

BAB II

TINJAUAN OBJEK STUDI

2.1 Tinjauan Desa Wisata dan Fasilitas Eduwisata

2.1.1 Pengertian Desa Wisata

Terdapat beberapa sumber yang memberikan pengertian mengenai desa wisata. Pengertian desa wisata menurut beberapa sumber adalah sebagai berikut:

- Desa wisata adalah pengembangan suatu wilayah desa yang dilakukan dengan menggali potensi dan memanfaatkan unsur-unsur yang dimiliki desa tersebut tanpa melakukan perubahan pada kondisi yang sudah ada. Pada penerapannya, desa wisata dioperasikan dan dikelola oleh penduduk desa, yang bertugas sebagai penyedia daya tarik dan fasilitas-fasilitas yang dapat memenuhi kebutuhan wisatawan (Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Sleman 2007:7).
- Desa wisata merupakan suatu permukiman yang di dalamnya terdapat fasilitas-fasilitas yang mampu mendukung adanya kegiatan pariwisata. Fasilitas tersebut harus mampu memenuhi kebutuhan wisatawan dalam menikmati, mengenal, dan mempelajari daya tarik yang dimiliki desa dan kegiatan hidup masyarakatnya (hunian, kegiatan sosial masyarakat, adat, dsb.), sehingga mampu mewujudkan suatu lingkungan yang harmonis dan rekreatif (Ikaputra, 1985 dalam Chafid Fandeli, 2002).

Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa desa wisata merupakan objek wisata berupa suatu wilayah desa yang memiliki potensi-potensi yang dapat dimanfaatkan sebagai daya tarik wisata. Desa wisata dikelola oleh masyarakat desa tersebut, serta memiliki fasilitas-fasilitas yang mampu memenuhi kebutuhan wisatawan selama berkunjung ke desa wisata tersebut.

2.1.2 Pengertian Fasilitas

Fasilitas secara umum memiliki banyak definisi menurut beberapa ahli. Pengertian-pengertian fasilitas adalah sebagai berikut:

- Fasilitas merupakan segala sesuatu berbentuk fisik yang disediakan oleh pengelola suatu jasa untuk dapat meningkatkan kepuasan dan kenyamanan konsumen (Kotler, 2009:45).
- Fasilitas merupakan sesuatu berwujud fisik (ruang, alat, benda, perlengkapan, dan uang) yang bertujuan untuk menunjukkan eksistensi kepada lingkungan luar (Lupioadi, 2008:148).
- Fasilitas adalah segala sesuatu yang dapat memperlancar pelaksanaan suatu kegiatan. Fasilitas dapat berupa benda atau uang (Suyanto, 2008).

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas, dapat diketahui bahwa perencanaan dan perancangan fasilitas berpengaruh pada interaksi yang tercipta antara wisatawan dan fasilitas, yang akan memengaruhi penilaian terhadap kualitas suatu wisata (Tjiptono, 2006:43). Hal ini dikarenakan fasilitas yang berperan dalam memperlancar kegiatan, dalam hal ini pariwisata, meningkatkan kepuasan konsumen, dan berperan dalam menunjukan eksistensi suatu objek wisata ke lingkungan luar.

2.1.3 Pengertian Eduwisata

Terdapat beberapa sumber yang menjelaskan pengertian eduwisata. Ditjen PHKA (2001) mendefinisikan eduwisata sebagai diversifikasi daya tarik wisata dari wisata alam (ekowisata) yang bertujuan untuk memperluas dan memperbanyak produk wisata alam. Sedangkan Rodger (1998:28) menjelaskan bahwa eduwisata adalah program yang dilakukan dengan tujuan pengunjung yang datang ke sebuah lokasi eduwisata mendapat pengetahuan baru berkaitan dengan atraksi wisata di lokasi tersebut.

Terdapat ciri-ciri yang mampu menjelaskan sebuah eduwisata. Wood (2002:28) menjelaskan ciri-ciri eduwisata sebagai berikut:

- Melindungi lingkungan sekitar, baik berupa alam ataupun kebudayaan lokal
- Memiliki dampak minimal selama masa konstruksi dan operasinya
- Memiliki kesesuaian dengan lingkungannya, baik lingkungan fisik ataupun kebudayaan.

- Melakukan pengelolaan air, limbah, dan energi dengan baik
- Melibatkan masyarakat lokal, baik dalam pembangunan maupun operasional
- Mengakomodasikan kegiatan penelitian yang bertujuan untuk memberikan kontribusi dalam pengembangan wilayah setempat.

2.1.4 Tipologi Fasilitas Eduwisata

Jika dilihat dari kesamaan karakter, maka peran fasilitas eduwisata Kampung Anggur Plumbungan dalam unsur-unsur pariwisata tergolong sebagai *amenities* atau fasilitas pelayanan wisata (Yoeti,1985). Kelengkapan dan kualitas fasilitas menjadi faktor penting yang dalam pariwisata. Hal ini dikarenakan fasilitas suatu pariwisatalah yang akan memenuhi kebutuhan wisatawan selama menikmati atraksi wisata.

Fasilitas yang terdapat pada setiap objek wisata memiliki jumlah dan kelengkapan yang berbeda-beda, sesuai dengan jenis atraksi dan skala objek wisata tersebut. Akan tetapi, fasilitas wisata yang secara umum diperlukan dalam sebuah pariwisata adalah fasilitas transportasi, akomodasi, restoran, jasa penunjang/pemandu wisatawan, sovenir, dll. (Isdarmanto 2017:34). Isdarmanto, dalam “Dasar-dasar Kepariwisata dan Pengelolaan Destinasi Pariwisata” secara rinci menjabarkan fasilitas-fasilitas dalam suatu objek wisata.

a. Akomodasi

Yang dimaksud dengan akomodasi adalah sarana untuk menyediakan tempat tinggal sementara atau layanan penginapan. Akomodasi terdiri atas beberapa jenis.

- i. Hotel, yaitu salah satu jenis akomodasi yang menggunakan sebagian atau seluruh bangunannya untuk menyediakan jasa penginapan
- ii. Guest House, merupakan salah satu jenis akomodasi yang dimiliki oleh suatu instansi, diperuntukkan bagi para tamu yang menginap dengan jumlah fasilitas yang sederhana
- iii. Lodgements, atau bisa disebut sebagai hotel kecil.

- iv. *Youth Hostel*, merupakan akomodasi murah yang diperuntukkan wisatawan *backpacker* atau wisatawan-wisatwawan muda
 - v. *Camping Ground*, merupakan salah satu alternatif menginap tanpa dipungut biaya. Kegiatan *camping* biasanya dilakukan dengan mendirikan kemah.
 - vi. *Caravan*, merupakan salah satu bentuk akomodasi yang unik, karena berbentuk sebuah mobil. *Caravan* bisa disewakan untuk keluarga, dan dapat digunakan untuk bepergian ke kawasan tertentu.
 - vii. *Home Stay*, merupakan jenis akomodasi yang berasal dari rumah-rumah rakyat yang telah mengalami peningkatan fasilitasnya sehingga memenuhi syarat-syarat sebagai penginapan.
- b. Restoran
- Suatu usaha yang memiliki kaitan erat dengan makanan dan minuman. Restoran menjadi fasilitas yang penting karena berhubungan dengan kebutuhan primer manusia, yaitu makan dan minum. Restoran memiliki beberapa tipe, seperti *coffee shop*, *cafeteria*, *pool snack bar*, *supper club*, *main dining club*, dan *specific restaurant*, di mana identitas restoran tersebut menyesuaikan dengan menu yang disajikan, seperti restoran *Chinese food*, *Japanese food*, *Indian food*, dsb.
- c. Jasa Penunjang Wisata yang memerlukan sebuah bangunan, seperti
- *Money Changer*, merupakan salah satu fasilitas yang cukup penting bagi wisatawan, terutama wisatawan mancanegara. Hal itu dikarenakan diperlukannya penyesuaian mata uang akibat perbedaan mata uang di beberapa negara.
 - *Souvenir Shop*, atau toko cenderamata, merupakan usaha komersial yang menawarkan berbagai produk oleh-oleh kepada wisatawan. Cenderamata yang dijual dapat berupa baju, kain,

selendang, topi, dan barang-barang lain yang dinilai mengandung identitas dari objek wisata tersebut.

- Spa, merupakan tempat bagi wisatawan untuk mendapatkan perawatan pada tubuhnya.

2.2 Prinsip Perancangan Fasilitas Eduwisata

Untuk mengembangkan kegiatan pariwisata di suatu tempat, diperlukan pengadaan dan peningkatan Permenpar Nomor 3 Tahun 2018 tentang Dana Alokasi Khusus Fisik Bidang Pariwisata bab IV huruf A memaparkan fasilitas apa saja yang dapat dibangun pada suatu lokasi untuk meningkatkan daya tarik wisata serta standar-standar perancangannya. Fasilitas-fasilitas tersebut antara lain:

i. Kebun Anggur

Anggur merupakan tanaman perdu yang tumbuh secara merambat, memiliki akar tunggang, dan memiliki batang berkayu (Wiryanta, 2007). Batang *Vitis vinifera* bisa memiliki panjang sampai 15m dan arah pertumbuhannya mengikuti arah matahari, serta membutuhkan alat untuk menunjang batangnya (Setiadi, 2008). Daun *Vitis vinifera* memiliki karakteristik berupa daun tunggal, memiliki warna hijau, dan pada permukaan daunnya terdapat rambut-rambut halus. Ujung daun anggur memiliki bentuk runcing, serta memiliki bentuk tulang daun menjari (Wiryanta, 2007).

Anggur memiliki taksonomi sebagai berikut.

- Dunia : Plantae
- Divisi : Spermatophyta
- Subdivisi : Angiospermae
- Kelas : Dicotyledoneae
- Ordo : Rhamnales
- Suku : Vitaceae

Terdapat faktor-faktor yang harus dipertimbangkan agar anggur dapat tumbuh dengan baik. Beberapa faktor yang dipertimbangkan adalah kondisi iklim dan kondisi tanah. Kondisi iklim berkaitan dengan jumlah hari kering dan curah hujan pada suatu daerah. Untuk menghasilkan kualitas buah yang baik, lokasi penanaman anggur sebaiknya memiliki curah hujan

sebesar 800-1000 mm/tahun atau 3.000-3.500 mm/tahun, dan lebih baik jika tanaman anggur tumbuh di ketinggian 1.000 mdpl dengan curah hujan 1.000-2.000 mm/tahun, serta intensitas cahaya matahari >75%.

Anggur dinilai tidak cocok apabila dikembangkan di daerah dengan iklim basah. Hal ini karena anggur dapat menghasilkan buah yang asam. Diperlukan teknologi yang dapat mengkondisikan kadar air dan kualitas tanah untuk menanam anggur di iklim basah (Warta Penelitian dan Pengembangan Pertanian Vol. 30, No. 6 2008).

Selain kondisi iklim, kondisi tanah juga berpengaruh pada pertumbuhan anggur. Kondisi tanah yang sesuai untuk tanaman anggur adalah tekstur dan struktur tanah lempung berpasir dengan kandungan lempung 30-50%, pasir 30-50%, dan liat 7-12% serta memiliki ketersediaan hara makro dan mikro yang cukup. Apabila ditanam pada kondisi yang mendukung, anggur dapat menghasilkan buah yang matangnya merata serta memiliki kadar gula yang tinggi.

Anggur merupakan tanaman yang memerlukan perhatian lebih apabila ingin menghasilkan buah dengan kualitas yang baik. Terdapat beberapa tahapan yang perlu dilakukan dalam budi daya tanaman anggur, mulai dari persiapan tanah hingga pemangkasan.

- **Persiapan Lahan dan Lubang Tanam**

Lokasi penanaman harus berada di ruang terbuka agar mendapatkan cahaya matahari yang cukup, tetapi terlindungi dari angin kencang dan hujan karena dapat mengganggu penyerbukan dan pembuahan. Tanah galian dipisahkan antara tanah lapisan atas dan bawah. Lubang tanam dibiarkan 2-3 minggu untuk menghilangkan mikroba yang dapat mengganggu dan merusak tanaman.

- **Penanaman**

Bibit anggur mulai bisa ditanam pada umur dua bulan, dan waktu penanamannya adalah pada akhir musim hujan atau awal musim kemarau (April-Juni). Tanah galian dicampur dengan pupuk kandang dan pasir dengan perbandingan 1:1:2. Bibit

dikeluarkan dari *polybag*, lalu dimasukkan ke dalam lubang tanam dan ditutup dengan tanah yang sudah dicampur pupuk kandang dan pasir dengan posisi tanah seperti semula (lapisan atas dan bawah).

- Pemupukan

Pada 10 hari setelah tanam, tanaman dipupuk 7,5 g urea atau 10 g ZA/tanaman. Pupuk diberikan pada alur melingkar sedalam 10 cm dengan radius 10 cm dari tanaman, kemudian alur ditutup dengan tanah. Pemupukan diulang setiap 10 hari sampai tanaman berumur 3 bulan dengan takaran yang sama. Pada umur 3-6 bulan, takaran pupuk ditingkatkan menjadi 15 g urea/tanaman yang diberikan setiap 15 hari sekali.

- Pengairan

Tanaman muda perlu disiram setiap hari. Penyiraman/pengairan dilakukan pada saat tanaman akan dipangkas, setelah pemupukan, dan menjelang panen. Intensitas pengairan dikondisikan berdasarkan musimnya. Pada musim kemarau, tanaman disiram 3 hari sekali dengan jumlah yang cukup sehingga air tidak menggenang. Sedangkan pada musim hujan jumlah penyiraman disesuaikan dengan kondisi tanah. Pengairan akan dihentikan 3 minggu sebelum tanaman dipangkas.

- Pemangkasan

Pemangkasan akan menentukan produksi buah. Pemangkasan pembuahan dilakukan setahun tiga kali, yaitu pada bulan April, Agustus, dan Desember. Pemangkasan bulan April untuk memperbaiki panen pada bulan Juni-Juli; pemangkasan bulan Agustus untuk panen bulan Oktober-November; dan pemangkasan bulan Desember untuk panen bulan Februari-Maret.

Berdasarkan tinjauan mengenai tanaman anggur tersebut, dapat diketahui bahwa dalam proses penanamannya anggur perlu ditempatkan di

ruang terbuka agar dapat mendapatkan sinar matahari yang cukup, tetapi juga terlindungi dari angin kencang dan hujan yang dapat mengganggu penyerbukan dan pembuahan. Selain itu, diperlukan ruang-ruang untuk menyimpan berbagai kebutuhan selama proses budi daya anggur karena alat dan pupuk yang digunakan untuk budi daya anggur memiliki jumlah yang besar.

ii. Dapur Pengolahan Anggur

Dapur pengolahan anggur ditujukan untuk menjadi wadah masyarakat bereksplorasi dan berinovasi dengan produk-produk olahan anggur. Selain menjadi wadah eksperimen warga, dapur pengolahan anggur juga dapat menjadi sarana edukasi bagi pengunjung yang datang ke Kampung Anggur Plumbungan. Pengunjung dapat menyaksikan secara langsung bagaimana anggur diolah sehingga menjadi sebuah produk yang nantinya dijual ke pengunjung.

Kegiatan di dapur pengolahan anggur secara khusus ditujukan untuk mengolah buah anggur menjadi sebuah produk konsumsi. Dalam kegiatan produksi diperlukan beberapa ruang yang memiliki fungsi khusus, seperti ruang untuk menyimpan, mengolah, mencuci, dsb. Untuk mengetahui kebutuhan ruang pada dapur pengolahan anggur, dilakukan pendekatan melalui identifikasi produk-produk olahan.

A. Selai Anggur

Pada umumnya, selai merupakan makanan semi basah yang berasal dari pengolahan buah-buahan, gula, dengan/tanpa bahan-bahan pangan lain yang diizinkan (SNI, 2008). Anggur merupakan salah satu buah yang umum diolah menjadi selai. Sebuah artikel di <https://practicalselfreliance.com/> menjelaskan tentang bahan yang dibutuhkan dan proses pembuatan selai anggur.

- Bahan
 - 8 cangkir anggur
 - 6 cangkir gula
- Proses Pembuatan

- Pisahan anggur dari biji dan kulitnya dengan cara memeras daging buah anggur dari kulitnya. Masak daging buah anggur, kemudian saring daging buah yang telah dimasak dengan penyaring halus.
- Gabungkan daging buah yang telah disaring dengan kulit yang sebelumnya dipisahkan.
- Masukkan saringan daging buah, kulit buah anggur, dan gula, lalu dimasak hingga berbentuk jel, yaitu sekitar 10-15 menit. Untuk memastikan wujud jelnnya, letakkan bahan yang sedang dimasak di piring yang disimpan di *freezer* atau dengan termometer permen.
- Tuang selai ke dalam kemasan yang telah disiapkan, dan sisakan ruang di atas sebesar $\frac{1}{4}$ inci.
- Simpan di kulkas untuk segera digunakan, atau proses dalam penangas air selama 10 menit. Matikan pemanas dan biarkan kemasan selama 5 menit sebelum mengeluarkannya untuk didinginkan di atas handuk.
- Simpan selai selama 24 sampai 48 jam hingga membentuk jel.

A. Sirop Anggur

Menurut KBBI, sirop merupakan air gula agak kental, terkadang diberi esens dan diwarnai. Sirop biasanya memiliki rasa-rasa tertentu, dan dapat digunakan baik untuk makanan maupun minuman. Proses pembuatan sirop dengan bahan dasar anggur adalah sebagai berikut.

- Bahan
 - 400g anggur
 - 35g gula

- Proses Pembuatan
 - Cuci buah anggur dan tambahkan ke masukkan ke sebuah panci besar, lalu tambahkan gula.
 - Apabila anggur kering sebelum dimasukkan ke dalam panci, maka perlu ditambahkan 2 sendok makan air. Apabila anggur masih basah karena dicuci, jangan tambahkan air.
 - Panaskan anggur dan gula dengan api sedang, aduk terus menerus sampai gula larut. Setelah larut, panaskan api dan didihkan anggur. Masak anggur selama 5 menit (tanpa penutup) atau sampai buahnya lunak. Angkat sampah hasil olahan dengan sendok berlubang.
 - Setelah buah melunak, giling buah dan pisahkan biji dan kulit yang tertinggal, kemudian saring lagi buah untuk membuang biji-biji yang lebih kecil, kemudian tuangkan ke dalam panci dan didihkan.
 - Masak dengan api besar selama 10 menit. Sisihkan dan biarkan dingin hingga mencapai suhu kamar.
 - Masukkan ke dalam kemasan, kemudian simpan di lemari es. Sirop dapat bertahan hingga 1 minggu.

B. *Grape Cordial*

Cordial merupakan sebuah minuman non alcohol, seperti *lime concordial* atau *grape concordial*. Proses pembuatan *concordial* adalah sebagai berikut.

- Bahan
 - 1¼kg anggur
 - 250gr gula
 - 500ml air

- Proses Pembuatan
 - Pisahkan buah anggur dari batangnya dan buah buah yang memiliki kualitas buruk
 - Timbang buah setelah dipilah. Buah yang terkumpul sebaiknya seberat 1kg.
 - Bersihkan buah anggur dengan air mengalir. Usap dengan tangan, lalu keringkan
 - Masukkan anggur ke dalam panci besar, lalu hancurkan buah anggur sebisa mungkin.
 - Rebus buah anggur dan sarinya. Jangan tambahkan air
 - Didihkan selama 10 menit, sesekali hancurkan anggur agar mengeluarkan sari sebanyak mungkin.
 - Lapsi saringan dengan kain muslin, dan letakkan di atas mangkuk. Kemudian saring anggur yang telah direbus. Kemudian dinginkan anggur yang telah dimasak.
 - Tambahkan gula pada panci yang sebelumnya digunakan untuk memasak anggur. Panaskan hingga gula larut. Lalu biarkan dingin.
 - Ketika daging anggur sudah dingin, remas daging anggur untuk mengeluarkan semua sari dari anggur yang tersisa.
 - Saring air gula yang telah dimasak melalui kain yang digunakan untuk meremas daging anggur.
 - Gabungkan sari buah dengan air gula
 - Kemas, dan simpan pada suhu ruangan.

Berdasarkan produk-produk olahan anggur di atas, dapat diketahui secara umum ruangan apa saja yang diperlukan dalam dapur pengolahan anggur: ruang penyimpanan bahan, ruang penyimpanan alat, ruang

penyimpanan produk yang sudah dikemas, dan dapur pengolahan yang terbagi ke dalam beberapa bagian berdasarkan kegiatannya.

iii. Fasilitas Penerimaan dan Pengelola

Fasilitas penerimaan merupakan fasilitas yang berfungsi sebagai promotor sebuah objek wisata. Fasilitas ini memiliki fungsi untuk penerimaan tamu, memberikan informasi seputar objek wisata, serta mengedukasi wisatawan mengenai kearifan lokal yang ada dan berlaku di daerah tersebut. Sedangkan fasilitas pengelola, yang bisa menjadi bagian dari fasilitas penerimaan atau terpisah, merupakan fasilitas di mana pengelola objek wisata melakukan pekerjaannya. Besaran dan jumlah ruang yang dibutuhkan suatu fasilitas pengelola disesuaikan dengan kebutuhan jumlah pegawai yang dimiliki organisasi pengelola tersebut.

Kriteria penempatan dan perancangan fasilitas penerimaan dan pengelola adalah sebagai berikut:

- Lokasi yang pilih untuk penempatan fasilitas yang berada di sebuah objek wisata harus strategis, mudah dilihat, dan mudah dicapai oleh pengunjung
- Terdiri dari ruang-ruang: Lobi, *service desk*, area informasi, *lounge* pengunjung, kantor administrasi dan ruang penyimpanan, dan toilet
- Desain eksterior harus dapat merepresentasikan kondisi lingkungan fasilitas dibangun. Contoh adalah pada suatu kawasan, sebagian besar bangunannya menggunakan berbentuk persegi atau memiliki bentuk atap pelana
- Material yang digunakan selaras dengan lingkungan sekitar. Contoh adalah bangunan di sekitar lingkungan lebih banyak menggunakan material batu bata, kayu, atau bambu
- Fasilitas penerimaan harus mudah diakses, baik untuk pejalan kaki maupun kendaraan bermotor. Artinya, fasilitas penerimaan harus memiliki/berdekatan dengan ruang parkir. Aksesibilitas fasilitas juga harus mempertimbangkan kemudahan untuk lansia dan penyandang cacat.



Gambar II.1 Panduan perancangan fasilitas penerimaan dan pengelola
Sumber: Permenpar Nomor 3 tahun 2018

iv. Toilet dan/atau Ruang Ganti

Toilet atau ruang ganti merupakan fasilitas yang tergolong sebagai bangunan servis. Fasilitas ini menjadi penting karena berfungsi sebagai tempat wisatawan untuk buang air kecil, buang air besar, mengganti popok bayi, atau sebagai tempat mengganti pakaian. Tersedianya fasilitas ini akan memberikan rasa aman dan nyaman bagi wisatawan secara psikologis jika sewaktu-waktu mereka perlu untuk buang air besar atau air kecil.

Toilet dan/atau ruang ganti memiliki kriteria perancangan sebagai berikut:

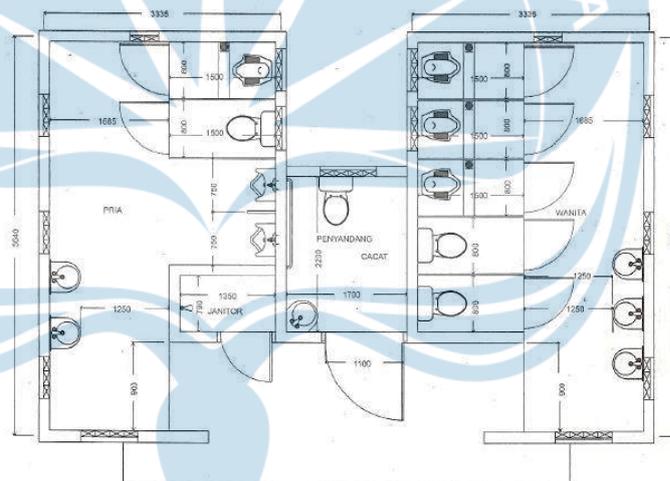
- Lantai harus anti-*slip*, tidak licin, tidak menyerap air, dan mudah dibersihkan
- Dinding pembatas ruang toilet harus tahan air dan menggantung di atas lantai setinggi 20cm
- Atap terletak pada posisi ketinggian dinding dengan penentuan besaran minimal yang harus menutupi luasan ruang
- Sirkulasi udara diperlukan pada area toilet. Toilet yang basah mempunyai kelembapan sebesar 40%-50%. Untuk mengatasi hal itu, penerapan *exhaust* diperlukan untuk mengatasi tingginya kelembapan agar terbebas dari bau, jamur, dan bakteri yang tidak menguntungkan.
- Pintu menggunakan material yang tahan air, seperti *fiber* yang dilaminasi atau aluminium

Panduan perancangan toilet dan/atau ruang ganti adalah sebagai berikut:

Tabel II.1 Standar fasilitas toilet dan/atau ruang ganti

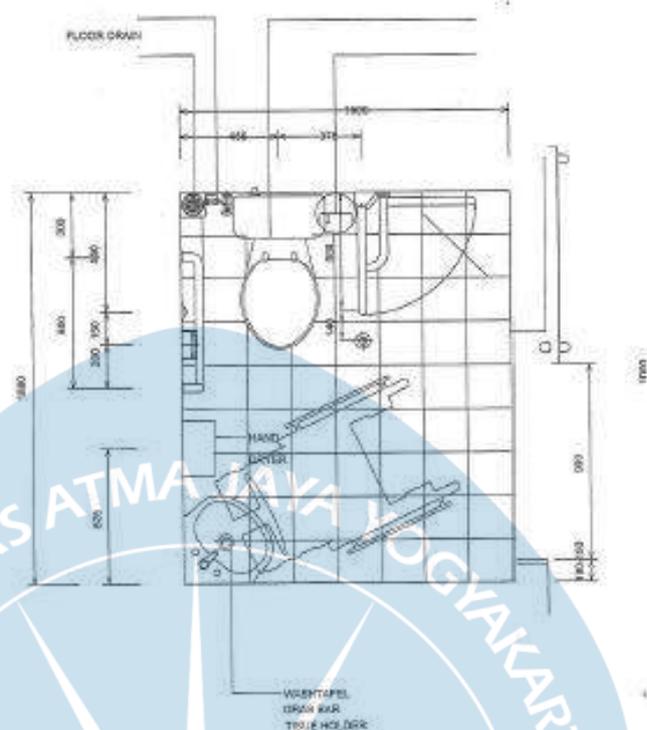
Fasilitas	Standar Minimal	Standar Rekomendasi
Pintu Masuk Utama	90 cm	110 - 120 cm
Kubikal	90 x 150 cm	90 x 150 cm
Jarak antara pintu dan tempat duduk toilet	60 cm	60 cm
Jarak dinding urinal	80 cm	80 cm
Pintu toilet untuk orang berkebutuhan khusus	100 - 120 cm	120 cm
Sirkulasi untuk orang berkebutuhan khusus	180 cm	180 cm
Sirkulasi jarak antara kubikal ke dinding	70 cm	120 cm
Sirkulasi jarak antara kubikal dengan wastafel	120 cm	140 cm
Daya tampung dan luasan lantai	4.3 m ² dari luas lantai	

Sumber: Permenpar Nomor 3 tahun 2018



Gambar II.2 Denah perancangan toilet dan/atau ruang ganti

Sumber: Permenpar Nomor 3 tahun 2018



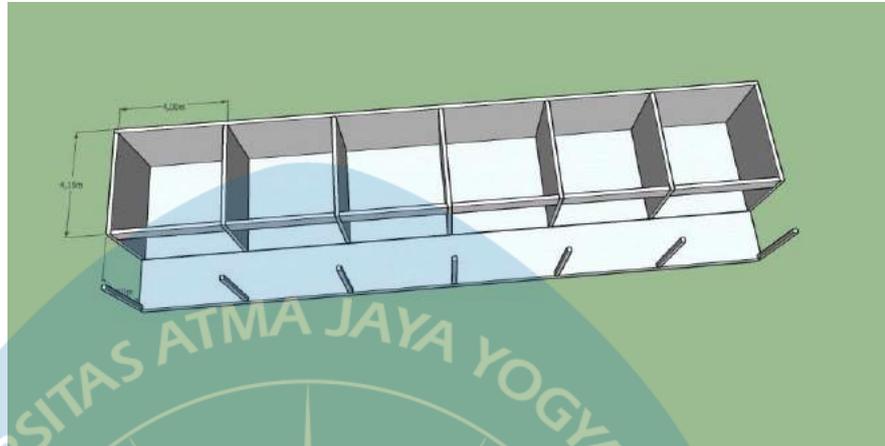
Gambar II.3 Detail perancangan toilet untuk penyandang disabilitas
 Sumber: Permenpar Nomor 3 tahun 2018

- v. Sarana Pendukung Daya Tarik Wisata
 a. Sentra Belanja

Sentra belanja adalah lokasi di mana wisatawan melihat dan membeli produk-produk yang dapat diberikan kepada seseorang di tempat asal mereka, atau untuk diri sendiri untuk dijadikan sebagai kenangan. Sentra Belanja dinilai penting karena melalui barang-barang yang dijual, sebuah objek wisata dapat menunjukkan identitasnya dan menjadikannya sebuah media promosi. Kriteria penempatan dan perancangan kios cenderamata adalah sebagai berikut:

- Mudah diakses dan dekat dengan destinasi wisata
- Luas ruangan menyesuaikan dengan kebutuhan cenderamata
- Pintu harus mudah diakses oleh pengunjung dan tidak dihalangi oleh lemari, tirai atau furnitur
- Memiliki toilet yang bersih, terpisah, dan terawat untuk pengunjung

- Memiliki aklimatisasi (pencahayaan dan penghawaan) yang baik
- Memiliki akses khusus darurat dan tempat berkumpul

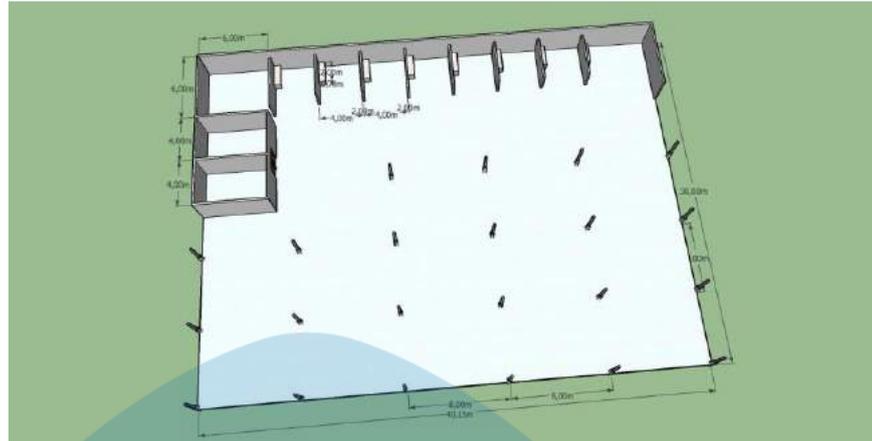


Gambar II.4 Panduan perancangan kios cenderamata
Sumber: Permenpar Nomor 3 tahun 2018

b. Restoran

Restoran merupakan fasilitas yang berfungsi mengakomodasi kegiatan transaksi makanan dan minuman pengunjung objek wisata. Kriteria penempatan dan perancangan pusat jajanan kuliner adalah sebagai berikut:

- Lokasi mudah diakses tanpa menimbulkan gangguan lalu lintas
- Memiliki sistem aklimatisasi dan sirkulasi yang baik
- Memiliki *loading dock* dan area bongkar muatan (bahan makanan bersih)
- Jalur bongkar muat yang terpisah dari jalur truk sampah



Gambar II.5 Panduan perancangan plaza pusat jajanan/kuliner
 Sumber: Permenpar Nomor 3 tahun 2018

vi. Fasilitas Parkir

Parkir didefinisikan sebagai keadaan di mana kendaraan berhenti pada tempat-tempat tertentu, baik untuk sementara atau berhenti cukup lama. Fasilitas parkir menjadi kebutuhan bagi pelaku objek wisata, baik itu pelaku kegiatan wisata maupun pengunjung objek wisata. Tujuan pengadaan fasilitas parkir adalah untuk mencegah terhambatnya lalu lintas dan penggunaan ruang jalan yang tidak efektif (Munawar, 2004).

Kriteria perancangan suatu fasilitas parkir adalah sebagai berikut:

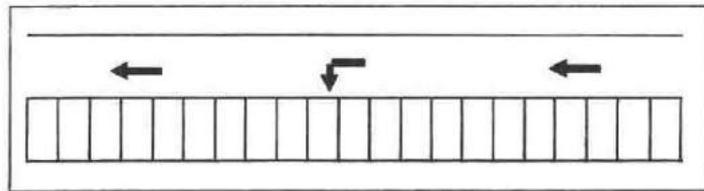
- Keselamatan dan kelancaran lalu lintas
- Kemudahan akses bagi pengguna jasa
- Kedekatan antara ruang parkir dan jalan akses utama

Dalam perancangan suatu fasilitas parkir, terdapat beberapa pola kendaraan yang dapat diterapkan. Pola ruang parkir terbagi menjadi tiga, yaitu parkir kendaraan satu sisi, dua sisi, dan pulau.

a. Parkir Kendaraan Satu Sisi

- Membentuk Sudut 90°

Pola parkir 90° memiliki kelebihan yang mampu menampung kendaraan lebih banyak dibandingkan pola parkir lainnya. Akan tetapi, Pola parkir seperti ini mengurangi kemudahan pengemudi dalam hal melakukan manuver.

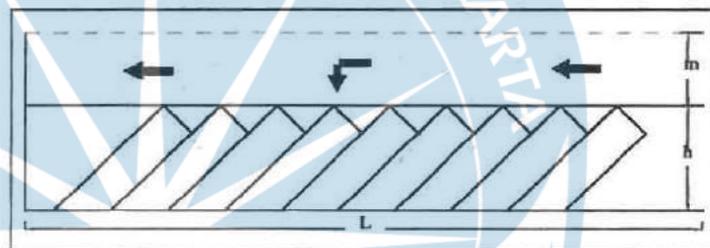


Gambar II.6 Pola parkir kendaraan satu sisi dengan sudut 90°

Sumber: Permenpar Nomor 3 tahun 2018

- Membentuk Sudut 30° , 45° , 60°

Pola parkir ini memberikan kemudahan untuk pengemudi kendaraan untuk melakukan manuver akibat ruang besar yang diciptakannya. Akan tetapi, kemudahan manuver ini berakibat pada berkurangnya kapasitas yang bisa ditampung ruang tersebut.

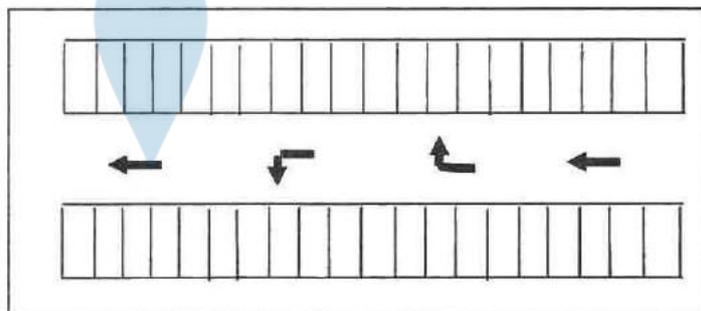


Gambar II.7 Pola parkir kendaraan satu sisi dengan sudut 30° , 45° , atau 60°

Sumber: Permenpar Nomor 3 tahun 2018

b. Parkir Kendaraan Dua Sisi

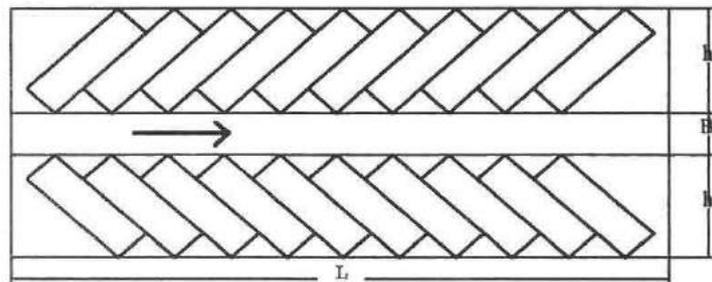
- Membentuk Sudut 90°



Gambar II.8 Pola parkir kendaraan dua sisi dengan sudut 90°

Sumber: Permenpar Nomor 3 tahun 2018

- Membentuk Sudut 30° , 45° , 60°

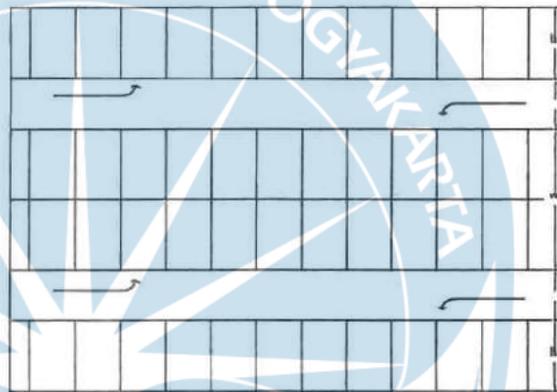


Gambar II.9 Pola parkir kendaraan dua sisi dengan sudut 30° , 45° , atau 60°

Sumber: Permenpar Nomor 3 tahun 2018

c. Parkir Kendaraan Pulau

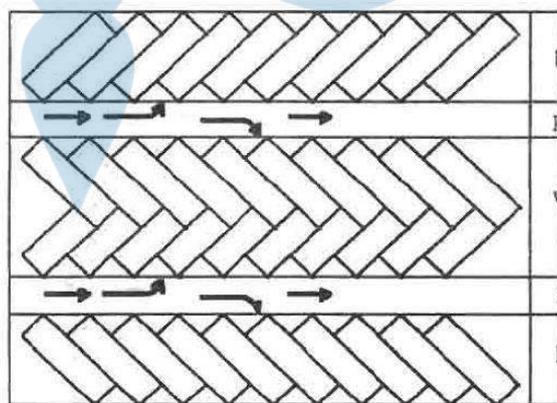
- Membentuk sudut 90°



Gambar II.10 Pola parkir kendaraan pulau dengan sudut 90°

Sumber: Permenpar Nomor 3 tahun 2018

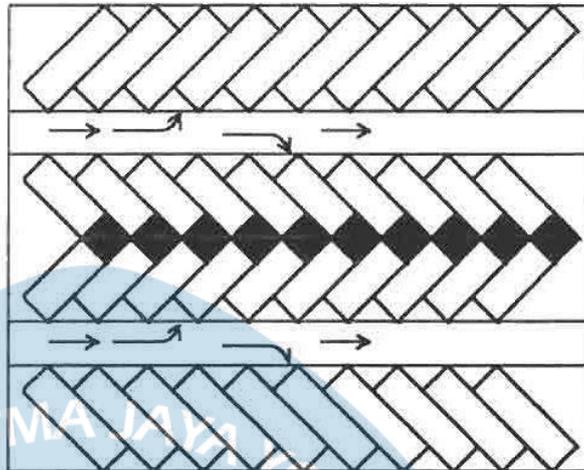
- Bentuk Tulang Ikan Tipe A (45°)



Gambar II.11 Pola parkir kendaraan bentuk tulang ikan tipe A (45°)

Sumber: Permenpar Nomor 3 tahun 2018

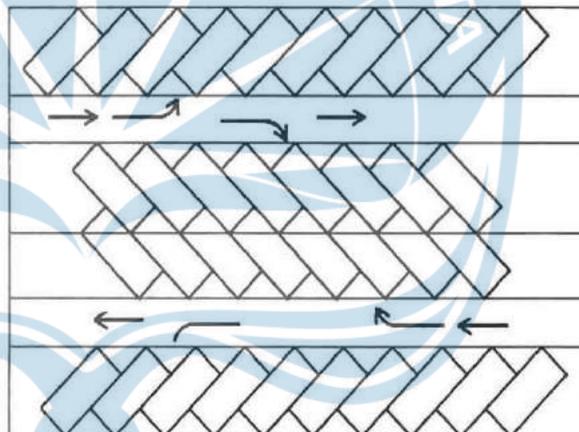
- Bentuk Tulang Ikan Tipe B (45°)



Gambar II.12 Pola parkir kendaraan bentuk tulang ikan tipe B (45°)

Sumber: Permenpar Nomor 3 tahun 2018

- Bentuk Tulang Ikan Tipe C (45°)



Gambar II.13 Pola parkir kendaraan bentuk tulang ikan tipe C (45°)

Sumber: Permenpar Nomor 3 tahun 2018

2.3 Tinjauan Objek Sejenis

2.3.1 Martinborough Village

Martinborough Village merupakan salah satu destinasi wisata populer di Selandia Baru. Martinborough Village terletak pada 65 km timur dari Wellington dan 35 km barat daya dari Masterton. Kawasan ini memiliki jumlah penduduk sebanyak 1.890 jiwa.

Martinborough Village memiliki daya tarik berupa perkebunan anggur industri *wine*. Terdapat beberapa produsen *wine* yang terkenal, seperti Schubert Wines, Te Kairanga, Tirohana Estate, Palliser Estate Wines, Dry River, Murdoch James, Ata Rangi, Craggy Range, dan Escarpment.

Pada Martiborough Village terdapat beberapa fasilitas-fasilitas yang menunjang kegiatan pariwisata sebagai berikut:

Tabel II.2 Fasilitas-fasilitas di Martinborough Village

No	Fasilitas Pariwisata	Martinborough Village
1	Winery	<div style="display: flex; flex-wrap: wrap; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>Ata Rangi</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Schubert Wines</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Colombo</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Tiwaiwaka Wines</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Escarpment</p> </div> </div>
2	Restoran	<div style="display: flex; flex-wrap: wrap; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>Martinborough Brewery</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>The Land Girl</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Vineyard Café</p> </div> </div>

3	Sentra Belanja	 Ranui Essentials  Martinborough Wine Merchants	 The General Store  Hall-Greytown
4	Penginapan	 Olives At 45  Martinborough Hotel	 28 Cologne Street  The Cattlestop & The Milkshed

Sumber: <https://www.martinborough-village.co.nz/>, diakses pada 10 September 2020

Sedangkan kegiatan-kegiatan yang berlangsung di Martinborough Village adalah sebagai berikut.

Tabel II.3 Aktivitas pariwisata di Martinborough Village

Fasilitas Pariwisata	Martinborough Village	
Aktivitas Pariwisata	 Green Jersey Cycles  Wairarapa Vintage Tours	 Martinborough Gourmet Wine Tours  The White Swan Wine Tasting

Sumber: <https://www.martinborough-village.co.nz/>, diakses pada 10 September 2020

Dari paparan mengenai fasilitas eduwisata, prinsip perancangan, serta tinjauan objek sejenis, ditentukan fasilitas-fasilitas apa saja yang perlu untuk dibangun di Kampung Anggur Plumbungan, yaitu fasilitas pengelola, fasilitas penerimaan, fasilitas parkir kebun anggur, dapur pengolahan anggur, restoran, dan sentra belanja.

