

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **2.1. Tinjauan Redesain Kawasan Wisata**

##### **2.1.1. Redesain**

John M berpendapat bahwa redesain adalah proses merencanakan dan merancang kembali fasad bangunan dengan tidak merubah kegunaannya baik dari segi memperluas, merubah dan memindahkan lokasi. Redesain dapat dilakukan pada semua hal untuk mencapai tujuan tertentu. Sedangkan Dwi Nugroho (2011:10) menuturkan jika redesain berasal dari bahasa inggris (*redesign*) yang terdiri dari dua kata gabungan yaitu *re* yang berarti mengulang dan *design* yang berarti merancang, oleh karena itu kata redesain memiliki makna yaitu merancang ulang.

##### **2.1.2. Kawasan**

Ditulis dalam KBBI, kawasan merupakan daerah tertentu yang memiliki ciri tertentu berdasarkan fungsinya, sebagai contoh kawasan tempat tinggal, pertokoan, pariwisata, dan sebagainya. Menurut Undang-Undang No.26 Tahun 2007 mengartikan kawasan sebagai wilayah yang memiliki fungsi utama lindung atau budaya. Kawasan merupakan wilayah yang mempunyai batas bersifat fungsional (Nia,2008).

##### **2.1.3. Kawasan Pariwisata**

Inskeep (1991:77) berpendapat bahwa kawasan pariwisata merupakan area yang dikembangkan dengan tersedianya fasilitas sarana dan prasarana yang lengkap untuk kegiatan rekreasi, atau pendalaman pengalaman. Sedangkan berdasarkan UU No.9 Tahun 1990 dijelaskan bahwa kawasan pariwisata adalah kawasan dengan luasan tertentu yang dibangun dan disediakan untuk kegiatan pariwisata.

## **2.2. Tinjauan rancangan yang Edukatif dan Rekreatif**

### **2.2.1. Rancangan yang Edukatif**

Edukatif merupakan kata sifat dari edukasi yang dimana edukatif adalah bersifat mendidik. Dalam arsitektur rancangan yang edukatif mempunyai makna bahwa rancangan dapat memberikan suasana yang memberikan kesan mendidik atau terdapat hubungan timbal balik antara desain rancangan dengan pengguna. Lebih kepada wadah untuk melakukan kegiatan edukasi.

### **2.2.2. Rancangan yang Rekreatif**

Zuastika (2010), berpendapat bahwa rekreasi merupakan aktivitas yang dilakukan pada waktu senggang oleh individu atau berkelompok untuk meningkatkan kembali kesegaran mental, pikiran dan fisik yang diperoleh dari kesenangan dan hiburan sehingga memenuhi kepuasan batin. Menurut Hartoto (1995) poin utama dari rekreasi yaitu bukan kegiatannya, melainkan pengalaman yang diperoleh dari kegiatan tersebut. Dalam arsitektur rancangan yang rekreatif adalah rancangan yang di dalamnya terdapat sarana berekreasi untuk menghilangkan kepenatan dan dapat dinikmati pengunjung (Kautsar, 2010). Perancangan yang rekreatif lebih kepada pemenuhan psikologis pengguna dan cenderung unik serta menyenangkan bagi pengguna.

Menurut Faisyah (2019) Suasana rekreatif dapat diperoleh dengan mempertimbangkan berbagai aspek, antara lain:

- Terdapat unsur alam
- Terjadinya pergerakan aktivitas manusia
- Mempunyai ruang yang digunakan Bersama
- Bersifat terbuka
- Adanya unsur cahaya baik alami maupun buatan untuk mencapai suasana interior dan eksterior tertentu
- Eksploratif terhadap segala sesuatu yang dapat dilihat, dipegang, diraba, diserap, dimainkan, dan sebagainya, sehingga pengunjung tertarik untuk berapresiasi, mengalami, dan merasakannya.
- Informal (sesuatu yang berbeda dengan kebiasaan hidup sehari-hari dan bersifat tidak teratur

- Dinamis terhadap bentuk ruang, sirkulasi, pola lantai, dan sebagainya
- Penggunaan bentuk-bentuk yang atraktif dan menarik
- Permainan tata letak ruang yang tidak terlalu monoton, namun tetap dikelompokkan berdasarkan fungsi secara mencolok
- Pembuatan variasi sekuens ruang sehingga mampu menyajikan suasana ruang yang variative
- Adanya triangulasi yaitu sesuatu yang menyatukan orang-orang yang tidak saling mengenal untuk melakukan suatu kegiatan dan berinteraksi satu sama lain.

### **2.3. Tinjauan Pendekatan Ekowisata**

#### **2.3.1. Edukasi**

Notoadmojo (2003) berpendapat bahwa edukasi merupakan upaya terencana untuk mempengaruhi orang lain secara individu maupun kelompok sehingga melakukan apa yang diharapkan oleh pelaku pendidikan. Pendidikan adalah salah satu unsur kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan manusia, dengan pendidikan dapat menuntun manusia untuk membentuk pola pikir. Edukasi dapat dilakukan secara formal melalui lembaga yang bergerak dibidang edukasi, dan juga secara nonformal yang dapat dilakukan baik secara mandiri maupun beramai-ramai. Sedangkan Ahmad D Marimba menuturkan bahwa edukasi adalah proses bimbingan yang dilakukan atas kesadaran diri oleh pihak pendidikan untuk perkembangan jasmani maupun rohani.

#### **2.3.2. Jenis-jenis Edukasi**

##### **2.3.2.1. Edukasi Formal**

Merupakan edukasi yang berbentuk program yang berasal dari lembaga pendidikan pemerintah. Memiliki program yang jelas dan terencana, mulai dari kurikulum hingga syarat kelulusan.

##### **2.3.2.2. Edukasi Informal**

Edukasi yang tidak memiliki program resmi dan terencana dari pemerintah, seperti di dalam keluarga. Lebih mengarah pada pengembangan diri dan tidak terfokuskan pada akademik saja.

### **2.3.2.3. Edukasi Non Formal**

Edukasi yang dapat ditemukan diluar lembaga pendidikan resmi dari pemerintah. Bertujuan sebagai pendukung dan pelengkap pembelajaran yang diperoleh dari edukasi formal.

### **2.3.3. Metode Edukasi**

- Dengan cara ceramah yaitu pendidik menjelaskan materi secara lisan dan informasi yang disampaikan bersifat satu arah.
- Dengan cara diskusi yaitu metode dengan membuat kelompok, terdapat penyampaian informasi yang bersifat dua arah dan tukar pikiran terhadap penyelesaian masalah.

### **2.3.4. Ekowisata**

Ekowisata merupakan kegiatan pariwisata dengan wawasan konservasi alam serta terdapat aspek pemberdayaan sosial budaya, ekonomi masyarakat dan pendidikan. *The Ecotourism Society* (1990) memperkenalkan ekowisata adalah bentuk wisata ke area alami yang mempunyai tujuan konservasi lingkungan serta mensejahterakan penduduk setempat. Ekowisata dilakukan oleh semua pelaku wisata yang mempunyai tujuan menjaga tempat wisata agar tetap utuh dan lestari. Eplerwood (1999) berpendapat bahwa ekowisata merupakan bentuk baru dari pariwisata yang bertanggung jawab pada alam serta dapat berpetualang di dalamnya. *Australian Department of Tourism* (Black, 1999) mengartikan ekowisata sebagai wisata alam dengan mengikuti aspek pendidikan terhadap lingkungan alam dan budaya masyarakat melalui pengelolaan ekologis.

#### **2.3.4.1. Prinsip Ekowisata**

Page dan Ross (2002) berpendapat, ekowisata memiliki tiga prinsip yaitu :

1. Prinsip Konservasi, yang bertujuan memiliki kepedulian terhadap kelestarian alam dan budaya, serta melaksanakan usaha yang bertanggung jawab pada ekonomi berkelanjutan.
2. Prinsip Partisipasi Masyarakat, melibatkan masyarakat dan pelaku wisata secara optimal.

3. Prinsip Ekonomi, pengembangan dilakukan secara efisien agar sumber daya alam dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan.

#### 2.3.4.2. Karakter Ekowisata

Ditjen Perlindungan dan Konservasi Alam (2000) menuturkan terdapat lima karakteristik dalam kegiatan ekowisata, yaitu :

1. **Nature based**, dimana **keanekaragaman sumber daya alam ekosistem menjadi potensi utama** dalam pengembangan ekowisata
2. **Ecologically sustainable**, melibatkan semua fungsi lingkungan yaitu fungsi biologis, fisik dan sosial, dimana kegiatan **perubahan dan pembangunan tidak mengganggu fungsi ekologi**
3. **Environmentally educative**, **mempengaruhi perilaku** masyarakat dan wisatawan untuk memperhatikan konservasi yang tetap berjalan
4. **Bermanfaat bagi masyarakat setempat, melibatkan masyarakat sekitar** untuk menunjang kegiatan pariwisata
5. **Kepuasan wisatawan, puas akan penampakan alam** yang kemudian dapat **meningkatkan kesadaran** untuk tetap menjaga kelestarian alam.

#### 2.3.4.3. Jenis Ekowisata

Yoeti (1997) mengatakan berdasarkan objek yang menjadi elemen utama, ekowisata dibagi menjadi dua yaitu,

1. Ekowisata alam
2. Ekowisata budaya

#### 2.3.5. Tata Lanskap

Simon (1983) menuturkan lanskap adalah bentang alam yang berkarakter tertentu yang dapat dirasakan oleh manusia dengan sepenuhnya, memiliki karakter menyatu dengan alam. Memiliki prinsip-prinsip :

- Unity
- Keseimbangan
- Irama
- Penekanan
- Kontras
- Kesederhanaan
- Proporsi
- Ruang

## 2.4. Preseden

### 2.4.1. Tahura K.G.P.A.A Mangkunagoro I



Gambar 1. Pintu Gerbang masuk Tahura K.G.P.A.A Mangkunagoro I, Karanganyar  
Sumber : <https://wisatasoloraya.com/tahura-karanganyar/>

Berlokasi di lereng Gunung Lawu, di kompleks belakang Candi Suku, Desa Berjo, Nargoyoso Karanganyar, dikelola oleh Balai Penelitian Tumbuhan dan Pengelolaan (BPTP) Dinas Kehutanan Provinsi Jawa Tengah dan memiliki lahan seluas 231,3 hektare. Wisatawan dapat berwisata dengan berjalan kaki menyusuri tahura, bermain di air terjun Parangiko dan mengamati flora fauna.

Biaya retribusi untuk masuk ke tahura hanya 2.500 rupiah untuk anak kecil, 3.000 rupiah untuk orang dewasa dan 20.000 untuk wisatawan asing, selain biaya retribusi terdapat pula biaya asuransi sebesar seribu rupiah untuk setiap orang.

Mempunyai fasilitas yang cukup lengkap, yaitu,

- Kantor Tahura, terdapat penginapan, aula pertemuan, mushola dan toilet
- Bumi perkemahan, menyediakan persewaan alat kemah dan tenda
- Taman bermain, area permainan anak-anak
- Kendang rusa, terdapat jenis Rusa Timor yang berada di area ini.
- Air terjun Parang Ijo, obyek wisata lain yang lokasinya tidak jauh, hanya 500 meter dari masuk tahura

### 2.4.3. Tahura Ir. H. Djuanda



Gambar 2. Gerbang Letjen Mashudi, Taman Hutan Rakyat Ir. H. Djuanda  
Sumber : Google Images

Tahura Ir. H. Djuanda berlokasi di utara Kota Bandung dengan jarak kurang lebih 7 km dari pusat kota. Area tahura berada di dalam wilayah beberapa desa yaitu, Desa Cibodas, Mekarwangi, Langensari, Wangunharja masuk kecamatan Lembang, Desa Ciburial masuk kecamatan Cimenyan, kabupaten Bandung Barat, juga masuk wilayah kelurahan Dago Kota Bandung.

Selain hutan alamnya dan untuk berolah-raga lintas alam, di Tahura Djuanda juga terdapat objek wisata lainnya yaitu,

- Goa Belanda



Gambar 3. Pintu masuk Goa Belanda  
Sumber : <http://pratamamedia.com/>

- Goa Jepang



Gambar 4. Pintu masuk Goa Jepang  
 Sumber : <http://pratamamedia.com/>

- Tebing Keraton



Gambar 5. Tebing Keraton  
 Sumber : <http://pratamamedia.com/>

#### 2.4.4. Dzintari Forest Park / Substance Architect



Gambar 6. Dzintari Forest Park  
 Sumber : [https://www.archdaily.com/39960/dzintari-forest-park-substance?ad\\_source=search&ad\\_medium=projects\\_tab](https://www.archdaily.com/39960/dzintari-forest-park-substance?ad_source=search&ad_medium=projects_tab)

Taman hutan Dzintari terletak di pusat kota Jurmala dan memiliki luas 13 ha, dibangun karena pengembangan fasilitas publik serta pada wilayah disekitarnya terdapat pengembangan perumahan yang kemudian hutan ini dimanfaatkan sebagai



infrastruktur kota. Merupakan hutan dengan pohon pinus yang sudah berumur 200 tahun serta biotop semak billberry yang dilindungi adalah aset terbesar dari hutan ini.



Gambar 7. Jembatan Pejalan Kaki

Sumber : <https://www-archdaily-com.translate.goog/39960/dzintari-forest-park-substance? x tr sl=en& x tr tl=id& x tr hl=id& x tr pto=wapp>

Pembangunan dimaksudkan sebagai sarana interaksi manusia dengan alam. Sarana fasilitas yang dibangun merata dan terhubung oleh jalur kaki yang dibuat dengan papan kayu. Mempunyai jalur sepatu roda ditengah taman menjadinya sarana rekreasi yang paling aktif digunakan pengunjung dari kota. Terdapat jembatan pejalan kaki sebagai pemisah antara pejalan kaki dengan sepatu roda, selain itu terdapat area bermain anak, area *skate-board* dan basket, serta fasilitas kafe, persewaan alat olahraga dan toilet.

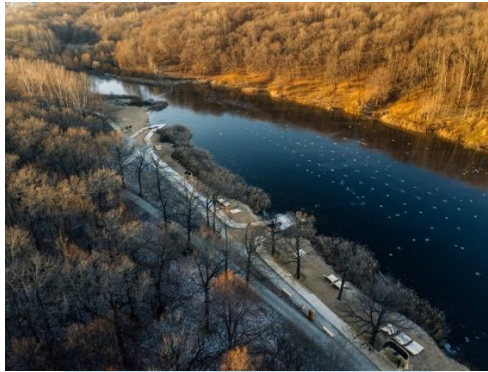


Gambar 8 . Bangunan fasilitas taman hutan Dzintari

Sumber : <https://www.substance.lv/en/works/dzintari-forest-park>

Bangunan dibuat dengan sistem modul yang mempunyai bentuk bercabang seperti akar pohon. Fasad bangunan dipecah menjadi bidang terpisah dalam sudut yang berbeda sehingga dapat mengurangi volume bangunan. Kulit bangunan menggunakan panel komposit aluminium yang permukaannya dipoles untuk mencerminkan penampilan alami lingkungan dan dipadukan dengan kaca sebagai interaksi ruang dalam dengan lingkungan.

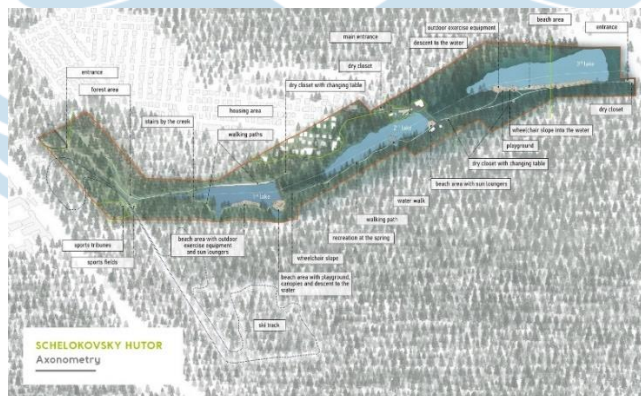
## 2.4.5. Schelokovsky Hutor Forest Park / OGOROD Architect



Gambar 9 . Schelovokovsky Hutor Forest Park

Sumber : <https://www.archdaily.com/921171/schelokovsky-hutor-forest-park-ogorod/5d2cf036284dd1651b000129-schelokovsky-hutor-forest-park-ogorod-photo>

Merupakan salah satu proyek partisipatif inisiatif pertama di Rusia yang mempunyai pokok ide yaitu partisipasi dari semua pemangku kepentingan, seperti warga, pemerintah dan pengembang. Sebanyak 600 orang mengambil bagian dalam penelitian, yang menjadi dasar dari konsep awal pengembangan wilayah. Solusi yang dipilih untuk dimasukkan dalam konsep membutuhkan biaya konstruksi dan pemeliharaan yang minimal, tetapi menciptakan dorongan untuk pengembangan fungsional dan infrastruktur taman hutan.



Gambar 10 . Site plan Schelokovsky Hutor Forest Park

Sumber : <https://www.archdaily.com/921171/schelokovsky-hutor-forest-park-ogorod/5d2d346c284dd101e8000001-schelokovsky-hutor-forest-park-ogorod-site-plan>

Pada tahun 2018 tahap baru proyek dimulai, termasuk studi infrastruktur dan serangkaian diskusi baru dengan warga. Akibatnya, konsep lansekap awal dibuat. Tujuan dari proyek lansekap ini adalah menciptakan infrastruktur untuk rekreasi yang nyaman sambil melestarikan keunikan alam wilayah ini. Shelokovsky Hutor adalah bagian dari hutan tempat spesies burung dan hewan langka hidup. Tidak ada lagi wilayah seperti ini di Nizhny Novgorod . Wilayah

taman hutan raya digunakan oleh beberapa kelompok warga: penggemar olahraga, pecinta alam, keluarga dengan anak-anak, wisatawan, dan masyarakat umum. Konsep ini menyarankan skenario semua musim untuk menggunakan wilayah tersebut. Area fungsional utama terletak dekat dengan danau dan mencakup zona olahraga, pantai, teknis, anak-anak, dan lainnya.



*Gambar 11 . Fasilitas rekreasi Schelokovsky Hutor Forest Park*  
Sumber : <https://www-archdaily-com.translate.goog/921171/schelokovsky-hutor-forest-park-ogorod? x tr sl=en& x tr tl=id& x tr hl=id& x tr pt=wapp>

Pemilihan material secara teknis dan desain khusus pada proyek ini bertujuan untuk meminimalkan dampak terhadap lingkungan. Untuk menjaga sistem akar pada tanaman dan pohon sekitar, jalur pejalan kaki dibuat menggunakan kayu dengan dipasangi tiang pancang berdasarkan kontur tanah. Menggunakan kayu sebagai material utama pada furniture, tempat bermain anak dan fasilitas olahraga, lantai pada jalan setapak menimbulkan kesan yang lebih alami. Sistem jalur pejalan kaki terbuat dari lantai kayu dengan landasan kerikil dan terdapat penerangan disepanjang jalan setapak. Pada seluruh taman terdapat stan informasi dan navigasi yang akan memberitahu pengunjung tentang flora dan fauna pada taman, aturan perilaku di taman guna tetap menghormati alam.



*Gambar 12 . Fasilitas bermain*

*Sumber : <https://www.archdaily.com/921171/schelokovsky-hutor-forest-park-ogorod/5d2cf4ed284dd1651b000139-schelokovsky-hutor-forest-park-ogorod-photo>*

Proyek ini memiliki anggaran yang tidak cukup besar, sehingga harus dirancang secara optimal dan fungsional, serta bekerjasama dengan warga lokal dan pengusaha lokal untuk melaksanakan proyek ini.

## 2.5. Komparasi Preseden

Tabel 3 . Komparasi Preseden

	<b>Taman hutan Raya K.G.P.A.A Mangkunagoro I</b>	<b>Taman hutan Raya Ir. H. Juanda</b>	<b>Dzintari Forest Park</b>	<b>Schelokovsky Hutor Forest Park</b>
<b>Fasilitas</b>	Penginapan, Aula, Toilet, Area kemah, Taman bermain, Kandang rusa	Pusat informasi, Taman anak, Area hutan pinus, Kolam, Monumen Ir. H. Juanda, Fasilitas umum	Jembatan pejalan kaki, Jalur sepatu roda, Area skateboard, Area basket, Kafe, Persewaan alat olahraga, Toilet	Zona olahraga, Zona pantai,
<b>Fungsi</b>	Pelestarian alam untuk koleksi fauna dan flora untuk kepentingan ilmu pengetahuan, serta sebagai tempat budaya dan rekreasi.	Wisata alam, konservasi, ilmu pengetahuan, rekreasi, menjaga koleksi flora dan fauna.	Rekreasi, pelestarian tanaman langka (hutan pinus 200thn, semak billberry), area public space.	Pelestarian burung dan hewan langka, tempat rekreasi.
<b>Desain</b>	Menyesuaikan fungsi yang ada.	Menyesuaikan fungsi yang ada.	Mempertimbangkan sirkulasi dan aktivitas pelaku, serta menyesuaikan bentuk tapak yang ada, material bangunan mempunyai sifat cermin sehingga menjaga atmosfer natural.	Semua material terbuat dari kayu dengan tetap mempertimbangkan lingkungan, infrastruktur yang nyaman.

Sumber : Analisis Penulis

### 2.5.1. Kesimpulan Preseden

Berdasarkan komparasi preseden diatas didapati bahwa pada ke empat tempat tersebut memiliki fasilitas umum seperti toilet. Sirkulasi juga menjadi aspek penting dalam taman hutan, selain itu fasilitas bermain anak juga menjadi fasilitas yang selalu ada.

Keempat taman hutan diatas merupakan hutan yang memiliki perlindungan terhadap flora dan fauna di dalamnya, ada yang langka dan sudah berusia tua. Ada yang dijadikan tempat penelitian dan juga hanya tempat rekreasi.

Memiliki desain dengan penerapannya pada alam dan ekosistem ditempat. Tidak merusak yang sudah ada namun hanya mengikuti alurnya saja agar keseimbangan alam tetap terjaga.

