



**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 2 TAHUN 2021

TENTANG

PETUNJUK OPERASIONAL PENGELOLAAN
DANA ALOKASI KHUSUS FISIK BIDANG PARIWISATA

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 sebagaimana diatur dalam Peraturan Presiden Nomor 123 tahun 2020 tentang Petunjuk Teknis Dana Alokasi Khusus Fisik Tahun Anggaran 2021, memerlukan petunjuk operasional sebagai standar teknis pelaksanaan kegiatan di daerah;

- c. bahwa pengaturan terkait petunjuk operasional pengelolaan dana alokasi khusus fisik bidang pariwisata saat ini 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, perlu menetapkan Peraturan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/Kepala Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif tentang Petunjuk Operasional Pengelolaan Dana Alokasi Khusus Fisik Bidang Pariwisata;

- 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 9 Tahun 2020 tentang Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara Tahun Anggaran 2021 (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2020 Nomor 239, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6570);
 - 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 Republik Indonesia Nomor 123 Tahun 2020 tentang Petunjuk Teknis Dana Alokasi Khusus Fisik Tahun Anggaran 2021 (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2020 Nomor 309);
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.

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. Dana Alokasi Khusus Fisik Bidang Pariwisata yang selanjutnya disebut DAK Fisik Bidang Pariwisata

adalah dana yang dialokasikan dalam anggaran pendapatan dan belanja negara kepada daerah untuk membangun amenitas, dan Daya Tarik Wisata secara terintegrasi di dalam kawasan pariwisata yang menjadi prioritas nasional.

3. Satuan Kerja Perangkat Daerah Pariwisata yang selanjutnya disebut SKPD Pariwisata adalah perangkat daerah pada pemerintah daerah yang menangani urusan bidang pariwisata, memiliki nomenklatur pariwisata dan bertanggung jawab terhadap pelaksanaan DAK Fisik Bidang Pariwisata.
4. 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.
5. Kawasan Strategis Pariwisata Nasional yang selanjutnya disingkat KSPN adalah kawasan yang memiliki fungsi utama pariwisata atau memiliki potensi untuk pengembangan pariwisata nasional yang mempunyai pengaruh penting dalam satu atau lebih aspek, seperti pertumbuhan ekonomi, sosial dan budaya, pemberdayaan sumber daya alam, daya dukung lingkungan hidup, serta pertahanan dan keamanan.
6. Kawasan Pengembangan Pariwisata Nasional yang selanjutnya disingkat KPPN adalah suatu ruang pariwisata yang mencakup luasan area tertentu sebagai suatu kawasan dengan komponen kepariwisataannya, serta memiliki karakter atau tema produk wisata tertentu yang dominan dan melekat kuat sebagai komponen pencitraan kawasan tersebut.
7. 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.

8. Fasilitas Pariwisata adalah semua jenis sarana yang secara khusus ditujukan untuk mendukung penciptaan kemudahan, kenyamanan, keselamatan wisatawan dalam melakukan kunjungan ke Destinasi Pariwisata.
9. Amenitas Pariwisata adalah segala fasilitas penunjang yang memberikan kemudahan bagi wisatawan untuk memenuhi kebutuhan selama berwisata.
10. Pemerintah Daerah adalah kepala daerah sebagai unsur penyelenggara pemerintahan daerah yang memimpin pelaksanaan urusan pemerintahan yang menjadi kewenangan daerah otonom.
11. Menteri adalah menteri yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang pariwisata dan tugas pemerintahan di bidang ekonomi kreatif.
12. Kementerian adalah kementerian 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 digunakan untuk pendanaan terhadap kegiatan yang sesuai dengan Rencana Kegiatan.
- (2) Kegiatan yang dibiayai oleh DAK Fisik Bidang Pariwisata sebagaimana dimaksud pada ayat (1) merupakan pembangunan baru bukan revitalisasi atau rehabilitasi.

- (3) 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.
- (4) Kegiatan Penunjang sebagaimana dimaksud pada ayat (3) meliputi:
 - a. desain perencanaan untuk kegiatan kontraktual;
 - b. biaya tender;
 - c. jasa konsultan pengawas kegiatan kontraktual;
 - d. penyelenggaraan rapat koordinasi di pemerintah daerah;
 - e. perjalanan dinas ke atau dari lokasi kegiatan dalam rangka perencanaan, pengendalian, dan pengawasan;
 - f. kegiatan reviu oleh inspektorat provinsi/kabupaten/kota, berupa biaya koordinasi antara SKPD Pariwisata dengan Inspektorat Daerah, namun tidak termasuk honorarium pereviu.
- (5) Selain menggunakan DAK Fisik Bidang Pariwisata paling banyak 5% (lima persen) sebagaimana dimaksud pada ayat (3), pemerintah daerah dapat mengalokasikan dana untuk kegiatan penunjang melalui sumber pendapatan lain di dalam anggaran pendapatan dan belanja daerah.

Pasal 4

DAK Fisik Bidang Pariwisata dikelola sesuai dengan standar teknis yang terdapat dalam Petunjuk Operasional Pengelolaan Dak Fisik Bidang Pariwisata sebagaimana tercantum dalam Lampiran yang merupakan bagian tidak terpisahkan dari Peraturan Menteri ini.

Pasal 5

Petunjuk Operasional sebagaimana dimaksud dalam Pasal 4 digunakan sebagai acuan 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) Penerapan padat karya sebagaimana dimaksud pada ayat (1) wajib tercantum dalam perjanjian kerjasama 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 realisasi penyerapan dana;
 - b. laporan capaian keluaran kegiatan;
 - c. laporan kemajuan pelaksanaan kegiatan; dan
 - d. laporan capaian hasil jangka pendek.
- (3) Laporan sebagaimana dimaksud pada ayat (2) huruf a, huruf b, dan huruf c disampaikan per triwulan.
- (4) Laporan capaian hasil jangka pendek sebagaimana dimaksud pada ayat (2) huruf d disampaikan bulanan.

Pasal 8

- (1) Menteri melakukan pemantauan dan evaluasi pelaksanaan terhadap pengelolaan kegiatan, capaian keluaran, capaian hasil jangka pendek berupa jumlah kunjungan wisatawan bulanan di Daya Tarik Wisata, penyerapan tenaga kerja, 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 pengalokasian 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 7 Tahun 2020 tentang Petunjuk Operasional Pengelolaan Dana Alokasi Khusus Fisik Bidang Pariwisata (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2020 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 19 Maret 2021

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

Ttd.

SANDIAGA SALAHUDDIN UNO

Diundangkan di Jakarta
pada tanggal 26 Maret 2021

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

Ttd.

WIDODO EKATJAHJANA

BERITA NEGARA REPUBLIK INDONESIA TAHUN 2021 NOMOR 229

Salinan sesuai dengan aslinya
Kepala Biro Umum dan Hukum,

Desy Ruhati

NIP 19681103 199403 2 001



LAMPIRAN
PERATURAN MENTERI PARIWISATA DAN
EKONOMI KREATIF/KEPALA BADAN
PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF
REPUBLIK INDONESIA
NOMOR 2 TAHUN 2021
TENTANG
PETUNJUK OPERASIONAL PENGELOLAAN
DANA ALOKASI KHUSUS FISIK BIDANG
PARIWISATA

PETUNJUK OPERASIONAL PENGELOLAAN DAK FISIK
BIDANG PARIWISATA

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 Kepariwisata, 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. pelaporan, pemantauan dan evaluasi.

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 (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 :

Kriteria Utama:

- a. Termasuk kedalam 10 (sepuluh) Destinasi Pariwisata Prioritas Nasional yaitu: Danau Toba dskt, Borobudur dskt, 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;
- b. Termasuk kedalam 8 (delapan) Destinasi Pariwisata Pengembangan mencakup: Batam-Bintan, Bukit Tinggi-Padang, Bandung-Halimun-Ciletuh, Banyuwangi dskt, 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;
- c. Revitalisasi Destinasi Bali sesuai dengan Peraturan Presiden Nomor 18 Tahun 2020 Tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional Tahun 2020-2024;
 - d. KSPN Ujung Kulon-Tanjung Lesung dan sekitarnya dan KSPN Pangandaran dan sekitarnya sesuai dengan Peraturan Presiden (Perpres) No. 86 Tahun 2020 tentang Rencana Kerja Pemerintah Tahun (RKP) 2021;
 - e. Terdapat SKPD dengan Nomenklatur Pariwisata, memiliki tugas dan fungsi pengembangan pariwisata dan telah ditetapkan melalui Peraturan Daerah;
 - f. Terdapat Sertifikat Lahan/ Akta Hibah/ Surat Izin Pengelolaan lahan atau Surat Keterangan Izin Membangun dari Kepala Daerah;
 - g. Terdapat Dokumen Perencanaan Daya Tarik Wisata dalam bentuk Masterplan atau DED (*Detail Engineering Design*);
 - h. Terdapat Peraturan Daerah/Rancangan Peraturan Daerah tentang Rencana Induk Pembangunan Pariwisata Daerah (RIPPARDA).

Kriteria Tambahan:

- a. Ketersediaan Daya Tarik Wisata (alam, budaya dan buatan) yang tercantum dalam RIPPARDA;
- b. Ketersedian aksesibilitas Jalan, Bandara, atau Pelabuhan menuju Daya Tarik Wisata;
- c. Jarak dari Pusat Kota, Bandara, atau Dermaga menuju Daya Tarik Wisata;
- d. Kontribusi PAD Sektor Pariwisata terhadap total APBD Tahun 2017-2019;
- e. Jumlah Kunjungan Wisatawan Mancanegara, dan/atau Wisatawan Nusantara ke daya tarik wisata;
- f. Surat kesanggupan penyediaan infrastruktur dasar dan pengelolaan aset DAK Fisik dari Kepala Daerah bermaterai;
- g. Dokumen Rencana Pengelolaan Aset DAK Fisik;

- h. Presentase APBD untuk sektor pariwisata terhadap total APBD 3 Tahun terakhir;
- i. Kepatuhan terhadap laporan;
- j. Kawasan Perdesaan Prioritas Nasional (KPPN);
- k. Indeks Rawan Bencana Indonesia (IRBI);
- l. Daerah 3T (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.

2. Pengalokasian

Mekanisme pengalokasian DAK Fisik Bidang Pariwisata, mengacu kepada mekanisme pengalokasian DAK yang ditetapkan oleh Kementerian Keuangan. Secara umum, mekanisme pengalokasian DAK didasarkan pada usulan daerah yang telah diverifikasi dan dinilai kelayakannya oleh:

- a. Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif / Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif: terkait data teknis usulan DAK, target *output* kegiatan dan standar biaya yang telah ditetapkan;
- b. Kementerian Perencanaan Pembangunan Nasional: terkait skala prioritas per bidang/subbidang mengacu pada data

- teknis Usulan DAK dan lokasi prioritas yang mengacu pada Peraturan Presiden Nomor 18 Tahun 2020 Tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional Tahun 2020-2024 dan Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 86 Tahun 2020 tentang Rencana Kerja Pemerintah (RKP) Tahun 2021;
- c. Kementerian Keuangan sesuai dengan satuan biaya, indeks kemahalan konstruksi dan kinerja penyerapan DAK dan tingkat capaian output fisik tahun sebelumnya.

Total kebutuhan dana sementara yang dihasilkan kemudian disesuaikan dengan pagu DAK Khusus Fisik Rencana Anggaran Pengeluaran dan Belanja Negara (RAPBN) berdasarkan pertimbangan Dewan Perwakilan Daerah (DPD) kepada Dewan Perwakilan Rakyat (DPR) terkait dengan kebijakan DAK Khusus Fisik dalam RUU APBN (Panja Transfer ke Daerah dan Dana Desa). Selanjutnya dilakukan pembahasan mengenai RUU APBN oleh DPR dan penetapan pagu alokasi DAK Khusus Fisik per bidang dan alokasi DAK Khusus Fisik per daerah.

3. Penyaluran

DAK Fisik Bidang Pariwisata disalurkan melalui mekanisme transfer sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan

B. Perencanaan DAK oleh Pemerintah Daerah

1. Perencanaan

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

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 SKPD Pariwisata Provinsi dan Kepala SKPD 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

SKPD 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 SKPD 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 123 Tahun 2020 tentang Petunjuk Teknis Dana Alokasi Khusus Fisik Tahun Anggaran 2021 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 Kawasan Pariwisata dan Pembangunan Atraksi (Daya Tarik Wisata) Kawasan Pariwisata, dengan rincian kegiatan sebagai berikut:

A. Pembangunan Amenitas Kawasan Pariwisata

Pembangunan Amenitas Kawasan Pariwisata sebagai upaya mendukung kesiapan destinasi pariwisata dan meningkatkan daya saing pariwisata, kegiatan pembangunan amenitas kawasan pariwisata mencakup:

1. Pembangunan Pusat Informasi Pariwisata/*Tourist Information Center* (TIC) dan Perlengkapannya;
2. Pembangunan Dermaga Wisata;
3. Pembangunan Titik Labuh/Singgah Kapal Layar (*Yacht*);
4. Pembangunan *Dive Center* dan Perlengkapannya;
5. Pembangunan *Surfing Center* dan Peralatannya;
6. Pembangunan Talud;
7. Pengadaan Perahu Berlantai Kaca (*Glass Bottom Boat*);
8. Pengadaan Tambat Apung (*Mooring Buoy*);
9. Pengadaan Perahu Ketinting (*Longboat*); dan
10. Pembangunan dan Pengadaan Fasilitas Mitigasi Bencana Alam (pos keamanan dan keselamatan, alat komunikasi darurat, jalur evakuasi dan rambu-rambu evakuasi, serta *assembly point*).

B. Pembangunan Atraksi (Daya Tarik Wisata) Kawasan Pariwisata

Pembangunan Atraksi (Daya Tarik Wisata) Kawasan Pariwisata melalui Dana Alokasi Khusus (DAK) Fisik Bidang Pariwisata dalam upaya mendukung kesiapan destinasi pariwisata dan meningkatkan daya saing pariwisata. Kegiatan ini terbagi kedalam pembangunan empat jenis

klaster Daya Tarik Wisata dengan rincian menu Dana Alokasi Khusus (DAK) Fisik pada masing-masing Daya Tarik Wisata, sebagai berikut:

1. Pembangunan Kawasan Dermaga Wisata

Pembangunan Kawasan Dermaga Wisata dengan rincian kegiatan:

A. Sederhana, terdiri dari:

- 1) titik labuh/singgah kapal yacht (*reef house*, 10 (sepuluh) *floating bridge*, 10 (sepuluh) ponton);
- 2) *boardwalk*;
- 3) toilet (termasuk jaringan air bersih, sumur, pompa dan jaringan listrik);
- 4) papan pusat informasi pariwisata;
- 5) tempat parkir;
- 6) jalan dalam Kawasan
- 7) plaza kuliner;
- 8) kios cenderamata;
- 9) panggung kesenian/pertunjukan/amphiteater; dan
- 10) plaza/area pengunjung;

B. Tidak Sederhana, terdiri dari:

- 1) titik labuh/singgah kapal yacht (*reef house*; 10(sepuluh) *floating bridge*, 10 (sepuluh) ponton);
- 2) *dive center* dan peralatannya
- 3) *surfing center* dan peralatannya;
- 4) *boardwalk*;
- 5) lampu;
- 6) gazebo;
- 7) fasilitas mitigasi bencana alam (pos keamanan dan keselamatan, alat komunikasi darurat, jalur evakuasi dan rambu-rambu evakuasi, serta *assembly point*);
- 8) papan pusat informasi pariwisata;
- 9) tempat parkir;
- 10) jalan dalam Kawasan;
- 11) plaza kuliner;
- 12) kios cenderamata;
- 13) panggung kesenian/pertunjukan/amphiteater;
- 14) plaza/area pengunjung;

- 15) pembangunan TIC;
- 16) fasilitas kebersihan (jalur pembuangan limbah, pembuangan sampah sementara dan sanitasi);
- 17) talud;
- 18) toilet (termasuk jaringan air bersih, sumur, pompa, dan jaringan listrik);
- 19) penataan lanskap;
- 20) jalur pejalan kaki (pedestrian);
- 21) tempat ibadah; dan
- 22) menara pandang.

2. Pembangunan Area Terbuka dengan rincian kegiatan:

A. Sederhana, terdiri dari:

- 1) toilet (termasuk jaringan air bersih, sumur, pompa, dan jaringan listrik);
- 2) tempat parkir;
- 3) tempat ibadah;
- 4) jalan dalam kawasan;
- 5) plaza kuliner;
- 6) kios cenderamata;
- 7) panggung kesenian/pertunjukan/*amphitheater*;
- 8) plaza/area pengunjung;
- 9) penataan lanskap; dan
- 10) papan interpretasi.

B. Tidak Sederhana, terdiri dari:

- 1) toilet (termasuk jaringan air bersih, sumur, pompa dan jaringan listrik);
- 2) tempat parkir;
- 3) tempat ibadah;
- 4) jalan dalam kawasan;
- 5) plaza kuliner;
- 6) kios cenderamata;
- 7) panggung kesenian/pertunjukan/*amphitheater*;
- 8) plaza/area pengunjung;
- 9) penataan lanskap;
- 10) pembangunan TIC dan perlengkapannya;

- 11) fasilitas mitigasi bencana alam (pos keamanan dan keselamatan, alat komunikasi darurat, jalur evakuasi dan rambu-rambu evakuasi, serta *assembly point*);
 - 12) fasilitas kebersihan (jalur pembuangan limbah, pembuangan sampah sementara dan sanitasi);
 - 13) lampu;
 - 14) gazebo;
 - 15) papan interpretasi kawasan; dan
 - 16) menara pandang.
3. Pembangunan *Track* Wisata Alam, dengan rincian kegiatan:
- A. Sederhana, terdiri dari:
 - 1) jalan setapak;
 - 2) jalur sepeda;
 - 3) rambu-rambu petunjuk arah (*signage*) di dalam kawasan Daya Tarik Wisata;
 - 4) toilet (termasuk jaringan air bersih, sumur, pompa dan jaringan listrik);
 - 5) *hiker's hut/shelter*;
 - 6) tempat parkir;
 - 7) plaza/area pengunjung;
 - 8) papan interpretasi kawasan;
 - 9) fasilitas mitigasi bencana alam (pos keamanan dan keselamatan, alat komunikasi darurat, jalur evakuasi dan rambu-rambu evakuasi, serta *assembly point*); dan
 - 10) fasilitas kebersihan (pembuangan sampah sementara dan sanitasi).
 - B. Tidak Sederhana, terdiri dari:
 - 1) jalan setapak;
 - 2) jalur sepeda;
 - 3) rambu-rambu petunjuk arah (*signage*) di dalam kawasan Daya Tarik Wisata;
 - 4) toilet (termasuk jaringan air bersih, sumur, pompa dan jaringan listrik);
 - 5) *hiker's hut/shelter*;
 - 6) panggung kesenian/pertunjukan/amphitheater;
 - 7) plaza/area pengunjung;

- 8) fasilitas mitigasi bencana alam (pos keamanan dan keselamatan, alat komunikasi darurat, jalur evakuasi dan rambu-rambu evakuasi, serta *assembly point*);
- 9) fasilitas kebersihan (pembuangan sampah sementara dan sanitasi);
- 10) tempat parkir;
- 11) papan interpretasi kawasan;
- 12) *boardwalk*; dan
- 13) menara pandang.

4. Pembangunan Fasilitas Pendukung Kawasan Wisata Pedesaan/Perkotaan, dengan rincian kegiatan:

A. Sederhana, terdiri dari:

- 1) toilet (termasuk jaringan air bersih, sumur, pompa dan jaringan listrik);
- 2) tempat ibadah;
- 3) tempat parkir;
- 4) jalur pejalan kaki (pedestrian);
- 5) plaza kuliner;
- 6) kios cenderamata;
- 7) plaza/area pengunjung;
- 8) rambu-rambu petunjuk arah (*signage*) di dalam kawasan Daya Tarik Wisata; dan
- 9) papan interpretasi kawasan.

B. Tidak Sederhana, terdiri dari:

- 1) toilet (termasuk jaringan air bersih, sumur, pompa dan jaringan listrik);
- 2) tempat ibadah;
- 3) tempat parkir;
- 4) jalur pejalan kaki (pedestrian);
- 5) plaza kuliner;
- 6) kios cenderamata;
- 7) panggung kesenian/pertunjukan/ *amphitheater*;
- 8) plaza/area pengunjung;
- 9) penataan lansekap;
- 10) pembangunan TIC dan perlengkapannya;

- 11) fasilitas mitigasi bencana alam (pos keamanan dan keselamatan, alat komunikasi darurat, jalur evakuasi dan rambu-rambu evakuasi, serta *assembly point*);
- 12) fasilitas kebersihan (pembuangan sampah sementara dan sanitasi);
- 13) rambu-rambu petunjuk arah (*signage*) di dalam Kawasan Daya Tarik Wisata;
- 14) papan interpretasi kawasan wisata; dan
- 15) menara pandang.

Dalam upaya mendukung kegiatan pembangunan fasilitas pariwisata pada destinasi pariwisata, Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif menetapkan petunjuk operasional pelaksanaan Dana Alokasi Khusus (DAK) Fisik Bidang Pariwisata dengan lebih rinci menjelaskan dan menggambarkan mengenai;

1. Konsep dasar (definisi kegiatan, fungsi dan manfaat kegiatan, jenis kegiatan, dan lain-lain);
2. Ketentuan teknis (prinsip teknis, tenaga ahli yang dibutuhkan, kriteria lokasi penempatan, standar teknis, standar sarana dan prasarana pelengkap, dan lain-lain);
3. Panduan perancangan; dan
4. Indikasi biaya pembangunan atau pengadaan.

Petunjuk Operasional ini menjadi landasan dalam pelaksanaan kegiatan Dana Alokasi Khusus (DAK) Fisik Bidang Pariwisata. Berikut ini penjabaran mengenai masing-masing kegiatan:

A. Pembangunan Amenitas Kawasan Pariwisata

1. Pembangunan Pusat Informasi Pariwisata/*Tourist Information Center* (TIC) dan Perlengkapannya

a) Konsep Dasar

1) Pusat Informasi Pariwisata/*Tourism Information Center* (TIC) adalah bangunan yang menyediakan fasilitas layanan informasi pariwisata yang akurat dan terbaru (*update*) kepada siapa saja yang membutuhkan.

2) Fungsi dan Pusat Informasi Pariwisata/*Tourism Information Center* (TIC):

a. Promosi, Pusat Informasi Pariwisata/*Tourism Information Center* (TIC) berperan aktif dalam mendatangkan pengunjung ke sebuah destinasi dengan cara melakukan promosi, serta meningkatkan lama tinggal dan jumlah pengeluaran wisatawan;

b. *Travel Advice and Support*, Pusat Informasi Pariwisata/*Tourism Information Center* (TIC) berperan aktif dalam menyampaikan informasi yang terkait dengan pariwisata di sebuah destinasi, seperti: Atraksi, Amenitas, Aksesibilitas, dan Aktivitas Wisata; dan

c. Edukasi, Pusat Informasi Pariwisata/*Tourism Information Center* (TIC) berperan aktif mengedukasi wisatawan tentang nilai-nilai kearifan lokal dan adat-istiadat yang berlaku di daerah tersebut.

b) Ketentuan Teknis Pusat Informasi Pariwisata/*Tourism Information Center* (TIC)

1) Prinsip Teknis Pusat Informasi Pariwisata/*Tourism Information Center* (TIC)

Dalam membangun Pusat Informasi Pariwisata/*Tourism Information Center* (TIC) 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 minimum sesuai peraturan berlaku (dimensi, struktur, tata letak), dan dilengkapi dengan fasilitas pelengkap/penunjang
 - c. Budaya lokal/estetika: Pusat Informasi Pariwisata/*Tourism Information Center* (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)
 - d. Ekonomis: Pusat Informasi Pariwisata/*Tourism Information Center* (TIC) 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 bahaya kelistrikan).
 - g. Mitigasi Bencana: Bangunan Pusat Informasi Pariwisata/*Tourism Information Center* (TIC) harus menyediakan sarana evakuasi bangunan/gedung sesuai dengan peraturan yang berlaku (adanya peringatan bahaya bagi pengguna, pintu keluar darurat dan jalur evakuasi).
- 2) Tenaga Ahli yang dibutuhkan
- a. Bidang Arsitektur (Sertifikat Keahlian Kode 101)

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

- b. Bidang Desain Interior (Sertifikat Keahlian Kode 102) Ahli Desain Interior: ahli yang memiliki kompetensi seni dan ilmu merancang ruangan dalam bangunan dengan tujuan untuk menciptakan ruang yang fungsional, estetika, struktur keindahan dan manfaat suatu bangunan.
 - c. Bidang Sipil (Sertifikat Keahlian Kode 201) Ahli Teknik Bangunan Gedung: Ahli yang memiliki kompetensi merancang, melaksanakan dan mengawasi pekerjaan struktur bangunan gedung yang menguasai bangunan gedung.
 - d. Bidang Mekanikal (Sertifikat Keahlian Kode 301) Ahli Teknik Mekanikal: ahli yang memiliki kompetensi merancang bentuk dan struktur mekanikal pada bangunan tertentu atau diluar bangunan, melaksanakan dan mengawasi pekerjaan konstruksi mekanikal.
 - e. Bidang Elektrikal (Sertifikat Keahlian Kode 401) Ahli Teknik Tenaga Listrik: ahli yang memiliki kompetensi melaksanakan pekerjaan perencanaan dan atau pemasangan dan atau perawatan instalasi listrik untuk penerangan dan atau tenaga di dalam atau di luar bangunan.
- 3) Kriteria Lokasi penempatan Pusat Informasi Pariwisata/*Tourism Information Center* (TIC)
Pemerintah Daerah diperbolehkan memilih jenis Pusat Informasi Pariwisata/*Tourism Information Center* (TIC) yang sesuai dengan kemampuan dan yang paling merepresentasikan daerah masing-masing. Berikut ini jenis Pusat Informasi Pariwisata/*Tourism Information Center* (TIC) berdasarkan penempatan lokasi bangunan,

yaitu:

- a. Pusat Informasi Pariwisata/*Tourism Information Center* (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;
 - b. Pusat Informasi Pariwisata/*Tourism Information Center* (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
 - c. Pusat Informasi Pariwisata/*Tourism Information Center* (TIC) yang terletak di Daya Tarik Wisata, lokasi yang dipilih di dalam Kawasan Daya Tarik Wisata harus strategis, mudah dilihat, dan mudah dicapai oleh pengunjung.
- 4) Standar Teknis Pusat Informasi Pariwisata/*Tourism Information Center* (TIC)
- Secara umum, dimensi Pusat Informasi Pariwisata/*Tourism Information Center* (TIC) dapat disesuaikan dengan kebutuhan ruang dan kapasitas yang direncanakan pada masing-masing lokasi/destinasi pariwisata.
- a) Standar dimensi Pusat Informasi Pariwisata/*Tourism Information Center* (TIC) berdasarkan kebutuhan ruang yang disediakan:
 1. Ukuran kecil: $\leq 20 \text{ m}^2$ (*entrance* dan *lobby*, ruang pengelola/administrasi, *service desk*, toilet, gudang)
 2. Ukuran sedang: $>20 \text{ m}^2 \leq 80 \text{ m}^2$ (*entrance* dan *lobby*, ruang pengelola/administrasi, *service desk*, ruang *display*, *lounge* pengunjung, toilet, gudang)

3. Ukuran besar: $\geq 80 \text{ m}^2$ (*entrance* dan *lobby*, ruang pengelola/administrasi, *service desk*, ruang *display*, *lounge* pengunjung, toilet, gudang)

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 Pusat Informasi Pariwisata/*Tourism Information Center* (TIC):

1. *Entrance* dan *Lobby*, merupakan area pintu masuk dan ruang tunggu pengunjung hendaknya memenuhi persyaratan antara lain sebagai berikut:
2. 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.
3. Terdapat tulisan Selamat Datang (*welcome*);
4. Papan rambu arah petunjuk ruangan; dan
5. Fasilitas aksesibilitas bagi penyandang disabilitas dan lansia.
6. Kantor Pengelola/Administrasi, 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 yang terdiri dari:

- a. Manajer
 - b. Staf, yang mampu berkomunikasi dengan baik dan memiliki kemampuan berbahasa asing, minimal Bahasa Inggris; dan
 - c. Pramur ruang.
7. *Service Desk*, merupakan area pelayanan informasi bagi pengunjung hendaknya memenuhi persyaratan antara lain sebagai berikut:
 8. Memiliki meja layanan yang menghadap ke arah pintu masuk, paling sedikit 2 (dua) buah dengan 1 (satu) buah kursi untuk staf pengelola dan 2 (dua) buah kursi untuk pengunjung;
 9. Memiliki sarana pendukung seperti telepon dan komputer yang terhubung dengan internet.
 10. Interior ruangan dirancang dengan komposisi warna yang hangat dan netral serta mencerminkan kearifan lokal.
 11. Ruang *display* (area informasi), pada area ini pengunjung dapat mencari informasi melalui brosur dan materi cetak maupun elektronik secara mandiri. Area informasi dapat disatukan dengan ruang tunggu pengunjung, hendaknya memenuhi persyaratan antara lain sebagai berikut:
 - a. 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;

- b. 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). Jenis materi promosi elektronik bisa juga menggunakan data yang telah disimpan dalam memori komputer, untuk TV hendaknya dilengkapi dengan sarana pemutar CD dan/atau DVD guna memudahkan pengunjung untuk memperoleh informasi;
 - c. memiliki fasilitas dan akses internet berupa jaringan internet pita lebar berbasis Asymmetric Digital Subscriber Line (ADSL) atau 3G atau 4G.
12. Toilet, Pusat Informasi Pariwisata/*Tourism Information Center* (TIC) disarankan memiliki toilet yang sesuai dengan standar toilet, sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan dan dipisahkan sesuai jenis kelamin (pria, wanita dan difabel) serta pengguna (pengunjung dan pengelola).
 13. Gudang (ruang penyimpanan) digunakan sebagai tempat penyimpanan persediaan brosur serta barang lainnya.
 14. Papan Pusat Informasi Pariwisata, Pusat Informasi Pariwisata/*Tourism Information Center* (TIC) disarankan mencantumkan logo “i”

(Informasi) disertai tulisan “*Tourism Information Center*” atau “*Tourist Information Center*” dan logo Wonderful Indonesia (penjelasan mengenai Papan Pusat Informasi Pariwisata dijelaskan pada bagian lain petunjuk operasional/ pedoman ini).

15. Desain Arsitektural Pusat Informasi Pariwisata/*Tourism Information Center* (TIC):
16. Arsitektur: Desain Arsitektur Pusat Informasi Pariwisata/*Tourism Information Center* (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). Struktur/Konstruksi: Struktur bangunan Pusat Informasi Pariwisata/*Tourism Information Center* (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.
17. Aksesibilitas: Pusat Informasi Pariwisata/*Tourism Information Center* (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.

- 5) Standar Sarana dan Prasarana Pelengkap Pusat Informasi Pariwisata/*Tourism Information Center* (TIC)
 - a) Furnitur yang disediakan disesuaikan dengan program ruang yang disediakan pada TIC tersebut di antaranya: meja, kursi/sofa, rak materi promosi, dan lain-lain
 - b) Materi promosi pariwisata: brosur, poster, peta, dan lain-lain
 - c) Alat elektronik: Komputer, Printer, Scanner, TV LED, dan lain-lain
 - d) Sistem telepon: Telepon (*fixed line*) dan *Fax*
 - e) Sistem internet
 - f) Sistem keamanan: CCTV dan peralatan keamanan lainnya.
 - g) Sistem *Mekanikal dan Plumbing* bangunan TIC sesuai kebutuhan: sumber air, sistem pemipaan air bersih, sistem pemipaan air kotor.
 - h) Instalasi listrik: sesuai kebutuhan dan hasil analisis Tenaga Ahli Elektrikal
 - i) Peralatan Pertolongan Pertama pada Kecelakaan (P3K) dan Alat Pemadam Api Ringan (APAR).
 - j) Sarana evakuasi sesuai peraturan yang berlaku: pintu keluar darurat dan jalur evakuasi.

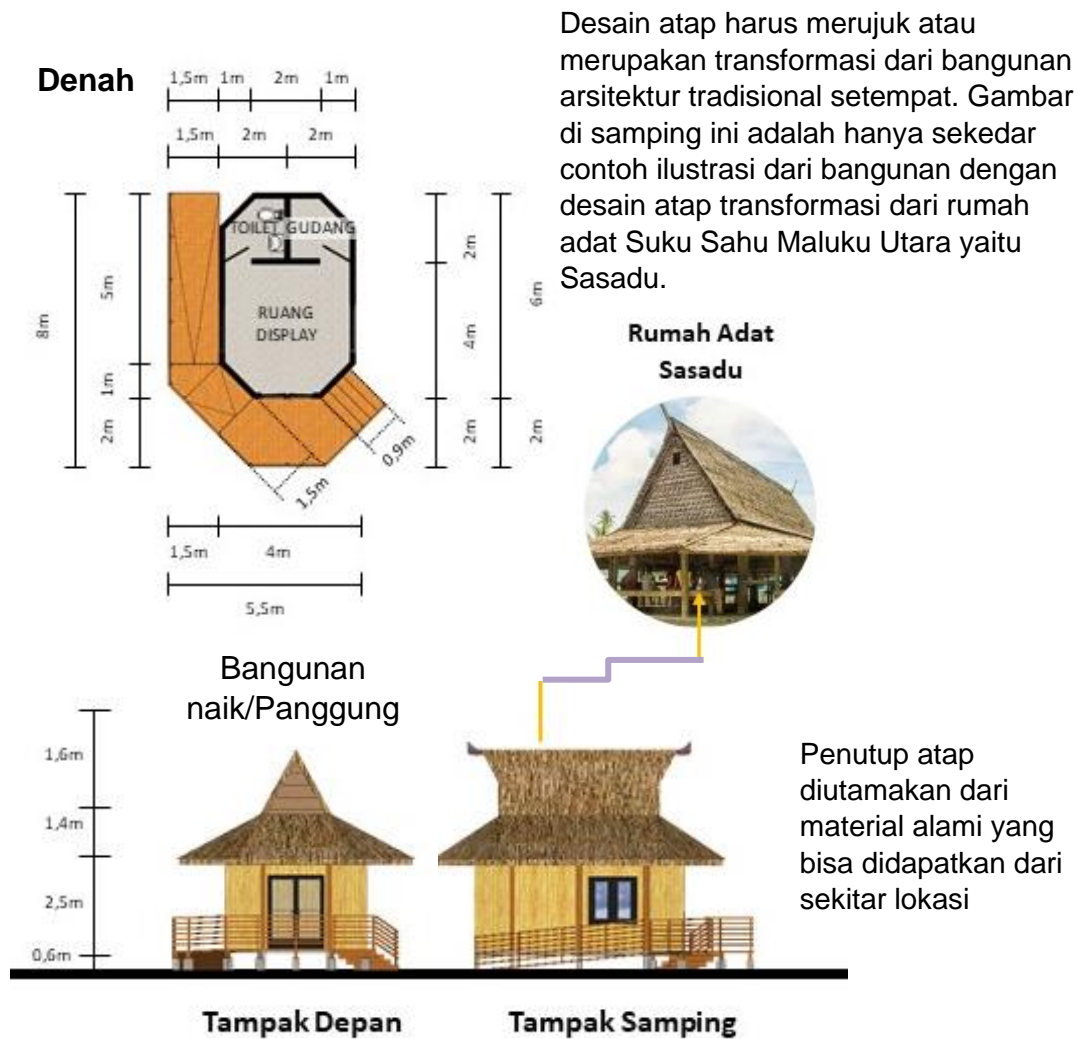
- c) Panduan Perancangan Pusat Informasi Pariwisata/*Tourism Information Center* (TIC)

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan Pusat Informasi Pariwisata/*Tourism Information Center* (TIC) dalam Kawasan Dermaga Wisata:

1. Pusat Informasi Pariwisata/*Tourism Information Center*

(TIC) Ukuran Kecil

Contoh ilustrasi panduan visual perancangan Pusat Informasi Pariwisata/*Tourism Information Center* (TIC) ukuran kecil merupakan contoh tipikal rancangan untuk destinasi prioritas di Kabupaten Pulau Morotai yang terinspirasi dari arsitektur lokal setempat. Rancangan atap bangunan Pusat Informasi Pariwisata/*Tourism Information Center* (TIC) Ukuran kecil 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 memiliki panjang bangunan 4m, lebar bangunan 6m, tinggi 60 cm dari permukaan tanah, teras-tangga-ramp 20 m², 1 (satu) 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 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.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Pusat Informasi Pariwisata/*Tourism Information Center* (TIC) Ukuran Kecil di Kawasan Dermaga Wisata Kabupaten Pulau Morotai, Provinsi Maluku Utara.

2. Pusat Informasi Pariwisata/*Tourism Information Center* (TIC) Ukuran Sedang

Contoh ilustrasi panduan visual perancangan Pusat Informasi Pariwisata/*Tourism Information Center* (TIC) ukuran sedang merupakan contoh tipikal rancangan untuk destinasi super prioritas Mandalika, Kabupaten Lombok Tengah, Provinsi Nusa Tenggara Barat yang terinspirasi dari arsitektur lokal setempat. Rancangan atap bangunan Pusat Informasi Pariwisata/*Tourism Information Center* (TIC) ukuran sedang pada contoh ilustrasi panduan merujuk atau merupakan transformasi dari arsitektur atap Rumah Adat Suku Sasak di Pulau Lombok. Bangunan memiliki panjang bangunan 9 m,

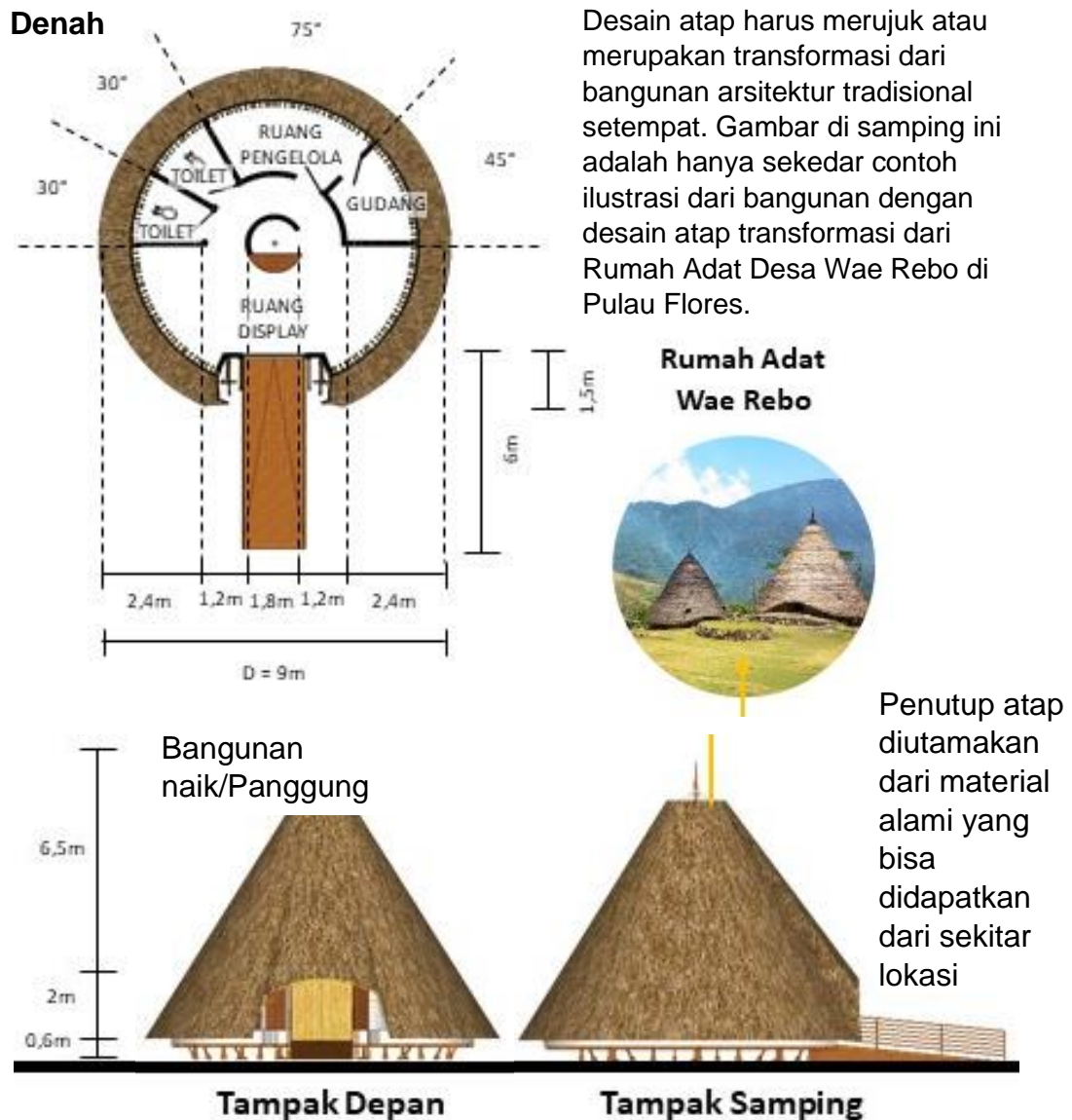
lebar bangunan 5 m, tinggi 60 cm dari permukaan tanah, teras-tangga-ramp 20 m², 1 (satu) lantai, tipe bangunan tertutup, struktur beton, dinding dari susunan bata, lantai keramik, bukaan aluminium dan *artificial wood/composite wood*, rangka atap baja ringan, atap genteng (catatan: penutup atap diutamakan dari material alami yang bisa didapatkan dari sekitar lokasi), plafond gypsum/GRC. Mempertimbangkan peletakan bangunan yang kemungkinan besar berada di wilayah tepi air dan dipengaruhi pasang surut air maka bangunan dirancang panggung atau dinaikan dari permukaan tanah.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Pusat Informasi Pariwisata/ *Tourism Information Center* (TIC) Ukuran Sedang di Kawasan Dermaga Wisata Mandalika, Kabupaten Lombok Tengah, Provinsi Nusa Tenggara Barat.

3. Pusat Informasi Pariwisata/*Tourism Information Center* (TIC) Ukuran Besar

Contoh ilustrasi panduan visual perancangan Pusat Informasi Pariwisata/*Tourism Information Center* (TIC) ukuran besar merupakan contoh tipikal rancangan untuk destinasi super prioritas Labuan Bajo, Pulau Flores, Provinsi Nusa Tenggara Timur yang terinspirasi dari arsitektur lokal setempat. Rancangan atap bangunan Pusat Informasi Pariwisata/*Tourism Information Center* (TIC) ukuran besar pada contoh ilustrasi panduan merujuk atau merupakan transformasi dari arsitektur atap Rumah Adat Desa Wae Rebo di Pulau Flores. Bangunan memiliki panjang bangunan 9m, lebar bangunan 9 m, tinggi 60 cm dari permukaan tanah, teras-tangga-ramp 20 m², 1 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*. Mempertimbangkan peletakan bangunan yang kemungkinan besar berada di wilayah tepi air dan dipengaruhi pasang surut air maka bangunan dirancang panggung atau dinaikan dari permukaan tanah.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Pusat Informasi Pariwisata/ *Tourism Information Center* (TIC) Ukuran Besar di Kawasan Dermaga Wisata Labuan Bajo, Pulau Flores, Provinsi Nusa Tenggara Timur.

4. Program ruang Pusat Informasi Pariwisata/ *Tourism Information Center* (TIC) pada contoh ilustrasi panduan sesuai standar teknis dan peraturan yang berlaku. Pembangunan Pusat Informasi Pariwisata/ *Tourism Information Center* (TIC) pada umumnya dilengkapi dengan penyediaan dan pengadaan perlengkapannya yang terdiri dari meja resepsionis dan kursi, meja dan kursi kantor, TV LED 42", paket computer all in, printer+scanner, set sofa, rak materi promosi, dan lain-lain. Perlengkapan ini dapat disesuaikan dengan

kebutuhan Pusat Informasi Pariwisata/ *Tourism Information Center* (TIC) pada masing-masing destinasi.

d) Indikasi Pembiayaan Pembangunan Pusat Informasi Pariwisata/ *Tourism Information Center* (TIC)

Indikasi pembiayaan pembangunan Pusat Informasi Pariwisata/ *Tourism Information Center* (TIC) dan Perlengkapannya, sebagai berikut:

No.	Pembangunan	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
1	Pusat Informasi Pariwisata/ <i>Tourism Information Center</i> (TIC) Ukuran Kecil	34 m ²	Rp. 5.750.000,-	Rp. 195.000.000,-
2	Pusat Informasi Pariwisata/ <i>Tourism Information Center</i> (TIC) Ukuran Sedang	55 m ²	Rp. 5.750.000,-	Rp. 316.250.000,-
3	Pusat Informasi Pariwisata/ <i>Tourism Information Center</i> (TIC) Ukuran Besar	91 m ²	Rp. 7.000.000,-	Rp. 637.000.000,-
4	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 All In	1 Paket	Rp. 5.000.000,-	Rp. 5.000.000,-
E	Printer + Scanner	1 Unit	Rp. 1.500.000,-	Rp. 1.500.000,-
F	Set Sofa	1 Unit	Rp.	Rp.

			5.000.000,-	5.000.000,-
G	Rak Materi Promosi	1 Unit	Rp. 1.000.000,-	Rp. 1.000.000,-

Catatan: Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan Pusat Informasi Pariwisata/ *Tourism Information Center (TIC)* sesuai dengan contoh ilustrasi panduan dalam berbagai skala/ukuran [kecil (4x6m), sedang (5x9m), besar(9x9m)], teras, tangga dan ramp 20m² (untuk harga dihitung 50%), 1 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 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.

2. 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:

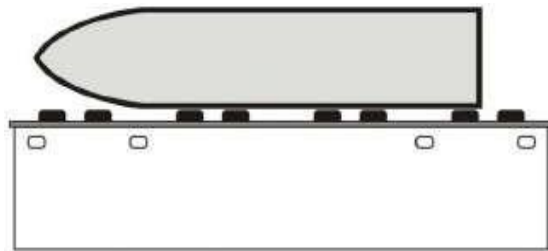
1. Mendukung pergerakan wisatawan dari satu tempat ke tempat lain pada suatu wilayah perairan.

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*

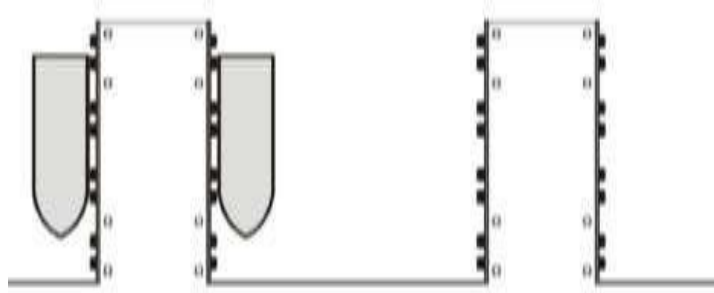
Dermaga yang letaknya di garis pantai serta sejajar dengan pantai. *Wharf* adalah bangunan dermaga yang menempel jadi satu dengan pantai dan umumnya menjadi satu dengan daratan, tanpa dihubungkan dengan suatu bangunan (jembatan). Jenis ini biasanya dipilih bila dasar pantai agak curam atau kedalaman 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*

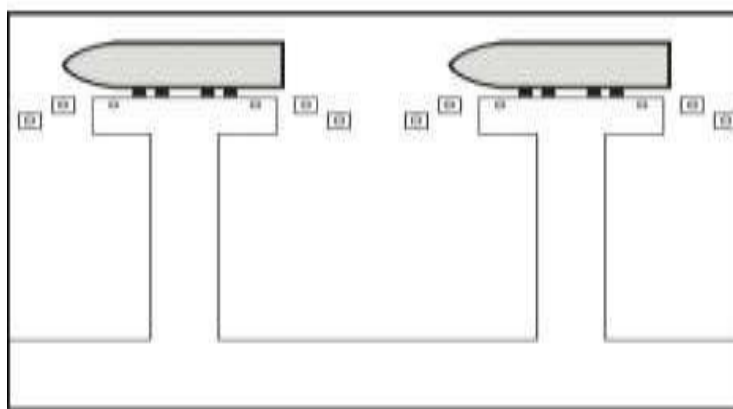
Dermaga jenis ini adalah dermaga yang berada pada garis pantai dan posisinya tegak lurus dengan garis pantai (berbentuk jari). *Pier* dapat digunakan pada satu sisi atau dua sisinya sehingga dapat digunakan untuk merapat lebih banyak kapal.



Gambar. Ilustrasi Dermaga Tipe *Pier*

3. Dermaga Tipe *Jetty*

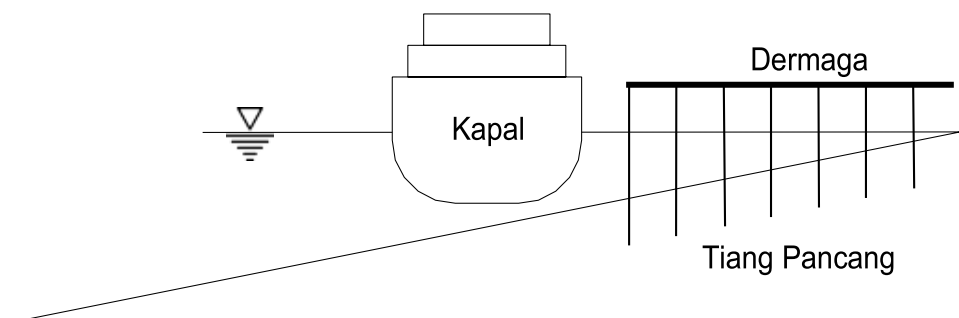
Dermaga yang menjorok ke laut sehingga sisi depannya berada pada kedalaman yang cukup untuk merapat kapal. Sisi muka *jetty* biasanya sejajar dengan pantai dan dihubungkan dengan daratan oleh jembatan yang membentuk sudut tegak lurus dengan *jetty*.



Gambar. Ilustrasi Dermaga Tipe *Jetty*

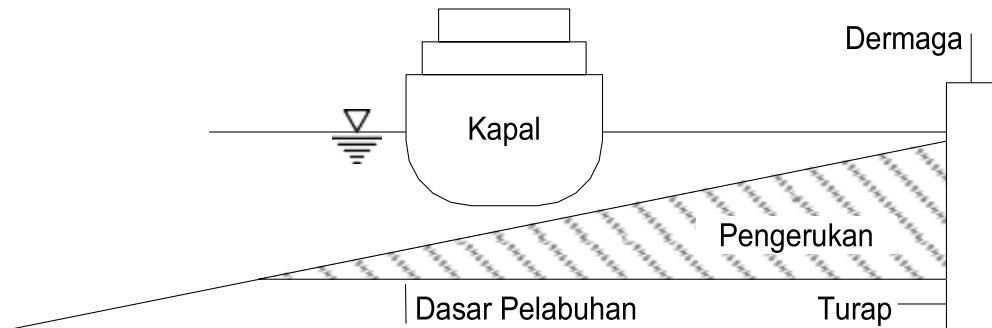
Jenis dermaga berdasarkan strukturnya:

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 minimum 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: seminimum 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

- minimum 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.

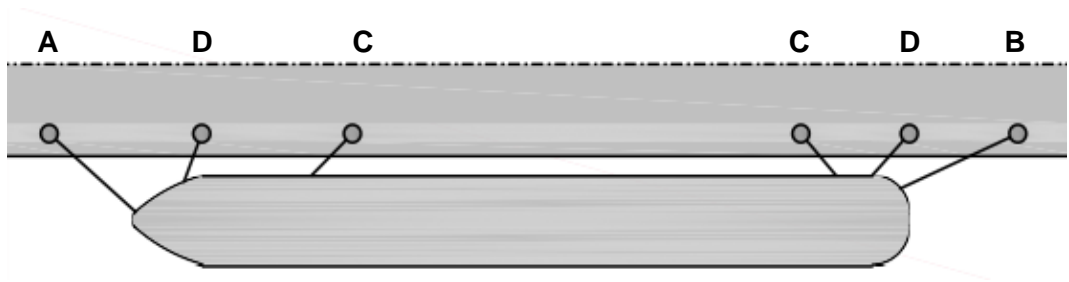
- h. Pencahayaan dermaga, jalan akses dan daerah terminal harus dilengkapi dengan pencahayaan yang sesuai dan memadai: pencahayaan bongkar muat kapal 100 lux, dan pencahayaan keamanan area pelabuhan 30 lux.
 - i. Mitigasi Bencana: dermaga wisata yang terletak pada kawasan pariwisata yang berpeluang terjadi bencana dilengkapi dengan rambu bencana sesuai dengan standar rambu dan papan informasi bencana peraturan yang berlaku
- c) Tenaga Ahli yang dibutuhkan
- 1. Bidang Sipil (Sertifikat Keahlian Kode 208) Ahli Teknik Dermaga: seseorang yang diberikan kewenangan untuk merencanakan, melaksanakan dan mengawasi pekerjaan konstruksi dermaga.
 - 2. Bidang Mekanikal (Sertifikat Keahlian Kode 301): Ahli Teknik Mekanikal: ahli yang memiliki kompetensi merancang bentuk dan struktur mekanikal pada bangunan tertentu atau diluar bangunan, melaksanakan dan mengawasi pekerjaan konstruksi mekanikal.
 - 3. Bidang Elektrikal (Sertifikat Keahlian Kode 401): Ahli Teknik Tenaga Listrik: ahli yang memiliki kompetensi melaksanakan pekerjaan perencanaan dan atau pemasangan dan atau perawatan instalasi listrik untuk penerangan dan atau tenaga di dalam atau di luar bangunan.
- d) 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.
- e) 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:

1. Kondisi tanah dan geologi;
2. Kedalaman dan luas perairan;
3. Kondisi hidro-oseanografi (gelombang dan pasang surut);
4. Perlindungan dermaga terhadap gelombang, arus dan sedimentasi;
5. Daratan yang cukup luas untuk menampung barang dan penumpang; dan
6. 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.

f) 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 ditambat 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*)

B adalah tali buritan (*stern line*)

D adalah tali penahan (*breast lines*)

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:

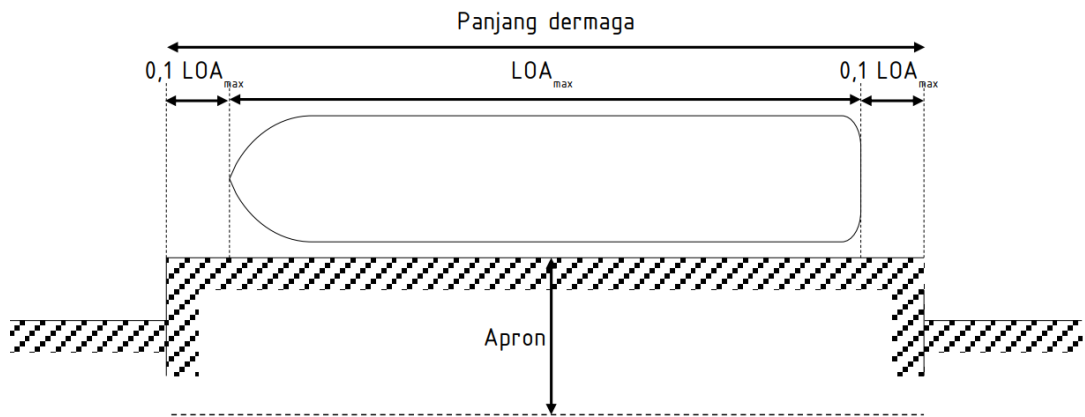
$$L_p = n \times L_{oa} + (n + 1) \times 10\% \times L_{oa}$$

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	Tumpang Pasang $\geq 3,0$ m	Tumpang 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

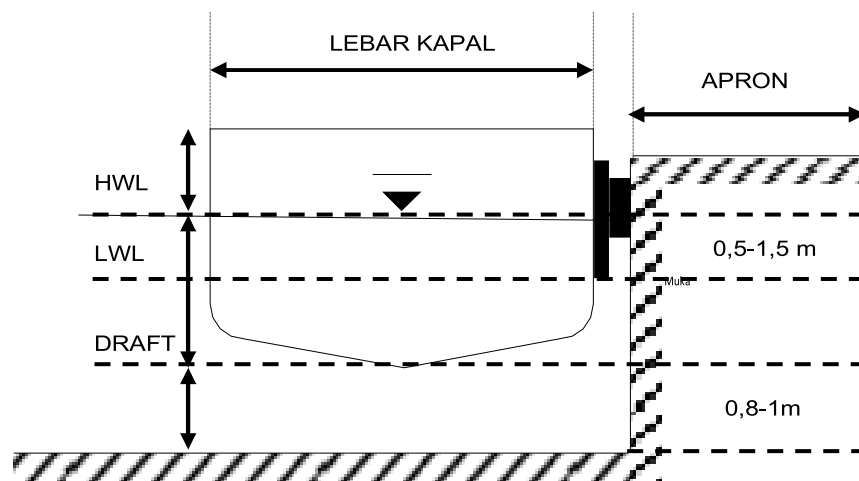
turun penumpang dan lalu lintas kendaraan. Lebar apron harus dirancang sedemikian rupa sesuai dengan ukuran dan penggunaan dermaga, dan struktur gudang di belakang dermaga dan penggunaannya.

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 (*clearence*) 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

g) Standar Sarana dan Prasarana Pelengkap Dermaga Wisata

1. Fasilitas Sandar dan Tambat

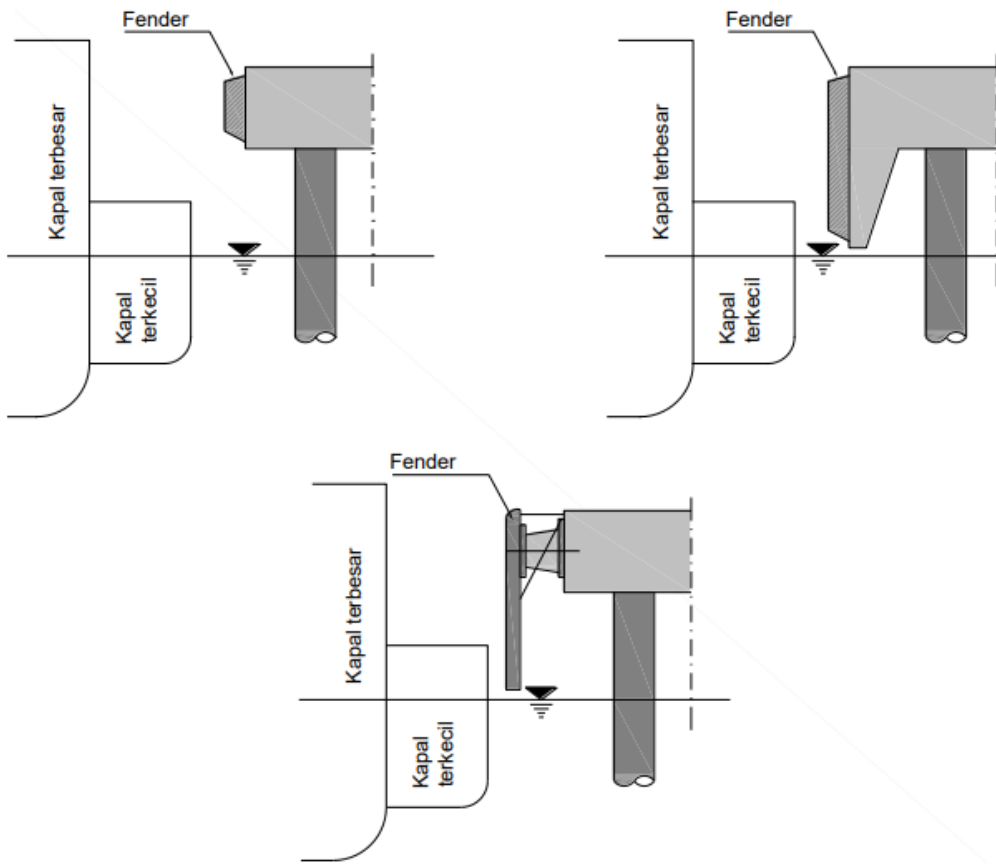
a) *Fender* (bantalan sandar)

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:

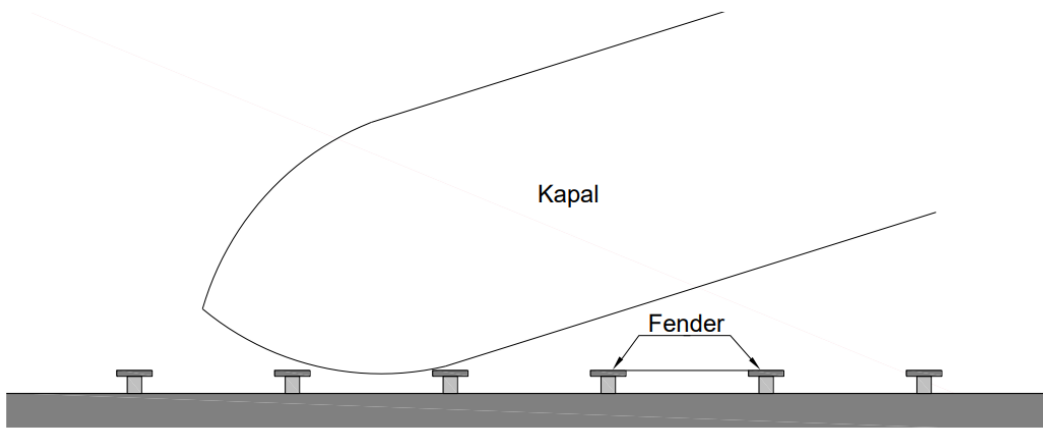
1. Penyandaran kapal ke dermaga dilakukan tanpa menimbulkan kerusakan baik terhadap dermaga maupun kapal itu sendiri;
2. Kapal dan dermaga (termasuk *fender*) tidak mengalami kerusakan pada saat kapal bertambat;
3. Periode operasi dan tingkat keselamatan terjaga secara berkelanjutan.

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 fo Fender Systems*. Brussel: PIANC.

h) 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.

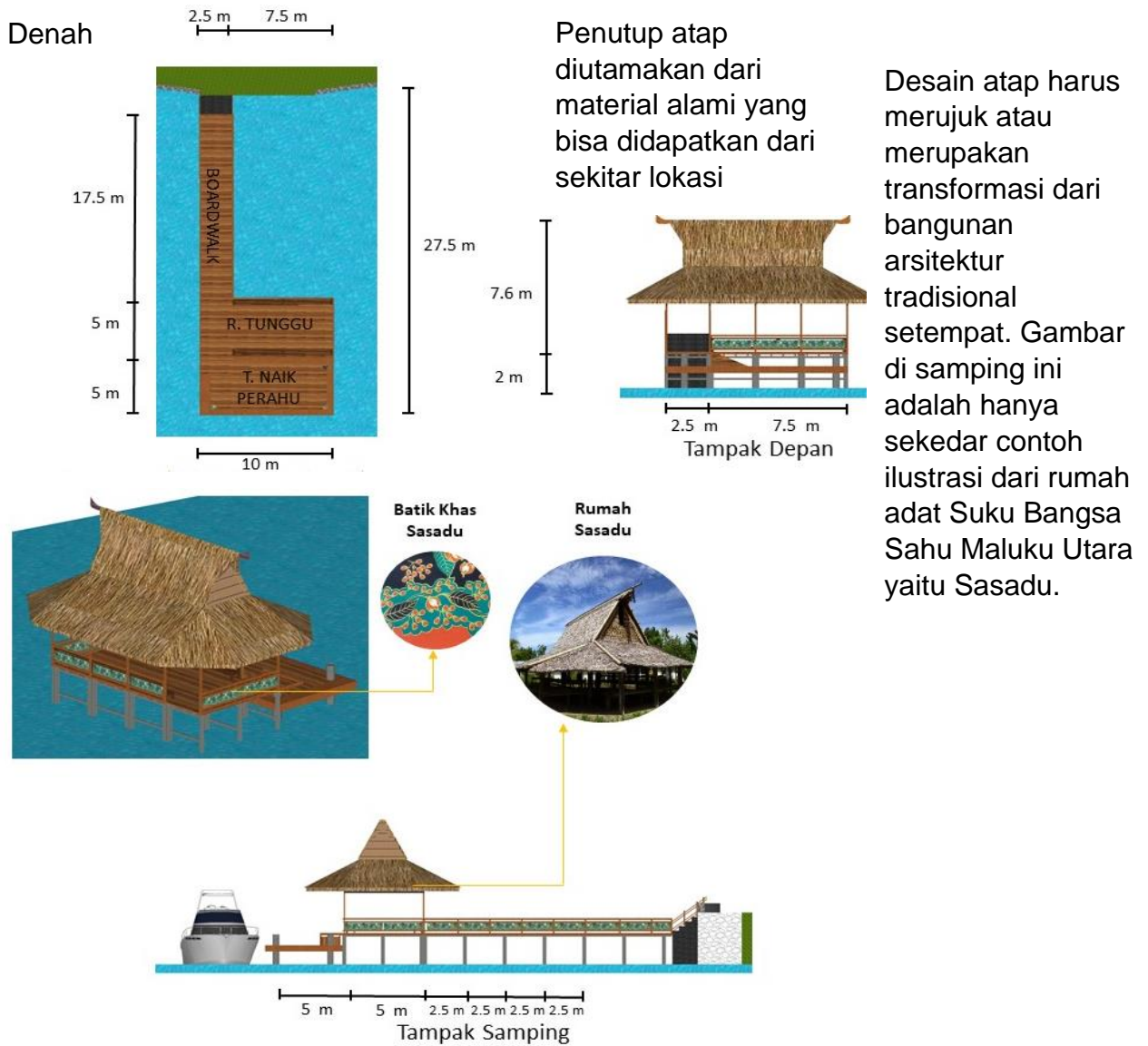
i) Panduan Perancangan Dermaga Wisata

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan Dermaga Wisata Tipe Jetty dengan Struktur Terbuka dalam Kawasan Dermaga Wisata (dalam contoh pada destinasi prioritas Kawasan Dermaga Wisata 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 Dermaga Wisata Kabupaten Pulau Morotai, Provinsi Maluku Utara.

- j) Indikasi Pembiayaan Pembangunan Dermaga Wisata
Indikasi pembiayaan pembangunan dermaga wisata, sebagai berikut:

No.	Pembangunan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per m ²	Indikasi Biaya
1	Boardwalk Dermaga Wisata	43,75 m ²	Rp. 5.000.000,-	Rp 218.750.000,-

2	Tempat Naik Perahu Dermaga Wisata	50 m ²	Rp. 4.500.000,-	Rp 225.000.000,-
3	Bangunan Dermaga Wisata	50 m ²	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.

3. 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 pengenalan.

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 minimum 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: seminimum 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 minimum 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 di atas 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 berpeluang 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.

c) Tenaga Ahli yang Dibutuhkan

Secara Umum Titik Labuh/Singgah Kapal *Yacht* termasuk kedalam pembangunan dermaga khusus wisata. Sehingga tenaga ahli yang dibutuhkan untuk pembangunan Titik Labuh/Singgah Kapal Layar (*Yacht*) akan sama dengan kebutuhan Tenaga Ahli dalam pembangunan Dermaga Wisata pada umumnya yaitu:

1. Bidang Sipil (kode 208) Ahli Teknik Dermaga: seseorang yang diberikan kewenangan untuk merencanakan, melaksanakan dan mengawasi pekerjaan konstruksi dermaga.
2. Bidang Mekanikal (Kode 301) Ahli Teknik Mekanikal: ahli yang memiliki kompetensi merancang bentuk dan struktur mekanikal pada bangunan tertentu atau diluar bangunan, melaksanakan dan mengawasi pekerjaan konstruksi mekanikal.
3. Bidang Elektrikal (Kode 401) Ahli Teknik Tenaga Listrik: ahli yang memiliki kompetensi melaksanakan pekerjaan perencanaan dan atau pemasangan dan atau perawatan instalasi listrik untuk penerangan dan atau tenaga di dalam atau di luar bangunan.

d) Kriteria Lokasi Penempatan Titik Labuh/Singgah Kapal Layar (*Yacht*)

Pemilihan lokasi Titik Labuh/Singgah Kapal Layar (*Yacht*) harus memenuhi beberapa kriteria yaitu:

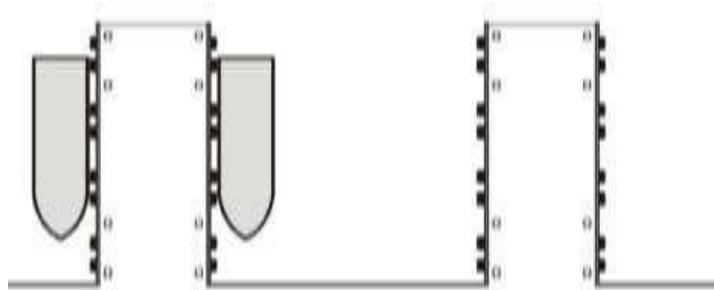
1. status kepemilikan lahan titik labuh/singgah Kapal Layar (*Yacht*) milik Pemerintah Daerah/negara;
2. berlokasi di tepi perairan, berupa pantai (teluk) atau muara sungai/estuari yang aman dan terlindung dari

- 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;
- e) Standar Teknis Titik Labuh/Singgah Kapal Layar (*Yacht*)

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.



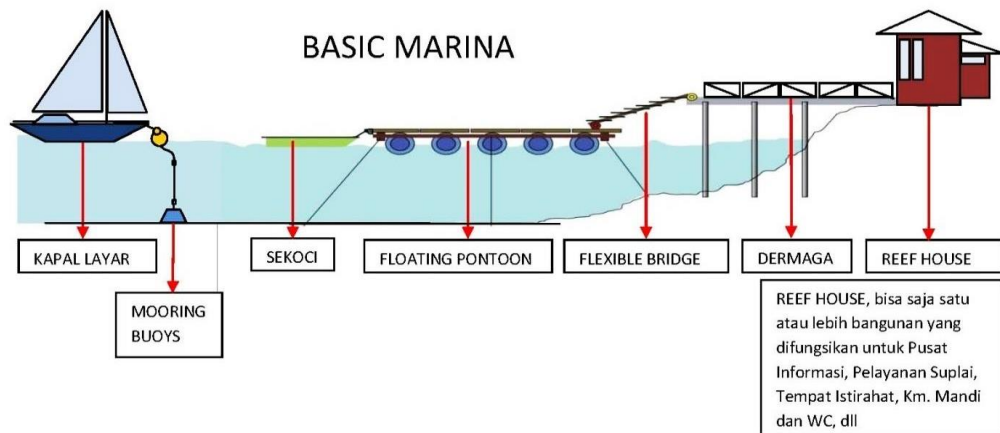
Gambar. Ilustrasi Dermaga Tipe *Pier*

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.

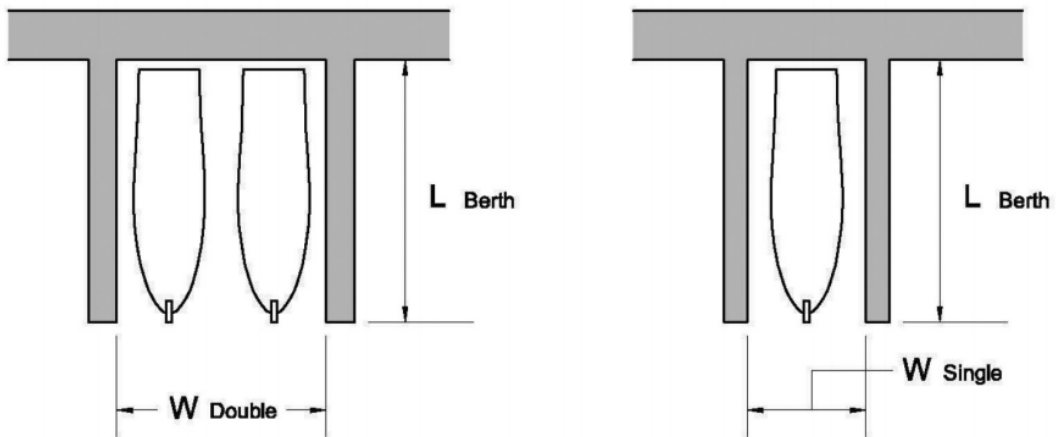


Gambar. Ilustrasi intergrasi Fasilitas Utama pada Titik Labuh/Singgah Kapal Layar (*Yacht*)

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.

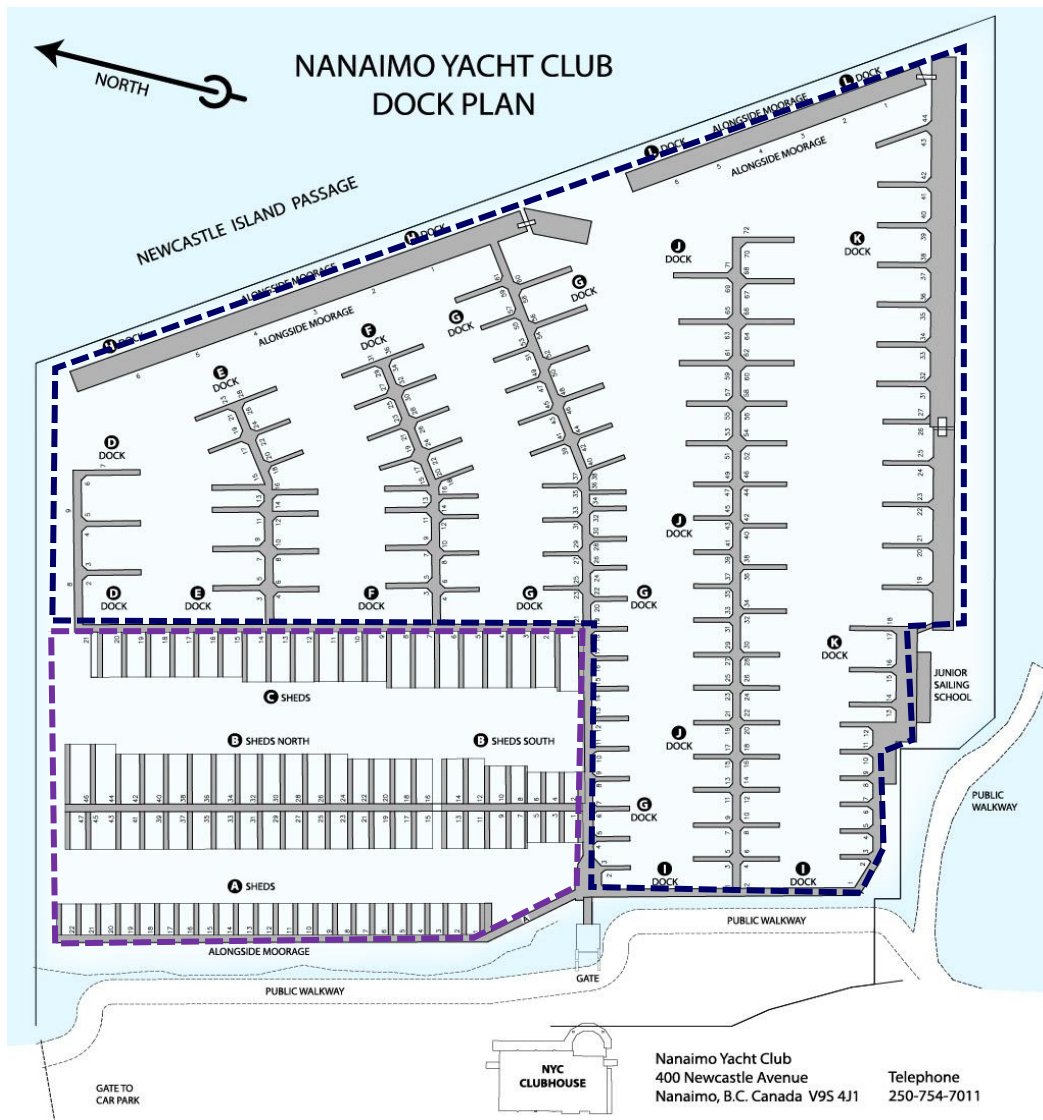


Gambar. Ilustrasi Titik Labuh/Singgah *Yacht* Single Berth Configuration (kanan) dan Double Berth Configuration (kiri)

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/>

f) 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 (*mooring*)

Kapal Layar (*Yacht*) yang merapat ke titik labuh/singgah 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 titik labuh/singgah sejauh mungkin di belakang garis depan titik labuh/singgah (dermaga khusus). Alat penambat harus dipasang di dekat garis depan titik labuh/singgah (dermaga khusus), agar dapat digunakan untuk menambatkan kapal pada kondisi cuaca biasa dan untuk menyandarkan kapal.

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

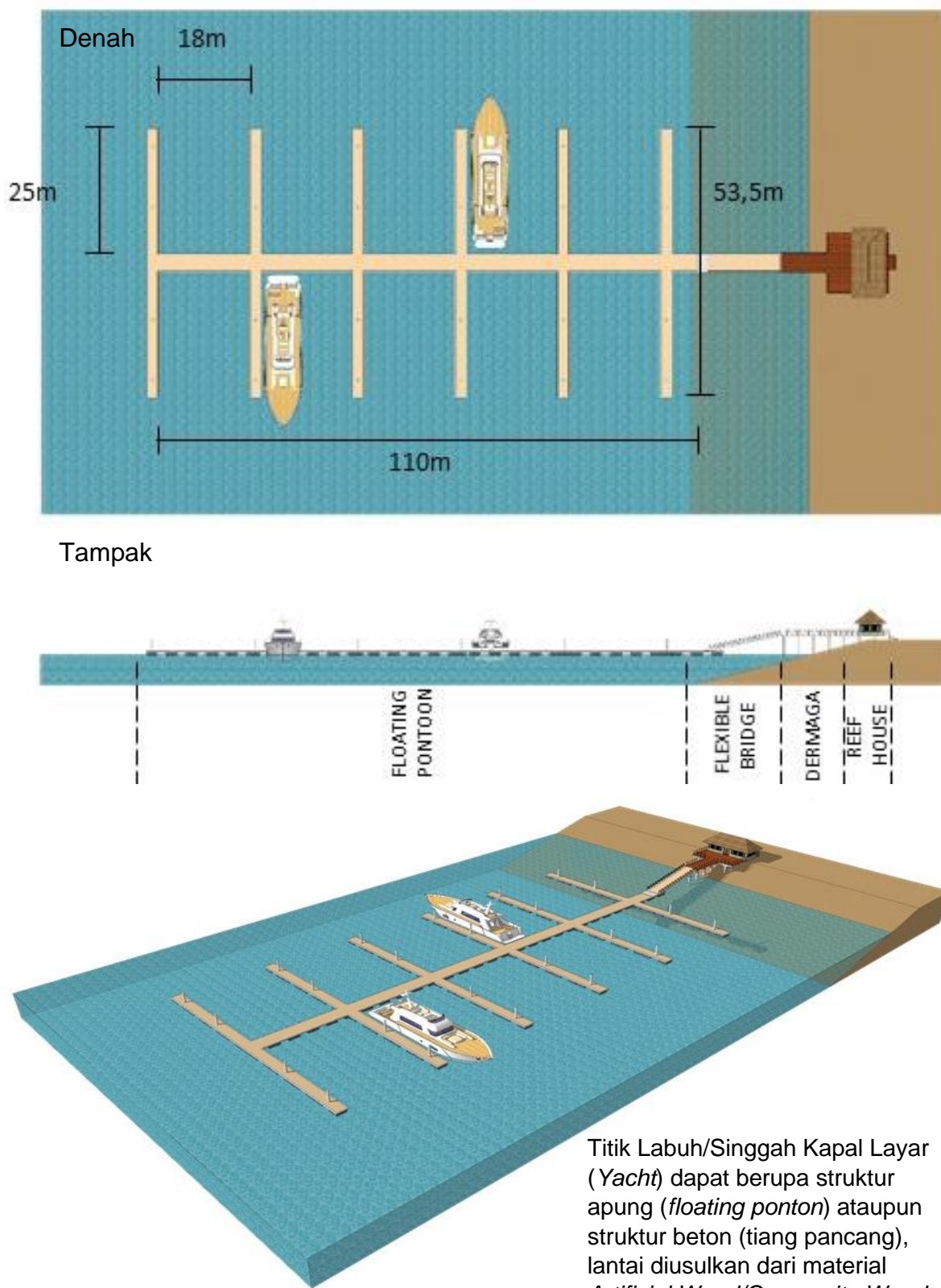
Pagar pengaman harus disediakan pada kedua sisi walkway dan pada tepi titik labuh/singgah termasuk pada *Floating Dock* (Dermaga Apung) dan *Flexible Bridge* (*dengan catatan tidak mengganggu kegiatan muatan atau penambatan kapal) tinggi pagar pengaman setidaknya 1 m di atas lantai titik labuh/singgah kapal.

h) Peralatan penyelamatan

Peralatan penyelamatan harus dipasang di semua dermaga. Pelampung penyelamat harus dipasang pada interval 50 m di sepanjang muka dermaga.

g) Panduan Perancangan Titik Labuh/Singgah Kapal Layar (*Yacht*)

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan titik labuh/singgah kapal layar (*yacht*) dalam Kawasan Dermaga Wisata (dalam contoh pada destinasi prioritas Kawasan Dermaga Wisata). Titik labuh/singgah kapal layar (*yacht*) yang dirancang pada contoh ilustrasi panduan memiliki memiliki luas 520 m^2 ($(110 \times 2 \text{ m}) + (25 \times 12 \times 1 \text{ m})$) 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.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Titik Labuh/Singgah Kapal Layar (Yacht) di Kawasan Dermaga Wisata

- h) Indikasi Pembiayaan Pembangunan Titik Labuh/Singgah Kapal Layar (Yacht)
- Indikasi pembiayaan pembangunan Titik Labuh/Singgah Kapal Layar (Yacht), sebagai berikut:

No.	Pembangunan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per m ²	Indikasi Biaya
1	Titik Labuh/Singgah Kapal Layar (<i>Yacht</i>)	520m ²	Rp. 5.000.000,-	Rp 2.600.000.000,-

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 m² ((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.

4. Pembangunan *Dive Center* dan Perlengkapannya

a) Konsep Dasar

Dive center merupakan pusat kegiatan selam atau *diving*, yang diperuntukan 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

Dalam membangun *Dive 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 minimum sesuai peraturan berlaku (dimensi, struktur, tata letak), dan dilengkapi dengan fasilitas pelengkap/penunjang.
3. 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).
4. Ekonomis: *Dive Center* dibuat dengan konstruksi yang kuat, efektif, biaya yang efisien dan sesuai dengan kebutuhan masing-masing Daya Tarik Wisata.
5. Kelestarian lingkungan: seminimum 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).

c) Tenaga Ahli yang Dibutuhkan

1. Bidang Arsitektur (Kode 101) Arsitek: Ahli yang memiliki kompetensi untuk merancang dan mengawasi pelaksanaan bangunan gedung, perkotaan dan lingkungan binaan, yang meliputi aspek estetika, budaya dan sosial.
2. Bidang Desain Interior (Kode 102) Ahli Desain Interior: ahli yang memiliki kompetensi seni dan ilmu merancang ruangan dalam bangunan dengan tujuan untuk menciptakan ruang yang fungsional, estetika, struktur keindahan dan manfaat suatu bangunan.
3. Bidang Sipil (kode 201) Ahli Teknik Bangunan Gedung: Ahli yang memiliki kompetensi merancang, melaksanakan dan mengawasi pekerjaan struktur bangunan gedung yang menguasai bangunan gedung.
4. Bidang Mekanikal (Kode 301) Ahli Teknik Mekanikal: ahli yang memiliki kompetensi merancang bentuk dan struktur mekanikal pada bangunan tertentu atau diluar bangunan, melaksanakan dan mengawasi pekerjaan konstruksi mekanikal.
5. Bidang Elektrikal (Kode 401) Ahli Teknik Tenaga Listrik: ahli yang memiliki kompetensi melaksanakan pekerjaan perencanaan dan atau pemasangan dan atau perawatan instalasi listrik untuk penerangan dan atau tenaga di dalam atau di luar bangunan.
6. SSI (*Scuba Schools International*) *Instructor Training Center* bersertifikasi dilibatkan dalam perencanaan dan pelaksanaan pembangunan.

d) Kriteria Lokasi Penempatan *Dive Center*

Berdasarkan standar *Dive Center (Scuba Schools International (SSI), 2012)*. Kriteria lokasi penempatan *Dive Center*, yaitu:

1. Berlokasi ditempat strategis yang mudah dijangkau oleh semua orang, baik penyelam maupun bukan penyelam.
2. Bangunan sebaiknya berada pada kawasan bisnis.
3. Bangunan memiliki perizinan dan mematuhi peraturan yang berlaku.

e) 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.

1. Standar dimensi *Dive Center*, luas bangunan sekitar 136 (seratus tiga puluh enam) meter². 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 *Dive 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 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 *Dive Center* tersebut. *Diving Instructors* (sebanyak lima orang atau lebih instruktur bersertifikat dalam satu *Dive Center*).
 - b. 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.
- 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 dari PADI (*Professional Association of Diving Instructors*).
- e. 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.
- f. 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.

- g. 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.

3. 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.

- 4. 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).

- 5. Aksesibilitas: Bangunan *Dive Center* harus mudah diakses pengunjung, harus mempertimbangkan kebutuhan bagi penyandang disabilitas, seperti menyediakan jalan khusus bagi lansia dan pengguna kursi roda.

6. 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

7. 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.

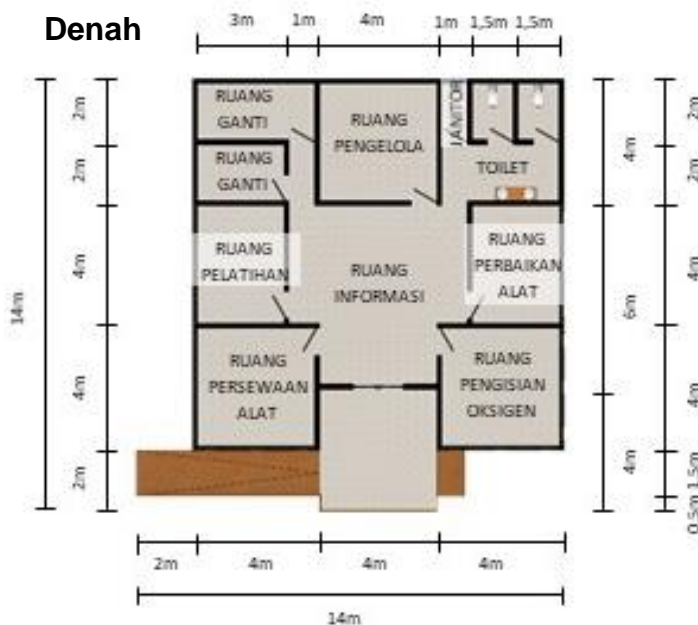
8. Panduan Perancangan *Dive Center*

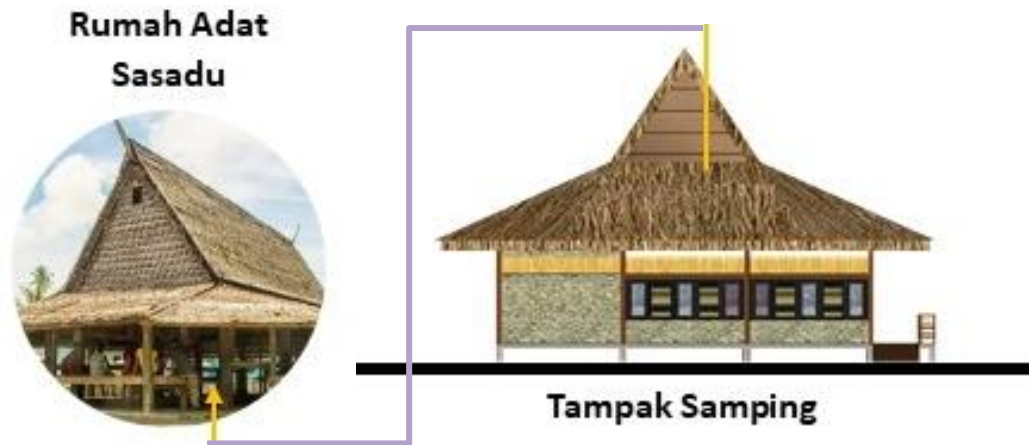
Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan *Dive Center* dalam Kawasan Dermaga Wisata (dalam contoh pada destinasi prioritas Kawasan Dermaga Wisata Kabupaten Pulau Morotai, Provinsi Maluku Utara):

- a) 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.

- b) *Dive Center* yang dirancang pada contoh ilustrasi panduan memiliki panjang bangunan 12 m, lebar bangunan 12 m, teras-tangga-ramp 20m², 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. 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 Dermaga Wisata Kabupaten Pulau Morotai, Provinsi Maluku Utara.

9. 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 ²	Rp. 5.750.000,-	Rp. 885.500.000,-
2	Perlengkapan Dive Center			
A	Diving Set :			
	10. 1 unit Tabung Selam	10 Paket	Rp. 15.000.000,-	Rp. 150.000.000,-
	11. 1 EA Diving Hood			
	12. 1 Unit BCD			

	13. 1 EA Diving Mask 14. 1 EA Snorkel 15. 1 EA Wetsuit 16. 1 EA Dive Belt 17. 1 Pairs Diving Fins 18. 1 Set Regulator 19. 2 EA Lead Weight 20. 1 Pairs Diving Boot 21. 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 20m², 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 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.

5. Pembangunan *Surfing Center* dan Peralatannya

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 minimum 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: seminimum 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).

c) Tenaga Ahli yang Dibutuhkan

1. Bidang Arsitektur (Kode 101)
Arsitek: Ahli yang memiliki kompetensi untuk merancang dan mengawasi pelaksanaan bangunan gedung, perkotaan dan lingkungan binaan, yang meliputi aspek estetika, budaya dan sosial.
2. Bidang Desain Interior (Kode 102)
Ahli Desain Interior: ahli yang memiliki kompetensi seni dan ilmu merancang ruangan dalam bangunan dengan tujuan untuk menciptakan ruang yang fungsional, estetika, struktur keindahan dan manfaat suatu bangunan.
3. Bidang Sipil (kode 201)
Ahli Teknik Bangunan Gedung: Ahli yang memiliki kompetensi merancang, melaksanakan dan mengawasi pekerjaan struktur bangunan gedung yang menguasai bangunan gedung.
4. Bidang Mekanikal (Kode 301)
Ahli Teknik Mekanikal: ahli yang memiliki kompetensi merancang bentuk dan struktur mekanikal pada bangunan tertentu atau diluar bangunan, melaksanakan dan mengawasi pekerjaan konstruksi mekanikal.
5. Bidang Elektrikal (Kode 401): Ahli Teknik Tenaga Listrik: ahli yang memiliki kompetensi melaksanakan pekerjaan

perencanaan dan atau pemasangan dan atau perawatan instalasi listrik untuk penerangan dan atau tenaga di dalam atau di luar bangunan.

6. *Surfing Instructors* sebagai narasumber yang dilibatkan dalam perencanaan dan pelaksanaan pembangunan *Surfing Center*.

d) 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

e) 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) meter². 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 diperuntukan 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 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.
- 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 terpeleset 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*

- f) 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

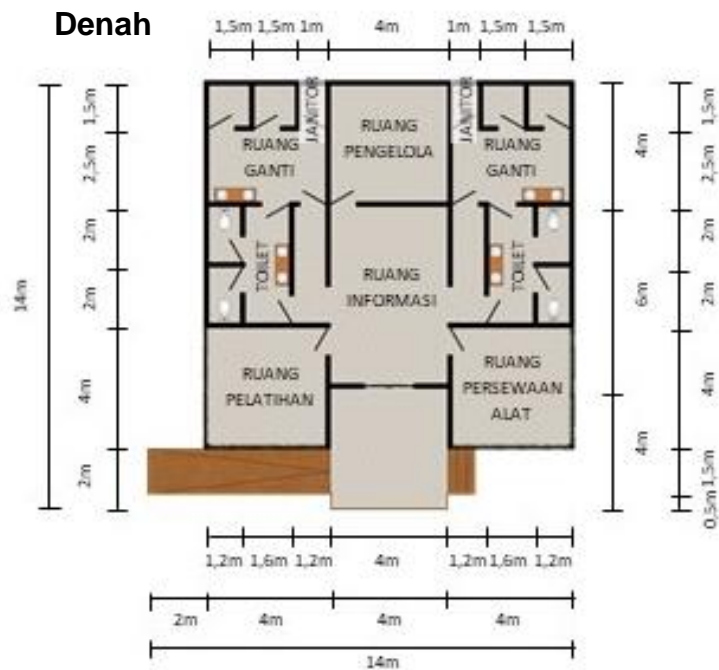
8. Peralatan Pertolongan Pertama pada Kecelakaan (P3K) dan Alat Pemadam Api Ringan (APAR).
9. Sarana evakuasi sesuai peraturan yang berlaku: pintu keluar darurat dan jalur evakuasi.

g) Panduan Perancangan *Surfing Center*

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan *surfing center* dalam Kawasan Dermaga Wisata (dalam contoh pada destinasi prioritas Kawasan Dermaga Wisata 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 20m², 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.



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 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 Dermaga Wisata Kabupaten Pulau Morotai, Provinsi Maluku Utara.

h) 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 ²	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	1 Paket	Rp. 500.000,-	Rp. 500.000,-

	Keselamatan (Outdoor First Aid)			
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 20m², 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.

6. Pembangunan Talud

a) Konsep Dasar

Definisi Talud:

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 Dermaga Wisata 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.

c) Kriteria Lokasi penempatan Talud

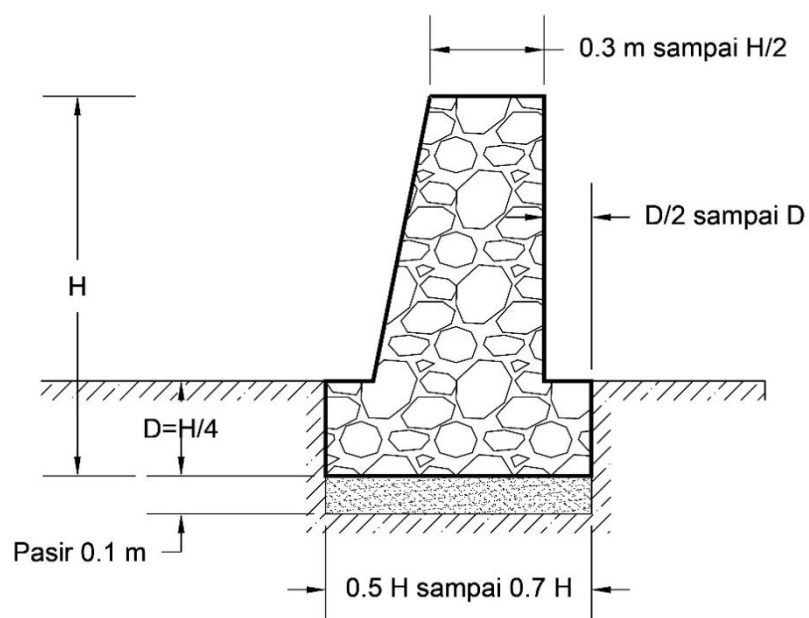
1. Pada tebing alur pantai atau permukaan lereng tepi air dengan kondisi topografi cukup terjal dan terjal
2. Pada bagian depan daratan yang ingin dilindungi dari gelombang (jika gelombang datang dari arah depan) untuk melindungi daratan dibelakangnya.

d) 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.

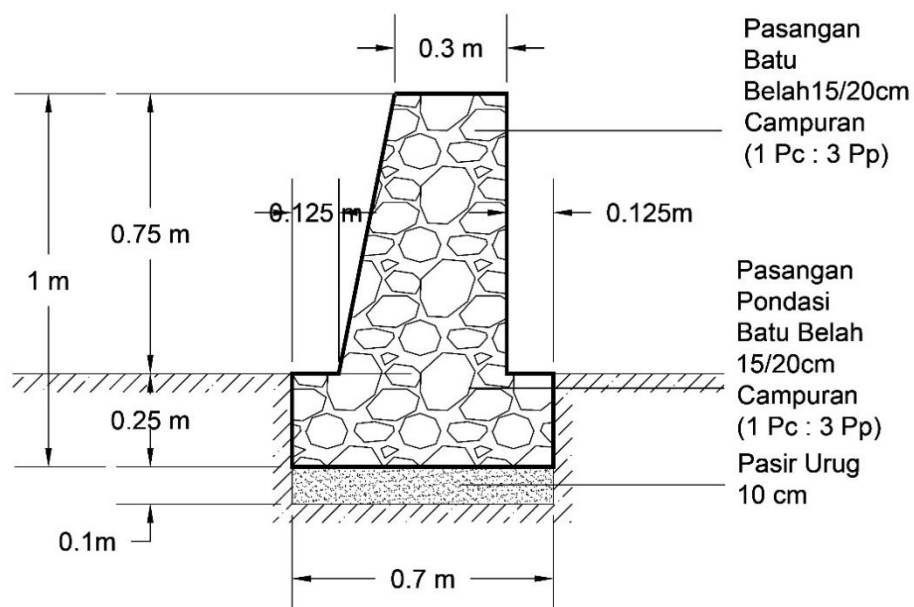


Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Standar Talud Tepi Air dari Pasangan Batu Kali atau Batu Belah

e) 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

f) Indikasi Pembiayaan Pembangunan Talud

Indikasi pembiayaan pembangunan talud, sebagai berikut:

No.	Pembangunan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per m ³	Indikasi Biaya
1	Talud Tepi Air (sepanjang 100 m dan tinggi talud 1m)	100 m ³	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.

7. 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 dipasangi 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 Benoa Bali.

c) Indikasi Pembiayaan Pengadaan Perahu Berlantai Kaca (*Glass Bottom Boat*)

Indikasi pembiayaan pengadaan perahu berlantai kaca (*glass bottom boat*), sebagai berikut:

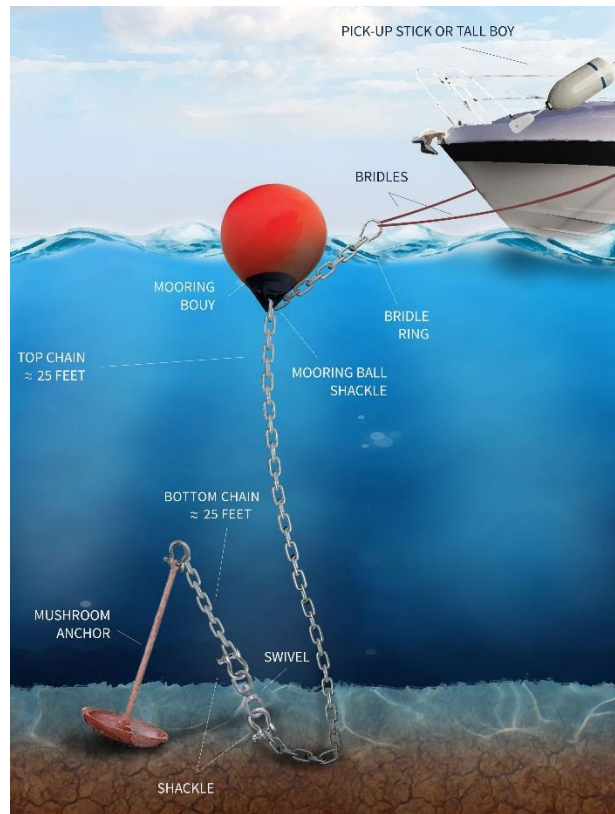
No.	Pengadaan	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
1	Perahu Berlantai Kaca (<i>Glass Bottom Boat</i>)	1 Unit	Rp. 350.000.000,-	Rp. 350.000.000,-

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.

8. Pengadaan Tambat Apung (*Mooring Buoy*)

a) Konsep Dasar

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 dermaga wisata 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.



Gambar. Contoh Ilustrasi Tambat Apung (*Mooring Buoy*) di Kawasan Dermaga Wisata

b) Panduan Contoh Tambat Apung (*Mooring Buoy*)

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 awasan dermaga wisata dan destinasi pariwisata selam, 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 sintetis 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)

- c) Indikasi pembiayaan pengadaan Tambat Apung (*Mooring Buoy*)
Indikasi pembiayaan pengadaan tambat apung (*mooring buoy*),
sebagai berikut:

No.	Pengadaan	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
1	Tambat Apung (<i>Mooring Buoy</i>) Tipe Satu	1 Unit	Rp. 2.000.000,-	Rp. 2.000.000,-

	(d=343mm)			
2	Tambat Apung (<i>Mooring Buoy</i>) Tipe Dua (d=750mm)	1 Unit	Rp. 7.500.000,-	Rp. 7.500.000,-

Catatan: Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pengadaan tambat apung tipe satu (d=343mm) dan tambat apung tipe dua (d=750mm) 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.

9. Pengadaan Perahu Ketinting (*Longboat*)

a) Konsep Dasar

Perahu ketinting merupakan perahu wisata dengan kapasitas maksimum 6 (enam) orang, menggunakan motor luar atau mesin yang dipasang di sisi belakang, dapat dibenamkan ke dalam air atau diangkat ke permukaan air. Perahu ketinting termasuk dalam perahu jenis jukung – salah satu jenis perahu tradisional khas nusantara. Jenis perahu ini dapat ditemukan di berbagai daerah, masing-masing daerah memiliki kekhasan dalam bentuk dan teknik pembuatannya.

b) Panduan Contoh Ilustrasi Perahu Ketinting (*Longboat*)



Gambar. Contoh ilustrasi panduan visual Perahu Ketinting (*Longboat*)

- c) Indikasi pembiayaan pengadaan Perahu Ketinting (*Longboat*)
Indikasi pembiayaan pengadaan perahu ketinting (*longboat*),
sebagai berikut:

No.	Pengadaan	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
1	Perahu Ketinting (<i>Longboat</i>)	1 Unit	Rp. 60.000.000,-	Rp. 60.000.000,-

Catatan: Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pengadaan Perahu Ketinting (*Longboat*) 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.

10. Pembangunan dan Pengadaan Fasilitas Mitigasi Bencana Alam

a) Konsep Dasar

Fasilitas Mitigasi Bencana Alam: fasilitas yang disediakan sebagai serangkaian upaya untuk mengurangi risiko bencana, baik melalui pembangunan fisik maupun penyadaran dan peningkatan kemampuan menghadapi ancaman bencana alam.

Fungsi dan Manfaat Fasilitas Mitigasi Bencana Alam:

1. Meningkatkan upaya mitigasi bencana pada kawasan pariwisata
2. Untuk mengurangi resiko bencana pada kawasan pariwisata

Jenis-jenis Bencana Alam yang dapat terjadi di Kawasan Pariwisata:

1. 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.
2. 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
 3. Banjir:
 - a) Banjir ROB: banjir yang terjadi akibat naiknya muka air laut dikawasan pesisir pantai.
 - b) Banjir *In land*: banjir yang terjadi diwilayah daratan akibat meluapnya air sungai, danau dan saluran/ badan air yang tidak mampu menampung debit air.
 4. 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.
 5. Angin Siklon Tropis: Tekanan dan hisapan dan tenaga angin meniup selama beberapa jam. Badai yang terjadi di laut atau danau dapat menyebabkan kapal tenggelam.
 6. 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.
 7. Kebakaran: situasi dimana suatu tempat/lahan/bangunan dilanda api dan menyebabkan kerugian.
- b) Pengadaan Fasilitas Mitigasi Bencana:
1. Alat Komunikasi Darurat

Alat komunikasi darurat merupakan alat komunikasi yang efektif dan mudah digunakan oleh pengelola pada situasi 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* dan *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.
- c. Panduan Contoh Alat Komunikasi Darurat



HT (*Handy Transciever*)



Power supply



Antene VHF dan HF



Public Address System (PA System)

Gambar. Contoh ilustrasi panduan visual Alat Komunikasi Darurat.

- d. Indikasi Pembiayaan Pengadaan Alat Komunikasi Darurat

Indikasi pembiayaan pengadaan Alat Komunikasi Darurat, sebagai berikut:

1	HT (Handy Transciever)	1 Unit	Rp. 3.000.000,-	Rp. 3.000.000,-
2	Pendukung; Power supply	1 Unit	Rp. 3.000.000,-	Rp. 3.000.000,-
3	Antene VHF dan HF	1 Unit	Rp. 6.000.000,-	Rp. 3.000.000,-
4	Public Address System (PA System)	1 Paket	Rp. 51.000.000,-	Rp. 51.000.000,-

Catatan: Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pengadaan alat komunikasi darurat 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

2. Sirene Tsunami

a) Konsep Dasar

1. Sirene merupakan media yang dapat digunakan di udara terbuka dan berperan penting untuk menyampaikan peringatan tsunami. Sirene juga sebuah alat yang merupakan tanda bahwa masyarakat diminta untuk melakukan evakuasi ke dataran tinggi. Sirene sebaiknya terpasang di lokasi-lokasi rawan tsunami di seluruh Indonesia.
2. Pemerintah Daerah diharapkan menindaklanjuti pembangunan sirene tersebut dan sekaligus bertanggung jawab terhadap pengendalian dan pemeliharannya, agar

sirene yang terpasang dapat berfungsi dengan baik sesuai dengan protokol sirene. Terutama untuk Kawasan Pariwisata yang rawan terhadap bencana.

3. Di beberapa Kawasan Pariwisata Indonesia sudah banyak yang menggunakan Sirene Tsunami berbasis Komunitas. Sirene berbasis komunitas ini merupakan jenis sirene yang bahan-bahannya diproduksi di dalam negeri.
4. Fungsi dan Manfaat Sirene Tsunami:
 - a) Mengarahkan masyarakat untuk melakukan evakuasi
 - b) Sebagai perintah untuk segera evakuasi dan menyebarkan pengumuman kepada masyarakat.
5. Di Indonesia terdapat dua jenis sirene yaitu sirene yang dikembangkan dan dipasang oleh BMKG dan sirene model lokal.
6. Kelebihan Sistem Sirene untuk evakuasi bencana:
 - a) Jangkauan bisa 2 - 2.5km, terutama di daerah yang tidak terjangkau oleh sistem lainnya
 - b) Dapat menarik perhatian orang-orang di dalam rumah sekaligus sebagai pendukung sistem peringatan dalam ruangan
 - c) Sirene sudah dikenal masyarakat karena biasanya dipakai oleh pemadam kebakaran atau lainnya
 - d) Untuk versi dengan sistem suara manusia, pesan-pesan dapat direkam terlebih dahulu dalam jumlah banyak dan dapat juga direkam dalam berbagai Bahasa
 - e) Menggunakan sumber listrik yang kecil seperti baterai aki yang dapat diisi ulang dengan panel tenaga surya atau tenaga angin
 - f) Menggunakan radio kontrol, oleh karena itu tidak tergantung pada jaringan kabel, dapat dikendalikan secara terpusat dan diakses dari jarak jauh
 - g) Perawatan dan pemeliharaan yang teratur dapat mengurangi uji coba
 - h) Sistem bekerja secara penuh selama 24 jam/7 hari

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 (tujuan: 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 pemda 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 Pariwisata harus terintegrasi dengan sistem BMKG oleh karena itu bagi Destinasi pariwisata yang akan mengajukan pengadaan sirene tsunami ini diwajibkan untuk memiliki surat dukungan dari BMKG Daerah dan Pemerintah Daerah untuk memastikan bahwa sirene tsunami tersebut

akan terintegrasi dengan sistem BMKG dan dikontrol oleh Pemerintah Daerah setempat.

5. 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.

c) Panduan Contoh Sirene Tsunami

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual contoh Sirene Tsunami berbasis komunitas (berbeda dengan sirene tsunami yang dibangun atau dikembangkan BMKG) yang dapat diterapkan pada Kawasan Pariwisata di Indonesia.

Contoh ilustrasi yang diberikan merupakan contoh tipikal Sirene Tsunami berbasis komunitas (menggunakan bahan-bahan yang diproduksi di dalam negeri). Sirene ini merupakan sirene yang biasanya digunakan ketika bencana alam (gempa, tsunami, banjir dan lain-lain) terjadi. 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 diletakan 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. Pada contoh ilustrasi, sirene tsunami diletakan diatas atap bangunan tinggi.



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

d) Indikasi Pembiayaan Pengadaan Sirene Tsunami

Indikasi pembiayaan pengadaan sirene tsunami, sebagai berikut:

No.	Pengadaan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per unit	Indikasi Biaya
1	Sirene Tsunami Berbasis Komunitas	1 Unit	Rp. 57.000.000,-	Rp. 57.000.000,-

Catatan: Biaya tercantum 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. 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. Pembangunan Fasilitas Mitigasi Bencana:

a. Rambu dan Papan Informasi Bencana

1) Konsep Dasar

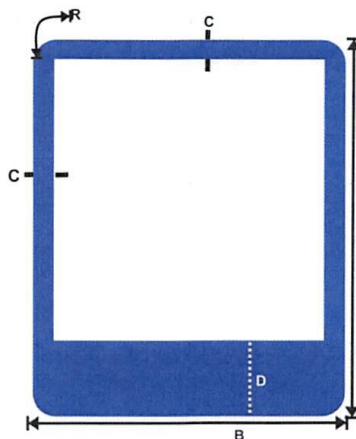
a. Rambu bencana: Keterangan yang ditempatkan atau

dipasang di Kawasan Rawan Bencana, berupa lambing, huruf, angka, kalimat, dan atau perpaduannya yang berfungsi untuk menjelaskan atau memberi petunjuk, peringatan dan larangan bagi setiap orang yang berada dikawasan rawan bencana.

- b. Papan informasi bencana: pelat alumunium, perangkat elektronik, atau bahan lainnya yang digunakan untuk memberikan informasi atau himbauan mengenai ancaman bencana tertentu bagi setiap orang yang berada pada kawasan rawan bencana.
- 2) Fungsi dan Manfaat Rambu dan Papan Informasi Bencana:
- a. Sebagai informasi dan petunjuk kepada masyarakat untuk meningkatkan kewaspadaan terhadap risiko bencana di kawasan pariwisata
 - b. Standarisasi terhadap rambu dan papan informasi bencana dalam kawasan pariwisata
 - c. Informasi petunjuk, peringatan dan larangan kepada masyarakat tentang risiko bencana di dalam kawasan pariwisata khususnya kawasan yang rawan terhadap bencana.
- 3) Kriteria Lokasi Penempatan Rambu Bencana
- a. Rambu dan papan informasi bencana terletak pada kawasan pariwisata yang rawan terhadap bencana
 - b. Rambu dan papan informasi bencana diletakan pada lokasi yang mudah dilihat oleh pengunjung atau wisatawan.
- 4) Jenis Rambu Bencana
- Rambu petunjuk bencana petunjuk arah atau informasi lain bagi masyarakat di kawasan rawan bencana. Rambu Petunjuk Bencana terdiri dari:
- a. Rambu tempat berkumpul sementara
 - b. Rambu tempat pengungsian
 - c. Rambu lokasi posko
 - d. Rambu tempat untuk membuat Api
 - e. Rambu arah jalur evakuasi
 - f. Rambu arah tempat pengungsian

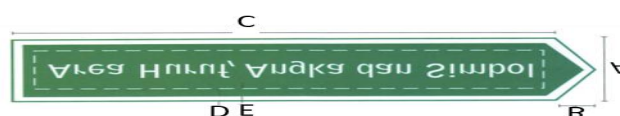
- g. Rambu petunjuk dengan kata
- 5) Standar Teknis Rambu Bencana
 - a. Setiap rambu bencana terdiri atas tiang rambu dan daun rambu;
 - b. Tiang Rambu: berupa tiang tunggal dan atau tiang ganda
 - c. Daun Rambu: berupa rambu ukuran kecil, sedang, besar dan sangat besar.
- 6) Standar Rambu petunjuk:
 - a. Memiliki warna dasar putih, garis tepi biru, lambing hitam, dan warna huruf atau angka hitam
 - b. Memiliki warna dasar hijau, garis tepi putih, lambing putih, dan warna huruf atau angka putih
 - c. Memiliki warna dasar biru, garis tepi putih dan warna tulisan putih

Standar ukuran daun Rambu Petunjuk Lokasi:



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

Standar ukuran daun Rambu Petunjuk Arah:



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

Standar ukuran daun Rambu Petunjuk 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 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

Contoh bentuk, lambang, warna dan simbol rambu petunjuk bencana dengan simbol:



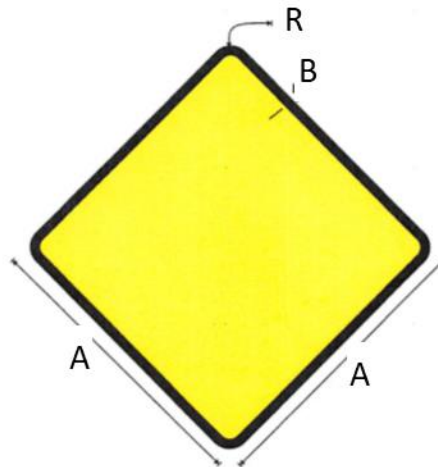
Petunjuk arah jalur evakuasi



Petunjuk tempat pengungsian

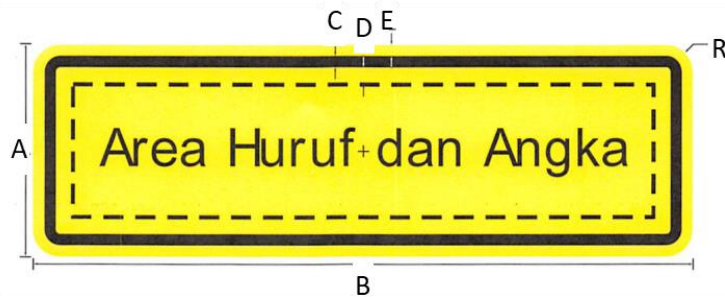
- 7) Rambu peringatan bencana: peringatan ancaman bencana atau tempat berbahaya dikawasan rawan bencana. Standar Rambu Peringatan Bencana:
- Memiliki warna dasar kuning, garis tepi hitam, lambang hitam, huruf dan angka hitam, tulisan hitam
 - Bentuk lambang, warna dan arti rambu peringatan bencana terlampir.

Standar 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

Standar ukuran daun Rambu Peringatan 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 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



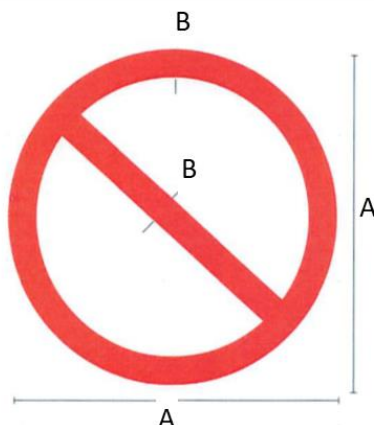
Peringatan berada pada kawasan rawan bencana banjir

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



- 8) Rambu larangan bencana: menyatakan aktivitas dilarang dilakukan oleh masyarakat di kawasan rawan bencana.
Standar rambu larangan kebencanaan:
- Memiliki warna dasar putih, garis tepi merah, lambing hitam, huruf dan atau angka hitam, dan warna tulisan merah
 - Bentuk lambang, warna dan arti rambu peringatan bencana terlampir.

Standar ukuran daun Rambu Larangan:



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

Standar 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



Larangan



Larangan

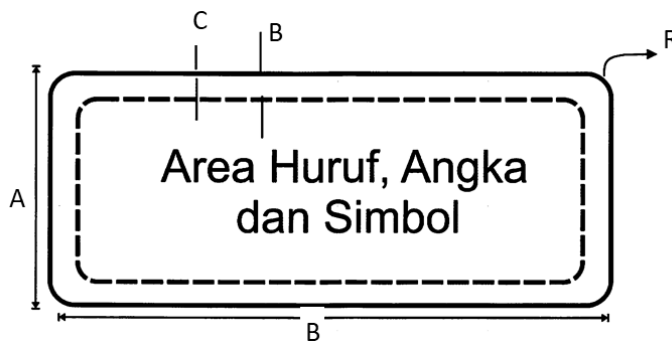
Berenang di area sekitar rambu Berkemah di area sekitar rambu membuang korek api dan puntung rokok

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



- 9) 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

Standar ukuran daun Papan Tambahan:

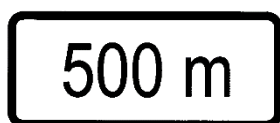


Ukuran (mm)	Kecil	Sedang	Besar	Sangat Besar
A	20	30	35	45
B	450	600	750	900
C	18	20	23	25
D	18	20	23	25
R	37	37	47	56

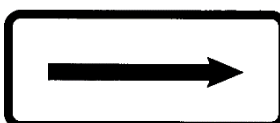
Jenis huruf, angka dan simbol yang digunakan pada Papan Tambahan Rambu Bencana, "Clearview Highway":

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

Contoh bentuk, lambang, warna dan arti papan tambahan:



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



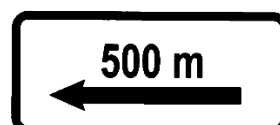
Menambah penjelasan: arah ke kanan



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

10) Papan Informasi Bencana

Papan informasi bencana terdiri dari:

- a. Papan informasi jenis bahaya: Informasi atau

himbauan 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 himbauan 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 tambahan:



Contoh Ilustrasi Papan Informasi Memasuki Kawasan Rawan Bencana



Contoh Ilustrasi Papan Informasi Penanda Tempat Lokasi Pengungsian

Panduan Perancangan Rambu dan Papan Informasi Bencana Berikut ini adalah panduan visual perancangan rambu dan papan informasi bencana dalam Kawasan Dermaga Wisata (dalam contoh pada Kawasan Dermaga Wisata Pantai).

- 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 Dermaga Wisata Mandalika, Kabupaten Lombok Tengah, Provinsi Nusa Tenggara Barat. Material Metal Sheet bahan 0,8-1 mm finishing cat anti korosif, termasuk tiang dan bingkainya.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Rambu Bencana (contoh Rambu Petunjuk Bencana dengan Kata ukuran min 1,3 m x 0,4 m) di Kawasan Dermaga Wisata 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 (papan informasi memasuki kawasan rawan bencana (ukuran 1,4m x 1,05 m) dan papan informasi penanda tempat lokasi pengungsian (ukuran 0,9mx0,45m)) untuk di Kawasan Dermaga Wisata Mandalika, Kabupaten Lombok Tengah, Provinsi Nusa Tenggara Barat. Material Metal Sheet bahan 0,8-1 mm finishing cat anti korosif, termasuk tiang dan bingkainya.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Papan Informasi Bencana (contoh papan informasi memasuki kawasan rawan bencana - kanan (ukuran 1,4m x 1,05 m) dan papan informasi penanda tempat lokasi pengungsian - kiri (ukuran 0,9mx0,45m)) di Kawasan Dermaga Wisata Mandalika, Kabupaten Lombok Tengah, Provinsi Nusa Tenggara Barat.

c. Indikasi Pembiayaan pembuatan Rambu dan Papan Informasi Bencana

Indikasi pembiayaan pembuatan rambu dan papan informasi bencana, sebagai berikut:

No.	Pembuatan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per Unit	Indikasi Biaya
1	Rambu Bencana	1 Unit	Rp 1.500.000,-	Rp 1.500.000,-
2	Papan Informasi Bencana	1 Unit	Rp 2.000.000,-	Rp. 2.000.000,-

Catatan: Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembuatan rambu dan papan informasi bencana sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Rambu dan papan informasi bencana pada contoh ilustrasi panduan terdiri dari daun dan tiang papan, terbuat dari material Metal Sheet bahan 0,8- 1 mm yang di finishing cat, tiang papan terbuat dari pipa galvalum yang di finishing cat. Biaya tersebut sudah

termasuk biaya bingkai daun papan, dan cat keterangan rambu serta papan informasi bencana. 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.

11) Rambu Titik Kumpul dan Titik Kumpul

a) Konsep Dasar

1. Titik kumpul adalah area terbuka atau tempat yang aman dari bahaya sebagai tempat pertemuan masyarakat yang melakukan evakuasi. Fungsi dan manfaat titik kumpul sebagai tempat berkumpul dan evakuasi saat terjadi bencana.
2. Rambu Titik Kumpul merupakan salah satu rambu petunjuk bencana yang menunjukkan suatu area atau titik berkumpul, rambu ini diletakan pada area aman dalam kawasan rawan bencana, umumnya berupa lambang, huruf, angka, kalimat, dan atau perpaduannya yang berfungsi untuk menjelaskan atau memberi petunjuk lokasi titik kumpul. Fungsi dan manfaat rambu titik kumpul sebagai informasi dan petunjuk kepada masyarakat mengenai lokasi.

b) Kriteria Lokasi Penempatan Rambu Titik Kumpul dan Kriteria Lokasi Titik Kumpul

- a. Minimum tersedia minimal dua rambu titik kumpul pada satu area atau titik kumpul, jumlahnya dapat lebih banyak tergantung dari luasan titik kumpul tersebut.
- b. Rambu diletakan di setiap pertemuan jalur sirkulasi atau diletakan dekat dengan rambu

lainnya.

- c. Rambu titik kumpul diletakan pada lokasi yang mudah dilihat oleh pengunjung atau wisatawan.
- d. Terletak pada lokasi titik kumpul yang telah ditentukan.

Secara prinsip lokasi titik kumpul, memiliki 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.

c) Standar Teknis Rambu Titik Kumpul dan Standar Teknis Titik Kumpul

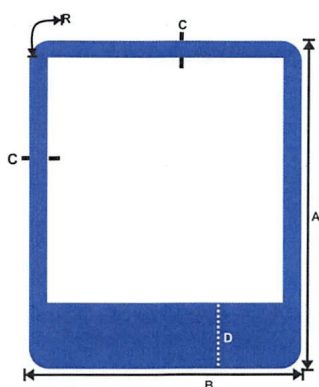
Standar teknis untuk rambu titik kumpul mengikuti standar teknis rambu petunjuk bencana sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku, umumnya rambu petunjuk bencana terdiri dari daun rambu dan ting rambu. Standar daun rambu titik kumpul sebagai berikut:

- 1. Memiliki warna dasar putih, garis tepi biru, lambing hitam, dan warna huruf atau angka hitam
- 2. Memiliki warna dasar hijau, garis tepi putih, lambing 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 di finishing dengan cat anti korosif.

5. Dilengkapi dengan bingkai daun papan untuk memperkuat daun rambu

Standar Ukuran Daun Rambu Titik Kumpul:



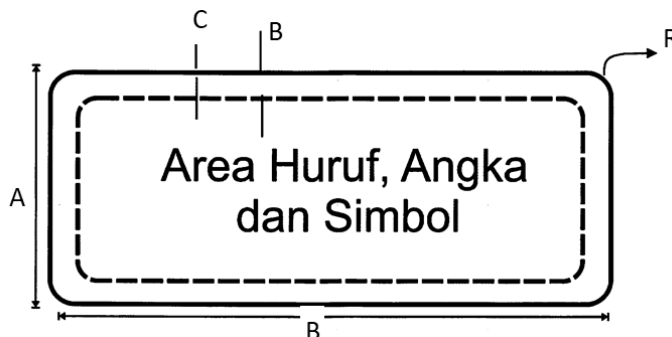
Ukuran (mm)	Kecil	Sedang	Besar	Sangat Besar
A	500	600	750	900
B	400	500	600	750
C	50	50	50	75
D	90	120	150	180
E	37	37	47	56

Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Ukuran Rambu Titik Kumpul

d) 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

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

Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Papan Tambahan

Rambu Petunjuk Titik Kumpul

Jenis huruf, angka dan simbol yang digunakan pada Papan Tambahan Rambu Petunjuk Titik Kumpul, “*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 Titik Kumpul

e) Standar Teknis Tiang Penyangga Rambu Titik Kumpul:

1. Tiang penyangga rambu memiliki tinggi minimum 3 (tiga) meter diatas permukaan

tanah, tinggi tiang dapat disesuaikan sesuai kebutuhan pada masing-masing destinasi pariwisata.

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.

f) Titik Kumpul

Titik kumpul umumnya berupa area terbuka (*outdoor*), dapat berupa jalan, tempat parkir, lapangan, plaza atau area pengujung 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 m² per orang atau lebih dan luas area titik kumpul dapat menampung wisatawan pada suatu destinasi pariwisata (sesuai kapasitas pengujung masing-masing

- destinasi).
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 dimana lokasi titik kumpul atau area aman (tempat tinggi) cukup jauh, maka 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.

Panduan Perancangan Rambu Titik Kumpul

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan rambu titik kumpul:

- a. Rambu titik kumpul pada pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan mengikuti standar teknis rambu bencana sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku. Rambu titik kumpul pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan terdiri dari daun dan tiang papan. Daun papan berbentuk persegi panjang, terbuat dari material metal sheet bahan 0,8- 1 mm yang di finishing cat, dilengkapi dengan bingkai daun papan, dan cat keterangan rambu titik kumpul sesuai contoh ilustrasi panduan visual perancangan. Tiang papan memiliki tinggi minimum 3 m, terbuat dari pipa galvalum yang di finishing cat.
- b. Ukuran rambu titik kumpul pada setiap destinasi pariwisata dapat berbeda sesuai

dengan kebutuhan masing-masing destinasi pariwisata, 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.

Indikasi Pembiayaan Rambu Titik Kumpul

Indikasi pembiayaan pembuatan rambu titik kumpul, sebagai berikut:

No.	Pembuatan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per Unit	Indikasi Biaya
1	Rambu titik kumpul	1 Unit	Rp 1.500.000,-	Rp 1.500.000,-

Catatan: Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembuatan rambu titik kumpul sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Rambu titik kumpul pada contoh ilustrasi panduan terdiri dari daun dan tiang papan, terbuat dari material metal sheet bahan 0,8- 1 mm yang di finishing cat, tiang rambu terbuat dari pipa galvalum yang di finishing cat. Biaya tersebut sudah termasuk biaya bingkai daun rambu dan cat keterangan rambu. 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.

g) Rambu Jalur Evakuasi dan Jalur Evakuasi

1. Konsep Dasar

Jalur evakuasi merupakan jalan atau lintasan yang dirancang bersama untuk dilalui pada waktu evakuasi. Jalur ini digunakan sebagai alternatif keluar kawasan pada saat kondisi darurat. Jalur evakuasi umumnya memanfaatkan sarana dan prasarana yang sudah ada. Pembuatan jalur evakuasi merupakan bagian dari proses perencanaan evakuasi. Di dalam proses perencanaan, diperlukan penentuan jalur-jalur evakuasi utama dan tambahan di dalam area rawan bencana yang dilengkapi rambu-rambu evakuasi menuju daerah aman/titik kumpul (*assembly point*) untuk digunakan didalam pelayanan darurat. Jalur-jalur yang sudah teridentifikasi harus dimasukkan ke dalam peta dan menjadi bagian dari prosedur penyelamatan diri, yang kemudian ditentukan lokasi pemasangan papan peringatan dan rambu-rambu evakuasi. Fungsi dan manfaat jalur evakuasi yaitu memfasilitasi pergerakan masyarakat dari satu kawasan rawan bencana ke tempat yang aman/titik kumpul (*assembly point*) dengan menjamin aspek keselamatan dan kenyamanan untuk digunakan dalam pelayanan darurat.

2. Kriteria Lokasi Penempatan Rambu Jalur Evakuasi

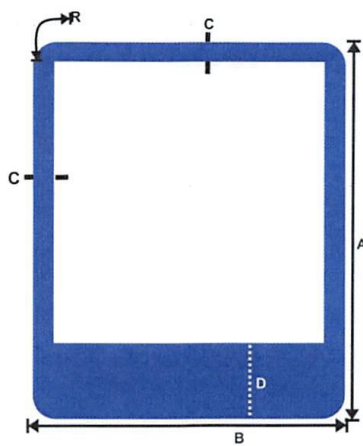
Kriteria lokasi penempatan rambu jalur evakuasi, sebagai berikut:

- a. Rambu jalur evakuasi diletakan pada sepanjang jalur evakuasi setiap 350 m sepanjang jalur evakuasi terdapat satu rambu jalur evakuasi yang menunjukkan arah menuju area terbuka aman atau titik kumpul.
 - b. Diletakan pada setiap persimpangan jalur (baik jalan dalam kawasan, jalur pejalan kaki, boardwalk dan sistem sirkulasi lainnya) dan menunjukkan arah menuju area terbuka aman atau titik kumpul Rambu diletakan di setiap pertemuan jalur sirkulasi atau diletakan dekat dengan rambu lainnya.
 - c. Rambu jalur evakuasi diletakan pada lokasi yang mudah dilihat oleh pengunjung atau wisatawan, tidak terhalangi vegetasi maupun elemen lainnya. Pada jalur pejalan kaki atau jalan dalam kawasan rambu evakuasi diletakan minimal 60 cm dari kanstein.
3. Standar Teknis Rambu Jalur Evakuasi dan Standar Teknis Jalur Evakuasi
- a. Rambu Jalur Evakuasi
Standar teknis untuk rambu jalur evakuasi mengikuti standar teknis rambu petunjuk bencana sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku, umumnya rambu petunjuk bencana terdiri dari daun rambu dan ting rambu. Standar daun rambu titik kumpul sebagai berikut:
 - 1) Memiliki warna dasar putih, garis tepi biru, lambing hitam, dan warna huruf atau angka hitam
 - 2) Memiliki warna dasar hijau, garis tepi

putih, lambing 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 di finishing dengan cat anti korosif.
- 5) Dilengkapi dengan bingkai daun papan untuk memperkuat daun rambu

Standar Ukuran Daun Rambu Titik Kumpul:



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

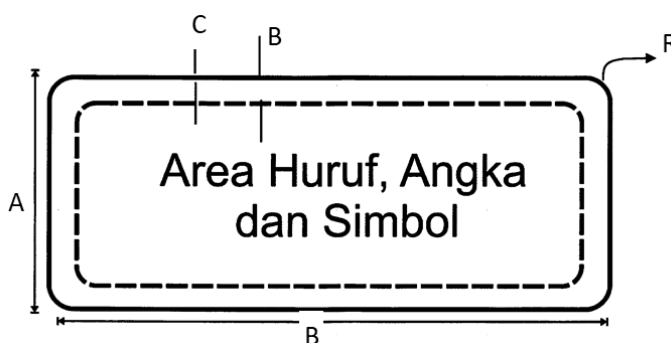


Ukuran (mm)	Minimal	Maksimal
A	400	775
B	150	150
C	1150	1800
D	20	25
E	50	75

Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Ukuran Rambu Jalur Evakuasi

4. Papan Tambahan Rambu Jalur Evakuasi

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, untuk menyatakan rambu bencana hanya berlaku pada nilai tertentu, arah tertentu dan hal tertentu dengan kata dan nilai 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

Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Papan Tambahan Rambu Jalur Evakuasi

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

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 pada masing-masing destinasi pariwisata.
- 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.

h) Jalur Evakuasi

Standar Teknis Jalur Evakuasi pada kawasan pariwisata, sebagai berikut:

1. Lebar jalur 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 destinasi 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 paska gempa.
9. Pada kawasan pantai yang rawan terhadap tsunami jalur evakuasi yang dirancang atau disediakan harus tegak lurus dengan garis

pantai untuk memsingkat 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 wilayah wisata yang berpenduduk padat, jalur evakuasi dirancang dengan sistem blok dimana 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.

Panduan Perancangan Rambu Jalur Evakuasi

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan rambu jalur evakuasi:

1. Rambu jalur evakuasi pada pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan mengikuti standar teknis rambu bencana sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku. Rambu jalur evakuasi pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan terdiri dari daun dan tiang papan. Daun papan berbentuk persegi panjang, terbuat dari material metal sheet bahan 0,8- 1 mm yang di finishing cat, dilengkapi dengan bingkai daun papan, dan cat keterangan rambu jalur evakuasi sesuai contoh ilustrasi panduan visual perancangan. Tiang papan memiliki tinggi minimum 3 m, terbuat dari pipa galvalum yang di finishing cat.
2. Ukuran rambu jalur evakuasi pada setiap destinasi pariwisata dapat berbeda sesuai dengan kebutuhan masing-masing destinasi pariwisata, pilihan ukuran rambu titik kumpul dapat dilihat pada standar teknis rambu jalur

evakuasi.



Rambu Jalur Evakuasi (*Evacuation Route*) di Kawasan Rawan
Bencana Tsunami



Rambu Jalur Evakuasi (*Evacuation Route*) di Kawasan Rawan
Bencana Lainnya

Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Rambu Jalur
Evakuasi (*Evacuation Route*) di Kawasan Pariwisata

Indikasi pembiayaan pembuatan rambu jalur
evakuasi, sebagai berikut:

No.	Pembuatan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per Unit	Indikasi Biaya
1	Rambu jalur evakuasi	1 Unit	Rp 1.500.000,-	Rp 1.500.000,-

Catatan: Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembuatan rambu jalur evakuasi sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Rambu jalur evakuasi pada contoh ilustrasi panduan terdiri dari daun dan tiang papan, terbuat dari material metal sheet bahan 0,8-1 mm yang di finishing cat, tiang rambu terbuat dari pipa galvalum yang di finishing cat. Biaya tersebut sudah termasuk biaya bingkai daun rambu dan cat keterangan rambu. 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.

i) Pos Keamanan dan Keselamatan

Pos Keamanan dan Keselamatan merupakan bangunan semi terbuka yang digunakan untuk penjagaan suatu kawasan pariwisata; sebagai tempat patroli keamanan dan keselamatan; dan tempat menyampaikan peringatan-peringatan untuk mencegah terjadinya kejahatan, kecelakaan, dan bencana alam. Pos keamanan dan keselamatan pada umumnya mudah terlihat dan berada pada lokasi yang menjadi pusat keramaian. Pada pos keamanan dan keselamatan terdapat satu sampai dua orang penjaga. Pos keamanan dan keselamatan dapat dilengkapi dengan:

1. Peralatan pengeras suara yang digunakan untuk menyampaikan peringatan dan informasi penting atau darurat;
2. Sirine yang akan berbunyi ketika suatu bencana alam terjadi;
3. Kamera CCTV atau sejenisnya;
4. Toilet untuk penjaga keamanan; dan
5. Alat-alat lain yang yang diperlukan dan dibenarkan sesuai dengan peraturan perundangundangan yang berlaku.

Panduan Contoh Pos Keamanan dan Keselamatan



Gambar. Contoh ilustrasi panduan visual Pos Keamanan dan Keselamatan di Kawasan Pariwisata.

B. Pembangunan Atraksi (Daya tarik wisata) Kawasan Pariwisata

I. Pembangunan Kawasan Dermaga Wisata

I.1 Ketentuan Umum

a) Konsep Dasar

Kawasan Dermaga wisata adalah terminal khusus dan/atau terminal untuk kepentingan sendiri untuk menunjang kegiatan pariwisata yang menyediakan tempat, fasilitas, dan aktivitas bertambat kapal wisata di wilayah perairan. Fungsi dan Manfaat Kawasan Dermaga Wisata:

1. Pengendali terhadap perubahan lanskap/bentang alam.
2. Perwakilan (representasi) terhadap nilai-nilai sosial budaya.
3. Akses terhadap masyarakat untuk berkontribusi dan berpartisipasi dalam pengembangan pariwisata kawasan.
4. Penyelarasan dengan lingkungan dalam bentuk, bahan, dan teknologi penggunaan sumber-sumber setempat.
5. Perlindungan terhadap pemanfaatan langsung proses ekologi yang sedang berjalan di alam.
6. Perwujudan rencana-rencana sebelumnya.
7. Dapat digunakan untuk kegiatan promosi, pameran, dan iklan;

8. Edukasi, berperan aktif mengedukasi wisatawan tentang nilai-nilai kearifan lokal dan adat istiadat yang berlaku di daerah tersebut Menciptakan pengalaman lebih dan berbeda dari daerah lainnya/identitas.

b) Lokasi Dermaga Wisata

Kawasan dermaga wisata berada di pantai, laut, waduk, danau dan sungai. Setiap lokasi dermaga wisata memiliki keunikan masing-masing. Lokasi dermaga wisata meliputi:

1. Pantai Pantai (Perpres RI nomor 51 tahun 2016 tentang Batas Sempadan Pantai)

Pantai adalah daerah antara muka air surut terendah dengan muka air pasang tertinggi.

2. Laut Laut (Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2019 Tentang Rencana Tata Ruang Laut)

Laut adalah ruang perairan di muka bumi yang menghubungkan daratan dengan daratan dan bentukbentuk alamiah lainnya, yang merupakan kesatuan geografis dan ekologis beserta segenap unsur terkait, dan yang batas dan sistemnya ditentukan oleh peraturan perundang-undangan dan hukum internasional.

3. Waduk (SNI 7645-1:2014-Klasifikasi penutup lahan - Bagian 1: Skala kecil dan menengah)

Areal perairan yang bersifat artifisial, dengan penggenangan air yang dalam dan permanen maupun penggenangan dangkal, dan difungsikan untuk berbagai keperluan, termasuk pengendali banjir, penyedia air irigasi, wisata, pembangkit listrik, ataupun perikanan.

4. Danau (SNI 7645-1:2014-Klasifikasi penutup lahan - Bagian 1: Skala kecil dan menengah)

Area perairan/genangan permanen yang terbentuk secara alami di tengah daratan, biasanya dicirikan

oleh adanya batas yang tegas antara tubuh air dan daratan, serta genangan yang relatif dalam.

5. Sungai (SNI 7645-1:2014-Klasifikasi penutup lahan - Bagian 1: Skala kecil dan menengah)

Tubuh air yang mengalir pada cekungan memanjang, dan terbentuk secara alami. Biasanya membentuk kerapatan alur yang relative tinggi pada medan yang kasar dan berelevasi tinggi dan kerapatan alur yang relative rendah, lebih lebar, pada medan yang lebih landai dan berelevasi rendah.

c) Ketentuan Teknis Penataan Kawasan Dermaga Wisata

Prinsip Penataan Kawasan Dermaga Wisata

1. Prinsip Aksesibilitas

Aksesibilitas pariwisata adalah semua jenis sarana dan prasarana transportasi yang mendukung pergerakan pengunjung dari wilayah asal pengunjung ke destinasi pariwisata maupun pergerakan di dalam wilayah destinasi pariwisata dalam kaitan dengan motivasi kunjungan wisata.

Aksesibilitas di dalam wilayah destinasi pariwisata diupayakan dengan sistem satu arah (*close loop*), sehingga pengunjung tidak menumpuk di satu titik dan dapat menjelajah titik-titik obyek wisata penunjang lainnya.

2. Pintu Masuk/Gerbang

a) Pintu masuk adalah titik awal kedatangan pengunjung masuk ke dalam kawasan sebagaimana ditetapkan letaknya oleh pengelola kawasan yang diwujudkan dengan adanya gerbang dan atau tengaran, serta dilengkapi beberapa sarana penunjang. Sarana penunjang minimal berupa portal, pondok jaga yang dapat difungsikan sebagai loket karcis dan akomodasi penjaga serta toilet pengunjung.

- b) Ukuran gerbang kawasan sesuai dengan skala bentang alam area pintu masuk, sehingga serasi secara visual dengan lingkungan sekitar.
 - c) Ukuran gerbang kawasan sesuai dengan skala bentang alam area pintu masuk, sehingga serasi secara visual dengan lingkungan sekitar.
 - d) Bentuk gerbang dan tengaran merupakan elaborasi dari arsitektur atau budaya lokal.
 - e) Tengaran yang terpisah dari gerbang tetap mempertimbangkan skala bentang alam sekitarnya.
 - f) Ukuran tulisan pada gerbang dan tengaran disesuaikan dengan jarak pandang dan bidang tulisan yang tersedia pada gerbang atau tengaran. Jarak pandang adalah jarak yang direncanakan untuk pengunjung membaca tulisan dengan jelas.
 - g) Warna tulisan dan bidang tulisan menggunakan pasangan warna kontras (gelap – terang), bukan warna gradasi.
3. Pusat Informasi Wisata (*Tourist Information Center*)
- a) Pusat Informasi Wisata/TIC yang terletak di dalam wilayah Obyek dan Daya tarik wisata Wisata Alam, ditempatkan pada lokasi yang strategis, mudah dilihat dan mudah dicapai oleh pengunjung serta dilengkapi fasilitas aksesibilitas untuk penyandang disabilitas.
 - b) Dilengkapi dengan fasilitas display informasi elektronik dan non elektronik serta fasilitas akses internet.
4. Jalan dalam kawasan
- a) Jalan dalam Kawasan merupakan Jalan penghubung dari Pintu Masuk Kawasan ke Zona/Blok Pemanfaatan yang menghubungkan antar 2 (dua) atau lebih Zona/Blok pemanfaatan.

- b) Lebar badan jalan maksimal 5 (lima) meter ditambah bahu jalan 1 (satu) meter kiri dan kanan, dengan sistem pengerasan menggunakan batu dan lapisan permukaan aspal. Dilengkapi dengan sistem pembuangan air di sisi kiri dan atau kanan jalan.
5. Jalur pejalan kaki (pedestrian)
- a) Jalur pejalan kaki merupakan jalur sirkulasi pengunjung sekaligus berfungsi sebagai jalur penghubung antar massa bangunan dalam satu ruang tapak pengembangan.
 - b) Lebar badan jalan minimal 3 (tiga) meter dengan sistem perkerasan permukaan. Di sisi kiri dan atau kanan jalan dilengkapi dengan sistem pembuangan air.
6. Jalan setapak
- a) Lebar jalan setapak minimal 1,5 meter dan menggunakan sistem perkerasan permukaan atau menggunakan bahan bangunan yang tidak lentur.
 - b) Apabila diperlukan tangga pada jalur sirkulasi, hendaknya kemiringan anak tangga maksimal adalah 45° (perbandingan kenaikan: pijakan = 1:1). Pijakan tangga minimal adalah
 - c) 0,2 meter. Perbandingan ideal kenaikan: pijakan adalah 2:3. Pada kondisi tangga berbelok, lebar pijakan harus dibagi sama rata pada sisi sempit maupun sisi luas.
 - d) Perbandingan tangga yang lebih landai diperbolehkan dengan kenaikan yang konstan, atau dibuat bidang miring (*ramp*) dengan kemiringan maksimal 10%.
 - e) Pagar tangga setinggi 0,9 meter hendaknya disediakan jika jumlah anak tangga lebih dari 3 buah. Pegangan tangan maksimal berdiameter

0,05 meter atau berpenampang 0,05 x 0,05 meter persegi.

- f) Perbandingan tangga yang lebih curam (sampai tangga vertikal) diperbolehkan dengan syarat hanya untuk wisatawan yang memenuhi syarat kesehatan fisik.
 - g) Pagar dan pegangan tangan pada tangga curam menyesuaikan dengan kemiringan tangga, agar wisatawan dalam posisi tegak atau condong ke depan saat menaiki tangga.
7. Jalur Patroli (pengamanan)
- a) Jalur patroli dalam areal wisata merupakan jalan setapak untuk kepentingan pengamanan dan pengawasan kegiatan setempat.
 - b) Lebar jalan minimal 0,6 meter dan tanpa pengerasan.
 - c) Jalur Evakuasi
 - 1) Jalur evakuasi merupakan alternatif keluar kawasan pada kondisi darurat.
 - 2) Lebar jalan evakuasi maksimal 2 (dua) meter dan menggunakan perkerasan permukaan.
8. Jalur Tradisional Masyarakat
- a) Jalur lintas tradisional masyarakat merupakan jalan setapak atau jalur air yang dijadikan jalur lintas oleh masyarakat sekitar dalam melaksanakan aktivitas sosial dan atau aktivitas ekonomi dalam kaitannya dengan kegiatan pemanfaatan tradisional, dapat difungsikan sebagai jalan dalam kawasan/jalan antar tapak/jalan dalam tapak/jalur evakuasi, dengan perlakuan teknis seperti tersebut di atas.
 - b) Lebar jalur lintas tradisional masyarakat menyesuaikan eksisting yang sudah ada.

bangunan dapat disesuaikan berdasarkan kebutuhan Jalur Bagi Penyandang Disabilitas

9. Jalur Bagi Penyandang Disabilitas

Pada obyek wisata alam yang memungkinkan, perlu disediakan rancangan fasilitas aksesibilitas bagi penyandang disabilitas dan lansia dengan menyediakan jalan khusus bagi lansia dan pengguna kursi roda. Ketentuan jalan bagi penyandang disabilitas:

- a) Memiliki lebar minimal 1,5 (satu koma lima) meter;
- b) Pengguna harus mudah mengenali permukaan jalan yang lurus atau jalan yang curam;
- c) Pada jalur *boardwalk*, dipastikan tidak ada lubang;
- d) Permukaan tidak licin;
- e) Tingkat kelandaian tidak melebihi 8,33 % (delapan koma tiga puluh tiga persen);
- f) Memiliki pegangan tangan untuk jalur yang landai; dan
- g) Pegangan tangan harus dibuat dengan tinggi 0,8 (nol koma delapan) meter diukur dari permukaan tanah.

10. Sarana Transportasi

Sarana transportasi menggunakan moda transportasi yang ramah lingkungan atau meminimalisir terjadinya pencemaran lingkungan. Pengecualian dapat diterima apabila ketersediaan sarana transportasi masyarakat tidak memungkinkan untuk memenuhi hal di atas.

11. Prasarana Parkir

- a) Luasan/daya tampung dan lokasi prasarana parkir harus ditentukan dengan seksama pada Rencana Tapak.
- b) Lokasinya dapat terpusat atau tersebar di beberapa tempat.

- c) Bentuk ruang parkir tidak harus geometris, tetapi dapat menyesuaikan dengan kondisi pepohonan atau kontur yang ada (bentuk organik).
- d) Ruang parkir disamarkan dengan pepohonan.
- e) Perkerasan areal parkir menggunakan system konstruksi dan bahan bangunan yang memungkinkan berlangsungnya penyerapan air ke dalam tanah.
- f) Area parkir dibangun di areal terluar dari lokasi perusahaan wisata alam serta dilengkapi sistem penerangan dan rambu-rambu yang memadai.
- g) Sarana parkir dapat dilengkapi toilet umum, tempat sampah, shelter pengunjung, areal kuliner dan cendera mata

Prinsip Konstruksi Bangunan dan Lingkungan

1. Tapak peruntukan

Tapak peruntukan adalah pembagian ruang dan fungsi ruang yang ditetapkan melalui proses pemetaan lingkungan alam secara terpadu (*integrated environmental mapping*), memfasilitasi dan memadukan semua kepentingan. Tapak peruntukan kawasan dermaga wisata disesuaikan dengan RTRW (Provinsi, kabupaten/kota), RIPPDA, Rencana Strategis Wilayah Pesisir dan Pulau-Pulau Kecil (RSWP-3-K), Rencana Zonasi Wilayah Pesisir dan Pulau-Pulau Kecil (RZWP-3-K), Rencana Pengelolaan Wilayah Pesisir dan Pulau-Pulau Kecil (RPWP-3-K), dan Rencana Aksi Pengelolaan Wilayah Pesisir dan Pulau-Pulau Kecil (RAPWP-3-K) pada setiap daerah. Tapak peruntukan kawasan dermaga wisata termasuk kedalam zona pemanfaatan umum dalam ruang laut wilayah perairan dengan luas area terbangun untuk pembangunan sarana dan prasarana pariwisata tidak melebihi 30 % (tiga puluh persen) dari luas kawasan yang diperuntukan bagi pengembangan pariwisata.

2. Koefisien dasar bangunan

Koefisien Dasar Bangunan (KDB) adalah angka presentase perbandingan antara luas seluruh lantai dasar bangunan yang dapat dibangun dengan luas tapak peruntukan. Yang dimaksud dengan bangunan semi permanen pada kawasan dermaga wisata adalah bangunan dengan KDB sekecil mungkin. Untuk menerapkan bangunan semi permanen pada kawasan dermaga wisata, angka KDB di darat dan laut maksimal 40% dari luas tapak peruntukan atau disesuaikan dengan kondisi setempat, yang mencakup bangunan sarana dan prasarana. Penetapan permanensi suatu sarana dan prasarana wisata alam mempertimbangkan fungsi pengelolaan dan pelayanan, pembiayaan pembangunan dan perawatan, serta kaidah kelestarian lingkungan. Jumlah lantai dan tinggi bangunan bangunan (Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor: 40 /Prt/M/2007 tentang Pedoman Perencanaan Tata Ruang Kawasan Reklamasi Pantai). Jumlah lantai bangunan adalah jumlah luasan dari struktur bangunan yang dibatasi dinding-dinding yang memisahkan ruang-ruang bangunan secara vertikal pada bangunan bertingkat. Tinggi bangunan diukur dari permukaan tanah sampai dengan puncak tertinggi suatu bangunan. Jumlah lantai bangunan disesuaikan dengan peraturan RTRW provinsi maupun RTRW Kabupaten/kota setempat serta administrasi daerah. Penghitungan tinggi bangunan disarankan berada di bawah tinggi tajuk pohon sekitarnya dan/atau maksimal 10 (sepuluh) meter, dan/atau dengan ketinggian bangunan maksimal 4 lantai, Pengecualian hanya diberlakukan untuk bangunan yang menerapkan gaya arsitektur tradisional yang menuntut ketinggian lebih dan dinyatakan melalui persetujuan tertulis.

3. Densitas Bangunan dan Polusi visual

Densitas Bangunan adalah tingkat kepadatan beberapa massa bangunan yang dinyatakan dalam satuan unit massa bangunan per satuan ukuran luas lahan. Polusi visual adalah ketidaknyamanan secara estetis terhadap wisatawan yang sedang mengapresiasi kenampakan alam karena munculnya

ketidakseimbangan proporsi bentang alam dan massa bangunan sebagai polutan.

- a) Penetapan densitas massa bangunan dilandaskan pada:
 - 1) Pertimbangan pelestarian lingkungan
 - 2) Polusi visual
 - 3) Luas dan peletakan massa bangunan
 - 4) Kepadatan massa bangunan
 - 5) Sempadan bangunan
- b) Pengendalian densitas bangunan dimaksudkan untuk mencegah terjadinya penurunan kualitas lingkungan yang nantinya berakibat pada menurunnya fungsi dan ciri kawasan sebagai kawasan pelestarian alam.
- c) Pengendalian densitas bangunan diupayakan untuk menghindari polusi visual, agar wisatawan dapat secara utuh mengapresiasi daya tarik wisata wisata alam.
- d) Bangunan dirancang sesuai fungsinya, dengan luas lantai sesuai dengan tuntutan kebutuhan luas dari rencana kapasitas terpasang. Rencana kapasitas terpasang ditetapkan berdasarkan analisis pasar, perkiraan jumlah pengguna dan standar kebutuhan individu pengguna bangunan.
- e) Ruang antar unit massa bangunan, massa bangunan dengan batas tapak, massa bangunan dengan jalan, massa bangunan dengan kawasan perlindungan setempat, dinyatakan sebagai ruang sempadan bangunan (sempadan samping, belakang dan depan). Pengukurannya mengambil acuan sisi terluar massa bangunan, batas tapak, tepi badan jalan, sempadan pantai, sempadan sungai, sempadan danau/ waduk, dan sempadan.
- f) Garis Sempadan Pantai minimal 100meter dari titik pasang tertinggi. Garis Sempadan Pantai yang besar bisa dimanfaatkan untuk ruang wisata pantai dan atau *green belt area*.

4. Kondisi dan Karakteristik Lahan

- a) Kondisi dan karakteristik lahan adalah keadaan alamiah dari suatu tapak perencanaan, yang dapat diukur atau diperkirakan, baik yang berada di permukaan maupun di kedalaman. Kondisi dan karakteristik lahan yang berbeda, akan memerlukan pendekatan dan penetapan perancangan yang berbeda.
- b) Terkait pembangunan sarana dan prasarana kawasan dermaga wisata, beberapa kondisi lahan yang perlu diperhatikan adalah kedalaman tanah keras, tekstur tanah, batuan permukaan, kelerengan dan relief permukaan (lembah atau punggung). Karakteristik lahan yang perlu diperhatikan antara lain: kecenderungan pergerakan tanah, kemampuan meresap air dan menahan air, dan bahaya erosi serta sedimentasi.
- c) Pembangunan sarana prasarana wisata perlu mempertimbangkan karakteristik lanskap pantai/laut/sungai/danau waduk dan terintegrasi dengan tata guna lahan.
- d) Informasi kondisi dan karakteristik suatu tapak perencanaan hendaknya diperoleh melalui kegiatan survei tanah terkini. Hasil survei tersebut menjadi bahan pertimbangan yang penting dalam menetapkan sistem struktur dan konstruksi yang sesuai untuk tapak bersangkutan. Hasil survei tersebut juga dapat menjadi acuan perbandingan terhadap sistem struktur dan konstruksi tradisional setempat.
- e) Mengubah bentuk permukaan/kontur tanah untuk keperluan peletakan bangunan atau penataan lanskap, sejauh mungkin agar dihindari melalui rekayasa arsitektur bangunan atau lanskap. Walaupun ada tuntutan untuk itu, volume perubahan (*cut and fill*) diatur seminimal mungkin dengan tetap memperhatikan nilai keindahan dan keamanan lingkungan.

- f) Sarana dan prasarana wisata ditempatkan pada relief punggung lahan, untuk mengurangi resiko banjir dan erosi pada jalur air permukaan dan genangan.
- g) Sarana dan prasarana wisata ditempatkan pada lahan yang pergerakan tanahnya kecil (relatif stabil).
- h) Dalam pembangunan sarana dan prasarana perlu memperhatikan letak terumbu karang.

5. Sistem pondasi

- a) Penentuan sistem pondasi pada setiap bangunan pantai khususnya dermaga perlu analisis ahli dermaga.
- b) Pada umumnya sistem pondasi pada lahan di tepian pantai pada bangunan yang tidak terlalu besar dapat menggunakan sistem tradisional yang terbukti tahan gempa, seperti pondasi umpak, pondasi rakit, pondasi cerucuk atau pondasi kacapuri. Sedangkan Sistem pondasi pada lahan tepian sungai/danau dapat berupa pondasi telapak, pondasi rakit, atau pondasi cerucuk.
- c) Sistem pondasi modern dapat digunakan jika sistem tradisional tidak dapat memenuhi kapasitas yang ditetapkan dan tidak memenuhi faktor keselamatan bangunan. Sistem pondasi modern ini memperhatikan kedalaman tanah keras yang dapat mendukung beban struktur bangunan.
- d) Pondasi tidak merusak terumbu karang hidup.
- e) Perkuatan tepian sungai/danau jika diperlukan dapat menggunakan *bio retaining wall* yang dikombinasikan dengan tumbuhan.

6. Massa bangunan

Massa bangunan pada tepian sungai/danau tidak terlalu besar/luas, agar beban struktur terhadap tanah juga tidak besar. Hal tersebut berlaku terutama untuk bangunan yang diperkenankan kurang dari garis sempadan sungai/danau.

7. Jaringan perpipaan

Jaringan perpipaan untuk air bersih, IPAL dan jaringan listrik mengikuti dan ada di bawah boardwalk agar tidak merusak

pemandangan sedangkan tempat sampah hanya ada di pintu masuk dan didalam bangunan.

8. Orientasi Bangunan

- a) Bangunan di pantai/laut/danau/sungai/waduk dianjurkan menghadap ke laut untuk menghindari pembuangan limbah ke laut
- b) Penetapan area dermaga mempertimbangkan pasang surut air, angin, ombak besar dan habitat di laut/sungai/danau/waduk yang dilindungi.

Prinsip Nilai Lokal Budaya.

1. Material

- a) Material bangunan untuk pembangunan sarana dan prasarana kawasan dermaga wisata yang menunjang disesuaikan dengan kondisi setempat dan diutamakan menggunakan bahan-bahan dari daerah setempat. Material dipilih sesuai dengan potensi lokal yang ada di daerah sekitar, misalnya: semen, batu, kayu, besi, dan lain-lain;
- b) Material bangunan jika tidak terdapat di daerah dapat dipergunakan bahan bangunan dari luar daerah setempat yang tidak merusak kelestarian lingkungan.
- c) Pemilihan material mempertimbangkan dampaknya terhadap lingkungan, misalnya pemakaian bahan kayu yang *unfinished* (tidak perlu diserut) untuk menghindari limbah pengerjaan penghalusan kayu.
- d) Untuk mempermudah pekerjaan dan mengurangi sampah dan atau limbah konstruksi di dalam kawasan, diusahakan menggunakan material yang dapat difabrikasi di luar kawasan dan kemudian dirakit di dalam kawasan.
- e) Penggunaan material sejauh mungkin menggunakan bahan-bahan asal setempat dan tidak diperkenankan mengambil/memanfaatkan material dari/asal kawasan dermaga wisata atau menggunakan karang laut/koral. Bahan bangunan modern dapat digunakan, tetapi dengan tampilan permukaan yang alamiah.

- f) Material penutup atap diupayakan tidak menggunakan bahan yang terbuat dari metal/aluminium. Dalam hal tertentu menggunakan penutup atap metal, hendaknya dilapis dengan cat berwarna gelap/tua (bukan cerah menyolok) atau disesuaikan dengan lingkungan sekitar. Penutup atap juga bisa dilapis dengan bahan alamiah seperti anyaman daun kelapa atau daun rumbia.
- g) Penggunaan penutup atap dari bahan yang mudah terbakar harus diimbangi dengan sistem perlindungan dan penanggulangan bahaya kebakaran yang memadai.

2. Ornamen Budaya

- a) Arsitektur bangunan mencerminkan ciri atau karakter arsitektur setempat/tradisional agar terlihat menyatu dengan lingkungan alam dan budaya setempat. Pencerminan tersebut minimal tampak pada bentuk garis atap, karena bentuk garis atap cenderung mendominasi penampilan bangunan secara keseluruhan. Selain atap tradisional, interpretasi bentuk atap yang berasal dari ikon kawasan dermaga wisata dapat dipergunakan pada atap bangunan.
- b) Penggunaan motif ragam hias lokal untuk interior atau eksterior bangunan diupayakan seoptimal mungkin.

Prinsip Ekonomis

Pembangunan fasilitas di Kawasan Dermaga Wisata seyogyanya mampu memenuhi prinsip ekonomis yaitu dikonstruksikan dengan cara yang mudah, kuat dan biaya yang efisien.

Prinsip Kelestarian Lingkungan

Pengembangan kawasan dermaga wisata harus memberikan dampak positif terhadap lingkungan, maka dalam pengembangan sarana dan prasarana pariwisata di kawasan dermaga wisata harus melalui studi AMDAL/UKL-UPL. Ketentuan teknis dalam pembangunan sarana dan prasarana pariwisata di kawasan dermaga wisata meliputi:

- a) Luas area terbangun untuk pembangunan sarana dan prasarana pariwisata tidak melebihi 30 % (tiga puluh persen) dari luas kawasan dermaga wisata yang diperuntukan bagi pengembangan pariwisata.
- b) Garis sempadan bangunan dan sempadan pantai harus sesuai dengan ketentuan yang berlaku, kecuali untuk pembangunan bungalow atas air (*water bungalow*) yang telah di setujui berdasarkan studi AMDAL.
- c) Bangunan akomodasi menghadap ke arah pantai dan tidak dihalangi oleh bangunan lain.
- d) Ketinggian bangunan disesuaikan dengan luasan kawasan dermaga wisata dan karakteristik lingkungannya.
- e) Gaya arsitektur dan bahan bangunan untuk pembangunan sarana wisata disarankan mencerminkan identitas lokal dan ramah lingkungan.
- f) Pembuatan sistem sanitasi yang memenuhi standar kesehatan manusia dan kelestarian lingkungan.
- g) Pembangunan pendaratan/tambat kapal (*jetty*) dan *mooring buoy* harus memenuhi ketentuan sebagai berikut:
Tidak dibangun di atas terumbu karang hidup dan Fondasi bangunan tambat kapal tidak merusak gugusan terumbu karang hidup.

Prinsip Sarana dan Prasarana

- a) Sistem Penyediaan Air Bersih
 1. Sumber air bersih dapat menggunakan sumber air yang berasal dari air laut dengan pengolahannya menggunakan teknologi Reverse Osmosis (RO).
 2. Pembangunan instalasi pengolahan air bersih perlu bekerjasama dengan instansi terkait dengan tetap memperhatikan tujuan konservasi.
 3. Bentuk dan volume instalasi pengolahan air laut/air hujan memperhatikan estetika lingkungan agar instalasi tersebut tidak terlihat asing di lingkungan pesisir.

- b) Sistem Jaringan Drainase
 - 1. Sistem jaringan drainase suatu kawasan terintegrasi dengan sistem jaringan drainase makro dari kawasan yang lebih luas.
 - 2. Dibangun dengan terbuka dan menggunakan pengerasan atau jika tidak memungkinkan dibangun dengan terbuka maka dapat dengan sistem tertutup dengan memperhatikan kaidah konservasi.
- c) Toilet dan Sistem Pengolahan Air Limbah
 - 1. Toilet dibangun 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 (urinoir) untuk toilet pengunjung pria dan sirkulasi udara serta pencahayaan yang baik.
 - 2. Toilet diusahakan ditempatkan pada lokasi tersembunyi menyesuaikan dengan kondisi lingkungan sekitar.
 - 3. Pengolahan air limbah menggunakan sistem biofilter agar dapat digunakan ulang untuk keperluan yang sesuai.
- d) Sistem Pengolahan Limbah Padat
 - 1. Sistem pengolahan dan pembuangan limbah padat mengikuti ketentuan dan persyaratan yang berlaku.
 - 2. Sistem pengolahan limbah padat dan sampah direncanakan dengan baik agar tidak mencemari lingkungan dan sumber alam yang dilindungi. Kaidah pengelolaan limbah dan sampah adalah “Reduce, Re-use, Recycle”.
 - 3. Limbah padat organik sedapat mungkin dapat diolah menjadi kompos.
 - 4. Pengolahan limbah padat anorganik dilakukan di luar kawasan.
 - 5. Pembuangan limbah ke sungai, danau, laut atau di areal terbuka tidak diperkenankan.
 - 6. Tempat sampah tertutup yang terdiri atas: tempat sampah organik dan tempat sampah non-organik dengan

tampilan yang tersamarkan diletakkan di sekitar lokasi berkumpulnya wisatawan/kegiatan wisata.

e) Sistem Jaringan Listrik

1. Penyediaan energi listrik sedapat mungkin diperoleh dari energi baru/ terbarukan dan jaringan listrik tertanam dalam tanah atau tertutup. Penggunaan genset tipe silent dapat diterima apabila telah mendapat persetujuan pemangku/pengelola kawasan hutan.
2. Pembangkit listrik dengan sistem *microhydro*, hendaknya direncanakan dengan matang, karena sistem ini cukup besar lingkungannya.

f) Sistem Komunikasi

Sistem komunikasi untuk keadaan darurat harus tersedia menggunakan peralatan dan aplikasi sistem yang handal

g) Sistem Jaringan Pengaman Kebakaran

Sistem jaringan pengamanan kebakaran dipenuhi melalui penyediaan tempat penyelamatan, pembatasan penyebaran kebakaran, dan/atau pemadaman kebakaran.

h) Sistem Evakuasi

Sistem evakuasi bencana dipenuhi melalui penetapan jalur perjalanan yang menerus dari tapak hingga tempat penyelamatan atau evakuasi.

Prinsip Mitigasi Bencana

Mitigasi didefinisikan sebagai upaya yang ditujukan untuk mengurangi dampak dari bencana baik bencana alam. bencana ulah manusia maupun gabungan dari keduanya dalam suatu negara atau masyarakat. Mitigasi Bencana adalah upaya untuk mengurangi risiko bencana, baik secara struktur atau fisik melalui pembangunan fisik alami dan/atau buatan maupun nonstruktur atau nonfisik melalui peningkatan kemampuan menghadapi ancaman bencana di wilayah pesisir dan pulau-pulau kecil. 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.

Ada empat hal penting dalam mitigasi bencana, yaitu 1) tersedia informasi dan peta kawasan rawan bencana untuk tiap jenis bencana; 2) sosialisasi untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran masyarakat dalam menghadapi bencana, karena bermukim di daerah rawan bencana; 3) mengetahui apa yang perlu dilakukan dan dihindari, serta mengetahui cara penyelamatan diri jika bencana timbul, dan 4) pengaturan dan penataan kawasan rawan bencana untuk mengurangi ancaman bencana.

Resiko bencana berpotensi pada kawasan Dermaga Wisata. Potensi bencana yang dapat terjadi pada kawasan Dermaga Wisata, yaitu bencana Gempa Bumi, tanah longsor, letusan gunung api, dan angin puting beliung. kegiatan struktur/fisik untuk mitigasi bencana sesuai dengan jenis bencana meliputi:

a) Bencana Gempa Bumi

Kegiatan struktur/fisik untuk mitigasi terhadap jenis bencana gempa bumi meliputi:

1. penggunaan konstruksi bangunan tahan gempa;
2. penyediaan tempat logistik;
3. penyediaan prasarana dan sarana kesehatan; dan
4. penyediaan prasarana dan sarana evakuasi

b) Bencana Tsunami

Kegiatan struktur/fisik untuk mitigasi terhadap jenis bencana tsunami meliputi:

1. penyediaan sistem peringatan dini;
2. penggunaan bangunan peredam tsunami;
3. penyediaan fasilitas penyelamatan diri;
4. penggunaan konstruksi bangunan ramah bencana tsunami;
5. penyediaan prasarana dan sarana kesehatan;
6. vegetasi pantai; dan
7. pengelolaan ekosistem pesisir

c) Bencana Banjir

Kegiatan struktur/fisik untuk mitigasi terhadap jenis bencana banjir meliputi: penyediaan sistem peringatan dini:

1. pembangunan bangunan pengendalian banjir; dan
2. penyediaan prasarana dan sarana evakuasi

d) Bencana Erosi Pantai

Kegiatan struktur/fisik untuk mitigasi terhadap jenis bencana erosi pantai meliputi:

1. pembangunan bangunan pelindung pantai;
2. peremajaan pantai;
3. vegetasi pantai; dan
4. pengelolaan ekosistem pesisir.

e) Bencana Kenaikan Paras Muka Air Laut

Kegiatan struktur/fisik untuk mitigasi terhadap jenis bencana kenaikan paras muka air laut meliputi:

1. pembangunan bangunan pelindung pantai;
2. penyediaan pompa air;
3. penggunaan konstruksi bangunan yang beradaptasi pada kenaikan parasmuka air laut;
4. vegetasi pantai; dan
5. pengelolaan ekosistem pesisir.

f) Bencana Gelombang Laut Berbahaya

Kegiatan struktur/fisik untuk mitigasi terhadap jenis bencana gelombang laut bahaya melalui penyediaan sistem peringatan dini

g) Bencana Gelombang Ekstrim

Kegiatan struktur/fisik untuk mitigasi terhadap jenis bencana gelombang ekstrim meliputi:

1. penyediaan sistem peringatan dini;
2. penggunaan bangunan peredam gelombang ekstrim;
3. vegetasi pantai; dan
4. pengelolaan ekosistem pesisir.

h) Bencana Angin Puting Beliung

Kegiatan struktur/fisik untuk mitigasi terhadap jenis bencana angin puting beliung meliputi:

1. perkuatan lereng;
2. pembangunan jaringan drainase lereng; dan
3. pengaturan geometri lereng dengan pelandaian lereng atau pembuatan terasering.

Prinsip Daya Dukung (Peraturan Menteri Negara Lingkungan Hidup Nomor 17 Tahun 2009 Tentang Pedoman Penentuan Daya Dukung Lingkungan Hidup Dalam Penataan Ruang Wilayah)

Daya dukung lingkungan hidup adalah kemampuan lingkungan hidup untuk mendukung perikehidupan manusia dan makhluk hidup lain. Penentuan daya dukung sangat penting dalam perencanaan sarana prasarana pariwisata. Penempatan dan jumlah sarana prasarana pariwisata harus memperhatikan potensi dan daya dukung kawasan. Dalam perencanaan program wisata harus memperhitungkan jumlah minimum dan maksimum wisatawan yang akan diterima oleh kawasan dermaga wisata sehingga dapat diperhitungkan volume sarana dan prasarana yang diperlukan untuk menunjang kegiatan wisata.

Secara umum ragam daya dukung wisata di kawasan dermaga wisata meliputi:

- a) Daya dukung ekologis, yang merupakan tingkat maksimal penggunaan suatu kawasan dermaga wisata;
- b) Daya dukung fisik, yang merupakan jumlah maksimum penggunaan atau kegiatan yang dapat diakomodir tanpa menyebabkan kerusakan atau penurunan kualitas. Daya dukung fisik diperlukan untuk meningkatkan kenyamanan pengunjung; dan
- c) Daya dukung sosial, yang merupakan batas tingkat maksimum dalam jumlah dan tingkat penggunaan yang akan menimbulkan penurunan dalam tingkat kualitas pengalaman atau kepuasan pengunjung di pulau-pulau kecil. Faktor daya dukung yang harus dipertimbangkan dalam perencanaan penempatan sarana prasarana yaitu berupa potensi lansekap, kelerengan, kedalaman tanah, kepekaan erosi tanah dan curah hujan.
- d) Tenaga Ahli Perencanaan pada Kawasan Dermaga Wisata
Perencanaan pembangunan sarana dan prasarana pariwisata melibatkan tenaga ahli yang sesuai dengan sarana dan prasarana yang akan dibangun.
 - 1) 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.
- 2) 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

- 3) Bidang Mekanikal

Ahli teknik mekanikal *Sertifikat Keahlian Kode 301)*

Ahli teknik mekanikal adalah ahli yang memiliki kompetensi merancang bentuk dan struktur mekanikal pada bangunan tertentu atau di luar bangunan, melaksanakan dan mengawasi pelaksanaan pekerjaan knstruksi mekanikal.

- 4) Bidang Elektrikal

Ahli Teknik Tenaga Listrik (Sertifikat Keahlian Kode 401))

Ahli Utama Teknik Tenaga Listrik 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.

- 5) Bidang Tata Lingkungan

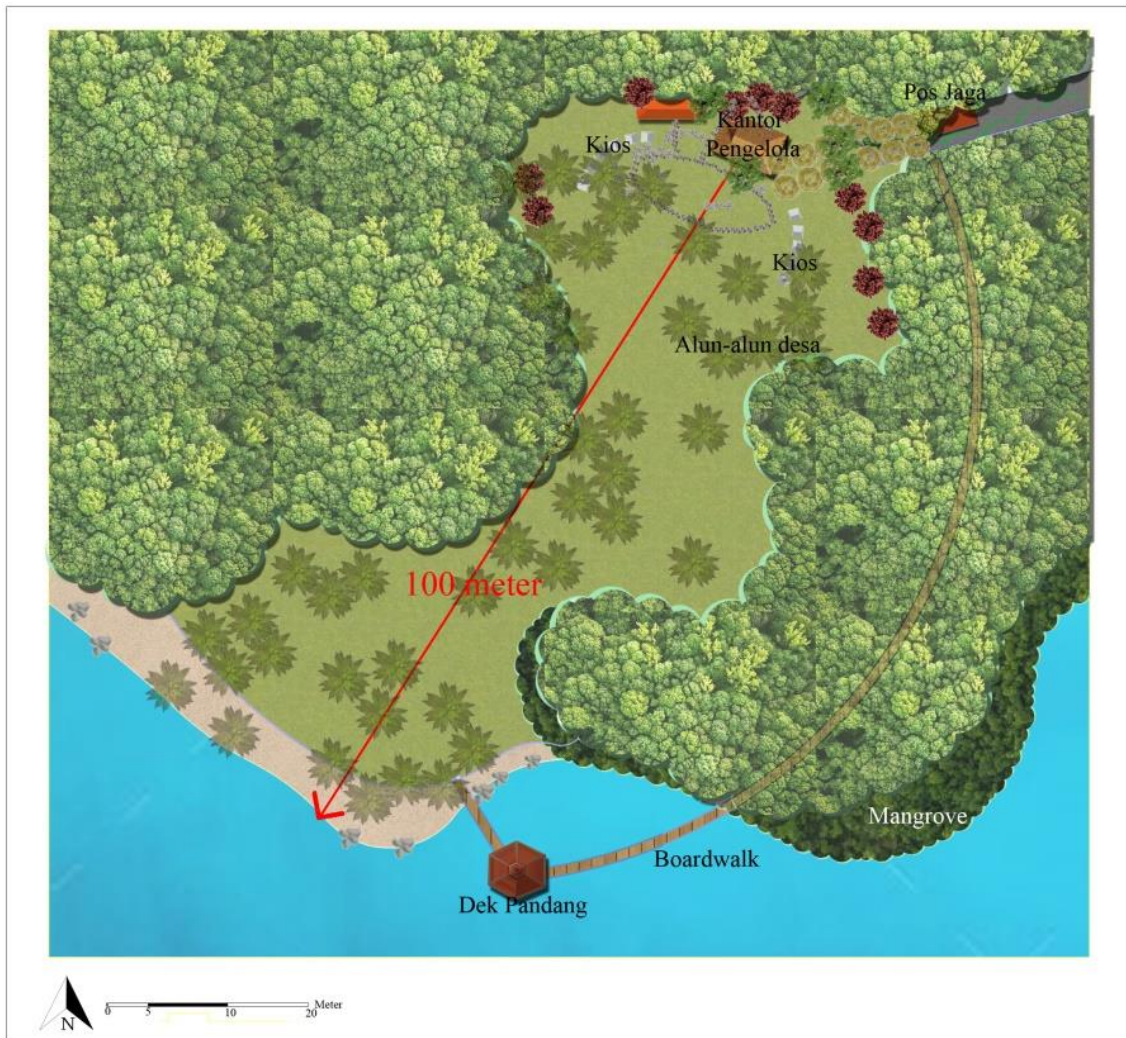
Ahli teknik lingkungan (Sertifikat Keahlian Kode 501)

Ahli Teknik Lingkungan adalah ahli yang memiliki kompetensi merancang bentuk dan struktur teknik lingkungan, melaksanakan dan mengawasi pekerjaan konstruksi teknik lingkungan dan pemasangan instalasi Teknik Lingkungan.

- e) Panduan Spasial Perancangan Kawasan Dermaga Wisata Pantai

Sarana dan prasarana pariwisata di kawasan dermaga wisata dipertimbangkan sesuai dengan kondisi lingkungan sekitar untuk penempatan/tata letaknya. Dalam pembangunan sarana prasarana pariwisata harus memiliki Desain tapak atau siteplan sebagai salah satu bagian dari proses menetapkan ruang pemanfaatan yang akan dikelola. Desain tapak atau Site Plan diperlukan untuk:

1. Menetapkan tema, program dan kegiatan wisata yang akan dikembangkan;
2. Mengetahui jumlah dan besaran sarana dan prasarana wisata yang dibutuhkan guna mendukung program dan kegiatan;
3. Meletakkan sarana dan prasarana yang layak secara ekologi, ekonomi dan sosial-budaya dalam ruang kawasan. Dalam proses penyusunan siteplan, survei detil dan pengetesan tanah sangat diperlukan;
4. Penataan bangunan dan sarana prasarana dermaga wisata disarankan berada 100 m dari garis tepi pantai, untuk memenuhi persyaratan sempadan pantai 100 m; dan
5. Area sempadan pantai diusulkan diberikan penghijauan atau green belt atau sabuk hijau dengan vegetasi sesuai ekosistem pantai (formasi *barringtonia* atau mangrove).



Gambar. Panduan Spasial Kawasan Dermaga Wisata Pantai

Pembangunan Atraksi (Daya tarik wisata) Kawasan Pariwisata melalui Dana Alokasi Khusus (DAK) Fisik Bidang Pariwisata untuk klaster Daya Tarik Wisata Kawasan Dermaga Wisata memiliki 22 (dua puluh dua) rincian menu dan kegiatan, yaitu:

1. Pembangunan Pusat Informasi Pariwisata/*Tourist Information Center* (TIC) dan Perlengkapannya;
2. Pembangunan Toilet;
3. Pembangunan Titik Labuh/Singgah Kapal Layar (Yacht);
4. Pembangunan *Dive Center* dan Perlengkapannya;
5. Pembangunan *Surfing Center* dan Peralatannya;
6. Pembangunan Talud;
7. Pembuatan *Boardwalk*;
8. Pembuatan Tempat Parkir;
9. Pembuatan Jalan dalam Kawasan;
10. Pembangunan Tempat Ibadah;

11. Pembuatan Jalur Pejalan Kaki (Pedestrian);
12. Pembangunan Menara Pandang;
13. Pembangunan Plaza Pusat Jajanan/Kuliner;
14. Pembangunan Kios Cendera mata;
15. Pembangunan Panggung Kesenian/Pertunjukan;
16. Pembangunan Plaza/Area Pengunjung;
17. Pemasangan Lampu Taman;
18. Pembuatan Papan Pusat Informasi Pariwisata;
19. Penataan Lanskap;
20. Pembangunan dan Pengadaan Fasilitas Mitigasi Bencana;
21. Pembangunan dan Pengadaan Fasilitas Kebersihan; dan
22. Pembangunan Gazebo.

Ketentuan Teknis Kegiatan Pembangunan Kawasan Dermaga dalam DAK

Fisik Bidang Pariwisata

1. Pembangunan Pusat Informasi Pariwisata/*Tourist Information Center* (TIC) dan Perlengkapannya
 - a) Konsep Dasar

Mengacu pada penjelasan konsep dasar Pusat Informasi Pariwisata/*Tourist Information Center* (TIC) dan Perlengkapannya pada bagian Pembangunan Pusat Informasi Pariwisata/*Tourist Information Center* (TIC) dan Perlengkapannya di Pembangunan Amenitas Kawasan Pariwisata.
 - b) Ketentuan Teknis Pusat Informasi Pariwisata/ *Tourism Information Center* (TIC) dan Perlengkapannya
 1. Prinsip Teknis Pusat Informasi Pariwisata/*Tourism Information Center* (TIC)
 2. Tenaga Ahli yang dibutuhkan
 3. Kriteria Lokasi penempatan Pusat Informasi Pariwisata/*Tourism Information Center* (TIC)
 4. Standar Teknis Pusat Informasi Pariwisata/ *Tourism Information Center* (TIC)
 5. Standar Sarana dan Prasarana Pelengkap Pusat Informasi Pariwisata/ *Tourism Information Center* (TIC)

Mengacu pada penjelasan ketentuan teknis Pusat Informasi

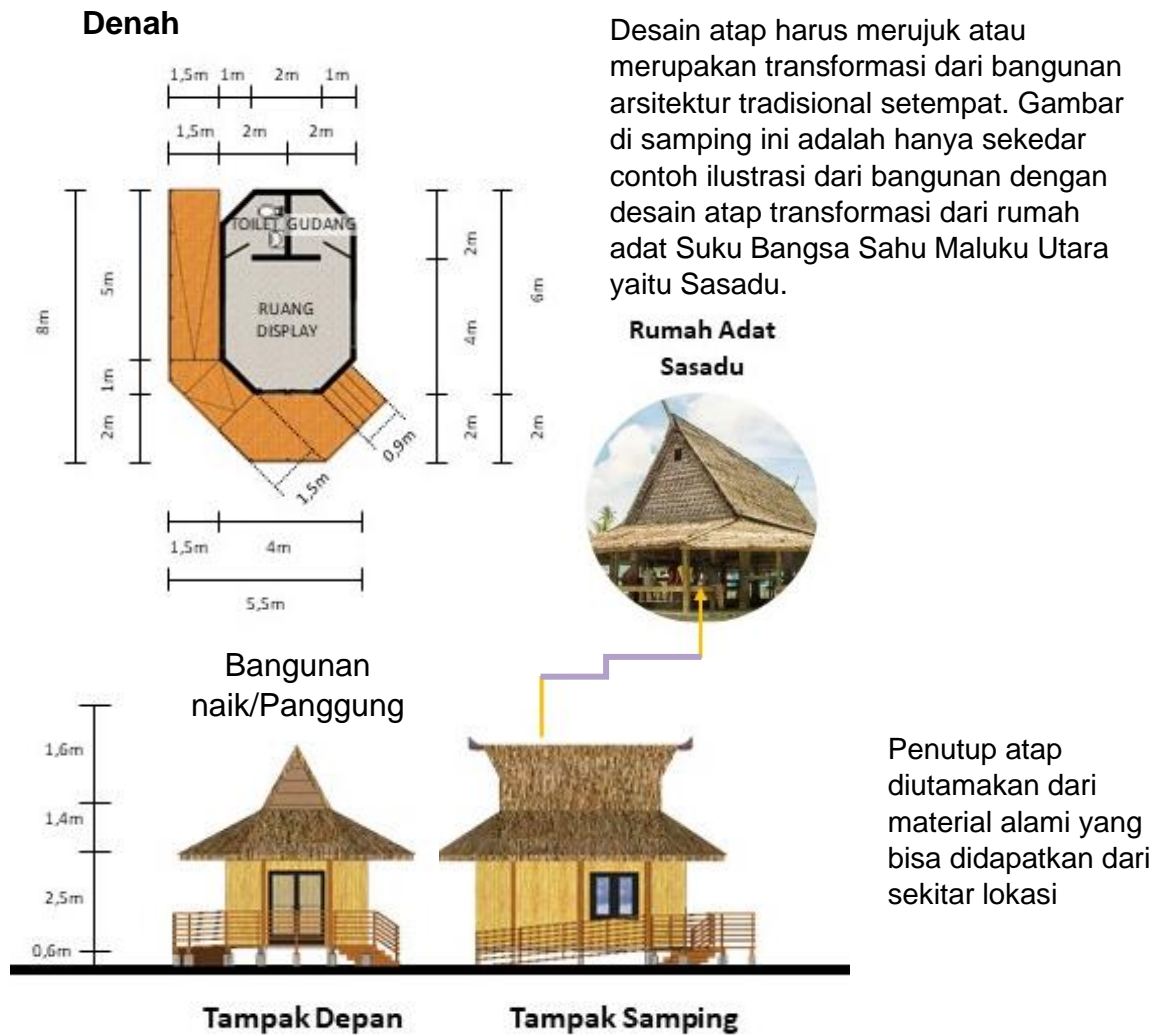
Pariwisata/ *Tourism Information Center* (TIC) pada bagian Pembangunan Pusat Informasi Pariwisata/Tourist Information Center (TIC) dan Perlengkapannya di Pembangunan Amenitas Kawasan Pariwisata.

c) Panduan Perancangan Pembangunan Pusat Informasi Pariwisata/ *Tourism Information Center* (TIC)

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan Pusat Informasi Pariwisata/ *Tourism Information Center* (TIC) dalam Kawasan Dermaga Wisata:

1. Pusat Informasi Pariwisata/ *Tourism Information Center* (TIC) Ukuran Kecil

Contoh ilustrasi panduan visual perancangan Pusat Informasi Pariwisata/ *Tourism Information Center* (TIC) ukuran kecil merupakan contoh tipikal rancangan untuk destinasi prioritas di Kabupaten Pulau Morotai yang terinspirasi dari arsitektur lokal setempat. Rancangan atap bangunan Pusat Informasi Pariwisata/ *Tourism Information Center* (TIC) Ukuran kecil 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 memiliki panjang bangunan 4m, lebar bangunan 6m, tinggi 60 cm dari permukaan tanah, teras-tangga-ramp 20m², 1 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 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 dinaikan dari permukaan tanah.

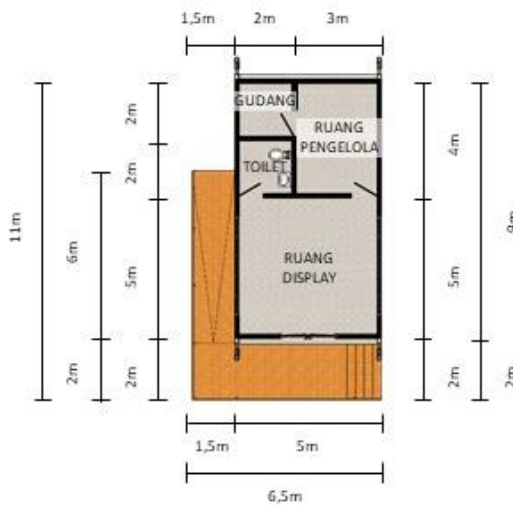


Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Pusat Informasi Pariwisata/ *Tourism Information Center* (TIC) Ukuran Kecil

2. Pusat Informasi Pariwisata/ *Tourism Information Center* (TIC) Ukuran Sedang

Contoh ilustrasi panduan visual perancangan Pusat Informasi Pariwisata/ *Tourism Information Center* (TIC) ukuran sedang merupakan contoh tipikal rancangan untuk destinasi super prioritas Mandalika, Kabupaten Lombok Tengah, Provinsi Nusa Tenggara Barat yang terinspirasi dari arsitektur lokal setempat. Rancangan atap bangunan Pusat Informasi Pariwisata/ *Tourism Information Center* (TIC) ukuran sedang pada contoh ilustrasi panduan merujuk atau merupakan transformasi dari arsitektur atap Rumah Adat Suku Sasak di Pulau Lombok. Bangunan memiliki panjang bangunan 9m, lebar bangunan 5m, tinggi 60 cm dari permukaan tanah, teras-tangga-ramp 20m², 1 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. Mempertimbangkan peletakan bangunan yang kemungkinan besar berada di wilayah tepi air dan dipengaruhi pasang surut air maka bangunan dirancang panggung atau dinaikan dari permukaan tanah.



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 Sasak Pulau Lombok

Bangunan naik/Panggung



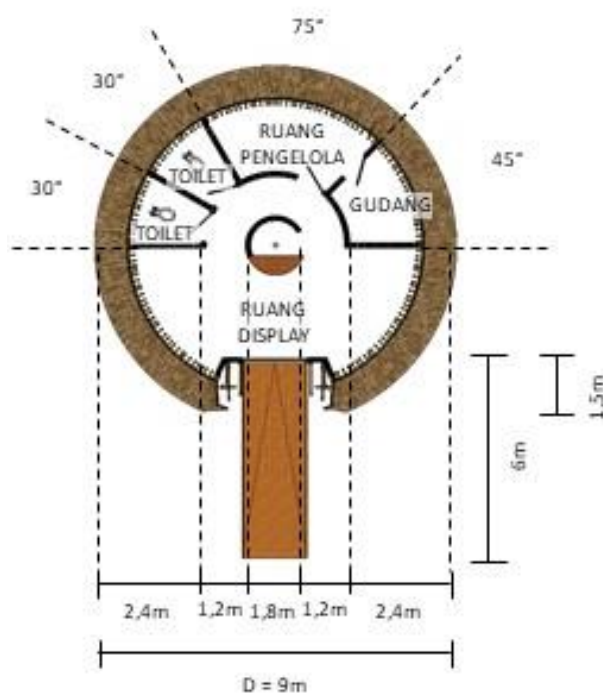
Penutup atap diutamakan dari material alami yang bisa didapatkan dari sekitar lokasi

Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Pusat Informasi Pariwisata/ *Tourism Information Center* (TIC) Ukuran Sedang di Kawasan Dermaga Wisata Mandalika, Kabupaten Lombok Tengah, Provinsi Nusa Tenggara Barat.

3. Pusat Informasi Pariwisata/ *Tourism Information Center* (TIC) Ukuran Besar

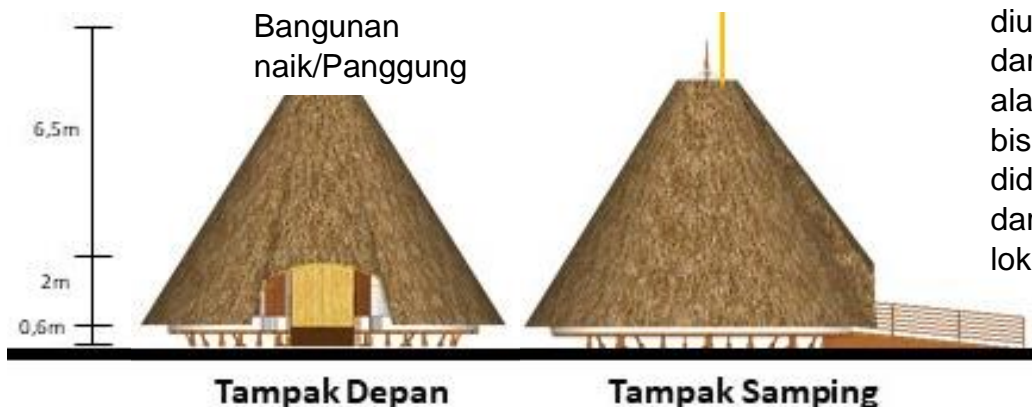
Contoh ilustrasi panduan visual perancangan Pusat Informasi Pariwisata/ *Tourism Information Center* (TIC) ukuran besar merupakan contoh tipikal rancangan untuk destinasi super prioritas Labuan Bajo, Pulau Flores, Provinsi Nusa Tenggara Timur yang terinspirasi dari arsitektur lokal setempat. Rancangan atap bangunan Pusat Informasi Pariwisata/

Tourism Information Center (TIC) ukuran besar pada contoh ilustrasi panduan merujuk atau merupakan transformasi dari arsitektur atap Rumah Adat Desa Wae Rebo di Pulau Flores. Bangunan memiliki panjang bangunan 9m, lebar bangunan 9m, tinggi 60 cm dari permukaan tanah, teras-tangga-ramp 20m², 1 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. Mempertimbangkan peletakan bangunan yang kemungkinan besar berada di wilayah tepi air dan dipengaruhi pasang surut air maka bangunan dirancang panggung atau dinaikan dari permukaan tanah.



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 Desa Wae Rebo di Pulau Flores.

Rumah Adat Wae Rebo



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

Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Pusat Informasi Pariwisata/ *Tourism Information Center* (TIC) Ukuran Besar di Kawasan Dermaga Wisata Labuan Bajo, Pulau Flores, Provinsi Nusa Tenggara Timur.

4. Program ruang Pusat Informasi Pariwisata/ *Tourism Information Center* (TIC) pada contoh ilustrasi panduan sesuai standar teknis dan peraturan yang berlaku. Pembangunan Pusat Informasi Pariwisata/ *Tourism Information Center* (TIC) pada umumnya dilengkapi dengan penyediaan dan pengadaan perlengkapannya yang terdiri dari meja resepsionis dan kursi, meja dan kursi kantor, TV LED 42”, paket computer all in, printer+scanner, set sofa, rak materi promosi, dan lain-lain. Perlengkapan ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan Pusat Informasi Pariwisata/ *Tourism Information Center* (TIC) pada masing-masing destinasi.

- d) Indikasi Pembiayaan Pembangunan Pusat Informasi Pariwisata/ *Tourism Information Center* (TIC)

Indikasi pembiayaan pembangunan Pusat Informasi Pariwisata/ *Tourism Information Center* (TIC) dan Perlengkapannya, sebagai berikut:

No.	Pembangunan	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
1	Pusat Informasi Pariwisata/ <i>Tourism Information Center</i> (TIC) Ukuran Kecil	34 m ²	Rp. 5.750.000,-	Rp. 195.000.000,-
2	Pusat Informasi Pariwisata/ <i>Tourism Information Center</i> (TIC) Ukuran Sedang	55 m ²	Rp. 5.750.000,-	Rp. 316.250.000,-
3	Pusat Informasi Pariwisata/ <i>Tourism</i>	91 m ²	Rp. 7.000.000,-	Rp. 637.000.000,-

	Information Center (TIC) Ukuran Besar			
4	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 All In	1 Paket	Rp. 5.000.000,-	Rp. 5.000.000,-
e	Printer + Scanner	1 Unit	Rp. 1.500.000,-	Rp. 1.500.000,-
f	Set Sofa	1 Unit	Rp. 5.000.000,-	Rp. 5.000.000,-
g	Rak Materi Promosi	1 Unit	Rp. 1.000.000,-	Rp. 1.000.000,-

Catatan: Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan Pusat Informasi Pariwisata/ *Tourism Information Center (TIC)* sesuai dengan contoh ilustrasi panduan dalam berbagai skala/ukuran (kecil (4x6m), sedang (5x9m), besar(9x9m)), teras, tangga dan ramp 20m² (untuk harga dihitung 50%), 1 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 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.

2. Pembangunan Toilet

a) Konsep Dasar

1. Toilet merupakan fasilitas sanitasi untuk tempat buang air besar, buang air kecil, tempat mencuci tangan, mencuci muka, mengganti pakaian, dan sebagai tempat bagi wisatawan yang membawa bayi (menyusui, memompa ASI dan mengganti popok bayi);
2. Toilet Umum merupakan sebuah ruangan yang dirancang khusus lengkap dengan kloset, wastafel, cermin, sumber air bersih dan perlengkapan lain yang bersih, aman dan higienis, dimana masyarakat ditempat-tempat domestik, komersial maupun pulau dapat membuang hajat serta memenuhi kebutuhan fisik, sosial dan psikologisnya.
3. Toilet sangat diperlukan oleh wisatawan untuk mencuci tangan, membasuh wajah, membuang hajat atau untuk berganti pakaian ketika sedang beraktivitas dalam suatu daya tarik wisata wisata. Kebutuhan tersebut perlu menjadi perhatian bagi pengelola pariwisata karena sangat terkait dengan kenyamanan wisatawan pada saat berwisata. Oleh sebab itu, ketersediaan toilet pada sebuah kawasan pariwisata adalah hal yang mutlak diperlukan. Adapun wisatawan yang perlu dipenuhi kebutuhannya secara khusus yaitu wisatawan berkebutuhan khusus (memiliki spesifikasi khusus), ibu menyusui dan bayi (ruang menyusui).
4. Hal-hal yang perlu menjadi perhatian dalam pembangunan toilet pada sebuah kawasan pariwisata yaitu: aspek fisik toilet, aspek ketersediaan sumber air untuk toilet, aspek kebutuhan wisatawan, aspek keramahan lingkungan, aspek perencanaan dan aspek pemeliharaan toilet.
5. Manfaat Toilet: memberikan rasa aman dan nyaman bagi wisatawan secara psikologis, ketika mereka mengetahui bahwa jika sewaktu-waktu mereka perlu untuk buang air kecil maupun besar sudah tersedia toilet yang memadai dalam sebuah kawasan pariwisata.

b) Ketentuan Teknis Toilet

1. Prinsip Teknis Toilet

Dalam membangun Toilet 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) Ketersediaan Air Bersih: dekat dengan sumber air bersih atau memiliki jaringan perpipaan untuk mendapatkan air bersih.
- 3) Global: mengacu kepada kebutuhan ruang ganti dan/atau toilet yang sesuai dengan standar internasional dan mengacu kepada aspek ramah lingkungan, seperti penggunaan teknologi yang dapat membantu penghematan air (kran sensor), dan harus memenuhi kebutuhan penyandang disabilitas.
- 4) Gender: Dalam perancangan pembangunan fasilitas ruang ganti dan/atau toilet harus memperhatikan aspek gender, dimana toilet harus mengakomodasi baik pria maupun wanita, serta kapasitasnya disesuaikan dengan kebutuhan suatu kawasan pariwisata.
- 5) Higienis: prinsip higienis sangat penting untuk diperhatikan dalam pembangunan ruang ganti dan/atau 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 ruang ganti dan/atau toilet harus bersih, sehat, kering, dan higienis.
- 6) 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.
- 7) 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;

- 8) Ekonomis: Toilet dibuat dengan konstruksi yang kuat, efektif, biaya yang efisien dan sesuai dengan kebutuhan masing-masing Daya tarik wisata Wisata.
- 9) Kelestarian lingkungan: seminimum mungkin merubah bentang alam, mempertimbangkan kondisi sumberdaya alam dan tata guna lahan kawasan
- 10) Keselamatan dan Keamanan (memenuhi persyaratan keselamatan bangunan/gedung sesuai peraturan yang berlaku).
- 11) 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).

c) Tenaga Ahli yang Dibutuhkan

1. Bidang Arsitektur (Kode 101)

Arsitek: Ahli yang memiliki kompetensi untuk merancang dan mengawasi pelaksanaan bangunan gedung, perkotaan dan lingkungan binaan, yang meliputi aspek estetika, budaya dan sosial. Tenaga Ahli ini dibutuhkan untuk merancang arsitektural dari bangunan toilet yang direncanakan dan akan dibangun.

2. Bidang Desain Interior (Kode 102)

Ahli Desain Interior: ahli yang memiliki kompetensi seni dan ilmu merancang ruangan dalam bangunan dengan tujuan untuk menciptakan ruang yang fungsional, estetika, struktur keindahan dan manfaat suatu bangunan. Tenaga ahli ini dibutuhkan untuk merancang dan menata ruang dalam bangunan toilet agar fungsional dan estetis sehingga memberikan kenyamanan pada penggunaannya.

3. Bidang Sipil (kode 201)

Ahli Teknik Bangunan Gedung: Ahli yang memiliki kompetensi merancang, melaksanakan dan mengawasi pekerjaan struktur bangunan gedung yang menguasai bangunan gedung. Tenaga ahli ini dibutuhkan untuk menentukan dan menganalisis struktur yang tepat untuk bangunan toilet, terutama untuk toilet umum dengan kapasitas yang cukup besar.

4. Bidang Mekanikal (Kode 301)

Ahli Teknik Mekanikal: ahli yang memiliki kompetensi merancang bentuk dan struktur mekanikal pada bangunan tertentu atau diluar bangunan, melaksanakan dan mengawasi pekerjaan konstruksi mekanikal. Tenaga ahli ini dibutuhkan untuk merencanakan pemipaan baik didalam dan diluar bangunan kaitannya dengan sistem air bersih, sistem air kotor, sistem pemadam kebakaran dan lain-lain.

5. Bidang Elektrikal (Kode 401):

Ahli Teknik Tenaga Listrik: ahli yang memiliki kompetensi melaksanakan pekerjaan perencanaan dan atau pemasangan dan atau perawatan instalasi listrik untuk penerangan dan atau tenaga di dalam atau di luar bangunan. Tenaga ahli ini dibutuhkan untuk menyediakan penerangan baik di dalam maupun di luar bangunan toilet baik penerangan fungsional maupun penerangan estetis.

d) Kriteria Lokasi penempatan Toilet

Lokasi penempatan toilet disesuaikan dengan luas kawasan pariwisata. Kawasan pariwisata sebaiknya menyediakan fasilitas toilet setiap 500 (lima ratus) meter. Apabila toilet terletak di dalam bangunan, maka lokasi toilet disarankan tidak mengganggu bangunan disekitarnya, sehingga mudah terlihat. Beberapa kriteria yang harus dipenuhi dalam penempatan bangunan toilet pada suatu kawasan pariwisata sebagai berikut:

1. dekat dengan sumber air bersih atau mudah dalam menyediakan air bersih;
2. tidak merusak keindahan lingkungan;
3. mudah diketahui dan dicapai keberadaannya;

4. memberikan kenyamanan dan perasaan aman;
 5. keadaan sekitar toilet harus tertata indah, asri, bersih dan nyaman; dan
 6. mudah dalam proses pemeliharaan kebersihan.
- e) Standar Teknis Toilet
1. Prinsip Teknis Umum Toilet
 - a. Akses menuju toilet laki-laki dan perempuan perlu dibuat terpisah untuk pertimbangan keamanan.
 - b. Penempatan toilet sebaiknya merupakan satu kesatuan dengan ruang utamanya.
 - c. Toilet dilengkapi dengan penanda yang jelas dan informatif.
 - d. Setiap toilet umum harus menyediakan paling sedikit 1 (satu) buah toilet untuk penyandang disabilitas.
 2. Komponen Bangunan Toilet
 - a. 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.
 - b. 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 yang memadai. Lantai toilet diberi lapisan kedap air (*waterproofing*). Material penutup lantai untuk toilet dipilih dari material bertekstur, tidak licin dan tidak meresapkan air;
 - c. Dinding
Dinding dengan warna terang memudahkan mengontrol kebersihan ruang ganti dan/atau 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 (dua puluh centimeter) dari atas lantai;

d. 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 di *finishing* dengan cat kedap air (*waterproofing*);

e. 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.

f. Jendela

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

3. Standar Ukuran Toilet dan Komponennya

a. Toilet Umum

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

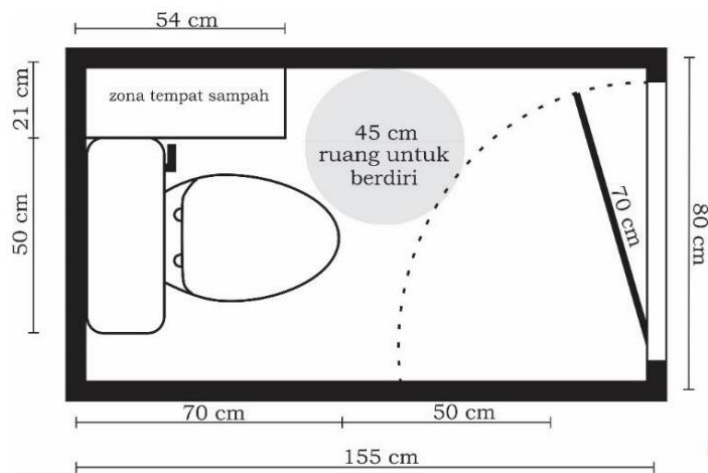
1. Luas ruang dalam toilet paling sedikit berukuran 80 cm x 155 cm;

2. Ukuran wastafel cuci tangan minimal 45 x 60 cm, disarankan menggunakan kran dengan sistem sensor.
3. Ketinggian wastafel untuk orang dewasa 85 cm dan untuk anak-anak disarankan 70 cm.
4. Ruang bebas untuk pengguna wastafel cuci tangan setidaknya 60 cm dari tepi wastafel dengan sirkulasi 60 cm.
5. Dekat wastafel cuci tangan disediakan tempat sabun (berisi sabun cuci tangan), tempat tisu, hand drier (pengering tangan) dan tempat sampah.
6. 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.
7. Jarak antar urinal paling kurang 70 cm dengan sekat pemisah (*modesty board*) yang memiliki ukuran setidaknya 40 cm x 80 cm.
8. Urinal perlu dilengkapi dengan pelindung (*urine protector*) untuk menjaga kesucian badan atau pakaian dari cipratan urin.
9. Spray urinal harus dapat diaktivasi dengan sistem ganda (*sensor dan manual*) agar pengguna dapat bersuci setelah menggunakan urinal.
10. Sekat pemisah harus menggantung dan tidak menyentuh lantai untuk menjaga privasi pengguna dan menjamin kebersihan area di bawah urinal.
11. Ruang bebas untuk pengguna urinal setidaknya 60 cm dari tepi sekat pemisah dengan sirkulasi 60 cm.

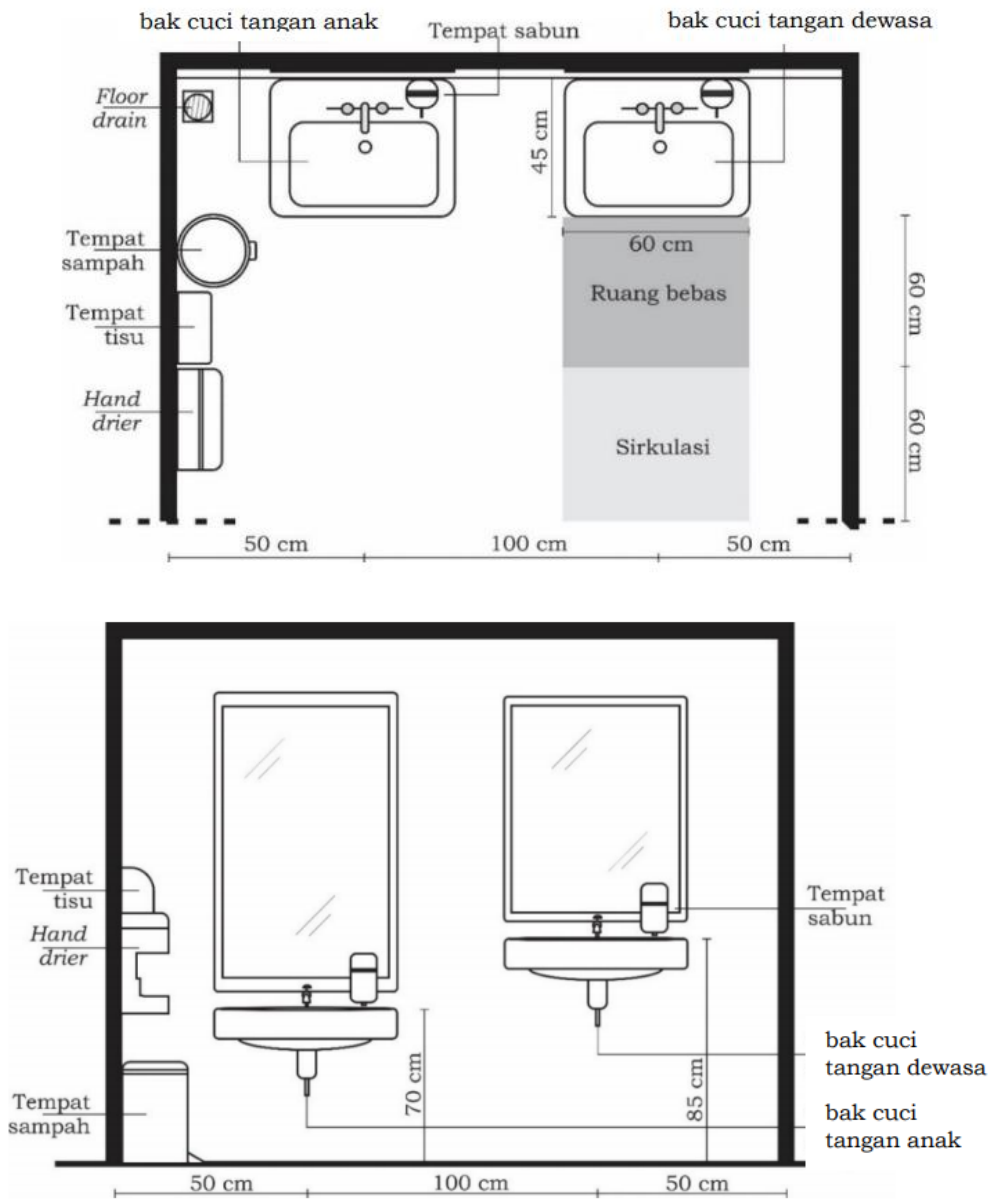
Tabel. Standar ukuran toilet umum dan ukuran penataan komponennya.

Fasilitas	Standar Minimal	Standar Rekomendasi
Pintu Masuk Utama	90– 120 cm	110 – 120 cm

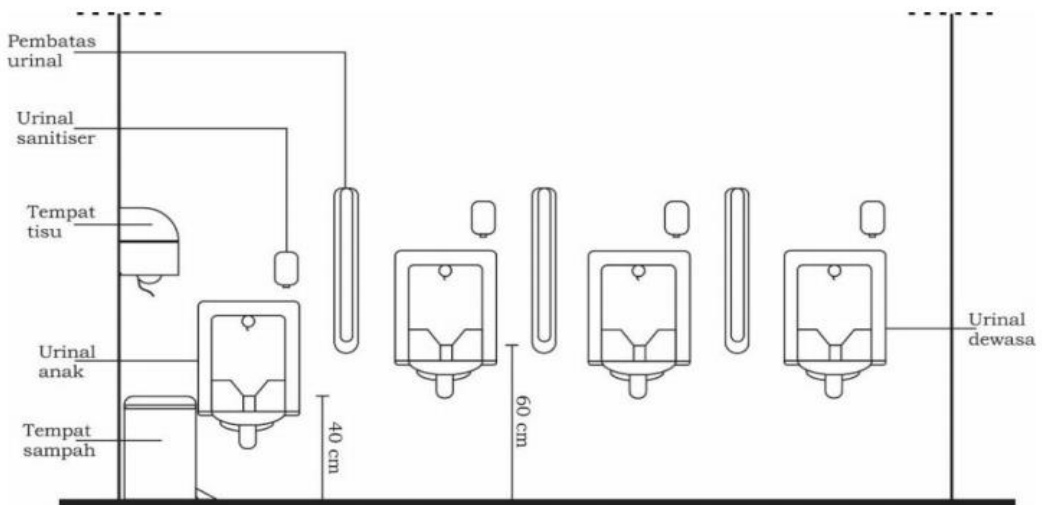
Pintu Kubikal Toilet	70- 120 cm	110-120 cm
Kubikal	80 x 155 cm	90 x 165 cm
Jarak antara pintu dan tempat duduk toilet	60 cm	60 cm
Area Wastafel (2 Wastafel)	165x 200 cm	165x 200 cm
Ketinggian Wastafel	75 cm	85 cm
Jarak antar As Wastafel	100 cm	100 cm
Jarak antar As Urinal	70 cm	90 cm
Jarak Antar Sekat Urinal	70 cm	90 cm

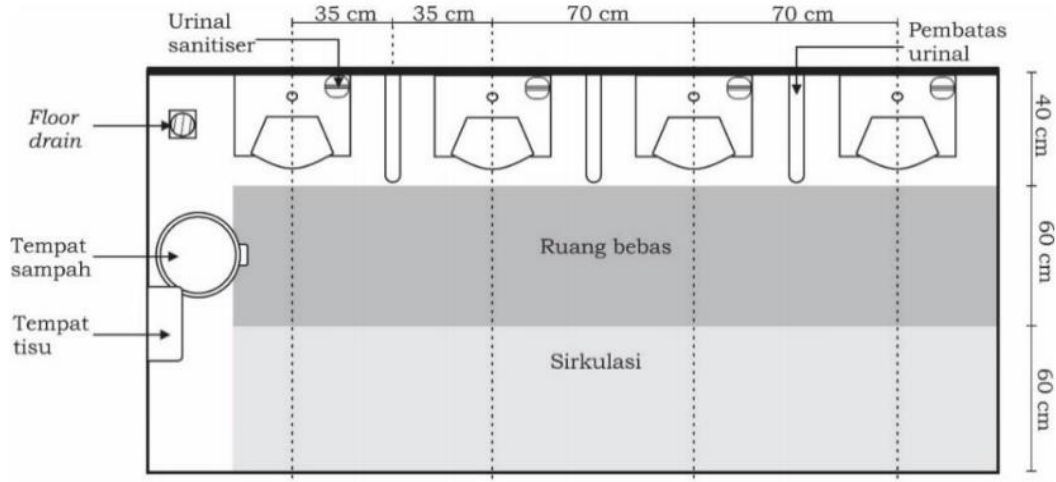


Gambar. Standar Ukuran dan Penataan satu unit ruang atau kubikal toilet umum dengan toilet duduk.



Gambar. Standar ukuran dan penataan area wastafel cuci tangan.





Gambar. Standar ukuran dan penataan area urinal

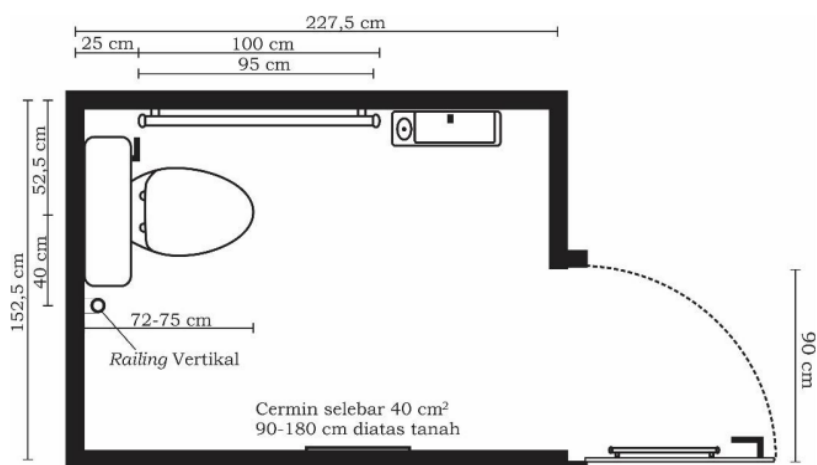
b. Toilet Penyandang Disabilitas

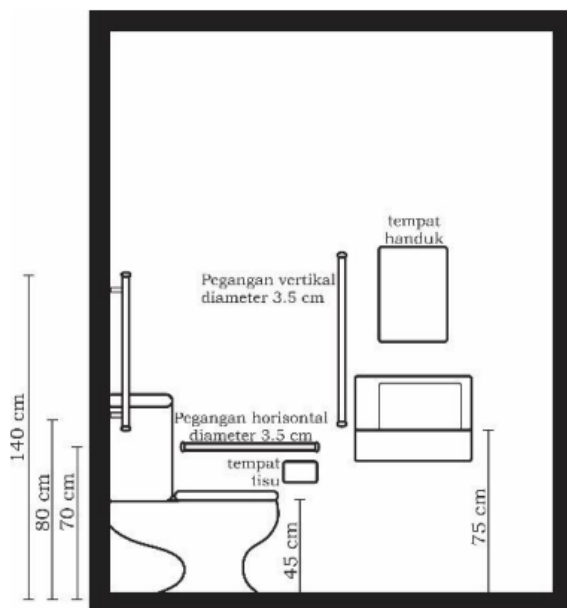
1. Luas ruang dalam toilet penyandang disabilitas paling sedikit memiliki ukuran 152,5 cm x 227,5 cm dengan mempertimbangkan ruang gerak pengguna kursi roda;
2. Daun pintu toilet penyandang disabilitas pada dasarnya membuka ke arah luar toilet dan memiliki ruang bebas sekurang-kurangnya 152,5 cm antara pintu dan permukaan terluar kloset;
3. 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° dan membuka/menutup daun pintu;
4. Pintu toilet penyandang disabilitas perlu dilengkapi dengan plat tendang di bagian bawah pintu untuk pengguna kursi roda dan penyandang disabilitas netra;
5. Pintu toilet penyandang disabilitas dilengkapi dengan engsel yang dapat menutup sendiri;
6. Toilet penyandang disabilitas harus dilengkapi dengan pegangan rambat untuk memudahkan pengguna kursi roda berpindah posisi dari kursi roda ke atas kloset ataupun sebaliknya;

7. 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.

4. Standar Fasilitas yang perlu disediakan pada Toilet Kawasan Pariwisata

Fasilitas	Standar Minimal	Standar Rekomendasi
Kloset (WC)	Jongkok	Duduk
<i>Urinoir</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
Sanitizer	Ada	Ada
Sabun	Ada	Ada
Penggantung	Ada	Ada

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

f) Standar Komponen Pelengkap Bangunan Toilet

1. *Exhaust Fan* atau Kipas Pengering

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

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 kran, baik kran 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 didalamnya sumber air bersih, pompa dan 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 native 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. Hal ini membantu mengurangi kelembaban di dalam ruang ganti dan/atau toilet tersebut;
- c. Menanam tanaman pohon semak dan rumput yang ditata di sekitar bangunan toilet. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesan asri pada ruang ganti dan/atau toilet tersebut; dan
- d. Penataan pohon dan semak yang membantu mengarahkan pengunjung menuju bangunan toilet.

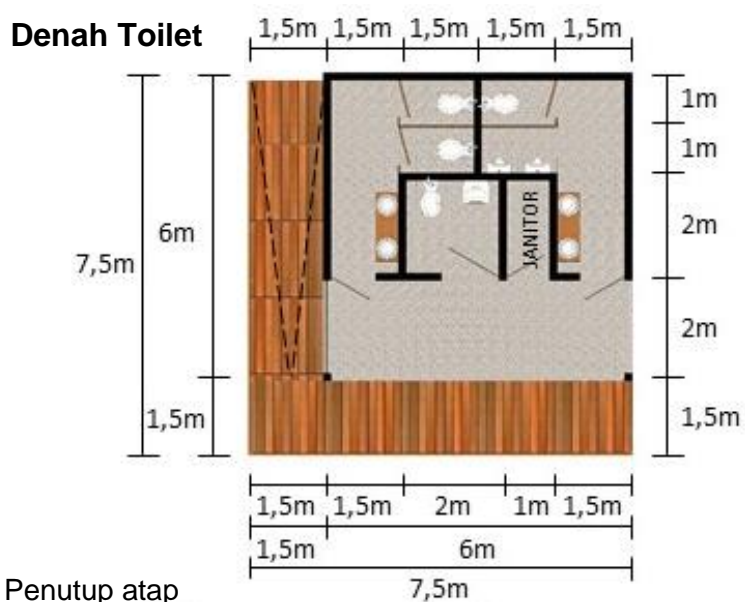
g) Panduan Perancangan Pembangunan Toilet

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan bangunan toilet dalam Kawasan Dermaga Wisata (dalam contoh pada destinasi prioritas Kawasan Dermaga Wisata 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 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. Bangunan Toilet yang dirancang pada contoh ilustrasi panduan memiliki panjang bangunan 6m, lebar bangunan 6m, teras-tangga-ramp 20m², 1 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 difabel, nursery, 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 pada masing-masing destinasi pariwisata.



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



Gambar. Contoh Panduan Visual Perancangan Bangunan Toilet di Track Wisata Alam/Tematik, Kawasan Taman Nasional Bromo-Tengger-Semeru, Provinsi Jawa Timur.

h) Indikasi Pembiayaan Pembangunan Toilet

Indikasi pembiayaan pembangunan bangunan toilet, sebagai berikut:

No.	Pembangunan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per m ²	Indikasi Biaya
1	Bangunan Toilet	46m ²	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 6m, lebar bangunan 6m, teras, tangga dan ramp 20m² (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 difabel, nursery, janitor), dengan catatan sumber air bangunan toilet menyambung ke sumber air yang sudah ada. 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. Pembangunan Titik Labuh/Singgah Kapal Layar (*Yacht*)

a) Konsep Dasar

Mengacu pada penjelasan konsep dasar titik labuh/singgah kapal layar (*yacht*) pada bagian Pembangunan Titik Labuh/Singgah Kapal Layar (*Yacht*) di Pembangunan Amenitas Kawasan Pariwisata.

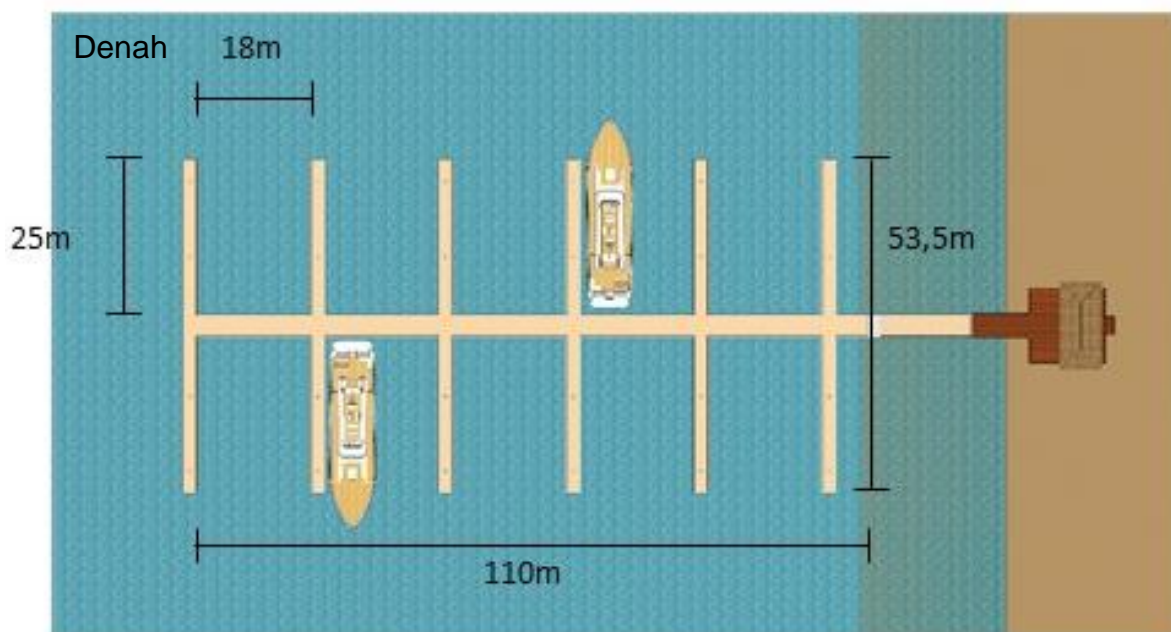
b) Ketentuan Teknis Titik Labuh/Singgah Kapal Layar (*Yacht*)

1. Prinsip Teknis Titik Labuh/Singgah Kapal Layar (*Yacht*)
2. Tenaga Ahli yang Dibutuhkan
3. Kriteria Lokasi Penempatan Titik Labuh/Singgah Kapal Layar (*Yacht*)
4. Standar Teknis Titik Labuh/Singgah Kapal Layar (*Yacht*)
5. Standar Sarana dan Prasarana Pelengkap Titik Labuh/Singgah Kapal Layar (*Yacht*). Mengacu pada penjelasan ketentuan teknis titik labuh/singgah kapal layar (*yacht*) pada bagian Pembangunan Titik Labuh/Singgah Kapal Layar (*Yacht*) di Pembangunan Amenitas Kawasan Pariwisata.

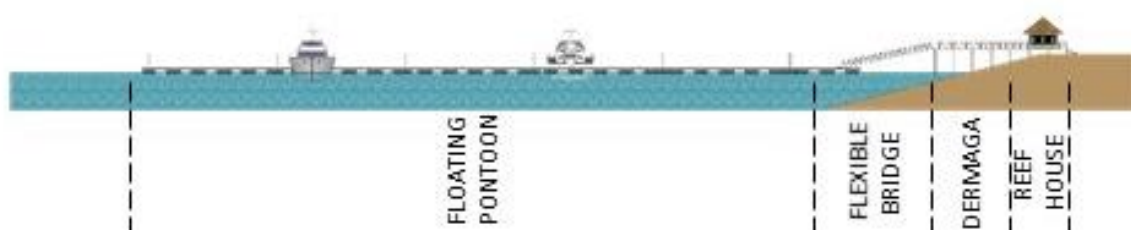
c) Panduan Perancangan Titik Labuh/Singgah Kapal Layar (*Yacht*)

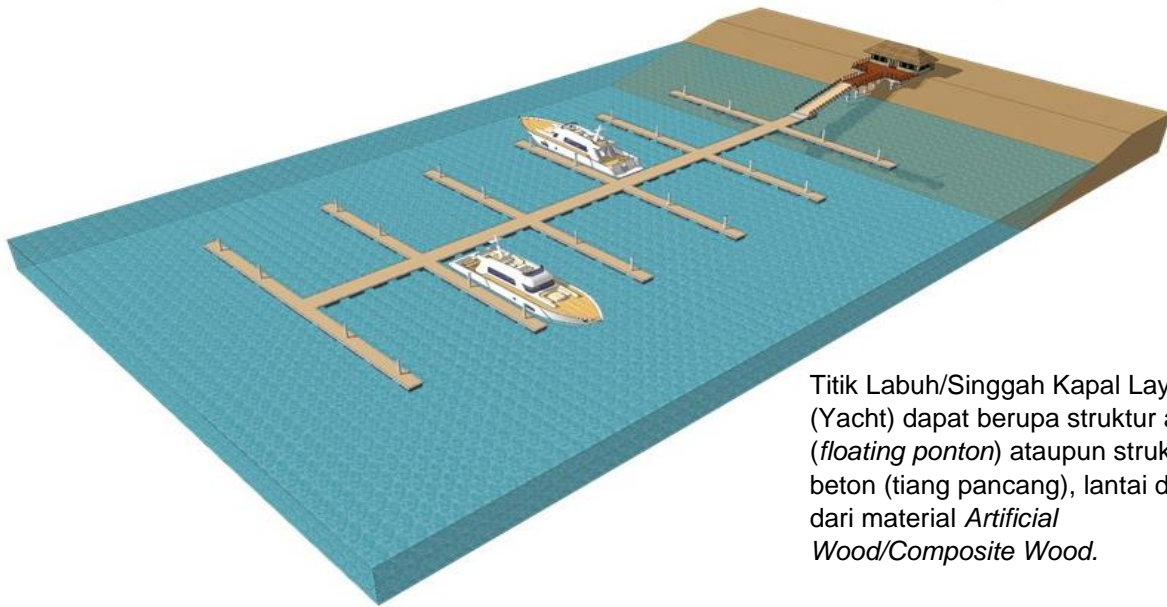
Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan titik labuh/singgah kapal layar (*yacht*) dalam

Kawasan Dermaga Wisata (dalam contoh pada destinasi prioritas Kawasan Dermaga Wisata). Titik labuh/singgah kapal layar (*yacht*) yang dirancang pada contoh ilustrasi panduan memiliki memiliki luas 520 m² ((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 Dermaga Wisata

d) Indikasi Pembiayaan Pembangunan Titik Labuh/Singgah Kapal Layar (Yacht)

Indikasi pembiayaan pembangunan titik labuh/singgah kapal layar (*yacht*), sebagai berikut:

No.	Pembangunan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per m ²	Indikasi Biaya
1	Titik Labuh/Singgah Kapal Layar (Yacht)	520m ²	Rp. 5.000.000,-	Rp 2.600.000.000,-

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 m² ((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.

4. Pembangunan *Dive Center* dan Perlengkapannya

a) Konsep Dasar

Mengacu pada penjelasan konsep dasar *dive center* pada bagian Pembangunan *Dive center* dan Perlengkapannya di Pembangunan Amenitas Kawasan Pariwisata.

b) Ketentuan Teknis *Dive Center* dan Perlengkapannya

1. Prinsip Teknis Pembangunan *Dive center*
2. Tenaga Ahli yang Dibutuhkan
3. Kriteria Lokasi Penempatan *Dive center*
4. Standar Teknis *Dive Center* dan Perlengkapannya
5. Standar Sarana dan Prasarana Pelengkap *Dive Center*

Mengacu pada penjelasan ketentuan teknis *dive center* dan perlengkapannya pada bagian Pembangunan *Dive Center* dan Perlengkapannya di Pembangunan Amenitas Kawasan Pariwisata.

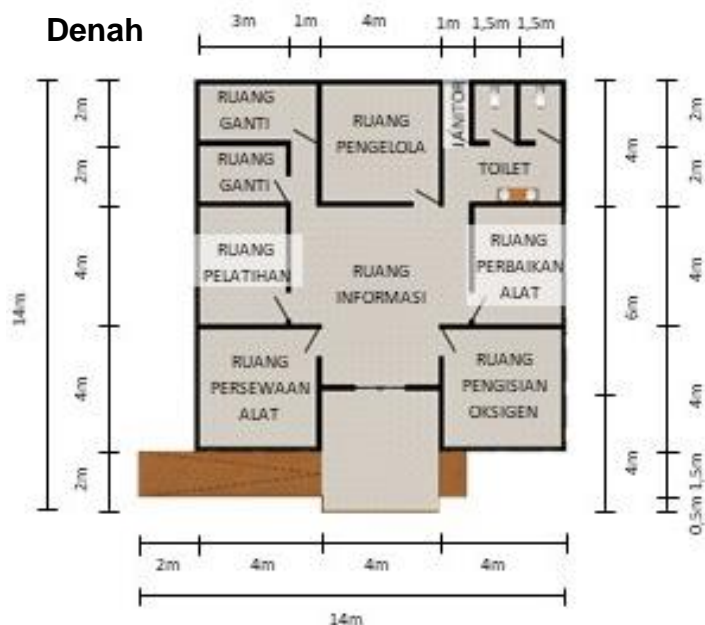
c) Panduan Perancangan *Dive Center*

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan *Dive Center* dalam Kawasan Dermaga Wisata (dalam contoh pada destinasi prioritas Kawasan Dermaga Wisata Kabupaten Pulau Morotai, Provinsi Maluku Utara):

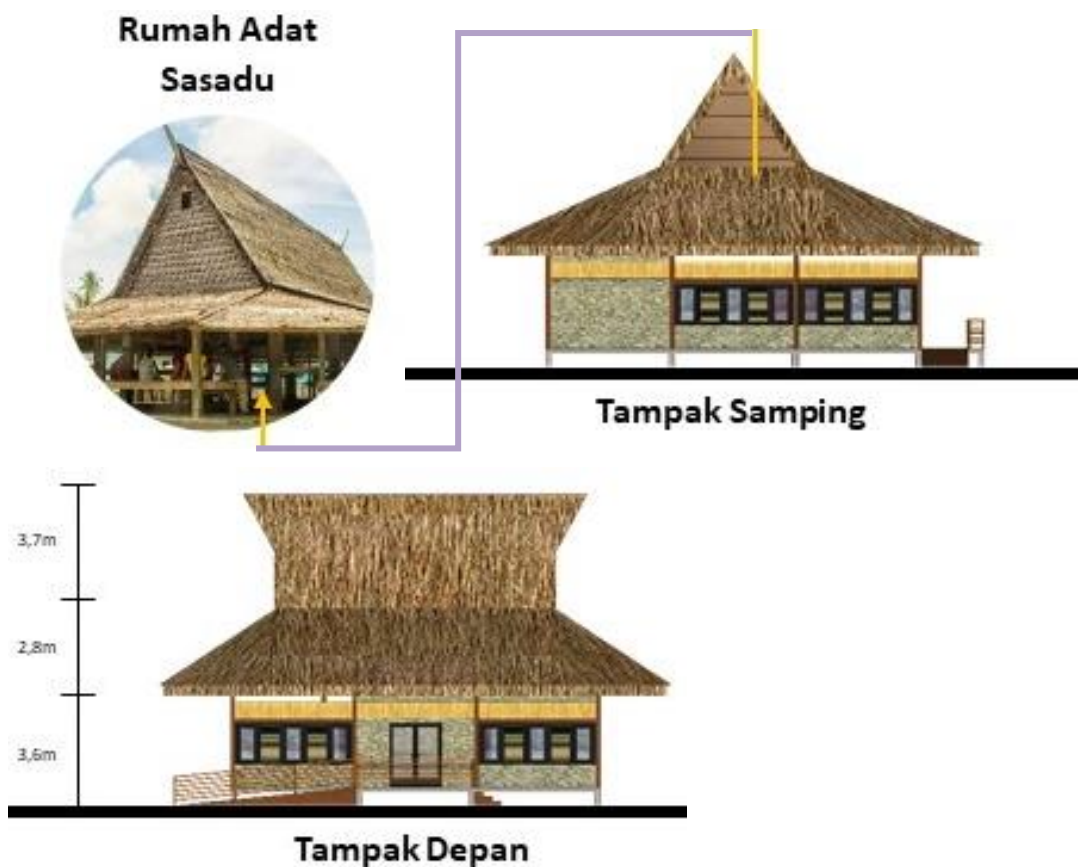
1. Contoh ilustrasi panduan visual perancangan *Dive Center* merupakan contoh tipikal rancangan yang terinspirasi dari arsitektur lokal setempat. Rancangan atap bangunan *dive center* pada contoh ilustrasi panduan merujuk atau merupakan transformasi dari arsitektur atap rumah adat Suku Bangsa Sahu Maluku 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 20m², 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 computer all in, printer+scanner, set sofa, White Board Stand, Layar Proyektor, Infocus projector, dan lain-lain. Perlengkapan ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan *dive center* pada masing-masing destinasi.



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 hanya sekedar contoh ilustrasi dari bangunan dengan desain atap transformasi dari rumah adat Suku Bangsa Sahu Maluku Utara yaitu Sasadu.

Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan *Dive Center* di Kawasan Dermaga Wisata 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 ²	Rp. 5.750.000,-	Rp. 885.500.000,-
2	Perlengkapan Dive Center			
a	Diving Set :	10	Rp.	Rp.
	i) 1 unit Tabung	Paket	15.000.000,-	150.000.000,-

	Selam j) 1 EA Diving Hood k) 1 Unit BCD l) 1 EA Diving Mask m) 1 EA Snorkel n) 1 EA Wetsuit o) 1 EA Dive Belt p) 1 Pairs Diving Fins q) 1 Set Regulator r) 2 EA Lead Weight s) 1 Pairs Diving Boot t) 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* sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Bangunan *Dive Center* pada contoh ilustrasi panduan memiliki panjang bangunan 12 m, lebar bangunan 12 m, teras-tangga-ramp 20m², 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.

5. Pembangunan *Surfing Center* dan Peralatannya

a) Konsep Dasar

Mengacu pada penjelasan konsep dasar *surfing center* dan peralatannya pada bagian Pembangunan *Surfing Center* dan Peralatannya di Pembangunan Amenitas Kawasan Pariwisata.

b) Ketentuan Teknis *Surfing Center* dan Peralatannya

1. Prinsip Teknis *Surfing Center*
2. Tenaga Ahli yang Dibutuhkan
3. Kriteria Lokasi Penempatan *Surfing Center*
4. Standar Teknis *Surfing Center* dan Peralatannya
5. Standar Sarana dan Prasarana Pelengkap *Surfing Center*
Mengacu pada penjelasan ketentuan teknis *surfing center*

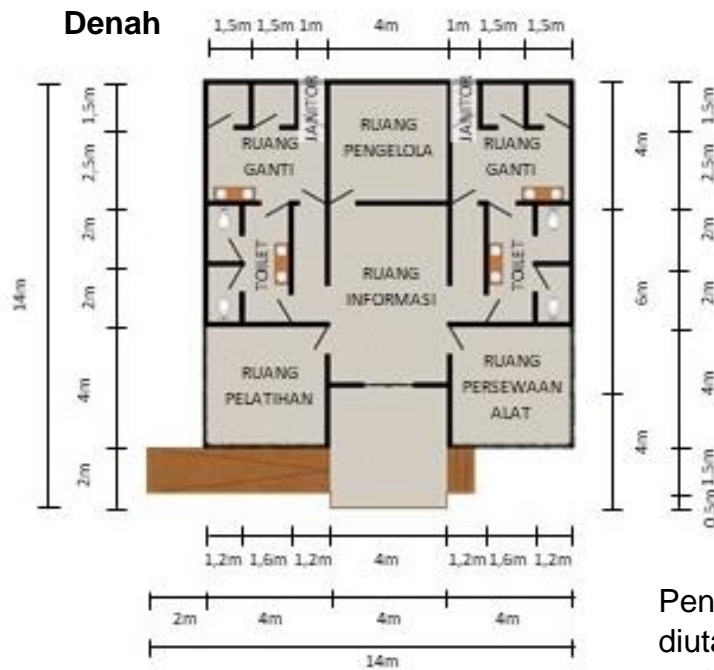
dan peralatannya pada bagian Pembangunan *Surfing Center* dan Peralatannya di Pembangunan Amenitas Kawasan Pariwisata.

c) Panduan Perancangan *Surfing Center*

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan *surfing center* dalam Kawasan Dermaga Wisata (dalam contoh pada destinasi prioritas Kawasan Dermaga Wisata 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 20m², 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. 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.



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

Rumah Adat Sasadu



Tampak Samping



Tampak Depan

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 Bangsa Sahu Maluku Utara yaitu Sasadu.

Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan *Dive Center* di Kawasan Dermaga Wisata 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 ²	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 20m², 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.

6. Pembangunan Talud

a) Konsep Dasar

Mengacu pada penjelasan konsep dasar talud pada bagian Pembangunan Talud di Pembangunan Amenitas Kawasan Pariwisata.

b) Ketentuan Teknis Talud

1. Tenaga Ahli yang Dibutuhkan
2. Kriteria Lokasi Penempatan Talud
3. Standar Teknis Talud

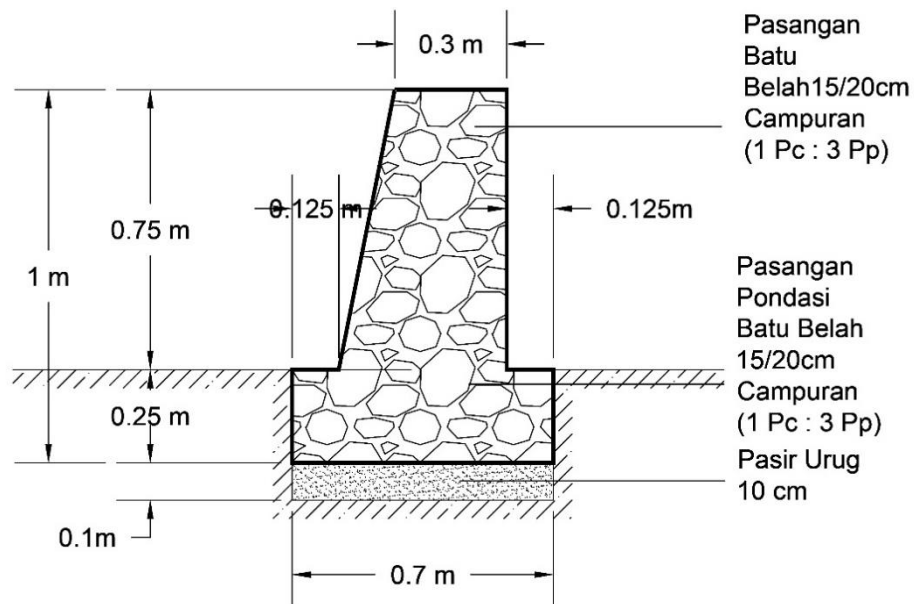
Mengacu pada penjelasan ketentuan teknis talud pada bagian Pembangunan Talud di Pembangunan Amenitas Kawasan Pariwisata.

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 ³	Indikasi Biaya
1	Talud Tepi Air (sepanjang 100 m dan tinggi talud 1m)	100 m ³	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.

7. 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 minimum 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: 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: dilengkapi dengan fasilitas pengaman seperti *handrail*, *edging strip* dan penerangan yang cukup serta tepat.
- g. Mitigasi Bencana: menyediakan rambu-rambu

kebencanaan sesuai dengan standar peraturan yang berlaku dan berada dekat dengan titik-titik kumpul evakuasi.

c) Tenaga Ahli yang Dibutuhkan

1. Bidang Arsitektur (Kode 101):

Arsitek adalah ahli yang memiliki kompetensi untuk merancang dan mengawasi pelaksanaan bangunan gedung, perkotaan dan lingkungan binaan, yang meliputi aspek estetika, budaya dan sosial atau Bidang Arsitektur (Kode 103) : Ahli Arsitektur Lanskap : seorang ahli yang memiliki kompetensi seni dan ilmu merancang lanskap (pertamanan) dengan tujuan untuk menciptakan ruang pertamanan yang fungsional, estetika, struktur keindahan dan manfaat lanskap atau kawasan. Tenaga ahli ini dibutuhkan untuk penataan (tata letak, estetika, dan lain-lain) boardwalk yang direncanakan dan menata lanskap di sekitar boardwalk.

2. Bidang Elektrikal (Kode 401): Ahli Teknik Tenaga Listrik: ahli yang memiliki kompetensi melaksanakan pekerjaan perencanaan dan atau pemasangan dan atau perawatan instalasi listrik untuk penerangan dan atau tenaga di dalam atau di luar bangunan. Tenaga ahli ini dibutuhkan untuk untuk menyediakan penerangan baik penerangan fungsional maupun penerangan estetis untuk mengarahkan dan menarik wisatawan.

d) 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)

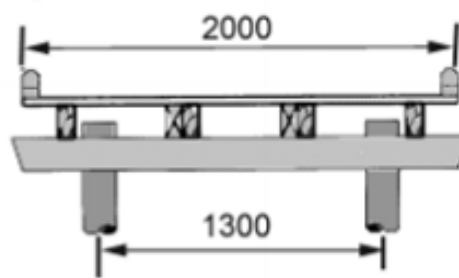


Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan *Boardwalk* Alam Terbuka
(Lokasi: Jock Marshall Reserve Nature Walk, Australia)

e) Standar Teknis *Boardwalk*

1. 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 (seratus delapan puluh centimeter) untuk jalur 2 (dua) arah. Untuk penyandang disabilitas jalur harus bebas dari pohon, tiang atau benda yang dapat menghalangi.

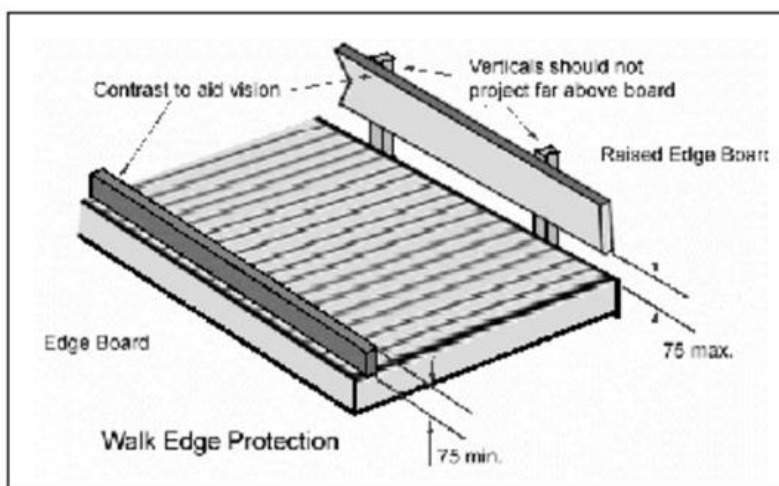


Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan *Boardwalk* dengan Lebar minimal 2000 milimeter (2 meter) di Kawasan Pariwisata

2. Kemiringan *Boardwalk*
 - a. 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);
 - b. Kemiringan melintang *boardwalk* minimal sebesar 2% (dua persen) dan kemiringan maksimal sebesar 4% (empat persen); dan
 - c. Dalam kondisi tidak memungkinkan untuk menyediakan kemiringan memanjang, kemiringan dimaksud dapat digantikan dengan penyediaan anak tangga.
3. Material *Boardwalk*
 - a. Material yang digunakan pada *boardwalk* sebaiknya menggunakan material lokal (kayu alami, kayu buatan (*artificial wood*), dan lain-lain)
 - b. Jenis material yang digunakan harus kuat, stabil, tidak licin, dan cepat kering.
4. Standar Sarana dan Prasarana Pelengkap *Boardwalk*
 - a. 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.

- b. *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

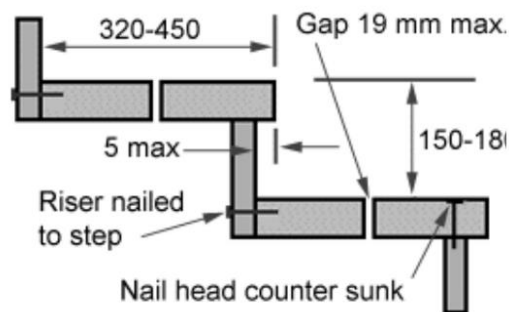
- c. Lampu atau Penerangan: lampu atau penerangan *boardwalk* yang disarankan berkisar antara 50-150 lux tergantung pada intensitas pemakaian, tingkat bahaya dan kebutuhan keamanan. Untuk tipikal lampu *boardwalk* berbentuk tiang sebaiknya terletak setiap 10meter dengan tinggi maksimal 4 meter. Komponen 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* (kanan) dan *strip lighting* (bawah).

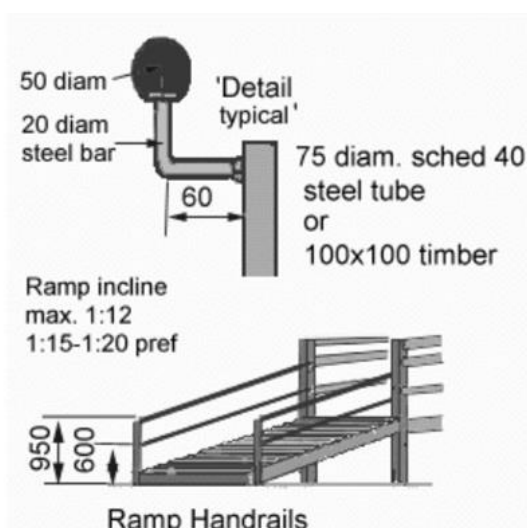
- d. Drainase: drainase boardwalk terletak berdampingan atau dibawah *boardwalk*. Drainase ini berfungsi sebagai penampung dan jalur aliran air, untuk mencegah terjadinya banjir dan genangan-genangan air pada saat hujan.
- e. Tangga *Boardwalk*: Boardwalk yang terbuat dari bahan kayu harus memiliki anak tangga yang solid dan dipaku ke tapak.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Rancangan Anak Tangga Pada *Boardwalk*.

- f. *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*.

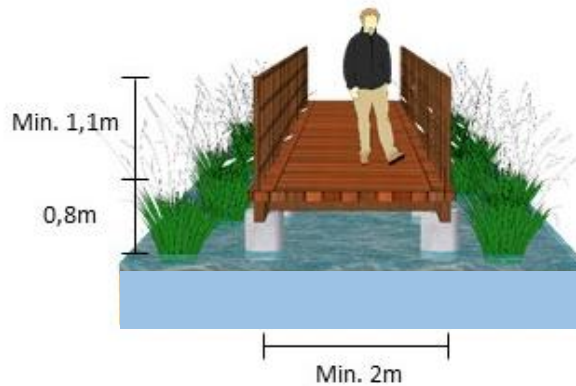
f) Panduan Perancangan *Boardwalk*

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan *boardwalk* dalam Kawasan Dermaga Wisata (dalam contoh pada Kawasan Dermaga Wisata Pantai).

1. Contoh ilustrasi panduan yang diberikan merupakan contoh tipikal rancangan *boardwalk* yang berada dalam Kawasan Dermaga Wisata 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 Dermaga Wisata (khususnya Kawasan Wisata Pantai)

g) Indikasi Pembiayaan Pembuatan *Boardwalk*

Indikasi pembiayaan pembuatan *boardwalk*:

No.	Pembuatan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per m ²	Indikasi Biaya
1	Boardwalk	200m ²	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 serta panjang *boardwalk* asumsi sepanjang 100 m. 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.

8. Pembuatan Tempat Parkir

a) Konsep Dasar

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. Fungsi dan manfaat tempat parkir:

1. untuk mengendalikan jumlah kendaraan yang masuk ke suatu kawasan;
2. memberikan tempat istirahat kendaraan pada suatu kawasan;
3. meningkatkan kelancaran dan keselamatan lalu lintas; dan
4. mendukung kegiatan lalu lintas lainnya.

Berdasarkan peraturan yang berlaku Tempat Parkir terbagi kedalam 2 jenis yaitu:

1. Parkir di Badan Jalan (*On Street Parking*): baik dengan pengendalian maupun tanpa pengendalian parkir
2. Parkir di Luar Badan Jalan (*Off Street Parking*): terbagi menjadi dua tipe *off street parking* yaitu
 - a. tempat parkir umum
 - b. tempat parkir sebagai fasilitas penunjang suatu kawasan

Pada umumnya Tempat Parkir pada Kawasan Pariwisata merupakan tipe off street parking (tempat parkir diluar badan jalan), tempat parkir sebagai fasilitas penunjang Kawasan Pariwisata.

b) Ketentuan Teknis Pembuatan Tempat Parkir

1. Tenaga Ahli yang Dibutuhkan
 - a. 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

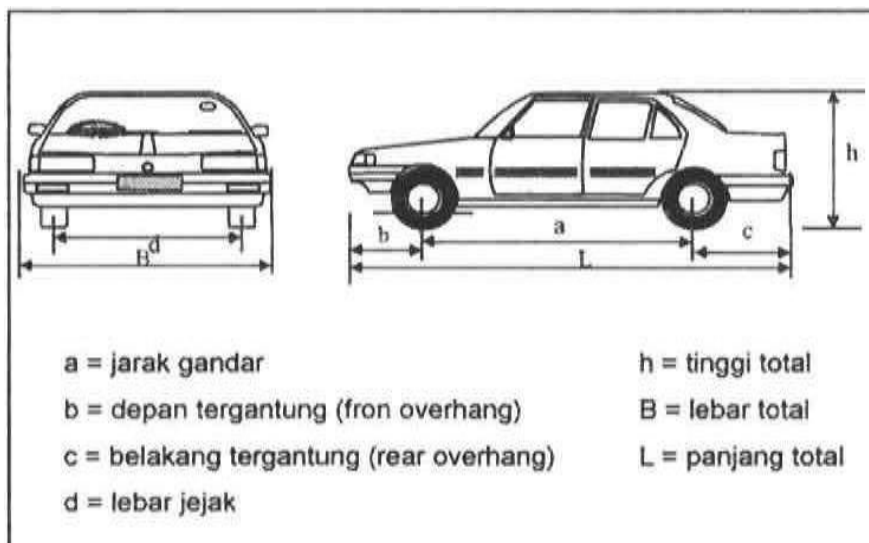
GPS yang diperlukan sebagai dasar merancang bangunan dan atau wilayah tertentu. Dibutuhkan untuk menyediakan data awal atau peta dasar sebagai acuan dalam pembuatan tempat parkir.

- b. Bidang Arsitektur (Sertifikat Keahlian Kode 103): Ahli Arsitektur Lanskap: seorang ahli yang memiliki kompetensi seni dan ilmu merancang lanskap (pertamanan) dengan tujuan untuk menciptakan ruang pertamanan yang fungsional, estetika, struktur keindahan dan manfaat lanskap atau kawasan. Dibutuhkan untuk penataan lanskap (baik perkerasan maupun area hijau) tempat parkir.

- c) Kriteria Lokasi Penempatan Tempat parkir
Penetapan lokasi tempat parkir dan bangunan penunjang tempat parkir dilakukan dengan memperhatikan hal-hal sesuai dengan peraturan yang berlaku, yaitu:
 1. Rencana Umum Tata Ruang Daerah (RUTRD)
 2. Keselamatan dan kelancaran lalu lintas
 3. Kelestarian lingkungan
 4. Kemudahan bagi pengguna jasa
 5. Tersedianya tata guna lahan
 6. Pertimbangan letak antara jalan akses utama dan daerah yang dilayani.

- d) 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:

1. Dimensi kendaraan standar untuk mobil Penumpang



Gambar. Ilustrasi Dimensi Kendaraan Standar untuk Mobil Penumpang

2. 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 (lima centimeter) dan jarak bebas arah longitudinal sebesar 30 cm (tiga puluh centimeter).

3. Lebar Bukaannya Pintu Kendaraan

Ukuran lebar bukannya pintu merupakan fungsi karakteristik pemakai kendaraan yang memanfaatkan tempat parkir. Sebagai contoh, lebar bukannya 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.

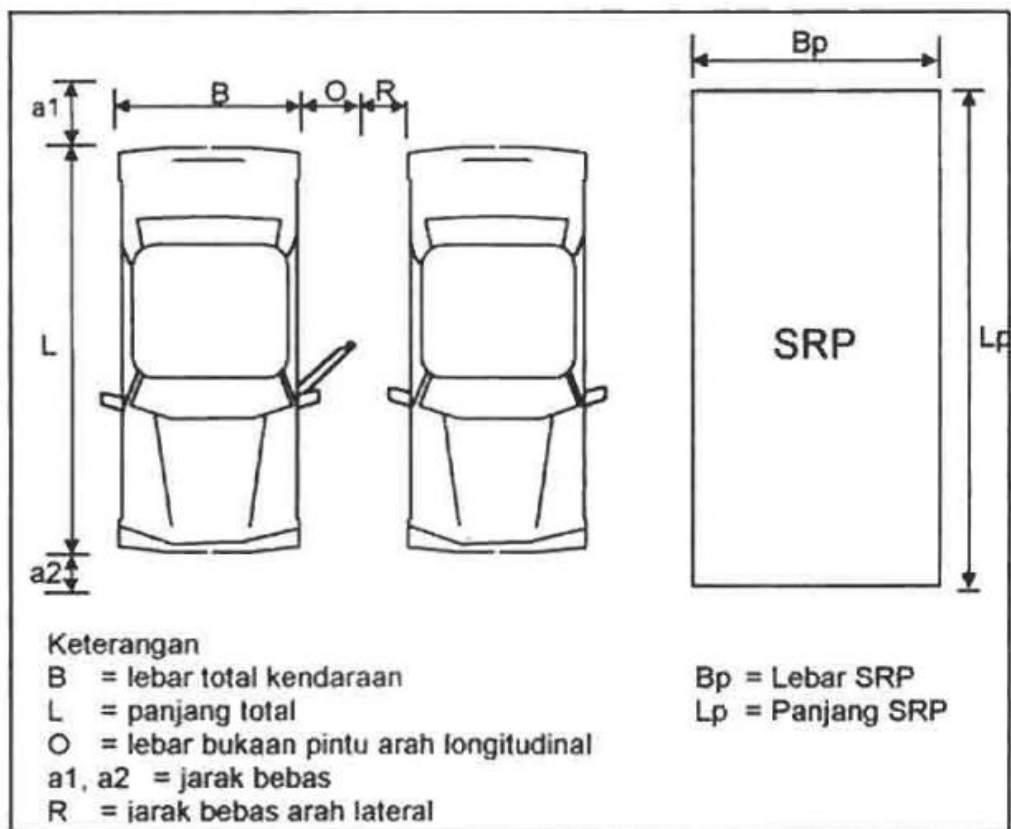
Penentuan satuan ruang parkir (SRP) terbagi atas tiga jenis kendaraan yaitu SRP untuk mobil penumpang diklasifikasikan menjadi tiga golongan (golongan I, II, dan III), bus/truk, dan sepeda motor.

Tabel. Penentuan Satuan Ruang Parkir (SRP)

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

Ilustrasi besar satuan ruang parkir (SRP) untuk tiap jenis kendaraan sebagai berikut:

4. Satuan Ruang Parkir untuk Mobil Penumpang Golongan I, II, III (dalam centimeter)



Gol I : B = 170 a1 = 10 Bp = 230 = B + O + R
 O = 55 L = 470 Lp = 500 = L + a1 + a2
 R = 5 a2 = 20

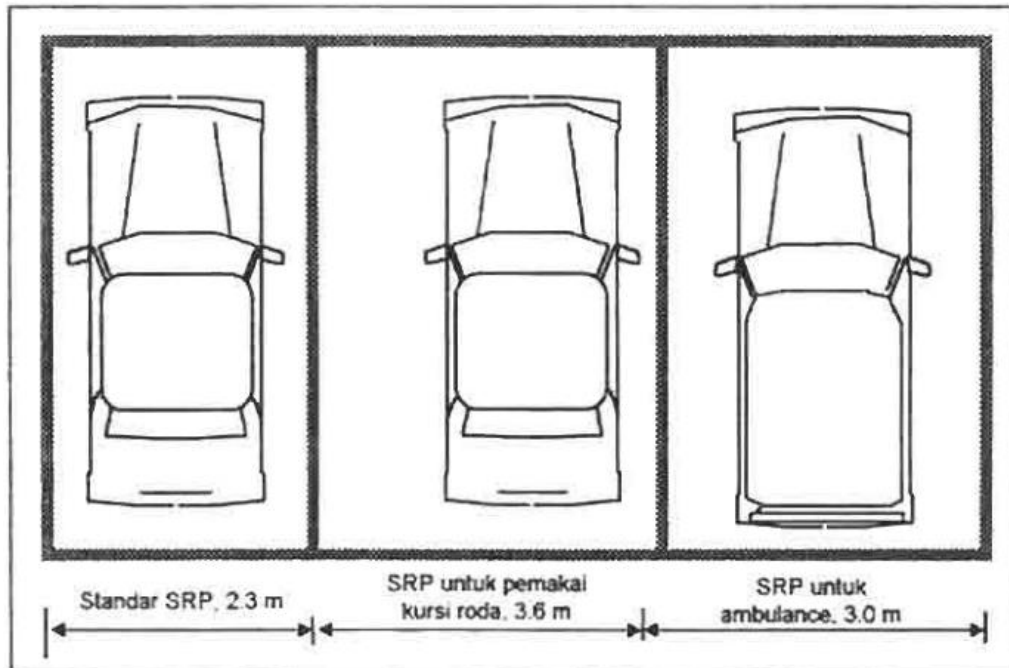
Gol II : B = 170 a1 = 10 Bp = 250 = B + O + R
 O = 75 L = 470 Lp = 500 = L + a1 + a2
 R = 5 a2 = 20

Gol III : B = 170 a1 = 10 Bp = 300 = B + O + R
 O = 80 L = 470 Lp = 500 = L + a1 + a2
 R = 50 a2 = 20

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

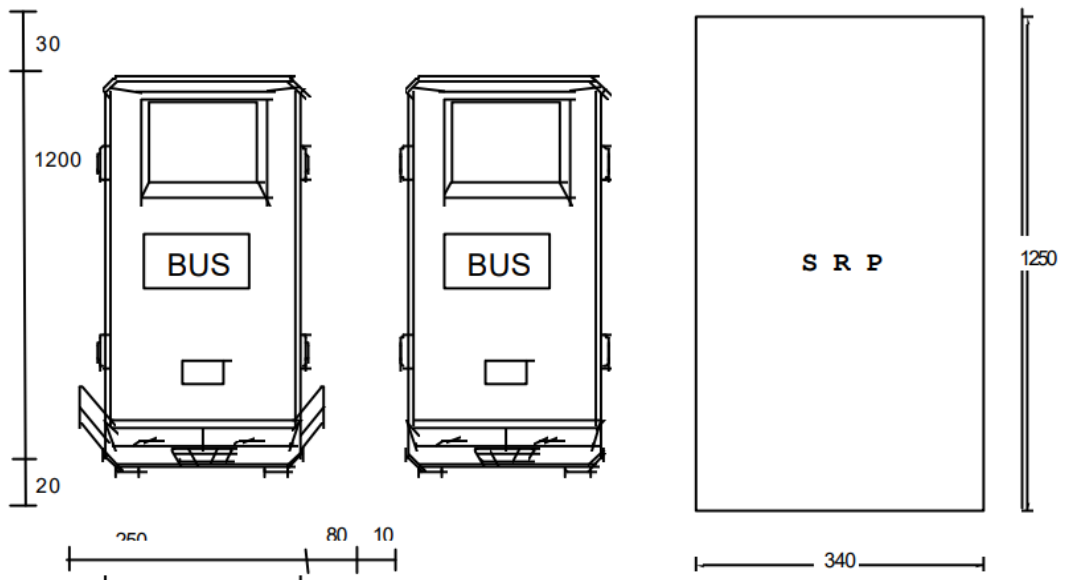
Satuan ruang parkir untuk penderita cacat khususnya bagi yang menggunakan kursi roda diperlukan ruang bebas yang lebih lebar untuk memudahkan pergerakan keluar masuk pengguna kursi roda. SRP yang digunakan dengan lebar 3,6 m sedangkan untuk kondisi darurat jika ada ambulance dapat disediakan SRP dengan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

ke tempat kegiatan.



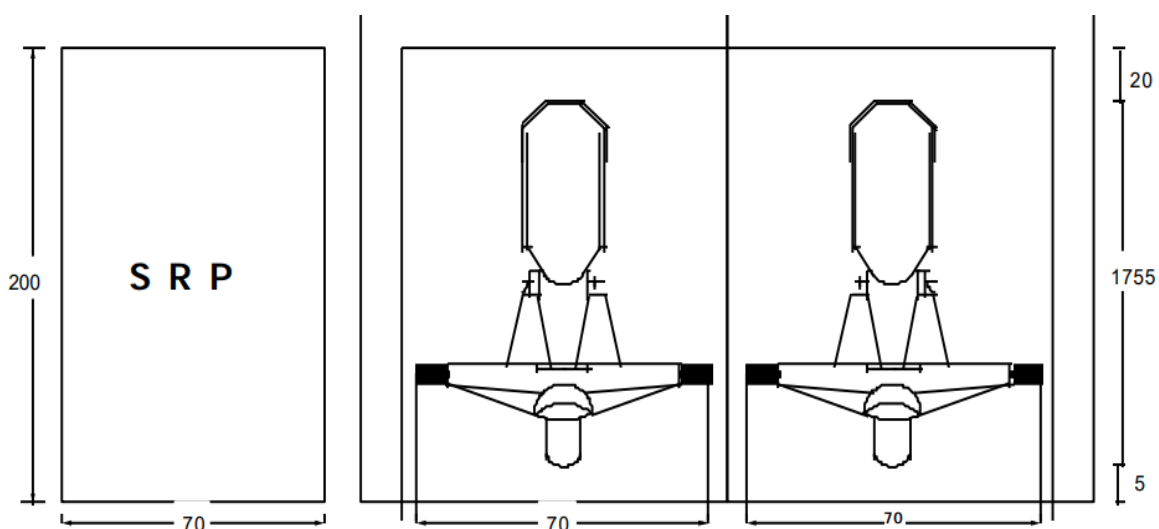
Gambar. Ilustrasi satuan ruang parkir untuk pengguna kursi roda dan ambulance untuk kondisi darurat.

e) Satuan Ruang Parkir untuk Bus atau Truk (dalam centimeter)



Gambar. Ilustrasi satuan ruang parkir (SRP) untuk Bus atau Truk (dalam centimeter)

5. Satuan Ruang Parkir untuk Sepeda Motor (dalam centimeter)



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

6. 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).

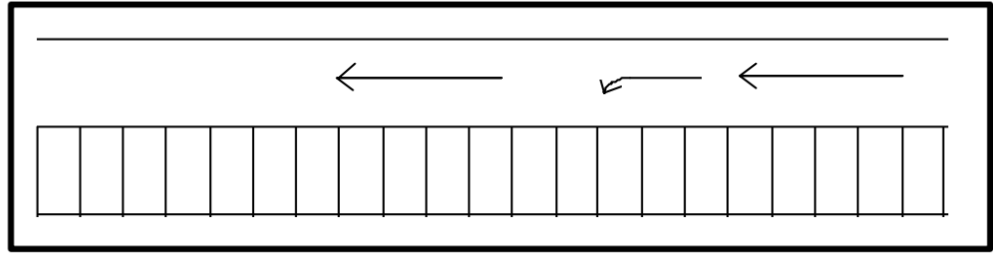
a. Pola Parkir Mobil Penumpang

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

b. Pola Parkir Mobil Satu Sisi

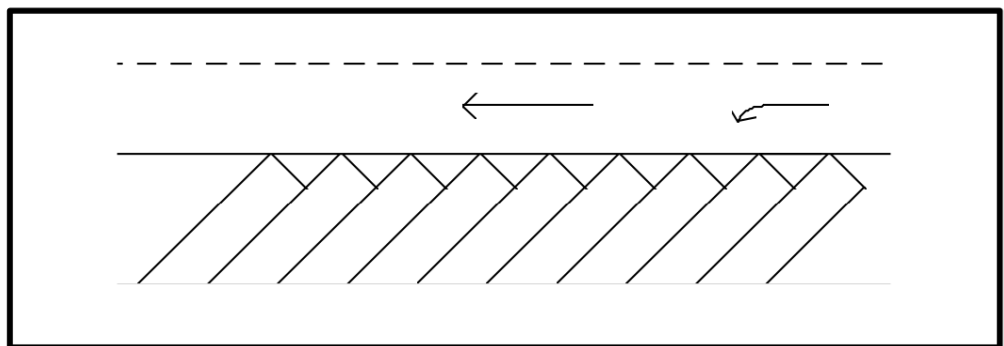
Pola parkir ini diterapkan apabila ketersediaan ruang sempit di suatu kawasan. Pola parkir ini dapat dimodifikasi dengan penerapan barisan yang membentuk sudut 90° (sembilan puluh derajat), 30° (tiga puluh derajat), 45° (empat puluh lima derajat), dan 60° (enam puluh derajat). Pola parkir tegak lurus atau membentuk sudut 90° (sembilan puluh derajat) mempunyai daya tampung lebih banyak jika dibandingkan dengan pola parkir paralel, tetapi kemudahan dan kenyamanan pengemudi melakukan manuver masuk dan keluar ke ruangan parkir lebih sedikit jika dibandingkan dengan pola parkir dengan

sudut yang lebih kecil dari 90° (sembilan puluh derajat).



Gambar. Ilustrasi Pola Parkir Mobil Satu Sisi Tegak Lurus atau 90°

Sementara, pola parkir satu sisi yang membentuk sudut 30° (tiga puluh derajat), 45° (empat puluh lima derajat), dan 60° (enam puluh derajat) mempunyai daya tampung lebih banyak jika dibandingkan dengan pola parkir parallel. Selain itu, kemudahan dan kenyamanan pengemudi melakukan manuver masuk dan keluar ke ruangan parkir lebih besar jika dibandingkan dengan pola parkir dengan sudut 90° (sembilan puluh derajat).

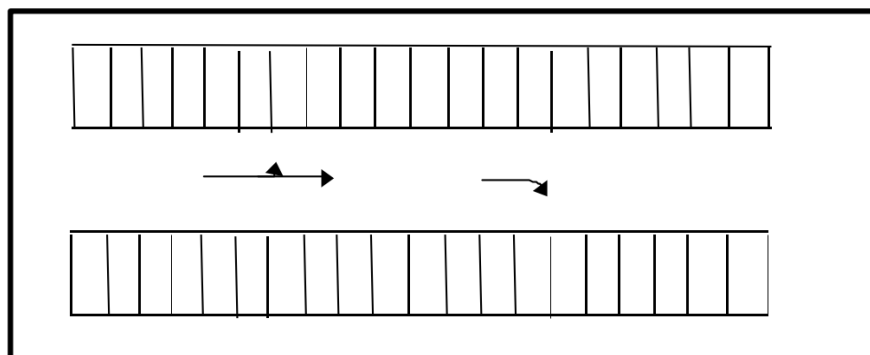


Gambar. Ilustrasi Pola Parkir Mobil Satu Sisi bersudut

c. Pola Parkir Mobil Dua Sisi

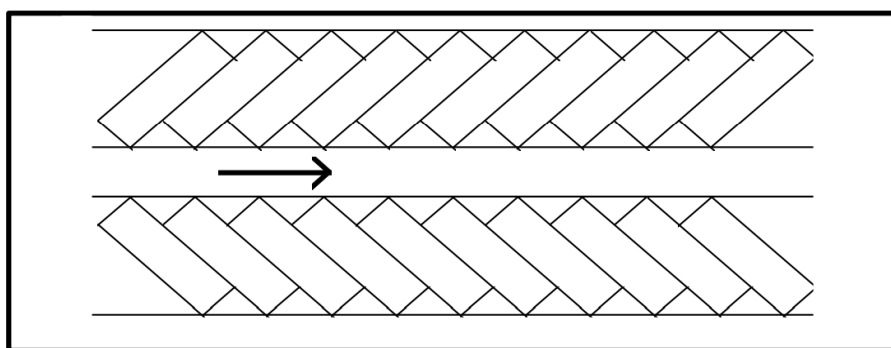
Pola parkir ini diterapkan apabila ketersediaan ruang cukup memadai. Pola parkir ini dapat dimodifikasi dengan penerapan barisan yang membentuk sudut 90° (sembilan puluh derajat), 30° (tiga puluh derajat), 45° (empat puluh lima derajat), dan 60° (enam puluh derajat). Pola ini memberikan ruang bagi adanya jalur lewat kendaraan dua ruang antara barisan kendaraan. Pada pola parkir yang membentuk sudut

90° (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°

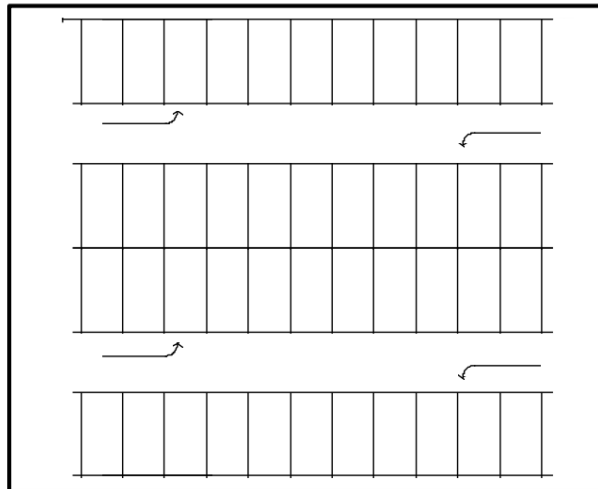
Pola parkir dua sisi yang membentuk sudut 30° (tiga puluh derajat), 45° (empat puluh lima derajat), dan 60° (enam puluh derajat) dapat dilihat dari ilustrasi sebagai berikut.



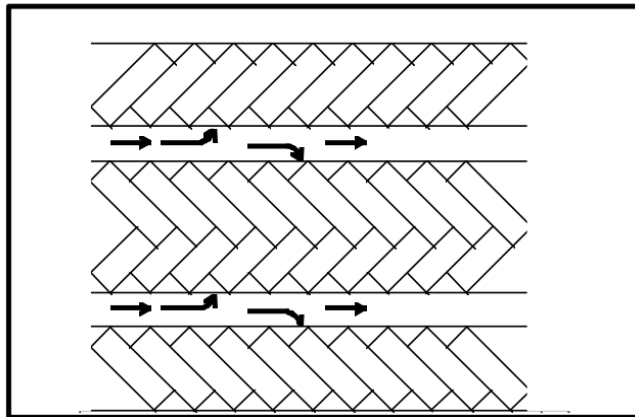
Gambar. Ilustrasi Pola Parkir Mobil Dua Sisi Bersudut dan Berhadapan

d. Pola Parkir Pulau

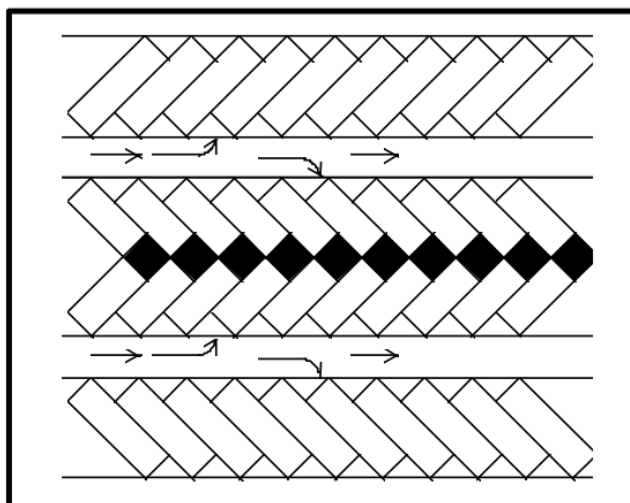
Pola parkir ini diterapkan apabila ketersediaan ruang cukup luas. Pola parkir ini dapat dimodifikasi dengan penerapan barisan yang membentuk sudut 90° (sembilan puluh derajat), 30° (tiga puluh derajat), 45° (empat puluh lima derajat), dan 60° (enam puluh derajat). Berikut ilustrasi pola parkir dimaksud.



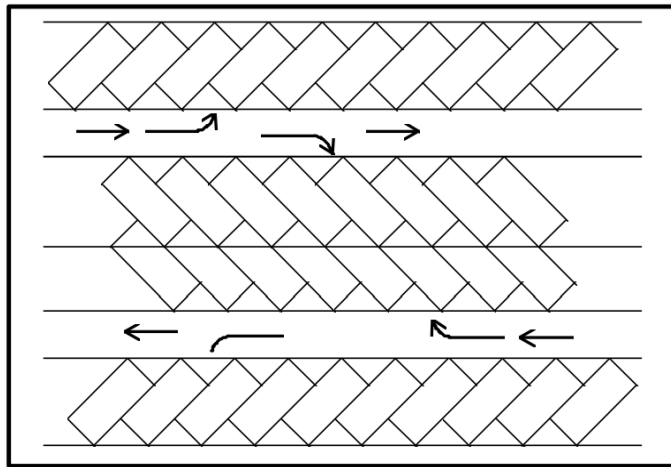
Gambar. Ilustrasi Pola Parkir Pulau untuk Mobil dengan membentuk sudut 90° (sembilan puluh derajat).



Gambar. Ilustrasi Pola Parkir Pulau untuk Mobil dengan membentuk sudut 30° (tiga puluh derajat), 45° (empat puluh lima derajat), dan 60° (enam puluh derajat) Tipe A



Gambar. Ilustrasi Pola Parkir Pulau untuk Mobil dengan membentuk sudut 30° (tiga puluh derajat), 45° (empat puluh lima derajat), dan 60° (enam puluh derajat) Tipe B

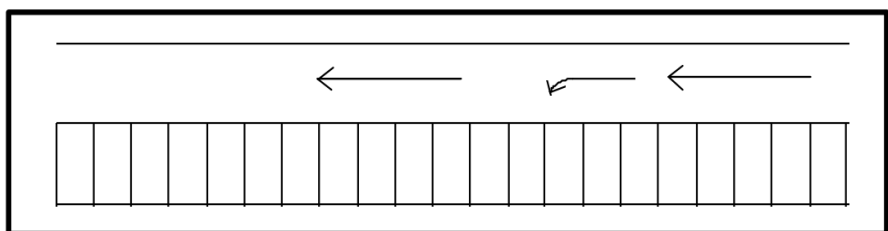


Gambar. Ilustrasi Pola Parkir Pulau untuk Mobil dengan membentuk sudut 30° (tiga puluh derajat), 45° (empat puluh lima derajat), dan 60° (enam puluh derajat) Tipe C.

e. Pola Parkir Bus atau Truk

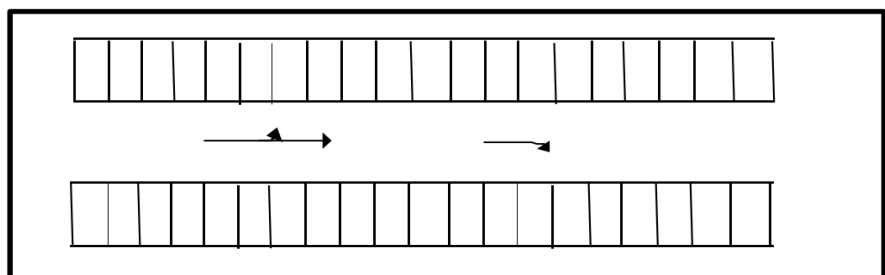
Pola parkir bagi bus/truk dapat dibuat menyudut 60° (enam puluh derajat) ataupun 90° (sembilan puluh derajat) tergantung dari luas areal parkir. Dari segi efektivitas ruang, posisi sudut 90° (sembilan puluh derajat) lebih menguntungkan. Pada umumnya pola parkir kendaraan Bus/Truk terdiri dari pola parkir satu sisi dan pola parkir dua sisi.

f. Pola Parkir Bus atau Truk Satu Sisi



Gambar. Ilustrasi Pola Parkir Bus atau Truk Satu Sisi

g. Pola Parkir Bus atau Truk Dua Sisi



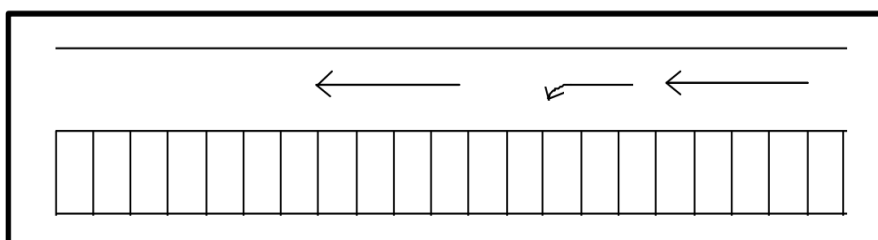
Gambar. Ilustrasi Pola Parkir Bus atau Truk Dua Sisi

h. Pola Parkir Sepeda Motor

Pada umumnya pola parkir sepeda motor adalah 90° (sembilan puluh derajat). Dari segi efektivitas ruang, posisi sudut 90° (sembilan puluh derajat) paling menguntungkan. Pola Parkir sepeda motor dapat dibuat dengan pola parkir kendaraan satu sisi dan pola parkir kendaraan dua sisi.

i. Pola Parkir Sepeda Motor Satu Sisi

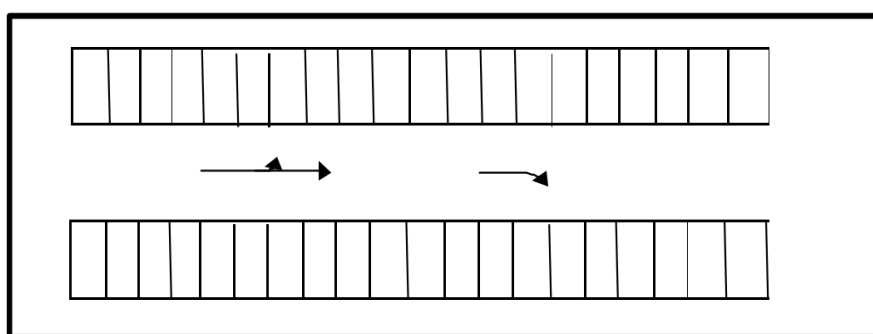
Pola parkir satu sisi dapat diterapkan pada lokasi yang memiliki keterbatasan ruang.



Gambar. Ilustrasi Pola Parkir Sepeda Motor Satu Sisi

j. Pola Parkir Sepeda Motor Dua Sisi

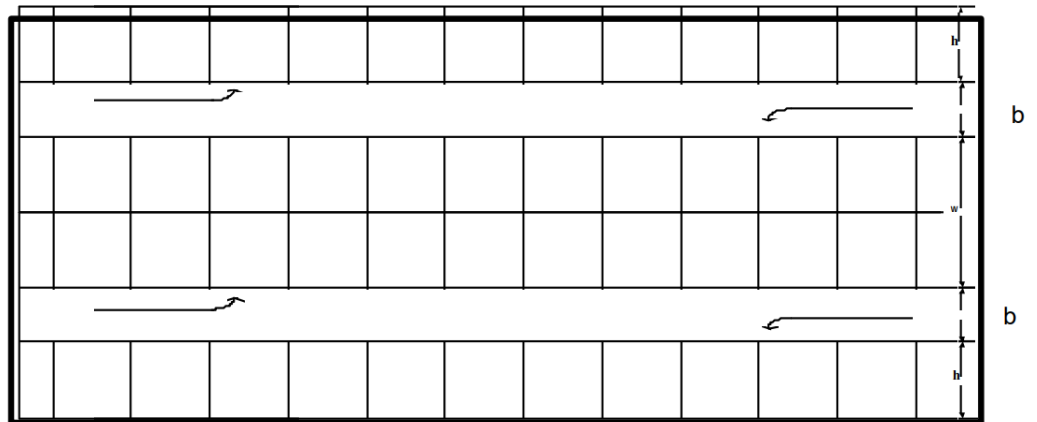
Pola parkir dua sisi dapat diterapkan apabila ketersediaan ruang cukup memadai (lebar ruas $\geq 5,6$ meter).



Gambar. Ilustrasi Pola Parkir Sepeda Motor Dua Sisi

k. 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

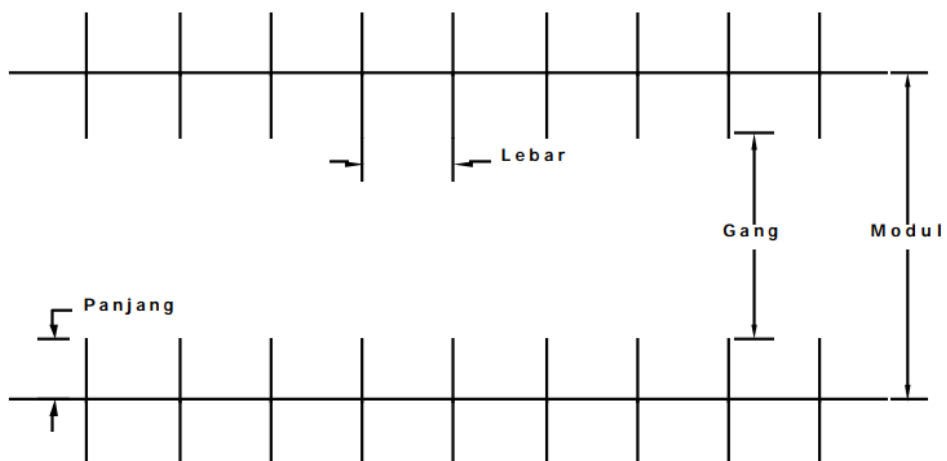
w = lebar terjauh satuan ruang parkir pulau

b = lebar jalur gang

Gambar. Ilustrasi Pola Parkir Pulau untuk Tempat Parkir Sepeda Motor

7. Jalur Sirkulasi, Gang dan Modul

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



Gambar. Ilustrasi Jalur Sirkulasi atau Gang Tempat Parkir

8. 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:

a. Pintu masuk dan keluar terpisah

Satu Jalur:

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

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

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

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

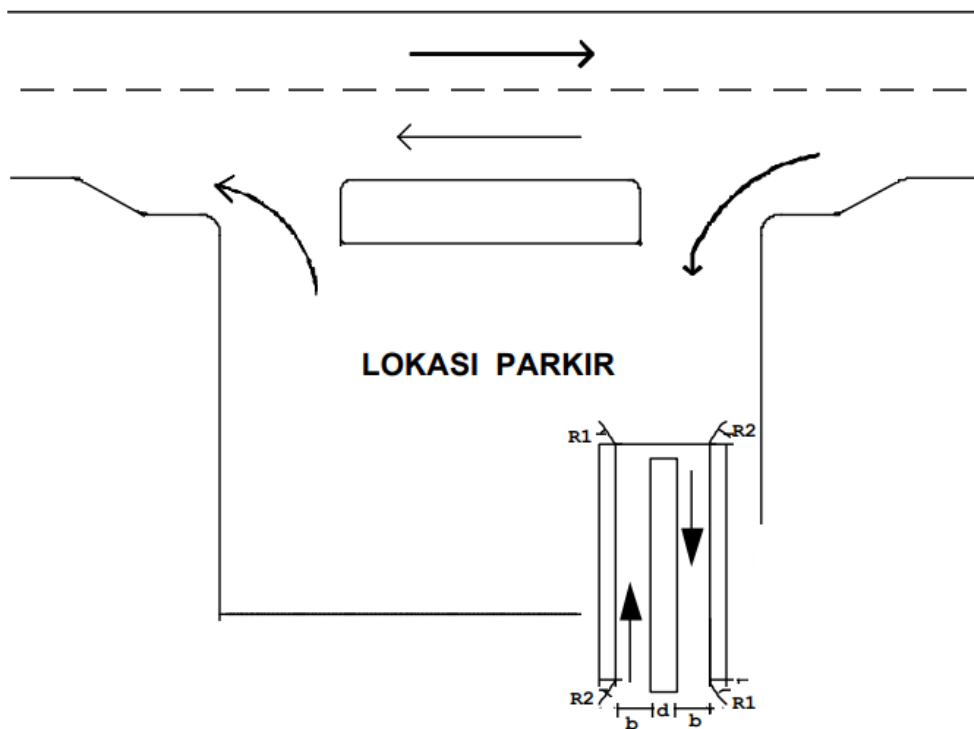
Dua Jalur:

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

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

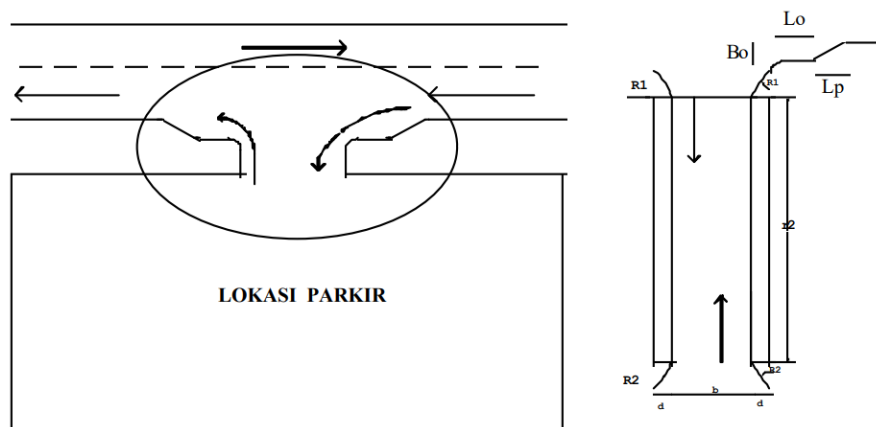
$R1 = 3,50 - 5,00 \text{ m}$

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



Gambar. Ilustrasi Pintu Masuk dan Keluar tempat parkir terpisah

b. 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 teoretis 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.

9. Material Perkerasan Tempat Parkir

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

- a. Perkerasan lentur: dengan bahan pengikat aspal atau

sering disebut campuran aspal panas atau *hot mix*;

- b. Perkerasan kaku: tipe perkerasan kaku dengan agregat sebagai tulangan dan bahan pengikat berupa semen;
 - c. 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 kedalam 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.
10. Standar Sarana dan Prasarana Pelengkap Tempat Parkir
- a) 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).
 - 1) Temperatur warna lampu areal parkir CCT Nominal 6.500 K.
 - 2) Sistem penempatan lampu di tempat parkir menggunakan sistem penempatan parsial
 - 3) 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.

- 4) Kuat pencahayaan pada tempat parkir ditentukan seperti pada Tabel.

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

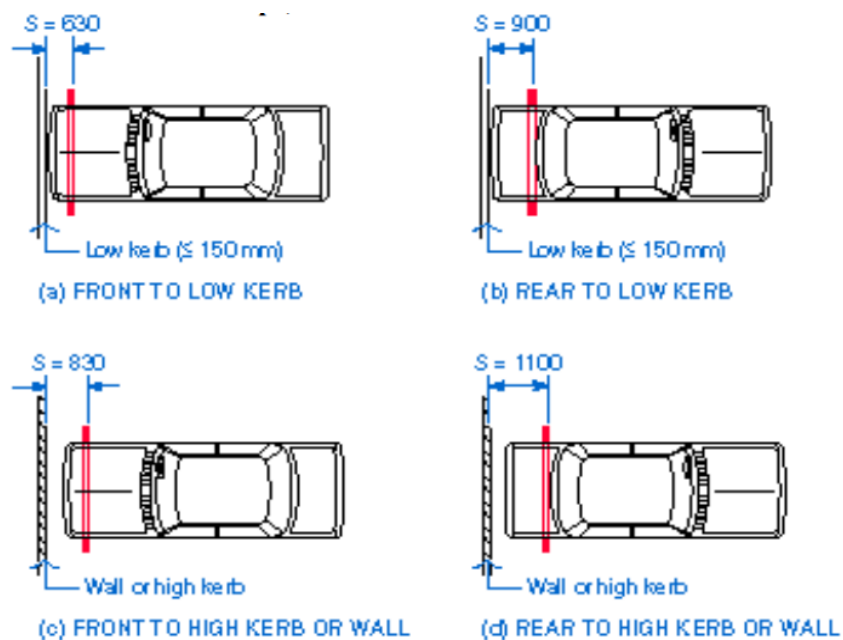
Tingkat kegiatan lingkungan di lokasi	Untuk Tujuan	
	Lalu lintas kendaraan	Keselamatan Pejalan Kaki
Rendah	5	2
Sedang	11	6
Tinggi	22	10

- b) Pos petugas parkir (opsional)
- c) Pintu keluar masuk (opsional)
- d) Alat pencatat waktu elektronik (opsional)
- e) Pintu elektronik pada tempat parkir dengan pintu keluar masuk otomatis. (opsional)
- f) Jalur pejalan kaki/pedestrian: jalur pejalan kaki/pedestrian pada area parkir sebisa mungkin direncanakan dengan mempertimbangkan minimum konflik dengan kendaraan, lebar dan standar jalur pejalan kaki/pedestrian sesuai dengan peraturan yang berlaku.
- g) Fasilitas pengaman bencana seperti *fire hydrant* untuk menanggulangi bencana kebakaran.
- h) 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.
- i) 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.

j) *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 1100 mm dari tepi pagar/dinding bangunan.



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

- k) Rambu-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

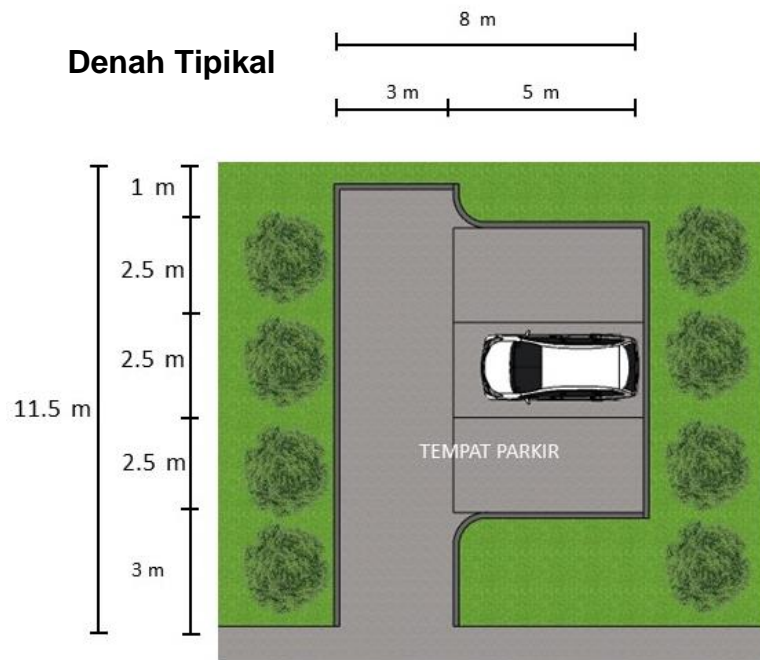
- l) Penataan lanskap: penataan area hijau pada tempat parkir diarahkan pada penataan vegetasi pohon dengan fungsi peneduh (melindungi dari terik matahari), dan pohon yang memiliki fungsi sebagai barrier atau pembatas yang dapat memperkecil kecepatan angin dan sebagai penyaring kebisingan. Sebaiknya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

d) Panduan Perancangan Tempat Parkir

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan tempat parkir di Kawasan Pariwisata:

1. Contoh ilustrasi panduan yang diberikan merupakan contoh tipikal rancangan tempat parkir yang terdiri dari tiga modul parkir mobil (panjang total 7,5m, lebar total 5m), jalur sirkulasi parkir (satu jalur, panjang sirkulasi 11,5m, 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 destinasi, 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 disekitarnya.



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

e) Indikasi Pembiayaan Pembuatan Tempat Parkir

Indikasi pembiayaan pembuatan tempat parkir, sebagai berikut:

No.	Pembuatan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per m ²	Indikasi Biaya
1	Tempat Parkir	72m ²	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 7,5m, lebar total 5m), jalur sirkulasi parkir (satu jalur, panjang sirkulasi 11,5m, lebar sirkulasi 3 m), material Paving Block/Porous Pavement setara K-200 s.d K-350 termasuk biaya Pemadatan tanah, lapisan dibawah *Paving Block/Porous Pavement*, biaya tersebut termasuk biaya pembuatan kanstein sekeliling *Paving Block/Porous Pavement*. 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.

9. 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. Tenaga Ahli yang Dibutuhkan
 - a. Bidang Sipil (Sertifikat Keahlian Kode 202): Ahli Teknik Jalan: ahli yang memiliki kompetensi merancang geometri dan struktur jalan, melaksanakan dan mengawasi pekerjaan konstruksi jalan.
 - b. 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.
 - c. Bidang Arsitektur (Sertifikat Keahlian Kode 103): Ahli Arsitektur Lanskap: seorang ahli yang memiliki kompetensi seni dan ilmu merancang lanskap (pertamanan) dengan tujuan untuk menciptakan ruang pertamanan yang fungsional, estetika, struktur keindahan dan manfaat lanskap atau kawasan. Dibutuhkan untuk penataan jalur pedestrian dan lanskap jalan dalam kawasan.
 2. 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.

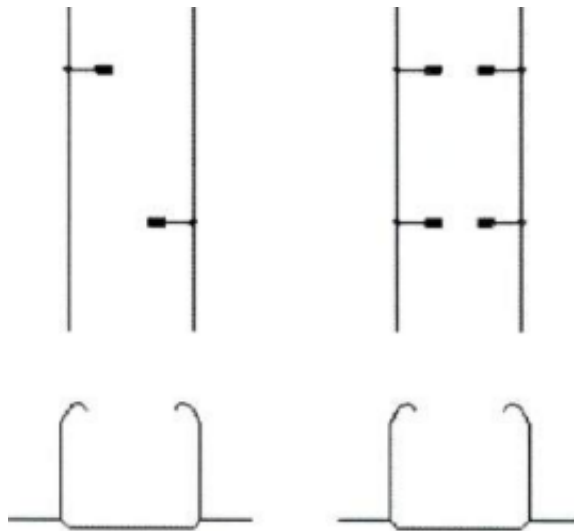
- c. Syarat teknis diperuntukan bagi kendaraan bermotor beroda 3 (tiga) atau lebih.
- d. Jalan lingkungan sekunder yang tidak diperuntukan bagi kendaraan bermotor mempunyai lebar badan jalan paling sedikit (tiga koma lima) meter.
- e. Ruang pengawasan jalan (ruang tertentu diluar ruang milik jalan yang diperuntukan 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.

- 3. Standar Sarana dan Prasarana Pelengkap Jalan dalam Kawasan
 - 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 (Illuminasi)		Luminasi			Batasan silau	
	E rata rata (lux)	Kemerataan (Uniformity) G1	L rata rata (cd/m2)	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-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 Dermaga Wisata

Khusus rambu petunjuk jurusan kawasan dan daya tarik wisata dinyatakan dengan warna dasar

coklat dengan lambang dan/atau tulisan warna putih.



Gambar. Contoh Rambu Petunjuk lokasi pada jalan dalam Kawasan Dermaga Wisata

- m. Ketentuan lainnya dan lebih detail mengenai rambu-rambu lalu lintas jalan dapat dilihat pada Keputusan Menteri Perhubungan No KM 61 Tahun 1993 Tentang Rambu-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 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)

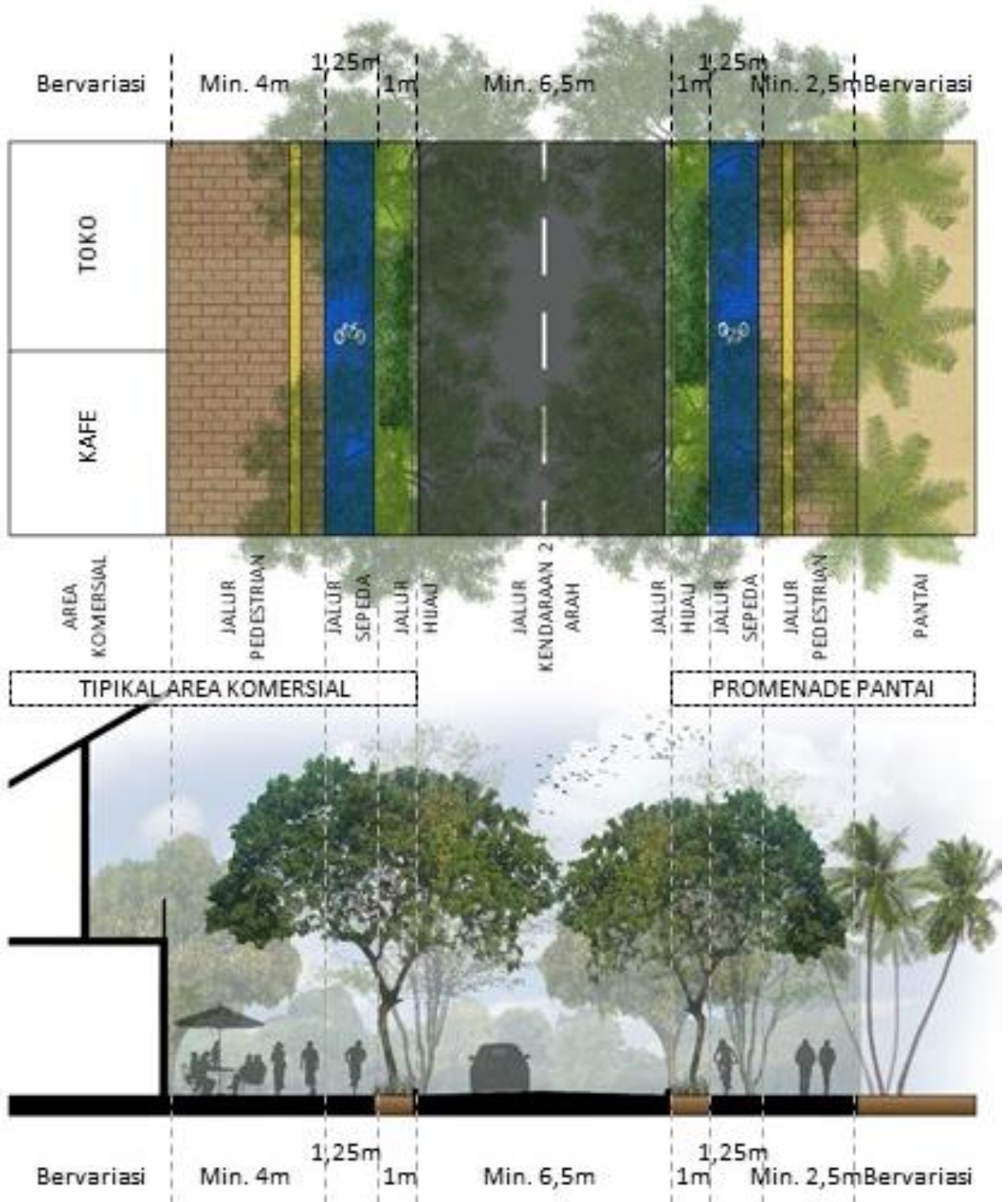
Lanskap Jalan: wajah dari karakter lahan atau tapak yang terbentuk pada lingkungan jalan, baik yang terbentuk dari elemen lansekap alamiah seperti bentuk topografi lahan yang mempunyai panorama yang indah, maupun yang terbentuk dari elemen lansekap buatan manusia yang disesuaikan dengan kondisi lahannya. 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 Area Terbuka Pariwisata (dalam

contoh pada Kawasan Borobudur dan sekitarnya):

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 pantai (contoh: Pohon Keben (*Barringtonia asiatica*), Pohon Cemara Angin (*Cassuarina equisetifolia*) dan lainnya).
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 Dermaga Wisata (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 ²	Indikasi Biaya
1	Jalan dalam Kawasan	650m ²	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.

10. Pembangunan Tempat Ibadah

- a) Konsep Dasar

Tempat ibadah merupakan bangunan yang disediakan untuk wisatawan yang hendak menunaikan kewajibannya. Dalam petunjuk operasional ini, bangunan tempat ibadah yang dimaksud adalah bangunan mushola yang ditujukan untuk wisatawan muslim menjalan kewajiban ibadah lima waktu. Tempat ibadah ini disediakan sebagai sarana pendukung, antisipasi jika pada suatu destinasi pariwisata sulit ditemukan masjid. Umumnya tempat ibadah (musala) ini memiliki kapasitas kecil. Fungsi dan Manfaat bangunan tempat ibadah:

1. Tempat wisatawan muslim menunaikan kewajiban ibadahnya.

2. Sarana pendukung tempat publik atau umum seperti kawasan pariwisata.

b) Ketentuan Teknis Tempat Ibadah

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 minimum sesuai peraturan berlaku (dimensi, struktur, tata letak), dan dilengkapi dengan fasilitas pelengkap/penunjang
- c. Budaya lokal/estetika: 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: Tempat ibadah dibuat dengan konstruksi yang kuat, efektif, biaya yang efisien dan sesuai dengan kebutuhan masing-masing Daya tarik wisata 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 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. Tenaga Ahli yang Dibutuhkan
 - a. Bidang Arsitektur (Kode 101): Arsitek: Ahli yang memiliki kompetensi untuk merancang dan mengawasi pelaksanaan bangunan gedung, perkotaan dan lingkungan binaan, yang meliputi aspek estetika, budaya dan sosial.
 - b. Bidang Desain Interior (Kode 102): Ahli Desain Interior: ahli yang memiliki kompetensi seni dan ilmu merancang ruangan dalam bangunan dengan tujuan untuk menciptakan ruang yang fungsional, estetika, struktur keindahan dan manfaat suatu bangunan.
 - c. Bidang Sipil (kode 201): Ahli Teknik Bangunan Gedung: Ahli yang memiliki kompetensi merancang, melaksanakan dan mengawasi pekerjaan struktur bangunan gedung yang menguasai bangunan gedung.
 - d. Bidang Mekanikal (Kode 301): Ahli Teknik Mekanikal: ahli yang memiliki kompetensi merancang bentuk dan struktur mekanikal pada bangunan tertentu atau diluar bangunan, melaksanakan dan mengawasi pekerjaan konstruksi mekanikal.
 - e. Bidang Elektrikal (Kode 401): Ahli Teknik Tenaga Listrik: ahli yang memiliki kompetensi melaksanakan pekerjaan perencanaan dan atau pemasangan dan atau perawatan instalasi listrik untuk penerangan dan atau tenaga di dalam atau di luar bangunan.

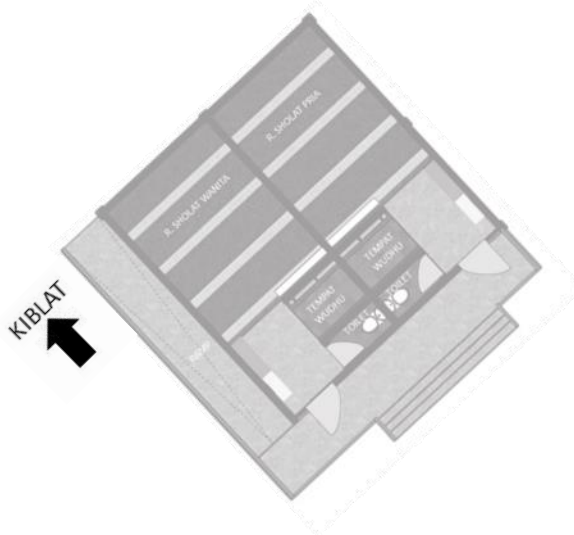
- c) Kriteria Lokasi penempatan Tempat Ibadah

Kriteria lokasi penempatan tempat ibadah pada suatu destinasi pariwisata, sebagai berikut:

 1. Tempat ibadah mudah diakses dan dekat dengan destinasi pariwisata
 2. Pada lokasi yang cenderung alami perlu dipertimbangkan agar tidak menimbulkan tekanan atau dampak negatif

terhadap lingkungan.

3. Dekat dengan sumber air.
4. Status tanah berada dibawah kepemilikan Pemerintah Daerah dan negara.
5. Bangunan memiliki perizinan dan mematuhi peraturan yang berlaku.
6. Bangunan diletakan 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

d) Standar Teknis Tempat Ibadah

Standar umum bangunan tempat ibadah pada Kawasan Pariwisata:

1. 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;
2. 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);

3. Luas ruangan mampu menampung maksimal 30 (tiga puluh) orang;
4. Memiliki sistem sirkulasi udara atau air conditioner (AC) dan pencahayaan, pintu masuk dan keluar sesuai standar;
5. Penanda arah dengan tulisan yang terbaca jelas dan mudah terlihat.
6. Bangunan Tempat Ibadah memiliki ukuran panjang bangunan 9 m dan lebar bangunan 9 m, dilengkapi dengan teras atau selasar.
7. Penutup atap diutamakan dari material alami yang bisa didapatkan dari sekitar lokasi
8. Bukaan bangunan dari alumunium atau *artificial wood*.
9. Lantai menggunakan material yang bertekstur, anti slip, dan tidak licin.
10. Tersedia saniter wudhu pada tempat wudhu.
11. Tersedia saniter toilet pada toilet tempat ibadah.

Prinsip dalam Perancangan Tempat Ibadah untuk wisatawan muslim:

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

Penerapan konsep dasar pada perancangan tempat ibadah:

1. Penerapan Konsep Dzikir pada Bangunan Tempat Ibadah:

- a. Kaligrafi (terutama transformasinya) pada fasad arsitektural tempat ibadah



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

- b. Tulisan kaligrafi doa-doa setiap aktivitas sekitar tempat ibadah
- c. Do'a masuk dan keluar tempat ibadah, do'a bercermin dan lain-lainnya.



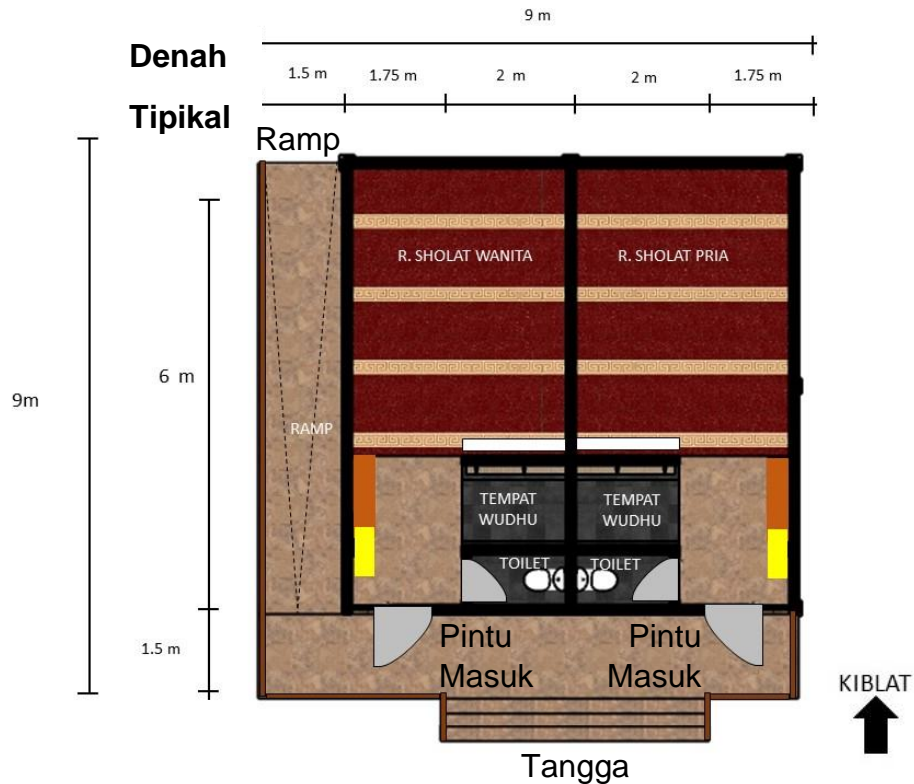
Gambar. Contoh ilustrasi panduan penerapan konsep dzikir dengan meletakkan sticker doa di setiap pintu masuk

- 2. Tulisan motivasi islami untuk wisatawan muslim



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

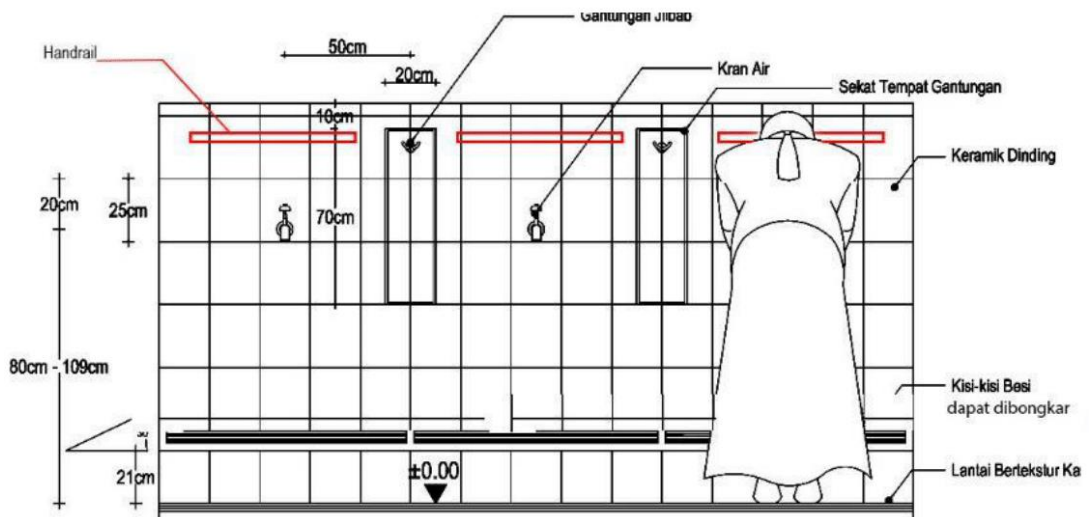
3. Penerapan Konsep Wara pada Bangunan Tempat Ibadah
 - a. Pintu keluar masuk pria dan wanita terpisah;
 - b. Pintu masuk wanita diberi pintu;
 - c. Tempat wudhu terpisah (aurat wanita terjaga);
 - d. Toilet pria dan wanita terpisah;
 - e. Tersedia area transisi antara area basah dan kering (ruang untuk mengeringkan kaki);
 - f. Batas Suci harus jelas;
 - g. 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);
 - h. Tersedia rak penyimpanan mukena, sarung dan Al-Qur'an;
 - i. Motif Karpet dengan motif per shaf (untuk efisiensi jumlah jamaah).
4. Penerapan Konsep Ihsan pada Bangunan Tempat Ibadah
5. Penerapan universal design pada rancangan tempat ibadah yang ramah bagi seluruh pengunjung atau wisatawan. (contoh: ramp pada akses keluar masuk masjid, dan lain-lain)



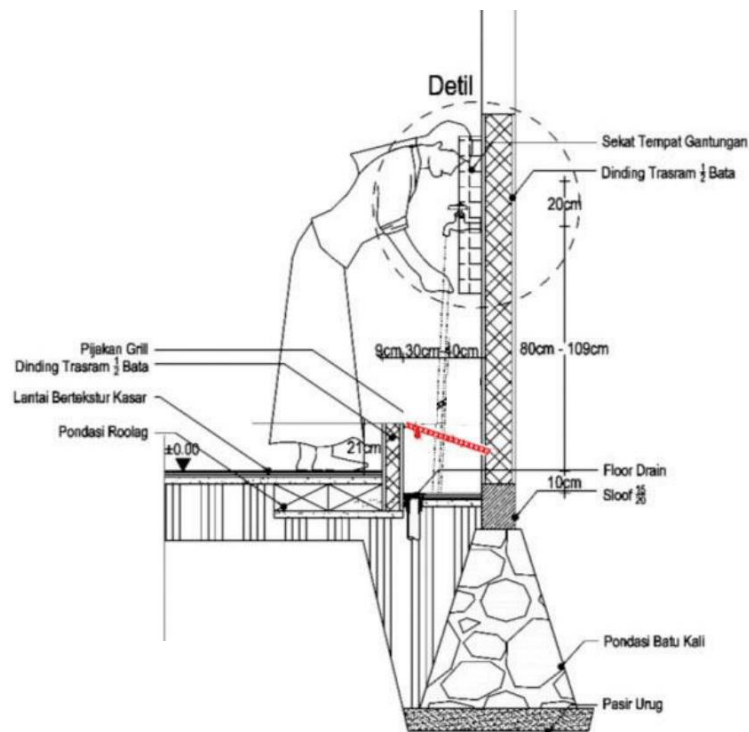
Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Penerapan Konsep Wara dan Ihsan pada Denah Bangunan Tempat Ibadah

Standar tempat berwudhu pada Tempat Ibadah:

1. Tempat wudhu dilengkapi dengan kisi-kisi besi (yang dapat dilepas dan pasang), sekat tempat gantungan, dan komponen pelengkap lainnya sesuai kebutuhan.
2. Material lantai tempat wudhu menggunakan material bertekstur, anti slip dan tidak licin
3. Tinggi keran tempat wudhu antara ketinggian 80 cm sampai dengan 109cm dari lantai.
4. Tersedia pembatas dengan saluran pembuangan air setinggi 21 cm, saluran pembuangan air harus dilengkapi dengan *floor drain*.
5. Jarak antar keran dan sekat tempat gantungan 50 cm.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Perancangan Tempat Wudhu pada Tempat Ibadah



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

- e) Standar Sarana dan Prasarana Pelengkap Tempat Ibadah
 - 1. 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.

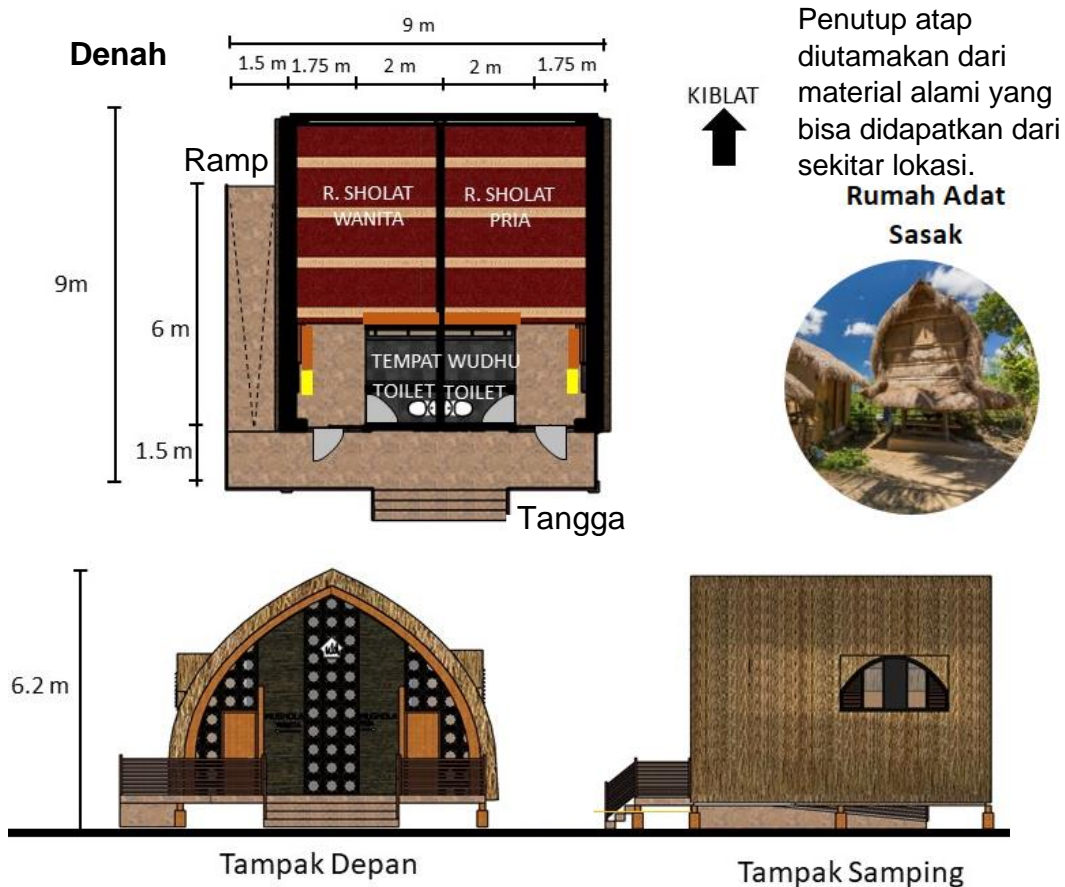
2. Toilet yang bersih, terawat dan terpisah untuk pengunjung pria dan wanita
3. Sistem Keamanan: CCTV dan peralatan keamanan lainnya.
4. Sistem *Mekanikal dan Plumbing* bangunan Tempat Ibadah sesuai kebutuhan: sumber air, sistem pemipaan air bersih, sistem pemipaan air kotor.
5. Instalasi listrik: lampu,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

f) Panduan Perancangan Pembangunan Tempat Ibadah

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan Tempat Ibadah dalam Kawasan Dermaga Wisata (dalam contoh pada destinasi super prioritas Mandalika, Kabupaten Lombok Tengah, Provinsi Nusa Tenggara Barat dan pada Kawasan:

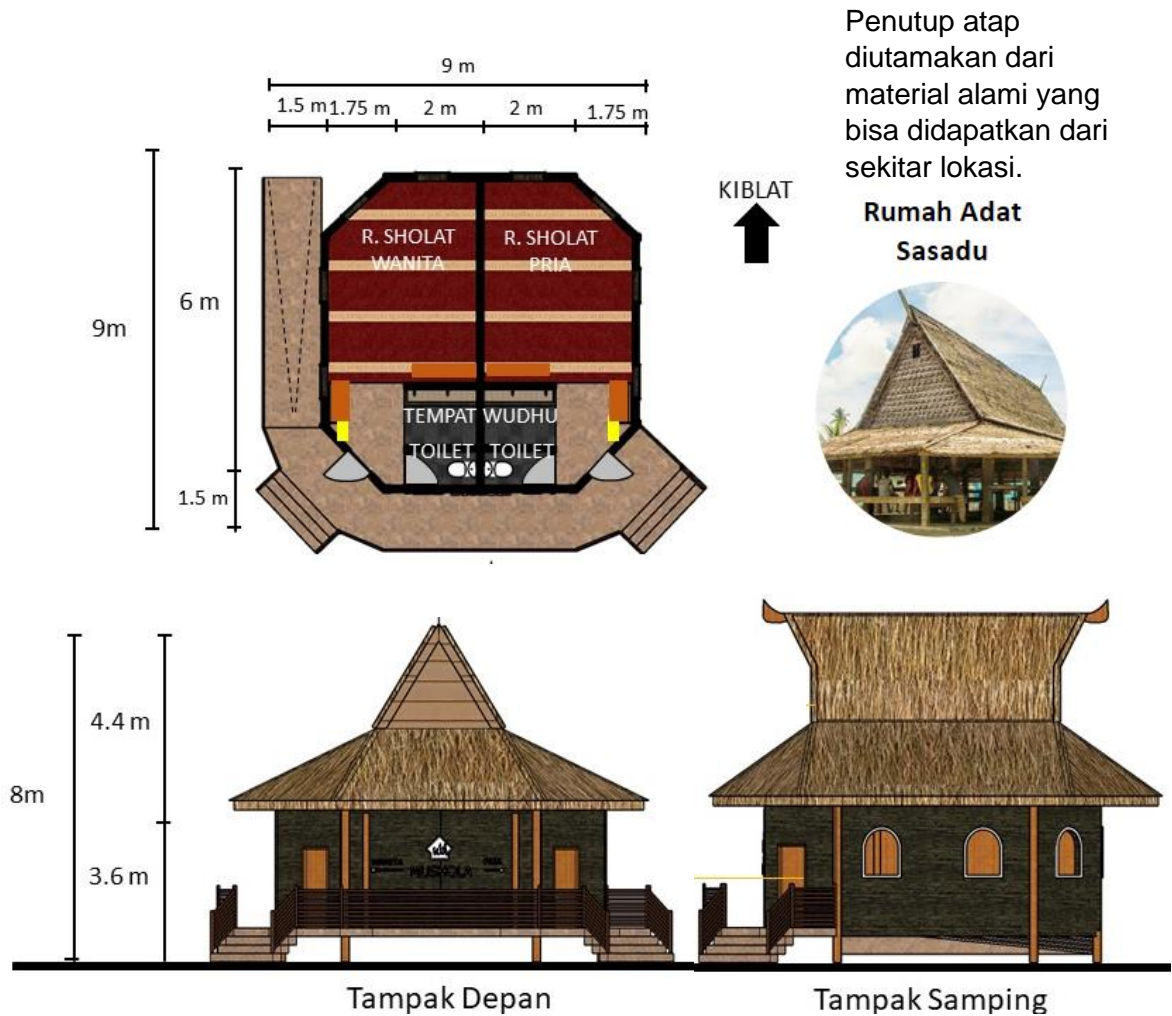
1. Contoh ilustrasi panduan yang diberikan merupakan contoh tipikal rancangan Tempat Ibadah (muslim) untuk destinasi super prioritas Kawasan Borobudur dan Sekitarnya yang terinspirasi dan menerapkan kombinasi arsitektur stupa Candi Borobudur dan atap joglo khas Provinsi Jawa Tengah. Penerapan arsitektur lokal berupa bentuk atap dan finishing pola dinding.
2. Tempat ibadah pada contoh ilustrasi panduan merupakan tempat ibadah (muslim) panjang bangunan tempat ibadah 9m, lebar bangunan tempat ibadah 9m, teras-tangga-ramp 20m², 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, 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)

tempat wudhu, dan 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 sepatunya).



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 di Kawasan Dermaga Wisata Mandalika, Kabupaten Lombok Tengah, Provinsi Nusa Tenggara Barat.



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 Sahu Maluku Utara yaitu Sasadu.

Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Bangunan Tempat Ibadah di Kawasan Dermaga Wisata Kabupaten Pulau Morotai, Provinsi Maluku Utara.

g) Indikasi Pembiayaan Pembangunan Tempat Ibadah

Indikasi pembiayaan pembangunan Tempat Ibadah:

No.	Pembangunan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per m ²	Indikasi Biaya
1	Tempat Ibadah	91m ²	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

9m, lebar bangunan 9m, teras, tangga dan ramp 20m² (untuk harga dihitung 50%), 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, plafond gypsum/GRC, biaya termasuk saniter wudhu, biaya tidak termasuk saniter toilet. 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.

11. 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)

Tenaga Ahli yang Dibutuhkan

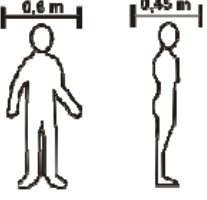
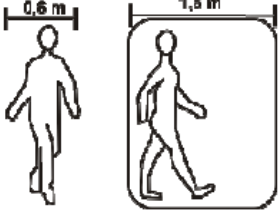
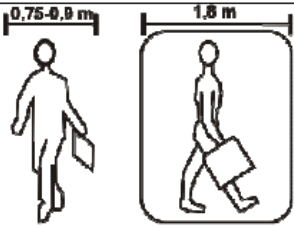
1. Bidang Arsitektur (Kode 101): Arsitek: Ahli yang memiliki

kompetensi untuk merancang dan mengawasi pelaksanaan bangunan gedung, perkotaan dan lingkungan binaan, yang meliputi aspek estetika, budaya dan sosial atau Bidang Arsitektur (Kode 103): Ahli Arsitektur Lanskap: seorang ahli yang memiliki kompetensi seni dan ilmu merancang lanskap (pertamanan) dengan tujuan untuk menciptakan ruang pertamanan yang fungsional, estetika, struktur keindahan dan manfaat lanskap atau kawasan. Dibutuhkan untuk penataan jalur pejalan kaki (pedestrian) dan lanskap sekitar jalur pejalan kaki (pedestrian).

2. Bidang Elektrikal (Kode 401): Ahli Teknik Tenaga Listrik: ahli yang memiliki kompetensi melaksanakan pekerjaan perencanaan dan atau pemasangan dan atau perawatan instalasi listrik untuk penerangan dan atau tenaga di dalam atau di luar bangunan. Dibutuhkan untuk instalasi lampu penerangan jalur pejalan kaki (pedestrian).

Standar Teknis Jalur Pejalan Kaki (Pedestrian)

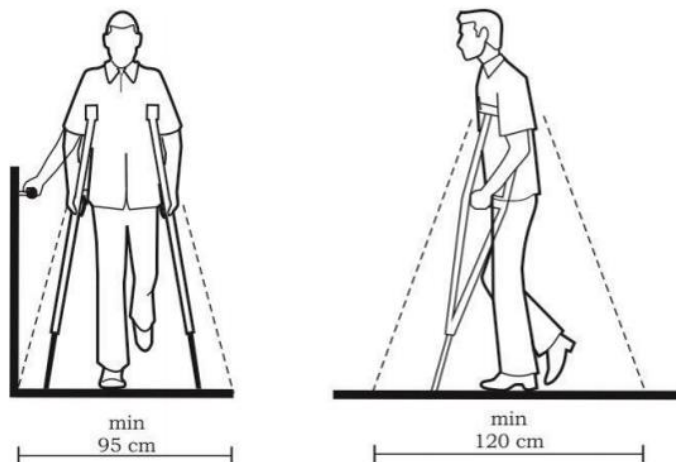
- a) Dimensi tubuh manusia yang lengkap berpakaian adalah 45 cm (empat puluh lima centimeter) untuk tebal tubuh sebagai sisi pendeknya dan 60 cm (enam puluh centimeter) untuk lebar bahu sebagai sisi panjangnya.
- b) Kebutuhan ruang gerak minimum pejalan kaki:
 1. tanpa membawa barang dan keadaan diam yaitu $0,27 \text{ m}^2$ (nol koma dua puluh tujuh meter persegi);
 2. tanpa membawa barang dan keadaan bergerak yaitu $1,08 \text{ m}^2$ (satu koma nol delapan meter persegi); dan
 3. membawa barang dan keadaan bergerak yaitu antara $1,35 \text{ m}^2$ - $1,6 \text{ m}^2$ (satu koma tiga puluh lima sampai satu koma enam meter persegi)

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

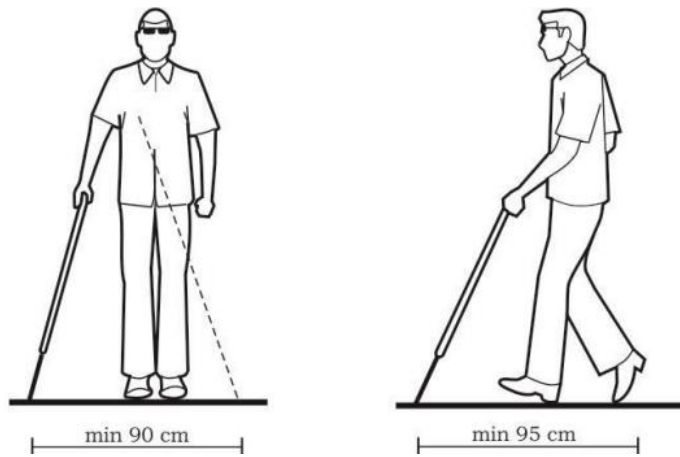
Gambar. Ilustrasi ruang gerak minimum pejalan kaki

c) Kebutuhan ruang gerak untuk pejalan kaki berkebutuhan khusus

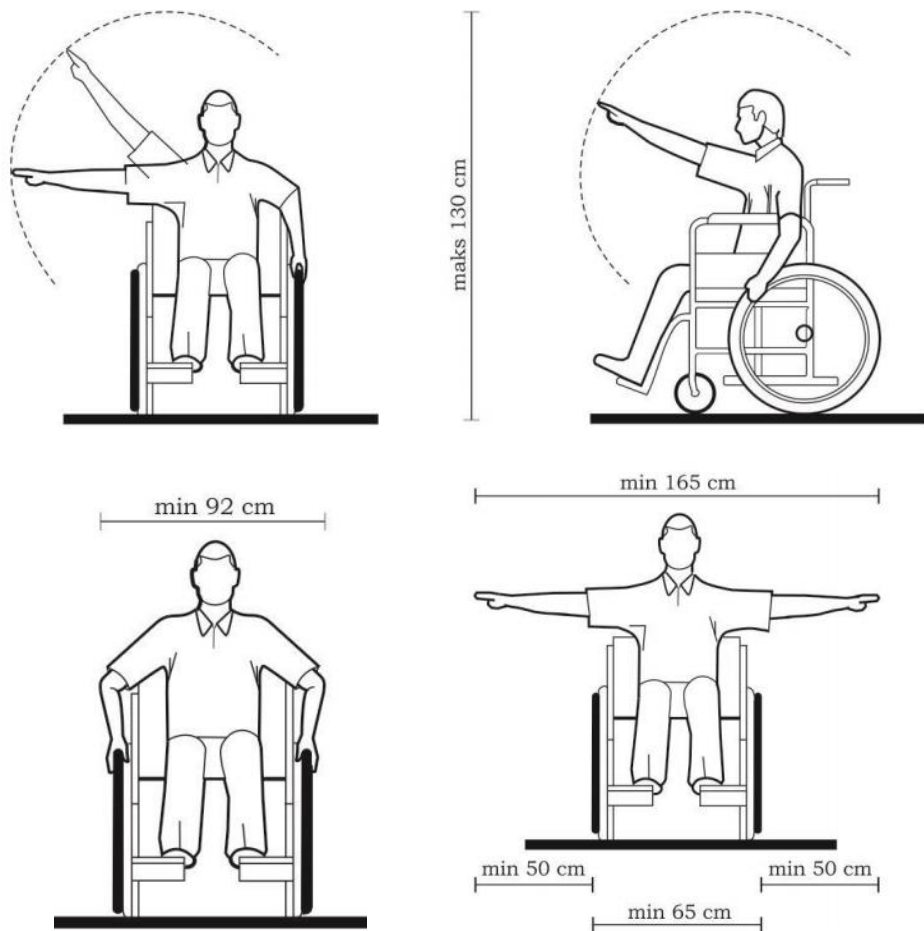
1. Jalur pejalan kaki memiliki lebar minimum 1,5 m (satu koma lima meter) dan luas minimum 2,25 m² (dua koma dua puluh lima meter persegi);
2. Tingkat kelandaian tidak melebihi dari 8% (delapan persen) atau 1 (satu) banding 12 (dua belas); dan
3. Jalur yang landai harus memiliki pegangan tangan setidaknya 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

d) 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.



Gambar. Ilustrasi Kemiringan Jalur Pejalan Kaki
(Pedestrian)

- e) 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.
- f) 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).

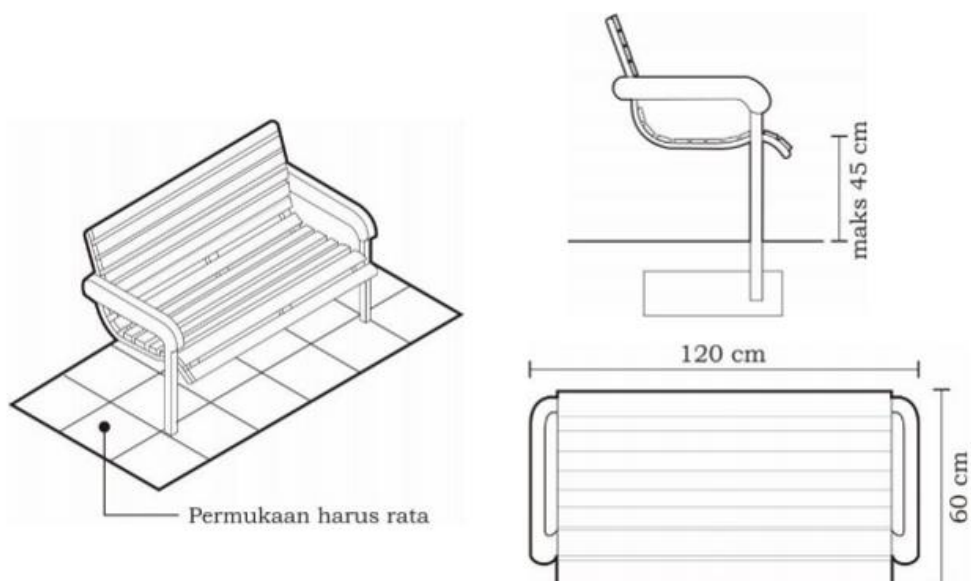
4. Sebaiknya diusulkan penggunaan material perkerasan yang dapat menyerap air.
- g) Tanaman/ Vegetasi di Sekitar Jalur Pejalan Kaki (Pedestrian)
1. Tipe tanaman yang dapat digunakan dalam perancangan jalur pedestrian adalah sebagai berikut:
 - a. Pohon besar yang rimbun dan dapat berfungsi sebagai pengarah 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.

Standar Sarana dan Prasarana pelengkap Jalur Pejalan Kaki (Pedestrian)

- a) Rambu dan Marka: penempatan rambu dan marka jalur pejalan kaki 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.

Khusus untuk kawasan dermaga wisata 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), penang berfungsi menghubungkan antar fasilitas atau area aktivitas di

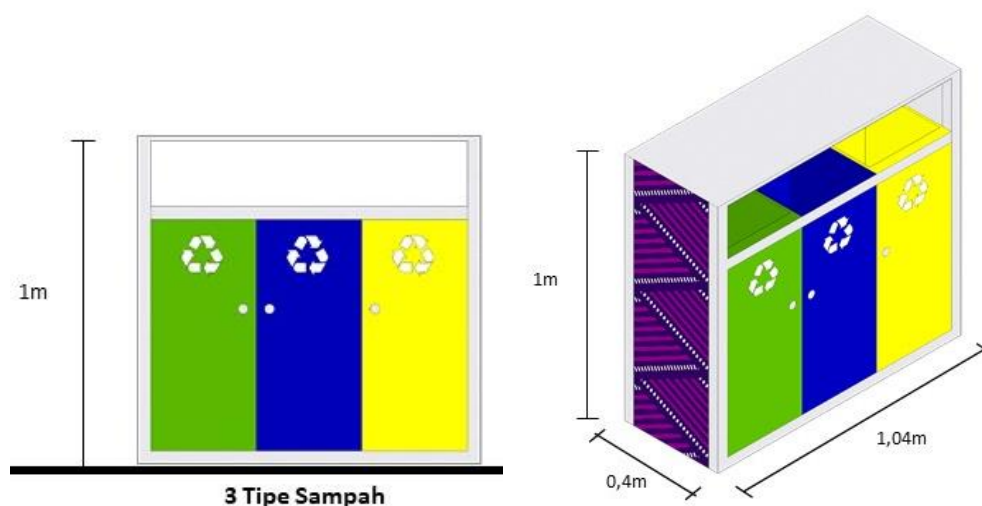
dalam taman. Sebagai gazebo, berfungsi sebagai area berkumpul untuk beraktivitas maupun beristirahat. Pada kedua fungsi tersebut, penaung bersifat memberikan perlindungan pada pengunjung dari sinar matahari langsung, tanpa menghalangi lewatnya angin sepoi atau cahaya matahari yang tidak terlalu terik; 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

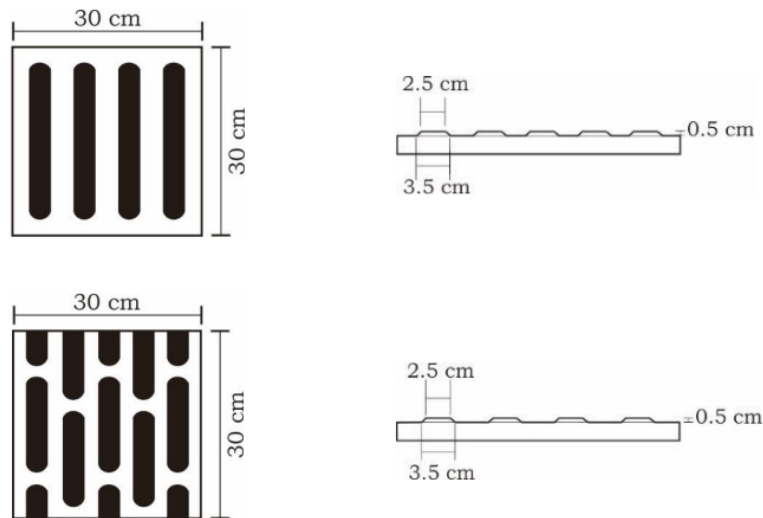
Drainase jalur pejalan kaki (pedestrian) terletak berdampingan atau dibawah jalur pejalan kaki. Drainase ini berfungsi sebagai penampung dan jalur aliran air, untuk mencegah terjadinya banjir dan genangan-genangan air pada saat hujan.

i) Jalur Pemandu atau Penanda

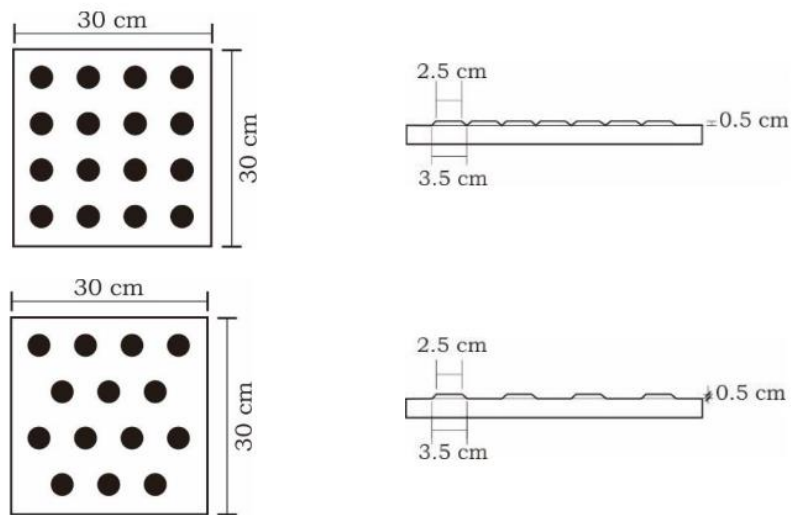
Sebagai jalur sirkulasi bagi Penyandang Disabilitas netra

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.

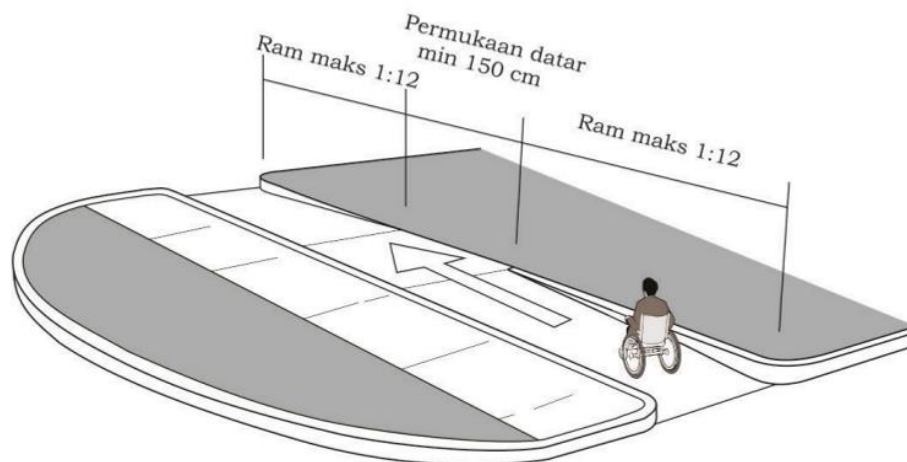


Gambar. Contoh ilustrasi detail dan ukuran Ubin pengarah (*guiding block*). Ubin peringatan (*warning block*) bermotif bulat berfungsi untuk memberikan peringatan terhadap adanya perubahan situasi disekitarnya.



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.

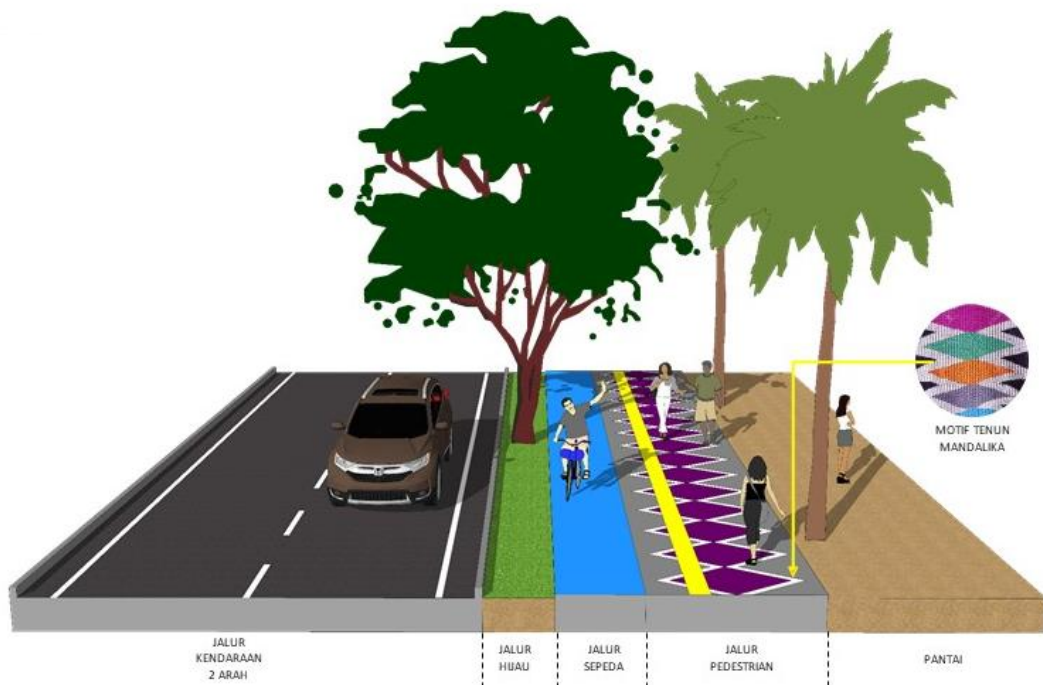
c) Panduan Perancangan Jalur Pejalan Kaki (*Pedestrian*)

Berikut ini adalah panduan visual perancangan jalur pejalan kaki dalam Kawasan Dermaga Wisata (dalam contoh pada Kawasan Dermaga Wisata Pantai).

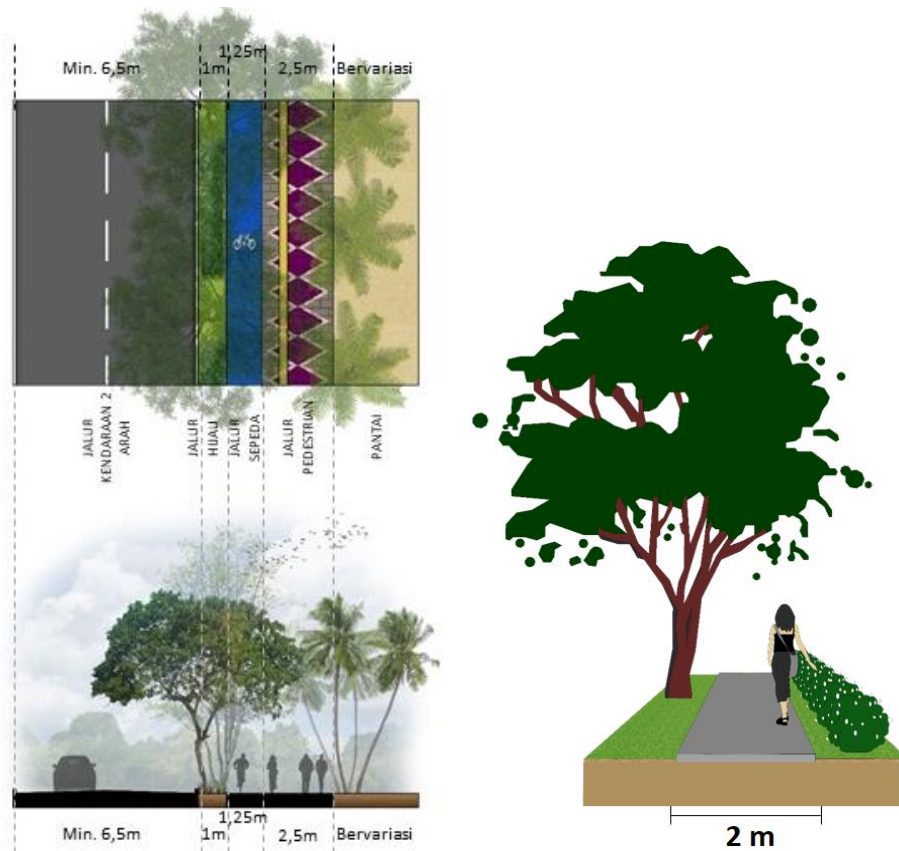
1. Lebar Jalur pejalan kaki (pedestrian) yang berada pada sisi jalan dalam kawasan atau jalan internal memiliki lebar minimum 2,5 m dan dilengkapi dengan jalur pemandu berupa *tactile paving* sebagai pengarah penyandang disabilitas netra lampu penerangan, dan fasilitas pelengkap lainnya.
2. Lebar jalur 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 penyandang 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 menyerapkan air.



Material Jalan Setapak diutamakan dari material lokal yang bisa didapatkan dari sekitar lokasi destinasi



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Jalur Pejalan Kaki (Pedestrian) di Kawasan Dermaga Wisata (khususnya kawasan wisata Pantai)

d) 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 ²	Indikasi Biaya
1	Jalur Pejalan Kaki (Pedestrian)	200m ²	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.

12. Pembangunan 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.
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 keseluruhan 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 minimum 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: seminimum 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).
7. 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).

Tenaga Ahli yang Dibutuhkan

1. Bidang Arsitektur (Kode 101): Arsitek: Ahli yang memiliki kompetensi untuk merancang dan mengawasi pelaksanaan bangunan gedung, perkotaan dan lingkungan binaan, yang meliputi aspek estetika, budaya dan sosial. Tenaga Ahli ini dibutuhkan untuk merancang arsitektural dari bangunan menara pandang yang direncanakan dan akan dibangun.
2. Bidang Sipil (kode 201): Ahli Teknik Bangunan Gedung: Ahli yang memiliki kompetensi merancang, melaksanakan dan mengawasi pekerjaan struktur bangunan gedung yang menguasai bangunan gedung. Tenaga ahli ini dibutuhkan untuk menentukan dan menganalisis struktur yang tepat untuk bangunan menara pandang.
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. Tenaga ahli ini dibutuhkan untuk menyediakan data dasar yang digunakan ahli teknik bangunan gedung untuk menganalisis struktur dan penataan menara pandang.
4. Bidang Elektrikal (Kode 401): Ahli Teknik Tenaga Listrik: ahli yang memiliki kompetensi melaksanakan pekerjaan perencanaan dan atau pemasangan dan atau perawatan instalasi listrik untuk penerangan dan atau tenaga di dalam atau di luar bangunan. Tenaga ahli ini dibutuhkan untuk menyediakan penerangan baik di dalam maupun di luar bangunan menara pandang baik penerangan fungsional maupun penerangan estetis.

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 minimum ruang dan ruang untuk instalasi dan pemeliharaan. Ukuran Menara Pandang pada umumnya memiliki tinggi bangunan minimal 3 m (tiga meter) dengan luas minimal 20 m² (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.

c) Panduan Perancangan Menara Pandang

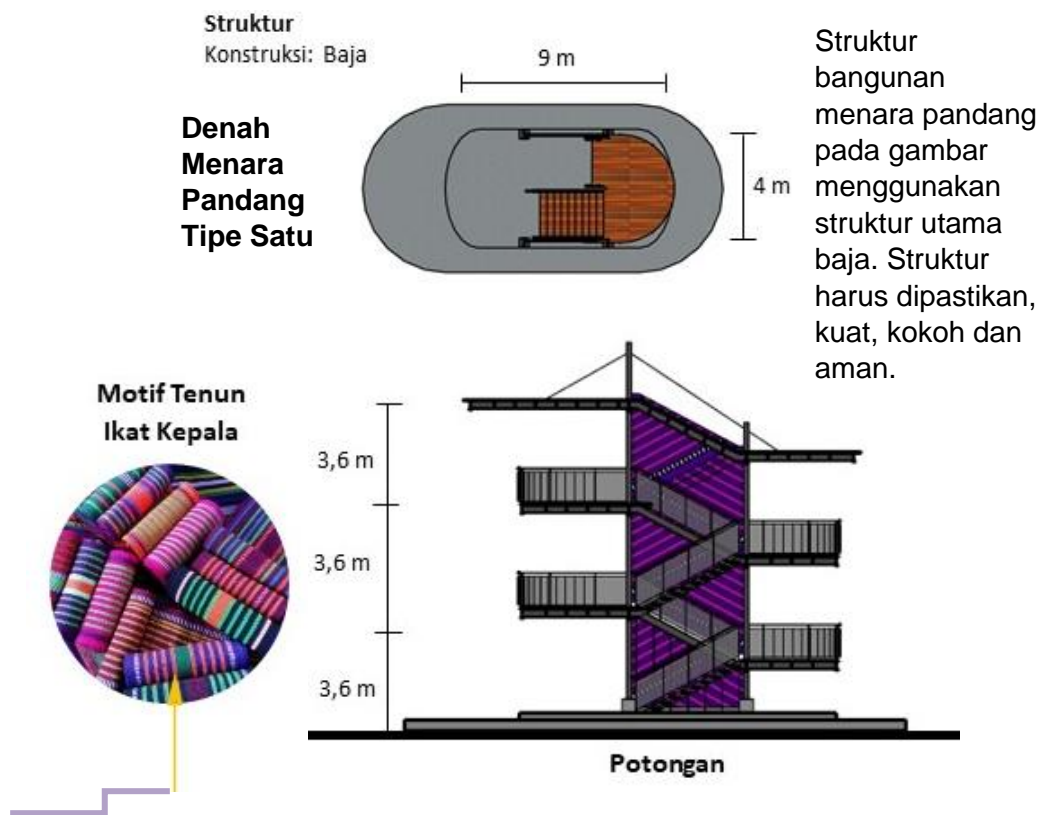
Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan menara pandang dalam Kawasan Dermaga Wisata (dalam contoh pada Kawasan Dermaga Wisata Pantai):

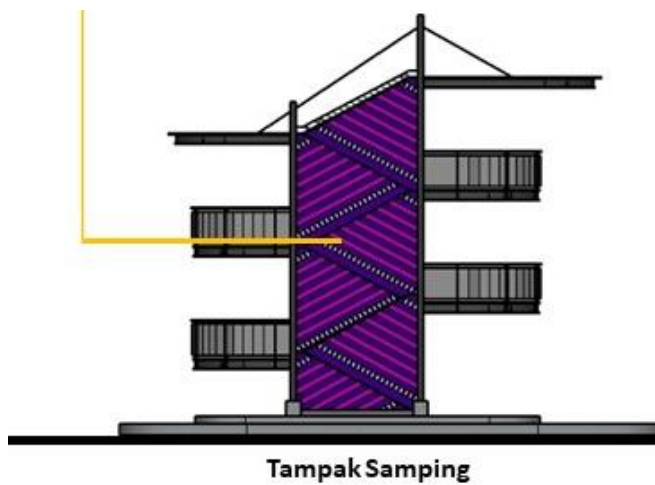
a. Menara Pandang Tipe Satu (Struktur Baja)

1. 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.

2. 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/ 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.





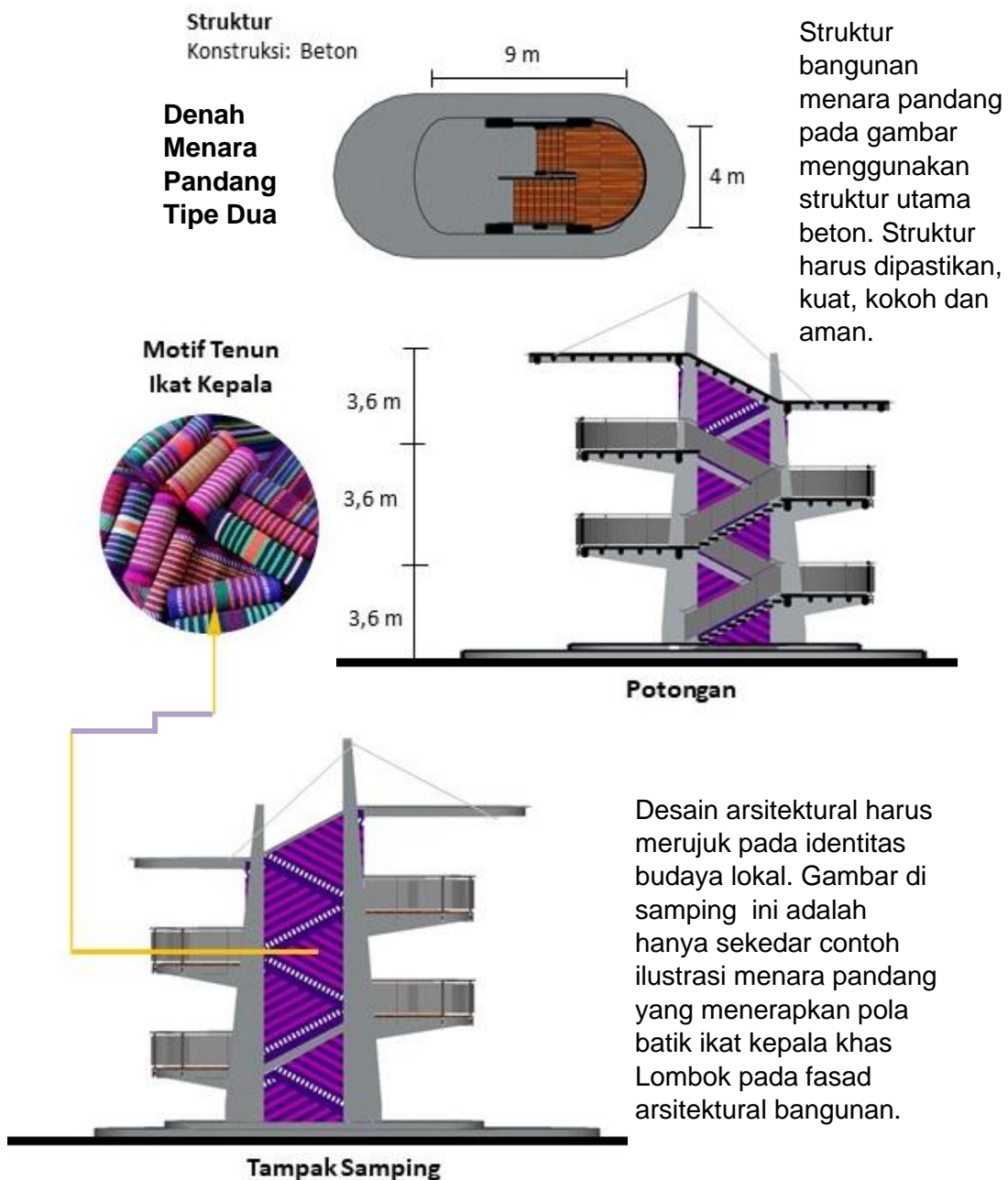
Desain arsitektural harus merujuk pada identitas budaya lokal. Gambar di samping ini adalah hanya sekedar contoh ilustrasi menara pandang yang menerapkan pola batik ikat kepala khas Lombok pada fasad arsitektural bangunan.

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

b. Menara Pandang Tipe Dua (Struktur Beton)

1. 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.
2. 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, 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/ 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 Dermaga Wisata

Mandalika, Kabupaten Lombok Tengah, Provinsi Nusa Tenggara Barat.

- d) Indikasi Pembiayaan Pembangunan Menara Pandang
Indikasi pembiayaan pembangunan menara pandang, sebagai berikut:

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

13. Pembangunan Plaza Pusat Jajanan/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. Kios Kuliner merupakan toko kecil yang menjual hasil olahan berupa lauk-pauk, makanan (panganan) maupun minuman khas budaya atau kearifan lokal suatu destinasi pariwisata. Plaza pusat jajanan/kuliner merupakan fasilitas dimana terdapat kegiatan layanan jual beli makanan dan minuman. Satuan dimensi ruang per pengunjung untuk kegiatan makan minum adalah 2 m² (dua meter persegi) per orang termasuk kursi meja dan sirkulasi pengunjung. Fungsi dan Manfaat Plaza pusat jajanan/kuliner:

1. Sebagai sumber pendapatan tambahan masyarakat lokal suatu destinasi pariwisata
2. Mengakomodasi dan Mengelola hasil olahan yang berupa masakan baik berupa lauk-pauk, makanan (panganan) maupun minuman masyarakat lokal atau komunitas lokal
3. Sebagai sarana dan media promosi budaya atau kearifan lokal (kuliner) suatu destinasi pariwisata.
4. Sebagai *meeting point* atau tempat berkumpul wisatawan

untuk makan dan minum.

- b) Ketentuan Teknis Pembangunan Plaza Pusat Jajanan/Kuliner
- Prinsip Teknis Pembangunan Plaza Pusat Jajanan/Kuliner
- Dalam membangun Plaza Pusat Jajanan/Kuliner 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. Budaya lokal/estetika: plaza pusat jajanan/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)
 3. Ekonomis: plaza pusat jajanan/kuliner khususnya kios kuliner dibuat dengan konstruksi yang kuat, efektif, biaya yang efisien dan sesuai dengan kebutuhan masing-masing Daya tarik wisata Wisata.
 4. Kelestarian lingkungan: seminimum mungkin merubah bentang alam, mempertimbangkan kondisi sumberdaya alam dan tata guna lahan kawasan

Tenaga Ahli yang Dibutuhkan

1. Bidang Arsitektur (Kode 101): Arsitek: Ahli yang memiliki kompetensi untuk merancang dan mengawasi pelaksanaan bangunan gedung, perkotaan dan lingkungan binaan, yang meliputi aspek estetika, budaya dan sosial. Tenaga ahli ini dibutuhkan untuk merancang arsitektural dr kios kuliner.
2. Bidang Arsitektur (Kode 103): Ahli Arsitektur Lanskap: seorang ahli yang memiliki kompetensi seni dan ilmu merancang lanskap (pertamanan) dengan tujuan untuk menciptakan ruang pertamanan yang fungsional, estetika, struktur keindahan dan manfaat lanskap atau kawasan. Tenaga ahli ini dibutuhkan untuk penataan (tata letak,

estetika, dan lain-lain) plaza pusat jajanan/kuliner yang direncanakan dan menata lanskap di sekitar plaza pusat jajanan/kuliner.

3. Bidang Desain Interior (Kode 102): Ahli Desain Interior: ahli yang memiliki kompetensi seni dan ilmu merancang ruangan dalam bangunan dengan tujuan untuk menciptakan ruang yang fungsional, estetika, struktur keindahan dan manfaat suatu bangunan. Tenaga ahli ini dibutuhkan untuk menata ruangan dalam kios kuliner agar menarik, estetis dan efektif untuk menarik pengunjung atau wisatawan.
4. Bidang Elektrikal (Kode 401): Ahli Teknik Tenaga Listrik: ahli yang memiliki kompetensi melaksanakan pekerjaan perencanaan dan atau pemasangan dan atau perawatan instalasi listrik untuk penerangan dan atau tenaga di dalam atau di luar bangunan. Tenaga ahli ini dibutuhkan untuk menyediakan penerangan baik di dalam kios kuliner maupun di plaza pusat jajanan/kuliner baik penerangan fungsional maupun penerangan estetis untuk menarik pengunjung.

Kriteria Lokasi Penempatan Plaza Pusat Jajanan/Kuliner

1. Plaza pusat jajanan/kuliner mudah diakses dari jalan dalam kawasan untuk memudahkan bongkar muat bahan atau barang;
2. lokasi plaza pusat jajanan/kuliner harus mudah diakses dan tidak menimbulkan gangguan terhadap lalu lintas. lokasi pada atraksi wisata alam seperti tepi sungai, tepi danau, tepi hutan dapat dipertimbangkan sepanjang tidak menimbulkan tekanan atau dampak negatif terhadap lingkungan
3. Dalam pengembangannya bekerja sama dengan pengembang (*developer*)
4. Dilengkapi dengan papan petunjuk arah dan papan nama plaza pusat jajanan/kuliner dengan tulisan yang jelas dan terbaca.

5. Pada lokasi yang cenderung alami perlu dipertimbangkan agar tidak menimbulkan tekanan atau dampak negatif terhadap lingkungan.

Kriteria Kuliner/Jajanan pada Plaza Pusat Jajanan/Kuliner

1. Produk untuk masyarakat umum (baik wisatawan domestik maupun mancanegara)
2. Menampilkan produk kuliner yang sudah melalui proses seleksi
3. Minimum lima jenis kuliner, maksimum dua puluh jenis kuliner dan tidak boleh ada duplikasi.
4. Kuliner yang ditawarkan harus memenuhi unsur keunikan, merepresentasikan tempat wisata, dan kekhasan budaya setempat atau kearifan lokal.

Standar Teknis Plaza Pusat Jajanan/Kuliner

Standar Infrastruktur Plaza Pusat Jajanan/Kuliner

1. akses utama menuju plaza pusat jajanan/kuliner dari jalan umum dapat dilalui bus pariwisata medium dengan kapasitas 60 (enam puluh) 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 destinasi pariwisata;
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

Standar Plaza Pusat Jajanan/Kuliner

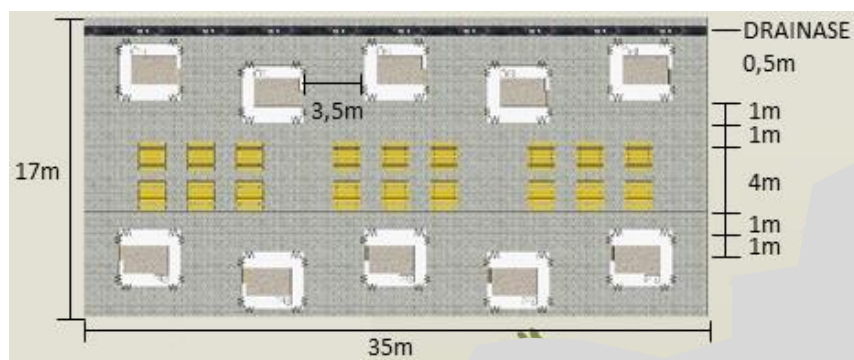
1. Luas plaza pada masing-masing destinasi dapat disesuaikan dengan kebutuhan destinasi dan disesuaikan dengan jumlah kios yang akan dibangun pada plaza kuliner tersebut.
2. Bentuk atau rancangan plaza dapat disesuaikan dengan bentang alam pada masing-masing destinasi pariwisata dan harus selaras dengan perancangan kawasan wisata 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;

Standar Bangunan Kios Kuliner

1. Satu unit bangunan kios kuliner memiliki luas 9 m² atau panjang bangunan 3m dan lebar bangunan 3m, di dalamnya tersedia dapur dan wastafel (dua bak cuci). Area cuci piring dapat dilengkapi dengan meja area pengering dan rak simpan.
2. Kios kuliner dapat dirancang persatuan unit atau berkelompok (terdiri dari beberapa unit kecil kios dalam plaza pusat jajanan/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 pada kios kuliner.
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. 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 6m
 - c. jarak antara unit kuliner satu dan lainnya memiliki jarak minimum 3,5 m (yang juga berfungsi sebagai akses)



Gambar. Contoh Ilustrasi Penataan Kios Kuliner (kios yang ditata berkelompok pada suatu area) di Kawasan Pariwisata.

Standar Sarana dan Prasarana Pelengkap Plaza Pusat Jajanan/Kuliner

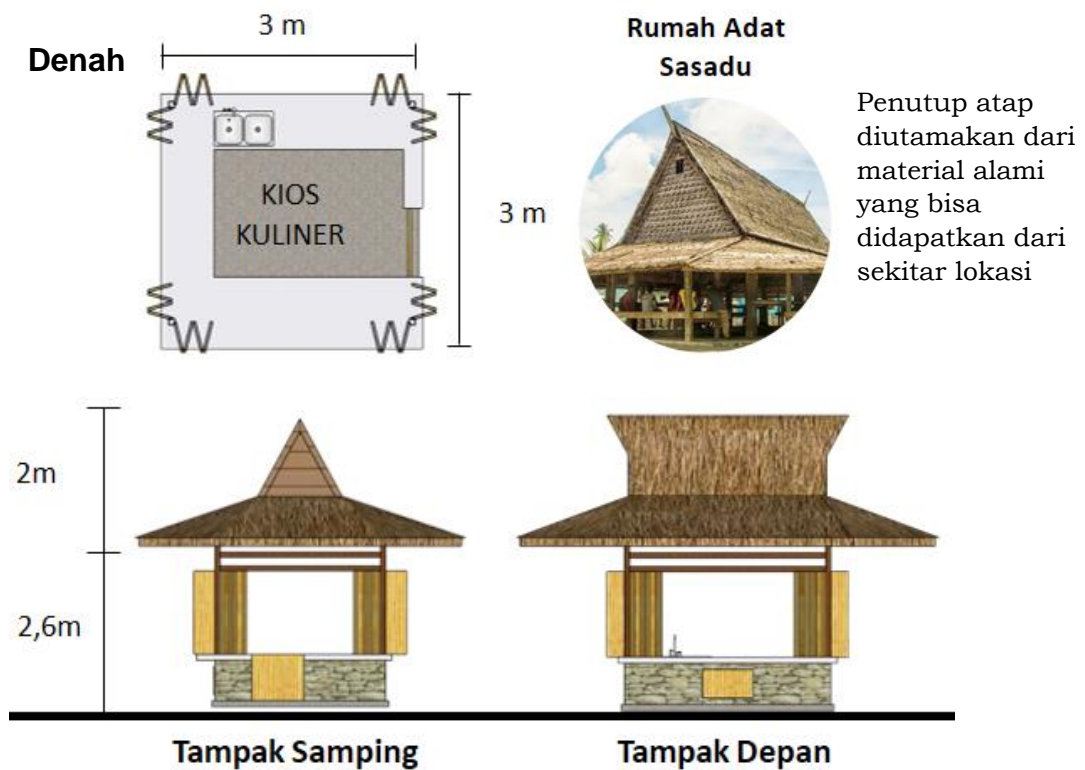
1. Tempat parkir yang bersih, aman, dan terawat, dilengkapi dengan rambu-rambu petunjuk, sesuai dengan ketersediaan lahan dan peraturan yang berlaku;
2. Toilet yang bersih, terawat dan terpisah untuk pengunjung pria dan wanita, termasuk untuk penyandang disabilitas, yang masing-masing dilengkapi dengan: papan nama yang jelas; air bersih yang cukup; tempat cuci tangan dan pengering; kloset; tempat sampah tertutup; tempat buang air kecil (urinoir) untuk toilet pengunjung pria; dan sirkulasi udara serta pencahayaan yang baik;
3. Tempat Penampungan Sementara (TPS) terpadu, dipisahkan menjadi 4 (empat) bagian yaitu organik, non organik, botol kaca dan gelas plastik serta bahan plastik lainnya.
4. Tempat Sampah pada setiap Kios (tempat sampah yang dipisahkan menjadi 4 (empat) bagian yaitu organik, non organik, botol kaca dan gelas plastik serta bahan plastik lainnya.)
5. instalasi listrik/genset sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan;
6. listrik disetiap gerai 1.200 (seribu dua ratus) watt atau dapat disesuaikan dari hasil analisis tenaga ahli elektrikal.
7. stop kontak atau power listrik minimum 3 (tiga) titik ditiap kios
8. pemadam kebakaran portable ditiap kios sesuai hitungan yang berlaku; dan
9. saluran telepon dan data internet – terutama untuk pembayaran non tunai.

c) Panduan Perancangan Plaza Pusat Jajanan/Kuliner

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan plaza pusat jajanan/kuliner dalam Kawasan Dermaga Wisata (dalam contoh pada destinasi prioritas Kabupaten Pulau Morotai, Provinsi Maluku Utara). Plaza pusat jajanan/kuliner terdiri dari plaza dan kios-kios kuliner. Kios kuliner ditata berkelompok pada suatu plaza sesuai contoh ilustrasi panduan visual perancangan.

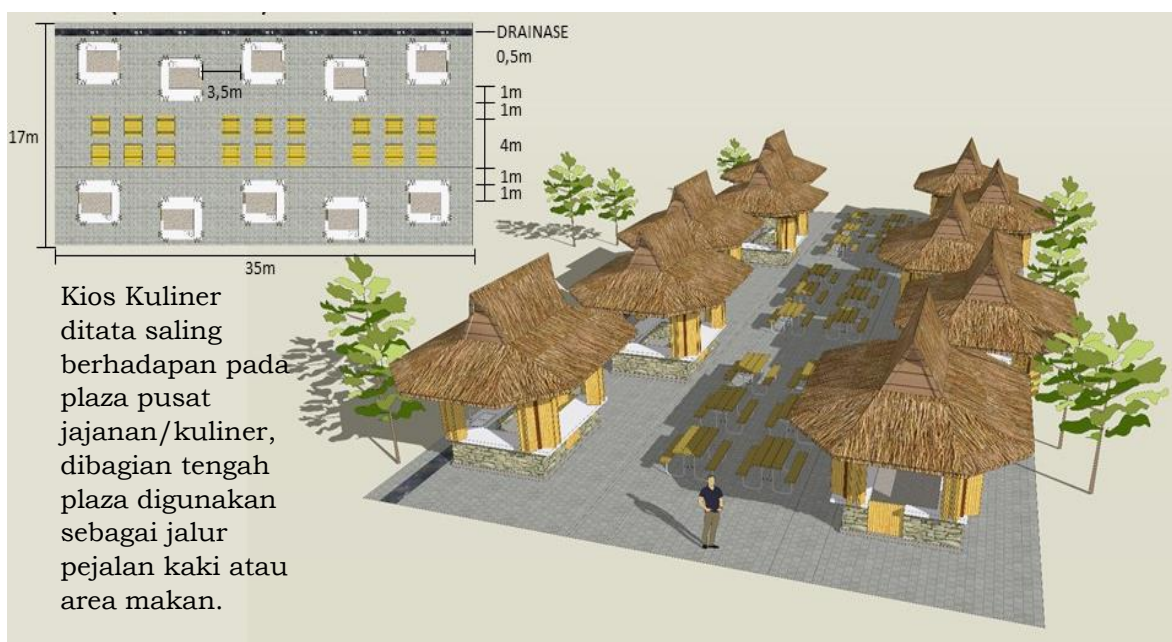
1. Contoh ilustrasi panduan visual perancangan kios kuliner merupakan contoh tipikal rancangan untuk destinasi prioritas di Kabupaten Pulau Morotai yang terinspirasi dari arsitektur lokal setempat. Rancangan atap kios kuliner pada contoh ilustrasi panduan merujuk atau merupakan transformasi dari arsitektur atap rumah adat Suku Bangsa Sahu Maluku Utara di Kabupaten Pulau Morotai yaitu Sasadu. Ukuran satu unit bangunan kios kuliner memiliki panjang bangunan 3m dan lebar bangunan 3m, 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 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 disisi utara dan lima kios di sisi selatan jumlah kios ini dapat disesuaikan sesuai kebutuhan pada masing-masing destinasi. Kios kuliner ditata saling berhadapan dan pada bagian tengah plaza dapat digunakan sebagai sirkulasi atau sebagai area makan.
2. 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,

dibagian tengah plaza ini dapat digunakan sebagai jalur pejalan kaki atau area makan (dapat diletakan 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, anti slip, tidak licin, dapat meresapkan air, rata dan dipasang datar. Pada sekeliling plaza dibatasi dengan kanstein. Sebaiknya plaza ini juga dilengkapi juga dengan sistem drainase yang baik. Luas plaza pada masing-masing destinasi dapat disesuaikan dengan kebutuhan destinasi dan disesuaikan dengan jumlah kios yang akan dibangun pada plaza kuliner tersebut.



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.

Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Kios Kuliner (satu unit) pada Plaza Pusat Jajanan/Kuliner di Kawasan Dermaga Wisata Kabupaten Pulau Morotai, Provinsi Maluku Utara.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Plaza Pusat Jajanan/Kuliner (terdiri dari 10 unit kios yang ditata berkelompok pada suatu plaza dan dilengkapi penataan area makan di tengah plaza/terpusat) di Kawasan Dermaga Wisata Kabupaten Pulau Morotai, Provinsi Maluku Utara.

d) Indikasi Pembiayaan Pembangunan Plaza Pusat Jajanan/Kuliner
Indikasi pembiayaan pembangunan plaza pusat jajanan/kuliner, sebagai berikut:

No.	Pembangunan Plaza Kuliner	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
1	Plaza	578 m ²	Rp. 1.250.000,-	Rp. 722.500.000,-
2	Sepuluh Unit Kios Kuliner	90m ²	Rp. 5.000.000,-	Rp. 450.000.000,-
3	Satu Unit Kios Kuliner	9m ²	Rp. 5.000.000,-	Rp. 45.000.000,-

Catatan: Biaya tercantum merupakan;

1. Plaza: 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, anti slip, 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 destinasi dan disesuaikan dengan jumlah kios yang akan dibangun pada plaza kuliner tersebut.

2. Sepuluh Unit Kios Kuliner: perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan sepuluh unit kios kuliner sesuai contoh ilustrasi panduan perancangan. Ukuran satu unit bangunan kios kuliner memiliki panjang bangunan 3m dan lebar bangunan 3m, 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. Asumsi sumber air bangunan kios kuliner menyambung ke sumber air yang sudah ada.
3. Satu Unit Kios Kuliner: perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan satu unit kios kuliner. Ukuran satu unit bangunan kios kuliner memiliki panjang bangunan 3m dan lebar bangunan 3m, 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. Asumsi sumber air bangunan kios kuliner menyambung ke sumber air yang sudah ada.

Biaya tersebut menggunakan harga acuan Pulau Jawa (DKI Jakarta & Jawa Barat), 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 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. Sebagai sumber pendapatan tambahan masyarakat lokal suatu destinasi pariwisata
2. Mengakomodasi hasil karya dan buah tangan masyarakat lokal atau komunitas lokal
3. Sebagai sarana dan media promosi budaya atau kearifan lokal suatu destinasi pariwisata.

b) Ketentuan Teknis Pembangunan Kios Cendera mata

Prinsip Teknis Pembangunan Kios Cendera mata

Dalam membangun Kios Cendera mata 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 minimum sesuai peraturan berlaku (dimensi, struktur, tata letak), dan dilengkapi dengan fasilitas pelengkap/penunjang
3. 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)
4. Ekonomis: Kios cendera mata dibuat dengan konstruksi yang kuat, efektif, biaya yang efisien dan sesuai dengan kebutuhan masing-masing Daya tarik wisata Wisata.
5. Kelestarian lingkungan: seminimum mungkin merubah bentang alam, mempertimbangkan kondisi sumberdaya alam dan tata guna lahan kawasan.

Tenaga Ahli yang Dibutuhkan

1. Bidang Arsitektur (Kode 101): Arsitek: Ahli yang memiliki kompetensi untuk merancang dan mengawasi pelaksanaan bangunan gedung, perkotaan dan lingkungan binaan, yang meliputi aspek estetika, budaya dan sosial. Tenaga ahli ini dibutuhkan untuk merancang arsitektural dr kios cendera mata.
2. Bidang Desain Interior (Kode 102): Ahli Desain Interior: ahli yang memiliki kompetensi seni dan ilmu merancang ruangan dalam bangunan dengan tujuan untuk menciptakan ruang yang fungsional, estetika, struktur keindahan dan manfaat suatu bangunan. Tenaga ahli ini dibutuhkan untuk menata ruangan dalam kios agar menarik, estetis dan efektif untuk menarik pengunjung atau wisatawan.
3. Bidang Elektrikal (Kode 401): Ahli Teknik Tenaga Listrik: ahli yang memiliki kompetensi melaksanakan pekerjaan perencanaan dan atau pemasangan dan atau perawatan instalasi listrik untuk penerangan dan atau tenaga di dalam atau di luar bangunan. Tenaga ahli ini dibutuhkan untuk menyediakan penerangan baik penerangan fungsional maupun penerangan estetis untuk menarik pengunjung.

Kriteria Lokasi Penempatan Kios Cendera mata

1. mudah diakses dan dekat dengan destinasi pariwisata;
2. kios berada pada lokasi yang tidak mengganggu pergerakan pejalan kaki (pedestrian)
3. pada lokasi yang cenderung alami perlu dipertimbangkan agar tidak menimbulkan tekanan atau dampak negatif terhadap lingkungan.

Kriteria Produk pada Kios Cendera mata

1. Produk untuk masyarakat umum (baik wisatawan domestik maupun mancanegara)
2. Menampilkan produk cendera mata yang sudah melalui proses seleksi
3. Minimum lima produk cinderamata, maksimum dua puluh

jenis cendera mata dan tidak boleh ada duplikasi.

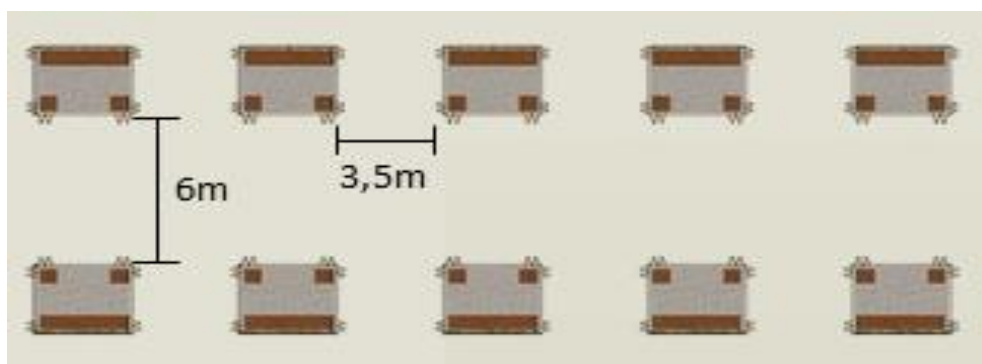
4. Produk yang ditawarkan harus memenuhi unsur keunikan, merepresentasikan tempat wisata, dan kekhasan budaya setempat atau kearifan lokal.

Standar Teknis Kios Cendera mata

1. luas ruangan sesuai dengan kebutuhan jenis souvenir;
2. Kios cendera mata dapat dirancang persatuan unit kecil atau berkelompok (terdiri dari beberapa unit kecil kios pada suatu kawasan pariwisata);
3. bentuk rak yang ideal untuk souvenir adalah rak single wall minimarket dan rak double dengan ukuran panjang papan antara 30 cm – 40 cm (tiga puluh sampai empat puluh sentimeter);
4. Jenis bahan ideal untuk souvenir adalah besi dengan ketebalan plat antara 0.5 mm – 0.6 mm (nol koma lima sampai nol koma enam milimeter) dan mampu menahan berat barang sebesar 30 kg – 50 kg (tiga puluh sampai lima puluh kilogram);
5. pintu harus menghadap ke ruang kosong, tidak boleh ada lemari, tirai atau furnitur yang menghalangi pengunjung masuk;
6. panjang lemari dan meja dalam kios harus sesuai dengan sudut letak lemari;
7. tidak menempatkan lemari dan meja pada sisi tajam yang mengarah ke pintu masuk;
8. memiliki sistem sirkulasi udara, pencahayaan, pintu masuk dan keluar harus sesuai standar dan/atau ketentuan peraturan perundang-undangan;
9. petunjuk arah dan papan nama kios cendera mata memiliki tulisan yang terbaca dengan jelas dan mudah terlihat;
10. Kios cendera mata yang ditata berkelompok pada suatu area dalam kawasan pariwisata:
 - a. Ditata berhadapan antara kios cendera mata baris pertama dan baris kedua;
 - b. harus menyediakan sirkulasi atau akses pejalan kaki

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

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



Gambar. Contoh Ilustrasi Penataan Kios Cindermata (kios yang ditata berkelompok pada suatu area) di Kawasan Pariwisata.

Standar Sarana dan Prasarana pelengkap Kios Cendera mata

1. tempat parkir yang bersih, aman, dan terawat, dilengkapi dengan rambu-rambu petunjuk, sesuai dengan ketersediaan lahan dan peraturan yang berlaku;
2. toilet yang bersih, terawat 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 (urinoir) untuk toilet pengunjung pria; dan sirkulasi udara serta pencahayaan yang baik;
3. tempat sampah tertutup yang terdiri atas: tempat sampah organik, tempat sampah non-organik;
4. instalasi listrik/genset sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan;
5. stop kontak atau power listrik minimum 3 (tiga) titik di tiap gerai
6. drainase atau saluran pembuangan air lengkap dengan proses pemeliharaan sebelum dibuang ke saluran kota;
7. drainase/saluran air hujan dan resapannya harus diperhatikan dengan baik untuk menghindari genangan air di halaman bangunan; dan

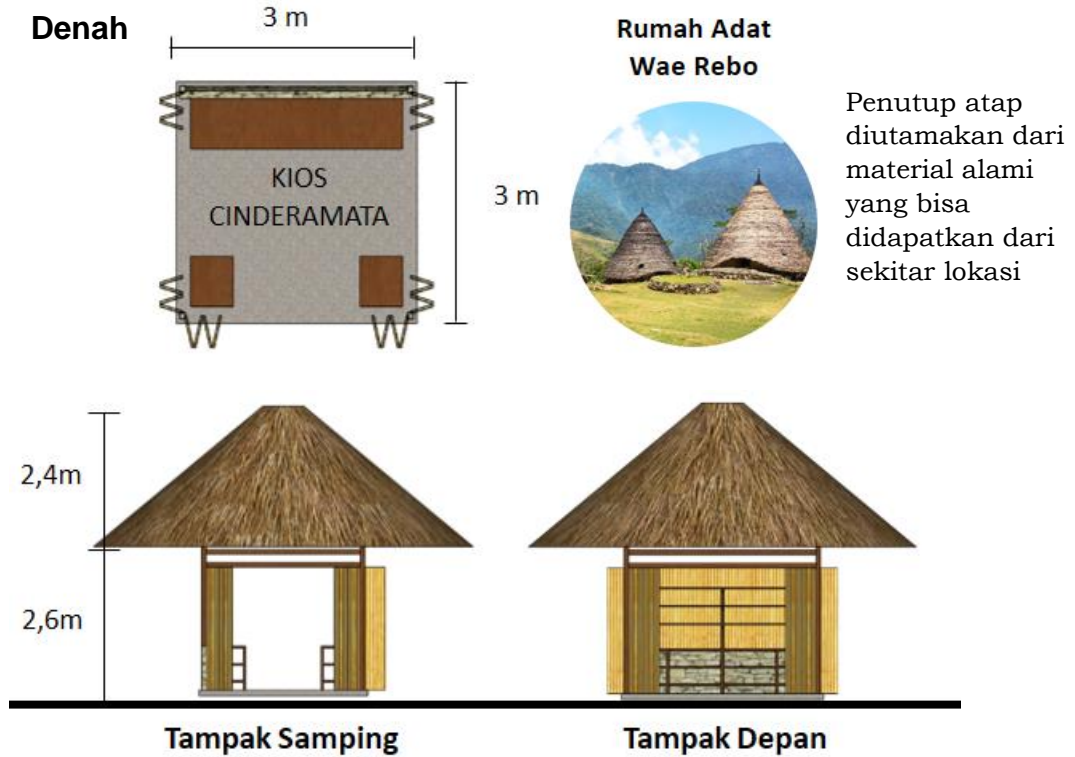
8. pemadam kebakaran portable ditiap kios sesuai hitungan yang berlaku;
9. Untuk Keselamatan, keamanan dan mitigasi bencana tersedia akses khusus darurat dan tempat berkumpul; dan
10. instalasi kamera pengawas (*closed circuit television/CCTV*) yang berfungsi dengan baik.
11. saluran telepon dan data internet – terutama untuk pembayaran non tunai.

c) Panduan Perancangan Kios Cendera mata

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan kios cendera mata dalam Area Terbuka Pariwisata (dalam contoh pada Kawasan Borobudur dan sekitarnya):

1. Contoh ilustrasi panduan visual perancangan kios kuliner merupakan contoh tipikal rancangan untuk destinasi super prioritas Labuan Bajo, Pulau Flores, Provinsi Nusa Tenggara Timur yang terinspirasi dari arsitektur lokal setempat. Rancangan atap kios kuliner 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 3m dan lebar bangunan 3m, 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.
2. Pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan kios cendera mata ditata secara berkelompok sebanyak sepuluh unit dalam suatu area, saling berhadapan, lima kios disisi utara dan lima kios di sisi selatan jumlah kios ini dapat disesuaikan sesuai kebutuhan pada masing-masing destinasi. Kios cendera mata ditata saling berhadapan dan pada bagian tengah dapat digunakan

sebagai sirkulasi atau jalur pejalan kaki.



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 Desa Wae Rebo di Pulau Flores.

Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Kios Cendera mata (satu unit) di Kawasan Dermaga Wisata Labuan Bajo, Pulau Flores, Provinsi Nusa Tenggara Timur.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Kios Cendera mata (terdiri dari 10 unit kios yang ditata berkelompok pada suatu area) di Kawasan Dermaga Wisata Labuan Bajo, Pulau Flores, Provinsi Nusa Tenggara Timur.

- d) Indikasi Pembiayaan Pembangunan Kios Cendera mata
Indikasi pembiayaan pembangunan Kios Cendera mata:

No.	Pembangunan	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
1	Sepuluh Unit Kios Cendera mata	90m ²	Rp. 4.500.000,-	Rp. 405.000.000,-
2	Satu Unit Kios Cendera mata	9m ²	Rp. 4.500.000,-	Rp. 40.500.000,-

Catatan: Biaya tercantum merupakan:

1. Sepuluh Unit Kios Cendera mata: 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 3m dan lebar bangunan 3m, 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.
2. Satu Unit Kios Cendera mata: perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan satu unit kios cendera mata. Ukuran satu unit bangunan kios cendera mata memiliki panjang bangunan 3m dan lebar bangunan 3m, 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.

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 Panggung Kesenian/Pertunjukan

- a) Konsep Dasar

Panggung kesenian/pertunjukan 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 dapat digunakan untuk pertunjukan-pertunjukan yang berbasis budaya masyarakat atau kesenian teradisonal. Selain itu pembangunan panggung kesenian diharapkan dapat memberikan nilai tambah bagi pengembangan destinasi pariwisata sebagai upaya peningkatan pengalaman wisata, lama tinggal serta distribusi wisatawan. Panggung kesenian/pertunjukan yang dimaksud merupakan jenis panggung kesenian/pertunjukan *outdoor* atau berada pada ruang luar atau di luar bangunan. Faktor-faktor yang harus diperhitungkan serta diperhatikan dalam pembangunan panggung kesenian/pertunjukan antara lain ukuran, orientasi, akustik, stage/panggung tempat duduk, dan pencahayaan/lighting. Panggung kesenian/pertunjukan 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:

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 Panggung Kesenian/Pertunjukan

Prinsip Teknis Panggung Kesenian/Pertunjukan

Dalam membangun panggung kesenian/pertunjukan di kawasan pariwisata perlu memperhatikan prinsip dalam rangka tercapainya tujuan desain, antara lain:

1. Aksesibilitas: berada pada lokasi strategis, berada pada area pusat aktivitas dalam kawasan pariwisata, mudah dilihat dan mudah dijangkau oleh pengunjung.
2. Budaya lokal/estetika: panggung kesenian/pertunjukan

- 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)
3. Kelestarian lingkungan: seminimum mungkin merubah bentang alam, mempertimbangkan kondisi sumberdaya alam dan tata guna lahan kawasan
 4. Keamanan dan kenyamanan: panggung kesenian/pertunjukan harus terbuka, menyediakan hydrant, dan saat terjadi bencana panggung kesenian/pertunjukan yang berada pada area aman dapat menjadi titik kumpul atau evakuasi.
 5. Integrasi atau keterhubungan: panggung kesenian/pertunjukan dirancang terintegrasi dengan plaza, bangunan dan jalur pejalan kaki di dalam kawasan pariwisata.

Tenaga Ahli yang Dibutuhkan

1. Bidang Arsitektur (Kode 101): Arsitek: Ahli yang memiliki kompetensi untuk merancang dan mengawasi pelaksanaan bangunan gedung, perkotaan dan lingkungan binaan, yang meliputi aspek estetika, budaya dan sosial atau Bidang Arsitektur (Kode 103): Ahli Arsitektur Lanskap: seorang ahli yang memiliki kompetensi seni dan ilmu merancang lanskap (pertamanan) dengan tujuan untuk menciptakan ruang pertamanan yang fungsional, estetika, struktur keindahan dan manfaat lanskap atau kawasan. Tenaga ahli ini dibutuhkan untuk penataan (tata letak, bentuk, estetika, dan lain-lain) panggung kesenian/pertunjukan dan menata lanskap disekitar area panggung kesenian/pertunjukan.
2. Bidang Sipil (kode 201): Ahli Teknik Bangunan Gedung: Ahli yang memiliki kompetensi merancang, melaksanakan dan mengawasi pekerjaan struktur bangunan gedung

yang menguasai bangunan gedung. Tenaga ahli ini dibutuhkan untuk merancang dan menganalisis pertimbangan struktur seluruh komponen panggung kesenian/pertunjukan.

3. Bidang Mekanikal (Kode 301): Ahli Teknik Mekanikal: ahli yang memiliki kompetensi merancang bentuk dan struktur mekanikal pada bangunan tertentu atau diluar bangunan, melaksanakan dan mengawasi pekerjaan konstruksi mekanikal. Tenaga ahli ini dibutuhkan untuk merancang sistem mekanikal panggung kesenian/pertunjukan (meliputi sistem cctv, soundsystem, dan sistem lainnya yang dibutuhkan)
4. Bidang Elektrikal (Kode 401): Ahli Teknik Tenaga Listrik: ahli yang memiliki kompetensi melaksanakan pekerjaan perencanaan dan atau pemasangan dan atau perawatan instalasi listrik untuk penerangan dan atau tenaga di dalam atau di luar bangunan. Tenaga ahli ini dibutuhkan untuk menyediakan penerangan baik di dalam bangunan maupun di luar bangunan baik untuk penerangan fungsional maupun penerangan estetis pada panggung kesenian/pertunjukan.

Kriteria Lokasi Penempatan Panggung Kesenian/ Pertunjukan
Kriteria lokasi penempatan panggung kesenian/pertunjukan, sebagai berikut:

1. Berada pada pusat aktivitas dalam suatu kawasan pariwisata.
2. Panggung kesenian/pertunjukan berada pada lokasi strategis, mudah diakses dan terhubung dengan jalan dalam kawasan pariwisata.
3. Panggung kesenian/pertunjukan harus terintegrasi dengan jalur pejalan kaki (*pedestrian*) dan bangunan-bangunan dalam kawasan pariwisata.
4. Pada lokasi yang cenderung alami seminimum mungkin merubah bentang alam dan mempertimbangkan dampak terhadap lingkungan alami disekitarnya.

5. Panggung kesenian/pertunjukan disarankan diletakan pada area yang dominan terbuka pada suatu kawasan pariwisata.
6. Semaksimal mungkin
7. Komponen Ampiteater atau area duduk dapat diletakan pada area yang miring pada area datar dengan semimum mungkin melakukan *cut and fill* lahan.
8. Panggung kesenian/pertunjukan yang berada pada area tepi air, area panggung kesenian dapat dirancang diatas badan air (dengan struktur boardwalk terbuka) dengan mempertimbangkan tidak merusak ekosistem dan tidak mengurangi peran dari badan air tersebut.

Standar Teknis Panggung Kesenian/Pertunjukan

Komponen pada panggung kesenian/pertunjukan di Kawasan Pariwisata terdiri dari:

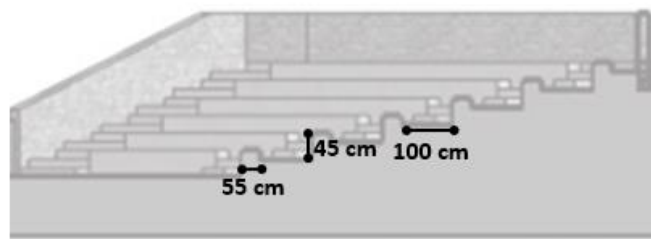
1. Plaza Ampiteater
 - a. Plaza ini berada pada akses masuk area panggung kesenian/pertunjukan dan pada area diantara panggung dan ampiteater.
 - b. Luas plaza ampiteater dapat berbeda pada pada masing-masing destinasi pariwisata tergantung dari kebutuhan dan ketersediaan lahan.
 - c. Plaza yang terletak antara ampiteater dan panggung pertunjukan harus terbuka dan memiliki pandangan bebas.
 - d. 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.
2. Bangunan penunjang panggung kesenian/pertunjukan
 - a. bangunan ini memiliki panjang bangunan 9 m dan lebar bangunan 3 m, terdiri dari ruang ganti/ruang tunggu 3x3 m (ruang menunggu dan ruang mengganti kostum, sebelum dan sesudah

pertunjukan), ruang kontrol 3x3 m (ruang pengendali *sound system*, panel pencahayaan dan lain-lain) dan gudang 3x3 m (ruang penyimpanan alat, dan komponen pendukung pertunjukan).

- b. peletakan bangunan penunjang ini disarankan berada di belakang area tempat duduk penonton (di belakang area ampiteater).
- c. tipe bangunan tertutup, harus memiliki struktur yang kuat dan kokoh (disesuaikan dengan hasil analisis tenaga ahli sipil bangunan).

3. Ampiteater

- a. Bangunan yang berfungsi sebagai tempat duduk penonton atau pengunjung.
- b. Kapasitas tempat duduk pada ampiteater dapat disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing destinasi, lebar minimum tempat duduk yang dibutuhkan untuk satu orang adalah 55 cm, tinggi area duduk ideal adalah 45 cm.
- c. Lebar antar teras sebagai bordes dan sirkulasi minimal selebar 100 cm atau 1 meter.



Gambar. Contoh ilustrasi panduan ampiteater pada panggung kesenian/pertunjukan di Kawasan Pariwisata.

- d. Ampiteater ini rancang berteras atau bertingkat (jumlah tingkat dapat disesuaikan kebutuhan dan kondisi bentang alam eksisting kawasan pariwisata). Ampiteater minimum memiliki tiga tingkat teras untuk tempat duduk.
- e. Pada bagian teras ampiteater paling bawah harus disediakan area atau tempat duduk untuk

- penyanggah disabilitas.
- f. Ampiteater terletak berhadapan dengan panggung kesenian/pertunjukan.
 - g. Ampiteater harus memiliki struktur yang kuat dan kokoh (disesuaikan dengan hasil analisis tenaga ahli sipil bangunan).
 - h. Ampiteater dapat dikombinasikan dengan penataan lanskap dalam rancangannya.
4. Panggung kesenian/pertunjukan
- a. Berfungsi sebagai area pertunjukan.
 - b. Panggung umumnya berbentuk teratur dan berada pada lokasi dengan visibilitas terbaik agar penonton dapat melihat pertunjukan dengan baik.
 - c. Panggung umumnya terletak pada 'as' atau bagian tengah berhadapan dengan ampiteater.
 - d. Ukuran panggung kesenian/pertunjukan harus diperhitungkan sesuai dengan batas penglihatan dan pendengaran manusia, jarak antara panggung dan ampiteater disarankan antara 8 meter sampai dengan 20 meter. Batas maksimum jarak terjauh antara panggung dan ampiteater adalah 20 meter.
 - e. Panggung dapat dilengkapi dengan backdrop (sesuai dengan kebutuhan masing-masing destinasi), backdrop panggung juga dapat memanfaatkan *borrowing view* dari pemandangan alami terbaik disekitarnya (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*).
 - i. Panggung kesenian/pertunjukan harus memiliki struktur yang kuat dan kokoh (disesuaikan dengan hasil analisis tenaga ahli sipil bangunan).
 - j. Material lantai panggung harus menggunakan

material harus anti slip, 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.

- k. Panggung dapat dilengkapi dengan shelter atau struktur penayang (dengan catatan struktur penayang harus kuat dan kokoh)

5. Sistem drainase:

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

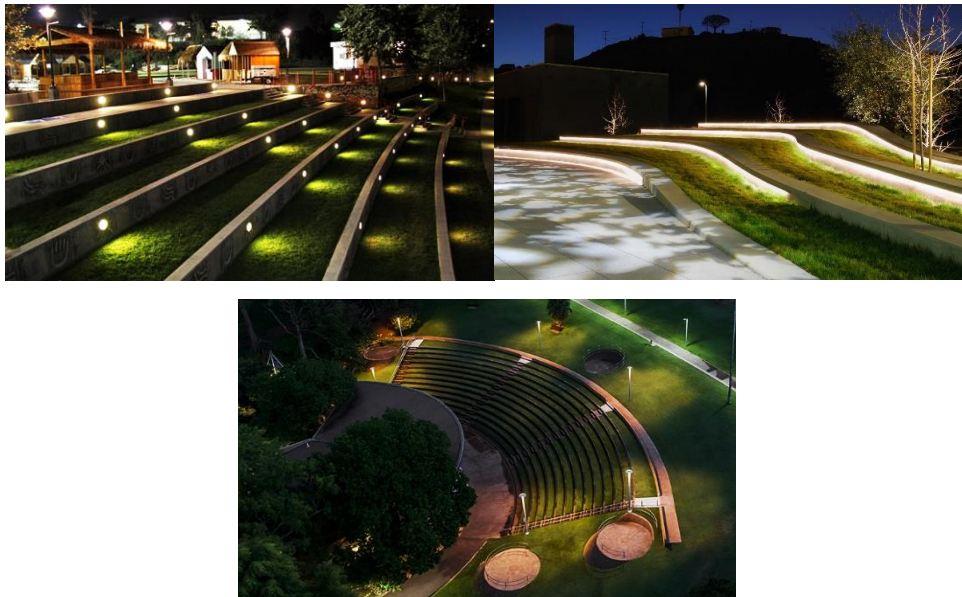
6. Keselamatan, keamanan dan mitigasi bencana

- a. Panggung kesenian/pertunjukan yang berada pada lokasi rawan bencana harus menyediakan rambu dan papan informasi bencana sesuai standar peraturan yang berlaku, plaza dan ampiteater pada area panggung kesenian/pertunjukan yang berada pada area aman dapat difungsikan sebagai titik kumpul saat terjadi bencana, area panggung kesenian/pertunjukan yang berfungsi sebagai titik kumpul harus diengkapi dengan rambu titik kumpul.
- b. Bangunan penunjang panggung kesenian/pertunjukan harus memenuhi persyaratan struktur bangunan, persyaratan kemampuan bangunan terhadap bahaya kebakaran, dan persyaratan kemampuan bangunan terhadap bahaya kelistrikan.
- c. Tersedia hydrant pada plaza panggung kesenian/pertunjukan.

Standar Sarana dan Prasarana Pelengkap Panggung Kesenian/
Pertunjukan

- 1. 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 Panggung Kesenian/ Pertunjukan (pada area ampiteater).

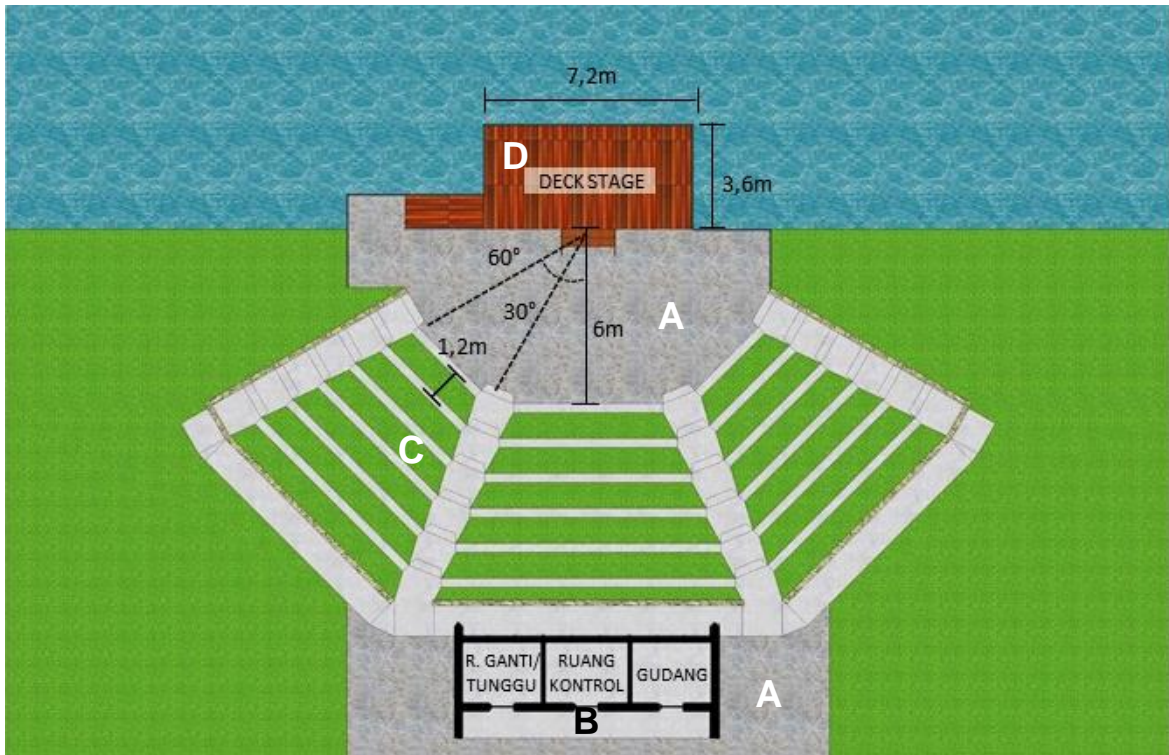
2. Tempat sampah disediakan pada plaza dan pada setiap level ampiteater (minimum terdiri dari 2 kompartemen yaitu sampah organik dan sampah anorganik)
 3. *Hydrant* (untuk kondisi darurat, jumlah hydrant sesuai hasil perhitungan dan peraturan yang berlaku)
 4. Stop kontak (diletakan pada lokasi yang aman)
 5. *Signage* panggung kesenian/ pertunjukan yang menjelaskan informasi lokasi dan peta destinasi pariwisata.
 6. Sistem Internet atau wifi outdoor (jika dibutuhkan)
 7. Shelter pelindung panggung kesenian dan ampiteater.
 8. Drainase pada area panggung kesenian/ pertunjukan (plaza ampiteater, ampiteater dan panggung kesenian.)
 9. *Handrails* dengan tinggi minimal 90 cm
- c) Panduan Perancangan Panggung Kesenian/Pertunjukan
- Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan panggung kesenian/pertunjukan dalam Kawasan Dermaga Wisata (dalam contoh pada Kawasan Dermaga Wisata

Pantai). Panggung kesenian/pertunjukan terdiri dari plaza ampiteater, bangunan (terbagi menjadi ruang ganti/ruang tunggu, ruang kontrol dan Gudang), ampiteater dan panggung kesenian (*stage*) sesuai contoh ilustrasi panduan visual perancangan.

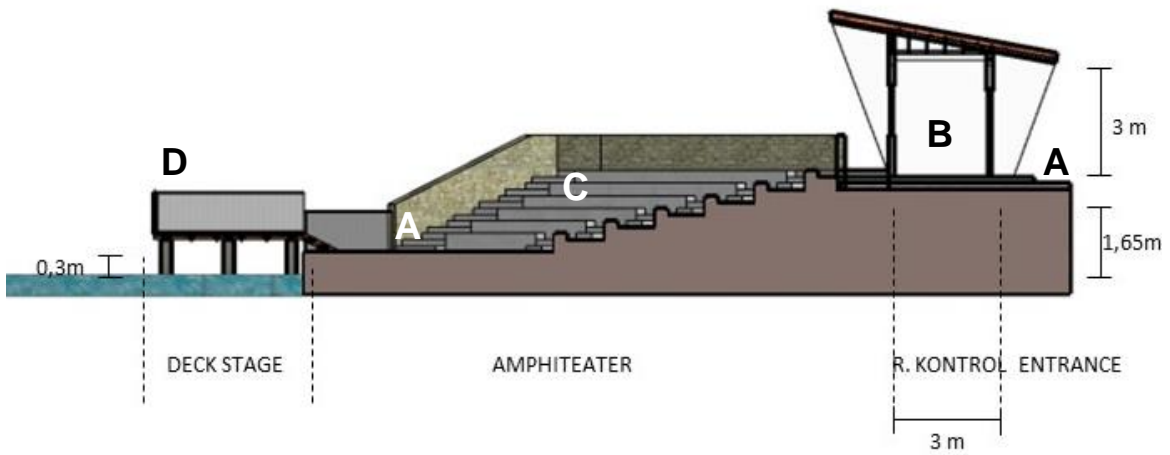
1. Poin A pada contoh ilustrasi panduan adalah Plaza Ampiteater. Plaza ini berada pada area masuk ketika pengunjung atau wisatawan tiba di area panggung kesenian/pertunjukan dan pada area diantara panggung dan ampiteater. Plaza ampiteater pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan memiliki luas 177,56 m². Material plaza yang digunakan 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 sekeliling plaza dibatasi dengan kanstein. Bentuk plaza ampiteater pada masing-masing destinasi 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. Poin B pada contoh ilustrasi panduan adalah bangunan penunjang panggung kesenian/pertunjukan. Bangunan ini dirancang dengan penerapan arsitektur lokal setempat. Bangunan ini memiliki panjang bangunan 9 m dan lebar bangunan 3 m. Terdiri dari Ruang Ganti/Ruang Tunggu 3x3 m (Ruang menunggu dan ruang mengganti kostum, sebelum dan sesudah pertunjukan), Ruang Kontrol 3x3m (Ruang Pengendali *sound system*, panel pencahayaan dan lain-lain) dan Gudang 3x3m (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.

Bangunan ini dapat diakses dari Plaza Ampiteater.

3. Poin C pada contoh ilustrasi panduan adalah ampiteater. Ampiteater ini rancang berteras atau bertingkat (jumlah tingkat dapat disesuaikan dengan kondisi lahan eksisting kawasan pariwisata) berfungsi sebagai tempat duduk penonton. Ampiteater memiliki luas 207 m². Ampiteater pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan menggunakan struktur batu kali yang di finishing dengan plester dan acian kasar yang dapat dikombinasikan dengan hamparan rumput pada area duduknya.
4. Poin D pada contoh ilustrasi panduan adalah Panggung Kesenian. Panggung kesenian dirancang dekat dengan plaza ampiteater, berfungsi sebagai area pertunjukan. Panggung Kesenian memiliki ukuran (2,75x1,1m)+(7,2x3,6m) atau seluas 28,9 m². 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 2-3 m. Bentuk panggung kesenian pada masing-masing destinasi dapat berbeda disesuaikan dengan kondisi alam eksisting kawasan pariwisata, keselarasan bentuk panggung dengan perancangan kawasan pariwisata, luas panggung kesenian juga dapat disesuaikan dengan rencana kapasitas pengunjung dan kebutuhan masing-masing destinasi serta panggung dapat dikombinasikan dengan ornamen budaya setempat.



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





A. Plaza Ampiteater ; B. Bangunan (Ruang ganti/ruang tunggu, Ruang Kontrol, dan Gudang); C. Ampiteater ; D. Panggung Kesenian
 Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Panggung Kesenian/Pertunjukan di Kawasan Dermaga Wisata.

d) Indikasi Pembiayaan Pembangunan Panggung Kesenian/
 Pertunjukan

Indikasi pembiayaan pembangunan panggung kesenian/pertunjukan, sebagai berikut:

No.	Pembangunan panggung kesenian atau pertunjukan	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
1	Plaza Ampiteater	177,56 m ²	Rp. 1.250.000,-	Rp. 221.950.000,-
2	Bangunan (Ruang ganti/ruang tunggu, Ruang Kontrol, dan Gudang)	9m ²	Rp. 5.000.000,-	Rp. 45.000.000,-
3	Ampiteater	207m ²	Rp. 2.250.000,-	Rp. 465.817.500,-
4	Panggung	28,9m ²	Rp.	Rp.

	Kesenian		5.000.000,-	144.725.000,-
--	----------	--	-------------	---------------

Catatan: Biaya tercantum merupakan:

1. Plaza Ampiteater: perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan perkerasan atau plaza ampiteater dari panggung kesenian/pertunjukan sesuai contoh ilustrasi panduan perancangan, Plaza ampiteater pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan memiliki luas 177,56 m². Material plaza yang digunakan 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. Biaya sudah termasuk biaya kanstein sekeliling plaza.
2. Bangunan: perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk bangunan penunjang panggung kesenian/pertunjukan sesuai contoh ilustrasi panduan perancangan, bangunan ini memiliki panjang bangunan 9 m dan lebar bangunan 3 m. Terdiri dari Ruang Ganti/Ruang Tunggu 3x3 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.
3. Ampiteater: perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk ampiteater sesuai contoh ilustrasi panduan perancangan. Ampiteater ini memiliki luas 207 m². Ampiteater pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan menggunakan struktur batu kali yang di finishing dengan plester dan acian kasar yang dapat dikombinasikan dengan hamparan rumput pada areauduknya. Biaya tersebut belum termasuk biaya penataan hamparan rumput pada ampiteater. Biaya ini sebaiknya menjadi bagian biaya penataan lanskap kawasan destinasi.
4. Panggung Kesenian: perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk panggung kesenian sesuai contoh ilustrasi panduan

perancangan. Panggung Kesenian memiliki ukuran (2,75x1,1m)+(7,2x3,6m) atau seluas 28,9 m². 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 2-3 m.

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 Plaza/Area Pengunjung

a) Konsep Dasar

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

1. sebagai area penerimaan atau penyambutan ketika pengunjung atau wisatawan baru tiba pada suatu destinasi pariwisata;
2. sebagai tempat berinteraksi dan berkegiatan untuk pengunjung atau wisatawan suatu destinasi pariwisata;
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 Plaza atau Area Pengunjung

Prinsip Teknis Plaza atau Area Pengunjung

Dalam membangun plaza atau area pengunjung 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. Budaya lokal/estetika: plaza atau 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);
3. Kelestarian lingkungan: seminimum mungkin merubah bentang alam, mempertimbangkan kondisi sumberdaya alam dan tata guna lahan kawasan; dan
4. Keamanan dan kenyamanan: plaza atau 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.

Tenaga Ahli yang Dibutuhkan

1. Bidang Arsitektur (Kode 103): Ahli Arsitektur Lanskap: seorang ahli yang memiliki kompetensi seni dan ilmu merancang lanskap (pertamanan) dengan tujuan untuk menciptakan ruang pertamanan yang fungsional, estetika, struktur keindahan dan manfaat lanskap atau kawasan. Tenaga ahli ini dibutuhkan untuk penataan (tata letak, estetika, dan lain-lain) plaza atau area pengunjung yang direncanakan dan menata lanskap di sekitar plaza atau area pengunjung.
2. Bidang Elektrikal (Kode 401): Ahli Teknik Tenaga Listrik: ahli yang memiliki kompetensi melaksanakan pekerjaan perencanaan dan atau pemasangan dan atau perawatan instalasi listrik untuk penerangan dan atau tenaga di dalam atau di luar bangunan. Tenaga ahli ini dibutuhkan untuk menyediakan penerangan pada plaza atau area pengunjung baik penerangan fungsional maupun penerangan estetis untuk menarik pengunjung.

Kriteria Lokasi penempatan Plaza atau Area Pengunjung

Kriteria lokasi penempatan plaza atau area pengunjung, sebagai berikut:

1. plaza atau area pengunjung harus memiliki permukaan yang rata dan datar.
2. berada pada pusat aktivitas dalam suatu kawasan pariwisata.
3. plaza atau area pengunjung berada pada lokasi strategis, mudah diakses dan terhubung dengan jalan dalam kawasan pariwisata.
4. plaza atau area pengunjung harus terintergrasi dengan jalur pejalan kaki (*pedestrian*) dan bangunan-bangunan dalam kawasan pariwisata.
5. pada lokasi yang cenderung alami perlu dipertimbangkan agar tidak menimbulkan tekanan atau dampak negatif terhadap lingkungan.
6. plaza atau area pengunjung disarankan diletakan pada area yang dominan terbuka pada suatu kawasan pariwisata.

Standar Teknis Plaza atau Area Pengunjung

1. Dimensi plaza atau area pengunjung
Luas minimum plaza atau area pengunjung untuk dapat mengakomodasi kegiatan adalah 120 m². Luas plaza atau area pengunjung dapat berbeda pada pada masing-masing destinasi pariwisata tergantung dari kebutuhan dan ketersediaan lahan.
2. Konfigurasi plaza atau area pengunjung:
 - a. Plaza pada umumnya berbentuk teratur (yaitu persegi panjang, persegi, lingkaran dan bentuk lainnya). Namun memungkinkan bentuk yang lebih organik menyesuaikan dengan kondisi eksisting bentang alam dan keselarasan dengan keseluruhan rancangan kawasan pariwisata.
 - b. Pada area yang lebih kecil, maka proporsi plaza atau area pengunjung dibatasi maksimum 25% dari total

- luas keseluruhan area.
- c. Minimum 25 % dari area plaza harus terbuka atau terkena sinar matahari, dapat disediakan juga naungan yang memadai pada plaza atau area pengunjung, naungan tersebut dapat berupa pergola atau shelter ataupun naungan pohon.
 - d. Bagian plaza atau area pengunjung yang ternaungi harus memiliki ruang vertikal minimum 3 meter, untuk memberikan kenyamanan bagi pengunjung.
3. Visibilitas plaza atau area pengunjung
Plaza atau area pengunjung harus terbuka dan aman, pada umumnya plaza harus dapat dilihat dari jalan terdekat.
 4. Elevasi plaza atau area pengunjung:
Umumnya plaza atau area pengunjung harus berada pada elevasi yang sama atau sejajar dengan jalur pejalan kaki (pedestrian) dan trotoar, serta harus berbeda elevasi dengan jalan raya.
 5. Jalur Sirkulasi plaza atau area pengunjung:
 - a. Untuk memastikan aksesibilitas yang memadai ke- dan di- dalam plaza, jalur sirkulasi dibutuhkan dengan minimum lebar sirkulasi pada plaza adalah 2,5 m.
 - b. Jalur sirkulasi dibutuhkan untuk menghubungkan plaza dengan setiap jalan terdekat, akses masuk bangunan, dan termasuk menghubungkan dengan komponen plaza seperti tempat duduk.
 - c. Pohon yang ditanam pada plaza, *signage* plaza dan tiang lampu diizinkan berada pada jalur sirkulasi plaza.
 - d. Saat terjadi bencana, jalur sirkulasi pada plaza yang tidak terhalangi oleh furnitur atau pohon dapat berfungsi sebagai jalur evakuasi.
 6. Bangku taman dalam plaza atau area pengunjung
 - a. Dalam perancangan plaza atau 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.

- b. Minimum lima puluh persen (50%) dari bangku taman pada plaza atau area pengunjung harus dipasang permanen. Bangku taman yang dipasang permanen bertujuan untuk meminimalisir pencurian furnitur pada plaza.
 - c. Untuk area plaza yang paling dekat dengan trotoar jalan raya, bangku tempat duduk dapat diletakan 4,5 m dari tepi trotoar.
 - d. Material yang digunakan untuk bangku taman pada plaza harus kuat, kokoh, tahan terhadap cuaca dan tahan terhadap vandalisme (contoh: material beton, *artificial wood/composite wood*, besi, atau kombinasinya, dan lain-lain).
7. Penataan Tanaman pada plaza atau area pengunjung
- a. Pohon dan area tanam lainnya merupakan komponen penting berhasil dan menyenangkannya suatu plaza.
 - b. Jumlah pohon yang di tata pada suatu plaza dapat disesuaikan sesuai dengan keberadaan pohon eksisting, rancangan dari perancang plaza, dan kebutuhan masing-masing destinasi.
 - c. Untuk setiap 90 m² plaza atau penambahannya maka dibutuhkan minimal penambahan 5 pohon.
 - d. Pohon yang di tata pada plaza atau area pengunjung memiliki kriteria sebagai berikut: jenis pohon peneduh, memiliki tajuk yang lebar, berbatang tunggal, dan lain-lain.
 - e. Pada plaza atau area pengunjung disarankan minimum 30% area plaza merupakan area yang bisa ditanami baik penutup tanah, semak maupun pohon.

8. Standar untuk Penyandang Disabilitas

Prinsip universal design harus diterapkan pada plaza atau area pengunjung dalam destinasi pariwisata, yaitu dengan;

- a. Menyediakan ramp pada akses keluar masuk plaza yang dilengkapi dengan *handrails*.
- b. Menyediakan jalur khusus bagi penyandang disabilitas yang dilengkapi dengan penanda atau ubin pengarah.

9. Material plaza atau 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.

10. Sistem drainase

Plaza harus dilengkapi dengan sistem drainase yang baik untuk mencegah terjadinya genangan dan banjir.

11. Pola Perkerasan Plaza

Pola perkerasan plaza harus mengangkat identitas budaya lokal masing-masing destinasi, dengan menerapkan transformasi pola budaya lokal baik pola batik dan bentuk lainnya dalam pola perkerasan dan penataan tanaman.

12. Keselamatan, keamanan dan mitigasi bencana

- a. Plaza yang berada dekat jalan raya harus dilengkapi dengan *bollard* sebagai komponen untuk mencegah kendaraan masuk pada plaza.
- b. Plaza yang berada pada lokasi rawan bencana harus menyediakan rambu dan papan informasi bencana sesuai standar peraturan yang berlaku, plaza yang berada pada area aman dapat difungsikan sebagai titik kumpul saat terjadi bencana, plaza yang berfungsi sebagai titik kumpul harus diengkapi dengan rambu titik kumpul.
- c. Dalam keadaan darurat harus disediakan jalur khusus mobil pemadam kebakaran dan tersedia

hydrant pada plaza.

Standar Sarana dan Prasarana Pelengkap Plaza atau Area Pengunjung

1. lampu atau penerangan plaza;
2. tempat sampah pada setiap area duduk atau berkumpul (minimum terdiri dari 2 kompartemen yaitu sampah organik dan sampah anorganik);
3. *hydrant* (untuk kondisi darurat, jumlah *hydrant* sesuai hasil perhitungan dan peraturan yang berlaku);
4. stop kontak (diletakan pada lokasi yang aman);
5. *signage* plaza yang menjelaskan informasi lokasi dan peta destinasi pariwisata; dan
6. sistem internet atau *wifi outdoor* (jika dibutuhkan).

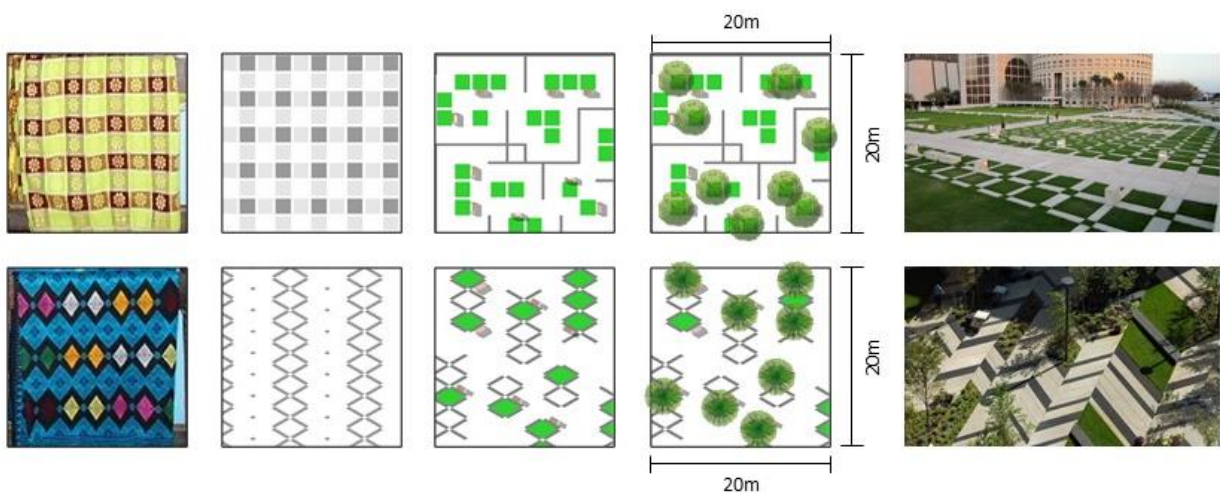
c) Panduan Perancangan Plaza atau Area Pengunjung

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan plaza atau area pengunjung dalam Kawasan Dermaga Wisata (dalam contoh pada destinasi super prioritas Mandalika, Kabupaten Lombok Tengah, Provinsi Nusa Tenggara Barat). Plaza atau Area Pengunjung yang dirancang pada panduan visual perancangan terdiri plaza (atau area perkerasan) yang dilengkapi dengan bangku taman atau tempat duduk pengunjung.

1. Plaza yang dirancang pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan merupakan tipikal plaza yang dirancang untuk destinasi super prioritas Mandalika, Kabupaten Lombok Tengah, Provinsi Nusa Tenggara. 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 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, anti slip, tidak licin, dapat meresapkan air, rata dan dipasang datar. Pada sekeliling plaza dibatasi dengan kanstein.

2. Bentuk plaza pada masing-masing destinasi 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, pola budaya yang diterapkan pada plaza juga dapat disesuaikan dengan pola budaya lokal khas pada masing-masing destinasi pariwisata.
3. Plaza atau area pengunjung sebaiknya 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 atau 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.



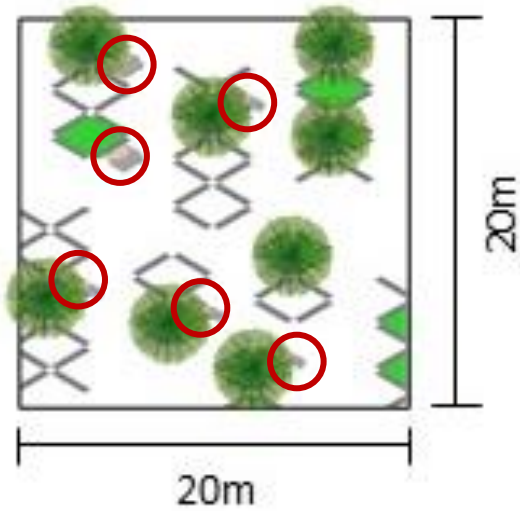
Penerapan Pola Batik Khas Lombok pada Pola Perkerasan Plaza

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

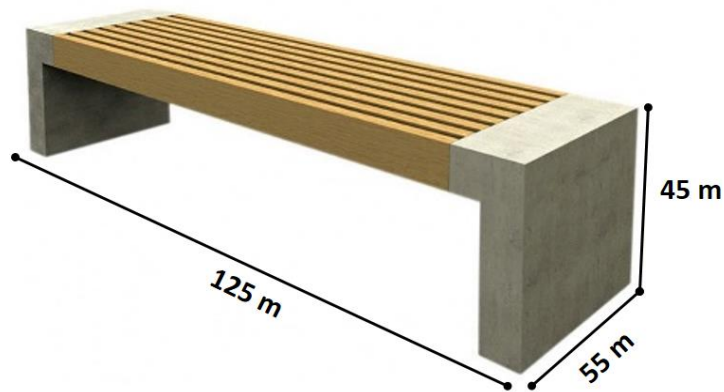
Contoh Penerapan Ilustrasi Plaza atau Area Pengunjung

Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Plaza atau Area

Pengunjung di Kawasan Dermaga Wisata Mandalika, Kabupaten Lombok Tengah, Provinsi Nusa Tenggara Barat.



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 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 pada Plaza atau Area Pengunjung di di Kawasan Dermaga Wisata Mandalika, Kabupaten Lombok Tengah, Provinsi Nusa Tenggara Barat.

- d) Indikasi Pembiayaan Pembangunan Plaza atau Area Pengunjung
 Indikasi pembiayaan pembangunan plaza atau area pengunjung, sebagai berikut:

No.	Pembangunan Plaza atau Area Pengunjung	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
1	Plaza	400 m ²	Rp. 1.250.000,-	Rp. 500.000.000,-
2	Bangku Taman	1 Unit	Rp. 3.500.000,-	Rp. 3.500.000,-

Catatan: Biaya tercantum merupakan;

1. Plaza: perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan perkerasan dari plaza atau 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, anti slip, tidak licin, dapat meresapkan air, rata dan dipasang datar. Biaya sudah termasuk biaya kanstein sekeliling plaza.
2. Bangku Taman: perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembuatan satu unit bangku taman pada plaza atau 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.

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. Pemasangan Lampu Taman

a) Konsep Dasar

Lampu atau penerangan pada suatu taman atau kawasan pariwisata merupakan bagian dari elemen pelengkap yang diletakan pada suatu taman untuk menerangi dan menciptakan suasana malam hari. Lampu atau penerangan juga didefinisikan sebagai suatu unit lengkap yang terdiri dari sumber cahaya, elemen optik, elemen elektrik dan struktur penopang serta pondasi tiang lampu. Umumnya pencahayaan yang dipilih 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. Fungsi dan Manfaat Lampu Taman:

1. menerangi suatu taman atau kawasan pariwisata
2. untuk memberikan keamanan dan kenyamanan pengguna taman pada malam hari
3. menciptakan suasana malam hari pada suatu taman atau kawasan pariwisata

b) Ketentuan Teknis Lampu Taman

Prinsip Teknis Pemasangan Lampu Taman

Dalam pemasangan lampu taman di kawasan pariwisata perlu memperhatikan prinsip dalam rangka tercapainya tujuan desain, antara lain:

1. Fungsional: memenuhi persyaratan minimum sesuai peraturan berlaku (dimensi, struktur, tata letak), dan dilengkapi dengan fasilitas pelengkap/penunjang (kabel, saklar, box lampu dan lain-lain)
2. 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)
3. Ekonomis: Lampu taman dibuat dengan konstruksi yang kuat, efektif, biaya yang efisien dan sesuai dengan kebutuhan masing-masing Daya tarik wisata Wisata.

Tenaga Ahli yang Dibutuhkan

1. Bidang Elektrikal (Kode 401): Ahli Teknik Tenaga Listrik: ahli yang memiliki kompetensi melaksanakan pekerjaan perencanaan dan atau pemasangan dan atau perawatan instalasi listrik untuk penerangan dan atau tenaga di dalam atau di luar bangunan. Tenaga ahli ini dibutuhkan untuk melaksanakan perencanaan, pelaksanaan instalasi listrik dan menyediakan penerangan baik penerangan fungsional maupun penerangan estetis pada suatu taman atau kawasan pariwisata.

2. Bidang Arsitektur (Kode 103): Ahli Arsitektur Lanskap: seorang ahli yang memiliki kompetensi seni dan ilmu merancang lanskap (pertamanan) dengan tujuan untuk menciptakan ruang pertamanan yang fungsional, estetika, struktur keindahan dan manfaat lanskap atau kawasan. Tenaga ahli ini dibutuhkan untuk menentukan bentuk arsitektural lampu penerangan yang dibutuhkan dan mengarahkan penerangan estetis yang dibutuhkan pada suatu area atau kawasan pariwisata.

Standar Teknis Lampu Taman

1. 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.
2. Lampu Taman yang berada pada jalur pejalan kaki atau pedestrian taman dipasang setiap jarak 10 meter dengan tinggi lampu taman maksimal 4 meter.
3. Lampu taman untuk jalur pejalan kaki dalam suatu taman disarankan memiliki kemampuan 50-150 lux tergantung pada intensitas penggunaan suatu taman atau kawasan.
4. Komponen lampu taman menggunakan material yang memiliki durabilitas tinggi (contoh: metal, beton cetak, dan lain-lain)
5. 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.
6. Dapat diusulkan penggunaan lampu ramah energi (lampu solar panel atau lampu tenaga surya) atau jenis-jenis lampu LED.
7. Lampu taman yang memiliki tiang pendek (0,6-1,2m) atau berbentuk seperti *bollard* (komponen pembatas agar kendaraan tidak masuk ke jalur pejalan kaki dalam

taman). Penempatan bollard sebagai bagian lampu taman dapat diletakan 30 cm dari tepian jalur pejalan kaki atau plaza. Dengan jarak yang dapat diatur sesuai kebutuhan.

8. Lampu taman yang berada pada elemen taman seperti gazebo atau pergola dan elemen taman lainnya dapat ditata sesuai kebutuhan desain.

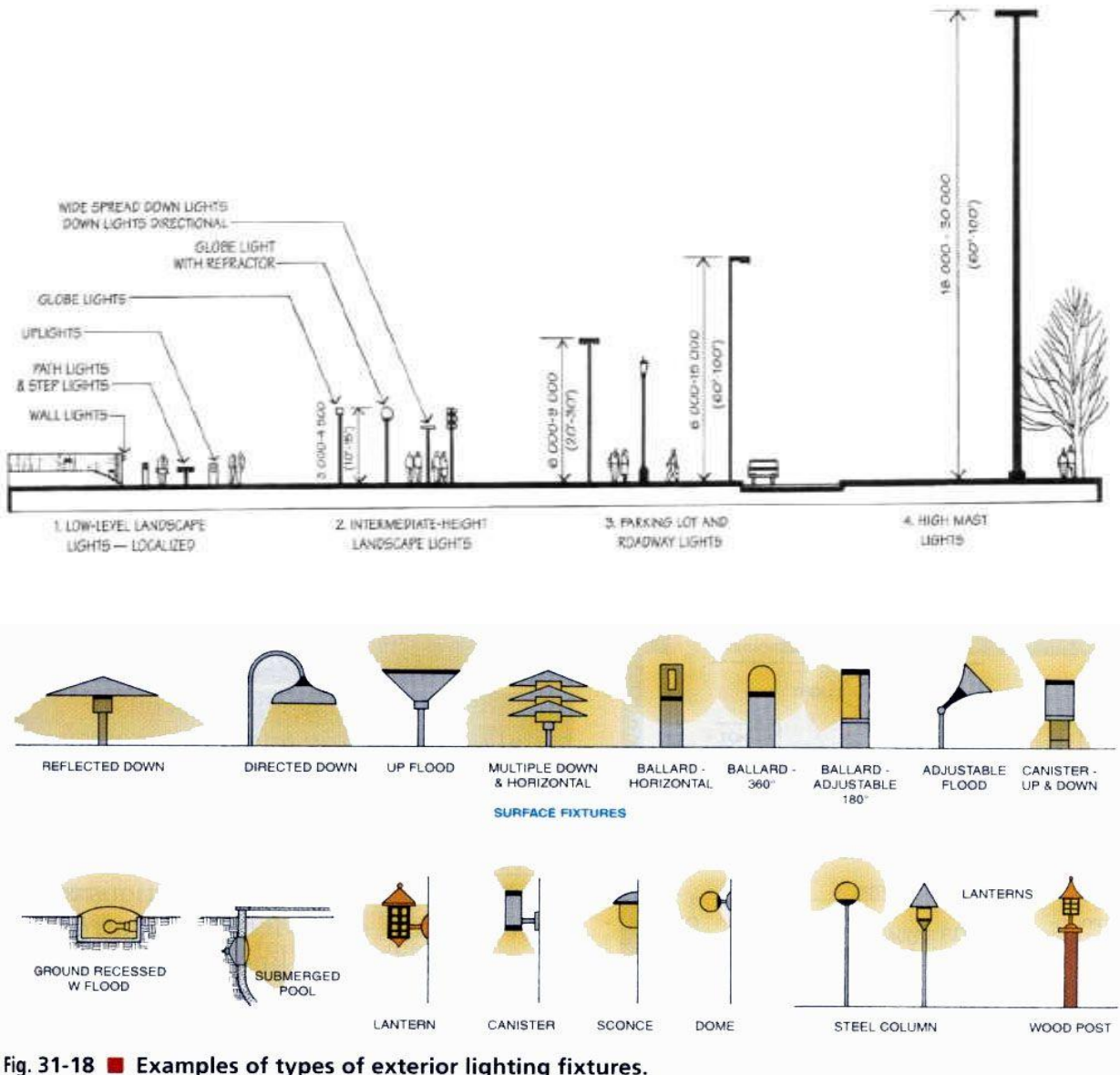


Fig. 31-18 ■ Examples of types of exterior lighting fixtures.

Gambar. Contoh Ilustrasi Jenis-jenis Lampu Taman

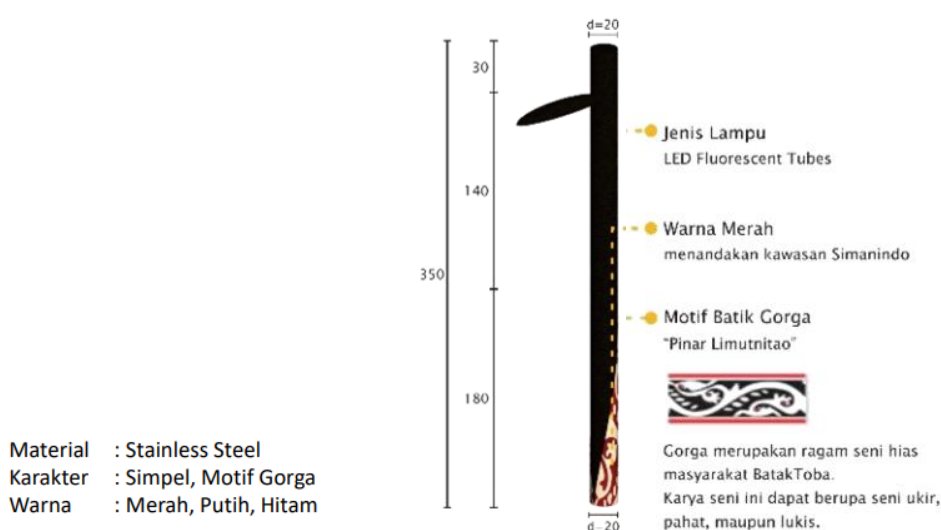
c) Panduan Perancangan Lampu Taman

Berikut ini adalah panduan visual perancangan lampu taman dalam Kawasan Dermaga Wisata (dalam contoh pada Kawasan Dermaga Wisata Pantai):

1. Contoh ilustrasi panduan yang diberikan pada ilustrasi lampu taman tipe 1 merupakan contoh tipikal rancangan lampu taman untuk destinasi pariwisata Danau Toba

- yang terinspirasi dari pola budaya adat batak (pola batik). Lampu taman tipe 1 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).
2. Contoh ilustrasi panduan yang diberikan pada ilustrasi lampu taman tipe 2 merupakan contoh tipikal rancangan lampu taman untuk destinasi pariwisata Mandalika Nusa Tenggara Barat yang terinspirasi dari pola atau bentukan ombak laut Mandalika. Inspirasi warna dari warna laut Mandalika yaitu berwarna biru dan putih. Lampu taman tipe 2 pada contoh ilustrasi panduan merupakan jenis lampu taman dengan solar panel (lampu tenaga surya) yang dikombinasikan dengan lampu penerangan jalan dengan tinggi lampu penerangan jalan 12 meter dan lampu taman atau pedestrian 7 meter.
 3. Jenis dan bentuk lampu yang digunakan pada masing-masing destinasi dapat berbeda sesuai dengan kebutuhan masing-masing destinasi.

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



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Lampu Taman Tipe 1 Tanpa Solar Panel di Kawasan Dermaga Wisata Danau Toba, Provinsi Sumatera Utara.



Material : Stainless Steel
 Karakter : Curvy, bergelombang
 Warna : Biru, Putih



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Lampu Taman Tipe 2 Kombinasi Lampu Taman dan Lampu Jalan (lampu tenaga surya) di Kawasan Dermaga Wisata Mandalika, Provinsi Nusa Tenggara Barat.

d) Indikasi Pembiayaan Pemasangan Lampu Taman
 Indikasi pembiayaan pemasangan lampu taman:

No.	Pemasangan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per Unit	Indikasi Biaya
1	Lampu Taman Tipe 1	1 Unit	Rp 6.000.000,-	Rp 6.000.000,-
2	Lampu Taman Tipe 2	1 Unit	Rp 15.000.000,-	Rp 15.000.000,-

Catatan: Biaya tercantum merupakan:

1. Lampu Taman Tipe 1: perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pemasangan lampu taman tipe 1 sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Jenis lampu pada contoh ilustrasi panduan merupakan jenis lampu non tenaga surya memiliki tinggi 3,5 m dan menggunakan material stainless steel. Biaya tersebut sudah termasuk biaya pemasangan dan pembuatan pedestal lampu taman.
2. Lampu Taman Tipe 2: perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pemasangan lampu taman tipe 2 sesuai dengan contoh

ilustrasi panduan. Jenis lampu pada contoh ilustrasi panduan merupakan jenis lampu taman dengan solar panel (lampu tenaga surya) yang dikombinasikan dengan lampu penerangan jalan dengan tinggi lampu penerangan jalan 12 meter dan lampu taman atau pedestrian 7 meter. Biaya tersebut sudah termasuk biaya pemasangan.

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. Pembuatan Papan Pusat Informasi Pariwisata

a) Konsep Dasar

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 Pusat Informasi Pariwisata atau *Tourism Information Center* (TIC) terutama di Kawasan Dermaga Wisata. Fungsi dan Manfaat Papan Pusat Informasi Pariwisata:

1. Menunjukkan lokasi Pusat Informasi Pariwisata atau *Tourism Information Center* (TIC)
2. Menunjukkan pesan dan opsi keberadaan layanan Pusat Informasi Pariwisata atau *Tourism Information Center* (TIC)
3. Mengarahkan wisatawan mulai dari jalan raya, atau dari dermaga wisata menuju Pusat Informasi Pariwisata atau *Tourism Information Center* (TIC).

b) Ketentuan Teknis Papan Pusat Informasi Pariwisata

Prinsip Teknis Papan Pusat Informasi Pariwisata

Prinsip dasar dalam pembangunan Papan Pusat Informasi Pariwisata dalam suatu Kawasan Pariwisata khususnya mencakup beberapa hal sebagai berikut:

1. Rancangan Papan Pusat Informasi Pariwisata harus memiliki bentuk maupun format yang berbeda dari rambu

- lalu lintas pada umumnya. Idealnya, papan ini terletak pada lokasi strategis dan mudah dikenali oleh semua wisatawan;
2. Papan ini harus mudah diikuti dan dimengerti oleh wisatawan;
 3. Pengelolaan Papan Pusat Informasi Pariwisata ini sebaiknya dilakukan bersamaan oleh pengelola bangunan Pusat Informasi Pariwisata atau *Tourism Information Center* (TIC)
 4. Papan Pusat Informasi Pariwisata ini tidak boleh membahayakan atau memberikan efek silau kepada wisatawan atau pengunjung yang melihatnya.

Tenaga Ahli yang Dibutuhkan

Bidang Arsitektur (Kode 101)

Arsitek: Ahli yang memiliki kompetensi untuk merancang dan mengawasi pelaksanaan bangunan gedung, perkotaan dan lingkungan binaan, yang meliputi aspek estetika, budaya dan sosial atau Bidang Arsitektur (Kode 103) : Ahli Arsitektur Lanskap : seorang ahli yang memiliki kompetensi seni dan ilmu merancang lanskap (pertamanan) dengan tujuan untuk menciptakan ruang pertamanan yang fungsional, estetika, struktur keindahan dan manfaat lanskap atau kawasan. Dibutuhkan untuk penataan jalur pejalan kaki (pedestrian) dan lanskap sekitar jalur pejalan kaki (pedestrian).

Kriteria Lokasi penempatan Papan Pusat Informasi Pariwisata

Beberapa ketentuan terkait penempatan Papan Pusat Informasi Pariwisata

1. Papan diletakan pada lokasi strategis dan mudah dilihat oleh pengunjung baik dari Jalan Raya maupun dari Dermaga Wisata.
2. Pada wilayah perkotaan, Papan Pusat Informasi Pariwisata tidak boleh mengganggu dan menghalangin pandangan pejalan kaki maupun kendaraan.

3. Penempatan Papan Pusat Informasi Pariwisata harus bersih dari hambatan tanaman atau vegetasi
4. Minimal berada pada ketinggian tiga meter di atas permukaan tanah, dan berada di tempat yang mudah dilihat dari kejauhan.
5. Dalam penempatannya Papan Pusat Informasi Pariwisata harus mempertimbangkan keindahan lingkungan setempat.

Standar Teknis Papan Pusat Informasi Pariwisata

Standar Teknis Daun Papan Pusat Informasi Pariwisata:

1. Papan Pusat Informasi Pariwisata dirancang sesuai ketentuan teknis dan standar rambu-rambu petunjuk arah destinasi pariwisata yaitu memiliki warna latar belakang coklat dan tulisan serta informasi lainnya berwarna putih.
2. Ukuran tulisan menyesuaikan ukuran papan gambar, ditulis dengan huruf jelas dan mudah dibaca.
3. Disarankan mencantumkan logo “i” (informasi) disertai tulisan “*Tourism Information Center*” atau “*Tourist Information Center*”
4. Disarankan mencantumkan logo *Wonderful Indonesia*.
5. 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.
6. Papan penunjuk lokasi Pusat Informasi Pariwisata dapat dibuat menggunakan unsur tradisional yang menjadi ciri khas masing-masing daerah.
7. Ukuran papan petunjuk disarankan proporsional dengan bentuk disesuaikan dengan kebutuhan pada masing-masing destinasi pariwisata, ukuran daun papan yang

diusulkan diantaranya:

- a. 0,5 x 0,5 m, tipe Gateway Signs ditempatkan di dekat pintu masuk bangunan Pusat Informasi Pariwisata atau *Tourism Information Center (TIC)*.
- b. 0,6 x 0,45m, tipe Gateway Signs ditempatkan di dekat pintu masuk bangunan Pusat Informasi Pariwisata atau *Tourism Information Center (TIC)*.
- c. 1 x 0,3 m, tipe Position Signs menunjukkan posisi masuk atau arah menuju ke Pusat Informasi Pariwisata atau *Tourism Information Center (TIC)*.

Standar Teknis Tiang Penyangga Papan Pusat Informasi Pariwisata

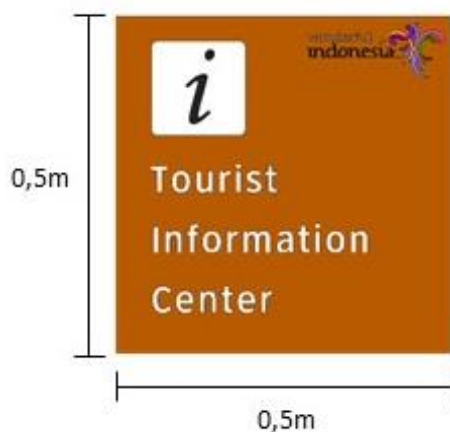
Tiang penyangga merupakan bagian yang menentukan kekuatan dari Papan Pusat Informasi Pariwisata. Selain untuk menopang papan, tiang bisa dijadikan sebagai hiasan untuk memperindah tampilan dari sebuah Papan Pusat Informasi Pariwisata. Standar teknis tiang penyangga Papan Pusat Informasi Pariwisata yaitu:

1. Tiang penyangga rambu memiliki tinggi minimum 3 (tiga) meter di atas permukaan tanah, tinggi tiang dapat disesuaikan sesuai kebutuhan pada masing-masing destinasi pariwisata;
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); dan
5. Tiang penyangga dapat diberi ornamen tertentu yang melambangkan unsur tradisional yang menjadi ciri khas masing-masing destinasi pariwisata.

- c) Panduan Perancangan Papan Pusat Informasi Pariwisata
Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan Papan Pusat Informasi Pariwisata di Kawasan

Pariwisata:

1. 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 pada penjelasan sebelumnya.
 - a. Ukuran 0,5 x 0,5 m, tipe *Gateway Signs* ditempatkan di dekat pintu masuk bangunan Pusat Informasi Pariwisata atau *Tourism Information Center (TIC)*.
 - b. 0,6 x 0,45m, tipe *Gateway Signs* ditempatkan di dekat pintu masuk bangunan Pusat Informasi Pariwisata atau *Tourism Information Center (TIC)*.
 - c. 1 x 0,3 m, tipe *Position Signs* menunjukkan posisi masuk atau arah menuju ke Pusat Informasi Pariwisata atau *Tourism Information Center (TIC)*.
2. Papan pusat informasi pariwisata yang dirancang mengikuti 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 di *finishing* 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 di *finishing* cat.
3. 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*.

- d) Indikasi Pembiayaan Pembuatan Papan Pusat Informasi Pariwisata
Indikasi pembiayaan pembuatan papan pusat informasi pariwisata:

No.	Pembuatan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per Unit	Indikasi Biaya
1	Papan Pusat Informasi Pariwisata	1 Unit	Rp 1.500.000,-	Rp. 1.500.000,-

Catatan: Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi 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 di finishing cat, tiang papan terbuat dari pipa galvalum yang di finishing cat. Biaya tersebut sudah termasuk biaya bingkai daun papan dan cat keterangan papan pusat informasi pariwisata. 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. Penataan Lanskap

a) Konsep Dasar

Penataan lanskap merupakan kegiatan perencanaan penataan lingkungan yang terdiri dari penataan *hardscape* (elemen keras: pagar, bangku taman, dan lain-lain) dan *softscape* (elemen lunak: pohon, perdu, semak, tanaman penutup tanah dan rumput). Penataan lanskap yang diarahkan pada Dana Anggaran Khusus Fisik Pariwisata ini menekankan pada fokus penataan *softscape* atau penataan tanaman/vegetasi (pohon, perdu, semak, tanaman penutup tanah dan rumput) dalam Kawasan Pariwisata (termasuk penataan tanaman pada ruang terbuka hijau dalam kawasan seperti sempadan pantai, sungai, danau dan lain-lain). Penataan lanskap ini memberikan penekanan penataan *softscape* atau tanaman sesuai dengan ekosistem eksisting Kawasan Pariwisata tersebut, sebaiknya dihindari penataan tanaman yang menggunakan spesies yang tidak sesuai dengan ekosistem dan

kondisi alam eksisting kawasan.

Fungsi dan Manfaat Penataan Lanskap (khususnya penataan *softscape* atau tanaman) dalam Kawasan Pariwisata:

1. memperkuat perlindungan ekologis pada wilayah tepi air dalam kawasan pariwisata;
2. memperkuat identitas lokal kawasan dengan keberadaan tanaman atau vegetasi sesuai ekosistem masing-masing kawasan pariwisata;
3. mengembangkan dan memperkuat biodiversitas flora dan fauna dalam kawasan;
4. dimanfaatkan sebagai koridor pergerakan atau habitat satwa liar;
5. meningkatkan fungsi ekologis kawasan pariwisata; dan
6. meningkatkan estetika dan daya tarik wisata suatu kawasan pariwisata.

b) Ketentuan Teknis Penataan Lanskap

Tenaga Ahli yang Dibutuhkan

Bidang Arsitektur (Kode 103): Ahli Arsitektur Lanskap: seorang ahli yang memiliki kompetensi seni dan ilmu merancang lanskap (pertamanan) dengan tujuan untuk menciptakan ruang pertamanan yang fungsional, estetika, struktur keindahan dan manfaat lanskap atau kawasan. Tenaga ahli ini dibutuhkan untuk mengkaji dan menganalisis kondisi lanskap dan ekosistem eksisting Kawasan Pariwisata yang direncanakan, menentukan jenis tanaman yang akan digunakan dalam rancangan penataan lanskap sesuai dengan ekosistem masing-masing destinasi pariwisata, mengatur tata letak tanaman atau vegetasi dan lain sebagainya.

Standar Teknis Penataan Lanskap (Penataan Tanaman)

Tipe Ekosistem dalam Kawasan Dermaga Wisata Pantai terdiri dari:

1. Pada kawasan dermaga wisata pantai tipe ekosistem yang umumnya ada pada kawasan pantai di Indonesia terdiri dari:

- a. 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.*
- b. 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).
- c. Ekosistem Hutan Pantai dengan formasi *Barringtonia*: 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 pohon *Barringtonia asiatica* (butun), tanaman lainnya adalah *Callophylum inophyllum* (nyamplung), *Erythrina*, *Hernandia*, *Hibiscus tiliaceus* (waru laut), *Terminalia catapa* (ketapang).
- d. 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:

Tanaman Ekosistem Pantai formasi *Pres-capre* dan *Barringtonia*
di Indonesia

1. *Barringtonia asiatica*,
2. *Casuarina equisetifolia*,
3. *Terminalia catappa*,
4. *Hibiscus tiliaceus*,
5. *Calophyllum*
inophyllum,
6. *Hernandia peltata*,
7. *Sterculia foetida*,
8. *Manilkara kauki*,
9. *Cocos nucifera*,
10. *Crinum asiaticum*,
11. *Cycas rumphii*,
12. *Caesalpinia*
bonducella,
13. *Morinda citrifolia*,
14. *Oehrocarpus*
ovalifolius,
15. *Taeea leontopetaloides*,
16. *Thespesia populnea*,
17. *Tournefortia argentea*,
18. *Wedelia biflora*,
19. *Ximenia americana*,
20. *Pisonia grandis*,
21. *Pluehea indica*,
22. *Pongamia pinnata*,
23. *Premna Corymbosa*,
24. *Premna obtusifolia*,
25. *Pemphis acidula*,
26. *Planchonella obovata*,
27. *Scaevola taccada*,
28. *Scaevola frutescens*,
29. *Desmodium*
umbellatum,
30. *Dodonaea viscosa*,
31. *Sophora tomentosa*,
32. *Erythrina variegata*,
33. *Guettarda speciosa*,
34. *Pandanus bidur*,
35. *Pandanus tectorius*,
dan
36. *Nephrolepis biserrata*.
37. Dan lain-lain

Tanaman mangrove di Pantai
Indonesia

1. *Rhizophora sp.*,
2. *Avicennia sp.*,
3. *Bruguiera sp.*,
4. *Ceriops tagal.*,
5. *Sonneratia sp.*,
6. *Xylocarpus sp.*,
7. Dan lain-lain

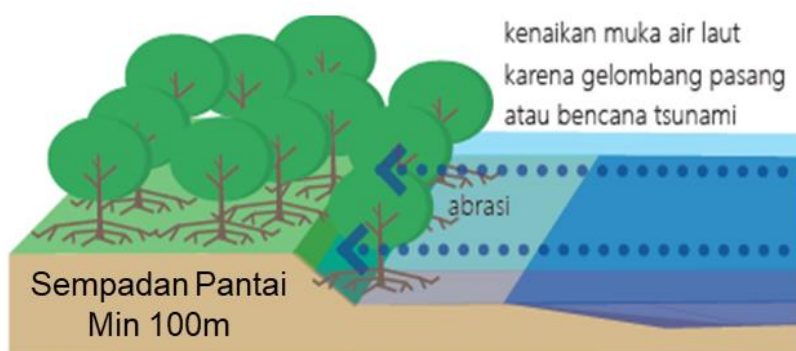
Tanaman Pantai Berawa di
Indonesia

1. *Nypa fruticans*
2. *Oncosperma tigillaria*
3. *Metroxylon sago*
4. *Decassia cassia*
5. *Dyera sp.*
6. Dan lain-lain.

2. Perlindungan Sempadan Pantai

Sempadan pantai: daratan sepanjang tepian pantai, yang

lebarnya proporsional dengan bentuk dan kondisi fisik pantai. Merencanakan kawasan sempadan pantai, dengan syarat minimal sesuai Peraturan Menteri PU No 5 PRT/M/2008 yaitu 100 m dari pasang tertinggi ke arah darat.

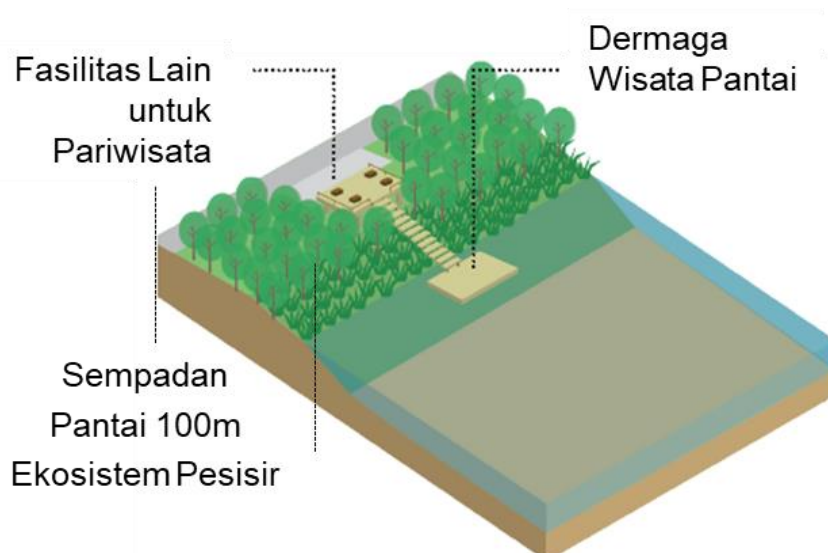


Gambar. Ilustrasi Sempadan Pantai

Sempadan pantai berperan untuk melindungi dan menjaga kelestarian fungsi ekosistem dan sumberdaya di wilayah pesisir, kehidupan masyarakat di wilayah pesisir dan pulau-pulau kecil dari ancaman bencana alam

Arahan Teknis Sempadan Pantai Kawasan Dermaga Wisata:

- a. Tutupan hijau (80%) sebagai area tumbuh pepohonan dengan stratifikasi beragam khususnya ekosistem pantai, yang dapat dimanfaatkan untuk wisata alam dekat dermaga wisata pantai.
- b. Tutupan area terbangun (20%) sebagai lokasi fasilitas bangunan semi permanen atau permanen di Kawasan Dermaga Wisata Pantai.



c) Indikasi Pembiayaan Penataan Lanskap

Indikasi pembiayaan penataan lanskap, 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)	Asumsi area seluas 1000m ² akan ditanami	Rp. 275.000,-	Rp. 275.000.000,- untuk 1000m ²
2	Pekerjaan Penanaman Pohon (tinggi 2-2,5 m)	Asumsi 50 Pohon yang akan ditanam	Rp. 500.000,-	Rp. 25.000.000,- untuk 50 Pohon
3	Pekerjaan Penanaman Semak dan Tanaman Penutup Tanah	Asumsi 200m ² yang akan ditanam	Rp. 200.000,-	Rp. 40.000.000,- untuk 200m ²

4	Pekerjaan Penanaman Rumput	Asumsi 100m ² yang akan ditanam	Rp. 50.000,-	Rp. 5.000.000,- untuk 100m ²
---	----------------------------------	---	-----------------	--

Catatan: Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk penataan lanskap khususnya untuk penataan *softscape* atau tanaman (mencakup penataan pohon, semak, tanaman penutup tanah dan rumput) dalam Kawasan Pariwisata. 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 dan Pengadaan Fasilitas Mitigasi Bencana

a) Konsep Dasar

Mengacu pada penjelasan Konsep Dasar Fasilitas Mitigasi Bencana Alam pada bagian Pembangunan dan Pengadaan Fasilitas Mitigasi Bencana Alam di Pembangunan Amenitas Kawasan Pariwisata.

b) Pengadaan Fasilitas Mitigasi Bencana Alam

1. Alat Komunikasi Darurat

a. Konsep Dasar

Mengacu pada penjelasan konsep dasar alat komunikasi darurat pada bagian Alat Komunikasi Darurat, Pembangunan dan Pengadaan Fasilitas Mitigasi Bencana Alam di Pembangunan Amenitas Kawasan Pariwisata.

b. Panduan Contoh Alat Komunikasi Darurat



HT (*Handy Transciever*)



Power supply



Antene VHF dan HF



Public Address System (PA System)

Gambar. Contoh ilustrasi panduan visual Alat Komunikasi Darurat.

c. Indikasi Pembiayaan Pengadaan Alat Komunikasi Darurat

Indikasi pembiayaan pengadaan Alat Komunikasi Darurat, sebagai berikut:

No.	Pengadaan	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
1	HT (<i>Handy Transciever</i>)	1 Unit	Rp. 3.000.000,-	Rp. 3.000.000,-
2	Pendukung; Power supply	1 Unit	Rp. 3.000.000,-	Rp. 3.000.000,-
3	Antene VHF dan HF	1 Unit	Rp. 6.000.000,-	Rp. 6.000.000,-
4	Public Address System (PA System)	1 Paket	Rp. 51.000.000,-	Rp. 51.000.000,-

Catatan: Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pengadaan alat komunikasi darurat 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.

2. Sirene Tsunami

a. Konsep Dasar

Mengacu pada penjelasan konsep dasar sirene tsunami pada bagian Sirene Tsunami, Pembangunan dan Pengadaan Fasilitas Mitigasi Bencana Alam di Pembangunan Amenitas Kawasan Pariwisata.

b. Standar Teknis Sirene Tsunami

Mengacu pada penjelasan standar teknis sirene tsunami pada bagian Sirene Tsunami, Pembangunan dan Pengadaan Fasilitas Mitigasi Bencana Alam di Pembangunan Amenitas Kawasan Pariwisata.

c. Panduan Contoh Sirene Tsunami

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual contoh Sirene Tsunami berbasis komunitas (berbeda dengan sirene tsunami yang dibangun atau dikembangkan BMKG) yang dapat diterapkan pada Kawasan Pariwisata di Indonesia.

1. Contoh ilustrasi yang diberikan merupakan contoh tipikal Sirene Tsunami berbasis komunitas (menggunakan bahan-bahan yang diproduksi di dalam negeri). Sirene ini merupakan sirene yang biasanya digunakan ketika bencana alam (gempa, tsunami, banjir dan lain-lain) terjadi. 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.

2. Sirene Tsunami berbasis komunitas ini umumnya diletakan 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. Pada contoh ilustrasi, sirene tsunami diletakan diatas atap bangunan tinggi.



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

- d. Indikasi Pembiayaan Pengadaan Sirene Tsunami
Indikasi pembiayaan pengadaan sirene tsunami, sebagai berikut:

No.	Pengadaan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per unit	Indikasi Biaya
1	Sirene Tsunami Berbasis Komunitas	1 Unit	Rp. 57.000.000,-	Rp. 57.000.000,-

Catatan: Biaya tercantum 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. 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. Rambu dan Papan Informasi Bencana

a. Konsep Dasar

Mengacu pada penjelasan konsep dasar rambu dan papan informasi bencana pada bagian rambu dan papan informasi bencana, Pembangunan dan Pengadaan Fasilitas Mitigasi Bencana Alam di Pembangunan Amenitas Kawasan Pariwisata.

b. Kriteria Lokasi Penempatan Rambu dan Papan Informasi Bencana

Mengacu pada penjelasan kriteria lokasi penempatan rambu dan papan informasi bencana pada bagian kriteria lokasi penempatan rambu dan papan informasi bencana, Pembangunan dan Pengadaan Fasilitas Mitigasi Bencana Alam di Pembangunan Amenitas Kawasan Pariwisata.

c. Standar Teknis Rambu dan Papan Informasi Bencana

Mengacu pada penjelasan standar teknis rambu dan papan informasi bencana pada bagian standar teknis rambu dan papan informasi bencana, Pembangunan dan Pengadaan Fasilitas Mitigasi Bencana Alam di Pembangunan Amenitas Kawasan Pariwisata.

d. Panduan Perancangan Rambu dan Papan Informasi Bencana

Berikut ini adalah panduan visual perancangan rambu dan papan informasi bencana dalam Kawasan Dermaga Wisata (dalam contoh pada Kawasan Dermaga Wisata Pantai).

1. 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 Dermaga Wisata Mandalika, Kabupaten Lombok Tengah, Provinsi Nusa Tenggara Barat. Material Metal Sheet bahan 0,8-1 mm finishing cat anti korosif, termasuk tiang dan bingkainya.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Rambu Bencana (contoh Rambu Petunjuk Bencana dengan Kata ukuran min 1,3 m x 0,4 m) di Kawasan Dermaga Wisata Mandalika, Kabupaten Lombok Tengah, Provinsi Nusa Tenggara Barat.

2. 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 (papan informasi memasuki

kawasan rawan bencana (ukuran 1,4m x 1,05 m) dan papan informasi penanda tempat lokasi pengungsian (ukuran 0,9mx0,45m)) untuk di Kawasan Dermaga Wisata Mandalika, Kabupaten Lombok Tengah, Provinsi Nusa Tenggara Barat. Material Metal Sheet bahan 0,8-1 mm finishing cat anti korosif, termasuk tiang dan bingkainya.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Papan Informasi Bencana (contoh papan informasi memasuki kawasan rawan bencana - kanan (ukuran 1,4m x 1,05 m) dan papan informasi penanda tempat lokasi pengungsian – kiri (ukuran 0,9mx0,45m)) di Kawasan Dermaga Wisata Mandalika, Kabupaten Lombok Tengah, Provinsi Nusa Tenggara Barat.

e. Indikasi Pembiayaan pembuatan Rambu dan Papan Informasi Bencana

Indikasi pembiayaan pembuatan rambu dan papan informasi bencana, sebagai berikut:

No.	Pembuatan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per Unit	Indikasi Biaya
1	Rambu Bencana	1 Unit	Rp 1.500.000,-	Rp 1.500.000,-
2	Papan Informasi Bencana	1 Unit	Rp 2.000.000,-	Rp. 2.000.000,-

Catatan: Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya

atau indikasi biaya untuk pembuatan rambu dan papan informasi bencana sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Rambu dan papan informasi bencana pada contoh ilustrasi panduan terdiri dari daun dan tiang papan, terbuat dari material metal sheet bahan 0,8- 1 mm yang di finishing cat, tiang papan terbuat dari pipa galvalum yang di finishing cat. Biaya tersebut sudah termasuk biaya bingkai daun papan, dan cat keterangan rambu serta papan informasi bencana. 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.

4. Rambu Titik Kumpul

a. Konsep Dasar

Mengacu pada penjelasan konsep dasar rambu titik kumpul pada bagian rambu titik kumpul di Pembangunan dan Pengadaan Fasilitas Mitigasi Bencana Alam di Pembangunan Amenitas Kawasan Pariwisata.

b. Kriteria Lokasi Penempatan Rambu Titik Kumpul dan Kriteria Lokasi Titik Kumpul

Mengacu pada penjelasan kriteria lokasi penempatan rambu titik kumpul dan dan kriteria lokasi titik kumpul pada bagian rambu titik kumpul di Pembangunan dan Pengadaan Fasilitas Mitigasi Bencana Alam di Pembangunan Amenitas Kawasan Pariwisata.

c. Standar Teknis Rambu Titik Kumpul dan Standar Teknis Titik Kumpul

Mengacu pada penjelasan standar teknis rambu titik kumpul dan standar teknis titik kumpul pada bagian rambu titik kumpul di Pembangunan dan Pengadaan

Fasilitas Mitigasi Bencana Alam di Pembangunan Amenitas Kawasan Pariwisata.

d. Panduan Perancangan Rambu Titik Kumpul

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan rambu titik kumpul:

1. Rambu titik kumpul pada pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan mengikuti standar teknis rambu bencana sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku. Rambu titik kumpul pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan terdiri dari daun dan tiang papan. Daun papan berbentuk persegi panjang, terbuat dari material *metal sheet* bahan 0,8 - 1 mm yang di *finishing* cat, dilengkapi dengan bingkai daun papan, dan cat keterangan rambu titik kumpul sesuai contoh ilustrasi panduan visual perancangan. Tiang papan memiliki tinggi minimum 3 m, terbuat dari pipa galvalum yang di finishing cat.
2. Ukuran rambu titik kumpul pada setiap destinasi pariwisata dapat berbeda sesuai dengan kebutuhan masing-masing destinasi pariwisata, 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.

e. Indikasi Pembiayaan pembuatan Rambu Titik Kumpul

Indikasi pembiayaan pembuatan rambu titik kumpul, sebagai berikut:

No.	Pembuatan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per Unit	Indikasi Biaya
1	Rambu titik kumpul	1 Unit	Rp 1.500.000,-	Rp 1.500.000,-

Catatan: Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembuatan rambu titik kumpul sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Rambu titik kumpul pada contoh ilustrasi panduan terdiri dari daun dan tiang papan, terbuat dari material *metal sheet* bahan 0,8- 1 mm yang di finishing cat, tiang rambu terbuat dari pipa galvalum yang di *finishing* cat. Biaya tersebut sudah termasuk biaya bingkai daun rambu dan cat keterangan rambu. 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.

5. Rambu Jalur Evakuasi

a. Konsep Dasar

Mengacu pada penjelasan konsep dasar rambu jalur evakuasi pada bagian rambu titik kumpul di Pembangunan dan Pengadaan Fasilitas Mitigasi Bencana Alam di Pembangunan Amenitas Kawasan Pariwisata.

b. Kriteria Lokasi Penempatan Rambu Jalur Evakuasi

Mengacu pada penjelasan kriteria lokasi penempatan rambu jalur evakuasi pada bagian rambu titik kumpul di Pembangunan dan Pengadaan Fasilitas Mitigasi Bencana Alam di Pembangunan Amenitas

Kawasan Pariwisata.

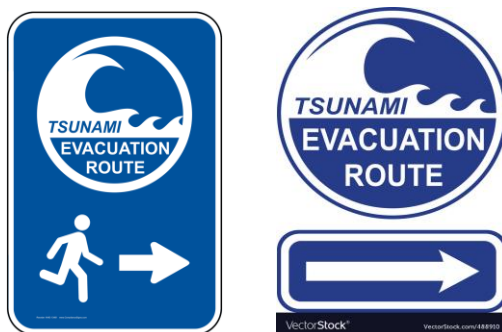
- c. Standar Teknis Rambu Jalur Evakuasi dan Standar Teknis Jalur Evakuasi

Mengacu pada penjelasan standar teknis rambu jalur evakuasi dan standar teknis jalur evakuasi pada bagian Rambu Jalur Evakuasi, Pembangunan dan Pengadaan Fasilitas Mitigasi Bencana Alam di Pembangunan Amenitas Kawasan Pariwisata.

- d. Panduan Perancangan Rambu Jalur Evakuasi

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan rambu jalur evakuasi:

1. Rambu jalur evakuasi pada pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan mengikuti standar teknis rambu bencana sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku. Rambu jalur evakuasi pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan terdiri dari daun dan tiang papan. Daun papan berbentuk persegi panjang, terbuat dari material metal sheet bahan 0,8-1 mm yang di *finishing* cat, dilengkapi dengan bingkai daun papan, dan cat keterangan rambu jalur evakuasi sesuai contoh ilustrasi panduan visual perancangan. Tiang papan memiliki tinggi minimum 3 m, terbuat dari pipa galvalum yang di *finishing* cat.
2. Ukuran rambu jalur evakuasi pada setiap destinasi pariwisata dapat berbeda sesuai dengan kebutuhan masing-masing destinasi pariwisata, pilihan ukuran rambu titik kumpul dapat dilihat pada standar teknis rambu jalur evakuasi.



Rambu Jalur Evakuasi (*Evacuation Route*) di Kawasan Rawan Bencana Tsunami



Rambu Jalur Evakuasi (*Evacuation Route*) di Kawasan Rawan Bencana Lainnya

Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Rambu Jalur Evakuasi (*Evacuation Route*) di Kawasan Pariwisata.

- e. Indikasi Pembiayaan pembuatan Rambu Jalur Evakuasi

Indikasi pembiayaan pembuatan rambu jalur evakuasi, sebagai berikut:

No.	Pembuatan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per Unit	Indikasi Biaya
1	Rambu jalur evakuasi	1 Unit	Rp 1.500.000,-	Rp 1.500.000,-

Catatan: Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembuatan rambu jalur evakuasi sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Rambu jalur evakuasi pada contoh ilustrasi panduan terdiri dari daun dan tiang papan, terbuat dari material metal sheet bahan 0,8- 1 mm yang di finishing cat, tiang rambu

terbuat dari pipa galvalum yang di finishing cat. Biaya tersebut sudah termasuk biaya bingkai daun rambu dan cat keterangan rambu. 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.

6. Pos Keamanan dan Keselamatan

a. Konsep Dasar

Mengacu pada penjelasan konsep dasar pos kewanaman dan keselamatan pada bagian pos keamanan dan keselamatan di Pembangunan dan Pengadaan Fasilitas Mitigasi Bencana Alam di Pembangunan Amenitas Kawasan Pariwisata.

b. Panduan Contoh Pos Keamanan dan Keselamatan

Mengacu pada penjelasan panduan contoh pos kewanaman dan keselamatan pada bagian pos keamanan dan keselamatan di Pembangunan dan Pengadaan Fasilitas Mitigasi Bencana Alam di Pembangunan Amenitas Kawasan Pariwisata.

21. Pembangunan dan Pengadaan Fasilitas Kebersihan

a) Konsep Dasar

Dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No 50 Tahun 2011 Tentang rencana induk pembangunan kepariwisataan nasional tahun 2010 – 2025, fasilitas sanitasi dan kebersihan umum, terdiri dari: toilet umum, jasa binatu (laundry), dan tempat sampah. Kegiatan Pengelolaan sampah yang dilaksanakan dalam Skala Kawasan Wisata yaitu Pemilahan dan Pengumpulan Sampah. Kegiatan Pengolahan, Pengangkutan dan Pemrosesan Akhir Sampah dilakukan oleh pemerintah kota/kabupaten. Pemilahan Sampah (kegiatan mengelompokkan dan memisahkan sampah sesuai dengan

jenis) dilakukan oleh pengelola kawasan wisata, setiap pengelola wajib menyediakan sarana pemilahan dan pewadahan sampah skala kawasan umumnya berupa Tempat Penampungan Sementara (TPS).

Tempat Penampungan Sementara (TPS), adalah tempat sebelum sampah diangkut ke tempat pendauran ulang, pengolahan, dan/atau tempat pengolahan sampah terpadu. Pengumpulan Sampah (kegiatan mengambil dan memindahkan sampah dari sumber sampah ke tempat penampungan sementara) dilakukan oleh pengelola kawasan wisata, setiap pengelola wajib menyediakan sarana pengumpulan sampah skala kawasan.

b) Pengadaan Fasilitas Kebersihan

1. Tempat Sampah

a. Konsep Dasar

Tempat sampah merupakan tempat untuk menyimpan sampah sementara di sumber sampah.

Fungsi dan Manfaat Tempat Sampah:

1. Untuk menghindari terjadinya sampah yang berserakan sehingga tidak berdampak buruk kepada kesehatan, kebersihan lingkungan, dan estetika.
2. Memudahkan proses pengumpulan sampah dan tidak membahayakan petugas pengumpul sampah.

Pola pewadahan sampah pada kawasan pariwisata digolongkan menjadi dua jenis yaitu pewadahan individual (terutama pada kawasan permukiman dan komersial, dan pewadahan komunal (terutama pada kawasan pariwisata, taman kota dan jalan pasar) biasanya ditentukan oleh pihak instansi pengelola karena sifat penggunaannya umum.

b. Arahan Peletakan Tempat Sampah pada Kawasan Pariwisata:

1. Tempat sampah diletakan pada halaman

- belakang (untuk tempat sampah dgn sumber sampah dari hotel, restoran dan kios kuliner)
2. Sedekat mungkin dengan sumber sampah
 3. Tidak mengganggu pemakai jalan atau sarana umum lainnya
 4. Pada lokasi yang memudahkan untuk pengoperasiannya.
- c. Standar Teknis Tempat Sampah
1. Kriteria wadah sampah atau tempat sampah diuraikan dalam SNI No 19-2454-2002 tentang Tata Cara Teknik Operasional Pengelolaan Sampah Perkotaan adalah sebagai berikut: 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, berdasarkan standar peraturan 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 atau 3 label dan warna tempat sampah (Sesuai dengan sampah dominan yang sering ada pada Kawasan Pariwisata) yaitu:

1	Label Sampah Organik	<p>Warna Hijau</p> <p>Sampah Organik Sisa makanan, Tulang, Duri, Daun Kering, Daging dll</p> 	sampah yang mudah terurai
2	Label Sampah Guna Ulang	<p>Warna Kuning</p> <p>Sampah Guna Ulang 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>Sampah Daur Ulang 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, bin (tong) yang bertutup, kantong Plastik	Kotak, silinder, kontainer, bin (tong) yang bertutup
2	Sifat	Ringan, mudah dipindahkan dan dikosongkan	Ringan, mudah dipindahkan dan

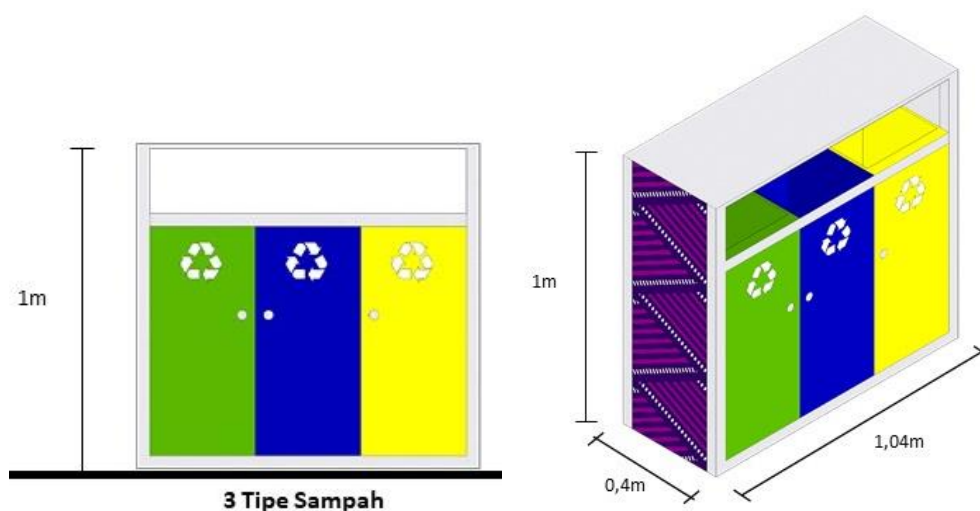
			dikosongkan
3	Bahan	Logam, plastik, <i>fiberglass</i> , kayu, bambu, rotan	Logam, plastik, <i>fiberglass</i> , kayu, bambu, rotan
4	Volume	-Permukiman dan toko kecil : (10 – 40) L -Kantor, toko besar, hotel, rumah makan: (100 – 500) L	-Pinggir jalan dan taman: (30 –40) L -Permukiman dan pasar: (100 – 1000) L
5	Pengadaan	Pribadi, instansi, pengelola	Instansi, pengelola

d. Panduan Contoh Tempat Sampah

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual contoh tempat sampah dalam Kawasan Dermaga Wisata (dalam contoh pada untuk destinasi super prioritas Mandalika, Kabupaten Lombok Tengah, Provinsi Nusa Tenggara Barat):

1. 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).
2. Ukuran dimensi tempat sampah 104x40x100 cm. Material yang digunakan bisa berupa *fiber* atau *metal wooden*. Tempat sampah ini dapat diperuntukan untuk penggunaan di dalam ruangan maupun di luar ruangan. Tempat sampah pada contoh ilustrasi panduan visual memadukan aksesoris budaya lokal (berupa ragam pola budaya/batik, contoh pada ilustrasi

merupakan penerapan ragam batik khas Mandalika, Kabupaten Lombok Tengah, Provinsi Nusa Tenggara Barat) berupa *laminated sticker* (tahan cuaca) pada sisi kiri dan kanan tempat sampah.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Contoh Tempat Sampah di Kawasan Dermaga Wisata Mandalika, Kabupaten Lombok Tengah, Provinsi Nusa Tenggara Barat.

- e. Indikasi Pembiayaan Pengadaan Tempat Sampah
Indikasi pembiayaan pengadaan tempat sampah, sebagai berikut:

No.	Pengadaan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per Unit	Indikasi Biaya
1	Satu Unit Tempat Sampah (Outdoor, Tiga Kompartemen)	1 Unit	Rp. 3.966.896,-	Rp. 3.966.896,-

Catatan: Biaya tercantum 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* dua kompartemen untuk label sampah organik dan label

sampah guna ulang, tempat sampah ini memiliki ukuran 104x40x100 cm. Biaya tersebut sudah termasuk biaya *cutting sticker* pola budaya untuk tempat sampah dan biaya pedestal atau pondasi tempat sampah. 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.

2. Kendaraan Pengumpul Sampah (Sarana Pengumpulan Sampah)

Konsep Dasar

Kendaraan pengumpul sampah merupakan kendaraan yang digunakan untuk kegiatan membawa dan mengumpulkan sampah dari sumber sampah dan wadah sampah untuk diangkut menuju TPS (Tempat Penampungan Sementara) sampah. Kendaraan pengumpul sampah merupakan bagian dari jenis sarana pengumpulan sampah atau alat pengumpul untuk sampah terpilah. Pada suatu Kawasan Pariwisata, kegiatan pengumpulan sampah dilakukan oleh pengelola Kawasan Pariwisata dan Pemerintah Kabupaten/Kota. Dalam proses pengumpulan sampah perlu dilakukan pengaturan jadwal pengumpulan sampah sesuai dengan jenis sampah terpilah dan sumber sampah serta menyediakan sarana pengumpul sampah terpilah (dapat berupa TPS (Tempat Penampungan Sementara)). Fungsi dan Manfaat Kendaraan Pengumpul Sampah:

1. Untuk membawa dan mengumpulkan sampah dari sumber sampah dan wadah sampah dalam suatu kawasan
2. Memudahkan dalam pengumpulan sampah dalam suatu Kawasan Pariwisata.

Standar Teknis Kendaraan Pengumpul Sampah

Jenis dan volume sarana pengumpulan sampah harus disesuaikan dengan kondisi setempat, dilakukan sesuai dengan jadwal pengumpulan yang ditetapkan dan memenuhi ketentuan dan pedoman yang berlaku dengan memperhatikan sistem pelayanan persampahan yang telah tersedia.

1. Berdasarkan peraturan yang berlaku jenis sarana pengumpulan sampah dapat berupa:

- a) Motor sampah
- b) Gerobak Sampah
- c) Sepeda Sampah

2. Perhitungan Kebutuhan Kendaraan Pengumpul Sampah

Perhitungan ini harus mengikuti peraturan berlaku (contoh Permen PU No 3/PRT/M/2013 Tentang Penyelenggaraan Prasarana dan Sarana Persampahan dalam Penanganan Sampah Rumah Tangga dan Sampah Sejenis Rumah Tangga)

3. Metode Pengumpulan sampah menggunakan kendaraan pengumpul sampah dengan bak terbuka bersekat dikerjakan sebagai berikut sesuai peraturan yang berlaku:

- 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 kedalam alat pengumpul atau kendaraan pengangkut sampah.
- c) Pindahkan sampah sesuai dengan jenisnya ke TPS (Tempat Penampungan Sementara) sampah.

4. 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 (Tempat Penampungan Sementara).
 - b) Kumpulkan sampah anorganik (sampah guna ulang dan sampah daur ulang) sesuai jadwal yang telah ditetapkan dapat dilakukan lebih dari 3 hari sekali oleh petugas atau oleh pihak pengelola atau pihak swasta.
5. Perencanaan Operasional Pengumpulan Sampah sebagai berikut:
- a) Ritasi antara 1 sampai dengan 4 kali per hari;
 - b) Periodisasi 1 hari, 2 hari atau maksimal 3 hari sekali, tergantung dan kondisi komposisi sampah, yaitu:
 1. Semakin besar persentasi sampah yang mudah terurai, periodisasi pengumpulan sampah menjadi setiap hari,
 2. Untuk sampah guna ulang dan sampah daur ulang, periode pengumpulannya disesuaikan dengan jadwal yang telah ditentukan, dapat dilakukan 3 hari sekali atau lebih;
 - c) Mempunyai daerah pelayanan tertentu dan tetap;
 - d) Mempunyai petugas pelaksanaan yang tetap dan dipindahkan secara periodik;
 - e) Pembebanan pekerjaan diusahakan merata dengan kriteria jumlah sampah terangkut, jarak tempuh, dan kondisi daerah.

Panduan Contoh Kendaraan Pengumpul Sampah

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual contoh kendaraan pengumpul sampah untuk Kawasan Pariwisata. Contoh ilustrasi yang diberikan merupakan contoh tipikal:

1. 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 *Hydraulic*.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Contoh Kendaraan Pengumpul Sampah Tipe Motor dengan Bak Sampah di Kawasan Pariwisata

2. Kendaraan Pengumpul Sampah Tipe Gerobak Besar: contoh ilustrasi panduan visual yang diberikan merupakan contoh tipikal kendaraan pengumpul sampah tipe gerobak besar ukuran 160x80x100 cm, dilengkapi Rangka Besi, Ban Roda Karet dan Finishing Cat Warna.





Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Contoh Kendaraan Pengumpul Sampah Tipe Gerobak Sampah Besar di Kawasan Pariwisata

3. Kendaraan Pengumpul Sampah Tipe Sepeda: contoh ilustrasi panduan visual yang diberikan merupakan contoh tipikal kendaraan pengumpul sampah tipe sepeda dilengkapi Bak Sampah, Rangka Besi, dan Ban Roda Karet.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Contoh Kendaraan Pengumpul Sampah Tipe Sepeda dengan Bak Sampah Besar di Kawasan Pariwisata

Indikasi Pembiayaan Pengadaan Kendaraan Pengumpul Sampah

Indikasi pembiayaan pengadaan kendaraan pengumpul sampah, sebagai berikut:

No.	Pengadaan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per Unit	Indikasi Biaya
1	Kendaraan Pengumpulan Sampah Tipe Motor	1 Unit	Rp 35.000.000,-	Rp 35.000.000,-
2	Kendaraan Pengumpulan Sampah Tipe Gerobak Besar	1 Unit	Rp 4.500.000,-	Rp 4.500.000,-
3	Kendaraan Pengumpulan Sampah Tipe Sepeda	1 Unit	Rp 15.000.000,-	Rp 15.000.000,-

Catatan: Biaya tercantum 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 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. TPS (Tempat Penampungan Sementara) Sampah

a. Konsep Dasar

TPS (Tempat Penampungan Sementara) merupakan tempat sebelum sampah diangkut ke tempat pendauran ulang, pengolahan, dan/atau tempat pengolahan sampah terpadu. Pada Kawasan Pariwisata untuk mendukung kegiatan pengumpulan sampah, pengelola Kawasan Pariwisata bekerjasama dengan Pemerintah Kabupaten/Kota wajib

menyediakan TPS (Tempat Penampungan Sementara) sesuai dengan standar dan peraturan yang berlaku. Pengangkutan sampah residu dari TPS (Tempat Penampungan Sementara) ke TPA (Tempat Pemrosesan Akhir) dilakukan bila kontainer dalam TPS telah penuh sesuai dengan jadwal pengangkutan yang telah dikonfirmasi dengan pengelola sampah kabupaten/kota. Ketentuan lebih lanjut mengenai persyaratan teknis dan penyediaan TPS dijelaskan lebih lanjut pada standar dan peraturan perundang-undangan yang berlaku di Indonesia.

b. Kriteria Lokasi penempatan TPS (Tempat Penampungan Sementara)

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

c. Standar Teknis TPS (Tempat Penampungan Sementara)

TPS (Tempat Penampungan Sementara) harus memenuhi kriteria teknis sebagai berikut:

- 1) luas TPS sampai dengan 200 m²;
- 2) tersedia sarana untuk mengelompokkan sampah menjadi paling sedikit 5 (lima) jenis sampah;
- 3) jenis pembangunan penampung sampah sementara bukan merupakan wadah permanen;
- 4) Tersedia kontainer sampah
- 5) luas lokasi dan kapasitas sesuai kebutuhan; dan
- 6) memiliki jadwal pengumpulan dan pengangkutan.

Klasifikasi TPS (Tempat Penampungan Sementara) terbagi kedalam Tiga Tipe Berdasarkan SNI 3243-

2008, penentuan TPS ini berdasarkan jumlah sampah yang dikelola pada kawasan dan menyesuaikan dengan kebutuhan masing-masing lokasi Kawasan Pariwisata:

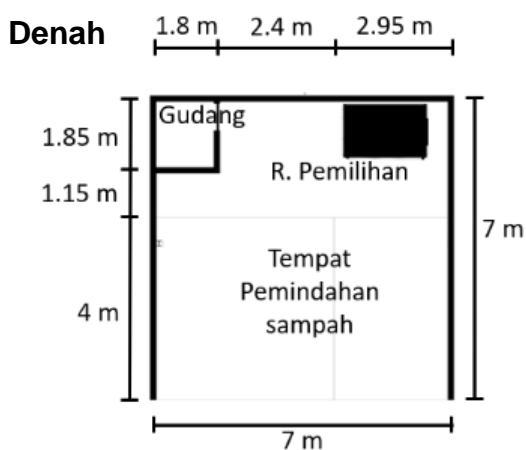
- 1) TPS Tipe I (ukuran kecil): Tempat pemindahan sampah dari alat pengumpul ke alat angkut sampah yang dilengkapi dengan:
 - a. Ruang pemilahan
 - b. Gudang
 - c. tempat pemindahan sampah yang dilengkapi dengan landasan kontainer
 - d. Luas lahan $\pm 10 - 50 \text{ m}^2$
 - 2) TPS Tipe II (ukuran sedang): Tempat pemindahan sampah dari alat pengumpul ke alat angkut sampah yang dilengkapi dengan:
 - a. Ruang pemilahan (10 m^2)
 - b. Pengomposan sampah organik (200 m^2)
 - c. Gudang (50 m^2)
 - d. Tempat pemindah sampah yang dilengkapi dengan landasan kontainer (60 m^2)
 - e. luas lahan $\pm 60 - 200 \text{ m}^2$
 - 3) TPS Tipe III (ukuran besar): Tempat pemindahan sampah dari alat pengumpul ke alat angkut sampah yang dilengkapi dengan:
 - a. Ruang pemilahan (30 m^2)
 - b. Pengomposan sampah organik (800 m^2)
 - c. Gudang (100 m^2)
 - d. Tempat pemindah sampah yang dilengkapi dengan landasan container (60 m^2)
 - e. luas lahan $> 200 \text{ m}^2$
- d. Panduan Perancangan TPS (Tempat Penampungan Sementara)

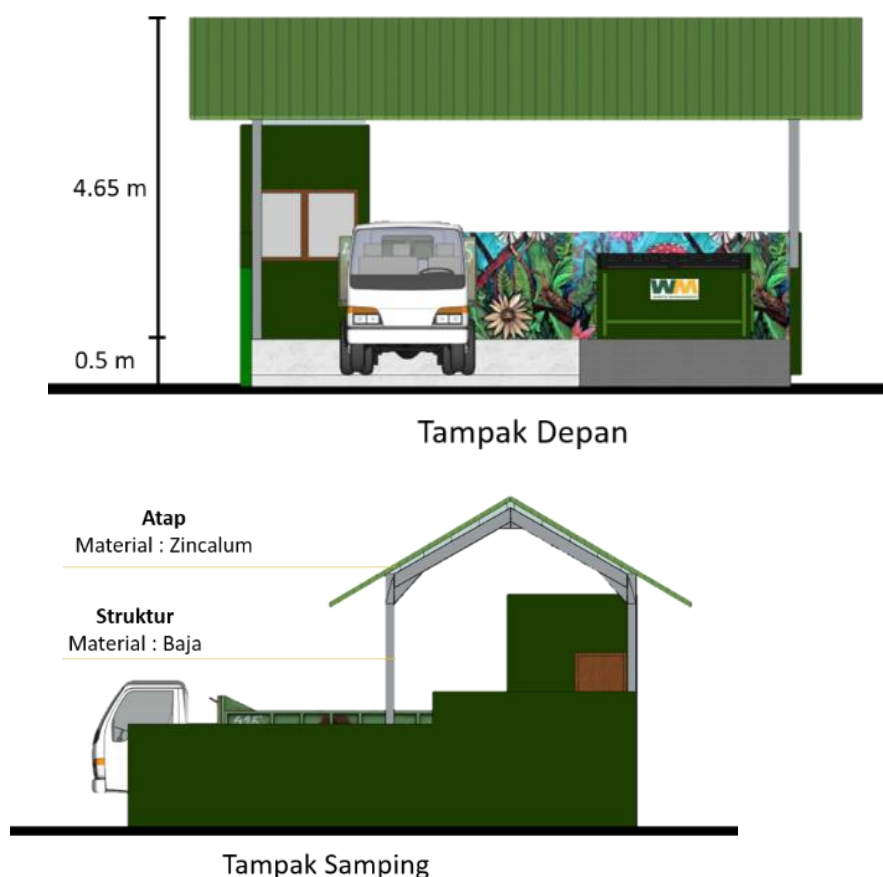
Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual bangunan TPS (Tempat Penampungan Sementara) Sampah di Kawasan Pariwisata, contoh ilustrasi

panduan merupakan tipikal bangunan dengan

1. TPS Tipe I (Ukuran Kecil)

Contoh ilustrasi panduan visual perancangan merupakan tipikal bangunan TPS (Tempat Penampungan Sementara) Tipe I 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 (Tempat Penampungan Sementara) Tipe I yang dirancang pada contoh ilustrasi panduan memiliki panjang bangunan 7m, lebar bangunan 7m, 1,5 lantai, tipe bangunan terbuka, dari struktur baja finishing 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.



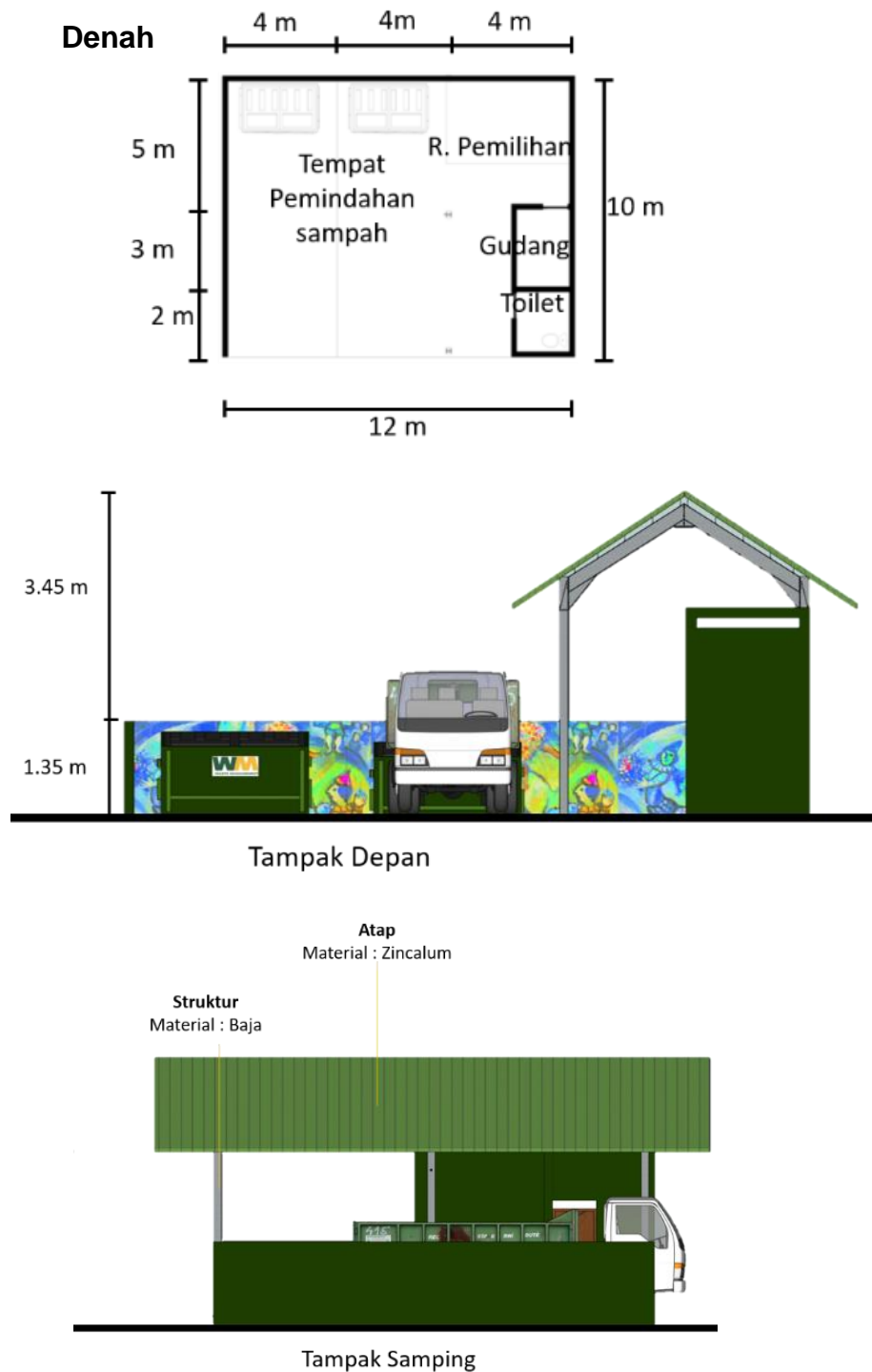


Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual TPS (Tempat Penampungan Sementara) Tipe I (ukuran kecil) di Kawasan Pariwisata

2. TPS Tipe II (Ukuran Sedang)

Contoh ilustrasi panduan visual perancangan merupakan tipikal bangunan TPS (Tempat Penampungan Sementara) Tipe II dengan kapasitas atau ukuran sedang 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 (Tempat Penampungan Sementara) Tipe II yang dirancang pada contoh ilustrasi panduan memiliki panjang bangunan 12 m, lebar bangunan 10m, 1,5 lantai tipe bangunan terbuka, dari struktur baja *finishing*

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.

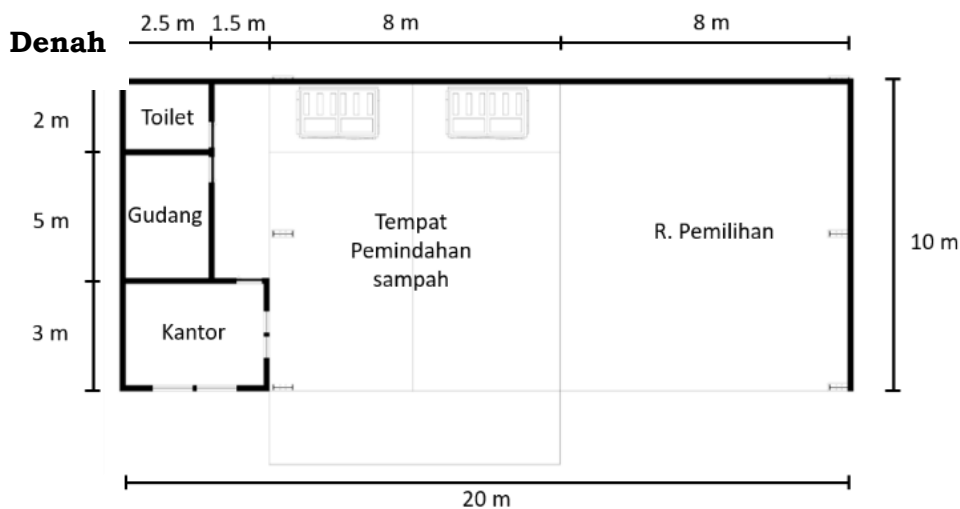


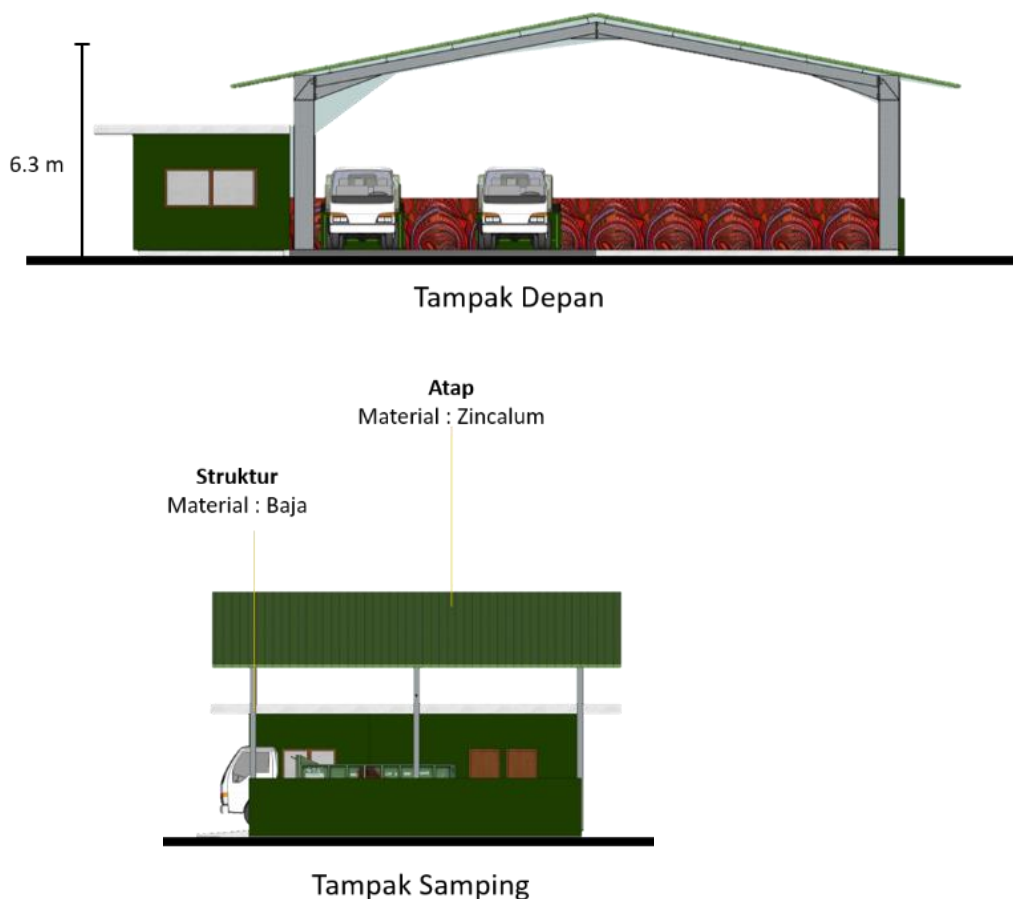
Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan TPS (Tempat Penampungan

Sementara) Tipe II (ukuran sedang) di Kawasan Pariwisata.

3. TPS Tipe III (Ukuran Besar)

Contoh ilustrasi panduan visual perancangan merupakan tipikal bangunan TPS (Tempat Penampungan Sementara) Tipe II dengan kapasitas atau ukuran sedang 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 (Tempat Penampungan Sementara) Tipe II yang dirancang pada contoh ilustrasi panduan memiliki panjang bangunan 20 m, lebar bangunan 10 m, 1,5 lantai tipe bangunan terbuka, dari struktur baja finishing 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 Perancangan TPS (Tempat Penampungan Sementara) Tipe III (ukuran besar) di Kawasan Pariwisata.

- e. Indikasi Pembiayaan Pembangunan TPS (Tempat Penampungan Sementara)

Indikasi pembiayaan pembangunan TPS (Tempat Penampungan Sementara), sebagai berikut:

No.	Pembangunan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per m ²	Indikasi Biaya
1	TPS (Tempat Penampungan Sementara) Tipe I Ukuran Kecil	49 m ²	Rp 5.750.000,-	Rp 281.750.000,-
2	TPS (Tempat Penampungan Sementara) Tipe II Ukuran Sedang	120 m ²	Rp 5.750.000,-	Rp 690.000.000,-
3	TPS (Tempat	200 m ²	Rp 5.750.000,-	Rp

Penampungan Sementara) Tipe III Ukuran Besar			1.150.000.000,-
--	--	--	-----------------

Catatan: Biaya tercantum merupakan:

1. TPS (Tempat Penampungan Sementara) Tipe I Ukuran Kecil: perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan TPS (Tempat Penampungan Sementara) Tipe I atau ukuran kecil sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Ukuran panjang bangunan 7m, lebar bangunan 7m, 1,5 lantai, tipe bangunan terbuka, dari struktur baja finishing 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. TPS (Tempat Penampungan Sementara) Tipe II Ukuran Sedang: perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan TPS (Tempat Penampungan Sementara) Tipe II atau ukuran sedang sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Ukuran panjang bangunan 12 m, lebar bangunan 10m, 1,5 lantai tipe bangunan terbuka, dari struktur baja finishing 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.
3. TPS (Tempat Penampungan Sementara) Tipe III Ukuran Besar: perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan TPS (Tempat Penampungan Sementara) Tipe III atau ukuran besar sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Ukuran panjang bangunan 20 m, lebar bangunan 10 m, 1,5 lantai tipe bangunan terbuka, dari struktur baja finishing 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.

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. Pembangunan 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 Gazebo

Prinsip Teknis Gazebo

Dalam membangun Gazebo 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 minimum sesuai peraturan berlaku (dimensi, struktur, tata letak), dan dilengkapi dengan fasilitas pelengkap/penunjang
3. 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)
4. Ekonomis: Kios cenderung mata dibuat dengan konstruksi yang kuat, efektif, biaya yang efisien dan sesuai dengan kebutuhan masing-masing Daya tarik wisata Wisata.
5. Kelestarian lingkungan: seminimum mungkin merubah bentang alam, mempertimbangkan kondisi sumberdaya

alam dan tata guna lahan kawasan

Tenaga Ahli yang Dibutuhkan

1. Bidang Arsitektur (Kode 101): Arsitek:
Ahli yang memiliki kompetensi untuk merancang dan mengawasi pelaksanaan bangunan gedung, perkotaan dan lingkungan binaan, yang meliputi aspek estetika, budaya dan sosial atau Bidang Arsitektur (Kode 103) : Ahli Arsitektur Lanskap : seorang ahli yang memiliki kompetensi seni dan ilmu merancang lanskap (pertamanan) dengan tujuan untuk menciptakan ruang pertamanan yang fungsional, estetika, struktur keindahan dan manfaat lanskap atau kawasan. Dibutuhkan untuk perancangan gazebo.
2. Bidang Elektrikal (Kode 401): Ahli Teknik Tenaga Listrik:
ahli yang memiliki kompetensi melaksanakan pekerjaan perencanaan dan atau pemasangan dan atau perawatan instalasi listrik untuk penerangan dan atau tenaga di dalam atau di luar bangunan. Dibutuhkan untuk instalasi lampu penerangan di gazebo.

Standar Teknis Gazebo

1. Secara umum, dimensi gazebo dapat disesuaikan dengan kebutuhan ruang dan kapasitas yang direncanakan pada masing-masing lokasi/destinasi wisata.
2. Material
 - a) Material yang digunakan sebaiknya menggunakan material lokal (kayu alami, kayu buatan (artificial wood), dan lain-lain); dan
 - b) Jenis material yang digunakan harus keras, kuat, stabil dan tahan lama.

Standar Sarana dan Prasarana pelengkap Gazebo

1. Tempat duduk baik lesehan (jika struktur dari kayu) maupun terbuat dari beton (jika struktur baah dari beton)
2. tempat sampah tertutup yang terdiri atas: tempat sampah organik, tempat sampah non-organik;
3. instalasi listrik/genset sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan;

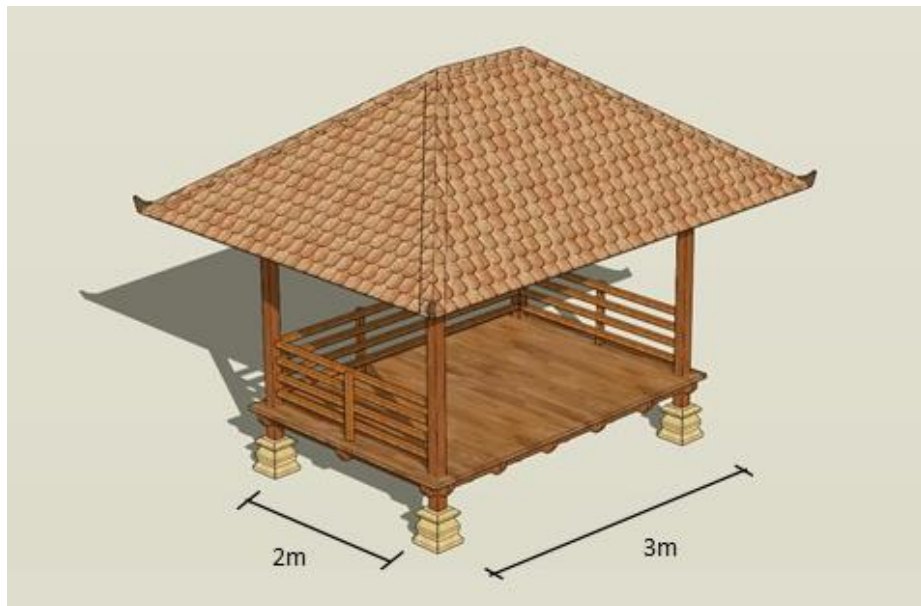
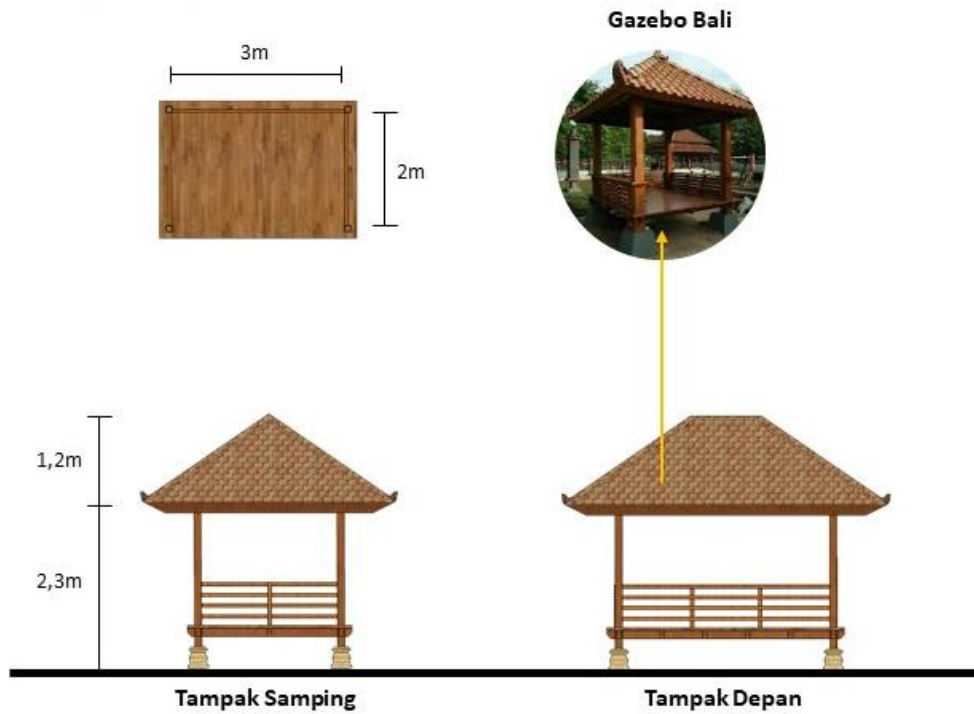
4. stop kontak atau power listrik minimum 3 (tiga) titik ditiap gazebo;
5. drainase/saluran air hujan dan resapannya harus diperhatikan dengan baik untuk menghindari genangan air di sekitar gazebo; dan
6. Untuk Keselamatan, keamanan dan mitigasi bencana tersedia akses khusus darurat dan tempat berkumpul di dekat gazebo.

c) Panduan Perancangan Gazebo

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan gazebo dalam Kawasan Dermaga

1. Gazebo Tipe Satu (Panggung)

Contoh ilustrasi panduan yang diberikan merupakan contoh tipikal rancangan untuk destinasi Area Terbuka Pariwisata di Provinsi Bali yang terinspirasi dan menerapkan arsitektur Gazebo Tradisional Bali. Penerapan arsitektur lokal berupa bentuk atap dan bentuk bangunan. Arsitektural gazebo dapat disesuaikan dengan arsitektural setempat pada masing-masing destinasi. Ukuran satu unit bangunan gazebo tipe satu (panggung) memiliki panjang bangunan 3m dan lebar bangunan 2m, 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 destinasi.

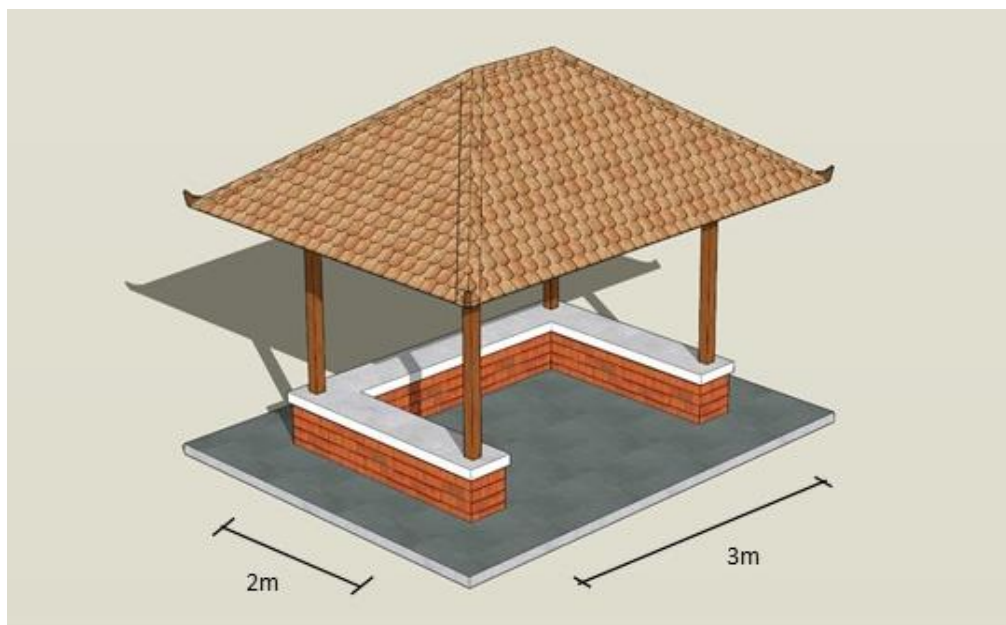
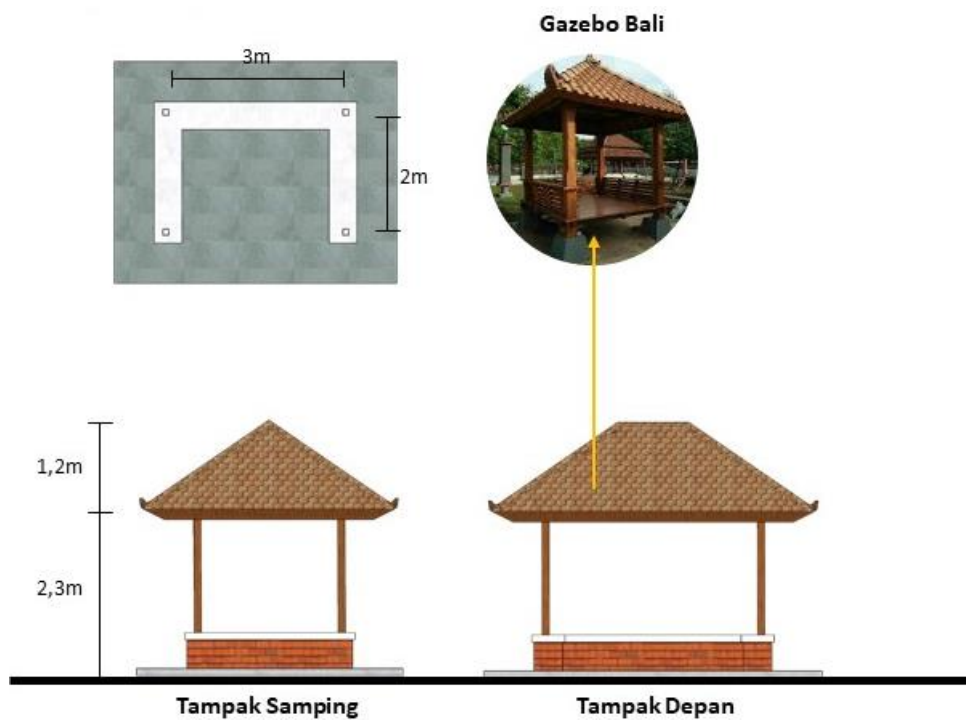


Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Gazebo Tipe Satu (Panggung) di Kawasan Dermaga

2. Gazebo Tipe Dua

- a. Contoh ilustrasi panduan yang diberikan merupakan contoh tipikal rancangan untuk destinasi di Provinsi Bali yang terinspirasi dan menerapkan arsitektur Gazebo Tradisional Bali. Penerapan arsitektur lokal berupa bentuk atap dan bentuk bangunan. Arsitektural gazebo dapat disesuaikan dengan arsitektural setempat pada masing-masing destinasi.

- b. Ukuran satu unit bangunan gazebo tipe dua memiliki panjang bangunan 3m dan 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 finishing acian plester, dapat dilengkapi dengan ornamen dan komponen pelengkap sesuai dengan kebutuhan masing-masing destinasi.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Gazebo Tipe Dua di Kawasan Dermaga di Pulau Bali

d) Indikasi Pembiayaan Pembangunan Gazebo

Indikasi pembiayaan pembangunan gazebo:

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

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

1. GazeboTipe 1: Tipe gazebo panggung, Ukuran panjang bangunan 3m, lebar bangunan 2m, 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.
2. GazeboTipe 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 finishing acian plester, biaya tersebut belum termasuk biaya ornamen tambahan.

Biaya tersebut menggunakan harga acuan Pulau Jawa (DKI Jakarta & Jawa Barat), 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.

B. Pembangunan Kawasan Track Wisata Alam/Tematik

I. Ketentuan Umum

I.1 Konsep Dasar

Kawasan Track Wisata Alam adalah kawasan dengan Jalur wisata khusus untuk kegiatan perjalanan dengan berjalan kaki atau sebagian dari kegiatan tersebut yang dilakukan secara sukarela serta bersifat sementara untuk menikmati gejala keunikan dan keindahan alam. Lokasi Kawasan track wisata alam meliputi:

1. Gunung/bukit

Gunung adalah Bukit yg sangat besar serta tinggi (biasanya tingginya itu lebih dari 600 m). Yang umumnya digolongkan ialah sebagai 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.

2. Air terjun

Air terjun merupakan sebuah formasi geologi dari arus air yang mengalir melalui sebuah formasi batuan dan arus air jatuh dari ketinggian tertentu.

3. Hutan pinus

Hutan pinus adalah hutan sejenis/hutan homogeny yang didominasi oleh pohon pinus

4. Hutan Bakau/mangrove

Mangrove adalah komunitas vegetasi pantai tropis yang khas, tumbuh dan berkembang pada daerah pasang surut, terutama di laguna, muara sungai, dan pantai yang terlindung dengan substrat lumpur atau lumpur berpasir. Sedangkan Kawasan Pantai Berhutan Bakau adalah kawasan pesisir laut yang merupakan habitat alami hutan bakau (mangrove) yang berfungsi memberi perlindungan kepada perikehidupan pantai dan lautan.

5. Gua

Gua yaitu setiap ruang bawah tanah yang berbentuk lorong-lorong yang dapat ditelusuri/ dimasuki manusia

6. Hutan kota (Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 63 Tahun 2002)

Hutan kota adalah suatu hamparan lahan yang bertumbuhan pohon-pohon yang kompak dan rapat di dalam wilayah perkotaan baik pada tanah negara Page 3 maupun tanah hak, yang ditetapkan sebagai hutan kota oleh pejabat yang berwenang.

7. Taman wisata alam (peraturan Undang-Undang No. 5 Tahun 1990)

Taman Wisata Alam (TWA) adalah kawasan pelestarian alam yang terutama dimanfaatkan untuk pariwisata dan rekreasi alam.

8. Situs geopark (Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 2019 tentang Pengembangan Taman Bumi (*geopark*))

Situs 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.

I.2 Ketentuan Teknis Penataan Kawasan Track Wisata Alam

a) Prinsip Penataan Kawasan Track Wisata Alam

1. Prinsip Aksesibilitas: Mengacu pada penjelasan Prinsip Aksesibilitas di kawasan Dermaga Wisata.
2. Prinsip Konstruksi Bangunan dan Lingkungan
 - a. Tapak peruntukan

Tapak peruntukan adalah pembagian ruang dan fungsi ruang yang ditetapkan melalui proses

pemetaan lingkungan alam secara terpadu (*integrated environmental mapping*), memfasilitasi dan memadukan semua kepentingan sebagaimana dilaksanakan dalam proses penyusunan RIPPAKH dan Rencana Tapak. Tapak peruntukan kawasan Track Wisata Alam disesuaikan dengan RTRW (Provinsi, kabupaten/kota), RIPPDA dan RIPPAKH. Luas areal tapak peruntukan pengembangan sarana dan prasarana maksimal 10% dari luas zona atau blok pemanfaatan sebagaimana diarahkan dalam RIPPAKH dan RT. Bagi pemegang izin perusahaan pariwisata alam di hutan konservasi dan pemegang izin pemanfaatan jasa lingkungan wisata alam di hutan lindung dan hutan produksi, luas areal tapak peruntukan pengembangan sarana dan prasarana wisata alam maksimal 10% dari luas areal yang diberikan izin.

b. Koefisien dasar bangunan

Koefisien Dasar Bangunan (KDB) adalah angka presentase perbandingan antara luas seluruh lantai dasar bangunan yang dapat dibangun dengan luas tapak peruntukan. Yang dimaksud dengan bangunan semi permanen pada kawasan track wisata alam adalah bangunan dengan KDB sekecil mungkin. Untuk menerapkan bangunan semi permanen pada kawasan track wisata alam, angka KDB disarankan 10% dari luas tapak peruntukan atau disesuaikan dengan kondisi setempat, yang mencakup bangunan sarana dan prasarana atau sebagaimana diarahkan dalam RT. Penetapan permanensi suatu sarana dan prasarana wisata alam mempertimbangkan fungsi pengelolaan dan pelayanan, pembiayaan

pembangunan dan perawatan, serta kaidah kelestarian lingkungan.

c. Jumlah lantai dan tinggi bangunan

Jumlah lantai bangunan adalah jumlah luasan dari struktur bangunan yang dibatasi dinding-dinding yang memisahkan ruang-ruang bangunan secara vertikal pada bangunan bertingkat. Tinggi bangunan diukur dari permukaan tanah sampai dengan puncak tertinggi suatu bangunan. Jumlah lantai bangunan maksimal 2 lantai dan disesuaikan dengan peraturan RTRW (Provinsi, kabupaten/kota), RIPPDA pada setiap daerah, RDTRKP, dan RTBL serta peraturan lain yang terkait. Penghitungan tinggi bangunan disarankan berada di bawah tinggi tajuk pohon sekitarnya dan/atau maksimal 10 (sepuluh) meter, Pengecualian hanya diberlakukan untuk bangunan yang menerapkan gaya arsitektur tradisional yang menuntut ketinggian lebih dan dinyatakan melalui persetujuan tertulis.

d. Densitas Bangunan dan Polusi Visual

Densitas Bangunan adalah tingkat kepadatan beberapa massa bangunan yang dinyatakan dalam satuan unit massa bangunan per satuan ukuran luas lahan. Polusi visual adalah ketidaknyamanan secara estetis terhadap wisatawan yang sedang mengapresiasi kenampakan alam karena munculnya ketidakseimbangan proporsi bentang alam dan massa bangunan sebagai polutan. Penetapan densitas massa bangunan dilandaskan pada:

- 1) Pertimbangan pelestarian lingkungan;
- 2) Polusi visual;
- 3) Luas dan peletakan massa bangunan;
- 4) Kepadatan massa bangunan; dan

5) Sempadan bangunan.

Pengendalian densitas bangunan dimaksudkan untuk mencegah terjadinya penurunan kualitas lingkungan yang nantinya berakibat pada menurunnya fungsi dan ciri kawasan sebagai kawasan pelestarian alam. Pengendalian densitas bangunan diupayakan untuk menghindari polusi visual, agar wisatawan dapat secara utuh mengapresiasi daya tarik wisata alam di hutan. Bangunan dirancang sesuai fungsinya, dengan luas lantai sesuai dengan tuntutan kebutuhan luas dari rencana kapasitas terpasang. Rencana kapasitas terpasang ditetapkan berdasarkan analisis pasar, perkiraan jumlah pengguna dan standar kebutuhan individu pengguna bangunan. Rancangan peletakan unit-unit massa bangunan diatur dalam tatanan unit lepas, dengan konfigurasi '*solitary layout*', '*linear layout*', atau berkelompok dalam konfigurasi '*cluster lay-out*'. Tingkat kepadatan massa bangunan ditetapkan sebagai berikut:

- 1) Hutan Konservasi dan Hutan Lindung, tingkat kepadatan rendah, maksimal 25 unit per Ha, dengan luas total lantai dasar 25 unit tetap memenuhi KDB.
- 2) Kawasan Hutan Produksi, tingkat kepadatan sedang, maksimal 40 unit per Ha, dengan luas total lantai dasar 40 unit tetap memenuhi KDB.
- 3) Ruang antar unit massa bangunan, massa bangunan dengan batas tapak, massa bangunan dengan jalan, massa bangunan dengan kawasan perlindungan setempat, dinyatakan sebagai ruang sempadan bangunan (sempadan samping, belakang

dan depan). Pengukurannya mengambil acuan sisi terluar massa bangunan, batas tapak, tepi badan jalan, sempadan pantai, sempadan sungai, sempadan danau/waduk, dan sempadan mata air. Garis Sempadan Bangunan (GSB) secara umum dapat ditetapkan minimal 1 (satu) kali sisi terpanjang massa bangunan

e. Kondisi dan Karakteristik Lahan

Kondisi dan karakteristik lahan adalah keadaan alamiah dari suatu tapak perencanaan, yang dapat diukur atau diperkirakan, baik yang berada di permukaan maupun di kedalaman. Kondisi dan karakteristik lahan yang berbeda, akan memerlukan pendekatan dan penetapan perancangan yang berbeda. Terkait pembangunan sarana dan prasarana kawasan track wisata alam, beberapa kondisi lahan yang perlu diperhatikan adalah kedalaman tanah keras, tekstur tanah, batuan permukaan, kelerengan dan relief permukaan (lembah atau punggung). Karakteristik lahan yang perlu diperhatikan antara lain: kecenderungan pergerakan tanah, kemampuan meresap air dan menahan air, dan bahaya erosi serta sedimentasi. Pembangunan sarana prasarana wisata perlu mempertimbangkan karakteristik lanskap pegunungan/perbukitan dan terintegrasi dengan tata guna lahan. Informasi kondisi dan karakteristik suatu tapak perencanaan hendaknya diperoleh melalui kegiatan survei tanah terkini. Hasil survei tersebut menjadi bahan pertimbangan yang penting dalam menetapkan sistem struktur dan konstruksi yang sesuai untuk tapak bersangkutan. Hasil survei tersebut juga dapat

menjadi acuan perbandingan terhadap sistem struktur dan konstruksi tradisional setempat. Mengubah bentuk permukaan/kontur tanah untuk keperluan peletakan bangunan atau penataan lanskap, sejauh mungkin agar dihindari melalui rekayasa arsitektur bangunan atau lanskap. Kalaupun ada tuntutan untuk itu, volume perubahan (*cut and fill*) diatur seminimal mungkin dengan tetap memperhatikan nilai keindahan dan keamanan lingkungan sebagai berikut:

- 1) Sarana dan prasarana wisata ditempatkan pada relief punggung lahan, untuk mengurangi resiko banjir dan erosi pada jalur air permukaan dan genangan.
- 2) Sarana dan prasarana wisata ditempatkan pada lahan yang pergerakan tanahnya kecil (relatif stabil).
- 3) Pada bentangan lahan dengan tingkat kemiringan lereng > 30 derajat tidak diperkenankan untuk diolah dan dipakai mendirikan bangunan. Pengecualian pada bangunan untuk keperluan menikmati pemandangan alam atau pengamatan satwa (*look-out post/watch tower*) dan pembuatan jalan setapak

f. Sistem pondasi

Penentuan sistem pondasi pada setiap bangunan pegunungan/perbukitan perlu analisis ahli sipil dan bangunan. Pondasi bangunan sarana wisata memperhatikan kedalaman tanah keras yang mampu mendukung beban struktur sebagai berikut:

- 1) Struktur arsitektur di pegunungan/perbukitan dapat mengadopsi struktur arsitektur tradisional yang umumnya

tahan gempa karena menggunakan sistem ikatan struktur yang tidak kaku.

- 2) Sistem pondasi modern dapat digunakan jika sistem tradisional tidak dapat memenuhi kapasitas yang ditetapkan dan tidak memenuhi faktor keselamatan bangunan. Sistem pondasi modern ini memperhatikan kedalaman tanah keras yang dapat mendukung beban struktur bangunan.
- g. Orientasi Bangunan
Bangunan di Kawasan Track Wisata Alam dianjurkan menghadap ke area yang memiliki keindahan lanskap.
3. Prinsip Nilai Lokal Budaya: mengacu pada penjelasan Prinsip Nilai Lokal Budaya di Kawasan Dermaga Wisata.
4. Prinsip Ekonomis: mengacu pada penjelasan Prinsip Ekonomis di Kawasan Dermaga Wisata.
5. Prinsip Kelestarian Lingkungan
Pengembangan kawasan track wisata alam harus memberikan dampak positif terhadap lingkungan, maka dalam pengembangan sarana dan prasarana pariwisata di kawasan track wisata alam harus melalui studi AMDAL/UKL-UPL. Ketentuan teknis dalam pembangunan sarana dan prasarana pariwisata di kawasan Track Wisata Alam meliputi:
 - a. Luas area terbangun untuk pembangunan sarana dan prasarana pariwisata tidak melebihi 10 % (tiga puluh persen) dari luas kawasan track wisata alam yang diperuntukan bagi pengembangan pariwisata.
 - b. Garis sempadan bangunan harus sesuai dengan ketentuan yang berlaku.
 - c. Tinggi bangunan disarankan berada di bawah tinggi tajuk pohon sekitarnya dan/atau

- maksimal 10 (sepuluh) meter, Pengecualian hanya diberlakukan untuk bangunan yang menerapkan gaya arsitektur tradisional yang menuntut ketinggian lebih dan dinyatakan melalui persetujuan tertulis.
- d. Gaya arsitektur dan bahan bangunan untuk pembangunan sarana wisata disarankan mencerminkan identitas lokal dan ramah lingkungan.
 - e. Pembuatan sistem sanitasi yang memenuhi standar kesehatan manusia dan kelestarian lingkungan.
6. Prinsip Sarana dan Prasarana
- a. Sistem Penyediaan Air Bersih
Penyediaan air bersih untuk kebutuhan wisata alam diambil dari air permukaan, tidak boleh mengambil dari air tanah. Penampungan air hujan dapat dilakukan jika hal tersebut merupakan cara yang efisien bagi tapak terkait. Pemipaan air bersih hendaknya berada di bawah tanah, kecuali pada situasi menyeberang sungai/lembah. Bangunan penampung dan pengolahan air, perlu dirancang dengan baik sehingga tidak menjadi polusi visual.
 - b. Sistem Jaringan Drainase, Toilet dan Sistem Pengolahan Air Limbah, Sistem Pengolahan Limbah Padat, Sistem Jaringan Listrik, Sistem Komunikasi, Sistem Jaringan Pengaman Kebakaran dan Sistem Evakuasi. Mengacu pada penjelasan Prinsip Sarana dan Prasarana di kawasan Dermaga Wisata.
7. Prinsip Mitigasi Bencana: mengacu pada penjelasan Prinsip Mitigasi Bencana di Kawasan Dermaga Wisata. Resiko bencana berpotensi pada kawasan track wisata alam. Potensi bencana yang dapat terjadi pada kawasan track wisata alam, yaitu

bencana Gempa Bumi, tanah longsor, letusan gunung api, dan angin puting beliung.

8. Prinsip Daya Dukung: mengacu pada penjelasan Prinsip Ekonomis di Kawasan Dermaga Wisata.

b) Tenaga Ahli Perencanaan Kawasan Track Wisata Alam/Tematik

Perencanaan pembangunan sarana dan prasarana pariwisata melibatkan tenaga ahli yang sesuai dengan sarana dan prasarana yang akan dibangun.

1. Bidang Arsitektur

a) Arsitek (Sertifikat Keahlian Kode 101)

Mengacu pada penjelasan Arsitek di kawasan Dermaga Wisata.

b) Ahli arsitektur lanskap (Sertifikat Keahlian Kode 103)

Mengacu pada penjelasan Arsitektur Lanskap di Kawasan Dermaga Wisata.

c) Ahli desain interior (Sertifikat Keahlian Kode 102)

Mengacu pada penjelasan Ahli Desain Interior di Kawasan Dermaga Wisata.

d) Ahli iluminasi (Sertifikat Keahlian Kode 104)

Mengacu pada penjelasan Ahli Iluminasi di Kawasan Dermaga Wisata.

2. Bidang Sipil

a) Ahli teknik bangunan gedung (Sertifikat Keahlian Kode 201)

Mengacu pada penjelasan Ahli Teknik Bangunan gedung di Kawasan Dermaga Wisata.

b) Ahli geoteknik (Sertifikat Keahlian Kode 216)

Mengacu pada penjelasan Ahli Geoteknik di Kawasan Dermaga Wisata.

c) Ahli teknik geodesi (Sertifikat Keahlian Kode 217)

Mengacu pada penjelasan Ahli Geodesi di
Kawasan Dermaga Wisata

3. Bidang Mekanikal

Ahli teknik mekanikal Sertifikat Keahlian Kode 301)
Mengacu pada penjelasan Ahli Teknik Mekanikal di
Kawasan Dermaga Wisata

4. Bidang Elektrikal

Ahli Teknik Tenaga Listrik (Sertifikat Keahlian
Kode 401))
Mengacu pada penjelasan Ahli Teknik Tenaga Listrik
di Kawasan Dermaga Wisata.

5. Bidang Tata Lingkungan

Ahli teknik lingkungan (Sertifikat Keahlian Kode 501)
Mengacu pada penjelasan Ahli Teknik Lingkungan di
Kawasan Dermaga Wisata

c) Panduan Spasial Perancangan Kawasan Track Wisata
Alam

Sarana dan prasarana pariwisata di Kawasan Track
Wisata Alam dipertimbangkan sesuai dengan kondisi
lingkungan sekitar untuk penempatan/tata letaknya.
Dalam pembangunan sarana prasarana pariwisata harus
memiliki Desain tapak atau siteplan sebagai salah satu
bagian dari proses menetapkan ruang pemanfaatan yang
akan dikelola. Desain tapak atau *Site Plan* diperlukan
untuk:

1. Menetapkan tema, program dan kegiatan wisata yang akan dikembangkan;
2. Mengetahui jumlah dan besaran sarana dan prasarana wisata yang dibutuhkan guna mendukung program dan kegiatan; dan
3. Meletakkan sarana dan prasarana yang layak secara ekologi, ekonomi dan sosial-budaya dalam ruang kawasan. Dalam proses penyusunan siteplan, survei detil dan pengetesan tanah sangat diperlukan.

4. Penataan bangunan dan sarana prasarana di Kawasan Track Wisata Alam disarankan luasannya maksimal 10% dari luas zona atau blok pemanfaatan.



Gambar. Panduan Spasial Kawasan Track Wisata Alam/Tematik

Pembangunan Atraksi (Daya Tarik) Kawasan Pariwisata melalui Dana Alokasi Khusus (DAK) Fisik Bidang Pariwisata untuk klaster Daya Tarik Wisata Kawasan *Track* Wisata Alam/Tematik memiliki 13 (Tiga Belas) rincian menu dan kegiatan, yaitu:

1. Pembangunan Toilet;
2. Pembuatan Tempat Parkir;
3. Pembuatan Jalan Setapak;
4. Pembuatan Jalur Sepeda;
5. Pembangunan *Hiker's shelter/Hut*;
6. Pembangunan Panggung Kesenian/Pertunjukan;
7. Pembangunan Plaza/Area Pengunjung;
8. Pembuatan rambu-rambu petunjuk arah (*signage*) di dalam kawasan daya tarik wisata;
9. Pembuatan Papan Interpretasi Kawasan;

10. Pembangunan dan Pengadaan Fasilitas Mitigasi Bencana;
11. Pembangunan dan Pengadaan Fasilitas Kebersihan;
12. Pembangunan Boardwalk; dan
13. Pembangunan Menara Pandang.

Ketentuan Teknis Kegiatan Pembangunan Track Wisata Alam/Tematik dalam DAK Fisik Bidang Pariwisata

1. Pembangunan Toilet

a) Konsep Dasar

Mengacu pada penjelasan Konsep Dasar Toilet pada bagian Pembangunan Toilet di Pembangunan Kawasan Dermaga Wisata.

b) Ketentuan Teknis Toilet

Mengacu pada penjelasan ketentuan teknis toilet pada bagian Pembangunan Toilet di Pembangunan Kawasan Dermaga Wisata.

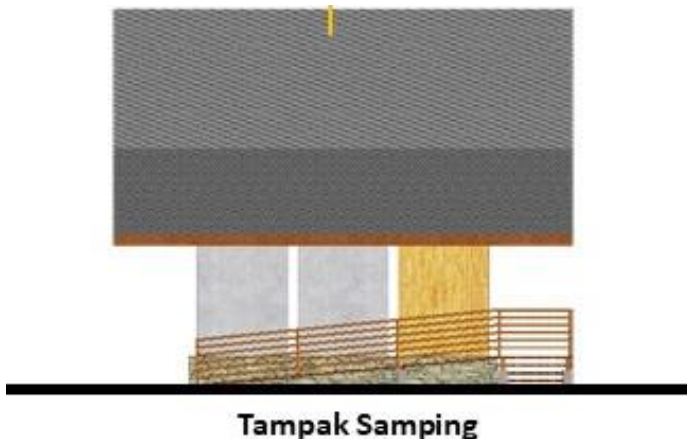
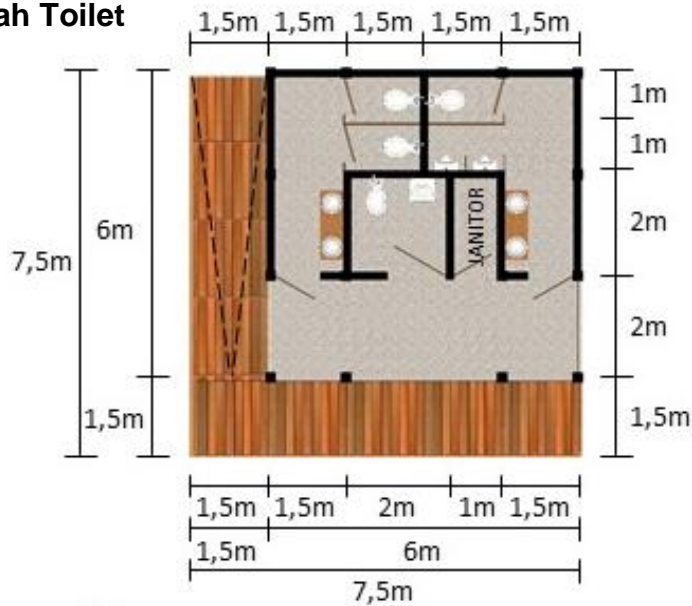
c) Panduan Perancangan Pembangunan Toilet

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan bangunan toilet dalam Track Wisata Alam/Tematik (dalam contoh pada Kawasan Taman Nasional 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 6m, lebar bangunan 6m, teras-tangga-ramp 20m², 1 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 difabel, *nursery, 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 pada masing-masing destinasi pariwisata.

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

Gambar. Contoh Panduan Visual Perancangan Bangunan Toilet di Track Wisata Alam/Tematik, Kawasan Taman Nasional Bromo-Tengger-Semeru, Provinsi Jawa Timur.

d) Indikasi Pembiayaan Pembangunan Toilet

Indikasi pembiayaan pembangunan bangunan toilet, sebagai berikut:

No.	Pembangunan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per m ²	Indikasi Biaya
1	Bangunan Toilet	46m ²	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 6m, lebar bangunan 6m, teras, tangga dan *ramp* 20m² (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 difabel, nursery, janitor), dengan catatan sumber air bangunan toilet menyambung ke sumber air yang sudah ada. 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.

2. Pembuatan Tempat Parkir

a) Konsep Dasar

Mengacu pada penjelasan Konsep Dasar Tempat Parkir pada bagian Pembuatan Tempat Parkir di Pembangunan Kawasan Dermaga Wisata.

b) Ketentuan Tempat Parkir

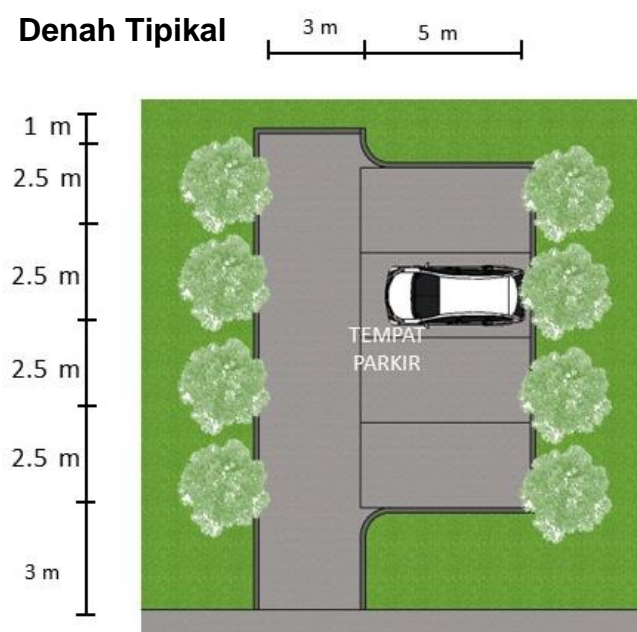
Mengacu pada penjelasan ketentuan teknis Tempat pada bagian Pembuatan Tempat Parkir di Pembangunan Kawasan Dermaga Wisata.

c) Panduan Perancangan Tempat Parkir

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan tempat parkir di Kawasan Pariwisata:

1. Contoh ilustrasi panduan yang diberikan merupakan contoh tipikal rancangan tempat parkir yang terdiri dari tiga modul parkir mobil (panjang total 7,5m, lebar total 5m), jalur sirkulasi parkir (satu jalur, panjang sirkulasi 11,5m, 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 destinasi, 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 disekitarnya.

Denah Tipikal





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

d) Indikasi Pembiayaan Pembuatan Tempat Parkir

Indikasi pembiayaan pembuatan tempat parkir, sebagai berikut:

No.	Pembuatan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per m ²	Indikasi Biaya
1	Tempat Parkir	72m ²	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 7,5m, lebar total 5m), jalur sirkulasi parkir (satu jalur, panjang sirkulasi 11,5m, lebar sirkulasi 3 m), material Paving Block/Porous Pavement setara K-200 s.d K-350 termasuk biaya Pemadatan tanah, lapisan dibawah *Paving Block/Porous Pavement*, biaya tersebut termasuk biaya pembuatan kanstein sekeliling *Paving Block/Porous Pavement*. 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. Pembuatan Jalan Setapak

a) Konsep Dasar

Jalan setapak merupakan jalur yang dirancang sesuai kebutuhan dan disediakan untuk pejalan kaki pada area track wisata

alam/tematik guna memberikan pelayanan kepada pejalan kaki sehingga dapat meningkatkan kelancaran, keamanan dan kenyamanan pejalan kaki di dalam area track wisata alam/tematik. Tipe jalan setapak dalam area track wisata alam/tematik antara lain:

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

b) Ketentuan Teknis Pembuatan Jalan Setapak

Prinsip Umum Jalan Setapak

Dalam perencanaan 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 Jalan Setapak

Dalam perencanaan jalan setapak, terdapat prinsip teknis yang harus dipenuhi, yaitu:

1. Memenuhi kriteria pemenuhan kebutuhan kapasitas (*demand*);
2. Memenuhi standar sebagai jalur evakuasi bencana sesuai peraturan yang berlaku;
3. Memenuhi ketentuan kontinuitas dan memenuhi persyaratan teknis aksesibilitas bagi semua pengguna termasuk pejalan kaki berkebutuhan khusus; dan
4. Memilih konstruksi atau bahan yang memenuhi syarat keamanan dan relatif mudah dalam pemeliharaan (pedoman pemeliharaan diatur di pedoman lain).

Tenaga Ahli yang Dibutuhkan

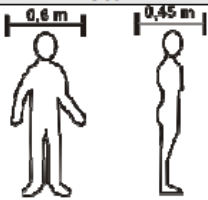
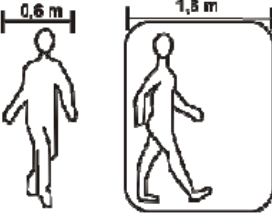
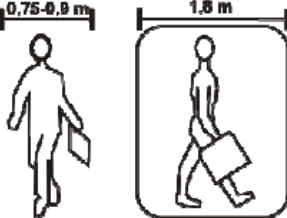
1. Bidang Arsitektur (Kode 101): Arsitek: Ahli yang memiliki kompetensi untuk merancang dan mengawasi pelaksanaan bangunan gedung, perkotaan dan lingkungan binaan, yang meliputi aspek estetika, budaya dan sosial atau Bidang Arsitektur (Kode 103): Ahli Arsitektur Lanskap: seorang ahli yang memiliki kompetensi seni dan ilmu merancang lanskap (pertamanan) dengan tujuan untuk menciptakan ruang pertamanan yang fungsional, estetika, struktur keindahan dan manfaat lanskap atau kawasan. Dibutuhkan untuk penataan jalan setapak dalam area track wisata alam/tematik.
2. Bidang Elektrikal (Kode 401): Ahli Teknik Tenaga Listrik: ahli yang memiliki kompetensi melaksanakan pekerjaan perencanaan dan atau pemasangan dan atau perawatan instalasi listrik untuk penerangan dan atau tenaga di dalam atau di luar bangunan. Dibutuhkan untuk instalasi lampu penerangan jalan setapak.

Standar Teknis Jalan Setapak

1. Kebutuhan Ruang Gerak

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. Kebutuhan ruang gerak minimum pejalan kaki:

- Tanpa membawa barang dan keadaan diam yaitu $0,27 \text{ m}^2$ (nol koma dua puluh tujuh meter persegi);
- Tanpa membawa barang dan keadaan bergerak yaitu $1,08 \text{ m}^2$ (satu koma nol delapan meter persegi); dan
- Membawa barang dan keadaan bergerak yaitu antara $1,35 \text{ m}^2$ - $1,62 \text{ m}^2$ (satu koma tiga puluh lima sampai satu koma enam meter persegi).

Posisi	Kebutuhan Ruang	
	Lebar	Luas
1. Diam		$0,27 \text{ m}^2$
2. Bergerak		$1,08 \text{ m}^2$
3. Bergerak membawa Barang		$1,35 - 1,62 \text{ m}^2$

Gambar. Ilustrasi ruang gerak minimum pejalan kaki Lebar jalan setapak yang diusulkan sebesar 2 m (dua meter) agar dapat difungsikan sebagai jalur evakuasi bencana dalam area track wisata alam/tematik.

2. Kemiringan Jalan Setapak

- 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);

- b. Kemiringan melintang, kriterianya ditentukan berdasarkan kebutuhan untuk drainase serta material yang digunakan pada jalan setapak; kemiringan minimal sebesar 2% (dua persen) dan kemiringan maksimal sebesar 4% (empat persen); dan
- c. Dalam kondisi tidak memungkinkan untuk menyediakan kemiringan memanjang, kemiringan dimaksud dapat digantikan dengan penyediaan anak tangga.



Gambar. Ilustrasi Kemiringan Jalur Pejalan Kaki (Pedestrian)

3. Aksesibilitas
 - a. Sistem jaringan sirkulasi jalan setapak harus direncanakan terintegrasi dengan perencanaan zona kegiatan wisata untuk optimalisasi akses antar fasilitas maupun akses dari dan menuju lokasi kawasan wisata; dan
 - b. 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.
4. Material Perkerasan Jalan Setapak
 - a. Material yang digunakan jalans setapak sebaiknya menggunakan material lokal (*paving block*, *grass block*, *porous pavement*, dan sebagainya);
 - b. Permukaan material harus anti slip, tidak licin, rata dan datar;

- c. Material yang digunakan juga dapat menampilkan estetika khas budaya lokal seperti pola batik dan warna khas daerah; dan
 - d. Sebaiknya diusulkan penggunaan material perkerasan yang dapat menyerap air.
5. Tanaman/ Vegetasi di Sekitar Jalan Setapak
- Tipe tanaman yang dapat digunakan dalam perancangan jalan setapak adalah sebagai berikut:
- a. Pohon besar yang rimbun dan dapat berfungsi sebagai pengarah untuk digunakan dalam perancangan jalan setapak tanpa penutup atau pergola;
 - b. Tanaman rambat digunakan dalam perancangan jalan setapak dengan penutup pergola (untuk meneduhkan pejalan kaki di bawahnya); dan
 - c. Semak/*shrubs*, rumput dan penutup tanah/*ground cover* digunakan dalam perancangan jalan setapak.
 - d. Tipe tanaman dapat dipilih bervariasi dengan urutan penanaman/layer dari batas tepi jalan setapak: rumput atau *ground cover* – semak atau *shrubs* – pohon besar; dan
 - e. Tanaman dipilih jenis *native* atau sesuai dengan kondisi ekosistem setempat.
 - f. Pada area track wisata alam/tematik sebisa mungkin mempertahankan tanaman eksisting atau alami di kiri dan kanan jalan setapak.

Standar Sarana dan Prasarana Pelengkap Jalan Setapak

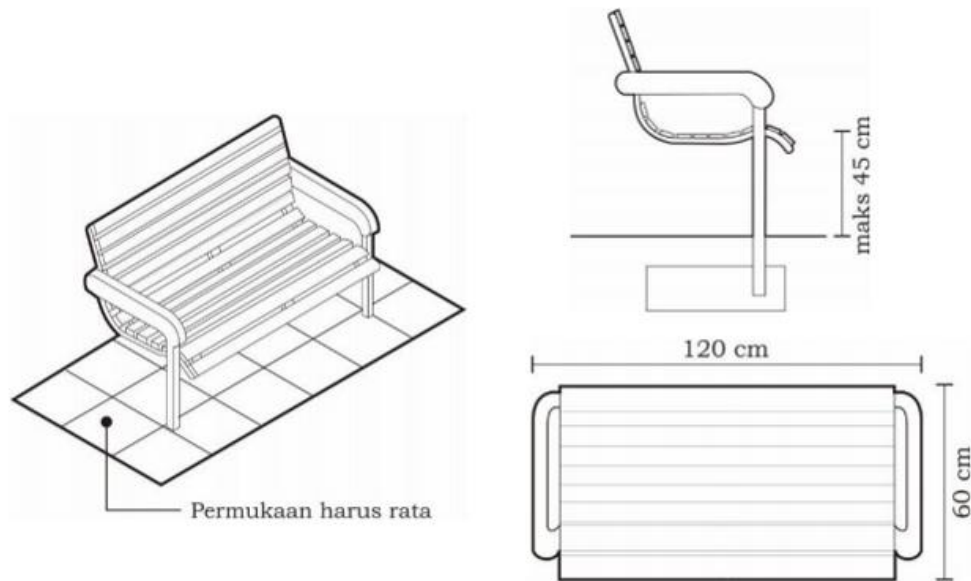
1. Rambu dan Marka

Penempatan rambu dan marka jalan setapak 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. Area istirahat

Merupakan fasilitas berhenti sementara pejalan kaki,

umumnya dilengkapi dengan tempat duduk untuk beristirahat. Area beristirahat ini dapat disediakan setiap jarak 10 m atau lebih sesuai kebutuhan. 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 jalan setapak.

3. 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 dan kuat.

4. Pelindung atau Peneduh

Jenis pelindung atau peneduh jalan setapak dapat disesuaikan dengan fasilitas jalan setapak dapat berupa pohon, atap dan lain sebagainya. Peneduh bersifat memberikan perlindungan pada pengunjung dari sinar matahari langsung, tanpa menghalangi lewatnya angin sepoi atau cahaya matahari yang tidak terlalu terik. Desain penaung 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 kawasan

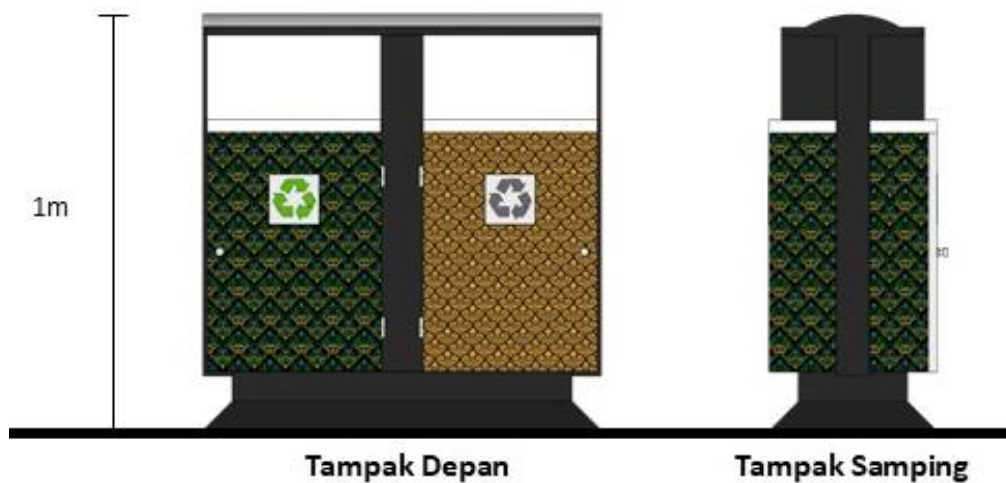
pariwisata secara keseluruhan, dan secara khusus misalnya selaras dengan desain gazebo atau elemen taman lainnya.

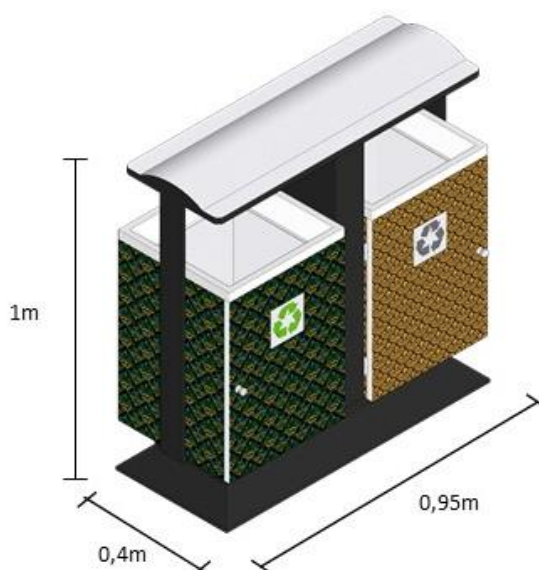


Gambar. contoh ilustrasi pelindung atau peneduh berupa shelter atau pergola pada jalan setapak di Track Wisata Alam/Tematik

5. Tempat Sampah

Penempatan tempat sampah pada jalan setapak hanya untuk menampung sampah yang dihasilkan oleh pejalan kaki dan bukan untuk menampung sampah rumah tangga di sekitar jalan setapak. Tempat sampah diletakan 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.





Gambar. Contoh ilustrasi panduan tempat sampah pada jalan setapak (mengangkat identitas lokal daerah berupa pola batik yang diterapkan pada tempat sampah)

6. 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.

7. *Bollard*

Pemasangan *bollard* dimaksudkan agar kendaraan bermotor tidak masuk ke jalan setapak 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.

8. Drainase

Drainase jalan setapak terletak berdampingan atau dibawah jalan setapak. Drainase ini berfungsi sebagai penampung dan jalur aliran air, untuk mencegah terjadinya banjir dan genangan-genangan air pada saat hujan.

9. *Ramp*

Diletakan pada pada setiap akses keluar masuk antar area atau pada pintu keluar masuk menuju bangunan.

10. Toilet umum

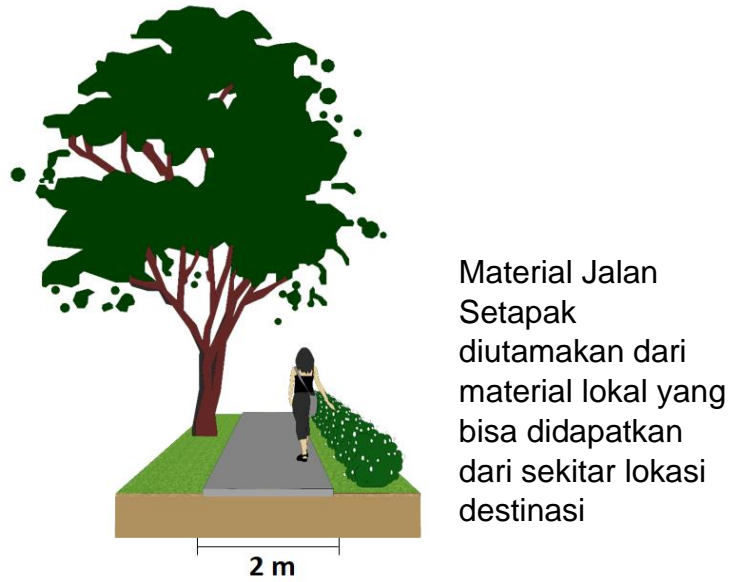
Merupakan bagian terpisah dari jalan setapak, namun harus berlokasi dekat serta mudah diakses dari jalan setapak.

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.

c) Panduan Perancangan Pembuatan Jalan Setapak

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan Jalan Setapak dalam Track Wisata Alam/Tematik:

1. Contoh ilustrasi panduan yang diberikan merupakan contoh tipikal rancangan Jalan Setapak yang berada dalam kawasan pariwisata memiliki lebar 2 meter (sesuai standar agar dapat difungsikan sebagai jalur evakuasi) serta panjang jalan setapak sepanjang 100 m (seperti pada contoh ilustrasi panduan perancangan). Jalan setapak dapat dilengkapi dengan (rambu jalan setapak, lampu penerangan, pelindung/peneduh dapat berupa pohon atau shelter dan sarana prasarana pelengkap lainnya), disesuaikan dengan kebutuhan pada masing-masing destinasi pariwisata.
2. Material yang digunakan pada jalan setapak 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 jalan setapak diberikan kanstein.



Gambar. Contoh Panduan Visual Perancangan Jalan Setapak di Track Wisata Alam/Tematik.

d) Indikasi Pembiayaan Pembuatan Jalan Setapak

Indikasi pembiayaan pembuatan jalan setapak, sebagai berikut:

No.	Pembuatan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per m ²	Indikasi Biaya
1	Jalan Setapak	200m ²	Rp. 1.250.000,-	Rp. 250.000.000,-

Catatan: Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembuatan jalan setapak sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Ukuran lebar jalan setapak pada contoh ilustrasi panduan adalah 2 m serta panjang jalan setapak sepanjang 100 m. Material jalan setapak 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.

4. Pembuatan Jalur Sepeda

a) Konsep Dasar

Jalur sepeda merupakan bagian Jalur yang memanjang, dengan atau tanpa marka Jalan, yang memiliki lebar cukup untuk dilewati satu sepeda, selain sepeda motor. Penyediaan lajur sepeda dilaksanakan pada badan jalan, terpisah dari kendaraan bermotor dengan dilengkapi marka jalan, rambu lalu lintas, dan perlengkapan jalan lainnya sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. Fungsi dan Manfaat Jalur Sepeda:

1. untuk memfasilitasi pergerakan pesepeda dari satu tempat ke tempat lainnya dengan menjamin aspek keselamatan dan kenyamanan pejalan kaki;
2. meningkatkan kesehatan;
3. menurunkan tingkat kemacetan lalu lintas; dan
4. mereduksi polusi udara.

Berdasarkan peraturan, Jalur sepeda dapat berupa:

1. berbagi jalan dengan kendaraan bermotor;
2. menggunakan bahu jalan;
3. jalur khusus yang berada pada badan jalan;
4. jalur khusus terpisah dengan badan jalan.

b) Ketentuan Teknis Jalur Sepeda

Prinsip Teknis Jalur Sepeda

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

1. Keamanan: jalur sepeda harus aman untuk meminimalisir konflik dengan pengguna jalan lain.
2. Koherensi: jalur sepeda harus menghubungkan titik asal dan tujuan perjalanan, menerus dan konsisten, serta dilengkapi rambu dan area parkir yang tepat
3. Kenyamanan: Permukaan jalur sepeda harus rata dan anti-slip dengan lebar yang cukup, kemiringan sesuai standar serta memudahkan pesepeda untuk bermanuver.
4. Daya Tarik: Desain jalur sepeda harus menarik dan dirawat dengan baik. Desain jalur sepeda juga harus menyesuaikan

dengan lingkungan sekitar.

5. Kelangsungan Rute: Jalur sepeda sebisa mungkin menghindari rute yang memutar dan harus lebih unggul dalam rute dan prioritas di jalan dibanding kendaraan bermotor.

Tenaga Ahli yang Dibutuhkan

1. Bidang Arsitektur (Kode 101)

Arsitek: Ahli yang memiliki kompetensi untuk merancang dan mengawasi pelaksanaan bangunan gedung, perkotaan dan lingkungan binaan, yang meliputi aspek estetika, budaya dan sosial atau Bidang Arsitektur (Kode 103): Ahli Arsitektur Lanskap: seorang ahli yang memiliki kompetensi seni dan ilmu merancang lanskap (pertamanan) dengan tujuan untuk menciptakan ruang pertamanan yang fungsional, estetika, struktur keindahan dan manfaat lanskap atau kawasan. Dibutuhkan untuk penataan jalur sepeda dan lanskap sekitar jalur sepeda.

2. Bidang Elektrikal (Kode 401)

Ahli Teknik Tenaga Listrik: ahli yang memiliki kompetensi melaksanakan pekerjaan perencanaan dan atau pemasangan dan atau perawatan instalasi listrik untuk penerangan dan atau tenaga di dalam atau di luar bangunan. Dibutuhkan untuk instalasi lampu penerangan jalur sepeda.

Standar Teknis Jalur Sepeda

Dimensi tubuh manusia yang lengkap berpakaian saat bersepeda adalah 65 cm (enam puluh lima centimeter) untuk lebar bahu sebagai sisi panjangnya dengan ruang pesepeda 1,76 m (satu koma tujuh enam meter), maka standar teknis jalur sepeda sebagai berikut:

- a) Lebar jalur sepeda satu arah diusulkan selebar 2 m (dua meter) (agar dapat difungsikan sebagai jalur evakuasi bencana) dengan garis marka jalan berada di kanan kirinya. Sedangkan lebar jalur sepeda dua arah minimal lebar 2,88 m (dua koma delapan delapan meter) dengan garis marka jalan garis menerus berada di samping dan garis putus-putus berada di

tengah jalur.

b) Kemiringan Jalur Sepeda

Kemiringan melintang, kriterianya ditentukan berdasarkan kebutuhan untuk drainase serta material yang digunakan pada jalur sepeda; kemiringan minimal sebesar 5% (dua persen) dan kemiringan maksimal sebesar 7% (empat persen).

c) Ruang bebas untuk jalur sepeda adalah 1,8 meter - 2,25 meter (tinggi).

d) Aksesibilitas

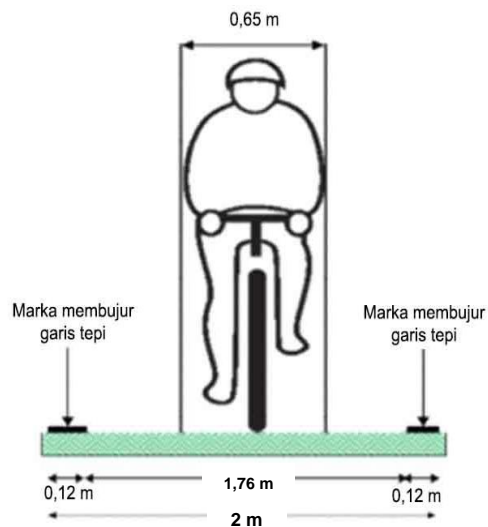
Sistem jaringan sirkulasi jalur sepeda harus direncanakan terintegrasi dengan perencanaan zona kegiatan wisata untuk optimalisasi akses antar fasilitas maupun akses dari dan menuju lokasi kawasan wisata.

e) Material Perkerasan Jalur Sepeda

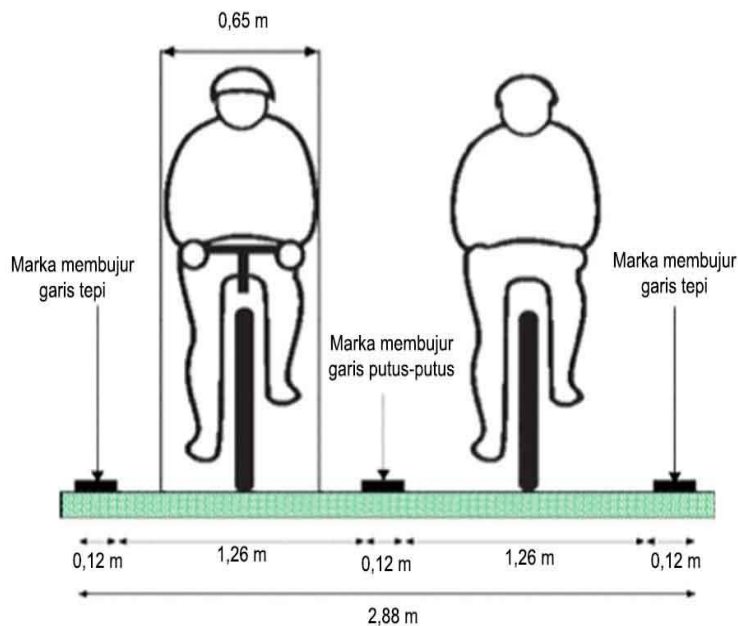
1. Material yang digunakan pada jalur sepeda sebaiknya menggunakan material lokal (paving block, porous pavement, dsb);
2. Permukaan material harus anti slip, tidak licin, rata dan datar; dan
3. Material yang digunakan juga dapat menampilkan estetika khas budaya lokal; dan
4. Sebaiknya diusulkan penggunaan material perkerasan yang dapat menyerap air.

f) Tanaman/ Vegetasi di Sekitar Jalur Sepeda

1. Tipe tanaman yang dapat digunakan dalam perancangan jalur sepeda adalah sebagai berikut: Pohon besar yang rimbun dan dapat berfungsi sebagai pengarah untuk digunakan dalam perancangan jalur sepeda tanpa penutup atau pergola; dan Semak/*shrubs*, rumput dan penutup tanah/*ground cover* digunakan dalam perancangan jalur sepeda secara umum.
2. Tipe tanaman dapat dipilih bervariasi dengan urutan penanaman/layer dari batas tepi jalur sepeda: rumput atau ground cover – semak atau *shrubs* – pohon besar; dan
3. Tanaman dipilih jenis *native* atau sesuai dengan kondisi ekosistem setempat.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Lebar Jalur Sepeda Satu Arah



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Lebar Jalur Sepeda Satu Arah

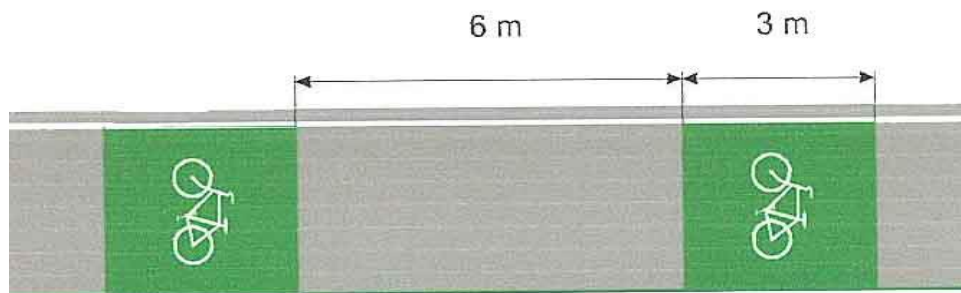
Standar Sarana dan Prasarana Pelengkap Jalur Sepeda

Berdasarkan Peraturan tentang keselamatan pesepeda di jalan bahwa lajur sepeda dan/atau jalur sepeda berupa lajur dan/atau jalur khusus yang berada pada badan jalan paling sedikit harus dilengkapi dengan:

1. Marka jalur sepeda

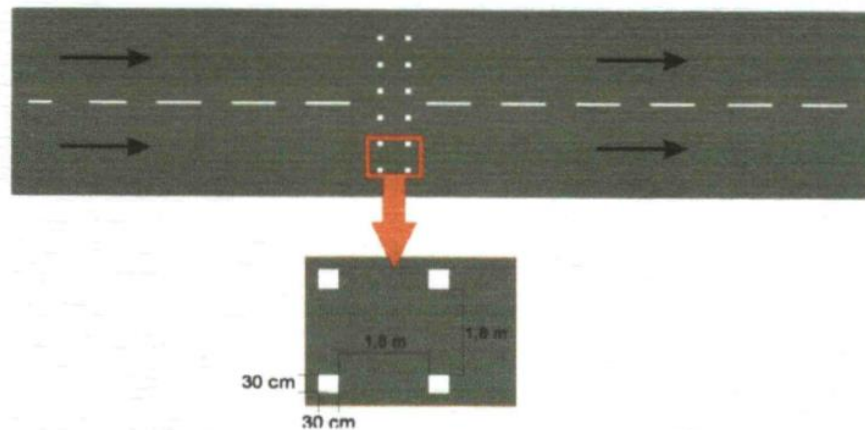
Marka jalur sepeda dinyatakan dengan marka lambang berupa gambar sepeda berwarna putih dengan latar

belakang marka karpet berwarna hijau. Marka jalan memiliki lebar 3 m (tiga meter) dengan jarak tiap marka 6 m (enam meter).



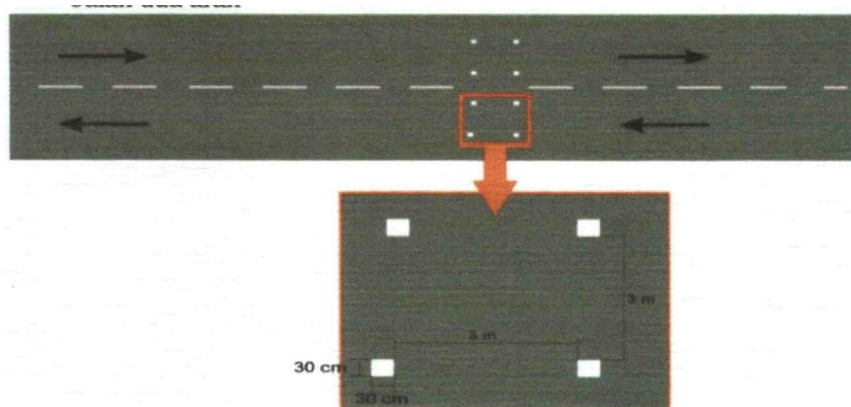
Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Jarak Marka Jalan

2. Marka tempat penyebrangan pesepeda.
Marka tempat penyeberangan jalan satu arah
Setiap titik dengan bentuk persegi berjarak 1,6 m dengan ukuran titik 30 cm x 30 cm.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Marka Tempat Penyeberangan Jalan Satu Arah

3. Marka tempat penyeberangan jalan dua arah
Setiap titik dengan bentuk persegi berjarak 3 m (tiga meter) dengan ukuran titik 30 cm x 30 cm.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Marka Tempat Penyebarangan Jalan Dua Arah

4. Rambu peringatan banyak lalu lintas sepeda.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Jarak Marka Jalan Peringatan Banyak Lalu Lintas Sepeda

5. Rambu perintah dan larangan untuk sepeda.

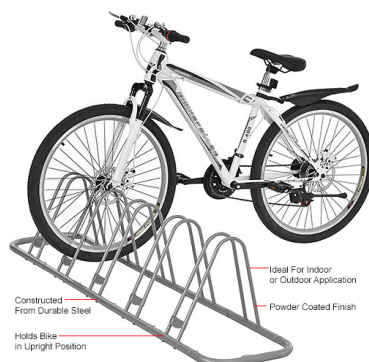


Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Perintah Dan Larangan Untuk Sepeda

6. Lampu penerangan jalan

Lampu atau penerangan jalur sepeda 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.

7. Pembatas lalu lintas untuk jalur khusus sepeda yang berdampingan dengan jalur kendaraan bermotor.
8. Parkir sepeda



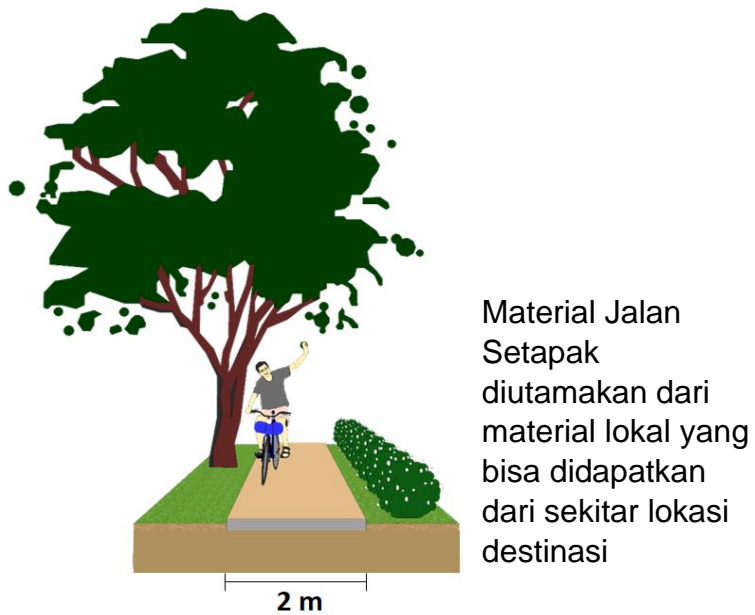
Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Fasilitas Parker Sepeda

9. Drainase jalur sepeda. Drainase ini terletak berdampingan dengan jalur sepeda dan berfungsi sebagai penampung dan jalur aliran air, untuk mencegah terjadinya banjir dan genangan-genangan air pada saat hujan.

c) Panduan Perancangan Pembuatan Jalur Sepeda

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan jalur sepeda dalam Track Wisata Alam/Tematik:

1. Contoh ilustrasi panduan yang diberikan merupakan contoh tipikal rancangan jalur sepeda yang berada dalam Track Wisata Alam/Tematik 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 Track Wisata Alam/Tematik.

d) Indikasi Pembiayaan Pembuatan Jalur Sepeda

Indikasi pembiayaan pembuatan jalur sepeda, sebagai berikut:

No.	Pembangunan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per m ²	Indikasi Biaya
1	Jalur Sepeda	200m ²	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.

5. 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 Track Wisata Alam/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.

Tenaga Ahli yang Dibutuhkan

1. Bidang Arsitektur (Kode 101)

Arsitek: Ahli yang memiliki kompetensi untuk merancang dan mengawasi pelaksanaan bangunan gedung, perkotaan dan lingkungan binaan, yang meliputi aspek estetika, budaya dan

sosial atau Bidang Arsitektur (Kode 103) : Ahli Arsitektur Lanskap : seorang ahli yang memiliki kompetensi seni dan ilmu merancang lanskap (pertamanan) dengan tujuan untuk menciptakan ruang pertamanan yang fungsional, estetika, struktur keindahan dan manfaat lanskap atau kawasan. Tenaga ahli ini dibutuhkan untuk perancangan bangunan *hiker's hut/shelter*.

2. Bidang Elektrikal (Kode 401):

Ahli Teknik Tenaga Listrik: ahli yang memiliki kompetensi melaksanakan pekerjaan perencanaan dan atau pemasangan dan atau perawatan instalasi listrik untuk penerangan dan atau tenaga di dalam atau di luar bangunan. Tenaga ahli ini dibutuhkan untuk instalasi lampu penerangan baik didalam maupun diluar *hiker's hut atau shelter*.

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*

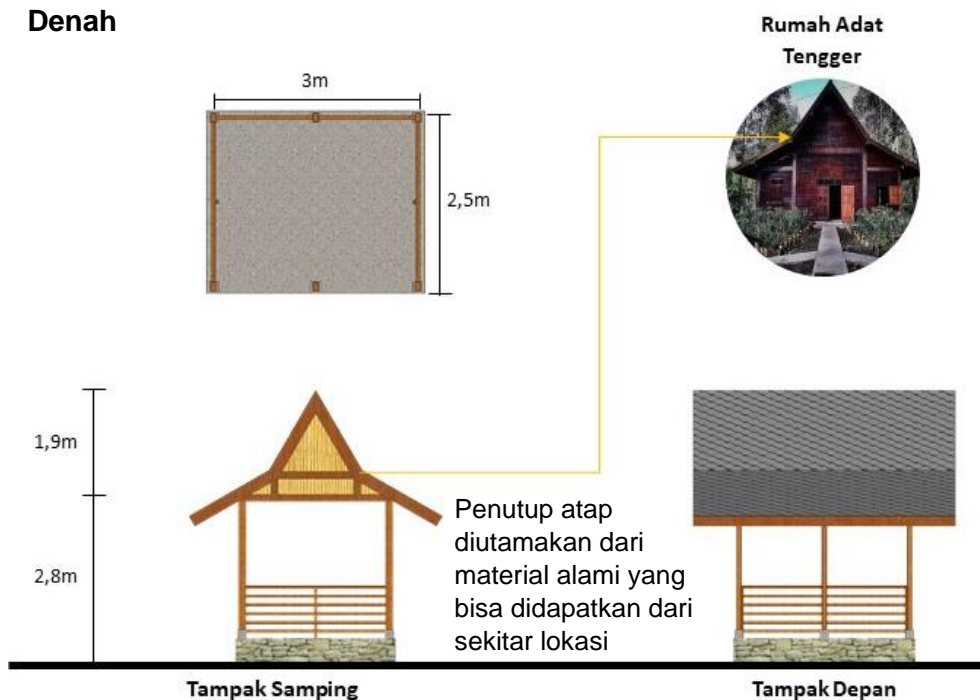
1. Tempat duduk (sebisa mungkin menggunakan material lokal setempat);
2. Tempat sampah tertutup yang terdiri atas: tempat sampah organik, tempat sampah non-organik;
3. Drainase/saluran air hujan dan resapannya harus diperhatikan dengan baik untuk menghindari genangan air di sekitar *hiker's hut/shelter*;
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 Track Wisata Alam/Tematik (dalam contoh pada Kawasan Taman Nasional 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.

Denah



Desain atap harus merujuk atau merupakan transformasi dari bangunan arsitektur tradisional setempat. Gambar ini adalah hanya sekedar contoh ilustrasi transformasi atapk *Hiker's Hut/Shelter* dari Rumah Adat Suku Tengger di Lereng Gunung Bromo.

Hut/Shelter di Track Wisata Alam/Tematik, Kawasan Taman Nasional 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 ²	Indikasi Biaya
1	Bangunan <i>Hiker's Hut/Shelter</i>	7,5 m ²	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.

6. Pembangunan Panggung Kesenian/ Amphiteater

a) Konsep Dasar

Mengacu pada penjelasan Konsep Dasar Panggung Kesenian/Ampiteater pada bagian Pembangunan Panggung Kesenian/Ampiteater di Pembangunan Kawasan Dermaga Wisata.

b) Ketentuan Teknis Panggung Kesenian/Ampiteater

Mengacu pada penjelasan ketentuan teknis panggung kesenian/ampiteater pada bagian Pembangunan panggung kesenian/ampiteater di Pembangunan Kawasan Dermaga Wisata.

c) Panduan Perancangan Panggung Kesenian/Ampiteater

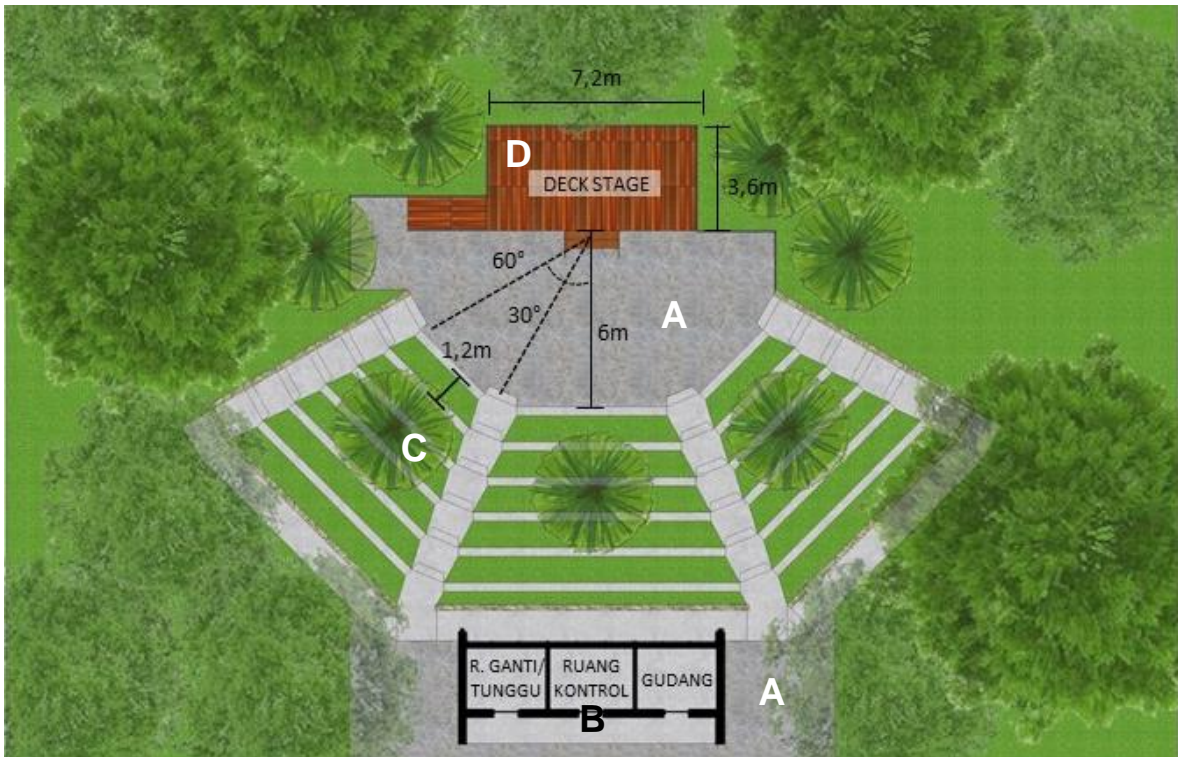
Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan panggung kesenian/ampiteater dalam Track Wisata Alam/Tematik (dalam contoh pada Kawasan Taman Nasional Bromo-Tengger-Semeru, Provinsi Jawa Timur). Panggung kesenian/ampiteater

terdiri dari plaza ampiteater, bangunan (terbagi menjadi ruang ganti/ruang tunggu, ruang kontrol dan Gudang), ampiteater dan panggung kesenian (*stage*) sesuai contoh ilustrasi panduan visual perancangan.

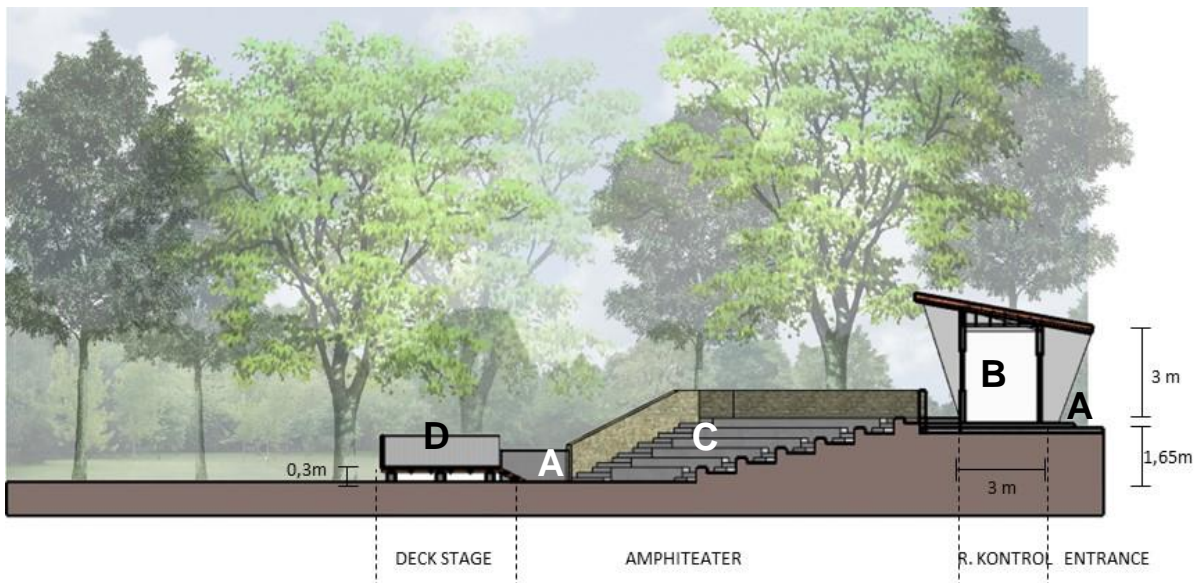
1. Poin A pada contoh ilustrasi panduan adalah Plaza Ampiteater. Plaza ini berada pada area masuk ketika pengunjung atau wisatawan tiba di area panggung kesenian/ampiteater dan pada area diantara panggung dan ampiteater. Plaza ampiteater pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan memiliki luas 177,56 m². Material plaza yang digunakan 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 sekeliling plaza dibatasi dengan kanstein. Bentuk plaza ampiteater pada masing-masing destinasi 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. Poin B pada contoh ilustrasi panduan adalah bangunan penunjang panggung kesenian/ampiteater. Bangunan ini 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. Bangunan ini memiliki panjang bangunan 9 m dan lebar bangunan 3 m. Terdiri dari Ruang Ganti/Ruang Tunggu 3x3 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. Bangunan ini dapat diakses

dari Plaza Ampiteater.

3. Poin C pada contoh ilustrasi panduan adalah ampiteater. Ampiteater ini rancang berteras atau bertingkat (jumlah tingkat dapat disesuaikan dengan kondisi lahan eksisting kawasan pariwisata) berfungsi sebagai tempat duduk penonton. Ampiteater memiliki luas 207 m². Ampiteater pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan menggunakan struktur batu kali yang di finishing dengan plester dan acian kasar yang dapat dikombinasikan dengan hamparan rumput pada area duduknya.
4. Poin D pada contoh ilustrasi panduan adalah Panggung Kesenian. Panggung kesenian dirancang dekat dengan plaza ampiteater, berfungsi sebagai area pertunjukan. Panggung Kesenian memiliki ukuran $(2,75 \times 1,1) + (7,2 \times 3,6)$ atau seluas 28,9 m². 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 2-3 m. Bentuk panggung kesenian pada masing-masing destinasi dapat berbeda disesuaikan dengan kondisi alam eksisting kawasan pariwisata, keselarasan bentuk panggung dengan perancangan kawasan pariwisata, luas panggung kesenian juga dapat disesuaikan dengan rencana kapasitas pengunjung dan kebutuhan masing-masing destinasi serta panggung dapat dikombinasikan dengan ornamen budaya setempat.



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





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

Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Panggung Kesenian atau Ampiteater di Track Wisata Alam/Tematik, Kawasan Taman Nasional Bromo-Tengger-Semeru, Provinsi Jawa Timur.

d) Indikasi Pembiayaan Pembangunan Panggung Kesenian atau Ampiteater

Indikasi pembiayaan pembangunan Panggung Kesenian atau Ampiteater, sebagai berikut:

No.	Pembangunan Plaza Kuliner	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
1	Plaza Ampiteater	177,56 m ²	Rp. 1.250.000,-	Rp. 221.950.000,-
2	Bangunan (Ruang ganti/ruang tunggu, Ruang Kontrol, dan Gudang)	9m ²	Rp. 5.000.000,-	Rp. 45.000.000,-
3	Ampiteater	207m ²	Rp. 2.250.000,-	Rp. 465.817.500,-
4	Panggung Kesenian	28,9m ²	Rp. 5.000.000,-	Rp. 144.725.000,-

Catatan: Biaya tercantum merupakan ;

1. Plaza Ampiteater: perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk

pembangunan perkerasan atau plaza ampiteater dari Panggung Kesenian atau Ampiteater sesuai contoh ilustrasi panduan perancangan, Plaza ampiteater pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan memiliki luas 177,56 m². Material plaza yang digunakan 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. Biaya sudah termasuk biaya kanstein sekeliling plaza.

2. Bangunan: perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk bangunan penunjang panggung kesenian/ampiteater sesuai contoh ilustrasi panduan perancangan, bangunan ini memiliki panjang bangunan 9 m dan lebar bangunan 3 m. Terdiri dari Ruang Ganti/Ruang Tunggu 3x3 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.
3. Ampiteater: perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk ampiteater sesuai contoh ilustrasi panduan perancangan. Ampiteater ini memiliki luas 207 m². Ampiteater pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan menggunakan struktur batu kali yang di finishing dengan plester dan acian kasar yang dapat dikombinasikan dengan hamparan rumput pada area duduknya. Biaya tersebut belum termasuk biaya penataan hamparan rumput pada ampiteater. Biaya ini sebaiknya menjadi bagian biaya penataan lanskap kawasan destinasi.
4. Panggung Kesenian: perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk panggung kesenian sesuai contoh ilustrasi panduan perancangan. Panggung Kesenian memiliki ukuran Ukuran (2,75x1,1m)+(7,2x3,6m) atau seluas 28,9 m². 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 2-3 m.

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

7. Pembangunan Plaza atau Area Pengunjung

a) Konsep Dasar

Mengacu pada penjelasan Konsep Dasar Plaza atau Area Pengunjung pada bagian Pembangunan Plaza atau Area Pengunjung di Pembangunan Kawasan Dermaga Wisata.

b) Ketentuan Teknis Plaza atau Area Pengunjung

Mengacu pada penjelasan ketentuan teknis plaza atau area pengunjung pada bagian Pembangunan Plaza atau Area Pengunjung di Pembangunan Kawasan Dermaga Wisata.

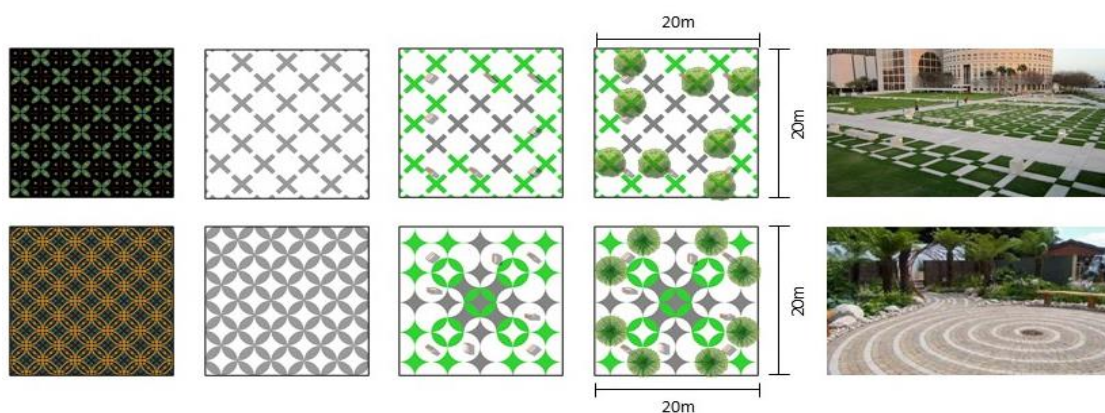
c) Panduan Perancangan Plaza atau Area Pengunjung

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan plaza atau area pengunjung dalam Track Wisata Alam/Tematik (dalam contoh pada Kawasan Taman Nasional Bromo-Tengger-Semeru, Provinsi Jawa Timur). Plaza atau Area Pengunjung yang dirancang pada panduan visual perancangan terdiri plaza (atau area perkerasan) yang dilengkapi dengan bangku taman atau tempat duduk pengunjung.

1. Plaza yang dirancang pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan merupakan tipikal plaza yang dirancang untuk destinasi super prioritas Kawasan Borobudur dan Sekitarnya. 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 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, anti slip, tidak licin, dapat meresapkan air, rata dan dipasang datar. Pada sekeliling plaza dibatasi dengan kanstein.

2. Bentuk plaza pada masing-masing destinasi 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, pola budaya yang diterapkan pada plaza juga dapat disesuaikan dengan pola budaya lokal khas pada masing-masing destinasi pariwisata.
3. Plaza atau area pengunjung sebaiknya 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 atau 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.

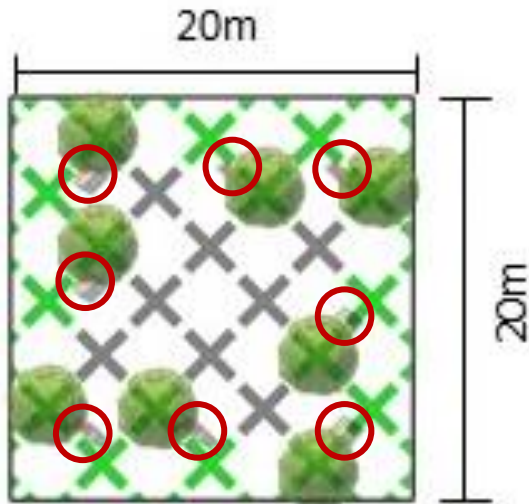


Penerapan Pola Batik Kawung pada Pola Perkerasan Plaza

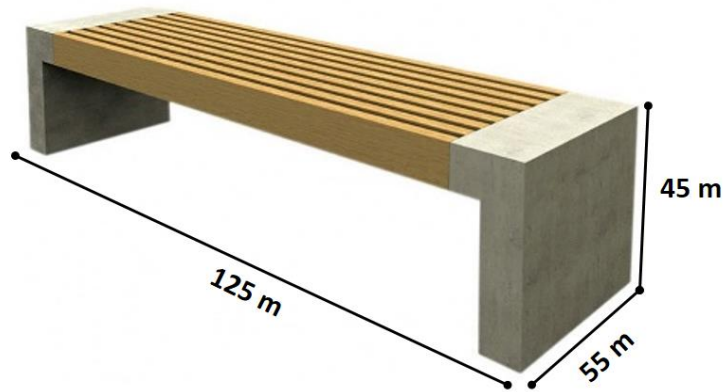
Pola batik membentuk kombinasi pola perkerasan, penataan area hijau, dan pohon

Contoh Penerapan Ilustrasi Plaza atau Area Pengunjung

Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Plaza atau Area Pengunjung di Track Wisata Alam/Tematik, Kawasan Taman Nasional 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 disekeliling plaza, sehingga wisatawan dapat duduk dengan nyaman



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Bangku Taman pada Plaza atau Area Pengunjung di Track Wisata Alam/Tematik, Kawasan Taman Nasional Bromo-Tengger-Semeru, Provinsi Jawa Timur.

- d) Indikasi Pembiayaan Pembangunan Plaza atau Area Pengunjung
Indikasi pembiayaan pembangunan plaza atau area pengunjung, sebagai berikut:

No.	Pembangunan Plaza atau Area Pengunjung	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
1	Plaza	400 m ²	Rp. 1.250.000,-	Rp. 500.000.000,-
2	Bangku Taman	1 Unit	Rp. 3.500.000,-	Rp. 3.500.000,-

Catatan: Biaya tercantum merupakan:

1. Plaza: perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk

pembangunan perkerasan dari plaza atau 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, anti slip, tidak licin, dapat meresapkan air, rata dan dipasang datar. Biaya sudah termasuk biaya kanstein sekeliling plaza.

2. Bangku Taman: perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembuatan satu unit bangku taman pada plaza atau 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.

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.

8. Pembuatan Rambu-Rambu Petunjuk Arah (*Signage*) di Dalam Kawasan Daya Tarik Wisata

a) Konsep Dasar

Rambu-rambu petunjuk arah (*Signage*) merupakan rambu yang digunakan untuk menyatakan petunjuk mengenai jurusan, jalan, situasi, kota, tempat, pengaturan fasilitas dan lain-lain bagi pemakai jalan. Pembuatan rambu-rambu petunjuk arah yang disediakan pemerintah harus memenuhi standar maupun kebijakan. Secara umum, standar pemasangan rambu-rambu petunjuk arah harus memenuhi ketentuan sebagai berikut:

1. warna dan bentuk dari rambu-rambu harus konsisten untuk memberikan kemudahan kepada wisatawan;
2. ukuran legenda harus optimal agar mudah dipahami secara cepat oleh pengendara pada kecepatan berkendara;
3. penggunaan jumlah kata-kata dan simbol harus seminimal dan seoptimal mungkin sehingga secara mudah dan cepat

dipahami oleh pengendara/wisatawan;

4. pemasangan rambu-rambu penunjuk arah tidak menimbulkan bahaya.

Fungsi dari rambu atraksi dan layanan pariwisata ini antara lain:

1. menunjukkan lokasi dan arah;
2. menunjukkan pesan sekaligus memberikan opsi terhadap atraksi dan layanan pariwisata; dan
3. mengarahkan wisatawan mulai dari jalan raya sampai menuju destinasi pariwisata.

Rambu-rambu petunjuk arah di dalam kawasan Daya Tarik Wisata harus mengikuti standar internasional untuk mendukung peningkatan kualitas daya Tarik wisata. Rambu-rambu petunjuk arah yang ditetapkan secara internasional terdiri atas beberapa jenis, antara lain:

1. Rambu Panduan dan Informasi

Rambu panduan merupakan jenis tanda yang umum dipergunakan, seperti rambu lalu lintas di jalan raya sebagai panduan menuju suatu tujuan. Pada umumnya, standar warna yang digunakan adalah berlatar belakang hijau dengan tulisan berwarna putih (dipergunakan di Inggris), sedangkan di Indonesia, menggunakan latar belakang berwarna putih dengan tulisan berwarna merah.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Rambu
Panduan Informasi

2. Rambu Atraksi dan Layanan Pariwisata

Rambu atraksi dan layanan pariwisata dimaksudkan untuk memberikan informasi terkait arah dan Daya Tarik Wisata di destinasi pariwisata. Selain itu, rambu ini juga digunakan untuk mengidentifikasi Fasilitas Pariwisata yang tersedia di

destinasi pariwisata dengan dilengkapi nama perusahaan penyedia, arah, sekaligus jarak yang harus ditempuh.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Rambu Atraksi Layanan Pariwisata

3. *Tourism Orientation Directional Sign (TODS)*

Tourism Orientation Directional Sign (TODS) merupakan rambu-rambu yang berisi petunjuk layanan kepariwisataan. TODS tersedia dalam berbagai ukuran dan jenis, misalnya TODS yang khusus berfungsi untuk menunjukkan arah harus disertai dengan informasi yang lengkap terkait jarak dari satu lokasi ke lokasi lainnya, sedangkan TODS yang lainnya mencakup informasi mengenai tanda-tanda yang diakui secara nasional. Pada umumnya, rambu-rambu dibuat dengan latar belakang berwarna biru dan tulisan berwarna putih, kecuali tanda untuk rumah sakit dan bandara yang berlatar belakang hijau. Rambu-rambu jenis TODS ini biasanya hanya digunakan untuk menunjukkan arah dan jarak serta tidak diperuntukkan bagi sarana promosi pelayanan maupun atraksi wisata.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Contoh TODS

4. Rambu-Rambu Berlogo

Rambu berlogo berfungsi untuk menunjukkan arah terhadap layanan penting seperti gas, tempat makan dan minum, serta penginapan yang tersedia di sepanjang jalan maupun di dalam destinasi pariwisata. Yang membedakan rambu ini dengan TODS adalah bahwa rambu rambu ini dilengkapi dengan nama/logo/symbol penyedia layanan tersebut.

5. Rambu Intepretasi

Rambu intepretasi pada umumnya ditempatkan pada taman-taman alam, di jalan atau pada situs-situs sejarah budaya maupun alam. Fungsi utama rambu ini adalah sebagai sarana pendidik dan komunikasi interaktif kepada wisatawan terkait dengan lokasi wisata yang dikunjungi. Menurut jenisnya, rambu ini terbagi menjadi *Interpretative signs* dan *wayside exhibits*, dimana *wayside exhibits* merupakan rambu kombinasi antara kata-kata dengan gambar dalam dua dimensi.

Jenis-jenis rambu-rambu penunjuk arah yang umum terdapat pada destinasi pariwisata antara lain:

1. Rambu pelayanan pariwisata, meliputi rambu petunjuk fasilitas akomodasi, layanan kendaraan, letak pusat kota dan area bisnis lokal, pusat penyedia layanan informasi seperti *booth information*, dan pelabuhan udara.

2. Rambu atraksi wisata, meliputi rambu petunjuk keberadaan taman nasional, atraksi wisata nasional, pusat pelayanan wisata, situs dan kota sejarah, scenic look-out, heritage trail.

b) Ketentuan Teknis Rambu-Rambu Petunjuk Arah (*Signage*)

Prinsip Teknis Rambu-Rambu Petunjuk Arah (*Signage*)

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

1. pengembangan rambu penunjuk arah pada konteks kepariwisataan harus memiliki bentuk maupun format yang berbeda dari rambu lalu lintas pada umumnya. rambu tersebut harus memiliki format yang konsisten yang ditetapkan secara resmi. secara idealnya, rambu-rambu ini tidak berbahasa namun menggunakan simbol yang standar dan mudah dikenali oleh semua wisatawan;
2. rambu harus meliputi semua fasilitas pariwisata yang dibutuhkan oleh wisatawan. hal ini termasuk didalamnya rambu keberadaan bandara, pelabuhan, fasilitas informasi, atraksi dan aktivitas rekreasi, akomodasi dan lain-lain;
3. fasilitas yang harus ditempatkan pada rambu-rambu tersebut harus memenuhi kriteria yang ditetapkan seperti jenis fasilitas, kapasitas, kualitas, waktu operasional, dan lainnya. jenis aksesibilitas akan membedakan jenis rambu, sebagai contoh pada jalan utama hanya fasilitas utama yang akan diinformasikan;
4. skema arahan yang ditunjukkan di rambu-rambu penunjuk harus mudah diikuti dan dimengerti oleh wisatawan. misalnya rambu penunjuk masuk dan keluar dari lapangan parkir;
5. otorisasi pengelolaan rambu-rambu penunjuk arah akan berbeda dari di setiap negara/wilayah/destinasi pariwisata. pengelola perhubungan, pada umumnya merupakan pengelola rambu-rambu penunjuk arah. dalam hal ini pengelola perhubungan diharapkan dapat berkordinasi dan bekerjasama dalam menetapkan kebutuhan maupun pengelolaan terhadap rambu-rambu penunjuk arah pada destinasi pariwisata;
6. skema pengelolaan dapat merupakan bagian dari

perhubungan atau secara mandiri, dimana pengelola fasilitas atau atraksi wisata dapat membiayai terhadap pembuatan, pemasangan dan pengelolaan rambu rambu penunjuk arah pada destinasi pariwisata.

Tenaga Ahli yang Dibutuhkan

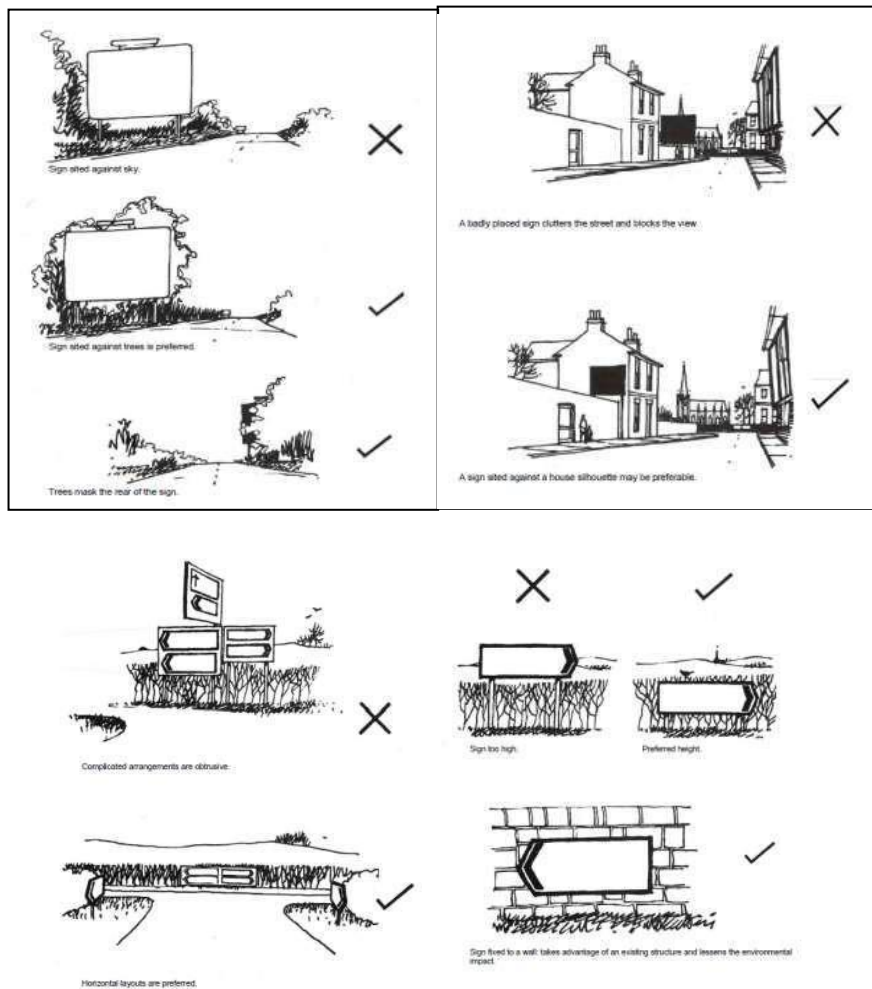
Bidang Arsitektur (Kode 101): Arsitek: Ahli yang memiliki kompetensi untuk merancang dan mengawasi pelaksanaan bangunan gedung, perkotaan dan lingkungan binaan, yang meliputi aspek estetika, budaya dan sosial atau Bidang Arsitektur (Kode 103): Ahli Arsitektur Lanskap: seorang ahli yang memiliki kompetensi seni dan ilmu merancang lanskap (pertamanan) dengan tujuan untuk menciptakan ruang pertamanan yang fungsional, estetika, struktur keindahan dan manfaat lanskap atau kawasan. Tenaga ahli ini dibutuhkan untuk perancangan dan penataan rambu-rambu petunjuk arah (*signage*).

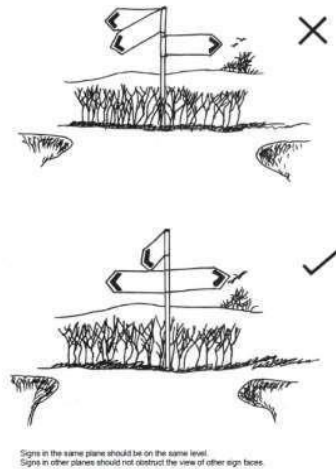
Kriteria Lokasi Penempatan Rambu-Rambu Petunjuk Arah (*Signage*) Standar penempatan rambu-rambu petunjuk arah merupakan hal yang sangat essential, sehingga pengendara atau wisatawan dapat mengetahui arah yang benar pada lokasi yang tepat. Beberapa ketentuan terkait dengan penempatan rambu-rambu petunjuk arah dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1. Penempatan rambu petunjuk arah adalah pada posisi persimpangan jalan. Rambu harus ditempatkan sebagai upaya dalam menjaga jarak antara tujuan dengan jalur menuju tujuan.
2. 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).
3. 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.

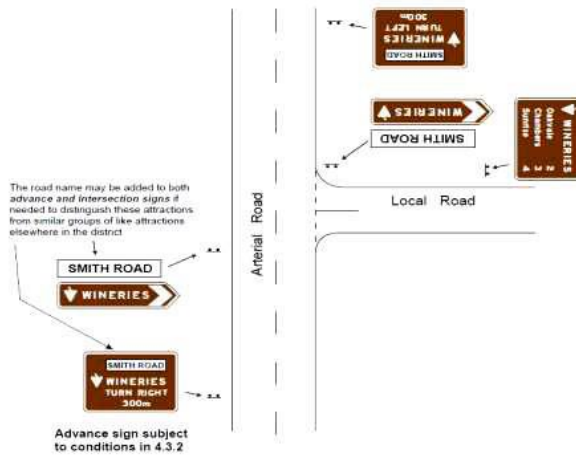
4. Penempatan papan penunjuk arah bersih dari hambatan tumbuh-tumbuhan.
5. Minimal 3 (tiga) meter di atas permukaan jalan dan berada di tempat yang mudah dilihat dari kejauhan.
6. Tidak menghalangi pengguna jalan, aman dari gangguan, menghadap ke arah yang tepat, mempertimbangkan jarak tujuan dengan posisi penempatan papan penunjuk arah serta mempertimbangkan keindahan lingkungan setempat.

Beberapa ilustrasi tentang penempatan yang benar dan yang salah dari rambu penunjuk arah.

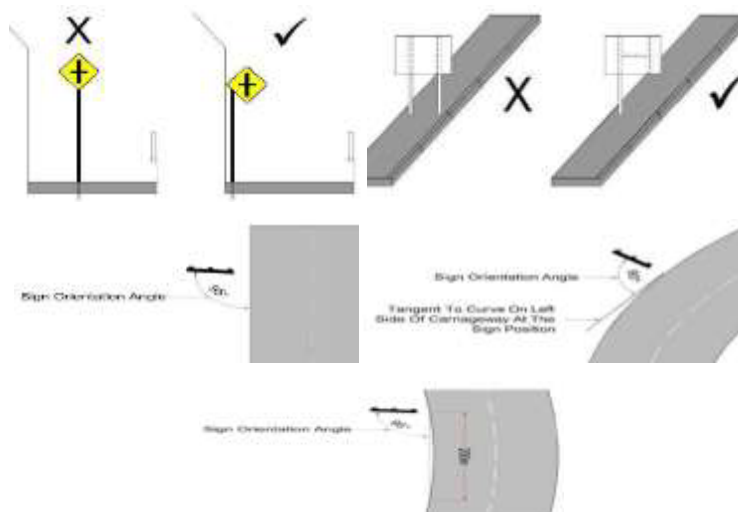




Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Lokasi Penempatan Rambu-Rambu Penunjuk Arah



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Lokasi Penempatan Rambu-Rambu Penunjuk Arah (Persimpangan)



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Penempatan Papan Penunjuk Arah



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Contoh Penempatan Penunjuk Arah

Standar Teknis Rambu-Rambu Petunjuk Arah (*Signage*)

Rambu-rambu petunjuk arah terkait pariwisata diatur dalam ketentuan teknis dan standar dalam rambu-rambu petunjuk arah diatur dengan latar belakang coklat dan tulisan putih. Bentuknya seperti ini akan mampu mengekspresikan daya tarik yang bersifat rekreatif maupun budaya. Berbagai standar yang bersifat teknis dapat disebutkan sebagai berikut:

1. *Gateway Signs* (Huruf putih dengan latar belakang coklat)

Gateway Sign ditempatkan di dekat pintu masuk dari kota atau wilayah geografis yang dapat memberikan informasi terkait dengan tema utama dari destinasi pariwisata. *Gateway Sign* juga dapat termasuk deretan putih pada simbol biru untuk menunjukkan ketersediaan layanan termasuk informasi pengunjung.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan *Gateway Sign*

2. *Advance Sign* (Huruf putih dengan latar belakang coklat)
Advance sign menyediakan informasi terkait dengan pemberitahuan terlebih dahulu dari Daya Tarik Wisata atau layanan pariwisata.



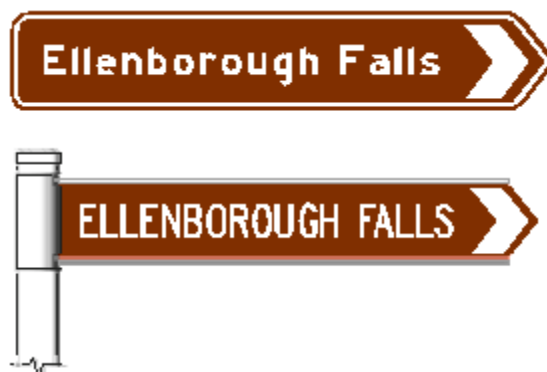
Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan *Advance Sign*

3. *Intersection Sign* (Rambu Persimpangan, huruf putih dengan latar belakang coklat)
Rambu persimpangan ditempatkan di persimpangan untuk menunjukkan arah belokan atau arah berputar untuk satu atau lebih atraksi wisata atau pelayanan wisata.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan *Intersection Sign*

4. *Position Sign* (Rambu Tanda Masuk, huruf putih dengan latar belakang coklat)
Rambu ini bertujuan untuk menunjukkan posisi masuk menuju destinasi pariwisata atau pelayanan wisata.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan *Position Sign*

- a. *Reassurance Sign* (Huruf putih dengan latar belakang coklat)

Rambu ini bertujuan untuk memastikan tujuan kepada wisatawan/pengguna apabila destinasi atau pelayanan wisata masih pada jarak yang cukup jauh. Seringkali dipasang pada pada jalan persimpangan, sehingga memastikan wisatawan/pengguna pada arah yang tepat.



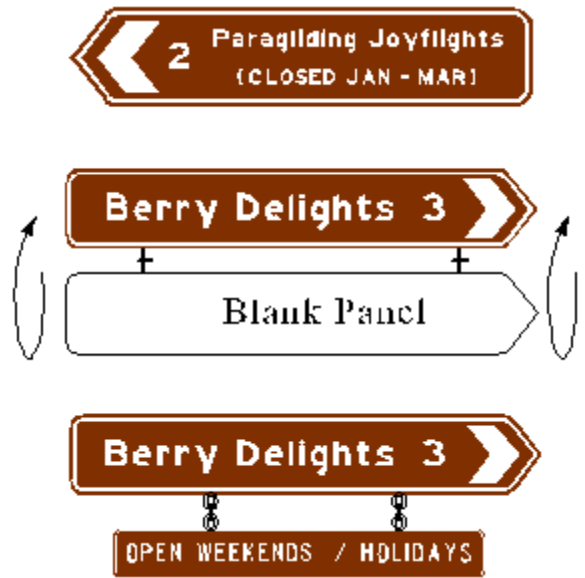
Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan *Reassurance Sign*

- b. *Routes Marker* (Huruf putih dengan latar belakang coklat)
Routes Marker dapat ditempatkan guna menggantikan intersaction sign yang pada umumnya lebih mahal, karena routes marker umumnya bentuknya lebih kecil. Rambu ini pada umumnya didukung oleh aktivitas pemasaran atau promosi dari pelayanan wisata.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan *Routes Marker*

- c. *Temporary Sign* (Huruf putih dengan latar belakang coklat)
Rambu ini bertujuan sebagai rambu penunjuk arah ini dipasang menuju destinasi pariwisata atau layanan pariwisata namun terbatas pada periode tertentu. Pada umumnya dipasang pada musim-musim atau event pada waktu-waktu tertentu.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan *Temporary Sign*

d. Papan gambar

Papan gambar merupakan bagian dari papan penunjuk arah yang berisikan tulisan/keterangan mengenai tujuan tertentu. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam desain penunjuk arah adalah sebagai berikut:

1. papan gambar berbentuk persegi empat dengan keempat sudut dibentuk melengkung;
2. warna latar belakang untuk penunjuk arah wisata coklat;
3. warna tulisan putih;
4. terdiri dari maksimal 2 (dua) baris tulisan penunjuk arah;
5. ukuran tulisan menyesuaikan ukuran papan gambar;
6. membubuhkan tanda panah;
7. menuliskan jarak dalam angka (kilometer dan atau meter dengan pembulatan, misalnya 6,5 (enam koma lima) km menjadi 7 (tujuh) km untuk penunjuk arah yang menginformasikan jarak tempat wisata;
8. menggunakan simbol wisata yang sudah ditentukan;
9. tidak menggunakan simbol yang berbentuk *brand/* logo atau yang menyatakan merek suatu produk; dan
10. menggunakan cat yang bercahaya saat malam hari

“glow in the dark”.

e. Tiang penyangga

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

1. Bahan yang digunakan adalah bahan yang kokoh (besi);
2. Cat yang digunakan adalah silver (tidak perlu memantulkan cahaya saat terkena cahaya kendaraan di malam hari);
3. Di puncak tiang penyangga dapat diberi ornamen tertentu yang melambangkan daerah setempat; dan
4. Posisi papan gambar diletakan sedikit lebih dibawah ujung tiang penyangga.

Ketentuan Teknis Standar Dimensi Rambu-Rambu Penunjuk Arah
Ketentuan teknis terkait dengan standar dimensi rambu-rambu penunjuk arah telah dikembangkan oleh beberapa pengelola perhubungan ataupun pengelola destinasi pariwisata yang dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Tipe TODS (Utama)

Rincian:

- a. Huruf (Utama): 200 mm
- b. Huruf (Arah): 150 mm
- c. Garis Pinggir: 15 mm dari ujung
- d. Warna: Tulisan – putih
- e. Garis Pinggir: Putih
- f. Latar Balakang: Coklat
- g. Bahan: Aluminum *Panels*
- h. Tampilan: Tipe III *High Intensity Retro-Reflective Sheeting*



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan TODS Tipe Utama

2. Tipe B (*Regular Signs*)

Rincian:

- Tulisan: 150 mm Series D – Putih
- Latar Belakang: Coklat
- Garis Pinggir luar: 15 mm *edge* – Putih
- Garis Dalam: 10 mm *line* – Putih
- Ukuran Simbol: 600 mm x 600 mm
- Bahan: Panel Alumunium



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan TODS Tipe BRincian

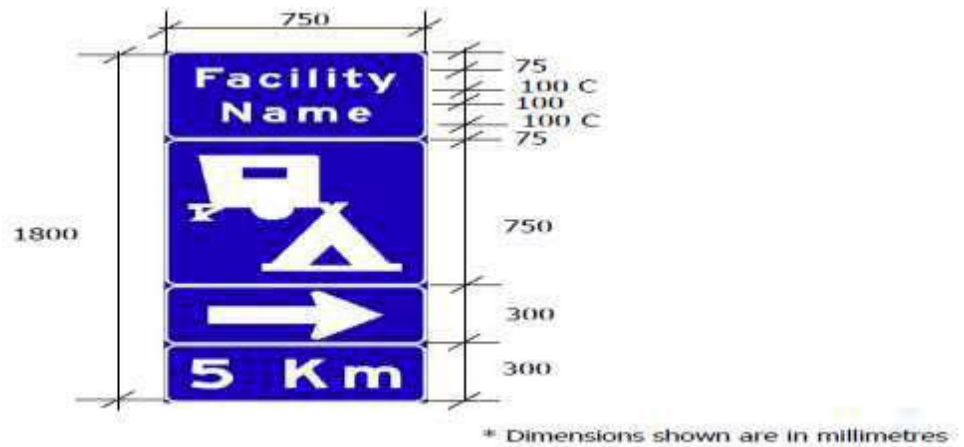
3. Type C (*Trail Blazers*)

Rincian:

- Tulisan Utama: 200 mm Series D – Putih
- Tulisan Pendukung: 150 mm Series D – Putih
- Garis Horisontal: Ketebalan 10 mm
- Latar Belakang: Coklat
- Garis Pinggir: 38 mm *edge* – Putih
- Sudut: 25 mm radius
- Bahan: Aluminum



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Tourist Area Boundaries Sign



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan TODS Tipe C

4. Logo Sign – Food (6 Panel)

Rincian:

Panel Atas

- Legenda: 800 mm Simbol -Putih
- Latar Belakang: Coklat
- Garis Pinggir: 38 mm *edge – White*
- Sudut: 25 mm radius

Panel Tengah

- Legenda: 800 mm x 1200 mm- Putih
- Latar Belakang: Coklat
- Garis Pinggir: 38 mm *edge – White*
- Sudut 25mm radius
- Bahan: Aluminum

Jenis Rambu	Lokasi	Tinggi Legenda (mm) (1)		Maksimum Baris Tulisan
		Nama Kota/ Wilayah	Nama Destinasi /Pelayanan	
Gateway Signs	Jalan Arteri Primer	320	240	3
	Jalan Arteri Sekunder 90 – 100 km/h	180	140	5
	Jalan Kolektor 60 – 80 km/h	160	120	5
Advance Signs	Jalan Arteri Sekunder 90 – 100 km/h	n/a	140 to 160	3
	Jalan Kolektor 60 – 80 km/h	n/a	120 to 140	3
Intersection Signs	Jalan Arteri Sekunder 90 – 100 km/h	n/a	140 to 160	3
	Jalan Kolektor 60 – 80 km/h	n/a	120 to 140	3
	Fingerboard	n/a	100 to 120	1
Position signs	Jalan Arteri Sekunder 90 – 100 km/h	n/a	140 to 160	3
	Jalan Kolektor 60 – 80 km/h	n/a	120 to 140	3
	fingerboard	n/a	100 to 120	1
Streetblade Signs	40 – 60 km/h	n/a	70 to 120 (3)	2
Reassurance Signs	Jalan Lokal	n/a	140 to 180	1 heading + 4 Destinations
Route Marker Signs		n/a	140 to 180 (4)	n/a

Kriteria Teknis Informasi Dalam Rambu-Rambu Petunjuk Arah Informasi yang disampaikan dalam rambu-rambu petunjuk arah terkait pariwisata difokuskan pada kepentingan wisatawan. Informasi tersebut berisi antara lain:

1. peta kawasan wisata, merupakan media informasi yang berfungsi sebagai petunjuk bagi wisatawan untuk dapat mengetahui lokasi daya tarik/zona wisata dan fasilitas lainnya yang menarik untuk dikunjungi;
2. penanda zona wisata, berfungsi sebagai papan informasi zona wisata tertentu yang terdapat di dalam kawasan. penanda ini diletakkan di jalur masuk menuju zona wisata tertentu tersebut, termasuk jalur pedestrian;
3. petunjuk arah zona wisata, untuk membantu wisatawan mencapai lokasi daya tarik/zona wisata dan fasilitas lain yang ingin dikunjunginya; dan
4. panel interpretasi wisata, menampilkan informasi penting mengenai suatu obyek wisata dalam sebuah media informasi berukuran besar.

Informasi yang disampaikan dalam rambu-rambu petunjuk arah dibuat dengan desain yang memperhatikan ketentuan:

1. terlihat dengan baik dan jelas;
2. warna yang menarik;
3. visual grafis yang menarik;
4. material yang ekonomis dan tahan lama;
5. selaras dengan lingkungan sekitar / konsep bangunan dan

interior; dan

6. mengadopsi unsur etnis lokal untuk menarik perhatian wisatawan.

Kriteria desain

1. Rambu petunjuk jurusan kawasan dan daya tarik wisata dinyatakan dengan warna dasar hijau/coklat dengan lambang dan atau tulisan warna putih.
2. Penempatan rambu petunjuk ditempatkan pada sisi jalan, pemisah jalan atau diatas daerah manfaat jalan sebelum tempat, daerah atau lokasi yang ditunjuk.
3. Rambu petunjuk jurusan menggunakan huruf kapital pada huruf pertama, dan selanjutnya menggunakan huruf kapital dan atau huruf kecil.
4. Rambu ditempatkan disebelah kiri menurut arah lalu lintas, di luar jarak tertentu dari tepi luar bahu jalan atau jalur lalu lintas kendaraan dan tidak merintanginya lalu lintas kendaraan atau pejalan kaki.
5. Memiliki luas tidak lebih dari 4,5 (empat koma lima) meter dan diletakan minimal 3 (tiga) meter diatas permukaan tanah.
6. Ukuran: Destinasi Perkotaan (urban) dengan tinggi 7 m dan lebar 2m, Destinasi Alam (nature) dengan tinggi 10 m dan lebar 3 m, dan Destinasi Pedesaan (rural) dengan tinggi 20 m dan lebar 5 m.
7. Bentuk trapesium.
8. Maksimum hanya 2 (dua) baris tulisan dan menggunakan simbol-simbol khusus atau generik sebagai penjelasan jenis fasilitas pariwisata.
9. Tulisan berwarna putih dengan latar belakang coklat.
10. Minimal tulisan 150 mm (seratus lima puluh atau 6 (enam) inch.
11. 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.

12. Tiang rambu dalam konteks estetika lingkungan dapat menggunakan bahan kayu/bambu atau bahan alamiah lainnya. Sedangkan alternatif tiang rambu adalah batang logam atau bahan lainnya untuk menempelkan atau melekatkan daun rambu.
13. Jarak penempatan antara rambu yang terdekat dengan bagian tepi paling luar bahu jalan atau jalur lalu lintas kendaraan minimal 0,60 m (nol koma enam meter).
14. Ketinggian penempatan rambu pada sisi jalan minimum 1,75 (satu koma tujuh puluh lima meter) dan maksimum 2,65 (dua koma enam puluh lima) meter diukur dari permukaan jalan sampai dengan sisi daun rambu bagian bawah, atau papan tambahan bagian bawah apabila rambu dilengkapi dengan papan tambahan.

Standar Sarana dan Prasarana Pelengkap Rambu-Rambu Petunjuk Arah (*Signage*)

Rambu-rambu petunjuk arah (*signage*) pada umumnya dilengkapi dengan beberapa sarana dan prasarana pelengkap, seperti:

1. peta yang berguna untuk memberikan kemudahan kepada wisatawan dalam mencapai tujuannya;
2. tanda bahaya;
3. tanda posisi;
4. tanda interseksi;
5. tanda fingerboard.

c) Panduan Perancangan Rambu-Rambu Petunjuk Arah (*Signage*)

Berikut ini adalah panduan visual perancangan salah satu rambu petunjuk arah (*signage*) dalam Track Wisata Alam/Tematik (dalam contoh pada Kawasan Taman Nasional Bromo-Tengger-Semeru, Provinsi Jawa Timur).

1. Rambu petunjuk arah (*signage*) yang 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 meter dan lebar 0,3 m, berbentuk persegi panjang, terbuat dari material metal sheet bahan 0,8 - 1 mm yang di finishing 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 di finishing cat atau disesuaikan sesuai kebutuhan masing-masing destinasi.

2. Ukuran dan jenis rambu petunjuk arah (*signage*) pada setiap destinasi pariwisata dapat berbeda sesuai dengan kebutuhan masing-masing destinasi pariwisata, 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 Track Wisata Alam/Tematik, Kawasan Taman Nasional Bromo-Tengger-Semeru, Provinsi Jawa Timur.

- d) Indikasi Pembiayaan Pembuatan Rambu-Rambu Petunjuk Arah (*Signage*)

Indikasi pembiayaan pembuatan rambu-rambu petunjuk arah (*signage*)

No.	Pembuatan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per Unit	Indikasi Biaya
1	Rambu-Rambu Petunjuk Arah (<i>Signage</i>)	1 Unit	Rp 1.500.000,-	Rp. 1.500.000,-

Catatan: Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi

biaya untuk pembuatan rambu-rambu petunjuk arah (*signage*) sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Rambu petunjuk arah (*signage*) pada contoh ilustrasi panduan memiliki terdiri dari daun dan tiang papan, daun papan memiliki panjang 1 m, lebar daun papan 0,3m terbuat dari material metal sheet bahan 0,8 - 1 mm yang di finishing cat, tiang papan memiliki tinggi minimum 2,5 m terbuat dari pipa galvalum yang di finishing cat. Biaya tersebut sudah termasuk biaya bingkai daun papan, keterangan rambu petunjuk arah dan logo *wonderful Indonesia*. 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.

9. Pembuatan Papan Interpretasi Kawasan

a) Konsep Dasar

Papan interpretasi kawasan merupakan salah satu jenis rambu di dalam Kawasan Pariwisata, papan ini memberikan informasi penting mengenai suatu daya tarik wisata pada sebuah media informasi. Papan interpretasi mengkombinasikan kata-kata dengan gambar dua dimensi. Fungsi dan Manfaat Papan Interpretasi Kawasan:

1. Sebagai sarana edukasi dan komunikasi interaktif kepada wisatawan terkait dengan daya tarik wisata yang dikunjungi.
2. Memberikan informasi terhadap daya tarik wisata yang dikunjungi.

b) Ketentuan Teknis Papan Interpretasi Kawasan

Prinsip Teknis Papan Interpretasi Kawasan

Prinsip dasar dalam pembuatan papan interpretasi kawasan dalam suatu Kawasan Pariwisata khususnya mencakup beberapa hal sebagai berikut:

1. Rancangan papan interpretasi kawasan harus memiliki bentuk maupun format yang berbeda dari rambu lalu lintas pada umumnya. Idealnya, papan ini terletak pada lokasi strategis dan mudah ditemukan oleh wisatawan;

2. Papan ini interpretasi kawasan harus mudah dibaca dan dipahami oleh wisatawan;
3. Papan interpretasi kawasan ini tidak boleh membahayakan atau memberikan efek silau kepada wisatawan atau pengunjung yang melihatnya.
4. Skema pengelolaan dapat dilakukan oleh pengelola kawasan pada destinasi pariwisata.

Tenaga Ahli yang Dibutuhkan

Bidang Arsitektur (Kode 101): Arsitek: Ahli yang memiliki kompetensi untuk merancang dan mengawasi pelaksanaan bangunan gedung, perkotaan dan lingkungan binaan, yang meliputi aspek estetika, budaya dan sosial atau Bidang Arsitektur (Kode 103) : Ahli Arsitektur Lanskap : seorang ahli yang memiliki kompetensi seni dan ilmu merancang lanskap (pertamanan) dengan tujuan untuk menciptakan ruang pertamanan yang fungsional, estetika, struktur keindahan dan manfaat lanskap atau kawasan. Tenaga ahli ini dibutuhkan untuk perancangan dan penataan papan interpretasi kawasan.

Kriteria Lokasi Penempatan Papan Interpretasi Kawasan

Berikut ini ketentuan dalam penempatan papan interpretasi kawasan dalam suatu Kawasan Pariwisata:

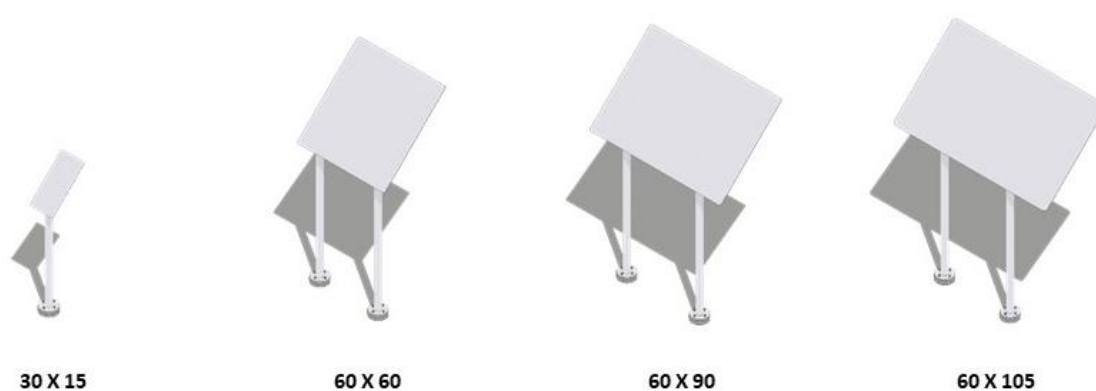
1. Papan diletakan pada lokasi strategis dan mudah dilihat oleh wisatawan.
2. Penempatan papan interpretasi kawasan harus bersih dari hambatan tanaman atau vegetasi;
3. Tidak mengganggu dan menghalangi pejalan kaki;
4. Menghadap kearah yang tepat;
5. Mempertimbangkan jarak objek dengan posisi penempatan papan interpretasi kawasan wisata; dan
6. Mempertimbangkan keindahan lingkungan setempat.

Standar Teknis Papan Interpretasi Kawasan

Papan interpretasi kawasan terdiri dari daun papan dan tiang penyangga papan, dengan rincian sebagai berikut:

Standar Teknis Daun Papan Interpretasi Kawasan:

1. Ukuran daun papan interpretasi kawasan disarankan proporsional dengan bentuk disesuaikan dengan kebutuhan pada masing-masing destinasi pariwisata, ukuran daun papan yang diusulkan diantaranya:
 - a. Ukuran 30x15 cm (ukuran paling kecil)
 - b. Ukuran 60x60 cm
 - c. Ukuran 60x90 cm Ukuran 60x105 cm (ukuran paling besar)



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Ukuran Dimensi Daun Papan Interpretasi Kawasan

2. Papan interpretasi kawasan minimum mencantumkan informasi yang terdiri dari:
 - a. Ucapan selamat datang atau *welcome*;
 - b. Nama daya tarik wisata (dalam ukuran besar dan dapat terbaca dengan jelas);
 - c. *Tagline* Daya Tarik Wisata;
 - d. Paragraf penjelasan Daya Tarik Wisata (dapat berupa informasi lokasi luas/panjang daya tarik wisata, sejarah daya tarik wisata, informasi biodiversitas flora-fauna daya tarik wisata, dan informasi lainnya yang dapat mengedukasi wisatawan);
 - e. Informasi sarana dan prasarana yang tersedia dalam daya tarik wisata;
 - f. Informasi mengenai hal-hal yang dilarang pada daya tarik wisata;
 - g. Grafis pendukung (dapat berupa foto daya tarik wisata,

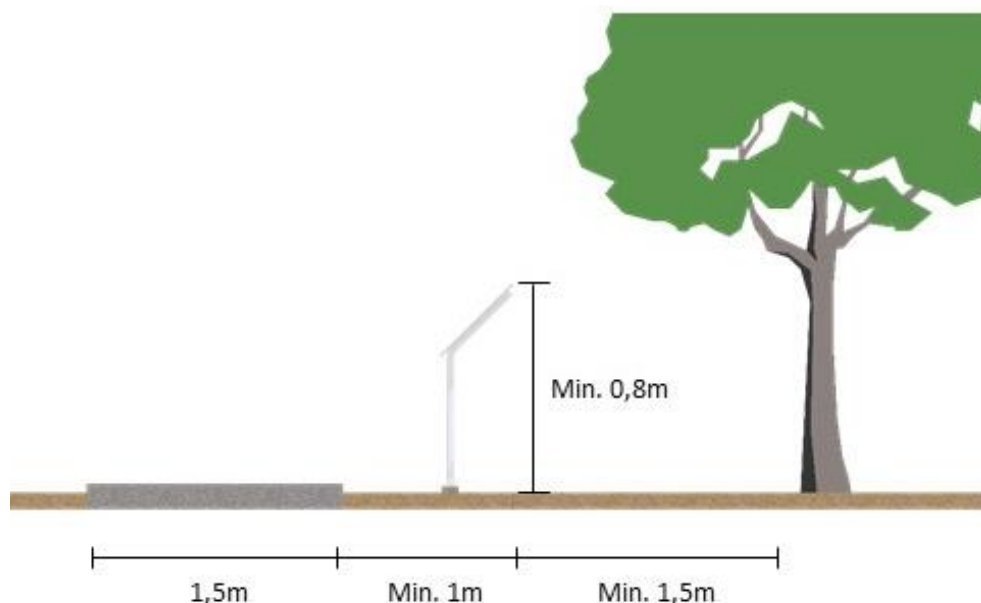
- dan foto lainnya);
- h. Disarankan mencantumkan logo *Wonderful* Indonesia.
 - i. Papan interpretasi kawasan disarankan menggunakan bahasa universal yaitu bahasa Inggris atau dua bahasa (bahasa Indonesia dan bahasa Inggris);
 - j. Ukuran tulisan menyesuaikan ukuran papan gambar, ditulis dengan huruf jelas dan mudah dibaca;
 - k. Warna dasar daun papan interpretasi kawasan menggunakan warna yang menarik, mudah terlihat dan memperhatikan keindahan lingkungan setempat. Sehingga warna dasarnya dapat berbeda di setiap daya tarik (atraksi) wisata;
 - l. 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 aluminium atau bahan logam lainnya. Khusus papan yang berada pada lingkungan korosif sebaiknya di *finishing* dengan cat anti korosif;
 - m. Papan interpretasi kawasan dapat dibuat menggunakan unsur tradisional yang menjadi ciri khas masing-masing destinasi pariwisata;
 - n. Kemiringan papan interpretasi maksimum 45° (empat puluh lima derajat) atau dapat disesuaikan dengan kebutuhan; dan
 - o. Dilengkapi dengan bingkai daun papan untuk memperkuat daun papan interpretasi.

Standar Teknis Tiang Penyangga Papan Interpretasi Kawasan

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

- a. Tinggi total tiang dan daun papan minimal 0,8 m dari

permukaan tanah, tinggi tiang dapat disesuaikan sesuai kebutuhan pada masing-masing destinasi pariwisata;

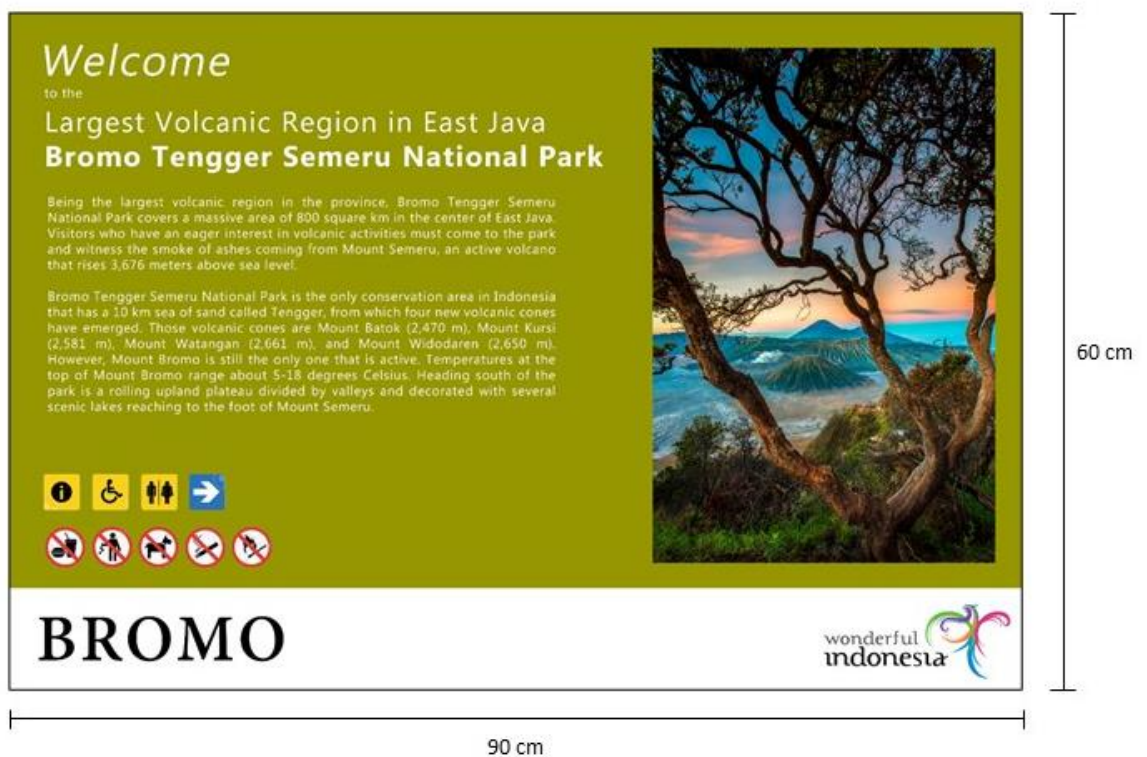


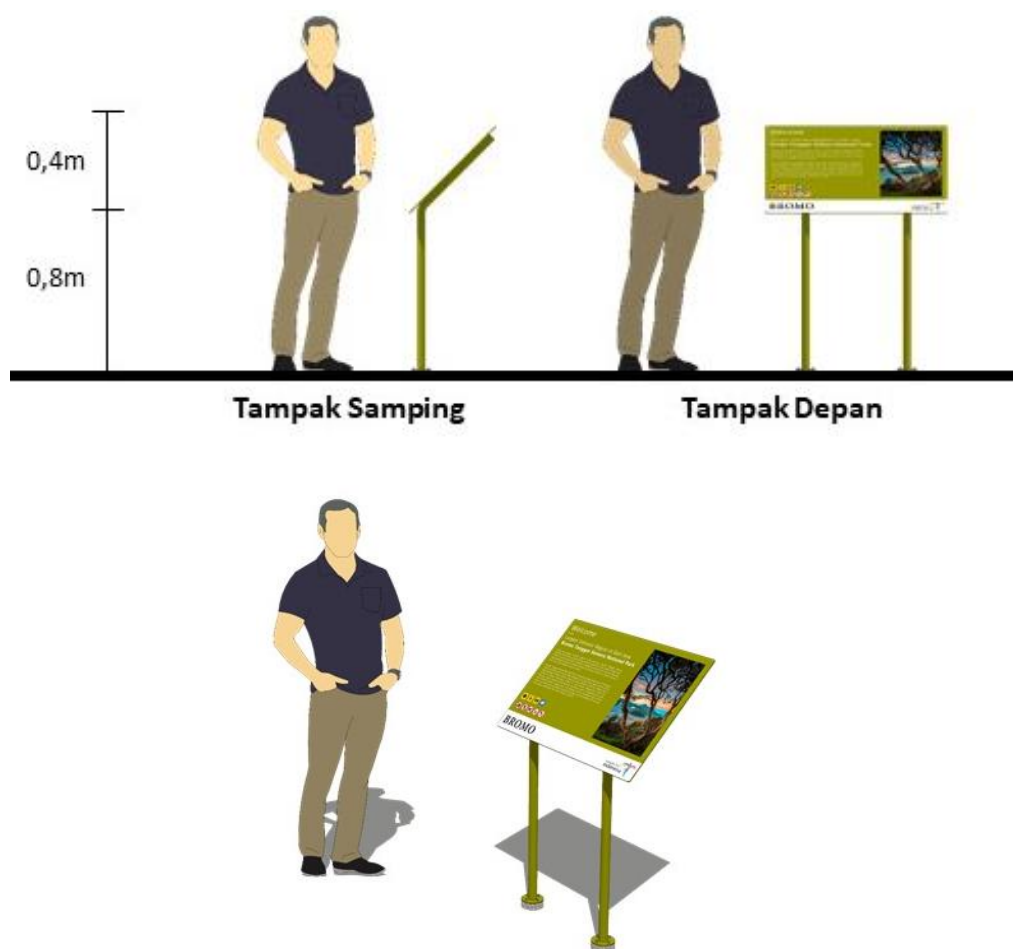
Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Peletakan Papan Interpretasi Kawasan terhadap plaza atau jalur pejalan kaki dan Panduan Tinggi Minimal Papan Interpretasi Kawasan

- b. Tiang dilengkapi dengan pedestal atau pondasi (tiang tidak langsung menyentuh tanah);
 - c. Bahan yang digunakan untuk tiang penyangga sebaiknya dari bahan yang kokoh, kuat dan tahan lama (contoh: pipa galvalum, artificial wood, dan lain-lain);
 - d. Cat yang digunakan untuk finishing tiang diusulkan berwarna selaras atau sama dengan daun papan interpretasi; dan
 - e. Tiang penyangga dapat diberi ornamen tertentu yang melambangkan unsur tradisional yang menjadi ciri khas masing-masing destinasi pariwisata.
- c) Panduan Perancangan Papan Interpretasi Kawasan
- Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan papan interpretasi kawasan dalam Track Wisata Alam/Tematik (dalam contoh pada destinasi Kawasan Taman Nasional Bromo-Tengger-Semeru, Provinsi Jawa Timur).
1. Papan interpretasi kawasan yang dirancang mengikuti standar teknis papan interpretasi kawasan (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 (sembilan puluh centimeter) dan lebar 60 cm (enam puluh centimeter), berbentuk persegi panjang, terbuat dari material *Metal Sheet* bahan 0,8- 1 mm yang di finishing 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 (nol koma delapan meter) terbuat dari pipa galvalum yang di finishing cat.

2. Ukuran papan interpretasi kawasan pada setiap destinasi pariwisata dapat berbeda sesuai dengan kebutuhan masing-masing destinasi pariwisata, pilihan ukuran papan interpretasi dapat dilihat pada standar teknis papan interpretasi kawasan.





Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Papan Interpretasi Kawasan di Track Wisata Alam/Tematik, Kawasan Taman Nasional Bromo-Tengger-Semeru, Provinsi Jawa Timur.

- d) Indikasi Pembiayaan Pembuatan Papan Interpretasi Kawasan
Indikasi pembiayaan pembuatan papan interpretasi kawasan:

No.	Pembuatan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per Unit	Indikasi Biaya
1	Papan interpretasi kawasan	1 Unit	Rp 2.000.000,-	Rp. 2.000.000,-

Catatan: Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembuatan papan interpretasi kawasan sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Papan interpretasi kawasan pada 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- 1 mm yang di finishing cat, tiang papan memiliki tinggi 0,8 m terbuat dari pipa galvalum yang di

finishing cat. Biaya tersebut sudah termasuk biaya bingkai daun papan, sticker dan laminating keterangan papan interpretasi kawasan. 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.

10. Pembangunan dan Pengadaan Fasilitas Mitigasi Bencana Alam

a) Konsep Dasar

Mengacu pada penjelasan Konsep Dasar Fasilitas Mitigasi Bencana Alam pada bagian Pembangunan dan Pengadaan Fasilitas Mitigasi Bencana Alam di Pembangunan Amenitas Kawasan Pariwisata.

b) Pengadaan Fasilitas Mitigasi Bencana Alam

1. Alat Komunikasi Darurat

a. Konsep Dasar

Mengacu pada penjelasan konsep dasar alat komunikasi darurat pada bagian Alat Komunikasi Darurat, Pembangunan dan Pengadaan Fasilitas Mitigasi Bencana Alam di Pembangunan Amenitas Kawasan Pariwisata.

b. Panduan Contoh Alat Komunikasi Darurat



HT (*Handy Transciever*)



Power supply



Antene VHF dan HF



Public Address System (PA System)

Gambar. Contoh ilustrasi panduan visual Alat Komunikasi Darurat.

Indikasi Pembiayaan Pengadaan Alat Komunikasi Darurat

Indikasi pembiayaan pengadaan Alat Komunikasi Darurat, sebagai berikut:

No.	Pengadaan	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
1	HT (Handy Transciever)	1 Unit	Rp. 3.000.000,-	Rp. 3.000.000,-
2	Pendukung; Power supply	1 Unit	Rp. 3.000.000,-	Rp. 3.000.000,-
3	Antene VHF dan HF	1 Unit	Rp. 6.000.000,-	Rp. 3.000.000,-
4	Public Address System (PA System)	1 Paket	Rp. 51.000.000,-	Rp. 51.000.000,-

Catatan: Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pengadaan alat komunikasi darurat 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.

2. Rambu dan Papan Informasi Bencana

a) Konsep Dasar

Mengacu pada penjelasan konsep dasar rambu dan papan informasi bencana pada bagian rambu dan papan informasi bencana, Pembangunan dan Pengadaan Fasilitas Mitigasi Bencana Alam di Pembangunan Amenitas Kawasan Pariwisata.

b) Kriteria Lokasi Penempatan Rambu dan Papan Informasi Bencana

Mengacu pada penjelasan kriteria lokasi penempatan rambu dan papan informasi bencana pada bagian kriteria lokasi penempatan rambu dan papan informasi bencana, Pembangunan dan Pengadaan Fasilitas Mitigasi Bencana Alam di Pembangunan Amenitas Kawasan Pariwisata.

c) Standar Teknis Rambu dan Papan Informasi Bencana

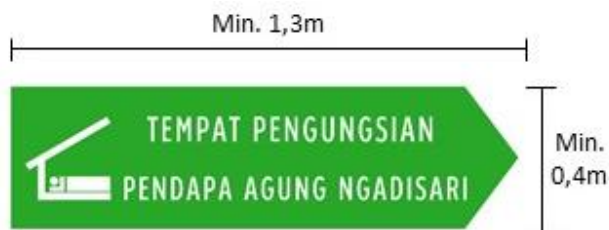
Mengacu pada penjelasan standar teknis rambu dan papan informasi bencana pada bagian standar teknis rambu dan papan informasi bencana, Pembangunan dan Pengadaan Fasilitas Mitigasi Bencana Alam di Pembangunan Amenitas Kawasan Pariwisata.

d) Panduan Perancangan Rambu dan Papan Informasi Bencana

Berikut ini adalah panduan visual perancangan rambu dan papan informasi bencana dalam Track Wisata Alam/Tematik (dalam contoh pada Kawasan Taman Nasional Bromo-Tengger-Semeru, Provinsi Jawa Timur).

1. 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 Track Wisata Alam/Tematik, Kawasan Taman Nasional Bromo-Tengger-Semeru, Provinsi Jawa Timur. Material Metal Sheet bahan 0,8-1 mm finishing cat

anti korosif, termasuk tiang dan bingkainya.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Rambu Bencana (contoh Rambu Petunjuk Bencana dengan Kata ukuran min 1,3 m x 0,4 m) di Track Wisata Alam/Tematik, Kawasan Taman Nasional Bromo-Tengger-Semeru, Provinsi Jawa Timur.

2. 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 (papan informasi memasuki kawasan rawan bencana (ukuran 1,4m x 1,05 m) dan papan informasi penanda tempat lokasi pengungsian (ukuran 0,9mx0,45m) untuk Track Wisata Alam/Tematik, Kawasan Taman Nasional Bromo-Tengger-Semeru, Provinsi Jawa Timur. Material *Metal Sheet* bahan 0,8-1 mm *finishing* cat anti korosif, termasuk tiang dan bingkainya.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Papan Informasi Bencana (contoh papan informasi memasuki kawasan rawan bencana - kanan (ukuran 1,4m x 1,05 m) dan

papan informasi penanda tempat lokasi pengungsian – kiri (ukuran 0,9mx0,45m)) di Track Wisata Alam/Tematik, Kawasan Taman Nasional Bromo-Tengger-Semeru, Provinsi Jawa Timur.

e) Indikasi Pembiayaan pembuatan Rambu dan Papan Informasi Bencana

Indikasi pembiayaan pembuatan rambu dan papan informasi bencana, sebagai berikut:

No.	Pembuatan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per Unit	Indikasi Biaya
1	Rambu Bencana	1 Unit	Rp 1.500.000,-	Rp 1.500.000,-
2	Papan Informasi Bencana	1 Unit	Rp 2.000.000,-	Rp. 2.000.000,-

Catatan: Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembuatan rambu dan papan informasi bencana sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Rambu dan papan informasi bencana pada contoh ilustrasi panduan terdiri dari daun dan tiang papan, terbuat dari material metal sheet bahan 0,8- 1 mm yang di *finishing* cat, tiang papan terbuat dari pipa galvalum yang di *finishing* cat. Biaya tersebut sudah termasuk biaya bingkai daun papan, dan cat keterangan rambu serta papan informasi bencana. 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. Rambu Titik Kumpul

a) Konsep Dasar

Mengacu pada penjelasan konsep dasar rambu titik

kumpul pada bagian rambu titik kumpul di Pembangunan dan Pengadaan Fasilitas Mitigasi Bencana Alam di Pembangunan Amenitas Kawasan Pariwisata.

- b) **Kriteria Lokasi Penempatan Rambu Titik Kumpul**
Mengacu pada penjelasan kriteria lokasi penempatan rambu titik kumpul dan kriteria lokasi titik kumpul pada bagian rambu titik kumpul di Pembangunan dan Pengadaan Fasilitas Mitigasi Bencana Alam di Pembangunan Amenitas Kawasan Pariwisata.
- c) **Standar Teknis Rambu Titik Kumpul dan Standar Teknis Titik Kumpul**
Mengacu pada penjelasan standar teknis rambu titik kumpul dan standar teknis titik kumpul pada bagian rambu titik kumpul di Pembangunan dan Pengadaan Fasilitas Mitigasi Bencana Alam di Pembangunan Amenitas Kawasan Pariwisata.
- d) **Panduan Perancangan Rambu Titik Kumpul**
Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan rambu titik kumpul:
1. Rambu titik kumpul pada pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan mengikuti standar teknis rambu bencana sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku. Rambu titik kumpul pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan terdiri dari daun dan tiang papan. Daun papan berbentuk persegi panjang, terbuat dari material metal sheet bahan 0,8- 1 mm yang di finishing cat, dilengkapi dengan bingkai daun papan, dan cat keterangan rambu titik kumpul sesuai contoh ilustrasi panduan visual perancangan. Tiang papan memiliki tinggi minimum 3 m, terbuat dari pipa galvalum yang di finishing cat.
 2. Ukuran rambu titik kumpul pada setiap destinasi pariwisata dapat berbeda sesuai dengan kebutuhan masing-masing destinasi pariwisata, 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.

- e) Indikasi Pembiayaan pembuatan Rambu Titik Kumpul
Indikasi pembiayaan pembuatan rambu titik kumpul, sebagai berikut:

No.	Pembuatan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per Unit	Indikasi Biaya
1	Rambu titik kumpul	1 Unit	Rp 1.500.000,-	Rp 1.500.000,-

Catatan: Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembuatan rambu titik kumpul sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Rambu titik kumpul pada contoh ilustrasi panduan terdiri dari daun dan tiang papan, terbuat dari material metal sheet bahan 0,8 - 1 mm yang di *finishing* cat, tiang rambu terbuat dari pipa galvalum yang di *finishing* cat. Biaya tersebut sudah termasuk biaya bingkai daun rambu dan cat keterangan rambu. 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.

4. Rambu Jalur Evakuasi

a) Konsep Dasar

Mengacu pada penjelasan konsep dasar rambu jalur evakuasi pada bagian rambu titik kumpul di Pembangunan dan Pengadaan Fasilitas Mitigasi Bencana Alam di Pembangunan Amenitas Kawasan Pariwisata.

b) Kriteria Lokasi Penempatan Rambu Jalur Evakuasi

Mengacu pada penjelasan kriteria lokasi penempatan rambu jalur evakuasi pada bagian rambu titik kumpul di Pembangunan dan Pengadaan Fasilitas Mitigasi Bencana Alam di Pembangunan Amenitas Kawasan Pariwisata.

c) Standar Teknis Rambu Jalur Evakuasi dan Standar Teknis Jalur Evakuasi

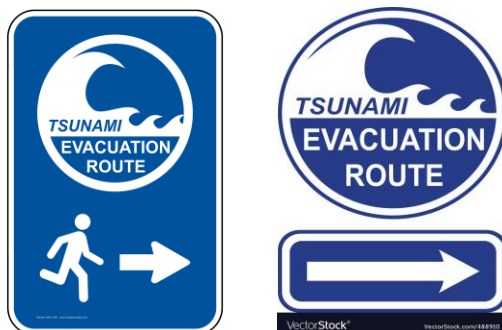
Mengacu pada penjelasan standar teknis rambu jalur evakuasi dan standar teknis jalur evakuasi pada bagian Rambu Jalur Evakuasi, Pembangunan dan Pengadaan Fasilitas Mitigasi Bencana Alam di Pembangunan Amenitas Kawasan Pariwisata.

d) Panduan Perancangan Rambu Jalur Evakuasi

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan rambu jalur evakuasi:

1. Rambu jalur evakuasi pada pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan mengikuti standar teknis rambu bencana sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku. Rambu jalur evakuasi pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan terdiri dari daun dan tiang papan. Daun papan berbentuk persegi panjang, terbuat dari material metal sheet bahan 0,8- 1 mm yang di *finishing* cat, dilengkapi dengan bingkai daun papan, dan cat keterangan rambu jalur evakuasi sesuai contoh ilustrasi panduan visual perancangan. Tiang papan memiliki tinggi minimum 3 m, terbuat dari pipa galvalum yang di *finishing* cat.
2. Ukuran rambu jalur evakuasi pada setiap destinasi pariwisata dapat berbeda sesuai dengan kebutuhan

masing-masing destinasi pariwisata, pilihan ukuran rambu titik kumpul dapat dilihat pada standar teknis rambu jalur evakuasi.



Rambu Jalur Evakuasi (*Evacuation Route*) di Kawasan Rawan Bencana Tsunami



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Rambu Jalur Evakuasi (*Evacuation Route*) di Kawasan Pariwisata.

- e) Indikasi Pembiayaan pembuatan Rambu Jalur Evakuasi
Indikasi pembiayaan pembuatan rambu jalur evakuasi, sebagai berikut:

No.	Pembuatan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per Unit	Indikasi Biaya
1	Rambu jalur evakuasi	1 Unit	Rp 1.500.000,-	Rp 1.500.000,-

Catatan: Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembuatan rambu jalur evakuasi sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Rambu jalur evakuasi pada contoh ilustrasi panduan terdiri dari daun dan tiang papan, terbuat dari material *metal sheet* bahan 0,8 - 1 mm yang di finishing cat, tiang rambu

terbuat dari pipa galvalum yang di *finishing* cat. Biaya tersebut sudah termasuk biaya bingkai daun rambu dan cat keterangan rambu. 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.

5. Pos Keamanan dan Keselamatan

a) Konsep Dasar

Mengacu pada penjelasan konsep dasar pos kemanan dan keselamatan pada bagian pos keamanan dan keselamatan di Pembangunan dan Pengadaan Fasilitas Mitigasi Bencana Alam di Pembangunan Amenitas Kawasan Pariwisata.

b) Panduan Contoh Pos Keamanan dan Keselamatan

Mengacu pada penjelasan panduan contoh pos kemanan dan keselamatan pada bagian pos keamanan dan keselamatan di Pembangunan dan Pengadaan Fasilitas Mitigasi Bencana Alam di Pembangunan Amenitas Kawasan Pariwisata.

11. Pembangunan Dan Pengadaan Fasilitas Kebersihan

a) Konsep Dasar

Mengacu pada penjelasan Konsep Dasar Fasilitas Kebersihan pada bagian Pembangunan dan Pengadaan Fasilitas Kebersihan di Pembangunan Kawasan Dermaga Wisata.

b) Pengadaan Fasilitas Kebersihan

1. Tempat Sampah

a. Konsep Dasar

Mengacu pada penjelasan konsep dasar tempat sampah pada bagian Tempat Sampah, Pembangunan dan Pengadaan Fasilitas Kebersihan di Pembangunan Kawasan Dermaga Wisata.

b. Arahan Peletakan Tempat Sampah pada Kawasan

Pariwisata

Mengacu pada penjelasan arahan peletakan tempat sampah pada kawasan pariwisata pada bagian Tempat Sampah, Pembangunan dan Pengadaan Fasilitas Kebersihan di Pembangunan Kawasan Dermaga Wisata.

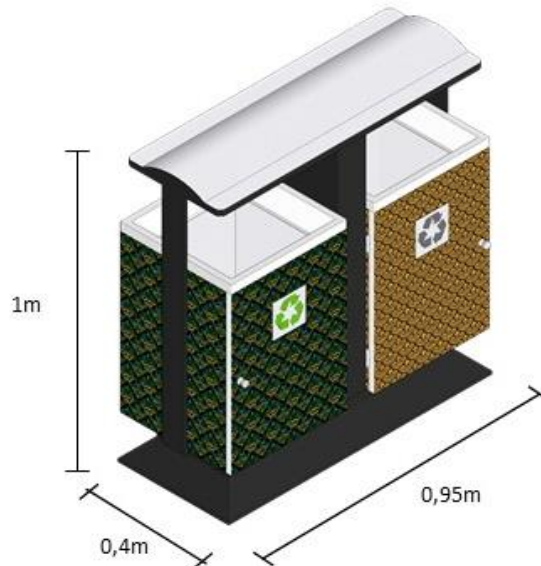
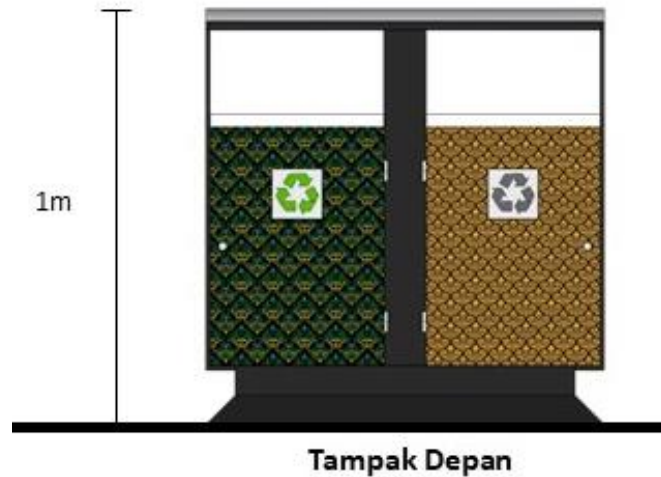
c. Standar Teknis Tempat Sampah

Mengacu pada penjelasan standar teknis tempat sampah pada bagian Tempat Sampah, Pembangunan dan Pengadaan Fasilitas Kebersihan di Pembangunan Kawasan Dermaga Wisata.

d. Panduan Contoh Tempat Sampah

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual tempat sampah dalam Track Wisata Alam/Tematik (dalam contoh pada Kawasan Taman Nasional Bromo-Tengger-Semeru, Provinsi Jawa Timur):

1. Contoh ilustrasi panduan visual yang diberikan merupakan contoh tipikal Tempat Sampah Outdoor dengan dua kompartemen atau dua label tempat sampah sesuai standar peraturan yang berlaku:
 - a) Label Sampah Organik (pola dominan warna hijau); dan
 - b) Label Sampah Guna Ulang (pola dominan warna kuning).
2. Ukuran dimensi tempat sampah 95x40x100cm. Material yang digunakan bisa berupa material yang kuat dan tahan lama seperti *fiber* atau *metal wooden*. Tempat sampah ini dapat diperuntukan untuk penggunaan di luar ruangan. Tempat sampah pada contoh ilustrasi panduan visual memadukan aksent budaya lokal (berupa ragam pola budaya/batik, contoh pada ilustrasi merupakan penerapan ragam batik khas Provinsi Jawa Timur) berupa *laminated sticker* (tahan cuaca) pada sisi depan, belakang, kiri dan kanan tempat sampah.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Tempat Sampah di Track Wisata Alam/Tematik, Kawasan Taman Nasional Bromo-Tengger-Semeru, Provinsi Jawa Timur.

- e. Indikasi Pembiayaan Pengadaan Tempat Sampah
Indikasi pembiayaan pengadaan tempat sampah, sebagai berikut:

No.	Pengadaan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per Unit	Indikasi Biaya
1	Satu Unit Tempat Sampah (Outdoor, Dua Kompartemen)	1 Unit	Rp 5.349.000,-	Rp 5.349.000,-

Catatan: Biaya tercantum 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* dua kompartemen untuk label sampah organik dan label sampah guna ulang, tempat sampah ini memiliki ukuran 95x40x100cm. Biaya tersebut sudah termasuk biaya *cutting sticker* pola budaya untuk tempat sampah dan biaya pedestal atau pondasi tempat sampah. 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.

2. Kendaraan Pengumpul Sampah (Sarana Pengumpulan Sampah)

a) Konsep Dasar

Mengacu pada penjelasan konsep dasar kendaraan pengumpul sampah pada bagian Kendaraan Pengumpul Sampah, Pembangunan dan Pengadaan Fasilitas Kebersihan di Pembangunan Kawasan Dermaga Wisata.

b) Standar Teknis Kendaraan Pengumpul Sampah

Mengacu pada penjelasan standar teknis kendaraan pengumpul sampah pada bagian Kendaraan Pengumpul Sampah, Pembangunan dan Pengadaan Fasilitas Kebersihan di Pembangunan Kawasan Dermaga Wisata.

c) Panduan Contoh Kendaraan Pengumpul Sampah

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual contoh kendaraan pengumpul sampah untuk Kawasan Pariwisata. Contoh ilustrasi yang diberikan merupakan contoh tipikal:

1. 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 *Hydraulic*.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Contoh Kendaraan Pengumpul Sampah Tipe Motor dengan Bak Sampah di Kawasan Pariwisata

2. Kendaraan Pengumpul Sampah Tipe Gerobak Besar: contoh ilustrasi panduan visual yang diberikan merupakan contoh tipikal kendaraan pengumpul sampah tipe gerobak besar ukuran 160x80x100 cm, dilengkapi Rangka Besi, Ban Roda Karet dan Finishing Cat Warna.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Contoh Kendaraan Pengumpul Sampah Tipe Gerobak Sampah Besar di Kawasan Pariwisata

3. Kendaraan Pengumpul Sampah Tipe Sepeda: contoh ilustrasi panduan visual yang diberikan merupakan contoh tipikal kendaraan pengumpul sampah tipe sepeda dilengkapi Bak Sampah, Rangka Besi, dan Ban Roda Karet.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual
Contoh Kendaraan Pengumpul Sampah Tipe
Sepeda dengan Bak Sampah Besar di
Kawasan Pariwisata

- d) Indikasi Pembiayaan Pengadaan Kendaraan
Pengumpul Sampah
Indikasi pembiayaan pengadaan kendaraan
pengumpul sampah, sebagai berikut:

No.	Pengadaan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per Unit	Indikasi Biaya
1	Kendaraan Pengumpulan Sampah Tipe Motor	1 Unit	Rp 35.000.000,-	Rp 35.000.000,-
2	Kendaraan Pengumpulan Sampah Tipe Gerobak Besar	1 Unit	Rp 4.500.000,-	Rp 4.500.000,-
3	Kendaraan Pengumpulan Sampah Tipe Sepeda	1 Unit	Rp 15.000.000,-	Rp 15.000.000,-

Catatan: Biaya tercantum 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 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. TPS (Tempat Penampungan Sementara) Sampah

a) Konsep Dasar

Mengacu pada penjelasan konsep dasar TPS (Tempat Penampungan Sementara) Sampah pada bagian TPS (Tempat Penampungan Sementara) Sampah, Pembangunan dan Pengadaan Fasilitas Kebersihan di Pembangunan Kawasan Dermaga Wisata.

b) Kriteria Lokasi penempatan TPS (Tempat Penampungan Sementara)

Mengacu pada penjelasan kriteria lokasi penempatan TPS (Tempat Penampungan Sementara) pada bagian TPS (Tempat Penampungan Sementara) Sampah, Pembangunan dan Pengadaan Fasilitas Kebersihan di Pembangunan Kawasan Dermaga Wisata.

c) Standar Teknis TPS (Tempat Penampungan Sementara)

Mengacu pada penjelasan Standar Teknis TPS (Tempat Penampungan Sementara) pada bagian TPS (Tempat Penampungan Sementara) Sampah, Pembangunan dan Pengadaan Fasilitas Kebersihan di Pembangunan Kawasan Dermaga Wisata.

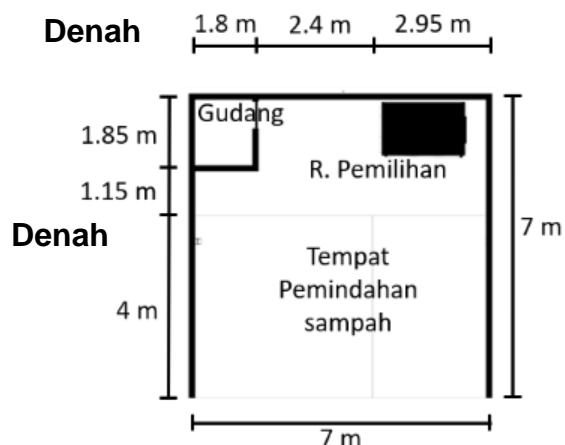
d) Panduan Perancangan TPS (Tempat Penampungan Sementara)

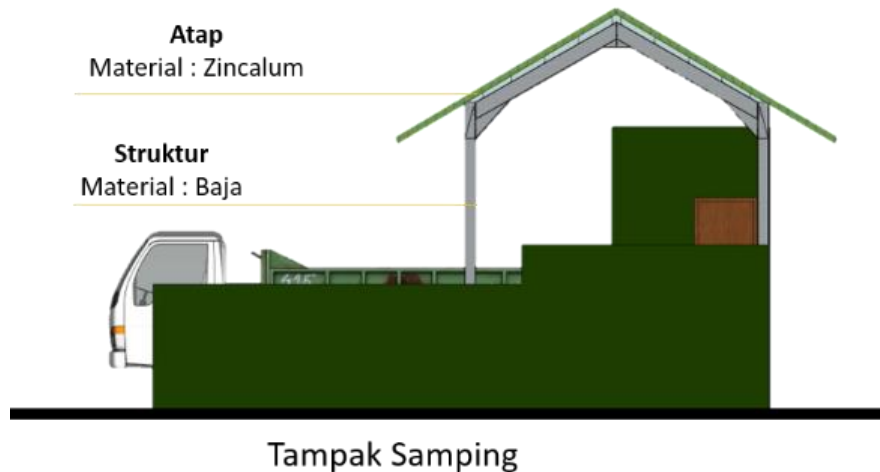
TPS (Tempat Penampungan Sementara) dalam Track Wisata Alam/Tematik:

1. Contoh ilustrasi panduan visual perancangan merupakan tipikal bangunan TPS (Tempat Penampungan Sementara) Tipe I 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).
TPS (Tempat Penampungan Sementara) Tipe I dengan Kapasitas atau Ukuran Kecil diusulkan pada Track Wisata Alam/Tematik mengingat destinasi pariwisata ini umumnya berada pada kawasan alami yang sebaiknya minimum intervensi bangunan.

2. Bangunan TPS (Tempat Penampungan Sementara) Tipe I yang dirancang pada contoh ilustrasi panduan memiliki panjang bangunan 7m, lebar bangunan 7m, 1,5 lantai, tipe bangunan terbuka, dari struktur baja finishing cat, rangka atap baja ringan dengan penutup atap zinalum (catatan: penutup atap juga dapat diutamakan dari material alami yang bisa didapatkan dari sekitar lokasi).





Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual TPS (Tempat Penampungan Sementara) Tipe I (kapasitas kecil) di Track Wisata Alam/Tematik.

e) Indikasi Pembiayaan Pembangunan TPS (Tempat Penampungan Sementara)

Indikasi pembiayaan pembangunan TPS (Tempat Penampungan Sementara), sebagai berikut:

No.	Pembangunan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per m ²	Indikasi Biaya
1	TPS (Tempat Penampungan Sementara) Tipe I Ukuran Kecil	49 m ²	Rp 5.750.000,-	Rp 281.750.000,-

Catatan: Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan TPS (Tempat Penampungan Sementara) Tipe I atau ukuran kecil sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Ukuran panjang bangunan 7m, lebar bangunan 7m, tipe bangunan terbuka, dari struktur baja *finishing* 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 dan komponen 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.

12. 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*

Prinsip Umum *Boardwalk*

Dalam perencanaan *boardwalk*, perlu memperhatikan prinsip-prinsip umum sebagai berikut:

1. Aksesibilitas: berada pada lokasi strategis, mudah dilihat dan mudah dijangkau oleh wisatawan.
2. Fungsional: memenuhi persyaratan minimum sesuai peraturan berlaku (dimensi, struktur, tata letak), sesuai

dengan kebutuhan kawasan pariwisata dan dilengkapi dengan fasilitas pelengkap/penunjang.

3. 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).
4. Ekonomis: *Boardwalk* dibuat dengan konstruksi yang kuat, efektif, biaya yang efisien dan sesuai dengan kebutuhan masing-masing Daya tarik wisata Wisata.
5. Kelestarian lingkungan: seminimum 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: dilengkapi dengan fasilitas pengaman seperti *handrail*, *edging strip* dan penerangan yang cukup serta tepat.
7. Mitigasi Bencana: menyediakan rambu-rambu kebencanaan sesuai dengan standar peraturan yang berlaku dan berada dekat dengan titik-titik kumpul evakuasi.

Tenaga Ahli yang Dibutuhkan

1. Bidang Arsitektur (Kode 101): Arsitek: Ahli yang memiliki kompetensi untuk merancang dan mengawasi pelaksanaan bangunan gedung, perkotaan dan lingkungan binaan, yang meliputi aspek estetika, budaya dan sosial atau Bidang Arsitektur (Kode 103): Ahli Arsitektur Lanskap: seorang ahli yang memiliki kompetensi seni dan ilmu merancang lanskap (pertamanan) dengan tujuan untuk menciptakan ruang pertamanan yang fungsional, estetika, struktur keindahan dan manfaat lanskap atau kawasan. Tenaga ahli ini dibutuhkan untuk penataan (tata letak, estetika, dan lain-lain) *boardwalk* yang direncanakan dan menata lanskap di sekitar *boardwalk*.
2. Bidang Elektrikal (Kode 401): Ahli Teknik Tenaga Listrik: ahli yang memiliki kompetensi melaksanakan pekerjaan perencanaan dan atau pemasangan dan atau perawatan

instalasi listrik untuk penerangan dan atau tenaga di dalam atau di luar bangunan. Tenaga ahli ini dibutuhkan untuk untuk menyediakan penerangan baik penerangan fungsional maupun penerangan estetis untuk mengarahkan dan menarik wisatawan.

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:

1. *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)

2. *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)

3. *Boardwalk* alam terbuka: *boardwalk* yang terletak pada alam terbuka (hutan tropis, mangrove, dan lain-lain)

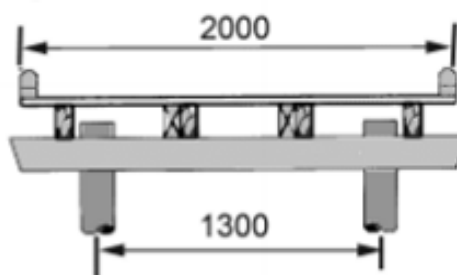


Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan *Boardwalk* Alam Terbuka
(Lokasi: Jock Marshall Reserve Nature Walk, Australia)

c) Standar Teknis *Boardwalk*

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

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.

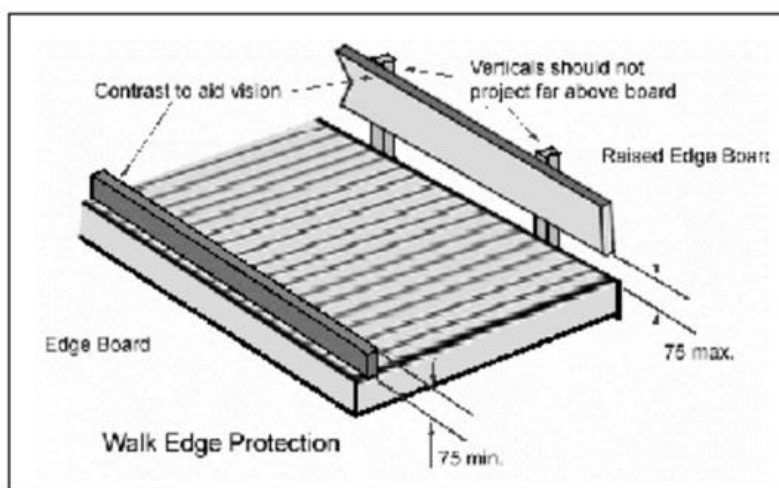
Material *Boardwalk*:

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.

Standar Sarana dan Prasarana Pelengkap *Boardwalk*

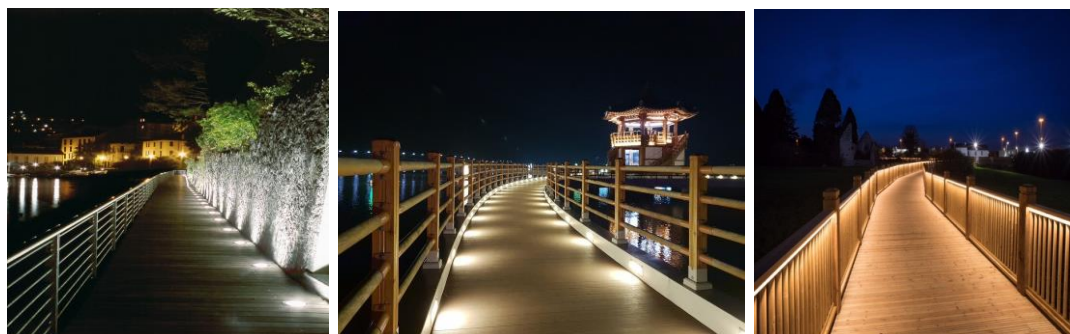
1. Rambu dan Marka: penempatan rambu dan marka *boardwalk* harus diperhitungkan secara efisien untuk memastikan keselamatan pengguna. Rambu diletakan pada titik interaksi sosial, pada jalur dengan arus orang padat, dengan besaran sesuai kebutuhan, dan bahan yang digunakan terbuat dari bahan yang memiliki 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*.

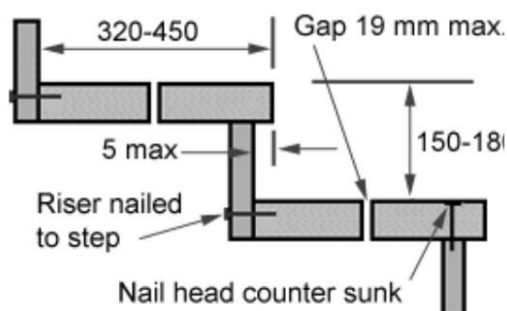


Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Lampu atau Penerangan *Boardwalk* *up light lighting* (kiri), *recessed lighting* (tengah) dan *strip lighting* (kanan).

4. Drainase: drainase *boardwalk* terletak berdampingan atau dibawah *boardwalk*. Drainase ini berfungsi sebagai

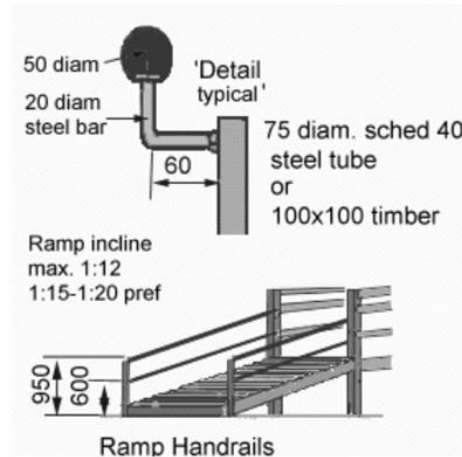
penampung dan jalur aliran air, untuk mencegah terjadinya banjir dan genangan-genangan air pada saat hujan.

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*.

d) Panduan Perancangan *Boardwalk*

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan *boardwalk* dalam Kawasan Track Wisata Alam.

1. Contoh ilustrasi panduan yang diberikan merupakan contoh tipikal rancangan *boardwalk* yang berada dalam Kawasan Track Wisata Alam 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 Track Wisata
Alam

e) Indikasi Pembiayaan Pembuatan *Boardwalk*

Indikasi pembiayaan pembuatan *boardwalk*:

No.	Pembuatan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per m ²	Indikasi Biaya
1	Boardwalk	200m ²	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.

13. Pembangunan 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 minimum 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: seminimum 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).

Tenaga Ahli yang Dibutuhkan

1. Bidang Arsitektur (Kode 101)
Arsitek: Ahli yang memiliki kompetensi untuk merancang dan mengawasi pelaksanaan bangunan gedung, perkotaan dan lingkungan binaan, yang meliputi aspek estetika, budaya dan sosial. Tenaga Ahli ini dibutuhkan untuk merancang arsitektural dari bangunan menara pandang yang direncanakan dan akan dibangun.
2. Bidang Sipil (kode 201)
Ahli Teknik Bangunan Gedung: Ahli yang memiliki kompetensi merancang, melaksanakan dan mengawasi pekerjaan struktur bangunan gedung yang menguasai bangunan gedung. Tenaga ahli ini dibutuhkan untuk menentukan dan menganalisis struktur yang tepat untuk bangunan menara pandang.
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. Tenaga ahli ini dibutuhkan untuk menyediakan data dasar yang digunakan ahli teknik bangunan gedung untuk menganalisis struktur dan penataan menara pandang.

4. Bidang Elektrikal (Kode 401)

Ahli Teknik Tenaga Listrik: ahli yang memiliki kompetensi melaksanakan pekerjaan perencanaan dan atau pemasangan dan atau perawatan instalasi listrik untuk penerangan dan atau tenaga di dalam atau di luar bangunan. Tenaga ahli ini dibutuhkan untuk menyediakan penerangan baik di dalam maupun di luar bangunan menara pandang baik penerangan fungsional maupun penerangan estetis.

Standar Teknis Menara Pandang

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

a) Dimensi

Dimensi menara Perencanaan dimensi harus diperhitungkan secara akurat untuk menentukan persyaratan minimum ruang dan ruang untuk instalasi dan pemeliharaan. Ukuran Menara Pandang pada umumnya memiliki tinggi bangunan minimal 3 m (tiga meter) dengan luas minimal 20 m² (dua puluh meter persegi).

b) 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).

c) *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.

d) Akses

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

e) Pemeliharaan Listrik dan Mekanis

Pencahayaan disediakan pada area pandang (ruang utama

pengamatan) dan pada akses tangga.

f) 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).

g) Alat Pelengkap:

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

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

i) 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 Dermaga Wisata (dalam contoh pada Kawasan Dermaga Wisata Pantai):

1. Menara Pandang Tipe Satu (Struktur Baja)

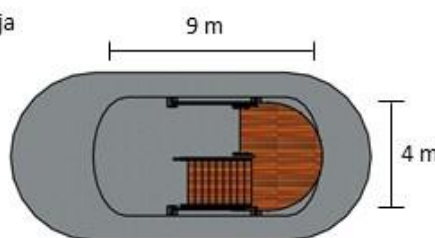
a. Contoh ilustrasi panduan visual perancangan merupakan contoh tipikal rancangan untuk destinasi super prioritas

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.

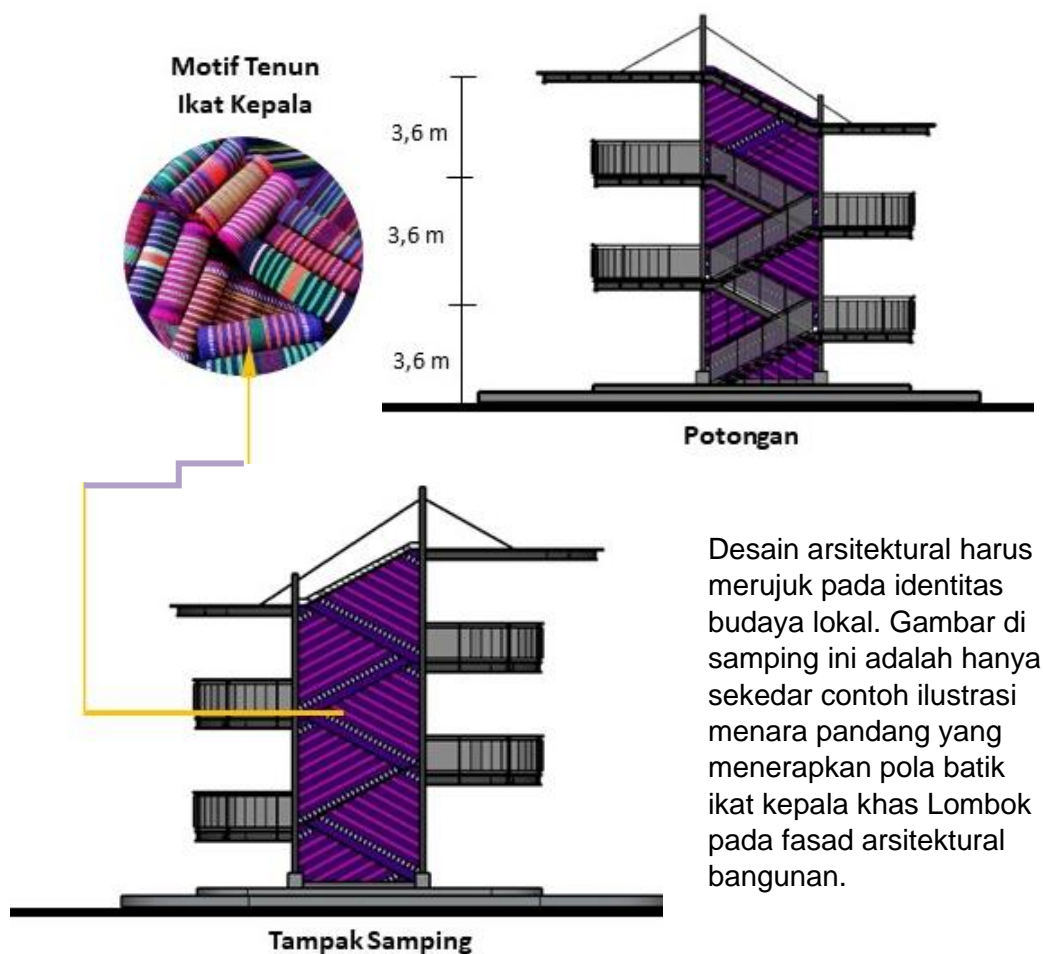
- b. Bangunan menara pandang tipe satu ini merupakan bangunan dengan struktur utama baja (salah satu struktur yang direkomendasikan karena konstruksinya lebih kuat dan kokoh sehingga aman jika digunakan wisatawan). Bangunan menara pandang tipe satu (struktur baja) ini memiliki panjang bangunan 9 m dan 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.

Struktur
Konstruksi: Baja

Denah
Menara
Pandang
Tipe Satu



Struktur bangunan menara pandang pada gambar menggunakan struktur utama baja. Struktur harus dipastikan, kuat, kokoh dan aman.

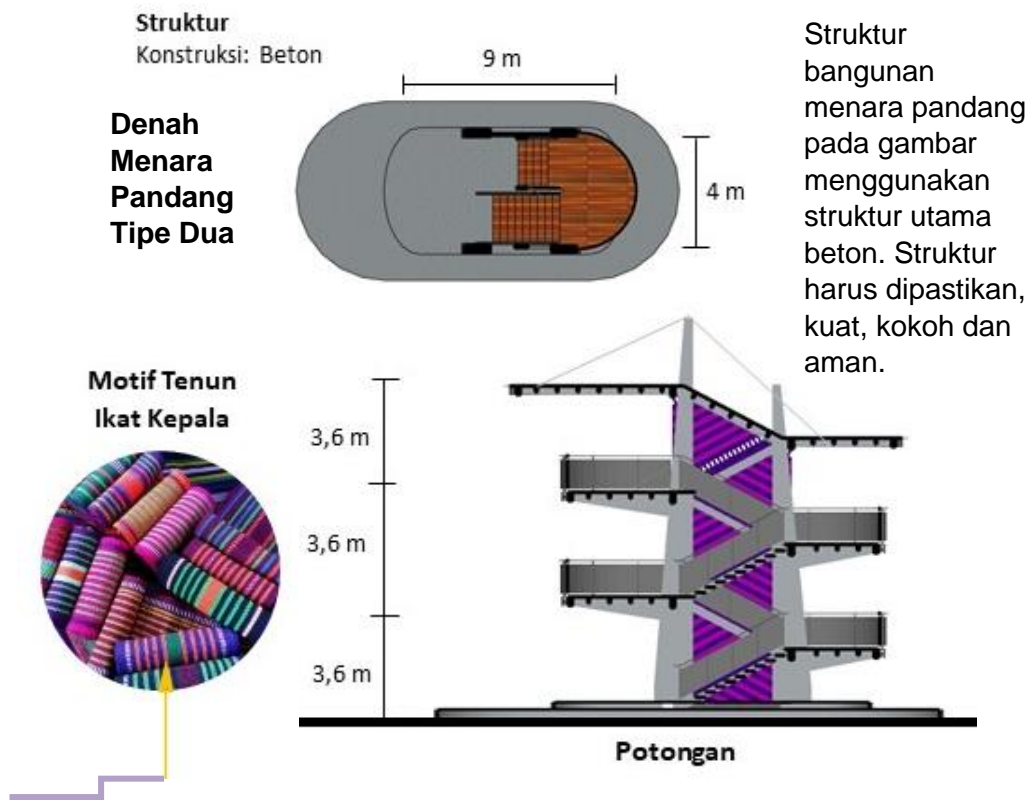


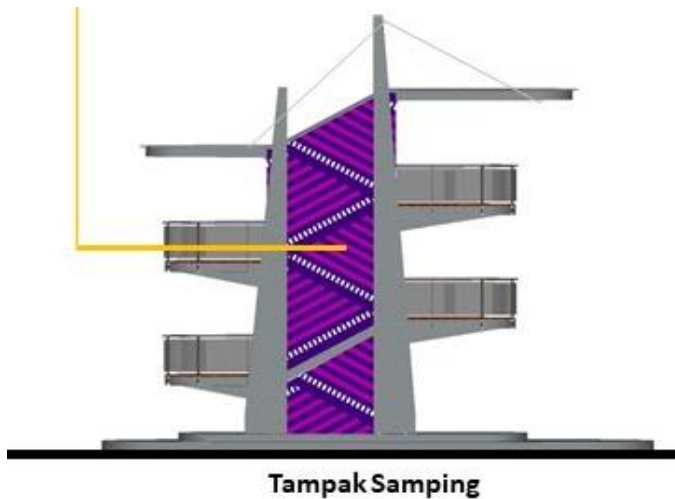
Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Menara Pandang Tipe Satu (Struktur Baja) di Kawasan Dermaga Wisata Mandalika, Kabupaten Lombok Tengah, Provinsi Nusa Tenggara Barat.

2. Menara Pandang Tipe Dua (Struktur Beton)

1. 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.
2. 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 ikat kepala khas Lombok pada fasad arsitektural bangunan.

Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Menara Pandang Tipe Dua (Struktur Beton) di Kawasan Dermaga Wisata 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 ²	Indikasi Biaya
1	Bangunan Menara Pandang Tipe 1 (Struktur Baja)	108 m ²	Rp. 6.500.000,-	Rp. 702.000.000,-
2	Bangunan Menara Pandang Tipe 2 (Struktur Beton)	108 m ²	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.

C. Pembangunan Area Terbuka Pariwisata

Ketentuan Umum

a) Konsep Dasar

Area Terbuka Pariwisata adalah kawasan pariwisata yang pemanfaatannya untuk wisata lebih bersifat terbuka di area luar yang pada dasarnya tidak berada di dalam ruangan.

Lokasi area terbuka pariwisata meliputi:

1. Rest area

Rest area adalah tempat peristirahatan sementara yang terdapat di jalan tol dengan keiengkapan sarana dan prasarananya bagi para pengguna jalan tol.

2. Taman kota (Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 1 Tahun 2007)

Taman kota adalah bagian dari ruang terbuka suatu kawasan perkotaan yang diisi oleh tumbuhan dan tanaman guna

mendukung manfaat ekologi, sosial, budaya, ekonomi, dan estetika.

3. Komplek istana

Komplek Istana adalah kawasan yang terletak disekeliling istana yang terdiri dari berbagai bangunan sebagai pusat kegiatan pemerintahan Negara.

4. Komplek candi

Kawasan candi adalah areal tanah yang terletak di sekeliling candi, baik yang dipergunakan untuk pembangunan Taman Wisata maupun pelestarian lingkungan

5. Situs wisata religi

Situs wisata religi adalah suatu kawasan pariwisata dimana tempat yang dikunjungi memiliki makna khusus.

b) Ketentuan Teknis Penataan Area Terbuka Pariwisata

Prinsip Penataan Area Terbuka Pariwisata

1. Prinsip Aksesibilitas

Mengacu pada penjelasan Prinsip Aksesibilitas di kawasan Dermaga Wisata.

2. Prinsip Konstruksi Bangunan dan Lingkungan

a. Tapak peruntukan

1) Tapak peruntukan adalah pembagian ruang dan fungsi ruang yang ditetapkan melalui proses pemetaan lingkungan alam secara terpadu (*integrated environmental mapping*), memfasilitasi dan memadukan semua kepentingan.

2) Tapak peruntukan area terbuka pariwisata disesuaikan dengan RTRW (Provinsi, kabupaten/kota), RIPPDA pada setiap daerah, RDTRKP, dan RTBL serta peraturan lain yang terkait.

3) Dalam penyusunan tapak peruntukan kawasan pariwisata pada kawasan pariwisata sejarah/ budaya perlu diperhatikan peraturan zonasi sesuai peraturan yang berlaku. Peraturan Zonasi disusun dengan memperhatikan:

4) pengendalian bentang pandang;

- 5) perlindungan sebaran situs sejarah dan purbakala yang belum tergalai;
 - 6) pengendalian alih fungsi lahan pertanian;
 - 7) penataan bangunan dan lingkungan; dan
 - 8) pengendalian kawasan sempadan sungai dan anak-anak sungainya.
- b. Koefisien dasar bangunan
- 1) Koefisien Dasar Bangunan (KDB) adalah angka presentase perbandingan antara luas seluruh lantai dasar bangunan yang dapat dibangun dengan luas tapak peruntukan.
 - 2) Koefisien Dasar Bangunan (KDB) pada area terbuka pariwisata disesuaikan dengan RTRW (Provinsi, kabupaten/kota), RIPPDA pada setiap daerah, RDTRKP, dan RTBL serta peraturan lain yang terkait.
 - 3) Penetapan permanensi suatu sarana dan prasarana wisata alam mempertimbangkan fungsi pengelolaan dan pelayanan, pembiayaan pembangunan dan perawatan, serta kaidah kelestarian lingkungan.
 - 4) Jumlah lantai dan tinggi bangunan
Jumlah lantai bangunan adalah jumlah luasan dari struktur bangunan yang dibatasi dinding-dinding yang memisahkan ruang-ruang bangunan secara vertikal pada bangunan bertingkat. Tinggi bangunan diukur dari permukaan tanah sampai dengan puncak tertinggi suatu bangunan. Jumlah lantai dan tinggi bangunan pada Area Terbuka Pariwisata disesuaikan dengan RTRW (Provinsi, kabupaten/kota), RIPPDA pada setiap daerah, RDTRKP, dan RTBL serta peraturan lain yang terkait.
- c. Densitas Bangunan dan Polusi Visual
- 1) Densitas Bangunan adalah tingkat kepadatan beberapa massa bangunan yang dinyatakan dalam satuan unit massa bangunan per satuan ukuran luas lahan.

- 2) Polusi visual adalah ketidaknyamanan secara estetis terhadap wisatawan yang sedang mengapresiasi kenampakan alam karena munculnya ketidakseimbangan proporsi bentang alam dan massa bangunan sebagai polutan.
- 3) Penetapan densitas massa bangunan
Dilandaskan pada pertimbangan pelestarian lingkungan, polusi visual, luas dan peletakan massa bangunan, kepadatan massa bangunan, dan sempadan bangunan. Pengendalian densitas bangunan dimaksudkan untuk mencegah terjadinya penurunan kualitas lingkungan yang nantinya berakibat pada menurunnya fungsi dan ciri kawasan sebagai kawasan pelestarian alam. Pengendalian densitas bangunan diupayakan untuk menghindari polusi visual, agar wisatawan dapat secara utuh mengapresiasi daya tarik wisata wisata di Area Terbuka Pariwisata sebagai berikut:
 - a) Bangunan dirancang sesuai fungsinya, dengan luas lantai sesuai dengan tuntutan kebutuhan luas dari rencana kapasitas terpasang. Rencana kapasitas terpasang ditetapkan berdasarkan analisis pasar, perkiraan jumlah pengguna dan standar kebutuhan individu pengguna bangunan.
 - b) Ruang antar unit massa bangunan, massa bangunan dengan batas tapak, massa bangunan dengan jalan, massa bangunan dengan kawasan perlindungan setempat, dinyatakan sebagai ruang sempadan bangunan (sempadan samping, belakang dan depan). Pengukurannya mengambil acuan sisi terluar massa bangunan, batas tapak, tepi badan jalan, sempadan pantai, sempadan sungai, sempadan danau/ waduk, dan sempadan.

4) Kondisi dan Karakteristik Lahan

- a. Kondisi dan karakteristik lahan adalah keadaan alamiah dari suatu tapak perencanaan, yang dapat diukur atau diperkirakan, baik yang berada di permukaan maupun di kedalaman. Kondisi dan karakteristik lahan yang berbeda, akan memerlukan pendekatan dan penetapan perancangan yang berbeda.
- b. Terkait pembangunan sarana dan prasarana Area Terbuka Pariwisata, beberapa kondisi lahan yang perlu diperhatikan adalah kedalaman tanah keras, tekstur tanah, batuan permukaan, kelerengan dan relief permukaan (lembah atau punggung). Karakteristik lahan yang perlu diperhatikan antara lain: kecenderungan pergerakan tanah, kemampuan meresap air dan menahan air, dan bahaya erosi serta sedimentasi.
- c. Pembangunan sarana prasarana wisata perlu mempertimbangkan karakteristik lanskap dan terintegrasi dengan tata guna lahan.
- d. Informasi kondisi dan karakteristik suatu tapak perencanaan hendaknya diperoleh melalui kegiatan survei tanah terkini. Hasil survei tersebut menjadi bahan pertimbangan yang penting dalam menetapkan sistem struktur dan konstruksi yang sesuai untuk tapak bersangkutan. Hasil survei tersebut juga dapat menjadi acuan perbandingan terhadap sistem struktur dan konstruksi tradisional setempat.
- e. Mengubah bentuk permukaan/kontur tanah untuk keperluan peletakan bangunan atau penataan lanskap, sejauh mungkin agar dihindari melalui rekayasa arsitektur bangunan atau lanskap. Kalaupun ada tuntutan untuk itu, volume perubahan (*cut and fill*) diatur seminimal

mungkin dengan tetap memperhatikan nilai keindahan dan keamanan lingkungan.

- f. Sarana dan prasarana wisata ditempatkan pada relief punggung lahan, untuk mengurangi resiko banjir dan erosi pada jalur air permukaan dan genangan.
- g. Sarana dan prasarana wisata ditempatkan pada lahan yang pergerakan tanahnya kecil (relatif stabil).

5) Sistem pondasi

Penentuan sistem pondasi pada setiap bangunan perlu analisis ahli sipil dan bangunan. Pondasi bangunan sarana wisata memperhatikan kedalaman tanah keras yang mampu mendukung beban struktur. Pada umumnya sistem pondasi pada bangunan yang tidak terlalu besar dapat menggunakan sistem tradisional yang terbukti tahan gempa, seperti pondasi umpak, pondasi rakit, pondasi cerucuk atau pondasi kacapuri. Sedangkan Sistem pondasi pada lahan tepian sungai/danau dapat berupa pondasi telapak, pondasi rakit, atau pondasi cerucuk. Sistem pondasi modern dapat digunakan jika sistem tradisional tidak dapat memenuhi kapasitas yang ditetapkan dan tidak memenuhi faktor keselamatan bangunan. Sistem pondasi modern ini memperhatikan kedalaman tanah keras yang dapat mendukung beban struktur bangunan.

6) Orientasi Bangunan

Mengacu pada penjelasan orientasi bangunan di Kawasan Track Wisata Alam.

7) Prinsip Nilai Lokal Budaya.

Mengacu pada penjelasan Prinsip Nilai Lokal Budaya di Kawasan Dermaga Wisata.

8) Prinsip Ekonomis

Mengacu pada penjelasan Prinsip Ekonomis di Kawasan Dermaga Wisata.

9) Prinsip Kelestarian Lingkungan

Pengembangan Area Terbuka Pariwisata harus memberikan dampak positif terhadap lingkungan, maka dalam pengembangan sarana dan prasarana pariwisata di Area Terbuka Pariwisata harus melalui studi AMDAL/UKL-UPL. Ketentuan teknis dalam pembangunan sarana dan prasarana pariwisata di Area Terbuka Pariwisata wisata meliputi:

- a. Luas area terbangun untuk pembangunan sarana dan prasarana pariwisata disesuaikan dengan RTRW (Provinsi, kabupaten/kota), RIPPDA pada setiap daerah, RDTRKP, dan RTBL serta peraturan lain yang terkait.
- b. Garis sempadan bangunan harus sesuai dengan ketentuan yang berlaku.
- c. Ketinggian bangunan disesuaikan dengan luasan Area Terbuka Pariwisata dan karakteristik lingkungannya serta peraturan lain yang terkait
- d. Gaya arsitektur dan bahan bangunan untuk pembangunan sarana wisata disarankan mencerminkan identitas lokal dan ramah lingkungan.
- e. Pembuatan sistem sanitasi yang memenuhi standar kesehatan manusia dan kelestarian lingkungan.

10) Prinsip Sarana dan Prasarana

a. Sistem Penyediaan Air Bersih

Mengacu pada penjelasan Prinsip Sarana dan Prasarana di Kawasan Track Wisata Alam.

- b. Sistem Jaringan Drainase, Toilet dan Sistem Pengolahan Air Limbah, Sistem Pengolahan Limbah Padat, Sistem Jaringan Listrik, Sistem Komunikasi, Sistem Jaringan Pengaman

Kebakaran dan Sistem Evakuasi mengacu pada penjelasan Prinsip Sarana dan Prasarana di kawasan Dermaga Wisata.

c. Prinsip Mitigasi Bencana

Mengacu pada penjelasan Prinsip Mitigasi Bencana di Kawasan Dermaga Wisata.

d. Prinsip Daya Dukung

Mengacu pada penjelasan prinsip daya dukung di kawasan Dermaga Wisata.

Tenaga Ahli Perencanaan Area Terbuka Pariwisata

Perencanaan pembangunan sarana dan prasarana pariwisata melibatkan tenaga ahli yang sesuai dengan sarana dan prasarana yang akan dibangun.

1) Bidang Arsitektur

a) Arsitek (Sertifikat Keahlian Kode 101)

Mengacu pada penjelasan Arsitek di kawasan Dermaga Wisata.

b) Ahli arsitektur lanskap (Sertifikat Keahlian Kode 103)

Mengacu pada penjelasan Arsitektur Lanskap di Kawasan Dermaga Wisata.

c) Ahli desain interior (Sertifikat Keahlian Kode 102)

Mengacu pada penjelasan Ahli Desain Interior di Kawasan Dermaga Wisata.

d) Ahli iluminasi (Sertifikat Keahlian Kode 104)

Mengacu pada penjelasan Ahli Iluminasi di Kawasan Dermaga Wisata.

2) Bidang Sipil

a) Ahli teknik bangunan gedung (Sertifikat Keahlian Kode 201)

Mengacu pada penjelasan Ahli Teknik Bangunan gedung di Kawasan Dermaga Wisata.

b) Ahli geoteknik (Sertifikat Keahlian Kode 216)

Mengacu pada penjelasan Ahli Geoteknik di Kawasan Dermaga Wisata.

c) Ahli teknik geodesi (Sertifikat Keahlian Kode 217)

Mengacu pada penjelasan Ahli Geodesi di Kawasan Dermaga Wisata.

3) Bidang Mekanikal

Ahli teknik mekanikal (Sertifikat Keahlian Kode 301)

Mengacu pada penjelasan Ahli Teknik Mekanikal di Kawasan Dermaga Wisata

4) Bidang Elektrikal

Ahli Teknik Tenaga Listrik (Sertifikat Keahlian Kode 401))

Mengacu pada penjelasan Ahli Teknik Tenaga Listrik di Kawasan Dermaga Wisata.

5) Bidang Tata Lingkungan

Ahli teknik lingkungan (Sertifikat Keahlian Kode 501)

Mengacu pada penjelasan Ahli Teknik Lingkungan di Kawasan Dermaga Wisata.

Panduan Spasial Perancangan Kawasan Area Terbuka Pariwisata
Sarana dan prasarana pariwisata di kawasan Area Terbuka Pariwisata dipertimbangkan sesuai dengan kondisi lingkungan sekitar untuk penempatan/tata letaknya. Dalam pembangunan sarana prasarana pariwisata harus memiliki Desain tapak atau siteplan sebagai salah satu bagian dari proses menetapkan ruang pemanfaatan yang akan dikelola. Desain tapak atau Site Plan diperlukan untuk:

1. Menetapkan tema, program dan kegiatan wisata yang akan dikembangkan;
2. Mengetahui jumlah dan besaran sarana dan prasarana wisata yang dibutuhkan guna mendukung program dan kegiatan; dan
3. Meletakkan sarana dan prasarana yang layak secara ekologi, ekonomi dan sosial-budaya dalam ruang kawasan. Dalam proses penyusunan siteplan, survei detil dan pengetesan tanah sangat diperlukan.



Gambar. Panduan Spasial Area Terbuka pariwisata

Pembangunan Atraksi (Daya tarik wisata) Kawasan Pariwisata melalui Dana Alokasi Khusus (DAK) Fisik Bidang Pariwisata untuk klaster Daya Tarik Wisata Area Terbuka Pariwisata memiliki 16 (Enam belas) rincian menu dan kegiatan, yaitu:

1. Pembangunan Pusat Informasi Pariwisata/TIC dan Perlengkapannya;
2. Pembangunan Toilet;
3. Pembuatan Tempat Parkir;
4. Pembangunan Tempat Ibadah;
5. Pembuatan Jalan dalam Kawasan;
6. Pembangunan Plaza Pusat Jajanan/Kuliner;
7. Pembangunan Kios Cendera mata;
8. Pembangunan Plaza/Area Pengunjung;
9. Pembangunan Panggung Kesenian/Pertunjukan;
10. Pembuatan Gazebo;

11. Pemasangan Lampu Taman;
12. Pembuatan Papan Interpretasi Kawasan;
13. Penataan Lanskap;
14. Pembangunan dan Pengadaan Fasilitas Mitigasi Bencana;
15. Pembangunan dan Pengadaan Fasilitas Kebersihan; dan
16. Pembangunan Menara Pandang.

Ketentuan Teknis Kegiatan Pembangunan Kawasan Area Terbuka

1. Pembangunan Pusat Informasi Pariwisata/TIC dan Perlengkapannya

a) Konsep Dasar

Mengacu pada penjelasan Konsep Dasar Pusat Informasi Pariwisata/TIC dan Perlengkapannya pada bagian Pembangunan Pusat Informasi Pariwisata/TIC dan Perlengkapannya di Pembangunan Amenitas Kawasan Pariwisata.

b) Ketentuan Teknis Pusat Informasi Pariwisata/*Tourism Information Center* (TIC) dan Perlengkapannya

Mengacu pada penjelasan ketentuan teknis Pusat Informasi Pariwisata/*Tourism Information Center* (TIC) pada bagian Pembangunan Pusat Informasi Pariwisata/TIC dan Perlengkapannya di Pembangunan Amenitas Kawasan Pariwisata.

c) Panduan Perancangan Pembangunan Pusat Informasi Pariwisata/*Tourism Information Center* (TIC)

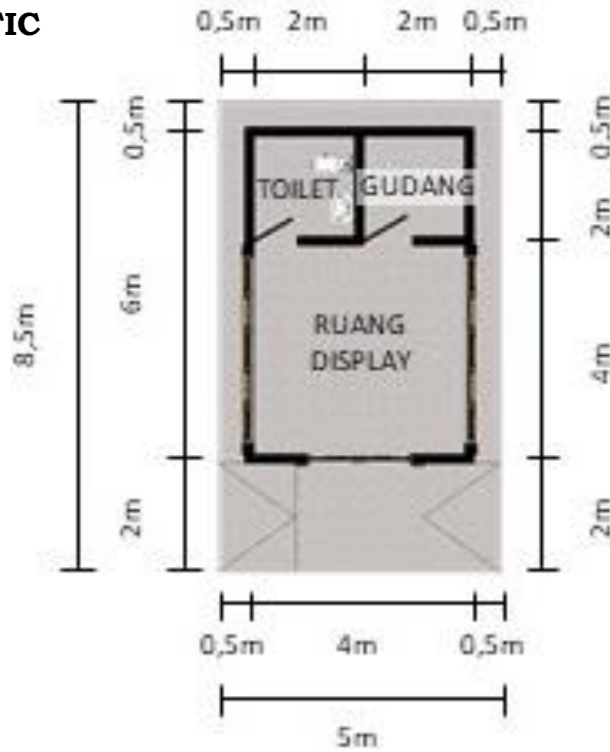
Berikut ini adalah panduan visual perancangan Pusat Informasi Pariwisata/*Tourism Information Center* (TIC) di Area Terbuka Pariwisata:

Pusat Informasi Pariwisata/*Tourism Information Center* (TIC) Ukuran Kecil, Sedang dan Besar di Area Terbuka Pariwisata dengan menerapkan arsitektur lokal. Contoh panduan yang diberikan tipikal rancangan Pusat Informasi Pariwisata/*Tourism Information Center* (TIC) ukuran kecil, sedang dan besar untuk destinasi super prioritas Kawasan 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.

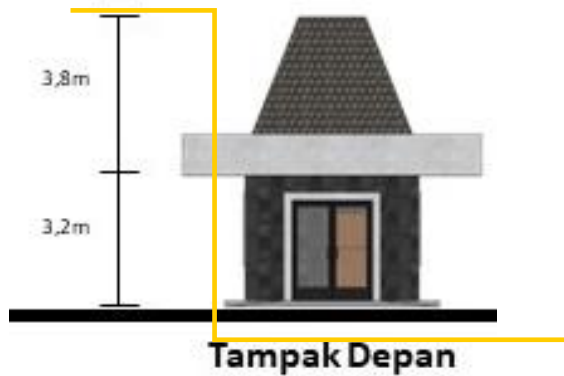
1. Ukuran kecil: panjang bangunan 4m, lebar bangunan 6m, teras-tangga-ramp 20m², 1 lantai, tipe bangunan tertutup,

struktur beton, dinding dari susunan bata, lantai keramik, bukaan aluminium & artificial wood/composite wood, rangka atap baja ringan, atap genteng, plafond gypsum/GRC.

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 samping adalah hanya sekedar contoh ilustrasi dari arsitektur stupa Candi Borobudur dan Rumah adat Joglo, Jawa Tengah.

Stupa Borobudur



Atap Joglo



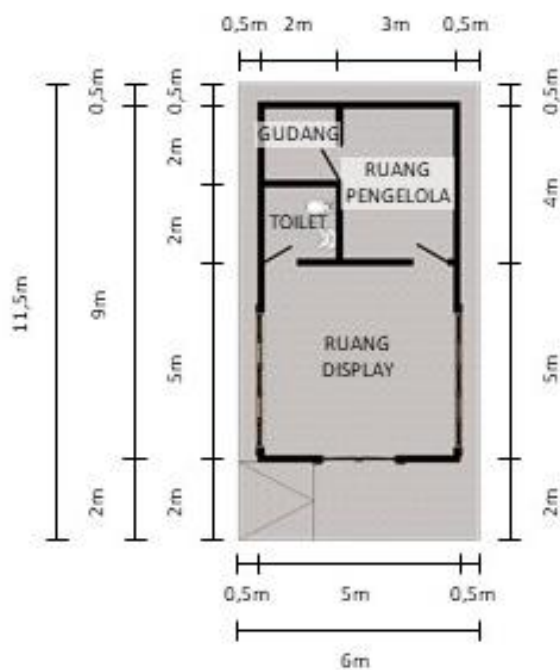


Tampak Samping

Gambar. Contoh Panduan Visual Perancangan Pusat Informasi Pariwisata/ *Tourism Information Center (TIC)* Ukuran Kecil di Area Terbuka Pariwisata Kawasan Borobudur dan sekitarnya, Kota Magelang, Provinsi Jawa Tengah.

2. Ukuran sedang: panjang bangunan 9m, lebar bangunan 5m, teras-tangga-ramp 20m² (dua puluh meter persegi), 1 (satu) 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, plafond gypsum/GRC.

Denah TIC



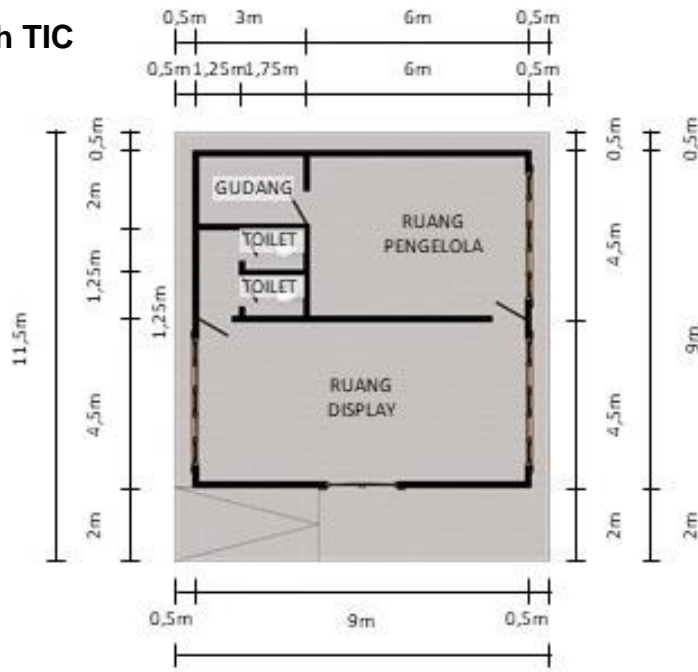
Penutup atap diutamakan dari material alami yang bisa didapatkan dari sekitar lokasi



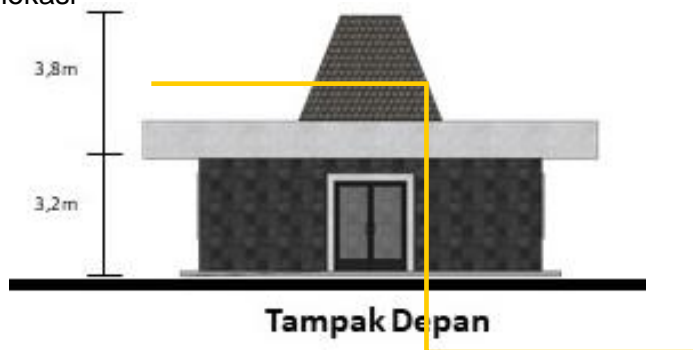
Gambar. Contoh Panduan Visual Perancangan Pusat Informasi Pariwisata/ *Tourism Information Center (TIC)* Ukuran Sedang di Area Terbuka Pariwisata Kawasan Borobudur dan sekitarnya, Kota Magelang, Provinsi Jawa Tengah.

3. Ukuran besar: panjang bangunan 9m (sembilan meter), lebar bangunan 9m (Sembilan meter), teras-tangga-ramp 20m² (dua puluh meter persegi), 1 (satu) 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, plafond gypsum/GRC.

Denah TIC



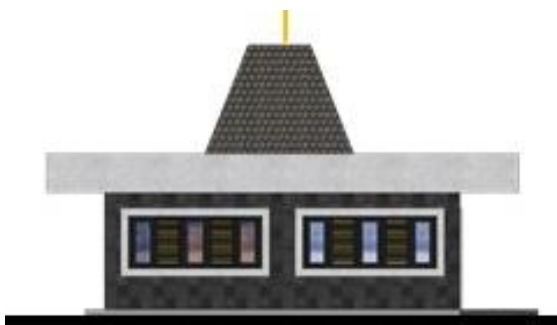
Penutup atap diutamakan dari material alami yang bisa didapatkan dari sekitar lokasi



Stupa Borobudur



Atap Joglo



Desain atap harus merujuk atau merupakan transformasi dari bangunan arsitektur tradisional setempat. Gambar di samping adalah hanya sekedar contoh ilustrasi dari arsitektur stupa Candi Borobudur dan Rumah adat Joglo, Jawa Tengah.

Gambar. Contoh Panduan Visual Perancangan Pusat Informasi Pariwisata/ *Tourism Information Center* (TIC) Ukuran Besar di Area

Terbuka Pariwisata Kawasan Borobudur dan sekitarnya, Kota
Magelang, Provinsi Jawa Tengah.

- d) Indikasi Pembiayaan Pembangunan Pusat Informasi Pariwisata/
Tourism Information Center (TIC) dan Perlengkapannya.
Indikasi pembiayaan pembangunan Pusat Informasi Pariwisata/
Tourism Information Center (TIC) dan Perlengkapannya:

No.	Pembangunan	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
1	Pusat Informasi Pariwisata/ <i>Tourism Information Center</i> (TIC) Ukuran Kecil	34 m ²	Rp. 5.750.000,-	Rp. 195.000.000,-
2	Pusat Informasi Pariwisata/ <i>Tourism Information Center</i> (TIC) Ukuran Sedang	55 m ²	Rp. 5.750.000,-	Rp. 316.250.000,-
3	Pusat Informasi Pariwisata/ <i>Tourism Information Center</i> (TIC) Ukuran Besar	91 m ²	Rp. 7.000.000,-	Rp. 637.000.000,-
4	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 All In	1 Paket	Rp. 5.000.000,-	Rp. 5.000.000,-
e	Printer + Scanner	1 Unit	Rp. 1.500.000,-	Rp. 1.500.000,-
f	Set Sofa	1 Unit	Rp. 5.000.000,-	Rp. 5.000.000,-

g	Rak Materi Promosi	1 Unit	Rp. 1.000.000,-	Rp. 1.000.000,-
---	--------------------	--------	--------------------	--------------------

Catatan: Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan Pusat Informasi Pariwisata/ *Tourism Information Center (TIC)* sesuai dengan contoh ilustrasi panduan dalam berbagai skala/ukuran (kecil, sedang, besar), teras, tangga dan ramp 20m² (utk harga dihitung 50%), 1 lantai, Panggung, 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, 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 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.

2. Pembangunan Toilet

a) Konsep Dasar

Mengacu pada penjelasan Konsep Dasar Toilet pada bagian Pembangunan Toilet di Pembangunan Kawasan Dermaga Wisata.

b) Ketentuan Teknis Toilet

Mengacu pada penjelasan ketentuan teknis toilet pada bagian Pembangunan Toilet di Pembangunan Kawasan Dermaga Wisata.

c) Panduan Perancangan Pembangunan Toilet

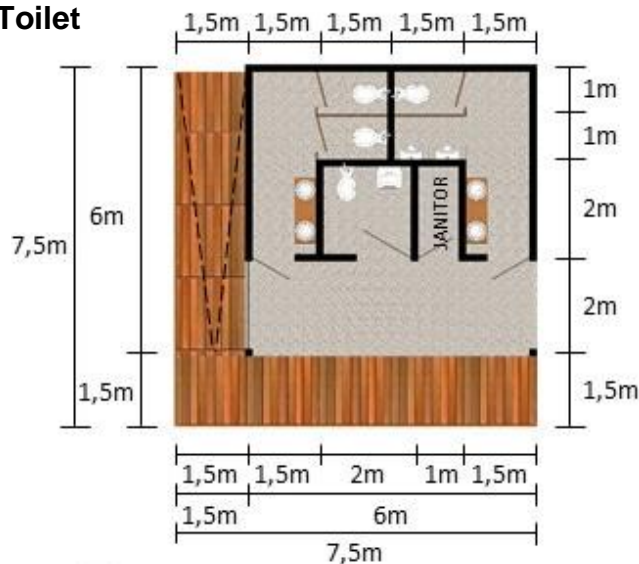
Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan toilet dalam Area Terbuka Pariwisata (dalam contoh pada Kawasan Borobudur dan sekitarnya):

1. Contoh ilustrasi panduan yang diberikan merupakan contoh tipikal rancangan toilet untuk destinasi super prioritas Kawasan Borobudur dan Sekitarnya yang terinspirasi dan menerapkan kombinasi arsitektur stupa Candi Borobudur dan

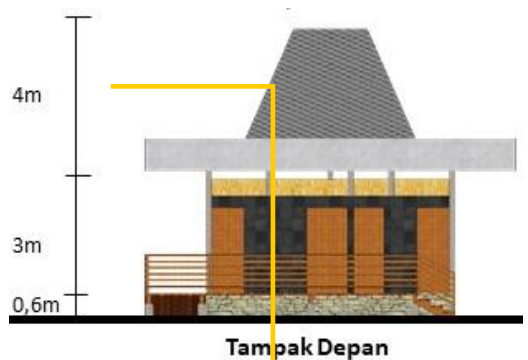
atap joglo khas Provinsi Jawa Tengah. Penerapan arsitektur lokal berupa bentuk atap dan finishing pola dinding.

2. Toilet pada contoh ilustrasi panduan merupakan toilet ukuran bangunan toilet panjang bangunan 6m, lebar bangunan 6m, teras-tangga-ramp 20m², 1 lantai, 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, plafond gypsum/GRC dilapisi waterproof. Saniter setara american standard (termasuk kloset duduk dan jongkok, *urinoar*, toilet difabel, *nursery*, *janitor*), sumber air bangunan toilet ini menyambung ke pipa sumber air yang sudah ada.

Denah Toilet



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





Gambar. Contoh Panduan Visual Perancangan Bangunan Toilet di Area Terbuka Pariwisata, Kawasan Borobudur dan sekitarnya, Kota Magelang, Provinsi Jawa Tengah.

d) Indikasi Pembiayaan Pembangunan Toilet

Indikasi pembiayaan pembangunan Toilet:

No.	Pembangunan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per m ²	Indikasi Biaya
1	Bangunan Toilet	46m ²	Rp. 6.500.000,-	Rp. 299.000.000,-

Catatan: Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan Toilet sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Ukuran panjang bangunan 6m, lebar bangunan 6m, teras, tangga dan *ramp* 20m² (utk 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, plafond gypsum dilapisi *waterproof*. Biaya termasuk saniter setara american standard (termasuk kloset duduk dan jongkok, urinoar, toilet difabel, *nursery*, janitor), dengan catatan sumber air bangunan toilet menyambung ke sumber air yang sudah ada. 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. Pembuatan Tempat Parkir

a) Konsep Dasar

Mengacu pada penjelasan Konsep Dasar Tempat Parkir pada bagian Pembuatan Tempat Parkir di Pembangunan Kawasan Dermaga Wisata.

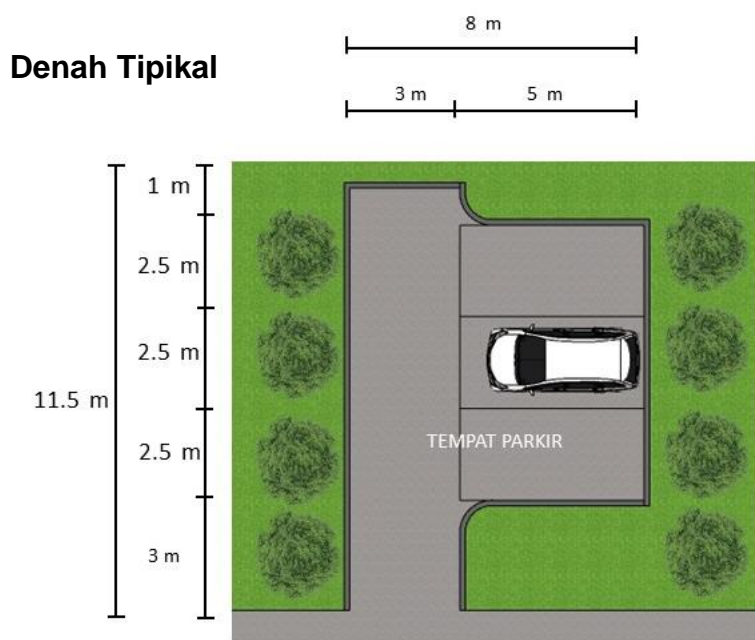
b) Ketentuan Tempat Parkir

Mengacu pada penjelasan ketentuan teknis Tempat pada bagian Pembuatan Tempat Parkir di Pembangunan Kawasan Dermaga Wisata.

c) Panduan Perancangan Tempat Parkir

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan tempat parkir modular tipikal:

1. Contoh ilustrasi panduan yang diberikan merupakan contoh tipikal rancangan tempat parkir yang terdiri dari tiga modul parkir mobil (panjang total 7,5m, lebar total 5m), jalur sirkulasi parkir (satu jalur, panjang sirkulasi 11,5m, 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 destinasi, 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 disekitarnya.



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

d) Indikasi Pembiayaan Pembuatan Tempat Parkir

Indikasi pembiayaan pembuatan tempat parkir sebagai berikut:

No.	Pembuatan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per m ²	Indikasi Biaya
1	Tempat Parkir	72m ²	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 7,5m, lebar total 5m), jalur sirkulasi parkir (satu jalur, panjang sirkulasi 11,5m, lebar sirkulasi 3 m), material Paving Block/Porous Pavement setara K-200 sampai dengan K-350 termasuk biaya Pemadatan tanah, lapisan dibawah *Paving Block/Porous Pavement*, biaya tersebut termasuk biaya pembuatan kanstein sekeliling *Paving Block/Porous Pavement*. 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.

4. Pembangunan Tempat Ibadah

a) Konsep Dasar

Mengacu pada penjelasan Konsep Dasar Tempat Ibadah pada bagian Pembangunan Tempat Ibadah di Pembangunan Kawasan Dermaga Wisata.

b) Ketentuan Teknis Tempat Ibadah

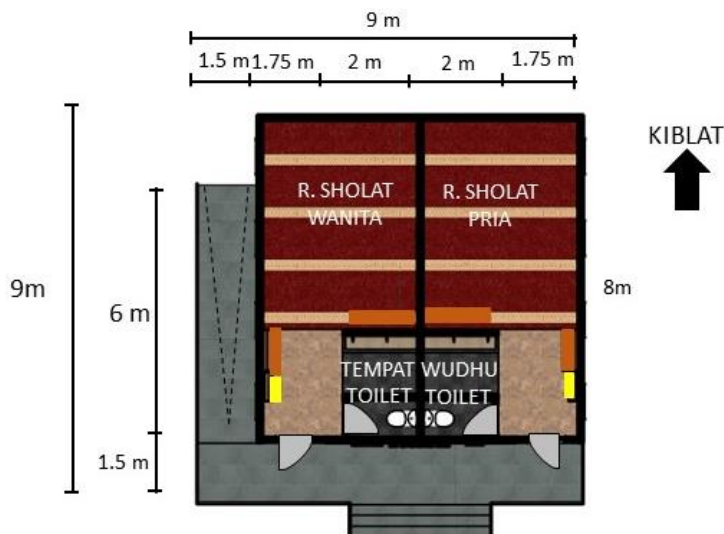
Mengacu pada penjelasan ketentuan teknis tempat ibadah pada bagian Pembangunan Tempat Ibadah di Pembangunan Kawasan Dermaga Wisata.

c) Panduan Perancangan Pembangunan Tempat Ibadah

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan Tempat Ibadah dalam Area Terbuka Pariwisata (dalam contoh pada Kawasan Borobudur dan sekitarnya):

1. Contoh ilustrasi panduan yang diberikan merupakan contoh tipikal rancangan Tempat Ibadah (muslim) untuk destinasi super prioritas Kawasan 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.
2. Tempat ibadah pada contoh ilustrasi panduan merupakan tempat ibadah (muslim) panjang bangunan tempat ibadah 9m,

lebar bangunan tempat ibadah 9m, teras-tangga-ramp 20m², 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, 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) tempat wudhu, dan 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 memas. **Denah Mushola** erta fasilitas rak sepatu (untuk pengguna meletakkan sepatunya).



KETERANGAN :
- KAPASITAS R. SHOLAT WANITA 24 ORANG
- KAPASITAS R. SHOLAT PRIA 24 ORANG

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

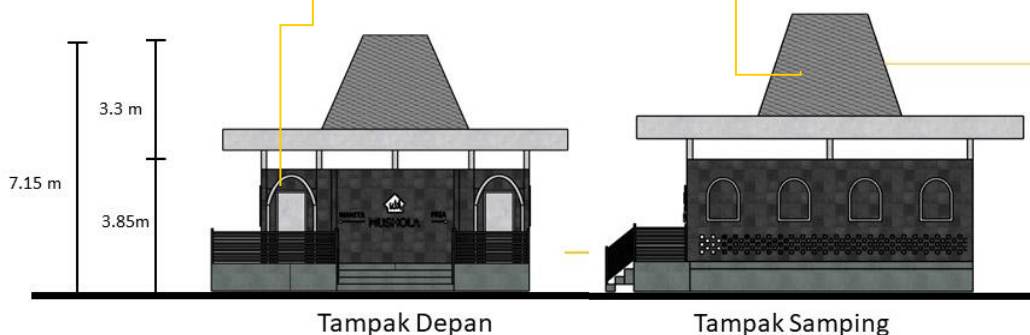
Stupa Borobudur



Atap Joglo



Desain atap harus merujuk atau merupakan transformasi dari bangunan arsitektur tradisional setempat. Gambar di samping adalah hanya sekedar contoh ilustrasi dari arsitektur stupa Candi Borobudur dan Rumah adat Joglo, Jawa Tengah.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan
Bangunan Tempat Ibadah di Area Terbuka Pariwisata Kawasan
Borobudur dan sekitarnya

d) Indikasi Pembiayaan Pembangunan Tempat Ibadah

Indikasi pembiayaan pembangunan Tempat Ibadah:

No.	Pembangunan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per m ²	Indikasi Biaya
1	Tempat Ibadah	91m ²	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 9m, lebar bangunan 9m, teras, tangga dan ramp 20m² (untuk harga dihitung 50%), 1 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. 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.

5. Pembuatan Jalan dalam Kawasan

a) Konsep Dasar

Mengacu pada penjelasan Konsep Dasar Jalan dalam Kawasan pada bagian Pembuatan Jalan dalam Kawasan di Pembangunan Kawasan Dermaga Wisata.

b) Ketentuan Teknis Jalan dalam Kawasan

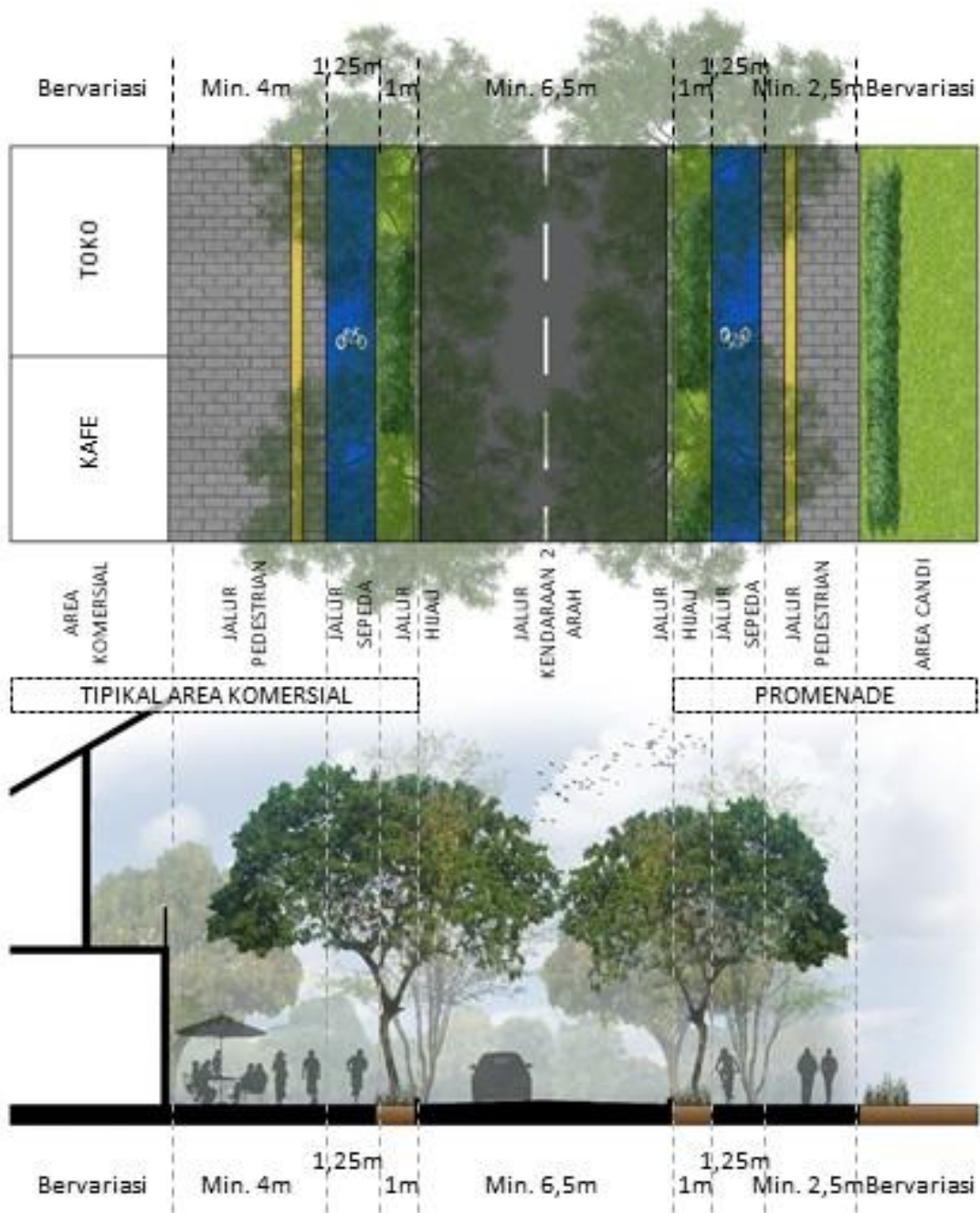
Mengacu pada penjelasan ketentuan teknis jalan dalam kawasan pada bagian Pembuatan Jalan dalam Kawasan di Pembangunan Kawasan Dermaga Wisata.

c) Panduan Perancangan Pembuatan Jalan dalam Kawasan

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan

Jalan dalam Area Terbuka Pariwisata (dalam contoh pada Kawasan Borobudur dan sekitarnya):

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 Area Terbuka Pariwisata (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 Area Terbuka Pariwisata Kawasan Borobudur dan sekitarnya, Kota Magelang, Provinsi Jawa Tengah.

d) Indikasi Pembiayaan Pembuatan Jalan dalam Kawasan

Indikasi pembiayaan pembuatan jalan dalam kawasan, sebagai berikut:

No.	Pembuatan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per m ²	Indikasi Biaya
1	Jalan dalam Kawasan	650m ²	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.

6. Pembangunan Plaza Pusat Jajanan/Kuliner

a) Konsep Dasar

Mengacu pada penjelasan Konsep Dasar Plaza Pusat Jajanan/Kuliner pada bagian Pembangunan Plaza Pusat Jajanan/Kuliner di Pembangunan Kawasan Dermaga Wisata.

b) Ketentuan Teknis Plaza Pusat Jajanan/Kuliner

Mengacu pada penjelasan ketentuan teknis plaza kuliner pada bagian Pembangunan Plaza Kuliner di Pembangunan Kawasan Dermaga Wisata.

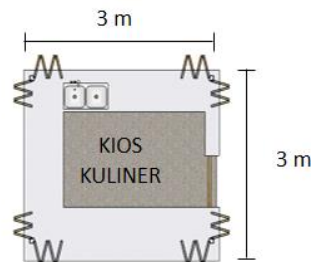
c) Panduan Perancangan Plaza Pusat Jajanan/Kuliner

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan plaza pusat jajanan/kuliner dalam Area Terbuka Pariwisata (dalam contoh pada Kawasan Borobudur dan sekitarnya). Plaza Pusat

Jajanan/Kuliner terdiri dari plaza dan kios-kios kuliner. Kios kuliner ditata berkelompok pada suatu plaza sesuai contoh ilustrasi panduan visual perancangan.

1. Kios Kuliner pada plaza pusat jajanan/kuliner pada contoh ilustrasi panduan adalah untuk destinasi super prioritas Kawasan Borobudur dan Sekitarnya. Kios Kuliner 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 3m dan lebar bangunan 3m, 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 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 disisi utara dan lima kios di sisi selatan jumlah kios ini dapat disesuaikan sesuai kebutuhan pada masing-masing destinasi. Kios kuliner ditata saling berhadapan dan pada bagian tengah plaza dapat digunakan sebagai sirkulasi atau sebagai area makan.
2. 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, dibagian tengah plaza ini dapat digunakan sebagai jalur pejalan kaki atau area makan (dapat diletakan 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, anti slip, tidak licin, dapat meresapkan air, rata dan dipasang datar. Pada sekeliling plaza dibatasi dengan kanstein. Sebaiknya plaza ini juga dilengkapi juga dengan sistem

drainase yang baik. Luas plaza pada masing-masing destinasi dapat disesuaikan dengan kebutuhan destinasi dan disesuaikan dengan jumlah kios yang akan dibangun pada plaza pusat jajanan/kuliner tersebut.



Candi Borobudur

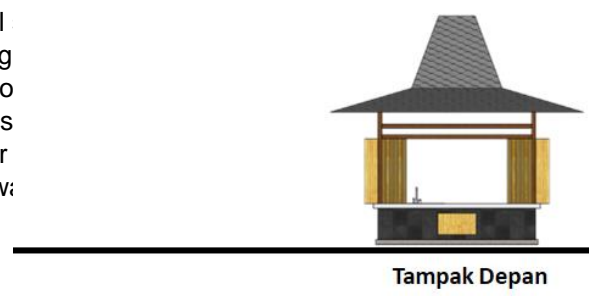
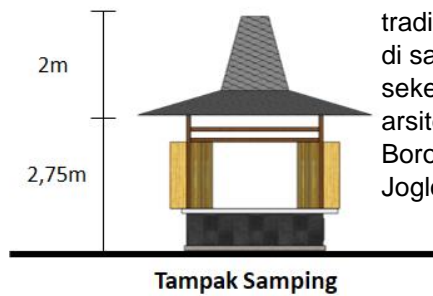


Atap Joglo



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

Desain atap atau merup dari bangun tradisional di samping sekedar co arsitektur s Borobudur Joglo, Jawa:



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Kios Kuliner (satu unit) di Area Terbuka Pariwisata Kawasan Borobudur dan sekitarnya, Kota Magelang, Provinsi Jawa Tengah.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Plaza Pusat Jajanan/Kuliner (terdiri dari 10 unit kios yang ditata berkelompok pada suatu plaza dan dilengkapi penataan area makan di tengah plaza/terpusat) di Area Terbuka Pariwisata Kawasan Borobudur dan sekitarnya, Kota Magelang, Provinsi Jawa Tengah.

d) Indikasi Pembiayaan Pembangunan Plaza Pusat Jajanan/Kuliner
Indikasi pembiayaan pembangunan plaza pusat jajanan/kuliner:

No.	Pembangunan Plaza Kuliner	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
1	Plaza	578 m ²	Rp. 1.250.000,-	Rp. 722.500.000,-
2	Sepuluh Unit Kios Kuliner	90m ²	Rp. 5.000.000,-	Rp. 450.000.000,-
3	Satu Unit Kios Kuliner	9m ²	Rp. 5.000.000,-	Rp. 45.000.000,-

Catatan: Biaya tercantum merupakan;

1. Plaza: 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, anti slip, 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 destinasi dan disesuaikan dengan jumlah kios yang akan dibangun pada plaza kuliner tersebut.
2. Sepuluh Unit Kios Kuliner: perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan sepuluh unit kios kuliner sesuai contoh ilustrasi panduan perancangan. Ukuran satu unit bangunan kios kuliner memiliki panjang bangunan 3m dan lebar bangunan 3m, 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. Asumsi sumber air bangunan kios kuliner menyambung ke sumber air yang sudah ada.
3. Satu Unit Kios Kuliner: perkiraan biaya atau indikasi biaya

untuk pembangunan satu unit kios kuliner. Ukuran satu unit bangunan kios kuliner memiliki panjang bangunan 3m dan lebar bangunan 3m, 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. Asumsi sumber air bangunan kios kuliner menyambung ke sumber air yang sudah ada.

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.

7. Pembangunan Kios Cendera mata

a) Konsep Dasar

Mengacu pada penjelasan Konsep Dasar Kios Cendera mata pada bagian Pembangunan Kios Cendera mata di Pembangunan Kawasan Dermaga Wisata.

b) Ketentuan Teknis Kios Cendera mata

Mengacu pada penjelasan ketentuan teknis Toilet pada bagian Pembangunan Toilet di Pembangunan Kawasan Dermaga Wisata.

c) Panduan Perancangan Kios Cendera mata

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan kios cendera mata dalam Area Terbuka Pariwisata (dalam contoh pada Kawasan Borobudur dan sekitarnya):

1. Contoh ilustrasi panduan yang diberikan merupakan contoh tipikal rancangan Kios Cendera mata untuk destinasi super prioritas Kawasan Borobudur dan Sekitarnya. Kios Cendera mata ditata berkelompok pada suatu area sesuai contoh ilustrasi panduan visual perancangan. 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 kuliner. Ukuran satu unit bangunan kios

cendera mata memiliki panjang bangunan 3m dan lebar bangunan 3m, 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.

2. Pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan kios cendera mata ditata secara berkelompok sebanyak sepuluh unit dalam suatu area, saling berhadapan, lima kios disisi utara dan lima kios di sisi selatan jumlah kios ini dapat disesuaikan sesuai kebutuhan pada masing-masing destinasi. Kios cendera mata ditata saling berhadapan dan pada bagian tengah dapat digunakan sebagai sirkulasi atau jalur pejalan kaki.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Kios Cendera mata (satu unit) yang akan ditata pada suatu area di Area Terbuka Pariwisata Kawasan Borobudur dan sekitarnya, Kota Magelang, Provinsi Jawa Tengah.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Kios Cendera mata (terdiri dari 10 unit kios yang ditata berkelompok pada suatu area) di Area Terbuka Pariwisata Kawasan Borobudur dan sekitarnya, Kota Magelang, Provinsi Jawa Tengah.

d) Indikasi Pembiayaan Pembangunan Kios Cendera mata

Indikasi pembiayaan pembangunan Kios Cendera mata:

No.	Pembangunan	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
1	Sepuluh Unit Kios Cendera mata	90m ²	Rp. 4.500.000,-	Rp. 405.000.000,-
2	Satu Unit Kios Cendera mata	9m ²	Rp. 4.500.000,-	Rp. 40.500.000,-

Catatan: Biaya tercantum merupakan;

1. Sepuluh Unit Kios Cendera mata: 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 3m dan lebar bangunan 3m, 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.
2. Satu Unit Kios Cendera mata: perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan satu unit kios cendera mata. Ukuran satu unit bangunan kios cendera mata memiliki

panjang bangunan 3m dan lebar bangunan 3m, 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.

Biaya tersebut menggunakan harga acuan Pulau Jawa (DKI Jakarta dan Jawa Barat), 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.

8. Pembangunan Plaza atau Area Pengunjung

a) Konsep Dasar

Mengacu pada penjelasan Konsep Dasar Plaza atau Area Pengunjung pada bagian Pembangunan Plaza atau Area Pengunjung di Pembangunan Kawasan Dermaga Wisata.

b) Ketentuan Teknis Plaza atau Area Pengunjung

Mengacu pada penjelasan ketentuan teknis plaza atau area pengunjung pada bagian Pembangunan Plaza atau Area Pengunjung di Pembangunan Kawasan Dermaga Wisata.

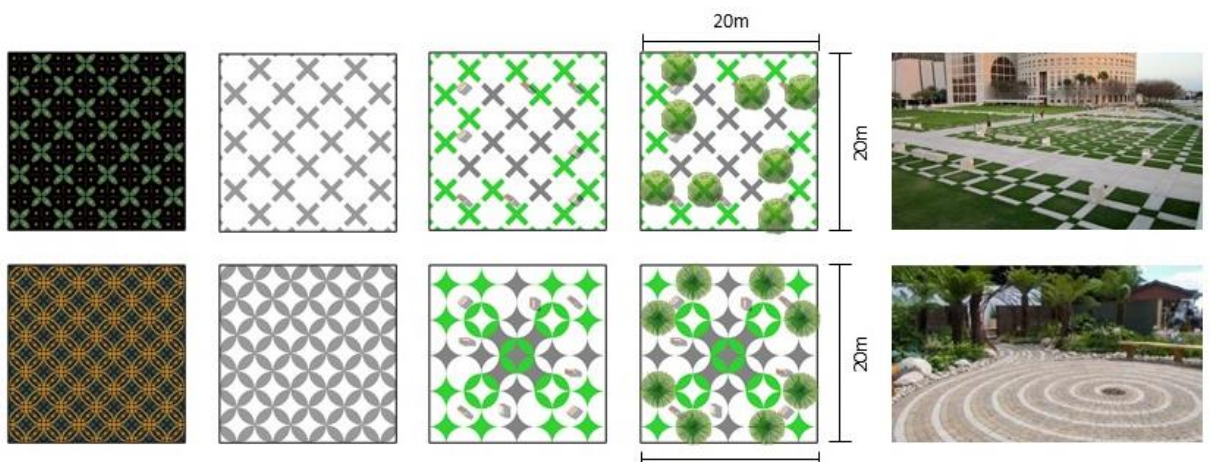
c) Panduan Perancangan Plaza atau Area Pengunjung

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan plaza atau area pengunjung dalam Kawasan Area Terbuka Pariwisata (dalam contoh pada Kawasan pariwisata Borobudur, Kota Magelang, Provinsi Jawa Tengah). Plaza atau Area Pengunjung yang dirancang pada panduan visual perancangan terdiri plaza (atau area perkerasan) yang dilengkapi dengan bangku taman atau tempat duduk pengunjung.

1. Plaza yang dirancang pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan merupakan tipikal plaza yang dirancang untuk destinasi super prioritas Kawasan Borobudur dan Sekitarnya. 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 pada ilustrasi panduan visual perancangan memiliki panjang 20 m (dua puluh meter) dan lebar 20 m (dua puluh meter), berbentuk persegi. Material plaza yang digunakan pada contoh ilustrasi panduan perancangan merupakan jenis material lokal *Paving Block/Porous Pavement* setara K-200 sampai dengan K-350, anti slip, tidak licin, dapat meresapkan air, rata dan dipasang datar. Pada sekeliling plaza dibatasi dengan kanstein.

2. Bentuk plaza pada masing-masing destinasi 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, pola budaya yang diterapkan pada plaza juga dapat disesuaikan dengan pola budaya lokal khas pada masing-masing destinasi wisata.
3. Plaza atau area pengunjung sebaiknya 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 atau area pengunjung. Bangku taman yang diusulkan menggunakan material dasar beton dan *artificial/composite wood* dengan ukuran panjang bangku taman 125 cm (serratus dua puluh lima centimeter), lebar 55 cm (lima puluh lima centimeter) dan tinggi 45 cm (empat puluh lima centimeter) sesuai pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan.

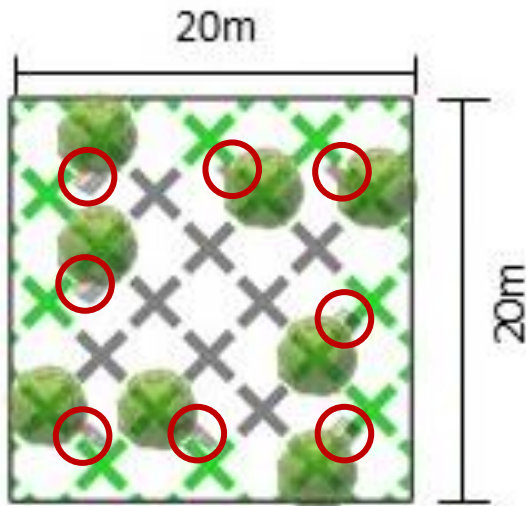


Penerapan Pola Batik Kawung pada Pola Perkerasan Plaza

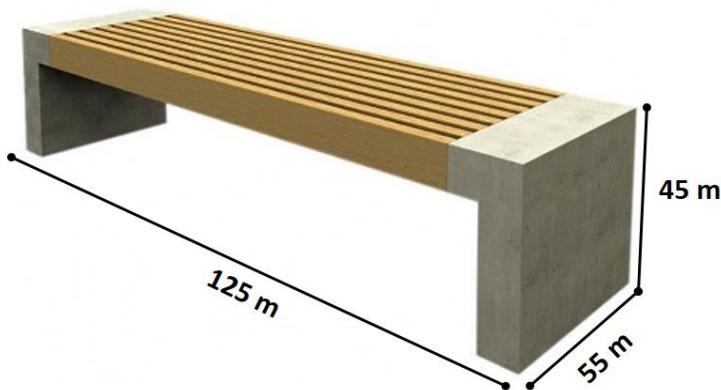
Pola batik membentuk kombinasi pola perkerasan, penataan area hijau, dan pohon

Contoh Penerapan Ilustrasi Plaza atau Area Pengunjung

Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Plaza atau Area Pengunjung di Kawasan Area Terbuka Pariwisata Kawasan Borobudur dan sekitarnya



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 disekeliling plaza, sehingga wisatawan dapat duduk dengan nyaman



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Bangku Taman pada Plaza atau Area Pengunjung di Kawasan Area Terbuka Pariwisata, Kawasan pariwisata Borobudur, Kota Magelang, Jawa Tengah.

- d) Indikasi Pembiayaan Pembangunan Plaza atau Area Pengunjung
Indikasi pembiayaan pembangunan plaza atau area pengunjung, sebagai berikut:

No.	Pembangunan Plaza atau Area Pengunjung	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
1	Plaza	400 m ²	Rp. 1.250.000,-	Rp. 500.000.000,-
2	Bangku Taman	1 Unit	Rp. 3.500.000,-	Rp. 3.500.000,-

Catatan: Biaya tercantum merupakan:

1. Plaza: perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan perkerasan dari plaza atau area pengunjung sesuai contoh ilustrasi panduan perancangan, plaza ini memiliki panjang 20 m (dua puluh meter) dan lebar 20 m (dua puluh meter), berbentuk persegi. Material plaza yang digunakan pada contoh ilustrasi panduan perancangan merupakan jenis material lokal *Paving Block/Porous Pavement* setara K-200 sampai dengan K-350, anti slip, tidak licin, dapat meresapkan air, rata dan dipasang datar. Biaya sudah termasuk biaya kanstein sekeliling plaza.

2. Bangku Taman: perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembuatan satu unit bangku taman pada plaza atau 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 (serratus dua puluh lima centimeter), lebar 55 cm (lima puluh lima centimeter) dan tinggi 45 cm (empat puluh lima centimeter).

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.

9. Pembangunan Panggung Kesenian/ Pertunjukan

a) Konsep Dasar

Mengacu pada penjelasan Konsep Dasar Panggung Kesenian/pertunjukan pada bagian Pembangunan Panggung Kesenian/ pertunjukan di Pembangunan Kawasan Dermaga Wisata.

b) Ketentuan Teknis Panggung Kesenian/ Pertunjukan

Mengacu pada penjelasan ketentuan teknis panggung kesenian/ Pertunjukan pada bagian Pembangunan Panggung Kesenian atau Pertunjukan di Pembangunan Kawasan Dermaga Wisata

c) Panduan Perancangan Panggung Kesenian/Pertunjukan

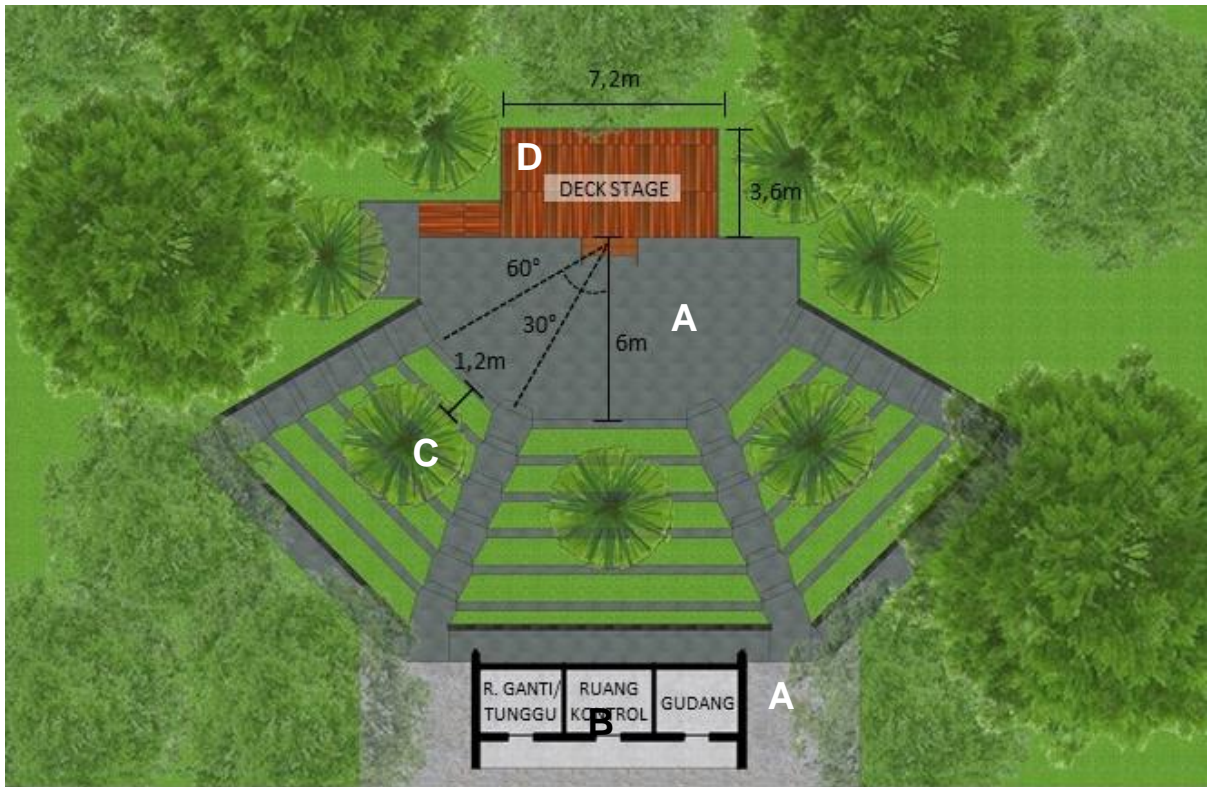
Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan

Panggung Kesenian atau Pertunjukan dalam Kawasan Area Terbuka Pariwisata (dalam contoh pada Kawasan pariwisata Borobudur, Kota Magelang, Provinsi Jawa Tengah). Panggung Kesenian atau Pertunjukan terdiri dari plaza ampiteater, bangunan (terbagi menjadi ruang ganti/ruang tunggu, ruang kontrol dan Gudang), ampiteater dan panggung kesenian (*stage*) sesuai contoh ilustrasi panduan visual perancangan.

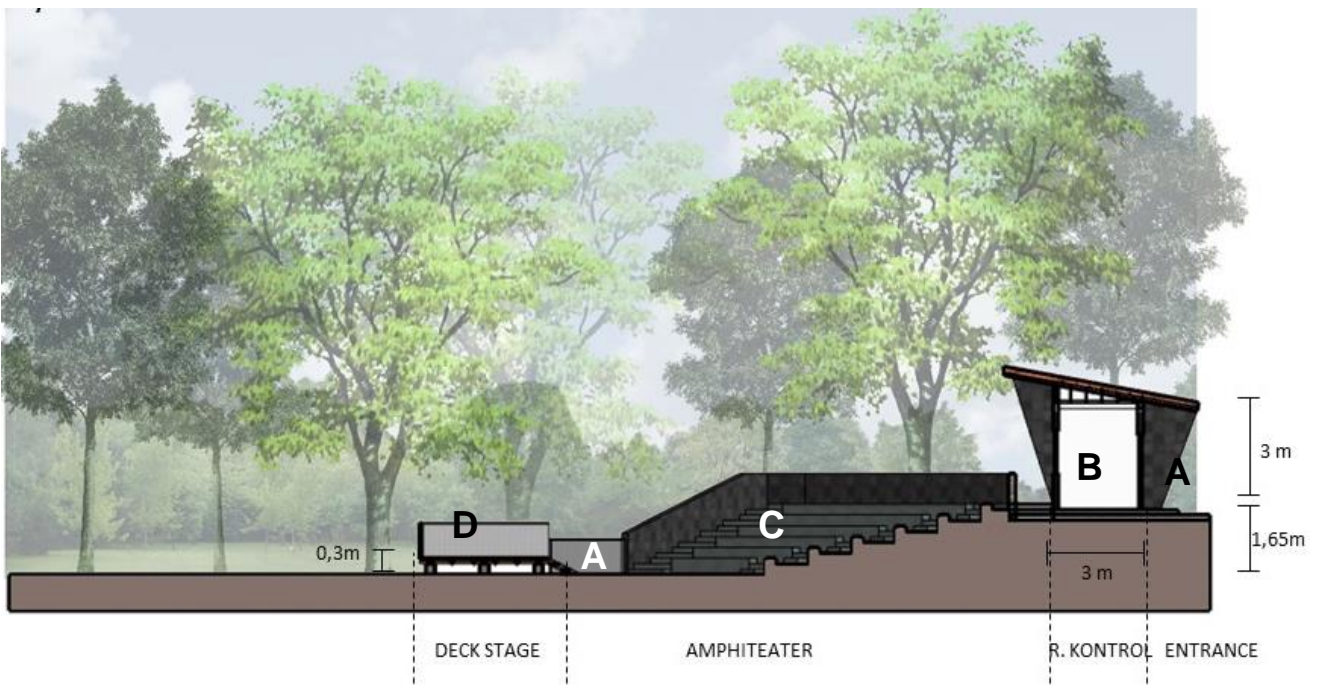
1. Poin A pada contoh ilustrasi panduan adalah Plaza Ampiteater. Plaza ini berada pada area masuk ketika pengunjung atau wisatawan tiba di area panggung kesenian atau pertunjukan dan pada area diantara panggung dan ampiteater. Plaza ampiteater pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan memiliki luas 177,56 m². Material plaza yang digunakan pada contoh ilustrasi panduan perancangan merupakan jenis material lokal *Paving Block/Porous Pavement* setara K-200 sampai dengan K-350, anti slip, tidak licin, dapat meresapkan air, rata dan dipasang datar. Pada sekeliling plaza dibatasi dengan kanstein. Bentuk plaza ampiteater pada masing-masing destinasi 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. Poin B pada contoh ilustrasi panduan adalah bangunan penunjang panggung kesenian/pertunjukan. Bangunan ini 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. Bangunan ini memiliki panjang bangunan 9 m dan lebar bangunan 3 m. Terdiri dari Ruang Ganti/Ruang Tunggu 3x3 m (Ruang menunggu dan ruang mengganti kostum, sebelum dan sesudah pertunjukan), Ruang Kontrol 3x3m (Ruang Pengendali *sound system*, panel pencahayaan dan lain-lain) dan Gudang 3x3m (ruang penyimpanan alat, dan komponen pendukung

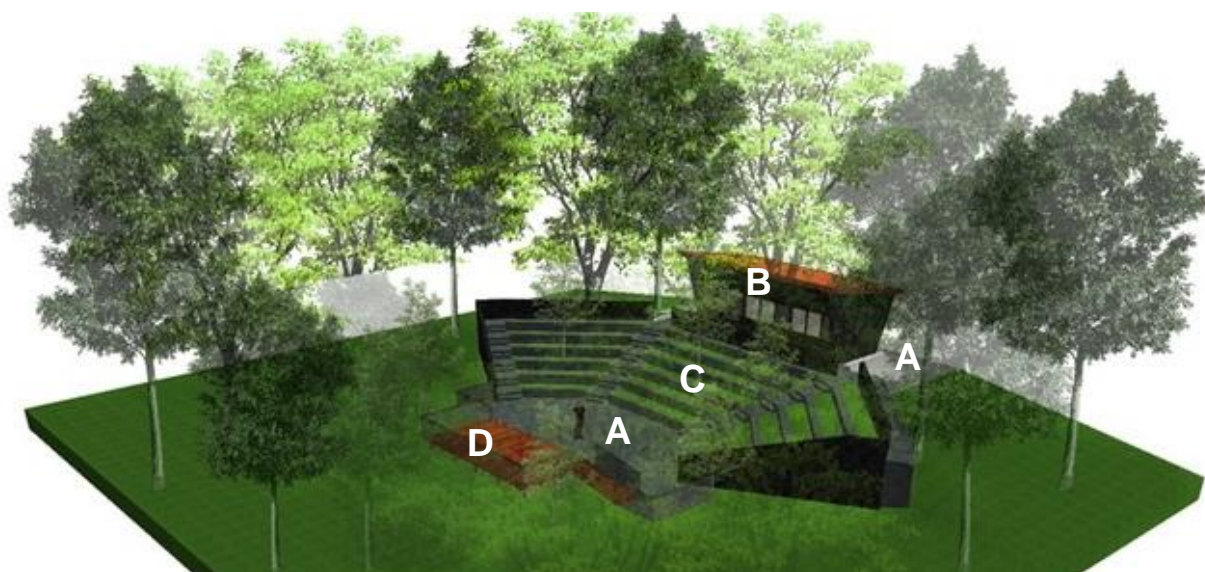
pertunjukan) merupakan tipe bangunan tertutup, struktur beton, dinding bata, lantai keramik, bukaan aluminium & artificial wood/composite wood, rangka atap baja ringan, atap genteng, plafond gypsum/GRC. Bangunan ini dapat diakses dari Plaza Ampiteater.

3. Poin C pada contoh ilustrasi panduan adalah ampiteater. Ampiteater ini rancang berteras atau bertingkat (jumlah tingkat dapat disesuaikan dengan kondisi lahan eksisting kawasan pariwisata) berfungsi sebagai tempat duduk penonton. Ampiteater memiliki luas 207 m². Ampiteater pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan menggunakan struktur batu kali yang di finishing dengan plester dan acian kasar yang dapat dikombinasikan dengan hamparan rumput pada area duduknya.
4. Poin D pada contoh ilustrasi panduan adalah Panggung Kesenian. Panggung kesenian dirancang dekat dengan plaza ampiteater, berfungsi sebagai area pertunjukan. Panggung Kesenian memiliki ukuran $(2,75 \times 1,1 \text{ m}) + (7,2 \times 3,6 \text{ m})$ atau seluas 28,9 m². 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 2-3 m. Bentuk panggung kesenian pada masing-masing destinasi dapat berbeda disesuaikan dengan kondisi alam eksisting kawasan pariwisata, keselarasan bentuk panggung dengan perancangan kawasan pariwisata, luas panggung kesenian juga dapat disesuaikan dengan rencana kapasitas pengunjung dan kebutuhan masing-masing destinasi serta panggung dapat dikombinasikan dengan ornamen budaya setempat.



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





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

Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Panggung Kesenian atau Ampiteater di Kawasan Area Terbuka Pariwisata Kawasan Borobudur dan sekitarnya, Kota Magelang, Provinsi Jawa Tengah.

d) Indikasi Pembiayaan Pembangunan Panggung Kesenian atau Pertunjukan

Indikasi pembiayaan pembangunan panggung kesenian atau pertunjukan, sebagai berikut:

No.	Pembangunan panggung kesenian atau pertunjukan	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
1	Plaza Ampiteater	177,56 m ²	Rp. 1.250.000,-	Rp. 221.950.000,-
2	Bangunan (Ruang ganti/ruang tunggu, Ruang Kontrol, dan Gudang)	9m ²	Rp. 5.000.000,-	Rp. 45.000.000,-
3	Ampiteater	207m ²	Rp. 2.250.000,-	Rp. 465.817.500,-
4	Panggung Kesenian	28,9m ²	Rp. 5.000.000,-	Rp. 144.725.000,-

Catatan: Biaya tercantum merupakan;

1. Plaza Ampiteater: perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan perkerasan atau plaza ampiteater dari Panggung Kesenian atau Pertunjukan sesuai contoh ilustrasi panduan perancangan, Plaza ampiteater pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan memiliki luas 177,56 m². Material plaza yang digunakan pada contoh ilustrasi panduan perancangan merupakan jenis material lokal *Paving Block/Porous Pavement* setara K-200 sampai dengan K-350, anti slip, tidak licin, dapat meresapkan air, rata dan dipasang datar. Biaya sudah termasuk biaya kanstein sekeliling plaza.
2. Bangunan: perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk bangunan penunjang Panggung Kesenian atau Pertunjukan sesuai contoh ilustrasi panduan perancangan, bangunan ini memiliki panjang bangunan 9 m dan lebar bangunan 3 m. Terdiri dari Ruang Ganti/Ruang Tunggu 3x3 m (Ruang menunggu dan ruang mengganti kostum, sebelum dan sesudah pertunjukan), Ruang Kontrol 3x3m (Ruang Pengendali *sound system*, panel pencahayaan dan lain-lain) dan Gudang 3x3m (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.
3. Ampiteater: perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk ampiteater sesuai contoh ilustrasi panduan perancangan. Ampiteater ini memiliki luas 207 m². Ampiteater pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan menggunakan struktur batu kali yang di finishing dengan plester dan acian kasar yang dapat dikombinasikan dengan hamparan rumput pada area duduknya. Biaya tersebut belum termasuk biaya penataan hamparan rumput pada ampiteater. Biaya ini sebaiknya menjadi bagian biaya penataan lanskap kawasan destinasi.
4. Panggung Kesenian: perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk panggung kesenian sesuai contoh ilustrasi panduan perancangan. Panggung Kesenian memiliki ukuran Ukuran

(2,75x1,1m) + (7,2x3,6m) atau seluas 28,9 m². 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 2-3 m.

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.

10. Pembangunan Gazebo

a) Konsep Dasar

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

1. Sebagai peneduh dari cuaca; dan
2. Area berkumpul untuk beraktivitas maupun beristirahat.

b) Ketentuan Teknis Gazebo

Prinsip Teknis Gazebo

Dalam membangun Gazebo 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 minimum sesuai peraturan berlaku (dimensi, struktur, tata letak), dan dilengkapi dengan fasilitas pelengkap/penunjang
3. 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)
4. Ekonomis: Kios cendera mata dibuat dengan konstruksi yang kuat, efektif, biaya yang efisien dan sesuai dengan kebutuhan masing-masing Daya tarik wisata Wisata.

5. Kelestarian lingkungan: seminimum mungkin merubah bentang alam, mempertimbangkan kondisi sumberdaya alam dan tata guna lahan kawasan.

Tenaga Ahli yang Dibutuhkan

1. Bidang Arsitektur (Kode 101) Arsitek: Ahli yang memiliki kompetensi untuk merancang dan mengawasi pelaksanaan bangunan gedung, perkotaan dan lingkungan binaan, yang meliputi aspek estetika, budaya dan sosial atau Bidang Arsitektur (Kode 103): Ahli Arsitektur Lanskap: seorang ahli yang memiliki kompetensi seni dan ilmu merancang lanskap (pertamanan) dengan tujuan untuk menciptakan ruang pertamanan yang fungsional, estetika, struktur keindahan dan manfaat lanskap atau kawasan. Dibutuhkan untuk perancangan gazebo
2. Bidang Elektrikal (Kode 401): Ahli Teknik Tenaga Listrik: ahli yang memiliki kompetensi melaksanakan pekerjaan perencanaan dan atau pemasangan dan atau perawatan instalasi listrik untuk penerangan dan atau tenaga di dalam atau di luar bangunan. Dibutuhkan untuk instalasi lampu penerangan di gazebo.

Standar Teknis Gazebo

1. Secara umum, dimensi gazebo dapat disesuaikan dengan kebutuhan ruang dan kapasitas yang direncanakan pada masing-masing lokasi/destinasi wisata.
2. Material
Material yang digunakan sebaiknya menggunakan material lokal (kayu alami, kayu buatan (artificial wood), dan lain-lain). Jenis material yang digunakan harus keras, kuat, stabil dan tahan lama.

Standar Sarana dan Prasarana pelengkap Gazebo

1. Tempat duduk baik lesehan (jika struktur dari kayu) maupun terbuat dari beton (jika struktur baah dari beton)
2. Tempat sampah tertutup yang terdiri atas: tempat sampah

organik, tempat sampah non-organik;

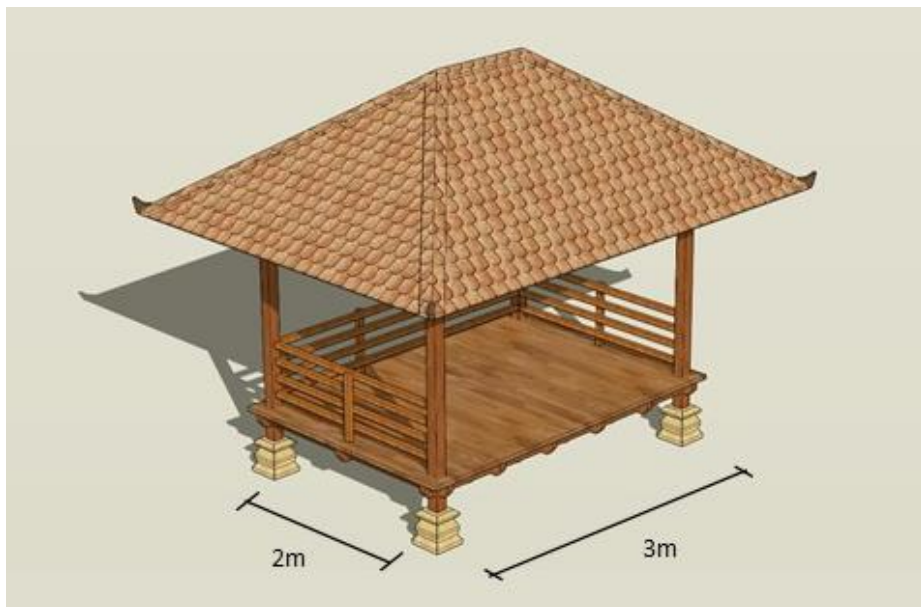
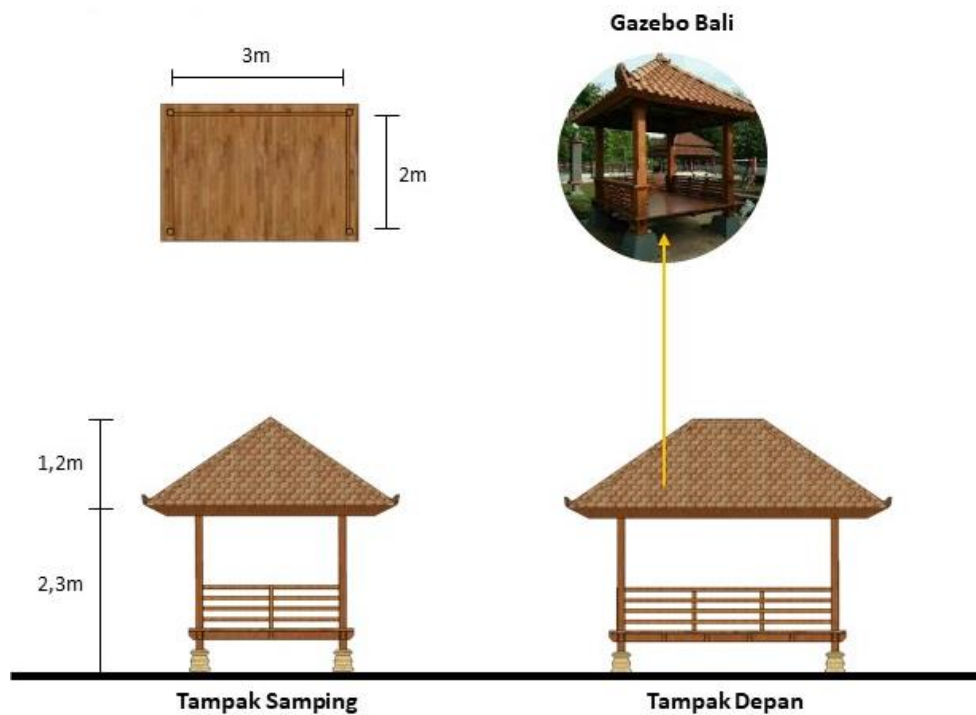
3. Instalasi listrik/genset sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan;
4. Stop kontak atau power listrik minimum 3 (tiga) titik di tiap gazebo
5. Drainase/saluran air hujan dan resapannya harus diperhatikan dengan baik untuk menghindari genangan air di sekitar gazebo;
6. Untuk Keselamatan, keamanan dan mitigasi bencana tersedia akses khusus darurat dan tempat berkumpul di dekat gazebo;

c) Panduan Perancangan Gazebo

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan gazebo dalam Area Terbuka Pariwisata (dalam contoh pada Area Terbuka Pariwisata di Provinsi Bali):

Gazebo Tipe Satu (Panggung)

- 1) Contoh ilustrasi panduan yang diberikan merupakan contoh tipikal rancangan untuk destinasi Area Terbuka Pariwisata di Provinsi Bali yang terinspirasi dan menerapkan arsitektur Gazebo Tradisional Bali. Penerapan arsitektur lokal berupa bentuk atap dan bentuk bangunan. Arsitektural gazebo dapat disesuaikan dengan arsitektural setempat pada masing-masing destinasi.
- 2) Ukuran satu unit bangunan gazebo tipe satu (panggung) memiliki panjang bangunan 3m dan lebar bangunan 2m, 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 destinasi.



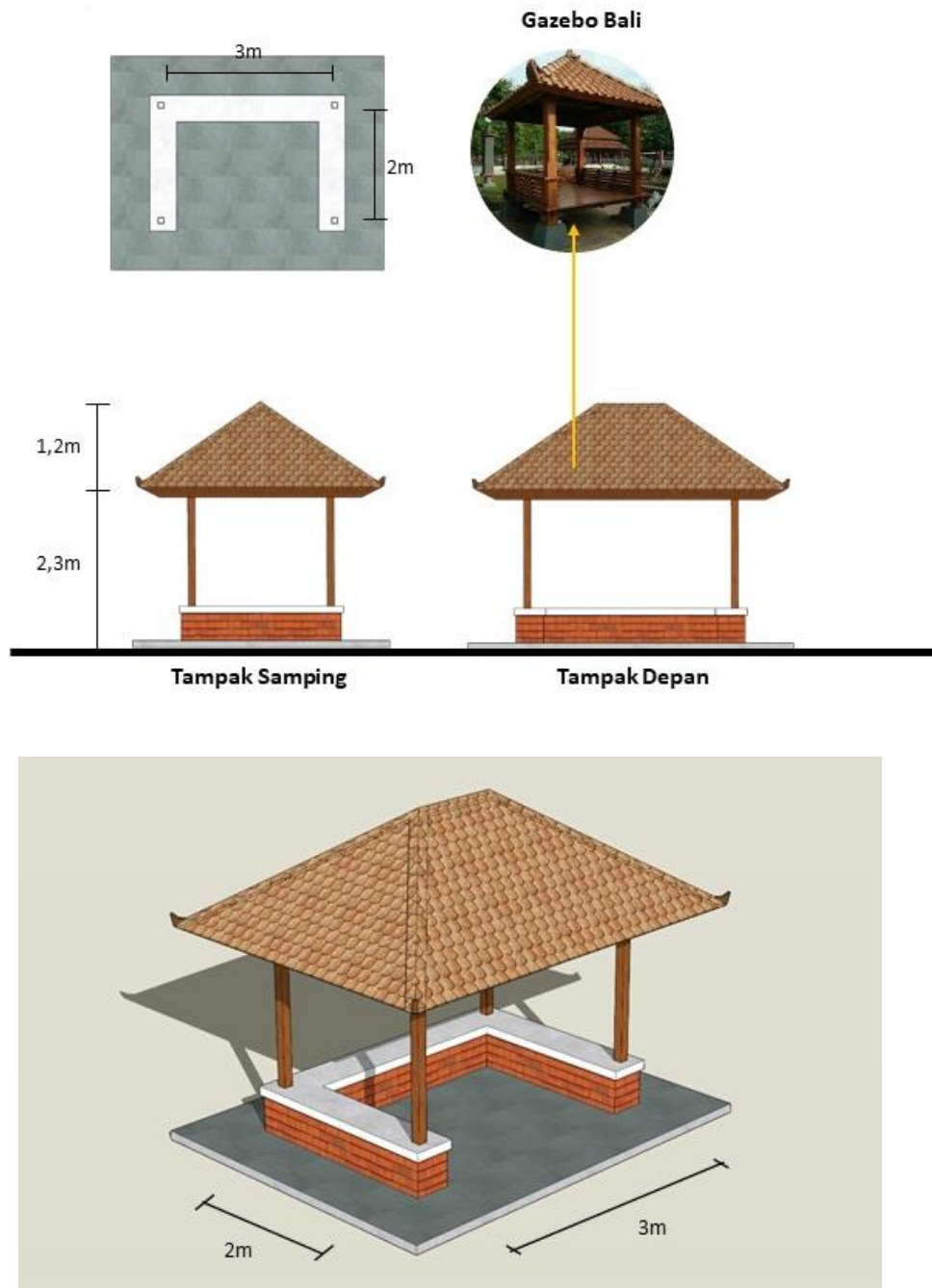
Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Gazebo Tipe Satu (Panggung) di Area Terbuka Pariwisata (Area Terbuka Pariwisata di Provinsi Bali)

Gazebo Tipe Dua

- 1) Contoh ilustrasi panduan yang diberikan merupakan contoh tipikal rancangan untuk destinasi Area Terbuka Pariwisata di Provinsi Bali yang terinspirasi dan menerapkan arsitektur Gazebo Tradisional Bali. Penerapan arsitektur lokal berupa bentuk atap dan bentuk bangunan. Arsitektural gazebo dapat disesuaikan dengan arsitektural setempat pada masing-

masing destinasi.

- 2) Ukuran satu unit bangunan gazebo tipe dua memiliki panjang bangunan 3m dan 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 finishing acian plester, dapat dilengkapi dengan ornamen dan komponen pelengkap sesuai dengan kebutuhan masing-masing destinasi.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Gazebo Tipe Dua di Area Terbuka Pariwisata (Area Terbuka Pariwisata di Pulau Bali)

d) Indikasi Pembiayaan Pembangunan Gazebo

Indikasi pembiayaan pembangunan gazebo:

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

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

Biaya tersebut menggunakan harga acuan Pulau Jawa (DKI Jakarta dan Jawa Barat), 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.

11. Pemasangan Lampu Taman

a) Konsep Dasar

Mengacu pada penjelasan Konsep Dasar Lampu Taman pada bagian Pemasangan Lampu Taman di Pembangunan Kawasan Dermaga Wisata.

b) Ketentuan Teknis Lampu Taman

Mengacu pada penjelasan ketentuan teknis lampu taman pada bagian Pemasangan Lampu Taman di Pembangunan Kawasan Dermaga Wisata.

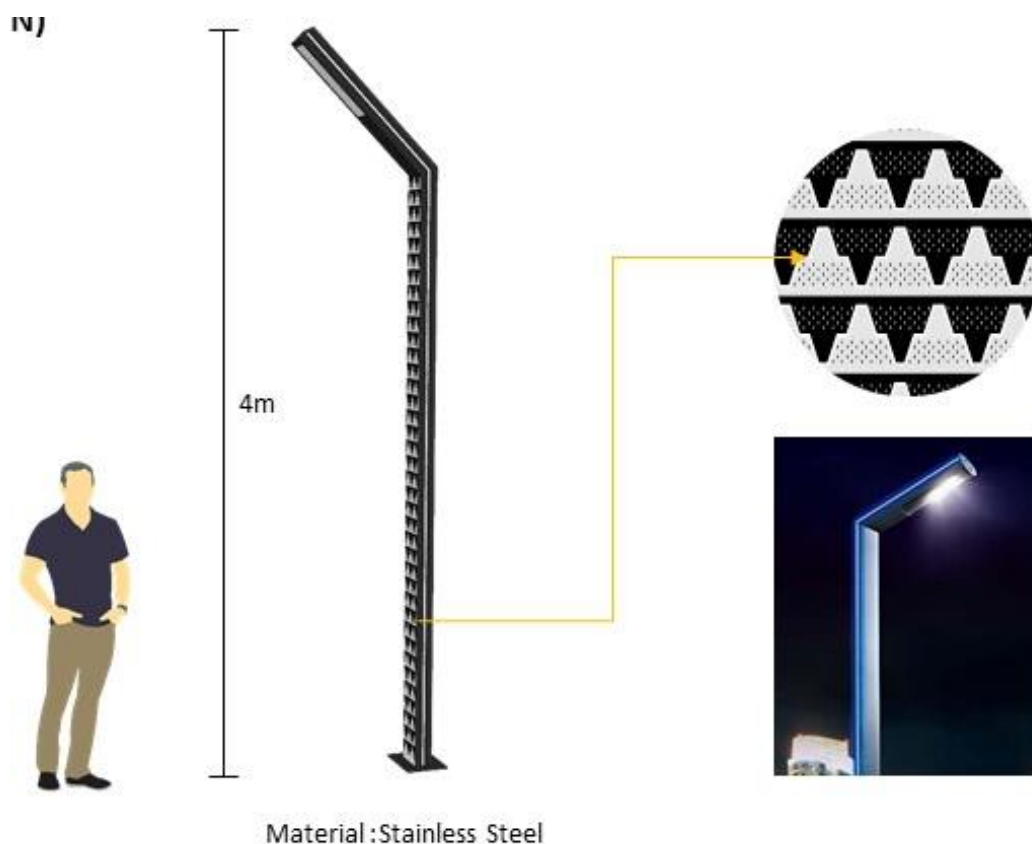
c) Panduan Perancangan Lampu Taman

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan lampu taman dalam Area Terbuka Pariwisata (dalam contoh pada Kawasan Borobudur dan sekitarnya):

1. Contoh ilustrasi panduan yang diberikan merupakan contoh tipikal rancangan lampu taman untuk destinasi super prioritas Kawasan Borobudur dan Sekitarnya. Lampu taman menggunakan jenis lampu dengan bentuk sederhana yang

mudah ditemukan. Lampu taman dipadukan dengan pola budaya (pola bentukan Candi Borobudur) yang dicat pada bagian tiang lampu untuk memperkuat identitas lampu taman sebagai salah satu komponen fasilitas di Kawasan pariwisata Borobudur. Jenis lampu pada contoh ilustrasi panduan merupakan jenis lampu non tenaga surya memiliki tinggi 4m dan menggunakan material *stainless steel*.

2. Jenis lampu yang digunakan pada masing-masing destinasi dapat sama, komponen yang dapat memberikan perbedaan pada masing-masing destinasi bisa dari pola budaya yang digunakan dan ornamen budaya khas masing-masing destinasi yang digunakan pada tiang lampu taman tersebut.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Lampu Taman di Kawasan Area Terbuka Pariwisata Kawasan Borobudur dan sekitarnya.

- d) Indikasi Pembiayaan Pemasangan Lampu Taman
Indikasi pembiayaan pemasangan lampu taman:

No.	Pemasangan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per Unit	Indikasi Biaya
1	Lampu Taman Tipe 1	1 Unit	Rp 6.000.000,-	Rp 6.000.000,-
2	Lampu Taman Tipe 2	1 Unit	Rp 15.000.000,-	Rp 15.000.000,-

12. Pembuatan Papan Interpretasi Kawasan

a) Konsep Dasar

Mengacu pada penjelasan Konsep Dasar Papan Interpretasi Kawasan pada bagian Pembuatan Papan Interpretasi Kawasan di Pembangunan Track Wisata Alam/Tematik.

b) Ketentuan Teknis Papan Interpretasi Kawasan

Mengacu pada penjelasan ketentuan teknis papan interpretasi kawasan pada bagian Pembuatan Papan Interpretasi Kawasan di Pembangunan Track Wisata Alam/Tematik.

c) Panduan Perancangan Papan Interpretasi Kawasan

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan papan interpretasi Kawasan Area Terbuka Pariwisata (dalam contoh pada destinasi Kawasan Area Terbuka Pariwisata, Kawasan pariwisata Borobudur, Kota Magelang, Provinsi Jawa Tengah).

1. Papan interpretasi kawasan yang dirancang mengikuti standar teknis papan interpretasi kawasan (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 di *finishing* cat.
2. Ukuran papan interpretasi kawasan pada setiap destinasi wisata dapat berbeda sesuai dengan kebutuhan masing-

masing destinasi wisata, pilihan ukuran papan interpretasi dapat dilihat pada standar teknis papan interpretasi kawasan.

Welcome
to the
**World's Biggest Buddhist Monument
The Magnificent Borobudur Temple**

Located on the island of Java, the magnificent Borobudur temple is the world's biggest Buddhist monument, an ancient site widely considered to be one of the world's seven wonders. The temple sits majestically on a hilltop overlooking lush green fields and distant hills. Built in the 9th century during the reign of the Syailendra dynasty, the temple's design in Gupta architecture reflects India's influence on the region, yet there are enough indigenous scenes and elements incorporated to make Borobudur uniquely Indonesian.

It covers an enormous area, measuring 123 x 123 meters. The monument is a marvel of design, decorated with 2,672 relief panels and 504 Buddha statues. The architecture and stonework of this temple has no equal. And it was built without using any kind of cement or mortar! The structure is like a set of massive interlocking Lego blocks held together without any glue.



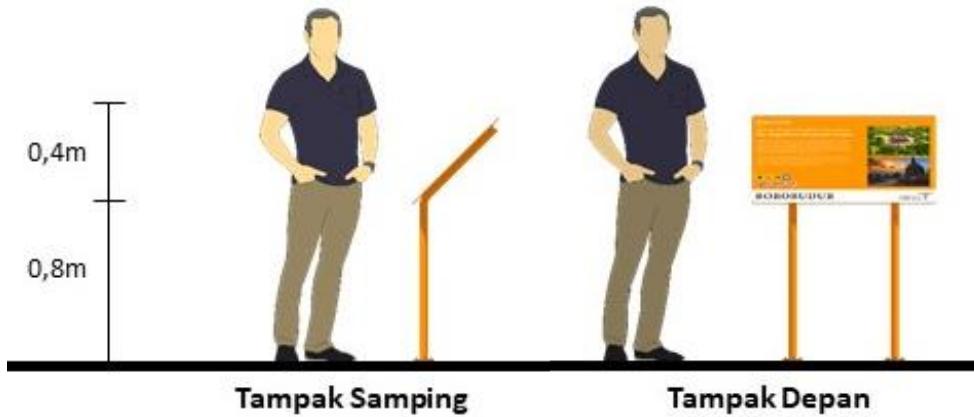
Information icons: Information, Wheelchair, Restroom, Directional arrow, No alcohol, No smoking, No pets, No photography, No food/drink.

60cm

BOROBUDUR



90cm



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Papan Interpretasi Kawasan di Area Terbuka Pariwisata Kawasan Borobudur dan sekitarnya.

- d) Indikasi Pembiayaan Pembuatan Papan Interpretasi Kawasan
Indikasi pembiayaan pembuatan papan interpretasi kawasan, sebagai berikut:

No.	Pembuatan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per Unit	Indikasi Biaya
1	Papan interpretasi kawasan	1 Unit	Rp 2.000.000,-	Rp. 2.000.000,-

Catatan: Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembuatan papan interpretasi kawasan sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Papan interpretasi kawasan pada 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 - 1 mm yang di finishing cat, tiang papan memiliki tinggi 0,8 m terbuat dari pipa galvalum yang di finishing cat. Biaya tersebut sudah termasuk biaya bingkai daun papan, sticker dan laminating keterangan papan interpretasi kawasan. 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

13. Penataan Lanskap

- a) Konsep Dasar

Mengacu pada penjelasan Konsep Dasar Penataan Lanskap pada bagian Penataan Lanskap di Kawasan Dermaga Wisata.

- b) Ketentuan Teknis Penataan Lanskap

Tenaga Ahli yang Dibutuhkan

Mengacu pada penjelasan Tenaga ahli yang dibutuhkan pada bagian ketentuan teknis tenaga ahli yang dibutuhkan dalam Penataan Lanskap di Kawasan Dermaga Wisata.

Standar Teknis Penataan Lanskap (Penataan Tanaman)

1. Tipe Ekosistem dalam Area Terbuka Pariwisata

Pada Kawasan Area Terbuka tipe ekosistem yang umumnya ada terdiri dari:

a. Ekosistem pegunungan

- 1) Ekosistem Hutan Hujan Tropis Pegunungan Rendah/submontana (1.100 – 1.500 mdpl): ekosistem ini dimulai dari ketinggian 1.100 mdpl dimana berada berada di atas hutan pamah dan di bawa hutan pegunungan. Pada ekosistem ini didominasi oleh beberapa famili tumbuhan diantaranya *Anacardiaceae*, *Burseraceae*, *Capparaceae*, *Combretaceae*, *Dilleniaceae*, *Dipterocarpaceae*, dan *Myristicaceae*. Jenis vegetasi yang sering dan mudah ditemukan di ekosistem ini, khususnya di Jawa Barat, diantaranya rasamala (*Altingia excels*), Jamuju (*Podocarpus imbricatus*), Ki Putri (*P. Neriifolius*), dan lain-lain.
- 2) 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 neriifolius*), jamuju (*Dacrycarpus imbricatus*), huru (*Litsea angulata*), huru leneur (*Persea rimosa*) dan lain-lain
- 3) Ekosistem Hutan Hujan Tropis Subalpin (diatas 2.400 m): Hutan di zona sub alpin hanya terdiri dari 2 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.

b. Ekosistem pesisir pantai

Mengacu pada penjelasan standar teknis penataan lanskap pada tipe ekosistem di Kawasan Dermaga Wisata

c. Ekosistem kawasan perkotaan

- 1) 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.
- 2) ruang terbuka hijau hutan kota: hutan kota adalah suatu hamparan lahan yang bertumbuhan 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.

- 3) 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 Bogenvil (*Bougenvilia* sp), kamboja putih (*Plumeria alba*), uring (*Codiaeum varigatum*), dan lain-lain.
- 4) ruang terbuka hijau sempadan sungai: ruang terbuka hijau 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 dalam ruang terbuka hijau sempadan sungai, yaitu Bungur (*Lagerstromia*

speciosa), Jening (*Pithecolobium lobatum*), Khaya (*Khaya anthotheca*), Pingku (*Dysoxylum excelsum*), Lamtorogung (*Leucaena leucocephala*) dan lain-lain.

- 5) ruang terbuka hijau sempadan pantai: ruang terbuka hijau sempadan pantai memiliki fungsi utama sebagai pembatas pertumbuhan permukiman atau aktivitas lainnya agar tidak mengganggu kelestarian pantai. ruang terbuka hijau sempadan pantai merupakan area pengaman pantai dari kerusakan atau bencana yang ditimbulkan oleh gelombang laut seperti intrusi air laut, erosi, abrasi, tiupan angin kencang dan gelombang tsunami. Lebar ruang terbuka hijau sempadan pantai minimal 100 m dari batas air pasang tertinggi ke arah darat. Luas area yang ditanami tanaman (ruang hijau) seluas 90% - 100%. Tanaman yang dapat digunakan dalam ruang terbuka hijau sempadan pantai salah satunya formasi hutan mangrove sebagai peredam ombak dan dapat membantu proses pengendapan lumpur. Beberapa jenis tumbuhan di ekosistem mangrove antara lain: *Avicenia* spp, *Sonneratia* spp, *Rhizophora* spp, *Bruguiera* spp, *Lumnitzera* spp, *Excoecaria* spp, *Xylocarpus* spp, *Aegiceras* sp, *Nypa* sp. dan lain-lain.

2. Jenis-jenis tanaman ruang terbuka hijau perkotaan yang dapat digunakan dalam penataan lanskap pada Area Terbuka Pariwisata

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.

b) Jenis-jenis tanaman peneduh

Ciri dari tanaman peneduh yaitu:

- 1) percabangan 2 m di atas tanah;

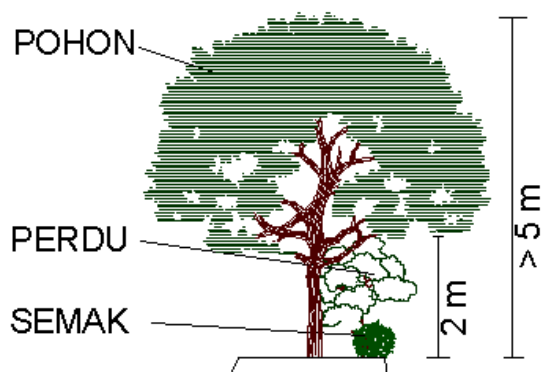
- 2) bentuk percabangan batang tidak merunduk;
 - 3) bermassa daun padat;
 - 4) berasal dari perbanyak biji;
 - 5) ditanam secara berbaris; dan
 - 6) tidak mudah tumbang.
- c) Jenis-jenis tanaman pengarah
Tanaman pengarah dapat menggunakan tanaman tinggi berbentuk tanaman pohon.

Beberapa spesies tanaman yang dapat digunakan dalam penataan lanskap pada Area Terbuka Pariwisata antara lain:

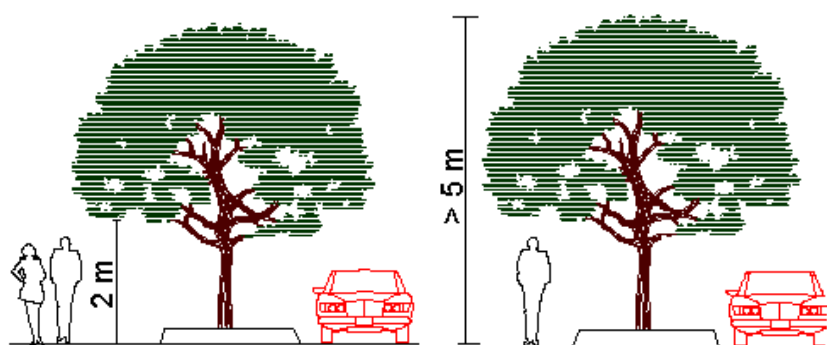
Tanaman penyerap polusi	Tanaman peneduh
1. Angsana (<i>Pterocarpus indicus</i>)	1. Kiara Payung (<i>Filicium decipiens</i>)
2. Akasia daun besar (<i>Accasia mangium</i>)	2. Bunga Kupu-kupu (<i>Bauhinia purpurea</i>)
3. Oleander (<i>Nerium oleander</i>)	3. Bunga kupu-kupu ungu (<i>Bauhinia blakeana</i>)
4. Bogenvil (<i>Bougenvillea Sp</i>)	4. Trengguli (<i>Cassia fistula</i>)
5. Teh-tehan pangkas (<i>Acalypha sp</i>)	5. Kayu manis (<i>Cinnamommum iners</i>)
	6. Tanjung (<i>Mimosups elengi</i>)
	7. Salam (<i>Euginia polyantha</i>)
	8. Melinjo (<i>Euginia polyantha</i>)
	9. Bungur (<i>Lagerstroemia floribunda</i>)
	10. Cempaka (<i>Michelia champaca</i>)

Tanaman Pengarah

Tanaman berbatang tunggal seperti jenis palem:	Tanaman pohon bercabang > 2 m, seperti:
1. Palem raja (<i>Oreodoxa regia</i>)	1. Khaya (<i>Khaya Sinegalensis</i>)
2. Pinang jambe (<i>Areca catechu</i>)	2. Bungur (<i>Lagerstromea Loudonii</i>)
3. Lontar (siwalan) (<i>Borassus flabellifer</i>)	3. Tanjung (<i>Mimosups Elengi</i>)



Gambar ilustrasi strata Tanaman



Gambar ilustrasi tanaman peneduh

c) Indikasi Pembiayaan Penataan Lanskap

Indikasi pembiayaan Penataan Lanskap, sebagai berikut:

No.	Penataan Lanskap	Volume dan Satuan	Harga Satuan per m ²	Indikasi Biaya
1	Pekerjaan Media Tanam (Pekerjaan Tanah Subur, Urugan Tanah setebal 10 cm, Pembersihan dan Perataan Lahan)	Asumsi area seluas 1000m ² akan ditanami	Rp. 275.000,-	Rp. 275.000.000,- untuk 1000m ²
2	Pekerjaan Penanaman Pohon (tinggi 2-2,5 m)	Asumsi 50 Pohon yang akan ditanam	Rp. 500.000,-	Rp. 25.000.000,- untuk 50 Pohon
3	Pekerjaan	Asumsi 200m ²	Rp.	Rp.

	Penanaman Semak dan Tanaman Penutup Tanah	yang akan ditanam	200.000,-	40.000.000,- untuk 200m ²
4	Pekerjaan Penanaman Rumput	Asumsi 100m ² yang akan ditanam	Rp. 50.000,-	Rp. 5.000.000,- untuk 100m ²

Catatan: Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk Penataan Lanskap Khususnya untuk penataan *softscape* atau tanaman (mencakup penataan pohon, semak, tanaman penutup tanah dan rumput) dalam Kawasan Pariwisata. 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 dan Pengadaan Fasilitas Mitigasi Bencana Alam

a) Konsep Dasar

Mengacu pada penjelasan Konsep Dasar Fasilitas Mitigasi Bencana Alam pada bagian Pembangunan dan Pengadaan Fasilitas Mitigasi Bencana Alam di Pembangunan Amenitas Kawasan Pariwisata.

b) Pengadaan Fasilitas Mitigasi Bencana Alam

1. Alat Komunikasi Darurat

a. Konsep Dasar

Mengacu pada penjelasan konsep dasar alat komunikasi darurat pada bagian Alat Komunikasi Darurat, Pembangunan dan Pengadaan Fasilitas Mitigasi Bencana Alam di Pembangunan Amenitas Kawasan Pariwisata.

b. Panduan Contoh Alat Komunikasi Darurat



HT (Handy Transciever)



Power supply



Antene VHF dan HF



Public Address System (PA System)

Gambar. Contoh ilustrasi panduan visual Alat Komunikasi Darurat.

- c. Indikasi Pembiayaan Pengadaan Alat Komunikasi Darurat
Indikasi pembiayaan pengadaan Alat Komunikasi Darurat, sebagai berikut:

No.	Pengadaan	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
1	HT (Handy Transciever)	1 Unit	Rp. 3.000.000,-	Rp. 3.000.000,-
2	Pendukung; Power supply	1 Unit	Rp. 3.000.000,-	Rp. 3.000.000,-
3	Antene VHF dan HF	1 Unit	Rp. 6.000.000,-	Rp. 3.000.000,-
4	Public Address System (PA System)	1 Paket	Rp. 51.000.000,-	Rp. 51.000.000,-

Catatan: Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pengadaan alat komunikasi darurat 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.

2. Rambu dan Papan Informasi Bencana

a. Konsep Dasar

Mengacu pada penjelasan Rambu dan Papan Informasi Bencana pada pembangunan fasilitas mitigasi bencana pada Pembangunan Amenitas Kawasan Pariwisata

b. Panduan Perancangan Rambu dan Papan Informasi Bencana

Berikut ini adalah panduan visual perancangan rambu dan papan informasi bencana dalam Kawasan Area Terbuka Pariwisata (Contoh: Kawasan pariwisata Borobudur dan sekitarnya)

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 Kawasan Area Terbuka Pariwisata, Kawasan pariwisata Borobudur, Kota Magelang, Provinsi Jawa Tengah. Material *Metal Sheet* bahan 0,8-1 mm *finishing* cat anti korosif, termasuk tiang dan bingkainya.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan

Rambu Bencana (contoh Rambu Petunjuk Bencana dengan Kata ukuran min 1,3 m x 0,4 m) di Kawasan Area Terbuka Pariwisata, Kawasan pariwisata Borobudur dan sekitarnya)

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 (papan informasi memasuki kawasan rawan bencana (ukuran 1,4m x 1,05 m) dan papan informasi penanda tempat lokasi pengungsian (ukuran 0,9mx0,45m) untuk Kawasan Area Pariwisata, Kawasan pariwisata Borobudur dan sekitarnya). Material Metal Sheet bahan 0,8 - 1 mm *finishing* cat anti korosif, termasuk tiang dan bingkainya.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Papan Informasi Bencana (contoh papan informasi memasuki kawasan rawan bencana - kanan (ukuran 1,4m x 1,05 m) dan papan informasi penanda tempat lokasi pengungsian – kiri (ukuran 0,9mx0,45m) di Kawasan Area Terbuka Pariwisata Kawasan Borobudur dan sekitarnya)

c. Indikasi Pembiayaan pembuatan Rambu dan Papan Informasi Bencana

Indikasi pembiayaan pembuatan rambu dan papan informasi bencana, sebagai berikut:

No.	Pembuatan	Volume	Harga	Indikasi
-----	-----------	--------	-------	----------

		dan Satuan	Satuan per Unit	Biaya
1	Rambu Bencana	1 Unit	Rp 1.500.000,-	Rp 1.500.000,-
2	Papan Informasi Bencana	1 Unit	Rp 2.000.000,-	Rp. 2.000.000,-

Catatan: Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembuatan rambu dan papan informasi bencana sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Rambu dan papan informasi bencana pada contoh ilustrasi panduan terdiri dari daun dan tiang papan, terbuat dari material metal sheet bahan 0,8 - 1 mm yang di *finishing* cat, tiang papan terbuat dari pipa galvalum yang di *finishing* cat. Biaya tersebut sudah termasuk biaya bingkai daun papan, dan cat keterangan rambu serta papan informasi bencana. 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. Rambu Titik Kumpul

a. Konsep Dasar

Mengacu pada penjelasan Rambu Titik Kumpul pada bagian Rambu Titik Kumpul pada bagian Pembangunan dan Pengadaan Fasilitas Mitigasi Bencana Alam di Pembangunan Amenitas Kawasan Pariwisata.

b. Panduan Perancangan Rambu Titik Kumpul

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan rambu titik kumpul:

1. Rambu titik kumpul pada pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan mengikuti standar

teknis rambu bencana sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku. Rambu titik kumpul pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan terdiri dari daun dan tiang papan. Daun papan berbentuk persegi panjang, terbuat dari material *metal sheet* bahan 0,8 - 1 mm yang di *finishing* cat, dilengkapi dengan bingkai daun papan, dan cat keterangan rambu titik kumpul sesuai contoh ilustrasi panduan visual perancangan. Tiang papan memiliki tinggi minimum 3 m, terbuat dari pipa galvalum yang di *finishing* cat.

2. Ukuran rambu titik kumpul pada setiap destinasi wisata dapat berbeda sesuai dengan kebutuhan masing-masing destinasi wisata, 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.

- c. Indikasi Pembiayaan pembuatan Rambu Titik Kumpul
Indikasi pembiayaan pembuatan rambu titik kumpul, sebagai berikut:

No.	Pembuatan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per Unit	Indikasi Biaya
1	Rambu titik kumpul	1 Unit	Rp 1.500.000,-	Rp 1.500.000,-

Catatan: Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembuatan rambu titik kumpul sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Rambu titik kumpul pada contoh ilustrasi panduan terdiri dari daun dan tiang papan, terbuat dari material metal sheet bahan 0,8- 1 mm yang di finishing cat, tiang rambu terbuat dari pipa galvalum yang di finishing cat. Biaya tersebut sudah termasuk biaya bingkai daun rambu dan cat keterangan rambu. 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.

4. Rambu Jalur Evakuasi

a. Konsep Dasar

Mengacu pada penjelasan Rambu Jalur Evakuasi pada bagian Rambu Jalur Evakuasi, Pembangunan dan Pengadaan Fasilitas Mitigasi Bencana Alam di Pembangunan Amenitas Kawasan Pariwisata.

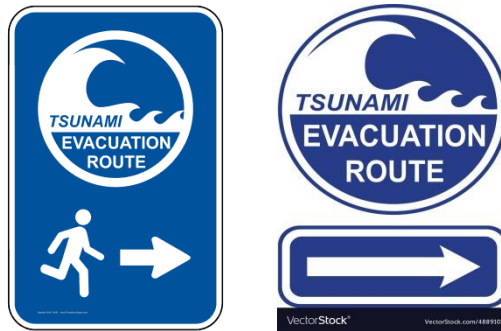
b. Panduan Perancangan Rambu Jalur Evakuasi

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan rambu jalur evakuasi:

1. Rambu jalur evakuasi pada pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan mengikuti standar teknis rambu bencana sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku. Rambu jalur evakuasi pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan terdiri dari daun dan tiang papan. Daun papan berbentuk persegi panjang, terbuat dari material *metal sheet* bahan 0,8 - 1 mm yang di *finishing* cat, dilengkapi dengan bingkai daun papan, dan cat keterangan rambu jalur evakuasi sesuai contoh ilustrasi panduan visual perancangan. Tiang papan memiliki tinggi minimum 3 m, terbuat dari pipa galvalum yang

di *finishing* cat.

2. Ukuran rambu jalur evakuasi pada setiap destinasi wisata dapat berbeda sesuai dengan kebutuhan masing-masing destinasi wisata, pilihan ukuran rambu titik kumpul dapat dilihat pada standar teknis rambu jalur evakuasi.



Rambu Jalur Evakuasi (*Evacuation Route*) di Kawasan Rawan Bencana Tsunami



Rambu Jalur Evakuasi (*Evacuation Route*) di Kawasan Rawan Bencana Lainnya

Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Rambu Jalur Evakuasi (*Evacuation Route*) di Kawasan Pariwisata

- c. Indikasi Pembiayaan pembuatan Rambu Jalur Evakuasi
Indikasi pembiayaan pembuatan rambu jalur evakuasi, sebagai berikut:

No.	Pembuatan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per Unit	Indikasi Biaya
1	Rambu jalur evakuasi	1 Unit	Rp 1.500.000,-	Rp 1.500.000,-

Catatan: Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembuatan rambu jalur

evakuasi sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Rambu jalur evakuasi pada contoh ilustrasi panduan terdiri dari daun dan tiang papan, terbuat dari material *metal sheet* bahan 0,8 - 1 mm yang di finishing cat, tiang rambu terbuat dari pipa galvalum yang di finishing cat. Biaya tersebut sudah termasuk biaya bingkai daun rambu dan cat keterangan rambu. 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.

5. Pos Keamanan dan Keselamatan

a. Konsep Dasar

Mengacu pada penjelasan konsep dasar pos kemanan dan keselamatan pada bagian pos keamanan dan keselamatan di Pembangunan dan Pengadaan Fasilitas Mitigasi Bencana Alam di Pembangunan Amenitas Kawasan Pariwisata.

b. Panduan Contoh Pos Keamanan dan Keselamatan

Mengacu pada penjelasan panduan contoh pos kemanan dan keselamatan pada bagian pos keamanan dan keselamatan di Pembangunan dan Pengadaan Fasilitas Mitigasi Bencana Alam di Pembangunan Amenitas Kawasan Pariwisata.

15. Pembangunan Dan Pengadaan Fasilitas Kebersihan

a) Konsep Dasar

Mengacu pada penjelasan Konsep Dasar Fasilitas Kebersihan pada bagian Pembangunan dan Pengadaan Fasilitas Kebersihan di Pembangunan Kawasan Dermaga Wisata.

b) Pengadaan Fasilitas Kebersihan

1. Tempat Sampah

a. Konsep Dasar

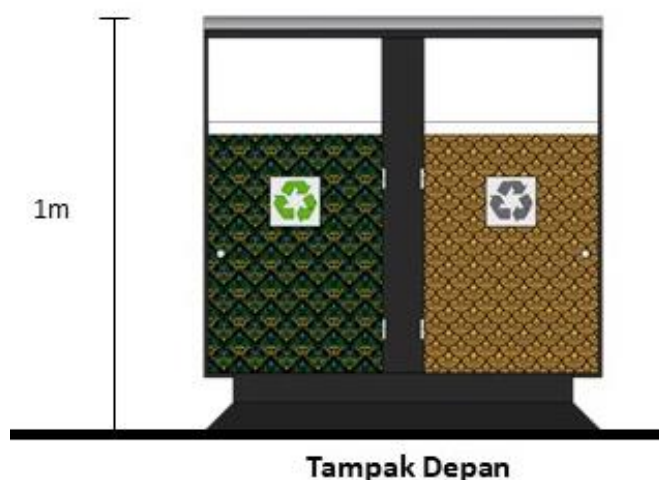
Mengacu pada penjelasan Tempat Sampah pada bagian

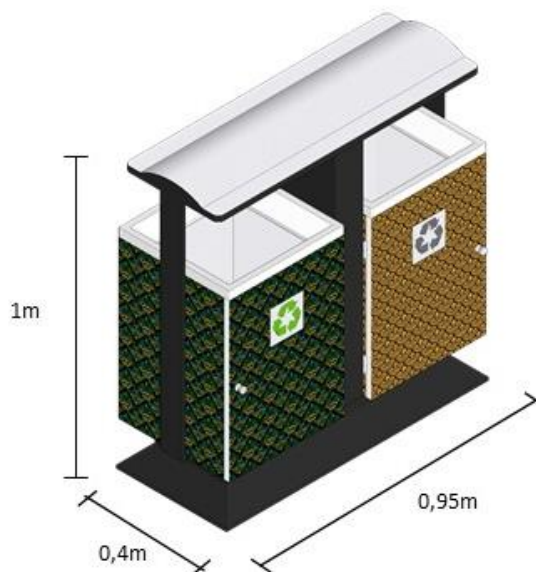
Tempat Sampah, Pembangunan dan Pengadaan Fasilitas Kebersihan di Pembangunan Kawasan Dermaga Wisata.

b. Panduan Contoh Tempat Sampah

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual tempat sampah dalam Kawasan Area Terbuka Pariwisata (contoh: pada Kawasan pariwisata Borobudur, dan sekitarnya)

- 1) Contoh ilustrasi panduan visual yang diberikan merupakan contoh tipikal Tempat Sampah Outdoor dengan dua kompartemen atau dua label tempat sampah sesuai standar peraturan yang berlaku:
 - a) Label Sampah Organik (pola dominan warna hijau); dan
 - b) Label Sampah Guna Ulang (pola dominan warna kuning).
- 2) Ukuran dimensi tempat sampah 95x40x100 cm. Material yang digunakan bisa berupa material yang kuat dan tahan lama seperti *fiber* atau *metal wooden*. Tempat sampah ini dapat diperuntukan untuk penggunaan di luar ruangan. Tempat sampah pada contoh ilustrasi panduan visual memadukan aksen budaya lokal (berupa ragam pola budaya/batik, contoh pada ilustrasi merupakan penerapan ragam batik khas Provinsi Jawa Timur) berupa *laminated sticker* (tahan cuaca) pada sisi depan, belakang, kiri dan kanan tempat sampah.





Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Tempat Sampah di Area Terbuka Pariwisata Kawasan Borobudur dan sekitarnya

- c. Indikasi Pembiayaan Pengadaan Tempat Sampah
Indikasi pembiayaan pengadaan tempat sampah, sebagai berikut:

No.	Pengadaan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per Unit	Indikasi Biaya
1	Satu Unit Tempat Sampah (Outdoor, dua Kompartemen)	1 Unit	Rp 5.349.000,-	Rp 5.349.000,-

Catatan: Biaya tercantum 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* dua kompartemen untuk label sampah organik dan label sampah guna ulang, tempat sampah ini memiliki ukuran 95x40x100cm. Biaya tersebut sudah termasuk biaya *cutting sticker* pola budaya untuk tempat

sampah dan biaya pedestal atau pondasi tempat sampah. 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.

2. Kendaraan Pengumpul Sampah (Sarana Pengumpulan Sampah)

a. Konsep Dasar

Mengacu pada penjelasan Kendaraan Pengumpul Sampah pada bagian Kendaraan Pengumpul Sampah, Pembangunan dan Pengadaan Fasilitas Kebersihan di Pembangunan Kawasan Dermaga Wisata.

b. Panduan Contoh Kendaraan Pengumpul Sampah

1. 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 Hydraulic.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Contoh Kendaraan Pengumpul Sampah Tipe Motor dengan Bak Sampah di Kawasan Pariwisata

2. Kendaraan Pengumpul Sampah Tipe Gerobak Besar: contoh ilustrasi panduan visual yang diberikan

merupakan contoh tipikal kendaraan pengumpul sampah tipe gerobak besar ukuran 160x80x100 cm, dilengkapi Rangka Besi, Ban Roda Karet dan *Finishing* Cat Warna.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Contoh
Kendaraan Pengumpul Sampah Tipe Gerobak Sampah
Besar di Kawasan Pariwisata

3. Kendaraan Pengumpul Sampah Tipe Sepeda: contoh ilustrasi panduan visual yang diberikan merupakan contoh tipikal kendaraan pengumpul sampah tipe sepeda dilengkapi Bak Sampah, Rangka Besi, dan Ban Roda Karet.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Contoh Kendaraan Pengumpul Sampah Tipe Sepeda dengan Bak Sampah Besar di Kawasan Pariwisata

c. Indikasi Pembiayaan Pengadaan Kendaraan Pengumpul Sampah

Indikasi pembiayaan pengadaan kendaraan pengumpul sampah, sebagai berikut:

No.	Pengadaan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per Unit	Indikasi Biaya
1	Kendaraan Pengumpulan Sampah Tipe Motor	1 Unit	Rp 35.000.000,-	Rp 35.000.000,-
2	Kendaraan Pengumpulan Sampah Tipe Gerobak Besar	1 Unit	Rp 4.500.000,-	Rp 4.500.000,-
3	Kendaraan Pengumpulan Sampah Tipe Sepeda	1 Unit	Rp 15.000.000,-	Rp 15.000.000,-

Catatan: Biaya tercantum 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 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. TPS (Tempat Penampungan Sementara) Sampah

a. Konsep Dasar

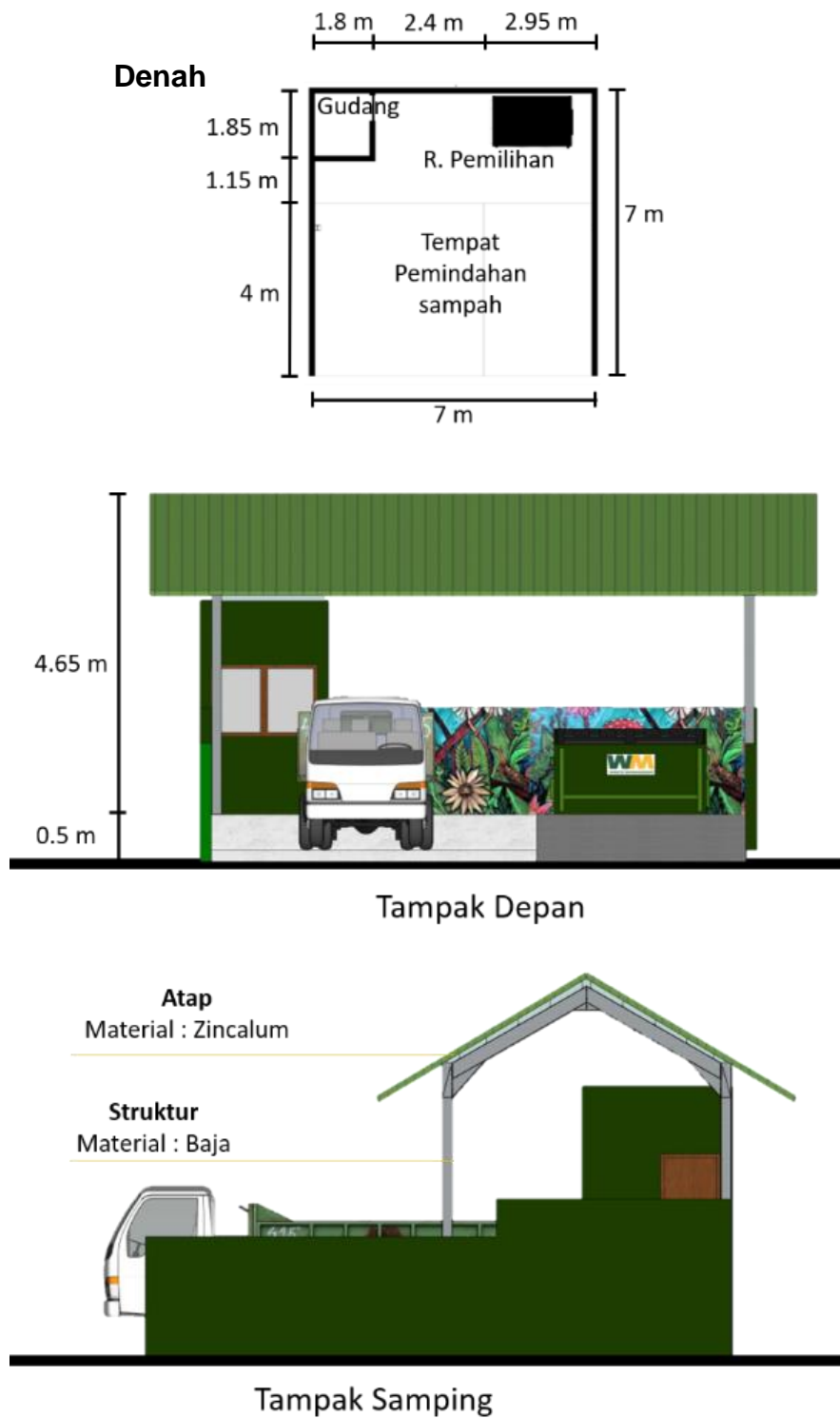
Mengacu pada penjelasan TPS (Tempat Penampungan Sementara) pada bagian TPS (Tempat Penampungan Sementara), Pembangunan dan Pengadaan Fasilitas Kebersihan di Pembangunan Kawasan Dermaga Wisata.

b. Panduan Perancangan TPS (Tempat Penampungan Sementara)

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual bangunan TPS (Tempat Penampungan Sementara) Sampah di Kawasan Pariwisata, contoh ilustrasi panduan merupakan tipikal bangunan:

1. TPS Tipe I (Ukuran Kecil)

Contoh ilustrasi panduan visual perancangan merupakan tipikal bangunan TPS (Tempat Penampungan Sementara) Tipe I 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 (Tempat Penampungan Sementara) Tipe I yang dirancang pada contoh ilustrasi panduan memiliki panjang bangunan 7m, lebar bangunan 7m, 1,5 lantai, tipe bangunan terbuka, dari struktur baja finishing 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.

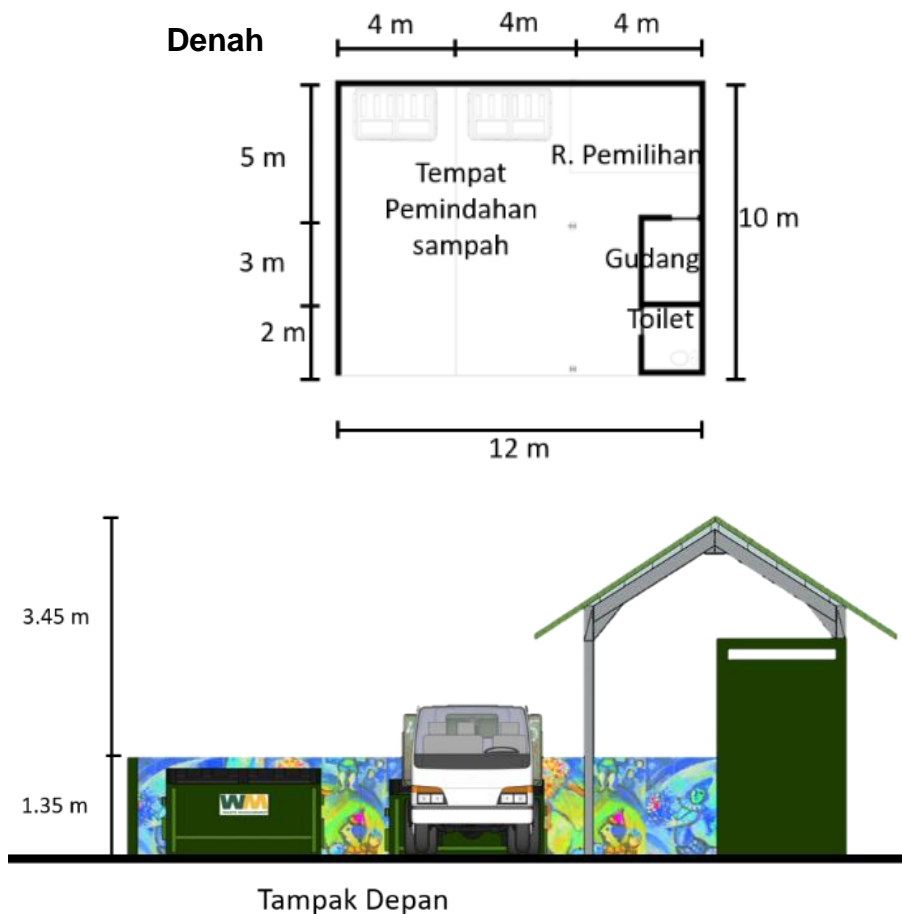


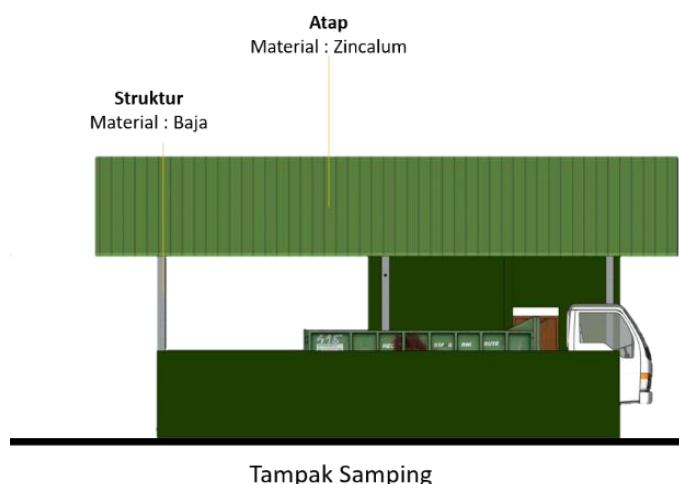
Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual TPS (Tempat Penampungan Sementara) Tipe I (ukuran kecil) di Area Terbuka Pariwisata Kawasan Borobudur dan sekitarnya

2. TPS Tipe II (Ukuran Sedang)

Contoh ilustrasi panduan visual perancangan merupakan tipikal bangunan TPS (Tempat Penampungan Sementara) Tipe II dengan kapasitas atau ukuran sedang 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 (Tempat Penampungan Sementara) Tipe II yang dirancang pada contoh ilustrasi panduan memiliki panjang bangunan 12 m, lebar bangunan 10 m, 1,5 lantai tipe bangunan terbuka, dari struktur baja *finishing* 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.

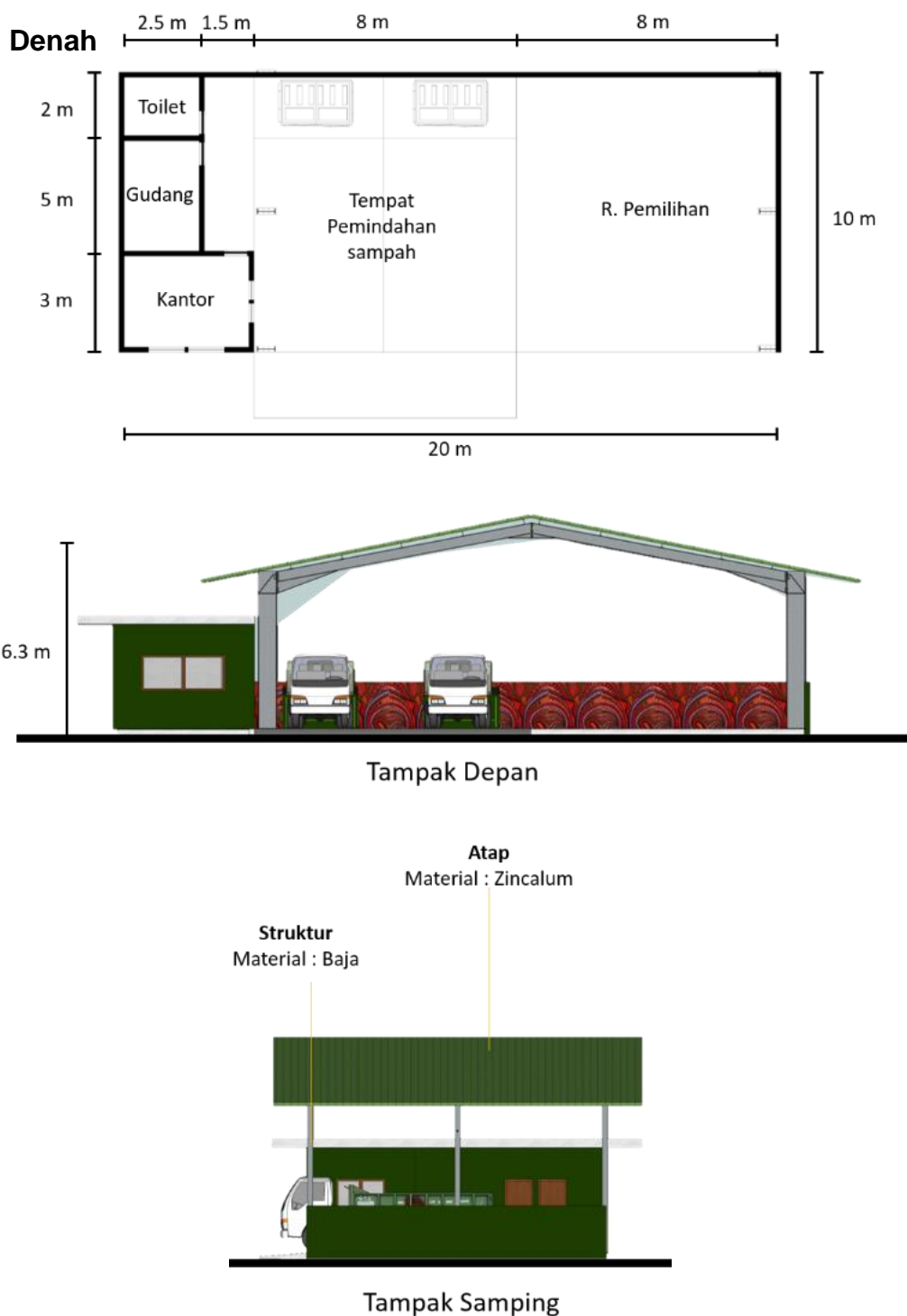




Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan TPS (Tempat Penampungan Sementara) Tipe II (ukuran sedang) di Area Terbuka Pariwisata Kawasan Borobudur dan sekitarnya)

3. TPS Tipe III (Ukuran Besar)

Contoh ilustrasi panduan visual perancangan merupakan tipikal bangunan TPS (Tempat Penampungan Sementara) Tipe II dengan kapasitas atau ukuran sedang 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 (Tempat Penampungan Sementara) Tipe II yang dirancang pada contoh ilustrasi panduan memiliki panjang bangunan 20 m, lebar bangunan 10 m, 1,5 lantai tipe bangunan terbuka, dari struktur baja *finishing* 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 Pemandahan Sampah, dan Gudang.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan TPS (Tempat Penampungan Sementara) Tipe III (ukuran besar) di Area Terbuka Pariwisata Kawasan Borobudur dan sekitarnya.

- c. Indikasi Pembiayaan Pembangunan TPS (Tempat Penampungan Sementara)
- Indikasi pembiayaan pembangunan TPS (Tempat Penampungan Sementara), sebagai berikut:

No.	Pembangunan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per m ²	Indikasi Biaya
1	TPS (Tempat Penampungan Sementara) Tipe I Ukuran Kecil	49 m ²	Rp 5.750.000,-	Rp 281.750.000,-
2	TPS (Tempat Penampungan Sementara) Tipe II Ukuran Sedang	120 m ²	Rp 5.750.000,-	Rp 690.000.000,-
3	TPS (Tempat Penampungan Sementara) Tipe III Ukuran Besar	200 m ²	Rp 5.750.000,-	Rp 1.150.000.000,-

Catatan: Biaya tercantum merupakan:

1. TPS (Tempat Penampungan Sementara) Tipe I Ukuran Kecil: perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan TPS (Tempat Penampungan Sementara) Tipe I atau ukuran kecil sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Ukuran panjang bangunan 7m, lebar bangunan 7m, 1,5 lantai, tipe bangunan terbuka, dari struktur baja finishing 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. TPS (Tempat Penampungan Sementara) Tipe II Ukuran Sedang: perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan TPS (Tempat Penampungan Sementara) Tipe II atau ukuran sedang sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Ukuran panjang bangunan 12 m, lebar bangunan 10m, 1,5 lantai tipe bangunan terbuka, dari struktur baja finishing 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.

3. TPS (Tempat Penampungan Sementara) Tipe III Ukuran Besar: perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan TPS (Tempat Penampungan Sementara) Tipe III atau ukuran besar sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Ukuran panjang bangunan 20 m, lebar bangunan 10 m, 1,5 lantai tipe bangunan terbuka, dari struktur baja finishing 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.

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 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.
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 minimum 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: seminimum 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).
7. 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).

Tenaga Ahli yang Dibutuhkan

1. Bidang Arsitektur (Kode 101)

Arsitek: Ahli yang memiliki kompetensi untuk merancang dan mengawasi pelaksanaan bangunan gedung, perkotaan dan lingkungan binaan, yang meliputi aspek estetika, budaya dan sosial. Tenaga Ahli ini dibutuhkan untuk merancang arsitektural dari bangunan menara pandang yang direncanakan dan akan dibangun.

2. Bidang Sipil (kode 201)

Ahli Teknik Bangunan Gedung: Ahli yang memiliki kompetensi merancang, melaksanakan dan mengawasi pekerjaan struktur bangunan gedung yang menguasai bangunan gedung. Tenaga ahli ini dibutuhkan untuk menentukan dan menganalisis struktur yang tepat untuk bangunan menara pandang.

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. Tenaga ahli ini dibutuhkan untuk menyediakan data dasar yang digunakan ahli teknik bangunan gedung untuk menganalisis struktur dan penataan menara pandang.

4. Bidang Elektrikal (Kode 401)

Ahli Teknik Tenaga Listrik: ahli yang memiliki kompetensi melaksanakan pekerjaan perencanaan dan atau pemasangan dan atau perawatan instalasi listrik untuk penerangan dan atau tenaga di dalam atau di luar bangunan. Tenaga ahli ini dibutuhkan untuk menyediakan penerangan baik di dalam maupun di luar bangunan menara pandang baik penerangan fungsional maupun penerangan estetis.

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 minimum ruang dan ruang untuk instalasi dan pemeliharaan. Ukuran Menara Pandang pada umumnya memiliki tinggi bangunan minimal 3 m (tiga meter) dengan luas minimal 20 m² (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. 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.

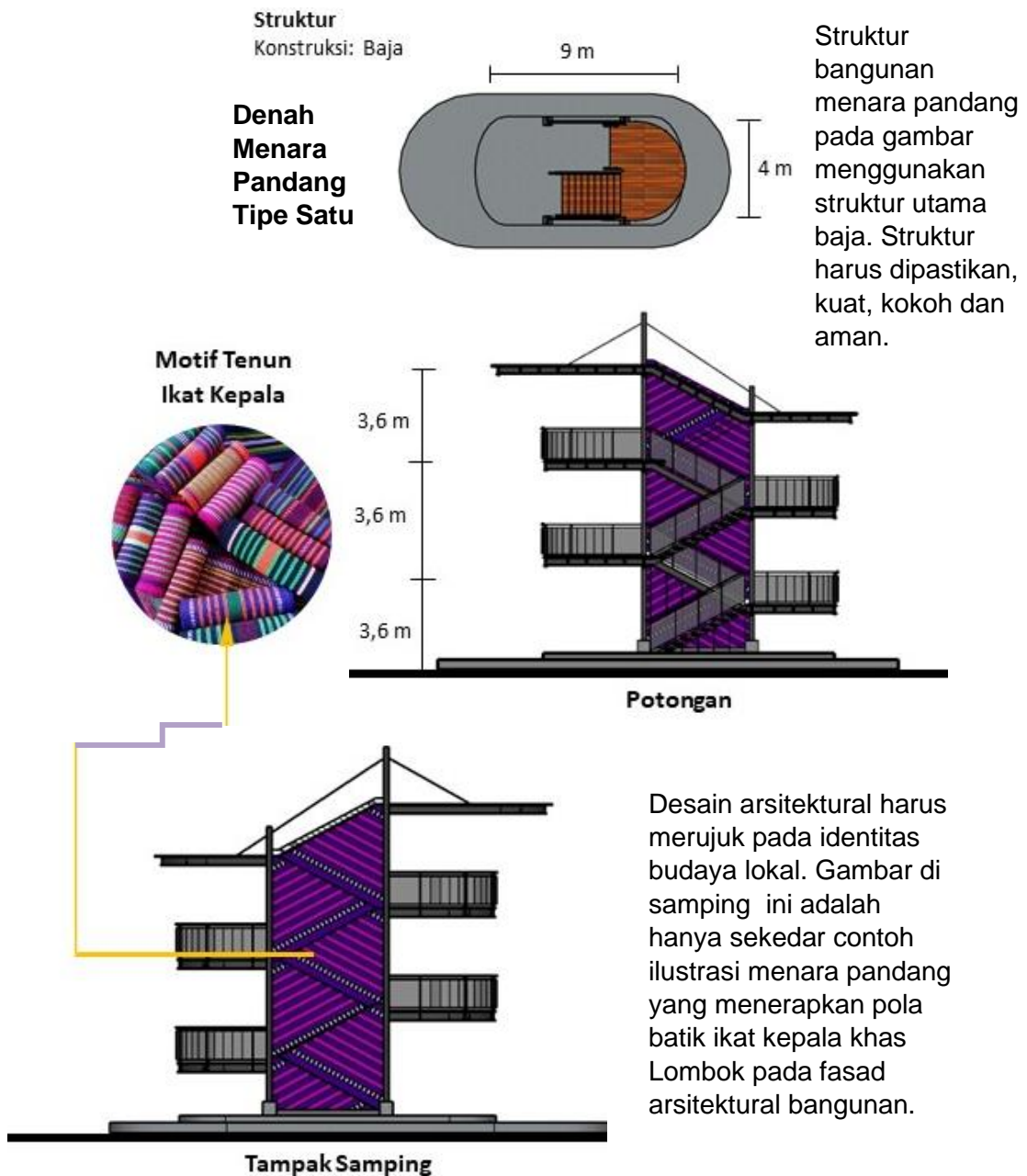
c) Panduan Perancangan Menara Pandang

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan menara pandang

Menara Pandang Tipe Satu (Struktur Baja)

1. 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.
2. 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/ 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

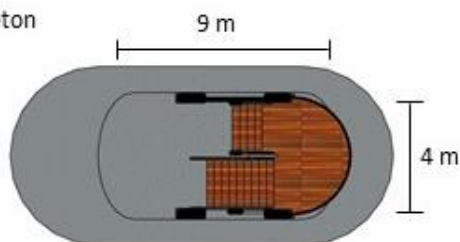
Pandang Tipe Satu (Struktur Baja) di Kawasan Dermaga Wisata Mandalika, Kabupaten Lombok Tengah, Provinsi Nusa Tenggara Barat.

Menara Pandang Tipe Dua (Struktur Beton)

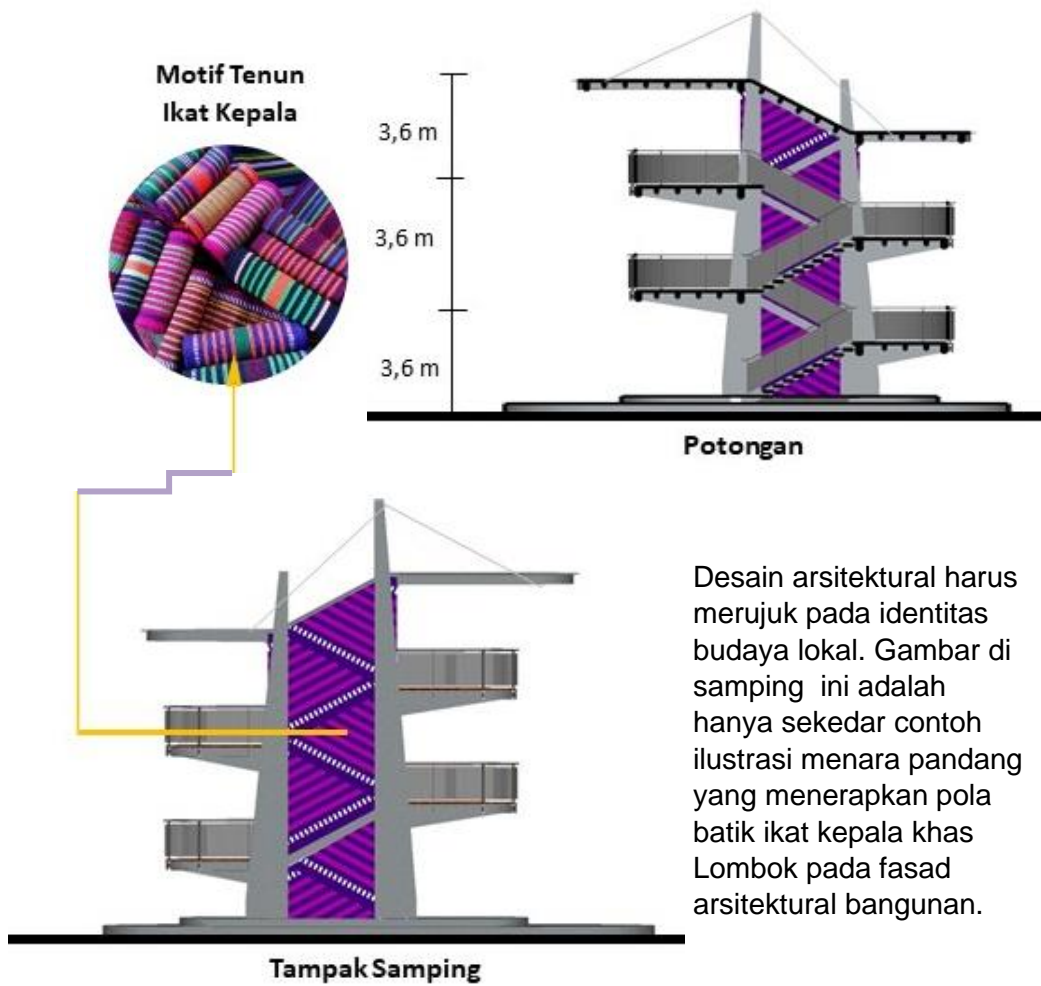
1. Contoh ilustrasi panduan visual perancangan merupakan contoh tipikal rancangan untuk destinasi super prioritas Mandalika, Kabupaten Lombok Tengah, Provinsi Nusa Tenggara Barat yang terinspirasi dari arsitektur lokal setempat. Rancangan fasad arsitektural menara pandang pada contoh ilustrasi panduan 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.
2. Bangunan menara pandang tipe dua ini merupakan bangunan dengan struktur utama beton (salah satu struktur yang direkomendasikan karena kontruksinya 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, 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/ 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.

Struktur
Konstruksi: Beton

Denah
Menara
Pandang
Tipe Dua



Struktur bangunan menara pandang pada gambar menggunakan struktur utama beton. Struktur harus dipastikan, kuat, kokoh dan aman.



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

- d) Indikasi Pembiayaan Pembangunan Menara Pandang
Indikasi pembiayaan pembangunan menara pandang, sebagai berikut:

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

Pandang Tipe 2 (Struktur Beton)			
---------------------------------------	--	--	--

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 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/ 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 m, 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/ 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.

D. Pembangunan Kawasan pariwisata Pedesaan/Perkotaan

Ketentuan Umum

a) Konsep Dasar

Desa adalah kesatuan masyarakat hukum yang memiliki batas wilayah yang berwenang untuk mengatur dan mengurus urusan pemerintahan, kepentingan masyarakat setempat berdasarkan

prakarsa masyarakat, hak asal usul, dan/atau hak tradisional yang diakui dan dihormati dalam sistem pemerintahan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Sedangkan pengertian kawasan pariwisata pedesaan adalah kawasan pariwisata dimana memiliki kegiatan yang multikompleks, bukan hanya pariwisata yang berbasis pertanian, Tetapi bisa juga yang berhubungan alam sekitar dengan daya tarik wisata petualangan, olahraga, kesehatan, berburu, sejarah dan kepurbakalaan, pendidikan, dan keanekaragaman kehidupan sosial budaya masyarakatnya. Kota adalah pusat pemukiman dan kegiatan penduduk yang mempunyai batasan wilayah administrasi yang diatur dalam peraturan perundangan serta pemukiman yang telah memperlihatkan watak dan ciri kehidupan perkotaan. Sedangkan kawasan pariwisata perkotaan adalah kawasan pariwisata yang menggunakan sumberdaya perkotaan sebagai daya tarik wisata wisatanya.

Kawasan pariwisata pedesaan/perkotaan meliputi:

1. Desa wisata (Peraturan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata Nomor: PM.26/UM.001/MKP/2010)
Desa Wisata adalah suatu bentuk integrasi antara atraksi, akomodasi dan fasilitas pendukung yang disajikan dalam suatu struktur kehidupan masyarakat yang menyatu dengan tata cara dan tradisi yang berlaku.
2. Kampung wisata tematik (Peraturan Walikota Semarang Nomor 22 Taun 2018)
Kampung wisata tematik adalah suatu wilayah di bawah administrasi kelurahan yang menunjukkan jati diri/identitas/makna masyarakatnya atas suatu potensi lokal yang diangkat dan ditonjolkan atas hasil kesepakatan masyarakatnya.
3. Homestay-Pondok wisata (KBLI (klasifikasi Buku Lembaga Indonesia) nomor 55130)
Homestay atau pondok wisata adalah usaha penyediaan jasa penginapan pelayan bagi umum dengan pembayaran harian yang dilakukan perseorangan dengan menggunakan bangunan rumah tinggal yang dihuni oleh pemiliknya dan dimanfaatkan sebagian untuk disewakan dengan memberikan kesempatan

wisatawan untuk berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari pemilikinya.

b) Ketentuan Teknis Penataan Kawasan pariwisata
Pedesaan/Perkotaan

Prinsip Penataan Kawasan pariwisata Pedesaan/Perkotaan

1. Prinsip Aksesibilitas

Mengacu pada penjelasan Prinsip Aksesibilitas di Kawasan Dermaga Wisata.

2. Prinsip Konstruksi Bangunan dan Lingkungan

a. Tapak peruntukan

Tapak peruntukan adalah pembagian ruang dan fungsi ruang yang ditetapkan melalui proses pemetaan lingkungan alam secara terpadu (*integrated environmental mapping*), memfasilitasi dan memadukan semua kepentingan. Tapak peruntukan kawasan pariwisata pedesaan/perkotaan wisata disesuaikan dengan RTRW (Provinsi, kabupaten/kota), RIPPDA, kebijakan daerah dan perdes pada setiap daerah.

b. Koefisien dasar bangunan

Koefisien Dasar Bangunan (KDB) adalah angka presentase perbandingan antara luas seluruh lantai dasar bangunan yang dapat dibangun dengan luas tapak peruntukan. Yang dimaksud dengan bangunan semi permanen pada kawasan pariwisata pedesaan/perkotaan adalah bangunan dengan KDB sekecil mungkin. Untuk menerapkan bangunan semi permanen, pada kawasan pedesaan angka KDB dibatasi maksimal 20% dan kawasan perkotaan maksimal 40% dari luas tapak peruntukan dan atau disesuaikan dengan kondisi setempat, yang mencakup bangunan sarana dan prasarana. Penetapan permanensi suatu sarana dan prasarana wisata alam mempertimbangkan fungsi pengelolaan dan pelayanan, pembiayaan pembangunan dan perawatan, serta kaidah kelestarian lingkungan.

c. Jumlah lantai dan tinggi bangunan

- Mengacu pada penjelasan jumlah lantai dan tinggi bangunan di Area Terbuka Pariwisata.
Densitas Bangunan dan Polusi Visual
- d. Mengacu pada penjelasan densitas bangunan dan polusi visual di Area Terbuka Pariwisata.
 - e. Kondisi dan Karakteristik Lahan
Mengacu pada penjelasan kondisi dan karakteristik lahan di Area Terbuka Pariwisata.
 - f. Sistem pondasi
Mengacu pada penjelasan Sistem Pondasi di Area Terbuka Pariwisata.
 - g. Orientasi Bangunan
Mengacu pada penjelasan Orientasi Bangunan di Kawasan Track Wisata Alam.
3. Prinsip Nilai Lokal Budaya.
Mengacu pada penjelasan Prinsip Nilai Lokal Budaya di Kawasan Dermaga Wisata.
4. Prinsip Ekonomis
Mengacu pada penjelasan Prinsip Ekonomis di Kawasan Dermaga Wisata.
5. Prinsip Kelestarian Lingkungan
Pengembangan kawasan pariwisata pedesaan atau perkotaan harus memberikan dampak positif terhadap lingkungan, maka dalam pengembangan sarana dan prasarana pariwisata di Kawasan pariwisata Pedsaan/Perkotaan harus melalui studi AMDAL/UKL-UPL. Ketentuan teknis dalam pembangunan sarana dan prasarana pariwisata di kawasan pedesaan atau perkotaan meliputi:
- a) Luas area terbangun untuk pembangunan sarana dan prasarana pariwisata disesuaikan dengan RTRW (Provinsi, kabupaten/kota), RIPPDA pada setiap daerah, RDTRKP, dan RTBL serta peraturan lain yang terkait.
 - b) Garis sempadan bangunan harus sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

- c) Ketinggian bangunan disesuaikan dengan luasan Kawasan pariwisata Pedesaan/Perkotaan dan karakteristik lingkungannya.
 - d) Gaya arsitektur dan bahan bangunan untuk pembangunan sarana wisata disarankan mencerminkan identitas lokal dan ramah lingkungan.
 - e) Pembuatan sistem sanitasi yang memenuhi standar kesehatan manusia dan kelestarian lingkungan.
6. Prinsip Sarana dan Prasarana
- a) Sistem Penyediaan Air Bersih
Mengacu pada penjelasan Prinsip Sarana dan Prasarana di Kawasan Track Wisata Alam.
 - b) Sistem Jaringan Drainase, Toilet dan Sistem Pengolahan Air Limbah, Sistem Pengolahan Limbah Padat, Sistem Jaringan Listrik, Sistem Komunikasi, Sistem Jaringan Pengaman Kebakaran dan Sistem Evakuasi.
Mengacu pada penjelasan Prinsip Sarana dan Prasarana di Kawasan Dermaga Wisata
7. Prinsip Mitigasi Bencana (modifikasi Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 64 Tahun 2010 Tentang Mitigasi Bencana di Wilayah Pesisir dan Pulau-Pulau Kecil, Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 33 Tahun 2006 Tentang Pedoman Umum Mitigasi Bencana), mengacu pada penjelasan Prinsip Mitigasi Bencana di Kawasan Dermaga Wisata.
Potensi bencana yang dapat terjadi pada kawasan Kawasan pariwisata Pedesaan/Perkotaan, yaitu bencana Gempa Bumi, tanah longsor, letusan gunung api, dan angin puting beliung.
8. Prinsip Daya Dukung
Mengacu pada penjelasan prinsip daya dukung di kawasan Dermaga Wisata.

Tenaga Ahli Perencanaan Kawasan pariwisata Pedesaan/Perkotaan Perencanaan pembangunan sarana dan prasarana pariwisata melibatkan tenaga ahli yang sesuai dengan sarana dan prasarana yang akan dibangun.

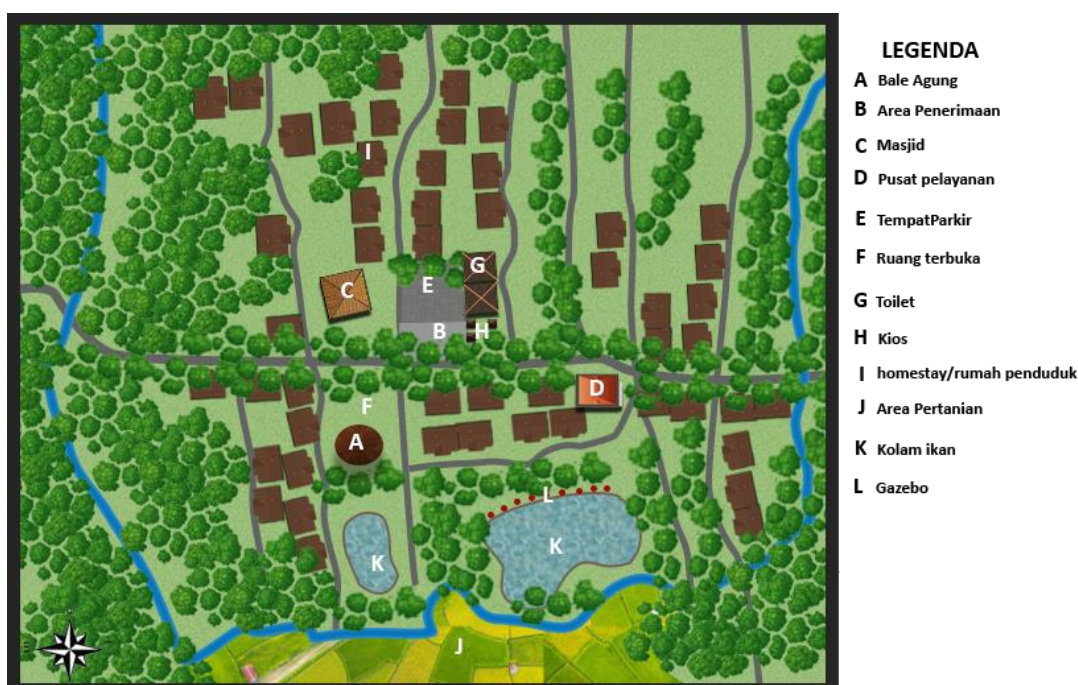
- 1) Bidang Arsitektur

- a) Arsitek (Sertifikat Keahlian Kode 101)
Mengacu pada penjelasan Arsitek di kawasan Dermaga Wisata.
 - b) Ahli arsitektur lanskap (Sertifikat Keahlian Kode 103)
Mengacu pada penjelasan Arsitektur Lanskap di Kawasan Dermaga Wisata.
 - c) Ahli desain interior (Sertifikat Keahlian Kode 102)
Mengacu pada penjelasan Ahli Desain Interior di Kawasan Dermaga Wisata.
 - d) Ahli iluminasi (Sertifikat Keahlian Kode 104)
Mengacu pada penjelasan Ahli Iluminasi di Kawasan Dermaga Wisata.
- 2) Bidang Sipil
- a) Ahli teknik bangunan gedung (Sertifikat Keahlian Kode 201)
Mengacu pada penjelasan Ahli Teknik Bangunan gedung di Kawasan Dermaga Wisata.
 - b) Ahli geoteknik (Sertifikat Keahlian Kode 216)
Mengacu pada penjelasan Ahli Geoteknik di Kawasan Dermaga Wisata.
 - c) Ahli teknik geodesi (Sertifikat Keahlian Kode 217)
Mengacu pada penjelasan Ahli Geodesi di Kawasan Dermaga Wisata.
- 3) Bidang Mekanikal
Ahli teknik mekanikal Sertifikat Keahlian Kode 301)
Mengacu pada penjelasan Ahli Teknik Mekanikal di Kawasan Dermaga Wisata.
- 4) Bidang Elektrikal
Ahli Teknik Tenaga Listrik (Sertifikat Keahlian Kode 401))
Mengacu pada penjelasan Ahli Teknik Tenaga Listrik di Kawasan Dermaga Wisata.
- 5) Bidang Tata Lingkungan
Ahli teknik lingkungan (Sertifikat Keahlian Kode 501)
Mengacu pada penjelasan Ahli Teknik Lingkungan di Kawasan Dermaga Wisata.

Panduan Spasial Perancangan Kawasan pariwisata Pedesaan dan Perkotaan

Sarana dan prasarana pariwisata di kawasan pedesaan dan perkotaan dipertimbangkan sesuai dengan kondisi lingkungan sekitar untuk penempatan/tata letaknya. Dalam pembangunan sarana prasarana pariwisata harus memiliki desain tapak atau siteplan sebagai salah satu bagian dari proses menetapkan ruang pemanfaatan yang akan dikelola. Desain tapak atau Site Plan diperlukan untuk:

1. Menetapkan tema, program dan kegiatan wisata yang akan dikembangkan;
2. Mengetahui jumlah dan besaran sarana dan prasarana wisata yang dibutuhkan guna mendukung program dan kegiatan; dan
3. Meletakkan sarana dan prasarana yang layak secara ekologi, ekonomi dan sosial-budaya dalam ruang kawasan. Dalam proses penyusunan siteplan, survei detil dan pengetesan tanah sangat diperlukan.
4. Penataan bangunan dan sarana prasarana khususnya area pelayanan di Kawasan pariwisata Pedesaan/Perkotaan disarankan penempatannya disesuaikan dengan kebutuhan pengunjung dengan letak yang berdekatan.



Gambar. Panduan Spasial Kawasan Desa Wisata

Pembangunan Atraksi (Daya tarik wisata) Kawasan Pariwisata melalui Dana Alokasi Khusus (DAK) Fisik Bidang Pariwisata untuk kluster Daya Tarik Wisata Kawasan Pariwisata Pedesaan/Perkotaan memiliki 15 (lima belas) rincian menu dan kegiatan, yaitu:

1. Pembangunan Pusat Informasi Pariwisata/TIC dan Perlengkapannya;
2. Pembangunan Toilet;
3. Pembuatan Tempat Parkir;
4. Pembangunan Tempat Ibadah;
5. Pembuatan Pembuatan Jalur Pejalan Kaki (Pedestrian);
6. Pembangunan Panggung Keseniam / Pertunjukan/ Amphitheater;
7. Pembangunan Plaza Pusat Jajanan/Kuliner;
8. Pembangunan Kios Cendera mata;
9. Pembangunan Plaza/Area Pengunjung;
10. Pembuatan rambu-rambu petunjuk arah (*signage*) di dalam kawasan daya tarik wisata;
11. Pembuatan Papan Interpretasi Kawasan;
12. Penataan Lanskap;
13. Pembangunan dan Pengadaan Fasilitas Mitigasi Bencana;
14. Pembangunan dan Pengadaan Fasilitas Kebersihan;
15. Pembangunan Menara Pandang.

Ketentuan Teknis Kegiatan Pembangunan Kawasan Pariwisata Pedesaan dan Perkotaan dalam DAK Fisik Bidang Pariwisata

1. Pembangunan Pusat Informasi Pariwisata/TIC dan Perlengkapannya
 - a) Konsep Dasar
Mengacu pada penjelasan Konsep Dasar Pusat Informasi Pariwisata/TIC dan Perlengkapannya pada bagian Pembangunan Pusat Informasi Pariwisata/TIC dan Perlengkapannya di Pembangunan Amenitas Kawasan Pariwisata.
 - b) Ketentuan Teknis Pusat Informasi Pariwisata/ *Tourism Information Center* (TIC) dan Perlengkapannya
Mengacu pada penjelasan ketentuan teknis Pusat Informasi

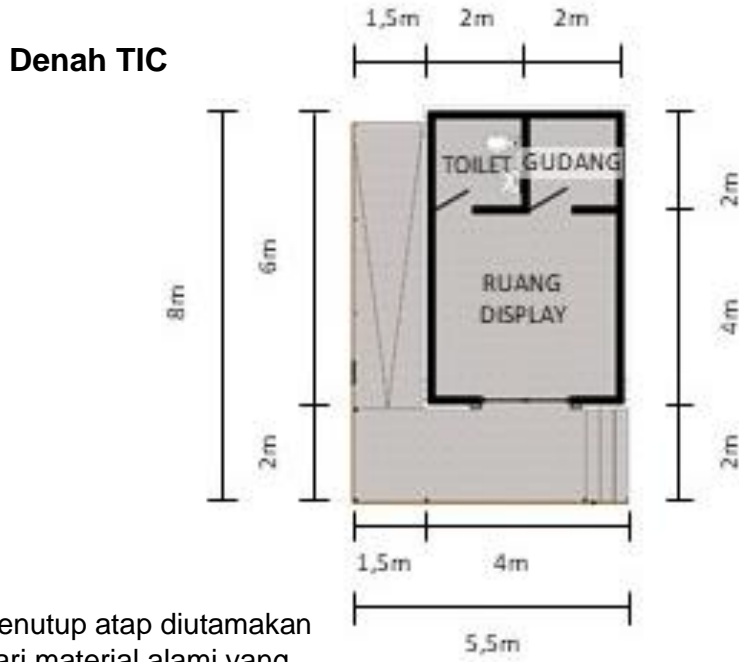
Pariwisata/ *Tourism Information Center* (TIC) pada bagian Pembangunan Pusat Informasi Pariwisata/TIC dan Perlengkapannya di Pembangunan Amenitas Kawasan Pariwisata.

c) Panduan Perancangan Pembangunan Pusat Informasi Pariwisata/ *Tourism Information Center* (TIC)

Berikut ini adalah panduan visual perancangan Pusat Informasi Pariwisata/ *Tourism Information Center* (TIC) di Kawasan pariwisata Pedesaan:

Pusat Informasi Pariwisata/ *Tourism Information Center* (TIC) Ukuran Kecil, Sedang dan Besar di Kawasan pariwisata Pedesaan dengan menerapkan arsitektur lokal. Contoh panduan yang diberikan tipikal rancangan Pusat Informasi Pariwisata/ *Tourism Information Center* (TIC) ukuran kecil, sedang dan besar untuk destinasi Kawasan Pedesaan di Kabupaten Gianyar Provinsi Bali yang terinspirasi dan menerapkan arsitektur Rumah Adat Tradisional Bali. Penerapan arsitektur lokal berupa bentuk atap dan material finishing dinding.

1. Ukuran kecil: panjang bangunan 4m, lebar bangunan 6m, teras-tangga-ramp 20m², 1 lantai, tipe bangunan tertutup, struktur beton, dinding dari susunan bata, lantai keramik, bukaan alumunium & artificial wood/composite wood, rangka atap baja ringan, atap genteng, plafond gypsum/GRC.



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

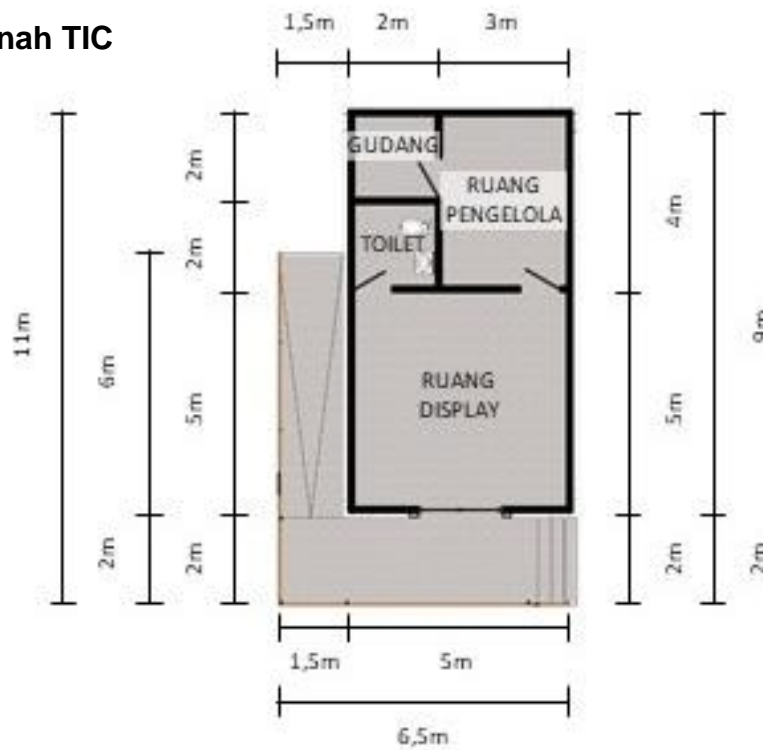


Desain atap harus merujuk atau merupakan transformasi dari bangunan arsitektur tradisional setempat. Gambar di atas ini adalah hanya sekedar contoh ilustrasi dari Rumah Tradisional Bali

Gambar. Contoh Panduan Visual Perancangan Pusat Informasi Pariwisata/ *Tourism Information Center* (TIC) Ukuran Kecil di Kawasan pariwisata Pedesaan di Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali.

2. Ukuran sedang: panjang bangunan 9m, lebar bangunan 5m, teras-tangga-ramp 20m², 1 lantai, tipe bangunan tertutup, struktur beton, dinding dari susunan bata, lantai keramik, bukaan alumunium & artificial wood/composite wood, rangka atap baja ringan, atap genteng, plafond gypsum/GRC.

Denah TIC



Tampak Depan



Tampak Samping

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

Rumah Tradisional Bali



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

Gambar. Contoh Panduan Visual Perancangan Pusat Informasi

Pariwisata/ *Tourism Information Center (TIC) Ukuran Sedang* di Kawasan pariwisata Pedesaan di Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali.

3. Ukuran besar: panjang bangunan 9m, lebar bangunan 9m, teras-tangga-ramp 20m², 1 lantai, tipe bangunan tertutup, struktur beton, dinding dari susunan bata, lantai keramik, bukaan alumunium & *artificial wood/composite wood*, rangka atap baja ringan, atap genteng, plafond gypsum/GRC.



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



Rumah Tradisional Bali



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

Gambar. Contoh Panduan Visual Perancangan Pusat Informasi Pariwisata/ *Tourism Information Center (TIC) Ukuran Besar* di Kawasan pariwisata Pedesaan di Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali.

- d) Indikasi Pembiayaan Pembangunan Pusat Informasi Pariwisata/ *Tourism Information Center* (TIC) dan Perlengkapannya.

Indikasi pembiayaan pembangunan Pusat Informasi Pariwisata/ *Tourism Information Center* (TIC) dan Perlengkapannya:

No.	Pembangunan	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
1	Pusat Informasi Pariwisata/ <i>Tourism Information Center</i> (TIC) Ukuran Kecil	34 m ²	Rp. 5.750.000,-	Rp. 195.000.000,-
2	Pusat Informasi Pariwisata/ <i>Tourism Information Center</i> (TIC) Ukuran Sedang	55 m ²	Rp. 5.750.000,-	Rp. 316.250.000,-
3	Pusat Informasi Pariwisata/ <i>Tourism Information Center</i> (TIC) Ukuran Besar	91 m ²	Rp. 7.000.000,-	Rp. 637.000.000,-
4	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 All In	1 Paket	Rp. 5.000.000,-	Rp. 5.000.000,-
e	Printer + Scanner	1 Unit	Rp. 1.500.000,-	Rp. 1.500.000,-
f	Set Sofa	1 Unit	Rp. 5.000.000,-	Rp. 5.000.000,-
g	Rak Materi Promosi	1 Unit	Rp. 1.000.000,-	Rp. 1.000.000,-

Catatan: Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan Pusat Informasi Pariwisata/ *Tourism Information Center* (TIC) sesuai dengan contoh ilustrasi panduan dalam berbagai skala/ukuran (kecil, sedang, besar), teras, tangga dan ramp 20m² (untuk harga dihitung 50%), 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, 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 tersebut menggunakan harga acuan Pulau Jawa (DKI Jakarta & Jawa Barat), 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.

2. Pembangunan Toilet

a) Konsep Dasar

Mengacu pada penjelasan Konsep Dasar Toilet pada bagian Pembangunan Toilet di Pembangunan Kawasan Dermaga Wisata.

b) Ketentuan Teknis Toilet

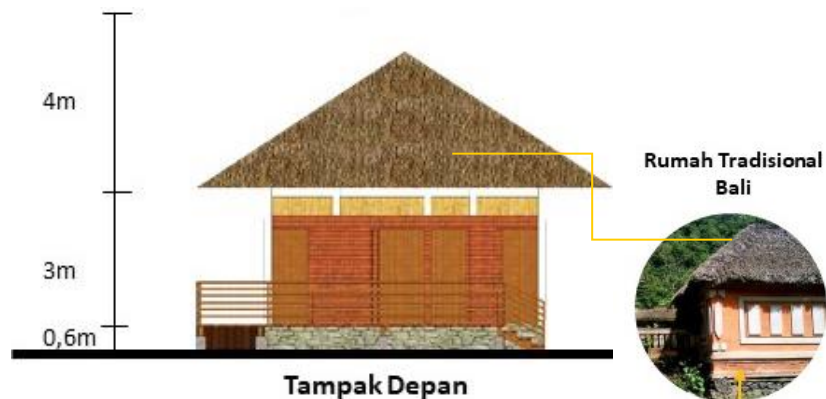
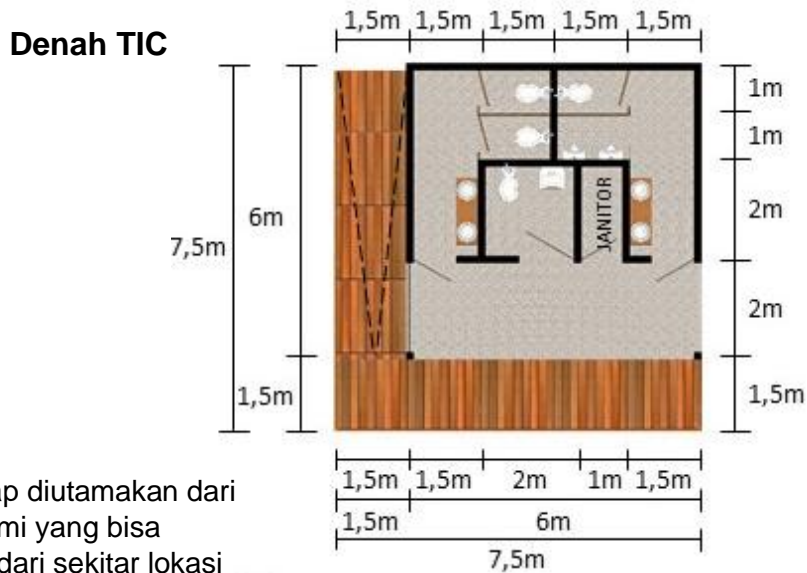
Mengacu pada penjelasan ketentuan teknis Toilet pada bagian Pembangunan Toilet di Pembangunan Kawasan Dermaga Wisata.

c) Panduan Perancangan Pembangunan Toilet

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan toilet dalam Kawasan pariwisata Pedesaan (dalam contoh pada Kawasan Pedesaan di Kabupaten Gianyar Provinsi Bali):

1. Contoh ilustrasi panduan yang diberikan merupakan contoh tipikal rancangan untuk destinasi Kawasan Pedesaan di Kabupaten Gianyar Provinsi Bali yang terinspirasi dan menerapkan arsitektur Rumah Adat Tradisional Bali. Penerapan arsitektur lokal berupa bentuk atap dan material finishing dinding.
2. Toilet pada contoh ilustrasi panduan merupakan toilet ukuran bangunan toilet panjang bangunan 6m, lebar bangunan 6m, teras-tangga-ramp 20m², 1 lantai, 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, plafond gypsum/GRC dilapisi waterproof. Saniter setara american standard (termasuk kloset duduk dan jongkok, urinoar, toilet difabel, nursery, janitor), sumber air bangunan toilet ini menyambung ke pipa sumber air yang sudah ada.



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

Gambar. Contoh Panduan Visual Perancangan Bangunan Toilet di Kawasan pariwisata Pedesaan di Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali.

d) Indikasi Pembiayaan Pembangunan Toilet

Indikasi pembiayaan pembangunan Toilet:

No.	Pembangunan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per m ²	Indikasi Biaya
1	Bangunan Toilet	46m ²	Rp. 6.500.000,-	Rp. 299.000.000,-

Catatan: Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan Toilet sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Ukuran panjang bangunan 6m, lebar bangunan 6m, teras, tangga dan ramp 20m² (untuk harga dihitung 50%), 1 lantai, 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, plafond gypsum/ GRC dilapisi *waterproof*. Biaya termasuk saniter setara american standard (termasuk kloset duduk dan jongkok, urinoar, toilet difabel, nursery, janitor), dengan catatan sumber air bangunan toilet menyambung ke sumber air yang sudah ada. Biaya tersebut menggunakan harga acuan Pulau Jawa (DKI Jakarta & Jawa Barat), 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. Pembuatan Tempat Parkir

a) Konsep Dasar

Mengacu pada penjelasan Konsep Dasar Tempat Parkir pada bagian Pembuatan Tempat Parkir di Pembangunan Kawasan Dermaga Wisata.

b) Ketentuan Tempat Parkir

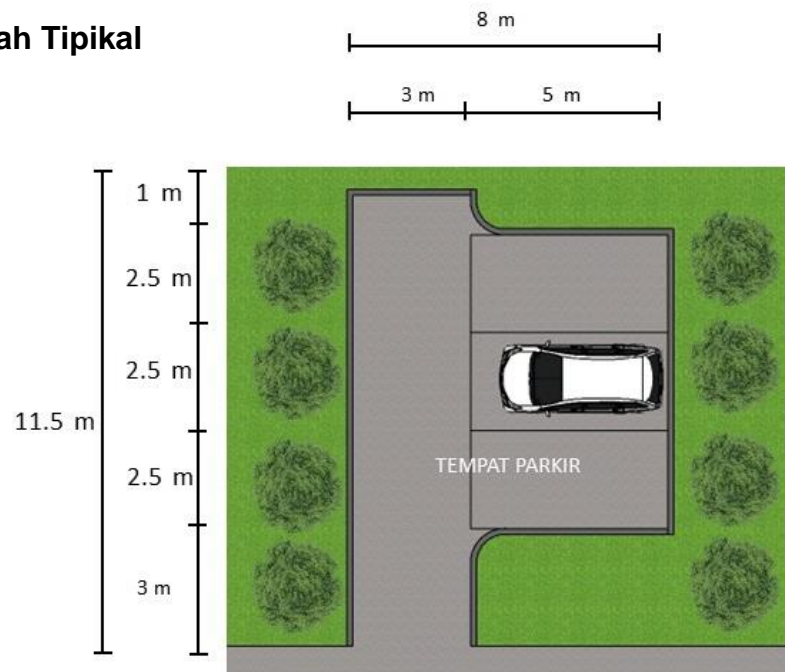
Mengacu pada penjelasan ketentuan teknis Tempat Parkir pada bagian Pembuatan Tempat Parkir di Pembangunan Kawasan Dermaga Wisata.

c) Panduan Perancangan Tempat Parkir

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan tempat parkir modular tipikal:

1. Contoh ilustrasi panduan yang diberikan merupakan contoh tipikal rancangan tempat parkir yang terdiri dari tiga modul parkir mobil (panjang total 7,5m, lebar total 5m), jalur sirkulasi parkir (satu jalur, panjang sirkulasi 11,5m, 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 destinasi, 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 disekitarnya.

Denah Tipikal





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

d) Indikasi Pembiayaan Pembuatan Tempat Parkir

Indikasi pembiayaan pembuatan tempat parkir:

No.	Pembuatan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per m ²	Indikasi Biaya
1	Tempat Parkir	72m ²	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 7,5m, lebar total 5m), jalur sirkulasi parkir (satu jalur, panjang sirkulasi 11,5m, lebar sirkulasi 3 m), material Paving Block/Porous Pavement setara K-200 s.d K-350 termasuk biaya Pematatan tanah, lapisan dibawah *Paving Block/Porous Pavement*, biaya tersebut termasuk biaya pembuatan kanstein sekeliling *Paving Block/Porous Pavement*. Biaya tersebut menggunakan harga acuan Pulau Jawa (DKI Jakarta & Jawa Barat), 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.

4. Pembangunan Tempat Ibadah

a) Konsep Dasar

Mengacu pada penjelasan Konsep Dasar Tempat Ibadah pada bagian Pembangunan Tempat Ibadah di Pembangunan Kawasan Dermaga Wisata.

b) Ketentuan Teknis Tempat Ibadah

Mengacu pada penjelasan ketentuan teknis tempat ibadah pada bagian Pembangunan Tempat Ibadah di Pembangunan Kawasan Dermaga Wisata.

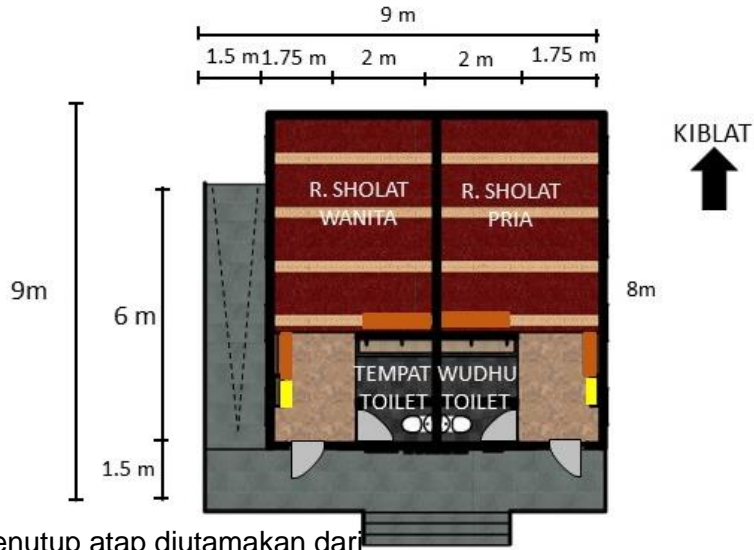
c) Panduan Perancangan Pembangunan Tempat Ibadah

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan Tempat Ibadah dalam Kawasan pariwisata Pedesaan (contoh pada Kawasan Pedesaan di Kabupaten Gianyar Provinsi Bali):

1. Contoh ilustrasi panduan yang diberikan merupakan contoh tipikal rancangan Tempat Ibadah (muslim) untuk destinasi Kawasan Pedesaan di Kabupaten Gianyar Provinsi Bali yang terinspirasi dan menerapkan arsitektur Rumah Adat Tradisional Bali. Penerapan arsitektur lokal berupa bentuk atap dan material finishing dinding.
2. Tempat ibadah pada contoh ilustrasi panduan merupakan tempat ibadah (muslim) panjang bangunan tempat ibadah 9m, lebar bangunan tempat ibadah 9m, teras-tangga-ramp 20m², 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, 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) tempat wudhu, dan 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 sepatunya).

Denah Mushola

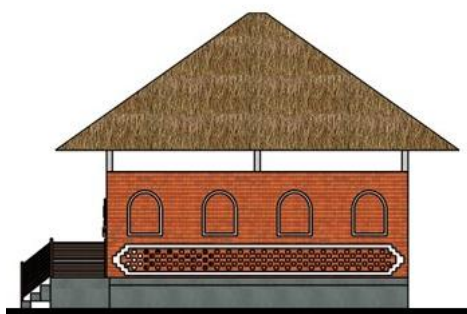


KETERANGAN :
- KAPASITAS R. SHOLAT WANITA 24 ORANG
- KAPASITAS R. SHOLAT PRIA 24 ORANG

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



Rumah Tradisional Bali



Tampak Samping

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

Gambar. Contoh Panduan Visual Perancangan Bangunan Tempat Ibadah di Kawasan pariwisata Pedesaan di Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali.

d) Indikasi Pembiayaan Pembangunan Tempat Ibadah

Indikasi pembiayaan pembangunan Tempat Ibadah

No.	Pembangunan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per m ²	Indikasi Biaya
1	Tempat Ibadah	91m ²	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 9m, lebar bangunan 9m, teras, tangga dan ramp 20m² (untuk harga dihitung 50%), 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, plafond gypsum/GRC, biaya termasuk saniter wudhu, biaya tidak termasuk saniter toilet. 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.

5. 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 Kawasan Dermaga Wisata.

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 Kawasan Dermaga Wisata.

c) Panduan Perancangan Pembangunan Jalur Pejalan Kaki (Pedestrian)

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan Jalur Pejalan Kaki (Pedestrian) dalam Kawasan

pariwisata Pedesaan:

1. Contoh ilustrasi panduan yang diberikan merupakan contoh tipikal rancangan jalur pejalan kaki (pedestrian) yang berada dalam kawasan pariwisata 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 pariwisata Pedesaan di Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali.

d) Indikasi Pembiayaan Pembangunan Jalur Pejalan Kaki
(Pedestrian)

Indikasi pembiayaan pembangunan Jalur Pejalan Kaki
(Pedestrian):

No.	Pembangunan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per m ²	Indikasi Biaya
1	Jalur Pejalan Kaki (Pedestrian)	200m ²	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.

6. Pembangunan Panggung Kesenian / Pertunjukan/ Amphitheater

a) Konsep dasar

Mengacu pada penjelasan Konsep Dasar Panggung Kesenian/pertunjukan pada bagian Pembangunan Panggung Kesenian/ pertunjukan di Pembangunan Kawasan Dermaga Wisata.

b) Ketentuan Teknis Panggung Kesenian/ Pertunjukan

Mengacu pada penjelasan ketentuan teknis panggung kesenian/ Pertunjukan pada bagian Pembangunan Panggung Kesenian atau Pertunjukan di Pembangunan Kawasan Dermaga Wisata

c) Panduan Perancangan Panggung Kesenian/ Pertunjukan

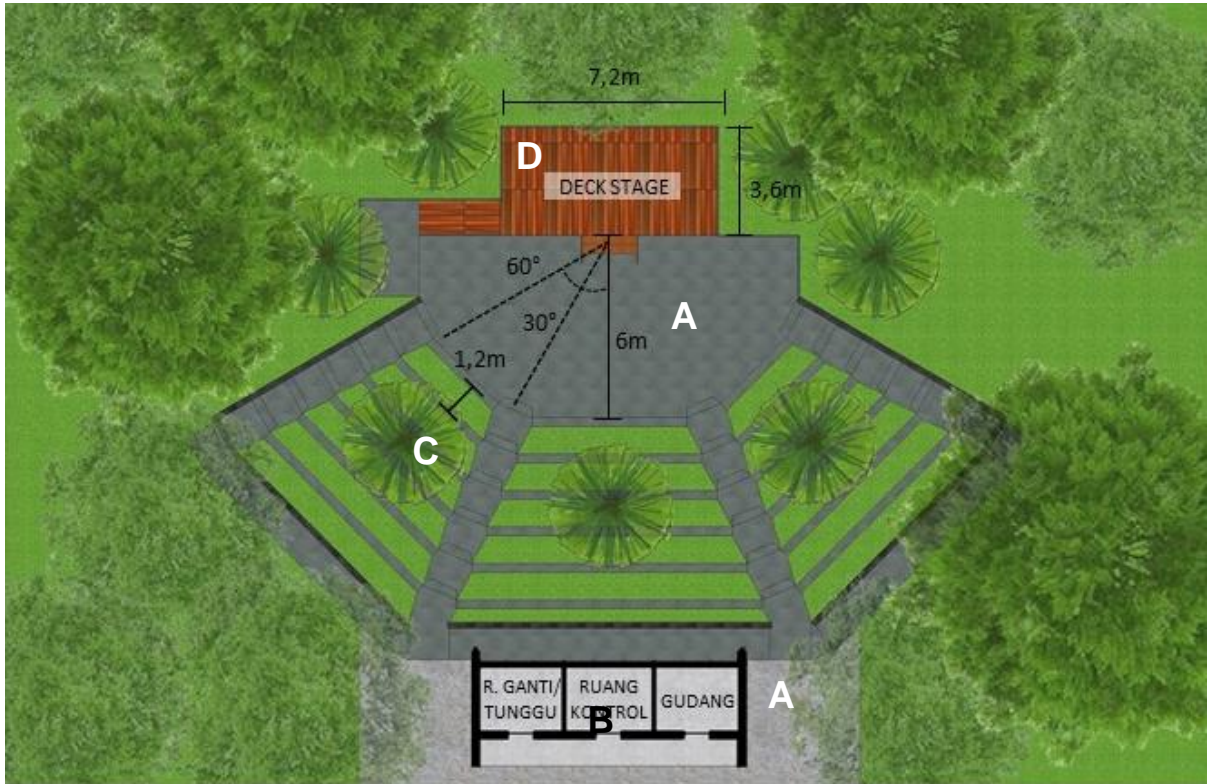
Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan Panggung Kesenian atau Pertunjukan dalam Kawasan Pariwisata Pedesaan dan Perkotaan (dalam contoh pada Kawasan pariwisata Borobudur, Kota Magelang, Provinsi Jawa Tengah). Panggung Kesenian atau Pertunjukan terdiri dari plaza ampiteater, bangunan (terbagi menjadi ruang ganti/ruang tunggu, ruang kontrol dan Gudang), ampiteater dan panggung kesenian (*stage*) sesuai contoh ilustrasi panduan visual perancangan.

1. Poin A pada contoh ilustrasi panduan adalah Plaza Ampiteater. Plaza ini berada pada area masuk ketika pengunjung atau wisatawan tiba di area panggung kesenian atau pertunjukan dan pada area diantara panggung dan ampiteater. Plaza ampiteater pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan memiliki luas 177,56 m². Material plaza yang digunakan 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 sekeliling plaza dibatasi dengan kanstein. Bentuk plaza ampiteater pada masing-masing destinasi 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. Poin B pada contoh ilustrasi panduan adalah bangunan penunjang panggung kesenian/ pertunjukan. Bangunan ini dirancang dengan menerapkan arsitektur lokal yang terinspirasi dari Stupa Candi Borobudur dan Atap Rumah

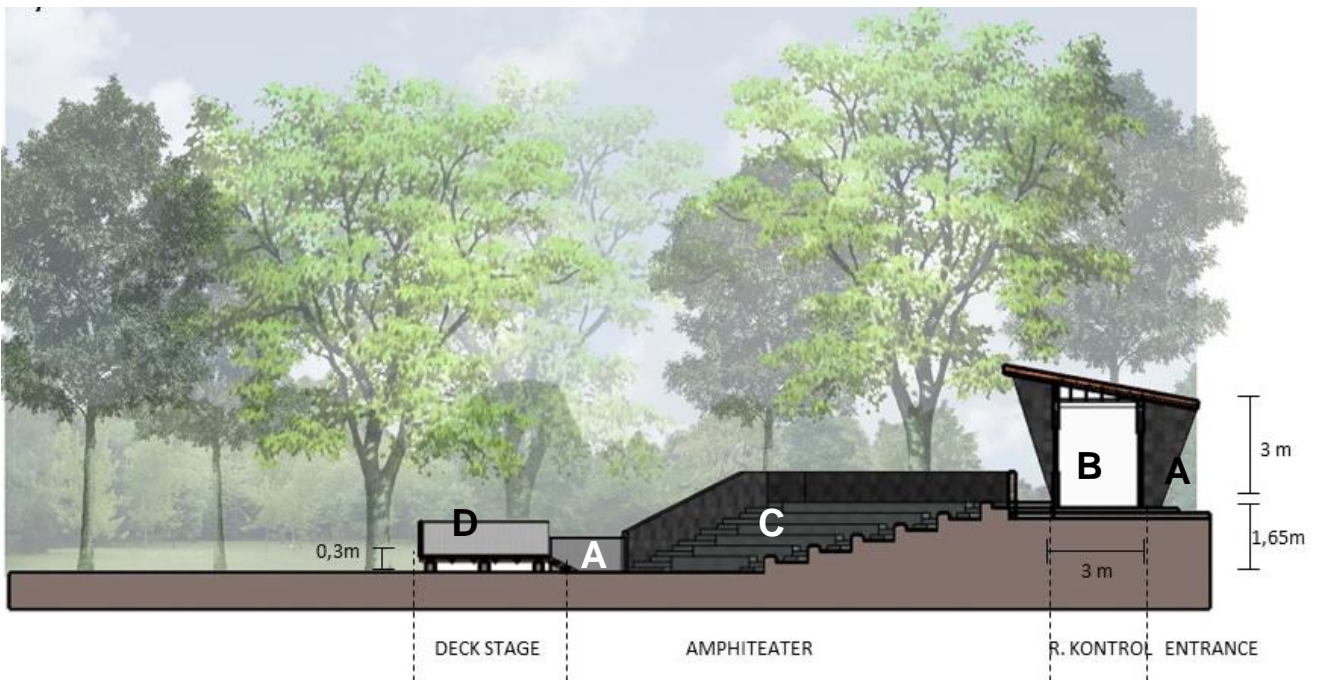
Joglo khas Provinsi Jawa Tengah, penerapan arsitektur lokal ini dapat dilihat pada bentuk atap dan bentuk bangunan. Bangunan ini memiliki panjang bangunan 9 m dan lebar bangunan 3 m. Terdiri dari Ruang Ganti/Ruang Tunggu 3x3 m (Ruang menunggu dan ruang mengganti kostum, sebelum dan sesudah pertunjukan), Ruang Kontrol 3x3m (Ruang Pengendali *sound system*, panel pencahayaan dan lain-lain) dan Gudang 3x3m (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. Bangunan ini dapat diakses dari Plaza Ampiteater.

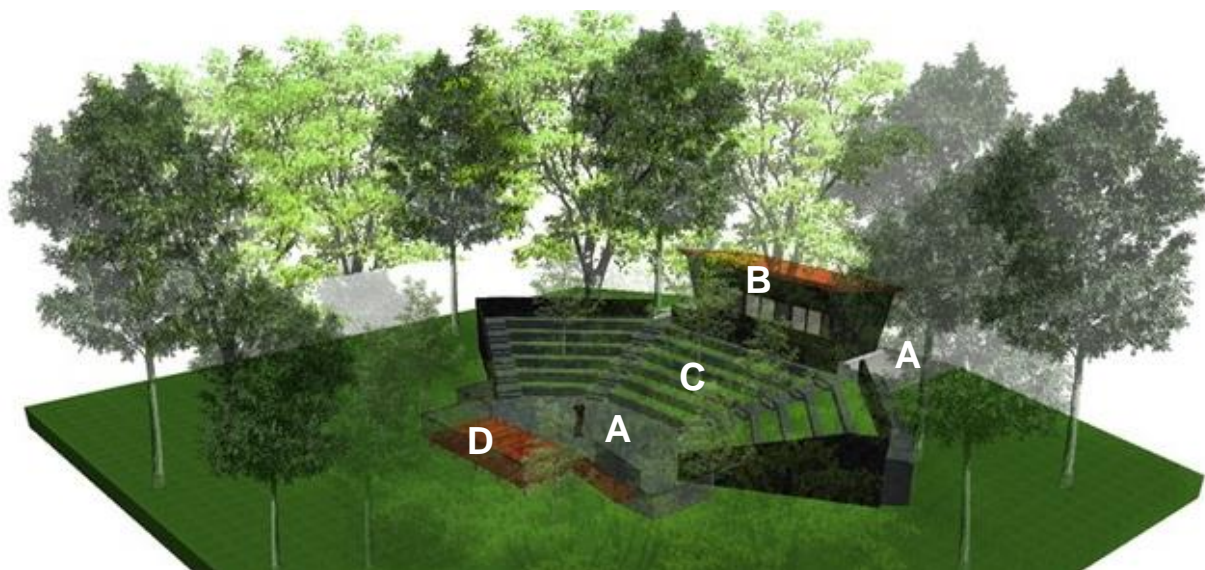
3. Poin C pada contoh ilustrasi panduan adalah ampiteater. Ampiteater ini rancang berteras atau bertingkat (jumlah tingkat dapat disesuaikan dengan kondisi lahan eksisting kawasan pariwisata) berfungsi sebagai tempat duduk penonton. Ampiteater memiliki luas 207 m². Ampiteater pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan menggunakan struktur batu kali yang di finishing dengan plester dan acian kasar yang dapat dikombinasikan dengan hamparan rumput pada area duduknya.
4. Poin D pada contoh ilustrasi panduan adalah Panggung Kesenian. Panggung kesenian dirancang dekat dengan plaza ampiteater, berfungsi sebagai area pertunjukan. Panggung Kesenian memiliki ukuran (2,75x1,1m)+(7,2x3,6m) atau seluas 28,9 m². 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 2-3 m. Bentuk panggung kesenian pada masing-masing destinasi dapat berbeda disesuaikan dengan kondisi alam eksisting kawasan pariwisata, keselarasan bentuk panggung dengan perancangan kawasan pariwisata, luas panggung

kesenian juga dapat disesuaikan dengan rencana kapasitas pengunjung dan kebutuhan masing-masing destinasi serta panggung dapat dikombinasikan dengan ornamen budaya setempat.



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





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

Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Panggung Kesenian atau Ampiteater di Kawasan Area Terbuka Pariwisata Kawasan Borobudur dan sekitarnya, Kota Magelang, Provinsi Jawa Tengah.

d) Indikasi Pembiayaan Pembangunan Panggung Kesenian atau Pertunjukan

Indikasi pembiayaan pembangunan panggung kesenian atau pertunjukan, sebagai berikut:

No.	Pembangunan panggung kesenian atau pertunjukan	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
1	Plaza Ampiteater	177,56 m ²	Rp. 1.250.000,-	Rp. 221.950.000,-
2	Bangunan (Ruang ganti/ruang tunggu, Ruang Kontrol, dan Gudang)	9m ²	Rp. 5.000.000,-	Rp. 45.000.000,-
3	Ampiteater	207m ²	Rp. 2.250.000,-	Rp. 465.817.500,-
4	Panggung	28,9m ²	Rp.	Rp.

	Kesenian		5.000.000,-	144.725.000,-
--	----------	--	-------------	---------------

Catatan: Biaya tercantum merupakan;

1. Plaza Ampiteater: perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan perkerasan atau plaza ampiteater dari Panggung Kesenian atau Pertunjukan sesuai contoh ilustrasi panduan perancangan, Plaza ampiteater pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan memiliki luas 177,56 m². Material plaza yang digunakan 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. Biaya sudah termasuk biaya kanstein sekeliling plaza.
2. Bangunan: perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk bangunan penunjang Panggung Kesenian atau Pertunjukan sesuai contoh ilustrasi panduan perancangan, bangunan ini memiliki panjang bangunan 9 m dan lebar bangunan 3 m. Terdiri dari Ruang Ganti/Ruang Tunggu 3x3 m (Ruang menunggu dan ruang mengganti kostum, sebelum dan sesudah pertunjukan), Ruang Kontrol 3x3m (Ruang Pengendali *sound system*, panel pencahayaan dan lain-lain) dan Gudang 3x3m (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.
3. Ampiteater: perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk ampiteater sesuai contoh ilustrasi panduan perancangan. Ampiteater ini memiliki luas 207 m². Ampiteater pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan menggunakan struktur batu kali yang di finishing dengan plester dan acian kasar yang dapat dikombinasikan dengan hamparan rumput pada area duduknya. Biaya tersebut belum termasuk biaya penataan hamparan rumput pada ampiteater. Biaya ini sebaiknya menjadi

bagian biaya penataan lanskap kawasan destinasi.

4. Panggung Kesenian: perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk panggung kesenian sesuai contoh ilustrasi panduan perancangan. Panggung Kesenian memiliki ukuran $(2,75 \times 1,1 \text{ m}) + (7,2 \times 3,6 \text{ m})$ 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 2-3 m.

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

7. Pembangunan Plaza Kuliner

a) Konsep Dasar

Mengacu pada penjelasan Konsep Dasar Plaza Kuliner pada bagian Pembangunan Plaza Kuliner di Pembangunan Kawasan Dermaga Wisata.

b) Ketentuan Teknis Plaza Kuliner

Mengacu pada penjelasan ketentuan teknis plaza kuliner pada bagian Pembangunan Plaza Kuliner di Pembangunan Kawasan Dermaga Wisata.

c) Panduan Perancangan Plaza Kuliner

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan plaza kuliner dalam Kawasan pariwisata Pedesaan/Perkotaan (dalam contoh pada Kawasan Pedesaan/Perkotaan di Kabupaten Gianyar Provinsi Bali):

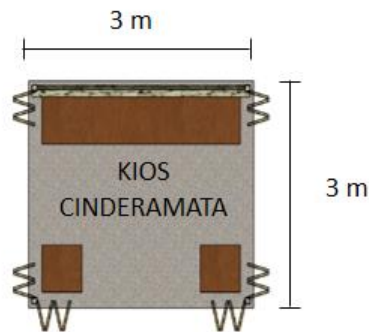
Contoh ilustrasi panduan yang diberikan merupakan contoh tipikal rancangan Plaza Kuliner untuk destinasi Kawasan pariwisata Pedesaan/Perkotaan di Kabupaten Gianyar Provinsi Bali. Plaza Kuliner terdiri dari plaza dan kios-kios kuliner. Kios kuliner ditata berkelompok pada suatu plaza sesuai contoh

ilustrasi panduan visual perancangan.

1. Kios Kuliner pada plaza kuliner 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 bentuk bangunan kios kuliner. Ukuran satu unit bangunan kios kuliner memiliki panjang bangunan 3m dan lebar bangunan 3m, 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 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 disisi utara dan lima kios di sisi selatan jumlah kios ini dapat disesuaikan sesuai kebutuhan pada masing-masing destinasi. Kios kuliner ditata saling berhadapan dan pada bagian tengah plaza dapat digunakan sebagai sirkulasi atau sebagai area makan.
2. 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, dibagian tengah plaza ini dapat digunakan sebagai jalur pejalan kaki atau area makan (dapat diletakan 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, anti slip, tidak licin, dapat meresapkan air, rata dan dipasang datar. Pada sekeliling plaza dibatasi dengan kanstein. Sebaiknya plaza ini juga dilengkapi juga dengan sistem drainase yang baik. Luas plaza pada masing-

masing destinasi dapat disesuaikan dengan kebutuhan destinasi dan disesuaikan dengan jumlah kios yang akan dibangun pada plaza kuliner tersebut.

**Denah Kios
Cendera mata**



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



Tampak Samping

**Rumah Tradisional
Bali**

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



Tampak Depan

Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Kios Kuliner (satu unit) yang akan ditata pada Plaza Kuliner di Kawasan pariwisata Pedesaan di Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Plaza Kuliner (terdiri dari 10 unit kios yang ditata berkelompok pada suatu plaza dan dilengkapi penataan area makan di tengah plaza/terpusat) di Kawasan pariwisata Pedesaan di Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali.

d) Indikasi Pembiayaan Pembangunan Plaza Kuliner

Indikasi pembiayaan pembangunan Plaza Kuliner:

No.	Pembangunan Plaza Kuliner	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
1	Plaza	578 m ²	Rp. 1.250.000,-	Rp. 722.500.000,-
2	Sepuluh Unit Kios Kuliner	90m ²	Rp. 5.000.000,-	Rp. 450.000.000,-
3	Satu Unit Kios Kuliner	9m ²	Rp. 5.000.000,-	Rp. 45.000.000,-

Catatan: Biaya tercantum merupakan ;

1. Plaza: 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, anti slip, 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 destinasi dan disesuaikan dengan jumlah kios yang akan dibangun pada plaza kuliner tersebut.

2. Sepuluh Unit Kios Kuliner: perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan sepuluh unit kios kuliner sesuai contoh ilustrasi panduan perancangan. Ukuran satu unit bangunan kios kuliner memiliki panjang bangunan 3m dan lebar bangunan 3m, 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. Asumsi sumber air bangunan kios kuliner menyambung ke sumber air yang sudah ada.
3. Satu Unit Kios Kuliner : perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan satu unit kios kuliner. Ukuran satu unit bangunan kios kuliner memiliki panjang bangunan 3m dan lebar bangunan 3m, 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. Asumsi sumber air bangunan kios kuliner menyambung ke sumber air yang sudah ada.
Biaya tersebut menggunakan harga acuan Pulau Jawa (DKI Jakarta & Jawa Barat), 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.

8. Pembangunan Kios Cendera Mata

a) Konsep Dasar

Mengacu pada penjelasan Konsep Dasar Kios Cendera mata pada bagian Pembangunan Kios Cendera mata di Pembangunan Kawasan Dermaga Wisata.

b) Ketentuan Teknis Kios Cendera mata

Mengacu pada penjelasan ketentuan teknis Toilet pada bagian Pembangunan Toilet di Pembangunan Kawasan Dermaga Wisata.

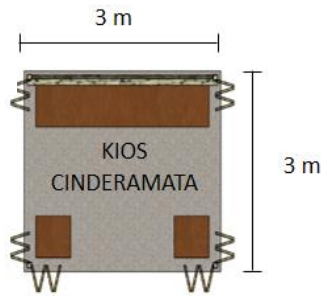
c) Panduan Perancangan Kios Cendera mata

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan kios cendera mata dalam Kawasan pariwisata Pedesaan/Perkotaan (dalam contoh pada Kawasan Pedesaan/Perkotaan di Kabupaten Gianyar Provinsi Bali):

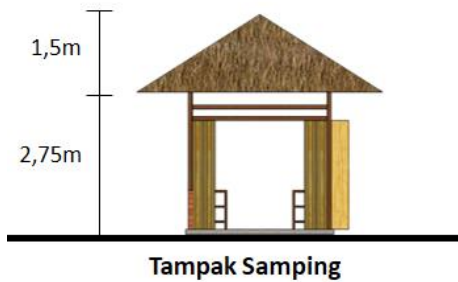
1. Contoh ilustrasi panduan yang diberikan merupakan contoh tipikal rancangan Kios Cendera mata untuk destinasi Kawasan pariwisata Pedesaan/Perkotaan di Kabupaten Gianyar Provinsi Bali. Kios Cendera mata ditata berkelompok pada suatu area sesuai contoh ilustrasi panduan visual perancangan. Kios cendera 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 bentuk bangunan kios cendera mata. Ukuran satu unit bangunan kios cendera mata memiliki panjang bangunan 3m dan lebar bangunan 3m, 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.
2. Pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan kios cendera mata ditata secara berkelompok sebanyak sepuluh unit dalam suatu area, saling berhadapan, lima

kios disisi utara dan lima kios di sisi selatan jumlah kios ini dapat disesuaikan sesuai kebutuhan pada masing-masing destinasi. Kios cendera mata ditata saling berhadapan dan pada bagian tengah dapat digunakan sebagai sirkulasi atau jalur pejalan kaki.

Denah Kios Cendera mata



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



Tampak Samping

Rumah Tradisional Bali



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



Tampak Depan

Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Kios Cendera mata (satu unit) yang akan ditata pada suatu area di Kawasan pariwisata Pedesaan di Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Kios Cendera mata (terdiri dari 10 unit kios yang ditata berkelompok pada suatu area) di

Kawasan pariwisata Pedesaan/Perkotaan, Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali.

d) Indikasi Pembiayaan Pembangunan Kios Cendera mata

Indikasi pembiayaan pembangunan Kios Cendera mata:

No.	Pembangunan	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
1	Sepuluh Unit Kios Cendera mata	90m ²	Rp. 4.500.000,-	Rp. 405.000.000,-
2	Satu Unit Kios Cendera mata	9m ²	Rp. 4.500.000,-	Rp. 40.500.000,-

Catatan: Biaya tercantum merupakan ;

1. Sepuluh Unit Kios Cendera mata: 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 3m dan lebar bangunan 3m, 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.
2. Satu Unit Kios Cendera mata: perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan satu unit kios cendera mata. Ukuran satu unit bangunan kios cendera mata memiliki panjang bangunan 3m dan lebar bangunan 3m, 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.

Biaya tersebut menggunakan harga acuan Pulau Jawa (DKI Jakarta & Jawa Barat), 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.

9. Pembangunan Plaza atau Area Pengunjung

a) Konsep Dasar

Mengacu pada penjelasan Konsep Dasar Plaza atau Area Pengunjung pada bagian Pembangunan Plaza atau Area Pengunjung di Pembangunan Kawasan Dermaga Wisata.

b) Ketentuan Teknis Plaza atau Area Pengunjung

Mengacu pada penjelasan ketentuan teknis plaza atau area pengunjung pada bagian Pembangunan Plaza atau Area Pengunjung di Pembangunan Kawasan Dermaga Wisata.

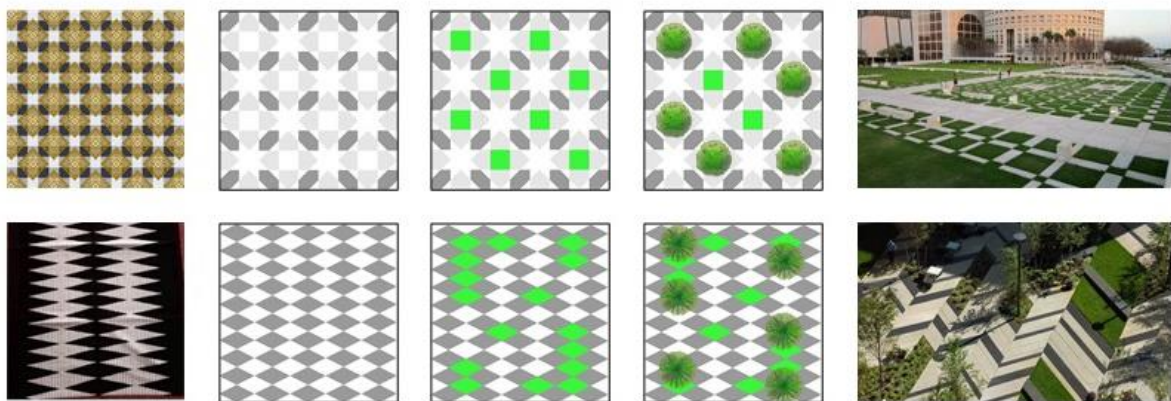
c) Panduan Perancangan Plaza atau Area Pengunjung

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan plaza atau area pengunjung dalam Kawasan Area Wisata Pedesaan/Perkotaan (contoh dalam Kawasan pariwisata Pedesaan di Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali). Plaza atau Area Pengunjung yang dirancang pada panduan visual perancangan terdiri plaza (atau area perkerasan) yang dilengkapi dengan bangku taman atau tempat duduk pengunjung.

1. Plaza yang dirancang pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan merupakan tipikal plaza yang dirancang untuk destinasi Kawasan pariwisata Pedesaan di Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali. 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 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, anti slip, tidak licin, dapat meresapkan air, rata dan dipasang datar. Pada sekeliling plaza dibatasi dengan kanstein.
2. Bentuk plaza pada masing-masing destinasi 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, pola budaya yang diterapkan pada plaza juga dapat disesuaikan dengan pola budaya lokal khas pada masing-masing destinasi pariwisata.

3. Plaza atau area pengunjung sebaiknya 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 atau 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.

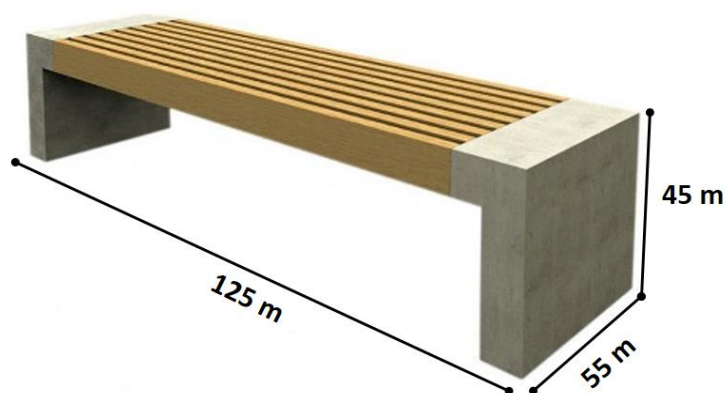


Penerapan Pola Batik Bali pada Pola Perkerasan Plaza

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 atau Area Pengunjung di Kawasan pariwisata Pedesaan di Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Bangku Taman pada Plaza atau Area Pengunjung di Kawasan pariwisata Pedesaan di Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali.

d) Indikasi Pembiayaan Pembangunan Plaza atau Area Pengunjung

Indikasi pembiayaan pembangunan plaza atau area pengunjung, sebagai berikut:

No.	Pembangunan Plaza atau Area Pengunjung	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
1	Plaza	400 m ²	Rp. 1.250.000,-	Rp. 500.000.000,-
2	Bangku Taman	1 Unit	Rp. 3.500.000,-	Rp. 3.500.000,-

Catatan: Biaya tercantum merupakan ;

1. Plaza: perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan perkerasan dari plaza atau 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, anti slip, tidak licin, dapat meresapkan air, rata dan dipasang datar. Biaya sudah termasuk biaya kanstein sekeliling plaza.
2. Bangku Taman: perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk

pembuatan satu unit bangku taman pada plaza atau area pengujung 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.

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.

10. Pembuatan Rambu-Rambu Petunjuk Arah (*Signage*) Di Dalam Kawasan Daya Tarik Wisata

a) Konsep Dasar

Mengacu pada penjelasan Konsep Dasar Rambu-Rambu Petunjuk Arah (*Signage*) pada Pembangunan Kawasan Track Wisata Alam.

b) Ketentuan Teknis Rambu-Rambu Petunjuk Arah (*Signage*)

Mengacu pada penjelasan Konsep Dasar Rambu-Rambu Petunjuk Arah (*Signage*) pada Pembangunan Kawasan Track Wisata Alam.

c) Panduan Perancangan Rambu-Rambu Petunjuk Arah (*Signage*)

Berikut ini adalah panduan visual perancangan salah satu rambu petunjuk arah (*signage*) dalam Track Wisata Alam/Tematik (dalam contoh pada Kawasan Pedesaan di Desa Wisata Belaluan, Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali).

1. Rambu petunjuk arah (*signage*) yang 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 meter dan lebar 0,3 m, berbentuk persegi panjang, terbuat dari material metal sheet bahan 0,8 - 1 mm yang di finishing 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 di finishing cat atau disesuaikan sesuai kebutuhan masing-masing destinasi.

2. Ukuran dan jenis rambu petunjuk arah (*signage*) pada setiap destinasi pariwisata dapat berbeda sesuai dengan kebutuhan masing-masing destinasi pariwisata, 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 pariwisata Pedesaan di Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali.

- d) Indikasi Pembiayaan Pembuatan Rambu-Rambu Petunjuk Arah (*Signage*)

Indikasi pembiayaan pembuatan rambu-rambu petunjuk arah (*signage*) :

No.	Pembuatan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per Unit	Indikasi Biaya
1	Rambu-Rambu Petunjuk Arah (<i>Signage</i>)	1 Unit	Rp 1.500.000,-	Rp. 1.500.000,-

Catatan: Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembuatan rambu-rambu petunjuk arah (*signage*) sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Rambu petunjuk arah (*signage*) pada contoh ilustrasi panduan

memilik terdiri dari daun dan tiang papan, daun papan memiliki panjang 1 m, lebar daun papan 0,3m terbuat dari material metal sheet bahan 0,8 - 1 mm yang di finishing cat, tiang papan memiliki tinggi minimum 2,5 m terbuat dari pipa galvalum yang di finishing cat. Biaya tersebut sudah termasuk biaya bingkai daun papan, keterangan rambu petunjuk arah dan logo *wonderful Indonesia*. 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.

11. Pembuatan Papan Interpretasi Kawasan

a) Konsep Dasar

Mengacu pada penjelasan Konsep Dasar Papan Interpretasi Kawasan pada bagian Pembuatan Papan Interpretasi Kawasan di Pembangunan Track Wisata Alam/Tematik.

b) Ketentuan Teknis Papan Interpretasi Kawasan

Mengacu pada penjelasan ketentuan teknis papan interpretasi kawasan pada bagian Pembuatan Papan Interpretasi Kawasan di Pembangunan Track Wisata Alam/Tematik.

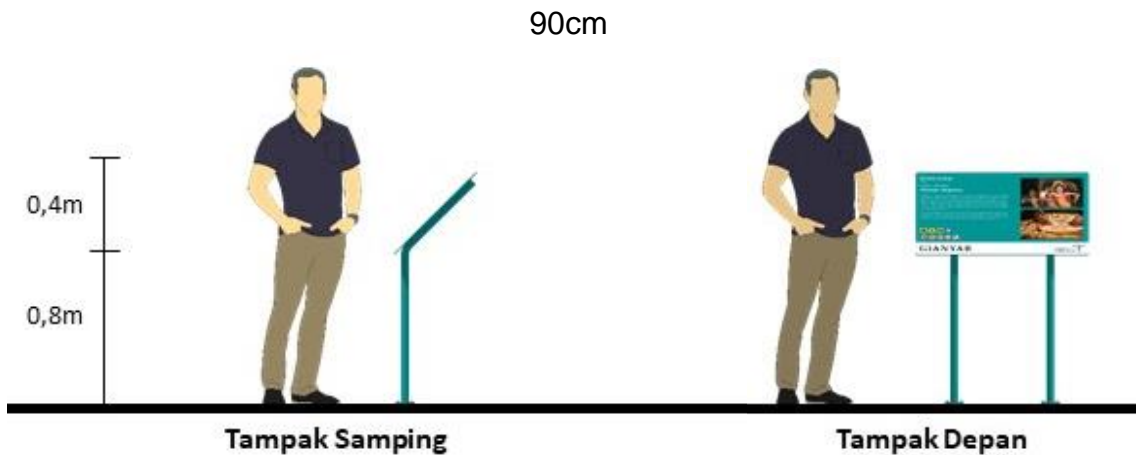
c) Panduan Perancangan Papan Interpretasi Kawasan

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan papan interpretasi kawasan dalam Kawasan Pariwisata Pedesaan/Perkotaan (dalam contoh pada Kawasan Pariwisata Pedesaan di Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali).

1. Papan interpretasi kawasan yang dirancang mengikuti standar teknis papan interpretasi kawasan (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 di finishing cat.

2. Ukuran papan interpretasi kawasan pada setiap destinasi pariwisata dapat berbeda sesuai dengan kebutuhan masing-masing destinasi pariwisata, pilihan ukuran papan interpretasi dapat dilihat pada standar teknis papan interpretasi kawasan.





Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Papan Interpretasi Kawasan di Kawasan pariwisata Pedesaan di Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali.

- d) Indikasi Pembiayaan Pembuatan Papan Interpretasi Kawasan
Indikasi pembiayaan pembuatan papan interpretasi kawasan:

No.	Pembuatan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per Unit	Indikasi Biaya
1	Papan interpretasi Kawasan	1 Unit	Rp 2.000.000,-	Rp. 2.000.000,-

Catatan: Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembuatan papan interpretasi kawasan sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Papan interpretasi kawasan pada 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- 1 mm yang di finishing cat, tiang papan memiliki tinggi 0,8 m terbuat dari pipa galvalum yang di finishing cat. Biaya tersebut sudah termasuk biaya bingkai daun papan, sticker dan laminating keterangan papan interpretasi kawasan. 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

12. Penataan Lanskap

a) Konsep Dasar

Mengacu pada penjelasan Konsep Dasar Penataan Lanskap pada bagian Penataan Lanskap di Kawasan Dermaga Wisata.

b) Ketentuan Teknis Penataan Lanskap

1) Tenaga Ahli yang Dibutuhkan

Mengacu pada penjelasan Tenaga ahli yang dibutuhkan pada bagian ketentuan teknis tenaga ahli di Kawasan Dermaga Wisata.

2) Standar Teknis Penataan Lanskap (Penataan Tanaman)

Pada kawasan pariwisata pedesaan tipe ekosistem yang umumnya ada 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 untuk memenuhi kebutuhan manusia. Beberapa tanaman yang digunakan sebagai tanaman pertanian khususnya tanaman pangan yaitu padi, jagung, tebu, singkong, dan lain-lain
- b. Ekosistem Hutan produksi: Hutan produksi adalah kawasan hutan yang mempunyai fungsi pokok memproduksi hasil hutan. Beberapa tanaman yang dimanfaatkan menjadi tanaman hutan produksi yaitu pohon Akasia, Eukaliptus, Sengon, Jabon, Pinus, dan lain-lain.
- 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 dalam RTH Sempadan Sungai, yaitu Bungur (*Lagerstromia speciosa*), Jening

(*Pithecolobium lobatum*), Khaya (*Khaya anthotheca*), Pingku (*Dysoxylum excelsum*), Lamtorogung (*Leucaena leucocephala*) dan lain-lain.

Beberapa spesies pohon yang tumbuh di ekosistem kawasan pedesaan antara lain:

Tanaman hutan produksi	Tanaman pertanian
1. Akasia (<i>Acacia</i> sp.)	1. Padi (<i>Oryza sativa</i>)
2. Eukaliptus (<i>Eucalyptus</i> sp.)	2. Jagung (<i>Zea mays</i>)
3. Sengon (<i>Albizia chinensis</i>)	3. Tebu (<i>Saccharum officinarum</i>)
4. Jabon (<i>Neolamarckia cadamba</i>)	4. Singkong (<i>Manihot esculenta</i>)
5. Pinus (<i>Pinus merkusii</i>)	5. Kentang (<i>Solanum tuberosum</i>)
6. Jati (<i>Tectona grandis</i>)	6. Kacang kedelai (<i>Glycine max</i>)
7. Mahoni (<i>Swietenia mahagoni</i>)	7. Ganyong (<i>Canna edulis</i>)
8. Sonokeling (<i>Dalbergia sissoo</i>)	8. Ubi jalar (<i>Ipomoea batatas</i>)
9. Karet (<i>Hevea brasiliensis</i>)	9. Sorghum (<i>Andropogon sorghum</i>)
10. Pulai (<i>Alstonia scholaris</i>)	10. Nipah (<i>Nypa fruticans</i>)
11. Jelutung (<i>Dyera costulata</i>)	11. Sagu (<i>Metroxylon</i> sp.)
12. Ramin (<i>Gonystylus bancanus</i>)	
13. Geronggang (<i>Cratoxylon arborescens</i> Bl)	
14. Lamtoro (<i>Leucaena leucocephala</i>)	
15. Gamal (<i>Gliricidia sepium</i>)	
16. Kaliandra (<i>Calliandra</i> sp)	

Tanaman Sempadan Sungai

a. Bungur (<i>Lagerstromia speciosa</i>)	c. Cengal (<i>Hopea sangkal</i>)
b. Jening (<i>Pithecolobium lobatum</i>)	d. Flamboyan (<i>Delonix regia</i>)
c. Khaya (<i>Khaya anthotheca</i>)	e. Tanjung (<i>Mimusops elengi</i>)
d. Pingku (<i>Dysoxylum excelsum</i>)	f. Trembesi (<i>Samanea saman</i>)
e. Lamtorogung (<i>Leucaena leucocephala</i>)	g. Beringin (<i>Ficus benjamina</i>)
f. Puspa (<i>Schima wallichii</i>)	h. Kepuh (<i>Sterculia foetida</i>)
g. Kenanga (<i>Canarium odoratum</i>)	i. Angsret (<i>Spathodea campanulata</i>)
h. Locust (<i>Hymenoclea siliqua</i>)	j. Nyamplung (<i>Callophylum inophyllum</i>)
	k. Leda (<i>Eucalyptus deglupta</i>)
	l. Johar (<i>Cassia siamea</i>)
	m. Hoe (<i>Eucalyptus platyphylla</i>)
	Merawan (<i>Hopea mangarawan</i>)

Beberapa spesies tanaman yang dapat digunakan dalam penataan lanskap pada Area Terbuka Pariwisata antara lain:

a. Tanaman vetiver

Dalam klasifikasi tanaman, rumput vetiver dikelompokkan kedalam Famili (Suku) Gramineae (Poaceae) dan Sub Famili: Panicoideae (Andropogonidae). Famili Gramineae merupakan keluarga rumput rumputan dimana memiliki sistem perakarannya yang unik. Tanaman ini memiliki akar serabut yang masuk sangat jauh ke dalam tanah. Rumput Vetiver merupakan nama umum dari Genus *Vetiveria*, yang mempunyai 11 species, dimana tersebar di Asia bagian tropic seperti: Asia, Afrika, *Pacific island* dan Australia. Rumput vetiver ini termasuk rumput tahunan (*Perennial grasses*). Vetiver yang ideal disarankan untuk konservasi tanah dan air yaitu *Vetiveria zizanioides* STAPP. Vetiver yang ada di Indonesia dikenal sebagai akar wangi (*Vetiveria zizanioides*) atau usar (*Vetiver nigriflora*).

b. Tanaman Agroforestry (kombinasi tanaman kehutanan dan perkebunan)

Agroforestri merupakan sistem/pola pemanfaatan lahan dengan menggabungkan dua komponen atau lebih yang terdiri atas pertanian (agro=tani) dan kehutanan (forest=wana) dan pada beberapa kasus juga dikombinasikan dengan hewan ternak yang telah banyak dijalankan di Indonesia.

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.

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.

e. Tanaman berbunga

Tanaman berbunga atau angiosperma adalah jenis tanaman vaskular yang menghasilkan bunga untuk bereproduksi dimana tanaman berbunga menghasilkan biji dalam buah.

Beberapa spesies tanaman yang dapat digunakan dalam penataan lanskap pada Area Terbuka Pariwisata antara lain:

Tanaman perkuatan atau perlindungan lereng (konservasi tanah dan air)	Tanaman Berbunga
1. Cengkeh (<i>Eugenia aromatica</i>)	1. Bunga Mawar (<i>Rosa</i> sp.)
2. Alpukat (<i>Persea Americana</i>)	2. Bunga Anggrek (<i>Orchidaceae</i>)
3. Durian (<i>Durio zibethinus</i>)	3. Bunga Matahari (<i>Helianthus annuus</i>)
4. Kelapa (<i>Cocos nucifera</i>)	4. Bunga Melati (<i>Jasminum</i> sp.)
5. Petai (<i>Parkia speciosa</i>)	5. Bunga Kamboja (<i>Plumeria</i> sp.)
	6. Bunga jengger ayam (<i>Celosia Cristata</i> L)
	7. Bunga kembang sepatu (<i>Hibiscus rosa-sinensis</i>)
	8. Bunga bakung (<i>Hymenocallis speciosa</i>)
	9. Bogenvil (<i>Bougenvillea</i> sp.)

6. Melinjo (*Gnetum gnemon*)
7. Pinus (*Pinus mercurii*)
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*)

Tanaman Agroforestry

Hortikultura

1. Jeruk
2. Mangga
3. Pepaya
4. Alpukat
5. Pisang
6. Kelengkeng
7. Durian
8. Petai
9. Tomat
10. Cabai
11. Kunyit
12. Jahe, dan lain-lain

Industri/Perkebunan

1. Kelapa
2. Mlinjo
3. Kapuk
4. Kemiri
5. Kopi
- Semusim
1. Kacang Tanah
2. Jagung
3. Kedelai
4. Kc. Hijau
5. Ubi Jalar
6. Ubi Kayu

Tanaman aromatik

(relaksasi)

1. Kemiri (*Aleurites moluccana*)
2. Jeruk hutan (*Citrus hystrix*)
3. Kayu manis (*Cinnamomum burmannii*)
4. Sirih (*Piper betle*)
5. Kopi (*Coffea robusta*)
6. Cempaka (*Magnolia champaca*)

Tanaman vetiver

1. akar wangi (*Vetiveria zizanioides*) atau usar (*Vetiver nigriflora*)

c) Indikasi Pembiayaan Penataan Lanskap

Indikasi pembiayaan Penataan Lanskap, sebagai berikut:

No.	Penataan Lanskap	Volume dan Satuan	Harga Satuan per m ²	Indikasi Biaya
1	Pekerjaan Media Tanam (Pekerjaan Tanah Subur, Urugan Tanah setebal 10 cm, Pembersihan dan Perataan Lahan)	Asumsi area seluas 1000m ² akan ditanami	Rp. 275.000,-	Rp. 275.000.000,- untuk 1000m ²
2	Pekerjaan Penanaman Pohon (tinggi 2-2,5 m)	Asumsi 50 Pohon yang akan ditanam	Rp. 500.000,-	Rp. 25.000.000,- untuk 50 Pohon
3	Pekerjaan Penanaman Semak dan Tanaman Penutup Tanah	Asumsi 200m ² yang akan ditanam	Rp. 200.000,-	Rp. 40.000.000,- untuk 200m ²
4	Pekerjaan Penanaman Rumput	Asumsi 100m ² yang akan ditanam	Rp. 50.000,-	Rp. 5.000.000,- untuk 100m ²

Catatan: Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk Penataan Lanskap Khususnya untuk penataan *softscape* atau tanaman (mencakup penataan pohon, semak, tanaman penutup tanah dan rumput) dalam Kawasan Pariwisata. 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.

13. Pembangunan dan Pengadaan Fasilitas Mitigasi Bencana Alam

a) Konsep Dasar

Mengacu pada penjelasan Konsep Dasar Fasilitas Mitigasi Bencana Alam pada bagian Pembangunan dan Pengadaan Fasilitas Mitigasi Bencana Alam di Pembangunan Amenitas Kawasan Pariwisata.

b) Pengadaan Fasilitas Mitigasi Bencana Alam

1. Alat Komunikasi Darurat

a. Konsep Dasar

Mengacu pada penjelasan konsep dasar alat komunikasi darurat pada bagian Alat Komunikasi Darurat, Pembangunan dan Pengadaan Fasilitas Mitigasi Bencana Alam di Pembangunan Amenitas Kawasan Pariwisata.

b. Panduan Contoh Alat Komunikasi Darurat



HT (*Handy Transciever*)



Power supply



Antene VHF dan HF



Public Address System (PA System)

Gambar. Contoh ilustrasi panduan visual Alat Komunikasi Darurat.

c. Indikasi Pembiayaan Pengadaan Alat Komunikasi Darurat

Indikasi pembiayaan pengadaan Alat Komunikasi Darurat, sebagai berikut:

No.	Pengadaan	Volume dan Satuan	Harga Satuan	Indikasi Biaya
1	HT (Handy Transciever)	1 Unit	Rp. 3.000.000,-	Rp. 3.000.000,-
2	Pendukung; Power supply	1 Unit	Rp. 3.000.000,-	Rp. 3.000.000,-
3	Antene VHF dan HF	1 Unit	Rp. 6.000.000,-	Rp. 6.000.000,-
4	Public Address System (PA System)	1 Paket	Rp. 51.000.000,-	Rp. 51.000.000,-

Catatan: Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pengadaan alat komunikasi darurat 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.

2. Rambu dan Papan Informasi Bencana

a. Konsep Dasar

Kriteria lokasi penempatan dan standar teknis mengacu pada penjelasan Rambu dan Papan Informasi Bencana pada pembangunan fasilitas mitigasi bencana pada Pembangunan Amenitas Kawasan Pariwisata.

b. Panduan Perancangan Rambu dan Papan Informasi Bencana

Berikut ini adalah panduan visual perancangan rambu dan papan informasi bencana dalam Kawasan pariwisata Pedesaan/Perkotaan (dalam contoh pada Kawasan pariwisata Pedesaan di Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali).

1. 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 Kawasan pariwisata Pedesaan di Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali. Material Metal Sheet bahan 0,8-1 mm finishing cat anti korosif, termasuk tiang dan bingkainya.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Rambu Bencana (contoh Rambu Petunjuk Bencana dengan Kata ukuran min 1,3 m x 0,4 m) di Kawasan Pedesaan di Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali.

2. 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 (papan informasi memasuki kawasan rawan bencana (ukuran 1,4m x 1,05 m) dan papan informasi penanda tempat lokasi pengungsian (ukuran 0,9mx0,45m)) untuk Kawasan pariwisata Pedesaan di Kabupaten

Gianyar, Provinsi Bali. Material Metal Sheet bahan 0,8-1 mm finishing cat anti korosif, termasuk tiang dan bingkainya.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Papan Informasi Bencana (contoh papan informasi memasuki kawasan rawan bencana - kanan (ukuran 1,4m x 1,05 m) dan papan informasi penanda tempat lokasi pengungsian – kiri (ukuran 0,9mx0,45m) di Kawasan pariwisata Pedesaan di Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali.

c. Indikasi Pembiayaan pembuatan Rambu dan Papan Informasi Bencana

Indikasi pembiayaan pembuatan rambu dan papan informasi bencana, sebagai berikut:

No.	Pembuatan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per Unit	Indikasi Biaya
1	Rambu Bencana	1 Unit	Rp 1.500.000,-	Rp 1.500.000,-
2	Papan Informasi Bencana	1 Unit	Rp 2.000.000,-	Rp. 2.000.000,-

Catatan: Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembuatan rambu dan papan informasi bencana sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Rambu dan papan informasi bencana pada contoh ilustrasi panduan terdiri dari daun dan tiang papan, terbuat dari material metal

sheet bahan 0,8- 1 mm yang di finishing cat, tiang papan terbuat dari pipa galvalum yang di finishing cat. Biaya tersebut sudah termasuk biaya bingkai daun papan, dan cat keterangan rambu serta papan informasi bencana. 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. Rambu Titik Kumpul

a. Konsep Dasar

Kriteria lokasi penempatan dan standar teknis mengacu pada penjelasan Rambu Titik Kumpul pada bagian Rambu Titik Kumpul pada bagian Pembangunan dan Pengadaan Fasilitas Mitigasi Bencana Alam di Pembangunan Amenitas Kawasan Pariwisata.

b. Panduan Perancangan Rambu Titik Kumpul

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan rambu titik kumpul:

1. Rambu titik kumpul pada pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan mengikuti standar teknis rambu bencana sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku. Rambu titik kumpul pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan terdiri dari daun dan tiang papan. Daun papan berbentuk persegi panjang, terbuat dari material metal sheet bahan 0,8- 1 mm yang di finishing cat, dilengkapi dengan bingkai daun papan, dan cat keterangan rambu titik kumpul sesuai contoh ilustrasi panduan visual perancangan. Tiang papan memiliki tinggi minimum 3 m, terbuat dari pipa galvalum yang

- di finishing cat.
2. Ukuran rambu titik kumpul pada setiap destinasi pariwisata dapat berbeda sesuai dengan kebutuhan masing-masing destinasi pariwisata, 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.

- c. Indikasi Pembiayaan pembuatan Rambu Titik Kumpul

Indikasi pembiayaan pembuatan rambu titik kumpul, sebagai berikut:

No.	Pembuatan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per Unit	Indikasi Biaya
1	Rambu titik kumpul	1 Unit	Rp 1.500.000,-	Rp 1.500.000,-

Catatan: Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembuatan rambu titik kumpul sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Rambu titik kumpul pada contoh ilustrasi panduan terdiri dari daun dan tiang papan, terbuat dari material metal sheet bahan 0,8- 1 mm yang di finishing cat, tiang rambu terbuat dari pipa galvalum yang di finishing cat. Biaya tersebut sudah termasuk biaya bingkai daun rambu dan cat keterangan

rambu. 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.

4. Rambu Jalur Evakuasi

a. Konsep Dasar

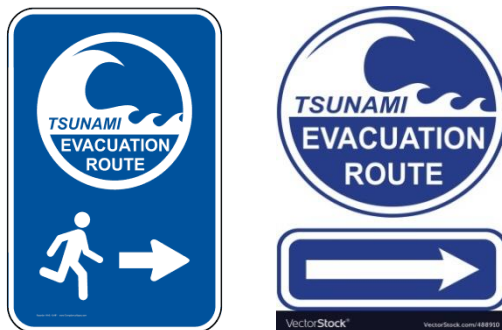
Kriteria Lokasi penempatan dan standar teknis mengacu pada penjelasan Rambu Jalur Evakuasi pada bagian Rambu Jalur Evakuasi, Pembangunan dan Pengadaan Fasilitas Mitigasi Bencana Alam di Pembangunan Amenitas Kawasan Pariwisata.

b. Panduan Perancangan Rambu Jalur Evakuasi

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual perancangan rambu jalur evakuasi:

1. Rambu jalur evakuasi pada pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan mengikuti standar teknis rambu bencana sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku. Rambu jalur evakuasi pada contoh ilustrasi panduan visual perancangan terdiri dari daun dan tiang papan. Daun papan berbentuk persegi panjang, terbuat dari material metal sheet bahan 0,8- 1 mm yang di finishing cat, dilengkapi dengan bingkai daun papan, dan cat keterangan rambu jalur evakuasi sesuai contoh ilustrasi panduan visual perancangan. Tiang papan memiliki tinggi minimum 3 m, terbuat dari pipa galvalum yang di finishing cat.
2. Ukuran rambu jalur evakuasi pada setiap destinasi pariwisata dapat berbeda sesuai dengan kebutuhan masing-masing destinasi pariwisata, pilihan ukuran rambu titik kumpul dapat dilihat pada standar teknis rambu jalur

evakuasi.



Rambu Jalur Evakuasi (*Evacuation Route*) di Kawasan Rawan Bencana Tsunami



Rambu Jalur Evakuasi (*Evacuation Route*) di Kawasan Rawan Bencana Lainnya

Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Rambu Jalur Evakuasi (*Evacuation Route*) di Kawasan Pariwisata.

c. Indikasi Pembiayaan pembuatan Rambu Jalur Evakuasi

Indikasi pembiayaan pembuatan rambu jalur evakuasi, sebagai berikut:

No.	Pembuatan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per Unit	Indikasi Biaya
1	Rambu jalur evakuasi	1 Unit	Rp 1.500.000,-	Rp 1.500.000,-

Catatan: Biaya tercantum merupakan perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembuatan rambu jalur evakuasi sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Rambu jalur evakuasi pada contoh ilustrasi panduan terdiri dari daun dan tiang papan, terbuat dari material metal sheet bahan 0,8- 1 mm

yang di finishing cat, tiang rambu terbuat dari pipa galvalum yang di finishing cat. Biaya tersebut sudah termasuk biaya bingkai daun rambu dan cat keterangan rambu. 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.

5. Pos Keamanan dan Keselamatan

a. Konsep Dasar

Mengacu pada penjelasan konsep dasar pos keamanan dan keselamatan pada bagian pos keamanan dan keselamatan di Pembangunan dan Pengadaan Fasilitas Mitigasi Bencana Alam di Pembangunan Amenitas Kawasan Pariwisata.

b. Panduan Contoh Pos Keamanan dan Keselamatan

Mengacu pada penjelasan panduan contoh pos keamanan dan keselamatan pada bagian pos keamanan dan keselamatan di Pembangunan dan Pengadaan Fasilitas Mitigasi Bencana Alam di Pembangunan Amenitas Kawasan Pariwisata.

14. Pembangunan Dan Pengadaan Fasilitas Kebersihan

a) Konsep Dasar

Mengacu pada penjelasan Konsep Dasar Fasilitas Kebersihan pada bagian Pembangunan dan Pengadaan Fasilitas Kebersihan di Pembangunan Kawasan Dermaga Wisata.

b) Pengadaan Fasilitas Kebersihan

1. Tempat Sampah

a. Konsep Dasar

Arahan peletakan dan standar teknis mengacu pada penjelasan Tempat Sampah pada bagian Tempat Sampah, Pembangunan dan Pengadaan Fasilitas

Kebersihan di Pembangunan Kawasan Dermaga Wisata.

b. Panduan Contoh Tempat Sampah

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual tempat sampah dalam Kawasan Pedesaan (dalam contoh pada Kawasan pariwisata Pedesaan di Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali):

Contoh ilustrasi panduan visual yang diberikan merupakan contoh tipikal Tempat Sampah Outdoor dengan dua kompartemen atau dua label tempat sampah sesuai standar peraturan yang berlaku:

- 1) Label Sampah Organik (pola dominan warna hijau);
- 2) Label Sampah Guna Ulang (pola dominan warna kuning).

Ukuran dimensi tempat sampah 95x40x100 cm. Material yang digunakan bisa berupa material yang kuat dan tahan lama seperti *fiber* atau *metal wooden*. Tempat sampah ini dapat diperuntukan untuk penggunaan di luar ruangan. Tempat sampah pada contoh ilustrasi panduan visual memadukan aksesoris budaya lokal (berupa ragam pola budaya/batik, contoh pada ilustrasi merupakan penerapan ragam batik khas Provinsi Jawa Timur) berupa *laminated sticker* (tahan cuaca) pada sisi depan, belakang, kiri dan kanan tempat sampah.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Tempat Sampah di Kawasan pariwisata Pedesaan di Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali.

- c. Indikasi Pembiayaan Pengadaan Tempat Sampah
Indikasi pembiayaan pengadaan tempat sampah, sebagai berikut:

No.	Pengadaan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per Unit	Indikasi Biaya
1	Satu Unit Tempat Sampah (Outdoor, Dua Kompartemen)	1 Unit	Rp 5.349.000,-	Rp 5.349.000,-

Catatan: Biaya tercantum 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* dua kompartemen untuk label sampah organik dan label sampah guna ulang, tempat sampah ini memiliki ukuran 95x40x100cm. Biaya tersebut sudah termasuk biaya *cutting sticker* pola budaya untuk tempat sampah dan biaya pedestal atau pondasi tempat sampah. 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.

2. Kendaraan Pengumpul Sampah (Sarana Pengumpulan Sampah)

a. Konsep Dasar

Standar teknis mengacu pada penjelasan Kendaraan Pengumpul Sampah pada bagian Kendaraan Pengumpul Sampah, Pembangunan dan Pengadaan Fasilitas Kebersihan di Pembangunan Kawasan

Dermaga Wisata.

- b. Panduan Contoh Kendaraan Pengumpul Sampah
Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual contoh kendaraan pengumpul sampah untuk Kawasan Pariwisata. Contoh ilustrasi yang diberikan merupakan contoh tipikal;

- 1) 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 Hydraulic.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Contoh Kendaraan Pengumpul Sampah Tipe Motor dengan Bak Sampah di Kawasan Pariwisata

- 2) Kendaraan Pengumpul Sampah Tipe Gerobak Besar: contoh ilustrasi panduan visual yang diberikan merupakan contoh tipikal kendaraan pengumpul sampah tipe gerobak besar ukuran 160x80x100 cm, dilengkapi Rangka Besi, Ban Roda Karet dan Finishing Cat Warna.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Contoh Kendaraan Pengumpul Sampah Tipe Gerobak Sampah Besar di Kawasan Pariwisata

- 3) Kendaraan Pengumpul Sampah Tipe Sepeda: contoh ilustrasi panduan visual yang diberikan merupakan contoh tipikal kendaraan pengumpul sampah tipe sepeda dilengkapi Bak Sampah, Rangka Besi, dan Ban Roda Karet.



Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Contoh Kendaraan Pengumpul Sampah Tipe Sepeda dengan Bak Sampah Besar di Kawasan Pariwisata

c. Indikasi Pembiayaan Pengadaan Kendaraan Pengumpul Sampah

No.	Pengadaan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per Unit	Indikasi Biaya
1	Kendaraan Pengumpulan Sampah Tipe Motor	1 Unit	Rp 35.000.000,-	Rp 35.000.000,-
2	Kendaraan Pengumpulan Sampah Tipe Gerobak Besar	1 Unit	Rp 4.500.000,-	Rp 4.500.000,-
3	Kendaraan Pengumpulan Sampah Tipe Sepeda	1 Unit	Rp 15.000.000,-	Rp 15.000.000,-

Catatan: Biaya tercantum 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 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. TPS (Tempat Penampungan Sementara) Sampah

a. Konsep Dasar

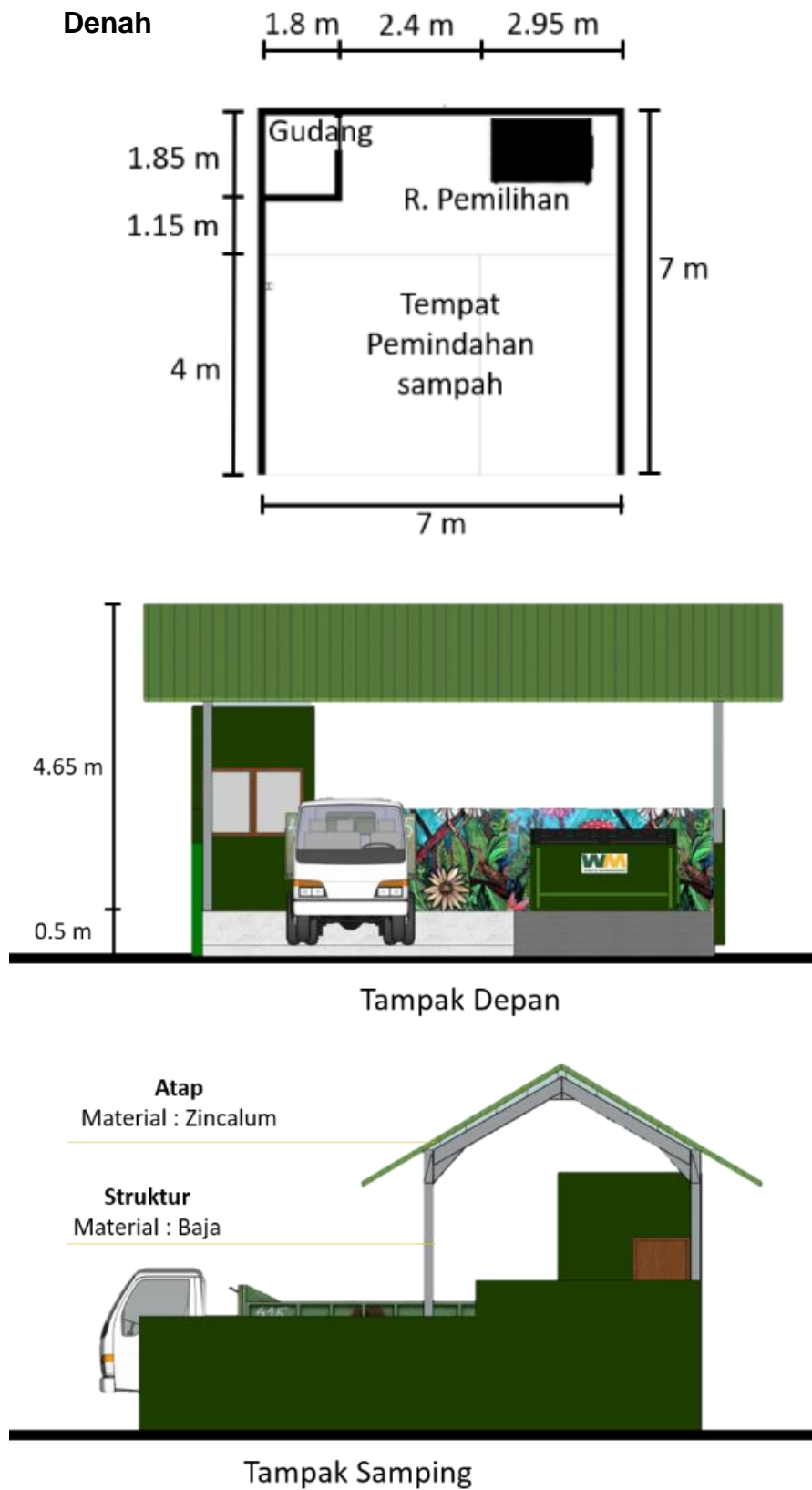
Kriteria lokasi penempatan dan standar teknis mengacu pada penjelasan TPS (Tempat Penampungan Sementara) pada bagian TPS (Tempat Penampungan Sementara), Pembangunan dan Pengadaan Fasilitas Kebersihan di Pembangunan Kawasan Dermaga Wisata.

b. Panduan Perancangan TPS (Tempat Penampungan Sementara)

Berikut ini adalah contoh ilustrasi panduan visual bangunan TPS (Tempat Penampungan Sementara) Sampah di Kawasan Pariwisata, contoh ilustrasi panduan merupakan tipikal bangunan dengan:

1. TPS Tipe I (Ukuran Kecil)

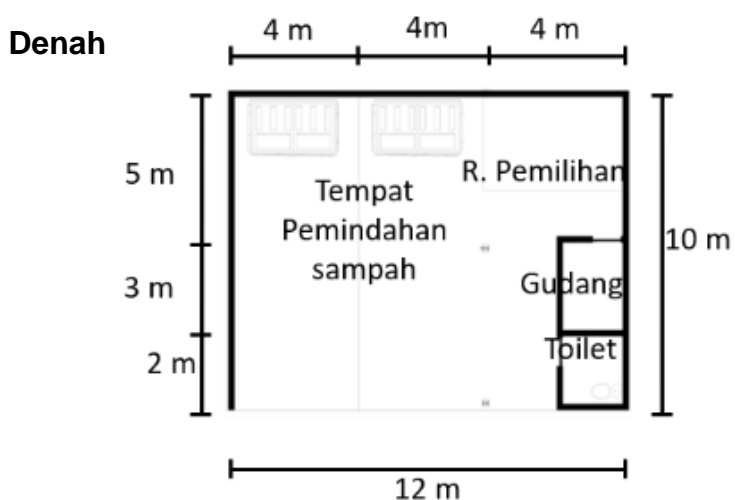
Contoh ilustrasi panduan visual perancangan merupakan tipikal bangunan TPS (Tempat Penampungan Sementara) Tipe I dengan kapasitas atau ukuran kecil sesuai standar teknis peraturan perundang-undangan mengenai persampahan, bangunan dapat dikombinasikan dengan pola atau ornamen budaya lokal (contoh pada ilustrasi panduan dikombinasikan dengan mural budaya). Bangunan TPS (Tempat Penampungan Sementara) Tipe I yang dirancang pada contoh ilustrasi panduan memiliki panjang bangunan 7m, lebar bangunan 7m, 1,5 lantai, tipe bangunan terbuka, dari struktur baja finishing 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 Pemilahan Sampah, Tempat Pemandahan Sampah dan Gudang.

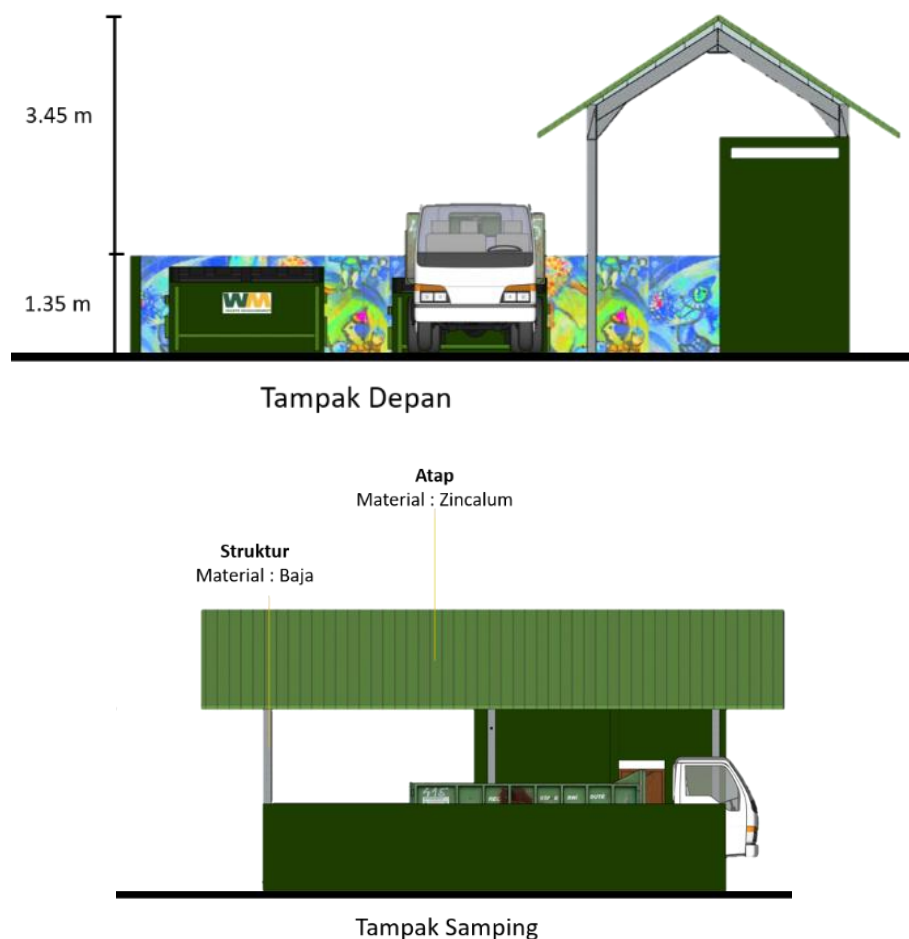


Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual TPS (Tempat Penampungan Sementara) Tipe I (ukuran kecil) di Kawasan Pariwisata

2. TPS Tipe II (Ukuran Sedang)

Contoh ilustrasi panduan visual perancangan merupakan tipikal bangunan TPS (Tempat Penampungan Sementara) Tipe II dengan kapasitas atau ukuran sedang 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 (Tempat Penampungan Sementara) Tipe II yang dirancang pada contoh ilustrasi panduan memiliki panjang bangunan 12 m, lebar bangunan 10m, 1,5 lantai tipe bangunan terbuka, dari struktur baja finishing 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.



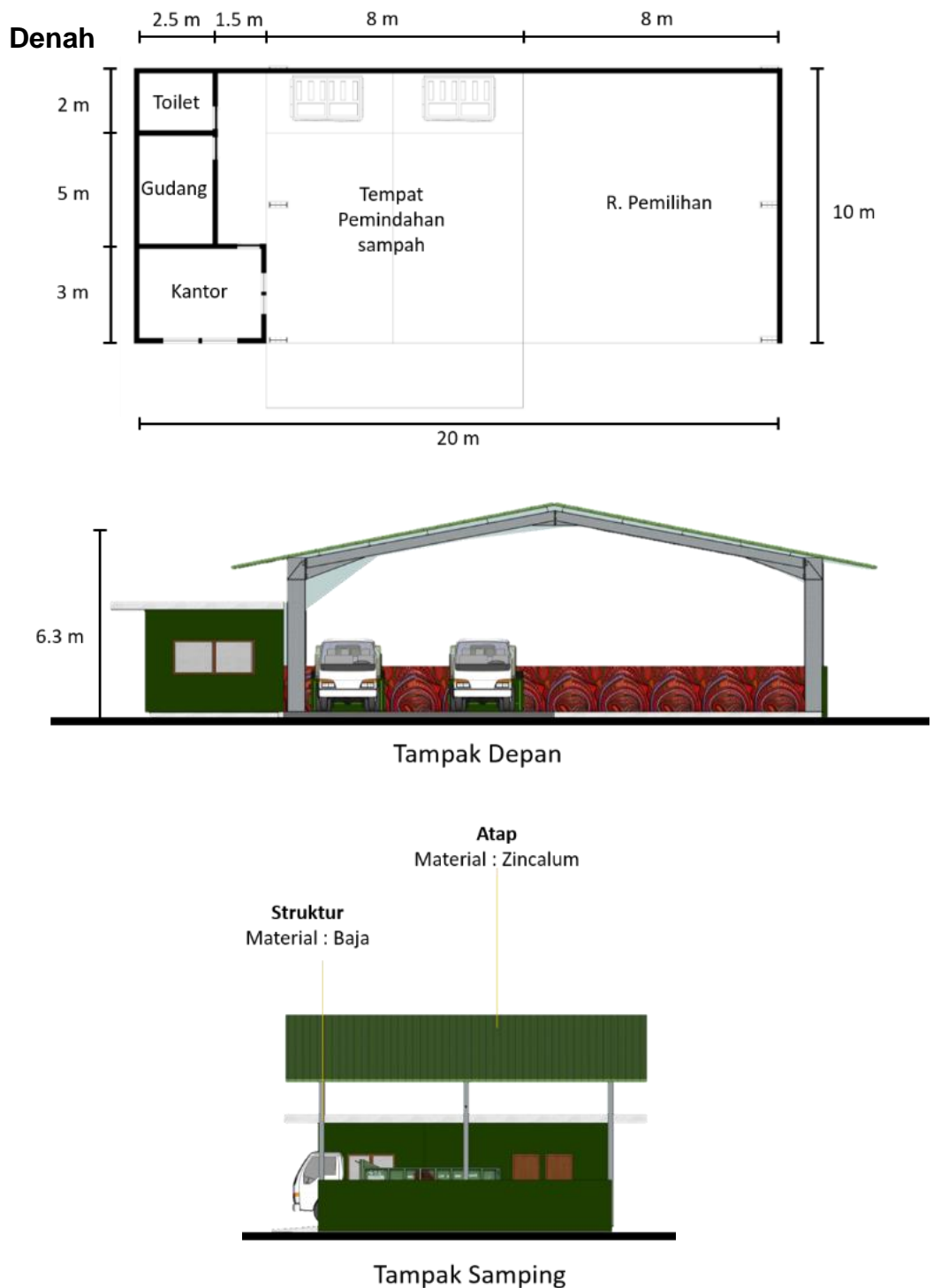


Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan TPS (Tempat Penampungan Sementara) Tipe II (ukuran sedang) di Kawasan Pariwisata.

3. TPS Tipe III (Ukuran Besar)

Contoh ilustrasi panduan visual perancangan merupakan tipikal bangunan TPS (Tempat Penampungan Sementara) Tipe II dengan kapasitas atau ukuran sedang 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 (Tempat Penampungan Sementara) Tipe II yang dirancang pada contoh ilustrasi panduan memiliki panjang bangunan 20 m, lebar bangunan 10 m, 1,5 lantai tipe

bangunan terbuka, dari struktur baja finishing 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 Perancangan TPS

(Tempat Penampungan Sementara) Tipe III (ukuran besar) di Kawasan Pariwisata.

c. Indikasi Pembiayaan Pembangunan TPS (Tempat Penampungan Sementara)

Indikasi pembiayaan pembangunan TPS (Tempat Penampungan Sementara), sebagai berikut:

No.	Pembangunan	Volume dan Satuan	Harga Satuan per m ²	Indikasi Biaya
1	TPS (Tempat Penampungan Sementara) Tipe I Ukuran Kecil	49 m ²	Rp 5.750.000,-	Rp 281.750.000,-
2	TPS (Tempat Penampungan Sementara) Tipe II Ukuran Sedang	120 m ²	Rp 5.750.000,-	Rp 690.000.000,-
3	TPS (Tempat Penampungan Sementara) Tipe III Ukuran Besar	200 m ²	Rp 5.750.000,-	Rp 1.150.000.000,-

Catatan: Biaya tercantum merupakan:

1. TPS (Tempat Penampungan Sementara) Tipe I Ukuran Kecil: perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan TPS (Tempat Penampungan Sementara) Tipe I atau ukuran kecil sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Ukuran panjang bangunan 7m, lebar bangunan 7m, 1,5 lantai, tipe bangunan terbuka, dari struktur baja finishing 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. TPS (Tempat Penampungan Sementara) Tipe II Ukuran Sedang: perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan TPS (Tempat Penampungan Sementara) Tipe II atau ukuran sedang sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Ukuran panjang bangunan 12 m, lebar bangunan 10m, 1,5 lantai tipe bangunan terbuka, dari struktur baja finishing 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.
3. TPS (Tempat Penampungan Sementara) Tipe III Ukuran Besar: perkiraan biaya atau indikasi biaya untuk pembangunan TPS (Tempat Penampungan Sementara) Tipe III atau ukuran besar sesuai dengan contoh ilustrasi panduan. Ukuran panjang bangunan 20 m, lebar bangunan 10 m, 1,5 lantai tipe bangunan terbuka, dari struktur baja finishing 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.

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 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.
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 keseluruhan 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 minimum 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: seminimum 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).
7. 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).

Tenaga Ahli yang Dibutuhkan

1. Bidang Arsitektur (Kode 101)
Arsitek: Ahli yang memiliki kompetensi untuk merancang dan mengawasi pelaksanaan bangunan gedung, perkotaan dan lingkungan binaan, yang meliputi aspek estetika, budaya dan sosial. Tenaga Ahli ini dibutuhkan untuk merancang arsitektural dari bangunan menara pandang yang direncanakan dan akan dibangun.
2. Bidang Sipil (kode 201)
Ahli Teknik Bangunan Gedung: Ahli yang memiliki kompetensi merancang, melaksanakan dan mengawasi

pekerjaan struktur bangunan gedung yang menguasai bangunan gedung. Tenaga ahli ini dibutuhkan untuk menentukan dan menganalisis struktur yang tepat untuk bangunan menara pandang.

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. Tenaga ahli ini dibutuhkan untuk menyediakan data dasar yang digunakan ahli teknik bangunan gedung untuk menganalisis struktur dan penataan menara pandang.

4. Bidang Elektrikal (Kode 401)

Ahli Teknik Tenaga Listrik: ahli yang memiliki kompetensi melaksanakan pekerjaan perencanaan dan atau pemasangan dan atau perawatan instalasi listrik untuk penerangan dan atau tenaga di dalam atau di luar bangunan. Tenaga ahli ini dibutuhkan untuk menyediakan penerangan baik di dalam maupun di luar bangunan menara pandang baik penerangan fungsional maupun penerangan estetis.

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 minimum ruang dan ruang untuk instalasi dan pemeliharaan. Ukuran Menara Pandang pada umumnya memiliki tinggi bangunan minimal 3 m (tiga meter) dengan luas minimal 20 m² (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. 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.

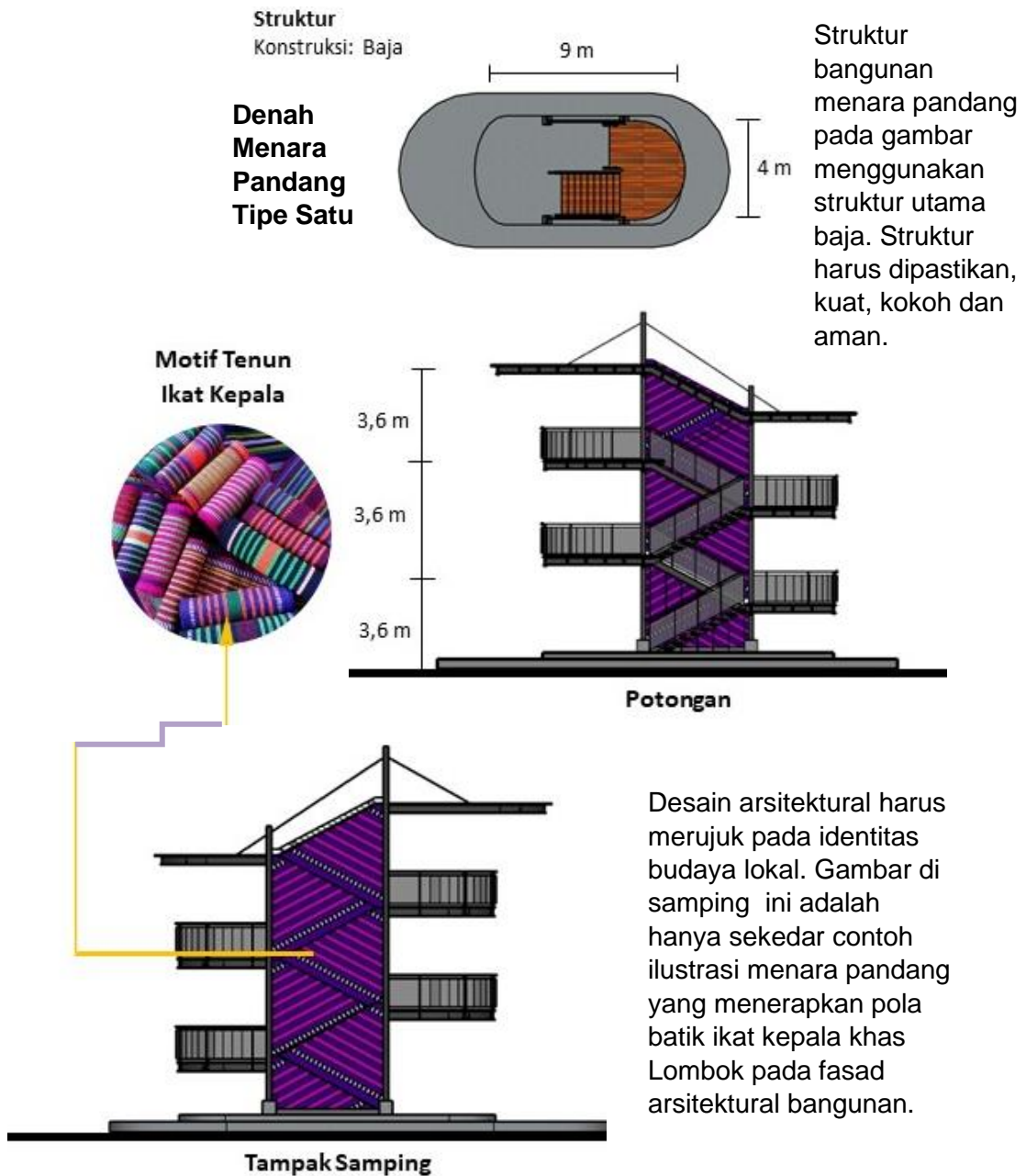
c) Panduan Perancangan Menara Pandang

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

Menara Pandang Tipe Satu (Struktur Baja)

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. 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/ 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.

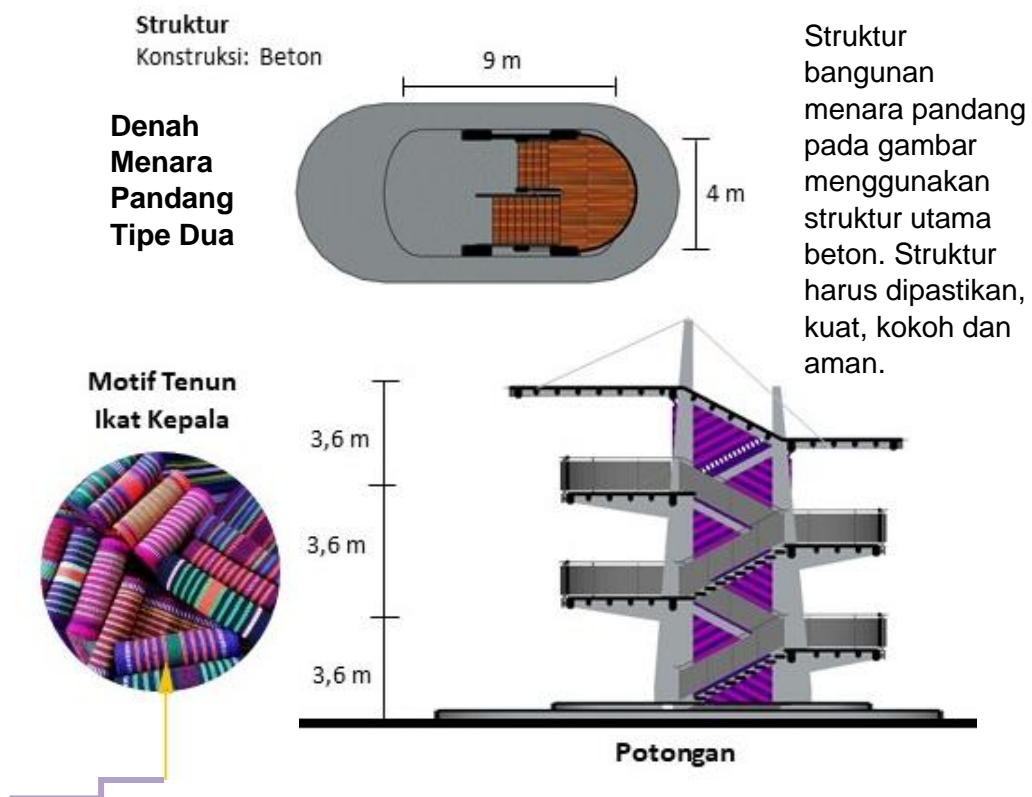


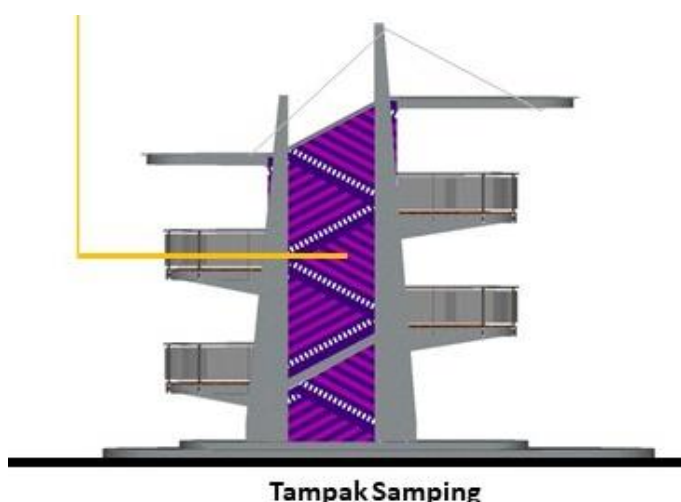
Gambar. Contoh Ilustrasi Panduan Visual Perancangan Menara Pandang Tipe Satu (Struktur Baja) di Kawasan Dermaga Wisata Mandalika, Kabupaten Lombok Tengah, Provinsi Nusa Tenggara Barat.

Menara Pandang Tipe Dua (Struktur Beton)

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. Bangunan menara pandang tipe dua ini merupakan bangunan dengan struktur utama beton (salah satu struktur yang direkomendasikan karena kontruksinya 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, 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/ 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 ikat kepala khas Lombok pada fasad arsitektural bangunan.

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

d) Indikasi Pembiayaan Pembangunan Menara Pandang

Indikasi pembiayaan pembangunan menara pandang, sebagai berikut:

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

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 realisasi penyerapan dana.
Dilaporkan setiap Triwulan.
- b. Laporan capaian keluaran (output) kegiatan.
Dilaporkan setiap Triwulan.
- c. Laporan Kemajuan Pelaksanaan Kegiatan.
Dilaporkan setiap Triwulan. Selain menyampaikan Laporan Kemajuan Pelaksanaan Kegiatan Pemerintah daerah juga diwajibkan menyampaikan Laporan Estimasi Tenaga Kerja yang disampaikan pada Triwulan I dan Laporan Realisasi Tenaga Kerja pada Triwulan III atau Triwulan IV. Laporan ini berupa estimasi dan realisasi tenaga kerja yang terlibat dalam pembangunan fisik DAK Bidang Pariwisata. Laporan estimasi dan penyerapan tenaga kerja digunakan sebagai bahan pemantauan dan evaluasi pelaksanaan padat karya pada DAK Fisik Bidang Parwisata.
- d. Laporan capaian hasil jangka pendek (*immediate outcome*).
Dilaporkan setiap bulan. Laporan ini berupa laporan jumlah kunjungan wisatan nusantara dan wisatawan mancanegara pada Daya Tarik Wisata yang menjadi lokasi pembangunan DAK Fisik tahun berkenaan (tahun t) dibandingkan tahun sebelumnya (t-1).

Dalam rangka mendukung pelaporan *immediate outcome* maka biaya perjalanan dinas dalam rangka keperluan pembuatan laporan tersebut dapat dibebankan pada Kegiatan penunjang DAK Fisik Bidang Pariwisata TA 2021 dalam jumlah sewajarnya dan sesuai Ketentuan Perundang Undangan yang berlaku.

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 kegagalan pelaksanaannya.

Ruang lingkup pemantauan pada aspek teknis kegiatan meliputi:

- a) kesesuaian pelaksanaan kegiatan DAK Fisik dengan dokumen rencana kegiatan yang telah disetujui oleh Kementerian Negara/Lembaga;
- b) ketepatan waktu hasil pelaksanaan kegiatan DAK Fisik sesuai dengan dokumen kontrak dan spesifikasi teknis yang ditetapkan;
- c) pemenuhan target/sasaran hasil pelaksanaan kegiatan DAK Fisik terhadap target capaian keluaran (output);
- d) pemenuhan target/sasaran hasil pelaksanaan kegiatan DAK Fisik terhadap target capaian hasil jangka pendek (*immediate outcome*) berupa jumlah kunjungan wisatawan bulanan di Daya Tarik Wisata yang menerima DAK Fisik dengan rincian sebagai berikut:
 - (1) jumlah kunjungan wisatawan nusantara di Daya Tarik Wisata di tahun berkenaan (t);
 - (2) jumlah kunjungan wisatawan nusantara di Daya Tarik Wisata di tahun sebelumnya (t - 1);
 - (3) jumlah kunjungan wisatawan mancanegara di Daya Tarik Wisata di tahun berkenaan (t);

- (4) jumlah kunjungan wisatawan mancanegara di Daya Tarik Wisata di tahun sebelumnya ($t - 1$); dan
- e) permasalahan lain yang dihadapi dan tindak lanjut yang diperlukan.

Pelaksanaan pemantauan dan evaluasi dilaksanakan dengan ketentuan:

- (1) Menteri/pimpinan lembaga melakukan pemantauan dan evaluasi terhadap pengelolaan kegiatan, capaian keluaran (output), capaian hasil jangka pendek (*immediate outcome*), penyerapan tenaga kerja serta dampak dan manfaat pelaksanaan kegiatan bidang/subbidang DAK Fisik;
- (2) Menteri Keuangan melakukan pemantauan dan evaluasi terhadap realisasi penyerapan dana 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	:	Tempat, tanggal
Sifat	:	
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.		
Gubernur/Bupati/Walikota		
<i>Materai, Tanda tangan asli dan stempel basah</i>		
Nama		

B. FORMAT DAFTAR DATA PENDUKUNG USULAN RENCANA KEGIATAN
DAK FISIK BIDANG PARIWISATA

NO	DATA TEKNIS	VOLUME	SATUAN	KETERANGAN
1	Daya Tarik Wisata: a. alam b. budaya c. buatan		Jumlah, Nama dan Lokasi	
2	Rencana Induk Pembangunan Pariwisata Daerah (RIPPARDA) dan/ atau Dokumen Rencana Pengembangan (Rencana Induk dan Rencana Detail) Kawasan Strategis Pariwisata Nasional (KSPN) dan Kawasan Pengembangan Pariwisata Nasional (KPPN)		Dokumen	
3	Dokumen <i>Masterplan</i> Kawasan Pariwisata dan DED (<i>Detail Engineering Design</i>) daya tarik /objek wisata		Dokumen	
4	Alokasi Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah (APBD) Sektor Pariwisata 3 Tahun terakhir		Persentase dan Rupiah	
5	Kunjungan Wisatawan: a. Mancanegara b. Nusantara		Jumlah	
6	Aksesibilitas: a. Jalan b. Dermaga c. Bandara		Lokasi dan Kondisi jalan dan dermaga Lokasi, Kondisi dan Jumlah Penerbangan per Minggu	
7	Sertifikat Lahan/Surat Perjanjian Pelepasan Tanah/ Surat Perjanjian Hibah Lokasi yang akan dibangun		Dokumen	
8	Dokumen Rencana Pengelolaan DAK yang terdiri dari: Struktur Organisasi Pengelola Aset DAK, SDM Pengelola Aset DAK dan Dana Operasional dilampirkan bersama <u>Surat Pernyataan Kesanggupan Pemeliharaan dan Pengelolaan Aset DAK yang ditandatangani oleh Kepala Daerah</u>		Dokumen	Bermaterai

C. FORMAT LAPORAN

1) Format Laporan Kemajuan Pelaksanaan DAK Fisik

LAPORAN KEMAJUAN PELAKSANAAN 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

2) Format Laporan Capaian Output Jangka Pendek

LAPORAN CAPAIAN OUTPUT JANGKA PENDEK (IMMEDIATE OUTCOME) DAK FISIK BIDANG PARIWISATA TA 2021

OPD : (Diisi sesuai nomenklatur OPD dan asal daerah OPD)
KEGIATAN : Penghitungan Capaian Output Jangka Pendek pada Daya Tarik Wisata yang menjadi Lokasi Pembangunan DAK Fisik TA 2021
OUTPUT : Jumlah Kunjungan Wisatawan Nusantara dan Wisatawan Mancanegara per bulan per lokasi
PERIODE : Misal Januari 2021
ALOKASI DAK FISIK : Rp

No.	DTW	Kecamatan	Jumlah Kunjungan Wisatawan Nusantara Tahun 2020 (t-1)	Jumlah Kunjungan Wisatawan Mancanegara Tahun 2020 (t-1)	Jumlah Kunjungan Wisatawan Nusantara Tahun 2021 (t)	Jumlah Kunjungan Wisatawan Mancanegara Tahun 2021 (t)	Metode Penghitungan Jumlah Kunjungan Wisatawan
1	(Diisi dengan lokasi dtw yang mendapat alokasi DAK Pariwisata TA)	(Diisi dengan lokasi Kecamatan yang mendapat alokasi DAK)					
2							
3							

Catatan : (Diisi apabila ada kendala/masalah yang ditemui dalam penghitungan)

Tempat,
Tanggal, bulan, tahun

ttd kadis dan stempel

3) Format laporan Estimasi Penyerapan Tenaga Kerja

**LAPORAN ESTIMASI PENYERAPAN TENAGA KERJA
DANA ALOKASI KHUSUS FISIK BIDANG PARIWISATA TAHUN ANGGARAN 2021**

OPD PELAKSANA : (Diisi sesuai nomenklatur OPD dan daerah asal)
 ALOKASI DAK FISIK : (Rp.....)
 TOTAL ESTIMASI TENAGA KERJA : (.....orang)
 PERIODE LAPORAN : (Contoh : Triwulan I / Triwulan II)

NO.	Menu Kegiatan	Rincian Kegiatan DAK Fisik	Target Output Kegiatan		Metode Pengadaan Barang dan Jasa	Lokasi Kegiatan		Jumlah Estimasi Tenaga Kerja
			Volume	Satuan		Nama DTW	Kecamatan	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
TOTAL ESTIMASI TENAGA KERJA								

Tempat, Tanggal, bulan, tahun
 ttd kadis dan stempel
 Nama :
 NIP :

KETERANGAN:
 Kolom (1) : diisi No.urut
 Kolom (2) : diisi Menu Kegiatan DAK Fisik
 Kolom (3) : diisi Rincian Kegiatan DAK Fisik yang akan dilaksanakan
 Kolom (4) : diisi volume kegiatan yang akan dilaksanakan
 Kolom (5) : diisi satuan
 Kolom (6) : diisi metode pengadaan barang dan jasa
 Kolom (7) : diisi nama Daya Tarik Wisata (DTW)
 Kolom (8) : diisi nama Kecamatan
 Kolom (9) : diisi jumlah estimasi tenaga kerja

4) Format Laporan Realisasi Penyerapan Tenaga Kerja

**LAPORAN REALISASI PENYERAPAN TENAGA KERJA
DANA ALOKASI KHUSUS FISIK BIDANG PARIWISATA TAHUN ANGGARAN 2021**

OPD PELAKSANA : (Diisi sesuai nomenklatur OPD dan daerah asal)
 ALOKASI DAK FISIK : (Rp.....)
 TOTAL REALISASI TENAGA KERJA : (.....orang)
 PERIODE LAPORAN : (Contoh : Triwulan III / Triwulan IV)

NO.	Menu Kegiatan	Rincian Kegiatan DAK Fisik	Realisasi Output Kegiatan		Metode Pengadaan Barang dan Jasa	Lokasi Kegiatan		Judul Nomor Tanggal Dokumen Kontrak	Tanggal Mulai- Tanggal Selesai	Pelaksana Kegiatan	Jumlah Realisasi Tenaga Kerja
			Volume	Satuan		Nama DTW	Kecamatan				
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)
TOTAL REALISASI TENAGA KERJA											

Tempat, Tanggal, bulan, tahun
 ttd kadis dan stempel
 Nama :
 NIP :

KETERANGAN:
 Kolom (1) : diisi No.urut
 Kolom (2) : diisi menu kegiatan
 Kolom (3) : diisi kegiatan DAK Fisik yang akan dilaksanakan
 Kolom (4) : diisi volume kegiatan yang telah dilaksanakan
 Kolom (5) : diisi satuan
 Kolom (6) : diisi metode pengadaan barang dan jasa
 Kolom (7) : diisi nama Daya Tarik Wisata (DTW)
 Kolom (8) : diisi nama Kecamatan
 Kolom(9) : diisi Judul Nomor Tanggal Dokumen Kontrak
 Kolom(10) : diisi Tanggal Mulai- Tanggal Selesai kontrak
 Kolom(11) : diisi nama penanggung jawab barang dan jasa
 Kolom(12) : diisi jumlah realisasi tenaga kerja sesuai data yang tertulis pada laporan realisasi capaian output yang dirinput pada aplikasi OMSMAM

D. STANDAR BIAYA PER RINCIAN KEGIATAN DAK FISIK BIDANG PARIWISATA

*Harga Acuan Pulau Jawa (DKI Jakarta & Jawa Barat) - Belum Termasuk PPN 10% dan Belum Termasuk Fee Perencanaan, Pengawasan dan Pelaksanaan						
INDIKASI PEMBIAYAAN						
4.A. PEMBANGUNAN AMENITAS KAWASAN WISATA						
No	Item Pekerjaan	Volume	Satuan	Harga Satuan	Total Harga	Keterangan
SESUAI ILUSTRASI DALAM PETUNJUK TEKNIS DAK PARIWISATA						
1.	Dermaga Wisata					
A	Boardwalk Dermaga Wisata	43.75	m ²	Rp 5,000,000	Rp 218,750,000	Ukuran P=18m, L=2,5m, Tipe Jetty dengan Struktur Terbuka, Biaya belum termasuk furnitur, komponen pelengkap dermaga wisata. Struktur Beton, lantai Artificial Wood/Composite Wood, jarak dr muka air 2-3m & kedalaman tanah 2-3m.
B	Tempat Naik Perahu Dermaga Wisata	50	m ²	Rp 4,500,000	Rp 225,000,000	Ukuran P=10m, L=5m, Tipe Jetty dengan Struktur Terbuka, Biaya belum termasuk furnitur, komponen pelengkap

						dermaga wisata, jarak dr muka air 2-3m & kedalaman tanah 2-3m.
C	Bangunan Dermaga Wisata (Ruang Tunggu)	50	m ²	Rp 5,500,000	Rp 275,000,000	Bangunan Dermaga, Ukuran P=10m, L=5m, 1 Lantai, Panggung, Tipe Bangunan Terbuka, rangka atap baja ringan, atap genteng, plafond gypsum/GRC. Biaya belum termasuk furnitur, komponen pelengkap bangunan dermaga wisata, jarak dr muka air 2-3m & kedalaman tanah 2-3m.
2	Bangunan Pusat Informasi Pariwisata/ Tourism Information Center					
A	Bangunan Pusat Informasi Pariwisata/ Tourism Information Center Ukuran Kecil	34	m ²	Rp 5,750,000	Rp 195,500,000	Ukuran P= 4m, L=6m, Teras, tangga & ramp 20m2 (utk harga dihitung 50%), 1 lantai, Panggung, 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, plafond gypsum/GRC.
B	Bangunan Pusat Informasi Pariwisata/ Tourism Information Center Ukuran Sedang	55	m ²	Rp 5,750,000	Rp 316,250,000	Ukuran P= 5m, L=9m, Teras, tangga & ramp 20m2 (utk harga dihitung 50%),1 lantai, Panggung, 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, plafond gypsum/GRC.

C	Bangunan Pusat Informasi Pariwisata/ Tourism Information Center Ukuran Besar	91	m ²	Rp 7,000,000	Rp 637,000,000	Ukuran P= 9m, L=9m, 1,5 lantai, Teras, tangga & ramp 20m2 (utk harga dihitung 50%), Panggung, 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, plafond gypsum/GRC.
D	Furnitur dan Perlengkapan TIC					
d.1	Meja Resepsionis + kursi	1	Paket	Rp 4,000,000	Rp 4,000,000	
d.2	Meja dan Kursi Kantor	1	Paket	Rp 3,000,000	Rp 3,000,000	
d.3	.TV LED 42"	1	Unit	Rp 5,000,000	Rp 5,000,000	
d.4	Paket Komputer All In	1	Paket	Rp 5,000,000	Rp 5,000,000	
d.5	Printer + Scanner	1	Unit	Rp 1,500,000	Rp 1,500,000	
d.6	Set Sofa	1	Unit	Rp 5,000,000	Rp 5,000,000	
d.7	Rak Materi Promosi	1	Unit	Rp	Rp	

				1,000,000	1,000,000	
Total 1 Paket Furnitur dan Pelengkapan TIC		1	Paket		Rp 24,500,000	Total Biaya 1 Set Furnitur Pelengkapan TIC
3	Titik Labuh/Singgah Kapal Yatch	520	m ²	Rp 5,000,000	Rp 2,600,000,000	Ukuran (110x2m) + (25x12x1m), Struktur Terbuka, Biaya belum termasuk furnitur, komponen pelengkap Titik Labuh/Singgah Kapal Yatch, Struktur Beton, lantai Artificial Wood/Composite Wood, jarak dr muka air 2-3m & kedalaman tanah 2-3m.
4	Bangunan Dive Center dan Perlengkapannya					
A	Bangunan Dive Center	154	m ²	Rp 5,750,000	Rp 885,500,000	Ukuran P=12m, L=12m, Teras, tangga & ramp 20m ² (utk harga dihitung 50%), 1 lantai, Panggung, 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, plafond gypsum/GRC.
B	Perlengkapan Dive Center					
b.1	Diving Set	10	Paket	Rp 15,000,000	Rp 150,000,000	<ul style="list-style-type: none"> - 1 unit Tabung Selam - 1 EA Diving Hood - 1 Unit BCD - 1 EA Diving Mask - 1 EA Snorkel - 1 EA Wetsuit - 1 EA Dive Belt - 1 Pairs Diving Fins - 1 Set Regulator - 2 EA Lead Weight - 1 Pairs Diving Boot - 1 Unit Console 3 in 1 (Depth Meter, Compass, Cylinder Pressure Gauge)
b.2	Meja Resepsionis + kursi	1	Paket	Rp 4,000,000	Rp 4,000,000	
b.2	Meja dan Kursi Kantor	1	Paket	Rp 3,000,000	Rp 3,000,000	

b.3	.TV LED 42"	1	Unit	Rp 5,000,000	Rp 5,000,000	
b.4	Paket Komputer All In	1	Paket	Rp 5,000,000	Rp 5,000,000	
b.5	Printer + Scanner	1	Unit	Rp 1,500,000	Rp 1,500,000	
b.6	Set Sofa	1	Unit	Rp 5,000,000	Rp 5,000,000	
b.7	White Board Stand	1	Unit	Rp 1,000,000	Rp 1,000,000	
b.8	Layar Proyektor	1	Unit	Rp 750,000	Rp 750,000	Ukuran 2,4x3m
b.8	Infocus Projector	1	Unit	Rp 2,000,000	Rp 2,000,000	
5	Bangunan Surfing Center dan Perlengkapannya					
A	Bangunan Surfing Center	154	m ²	Rp 5,750,000	Rp 885,500,000	Ukuran P=12m, L=12m, Teras, tangga & ramp 20m ² (utk harga dihitung 50%), 1 lantai, Panggung, 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, plafond

						gypsum/GRC.
B	Perlengkapan Surfing Center					
b.1	Pakaian surfing/surfing wet suite	1	Paket	Rp 4,000,000	Rp 4,000,000	
b.2	Leash atau tali kaki	1	Unit	Rp 250,000	Rp 250,000	
b.3	Wax	1	Buah	Rp 50,000	Rp 50,000	
b.4	Papan selancar/surfboard	1	Unit	Rp 10,000,000	Rp 10,000,000	
b.5	Fins	1	Paket	Rp 1,000,000	Rp 1,000,000	
b.6	Peralatan Penanganan Keselamatan (Outdoor First Aid)	1	Paket	Rp 500,000	Rp 500,000	
Total 1 Set Peralatan Surfing		1	Paket	Rp 500,000	Rp 15,800,000	Total Biaya 1 Set Peralatan Surfing
b.7	Meja Resepsionis + kursi	1	Paket	Rp 4,000,000	Rp 4,000,000	
b.8	Meja dan Kursi Kantor	1	Paket	Rp 3,000,000	Rp 3,000,000	
b.9	.TV LED 42"	1	Unit	Rp 5,000,000	Rp 5,000,000	
b.10	Paket Komputer All In	1	Paket	Rp 5,000,000	Rp 5,000,000	

b.11	Printer + Scanner	1	Unit	Rp 1,500,000	Rp 1,500,000	
b.12	Set Sofa	1	Unit	Rp 5,000,000	Rp 5,000,000	
6	Talud Contoh Talud Tepi Air (sepanjang 100 m dan tinggi talud 1m)	1	Meter kubik	Rp 994,000	Rp 99.400.000	
7	Glass bottom boat	1	Unit	Rp 350,000,000	Rp 350,000,000	
8	Tambat Apung (<i>Mooring Buoy</i>) Tipe Satu (d=343mm)	1	Unit	Rp. 2.000.000,-	Rp. 2.000.000,-	
	Tambat Apung (<i>Mooring Buoy</i>) Tipe Dua (d=750mm)	1 Unit	Unit	Rp. 7.500.000,-	Rp. 7.500.000,-	
9	Perahu ketinting/longboat	1	Unit	Rp 60,000,000	Rp 60,000,000	
10	Fasilitas Mitigasi Bencana (Rambu dan Papan Informasi Bencana)					
A	Alat Komunikasi Darurat					
a.1	HT (<i>Handy Transciever</i>)	1	Unit	Rp 3,000,000	Rp 3,000,000	
a.2	Pendukung; <i>Power supply</i> ,	1	Unit	Rp 3,000,000	Rp 3,000,000	
a.3	Antene VHF dan HF	1	Unit	Rp 6,000,000	Rp 6,000,000	

a.4	<i>Public Address System (PA System)</i>	1	Paket	Rp 51,000,000	Rp 51,000,000	
B	Rambu Titik Kumpul (Assembly Point)	1	Unit	Rp 1,500,000	Rp 1,500,000	Ukuran sesuai standar peraturan yang berlaku, Material Metal Sheet bahan 0,8-1 mm finishing cat, Biaya termasuk tiang dan bingkai rambu. Diletakan pada lokasi yang telah ditetapkan sebagai titik kumpul. Dibutuhkan ketika destinasi wisata sudah menata lanskap, menyediakan plaza dan ruang terbuka lainnya.
C	Rambu Jalur Evakuasi (Evacuation Route)	1	Unit	Rp 1,500,000	Rp 1,500,000	Ukuran sesuai standar peraturan yang berlaku, Material Metal Sheet bahan 0,8-1 mm finishing cat, Biaya termasuk tiang dan bingkai rambu. Diletakan pada setiap jalur pejalan kaki dan jalan dalam kawasan. Rambu dipasang setiap 100 m pada jalur evakuasi yang

						tegak lurus dengan garis pantai.
D	Sirine Tsunami	1	Unit	Rp 57,000,000	Rp 57,000,000	Sirine Tsunami Berbasis Komunitas, 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. Belum termasuk biaya dudukan sirine.
E	Rambu Bencana	1	Unit	Rp 1,500,000	Rp 1,500,000	Ukuran sesuai standar peraturan yang berlaku, Material Metal Sheet bahan 0,8-1 mm finishing cat, Biaya termasuk

						tiang dan bingkai rambu.
F	Papan Informasi Bencana	1	Unit	Rp 2,000,000	Rp 2,000,000	Ukuran sesuai standar peraturan yang berlaku, Material Metal Sheet bahan 0,8-1 mm finishing cat, Biaya termasuk tiang dan bingkai rambu.

INDIKASI PEMBIAYAAN

II.1 PEMBANGUNAN KAWASAN DERMAGA PARIWISATA

No	Item Pekerjaan	Volume	Satuan	Harga Satuan	Total Harga	Keterangan
----	----------------	--------	--------	--------------	-------------	------------

SESUAI ILUSTRASI DALAM PETUNJUK TEKNIS DAK PARIWISATA

1	Bangunan Pusat Informasi Pariwisata/ Tourism Information Center					
a.	Bangunan Pusat Informasi Pariwisata/ Tourism Information Center Ukuran Kecil	34	m ²	Rp 5,750,000	Rp 195,500,000	Ukuran P= 4m, L=6m, Teras, tangga & ramp 20m2 (utk harga dihitung 50%), 1 lantai, Panggung, 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, plafond gypsum/GRC. Tidak termasuk biaya saniter toilet.
B	Bangunan Pusat Informasi Pariwisata/ Tourism Information Center Ukuran Sedang	55	m ²	Rp 5,750,000	Rp 316,250,000	Ukuran P= 5m, L=9m, Teras, tangga & ramp 20m2 (utk harga dihitung 50%), 1 lantai, Panggung, 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, plafond gypsum/GRC. Tidak termasuk biaya saniter toilet.

C	Bangunan Pusat Informasi Pariwisata/ Tourism Information Center Ukuran Besar	91	m ²	Rp 7,000,000	Rp 637,000,000	Ukuran P= 9m, L=9m, 1,5 lantai, Teras, tangga & ramp 20m2 (utk harga dihitung 50%), Panggung, 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, plafond gypsum/GRC. Tidak termasuk biaya saniter toilet.
D	Furnitur dan Perlengkapan TIC					
d.1	Meja Resepsionis + kursi	1	Paket	Rp 4,000,000	Rp 4,000,000	
d.2	Meja dan Kursi Kantor	1	Paket	Rp 3,000,000	Rp 3,000,000	
d.3	.TV LED 42"	1	Unit	Rp 5,000,000	Rp 5,000,000	
d.4	Paket Komputer All In	1	Paket	Rp 5,000,000	Rp 5,000,000	
d.5	Printer + Scanner	1	Unit	Rp 1,500,000	Rp 1,500,000	

d.6	Set Sofa	1	Unit	Rp 5,000,000	Rp 5,000,000	
d.7	Rak Materi Promosi	1	Unit	Rp 1,000,000	Rp 1,000,000	
Total 1 Paket Furnitur dan Pelengkapan TIC		1	Paket		Rp 24,500,000	Total Biaya 1 Set Furnitur Perlengkapan TIC
2	Bangunan Toilet	46	m ²	Rp 6,500,000	Rp 299,000,000	Ukuran Bangunan Toilet P=6m, L=6m, Ramp dan Teras, tangga & ramp 20m2 (utk 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, plafond gypsum dilapisi waterproof. Biaya termasuk saniter setara american standard (termasuk kloset duduk dan jongkok, urinoar, toilet difabel, nursery, janitor),

						sumber air menyambung ke sumber air yg sudah ada.
3	Titik Labuh/Singgah Kapal Yatch	520	m ²	Rp 5,000,000	Rp 2,600,000,000	Ukuran (110x2m) + (25x12x1m), Struktur Terbuka, Biaya belum termasuk furnitur, komponen pelengkap Titik Labuh/Singgah Kapal Yatch, Struktur Beton, lantai Artificial Wood/Composite Wood, jarak dr muka air 2-3m & kedalaman tanah 2-3m.
4	Bangunan Dive Center dan Perlengkapannya					

A	Bangunan Dive Center	154	m ²	Rp 5,750,000	Rp 885,500,000	Ukuran P=12m, L=12m, Teras, tangga & ramp 20m ² (utk harga dihitung 50%), 1 lantai, Panggung, 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, plafond gypsum/GRC. Tidak termasuk biaya saniter toilet.
B	Perlengkapan Dive Center					

b.1	Diving Set	10	Paket	Rp 15,000,000	Rp 150,000,000	- 1 unit Tabung Selam - 1 EA Diving Hood - 1 Unit BCD - 1 EA Diving Mask - 1 EA Snorkel - 1 EA Wetsuit - 1 EA Dive Belt - 1 Pairs Diving Fins - 1 Set Regulator - 2 EA Lead Weight - 1 Pairs Diving Boot - 1 Unit Console 3 in 1 (Depth Meter, Compass, Cylinder Pressure Gauge)
b.2	Meja Resepsionis + kursi	1	Paket	Rp 4,000,000	Rp 4,000,000	
b.2	Meja dan Kursi Kantor	1	Paket	Rp 3,000,000	Rp 3,000,000	
b.3	.TV LED 42"	1	Unit	Rp 5,000,000	Rp 5,000,000	
b.4	Paket Komputer All In	1	Paket	Rp 5,000,000	Rp 5,000,000	
b.5	Printer + Scanner	1	Unit	Rp 1,500,000	Rp 1,500,000	
b.6	Set Sofa	1	Unit	Rp 5,000,000	Rp 5,000,000	
b.7	White Board Stand	1	Unit	Rp	Rp	

				1,000,000	1,000,000	
b.8	Layar Proyektor	1	Unit	Rp 750,000	Rp 750,000	Ukuran 2,4x3m
b.8	Infocus Projector	1	Unit	Rp 2,000,000	Rp 2,000,000	
5	Bangunan Surfing Center dan Perlengkapannya					
A	Bangunan Surfing Center	154	m ²	Rp 5,750,000	Rp 885,500,000	Ukuran P=12m, L=12m, Teras, tangga & ramp 20m ² (utk harga dihitung 50%), 1 lantai, Panggung, 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, plafond gypsum/GRC. Tidak termasuk biaya saniter toilet.
B	Perlengkapan Surfing Center					
b.1	Pakaian surfing/surfing wet suite	1	Paket	Rp 4,000,000	Rp 4,000,000	
b.2	Leash atau tali	1	Unit	Rp	Rp	

	kaki			250,000	250,000	
b.3	Wax	1	Buah	Rp 50,000	Rp 50,000	
b.4	Papan selancar/surfboard	1	Unit	Rp 10,000,000	Rp 10,000,000	
b.5	Fins	1	Paket	Rp 1,000,000	Rp 1,000,000	
b.6	Peralatan Penanganan Keselamatan (Outdoor First Aid)	1	Paket	Rp 500,000	Rp 500,000	
Total 1 Set Peralatan Surfing		1	Paket	Rp 500,000	Rp 15,800,000	Total Biaya 1 Set Peralatan Surfing
b.7	Meja Resepsionis + kursi	1	Paket	Rp 4,000,000	Rp 4,000,000	
b.8	Meja dan Kursi Kantor	1	Paket	Rp 3,000,000	Rp 3,000,000	
b.9	.TV LED 42"	1	Unit	Rp 5,000,000	Rp 5,000,000	
b.10	Paket Komputer All In	1	Paket	Rp 5,000,000	Rp 5,000,000	
b.11	Printer + Scanner	1	Unit	Rp 1,500,000	Rp 1,500,000	
b.12	Set Sofa	1	Unit	Rp 5,000,000	Rp 5,000,000	

6	Talud	1	Meter kubik	Rp 994.000	Rp 9.940.000 (untuk 100 meter kubik)	
7	Boardwalk	200	m ²	Rp 5,000,000	Rp 1,000,000,000	Ukuran P=100m, L=2m (sesuai standar untuk Jalur Evakuasi), Tipe Struktur Terbuka, Biaya belum termasuk furnitur, komponen pelengkap Boardwalk, Struktur Beton, lantai Artificial Wood/Composite Wood, jarak dr muka air 2-3m & kedalaman tanah pondasi 2-3m.

8	Tempat Parkir	72	m ²	Rp 1,250,000	Rp 90,000,000	Ukuran 3 modul parkir mobil (P=7,5m, L=5m), Jalur Sirkulasi Parkir (Satu Jalur, P= 11,5m, L= 3 m), Material Paving Block/Porous Pavement setara K-200 s.d K-350 termasuk Biaya Pemasatan tanah, lapisan dibawah Paving Block/Porous Pavement,Kanstein
9	Jalan dalam Kawasan	650	m ²	Rp 145,000	Rp 94,250,000	Jalan dalam kawasan sepanjang Ukuran P= 100m, L=6,5m. Pengaspalan (Hotmix), tebal aspal hotmix 2 cm

10	Bangunan Tempat Ibadah	91	m ²	Rp 6,000,000	Rp 546,000,000	Ukuran P=9m, L=9m, Teras, tangga & ramp 20m ² (utk harga dihitung 50%), 1 lantai, Panggung, 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, plafond gypsum/GRC. Termasuk Saniter wudhu, Biaya tidak termasuk saniter toilet
11	Jalur Pejalan Kaki (Pedestrian)	200	m ²	Rp 1,250,000	Rp 250,000,000	Jalur Pejalan Kaki Ukuran P=100m, L=2m (sesuai standar untuk Jalur Evakuasi), Material Paving Block/Porous Pavement setara K-200 s.d K-350 termasuk Biaya Pematatan tanah, lapisan dibawah Paving

						Block/Porous Pavement,Kanstein
12	Bangunan Menara Pandang					
A	Bangunan Menara Pandang Tipe 1 (Struktur Baja)	108	m ²	Rp 6,500,000	Rp 702,000,000	Ukuran P=9m, L=4m, 3 Lantai, Tipe Bangunan Terbuka, tinggi selasar lantai 1 - 15 cm dari permukaan tanah, Struktur Baja, Lantai Artificial Wood/Composite Wood, Pagar Pembatas dari material besi galvalum/baja finishing cat anti korosif/ menggunakan material stainless.

B	Bangunan Menara Pandang Tipe 2 (Struktur Beton)	108	m ²	Rp 7,000,000	Rp 756,000,000	Ukuran P=9m, L=4m, 3 Lantai, Tipe Bangunan Terbuka, tinggi selasar lantai 1 - 15 cm dari permukaan tanah, Struktur Baja, Lantai Artificial Wood/Composite Wood, Pagar Pembatas dari material besi galvalum/baja finishing cat anti korosif/ menggunakan material stainless.
13	Plaza Kuliner (Plaza dan Kios Kuliner)					
A	Plaza Kuliner untuk 10 Kios Kuliner	578	m ²	Rp 1,250,000	Rp 722,500,000	Ukuran Plaza P=34m, L=17m, Material Paving Block/Porous Pavement setara K-200 s.d K-350 termasuk Biaya Pemasangan tanah, lapisan dibawah Paving Block/Porous Pavement, Kanstein. Biaya tidak termasuk bangkuan makan komunal pada plaza.

B	Kios Kuliner Tipe Berkelompok (10 Unit)	90	m ²	Rp 5,000,000	Rp 450,000,000	Biaya Pembangunan Sepuluh Unit Kios, Ukuran Satu Unit Kios (3x3m), Tipe Bangunan Semi Terbuka, Struktur Beton, lantai keramik, plafond gypsum/GRC, atap rangka baja, atap genteng, termasuk biaya saniter (wastafel), Biaya tidak termasuk biaya furnitur dan peralatan kios kuliner.
C	Kios Kuliner Satu Unit	9	m ²	Rp 5,000,000	Rp 45,000,000	Biaya Pembangunan Satu Unit Kios, Ukuran Satu Unit Kios (3x3m), Tipe Bangunan Semi Terbuka, Struktur Beton, lantai keramik, plafond gypsum/GRC, atap rangka baja, atap genteng,, termasuk biaya saniter (wastafel), Biaya tidak termasuk biaya furnitur dan peralatan kios

						kuliner.
14	Bangunan Kios Cinderamata					
A	Kios Cinderamata Tipe Berkelompok (10 Unit)	90	m ²	Rp 4,500,000	Rp 405,000,000	Biaya Pembangunan Sepuluh Unit Kios, Ukuran Satu Unit Kios (3x3m), Tipe Bangunan Semi Terbuka, Struktur Beton, lantai keramik, plafond gypsum/GRC, atap rangka baja, atap genteng, Biaya tidak termasuk biaya furnitur dan peralatan kios cinderamata.
B	Kios Cinderamata Satu Unit	9	m ²	Rp 4,500,000	Rp 40,500,000	Biaya Pembangunan Satu Unit Kios, Ukuran Satu Unit Kios (3x3m), Tipe Bangunan Semi Terbuka, Struktur Beton, lantai keramik, plafond

						gypsum/GRC, atap rangka baja, atap genteng, Biaya tidak termasuk biaya furnitur dan peralatan kios cinderamata.
15	Bangunan Panggung Kesenian/Ampiteater					
A	Plaza Ampiteater	177.56	m ²	Rp 1,250,000	Rp 221,950,000	Luas Plaza 177,56 m2, Material Paving Block/Porous Pavement setara K-200 s.d K-350 termasuk Biaya Pemadatan tanah, lapisan dibawah Paving Block/Porous Pavement,Kanstei n. Biaya tidak komponen pelengkap pada plaza.

B	Bangunan (Ruang Ganti/Ruang Tunggu, Ruang Kontrol dan Gudang)	9	m ²	Rp 5,000,000	Rp 45,000,000	Total Ukuran Bangunan P=9m, L=3m; Terdiri dari Ruang Ganti/Ruang Tunggu 3x3 m (Ruang menunggu dan ruang mengganti kostum, sebelum dan sesudah pertunjukan), Ruang Kontrol (Ruang Pengendali sound system, panel pencahayaan dll) dan Gudang (ruang penyimpanan alat, dan komponen pendukung pertunjukan).Tipe Bangunan Tertutup, Struktur beton, dinding bata, lantai keramik, bukaan alumunium & artificial wood/composite wood, rangka atap baja ringan, atap genteng, plafond gypsum/GRC. Diakses dari Plaza.
---	---	---	----------------	-----------------	------------------	--

C	Ampiteater	207	m ²	Rp 2,250,000	Rp 465,817,500	Luas Ampiteater 207 m2, Struktur Batu Kali, finishing plester dan acian kasar, kombinasi dengan hamparan rumput
D	Panggung Kesenian (Deck Stage)	28.9	m ²	Rp 5,000,000	Rp 144,725,000	Ukuran (2,75x1,1m)+(7,2x 3,6m), Tipe Struktur Terbuka, Biaya belum termasuk furnitur, komponen pelengkap Panggung, Struktur Beton, lantai Artificial Wood/Composite Wood, jarak dr muka air 2-3m & kedalaman tanah pondasi 2-3m.
16	Plaza Area Pengunjung					
A	Plaza Area Pengunjung	400	m ²	Rp 1,250,000	Rp 500,000,000	Ukuran Plaza P= 20m, L=20 m, Material Paving Block/Porous Pavement setara K-200 s.d K-350 termasuk Biaya Pemadatan tanah, lapisan dibawah Paving Block/Porous Pavement,Kanstei

						n. Biaya tidak komponen pelengkap pada plaza.	
B	Bangku Taman	1	Unit	Rp 3,500,000	Rp 3,500,000	Bangku Taman Material Beton dan Kayu, Ukuran P:125cm, L:55 cm, T:45 cm	
17	Lampu Taman						
A	Lampu Taman Tipe 1	1	Unit	Rp 6,000,000	Rp 6,000,000	1 Unit Lampu Non Tenaga Surya, tinggi 3,5 m, sudah termasuk biaya pasang	
B	Lampu Taman Tipe 2 (lampu tenaga surya)	1	Unit	Rp 15,000,000	Rp 15,000,000	1 Unit Lampu Tenaga Surya, Tinggi Lampu 12 m, sudah termasuk biaya pasang	
18	Papan Pusat Informasi Pariwisata	1	Unit	Rp 1,500,000	Rp 1,500,000	Ukuran sesuai contoh ilustrasi panduan, Material Metal Sheet bahan 0,8-1 mm finishing cat, Biaya termasuk tiang dan bingkai papan pusat informasi pariwisata.	
19	Penataan Lanskap						Asumsi Area Seluas 1000m2

A	Pekerjaan Media Tanam	1000	m ²	Rp 275,000	Rp 275,000,000	Pek Tanah Subur, Urugan Tanah setebal 10 cm, Pembersihan dan Perataan Lahan
B	Pekerjaan Penanaman Pohon	50	pohon	Rp 500,000	Rp 25,000,000	Pek Penanaman Pohon Tinggi 2-2,5m
C	Pekerjaan Penanaman Semak dan Tanaman Penutup Tanah	200	m ²	Rp 200,000	Rp 40,000,000	Sdh termasuk biaya pekerja dan bahan (semak atau tanaman penutup tanah), Asumsi Area Tanam Semak dan Tanaman Penutup Tanah 200 m ²
D	Pekerjaan Penanaman Rumput	100	m ²	Rp 50,000	Rp 5,000,000	Sdh termasuk biaya pekerja dan bahan (rumput), Asumsi Area Tanam Rumput 100 m ²
20	Fasilitas Mitigasi Bencana (Rambu dan Papan Informasi Bencana)					
A	Alat Komunikasi Darurat					
a.1	HT (<i>Handy Transciever</i>)	1	Unit	Rp 3,000,000	Rp 3,000,000	
a.2	Pendukung; <i>Power supply</i> ,	1	Unit	Rp 3,000,000	Rp 3,000,000	
a.3	Antene VHF dan HF	1	Unit	Rp 6,000,000	Rp 6,000,000	
a.4	<i>Public Address System (PA System)</i>	1	Paket	Rp 51,000,000	Rp 51,000,000	
B	Rambu Titik	1	Unit	Rp	Rp	Ukuran sesuai

	Kumpul (Assembly Point)			1,500,000	1,500,000	standar peraturan yang berlaku, Material Metal Sheet bahan 0,8-1 mm finishing cat, Biaya termasuk tiang dan bingkai rambu. Diletakan pada lokasi yang telah ditetapkan sebagai titik kumpul. Dibutuhkan ketika destinasi wisata sudah menata lanskap, menyediakan plaza dan ruang terbuka lainnya.
c	Rambu Jalur Evakuasi (Evacuation Route)	1	Unit	Rp 1,500,000	Rp 1,500,000	Ukuran sesuai standar peraturan yang berlaku, Material Metal Sheet bahan 0,8-1 mm finishing cat, Biaya termasuk tiang dan bingkai rambu. Diletakan pada setiap jalur pejalan kaki dan jalan dalam kawasan. Rambu dipasang setiap 100 m pada jalur evakuasi yang tegak lurus dengan garis pantai.

D	Sirine Tsunami	1	Unit	Rp 57,000,000	Rp 57,000,000	Sirine Tsunami Berbasis Komunitas, 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. Belum termasuk biaya dudukan sirine.
E	Rambu Bencana	1	Unit	Rp 1,500,000	Rp 1,500,000	Ukuran sesuai standar peraturan yang berlaku, Material Metal Sheet bahan 0,8-1 mm finishing cat, Biaya termasuk tiang dan bingkai rambu.
F	Papan Informasi Bencana	1	Unit	Rp 2,000,000	Rp 2,000,000	Ukuran sesuai standar peraturan yang berlaku, Material Metal Sheet bahan 0,8-1 mm finishing cat, Biaya termasuk tiang dan bingkai rambu.

21	Fasilitas Kebersihan					
A	Tempat Sampah	1	Unit	Rp 3,966,896	Rp 3,966,896	Tempat Sampah Taman/ Outdoor Metal Wooden 104x40x100 cm, 3 kompartemen sampah (recycle, non recycle, paper)) + cutting sticker
B	Kendaraan Pengumpul Sampah (Pilih yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan)					
b1	Satu Unit Kendaraan Pengumpulan Sampah (Tipe Motor)	1	Unit	Rp 35,000,000	Rp 35,000,000	dilengkapi Bak plat besi 1,5 mm, Per Spiral, Bak Jungkit dengan Hydraulic
b2	Satu Unit Kendaraan Pengumpulan Sampah (Tipe Gerobak Besar)	1	Unit	Rp 4,500,000	Rp 4,500,000	(Tipe Gerobak Besar) Ukuran 160x80x100 cm, Rangka Besi, Ban Roda Karet dan Finishing Cat Warna
b3	Satu Unit Kendaraan Pengumpulan Sampah (Tipe Sepeda)	1	Unit	Rp 15,000,000	Rp 15,000,000	dilengkapi Bak Sampah, Rangka Besi, dan Ban Roda Karet
C	Bangunan Tempat Penampungan Sementara (TPS) Sampah (Pilih yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan)					
c1	Bangunan Tempat Penampungan Sementara (TPS) Sampah Tipe I Ukuran Kecil	49	m ²	Rp 5,750,000	Rp 281,750,000	Ukuran P= 7m, L=7m, 1,5 lantai, Tipe Bangunan Terbuka, Struktur baja dilapisi cat

						anti korosif dengan atap zincalum dilengkapi dengan Kontainer sampah, Ruang Pemilihan Sampah, Tempat Pemindahan Sampah dan Gudang.
c2	Bangunan Tempat Penampungan Sementara (TPS) Sampah Tipe II Ukuran Sedang	120	m ²	Rp 5,750,000	Rp 690,000,000	Ukuran P= 12m, L=10m, 1,5 lantai, Tipe Bangunan Terbuka, Struktur baja dilapisi cat anti korosif dengan atap zincalum dilengkapi dengan Kontainer sampah, Ruang Pemilihan Sampah, Tempat Pemindahan Sampah, dan Gudang. Biaya tidak termasuk Saniter Toilet dan furnitur lain pelengkap TPS.
c3	Bangunan Tempat Penampungan Sementara (TPS) Sampah Tipe III Ukuran Besar	200	m ²	Rp 5,750,000	Rp 1,150,000,000	Ukuran P= 20m, L=10m, 1,5 lantai, Tipe Bangunan Terbuka, Struktur baja dilapisi cat anti korosif dengan atap

						zincalum dilengkapi dengan Kontainer sampah, Ruang Pemilihan Sampah, Tempat Pemindahan Sampah, dan Gudang. Biaya tidak termasuk Saniter Toilet dan furnitur lain pelengkap TPS.
22	Gazebo Tipe 1	Meter persegi	6m ²	Rp. 3.500.000,-	Rp. 21.000.000,- /unit	
	Gazebo Tipe 2	Meter persegi	6m ²	Rp. 3.500.000,-	Rp. 21.000.000,- /unit	
INDIKASI PEMBIAYAAN						
II.2 PEMBANGUNAN TRACK WISATA ALAM/TEMATIK (WISATA PEGUNUNGAN)						
No	Item Pekerjaan	Volume	Satuan	Harga Satuan	Jumlah Harga	Keterangan
SESUAI ILUSTRASI DALAM PETUNJUK TEKNIS DAK PARIWISATA						

1	Bangunan Toilet	46	m ²	Rp 6,500,000	Rp 299,000,000	Ukuran Bangunan Toilet P=6m, L=6m, Ramp dan Teras, tangga & ramp 20m ² (utk 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, plafond gypsum dilapisi waterproof. Biaya termasuk saniter setara american standard (termasuk kloset duduk dan jongkok, urinoar, toilet difabel, nursery, janitor), sumber air menyambung ke sumber air yg sudah ada.
---	-----------------	----	----------------	-----------------	-------------------	--

2	Tempat Parkir	72	m ²	Rp 1,250,000	Rp 90,000,000	Ukuran 3 modul parkir mobil (P=7,5m, L=5m), Jalur Sirkulasi Parkir (Satu Jalur, P= 11,5m, L= 3 m), Material Paving Block/Porous Pavement setara K-200 s.d K-350 termasuk Biaya Pemadatan tanah, lapisan dibawah Paving Block/Porous Pavement,Kanstein
3	Jalan Setapak	200	m ²	Rp 1,250,000	Rp 250,000,000	Jalur Pejalan Kaki Ukuran P=100m, L=2m (sesuai standar untuk Jalur Evakuasi), Material Paving Block/Porous Pavement setara K-200 s.d K-350 termasuk Biaya Pemadatan tanah, lapisan dibawah Paving Block/Porous Pavement,Kanstein

4	Jalur Sepeda	200	m ²	Rp 1,250,000	Rp 250,000,000	Jalur Sepeda Ukuran P=100m, L=2m, Material Paving Block/Porous Pavement setara K-200 s.d K-350 termasuk Biaya Pemadatan tanah, lapisan dibawah Paving Block/Porous Pavement,Kanstei n
5	Bangunan Hiker's Hut/Shelter	7.5	m ²	Rp 3,500,000	Rp 26,250,000	Ukuran P= 3m, L=2,5m,1 lantai, Panggung, Tipe Bangunan Terbuka, Tinggi 30 cm dari permukaan tanah, Struktur kayu, lantai batu alam, atap genteng, plafond gypsum.
6	Bangunan Panggung Kesenian/Ampiteater					

A	Plaza Ampiteater	177.56	m ²	Rp 1,250,000	Rp 221,950,000	Luas Plaza 177,56 m2, Material Paving Block/Porous Pavement setara K-200 s.d K-350 termasuk Biaya Pemadatan tanah, lapisan dibawah Paving Block/Porous Pavement,Kanstei n. Biaya tidak komponen pelengkap pada plaza.
B	Bangunan (Ruang Ganti/Ruang Kontrol, Ruang Kontrol dan Gudang)	9	m ²	Rp 5,000,000	Rp 45,000,000	Total Ukuran Bangunan P=9m, L=3m; Terdiri dari Ruang Ganti/Ruang Tunggu 3x3 m (Ruang menunggu dan ruang mengganti kostum, sebelum dan sesudah pertunjukan), Ruang Kontrol (Ruang Pengendali sound system, panel pencahayaan dll) dan Gudang (ruang penyimpanan alat, dan komponen pendukung

						pertunjukan).Tipe Bangunan Tertutup, Struktur beton, dinding bata, lantai keramik, bukaan alumunium & artificial wood/composite wood, rangka atap baja ringan, atap genteng, plafond gypsum/GRC. Diakses dari Plaza.
c	Ampiteater	207	m ²	Rp 2,250,000	Rp 465,817,500	Luas Ampiteater 207 m2, Struktur Batu Kali, finishing plester dan acian kasar, kombinasi dengan hamparan rumput
D	Panggung Kesenian (Deck Stage)	28.9	m ²	Rp 5,000,000	Rp 144,725,000	Ukuran (2,75x1,1m)+(7,2x3,6m), Tipe Struktur Terbuka, Biaya belum termasuk furnitur, komponen pelengkap Panggung, Struktur Beton, lantai Artificial Wood/Composite

						Wood, jarak dr muka air 2-3m & kedalaman tanah pondasi 2-3m.
7	Plaza Area Pengunjung					
A	Plaza Area Pengunjung	400	m ²	Rp 1,250,000	Rp 500,000,000	Ukuran Plaza P= 20m, L=20 m, Material Paving Block/Porous Pavement setara K-200 s.d K-350 termasuk Biaya Pematatan tanah, lapisan dibawah Paving Block/Porous Pavement, Kanstein. Biaya tidak komponen pelengkap pada plaza.
B	Bangku Taman	1	Unit	Rp 3,500,000	Rp 3,500,000	Bangku Taman Material Beton dan Kayu, Ukuran P:125cm, L:55 cm, T:45 cm

8	Rambu-rambu Petunjuk Arah (Signage) di Dalam Kawasan Daya Tarik Wisata	1	Unit	Rp 1,500,000	Rp 1,500,000	Ukuran sesuai contoh ilustrasi panduan, Material Metal Sheet bahan 0,8-1 mm finishing cat, Biaya termasuk tiang dan bingkai rambu.
9	Papan Interpretasi Kawasan	1	Unit	Rp 2,000,000	Rp 2,000,000	Ukuran P=90cm, L=60cm, Material Metal Sheet bahan 0,8-1 mm finishing cat, Biaya termasuk tiang dan bingkai papan. Diletakan pada lokasi yang strategis.
10	Fasilitas Mitigasi Bencana (Rambu dan Papan Informasi Bencana)					
A	Alat Komunikasi Darurat					
a.1	HT (<i>Handy Transciever</i>)	1	Unit	Rp 3,000,000	Rp 3,000,000	
a.2	Pendukung; <i>Power supply</i> ,	1	Unit	Rp 3,000,000	Rp 3,000,000	
a.3	Antene VHF dan HF	1	Unit	Rp 6,000,000	Rp 6,000,000	
a.4	<i>Public Address System (PA System)</i>	1	Paket	Rp 51,000,000	Rp 51,000,000	

B	Rambu Titik Kumpul (Assembly Point)	1	Unit	Rp 1,500,000	Rp 1,500,000	Ukuran sesuai standar peraturan yang berlaku, Material Metal Sheet bahan 0,8-1 mm finishing cat, Biaya termasuk tiang dan bingkai rambu. Diletakan pada lokasi yang telah ditetapkan sebagai titik kumpul. Dibutuhkan ketika destinasi wisata sudah menata lanskap, menyediakan plaza dan ruang terbuka lainnya.
C	Rambu Jalur Evakuasi (Evacuation Route)	1	Unit	Rp 1,500,000	Rp 1,500,000	Ukuran sesuai standar peraturan yang berlaku, Material Metal Sheet bahan 0,8-1 mm finishing cat, Biaya termasuk tiang dan bingkai rambu. Diletakan pada setiap jalur pejalan kaki dan jalan dalam kawasan. Rambu dipasang setiap 100 m pada jalur evakuasi.

D	Rambu Bencana	1	Unit	Rp 1,500,000	Rp 1,500,000	Ukuran sesuai standar peraturan yang berlaku, Material Metal Sheet bahan 0,8-1 mm finishing cat, Biaya termasuk tiang dan bingkai rambu.
E	Papan Informasi Bencana	1	Unit	Rp 2,000,000	Rp 2,000,000	Ukuran sesuai standar peraturan yang berlaku, Material Metal Sheet bahan 0,8-1 mm finishing cat, Biaya termasuk tiang dan bingkai rambu.
11	Fasilitas Kebersihan					
A	Tempat Sampah	1	Unit	Rp 5,349,000	Rp 5,349,000	Tempat Sampah Taman/ Outdoor 95x40x100 cm, 2 kompartemen sampah (recycle & non recycle) + cutting sticker
B	Kendaraan Pengumpul Sampah					
b1	Satu Unit Kendaraan Pengumpulan Sampah (Tipe Motor)	1	Unit	Rp 35,000,000	Rp 35,000,000	dilengkapi Bak plat besi 1,5 mm, Per Spiral, Bak Jungkit dengan Hydraulic

b2	Satu Unit Kendaraan Pengumpulan Sampah (Tipe Gerobak Besar)	1	Unit	Rp 4,500,000	Rp 4,500,000	(Tipe Gerobak Besar) Ukuran 160x80x100 cm, Rangka Besi, Ban Roda Karet dan Finishing Cat Warna
b3	Satu Unit Kendaraan Pengumpulan Sampah (Tipe Sepeda)	1	Unit	Rp 15,000,000	Rp 15,000,000	dilengkapi Bak Sampah, Rangka Besi, dan Ban Roda Karet
C	Bangunan Tempat Penampungan Sementara (TPS) Sampah					
c1	Bangunan Tempat Penampungan Sementara (TPS) Sampah Tipe I Ukuran Kecil	49	m ²	Rp 5,750,000	Rp 281,750,000	Ukuran P= 7m, L=7m, 1,5 lantai, Tipe Bangunan Terbuka, Struktur baja dilapisi cat anti korosif dengan atap zincalum dilengkapi dengan Kontainer sampah, Ruang Pemilihan Sampah, Tempat Pemindahan Sampah dan Gudang.
12	Broadwalk	200	m ²	Rp 5,000,000	Rp 1,000,000,000	
13	Menara Pandang Tipe I (Struktur Baja)	108	m ²	Rp 6,500,000	Rp 702,000,000	
	Menara Pandang Tipe II (Struktur	108	m ²	Rp	Rp	

	Beton)			7,000,000	756,000,000	
INDIKASI PEMBIAYAAN						
II.3 PEMBANGUNAN AREA TERBUKA PARIWISATA (AREA TERBUKA LOKASI PENINGGALAN SEJARAH)						
No	Item Pekerjaan	Volume	Satuan	Harga Satuan	Jumlah Harga	Keterangan
SESUAI ILUSTRASI DALAM PETUNJUK TEKNIS DAK PARIWISATA						
1	Bangunan Pusat Informasi Pariwisata/ Tourism Information Center					
A	Bangunan Pusat Informasi Pariwisata/ Tourism Information Center Ukuran Kecil	34	m ²	Rp 5,750,000	Rp 195,500,000	Ukuran P= 4m, L=6m, Teras, tangga & ramp 20m2 (utk harga dihitung 50%), 1 lantai, Panggung, 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, plafond gypsum/GRC. Tidak termasuk biaya saniter toilet.

B	Bangunan Pusat Informasi Pariwisata/ Tourism Information Center Ukuran Sedang	55	m ²	Rp 5,750,000	Rp 316,250,000	Ukuran P= 5m, L=9m, Teras, tangga & ramp 20m ² (utk harga dihitung 50%), 1 lantai, Panggung, 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, plafond gypsum/GRC. Tidak termasuk biaya saniter toilet.
C	Bangunan Pusat Informasi Pariwisata/ Tourism Information Center Ukuran Besar	91	m ²	Rp 7,000,000	Rp 637,000,000	Ukuran P= 9m, L=9m, 1,5 lantai, Teras, tangga & ramp 20m ² (utk harga dihitung 50%), Panggung, 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, plafond gypsum/GRC. Tidak termasuk biaya saniter toilet.
D	Furnitur dan Perlengkapan TIC					
d.1	Meja Resepsionis + kursi	1	Paket	Rp 4,000,000	Rp 4,000,000	
d.2	Meja dan Kursi Kantor	1	Paket	Rp 3,000,000	Rp 3,000,000	
d.3	.TV LED 42"	1	Unit	Rp 5,000,000	Rp 5,000,000	
d.4	Paket Komputer All In	1	Paket	Rp 5,000,000	Rp 5,000,000	
d.5	Printer + Scanner	1	Unit	Rp 1,500,000	Rp 1,500,000	
d.6	Set Sofa	1	Unit	Rp 5,000,000	Rp 5,000,000	
d.7	Rak Materi Promosi	1	Unit	Rp 1,000,000	Rp 1,000,000	
Total 1 Paket Furnitur dan Perlengkapan TIC		1	Paket		Rp 24,500,000	Total Biaya 1 Set Furnitur Perlengkapan TIC

2	Bangunan Toilet	46	m ²	Rp 6,500,000	Rp 299,000,000	Ukuran Bangunan Toilet P=6m, L=6m, Ramp dan Teras, tangga & ramp 20m ² (utk 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, plafond gypsum dilapisi waterproof. Biaya termasuk saniter setara american standard (termasuk kloset duduk dan jongkok, urinoar, toilet difabel, nursery, janitor), sumber air menyambung ke sumber air yg sudah ada.
---	-----------------	----	----------------	-----------------	-------------------	--

3	Tempat Parkir	72	m ²	Rp 1,250,000	Rp 90,000,000	Ukuran 3 modul parkir mobil (P=7,5m, L=5m), Jalur Sirkulasi Parkir (Satu Jalur, P= 11,5m, L= 3 m), Material Paving Block/Porous Pavement setara K-200 s.d K-350 termasuk Biaya Pemasangan tanah, lapisan dibawah Paving Block/Porous Pavement, Kanstein
4	Bangunan Tempat Ibadah	91	m ²	Rp 6,000,000	Rp 546,000,000	Ukuran P=9m, L=9m, Teras, tangga & ramp 20m ² (utk harga dihitung 50%), 1 lantai, Panggung, 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, plafond

						gypsum/GRC. Termasuk Saniter wudhu, Biaya tidak termasuk saniter toilet
5	Jalan dalam Kawasan	650	m ²	Rp 145,000	Rp 94,250,000	Jalan dalam kawasan sepanjang Ukuran P= 100m, L=6,5m. Pengaspalan (Hotmix), tebal aspal hotmix 2 cm
6	Plaza Kuliner (Plaza dan Kios Kuliner)					
a	Plaza Kuliner untuk 10 Kios Kuliner	578	m ²	Rp 1,250,000	Rp 722,500,000	Ukuran Plaza P=34m, L=17m, Material Paving Block/Porous Pavement setara K-200 s.d K-350 termasuk Biaya Pemadatan tanah, lapisan dibawah Paving Block/Porous Pavement, Kanstein. Biaya tidak termasuk bangku makan komunal pada plaza.

b	Kios Kuliner Tipe Berkelompok (10 Unit)	90	m ²	Rp 5,000,000	Rp 450,000,000	Biaya Pembangunan Sepuluh Unit Kios, Ukuran Satu Unit Kios (3x3m), Tipe Bangunan Semi Terbuka, Struktur Beton, lantai keramik, plafond gypsum/GRC, atap rangka baja, atap genteng, termasuk biaya saniter (wastafel), Biaya tidak termasuk biaya furnitur dan peralatan kios kuliner.
c	Kios Kuliner Satu Unit	9	m ²	Rp 5,000,000	Rp 45,000,000	Biaya Pembangunan Satu Unit Kios, Ukuran Satu Unit Kios (3x3m), Tipe Bangunan Semi Terbuka, Struktur Beton, lantai keramik, plafond gypsum/GRC, atap rangka baja, atap genteng, termasuk biaya saniter (wastafel), Biaya tidak termasuk biaya furnitur dan peralatan kios

						kuliner.
7	Bangunan Kios Cinderamata					
a	Kios Cinderamata Tipe Berkelompok (10 Unit)	90	m ²	Rp 4,500,000	Rp 405,000,000	Biaya Pembangunan Sepuluh Unit Kios, Ukuran Satu Unit Kios (3x3m), Tipe Bangunan Semi Terbuka, Struktur Beton, lantai keramik, plafond gypsum/GRC, atap rangka baja, atap genteng, Biaya tidak termasuk biaya furnitur dan peralatan kios cinderamata.

b	Kios Cenderamata Satu Unit	9	m ²	Rp 4,500,000	Rp 40,500,000	Biaya Pembangunan Satu Unit Kios, Ukuran Satu Unit Kios (3x3m), Tipe Bangunan Semi Terbuka, Struktur Beton, lantai keramik, plafond gypsum/GRC, atap rangka baja, atap genteng, Biaya tidak termasuk biaya furnitur dan peralatan kios cenderamata.
8	Bangunan Panggung Kesenian/Ampiteater					
a	Plaza Ampiteater	177.56	m ²	Rp 1,250,000	Rp 221,950,000	Luas Plaza 177,56 m ² , Material Paving Block/Porous Pavement setara K-200 s.d K-350 termasuk Biaya Pemadatan tanah, lapisan dibawah Paving Block/Porous Pavement,Kanstei n. Biaya tidak komponen pelengkap pada plaza.

b	Bangunan (Ruang Ganti/Ruang Tunggu, Ruang Kontrol dan Gudang)	9	m ²	Rp 5,000,000	Rp 45,000,000	Total Ukuran Bangunan P=9m, L=3m; Terdiri dari Ruang Ganti/Ruang Tunggu 3x3 m (Ruang menunggu dan ruang mengganti kostum, sebelum dan sesudah pertunjukan), Ruang Kontrol (Ruang Pengendali sound system, panel pencahayaan dll) dan Gudang (ruang penyimpanan alat, dan komponen pendukung pertunjukan).Tipe Bangunan Tertutup, Struktur beton, dinding bata, lantai keramik, bukaan alumunium & artificial wood/composite wood, rangka atap baja ringan, atap genteng, plafond gypsum/GRC. Diakses dari Plaza.
---	---	---	----------------	-----------------	------------------	--

c	Ampiteater	207	m ²	Rp 2,250,000	Rp 465,817,500	Luas Ampiteater 207 m2, Struktur Batu Kali, finishing plester dan acian kasar, kombinasi dengan hamparan rumput
d	Panggung Kesenian (<i>Deck Stage</i>)	28.9	m ²	Rp 5,000,000	Rp 144,725,000	Ukuran (2,75x1,1m)+(7,2x 3,6m), Tipe Struktur Terbuka, Biaya belum termasuk furnitur, komponen pelengkap Panggung, Struktur Beton, lantai Artificial Wood/Composite Wood, jarak dr muka air 2-3m & kedalaman tanah pondasi 2-3m.
9	Plaza Area Pengunjung					
a	Plaza Area Pengunjung	400	m ²	Rp 1,250,000	Rp 500,000,000	Ukuran Plaza P= 20m, L=20 m, Material Paving Block/Porous Pavement setara K-200 s.d K-350 termasuk Biaya Pemadatan tanah, lapisan dibawah Paving Block/Porous Pavement,Kanstei

						n. Biaya tidak komponen pelengkap pada plaza.
b	Bangku Taman	1	Unit	Rp 3,500,000	Rp 3,500,000	Bangku Taman Material Beton dan Kayu, Ukuran P:125cm, L:55 cm, T:45 cm
10	Bangunan Gazebo					
a	Bangunan Gazebo Tipe 1 (Konstruksi Kayu)	6	m ²	Rp 3,500,000	Rp 21,000,000	Ukuran P= 3m, L=2m,1 lantai, Panggung, Tipe Bangunan Terbuka, Tinggi 45 cm dari permukaan tanah,Struktur Beton, plafond gypsum/GRC, atap rangka baja, atap genteng, belum termasuk biaya ornamen tambahan, lantai Artificial Wood/Composite Wood.
b	Bangunan Gazebo Tipe 2 (Konstruksi Beton)	6	m ²	Rp 3,500,000	Rp 21,000,000	Ukuran P= 3m, L=2m,1 lantai, Panggung, Tipe Bangunan Terbuka, Tinggi 15 cm dari permukaan tanah,Struktur Beton, plafond

						gypsum/GRC, atap rangka baja, atap genteng, belum termasuk biaya ornamen tambahan, lantai batu alam.
11	Lampu Taman Tipe I	1	Unit	Rp 6,000,000	Rp 6,000,000	Lampu non solar cell
	Lampu Taman Tipe II	1	Unit	Rp 15,000,000	Rp 15,000,000	Lampu Solllar cell
12	Papan Interpretasi Kawasan	1	Unit	Rp 2,000,000	Rp 2,000,000	Material Metal Sheet bahan 0,8-1 mm finishing cat, termasuk tiang dan bingkai sesuai ilustrasi panduan
13	Penataan Lanskap					Asumsi Area Seluas 1000m2
a	Pek Media Tanam	1000	m ²	Rp 275,000	Rp 275,000,000	Pek Tanah Subur, Urugan Tanah setebal 10 cm, Pembersihan dan Perataan Lahan
b	Pek Penanaman Pohon	50	pohon	Rp 500,000	Rp 25,000,000	Pek Penanaman Pohon Tinggi 2-2,5m
c	Pek Penanaman Semak dan Tanaman Penutup Tanah	200	m ²	Rp 200,000	Rp 40,000,000	Sdh termasuk biaya pekerja dan bahan (semak atau tanaman penutup tanah), Asumsi Area Tanam Semak dan

						Tanaman Penutup Tanah 200 m ²
d	Pek Penanaman Rumput	100	m ²	Rp 50,000	Rp 5,000,000	Sdh termasuk biaya pekerja dan bahan (rumput), Asumsi Area Tanam Rumput 100 m ²
14	Fasilitas Mitigasi Bencana (Rambu dan Papan Informasi Bencana)					
a	Alat Komunikasi Darurat					
a.1	HT (<i>Handy Transciever</i>)	1	Unit	Rp 3,000,000	Rp 3,000,000	
a.2	Pendukung; <i>Power supply</i> ,	1	Unit	Rp 3,000,000	Rp 3,000,000	
a.3	Antene VHF dan HF	1	Unit	Rp 6,000,000	Rp 6,000,000	
a.4	<i>Public Address System (PA System)</i>	1	Paket	Rp 51,000,000	Rp 51,000,000	
b	Rambu Titik Kumpul (<i>Assembly Point</i>)	1	Unit	Rp 1,500,000	Rp 1,500,000	Ukuran sesuai standar peraturan yang berlaku, Material Metal Sheet bahan 0,8-1 mm finishing cat, Biaya termasuk tiang dan bingkai rambu. Diletakan pada lokasi yang telah ditetapkan sebagai titik

						<p>kumpul. Dibutuhkan ketika destinasi wisata sudah menata lanskap, menyediakan plaza dan ruang terbuka lainnya.</p>
c	Rambu Jalur Evakuasi (Evacuation Route)	1	Unit	Rp 1,500,000	Rp 1,500,000	<p>Ukuran sesuai standar peraturan yang berlaku, Material Metal Sheet bahan 0,8-1 mm finishing cat, Biaya termasuk tiang dan bingkai rambu. Diletakan pada setiap jalur pejalan kaki dan jalan dalam kawasan. Rambu dipasang setiap 100 m pada jalur evakuasi.</p>
d	Rambu Bencana	1	Unit	Rp 1,500,000	Rp 1,500,000	<p>Ukuran sesuai standar peraturan yang berlaku, Material Metal Sheet bahan 0,8-1 mm finishing cat, Biaya termasuk tiang dan bingkai rambu.</p>

e	Papan Informasi Bencana	1	Unit	Rp 2,000,000	Rp 2,000,000	Ukuran sesuai standar peraturan yang berlaku, Material Metal Sheet bahan 0,8-1 mm finishing cat, Biaya termasuk tiang dan bingkai rambu.
15	Fasilitas Kebersihan					
a	Tempat Sampah	1	Unit	Rp 5,349,000	Rp 5,349,000	Tempat Sampah Taman/ Outdoor 95x40x100 cm, 2 kompartemen sampah (recycle & non recycle) + cutting sticker
b	Kendaraan Pengumpul Sampah					
b1	Satu Unit Kendaraan Pengumpulan Sampah (Tipe Motor)	1	Unit	Rp 35,000,000	Rp 35,000,000	dilengkapi Bak plat besi 1,5 mm, Per Spiral, Bak Jungkit dengan Hydraulic
b2	Satu Unit Kendaraan Pengumpulan Sampah (Tipe Gerobak Besar)	1	Unit	Rp 4,500,000	Rp 4,500,000	(Tipe Gerobak Besar) Ukuran 160x80x100 cm, Rangka Besi, Ban Roda Karet dan Finishing Cat Warna
b3	Satu Unit Kendaraan Pengumpulan Sampah (Tipe Sepeda)	1	Unit	Rp 15,000,000	Rp 15,000,000	dilengkapi Bak Sampah, Rangka Besi, dan Ban Roda Karet

c	Bangunan Tempat Penampungan Sementara (TPS) Sampah					
c1	Bangunan Tempat Penampungan Sementara (TPS) Sampah Tipe I Ukuran Kecil	49	m ²	Rp 5,750,000	Rp 281,750,000	Ukuran P= 7m, L=7m, 1,5 lantai, Tipe Bangunan Terbuka, Struktur baja dilapisi cat anti korosif dengan atap zinalum dilengkapi dengan Kontainer sampah, Ruang Pemilihan Sampah, Tempat Pemindahan Sampah dan Gudang. Biaya tidak termasuk Saniter Toilet.
c2	Bangunan Tempat Penampungan Sementara (TPS) Sampah Tipe II Ukuran Sedang	120	m ²	Rp 5,750,000	Rp 690,000,000	Ukuran P= 12m, L=10m, 1,5 lantai, Tipe Bangunan Terbuka, Struktur baja dilapisi cat anti korosif dengan atap zinalum dilengkapi dengan Kontainer sampah, Ruang Pemilihan Sampah, Tempat Pemindahan Sampah, dan Gudang. Biaya tidak termasuk Saniter Toilet dan

						furnitur lain pelengkap TPS.
c3	Bangunan Tempat Penampungan Sementara (TPS) Sampah Tipe III Ukuran Besar	200	m ²	Rp 5,750,000	Rp 1,150,000,000	Ukuran P= 20m, L=10m, 1,5 lantai, Tipe Bangunan Terbuka, Struktur baja dilapisi cat anti korosif dengan atap zincalum dilengkapi dengan Kontainer sampah, Ruang Pemilihan Sampah, Tempat Pemindahan Sampah, dan Gudang. Biaya tidak termasuk Saniter Toilet dan furnitur lain pelengkap TPS.
16	Menara Pandang Tipe I (Struktur Beja)	108	m ²	Rp 6,500,000	Rp 702,000,000	
	Menara Pandang Tipe II (Struktur Beton)	108	m ²	Rp 7,000,000	Rp 756,000,000	

INDIKASI PEMBIAYAAN						
II.4 PEMBANGUNAN KAWASAN WISATA PEDESAAN/PERKOTAAN (WISATA PEDESAAN)						
No	Item Pekerjaan	Volume	Satuan	Harga Satuan	Jumlah Harga	Keterangan
SESUAI ILUSTRASI DALAM PETUNJUK TEKNIS DAK PARIWISATA						
1	Bangunan Pusat Informasi Pariwisata/ Tourism Information Center					
a	Bangunan Pusat Informasi Pariwisata/ Tourism Information Center Ukuran Kecil	34	m ²	Rp 5,750,000	Rp 195,500,000	Ukuran P= 4m, L=6m, Teras, tangga & ramp 20m2 (utk harga dihitung 50%), 1 lantai, Panggung, 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, plafond gypsum/GRC. Tidak termasuk biaya saniter toilet.
b	Bangunan Pusat Informasi Pariwisata/ Tourism Information Center	55	m ²	Rp 5,750,000	Rp 316,250,000	Ukuran P= 5m, L=9m, Teras, tangga & ramp 20m2 (utk harga dihitung 50%), 1 lantai, Panggung,

	Ukuran Sedang					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, plafond gypsum/GRC. Tidak termasuk biaya saniter toilet.
c	Bangunan Pusat Informasi Pariwisata/ Tourism Information Center Ukuran Besar	91	m ²	Rp 7,000,000	Rp 637,000,000	Ukuran P= 9m, L=9m, 1,5 lantai, Teras, tangga & ramp 20m2 (utk harga dihitung 50%), Panggung, 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, plafond

						gypsum/GRC. Tidak termasuk biaya saniter toilet.
d	Furnitur dan Perlengkapan TIC					
d.1	Meja Resepsionis + kursi	1	Paket	Rp 4,000,000	Rp 4,000,000	
d.2	Meja dan Kursi Kantor	1	Paket	Rp 3,000,000	Rp 3,000,000	
d.3	.TV LED 42"	1	Unit	Rp 5,000,000	Rp 5,000,000	
d.4	Paket Komputer All In	1	Paket	Rp 5,000,000	Rp 5,000,000	
d.5	Printer + Scanner	1	Unit	Rp 1,500,000	Rp 1,500,000	
d.6	Set Sofa	1	Unit	Rp 5,000,000	Rp 5,000,000	
d.7	Rak Materi Promosi	1	Unit	Rp 1,000,000	Rp 1,000,000	
Total 1 Paket Furnitur dan Pelengkapan TIC		1	Paket		Rp 24,500,000	Total Biaya 1 Set Furnitur Perlengkapan TIC

2	Bangunan Toilet	46	m ²	Rp 6,500,000	Rp 299,000,000	Ukuran Bangunan Toilet P=6m, L=6m, Ramp dan Teras, tangga & ramp 20m ² (utk 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, plafond gypsum dilapisi waterproof. Biaya termasuk saniter setara american standard (termasuk kloset duduk dan jongkok, urinoar, toilet difabel, nursery, janitor), sumber air menyambung ke sumber air yg sudah ada.
3	Tempat Parkir	72	m ²	Rp 1,250,000	Rp 90,000,000	Ukuran 3 modul parkir mobil (P=7,5m, L=5m), Jalur Sirkulasi

						Parkir (Satu Jalur, P= 11,5m, L= 3 m), Material Paving Block/Porous Pavement setara K-200 s.d K-350 termasuk Biaya Pemasangan tanah, lapisan dibawah Paving Block/Porous Pavement, Kanstein
4	Bangunan Tempat Ibadah	91	m ²	Rp 6,000,000	Rp 546,000,000	Ukuran P=9m, L=9m, Teras, tangga & ramp 20m ² (utk harga dihitung 50%), 1 lantai, Panggung, 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, plafond gypsum/GRC. Termasuk Saniter wudhu, Biaya tidak termasuk

						saniter toilet.
5	Jalur Pejalan Kaki (Pedestrian)	200	m ²	Rp 1,250,000	Rp 250,000,000	Jalur Pejalan Kaki Ukuran P=100m, L=2m (sesuai standar untuk Jalur Evakuasi), Material Paving Block/Porous Pavement setara K-200 s.d K-350 termasuk Biaya Pemadatan tanah, lapisan dibawah Paving Block/Porous Pavement, Kanstein

6.a.	Plaza Ampiteater	177.56	m ²	Rp 1,250,000	Rp 221,950,000	Luas Plaza 177,56 m ² , Material Paving Block/Porous Pavement setara K-200 s.d K-350 termasuk Biaya Pemadatan tanah, lapisan dibawah Paving Block/Porous Pavement, Kanstein. Biaya tidak komponen pelengkap pada plaza.
b	Bangunan (Ruang Ganti/Ruang Tunggu, Ruang Kontrol dan Gudang)	9	m ²	Rp 5,000,000	Rp 45.000.000	Total Ukuran Bangunan P=9m, L=3m; Terdiri dari Ruang Ganti/Ruang Tunggu 3x3 m (Ruang menunggu dan ruang mengganti kostum, sebelum dan sesudah pertunjukan), Ruang Kontrol (Ruang Pengendali sound system, panel pencahayaan dll) dan Gudang (ruang penyimpanan alat, dan komponen pendukung pertunjukan).Tipe Bangunan Tertutup, Struktur beton, dinding bata, lantai keramik, bukaan alumunium &

						artificial wood/composite wood, rangka atap baja ringan, atap genteng, plafond gypsum/GRC. Diakses dari Plaza.
c	Ampiteater 207 m2 Rp 2,250,000 Rp 465,817,500 Luas Ampiteater 207 m2, Struktur Batu Kali, finishing plester dan acian kasar, kombinasi dengan hamparan rumput	207	m ²	Rp2,250,000	Rp 465,817,500	
d.	Panggung Kesenian (Deck Stage)	28.9	m ²	Rp 5,000,000	Rp 144,725,000	Ukuran (2,75x1,1m)+(7,2x 3,6m), Tipe Struktur Terbuka, Biaya belum termasuk furnitur, komponen pelengkap Panggung, Struktur Beton, lantai Artificial Wood/Composite Wood, jarak dr muka air 2-3m & kedalaman tanah pondasi 2-3m.

C	Kios Kuliner Satu Unit	9	m ²	Rp 5,000,000	Rp 45,000,000	Biaya Pembangunan Satu Unit Kios, Ukuran Satu Unit Kios (3x3m), Tipe Bangunan Semi Terbuka, Struktur Beton, lantai keramik, plafond gypsum/GRC, atap rangka baja, atap genteng, termasuk biaya saniter (wastafel), Biaya tidak termasuk biaya furnitur dan peralatan kios kuliner.
8	Bangunan Kios Cinderamata					
A	Kios Cinderamata Tipe Berkelompok (10 Unit)	90	m ²	Rp 4,500,000	Rp 405,000,000	Biaya Pembangunan Sepuluh Unit Kios, Ukuran Satu Unit Kios (3x3m), Tipe Bangunan Semi Terbuka, Struktur Beton, lantai keramik, plafond gypsum/GRC, atap rangka baja, atap genteng, Biaya tidak termasuk biaya furnitur dan peralatan kios

						cinderamata.
b	Kios Cinderamata Satu Unit	9	m ²	Rp 4,500,000	Rp 40,500,000	Biaya Pembangunan Satu Unit Kios, Ukuran Satu Unit Kios (3x3m), Tipe Bangunan Semi Terbuka, Struktur Beton, lantai keramik, plafond gypsum/GRC, atap rangka baja, atap genteng, Biaya tidak termasuk biaya furnitur dan peralatan kios cinderamata.
9	Plaza Area Pengunjung					
a	Plaza Area Pengunjung	400	m ²	Rp 1,250,000	Rp 500,000,000	Ukuran Plaza P= 20m, L=20 m, Material Paving Block/Porous Pavement setara K-200 s.d K-350 termasuk Biaya Pemadatan tanah, lapisan dibawah

						Paving Block/Porous Pavement,Kanstein. Biaya tidak komponen pelengkap pada plaza.
b	Bangku Taman	1	Unit	Rp 3,500,000	Rp 3,500,000	Bangku Taman Material Beton dan Kayu, Ukuran P:125cm, L:55 cm, T:45 cm
10	Rambu-rambu Petunjuk Arah (Signage) di Dalam Kawasan Daya Tarik Wisata	1	Unit	Rp 1,500,000	Rp 1,500,000	Ukuran sesuai contoh ilustrasi panduan, Material Metal Sheet bahan 0,8-1 mm finishing cat, Biaya termasuk tiang dan bingkai rambu.
11	Papan Interpretasi Kawasan	1	Unit	Rp 2,000,000	Rp 2,000,000	Ukuran P=90cm, L=60cm, Material Metal Sheet bahan 0,8-1 mm finishing cat, Biaya termasuk tiang dan bingkai papan. Diletakan pada lokasi yang strategis.
12	Penataan Lanskap					Asumsi Area Seluas 1000m2
a	Pek Media Tanam	1000	m ²	Rp 275,000	Rp 275,000,000	Pek Tanah Subur, Urugan Tanah setebal 10 cm,

						Pembersihan dan Perataan Lahan
b	Pek Penanaman Pohon	50	pohon	Rp 500,000	Rp 25,000,000	Pek Penanaman Pohon Tinggi 2-2,5m
c	Pek Penanaman Semak dan Tanaman Penutup Tanah	200	m ²	Rp 200,000	Rp 40,000,000	Sdh termasuk biaya pekerja dan bahan (semak atau tanaman penutup tanah), Asumsi Area Tanam Semak dan Tanaman Penutup Tanah 200 m ²
c	Pek Penanaman Rumput	100	m ²	Rp 50,000	Rp 5,000,000	Sdh termasuk biaya pekerja dan bahan (rumput), Asumsi Area Tanam Rumput 100 m ²
13	Fasilitas Mitigasi Bencana (Rambu dan Papan Informasi Bencana)					
a	Alat Komunikasi Darurat					
a.1	HT (<i>Handy Transciever</i>)	1	Unit	Rp 3,000,000	Rp 3,000,000	
a.2	Pendukung; <i>Power supply</i> ,	1	Unit	Rp 3,000,000	Rp 3,000,000	
a.3	Antene VHF dan HF	1	Unit	Rp 6,000,000	Rp 6,000,000	
a.4	<i>Public Address System (PA System)</i>	1	Paket	Rp 51,000,000	Rp 51,000,000	
b	Rambu Titik Kumpul (<i>Assembly Point</i>)	1	Unit	Rp 1,500,000	Rp 1,500,000	Ukuran sesuai standar peraturan yang berlaku, Material Metal

						Sheet bahan 0,8-1 mm finishing cat, Biaya termasuk tiang dan bingkai rambu. Diletakan pada lokasi yang telah ditetapkan sebagai titik kumpul. Dibutuhkan ketika destinasi wisata sudah menata lanskap, menyediakan plaza dan ruang terbuka lainnya.
c	Rambu Jalur Evakuasi (Evacuation Route)	1	Unit	Rp 1,500,000	Rp 1,500,000	Ukuran sesuai standar peraturan yang berlaku, Material Metal Sheet bahan 0,8-1 mm finishing cat, Biaya termasuk tiang dan bingkai rambu. Diletakan pada setiap jalur pejalan kaki dan jalan dalam kawasan. Rambu dipasang setiap 100 m pada jalur evakuasi.
d	Rambu Bencana	1	Unit	Rp 1,500,000	Rp 1,500,000	Ukuran sesuai standar peraturan yang berlaku, Material Metal Sheet bahan 0,8-1 mm finishing cat,

						Biaya termasuk tiang dan bingkai rambu.
e	Papan Informasi Bencana	1	Unit	Rp 2,000,000	Rp 2,000,000	Ukuran sesuai standar peraturan yang berlaku, Material Metal Sheet bahan 0,8-1 mm finishing cat, Biaya termasuk tiang dan bingkai rambu.
14	Fasilitas Kebersihan					
a	Tempat Sampah	1	Unit	Rp 5,349,000	Rp 5,349,000	Tempat Sampah Taman/ Outdoor 95x40x100 cm, 2 kompartemen sampah (recycle & non recycle) + cutting sticker
b	Kendaraan Pengumpul Sampah					
b1	Satu Unit Kendaraan Pengumpulan Sampah (Tipe Motor)	1	Unit	Rp 35,000,000	Rp 35,000,000	dilengkapi Bak plat besi 1,5 mm, Per Spiral, Bak Jungkit dengan Hydraulic
b2	Satu Unit Kendaraan Pengumpulan Sampah (Tipe Gerobak Besar)	1	Unit	Rp 4,500,000	Rp 4,500,000	(Tipe Gerobak Besar) Ukuran 160x80x100 cm, Rangka Besi, Ban Roda Karet dan Finishing Cat Warna

b3	Satu Unit Kendaraan Pengumpulan Sampah (Tipe Sepeda)	1	Unit	Rp 15,000,000	Rp 15,000,000	dilengkapi Bak Sampah, Rangka Besi, dan Ban Roda Karet
c	Bangunan Tempat Penampungan Sementara (TPS) Sampah					
c1	Bangunan Tempat Penampungan Sementara (TPS) Sampah Tipe I Ukuran Kecil	49	m ²	Rp 5,750,000	Rp 281,750,000	Ukuran P= 7m, L=7m, 1,5 lantai, Tipe Bangunan Terbuka, Struktur baja dilapisi cat anti korosif dengan atap zincalum dilengkapi dengan Kontainer sampah, Ruang Pemilihan Sampah, Tempat Pemindahan Sampah dan Gudang.
c2	Bangunan Tempat Penampungan Sementara (TPS) Sampah Tipe II Ukuran Sedang	120	m ²	Rp 5,750,000	Rp 690,000,000	Ukuran P= 12m, L=10m, 1,5 lantai, Tipe Bangunan Terbuka, Struktur baja dilapisi cat anti korosif dengan atap zincalum dilengkapi dengan Kontainer sampah, Ruang Pemilihan Sampah, Tempat Pemindahan Sampah, dan

						Gudang. Biaya tidak termasuk Saniter Toilet dan furnitur lain pelengkap TPS.
c3	Bangunan Tempat Penampungan Sementara (TPS) Sampah Tipe III Ukuran Besar	200	m ²	Rp 5,750,000	Rp 1,150,000,000	Ukuran P= 20m, L=10m, 1,5 lantai, Tipe Bangunan Terbuka, Struktur baja dilapisi cat anti korosif dengan atap zincalum dilengkapi dengan Kontainer sampah, Ruang Pemilihan Sampah, Tempat Pemindahan Sampah, dan Gudang. Biaya tidak termasuk Saniter Toilet dan furnitur lain pelengkap TPS.
15.1a	Bangunan Menara Pandang Tipe 1 (Struktur Baja)	108	m ²	Rp 6,500,000	Rp 702,000,000	
Ib	Bangunan Menara Pandang Tipe 2 (Struktur Beton)	108	m ²	Rp 7,000,000	Rp 756,000,000	

BAB VI
KETENTUAN PENUTUP

Petunjuk Operasional Pengelolaan DAK Fisik Bidang Pariwisata digunakan sebagai acuan bagi Pemerintah Provinsi dan Pemerintah Kabupaten/Kota dalam pengelolaan dan penggunaan DAK Fisik Bidang Pariwisata.

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

Ttd.

SANDIAGA SALAHUDDIN UNO

Salinan sesuai dengan aslinya
Kepala Biro Umum dan Hukum,


Sandiaga
Dessy Ruhati

NIP 19681103 199403 2 001