

BAB II

TINJAUAN PROYEK

2.1 Industri Perikanan

2.1.1 Pengertian Industri Perikanan

Sumber daya hayati laut adalah sumber daya ikan (sdi). Usaha dan upaya dalam memanfaatkan sumber daya yang dibagi dalam berbagai spesialisasi industri kelautan, yaitu industri sumber daya ikan, industri sumberdaya tak dapat pulih, dan industri jasa lingkungan adalah ketersediaan sumber daya kelautan.³ Hal tersebut diatur dalam Undang-Undang no.9 tahun 1985 tentang Perikanan.

Industri perikanan adalah kegiatan bisnis terkendali yang terkait dengan pemeliharaan organisme air laut atau tawar. Kegiatan bisnis tersebut saling berkaitan yakni budidaya, pengolahan, pelestarian, serta pemasaran ikan dan produk pengolahan ikan. Industri ini didefinisikan oleh FAO termasuk rekreasi, perikanan subsisten dan komersial, dan sektor panen, pengolahan dan pemasaran. Pengiriman ikan dan produk makanan laut sebagai konsumsi dan bahan baku merupakan hasil dari kegiatan komersial ini.

Menurut kelompok kegiatan industri perikanan, kegiatan ini dibagi menjadi :

1. Kegiatan primer yaitu Industri penangkapan ikan (*fishing industry*)
2. Kegiatan Sekuner yaitu Industri hasil perikanan (*fishing processing industry*) atau kegiatan pengolahan hasil laut
3. Kegiatan Tersier yaitu Industri pemasaran produk laut
4. Keagiata Primer yaitu Industri budidaya perairan yakni usaha untuk kelangsungan selanjutnya. Selain itu terdapat industri sebagai penunjang usaha perikanan, seperti pembuatan alat pengangkapan ikan, industri kapal perikanan, industri pakan ikan, dan sebagainya.

³ Undang-undang no.9 tahun 1985 tentang Perikanan

2.1.2 Jenis Sektor Industri Perikanan

a. Sektor Komersial

Sektor komersial ini dapat dilakukan baik individu maupun perusahaan yang didalamnya terdapat suatu usaha tangkap ikan dan budi daya, yang nantinya akan dijual mentah maupun olahan. Terdapat 3 rantai dalam sektor ini:

1. Perikanan tangkap dan perikanan budidaya

Usaha ataupun aktivitas menangkap ikan, dan hewan air lainnya (baik di laut maupun hasil dari budidaya). Metode dalam penangkapan ikan beragam, baik tangkap panjang, tangan, jebakan, tombak dan lainnya.

Perikanan budidaya adalah pemeliharaan dan penangkaran organisme air. Budi daya sendiri memiliki 2 macam, yakni budidaya perairan laut (*mariculture*) dan budi daya perairan komersial. Budi daya perairan laut pada praktiknya dilakukan di air laut, seperti budi daya rumput laut, alga, ikan laut, kerang mutiara dan jenis kerang lainnya. Budi daya perairan komersial pada praktiknya dilakukan dalam suatu tempat khusus, seperti tangki, keramba apung atau pun kolam / empang.

2. Pemrosesan ikan

Ikan sendiri merupakan hasil alam serta bahan pangan yang mudah rusak. Hal ini memerlukan sebuah penanganan dan pengawetan agar tetap menjaga kualitas ikan dengan waktu yang lebih lama.

Pemrosesan ikan adalah usaha dalam mengubah olahan dari ikan hasil tangkap maupun budi daya menjadi produk ikan. Terdapat 2 subdivisi utama dalam hal ini; pemrosesan ikan awal dan manufaktur produk ikan. Selain itu terdapat subdivisi penting lainnya seperti pemotongan ikan atau filleting dan pembekuan ikan. Proses ikan yang umumnya dilakukan oleh pemancing dapat dilakukan langsung diproses baik di atas kapal (kapal penangkap ikan atau kapal khusus untuk pemrosesan ikan) dan di fasilitas pemrosesan ikan.

Kegiatan yang dilakukan di atas kapal meliputi pemrosesan ikan primer (pembekuan, pemisahan kepala dan sirip, pengeluaran isi perut, dan pembersihan. Kegiatan yang dilakukan di fasilitas pemrosesan ikan (darat) meliputi pematangan (*filleting*), sterilisasi, pengawetan, dan pengalengan.

Selain produk makanan, limbah baik darah, tulang, dan organ tubuh ikan sendiri dapat dijadikan pupuk atau pelet makan ikan.

3. Pasar ikan

Pasar ikan merupakan suatu tempat khusus yang memasarkan ikan, olahan ikan, organisme akuatik lainnya, jajanan yang terbuat dari hasil laut, dan restoran serta warung makan ikan. Zonasi area pemasarannya sendiri umumnya dijual berdasarkan kategori, seperti pemisahan ikan dengan udang ataupun organisme akuatik lainnya.

b. Sektor Tradisional

Merupakan praktik tangkap ikan serta budi daya perikanan untuk komersial dalam skala yang lebih kecil serta cara dan metode tradisional, seperti busur dan panah, pancing, tombak, lempar jaring, dan lainnya. Dalam praktiknya hal ini lebih dikategorikan sebagai olah raga, karena hasilnya lebih dimanfaatkan sebagai sumber kehidupan masyarakat setempat.

c. Sektor Rekreasi

Digerakan oleh perusahaan ataupun individu dengan menyediakan fasilitas penangkapan ikan. Namun terdapat perbedaan antara sektor rekreasi dengan sektor komersial dan sektor tradisional. Yang mana sektor komersial bertujuan mencari keuntungan dan sektor tradisional bertujuan mencari makan / kehidupan. Perbedaan yang menonjol adalah ciri khas penggunaan batang pancing serta perlengkapannya.

Aktivitas dalam sektor ini bertujuan pada kesenangan atau olahraga dan industri. Pada sejarahnya penangkapan ikan yang bertujuan untuk kesenangan

atau olahraga lebih digemari laki-laki. Serta metode olahraga ini juga bergantung pada lokasi serta spesies yang ada. Ikan yang didapat tidak dimakan, namun tetap terbunuh karena digunakan untuk dokumentasi dan pengukuran berat. Namun, kini usaha untuk melestarikan spesies ikan lebih di tunjukan dengan etika menangkap dan melepaskannya (*catch and release*) tanpa mengukur berat serta dokumentasi. Sedangkan tujuan industri lebih menyediakan alat dan bahan untuk kegiatan perikanan, seperti pancing, kapal, dan lokasi pemancingan, hingga pemandu wisata olahraga memancing dan kompetisi.

2.1.3 Manfaat Industri Perikanan

a. Manfaat Ekonomi Perikanan

Beberapa manfaat ekonomi perikanan, seperti memenuhi kebutuhan pangan dan gizi, menambah penghasilan dan ekonomi, membantu pangan dunia sebagai pemasok (ekspor) perikanan, serta menaikkan ekonomi daerah dan devisa negara.

b. Manfaat Sosial Perikanan

Terjalin hubungan atau relasi satu dengan lainnya, antara nelayan dengan pembeli, penjual dan pemborong dan lainnya. Dampak dari naiknya ekonomi akan memberikan kepercayaan diri bagi masyarakat.

2.2 Budidaya Perikanan

2.2.1 Budidaya Perikanan

Berdasarkan Sumber air budidaya perikanan dapat dibedakan menjadi 3, yakni perikanan air tawar (bersumber dari air tawar), perikanan air payau, dan perikanan marikultur (laut). Komoditas budidaya air payau dan marikultur adalah biota akuatik yang memiliki habitat alamiah perairan payau dan laut.

Berdasarkan kegiatannya, budidaya perikanan mencakup beberapa subsistem, sebagai berikut⁴:

- a Subsistem pengadaan sarana dan prasarana produksi
Pemilihan lokasi, pengadaan bahan dan pembangunan fasilitas produksi. Sedangkan pengadaan sarana produksi mencakup pengadaan induk, benih, pakan, pupuk, obat-obatan, pestisida, peralatan akuakultur, dan tenaga kerja
- b Subsistem proses produksi
Kolam / wadah kultur, penebaran (*stocking*), pemberian pakan, pengelolaan lingkungan, pengelolaan kesehatan ikan, pemantauan ikan, dan panen.
- c Subsistem pangan pascapanen dan pemasaran
Meningkatkan mutu hingga lebih diterima konsumen, distribusi produk, dan pelayanan (servis) terhadap konsumen.
- d Subsistem pendukung
Aspek hukum (perundan-undangan dan kebijakan), aspek keuangan (pembiayaan / kredit dan pembayaran, aspek kelembagaan (organisasi perusahaan, asosiasi, koperasi, perbankan, lembaga birokrasi, serta lembaga riset dan pengembangan).

2.2.2 Sistem dan Teknologi dalam Budidaya Ikan Laut

Di Indonesia, setidaknya terdapat 13 sistem budidaya perikanan, yakni sebagai berikut :

Sistem	Komponen	Sumber Daya Air
Kolam Air Tenang	<ul style="list-style-type: none"> - Pematangan - Dasar Kolam - Pintu air masuk (<i>inlet</i>) - Pintu air keluar (<i>outlet</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> - Sungai - Saluran irigasi - Mata air - Hujan - Sumur - Waduk

⁴ Sumber : <http://repository.ut.ac.id/4184/1/MMPI5201-M1.pdf>

	<ul style="list-style-type: none"> - Saluran pemasukan air - Saluran pembuangan air 	<ul style="list-style-type: none"> - Danau - Situ
Kolam Air Deras	<ul style="list-style-type: none"> - Dinding/pematang - Dasar kolam - Pintu air masuk (<i>inlet</i>) - Pintu air keluar (<i>outlet</i>) - Saluran pemasukan air - Saluran pembuangan air 	<ul style="list-style-type: none"> - Sungai dataran tinggi (pegunungan dan perbukitan) - Saluran irigasi di dataran tinggi
Tambak	<ul style="list-style-type: none"> - Pematangan - Dasar tambak - Pintu air masuk (<i>inlet</i>) - Pintu air keluar (<i>outlet</i>) - Saluran pemasukan air - Saluran pembuangan air 	<ul style="list-style-type: none"> - Muara sungai - Pantai - Rawa payau - Paluh
Jaring Apung	<ul style="list-style-type: none"> - Rangka - Jaring - Pelampung - Jangkar + Tambang - Jalan inspeksi - Rumah jaga 	<ul style="list-style-type: none"> - Danau - Waduk - Teluk - Selat - Laguna
Jaring Tancap	<ul style="list-style-type: none"> - Tonggak - Jaring - Rumah jaga - Jalan inspeksi 	<ul style="list-style-type: none"> - Danau - Waduk - Sungai - Muara sungai - Teluk - Selat
Keramba	<ul style="list-style-type: none"> - Dinding - Dasar - Atap - Pintu 	<ul style="list-style-type: none"> - Sungai - Danau - Waduk - Saluran irigasi

Kombongan	<ul style="list-style-type: none"> - Dinding - Dasar - Atap - Pintu 	<ul style="list-style-type: none"> - Sungai - Saluran irigasi
Sawah	<ul style="list-style-type: none"> - Dinding/pematang - Dasar sawah - Pintu air masuk (<i>inlet</i>) - Pintu air keluar (<i>outlet</i>) - Saluran pembuangan 	<ul style="list-style-type: none"> - Saluran irigasi - Sungai
Kandang (<i>penculture</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Dinding 	<ul style="list-style-type: none"> - Laut dangkal terlindung - Teluk - Selat
Sekat (<i>enclosure</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Teluk - Sekat (<i>barrier</i>) - Pintu 	<ul style="list-style-type: none"> - Laut dangkal terlindung - Teluk - Selat
<i>Long line</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Tambang - Pelampung - Jangkar/pemberat 	<ul style="list-style-type: none"> - Laut dangkal terlindung - Teluk - Selat
Rakit	<ul style="list-style-type: none"> - Bambu - Pelampung - Jangkar/pemberat 	<ul style="list-style-type: none"> - Laut dangkal terlindung - Teluk - Selat
Bak/Akuarium/Tangki	<ul style="list-style-type: none"> - Dinding - Dasar - Atap - Lubang masuk/keluar 	<ul style="list-style-type: none"> - Sumur - Mata Air
Resirkulasi	<ul style="list-style-type: none"> - Akuarium - Tandon/pengendapan - Wadah filter - Pompa - Saluran/selang air 	<ul style="list-style-type: none"> - Sumur - Air hujan
Ranching	<ul style="list-style-type: none"> - 	<ul style="list-style-type: none"> - Laut dangkal terlindung

		<ul style="list-style-type: none"> - Teluk - Selat
--	--	--

Tabel 2.1 Tabel Sistem Budidaya Perikanan

Sumber : Modul 1 Budidaya Perikanan, oleh Irzal Effendi Mulyadi, diakses melalui <http://repository.ut.ac.id/4184/1/MMPI5201-M1.pdf>

Recirculating Aquaculture System (RAS) merupakan sistem yang ramah lingkungan, karena air yang digunakan dapat dipakai lagi dalam pembudidayaan ikan yang dilakukan. RAS akan menghemat penggunaan air dan dapat dilakukan pada areal yang terbatas, selain itu kandungan mineral yang ada dalam air akan tetap terjaga, sehingga dapat menjadi jalan keluar atas tantangan seperti perubahan iklim dan kualitas lingkungan. Alat yang digunakan pada RAS yakni O₂ generator, tanki filter, venturi, blower, ultraviolet, dan material lainnya. Beberapa tahapan dalam mengubah air sumur menjadi air laut yakni:

- *Tracking* kandungan yang terdapat pada air laut
- Menambahkan kandungan mineral sesuai dengan yang dibutuhkan.

Beberapa prinsip filter yang digunakan pada sistem resirkulasi, yaitu:

- Penyaringan kotoran kasar (fisika filter)
- Penyerapan protein yang terkandung pada air
- Penyerapan amoniak dengan bakteri (biologi filter)
- Sterilisasi air dengan sinar UV
- Pengembalian air ke kolam

2.3 Objek Wisata

2.3.1 Pengertian Objek Wisata

Objek wisata adalah daya tarik di daerah tujuan yang menarik untuk dikunjungi. Pengertian objek wisata diartikan dalam beberapa sumber sebagai berikut :

- a Peraturan Pemerintah No.24/1979

Objek wisata adalah perwujudan daripada ciptaan manusia, tata hidup, seni budaya serta sejarah bangsa dan tempat atau keadaan alam yang mempunyai daya tarik untuk dikunjungi wisatawan;⁵

- b Surat Keputusan Departemen Pariwisata, Pos, dan Telekomunikasi No.KM 98/PW:102/MPPT-87

Objek wisata adalah tempat atau keadaan alam yang memiliki sumber daya wisata yang dibangun dan dikembangkan, sehingga mempunyai daya tarik dan diusahakan sebagai tempat yang dikunjungi wisatawan.

Menurut Pendit (1994), ada beberapa jenis pariwisata yang sudah dikenal, antara lain:

- a Wisata Olahraga, yaitu tujuan dari perjalanan adalah berolahraga, atau mengambil bagian aktif dalam pesta olahraga di suatu tempat.
- b Wisata Budaya, yaitu kunjungan untuk mempelajari keadaan masyarakat, kebiasaan dan adat istiadat, cara hidup, kebudayaan dan seni masyarakat tersebut.
- c Wisata Kesehatan, yaitu menukarkan antara keadaan dan lingkungan setempat sehari-hari di mana ia tinggal dengan keadaan dan lingkungan di area wisata demi kepentingan beristirahat dalam arti jasmani dan rohani.
- d Wisata Komersial, yaitu mengunjungi pameran dan pekan raya yang bersifat komersial, seperti pameran industri, pameran dagang, dan lainnya.
- e Wisata Industri, yaitu mengunjungi suatu kompleks atau daerah perindustrian, yang bertujuan sebagai penelitian atau peninjauan dan pembelajaran (memperoleh ilmu).
- f Wisata Bahari, yaitu wisata yang dikaitkan dengan objek air seperti pantai, laut dan danau.

⁵ Peraturan Pemerintah No.24/1979 Bab I Pasal 1 poin c

- g Wisata Cagar Alam, yaitu wisata ke tempat atau daerah yang dilindungi kelestariannya oleh undang-undang seperti cagar alam, taman lindung, hutan daerah pegunungan ataupun daerah
- h Wisata Bulan Madu, yaitu khusus bagi pasangan pengantin baru yang sedang berbulan madu.

Menurut Yoeti (1996), tiga hal agar daerah tujuan wisata menjadi daerah tujuan yang menarik untuk di kunjungi harus mengembangkan hal-hal berikut:

- a Ada sesuatu yang dapat dilihat (*something to see*), yaitu menarik untuk dilihat karena memiliki keunikan tersendiri. Disamping itu untuk mendapatkan perhatian atraksi wisata diperlukan dan dijadikan *entertainment*.
- b Ada sesuatu yang dapat dibeli (*something to buy*), yaitu terdapat sesuatu yang menarik dan khas untuk dibeli sebagai cendramata. Sehingga harus ada fasilitas untuk dapat berbelanja yang menyediakan souvenir maupun kerajinan tangan lainnya dan harus didukung pula oleh fasilitas lainnya seperti money changer dan bank.
- c Ada sesuatu yang dapat dilakukan (*something to do*), yaitu dapat melakukan aktivitas agar merasa betah di tempat tersebut.

Dengan demikian, suatu objek wisata harus mempunyai suatu keindahan baik alam dan buatan, harus memiliki keunikan dan daya tarik, dan didukung oleh fasilitas yang memenuhi agar menarik untuk dikunjungi.

2.3.2 Pengertian Potensi dan Daya Tarik Wisata

Potensi wisata menurut Sukardi (1998:67) adalah segala sesuatu yang dimiliki oleh suatu daerah untuk daya tarik wisata dan berguna untuk mengembangkan industri pariwisata di daerah tersebut. Sedangkan menurut Mariotti dalam Yoeti tersebut (1996:160-162) adalah segala sesuatu yang dimiliki oleh daerah tujuan wisata, dan merupakan daya tarik agar orang-orang mau datang berkunjung ke tempat.

Sementara itu, Sujali (dalam Amdani, 2008) menyebutkan bahwa potensi wisata sebagai kemampuan dalam suatu wilayah yang mungkin dapat dimanfaatkan untuk pembangunan, seperti alam, manusia serta hasil karya manusia itu sendiri.

Segala sesuatu yang memiliki keunikan, keindahan dan nilai berupa keanekaragaman kekayaan alam, budaya dan hasil buatan manusia yang menjadi sarana atau tujuan kunjungan wisatawan merupakan daya tarik wisata menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 tahun 2009 tentang Kepariwisataaan.

2.3.3 Syarat Objek Wisata Dapat Dikembangkan

Menurut Syamsuridjal (1997:2), syarat suatu objek wisata dapat dikembangkan jika memenuhi keempat prasyarat sebagai berikut :

1. *Attraction*, atau ciri khas yang menjadi daya tarik wisatawan. Hal ini terdiri dari 2 bagian, yaitu :
 - a. Atraksi yang berasal dari tapak (*Site attraction*), seperti pemandangan, iklim, ataupun sejarah yang dimiliki sejak objek berada
 - b. Atraksi yang berasal dari peristiwa kejadian (*Event attraction*), seperti pameran, atraksi kebudayaan, ataupun event yang dimiliki setelah objek dibuat.
2. *Accessibility*, yaitu sarana prasarana serta fasilitas pada objek wisata, sehingga wisatawan dapat mengunjungi suatu objek wisata tertentu. Dalam kata lain *accessibility* adalah kemudahan dalam mencapai tempat atau objek wisata.
3. *Amenity*, yaitu pelayanan yang diberikan kepada wisatawan di dalam suatu objek wisata, seperti fasilitas hiburan, penginapan, restoran, transportasi lokal.
4. *Instution*, yaitu organisasi atau lembaga yang mengolah objek wisata.

2.3.4 Pengertian Sarana dan Prasarana Pariwisata

Sarana dan prasana pariwisata merupakan salah satu indikator perkembangan pariwisata. Menurut Tim Peneliti PMB-LIPI (2006:339) pengertian dari keduanya yaitu:

1. Prasarana dalam Pariwisata

Semua fasilitas yang dapat memungkinkan proses perekonomian berjalan dengan lancar sedemikian rupa, sehingga dapat memudahkan manusia untuk dapat memenuhi kebutuhannya.

Menurut Suwanto (2004:21), prasarana wisata adalah sumber daya alam maupun manusia yang mutlak dibutuhkan oleh wisatawan, seperti: jalan, air, listrik, telekomunikasi, terminal, jembatan, dan sebagainya.

Menurut Lothar A. Kreck dalam buku *International Tourism* dalam Yoeti (1996:186), prasarana terdiri atas dua bagian penting, yaitu:

- a. *Economy infrastructure*, terkait transportasi, komunikasi, utilitas, dan sistem perbankan.
- b. *Social infrastructure*, terkait sistem pendidikan, pelayanan kesehatan, faktor keamanan, petugas yang melayani wisatawan.
- c. Prasarana kepariwisataan, terkait *receptive tourist plan* (kegiatan khusus mempersiapkan kedatangan wisatawan : pertanian, organisasi), *residential tourist plan* (penginapan), *recreative and sportive plan* (rekreasi dan olahraga).

2. Sarana dalam Pariwisata

Semua fasilitas yang memungkinkan agar prasarana dapat hidup dan berkembang serta dapat memberikan pelayanan untuk memenuhi aneka ragam kebutuhan wisatawan.

Menurut Suwanto (2004:22), kelengkapan daerah tujuan wisata yang diperlukan untuk melayani kebutuhan wisatawan dalam menikmati perjalanan wisata disebut sebagai sarana wisata.

Menurut Lothar A. Kreck dalam buku *International Tourism* dalam Yoeti (1996:197), sarana pariwisata terbagi dalam beberapa hal, yaitu :

- a. Sarana pokok kepariwisataan, ialah perusahaan yang tergantung pada arus kedatangan wisatawan, seperti *travel agent* dan *tour operator*, hotel, angkutan wisata, bar, restoran, objek wisata, atraksi wisata, dan lainnya.
- b. Sarana pelengkap kepariwisataan, ialah perusahaan yang menyediakan fasilitas rekreasi, seperti sarana olahraga, sarana permainan anak, dan lainnya.
- c. Sarana penunjang kepariwisataan, ialah perusahaan yang menunjang sarana pokok dan pelengkap, sehingga wisatawan dapat mengeluarkan serta membelanjakan uangnya di tempat objek wisata, seperti *casino*, *night club*, *steambath*.

2.3.5 Kriteria dan Standar Minimal Sarana dan Prasarana

Menurut Lothar A. Kreck dalam Yoeti (1996), kriteria dan standar minimal untuk sarana dan prasarana pada daerah wisata adalah sebagai berikut:

No.	Kriteria	Standar Minimal
1.	Obyek	Salah satu dari unsur alam, sosial, dan budaya
2.	Akses	Kemudahan rute, jalan, tempat parkir, dan harga parkir yang terjangkau
3.	Akomodasi	Adanya pelayanan penginapan (hotel, wisma, losmen)
4.	Fasilitas	Adanya agen perjalanan, pusat informasi, fasilitas kesehatan, pemadam kebakaran, hydrant, TIC

		(<i>Tourism Information Center</i>), <i>guiding</i> (pemandu wisata), plang informasi, petugas <i>entry dan exit</i>
5.	Transportasi	Adanya moda transportasi yang nyaman sebagai akses masuk
6.	<i>Catering service</i>	Adanya pelayanan makanan dan minuman (restoran, kantin, rumah makan)
7.	Aktifitas rekreasi	Adanya aktifitas di lokasi wisata seperti berenang, jalan-jalan, dan lain-lain
8.	Perbelanjaan	Adanya tempat pembelian barang-barang umum
9.	Komunikasi	Adanya TV, sinyal telepon, akses internet, penjual <i>voucher</i> pulsa.
10.	Sistem Perbankan	Adanya bank dan ATM
11.	Kesehatan	Adanya Pelayanan kesehatan
12.	Keamanan	Adanya jaminan keamanan
13.	Kebersihan	Adanya tempat sampah dan rambu-rambu peringatan tentang kebersihan
14.	Sarana Ibadah	Adanya sarana ibadah
15.	Sarana Pendidikan	Adanya sarana pendidikan formal
16.	Sarana Olahraga	Adanya alat dan perlengkapan untuk berolahraga

Tabel 2.2 Kriteria Standar minimal untuk sarana dan prasarana.

Sumber : Dokumen Jakiatin Nisa (2007)

2.3.6 Wisata Edukasi (Eduwisata)

Suatu usaha yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar mengajar agar peserta terlibat aktif dalam mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Didalam Wisata Edukasi (Eduwisata) terdapat penggabungan unsur kegiatan wisata dengan muatan pendidikan di dalamnya. Maksudnya adalah memberikan gambaran, studi perbandingan, ataupun pengetahuan mengenai objek wisata yang di kunjungi. Eduwisata dalam dunia pendidikan merupakan program khusus yang sudah terlaksana. Wisata jenis ini juga sebagai study tour atau perjalanan kunjungan-kunjungan pengetahuan (Suwanto, 1997).

Wisata edukasi yang mana tujuan utama atau tujuan kedua dari aktivitas pariwisata yang dilakukan oleh wisatawan yang mengambil liburan sehari dan mereka melakukan perjalanan untuk pendidikan dan pembelajaran. Wisata edukasi dilihat berdasarkan pengaruh lingkungan eksternal yang mempengaruhi penawaran dan permintaan produk daya tarik wisata edukasi untuk memenuhi kebutuhan yang berbeda.



Gambar 2.1 Faundland wisata edukasi

Sumber : google.com

Faundland, Jakarta merupakan contoh wisata edukasi. Faundland merupakan sebuah taman satwa mini yang terletak di area Allianz Ecopark, yang dapat mengedukasi anak untuk berinteraksi dengan semua binatang.

2.3.7 Jenis Edu-Wisata

Menurut Suroso Rendra (2004) terdapat empat jenis Edu-Wisata yang berkembang di Indonesia saat ini, diantaranya:

1. Wisata Edukasi Ilmu Pengetahuan / *Science*

Wisata yang berbasis pada pendidikan ilmu pengetahuan.

2. Wisata Edukasi Olahraga / *Sport*

Wisata yang berbasis pada olahraga serta kegiatan fisik

3. Wisata Edukasi Kebudayaan / *Culture*

Wisata yang berbasis pada pendidikan kebudayaan, didalamnya meliputi kebudayaan seni, adat istiadat, dan lainnya.

4. Wisata Edukasi Agrobisnis

Wisata yang berbasis pada pendidikan argo bisnis, seperti pertanian, peternakan, pembudidayaan, perikanan dan lainnya.

2.3.8 Dampak Pariwisata

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, dampak adalah benturan, pengaruh yang mendatangkan akibat baik positif maupun negatif. Pengaruh adalah daya yang ada dan timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. Pengaruh adalah suatu keadaan dimana ada hubungan timbal balik atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi.⁶

Pengembangan pariwisata dan kunjungan wisatawan yang meningkat dapat menimbulkan dampak atau pengaruh positif maupun negatif pada empat aspek penting, yakni aspek sosial, ekonomi, lingkungan dan budaya. Menurut Gee (1989) dalam bukunya yang berjudul “The Travels Industry”

⁶ Sumber : KBBI

bahwaas *tourism grows and travelers increases, so does the potential for both positive and negative impacts* yang berarti bahwa semakin mening katnya pertumbuhan pariwisata dan wisatawan akan menimbulkan dampak positif dan negatif.

2.3.9 Dampak Ekonomi Pariwisata

Menurut Cohen (Pitana dan Diarta, 2009), ada delapan kategori dampak positif pariwisata terhadap kondisi sosial ekonomi masyarakat lokal, diantaranya :

1. Dampak terhadap pendapatan pemerintah
2. Dampak terhadap kepemilikan dan *control*
3. Dampak terhadap pembangunan pada umumnya
4. Dampak terhadap penerimaan devisa
5. Dampak terhadap peluang kerja
6. Dampak terhadap harga-harga
7. Dampak terhadap income masyarakat
8. Dampak terhadap distribusi manfaat/profit

Sedangkan menurut Dhiajeng (2013), dampak negatif yang ditimbulkan dari adanya pariwisata bagi masyarakat lokal, dibagi menjadi enam diantaranya:

1. Mendorong biaya eksternal lainnya seperti biaya kebersihan lingkungan dan perawatan fasilitas yang tersedia
2. Terlambatnya *return* modal
3. Produksi musiman, sehingga produsen hanya mengandalkan kehidupannya pada industri pariwisata akan mengalami masalah finansial
4. Peningkatan impor, menyesuaikan permintaan wisatawan baik produk dan jada yang dibutuhkan
5. Ketergantungan terhadap industri pariwisata, menjadikan pariwisata sebagai inti dari kehidupan masyarakat

6. Terjadi inflasi dan lahan, lahan di perjualbelikan sehingga menjadi ancaman bagi masyarakat

2.4 Studi Preseden

2.4.1 Cimory Riverside Bogor

a. Deskripsi Proyek

PT. Cisarua Mountain Dairy merupakan Industri Pengolahan Susu yang ada di Puncak Km 77, Leuwimalang, Cisarua, Bogor, Jawa Barat yang mana lebih dikenal dengan nama 'Cimory'. Pendiri Cimory adalah Bambang Sutantio yang didirikan pada tahun 2004. Menurut sejarahnya, pendiri mempunyai keinginan untuk membantu para peternak sapi yang ada di daerah Cisarua, Bogor. Kondisi tersebut yang membawa Bapak Sutantio memperoleh inspirasi untuk mengembangkan industri pengolahan untuk menampung susu segar yang dihasilkan para peternak.

Pendiri Cimory juga bekerja sama dengan Koperasi Produsen Susu (KPS) Giri Tani. Demi menjaga kualitas produk, Cimory menetapkan standar susu sebagai bahan baku, sehingga Cimory menerapkan praktek *Good Farming*. *Good Farming Practices* inilah pemacu yang memenuhi kriteria industri dalam meningkatkan kualitas produk olahan susu untuk dikonsumsi pelanggan.

Cimory Cisarua, Bogor ini berada tepat di tepi Sungai Ciliwung, sehingga mempunyai nama *Cimory Riverside*. Luas lahan Cimory Riverside ini meliputi 120 meter aliran Sungai Ciliwung, namun pengunjung hanya bisa mengakses restoran dari Cimory Riverside ini hanya 30 – 40 meter sepanjang aliran Sungai Ciliwung. Cimory Riverside ini mempunyai konsep alami, yakni menghadirkan suasana serta pemandangan hamparan hutan pinus yang hijau, tepatnya di tepi Sungai Ciliwung.

Mengusung tema restoran, beragam menu makanan dan minuman ada disini. Selain varian menu lokal, disini juga ada variasi menu *western*. Meskipun konsep destinasi adalah resto, fasilitas dan wahana di tempat ini

banyak tersedia. Dalam memperkuat konsep alaminya, Cimory Riverside ini menambahkan beberapa area, yakni: spotspot edukasi, milkshop, foodcourt dan souvenir shop yang terpadu, memberikan pemahaman dan penjelasan serta gambaran kepada pengunjung tentang produksi susu sapi dan seakan-akan tidak terlihat sebagai lokasi tempat pengolahan susu. Fasilitas Cimory Riverside: *Mini Farm* (area edukasi pengolahan susu sapi), *Monster Aquarium* (edukasi biota laut), *Cimory River Walk* (area interaksi dengan aneka satwa: burung, rusa, iguana, dan lainnya), Museum 3D (spot foto), dan *Factory Outlet*.



Gambar 2.2 Cimory Resto

Sumber : cimory.com



Gambar 2.3 Berbagai Fasilitas Cimory Bogor

Sumber : *cimory.com*

b. Tabel Analisis Preseden

No.	Objek Analisa	Hasil Analisa	Foto Pendukung
1.	Lokasi	<ul style="list-style-type: none"> - Lahan berkontur - <i>View</i> terintegrasi dengan konsep alam; Sungai Ciliwung, lahan pertanian disekitar kawasan, dan hutan pinus (pegunungan) 	 <p><i>View</i> terintegrasi dengan konsep alam</p>
2.	Area Industri	<ul style="list-style-type: none"> - Produksi berbagai olahan susu sapi seperti: - <i>fresh milk, yogurt, chocomory, pay</i> susu, pao susu, es krim, dan lainnya. - Proses olahan dapat diamati baik langsung (<i>Cinory Tour</i>) ataupun visual video. 	 <p>Peternakan sapi</p>
3.	Ikonik	<ul style="list-style-type: none"> - Patung Sapi sebagai <i>landmark</i> kawasan. - Motif dan corak sapi diterapkan disetiap bangunan 	

4.	Eko-Wisata	<ul style="list-style-type: none"> - Bukaian ke orientasi bangunan (Sungai Ciliwung dan hutan pinus) sehingga mempengaruhi penghawaan serta pencahayaan alami. - Menghalau sinar matahari langsung dengan menggunakan tanaman rambat, seperti lee kuan heu dan sirih gading. - Multi Massa, dan menerapkan <i>open space</i> dengan softscape rumput dan berbagai vegetasi dan tidak menggunakan perkerasan kecuali akses (paving block). - <i>Landscape</i> hijau dengan memperbanyak penempatan vegetasi jenis peneduh. 	
5.	Edu-Wisata	<ul style="list-style-type: none"> - Penekanan agro wisata; memadukan wisata peternakan, pertanian serta perkebunan. - Terdapat peternakan sapi (<i>Mini farm</i>) untuk edukasi wisatawan proses mulai 	 <p>Peternakan Sapi</p>

		dari pemerahan hingga menjadi olahan susu sapi.	
--	--	---	--

Tabel 2.3 Tabel Analisis Preseden Cimory Riverside

Sumber : Analisis Penulis, 2020

2.4.2 Cimory On The Valley

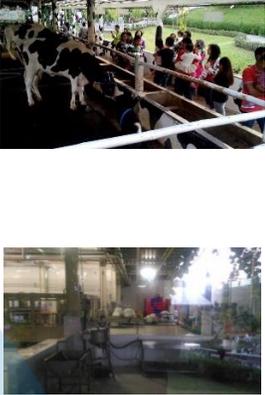
a. Deskripsi Proyek

Cimory berlokasi di Bawen, Semarang. Cimory Ungaran merupakan perkembangan (cabang) dari Cimory Bogor. Luas total 2,5 hektar dengan tetap mempertahankan kondisi eksisting dengan tanah berkontur. Patung sapi sebagai *landmark* yang memperkuat kesan kawasan pengolahan susu. Letak *landmark* di dekat *enterance* dan berada diatas kolam air. Tidak hanya pabrik susu saja, namun menyediakan agrowisata serta restoran juga.

Cimory Resto mempunyai konsep yang terbuka dan orientasi bangunan ke potensi alam, yakni area persawahan dan area taman di dalam kawasan. Penempatan bukaan yang tepat membantu pencahayaan dan penghawaan pada saat siang sampai sore hari, sehingga tidak memakai pencahayaan dan penghawaan buatan. Kesan dari konsep tersebut adalah luas, sejuk, nyaman, dan tenang.

b. Tabel Analisis Preseden

No.	Objek Analisa	Hasil Analisa	Foto Pendukung
1.	Lokasi	<ul style="list-style-type: none"> - Lahan berkontur - Pada aktivitas parkir dan lahan industri, kontur diolah, selain aktivitas tersebut kontur tetap dipertahankan dengan 	

		cara perkuatan pondasi batu kali, serta vegetasi.	Kontur yang dipertahankan
2.	Area Industri	<ul style="list-style-type: none"> - Cimory Ungaran memproduksi olahan susu sapi; <i>fresh milk</i> dan <i>yogurt</i>. - Luas area produksi sekitar 350 m². - Material kaca sebagai pelingkup dinding, sehingga pengunjung dapat mengamati secara langsung (edukasi). 	
3.	Ikonik	<ul style="list-style-type: none"> - Patung Sapi sebagai <i>landmark</i> kawasan. - Motif dan corak sapi diterapkan disetiap bangunan, serta aksesoris bangunan : lampu, railing, tempat sampah, tempat genset, serta ornamen jalur lantai pada pedestrian. - Warna dominan putih dan hitam 	

4.	Eko-Wisata	<ul style="list-style-type: none"> - Arah hadap fasad ke arah Timur, sebagai pemanfaatan cahaya pagi hari. - Konsep bangunan yang terbuka sebagai penghawaan alami. Pengaplikasian di area resto, lobby, roilet, dan mushola. - Penghawaan buatan kipas angin di area <i>souvenir shop, food store</i>. Sedangkan penghawaan buatan AC di area produksi dan laboratorium susu. Hal ini dikarenakan kebutuhan dan sterilisasi ruangan. - Pencahayaan alami diterapkan disemua area bangunan - Pencahayaan buatan diterapkan pada area khusus seperti display produk dan penerangan malam hari. Penggunaan lampu hemat energi : <i>Light Emmiting Diode</i> 	 <p>Vegetasi sebagai barrier untuk cahaya berlebih</p>  <p>Pencahayaan Alami dengan bukaan yang tepat di resto, sehingga siang-sore tidak memerlukan lampu</p>
----	------------	--	--

		<p>(LED) dan <i>Compact Fluorecent Lamp</i> (CFL).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material struktur : baja konvensional (rangka atap), galvalum (atap), alumunium (kusen), semen ekspose dan keramik serta kaca sebagai dinding. - Material perkerasan antara lain <i>paving block</i> digunakan sebagai perkerasan pada area parkir dan pedestrian. Lantai menggunakan beton dengan acian semen hal ini digunakan sebagai peredam panas. - Menghalau sinar matahari langsung dengan vegetasi rambat. Selain itu vegetasi dapat sebagai peneduh. - <i>Open space</i> dengan alas rumput. - Vegetasi yang cukup banyak pada pengolahan <i>Landscape</i>. 	
--	--	--	--

5.	Edu-Wisata	<ul style="list-style-type: none"> - Wisata Agro : peternakan, pertanian, dan perkebunan. - Terdapat peternakan sapi (<i>Mini farm</i>) untuk edukasi wisatawan proses mulai dari pemerahan hingga menjadi olahan susu sapi. - Terdapat lahan perkebunan dengan ragam jenis tanaman dan sayuran. 	 <p>Selain sapi, terdapat edukasi hewan seperti burung dan ayam</p>  <p>Serta terdapat signage yang dapat memberikan peluang pengunjung berinteraksi dengan hewan</p> 
----	------------	---	---

Tabel 2.4 Tabel Analisis Preseden Cimory On The Valley

Sumber : Analisis Penulis, 2020

2.4.3 Floating Market Lembang

a. Deskripsi Proyek

Merupakan salah satu wisata di Kota Bandung, yang diresmikan pada 12 Desember 2012. *Floating Market* ini menghadirkan karakter yang baru, berbeda dengan jenis *floating market* yang ada di Indonesia lainnya, yang menjadikan Sungai sebagai jalur transportasinya, maka *floating market* ini menggunakan danau/situ sebagai pusat aktivitasnya.

Floating market Lembang ini didirikan di atas kawasan Situ Umar dan Situ Karang Putri dengan luas 7,2 Ha. Fungsi dari *Floating market* ini sebagai

cagar wisata situ-situ Bandung yang hampir punah dan habis karena banyak yang telah berubah fungsi menjadi areal perumahan serta perekonomian, juga kawasan wisata pasar apung lembang ini menjadi pemberdaya ekonomi masyarakat sekitar dan objek penyumbang Pendapatan Asli Daerah (PAD) Bandung.

Konsep Tempat Wisata Di Lembang ini adalah ‘Desa dan Kampung Wisata’ yang mana menawarkan jenis wisata dengan latar alam khas pedesaan yang asri dan sejuk di sekitar Lembang yang memang dikenal sejuk udaranya dan indah pemandangan alamnya. Pasar apung ini merupakan satu-satunya yang ada di Bandung, namun pasar apung ini tidak benar-benar terapung di tengah danau, karena pada umumnya sebanyak 46 perahu berada di tepi danau, hal ini untuk memudahkan pengunjung untuk membeli apa yang diinginkan. Perahu-perahu tersebut menyajikan berbagai makanan tradisional, seperti colenak, tempe mendoan, jagung bakar, duren bakar, ketan bakar dan lainnya. Segala transaksi menggunakan koin yang dapat dibeli di *counter* penukaran koin.

b. Tabel Analisis Preseden

No.	Objek Analisa	Hasil Analisa	Foto Pendukung
1.	Lokasi	- Menggunakan danau buatan sebagai poin utama aktivitas.	
2.	Area Industri	- Karena kensep yang di angkat adalah Desa dan Kampung Wisata, industri yang terjadi tidak secara langung. Namun <i>Floating Market</i> Lembang memaksimalkan kualitas	

		<p>produk dengan memaksimalkan produk setempat seperti adanya atraksi wisata yaitu taman kelinci dan kambing.</p>	
3.	Ikonik	<ul style="list-style-type: none"> - Memanfaatkan sumberdaya Situ Umar sebagai objek wisata. 	-
4.	Eko-Wisata	<ul style="list-style-type: none"> - Secara tidak langsung berperan dalam ekologi di Situ Umar - Memberikan dampak positif bagi kawasan disekitarnya (air bersih) 	-
5.	Edu-Wisata	<ul style="list-style-type: none"> - Terdapat wahana seperti Kota Mini, yakni konsep bangunan perkotaan ala Eropa dengan mengedukasi melalui permainan sesuai profesi tertentu. - Terdapat Taman Kelinci dan Kambing dapat berinteraksi langsung 	

Tabel 2.5 Tabel Analisis Preseden Floating Market

Sumber : Analisis Penulis, 2020