

II. TINJAUAN UMUM

2.1 Kajian Desain Kawasan Tepian Air

2.1.1 Pengertian Kawasan Tepian Air

Menurut Carr (1992) Waterfront atau kawasan tepi air dapat didefinisikan sebagai kawasan yang dibatasi oleh air dari komunitas dan dapat memasukan nilai – nilai kemanusiaan, yaitu kebutuhan akan ruang public dan nilai – nilai alam.

Menurut Wrenn (1993) mendefinisikan waterfront seperti adanya kegiatan aktif dengan memanfaatkan pertemuan antara daratan dan perairan.

Berdasarkan pengertian terkait waterfront dapat disimpulkan bahwa waterfront merupakan Kawasan pertemuan antara perairan dan daratan yang dapat dimanfaatkan sebagai area wisata namun tetap menerapkan prinsip – prinsi alami.

2.1.2 Komponen Penataan dalam Mendesain Kawasan Tepian Air.

1. **Pedestrian**, jalur pedestrian merupakan jalur pejalan kaki atau jogging track yang disediakan di sepanjang tepi sungai untuk menikmati pemandangan.
2. **Jalur sepeda**, selain jalur pejalan kaki dan jogging track dapat diberikan jalur pesepeda.
3. **Jalur kendaraan bermotor** dan jembatan, jalur kendaraan diberikan agar dapat mempermudah menuju area public
4. **Parkir**, area parker merupakan area yang penting dalam mendesain suatu area.
5. **Bangunan**, bangunan sebagai area pendukung lainnya.
6. **Signage (penanda)**, dapat diberikan sebagai penunjuk orientasi dan pemberitahuan.
7. **Street furniture**, dapat mendukung kenyamanan pengunjung.
8. **Ruang terbuka hijau**, penataan ruang terbuka hijau dilakukan dengan melakukan penanaman pohon dan tanaman perdu.
9. **Jalur utilitas**, jalur utilitas ditujukan untuk Kawasan rawan bencana tsunami.

10. **Struktur perlindungan tepi air**, ditujukan untuk memberikan perlindungan antara daratan dan air.
11. **Area rekreasi air dan tepi air**, area rekreasi ditujukan untuk memberikan fasilitas yang ada.
12. **Ruang pedagang kaki lima**, area ini diberikan agar memberikan ruang bagi PKL.

2.1.3 Fasilitas Wisata Air

1. **Dermaga**, tempat bersandar kapal atau perahu dan sebagai tempat naiknya wisatawan ke kapal.
2. **Marina**, merupakan fasilitas umum ditepian perairan untuk tempat berlabuh dan parkir kapal untuk keperluan wisata.
3. **Pusat Informasi wisata**, fasilitas yang memberikan informasi bagi wisatawan dan pemandu wisata.
4. **Shelter**, merupakan area gardu pandang yang ada di pesisir perairan.
5. **Akomodasi**, merupakan fasilitas penginapan berupa motel, hotel, cottage, perkemahan, atau guesthouse.
6. **Fasilitas pendukung**; mushola, lavatory kamar mandi, souvenir shop.
7. **Area bermain playground**, merupakan area untuk bermain anak – anak.
8. **Fasilitas olahraga perairan**, sebagai sarana Latihan atlit.
9. **Open space**, merupakan area terbuka dengan sitting ground untuk menikmati pemandangan.

2.2 Kajian Wisata Kebugaran / *Wellness Touris*

2.2.1 Pengertian Wisata Kebugaran Menurut Kementerian Kesehatan

Menurut Pusat Analisis Determinan Kesehatan Kementerian Kesehatan 2019, Wisata Kebugaran dapat diartikan sebuah wisata yang ditujukan untuk tujuan Kesehatan, baik untuk tujuan pencegahan, pengobatan, dan pemeliharaan. Hal ini dilengkapi dengan fasilitas yang memberikan pengalaman berwisata yang berkualitas.

2.2.2 Pengertian Wisata Kebugaran Menurut Global Wellness Institute

Menurut Global Wellness Tourism, wisata kebugaran diartikan sebagai sebuah wisata yang semua pembiayaan dialokasikan kedalam perjalanan medis baik primer dan sekunder baik penginapan, makan, minum, dan kegiatan lainnya

2.2.3 Pengembangan Wisata Kesehatan di Indonesia 2018 – 2020

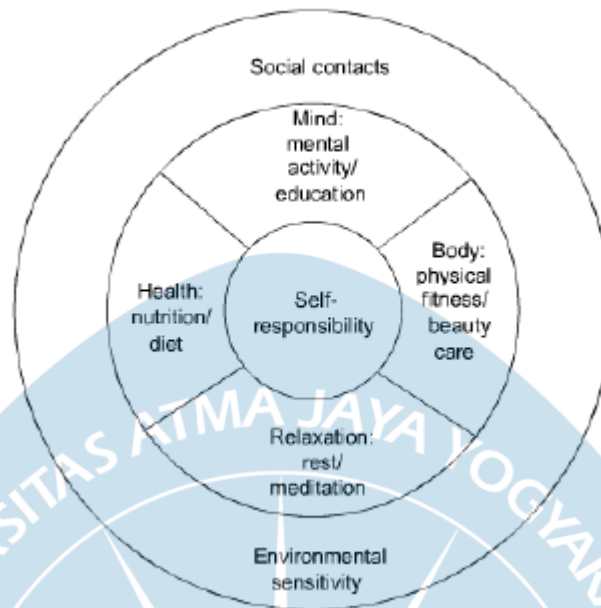


Gambar 2. 1 Kerangka Konsep Pengembangan Kebijakan Wisata Kesehatan
Sumber : Kementerian Kesehatan

Berdasarkan kerja sama antara Kementerian Kesehatan dan Kementerian Pariwisata menghasilkan sebuah Wisata Kesehatan di Indonesia. Hal ini ditunjukkan dengan terciptanya 4 klaster pengembangan wisata Kesehatan di Indonesia sebagai berikut :

1. **Wisata Medis (Medical Tourism)**, wisata medis dapat diartikan sebagai perjalanan keluar kota atau ke luar negeri untuk memperoleh pelayanan medis.
2. **Wisata Kebugaran dan Herbal / Jamu – Jamuan**, wisata ini merupakan wisata yang tujuan utamanya untuk tujuan Kesehatan dengan memberikan pengalaman berwisata.
3. **Wisata Olahraga yang mendukung Kesehatan**, wisata ini memiliki tujuan untuk Kesehatan baik pengobatan maupun pemeliharaan Kesehatan dengan cara olahraga rekreasi.
4. **Wisata Ilmiah Kesehatan**, wisata Kesehatan dengan tujuan untuk Pendidikan.

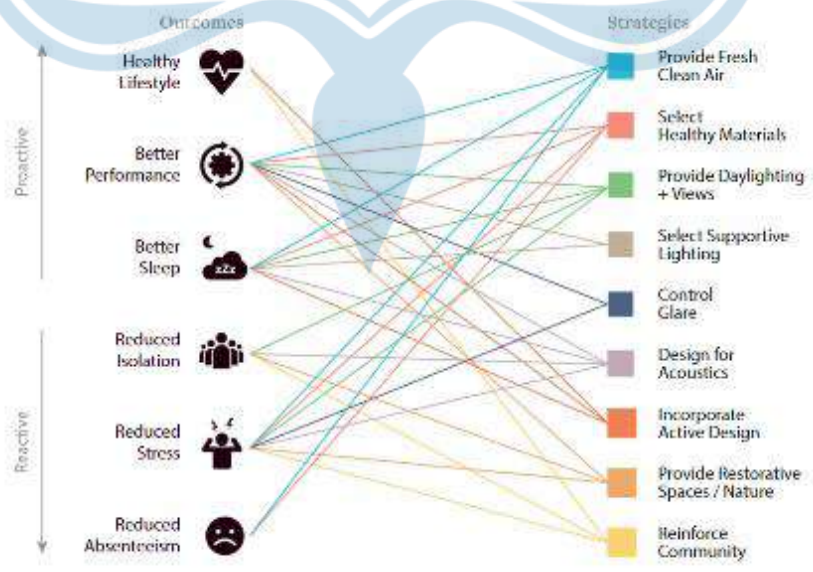
2.2.4. Jenis dan Bentuk Produk Health dan Wellness Tourism



Gambar 2. 2 Aspek Produk Health and Wellness Tourism
Sumber : Kaspar, 2007

Menurut Kaspar, 2007, health dan wellness produk dibagi menjadi empat kelompok, yaitu: mind mental activity / education, health nutrition / diet, body physical fitness / beauty care, dan relaxation rest / meditation.

2.2.5. Strategi Desain Wellness dan Health



Gambar 2. 3 Strategi Desain Wellness dan Health
Sumber : https://issuu.com/vmdoarchitects/docs/vmdo_designing_for_health_wellnes

1. Menyediakan Udara Bersih dan Sehat

Memberikan banyak bukaan, filtrasi udara, dan kontrol polutan dapat menciptakan kualitas lingkungan yang sehat.

2. Penggunaan Material

Penggunaan material yang ramah lingkungan seperti batu bata, kayu, bambu, dan batu alam, dapat memberikan kesehatan dan kinerja penghuni.

3. Menyediakan Pencahayaan Alami dan Pemandangan

Manfaat pencahayaan terhadap koneksi antar ruang luar dan dalam dapat mengurangi stress dan meningkatkan produktivitas.

4. Pencahayaan Buatan

Penggunaan cahaya buatan yang tidak silau dan tidak gelap.

5. Kontrol Silau

Pengaturan cahaya matahari melalui desain dan kontrol pengguna.

6. Desain Akustik

Menyediakan area dengan kualitas akustik yang berbeda agar memberikan kenyamanan pengguna untuk melakukan aktivitas.

7. Area Sirkulasi

Menyediakan area pergerakan agar memberikan ruang bagi pengguna untuk melakukan aktivitas.

8. Menyediakan Ruang Restoratif / Akses ke Alam

Konektivitas ke alam dapat mempengaruhi kesehatan pengunjung baik segi kesehatan maupun mental.

9. Memperkuat Komunitas

Menyediakan area untuk bersosialisai dan berkumpul. Untuk mendukung kolaborasi bagi pengunjung.

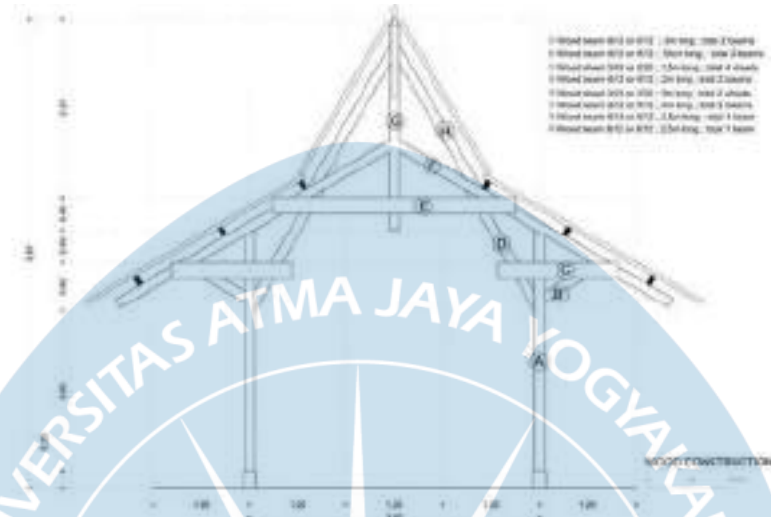
10. Desain Inklusi

Merancang lingkungan yang ramah bagi pengguna.

2.3. Studi Preseden

2.3.1. Fasad dan Interior Bangunan

a. Bangunan Pasca Bencana Eko Prawoto di Dusun Ngibikan



Gambar 2. 4 Struktur Bangunan Pasca Bencana Eko Prawoto di Dusun Ngibikan
Sumber Aga Khan Trust For Culture



Gambar 2. 5 Bangunan Pasca Bencana Eko Prawoto di Dusun Ngibikan
Sumber https://issuu.com/eromualdusromy707/docs/majalah_rumah_pasca_gempa_ngibikan

Mengadaptasi citra bentuk atap bangunan pasca bencana di Dusun Ngibikan karya Eko Prawoto.

b. Secret Garden Village



Gambar 2. 6 Interior Secret Garden Village
Sumber <https://www.andramatin.com/project/secret-garden-village/>



Gambar 2. 7 Fasad Secret Garden Village
Sumber <https://www.andramatin.com/project/secret-garden-village/>

Secret Garden Village merupakan bangunan yang berlokasi di Kabupaten Tabanan, Bali. Bangunan ini merupakan bangunan multi fungsi. Fasad bangunan menunjukkan kesan terbuka. Material interior dan eksterior dominan menggunakan material alami seperti kayu dan bambu untuk penggunaan warna menggunakan *earth tone*.

2.3.2 Tata Lansekap

a. Biophilia River Symbiotic



Gambar 2. 8 Zoning Biophilia River Symbiotic

Sumber : <https://www.behance.net/gallery/78709869/Resilience-Landscape-Infrastructure-Detail-Development>

Dalam penataan lansekap Biophilia River Symbiotic memiliki 3 pembagian zona yang cukup terlihat jelas diantaranya (1)Zona Dermaga, (2)Zona Taman, (3)Zona Bangunan.



Gambar 2. 9 Area Plaza

Sumber : <https://www.behance.net/gallery/78709869/Resilience-Landscape-Infrastructure-Detail-Development>

Terdapat area tempat duduk ditepi sungai sehingga memudahkan wisatawan untuk menikmati pemandangan sungai.