

# Merancang Atraksi

Hindun Nurhidayati, M.I.Kom



# Merancang Atraksi Pariwisata

- Fokus pembahasan: atraksi buatan manusia
- Hal-hal yang perlu dipelajari:
  - Apa yang perlu dirancang?
  - Mengapa aktivitas perancangan penting?
  - Tujuan-tujuan perancangan
  - Batasan-batasan



# Apa saja yang perlu di desain ?



Bangunan: ukuran, bentuk, tampak luar (eksterior), warna, material





Aquarium Hiu



Museum Antony Blanco, Ubud

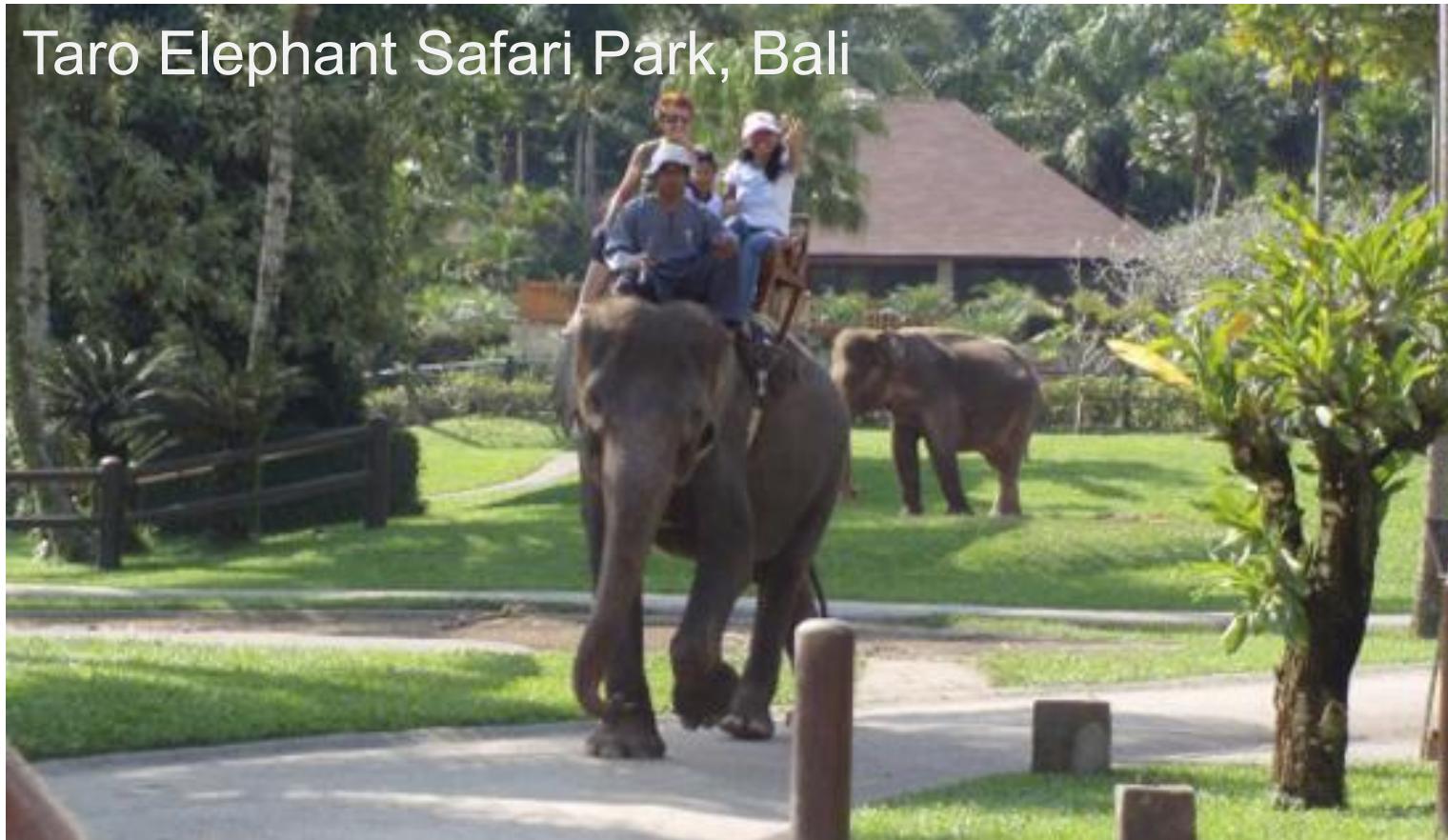


Pembagian ruang, interior, dan dekorasi

Layout keseluruhan, lokasi bangunan atau berbagai sub atraksi



# Taro Elephant Safari Park, Bali



Desain ruang terbuka, lansekap, paving, jalur yang akan dilewati pengunjung dan bahan yang akan digunakan untuk jalur tersebut



## Desain penunjuk arah, tempat sampah, tanda aturan





Desain fasilitas penunjang: lapangan parkir, toko suvenir, Toilet, restoran, dll

# Desain gerbang atau akses masuk atraksi pariwisata





## Desain sistem & alat transportasi di dalam tempat wisata



# Aktivitas perancangan penting karena:

- Sebagai alat untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan berbentuk fisik
- Menjadi pedoman penggunaan sumber daya (tenaga, uang, bahan bangunan) agar tercapai efisiensi
- Syarat perijinan, menarik investor



# Tujuan Perancangan (1)

- Memaksimalkan penghasilan & keuntungan:
  - Menarik perhatian orang yang melewati atraksi tsb
  - Menempatkan unit-unit yang dapat menghasilkan keuntungan di lokasi yang strategis, misalnya: toko suvenir di pintu keluar
  - Membuat display yang menarik sehingga dapat mendorong pembelian
  - Pengaturan ruang yang efisien sehingga pengunjung merasa nyaman dan melakukan pembelian



# Tujuan Perancangan (2)

- Efisiensi biaya, contoh:
  - Menempatkan tanda penunjuk arah sehingga tidak perlu banyak staf untuk membantu pengunjung
  - Efisiensi energi: meminimalkan lampu pada siang hari dan penggunaan AC
- Fleksibilitas, contoh:
  - Kemudahan untuk menempatkan permainan atau gedung baru pada theme park
  - Kemudahan untuk mengoperasikan tempat wisata dalam skala yang dikurangi (misalnya menutup sebagian tempat wisata untuk efisiensi biaya saat sepi pengunjung)



# Tujuan Perancangan (3)

- Keselamatan & keamanan
- Menjamin tempat wisata dapat beroperasi dalam segala cuaca
- Memberi kemudahan kepada pengunjung (user-friendliness)
- Menyediakan fasilitas khusus bagi pengunjung dengan kebutuhan khusus, misalnya: akses kursi roda, ruang bayi & ibu menyusui
- Meningkatkan nilai keindahan
- Menjadikan atraksi pariwisata tsb sebagai atraksi yang ramah lingkungan



# Tujuan Perancangan (4)

- Menyelaraskan atraksi pariwisata dengan lingkungan sekitarnya, misalnya:
  - Menentukan skala pembangunan dengan disesuaikan dengan bangunan-bangunan yang telah ada sebelumnya di sekitar atraksi tsb
  - Meminimalkan keributan yang dapat mengganggu masyarakat sekitar
  - Memastikan bahwa arus kendaraan tidak terlalu mengganggu masyarakat setempat



# Batasan-batasan dalam Kegiatan Perancangan

- Anggaran biaya
- Budaya organisasi
- Masalah terkait lokasi: luas lahan, kontur tanah, sistem pengairan & drainase, jenis tanah
- Aspek hukum: peraturan mengenai kesehatan, keselamatan & keamanan
- Kebijakan pemerintah setempat
- Cuaca & iklim



# CONTOH KASUS DESAIN ATRAKSI PARIWISATA



# Museum Trowulan: membangun tanpa merusak situs arkeologi



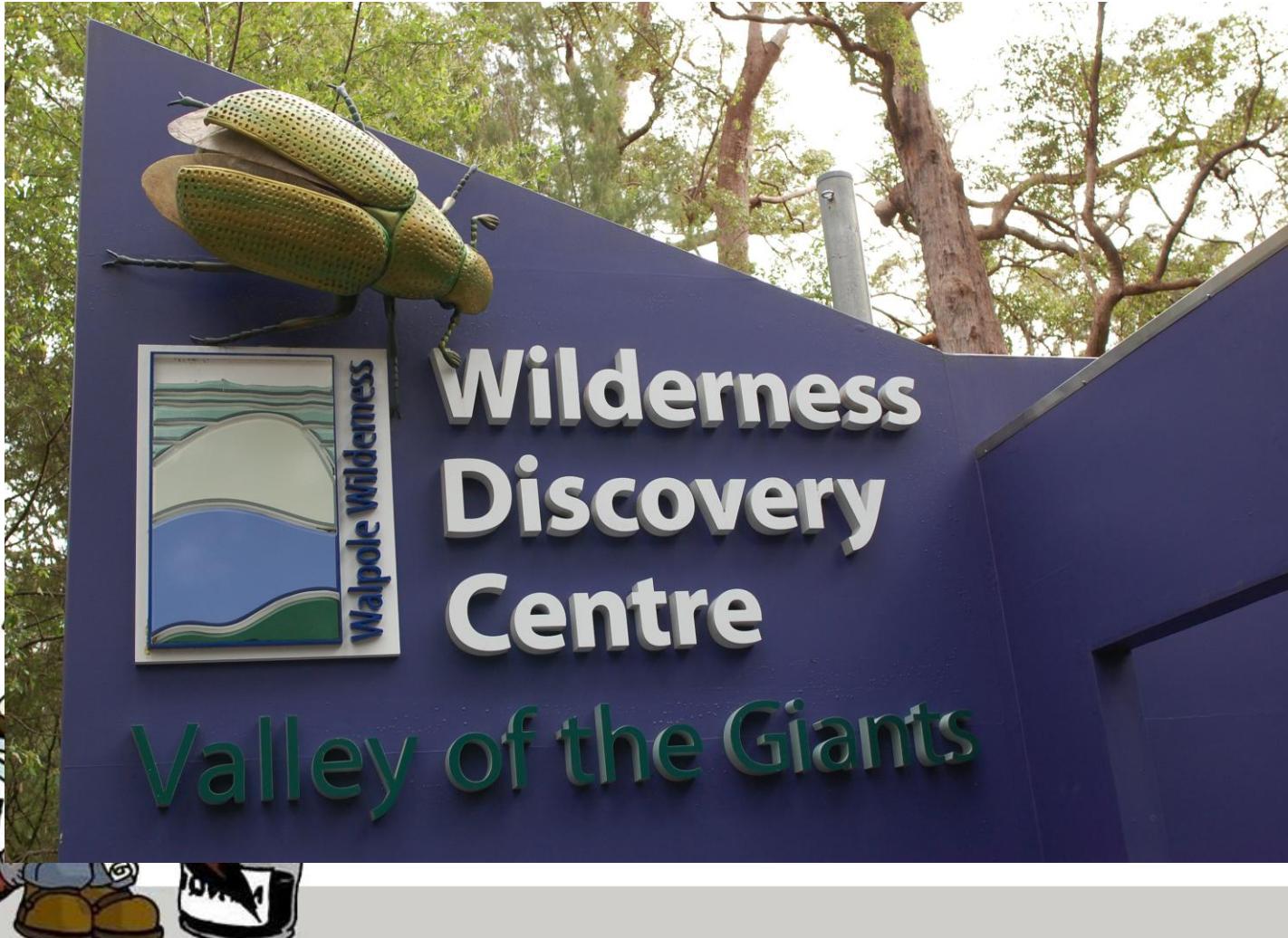






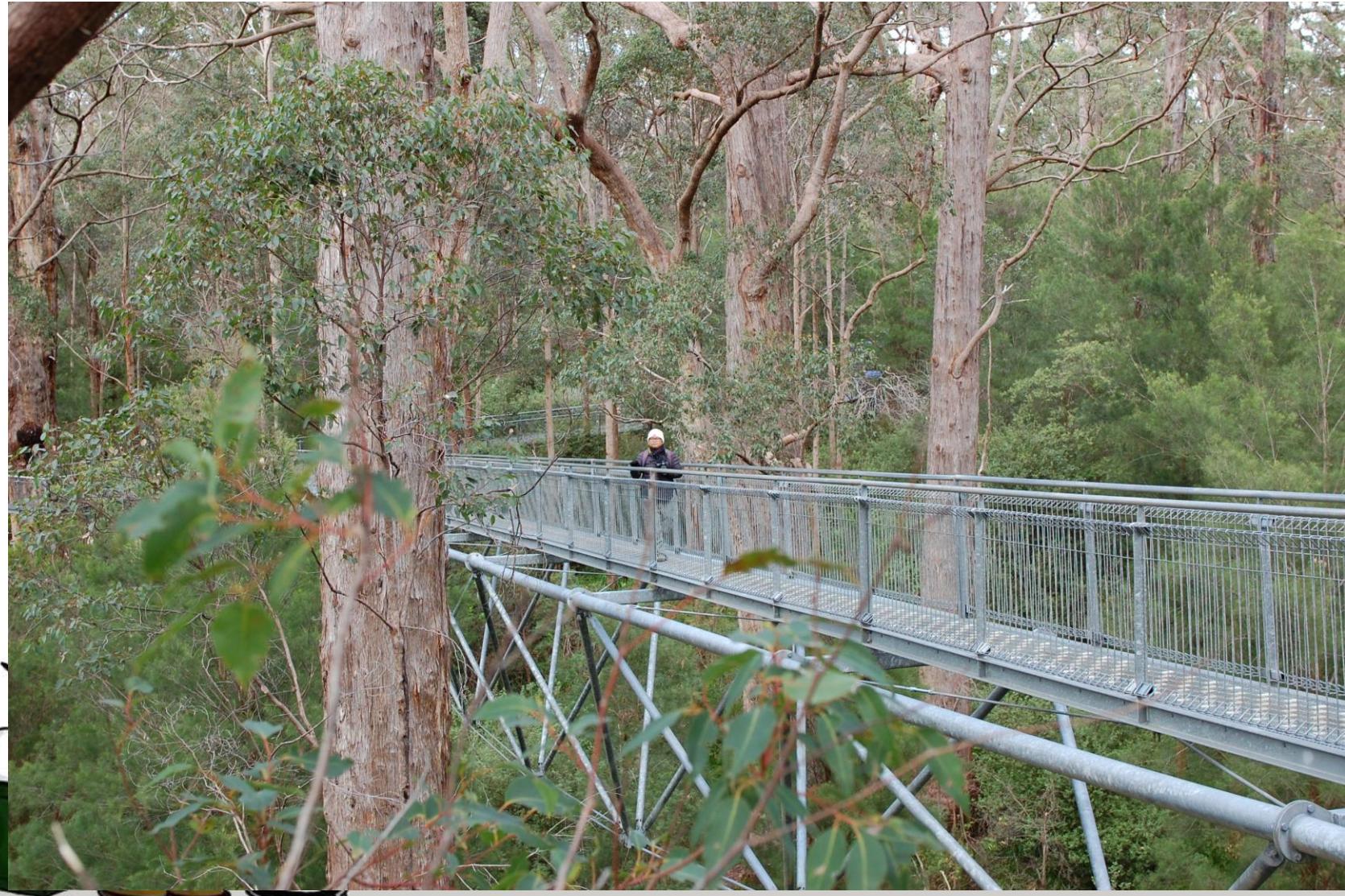
# Valley of the Giants

## Tree Top Walk, Australia





# Valley of the Giants: sensasi kanopi pohon dan meminimalkan dampak pengunjung pada dasar hutan





# The London Eye: memadukan unsur modern dengan bangunan bersejarah











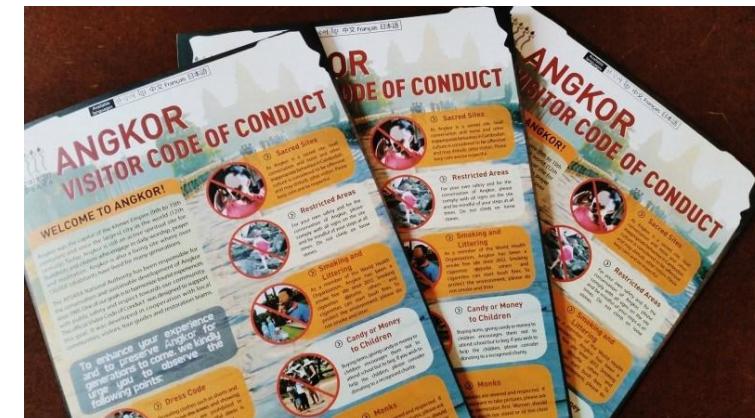
# Visitor management

- Visitor management (manajemen pengunjung) bertujuan meningkatkan kualitas pengalaman berkunjung wisatawan dan meminimalkan dampak negatif dari kunjungan wisatawan.



# Visitor Management

- “the practice of ensuring visitors achieve a quality sustainable experience; it is the management of visitors which maximises the quality of the visitor experience while assisting the achievement of the area’s overall objectives” (McArthur and Hall, 1996)



# Visitor Management

- “visitor management seeks to influence the amount, type, timing and distribution of use as well as visitor behaviour. Actions include:
  - regulating visitor numbers, group size and length of stay
  - using deterrence and enforcement
  - communicating with visitors and providing education” (Glasson *et al.*, 2013)



# Visitor Management

- Beberapa teknik manajemen pengunjung:
  - Mengalihkan pengunjung dari area-area “honey pots” atau area yang cenderung dikerumuni.
  - Mengeraskan jalan atau jalan setapak yang sering dilalui pengunjung.
  - Mengubah perilaku pengunjung dengan memberikan pemahaman mengenai hal-hal apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan pengunjung.



# Difference between VM & DM :

## Visitor Management

- Fokus terhadap pengelolaan pengunjung

## Destination Management

- Mengelola destinasi secara keseluruhan, termasuk elemen supply dan demand-nya



# Visitor management

- Langkah awal dalam merencanakan manajemen pengunjung:
  1. Menentukan carrying capacity: jumlah maksimum pengunjung atau wisatawan yang dapat berada pada suatu daya tarik atau destinasi pariwisata, tanpa menimbulkan kerusakan pada lingkungan fisik, sosial dan budaya, dan tanpa mengurangi kualitas pengalaman berkunjung dari pengunjung atau wisatawan.



- **Daya dukung pariwisata (tourism carrying capacity):**

Daya dukung pariwisata berarti jumlah maksimum pengunjung atau wisatawan yang dapat berada pada suatu daya tarik atau destinasi pariwisata, tanpa menimbulkan kerusakan pada lingkungan fisik, sosial dan budaya, dan tanpa mengurangi kualitas pengalaman berkunjung dari pengunjung atau wisatawan.

### **Rumus daya dukung fisik:**

$$PCC = A \times 1/B \times Rf$$

Physical carrying capacity

A = luas area yang dipakai untuk pariwisata

B = luas area yang dibutuhkan oleh wisatawan untuk dapat berwisata dengan nyaman

Rf = faktor rotasi yaitu jam buka obyek wisata : rata-rata durasi kunjungan



2. Menentukan limits of acceptable change (batas perubahan yang dapat ditolerir:

- Menentukan standar minimal kondisi yang harus dipenuhi
- Membuat mekanisme monitoring & evaluasi
- Menetapkan zonasi

