

PENGEMBANGAN DAERAH WISATA PANTAI LEWATA SEBAGAI PUSAT INDUSTRI KREATIF TEMA: POST-MODERN KONTEKSTUAL

Fitri¹, Daim Triwahyono², Putri Herlia Pramitasari³

¹ Fitri Mahasiswa Prodi Arsitektur, Fak. Teknik Sipil dan Perencanaan, ITN Malang

^{2,3} Daim Triwahyono, Putri Herlia Pramitasari Dosen Prodi Arsitektur, Fak. Teknik Sipil dan Perencanaan, ITN Malang

e-mail: 1fitriaja209@gmail.com, 2daimtri@gmail.com, 3putri_herlia@lecturer.itn.ac.id

ABSTRAK

Perancangan kali ini merupakan salah satu usaha dalam mengembangkan Kota Bima, terutama dalam sektor industri kreatif dan pariwisata, perancangan ini memfasilitasi kegiatan-kegiatan industri kreatif pada tempat wisata pantai lewata sebagai salah satu usaha untuk mempromosikan industri kreatif dan pariwisata dalam satu wadah, dan akan menjadi icon Kota Bima yang dapat mencerminkan Kota Bima sebagai kota tepian air. Industri kreatif yang menjadi fokus dalam pengembangan ini yaitu fesyen, kuliner, dkv, seni lukis, seni kriya, pariwisata dan didukung fasilitas lainnya. Dengan pendekatan perencanaan menggunakan tema post-modern kontekstual dengan tapak yang berkontur. Perencanaan ini merupakan massa banyak yang ditata sesuai tema yang kontekstual terhadap lingkungan, penggunaan struktur rangka dan bearing wall, dengan penggunaan utilitas air bersih yang bersumber dari air laut dengan penggunaan sistem destilasi, dan rainxchange. Dan beberapa sistem lainnya yang ramah lingkungan dan hemat energi atau kita kenal dengan sistem zero waste.

Kata kunci : Industri Kreatif , Wisata pantai , Ikon Kota

ABSTRACT

The design this time is one of the efforts in developing Bima town, especially in the creative industry and tourism sector, this design facilitates the activities of the creative industries in the beach resort of Lewata as an effort to promote the creative and tourism industries in one place, and will be Icon Bima Town that can reflect as a waterfront city. The creative industries which are the focus of this development are fashion, culinary, dkv, painting, craft, tourism and other facilities supported. With a planning approach using a contextual post-modern theme with a contoured footprint. This planning is a lot of mass that is arranged according to a contextual theme to the environment, the use of frame structures and bearing walls, with the use of clean water utilities sourced from sea water with distillation systems, and rainxchange. And some other systems that are environmentally friendly and energy efficient or we are familiar with zero waste systems.

Keywords: Creative Industries, Beach Tourism, Icon City

PENDAHULUAN

Kota Bima dijuluki dengan Kota Tepian Air, ini dibabkan karena perkembangan kota yang berada di pesisir pantai. Kondisi ini memberikan potensi wisata pantai yang cukup menarik, tetapi walau begitu, Kota Bima sampai saat ini sering kali hanya dijadikan sebagai tempat transit bagi wisatawan yang ingin berkunjung ke Labuan Bajo dan Pulau Komodo. Kota Bima merupakan kota kecil yang sumber pendapatan utama berasal dari bercocok tanam, dan nelayan, daerah ini termasuk dalam daerah 3T, yang pembangunan infrastruktur, dan sumber daya yang masih kurang, selain itu kurangnya apresiasi masyarakat akan nilai kesenian, kreatifitas dan parawisata yang berpotensi, hal dibuktikan dari putra putri daerah yang lebih memilih berkeja diluar kota, terutama pada bidang-bidang yang berhubungan dengan kesenian, dua faktor ini tentu akan memberikan dampak yang cukup besar dalam perkembangan suatu kota, terutama dalam kesejahteraan masyarakat setempat.

Dengan potensi alam dan sumber daya manusia yang sudah ada, dan membrikan fasilitas yang lebih untuk pengembangan industry kreatif, maka akan memberikan dampak positif dalam perkembangan daerah tersebut, disisilain pada tahun ini, pemerintah sedang gesit-gesitnya mendorong industri-industri kreatif dan parawisata pada setiap daerah untuk terus berkembang, seperti pernyataan Jokowi yang dikutip dari CNBC TV tahun 2019, oleh karena itu dengan judul "Pengembangan Kawasan Wisata Sebagai Pusat Industri Kreatif" akan sangat cocok dalam menyelesaikan isu-isu tersebut.

Dengan dikembangkannya daerah wisata sebagai pusat industri kreatif, tentu akan memberikan nilai tambah pada daerah wisata tersebut, dengan fungsi yang lebih komplit. Keberadaan industri kreatif yang berada pada daerah wisata yang cukup iconic pada Kota Bima tentunya akan mempromosikan gerakan-gerakan produksi dalam bidang industri kreatif dan diharapkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat akan nilai kesenian dan kreatifitas. Pengembangan daerah wisata sebagai industri kreatif selain dijadikan sebagai salah satu media promosi untuk mengajak masyarakat untuk berpartisipasi, tentu akan mewedahi putra-putri daerah sehingga tidak perlu mencari kerja diluar Kota.

TINJAUAN PUSTAKA

Industri Kreatif

Industri kreatif merupakan industri yang mengandalkan ketrampilan, talenta dan kreativitas yang berpotensi dalam meningkatkan kesejahteraan (Marpaung, 2002).

Terdapat 15 sub-sektor Industri Kreatif di Indonesia yaitu : Arsitektur, Seni Rupa , Mode, Periklanan, Kriya (Kerajinan Tangan), Kuliner, Desain, Musik, Seni Pertunjukan, Penerbitan, Software dan Gim, Riset dan Pengembangan (R&D), Film, Animasi, Foto, dan Video , Televisi Dan Radio, Permainan Interaktif (Purmono, 2016).

Dari 15 Industri kreatif diatas, yang menjadi point fokus yaitu, kuliner, seni lukis, Seni Kriya, Fesyen, cafe, permainan interaktif Foto&vidiografi

Sehingga "Pengembangan daerah wisata pantai "Lewata" sebagai pusat industri kreatif" Yaitu sebuah wadah rekreasi yang lebih kompleks, yang terdiri dari wisata alam dan buatan, dengan memenuhi hasrat wisatawan untuk berekreasi, selain itu bukan hanya semata wisata, namun juga sebagai media promosi pariwisata dan industri kreatif.

Sehingga lebih berkembang dan dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat setempat.

Wisata

Pengembangan daerah wisata yang awalnya hanya sebagai wisata bahari pantai, menjadi daerah dengan fungsi yang lebih kompleks, yaitu sebagai pusat industri kreatif, wisata sendiri dalam bahasa Inggris disebut tour yang secara etimologi berasal dari kata torah (Ibrani) yang berarti belajar, tornus (bahasa Latin) yang berarti alat untuk membuat lingkaran, dan dalam bahasa Perancis kuno disebut tour yang berarti mengelilingi sirkuit. Biasanya orang-orang mengartikan kata wisata yaitu sebuah rekreasi, wisata adalah sebuah perjalanan, namun perjalanan tidak dapat dikatakan wisata (Suyitno, 2001). Sehingga wisata adalah sebuah perjalanan yang memiliki tujuan untuk rekreasi atau untuk sebuah kesenangan.

Dalam proses perencanaan ini memiliki fokus dalam pengembangan wisata, wisata yang dimaksud adalah wisata bahari berupa pantai dan juga wisata industri kreatif. Yang memiliki beberapa karakteristik yang berbeda, namun bisa saling berhubungan dengan proses perencanaan baik dan sesuai, sehinggadalam proses pengembangan terwujudnya tempat wisata yang lebih menarik.

Wisata memiliki karakteristik - karakteristik antara lain :

1. Bersifat sementara, dalam jangka waktu pendek maka pelaku wisata akan kembali ke tempat asal muasalnya
2. Terdapat komponen - komponen wisata, seperti sarana transportasi, restoran, akomodasi, objek wisata, toko cinderamata dan sebagainya.
3. Biasanya dilakukan dengan mengunjungi objek wisata dan terdapat atraksi.
4. Tujuan utama yaitu untuk mendapatkan kesenangan.
5. Dari segi perekonomian berpergian bukan untuk mencari nafkah, bahkan akan memberikan kontribusi untuk pendapatan daerah setempat, (Suyitno, 2001).

Wisata alam merupakan bentuk kegiatan rekreasi dan pariwisata yang memanfaatkan potensi alam, baik sebelum maupun sesudah diolah atau dibudidaya, sehingga wisatawan memperoleh hiburan atau kesegaran jasmaniah, rohaniah, mendapatkan pengetahuan dan pengalaman, serta dapat menibangkitkan rasa cinta terhadap alam maupun menjadi tempat inspiratif (Anonymous, 1982 dalam Saragih, 1993).

Obyek dan daya tarik wisata merupakan suatu aktifitas dan fasilitas yang berhubungan, yang dapat menarik wisatawan atau pengunjung untuk mengunjungi suatu daerah atau tempat tertentu yang menjadi daerah wisata, (Marpaung, 2002). wisatawan mengunjungi obyek wisata ingin mendapatkan pengalaman tertentu dalam kunjungannya, sehingga dapat dijadikan daya tarik disuatu obyek wisata, dengan menyediakan fasilitas-fasilitas tertentu. Yang berkaitan erat dengan obyek wisata yaitu *travel motivation* dan *travel fashion*. Sehingga judul perancangan kali ini akan sangat sesuai dalam memenuhi kebutuhan seseorang yang melakukan perjalanan wisata.

Sehingga daerah wisata harus menyediakan fasilitas-falitas yang menarik yang dapat memenuhi kebutuhan manusia secara fisik, budaya, interpersonal, dan status motifasi. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut tidak hanya menyediakan Industri kreatif berupa wisata alam namun juga dilengkapi dengan industri kreatif lainnya yang dianggap sesuai, yang dapan menjadi pengetahuan baru, inspiratif bagi pengunjung, dan tentunya memberikan kesenangan bagi wisatawan yang berkunjung.

METODE PERANCANGAN

Metodologi perancangan merupakan tahapan proses perancangan, mulai dari tahap pengumpulan data, analisis, konsep, sampai dengan drawing. Dalam perancangan data merupakan hal yang paling dasar untuk

menentukan setiap proses yang ada. Sehingga kajian yang dipakai dalam perancangan Pengembangan Daerah Wisata Pantai Lewata Sebagai Pusat Industri Kreatif yaitu :

1. Ide Perancangan

Ide perancangan ini berdasarkan permasalahan dan isu yang ada pada Kota Bima, Salah satunya yaitu kurangnya daya tarik masyarakat terhadap peran Industri Kreatif , dan isu mengenai rencana pengembangan pariwisata.

2. Identifikasi Masalah

Kurangnya daya tarik masyarakat terhadap Industri Kreatif, sehingga berdampak terhadap pelaku industri kreatif yang berada di Kota Bima, terutama pada generasi milenial yang banyak kuliah diluar daerah yang perkembangan industri kreatif yang cukup baik, sehingga banyak generasi milenial yang memilih untuk tidak kembali kedaerah. Kondisi ini tentunya akan berdampak buruk terhadap perkembangan Kota Bima kedepannya.

3. Penentuan Lokasi Perancangan

Berdasarkan tujuan rancangan yang ingin mempromosikan industri kreatif dan pengembangan pariwisata, sehingga lokasi cocok di Kota Bima adalah pantai Lewata, Pantai ini memiliki lokasi yang sangat strategis, berada dipusat kota, dan hanya membutuhkan waktu tempuh sekitar 7 menit dari pasar besar Kota Bima, selain itu berada di jalan primer dan satu-satunya jalan penghubung. Dengan letak yang strategis lokasi ini juga dapat dijadikan ceriman icon kota sebagai Kota Tepian air.

4. Pengumpulan Data

Dalam proses perancangan sumber data didapat dari survey langsung, wawancara, berita, dokumentasi, studi literatur, internet dan studi komparasi, Selain itu juga didapat dari pemerintah terkait peraturan-peraturan mengenai standar-standar dalam perancangan daerah wisata dan industri kreatif, peruntukan lahan, KDB, KLB, sepadan pantai dan lainnya. Data dari badan statistik juga dibutuhkan dalam menentukan kapasitas rancangan dan kebutuhan ruang, dan jenis industri kreatif yang akan disediakan.

5. Pengolah, Analisa, Kosep

Berdasarkan data yang ada, akan muncul permasalahan maupun kelebihan dalam obyek rancangan, terutama dalam sinkronisasi data, yaitu fungsi bangunan yang diinginkan, kondisi tapak, tema yang dipilih, hasil studi literatur, studi komparasi, dan peraturan pemerintah mengenai standart dan batasan. Sehingga dalam proses ini akan menghasilkan opsi

rancangan. Dalam proses analisa rancangan arsitektur terdapat beberapa yang harus dianalisa yaitu: Analisa Dan Konsep Tapak, Analisa Dan Konsep Bentuk, Analisa Dan Konsep Ruang, Analisa Dan Konsep Struktur, Analisa Dan Konsep Utilitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program Rancangan

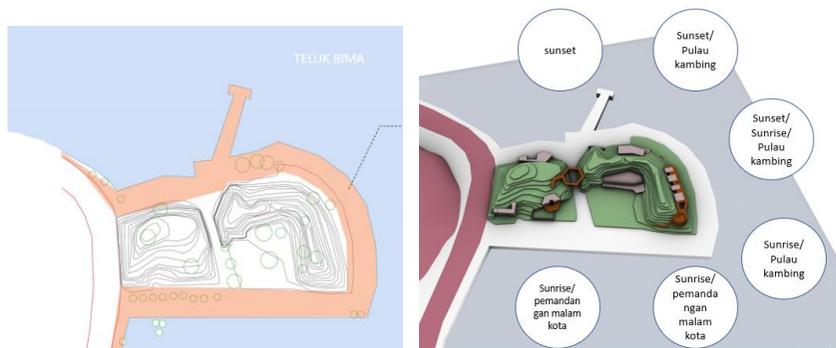
Untuk pengembangan daerah wisata ini, tentunya membutuhkan fasilitas yang dapat menunjang kebutuhan wisatawan, sehingga setelah melakukan analisa terdapat fasilitas primer, sekunder, dan tersier, dengan besaran ruang terdapat ada table dibawah ini.

Tabel 1.
Kebutuhan ruang dan kapasitas

	NO	FASILITAS	TOTAL
PRIMER	1	TAMAN PANTAI	
	2	AREA PEMANDIAN	
	3	GAJEBO	80
	4	PROMENADE	1200
	5	LANDSCAPE AREA TRACK	1600
	6	GARDU PANDANG	1944
	7	GALERI	577
	9	STUDIO SENI LUKIS	52
	10	STUDIO MODE	76
	11	STUDIO KRIYA	34
	12	STUDIO DKV	27
	13	KULINER (RESTO)	720
	16	CAFE	50
	17	CO-WORKING SPACE	45
PRIMER		PUSAT INFORMASI	
	14	PARIWISATA	81
	SIRKULASI ATAR RUANG 30 %		1689
SEKUNDER	15	WORKSHOP	460
	18	RETAIL	64
	19	R. Rapat	24
	20	PENGELOLA	112
	SIRKULASI ATAR RUANG 30 %		198
TERSIER	21	LOKER L	5
	22	LOKER P	5
	23	GANTI BILAS L	59
	24	GANTI BILAS P	59
	25	JENITOR ROOM	12
	26	LAVATORY L	68

27	LAVATORY P	68
28	PARKIR	2400
29	PANTRY	18
30	SECURITY	40
31	CS	9
32	R. MEE	9
33	R.JENSET	27
34	GUDANG	16
35	LOADING DOCK	36
36	TPS	50
37	Musolah	185
38	Poliklinik	30
39	Pertukaran mata uang	74
40	ATM center	36
SIRKULASI ATAR RUANG 30 %		241,8
TOTAL		9224,8

Analisa dan Konsep Tapak

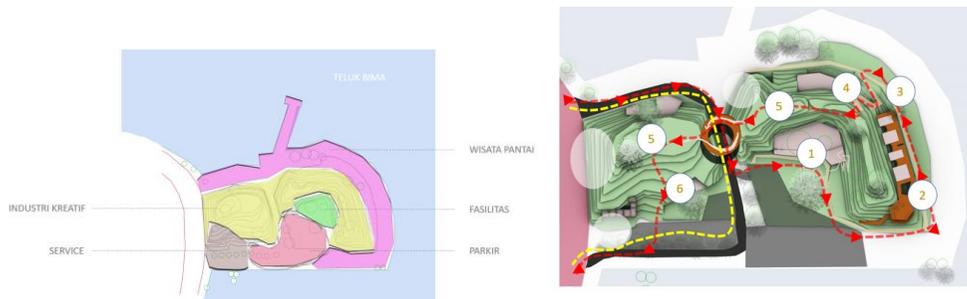


Gambar 1

Sumber: (Pribadi)

Gambar Tapak, Sepadan Pantai Dan Potensi Tapak

Lokasi tapak : Jl. Muhammad salahudin, asakota, Kota Bima, dengan luas tapak 2,9 ha, garis sepadan pantai minimal 30 m, dan KDB max. 70% (RDTR Kota Bima 2011).



Gambar 2
Sumber: (Pribadi)
Zoning dan Sirkulasi Tapak

Tidak terdapat sirkulasi kendaraan pada sisi utara, karena sisi utara difokuskan untuk area wisata sehingga tidak terganggu oleh kendaraan, dan dapat menikmati setiap spot lebih maksimal. Sirkulasi pejalan kaki dibuat mengelilingi bukit, sehingga penjalan kaki satu sisi dapat menikmati pemandangan laut, dan satu sisi menikmati industri kreatif yang disediakan.

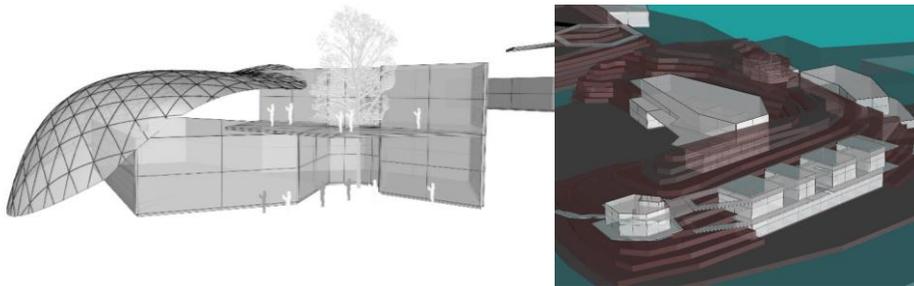


Gambar 3
Sumber: (Pribadi)
Tata Masa

Penataan massa dibuat mengelilingi bukit dengan parkir central sebagai titik pusat atau titik kumpul sebar pergerakan masa, dengan orientasi setiap masa bangunan masa bangunan mengarah kepantai.

Analisa dan Konsep Bentuk

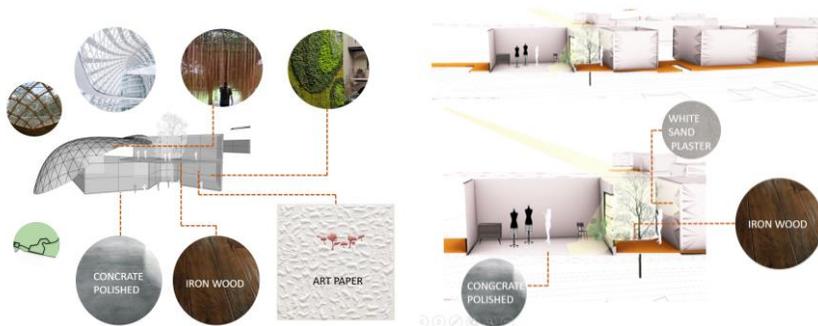
Konsep bentuk secara keseluruhan yaitu mengikuti garis kontur dengan mengelilingi bukit, setiap masa memiliki atap relatif datar kecuali galeri dan atap tertinggi sejajar dengan bukit tertinggi sehingga puncak dari bukit tidak tertutup oleh atap bangunan dan dimanfaatkan sebagai gardu pandang.



Gambar 4
Sumber: (Pribadi)
Konsep Bentuk

Analisa dan Konsep Ruang

Lokasi yang terletak didaerah pantai memiliki suhu yang tinggi, namun juga memiliki view keluar begitu indah, sehingga dibutuhkan dinding yang dapat menyaring panas masuk, namun tidak membatasi kita menikmati view pantai, hal ini juga dapat kita terapkan dengan *shelf shading* dan juga penataan vegetasi diarea masa bangunan untuk mereduksi panas yang masuk pada bangunan.

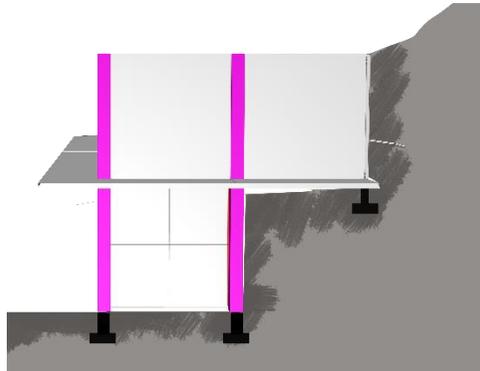


Gambar 5
Sumber: (Pribadi)
Konsep Interior Ruang Galeri dan Studio Fesyen

Pemilihan material yang dapat mereduksi panas dengan baik, dan warna-warna yang digunakan yaitu warna yang bersifat soft maupun netral seperti putih sehingga ketika berada dalam ruangan, warna biru lau tetap menjadi yang dominan. Terdapat warna yang sedikit kontars sebagai keseimbangan desain, yaitu warna coklat sebagai kontras namun tetap mempertahankan kesan alami pada obyek rancangan sesuai tema yang kontekstual terhadap lingkungan.

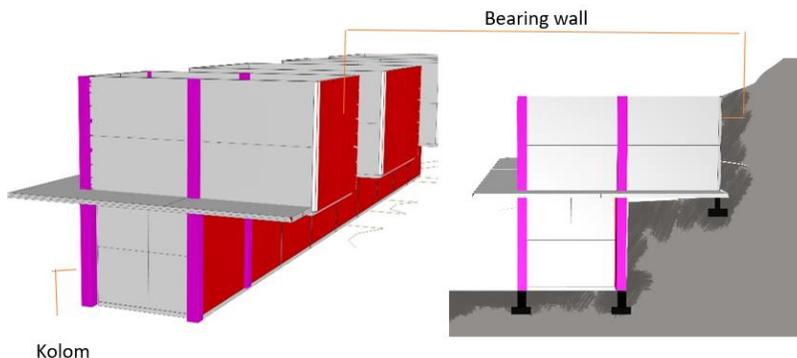
Analisa dan Konsep Struktur

Struktur bawah menggunakan pondasi *footplat*, ini dikarenakan ukuran bangunan yang tidak terlalu besar, dan jenis tanah yang merupakan tanah gunung yang memiliki kandungan bebatun yang tinggi, sehingga tidak membutuhkan pondasi yang dalam. Pondasi *footplat* diletakan sesuai dengan leveling kontur yang ada.



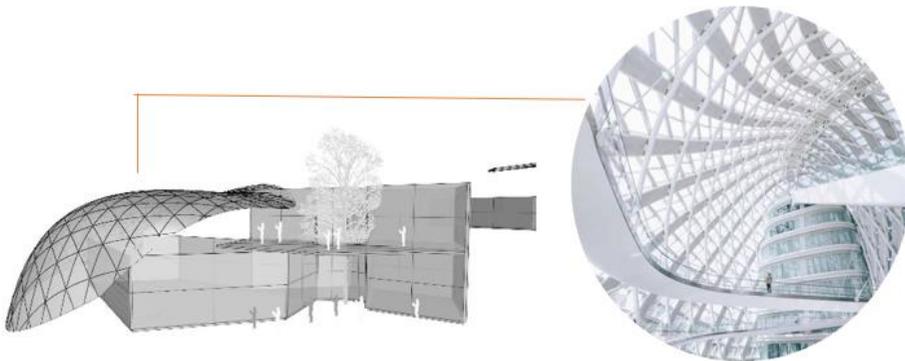
Gambar 6
Sumber: (Pribadi)
Konsep Struktur Bawah

Struktur utama menggunakan kolom balok dan dikombinasi dengan struktur *bearing wall*, penggunaan struktur kolom balok untuk mempermudah dalam bukaan dinding, sedangkan bearing wall bukaan sangat terbatas, penggunaan *bearig wall* digunakan pada area dinding yang berbatasan langsung dengan *countur*, seperti pada gambar dibawah.



Gambar 7
Sumber: (Pribadi)
Konsep Utama

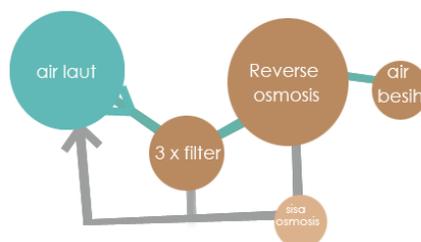
Pada bagian atap banyak yang dimanfaatkan sebagai gardu padang sehingga atap berbentuk datar, dan hanya akan didak, Pengecualian masa galeri yang bagian atapnya berbentuk parametrik, untuk memasukan cahaya dan efek shading pada ruang sehingga penggunaan struktur yaitu menggunakan raka batang yang dilapisi dengan ETFE.



Gambar 8
Sumber: (Pribadi)
Stuktur Atap Bangunan Galeri

Analisa dan Konsep Utilitas

Berdasarkan perhitungan kebutuhan air bersih daerah wisata seluas 2,9 Ha dan kapasitas 1500 orang yaitu dengan jam oprasional 12 jam yaitu 25,056 l/hari. Untuk memenuhi kebutuhan air tersebut sumber air terdapat dari PDAM, Desilasi air laut, dan juga Rainxchange.

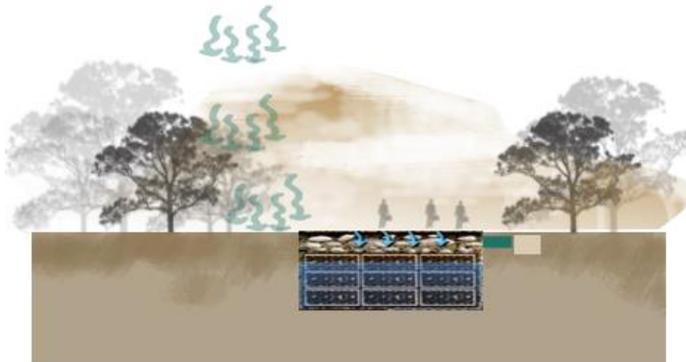


Gambar 9
Sumber: (Pribadi)
Proses Destilasi Air Laut Menjadi Air Siap Minum

Dikarenakan lokasi yang dikelilingi oleh laut sehingga ini dapat memanfaatkan air laut sebagai sumber air bersih dengan melalui sistem destilasi, Proses ini memiliki beberapa kali tahap dengan 3 kali penyaringan, sebelum dilakukan osmosis, setelah melauai proses tersebut air yang telah disaring lagi ditampung pada tandon bawah atau ground tank dengan

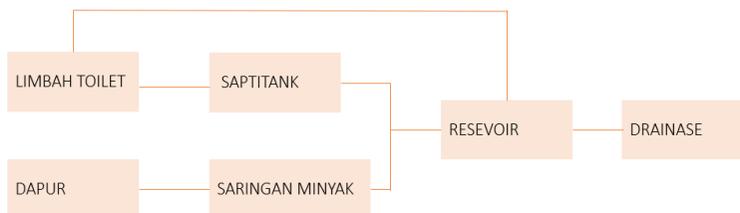
kapasitas 6000 liter, dan didistribusi ke 3 tandon yang diletakan pada atas bukit, lalu didistribusi kesetiap unit. Peletakan tandon pada bagian atas untuk mengurangi penggunaan energi karena dengan peletakan tandon pada bagian atas maka air akan mengalir dengan mudah.

selain sistem destilasi terdapat juga sistem rainxchange sebagai sitem penampungan air hujan demi menjaga kandungan air pada tapak dan menjadi cadangan air untuk kebutuhan air tertentu seperti kebutuhan air untuk vegetasi atau taman, kebutuhan untuk air closet, dan persediaan hydrant. Sistem ini selain dapat menjaga persediaan air pada tapak namun juga dapat mendinginkan suhu sekitar, keuntungan lainnya yaitu area atau permukaan yang dijadikan tempat resapan dapat dijadikan pedestrian, kolam dan taman.



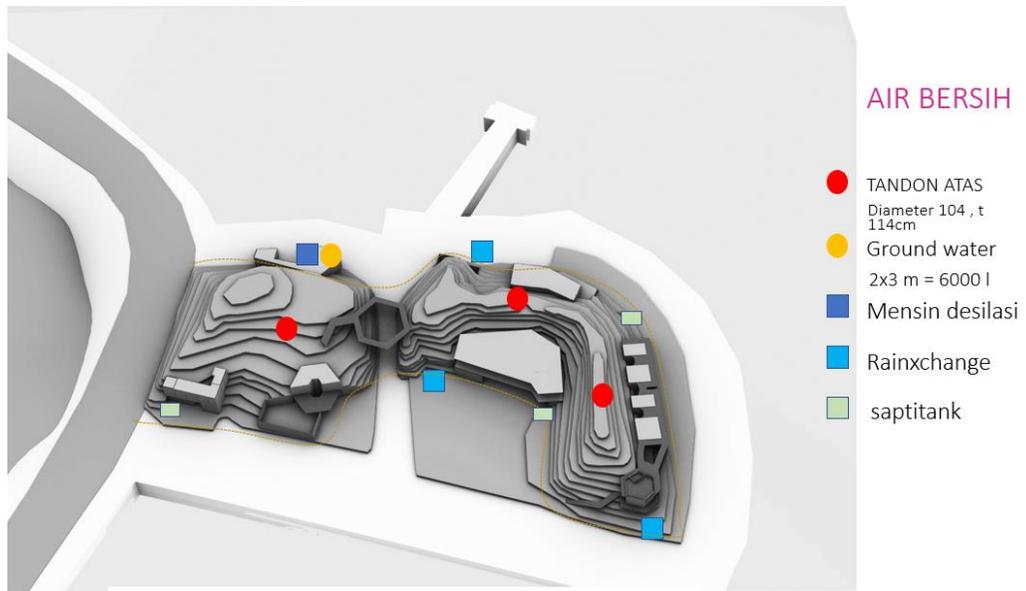
Gambar 10
Sumber: (Pribadi)
Proses Rainxchange

Sistem desilasi menghasilkan 1000-100.000/hari, cadangan air hasil dari rainxchange yaitu 11.000 liter.



Gambar 11
Sumber: (Pribadi)
Konsep Air Kotor

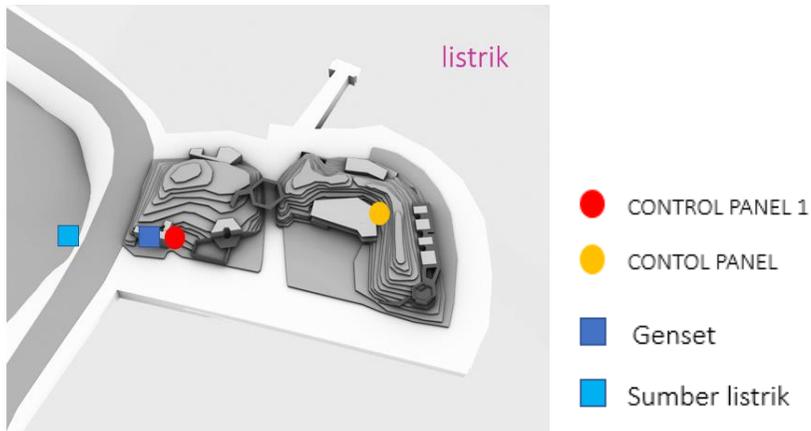
Peletakan saptitank minimal 20 meter dari tempat penampungan air bersih, sistem peletakan dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 12
Sumber: (Pribadi)
Sistem Air Bersih

Sumber utama energi listrik yaitu berasal dari PLN dengan sistem distribusi yang berawal dari Travo PLN yang dihubungkan dengan ruang control panel yang tersedia pula genset sebagai alternatif ketika terjadi pemadaman dari PLN, pada konsep listrik ini terdapat 2 kontrol panel, kontrol panel pertama melayani penerangan pada tapak, area galeri, pengelola dan kuliner yang disediakan meteran, dan kontrol panel yang ke dua masa bangunan yang berfungsi sebagai penunjang, dan gerai yang dilengkapi dengan meteran kapasitas 1200 watt sesuai dengan standar (PERMENPAR/03/2018/ha153).

Terdapat 2 kontrol panel, hal ini bertujuan untuk mempermudah teknisi untuk mengontrol maupun memperbaiki jika terjadi kerusakan pada jaringan listrik.



Gambar 13
Sumber: (Pribadi)
Sistem Jaringan Listrik Pada Tapak

Sistem jaringan listrik pada tapak menggunakan kabel tanam, yang terintegrasi untuk menciptakan suasana yang lebih aman dan juga tidak mengurangi kesan alami pada tapak yang difungsikan sebagai area rekreasi.

Pengembangan dan Visualisasi Desain



Gambar 14
Sumber: (Pribadi)
Site Plan

Dari hasil pengembangan desain, terdapat perubahan pada beberapa tata masa bangunan, dan juga dasar bentuk bangunan, hal ini dilakukan untuk memperoleh, aksesibilitas yang lebih efektif dan visualisasi yang

memiliki satu kesatuan. Yang dasar bentuk diambil dari bentuk lingkaran yang merupakan konsep pola penataan masa pada kawasan waterfront yaitu pola radial, yang pada perencanaan ini masa bangunan mengelilingi bukit, dan masa bangunan dikelilingi oleh teluk Bima. Sehingga memiliki ide dasar bentuk lingkaran, yang kemudian ditransformasi menyesuaikan masa banyak. Sehingga terciptalah desain seperti pada gambar 14-15-16.



Gambar 15
Sumber: (Pribadi)
Visualisasi 3D Birt view



Gambar 16
Sumber: (Pribadi)
Visualisasi 3D Birt view

KESIMPULAN

Dalam Perancangan pengembangan daerah wisata sebagai pusat industri kreatif ini menggunakan tema post-modern kontekstual, dengan penataan masa banyak yang berorientasi menghadap kelaut, bentukan masa yang menyesuaikan bentuk kontur, yang dilengkapi dengan stuktur utama rangka, struktur bawah *footplat*, sedangkan bagian atas menggunakan plat lantai dan rangka batang. Untuk utilitas menggunakan sistem destilasi dan rainxchange.

DAFTAR PUSTAKA

- Aquascape. (2010). *Water Gardens Provide Countless Moments to Cherish*. Retrieved from Aquascape: <https://www.aquascapeinc.com/>
- Marpaung. (2002). *Pengetahuan kepariwisataan*. Bandung: Alfabeta.
- MENPAR. (2018). *PERMENPAR : PERATURAN MENRI PARIWISATA HAL*. MENPAR .
- Purmono, R. a. (2016). *Ekonomi kreatif : Pilar pembangunan Indonesia*.
- Seragih. (1993). *Dampak pengembangan pariwisata terhadap kehidupan sosial* .
- Simartupang. (2007). *Ekonomi kreatif : Menuju era kompetisi dan persaingan usaha ekonomi gelombang IV*. Bandung .
- Suyitno. (2001). *Pengembangan Daerah Wisata* . Yogyakarta.
- Yunita, F. (2015, January 1). *Desalinasi memanfaatkan air laut untuk minum*. Retrieved from INC : Indonesia enveromental energi center: <https://environment-indonesia.com/desalinasi-memanfaatkan-air-laut-untuk-minum/>