

BAB II TINJAUAN TEORI

2.1 Pariwisata

2.1.1 Pengertian Pariwisata

Menurut (Riadi, 2019), pariwisata adalah rangkaian tindakan dan perjalanan yang dilakukan oleh individu, kelompok, atau keluarga ke suatu lokasi secara singkat dengan tujuan mencapai ketenangan, kedamaian, keseimbangan, keserasian, dan kebahagiaan jiwa. Pariwisata mencakup semua hal yang berkaitan dengan wisata, seperti pengusaha objek wisata, daya tarik wisata, dan bisnis terkait (Kodyat dan Ramaini, 1992). Perjalanan singkat dari satu tempat tinggal ke tempat tinggal lain dengan tujuan semata-mata untuk menikmati perjalanan, disebut pariwisata. Tujuan utama perjalanan ini adalah untuk bersantai dan bersenang-senang, memenuhi hasrat pribadi (Yoeti, 1996).

Dengan harapan yang semakin berkembangnya pariwisata internasional. Pemerintah Indonesia mengeluarkan undang-undang No. 10 Tahun 2009 (Departemen Budaya dan Pariwisata, 2009). Yang didalamnya terdapat tujuh belas pasal dan tujuh puluh pasal dalam undang-undang yang mencakup delapan aspek utama, antara lain:

1. Wisata adalah aktivitas perjalanan yang dilakukan oleh individu atau kelompok orang dengan mengunjungi lokasi tertentu dalam waktu yang relative cukup singkat dengan tujuan untuk rekreasi, pengembangan diri atau eksplorasi daya Tarik wisata disuatu tempat.
2. Pariwisata berisikan berbagai aktivitas wisata dan di dukung oleh berbagai fasilitas dan layanan yang disediakan oleh individu, para pelaku bisnis serta pemerintah daerah.
3. Kepariwisataan mencakup semua aktivitas yang berkaitan erat dengan pariwisata, yang mencakup berbagai aspek dan berbagai disiplin ilmu. Hal ini muncul karena tanggapan terhadap kebutuhan negara dan individu serta sebagai wadah interaksi antara wisatawan, pelaku bisnis, dan pemerintah daerah.
4. Daya tarik pariwisata mengacu pada segala hal yang memiliki nilai, keistimewaan, dan daya tarik, seperti keanekaragaman alam, budaya, dan karya manusia. Semua hal ini menjadi objek atau tujuan kunjungan bagi wisatawan.
5. Daerah tujuan pariwisata adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan suatu area geografis yang terletak di dalam satu atau lebih wilayah administratif. Di dalamnya terdapat berbagai daya tarik wisata, fasilitas umum, fasilitas pariwisata, aksesibilitas, dan masyarakat yang saling terkait, yang semua berkontribusi pada pertumbuhan pariwisata lokal.
6. Usaha pariwisata adalah kegiatan yang mendukung penyelenggaraan kegiatan pariwisata dan menyediakan barang dan layanan untuk memenuhi kebutuhan wisatawan.
7. Pelaku usaha pariwisata adalah individu atau kelompok orang yang terlibat dalam kegiatan pariwisata.

Pariwisata adalah deretan aktivitas yang mencakup perpindahan orang untuk sementara waktu ke suatu tujuan di luar tempat tinggal atau tempat kerja mereka, aktivitas yang dilakukan selama tinggal di sana, dan kemudahan yang tersedia untuk memenuhi kebutuhan mereka selama perjalanan. (Mathieson and Wall, 1992).

Terdapat tiga unsur dalam kegiatan pariwisata yang dikemukakan oleh (Musaneff, 1995), ketiga unsur tersebut antara lain sebagai berikut :

1. Manusia (man), merupakan seseorang yang melakukan kegiatan atau aktivitas perjalanan yang memiliki tujuan untuk menikmati keindahan suatu tempat (alam)
2. Ruang (space), adalah daerah atau ruang lingkup tempat melakukan perjalanan.
3. Waktu (time), adalah waktu jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan selama melakukan perjalanan dan tinggal di tempat wisata tersebut.

(Wahad, 1989) menyebutkan empat dampak positif pariwisata terhadap pembangunan, yaitu:

1. Pariwisata menjadi elemen krusial dalam memperkokoh kesatuan suatu bangsa yang dihuni oleh masyarakat dengan keberagaman daerah, dialek, adat istiadat, dan cita rasa.
2. Pengembangan ekonomi dipengaruhi secara signifikan oleh pariwisata, karena aktivitasnya memberikan dorongan pertumbuhan pada berbagai sektor ekonomi nasional, contohnya:
 - I. Urbanisasi meningkat seiring dengan pertumbuhan dan peningkatan fasilitas wisata, infrastruktur, dan fasilitas pendukung pariwisata.
 - II. Menyebabkan munculnya sektor industri baru terkait dengan layanan pariwisata, seperti transportasi, akomodasi (hotel, motel, pondok, dsb.), yang berdampak pada perkembangan industri terkait. Contohnya peralatan hotel dan kerajinan tangan.
 - III. Meningkatkan orderan terhadap produk pertanian sebagai dampak dari peningkatan konsumsi.
 - IV. Memperluas barang-barang lokal.
 - V. Memberikan dukungan terhadap pendapatan negara melalui penerimaan valuta asing, mengurangi defisit dalam neraca pembayaran, dan pada gilirannya, mendorong kemajuan perekonomian nasional.
 - VI. Berdampak baik bagi para pekerja yang berada dinegara itu, karena pariwisata membuka peluang pekerjaan baru.
 - VII. Mendukung pembangunan wilayah terpencil negara yang memiliki daya Tarik wisata.
3. Pariwisata internasional memiliki banyak keuntungan sebagai alat untuk meningkatkan pemahaman tentang masalah di seluruh dunia dan sebagai sarana untuk mencapai kesepakatan dalam situasi politik yang memanas.
4. Peningkatan kesehatan dapat dicapai melalui pariwisata. Selain menghindari rutinitas sehari-hari, perubahan tempat dan iklim dapat meningkatkan daya tahan tubuh dan secara signifikan mengurangi ketegangan syaraf.

2.1.2 Jenis Pariwisata

Pada penelitian ini mengulas tentang bagaimana wisata alam dan buatan manusia dengan kategori-kategori pariwisata berikut, sebagaimana dijelaskan oleh (Pendit, 1999)

1. Wisata Alam

Merupakan kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh individu atau kelompok di lokasi tertentu untuk rekreasi, pengembangan pribadi, atau penelitian tentang daya tarik alam dengan memanfaatkan potensi sumber daya alam yang tersedia di sana. Karena banyaknya tumbuhan unik dan indah yang dapat difoto, kebanyakan pengunjung adalah pecinta alam yang senang memotret. Suasana yang segar dan asri menciptakan suasana yang mendukung relaksasi, yang membuat pikiran lebih segar dan lebih rileks.

2. Wisata Buatan Manusia

Wisata buatan manusia merupakan objek wisata yang dikelola oleh pihak swasta. Ini dapat berupa objek wisata buatan atau alam yang dirancang untuk menarik wisatawan.

2.1.3 Produk Wisata

Produk wisata mengacu pada kumpulan elemen atau komponen yang membentuk paket atau pengalaman yang ditawarkan kepada wisatawan. Ini melibatkan kombinasi antara destinasi, aktivitas, akomodasi, transportasi, dan layanan lainnya yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan wisatawan. Dengan kata lain, produk wisata mencakup segala sesuatu yang disajikan kepada wisatawan untuk memperkaya dan menyempurnakan pengalaman perjalanan mereka. Meskipun produk wisata secara besar-besaran dikuasai oleh perilaku ekonomi, (Suwanto, 2004) yang merinci pada ciri-ciri produk wisata sebagai berikut:

1. Produksi wisata dan hasilnya tidak dapat dialihkan. Oleh karena itu, selama proses penjualan, produk tidak dapat dibawa ke pelanggan. Sebaliknya, pelanggan yang harus dibawa ke tempat produk dibuat. Ini berbanding terbalik dengan industri barang, di mana produk dapat dikirim ke mana pun yang diinginkan pelanggan.
2. Suatu kegiatan produksi dan konsumsi terjadi secara bersamaan, baik dari segi tempat maupun waktu. Proses produksi tidak akan terjadi tanpa pembeli yang membeli barang atau jasa.
3. Produk wisata tidak mengandalkan pengukuran fisik standar, melainkan didasarkan pada standar mutu pelayanan yang didasarkan pada suatu kriteria tertentu.
4. Pelanggan tidak dapat merasakan atau mencoba sampel produk sebelumnya, bahkan jika mereka tidak memiliki informasi atau pengujian terkait sebelumnya.
5. Produk atau hasil wisata sangat bergantung pada kerja manusia, dengan penggunaan mesin yang hanya sedikit.
6. Usaha dalam produk wisata melibatkan risiko yang signifikan.

(Middleno, 2001) Bahwa terdapat tiga komponen utama dari suatu produk wisata, yang dipaparkan sebagai berikut:

Ada beberapa komponen dalam atraksi wisata yang secara signifikan memengaruhi pilihan pelanggan dan dorongan mereka untuk membeli, yaitu:

1. Atraksi wisata alam: cakrawala, pantai, iklim, dan atribut geografis lainnya dari tempat wisata dan sumber daya alam lainnya.
2. Atraksi wisata buatan/manusia: Bangunan dan infrastruktur pariwisata seperti arsitektur bersejarah dan modern, momen tertentu, trotoar jalan, taman, kebun, pusat konvensi, marina ski, situs purbakala, lapangan golf, toko khusus, dan area dengan tema khusus.
3. Atraksi wisata budaya: legenda, sejarah, agama, seni, musik, tarian, pertunjukan, dan museum. Beberapa dapat menjadi acara khusus, festival, dan karnaval
4. Atraksi wisata sosial mencakup perspektif tentang kehidupan lokal, barang-barang lokal, penggunaan bahasa, dan aktivitas yang melibatkan pertemuan sosial.

a. Fasilitas

Faktor-faktor yang dapat dilakukan untuk menikmati dan berpartisipasi dalam atraksi tertentu memungkinkan pengunjung untuk menginap atau menikmati atraksi tersebut. Ini termasuk:

1. Banyak jenis akomodasi, termasuk hotel, desa wisata, apartemen, vila, kamp caravan, hostel, guest house, dan lain-lain.
2. Restoran yang terdiri dari makanan cepat saji hingga makanan yang mewah
3. Sumber transportasi: Ada taksi, bus, sewa sepeda, dan peralatan ski di destinasi bersalju.
4. Aktifitas, seperti sekolah ski, sekolah berlayar, dan klub golf.
5. Fasilitas lainnya, seperti pusat bahasa dan kursus keterampilan.
6. Outlet ritel: toko, travel agent, toko souvenir, dan produsen peralatan camping
7. Layanan tambahan: salon kecantikan, informasi, penyewaan peralatan, dan layanan pariwisata.

b. Aksesibilitas

Faktor-faktor berikut memengaruhi biaya, kelancaran, dan kenyamanan wisatawan saat mengunjungi atraksi:

1. Infrastruktur
2. Jaringan transportasi, yang mencakup jalan, bandara, kereta api, pelabuhan laut, dan marina.
3. Peralatan transportasi: ukuran, kecepatan, dan jarak transportasi umum
4. Faktor-faktor yang berkaitan dengan operasi, seperti rute perjalanan, frekuensi pelayanan, dan struktur harga

5. Peraturan pemerintah yang menyelidiki pelaksanaan undang-undang transportasi.

2.1.4 Pengertian Potensi Wisata dan Daya Tarik Wisata

Potensi wisata dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dimiliki oleh suatu daerah yang memiliki daya tarik wisata yang dapat membantu mengembangkan sektor pariwisata lokal (Sukardi, 1998). Potensi wisata terbagi menjadi dua kategori:

a. Potensi Wisata Alam

Potensi wisata alam didefinisikan sebagai kondisi dan jenis flora atau fauna di suatu tempat, serta fitur alam seperti pantai, hutan, gunung, bukit, dan sebagainya (kondisi fisik tempat).

b. Potensi Wisata Buatan

Wisata buatan manusia, yang mencakup segala sesuatu yang berasal dari karya manusia dan dapat dijadikan objek wisata, termasuk budaya dan tata cara manusia, merupakan daya tarik wisata.

Dalam Undang-Undang Pariwisata Nomor 10 Tahun 2009, daya tarik wisata didefinisikan sebagai segala sesuatu yang memiliki nilai, keunikan, dan keindahan, yang mencakup keanekaragaman kekayaan alam, budaya, dan hasil buatan manusia. Destinasi wisata seperti Bukit Indah Simarjarunjung diharapkan memenuhi syarat sebagai daya tarik wisata, menurut konsep tiga faktor daya tarik wisata yang diuraikan oleh Karyono (1997), yang termasuk:

1. Ada suatu yang bisa dilihat (something to see).
2. Ada sesuatu yang bisa dilakukan (something to do).
3. Ada sesuatu yang bisa dibeli (something to buy).

Adapun karakteristik daya Tarik wisata menurut (Inskeep, 1991) yang dibagi menjadi tiga, yaitu :

1. Atraksi alam meliputi keindahan alam, pantai dan laut, flora dan fauna, fitur lingkungan khusus, taman dan konservasi, perjalanan kesehatan, dan atraksi budaya.
2. Atraksi budaya meliputi atraksi yang didasarkan pada kegiatan manusia, seperti situs arkeologis, tempat sejarah dan budaya, pola budaya yang berbeda, seni dan kerajinan, kegiatan ekonomi yang menarik, wilayah kota yang menarik, museum dan fasilitas budaya lainnya, dan festival budaya.
3. Atraksi Tipe Khusus merupakan atraksi yang berhubungan dengan bentukan alam maupun budaya, tetapi dibentuk secara buatan yaitu Theme Park, Amusement Parks, & Circuses, Shopping, Special Events, Entertainment, Recreation & Sports

2.2 Edutourim

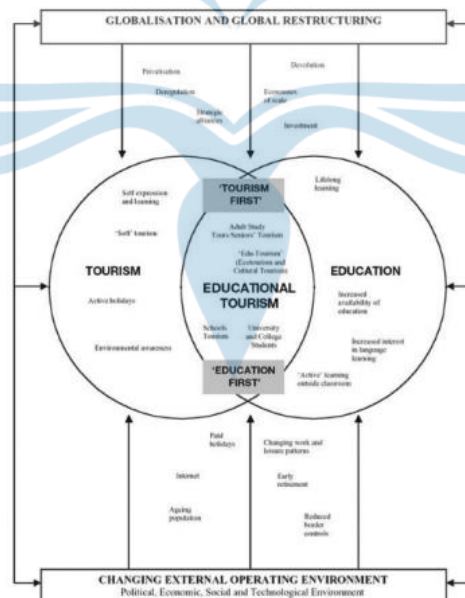
2.1.1 Pengertian Edutourism

Wisata pendidikan, juga dikenal sebagai edutourism, adalah program di mana individu dalam kelompok melakukan perjalanan wisata ke lokasi tertentu dengan tujuan utama mendapatkan pengalaman belajar langsung terkait dengan tempat yang dikunjungi (Ritchie, 2003). Di masa lalu, orang Indonesia melihat kreativitas alam hanya sebagai sarana wisata, tetapi paradigma baru melihat alam sebagai sarana pendidikan dan wisata. Wisata alam, warisan, wisata pedesaan, wisata masyarakat, pertukaran siswa, pertemuan, perjalanan luar, dan sebagainya adalah beberapa contoh dari berbagai program yang dapat memungkinkan kolaborasi antara pendidikan dan wisata

Menurut (Wearing, 2001), wisata pendidikan termasuk dalam kategori wisata alternatif (alternative tourism) yang serius dan sukarela, bertujuan menciptakan suatu ekowisata dan wisata berkelanjutan dengan tetap melibatkan masyarakat lokal.

2.2.2 Aspek Edutourism

Pengaruh dari lingkungan eksternal yang dinamis secara pasti memengaruhi pasokan dan permintaan produk wisata pendidikan untuk memenuhi kebutuhan pasar yang sangat beragam, seperti yang diperlihatkan dalam Gambar di bawah ini. Sebagai akibatnya, Ritchie (2003) mengambil pendekatan tersegmentasi dan sistem berbasis pada konsep wisata pendidikan dari perspektif yang disebut sebagai "tourism first" dan "educational first".



Gambar 2. 2 Konsep Edutourims

Sumber : Ritchie,2003

2.3 Definisi Pusat Edukasi dan Pengolahan Tuak

Pusat edukasi dan pengelolaan tuak tajun merupakan sarana edukasi non formal untuk menumbuh kembangkan pengetahuan Masyarakat terkait tuak secara kreatif dan interaktif. Pusat edukasi dan pengelolaan tuak ini di rancang dengan maksud dan tujuan untuk meningkatkan pengetahuan Masyarakat terkait tuak tajun tentang bagaimana tuak ini juga berperan dalam kehidupan budaya Masyarakat bali sehingga konsumsi tuak tidak dilakukan secara berlebihan yang menyebabkan dampak yang negatif. Melalui bangunan ini diharapkan dapat mengubah persepsi Masyarakat terkait tuak sebagai minuman yang memabokkan, tetapi Masyarakat juga dapat mengetahui kegunaan lain tuak bagi tubuh bila di konsumsi secara benar dan tidak berlebihan.

2.3.1 Pengertian Pusat edukasi

Pusat dapat diartikan sebagai berikut :

- Pusat, sentral, atau bagian yang paling penting dari suatu kegiatan atau organisasi
- Tempat kegiatan atau aktivitas utama dari suatu kegiatan khusus yang dikonsentrasikan
- merupakan tempat dimana suatu hal yang menarik aktivitas atau fungsi terkumpul atau terpusatkan

Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan pusat sebagai lokasi di bagian tengah; titik di tengah benar (pada bola atau lingkaran); puser; pokok pangkal atau inti dari berbagai urusan dan hal; orang yang memimpin berbagai bagian; atau orang yang menjadi pusat perhatian dari berbagai bagian. Namun, Kamus Besar Bahasa Indonesia Tahun 1988 mendefinisikan pusat sebagai pokok pangkal atau inti dari berbagai urusan, hal, dan sebaliknya.

(Craven dan Hirnle, 1996) mengatakan bahwa edukasi adalah meningkatkan pengetahuan dan keterampilan seseorang melalui metode belajar atau instruksi dengan tujuan untuk mengingat keadaan atau fakta dunia nyata. Ini juga mencakup aktif memberikan informasi atau gagasan baru dan mendorong pengarahan diri (self-direction). Menurut Setiawati (2008), edukasi adalah kumpulan tindakan yang dilakukan untuk mempengaruhi orang lain, mulai dari individu, kelompok, keluarga, dan masyarakat, agar mereka menjalani gaya hidup yang sehat.

(Tualaka, 2011) menyatakan bahwa istilah "edukasi" dapat digunakan untuk menggambarkan pendidikan. Kamus Besar Bahasa Indonesia (1991) mengartikan pendidikan sebagai proses pembelajaran seseorang untuk memperoleh pengetahuan dan pemahaman yang lebih baik tentang topik tertentu. Tualaka (2011) menambahkan bahwa pendidikan diberikan secara formal, sehingga orang memiliki pola pikir dan perilaku yang sesuai dengan pengetahuan tersebut. Pendidikan sendiri terdiri dari pendidikan formal dan non-formal.

UNESCO mendefinisikan pusat edukasi sebagai "lembaga, fasilitas, atau program yang didedikasikan untuk menyediakan pendidikan, pelatihan, dan pengembangan keterampilan serta

pengetahuan di berbagai bidang kepada individu atau kelompok, dengan tujuan meningkatkan kapasitas intelektual, keterampilan, dan pemahaman."

2.3.2 Bentuk-Bentuk Edukasi

Proses edukasi tidak selalu terbatas pada lingkungan sekolah, namun dapat dilakukan atau digunakan di luar sekolah, seperti di tempat les, di lingkungan keluarga, masyarakat sekitar, atau bahkan di tempat rekreasi. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 mengidentifikasi tiga jalur pendidikan utama:

- a. Formal: sistem Pendidikan yang berjenjang yang mencakup sekolah dasar, menengah, dan tinggi
 - b. Nonformal: proses Pendidikan nonformal dapat diselenggarakan secara struktur dan berjenjang seperti yang dilakukan oleh Lembaga kursus, pelatihan dan lainnya.
 - c. Informal: Pendidikan nonformal dilakukan oleh keluarga dan lingkungan, dan termasuk kegiatan belajar mandiri. Membaca, seminar, workshop, pameran, dan kegiatan alam adalah contoh kegiatan pendidikan yang dapat dilakukan baik di dalam maupun di luar ruangan.
- a. Widiyanto (2015) menyoroti empat faktor penting yang mendukung kegiatan edukatif:
 - b. Kesempatan belajar yang luas, menyediakan pengetahuan yang dapat diaplikasikan dalam berbagai bentuk dan konteks.
 - c. Fleksibilitas dalam alur sirkulasi dan bentuk ruangan, memudahkan akses dan menyesuaikan kegiatan di dalamnya.
 - d. Variasi, termasuk variasi skala bangunan dalam ruangan untuk menciptakan suasana yang berbeda.
 - e. Kejelasan orientasi di dalam dan di luar bangunan untuk memahami pengguna pada area sekitarnya dan mencegah kebingungan, dapat diterapkan melalui pola ruangan sederhana dan teratur.

2.4 Pengertian Rekreasi

Gold (1980) menjabarkan pengertian rekreasi sebagai aktifitas di waktu senggang, terutama ditujukan untuk kepuasan pribadi. Sedangkan, Dixei (1974) mengartikan rekreasi sebagai kegiatan di waktu luang, termasuk kegiatan olahraga, menikmati pemandangan informal dan juga kesenian. Doren (1979) menambahkan rekreasi adalah partisipasi dalam aktifitas yang dirasakan sebagai rekreasi oleh pelaku, dan merupakan pengalaman yang berupa psiko-fisiologis. Merupakan pilihan sendiri dilakukan dalam waktu luang dan tidak terpaksa.

2.4.1 Ciri-ciri Reaksi

Karyono (1997 :31) menjelaskan tentang ciri-ciri rekreasi yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Rekreasi adalah aktivitas atau kegiatan yang bersifat fisik,mental maupun emosional. Rekreasi menghendaki terjadinya suatu aktivitas dan selalu bersifat non aktif.
2. Aktivitas rekreasi tidak mempunyai bentuk dan macam tertentu, semua kegiatan yang dapat dilakukan oleh manusia dapat dijadikan aktivitas rekreasi asalkan dilakukan dalam waktu senggang dan memenuhi tujuan dan maksudpostif di akankan kegiatan rekreasi
3. Rekreasi tergolong oleh kegiatan yang mmeiliki motif sekaligus memilih gerakan atau bentuk aktivitas yang hendak dilakukan.
4. Rekreasi hanya dilakukan pada waktu senggang ini berarti semua kegiatan yang dilakukan dalam waktu senggang tidak dapat di golongan rekreasi.
5. Rekreasi dilakukan secara bebas. Hal ini penting bagi bagi sifat kegiatan rekreasi sebagai outlet for the creative 16 powers dan sarana untuk dapat menyatakan diri secara bebas
6. Rekreasi bersifat universal, rekreasi hingga batasbatas tertentu merupakan bagian dari kehidupan manusia, dari semua bangsa, dan tidak terbatas oleh umur, jenis kelamin, pangkat, dan kedudukan sosial.
7. Rekreasi dilakukan selalu secara sungguh-sungguh dan mempunyai maksud tertentu.
8. Rekreasi bersifat fleksibel, rekreasi tidak dibatasi oleh tempat. Bisa dimana saja sesuai dengan macam kegiatan rekreasi.

2.4.2 Jenis-jenis Rekreasi

Farrel (1991) menjabarkan jenis-jenis rekreasi sebagai berikut:

1. Fungsi
 - Hiburan untuk memperoleh kesenangan
 - Pendidikan untuk memberikan fungsi hiburan dan mendidik
2. Sifat Kegiatan
 - Bermain atau berolahraga
 - Bersuka,berbelanja,menonton,makan di restoran atau jalan-jalan
 - Bersantai seperti menikmati pemandangan alam atau music
3. Rekreasi budaya yaitu rekreasi dengan objek wisatanya berupa benda-benda atau hal-hal yang mempunyai nilai-nilai seni, budaya dan sejarah yang tinggi.
4. Rekreasi buatan yaitu rekreasi yang objek wisatanya merupakan buatan manusia.
5. Rekreasi alam yaitu rekreasi yang memanfaatkan potensi keindahan alam sebagai objek utamanya.
6. Tingkat Usia
 - Anak-anak usia 5 – 13 tahun
Anak-anak memperoleh kegembiraan denga mengaktifkan tubuh, misalnya denga berlari, bermain dengan alat, contohnya bermain dengan boneka, bola dan sebagainya.

- Remaja usia 14-24 tahun
Golongan remaja memilih jenis rekreasi dimana mereka menemukan dinamika untuk mengembangkan kreatifitas, ketertarikan pada aktifitas fisik seperti olah raga, seni maupun sosial
- Dewasa usia 25 – 45 tahun
Orang dewasa cenderung tidak aktif, hiburan yang diperoleh dari program televisi, nonton di bioskop, membaca buku dan sebagainya.
- Usia lanjut 55 tahun ke atas
Usia lanjut usia biasanya berekreasi dengan halhal yang bersifat santai, misalnya jalan-jalan, duduk-duduk di taman dan sebagainya.

2.4.3 Fungsi Rekreasi

Kegunaan Rekreasi menurut wing dlam Karyono, (1997:32) adalah sebagai berikut :

1. Rekerasi dan Kesehatan
Rekreasi dapat menambah dan memelihara kesegaran dan kesehatan jasmani masing-masing individu.
2. Rekreasi dan kesehatahn mental
Rekreasi dapat membina sikap hidup yang sehat dan membahagiakan. Kegiatan ini memungkinkan seseorang untuk menyalurkan tenaga fisik dan daya pikiran yang kurang di manfaatkan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Rekreasi dan *Character building*
Rekreasi dapat mengembangkan sifat-sifat manusia,dan sangat mempengaruhi perkembangan kehidupan sosial. Membina Kerjasama dan hak-hak orang lain.
4. Rekreasi dan pencegahan Kriminalitas
Rekreasi dalam digunakan dalam mencegah kenalan remaja,yaitu sebagai media penyaluran ammbisi dan emosi aktivitas remaja kea rah kegiatan yang lebih bermanfaat.
5. Rekreasi dan moral
Rekreasi dengan aktivitas-aktivitas yang tepat dapat menimbulkan semnagt hidup dan berjuang Kembali. Menghilangkan tekanan hidup serta rasa kurang percaya diri. Disamping itu,dengan adanya kegiatan rekreasi akan dapat menumbuhkan inspirasi.
6. Rekreasi dan ekonomi
Kegiatan rekreasi yang dilakukan merupakan investasi jangka Panjang untuk mengembangkan kejejahteraan dan pengembangan individu. Rekreasi merupakan salah satu alat yang sifatnya preventif untuk menghindarkan seseorang dari Tindakan kejahatan dan sakit jiwa.

2.5 Tinjauan Tuak Tajun

2.5.1 Proses Pembuatan Tuak

Proses pembuatan tuak tajun bisa dilakukan selama beberapa hari untuk menghasilkan sari dari pohon jake atau aren yang terbaik

a. Ngayunan

Pada proses ini bunga dari pohon jake di ayun-ayunkan tujuannya dilakukan hal ini untuk mengembangkan batang bunga agar sari air pohon aren yang dihasilkan lebih lancar keluar dan lebih banyak. (Hasil wawancara Pak Gede Suarsana)



Gambar 2. 3 Proses Mengayun

Sumber: Dokumentasi Penulis 2023

b. Ngetok

Setelah batang bunga jake telah mengembang, maka langkah yang dilakukan berikutnya adalah memukul-mukul batang bunga sebanyak 7-8 kali yang di beri jeda seminggu sekali.



Gambar 2. 4 Proses Pemukulan batang Bunga Jake

Sumber : Dokumentasi Penulis 2023

c. Mingiris Batang bunga jake

Setelah itu batang bunga akan diiris untuk mengecek apakah terdapat air didalam batang bunga. Setelah itu maka air dari batang bunga akan di tampung didalam wadah dan akan di ambil airnya pada pagi dan sore hari.



Gambar 2. 5 Penampungan Air Jake di pohon

Sumber: Dokumentasi Pembuat arak 2023

d. Fermentasi Tuak

Air dari pohon aren memiliki rasa yang cenderung manis, maka dari itu untuk memberikan kadar alkohol pada tuak dilakukan fermentasi dengan menggunakan lau atau serabut kelapa yang memiliki fungsi sebagai bahan utama fermentasi. Fermentasi bisa dilakukan pada saat proses penampungan air jake di pohon dengan cara lau ditaruh didalam wadah atau bisa juga dilakukan pada saat tuak telah dibawah turun dari pohon.

e. Penyaringan

Hasil dari pohon jake yang telah diambil kemudian disaring, agar memisahkan dengan sisa lau atau kotoran lainnya pada saat proses penampungan di pohon.



Gambar 2. 6 Penyaringan

Sumber: Dokumentasi penulis 2023

f. Pengemasan

Setelah tuak di rasa sudah dirasa bersih dari segala kotoran maka Langkah berikutnya yaitu pengemasan tuak.



Gambar 2. 7 Pengemasan

Sumber: Dokumentasi Penulis 2023

2.5.2 Peran Tuak Tajun

Tuak tajun sendiri memiliki beberapa peran dalam kehidupan Masyarakat sekitar, antara lain sebagai berikut:

a. Pemasukan Komunitas

Tuak tajun memiliki peluang potensi yang besar bagi akomodasi usaha bisnis bagi Masyarakat disekitar. Termasuk masyarakat yang langsung terjun dalam pembuatan tuak,petani tuak,distributor dan produsen.



Gambar 2. 8 Penjualan Tuak

Sumber: Website Desa Tajun

b. Pengembangan Ekonomi di Kawasan Desa

Memiliki peranan penting bagi pemasukan desa khususnya desa yang Sebagian besar pemasukannya berasal dari bidang pertanian. Dimana pengolahan dan produksi tuak dapat di kelolah oleh desa yang akan memberikan pemasukan bagi desa itu sendiri.

c. Ritual dan Upacara Adat

Dibali Sebagian besar ritual dan upacara adat menggunakan tuak,terutama kegiatan keagamaan. Misalnya pada saat upacara di pura tuak digunakan sebagai tetabuhan segehan. Juga dalam proses upcaran pernikahan dikenal istilah me tuak arak kegiatan ini ada didalam proses ngidih dibali.

d. Meningkatkan kebersamaan Sosial

Tuak digunakan sebagai suguhan bila komunitas saling berkumpul,dimana tuak menjadi minuman yang akan menemani komunitas dalam suatu perbicangan.



Gambar 2. 9 Peran Tuak di Tengah Komunitas

Sumber: Dokumentasi Narasumber 2023

e. Melestarikan Kebudayaan Lokal

Tuak adalah minuman yang sudah ada sejak dahulu kala di Indonesia dan telah menjadi budaya bagi masyarakat sekitar, oleh karena itu harus terus di jaga agar tetap memiliki eksistensi dari generasi ke generasi.

2.6 Pendekatan Arsitektur Regionalisme

2.6.1 Pengertian Arsitektur Regionalisme

Pemikiran tentang “Regionalisme” adalah tindak lanjut dari gerakan yang mencoba mencari tahu tentang jatidiri yang diperkirakan sudah hilang sejak masa *Modern* sedang Berjaya. Ada yang mengatakan bahwa ini adalah kelanjutan dari arsitektur modern yang mempunyai perhatian besar terhadap ciri kedaerahan yakni yang berkaitan erat dengan budaya setempat, iklim dan teknologi pada saat itu (*Ozkan, 1985; 8*). Ada banyak factor sehingga muncul ‘*Regionalisme*’ factor tersebut antara lain adalah kejenuhan terhadap dampak universal, kurang adanya pemberian wacana alternatif terhadap Arsitektur pada umumnya dan kurangnya perhatian dan penekanan pada nilai-nilai dan potensi lokal yang dipunyai seperti kekayaan alam dan budaya yang ada, hal inilah yang melatarbelakangi munculnya “*Regionalisme*”.

Menurut (*Rapoport, 1969*) “*Regionalisme*” itu meliputi “berbagai tingkat daerah” dan “kekhasannya”. Ia menyatakan bahwa secara tidak langsung bahwa jatidiri yang sudah diakui secara luas, terutama dalam hal kaulitas dan keunikannya, karena hal itu yang membuat satu daerah dengan daerah lain memiliki perbedaan dengan keunikannya masing-masing. Menurut *kenzo Tange* (*Dharma, 2004*) memaparkan bahwa “*Regionalisme*” selalu melihat masa lalu tetapi tidak untuk saat ini, regionalisme tidak sekedar hanya untuk mendekorasu visualisasi bangunan modern. Regionalisme dibagi menjadi 2 bagian yaitu sebagai berikut :

1. Concrete Regionalism

Pendekatan yang diekspresikan dengan daerah atau regional dengan mencontoh beberapa bagian yang dianggap sebagai ciri khas.

2. *Abstract Regionalism*

Abstract regionalism adalah proses mengabungkan antara beberapa unsur kualitas abstrak bangunan seperti massa, solid dan void, proporsi, sense of space, pencahayaan dan prinsip-prinsip struktur yang diolah kembali.

Konsep tentang kesetempatan dan kesesuaian adalah dua konsep yang berfokus pada Regionalisme dan unsur kepercayaan. Regionalism berfokus pada lokalitas dan kepercayaan, sedangkan unsur kepercayaan bersifat pendekatan.



Gambar 2. 10 Konsep Regionalisme

Sumber: (Hidayatun, dkk 2012)

Ozkan mengingatkan bahwa dalam “Regionalisme” arsitektur ciri kedaerahan atau jatidiri daerah merupakan hal yang mendasar karena suatu keadaan inilah yang nantinya akan membedakan dengan arsitektur lainnya. Jatidiri adalah sesuatu yang permanen dan selalu berada pada posisi utama dalam “Regionalisme”. Dengan demikian hubungan antara jatidiri dan regionalism arsitektur dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Jatidiri adalah suatu tanda atau ciri kedaerahan atau bahkan sebuah jatidiri yang berguna untuk membrikan suatu hal yang berbeda dengan hal yang lain.
2. Jatidiri akan selalau erat kaitannya dengan budaya yang didalamnya terdapat pengetahuan lokal dan alam yang berkaitan dengan topografi, iklim dan sumber daya alam seperti material bangunan dan ketukangannya.
3. Jatidiri merupakan suatu yang sangat penting dalam regionalisme arsitektur, dengan tujuan untuk menghindari universalitas serta internasionalitas, agar tetap menjaga kekhasannya dapat terus eksis di permukaan.
4. Jatidiri merupakan sesuatu yang bersifat tetap, tetapi ada yang selalu berubah sesuai dengan perkembangan pengetahuan dan teknologi serta sesuatu hal yang baru terhadap ilmu dan pengetahuan
5. Jatidiri ada bukan karena genetik yang diturunkan.

2.6.2 Aspek Pendekatan Arsitektur Regionalisme

Aspek-aspek dalam pendekatan Arsitektur Regionalisme dapat dikelompokkan menjadi empat bagian, yaitu:

1. Regionalisme adalah suatu sistem budaya: Budaya yang tumbuh dan berkembang di wilayah tertentu dianggap sebagai suatu sistem yang mencakup banyak aspek, termasuk seni dalam berarsitektur. Seni arsitektur merupakan sarana untuk merealisasikan dan mempertahankan nilai dari suatu budaya yang sudah ada sejak dahulu kala di daerah tersebut. Bangunan dan ruang, yang terbentuk berdasarkan kebiasaan penduduk selama periode panjang, mencerminkan ciri khas dari apa yang telah mereka ciptakan, dengan penekanan pada pelayanan terhadap kebiasaan mereka.
2. Regionalisme merupakan jatidiri tempat : Christian Norberg-Schulz menjelaskan bahwa "tempat" sebagai eksistensi manusia dari suatu lingkungan yang dianggap sebagai ancaman. Manusia membuat suatu tempat atau hunian sebagai tempat perlindungan dan juga sebagai manifestasi ide-ide kreatif mereka dalam bentuk bangunan.
3. Regionalisme merupakan penekanan akan jatidiri : Desain tertentu dianggap memiliki peran yang sangat penting dalam membawa dan menunjukkan ciri khas dari suatu daerah. Bentuk-bentuk desain tersebut dianggap sebagai cara untuk mengungkapkan identitas kultural suatu wilayah.
4. Regionalisme sebagai sikap kritis: Arsitektur regionalisme sering kali dianggap sebagai elemen yang ketinggalan zaman, namun Kenneth Frampton menganggap Critical Regionalism sebagai teori yang peka terhadap peran potensial arsitektur modern untuk tidak membatasi diri dalam berekspresi, tetapi tetap peka terhadap sesuatu yang modern.

2.6.3 Prinsip Arsitektur Regionalisme

Dalam penerapannya pendekatan Regionalisme memiliki empat prinsip, empat prinsip tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Dalam Arsitektur Regionalisme, terdapat beberapa prinsip yang menjadi panduan dalam proses perancangan:
2. Dominasi: Terdapat suatu elemen yang mendominasi keseluruhan komposisi, dan dominasi ini dapat dicapai melalui penggunaan warna, material, atau objek-objek yang membentuk komposisinya.
3. Pengulangan: Adanya suatu pengulangan dalam desain komposisi, baik dalam bentuk, tekstur, warna, maupun proporsi. Pengulangan ini dilakukan dengan berbagai irama untuk menghindari kesan monoton atau kekurangan variasi dalam komposisi.
4. Kesenambungan dalam komposisi: Terbentuknya suatu hubungan yang saling berkesinambungan antara objek-objek, menciptakan suatu komposisi yang menarik dan harmonis.

2.7 Studi Preseden

2.7.1 Preseden Menurut Fungsi

Menurut fungsi yang di ambil yaitu sebgai bangunan pusat edukasi dan pengelolaan minuman beralkohol yang sekiranya memiliki klasifikasi yang hamper sama dengan *Pusat Edukasi dan Pengelolaan Tuak*.

- **Fungsi Sebagai Pusat Edukasi dan Pengelolaan**

Chocolarium adalah bangunan yang di bangun pada tanggal 1 april 2017 di swiss.bangunan ini di bangun sebagai pusat pengunjung dan outlet coklat. Pada bangunan ini juga memiliki fasilitas yang cukup banyak seperti area produksi coklat,area pengunjung untuk membuat coklat mereka sendiri serta ruang tetang sejarah coklat itu sendiri.



Gambar 2. 11 Fasad Chocolarium Maestrani

Sumber : swiss family fun



Gambar 2. 12 Interior Chocolarium Maestrani

Sumber : swiss family fun

- **Fungsi Sebagai Pengelola Minuman Fermentasi**

Bundaberg Rum Distillery

Penyulingan Rum Bundaberg terletak di Bundaberg Timur, Queensland, Australia, dan merupakan salah satu produsen rum terkemuka di negara itu yang telah menerima banyak penghargaan. Sejak awal tahun 1950-an, bangunan ini berfungsi sebagai pusat produksi rum. Namun, seiring dengan kemajuan dan pertumbuhan perusahaan, penyulingan ini sekarang menawarkan tur untuk pengunjung dan pecinta rum. Tur-tur ini termasuk museum, kursus peracikan minuman, dan tur distillery.

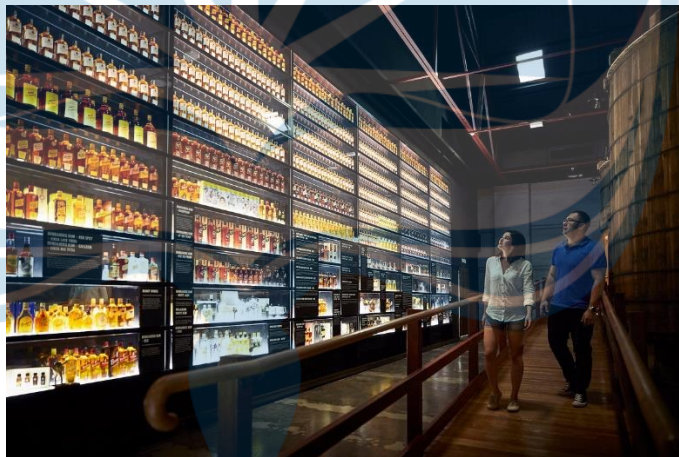
Kunjungan ke museum fasilitas ini dapat melihat gudang penyimpanan yang dilengkapi dengan enam gentong kayu ek berkapasitas 75000 liter masing-masing. Selain itu, pengunjung memiliki kesempatan untuk mempelajari sejarah singkat Bundaberg Rum dan dipandu ke area produksi oleh seorang ahli minuman. Proses pembuatan rum yang populer di pasar dapat dilihat di sini, mulai dari awal dengan bahan baku molases hingga proses pembotolan akhir.

Dalam acara terakhir, pengunjung diberi kesempatan untuk meracik sendiri dua botol rum untuk dibawa pulang. Prosesnya diawasi oleh dua ahli peracikan, mulai dari mengeluarkan rum dari tong penyimpanan hingga menyegel tutup botol (Gladstone Region 2016).



Gambar 2. 13 Fasad Bundaberg Rum Distillery

Sumber: bundaberg Distilling Company, 2017



Gambar 2. 14 Interior Bundaberg Rum Distillery

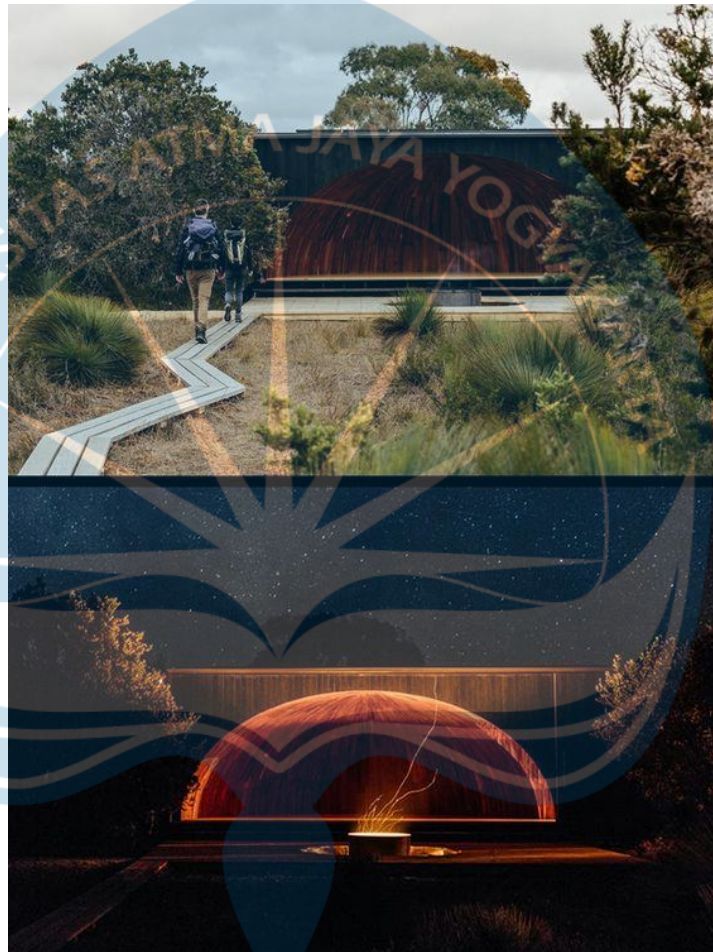
Sumber : bundaberg Distilling Company, 2017

Berdasarkan dari fungsi yang sebagai area pengelolaan juga terdapat museum yang dapat memberikan edukasi terkit rum mulai dari sejarah rum hingga bagaimana rum sendiri tumbuh dan berkembang ditengah-tengah Masyarakat. Maka bangunan ini cocok di jadi tajaan objek dari segi fungsi bangunannya.

2.7.2 Menurut Pendekatan Desain

Menurut dari pendekatan desain yang digunakan yaitu Regionalisme arsitektur, bagaimana pendekatan ini merespon keadaan lingkungan sekitar yang dapat di implemetasi kedalam desain *Pusat Edukasi dan Pengelolaan Tuak*.

- **Krakani Lumi**

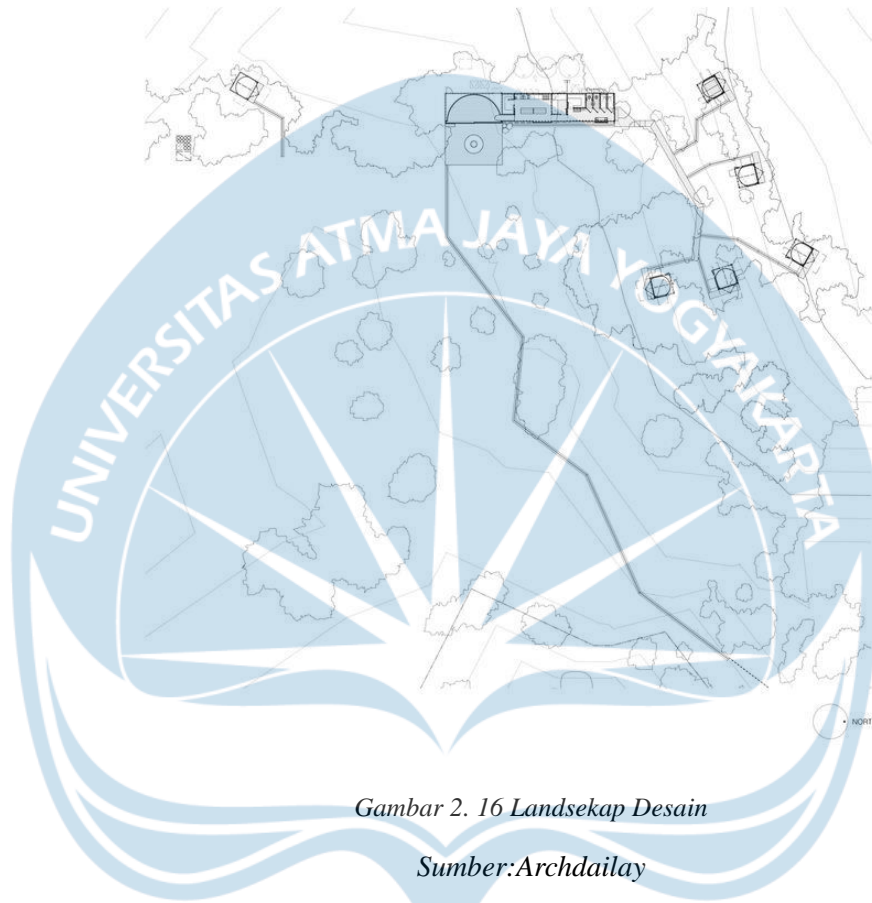


Gambar 2. 15 Eksterior Krakani Lumi

Sumber: Archdaily

Proyek pemenang ‘Best of the Best’ INDE tahun 2018, krakani lumi oleh Taylor & Hinds Architects adalah salah satu contoh regionalisme yang paling baik. Perkemahan yang berdiri di Taman Nasional Timur Laut Tasmania ini menceritakan tentang kisah yang menyentuh hati tentang lanskap dan komunitas di sekitarnya melalui desainnya. Dari segi material, masing-masing bangunan dilapisi dengan kayu Tasmania yang corak yang terkesan hangus, sehingga dengan cerdas menyamarkan kamp tersebut saat tidak digunakan. Eksteriornya kokoh dan tahan terhadap udara laut yang korosif. Di bagian dalam, bulu walabi berlapis, juga disebut sebagai reore, telah

menggantikan alas tidur tradisional yang memberikan kesan lebih autentik pada pengalaman tersebut. Interiornya merupakan cerminan menakjubkan dari tempat perlindungan musiman penduduk tertua di Tasmania.



Gambar 2. 16 Landsekap Desain

Sumber: Archdaily

Sebagian besar material bangunan terbuat dari cabang-cabang melengkung dan lembaran kulit kayu, bagian dalam struktur setengah kubah tradisional sering kali ditutupi dengan gambar arang dengan motif melingkar, dan penggambaran konstelasi. Tata ruang terbuka dari bentuk setengah kubah tradisional memperkuat pengalaman tinggal di ruang lanskap yang lebih besar. Menceritakan penciptaan tentang berbicara atas keberadaan suatu negara. Ini merupakan inisiasi untuk memasukkan ke dalam interior budaya dan spiritual lanskap. Konteks dan gagasan interior bercerita ini merupakan bagian penting bagi Krakani Lumi

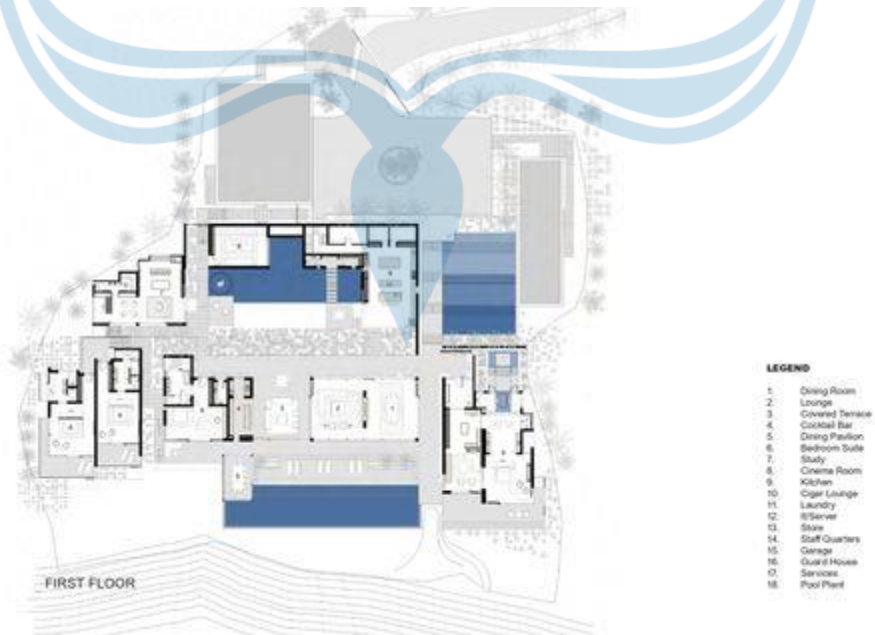
- **Uluwatu House**



Gambar 2. 17 Eksterior Uluwatu House

Sumber: Archdaily

Uluwatu House yang terletak di semenanjung Barat Daya Bali menitikbertakan arsitekturnya regionalism pada tampilan serta material yang digunakan. Lanskap uluwatu house membiarkan tebing bebatuan serta tanaman yang memberikan kesan yang lebih dalam pada desain. Material-material yang digunakan merupakan material lokal seperti batu lokas dan kayu khas Bali.



Gambar 2. 18 Landseka Uluwatu House

Sumber: Archdaily

SAOTA mendesain rumah di lokasi yang besar serta berorientasi timur-barat menghadap laut di sisi timur. Skala situs memungkinkan desain untuk mengakomodasi tata letak yang terinspirasi dari resort dengan suite dan ruang tamu terpisah yang menyatukan ruang dalam dan luar ruangan. Serangkaian halaman, kebun, dan teras yang di tanami oleh tumbuhan hijau dan lainnya dengan cerdas di kabungkan ke dalam arsitektur, menggabungkan penanaman terstruktur dan naturalistik serta menciptakan kesan bahwa lanskap dan arsitektur terintegrasi secara bermakna. Faktanya, desain ini sebagian terinspirasi oleh bagaimana reruntuhan bebatuan, pada waktunya, direklamasi oleh lanskap, dan tampak seolah-olah merupakan bagian dari lanskap

2.7.3 Menurut Fungsi dan Pendekatan Desain

Preseden fungsi yang diambil adalah tempat produksi dan pengolahan dari tuak yang dapat memberikan edukasi dan rekreasi kepada pengunjungnya dengan menggunakan pendekatan regionalisme. Faktor-faktor yang ingin di tonjolkan adalah respon terhadap kondisi dari area sekitar site.

- Domaine Kurodasho / TOFU Inc



Gambar 2. 19 Interior dan Eksterior Domaine Kurodasho/TOFU Inc

Sumber : Archdaily

Domaine Kurodasho / TOFU Inc adalah bangunan yang di bangun di jepang dengan luas 15901 m². Diketahui tempat ini merupakan tempat untuk memproduksi minuman beralkohol khas jepang yaitu sake. pada Domaine Kurodasho, konsep alun-alun terbuka telah diadopsi untuk memfasilitasi pergerakan bolak-balik antara masing-masing bangunan tempat pembuatan sake melalui alun-alun tanpa hambatan, sehingga menghasilkan konfigurasi spasial yang berpuncak pada gaya arsitektur terbuka dan modern yang memadukan bagian dalam dan luar. diintegrasikan menjadi satu, desain dan konfigurasi spasial yang memancarkan keistimewaan tempat pembuatan sake, bukan pabrik. Rencana kesederhanaan yang elegan ini menampilkan penerapan desain di mana fasilitas pembuatan sake dibagi menjadi dua bangunan besar dengan persegi terbuka berukuran 50m x 12m terletak di tengah antara dua bangunan yang memungkinkan sebagian besar proses diselesaikan di lapangan pada tahun alun-alun itu sendiri.

Kedelapan struktur tersebut menggunakan desain rangka baja dengan kayu alami dan kayu lapis yang dimanfaatkan semaksimal mungkin untuk dinding eksterior dan penyelesaian akhir, sebuah fitur yang juga memungkinkan bangunan tersebut dirawat oleh pembuat sake itu sendiri.



Gambar 2. 20 Landsekap Domaine Kurodasho / TOFU Inc

Sumber : Archdaily

Dengan menyatunya antara budidaya dan penyeduhan, lanskap pedesaan Domaine, lengkap dengan tempat pembuatan bir saké, muncul di Kurodasho. Bangunan ini membentang di sepanjang jalan sepanjang 500 meter dan memiliki perbedaan ketinggian sekitar 8 meter. pada bangunan terdapat empat bangunan yang terdiri dari dua bangunan brewery, satu bangunan lemari es, dan satu bangunan seminar, ditata dalam konfigurasi persegi dengan halaman terbuka di tengahnya.