

Pengembangan Kawasan Wisata Glamping di Berambai *Adventure Park* dengan Pendekatan Ekologi

M. Ramzi Aushaafraana^{1)*}, Nur Asriatul Kholifah¹⁾, Dharwati P. Sari¹⁾, Azlia Atikah Astami¹⁾

¹⁾ Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Mulawarman

*E-mail: ramziaushaafraana@gmail.com

ABSTRAK

Kota Samarinda memiliki pariwisata yang beragam seperti wisata cagar budaya, wisata belanja, wisata keagamaan, dan didominasi dengan wisata rekreasi. Berdasarkan data dinas pariwisata Kalimantan Timur jumlah wisatawan mengalami lonjakan yang cukup banyak yaitu 3.119.216 orang. Melihat adanya lonjakan wisatawan, sektor pariwisata kota Samarinda harus dikembangkan mulai dari penambahan destinasi wisata, dan pengembangan wisata yang ada. Salah satu contoh tempat wisata yang perlu adanya pengembangan adalah Berambai *adventure park*. Pada berambai *adventure park* memiliki keunggulan yaitu view atau pemandangan perbukitan dan hutan yang masih asri. Namun berambai *adventure park* memiliki kekurangan yaitu fasilitas penunjang dan aksesibilitas. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode kualitatif. Pengumpulan data berupa data primer dan data sekunder. Kemudian, data diolah dengan analisis SWOT, analisis konteks, analisis kebutuhan dan analisis rupa. Dengan itu dapat menghasilkan strategi pengembangan untuk kawasan wisata glamping dengan pendekatan ekologi pada objek wisata berambai *adventure park*.

Kata Kunci: Wisata Samarinda, Fasilitas wisata, *Adventure Park*, Glamping, Ekologi.

ABSTRACT

The city of Samarinda has a variety of tourism such as cultural heritage tourism, shopping tourism, religious tourism, and is dominated by recreational tourism. Based on data from the East Kalimantan tourism office, the number of tourists experienced a significant increase, namely 3,119,216 people. Seeing the surge in tourists, the tourism sector in the city of Samarinda must be developed starting from adding tourist destinations and developing existing tourism. One example of a tourist spot that needs development is the Berambai adventure park. Berambai adventure park has the advantage of being a view of the hills and forests which are still beautiful. However, various adventure parks have shortcomings, namely supporting facilities and accessibility. The data collection method used is a qualitative method. Data collection consists of primary data and secondary data. Then, the data is processed using SWOT analysis, context analysis, needs analysis and appearance analysis. With this, it can produce a development strategy for the glamping tourist area with an ecological approach to the Berambai adventure park tourist attraction.

Keyword: Samarinda Tourism, Tourist facilities, Adventure park, Glamping, Ecology.

1. Pendahuluan

Kota Samarinda memiliki pariwisata yang beragam seperti wisata cagar budaya, wisata belanja, wisata keagamaan, dan didominasi dengan wisata rekreasi. Beberapa tempat wisata yang ada memiliki kekurangan dari segi fasilitas penunjang, dan aksesibilitas yang kurang layak untuk dilalui oleh wisatawan. Sehingga akan memberikan keselarasan hasil pembangunan atas kepuasan wisatawan, masyarakat, dan lingkungan. Salah satu contoh tempat wisata yang perlu adanya pengembangan adalah Berambai *Adventure Park*.

Berambai *Adventure Park* merupakan destinasi wisata dengan konsep wisata alam dengan 3 jenis wisata yang tawarkan yaitu *Camping Ground*, *Tracking* dan wisata air terjun berambai. Namun Berambai *Adventure Park* memiliki kekurangan yaitu fasilitas penunjang yang kurang memadai seperti toilet, restoran dan tempat ibadah. Selain fasilitas penunjang akses jalan yang ada di lokasi cukup susah dilalui oleh kendaraan, dan Signage atau penunjuk yang kurang informatif. Pada area tapak *Camping*, pagar pengaman sangat berbahaya karena pagar pengaman hanya berupa tali tambang yang membatasi area tapak dengan jurang.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah menggunakan metode kualitatif. Menurut yana dalam (Fiantika et al., 2022) metode kualitatif adalah penelitian yang menggunakan metode ilmiah dalam penelitiannya untuk mengangkat suatu fenomena dengan menguraikan data dan fakta dengan menggunakan narasi secara lengkap. Peneliti mengumpulkan data menggunakan observasi lapangan dan wawancara sebagai kebutuhan data primer.

Analisis data yang digunakan adalah berasal dari hasil beberapa analisis yang didapatkan dari observasi lapangan dan wawancara di lokasi penelitian. Analisis yang digunakan oleh peneliti adalah analisis SWOT yang didapatkan dari hasil wawancara dan Analisis perancangan yang meliputi analisis konteks, analisis kebutuhan, dan analisis rupa. Tujuan analisis perancangan pada kawasan berambai *adventure park* adalah untuk mengidentifikasi peluang dan masalah pada kawasan.

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil dari observasi lapangan serta wawancara terhadap pengunjung dan pengelola yang kemudian menggunakan analisis SWOT mendapatkan sejumlah poin-poin mengenai kekuatan, kelemahan, peluang serta ancaman dari kawasan wisata berambai *adventure park*.

A. Hasil Analisis SWOT

Hasil wawancara terhadap pengunjung dan pengelola serta observasi lapangan yang telah dilakukan mendapatkan beberapa poin. Dari beberapa poin yang didapat, kemudian poin-poin tersebut dituangkan kedalam tabel matriks SWOT dan mendapatkan beberapa strategi. Strategi yang didapat akan menjadi acuan peneliti dalam menerapkan konsep pengembangan kawasan wisata di berambai *Adventure Park*.

Tabel 1. Matriks SWOT

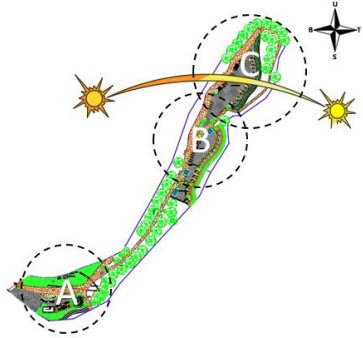

Internal Eksternal	Kekuatan (S)		Kelemaan (W)		
	a.	Lokasi yang strategis sebagai wisata alam	a.	Lokasi wisata yang cukup jauh dari pusat kota	
	b.	Keindahan alam dan view perbukitan yang menarik	b.	Minimnya <i>Signage</i> atau penanda arah	
	c.	Kondisi lahan masih alami dan berkontur	c.	Minimnya fasilitas parkir kendaraan dan toilet umum	
	d.	Suasana tenang memberikan rasa dampak psikis yang baik	d.	Sebagian area belum ada instalasi Listrik	
	e.	Sudah terdapat plot area <i>camping ground</i>	e.	Penataan area <i>CAKamping</i> yang masih seadanya seperti tidak adanya pagar pengaman	
Peluang (O)		Strategi S-O		Strategi W-O	
a.	Banyaknya minat akan wisata alam	a.	Menghadirkan wisata <i>Glamping</i> untuk menikmati wisata alam.	a.	Merancang kawasan wisata yang mampu menarik minat wisatawan.
b.	Dapat menjadi pilihan tambahan bagi pengunjung Nusantara maupun mancanegara sebagai destinasi wisata.	b.	Menghadirkan anjungan untuk menikmati view perbukitan	b.	Menambahkan <i>signage</i> yang komunikatif.
		b.	Menghadirkan atraksi seperti <i>outbond</i> dan petualangan alam lainnya	c.	Memperbanyak jumlah fasilitas toilet.
c.	Dapat meningkatkan perekonomian.			d.	Menambah area parkir bagi kendaraan wisatawan maupun pengelola.
				e.	Menata area <i>glamping</i> agar tertata dengan baik dan memberikan rasa aman terhadap pengunjung.

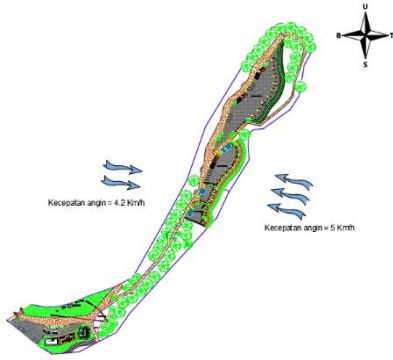



Ancaman (T)	Strategi (S-T)	Strategi (W-T)
a. Pencemaran lingkungan	a. Menempatkan tempat-tempat sampah sebanyak mungkin.	a. Menambah <i>signage</i> himbauan dilarang membuang sampah sembarangan dan dilarang menebang pohon yang ada.
b. Rusaknya pepohonan	b. Melakukan tebang pilih dan reboisasi apa yang telah ditebang.	b. Mengembangkan wisata berambai dengan menambah atraksi wisata agar wisatawan tertarik untuk berkunjung.
c. Adanya persaingan dengan kawasan wisata yang lebih populer	c. Memberikan keunikan wisata tersendiri.	
d. Adanya kejenuhan pengunjung di Beberapa tahun yang akan datang	d. Memberikan atraksi baru secara berkala	




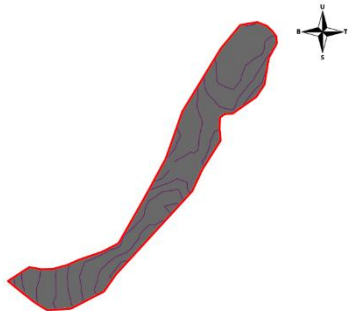
Berdasarkan hasil SWOT diatas untuk pengembangan dikawasan berambai *adventure park* adalah, menata dan menambah area parkir, memperbanyak jumlah fasilitas toilet, membangun bangunan untuk pintu masuk pengunjung, membuat bangunan glamping, membuat tempat ibadah (mushola), memperbaiki aksesibilitas dalam kawasan, menambah signage dan membuat restoran.

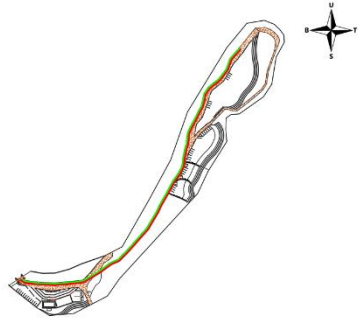
B. Hasil Analisis Konteks

Tabel 2. Analisis Tapak

No.	Analisis Tapak	Respon Desain
1.	<p>Orientasi Matahari</p>  <p>Bagian lahan B & C yang menghadap ke timur akan menerima sinar matahari pagi, dan bagian lahan A menghadap arah utara. Suhu pada kawasan tersebut mencapai 30° pada pukul 14.30</p>	<p>a) Orientasi bangunan pada zona B & C menghadap ke arah timur agar dapat melihat dan menikmati <i>view sunrise</i> di pagi hari</p> <p>b) Menerapkan <i>overstek</i> pada bangunan.</p>
1.	<p>Iklm</p>  <p>Sumber: BMKG Samarinda Grafik curah hujan pada September tahun 2024</p>	<p>a) menerapkan sistem pengolahan air hujan dengan membuat gwt di berbagai titik.</p>

No.	Analisis Tapak	Respon Desain
2.	<p>Arah Angin</p>  <p>Angin pada kawasan tersebut berhembus dari arah Timur dengan kecepatan 5 Km/h dan berhembus dari arah barat dengan kecepatan 4,2 Km/h.</p>	<p>a) menerapkan bukaan pada beberapa bangunan agar udara tetap dapat mengalir dengan optimal.</p>
3.	<p>Kebisingan</p> <p>Kebisingan yang ada pada kawasan berasal dari angin yang berhembus dengan tingkat kebisingan</p>	<p>a) Membagi zona kawasan agar mengurangi tingkat kebisingan. b) Menerapkan vegetasi pada tapak.</p>
4.	<p>Vegetasi</p>  <p>a. Pohon buah loa Nama ilmiah: <i>Ficus racemosa</i> Jenis : Tanaman peneduh Tinggi : 12 m</p>  <p>b. Pohon palem <i>phoenix</i> Nama ilmiah: <i>Phoenix roebelenii</i> Jenis : Tanaman pengarah Tinggi : 1.2 m</p>  <p>c. Pohon buah lai Nama ilmiah: <i>Durio kutejensis</i></p>	

No.	Analisis Tapak	Respon Desain
	<p>Jenis : Tanaman buah Tinggi : 9 m</p> 	
d.	<p>Pohon <i>elaegnus oldhamii</i> Nama ilmiah: <i>Elaeagnus oldhamii</i> Jenis : Tanaman peneduh Tinggi : 6 m</p> 	
e.	<p>Pohon palem kipas Nama ilmiah: <i>Livistona saribus</i> Jenis : Tanaman peneduh Tinggi : 2,5 m</p> 	
f.	<p>Pohon palem <i>copernis</i> Nama ilmiah: <i>Copernicia Alba</i> Jenis : Tanaman pengarah Tinggi : 4 m</p>	
5.	<p>Kontur</p> 	<p>Menerapkan <i>cut and fill</i> dan menggunakan turap batu gunung untuk mencegah terjadinya longsor.</p>

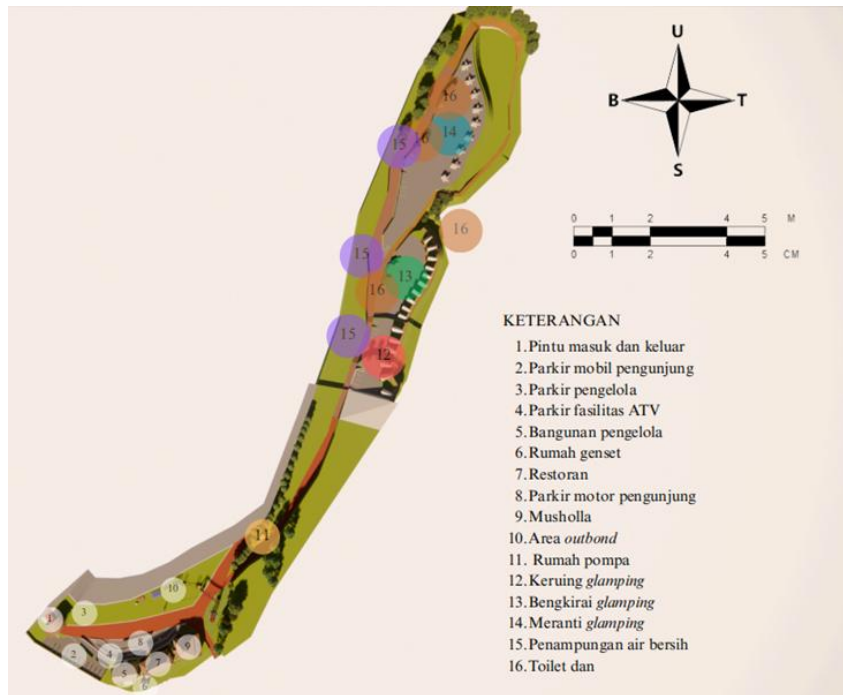
No.	Analisis Tapak	Respon Desain
	Kondisi kontur pada tapak memiliki elevasi 160 mdpl hingga 180 mdpl, karena lokasi lahan berada diatas bukit sehingga pada garis batas lahan pada tapak memiliki jurang yang curam.	
6.	<p>Sirkulasi</p>  <p>Sirkulasi pada kawasan hanya ada 1 jalur dengan dengan dua arah. Sirkulasi tersebut memiliki lebar 6 meter dan akan mengecil pada sirkulasi area kawasan <i>glamping</i></p>	Memperlebar jalan agar mempermudah sirkulasi pada bagian jalan yang menyempit.

C. Hasil Analisis Kebutuhan Ruang

Tabel 3. Kebutuhan Ruang

No.	Pengguna	Aktivitas	Kebutuhan Ruang
1.	Pengunjung (Menginap)	Parkir kendaraan	Area Parkir
		Reservasi Glamping	Lobby (bangunan pengelola)
		Istirahat tidur	Glamping
		Menikmati pemandangan	Anjungan
		Bersantai	Teras
		BAK,BAB dan mandi	Toilet dan kamar mandi
		Bermain ATV	Wahana ATV
		Bermain	Area Outbond
		Beribadah	Musholla
		Makan dan minum	Restoran
2.	Pengunjung (Tidak menginap)	Parkir kendaraan	Area Parkir
		Bermain ATV	Wahana ATV
		Beribadah	Musholla
		Makan dan minum	Restoran
3.	Pengelola	Parkir kendaraan	Area Parkir
		Administrasi	R. administrasi
		Istirahat	R. Istirahat

D. Hasil Rancangan



Gambar 1. Blokplan Kawasan Berambai Adventure Park

Fasilitas baru yang perlu ditambah berdasarkan hasil analisis SWOT adalah parkir, bangunan pengelola, toilet dan atraksi tambahan. Adapun beberapa atraksi baru yang disediakan agar wisata ini semakin menarik adalah Outbond dan wahana ATV.

1) Bangunan Pengelola

Bangunan pengelola memiliki fasilitas untuk para pengunjung yang ingin reservasi penginapan glamping. Selain untuk reservasi penginapan fasilitas yang tersedia adalah gudang, unit kesehatan, toilet, ruang tunggu dan ruang pengelola. Kapasitas pada bangunan pengelola berjumlah ± 25 orang. Oleh karena itu keberadaan fasilitas bangunan pengelola sangat diperlukan untuk pelayanan terhadap kenyamanan wisatawan.



Gambar 2. Desain Bangunan Pengelola

2) Anjungan

Desain anjungan menggunakan lantai panggung kayu dengan desain melengkung yang dibangun mengikuti batas antara camping ground dengan bibir jurang. Anjungan ini memiliki pagar tali yang diikat pada tiang kayu, memberikan kesan estetik dan alami. Anjungan ini hanya bisa digunakan untuk pengunjung yang menginap di keruing glamping dan bengkirai glamping sebagai tempat spot foto dan bersantai sembari menikmati alam.



Gambar 3. Desain Anjungan

3) Wahana ATV

Area wahana ATV ini menawarkan pengalaman berkendara Off-road yang memacu adrenalin dengan berbagai fasilitas seperti trek berkelok, tanjakan dan turunan menantang, kendaraan ATV siap pakai, serta area hijau yang luas. Kombinasi lintasan yang beragam dan medan alami memberikan sensasi petualangan yang seru bagi para pengunjung. Trek yang dilalui terdapat pembatas pagar rumput dan dinding penahan tanah yang membantu pengendalian jalur.



Gambar 4. Desain track ATV

4) Area Outbound

Area outbound pada kawasan wisata ini terdapat di area zona A. Fasilitas tersebut dapat digunakan dari kalangan anak-anak hingga dewasa dengan rent-an usia 8-40 tahun. Pada area outbound ini telah dilengkapi perangkat pengaman bagi pengunjung yang menggunakan fasilitas tersebut.



Gambar 5. Desain Area *Outbound*

4. Kesimpulan

Pengembangan Berambai *Adventure Park* dirancang berdasarkan analisis SWOT dengan pendekatan arsitektur ekologis. Kawasan ini dikembangkan melalui penambahan glamping sebagai penginapan, fasilitas toilet dan tempat ibadah, restoran, bangunan *entrance* serta area parkir. Selain itu, juga disiapkan bangunan pengelola, area *outbond*, dan wahana ATV dengan penerapan arsitektur ekologi ke dalam desain. Sehingga kawasan wisata ini dapat menghadirkan pengalaman rekreasi alam yang lengkap dan ramah lingkungan.

Disarankan untuk memanfaatkan lahan yang tersisa dengan menambahkan berbagai fasilitas dan atraksi baru guna meningkatkan daya tarik dan perkembangan Berambai *Adventure Park*. Selain itu, penerapan Standar Operasional Prosedur (SOP) bagi pengunjung dan pengelola perlu dilakukan agar kegiatan wisata tetap ramah lingkungan. Dan bagi peneliti selanjutnya.

5. Daftar Pustaka

- Fiantika, F. R., Wasil, M., Jumiyati, S., Honesti, L., Wahyuni, S., Mouw, E., Jonata, Mashudi, I., Hasanah, N., Maharani, A., Ambarwati, K., Noflidaputri, R., Nuryami, & Waris, L. (2022). Metodologi Penelitian Kualitatif. In Metodologi Penelitian Kualitatif. In Rake Sarasin (Issue Maret). <https://scholar.google.com/citations?user=O-B3eJYAAAAJ&hl=en>
- Indriani, M. K., Kalsum, E., & Khaliesh, H. (2023). Glamping Resort Di Kabupaten Bengkayang. JMARS: Jurnal Mosaik Arsitektur, 11(2), 24. <https://doi.org/10.26418/jmars.v11i2.62885>
- Mulia, E. M., Pretty Napitupulu, B., Ndruru, M., Siahaan, R. H., & Purba, S. (2022). ANALISIS PENGEMBANGAN KAWASAN PARIWISATA PANTAI MOALE (Studi Kasus : Desa Hilinamazihono Moale Kabupaten Nias Selatan). Jurnal Akomodasi Agung, 2.
- Putro, A. S., Ashadi, & Hakim, L. (2018). Penerapan konsep arsitektur ekologi pada perangan kawasan wisata air Danau Sunter di Jakarta. Jurnal Arsitektur PURWARUPA, 2(2), 19–24.
- Rizal, A. F. F., Widjajanti, W. W., & Salisnanda, R. P. (2021). Penerapan Arsitektur Berwawasan Lingkungan pada Rancangan Sentra Bordir di Kabupaten Pasuruan Jawa Timur. Tekstur (Jurnal Arsitektur), 2(1), 01–08. <https://doi.org/10.31284/j.tekstur.2021.v2i1.1486>
- Suryani, A. I. (2017). Strategi Pengembangan Pariwisata Lokal. Jurnal Spasial, 3(1). <https://doi.org/10.22202/js.v3i1.1595>. Jurnal Spasial, 3(1).