

SKRIPSI PERANCANGAN

**KAMPUNG PENGRAJIN PAYET BERBASIS WISATA
EDUKASI DI DESA MAJANNANG MAROS**

Disusun dan diajukan oleh:

NURMUTMAINNAH

D051191072



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS HASANUDDIN

2023



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

“Kampung Pengrajin Payet Berbasis Wisata Edukasi di Desa Majannang Maros”

Disusun dan diajukan oleh

Nurmutmainnah
D051191072

Telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian yang dibentuk dalam rangka Penyelesaian Studi Program Sarjana Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin pada tanggal 29 November 2023

Menyetujui

Pembimbing I



Ar. Dr. Ir. Hj. Nurul Nadjmi, ST.MT., IAI.
NIP. 19760904 200212 2 001

Pembimbing II



Ar. Dr. Ir. H. Edward Syarif, ST.,MT., IAI.
NIP. 19690612 199802 1 001

Mengetahui



Ar. Dr. Ir. H. Edward Syarif, ST.,MT., IAI.
NIP. 19690612 199802 1 001



LAMPIRAN 3

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : Nurmutmainnah

NIM : D051191072

Program Studi : Arsitektur

Jenjang : S1

Menyatakan dengan ini bahwa karya tulisan saya berjudul :

(Kampung Pengrajin Payet Berbasis Wisata Edukasi di Desa Majannang Maros)

Adalah karya tulisan saya sendiri dan bukan merupakan pengambilan alihan tulisan orang lain dan bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri.

Semua informasi yang ditulis dalam skripsi yang berasal dari penulis lain telah diberi penghargaan, yakni dengan mengutip sumber dan tahun penerbitannya. Oleh karena itu semua tulisan dalam skripsi ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis. Apabila ada pihak manapun yang merasa ada kesamaan judul dan atau hasil temuan dalam skripsi ini, maka penulis siap untuk diklarifikasi dan mempertanggungjawabkan segala resiko.

Segala data dan informasi yang diperoleh selama proses pembuatan skripsi, yang akan dipublikasi oleh Penulis di masa depan harus mendapat persetujuan dari Dosen Pembimbing.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan isi skripsi ini hasil karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Gowa, 29 November 2023

Yang Menyatakan,



A 10,000 Rupiah Indonesian postage stamp featuring the Garuda emblem and a signature. Below the stamp, the name 'Nurmutmainnah' is printed. The stamp includes the text 'METERAI TEMPEL' and the identification number 'EC2AKX7J7096342'.

Nurmutmainnah

ABSTRAK

NURMUTMAINNAH. *Kampung Pengrajin Payet Berbasis Wisata Edukasi di Desa Majannang Maros* (dibimbing oleh Ar. Ir. Dr. Ir. Hj. Nurul Nadjmi, ST., MT. IAI., dan Ar. Ir. Dr. Ir. H. Edward Syarif, ST., MT. IAI.)

Pertumbuhan ekonomi Indonesia pada Kuartal II-2021 mengalami kenaikan hingga 7,07 persen per tahun (BKPM, 2017). Salah satu sektor pertumbuhan ekonomi tersebut adalah ekonomi kreatif. Sulawesi Selatan sendiri merupakan daerah dengan kekayaan alam, budaya dan kerajinan tradisional. Wilayah Kabupaten Maros merupakan salah satu Kabupaten dengan pengembangan industri kreatif sebagai potensi wisata di Provinsi Sulawesi Selatan dengan urutan ke 3 sebaran pelaku ekonomi kreatif terbanyak se-Sulawesi Selatan setelah Makassar dan Gowa yakni sebanyak 3,08%. (Pusat Data dan Sistem Informasi, 2020). Diantara berbagai industri kreatif masyarakat Maros yang beragam, salah satunya yakni kerajinan payet yang sedang berkembang dan tersebar di beberapa wilayah Daerah Maros (suarapesisir, 2022). Salah satunya Desa Majannang Kecamatan Maros Baru yang cukup dikenal sampai saat ini sebagai sentra pengrajin payet berbasis industri rumahan di Kabupaten Maros. Terdapat sebanyak 80% ibu rumah tangga di Desa Majannang menerima jasa pemasangan payet. Secara eksisting pada kawasan permukiman pengrajin payet di Desa Majannang, rumah tidak hanya berfungsi sebagai hunian tetapi juga sebagai tempat untuk kegiatan industri rumah tangga Yang mendukung potensi wisata industri kerajinan payet di Desa Majannang. Namun perkembangannya mengalami penurunan dan mulai tertinggal diakibatkan kurangnya kreatifitas pengrajin dalam mengembangkan jenis-jenis produk serta kurangnya fasilitas dan perhatian dari pemerintah setempat. Disisi lain penyebaran informasi terkait produksi payet ini hanya dari mulut ke mulut. Usaha yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat masyarakat terhadap kerajinan payet ini adalah dengan menjadikan kampung payet di Desa Majannang ini menjadi kawasan wisata edukasi untuk memperlihatkan eksistensi kerajinan payet dengan metode edukasi bagi wisatawan dan memperkenalkan produk serta proses pembuatannya. Metode yang digunakan dalam Menyusun perancangan adalah metode kualitatif deskriptif, yaitu menggambarkan data arsitektural dan non-arsitektural. Dengan demikian Penataan Kawasan Kampung Payet Berbasis Wisata Desa Majannang yang merupakan perwujudan aspek ekonomi dan potensi wisata adalah solusi yang tepat dengan menerapkan konsep wisata edukasi. Kampung pengrajin payet merupakan upaya untuk mewadahi kegiatan industri kreatif kerajinan payet yang mampu mempertahankan aspek sosial masyarakat dan meningkatkan kualitas permukiman yang mendukung aktivitas antara masyarakat sekitar dalam kegiatan ekonomi masyarakat Desa Majannang yang lebih dikenal masyarakat.

Kata kunci: Kampung, Pengrajin Payet, Desa Majannang, Maros, Wisata, Edukasi.



ABSTRACT

NURMUTMAINNAH. *Educational Tourism-Based Sequin Craftsman Village in Majannang Maros Village* (guided by Ar. Ir. Dr. Ir. Hj. Nurul Nadjmi, ST., MT. IAI., and Ar. Ir. Dr. Ir. H. Edward Syarif, ST., MT. IAI.)

Indonesia's economic growth in the second quarter of 2021 increased to 7.07 percent per year (BKPM, 2017). One of these sectors of economic growth is the creative economy. South Sulawesi itself is an area with natural wealth, culture and traditional handicrafts. The Maros Regency area is one of the regencies with the development of creative industries as tourism potential in South Sulawesi Province with the 3rd largest distribution of creative economy actors in South Sulawesi after Makassar and Gowa, which is as much as 3.08%. (Data Center and Information Systems, 2020). Among the various creative industries of the diverse Maros community, one of them is the sequin craft that is developing and spread in several areas of the Maros Region (suarapesisir, 2022). One of them is Majannang Village, Maros Baru District, which is quite well known today as a center for home-based sequin craftsmen in Maros Regency. As many as 80% of housewives in Majannang Village receive sequin installation services. Existing in the residential area of sequin craftsmen in Majannang Village, the house not only functions as a residence but also as a place for household industry activities that support the tourism potential of the sequin craft industry in Majannang Village. However, its development has decreased and began to lag behind due to the lack of creativity of craftsmen in developing types of products and lack of facilities and attention from the local government. On the other hand, the dissemination of information related to sequin production is only by word of mouth. Efforts that can be made to increase public interest in this sequin craft are to make the sequin village in Majannang Village into an educational tourism area to show the existence of sequin crafts with educational methods for tourists and introduce products and the manufacturing process. The method used in compiling the design is a descriptive qualitative method, which describes architectural and non-architectural data. Thus, the arrangement of the Majannang Village Tourism-Based Payet Village Area, which is a manifestation of economic aspects and tourism potential, is the right solution by applying the concept of educational tourism. The sequin craftsman village is an effort to accommodate the creative industry activities of sequin crafts that are able to maintain the social aspects of the community and improve the quality of settlements that support activities between the surrounding communities in the economic activities of the Majannang Village community which is better known to the community.

Keywords: Village, Sequin Craftsman, Majannang Village, Maros, Tourism, Education.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
KATA PENGANTAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.2.1 Non Arsitektural.....	4
1.2.2 Arsitektural.....	4
1.3 Tujuan, Manfaat dan Sasaran Perancangan.....	5
1.3.1 Tujuan	5
1.3.2 Manfaat	5
1.3.3 Sasaran	5
1.4 Sistematika Pembahasan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Tinjauan Umum Kampung.....	8
2.1.1 Pengertian Kampung.....	8
2.1.2 Pola Permukiman Kampung/Desa	9
2.1.3 Elemen dan Dasar Pertimbangan Perencanaan Permukiman.....	11
2.1.4 Standar pelayanan Sarana Prasarana Permukiman	12
2.2 Tinjauan Umum Pengrajin Payet	15
2.2.1 Definisi Pengrajin Payet.....	15
2.2.2 Jenis-Jenis Kerajinan Payet.....	17
2.4 Tinjauan Umum Wisata Edukasi.....	19
2.4.1 Definisi Wisata.....	19
Kebijakan Pengembangan Pariwisata	20
Klasifikasi Motif dan Tipe Wisata	21
Unsur Pokok Kepariwisataaan.....	24



2.4.5	Standar Pariwisata.....	26
2.4.6	Definisi Desa/Kampung Wisata.....	28
2.4.7	Definisi Wisata Edukasi.....	28
2.5	Tinjauan Awal Tipologi Kampung Pengrajin Payet berbasis Wisata Edukasi.....	31
2.5.1	Tipologi Fungsi.....	32
2.5.2	Tipologi Ruang Sebagai Pemenuhan Kebutuhan Pengguna.....	33
2.6	Studi Banding.....	40
2.7	Kesimpulan Studi Banding.....	51
BAB III METODE PERANCANGAN.....		54
3.1	Jenis Pembahasan.....	54
3.2	Waktu Pembahasan.....	54
3.3	Pengumpulan Data.....	54
3.3.1	Studi Pustaka.....	54
3.3.2	Studi Komparatif.....	55
3.4	Teknik Analisis Data.....	56
3.5	Tinjauan Lokasi.....	56
3.6	Skema Perancangan.....	58
BAB IV ANALISIS PERANCANGAN.....		59
4.1	Tinjauan Lokasi.....	59
4.1.1	Gambaran Wilayah Kabupaten Maros.....	59
4.1.2	Gambaran Wilayah Kecamatan Maros Baru.....	69
4.1.3	Gambaran Wilayah Desa Majannang.....	73
4.2	Gagasan Kampung Pengrajin Payet Berbasis Wisata Edukasi.....	75
4.2.1	Pengertian Kampung Pengrajin Payet Berbasis Wisata Edukasi....	75
4.2.2	Fungsi Kampung Pengrajin Payet Berbasis Wisata Edukasi.....	76
4.3	Analisis Perancangan Makro.....	77
4.3.1	Lokasi Terpilih.....	77
4.3.2	Analisis Lokasi.....	78
4.3.3	Pengolahan Tapak.....	79
	Analisis Dasar Perancangan Mikro.....	88
	Analisis Pelaku Kegiatan.....	88
	Analisis Kegiatan dan Kebutuhan Ruang.....	91



4.4.3	Penentuan Besaran Ruang.....	97
4.4.4	Analisis Struktur	112
4.4.5	Analisis Utilitas dan Kelengkapan Bangunan.....	113
BAB V KONSEP PERANCANGAN		118
5.1	Konsep Tipologi Kampung Pengrajin Payet Berbasis Wisata Edukasi di Desa Majannang	118
5.1.1	Edukasi Berbasis Rekreasi	118
5.1.2	Industri Kreatif dan Kuliner	118
5.1.3	Pemberdayaan Pengusaha dan Pengrajin Payet	118
5.1.4	Alur Wisata Kampung Pengrajin Payet Berbasis Wisata Edukasi di Desa Majannang	119
5.2	Konsep Dasar Perancangan Makro	120
5.2.1	Konsep Pengolahan Tapak.....	120
5.2.2	Tatanan Massa dan Bentuk Bangunan	127
5.2.3	Rencana Tapak.....	136
5.3	Konsep Dasar Perancangan Mikro	137
5.3.1	Hubungan Ruang.....	137
5.3.2	Organisasi dan Zonasi Ruang.....	141
5.3.3	Sistem Struktur dan Material	145
5.3.4	Selubung Bangunan dan Pengkondisian Bangunan.....	150
5.3.5	Konsep Utilitas dan Kelengkapan Bangunan.....	155
5.3.6	Konsep Interior.....	161
5.3.7	Konsep Lanskap	163
Daftar Pustaka		viii



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Tipe pedesaan menurut Paul H. Landis.....	11
Gambar 2 Contoh payet di bidang fashion (a) sepatu dan tas kreasi payet, (b) baju modern dengan payet.	18
Gambar 3 Kreasi sulam payet sebagai dekorasi (a) dekorasi payung dengan payet, (b) dekorasi pelaminan dengan sulaman payet	18
Gambar 4 Penerapan sulam payet sebagai seni rupa murni.....	19
Gambar 5 Parameter tata ruang menurut teori <i>Apple</i>	34
Gambar 6 Standar penempatan dimensi dan zona ruang pada hunian berhuni dan berindustri	36
Gambar 7 Dimensi minimal manusia terhadap posisi kerja pengrajin payet.....	37
Gambar 8 Area jangkauan normal pekerja di atas meja	40
Gambar 9 Dimensi rekomendasi untuk pekerja dengan meja dan kursi.....	40
Gambar 10 Suasana Permukiman Kampung Ketupat.....	41
Gambar 11 Suasana Kawasan permukiman Kampung Ketupat	42
Gambar 12 Pelabuhan sederhana sebagai Landmark Kampung Ketupat	42
Gambar 13 Kampung Kreatif Jagoi	42
Gambar 14 Kegiatan pengrajin di teras rumah	43
Gambar 15 Produk kerajinan Kampung Jagoi	43
Gambar 16 Rumah adat <i>Baluk</i>	44
Gambar 17 Rumah tradisional Bidayuh.....	44
Gambar 18 Distrik pedesaan Van Lam, Vietnam	45
Gambar 19 Keluarga yang merupakan pengrajin sulam.....	46
Gambar 20 Peta persebaran <i>homestay</i> dan restoran di Desa Van Lam (kiri), tata letak permukiman di Desa Van Lam (kanan)	46
Gambar 21 Peragaan pembuatan sulaman di area terbuka (kiri), pembuatan kerajinan sulaman di bangunan penunjang untuk pengrajin (kanan).....	46
Gambar 22 Sentra Industri Kecil Menengah Manik-Manik Kaca	47
Gambar 23 Dapur kerja pengrajin manik-manik kaca di Desa Plumbon Gamban	48
Gambar 24 Tata permukiman Desa Plumbon Gamban.....	48
Gambar 25 Denah Kampung Labirin.....	49
Gambar 26 Kampung Labirin di Kota Bogor, Jawa Barat.....	49
Gambar 27 Peta Kawasan Kabupaten Maros.....	56
Gambar 28 Peta Lokasi Kawasan	57
Gambar 29 Skema Perancangan.....	58
Gambar 30 Peta Administrasi Kabupaten Maros.....	59



Gambar 31 Objek Wisata Bantimurung	64
Gambar 32 Air Terjun Bonto Somba	65
Gambar 33 Objek Wisata Rammang-Rammang	65
Gambar 34 Objek Wisata Pantai Kuri	66
Gambar 35 Objek Wisata Taman Prasejarah Leang-Leang	66
Gambar 36 Objek Wisata Pucak <i>Teaching Farm</i>	67
Gambar 37 Objek Wisata <i>Grand Mall</i>	68
Gambar 38 Sketsa Peta Kecamatan Maros Baru Dalam Angka 2019	69
Gambar 39 Stadion Merdeka Kassi Kebo	71
Gambar 40 Kompleks Makam Kassi Kebo	71
Gambar 41 Agrowisata Borongkalukua	72
Gambar 42 <i>Balla Lompoa</i> Marusu	72
Gambar 43 Peta IMAP Desa Majannang	73
Gambar 44 Peta persebaran pengrajin payet di Desa Majannang	75
Gambar 45 Pelaku kegiatan jasa pemasangan payet di Desa Majannang	75
Gambar 46 Peta Persebaran Pengrajin Payet Desa Majannang berdasarkan RT .	78
Gambar 47 Tapak terpilih	83
Gambar 48 Dimensi tapak	84
Gambar 49 Kondisi Eksisting Tapak	84
Gambar 50 <i>View</i> Tapak	85
Gambar 51 Orientasi Matahari Terhadap Tapak	85
Gambar 52 Arah angin rata-rata Kabupaten Maros	86
Gambar 53 Kecepatan angin rata-rata Kabupaten Maros	86
Gambar 54 Arah angin terhadap tapak	86
Gambar 55 Kebisingan terhadap tapak	87
Gambar 56 Jaringan sirkulasi dalam tapak	88
Gambar 57 (a) Penampungan air hujan, (b) tandon penyimpanan air bersih, (c) sumur	113
Gambar 58 (a) Saluran sepanjang jalan desa, (b) Saluran dalam lingkungan....	115
Gambar 59 (a) Titik sampah di sisi empang, (b) Titik sampah di sisi jalan	116
Gambar 60 Jaringan listrik lokasi	116
Gambar 61 Penggunaan lahan pada tapak	120
Gambar 62 Konsep penggunaan lahan pada tapak	121
Gambar 63 Konsep pandangan tapak dan view terbaik	122
Gambar 64 Pencahayaan pada tapak dan orientasi bangunan	123
Gambar 65 Konsep penghawaan pada tapak	123
Gambar 66 Konsep sirkulasi pada tapak	124
Gambar 67 Konsep alur <i>eksplora</i> lokasi tapak	125
68 Konsep sirkulasi jalur kendaraan mengelilingi tapak	125
69 Konsep sirkulasi jalur pejalan kaki	125
70 Konsep kebisingan pada tapak	126
71 Konsep tatanan massa bangunan	128



Gambar 72	Rumah masyarakat Maros sebagai referensi bentuk gubahan	129
Gambar 73	Gubahnn bentuk rumah pengrajin	130
Gambar 74	Konsep bentuk bangunan rumah pengrajin	131
Gambar 75	Gubahan bentuk rumah biasa	132
Gambar 76	Gubahan bentuk <i>Craft Centre</i>	133
Gambar 77	Gubahan bentuk restoran.....	134
Gambar 78	Gubahan bentuk kantor pengelola.....	135
Gambar 79	Rencana Tapak	136
Gambar 80	Matriks hubungan ruang kelompok ruang makro	137
Gambar 81	Matriks hubungan ruang rumah selain pengrajin.....	137
Gambar 82	Matriks hubungan ruang rumah pengrajin	138
Gambar 83	Matriks hubungan ruang masjid.....	138
Gambar 84	Matriks hubungan ruang workshop.....	139
Gambar 85	Matriks hubungan ruang area penunjang	140
Gambar 86	Matriks hubungan ruang kantor pengelola.....	141
Gambar 88	Matriks hubungan ruang bank sampah.....	141
Gambar 89	Organisasi dan zonasi ruang unit rumah pengrajin	142
Gambar 90	Organisasi dan zonasi ruang unit rumah selain pengrajin.....	142
Gambar 91	Organisasi dan zonasi ruang masjid.....	143
Gambar 92	Organisasi dan zonasi ruang pameran.....	143
Gambar 93	Organisasi dan zonasi kegiatan penunjang.....	144
Gambar 94	Organisasi dan zonasi ruang kantor pengelola.....	144
Gambar 96	Organisasi dan zonasi ruang bank sampah.....	144
Gambar 97	Konsep upper struktur	145
Gambar 98	Struktur atap bangunan <i>Craft Centre</i>	146
Gambar 99	Struktur rangka atap bangunan restoran.....	146
Gambar 100	Konsep super struktur bangunan rumah.....	147
Gambar 101	Super struktur pada bangunan <i>Craft Centre</i>	148
Gambar 102	Konsep super struktur restoran.....	148
Gambar 103	Konsep sub-struktur bangunan rumah	149
Gambar 104	Konsep sub-struktur bangunan <i>Craft Centre</i>	149
Gambar 105	Konsep sub-struktur bangunan restoran.....	150
Gambar 106	Dinding bata dan jendela sebagai selubung bangunan.....	151
Gambar 107	Sistem pencahayaan alami pada bangunan	151
Gambar 108	Penggunaan dinding partisi dan bukaan jendela	152
Gambar 109	Tipe penerangan menurut Gardner & Molony.....	153
Gambar 110	Jenis pencahayaan buatan.....	154
Gambar 111	Sistem <i>cross ventilation</i> pada hunian	154
	112 Sistem penyaringan air konvensional dengan saringan pasir lambat	156
	113 Skema jaringan air bersih.....	156
	114 Rencana jaringan air bersih pada tapak.....	156



Gambar 115 Skema jaringan air kotor	157
Gambar 116 Rencana jaringan air kotor pada tapak	157
Gambar 117 Sistem jaringan air hujan dan drainase.....	158
Gambar 118 Skema persampahan	159
Gambar 119 Rencana persampahan pada tapak.....	159
Gambar 120 Skema kelistrikan	160
Gambar 121 Rencana kelistrikan pada tapak	160
Gambar 122 Rencana proteksi kebakaran pada tapak.....	161
Gambar 123 Contoh memaksimalkan bukaan pada hunian	162
Gambar 124 Penggunaan dan peletakan <i>furniture</i> yang sederhana	162
Gambar 125 Penggunaan ruang terbuka pada dapur dan ruang makan tanpa sekat	162
Gambar 126 Penggunaan warna pada <i>furniture</i> dan elemen dekoratif pada ruang yang senada dan selaras	163
Gambar 127 Rencana perletakan <i>Softscape</i> dan <i>Hardscape</i>	167



DAFTAR TABEL

Tabel 1 Standar Pelayanan Sarana Prasarana Permukiman	12
Tabel 2 Lebar minimum bagian-bagian jalan untuk masing-masing hirarki Jalan Perumahan.....	15
Tabel 3 Standar jenis ruang, dimensi ruang, jumlah ruang terhadap aktivitas penghuni pada rumah hunian dengan industri	35
Tabel 4 Sirkulasi terkontrol.....	38
Tabel 5 Sirkulasi tidak terkontrol.....	38
Tabel 6 Kesimpulan Studi Banding	51
Tabel 7 Rencana Tata Ruang Kabupaten Maros.....	61
Tabel 8 Banyaknya wisatawan di Kabupaten Maros dan persentase selisih pertahun, 2015-2019	62
Tabel 9 Banyaknya wisatawan yang berkunjung menurut tempat wisata Kabupaten Maros, 2020	63
Tabel 10 Jumlah Penduduk dan Persentase Kenaikan Penduduk Berdasarkan Tahun.....	73
Tabel 11 Sarana Prasarana yang Terdapat di Desa Majannang	79
Tabel 12 Analisis pelaku kegiatan berdasarkan macam dan karakteristik serta sifat kegiatan	89
Tabel 13 Pengelompokan Aktivitas	93
Tabel 14 Standar sirkulasi.....	97
Tabel 15 Besaran ruang rumah pengrajin tipe kecil.....	100
Tabel 16 Besaran ruang rumah selain pengrajin tipe sedang.....	100
Tabel 17 Besaran ruang rumah selain pengrajin tipe kecil	101
Tabel 18 Besaran ruang masjid	102
Tabel 19 Besaran pos jaga.....	103
Tabel 20 Besaran ruang Craft Centre	104
Tabel 21 Besaran ruang wisata pemancingan	106
Tabel 22 Besaran ruang wisata perahu.....	106
Tabel 23 Besaran ruang informasi	106
Tabel 24 Besaran ruang parkir	107
Tabel 25 Besaran ruang lavatory.....	107
Tabel 26 Besaran ruang kantor pengelola.....	108
Tabel 28 Besaran ruang Bank Sampah	110
Tabel 29 Total besaran ruang keseluruhan.....	111
Tabel 30 Elemen softscape pada perencanaan tapak	163
Tabel 31 Elemen hardscape pada perencanaan tapak	165



KATA PENGANTAR

Segala puji dan Syukur ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat, dan kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi dengan judul “Kampung Pengrajin Payet Berbasis Wisata Edukasi di Desa Majannang Maros”, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Hasanuddin.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan dan nasehat dari berbagai pihak. Maka dari itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih setulus-tulusnya kepada:

1. Ibu **Ar. Dr. Hj. Nurul Nadjmi, ST., MT., IAI.**, dan Bapak **Ar. Dr. Ir. H. Edward Syarif, ST., MT., IAI.**, selaku dosen pembimbing atas segala bimbingan yang diberikan selama penulisan skripsi ini.
2. Ibu **Hj. Nurmaida Amri, ST., MT.**, dan **Ar. Dr. Ir. H. Samsuddind Amin, MT., IAI.**, selaku dosen penguji atas segala kritik dan sarannya.
3. Seluruh dosen pengajar dan staf akademik Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pelayanan yang baik kepada penulis selama mengikuti dan menyelesaikan studi di Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin.
4. Orang tua penulis yang tiada henti memberikan doa, kasih sayang dan dukungannya serta kesabarannya yang luar biasa dalam segala hal.
5. Teman-teman Kontrakan Bontomarannu Ent. yang selama 3 tahun terakhir ini telah kebersamai dan menjadi keluarga baru bagi penulis
6. Keluarga besar Universitas Hasanuddin, terkhusus kepada teman-teman seperjuangan di Departemen Arsitektur, atas segenap dukungan, semangat dan kerjasamanya.
7. Seluruh pihak yang ikut terlibat selama penulisan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.



Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini tak luput dari segala kekurangan dan kesalahan. Karena itu segala kritik dan saran yang membangun akan menyempurnakan penulisan skripsi ini sehingga nantinya dapat memberikan manfaat di bidang Pendidikan dan penerapan di lapangan serta dapat dikembangkan lebih lanjut lagi.

Gowa, 5 Mei 2023

Penulis,

Nurmutmainnah

D051191072





BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pertumbuhan ekonomi merupakan salah satu indikator perekonomian yang menjadi perhatian bagi suatu negara. Pertumbuhan ekonomi Indonesia saat ini terus berkembang dan menunjukkan kenaikan dalam peningkatan pendapatan atau devisa negara. Badan Pusat Statistik (BPS) tercatat pertumbuhan ekonomi Indonesia Kuartal II-2021 mengalami kenaikan hingga 7,07 persen per tahun. Selanjutnya, ekonomi Indonesia triwulan II-2021 mengalami kenaikan sebesar 3,31 persen dari triwulan sebelumnya. Peningkatan ekonomi Indonesia pada triwulan II-2021 terutama didorong oleh peningkatan kinerja ekspor, konsumsi rumah tangga, investasi, dan konsumsi pemerintah (BKPM, 2017).

Salah satu sektor pertumbuhan ekonomi tersebut adalah ekonomi kreatif. Bagi Indonesia, negara ini memiliki aset dan potensi yang luar biasa disektor ekonomi kreatif. Berbeda dengan sektor lain yang sangat tergantung pada eksploitasi sumber daya alam, kekuatan ekonomi kreatif lebih bertumpu kepada keunggulan sumber daya manusia, antara lain, berupa karya seni, arsitektur, inovasi teknologi, animasi, yang semuanya berasal dari ide-ide kreatif pemikiran manusia. Indonesia adalah rumah bagi kerajinan tangan dan karya seni unik, mulai dari furnitur, ukiran dekorasi rumah hingga kain, ornamen dan aksesoris tradisional dengan karakteristik berbagai daerah. Daerah atau sentra-sentra kerajinan khas ini kemudian berkembang menjadi kawasan pariwisata. Orang-orang mulai berkunjung ke pusat-pusat kerajinan, melihat, mempelajari keunikan motif dan sejarahnya. Selain itu mereka belajar proses pembuatannya, mempelajari alat dan bahan yang kemudian menjadikan sebagai produk yang memiliki nilai jual.

Sebagaimana diketahui daerah Sulawesi Selatan sendiri merupakan daerah dengan kekayaan alam, budaya dan kerajinan tradisional. Diantara kerajinan tersebut tersebar di berbagai daerah di Sulawesi selatan dengan kearifan lokal yang berkembang di daerahnya. Wilayah Kabupaten Maros merupakan salah satu Kabupaten dengan pengembangan industri kreatif sebagai potensi wisata di Provinsi Sulawesi Selatan. Maros menjadi kota/kabupaten dengan urutan ke 3



dimana sebaran pelaku ekonomi kreatif terbanyak se-Sulawesi Selatan setelah Makassar dan Gowa yakni sebanyak 3,08%. (Pusat Data dan Sistem Informasi, 2020). Maros merupakan jalur penghubung daerah dan terletak bersebelahan dengan Makassar sebagai pusat kota besar di Sulawesi-Selatan. Keberadaan letaknya yang strategis menjadi potensi pengembangan dan pertumbuhan pembangunan, industri kreatif dan pariwisata.

Diantara berbagai industri kreatif masyarakat Maros yang beragam, salah satunya yakni kerajinan payet yang sedang berkembang dan tersebar di beberapa wilayah Daerah Maros. Dilansir dari suarapesisir.co.id dan faktapers.id (diakses pada 2022), kerajinan payet sebagai hiasan pakaian merupakan produk unggulan khas kabupaten Maros dan berhasil meraih *the best performa* Kreasi Baju Bodo dalam Parade *Fashion Show* Dekranasda Sulsel 2019 yang diikuti oleh 24 Kabupaten/ Kota se-Sulawesi Selatan. Selain Juara *The Best Performa* Kreasi Baju Bodo, Kabupaten Maros juga menyabet *Runner Up Fashion Show* Produk Kerajinan yang menampilkan Payet Buatan Pengrajin di Maros. Pada artikel tersebut, ketua Dekranasda Kabupaten Maros yakni Hj. Suraida Bohari menyatakan sejak dulu Kabupaten Maros sudah dikenal dengan kerajinan Payet atau hiasan manik-manik sebagai hiasan yang ditambahkan pada jenis pakaian seperti kebaya, ataupun pada jenis pakaian lainnya. Teknik pembuatan payet masih digunakan oleh para pengrajin payet di Maros hingga saat ini masih sangat sederhana yaitu semua dikerjakan dengan tangan. Salah satunya Desa Majannang Kecamatan Maros Baru yang cukup dikenal sampai saat ini sebagai sentra pengrajin payet berbasis industri rumahan di Kabupaten Maros.

Secara eksisting pada kawasan permukiman pengrajin payet di Desa Majannang, rumah tidak hanya berfungsi sebagai hunian tetapi juga sebagai tempat untuk kegiatan industri rumah tangga. Industri kecil dan rumah tangga sendiri merupakan usaha yang banyak dilakukan oleh masyarakat pedesaan yang mayoritas tergolong dalam perekonomian lemah dan kegiatan produksinya dilakukan dalam skala kecil dengan memanfaatkan sumber yang ada di sekitarnya dengan modal yang relatif kecil serta menggunakan teknologi yang sederhana dengan keterampilan yang bersifat turun-temurun. Salah satu jenis UMKM berbasis rumah atau *Home-based Enterprises* (HBE) ini memanfaatkan ruang hunian pelaku usaha



untuk bekerja didalamnya (*home as workplace*) (Strassmann, 1987 dalam Izzah Khusna, 2012:33). Pengembangan permukiman perdesaan dan pesisir pantai berlandaskan nilai budaya lokal, dan pengembangan usaha industri kecil dan industri rumah tangga yang tidak mengganggu kehidupan di kawasan permukiman sesuai dengan Kawasan peruntukan industri rumah tangga di kec. Maros Baru berdasarkan Peraturan Daerah (PERDA) tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Maros Tahun 2012 – 2032. Hal ini mendukung potensi wisata industri kerajinan payet di Desa Majannang yang lokasinya ada di Kecamatan Maros Baru, karena dengan adanya kawasan wisata industri nantinya dapat menarik dan mendatangkan banyak wisatawan dari luar daerah dan lebih dikenal orang.

Potensi kerajinan payet Desa Majannang cukup tinggi karena masih banyaknya peminat dari luar daerah yang mencari produk payet desa tersebut. Dilansir dari makassar.sindonews.com yang diakses pada September 2022, pendapatan masyarakat terkhusus kepada ibu-ibu di Desa Majannang didapat dari kerajinan payet. Terdapat dua dari tiga dusun di Desa Majannang yang sebanyak 80% ibu rumah tangganya menerima jasa pemasangan payet yakni merupakan anggota ibu-ibu kader, sehingga Desa ini dijuluki sebagai kampung payet. Mereka memasang payet seperti pada *baju bodo* hingga baju pesta. Hasil kunjungan Wakil Bupati Maros pada artikel tersebut menunjukkan pembuatan baju berpayet oleh ibu-ibu rumah tangga yang dulunya tidak memiliki penghasilan apa-apa, kini sudah mulai berdaya. Bahkan, sejumlah perempuan yang awalnya hanya mendapatkan penghasilan dari suami untuk kebutuhan rumah tangga, kini sudah bisa berkontribusi secara ekonomi di rumah mereka, berkat kegiatan menjahit payet itu.

Namun kegiatan payet ini hanya dilakukan sebagai mata pencaharian tambahan bagi masyarakat desa dan belum menjadi ‘wajah’ bagi desa itu sendiri. Perkembangannya mengalami penurunan dan mulai tertinggal diakibatkan kurangnya kreatifitas pengrajin dalam mengembangkan jenis-jenis produk serta kurangnya fasilitas dan perhatian dari pemerintah setempat. Selain itu, masyarakat khususnya ibu-ibu Desa Majannang hanya menjadi buruh payet yang mengerjakan pekerjaan payetan baju dan sarung dari seorang pengepul yang bukan berasal dari desa Majannang. Masyarakat diupah sesuai detail dan besarnya produk yang dikerjakan masing-masing. Hal ini menjadikan pemanfaatan potensi budaya dan



peningkatan ekonomi masyarakat menjadi lambat dan terkesan hanya berjalan sendiri-sendiri. Disisi lain penyebaran informasi terkait produksi payet ini hanya dari mulut ke mulut.

Usaha yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat masyarakat terhadap kerajinan payet ini adalah dengan menjadikan kampung payet di Desa Majannang ini menjadi kawasan wisata edukasi. Konsep ini digunakan untuk memperlihatkan eksistensi kerajinan payet dengan metode edukasi bagi wisatawan dan memperkenalkan produk serta proses pembuatannya. Kegiatan wisata berupa pengunjung berinteraksi dengan pengrajin secara langsung dengan melihat dan belajar proses penyulaman payet menjadi baju maupun hiasan kain-kain yang kemudian menjadi *fashion*. Olehnya itu perlu adanya penataan Kampung Pengrajin Payet Berbasis Wisata Edukasi di Desa Majannang Maros. Dengan penataan permukiman di kawasan tersebut diharapkan dapat menjadi daya tarik baru yang kemudian menunjang kegiatan wisata pengrajin payet selain dari padanya yaitu wisata pemancingan dan kuliner di Desa Majannang yang kemudian menunjukkan eksistensi kerajinan payet di desa ini dan dapat menunjang ekonomi masyarakat setempat. Dengan demikian Penataan Kawasan Kampung Payet Berbasis Wisata Desa Majannang yang merupakan perwujudan aspek ekonomi dan potensi wisata adalah solusi yang tepat.

1.2 Rumusan Masalah

1.2.1 Non Arsitektural

Bagaimana merencanakan kawasan permukiman wisata edukasi yang mampu mempertahankan aspek sosial masyarakat dan meningkatkan kualitas permukiman yang mendukung aktivitas antara masyarakat sekitar dalam kegiatan ekonomi masyarakat Desa Majannang?

1.2.2 Arsitektural

- 1) Bagaimana merumuskan konsep Kampung Pengrajin Payet Berbasis Wisata Edukasi di Desa Majannang Maros dengan konsep Wisata Edukasi?
- 2) Bagaimana merancang permukiman Kampung Pengrajin Payet Berbasis konsep Wisata Edukasi di Desa Majannang Maros?



1.3 Tujuan, Manfaat dan Sasaran Perancangan

1.3.1 Tujuan

1) Non-Arsitektural

Menghasilkan rencana kawasan permukiman wisata edukasi yang mampu mempertahankan aspek sosial masyarakat dan meningkatkan kualitas permukiman yang mendukung aktivitas antara masyarakat sekitar dalam kegiatan ekonomi masyarakat Desa Majannang.

2) Arsitektural

- a. Menyusun konsep Kampung Pengrajin Payet di Desa Majannang Maros dengan konsep Wisata Edukasi.
- b. Merancang permukiman Kampung Pengrajin Payet Berbasis konsep Wisata Edukasi di Desa Majannang Maros.

1.3.2 Manfaat

Manfaat yang dapat diambil dari skripsi ini adalah:

1) Bidang keilmuan

Agar menerapkan dan mengembangkan ilmu dalam bidang arsitektur, khususnya pada perancangan dan penataan permukiman, dan dapat digunakan sebagai literatur untuk penelitian/perancangan lebih lanjut yang relevan di masa yang akan datang.

2) Bidang praktisi

Hasil perancangan dapat menjadi sebuah media yang memberikan alternatif bagi instansi terkait dan masyarakat sekitar dalam menata dan meningkatkan kualitas permukiman Desa Majannang.

1.3.3 Sasaran

Mendapatkan konsep perancangan kampung pengrajin payet sebagai bagian tuntutan rancangan permukiman berbasis wisata edukasi serta persyaratan kawasan perkampungan yang berhasil guna untuk kawasan Kampung Pengrajin Payet berbasis wisata Edukasi di Desa Majannang Kabupaten Maros.



1.4 Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan disusun dalam format bab, dengan uraian isi bab diuraikan seperti di bawah ini:

BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diberikan gambaran umum mengenai latar belakang, permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan dan sistematika penulisan.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini akan menjelaskan mengenai tinjauan umum mengenai Kampung Pengrajin Payet Berbasis Wisata Edukasi di Desa Majannang Maros. Batasan penjelasan dari bab ini adalah pengertian dan pemahaman dari kampung pengrajin payet, kegiatan dan fasilitas dalam Kampung Pengrajin Payet Berbasis Wisata Edukasi di Desa Majannang Maros, serta membahas studi banding yang kemudian diambil kesimpulan dari data yang ada.

BAB III. METODE PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan mengenai metode perancangan yang akan digunakan dalam perancangan Kampung Pengrajin Payet Berbasis Wisata Edukasi di Desa Majannang Maros. Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai hal-hal yang menyangkut masalah sistematis dan teknis dalam hal perancangan Kampung Pengrajin Payet Berbasis Wisata Edukasi di Desa Majannang Maros.

BAB IV. ANALISIS PERANCANGAN

Bab ini berisi sejumlah analisis yang mendukung proses perencanaan dan perancangan Kampung Pengrajin Payet Berbasis Wisata Edukasi di Desa Majannang Maros yang mendukung fungsi permukiman wisata.

BAB V. KONSEP PERANCANGAN

Bab ini berisi konsep perancangan arsitektural, struktural, dan utilitas bangunan yang dapat menjadi acuan untuk kemudian diterjemahkan dan ditransformasikan ke dalam desain fisik kawasan



Kampung Pengrajin Payet Berbasis Wisata Edukasi di Desa
Majannang Maros.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Umum Kampung

2.1.1 Pengertian Kampung

Secara umum adalah suatu kesatuan wilayah yang terdiri dari beberapa rumah yang didiami oleh beberapa keluarga dan mempunyai sistem otonomi sendiri. Kampung menurut para ahli adalah sebagai berikut:

- 1) Menurut Khudori, (2002) kampung adalah kesatuan lingkungan tempat tinggal sekelompok keluarga. Kumpulan sejumlah kampung disebut desa. Kampung adalah satu-satunya jenis pemukiman yang menampung penduduk Indonesia dengan ekonomi dan pendidikan terendah, meskipun tidak tertutup bagi orang-orang berpenghasilan tinggi dan berpendidikan tinggi (Addin, 2020).
- 2) Menurut kamus Tata Ruang (1998) (dalam Ariefiana, 2014) kampung diartikan sebagai kelompok rumah yang menempati wilayah tertentu dan merupakan bagian dari suatu kecamatan tertentu.
- 3) Menurut Setiawan (2010) (dalam Ariefiana, 2014) kampung kota adalah fenomena permukiman perkotaan yang dibangun secara mandiri atau oleh masyarakat sendiri. Kampung bukan sekedar sistem fisik, melainkan sistem sosial yang kompleks dan dinamis. Kampung dapat menjadi kolase kecil seperti warga kota, mengembangkan lebih lanjut prinsip-prinsip agama, toleransi dan solidaritas. Dari sudut pandang ekonomi, kampung merupakan sistem ekonomi yang penting dan dinamis bagi kota. Permukiman di perkotaan menjadi pusat dan tempat berbagai kegiatan produktif penduduk (*home based enterprises*) yang menunjang kegiatan ekonomi kota.
- 4) Kampung menurut *Turner and Fitcher* (Zulfida, 2014) menggambarkan konsep *housing autonomy* dimana warga kampung memiliki kebebasan dan kekuasaan untuk menentukan lingkungan kehidupan mereka. Kampung juga mewakili apa yang dikatakan Turner sebagai *housing as a process, as a verb*. Konsep ini mengartikan bahwa pembangunan perumahan, khususnya bagi



masyarakat berpenghasilan rendah, tidak dilihat sebagai *one stop policy*, tetapi sebagai proses yang dinamis dan berkesinambungan sejalan dengan perkembangan sosial dan ekonomi penduduk perkotaan.

- 5) Menurut Lukman Ali (1995), kampung memiliki pengertian sebagai berikut:
 - a. Sekelompok rumah bagian suatu kota (biasanya dihuni oleh orang-orang miskin);
 - b. Desa/dusun;
 - c. Unit pemerintahan terkecil di suatu wilayah tertentu, di bawah kecamatan; tertinggal (belum *modern*); berkaitan dengan adat kampung/kuno.

Dari definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa kampung adalah bentuk khas pemukiman di Indonesia, yang ditandai dengan penduduknya masih menyanggah watak dan tata krama kehidupan pedesaan yang sangat erat, ikatan kekeluargaan, kondisi fisik bangunan dan lingkungan kurang baik dan tidak beraturan, bangunan padat dan kepadatan penduduk, pelayanan dasar yang kurang memadai seperti air bersih, air limbah dan air hujan, dan pengelolaan sampah.

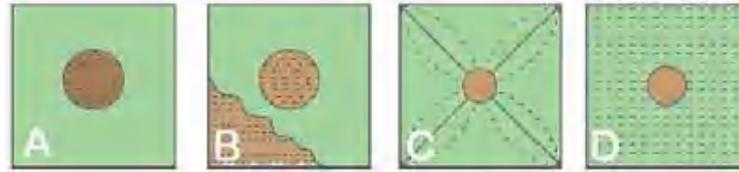
Permukiman sendiri didefinisikan sebagai wilayah yang dihuni manusia sebagai wadah dengan segala sarana prasarana penunjang kehidupan manusia, yang kemudian menjadi kesatuan. Istilah “permukiman” menurut Doxiadis (1967) dalam buku “*Ekistics: An Introduction to The Science of Human Settlements. Science,*” dinyatakan sebagai “*Human Settlements*” yaitu hunian untuk manusia, didalamnya termasuk pengertian mengenai hubungan manusia dengan manusia, manusia dengan masyarakat dan manusia dengan alam (Lisa Meidiyanti Lautetu, 2019).

2.1.2 Pola Permukiman Kampung/Desa

Pola sebaran permukiman jelas dipengaruhi oleh faktor tata guna lahan, kondisi topografi, ketinggian tempat dan aksesibilitas wilayah, kondisi sosial ekonomi penduduk dan fasilitas sosial ekonomi, yang dalam perkembangannya sangat mempengaruhi struktur dan sebaran permukiman dalam suatu daerah.

Pola desa terbagi menjadi 4 bagian berdasarkan ekologi (Sulistyowati, 2017) sebagai berikut:

- 1) Pola desa melingkar



Gambar 1 Tipe pedesaan menurut Paul H. Landis
 (Sumber: www.siswapedia.com, 2014)

2.1.3 Elemen dan Dasar Pertimbangan Perencanaan Permukiman

Menurut Doxiadis (dalam Watson 2003), elemen permukiman terdiri dari (Zulfida, 2014):

1. Manusia (*man*), sebagai subjek yang akan menciptakan lingkungan permukiman tersebut dan hidup di dalamnya.
2. Kehidupan sosial (*society*), yakni manusia dan segala interaksinya terhadap tren populasi, perilaku berkelompok, adat istiadat dan pemerintahan.
3. Alam (*nature*), merupakan area ekosistem dimana manusia dan kehidupan sosial berjalan dan permukiman berlokasi.
4. Ruang (*shells*), yakni bangunan penunjang tempat manusia beraktivitas.
5. Jaringan (*network*), yakni segala jaringan transportasi, komunikasi, dan utilitas pendukung permukiman.

Kelima elemen tersebut kemudian terbagi kedalam dua unsur utama permukiman, yakni isi (*content*) dan tempat (*container*) dimana manusia, kehidupan sosial dan jaringan termasuk kedalam unsur isi (*content*) dan lingkungan serta ruang masuk kedalam unsur tempat (*container*).

Adapun dasar pertimbangan dalam perencanaan permukiman menurut Wunas (2011), antara lain (Zulfida, 2014):

1. Aspek ruang, yakni mengupayakan perencanaan *site* yang selaras antara fungsi wisma, suka, karya, dan marga agar dapat menghemat pergerakan lalu lintas dan jaringan infrastruktur.
2. Aspek bangunan, yakni menghemat penggunaan energi bangunan, mengupayakan pemanfaatan energi yang dapat terbarukan, menggunakan material lokal, dan dapat memberi peluang lapangan kerja untuk masyarakat lokal.



3. Mengupayakan transportasi yang *humanis*, menyediakan jalur pedestrian, jalur sepeda, dan kemudahan akses bagi orang-orang berkebutuhan khusus serta menyediakan transportasi umum dengan akses aman dan nyaman.
4. Aspek keberlanjutan lingkungan hidup, yakni mengoptimalkan ruang terbuka hijau, menggunakan kembali unsur-unsur yang dapat menyebabkan masalah lingkungan seperti sampah, air hujan, dan *grey water*.

2.1.4 Standar pelayanan Sarana Prasarana Permukiman

Terkait standar minimum pelayanan kampung/desa dalam hal ini standar permukimannya, pedoman yang menjadi acuan yakni Standar Nasional Indonesia (SNI) No. 03-1733-2004 tentang Tata Cara Perencanaan Lingkungan dan Keputusan Menteri Permukiman dan Prasarana Wilayah No. 534/KPTS/M/2011 sebagai berikut:

Tabel 1 Standar Pelayanan Sarana Prasarana Permukiman

No.	Jenis Sarana dan Prasarana	Standar Pelayanan
1.	Sarana Pemerintahan dan Pelayanan Umum	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Setiap RW (2.500 jiwa) terdapat balai pertemuan warga (300m²), pos hansip (12m²), parkir umum (100m²) ▪ Setiap Kelurahan (30.000 jiwa) terdapat kantor kelurahan (1000m²), pos kamtib (200m²), pos pemadam kebakaran (100m²), parkir umum (500m²) ▪ Setiap Kecamatan (120.000 jiwa) terdapat kantor kecamatan (2500m²), kantor polisi (1000m²), pos pemadam kebakaran (1000m²), balai nikah/KUA/ BP4 (750m²), parkir umum (2000m²)
2.	Sarana Pendidikan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ TK untuk setiap 1.250 penduduk dengan radius pencapaian 500 meter ▪ SD untuk setiap 1.600 penduduk dengan radius pencapaian 1000 meter ▪ SLTP untuk setiap 4.800 penduduk dengan radius pencapaian 1000 meter ▪ SLTA untuk setiap 4.800 penduduk dengan radius pencapaian 3000 meter
3.	Sarana Kesehatan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Posyandu untuk setiap 1.250 jiwa dengan radius pencapaian 500 meter



		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Balai pengobatan untuk setiap 2.500 jiwa dengan radius pencapaian 1000 meter ▪ BKIA/RS Bersalin untuk setiap 10.000-30.000 jiwa dengan radius pencapaian 4000 meter ▪ Puskesmas untuk setiap 30.000 jiwa dengan radius pencapaian 1.500 meter ▪ Tempat praktik dokter untuk setiap 5000 jiwa dengan radius pencapaian 1.500 meter ▪ Bersih, mudah dicapai, tenang, jauh dari sumber penyakit, sumber bau/sampah, dan pencemaran lainnya
4.	Sarana Peribadatan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mushola / langgar untuk setiap 250 jiwa dengan radius pencapaian 100 meter ▪ Masjid untuk setiap 2.500 jiwa dengan radius pencapaian 1000 meter ▪ Sarana ibadah lain menyesuaikan dengan kondisi setempat ▪ Bersih, tenang, teduh, mudah dicapai
5.	Sarana Perdagangan dan Niaga	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Toko/warung untuk setiap 250 penduduk dengan radius pencapaian 300 meter ▪ Pertokoan untuk setiap 5.000 penduduk dengan radius pencapaian 2.000 meter ▪ Berada di tengah kelompok tetangga, dapat merupakan bagian dari sarana lain
6.	Sarana Ruang Terbuka, Taman, dan Lapangan Olahraga	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Setiap unit RT berpenduduk 250 jiwa dibutuhkan minimal 1 taman yang dapat memberikan kesegaran udara sekaligus tempat bermain anak ▪ Setiap unit RW berpenduduk 2.500 jiwa diperlukan minimal satu daerah terbuka berupa taman yang berfungsi sebagai tempat bermain anak dan lapangan olahraga dengan radius pencapaian 1.000 meter ▪ Setiap unit kelurahan berpenduduk 30.000 jiwa diperlukan taman dan lapangan olahraga untuk melayani kebutuhan kegiatan penduduk di area terbuka ▪ Setiap unit kecamatan berpenduduk 120.000 jiwa harus memiliki minimal satu ruang terbuka yang berfungsi sebagai kuburan/pemakaman umum ▪ Menyediakan jalur hijau yang berfungsi sebagai filter dari polusi
7.	Jaringan Jalan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jalan yang disediakan harus dapat memberikan rasa aman dan nyaman bagi pengguna jalan. Selain itu harus didukung dengan prasarana pendukung jalan seperti perkerasan jalan, trotoar, drainase, rambu lalu lintas dan parkir.



8.	Jaringan Drainase	<ul style="list-style-type: none"> Tidak ada genangan banjir >10 Ha. Apabila ada genangan, tinggi genangan rata-rata >30 cm dan dengan lama genangan >2 jam. Frekuensi kejadian banjir >2 kali setahun
9.	Jaringan Air Bersih	<ul style="list-style-type: none"> 55-75 % penduduk terlayani Kualitas air memenuhi standar air bersih (tidak berbau, berwarna, dan berasa)
10.	Jaringan Air Limbah	<ul style="list-style-type: none"> 80% jumlah penduduk memiliki sarana sanitasi yang terdiri dari toilet/jamban/MCK dan septik tank
11.	Persampahan	<ul style="list-style-type: none"> Tempat kapasitas pewadahan tersedia Pengumpulan dan pengangkutan sampah dilakukan secara regular Tidak ada penanganan akhir sampah secara open dumping Tidak ada pembuangan sampah secara liar Setiap rumah (5 jiwa) memiliki tong sampah Setiap RW (2500 jiwa) memiliki Gerobak sampah (2m³) dan Bak sampah besar (6m³) sebagai TPS Setiap Kelurahan (120.000 jiwa) memiliki mobil sampah dan Bak sampah besar (25m³) sebagai TP/TPA lokal. Setiap Kecamatan (30.000 jiwa) memiliki Gerobak sampah (2m³) dan Bak sampah besar (6m³) sebagai TPS Setiap Kota (>480.000 jiwa) memiliki Bak sampah akhir (2m³) dan tempat daur ulang sampah (6m³) sebagai TPA
12.	Jaringan Listrik	<ul style="list-style-type: none"> Setiap lingkungan permukiman harus mendapatkan daya listrik dari PLN atau sumber lain Setiap unit rumah tangga harus dapat dilayani daya listrik minimum 450 VA Disediakan tiang listrik sebagai penerangan jalan yang ditempatkan pada area damija (Daerah Milik Jalan) pada sisi jalur hijau dan tidak menghalangi sirkulasi pejalan kaki Disediakan gardu listrik yang ditempatkan pada lahan yang bebas dari kegiatan umum
13.	Jaringan Telepon	<ul style="list-style-type: none"> Tiap lingkungan rumah perlu dilayani jaringan telepon lingkungan Tiang listrik ditempatkan pada area damija (Daerah Milik Jalan) pada sisi jalur hijau dan tidak menghalangi sirkulasi pejalan kaki

Sumber: SNI 03-1733-2004, Tata Cara Perencanaan Kawasan Perumahan Kota, Keputusan Menteri Perumahan dan Prasarana Wilayah No. 534/KPTS/M/2011 (Maharani, 2019)
 SNI 19-2454-2002 (Rusandi, n.d)

Adapun ketentuan sempadan bangunan diukur dari *as jalan (centre line)* dan ditetapkan dengan memperhatikan klasifikasi jalan sebagai berikut:



el 2 Lebar minimum bagian-bagian jalan untuk masing-masing hirarki Jalan Perumahan

Perumahan	Lebar Perkerasan (m)	Lebar bahu (m)	Lebar Jalur Pejalan Kaki (m)	Lebar Jalur Hijau (m)	Lebar Saluran Drainase (m)	Lebar Damaja (m)	Lebar Damija (m)	Lebar Dawasja (m)	Lebar Sempadan Bangunan (m)	Volume Lalu Lintas rata-rata (kend./hari)	Keterangan
Lokal Sekunder I (LS I)	3.0 4.5 6.0 7.0	2.0 1.5 1.5	1.5 1.5 1.5	1.0 1.0 1.0	1.0 1.0 1.0	9.0 9.5 11.0 12.0	16.0 16.0 16.0	4.0 4.0 4.0	10.5 10.5 10.5	<200 200 - 400 400 - 1000 1000 -2000	-dianjurkan sempadan bangunan 12.5 m VLLR > 1000 disediakan trotoar
Lokal Sekunder II (LS II)	3.0 4.0 4.5 6.0	2.0 1.5 1.5 1.5	1.5 1.5 1.5 1.5	1.0 1.0 1.0 1.0	1.0 1.0 1.0 1.0	9.0 9.0 9.5 11.0	16.0 16.0 16.0 16.0	4.0 4.0 4.0 4.0	10.0 10.0 10.0 10.0	<200 200 - 400 400 - 1000 1000 -2000	VLLR > 1000 disediakan trotoar
Lokal Sekunder III (LS III)	3.0	1.0	1.5	1.0	1.0	7.0	12.0	3.0	7.0	< 200	

Sumber: (Rusandi, n.d)

2.2 Tinjauan Umum Pengrajin Payet

2.2.1 Definisi Pengrajin Payet

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mendefinisikan perajin sebagai pengrajin. Pengrajin atau *artisan* (dari bahasa Prancis: *artisan*, bahasa Italia: *artigiano*) adalah pekerja terampil yang membuat atau membuat sesuatu dengan tangan. Barang yang diproduksi biasanya berupa barang fungsional dan barang dekoratif seperti *furniture*, ornamen, patung, pakaian, perhiasan dan peralatan rumah tangga, bahkan mekanisme seperti mesin jam yang dibuat oleh pembuat jam. Dalam dunia seni, pengrajin disebut pengrajin. Biasanya perajin mulai bekerja pada saat bahan masih berupa *raw material* atau bahan mentah. Bahan tersebut diolah oleh pengrajin dengan keahlian dan kemampuan khusus hingga akhirnya menjadi komoditas berharga yang layak untuk dijual (Kumparan, 2022).

Sulam sendiri merupakan salah satu teknik menjahit yang dimaksudkan untuk menjadi hiasan dengan menggunakan jahitan dan benang. Teknik sulam adalah seni membuat motif hias dalam teknik menjahit dengan memadukan sulam pada kain. Alatnya berupa jarum dan benang. Berdasarkan catatan sejarah, hasil teknik sulam dapat ditemukan dimana-mana. Dimulai dari zaman Mesir kuno, Yunani kuno, era keemasan Kerajaan *Byzantium*, daratan India dan China. Pusara dari zaman Mesir kuno memberikan informasi bahwa teknik sulam sudah ada pada zaman itu. Pada pusara tersebut terdapat sebuah lukisan yang menunjukkan bahwa hiasan sulam



telah digunakan pada busana, pelapis tempat duduk, dan tenda. (Kursus Menjahit, 2013). Kerajaan *Byzantium* juga sudah mengenal teknik sulam sejak tahun 330 Masehi. Pakaian para pejabat kerajaan dihiasi dengan teknik sulaman tangan. Benang yang digunakan terbuat dari emas dan sangat mewah. Demikian pula di kalangan orang Yunani kuno, teknik sulam mulai ada sekitar abad ke-6-7 Masehi. Hal ini dibuktikan dengan gambar-gambar pada vas tersebut. Teknik sulam juga telah dipadukan dengan bahan kain (Anthin Lathifah, 2015).

Menurut Maya (2007) dalam (Ramadhani, n.d.) payet adalah benda kecil yang bisa memberi arti besar apabila diterapkan sulam dari tangan terampil. Sulam payet adalah suatu teknik keterampilan yang dimiliki oleh seseorang dalam mengembangkan kreatifitas untuk membuat media kerajinan yang berbentuk gambar atau pola yang terdapat pada kain sebagai penghias dan memberikan suatu keindahan di antara sisi-sisi kain dengan penggunaan payet (Ramadhani, n.d.). Aksesori payet sendiri merupakan manik-manik yang berbentuk pipih dan berukuran kecil yang biasa digunakan untuk menghias baju atau pakaian sebagai pelengkap untuk menambah keindahan pada busana. Sulaman yang dibuat menggunakan tangan ini, di Indonesia pertama kali dibuat dan digunakan oleh kerajaan-kerajaan Nusantara. Kerajinan payet merupakan budaya yang harus dilestarikan dan biasanya digunakan dalam acara adat atau acara formal dengan menggunakan busana yang berpayet. Pada jaman dahulu aksesoris payetan digunakan pada pakaian adat daerah sebagai simbol untuk upacara adat desa setempat saja. Namun pada abad ke 21 ini banyak rancangan baju atau fashion yang banyak dan signifikan menggunakan payet sebagai aksesoris utamanya (Anthin Lathifah, 2015).

Dengan menggunakan payet dan manik-manik, *desainer* aksesoris kreatif ini dapat menawarkan keuntungan besar dibandingkan membuat bahan tanpa payet. Aksesoris berhiaskan payet biasanya dikenakan pada acara-acara formal. Tapi sekarang payet diperlukan dan sangat penting untuk menggunakannya dalam gaun atau pakaian apa pun untuk melengkapi keindahan pakaian.

Ada berbagai macam bentuk payet yang biasa digunakan untuk sulam payet adalah sebagai berikut:



- 1) Payet piring, payet yang memiliki 2 bentuk yakni datar dan piring mangkuk. Biasanya digunakan untuk membuat daun, sulur dan batang.
- 2) Payet Pasir, berbentuk bulat kecil dan terdapat berbagai ukuran dengan fungsi sebagai pengunci payet piring.
- 3) Payet Datar, adalah salah satu payet yang unik karena memiliki bentuk yang beragam seperti bunga, bintang dan kotak.
- 4) Payet Bambu, adalah payet yang berbentuk panjang langsing sekitar 1 cm.
- 5) Payet Tebu/Patahan, adalah payet yang sepiantas mirip tebu yang sudah tidak berkulit.
- 6) Payet Lombok, adalah payet yang sepiantas terlihat sama seperti *lombok* dan sering digunakan sebagai variasi dalam membuat *ronce* atau rantai.
- 7) Payet Padi, adalah payet yang berbentuk yang seperti bulir padi dan digunakan untuk motif bunga atau daun.

Berdasarkan pengertian diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pengrajin sulaman payet adalah pekerja terampil yang mengembangkan kreatifitas untuk membuat media kerajinan yang berbentuk gambar atau pola yang terdapat pada kain sebagai penghias dan memberikan suatu keindahan diantara sisi-sisi kain dengan penggunaan payet sebagai dekorasi dalam menciptakan produk yang sebelumnya menjadi lebih indah bahkan menjadi sebuah produk baru.

2.2.2 Jenis-Jenis Kerajinan Payet

1. Kerajinan payet sebagai *fashion*

Pemanfaatan payet sebagai hiasan pakaian sebenarnya sudah lama digunakan meski pengamplifikasiannya masih terbatas yakni pada jenis pakaian tertentu saja seperti kebaya dan *baju Bodo*. Efek berkilau yang dihasilkan dari penambahan payet akan memunculkan nuansa mewah dan elegan. Namun setelah melalui proses Panjang, akhirnya payet dewasa ini mulai banyak dikreasikan pada jenis pakaian lain seperti *blouse* dan gamis dengan tujuan untuk memberikan efek yang lebih menarik sehingga lama kelamaan penggunaan payet ini tidak hanya menjadi hiasan pada pakaian saja tetapi juga terhadap barang-barang *fashion* lainnya seperti tas dan sepatu. Hal ini



menjadikan kerajinan payet menjadi semakin luas pemakaiannya dan tidak hanya pada pakaian-pakaian adat saja.

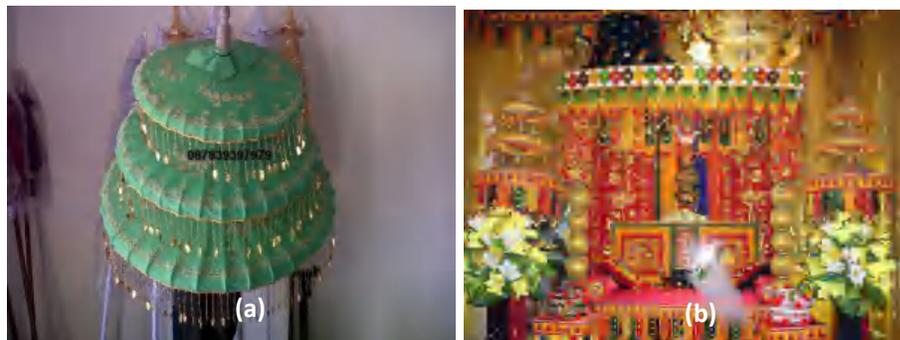


Gambar 2 Contoh payet di bidang *fashion* (a) sepatu dan tas kreasi payet, (b) baju modern dengan payet.

(Sumber: rumahpayeterna.blogspot.com, 2022)

2. Kerajinan payet sebagai dekorasi

Dalam acara-acara adat seperti pernikahan, tak jarang terlihat hiasan dekoratif yang bersulamkan payet. Payet memberikan kesan megah dan mewah serta berkilau pada dekor-dekor tersebut dan memberikan nuansa ramai yang indah pada suatu acara. Kerajinan ini masih bertahan hingga saat ini terlebih dikalangan yang masih mempertahankan budaya dan adat setempat. Maka tak heran sulam payet bukan hanya digunakan sebagai aksesoris dekoratif pada pakaian namun juga sebagai bahan dekoratif ruang.



Gambar 3 Kreasi sulam payet sebagai dekorasi (a) dekorasi payung dengan payet, (b) dekorasi pelaminan dengan sulaman payet

(Sumber: galeripayung.blogspot.com, 2022)

3. Kerajinan payet sebagai karya seni

Terdapat berbagai macam karya seni dan kerajinan di dunia, banyak ditemukan di berbagai pelosok daerah dari semua kalangan. Terlebih para penggiat seni yang selalu menemukan cara baru dalam menuangkan ide maupun perasaannya kedalam sebuah karya seni. Salah satu karya seni kerajinan yang tentunya berbahan payet salah satunya ialah seni lukis. Pada dasarnya penggunaan payet



ini tentunya membentuk gambar yang indah pada media kain. Namun selain sebagai unsur dekoratif, sulaman payet ini kemudian bertransformasi menjadi karya seni murni yang dibuat untuk dinikmati keindahannya dan tidak menerapkan fungsi pakai. Seperti contoh lukisan potret wajah dengan sulaman payet dan masih banyak lagi.



Gambar 4 Penerapan sulam payet sebagai seni rupa murni
 (Sumber: id.pinterest.com, 2022)

2.4 Tinjauan Umum Wisata Edukasi

2.4.1 Definisi Wisata

Menurut Soetomo (1994) dalam Durrun Nafis, (2016), yang didasarkan pada ketentuan WATA (*World Association of Travel Agent*), wisata adalah perjalanan selama lebih dari tiga hari, yang diselenggarakan oleh suatu kantor perjalanan di dalam kota dalam rangka melihat-lihat di berbagai tempat atau kota baik di dalam maupun diluar negeri. Dari pengertian tersebut dapat ditarik simpulan pengertian wisata lebih menekankan pada kegiatan yang dilakukan wisatawan dalam sebuah perjalanan pariwisata. Artinya kegiatan yang dilakukan adalah untuk menikmati objek-objek di tempat wisata. Hal tersebut merupakan gambaran dari kegiatan dalam suatu perjalanan pariwisata. Dimana kegiatan dalam pariwisata ini sangat ditentukan oleh minat dari wisatawan itu sendiri. Hal ini ditentukan tidak hanya oleh minat wisatawan, tetapi juga oleh sumber daya wisata yang tersedia. Oleh karena itu, banyak istilah untuk wisata sejarah, wisata budaya, wisata alam, wisata pendidikan dan wisata lainnya.

Pariwisata sendiri menurut Dr. Salah Wahab, ialah salah satu jenis industri baru yang dapat menghasilkan pertumbuhan ekonomi yang cepat dalam menyediakan



lapangan pekerjaan, peningkatan hasil kerja, standar hidup serta mendorong sektor-sektor produktivitas lainnya. Selain itu, sebagai industri yang kompleks, juga termasuk industri klasik yang nyata, seperti kerajinan tangan dan suvenir, perumahan dan transportasi secara ekonomi, yang juga dianggap sebagai industri (Gunawan, dkk. 2015 dalam Durrun Nafis, (2016)). Sedangkan berdasarkan UU No. 10/2009 tentang kepariwisataan, pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah, dan pemerintah daerah.

2.4.2 Kebijakan Pengembangan Pariwisata

Dikutip dari Durrun Nafis, (2016) dalam tesisnya yang berjudul “Resort Alam Bukit Sekipan Tawangmangu” terdapat kebijakan-kebijakan terkait pengembangan pariwisata sebagai berikut:

- 1) Kebijakan Pokok
 - a. Mewadahi, membangun dan juga mengembangkan manfaat potensi pariwisata sebagai kegiatan ekonomi yang bisa menciptakan lapangan kerja.
 - b. Meningkatkan kemampuan dan juga keterampilan aparatur serta pemberdayaan tugas dan fungsi organisasi daripada sebagai fasilitator regulator yang bisa menjadi pengembangan pariwisata.
 - c. Meningkatkan kesempatan berusaha dan keterlibatan seorang dalam mengembangkan kawasan wisata.
 - d. Mengantarakan kerjasama pariwisata antar daerah dan juga dunia usaha.
- 2) Kebijakan Spasial (keruangan) Pariwisata
 - a. Memberikan arahan yang jelas agar bisa menjadi pengembangan pariwisata berdasarkan karakteristik keruangan melalui zonasi pengembangan.
 - b. Untuk kemudahan pembangunan dan pengolahan yang perlu dilakukan adalah pengelompokan objek daya tarik wisata pada Satuan Kawasan Wisata (SKW). Satuan-satuan kawasan wisata tersebut merupakan kawasan yang memiliki pusat-pusat kegiatan wisatawan agar mempunyai keterkaitan sirkuit atau jalur wisata.



- c. Melakukan urutan prioritas pengembangan satuan kawasan wisata dengan memperhatikan dampaknya terhadap perkembangan objek dan juga daya tarik wisata.
- 3) Kebijakan Pengembangan Objek dan Daya Tarik Wisata
 - a. Pengembangan objek dan daya tarik wisata menyangkut aspek pemanfaatan dan pengendalian yang satu dengan yang lainnya merupakan satu kesatuan yang terintegrasi oleh karenanya pembangunan objek dan daya tarik wisata harus sesuai dengan dasar-dasar pada sistem perencanaan.
 - b. Pengembangan objek dan daya tarik wisata dilakukan dengan dasar pendekatan pembangunan satuan kawasan wisata dengan nuansa nilai agama, budaya estetika dan moral yang dianut oleh masyarakat.
 - c. Pengembangan objek dan daya tarik wisata dilakukan sesuai dengan mekanisme pasar dan meliputi wisata alam, wisata budaya, wisata minat khusus, wisata pantai dan juga wisata petualangan.
 - 4) Kebijakan Pengembangan Sarana dan Prasarana Wisata
 - a. Menyiapkan sistem perencanaan Tata Ruang Kawasan Wisata.
 - b. Meningkatkan aksesibilitas ke kawasan wisata
 - c. Pemenuhan fasilitas standar (fasilitas kesehatan, keamanan, kebersihan, komunikasi) di kawasan wisata sesuai dengan kebutuhan.
 - d. Menarik investor untuk membangun akomodasi dan juga fasilitas penunjang lainnya

2.4.3 Klasifikasi Motif dan Tipe Wisata

Beragam bentuk pariwisata yang bisa mendorong para wisatawan untuk melakukan sebuah perjalanan wisata. Akan tetapi tidak banyak kepastian yang bisa menjadi sebuah motif wisata. Pada hakikatnya motif seseorang untuk melakukan pariwisata itu tidak terbatas dan juga tidak bisa dibatasi. Mc Intosh mengklasifikasikan motif-motif wisata yang dikelompokkan menjadi empat bagian (Durrun Nafis, 2016), yakni:

- 1) Motif Fisik, yaitu motif-motif yang berhubungan dengan kebutuhan badaniah seperti olahraga, istirahat, dan Kesehatan.



- 2) Motif Budaya, merupakan sebuah motif yang bersifat budaya seperti sekedar untuk mengenal ataupun hanya untuk memahami tata cara dan kebudayaan bangsa atau daerah lain kebiasaannya, kehidupannya sehari-hari, kebudayaannya yang berupa bangunan, musik, dan tarian.
- 3) Motif Interpersonal, merupakan sebuah motif yang berhubungan dengan keinginan untuk bertemu dengan keluarga, teman, tetangga, atau sekedar dapat menilai tokoh-tokoh terkenal seperti penyanyi, penari, bintang film, dan tokoh politik.
- 4) Motif Status atau motif prestisi, yaitu motif yang banyak beranggapan bahwa orang yang pernah mengunjungi tempat lain itu dengan sendirinya melebihi sesama yang tidak bepergian. Orang yang pernah bepergian ke daerah-daerah lain dianggap atau merasa naik gengsinya atau statusnya.

Klasifikasi tersebut sudah dapat diklasifikasikan menjadi kelompok-kelompok motif yang lebih kecil. Motif-motif yang lebih kecil tersebut biasanya digunakan untuk menentukan tipe perjalanan wisata. Misalnya tipe wisata rekreasi, olahraga, ziarah, atau kesehatan. Berikut merupakan sebuah subkelas tipe motif wisata serta tipe wisatanya yang sering disebut (Durrun Nafis, 2016), yaitu:

- a) Motif Bersenang-senang atau Bertamasya. Wisatawan tipe ini biasanya ingin mengumpulkan pengalaman sebanyak - banyaknya, mendengarkan dan menikmati apa saja yang bisa menarik perhatiannya. Dan wisatawan juga tidak terikat pada satu sasaran saja yang sudah ditentukan dari rumah. Wisatawan tamasya biasanya berpindah-pindah dari tempat satu ke tempat lain dengan menikmati pemandangan alam, adat istiadat, pesta rakyat, ketenangan tempat yang sepi, monumen peninggalan dan sejarah. Wisatawan ini pun sulit dibedakan dengan tipe wisatawan berikutnya.
- b) Motif Rekreasi, merupakan kegiatan yang menyelenggarakan sebuah kegiatan menyenangkan agar bisa memulihkan kesegaran jasmani dan rohani manusia. Kegiatan-kegiatannya dapat berupa olahraga dan membaca. Kegiatan rekreasi juga dapat diisi dengan perjalanan tamasya singkat untuk menikmati keadaan disekitar tempat menginap (*Sightseeng*). Bedanya dengan wisata tipe wisata adalah wisatawan tipe rekreasi biasanya menghabiskan waktunya di satu tempat saja, sedangkan tipe wisata tamasya berpindah-pindah tempat.



- c) Motif Kebudayaan, dalam wisata kebudayaan orang hanya sekedar mengunjungi suatu tempat untuk menyaksikan pertunjukan atau menikmati sebuah atraksi, akan tetapi lebih dari itu. Wisatawan mungkin untuk mempelajari atau untuk melakukan penelitian tentang keadaan di sekitarnya. Para seniman biasanya mengadakan perjalanan wisata budaya untuk menambah pengalamannya dan juga untuk mempertajam kemampuannya. Pelukis-pelukis sering menjelajahi daerah-daerah tertentu mencari dan mengumpulkan objek lukisan. Mereka itu semua mengadakan perjalanan berdasarkan motif kebudayaan. Jelaslah bahwa atraksi tidak selalu berupa kebudayaan, dapat juga berupa keindahan alam, atau seniman, atau guru yang terkenal, untuk mengadakan wawancara dan bertukar pikiran. Dalam wisata budaya itu juga termasuk kunjungan wisatawan ke berbagai peristiwa khusus (*special events*) seperti upacara keagamaan, penobatan raja, pemakaman tokoh tersohor dan pertunjukan rombongan kesenian yang terkenal.
- d) Wisata Olahraga, merupakan sebuah pariwisata dimana wisatawan mengadakan suatu perjalanan karena motif olahraga. Wisata olahraga merupakan bagian yang paling penting dalam kegiatan pariwisata. Olahraga dewasa ini merata di kalangan rakyat dan tersebar di seluruh dunia, dengan bermacam-macam organisasi baik yang bersifat nasional maupun internasional. Dalam hubungan dengan olahraga, harus dibedakan antara pesta olahraga atau pertandingan olahraga (*sporting events*).
- e) Wisata Bisnis, merupakan motif yang didalamnya terjadi banyak hubungan dengan orang-orang bisnis. Ada kunjungan bisnis, ada juga pertemuan-pertemuan bisnis, ada pekan raya dagang yang perlu dikunjungi, ada yang besar, ada yang kecil. Semua peristiwa itu bisa mengundang kedatangan orang-orang bisnis baik dari dalam negeri maupun dari luar negeri. Arus wisatawan itu tidak hanya bertambah besar pada waktu peristiwa-peristiwa itu terjadi.
- f) Wisata Konvensi, banyak pertemuan-pertemuan nasional maupun internasional untuk membicarakan bermacam-macam masalah: kelaparan dunia, pelestarian hutan, pemberantasan penyakit tertentu atau sekedar untuk pertemuan tahunan antara ahli-ahli di bidang tertentu. Perjalanan wisata yang timbul karenanya pada umumnya disebut wisata konvensi.



- g) Motif Spiritual, merupakan salah satu tipe wisata yang tertua. Sebelum orang mengadakan perjalanan atau rekreasi, bisnis maupun olahraga, orang telah mengadakan perjalanan untuk berziarah (pariwisata ziarah) atau untuk melakukan keperluan keagamaan. Tempat-tempat ziarah seperti Palestina, Roma, Mekkah dan Madinah merupakan tempat-tempat tujuan perjalanan pariwisata yang penting.
- h) Motif Interpersonal, istilah ini belum mapan dalam literatur kepariwisataan. Maksudnya jelas, yaitu bahwa orang dapat mengadakan perjalanan untuk bertemu dengan orang lain. Orang dapat tertarik oleh orang lain untuk mengadakan perjalanan wisata, atau dengan istilah kepariwisataan: manusia pun dapat merupakan atraksi wisata.
- i) Motif Kesehatan, merupakan wisata yang ada sejak zaman dahulu. Selalu ada kegiatan-kegiatan penting yang selalu berhubungan dengan pariwisata yang dianggap memiliki khasiat untuk menyembuhkan sebuah penyakit. Atau wisata kesehatan seperti yang sekarang sering dilakukan pasien Indonesia yang berobat ke Singapura, Jepang atau *check up* ke Amerika Serikat. Perjalanan pasien-pasien tersebut adalah perjalanan wisata kesehatan.
- j) Wisata Sosial (*Social Turism*). Wisata yang dimaksud bukanlah wisata yang berdasarkan motif sosial. Seperti motif wisata pada umumnya, motif wisata sosial ialah rekreasi, bersenang-senang (*pleasure tourism*) atau sekadar mengisi waktu libur. Akan tetapi perjalanan yang dilaksanakan biasanya dengan bantuan pihak-pihak tertentu yang diberikan secara sosial. Bantuan itu dapat berupa kendaraan, tempat penginapan seperti wisma peristirahatan atau hotel, yang hanya menarik sewa yang rendah sekali. Sebagai contohnya, wisata sosial buruh suatu pabrik untuk mengisi waktu liburan yang diberi subsidi oleh perusahaan, berupa angkutan, makan, dan wisma peristirahatan.

2.4.4 Unsur Pokok Kepariwisata

1) Atraksi (daya Tarik)

Menurut pengertiannya, *attraction* mampu menarik wisatawan yang ingin mengunjunginya. Meliputi jenis objek yang akan dijual, yang memenuhi 3 syarat antara lain:



- Apa yang dapat dilihat (*Something to see*)
- Apa yang dapat dilakukan (*Something to do*)
- Apa yang dapat dibeli (*Something to buy*)

Untuk *something to see*, wisatawan mengharapkan sesuatu yang dapat disaksikan di objek tersebut seperti pemandangan alam yang indah atau melihat-lihat keindahan desain-desain produk yang dipasang. Untuk *something to do*, wisatawan bisa menikmati berbagai fasilitas yang tersedia di masing-masing objek wisata misalnya memancing ikan atau belajar melakukan kegiatan kerajinan. Sedangkan untuk *something to buy*, wisatawan atau pengunjung dapat membeli produk khas ataupun cinderamata daerah setempat.

2) Sarana Wisata

Merupakan kelengkapan daerah tujuan wisata yang diperlukan untuk melayani kebutuhan wisatawan dalam menikmati perjalanan wisatanya. Pembangunan ini harus disesuaikan dengan kebutuhan wisatawan baik secara kuantitatif dan kualitatif.

3) Prasarana Wisata

Merupakan sumber daya alam dan sumber daya buatan manusia yang mutlak dibutuhkan oleh wisatawan dalam perjalanannya di daerah tujuan wisata, seperti air, jalan, listrik, telekomunikasi, terminal dan jembatan. Pembangunan prasarana wisata yang mempertimbangkan kondisi dan lokasi akan meningkatkan aksesibilitas suatu objek wisata.

4) Infrastruktur

Merupakan situasi yang mendukung fungsi sarana dan prasarana wisata, baik berupa sistem pengaturan maupun bangunan fisik di atas permukaan tanah dan di bawah tanah, seperti:

- Sistem pengairan, distribusi air bersih, sistem pembuangan air limbah. Sumber listrik dan energi serta jaringan distribusinya.
- Sistem jalur angkutan dan terminal yang memadai dan lancar.
- Sistem komunikasi yang memudahkan para wisatawan untuk mendapatkan informasi maupun mengirimkan informasi cara tepat dan cepat.



- Sistem keamanan atau pengawasan yang memberikan kemudahan di berbagai sektor bagi para wisatawan.

5) Lingkungan

Daerah dan tujuan wisata yang memiliki berbagai objek dan daya tarik wisata akan mengundang kehadiran wisatawan, yaitu:

a. Masyarakat

Masyarakat disekitar objek wisatalah yang akan menyambut kehadiran wisatawan tersebut dan sekaligus akan memberikan layanan yang diperlukan oleh para wisatawan.

b. Lingkungan

Perlu adanya pelestarian lingkungan melalui berbagai aturan dan persyaratan dalam pengelolaan suatu objek.

c. Budaya

Lingkungan masyarakat dalam lingkungan alam di suatu objek wisata merupakan lingkungan budaya yang menjadi pilar penyangga kelangsungan hidup suatu masyarakat. Oleh karena itu lingkungan budaya ini pun kelestariannya tak boleh tercemar oleh budaya asing, tetapi harus ditingkatkan kualitasnya sehingga dapat memberikan kenangan yang mengesankan bagi setiap wisatawan yang berkunjung.

2.4.5 Standar Pariwisata

Faktor kesehatan dan keamanan menjadi salah satu aspek penting dalam industri pariwisata setelah terjadinya pandemi *covid-19* ini. Sektor pariwisata mulai memperketat penerapan protokol dan standar kebersihan, kesehatan, serta keamanannya dengan menggunakan pedoman CHSE (Aditya, 2021). CHSE sendiri merupakan singkatan dari *Cleanliness* (kebersihan), *Healthy* (kesehatan), *Safety* (keselamatan), dan *Environment sustainability* (kelestarian lingkungan). Dilansir dari Suara.com, penerapan program ini ialah dengan melakukan sertifikasi CHSE untuk para pelaku usaha di industri pariwisata dan ekonomi kreatif, termasuk diantaranya adalah sebagai berikut:



- Usaha pariwisata meliputi jasa transportasi wisata, hotel/*homestay*, rumah makan/restoran, hingga *Meetings, Incentives, Conferencing, Exhibitions* (MICE).
- Usaha/fasilitas lain yang terkait meliputi pusat informasi wisata, tempat penjualan oleh-oleh dan cinderamata, toilet umum, dan usaha atau fasilitas lain yang terkait pariwisata.
- Lingkungan masyarakat meliputi lingkup administratif seperti Rukun Warga, Desa, atau Dusun yang menjadi bagian dari kawasan wisata atau berdekatan dengan lokasi wisata.
- Destinasi wisata meliputi seluruh destinasi yang berada dalam lingkup provinsi: kota/kabupaten atau desa/kelurahan.

Berikut ini syarat CHSE selengkapnya (Holycow, 2022):

1) *Cleanliness* (kebersihan)

Aspek ini mencakup kegiatan mencuci tangan dengan sabun atau memakai penyanitasi tangan, menyediakan sarana untuk mencuci tangan, serta membersihkan barang atau ruang publik pakai desinfektan atau cairan lainnya. Selain itu, kriteria lainnya ialah memastikan lokasi bebas dari binatang serta vektor yang berpotensi membawa penyakit, membersihkan toilet, memastikan peralatan toilet lengkap, dan memastikan kebersihan tempat sampah.

2) *Healthy* (Kesehatan)

Aspek ini mencakup tidak menyentuh area wajah, menghindari sentuhan fisik, mencegah kerumunan, menjalankan etika dalam batuk dan bersin, memastikan jarak aman, melakukan cek suhu tubuh, dan memakai APD. Selain itu, kriteria tambahan meliputi menyiapkan peralatan kesehatan sederhana, memastikan pengelolaan minuman serta makanan higienis dan bersih, memastikan sirkulasi udara bagus, serta siap menangani apabila wisatawan mengalami gangguan kesehatan di area wisata.

3) *Safety* (keselamatan)

Aspek ini mencakup kesiapan tata cara penyelamatan diri dari bencana, titik kumpul bencana, serta jalur evakuasi dan tersedianya kotak P3K serta alat pemadam kebakaran. Selain itu, pihak pengelola wajib memiliki media serta mekanisme komunikasi penanganan kondisi darurat serta wajib memastikan



peralatan elektronik berada dalam keadaan mati sebelum meninggalkan sebuah ruangan.

4) *Environment sustainability* (kelestarian lingkungan)

Aspek ini mencakup pemantauan dan evaluasi penerapan panduan serta SOP Pelaksanaan Kebersihan, Kesehatan, Keselamatan, dan Kelestarian Lingkungan. Kemudian, pihak pengelola harus menggunakan peralatan serta bahan ramah lingkungan, memanfaatkan sumber energi dengan efisien, mengelola limbah cair serta sampah dengan sehat, tuntas, serta ramah lingkungan, serta memastikan keadaan lingkungan sekitar nyaman dan asri.

2.4.6 Definisi Desa/Kampung Wisata

Desa wisata merupakan pengembangan seluruh kawasan desa yang menawarkan pelayanan baik secara ekonomi dan sosial, yang dilakukan di area pedesaan (Lopez & Garcia, 2006 dalam Ramadhini, 2021). Adapun beberapa komponen yang dibutuhkan dalam mengembangkan sebuah desa wisata menurut Arida & Pujani (2017) dalam Ramadhini, (2021) yaitu adanya objek, aksesibilitas, antusiasme masyarakat, sumber daya manusia, amenities, kelembagaan, dan lingkungan fisik. Selain itu, komponen desa wisata menurut Priasukmana & Mulyadin (2001) yaitu desa wisata terkait dengan 7 objek wisata lainnya yang sudah lebih dulu dikenal (Ramadhini, 2021).

Pada Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 115 Tahun 2016 tentang Penyelenggaraan Kampung Wisata, disebutkan tentang persyaratan teknis sebuah Kampung Wisata yaitu:

1. Aktivitas masyarakat berbasis masyarakat *Community Base Tourism* (CBT)
2. Memiliki daya tarik sebagai potensi unggulan
3. Ketersediaan tempat sebagai pusat kegiatan masyarakat
4. Ketersediaan konsep dan visi misi.

2.4.7 Definisi Wisata Edukasi

Edukasi atau pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan,



pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan keterampilan yang diperlukan masyarakat. Wisata edukasi sendiri adalah jenis wisata minat khusus yang dikategorikan menurut motivasi tertentu yang biasanya terkait dengan waktu, hobi dan mengejar waktu luang, dimana ada penggabungan rekreasi dan pendidikan. Wisata edukasi adalah suatu perjalanan wisata yang dimaksudkan untuk memberikan gambaran, studi perbandingan ataupun pengetahuan mengenai bidang kerja yang dikunjungi. Wisata jenis ini juga sebagai study tour atau perjalanan kunjungan-kunjungan pengetahuan (Suwanto, 1997 dalam Ummah, 2018).

Wisata edukasi adalah suatu program dimana peserta kegiatan wisata melakukan perjalanan wisata pada suatu tempat tertentu dalam suatu kelompok dengan tujuan utama mendapatkan pengalaman belajar secara langsung terkait dengan lokasi yang dikunjungi (Rodger, 1998 dalam Ummah, 2018). Wisata edukasi adalah kegiatan wisata yang dilakukan oleh wisatawan yang beristirahat dan yang melakukan perjalanan untuk pendidikan dan pembelajaran dengan tujuan primer atau sekunder. Aktivitas wisata edukasi dapat menjadi sarana bersosialisasi dan menumbuhkan rasa kebanggaan serta kecintaan terhadap budaya dan kearifan lokal. Wisata edukasi merupakan aktivitas pariwisata untuk memperoleh pengetahuan. Wisata edukatif dipandang berdasarkan pengaruh lingkungan eksternal, yang mempengaruhi penawaran dan permintaan produk daya tarik wisata edukatif yang memenuhi kebutuhan yang berbeda.

1) Kriteria dan Prinsip Wisata Edukasi

Edutourism memiliki delapan prinsip dasar yang harus dipenuhi dengan fokus utama pada sektor pelayanan pendidikan, yaitu sebagai berikut:

- a. Memiliki fokus pada wilayah alami yang menjamin pengunjung memiliki kesempatan untuk menikmati alam secara langsung
- b. Menyediakan layanan penerangan atau pendidikan kepada pengunjung dalam menikmati alam agar mereka memiliki tingkat pengertian, apresiasi, dan kepuasan yang lebih besar dalam berwisata
- c. Melakukan penanganan kegiatan wisata yang dapat memberikan efek terbaik dalam memelihara kelestarian ekologi
- d. Memberikan kontribusi terhadap konservasi lingkungan alami dan warisan budaya setempat.



- e. Memberikan kontribusi positif bagi kehidupan ekonomi dan sosial masyarakat lokal secara terus-menerus
- f. Menghormati budaya lokal serta sensitif terhadap keberadaan dan pengembangan budaya tersebut
- g. Secara konsisten menjadikan aspirasi pengunjung sebagai masukan dan pertimbangan dalam mengembangkan kegiatan wisata
- h. Dipasarkan dan dipromosikan secara jujur dan akurat sehingga pada saat dikunjungi dapat memenuhi harapan para wisatawan secara nyata.

Selain prinsip-prinsip dasar yang harus dipenuhi, kegiatan *edutourism* seperti halnya kegiatan ekowisata lainnya juga memiliki komponen sarana dan jasa. Menurut ciri-ciri sarana dan jasa *edutourism*, menilik pada jenis sarana dan jasa ekowisata adalah sebagai berikut:

- a) Melindungi lingkungan sekitarnya, baik yang berupa lingkungan alami maupun kebudayaan lokal.
- b) Memiliki dampak minimal terhadap lingkungan alami selama masa konstruksi dan operasinya.
- c) Sesuai dengan konteks budaya dan fisik wilayah setempat, misalnya ditandai dengan arsitektur yang menyatu dengan bentuk, lansekap, dan warna lingkungan setempat.
- d) Mengurangi tingkat konsumsi air dan menggunakan cara alternatif yang berkelanjutan untuk mendapat tambahan air.
- e) Mengelola limbah dan sampah dengan hati-hati.
- f) Memenuhi kebutuhan energi melalui penggunaan alat dan sarana berdesain pasif (desain yang tidak banyak mengubah lingkungan alami).
- g) Dalam pembangunan dan pengelolaannya mengupayakan kerjasama dengan komunitas lokal.
- h) Menawarkan program yang berkualitas untuk memberikan pendidikan mengenai lingkungan alami dan kebudayaan setempat terhadap tenaga kerja dan wisatawan.
- i) Mengakomodasikan berbagai program penelitian dalam rangka kontribusi kegiatan *edutourism* terhadap pengembangan berkelanjutan wilayah setempat.



2.5 Tinjauan Awal Tipologi Kampung Pengrajin Payet berbasis Wisata Edukasi

Rumah sebagai hunian yang memiliki peran penting bagi keberlangsungan hidup manusia. Peranan rumah bukan hanya berfungsi sebagai pemenuhan kebutuhan fisiologis saja, namun lebih dari itu rumah juga harus mampu memenuhi kebutuhan psikologis dalam berkegiatan dan berperilaku dengan lingkungannya. Selain itu, diharapkan pula rumah dapat menunjang pembangunan ekonomi, sosial budaya dan bidang-bidang yang lain sehingga dapat meningkatkan kesejahteraan penghuni di dalamnya (Tutuko, 2008) dalam (Pramudito & Wismarani, 2020).

Berangkat dari konsep hunian yang diwujudkan dalam bentuk rumah tersebut kemudian berkembang dalam konsep akibat perbedaan karakteristik manusia dan tujuan dalam lingkungan tertentu. Sejalan dengan dinamika perubahan ini kemudian terjadi modifikasi konsep rumah dan permukiman dalam suatu daerah menjadi konsep kampung/desa wisata. Dalam hal ini kawasan permukiman dimana mayoritas penduduknya merupakan pengrajin payet menyebabkan kondisi rumah tinggal beradaptasi menjadi rumah produktif (*Home Based Enterprises/HBEs*). HBEs merupakan kegiatan untuk menghasilkan pendapatan dengan karakteristik lokasi usaha berada di rumah (Strassmann, 1986) dalam (Pramudito & Wismarani, 2020). Dengan adanya adaptasi rumah tinggal menjadi HBEs/UBR sebagai tuntutan fungsi pariwisata di desa tersebut, muncul preferensi pengrajin tentang desain rumah dan kawasan permukiman yang ideal dengan harapan dapat tercapainya kebutuhan ruang untuk berhuni maupun usaha.

Dalam sebuah permukiman, tipologi akan mempengaruhi pola huniannya. Selain mempengaruhi pola hunian pada permukiman itu sendiri, tipologi akan berpengaruh pada pola tata bangunan permukimannya seperti pola bangunan penunjang, pola jalan, bahkan pola ruang (Friedman, 2013) dalam (Chairini, Widyasari, & Aulia, 2017).



2.5.1 Tipologi Fungsi

Adapun tipologi berdasarkan tinjauan fungsional yang diharapkan pada perancangan Kampung Pengrajin Payet berbasis Wisata Edukasi ini adalah sebagai berikut:

1. Fungsi hunian produktif, dimana bangunan dirancang tidak hanya berfungsi sebagai tempat tinggal untuk memenuhi kebutuhan dasar dan tempat berlindung saja tetapi berfungsi sebagai tempat menampung kegiatan penghuni dalam kegiatan usaha/memproduksi kerajinan sebagai gambaran perikehidupan dan kehidupan yang menyeluruh (Silas, 1993). Rumah tinggal dengan fungsi tersebut diharapkan mampu menjadi tempat kegiatan komunitas keluarga serta mampu mendukung kehidupan dan kehidupan untuk masa yang akan datang (Tutuko, 2008) dalam (Pramudito & Wismarani, 2020).
2. Fungsi komersial, dimana bangunan dirancang dengan tujuan untuk mendapat keuntungan bagi pemilik dan penggunanya. Bangunan ini dimaksudkan sebagai sarana kegiatan promosi dan jual beli. Dalam perancangannya perlu pertimbangan aspek penampilan visual bangunan. Berikut karakteristik bangunan komersial antara lain (Hoyt, 1978) dalam (Hanifah, 2019):
 - a. *Clarity* (kejelasan) yang merupakan karakteristik penampilan visual dari sebuah bangunan yang mencerminkan fungsi yang akan diwadahi.
 - b. *Boldness* (menonjol) merupakan karakteristik yang akan memberikan kesan menonjol dari suatu bangunan sehingga dapat menjadi *point of interest*.
 - c. *Intimacy* (akrab) merupakan karakteristik dari penampilan sebuah bangunan yang membuat bangunan akan terkesan akrab dengan lingkungan sekitarnya.
 - d. *Flexibility* (fleksibilitas) merupakan karakteristik dari bangunan yang dapat memungkinkan terjadinya alih guna, alih citra, dan alih waktu.
 - e. *Complexity* (kompleksitas) merupakan karakteristik dari bangunan yang menghindari memberikan kesan monoton.



- f. *Efficiency* (efisiensi) karakteristik dari bangunan yang sebisa mungkin menggunakan biaya dan ruang dengan seoptimal mungkin.
 - g. *Investinense* (kebaruan) merupakan karakteristik bangunan yang mencerminkan inovasi yang ekspresif dan spesifik sehingga menjadi pembeda antara satu bangunan dengan bangunan lainnya.
3. Fungsi edukasi, dimana bangunan dirancang sebagai wadah untuk mempelajari dan praktek secara langsung proses pembuatan kerajinan dan pemasangan payet yang ada di kampung tersebut. Kegiatan edukasi ini akan diberikan secara langsung oleh para pengrajin oleh para pengrajin yang ahli dan berpengalaman. Fungsi edukasi ini meliputi:
 - a. Fungsi *workshop* bertujuan untuk memberi pengalaman, pengetahuan, ataupun informasi mengenai suatu kerajinan, aktivitas ini juga sebagai media promosi. Bangunan ini kemudian akan menjadi sarana yang dapat memfasilitasi para pengunjung agar dapat melihat dan mencoba secara langsung proses pembuatan beberapa kerajinan di kampung tersebut.
 - b. Fungsi *display*/pameran yang merupakan sarana bagi para pengrajin untuk mengenalkan, menunjukkan, dan memamerkan hasil karya mereka selain sebagai sarana untuk promosi berbagai macam produk kerajinan yang ada di kampung tersebut.
 4. Fungsi rekreasi, dimana bangunan atau kawasan dan kegiatan di dalamnya bersifat ringan dan santai untuk menikmati suasana dan karya seni kerajinan.

Dalam kegiatan pelaksanaan dan kegiatan yang terjadi di dalamnya kemudian akan menjadi daya tarik kegiatan wisata yang akhirnya menjadi objek wisata edukasi. Kampung kreatif yang berbasis wisata kemudian akan dikatakan berhasil apabila dalam pemenuhan kebutuhan masyarakatnya dan dalam pelaksanaannya diwujudkan dengan penerapan berbagai alternatif pilihan untuk mengembangkan potensi dengan melibatkan peran serta masyarakat setempat (Sadewo & purnasari, 2019) dalam (Beni, Manggu, & Sadewo, 2021).

2.5.2 Tipologi Ruang Sebagai Pemenuhan Kebutuhan Pengguna

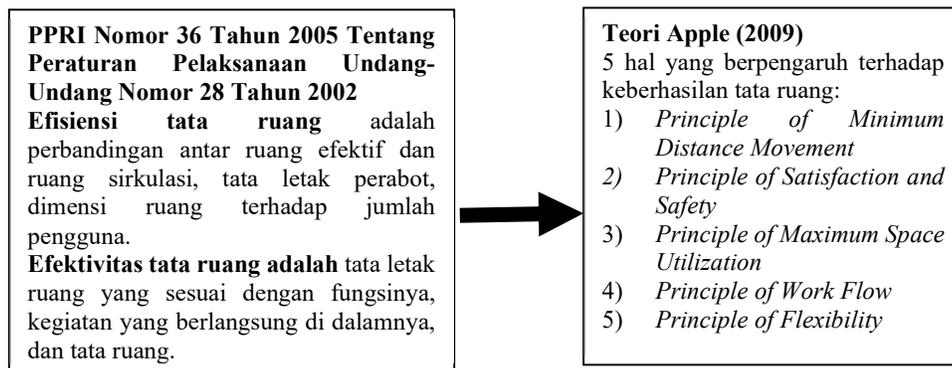
Sebagai bentuk respon dari kebutuhan sarana terselenggaranya aktivitas-aktivitas kreatif bagi para pengrajin maka perlu mempertimbangkan apa saja



kebutuhan pengrajin agar dalam pelaksanaannya, ruang yang telah disediakan dapat memwadhahi seluruh aktivitas pengrajin sekaligus merangsang kreativitas dan produktivitas yang efisien dan efektif namun tetap *humanis*. Maka diperlukan standar-standar kebutuhan ruang bagi para pengrajin. Hal ini juga sesuai dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 36 Tahun 2005 Tentang Peraturan Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2002 Tentang Bangunan Gedung dalam pasal 24 ayat (1) dan (2). Dalam peraturan tersebut menyatakan bahwa:

- a. Efisiensi tata ruang adalah perbandingan antar ruang efektif dan ruang sirkulasi, tata letak perabot, dimensi ruang terhadap jumlah pengguna.
- b. Efektivitas tata ruang adalah tata letak ruang yang sesuai dengan fungsinya, kegiatan yang berlangsung di dalamnya, dan tata ruang.

Dalam membantu menentukan keputusan hasil rancangan, penataan ruang kerja maupun area pelatihan yang ideal harus didasarkan pada parameter yang tepat agar penataan ruang tersebut dapat dikatakan efisien dan efektif, maka digunakan parameter tata ruang dan letak pemindahan barang dan material menurut teori Apple sebagai berikut (Vedayanti, 2015):



Gambar 5 Parameter tata ruang menurut teori Apple
 (Sumber: Vedayanti, 2015)

Hasil definisi operasional yang kemudian menjadi alat ukur efisiensi dan efektivitas dari penggabungan teori tata ruang dan letak pemindahan barang dengan peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 36 tahun 2005 adalah sebagai berikut (Vedayanti, 2015):

- a. Ruang sirkulasi dengan luas minimal agar jarak tempuh menjadi lebih dekat.



- b. Pembagian ruang dimaksimalkan dengan jumlah pengguna dengan cara menghitung rasio optimal antara peserta didik dan instruktur.
- c. Perabot disusun dengan mempertimbangkan kenyamanan pengguna.
- d. Penataan ruang (tata perabot) yang sesuai dengan karakter kegiatan yang ada di dalamnya.
- e. Pengintegrasian ruang sirkulasi dan ruang aktivitas pengguna yang berlangsung untuk mendapatkan ruang yang maksimal daya gunanya.

Definisi ini kemudian menjadi tolak ukur pencapaian efisiensi dan efektivitas tata ruang yang akan menghasilkan program ruang dan besaran ruang serta menjadi bagian dari konsep perancangan ruang.

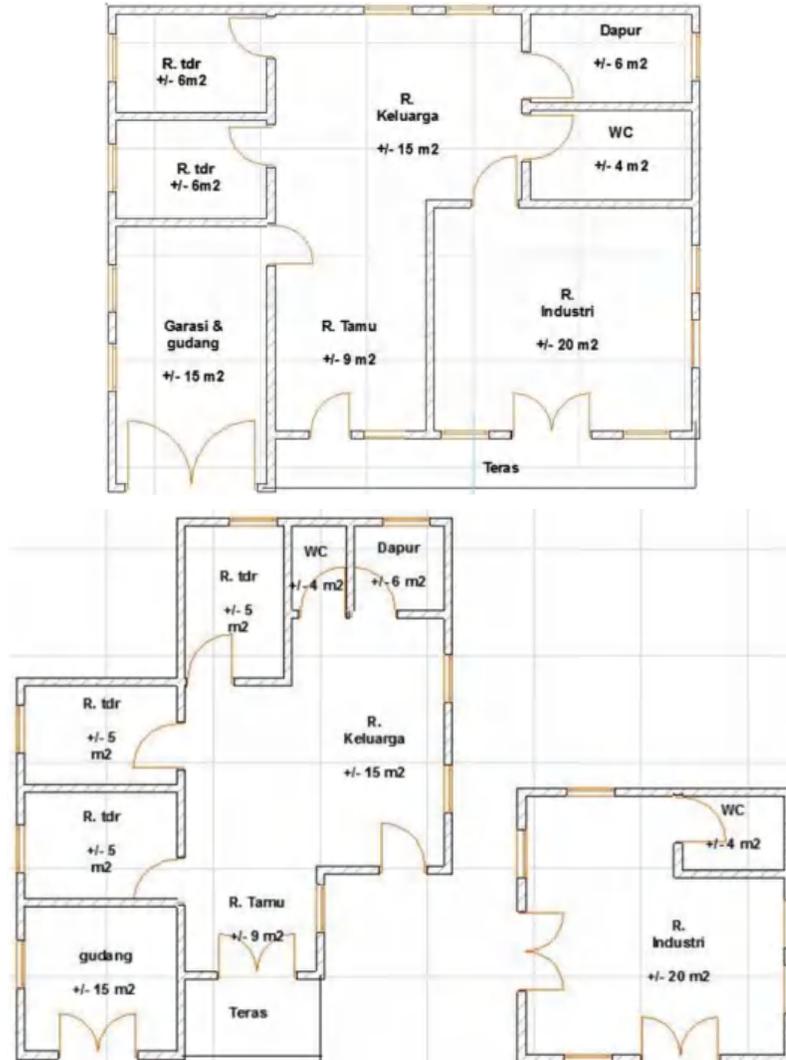
1. Tipologi Awal Hunian Pengrajin Payet/Penjahit

Pembentukan pola tata ruang pada tipologi rumah dengan kegiatan industri *Home Based Enterprises/HBEs* kerajinan payet dipengaruhi oleh beberapa faktor. Dari beberapa aktivitas penghuni terdapat aktivitas bersama dan aktivitas industri, ruang bersama berada di bagian depan denah. Hal ini kemudian mempengaruhi penempatan ruang bersama, dan zona-zona pada rumah-rumah.

Tabel 3 Standar jenis ruang, dimensi ruang, jumlah ruang terhadap aktivitas penghuni pada rumah hunian dengan industri

No	Jenis Ruang	Dimensi Ruang	Jumlah Ruang	Aktivitas Penghuni
1	Teras	1-20 m ²	1 ruang	Kerja/menerima tamu
2	Ruang tamu	1-20 m ²	1 ruang	Menerima tamu
3	Ruang keluarga	1-20 m ² atau 21-40 m ²	1 ruang	Nonton TV
4	Ruang makan	1-20 m ²	1 ruang	Makan
5	Kamar tidur	1-20 m ² atau 21-40 m ²	2-3 ruang	Tidur/bangun
6	Kamar mandi	1-20 m ²	2 ruang	Mandi, mencuci
7	Dapur	1-20 m ²	1 ruang	Memasak
8	Ruang industri	1-20 m ² atau 21-40 m ² atau 41-60 m ²	1 ruang	Bekerja industri

Sumber: (Permata, 2020)



Gambar 6 Standar penempatan dimensi dan zona ruang pada hunian berhuni dan berindustri
 (Sumber: Permata, 2020)

2. Tipologi Awal *Craft Centre*

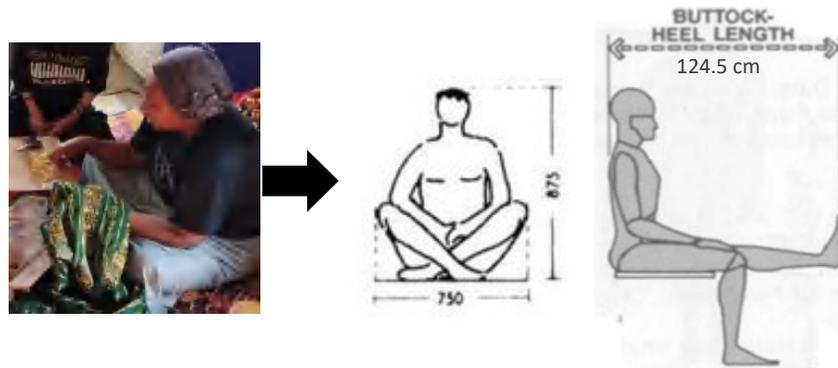
Craft Centre merupakan tempat yang mewadahi kegiatan industri seperti proses pembuatan kerajinan dan komersial serta edukasi pengunjung maupun pengrajin terdiri dari satu bengkel atau lebih, galeri pameran, selain juga digunakan untuk tempat aktivitas jual-beli hasil kerajinan (Hanifah, 2019).

Adapun ruang utama dalam *Craft Centre* ini meliputi:

1. *Workshop*/ruang edukasi



Area *workshop* pada bangunan akan mewadahi kegiatan pelatihan kerajinan payet yang mana kegiatan tersebut dipraktekkan langsung oleh pengrajin dan diikuti oleh pengunjung sebagai peserta. Dalam menentukan efisiensi luas ruang yang akan digunakan diperlukan hitungan luas minimal yang dibutuhkan untuk masing-masing peserta melakukan kegiatan mereka. Seperti yang telah disebutkan dari pada parameter efisiensi tata ruang sebelumnya dimana perabot disusun dengan mempertimbangkan kenyamanan pengguna. Adapun posisi kerja pengrajin payet terhadap standar minimal luasan yang dibutuhkan seseorang dalam kegiatan memasang payet pada kerajinan adalah sebagai berikut:



Gambar 7 Dimensi minimal manusia terhadap posisi kerja pengrajin payet
(Sumber: Ernest & Neufert, 1980)

Menurut *Massachusetts Department of Elementary and Secondary Education Manual for Vocational Technical Cooperative Education* (2014) dalam (Vedayanti, 2015) bahwa untuk rasio optimal peserta didik dan instruktur pada kegiatan pelatihan adalah 1:15, dimana untuk melatih dan mengawasi 15 orang peserta didik memerlukan minimal 1 instruktur. Maka dalam menghitung besaran ruang yang diperlukan ialah dengan mempertimbangkan jumlah/kapasitas antara pengunjung yang menjadi peserta dan instruktur yang akan ditampung dalam ruang *workshop* tersebut.

2. Ruang pameran

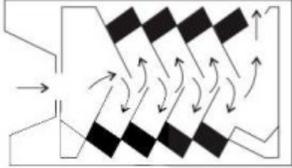
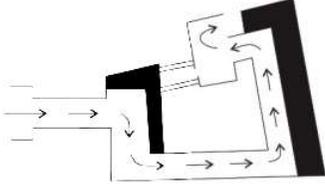
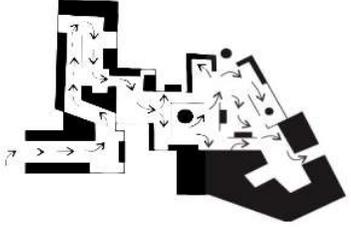
Dalam bangunan dengan kegiatan pameran di dalamnya tentu diperlukan sirkulasi yang efektif dan efisien untuk memudahkan



pengguna. Adapun pola sirkulasi dapat diklasifikasikan sebagai berikut (Gardener & Heller, 1960):

a. Sirkulasi terkontrol

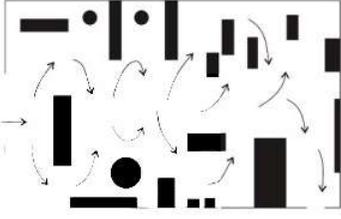
Tabel 4 Sirkulasi terkontrol

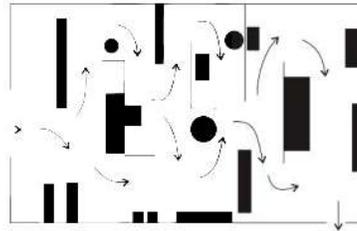
Ilustrasi	Bentuk Sirkulasi
	<p>Menggunakan sirkulasi rendah untuk mengatur jalur sirkulasi. Perhatian pengunjung diarahkan pada delapan sekuen <i>stand</i> pameran yang berbeda.</p>
	<p>Menggunakan sirkulasi membentuk <i>cluster</i> yang menyerupai tanda tanya. Penempatan objek yang akan dipajang di satu sisi dengan maksud mempermudah arah perhatian pengunjung.</p>
	<p>Merancang jalur sirkulasi dengan memusatkan perhatian pengunjung pada satu sisi dengan tujuan agar pengunjung lebih memahami sekuen <i>display</i>.</p>

Sumber: (Gardener & Heller, 1960)

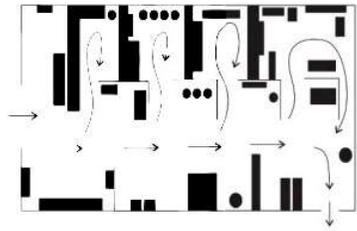
b. Sirkulasi tidak terkontrol

Tabel 5 Sirkulasi tidak terkontrol

Ilustrasi	Bentuk Sirkulasi
	<p>Menggunakan sirkulasi rendah untuk mengatur jalur sirkulasi. Perhatian pengunjung diarahkan pada delapan sekuen <i>stand</i> pameran yang berbeda.</p>



Menggunakan sirkulasi membentuk *cluster* yang menyerupai tanda tanya. Penempatan objek yang akan dipajang di satu sisi dengan maksud mempermudah arah perhatian pengunjung.



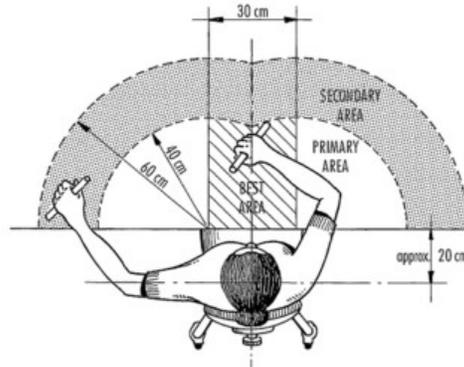
Merancang jalur sirkulasi dengan memusatkan perhatian pengunjung pada satu sisi dengan tujuan agar pengunjung lebih memahami sekuen *display*.

Sumber: (Gardener & Heller, 1960)

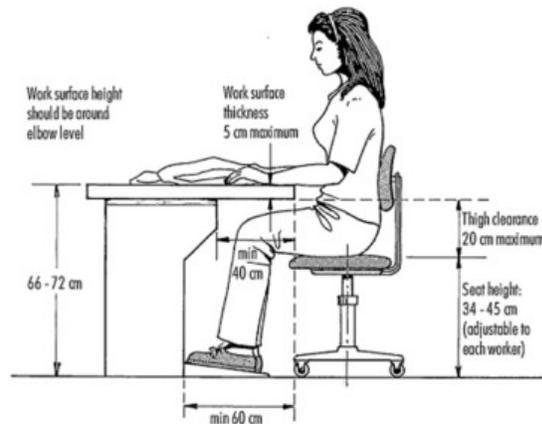
Berdasarkan pola sirkulasi diatas kemudian diperlukan pola sirkulasi fleksibel dan dapat menghubungkan fungsi dari masing-masing ruang pada bangunan.

3. Ruang kerajinan/ruang kerja jahit

Ruang kerajinan akan difungsikan untuk menampung penjahit yang akan memproduksi pakaian ataupun produk yang akan dipasangi payet oleh para pengrajin payet. Ruang ini akan menjadi pusat produksi jahit di kampung pengrajin ini sehingga para pengrajin payet tidak lagi perlu mengambil jahitan dari luar kampung dan sekaligus menaikkan taraf kehidupan pekerja dan memudahkan pencapaian antara satu dan yang lainnya. Adapun posisi kerja penjahit terhadap standar minimal luasan yang dibutuhkan seseorang dalam kegiatan memproduksi jahitan pada kampung pengrajin adalah sebagai berikut:



Gambar 8 Area jangkauan normal pekerja di atas meja



Gambar 9 Dimensi rekomendasi untuk pekerja dengan meja dan kursi

Adapun dalam pelaksanaannya harus mempertimbangkan sirkulasi dan perabot yang dibutuhkan dalam ruang kerja. Semakin banyak pekerja maka semakin banyak pula perabot yang digunakan sehingga butuh perencanaan yang baik agar tercipta ruang kerja efisien dan efektif.

2.6 Studi Banding

1) Kampung Ketupat, Samarinda

Kampung Ketupat terletak di Jalan Mangkupalas, Samarinda Kalimantan Timur, Kelurahan Masjid jadi salah satu ikon wisata Kota Tepian sejak 2017. Kampung Ketupat telah berhasil mengurangi luasan kumuh dari 51,36 hektar di tahun 2015 menjadi 8,18 hektar di akhir tahun 2018.

Kampung ini menawarkan konsep kampung warna warni dan menyulap kawasan kumuh menjadi destinasi wisata dengan mempertahankan kearifan lokal yang ada di kawasan tersebut. Selain itu memanfaatkan keadaan alam



yang terletak di wilayah pesisir dengan menyajikan pemandangan laut dan perahu sebagai pemandangan ketika menyusuri desa.



Gambar 10 Suasana Permukiman Kampung Ketupat
 (Sumber: www.youtube.com, 2022)

Salah satu ciri khas Kampung Ketupat sesuai namanya yang unik yaitu kampung masyarakat lokalnya yang memproduksi ketupat dan dijadikan sebagai produk hasil yang kemudian dijual. Penataan kawasan kampung ini yang semula kumuh dengan bantuan pemerintah dan masyarakat setempat dilakukan pembenahan dengan memperluas jalan lokal dengan *paving* dan menyediakan lahan terbuka sebagai area elemen citra (*landmark*) kampung serta memberi aksen warna-warni pada rumah-rumah untuk memberi kesan ceria pada kawasan permukiman. Area wisata yang dapat dikunjungi ialah area permukiman, area pelabuhan sederhana dimana letak *landmark* kampung ketupat, serta wisata edukasi dimana di kampung ini pengunjung dapat belajar membuat ketupat dari warga setempat.

Kampung ini diperbaharui tanpa mengubah konsep alam dan lingkungan yang permukiman yang sudah ada. Permukiman ini mempertahankan tipologi rumah masyarakat setempat dengan pola tata ruang permukiman *linear* dengan orientasi rumah menghadap jalan. Area pinggir jalan digunakan sebagai area penjemuran daun bahan ketupat. Area teras/depan rumah di gunakan sebagai tempat pembuatan dan penggantungan ketupat untuk kemudian dijual kepada pengunjung/pembeli yang melewati sekitar rumah. Kondisi lahan berada di area pesisir menjadikan rumah didirikan semi panggung dengan lantai sejajar jalan. Bentuk rumah dengan konsep arsitektur vernakular yang sudah



Kampung Kreatif Jagoi yang terletak di perbatasan antara Kabupaten Bengkayang Provinsi Kalimantan Barat, Indonesia dengan Serikin Malaysia Bagian Sarawak. Kampung ini disebut sebagai kampung kreatif karena kebanyakan warganya, utamanya perempuan merupakan pengrajin anyaman rotan berupa tas yang disebut sebagai *Juah*. Desa ini memiliki luas sekitar 45.973 ha, dengan 3 Dusun yakni Dusun Jagoi Babang, Dusun Risau dan Dusun Sei-Take. Jarak lokasi dari pusat kecamatan sekitar 10 km dan berjarak sekitar 3-4 jam dari pusat kabupaten. Akses utama menuju lokasi merupakan jalur darat dengan akses utama yang cukup mulus, namun mulai rusak ketika telah memasuki area kampung. Masih terdapat pula rumah adat dan rumah tradisional di area tersebut, selain itu suasana pengrajin di Kampung ini terlihat satu dua orang ibu-ibu yang membuat kerajinan di teras rumah mereka.



Gambar 14 Kegiatan pengrajin di teras rumah
 (Sumber: travel.detik.com)



Gambar 15 Produk kerajinan Kampung Jagoi
 (Sumber: jadesta.kemenparekraf.go.id, 2022)

Wisata budaya dan edukasi yang disajikan berupa bangunan khas rumah adat *Baduk* serta kerajinan tas *Juah* dan tikar *Bidae*. Bentuk rumah adat *Baduk* ini sangat berbeda dari rumah adat suku Dayak lainnya. Rumah Adat ini berbentuk bundar, berdiameter ± 10 m dengan ketinggian ± 12 m dan disangah



sekitar 20 tiang kayu dan beberapa kayu penopang lainnya serta sebatang tiang digunakan sebagai tangga yang menyerupai titian. Ketinggian ini menggambarkan kedudukan atau tempat *Kamang Triyuh* yang harus dihormati. Selain itu terdapat rumah panjang tradisional 24 pintu yang terbuat dari bambu dan kayu yang merupakan rumah tradisional *Bidayuh* yang tersisa di Sarawak. Fasilitas kawasan berupa ATM, *jungle tracking*, *cafeteria*, kamar mandi umum, kios souvenir, *outbound area*, dan mushollah untuk para wisatawan.



Gambar 16 Rumah adat *Baluk*
 (Sumber: kalbar.jadesta.com, 2022)



Gambar 17 Rumah tradisional *Bidayuh*
 (Sumber: bombasticborneo.com, 2022)

Profil kepariwisataan di Desa Jagoi terdiri dari wisata budaya terdiri dari Situs Kampung Budaya Bung Kupua'k, Sentra Kerajinan Kampung Kreatif dan *event* tradisional suku Dayak Bidayuh, perbatasan “Gawiasowa”, dan Perbatasan Indonesia-Malaysia. Adapun paket wisata yang tengah dalam pengembangan untuk meningkatkan daya tarik Desa Jagoi, termasuk paket wisata ke destinasi wisata terdekat, walaupun ada diluar Desa Jagoi Babang, antara lain adalah paket wisata jelajah Goa Pate dan paket wisata “Sehari di Serawak Malaysia”.



3) Desa Bordir Van Lam

Van Lam merupakan sebuah distrik pedesaan yang terletak di kecamatan Dong Hai, distrik Hoa Lu, provinsi Ninh Binh Vietnam. Desa Van Lam berada dekat dengan objek wisata alam Tam Coc-Bich Dong, wisata alam gua karst yang berada di atas air yang terkenal sehingga untuk menuju ke lokasi wisata tersebut akan melewati Van Lam yang kemudian desa ini telah berubah menjadi tujuan wisata populer di Ninh Binh berikutnya. Di ujung desa ini, di dekat dermaga Tam Coc, ada satu Kuil kuno yang telah lama ada dan mendapat perawatan dari warga setempat.



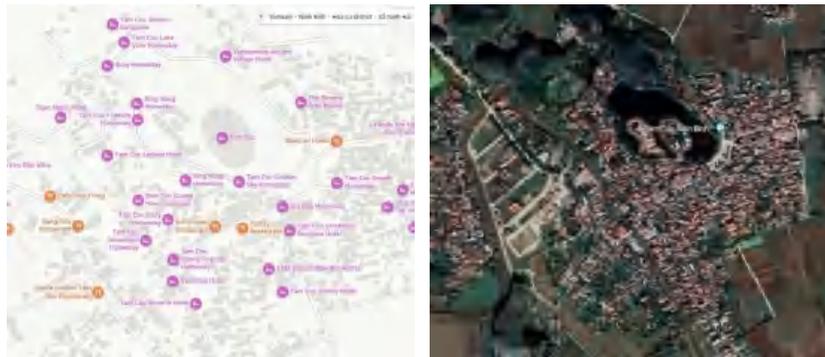
Gambar 18 Distrik pedesaan Van Lam, Vietnam
 (Sumber: earth.google.com, 2023)

Kini terdapat kira-kira sekitar 700 kepala keluarga atau sekitar 3000 penduduk Van Lam yang merupakan 95% dari 1000 rumah tangga mencari nafkah dari bordir yang merupakan pengrajin sulam-menyulam di Desa Van Lam. Setiap kepala keluarga seperti sebuah basis produksi dimana pengrajin merupakan anggota keluarga yakni anak-cucu mereka. Para orang tua mewariskan kerajinan ini kepada anak-cucu mereka dan kerajinan merenda diwariskan dari generasi ke generasi. Kini ada puluhan perusahaan bordir swasta dan lokakarya di Desa Van Lam yang mengkhususkan diri dalam pelatihan bordir muda, dalam membuat dan memperdagangkan produk bordir.



Gambar 19 Keluarga yang merupakan pengrajin sulam
 (Sumber: www.originvietnam.com, 2023)

Konsep yang diusung pada Desa Wisata Van Lam adalah penginapan yang berada di tengah danau dengan dikelilingi fasilitas yang dimana akses menuju lokasi ditempuh dengan melewati jalan setapak maupun dengan perahu dari sisi danau lainnya. Selain itu terdapat *homestay*, hotel maupun restoran yang tersebar di antara rumah-rumah warga lokal/pengrajin. Terdapat fasilitas lain berupa dermaga tempat penyewaan perahu yang dimana perahu digunakan untuk berkeliling danau melihat pemandangan alam dan desa serta akses menuju lokasi kuil kuno yang berada di dekat permukiman.



Gambar 20 Peta persebaran *homestay* dan restoran di Desa Van Lam (kiri), tata letak permukiman di Desa Van Lam (kanan)
 (Sumber: earth.google.com, 2023)



Gambar 21 Peragaan pembuatan sulaman di area terbuka (kiri), pembuatan kerajinan sulaman di bangunan penunjang untuk pengrajin (kanan)
 (Sumber: embroideryviet.com, 2023)



Salah satu tempat yang menarik di Desa Van Lam adalah pengunjung dapat melihat langsung bagaimana seniman bekerja karena secara umum pada bagian teras rumah mereka akan membuat sulaman, adapula yang akan melakukan peragaan pembuatan sulaman di area terbuka lokasi maupun sekitar dermaga untuk menarik para turis yang berkunjung maupun ikut belajar membuat kerajinan bordir. Setiap rumah tangga di desa akan menjadi tempat kunjungan bagi wisatawan, yang dapat tinggal selama beberapa jam untuk makan dan minum, dan belajar menyulam di bawah bimbingan pemilik rumah. Selain itu terdapat area bangunan yang disediakan bagi seniman yang akan membuat karyanya dan area jual beli produk hasil kerajinan.

4) Kampung Manik Kaca, Plumbon Gamban, Jember



Gambar 22 Sentra Industri Kecil Menengah Manik-Manik Kaca
 (Sumber: www.youtube.com, 2022)

Desa ini terletak di Desa Plumbon Gambang, Kecamatan Gudo, Kabupaten Jombang, Jawa Timur. Kerajinan manik-manik di Desa Plumbon Gambang, Jombang sebagai *home industri* telah terbentuk secara alami sejak tahun 1990-an, sejak itu pula wisatawan mancanegara berkunjung ke kawasan ini. Manik-manik produksi desa ini merupakan produk warga desa yang sudah menembus pasar Internasional seperti Amerika, Singapura dan beberapa negara yang lain. Untuk pasar nasional, produk manik-manik berupa kalung, gelang, bros, dan aksesoris ini menjadi andalan turis Bali dan Martapura.

Dari Kompas.com, perhiasan manik-manik yang diproduksi para perajin menggunakan bahan baku limbah kaca. Bahan baku tersebut diperoleh dari



limbah rumah tangga maupun pabrik. Limbah tersebut kemudian diolah dengan dipanaskan kemudian dilelehkan untuk dibentuk sesuai keinginan. Setelah menjadi butiran manik-manik, kemudian dirangkai menjadi aksesoris menggunakan benang maupun tali.

Yang menarik dari kampung ini ialah area pengrajin untuk bekerja berada di rumah masing-masing kelompok pengrajin yang terdiri dari 1-5 orang dimana mereka membuat ruang yang disebut dapur kerja pengrajin dan mempengaruhi tata ruang masing-masing rumah kelompok tersebut. Selain itu pola tata permukiman yang berkembang secara alami di desa ini berkumpul di sekitar pusat-pusat industri kerajinan manik-manik dan berderet rapi di sisi jalan utama yang kemudian *cluster* tersebut berkembang menjadi dusun-dusun. Kegiatan industri ini kemudian mempengaruhi perkembangan pola permukimannya menjadi tersusun rapi dengan tetap mempertahankan area pertanian dan hamparan hijau di sekeliling area permukiman.



Gambar 23 Dapur kerja pengrajin manik-manik kaca di Desa Plumbon Gamban
 (Sumber: www.youtube.com, 2022)



Gambar 24 Tata permukiman Desa Plumbon Gamban
 (Sumber: www.youtube.com, 2022)



Pengalaman wisata Kampung Labirin Astra Honda semakin berwarna dengan sentuhan budaya. Para pemuda pemudi dilatih untuk menguasai berbagai tarian tradisional dan alat musik marawis sebagai elemen hiburan bagi pengunjung. Tak hanya itu, mereka juga membangun kesadaran lingkungan dengan membuat orkestra mini dengan menggunakan barang-barang bekas. Pengunjung pun bisa berswafoto dengan berbagai instalasi bambu yang dipilih untuk menguatkan karakter kelokalan budaya Sunda.



7 Kesimpulan Studi Banding

Tabel 6 Kesimpulan Studi Banding

No.	Studi Kasus	Lokasi	Luas	Fasilitas	Kelebihan	Elemen yang akan diadopsi
1.	Kampung Ketupat, Samarinda 	Jl. Mangkupalas, Kelurahan Masjid, Samarinda, Kalimantan Timur	$\pm 8,18$ Ha	<ul style="list-style-type: none"> • Parkiran • Pelabuhan Mini/ <i>Landmark</i> • Jalan lokal • Area Permukiman • Area Ekonomi 	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki konsep penataan kawasan wisata yang mengubah permukiman kumuh menjadi permukiman wisata yang berwarna warni. • Mempertahankan kearifan lokal budaya dan warganya sebagai objek wisata edukasi. • Pola permukiman yang memudahkan interaksi antar warga dan pengunjung. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengusung konsep perkampungan yang mempertahankan kearifan lokal untuk dijadikan sebagai potensi wisata. • Pola permukiman yang memberikan kemudahan interaksi warga dan wisatawan.
2.	Kampung Kreatif Jagoi 	perbatasan antara Kabupaten Bengkayang Provinsi Kalimantan Barat, Indonesia dengan Serikin Malaysia Bagian Sarawak.	± 45.973 Ha	<ul style="list-style-type: none"> • Rumah tradisional <i>Bidayuh</i> • ATM • <i>Jungle tracking</i>. • <i>Cafeteria</i> • Kamar mandi umum • Kios souvenir • <i>outbound area</i> • Mushollah 	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki konsep penataan kawasan wisata alam dan budaya dengan pemanfaatan potensi lokasi. • Menyediakan wisata edukasi berupa rumah adat dan budaya suku Dayak. • Pola tata massa bangunan permukiman pengrajin dengan zona Aktivitas wisata kebudayaan terpisah namun saling terhubung. 	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki konsep penataan kawasan wisata alam dan edukasi dengan pemanfaatan potensi lokasi • Penerapan wisata edukasi berupa pelatihan dan belajar payet nantinya. • Pola permukiman dengan zona Aktivitas terpisah namun saling terhubung.



5.	<p>Kampung Labirin</p> 	<p>Kampung Kebon Jukut, Kelurahan Babakan Pasar, Kecamatan Bogor Tengah, Kota Bogor</p>	<p>±3 Ha</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Spot kuliner khusus jajanan tradisional • Wisata air • Kedai Ciliwung 	<ul style="list-style-type: none"> • Kampung kumuh yang disulap menjadi tempat wisata • Kondisi eksisting dimanfaatkan dan ditata berdasarkan potensi wisata. 	<ul style="list-style-type: none"> • Memanfaatkan kondisi eksisting sebagai potensi wisata nantinya • Menyediakan spot kuliner jajanan khusus makanan Khas Desa Majannang/Maros
6.	<p>Kampung Payet Berbasis Wisata Edukasi di Desa Majannang</p>	<p>Desa Majannang, Kecamatan Maros Baru, Kabupaten Maros</p>	<p>±10 Ha</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bangunan Penunjang kegiatan (<i>retail area, service area, area pengrajin, area pameran, area permukiman, area pelatihan/edukasi</i>) • Titik Wisata Lokal (pemancingan) • Aksesibilitas 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengembangan wilayah kampung dengan potensi kerajinan payet oleh warga sekitar yang tadinya hanya sebagai buruh payet menjadi pengelola sekaligus penghasil kerajinan payet dan edukasi terkait payet dengan melibatkan masyarakat untuk peningkatan ekonomi daerah. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengusung konsep penataan kawasan wisata alam dan edukasi dengan pemanfaatan potensi lokasi • Penerapan wisata edukasi berupa pelatihan dan belajar payet nantinya. • Pola permukiman dengan zona aktivitas terpisah namun saling terhubung. • Melibatkan peran pengrajin dalam konsep wisata dalam berinteraksi dengan pengunjung untuk melihat kegiatan kerajinan • Menyediakan galeri pameran bagi para pengunjung sebagai wadah promosi agar ingin membeli cinderamata kawasan nantinya.