Hiker's Hut/Shelter*

1. Secara umum, dimensi *hiker's hut/shelter* dapat disesuaikan dengan kebutuhan ruang dan kapasitas yang direncanakan pada masing-masing lokasi/destinasi pariwisata.
2. Desain Arsitektur harus dirancang oleh seorang Tenaga Ahli Arsitektur (Arsitek). Desain Arsitektur yang diterapkan harus selaras dengan lingkungan sekitar, mempertimbangkan iklim (tropis), mengangkat identitas lokal, dan merefleksikan elemen-elemen arsitektur masyarakat lokal pada masing-masing destinasi pariwisata.
3. *Hiker's hut/shelter* merupakan tipe bangunan sederhana terbuka, satu lantai, dan diangkat 30 cm dari permukaan tanah.
4. Struktur/konstruksi bangunan memiliki struktur yang kuat dan tahan lama (disarankan menggunakan struktur beton atau struktur lain hasil analisis dari tenaga ahli sipil bangunan).
5. Rangka atap disarankan dari baja ringan atau struktur lain hasil analisis dari tenaga ahli sipil bangunan, plafond gypsum/GRC dan penutup atap diutamakan dari material alami yang bisa didapatkan dari sekitar lokasi.
6. Lantai dari dari material alami yang bisa didapatkan dari sekitar lokasi.
7. Material dan finishing
  - a) Material dan finishing yang digunakan sebaiknya menggunakan material local; dan

- b) Jenis material dan finishing yang digunakan harus kuat dan tahan lama.

#### Standar Sarana dan Prasarana Pelengkap *Hiker's Hut/Shelter*

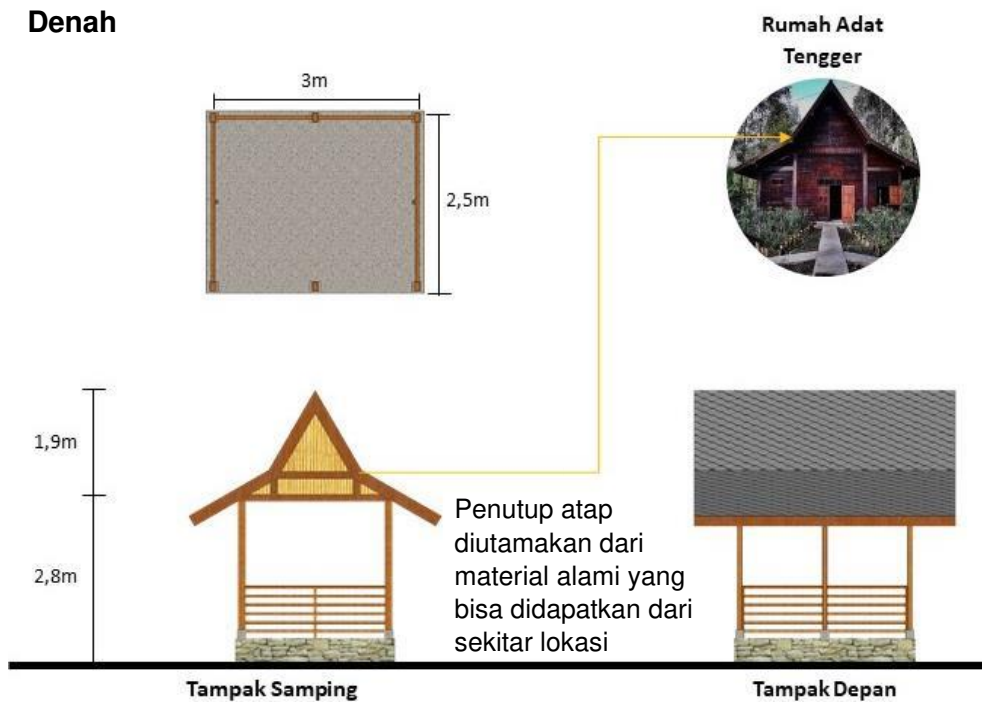
1. Tempat duduk (sebisa mungkin menggunakan material lokal setempat);
2. Tempat sampah tertutup yang terdiri atas: tempat sampah organik, tempat sampah non-organik;
3. Drainase/saluran air hujan dan resapannya harus diperhatikan dengan baik untuk menghindari genangan air di sekitar *hiker's hut/shelter*;
4. Untuk Keselamatan, keamanan dan mitigasi bencana tersedia akses khusus darurat dan tempat berkumpul di dekat *hiker's hut/shelter*.

#### **C. Panduan Perancangan *Hiker's Hut/Shelter***

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan bangunan *hiker's hut/shelter* dalam Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) (dalam contoh pada Kawasan Bromo-Tengger-Semeru, Provinsi Jawa Timur):

1. Contoh ilustrasi panduan visual perancangan bangunan *hiker's hut/shelter* merupakan contoh tipikal rancangan yang terinspirasi dari arsitektur lokal setempat. Rancangan atap bangunan *hiker's hut/shelter* pada contoh ilustrasi panduan merujuk atau merupakan transformasi dari arsitektur atap Rumah Adat Suku Tengger (salah satu suku di Lereng Gunung Bromo Kabupaten Probolinggo).
2. Bangunan *hiker's hut/shelter* yang dirancang pada contoh ilustrasi panduan memiliki panjang bangunan 3m, lebar bangunan 2,5 meter, satu lantai, merupakan tipe bangunan terbuka, diangkat 30 cm dari permukaan tanah, struktur beton, rangka atap baja ringan, atap genteng (catatan: penutup atap diutamakan dari material alami yang bisa didapatkan dari sekitar lokasi), dan plafond gypsum/GRC. Bangunan *hiker's hut/shelter* juga dapat dilengkapi dengan sarana dan prasarana lain pelengkap bangunan, disesuaikan dengan kebutuhan pada masing-masing destinasi pariwisata.





Desain atap harus merujuk atau merupakan transformasi dari bangunan arsitektur tradisional setempat. Gambar ini adalah hanya sekedar contoh ilustrasi transformasi atap *Hiker's Hut/Shelter* dari Rumah Adat Suku Tengger di Lereng Gunung Bromo.

Gambar. Contoh Panduan Visual Perancangan Bangunan *Hiker's Hut/Shelter* di Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) Bromo-Tengger-Semeru, Provinsi Jawa Timur.

#### D. Indikasi Pembiayaan Pembangunan *Hiker's Hut/Shelter*

Indikasi pembiayaan pembangunan bangunan *hiker's hut/shelter*, sebagai berikut:

No.	Pembangunan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per m <sup>2</sup>	Indikasi Biaya
1	Bangunan <i>Hiker's Hut/Shelter</i>	7,5 m <sup>2</sup>	Rp. 3.500.000,-	Rp. 26.250.000,-

Catatan: Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan bangunan *hiker's hut/shelter* sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Ukuran panjang bangunan 3 m, lebar bangunan 2,5 m, tipe bangunan tertutup, diangkat 30 cm dari permukaan tanah, struktur beton, rangka atap baja ringan, atap genteng (catatan: penutup atap diutamakan dari material alami

yang bisa didapatkan dari sekitar lokasi), dan plafond gypsum/GRC. Biaya tidak termasuk biaya sarana dan prasarana lain pelengkap bangunan. Biaya tersebut menggunakan harga acuan Pulau Jawa, belum termasuk PPN 10% dan belum termasuk biaya perencanaan, pengawasan dan pelaksanaan. Biaya dapat berbeda dan disesuaikan dengan Harga Satuan dari peraturan yang berlaku pada masing-masing wilayah administrasi/daerah.

## **17. Pembuatan *Boardwalk***

### **A. Konsep Dasar**

Mengacu pada penjelasan konsep dasar *boardwalk* pada bagian pembuatan *boardwalk* di Pembangunan Amenitas dan Atraksi Wisata Bahari dan Perairan.

### **B. Ketentuan Teknis *Boardwalk***

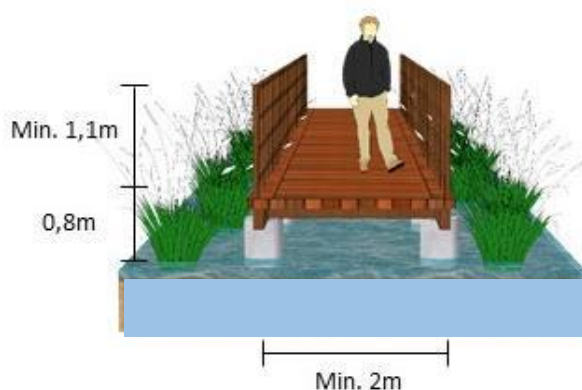
Mengacu pada penjelasan konsep dasar *boardwalk* pada bagian pembuatan *boardwalk* di Pembangunan Amenitas dan Atraksi Wisata Bahari dan Perairan.

### **C. Panduan Perancangan *Boardwalk***

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan *boardwalk* dalam Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) (dalam contoh pada Kawasan Bromo-Tengger-Semeru, Provinsi Jawa Timur):

1. Contoh ilustrasi panduan yang diberikan merupakan contoh tipikal rancangan *boardwalk* yang berada dalam Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) memiliki lebar 2 meter (sesuai standar agar dapat difungsikan sebagai jalur evakuasi bencana) serta panjang *boardwalk* sepanjang 100 m. *Boardwalk* pada contoh ilustrasi panduan merupakan tipe struktur terbuka dari struktur beton, dengan kedalaman pondasi dari muka tanah 2-3 m dan asumsi jarak dari muka air 2-3 m. *Boardwalk* dapat dilengkapi dengan sarana dan prasarana pelengkap *boardwalk* (seperti : rambu dan marka, *edging strip/edging kerbs*, lampu atau penerangan, drainase, tangga, *ramp*, *handrails*, dan lain-lain), disesuaikan dengan kebutuhan pada masing-masing destinasi pariwisata.
2. Material yang digunakan pada lantai *boardwalk* seperti pada contoh ilustrasi panduan perancangan merupakan jenis material lokal *Artificial Wood/Composite Wood*, kuat, stabil, anti

slip, tidak licin, cepat kering, rata dan dipasang datar.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan *Boardwalk* di Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) Bromo-Tengger-Semeru, Provinsi Jawa Timur.

#### D. Indikasi Pembiayaan Pembuatan *Boardwalk*

Indikasi pembiayaan pembuatan *boardwalk*:

No.	Pembuatan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per m <sup>2</sup>	Indikasi Biaya
1	Boardwalk	200m <sup>2</sup>	Rp. 5.000.000,-	Rp. 1.000.000.000,-

Catatan: Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembuatan *boardwalk* sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Ukuran lebar *boardwalk* pada contoh ilustrasi panduan adalah 2 m (dua meter) serta panjang *boardwalk* asumsi sepanjang 100 m (serratus meter). Material yang digunakan pada lantai *boardwalk* seperti pada contoh ilustrasi panduan perancangan merupakan jenis material lokal *Artificial Wood/Composite Wood*, kuat, stabil, anti slip, tidak licin, cepat kering, rata dan dipasang datar. Biaya tersebut menggunakan harga acuan Pulau Jawa, belum termasuk PPN 10% dan belum termasuk biaya perencanaan, pengawasan dan pelaksanaan. Biaya dapat berbeda dan disesuaikan dengan Harga Satuan dari peraturan yang berlaku pada masing-masing wilayah administrasi/daerah.

### 18. Pembangunan *Hiking Center* dan Perlengkapannya

#### A. Konsep Dasar

*Hiking center* merupakan pusat kegiatan hiking/pendakian, yang

diperuntukan untuk kegiatan service alat hiking, dan penyewaan kelengkapan hiking.

Fungsi dan Manfaat *Hiking Center*:

1. Sebagai pusat kegiatan hiking/pendakian disekitar area hiking/pendakian.
2. Tempat masyarakat dapat menyewa perlengkapan hiking dan dan mendapatkan berbagai informasi mengenai berbagai kegiatan hiking pada suatu destinasi pariwisata.

## **B. Ketentuan Teknis Pembangunan *Hiking Center* dan Perlengkapannya**

### 1) Prinsip Teknis *Hiking Center* dan Perlengkapannya

Dalam membangun *Hiking Center* di Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) perlu memperhatikan prinsip dalam rangka tercapainya tujuan desain, antara lain:

- a. Aksesibilitas: berada pada lokasi strategis, mudah dilihat dan mudah dijangkau oleh pengunjung. Disarankan berada pada kawasan bisnis.
- b. Fungsional: memenuhi persyaratan minimum sesuai peraturan berlaku (dimensi, struktur, tata letak), dan dilengkapi dengan fasilitas pelengkap/penunjang.
- c. Budaya lokal/estetika: *Hiking Center* yang dirancang mampu menyenangkan secara visual, keselarasan dengan kondisi alam sekitarnya, mempertimbangkan iklim (tropis), mengangkat identitas lokal, dan merefleksikan elemen-elemen arsitektur masyarakat lokal pada masing-masing destinasi pariwisata (contoh: dengan penggunaan material lokal dan menerapkan ornamen budaya lokal).
- d. Ekonomis: *Hiking Center* dibuat dengan konstruksi yang kuat, efektif, biaya yang efisien dan sesuai dengan kebutuhan masing-masing Daya Tarik Wisata.
- e. Kelestarian lingkungan: seminimum mungkin merubah bentang alam, mempertimbangkan kondisi sumberdaya alam dan tata guna lahan kawasan serta mempersiapkan dokumen Analisis Mengenai Dampak Lingkungan (AMDAL).
- f. Keselamatan dan Keamanan (memenuhi persyaratan keselamatan bangunan/gedung sesuai peraturan yang berlaku: persyaratan struktur bangunan, persyaratan

kemampuan bangunan terhadap bahaya kebakaran, dan persyaratan kemampuan bangunan terhadap bahaya kelistrikan).

- g. Mitigasi Bencana: Bangunan *Hiking Center* harus menyediakan sarana evakuasi bangunan/gedung sesuai dengan peraturan yang berlaku (adanya peringatan bahaya bagi pengguna, pintu keluar darurat dan jalur evakuasi).

## 2) Kriteria Lokasi Penempatan *Hiking Center*

Kriteria lokasi penempatan *Hiking Center*, yaitu:

- a. Berlokasi ditempat strategis yang mudah dijangkau oleh semua orang, baik pendaki maupun bukan pendaki.
- b. Terletak berdekatan dengan Bangunan Pusat Informasi Pariwisata/*Tourism Information Center* (TIC) dan fasilitas publik lainnya.
- c. Terletak pada titik awal hiking.

## 3) Standar Teknis *Hiking Center* dan Perlengkapannya

Secara umum, dimensi *Hiking Center* dapat disesuaikan dengan kebutuhan ruang dan kapasitas yang direncanakan pada masing-masing lokasi/destinasi pariwisata.

- a. Standar dimensi *Hiking Center*, luas bangunan sekitar 154 (seratus lima puluh empat) meter persegi termasuk teras, ramp dan tangga. Catatan: standar dimensi ini masih dapat disesuaikan dengan peraturan yang berlaku termasuk disesuaikan berdasarkan Konstanta Dasar Bangunan (KDB) dan Koefisien Lantai Bangunan (KLB) yang berlaku di wilayah administrasi destinasi pariwisata tersebut.
- b. Program Ruang *Hiking Center*, terdiri dari :
  - 1. Ruang Pengelola, merupakan kantor pengelola, yang jumlah dan besarnya menyesuaikan dengan kebutuhan dan jumlah staf pengelola disertai fasilitas kantor seperti telepon, meja, kursi, komputer, dan internet. Kantor Pengelola ini diperuntukan untuk staf pengelola. Penampilan staf harus bersih dan rapi, profesional, serta menggunakan tanda pengenal agar mudah dikenali. Pegawai harus memperlakukan wisatawan dengan baik,

sopan, dan ramah. Setiap pegawai harus menguasai pengetahuan tentang produk dan layanan yang disediakan pada *Hiking Center* tersebut.

2. Ruang Informasi atau *Lobby*, merupakan area pintu masuk dan ruang tunggu pengunjung hendaknya memenuhi persyaratan antara lain sebagai berikut:
    - a. Memiliki 2 (dua) pintu masuk (*double doors*) Pintu masuk dan lobby hendaknya memiliki ukuran yang cukup luas untuk memberi ruang gerak lebih kepada pengunjung. Apabila memungkinkan hendaknya pintu yang digunakan adalah jenis pintu dua (*double doors*), hal ini untuk mengantisipasi banyaknya jumlah pengunjung yang datang. Desain ruangan dibuat nyaman dengan hiasan yang mencerminkan kearifan lokal;
    - b. terdapat tulisan Selamat Datang (*welcome*);
    - c. papan rambu arah petunjuk ruangan; dan
    - d. fasilitas aksesibilitas bagi penyandang disabilitas dan lansia.
  3. Ruang penyewaan pakaian dan perlengkapan *hiking* (*hiking set*), harus mencerminkan tempat yang bersih dan terorganisir dengan baik, dan memiliki produk yang modern serta tidak cacat. Seluruh barang yang ada dikelola dengan baik, dibersihkan secara teratur, dan peralatan dirawat secara berkala dan tercatat.
  4. Toilet Pria dan Wanita yang disediakan terpisah untuk memberikan kenyamanan kepada pengunjung.
- c. Desain Arsitektural *Hiking Center*:
- Arsitektur: Desain Arsitektur harus dirancang oleh seorang Tenaga Ahli Arsitektur (Arsitek). Desain Arsitektur yang diterapkan harus selaras dengan lingkungan sekitar, mempertimbangkan iklim (tropis), mengangkat identitas lokal, dan merefleksikan elemen-elemen arsitektur masyarakat lokal pada masing-masing destinasi pariwisata.
- d. Struktur/Konstruksi: Struktur bangunan *Hiking Center* harus merupakan hasil analisis dari Tenaga Ahli Sipil Bangunan (terkait penggunaan beton, baja dan lain-lain)



dengan tetap semaksimal mungkin mempertahankan dan merefleksikan elemen-elemen arsitektur masyarakat lokal hasil rancangan Tenaga Ahli Arsitektur (Arsitek).

e. Aksesibilitas: Bangunan *Hiking Center* harus mudah diakses pengunjung, harus mempertimbangkan kebutuhan bagi penyandang disabilitas, seperti menyediakan jalan khusus bagi lansia dan pengguna kursi roda.

f. Perlengkapan/Peralatan *Hiking* (*Hiking Set*)

Dalam kegiatan *Hiking* atau pendakian perlengkapan atau peralatan hiking menjadi sangat penting. Di pasaran, peralatan ini dijual dengan berbagai merek dagang. Perlengkapan atau Peralatan minimal yang harus disediakan pada *Hiking Center* terdiri dari:

1) Sepatu Hiking



2) Tas Ransel Gunung (*Carrier*)



3) Jas Hujan (*Raincoat*)



4) Sleeping Bag



5) Matras

6) Tenda



7) Perlengkapan Masak Hiking 8) *Trekking Pole*



9) Senter

10) *Headlamp*



11) *Hammock*

12) *Gaiters*



13) Peralatan Penanganan Keselamatan (*Outdoor First Aid*)



Gambar. Ilustrasi Perlengkapan/Peralatan Hiking

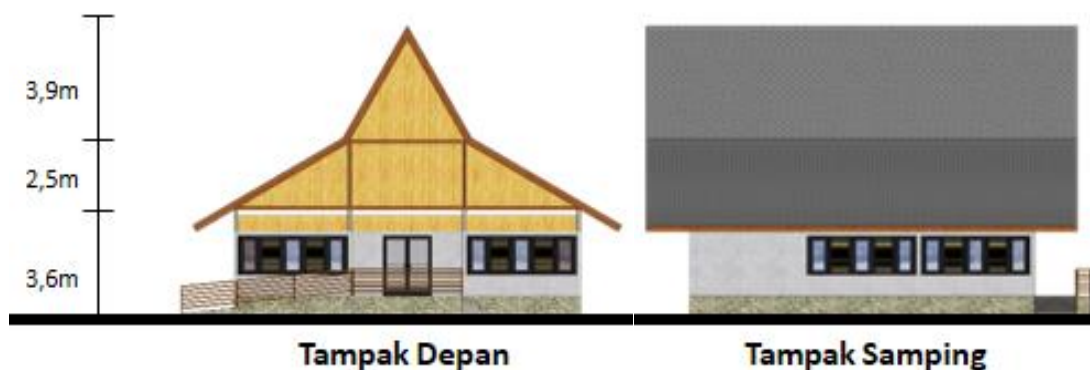
- g. Standar Sarana dan Prasarana Pelengkap *Hiking Center*:
1. furnitur yang disediakan disesuaikan dengan program ruang yang disediakan pada *Hiking Center* tersebut di antaranya: meja, kursi/sofa, dan lain-lain;
  2. alat elektronik: Komputer, Printer, Scanner, TV LED, dan lain-lain;
  3. sistem telepon: telepon (*fixed line*) dan *fax*;
  4. sistem internet;
  5. sistem keamanan: CCTV dan peralatan keamanan lainnya.
  6. sistem *mekanikal dan plumbing* bangunan *Hiking Center* sesuai kebutuhan: sumber air, sistem pemipaan air bersih, sistem pemipaan air kotor;
  7. instalasi listrik, sesuai kebutuhan dan hasil analisis Tenaga Ahli Elektrikal;
  8. peralatan Pertolongan Pertama pada Kecelakaan (P3K) dan Alat Pemadam Api Ringan (APAR);
  9. sarana evakuasi sesuai peraturan yang berlaku: pintu keluar darurat dan jalur evakuasi.

### **C. Panduan Perancangan Pembangunan *Hiking Center***

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan *Hiking Center* dalam Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) (dalam contoh pada Kawasan Bromo-Tengger-Semeru, Provinsi Jawa Timur):

1. Contoh ilustrasi panduan visual perancangan bangunan *Hiking Center* merupakan contoh tipikal rancangan yang terinspirasi





Desain atap harus merujuk atau merupakan transformasi dari bangunan arsitektur tradisional setempat. Gambar di atas ini adalah hanya sekedar contoh ilustrasi dari Rumah Adat Suku Tengger di Lereng Gunung Bromo Kabupaten Probolinggo.

Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan *Hiking Center* di Kawasan Wisata Alam (Nonbahari) Bromo-Tengger-Semeru, Provinsi Jawa Timur.

#### **D.Indikasi Pembiayaan Pembangunan *Hiking Center* dan Perlengkapannya**

Indikasi pembiayaan pembangunan *Hiking Center* dan perlengkapannya, sebagai berikut:

No.	Pembangunan	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
1	Bangunan <i>Hiking Center</i>	154 m <sup>2</sup>	Rp. 5.750.000,-	Rp. 885.500.000,-
2	Perlengkapan Hiking ( <i>Hiking Set</i> )			
a	Sepatu Hiking	10 Unit	Rp. 1.500.000,-	Rp. 15.000.000,-
b	Tas Ransel Gunung (Carrier)	10 Unit	Rp. 1.000.000,-	Rp. 10.000.000,-
c	Jas Hujan (Raincoat) Hiking	10 Unit	Rp. 500.000,-	Rp. 5.000.000,-
d	Sleeping Bag	10 Unit	Rp. 750.000,-	Rp. 7.500.000,-
e	Matras	10 Unit	Rp. 200.000,-	Rp. 2.000.000,-
f	Tenda	10 Unit	Rp. 750.000,-	Rp. 7.500.000,-
g	Perlengkapan Masak Hiking	10 Paket	Rp. 350.000,-	Rp. 3.500.000,-
h	<i>Trekking Pole</i>	10 Unit	Rp. 500.000,-	Rp. 5.000.000,-
i	Senter	10 Unit	Rp. 500.000,-	Rp. 5.000.000,-

j	Headlamp	10 Unit	Rp. 350.000,-	Rp. 3.500.000,-
k	Hammock	10 Unit	Rp. 150.000,-	Rp. 1.500.000,-
l	Gaiters	10 Paket	Rp. 250.000,-	Rp. 2.500.000,-
m	Peralatan Penanganan Keselamatan (Outdoor First Aid)	10 Paket	Rp. 500.000,-	Rp. 5.000.000,-
	Total 10 Set Peralatan Hiking	1 Paket		Rp. 73.000.000,-
3	Furnitur Bangunan Hiking Center			
a	Meja Resepsionis + kursi	1 Paket	Rp. 4.000.000,-	Rp. 4.000.000,-
b	Meja dan Kursi Kantor	3 Paket	Rp. 3.000.000,-	Rp. 9.000.000,-
c	TV LED 42"	2 Unit	Rp. 5.000.000,-	Rp. 10.000.000,-
d	Paket Komputer All In	4 Paket	Rp. 5.000.000,-	Rp. 20.000.000,-
e	Printer + Scanner	2 Unit	Rp. 1.500.000,-	Rp. 3.000.000,-
f	Set Sofa	1 Unit	Rp. 5.000.000,-	Rp. 5.000.000,-
g	White Board Stand	1 Unit	Rp. 1.000.000,-	Rp. 1.000.000,-
h	Rak Arsip	2 Unit	Rp. 1.000.000,-	Rp. 2.000.000,-
	Total 1 Paket Furnitur Hiking Center	1 Paket		Rp. 54.000.000,-

Catatan: Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan *Hiking Center* dan Perlengkapannya sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Bangunan *Hiking Center* pada contoh ilustrasi panduan memiliki panjang bangunan 12 m, lebar bangunan 12 m, teras-tangga-ramp 20m<sup>2</sup>, 1 lantai, tipe bangunan tertutup, tinggi 60 cm dari permukaan tanah, struktur beton, dinding bata, lantai keramik, bukaan alumunium & artificial wood/composite wood, rangka atap baja ringan, atap genteng (catatan: penutup atap diutamakan dari material alami yang bisa didapatkan dari sekitar lokasi), plafond gypsum/GRC, tidak termasuk biaya saniter toilet.

Biaya perlengkapan *hiking center* (hiking set (pakaian dan perlengkapan hiking), meja resepsionis dan kursi, meja dan kursi kantor, TV LED 42", paket computer all in, printer+scanner, set sofa, *White Board Stand*, dan lain-lain) yang tercantum merupakan biaya



perlengkapan untuk satu bangunan *hiking center* (sesuai contoh ilustrasi panduan), jumlah unit dan paket perlengkapan dapat disesuaikan pada masing-masing destinasi.

Biaya tersebut menggunakan harga acuan Pulau Jawa, belum termasuk PPN 10% dan belum termasuk biaya perencanaan, pengawasan dan pelaksanaan. Biaya dapat berbeda dan disesuaikan dengan Harga Satuan dari peraturan yang berlaku pada masing-masing wilayah administrasi/daerah.

### **3.3 Pembangunan Amenitas dan Atraksi Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan**

#### **3.3.1 Ketentuan Umum**

##### **I. Konsep Dasar Perencanaan Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan**

Kawasan Wisata Budaya adalah kawasan pariwisata yang mendayagunakan hasil olah cipta, rasa, dan karsa manusia sebagai makhluk budaya untuk menarik kunjungan wisatawan. Kawasan Wisata Perkotaan adalah kawasan pariwisata yang mendayagunakan karakteristik kegiatan perkotaan, termasuk budaya perkotaan yang lebih bersifat multikultur, untuk menarik kunjungan wisatawan.

Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan yang dimaksud pada Peraturan Menteri ini berlokasi di *rest area*, Kompleks Istana/Candi, kawasan wisata buatan/tematik, dan kawasan wisata religi.

1. *Rest area* (Area Peristirahatan) adalah tempat peristirahatan sementara dengan berbagai elemen pendukungnya.
2. Kompleks Istana adalah kawasan yang terletak di sekeliling Istana yang terdiri dari berbagai bangunan sebagai pusat kegiatan pemerintahan Negara.
3. Kompleks Candi adalah kawasan yang terletak di sekeliling bangunan Candi, baik yang dipergunakan untuk pembangunan taman wisata maupun pelestarian lingkungan.
4. Kawasan Wisata Buatan/Tematik adalah kawasan pariwisata terpadu yang memiliki daya tarik wisata dan pengalaman wisata dengan tema tertentu.

5. Kawasan Wisata Religi adalah suatu kawasan pariwisata dengan kegiatan dan tempat bernilai religi/keagamaan yang dapat menarik kunjungan wisatawan.

Fungsi dan manfaat Pembangunan Amenitas dan Atraksi Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan adalah:

1. mendukung pembangunan kepariwisataan berkelanjutan;
2. mengakomodasi kebutuhan amenitas dan atraksi wisata budaya dan perkotaan di daerah;
3. mengendalikan perubahan lanskap/bentang alam dan budaya perkotaan;
4. menyelaraskan pembangunan yang dilakukan dengan lingkungan, dalam bentuk, bahan, dan teknologi penggunaan sumber daya setempat;
5. mengedukasi wisatawan dan masyarakat tentang nilai-nilai budaya yang berlaku di daerah tersebut, termasuk budaya perkotaan, serta menciptakan pengalaman lebih dan berbeda dari daerah lainnya sebagai identitas pariwisata kawasan wisata budaya dan perkotaan.

## **II. Ketentuan Teknis Perencanaan Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan**

Ketentuan Teknis Perencanaan Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan meliputi:

1. Mengacu pada ketentuan peraturan perundang-undangan tentang pembangunan sarana dan prasarana wisata pada *rest area*, Kompleks Istana/Candi, wisata buatan atau tematik, dan wisata religi.
2. Tapak peruntukan Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan harus sesuai dengan arahan dalam Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Provinsi dan Kabupaten/Kota, Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Provinsi (Ripparprov) dan Kabupaten/Kota (Ripparkab/Ripparkot), Rencana Zonasi Kawasan Strategis Nasional (RZ KSN), serta rencana dan peraturan perundang-undangan lain terkait penataan ruang di daerah.
3. Pengaturan Koefisien Dasar Bangunan (KDB), Koefisien Lantai Bangunan (KLB), dan Koefisien Dasar Hijau (KDH) pada

Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan mengikuti ketentuan yang ditetapkan dalam Rencana Detail Tata Ruang (RDTR) dan/atau Rencana Tata Bangunan dan Lingkungan (RTBL) dan/atau RTRW Kabupaten/Kota.

4. Pembangunan Amenitas dan Atraksi Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan harus memperhatikan ketentuan mengenai sempadan bangunan dan peraturan sempadan lainnya yang terkait sesuai ketentuan perundang-undangan.
5. Pembangunan Amenitas dan Atraksi Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan, khususnya di Kompleks Istana/Candi, harus memperhatikan peraturan mengenai pembangunan dan pengelolaan kawasan cagar budaya sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan.
6. Pembangunan Amenitas dan Atraksi Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan memperhatikan kondisi dan karakteristik lahan sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan.
7. Pembangunan Amenitas dan Atraksi Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan harus memperhatikan daya dukung dan daya tampung lingkungan dan sosial.
8. Pembangunan Amenitas dan Atraksi Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan harus memberikan dampak positif terhadap lingkungan, oleh karena itu harus dilengkapi dengan studi AMDAL/UKL-UPL sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan.
9. Material bangunan untuk Pembangunan Amenitas dan Atraksi Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan disesuaikan dengan kondisi setempat, mempertimbangkan dampaknya terhadap lingkungan, dan diutamakan menggunakan material bangunan dari daerah setempat selama tidak termasuk material yang dikonservasi/dilindungi, jika tidak terdapat di daerah setempat dapat dipergunakan material bangunan dari luar daerah. Penggunaan material bangunan yang mudah terbakar harus diimbangi dengan sistem perlindungan dan penanggulangan bahaya kebakaran yang memadai.
10. Arsitektur bangunan mencerminkan ciri atau karakter arsitektur setempat/tradisional agar terlihat menyatu dengan lingkungan alam dan budaya setempat. Penggunaan motif

ragam hias lokal untuk interior atau eksterior bangunan diupayakan seoptimal mungkin.

11. Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan memiliki potensi risiko bencana, khususnya bencana gempa Bumi, tanah longsor, letusan gunung api, dan angin puting beliung. Mitigasi bencana di Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan dapat dilakukan melalui kegiatan struktur/fisik dan/atau nonstruktur/nonfisik sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan.
12. Pembangunan Amenitas dan Atraksi Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan seyogyanya mampu memenuhi prinsip ekonomis, yaitu dikonstruksikan dengan cara yang mudah, kuat, dan biaya yang efisien.

### **III. Tenaga Ahli yang Dibutuhkan**

Perencanaan Pembangunan Amenitas dan Atraksi Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan melibatkan tenaga ahli sebagai berikut:

#### **1. Bidang Kepariwisata**

Ahli Perencanaan Kepariwisata adalah ahli yang memiliki kompetensi merencanakan destinasi dan kawasan pariwisata, khususnya yang terkait penyusunan rencana pembangunan kepariwisataan daerah dan kawasan.

#### **2. Bidang Arsitektur**

##### **a. Arsitek (Sertifikat Keahlian Kode 101)**

Arsitek adalah seorang ahli yang memiliki kompetensi untuk merancang dan mengawasi pelaksanaan bangunan gedung, perkotaan dan lingkungan binaan, yang meliputi aspek estetika, budaya, dan sosial.

##### **b. Ahli Arsitektur Lanskap (Sertifikat Keahlian Kode 103)**

Ahli arsitektur lanskap adalah ahli yang memiliki kompetensi seni dan ilmu merancang lanskap (pertamanan) dengan tujuan untuk menciptakan ruang pertamanan yang fungsional, estetika, dan struktur keindahan dan manfaat suatu pertamanan atau kawasan.

##### **c. Ahli Desain Interior (Sertifikat Keahlian Kode 102)**

Ahli desain interior adalah seorang ahli yang memiliki kompetensi seni dan ilmu merancang ruangan dalam bangunan dengan tujuan untuk menciptakan ruang yang fungsional, estetika, dan struktur keindahan dan manfaat suatu bangunan.

d. Ahli Iluminasi (Sertifikat Keahlian Kode 104)

Ahli iluminasi adalah seorang ahli yang memiliki kompetensi merancang tata cahaya, baik di luar maupun di dalam bangunan.

3. Bidang Sipil

a. Ahli Teknik Bangunan Gedung (Sertifikat Keahlian Kode 201)

Ahli teknik bangunan gedung adalah ahli yang memiliki kompetensi merancang, melaksanakan dan mengawasi pekerjaan struktur.

b. Ahli Geoteknik (Sertifikat Keahlian Kode 216)

Ahli Geoteknik adalah ahli yang memiliki kompetensi melaksanakan pengukuran dan uji kekuatan daya dukung tanah dan menilai jenis-jenis tanah pada lokasi yang akan didirikan bangunan

c. Ahli Teknik Geodesi (Sertifikat Keahlian Kode 217)

Ahli Teknik Geodesi adalah ahli yang memiliki kompetensi melaksanakan pemetaan tanah dan atau laut dengan metoda terestris, fotogrameris, remote sensing maupun GPS yang diperlukan sebagai dasar merancang bangunan dan atau wilayah tertentu.

4. Bidang Mekanikal

Ahli Teknik Mekanikal (Sertifikat Keahlian Kode 301) adalah ahli yang memiliki kompetensi merancang bentuk dan struktur mekanikal pada bangunan tertentu atau di luar bangunan, melaksanakan dan mengawasi pelaksanaan pekerjaan konstruksi mekanikal.

5. Bidang Elektrikal

Ahli Teknik Tenaga Listrik (Sertifikat Keahlian Kode 401) adalah ahli yang memiliki kompetensi melaksanakan pekerjaan perencanaan dan atau pemasangan dan atau perawatan instalasi listrik, untuk penerangan dan

atau tenaga di dalam dan atau di luar bangunan untuk semua daya dan melaksanakan pembangunan pekerjaan jaringan tegangan rendah.

6. Bidang Tata Lingkungan

Ahli Teknik Lingkungan (Sertifikat Keahlian Kode 501) adalah ahli yang memiliki kompetensi merancang bentuk dan struktur teknik lingkungan, melaksanakan dan mengawasi pekerjaan konstruksi teknik lingkungan dan pemasangan instalasi Teknik Lingkungan.

7. Bidang Sosial Budaya

Ahli Sosial Budaya adalah ahli yang memiliki kompetensi memahami fenomena sosial dalam kaitannya dengan kebudayaan.

8. Bidang Sosiologi Perkotaan

Ahli Sosiolog Perkotaan adalah ahli yang memiliki kompetensi memahami fenomena masyarakat perkotaan (struktur organisasi, komunitas, kondisi, proses dan sistem sosial).

9. Narasumber

Untuk pembangunan amenitas dan atraksi di Kompleks Istana/Candi melibatkan narasumber ahli di bidang cagar budaya.

#### **IV. Panduan Spasial Perencanaan Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan**

Amenitas dan atraksi yang akan dibangun di Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan harus mengacu dan sesuai dengan perencanaan dalam Rencana Induk Pengembangan Daya Tarik Wisata dan/atau Rencana Tapak Pengembangan Daya Tarik Wisata yang telah disusun sebelumnya.

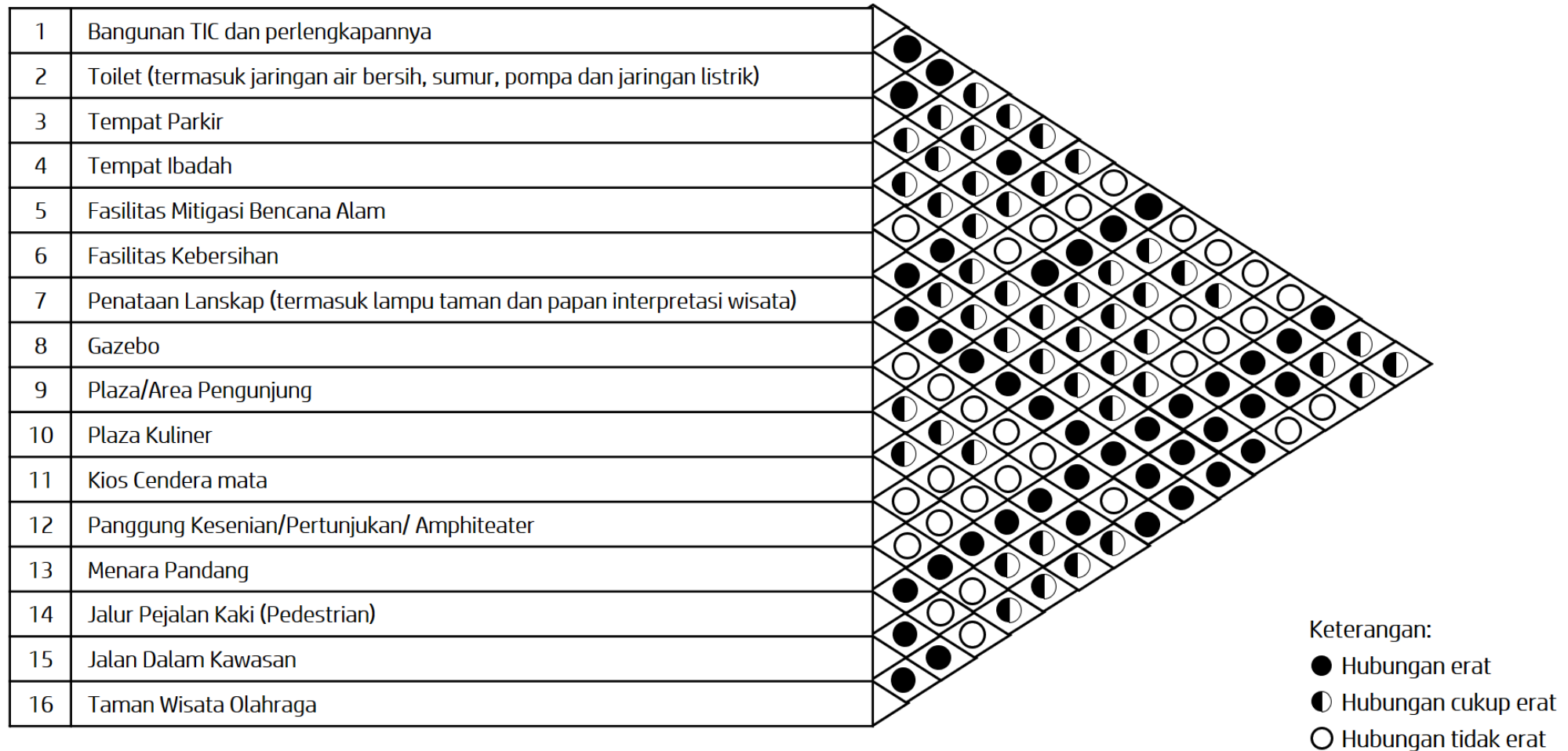
Amenitas dan atraksi di Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan yang akan dibangun melalui Dana Alokasi Khusus (DAK) Fisik Bidang Pariwisata adalah:

1. bangunan TIC (*Tourist Information Center*/Pusat Informasi Pariwisata) dan perlengkapannya;
2. toilet;
3. tempat parkir;
4. tempat ibadah;



5. fasilitas mitigasi bencana alam;
6. fasilitas kebersihan;
7. penataan lanskap;
8. gazebo;
9. plaza/area pengunjung;
10. plaza kuliner;
11. kios cendera mata;
12. panggung kesenian/pertunjukan/amfiteater;
13. menara pandang;
14. jalur pejalan kaki (pedestrian);
15. jalan dalam kawasan;
16. taman wisata olahraga.

Penataan ruang amenities dan atraksi yang akan dibangun di Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan harus memperhatikan sifat hubungan antarruang/menu kegiatan dari 16 rincian menu kegiatan tersebut. Hubungan antarruang/menu kegiatan terbagi menjadi tiga kategori, yaitu erat, cukup erat, dan tidak erat. Antarruang/menu kegiatan dikategorikan memiliki keterkaitan atau hubungan erat karena antarmenu kegiatan atau spasial ruang saling mempengaruhi dan berdekatan. Cukup erat berarti tidak terlalu saling berdekatan namun saling mempengaruhi. Hubungan tidak erat berarti tidak saling berdekatan dan tidak mempengaruhi. Berikut merupakan diagram hubungan antarmenu kegiatan atau spasial ruang fasilitas pada penataan Pembangunan Amenitas dan Atraksi Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan.

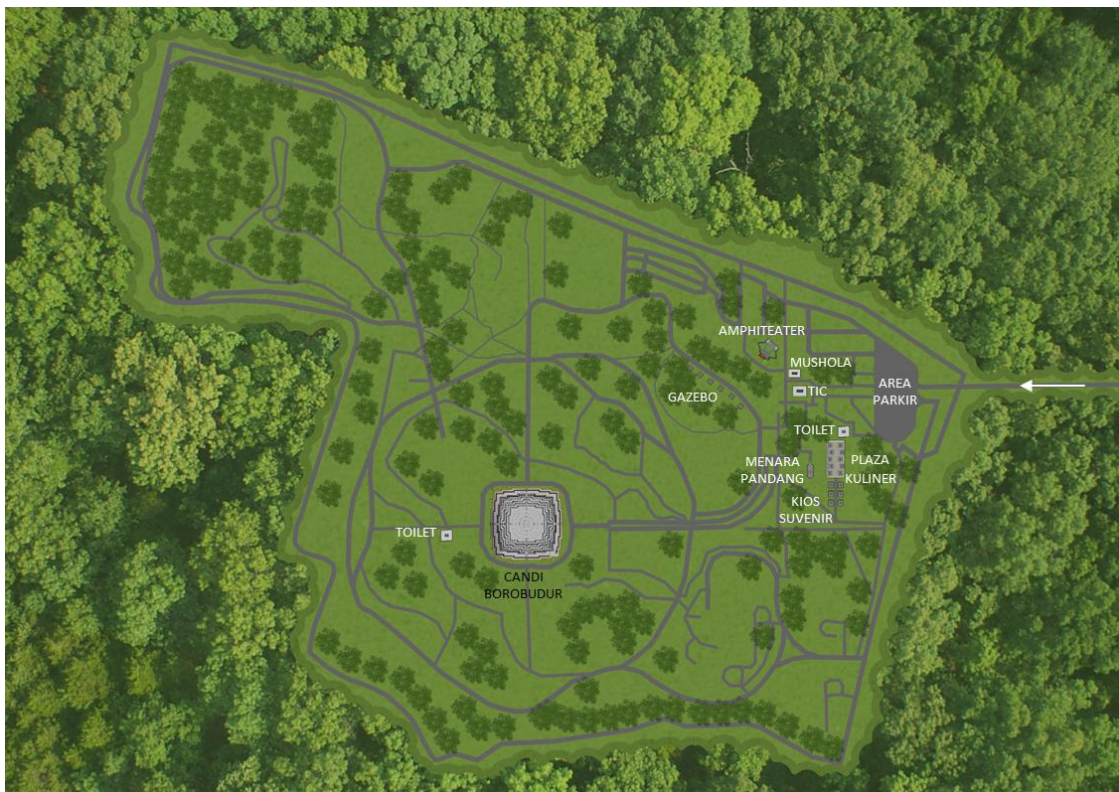


Gambar. Diagram keterhubungan antarruang/menu kegiatan pada perencanaan Pembangunan Amenitas dan Atraksi Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan

Ilustrasi panduan spasial penataan amenitas dan atraksi Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan untuk lokasi di *rest area*, Kompleks Istana/Candi, Kawasan Wisata Buatan/Tematik, dan Kawasan Wisata Religi dapat dilihat pada gambar berikut ini.

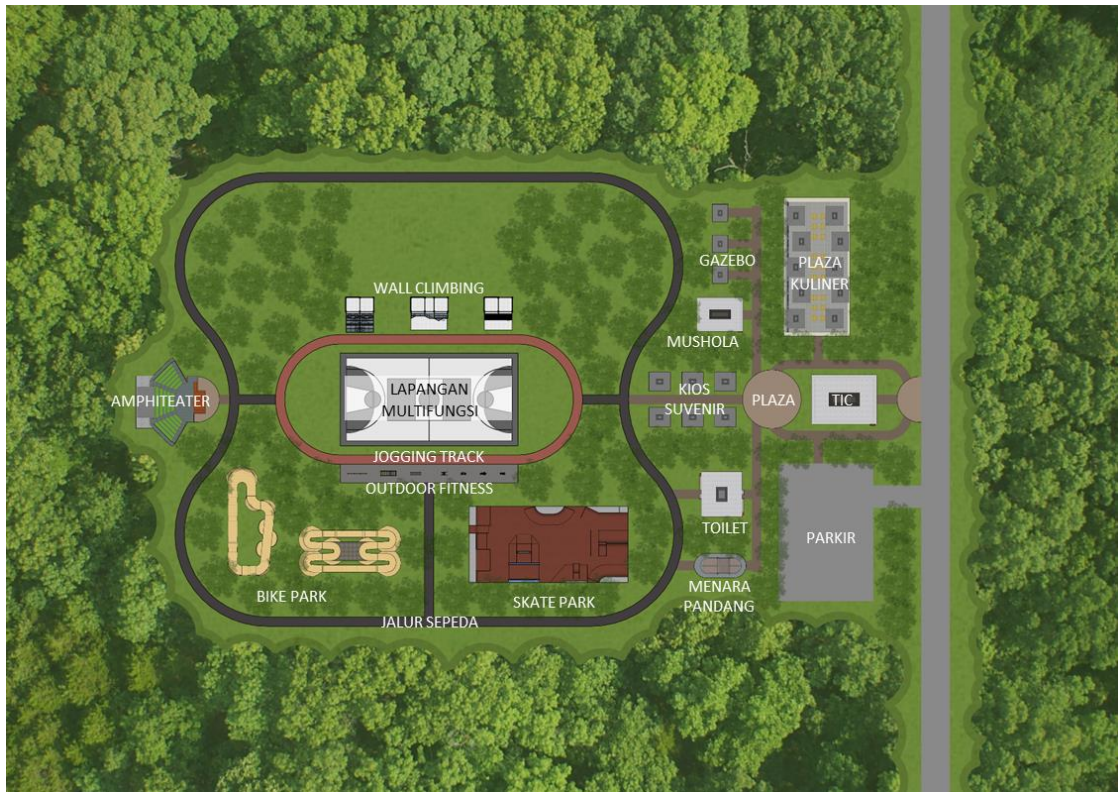


Gambar. Ilustrasi panduan spasial penataan Kawasan *Rest Area*

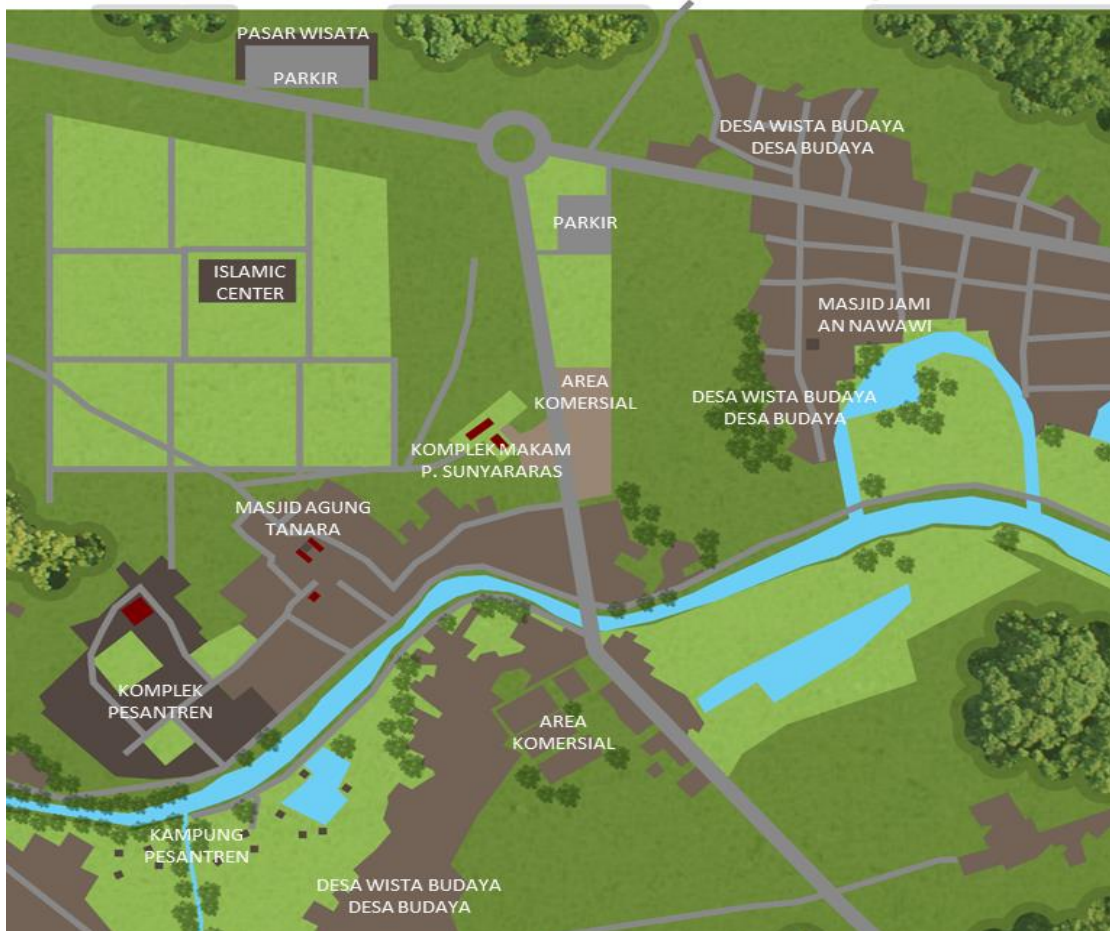


Gambar. Ilustrasi panduan spasial penataan Kawasan Wisata Kompleks Istana/Candi





Gambar. Ilustrasi panduan spasial penataan Kawasan Wisata  
Buatan/Tematik



Gambar. Ilustrasi panduan spasial penataan Kawasan Wisata Religi

### 3.3.2 Ketentuan Khusus

#### 1. Bangunan TIC (*Tourist Information Center/Pusat Informasi Pariwisata*) dan Perlengkapannya

##### A. Konsep Dasar

Konsep Dasar Bangunan TIC dan Perlengkapannya mengacu pada penjelasan Konsep Dasar Bangunan TIC dan Perlengkapannya pada Pembangunan Amenitas dan Atraksi Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

##### B. Ketentuan Teknis

Ketentuan Teknis Bangunan TIC dan Perlengkapannya mengacu pada penjelasan mengenai Ketentuan Teknis Bangunan TIC (*Tourist Information Center/Pusat Informasi Pariwisata*) dan Perlengkapannya pada Pembangunan Amenitas dan Atraksi Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

##### C. Panduan Perancangan

Panduan Perancangan disusun untuk komponen Bangunan TIC dan Papan Pusat Informasi Pariwisata pada Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan.

#### 1. Bangunan TIC (*Tourism Information Center/Pusat Informasi Pariwisata*)

##### a. Alternatif Satu (Luas Bangunan 150 m<sup>2</sup>)

Contoh ilustrasi panduan visual perancangan bangunan TIC pada Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan adalah contoh tipikal rancangan untuk Destinasi Super Prioritas Borobudur dan Sekitarnya yang terinspirasi dan menerapkan kombinasi arsitektur stupa Candi Borobudur dan atap joglo khas Provinsi Jawa Tengah. Penerapan arsitektur lokal berupa bentuk atap dan pola dinding.

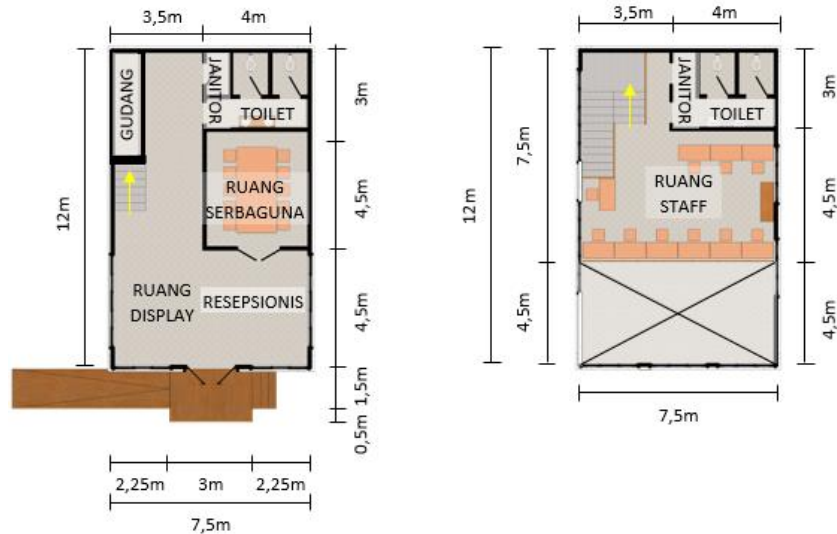
Bangunan TIC memiliki luas 150 m<sup>2</sup>, tinggi 60 cm dari permukaan tanah/panggung, teras-tangga-ramp 20 m<sup>2</sup>, dapat berupa bangunan 1 (satu) atau 2 (dua) lantai, tipe bangunan tertutup, struktur beton, dinding dari susunan bata, lantai keramik, bukaan alumunium dan *artificial wood/composite wood*, rangka atap baja ringan, atap genteng (catatan: penutup atap diutamakan dari material alami yang bisa didapatkan dari sekitar lokasi), *plafond gypsum/GRC*.

**Denah TIC**



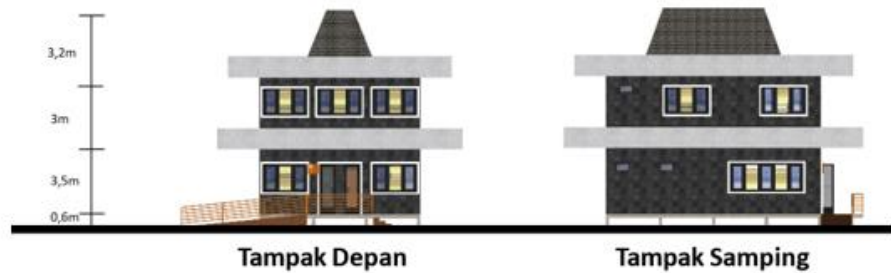
Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan TIC (Tourism Information Center/Pusat Informasi Pariwisata) bangunan satu lantai (luas 150 m<sup>2</sup>) di Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan Borobudur dan sekitarnya, Provinsi Jawa Tengah





Penutup atap diutamakan dari material alami yang bisa didapatkan dari sekitar lokasi

Desain atap harus merujuk atau merupakan transformasi dari bangunan arsitektur tradisional setempat. Gambar di bawah ini adalah contoh ilustrasi dari arsitektur stupa Candi Borobudur dan rumah adat Joglo, Jawa Tengah.



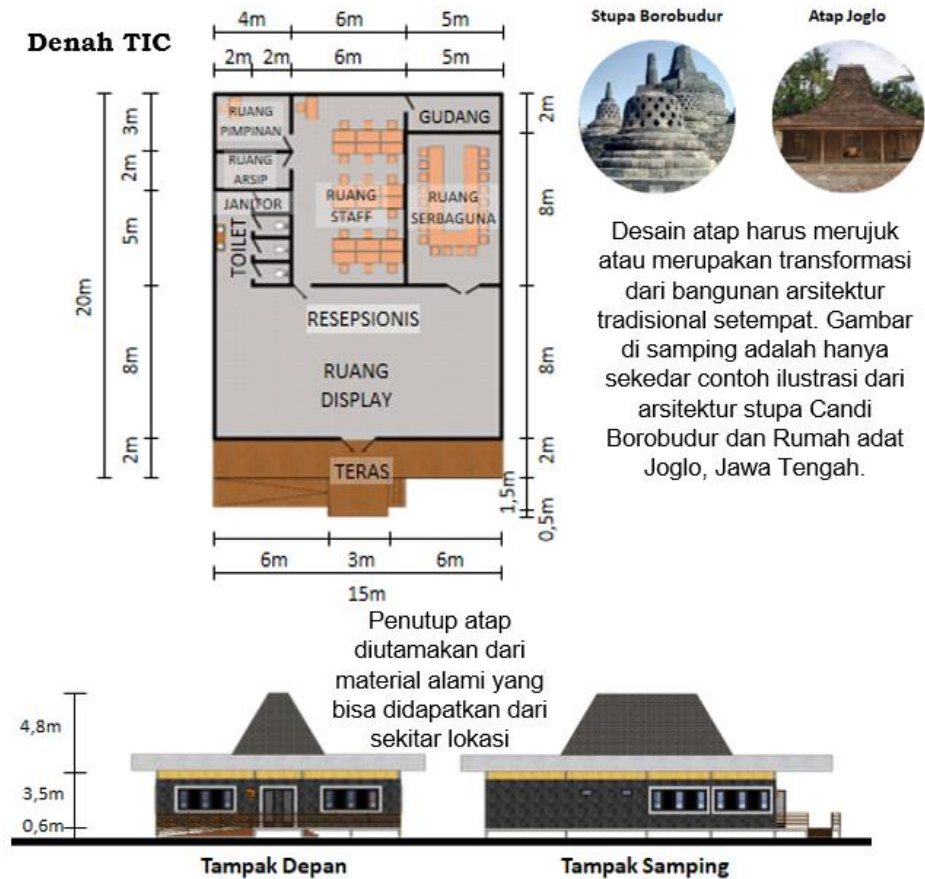
Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Perancangan TIC (*Tourism Information Center/Pusat Informasi Pariwisata*) bangunan dua lantai (luas 150 m<sup>2</sup>) di Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan Borobudur dan sekitarnya, Provinsi Jawa Tengah

b. Alternatif Dua (Luas Bangunan 300 m<sup>2</sup>)

Contoh ilustrasi panduan visual perancangan bangunan TIC pada Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan menampilkan contoh tipikal rancangan untuk Destinasi Super Prioritas Borobudur dan Sekitarnya yang terinspirasi dan menerapkan kombinasi arsitektur stupa Candi Borobudur dan atap joglo khas Provinsi Jawa Tengah. Penerapan arsitektur lokal berupa bentuk atap dan pola dinding.

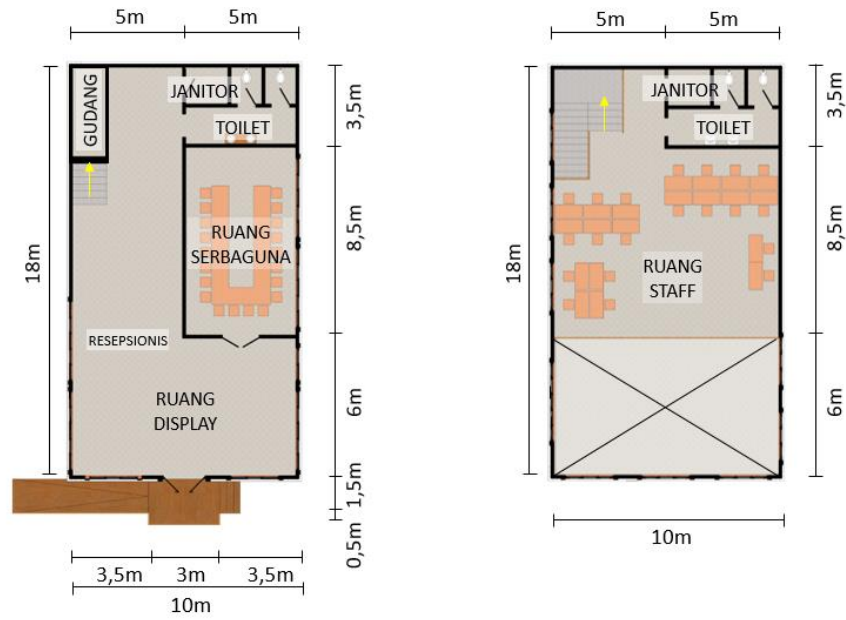
Bangunan TIC memiliki luas 300 m<sup>2</sup>, tinggi 60 cm dari

permukaan tanah/panggung, teras-tangga-ramp 20 m<sup>2</sup>, dapat berupa bangunan 1 (satu) atau 2 (dua) lantai, tipe bangunan tertutup, struktur beton, dinding dari susunan bata, lantai keramik, bukaan alumunium dan *artificial wood/composite wood*, rangka atap baja ringan, atap genteng (catatan: penutup atap diutamakan dari material alami yang bisa didapatkan dari sekitar lokasi), *plafond gypsum/GRC*.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan TIC (Tourism Information Center/Pusat Informasi Pariwisata) bangunan satu lantai (luas 300 m<sup>2</sup>) di Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan Borobudur dan sekitarnya, Provinsi Jawa Tengah

### Denah



Stupa Borobudur



Atap Joglo



Penutup atap diutamakan dari material alami yang bisa didapatkan dari sekitar lokasi

Desain atap harus merujuk atau merupakan transformasi dari bangunan arsitektur tradisional setempat. Gambar di bawah ini adalah contoh ilustrasi dari arsitektur stupa Candi Borobudur dan rumah adat Joglo, Jawa Tengah.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Perancangan TIC (*Tourism Information Center*/Pusat Informasi Pariwisata) bangunan dua lantai (luas 300 m<sup>2</sup>) di Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan Borobudur dan sekitarnya, Provinsi Jawa Tengah

#### 2. Papan Pusat Informasi Pariwisata

Panduan Perancangan Papan Pusat Informasi Pariwisata di Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan mengacu pada penjelasan Panduan Perancangan untuk Papan Pusat Informasi Pariwisata pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

#### D. Indikasi Pembiayaan Pembangunan

Indikasi Pembiayaan Pembangunan TIC dan Perlengkapannya menggunakan harga acuan yang berlaku di DKI Jakarta dan Jawa Barat, belum termasuk PPN 10% dan biaya perencanaan,

pengawasan, dan pelaksanaan. Biaya dapat berbeda dan disesuaikan dengan Harga Satuan dari peraturan yang berlaku pada masing-masing wilayah administrasi/daerah.

Indikasi Pembiayaan Pembangunan TIC dan Perlengkapannya pada Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan sebagai berikut:

No.	Pembangunan	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
I.	Alternatif Satu (Luas Bangunan 150 m <sup>2</sup> )			
1.	Bangunan TIC ( <i>Tourism Information Center</i> /Pusat Informasi Pariwisata) Alternatif Satu (Luas bangunan 150 m <sup>2</sup> )	150m <sup>2</sup>	Rp 6.500.000,-	Rp 975.000.000,-
2.	Perlengkapan TIC			
q.	Meja resepsionis + kursi	1 Paket	Rp 4.000.000,-	Rp 4.000.000,-
r.	Meja dan kursi kantor	1 Paket	Rp 3.000.000,-	Rp 3.000.000,-
s.	TV LED 42"	1 Unit	Rp 5.000.000,-	Rp 5.000.000,-
t.	Paket komputer dan printer	1 Paket	Rp 6.500.000,-	Rp 6.500.000,-
u.	Set sofa	1 Unit	Rp 5.000.000,-	Rp 5.000.000,-
v.	Rak materi promosi	6 Unit	Rp 1.000.000,-	Rp 6.000.000,-
w.	Pemasangan instalasi listrik (daya tersambung 2.200 VA)	1 Paket	Rp 2.300.000,-	Rp 2.300.000,-
x.	Pemasangan internet 100 mbps dan Telepon	1 Paket	Rp 700.000,-	Rp 700.000,-
			Jumlah	Rp 32.500.000,-
3.	Perlengkapan Kantor Pengelola			
a.	Meja resepsionis + kursi	1 Paket	Rp 4.000.000,-	Rp 4.000.000,-
b.	Meja dan kursi kantor	10 Paket	Rp 3.000.000,-	Rp 30.000.000,-
c.	TV LED 42"	2 Unit	Rp 5.000.000,-	Rp 10.000.000,-

No.	Pembangunan	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
d.	Paket Komputer	10 Paket	Rp 5.000.000,-	Rp 50.000.000,-
e.	Printer dan Scanner	3 Unit	Rp 1.500.000,-	Rp 4.500.000,-
f.	Set Sofa	1 Unit	Rp 5.000.000,-	Rp 5.000.000,-
g.	Rak Arsip	2 Unit	Rp 1.000.000,-	Rp 2.000.000,-
h.	Set Meja Meeting + Kursi untuk 8-10 Orang	1 Paket	Rp 20.000.000,-	Rp 20.000.000,-
i.	White Board Stand	1 Unit	Rp 1.000.000,-	Rp 1.000.000,-
j.	Layar Proyektor	1 Unit	Rp 750.000,-	Rp 750.000,-
k.	Infocus Proyektor	1 Unit	Rp 3.000.000,-	Rp 3.000.000,-
			Jumlah	Rp 130.250.000,-
II.	Alternatif Dua (Luas Bangunan 300 m <sup>2</sup> )			
1.	Bangunan TIC (Tourism Information Center/Pusat Informasi Pariwisata) Alternatif Dua (Luas bangunan 300m <sup>2</sup> )	300 m <sup>2</sup>	Rp 6.500.000,-	Rp 1.950.000.000,-
2.	Perlengkapan TIC			
q.	Meja resepsionis + kursi	1 Paket	Rp 4.000.000,-	Rp 4.000.000,-
r.	Meja dan kursi kantor	1 Paket	Rp 3.000.000,-	Rp 3.000.000,-
s.	TV LED 42"	1 Unit	Rp 5.000.000,-	Rp 5.000.000,-
t.	Paket komputer dan printer	1 Paket	Rp 6.500.000,-	Rp 6.500.000,-
u.	Set sofa	1 Unit	Rp 5.000.000,-	Rp 5.000.000,-
v.	Rak materi promosi	6 Unit	Rp 1.000.000,-	Rp 6.000.000,-
w.	Pemasangan instalasi listrik (daya tersambung 2.200 VA)	1 Paket	Rp 2.300.000,-	Rp 2.300.000,-
x.	Pemasangan internet 100 mbps dan Telepon	1 Paket	Rp 700.000,-	Rp 700.000,-

No.	Pembangunan	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
	Jumlah			Rp 32.500.000,-
3.	Perlengkapan Kantor Pengelola			
a.	Meja resepsionis + kursi	1 Paket	Rp 4.000.000,-	Rp 4.000.000,-
b.	Meja dan kursi kantor	20 Paket	Rp 3.000.000,-	Rp 60.000.000,-
c.	TV LED 42"	4 Unit	Rp 5.000.000,-	Rp 20.000.000,-
d.	Paket Komputer	20 Paket	Rp 5.000.000,-	Rp 100.000.000,-
e.	<i>Printer dan Scanner</i>	5 Unit	Rp 1.500.000,-	Rp 7.500.000,-
f.	Set Sofa	2 Unit	Rp 5.000.000,-	Rp 10.000.000,-
g.	Rak Arsip	4 Unit	Rp 1.000.000,-	Rp 4.000.000,-
h.	Set Meja Meeting + Kursi untuk 20 Orang	1 Paket	Rp 50.000.000,-	Rp 50.000.000,-
i.	<i>White Board Stand</i>	1 Unit	Rp 1.000.000,-	Rp 1.000.000,-
j.	Layar Proyektor	1 Unit	Rp 750.000,-	Rp 750.000,-
k.	Infocus Proyektor	1 Unit	Rp 3.000.000,-	Rp 3.000.000,-
	Jumlah			Rp 260.250.000,-
III.	Papan Pusat Informasi Pariwisata	1 unit	Rp 5.000.000,-	Rp 5.000.000,-

**Catatan:**

- Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan TIC dan perlengkapannya sesuai dengan contoh ilustrasi panduan, yaitu alternatif satu luas bangunan 150 m<sup>2</sup> dan alternatif dua luas bangunan 300 m<sup>2</sup> dengan teras, dengan teras, tangga dan ramp 20 m<sup>2</sup> (untuk harga dihitung 50%), satu s.d. dua lantai, tipe bangunan tertutup, tinggi 60 cm dari permukaan tanah, struktur beton, dinding bata, lantai keramik, bukaan alumunium dan *artificial wood/composite wood*, rangka atap baja ringan, atap genteng (catatan: penutup atap diutamakan dari material alami yang bisa didapatkan dari sekitar lokasi), *plafond gypsum/GRC*, tidak termasuk biaya saniter toilet dan biaya persatuan perlengkapannya. Biaya pemasangan instalasi listrik yang



tercantum adalah untuk penyambungan listrik daya tersambung 2.200 VA, jika kawasan pariwisata membutuhkan daya lebih dari 2.200 VA maka biaya disesuaikan dengan peraturan yang berlaku.

- Biaya untuk pembuatan Papan Pusat Informasi Pariwisata sesuai dengan contoh ilustrasi panduan perancangan yang mengacu pada Panduan Perancangan Papan Pusat Informasi Pariwisata di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

## **2. Toilet**

### **A. Konsep Dasar**

Konsep Dasar Toilet pada Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan mengacu pada penjelasan Konsep Dasar Toilet pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

### **B. Ketentuan Teknis**

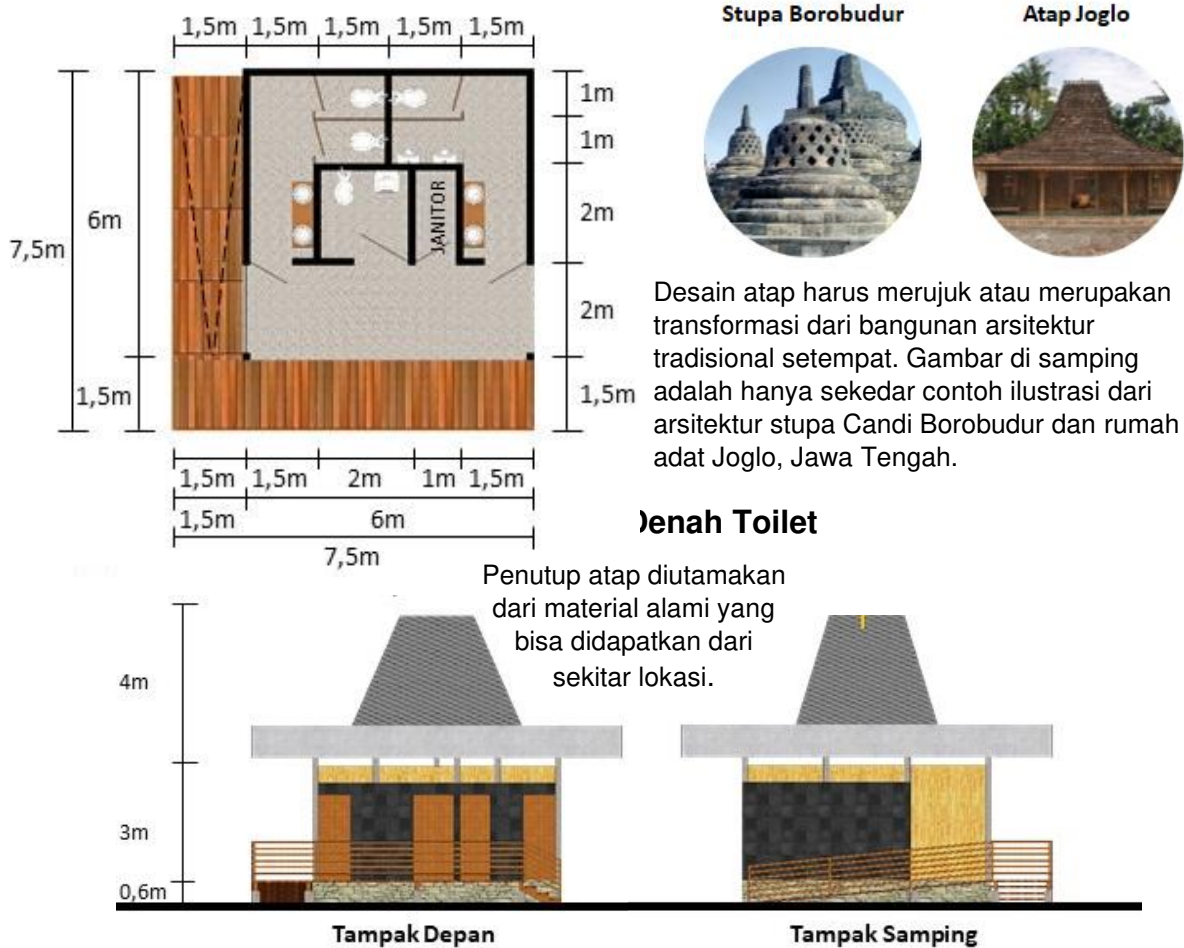
Ketentuan Teknis pembangunan Toilet pada Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan mengacu pada penjelasan Ketentuan Teknis pembangunan Toilet pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

### **C. Panduan Perancangan**

Panduan visual perancangan toilet pada Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan mengacu contoh rancangan bangunan Toilet pada Destinasi Super Prioritas Borobudur dan sekitarnya:

1. Contoh ilustrasi panduan visual rancangan bangunan toilet yang diberikan merupakan contoh tipikal yang terinspirasi dan menerapkan kombinasi arsitektur stupa Candi Borobudur dan atap joglo khas Provinsi Jawa Tengah. Penerapan arsitektur lokal berupa bentuk atap dan penyelesaian pola dinding.
2. Bangunan Toilet yang dirancang pada contoh ilustrasi panduan memiliki panjang bangunan 6 m, lebar bangunan 6m, teras-tangga-ramp 20 m<sup>2</sup>, satu lantai, merupakan tipe bangunan tertutup, diangkat 60 cm dari permukaan tanah, struktur beton, dinding bata dilapisi *waterproof*, pintu dan jendela alumunium, keramik toilet setara roman, atap genteng (catatan: penutup atap diutamakan dari material alami yang bisa didapatkan dari sekitar lokasi), *plafond gypsum/GRC* dilapisi *waterproof*. Saniter setara *american standard* (termasuk kloset duduk dan jongkok, urinoar, toilet penyandang disabilitas, *janitor*), sumber air bangunan toilet ini menyambung ke pipa sumber air yang sudah ada. Bangunan

toilet juga dapat dilengkapi dengan sarana dan prasarana lain pelengkap bangunan, disesuaikan dengan kebutuhan Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan.



Gambar. Contoh Panduan Visual Perancangan Bangunan Toilet Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan di Destinasi Super Prioritas Borobudur dan sekitarnya, Provinsi Jawa Tengah

#### D. Indikasi Pembiayaan Pembangunan

Indikasi Pembiayaan Pembangunan Toilet menggunakan harga acuan yang berlaku di DKI Jakarta dan Jawa Barat, belum termasuk PPN 10% dan biaya perencanaan, pengawasan, dan pelaksanaan. Biaya dapat berbeda dan disesuaikan dengan Harga Satuan dari peraturan yang berlaku pada masing-masing wilayah administrasi/daerah. Indikasi Pembiayaan Pembangunan Toilet pada Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan sebagai berikut:

No.	Pembangunan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per m <sup>2</sup>	Indikasi Biaya
1.	Bangunan Toilet (termasuk jaringan air bersih, sumur, pompa, jaringan listrik, dan jalur pembuangan/ <i>septic tank</i> )	46m <sup>2</sup>	Rp. 6.500.000,-	Rp. 299.000.000,-

**Catatan:**

Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan bangunan toilet sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Ukuran panjang bangunan 6 m, lebar bangunan 6 m, teras, tangga dan *ramp* 20 m<sup>2</sup> (untuk harga dihitung 50%), tipe bangunan tertutup, tinggi 60 cm dari permukaan tanah, struktur beton, dinding bata dilapisi *waterproof*, pintu dan jendela alumunium, keramik toilet setara roman, atap genteng (catatan: penutup atap diutamakan dari material alami yang bisa didapatkan dari sekitar lokasi), *plafond gypsum*/GRC dilapisi *waterproof*. Biaya termasuk saniter setara *american standard* (termasuk kloset duduk dan jongkok, urinoar, toilet penyandang disabilitas, janitor), dengan catatan disarankan sumber air bangunan Toilet menyambung ke sumber air yang sudah ada. Jika tidak ada sumber air perlu dilakukan kajian sumber air, jika memungkinkan dengan pengeboran sumur dapat dihitung sesuai hasil analisis sumber air.

**3. Tempat Parkir**

**A. Konsep Dasar**

Konsep Dasar Tempat Parkir pada Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan mengacu pada penjelasan Konsep Dasar Tempat Parkir pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

**B. Ketentuan Teknis**

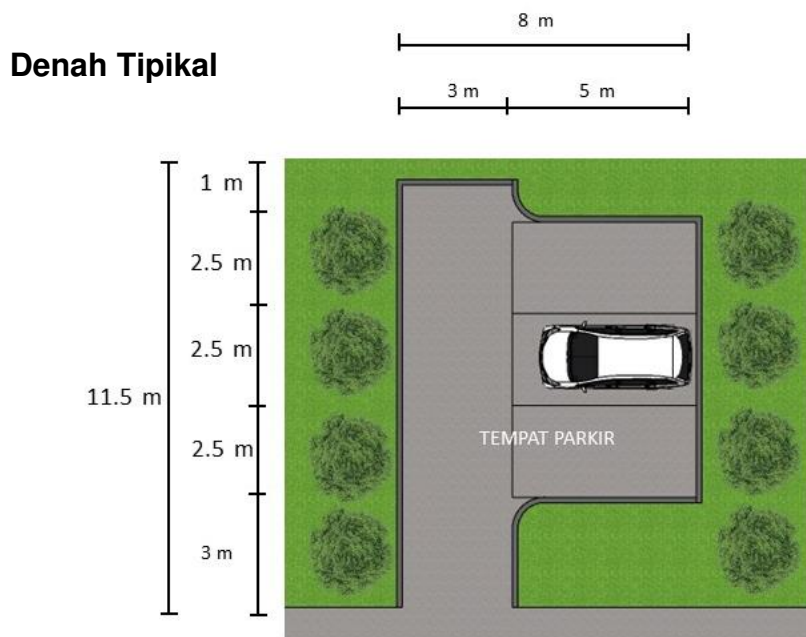
Ketentuan Teknis Tempat Parkir pada Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan mengacu pada penjelasan Ketentuan Teknis Tempat Parkir pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

**C. Panduan Perancangan**

Panduan visual perancangan tempat parkir di Kawasan Wisata

Budaya dan Perkotaan sebagai berikut:

Contoh ilustrasi panduan yang diberikan merupakan contoh tipikal rancangan tempat parkir yang terdiri dari tiga modul parkir mobil (panjang total 7,5 m, lebar total 5 m), jalur sirkulasi parkir (satu jalur, panjang sirkulasi 11,5 m, lebar sirkulasi 3 m), menggunakan material *Paving Block/Porous Pavement* setara K-200 s.d. K-350 dilengkapi dengan kanstein mengelilingi *Paving Block/Porous Pavement* tempat parkir. Kebutuhan modul parkir yang dibutuhkan dan jalur sirkulasi parkir akan berbeda-beda pada masing-masing kawasan pariwisata, penentuan jumlah modul parkir dan jalur sirkulasi parkir yang dibutuhkan harus berdasarkan hasil analisis oleh tenaga ahli, disesuaikan dengan rencana kapasitas tempat parkir dan harus terintegrasi dengan sistem lalu lintas di sekitarnya.



Gambar. Contoh Panduan Visual Perancangan Tempat  
Parkir Tipikal (Tiga Modul Parkir Mobil dan Jalur  
Sirkulasi Parkir Satu Jalur)

**D. Indikasi Pembiayaan Pembangunan**

Indikasi Pembiayaan Tempat Parkir menggunakan harga acuan yang berlaku di DKI Jakarta dan Jawa Barat, belum termasuk PPN 10% dan biaya perencanaan, pengawasan, dan pelaksanaan. Biaya dapat berbeda dan disesuaikan dengan Harga Satuan dari peraturan yang berlaku pada masing-masing wilayah administrasi/daerah.

Indikasi Pembiayaan Pembangunan Tempat Parkir pada Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan sebagai berikut:

No.	Pembuatan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per m <sup>2</sup>	Indikasi Biaya
1.	Tempat Parkir	72 m <sup>2</sup>	Rp. 1.250.000,-	Rp. 90.000.000,-

**Catatan:**

Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembuatan tempat parkir sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Terdiri dari tiga modul parkir mobil (panjang total 7,5 m, lebar total 5 m), jalur sirkulasi parkir (satu jalur, panjang sirkulasi 11,5 m, lebar sirkulasi 3 m), material *Paving Block/Porous Pavement* setara K-200 s.d. K-350 termasuk biaya pemadatan tanah, lapisan di bawah *Paving Block/Porous Pavement*, biaya tersebut termasuk biaya pembuatan kanstein sekeliling *Paving Block/Porous Pavement*.

**4. Tempat Ibadah**

**A. Konsep Dasar**

Konsep Dasar Tempat Ibadah Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan mengacu pada penjelasan Konsep Dasar Tempat Ibadah pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

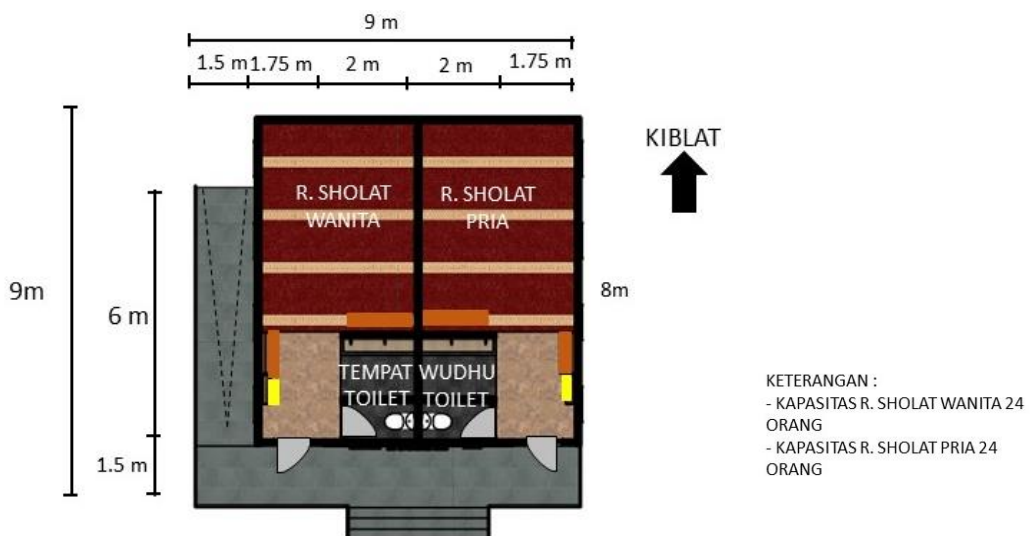
**B. Ketentuan Teknis**

Ketentuan Teknis Tempat Ibadah Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan mengacu pada penjelasan Ketentuan Teknis Tempat Ibadah pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

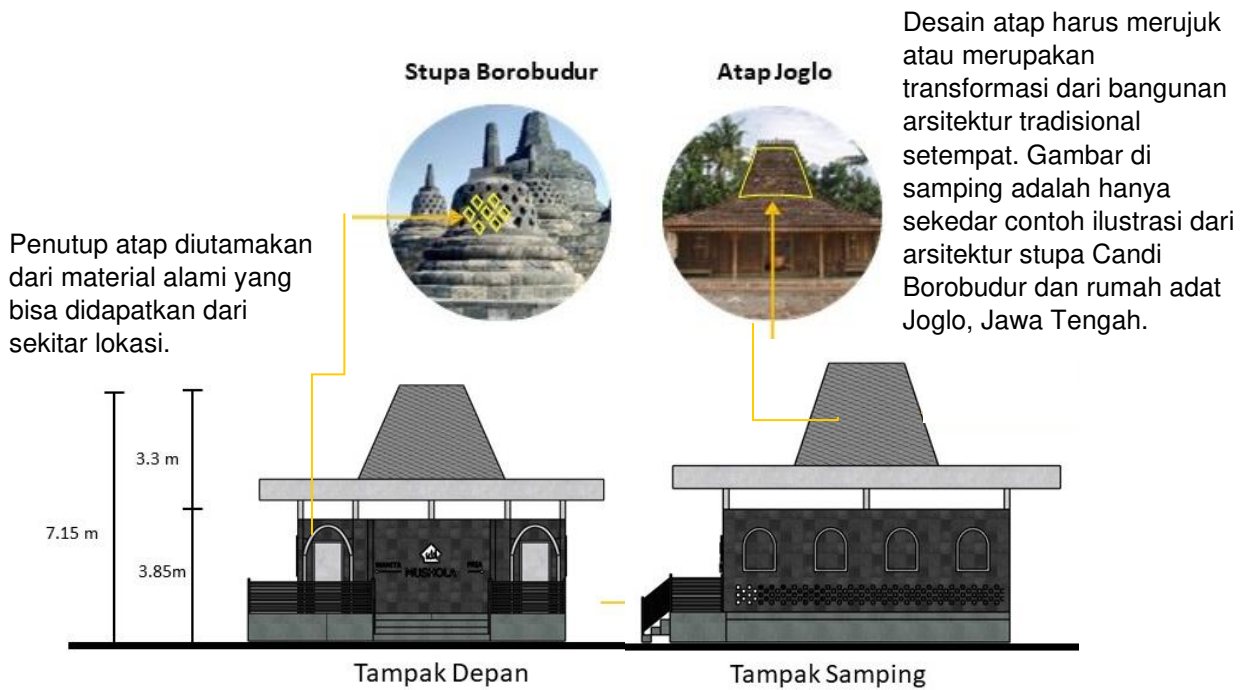
### C. Panduan Perancangan

Panduan visual perancangan Tempat Ibadah pada Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan mengacu contoh rancangan Tempat Ibadah di Destinasi Super Prioritas Borobudur dan Sekitarnya, Provinsi Jawa Tengah:

Contoh ilustrasi panduan yang diberikan merupakan contoh tipikal rancangan Tempat Ibadah (muslim) untuk Destinasi Super Prioritas Borobudur dan Sekitarnya yang terinspirasi dan menerapkan kombinasi arsitektur stupa Candi Borobudur dan atap joglo khas Provinsi Jawa Tengah. Penerapan arsitektur lokal berupa bentuk atap dan finishing pola dinding. Bangunan tempat ibadah pada contoh ilustrasi panduan merupakan tempat ibadah (muslim) dengan panjang bangunan tempat ibadah 9 m, lebar bangunan tempat ibadah 9 m, teras-tangga-ramp 20 m<sup>2</sup>, satu lantai, tipe bangunan tertutup, tinggi 60 cm dari permukaan tanah, struktur beton, dinding bata, lantai keramik, bukaan alumunium dan *artificial wood/composite wood*, rangka atap baja ringan, atap genteng, *plafond gypsum/GRC*, terdiri dari ruang shalat wanita kapasitas 24 orang dan ruang shalat pria kapasitas 24 orang, dilengkapi dengan saniter (keran dan lain-lain) pada tempat wudhu, serta toilet untuk pria dan wanita, sumber air bangunan tempat ibadah ini menyambung ke pipa sumber air yang sudah ada. Pada bagian depan bangunan atau teras disarankan dilengkapi dengan fasilitas tempat duduk untuk pengguna melepaskan dan memasang alas kaki serta fasilitas rak sepatu (untuk pengguna meletakkan sepatu).







Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Bangunan Tempat Ibadah di Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan pada Destinasi Super Prioritas Borobudur dan sekitarnya

#### D. Indikasi Pembiayaan Pembangunan

Indikasi Pembiayaan Tempat Ibadah menggunakan harga acuan yang berlaku di DKI Jakarta dan Jawa Barat, belum termasuk PPN 10% dan biaya perencanaan, pengawasan, dan pelaksanaan. Biaya dapat berbeda dan disesuaikan dengan Harga Satuan dari peraturan yang berlaku pada masing-masing wilayah administrasi/daerah.

Indikasi Pembiayaan Pembangunan Tempat Ibadah pada Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan sebagai berikut:

No.	Pembangunan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per m <sup>2</sup>	Indikasi Biaya
1.	Tempat Ibadah	91 m <sup>2</sup>	Rp. 6.000.000,-	Rp. 546.000.000,-

#### Catatan:

Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan tempat ibadah sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Ukuran panjang bangunan 9 m, lebar bangunan 9 m, teras, tangga dan ramp 20 m<sup>2</sup> (untuk harga dihitung 50%), satu lantai, tipe bangunan tertutup, tinggi 60 cm dari permukaan tanah, struktur beton, dinding bata, lantai keramik, bukaan aluminium dan *artificial wood/composite wood*, rangka atap baja ringan, atap genteng, *plafond*

*gypsum*/GRC, biaya termasuk saniter wudhu, biaya tidak termasuk saniter toilet.

## **5. Fasilitas Mitigasi Bencana Alam**

### **A. Konsep Dasar**

Konsep Dasar Fasilitas Mitigasi Bencana Alam pada Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan mengacu pada penjelasan Konsep Dasar Fasilitas Mitigasi Bencana Alam pada Kawasan Wisata Alam (Nonbahari).

### **B. Ketentuan Teknis**

Ketentuan Teknis Fasilitas Mitigasi Bencana Alam pada Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan mengacu pada Ketentuan Teknis Alat Komunikasi Darurat, Rambu Bencana/Papan Informasi Bencana, Rambu Titik Kumpul, dan Rambu Jalur Evakuasi pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

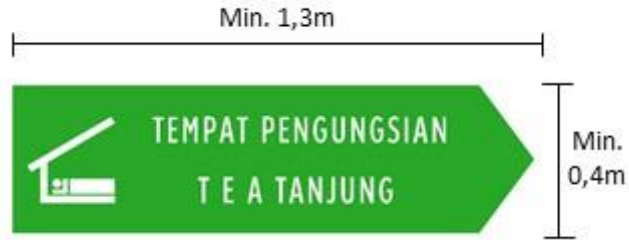
### **C. Panduan Perancangan**

Panduan Perancangan Fasilitas Mitigasi Bencana Alam pada Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan disusun untuk Rambu Bencana/Papan Informasi Bencana, Rambu Titik Kumpul, dan Rambu Jalur Evakuasi.

#### **1. Rambu Bencana/Papan Informasi Bencana**

Panduan visual perancangan rambu bencana/papan informasi bencana dalam Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan mengacu contoh rancangan Rambu Bencana/Papan Informasi Bencana pada Destinasi Super Prioritas Borobudur dan Sekitarnya, Provinsi Jawa Tengah:

- a. Rambu petunjuk, peringatan, dan larangan bencana dirancang sesuai dengan arahan dan standar (ukuran, tata letak dan ilustrasi) yang dijelaskan pada bagian Standar Teknis Rambu Bencana pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan. Contoh panduan tipikal ilustrasi rambu petunjuk bencana dengan kata (ukuran min 1,3 m x 0,4 m) untuk Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan di Destinasi Super Prioritas Borobudur dan Sekitarnya, dengan material *metal sheet* bahan 0,8 - 1 mm dilapis cat anti korosif, termasuk tiang dan bingkainya.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Rambu Bencana dengan Kata (ukuran min 1,3 m x 0,4 m) di Destinasi Super Prioritas Borobudu dan Sekitarnya, Provinsi Jawa Tengah

- b. Papan Informasi Bencana dirancang sesuai dengan arahan dan standar (ukuran, tata letak, dan ilustrasi) yang dijelaskan pada bagian Standar Teknis Papan Informasi Bencana pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan. Contoh panduan tipikal ilustrasi papan informasi bencana adalah contoh papan informasi memasuki kawasan rawan bencana (ukuran 1,4m x 1,05 m) dan papan informasi penanda tempat lokasi pengungsian (ukuran 0,9 m x 0,45 m) untuk Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan di Destinasi Super Prioritas Borobudur dan Sekitarnya, Provinsi Jawa Tengah, dengan material *metal sheet* bahan 0,8 – 1 mm dilapis cat anti korosif, termasuk tiang dan bingkainya.



Gambar. Contoh Papan Informasi Penanda Tempat Lokasi Pengungsian (kiri: ukuran 0,9 m x 0,45 m) dan Papan Informasi memasuki Kawasan Rawan Bencana (kanan: ukuran 1,4m x 1,05 m) di Destinasi Super Prioritas Borobudur dan Sekitarnya, Provinsi Jawa Tengah

## 2. Rambu Titik Kumpul

Panduan visual perancangan rambu titik kumpul di Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan sebagai berikut:

- c. Rambu titik kumpul pada pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan mengikuti Standar Teknis Rambu Bencana pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan. Rambu titik kumpul pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan terdiri dari daun dan tiang rambu. Daun rambu berbentuk persegi panjang, terbuat dari material *metal sheet* bahan 0,8m – 1 mm yang diberi cat, dilengkapi dengan bingkai daun rambu, dan cat keterangan rambu titik kumpul sesuai contoh ilustrasi panduan visual perancangan. Tiang rambu memiliki tinggi minimum 3 m, terbuat dari pipa galvalum yang diberi cat.
- d. Ukuran rambu titik kumpul pada setiap kawasan dapat berbeda sesuai dengan kebutuhan, pilihan ukuran rambu titik kumpul dapat dilihat pada Standar Teknis Rambu Titik Kumpul pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Rambu Titik Kumpul (*Assembly Point*) di Kawasan Pariwisata

## 3. Rambu Jalur Evakuasi

Panduan visual perancangan Rambu Jalur Evakuasi pada Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan sebagai berikut:

- c. Rambu jalur evakuasi pada pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan mengikuti Standar Teknis Rambu Bencana pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan. Rambu jalur

evakuasi pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan terdiri dari daun dan tiang rambu. Daun rambu berbentuk persegi panjang, terbuat dari material *metal sheet* bahan 0,8 - 1 mm yang diberi cat, dilengkapi dengan bingkai daun rambu, dan cat keterangan rambu jalur evakuasi sesuai contoh ilustrasi panduan visual perancangan. Tiang rambu memiliki tinggi minimum 3 m, terbuat dari pipa galvalum yang diberi cat.

- d. Ukuran rambu jalur evakuasi pada setiap kawasan pariwisata dapat berbeda sesuai kebutuhan, pilihan ukuran rambu titik kumpul dapat dilihat pada Standar Teknis Rambu Jalur Evakuasi pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Rambu Jalur Evakuasi (*Evacuation Route*) di Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan

#### D. Indikasi Pembiayaan

Indikasi Pembiayaan Pengadaan Fasilitas Mitigasi Bencana Alam pada Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan menggunakan harga acuan yang berlaku di DKI Jakarta dan Jawa Barat, belum termasuk PPN 10% dan biaya perencanaan, pengawasan, dan pelaksanaan. Biaya dapat berbeda dan disesuaikan dengan Harga Satuan dari peraturan yang berlaku pada masing-masing wilayah administrasi/daerah.

Indikasi Pembiayaan Pengadaan Fasilitas Mitigasi Bencana Alam pada Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan sebagai berikut:

No.	Pengadaan	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
1.	Alat komunikasi darurat (HT/ <i>Handy Transciever</i> ), <i>Power supply</i> ,	1 Paket	Rp 60.000.000,-	Rp 60.000.000,-

No.	Pengadaan	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
	Antene VHF dan HF, <i>Public Address System</i> (PA System)			
2.	Rambu Bencana/ Papan Informasi Bencana (volume sesuai kebutuhan, contoh 15 unit)	15 unit	Rp 2.000.000,-	Rp 30.000.000,-
3.	Rambu Titik Kumpul (volume sesuai kebutuhan, contoh 15 unit)	15 unit	Rp 1.500.000,-	Rp 22.500.000,-
4.	Rambu Jalur Evakuasi (volume sesuai kebutuhan, contoh 25 unit)	25 unit	Rp 1.500.000,-	Rp 37.500.000,-

**Catatan:**

Biaya yang tercantum untuk merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembuatan rambu/papan sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Rambu/papan pada contoh ilustrasi panduan perancangan terdiri dari daun dan tiang rambu. Daun rambu terbuat dari material *metal sheet* bahan 0,8 – 1 mm yang diberi cat, tiang rambu terbuat dari pipa galvalum yang diberi cat. Biaya tersebut sudah termasuk biaya bingkai daun rambu/papan dan cat keterangan rambu.



## **6. Fasilitas Kebersihan**

### **A. Konsep Dasar**

Konsep Dasar Fasilitas Kebersihan pada Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan mengacu pada Konsep Dasar Fasilitas Kebersihan pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

### **B. Ketentuan Teknis**

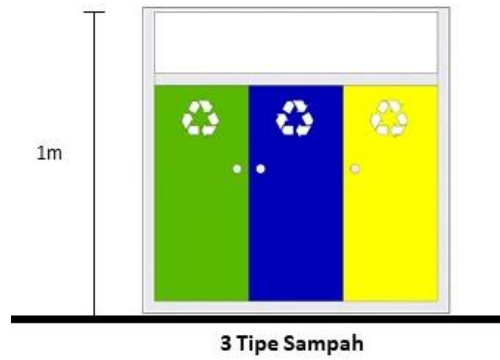
Ketentuan Teknis Fasilitas Kebersihan pada Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan mengacu pada Ketentuan Teknis Fasilitas Kebersihan pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

### **C. Panduan Perancangan**

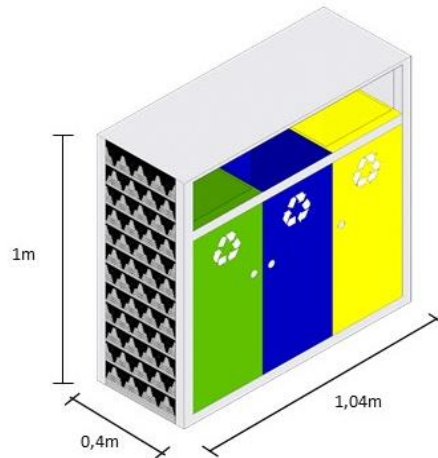
Panduan Perancangan untuk Fasilitas Kebersihan di Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan adalah Panduan Visual Tempat Sampah dan Kendaraan Pengumpul Sampah, serta Panduan Perancangan Bangunan TPS.

#### 1) Tempat Sampah

- a) Panduan visual Tempat Sampah pada Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan mengacu contoh Tempat Sampah pada Destinasi Super Prioritas Borobudur dan Sekitarnya, Provinsi Jawa Tengah:
- b) Contoh ilustrasi panduan visual yang diberikan merupakan contoh tipikal Tempat Sampah *Outdoor* dengan tiga kompartemen atau tiga label tempat sampah sesuai standar peraturan yang berlaku:
  1. Label Sampah Organik (warna hijau);
  2. Label Sampah Daur Ulang (warna biru)
  3. Label Sampah Guna Ulang (warna kuning).
- c) Ukuran dimensi tempat sampah 104 cm x 40 cm x 100 cm. Material yang digunakan bisa berupa *fiber* atau *metal wooden*. Tempat sampah ini dapat diperuntukkan bagi penggunaan di dalam ruangan maupun di luar ruangan. Tempat sampah pada contoh ilustrasi panduan visual memadukan aksesoris budaya lokal berupa ragam pola ornamen budaya/motif batik yang diterapkan menggunakan *laminated sticker* (tahan cuaca) pada sisi kiri dan kanan tempat sampah.



i.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Tempat Sampah di Destinasi Super Prioritas Borobudur dan sekitarnya, Provinsi Jawa Tengah

## 2)Kendaraan Pengumpul Sampah

Panduan visual Kendaraan Pengumpul Sampah pada Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan menyajikan tiga contoh sesuai dengan tipe kendaraan, yaitu tipe motor, tipe gerobak besar, dan tipe sepeda.

- a. Kendaraan Pengumpul Sampah Tipe Motor: contoh ilustrasi panduan visual yang diberikan merupakan contoh tipikal kendaraan pengumpul sampah tipe motor yang dilengkapi bak plat besi 1,5 mm, per spiral, bak jungkit dengan hidrolik.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Kendaraan

Pengumpul Sampah Tipe Motor dengan Bak Sampah  
di Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan

- b. Kendaraan Pengumpul Sampah Tipe Gerobak Besar: contoh ilustrasi panduan visual yang diberikan merupakan tipikal kendaraan pengumpul sampah tipe gerobak besar ukuran 160 cm x 80 cm x 100 cm, dilengkapi rangka besi, ban roda karet, dan diberi cat warna.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Kendaraan  
Pengumpul Sampah Tipe Gerobak Sampah Besar  
di Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan

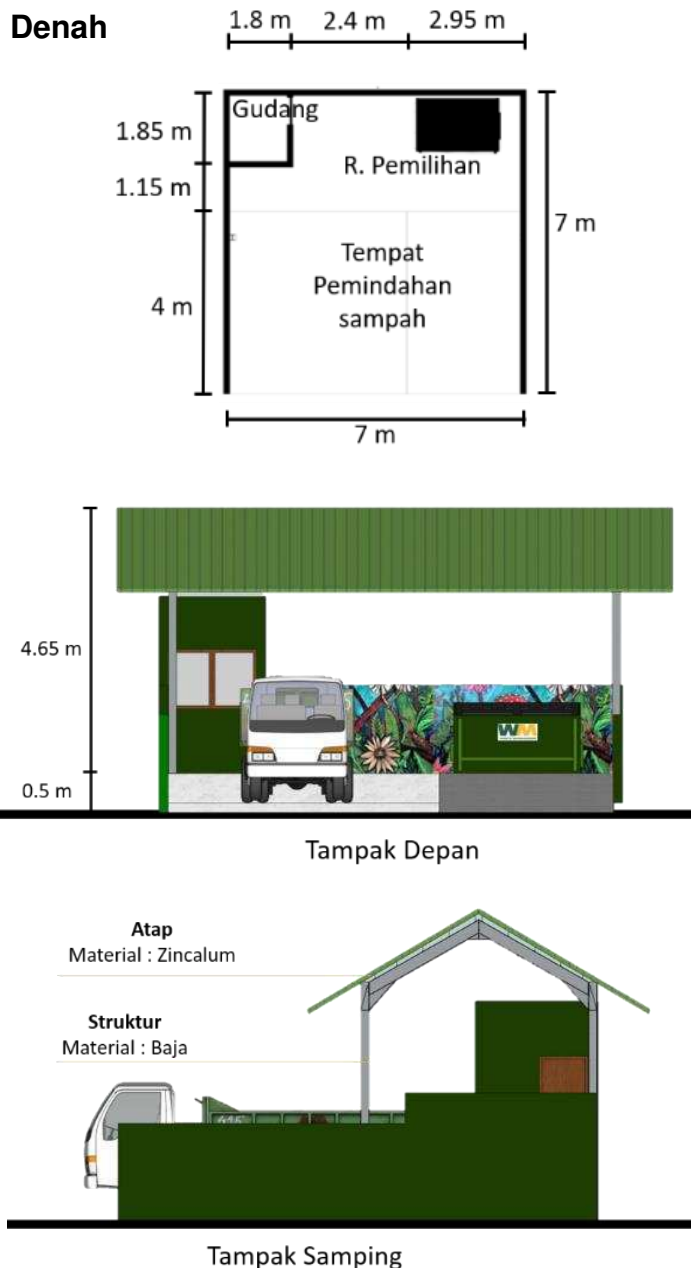
- c. Kendaraan Pengumpul Sampah Tipe Sepeda: contoh ilustrasi panduan visual yang diberikan merupakan tipikal kendaraan pengumpul sampah tipe sepeda dilengkapi bak sampah, rangka besi, dan ban roda karet.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Kendaraan  
Pengumpul Sampah Tipe Sepeda dengan Bak Sampah Besar  
di Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan

- d. Bangunan TPS  
Bangunan TPS yang dapat dibangun sesuai Peraturan Menteri ini adalah Bangunan TPS Tipe I (ukuran kecil) dengan kapasitas atau ukuran kecil sesuai standar teknis

peraturan perundang-undangan mengenai persampahan, bangunan dapat dikombinasikan dengan pola atau ornamen budaya lokal (contoh pada ilustrasi panduan dikombinasikan dengan mural budaya). Bangunan TPS Tipe I (ukuran kecil) yang dirancang pada contoh ilustrasi panduan memiliki panjang bangunan 7 m, lebar bangunan 7 m, 1,5 lantai, tipe bangunan terbuka, dari struktur baja yang diberi cat, rangka atap baja ringan dengan penutup atap zincalum (catatan: penutup atap juga dapat diutamakan dari material alami yang bisa didapatkan dari sekitar lokasi). Dengan program ruang terdiri dari kontainer sampah, ruang pemilihan sampah, tempat pemindahan sampah, dan gudang.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual TPS Tipe I (ukuran

kecil) di Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan

#### D. Indikasi Pembiayaan

Indikasi Pembiayaan Pengadaan Fasilitas Kebersihan pada Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan menggunakan harga acuan yang berlaku di DKI Jakarta dan Jawa Barat, belum termasuk PPN 10% dan biaya perencanaan, pengawasan, dan pelaksanaan. Biaya dapat berbeda dan disesuaikan dengan Harga Satuan dari peraturan yang berlaku pada masing-masing wilayah administrasi/daerah.

Indikasi Pembiayaan Pengadaan Fasilitas Kebersihan pada Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan sebagai berikut:

No.	Pengadaan	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
6.	Tempat Sampah ( <i>outdoor</i> , tiga kompartemen)	1 Unit	Rp 4.000.000,-per unit	Rp 4.000.000,-
7.	Kendaraan Pengumpulan Sampah Tipe Motor	1 Unit	Rp 35.000.000,- per unit	Rp 35.000.000,-
8.	Kendaraan Pengumpulan Sampah Tipe Gerobak Besar	1 Unit	Rp 4.500.000,-per unit	Rp 4.500.000,-
9.	Kendaraan Pengumpulan Sampah Tipe Sepeda	1 Unit	Rp 15.000.000,- per unit	Rp 15.000.000,-
10.	Bangunan TPS Tipe I (ukuran kecil)	49 m <sup>2</sup>	Rp 5.750.000,- per m <sup>2</sup>	Rp 281.750.000,-

**Catatan:**

- Biaya tercantum untuk Tempat Sampah merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pengadaan tempat sampah sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Tempat sampah pada contoh ilustrasi panduan merupakan jenis tempat sampah *outdoor* tiga

kompartemen, tempat sampah ini memiliki ukuran 104 cm x 40 cm x 100 cm. Biaya tersebut sudah termasuk biaya *cutting sticker* pola ornament budaya untuk tempat sampah dan biaya pedestal atau pondasi tempat sampah.

- Biaya tercantum untuk Kendaraan Pengumpul Sampah merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pengadaan kendaraan pengumpul sampah tipe motor, tipe gerobak besar, dan tipe sepeda sesuai dengan contoh ilustrasi panduan.
- Biaya tercantum untuk bangunan TPS Tipe I (ukuran kecil) merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Ukuran panjang bangunan TPS adalah 7 m, lebar bangunan 7 m, 1,5 lantai, tipe bangunan terbuka, dari struktur baja yang diberi cat, rangka atap baja ringan dengan penutup atap zinalum (catatan: penutup atap juga dapat diutamakan dari material alami yang bisa didapatkan dari sekitar lokasi). Biaya termasuk kontainer sampah.

## **7. Penataan Lanskap**

### **A. Konsep Dasar**

Konsep Dasar Penataan Lanskap di Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan mengacu pada penjelasan Konsep Dasar Penataan Lanskap di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan. Secara umum Penataan Lanskap, terdiri dari:

#### 1) Penataan *Softscape* (elemen lunak/tanaman) Lanskap

- a. pekerjaan media tanam;
- b. pekerjaan penanaman pohon;
- c. pekerjaan penanaman semak dan tanaman penutup tanah;
- d. pekerjaan penanaman rumput.

#### 2) Penataan *Hardscape* (elemen keras) Lanskap

- a. lampu taman;
- b. papan interpretasi kawasan;
- c. rambu-rambu petunjuk arah (*signage*) di dalam kawasan pariwisata.

### **B. Ketentuan Teknis**

Penataan Lanskap mencakup penataan elemen lunak/*softscape* terdiri dari pekerjaan media tanam, penanaman pohon, penanaman semak dan tanaman penutup tanah, penanaman rumput; serta penataan elemen keras/*hardscape* terdiri dari pengadaan lampu



taman, papan interpretasi, dan rambu petunjuk arah di dalam kawasan.

1. Penataan Elemen Lunak/*Softscape*

Penataan elemen lunak Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan dilakukan dengan pemilihan tanaman yang sesuai dengan kondisi ekosistem dan eksisting tanaman (*native plants*) di Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan. Kawasan Wisata Budaya dapat terletak di pesisir pantai maupun pegunungan sehingga pilihan tanaman dapat mengacu pada pilihan tanaman pada ekosistem pesisir pantai (hutan mangrove, hutan pantai, pantai berawa) seperti yang diuraikan pada Penataan Elemen Lunak Lanskap di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan, serta ekosistem pegunungan (hutan hujan tropis pegunungan rendah/submontana, hutan hujan tropis pegunungan tinggi/montana, hutan hujan tropis subalpin) seperti yang diuraikan pada Penataan Elemen Lunak Lanskap di Kawasan Wisata Alam (Nonbahari).

Elemen Lunak Lanskap di Kawasan Wisata Perkotaan memiliki karakteristik tersendiri. Ekosistem Kawasan Perkotaan terdiri dari:

a. Ruang terbuka hijau taman kota

Taman kota adalah lahan terbuka yang berfungsi sosial dan estetik sebagai sarana kegiatan rekreatif, edukasi atau kegiatan lain pada tingkat kota. Taman kota merupakan taman yang ditujukan untuk melayani penduduk satu kota atau bagian wilayah kota. Taman ini dapat berbentuk sebagai ruang terbuka hijau (lapangan hijau), yang dilengkapi dengan fasilitas rekreasi dan olah raga, dan kompleks olah raga dengan minimal RTH 80% - 90%. Jenis vegetasi yang dipilih berupa pohon tahunan, perdu, dan semak ditanam secara berkelompok atau menyebar berfungsi sebagai pohon pencipta iklim mikro atau sebagai pembatas antar kegiatan. Beberapa tanaman yang dapat digunakan dalam ruang terbuka hijau taman kota, yaitu Bunga Kupu-kupu (*Bauhinia Purpurea*), Sikat botol (*Calistemon lanceolatus*), Kemboja merah (*Plumeria rubra*), Kersen (*Muntingia calabura*), Kendal (*Cordia sebestena*), Kesumba (*Bixa orellana*) dan lain-lain.

b. Ruang terbuka hijau hutan kota

Hutan kota adalah suatu hamparan lahan dengan pohon-pohon yang kompak dan rapat di dalam wilayah perkotaan, baik pada tanah negara maupun tanah hak, yang ditetapkan sebagai hutan kota oleh pejabat yang berwenang. Hutan kota dapat dimanfaatkan sebagai kawasan konservasi dan penyangga lingkungan kota (pelestarian, perlindungan dan pemanfaatan plasma nutfah, keanekaragaman hayati). Idealnya hutan kota merupakan ekosistem yang baik bagi ruang hidup satwa misalnya burung, yang mempunyai peranan penting antara lain mengontrol populasi serangga. Beberapa tanaman yang dapat digunakan dalam RTH Hutan Kota sebagai habitat satwa, yaitu Kiara (*Ficus spp*), Beringin (*Ficus benyamina*), Loa (*Ficus glaberrima*), Dadap (*Erythrina varigata*), Dangdeur (*Gosampinus heptaphylla*), dan lain-lain.

c. Ruang terbuka hijau pemakaman

Penyediaan ruang terbuka hijau pada areal pemakaman disamping memiliki fungsi utama sebagai tempat penguburan jenazah juga memiliki fungsi ekologis yaitu sebagai daerah resapan air, tempat pertumbuhan berbagai jenis vegetasi, pencipta iklim mikro serta tempat hidup burung serta fungsi sosial masyarakat disekitar seperti beristirahat dan sebagai sumber pendapatan. Beberapa tanaman yang dapat digunakan dalam ruang terbuka hijau pemakaman, yaitu Bougenvil (*Bougenvilia sp*), kamboja putih (*Plumeria alba*), uring (*Codiaeum varigatum*), dan lain-lain.

d. Ekosistem lainnya sesuai karakteristik alam lokasi Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan.

Jenis-jenis tanaman ruang terbuka hijau perkotaan yang dapat digunakan dalam penataan lanskap pada Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan, antara lain:

a. Jenis-jenis tanaman penyerap polusi

Ciri dari tanaman penyerap polusi, yaitu:

- 1) terdiri dari pohon, perdu/semak;
- 2) memiliki kegunaan untuk menyerap udara;
- 3) jarak tanam rapat; dan
- 4) bermassa daun padat.

Beberapa spesies tanaman penyerap polusi, yaitu:

- 1) Angsana (*Ptherocarpus indicus*)
- 2) Akasia daun besar (*Accasia mangium*)
- 3) Oleander (*Nerium oleander*)
- 4) Bogenvil (*Bougenvillea Sp*)
- 5) Teh-tehan pangkas (*Acalypha sp*)

b. Jenis-jenis tanaman peneduh

Ciri dari tanaman peneduh, yaitu:

- 1) percabangan 2 m di atas tanah;
- 2) bentuk percabangan batang tidak merunduk;
- 3) bermassa daun padat;
- 4) berasal dari perbanyak biji;
- 5) ditanam secara berbaris; dan
- 6) tidak mudah tumbang.

Beberapa spesies tanaman peneduh, yaitu:

- 1) Kiara Payung (*Filicium decipiens*);
- 2) Bunga Kupu-kupu (*Bauhinia purpurea*);
- 3) Bunga kupu-kupu ungu (*Bauhinia blakeana*);
- 4) Trengguli (*Cassia fistula*);
- 5) Kayu manis (*Cinnamommum iners*);
- 6) Tanjung (*Mimosups elengi*);
- 7) Salam (*Euginia polyantha*);
- 8) Melinjo (*Euginia polyantha*);
- 9) Bungur (*Lagerstroemia floribunda*);
- 10) Cempaka (*Michelia champaca*).

c. Jenis-jenis tanaman pengarah

Tanaman pengarah dapat menggunakan tanaman tinggi berbentuk tanaman pohon.

Tanaman berbatang tunggal seperti jenis palem:

- 1) Palem raja (*Oreodoxa regia*);
- 2) Pinang jambe (*Areca catechu*);
- 3) Lontar (siwalan) (*Borassus flabellifer*).

Tanaman pohon bercabang > 2 m, seperti:

- 1) Khaya (*Khaya sinegalensis*);
- 2) Bungur (*Lagerstromia loudonii*);
- 3) Tanjung (*Mimosups elengi*).

## 2. Penataan Elemen Keras (*Hardscape*)

Ketentuan Teknis mengenai Penataan Elemen Keras (*Hardscape*) di Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan mengacu pada Ketentuan Teknis Penataan Elemen Keras (*Hardscape*) di Kawasan Bahari dan Perairan.

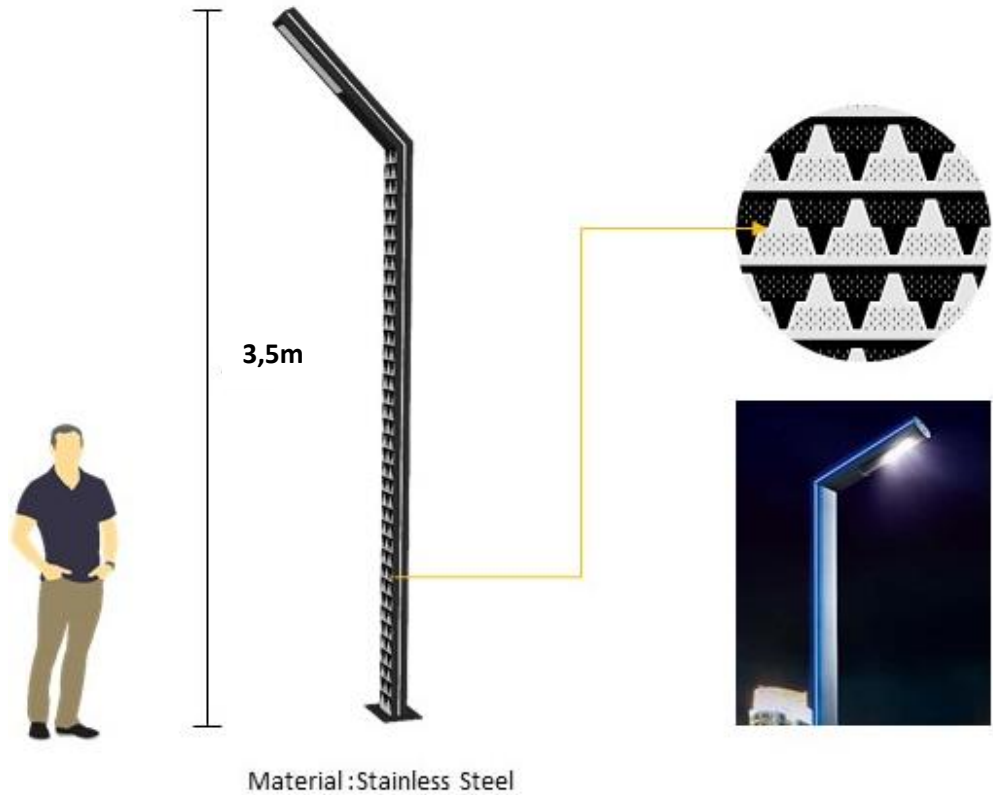
### **C. Panduan Perancangan**

Panduan perancangan disusun untuk komponen lampu taman, papan interpretasi, dan rambu-rambu petunjuk arah (*signage*).

#### 1. Lampu Taman

Panduan visual perancangan lampu taman pada Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan mengambil contoh dari Destinasi Super Prioritas Borobudur dan sekitarnya, Provinsi Jawa Tengah:

- a. Contoh ilustrasi panduan yang diberikan merupakan contoh tipikal rancangan lampu taman untuk Destinasi Super Prioritas Borobudur dan Sekitarnya. Lampu taman menggunakan jenis lampu dengan bentuk sederhana yang mudah ditemukan. Lampu taman dipadukan dengan pola budaya (pola bentukan Candi Borobudur) pada bagian tiang lampu untuk memperkuat identitas lampu taman sebagai salah satu komponen fasilitas di Destinasi Super Prioritas Borobudur dan Sekitarnya. Jenis lampu pada contoh ilustrasi panduan merupakan jenis lampu nontenaga surya memiliki tinggi 3,5 m dan menggunakan material *stainless steel*.
- b. Jenis lampu yang digunakan pada masing-masing Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan dapat berbeda, dapat mengikuti ornamen budaya khas masing-masing destinasi yang digunakan pada tiang lampu taman tersebut.



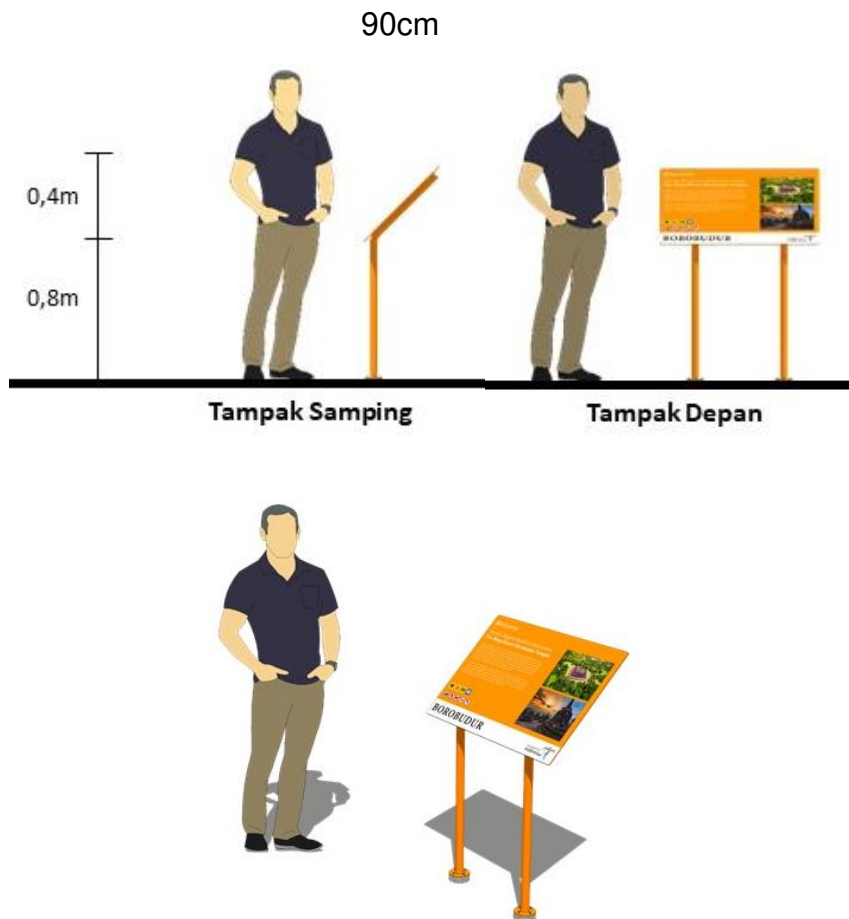
Gambar. Contoh ilustrasi panduan visual lampu taman tanpa solar panel di Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan, Destinasi Super Prioritas Borobudur dan Sekitarnya, Provinsi Jawa Tengah

## 2. Papan Interpretasi

Panduan visual perancangan papan interpretasi pada Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan mengambil contoh dari Destinasi Super Prioritas Borobudur dan sekitarnya, Provinsi Jawa Tengah.

- a. Papan interpretasi kawasan dirancang mengikuti standar teknis papan interpretasi kawasan (ukuran dan bentuk). Papan interpretasi pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan terdiri dari daun dan tiang papan. Daun papan interpretasi kawasan memiliki panjang 90 cm dan lebar 60 cm, berbentuk persegi panjang, terbuat dari material *metal sheet* bahan 0,8 mm – 1 mm yang diberi cat, dilengkapi dengan bingkai daun papan, stiker, dan laminating keterangan papan interpretasi sesuai contoh ilustrasi panduan visual perancangan. Tiang papan memiliki tinggi 0,8 m terbuat dari pipa galvalum yang diberi cat.
- b. Ukuran papan interpretasi kawasan pada setiap Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan dapat berbeda sesuai dengan kebutuhan masing-masing, pilihan ukuran papan interpretasi

dapat dilihat pada standar teknis papan interpretasi kawasan.



- Gambar. Contoh ilustrasi panduan visual perancangan papan interpretasi di Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan, Destinasi Super Prioritas Borobudur dan Sekitarnya, Provinsi Jawa Tengah
3. Rambu Petunjuk Arah (*Signage*) di dalam Kawasan
- Panduan visual perancangan Rambu Petunjuk Arah (*Signage*) Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan mengambil contoh dari



Destinasi Super Prioritas Borobudur dan Sekitarnya, Provinsi Jawa Tengah.

- a. Rambu petunjuk arah (*signage*) dirancang mengikuti standar teknis rambu-rambu petunjuk arah (*signage*) (ukuran dan bentuk). Rambu petunjuk arah (*signage*) pada pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan terdiri dari daun dan tiang papan. Daun rambu petunjuk arah (*signage*) memiliki panjang 1 m dan lebar 0,3 m, berbentuk persegi panjang, terbuat dari material *metal sheet* bahan 0,8 m – 1 mm yang diberi cat, dilengkapi dengan bingkai daun papan, keterangan rambu petunjuk arah dan logo *Wonderful Indonesia* sesuai contoh ilustrasi panduan visual perancangan. Tiang papan memiliki tinggi minimum 2,5 m terbuat dari pipa galvalum yang diberi cat atau disesuaikan sesuai kebutuhan masing-masing Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan.
- b. Ukuran dan jenis rambu petunjuk arah (*signage*) pada setiap Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan dapat berbeda sesuai dengan kebutuhan masing-masing, pilihan ukuran dan jenis rambu petunjuk arah (*signage*) dapat dilihat pada standar teknis rambu- rambu petunjuk arah (*signage*).



Gambar. Contoh ilustrasi panduan visual perancangan rambu petunjuk arah (*signage*) di Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan Destinasi Super Prioritas Borobudur dan sekitarnya, Provinsi Jawa Tengah

#### **D. Indikasi Pembiayaan**

Indikasi Pembiayaan Penataan Lanskap Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan menggunakan harga acuan yang berlaku di DKI Jakarta dan Jawa Barat, belum termasuk PPN 10% dan biaya perencanaan, pengawasan, dan pelaksanaan. Biaya dapat berbeda dan disesuaikan dengan Harga Satuan dari peraturan yang berlaku pada masing-

masing wilayah administrasi/daerah.

Indikasi Pembiayaan Penataan Lanskap Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan sebagai berikut:

Penataan Lanskap	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
Pekerjaan Media Tanam (pekerjaan tanah subur, urugan tanah setebal 10 cm, pembersihan dan perataan lahan)	Paket (per 1.000 m <sup>2</sup> )	Rp 275.000,-	Rp 275.000.000,-
Pekerjaan Penanaman Pohon (tinggi 2-2,5 m)	Paket (per 50 pohon)	Rp 500.000,-	Rp 25.000.000,-
Pekerjaan Penanaman Semak dan Tanaman Penutup Tanah	Paket (per 1.000 m <sup>2</sup> )	Rp 200.000,-	Rp 200.000.000,-
Pekerjaan Penanaman Rumput	Paket (per 1.000 m <sup>2</sup> )	Rp 50.000,-	Rp 50.000.000,-
Lampu Taman	Paket (per 10 unit)	Rp 7.500.000	Rp 75.000.000,-
Papan Interpretasi	Paket (per 10 unit)	Rp 3.000.000	Rp 30.000.000,-
Rambu-Rambu Petunjuk Arah ( <i>signage</i> ) di dalam kawasan pariwisata	Paket (per 10 unit)	Rp 1.500.000	Rp 15.000.000,-

**Catatan:**

- Biaya tercantum untuk lampu taman adalah perkiraan biaya atau indikasi biaya sesuai dengan contoh ilustrasi panduan, yaitu jenis lampu taman tanpa solar panel (bukan lampu tenaga surya) untuk jalur pejalan kaki dan lampu dalam kawasan dengan tinggi 3,5 m dan menggunakan material *stainless steel*. Biaya tersebut sudah

termasuk biaya pemasangan dan pembuatan pedestal lampu taman.

- Biaya tercantum untuk pembuatan papan interpretasi adalah perkiraan biaya atau indikasi biaya sesuai dengan contoh ilustrasi panduan, terdiri dari daun dan tiang papan, daun papan memiliki panjang 90 cm, lebar daun papan 60 cm terbuat dari material *metal sheet* bahan 0,8 mm - 1 mm yang diberi cat, tiang papan memiliki tinggi 0,8 m terbuat dari pipa galvalum yang diberi cat. Biaya tersebut sudah termasuk biaya bingkai daun papan dan biaya cetak materi interpretasi pada papan.
- Biaya tercantum untuk rambu petunjuk arah (*signage*) adalah perkiraan biaya atau indikasi biaya sesuai contoh ilustrasi panduan, terdiri dari daun dan tiang papan, daun papan memiliki panjang 1 m, lebar daun papan 0,3 m terbuat dari material *metal sheet* bahan 0,8 mm - 1 mm yang diberi cat, tiang papan memiliki tinggi minimum 2,5 m terbuat dari pipa galvalum yang diberi cat. Biaya tersebut sudah termasuk biaya bingkai daun papan, keterangan rambu petunjuk arah dan logo *Wonderful Indonesia*.

## **8. Pembangunan Gazebo**

### **A. Konsep Dasar**

Konsep Dasar pembangunan Gazebo di Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan mengacu pada penjelasan Konsep Dasar pembangunan Gazebo di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

### **B. Ketentuan Teknis**

Ketentuan Teknis pembangunan Gazebo di Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan mengacu pada penjelasan Ketentuan Teknis pembangunan Gazebo di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

### **C. Panduan Perancangan**

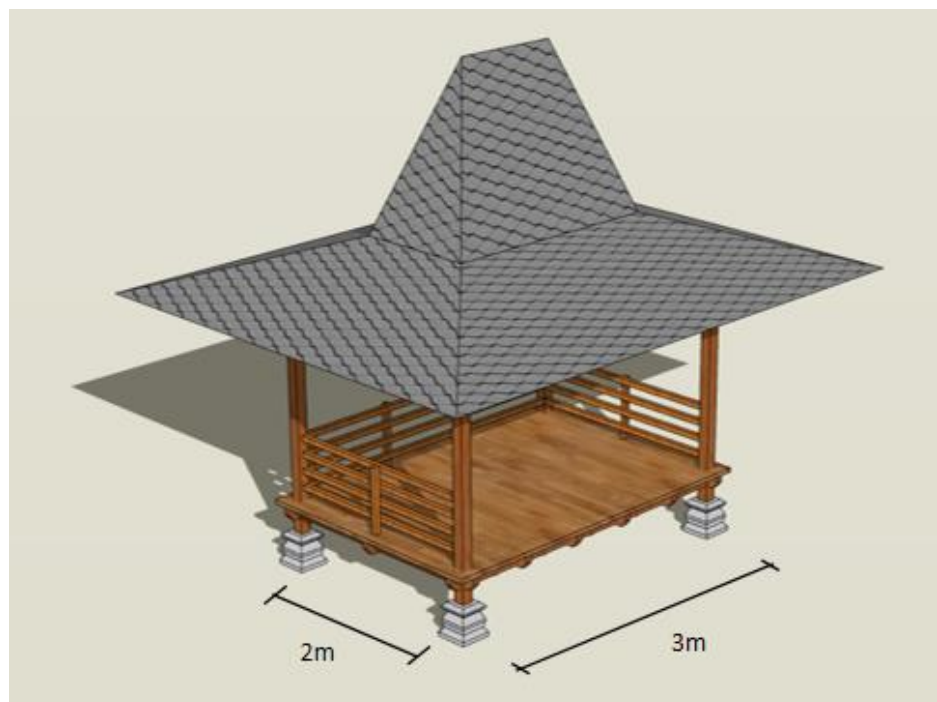
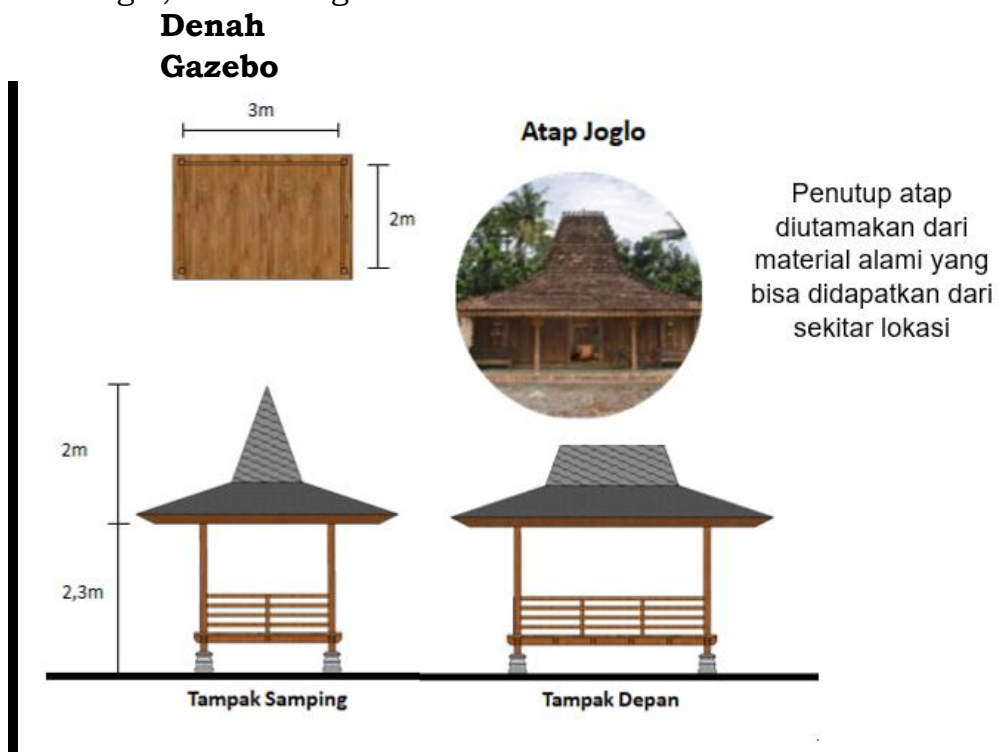
Panduan visual perancangan gazebo pada Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan menampilkan contoh untuk Destinasi Pariwisata Prioritas Borobudur dan Sekitarnya, Provinsi Jawa Tengah:

#### 1. Gazebo Tipe Satu (Panggung)

Contoh ilustrasi panduan yang diberikan terinspirasi dan menerapkan arsitektur rumah adat Joglo, Jawa Tengah. Arsitektural gazebo dapat disesuaikan dengan arsitektural setempat pada masing-masing destinasi. Ukuran satu unit bangunan gazebo tipe satu (panggung) memiliki panjang

bangunan 3 m dan lebar bangunan 2 m, 1 lantai, panggung, tipe bangunan terbuka, tinggi 45 cm dari permukaan tanah, struktur beton, *plafond gypsum/GRC*, atap rangka baja, atap genteng, lantai *artificial wood/composite wood*, dapat dilengkapi dengan ornamen dan komponen pelengkap sesuai dengan kebutuhan masing-masing Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan.

Desain atap pada contoh ilustrasi panduan merujuk atau merupakan transformasi dari bangunan arsitektur tradisional setempat. Gambar berikut ini adalah contoh ilustrasi dari bangunan dengan desain atap transformasi dari arsitektur rumah adat Joglo, Jawa Tengah.

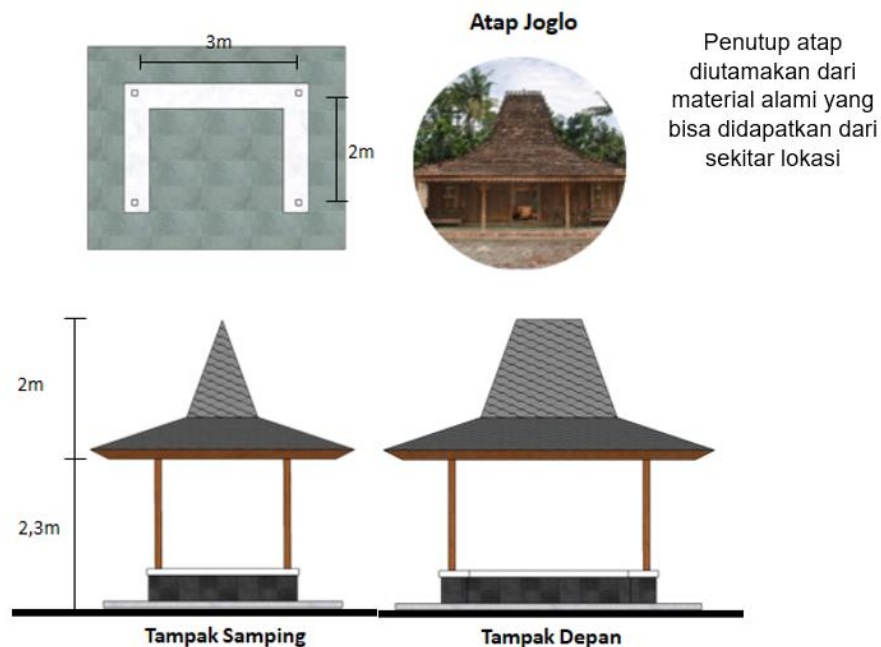


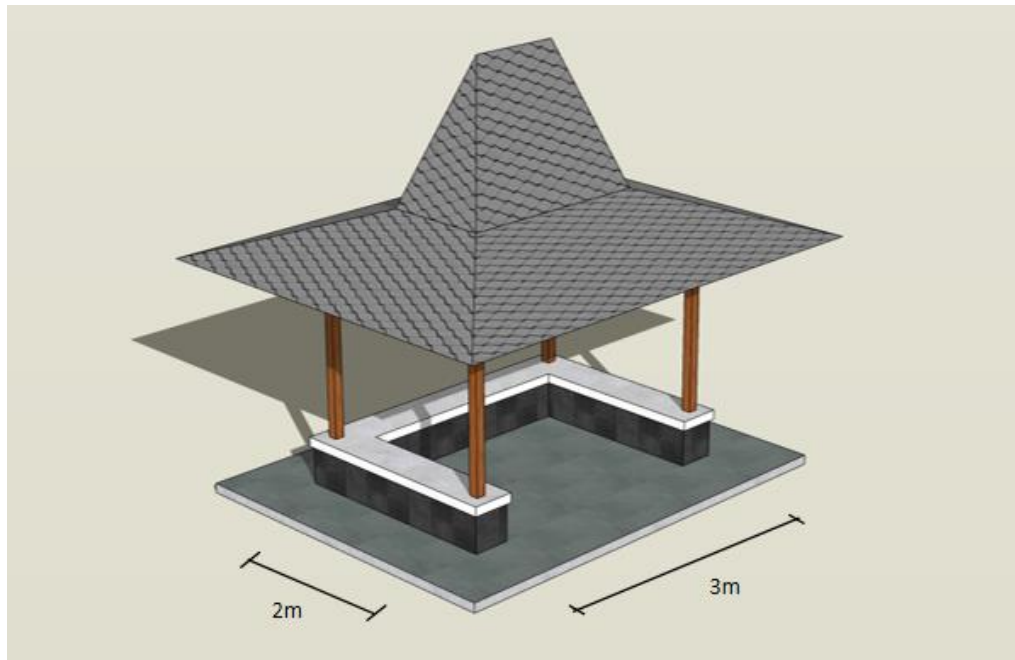
Gambar. Contoh ilustrasi panduan visual perancangan Gazebo Tipe Satu (Panggung) pada Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan di Destinasi Pariwisata Prioritas Borobudur dan sekitarnya,  
Provinsi Jawa Tengah

2. Gazebo Tipe Dua

Contoh ilustrasi panduan yang diberikan terinspirasi dan menerapkan arsitektur rumah adat Joglo, Jawa Tengah. Penerapan arsitektur lokal berupa bentuk atap dan bentuk bangunan. Arsitektural gazebo dapat disesuaikan dengan arsitektural setempat pada masing-masing Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan. Ukuran satu unit bangunan gazebo tipe dua memiliki panjang bangunan 3 m dan lebar bangunan 2 m, 1 (satu) lantai, tipe bangunan terbuka, tinggi 15 cm dari permukaan tanah, struktur beton, *plafond gypsum/GRC*, atap rangka baja, atap genteng, lantai batu alam, dan tersedia bangku dari batu bata yang diberi acian plester, dapat dilengkapi dengan ornamen dan komponen pelengkap sesuai dengan kebutuhan masing-masing Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan.

Desain atap pada contoh ilustrasi panduan merujuk atau merupakan transformasi dari bangunan arsitektur tradisional setempat. Gambar berikut ini adalah contoh ilustrasi dari bangunan dengan desain atap transformasi dari arsitektur rumah adat Joglo, Jawa Tengah.





Gambar. Contoh ilustrasi panduan visual perancangan Gazebo Tipe Dua pada Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan di Destinasi Pariwisata Prioritas Borobudur dan sekitarnya, Provinsi Jawa Tengah

### 1. Indikasi Pembiayaan

Indikasi Pembiayaan pembangunan Gazebo menggunakan harga acuan yang berlaku di DKI Jakarta dan Jawa Barat, belum termasuk PPN 10% dan biaya perencanaan, pengawasan, dan pelaksanaan. Biaya dapat berbeda dan disesuaikan dengan Harga Satuan dari peraturan yang berlaku pada masing-masing wilayah administrasi/daerah.

Indikasi Pembiayaan pembangunan Gazebo pada Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan sebagai berikut:

No.	Pembangunan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per m <sup>2</sup>	Indikasi Biaya per unit
1	Gazebo Tipe 1	6 m <sup>2</sup>	Rp3.500.000,-	Rp 21.000.000,-
2	Gazebo Tipe 2	6 m <sup>2</sup>	Rp3.500.000,-	Rp 21.000.000,-

#### Catatan:

Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan gazebo tipe satu dan gazebo tipe dua sesuai dengan contoh ilustrasi panduan.

- Gazebo Tipe 1: Tipe gazebo panggung, Ukuran panjang bangunan 3m, lebar bangunan 2 m, 1 lantai, panggung, tipe bangunan terbuka, tinggi 45 cm dari permukaan tanah, struktur beton, *plafond gypsum*/GRC, atap rangka baja, atap genteng, lantai



*artificial wood/composite wood*, biaya tersebut belum termasuk biaya ornamen tambahan.

- Gazebo Tipe 2: Ukuran panjang bangunan 3m, lebar bangunan 2m, 1 lantai, tipe bangunan terbuka, tinggi 15 cm dari permukaan tanah, struktur beton, *plafond gypsum/GRC*, atap rangka baja, atap genteng, lantai batu alam, dan tersedia bangku dari batu bata yang dilapisi acian plester, biaya tersebut belum termasuk biaya ornamen tambahan.

## **9. Plaza/Area Pengunjung**

### **A. Konsep Dasar**

Konsep Dasar Plaza/Area Pengunjung di Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan mengacu pada penjelasan Konsep Dasar Plaza/Area Pengunjung di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

### **B. Ketentuan Teknis**

Ketentuan Teknis Plaza/Area Pungunjung di Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan mengacu pada penjelasan Ketentuan Teknis Plaza/Area Pengunjung di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

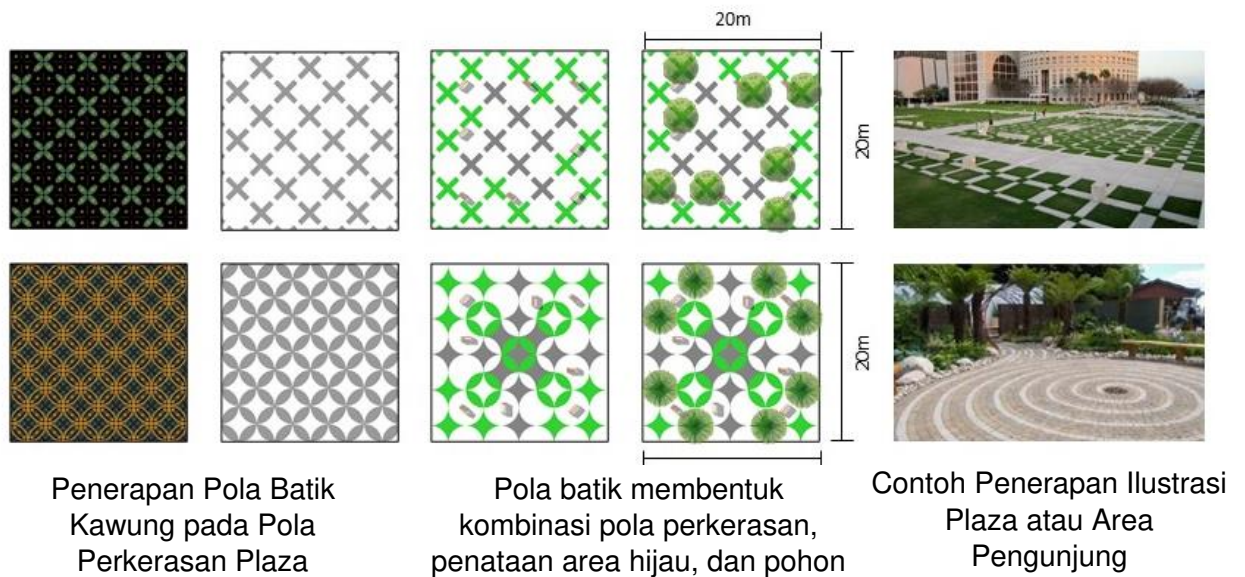
### **C. Panduan Perancangan**

Panduan visual perancangan plaza/area pengunjung pada Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan menampilkan contoh untuk Destinasi Super Prioritas Borobudur dan sekitarnya, Provinsi Jawa Tengah. Plaza/area pengunjung yang dirancang pada panduan visual perancangan terdiri atas plaza (atau area perkerasan) yang dilengkapi dengan bangku taman atau tempat duduk pengunjung.

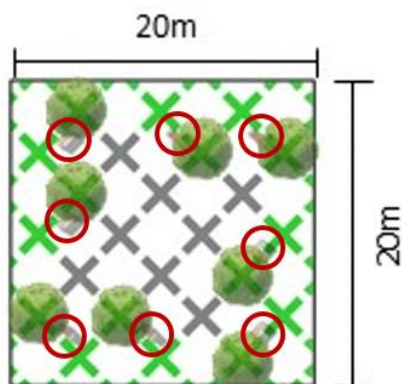
1. Plaza dirancang untuk mengangkat identitas dan budaya daerah dengan menerapkan pola budaya lokal seperti pola-pola batik Jawa Tengah (batik kawung). Pola batik tersebut membentuk pola perkerasan, pola penataan area hijau, pola penataan pohon, dan pola penataan furnitur plaza (yaitu bangku taman). Plaza pada ilustrasi panduan visual perancangan memiliki panjang 20 m dan lebar 20 m, berbentuk persegi. Material plaza yang digunakan pada contoh ilustrasi panduan perancangan merupakan jenis material lokal *paving block/porous pavement* setara K-200 s.d. K-350, antislip, tidak licin, dapat meresapkan air, rata, dan dipasang datar. Pada sekeliling plaza dibatasi dengan kanstein.
2. Bentuk plaza pada masing-masing Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan dapat berbeda disesuaikan dengan kondisi alam

eksisting kawasan pariwisata, keselarasan bentuk plaza dengan perancangan kawasan pariwisata, luas plaza juga dapat disesuaikan dengan rencana kapasitas pengunjung dan kebutuhan masing-masing Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan, pola budaya yang diterapkan pada plaza juga dapat disesuaikan dengan pola budaya lokal masing-masing.

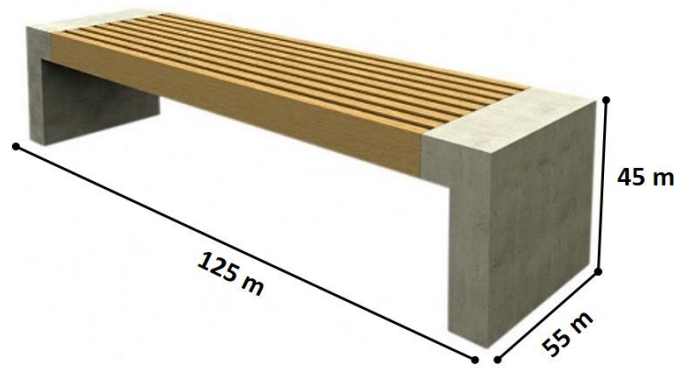
3. Plaza/area pengunjung dilengkapi dengan tempat duduk pengunjung atau bangku taman. Bangku taman pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan merupakan tipikal bangku taman tipikal yang diusulkan pada plaza/area pengunjung. Bangku taman yang diusulkan menggunakan material dasar beton dan *artificial/composite wood* dengan ukuran panjang bangku taman 125 cm, lebar 55 cm, dan tinggi 45 cm sesuai pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan.



Gambar. Contoh ilustrasi panduan visual perancangan Plaza/Area Pengunjung pada Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan di Destinasi Super Prioritas Borobudur dan sekitarnya, Provinsi Jawa Tengah



Pada Gambar disamping, bagian yang dilingkari merah merupakan contoh lokasi penempatan bangku taman pada plaza atau area pengunjung. Bangku taman diletakkan dekat dengan pohon peneduh disekeliling plaza, sehingga wisatawan dapat duduk dengan nyaman



Gambar. Contoh ilustrasi panduan visual perancangan bangku taman pada Plaza/Area Pengunjung pada Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan di Destinasi Super Prioritas Borobudur dan sekitarnya, Provinsi Jawa Tengah

#### D. Indikasi Pembiayaan

Indikasi Pembiayaan Pembangunan Plaza/Area Pengunjung menggunakan harga acuan yang berlaku di DKI Jakarta dan Jawa Barat, belum termasuk PPN 10% dan biaya perencanaan, pengawasan, dan pelaksanaan. Biaya dapat berbeda dan disesuaikan dengan Harga Satuan dari peraturan yang berlaku pada masing-masing wilayah administrasi/daerah.

Indikasi Pembiayaan Pembangunan Plaza/Area Pengunjung pada Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan sebagai berikut:

No.	Pembangunan Plaza/Area Pengunjung	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
1.	Plaza/Area Pengunjung	400 m <sup>2</sup>	Rp 1.250.000,-	Rp 500.000.000,-
2.	Bangku Taman	1 Unit	Rp 3.500.000,-	Rp 3.500.000,-

**Catatan:**

- Biaya tercantum untuk Plaza/Area Pengunjung merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan perkerasan dari plaza/area pengunjung sesuai contoh ilustrasi panduan perancangan, plaza ini memiliki panjang 20 m dan lebar 20 m, berbentuk persegi. Material plaza yang digunakan pada contoh ilustrasi panduan perancangan merupakan jenis material lokal *paving block/porous pavement* setara K-200 s.d. K-350, antislip, tidak licin, dapat meresapkan air, rata, dan dipasang

datar. Biaya sudah termasuk biaya kanstein sekeliling plaza.

- Biaya tercantum untuk Bangku Taman merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembuatan satu unit bangku taman pada plaza/area pengunjung sesuai contoh ilustrasi panduan perancangan. Bangku taman yang diusulkan menggunakan material dasar beton dan *artificial/composite wood* dengan ukuran panjang bangku taman 125 cm, lebar 55 cm dan tinggi 45 cm.

## **10. Plaza Kuliner**

### **A. Konsep Dasar**

Konsep Dasar Plaza Kuliner di Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan mengacu pada penjelasan Konsep Dasar Plaza Kuliner di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

### **B. Ketentuan Teknis**

Ketentuan Teknis Plaza Kuliner di Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan mengacu pada penjelasan Ketentuan Teknis Plaza Kuliner di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

### **C. Panduan Perancangan**

Panduan visual perancangan Plaza Kuliner pada Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan menampilkan contoh untuk Destinasi Super Prioritas Borobudur dan Sekitarnya, Provinsi Jawa Tengah. Plaza Kuliner terdiri dari plaza dan kios-kios kuliner. Kios kuliner ditata berkelompok pada suatu plaza sesuai contoh ilustrasi panduan visual perancangan.

1. Plaza dirancang untuk sepuluh unit kios kuliner. Kios Kuliner ditata pada kedua sisi yang saling berhadapan pada plaza. Bagian tengah plaza dapat digunakan sebagai jalur pejalan kaki atau area makan (dapat diletakkan meja dan kursi makan). Plaza ini memiliki panjang 34 m dan lebar 17 m. Material plaza yang digunakan pada contoh ilustrasi panduan perancangan merupakan jenis material lokal *Paving block/porous pavement* setara K-200 s.d. K-350, antislip, tidak licin, dapat meresapkan air, rata, dan dipasang datar. Pada sekeliling plaza dibatasi dengan kanstein. Plaza dilengkapi juga dengan sistem drainase yang baik. Luas plaza pada masing-masing Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan jumlah kios yang akan dibangun pada Plaza Kuliner tersebut.

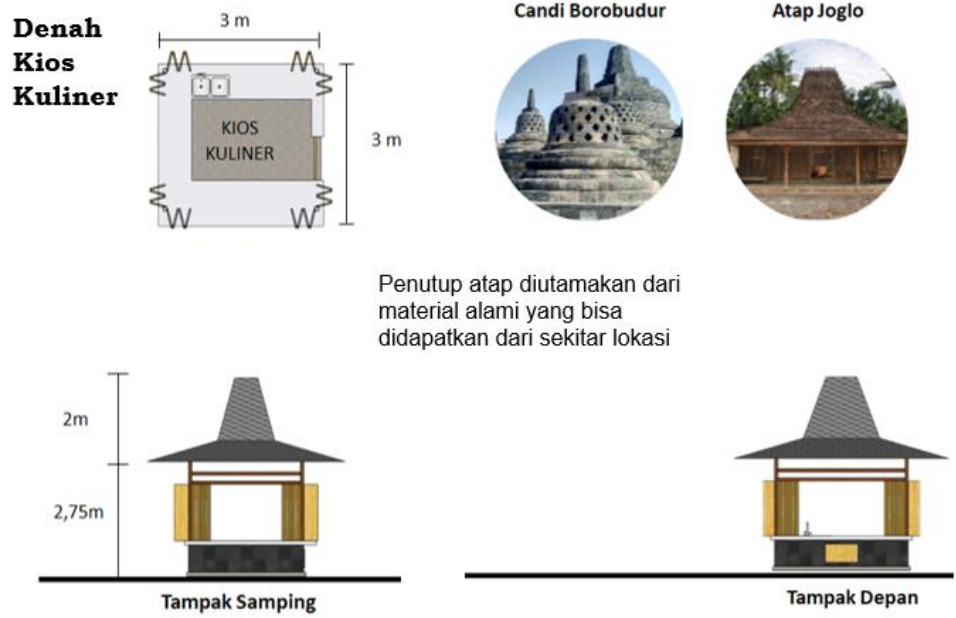


Gambar. Contoh ilustrasi panduan visual perancangan Plaza Kuliner pada Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan di Destinasi Super Prioritas Borobudur dan sekitarnya, Provinsi Jawa Tengah

2. Kios Kuliner pada contoh ilustrasi panduan dirancang dengan menerapkan arsitektur lokal yang terinspirasi dari stupa Candi Borobudur dan atap rumah Joglo khas Provinsi Jawa Tengah, penerapan arsitektur lokal ini dapat dilihat pada bentuk atap dan bentuk bangunan kios kuliner. Ukuran satu unit bangunan kios kuliner memiliki panjang bangunan 3 m dan lebar bangunan 3 m, merupakan tipe bangunan semi terbuka, dengan struktur beton, lantai keramik, *plafond gypsum/GRC*, atap rangka baja, atap genteng, serta telah disediakan saniter tempat cuci piring (*wastafel*), kios ini dapat dilengkapi dengan teralis pengaman, furnitur, dan peralatan sesuai dengan kebutuhan masing-masing penjual pada kios kuliner. Pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan plaza kuliner, kios kuliner ditata secara berkelompok sebanyak sepuluh unit dalam suatu plaza, saling berhadapan, lima kios di sisi utara dan lima kios di sisi selatan jumlah kios ini dapat disesuaikan sesuai kebutuhan masing-masing Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan. Kios kuliner ditata saling berhadapan dan pada bagian tengah plaza dapat digunakan sebagai sirkulasi atau sebagai area makan.
3. Desain atap pada contoh ilustrasi panduan merujuk atau merupakan transformasi dari bangunan arsitektur tradisional setempat. Gambar berikut ini adalah contoh ilustrasi dari arsitektur stupa Candi Borobudur dan rumah adat Joglo, Jawa



Tengah.



Gambar. Contoh ilustrasi panduan visual perancangan Kios Kuliner (satu unit) pada Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan di Destinasi Super Prioritas Borobudur dan sekitarnya, Provinsi Jawa Tengah

#### D. Indikasi Pembiayaan

Indikasi Pembiayaan pembangunan Plaza Kuliner menggunakan harga acuan yang berlaku di DKI Jakarta dan Jawa Barat, belum termasuk PPN 10% dan biaya perencanaan, pengawasan, dan pelaksanaan. Biaya dapat berbeda dan disesuaikan dengan Harga Satuan dari peraturan yang berlaku pada masing-masing wilayah administrasi/daerah.

Indikasi Pembiayaan pembangunan Plaza Kuliner pada Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan sebagai berikut:

No.	Pembangunan Plaza Kuliner	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
1.	Plaza	578 m <sup>2</sup>	Rp 1.250.000,-	Rp 722.500.000,-
2.	Kios Kuliner (ukuran 3 m x 3 m, termasuk	9 m <sup>2</sup>	Rp 5.000.000,-	Rp 45.000.000,-



	pemasangan teralis untuk pengamanan)			
--	---	--	--	--

**Catatan:**

- Biaya tercantum untuk Plaza merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan perkerasan atau plaza dari Plaza Kuliner sesuai contoh ilustrasi panduan perancangan. Plaza ini memiliki panjang 34 m dan lebar 17 m sesuai contoh ilustrasi panduan perancangan. Material plaza yang digunakan pada contoh ilustrasi panduan perancangan merupakan jenis material lokal *paving block/porous pavement* setara K-200 s.d, K-350, antislip, tidak licin, dapat meresapkan air, rata, dan dipasang datar. Biaya sudah termasuk biaya kanstein sekeliling plaza. Luas plaza pada masing-masing destinasi dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan disesuaikan dengan jumlah kios yang akan dibangun pada Plaza Kuliner tersebut.
- Biaya tercantum untuk kios kuliner merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan satu unit kios kuliner sesuai contoh ilustrasi panduan perancangan. Ukuran satu unit bangunan kios kuliner memiliki panjang bangunan 3 m dan lebar bangunan 3 m, tipe bangunan semi terbuka, dengan struktur beton, lantai keramik, *plafond gypsum/GRC*, atap rangka baja, atap genteng, biaya sudah termasuk saniter tempat cuci piring (wastafel). Biaya tidak termasuk furnitur dan peralatan pada kios kuliner, tetapi sudah termasuk teralis pengaman. Asumsi sumber air bangunan kios kuliner menyambung ke sumber air yang sudah ada.

## **11. Kios Cendera Mata**

### **A. Konsep Dasar**

Konsep Dasar Kios Cendera Mata di Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan mengacu pada penjelasan Konsep Dasar Kios Cendera Mata di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

### **B. Ketentuan Teknis**

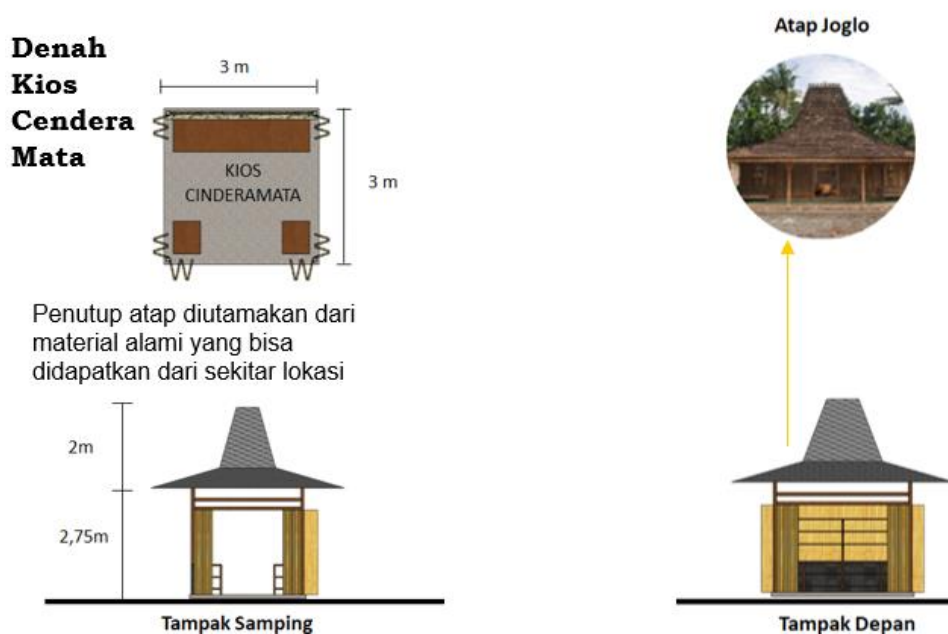
Ketentuan Teknis Kios Cendera Mata di Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan mengacu pada penjelasan Ketentuan Teknis Kios Cendera Mata di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

### **C. Panduan Perancangan Kios Cendera mata**

Panduan visual perancangan Kios Cendera Mata pada Kawasan Wisata

Budaya dan Perkotaan menampilkan contoh untuk Destinasi Super Prioritas Borobudur dan Sekitarnya, Provinsi Jawa Tengah.

1. Kios Cendera Mata yang dirancang pada contoh ilustrasi panduan menerapkan arsitektur lokal yang terinspirasi dari stupa Candi Borobudur dan atap rumah Joglo khas Provinsi Jawa Tengah, penerapan arsitektur lokal ini dapat dilihat pada bentuk atap dan bentuk bangunan kios cendera mata. Ukuran satu unit bangunan Kios Cendera Mata memiliki panjang bangunan 3 m dan lebar bangunan 3 m, merupakan tipe bangunan semi terbuka, dengan struktur beton, lantai keramik, *plafond gypsum/GRC*, atap rangka baja, atap genteng, kios ini dapat dilengkapi dengan furnitur dan peralatan sesuai dengan kebutuhan masing-masing penjual pada Kios Cendera Mata.



Gambar. Contoh ilustrasi panduan visual perancangan Kios Cendera Mata (satu unit) pada Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan di Destinasi Super Prioritas Borobudur dan Sekitarnya, Provinsi Jawa Tengah

2. Pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan Kios Cendera Mata ditata secara berkelompok sebanyak sepuluh unit dalam suatu area, saling berhadapan, lima kios di sisi utara, dan lima kios di sisi selatan, jumlah kios ini dapat disesuaikan sesuai kebutuhan pada masing-masing Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan. Bagian tengah area dapat digunakan sebagai sirkulasi

atau jalur pejalan kaki.



Gambar. Contoh ilustrasi panduan visual perancangan Kios Cendera Mata yang berkelompok (10 unit) pada Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan di Destinasi Super Prioritas Borobudur dan Sekitarnya, Provinsi Jawa Tengah

#### D. Indikasi Pembiayaan

Indikasi Pembiayaan pembangunan Kios Cendera Mata menggunakan harga acuan yang berlaku di DKI Jakarta dan Jawa Barat, belum termasuk PPN 10% dan biaya perencanaan, pengawasan, dan pelaksanaan. Biaya dapat berbeda dan disesuaikan dengan Harga Satuan dari peraturan yang berlaku pada masing-masing wilayah administrasi/daerah.

Indikasi Pembiayaan pembangunan Kios Cendera Mata pada Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan sebagai berikut:

No.	Pembangunan	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
1.	Kios Cendera Mata (ukuran 3 m x 3 m, 10 kios)	10 x 9 m <sup>2</sup>	Rp 4.500.000,-	Rp 405.000.000,-

#### Catatan:

Biaya tercantum merupakan perkiraan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan sepuluh unit Kios Cendera Mata sesuai contoh ilustrasi panduan perancangan. Ukuran satu unit bangunan kios kuliner memiliki panjang bangunan 3 m dan lebar bangunan 3 m, tipe bangunan semi terbuka, dengan struktur beton, lantai

keramik, *plafond gypsum*/GRC, atap rangka baja, atap genteng, biaya tidak termasuk furnitur dan peralatan pada Kios Cendera Mata.

## **12. Panggung kesenian/Pertunjukan/Amfiteater**

### **A. Konsep Dasar**

Konsep Dasar Panggung Kesenian/Pertunjukan/Amfiteater di Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan mengacu pada penjelasan Konsep Dasar Panggung Kesenian/Pertunjukan/Amfiteater di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

### **B. Ketentuan Teknis**

Ketentuan Teknis Panggung Kesenian/Pertunjukan/Amfiteater di Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan mengacu pada penjelasan Ketentuan Teknis Panggung Kesenian/Pertunjukan/Amfiteater di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

### **C. Panduan Perancangan**

Panduan visual perancangan Panggung Kesenian/Pertunjukan/Amfiteater pada Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan menampilkan contoh untuk Destinasi Super Prioritas Borobudur dan Sekitarnya, Provinsi Jawa Tengah. Area Panggung Kesenian/Pertunjukan/Amfiteater mencakup Plaza Amfiteater, Amfiteater, Panggung Kesenian/Pertunjukan, dan Bangunan Penunjang (ruang ganti/ruang tunggu, ruang control, dan gudang).

#### **1. Plaza Amfiteater**

Plaza ini berada pada area masuk ketika pengunjung atau wisatawan tiba di area Panggung Kesenian/Pertunjukan dan pada area di antara Panggung dan Amfiteater. Plaza Amfiteater pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan memiliki luas 177,56 m<sup>2</sup>. Material plaza yang digunakan pada contoh ilustrasi panduan perancangan merupakan jenis material lokal *paving block/porous pavement* setara K-200 s.d K-350, antislip, tidak licin, dapat meresapkan air, rata, dan dipasang datar. Pada sekeliling plaza dibatasi dengan kanstein. Bentuk plaza amfiteater pada masing-masing Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan dapat berbeda disesuaikan dengan kondisi alam eksisting kawasan pariwisata, keselarasan bentuk plaza dengan perancangan kawasan pariwisata, luas plaza juga dapat disesuaikan dengan rencana kapasitas pengunjung dan

kebutuhan masing-masing destinasi.

2. Amfiteater

Amfiteater ini rancang berteras atau bertingkat (jumlah tingkat dapat disesuaikan dengan kondisi lahan eksisting kawasan pariwisata) berfungsi sebagai tempat duduk penonton. Amfiteater memiliki luas 207 m<sup>2</sup>. Amfiteater pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan menggunakan struktur batu kali yang dilapisi dengan plester dan acian kasar yang dapat dikombinasikan dengan hamparan rumput pada area duduknya.

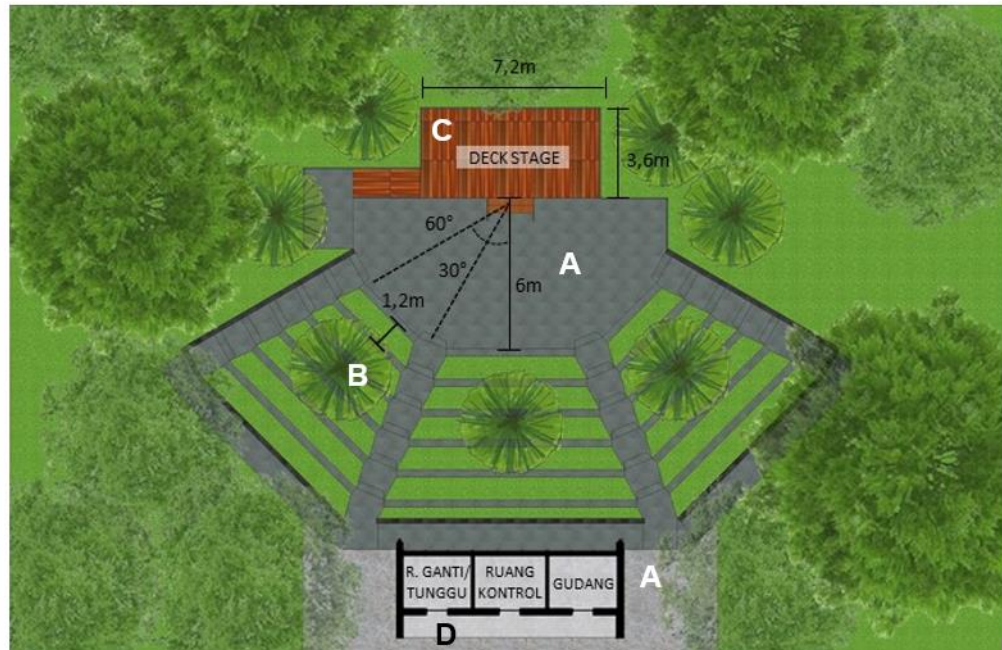
3. Panggung Kesenian/Pertunjukan

Panggung Kesenian/Pertunjukan dirancang dekat dengan plaza amfiteater, berfungsi sebagai area pertunjukan. Panggung Kesenian/Pertunjukan memiliki ukuran (2,75 m x 1,1 m) + (7,2 m x 3,6 m) atau seluas 28,9 m<sup>2</sup>, dilengkapi dengan tangga sebagai akses menuju panggung. Panggung Kesenian/Pertunjukan merupakan tipe struktur terbuka dari struktur beton, bagian lantai dari material *artificial wood/composite wood* dengan kedalaman pondasi 2 m – 3 m. Bentuk panggung kesenian pada masing-masing Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan dapat berbeda disesuaikan dengan kondisi alam eksisting, keselarasan bentuk panggung dengan perancangan kawasan pariwisata, luas panggung kesenian juga dapat disesuaikan dengan rencana kapasitas pengunjung dan kebutuhan masing-masing kawasan pariwisata, serta panggung dapat dikombinasikan dengan ornamen budaya setempat.

4. Bangunan penunjang panggung kesenian/pertunjukan/amfiteater

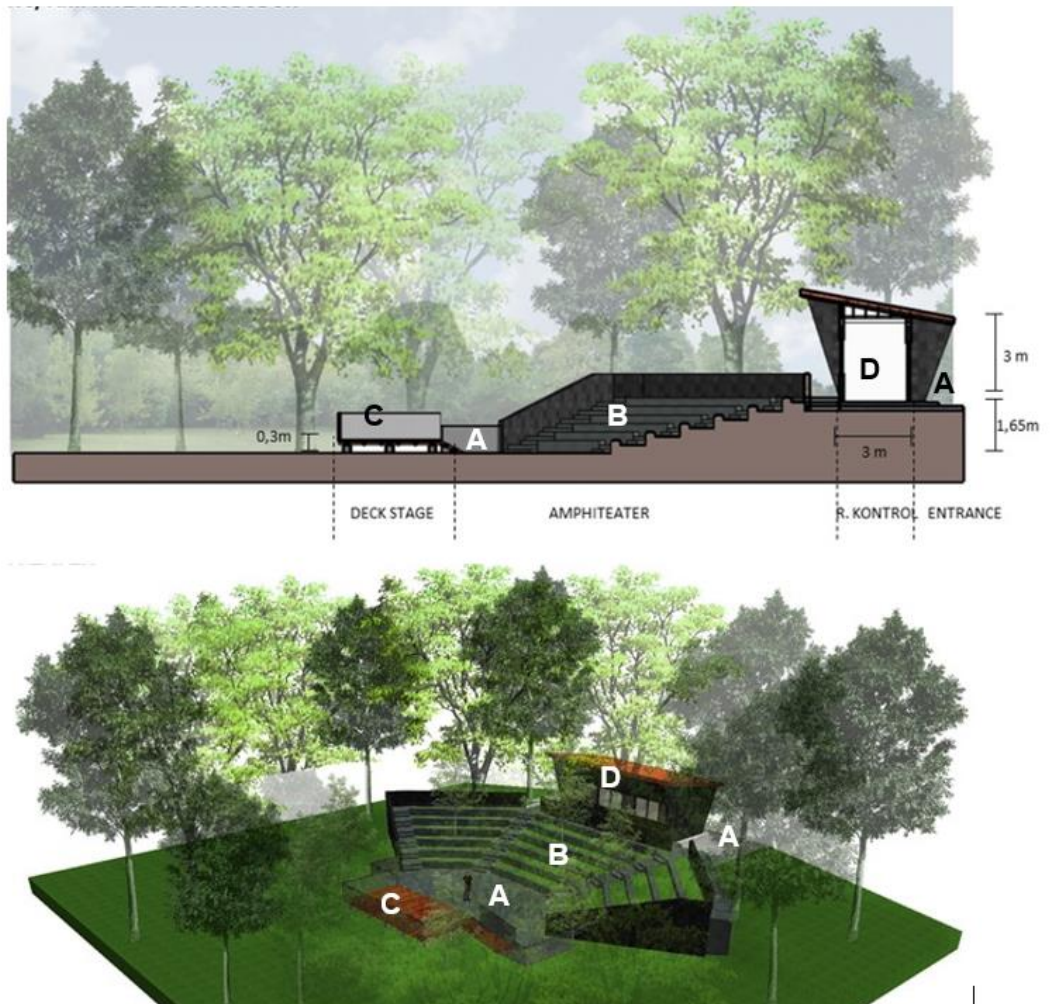
Bangunan ini dirancang dengan penerapan arsitektur lokal setempat. Bangunan penunjang memiliki panjang bangunan 9 m dan lebar bangunan 3 m, terdiri dari ruang ganti/ruang tunggu 3 m x 3 m yang berfungsi sebagai ruang menunggu dan ruang mengganti kostum, sebelum dan sesudah pertunjukan, ruang kontrol 3 m x 3 m yang berfungsi sebagai ruang pengendali *sound system*, panel pencahayaan, dan lain-lain, serta Gudang 3 m x 3 m yang berfungsi sebagai ruang

penyimpanan alat dan komponen pendukung pertunjukan. Bangunan ini merupakan tipe bangunan tertutup, struktur beton, dinding bata, lantai keramik, bukaan aluminium & *artificial wood/composite wood*, rangka atap baja ringan, atap genteng, *plafond gypsum/GRC*. Bangunan ini dapat diakses dari Plaza Amfiteater.



A. Plaza Amfiteater; B. Amfiteater; C. Panggung Kesenian;  
D. Bangunan Penunjang (ruang ganti/ruang tunggu, ruang kontrol dan gudang)





A. Plaza Amfiteater; B. Amfiteater; C. Panggung Kesenian; D. Bangunan (Ruang ganti/ruang tunggu, Ruang Kontrol, dan Gudang)

Gambar. Contoh ilustrasi panduan visual perancangan Panggung Kesenian/Pertunjukan/Amfiteater pada Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan di Destinasi Super Prioritas Borobudur dan Sekitarnya, Provinsi Jawa Tengah

#### **D. Indikasi Pembiayaan Pembangunan**

Indikasi Pembiayaan pembangunan Panggung Kesenian/Pertunjukan/Amfiteater menggunakan harga acuan yang berlaku di DKI Jakarta dan Jawa Barat, belum termasuk PPN 10% dan biaya perencanaan, pengawasan, dan pelaksanaan. Biaya dapat berbeda dan disesuaikan dengan Harga Satuan dari peraturan yang berlaku pada masing-masing wilayah administrasi/daerah.

Indikasi Pembiayaan Panggung Kesenian/Pertunjukan/Amfiteater pada Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan sebagai berikut:

No.	Pembangunan panggung kesenian atau pertunjukan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per m <sup>2</sup>	Indikasi Biaya
1.	Plaza Amfiteater	177,56 m <sup>2</sup>	Rp 1.250.000,-	Rp 221.950.000,-
2.	Amfiteater	207 m <sup>2</sup>	Rp 2.250.000,-	Rp 465.817.500,-
3.	Panggung Kesenian/ Pertunjukan	28,9 m <sup>2</sup>	Rp 5.000.000,-	Rp 144.725.000,-
4.	Bangunan (ruang ganti/ruang tunggu, ruang kontrol, dan gudang)	9 m <sup>2</sup>	Rp 5.000.000,-	Rp 45.000.000,-
			Jumlah	Rp 877.492.500,-

**Catatan:**

- Biaya tercantum untuk Plaza Amfiteater merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan perkerasan atau Plaza Amfiteater sesuai contoh ilustrasi panduan perancangan yang memiliki luas 177,56 m<sup>2</sup>. Material plaza yang digunakan pada contoh ilustrasi panduan perancangan merupakan jenis material lokal *paving block/porous pavement* setara K-200 s.d K-350, antislip, tidak licin, dapat meresapkan air, rata, dan dipasang datar. Biaya sudah termasuk biaya kanstein sekeliling plaza.
- Biaya tercantum untuk Amfiteater merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk Amfiteater sesuai contoh ilustrasi panduan perancangan. Amfiteater ini memiliki luas 207 m<sup>2</sup>. Amfiteater pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan menggunakan struktur batu kali yang dilapisi dengan plester dan acian kasar yang dapat dikombinasikan dengan hamparan rumput pada area duduknya. Biaya tersebut belum termasuk biaya penataan hamparan rumput pada amfiteater. Biaya ini sebaiknya menjadi bagian biaya penataan lanskap kawasan pariwisata.

- Biaya tercantum untuk Panggung Kesenian/Pertunjukan merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk panggung kesenian sesuai contoh ilustrasi panduan perancangan. Panggung Kesenian/Pertunjukan memiliki ukuran (2,75 m x 1,1 m) + (7,2 m x 3,6 m) atau seluas 28,9 m<sup>2</sup>. Dilengkapi dengan tangga sebagai akses menuju panggung. Panggung kesenian merupakan tipe struktur terbuka dari struktur beton, bagian lantai dari material *artificial wood/composite wood* dengan kedalaman pondasi 2 m - 3 m.
- Biaya tercantum untuk Bangunan Penunjang merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk bangunan penunjang sesuai contoh ilustrasi panduan perancangan. Bangunan ini memiliki panjang bangunan 9 m dan lebar bangunan 3 m, terdiri dari ruang ganti/ruang tunggu 3 m x 3 m (ruang menunggu dan ruang mengganti kostum, sebelum dan sesudah pertunjukan), ruang kontrol (ruang pengendali *sound system*, panel pencahayaan, dan lain-lain), dan gudang (ruang penyimpanan alat dan komponen pendukung pertunjukan) merupakan tipe bangunan tertutup, struktur beton, dinding bata, lantai keramik, bukaan aluminium & *artificial wood/composite wood*, rangka atap baja ringan, atap genteng, *plafond gypsum/GRC*.

### **13. Menara Pandang**

#### **A. Konsep Dasar**

Mengacu pada penjelasan konsep dasar menara pandang pada bagian pembangunan menara pandang di Pembangunan Amenitas dan Atraksi Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

#### **B. Ketentuan Teknis Menara Pandang**

Mengacu pada penjelasan ketentuan teknis menara pandang pada bagian pembangunan menara pandang di Pembangunan Amenitas dan Atraksi Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

#### **C. Panduan Perancangan Menara Pandang**

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan menara pandang dalam Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan (dalam contoh pada Kawasan Borobudur dan sekitarnya, Provinsi Jawa Tengah):

##### 1) Menara Pandang Tipe Satu (Struktur Baja)

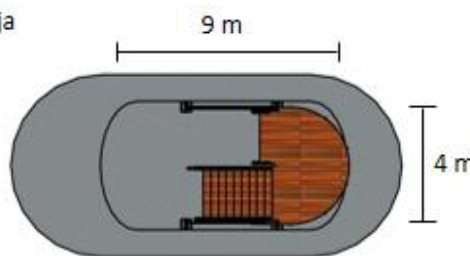
- a. Contoh ilustrasi panduan visual perancangan merupakan

contoh tipikal rancangan untuk destinasi Kawasan Borobudur dan sekitarnya yang terinspirasi dari arsitektur lokal setempat. Rancangan fasad arsitektural menara pandang pada contoh ilustrasi panduan merujuk pada pola budaya (pola bentukan Candi Borobudur), pola ini diterapkan pada kedua sisi fasad arsitektural menara pandang. Pola pada fasad arsitektural menara pandang ini dapat disesuaikan dengan pola identitas budaya pada masing-masing destinasi.

- b. Bangunan menara pandang tipe satu ini merupakan bangunan dengan struktur utama baja (salah satu struktur yang direkomendasikan karena konstruksinya lebih kuat dan kokoh sehingga aman jika digunakan wisatawan). Bangunan menara pandang tipe satu (struktur baja) ini memiliki panjang bangunan 9 m dan lebar bangunan 4 m, 3 lantai dengan 4 bordes, tipe bangunan struktur terbuka, selasar 15 cm dari permukaan tanah, struktur utama baja, lantai *artificial wood/ composite wood*, dan material pagar pembatas dari material besi galvalum atau baja yang difinishing cat anti korosif atau menggunakan material *stainless steel*. Titik pandang pada menara pandang ini berada pada setiap lantai bordes di kedua sisi yang berlawanan. Bangunan menara pandang dapat dilengkapi dengan ornamen dan komponen pelengkap sesuai dengan kebutuhan masing-masing destinasi.

**Denah  
Menara  
Pandang  
Tipe Satu**

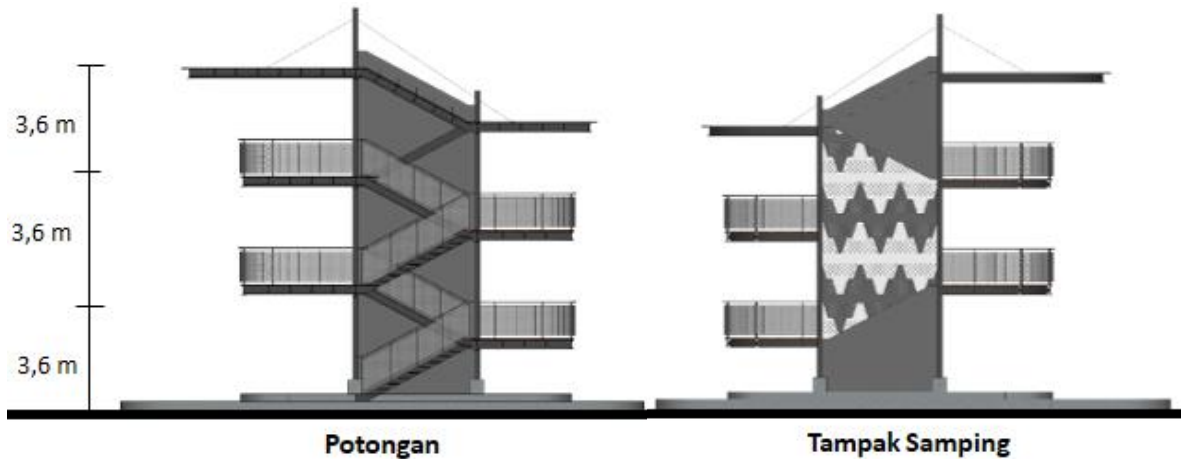
**Struktur**  
Konstruksi: Baja



**Pola Stupa Candi  
Borobudur**



Struktur bangunan menara pandang pada gambar menggunakan struktur utama baja. Struktur harus dipastikan, kuat, kokoh dan aman.



Desain arsitektural harus merujuk pada identitas budaya lokal. Gambar di samping ini adalah hanya sekedar contoh ilustrasi menara pandang yang menerapkan pola budaya (pola bentukan Candi Borobudur) pada fasad arsitektural bangunan.

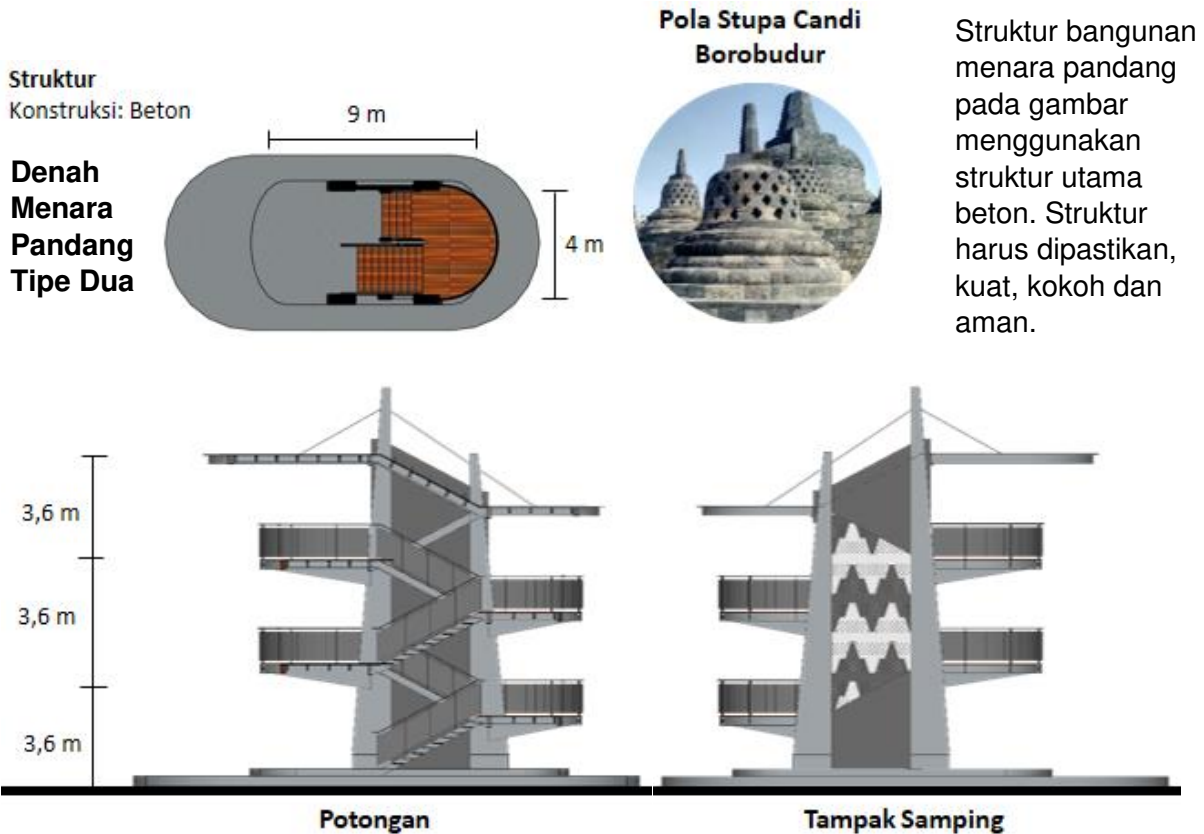
Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Menara Pandang Tipe Satu (Struktur Baja) di Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan Kawasan Borobudur dan sekitarnya, Provinsi Jawa Tengah

## 2) Menara Pandang Tipe Dua (Struktur Beton)

- a. Contoh ilustrasi panduan visual perancangan merupakan contoh tipikal rancangan untuk destinasi Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan Kawasan Borobudur dan sekitarnya, Provinsi Jawa Tengah yang terinspirasi dari arsitektur lokal setempat. Rancangan fasad arsitektural menara pandang pada contoh ilustrasi panduan merujuk pada pola budaya (pola bentukan Candi Borobudur), pola ini diterapkan pada kedua sisi fasad arsitektural menara pandang. Pola pada fasad arsitektural menara pandang ini dapat disesuaikan dengan pola identitas budaya pada masing-masing destinasi.
- b. Bangunan menara pandang tipe dua ini merupakan bangunan dengan struktur utama beton (salah satu struktur yang direkomendasikan karena konstruksinya lebih kuat dan kokoh sehingga aman jika digunakan wisatawan). Bangunan menara pandang tipe dua (struktur beton) ini memiliki panjang bangunan 9 m dan lebar bangunan 4 m (empat meter), 3 (tiga) lantai dengan 4 (empat) bordes, tipe bangunan struktur terbuka, selasar 15 cm (lima belas centimeter) dari permukaan tanah, struktur utama beton, lantai *artificial wood/composite wood*, dan material pagar pembatas dari material besi galvalum



atau baja yang difinishing cat anti korosif atau menggunakan material *stainless steel*. Titik pandang pada menara pandang ini berada pada setiap lantai bordes di kedua sisi yang berlawanan. Bangunan menara pandang dapat dilengkapi dengan ornamen dan komponen pelengkap sesuai dengan kebutuhan masing-masing destinasi.



Desain arsitektural harus merujuk pada identitas budaya lokal. Gambar di samping ini adalah hanya sekedar contoh ilustrasi menara pandang yang menerapkan pola budaya (pola bentukan Candi Borobudur) pada fasad arsitektural bangunan.

Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Menara Pandang Tipe Dua (Struktur Beton) di Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan Kawasan Borobudur dan sekitarnya, Provinsi Jawa Tengah

#### D. Indikasi Pembiayaan Pembangunan Menara Pandang

Indikasi pembiayaan pembangunan menara pandang, sebagai berikut:

No.	Pembangunan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per m <sup>2</sup>	Indikasi Biaya
1	Bangunan Menara	108 m <sup>2</sup>	Rp. 6.500.000,-	Rp. 702.000.000,-



	Pandang Tipe 1 (Struktur Baja)			
2	Bangunan Menara Pandang Tipe 2 (Struktur Beton)	108 m <sup>2</sup>	Rp. 7.000.000,-	Rp. 756.000.000,-

Catatan: Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan menara pandang tipe satu dan menara pandang tipe dua sesuai dengan contoh ilustrasi panduan.

1. Bangunan Menara Pandang Tipe 1 (Struktur Baja): bangunan memiliki panjang bangunan 9 m (sembilan meter) dan lebar bangunan 4 m (empat meter), 3 (tiga) lantai dengan 4 (empat) bordes, tipe bangunan struktur terbuka, selasar 15 cm (lima belas centimeter) dari permukaan tanah, struktur utama baja, lantai *artificial wood/composite wood*, dan material pagar pembatas dari material besi galvalum atau baja yang difinishing cat anti korosif atau menggunakan material stainless steel. Biaya tersebut belum termasuk biaya ornamen dan komponen tambahan.
2. Bangunan Menara Pandang Tipe 2 (Struktur Beton): bangunan memiliki panjang bangunan 9 m dan lebar bangunan 4 meter, 3 lantai dengan 4 bordes, tipe bangunan struktur terbuka, selasar 15 cm dari permukaan tanah, struktur utama beton, lantai *artificial wood/composite wood*, dan material pagar pembatas dari material besi galvalum atau baja yang difinishing cat anti korosif atau menggunakan material stainless steel. Biaya tersebut belum termasuk biaya ornamen dan komponen tambahan.

Biaya tersebut menggunakan harga acuan Pulau Jawa, belum termasuk PPN 10% dan belum termasuk biaya perencanaan, pengawasan dan pelaksanaan. Biaya dapat berbeda dan disesuaikan dengan Harga Satuan dari peraturan yang berlaku pada masing-masing wilayah administrasi/daerah.

## 14. Pembuatan Jalur Pejalan Kaki (Pedestrian)

### A. Konsep Dasar

Mengacu pada penjelasan konsep dasar jalur pejalan kaki (pedestrian)

pada bagian pembangunan jalur pejalan kaki (pedestrian) di Pembangunan Amenitas dan Atraksi Wisata Bahari dan Perairan.

**B. Ketentuan Teknis Jalur Pejalan Kaki (Pedestrian)**

Mengacu pada penjelasan ketentuan teknis jalur pejalan kaki (pedestrian) pada bagian pembangunan jalur pejalan kaki (pedestrian) di Pembangunan Amenitas dan Atraksi Wisata Bahari dan Perairan.

**C. Panduan Perancangan Pembangunan Jalur Pejalan Kaki (Pedestrian)**

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan jalur pejalan kaki (pedestrian) dalam di Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan:

1. Contoh ilustrasi panduan yang diberikan merupakan contoh tipikal rancangan jalur pejalan kaki (pedestrian) yang berada dalam kawasan wisata alam/non-bahari memiliki lebar 2 meter (sesuai standar agar dapat difungsikan sebagai jalur evakuasi) serta panjang jalur pejalan kaki (pedestrian) sepanjang 100 m (seperti pada contoh ilustrasi panduan perancangan). Jalur pejalan kaki (pedestrian) dapat dilengkapi dengan jalur pemandu berupa *tactile paving* sebagai pengarah penyandang disabilitas netra, lampu penerangan, pelindung/peneduh dapat berupa pohon atau shelter dan fasilitas pelengkap lainnya sesuai kebutuhan.
2. Material yang digunakan pada jalur pejalan kaki (pedestrian) seperti pada contoh ilustrasi panduan perancangan merupakan jenis material lokal *Paving Block/Porous Pavement* setara K-200 s.d K-350, anti slip, tidak licin, dapat meresapkan air, rata dan dipasang datar. Pada sisi kiri dan kanan sepanjang jalur pejalan kaki diberikan kanstein.



Gambar. Contoh Panduan Visual Perancangan Jalur Pejalan Kaki (Pedestrian) di di Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan.

#### D. Indikasi Pembiayaan Pembangunan Jalur Pejalan Kaki (Pedestrian)

Indikasi pembiayaan pembangunan Jalur Pejalan Kaki (Pedestrian):

No.	Pembangunan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per m <sup>2</sup>	Indikasi Biaya
1	Jalur Pejalan Kaki (Pedestrian)	200m <sup>2</sup>	Rp. 1.250.000,-	Rp. 250.000.000,-

Catatan: Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan jalur pejalan kaki (pedestrian) sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Ukuran lebar jalur pejalan kaki pada contoh ilustrasi panduan adalah 2 m serta panjang jalur pejalan kaki (pedestrian) sepanjang 100 m. Material jalur pejalan kaki (pedestrian) yang digunakan pada perhitungan biaya adalah material *Paving Block/Porous Pavement* setara K-200 s.d K-350. Harga satuan termasuk biaya pemadatan tanah, biaya lapisan dibawah *Paving Block/Porous Pavement*, dan kanstein pada sisi kiri dan kanan sepanjang jalur

pejalan kaki. Biaya tersebut menggunakan harga acuan Pulau Jawa, belum termasuk PPN 10% dan belum termasuk biaya Perencanaan, Pengawasan dan Pelaksanaan. Biaya dapat berbeda dan disesuaikan dengan Harga Satuan dari peraturan yang berlaku pada masing-masing wilayah administrasi/daerah.

## **15. Pembuatan Jalan dalam Kawasan**

### **A. Konsep Dasar**

Mengacu pada penjelasan Konsep Dasar Jalan dalam Kawasan pada bagian Pembuatan Jalan dalam Kawasan di Pembangunan Kawasan Wisata Bahari dan Perairan .

### **B. Ketentuan Teknis Jalan dalam Kawasan**

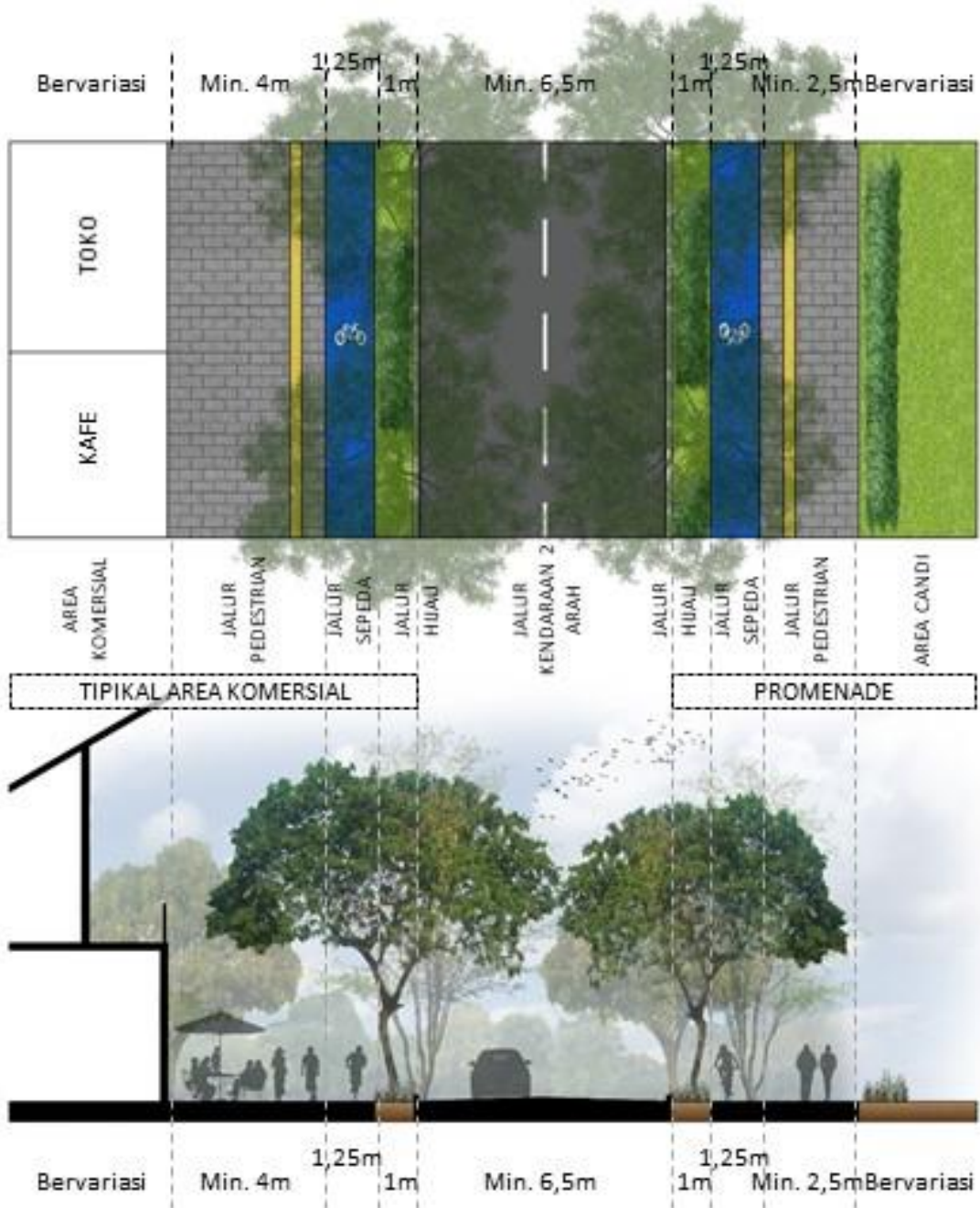
Mengacu pada penjelasan ketentuan teknis jalan dalam kawasan pada bagian Pembuatan Jalan dalam Kawasan di Pembangunan Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

### **C. Panduan Perancangan Pembuatan Jalan dalam Kawasan**

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan Jalan dalam Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan (dalam contoh pada Kawasan Borobudur dan sekitarnya, Provinsi Jawa Tengah):

1. Contoh ilustrasi panduan yang diberikan merupakan contoh tipikal rancangan Jalan dalam Kawasan Pariwisata dengan lebar jalan minimal 6,5 m sesuai dengan standar peraturan yang berlaku (Jalan Lingkungan Sekunder) serta panjang jalan sepanjang 100 m. Material jalan dalam kawasan yang diusulkan untuk digunakan adalah aspal *hotmix* dengan tebal aspal minimal 2 cm (pengaspalan jalan baru – *hotmix*).
2. Pada kiri dan kanan jalan untuk rancangan ideal jalan dalam kawasan sebaiknya menyediakan RTH Jalur Hijau Jalan dengan lebar minimal 1 m, dan ditanami semak dan pohon sesuai dengan ekosistem pada Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan (contoh: tanaman penyerap polusi seperti bougenvile dan tanaman penayang seperti pohon tanjung dan lain-lain).
3. Jalan dalam kawasan ideal juga harus dilengkapi dengan sarana dan prasarana jalan dalam kawasan yaitu lampu penerangan jalan, rambu-rambu lalu lintas jalan, marka jalan, jalur pejalan kaki/pedestrian dilengkapi dengan *tactile* kuning pengarah kaum difabel, jalur pesepeda, cermin tikungan, alat pembatas tinggi dan

lebar kendaraan dan papan iklan dan informasi jika dibutuhkan.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Jalan dalam Kawasan di Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan Kawasan Borobudur dan sekitarnya, Provinsi Jawa Tengah

**a) Indikasi Pembiayaan Pembuatan Jalan dalam Kawasan**

Indikasi pembiayaan pembuatan jalan dalam kawasan, sebagai berikut:

No.	Pembuatan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per m <sup>2</sup>	Indikasi Biaya
1	Jalan dalam Kawasan	650m <sup>2</sup>	Rp. 145.000,-	Rp. 94.250.000,-

Catatan: Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembuatan jalan dalam kawasan sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Ukuran lebar jalan pada contoh ilustrasi panduan adalah 6,5 m sesuai dengan standar peraturan yang berlaku (Jalan Lingkungan Sekunder) serta panjang jalan sepanjang 100 m. Material jalan dalam kawasan yang digunakan pada perhitungan biaya adalah aspal hotmix dengan tebal aspal minimal 2 cm (asumsi pengaspalan jalan baru – hotmix). Biaya tersebut menggunakan harga acuan Pulau Jawa, belum termasuk PPN 10% dan belum termasuk biaya perencanaan, pengawasan dan pelaksanaan. Biaya dapat berbeda dan disesuaikan dengan Harga Satuan dari peraturan yang berlaku pada masing-masing wilayah administrasi/daerah.

**16. Pembangunan Taman Wisata Olahraga**

**A. Konsep Dasar**

Taman Wisata Olahraga merupakan kawasan yang memiliki berbagai sarana kegiatan olahraga dan dimanfaatkan untuk kegiatan rekreasi atau pariwisata. Sarana olahraga dalam Taman Wisata Olahraga meliputi berbagai jenis kegiatan olahraga, yaitu jalur sepeda, lapangan olahraga, panjat tebing, dll. Jenis-jenis sarana dalam Taman Wisata Olahraga dapat disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing destinasi pariwisata.

Fungsi dan Manfaat Taman Wisata Olahraga.

1. Sebagai sarana kegiatan olahraga dan rekreasi,
2. Meningkatkan kesehatan masyarakat
3. Sebagai tempat berkumpul komunitas
4. Sebagai ruang terbuka kota
5. Meningkatkan kegiatan ekonomi kawasan



## **B. Ketentuan Teknis Taman Wisata Olahraga**

### 1) Prinsip Umum Taman Wisata Olahraga

Dalam perencanaan Taman Wisata Olahraga, perlu memperhatikan prinsip-prinsip umum sebagai berikut:

- a) Aksesibilitas: berada pada lokasi strategis, mudah dilihat dan mudah dijangkau oleh wisatawan dan komunitas.
- b) Fungsional: memenuhi persyaratan minimum sesuai peraturan berlaku (dimensi, struktur, tata letak), sesuai dengan kebutuhan komunitas dan dilengkapi dengan fasilitas pelengkap/penunjang.
- c) Budaya lokal/estetika: Taman Wisata Olahraga yang dirancang mampu menyenangkan secara visual, keselarasan dengan kondisi alam sekitarnya, dan memperhatikan nilai budaya lokal sebagai identitas (contoh: dengan penggunaan material lokal dan menerapkan ornamen budaya lokal).
- d) Ekonomis: Taman Wisata Olahraga dibuat dengan konstruksi yang kuat, efektif, biaya yang efisien dan sesuai dengan kebutuhan masing-masing Daya tarik wisata Wisata.
- e) Keselamatan dan Keamanan: didesain berdasarkan standar jenis olahraga terkait. Meminimalisir kemungkinan cedera.
- f) Mitigasi Bencana: menyediakan rambu-rambu kebencanaan sesuai dengan standar peraturan yang berlaku dan berada dekat dengan titik-titik kumpul evakuasi.

### 2) Kriteria Lokasi Penempatan Taman Wisata Olahraga

Penempatan Taman Wisata Olahraga harus disesuaikan dengan kebutuhan fasilitas olahraga pada suatu tempat. Kebutuhan tersebut dapat dipertimbangkan dari faktor-faktor berikut:

- a) Aktivitas olahraga yang dibutuhkan
- b) Minat olahraga
- c) Fasilitas olahraga eksisting

Selain berdasarkan kebutuhan pengguna, penempatan Taman Wisata Olahraga harus mempertimbangkan kondisi lahan yang sesuai. Lahan yang ideal adalah lahan datar yang tidak berkontur. Kemudian lahan juga harus memiliki *microclimate* yang mendukung. Misalnya tidak berangin, tidak berkabut, dan tidak bersuhu ekstrim. Taman Wisata Olahraga juga memerlukan

aksesibilitas yang baik. Mudah dijangkau dan memiliki keterhubungan yang baik dengan sistem transportasi Kawasan.

### 3) Standar Teknis Taman Wisata Olahraga

#### Dimensi Taman Wisata Olahraga

Taman wisata olahraga memiliki luas minimal 2,4 ha untuk skala 120.000 penduduk ( $0,2\text{m}^2/\text{penduduk}$ ) dan minimal 14.4 ha untuk skala 480.000 penduduk ( $0,3\text{m}^2/\text{penduduk}$ ). Hitungan ini dapat diterapkan untuk menentukan luas Taman Wisata Olahraga. Selain itu dimensi Taman Wisata Olahraga harus disesuaikan dengan jenis olahraga yang diwadahi dalam taman. Masing-masing jenis olahraga memiliki standar dimensi.

#### Sarana dan Prasarana Taman Wisata Olahraga

##### 1. Jogging Track

- a. Jogging track adalah jalur yang digunakan pejalan kaki untuk berlari kecil/*jogging* dengan ritme yang relatif statis.
- b. Prinsip teknis yang harus dipenuhi:
  - 1) Memenuhi kriteria pemenuhan kebutuhan kapasitas
  - 2) Memilih konstruksi atau bahan yang memenuhi syarat keamanan dan relatif mudah dalam pemeliharaan
- c. Kebutuhan ruang gerak untuk masyarakat jogging memiliki lebar minimal 1,5 (satu setengah) meter, dalam petunjuk operasional ini lebar *jogging track* disarankan 2 (dua) meter.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan

#### *Jogging Track*

- d. Minimal memiliki panjang *jogging track* 200 (dua ratus) meter.

- e. Aksesibilitas: sirkulasi jogging track harus direncanakan terintergrasi dengan akses pejalan kaki maupun akses kedalam taman wisata olahraga.
  - f. Material *Jogging Track*
    - 5. Material yang digunakan pada jalur pejalan kaki (pedestrian) sebaiknya menggunakan material lokal (*paving block, grass block, porous pavement, dsb*);
    - 6. Permukaan material harus anti slip, tidak licin, rata dan datar;
    - 7. Material yang digunakan juga dapat menampilkan estetika khas budaya lokal seperti pola batik dan warna khas daerah
    - 8. Sebaiknya diusulkan penggunaan material perkerasan yang dapat menyerap air.
  - g. Tanaman atau vegetasi disepanjang atau sekitar *Jogging Track*
    - 1) Pohon besar rimbun yang dapat berfungsi sebagai peneduh dan pengarah, untuk area tanpa penutup atau pergola;
    - 2) Variasi kombinasi penanaman pohon, semak, *groundcover* dan rumput.
    - 3) Tanaman native atau sesuai dengan ekosistem setempat.
  - h. *Jogging track* dapat dilengkapi dengan sarana prasarana pelengkap berupa: rambu/marka, tempat duduk, pelindung/peneduh, tempat sampah, lampu penerangan, drainase, bollard, dan *ramp*.
2. Jalur Sepeda
- Mengacu pada penjelasan Pembuatan Jalur Sepeda pada bagian Pembuatan Jalur Sepeda pada Pembangunan Amenitas dan Atraksi Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.
3. Jalur Refleksi
- a. Jalur refleksologi adalah jalur dengan lantai yang dipenuhi susunan batu koral dengan tujuan memberikan pijatan pada bagian kaki untuk melemaskan otot dan menghilangkan pegal.
  - b. Dalam pembuatannya sangat dianjurkan dilengkapi dengan

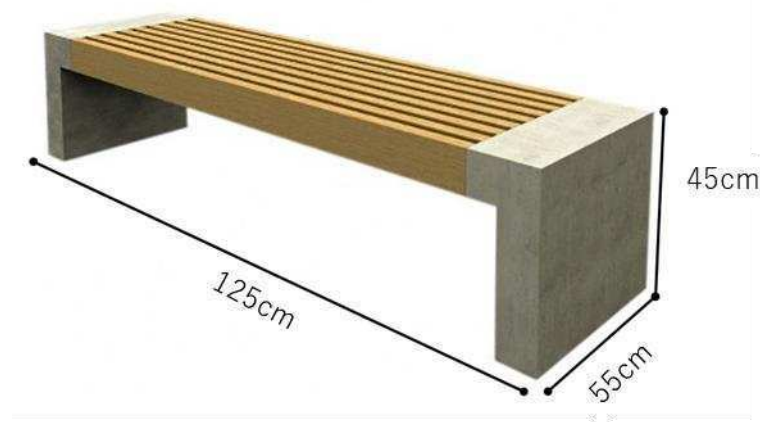
- railing sebagai pegangan.
- c. Kebutuhan ruang untuk jalur refleksi minimal memiliki lebar 1 (satu) meter, dalam petunjuk operasional ini lebar jalur refleksologi disarankan maksimal 2 (dua) meter.
  - d. Aksesibilitas: sirkulasi jalur refleksi harus direncanakan terintergrasi dengan akses pejalan kaki maupun akses kedalam taman wisata olahraga.
  - e. Material jalur refleksi umumnya dari batu koral atau *pebble stone* dan beton.
  - f. Tanaman atau vegetasi disepanjang atau sekitar *Jogging Track*
    - 1) Pohon besar rimbun yang dapat berfungsi sebagai peneduh dan pengarah, untuk area tanpa penutup atau pergola;
    - 2) Dianjurkan untuk tidak menanam pohon berbuah, berbunga atau yang menggugurkan daun didekat jalur refleksi;
    - 3) Variasi kombinasi penanaman pohon, semak, *groundcover* dan rumput.
    - 4) Tanaman native atau sesuai dengan ekosistem setempat.
  - g. Jalur refleksi dapat dilengkapi dengan sarana prasarana pelengkap berupa: rambu/marka, tempat duduk, pelindung/peneduh, lampu penerangan, dan drainase.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Jalur Refleksi

#### 4. Bangku Taman

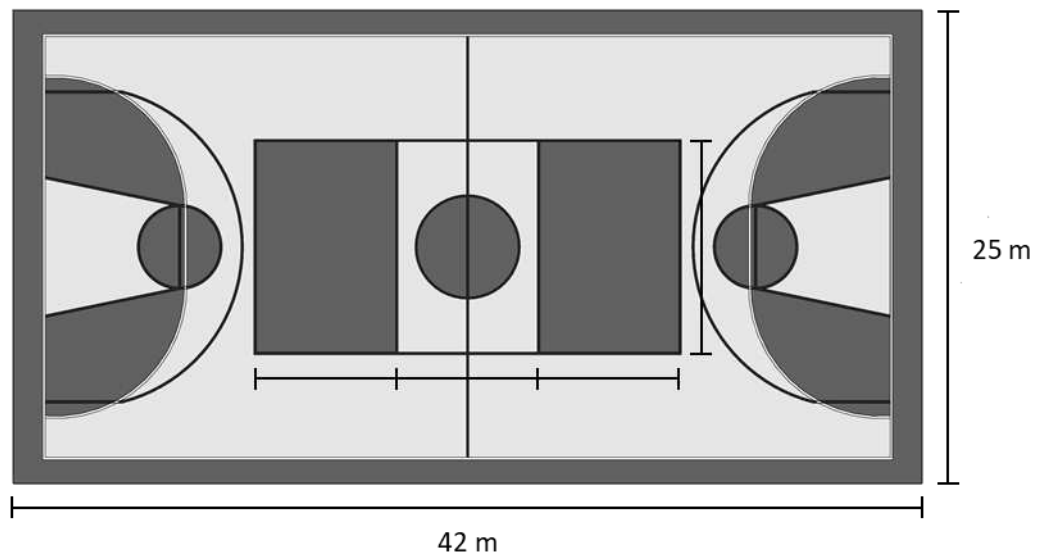
- a. Bangku taman merupakan fasilitas pelengkap taman wisata olahraga yang berfungsi sebagai tempat duduk bagi pengunjung atau wisatawan.
- b. Dalam perancangan taman wisata olahraga, perancang atau tenaga ahli harus mempertimbangkan dengan cermat variasi, dimensi, lokasi dan konfigurasi dari bangku taman. Hal tersebut untuk menciptakan area duduk pada taman wisata olahraga yang nyaman, agar interaksi sosial dalam kawasan semakin meningkat dapat berfungsi maksimum.
- c. Minimum lima puluh persen (50%) dari bangku taman pada taman wisata olahraga harus dipasang permanen. Bangku taman yang dipasang permanen bertujuan untuk meminimalisir pencurian furnitur pada taman wisata olahraga.
- d. Untuk bangku taman yang terletak pada area taman wisata olahraga yang paling dekat dengan trotoar jalan raya, bangku tempat duduk dapat diletakan 4,5 m dari tepi trotoar.
- e. Material yang digunakan untuk bangku taman pada taman wisata olahraga harus kuat, kokoh, tahan terhadap cuaca dan tahan terhadap vandalisme (contoh: material beton, *artificial wood/composite wood*, besi, atau kombinasinya, dan lain-lain).
- f. Bangku taman yang diusulkan pada petunjuk operasional ini memiliki dimensi panjang 125 cm, lebar 55cm, dan tinggi 45 cm. Material dasar beton dan *artificial/composite wood*.



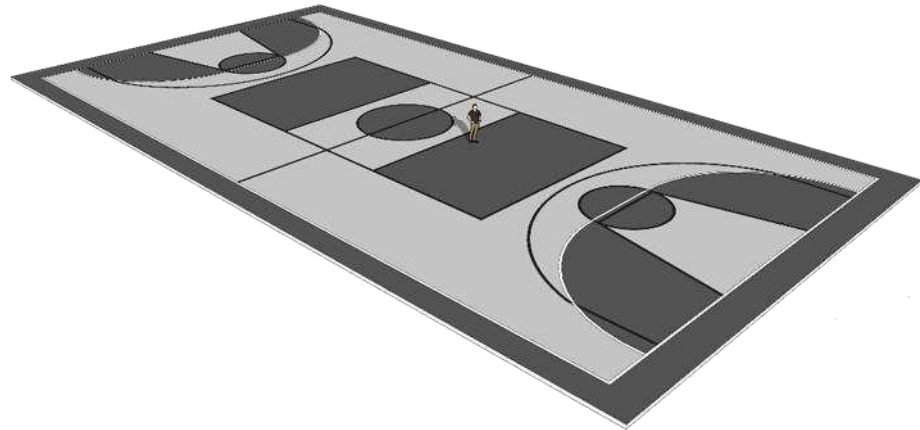
Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Bangku Taman

5. Lapangan Multifungsi

- a. Lapangan multifungsi merupakan lapangan yang mengkombinasikan berbagai jenis olahraga diatas satu lantai lapangan untuk memaksimalkan penggunaan sarana lapangan dan mengefektifkan lahan.
- b. Dimensi atau ukuran lapangan multifungsi pada petunjuk operasional memiliki panjang maksimum 42 (empat puluh dua) meter dan lebar maksimum 25 (dua puluh lima) meter. Ukuran lapangan ini mengacu pada standar ukuran maksimum lapangan futsal (lapangan terbesar pada lapangan multifungsi).
- c. Lapangan multifungsi ini dapat digunakan multifungsi sebagai satu lapangan futsal, dua lapangan basket 3 on 3, lapangan voli dan lapangan bulu tangkis.
- d. Material lantai lapangan multifungsi menggunakan *floor hardener* dengan finishing cat (dengan warna pilihan sesuai kebutuhan).
- e. Kelengkapan lapangan multifungsi seperti pagar tinggi, net, ring basket, dan kelengkapan lainnya tidak termasuk pada petunjuk operasional ini.





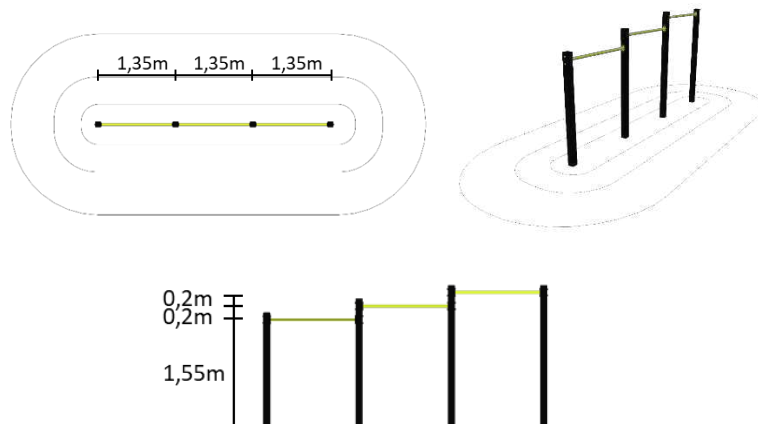


Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Lapangan Multifungsi

#### 6. *Outdoor Fitness*

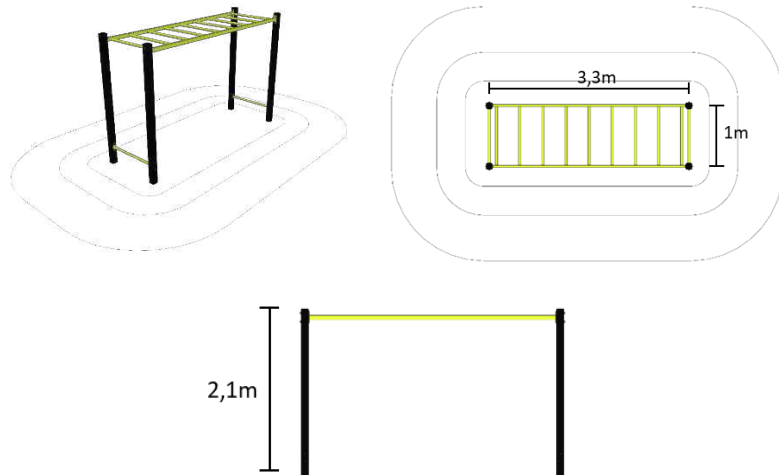
*Outdoor fitness* merupakan peralatan *gym/fitness* yang dibangun diluar ruangan, pada umumnya merupakan produk pabrikasi yang terstandarisasi. Peralatan ini dirancang dengan material tahan terhadap cuaca. Umumnya outdoor fitness diletakan pada permukaan rata. Material perkerasan peralatan outdoor fitness disarankan menggunakan permukaan dari material seperti *rubber floor*, *rubbermat*, pasir atau material lainnya disesuaikan dengan rencana perancang/ tenaga ahli, atau standarisasi dari pabrik peralatan tersebut. Peralatan *Outdoor fitness* terdiri dari berbagai tipe diantaranya:

- a) *Triple Pull Up Bar*: peralatan *outdoor fitness* untuk melatih kekuatan tubuh bagian atas. Terdiri dari tiga variasi ketinggian untuk menyesuaikan tinggi pengguna.



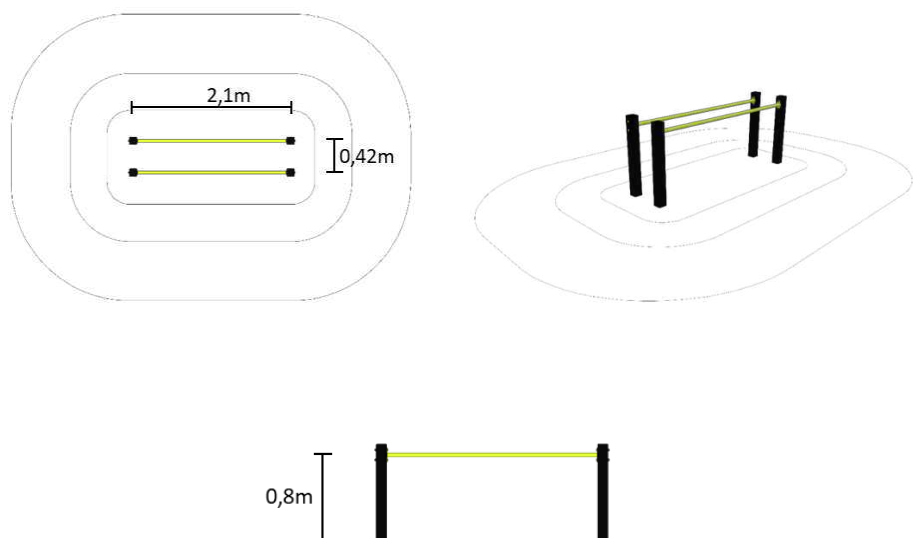
Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual *Outdoor Fitness* Tipe *Triple Pull Up Bar*.

- b) *Horizontal Ladder*: peralatan *outdoor fitness* yang dapat digunakan untuk latihan *pull up*, *wide grip*, atau *step grip*. Terdapat dua *step up bar* yang terpasang di bagian bawah tiang untuk memudahkan pengguna naik turun.



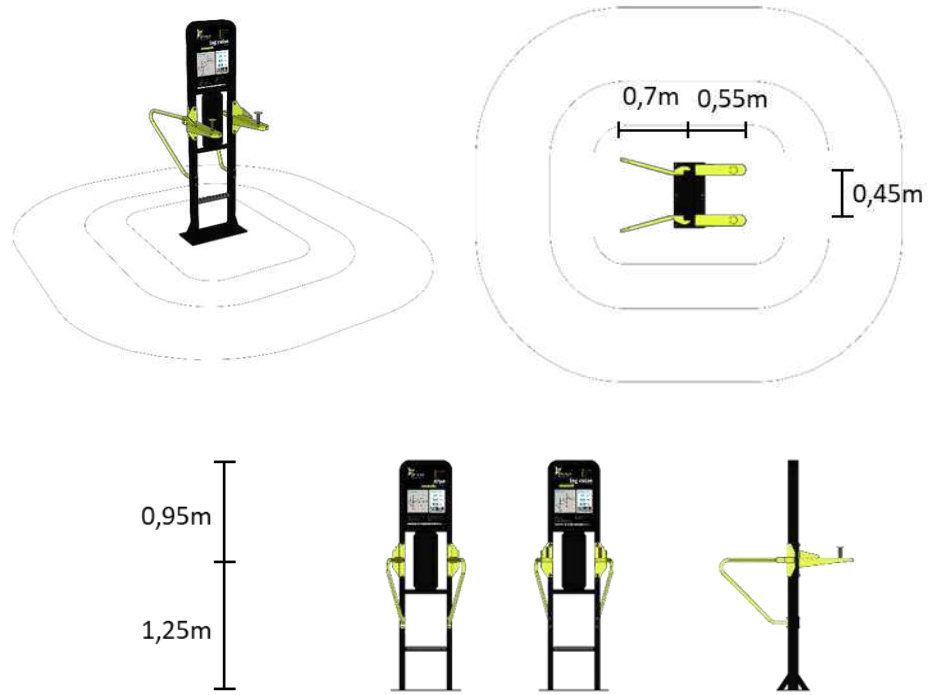
Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual *Outdoor Fitness* Tipe *Horizontal Ladder*

- c) *Parallel Bars*: peralatan *outdoor fitness* yang digunakan untuk gerakan *full body weight strength* seperti *dips*, *knee and leg raise*, *incline press up*, *full body strength holding*, *traversing*, dll. Alat ini dapat pula digunakan untuk fisioterapi. Dimensinya yang sedang memungkinkan untuk digunakan banyak orang.



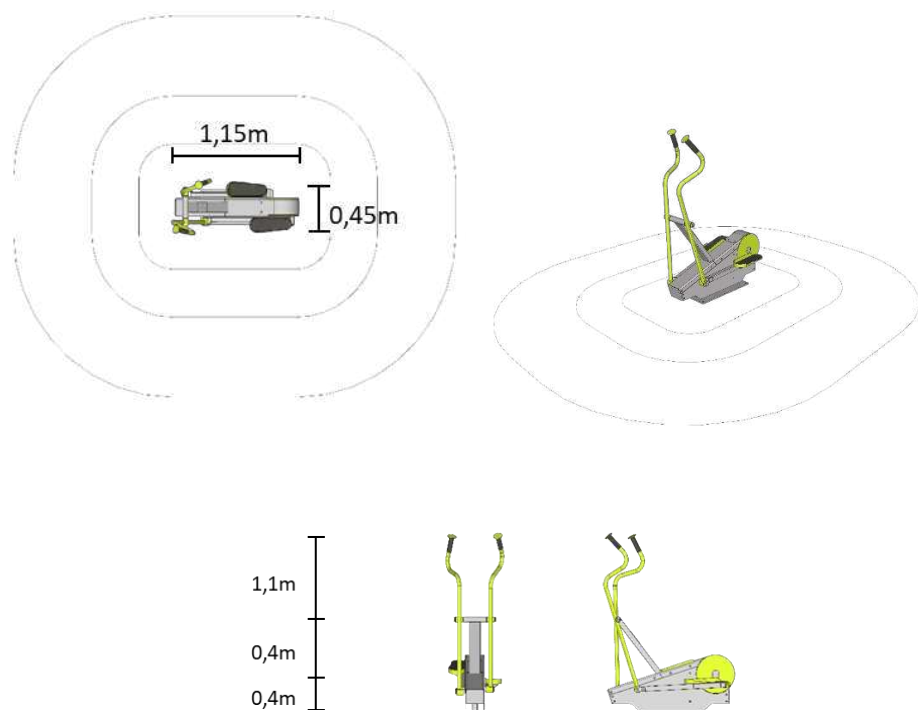
Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual *Outdoor Fitness* Tipe *Paralel Bars*

- d) *Dips and Leg Raise*: peralatan *outdoor fitness* yang dapat digunakan untuk latihan gerakan *dips* sambil melatih kekuatan badan bagian atas.



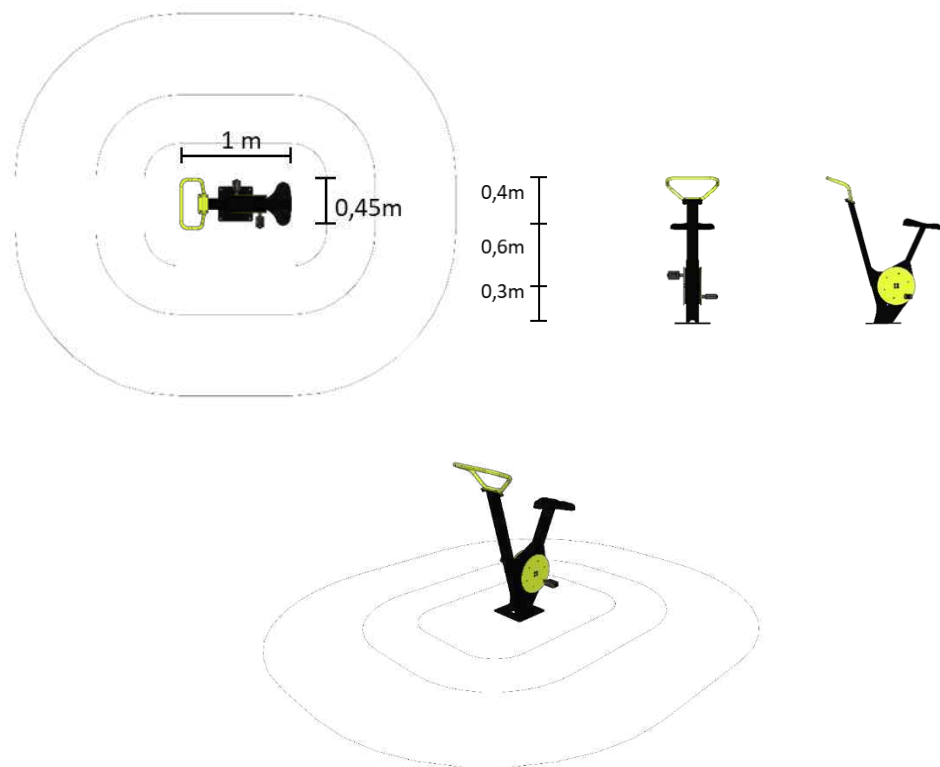
Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual *Outdoor Fitness* Tipe *Dips and Leg Raise*

- e) *Cross Trainer*: peralatan *outdoor fitness* yang dapat digunakan untuk melatih otot kaki dan lengan. Gerakan yang dilakukan dengan alat ini juga dapat meningkatkan kekuatan jantung.



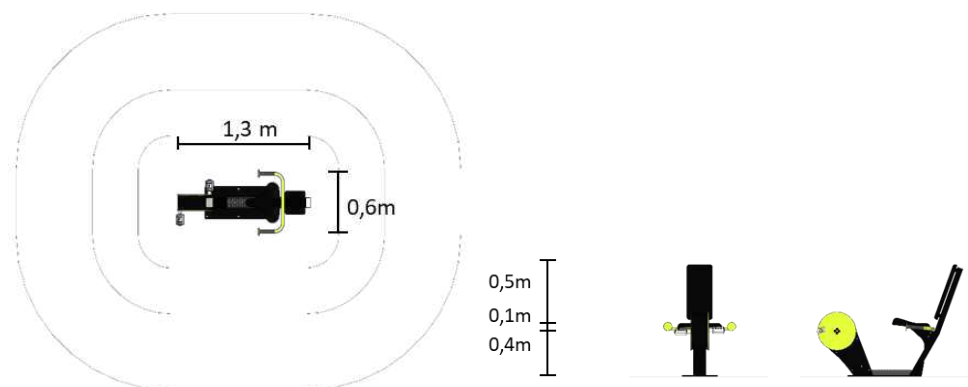
Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual *Outdoor Fitness* Tipe *Cross Trainer*

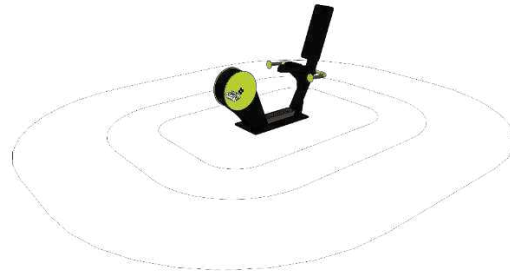
- f) *Spinning Bike*: peralatan *outdoor fitness* yang digunakan untuk melakukan gerakan bersepeda. Latihan dengan alat ini dapat meningkatkan kekuatan otot badan bagian bawah serta melatih kekuatan jantung dan paru-paru.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual *Outdoor Fitness* Tipe *Spinning Bike*

- g) *Recumbent Bike*: peralatan *outdoor fitness* yang mirip dengan sepeda namun diberi tambahan sandaran kursi untuk istirahat punggung. Latihan dengan alat ini dapat meningkatkan kekuatan otot bagian bawah serta meningkatkan kekuatan jantung dan paru-paru.





Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual *Outdoor Fitness* Tipe *Spinning Bike*

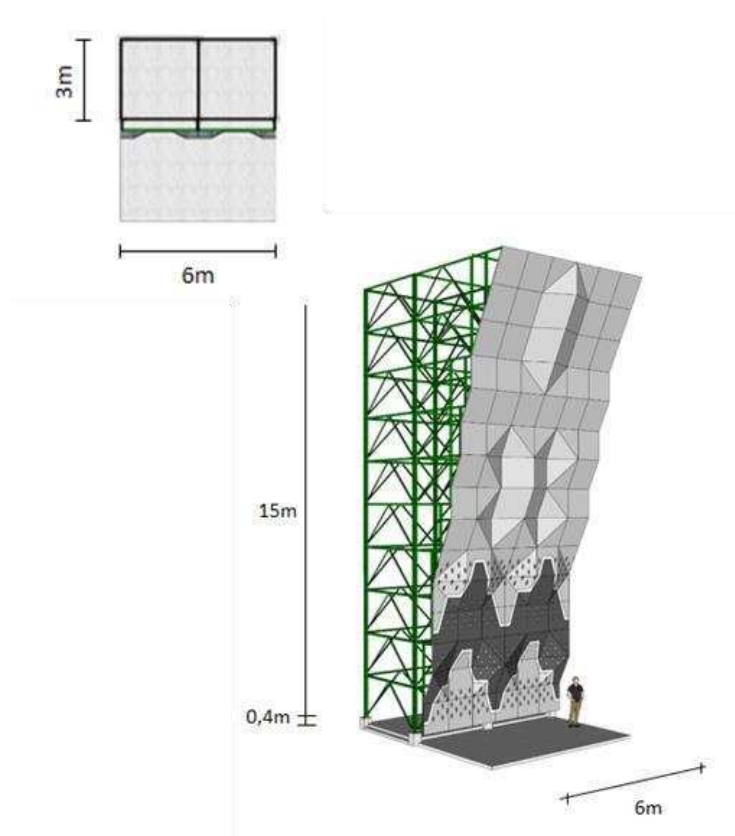
7. *Wall Climbing* /Panjat Tebing

*Wall Climbing*/Panjat Tebing adalah olahraga ekstrim memanjat dinding buatan menyerupai tebing-tebing dan dilengkapi dengan bebatuan buatan untuk pijakan kaki dan tangan.

- a. Standarisasi climbing wall/panjat tebing telah distandarisasi oleh Federasi Panjat Tebing Indonesia (FPTI), pihak yang membuat *Wall Climbing* harus memiliki sertifikat atau keterangan dari Federasi Panjat Tebing Indonesia (FPTI) yang menyatakan pihak tersebut dapat membuat Climbing Wall.
- b. Pada perancangan disetiap destinasi pariwisata dapat menerapkan rancangan dengan identitas budaya atau pola masing-masing destinasi yang dapat diterapkan pada *wall climbing* atau panjat tebing.
- c. Spesifikasi minimum *wall climbing* atau panjat tebing yaitu;
  - dinding terbuat dari resin fiber blok dengan tebal 6-7 mm;
  - konstruksi connecting dari besi rel dari besi siku 6, horizontal besi siku 6, diagonal besi siku 5 dengan finishing cat.
  - Konstruksi tower utama dari besi siku, spandek, plat, pipa 1,5 inci tebal 2,8mm.
  - Pondasi trauss pall/cakar ayam dengan kedalaman 3-4m dengan jumlah titik pondasi 14 (empat belas) titik, base plate 40x40 cm.
  - Sistem konstruksi dapat permanen atau full knock down (bongkar pasang)

d. Tipe *wall wlimbing* atau panjat tebing terdiri dari:

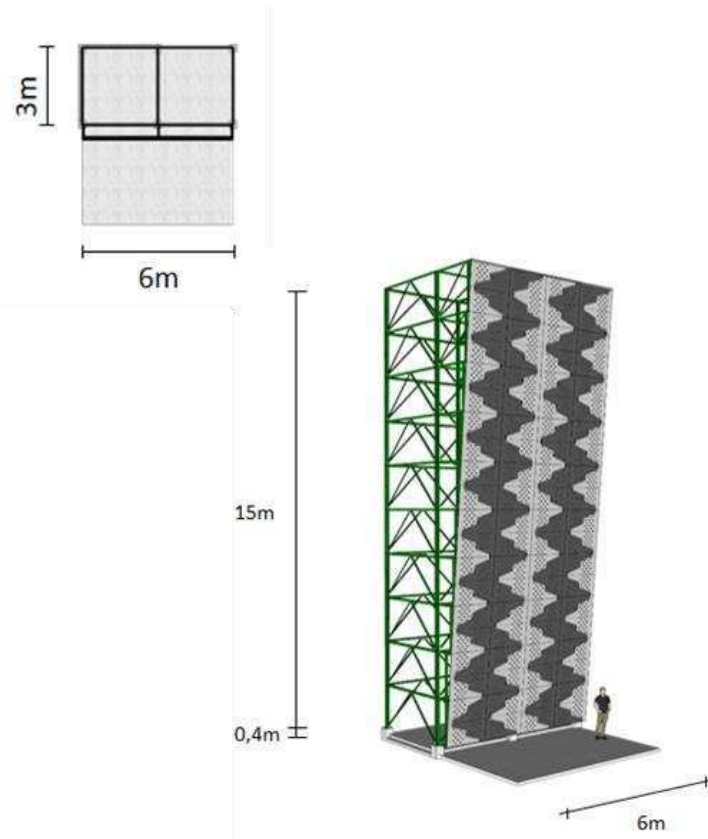
- 1) Panjat Tebing Tipe *Lead*: merupakan tipe panjat tebing yang diperuntukkan bagi pemanjat tebing ahli/profesional. Tingkat kecuraman yang ekstrim. Panjat tebing tipe *lead* memiliki dimensi lebar 6m, tinggi 15,4m, dan tebal 3m.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual *Wall Wlimbing* atau Panjat Tebing Tipe *Lead*.

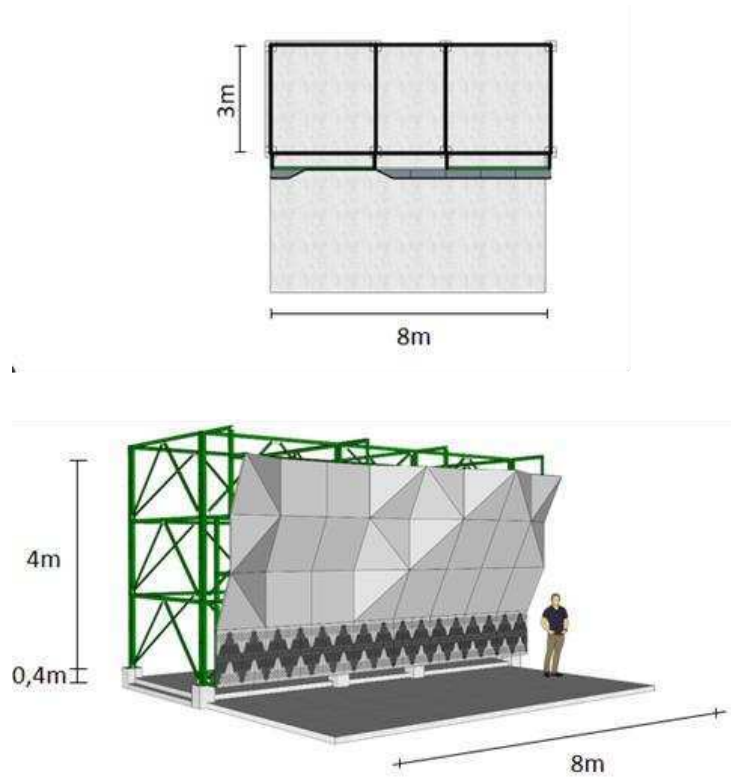
- 2) Panjat Tebing Tipe *Speed*: merupakan tipe panjat tebing yang diperuntukkan bagi pemanjat tebing menengah dan ahli. Tingkat kecuraman tipe *speed* tidak begitu ekstrim hingga dapat dipanjat lebih cepat dibanding tipe *lead*. Panjat tebing tipe *lead* memiliki dimensi lebar 6m, tinggi 15,4m, dan tebal 3m.





Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual *Wall Wimbing* atau Panjat Tebing Tipe *Speed*.

- 3) Panjat Tebing Tipe *Boulder*: merupakan tipe panjat tebing yang diperuntukkan bagi pemanjat pemula. Panjat tebing tipe ini tidak memiliki kecuraman yang ekstrim, dan dengan tinggi paling rendah dibanding tipe lainnya. Panjat tebing tipe *boulder* memiliki dimensi lebar 8m, tinggi 4,4m, dan tebal 3m.



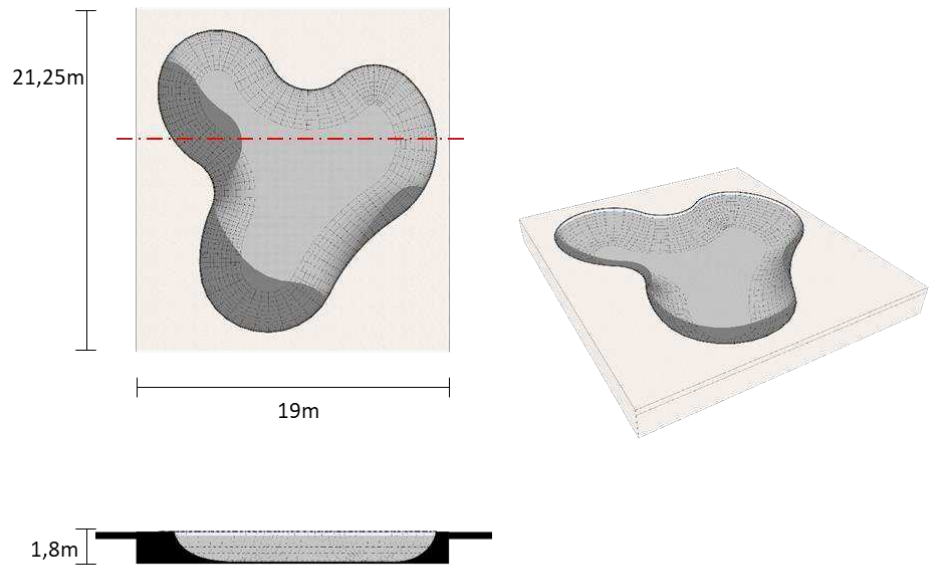
Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual *Wall Wlimbing* atau Panjat Tebing Tipe *Boulder*

## 8. **Skatepark**

*Skatepark* merupakan tempat olahraga ekstrim dimana pemain bermain dan berlatih mengembangkan kemampuan skateboard pada rintangan atau *obstacle*, rintangan dan *obstacle* ini dirancang dalam suatu *skatepark*. Klasifikasi skatepark pada petunjuk operasional ini adalah *Skatepark* outdoor yaitu skatepark dengan fasilitas bermain yang berada pada luar bangunan atau ruang terbuka. Standarisasi skatepark di Indoensia oleh *Indonesian Skateboarder Association* (ISA). *Skatepark* umumnya terbuat dari material beton permanen, material *skatepark* pada petunjuk operasional ini menggunakan material beton. Skatepark memiliki tiga kategori utama yang biasa digunakan sebagai acuan utama dalam membuat sebuah skatepark yaitu:

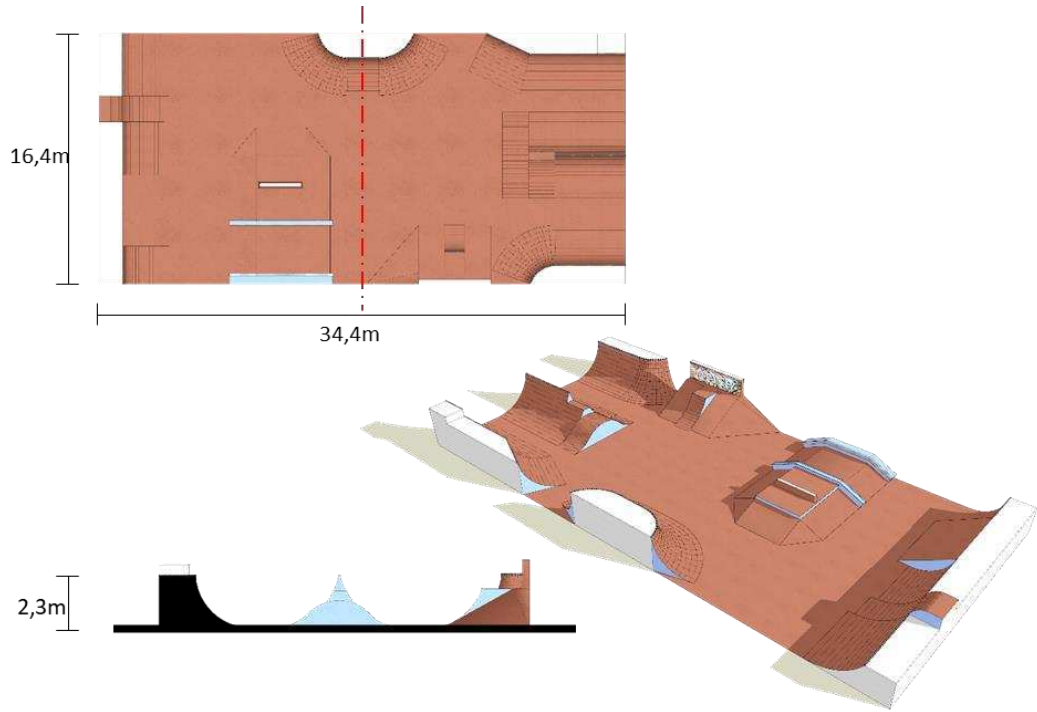
- a. *Skatepark* Tipe 1 (*Bowl*): merupakan arena bermain *skateboard* yang dibuat menyerupai kolam. Kolam *bowl* *skatepark* biasanya memiliki berbagai bentuk dan ukuran. Untuk kedalaman sebuah *bowl* biasanya berukuran 2,75m. Material yang digunakan untuk membuat *bowl*

adalah beton bertulang, dengan atau tanpa finishing cat tahan terdapat cuaca.



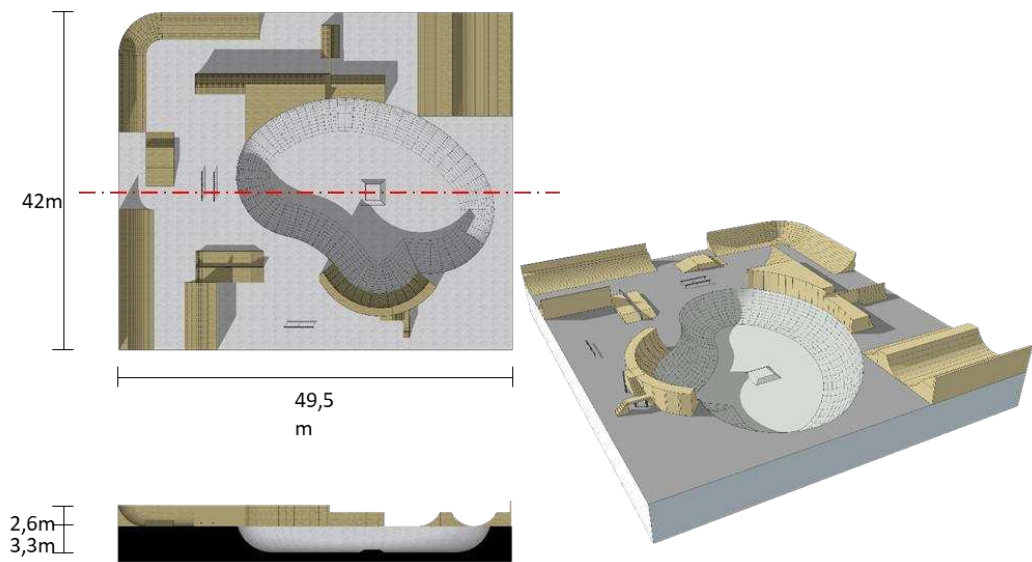
Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual *Skatepark* Tipe 1 (*Bowl*).

- b. *Skatepark* tipe 2 (*Street Plaza*): merupakan arena bermain *skateboard* yang dibuat menyerupai rintangan jalanan. Pada *street plaza* pemain dapat melakukan berbagai trik *street style*. Material yang digunakan untuk membuat *street plaza* adalah beton bertulang, dengan atau tanpa finishing cat tahan terdapat cuaca.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual *Skatepark* tipe 2 (*Street Plaza*)

- c. *Skatepark* Tipe 3 (*Flowpark*) merupakan arena bermain *skateboard* yang menggabungkan konsep *bowl* dan *streetpark*. Dalam *flowpark* pemain dapat melakukan berbagai trik dengan *style* berbeda tanpa terputus. Material yang digunakan untuk membuat *flow park* adalah beton bertulang, dengan atau tanpa finishing cat tahan terdapat cuaca.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual *Skatepark* Tipe 3  
(*Flowpark*)

Standar Sarana dan Prasarana Pelengkap *Taman Wisata Olahraga*  
(Tidak dibiayai oleh DAK Fisik Bidang Pariwisata)

1. Lampu atau Penerangan: lampu atau penerangan *Taman Wisata Olahraga* yang disarankan berkisar antara 50-200 lux tergantung pada intensitas pemakaian, tingkat bahaya dan kebutuhan keamanan. Spesifikasi lampu dapat disesuaikan dengan sarana dan prasarana yang ada dan mengikuti standar kebutuhan masing-masing sarana olahraga.
2. Toilet Umum: Diletakkan terpisah dari fasilitas olahraga, namun harus berlokasi dekat serta mudah diakses dari fasilitas olahraga.
3. Material warna serta desain sarana dan prasarana pelengkap jalan setapak disarankan dapat mengangkat identitas budaya lokal daerah, menggunakan material lokal dan ramah lingkungan serta selaras dengan konteks lingkungannya
4. Tempat Sampah: Penempatan tempat sampah pada *Taman Wisata Olahraga* hanya untuk menampung sampah yang dihasilkan oleh pengguna dan bukan untuk menampung sampah rumah tangga di sekitar *Taman Wisata*. Tempat sampah diletakkan pada jalur pejalan kaki, tidak boleh mengganggu pergerakan pejalan kaki, terletak setiap 20 m atau sesuai kebutuhan, dengan

besaran tempat sampah sesuai dengan kebutuhan dan sesuai standar peraturan yang berlaku terkait persampahan.

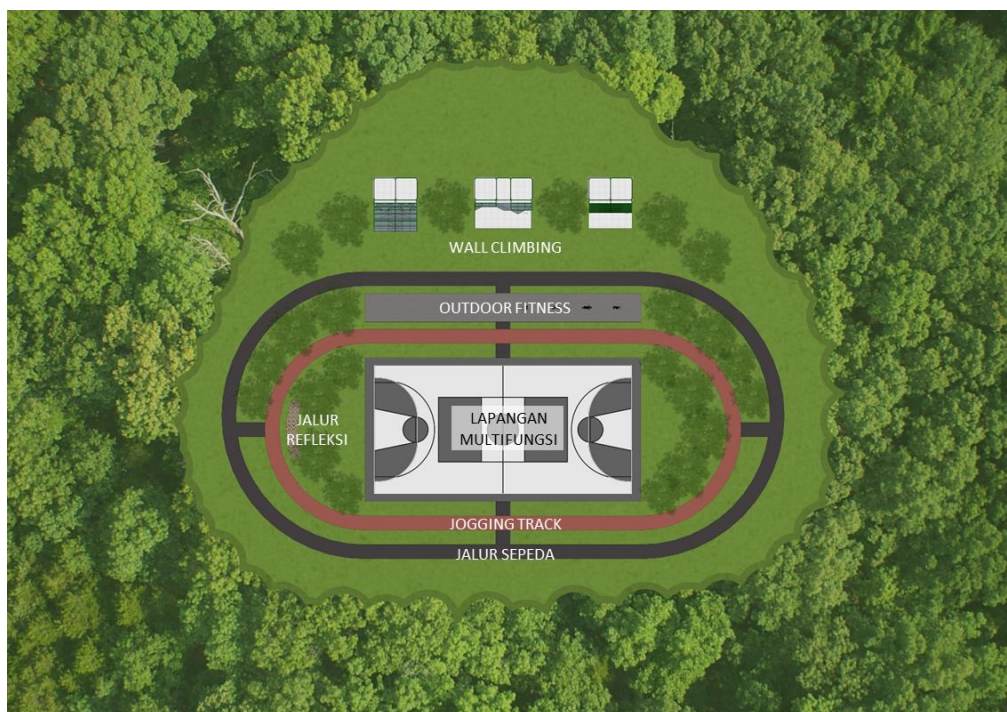
5. Tempat ibadah: Merupakan bangunan yang disediakan untuk pengguna yang hendak menunaikan kewajibannya. Khusus bagi umat muslim, bangunan yang dimaksud adalah mushola. Bangunan didesain mengikuti standar tempat ibadah terkait.
6. Drainase: Drainase Taman Wisata Olahraga terletak berdampingan atau dibawah sarana olahraga dan jalur sirkulasi pengguna. Drainase ini berfungsi sebagai penampung dan jalur aliran air, untuk mencegah terjadinya banjir dan genangan-genangan air pada saat hujan.

### C. Panduan Perancangan Taman Wisata Olahraga

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual Tiga Tipe Taman Wisata Olahraga yang dapat diterapkan pada Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan;

#### 1. Taman Wisata Olahraga Tipe 1

Terdiri dari 7 fasilitas olahraga yaitu Jalur Sepeda, Jogging Track, Jalur Refleksi, Bangku Taman, Lapangan Multifungsi, Wall climbing 3 Tipe (Tipe *Speed*, Tipe *Lead*, dan Tipe *Boulder*), 4 Unit Outdoor Fitness (*Tripe Pull Up Bar*, *Horizontal Ladder*, *Parallel Bars*, dan *Cross Trainer*).



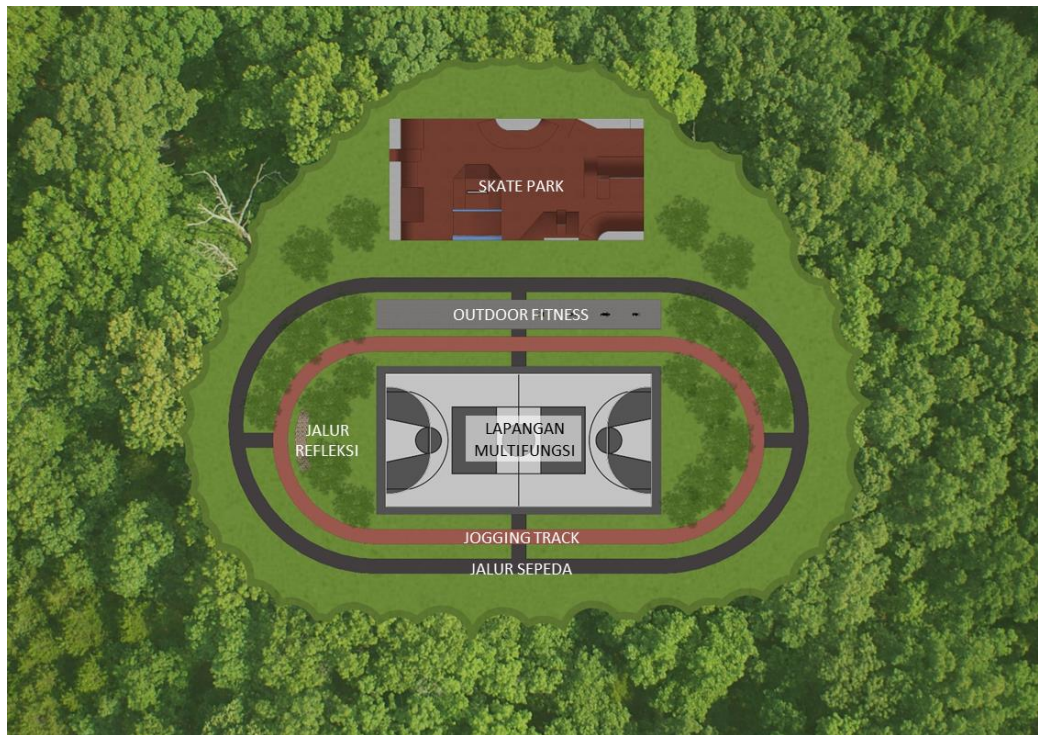
Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Taman



## Wisata Olahraga Tipe 1 di Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan

### 2. Taman Wisata Olahraga Tipe 2

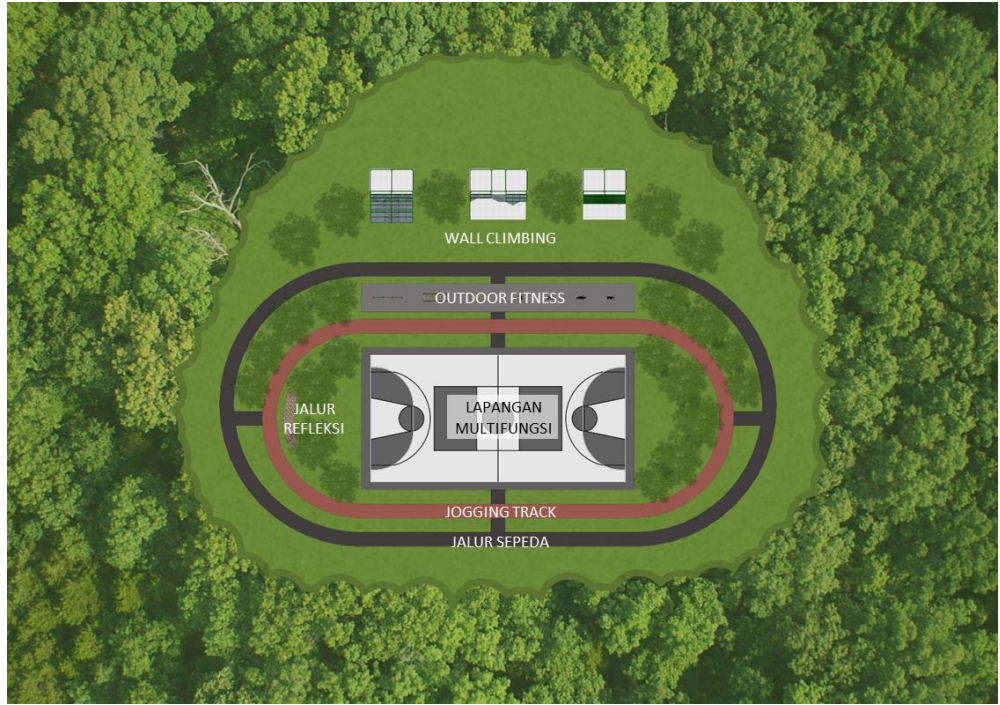
Terdiri dari 7 fasilitas olahraga yaitu Jalur Sepeda, Jogging Track, Jalur Refleksi, Bangku Taman, Lapangan Multifungsi, Skatepark, 4 Unit Outdoor Fitness (*Triple Pull Up Bar, Horizontal Ladder, Parallel Bars, dan Cross Trainer*)



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Taman Wisata Olahraga Tipe 2 di Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan

### 3. Taman Wisata Olahraga Tipe 3

Terdiri dari 7 fasilitas olahraga yaitu Jalur Sepeda, Jogging Track, Jalur Refleksi, Bangku Taman, Lapangan Multifungsi, Wall climbing 3 Tipe (*Tipe Speed, Tipe Lead, dan Tipe Boulder*), 7 Unit Outdoor Fitness (*Tripe Pull Up Bar, Horizontal Ladder, Parallel Bars, Dips and Leg Raise, Cross Trainer, Spinning Bike, dan Recumbent Bike*).



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Taman Wisata Olahraga Tipe 3 di Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan

Contoh ilustrasi panduan yang diberikan merupakan contoh tipikal rancangan Taman Wisata Olahraga pada Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan, sarana wajib pada setiap taman wisata olahraga adalah jalur sepeda, *jogging track*, jalur refleksi, bangku taman, lapangan multifungsi, dengan sarana opsional atau pilihan adalah *wall climbing*/panjat tebing 3 tipe (tipe *speed*, tipe *lead*, dan tipe *boulder*), skatepark 3 tipe (tipe *bowl*, tipe *streetplaza*, tipe *flow park*) dan pilihan tipe *outdoor fitness*.

#### D. Indikasi Pembiayaan Pembangunan Taman Wisata Olahraga

Indikasi pembiayaan pembangunan Taman Wisata Olahraga, sebagai berikut:

No.	Pembangunan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per m <sup>2</sup>	Indikasi Biaya
1.	Tipe 1 (Jalur Sepeda, Jogging Track, Jalur Refleksi, Bangku Taman, Lapangan Multifungsi, <i>Wall climbing</i> 3 Tipe, 4 Unit Outdoor Fitness)			
A	Jalur Sepeda	200m <sup>2</sup>	Rp. 1.250.000,-	Rp. 250.000.000,-

B	Jogging Track	200m <sup>2</sup>	Rp. 1.250.000,-	Rp. 250.000.000,-
C	Bangku Taman	10 Unit	Rp. 3.500.000,-	Rp. 35.000.000,-
D	Lapangan Multifungsi	157,5 m <sup>3</sup>	Rp. 5.000.000,-	Rp. 787.500.000,-
E	<i>Wall climbing</i> /Panjat Tebing Tipe Lead	1 Unit	Rp. 450.000.000,-	Rp. 450.000.000,-
F	<i>Wall climbing</i> /Panjat Tebing Tipe Speed	1 Unit	Rp. 400.000.000,-	Rp. 400.000.000,-
G	<i>Wall climbing</i> /Panjat Tebing Tipe Boulder	1 Unit	Rp. 200.000.000,-	Rp. 200.000.000,-
H	<i>Outdoor Fitness</i> ( <i>Triple Pull Up Bar</i> )	1 Unit	Rp. 8.500.000,-	Rp. 8.500.000,-
I	<i>Outdoor Fitness</i> ( <i>Horizontal Ladder</i> )	1 Unit	Rp. 15.000.000,-	Rp. 15.000.000,-
J	<i>Outdoor Fitness</i> ( <i>Parallel Bars</i> )	1 Unit	Rp. 7.000.000,-	Rp. 7.000.000,-
K	<i>Outdoor Fitness</i> ( <i>Cross Trainer</i> )	1 Unit	Rp. 10.000.000,-	Rp. 10.000.000,-
	Total Tipe 1			Rp. 2.413.000.000,-
2.	Tipe 2 ( <i>Jalur Sepeda, Jogging Track, Jalur Refleksi, Bangku Taman, Lapangan Multifungsi, Skatepark, 4 Unit Outdoor Fitness</i> )			
A	Jalur Sepeda	200m <sup>2</sup>	Rp. 1.250.000,-	Rp. 250.000.000,-
B	<i>Jogging Track</i>	200m <sup>2</sup>	Rp. 1.250.000,-	Rp. 250.000.000,-
C	Bangku Taman	10 Unit	Rp. 3.500.000,-	Rp. 35.000.000,-

D	Lapangan Multifungsi	157,5 m3	Rp. 5.000.000,-	Rp. 787.500.000,-
E	<i>Skatepark (Street plaza)</i>	159,1 m3	Rp. 7.500.000,-	Rp. 1.193.250.000,-
F	<i>Outdoor Fitness (Triple Pull Up Bar)</i>	1 Unit	Rp. 8.500.000,-	Rp. 8.500.000,-
G	<i>Outdoor Fitness (Horizontal Ladder)</i>	1 Unit	Rp. 15.000.000,-	Rp. 15.000.000,-
H	<i>Outdoor Fitness (Parallel Bars)</i>	1 Unit	Rp. 7.000.000,-	Rp. 7.000.000,-
I	<i>Outdoor Fitness (Cross Trainer)</i>	1 Unit	Rp. 10.000.000,-	Rp. 10.000.000,-
	Total Tipe 2			Rp. 2.556.250.000,-
3.	Tipe 3 (Jalur Sepeda, <i>Jogging Track</i> , Jalur Refleksi, Bangku Taman, Lapangan Multifungsi, <i>Wall climbing</i> 3 Tipe, 7 Unit <i>Outdoor Fitness</i> )			
A	Jalur Sepeda	200m <sup>2</sup>	Rp. 1.250.000,-	Rp. 250.000.000,-
B	<i>Jogging Track</i>	200m <sup>2</sup>	Rp. 1.250.000,-	Rp. 250.000.000,-
C	Bangku Taman	10 Unit	Rp. 3.500.000,-	Rp. 3.500.000,-
D	Lapangan Multifungsi	157,5 m3	Rp. 5.000.000,-	Rp. 787.500.000,-
E	<i>Wall climbing /Panjat Tebing Tipe Lead</i>	1 Unit	Rp. 450.000.000,-	Rp. 450.000.000,-
F	<i>Wall climbing /Panjat Tebing Tipe Speed</i>	1 Unit	Rp. 400.000.000,-	Rp. 400.000.000,-
G	<i>Wall climbing /Panjat Tebing Tipe Boulder</i>	1 Unit	Rp. 200.000.000,-	Rp. 200.000.000,-

H	<i>Outdoor Fitness (Triple Pull Up Bar)</i>	1 Unit	Rp. 8.500.000,-	Rp. 8.500.000,-
I	<i>Outdoor Fitness (Horizontal Ladder)</i>	1 Unit	Rp. 15.000.000,-	Rp. 15.000.000,-
J	<i>Outdoor Fitness (Parallel Bars)</i>	1 Unit	Rp. 7.000.000,-	Rp. 7.000.000,-
K	<i>Outdoor Fitness (Cross Trainer)</i>	1 Unit	Rp. 10.000.000,-	Rp. 10.000.000,-
L	<i>Outdoor Fitness (Spinning Bike)</i>	1 Unit	Rp. 10.000.000,-	Rp. 10.000.000,-
M	<i>Outdoor Fitness (Recumbent Bike)</i>	1 Unit	Rp. 11.000.000,-	Rp. 11.000.000,-
N	<i>Outdoor Fitness (Dips and Leg Raise)</i>	1 Unit	Rp. 36.000.000,-	Rp. 36.000.000,-
	Total Tipe 3			Rp. 2.560.000.000,-

Catatan: Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan taman wisata olahraga sesuai dengan tiga contoh ilustrasi panduan. Biaya tersebut belum termasuk biaya sarana dan prasarana pelengkap taman wisata olahraga. Biaya tersebut menggunakan harga acuan Pulau Jawa, belum termasuk PPN 10% dan belum termasuk biaya Perencanaan, Pengawasan dan Pelaksanaan. Biaya dapat berbeda dan disesuaikan dengan Harga Satuan dari peraturan yang berlaku pada masing-masing wilayah administrasi/daerah.



### **3.4 Pembangunan Amenitas dan Atraksi Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata**

#### **3.4.1 Ketentuan Umum**

##### **I. Konsep Dasar Perencanaan Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata**

Kawasan Wisata Perdesaan adalah kawasan pariwisata yang mendayagunakan sumber daya perdesaan, baik alam maupun budaya khas perdesaan, untuk menarik kunjungan wisatawan. Sementara itu, Desa Wisata adalah daerah tujuan wisata/destinasi pariwisata yang memadukan daya tarik wisata, fasilitas umum, fasilitas pariwisata, aksesibilitas yang disajikan dalam suatu struktur kehidupan masyarakat yang menyatu dengan tata cara dan tradisi yang berlaku.

Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata yang dimaksud pada Peraturan Menteri ini berlokasi di Desa Wisata, Kampung Wisata Tematik, Pondok Wisata, dan Agrowisata.

1. Desa Wisata adalah daerah tujuan wisata/destinasi pariwisata yang memadukan daya tarik wisata, fasilitas umum, fasilitas pariwisata, aksesibilitas yang disajikan dalam suatu struktur kehidupan masyarakat yang menyatu dengan tata cara dan tradisi yang berlaku. Definisi ini berlaku juga untuk sebutan lain, seperti kampung wisata, nagari wisata, gampong wisata, dan lain-lain.
2. Kampung Wisata Tematik adalah kampung wisata yang mengembangkan tema produk pariwisata tertentu sesuai dengan keunggulan dan kekhasan potensi alam dan budaya yang dimiliki.
3. Agrowisata adalah pariwisata yang memanfaatkan potensi agro (tanaman pangan, hortikultura, perkebunan, peternakan, perikanan darat) sebagai daya tarik wisata dengan tujuan untuk memperluas pengetahuan, pemahaman, pengalaman, dan rekreasi di bidang agro.
4. Pondok wisata adalah bangunan rumah tinggal yang dihuni oleh pemiliknya dan dimanfaatkan sebagian untuk disewakan dengan memberikan kesempatan kepada wisatawan untuk berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari pemiliknya.



Fungsi dan manfaat Pembangunan Amenitas dan Atraksi Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata adalah:

1. mendukung pembangunan kepariwisataan berkelanjutan;
2. mengakomodasi kebutuhan amenitas dan atraksi wisata perdesaan dan desa wisata di daerah;
3. mengendalikan pengubahan lanskap/bentang alam dan budaya kawasan perdesaan;
4. menyelaraskan pembangunan yang dilakukan dengan lingkungan, dalam bentuk, bahan, dan teknologi penggunaan sumber daya setempat;
5. mengedukasi wisatawan dan masyarakat tentang nilai-nilai budaya yang berlaku di kawasan perdesaan, nilai-nilai pelestarian lingkungan dari sumber daya alam yang dimiliki, serta menciptakan pengalaman lebih dan berbeda dari daerah lainnya sebagai identitas pariwisata kawasan perdesaan dan desa wisata.

## **II. Ketentuan Teknis Perencanaan Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata**

Ketentuan Teknis Perencanaan Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata meliputi:

1. Mengacu pada ketentuan peraturan perundang-undangan tentang pembangunan sarana dan prasarana pariwisata perdesaan pada desa wisata, kampung tematik, agrowisata, dan pondok wisata.
2. Tapak peruntukan Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata harus sesuai dengan arahan dalam Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Provinsi dan Kabupaten/Kota, Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Provinsi (Ripparprov) dan Kabupaten/Kota (Ripparkab/Ripparkot), Rencana Zonasi Kawasan Strategis Nasional (RZ KSN), serta rencana dan peraturan perundang-undangan lain terkait penataan ruang di daerah.
3. Pengaturan Koefisien Dasar Bangunan (KDB), Koefisien Lantai Bangunan (KLB), dan Koefisien Dasar Hijau (KDH) pada Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata mengikuti ketentuan yang ditetapkan dalam Rencana Detail Tata Ruang

(RDTR) dan/atau Rencana Tata Bangunan dan Lingkungan (RTBL) dan/atau RTRW Kabupaten/Kota.

4. Pembangunan Amenitas dan Atraksi Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata harus memperhatikan ketentuan mengenai sempadan bangunan, sempadan mata air, dan peraturan sempadan lainnya sesuai ketentuan perundang-undangan.
5. Pembangunan Amenitas dan Atraksi Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata memperhatikan kondisi dan karakteristik lahan sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan.
6. Pembangunan Amenitas dan Atraksi Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata harus memperhatikan daya dukung dan daya tampung lingkungan dan sosial.
7. Pembangunan Amenitas dan Atraksi Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata harus memberikan dampak positif terhadap lingkungan, oleh karena itu harus dilengkapi dengan studi AMDAL/UKL-UPL sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan.
8. Material bangunan untuk Pembangunan Amenitas dan Atraksi Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata disesuaikan dengan kondisi setempat, mempertimbangkan dampaknya terhadap lingkungan, dan diutamakan menggunakan material bangunan dari daerah setempat selama tidak termasuk material yang dikonservasi/dilindungi, jika tidak terdapat di daerah setempat dapat dipergunakan material bangunan dari luar daerah. Penggunaan material bangunan yang mudah terbakar harus diimbangi dengan sistem perlindungan dan penanggulangan bahaya kebakaran yang memadai.
9. Arsitektur bangunan mencerminkan ciri atau karakter arsitektur setempat/tradisional agar terlihat menyatu dengan lingkungan alam dan budaya setempat. Penggunaan motif ragam hias lokal untuk interior atau eksterior bangunan diupayakan seoptimal mungkin.
10. Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata memiliki potensi risiko bencana, khususnya bencana tsunami, gempa bumi, tanah longsor, letusan gunung api, dan angin puting

beliung. Mitigasi bencana di Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata dapat dilakukan melalui kegiatan struktur/fisik dan/atau nonstruktur/nonfisik sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan.

11. Pembangunan Amenitas dan Atraksi Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata seyogyanya mampu memenuhi prinsip ekonomis, yaitu dikonstruksikan dengan cara yang mudah, kuat, dan biaya yang efisien.

### **III. Tenaga Ahli yang Dibutuhkan**

Perencanaan Pembangunan Amenitas dan Atraksi Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata melibatkan tenaga ahli sebagai berikut.

1. Bidang Kepariwisataan

Ahli Perencanaan Kepariwisataan adalah ahli yang memiliki kompetensi merencanakan destinasi dan kawasan pariwisata, khususnya yang terkait penyusunan rencana pembangunan kepariwisataan daerah dan kawasan.

2. Bidang Arsitektur

- a. Arsitek (Sertifikat Keahlian Kode 101)

Arsitek adalah seorang ahli yang memiliki kompetensi untuk merancang dan mengawasi pelaksanaan bangunan gedung, perkotaan dan lingkungan binaan, yang meliputi aspek estetika, budaya, dan sosial.

- b. Ahli Arsitektur Lanskap (Sertifikat Keahlian Kode 103)

Ahli arsitektur lanskap adalah ahli yang memiliki kompetensi seni dan ilmu merancang lanskap (pertamanan) dengan tujuan untuk menciptakan ruang pertamanan yang fungsional, estetika, dan struktur keindahan dan manfaat suatu pertamanan atau kawasan.

- c. Ahli Desain Interior (Sertifikat Keahlian Kode 102)

Ahli desain interior adalah seorang ahli yang memiliki kompetensi seni dan ilmu merancang ruangan dalam bangunan dengan tujuan untuk menciptakan ruang yang fungsional, estetika, dan struktur keindahan dan manfaat suatu bangunan.

d. Ahli Iluminasi (Sertifikat Keahlian Kode 104)

Ahli iluminasi adalah seorang ahli yang memiliki kompetensi merancang tata cahaya, baik di luar maupun di dalam bangunan.

3. Bidang Sipil

a. Ahli Teknik Bangunan Gedung (Sertifikat Keahlian Kode 201)

Ahli teknik bangunan gedung adalah ahli yang memiliki kompetensi merancang, melaksanakan dan mengawasi pekerjaan struktur.

b. Ahli Geoteknik (Sertifikat Keahlian Kode 216)

Ahli Geoteknik adalah ahli yang memiliki kompetensi melaksanakan pengukuran dan uji kekuatan daya dukung tanah dan menilai jenis-jenis tanah pada lokasi yang akan didirikan bangunan

c. Ahli Teknik Geodesi (Sertifikat Keahlian Kode 217)

Ahli Teknik Geodesi adalah ahli yang memiliki kompetensi melaksanakan pemetaan tanah dan atau laut dengan metoda teristis, fotogrameris, remote sensing maupun GPS yang diperlukan sebagai dasar merancang bangunan dan atau wilayah tertentu.

4. Bidang Mekanikal

Ahli Teknik Mekanikal (Sertifikat Keahlian Kode 301) adalah ahli yang memiliki kompetensi merancang bentuk dan struktur mekanikal pada bangunan tertentu atau di luar bangunan, melaksanakan dan mengawasi pelaksanaan pekerjaan konstruksi mekanikal.

5. Bidang Elektrikal

Ahli Teknik Tenaga Listrik (Sertifikat Keahlian Kode 401) adalah ahli yang memiliki kompetensi melaksanakan pekerjaan perencanaan dan atau pemasangan dan atau perawatan instalasi listrik, untuk penerangan dan atau tenaga di dalam dan atau di luar bangunan untuk semua daya dan melaksanakan pembangunan pekerjaan jaringan tegangan rendah.

6. Bidang Tata Lingkungan

Ahli Teknik Lingkungan (Sertifikat Keahlian Kode 501) adalah ahli yang memiliki kompetensi merancang bentuk dan

struktur teknik lingkungan, melaksanakan dan mengawasi pekerjaan konstruksi teknik lingkungan dan pemasangan instalasi Teknik Lingkungan.

7. Bidang Sosial Budaya

Ahli Sosial Budaya adalah ahli yang memiliki kompetensi memahami fenomena sosial dalam kaitannya dengan kebudayaan.

8. Bidang Sosiologi Pedesaan

Ahli Sosiolog Pedesaan adalah ahli yang memiliki kompetensi memahami fenomena masyarakat pedesaan (struktur organisasi, komunitas, kondisi, proses dan sistem sosial).

**IV. Panduan Spasial Perencanaan Kawasan Wisata Pedesaan dan Desa Wisata**

Amenitas dan atraksi yang akan dibangun di Kawasan Wisata Pedesaan dan Desa Wisata harus mengacu dan sesuai dengan perencanaan dalam Rencana Induk Pengembangan Daya Tarik Wisata dan/atau Rencana Tapak Pengembangan Daya Tarik Wisata yang telah disusun sebelumnya.

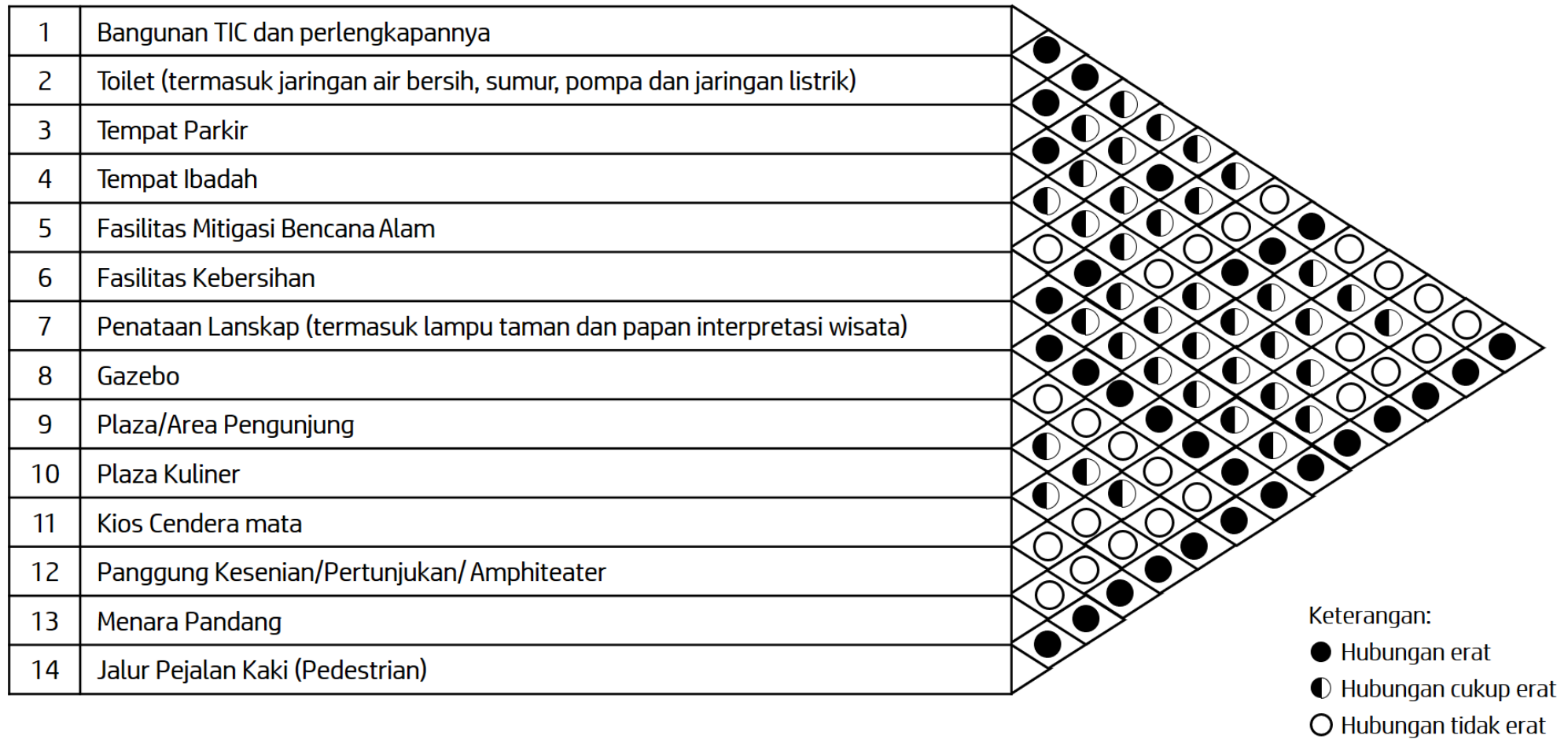
Amenitas dan atraksi di Kawasan Wisata Pedesaan dan Desa Wisata yang akan dibangun melalui Dana Alokasi Khusus (DAK) Fisik Bidang Pariwisata adalah:

1. bangunan TIC (*Tourist Information Center*/Pusat Informasi Pariwisata) dan perlengkapannya;
2. toilet;
3. tempat parkir;
4. tempat ibadah;
5. fasilitas mitigasi bencana alam;
6. fasilitas kebersihan;
7. penataan lanskap;
8. gazebo;
9. plaza/area pengunjung;
10. plaza kuliner;
11. kios cendera mata;
12. panggung kesenian/pertunjukan/amfiteater;
13. menara pandang;
14. jalur pejalan kaki (pedestrian);

Penataan ruang amenitas dan atraksi yang akan dibangun di

Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata harus memperhatikan sifat hubungan antarruang/menu kegiatan dari 14 rincian menu kegiatan tersebut. Hubungan antarruang/menu kegiatan terbagi menjadi tiga kategori, yaitu erat, cukup erat, dan tidak erat. Antarruang/menu kegiatan dikategorikan memiliki keterkaitan atau hubungan erat karena antarmenu kegiatan atau spasial ruang saling mempengaruhi dan berdekatan. Cukup erat berarti tidak terlalu saling berdekatan namun saling mempengaruhi. Hubungan tidak erat berarti tidak saling berdekatan dan tidak mempengaruhi. Berikut merupakan diagram hubungan antarmenu kegiatan atau spasial ruang fasilitas pada penataan Pembangunan Amenitas dan Atraksi Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata.





Gambar. Diagram keterhubungan antarruang/menu kegiatan pada perencanaan Pembangunan Amenitas dan Atraksi Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata

Ilustrasi panduan spasial penataan amenities dan atraksi Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata untuk lokasi di Desa Wisata, Kampung Wisata Tematik, dan Kawasan Agrowisata dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar Ilustrasi panduan spasial penataan Desa Wisata



Gambar Ilustrasi panduan spasial penataan Kampung Wisata Tematik.

*[Handwritten signature]*





Gambar Ilustrasi panduan spasial penataan Kawasan Agrowisata

### 3.3.2 Ketentuan Khusus

#### 1. Bangunan TIC (*Tourist Information Center/Pusat Informasi Pariwisata*) dan Perlengkapannya

##### A. Konsep Dasar

Konsep Dasar Bangunan TIC dan Perlengkapannya mengacu pada penjelasan mengenai Konsep Dasar Bangunan TIC dan Perlengkapannya pada Pembangunan Amenitas dan Atraksi Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

##### B. Ketentuan Teknis

Ketentuan Teknis Bangunan TIC dan Perlengkapannya mengacu pada penjelasan mengenai Ketentuan Teknis Bangunan TIC (*Tourist Information Center/Pusat Informasi Pariwisata*) dan Perlengkapannya pada Pembangunan Amenitas dan Atraksi Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

##### C. Panduan Perancangan

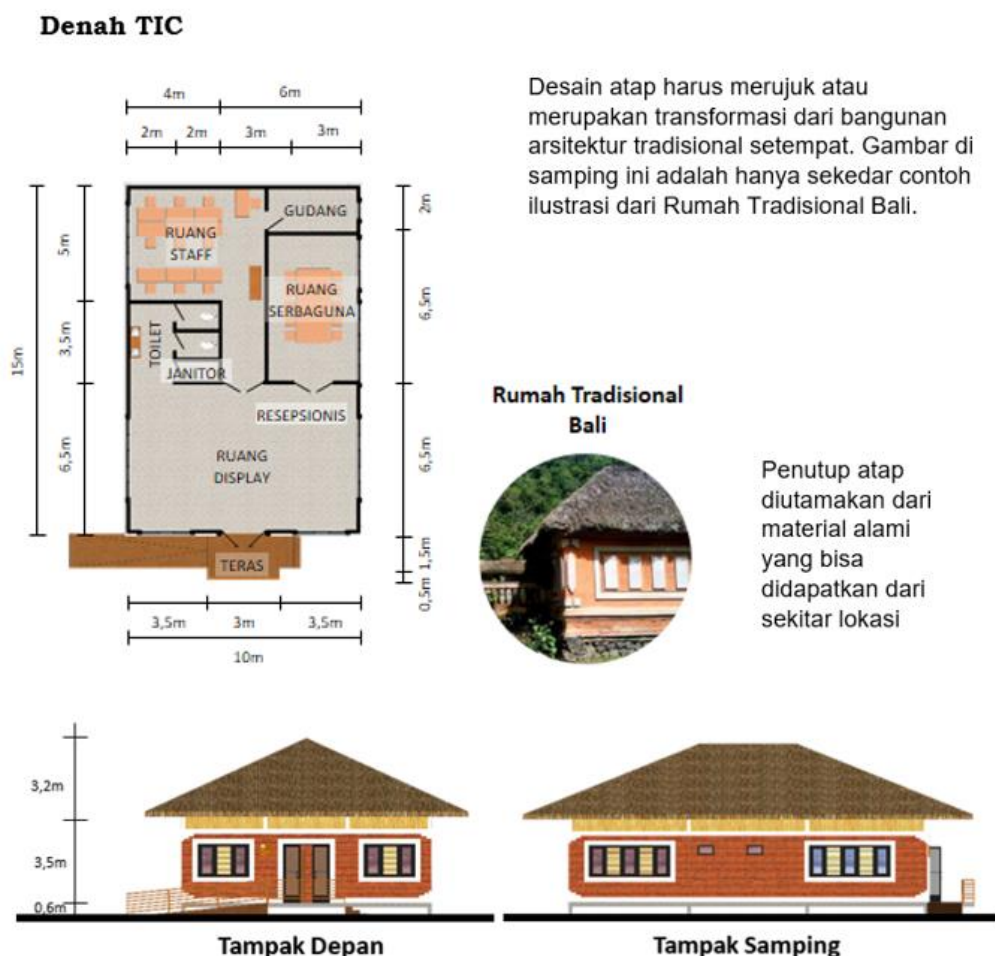
Panduan Perancangan disusun untuk komponen Bangunan TIC dan Papan Pusat Informasi Pariwisata pada Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata.

1. Bangunan TIC (*Tourism Information Center/Pusat Informasi Pariwisata*)

a. Alternatif Satu (Luas Bangunan 150 m<sup>2</sup>)

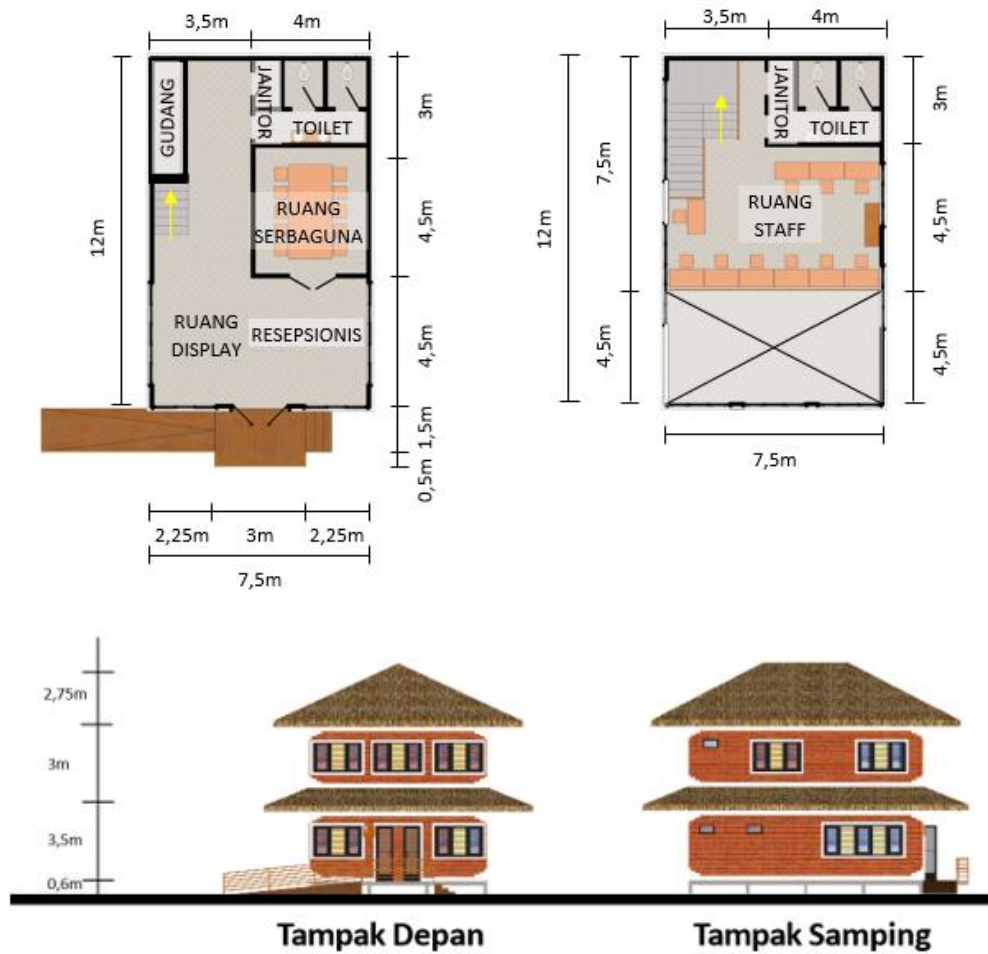
Contoh ilustrasi panduan visual perancangan bangunan TIC pada Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata menampilkan contoh untuk Kawasan Perdesaan di Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali yang terinspirasi dan menerapkan arsitektur rumah adat tradisional Bali. Penerapan arsitektur lokal berupa bentuk atap dan material penyelesaian dinding.

Bangunan TIC memiliki luas 150 m<sup>2</sup>, tinggi 60 cm dari permukaan tanah/panggung, teras-tangga-ramp 20 m<sup>2</sup>, dapat berupa bangunan 1 (satu) atau 2 (dua) lantai, tipe bangunan tertutup, struktur beton, dinding dari susunan bata, lantai keramik, bukaan alumunium dan *artificial wood/composite wood*, rangka atap baja ringan, atap genteng (catatan: penutup atap diutamakan dari material alami yang bisa didapatkan dari sekitar lokasi), *plafond gypsum/GRC*.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan TIC (*Tourism Information Center/Pusat Informasi Pariwisata*) bangunan satu lantai (luas 150 m<sup>2</sup>) di Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata di Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali

**Denah TIC**



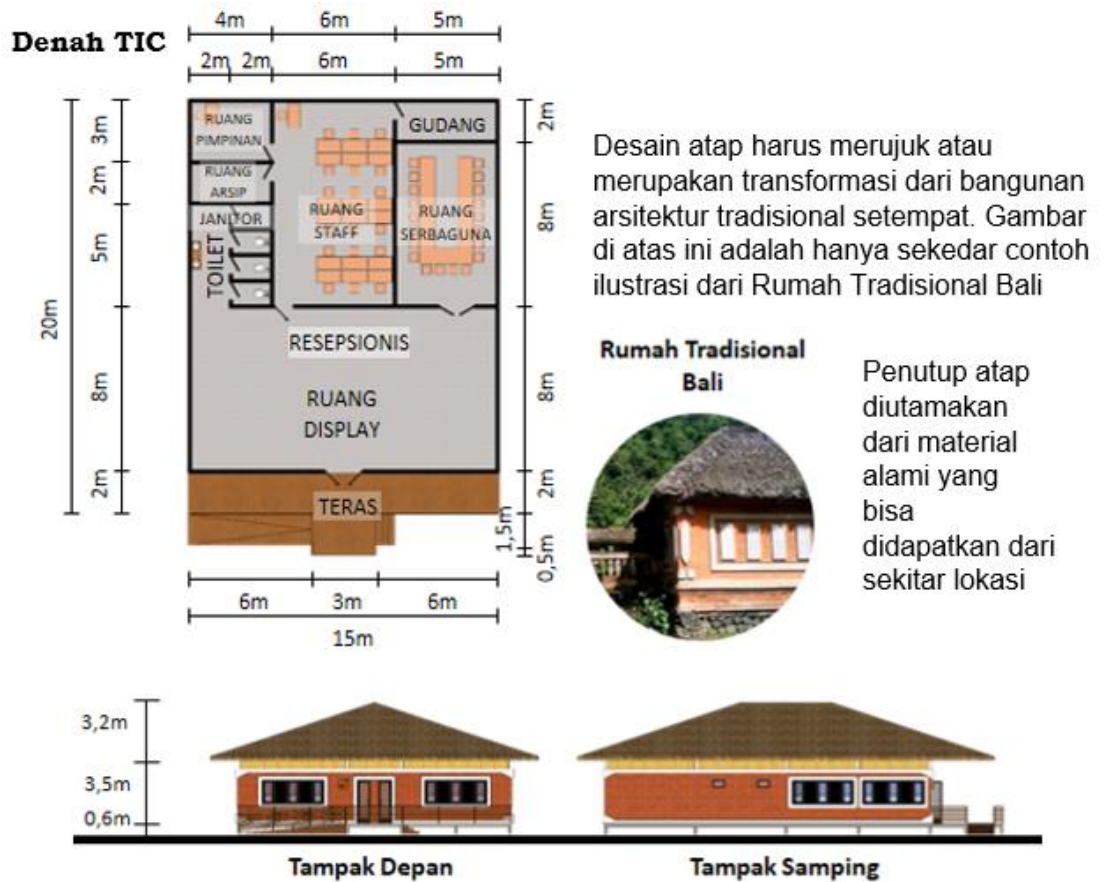
Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan TIC (*Tourism Information Center/Pusat Informasi Pariwisata*) bangunan dua lantai (luas 150 m<sup>2</sup>) di Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata di Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali

b. Alternatif Dua (Luas Bangunan 300 m<sup>2</sup>)

Contoh ilustrasi panduan visual perancangan bangunan TIC pada Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata adalah Kawasan Perdesaan di Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali yang terinspirasi dan menerapkan arsitektur rumah adat tradisional Bali. Penerapan arsitektur lokal berupa bentuk atap dan material penyelesaian dinding.

Bangunan TIC memiliki luas 300 m<sup>2</sup>, tinggi 60 cm dari permukaan tanah/panggung, teras-tangga-ramp 20 m<sup>2</sup>, dapat berupa bangunan 1 (satu) atau 2 (dua) lantai, tipe bangunan tertutup, struktur beton, dinding dari susunan bata, lantai keramik, bukaan alumunium dan *artificial wood/composite*

wood, rangka atap baja ringan, atap genteng (catatan: penutup atap diutamakan dari material alami yang bisa didapatkan dari sekitar lokasi), *plafond gypsum/GRC*.



Desain atap harus merujuk atau merupakan transformasi dari bangunan arsitektur tradisional setempat. Gambar di atas ini adalah hanya sekedar contoh ilustrasi dari Rumah Tradisional Bali

Penutup atap diutamakan dari material alami yang bisa didapatkan dari sekitar lokasi

Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan TIC (*Tourism Information Center/Pusat Informasi Pariwisata*) bangunan satu lantai (luas 300 m<sup>2</sup>) di Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata di Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali



### Denah TIC



Penutup atap diutamakan dari material alami yang bisa didapatkan dari sekitar lokasi. Desain atap harus merujuk atau merupakan transformasi dari bangunan arsitektur tradisional setempat. Gambar di atas ini adalah contoh ilustrasi dari rumah tradisional Bali.

Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan TIC (*Tourism Information Center/Pusat Informasi Pariwisata*) bangunan dua lantai (luas 300 m<sup>2</sup>) di Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata di Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali

#### 1. Papan Pusat Informasi Pariwisata

Panduan Perancangan Papan Pusat Informasi Pariwisata di Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata mengacu pada penjelasan Panduan Perancangan untuk Papan Pusat Informasi Pariwisata pada Pembangunan Amenitas dan Atraksi Wisata Bahari dan Perairan.

#### D. Indikasi Pembiayaan Pembangunan

Indikasi Pembiayaan Pembangunan TIC dan Perlengkapannya menggunakan harga acuan yang berlaku di DKI Jakarta dan Jawa Barat, belum termasuk PPN 10% dan biaya perencanaan,

pengawasan, dan pelaksanaan. Biaya dapat berbeda dan disesuaikan dengan Harga Satuan dari peraturan yang berlaku pada masing-masing wilayah administrasi/daerah.

Indikasi Pembiayaan Pembangunan TIC dan Perlengkapannya pada Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata sebagai berikut:

No.	Pembangunan	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
I.	Alternatif Satu (Luas Bangunan 150 m <sup>2</sup> )			
1.	Bangunan TIC ( <i>Tourism Information Center</i> /Pusat Informasi Pariwisata) Alternatif Satu (Luas bangunan 150 m <sup>2</sup> )	150m <sup>2</sup>	Rp 6.500.000,-	Rp 975.000.000,-
2.	Perlengkapan TIC			
y.	Meja resepsionis + kursi	1 Paket	Rp 4.000.000,-	Rp 4.000.000,-
z.	Meja dan kursi kantor	1 Paket	Rp 3.000.000,-	Rp 3.000.000,-
aa.	TV LED 42"	1 Unit	Rp 5.000.000,-	Rp 5.000.000,-
bb.	Paket komputer dan printer	1 Paket	Rp 6.500.000,-	Rp 6.500.000,-
cc.	Set sofa	1 Unit	Rp 5.000.000,-	Rp 5.000.000,-
dd.	Rak materi promosi	6 Unit	Rp 1.000.000,-	Rp 6.000.000,-
ee.	Pemasangan instalasi listrik (daya tersambung 2.200 VA)	1 Paket	Rp 2.300.000,-	Rp 2.300.000,-
ff.	Pemasangan internet 100 mbps dan Telepon	1 Paket	Rp 700.000,-	Rp 700.000,-
			Jumlah	Rp 32.500.000,-
3.	Perlengkapan Kantor Pengelola			
a.	Meja resepsionis + kursi	1 Paket	Rp 4.000.000,-	Rp 4.000.000,-
b.	Meja dan kursi kantor	10 Paket	Rp 3.000.000,-	Rp 30.000.000,-
c.	TV LED 42"	2 Unit	Rp 5.000.000,-	Rp 10.000.000,-

No.	Pembangunan	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
d.	Paket Komputer	10 Paket	Rp 5.000.000,-	Rp 50.000.000,-
e.	Printer dan Scanner	3 Unit	Rp 1.500.000,-	Rp 4.500.000,-
f.	Set Sofa	1 Unit	Rp 5.000.000,-	Rp 5.000.000,-
g.	Rak Arsip	2 Unit	Rp 1.000.000,-	Rp 2.000.000,-
h.	Set Meja Meeting + Kursi untuk 8-10 Orang	1 Paket	Rp 20.000.000,-	Rp 20.000.000,-
i.	White Board Stand	1 Unit	Rp 1.000.000,-	Rp 1.000.000,-
j.	Layar Proyektor	1 Unit	Rp 750.000,-	Rp 750.000,-
k.	Infocus Proyektor	1 Unit	Rp 3.000.000,-	Rp 3.000.000,-
			Jumlah	Rp 130.250.000,-
II.	Alternatif Dua (Luas Bangunan 300 m <sup>2</sup> )			
1.	Bangunan TIC (Tourism Information Center/Pusat Informasi Pariwisata) Alternatif Dua (Luas bangunan 300m <sup>2</sup> )	300 m <sup>2</sup>	Rp 6.500.000,-	Rp 1.950.000.000,-
2.	Perlengkapan TIC			
y.	Meja resepsionis + kursi	1 Paket	Rp 4.000.000,-	Rp 4.000.000,-
z.	Meja dan kursi kantor	1 Paket	Rp 3.000.000,-	Rp 3.000.000,-
aa.	TV LED 42"	1 Unit	Rp 5.000.000,-	Rp 5.000.000,-
bb.	Paket komputer dan printer	1 Paket	Rp 6.500.000,-	Rp 6.500.000,-
cc.	Set sofa	1 Unit	Rp 5.000.000,-	Rp 5.000.000,-
dd.	Rak materi promosi	6 Unit	Rp 1.000.000,-	Rp 6.000.000,-
ee.	Pemasangan instalasi listrik (daya tersambung 2.200 VA)	1 Paket	Rp 2.300.000,-	Rp 2.300.000,-
ff.	Pemasangan internet 100 mbps dan Telepon	1 Paket	Rp 700.000,-	Rp 700.000,-

No.	Pembangunan	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
	Jumlah			Rp 32.500.000,-
3.	Perlengkapan Kantor Pengelola			
a.	Meja resepsionis + kursi	1 Paket	Rp 4.000.000,-	Rp 4.000.000,-
b.	Meja dan kursi kantor	20 Paket	Rp 3.000.000,-	Rp 60.000.000,-
c.	TV LED 42"	4 Unit	Rp 5.000.000,-	Rp 20.000.000,-
d.	Paket Komputer	20 Paket	Rp 5.000.000,-	Rp 100.000.000,-
e.	<i>Printer dan Scanner</i>	5 Unit	Rp 1.500.000,-	Rp 7.500.000,-
f.	Set Sofa	2 Unit	Rp 5.000.000,-	Rp 10.000.000,-
g.	Rak Arsip	4 Unit	Rp 1.000.000,-	Rp 4.000.000,-
h.	Set Meja Meeting + Kursi untuk 20 Orang	1 Paket	Rp 50.000.000,-	Rp 50.000.000,-
i.	<i>White Board Stand</i>	1 Unit	Rp 1.000.000,-	Rp 1.000.000,-
j.	Layar Proyektor	1 Unit	Rp 750.000,-	Rp 750.000,-
k.	Infocus Proyektor	1 Unit	Rp 3.000.000,-	Rp 3.000.000,-
	Jumlah			Rp 260.250.000,-
III.	Papan Pusat Informasi Pariwisata	1 unit	Rp 5.000.000,-	Rp 5.000.000,-

**Catatan:**

- Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan TIC dan perlengkapannya sesuai dengan contoh ilustrasi panduan, yaitu alternatif satu luas bangunan 150 m<sup>2</sup> dan alternatif dua luas bangunan 300 m<sup>2</sup> dengan teras, dengan teras, tangga dan ramp 20 m<sup>2</sup> (untuk harga dihitung 50%), satu s.d. dua lantai, tipe bangunan tertutup, tinggi 60 cm dari permukaan tanah, struktur beton, dinding bata, lantai keramik, bukaan alumunium dan *artificial wood/composite wood*, rangka atap baja ringan, atap genteng (catatan: penutup atap diutamakan dari material alami yang bisa didapatkan dari sekitar lokasi), *plafond gypsum/GRC*, tidak termasuk biaya saniter toilet dan biaya persatuan perlengkapannya. Biaya pemasangan instalasi listrik yang tercantum adalah untuk

penyambungan listrik daya tersambung 2.200 VA, jika kawasan pariwisata membutuhkan daya lebih dari 2.200 VA maka biaya disesuaikan dengan peraturan yang berlaku.

- Biaya untuk pembuatan Papan Pusat Informasi Pariwisata sesuai dengan contoh ilustrasi panduan perancangan yang mengacu pada Panduan Perancangan Papan Pusat Informasi Pariwisata di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

## **2. Toilet**

### **A. Konsep Dasar**

Konsep Dasar Toilet pada Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata mengacu pada penjelasan Konsep Dasar Toilet pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

### **B. Ketentuan Teknis**

Ketentuan Teknis pembangunan Toilet pada Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata mengacu pada penjelasan Ketentuan Teknis pembangunan Toilet pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

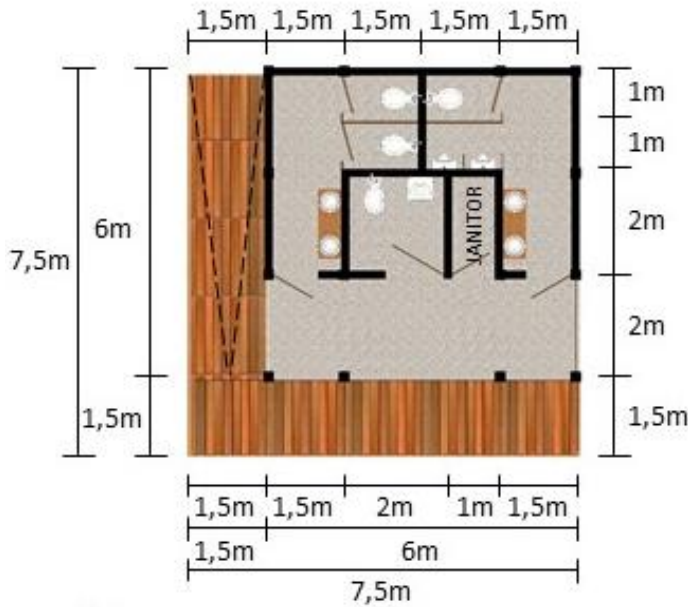
### **C. Panduan Perancangan**

Panduan visual perancangan bangunan toilet dalam Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata mengambil contoh rancangan bangunan Toilet pada kawasan perdesaan di Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali:

1. Contoh ilustrasi panduan yang diberikan merupakan contoh tipikal rancangan yang terinspirasi dan menerapkan arsitektur rumah adat tradisional Bali. Penerapan arsitektur lokal berupa bentuk atap dan material penyelesaian dinding.
2. Bangunan Toilet yang dirancang pada contoh ilustrasi panduan memiliki panjang bangunan 6 m, lebar bangunan 6m, teras-tangga-ramp 20 m<sup>2</sup>, satu lantai, merupakan tipe bangunan tertutup, diangkat 60 cm dari permukaan tanah, struktur beton, dinding bata dilapisi *waterproof*, pintu dan jendela aluminium, keramik toilet setara roman, atap genteng (catatan: penutup atap diutamakan dari material alami yang bisa didapatkan dari sekitar lokasi), *plafond gypsum/GRC* dilapisi *waterproof*. Saniter setara *american standard* (termasuk kloset duduk dan jongkok, urinoar, toilet

penyanggah disabilitas, *janitor*), sumber air bangunan toilet ini menyambung ke pipa sumber air yang sudah ada. Bangunan toilet juga dapat dilengkapi dengan sarana dan prasarana lain pelengkap bangunan, disesuaikan dengan kebutuhan Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata.

### Denah Toilet

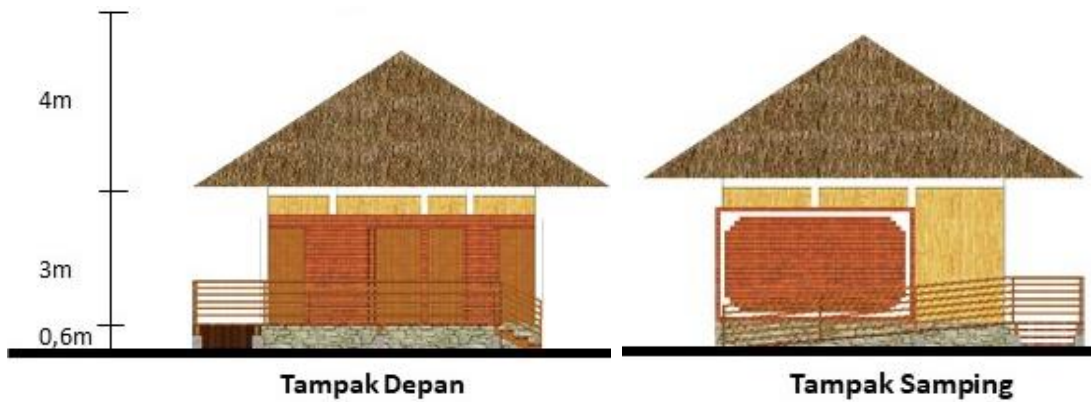


Desain atap harus merujuk atau merupakan transformasi dari bangunan arsitektur tradisional setempat. Gambar di atas ini adalah hanya sekedar contoh ilustrasi dari rumah tradisional Bali.

#### Rumah Tradisional Bali



Penutup atap diutamakan dari material alami yang bisa didapatkan dari sekitar lokasi.



Gambar. Contoh Panduan Visual Perancangan Bangunan Toilet Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata di Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali

### D. Indikasi Pembiayaan Pembangunan Toilet

Indikasi Pembiayaan Pembangunan Toilet menggunakan harga acuan yang berlaku di DKI Jakarta dan Jawa Barat, belum termasuk PPN 10% dan biaya perencanaan, pengawasan, dan pelaksanaan. Biaya dapat berbeda dan disesuaikan dengan Harga Satuan dari peraturan yang berlaku pada masing-masing wilayah administrasi/daerah.

Indikasi Pembiayaan Pembangunan Toilet pada Kawasan Wisata



Perdesaan dan Desa Wisata sebagai berikut:

No.	Pembangunan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per m <sup>2</sup>	Indikasi Biaya
1.	Bangunan Toilet (termasuk jaringan air bersih, sumur, pompa, jaringan listrik, dan jalur pembuangan/ <i>septic tank</i> )	46m <sup>2</sup>	Rp. 6.500.000,-	Rp. 299.000.000,-

**Catatan:**

Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan bangunan toilet sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Ukuran panjang bangunan 6 m, lebar bangunan 6 m, teras, tangga dan *ramp* 20 m<sup>2</sup> (untuk harga dihitung 50%), tipe bangunan tertutup, tinggi 60 cm dari permukaan tanah, struktur beton, dinding bata dilapisi *waterproof*, pintu dan jendela alumunium, keramik toilet setara roman, atap genteng (catatan: penutup atap diutamakan dari material alami yang bisa didapatkan dari sekitar lokasi), *plafond gypsum*/GRC dilapisi *waterproof*. Biaya termasuk saniter setara *american standard* (termasuk kloset duduk dan jongkok, urinoar, toilet penyandang disabilitas, janitor), dengan catatan disarankan sumber air bangunan Toilet menyambung ke sumber air yang sudah ada. Jika tidak ada sumber air perlu dilakukan kajian sumber air, jika memungkinkan dengan pengeboran sumur dapat dihitung sesuai hasil analisis sumber air.

### 3. Tempat Parkir

#### A. Konsep Dasar

Konsep Dasar Tempat Parkir pada Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata mengacu pada penjelasan Konsep Dasar Tempat Parkir pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

#### B. Ketentuan Teknis

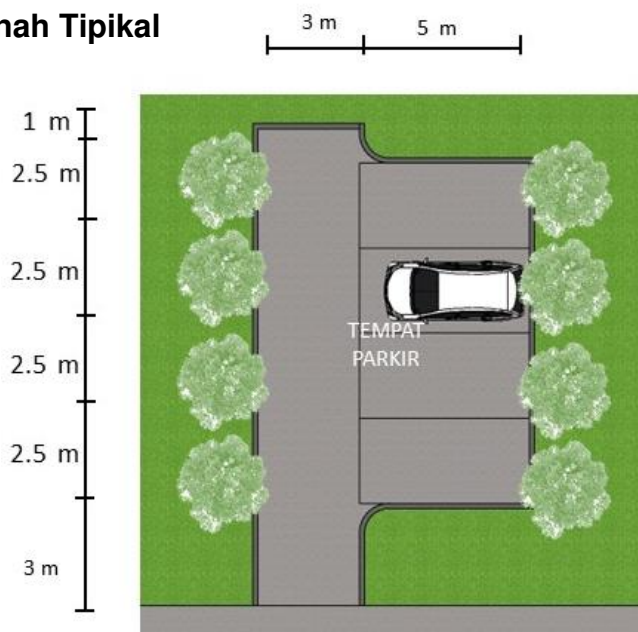
Ketentuan Teknis Tempat Parkir pada Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata mengacu pada penjelasan Ketentuan Teknis Tempat Parkir pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

### C. Panduan Perancangan Tempat Parkir

Panduan visual perancangan tempat parkir di Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata sebagai berikut:

3. Contoh ilustrasi panduan yang diberikan merupakan contoh tipikal rancangan tempat parkir yang terdiri dari tiga modul parkir mobil (panjang total 7,5 m, lebar total 5 m), jalur sirkulasi parkir (satu jalur, panjang sirkulasi 11,5 m, lebar sirkulasi 3 m), menggunakan material *Paving Block/Porous Pavement* setara K-200 s.d. K-350 dilengkapi dengan kanstein mengelilingi *Paving Block/Porous Pavement* tempat parkir.
4. Kebutuhan modul parkir yang dibutuhkan dan jalur sirkulasi parkir akan berbeda-beda pada masing-masing kawasan pariwisata, penentuan jumlah modul parkir dan jalur sirkulasi parkir yang dibutuhkan harus berdasarkan hasil analisis oleh tenaga ahli, disesuaikan dengan rencana kapasitas tempat parkir dan harus terintegrasi dengan sistem lalu lintas di sekitarnya.

Denah Tipikal



Gambar. Contoh Panduan Visual Perancangan Tempat Parkir Tipikal (Tiga Modul Parkir Mobil dan Jalur Sirkulasi Parkir Satu Jalur)

#### D. Indikasi Pembiayaan Pembangunan

Indikasi Pembiayaan Tempat Parkir menggunakan harga acuan yang berlaku di DKI Jakarta dan Jawa Barat, belum termasuk PPN 10% dan biaya perencanaan, pengawasan, dan pelaksanaan. Biaya dapat berbeda dan disesuaikan dengan Harga Satuan dari peraturan yang berlaku pada masing-masing wilayah administrasi/daerah.

Indikasi Pembiayaan Pembangunan Tempat Parkir pada Kawasan Wisata Perdesaaan dan Desa Wisata sebagai berikut:

No.	Pembuatan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per m <sup>2</sup>	Indikasi Biaya
1.	Tempat Parkir	72 m <sup>2</sup>	Rp. 1.250.000,-	Rp. 90.000.000,-

**Catatan:**

Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembuatan tempat parkir sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Terdiri dari tiga modul parkir mobil (panjang total 7,5 m, lebar total 5 m), jalur sirkulasi parkir (satu jalur, panjang sirkulasi 11,5 m, lebar sirkulasi 3 m), material *Paving Block/Porous Pavement* setara K-200 s.d. K-350 termasuk biaya pemadatan tanah, lapisan di bawah *Paving Block/Porous Pavement*, biaya tersebut termasuk biaya pembuatan kanstein sekeliling *Paving Block/Porous Pavement*.

#### 4. Tempat Ibadah

##### A. Konsep Dasar

Konsep Dasar Tempat Ibadah Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan mengacu pada penjelasan Konsep Dasar Tempat Ibadah pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

## **B. Ketentuan Teknis**

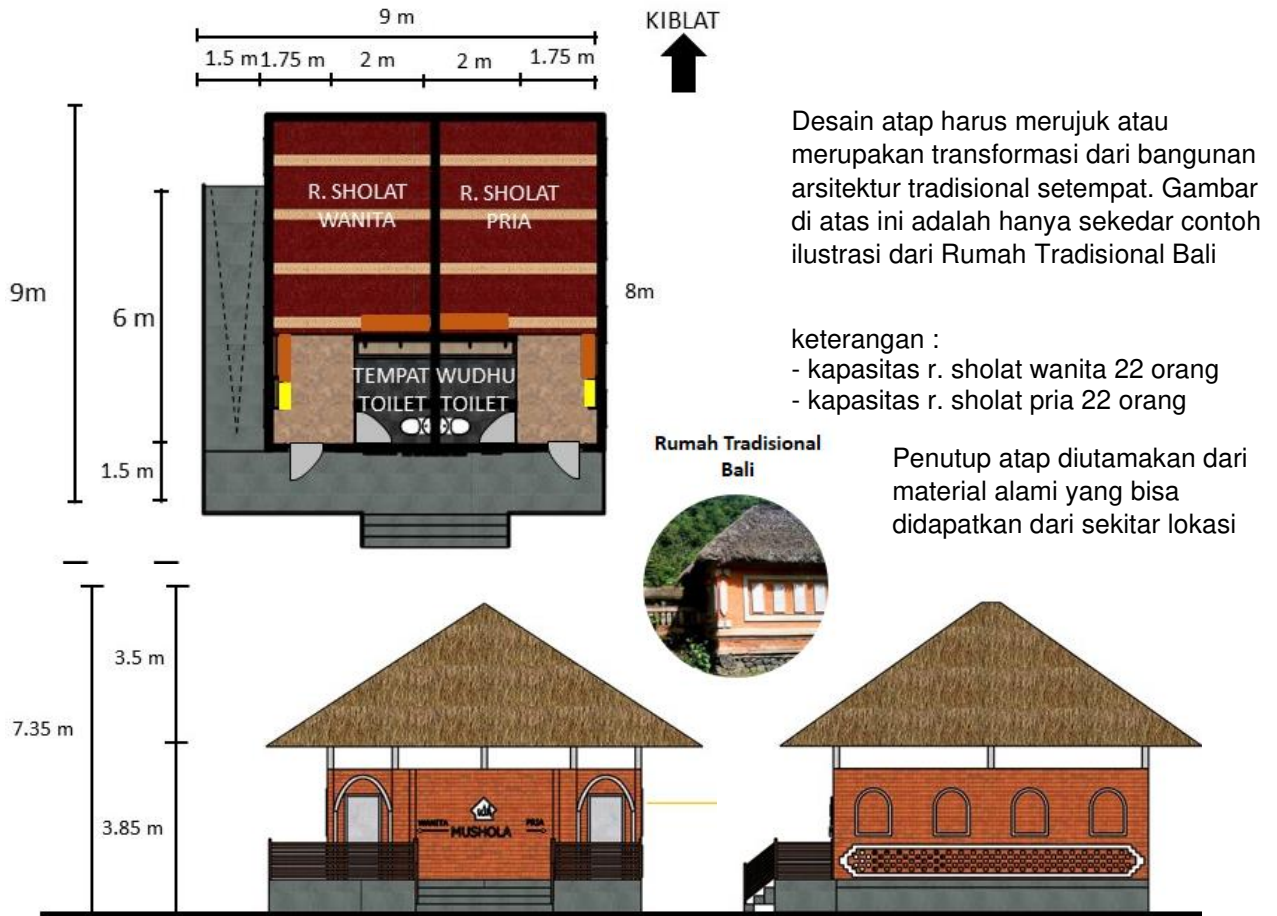
Ketentuan Teknis Tempat Ibadah Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan mengacu pada penjelasan Ketentuan Teknis Tempat Ibadah pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

## **C. Panduan Perancangan**

Panduan visual perancangan Tempat Ibadah pada Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata mengambil contoh rancangan Tempat Ibadah pada Kawasan Pariwisata Perdesaan di Kabupaten Gianyar Provinsi Bali:

1. Contoh ilustrasi panduan yang diberikan merupakan contoh tipikal rancangan Tempat Ibadah (muslim) untuk Kawasan Pariwisata Perdesaan di Kabupaten Gianyar Provinsi Bali yang terinspirasi dan menerapkan arsitektur rumah adat tradisional Bali. Penerapan arsitektur lokal berupa bentuk atap dan material penyelesaian dinding.
2. Bangunan tempat ibadah pada contoh ilustrasi panduan merupakan tempat ibadah (muslim) dengan panjang bangunan tempat ibadah 9 m, lebar bangunan tempat ibadah 9 m, teras-tangga-ramp 20 m<sup>2</sup>, satu lantai, tipe bangunan tertutup, tinggi 60 cm dari permukaan tanah, struktur beton, dinding bata, lantai keramik, bukaan alumunium dan *artificial wood/composite wood*, rangka atap baja ringan, atap genteng, *plafond gypsum/GRC*, terdiri dari ruang shalat wanita kapasitas 24 orang dan ruang shalat pria kapasitas 24 orang, dilengkapi dengan saniter (keran dan lain-lain) pada tempat wudhu, serta toilet untuk pria dan wanita, sumber air bangunan tempat ibadah ini menyambung ke pipa sumber air yang sudah ada. Pada bagian depan bangunan atau teras disarankan dilengkapi dengan fasilitas tempat duduk untuk pengguna melepaskan dan memasang alas kaki serta fasilitas rak sepatu (untuk pengguna meletakkan sepatu).

**Denah Mushola**



Gambar. Contoh Panduan Visual Perancangan Bangunan Toilet di Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata di Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali

**D. Indikasi Pembiayaan Pembangunan**

Indikasi Pembiayaan Tempat Ibadah menggunakan harga acuan yang berlaku di DKI Jakarta dan Jawa Barat, belum termasuk PPN 10% dan biaya perencanaan, pengawasan, dan pelaksanaan. Biaya dapat berbeda dan disesuaikan dengan Harga Satuan dari peraturan yang berlaku pada masing-masing wilayah administrasi/daerah.

Indikasi Pembiayaan Pembangunan Tempat Ibadah pada Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata sebagai berikut:

No.	Pembangunan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per m <sup>2</sup>	Indikasi Biaya
1.	Tempat Ibadah	91 m <sup>2</sup>	Rp. 6.000.000,-	Rp. 546.000.000,-

**Catatan:**

Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan tempat ibadah sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Ukuran panjang bangunan 9 m, lebar bangunan 9 m, teras, tangga dan

ramp 20 m<sup>2</sup> (untuk harga dihitung 50%), satu lantai, tipe bangunan tertutup, tinggi 60 cm dari permukaan tanah, struktur beton, dinding bata, lantai keramik, bukaan alumunium dan *artificial wood/composite wood*, rangka atap baja ringan, atap genteng, *plafond gypsum/GRC*, biaya termasuk saniter wudhu, biaya tidak termasuk saniter toilet.

## **5. Fasilitas Mitigasi Bencana Alam**

### **A. Konsep Dasar**

Konsep Dasar Fasilitas Mitigasi Bencana Alam pada Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata mengacu pada penjelasan Konsep Dasar Fasilitas Mitigasi Bencana Alam pada Kawasan Wisata Alam (Nonbahari).

### **B. Ketentuan Teknis**

Ketentuan Teknis Fasilitas Mitigasi Bencana Alam pada Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata mengacu pada Ketentuan Teknis Alat Komunikasi Darurat, Rambu Bencana/Papan Informasi Bencana, Rambu Titik Kumpul, dan Rambu Jalur Evakuasi pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

### **C. Panduan Perancangan**

Panduan Perancangan Fasilitas Mitigasi Bencana Alam pada Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata disusun untuk Rambu Bencana/Papan Informasi Bencana, Rambu Titik Kumpul, dan Rambu Jalur Evakuasi.

#### **1. Rambu Bencana/Papan Informasi Bencana**

Panduan visual perancangan rambu bencana/papan informasi bencana pada Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata mengacu contoh rancangan Rambu Bencana/Papan Informasi Bencana pada Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata di Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali:

- a. Rambu petunjuk, peringatan, dan larangan bencana dirancang sesuai dengan arahan dan standar (ukuran, tata letak dan ilustrasi) yang dijelaskan pada bagian Standar Teknis Rambu Bencana pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan. Contoh panduan tipikal ilustrasi rambu petunjuk bencana dengan kata (ukuran min 1,3 m x 0,4 m) untuk Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata di Kabupaten Gianyar, dengan material *metal*



sheet bahan 0,8 - 1 mm dilapis cat anti korosif, termasuk tiang dan bingkainya.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Rambu Bencana dengan Kata (ukuran min 1,3 m x 0,4 m) Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata di Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali

- b. Papan Informasi Bencana dirancang sesuai dengan arahan dan standar (ukuran, tata letak, dan ilustrasi) yang dijelaskan pada bagian Standar Teknis Papan Informasi Bencana pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan. Contoh panduan tipikal ilustrasi papan informasi bencana adalah contoh papan informasi memasuki kawasan rawan bencana (ukuran 1,4m x 1,05 m) dan papan informasi penanda tempat lokasi pengungsian (ukuran 0,9 m x 0,45 m) untuk Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata di Kabupaten Gianyar, dengan material *metal sheet* bahan 0,8 – 1 mm dilapis cat anti korosif, termasuk tiang dan bingkainya.



Gambar. Contoh Papan Informasi Penanda Tempat Lokasi Pengungsian (kiri: ukuran 0,9 m x 0,45 m) dan Papan Informasi memasuki Kawasan Rawan Bencana (kanan: ukuran 1,4m x 1,05 m) di Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa

Wisata,  
Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali

2. Rambu Titik Kumpul

Panduan visual perancangan rambu titik kumpul di Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata sebagai berikut:

- a. Rambu titik kumpul pada pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan mengikuti Standar Teknis Rambu Bencana pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan. Rambu titik kumpul pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan terdiri dari daun dan tiang rambu. Daun rambu berbentuk persegi panjang, terbuat dari material *metal sheet* bahan 0,8 m – 1 mm yang diberi cat, dilengkapi dengan bingkai daun rambu, dan cat keterangan rambu titik kumpul sesuai contoh ilustrasi panduan visual perancangan. Tiang rambu memiliki tinggi minimum 3 m, terbuat dari pipa galvalum yang diberi cat.
- b. Ukuran rambu titik kumpul pada setiap kawasan dapat berbeda sesuai dengan kebutuhan, pilihan ukuran rambu titik kumpul dapat dilihat pada Standar Teknis Rambu Titik Kumpul pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Rambu Titik Kumpul (*Assembly Point*) di Kawasan Pariwisata

3. Rambu Jalur Evakuasi

Panduan visual perancangan Rambu Jalur Evakuasi pada Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata sebagai berikut:

- a. Rambu jalur evakuasi pada pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan mengikuti Standar Teknis Rambu Bencana pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan sesuai

ketentuan peraturan perundang-undangan. Rambu jalur evakuasi pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan terdiri dari daun dan tiang rambu. Daun rambu berbentuk persegi panjang, terbuat dari material *metal sheet* bahan 0,8 - 1 mm yang diberi cat, dilengkapi dengan bingkai daun rambu, dan cat keterangan rambu jalur evakuasi sesuai contoh ilustrasi panduan visual perancangan. Tiang rambu memiliki tinggi minimum 3 m, terbuat dari pipa galvalum yang diberi cat.

- b. Ukuran rambu jalur evakuasi pada setiap kawasan pariwisata dapat berbeda sesuai kebutuhan, pilihan ukuran rambu titik kumpul dapat dilihat pada Standar Teknis Rambu Jalur Evakuasi pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Rambu Jalur Evakuasi (*Evacuation Route*) di Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata

#### **D. Indikasi Pembiayaan**

Indikasi Pembiayaan Pengadaan Fasilitas Mitigasi Bencana Alam pada Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata menggunakan harga acuan yang berlaku di DKI Jakarta dan Jawa Barat, belum termasuk PPN 10% dan biaya perencanaan, pengawasan, dan pelaksanaan. Biaya dapat berbeda dan disesuaikan dengan Harga Satuan dari peraturan yang berlaku pada masing-masing wilayah administrasi/daerah.

Indikasi Pembiayaan Pengadaan Fasilitas Mitigasi Bencana Alam pada Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata sebagai berikut:

No.	Pengadaan	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
1	Alat komunikasi darurat (HT/Handy Transciever), Power supply, Antene VHF dan HF, Public Address System (PA System)	1 Paket	Rp 60.000.000,-	Rp 60.000.000,-
2	Rambu Bencana/ Papan Informasi Bencana (volume sesuai kebutuhan, contoh 15 unit)	15 unit	Rp 2.000.000,-	Rp 30.000.000,-
3	Rambu Titik Kumpul (volume sesuai kebutuhan, contoh 15 unit)	15 unit	Rp 1.500.000,-	Rp 22.500.000,-
4	Rambu Jalur Evakuasi (volume sesuai kebutuhan, contoh 25 unit)	25 unit	Rp 1.500.000,-	Rp 37.500.000,-

**Catatan:**

Biaya yang tercantum untuk merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembuatan rambu/papan sesuai dengan

contoh ilustrasi panduan. Rambu/papan pada contoh ilustrasi panduan perancangan terdiri dari daun dan tiang rambu. Daun rambu terbuat dari material *metal sheet* bahan 0,8 – 1 mm yang diberi cat, tiang rambu terbuat dari pipa galvalum yang diberi cat. Biaya tersebut sudah termasuk biaya bingkai daun rambu/papan dan cat keterangan rambu.

## **6. Fasilitas Kebersihan**

### **A. Konsep Dasar**

Konsep Dasar Fasilitas Kebersihan pada Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata mengacu pada Konsep Dasar Fasilitas Kebersihan pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

### **B. Ketentuan Teknis**

Ketentuan Teknis Fasilitas Kebersihan pada Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata mengacu pada Ketentuan Teknis Fasilitas Kebersihan pada Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

### **C. Panduan Perancangan**

Panduan Perancangan untuk Fasilitas Kebersihan di Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata adalah Panduan Visual Tempat Sampah dan Kendaraan Pengumpul Sampah, serta Panduan Perancangan Bangunan TPS.

#### 1. Tempat Sampah

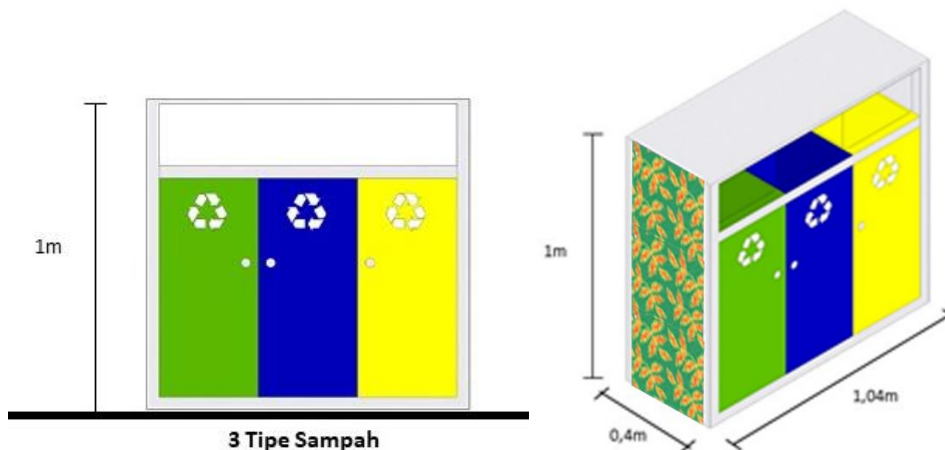
Panduan visual Tempat Sampah pada Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata mengacu contoh Tempat Sampah pada Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata di Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali:

a. Contoh ilustrasi panduan visual yang diberikan merupakan contoh tipikal Tempat Sampah *Outdoor* dengan tiga kompartemen atau tiga label tempat sampah sesuai standar peraturan yang berlaku:

- 1) Label Sampah Organik (warna hijau);
- 2) Label Sampah Daur Ulang (warna biru);
- 3) Label Sampah Guna Ulang (warna kuning).

b. Ukuran dimensi tempat sampah 104 cm x 40 cm x 100 cm. Material yang digunakan bisa berupa *fiber* atau *metal wooden*. Tempat sampah ini dapat diperuntukkan bagi penggunaan di dalam ruangan maupun di luar ruangan. Tempat sampah pada contoh ilustrasi panduan

visual memadukan aksesoris budaya lokal berupa ragam pola ornamen budaya/motif batik yang diterapkan menggunakan *laminated sticker* (tahan cuaca) pada sisi kiri dan kanan tempat sampah.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Tempat Sampah di Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali

## 2. Kendaraan Pengumpul Sampah

Panduan visual Kendaraan Pengumpul Sampah pada Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata menyajikan tiga contoh sesuai dengan tipe kendaraan, yaitu tipe motor, tipe gerobak besar, dan tipe sepeda.

- a. Kendaraan Pengumpul Sampah Tipe Motor: contoh ilustrasi panduan visual yang diberikan merupakan contoh tipikal kendaraan pengumpul sampah tipe motor yang dilengkapi bak plat besi 1,5 mm, per spiral, bak jungkit dengan hidrolik.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Kendaraan



Pengumpul Sampah Tipe Motor dengan Bak Sampah  
di Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata

- b. Kendaraan Pengumpul Sampah Tipe Gerobak Besar: contoh ilustrasi panduan visual yang diberikan merupakan tipikal kendaraan pengumpul sampah tipe gerobak besar ukuran 160 cm x 80 cm x 100 cm, dilengkapi rangka besi, ban roda karet, dan diberi cat warna.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Kendaraan  
Pengumpul Sampah Tipe Gerobak Sampah Besar  
di Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata

- c. Kendaraan Pengumpul Sampah Tipe Sepeda: contoh ilustrasi panduan visual yang diberikan merupakan tipikal kendaraan pengumpul sampah tipe sepeda dilengkapi bak sampah, rangka besi, dan ban roda karet.



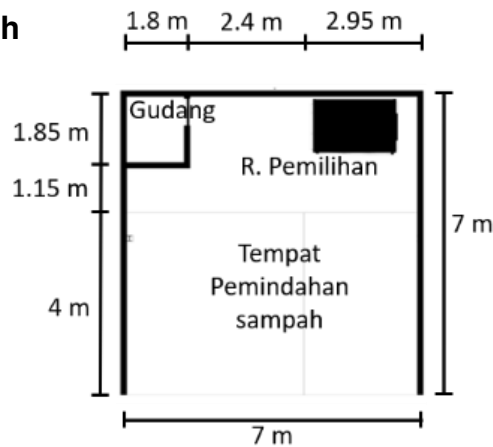
Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Kendaraan  
Pengumpul Sampah Tipe Sepeda dengan Bak Sampah Besar  
di Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata

3. Bangunan TPS

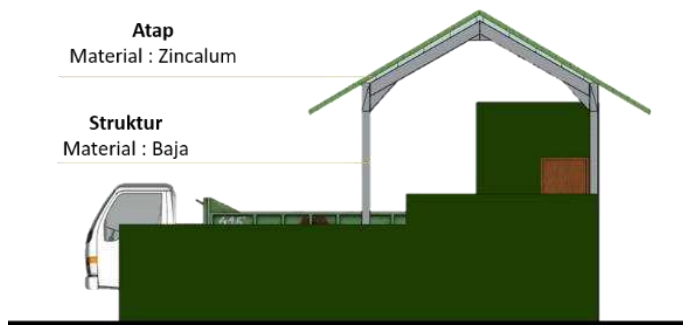
Bangunan TPS yang dapat dibangun sesuai Peraturan Menteri ini adalah Bangunan TPS Tipe I (ukuran kecil)

dengan kapasitas atau ukuran kecil sesuai standar teknis peraturan perundang-undangan mengenai persampahan, bangunan dapat dikombinasikan dengan pola atau ornamen budaya lokal (contoh pada ilustrasi panduan dikombinasikan dengan mural budaya). Bangunan TPS Tipe I (ukuran kecil) yang dirancang pada contoh ilustrasi panduan memiliki panjang bangunan 7 m, lebar bangunan 7 m, 1,5 lantai, tipe bangunan terbuka, dari struktur baja yang diberi cat, rangka atap baja ringan dengan penutup atap zincalum (catatan: penutup atap juga dapat diutamakan dari material alami yang bisa didapatkan dari sekitar lokasi). Dengan program ruang terdiri dari kontainer sampah, ruang pemilihan sampah, tempat pemindahan sampah, dan gudang.

**Denah**



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual TPS Tipe I (ukuran kecil) di Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata

**D. Indikasi Pembiayaan**

Indikasi Pembiayaan Pengadaan Fasilitas Kebersihan pada Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata menggunakan harga acuan yang berlaku di DKI Jakarta dan Jawa Barat, belum termasuk PPN 10% dan biaya perencanaan, pengawasan, dan pelaksanaan. Biaya dapat berbeda dan disesuaikan dengan Harga Satuan dari peraturan yang berlaku pada masing-masing wilayah administrasi/daerah.

Indikasi Pembiayaan Pengadaan Fasilitas Kebersihan pada Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata sebagai berikut:

No.	Pengadaan	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
1	Tempat Sampah ( <i>outdoor</i> , tiga kompartemen)	1 Unit	Rp 4.000.000,- per unit	Rp 4.000.000,-
2	Kendaraan Pengumpulan Sampah Tipe Motor	1 Unit	Rp 35.000.000,- per unit	Rp 35.000.000,-
3	Kendaraan Pengumpulan Sampah Tipe Gerobak Besar	1 Unit	Rp 4.500.000,- per unit	Rp 4.500.000,-
4	Kendaraan Pengumpulan Sampah Tipe Sepeda	1 Unit	Rp 15.000.000,- per unit	Rp 15.000.000,-
5	Bangunan TPS Tipe I (ukuran kecil)	49 m <sup>2</sup>	Rp 5.750.000,- per m <sup>2</sup>	Rp 281.750.000,-

**Catatan:**

- Biaya tercantum untuk Tempat Sampah merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pengadaan tempat sampah sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Tempat sampah pada contoh ilustrasi panduan merupakan jenis tempat sampah *outdoor* tiga kompartemen, tempat sampah ini memiliki ukuran 104 cm x 40 cm x 100 cm. Biaya tersebut sudah termasuk biaya *cutting sticker* pola ornament budaya untuk tempat sampah dan biaya pedestal atau pondasi tempat sampah.
- Biaya tercantum untuk Kendaraan Pengumpul Sampah merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pengadaan kendaraan pengumpul sampah tipe motor, tipe gerobak besar, dan tipe sepeda sesuai dengan contoh ilustrasi panduan.
- Biaya tercantum untuk bangunan TPS Tipe I (ukuran kecil) merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Ukuran panjang bangunan TPS adalah 7 m, lebar bangunan 7 m, 1,5 lantai, tipe bangunan terbuka, dari struktur baja yang diberi cat, rangka atap baja ringan dengan penutup atap zincalum (catatan: penutup atap juga dapat diutamakan dari material alami yang bisa didapatkan dari sekitar lokasi). Biaya termasuk kontainer sampah.

7. **Penataan Lanskap**

**A. Konsep Dasar**

Konsep Dasar Penataan Lanskap di Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata mengacu pada penjelasan Konsep Dasar Penataan Lanskap di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan. Secara umum Penataan Lanskap, terdiri dari:

- 1) Penataan *Softscape* (elemen lunak/tanaman) Lanskap
  - a) pekerjaan media tanam;
  - b) pekerjaan penanaman pohon;
  - c) pekerjaan penanaman semak dan tanaman penutup tanah;
  - d) pekerjaan penanaman rumput.
- 2) Penataan *Hardscape* (elemen keras) Lanskap

- a) lampu taman;
- b) papan interpretasi kawasan;
- c) rambu-rambu petunjuk arah (*signage*) di dalam kawasan pariwisata.

## **B. Ketentuan Teknis**

Penataan Lanskap mencakup penataan elemen lunak/*softscape* terdiri dari pekerjaan media tanam, penanaman pohon, penanaman semak dan tanaman penutup tanah, penanaman rumput; serta penataan elemen keras/*hardscape* terdiri dari pengadaan lampu taman, papan interpretasi, dan rambu petunjuk arah di dalam kawasan.

### 1) Penataan Elemen Lunak/*Softscape*

Penataan elemen lunak Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata dilakukan dengan pemilihan tanaman yang sesuai dengan kondisi ekosistem dan eksisting tanaman (*native plants*) di Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata. Tipe ekosistem yang umumnya ada pada Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata di Indonesia terdiri dari:

#### a. Ekosistem Pertanian (Agroekosistem)

Agroekosistem atau ekosistem pertanian merupakan satu bentuk ekosistem binaan manusia yang perkembangannya ditujukan untuk memperoleh produk pertanian yang diperlukan yang dibutuhkan oleh manusia. Beberapa tanaman yang digunakan sebagai tanaman pertanian antara lain:

- 1) Padi (*Oryza sativa*);
- 2) Jagung (*Zea mays*);
- 3) Tebu (*Saccharum officinarum*);
- 4) Singkong (*Manihot esculenta*);
- 5) Kentang (*Solanum tuberosum*);
- 6) Kacang kedelai (*Glycine max*);
- 7) Ganyong (*Canna edulis*);
- 8) Ubi jalar (*Ipomoea batatas*);
- 9) Sorghum (*Andropogon sorghum*);
- 10) Nipah (*Nypa fruticans*);
- 11) Sagu (*Metroxylon sp.*).

#### b. Ekosistem Hutan Produksi

Hutan produksi adalah kawasan hutan yang mempunyai fungsi pokok memproduksi hasil hutan. Beberapa tanaman yang dimanfaatkan menjadi tanaman hutan produksi antara lain:

- 1) Akasia (*Acacia* sp.);
- 2) Eukaliptus (*Eucalyptus* sp.);
- 3) Sengon (*Albizia chinensis*);
- 4) Jabon (*Neolamarckia cadamba*);
- 5) Pinus (*Pinus merkusii*);
- 6) Jati (*Tectona grandis*);
- 7) Mahoni (*Swietenia mahagoni*);
- 8) Sonokeling (*Dalbergia sissoo*);
- 9) Karet (*Hevea brasiliensis*);
- 10) Pulai (*Alstonia scholaris*);
- 11) Jelutung (*Dyera costulata*);
- 12) Ramin (*Gonystylus bancanus*);
- 13) Geronggang (*Cratoxylon arborescens* Bl);
- 14) Lamtoro (*Leucaena leucocephala*);
- 15) Gamal (*Gliricidia sepium*);
- 16) Kaliandra (*Calliandra* sp);

c. Ekosistem sempadan sungai

Sempadan sungai adalah jalur hijau yang terletak di bagian kiri dan kanan sungai yang memiliki fungsi utama untuk melindungi sungai tersebut dari berbagai gangguan yang dapat merusak kondisi sungai dan kelestariannya. Beberapa tanaman yang dapat digunakan pada ruang terbuka hijau sempadan sungai, antara lain:

1. bungur (*Lagerstromia speciosa*);
2. jening (*Pithecolobium lobatum*);
3. khaya (*Khaya anthotheca*);
4. pingku (*Dysoxylum excelsum*);
5. lamtorogung (*Leucaena leucocephala*);
6. puspa (*Schima wallichii*);
7. kenanga (*Canangium adorum*);
8. locust (*Hymenaena courbur*).

Tanaman lainnya yang dapat juga digunakan dalam penataan lanskap Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata adalah:



a. Tanaman vetiver

Dalam klasifikasi tanaman, rumput vetiver dikelompokkan ke dalam famili (suku): *Gramineae* (*Poaceae*) dan subfamili: *Panicoideae* (*Andropogonidae*). Famili *Gramineae* merupakan keluarga rumput-rumputan yang memiliki sistem perakaran unik berupa akar serabut yang masuk sangat jauh ke dalam tanah. Vetiver yang ada di Indonesia dikenal sebagai akar wangi (*Vetiveria zizanioides*) atau usar (*Vetiver nigriflora*).

b. Tanaman *Agroforestry* (kombinasi tanaman kehutanan dan perkebunan)

*Agroforestry* merupakan sistem/pola pemanfaatan lahan dengan menggabungkan dua komponen atau lebih yang terdiri atas pertanian (agro = tani) dan kehutanan (*forest* = wana). Tanaman *Agroforestry* antara lain:

I. Hortikultura:

- |               |                  |
|---------------|------------------|
| a) jeruk      | h) petai         |
| b) mangga     | i) tomat         |
| c) pepaya     | j) cabai         |
| d) alpukat    | k) kunyit        |
| e) pisang     | l) jahe,         |
| f) kelengkeng | m) dan lain-lain |
| g) durian     |                  |

II. Industri/Perkebunan: III. Semusim:

- |           |                 |
|-----------|-----------------|
| a) kelapa | a) kacang tanah |
| b) mlinjo | b) jagung       |
| c) kapuk  | c) kedelai      |
| d) kemiri | d) kacang hijau |
| e) kopi   | e) ubi jalar    |
|           | f) ubi kayu     |

c. Tanaman perkuatan atau perlindungan lereng (konservasi tanah dan air)

Tanaman perkuatan atau perlindungan lereng merupakan tanaman yang memiliki fungsi terhadap pengendalian lereng dari bahaya erosi maupun longsor, dimulai dari peran tajuk menyimpan air intersepsi, evapotranspirasi.

Tanaman ini juga sebagai tanaman konservasi tanah dan air yang memiliki peran perlindungan, pemulihan, peningkatan, dan pemeliharaan fungsi tanah pada lahan sesuai dengan kemampuan dan peruntukan lahan untuk mendukung pembangunan yang berkelanjutan dan kehidupan yang lestari. Tanaman perkuatan atau perlindungan lereng antara lain:

- 1) cengkeh (*Eugeniaaromatica*);
- 2) alpukat (*Persea Americana*);
- 3) durian (*Durio zibethinus*);
- 4) kelapa (*Cocosnucifera*);
- 5) petai (*Parkia speciosa*);
- 6) melinjo (*Gnetum gnemon*);
- 7) pinus (*Pinus mercusii*);
- 8) mahoni (*Swietenia macrophylla*);
- 9) johar (*Cassia siamea*);
- 10) jati (*Tectona grandis*);
- 11) kemiri (*Aleurites moluccana*);
- 12) damar (*Agathis alba*);
- 13) petai selong atau petai cina (*Leucaena leucocephala*);
- 14) nangka (*Artocarpus heterophyllus*);
- 15) jengkol (*Archidendron pauciflorum*).

d. Tanaman aromatik (relaksasi)

Tumbuhan aromatik adalah tumbuhan yang menghasilkan bau wangi-wangian atau aroma dan dapat menghasilkan minyak atsiri yang memiliki nilai ekonomi yang tinggi. Tanaman yang termasuk tanaman aromatik, antara lain:

- 1) kemiri (*Aleurites moluccana*);
- 2) jeruk hutan (*Citrus hystrix*);
- 3) kayu manis (*Cinnamomum burmannii*);
- 4) sirih (*Pipper betle*);
- 5) kopi (*Coffea robusta*);
- 6) cempaka (*Magnolia champaca*).

e. Tanaman berbunga

Tanaman berbunga atau angiosperma adalah jenis tanaman vaskular yang menghasilkan bunga untuk bereproduksi dimana tanaman berbunga menghasilkan biji

dalam buah. Tanaman berbunga yang sesuai untuk Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata adalah:

- 1) bunga mawar (*Rosa sp.*);
- 2) bunga anggrek (*Orchidaceae*);
- 3) bunga matahari (*Helianthus annuus*);
- 4) bunga melati (*Jasminum sp.*);
- 5) bunga kamboja (*Plumeria sp.*);
- 6) bunga jengger ayam (*Celosia Cristata L*);
- 7) bunga kembang sepatu (*Hibiscus rosa-sinensis*);
- 8) bunga bakung (*Hymenocallis speciosa*);
- 9) bougenvil (*Bougenvillea sp.*);

4. Penataan Elemen Keras (*Hardscape*)

Ketentuan Teknis mengenai Penataan Elemen Keras (*Hardscape*) di Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata mengacu pada Ketentuan Teknis Penataan Elemen Keras (*Hardscape*) di Kawasan Bahari dan Perairan.

**C. Panduan Perancangan**

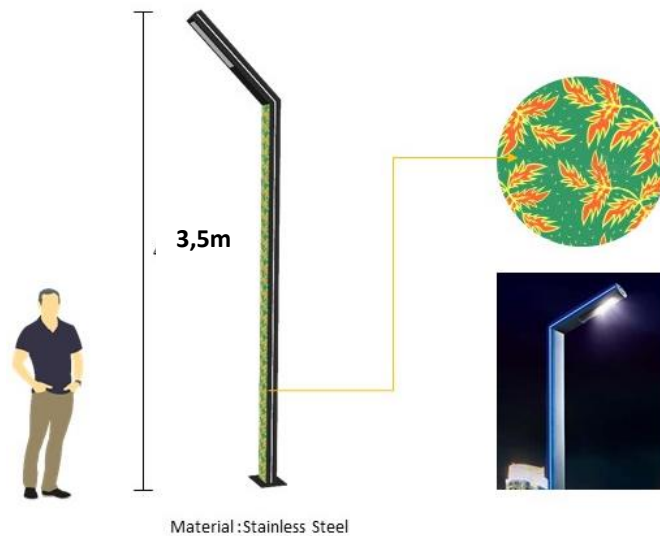
Panduan perancangan disusun untuk komponen lampu taman, papan Interpretasi, dan rambu-rambu petunjuk arah (*signage*).

1. Lampu Taman

Panduan visual perancangan lampu taman pada Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata mengambil contoh dari Kawasan Pariwisata Perdesaan di Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali:

- a. Contoh ilustrasi panduan yang diberikan merupakan contoh tipikal rancangan lampu taman untuk Kawasan Pariwisata Perdesaan di Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali. Lampu taman menggunakan jenis lampu dengan bentuk sederhana yang mudah ditemukan. Lampu taman dipadukan dengan pola budaya (pola batik Bali) yang dicat pada bagian tiang lampu untuk memperkuat identitas lampu taman sebagai salah satu komponen fasilitas di Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali. Jenis lampu pada contoh ilustrasi panduan merupakan jenis lampu non tenaga surya memiliki tinggi 3,5 m dan menggunakan material *stainless steel*.

- b. Jenis lampu yang digunakan pada masing-masing Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata dapat berbeda, dapat mengikuti ornamen budaya khas masing-masing destinasi yang digunakan pada tiang lampu taman tersebut.



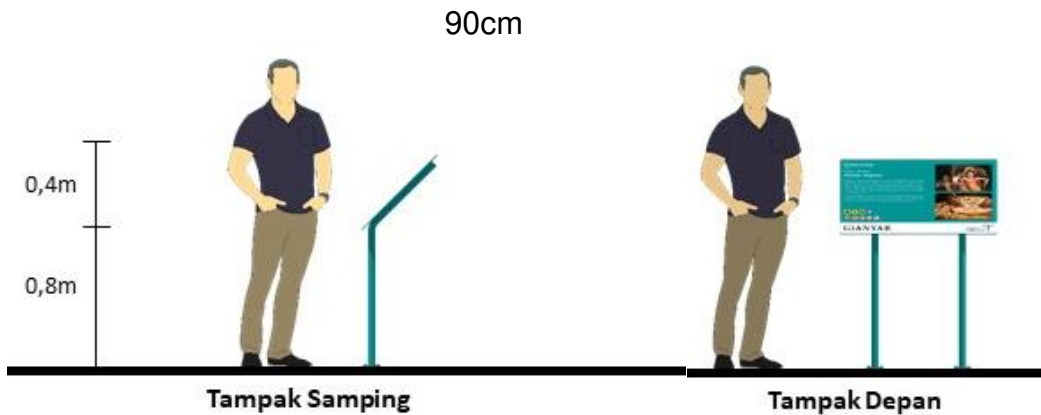
Gambar. Contoh ilustrasi panduan visual lampu taman tanpa solar panel di Kawasan Pariwisata Perdesaan di Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali

## 2. Papan Interpretasi

Panduan visual perancangan papan interpretasi pada Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata mengambil contoh dari Kawasan Pariwisata Perdesaan di Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali.

- a. Papan interpretasi kawasan dirancang mengikuti standar teknis papan interpretasi kawasan (ukuran dan bentuk). Papan interpretasi pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan terdiri dari daun dan tiang papan. Daun papan interpretasi kawasan memiliki panjang 90 cm dan lebar 60 cm, berbentuk persegi panjang, terbuat dari material *metal sheet* bahan 0,8 mm – 1 mm yang diberi cat, dilengkapi dengan bingkai daun papan, stiker, dan laminating keterangan papan interpretasi sesuai contoh ilustrasi panduan visual perancangan. Tiang papan memiliki tinggi 0,8 m terbuat dari pipa galvalum yang diberi cat.
- b. Ukuran papan interpretasi kawasan pada setiap Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata dapat

berbeda sesuai dengan kebutuhan masing-masing, pilihan ukuran papan interpretasi dapat dilihat pada standar teknis papan interpretasi kawasan.



Gambar. Contoh ilustrasi panduan visual perancangan papan interpretasi kawasan di Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali

3. Rambu Petunjuk Arah (*Signage*) di dalam Kawasan Panduan visual perancangan Rambu Petunjuk Arah (*Signage*) Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata mengambil contoh dari Kawasan Perdesaan dan Desa Wisata di Desa Wisata Belaluan, Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali.
- a. Rambu petunjuk arah (*signage*) dirancang mengikuti standar teknis rambu-rambu petunjuk arah (*signage*) (ukuran dan bentuk). Rambu petunjuk arah (*signage*) pada pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan terdiri dari daun dan tiang papan. Daun rambu petunjuk arah (*signage*) memiliki panjang 1 m dan lebar 0,3 m, berbentuk persegi panjang, terbuat dari material *metal sheet* bahan 0,8 m – 1 mm yang diberi cat, dilengkapi dengan bingkai daun papan, keterangan rambu petunjuk arah dan logo *Wonderful Indonesia* sesuai contoh ilustrasi panduan visual perancangan. Tiang papan memiliki tinggi minimum 2,5 m terbuat dari pipa galvalum yang diberi cat atau disesuaikan sesuai kebutuhan masing-masing Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata.
  - b. Ukuran dan jenis rambu petunjuk arah (*signage*) pada setiap Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata dapat berbeda sesuai dengan kebutuhan masing-masing, pilihan ukuran dan jenis rambu petunjuk arah (*signage*) dapat dilihat pada standar teknis rambu-rambu petunjuk arah (*signage*).



Gambar. Contoh ilustrasi panduan visual perancangan rambu petunjuk arah (*signage*) di Desa Wisata Belaluan,



di Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali

**D. Indikasi Pembiayaan**

Indikasi Pembiayaan Penataan Lanskap Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata menggunakan harga acuan yang berlaku di DKI Jakarta dan Jawa Barat, belum termasuk PPN 10% dan biaya perencanaan, pengawasan, dan pelaksanaan. Biaya dapat berbeda dan disesuaikan dengan Harga Satuan dari peraturan yang berlaku pada masing-masing wilayah administrasi/daerah.

Indikasi Pembiayaan Penataan Lanskap Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata sebagai berikut:

No.	Penataan Lanskap	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
1)	Pekerjaan Media Tanam (pekerjaan tanah subur, urugan tanah setebal 10 cm, pembersihan dan perataan lahan)	Paket (per 1.000 m <sup>2</sup> )	Rp 275.000,-	Rp 275.000.000,-
2)	Pekerjaan Penanaman Pohon (tinggi 2-2,5 m)	Paket (per 50 pohon)	Rp 500.000,-	Rp 25.000.000,-
3)	Pekerjaan Penanaman Semak dan Tanaman Penutup Tanah	Paket (per 1.000 m <sup>2</sup> )	Rp 200.000,-	Rp 200.000.000,-
4)	Pekerjaan Penanaman Rumput	Paket (per 1.000 m <sup>2</sup> )	Rp 50.000,-	Rp 50.000.000,-

No.	Penataan Lanskap	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
5)	Lampu Taman	Paket (per 10 unit)	Rp7.500.000	Rp 75.000.000,-
6)	Papan Interpretasi	Paket (per 10 unit)	Rp3.000.000	Rp 30.000.000,-
7)	Rambu-Rambu Petunjuk Arah ( <i>signage</i> ) di dalam kawasan pariwisata	Paket (per 10 unit)	Rp1.500.000	Rp 15.000.000,-

**Catatan:**

- Biaya tercantum untuk lampu taman adalah perkiraan biaya atau indikasi biaya sesuai dengan contoh ilustrasi panduan, yaitu jenis lampu taman tanpa solar panel (bukan lampu tenaga surya) untuk jalur pejalan kaki dan lampu dalam kawasan dengan tinggi 3,5 m dan menggunakan material *stainless steel*. Biaya tersebut sudah termasuk biaya pemasangan dan pembuatan pedestal lampu taman.
- Biaya tercantum untuk pembuatan papan interpretasi adalah perkiraan biaya atau indikasi biaya sesuai dengan contoh ilustrasi panduan, terdiri dari daun dan tiang papan, daun papan memiliki panjang 90 cm, lebar daun papan 60 cm terbuat dari material *metal sheet* bahan 0,8 mm - 1 mm yang diberi cat, tiang papan memiliki tinggi 0,8 m terbuat dari pipa galvalum yang diberi cat. Biaya tersebut sudah termasuk biaya bingkai daun papan dan biaya cetak materi interpretasi pada papan.
- Biaya tercantum untuk rambu petunjuk arah (*signage*) adalah perkiraan biaya atau indikasi biaya sesuai contoh ilustrasi panduan, terdiri dari daun dan tiang papan, daun papan memiliki panjang 1 m, lebar daun papan 0,3 m terbuat dari material *metal sheet* bahan 0,8 mm - 1 mm yang diberi cat, tiang papan memiliki tinggi minimum 2,5 m terbuat dari pipa galvalum yang diberi cat. Biaya tersebut sudah termasuk biaya bingkai daun papan,

keterangan rambu petunjuk arah dan logo *Wonderful Indonesia*.

## **8. Pembangunan Gazebo**

### **A. Konsep Dasar**

Konsep Dasar pembangunan Gazebo di Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata mengacu pada penjelasan Konsep Dasar pembangunan Gazebo di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

### **B. Ketentuan Teknis**

Ketentuan Teknis pembangunan Gazebo di Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata mengacu pada penjelasan Ketentuan Teknis pembangunan Gazebo di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

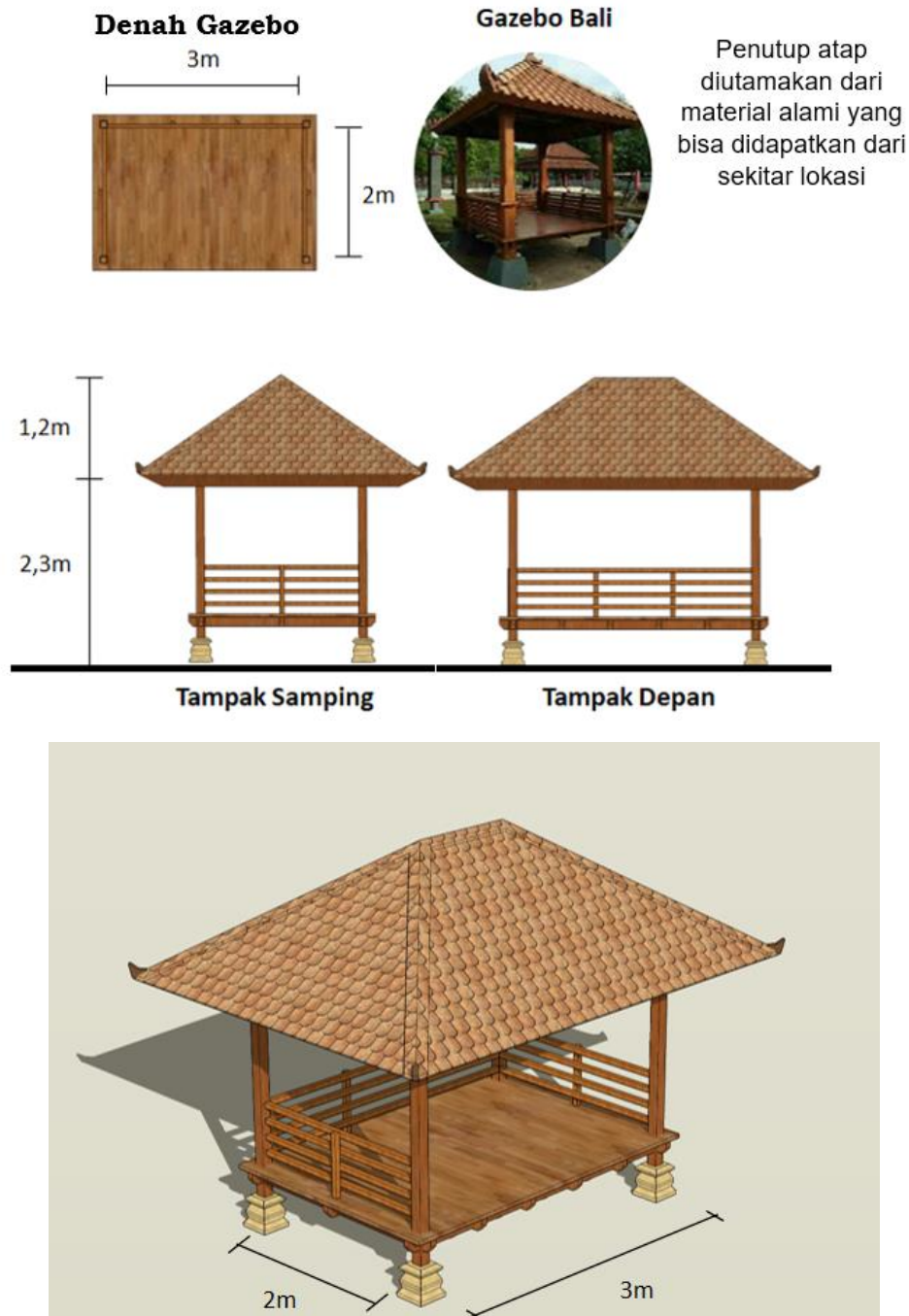
### **C. Panduan Perancangan**

Panduan visual perancangan gazebo pada Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata menampilkan contoh untuk Desa Wisata Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali:

#### 1. Gazebo Tipe Satu (Panggung)

Contoh ilustrasi panduan yang diberikan terinspirasi dan menerapkan arsitektur lokal rumah tradisional Bali. Arsitektural gazebo dapat disesuaikan dengan arsitektural setempat pada masing-masing destinasi. Ukuran satu unit bangunan gazebo tipe satu (panggung) memiliki panjang bangunan 3 m dan lebar bangunan 2 m, 1 lantai, panggung, tipe bangunan terbuka, tinggi 45 cm dari permukaan tanah, struktur beton, *plafond gypsum/GRC*, atap rangka baja, atap genteng, lantai *artificial wood/composite wood*, dapat dilengkapi dengan ornamen dan komponen pelengkap sesuai dengan kebutuhan masing-masing Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata.

Desain atap merujuk atau merupakan transformasi dari bangunan arsitektur tradisional setempat. Gambar berikut ini adalah contoh ilustrasi dari rumah tradisional Bali.



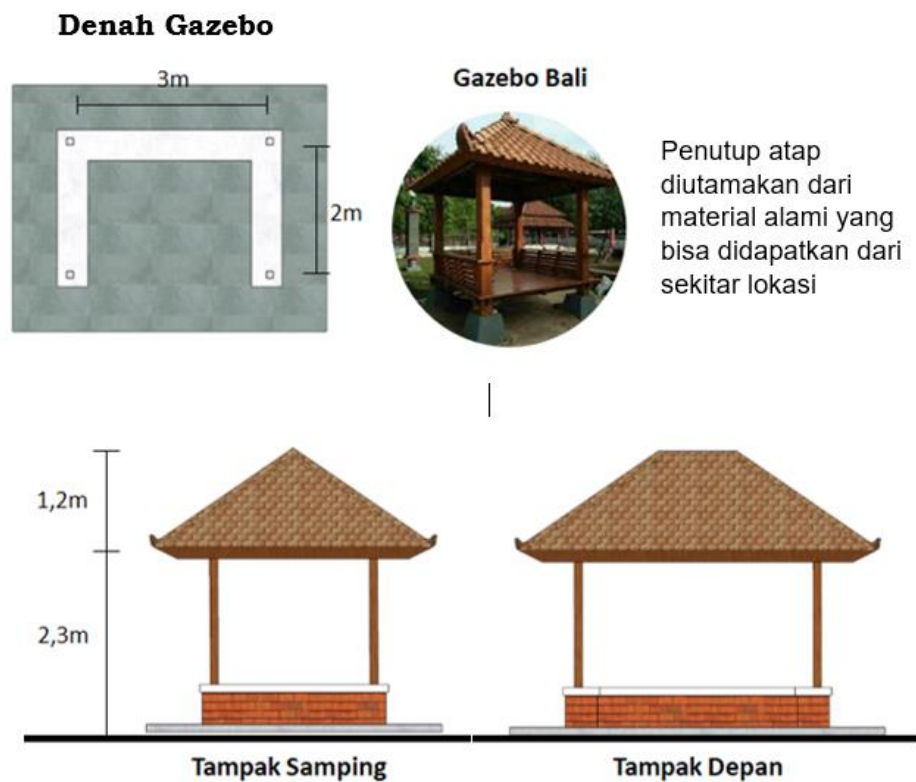
Gambar. Contoh ilustrasi panduan visual perancangan Gazebo Tipe Satu (Panggung) pada Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata di Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali

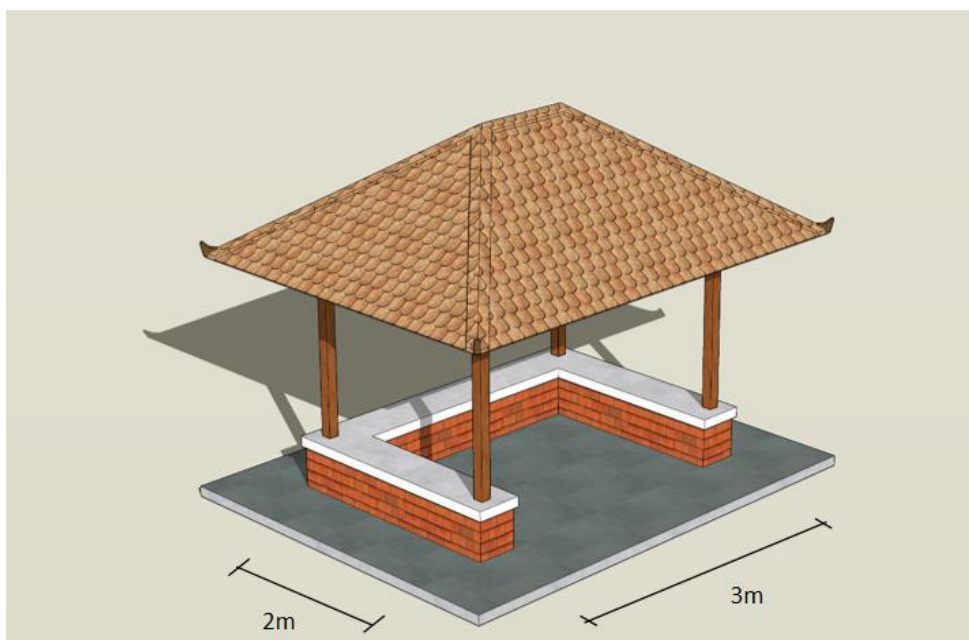
## 2. Gazebo Tipe Dua

Contoh ilustrasi panduan yang diberikan terinspirasi dan menerapkan arsitektur lokal berupa rumah tradisional Bali. Penerapan arsitektur lokal berupa bentuk atap dan bentuk bangunan. Arsitektural gazebo dapat disesuaikan dengan arsitektural setempat pada masing-masing Kawasan Wisata Alam (Nonbahari). Ukuran satu unit bangunan gazebo tipe dua memiliki panjang bangunan 3 m dan lebar bangunan 2 m, 1 (satu) lantai, tipe bangunan terbuka, tinggi 15 cm dari

permukaan tanah, struktur beton, *plafond gypsum*/GRC, atap rangka baja, atap genteng, lantai batu alam, dan tersedia bangku dari batu bata yang diberi acian plester, dapat dilengkapi dengan ornamen dan komponen pelengkap sesuai dengan kebutuhan masing-masing Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata.

Desain atap merujuk atau merupakan transformasi dari bangunan arsitektur tradisional setempat. Gambar berikut ini adalah contoh ilustrasi dari bangunan dengan desain atap transformasi dari arsitektur rumah tradisional Bali, Provinsi Bali.





Gambar. Contoh ilustrasi panduan visual perancangan Gazebo Tipe Dua pada Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata di Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali

#### D. Indikasi Pembiayaan

Indikasi Pembiayaan pembangunan Gazebo menggunakan harga acuan yang berlaku di DKI Jakarta dan Jawa Barat, belum termasuk PPN 10% dan biaya perencanaan, pengawasan, dan pelaksanaan. Biaya dapat berbeda dan disesuaikan dengan Harga Satuan dari peraturan yang berlaku pada masing-masing wilayah administrasi/daerah.

Indikasi Pembiayaan pembangunan Gazebo pada Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata sebagai berikut:

No.	Pembangunan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per m <sup>2</sup>	Indikasi Biaya per unit
1	Gazebo Tipe 1	6 m <sup>2</sup>	Rp3.500.000,-	Rp21.000.000,-
2	Gazebo Tipe 2	6 m <sup>2</sup>	Rp3.500.000,-	Rp21.000.000,-

#### Catatan:

Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan gazebo tipe satu dan gazebo tipe dua sesuai dengan contoh ilustrasi panduan.

- Gazebo Tipe 1: Tipe gazebo panggung, Ukuran panjang bangunan 3m, lebar bangunan 2 m, 1 lantai, panggung, tipe bangunan terbuka, tinggi 45 cm dari permukaan tanah, struktur beton, *plafond gypsum*/GRC, atap rangka baja, atap genteng, lantai



*artificial wood/composite wood*, biaya tersebut belum termasuk biaya ornamen tambahan.

- Gazebo Tipe 2: Ukuran panjang bangunan 3m, lebar bangunan 2m, 1 lantai, tipe bangunan terbuka, tinggi 15 cm dari permukaan tanah, struktur beton, *plafond gypsum/GRC*, atap rangka baja, atap genteng, lantai batu alam, dan tersedia bangku dari batu bata yang dilapisi acian plester, biaya tersebut belum termasuk biaya ornamen tambahan.

## 9. Plaza/Area Pengunjung

### A. Konsep Dasar

Konsep Dasar Plaza/Area Pengunjung di Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata mengacu pada penjelasan Konsep Dasar Plaza/Area Pengunjung di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

### B. Ketentuan Teknis

Ketentuan Teknis Plaza/Area Pungunjung di Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata mengacu pada penjelasan Ketentuan Teknis Plaza/Area Pengunjung di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

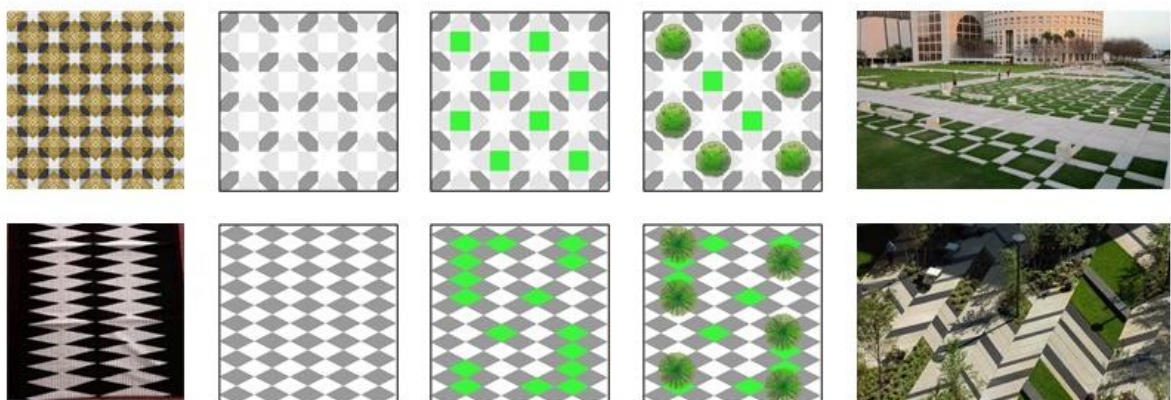
### C. Panduan Perancangan

Panduan visual perancangan plaza/area pengunjung pada Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata menampilkan contoh untuk Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata di Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali. Plaza/area pengunjung yang dirancang pada panduan visual perancangan terdiri atas plaza (atau area perkerasan) yang dilengkapi dengan bangku taman atau tempat duduk pengunjung.

1. Plaza dirancang untuk mengangkat identitas dan budaya daerah dengan menerapkan pola budaya lokal seperti pola-pola batik Bali. Pola batik tersebut membentuk pola perkerasan, pola penataan area hijau, pola penataan pohon, dan pola penataan furnitur plaza (yaitu bangku taman). Plaza pada pada ilustrasi panduan visual perancangan memiliki panjang 20 m dan lebar 20 m, berbentuk persegi. Material plaza yang digunakan pada contoh ilustrasi panduan perancangan merupakan jenis material lokal *paving*

*block/porous pavement* setara K-200 s.d. K-350, antislip, tidak licin, dapat meresapkan air, rata, dan dipasang datar. Pada sekeliling plaza dibatasi dengan kanstein.

2. Bentuk plaza pada masing-masing Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata dapat berbeda disesuaikan dengan kondisi alam eksisting kawasan pariwisata, keselarasan bentuk plaza dengan perancangan kawasan pariwisata, luas plaza juga dapat disesuaikan dengan rencana kapasitas pengunjung dan kebutuhan masing-masing Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata, pola budaya yang diterapkan pada plaza juga dapat disesuaikan dengan pola budaya lokal masing-masing.
3. Plaza/area pengunjung dilengkapi dengan tempat duduk pengunjung atau bangku taman. Bangku taman pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan merupakan tipikal bangku taman tipikal yang diusulkan pada plaza/area pengunjung. Bangku taman yang diusulkan menggunakan material dasar beton dan *artificial/composite wood* dengan ukuran panjang bangku taman 125 cm, lebar 55 cm dan tinggi 45 cm sesuai pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan.

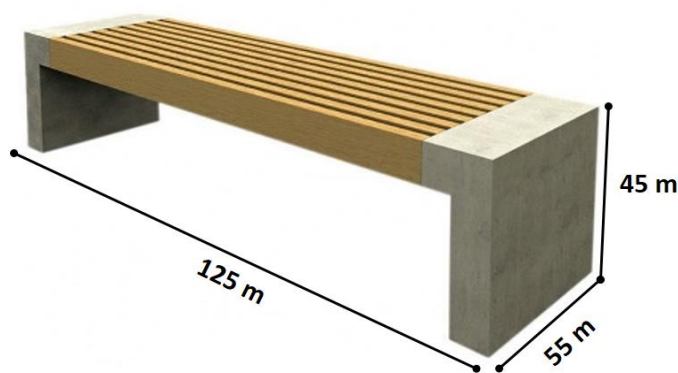


Penerapan Pola Batik Bali pada Pola Perkerasan Plaza

Pola batik membentuk kombinasi pola perkerasan, penataan area hijau, dan pohon

Contoh Penerapan Ilustrasi Plaza atau Area Pengunjung

Gambar. Contoh ilustrasi panduan visual perancangan Plaza/Area Pengunjung pada Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata di Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali



Gambar. Contoh ilustrasi panduan visual perancangan bangku taman pada plaza atau area pengunjung pada Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata di Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali

#### D. Indikasi Pembiayaan

Indikasi Pembiayaan Pembangunan Plaza/Area Pengunjung menggunakan harga acuan yang berlaku di DKI Jakarta dan Jawa Barat, belum termasuk PPN 10% dan biaya perencanaan, pengawasan, dan pelaksanaan. Biaya dapat berbeda dan disesuaikan dengan Harga Satuan dari peraturan yang berlaku pada masing-masing wilayah administrasi/daerah.

Indikasi Pembiayaan Pembangunan Plaza/Area Pengunjung pada Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata sebagai berikut:

No.	Pembangunan Plaza/Area Pengunjung	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
1.	Plaza/Area Pengunjung	400 m <sup>2</sup>	Rp 1.250.000,-	Rp 500.000.000,-
2.	Bangku Taman	1 Unit	Rp 3.500.000,-	Rp 3.500.000,-

**Catatan:**

- Biaya tercantum untuk Plaza/Area Pengunjung merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan perkerasan dari plaza/area pengunjung sesuai contoh ilustrasi panduan perancangan, plaza ini memiliki panjang 20 m dan lebar 20 m, berbentuk persegi. Material plaza yang digunakan pada contoh ilustrasi panduan perancangan merupakan jenis material lokal *paving block/porous pavement* setara K-200 s.d. K-350, antislip, tidak licin, dapat meresapkan air, rata, dan

dipasang datar. Biaya sudah termasuk biaya kanstein sekeliling plaza.

- Biaya tercantum untuk Bangku Taman merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembuatan satu unit bangku taman pada plaza/area pengunjung sesuai contoh ilustrasi panduan perancangan. Bangku taman yang diusulkan menggunakan material dasar beton dan *artificial/composite wood* dengan ukuran panjang bangku taman 125 cm, lebar 55 cm dan tinggi 45 cm.

## **10. Plaza Kuliner**

### **A. Konsep Dasar**

Konsep Dasar Plaza Kuliner di Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata mengacu pada penjelasan Konsep Dasar Plaza Kuliner di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

### **B. Ketentuan Teknis**

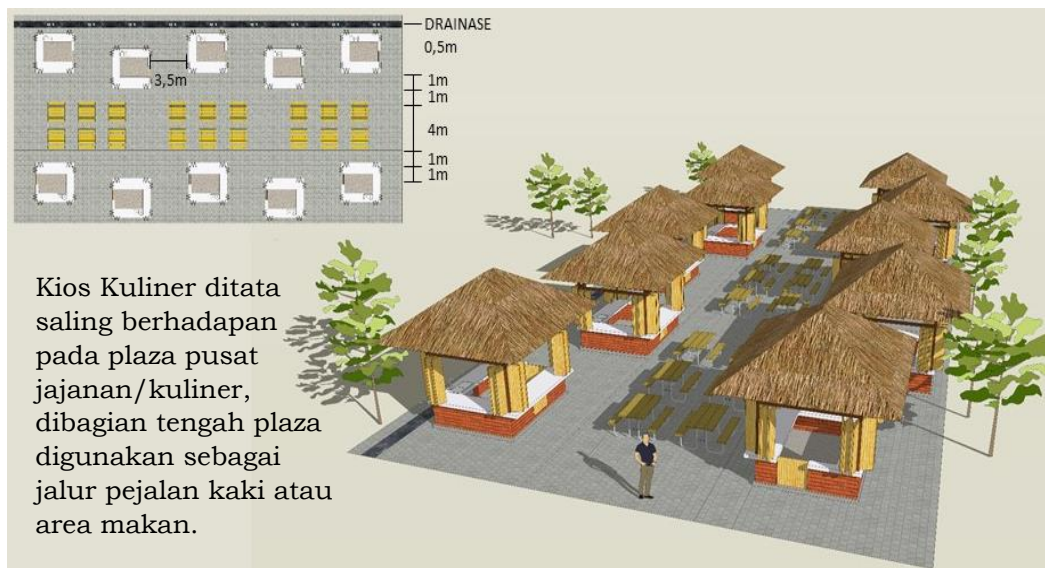
Ketentuan Teknis Plaza Kuliner di Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata mengacu pada penjelasan Ketentuan Teknis Plaza Kuliner di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

### **C. Panduan Perancangan**

Panduan visual perancangan Plaza Kuliner pada Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata menampilkan contoh untuk Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata di Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali. Plaza Kuliner terdiri dari plaza dan kios-kios kuliner. Kios kuliner ditata berkelompok pada suatu plaza sesuai contoh ilustrasi panduan visual perancangan.

- 1) Plaza dirancang untuk sepuluh unit kios kuliner. Kios Kuliner ditata pada kedua sisi yang saling berhadapan pada plaza. Bagian tengah plaza dapat digunakan sebagai jalur pejalan kaki atau area makan (dapat diletakkan meja dan kursi makan). Plaza ini memiliki panjang 34 m dan lebar 17 m. Material plaza yang digunakan pada contoh ilustrasi panduan perancangan merupakan jenis material lokal *Paving block/porous pavement* setara K-200 s.d. K-350, antislip, tidak licin, dapat meresapkan air, rata, dan dipasang datar. Pada sekeliling plaza dibatasi dengan kanstein. Plaza dilengkapi juga dengan sistem drainase yang baik. Luas plaza pada masing-masing Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa

Wisata dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan jumlah kios yang akan dibangun pada Plaza Kuliner tersebut.

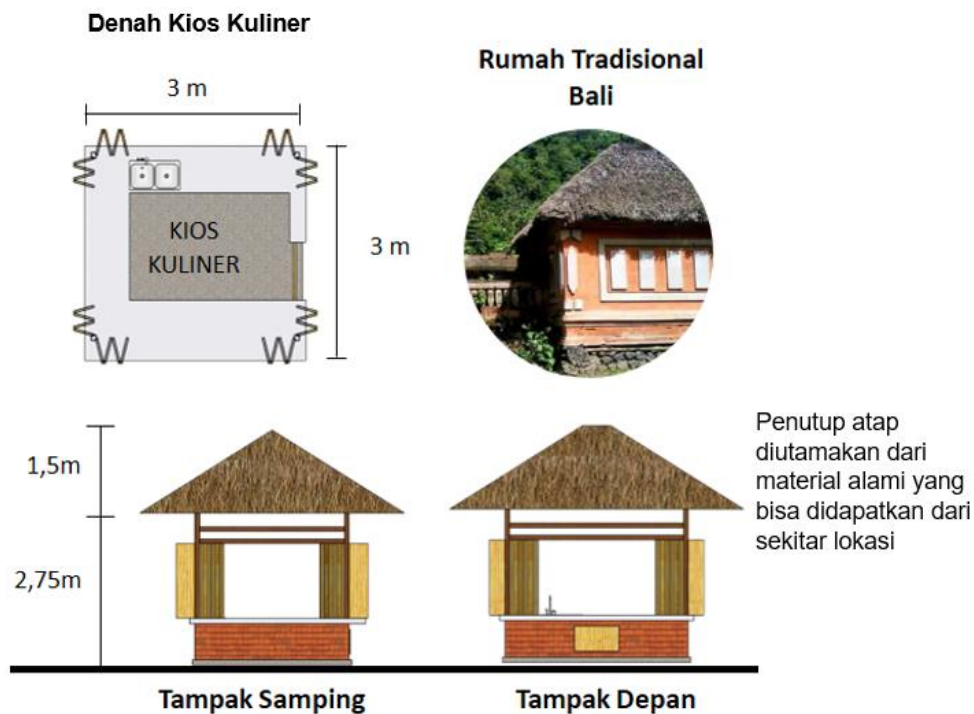


Gambar. Contoh ilustrasi panduan visual perancangan Plaza Kuliner pada Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata di Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali

- 2) Kios Kuliner pada contoh ilustrasi panduan dirancang dengan menerapkan arsitektur lokal yang terinspirasi dari rumah tradisional Bali, penerapan arsitektur lokal ini dapat dilihat pada bentuk atap dan bentuk bangunan kios kuliner. Ukuran satu unit bangunan kios kuliner memiliki panjang bangunan 3 m dan lebar bangunan 3 m, merupakan tipe bangunan semi terbuka, dengan struktur beton, lantai keramik, *plafond gypsum*/GRC, atap rangka baja, atap genteng, serta telah disediakan saniter tempat cuci piring (*wastafel*), kios ini dapat dilengkapi dengan teralis pengaman, furnitur, dan peralatan sesuai dengan kebutuhan masing-masing penjual pada kios kuliner. Pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan plaza kuliner, kios kuliner ditata secara berkelompok sebanyak sepuluh unit dalam suatu plaza, saling berhadapan, lima kios di sisi utara dan lima kios di sisi selatan jumlah kios ini dapat disesuaikan sesuai kebutuhan masing-masing Kawasan Wisata Budaya dan Perkotaan. Kios kuliner ditata saling berhadapan dan pada bagian tengah plaza dapat digunakan sebagai sirkulasi atau sebagai area makan.



- 3) Desain atap pada contoh ilustrasi panduan merujuk atau merupakan transformasi dari bangunan arsitektur tradisional setempat. Gambar berikut ini adalah contoh ilustrasi dari arsitektur rumah tradisional Bali.



Gambar. Contoh ilustrasi panduan visual perancangan Kios Kuliner (satu unit) di Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali

#### D. Indikasi Pembiayaan

Indikasi Pembiayaan pembangunan Plaza Kuliner menggunakan harga acuan yang berlaku di DKI Jakarta dan Jawa Barat, belum termasuk PPN 10% dan biaya perencanaan, pengawasan, dan pelaksanaan. Biaya dapat berbeda dan disesuaikan dengan Harga Satuan dari peraturan yang berlaku pada masing-masing wilayah administrasi/daerah.

Indikasi Pembiayaan pembangunan Plaza Kuliner pada Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata sebagai berikut:



No.	Pembangunan Plaza Kuliner	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
1.	Plaza	578 m <sup>2</sup>	Rp1.250.000,-	Rp722.500.000,-
2.	Kios Kuliner (ukuran 3 m x 3 m, termasuk pemasangan teralis untuk pengamananan)	9 m <sup>2</sup>	Rp5.000.000,-	Rp 45.000.000,-

**Catatan:**

- Biaya tercantum untuk Plaza merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan perkerasan atau plaza dari Plaza Kuliner sesuai contoh ilustrasi panduan perancangan. Plaza ini memiliki panjang 34 m dan lebar 17 m sesuai contoh ilustrasi panduan perancangan. Material plaza yang digunakan pada contoh ilustrasi panduan perancangan merupakan jenis material lokal *paving block/porous pavement* setara K-200 s.d, K-350, antislip, tidak licin, dapat meresapkan air, rata, dan dipasang datar. Biaya sudah termasuk biaya kanstein sekeliling plaza. Luas plaza pada masing-masing destinasi dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan disesuaikan dengan jumlah kios yang akan dibangun pada Plaza Kuliner tersebut.
- Biaya tercantum untuk kios kuliner merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan satu unit kios kuliner sesuai contoh ilustrasi panduan perancangan. Ukuran satu unit bangunan kios kuliner memiliki panjang bangunan 3 m dan lebar bangunan 3 m, tipe bangunan semi terbuka, dengan struktur beton, lantai keramik, *plafond gypsum/GRC*, atap rangka baja, atap genteng, biaya sudah termasuk saniter tempat cuci piring (wastafel). Biaya tidak termasuk furnitur dan peralatan pada kios kuliner, tetapi sudah termasuk teralis pengaman. Asumsi sumber air bangunan kios kuliner menyambung ke sumber air yang sudah ada.

## 11. Kios Cendera Mata

### A. Konsep Dasar

Konsep Dasar Kios Cendera Mata di Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata mengacu pada penjelasan Konsep Dasar Kios Cendera Mata di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

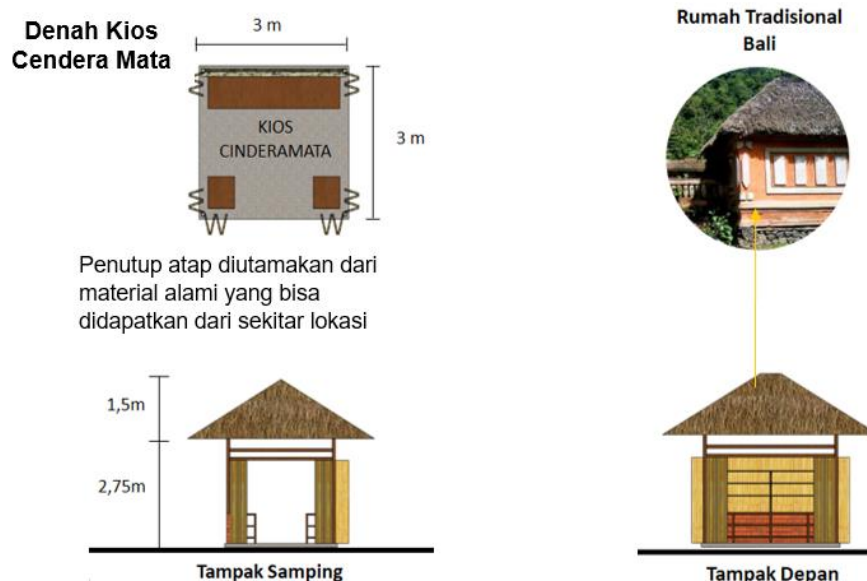
### B. Ketentuan Teknis

Ketentuan Teknis Kios Cendera Mata di Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata mengacu pada penjelasan Ketentuan Teknis Kios Cendera Mata di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

### C. Panduan Perancangan Kios Cendera mata

Panduan visual perancangan Kios Cendera Mata pada Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata menampilkan contoh untuk Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata di Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali.

Kios cendera mata yang dirancang pada contoh ilustrasi panduan menerapkan arsitektur lokal yang terinspirasi dari arsitektur rumah adat tradisional Bali, penerapan arsitektur lokal ini dapat dilihat pada bentuk atap dan bangunan kios cendera mata. Ukuran satu unit bangunan Kios Cendera Mata memiliki panjang bangunan 3 m dan lebar bangunan 3 m, merupakan tipe bangunan semi terbuka, dengan struktur beton, lantai keramik, *plafond gypsum/GRC*, atap rangka baja, atap genteng, kios ini dapat dilengkapi dengan furnitur dan peralatan sesuai dengan kebutuhan masing-masing penjual pada Kios Cendera Mata.



Gambar. Contoh ilustrasi panduan visual perancangan Kios Cendera Mata (satu unit) di Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata, Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali

Pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan Kios Cendera Mata ditata secara berkelompok sebanyak sepuluh unit dalam suatu area, saling berhadapan, lima kios di sisi utara, dan lima kios di sisi selatan, jumlah kios ini dapat disesuaikan sesuai kebutuhan pada masing-masing Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata. Bagian tengah area dapat digunakan sebagai sirkulasi atau jalur pejalan kaki.



Gambar. Contoh ilustrasi panduan visual perancangan Kios Cendera Mata yang berkelompok (10 unit) di Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali

#### **D. Indikasi Pembiayaan**

Indikasi Pembiayaan pembangunan Kios Cendera Mata menggunakan harga acuan yang berlaku di DKI Jakarta dan Jawa Barat, belum termasuk PPN 10% dan biaya perencanaan, pengawasan, dan pelaksanaan. Biaya dapat berbeda dan disesuaikan dengan Harga Satuan dari peraturan yang berlaku pada masing-masing wilayah administrasi/daerah.

Indikasi Pembiayaan pembangunan Kios Cendera Mata pada Kawasan Wisata Perkotaan dan Desa Wisata sebagai berikut:

No.	Pembangunan	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
1.	Kios Cendera Mata (ukuran 3 m x 3 m, 10 kios)	10 x 9 m <sup>2</sup>	Rp4.500.000,-	Rp405.000.000,-

**Catatan:**

Biaya tercantum merupakan perkiraan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan sepuluh unit Kios Cendera Mata sesuai contoh ilustrasi panduan perancangan. Ukuran satu unit bangunan kios kuliner memiliki panjang bangunan 3 m dan lebar bangunan 3 m, tipe bangunan semi terbuka, dengan struktur beton, lantai keramik, *plafond gypsum/GRC*, atap rangka baja, atap genteng, biaya tidak termasuk furnitur dan peralatan pada Kios Cendera Mata.

**12. Panggung Kesenian/Pertunjukan/Amfiteater**

**A. Konsep Dasar**

Konsep Dasar Panggung Kesenian/Pertunjukan/Amfiteater di Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata mengacu pada penjelasan Konsep Dasar Panggung Kesenian/Pertunjukan/Amfiteater di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

**B. Ketentuan Teknis**

Ketentuan Teknis Panggung Kesenian/Pertunjukan/Amfiteater di Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata mengacu pada penjelasan Ketentuan Teknis Panggung Kesenian/Pertunjukan/Amfiteater di Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

**C. Panduan Perancangan Panggung Kesenian/Pertunjukan/Amfiteater**

Panduan visual perancangan Panggung Kesenian/Pertunjukan/Amfiteater pada Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata menampilkan contoh untuk Kawasan Pariwisata Perdesaan dan Desa Wisata di Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali. Area Panggung Kesenian/Pertunjukan/Amfiteater mencakup Plaza Amfiteater, Amfiteater, Panggung Kesenian/Pertunjukan, dan Bangunan Penunjang (ruang ganti/ruang tunggu, ruang control, dan gudang).

1. Plaza Amfiteater

Plaza ini berada pada area masuk ketika pengunjung atau wisatawan tiba di area Panggung Kesenian/Pertunjukan dan pada area di antara Panggung dan Amfiteater. Plaza Amfiteater pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan memiliki luas 177,56 m<sup>2</sup>. Material plaza yang digunakan pada contoh ilustrasi panduan perancangan merupakan jenis material lokal *paving block/porous pavement* setara K-200 s.d K-350, antislip, tidak licin, dapat meresapkan air, rata, dan dipasang datar. Pada sekeliling plaza dibatasi dengan kanstein. Bentuk plaza amfiteater pada masing-masing Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata dapat berbeda disesuaikan dengan kondisi alam eksisting kawasan pariwisata, keselarasan bentuk plaza dengan perancangan kawasan pariwisata, luas plaza juga dapat disesuaikan dengan rencana kapasitas pengunjung dan kebutuhan masing-masing destinasi.

2. Amfiteater

Amfiteater ini rancang berteras atau bertingkat (jumlah tingkat dapat disesuaikan dengan kondisi lahan eksisting kawasan pariwisata) berfungsi sebagai tempat duduk penonton. Amfiteater memiliki luas 207 m<sup>2</sup>. Amfiteater pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan menggunakan struktur batu kali yang dilapisi dengan plester dan acian kasar yang dapat dikombinasikan dengan hamparan rumput pada area duduknya.

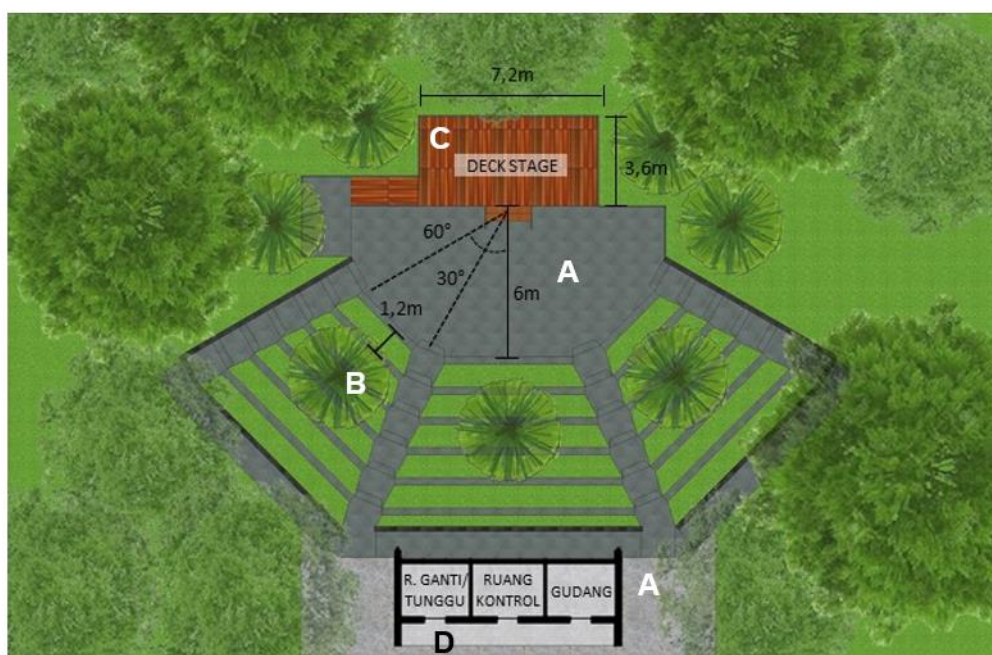
3. Panggung Kesenian/Pertunjukan

Panggung Kesenian/Pertunjukan dirancang dekat dengan plaza amfiteater, berfungsi sebagai area pertunjukan. Panggung Kesenian/Pertunjukan memiliki ukuran (2,75 m x 1,1 m) + (7,2 m x 3,6 m) atau seluas 28,9 m<sup>2</sup>, dilengkapi dengan tangga sebagai akses menuju panggung. Panggung Kesenian/Pertunjukan merupakan tipe struktur terbuka dari struktur beton, bagian lantai dari material *artificial wood/composite wood* dengan kedalaman pondasi 2 m – 3 m. Bentuk panggung kesenian pada masing-masing Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa

Wisata dapat berbeda disesuaikan dengan kondisi alam eksisting, keselarasan bentuk panggung dengan perancangan kawasan pariwisata, luas panggung kesenian juga dapat disesuaikan dengan rencana kapasitas pengunjung dan kebutuhan masing-masing kawasan pariwisata, serta panggung dapat dikombinasikan dengan ornamen budaya setempat.

4. Bangunan penunjang panggung kesenian/pertunjukan/amfiteater

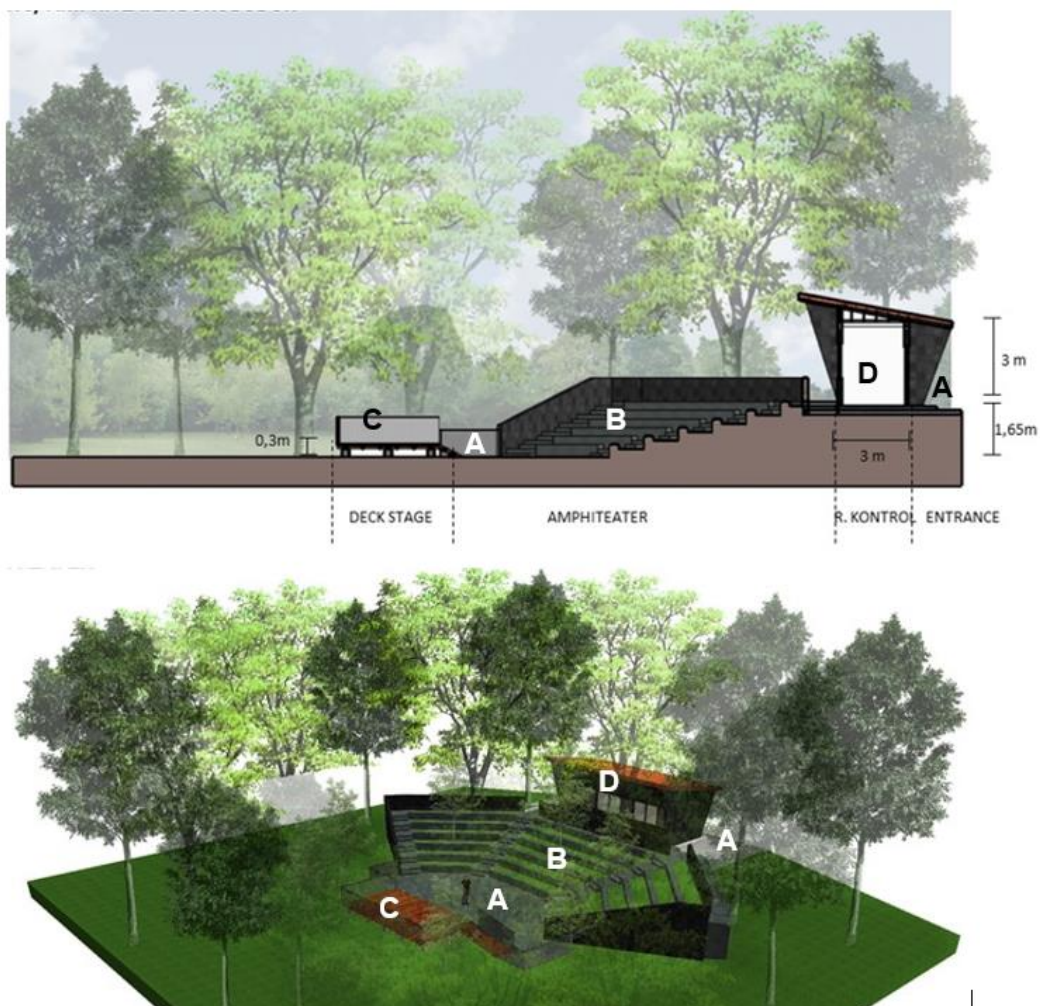
Bangunan ini dirancang dengan penerapan arsitektur lokal setempat. Bangunan penunjang memiliki panjang bangunan 9 m dan lebar bangunan 3 m, terdiri dari ruang ganti/ruang tunggu 3 m x 3 m yang berfungsi sebagai ruang menunggu dan ruang mengganti kostum, sebelum dan sesudah pertunjukan, ruang kontrol 3 m x 3 m yang berfungsi sebagai ruang pengendali *sound system*, panel pencahayaan, dan lain-lain, serta Gudang 3 m x 3 m yang berfungsi sebagai ruang penyimpanan alat dan komponen pendukung pertunjukan. Bangunan ini merupakan tipe bangunan tertutup, struktur beton, dinding bata, lantai keramik, bukaan aluminium & *artificial wood/composite wood*, rangka atap baja ringan, atap genteng, *plafond gypsum*/GRC. Bangunan ini dapat diakses dari Plaza Amfiteater.



A. Plaza Amfiteater; B. Amfiteater; C. Panggung Kesenian;



D. Bangunan Penunjang (ruang ganti/ruang tunggu, ruang kontrol dan gudang)



A. Plaza Amfiteater; B. Amfiteater; C. Panggung Kesenian; D. Bangunan (Ruang ganti/ruang tunggu, Ruang Kontrol, dan Gudang)

Gambar. Contoh ilustrasi panduan visual perancangan Panggung Kesenian/Pertunjukan/Amfiteater pada Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata di Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali

**D. Indikasi Pembiayaan Pembangunan**

Indikasi Pembiayaan pembangunan Panggung Kesenian/Pertunjukan/Amfiteater menggunakan harga acuan yang berlaku di DKI Jakarta dan Jawa Barat, belum termasuk PPN 10% dan biaya perencanaan, pengawasan, dan pelaksanaan. Biaya dapat berbeda dan disesuaikan dengan Harga Satuan dari peraturan yang berlaku pada masing-masing wilayah

administrasi/daerah.

Indikasi Pembiayaan Panggung Kesenian/Pertunjukan/  
Amfiteater pada Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata  
sebagai berikut:

Pembangunan panggung kesenian atau pertunjukan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per m <sup>2</sup>	Indikasi Biaya
Plaza Amfiteater	177,56 m <sup>2</sup>	Rp 1.250.000,-	Rp 221.950.000,-
Amfiteater	207 m <sup>2</sup>	Rp 2.250.000,-	Rp 465.817.500,-
Panggung Kesenian/ Pertunjukan	28,9 m <sup>2</sup>	Rp 5.000.000,-	Rp 144.725.000,-
Bangunan (ruang ganti/ruang tunggu, ruang kontrol, dan gudang)	9 m <sup>2</sup>	Rp 5.000.000,-	Rp 45.000.000,-
Jumlah			Rp 877.492.500,-

**Catatan:**

- a. Biaya tercantum untuk Plaza Amfiteater merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan perkerasan atau Plaza Amfiteater sesuai contoh ilustrasi panduan perancangan yang memiliki luas 177,56 m<sup>2</sup>. Material plaza yang digunakan pada contoh ilustrasi panduan perancangan merupakan jenis material lokal *paving block/porous pavement* setara K-200 s.d K-350, antislip, tidak licin, dapat meresapkan air, rata, dan dipasang datar. Biaya sudah termasuk biaya kanstein sekeliling plaza.
- b. Biaya tercantum untuk Amfiteater merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk Amfiteater sesuai contoh ilustrasi panduan perancangan. Amfiteater ini memiliki luas 207 m<sup>2</sup>. Amfiteater pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan menggunakan struktur batu kali yang

dilapisi dengan plester dan acian kasar yang dapat dikombinasikan dengan hamparan rumput pada area duduknya. Biaya tersebut belum termasuk biaya penataan hamparan rumput pada amfiteater. Biaya ini sebaiknya menjadi bagian biaya penataan lanskap kawasan pariwisata.

- c. Biaya tercantum untuk Panggung Kesenian/Pertunjukan merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk panggung kesenian sesuai contoh ilustrasi panduan perancangan. Panggung Kesenian/Pertunjukan memiliki ukuran  $(2,75 \text{ m} \times 1,1 \text{ m}) + (7,2 \text{ m} \times 3,6 \text{ m})$  atau seluas  $28,9 \text{ m}^2$ . Dilengkapi dengan tangga sebagai akses menuju panggung. Panggung kesenian merupakan tipe struktur terbuka dari struktur beton, bagian lantai dari material *artificial wood/composite wood* dengan kedalaman pondasi 2 m - 3 m.
- d. Biaya tercantum untuk Bangunan Penunjang merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk bangunan penunjang sesuai contoh ilustrasi panduan perancangan. Bangunan ini memiliki panjang bangunan 9 m dan lebar bangunan 3 m, terdiri dari ruang ganti/ruang tunggu 3 m x 3 m (ruang menunggu dan ruang mengganti kostum, sebelum dan sesudah pertunjukan), ruang kontrol (ruang pengendali *sound system*, panel pencahayaan, dan lain-lain), dan gudang (ruang penyimpanan alat dan komponen pendukung pertunjukan) merupakan tipe bangunan tertutup, struktur beton, dinding bata, lantai keramik, bukaan alumunium & *artificial wood/composite wood*, rangka atap baja ringan, atap genteng, *plafond gypsum/GRC*.

### 13. **Pembangunan Menara Pandang**

#### **A. Konsep Dasar**

Mengacu pada penjelasan konsep dasar menara pandang pada bagian pembangunan menara pandang di Pembangunan Amenitas dan Atraksi Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

## **B. Ketentuan Teknis Menara Pandang**

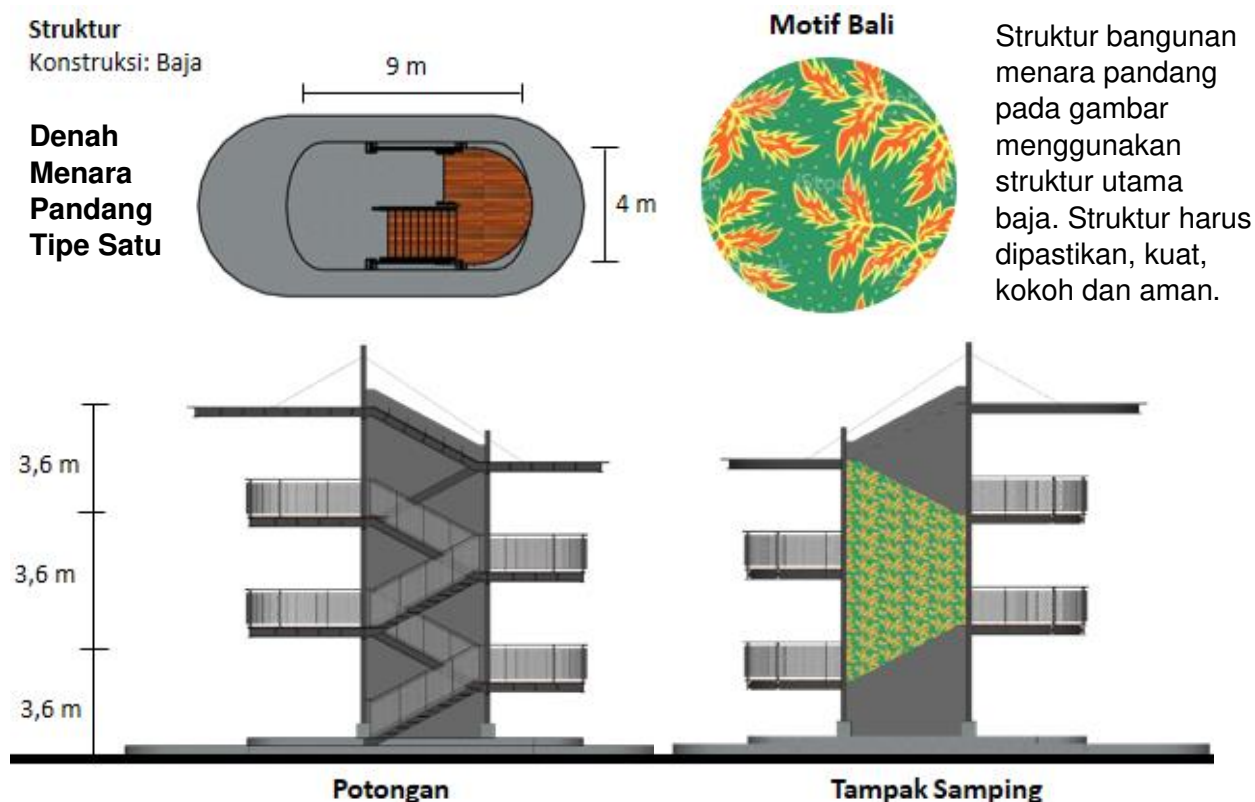
Mengacu pada penjelasan ketentuan teknis menara pandang pada bagian pembangunan menara pandang di Pembangunan Amenitas dan Atraksi Kawasan Wisata Bahari dan Perairan.

## **C. Panduan Perancangan Menara Pandang**

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan menara pandang dalam Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata (dalam contoh pada Kawasan Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali):

### 1. Menara Pandang Tipe Satu (Struktur Baja)

- a. Contoh ilustrasi panduan visual perancangan merupakan contoh tipikal rancangan untuk destinasi Kawasan Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali yang terinspirasi dari arsitektur lokal setempat. Rancangan fasad arsitektural menara pandang pada contoh ilustrasi panduan merujuk pada pola batik khas Jawa Timur, pola ini diterapkan pada kedua sisi fasad arsitektural menara pandang. Pola pada fasad arsitektural menara pandang ini dapat disesuaikan dengan pola identitas budaya pada masing-masing destinasi.
- b. Bangunan menara pandang tipe satu ini merupakan bangunan dengan struktur utama baja (salah satu struktur yang direkomendasikan karena kontruksinya lebih kuat dan kokoh sehingga aman jika digunakan wisatawan). Bangunan menara pandang tipe satu (struktur baja) ini memiliki panjang bangunan 9 m dan lebar bangunan 4 m, 3 lantai dengan 4 bordes, tipe bangunan struktur terbuka, selasar 15 cm dari permukaan tanah, struktur utama baja, lantai *artificial wood/composite wood*, dan material pagar pembatas dari material besi galvalum atau baja yang difinishing cat anti korosif atau menggunakan material *stainless steel*. Titik pandang pada menara pandang ini berada pada setiap lantai bordes di kedua sisi yang berlawanan. Bangunan menara pandang dapat dilengkapi dengan ornamen dan komponen pelengkap sesuai dengan kebutuhan masing-masing destinasi.



Desain arsitektural harus merujuk pada identitas budaya lokal. Gambar di samping ini adalah hanya sekedar contoh ilustrasi menara pandang yang menerapkan pola batik khas Bali pada fasad arsitektural bangunan.

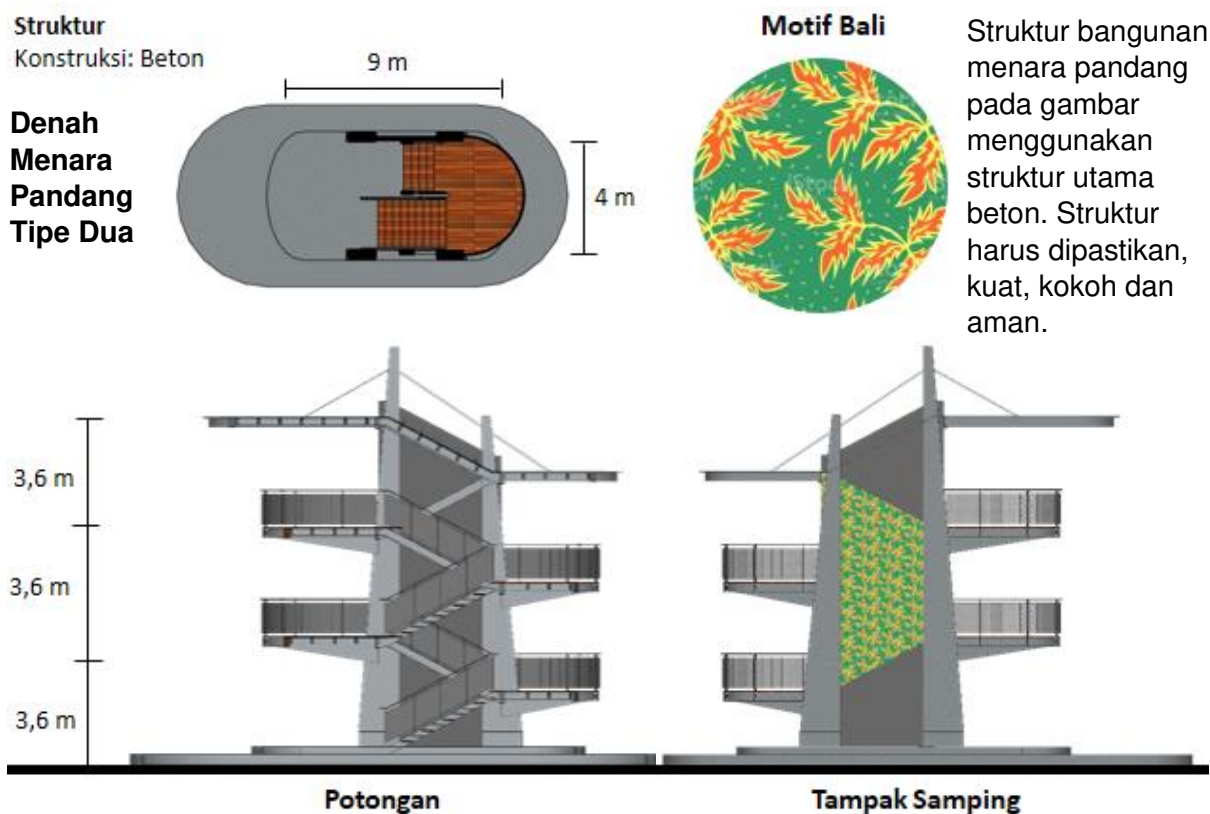
Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Menara Pandang Tipe Satu (Struktur Baja) di Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali.

## 2. Menara Pandang Tipe Dua (Struktur Beton)

- a. Contoh ilustrasi panduan visual perancangan merupakan contoh tipikal rancangan untuk destinasi Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali yang terinspirasi dari arsitektur lokal setempat. Rancangan fasad arsitektural menara pandang pada contoh ilustrasi panduan merujuk pada pola batik khas Bali, pola ini diterapkan pada kedua sisi fasad arsitektural menara pandang. Pola pada fasad arsitektural menara pandang ini dapat disesuaikan dengan pola identitas budaya pada masing-masing destinasi.
- b. Bangunan menara pandang tipe dua ini merupakan bangunan dengan struktur utama beton (salah satu struktur yang direkomendasikan karena konstruksinya



lebih kuat dan kokoh sehingga aman jika digunakan wisatawan). Bangunan menara pandang tipe dua (struktur beton) ini memiliki panjang bangunan 9 m dan lebar bangunan 4 m (empat meter), 3 (tiga) lantai dengan 4 (empat) bordes, tipe bangunan struktur terbuka, selasar 15 cm (lima belas centimeter) dari permukaan tanah, struktur utama beton, lantai *artificial wood/composite wood*, dan material pagar pembatas dari material besi galvalum atau baja yang difinishing cat anti korosif atau menggunakan material *stainless steel*. Titik pandang pada menara pandang ini berada pada setiap lantai bordes di kedua sisi yang berlawanan. Bangunan menara pandang dapat dilengkapi dengan ornamen dan komponen pelengkap sesuai dengan kebutuhan masing-masing destinasi.



Desain arsitektural harus merujuk pada identitas budaya lokal. Gambar di samping ini adalah hanya sekedar contoh ilustrasi menara pandang yang menerapkan pola batik khas Bali pada fasad arsitektural bangunan.

Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Menara Pandang Tipe Dua (Struktur Beton) di Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali.



#### D. Indikasi Pembiayaan Pembangunan Menara Pandang

Indikasi pembiayaan pembangunan menara pandang, sebagai berikut:

No.	Pembangunan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per m <sup>2</sup>	Indikasi Biaya
1	Bangunan Menara Pandang Tipe 1 (Struktur Baja)	108 m <sup>2</sup>	Rp. 6.500.000,-	Rp. 702.000.000,-
2	Bangunan Menara Pandang Tipe 2 (Struktur Beton)	108 m <sup>2</sup>	Rp. 7.000.000,-	Rp. 756.000.000,-

Catatan: Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan menara pandang tipe satu dan menara pandang tipe dua sesuai dengan contoh ilustrasi panduan.

1. Bangunan Menara Pandang Tipe 1 (Struktur Baja): bangunan memiliki panjang bangunan 9 m (sembilan meter) dan lebar bangunan 4 m (empat meter), 3 (tiga) lantai dengan 4 (empat) bordes, tipe bangunan struktur terbuka, selasar 15 cm (lima belas centimeter) dari permukaan tanah, struktur utama baja, lantai *artificial wood/composite wood*, dan material pagar pembatas dari material besi galvalum atau baja yang difinishing cat anti korosif atau menggunakan material stainless steel. Biaya tersebut belum termasuk biaya ornamen dan komponen tambahan.
2. Bangunan Menara Pandang Tipe 2 (Struktur Beton): bangunan memiliki panjang bangunan 9 m dan lebar bangunan 4 meter, 3 lantai dengan 4 bordes, tipe bangunan struktur terbuka, selasar 15 cm dari permukaan tanah, struktur utama beton, lantai *artificial wood/composite wood*, dan material pagar pembatas dari material besi galvalum atau baja yang difinishing cat anti korosif atau menggunakan material stainless steel. Biaya tersebut belum termasuk biaya ornamen dan komponen tambahan.

Biaya tersebut menggunakan harga acuan Pulau Jawa, belum termasuk PPN 10% dan belum termasuk biaya perencanaan,

pengawasan dan pelaksanaan. Biaya dapat berbeda dan disesuaikan dengan Harga Satuan dari peraturan yang berlaku pada masing-masing wilayah administrasi/daerah.

#### **14. Pembangunan Jalur Pejalan Kaki (Pedestrian)**

##### **A. Konsep Dasar**

Mengacu pada penjelasan konsep dasar jalur pejalan kaki (pedestrian) pada bagian pembangunan jalur pejalan kaki (pedestrian) di Pembangunan Amenitas dan Atraksi Wisata Bahari dan Perairan.

##### **B. Ketentuan Teknis Jalur Pejalan Kaki (Pedestrian)**

Mengacu pada penjelasan ketentuan teknis jalur pejalan kaki (pedestrian) pada bagian pembangunan jalur pejalan kaki (pedestrian) di Pembangunan Amenitas dan Atraksi Wisata Bahari dan Perairan.

##### **C. Panduan Perancangan Pembangunan Jalur Pejalan Kaki (Pedestrian)**

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan jalur pejalan kaki (pedestrian) dalam Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata:

1. Contoh ilustrasi panduan yang diberikan merupakan contoh tipikal rancangan jalur pejalan kaki (pedestrian) yang berada dalam Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata memiliki lebar 2 meter (sesuai standar agar dapat difungsikan sebagai jalur evakuasi) serta panjang jalur pejalan kaki (pedestrian) sepanjang 100 m (seperti pada contoh ilustrasi panduan perancangan). Jalur pejalan kaki (pedestrian) dapat dilengkapi dengan jalur pemandu berupa *tactile paving* sebagai pengarah penyandang disabilitas netra, lampu penerangan, pelindung/peneduh dapat berupa pohon atau shelter dan fasilitas pelengkap lainnya sesuai kebutuhan.
2. Material yang digunakan pada jalur pejalan kaki (pedestrian) seperti pada contoh ilustrasi panduan perancangan merupakan jenis material lokal *Paving Block/Porous Pavement* setara K-200 s.d K-350, anti slip, tidak licin, dapat meresapkan air, rata dan dipasang datar. Pada sisi kiri dan kanan sepanjang jalur pejalan kaki diberikan kanstein.



Gambar. Contoh Panduan Visual Perancangan Jalur Pejalan Kaki (Pedestrian) di Kawasan Wisata Perdesaan dan Desa Wisata.

#### **D. Indikasi Pembiayaan Pembangunan Jalur Pejalan Kaki (Pedestrian)**

Indikasi pembiayaan pembangunan Jalur Pejalan Kaki (Pedestrian):

No.	Pembangunan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per m <sup>2</sup>	Indikasi Biaya
1	Jalur Pejalan Kaki (Pedestrian)	200m <sup>2</sup>	Rp. 1.250.000,-	Rp. 250.000.000,-

Catatan: Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan jalur pejalan kaki (pedestrian) sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Ukuran lebar jalur pejalan kaki pada contoh ilustrasi panduan adalah 2 m serta panjang jalur pejalan kaki (pedestrian) sepanjang 100 m. Material jalur pejalan kaki (pedestrian) yang digunakan pada perhitungan biaya adalah material *Paving Block/ Porous Pavement* setara K-200 s.d K-350. Harga satuan termasuk biaya

pemadatan tanah, biaya lapisan dibawah *Paving Block/Porous Pavement*, dan kanstein pada sisi kiri dan kanan sepanjang jalur pejalan kaki. Biaya tersebut menggunakan harga acuan Pulau Jawa, belum termasuk PPN 10% dan belum termasuk biaya Perencanaan, Pengawasan dan Pelaksanaan. Biaya dapat berbeda dan disesuaikan dengan Harga Satuan dari peraturan yang berlaku pada masing-masing wilayah

## **BAB IV**

### **PELAPORAN, PEMANTAUAN DAN EVALUASI**

#### A. Pelaporan

Sebagai alat untuk melaksanakan kegiatan pemantauan dan evaluasi, pelaporan memiliki peranan penting dalam memberikan informasi terkait perkembangan sejauh mana pelaksanaan pembangunan Fasilitas Pariwisata melalui DAK Fisik Bidang Pariwisata telah dilaksanakan oleh pemerintah daerah. Selain itu, pelaporan dimaksudkan sebagai fungsi kendali dalam optimalisasi efektivitas keikutsertaan daerah penerima anggaran DAK Fisik Bidang Pariwisata dari tahun ke tahun. Pelaporan pengelolaan DAK Fisik Bidang Pariwisata dilakukan sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan.

Laporan pelaksanaan DAK Fisik yang disusun oleh Pemerintah Daerah wajib dilaporkan kepada Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif cq Sekretariat Kementerian/Sekretariat Utama secara berkala terdiri atas:

a. Laporan Pelaksanaan Teknis Kegiatan.

Dilaporkan setiap Triwulan, paling lambat disampaikan 10 (sepuluh) hari kerja setelah triwulan berkenaan berakhir

b. Laporan capaian hasil jangka pendek (*immediate outcome*).

Dilaporkan setiap bulan melalui Aplikasi Pengawasan Dana Alokasi Khusus Terintegrasi. Dokumen Pendukung Laporan sesuai format laporan pada lampiran. Indikator Capaian Hasil Jangka Pendek adalah presentase kenaikan jumlah kunjungan wisatawan nusantara dan presentase kenaikan jumlah kunjungan wisatawan mancanegara pada Daya Tarik Wisata yang dibangun melalui DAK Fisik Bidang Pariwisata. Dalam rangka memudahkan Pemerintah daerah dalam menghitung presentase kenaikan kunjungan, maka penghitungan akan dilakukan secara otomatis melalui Aplikasi Pengawasan Dana Alokasi Khusus Terintegrasi untuk kemudian diinterkoneksi ke sistem informasi perencanaan dan penganggaran pada Triwulan I Tahun Anggaran berikutnya.

Penghitungan dilakukan dengan rumus sebagai berikut :



- a) Penghitungan Presentase Kenaikan Jumlah Kunjungan Wisatawan Nusantara pada Daya Tarik Wisata.

$$\frac{n(t) - n(t-1)}{n(t-1)} \times 100\%$$

- b) Penghitungan Presentase Kenaikan Jumlah Kunjungan Wisatawan Mancanegara pada Daya Tarik Wisata

$$\frac{m(t) - m(t-1)}{m(t-1)} \times 100\%$$

Keterangan :

$n(t)$  = Jumlah kunjungan wisatawan nusantara di Daya Tarik Wisata di tahun berkenaan (t);

$n(t-1)$ = Jumlah kunjungan wisatawan nusantara di Daya Tarik Wisata di tahun sebelumnya (t-1);

$m(t)$  = Jumlah kunjungan wisatawan mancanegara di Daya Tarik Wisata di tahun berkenaan (t);

$m(t-1)$ = Jumlah kunjungan wisatawan mancanegara di Daya Tarik Wisata di tahun sebelumnya (t-1);

Target capaian hasil jangka pendek (*immediate outcome*) berupa jumlah kunjungan wisatawan nusantara dan mancanegara akan ditetapkan oleh Kementerian. Sasaran hasil pelaksanaan DAK Fisik Bidang Pariwisata adalah peningkatan pendapatan Daya Tarik Wisata dan penerimaan APBD dari pengelolaan Daya Tarik Wisata.

## B. Pemantauan dan Evaluasi

### 1. Pemantauan

Pemantauan teknis DAK Fisik Bidang Pariwisata merupakan kegiatan untuk memastikan pelaksanaan DAK Fisik Bidang Pariwisata di daerah penerima dilaksanakan tepat sasaran.

Pemantauan juga dimaksudkan untuk mengidentifikasi permasalahan yang timbul dalam pelaksanaan DAK Fisik Bidang Pariwisata dan solusi pemecahan masalah, sehingga dapat sedini mungkin dihindari kegagalannya.

Pelaksanaan pemantauan dan evaluasi dilaksanakan dengan ketentuan:



- (1) Menteri melakukan pemantauan dan evaluasi terhadap pengelolaan kegiatan, capaian keluaran (output), capaian hasil jangka pendek (*immediate outcome*), serta dampak dan manfaat pelaksanaan kegiatan DAK Fisik Bidang Pariwisata;
- (2) Menteri Keuangan melakukan pemantauan dan evaluasi terhadap realisasi kontrak, penyaluran, realisasi penyerapan dana dan capaian keluaran (output) setiap bidang/subbidang DAK Fisik;
- (3) Menteri Perencanaan Pembangunan Nasional melakukan pemantauan dan evaluasi terhadap capaian keluaran (output), capaian hasil jangka pendek (*immediate outcome*), serta dampak, dan manfaat pelaksanaan kegiatan setiap bidang/subbidang DAK Fisik yang menjadi prioritas nasional; dan
- (4) Menteri Dalam Negeri melakukan pemantauan dan evaluasi terhadap pengelolaan kegiatan DAK Fisik dalam rangka pelaksanaan APBD.

Pemantauan DAK Fisik Bidang Pariwisata dapat dilakukan melalui

- (1) Kunjungan lapangan;
- (2) Forum koordinasi untuk menindaklanjuti hasil review dan laporan dan/atau kunjungan lapangan.

## 2. Evaluasi

Evaluasi DAK Fisik Bidang Pariwisata merupakan evaluasi terhadap pemanfaatan DAK Fisik Bidang Pariwisata untuk memastikan pelaksanaan DAK Fisik Bidang Pariwisata bermanfaat bagi masyarakat di Provinsi/Kabupaten/Kota dengan mengacu pada tujuan dan sasaran yang telah ditetapkan dalam dokumen perencanaan pembangunan nasional serta sebagai masukan untuk penyempurnaan kebijakan dan pengelolaan DAK Fisik Bidang Pariwisata yang meliputi aspek perencanaan, pengalokasian dan pelaksanaan DAK ke depan.

Ruang lingkup evaluasi pemanfaatan DAK Fisik Bidang Pariwisata meliputi pencapaian sasaran kegiatan DAK berdasarkan input, proses, output dan apabila dimungkinkan sampai outcome dan dampaknya.

Dalam hal Evaluasi DAK Fisik Bidang Pariwisata:

- (1) Pemerintah Provinsi melaksanakan review atas laporan akhir yang disampaikan Bupati/Walikota;
- (2) Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif dan Ekonomi Kreatif/Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif melaksanakan review atas laporan akhir yang disampaikan oleh Gubernur/Bupati/Walikota setiap akhir tahun pelaksanaan dan format pengelolaan.

Evaluasi DAK Fisik Bidang Pariwisata dapat dilakukan melalui:

- (1) Studi evaluasi;
- (2) Forum koordinasi untuk menindaklanjuti hasil pemantauan dan/atau evaluasi pemanfaatan DAK Fisik Bidang Pariwisata.

Pemantauan dan evaluasi dilakukan oleh SKPD Pariwisata Provinsi, SKPD Pariwisata Kabupaten/Kota dan/atau Tim yang dibentuk oleh Menteri, Gubernur, dan/atau Bupati/Walikota sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

**BAB V**  
**FORMAT SURAT DAN DAFTAR DATA PENDUKUNG**

A. **FORMAT SURAT KESANGGUPAN PEMELIHARAAN DAN PENGELOLAAN  
ASET DAK FISIK BIDANG PARIWISATA**

KOP KEPALA DAERAH		
Nomor Sifat	: .....	Tempat, tanggal
Lampiran	: .....	
Hal	: .....	
 Yth. Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif / Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif di Tempat		
 Yang bertandatangan di bawah ini:		
Nama	: .....	
Jabatan	: .....	
Prov/Kab/Kota	: .....	
 Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa kami bersedia dan sanggup untuk memelihara dan mengelola Aset Dana Alokasi Khusus (DAK) Fisik Bidang Pariwisata dari Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif / Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia sesuai dengan peraturan perundang-undangan dan juknis/juklak tentang DAK. Daya Tarik Wisata sebagai berikut:		
1. Nama Dtw, Nama Kecamatan, Nama Desa		
2. Nama Dtw, Nama Kecamatan, Nama Desa		
3. Nama Dtw, Nama Kecamatan, Nama Desa		
 <div style="text-align: right;">Gubernur/Bupati/Walikota <i>Materai, Tanda tangan asli dan stempel basah</i> Nama</div>		

B. FORMAT SURAT PERNYATAAN KESANGGUPAN PENGELOLAAN DAN PEMANFAATAN SARANA DAN PRASARANA YANG BERSUMBER DARI DANA ALOKASI KHUSUS (DAK) BIDANG PARIWISATA TA 2022

<b>KOP KEPALA DAERAH</b>	
Nomor Sifat : .....	Tempat, tanggal
Lampiran : .....	
Hal : .....	
Yang bertandatangan di bawah ini:	
Nama : .....	
Jabatan : .....	
Prov/Kab/Kota : .....	
Menyatakan bahwa Pemerintah ....(Diisi nama Provinsi/Kab/Kota) sanggup :	
1. Menyerahkan pengelolaan dan pemanfaatan sarana dan prasarana yang dibangun bersumber dari Dana Alokasi Khusus (DAK ) Bidang Pariwisata TA 2022 untuk Daya Tarik Wisata yang diusulkan sbb:	
a. DTW I (Diisi Nama DTW yang diusulkan): Kepada ....(Diisi nama Dinas/Pokdarwis/BUMDes/Pihak ketiga)	
b. DTW 2 (Diisi Nama DTW yang diusulkan): Kepada ....(Diisi nama Dinas/Pokdarwis/BUMDes/Pihak ketiga)	
c. DTW 3 (Diisi Nama DTW yang diusulkan): Kepada ....(Diisi nama Dinas/Pokdarwis/BUMDes/Pihak ketiga)	
2. Menugaskan Dinas yang terkait bidang Pariwisata dan OPD terkait lainnya melakukan pembinaan dan pengawasan terhadap pengelola DTW yang diserahkan pengelolaan dan pemanfaatan tersebut diatas melalui pelatihan dan bimbingan teknis ;	
3. Memelihara dan mengawasi sarana dan prasana tersebut sebagai aset pemerintah daerah selama belum ada penghapusan aset daerah.	
Demikian pernyataan ini dibuat dalam rangka usulan Alokasi Dana Khusus (DAK) bidang Pariwisata Tahun Anggaran 2022	
Gubernur/Bupati/Walikota	
<i>Materai, Tanda tangan asli dan stempel basah</i>	
Nama	

C. FORMAT PERNYATAAN KEMAHALAN HARGA DAERAH UNTUK PENGUSULAN KEGIATAN DIATAS STANDAR BIAYA PADA PETUNJUK OPERASIONAL.

<b>KOP KEPALA DAERAH</b>
<b><u>SURAT PERNYATAAN</u></b>
NOMOR :
Yang bertanda tangan di bawah ini:
Nama :
Jabatan :
Dengan ini menyatakan dan bertanggungjawab secara penuh atas hal-hal sebagai berikut :
1. Usulan menu kegiatan.....pada lokasi.....dengan alokasi.....telah dilakukan kajian dan analisis atas standar kemahalan harga di daerah oleh Dinas Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat.
2. Menjamin bahwa standar ukuran pekerjaan yang dilaksanakan telah mengikuti ketentuan dalam Petunjuk Operasional Pengelolaan Dana Alokasi Khusus Fisik Bidang Pariwisata
3. Dokumen-dokumen yang dipersyaratkan telah disusun dengan lengkap dan benar sehingga dapat dipertanggungjawabkan di kemudian hari
Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.
....., ...
<i>Gubernur/ Bupati/ Walikota</i>
<i>Materai, Tanda tangan asli dan stempel basah</i>
<i>Nama</i>

D. FORMAT LAPORAN

1) Format Laporan Pelaksanaan Teknis DAK Fisik Bidang Pariwisata

LAPORAN PELAKSANAAN TEKNIS KEGIATAN  
DANA ALOKASI KHUSUS (DAK) FISIK PENUGASAN  
BIDANG PARIWISATA  
TAHUN ANGGARAN.....

Provinsi : (Diisi dengan Nama Provinsi)  
Kab/Kota : (Diisi dengan nama Kab/Kota)  
Triwulan : (Diisi dengan periode laporan contoh : Triwulan I, Triwulan II,dst)

No.	Sub Bidang / Tematik/Kegiatan	PERENCANAAN KEGIATAN				MEKANISME PELAKSANAAN					REALISASI				Kodefikasi/ Keterangan/ Permasalahan
		Volume	Satuan	Jml. Penerima Manfaat	Pagu DAK Fisik (Dalam Ribuan Rp)	Swakelola		Kontraktual		Metode Pembayaran	Keuangan		Fisik		
						Volume	(Rp Dalam Ribuan)	Volume	(Rp Dalam Ribuan)		(Rp Dalam Ribuan)	%	Volume	%	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)	(13)	(14)	(15)	(16)
1	SUB BIDANG.....														
	TEMATIK.....														
	A Menu Kegiatan														
	1) Rincian Kegiatan....														
	2) Rincian Kegiatan....														

Tempat, tanggal pelaporan

Kepala Daerah

Keterangan :

- Kolom (1) : No. diisi Nomor Sub bidang
- Kolom (2) : Subbidang/kegiatan diisi nama Sub Bidang, Tematik dengan rincian : Menu Kegiatan dan Rincian Kegiatan per paket pekerjaan
- Kolom (3) : Volume Kegiatan diisi besaran masing-masing rincian kegiatan
- Kolom (4) : Satuan Kegiatan diisi standar satuan untuk masing-masing kegiatan
- Kolom (5) : Jumlah penerima manfaat, diisi besaran penerima manfaat atas pelayanan publik yang didanai dari DAK Fisik
- Kolom (6) : Pagu Alokasi DAK Fisik diisi besaran alokasi DAK Fisik sesuai RK pada Aplikasi KRISNA
- Kolom (7) : Vol.Kegiatan Swakelola diisi besaran output untuk kegiatan yang dilaksanakan secara swakelola
- Kolom (8) : Nilai Dana Swakelola diisi besaran dana untuk kegiatan yang dilaksanakan secara swakelola
- Kolom (9) : Volume Kegiatan Kontraktual diisi besaran output untuk kegiatan yang dilaksanakan secara kontraktual
- Kolom (10) : Nilai Dana Kontraktual diisi besaran dana untuk kegiatan yang dilaksanakan secara kontraktual
- Kolom (11) : Metode Pembayaran diisi pembayaran sekaligus atau bertahap
- Kolom (12) : Realisasi Keuangan dalam Rupiah diisi nilai realisasi keuangan dalam besaran Rupiah
- Kolom (13) : Realisasi Keuangan dalam Presentase, diisi dengan realisasi keuangan dalam presentase
- Kolom (14) : Realisasi Fisik dalam Volume, diisi dengan realisasi fisik dalam volume output
- Kolom (15) : Realisasi Fisik dalam Presentase, diisi dengan presentase volume output
- Kolom (16) : Kodefikasi Permasalahan, diisi dengan permasalahan yang terjadi di lapangan





### 3) Format Dokumen Pendukung Laporan *Imediete Outcome*

Data Jumlah Kunjungan Wisatawan Tahun 2021

Nama Kab/Kota :  
Metode Penghitungan :

No.	DTW	Kecamatan	Desa	Periode (Januari - Desember)	Jumlah Kunjungan Wisatawan Nusantara (Orang)	Jumlah Kunjungan Wisatawan Mancanegara (Orang)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
				Januari		
				Februari		
				dst		

Catatan : (Diisi apabila ada kendala/masalah yang ditemui dalam penghitungan)

Tempat, Tanggal, bulan, tahun

ttd kadis dan stempel

Nama :  
NIP :

Keterangan

- (1) : Diisi No.urut
- (2) : Diisi dengan nama Daya Tarik Wisata (DTW) yang mendapatkan Alokasi DAK TA 2022
- (3) : Diisi dengan nama Kecamatan yang mendapatkan Alokasi DAK TA 2022
- (4) : Diisi dengan nama Desa yang mendapatkan Alokasi DAK TA 2022
- (5) : Diisi periode per bulan dari Januari sd desember Tahun 2021
- (6) : Diisi dengan Realisasi / Capaian Jumlah Kunjungan Wisatawan Nusantara Per bulan Tahun 2021 (Orang)
- (7) : Diisi dengan Realisasi / Capaian Jumlah Kunjungan Wisatawan Mancanegara Per bulan Tahun 2021 (Orang)

MENTERI PARIWISATA DAN EKONOMI  
KREATIF/KEPALA BADAN PARIWISATA  
DAN EKONOMI KREATIF  
REPUBLIK INDONESIA,

Ttd.

SANDIAGA SALAHUDDIN UNO

Salinan sesuai dengan aslinya  
Kepala Biro Umum, Hukum, dan Pengadaan