

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 LATAR BELAKANG

Manusia sebenarnya butuh liburan, melarikan diri dari rutinitas sejenak. Pergi liburan membuat manusia melakukan aktivitas yang tidak dilakukan setiap hari. Berlibur mengharuskan manusia bergerak lebih banyak karena perlu berjalan kaki untuk sekedar melihat-lihat tempat wisata. Lain hal dengan liburan yang melakukan kegiatan alam, liburan seperti itu membuat tubuh lebih bugar karena menghirup udara segar dan melakukan kegiatan fisik yang banyak. Liburan merupakan waktu untuk bergerak, apalagi untuk yang memiliki rutinitas bekerja di kantor. Duduk 9 jam sehari mengakibatkan tubuh melemah secara perlahan. Liburan jauh dari hal berbau monoton dan kebosanan. Liburan akan membuat energi tubuh terisi kembali karena melihat sisi lain kehidupan yang tidak dikejar tenggat waktu dan tumpukan pekerjaan. Sebagai makhluk social, manusia tidak bisa hidup sendiri. Di tengah kesibukan masing-masing, liburan bersama merupakan cara yang tepat untuk menjaga relasi dengan teman atau keluarga. Menurut sebuah penelitian yang diterbitkan pada 2009 dalam jurnal *Psychsomatic Medicine*, liburan dan kegiatan santai lain mengarah ke pandangan yang lebih positif dan mengurangi risiko depresi.

Rekreasi berasal dari bahasa Latin, re-creare, yang secara harfiah berarti membuat ulang, sedangkan dalam bahasa Inggris re-creation, yang secara harfiah berarti kembali berkarya, adalah kegiatan yang dilakukan untuk peyegaran kembali jasmani dan rohani seseorang. Hal ini adalah sebuah aktifitas yang dilakukan seseorang selain pekerjaan. Kegiatan yang umum dilakukan untuk rekreasi adalah pariwisata, olahraga, permainan, dan hobi (Suryadi Damanik dan Sabaruddin Yunis, 2011:1).

Dalam melakukan sesuatu aktifitas pariwisata seseorang tidak dapat terlepas dari peranan minat, begitu pula dalam melakukan perjalanan wisata. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi minat seseorang dalam berwisata,

seperti faktor sarana dan prasarana wisata, kondisi wisata, faktor alam seperti keindahan wisata dan lain-lain. Faktor penunjang yang dimiliki Indonesia dalam hal kepariwisataan berupa alam yang indah dengan berbagai adat isiadat, kesenian, kebudayaan, seni tari, seni lukis, peninggalan sejarah purbakala serta cara hidup masing-masing suku dapat diandalkan untuk menarik wisatawan asing (<http://www.Deliarnov.com/> dasar-dasar pariwisata).

Ekonomi Kreatif pada dasarnya kegiatan ekonomi yang mengandalkan kreatifitas berpikir untuk menciptakan hal yang baru dan berbeda yang memiliki makna dan nilai (Suryana 2013:35) Pada saat ini telah ada beberapa arah dari bentuk pengembangan ekonomi kreatif, seperti pengembangan dengan titik fokus pada industri berbasis, diantaranya, lapangan usaha kreatif dan budaya (1), Lapangan usaha kreatif (2) atau hak kekayaan intelektual seperti hak cipta (Depperdag,2007).

Berdasarkan data dari Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) Indonesia disebutkan bahwa dari total kontribusi perekonomian kreatif pada tahun 2016 terhadap PDB Indonesia industri kuliner berkontribusi sebesar 41,4 persen dari Rp 922 triliun (Agmasari, 2018). Hal ini memperlihatkan bahwa industri kuliner merupakan salah satu subsektor utama dari industri kreatif. Hal ini dapat dibuktikan dimana Industri kuliner merupakan salah satu dari tiga subsektor unggulan dari industri kreatif yang terus dikembangkan oleh Kementerian Perindustrian selain fashion dan kerajinan (Marketeers,2015).

Dengan demikian banyak pihak yang menciptakan kreasi dalam usahanya dunia kuliner untuk melestarikan masakan Indonesia sekaligus sebagai ladang usaha. Masakan Indonesia yang beragam dan relatif murah membuat industri ini sangat menarik untuk digeluti. Tidak hanya memberikan sumbangan terbesar bagi perkembangan industri kreatif, kuliner juga mampu menjadi pendorong ekonomi bagi masyarakat. Ciri khas masakan Indonesia membuat orang-orang kreatif kemudian membangun usaha yang dapat menghasilkan omzet yang besar. Untuk mendukung pelestarian kuliner di Indonesia juga diadakan event-event untuk menarik perhatian dan kepedulian masyarakat luas terhadap makanan nusantara. Industri ini juga telah merangkul banyak pengusaha untuk membangun bisnis

kuliner. Kata kunci: industri kreatif, kuliner, bisnis, ekonomi kreatif . Pada tahun 2011, Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif memasukkan kuliner sebagai salah satu subsektor ekonomi kreatif. Kuliner pada dasarnya berkaitan erat dengan proses dalam menyiapkan makanan atau memasak yang merupakan kegiatan dasar manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Istilah kuliner di Indonesia mulai menjadi pembicaraan masyarakat pada tahun 2005 setelah program televisi “Wisata Kuliner”, meliput tempat-tempat makan yang unik atau sudah memiliki reputasi yang baik menjadi favorit tontonan masyarakat Indonesia.

Kota Kupang merupakan kota yang , Selain memiliki panorama alam yang indah, Kepulauan Nusa Tenggara Timur juga memiliki berbagai macam pesona wisata kuliner yang wajib untuk didatangi. Tidak hanya *spot* wisata alam yang indah saja, Nusa Tenggara Timur, juga menyimpan berbagai tujuan wisata kuliner di kota Kupang yang mampu memanjakan lidah. Hal inilah yang menjadikan Nusa Tenggara Timur, terutama kota Kupang, sebagai salah satu tujuan wisata saat liburan berlangsung. Menurut data dari BPS (Badan Pusat Statistik),Nusa Tenggara Timur untuk lima tahun terakhir yakni tahun 2015 – 2018 serta data dari PDE (Pusat Data dan Evaluasi) Dinas Pariwisata NTT yang memperlihatkan rekapan sementara Tahun 2019, menjelaskan bahwa kunjungan wisatawan ke NTT mengalami peningkatan yakni pada 2015 – 2019.

Tabel 1.1 data wisatawan provinsi NTT

Tahun	Wisatawan domestic	Wisatawan mancanegara	Jumlah wisatawan
2016	7 530	6.860	14.390
2017	6 045	6.499	12.544
2018	6 530	8.543	15.073
2019	7 030	8.241	15.271
2020	7 590	8.837	16.427

Sumber: Badan Pusat Statistik Kota Kupang (2016-2020)

Peningkatan jumlah wisatawan asing maupun wisatawan dalam negeri yang berkunjung ke kota Kupang dapat dijadikan sebagai peluang untuk meningkatkan pendapatan masyarakat setempat. Melalui industri kuliner, masyarakat dapat mengambil peluang untuk meningkatkan pendapatannya. Usaha yang dapat dilakukan oleh masyarakat yaitu dengan membuat makanan khas Kupang sebagai oleh-oleh bagi para wisatawan. Hal ini dikarenakan ketika mengunjungi suatu daerah para wisatawan cenderung suka mencari oleh-oleh khas dari daerah yang dikunjungi.

Adapun makanan khas daerah yang biasanya dijadikan oleh-oleh bagi para wisatawan asing maupun dalam negeri yang berkunjung ke Kota Kupang yaitu : ikan kuah asam, sate gule, salome, rujak, sei babi, nasi babi panas, jagung bakar, kuliner malam kampong solor, jagung boso, sambal lu'at, emping jagung serta abon sapi.

Tempat kuliner di Kupang yang dikenal dan sering menjadi tujuan utama para wisatawan yang datang yaitu wisata pantai tedis kupang, wisata taman nostalgia, ketapang satu, kuliner flobamora dan wisata pantai oesapa dan biasanya untuk mendapatkan informasi mengenai tempat – tempat kuliner tersebut hanya menggunakan media sosial yang didalamnya hanya menunjukkan lokasi serta sedikit penjelasan mengenai rasa dari tempat tersebut, namun informasi yang didapatkan biasanya belum mampu menjawab akan rasa penasaran dan ingin tahu dari wisatawan terhadap obyek kuliner tersebut, serta pada kenyataannya Kupang ini masih memiliki banyak tempat Kuliner yang menyebar di setiap daerah didalamnya dan sebagian tempat yang ada belum diketahui, dikenal atau diekspos kepada masyarakat luas.

Melihat potensi, peluang dan permasalahan yang ada maka harus melakukan pengadaan wadah yang dapat mengakomodir kegiatan rekreasi dan Kuliner di Kupang serta menyediakan pusat cendramata yang menyediakan olahan khas dari setiap kebudayaan daerah yang ada di Kupang sebagai penunjang promosi daerah dan melayani perjalanan wisata demi tereksposnya potensi- potensi wisata rekreasi kuliner.

Melihat fungsi kawasan pusat rekreasi kuliner diatas maka perencanaan dan perancangan ini perlu menerapkan tema Transformasi Arsitektur sebagai landasan rancangan “Pusat Rekreasi dan Kuliner Dikota Kupang”. Tema / Pendekatan Transformasi Arsitektur pada dasarnya masih secara umum oleh karena itu pada perencanaannya nanti Transformasi Arsitektur yang diterapkan bernilai kebudayaan atau vernakular sebab cocok untuk diterapkan pada rancangan ini, sebagai promosi nilai kearifan budaya lokal masyarakat NTT dan memberikan dampak positif bagi lingkungan, baik secara ekonomi, sosial, budaya dan alam. Tema atau Pendekatan ini diambil dengan tujuan dapat menampilkan ciri khas kebudayaan NTT melalui bentuk dan tampilan (fasad).

## **1.2 IDENTIFIKASI MASALAH**

1. Merancang Pusat rekreasi dan wisata kuliner di Kupang yang dapat memenuhi kebutuhan masyarakat yang bersifat rekreatif dan edukatif
2. Menerapkan Transformasi Arsitektur sebagai konsep perencanaan untuk merencanakan Pusat rekreasi dan wisata kuliner tersebut.

## **1.3 RUMUSAN MASALAH**

Dari identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, yang menjadi rumusan masalah penulisan adalah :

Bagaimana menghasilkan konsep perencanaan yang dapat menjawab/ permasalahan penataan, pengelolaan site/zoning pada tapak serta penyediaan sarana prasarana wisata pada Kawasan Pusat rekreasi dan wisata kuliner di Kupang melalui pendekatan transformasi arsitektur sehingga kawasan tersebut dapat dipergunakan dengan baik dan terlihat alamiah bagi pengunjung maupun wisatawan serta memberikan dampak positif bagi wisatawan yang berkunjung.

## **1.4 TUJUAN , SASARAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

### **1.4.1 Tujuan**

1. Menciptakan perencanaan Kawasan Pusat rekreasi dan wisata kuliner di Kupang yang dapat mawadahi kebutuhan pengunjung dan memberi kenyamanan pengunjung melalui pendekatan transformasi arsitektur

#### 1.4.2 Sasaran

Sasaran yang ingin di capai dari peneliti adalah :

1. Terciptanya Kawasan wisata Pusat rekreasi dan wisata kuliner yang memiliki fasilitas yang memadai serta membuat wisatawan nyaman, melalui pendekatan konsep Arsitektur .
2. Mengetahui potensi,aktivitas dan kendala dari obyek wisata pusat ini di Kupang.

#### 1.4.3 Manfaat

Manfaat penelitian

Manfaat yang didapatkan dari peneliti adalah :

1. Peluang bagi pemerintah Kupang dalam mengetahui prioritas pendukung potensial dalam hal Wisata kuliner.
2. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sarana untuk menyusun strategi pengembangan kawasan wisata kuliner di Kelapa lima Kupang.

### 1.5 RUANG LINGKUP/ BATASAN

Perencanaan Pusat rekreasi dan wisata kuliner, sebagai pemenuhan akan kebutuhan sarana pendukung untuk mawadahi kegiatan Informasi wisata kuliner yang begitu beragam dengan memperhatikan unsur- unsur keindahan/estetika (venusitas), kekuatan (firmitas), dan kegunaan/fungsi (utilitas), serta memperhatikan potensi fisik maupun non fisik pada lokasi agar dapat dikaitkan dengan prinsip-prinsip transformasi arsitektur.

Pada ruang lingkup ini dibagi dalam dua bagian utama yakni :

- Ruang lingkup substansial

Ruang lingkup substansial yaitu kajian teori tentang pariwisata, standarisasi ruang, dan teori-teori yang berkaitan dengan prinsip - prinsip Transformasi Arsitektur.

- Ruang lingkup spasial

Gambaran umum lokasi perencanaan Pusat rekreasi dan wisata kuliner NTT, berada dibekas Taman rekreasi Gua Monyet di Jalan kartini, kelurahan kelapa lima, Kota kupang

- Batasan

Studi Batasan dari penelitian mengenai perencanaan dan perancangan Pusat Pusat rekreasi dan wisata kuliner, di Kota Kupang ini lebih menekankan pada hal-hal sebagai berikut :

- Potensi serta permasalahan - permasalahan yang diperoleh dan kemudian dikaji untuk digunakan sebagai konsep atau gagasan sesuai .

## 1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan terdiri dari 5 bab yaitu :

### BAB I PENDAHULUAN

yang meliputi : Berisi tentang Latar belakang, Identifikasi masalah, Rumusan masalah, Tujuan, Sasaran dan Manfaat penelitian, Ruang lingkup/batasan, Sistematika penulisan dan kerangka berpikir .

### BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tentang uraian tentang teori teori yang berhubungan tinjauan tentang Ekonomi kreatif, Rekreasi, Kuliner .

### BAB III TINJAUAN LOKASI

Meliputi gambaran umum tentang lokasi Perencanaan yang mana membahas mengenai tinjauan umum lokasi perencanaan di Kota Kupang secara administratif serta mengenai tinjauan umum mengenai kawasan Kelapa Lima .

### BAB IV ANALISA

Meliputi Analisa Kelayakan, Proyeksi bunga berganda, Analisa Aktivitas dan Flow Aktivitas, Analisa Kapasitas standart perabot, Analisa Tapak, Analisa Bangunan, Analisa Penerapan tema pada desain.

### BAB V KONSEP

Terdiri atas: Konsep Tapak, Konsep Perancangan Bangunan, Konsep penerapan tema pada desain.



## 1.7 KERANGKA BERPIKIR

### Latar Belakang

#### Aktualita:

- Belum adanya pemanfaatan kawasan Kelapa Lima sebagai kawasan wisata pusat rekreasi dan wisata kuliner
- Adanya potensi dekat dengan view wisata pantai dan Wisata kuliner lainnya

#### Urgensi :

Perlu adanya pembangunan kawasan Pusat rekreasi dan wisata kuliner sehingga dapat berfungsi sebagai pusat rekreasi yang terkoordinasi dalam satu area wisata lainnya. Dilakukan dengan kajian konseptual perencanaan kawasan wisata kuliner yang lebih baik dari segi perluasan kapasitas ruang, penataan massa bangunan, kelengkapan fasilitas maupun kualitas arsitekturnya, serta penampilan dari setiap massa bangunan yang ada didalam kawasan nantinya.

#### Originalitas :

- Konsep perencanaan Kawasan ini untuk meningkatkan koordinasi antara instansi pemerintah dalam hal dinas pariwisata serta meningkatkan pelayanan pada masyarakat umum dan wisatawan yang datang berkunjung.
- Perencanaan ini didesain dengan penekanan pendekatan Transformasi Arsitektur Vernacular.

#### Permasalahan :

Bagaimana konsep perencanaan Kawasan Wisata Pusat rekreasi dan wisata kuliner Kota Kupang yang

#### Studi Pustaka :

- Tinjauan Teori ekonomi kreatif
- Tinjauan Teori rekreasi
- Tinjauan Teori kuliner
- Tinjauan transformasi vernakuler di Kupang

#### Studi Lapangan :

- Tinjauan Kota Kupang
- Data Fisik dan Non fisik Lokasi Kawasan Kelapa Lima

**Pendekatan dan Landasan Program Perencanaan**

Pelaku kegiatan, kebutuhan ruang dan standar besaran site, sirkulasi, hubungan kelompok kegiatan, system struktur dan utilitas, penekanan desain dan konsep Transformasi Arsitektur Vernacular

Bagan 1.1 Kerangka berpikir

Sumber : Analisis Penulis 2021