

LAPORAN AKHIR



PENYUSUNAN

PENGEMBANGAN WISATA KELURAHAN BANSIR LAUT

KOTA PONTIANAK



**BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
KOTA PONTIANAK
TAHUN 2021**

KATA PENGANTAR

Laporan Akhir ini merupakan kumpulan hasil kajian dari Pengembangan Wisata Kelurahan Bansir Laut Kota Pontianak. Penyusunan Pengembangan Wisata Kelurahan Bansir Laut yang telah dilaksanakan oleh BAPPEDA Kota Pontianak bekerjasama dengan CV. Bayu Pratama Khatulistiwa.

Laporan Akhir ini berisikan hasil Kajian Pengembangan Wisata Kelurahan Bansir Laut yang dimulai dengan pendahuluan yang berisikan latar belakang, dasar hukum, definisi terkait, maksud, tujuan dan sasaran, ruang lingkup, pendekatan dan metodologi. Pada bab kedua menjabarkan tinjauan kebijakan yang memuat kebijakan rencana pembangunan, kebijakan tata ruang dan kebijakan sektoral. Pada bab ketiga menjabarkan gambaran umum kawasan pengembangan yang berisikan gambaran fisik, sosial, ekonomi, penggunaan lahan, kondisi sarana dan prasarana serta potensi wisata kawasan. Bab keempat analisis pengembangan yang berisi analisis tapak kawasan dan analisis kebutuhan sarana dan prasarana pendukung kegiatan wisata. Bab kelima menjabarkan konsep pengembangan kawasan yang berisikan tujuan dan tema pengembangan, konsep atraksi, konsep kesesuaian bentuk sarana dan prasarana, konsep perletakan sarana dan prasarana dan konsep pengelolaan. Pada bab terakhir menjabarkan kesimpulan dan rekomendasi pengembangan Wisata Kelurahan Bansir Laut Kota Pontianak.

Laporan Akhir ini merupakan penyempurnaan dari hasil pembahasan laporan akhir setelah sebelumnya dibahas dalam forum seminar yang melibatkan instansi-instansi yang terkait untuk memperoleh masukan bagi bahan penyempurnaan. Kajian pengembangan ini diharapkan dapat menjadi salah satu panduan dalam rencana pembangunan agar tercapainya tujuan pengembangan kawasan sebagai tujuan destinasi wisata di Kota Pontianak. Akhir kata, semoga laporan ini dapat bermanfaat, dan kepada semua pihak yang telah membantu hingga selesainya laporan ini, diucapkan terima kasih.

Pontianak, Agustus 2021

Badan Perencanaan Pembangunan Daerah
KOTA PONTIANAK

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR GAMBAR	v
BAB 1 PENDAHULUAN	I-1
1.1 Latar Belakang	I-1
1.2 Dasar Hukum	I-2
1.3 Definisi Terkait.....	I-2
1.4 Maksud, Tujuan dan Sasaran.....	I-3
1.4.1 Maksud.....	I-3
1.4.2 Tujuan.....	I-3
1.4.3 Sasaran.....	I-3
1.5 Ruang Lingkup Pekerjaan.....	I-3
1.5.1 Ruang Lingkup Wilayah	I-3
1.5.2 Ruang Lingkup Materi	I-4
1.6 Pendekatan dan Metodologi.....	I-5
1.6.1 Pendekatan Pengembangan Kampung Wisata.....	I-5
1.6.2 Konsep Dasar Pengembangan Kawasan.....	I-8
1.6.3 Metodologi Penyusunan Pekerjaan.....	I-9
1.6.4 Kerangka Pemikiran.....	I-12
1.7 Sistematika Pembahasan.....	I-13
BAB 2 TINJAUAN KEBIJAKAN.....	II-1
2.1 Kebijakan Tata Ruang.....	II-1
2.2 Kebijakan Rencana Pembangunan	II-4
2.3 Kebijakan Sektoral.....	II-7
BAB 3 GAMBARAN UMUM KAWASAN.....	III-1
3.1 Kondisi Geografi dan Wilayah Administrasi.....	III-1
3.2 Sejarah Perkembangan Kawasan	III-3
3.2.1 Sejarah Kampung Bansir.....	III-3
3.2.2 Kajian Histori Kampung Bangka	III-5
3.2.3 Kajian Histori Kampung Caping Mendawai.....	III-6
3.3 Kondisi Fisik Lingkungan	III-7
3.4 Kondisi Kependudukan.....	III-9
3.5 Sosial dan Ekonomi Masyarakat.....	III-10
3.6 Penggunaan Lahan.....	III-11
3.6.1 Distribusi Penggunaan Lahan.....	III-11
3.6.2 Kondisi Bangunan.....	III-12
3.7 Kondisi Sarana dan Prasarana Lingkungan Permukiman.....	III-18
3.7.1 Kondisi Sarana Permukiman.....	III-18
3.7.2 Prasarana.....	III-23

BAB 4 ANALISIS PENGEMBANGAN KAWASAN.....	IV-1
4.1 Analisis Tahapan Pengembangan Kampung Wisata.....	IV-1
4.2 Analisis Atraksi Wisata.....	IV-1
4.3 Analisis Tapak Kawasan.....	IV-5
4.3.1 Analisis Potensi dan Permasalahan Fisik Lahan	IV-6
4.3.2 Analisis Ketersediaan Lahan bagi Pengembangan Kawasan.....	IV-7
4.3.3 Analisis Pandangan ke Arah Tapak.....	IV-11
4.4 Analisis Kebutuhan Sarana Dan Prasarana Permukiman	IV-12
4.4.1 Analisis Kebutuhan Rumah	IV-13
4.4.2 Analisis Kebutuhan Prasarana Permukiman.....	IV-13
4.4.3 Analisis Kebutuhan Sarana Permukiman.....	IV-15
4.5 Analisis Kebutuhan Sarana Dan Prasarana Pendukung Kegiatan Wisata	IV-17
4.6 Analisis Pemberdayaan Masyarakat	IV-24
BAB 5 KONSEP PENGEMBANGAN KAWASAN.....	V-1
5.1 Tema dan Tujuan Pengembangan Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut.....	V-1
5.2 Konsep Pengembangan Atraksi	V-2
5.2.1 Konsep Atraksi Wisata Alam.....	V-3
5.2.2 Konsep Atraksi Budaya.....	V-3
5.2.3 Konsep Atraksi Buatan.....	V-4
5.3 Konsep Perletakan Sarana dan Prasarana	V-6
5.4 Konsep Kesesuaian Bentuk Sarana dan Prasarana.....	V-10
5.5 Konsep Pengelolaan Kawasan	V-17
BAB 6 PENUTUP	VI-1
6.1 Kesimpulan	VI-1
6.2 Rekomendasi.....	VI-2
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Lingkup Materi Pengembangan Wisata Kelurahan Bansir Laut.....	I-5
Tabel 2. 1 Ketentuan Umum Peraturan Zonasi Pemanfaatan Kawasan Sempadan.....	II-2
Tabel 2. 2 Ketentuan Umum Peraturan Zonasi Zona Permukiman	II-3
Tabel 2. 3 Strategi dan Arah Kebijakan dalam Rencana Pembangunan Jangka Menengah Kota Pontianak terkait Pengembangan Wisata Kelurahan Bansir Laut	II-5
Tabel 2. 4 Kegiatan usaha berdasarkan Jenis Daya Tarik Wisata	II-8
Tabel 3. 1 Jumlah RT dan RW di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut.....	III-1
Tabel 3. 2 Jumlah Penduduk di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut.....	III-9
Tabel 3. 3 Jenis Penggunaan Lahan dan Luas.....	III-11
Tabel 3. 4 Kondisi Rumah.....	III-13
Tabel 3. 5 Sarana Pendidikan.....	III-18
Tabel 3. 6 Sarana Kesehatan	III-19
Tabel 3. 7 Sarana Peribadatan	III-20
Tabel 3. 8 Kondisi Jalan di Kawasan Wisata Caping Mendawai.....	III-24
Tabel 3. 9 Ukuran dan Tipe Jaringan Drainase	III-27
Tabel 3. 10 Sarana Wisata dan Budaya	III-39
Tabel 3. 11 Usia Responden.....	III-44
Tabel 4. 1 Analisis Tahapan Pengembangan Kampung Wisata Kelurahan Bansir Laut.....	IV-1
Tabel 4. 2 Analisis Kegiatan dan Pengembangan Atraksi Alam	IV-2
Tabel 4. 3 Analisis Pengembangan Atraksi Budaya.....	IV-3
Tabel 4. 4 Analisis Pengembangan Atraksi Buatan dengan Caping.....	IV-4
Tabel 4. 5 Analisis Potensi dan Permasalahan Fisik.....	IV-6
Tabel 4. 6 Ketersediaan Lahan Kosong	IV-8
Tabel 4. 7 Analisis Jangkauan dan Sirkulasi.....	IV-9
Tabel 4. 8 Analisis Kebutuhan Ruang bagi Relokasi Rumah.....	IV-13
Tabel 4. 9 Analisis Kebutuhan Prasarana Permukiman.....	IV-14
Tabel 4. 10 Analisis Kebutuhan Sarana Lingkungan Permukiman	IV-15
Tabel 4. 11 Kriteria Tingkat Pelayanan Pedestrian.....	IV-19
Tabel 4. 12 Kebutuhan fasilitas pada Jaringan Pedestrian di Kawasan Wisata	IV-19
Tabel 4. 13 Tabel Analisis Potensi Pengelolaan Kawasan.....	IV-27
Tabel 4. 14 Analisis Penilaian Pembangunan berbasis Masyarakat.....	IV-28
Tabel 5. 1 Matriks Pengelolaan Kawasan Wisata Kampung Caping.....	V-18

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Peta Deliniasi Wilayah Kajian.....	I-4
Gambar 2. 1 Prinsip Pengembangan Kawasan Perencanaan	II-1
Gambar 3. 1 Peta Batas RT/RW Kawasan Perencanaan	III-2
Gambar 3. 2 Kondisi Masjid Baitul Makmur	III-4
Gambar 3. 3 Dokumentasi Rumah Besa' Tempo Doloe.....	III-5
Gambar 3. 4 Kondisi Rumah Besa' Hj. Salmah	III-6
Gambar 3. 5 Posisi Kampung Caping Mendawai terhadap lingkungan sekitarnya.....	III-7
Gambar 3. 6 Gambar vegetasi di jalan gertak tepian Sungai Kapuas.....	III-9
Gambar 3. 7 Vegetasi Pada Ruang Parkir, Tepian Jalan dan TPU	III-9
Gambar 3. 8 Hasil Kuisisioner Terhadap Upaya Masyarakat Untuk Mempertahankan Budaya Lokal	III-10
Gambar 3. 9 Kegiatan Industri Caping di Mendawai	III-11
Gambar 3. 10 Jenis Bangunan	III-12
Gambar 3. 11 Pondasi Bangunan	III-13
Gambar 3. 12 Kondisi Bangunan	III-14
Gambar 3. 13 Kondisi bangunan yang menghadap Sungai.....	III-15
Gambar 3. 14 Kondisi Bangunan yang Membelakangi Sungai.....	III-15
Gambar 3. 15 Kondisi Bangunan yang Menghadap Jalan.....	III-15
Gambar 3. 16 Kondisi Bangunan yang Berada di Belakang Kavling Rumah.....	III-16
Gambar 3. 17 Kondisi Bangunan yang Menghadap Pemakaman	III-16
Gambar 3. 18 Peta Kondisi Bangunan.....	III-17
Gambar 3. 19 Letak Sebaran Sarana Pendidikan	III-19
Gambar 3. 20 Letak Sebaran Sarana Kesehatan.....	III-20
Gambar 3. 21 Letak Sarana Peribadatan	III-21
Gambar 3. 22 Sarana Perdagangan dan Jasa.....	III-22
Gambar 3. 23 Kondisi Lahan Pemakaman.....	III-22
Gambar 3. 24 Sebaran Ruang Terbuka	III-23
Gambar 3. 25 Lokasi Sebaran Ruang Terbuka	III-23
Gambar 3. 26 Kondisi Jalan	III-24
Gambar 3. 27 Penampang Jalan Gg. Hj. Salmah.....	III-25
Gambar 3. 28 Penampang Jalan Gang Mendawai Tengah	III-25
Gambar 3. 29 Penampang Jalan Gang H. Ali.....	III-26
Gambar 3. 30 Penampang Jalan Gg. Mendawai Laut.....	III-26
Gambar 3. 31 Penampang Jalan	III-27
Gambar 3. 32 Saluran Drainase.....	III-28
Gambar 3. 33 IPAL Komunal	III-28
Gambar 3. 34 Sumber Air Bersih.....	III-29
Gambar 3. 35 Ragam Atraksi di Sungai Kapuas	III-29
Gambar 3. 36 Atraksi Seni di Kampung Caping	III-31
Gambar 3. 37 Tradisi Meriam Karbit di Tepian Sungai Kapuas.....	III-31
Gambar 3. 38 Kondisi Meriam Karbit di Bansir Luat	III-32
Gambar 3. 39 Tradisi Saprahan di Kota Pontianak	III-32
Gambar 3. 40 Industri Caping dan kegiatan Atraktif Wisatawan berfoto dan Melukis Caping.....	III-33
Gambar 3. 41 Karakteristik Bangunan.....	III-33
Gambar 3. 42 Peta Jalur Akses Menuju Kampung Caping Melalui Akses Darat dan Air.....	III-34

Gambar 3. 43 Konektivitas Objek Wisata Melalui Jalur Air di Kota Pontianak.....	III-35
Gambar 3. 44 Papan Penanda Informasi Kampung Caping	III-36
Gambar 3. 45 Pintu Masuk Kampung Caping.....	III-36
Gambar 3. 46 Papan Penanda Informasi Area Parkir.....	III-36
Gambar 3. 47 Jalan Gang Hj. Salmah.....	III-36
Gambar 3. 48 Aksesibilitas di Dalam Kampung Caping.....	III-37
Gambar 3. 49 Kondisi Teras Apung Sebagai Sarana Menikmati Kuliner Khas	III-38
Gambar 3. 50 Kuliner Khas Kampung Capiung Ikan Asam Pedas, Mie Bumbu Serta Aneka Cemilan.....	III-38
Gambar 3. 51 Toko Cenderamata.....	III-39
Gambar 3. 52 Sarana Kebudayaan	III-40
Gambar 3. 53 Kelompok-Kelompok Penggiat Kampung Caping	III-41
Gambar 3. 54 Implementasi Pentahelix Di Kampung Caping Pontianak.....	III-42
Gambar 3. 55 Sosial Media Kampung Caping	III-43
Gambar 3. 56 Diagram Persentase Jenis Kelamin Responden.....	III-44
Gambar 3. 57 Persentase Usia Responden.....	III-44
Gambar 3. 58 Persentase Asal/Tempat Tinggal Responden.....	III-45
Gambar 3. 59 Persentase Pendidikan Terakhir Responden	III-45
Gambar 3. 60 Persentase Pekerjaan Responden.....	III-46
Gambar 3. 61 Persentase Pengetahaun Responden Terhadap Kampung Caping	III-46
Gambar 3. 62 Persentase Kunjungan Responden.....	III-47
Gambar 3. 63 Persentase Sumber Infomasi Responden Terkait Keberadaan Kampung Caping	III-47
Gambar 3. 64 Persentase Tujuan Wisatawan ke Kampung Caping.....	III-48
Gambar 3. 65 Persentase Kegiatan Responden Selama Berada di Kampung Caping	III-48
Gambar 3. 66 Persentase Sarana Wisata yang Digunakan di Kampung Caping	III-48
Gambar 3. 67 Diagram Skala Ketertarikan Pengunjung.....	III-49
Gambar 3. 68 Diagram Waktu/Durasi Kunjungan	III-49
Gambar 3. 69 Diagram Waktu/Durasi Kunjungan	III-49
Gambar 3. 70 Pensentase Kunjungan Ulang.....	III-50
Gambar 3. 71 Pensentase Saran Kunjungan.....	III-50
Gambar 3. 72 Diagram Kemudahan Jangkauan Lokasi.....	III-51
Gambar 3. 73 Diagram Kondisi Aksesibilitas Menuju Kampung Caping	III-51
Gambar 3. 74 Diagram Kondisi Aksesibilitas di Dalam Kampung Caping.....	III-51
Gambar 3. 75 Diagram Kondisi Aksesibilitas di Dalam Kampung Caping.....	III-52
Gambar 3. 76 Diagram Kemanan Akses Jalan di Kampung Caping	III-52
Gambar 3. 77 Diagram Akses dan Prasarana Jalan di Kampung Caping.....	III-52
Gambar 3. 78 Diagram Akses dan Prasarana Jalan Bagi Pejalan Kaki di Kampung Caping...	III-53
Gambar 3. 79 Diagram Akses dan Prasarana Jalan Bagi Penyandang Disabilitas/ <i>Difable</i> di Kampung Caping.....	III-53
Gambar 3. 80 Diagram Layanan dan Sumber Informasi di Kampung Caping	III-53
Gambar 3. 81 Diagram Keterbukaan Masyarakat Terhadap Wisatawan.....	III-54
Gambar 3. 82 Diagram Kualitas Lingkungan Wisata.....	III-54
Gambar 3. 83 Diagram Kondisi Sarana Toilet Umum	III-55
Gambar 3. 84 Diagram Sarana tempat Belanja.....	III-55
Gambar 3. 85 Diagram Sarana Lahan Parkir.....	III-55
Gambar 3. 86 Diagram Prasarana Papan Penanda Informasi Dan Petunjuk Arah	III-56
Gambar 4. 1 Daya Tarik Buatan Kampung Caping dengan Mural dan Hias Gerbang	IV-5
Gambar 4. 2 Analisis Pemusatan Sarana Permukiman Dan Sarana Wisata di Bansir Laut.....	IV-6

Gambar 4. 3 Ketersediaan Lahan Kosong	IV-8
Gambar 4. 4 Analisis Jangkauan Terhadap Kawasan Pengembangan.....	IV-11
Gambar 4. 5 Analisis Sirkulasi Internal Kawasan	IV-11
Gambar 4. 6 Analisis Pandangan Ke dalam dan Ke Luar Tapak	IV-12
Gambar 4. 7 Kondisi Rumah Budaya Sebelum dan Masa Rekonstruksi.....	IV-18
Gambar 4. 8 Desain Bentuk Rekonstruksi Rumah Budaya dan Fungsinya	IV-18
Gambar 4. 9 Sirkulasi Kendaraan dan Alternatif Ruang Parkir.....	IV-21
Gambar 4. 10 Pola Parkir.....	IV-21
Gambar 4. 11 Perpustakaan Kampung Caping.....	IV-23
Gambar 4. 12 Kondisi Rumah IDE.....	IV-24
Gambar 4. 13 Hasil Kuisisioner terkait Kesiapan dan Partisipasi Masyarakat.....	IV-26
Gambar 5. 1 Tanaman Hias Gantung.....	V-5
Gambar 5. 2 Tanaman Hias Dalam Pot	V-6
Gambar 5. 3 Konsep Perletakan Sarana dan Prasarana	V-8
Gambar 5. 4 Konsep Perletakan Sarana dan Prasarana di Sekitar Rumah Budaya	V-9
Gambar 5. 5 Desain Pintu Gerbang Kawasan.....	V-10
Gambar 5. 6 Desain Unsur pelengkap Daya Tarik Pintu Gerbang Kawasan	V-10
Gambar 5. 7 Visualisasi Desain Ruang Pejalan Kaki Sisi Air 1.....	V-11
Gambar 5. 8 Visualisasi Desain Ruang Pejalan Kaki Sisi Air 2.....	V-12
Gambar 5. 9 Desain Fasilitas Pelengkap Ruang Pejalan Kaki Sisi Air (1)	V-13
Gambar 5. 10 Desain Fasilitas Pelengkap Ruang Pejalan Kaki Sisi Air (2).....	V-14
Gambar 5. 11 Konsep Bentuk Nama Kawasan.....	V-15
Gambar 5. 12 Konsep Bentuk Nama Kawasan.....	V-16
Gambar 5. 13 Desain Dermaga Wisata	V-16
Gambar 5. 14 Konsep Geometri Jalan Utama	V-17

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tren perjalanan wisata saat ini mengalami perubahan yaitu dari wisata massal (mass Tourism) ke arah wisata alternatif (*alternative tourism*). Perubahan ini mengarah pada jenis kegiatan wisata yang berorientasi pada wisata alam atau budaya local dengan tujuan untuk meningkatkan wawasan, pertualangan dan belajar, seperti wisata petualangan (*adventure tourism*), mendaki gunung (*hiking*), berjalan (*trekking*) dan juga wisata yang menawarkan pengalaman langsung kepada wisatawan seperti wisata perdesaan (*village tourism*) dan sebagainya. Perubahan dari wisata massal menjadi wisata alternatif memberikan keuntungan kepada desa atau kampung wisata untuk bisa menjadi pilihan dalam pengembangan pariwisata. Karena pada desa/ kampung wisata umumnya memiliki keragaman produk yang dapat ditawarkan kepada wisatawan dengan produk utama kehidupan sehari-hari masyarakatnya. Pengalaman yang diberikan kepada wisatawan berupa keragaman budaya, keunikan alam dan karya kreatif di desa atau kampungnya.

Kelurahan Bansir Laut merupakan salah satu dari empat kelurahan yang terletak di wilayah Kecamatan Pontianak Tenggara dengan luas 295,53 hektar. Berdasarkan Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Pontianak Tahun 2013-2033, Kelurahan Bansir Laut Kecamatan Pontianak Tenggara merupakan Sub pusat pelayanan kota I yang memiliki fungsi-fungsi sebagai berikut (1) pusat perdagangan skala kota; (2) pusat pemerintahan kecamatan; (3) simpul transportasi regional; (4) pendidikan menengah-tinggi; (5) pelayanan kesehatan skala regional; (6) perumahan kepadatan padat-sedang. Selain itu di Kelurahan Bansir Laut juga termasuk dalam kawasan strategis provinsi yaitu Kawasan Universitas Tanjungpura.

Permasalahan terkait pengembangan pariwisata Kelurahan Bansir Laut antara lain: (1) Permasalahan penataan letak objek wisata dan fasilitas rekreasi yang belum memadai untuk menjadikan Wisata Kelurahan Bansir Laut sebagai salah satu obyek daya tarik wisata di Kota Pontianak; (2) Berkerjasama dengan pelaku dan atraksi wisata dari berbagai *stakeholders*, sehingga mampu menarik aspirasi dan minat masyarakat terutama kaum millennial untuk turut berperan serta memajukan Wisata Kelurahan Bansir Laut ; (3) Masalah internal wisata yaitu menjamurnya berbagai kuliner di Kota Pontianak, sehingga diperlukan kekhasan jenis kuliner yang mampu menjadikan destinasi Wisata Kelurahan Bansir Laut sebagai wisata kampung kreatif berbasis kampung budaya dan kampung tepi air.

Kelurahan Bansir Laut merupakan bagian dari wilayah Kota Pontianak, yang terletak di tepian Sungai Kapuas. Meskipun wilayah kajian berada dalam wilayah administrasi kota, kajian pengembangan ini mempertimbangkan konsep dan kriteria Kampung Wisata. Untuk itu diperlukan Penyusunan Dokumen Pengembangan Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut Kecamatan Pontianak Tenggara yang diharapkan dapat mengurangi kawasan kumuh, serta mengembangkan destinasi baru wisata di Kota Pontianak dan meningkatkan taraf hidup masyarakat di Kota Pontianak khususnya masyarakat di Kelurahan Bansir Laut Kecamatan Pontianak Tenggara.

Adapun terkait deliniasi wilayah pengembangan Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut dibatasi secara spesifik didalam Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut. Secara administrasi

wilayah Wisata Kelurahan Bansir Laut terdiri atas seluruh wilayah kampung Mendawai yang meliputi RT/RW 003/004, 002/004, 001/004, 003/003, 002/003, dan 001/003 dan sebagian wilayah Kampung Bangka yang meliputi RT/RW 004/006 dan 002/006.

1.2 Dasar Hukum

Berikut beberapa dasar hukum yang menjadi acuan dalam kegiatan penyusunan Pengembangan Wisata Kelurahan Bansir Laut adalah sebagai berikut:

1. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisataaan;
2. Peraturan Menteri Pariwisata Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2016 tentang Pedoman Destinasi Pariwisata Berkelanjutan;
3. Peraturan Daerah Kota Pontianak Nomor 2 Tahun 2013 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Pontianak Tahun 2013-2033;
4. Peraturan Daerah Kota Pontianak Nomor 6 Tahun 2020 tentang Kepariwisataaan; dan
5. Peraturan Daerah Kota Pontianak Nomor 17 Tahun 2020 tentang Perubahan atas Peraturan Daerah Nomor 7 Tahun 2019 tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah Kota Pontianak Tahun 2020-2024.
6. Peraturan Walikota Pontianak Nomor 30 Tahun 2021 tentang Rencana Detail Tata Ruang Kota Pontianak Tahun 2021-2041

1.3 Definisi Terkait

Beberapa definisi terkait yang digunakan dalam kajian Pengembangan Wisata Kelurahan Bansir Laut adalah sebagai berikut:

1. Wisata adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu sementara.
2. Wisatawan adalah orang yang melakukan wisata.
3. Pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, Pemerintah, dan Pemerintah Daerah.
4. Daya Tarik Wisata adalah segala sesuatu yang memiliki keunikan, keindahan, dan nilai yang berupa keanekaragaman kekayaan alam, budaya, dan hasil buatan manusia yang menjadi sasaran atau tujuan kunjungan wisatawan.
5. Daerah tujuan pariwisata yang selanjutnya disebut Destinasi Pariwisata adalah kawasan geografis yang berada dalam satu atau lebih wilayah administratif yang di dalamnya terdapat daya tarik wisata, fasilitas umum, fasilitas pariwisata, aksesibilitas, serta masyarakat yang saling terkait dan melengkapi terwujudnya kepariwisataan.
6. Usaha Pariwisata adalah usaha yang menyediakan barang dan/atau jasa bagi pemenuhan kebutuhan wisatawan dan penyelenggaraan pariwisata.
7. Pengusaha Pariwisata adalah orang atau sekelompok orang yang melakukan kegiatan usaha pariwisata.
8. Industri Pariwisata adalah kumpulan usaha pariwisata yang saling terkait dalam rangka menghasilkan barang dan/atau jasa bagi pemenuhan kebutuhan wisatawan dalam penyelenggaraan pariwisata.
9. Perencanaan pariwisata mengaplikasikan konsep-konsep dasar perencanaan pada umumnya dengan penyesuaian terhadap karakteristik sistem pariwisata, untuk mencapai tujuan pembangunan pariwisata (Inskeep, 1991);

1.4 Maksud, Tujuan dan Sasaran

1.4.1 Maksud

Kegiatan Penyusunan Pengembangan Wisata Kelurahan Bansir Laut dimaksudkan untuk melakukan kajian pengembangan potensi wisata di Bansir Laut sebagai salah satu destinasi wisata alternatif di Kota Pontianak khususnya di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut. Penyusunan dokumen pengembangan wisata ini dimaksudkan untuk merancang konsep pengembangan kawasan wisata Kelurahan Bansir Laut yang bersinergi dan berkolaborasi menjadi kampung wisata kreatif yang terletak di kampung kota dan tepian Sungai Kapuas.

1.4.2 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan ini adalah tersusunnya rencana pengembangan kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut khususnya di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut, Kecamatan Pontianak Tenggara yang dapat menjadi acuan dalam program pengembangan dan pembangunan kampung kota sebagai destinasi wisata dan perbaikan wajah kampung di Kota Pontianak. Penyusunan dokumen pengembangan wisata ini mempunyai tujuan dapat dijabarkan beberapa hal sebagai berikut:

- a. Meningkatkan kualitas lingkungan kampung kota sebagai tempat tinggal, kawasan budaya dan kawasan lingkungan tepi sungai.
- b. Menciptakan tata letak dan fasilitas publik yang mampu memberikan daya tarik bagi wisatawan baik local maupun regional;
- c. Mengakomodasi peluang ekonomi kreatif dan budaya yang tumbuh dari masyarakat setempat melalui pengembangan kampung wisata kreatif di kampung kota dan kampung tepian sungai.

1.4.3 Sasaran

Adapun sasaran pengembangan Wisata Kelurahan Bansir Laut Kecamatan Pontianak Tenggara adalah:

1. Identifikasi potensi kawasan wisata;
2. Analisis Tapak Kawasan;
3. Analisis Kebutuhan sarana dan prasarana pendukung kegiatan wisata; dan
4. Analisis Tahapan Pengembangan Kampung Wisata;
5. Rumusan konsep pengembangan pariwisata;

1.5 Ruang Lingkup Pekerjaan

1.5.1 Ruang Lingkup Wilayah

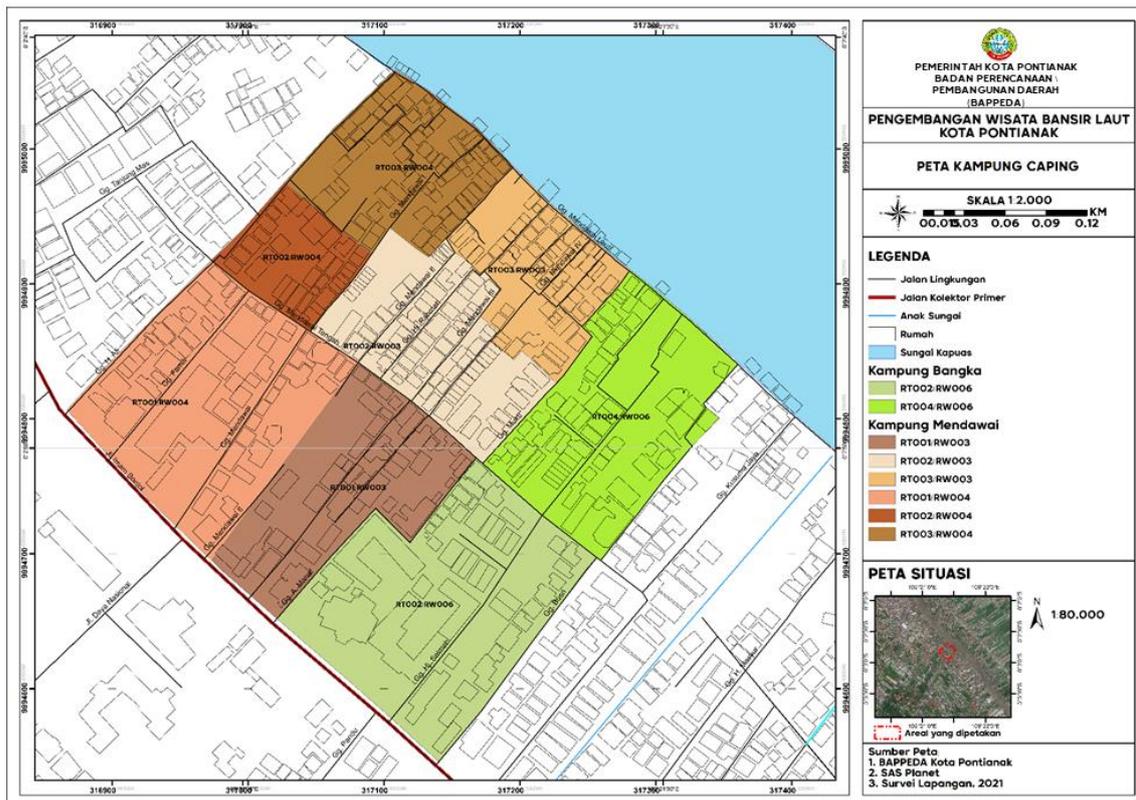
Secara umum Kelurahan Bansir Laut terletak di Kecamatan Pontianak Tenggara. Kelurahan Bansir Laut merupakan daerah terluas kedua di wilayah Pontianak Tenggara. Luas Kelurahan Bansir Laut adalah 2,96 km² atau sekitar 19,9% persen dari luas wilayah Kecamatan Pontianak Tenggara dan sekitar 2,75% persen dari luas wilayah Kota Pontianak. Kelurahan Bansir Laut memiliki 9 RW dan 38 RT. Secara administratif, batas wilayah Kelurahan Bansir Laut adalah:

- ❖ Utara : Kecamatan Pontianak Utara, Jalan Tanjung Raya 1, Jalan Tanjung Raya 2, Jalan Perintis Kemerdekaan

- ❖ Selatan : Kecamatan Pontianak Tenggara, Jalan Ayani 1, Kecamatan Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya, Jalan Ayani 2
- ❖ Barat : Kecamatan Pontianak Selatan, Kecamatan Pontianak Kota, Jalan Imam Bonjol, Jalan Tanjungpura
- ❖ Timur : Kecamatan Pontianak Tenggara, Sungai Kapuas, Jalan Adisucipto

Adapun penentuan lingkup wilayah dalam kegiatan ini yaitu Kawasan Wisata di Kelurahan Bansir Laut. Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut terletak di wilayah Kampung Mendawai dan Kampung Bangka. Kedua Kampung ini terletak di Kelurahan Bansir Laut Kecamatan Pontianak Tenggara. Lebih jelasnya wilayah deliniasi pengembangan Kawasan Wisata di Kelurahan Bansir Laut dapat dilihat pada gambar 1.1. Terdapat 8 RT dan 3 RW di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut. Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut memiliki luas sebesar 13,15 Ha atau sekitar 4,44% dari luas wilayah Kelurahan Bansir Laut. Secara administratif, batas wilayah Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut adalah:

- ❖ Utara : Sungai Kapuas, Jembatan Tol Kapuas I, Jalan Tanjung Raya II.
- ❖ Selatan : Jalan Imam Bonjol, Jalan Ahmad Yani, Jalan Sungai Raya Dalam.
- ❖ Barat : Jalan Imam Bonjol, Jalan Tanjungpura.
- ❖ Timur : Sungai Kapuas, Jalan Adisucipto, Jalan Tanjung Raya II.



Gambar 1.1. Peta Deliniasi Wilayah Kajian

Sumber: Analisis, 2021

1.5.2 Ruang Lingkup Materi

Ruang lingkup materi pekerjaan pengembangan Wisata Kelurahan Bansir Laut yaitu menyusun serangkaian analisis yang mendukung konsep pengembangan Daya Tarik Obyek

Wisata. Lingkup materi pengembangan Wisata Kelurahan Bansir Laut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.1. Lingkup Materi Pengembangan Wisata Kelurahan Bansir Laut

No	Sasaran	Muatan
1.	Identifikasi Potensi Kawasan Wisata	1. Atraksi wisata; 2. Aksesibilitas 3. Amenitas 4. Fasilitas umum 5. Pelaku pariwisata
2.	Analisis Tahapan Pengembangan Kampung Wisata	1. Rintisan 2. Berkembang 3. Maju 4. Mandiri
3.	Analisis Atraksi Wisata	1. Atraksi Alam 2. Atraksi Budaya 3. Atraksi Buatan
4.	Analisis Tapak Kawasan	1. Analisis Potensi dan Permasalahan Fisik Lahan 2. Analisis Ketersediaan Lahan bagi pengembangan kawasan 3. Analisis Pandangan ke arah tapak
5.	Analisis Kebutuhan Sarana dan Prasarana Permukiman	1. Analisis Kebutuhan Rumah 2. Analisis Kebutuhan prasarana Permukiman 3. Analisis Kebutuhan sarana Permukiman
6.	Analisis kebutuhan sarana dan prasarana pendukung kegiatan wisata	1. Sarana: Akomodasi (penginapan), Tempat makanan dan minuman, Fasilitas umum di lokasi wisata dan Tempat perbelanjaan; 2. Prasarana: Akses kawasan, parkir, ruang pejalan kaki, penerangan, Penanda (<i>Signage</i>), Dermaga Sungai, MCK, Air Bersih dll
7.	Analisis Pemberdayaan Masyarakat	1. Analisis Potensi Pengelolaan Kawasan 2. Analisis Penilaian Pembangunan Berbasis Masyarakat
8.	Konsep pengembangan pariwisata	1. Tema dan Tujuan pengembangan Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut; 2. Konsep Pengembangan Atraksi 3. Konsep Perletakan Sarana dan Prasarana 4. Konsep Kesesuaian Bentuk Sarana dan Prasarana 5. Konsep Pengelolaan Kawasan

Sumber: Rumusan Awal Tim, Tahun 2021

1.6 Pendekatan dan Metodologi

1.6.1 Pendekatan Pengembangan Kampung Wisata

A. Pengembangan Pariwisata Berbasis Masyarakat

Pembangunan pariwisata berbasis masyarakat adalah pengembangan pariwisata yang menitikberatkan pada peningkatan kesejahteraan masyarakat. Kegiatan pariwisata ini dimiliki, dioperasikan, dikelola dan dikoordinasikan oleh komunitas yaitu masyarakat. Pemberdayaan masyarakat perlu didasarkan pada hal-hal sebagai berikut:

- a. Memajukan tingkat hidup masyarakat sekaligus melestarikan identitas;
- b. Meningkatkan tingkat pendapatan secara ekonomis sekaligus mendistribusikan merata pada penduduk local.
- c. Berorientasi pada pengembangan usaha berskala kecil dan menengah dengan daya serap tenaga besar dan berorientasi pada teknologi tepat guna.
- d. Mengembangkan semangat kompetisi sekaligus kooperatif.
- e. Memanfaatkan pariwisata seoptimal mungkin sebagai agen penyumbang tradisi budaya dengan dampak seminimal mungkin.

Terdapat 8 kriteria pembangunan Pariwisata Berbasis Masyarakat:

Tabel 1.2. Kriteria Pembangunan Berbasis Masyarakat

No	KRITERIA	No	SUB-KRITERIA
1.	Kepemilikan dan kepengurusan oleh Masyarakat	1.1	Terdapat pengelolaan yang efektif dan transparan
		1.2	Legalitas lembaga/kelompok desa wisata
		1.3	Memiliki pengelolaan yang efektif dan transparan
		1.4	Memiliki kemitraan yang efektif
2.	Kontribusi terhadap kesejahteraan Sosial	2.1	Menjaga Martabat manusia
		2.2	Pembagian biaya dan keuntungan yang adil
		2.3	Memiliki jaringan ke ekonomi local dan regional
		2.4	Melestarikan sumber daya alam
3.	Kontribusi untuk menjaga dan meningkatkan kualitas lingkungan	3.1	Melestarikan sumber daya
		3.2	Aktivitas konservasi untuk meningkatkan kualitas lingkungan
4.	Mendorong terjadinya partisipasi interaktif Antara masyarakat local dengan pengunjung (wisatawan)	4.1	Terdapat interaksi Antara tamu dan masyarakat local
		4.2	Keberlanjutan produk-produk pariwisata berbasis masyarakat
5.	Jasa perjalanan wisata dan pramuwisata yang berkualitas	5.1	Kualitas dan keahlian pramuwisata desa wisata
		5.2	Memastikan kualitas perjalanan wisata
6.	Kualitas makanan dan minuman	6.1	Kualitas pelayanan makanan dan minuman
		6.2	Memastikan makanan dan minuman yang berkualitas
7.	Kualitas Akomodasi	7.1	Kualitas pelayanan akomodasi
		7.2	Memastikan pengelolaan akomodasi yang berkualitas
8.	Kinerja Friendly Tour Operation (FTO)	8.1	Komitmen kepada nilai-nilai ideal Desa Wisata
		8.2	Kontribusi terhadap perlindungan masyarakat dan alam
		8.3	Dukungan terhadap ekonomi local
		8.4	Mempromosikan indahnya penemuan, pengetahuan dan penghargaan
		8.5	Mempromosikan pengalaman yang memuaskan dan aman bagi wisatawan dan masyarakat

Sumber: Buku Panduan Desa Wisata

Penyusunan rencana pengembangan kawasan tidak terlepas dari keterlibatan masyarakat sebagai pemanfaat ruang (pelaksana rencana tata ruang) dan sebagai pihak yang terkena dampak positif maupun negatif dari pelaksanaan pengembangan ruang. Oleh karena itu dalam penyusunan rencana pengembangan Wisata Kelurahan Bansir Laut ini digunakan pendekatan partisipasi masyarakat (*stakeholder approach*) untuk mengikutsertakan masyarakat di dalam forum diskusi. Konsultan dalam hal ini berusaha untuk melibatkan secara aktif pelaku pembangunan yang ada dalam setiap tahapan pengembangan kawasan.

Di dalam penyusunan rencana ini masyarakat tidak hanya dilihat sebagai pelaku pembangunan (*stakeholder*) tetapi juga sebagai pemilik dari pembangunan (*shareholder*). Keterlibatan masyarakat sebagai *shareholder* dimaksudkan untuk mengurangi ketergantungan wilayah terhadap investor, yang diharapkan adalah keterlibatan masyarakat secara aktif sebagai pemilik kawasan. Dengan posisi sebagai *shareholder* diharapkan masyarakat akan benar-benar memiliki pembangunan di wilayahnya.

Pendekatan perlibatan pelaku pembangunan merupakan salah satu model Pendekatan Partisipatif dan Fasilitatif. Pendekatan Fasilitatif dan partisipatif digunakan dengan dasar pertimbangan bahwa proses penyusunan dilakukan dengan melibatkan seluruh pemangku kepentingan yang terkait dengan pengembangan kawasan. Hal ini dimaksudkan agar hasil penyusunan dapat dirasakan dan dimiliki oleh seluruh pemangku kepentingan terkait.

Adapun pendekatan Fasilitatif dalam kegiatan Penyusunan Rencana Pengembangan Wisata Kelurahan Bansir Laut sebagai salah satu tujuan Wisata di Kota Pontianak adalah sebagai berikut:

- a. Berorientasi pada masyarakat (*people centered*): masyarakat di wilayah perkotaan adalah pelaku kegiatan yang dilaksanakan sehingga hasil (*output*) dan dampaknya (*outcome*) dapat dirasakan langsung oleh masyarakat setempat
- b. Berwawasan Lingkungan (*environmentally sound*) : pelaksana kegiatan harus berwawasan lingkungan secara berkelanjutan (*sustainability*) sehingga perlu pertimbangan dampak kegiatan terhadap kondisi lingkungan, ekonomi, sosial dan budaya masyarakat, baik untuk jangka pendek, menengah dan panjang
- c. Sesuai data dan budaya setempat (*culturally appropriate*) : pengembangan kegiatan berorientasi pada kondisi dan kebutuhan masyarakat perlu memperhatikan adat istiadat dan budaya yang telah berkembang sebagai suatu kearifan tradisional (*local wisdom*)
- d. Sesuai Kebutuhan masyarakat (*socially accepted*) : dilakukan berdasarkan kebutuhan daerah dan masyarakat penerima dan bukan berdasarkan asas pemerataan dimana setiap daerah berhak atas bantuan pendanaan pemerintah.
- e. Tidak Diskriminatif (*undiscriminative*) : pelaksanaan kegiatan di wilayah perkotaan perlu penerapan prinsip tidak diskriminatif, baik dari segi SARA (Suku, Agama, Rasa dan Antar Golongan) maupun gender.

B. Pembangunan Pariwisata Berkelanjutan

Pembangunan pariwisata yang menyeimbangkan 3 (tiga) aspek, yaitu ekonomi, lingkungan, masyarakat. Pembangunan pariwisata berkelanjutan memiliki tujuan utama yaitu peningkatan kualitas hidup, memperkuat nilai budaya dan masyarakat dan memberikan nilai

tambah perekonomian masyarakat. Untuk itu pengembangan pariwisata berkelanjutan harus memenuhi syarat:



- | | | |
|---|--|---|
| <ol style="list-style-type: none">1. Pembangunan melibatkan masyarakat local;2. Menciptakan keseimbangan Antara wisatawan dengan masyarakat baik secara jumlah maupun kualitas | <ol style="list-style-type: none">1. Memberikan kemudahan pada pengusaha local berskala kecil untuk ikut serta pada usaha pariwisata;2. Mampu memberikan dampak positif pada sektor bisnis lain;3. Pembangunan fasilitas harus memperhatikan dampak yang ditimbulkan terhadap kondisi lingkungan setempat (alam maupun budaya), sehingga pembangunan pariwisata tidak akan menurunkan kualitas lingkungan. | <ol style="list-style-type: none">1. Mampu menjamin berkelanjutan dan tidak merugikan generasi yang akan datang;2. Optimaliasasi Lingkungan bukan eksploitasi;3. Pembangunan harus tetap memperhatikan lingkungan yang ada, sesuai dengan kemampuan daya dukungnya. |
|---|--|---|

Gambar 1.2. Syarat Pengembangan Pariwisata Berkelanjutan

Sumber: Pedoman Desa Wisata tahun 2019

1.6.2 Konsep Dasar Pengembangan Kawasan

Dalam melaksanakan kegiatan Penyusunan Kajian Pengembangan Wisata Kelurahan Bansir Laut sebagai salah satu tujuan wisata di Kota Pontianak ini diperlukan beberapa dasar-dasar perencanaan diantaranya :

- a. Demokratisasi:** Perumusan program diarahkan untuk menciptakan kemudahan yang proporsional untuk memanfaatkan fasilitas dan pelayanan sosial ekonomi bagi segenap lapisan masyarakat dan sektor. Program dirancang sedemikian rupa agar dapat mendukung pelaksanaan kegiatan masyarakat. Penataan ruang dan perumusan program dalam pengembangan kawasan yang dihasilkan diupayakan menjadi sumber dorongan bagi pengembangan kegiatan usaha yang bersifat multi sektoral dan bahkan bagi peningkatan pendapatan diperoleh masyarakat.
- b. Kesesuaian Pemanfaatan:** Dalam proses penataan ruang perlu diperhatikan aspek kesesuaian antara tuntutan kegiatan usaha di satu pihak dengan kemampuan kawasan. Kesesuaian tersebut meliputi kesesuaian ekologis adalah berupa pemanfaatan ruang yang memperhatikan daya dukung dan kesesuaian wilayah terhadap jenis pemanfaatan ruang,

sedangkan kesesuaian sosio-ekonomis adalah wujud pemanfaatan ruang yang memperhatikan kesesuaian antara jenis pemanfaatan ruang dengan pertimbangan-pertimbangan ekonomi dan sosial.

- c. **Kelestarian Sumber Daya Alam dan Lingkungan Hidup:** Pemanfaatan kawasan dapat pula diartikan sebagai tindakan pemberian fungsi tertentu pada suatu kawasan. Dalam hal ini fungsi sempadan sungai dan kawasan permukiman tepian sungai seharusnya selalu menyertai fungsi apa saja yang diberikan pada suatu wilayah dengan tujuan menjaga kelestarian kemampuan kawasan yang juga berarti menjamin kelangsungan jalannya kegiatan usaha masyarakat dalam meningkatkan fungsi kawasan menjadi daya tarik wisata.
- d. **Sinergi Kawasan:** Sinergi Kawasan dimaksudkan sebagai suatu keadaan di mana kemampuan kawasan secara keseluruhan untuk berkembang meningkat akibat terciptanya interaksi fungsional yang optimal antara unit-unit kawasan yang ada. Interaksi tersebut antara lain berwujud keterkaitan dan atau ketergantungan antar unit kawasan yang mendorong berkembangnya ruang sebagai daya tarik wisata.
- e. **Fungsi Kawasan dan Kegiatan:** Pengembangan kawasan dilakukan berdasarkan fungsi utama/ pengikat dan fungsi penunjang/ komplemennya. Keberadaan masing-masing fungsi dalam suatu kawasan akan saling menguatkan satu dengan lainnya. Pengembangan kawasan dilakukan berdasarkan fungsi kawasan dan kegiatan meliputi kawasan pendidikan dan penunjangnya, kawasan pelayanan umum dan penunjangnya dll.
- f. **Keterbukaan:** Setiap orang/pihak dapat memperoleh keterangan mengenai rencana pengembangan kawasannya sebagai kawasan permukiman yang berkolaborasi dengan kegiatan wisata

1.6.3 Metodologi Penyusunan Pekerjaan

Metodologi yang dijabarkan ini merupakan suatu metode yang akan diterapkan dalam Penyusunan Pengembangan Wisata Kelurahan Bansir Laut sebagai salah satu tujuan wisata di Kota Pontianak, metodologi dibagi dalam 4 (empat) lingkup kerja, yang selanjutnya diuraikan dalam beberapa sub langkah proses pengerjaan. Perinciannya adalah sebagai berikut:

1) Persiapan

Kegiatan persiapan adalah kegiatan yang dilakukan terkait dengan aspek teknis, antara lain:

- a) Melakukan persiapan pelaksanaan kegiatan yang terkait program kerja (alur pikir, tahapan kegiatan dan jadwal).
- b) Melakukan koordinasi dengan tim untuk membahas berbagai kegiatan yang akan dilakukan maupun metode pelaksanaannya.
- c) Kegiatan persiapan survey dan pengumpulan data melalui penyusunan instrumen pendataan (survey dan kuesioner), bahan dan alat serta penyiapan tenaga yang akan dilibatkan (struktur organisasi). Metode pelaksanaan survey yang akan digunakan, obyek/sasaran survey, data/peta/informasi yang dibutuhkan dan output yang dihasilkan maupun kuestioner yang dibutuhkan. Perangkat survey dan observasi yang dibutuhkan sebelumnya sudah mendapat persetujuan dari Tim Teknis.

2) Survey dan Pendataan

Kegiatan pengumpulan data dan survey ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran nyata kondisi Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut sebagai salah satu tujuan wisata di Kota Pontianak sehingga diharapkan konsep pengembangan yang dihasilkan nantinya sesuai dengan kondisi dan kebutuhan kawasan. Pengumpulan data yang akan dilakukan dalam survey ini dibagi atas dua kelompok besar, yaitu pengumpulan data sekunder dan pengumpulan data primer.

3) Analisis dan Perumusan Potensi Masalah

Analisis dilakukan dalam upaya mencapai tujuan dan sasaran pengembangan pada kawasan sebagai Kawasan Permukiman yang dikembangkan sebagai Daerah Tujuan Wisata.

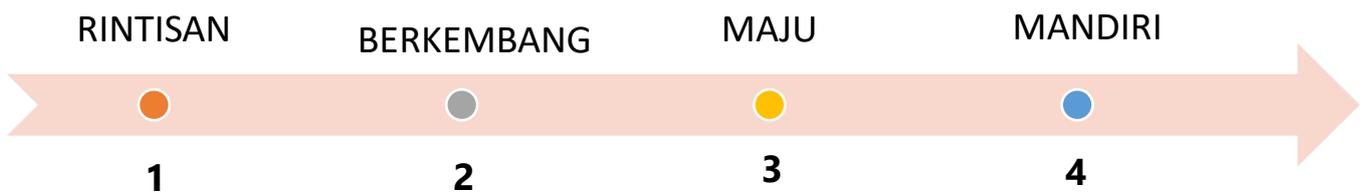
a. Identifikasi Potensi Kawasan Wisata

Destinasi pariwisata adalah kawasan geografi yang berada dalam satu atau lebih wilayah administratif yang didalamnya terdapat daya tarik wisata, fasilitas umum, fasilitas pariwisata, aksesibilitas, serta masyarakat yang saling terkait dan melengkapi terwujudnya kepariwisataan melalui identifikasi beberapa variabel sebagai berikut:

1. Atraksi, Aksesibilitas dan Amenitas (3A)
2. SDM, Masyarakat dan Industri (SMI)
3. Branding, Advertising dan Selling (BAS)

b. Analisis Tahapan pengembangan Kampung Wisata

Konsep pengembangan kampung wisata dilakukan dengan terlebih dahulu melakukan kajian terhadap positioning dari pengembangan kampung wisata. Tahapan pengembangan kampung wisata dapat dikelompokkan sebagai berikut:



Gambar 1.3. Tahapan Pengembangan Kampung Wisata

Tabel 1.3. Kriteria Penilaian Tahapan Pengembangan Kampung Wisata

No	Variabel	Kriteria	Nilai
1.	POTENSI	Masih berupa potensi yang dapat dikembangkan untuk menjadi destinasi wisata;	1
		Sudah mulai tercipta lapangan pekerjaan dan aktivitas ekonomi bagi masyarakat;	2
		Masyarakat sudah berkemampuan memanfaatkan dana kampung untuk pengembangan kampung wisata.	3
		Masyarakat sudah memberikan inovasi dalam pengembangan potensi wisata (diversifikasi produk) menjadi unit kewirausahaan yang mandiri dan Dana desa menjadi bagian penting dalam pengembangan inovasi diversifikasi produk wisata di kampung wisata;	4
2.	SARANA DAN PRASARANA	Pengembangan sarana prasarana wisata masih terbatas;	1
		Sudah terdapat pengembangan sarana dan prasarana dan fasilitas pariwisata;	2
		Sarana prasarana dan fasilitas pariwisata sudah memadai;	3

No	Variabel	Kriteria	Nilai
		Sarana dan prasarana sudah mengikuti standar internasional minimal ASEAN.	4
3.	KUNJUNGAN WISATAWAN	Belum ada/masih sedikit sekali wisatawan yang berkunjung dan berasal dari masyarakat sekitar.	1
		Sudah mulai dikenal dan dikunjungi, masyarakat sekitar dan pengunjung dari luar daerah;	2
		Sudah menjadi destinasi wisata yang dikenal dan banyak dikunjungi oleh wisatawan, termasuk wisatawan mancanegara	3
		Sudah menjadi destinasi wisata yang dikenal oleh mancanegara dan sudah menerapkan konsep keberlanjutan yang diakui oleh dunia;	4
4.	KESADARAN MASYARAKAT TERHADAP POTENSI	Kesadaran masyarakat terhadap potensi wisata belum tumbuh;	1
		Kesadaran masyarakat terhadap potensi wisata sudah mulai tumbuh;	2
		Masyarakat sudah sepenuhnya sadar akan potensi wisata termasuk pengembangannya;	3
		Pengelolaan desa wisata sudah dilakukan secara kolaboratif antar sektor dan pentahelix sudah berjalan baik	4
5.	KEBUTUHAN PENDAMPINGAN	Sangat diperlukan pendampingan dari pihak terkait (pemerintah, swasta)	1
		Masih memerlukan pendampingan dari pihak terkait (pemerintah, swasta).	2
		Masyarakat sudah berkemampuan untuk mengelola usaha pariwisata melalui pokdarwis/keompok kerja local.	3
		Kampung/Desa sudah mampu memanfaatkan digitalisasi sebagai bentuk promosi mandiri (mampu membuat bahan promosi dan menjual secara mandiri melalui digitalisasi dan teknologi).	4

Sumber: Buku Pedoman Desa Wisata dan Rumusan Tim, Tahun 2021

Klasifikasi tahapan Pengembangan:

- a. Tahap Rintisan dengan Nilai 1 – 5;
- b. Tahap Berkembang dengan nilai 6 – 10;
- c. Tahap Maju dengan nilai 11 – 15; dan
- d. Tahap Mandiri dengan nilai 16-20.

c. Analisis Atraksi

Analisis ini bertujuan untuk melakukan kajian terhadap kebutuhan pengembangan terhadap jenis-jenis atraksi yang dapat dikembangkan di Kawasan Pengembangan dari Atraksi Alam, Atraksi Budaya dan Atraksi Buatan.

d. Analisis Tapak Kawasan

Analisis Tapak adalah tahapan dalam menemukenali objek-objek di dalam ruang kawasan perencanaan yang dapat menjadi pertimbangan untuk disusun suatu perancangan dalam upaya peningkatan atau pengembangan fungsi dan pemanfaatan ruang menjadai potensi dan daya tarik wisata. Analisis ini meliputi:

1. Analisis Potensi dan Permasalahan Fisik Lahan

2. Analisis Ketersediaan Lahan bagi pengembangan kawasan
3. Analisis Pandangan ke arah tapak

e. Analisis Kebutuhan Sarana dan Prasarana Permukiman

Analisis ini merupakan bentuk-bentuk penangan kawasan permukiman terhadap adanya pengembangan kegiatan wisata dan penataan kawasan wisata, diantaranya:

1. Analisis Kebutuhan Rumah
2. Analisis Kebutuhan prasarana Permukiman
3. Analisis Kebutuhan sarana Permukiman

f. Analisis Kebutuhan Sarana dan Prasarana Pendukung Kegiatan Wisata

Dalam menganalisis kebutuhan sarana dan prasarana yang perlu menjadi perhatian adalah kawasan ini merupakan peruntukan permukiman yang dikembangkan untuk dapat menarik kegiatan wisatawan berkunjung. Sehingga penekanan kepada pelayanan kebutuhan dasar bermukim menjadi sesuatu yang penting agar dapat memberikan kenyamanan bermukim bagi penduduk yang kemudian dikemas untuk mempunyai daya tarik bagi pengunjung melalui perancangan sarana dan prasarana pendukung kegiatan pariwisata seperti:

1. Sarana : Akomodasi (penginapan), Tempat makanan dan minuman, Fasilitas umum di lokasi wisata dan Tempat perbelanjaan;
2. Prasarana : Akses kawasan, parkir, ruang pejalan kaki, penerangan, Penanda (Signage), Dermaga Sungai, MCK, Air Bersih dll.

g. Analisis Pemberdayaan Masyarakat

Analisis pemberdayaan masyarakat dilakukan dengan mengkaji ketercapaian kriteria pembangunan berbasis masyarakat. Analisis ini dilakukan melalui 2 kajian yaitu:

1. Analisis Potensi Pengelolaan Kawasan
2. Analisis Penilaian Pembangunan Berbasis Masyarakat

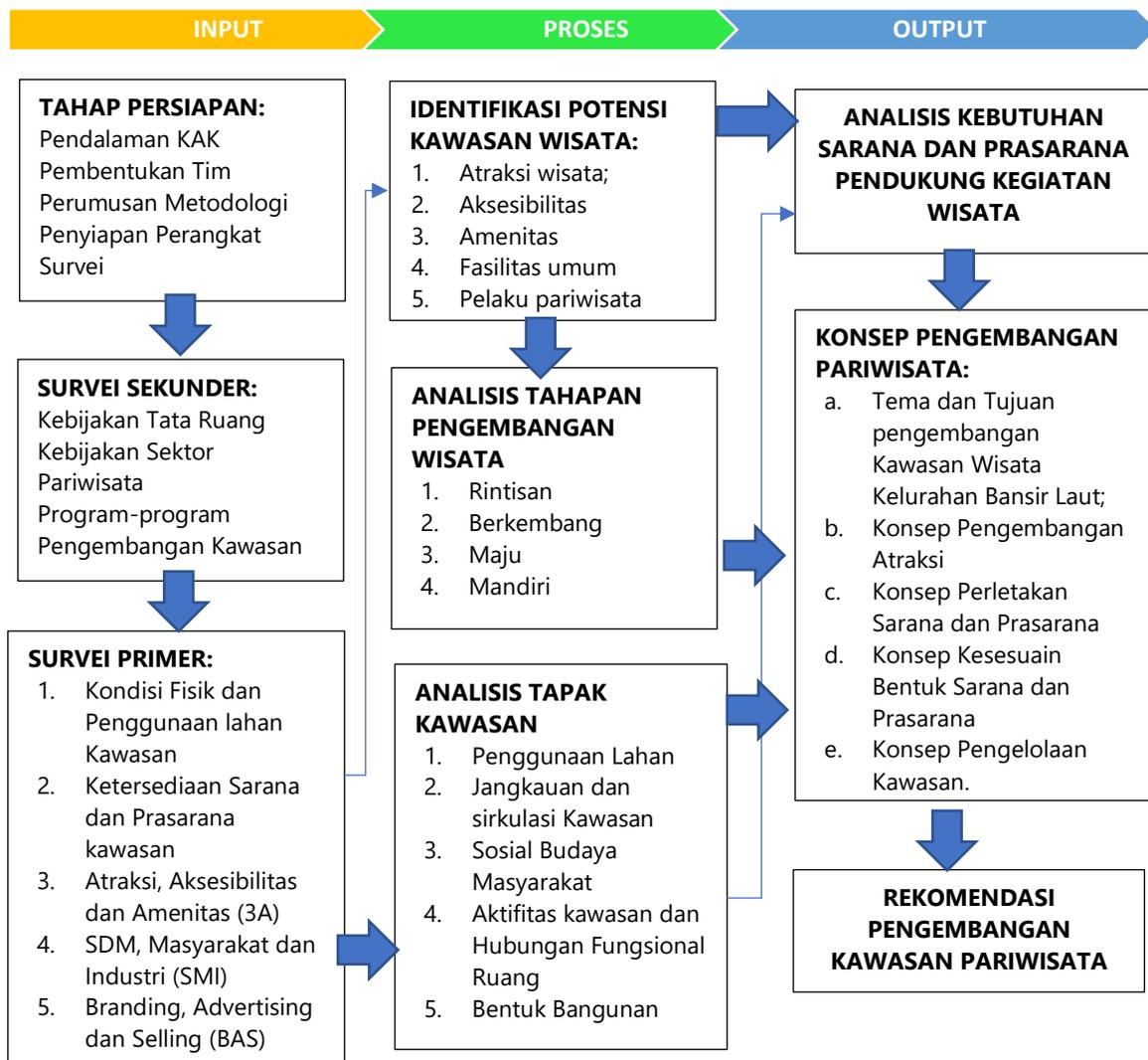
4) Penyusunan Konsep Pengembangan Kawasan Wisata

Konsep Pengembangan Wisata perlu mempertimbangkan pendekatan Pariwisata Berbasis Masyarakat dan pembangunan pariwisata berkelanjutan.

1. Konsep Pengembangan Atraksi
2. Konsep Kesesuaian Bentuk Sarana dan Prasarana
3. Konsep Perletakan Sarana dan Prasarana

1.6.4 Kerangka Pemikiran

Penyusunan Pengembangan Wisata Kelurahan Bansir Laut dapat menjadi panduan dasar bagi rencana pengembangan kawasan yang digunakan dalam pengembangan atraksi wisata, pembangunan infrastruktur dan pemanfaatan ruang kawasan wisata. Berdasarkan proses perencanaan dan garis besar materi analisis serta adanya pertimbangan tujuan dan sasaran dari Penyusunan Pengembangan Wisata Kelurahan Bansir Laut sebagai salah satu tujuan wisata di Kota Pontianak, disusun kerangka pemikiran analisis adalah sebagai berikut :



Gambar 1.4. Kerangka Pemikiran Kajian Pengembangan

Sumber: Hasil Rumusan Tim, Tahun 2021

1.7 Sistematika Pembahasan

Laporan Pendahuluan penyusunan dokumen pengembangan Wisata Kelurahan Bansir Laut ini, dapat diuraikan dalam 5 (lima) bab dengan garis besar isi setiap bab yang diuraikan sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Menguraikan mengenai latar belakang penyusunan, dasar hukum, definisi terkait, maksud, tujuan dan sasaran kegiatan, ruang lingkup pekerjaan yang terdiri dari ruang lingkup wilayah, ruang lingkup materi dan waktu perencanaan serta sistematika pembahasan.

BAB 2 TINJAUAN KEBIJAKAN

Menguraikan mengenai kebijakan yang terkait dengan wilayah perencanaan yaitu kebijakan Tata Ruang, kebijakan rencana pembangunan dan kebijakan sektoral terkait wisata.

BAB 3 GAMBARAN UMUM

Menguraikan tentang gambaran umum Kelurahan Bansir Laut yang dilihat berdasarkan letak geografis dan administrasi, kondisi fisik wilayah, kependudukan dan sumber daya manusia, ketersediaan sarana pendidikan, kesehatan dan agama serta perkembangan Industri dan perdagangan.

BAB 4 ANALISIS PENGEMBANGAN KAWASAN

Bab ini berisi serangkaian analisis yang mencakup analisis tahapan pengembangan kampung wisata, analisis atraksi wisata, analisis tapak kawasan, analisis kebutuhan sarana dan prasarana permukiman, analisis Kebutuhan sarana dan prasarana pendukung kegiatan wisata, analisis kebutuhan dan kesesuaian bentuk sarana, dan analisis pemberdayaan masyarakat

BAB 5 KONSEP PENGEMBANGAN KAWASAN

Bab ini menjabarkan konsep pengembangan kawasan yang berisikan tema dan tujuan pengembangan, konsep atraksi, konsep perletakan sarana dan prasaarna, konsep kesesuaian bentuk sarana dan prasarana, dan konsep pengelolaan.

BAB 6 PENUTUP

Pada bab ini menjabarkan kesimpulan kajian dan rekomendasi untuk pengembangan Wisata Kelurahan Bansir Laut Kota Pontianak ke depannya.

BAB 2

TINJAUAN KEBIJAKAN

Kawasan Perencanaan merupakan kawasan permukiman tepian sungai kapuas yang akan dikembangkan menjadi salah satu tujuan wisata. Maka dari itu beberapa kebijakan tata ruang sebagai kawasan permukiman perlu ditinjau agar pengembangan kegiatan wisata tidak menimbulkan dampak negatif, prinsip-prinsip atau aturan terkait pengembangan kawasan permukiman perkotaan.

2.1 Kebijakan Tata Ruang

Kebijakan Tata Ruang yang menjadi acuan dalam kegiatan ini diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Peraturan Daerah Kota Pontianak Nomor 2 Tahun 2013 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Pontianak Tahun 2013-2033;
- b. Peraturan Walikota Pontianak Nomor 30 Tahun 2021 tentang Rencana Detail Tata Ruang Kota Pontianak Tahun 2021-2041;

Peraturan Daerah Kota Pontianak Nomor 2 Tahun 2013 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Pontianak Tahun 2013-2033. Salah satu strategi yang tertuang pada pasal 5 ayat 7 yaitu strategi penetapan kawasan strategis dari sudut kepentingan ekonomi, social budaya, pendayagunaan sumber daya alam dan atau teknologi tinggi serta fungsi dan daya dukung lingkungan hidup dilakukan melalui:

- a. pengembangan keminatan dan kawasan wisata dan budaya yang menjadi salah satu daya tarik kota; dan
- b. mengembangkan kegiatan pariwisata, rekreasi dan perlindungan alam di kawasan pinggiran dan badan Sungai Kapuas dengan konsep waterfront city.

Berdasarkan arahan tersebut terkait dengan pengembangan kawasan dilakukan dengan beberapa prinsip sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Prinsip Pengembangan Kawasan Perencanaan

Adapun arahan dalam pengembangan struktur ruang sebagaimana dijelaskan pasal 7 ayat 3 huruf a, Kelurahan Bansir laut di Kecamatan Pontianak Tenggara merupakan bagian dari Sub PPK I yang memiliki fungsi sebagai:

1. pusat perdagangan skala kota;
2. pusat pemerintahan kecamatan;
3. simpul transportasi regional;
4. pendidikan menengah – tinggi;
5. pelayanan kesehatan skala regional; dan
6. perumahan kepadatan padat – sedang

RTRW Kota Pontianak juga mengarahkan peruntukan pariwisata alam di kawasan tepian dan badan Sungai Kapuas (Pasal 27 ayat 3). Kawasan tepian Sungai Kapuas merupakan kawasan sempadan sungai di perkotaan yang ditetapkan sebesar 15 meter yang diukur dari titik pasang air sungai tertinggi dari Sungai Kapuas (Pasal 18 ayat 1). Dalam pengelolaan kawasan perlindungan setempat perlu dilakukan beberapa hal sebagai berikut:

- a. Pembuatan tata batas kawasan;
- b. Melakukan rehabilitasi lahan pada kawasan yang telah rusak;
- c. penanaman vegetasi/penghijauan pada sempadan sungai sebagai ruang terbuka hijau;
- d. pembangunan jalan Inspeksi pada sempadan Sungai
- e. pengembangan tembok/tanggul penahan daya rusak air;
- f. melakukan pembebasan lahan pada kawasan sempadan yang termasuk lahan milik Negara; dan
- g. penataan, pengamanan dan penertiban pemanfaatan lahan pada sempadan sungai sesuai peruntukannya.

Adapun ketentuan umum peraturan zonasi pemanfaatan kawasan sempadan diarahkan sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Ketentuan Umum Peraturan Zonasi Pemanfaatan Kawasan Sempadan

Kegiatan diperbolehkan	Kegiatan bersyarat	Kegiatan yang tidak diperbolehkan
<ol style="list-style-type: none">1. RTH;2. budi daya pertanian dengan jenis tanaman yang tidak mengurangi kekuatan struktur tanah;3. pemasangan reklame dan papan pengumuman;4. pemasangan bentangan jaringan transmisi tenaga listrik dan pipa gas, kabel telepon, dan pipa air minum;5. pembangunan prasarana lalu lintas air, bangunan pengambilan dan pembuangan air, bangunan pengendali banjir, jalan inspeksi sungai dan bangunan penunjang sistem prasarana kota (misalnya tiang pancang dan pondasi prasarana jalan/jembatan baik umum); dan6. penyelenggaraan kegiatan yang bersifat sosial dan kemasyarakatan yang tidak menimbulkan	kegiatan selain sebagaimana dimaksud pada huruf a yang tidak mengganggu fungsi sempadan sungai sebagai kawasan perlindungan setempat dan kualitas lingkungan di sempadan sungai;	kegiatan yang tidak diperbolehkan meliputi pendirian bangunan untuk hunian dan tempat usaha, membuang sampah, limbah padat dan atau cair

Kegiatan diperbolehkan	Kegiatan bersyarat	Kegiatan yang tidak diperbolehkan
dampak merugikan bagi kelestarian dan keamanan fungsi serta fisik sungai.		

Sumber: Peraturan Daerah Kota Pontianak Nomor 2 Tahun 2013 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Pontianak Tahun 2013-2033

Zona perumahan dan permukiman terbagi atas zona sebagai berikut:

- a. zona perumahan dan permukiman dengan kepadatan tinggi adalah untuk pembangunan perumahan dengan kepadatan bangunan 51 – 100 (lima puluh sampai seratus) unit per hektar;
- b. zona perumahan dan permukiman dengan kepadatan sedang adalah untuk pembangunan rumah dan perumahan dengan kepadatan bangunan 26 – 50 (dua puluh enam sampai lima puluh) unit per hektar; dan
- c. zona perumahan dan permukiman dengan kepadatan rendah adalah untuk pembangunan rumah dengan tipe rumah taman dengan kepadatan bangunan kurang dari 25 (dua puluh lima) unit per hektar

Kawasan perencanaan merupakan zona permukiman dengan kepadatan sedang sampai tinggi yang diatur dengan ketentuan umum peraturan zonasi sebagai berikut:

Tabel 2. 2 Ketentuan Umum Peraturan Zonasi Zona Permukiman

Zona Permukiman Kepadatan Sedang	Zona Permukiman Kepadatan Tinggi
<ol style="list-style-type: none"> a. kegiatan yang diperbolehkan meliputi kegiatan permukiman, kegiatan perdagangan dan jasa skala lokal, kegiatan pendidikan, dan kegiatan olahraga. b. kegiatan yang diperbolehkan dengan syarat meliputi kegiatan pemanfaatan ruang untuk mendukung kegiatan perumahan dan permukiman sesuai dengan penetapan KDB, KLB, dan KDH yang ditetapkan; c. kegiatan yang tidak diperbolehkan meliputi kegiatan selain sebagaimana dimaksud pada huruf a dan b; d. ketentuan umum intensitas pemanfaatan ruang meliputi: 1. KDB paling tinggi sebesar 70 (tujuh puluh) persen; 2. KLB paling tinggi sebesar 2,1 (dua koma satu); dan 3. KDH paling rendah sebesar 40 (empat puluh) persen; e. ketentuan umum sarana dan prasarana minimum yang disediakan meliputi prasarana dan sarana pejalan kaki, taman, tempat parkir, sarana peribadatan, sarana kesehatan, sarana pendidikan, ruang terbuka hijau, dan sarana transportasi umum; 	<ol style="list-style-type: none"> a. kegiatan yang diperbolehkan meliputi kegiatan hunian tunggal, rumah deret atau kopel, serta pengembangan hunian bertingkat(rusun/apartemen) dengan intensitas terbatas, selama masih mendukung fungsi kota dan memenuhi kaidah tata ruang dan daya dukung; b. kegiatan yang diperbolehkan dengan syarat meliputi kegiatan pemanfaatan ruang untuk mendukung kegiatan perumahan kepadatan tinggi sesuai dengan penetapan KDB, KLB, dan KDH yang ditetapkan; c. kegiatan yang tidak diperbolehkan meliputi kegiatan yang dapat mengganggu stabilitas fungsi hunian; d. ketentuan umum intensitas pemanfaatan ruang meliputi: <ol style="list-style-type: none"> 1. KDB paling tinggi sebesar 80 (delapan puluh) persen; 2. KLB paling tinggi sebesar 3,2 (tiga koma dua); dan 3. KDH paling rendah sebesar 30 (tiga puluh) persen; e. ketentuan umum sarana dan prasarana minimum yang disediakan meliputi: <ol style="list-style-type: none"> 1. sarana-sarana meliputi sarana pendidikan, sarana peribadatan, sarana kesehatan, sarana kebudayaan dan rekreasi, sarana perdagangan, sarana ruang terbuka dan lapangan olah raga; dan 2. prasarana/utilitas meliputi jaringan jalan, jaringan drainase, jaringan air bersih, jaringan air limbah, jaringan persampahan, jaringan listrik, jaringan telepon, jaringan transportasi lokal

Sumber: Peraturan Daerah Kota Pontianak Nomor 2 Tahun 2013 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Pontianak Tahun 2013-2033

2.2 Kebijakan Rencana Pembangunan

Berdasarkan dokumen RPJMD Kota Pontianak Tahun 2020-2024, maka arah kebijakan pembangunan Kota Pontianak tahun 2020 berorientasi pada visi Kota Pontianak yaitu **“Pontianak Kota Khatulistiwa Berwawasan Lingkungan, Cerdas dan Bermartabat”**.

1. **Pontianak Kota Khatulistiwa:** Kota Pontianak merupakan satu-satunya kota di Provinsi Kalimantan Barat yang tepat berada di lintasan garis khatulistiwa.
2. **Berwawasan Lingkungan:** Memiliki maksud bahwa aspek lingkungan merupakan hal penting dalam setiap pembangunan di Kota Pontianak menuju kota yang bersih, hijau dan teduh.
3. **Cerdas:** Memiliki pengertian Kota yang dilengkapi dengan infrastruktur dasar yang nyaman untuk didiami dengan lingkungan yang bersih dan berkelanjutan, melalui penerapan solusi cerdas berbasis teknologi informasi, serta berorientasi kepada peningkatan kualitas hidup dengan pengelolaan sumber daya kota secara efektif, efisien, inovatif, dan terintegrasi.
4. **Bermartabat:** Artinya Kota Pontianak memiliki tingkat daya saing dengan masyarakatnya yang toleran terhadap keragaman, didukung tata kelola pemerintahan yang berintegritas, bersih, melayani, transparan dan akuntabel.

Berdasarkan Visi tersebut maka telah disusun langkah-langkah strategis melalui 5 (lima) misi yaitu:

- a. Mewujudkan kualitas sumber daya manusia yang sehat, cerdas dan berbudaya;
- b. Menciptakan infrastruktur perkotaan yang berkualitas dan representative;
- c. Meningkatkan kualitas pelayanan kepada masyarakat yang didukung dengan teknologi informasi, serta aparatur yang berintegritas, bersih dan cerdas;
- d. Mewujudkan masyarakat sejahtera yang mandiri, kreatif dan berdaya saing;
- e. Mewujudkan kota yang bersih, hijau, aman, tertib dan berkelanjutan.

Berikut rekap Misi dan Strategi terkait pengembangan kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut:

Tabel 2. 3 Strategi dan Arahan Kebijakan dalam Rencana Pembangunan Jangka Menengah Kota Pontianak terkait Pengembangan Wisata Kelurahan Bansir Laut

Misi	Tujuan	Sasaran	Strategi	Arah kebijakan
Meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang religius, cerdas, sehat, berbudaya dan harmonis.	Meningkatkan pengembangan potensi seni budaya	Meningkatnya apresiasi terhadap seni budaya	Menjalin kerjasama dan partisipasi masyarakat dalam seni budaya	1. Meningkatkan kualitas dan kuantitas SDM seni dan ekonomi kreatif, sistem informasi dan kesadaran masyarakat akan pentingnya HAKI; 2. Mengembangkan event dan promosi kebudayaan dan sarana prasarana kesenian untuk mendorong seni budaya dan ekonomi kreatif
			Melestarikan, megembangkan dan aktualisasi nilai dan tradisi dalam rangka memperkaya dan memperkokoh khasanah budaya daerah	Memperkuat dan memperluas jejaring dan kerjasama dengan pelaku budaya dalam mengelola dan melestarikan karya aset budaya secara berkelanjutan
			Mempertahankan dan mengembangkan nilai- nilai khasanah seni budaya Kota Pontianak	Meningkatkan pemeliharaan dan pelestarian tempat, benda dan bangunan cagar budaya
Meningkatkan Sarana dan Prasarana Dasar Perkotaan untuk Mendukung Pertumbuhan dan Perkembangan Kota dan Wilayah	Meningkatkan ketersediaan prasarana dan sarana perkotaan yang merata mendukung perkembangan kota dan wilayah	Meningkatnya kuantitas dan kualitas jalan dan jembatan	Pembangunan sarana dan prasarana dasar perkotaan dan infrastruktur guna menunjang perekonomian	Meningkatkan jaringan jalan yang ada serta membangun jaringan jalan yang baru
		Meningkatnya pelayanan infrastruktur drainase	Menciptakan sistem drainase yang mampu menanggulangi banjir dan genangan	1. Optimalisasi dan integrasi sistem drainase dan peningkatan kapasitas dan kondisi saluran 2. Mengendalian genangan dan banjir
		Terwujudnya sistem transportasi kota yang aman, nyaman, tertib dan mendorong konektifitas antar wilayah	Meningkatkan pembangunan, rehabilitasi dan pemeliharaan sarana dan prasarana perhubungan darat (lalu lintas) dan air	Pengembangan serta meningkatkan keandalan sistem angkutan umum dan pergerakan angkutan pribadi dikembangkan secara terencana
			Meningkatkan dan menata parkir perkotaan	Pengembangan sistem perparkiran yang baik pada kawasan-kawasan kota
	Mengoptimalkan sistem perangkutan sungai untuk menunjang sistem transportasi darat	Pengembangan sarana perhubungan sungai sebagai alternatif untuk mengurangi beban lalu lintas di ruas jalan		
Menyediakan utilitas perkotaan yang merata untuk melayani aktivitas dan perkembangan kota	Meningkatkan kuantitas dan kualitas pelayanan Penerangan Jalan Umum (PJU)	Menerangi setiap ruas jalan-jalan yang menjadi kewenangan kota	Meningkatkan cakupan ruas jalan kota dan lingkungan yang diterangi oleh PJU	
Meningkatkan Sarana dan Prasarana Dasar	Menyediakan utilitas perkotaan yang merata	Meningkatnya pengelolaan sampah kota		Meningkatkan pelayanan operasional pengangkutan sampah dari TPS ke TPA

Misi	Tujuan	Sasaran	Strategi	Arah kebijakan
Perkotaan untuk Mendukung Pertumbuhan dan Perkembangan Kota dan Wilayah	untuk melayani aktivitas dan perkembangan kota		Meningkatkan kuantitas dan kualitas pengelolaan sampah dan operasional kebersihan	Menggali potensi pembiayaan pengelolaan sampah dari masyarakat dan peningkatan kesadaran masyarakat tentang ketentuan pembuangan sampah
			Mendorong peran serta masyarakat dalam pengelolaan sampah sejak dari sumbernya	Meningkatkan partisipasi serta keterampilan masyarakat dalam pengelolaan sampah
		Meningkatnya image kota melalui pengelolaan Ruang Terbuka Hijau Kawasan Perkotaan	Meningkatkan kuantitas dan kualitas pengelolaan Ruang Terbuka Hijau perkotaan	Perluasan, penataan dan pemeliharaan kualitas Ruang Terbuka Hijau perkotaan
Mewujudkan Tata Ruang Kota Berwawasan Lingkungan yang Nyaman Aman dan Layak Huni c.	Meningkatkan kualitas pengelolaan lingkungan hidup perkotaan	Terwujudnya kualitas dan keseimbangan kelestarian lingkungan hidup	Penegakan hukum lingkungan	Penegawasan dan penertiban tempat usaha
		Terwujudnya pengawasan, pengendalian pencemaran dan kerusakan lingkungan untuk pelayanan kepada masyarakat dalam bidang lingkungan hidup	Pencegahan pencemaran udara dan air dari kegiatan usaha	Pemasyarakatan regulasi lingkungan
			Meningkatkan kegiatan penghijauan lingkungan	Mendukung pelestarian lahan melalui penghijauan lingkungan
			Tindak lanjut pengaduan masyarakat akibat adanya dugaan pencemaran dan/ atau perusakan lingkungan hidup	Respon cepat dan tanggap terhadap pengaduan yang masuk
		Menciptakan sanitasi perkotaan yang ideal	Mengembangkan Lingkungan Permukiman Sehat	meningkatkan kuantitas dan kualitas sarana sanitasi
			Koordinasi dan pengawasan penyelenggaraan sanitasi perkotaan	Percepatan pembangunan sanitasi perkotaan melalui integrasi program/kegiatan
Menciptakan Iklim Usaha yang Kondusif Guna Memacu Pertumbuhan Ekonomi Kota yang Berdaya Saing d.	Mendorong pertumbuhan ekonomi yang lebih merata	Meningkatnya sektor perdagangan, jasa dan pariwisata	Meningkatkan jumlah kunjungan dan lama tinggal wisatawan nusantara dan mancanegara ke Kota Pontianak, sehingga memberikan dorongan peningkatan penerimaan pendapatan daerah	a. Pengembangan sumber daya, destinasi dan investasi wisata b. Meningkatkan promosi pariwisata yang tepat sasaran
			Meningkatkan basis industri kreatif yang menghasilkan produk berdaya saing tinggi dan berorientasi ekspor	Meningkatkan industri berbasis kreativitas yang mempunyai keunggulan komparatif dan kompetitif

Sumber: RPJMD Kota Pontianak Tahun 2020-2024

2.3 Kebijakan Sektoral

Kebijakan Utama terkait wisata yang menjadi acuan adalah Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata yang mendefinisikan bahwa Wisata adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu sementara. Pembangunan Kepariwisata (pasal 7) meliputi:

- a. Industri pariwisata
- b. Destinasi pariwisata;
- c. Pemasaran; dan
- d. Kelembagaan pariwisata.

Sebagaimana diatur dalam pasal 17 Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata, Pemerintah dan Pemerintah Daerah wajib mengembangkan dan melindungi usaha mikro, kecil, menengah, dan koperasi dalam bidang usaha pariwisata dengan cara:

- a. membuat kebijakan pencadangan usaha pariwisata untuk usaha mikro, kecil, menengah, dan koperasi; dan
- b. memfasilitasi kemitraan usaha mikro, kecil, menengah, dan koperasi dengan usaha skala besar

Peraturan Daerah Kota Pontianak Nomor 6 tahun 2020 tentang Kepariwisata mengarahkan bahwa Kepariwisata diselenggarakan berdasarkan prinsip (pasal 5) :

- a. menjunjung tinggi norma agama dan nilai budaya sebagai pengejawantahan dari konsep hidup dalam keseimbangan hubungan antara manusia dan Tuhan yang maha esa, hubungan antara manusia dan sesama manusia dan hubungan antara manusia dengan lingkungan;
- b. menjunjung tinggi hak asasi manusia, keragaman budaya dan kearifan lokal;
- c. memberi manfaat untuk kesejahteraan rakyat, keadilan, kesetaraan dan proporsionalitas;
- d. memelihara kelestarian alam dan lingkungan hidup;
- e. memberdayakan masyarakat setempat;
- f. menjamin keterpaduan antar sektor, antar daerah, antara pusat dan daerah yang merupakan satu kesatuan sistemik dalam kerangka otonomi daerah, serta keterpaduan antar pemangku kepentingan;
- g. mematuhi kode etik kepariwisataan dunia dan kesepakatan internasional dalam bidang pariwisata; dan
- h. memperkuat keutuhan negara kesatuan republik indonesia.

Usaha pariwisata merupakan kumpulan usaha pariwisata yang saling terkait dalam rangka menghasilkan barang dan/atau jasa bagi pemenuhan kebutuhan wisatawan dalam penyelenggaraan pariwisata. Usaha pariwisata meliputi (pasal 20), antara lain:

1. daya tarik wisata;
2. kawasan pariwisata;
3. jasa transportasi wisata;

4. jasa perjalanan wisata;
5. jasa makanan dan minuman;
6. penyediaan akomodasi;
7. penyelenggaraan kegiatan hiburan dan rekreasi;
8. penyelenggaraan pertemuan, perjalanan insentif, konferensi, dan pameran;
9. jasa informasi pariwisata;
10. jasa konsultan pariwisata;
11. jasa pramuwisata;
12. wisata tirta; dan
13. spa.

a. Daya Tarik Wisata

Daya tarik wisata sebagaimana dimaksud dalam Pasal 20 huruf a, merupakan usaha yang kegiatannya mengelola daya tarik wisata alam, daya tarik wisata budaya dan daya tarik wisata buatan manusia (pasal 21) :

Tabel 2. 4 Kegiatan usaha berdasarkan Jenis Daya Tarik Wisata

No	Daya Tarik wisata	Jenis	Kegiatan usaha mengelola daya tarik wisata
1.	Wisata alam	a. pulau; b. sungai; c. budidaya agro, flora dan fauna; dan d. taman dan hutan kota.	a. penyediaan prasarana dan sarana bagi wisatawan; b. pengelolaan usaha daya tarik wisata alam; dan c. penyediaan prasarana dan sarana bagi masyarakat sekitar untuk berperan serta dalam kegiatan usaha daya tarik wisata alam.
2.	Wisata budaya	a. situs peninggalan bersejarah dan purbakala; b. cagar budaya; c. gedung bersejarah; d. monumen; e. museum; f. kampung kebudayaan lokal; g. kegiatan seni dan budaya; dan h. galeri seni dan budaya.	a. penyediaan prasarana dan sarana bagi wisatawan; b. pengelolaan usaha daya tarik wisata budaya; dan c. penyediaan prasarana dan sarana bagi masyarakat di sekitarnya untuk berperan serta dalam kegiatan usaha daya tarik wisata.
3.	Wisata buatan	a. bangunan arsitektur kota; b. pelabuhan; c. pasar tradisional; d. sentra perbelanjaan modern; e. tempat ibadah; dan f. tempat-tempat wisata buatan.	a. penyediaan prasarana dan sarana bagi wisatawan; b. pengelolaan usaha daya tarik wisata buatan; dan c. penyediaan prasarana dan sarana bagi masyarakat di sekitarnya untuk berperan serta dalam kegiatan.

Sumber: Peraturan Daerah Kota Pontianak Nomor 6 tahun 2020 tentang Kepariwisataan

b. Kawasan Pariwisata

Kawasan pariwisata merupakan usaha yang kegiatannya membangun dan/atau mengelola kawasan dengan luas tertentu untuk memenuhi kebutuhan pariwisata. Usaha kawasan pariwisata meliputi: a. kawasan dan jalur wisata; dan b. kawasan pariwisata khusus. Usaha kawasan pariwisata meliputi:

- 1) penyewaan lahan yang telah dilengkapi dengan prasarana sebagai tempat untuk menyelenggarakan usaha pariwisata dan fasilitas pendukung lainnya; dan
- 2) penyediaan bangunan untuk menunjang kegiatan pariwisata di dalam kawasan pariwisata.

c. Jasa Transportasi Wisata

Usaha Jasa Transportasi Wisata merupakan usaha khusus yang menyediakan angkutan untuk kebutuhan dan/atau kegiatan pariwisata, bukan angkutan transportasi regular/umum. Jasa Transportasi adalah jasa transportasi wisata lokal. Penyelenggaraan usaha jasa transportasi adalah:

- 1) mengangkut wisatawan atau rombongan;
- 2) merupakan pelayanan angkutan dari dan menuju daerah tujuan wisata atau tempat lainnya; dan
- 3) jenis angkutan dapat berupa angkutan bermotor maupun tidak bermotor.

Usaha jasa transportasi wisata meliputi: a. angkutan jalan wisata; b. angkutan kereta api wisata; c. angkutan sungai wisata; dan d. angkutan laut domestik wisata.

d. Jasa Makanan dan Minuman

Usaha jasa makanan dan minuman merupakan usaha jasa makanan dan minuman yang dilengkapi dengan peralatan dan perlengkapan untuk proses pembuatan dan/atau penyajian. Usaha jasa makanan dan minuman meliputi seluruh jenis usaha dalam bidang usaha jasa makanan dan minuman. Bidang usaha jasa makanan dan minuman meliputi jenis usaha:

- 1) restoran;
- 2) rumah makan;
- 3) bar/rumah minum;
- 4) pusat penjualan makanan/kafetaria;
- 5) jasa boga; dan
- 6) bakeri.

Usaha jasa makanan dan minuman dapat dilengkapi dengan pelayanan lain bagi pengguna jasa, sepanjang memenuhi persyaratan yang ditetapkan

e. Penyelenggaraan Kegiatan Hiburan dan Rekreasi

Usaha penyelenggaraan kegiatan hiburan dan rekreasi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 20 huruf g, merupakan usaha penyelenggaraan kegiatan berupa usaha seni pertunjukan, arena permainan, karaoke, serta kegiatan hiburan rekreasi lainnya yang bertujuan untuk pariwisata dan bersifat komersial. Usaha penyediaan kegiatan hiburan dan rekreasi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 38, meliputi seluruh jenis usaha dalam bidang usaha penyelenggaraan kegiatan hiburan dan rekreasi. Bidang usaha penyelenggaraan kegiatan hiburan dan rekreasi meliputi jenis usaha:

- 1) gelanggang olahraga;
- 2) pemutaran film;
- 3) gelanggang seni;

- 4) arena permainan;
- 5) hiburan malam (diskotik, pub, musik hidup, karaoke dan sejenisnya);
- 6) taman rekreasi;
- 7) hiburan kesehatan;
- 8) hiburan musik; dan
- 9) jasa impresariat/promotor.

f. Wisata Tirta

Usaha Wisata Tirta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 20 huruf l, merupakan usaha yang menyelenggarakan wisata dan olahraga air, termasuk penyediaan prasarana dan sarana serta jasa lainnya yang dikelola secara komersial. Bidang usaha wisata tirta meliputi jenis usaha:

- 1) wisata arung jeram;
- 2) wisata dayung;
- 3) wisata selancar;
- 4) wisata olahraga tirta;
- 5) wisata memancing; dan
- 6) Dermaga wisata.

Destinasi Pariwisata Daerah (Pasal 46) digolongkan dalam beberapa kelompok:

- a. destinasi perbelanjaan (mall, pusat perdagangan);
- b. destinasi kebudayaan (museum, seni budaya, bangunan peninggalan sejarah dan perkampungan budaya);
- c. destinasi kebaharian dan tirta;
- d. destinasi religi;
- e. destinasi sumber daya alam;
- f. destinasi Meeting, Incentive, Convention, and Exhibition;
- g. destinasi minat khusus;
- h. destinasi hiburan; dan
- i. destinasi event (festival, karnaval, parade).

Pembangunan Destinasi Pariwisata Daerah (pasal 47) dilakukan melalui:

- a. pemberdayaan masyarakat;
- b. pembangunan daya tarik wisata;
- c. pembangunan aksesibilitas pariwisata;
- d. pembangunan sarana, prasarana dan fasilitas umum; dan
- e. pembangunan fasilitas pariwisata.

Pemberdayaan masyarakat dalam penyelenggaraan destinasi pariwisata (pasal 48) sebagaimana dimaksud dalam Pasal 47 huruf a, dilakukan melalui:

- a) peningkatan potensi dan kapasitas sumber daya lokal melalui pengembangan usaha produktif di bidang pariwisata;

- b) meningkatkan dan mengembangkan usaha mikro, kecil dan menengah sebagai penyedia produk pendukung di bidang pariwisata; dan
- c) mendorong perkembangan usaha pariwisata skala usaha mikro, kecil dan menengah yang dikembangkan masyarakat local.

Pemberdayaan masyarakat dilaksanakan melalui kerjasama dan kemitraan antara Pemerintah Daerah sesuai kewenangannya, pelaku industri pariwisata, dunia dan masyarakat.

Pembangunan daya tarik wisata dalam penyelenggaraan destinasi pariwisata (pasal 49), dilakukan melalui:

- a. perintisan pengembangan daya tarik wisata;
- b. pemantapan dan revitalisasi daya tarik wisata; dan
- c. pengembangan seni dan budaya daerah sebagai daya tarik wisata.

Pembangunan daya tarik wisata dilaksanakan berdasarkan prinsip menjunjung tinggi nilai agama dan budaya, serta keseimbangan antara upaya pengembangan manajemen atraksi untuk menciptakan daya tarik wisata yang berkualitas dan berdaya saing.

Pembangunan aksesibilitas pariwisata dalam penyelenggaraan pariwisata (pasal 50), dilakukan melalui penyediaan dan pengembangan sarana dan prasarana transportasi; dan penyediaan dan pengembangan sistem transportasi. Pembangunan aksesibilitas pariwisata ditujukan untuk mendukung pengembangan kepariwisataan daerah dan pergerakan wisatawan menuju dan di dalam destinasi pariwisata.

Pemerintah, Pemerintah Daerah, Badan Usaha Milik Negara dan Badan Usaha Milik Daerah memiliki peran dan tanggungjawab untuk membangun aksesibilitas pariwisata sesuai dengan ketentuan peraturan perundangundangan. Pemerintah Daerah dapat bekerjasama dengan swasta dan masyarakat untuk membangun aksesibilitas pariwisata sesuai dengan ketentuan peraturan perundangundangan.

BAB 3

GAMBARAN UMUM KAWASAN

3.1 Kondisi Geografi dan Wilayah Administrasi

Kawasan perencanaan merupakan Kawasan Wisata yang berada di Kelurahan Bansir Laut, Pontianak Tenggara. Kelurahan Bansir Laut merupakan salah satu wilayah Kelurahan dari 4 Kelurahan dalam wilayah Kecamatan Pontianak Tenggara. Kelurahan ini merupakan wilayah pemekaran dari Kelurahan Bangka Belitung Kecamatan Pontianak Selatan, yang berubah menjadi Kecamatan Pontianak Tenggara meliputi Kelurahan Bansir Laut, Kelurahan Bansir Darat, Kelurahan Bangka Belitung Darat dan Kelurahan Bangka Belitung Laut berdasarkan Peraturan Daerah Kota Pontianak Nomor 11 Tahun 2006.

Kelurahan Bansir Laut memiliki luas sebesar 295,53 ha (BPS Kota Pontianak, 2020). Adapun batas wilayah Kelurahan Bansir Laut meliputi :

- Sebelah Utara : Sungai Kapuas
- Sebelah Selatan : Kelurahan Benua Melayu Darat dan Kelurahan Benua Melayu Laut
- Sebelah Timur : Kelurahan Bangka Belitung Laut
- Sebelah Barat : Kelurahan Bansir Darat

Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut memiliki luas sebesar 13,15 ha (*Hasil Observasi dan Analisis SIG*, 2021). Adapun batas Kawasan Wisata di Kelurahan Bansir Laut meliputi :

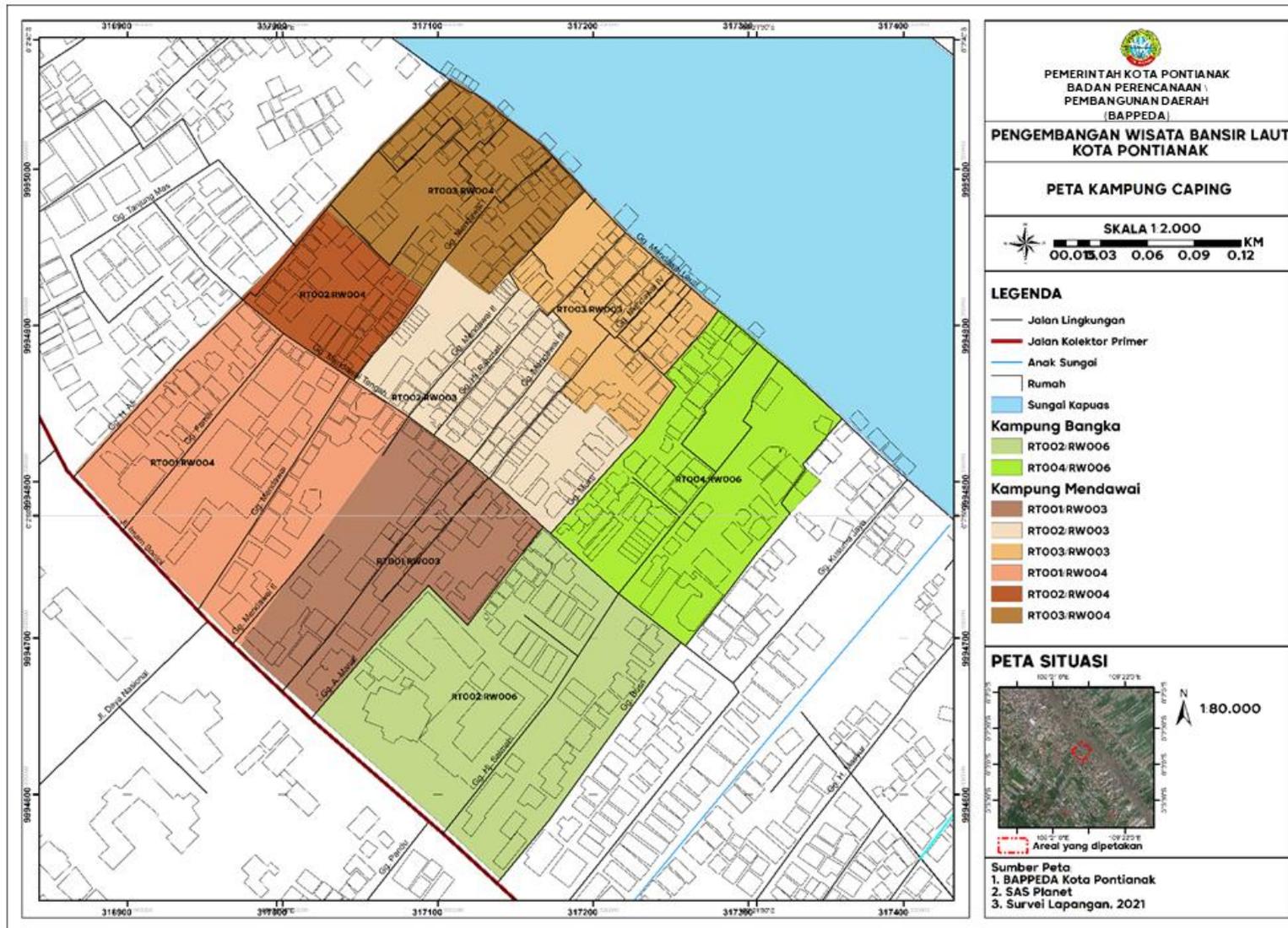
- Sebelah Utara : Sungai Kapuas
- Sebelah Selatan : Jl. Imam Bonjol, Kelurahan Bansir Laut
- Sebelah Timur : Gg. Busri, Kelurahan Bansir Laut
- Sebelah Barat : Gg. H.Ali, Kelurahan Bansir Laut

Secara administratif, kawasan kajian dibagi menjadi 3 RW dan 8 RT. Adapun rincian RT dan RW tersebut meliputi:

Tabel 3. 1 Jumlah RT dan RW Kawasan Wisata di Kelurahan Bansir Laut

No.	RW	RT
1.	RW 004	RT 001
2.		RT 002
3.		RT 003
4.	RW 003	RT 001
5.		RT 002
6.		RT 003
7.	RW 006	RT 002
8.		RT 004

Sumber: Hasil Observasi dan Wawancara dengan Ketua RT dan RW, 2021



Gambar 3. 1 Peta Batas RT/RW Kawasan Wisata di Kelurahan Bansir Laut

3.2 Sejarah Perkembangan Kawasan

3.2.1 Sejarah Kampung Bansir

Sejarah kampung Bansir bermula dari tempat tinggal Syekh Umar bin Ahmad Al Ba-nashir (Sumber: Pontianak Heritage). Beliau merupakan Qadi pada awal berdirinya kesultanan Pontianak yang dikenal sebagai orang yang memiliki ilmu agama yang tinggi. Tempat tinggal beliau kemudian menjadi tujuan banyak orang untuk mengaji dan menuntut ilmu agama serta berkembang menjadi surau. Surau ini awalnya dinamakan surau batang lontar atau surau batang hari. Syekh Umar kemudian mendirikan lagi bangunan di sebidang tanah yang agak ke belakang, lebih ke darat, sedikit agak menjauhi tepian sungai sebagai tempat tinggalnya. Seiring dengan perjalanan waktu, lokasi ini pun semakin ramai dan kemudian menjadi sebuah perkampungan.

Kampung Bansir Laut ialah sebuah kampung di Pontianak, Kecamatan Pontianak Tenggara tepatnya berada di pesisir Sungai Kapuas dan bersebelahan dengan Jembatan Kapuas. Kampung Bansir ini bisa di akses melalui berbagai gang atau kompleks yang berada di sepanjang Jalan Imam Bonjol (satumelayu, 2014). Kampung ini merupakan salah satu kampung di Pontianak yang kental akan sejarah. Kampung Bansir Laut mayoritasnya di huni oleh suku Melayu dengan beberapa hasil campuran Bugis, Arab, dan Tambi (satumelayu, 2014). Memiliki khas dengan rumah-rumah panggung di kampung tersebut yang dibangun oleh Tuan-tuan atau Syekh-syekh yang sejak awal membangun perkampungan (satumelayu, 2014).

Berdasarkan cerita warga disana, nama Bansir diambil dari nama pendiri kampung tersebut yaitu Syekh Umar bin Ahmad Al Ba-nashir (pringgo news, 2021). Mengikuti petuah orang zaman dahulu juga, Kampung Bansir yang terletak di pinggir Sungai Kapuas disebut Laut, sesuai dengan sebutan orang Melayu yang menyebut sungai sebagai Laut (laot) (satumelayu, 2014). Pada awal berdirinya Kesultanan Pontianak, Syekh Umar bin Ahmad Al Ba-nashir merupakan Qadi yang dikenal sebagai orang yang memiliki ilmu agama serta kewibawaan yang sangat tinggi (*MASJID DI BIBIR KAPUAS - Belalang Sipit*, 2021). Asal mula Kampung Bansir Laut sebelum menjadi sebuah perkampungan ialah dimulai dengan Syekh Umar yang mendirikan bangunan di sebidang tanah tanah ke arah belakang, lebih ke darat dan sedikit menjauhi tepian sungai sebagai tempat tinggalnya. Seiring dengan berjalannya waktu, lokasi ini pun semakin ramai dan terbentuklah sebuah perkampungan yakni Kampung Bansir Laut (pontianakheritage, 2015).

Situs bersejarah yang masih ada dan terpelihara hingga sekarang di Kampung Bansir yakni Masjid Baitul Makmur. Masjid Baitul Makmur usianya hampir setara dengan usia Kota Pontianak (pringgo news, 2021). Sebelum menjadi masjid, dahulunya ialah sebuah surau yang berada di seberang Masjid Jami Sultan Abdurrahman Alkadrie, namun pada Senin, 5 Mei 1941 berubah nama menjadi sebuah masjid yang bernama Masjid Kampong Bansir, yang mana nama tersebut diambil dari nama Syekh Umar bin Ahmad Al Ba-nashir (pontianakheritage, 2015). Kemudian pada tahun 1968 – 1969, Masjid Kampong Bansir diubah namanya yaitu menjadi Masjid Baitul Makmur (pontianakheritage, 2015).

Setelah wafatnya Syekh Umar bin Ahmad Al Ba-nashir, surau atau masjid tersebut dahulu di kelola, diperbesar dan dikembangkan oleh putranya yaitu Syekh Ahmad bin Umar Bansir (pontianakheritage, 2015). Surau Bansir tersebut digunakan sebagai tempat pengajian, melaksanakan shalat lima waktu, dan pada saat pendudukan balatentara Jepang Surau Bansir juga digunakan sebagai tempat melaksanakan shalat Jumat, dikarenakan suasana yang kurang aman dan mencekam akibat peperangan untuk warga yang sebelumnya melaksanakan shalat Jumat di Masjid Jami' (pontianakheritage, 2015). Surau Bansir dan yang berubah nama menjadi Masjid Baitul Makmur sekarang menjadi salah satu bangunan masjid tua di Kota Pontianak (pontianakheritage,

2015). Lokasi Masjid Baitul Makmur tepatnya berada di area kurang lebih 180 meter persegi, berada di tepi sungai Kapuas kecil, tepatnya di Jalan Imam Bonjol gang Ramadhan, Bansir laut, Kecamatan Pontianak Tenggara (*MASJID DI BIBIR KAPUAS - Belalang Sipit*, 2021).

Selain situs sejarah, di Kampung Bansir Laut juga terdapat wisata menarik yaitu Kampung Wisata Caping, yang terletak di Mendawai Kelurahan Bansir Laut, Kecamatan Pontianak Tenggara merupakan salah satu destinasi wisata di tepian Sungai Kapuas. Banyak hal menarik di kampung Wisata Caping ini, salah satunya ada makan saprahan melayu khas Mendawai. Makan saprahan ini merupakan adat istiadat budaya Melayu yakni budaya makan bersama dengan cara duduk lesehan bersila di atas lantai berjejer (Ide Kite Indonesia, 2021). Jadi, selain kental dengan sejarah, kampung dan Kelurahan Bansir Laut juga kaya akan budaya dan adat istiadat yang masih ada hingga sekarang.

Sepeninggal Syekh Umar bin Ahmad Al Ba-nashir wafat (1227 H/1773 Masehi), Surau ini kemudian diperbesar dan dikembangkan oleh putranya yang bernama Syaikh Ahmad Bin Umar Bansir. Oleh masyarakat kemudian lebih dikenal dengan Surau Bansir. Nama atau kata Bansir ini merupakan pelafalan dari Ba-nashir; Banasher. Mulanya Surau Bansir hanya menjadi tempat pengajian agama dan untuk tempat shalat lima waktu. Sedangkan untuk shalat Jumat, jamaah masih dilakukan di Masjid Jami' Sultan Abdurrahman. Sejak 5 Mei 1941 surau Kampung Bansir berubah menjadi masjid. Dan pada saat pendudukan balatentara Jepang, suasana menjadi kurang aman dan mencekam akibat peperangan. Jika sebelumnya warga Bansir dan sekitarnya melaksanakan shalat Jumat di Masjid Jami'. Maka mulai saat itu di Mesjid Kampong Bansir diperkenankan menyelenggarakan shalat Jumat.



Gambar 3. 2 Kondisi Masjid Baitul Makmur

Sumber: pontianakheritage, diakses Agustus 2021

Pada sekitar tahun 1968-1969 sejarah mencatat nama Mesjid Kampong Bansir kemudian diubah menjadi Masjid Baitul Makmur. Kini, sebagai salah satu bangunan mesjid tua di Kota Pontianak. Masjid Baitul Makmur Berada di areal kurang lebih 180 meter persegi. Berada di tepi sungai Kapuas kecil, tepatnya di jalan imam bonjol gang ramadhan, Bansir laut, Pontianak selatan. Jika kita memandang dari dalam mesjid kearah kanan, maka akan langsung terlihat aktifitas di sungai Kapuas. Inilah yang membuat mesjid ini dan mesjid/surau lainnya di tepian sugai Kapuas memiliki nuansa yang khas. Masjid Baitul Makmur terdiri atas satu lantai dan berbentuk panggung. Atap masjid terbuat dari bahan kayu sirap. Namun karena bahan baku sirap yang makin sulit di dapatkan, di beberapa bagiannya kini menggunakan genteng metal berwarna warna hijau. Pada kaki-kaki atap terdapat ukiran dengan corak yang khas, seperti ukiran kebanyakan rumah/ bangunan melayu dan diberi warna cat hijau.

Mengingat letaknya di tepian dekat dengan Sungai Kapuas, dari sini kita bisa menyaksikan lalu lintas perahu atau kapal motor yang kebetulan melintas. Sebagai mesjid kedua tertua yang ada di

kota Pontianak. Bentuk, cerita, dan sejarah Masjid Baitul Makmur, tentu telah menjadi bagian penting dalam sejarah kota ini.

3.2.2 Kajian Histori Kampung Bangka

Rumah Besa' atau rumah besar yang terletak di tepian Sungai Kapuas Kecil, Kampong Bangka, tepatnya di ujung Gang Hj Salmah, Jalan Imam Bonjol, Pontianak Selatan Kalimantan Barat, berdiri sekitar tahun 1913 M. Rumah Besa' ini dahulunya merupakan kediaman milik HM Arief bin H Ismail dan Hj Salmah bin H Abdul Kariim. HM Arief merupakan seorang pengusaha sukses dan dermawan dan salah satu generasi masa keemasan saudagar Melayu, khususnya di sekitar Kampung Bangka. Ia sukses dalam usaha pengasapan atau pengolahan karet. Sosok keberadaan dan kiprah HM Arief, tak terlepas dari keberadaan istri keduanya, yakni Hj Salmah. Ia merupakan anak dari H Abdul Kariim bin H Djamaluddin, yang namanya di nisbahkan menjadi nama masjid Al Kariim, di jalan Tanjung Raya 2, Pontianak Timur.

Hj Salmah semasa hidupnya merupakan pelopor, pendiri, serta pemimpin 'pengajian kaum Ibu' di Kampong Bangka. Ia kerap disebut sebagai pioneer pertama di Kalimantan Barat, yang membentuk pendidikan bagi anak-anak perempuan untuk bersekolah. Hj. Salmah wafat ketika menjalankan ibadah haji tahun 1938, sedangkan H.M. Arif wafat sekitar tahun 1940an. Rumah besar ini kemudian ditempati oleh anak keturunannya hingga tahun 1980an, setelah satu persatu keturunannya meninggalkan rumah untuk menempati rumah masing-masing. Sejak itu rumah ini sudah tidak terawat dan sedikit demi sedikit mengalami kerusakan dan kehancuran.



Gambar 3. 3 Dokumentasi Rumah Besa' Tempo Doloe

*Sumber: Dokumen hasil kajian Rekonstruksi Rumah Besar Kampung Bangka (rumah Hj. Salmah),
Dinas PU Kota Pontianak, survey sekunder Tahun 2021*

Berdasarkan dokumentasi di atas dapat dilihat bahwa rumah ini merupakan tempat berkumpulnya kegiatan masyarakat. Karakter rumah panggung menjadi ciri khas bangunan melayu di tepain Sungai Kapuas.



Gambar 3. 4 Kondisi Rumah Besa' Hj. Salmah

Sumber: Dokumen hasil kajian Rekonstruksi Rumah Besar Kampung Bangka (rumah Hj. Salmah), Dinas PU Kota Pontianak, survey sekunder Tahun 2021

Kondisi bangunan secara keseluruhan mengalami kerusakan berat, baik itu dari sisi struktur bawah, rangka bangunan, lantai, dinding, langit-langit, pintu jendela hingga penutup atap. Bahkan bangunan saat ini cenderung akan roboh dengan melihat kemiringan bangunan yang sudah cukup besar. Untuk itu diperlukan proses REKONSTRUKSI atau membangun kembali bangunan Rumah Besar ini dengan mengacu pada data sejarah dan kondisi eksisting yang ada.

3.2.3 Kajian Histori Wisata di Kelurahan Bansir Laut

Kampung Mendawai ini mulai diinisiasi pada Mei 2018, yang diawali dengan pendekatan lingkungan melalui pembentukan Bank Sampah Berkah Mendawai. Kemudian pada pertengahan tahun 2019 mulai dilakukan pemetaan sosial dan penggalan potensi yang menghasilkan data sosial dan disusunlah branding kampung wisata Caping Pontianak melalui pendekatan program Kampung Kreatif Mendawai. Pada tahun 2020 merupakan tahapan ekspresi potensi dan penguatan kolaborasi, pada tahapan ini menghasilkan:

1. Terbentuk Kelompok Masyarakat Lokal (10) Baru + 2 yang lama.
2. Dukungan Stakeholder (Pemkot, Mitra Fokus & Mitra Bisnis) Semakin Menguat.

Kampung wisata Caping ini mengusung tujuan kampung **K-R-E-A-TIF** yang diterjemahkan sebagai berikut:

1. **K**eren secara visual dan atraksi;
2. **R**amah, yang berarti karakter kawasan yang ramah lingkungan, ramah sosial dan ramah budaya berbasis kearifan local;
3. **E**nak, yang mengarah kepada potensi kuliner yang berkualitas;
4. **A**man, dengan harapan aman terhadap bencana alam, bencana penyakit dan aman dari kriminalitas; dan

5. Produk **TIF** yang diterjemahkan kawasan didukung dengan Sumber Daya Manusia dan Sumber Ekonomi kreatif.



Gambar 3. 5 Posisi Kawasan Wisata di Kelurahan Bansir Laut terhadap lingkungan sekitarnya
Sumber: Hasil Kajian, Tahun 2021

3.3 Kondisi Fisik Lingkungan

A. Fisik Dasar

Luas area Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut adalah sebesar 13,15 ha atau sekitar 4,45% dari wilayah Kelurahan Bansir Laut. Kawasan perencanaan yang merupakan bagian dari kelurahan Bansir Laut memiliki kondisi fisik dasar topografi, geologi, hidrologi dan klimatologi sebagai berikut:

a. Topografi

Kondisi topografi di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut merupakan daratan rendah, dengan tinggi permukaan antara 0,1 sampai dengan 1,5 mdpl. Ketinggian permukaan wilayah sangat dipengaruhi oleh pasang surut air sungai sehingga mudah tergenang. Secara geografis Kota Pontianak dilalui oleh Sungai Kapuas serta topografinya yang sebagian besar wilayahnya merupakan lahan yang datardengan kemiringan lahan 0-2%.

b. Geologi dan jenis tanah

Kondisi Geologi di Kota Pontianak terdiri dari jenis batuan endapan Alluvium dan litoral yang masing-masing mempunyai karakteristik sedikit berbeda. Batuan endapan alluvium tersusun dari sedimen, clastic dan alluvium dan merupakan hasil dari endapan terrestrial alluvium. Sedangkan batuan endapan litoral tersusun dari sedimen, lastic dan fine dan merupakan hasil dari endapat litoral dan estuary. Kelurahan Bansir laut memiliki endapan litoral dengan luas 2,95 km². Tanah alluvium dan litoral di Kota Pontianak mempunyai komposisi gambut yang berbeda-beda. Ketebalan lahan gambut yang ada sangat mempengaruhi peruntukan

lahan serta pondasi bangunan. Kelurahan Bansir Laut memiliki luas kedalaman gambut dengan total 2,95 km².

Kondisi geologi Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut memiliki kategori sedimen alluvial dan mempunyai tanah dengan jenis tanah gambut. Jenis tanah ini berkaitan dengan kondisi hidrologi di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut yang berada di Sungai Kapuas. Jenis tanah ini merupakan endapan lumpur dari sungai kapuas sehingga menyebabkan daya dukung tanah yang rendah.

c. Klimatologi

Kondisi klimatologi Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut sama dengan Kelurahan Bansir Laut. Curah hujan berkisar antara 3000 hingga 4000 mm/tahun dengan rata-rata kecepatan angin yang mencapai 5-6 knots/jam. Suhu rata-rata mencapai 28 °C-32 °C dengan kelembaban udara berkisar antara 86%-92%.

d. Hidrologi

Kondisi Hidrologi Kota Pontianak adalah kota yang memiliki parit dan sungai yang menyebar secara merata di setiap kelurahan yang terdapat di Kota Pontianak. Kampung bansir laut selain menghadap ke Sungai Kapuas juga diapit oleh 2 parit besar yaitu Parit Bansir dan Parit Bangka.

B. Potensi Bencana

Potensi bencana penting menjadi kajian dalam pengembangan kawasan, agar masyarakat dan desain pengembangan merupakan pilihan perancangan yang tanggap terhadap bencana.

1. Banjir

Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut berada di daerah pinggir sungai, di mana pasang surut air sungai memengaruhi intensitas banjir yang terjadi. Pada kawasan darat, banyak drainase yang terputus dan memiliki kondisi kurang baik, sehingga memengaruhi aliran air di atasnya. Dampak dari buruknya kondisi drainase menyebabkan munculnya genangan air.

2. Kebakaran

Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut merupakan pemukiman padat penduduk. Tingkat kerapatan bangunan yang tinggi di kawasan perencanaan meningkatkan potensi terjadinya kebakaran. Selain itu, tidak semua jalan dapat dilalui oleh mobil pemadam kebakaran sehingga akan menyulitkan proses evakuasi jika kebakaran terjadi. Sejauh ini, bencana kebakaran sudah terjadi satu kali, dengan dampak yang minim karena kebakaran tersebut terjadi di daerah pinggir sungai. Walaupun demikian, penyediaan sarana yang dapat mencegah terjadinya kebakaran harus disediakan.

C. Vegetasi Sistem Ruang Terbuka dan Sistem Tata Hijau

Vegetasi pada kawasan dapat dilihat dari tanaman yang ada di pekarangan rumah warga yang rata-rata merupakan tanaman hias. Masyarakat secara swadaya menyediakan ruang bagi tanaman di dalam pot di halaman rumah mereka yang terbatas pada sisi sungai. Pada gambar dibawah ini terlihat bahwa telah ada usaha masyarakat untuk meningkatkan daya tarik lingkungan melalui tanaman hias yang dirancang sebagai hiasan di jalan tepian sungai.



Gambar 3. 6 Gambar vegetasi di jalan gertak tepian Sungai Kapuas
Sumber: Hasil survei Primer, tahun 2021

Tidak banyak vegetasi khas yang terdapat di lokasi pengembangan yang dapat dijadikan daya tarik bagi keindahan kawasan. Pada lahan kosong, tepian jalan dan TPU dapat ditemukan tanaman buah-buahan seperti mangga, pisang dan pepaya, tumbuhan lain yang ditemukan diantaranya pohon ketapang, pinang dan sikas.



Gambar 3. 7 Vegetasi Pada Ruang Parkir, Tepian Jalan dan TPU
Sumber: Hasil survei Primer, tahun 2021

3.4 Kondisi Kependudukan

Jumlah kepala keluarga yang ada di kawasan kajian sebanyak 509 kepala keluarga, dengan total penduduk adalah 2.276 jiwa. RT dengan jumlah penduduk tertinggi adalah RT 001/RW 004 dengan jumlah penduduk sebanyak 400 jiwa. Sedangkan, RT dengan jumlah penduduk terendah adalah RT 002/RW 004 dengan jumlah penduduk sebanyak 119 jiwa. Berikut adalah data jumlah penduduk di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut.

Tabel 3. 2 Jumlah Penduduk di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut

No.	RW	RT	Ketua RT	Jumlah KK	Jumlah Penduduk	Keterangan
1.	RW 004	RT 001	Effendi	100 KK	400 jiwa	Jumlah KK dan jumlah penduduk didapat dari hasil wawancara ketua RT.
2.		RT 002	Walimansyah	34 KK	119 jiwa	Jumlah KK dan jumlah penduduk didapat dari data tertulis RT Tahun 2018, belum ada update data terbaru.

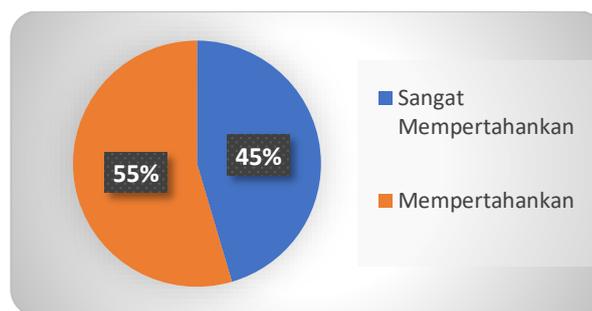
No.	RW	RT	Ketua RT	Jumlah KK	Jumlah Penduduk	Keterangan
3.		RT 003	Yaswan	70 KK	350 jiwa	Jumlah KK dan jumlah penduduk didapat dari hasil wawancara ketua RT.
4.	RW 003	RT 001	Rizal Akbar	60 KK	300 jiwa	Jumlah KK dan jumlah penduduk didapat dari hasil wawancara ketua RT.
5.		RT 002	Bari	60 KK	300 jiwa	Jumlah KK dan jumlah penduduk didapat dari hasil wawancara ketua RT.
6.		RT 003	Rusli	87 KK	317 jiwa	Jumlah KK dan jumlah penduduk didapat dari data tertulis RT Tahun 2017, belum ada update data terbaru
7.	RW 006	RT 002	Fenni Supriadi	40 KK	200 jiwa	Jumlah KK dan jumlah penduduk didapat dari hasil wawancara ketua RT.
8.		RT 004	Joniar	58 KK	290 jiwa	Jumlah KK dan jumlah penduduk didapat dari perkiraan ketua RT. Jumlah KK keseluruhan RT 004 adalah 98 KK, tetapi pada kawasan rencana ±58 KK.
Jumlah				509 KK	2.276	

Sumber: Hasil Wawancara dengan Ketua RT/RW, 2021

3.5 Sosial dan Ekonomi Masyarakat

Masyarakat di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut terdiri dari latar belakang suku yang berbeda-beda. Walaupun didominasi oleh Suku Melayu, ada suku lain yang berada di sekitar Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut yaitu: Jawa, Tionghoa, Bugis, dan Madura. Karena didominasi oleh masyarakat yang beragama Islam, terdapat empat tempat ibadah bagi umat Islam di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut, yaitu masjid dan surau.

Masyarakat di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut memiliki interaksi sosial yang baik satu sama lain. Hubungan yang terjalin ini membawa pengaruh positif tersendiri bagi Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut. Masyarakat menjunjung tinggi kegiatan gotong royong yang dapat mempererat rasa kekeluargaan antar masyarakat Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut. Kegiatan gotong royong yang biasa dilakukan oleh masyarakat Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut adalah membersihkan sampah, membangun rumah warga, mendekorasi lingkungan, dan menanam tanaman Bersama. Kegiatan gotong royong membersihkan sampah ini merupakan event yang dilakukan setiap satu kali dalam seminggu.



Gambar 3. 8 Hasil Kuisiонер Terhadap Upaya Masyarakat Untuk Mempertahankan Budaya Lokal

Sumber: Survei Primer, tahun 2021

Aktivitas ekonomi sebagian besar warga Kampung mendawai secara turun-temurun berprofesi sebagai pengrajin kepala atau caping berbahan dasar daun mengkuang yang dikeringkan dan dianyam menjadi topi berbentuk kerucut. Caping ini dipasarkan di pasar tradisional yang ada diseluruh penjuru Kota Pontianak. Sampai saat ini, di Kawasan Wisata

Kelurahan Bansir Laut terdapat 59 orang pengrajin caping dan 30 orang pebisnis kuliner. Selain itu, terdapat sebuah toko cinderamata yang menjual berbagai kerajinan kayu, contohnya dayung sampan yang dilukis. Dayung sampan ini memiliki ukuran yang beragam, mulai dari ukuran gantungan kunci hingga ukuran dayung sampan yang sebenarnya. Adapun caping terdiri dari 2 ukuran, Caping yang berukuran besar dipasarkan dengan harga Rp. 190.000 per kodi berarti harga satuannya Rp. 9.000, sedangkan caping yang berukuran kecil dipasarkan Rp.130.000 per Kodi atau Rp 6.500 per cappingnya.

Karakteristik khas sebagai kampung penghasil caping kemudian dikembangkan oleh warga sebagai kampung wisata caping berbasis masyarakat untuk dinikmati oleh wisatawan domestik maupun mancanegara yang ingin merasakan eksotisme kehidupan masyarakat tepian Sungai Kapuas yang kaya akan budaya Melayu Pontianak dengan sajian kulinernya yang menggugah selera.



Gambar 3. 9 Kegiatan Industri Caping di Mendawai
Sumber: Hasil identifikasi, tahun 2021

3.6 Penggunaan Lahan

3.6.1 Distribusi Penggunaan Lahan

Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut memiliki luas lahan sebesar 13,5 hektar. Penggunaan lahan pada Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut terdiri atas kawasan pemukiman, perdagangan dan jasa, ruang terbuka, kawasan pendidikan, kawasan kesehatan, kawasan peribadatan, dan kawasan budaya. Kawasan permukiman dalam Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut merupakan kawasan dengan tingkat kerapatan bangunan tinggi. Hal ini memengaruhi lebar jalan di setiap gang sehingga lebarnya hanya sekitar 1,2-1,5 m. Walaupun merupakan kawasan dengan tingkat kerapatan bangunan tinggi, masih terdapat lahan kosong yang tersedia yang dapat dilakukan pengembangan lahan.

Tabel 3. 3 Jenis Penggunaan Lahan dan Luas

No.	Penggunaan Lahan	Luas (Ha)	Persentase (%)
1.	Permukiman	8,46	64,36
2.	Sarana Kesehatan	0,07	0,56
3.	Sarana Pendidikan	0,89	6,78
4.	Sarana Peribadatan	0,36	2,77
5.	Sarana Perdagangan dan Jasa	1,14	8,70
6.	Sarana Kebudayaan	0,07	0,50

No.	Penggunaan Lahan	Luas (Ha)	Persentase (%)
7.	Lahan Kosong	1,66	12,59
8.	TPU	0,49	3,75
Total		13,15	100

Sumber: Hasil Analisis SIG, 2021

Penggunaan lahan pada Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut berdasarkan urutan luasan yaitu berupa permukiman (64,36%), lahan kosong (12,59%), sarana perdagangan dan jasa (8,70%), sarana pendidikan (6,78%), Tempat Pemakaman Umum (TPU) (3,75%), sarana peribadatan (2,77%), sarana kesehatan (0,56%), dan sarana kebudayaan (0,50%). Luasan penggunaan lahan terbesar diisi oleh permukiman penduduk. Terdapat sebanyak 467 KK yang tinggal di dalam Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut. Letak Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut yang berada di dalam sub pusat pelayanan kota I yang memiliki fungsi sebagai perumahan kepadatan padat-sedang sudah sesuai.

Sebagian besar penggunaan lahan pada pada kawasan rencana digunakan sebagai kawasan permukiman dengan luas sebesar 8,46 hektar. Kawasan ruang terbuka yang terdiri atas lahan kosong dan TPU menjadi kawasan dengan penggunaan lahan terbesar kedua setelah kawasan permukiman dengan luas masing-masing sebesar 1,66 dan 0,49 hektar.

3.6.2 Kondisi Bangunan

Kondisi bangunan ini menjelaskan beberapa gambaran Karakteristik bangunan, kondisi bangunan dan orientasi bangunan.

1. Karakteristik Bangunan

- a. Bangunan permanen, bangunan semi permanen dan bangunan temporer
Pada Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut, dapat ditemukan tiga jenis konstruksi bangunan, yaitu bangunan permanen, non permanen, dan temporer. Bangunan permanen merupakan bangunan yang memiliki dinding yang terbuat dari semen. Bangunan non permanen merupakan bangunan dengan dinding yang terbuat dari semen dan kayu, biasanya ruang tambahan pada jenis rumah tersebut memiliki dinding dengan bahan kayu seperti yang ditampilkan pada gambar (b). Bangunan temporer merupakan bangunan dengan dinding yang terbuat dari kayu atau sejenisnya seperti yang terlihat pada gambar (c).



(a)



(b)



(c)

Gambar 3. 10 Jenis Bangunan

(a) Bangunan Permanen (b) Bangunan Semi Permanen (c) Bangunan Temporer

Sumber: Hasil Survey, 2021

- b. Bangunan berdasarkan jenis pondasi bangunan diantaranya bangunan panggung ditepian sungai, Bangunan pondasi beton dan Bangunan cor gantung.



Gambar 3. 11 Pondasi Bangunan
(a) Bangunan Panggung Tepi Sungai; (b) Bangunan Pondasi Beton;
dan (c) Bangunan Cor Gantung

Sumber: Hasil Survey , 2021

Rumah yang berada di sepanjang Gg. Mendawai Laut rata-rata memiliki pondasi bangunan panggung. Bangunan rumah panggung tepi sungai dapat dilihat pada gambar (a) menggunakan perkerasan yang terbuat dari bahan kayu tanpa cor. Bangunan rumah pondasi beton lebih banyak ditemukan di wilayah darat, yaitu dari arah Jl. Imam Bonjol menuju ke Gg. Mendawai Tengah. Bangunan cor gantung pada Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut dapat ditemukan pada bangunan Masjid Al-Faidzin.

2. Pertimbangan yang dilakukan dalam menentukan nilai kondisi rumah adalah dengan melihat tampilan dan tingkat kerusakan bangunan. Observasi tingkat kondisi bangunan dilakukan pada rumah di sepanjang jalan Gg. Hj. Salmah, Gg. H. Ali, Gg. Busri, Gg. Mendawai Tengah, Gg. Mendawai Laut, Gg. Mukti, Gg. Mendawai I, Gg. Mendawai II, Gg. Mendawai III, Gg. Mendawai IV, dan Gg. Hj. Rahmah.

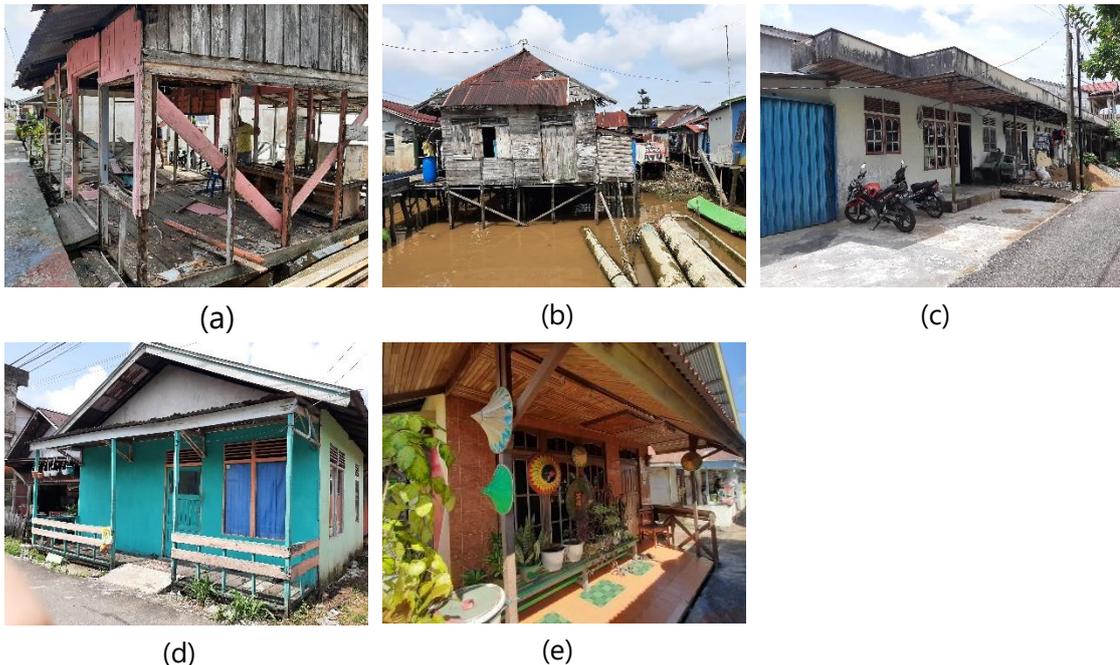
Tabel 3. 4 Kondisi Rumah

No	Lokasi	Kondisi Rumah				
		Sangat Buruk	Buruk	Sedang	Baik	Sangat Baik
1.	RT 003/RW004	2	1	29	40	15
2.	RT 002/RW004	2	-	3	15	16
3.	RT 001/RW004	-	2	1	3	43
4.	RT 003/RW003	2	-	11	22	35
5.	RT 002/RW003	1	5	12	15	50
6.	RT 001/RW003	-	-	1	7	35
7.	RT 004/RW006	-	1	9	8	43
8.	RT 002/RW006	-	-	1	-	40
	Jumlah	7	9	67	110	277

Sumber: Hasil Survei Primer, Tahun 2021

Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilakukan, bangunan dengan kondisi sangat buruk berjumlah 7 rumah, kondisi buruk berjumlah 9, kondisi sedang berjumlah 67, kondisi baik berjumlah 110, dan kondisi sangat baik berjumlah 277. Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut merupakan kawasan permukiman yang dikembangkan sebagai kawasan wisata, hal ini membuat kondisi bangunan yang ada sangat berpengaruh pada kualitas visual kawasan. Rumah dengan kondisi sangat buruk dan buruk terutama yang berada di jalur akses utama yang dilewati oleh pengunjung harus dilakukan perbaikan. Total rumah yang harus dilakukan

perbaikan berdasarkan jalur akses yang dilewati adalah 8 rumah yang berada di Gg. Hj. Salmah, Gg. H. Ali, Gg. Busri, Gg. Mendawai Tengah, dan Gg. Mendawai Laut.



Gambar 3. 12 Kondisi Bangunan
(a) Sangat Buruk (b) Buruk (c) Sedang (d) baik (e) Sangat Baik
Sumber: Hasil Survey , 2021

Pada Gg. Busri, Gg. Hj. Salmah, Gg. H. Ali, Gg. Mendawai Tengah, serta Gg. Mendawai Laut yang merupakan jalan utama dalam perencanaan pengembangan kawasan wisata, terdapat sebanyak 18 rumah dengan kondisi buruk hingga sangat buruk. Kondisi rumah sangat bervariasi dimulai dari adanya kerusakan pada plafon, pengeroposan dinding bangunan, dan lain-lain.

3. Orientasi Bangunan

Arah hadap bangunan diidentifikasi untuk mengetahui berbagai orientasi bangunan terhadap lingkungan sekitarnya. Adapun beberapa orientasi bangunan diantaranya sebagai berikut:

a. Bangunan menghadap Sungai Kapuas

Beberapa fungsi bangunan yang menghadap sungai diantaranya adalah sebagai berikut:

- Bangunan rumah budaya;
- Bangunan masjid
- Rumah kreatif;
- Rumah ide;
- Beberapa rumah warga yang berbatasan langsung dengan Sungai Kapuas; dan
- Beberapa rumah warga yang sekaligus menjadi warung-warung yang menyediakan makanan khas.



Gambar 3. 13 Kondisi bangunan yang menghadap Sungai
Sumber: Hasil Survey , 2021

b. Bangunan membelakangi Sungai Kapuas

Terdapat 18 unit rumah dengan posisi membelakangi Sungai Kapuas. Bangunan ini merupakan bangunan rumah panggung dengan kondisi tidak permanen.



Gambar 3. 14 Kondisi Bangunan yang Membelakangi Sungai
Sumber: Hasil Survey , 2021

c. Bangunan menghadap Jalan lingkungan

Sebagian besar bangunan menghadap jalan lingkungan, dan saling berhadapan antar rumah, tetapi juga terdapat rumah yang posisinya dibelakang dari rumah dari kapiling yang ada didepannya.



Gambar 3. 15 Kondisi Bangunan yang Menghadap Jalan
Sumber: Hasil Survey , 2021



Gambar 3. 16 Kondisi Bangunan yang Berada di Belakang Kavling Rumah

Sumber: Hasil Survey , 2021

d. Bangunan menghadap Lahan pemakaman

Keterbatasan lahan mengakibatkan masyarakat memanfaatkan lahannya secara optimal tanpa memperhatikan unsur kualitas pandangan. Beberapa bangunan ditemukan di lokasi pengembangan menghadap ke arah makam. Ini menandakan bahwa makan bukanlah sesuatu fungsi ruang yang mempunyai kualita pandangan negatif bagi masyarakat setempat.



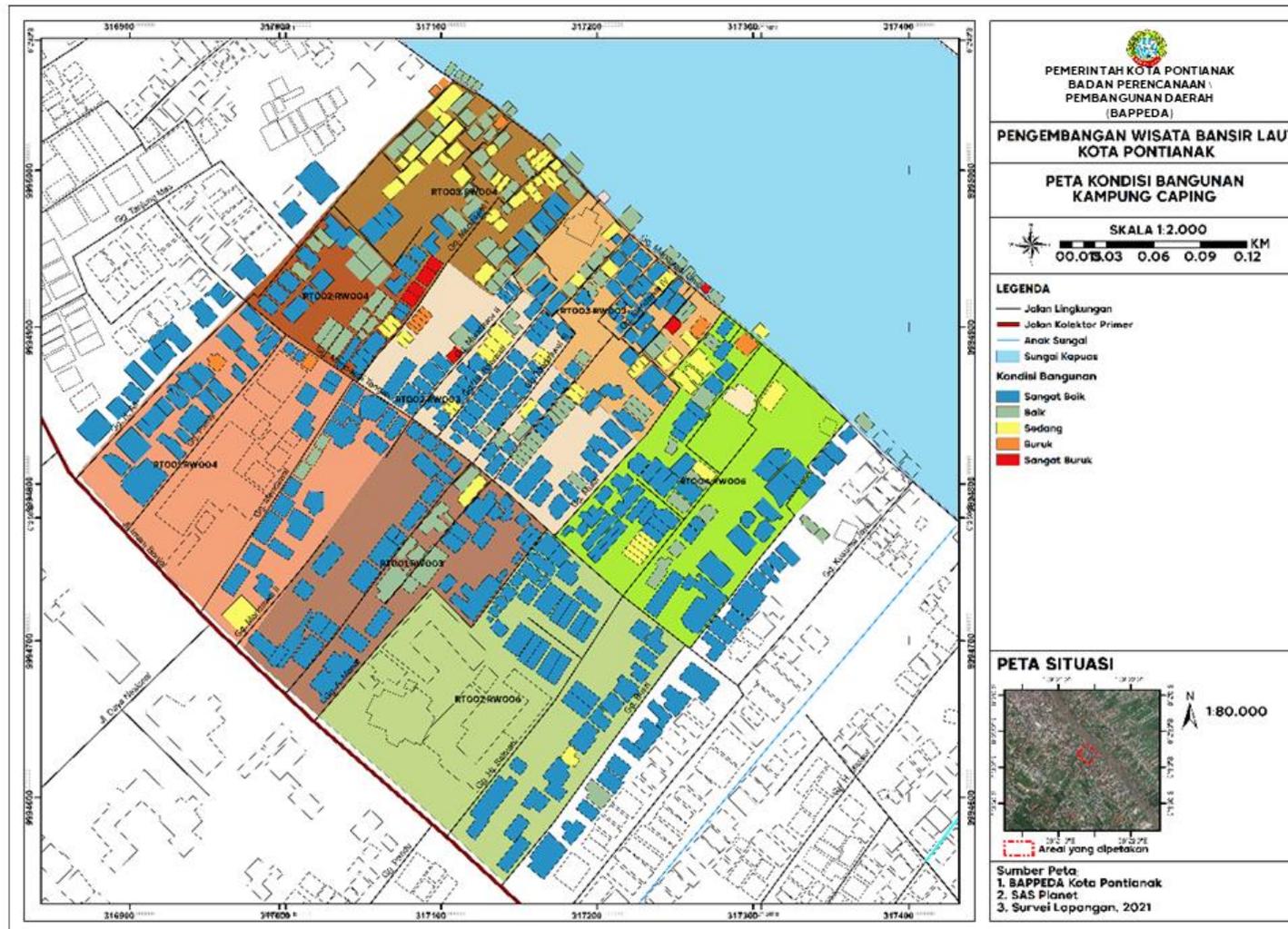
(a) Pemakaman di Gg. Mukti



(b) Pemakaman di Gg. Hj. Salmah

Gambar 3. 17 Kondisi Bangunan yang Menghadap Pemakaman

Sumber: Hasil Survey , 2021



Gambar 3. 18 Peta Kondisi Bangunan
Sumber: Hasil Analisis, 2021

3.7 Kondisi Sarana dan Prasarana Lingkungan Permukiman

3.7.1 Kondisi Sarana Permukiman

Sarana merupakan segala sesuatu yang dapat dipakai sebagai alat dalam mencapai tujuan dan makna dalam lingkungan hunian. Dalam suatu lingkungan perumahan atau permukiman memerlukan sarana yang menjadi aspek penting untuk menunjang adanya sebuah permukiman. Sarana merupakan segala sesuatu yang dapat dipakai sebagai alat dalam mencapai tujuan dan makna dalam lingkungan hunian. Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut memerlukan sarana yang menjadi aspek penting untuk menunjang dibangunnya objek wisata. Pada Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut, terdapat 7 sarana pendidikan, 3 sarana peribadatan (Surau dan Mesjid), 1 sarana kesehatan, sarana perdagangan dan jasa, 7 sarana kebudayaan, dan sarana ruang terbuka yang terdiri dari Ruang Terbuka Hijau (RTH) dan 7 Tempat Pemakaman Umum (TPU). Tidak terdapat sarana pemerintahan di sekitar Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut.

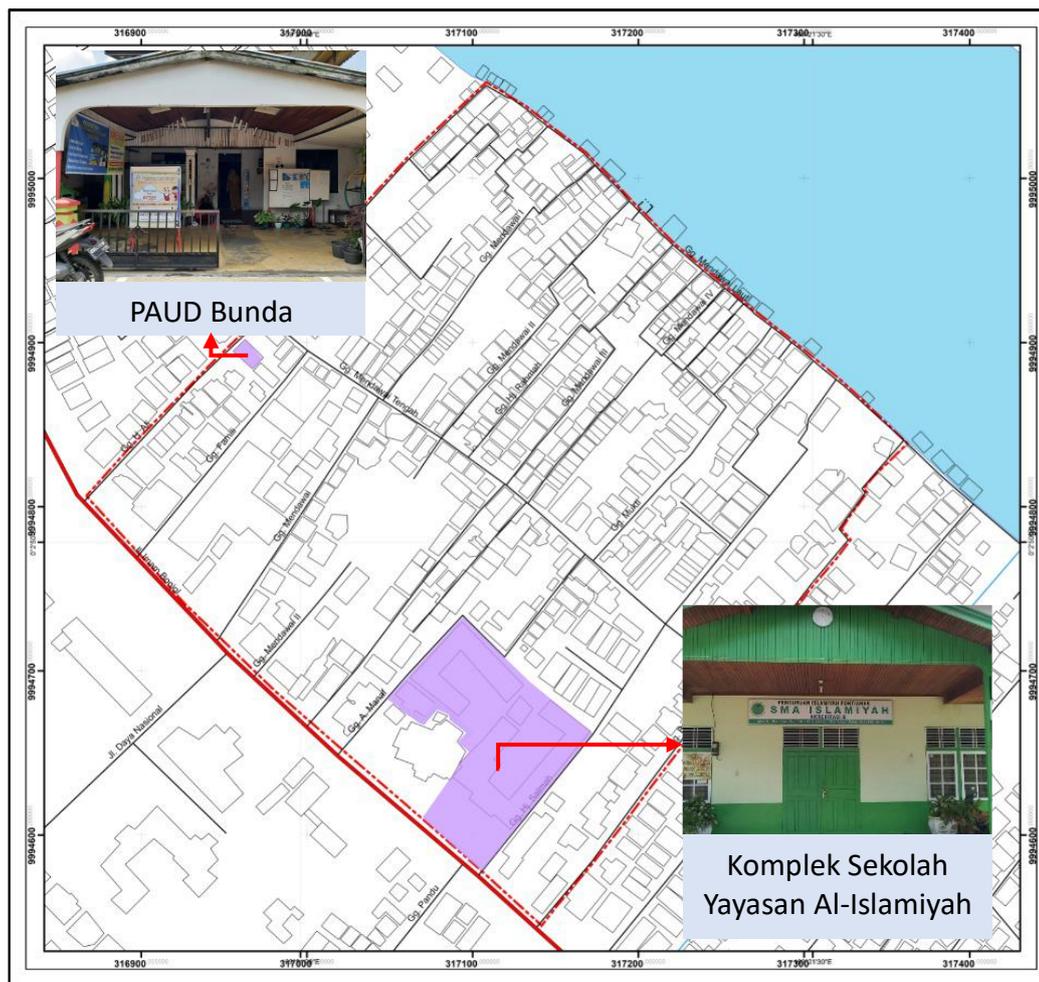
3.7.1.1 Sarana Pendidikan

Sarana pendidikan adalah semua fasilitas yang diperlukan dalam proses belajar mengajar, baik yang bergerak maupun yang tidak bergerak agar pencapaian tujuan pendidikan dan berjalan dengan lancar, teratur, efektif dan efisien. Pada Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut terdapat tujuh sarana pendidikan dari jenjang sekolah TK, SD, SMP dan SMA serta 1 Tempat Penitipan Anak. Terdapat pula sarana pendidikan dari jenjang PAUD hingga SMP yang berada diluar Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut. Berikut nama dan letak sarana pendidikan di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut.

Tabel 3. 5 Sarana Pendidikan

No	Nama Sekolah	Alamat
1.	PAUD Muslimat I	Gg. Bansir 2
2.	PAUD Bunda	Gg. H. Ali
3.	TK Islamiyah	Jl. Iman Bonjol
4.	SD Islamiyah Pontianak	Jl. Iman Bonjol
5.	SMP Islamiyah Pontianak	Jl. Iman Bonjol
6.	SMP Al-Ma'arif	Gg. Bansir 2I, No.25
7.	SMA Islamiyah	Jl. Iman Bonjol
8.	SD Negeri 05 Pontianak Selatan	Gg. Kuantan

**Warna biru : sarana pendidikan di dalam Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut
Sumber : Hasil Survey, 2021*



Gambar 3. 19 Letak Sebaran Sarana Pendidikan
Sumber: Hasil Observasi, 2021

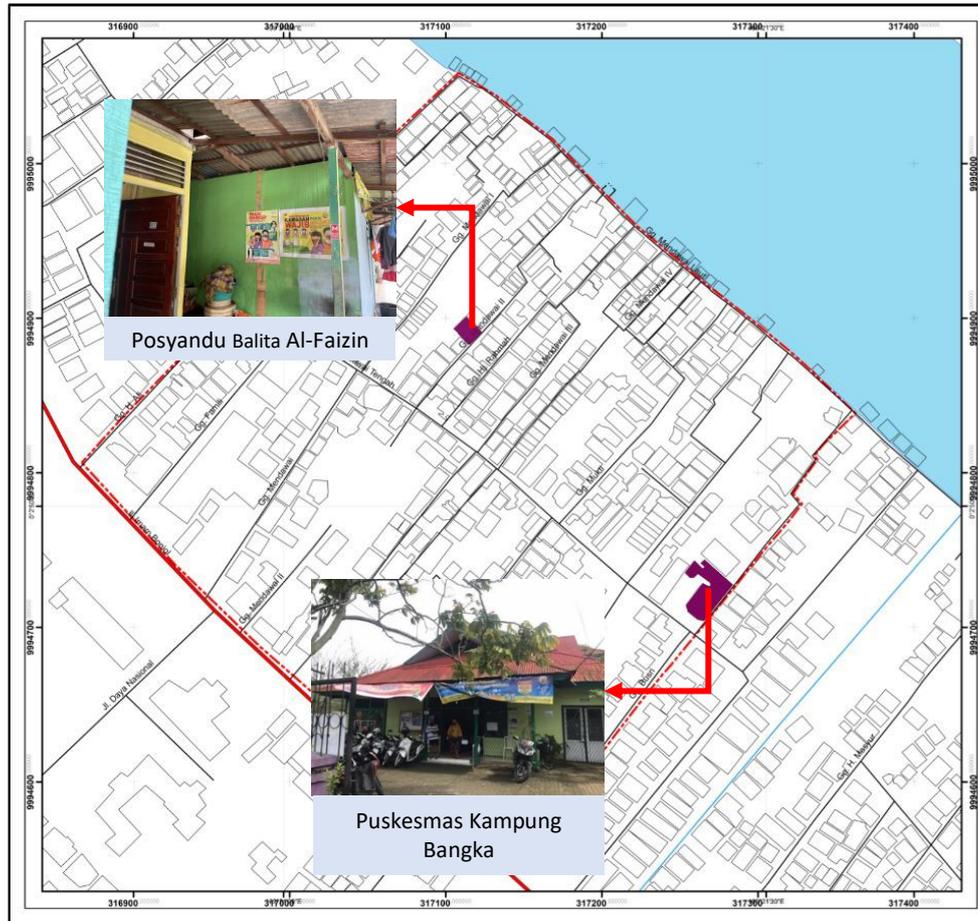
3.7.1.2 Sarana Kesehatan

Sarana kesehatan adalah tempat yang digunakan untuk menyelenggarakan upaya kesehatan. Terdapat 2 sarana kesehatan yang berada di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut dan 1 sarana kesehatan berada di sekitar Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut. Posyandu Balita Al-Faizin terletak di Gg. Mendawai II, sedangkan Puskesmas Kampung Bangka terletak di Gg.Mencawai Tengah. Kedua sarana kesehatan tersebut tidak memiliki tempat khusus sehingga menggunakan rumah dan taman kanak-kanak.

Tabel 3. 6 Sarana Kesehatan

No	Nama Sarana	Alamat
1.	Posyandu Tunas Muslimat	Jl. Iman Bonjol, Gg. Bansir 2
2.	Puskesmas Kampung Bangka	Jl. Iman Bonjol, Gg. Busri
3.	Posyandu Balita Al-Faizin	GG. H.Ali

*Warna biru : sarana pendidikan di dalam Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut
Sumber : Hasil Survey, 2021



Gambar 3. 20 Letak Sebaran Sarana Kesehatan
Sumber: Hasil Observasi, 2021

3.7.1.3 Sarana Peribadatan

Sarana peribadatan merupakan tempat untuk menjalankan ibadahumat beragama secara berjamaah untuk memenuhi kebutuhan rohani. Penyediaan sarana peribadatan disesuaikan dengan cara memperkirakan komunitas dan jenis agama serta kepercayaan dan kemudian merencanakan lokasi bangunan peribadatan secara planologis dan religius. Pada lokasi Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut terdapat 4 sarana peribadatan yakni surau dan masjid.

Tabel 3. 7 Sarana Peribadatan

No	Nama Sarana	Alamat
1.	Masjid Besar Islamiyah	Jalan Imam Bonjol
2.	Masjid Baitul Makmur	Jalan Imam Bonjol, Gg. Ramadan
3.	Surau Al-Muthmainah	Jalan Imam Bonjol, Gg. Bansir 1
4.	Surau Baitu Rohmah	Jalan Imam Bonjol
5.	Surau Al-Munawarah	Gg. Mendawai Tengah
6.	Masjid Al-Faidzin	Jalan Mendawai Laut
7.	Surau Al-Hidayah	Jalan Mendawai Laut

*Warna biru : sarana pendidikan di dalam Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut
Sumber : Hasil Survey, 2021



Gambar 3. 21 Letak Sarana Peribadatan
Sumber: Hasil Observasi, 2021

3.7.1.4 Sarana Perdagangan dan Jasa

Sarana perdagangan adalah suatu usaha masyarakat sekitar yang menjadi sumber ekonomi. Sarana perdagangan dan perniagaan lokasi amatan berupa warung/toko, jasa pangkas rambut, bengkel, tempat penginapan serta usaha lainnya. Penginapan yang berada di dalam Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut yakni Penginapan Pondok Ari. Selain itu, terdapat 2 hotel yang berada di dekat Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut yaitu Hotel Merpati dan Hotel 95. Terdapat pula sarana perdagangan yang dapat mendukung kegiatan pariwisata di Kelurahan Bansir Laut, yaitu pom bensin/ SPBU (Stasiun Pengisian Bahan Bakar Umum) di Jl.Imam Bonjol.



(a)



(b)



(c)



(d)



(e)



(f)

Gambar 3. 22 Sarana Perdagangan dan Jasa
(a) Kios Pangkas Rambut (b) Kost Putra (c) Warung/Toko Sembako
(d) Warung Makan (e) Hotel Merpati (f) SPBU
Sumber: Hasil Observasi, 2021

3.7.1.5 Sarana Ruang Terbuka

Sarana ruang terbuka merupakan ruang terbuka yang selalu terletak di luar massa bangunan yang dapat dimanfaatkan dan dipergunakan oleh setiap orang serta memberikan kesempatan untuk melakukan bermacam-macam kegiatan. Yang dimaksud dengan ruang terbuka antara lain jalan, pedestrian, taman lingkungan, plaza, lapangan olahraga, taman kota dan taman rekreasi (Hakim, 2003 : 50). Sarana Ruang terbuka yang ada di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut terbagi atas Ruang Terbuka Hijau (RTH) dan Ruang Terbuka Non Hijau (RTNH). RTH di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut berupa lahan kosong dengan tanaman dan pepohonan. RTNH dalam kawasan berupa Tempat Pemakaman Umum (TPU) dengan perkerasan seperti semen. Sedangkan ruang rekreasi dan bermain dilakukan di sepanjang jalan, halaman warga dan sungai untuk berenang/ mandi.

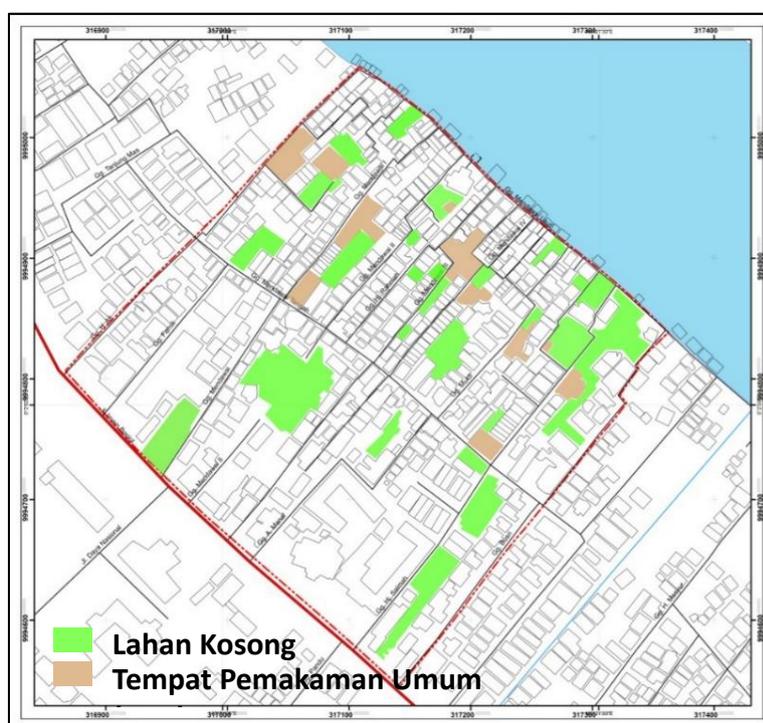


Gambar 3. 23 Kondisi Lahan Pemakaman
Sumber: Hasil Survei Primer, Tahun 2021

Terdapat lahan pemakaman dengan luas 4.900 m² yang terdistribusi pada 11 titik. Hampir setiap gang di lokasi kajian terdapat lahan pemakaman dengan kondisi yang bervariasi. Beberapa lahan pemakaman tua terlihat tidak terawat dan tidak terdapat pembatas. Adapun sebarannya dapat dilihat pada berikut.



Gambar 3. 24 Sebaran Ruang Terbuka
Sumber: Hasil Survei Primer, Tahun 2021



Gambar 3. 25 Lokasi Sebaran Ruang Terbuka
Sumber: Hasil Observasi, 2021

3.7.2 Prasarana

3.7.1.1 Jaringan Jalan

Jaringan jalan yang terdapat pada kawasan kajian terdiri kolektor primer dan lingkungan (RTRW Kota Pontianak tahun 2013-2033). Berikut ini adalah nama jalan yang mewakili masing-masing kelas jalan dan menggambarkan secara utuh kondisi jalan di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut. Kondisi Jalan lingkungan pada Wisata Kawasan Kelurahan Bansir Laut menggunakan perkerasan semen, kayu dan aspal. Terdapat beberapa jalan yang kurang lebar, berlubang dan sudah terkikis.

Tabel 3. 8 Kondisi Jalan di Kawasan Wisata Caping Mendawai

No.	Nama Jalan	Fungsi Jalan	Perkerasan	Kondisi
1.	Gg. Busri	Jalan Lingkungan	Aspal dan Semen	Baik
2.	Gg. Hj. Salmah	Jalan Lingkungan	Aspal	Baik
3.	Gg. Mendawai Tengah	Jalan Lingkungan	Aspal	Baik
4.	Gg. Mukti	Jalan Lingkungan	Aspal dan Semen	Baik
5.	Gg. Mendawai IV	Jalan Lingkungan	Semen	Baik
6.	Gg. Mendawai III	Jalan Lingkungan	Semen	Baik
7.	Gg. Hj. Rahmah	Jalan Lingkungan	Aspal	Baik
8.	Gg. Mendawai II	Jalan Lingkungan	Semen	Baik
9.	Gg. Mendawai I	Jalan Lingkungan	Semen	Baik
10.	Gg. H. Ali	Jalan Lingkungan	Aspal dan Semen	Buruk
11.	Gg. Mendawai Laut	Jalan Lingkungan	Semen	Baik
12.	Gg. Famili	Jalan Lingkungan	Semen	Baik
13.	Gg. Mendawai	Jalan Lingkungan	Semen	Baik
14.	Gg. A. Manaf	Jalan Lingkungan	Aspal	Baik
15.	Jl. Imam Bonjol	Jalan Kolektor Sekunder	Aspal	Baik

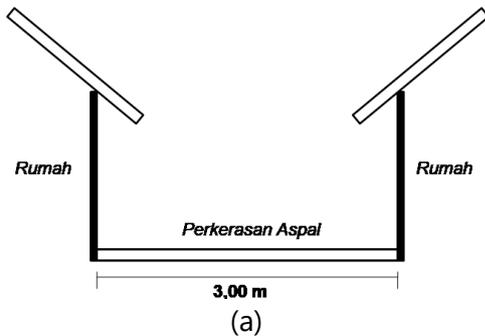
Sumber: Hasil Observasi, 2021



Gambar 3. 26 Kondisi Jalan
(a) Jalan Imam Bonjol (b) Gg. Mendawai Tengah (c) Gg. Mendawai Laut
Sumber: Hasil Observasi, 2021

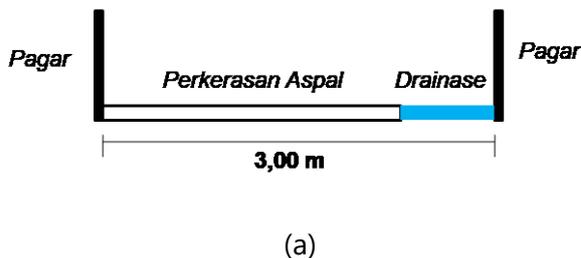
Jaringan jalan utama yang dijadikan sebagai jalur wisata terletak di Gg. Hj. Salmah, Gg. Mendawai Tengah, Gg. H. Ali, Gg. Mendawai Laut, dan Gg. Busri. Pada Gang Hj. Salmah memiliki

lebar jalan 3 m dengan menggunakan perkerasan aspal. Kondisi jalan sudah baik dengan karena tidak terdapat lubang. Tetapi, lebar jalan pada Gang Hj. Salmah masih belum cukup karena hanya dapat dilewati oleh satu mobil saja. Selain itu, tidak ditemukan drainase yang dapat mengalirkan air dari jalan. Hal ini dapat menimbulkan genangan air yang bisa merusak kondisi jalan dan menyebabkan banjir. Dalam mengatasi hal ini, perlu disediakan drainase yang dapat mengalirkan air dari jalan tersebut.



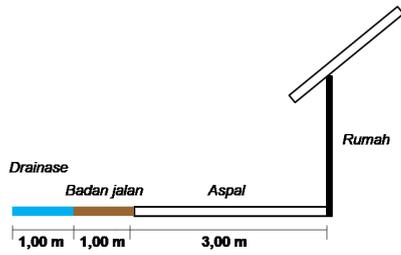
Gambar 3. 27 Penampang Jalan Gg. Hj. Salmah
(a) Penampang Jalan (b) Jalan Gang Hj. Salmah
Sumber: Hasil Observasi, 2021

Pada Gang Mendawai Tengah memiliki lebar jalan 3 m dan menggunakan perkerasan aspal di sepanjang jalannya. Jalan ini dapat dilewati kendaraan motor dan 1 kendaraan mobil.



Gambar 3. 28 Penampang Jalan Gang Mendawai Tengah
(a) Penampang Jalan (b) Jalan Gang Mendawai Tengah
Sumber: Hasil Observasi, 2021

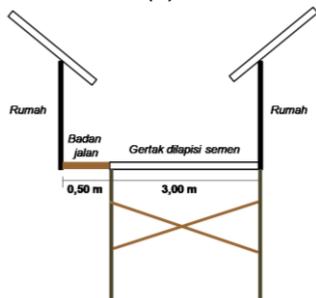
Pada Gang H. Ali terdapat dua jenis jalan, yaitu jalan gertak dan jalan darat. Pada jalan gertak, terdapat perkerasan semen, sedangkan pada jalan darat menggunakan material perkerasan aspal. Jalan tersebut memiliki lebar 3 m. Kondisi jalan sudah memadai dengan lubang karena terdapat lubang yang cukup lebar sehingga dapat menimbulkan kecelakaan bagi pengendara, Pada jalan ini dapat dilakukan pelebaran karena memiliki lebar badan jalan sebesar 1 m. Dengan demikian, jalan Gang H. Ali dapat diperlebar hingga total mencapai 4 meter.



(a)



(b)



(c)



(d)

Gambar 3. 29 Penampang Jalan Gang H. Ali

- (a) Penampang Jalan Tipe I (b) Jalan Gang H. Ali Tipe I
(c) Penampang Jalan Tipe II (d) Jalan Gang H. Ali Tipe II

Sumber: Hasil Observasi, 2021

Pada Gang Mendawai Laut memiliki lebar jalan 1,6 m. Kondisi jalan belum memadai karena belum didukung oleh pagar dan masih terdapat lubang di beberapa titik. Jalan ini lebih diperuntukkan sebagai jalur pejalan kaki sehingga jalan tersebut belum memberikan rasa aman bagi pengunjung. Hal ini membuat jalan Gang Mendawai Laut tidak aman dan ramah bagi penyandang disabilitas. Dengan demikian, perlu dilakukan penambahan pagar dan perbaikan perkerasan jalan dengan pengaspalan jalan.



(a)

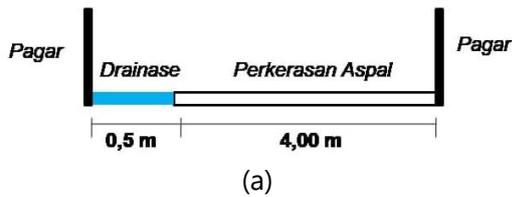


(b)

Gambar 3. 30 Penampang Jalan Gg. Mendawai Laut
(a) Penampang Jalan (b) Jalan Gang Mendawai Laut

Sumber: Hasil Observasi, 2021

Pada Gang Busti memiliki lebar jalan 4 m. Jalan ini dapat dilewati oleh dua mobil. Kondisi jalan sudah memadai karena tidak terdapat lubang dan sudah diaspal.



Gambar 3. 31 Penampang Jalan
(a) Penampang Jalan (b) Jalan Gang Busri

Sumber: Hasil Observasi, 2021

3.7.1.2 Jaringan Drainase dan limbah

Jaringan drainase yang terdapat di Wisata Kawasan Kelurahan Bansir Laut memiliki jenis drainase tertutup dan terbuka. Kebanyakan drainase terbuka yang salurannya langsung dialirkan ke Sungai Kapuas. Selain itu, drainase di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut dibagi menjadi drainase primer dan tersier. Drainase primer di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut adalah Sungai Kapuas. Terdapat dua drainase sekunder di dekat Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut, yaitu Parit Bansir dan Parit Bangka.

Hampir seluruh drainase yang ada memiliki kualitas yang kurang baik yang disebabkan karena tercemar oleh sampah plastik dan ditumbuhi tanaman liar. Drainase juga mengalami pendangkalan dan sedimentasi, sehingga debit air saluran menjadi sedikit dan drainase mengalami penyumbatan.

- Jaringan drainase di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut berjenis terbuka dan tertutup, serta memiliki lebar yang beragam.
- Sebagian drainase tertutup rapat, tanpa ada lubang untuk resapan air.
- Kondisi drainase sebagian besar bersampah.
- Drainase terkontaminasi limbah rumah tangga seperti limbah cucian.
- Beberapa lokasi drainase ditumbuhi gulma/rumput liar.

Drainase merupakan salah satu prasarana yang harus diperhatikan ketika mengembangkan suatu kampung wisata untuk memberikan kenyamanan dan kebersihan lingkungan bagi para wisatawan. Namun, Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut hanya memiliki beberapa titik saluran drainase. Saluran-saluran drainase ini hanya terdapat pada Gg. Mendawai Tengah, Gg. H. Ali, dan Gg. Mukhti dengan rincian yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3. 9 Ukuran dan Tipe Jaringan Drainase

No	Lokasi	Lebar (cm)	Terbuka	Tertutup
1	Gg. Mendawai Tengah	50	✓	-
2	Gg. H. Ali	30	✓	-
3	Gg. Mendawai I	-	-	-
4	Gg. Mendawai II	-	-	-
5	Gg. Hj. Rahman	-	-	-
6	Gg. Mendawai III	-	-	-
7	Gg. Mendawai IV	-	-	-
8	Gg. Mukhti	50	✓	-
9	Gg. Hj. Salmah	-	-	-

Sumber: Hasil Observasi, 2021



Gambar 3. 32 Saluran Drainase
Sumber: Hasil Observasi, 2021

Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut sudah memiliki sistem limbah komunal tepian sungai yang berlokasi di rumah kreatif dan di masjid tepian sungai. Tetapi belum terdapat jaringan yang menghubungkan antara rumah penduduk dan sistem limbah komunal tersebut. Sehingga, masyarakat lebih memilih untuk membuang limbah langsung ke Sungai Kapuas atau Part Bansir dan Parit Bangka.



Gambar 3. 33 IPAL Komunal
Sumber: Hasil Survei Primer, Tahun 2021

3.7.1.3 Jaringan Air Bersih

Sistem jaringan air bersih di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut berasal dari air sungai, PDAM dan air hujan. Selain itu, sebagian masyarakat menggunakan air sungai untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari seperti mandi dan atau mencuci pakaian. Air sungai di beberapa lokasi dapat dikatakan cukup jernih, tidak tercampur dengan endapan, walaupun airnya berwarna kuning. Kualitas air PDAM dan air hujan secara keseluruhan bersih dan jernih, cukup baik untuk dikonsumsi.



(a)

(b)

Gambar 3. 34 Sumber Air Bersih

(a) Tong/Tempat Penampung Air Hujan maupun PDAM (b) Sungai Kapuas

Sumber: Hasil Survei Primer, Tahun 2021

3.7.1.4 Jaringan Listrik dan Telekomunikasi

Listrik pada Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut sudah tersebar dengan baik ke seluruh rumah yang ada di dalamnya. Jaringan telekomunikasi di dalam kawasan sudah tersebar dengan baik karena tidak terdapat kendala dalam mengakses internet dan telepon.

3.1. Potensi Wisata

3.1.1. Atraksi wisata

Atraksi adalah apa yang bisa dilihat dan dilakukan oleh wisatawan di destinasi tersebut. Dapat berupa keindahan alam, budaya masyarakat setempat, peninggalan bangunan bersejarah, serta atraksi buatan seperti sarana permainan dan hiburan yang bersifat unik dan berbeda dari destinasi wisata lainnya. Atraksi wisata merupakan sumber daya potensial yang signifikan dalam menarik wisatawan untuk berkunjung (Widyatmaja, 2010). Dalam pariwisata, semakin menarik suatu objek wisata maka jumlah wisatawan akan semakin meningkat. Atraksi wisata pada Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut merupakan potensi yang memiliki pengaruh positif terhadap jumlah wisatawan. Atraksi Wisata di kawasan wisata Kelurahan Bansir Laut ini terbagi menjadi tiga, yaitu: atraksi budaya, atraksi alam, dan atraksi religi. Berikut merupakan penjelasan lebih lanjut mengenai atraksi Wisata di kawasan wisata Kelurahan Bansir Laut.

a. Atraksi Alam

Daya Tarik utama dari kawasan ini adalah Sungai Kapuas. Karena letaknya yang berada di pinggir Sungai Kapuas, menjadikan Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut mempunyai posisi yang menguntungkan untuk dapat dikembangkan diantaranya:

- Atraksi bersampan dan maen kano, susur Sungai Kapuas, dan memancing atau menjala ikan. Sampan merupakan alat transportasi tradisional yang digerakkan dengan cara didayung.
- Pemandangan Sungai Kapuas dapat dilihat dari Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut dan terdapat rumah kopol sebagai ruang untuk menikmati pemandangan tepian sungai.



Gambar 3. 35 Ragam Atraksi di Sungai Kapuas

Sumber: data Sekunder hasil kajian potensi kampung wisata, Akademi Ide, tahun 2021

Rumah Kopol merupakan gazebo atas air yang dijadikan tempat bersantai untuk menikmati pemandangan Sungai Kapuas. Untuk mendukung kegiatan susur Sungai Kapuas, direncanakan pembangunan waterfront pada pinggir sungai yang akan dimulai pada tahun 2021. Pada bagian tepi sungai, terdapat tanaman yang disusun sepanjang pinggir jalan. Tanaman-tanaman tersebut diletakkan dalam pot bunga dan memiliki jenis yang beragam. Wisata alam lain di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut merupakan wisata yang menekankan pada kebersihan lingkungan. Pada Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut, terdapat Bank Sampah yang terletak di Gang Mendawai IV.

b. Atraksi Budaya

Atraksi budaya yang menjadi cikal bakal kampung Bansir adalah budaya Religi yang terpusat di masjid Baitul Makmur yang berdampingan dengan Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut. Karena didominasi oleh penduduk yang beragama Islam, membangkitkan history kawasan sebagai tujuan belajar ilmu agama, maka kawasan ini dapat menjadi penunjang dari cikal bakal tersebut. Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut memiliki beberapa tempat ibadah bagi umat Muslim, seperti masjid dan surau. Seperti telah dijelaskan pada ketersediaan sarana ibadah di lokasi terdiri dari:

- Masjid Al-Faidzin yang berada tepat ditepian Sungai Kapuas;
- Masjid Al Munawar yang berlokasi di jalan Mendawai Tengah; dan
- Masjid Besar Islamiyah yang menjadi bagian dari yayasan islamiah berlokasi ditepian jalan Imam Bonjol

Berdasarkan hasil survei, terdapat beberapa upaya pengembangan terkait dengan budaya religi yaitu:

- Rencana pembangunan Rumah Tahfidz dimana anak-anak diajari mengaji dan ilmu-ilmu Al-Quran; dan
- Pengembangan Atraksi budaya kasidah. Kasidah adalah nyanyian atau syair yang berisi tentang ayat Al-Quran, kisah dalam Islam, atau pujian untuk Nabi Muhammad saw.

Berdasarkan kajian historis kawasan yang terdiri dari 2 kampung lama yaitu Kampung Bansir dan Kampung Bangka, terdapat beberapa peninggalan bersejarah yang dapat diolah menjadi potensi daya Tarik budaya sejarah yaitu:

- Rumah besa' peninggalan hj. Salmah yang saat ini sedang tahapan rekonstruksi sebagai bangunan budaya yang nantinya akan difungsikan sebagai ruang pertunjukan seni dan budaya melayu; dan
- TPU (Tempat Pemakaman Umum) yang beberapa diantaranya merupakan pemakaman lama yang dapat menjadi daya tarik peninggalan kawasan.

Di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut terdapat rumah kreatif yang menjadi wadah bagi pengembangan seni dan budaya. Pada rumah kreatif telah disusun serangkaian kegiatan latihan dan pertunjukan seni dan budaya melayu seperti:

- Tarian Melayu
- Kasidahan
- Tundang atau berpantun sambil berdendang

Pertunjukan tarian, kasidahan, dan berpantun yang telah dilatih akan ditampilkan satu kali dalam setiap bulan ketika Wisata Kawasan Kelurahan Bansir Laut kedatangan wisatawan. Pertunjukan tersebut berfungsi sebagai hiburan dan pengenalan budaya kepada wisatawan.



Gambar 3. 36 Atraksi Seni di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut

Sumber: data Sekunder hasil kajian potensi kampung wisata, Akademi Ide, tahun 2021

Atraksi budaya pada Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut merupakan wujud dari pelestarian dan pengenalan budaya khas Kalimantan Barat, terutama Kota Pontianak. Budaya lain yang terdapat di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut adalah kegiatan saprahan, atraksi meriam karbit, dan robo-robo'. Saprahan merupakan budaya duduk makan bersama yang dulu dilakukan saat ada acara pernikahan, khitanan, dan syukuran. Kini, saprahan dapat dilakukan kapan saja di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut. Selanjutnya, ada atraksi meriam karbit yang dilakukan menjelang hari raya Idul Fitri. Berdasarkan sejarahnya, meriam karbit dilakukan untuk mengusir hantu Kuntilanak. Sedangkan robo-robo' adalah upacara tolak bala yang bermaksud untuk membuang bala atau sial yang dilakukan dengan cara membuang makanan ke sungai.



Gambar 3. 37 Tradisi Meriam Karbit di Tepian Sungai Kapuas

Sumber: data Sekunder hasil kajian potensi kampung wisata, Akademi Ide, tahun 2021 dan regional.kompas.com diakses Agustus 2021



Gambar 3. 38 Kondisi Meriam Karbit di Bansir Laut
Sumber: Hasil Survei Primer, Agustus Tahun 2021

Tradisi unik warga pinggiran sungai kapuas untuk merayakan dan menyambut Idul Fitri, yakni dengan cara membuat meriam karbit dan membunyikannya di pinggiran Sungai Kapuas Pontianak. Adapun tradisi robo-robo' dilakukan Hari Rabu pada minggu terakhir bulan Safar dalam kalender Hijriyah. Kedua tradisi ini dilakukan setiap satu kali dalam setahun.



Gambar 3. 39 Tradisi Saprahan di Kota Pontianak
Sumber: kiri; lifestyle.okezone.com diakses agustus 2021 dan kanan: data Sekunder hasil kajian potensi kampung wisata, Akademi Ide, tahun 2021

c. Atraksi Buatan

Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut ini dijadikan sebagai kampung kreatif dengan nama Kampung Caping. Nama tersebut terinspirasi dari topi tradisional bernama caping yang menjadi ciri khas bagi penduduk yang tinggal di tepian air atau bekerja sebagai petani dan nelayan. Caping merupakan topi berbentuk kerucut yang terbuat dari daun yang dianyam. Kampung Mendawai memiliki industri kreatif pembuatan caping yang dilakukan oleh masyarakat sehingga dinamakan Kampung Caping. Atraksi pembuatan topi caping ini dilakukan setiap hari oleh para pengrajin caping. Selain pembuatan caping, adapula industri kreatif lain yang berupa pembuatan tanjak souvenir pernikahan adat Suku Melayu, bisnis kuliner, dan kerajinan kayu.



Gambar 3. 40 Industri Caping dan kegiatan Atraktif Wisatawan berfoto dan Melukis Caping

Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut sangat lekat dengan caping. Dapat ditemukan hiasan caping dengan berbagai motif dan ukuran yang terpajang di dinding rumah warga. Selain caping, juga dapat ditemukan mural yang menghiasi dinding rumah warga. Adanya hiasan caping dan mural menunjukkan identitas Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut sebagai kampung wisata kreatif, sehingga dapat dijadikan sebagai spot foto bagi pengunjung.



(a)



(b)

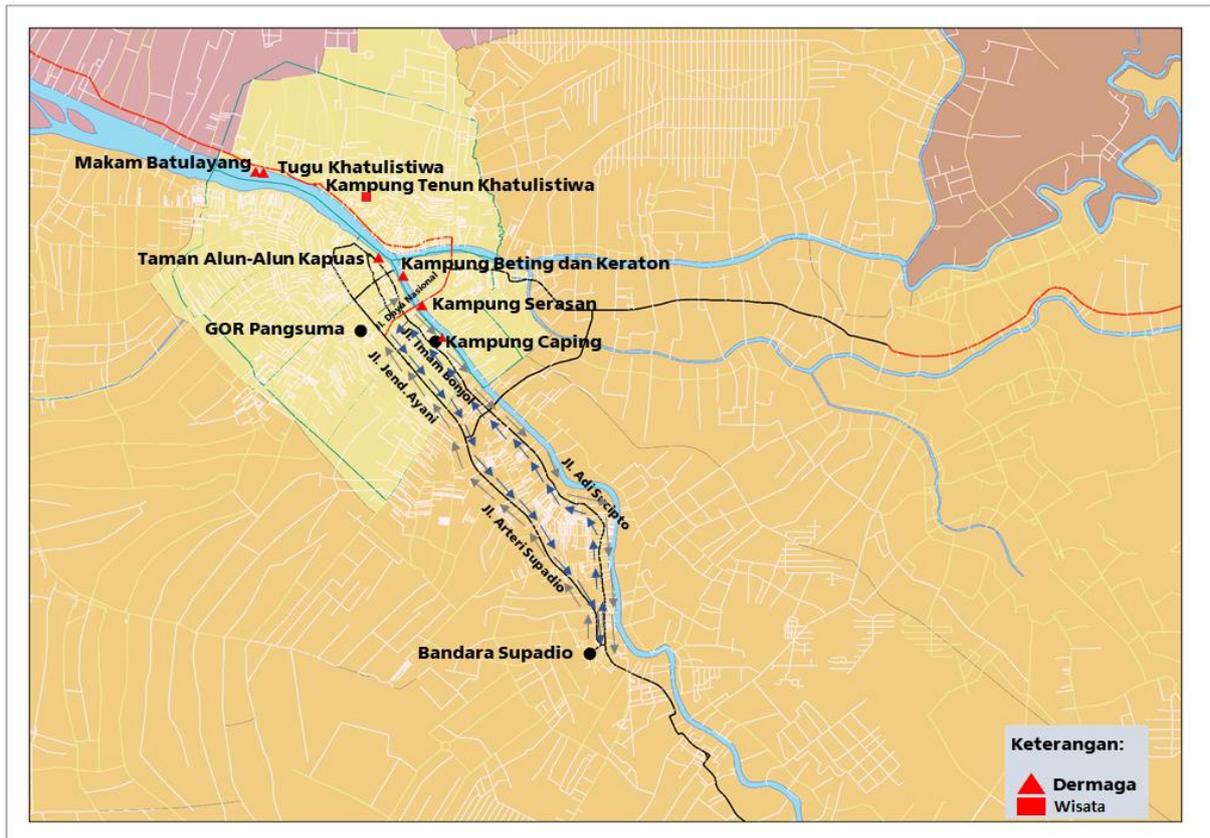
Gambar 3. 41 Karakteristik Bangunan

(a) Mural (b) Hiasan Caping

Sumber: Hasil Observasi, 2021

3.1.2. Aksesibilitas

Terdapat dua (2) moda angkutan untuk menjangkau Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut, yaitu dengan menggunakan transportasi darat dan air. Jalur utama pada jalur transportasi darat adalah melalui Jalan Imam Bonjol, Jenis kendaraan yang dapat digunakan adalah motor dan mobil. Sedangkan jalur air menggunakan sampan maupun *speedboat* air. Identifikasi kondisi aksesibilitas Wisata Kawasan Kelurahan Bansir Laut dibagi berdasarkan empat klasifikasi aksesibilitas menuju Wisata Kawasan Kelurahan Bansir Laut yaitu (1) jalur air menuju Wisata Kawasan Kelurahan Bansir Laut, (2) gerbang masuk Wisata Kawasan Kelurahan Bansir Laut, (3) jalan menuju Wisata Kawasan Kelurahan Bansir Laut, dan (4) jalan di dalam Wisata Kawasan Kelurahan Bansir Laut.



Gambar 3. 42 Peta Jalur Akses Menuju Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut Melalui Akses Darat dan Air

Sumber: Hasil Analisis, 2021

1. Jalur Darat (Jalan Imam Bonjol)

Jalan Imam Bonjol merupakan ruas jalan yang melewati Kecamatan Pontianak Selatan dan Kecamatan Pontianak Tenggara. Jalan Imam Bonjol memiliki status sebagai Jalan Provinsi dengan fungsi jalan adalah jalan kolektor sekunder serta berperan untuk mendukung kegiatan strategis Kota Pontianak. Total panjang Jalan Imam Bonjol adalah 1,79 Km, sedangkan panjang Jalan Imam Bonjol yang di sepanjang Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut kurang lebih 380 m. Lebar Jalan Imam Bonjol adalah 8 m dan perkerasan jalan berupa aspal. Kondisi Jalan Imam Bonjol secara keseluruhan sudah baik, namun intensitas pengguna jalan yang padat mengakibatkan tidak aman dilalui bagi pejalan kaki, pengguna sepeda dan kaum *difable*. (Sistem Geoportal Jalan dan Jembatan Dinas PUPR Kota Pontianak; <https://www.geoportal.kalbarprov.go.id/infojalan-82.html>). Aksesibilitas dari Jalan Imam Bonjol menuju Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut dapat dilalui melalui 7 gang yang terintegrasi dengan Jalan Mendawai Tengah dan Jalan Mendawai Laut.

2. Jalur Air (Sungai Kapuas)

Kota Pontianak terbelah menjadi tiga daratan dipisahkan oleh Sungai Kapuas Besar, Sungai Kapuas Kecil dan Sungai Landak dengan lebar 400 meter. Sungai Kapuas merupakan salah satu jalur transportasi yang masih digunakan oleh masyarakat di Kampung Caping. Kedalaman Sungai Kapuas berkisar antara 12-16 meter, sedangkan cabangnya mempunyai lebar sebesar 250 meter. Sungai Kapuas selain sebagai pembagi wilayah fisik kota juga berfungsi sebagai pembatas perkembangan wilayah yang mempunyai karakteristik berbeda dan menjadi salah

satu urat nadi transportasi orang dan barang yang menghubungkan Kota Pontianak dengan wilayah pedalaman (BAPPEDA Kota Pontianak, 2014).



Gambar 3. 43 Konektivitas Objek Wisata Melalui Jalur Air di Kota Pontianak
Sumber: Hasil Observasi, 2021

Lokasi Kota Pontianak yang berada di daerah pinggir sungai membuat banyak objek wisata lain yang dapat diakses melalui jalur air. Objek wisata tersebut terdiri atas Tugu Khatulistiwa, Taman Alun-Alun Kapuas, Kampung Beting dan Keraton, dan Kampung Serasan. Konektivitas yang ada pada jalur air memudahkan pengunjung untuk berpindah-pindah dari satu objek wisata ke wisata lainnya. Akses jalur air dari objek wisata di atas juga terkoneksi dengan Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut. Pada jalur air, moda angkutan transportasi air yang digunakan oleh masyarakat Wisata Kawasan Kelurahan Bansir Laut terdiri dari perahu/sampan dan *speed boat*. Selain sebagai jalur transportasi air, Sungai Kapuas juga menjadi urat nadi kehidupan masyarakat setempat. Berbagai kegiatan yang masyarakat yang memanfaatkan Sungai Kapuas diantaranya untuk menyambung kehidupan/mata pencaharian dengan budidaya ikan di sungai, sebagai alur transportasi untuk mengangkut bahan baku caping dan MCK (mandi, cuci, dan kakus).

3. Gerbang Masuk Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut

Akses jalan yang terintegrasi oleh Gg. Mendawai Tengah membuat Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut memiliki lebih dari satu akses masuk. Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut dapat diakses melalui Gg. H. Ali, Gg. Famili, Gg. A. Manaf, Gg. Hj. Salmah, dan Gg. Busri. Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut belum memiliki pintu gerbang Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut di depan pintu masuk dan hanya terdapat papan penanda di depan Gg. Hj. Salmah. Papan Penanda tersebut berupa plat besi dengan ketinggian dua (2) meter. Papan penanda tersebut memuat informasi nama Kampung Caping dan arah menuju Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut.



Gambar 3. 44 Papan Penanda Informasi Kampung Caping
Sumber: Hasil Observasi, 2021



Gambar 3. 45 Pintu Masuk Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut
Sumber: Hasil Observasi, 2021

4. Aksesibilitas Jalan Menuju Area Parkir Wisata

Aksesibilitas menuju Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut dapat ditempuh menggunakan kendaraan bermotor dan mobil. Kondisi aksesibilitas jalan menuju Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut memiliki perkerasan aspal. Jaringan jalan sudah dilengkapi dengan lampu penerangan jalan. Jarak tempuh dari depan pintu masuk menuju Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut sekitar 290 m dengan waktu tempuh sekitar 2 menit. Saat menyusuri jalan menuju Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut pengunjung akan melewati rumah warga dan TPU.



Gambar 3. 46 Papan Penanda Informasi Area Parkir
Sumber: Hasil Observasi, 2021



Gambar 3. 47 Jalan Gang Hj. Salmah
Sumber: Hasil Observasi, 2021

5. Aksesibilitas di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut

Tidak terdapat gapura yang menunjukkan lokasi Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut. Aksesibilitas di dalam Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut dapat dilakukan dengan berjalan kaki dan motor. Perkerasan jalan di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut berupa semen dan aspal. Perkerasan semen dapat melewati Gg. H. Ali, Gg. Mendawai I, Gg. Mendawai II, Gg. Mendawai III, Gg. Mendawai IV, dan jalan sekitar Rumah Budaya. Perkerasan aspal dapat melewati Gg. Mukti. Total jarak yang ditempuh yang dimulai dari pilihan alternatif jalan yang ada menuju ke Gg. Mendawai Laut adalah 83 m.



Gambar 3. 48 Aksesibilitas di Dalam Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut

(a) Gg. H. Ali (b) Gg. Mendawai I (c) Gg. Mendawai II (d) Gg. Mendawai III (e) Gg. Mendawai IV
(f) Jalan sekitar Rumah Budaya (g) Gg. Mukti (h) Gg. Mendawai Laut

Sumber: Hasil Observasi, 2021

3.1.3. Amenitas

Amenitas adalah fasilitas di luar akomodasi, seperti rumah makan, restoran, toko cinderamata, dan fasilitas umum seperti sarana ibadah, kesehatan, taman, dan lain-lain.

a. Potensi Kuliner

Terdapat beberapa karakter kuliner di kawasan pengembangan diantaranya yaitu:

- Kuliner makanan berat dengan Jumlah Pelaku Usaha > 10 Orang. Adapun Aneka Produk : Ayam Bakar, Ayam Penyet, Mie Tiau, Nasi Goreng, Bakso, Mie Goreng, dll;
- Kuliner makanan ringan dan jajanan tradisional dengan Jumlah Pelaku Usaha > 10 Orang. Adapun Aneka Produk : Bakwan, Goreng Pisang, Tempe Goreng, Pentol, Nagasari, Korket, Batang Burok, dll
- Kuliner khas yaitu makanan saprahan yang disajikan di fasilitas teras apung dengan produk makanan khas melayu diantaranya Sajian **Seprahan Melayu** terdiri dari 2 jenis : yaitu, **(1) Sajian Asam**, (Ikan Asam pedas, Sambal Belacan, Paceri Nenas, dan Sayok Keladi). **Dan (2) Sajian Nasi Kebuli** (Nasi Kebuli, Rendang Daging, Sambal Wak Dollah & Acar Timun). Kuliner khas lainnya adalah **Mie Bumbu yang** merupakan Makanan Khas Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut. Makanan ini pernah punah di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut. Tidak ada lagi yang menjualnya. Namun sejak 2020, Makanan ini telah dihadirkan kembali, dan dijual oleh warga setempat. Adapun nomor kontak untuk pemesanan makan besaprah di teras apung adlah sebagai berikut 0853-4920-8725.



Gambar 3. 49 Kondisi Teras Apung Sebagai Sarana Menikmati Kuliner Khas
Sumber: Hasil Survei Primer, tahun 2021



Gambar 3. 50 Kuliner Khas Kampung Capung Ikan Asam Pedas,
Mie Bumbu Serta Aneka Cemilan
Sumber: Survei Sekunder, tahun 2021

b. Toko Cendermata

Toko cendramata masih terbatas, hanya tersedia 1 Tempat untuk membeli kerajinan tangan yang dibuat dan dikelola oleh warga di gang Manaf.



Gambar 3. 51 Toko Cendermata
Sumber: Hasil Survei Primer, tahun 2021

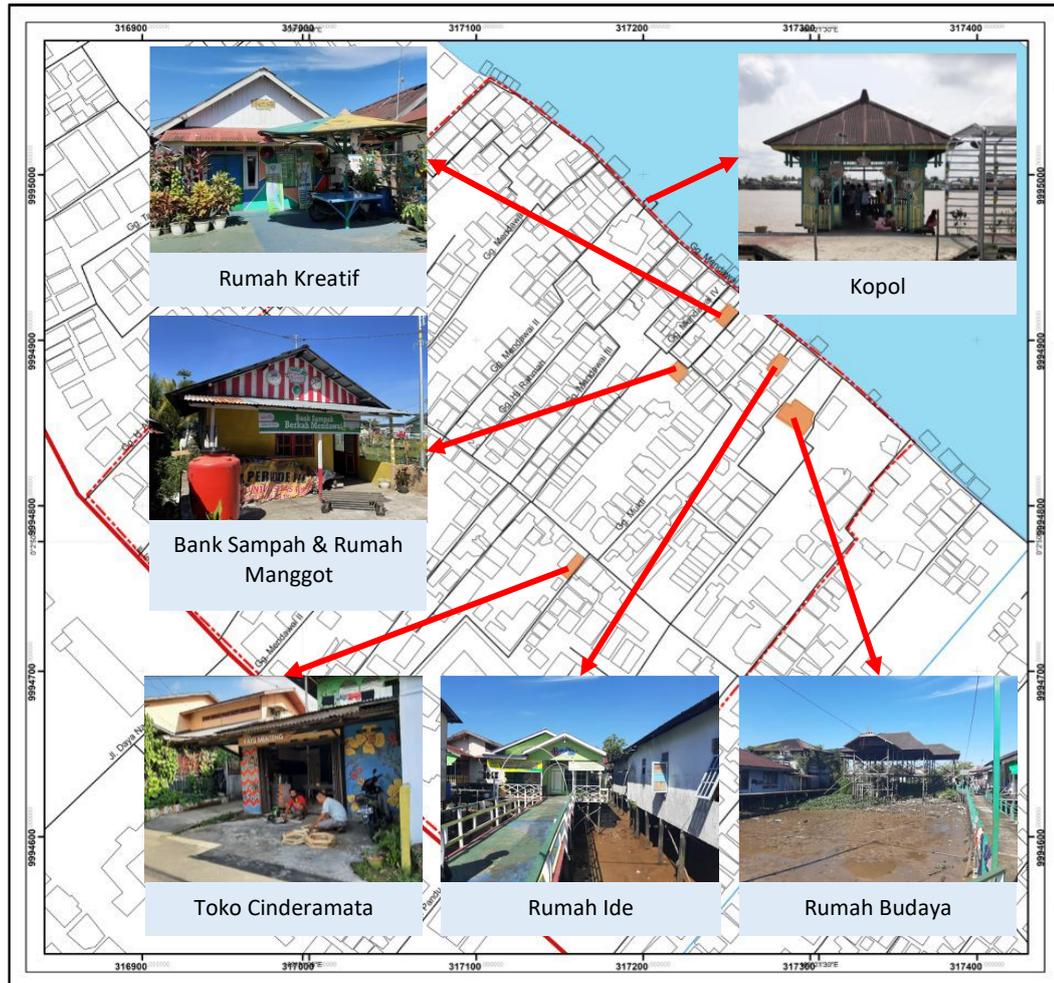
c. Fasilitas Umum

Sarana kebudayaan di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut berupa sarana-sarana yang menunjang aktivitas kampung wisata maupun rekreasi warga. Sarana-sarana tersebut berupa Rumah Kreatif, Kopol, Toko Cendermata, Rumah Tahfiz As-Salmah dan Perpustakaan Warga, Bangunan Cagar Budaya, Rumah Ide, Bank Sampah dan Rumah Manggot.

Tabel 3. 10 Sarana Wisata dan Budaya

No	Nama Sarana	Alamat	Keterangan
1.	Toko Cendermata	Gg. A. Manaf	Tempat untuk membeli kerajinan tangan yang dibuat dan dikelola oleh warga
2.	Rumah Tahfiz As-Salmah dan Perpustakaan Warga	Gg. Hj. Salmah	Tempat belajar dan menghafal Al-Quran, mengamalkan, dan membudayakan nilai-nilai Alqur'an dalam sikap hidup sehari-hari dan tempat edukasi ilmu pengetahuan khususnya bagi anak-anak
3.	Bangunan Cagar Budaya	Gg. Hj. Salmah	Rumah yang berdiri sejak tahun 1913 dan akan direnovasi menjadi museum rumah budaya
4.	Rumah Ide	Jl. Mendawai Laut	Wadah berbagai kegiatan seperti melukis caping, makan saprahan, penyewaan sepeda, galeri caping, dan cendermata
5.	Bank Sampah dan Rumah Manggot	Gg. Mendawai IV	Tempat pusat pengelolaan sampah organik dan anorganik yang dikembangkan secara swadaya masyarakat
6.	Rumah Kreatif	Jl. Mendawai Laut	Tempat diadakannya berbagai kegiatan yang produktif seperti diskusi warga dengan <i>stakeholders</i> , latihan tari, PAL komunal, dll
7.	Kopol	Jl. Mendawai Laut	Tempat berlabuh sampan yang juga difungsikan sebagai ruang bersantai warga

Sumber : Hasil Survey, 2021



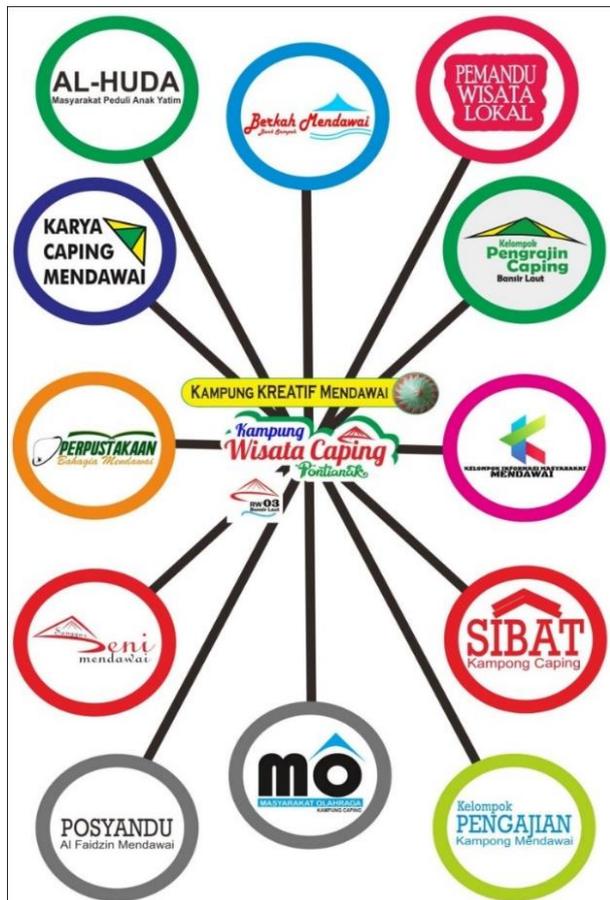
Gambar 3. 52 Sarana Kebudayaan
Sumber: Hasil Observasi, 2021

3.1.4. Pengelolaan Pariwisata

Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut Kelurahan Bansir Laut dikelola oleh Akademi Ide Kalimantan Barat. Akademi Ide merupakan sebuah lembaga pemberdayaan yang memfasilitasi pengembangan kawasan produktif dan kapasitas pemuda di Kalimantan Barat. Akademi Ide Kalimantan Barat terletak di Jalan M. Isja Komplek Universitas Tanjungpura, Kota Pontianak, Kalimantan Barat. Lembaga ini dipimpin oleh seorang ketua. Dalam kegiatannya, Akademi Ide Kalimantan Barat terbagi menjadi beberapa tim, yaitu: tim pengawas, tim pembina, tim pengurus, tim penasehat, tim pelindung, dan tim relawan. Karena bergerak di bidang kemasyarakatan, Akademi Ide Kalimantan Barat sering melakukan kerja sama dengan berbagai Lembaga atau instansi lain dalam membuat program-program berbasis masyarakat seperti: donasi sembako bersama BEM Universitas Tanjungpura.

Pengembangan Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut dimulai Akademi Ide pada tahun 2019. Akademi Ide melakukan kerja sama untuk mendapatkan dukungan dari beberapa instansi seperti Camat Pontianak Tenggara, Bappeda Kota Pontianak, PMI Kota Pontianak, dan berbagai Perguruan Tinggi di Kota Pontianak. Pengembangan ini dapat dilakukan karena sosialisasi yang baik terhadap masyarakat Kawasan Wisata di Kelurahan Bansir Laut yang mampu menumbuhkan

rasa kepercayaan masyarakat dan menggerakkan masyarakat untuk terlibat aktif dalam program pengembangan Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut sebagai kampung kreatif.



Gambar 3. 53 Kelompok-Kelompok Penggiat Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut
Sumber: Data Sekunder Kampung Capping, 2021

Pengelolaan pengembangan Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut menjadi kampung kreatif telah dilakukan dengan baik oleh Akademi Ide Kalimantan Barat. Pernyataan ini dibuktikan dengan antusias masyarakat Wisata di Kelurahan Bansir Laut yang tinggi dalam berbagai kegiatan, seperti: gotong royong membersihkan dan menghias lingkungan, membuat capping, membuka usaha kuliner, dan lain sebagainya. Selain itu, masyarakat Wisata di Kelurahan Bansir Laut mengakui bahwa pendapatan mereka bertambah apabila banyak wisatawan yang datang berkunjung.

Karena masih tergolong tempat wisata baru, eksistensi Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut masih sangat kecil di kalangan masyarakat Kota Pontianak sendiri. Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan perbaikan infrastruktur yang mendukung kegiatan wisata dan promosi secara luas. Diharapkan kedepannya, ada lebih banyak lembaga atau instansi yang mau bekerja sama untuk meningkatkan pengembangan Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut

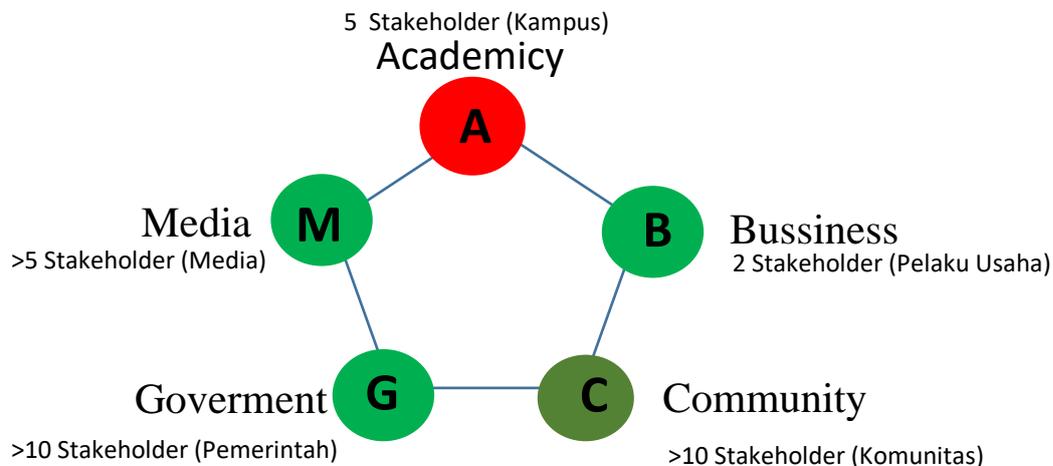
Sampai dengan tahun 2021 telah terdapat beberapa kelompok penggiat di kawasan Kampung Capping Mendawai, diantaranya sebagai berikut:

1. Kelompok Berkah Mendawai;
2. Kelompok Pemadu Wisata Lokal;
3. Kelompok Pengrajin Capping Bansir Laut;
4. Kelompok Karya Capping Mendawai;
5. Perpustakaan Bahagia Mendawai;
6. Kelompok Seni Mendawai
7. Kelompok informasi masyarakat Mendawai;
8. SIBAT Kampung Capping;
9. Posyandu Al Faidzin Mendawai;
10. Masyarakat Olahraga Kampung Capping;
11. Masyarakat Peduli Anak Yatim AL-HUDA; dan
12. Kelompok Pengajian Kampung Mendawai.

Kelompok Masyarakat Lokal tersebut merupakan Organisasi / Kelompok Masyarakat Setempat yang fokus Mengelola dan mengembangkan Bidang masing-masing.

Instansi pemerintah terkait yang telah memberikan dukungan didalam pengembangan kampung caping Mendawai adalah sebagai berikut:

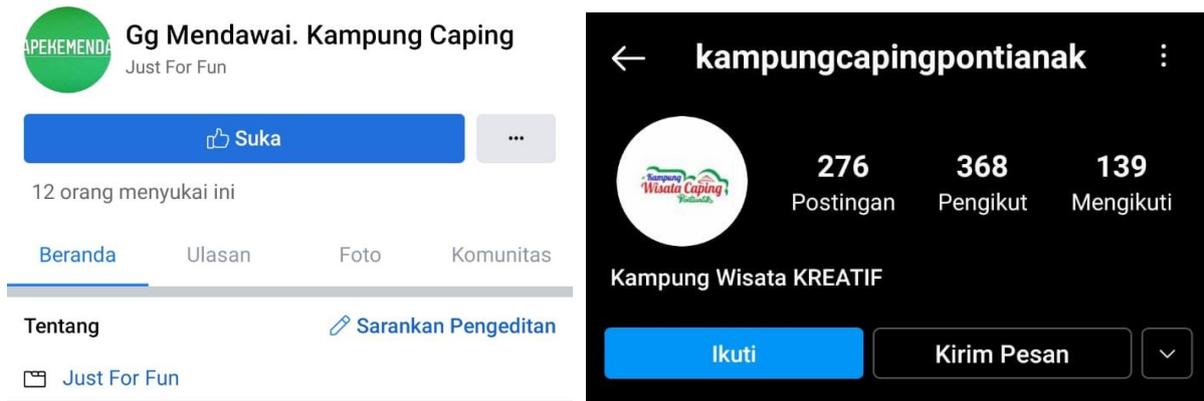
1. Dinas Pekerjaan Umum dan Penataan Ruang Kota Pontianak;
2. Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Permukiman Kota Pontianak;
3. Dinas Lingkungan Hidup Kota Pontianak;
4. Bappeda Kota Pontianak;
5. Dinas Kepemudaan, Olahraga dan Pariwisata Kota Pontianak;
6. Kantor Camat Pontianak Tenggara; dan
7. Kantor Kelurahan Bansir Laut.



Gambar 3. 54 Implementasi Pentahelix Di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut

Pengembangan Kampung Mendawai menjadi kampung wisata kreatif merupakan suatu perubahan yang unik. Sebagai kawasan wisata baru di Kota Pontianak yang baru diadakan pada tahun 2019, Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut menggunakan media sosial dengan aktif untuk melakukan promosi. Promosi ini berupa membagikan foto-foto kegiatan yang dapat dilakukan di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut, makanan yang dijual di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut, dan membagikan informasi mengenai pengembangan apa saja yang akan dilakukan di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut lewat akun Instagram dan Facebook. Media sosial yang digunakan adalah Instagram dan Facebook. Akun Instagram Kampung Caping bernama @kampungcapingpontianak dan akun Facebook Gg. Mendawai Kampung Caping.

Media sosial merupakan cara yang efektif dalam membagikan informasi untuk menjangkau masyarakat luas. Akun Instagram @kampungcapingpontianak memiliki lebih dari 300 pengikut dan lebih dari 200 postingan. Sedangkan akun Facebook Gg. Mendawai Kampung Caping tidak banyak digunakan dan memuat informasi mengenai Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut. Agar eksistensi Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut dapat terus meluas, promosi dapat dilakukan dengan cara lebih aktif dalam media sosial. Selain itu, promosi juga dapat dilakukan secara langsung. Contohnya dengan menyebarkan pamflet atau brosur tentang Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut, dan perlu adanya bantuan dari berbagai pihak untuk mengenalkan Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut kepada masyarakat luas.



Gambar 3. 55 Sosial Media Kampung Capping
Sumber: Kiri: Facebook dan Kanan: Instagram

3.1.5. Karakteristik Pengunjung Pariwisata

Untuk menentukan rencana pengembangan Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut, perlu dilakukan pengumpulan data karakteristik dan kecenderungan minat wisatawan Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner. Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang disertai dengan pilihan jawaban (Sugiyono, 2013). Kuesioner ini diberikan kepada responden untuk mengetahui kecenderungan suatu populasi. Kuesioner dalam penelitian ini ditujukan kepada para pengunjung melalui *Google Form/online*. Kuesioner melalui *Google Form* digunakan untuk mempermudah memperoleh informasi dari wisatawan karena jangkuan responden akan lebih luas dan pengumpulan data akan lebih efektif. Pertanyaan dalam kuesioner ini meliputi pandangan pengunjung terhadap atraksi, aksesibilitas dan amenities yang terdapat di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut serta kepuasan pengunjung selama berada di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut.

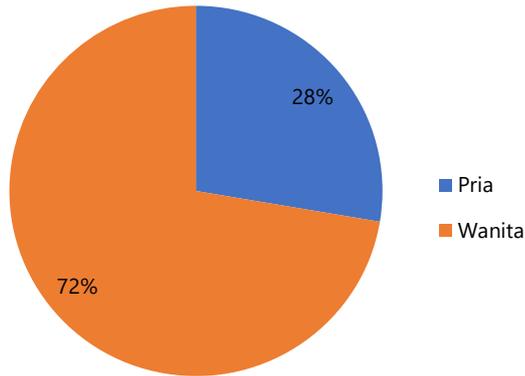
Penyebaran kuesioner secara *accidental* yang dilakukan mendapatkan 47 responden. Disediakan sebanyak 26 pertanyaan mengenai pengetahuan responden terhadap eksistensi/keberadaan dan tanggapan responden terhadap Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut. Hasil kuesioner dalam penelitian ini didapatkan juga karakteristik wisatawan yang berkunjung di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut.

1. Karakteristik Responden

Karakteristik-karakteristik responden yang didapat meliputi:

a. Jenis Kelamin

Jenis kelamin responden memiliki perbandingan yang signifikan antara pria dan wanita. Jumlah responden pria adalah 13 dan responden wanita berjumlah 34. Persentase perbandingan jenis kelamin responden dapat dilihat sebagai berikut



Gambar 3. 56 Diagram Persentase Jenis Kelamin Responden
Sumber: Hasil Kuesioner, 2021

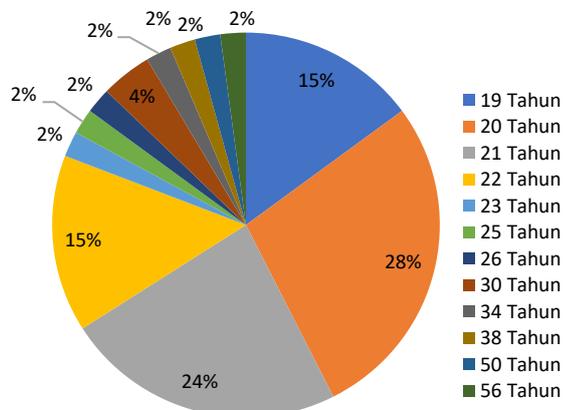
b. Usia

Usia responden didominasi oleh usia 20 tahun sebanyak 13 responden dan usia 21 tahun sebanyak 11 responden. Persentase perbandingan usia wisatawan dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 3. 11 Usia Responden

No.	Usia	Jumlah Responden
1	19 Tahun	7
2	20 Tahun	13
3	21 Tahun	11
4	22 Tahun	7
5	23 Tahun	1
6	25 Tahun	1
7	26 Tahun	1
8	30 Tahun	2
9	34 Tahun	1
10	38 Tahun	1
11	50 Tahun	1
12	56 Tahun	1
Jumlah		47

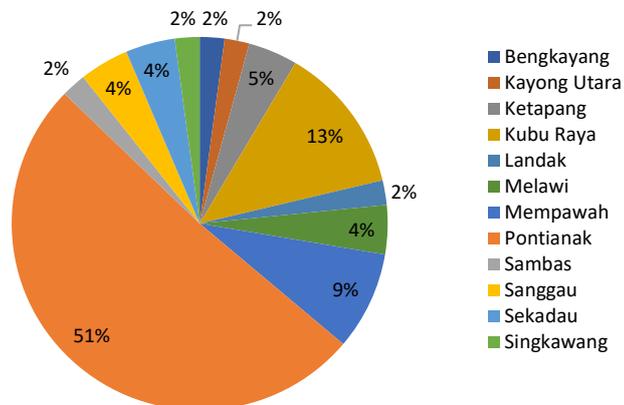
Sumber: Hasil Kuesioner, 2021



Gambar 3. 57 Persentase Usia Responden
Sumber: Hasil Kuesioner, 2021

c. Asal/Alamat Tempat Tinggal

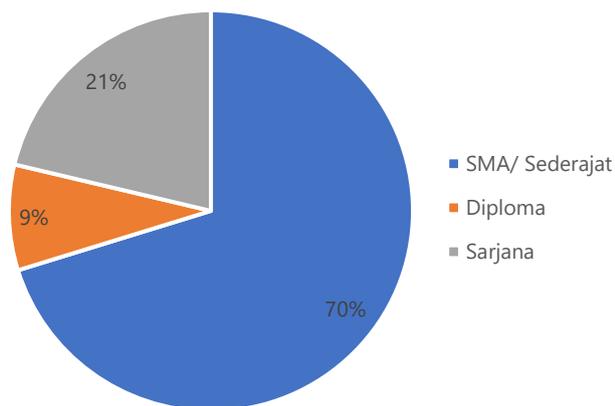
Asal/alamat tempat tinggal responden didominasi oleh masyarakat Kota Pontianak. Selanjutnya berasal dari Kabupaten Kubu Raya, Mempawah, Sanggau, Sekadau, Melawi, Ketapang, Bengkayang, Kayong Utara, Landak, Sambas, dan Singkawang.



Gambar 3. 58 Persentase Asal/Tempat Tinggal Responden
Sumber: Hasil Kuesioner, 2021

d. Pendidikan Terakhir

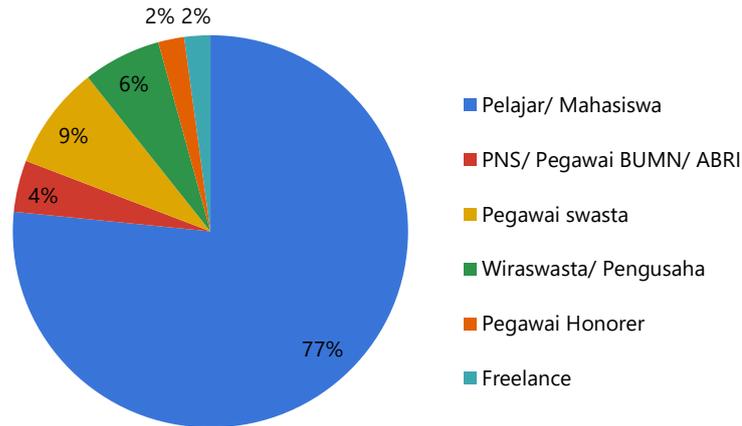
Tingkat pendidikan responden yang berkunjung didominasi oleh lulusan SMA/Sederajat. Selanjutnya tingkat sarjana serta yang paling sedikit dari tingkat lulusan diploma. Hal ini menunjukkan mayoritas responden adalah mahasiswa atau pelajar.



Gambar 3. 59 Persentase Pendidikan Terakhir Responden
Sumber: Hasil Kuesioner, 2021

e. Pekerjaan

Pekerjaan responden yang berkunjung didominasi oleh pelajar/mahasiswa. Selanjutnya pegawai swasta, wiraswasta/pengusaha, PNS/pegawai BUMN serta yang paling sedikit adalah pegawai honorer dan *freelancer*.



Gambar 3. 60 Persentase Pekerjaan Responden
Sumber: Hasil Kuesioner, 2021

2. Jawaban Kuesioner Wisatawan

Berdasarkan hasil kuesioner *online*, didapatkan 46 responden yang 20 diantaranya telah mengunjungi Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut. Dua puluh responden tersebut disebut sebagai wisatawan/pengunjung. Daftar pertanyaan dalam kuesioner berisikan pengetahuan responden terhadap eksistensi Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut. Bagi responden yang telah berkunjung (wisatawan) ke Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut, akan dilanjutkan dengan pertanyaan mengenai pandangan wisatawan terhadap atraksi, aksesibilitas, dan amenitas Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut.

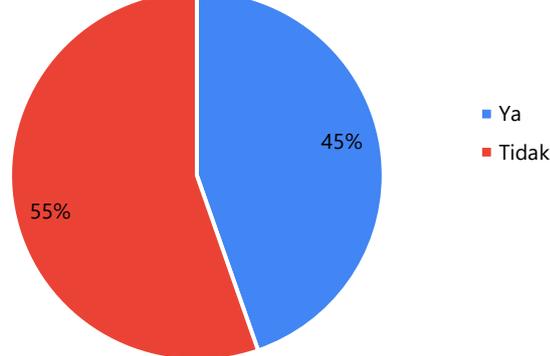
a. Pengetahuan Pengunjung

Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut merupakan tempat wisata baru di Kota Pontianak yang mengusung konsep budaya dan religi serta panorama alam Sungai Kapuas. Meskipun masih terbilang baru, dari hasil kuesioner menunjukkan mayoritas responden sudah mengetahui adanya Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut. Namun, dari 47 responden hanya 20 orang yang telah berkunjung. Sehingga, kedepannya diperlukan peningkatan promosi Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut agar lebih dikenal masyarakat luas dan mampu menarik kunjungan wisatawan.



Gambar 3. 61 Persentase Pengetahaun Responden Terhadap Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut
Sumber: Hasil Kuesioner, 2021

Apakah anda pernah berkunjung ke Wisata Kawasan
Kelurahan Bansir Laut ?

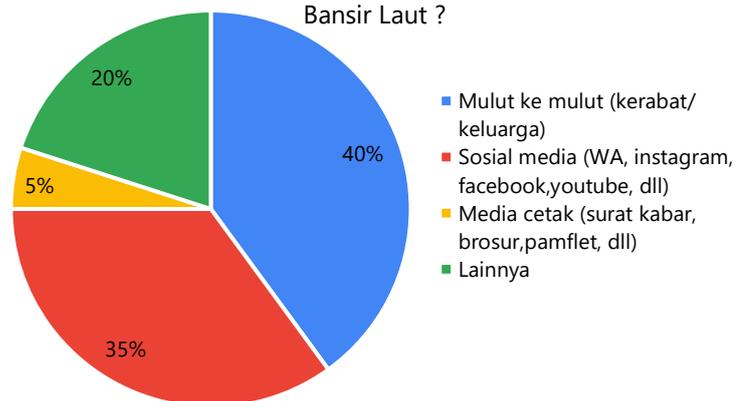


Gambar 3. 62 Persentase Kunjungan Responden
Sumber: Hasil Kuesioner, 2021

b. Atraksi

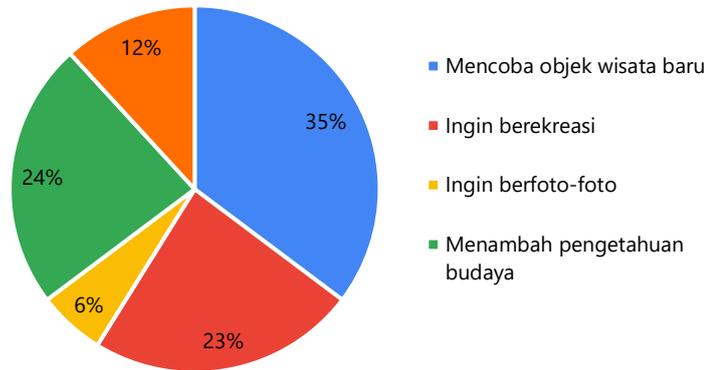
Hasil kuesioner menunjukkan mayoritas wisatawan mengetahui adanya Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut dari kerabat/keluarga. Mayoritas tujuan wisatawan untuk berkunjung mencoba objek wisata baru. Mayoritas kegiatan wisatawan selama di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut adalah berfoto-foto. Mayoritas sarana wisata yang digunakan adalah Rumah Ide. Mayoritas ketertarikan wisatawan terhadap atraksi wisata yang ada adalah netral. Mayoritas waktu/durasi kunjungan selama >3 jam dan 1-2 jam. Mayoritas kepuasan wisatawan adalah puas. Semua responden yang telah berkunjung ke Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut menjawab akan kembali berkunjung Ke Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut dan akan merekomendasikan Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut pada kerabat/kenalan.

Dari mana anda mengetahui Wisata Kawasan Kelurahan
Bansir Laut ?



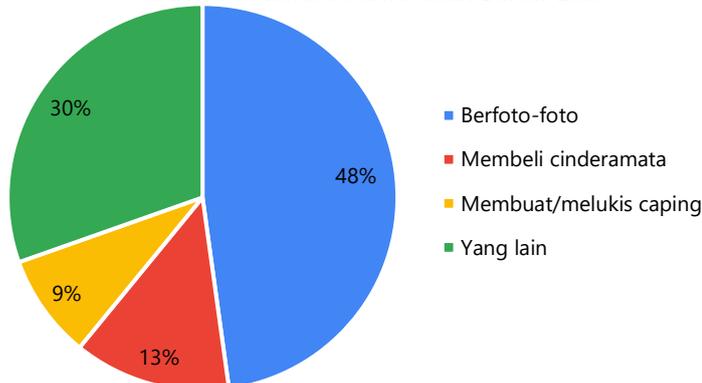
Gambar 3. 63 Persentase Sumber Infomasi Responden
Terkait Keberadaan Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut
Sumber: Hasil Kuesioner, 2021

Apa yang membuat anda ingin berkunjung ke Wisata Kawasan Kelurahan Bansir Laut



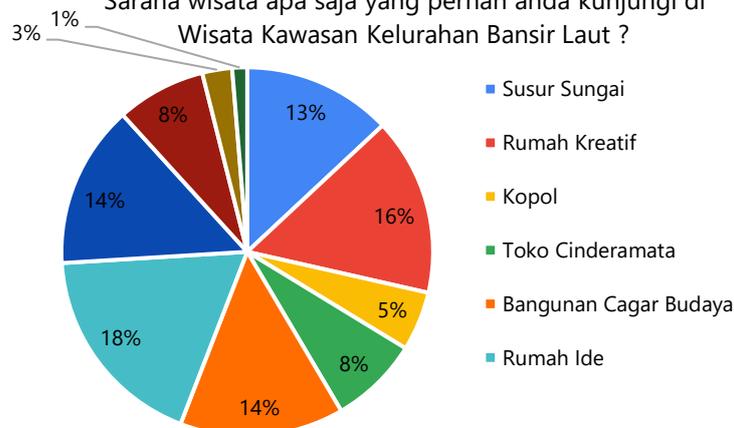
Gambar 3. 64 Persentase Tujuan Wisatawan ke Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut
Sumber: Hasil Kuesioner, 2021

Apa yang anda lakukan selama berada di Wisata Kawasan Kelurahan Bansir Laut ?

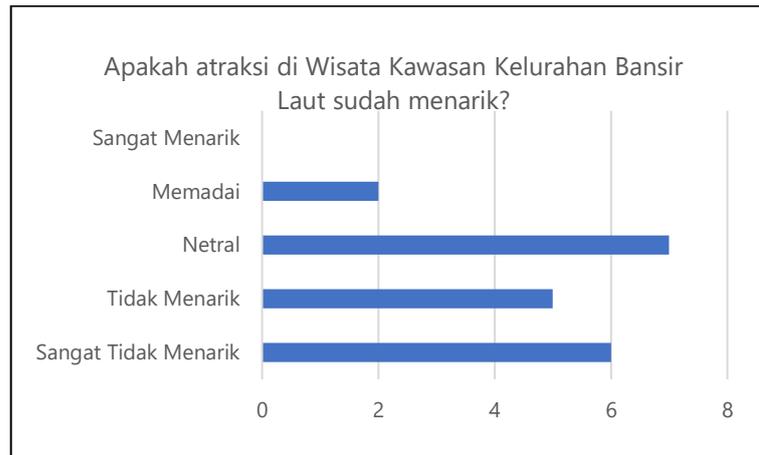


Gambar 3. 65 Persentase Kegiatan Responden Selama Berada di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut
Sumber: Hasil Kuesioner, 2021

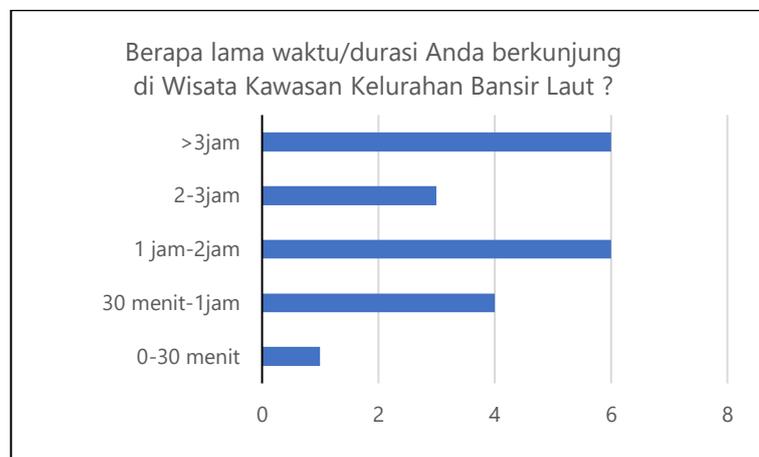
Sarana wisata apa saja yang pernah anda kunjungi di Wisata Kawasan Kelurahan Bansir Laut ?



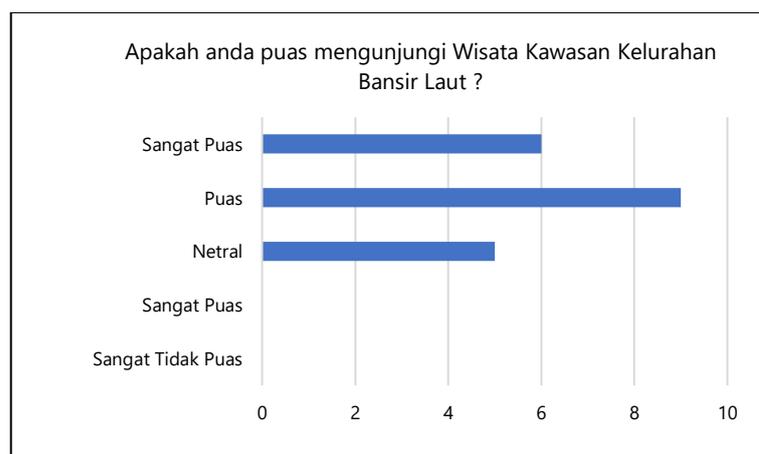
Gambar 3. 66 Persentase Sarana Wisata yang Digunakan di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut
Sumber: Hasil Kuesioner, 2021



Gambar 3. 67 Diagram Skala Ketertaikan Pengunjung
Sumber: Hasil Kuesioner, 2021

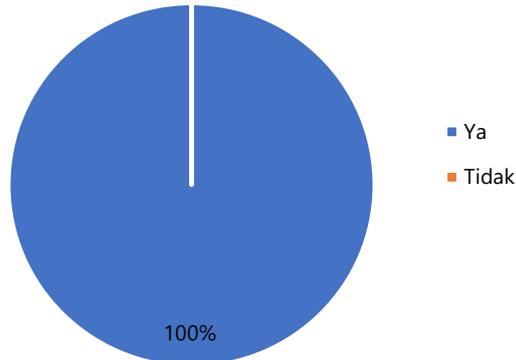


Gambar 3. 68 Diagram Waktu/Durasi Kunjungan
Sumber: Hasil Kuesioner, 2021



Gambar 3. 69 Diagram Waktu/Durasi Kunjungan
Sumber: Hasil Kuesioner, 2021

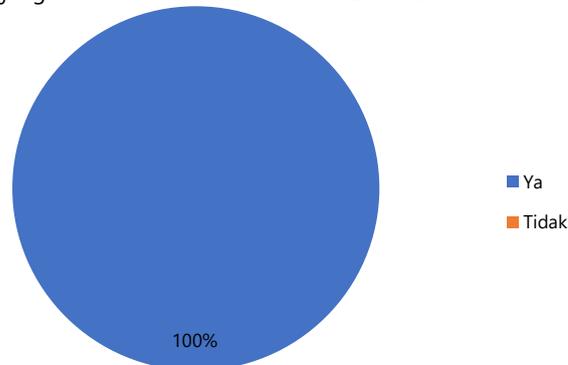
Apakah anda akan kembali berkunjung ke Wisata Kawasan Kelurahan Bansir Laut ?



Gambar 3. 70 Pentsentase Kunjungan Ulang

Sumber: Hasil Kuesioner, 2021

Apakah anda akan menyarankan teman/kenalan anda untuk berkunjung ke Wisata Kawasan Kelurahan Bansir Laut?



Gambar 3. 71 Pentsentase Saran Kunjungan

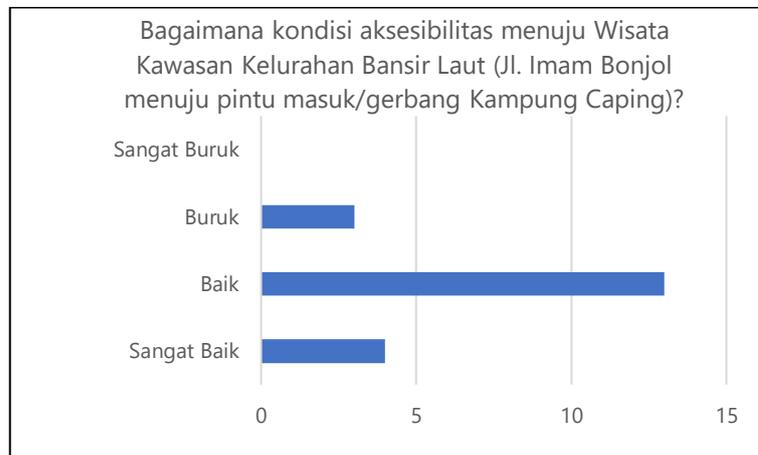
Sumber: Hasil Kuesioner, 2021

c. Aksesibilitas

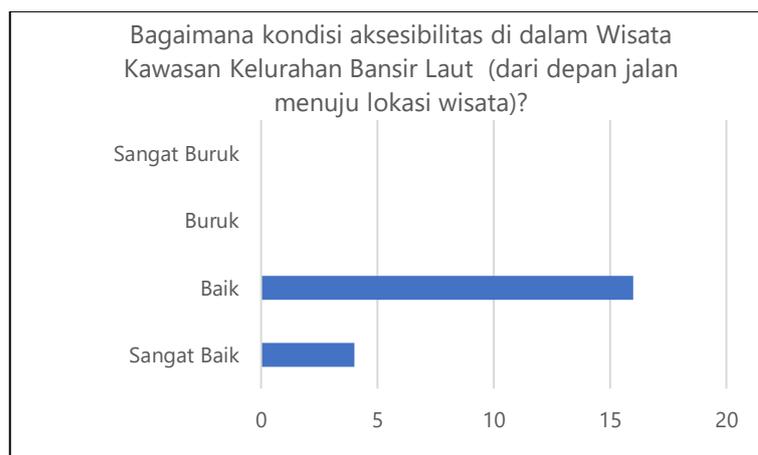
Hasil kuesioner menunjukkan akses menuju Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut mudah dijangkau. Kondisi aksesibilitas menuju Kawasan Wisata baik. Kondisi aksesibilitas di dalam Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut baik. Mayoritas wisatawan berkunjung menggunakan transportasi pribadi berupa sepeda motor. Mayoritas wisatawan merasa keamanan akses jalan di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut adalah netral. Mayoritas wisatawan merasa ketersediaan akses dan prasarana jalan di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut adalah netral. Akses dan prasarana jalan di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut aman bagi pejalan kaki. Akses dan prasarana jalan di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut tidak aman bagi penyandang disabilitas. Layanan dan sumber informasi di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut sangat mudah dijangkau/diketahui. Masyarakat Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut telah terbuka terhadap tamu/wisatawan.



Gambar 3. 72 Diagram Kemudahan Jangkauan Lokasi
Sumber: Hasil Kuesioner, 2021

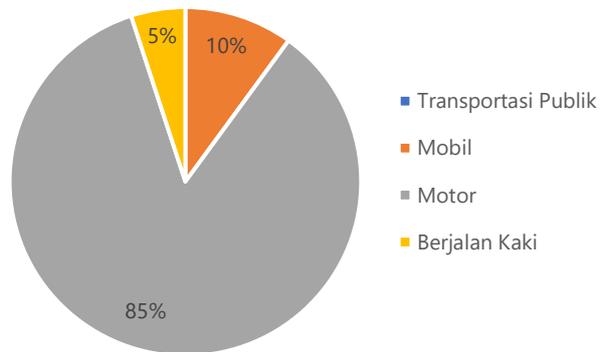


Gambar 3. 73 Diagram Kondisi Aksesibilitas Menuju Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut
Sumber: Hasil Kuesioner, 2021



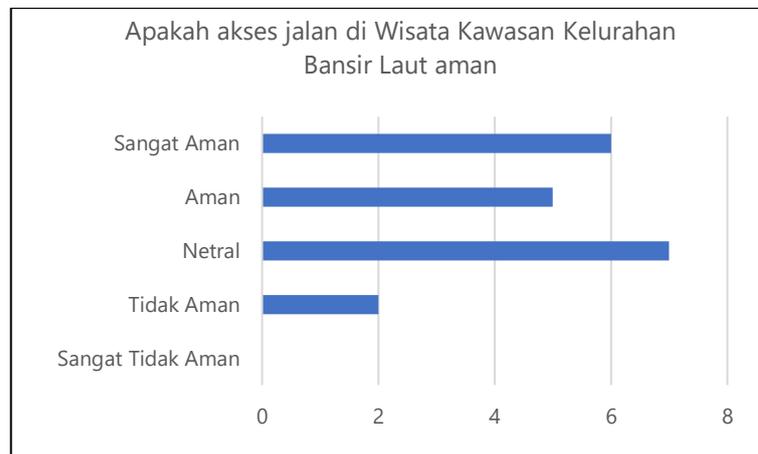
Gambar 3. 74 Diagram Kondisi Aksesibilitas di Dalam Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut
Sumber: Hasil Kuesioner, 2021

Kendaraan apa yang anda gunakan untuk menuju
Wisata Kawasan Kelurahan Bansir Laut



Gambar 3. 75 Diagram Kondisi Aksesibilitas di Dalam Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut

Sumber: Hasil Kuesioner, 2021



Gambar 3. 76 Diagram Keamanan Akses Jalan di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut

Sumber: Hasil Kuesioner, 2021

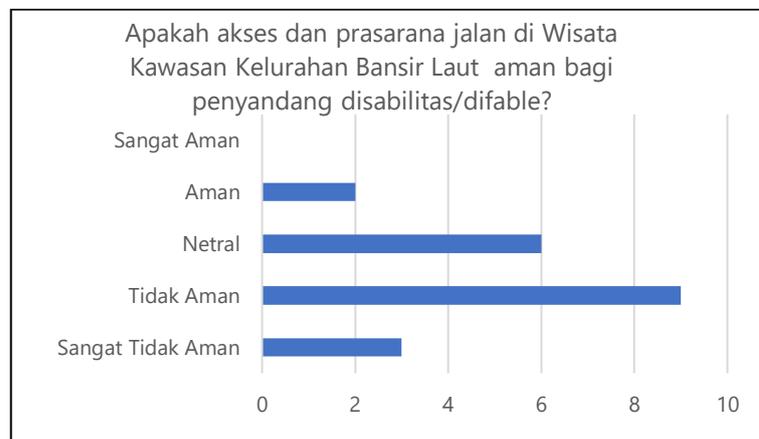


Gambar 3. 77 Diagram Akses dan Prasarana Jalan di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut

Sumber: Hasil Kuesioner, 2021



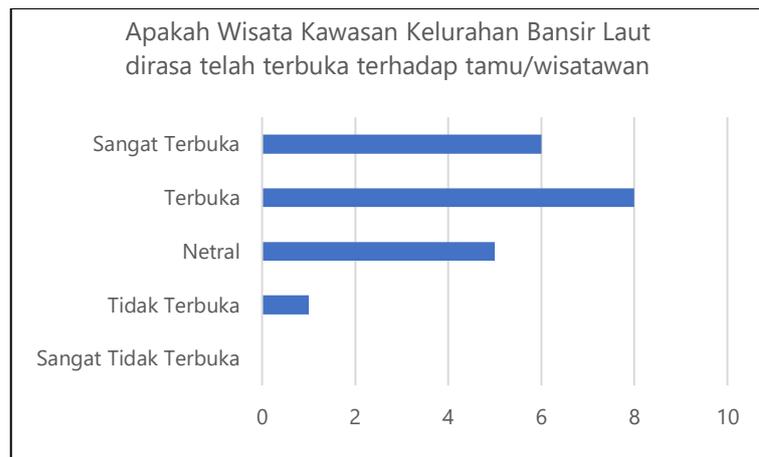
Gambar 3. 78 Diagram Akses dan Prasarana Jalan Bagi Pejalan Kaki di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut
Sumber: Hasil Kuesioner, 2021



Gambar 3. 79 Diagram Akses dan Prasarana Jalan Bagi Penyandang Disabilitas/Difable di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut
Sumber: Hasil Kuesioner, 2021



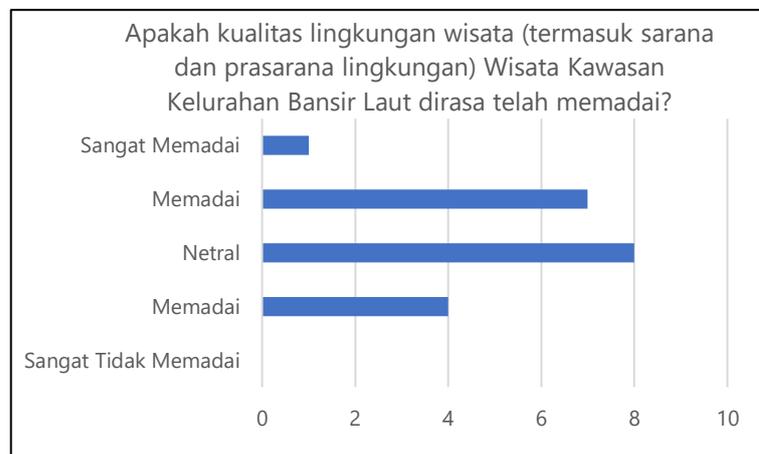
Gambar 3. 80 Diagram Layanan dan Sumber Informasi di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut
Sumber: Hasil Kuesioner, 2021



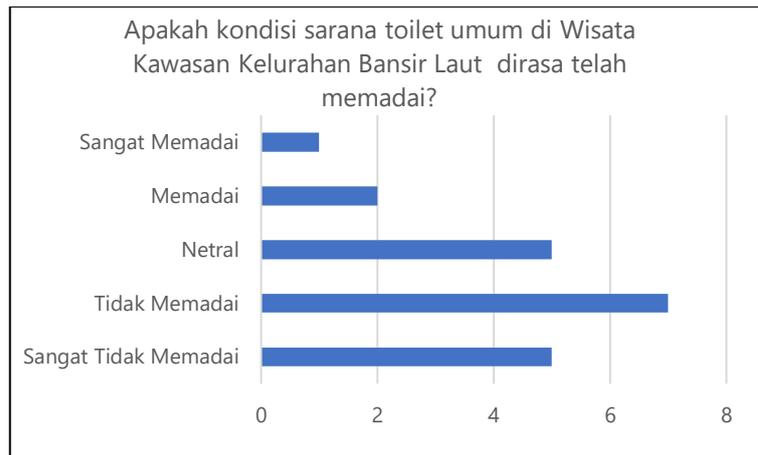
Gambar 3. 81 Diagram Keterbukaan Masyarakat Terhadap Wisatawan
Sumber: Hasil Kuesioner, 2021

d. Amenitas

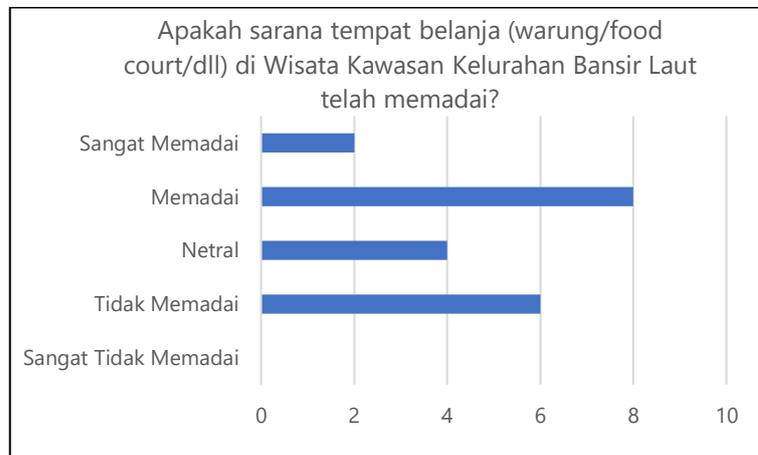
Hasil kuesioner menunjukkan kualitas lingkungan wisata (termasuk sarana dan prasarana lingkungan) Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut adalah netral. Kondisi sarana toilet umum di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut dirasa tidak memadai. Ketersediaan sarana tempat belanja (warung/food court/dll) di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut telah memadai. Ketersediaan lahan parkir di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut telah memadai. Ketersediaan prasarana papan penanda informasi dan petunjuk arah di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut telah memadai.



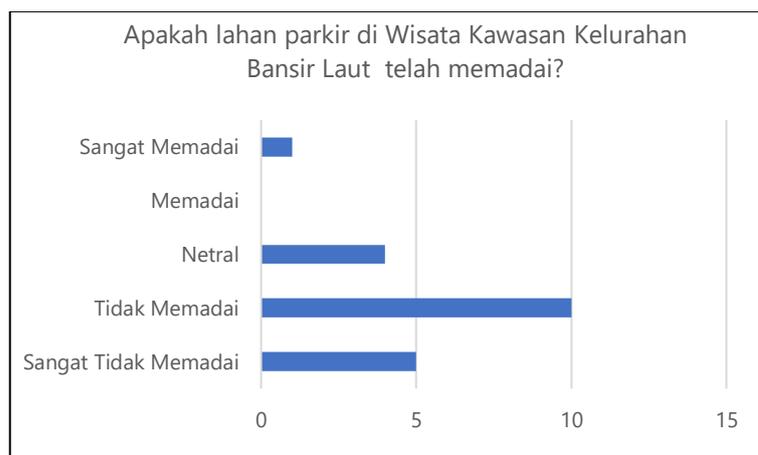
Gambar 3. 82 Diagram Kualitas Lingkungan Wisata
Sumber: Hasil Kuesioner, 2021



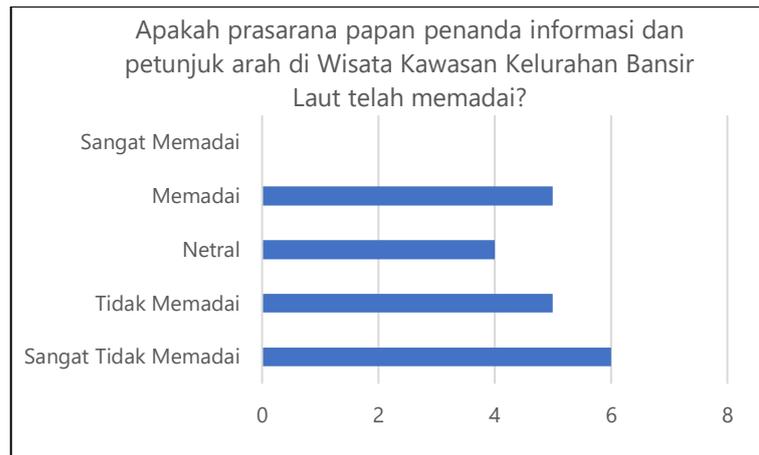
Gambar 3. 83 Diagram Kondisi Sarana Toilet Umum
Sumber: Hasil Kuesioner, 2021



Gambar 3. 84 Diagram Sarana tempat Belanja
Sumber: Hasil Kuesioner, 2021



Gambar 3. 85 Diagram Sarana Lahan Parkir
Sumber: Hasil Kuesioner, 2021



Gambar 3. 86 Diagram Prasarana Papan Penanda Informasi Dan Petunjuk Arah
Sumber: Hasil Kuesioner, 2021

BAB 4

ANALISIS PENGEMBANGAN KAWASAN

Suatu objek wisata dikatakan layak dikembangkan apabila memiliki syarat-syarat antara lain: 1. Attraction: Segala sesuatu yang menjadi ciri khas dan menjadi daya tarik wisatawan agar mau berkunjung ketempat wisata tersebut. 2. Accesbility: Kemudahan cara untuk mencapai tempat wisata tersebut 3. Amenity: Fasilitas yang tersedia di objek wisata tersebut seperti hotel dan restoran 4. Ancilliary: Merupakan tambahan pendukung dimana adanya organisasi atau pihak yang mengolah objek wisata tersebut. Berikut beberapa analisis terkait dalam pengembangan kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut:

4.1 Analisis Tahapan Pengembangan Kampung Wisata

Analisis dan Konsep pengembangan kampung wisata dilakukan dengan terlebih dahulu melakukan kajian terhadap positioning dari pengembangan kampung wisata. Berdasarkan gambaran data dan potensi yang telah dijabarkan pada bab sebelumnya, maka dilakukan penilaian terhadap 5 variabel dalam tahapan pengembangan kampung wisata sebagaimana tertuang pada tabel berikut:

Tabel 4. 1 Analisis Tahapan Pengembangan Kampung Wisata Kelurahan Bansir Laut

No	Variabel	Analisis Tahapan Pengembangan	Skor
1	POTENSI	Sudah mulai tercipta lapangan pekerjaan dan aktivitas ekonomi bagi masyarakat	2
2	SARANA DAN PRASARANA	Sudah terdapat pengembangan sarana dan prasarana dan fasilitas pariwisata	2
3	KUNJUNGAN WISATAWAN	Belum ada/masih sedikit sekali wisatawan yang berkunjung dan berasal dari masyarakat sekitar	1
4	KESADARAN MASYARAKAT TERHADAP POTENSI	Kesadaran masyarakat terhadap potensi wisata sudah mulai tumbuh	2
5	KEBUTUHAN PENDAMPINGAN	Masih memerlukan pendampingan dari pihak terkait (Pemerintah dan Swata)	2
	JUMLAH		9

Sumber: Hasil Analisis, Tahun 2021

Berdasarkan hasil analisis di atas, maka nilai yang diperoleh dalam analisis tahapan pengembangan kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut khususnya disini Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut saat ini berada pada **tahapan Berkembang**. Dengan demikian diperlukan beberapa upaya untuk dapat menjadikan Kampung Wisata Kelurahan Bansir Laut sebagai tujuan wisata potensial di Kota Pontianak.

4.2 Analisis Atraksi Wisata

Dari ketiga atraksi yang terdapat di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut, yaitu atraksi alam, atraksi budaya dan atraksi buatan, dilakukan analisis lebih lanjut untuk mengetahui arah perkembangan yang tepat agar potensi-potensi yang dimiliki Kawasan Wisata Kelurahan Bansir

Laut dapat dimanfaatkan dengan optimal. Dengan pemanfaatan potensi yang optimal, akan ada berbagai pihak yang mendapatkan keuntungan, terutama masyarakat setempat dalam aspek perekonomian.

a. Atraksi Alam

Dengan potensi letak Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut yang berada di pinggir Sungai Kapuas, dibutuhkan infrastruktur yang dapat mendukung potensi ini agar dapat menarik wisatawan. Berikut pengelompokan penilaian atraksi alam di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut :

Tabel 4. 2 Analisis Kegiatan dan Pengembangan Atraksi Alam

No	Unsur daya tarik Wisata	Atraksi alam yang sudah ada saat ini	Nilai Lebih Kegiatan	Unsur lainnya yang diperlukan
1.	Sungai sebagai daya tarik utama	Menikmati panorama di tepian Sungai dengan bersantai di kopol, teras apung atau berjalan kaki/Outbound menyusuri tepian Sungai Kapuas	Sungai Kapuas merupakan Sungai terpanjang di Indonesia yang kaya akan ekosistemnya	Peningkatan kualitas pandangan ditepian sungai kapuas;
2.	Tepian sungai sebagai ruang menikmati pemandangan		Berjalan kaki sambil menikmati pemandangan merupakan salah satu usaha untuk relaksasi dan olahraga	Merancang sarana berjalan kaki yang memadai dan indah
3.	Air Sungai sebagai ruang atraksi	Bermain Sampan dan Kano Dengan berkontribusi sebesar Rp.10.000 sampai Rp.20.000, wisatawan dapat menikmati sensasi bermain kano selama kurang lebih 1 jam di Sungai Kapuas	Melatih adrenaline dikarenakan pada saat bersampan atau kano di Sungai kapuas bersamaan dengan kapal motor angkutan yang lewat di Sungai Kapuas maka akan terasa adanya gelombang	<ul style="list-style-type: none"> - Unsur keamanan dan keselamatan diperlukan sehingga diperlukan tenaga terampil sebagai pengawas kegiatan - Sampan dan kano dengan warna yang menarik akan menjadi daya tarik
4.	Air Sungai sebagai ruang atraksi	Memancing atau menjala ikan	Memancing dan menjala melatih kesabaran dan konsentrasi	<p>Karena Sungai Kapuas merupakan sungai yang besar diperlukan beberapa strategi untuk meningkatkan jumlah habitat ikan dan keseruan atraksi ini, diantaranya:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Bantuan pemerintah untuk menebar bibit ikan di Sungai Kapuas; dan atau b. Membuat jaring-jaring apung sebagai ruang ikan budidaya
No	Unsur daya tarik Wisata	Atraksi alam yang mungkin dapat dikembangkan	Nilai Lebih Kegiatan	Unsur lainnya yang diperlukan
1.	Air Sungai sebagai ruang atraksi	Susur Sungai	Menikmati pemandangan sambil menyusuri alur Sungai Kapuas dan atau	Diperlukan sarana wisata berupa perahu wisata dan dermaga yang memadai

No	Unsur daya tarik Wisata	Atraksi alam yang sudah ada saat ini	Nilai Lebih Kegiatan	Unsur lainnya yang diperlukan
			berkunjung ke tempat wisata lain ditepian Sungai Kapuas	
2.	Air Sungai sebagai ruang atraksi	Event-event dayung dan lomba sampan	atraksi dayung sampan perlu dilestarikan. Walaupun masih banyak masyarakat yang menggunakan alat transportasi sampan, atraksi dayung sampan dapat menjadi kegiatan ataupun perlombaan yang menyenangkan. Suatu event tentunya dapat menarik pengunjung untuk datang menyaksikan kegiatan lomba sampan	Pengunjung yang datang tentunya memerlukan ruang untuk menonton, duduk menikmati kegiatan lomba sampan sehingga diperlukan tempat duduk atau runag menyaksikan atraksi serta dermaga yang memadai untuk event tersebut

Sumber: Hasil Analisis, Tahun 2021

Upaya mengakomodir kegiatan wisata alam susur sungai Kapuas dan event-event yang berinteraksi dengan sungai memerlukan pengembangan sarana dan prasarana diantaranya pengembangan ruang waterfront melalui penambahan lebar jalan dan tempat bersantai. Waterfront sebagai ruang ditepian air tentunya perlu dirancang dengan aman, sehingga perlu dilengkapi dengan pagar pembatas pada tepian jalur pejalan kaki. Dengan adanya pembangunan waterfront ini, diharapkan akan dapat meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan ke Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut.

b. Atraksi Budaya

Atraksi budaya yang terdapat di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut dapat dikelompokkan menjadi 2 kelompok yaitu budaya religi dan budaya melayu. Berikut analisis potensi dan pengembangan dari nilai budaya yang terdapat di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut:

Tabel 4. 3 Analisis Pengembangan Atraksi Budaya

No	Jenis Budaya	Potensi Budaya	Pengembangan Potensi
1.	Religi	Kampung Bansir Laut telah menjadi tujuan menuntut ilmu agama sejak masa kesultanan. Dan sudah tersedia Masjid dan surau sebagai ruang bagi beribadah.	Kampung bansir dapat dikembangkan sebagai tujuan pendidikan agama dengan pengembangan fasilitas atau sarana rumah tahfiz untuk menghafal al Qur'an.
		Atraksi Budaya religi umat islam yang potensial adalah kasidahan, syair serta Salawat Nabi.	Event budaya religi dapat menjadi agenda wisata per triwulan melalui kegiatan: <ul style="list-style-type: none"> a. Hataman massal b. Kasidahan c. Lomba salawat
		Makam dengan unsur sejarah: Makam lama yang bersejarah	Nama keluarga besar dapat menjadi penanda berupa nama pemakaman dan dikembangkan

No	Jenis Budaya	Potensi Budaya	Pengembangan Potensi
		perlu ditelusuri lebih lanjut nama kelompok keluarga besarnya	penataan dengan memberikan nuansa yang khas bagi tiap-tiap kompleks pemakaman serta tanaman/ vegetasi yang tepat untuk memperindah makam menjadi taman pemakaman.
2.	Melayu	Rumah besa' peninggalan hj. Salmah sebagai bangunan budaya yang nantinya akan difungsikan sebagai ruang pertunjukan seni dan budaya melayu;	Rumah besar ini dapat difungsikan sebagai museum budaya melayu, dengan desain halamannya yang menarik dapat menjadi ruang bagi latihan seni dan pertunjukan seni yang dapat diagendakan rutin. Pada rumah budaya juga dapat disediakan aneka kostum budaya melayu yang dapat digunakan pengunjung sebagai daya tarik dan bukti telah mengunjungi rumah budaya ini.
		Melalui rumah kreatif telah disusun serangkaian kegiatan latihan dan pertunjukan seni dan budaya melayu	Selain ruang bagi pelatihan dan event. Unsur pengenalan budaya melayu dapat memanfaatkan ruang pejalan kaki tepian sungai sebagai ruang edukasi bagi pengenalan jenis-jenis tarian dan seni budaya melayu lainnya. Sehingga wisatawan juga mendapatkan edukasi sambil menyusuri tepian sungai walaupun sedang tidak adanya event
		Atraksi Meriam Karbit merupakan event tahunan di tepain sungai kapuas	Menampilkan meriam karbit sebagai ikon atraksi tepian sungai yang dihias dengan hiasan khas melayu dapat menjadi daya tarik bagi pengunjung.
		Budaya Makan Besaprah: budaya melayu ini sedang digalakkan pemerintah untuk kembali dikenalkan dan dikembangkan pada ruang dan aktivitas yang memungkinkan	Makan bersaprah saat ini dapat dilakukan di teras apung, tentunya teras apung yang ada saat ini ketersediaannya terbatas sehingga perlu diorder sehari sebelum berkunjung. Untuk itu diperlukan sarana lainnya yang dapat digunakan sebagai ruang alternatif untuk makan bersaprah, misalnya pada kopol-kopol yang akan dikembangkan sebagai ruang meningkatki pemandangan tepian sungai.

Sumber: Hasil Analisis, tahun 2021

c. Atraksi Buatan

Sebagai wujud dari pelestarian budaya Kalimantan Barat, terutama Kota Pontianak, agar tidak punah, atraksi pembuatan caping yang merupakan mata pencaharian bagi warga Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut dapat dikembangkan sebagai salah satu atraksi buatan, diantaranya sebagai berikut:

Tabel 4. 4 Analisis Pengembangan Atraksi Buatan dengan Caping

No	Jenis atraksi	Bentuk Atraksi
1.	Membuat Caping	Berupa pelatihan teknik/cara-cara membuat caping yang dapat dilakukan oleh pengrajin. Dengan terlebih dahulu memberikan edukasi terkait berbagai jenis bentuk caping dan manfaatnya.
2.	Melukis Caping	Membawa buah tangan dari objek wisata merupakan sesuatu yang sering dilakukan wisatawan. Dengan melukis sendiri caping yang akan menjadi buah tangan akan menjadi suatu atraksi yang menarik.

No	Jenis atraksi	Bentuk Atraksi
		Pengrajin capping juga perlu meningkatkan kreativitas melalui pembuatan capping dalam berbagai ukuran mulai yang kecil sebagai hiasan dinding sampai yang besar untuk pelindung kepala dalam berbagai ukuran anak-anak sampai dewasa
3.	Outbound di sepanjang tepian sungai dengan menggunakan capping	Sebagai upaya meningkatkan nilai pendapat bagi masyarakat, pengunjung Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut dapat diarahkan untuk tetap menggunakan Capping selama berada dalam kawasan wisata. Cappingnya sendiri dapat dengan sistem sewa dan membeli untuk dibawa pulang. Tentunya dengan skema harga yang terjangkau untuk berbagai kalangan pengunjung.

Sumber: Hasil Analisis, tahun 2021

Masyarakat Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut terkenal dengan kegujubannya melalui kegiatan bergotong royong menghias kampungnya yang kemudian menjadi sesuatu yang menarik bagi wisatawan untuk berkunjung. Atraksi buatan ini dapat berupa membuat gerbang-gerbang gang dengan hiasan unik capping dan membuat mural di dinding rumah memperkaya daya tarik Wisata di Kelurahan Bansir Laut.



Gambar 4. 1 Daya Tarik Buatan Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut dengan Mural dan Hias Gerbang

Sumber: <https://www.kalbaronline.com>. Diakses Agustus 2021

Beberapa ruang yang dapat dikembangkan sebagai ruang bagi mural diantaranya adalah pada sisi jalan masuk Gg. Hj Salmah terdapat tembok pembatas Yayasan Islamiyah dan bangunan-bangunan rumah warga. Selain sarana dan prasarana yang mendukung atraksi yang mempunyai bisnis kuliner mendapatkan keuntungan yang lebih banyak dari menjual berbagai makanan dan menyediakan tempat bersantai. Sebagai potensi yang menonjol dari Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut, lingkungan sekitar tentu harus dijaga kebersihannya agar atraksi alam yang dilakukan dapat berjalan sebagaimana mestinya. Masyarakat Wisata di Kelurahan Bansir Laut mengatakan bahwa gotong royong sudah sering dilakukan untuk membersihkan sampah di sungai. Selain itu, sampah plastik dan sampah kain yang ada dapat dijual ke Bank Sampah. Dari hasil sampah plastik tersebut, dibuat spot untuk tempat berfoto yang dihias dengan kerajinan sampah plastik. Selain itu, dibuat pula kain lap dari sampah kain.

4.3 Analisis Tapak Kawasan

Analisis tapak kawasan dilakukan dengan menalisis potensi dan permasalahan fisik lahan, analisis ketersediaan lahan, analisis sirkulasi dan jangkauan kawasan, dan analisis pandangan ke

arah tapak. Analisis tapak kawasan dimulai dengan menganalisis pemusatan sarana permukiman dan sarana wisata di Bansir Laut. Adapun distribusi sarana eksisting dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4. 2 Analisis Pemusatan Sarana Permukiman Dan Sarana Wisata di Bansir Laut
Sumber: Hasil Analisis, Tahun 2021

Berdasarkan analisis pemusatan sarana permukiman dan wisata diatas dalam hubungannya terhadap kampung-kampung di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut, Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut dengan Bangunan Rumah Budaya dapat menjadi pusat dari kegiatan wisata tepian Sungai di kawasan Bansir Laut. Sebagai pusat aktivitas wisata di Bansir laut beberapa fungsi identitas perlu dikembangkan seperti nama tempat di sisi tepian sungai dan nama tempat di pintu gerbang wisata.

4.3.1 Analisis Potensi dan Permasalahan Fisik Lahan

Kondisi Kawasan yang berada di tepian sungai mempunyai beberapa potensi dan permasalahan. Potensi dan permasalahan ini perlu dikaji untuk mengetahui nilai potensial dari lahan tersebut serta bentuk penanganan dan perancangan yang tepat. Berikut hasil analisis Potensi dan Permasalahan Fisik di Kawasan Wisata Caping Mendawai:

Tabel 4. 5 Analisis Potensi dan Permasalahan Fisik

No	Unsur Fisik	Potensi	Permasalahan	Analisis Kebutuhan Penataan
1	Topografi	Merupakan daratan rendah, dengan tinggi permukaan antara 0,1 sampai dengan 1,5 mdpl.	Dipengaruhi oleh pasang surut air Sungai Kapuas	Pilihan konstruksi bangunan adalah bangunan rumah panggung

No	Unsur Fisik	Potensi	Permasalahan	Analisis Kebutuhan Penataan
2	Geologi dan jenis tanah	jenis batuan endapan Alluvium dan litoral dengan kandungan sedimen alluvial (lumpur) dan kandungan gambut.	Terdapat kandungan gambut dengan daya dukung tanah rendah mempengaruhi pilihan struktur dan pondasi bangunan	Pilihan jenis dan bentuk pondasi menjadi penting untuk dapat menahan konstruksi bangunan dan bangunan yang dibangun tidak lebih dari 2 lantai.
3	Hidrologi	Menghadap ke Sungai Kapuas juga diapit oleh 2 parit besar yaitu Parit Bansir dan Parit Bangka	Kawasan dapat menjadi tujuan dari sampah yang mengalir terbawa arus sungai	Di sisi tepian pada bawah jalan gertak dapat dilengkapi dengan jaring agar sampah dari arus Sungai Kapuas tertahan dan tidak masuk ke kawasan permukiman
4.	Potensi Bencana	Kebakaran permukiman	Kawasan permukiman yang padat berpotensi rentan terhadap kebakaran.	Perlu diatur jarak antar bangunan, untuk bangunan deret tidak lebih dari 8 deret rumah perlu disediakan gang sebagai pembatas antar bangunan dan juga dapat berfungsi sebagai sirkulasi
		Banjir dan genangan	Kurang terkoneksi drainase kawasan	Mengkoneksikan sistem jaringan drainase

Sumber: Hasil Analisis, Tahun 2021

4.3.2 Analisis Ketersediaan Lahan bagi Pengembangan Kawasan

Pengembangan kawasan sebagai kawasan destinasi wisata memerlukan penataan dan kebutuhan lahan bagi pembangunan sarana dan prasarana pendukung kegiatan wisata dan perbaikan kualitas lingkungan. Untuk itu diperlukan identifikasi dan analisis kesesuaian lahan. Luasan lahan kosong yang tersedia pada deliniasi adalah sebesar 1,66 ha atau 12,59%. Adapun distribusinya dapat dilihat pada gambar dan data berikut:



Gambar 4. 3 Ketersediaan Lahan Kosong
Sumber: Hasil Analisis, 2021

Tabel 4. 6 Ketersediaan Lahan Kosong

No	Luas (m2)	Lokasi	Keterangan
1	1.366	Gg. Hj. Salmah	<ol style="list-style-type: none"> Berada di jalur utama Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut Dapat dibangun pertokoan bertingkat Dekat dengan area parkir yang direncanakan pada lahan yang ditunjukkan oleh nomor tiga (3)
2	3.192	Gg. Mendawai II	<ol style="list-style-type: none"> Memiliki luasan area lahan yang lebih besar Dapat diakses melalui Jl. Imam Bonjol dan Gg. Mendawai Tengah Berada di dalam area permukiman warga merupakan Blok yang tidak berinteraksi langsung dengan Kawasan Wisata
3	1.001	Gg. Mendawai Tengah	<ol style="list-style-type: none"> Terhubung oleh Gg. Hj. Salmah dan Gg. Mendawai Tengah Memiliki jalur satu arah dengan melewati Gg. Hj. Salmah, Gg. Mendawai Tengah, dan Gg. Busri Jangkauan ke dalam Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut memiliki jarak 83 m dengan waktu tempuh satu (1) menit dengan berjalan kaki Rencana Alternatif lokasi Parkir
4	259	Gg. Mendawai Tengah	berhadapan dengan makam dan sudah dipagar
5	359	lapis ke-2 dari Gg. Mendawai Tengah	merupakan Blok yang tidak berinteraksi langsung dengan Kawasan Wisata dan tidak ada akses jalan

No	Luas (m ²)	Lokasi	Keterangan
6	1.370	Jl. Imam Bonjol	merupakan Blok yang tidak berinteraksi langsung dengan Kawasan Wisata
7	648	Gg. Mendawai Tengah	akses langsung ke jalan mendawai tengah
8	829	Antara Gg. Mendawai I dan Mendawai 2	1. Belum ada akses jalan 2. Direncanakan sebagai lokasi TPS 3R dengan luas lahan 18x20 m
9	430	Gg. H. Ali dalam	Jalan Buntu dan berdampingan dengan Makam
10	411	Gg. H. Ali dalam	tidak ada akses jalan dan berdampingan dengan Makam
11	301	Gg. Mendawai Laut	Tepian Sungai Kapuas
12	435	Gg. Mendawai II	Belakang masjid
13	110	Gg. Mendawai III	hanya memadai 2 rumah kopel
14	205	Gg. Mendawai III	berdampingan dengan Makam dan panjang kapling 7 m
15	186	Gg. Mendawai Laut	Tepian Sungai Kapuas
16	99	Dekat Gg. Mendawai Laut	Tapi tidak menghadap ke Sungai kapuas
17	454	Halaman Rumah budaya	berhadapan langsung dengan Sungai Kapuas
18	2.347	Gg. Hj. Salmah	berhadap dengan Sungai Kapuas dan berdampingan dengan rumah budaya
19	926	Lahan Parkir Belakang Rumah budaya	ruang parkir rumah budaya
20	128	Gg. Mukti	Berdampingan dengan makam
21	173	Gg. Mendawai IV	Berdampingan dengan makam
22	890	Antara Gg. Mendawai IV dan Gg. Mukti	tidak ada akses jalan
23	95	Gg. Mendawai II	hanya memadai 2 rumah kopel
24	115	Gg. H. Rahmah	hanya memadai 2 rumah kopel
25	80	Gg. Mendawai III	panjang kapling hanya 7 m
26	137	Gg. Mendawai Tengah	berdampingan dengan makam dan tidak ada akses jalan

Sumber: Hasil Survei, Pengukuran dan Analisis, Tahun 2021

4.1.1. Analisis Jangkauan dan Sirkulasi

Pertimbangan jarak lokasi Kawasan wisata dengan tempat-tempat penting di perkotaan sebagai upaya untuk mengkaji unsur kemudahan memperoleh fasilitas pelayanan baik prasarana dan sarana maupun segi-segi pemasaran. Mengingat pengembangan suatu kawasan tidak harus membangun seluruh sistem prasarana dari mulai tahap awal melainkan memanfaatkan sistem yang telah di lingkungan perkotaan. Pertimbangan jarak dari sistem pusat kegiatan perkotaan dan sistem pusat-pusat aktivitas wisata kota.

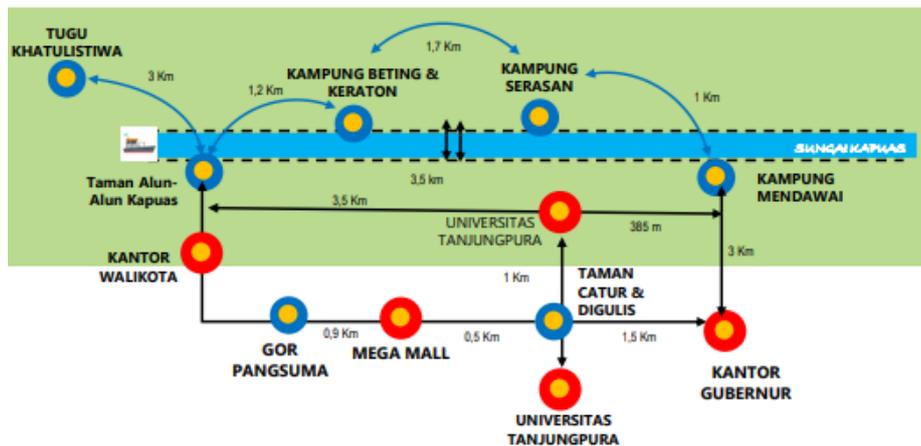
Tabel 4. 7 Analisis Jangkauan dan Sirkulasi

No	Aspek	Potensi dan Permasalahan	Kebutuhan Pengembangan
1.	Jaringan Jalan	Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut tidak tepat berada pada jalan utama kolektor sekunder sehingga tidak terlihat kondisi dan daya tarik wisata dari system lalu lintas yang padat di jalan Imam Bonjol	Diperlukan pintu gerbang di depan jalan masuk menuju Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut agar daya tarik objek wisata dapat dikenal masyarakat dan mudah dalam pencapaian pengunjung
		Kondisi jalan menuju Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut sudah memadai tetapi Lebar jalan	Perlu rekayasa arus lalu lintas dengan konsep jalur satu arah agar keluar

Pengembangan Wisata Kelurahan Bansir Laut
KOTA PONTIANAK

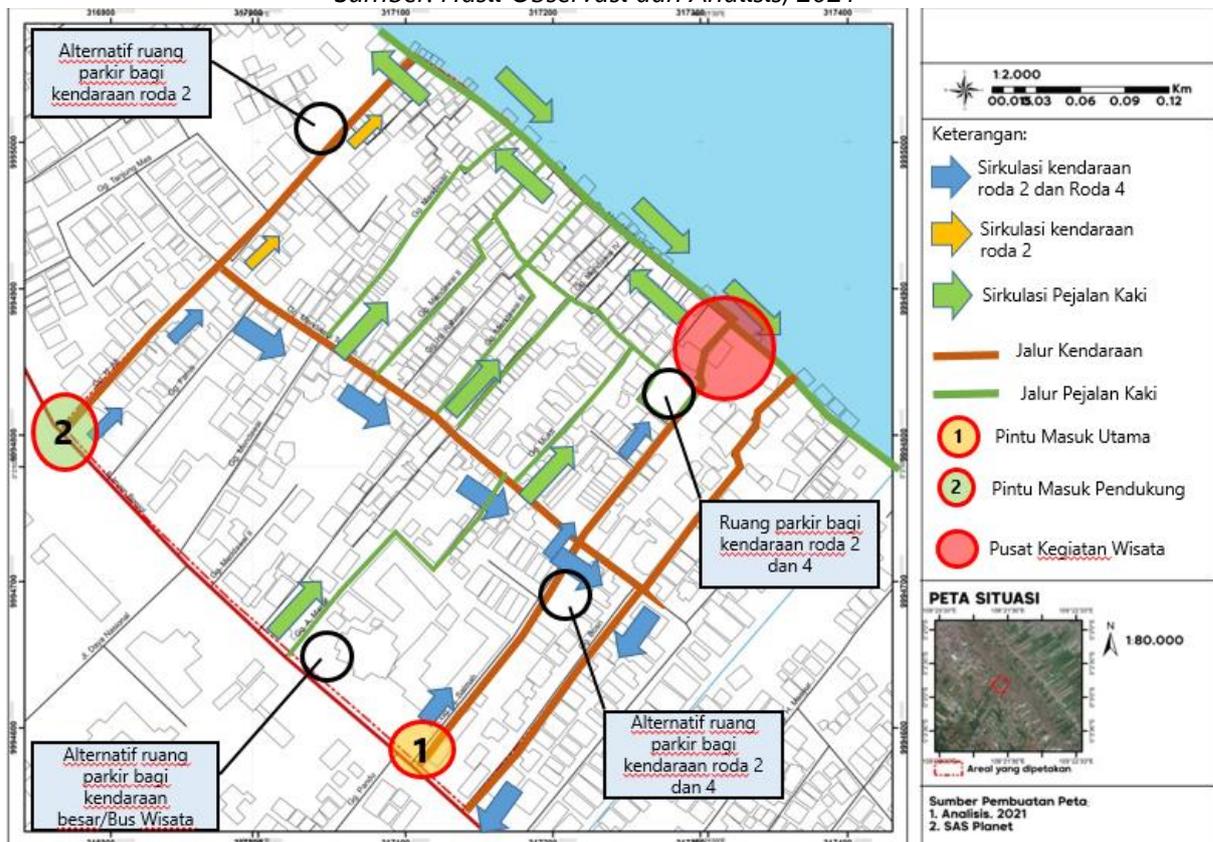
No	Aspek	Potensi dan Permasalahan	Kebutuhan Pengembangan
		masuk tidak memadai untuk perlintasan 2 kendaraan roda 4 yang saling berpapasan	masuk kendaraan di Wisata Kawasan Kelurahan Bansir Laut lebih mudah
		Akses menuju Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut sudah dilengkapi dengan papan penanda informasi, tetapi belum didukung dengan penunjuk jalan	Diperlukan Gerbang yang monumental yang dapat menggambarkan karakter kegiatan wisata yang berada pada tepian sungai
2.	Moda Angkutan	Pengunjung datang dari sisi darat menggunakan kendaraan pribadi, yaitu motor dan mobil	Diperlukan ruang parkir yang memadai baik wisatawan harian maupun wisatawan pada saat event
		Pengunjung yang datang dari sisi sungai menggunakan perahu dan kapal wisata	Diperlukan dermaga yang memadai dan operasional sesuai dengan karakter pasang surut air sungai.
3.	Jangkauan	<ul style="list-style-type: none"> - Berada di Jl. Imam Bonjol yang merupakan jalan kolektor sekunder - Jangkauan dari arah utara Kota Pontianak melalui Jl. Sultan Hamid menempuh jarak 2,5 km dengan melewati Jembatas Kapuas I – Jl. Adisucipto – Jl. Imam Bonjol dengan kondisi lalu lintas yang sewaktu-waktu dapat terjadi kemacetan di Jembatan Kapuas I - Jangkauan dari arah timur Kota Pontianak melalui jalur air Sungai Kapuas yang juga terkoneksi dengan objek wisata yang dapat diakses melalui Sungai Kapuas, yaitu Tugu Khatulistiwa, Taman Alun-Alun Kapuas, Kampung Beting dan Keraton, dan Kampung Serasan - Jangkauan dari arah selatan Kota Pontianak yaitu Bandar Udara Supadio menempuh jarak 8,4 km dengan melewati Jl. Arteri Supadio – Jl. Ahmad Yani – Jl. Daya Nasional – Jl. Imam Bonjol - Jangkauan dari arah barat Kota Pontianak, yaitu Gor Pangsuma menempuh jarak 3,3 km dengan melewati Jl. Ahmad Yani – Jl. Daya Nasional – Jl. Imam Bonjol 	<ul style="list-style-type: none"> - Jangkauan pada jalur darat sudah memadai karena tidak memiliki hambatan seperti kemacetan kecuali di Jembatan Sungai Kapuas I pada waktu tertentu - Jalan yang dilewati merupakan jalan-jalan besar yang dapat ditempuh menggunakan kendaraan mobil dan motor - Jalur air yang terkoneksi antar objek wisata yang dapat ditempuh melalui jalur air di Kota Pontianak memberikan potensi terhadap peningkatan wisata Sungai Kapuas
4.	Sirkulasi	<ul style="list-style-type: none"> • Sirkulasi dalam kawasan terintegrasi oleh Gg. Mendawai Tengah sehingga jalur masuk ke dalam kawasan dapat melewati Gg. H. Ali, Gg. Famili, Gg. A. Manaf, Gg. Hj. Salmah, dan Gg. Busri • Belum memiliki jalur keluar masuk yang jelas dan lebar jalan hanya dapat dilewati oleh satu kendaraan mobil sehingga menghambat sirkulasi jalan jika ada mobil yang berpapasan 	<ul style="list-style-type: none"> - Perlu dilakukan perencanaan terhadap sirkulasi keluar masuk kendaraan dengan menyediakan jalur satu arah.

Sumber: Hasil Analisis, 2021



Gambar 4. 4 Analisis Jangkauan Terhadap Kawasan Pengembangan

Sumber: Hasil Observasi dan Analisis, 2021



Gambar 4. 5 Analisis Sirkulasi Internal Kawasan

Sumber: Hasil Analisis, tahun 2021.

4.3.3 Analisis Pandangan ke Arah Tapak

Kawasan Wisata Caping Mendawai dibatasi oleh beberapa guna lahan antara lain sebagai berikut:

Sebelah Utara : berbatasan dengan Kampung Bansir dimana terdapat situs peninggalan bangunan cagar budaya yang merupakan Cikal bakal berkembangnya Kampung Bansir Laut yaitu Masjid Baitul Makmur

Sebelah Selatan: merupakan Kampung Bangka dengan peninggalan bersejarah rumah besa' yang dikembangkan sebagai rumah budaya. Dulunya merupakan rumah tempat berkumpulnya masyarakat di kampung Bangka.

Sebelah Timur: Berhadapan dengan Sungai Kapuas dan Kampung Banjar Serasan. Sungai Kapuas merupakan view utama kawasan tepian sungai sehingga sarana wisata yang menghadap sungai selayaknya tidak terhalangi dengan sarana lainnya yang akan dikembangkan

Sebelah Barat : Jalan Imam Bonjol dan Kawasan Kampus Universitas Tanjungpura. Merupakan pusat kegiatan pendidikan dan perdagangan jasa skala kota dengan intensitas kegiatan dan pergerakan yang tinggi.



Gambar 4. 6 Analisis Pandangan Ke dalam dan Ke Luar Tapak
Sumber: Hasil Analisis, Tahun 2021

4.4 Analisis Kebutuhan Sarana Dan Prasarana Permukiman

Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut merupakan karakter permukiman perkotaan pada tepian Sungai Kapuas. Sebagai kawasan permukiman tepian Sungai mempunyai karakter tersendiri dalam menjalankan kehidupan bermukimannya. Kawasan permukiman ini merupakan salah satu kawasan permukiman lama tepian sungai sebagai dijelaskan pada sub bab histori kampung sebelumnya. Dengan fungsi dan perannya yang akan dikembangkan sebagai kawasan wisata maka kawasan permukiman perlu didukung dengan sarana dan prasarana permukiman yang

memadai agar penduduk dapat melangsungkan kehidupannya. Berikut analisis kebutuhan sarana dan prasarana permukiman di kawasan kajian:

4.4.1 Analisis Kebutuhan Rumah

Pada kawasan tepian sungai sisi air terdapat 18 rumah yang terdampak akibat adanya upaya pengembangan kawasan tepian sebagai destinasi tujuan wisata. Untuk itu perlu upaya Relokasi 18 rumah di tepian air yang terdampak akibat rencana pembangunan promenade diarahkan dengan beberapa konsep dalam menyediakannya, yaitu karakter rumah dengan ruang bagi tempat berusaha seperti:

- a. rumah dengan kios;
- b. rumah dengan tempat membuat caping;
- c. rumah yang dapat dilakukan budidaya ikan; dan atau
- b. rumah yang dapat menjadi rumah sewa/homestay bagi wisatawan

Untuk itu perlu dirumuskan kriteria minimal dalam mengalokasikan rumah tersebut sebagai berikut:

Tabel 4. 8 Analisis Kebutuhan Ruang bagi Relokasi Rumah

No	Kebutuhan Sarana	Kriteria Minimal	Alternatif Lahan
1.	Rumah dengan kios	<ul style="list-style-type: none">- berada pada jalur yang dilalui wisatawan- karakter dapat berupa rumah deret bangunan 2 lantai	Lahan pada no. 18 yang menghadap ke gg. Hj. Salmah dan lahan parkir rumah budaya.
2.	Ruang khusus tempat membuat caping	<ul style="list-style-type: none">- dapat menjadi ruang atraksi wisatawan yang ingin membuat caping- sudah tersedia akses- lahan tidak harus luas	Lahan nomor 13 dan 14
2.	Rumah dan tempat membuat caping	<ul style="list-style-type: none">- tidak harus berhadapan dengan akses yang dilalui wisatawan- cukup ruang bagi ruang pengolahan caping	Lahan nomor 8 (lahan juga direncanakan sebagai lokasi TPS 3R)
3.	Rumah yang dapat dilakukan budidaya ikan	<ul style="list-style-type: none">- tidak harus berhadapan dengan akses yang dilalui wisatawan- dekat dengan Sungai kapuas sebagai lahan usaha perikanan	Lahan nomor 18 yang berdampingan atau menghadap Sungai Kapuas
4.	Rumah yang dapat menjadi rumah sewa/homestay bagi wisatawan	<ul style="list-style-type: none">- berhadapan dengan Sungai Kapuas- dapat pada lahan kosong, maupun rumah warga yang difungsikan sebagai Homestay	Lahan nomor 11 dan 15

Sumber: Hasil Analisis, Tahun 2021

4.4.2 Analisis Kebutuhan Prasarana Permukiman

Kawasan pengembangan merupakan kawasan permukiman tepian sungai yang sarat dengan kebutuhan prasarana dalam menjalankan aktivitas permukimannya. Prasarana permukiman yang dikaji diantaranya jaringan jalan, drainase, air bersih, listrik, telekomunikasi dan mitigasi bencana. Berikut hasil analisis terkait prasarana tersebut:

Tabel 4. 9 Analisis Kebutuhan Prasarana Permukiman

Prasarana	Identifikasi	Analisis	Kebutuhan Ruang
1. Jaringan Jalan	<ul style="list-style-type: none"> - Wisata Kawasan Kelurahan Bansir Laut berdampingan dengan Jl.Imam Bonjol yang merupakan jalan kolektor sekunder dengan perkerasan jalan aspal. Sedangkan jalan menuju kawasan wisata memiliki perkerasan aspal dan semen. - Terdapat 2 papan penanda informasi yang menunjukkan lokasi dan arah menuju Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut. - Belum tersedia pintu gerbang/gapura di depan jalan masuk Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut. 	<ul style="list-style-type: none"> - Kondisi jalan menuju Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut (Jl.Imam Bonjol) sudah memadai. Jjika ditinjau dari segi keamanan, Jl.Imam Bonjol tidak aman/ramah terhadap pejalan kaki, kaum <i>diffable</i>, dan pengguna sepeda karena berada di kawasan dengan arus lalu lintas yang padat dan dilalui kendaraan muatan besar. 	<ul style="list-style-type: none"> - Perlu adanya perbaikan jalan di beberapa jalan yang belubang /mengalami penurunan kondisi fisik yang signifikan khususnya di jalan pintu masuk Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut. - Perlu adanya penambahan papan penanda informasi yang memuat denah lokasi, jarak tempuh, daftar objek wisata, dan informasi/ pengetahuan, mengenai Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut. - Perlu adanya pengadaan pintu gerbang/gapura di depan jalan masuk menuju Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut agar lebih mudah dikenali orang-orang yang melewati jalan di sekitar pintu masuk kawasan.
2. Jaringan Drainase	<p>Terdapat 9 saluran drainase yang berada di dalam Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut. Tipe saluran drainase yang tersedia memiliki tipe terbuka dan tertutup.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Prasarana drainase pada kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut masih belum memadai, hal ini disebabkan masih kurangnya ketersediaan prasarana dan kondisi saluran yang kotor serta tersumbat. • Hanya terdapat beberapa drainase terbangun. Masyarakat yang tinggal di tepian Sungai Kapuas membuang limbah rumah langsung ke sungai tanpa dialirkan melalui drainase. 	<ul style="list-style-type: none"> • Disediakan jaringan drainase mengikuti jaringan jalan pada sisi darat; • Sedangkan pada sisi bangunan yang dipengaruhi oleh pasang surut tidak diperlukan drainase.
3. Jaringan Air Bersih	<p>Sistem jaringan air bersih di dalam Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut berasal dari PDAM, air Sungai Kapuas dan air hujan. Kualitas air sungai cukup baik untuk digunakan sebagai pemenuhan kegiatan mandi, cuci, kakus (MCK).</p>	<p>Ketersediaan air bersih di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut telah memadai.</p>	<p>Dalam mendukung kegiatan pariwisata perlu adanya pengadaan tempat cuci tangan/kran air serta penyediaan sarana toilet umum bagi para wisatawan.</p>

Prasarana	Identifikasi	Analisis	Kebutuhan Ruang
4. Jaringan Listrik dan Telekomunikasi	Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut sudah dialiri sinyal internet dan kualitas sinyalnya baik.	Ketersediaan jaringan telekomunikasi bagi kegiatan pariwisata sangat berdampak baik dalam pengelolaan Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut dan penunjang kebutuhan telekomunikasi wisatawan.	Pada rumah ide, rumah kreatif dan rumah basekam perlu disediakan jaringan wifi sebagai salah satu sarana untuk meningkatkan nilai tambah dan pengembangan ruang promosi
5. Jaringan Limbah	Sudah terdapat 2 sistem pusat IPAL komunal yang berlokasi di rumah IDE dan Masjid Al-Faidzin	Belum terkoneksinya system pusat IPAL Komunal dengan rumah-rumah penduduk di tepian Sungai Kapuas. sistem komunal diperuntukkan bagi 2 sampai 10 unit rumah tinggal dan atau bangunan dan atau mandi cuci kakus (MCK);	Pengembangan system jaringan penghubung Antara IPAL Komunal dengan rumah penduduk yang berada di Tepian Sungai disesuaikan dengan Dengan 2 sistem komunal berarti dapat menampung kurang lebih 20 rumah pada tepian Sungai Kapuas
6. Jaringan Persampahan	- TPS tersedia di Jl. Imam Bonjol - Belum terdapat TPS di dalam Wisata Kawasan Kelurahan Bansir Laut	Warga memilih untuk membakar sampah karena jangkauan TPS yang cukup jauh	Pengembangan Tempat Pengelolaan Sampah Reduce, Reuse, Recycle (TPS 3R) yang ramah lingkungan dan berkelanjutan
7. Mitigasi Bencana	Jenis bencana yang mungkin terjadi di kawasan adalah banjir dan kebakaran lahan permukiman	<ul style="list-style-type: none"> Banjir terjadi karena pasang-surut air sungai Kapuas bersamaan dengan intensitas hujan yang tinggi, dengan kondisi system drainase yang tidak terkoneksi dengan baik; Potensi kebakaran rumah mungkin terjadi dikarenakan kerapatan bangunan yang tinggi 	<ul style="list-style-type: none"> Mengkoneksikan system drainase di kawasan Mengarahkan jumlah maksimal rumah dalam bentuk deret agar dapat mengurangi dampak penyaluran kebakaran

Sumber: Hasil Analisis, 2021

4.4.3 Analisis Kebutuhan Sarana Permukiman

Jumlah Pendudukan Kawasan wisata Caping Mendawai adalah 2.276 jiwa dengan Jumlah kepala keluarga sebanyak 509 kepala keluarga. Penduduk di kawasan kajian dalam kesehariannya melakukan serangkaian kompleksitas kegiatan dalam memenuhi kebutuhannya dalam hidup bermasyarakat seperti aktivitas social, ekonomi dan pelayanan umum. Untuk itu perlu dikaji ketersediaan sarana kawasan permukiman guna menjaga kelangsungan hidup masyarakat di daerah perkotaan dalam rangka menuju kota berkelanjutan (*sustainable cities*). Berikut analisis kebutuhan sarana minimal kawasan:

Tabel 4. 10 Analisis Kebutuhan Sarana Lingkungan Permukiman

Sarana	Ketersediaan	Analisis	Kebutuhan Sarana
1. Sarana Pendidikan	Terdapat 5 sarana pendidikan di dalam Kawasan Wisata	Sarana pendidikan ini menjadi sarana untuk	Yang diperlukan di dalam kawasan adalah sarana

Pengembangan Wisata Kelurahan Bansir Laut
KOTA PONTIANAK

Sarana	Ketersediaan	Analisis	Kebutuhan Sarana
	Kelurahan Bansir Laut. Sarana pendidikan ini terdiri dari jenjang pendidikan PAUD hingga SMA dan juga tersedia perpustakaan di tepian sungai	memupuk ilmu pengetahuan penduduk di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut. Sarana pendidikan juga menjadi peran untuk meningkatkan pendidikan pariwisata bagi peserta didik.	pendidikan tidak formal seperti Taman Pendidikan Al-Quran, Pelatihan dan aneka kursus pengembangan SDM.
2. Sarana Kesehatan	Terdapat 2 sarana kesehatan di dalam Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut. Sarana kesehatan ini terdiri dari Puskesmas Kampung Bangka dan Posyandu Balita Al-Faizin.	Puskesmas Kampung Bangka memberikan pelayanan non rawat inap. Berada dalam deliniasi pengembangan, sehingga mudah dijangkau.	Ketersediaan sarana kesehatan ini sangat diperlukan berupa pos pelayanan kesehatan di pinggian sungai dalam mendukung kegiatan pariwisata tepian sungai bagi pelayanan wisatawan.
3. Sarana Peribadatan	Terdapat 4 sarana peribadatan di dalam Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut. Sarana peribadatan ini terdiri dari surau dan masjid.	Kondisi fisik sarana peribadatan di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut telah memadai. Ukuran tempat ibadah dan kapasitas sudah mencukupi untuk kebutuhan pelayanan pariwisata.	Sarana peribadatan perlu didukung dengan air bersih dan fasilitas beribadah serta sifatnya terbuka bagi masyarakat dan wisatawan.
4. Sarana Perdagangan dan Jasa	Terdapat berbagai sarana perdagangan dan jasa yang terdapat di dalam maupun sekitar Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut. Sarana yang terdapat di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut didominasi oleh warung/kios. Dalam hal mendukung kegiatan pariwisata, terdapat 1 tempat penginapan yang terdapat di dalam Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut dan 2 hotel yang berada di dekat Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut.	Sarana perdagangan dan jasa di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut yang dapat menunjang kegiatan pariwisata adalah warung dan cafe tepian sungai. Ketersediaan sarana tersebut di dalam Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut telah memadai. Selain itu, adanya penginapan di dalam dan sekitar Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut telah menjadi sarana akomodasi pariwisata yang potensial.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ruang yang dapat difungsikan ganda selain sebagai ruang untuk menikmati pencahayaan juga dapat difungsikan pengunjung untuk menikmati aneka kuliner. 2. Ruang bagipemasaran souvenir dan hasil industry Caping
5. Sarana Kebudayaan	Terdapat 7 sarana kebudayaan di dalam Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut. Ketujuh sarana kebudayaan ini menjadi sarana pendukung pariwisata.	Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut memiliki nilai historis dan kebudayaan yang erat kaitannya dengan perkembangan Kota Pontianak dan Suku Melayu. Oleh karena itu, sarana kebudayaan menjadi interpretasi dari objek daya tarik kawasan wisata Kelurahan Bansir Laut. Ketujuh sarana kebudayaan di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut memiliki peran untuk memperkenalkan nilai	sarana kopol berada di atas badan air yang kedepannya akan dibangun <i>promenade waterfront</i> Sungai Kapuas.

Sarana	Ketersediaan	Analisis	Kebutuhan Sarana
		budaya dan religi masyarakat lokal. Dari segi kondisi fisik, seluruh sarana kebudayaan telah memiliki kondisi yang baik, kecuali Bangunan Cagar Budaya yang masih dalam tahap konstruksi.	
6. Sarana Ruang Terbuka	Terdapat sarana ruang terbuka yang tersebar di dalam Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut. Sarana ruang terbuka ini terdiri dari lahan kosong dan 11 TPU.	Sekitar 1,66 ha lahan kosong tersedia di Wisata Kelurahan Kawasan Bansir Laut. Keberadaan 11 TPU memberikan kesan yang menjadi visual negatif bagi kawasan.	Lahan kosong di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut menjadi lahan potensial yang dapat dikembangkan untuk pengembangan kegiatan pariwisata. Perlu adanya penataan kesebelas TPU tersebut seperti pemberian akses dekorasi.

Sumber: Hasil Analisis, 2021

4.5 Analisis Kebutuhan Sarana Dan Prasarana Pendukung Kegiatan Wisata

Beberapa kebutuhan sarana kegiatan wisata seperti kios, toko, dan lahan parkir perlu dibangun untuk mendukung kegiatan wisata. Untuk itu perlu disusun terlebih dahulu kriteria lokasi bagi sarana tersebut agar lahan yang terpilih memadai dan optimal dalam memberikan pelayanan bagi kegiatan wisata. Hasil analisis ini menunjukkan bahwa dalam pengembangan Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut sebagai tujuan wisata diperlukan sarana dan prasarana pendukung diantaranya sebagai berikut:

1. Gerbang Masuk

Posisi Gerbang masuk adalah ruang yang diperlukan sebagai ruang bagi penanda tempat dan berlokasi pada akses utama menuju kawasan. Akses jalan masuk ini merupakan jalan yang dapat dilalui kendaraan roda 4 dan ruang sekitar yang diperkirakan dapat menjadi simpul parkir dalam beberapa alternative lokasi.

2. Bangunan Cagar Budaya

Rumah besa' yang berdiri sejak tahun 1913 dan akan direkonstruksi menjadi museum rumah budaya. Rumah Budaya Melayu Kota Pontianak di Wisata Kawasan Kelurahan Bansir Laut Yang akan diselesaikan pembangunannya di Tahun 2021 ini Oleh Dinas PUPR Pemkot Pontianak. Rumah Budaya akan dimanfaatkan sebagai Galeri Sejarah Kampung, Galeri UMKM, Tempat Pertemuan, Pelatihan & Pertunjukan Seni Budaya.



Foto Rumah Tua (berusia > 100 tahun)
Sebelum Tahun 2020



Rumah Tua direkonstruksi menjadi Rumah Budaya Melayu Kota Pontianak di Tahun 2020 Oleh Dinas PUPR Pemkot Pontianak

Gambar 4. 7 Kondisi Rumah Budaya Sebelum dan Masa Rekonstruksi



Gambar 4. 8 Desain Bentuk Rekonstruksi Rumah Budaya dan Fungsinya

Sumber: Dinas PUPR Pemkot Pontianak, tahun 2021

3. Ruang Pejalan Sisi Air atau Tepian Sungai Kapuas

Ruang pejalan kaki merupakan elemen penting dalam pengembangan kawasan tepian Sungai Kapuas sebagai destinasi wisata yang memanfaatkan sungai sebagai daya tarik utama kawasan. Ruang ini tidak hanya berorientasi pada keindahan saja tetapi juga pada unsur kenyamanan, keamanan dan keselamatan bagi penggunanya. Berdasarkan Peraturan Menteri Pekerjaan Umum No. 03/PRT/M/2014 tentang Pedoman Perencanaan, Penyediaan, dan Pemanfaatan Prasarana dan Sarana Jaringan Pejalan Kaki Di Kawasan Perkotaan, fungsi prasarana dan sarana jaringan pejalan kaki adalah sebagai berikut:

- Jalur penghubung antar pusat kegiatan, blok ke blok, dan persil ke persil di kawasan perkotaan;
- Bagian yang tidak terpisahkan dalam system pergantian moda pergerakan lainnya;

- Ruang interaksi social;
- Pendukung keindahan dan kenyamanan kota; dan
- Jalur evakuasi bencana.

Keberadaan jalur pedestrian ini tidak hanya sekedar sebagai pemberi kesan pada sebuah kota, namun memiliki fungsi utama yaitu sebagai wadah bagi pejalan kaki untuk dapat bergerak dan berpindah dari satu tempat ke tempat lainnya dengan aman dan nyaman, tanpa ada rasa takut baik terhadap sesama pengguna jalur tersebut.

Tabel 4. 11 Kriteria Tingkat Pelayanan Pedestrian

Minimum Tingkat Pelayanan	Jalur pejalan Kaki (m ² /orang)	Kecepatan rata-rata (meter/menit)	Volume arus pejalan kaki (orang/meter/menit)	Volume/ kapasitas rasio
A	≥ 12	≥ 78	≤ 6,7	≤ 0,08
B	≥ 3,6	≥ 75	≤ 23	≤ 0,28
C	≥ 2,2	≥ 72	≤ 33	≤ 0,40
D	≥ 1,4	≥ 68	≤ 50	≤ 0,60
E	≥ 0,5	≥ 45	≤ 83	≤ 1,00
F	< 0,5	< 45	variabel	1,00

Sumber: diolah Berdasarkan Peraturan Menteri Pekerjaan Umum No. 03/PRT/M/2014 tentang Pedoman Perencanaan, Penyediaan, dan Pemanfaatan Prasarana dan Sarana Jaringan Pejalan Kaki Di Kawasan Perkotaan

Kawasan wisata minimal dilayani dengan tingkat pelayanan minimal D. adapun kebutuhan fasilitas bagi ruang pejalan kaki dan prasyarat minimal pada kawasan pariwisata adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 12 Kebutuhan fasilitas pada Jaringan Pedestrian di Kawasan Wisata

Fasilitas Pejalan Kaki	Akses Pejalan Kaki	Persyaratan
<ul style="list-style-type: none"> - Jalur Hijau - Lampu - Tempat Duduk - Pagar - Tempat Sampah - Signage - Shelter - Koneksi telekomunikasi lancar 	<ul style="list-style-type: none"> - Bangunan ke bangunan - Area transit - Transportasi umum ke bangunan - Area parkir ke bangunan - Area ruang terbuka hijau ke bangunan - Area ruang terbuka hijau ke transit transportasi umum - Area ruang terbuka hijau ke area parkir 	<ul style="list-style-type: none"> - Keamanan - Kenyamanan - Keindahan - Kemudahan - Interaksi social - Aksesibilitas

Sumber: Hasil Analisis, Tahun 2021

Ruang Pejalan Kaki di Sisi Air (*Promenade*) : Ruang pejalan kaki yang pada salah satu sisinya berbatasan dengan badan air berfungsi:

- Melindungi dan menciptakan view di Sempadan Sungai yang tentunya dapat di fungsikan sebagai ruang rekreasi
- Mendukung kegiatan pariwisata
- Melindungi Fungsi Sungai

Kriteria prasarana jaringan pejalan kaki yang ideal berdasarkan pertimbangan terutama kepekaan pejalan kaki yaitu sebagai berikut

- Menghindarkan kemungkinan kontak fisik dengan pejalan kaki lain dan berbenturan dengan pengguna kendaraan bermotor. Arus pengguna kendaraan sepeda motor dilarang untuk melintasi promenade sehingga diperlukan simpul parkir tidak hanya bagi wisatawan tetapi juga bagi masyarakat setempat.
- Menghindari adanya jebakan seperti lubang yang dapat menimbulkan bahaya;
- Mempunyai lintasan langsung dengan jarak tempuh terpendek;
- Menerus dan tidak ada rintangan;
- Memiliki fasilitas penunjang antara lain bangku untuk melepas lelah dan lampu penerangan;
- Melindungi pejalan kaki dari panas, hujan dan angin, serta polusi udara dan suara. Pada jarak tertentu disediakan kopol sebagai ruang untuk berteduh.
- Meminimalisir kesempatan orang untuk melakukan tindak kriminal
- Dapat diakses oleh seuruh pengguna termasuk pejalan kaki dengan berbagai keterbatasan fisik antara lain menggunakan perencanaan dengan desain universal.

4. Tempat Parkir dan Titik Kumpul Evakuasi

Lahan parkir yang sudah tersedia memiliki luasan areal parkir sebesar 90 m². Adapaun kriteria minimal bagi ruang parkir adalah sebagai berikut:

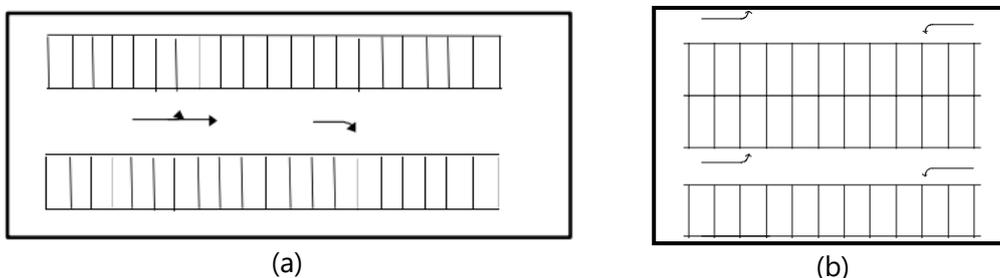
- a) Berada pada jalur yang merupakan pintu masuk kawasan
- b) Tersedia ruang atau jalur putar yang memadai bagi kendaraan roda 4
- c) Lahan parkir yang tersedia hanya dapat menampung lima (5) mobil dan sepuluh (10) motor.

Jumlah ini masih belum cukup untuk memenuhi kebutuhan di area wisata. Selain itu, lahan parkir tersebut belum memiliki marka parkir sehingga membuat posisi parkir masing-masing kendaraan belum tertata dengan baik. Dalam hal ini, perlu dilakukan penambahan lahan parkir dan marka parkir.



Gambar 4. 9 Sirkulasi Kendaraan dan Alternatif Ruang Parkir
Sumber: Hasil Analisis, 2021

Pada lahan kosong yang ditunjuk dapat digunakan sebagai lahan parkir karena letaknya berada di antara Gg. Hj. Salmah dan Gg. Busri. Peletakan parkir di lokasi tersebut dapat memperjelas sirkulasi keluar masuk kendaraan sehingga tidak terjadi kemacetan di dalam Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut. Lahan ini memiliki luas sebesar 1.001 m².



Gambar 4. 10 Pola Parkir
(a) Motor; (b) Mobil
Sumber: Departemen Perhubungan dan hasil analisis

Pada area parkir mobil menggunakan pola parkir pulau dengan ukuran SRP sebesar 2,5 x 5 m. Karena lahan yang tersedia cukup luas, maka dapat pola parkir pulau dapat diterapkan. Dengan pola parkir pulau, dapat menampung sebanyak 31 mobil. Pada area parkir motor menggunakan pola parkir dua sisi dengan ukuran SRP sebesar 0,75 x 3 m. Area parkir tersebut dapat menampung sebanyak 40 motor. Kedua jenis parkir menggunakan parkir sudut 90° karena ketersediaan lahan yang cukup dan dapat menampung lebih banyak kendaraan.

5. Rumah Basecamp

Rumah basecamp diperlukan sebagai ruang yang berfungsi sebagai ruang bagi komunitas penggiat wisata dan pengunjung. Rumah basecamp bersifat mixuse, dapat dimanfaatkan sebagai ruang perdagangan jasa (kafe budaya), ruang informasi wisata dan ruang bagi pengembangan komunitas. Berdasarkan letaknya Rumah basecamp adalah upaya memperbaiki satu kesatuan lingkungan sekitar rumah budaya yang lokasinya berdampingan dengan rumah budaya. Rumah basecamp dapat dirancang sebagai ruang yang dapat berfungsi untuk menikmati pemandangan tepian sungai dan atraksi yang akan dilaksanakan di halaman rumah budaya.

6. Spot Kuliner Favorit

Spot kuliner berdasarkan hasil survey yang khas berlokasi di tepian sungai, tetapi juga terdapat beberapa kuliner yang berada pada tepian gg. Mendawai Tengah. Pada Sisi sungai dapat dikembangkan beberapa teras apung, ataupun pemanfaatan kopol-kopol sebagai tempat menyantap makanan dengan pilihan bersaprah ataupun tidak.

7. Homestay

Homestay yang disediakan warga untuk wisatawan yang ingin menikmati kekhasan kehidupan warga kampung caping Mendawai. Dalam pengembangan homestay di rumah-rumah penduduk sudah ada bantuan dari Dinas Pariwisata. Tetapi beberapa unsur pelayanan lainnya masih perlu ditingkatkan seperti pelayanan terhadap makanan dan kualitas ruangnya.

8. Toko Cenderamata

Toko dan atau kios cenderamata merupakan tempat untuk menjual aneka kerajinan tangan yang dibuat dan dikelola warga. Adapun kriteria minimal dalam penempatan toko atau kios cendermata adalah sebagai berikut:

- a) Berlokasi pada jalur yang dilalui wisatawan
- b) Dapat berdekatan dengan tempat parkir

Upaya yang perlu dilakukan diantaranya meningkatkan jenis dan variasi daya tarik cenderamata yang dipasarkan dan pelatihan terhadap masyarakat setempat dalam membuat aneka kerajinan yang khas, unik, menarik dan memiliki nilai jual kepada wisatawan.

9. Rumah Tahfiz

Kampung Bansir secara historis berkembang sebagai tujuan penduduk tempo dulu untuk menuntut ilmu agama perlu diselaraskan dengan perkembangan ruang saat ini, salah satu diantaranya mengembangkan ruang dan atraksi yang dapat meningkatkan kualitas ilmu agama, tidak hanya bagi masyarakat setempat tetapi juga masyarakat sekitarnya yang ingin menimba ilmu agama. Akan dikembangkan rumah Tahfiz As-Salmah yang merupakan satu kesatuan dari rumah budaya Hj. Salmah atau Rumah Besa'.

10. Perpustakaan Warga dan Wisatawan

Saat ini sudah tersedia 1 sarana perpustakaan yang berkerjasama dengan sarana kuliner. Yang menjadi daya Tarik dari sarana ini adalah menampilkan aneka habitat ikan Sungai Kapuas. Berikut kondisi perpustakaan Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut:



Gambar 4. 11 Perpustakaan Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut
Sumber: Hasil Survei, tahun 2021

Perpustakaan ini perlu dukungan literasi ketersediaan buku-buku yang dapat menunjang fungsi dan perannya dalam memberikan ruang informasi bagi kekayaan sumberdaya alam Sungai Kapuas dan kekayaan budaya Melayu Kota Pontianak.

11. Spot instagrammable

Spot instagrammable ialah tempat indah yang didesain khusus menjadi ruang bagi wisatawan mengabadikan kunjungannya dalam Foto. Spot instagrammable yang saat ini dikembangkan masyarakat diantaranya taman di jalur pejalan kaki tepian sungai, gerbang-gerbang gang dengan tampilan identitas Caping dan mural-mural pada dinding rumah warga. Hal ini perlu dikembangkan untuk lebih memberikan daya Tarik secara menyeluruh bagi kawasan ini sebagai tujuan wisata.

12. Rumah IDE

Rumah Ide adalah ruang yang disediakan bagi pengembangan nilai kreativitas baik penduduk maupun wisatawan. Rumah IDE adalah wadah berbagai kegiatan seperti melukis caping, makan saprahan, penyewaan sepeda, galeri caping dan cendermata. Berikut kondisi rumah ide di kawasan wisata Caping Mendawai:



Gambar 4. 12 Kondisi Rumah IDE

Sumber: Hasil Survei Primer, Tahun 2021

13. Bank sampah dan Rumah Maggot

Bank sampah dan Rumah Maggot merupakan pusat pengolahan sampah organik dan anorganik yang dikembangkan secara swadaya masyarakat. Dalam mendukung kebersihan kawasan perlu disediakan tempat-tempat sampah dengan model terpisah Antara sampah organik dan anorganik di sepanjang tepian sungai dan lingkungan perumahan warga. Dengan model tempat sampah ini harapannya sudah terjadi proses pemilahan sampah di tempat itmbulan sampah. Penyediaan sarana ini juga untuk mengatasi sampah yang dibuang langsung ke Sungai Kapuas.

14. Rumah Kreatif

Rumah kreatif tempat diadakannya berbagai kegiatan yang produktif seperti diskusi warga dengan stakeholder, latihan tari, dan IPAL komunal. Rumah ini merupakan ruang kreatifitas warga dalam menyusun agenda kegiatan seni dan budaya. Di depan ruamh kreatif dapat dikembangkan fasilitas kopol pada sisi sungai sebagai ruang pengunjung bersantai sambil menyaksikan penggian seni berlatif.

15. Paket Wisata

Paket Wisata seperti sejarah, permainan tradisional, teras terapung, main kano, naik sampan, susur sungai Kapuas menuju tempat pemetikan daun mengkuang bahan dasar caping.

16. Kopol

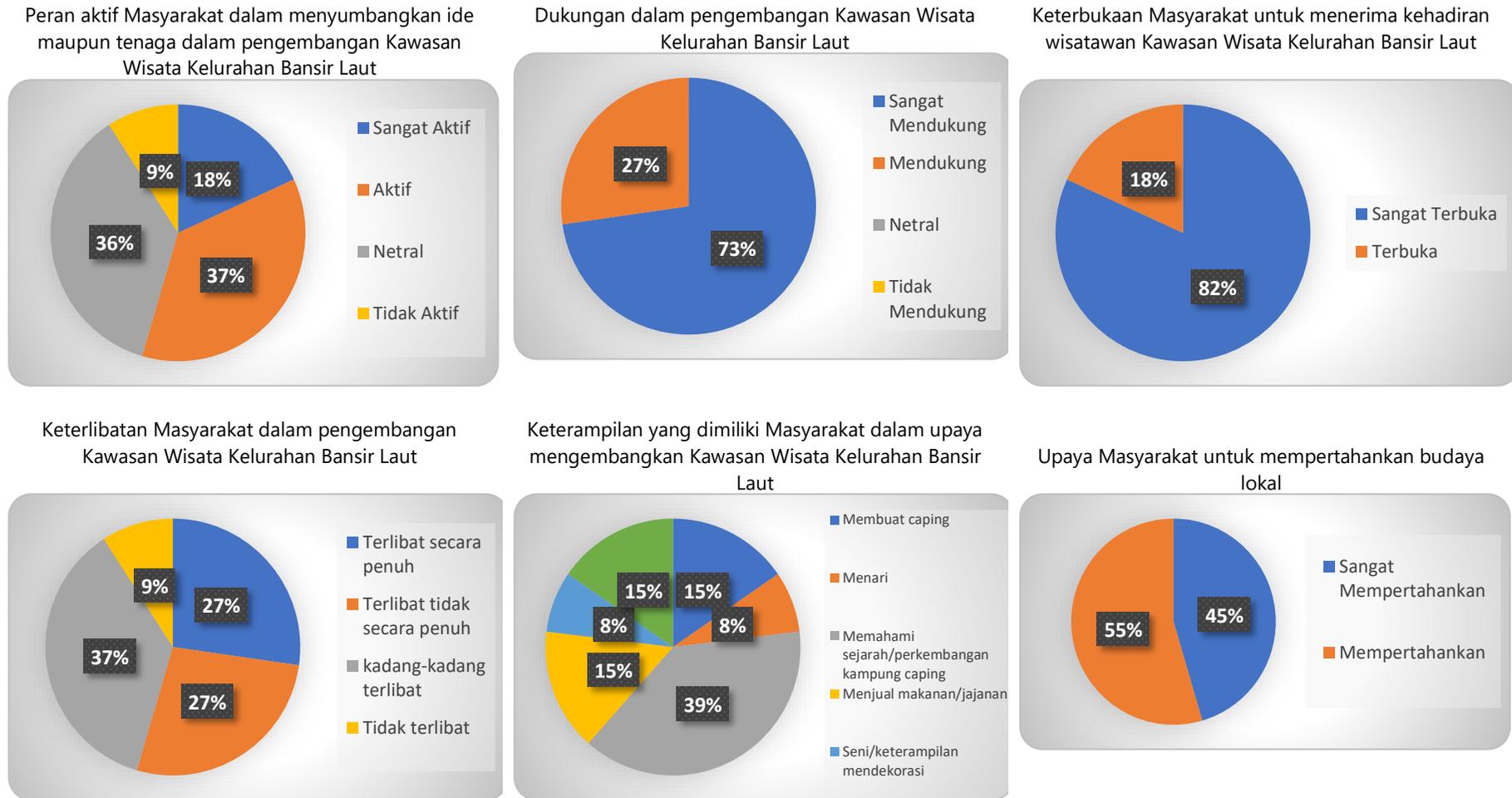
Kopol merupakan tempat berlabuh sampan yang juga difungsikan sebagai ruang bersantai warga. Kopol dapat diberikan tambahan fungsi sebagai salah satu alternatif pengunjung menikmati aneka kuliner dan ruang untuk menikmati atrasi budaya.

4.6 Analisis Pemberdayaan Masyarakat

Berdasarkan hasil analisis, Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut memiliki tiga (3) jenis atraksi wisata yang lengkap, yaitu terdiri atas wisata alam, wisata budaya, dan wisata buatan/kreatif. Wisata alam yang ada adalah pemandangan Sungai Kapuas dengan berbagai paket wisata yang ditawarkan, wisata budaya yang ada berupa Rumah Budaya yang merupakan rumah panggung dengan gaya khas melayu, dan wisata religi yang ada berupa Surau Al-Hidayah

dan Masjid Al-Faidzin. Saat ini, pengelolaan atraksi wisata alam telah dikelola oleh masyarakat setempat melalui Rumah Ide di bawah naungan Akademi Ide. Rumah Ide digunakan sebagai tempat kelola atraksi wisata yang ada seperti pemesanan kano, saprahan melayu, susur sungai, dan atraksi wisata lain yang ditawarkan. Atraksi wisata budaya didukung oleh keserasian seni yang dapat dimunculkan oleh rumah-rumah warga, khususnya rumah yang berada di tepian sungai. Hal ini dapat dilakukan dengan kesiapan masyarakat Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut dalam kegiatan pengembangan Kampung Mendawai menjadi kampung kreatif sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari partisipasi masyarakat Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut dalam berbagai kegiatan pengembangan Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut. Berbagai kegiatan dilakukan secara gotong royong seperti mendekorasi lingkungan, membangun teras apung, dan kegiatan lainnya.

Masyarakat turut berperan aktif dalam mengikuti pelatihan yang diberikan seperti kasidah, tarian adat, permainan alat musik tradisional, dan pencak silat. Berdasarkan hasil kuisioner yang disebarkan kepada masyarakat Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut, kedatangan pengunjung bukanlah hal yang dianggap mengganggu, tetapi hal yang disenangi. Bagi masyarakat yang membuka bisnis dalam bidang kuliner tentu mengharapkan kedatangan pengunjung yang ramai. Apabila jumlah pengunjung meningkat, maka penghasilan masyarakat yang membuka bisnis dalam bidang kuliner juga akan bertambah.



Gambar 4. 13 Hasil Kuisiner terkait Kesiapan dan Partisipasi Masyarakat
Sumber: Hasil Survei Primer, Tahun 2021

Saran pengembangan kawasan yang menjadi usulan pengelolaan adalah sebagai berikut:

1. Pembangunan waterfront
2. Bantuan modal usaha
3. Munculnya bantuan lain
4. Mengadakan koperasi
5. Pembangunan kios khusus
6. Peningkatan promosi kawasan
7. Peningkatan visual kawasan
8. Memamerkan hasil kerajinan masyarakat setempat
9. Perbaikan pertokoan

Tabel 4. 13 Tabel Analisis Potensi Pengelolaan Kawasan

No	Variabel	Nilai Potensi Pengelolaan
1.	Sumber Daya Manusia	<ol style="list-style-type: none"> 1. Terdapat lulusan pariwisata/memiliki pengalaman pendidikan terkait pariwisata tetapi jumlahnya tidak banyak 2. Tidak banyak masyarakat yang menguasai bahasa asing; 3. Kegiatan berupa pelatihan untuk pelaku usaha Ekraf di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut serta pemasaran produk
2.	Keterampilan Masyarakat	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat Caping 2. Membuat Souvenir 3. Menari 4. Memahami sejarah/perkembangan Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut 5. Menjual makanan/jajanan 6. Seni/keterampilan mendekorasi 7. Keterampilan Mengajar 8. Pertukangan
3.	Sosial Ekonomi	<ol style="list-style-type: none"> 1. terjadi peningkatan lapangan kerja (barang: warung/kios, jasa: jasa: pemandu wisata) 2. terjadi peningkatan pendapatan masyarakat dari kegiatan kepariwisataan di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut 3. terjadipertumbuhan (jumlah dan kualitas) usaha pariwisata yang dikelola masyarakat setempat 4. adanya penguatan industri kreatif di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut 5. terjadi peningkatan modal dalam bentuk daya tarik, produk wisata, dan fasilitas pendukung dari kegiatan kepariwisataan
4.	Keterlibatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. pelibatan industri pariwisata dalam mendorong UMKM CSR dan Bapak Asuh di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut 2. Bekerjasama dengan BRI dalam upaya peningkatan fasilitasi bantuan permodalan dan layanan keuangan
5.	Pengunjung	<ol style="list-style-type: none"> 1. Terjadi peningkatan kunjungan wisatawan di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut sejak dibuka menjadi tempat wisata 2. Terjadi peningkatan lama/durasi kunjungan wisatawan
6.	Pemasaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Terjadi peningkatan pemasaran produk local 2. peningkatan minat/permintaan pasar terhadap produk lokal Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut 3. peningkatan publikasi/promosi melalui media sosial

Tabel 4. 14 Analisis Penilaian Pembangunan Berbasis Masyarakat

No	KRITERIA	No	SUB-KRITERIA	Penilaian Kampung Wisata
1.	Kepemilikan dan kepengurusan oleh Masyarakat	1.1	Terdapat pengelolaan yang efektif dan transparan	√
		1.2	Legalitas lembaga/kelompok desa wisata	-
		1.3	Memiliki pengelolaan yang efektif dan transparan	√
		1.4	Memiliki kemitraan yang efektif	√
2.	Kontribusi terhadap kesejahteraan Sosial	2.1	Menjaga Martabat manusia	√
		2.2	Pembagian biaya dan keuntungan yang adil	
		2.3	Memiliki jaringan ke ekonomi local dan regional	-
		2.4	Melestarikan sumber daya alam	√
3.	Kontribusi untuk menjaga dan meningkatkan kualitas lingkungan	3.1	Melestarikan sumber daya	√
		3.2	Aktivitas konservasi untuk meningkatkan kualitas lingkungan	√
4.	Mendorong terjadinya partisipasi interaktif Antara masyarakat local dengan pengunjung (wisatawan)	4.1	Terdapat interaksi Antara tamu dan masyarakat local	√
		4.2	Keberlanjutan produk-produk pariwisata berbasis masyarakat	√
5.	Jasa perjalanan wisata dan pramuwisata yang berkualitas	5.1	Kualitas dan keahlian pramuwisata desa wisata	√
		5.2	Memastikan kualitas perjalanan wisata	-
6.	Kualitas makanan dan minuman	6.1	Kualitas pelayanan makanan dan minuman	√
		6.2	Memastikan makanan dan minuman yang berkualitas	-
7.	Kualitas Akomodasi	7.1	Kualitas pelayanan akomodasi	-
		7.2	Memastikan pengelolaan akomodasi yang berkualitas	-
8.	Kinerja Friendly Tour Operation (FTO)	8.1	Komitmen kepada nilai-nilai ideal Desa Wisata	√
		8.2	Kontribusi terhadap perlindungan masyarakat dan alam	-
		8.3	Dukungan terhadap ekonomi local	√
		8.4	Mempromosikan indahnya penemuan, pengetahuan dan penghargaan	-
		8.5	Mempromosikan pengalaman yang memuaskan dan aman bagi wisatawan dan masyarakat	-

Sumber: Hasil Analisis, tahun 2021

BAB 5

KONSEP PENGEMBANGAN KAWASAN

Dikembangkan menjadi salah satu tujuan wisata. Berdasarkan gambaran potensi kawasan dan hasil analisis, maka dirumuskan konsep pengembangan kawasan sebagai berikut:

5.1 Tema dan Tujuan Pengembangan Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut

Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut memiliki 3 unsur daya tarik wisata yaitu wisata alam, wisata budaya dan wisata buatan yang sudah berkembang sebagai destinasi wisata di Kota Pontianak. Berdasarkan potensi dan hasil analisis maka kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut merupakan kawasan wisata dengan tema **Kampung Kreatif, Seni dan Budaya Tepian Sungai Kapuas**. Tema ini mewakili 3 unsur daya tarik yang dijabarkan sebagai berikut:

1. **Kampung Kreatif** sebagai bentuk pengembangan terhadap daya tarik wisata buatan yang merupakan hasil kreativitas dari masyarakat setempat dalam meningkatkan nilai tambah kampungnya melalui mengembangkan industri Capping sebagai salah satu usaha yang dapat menjadi daya tarik wisatawan;
2. **Kampung Seni dan Budaya** merupakan cikal bakal terbentuknya kampung dari unsur religi dan budaya melayu yang dikembangkan untuk dapat meningkatkan nilai historis kawasan sebagai kawasan budaya dan pengembangan atraksinya;
3. **Kampung di tepian Sungai Kapuas menjadikan Sungai Kapuas** sebagai daya tarik alam yang perlu dilestarikan dan dikembangkan menjadi pembentuk view utama kawasan.

Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut dikembangkan dengan tujuan **mengembangkan kawasan wisata terpadu di Kota Pontianak yang berkelanjutan, inovatif dan produktif**.

Tujuan pengembangan dari objek wisata adalah :

- a. **Berkelanjutan** dapat diterjemahkan bahwa sudah ada kemampuan dan keinginan masyarakat setempat untuk mengelola kawasan dan mengembangkan daya tarik kawasan dan atraksinya. Meningkatkan sikap kesediaan dalam berperan serta untuk melestarikan potensi objek wisata dan lingkungan hidup.
- b. **Inovatif** adalah kreativitas dan kemauan untuk Meningkatkan pengembangan objek wisata melalui penciptaan ide, proses, atau produk baru yang bila diterapkan akan menghasilkan perubahan positif yang efektif dalam Meningkatkan nilai estetika dan keindahan kawasan wisata. Meningkatkan sikap, kreasi dan inovasi masyarakat setempat sebagai pengusaha objek wisata, serta meningkatkan mutu aksesibilitas dan unsur promosi dalam pengembangan objek wisata.

- c. **Produktif adalah upaya untuk** meningkatkan variasi jenis kegiatan yang dapat ditampung kawasan sebagai atraksi kreatif yang memberikan nilai rekreasi dan memiliki nilai keuntungan ekonomi bagi masyarakat dan bagi objek wisata seperti:
- Membuka lapangan kerja baru bagi masyarakat
 - Meningkatkan pendapatan masyarakat
 - Meningkatkan popularitas daerah
 - Meningkatkan pendapatan objek wisata tersebut.
 - Meningkatkan sarana dan prasarana yang ada pada objek wisata.

5.2 Konsep Pengembangan Atraksi

Pengembangan pariwisata adalah suatu usaha untuk mengembangkan atau memajukan objek wisata agar, objek wisata tersebut lebih baik dan lebih menarik ditinjau dari segi tempat maupun benda-benda yang ada didalamnya untuk dapat menarik minat wisatawan untuk mengunjunginya. Pengembangan pariwisata memiliki beberapa komponen yang berkaitan dengan perencanaan pariwisata, salah satunya adalah atraksi wisata. Atraksi wisata terbagi dalam 3 kategori, yaitu daya tarik alam, daya tarik budaya, dan daya tarik buatan yang tidak berhubungan dengan kedua kategori sebelumnya. Daya tarik buatan dapat berupa taman bermain, sirkus, mall, dan lain-lain.

Pengembangan pariwisata merupakan suatu rangkaian upaya yang dilakukan dengan tujuan mewujudkan keterpaduan dalam penggunaan berbagai sumber daya pariwisata dalam mengintegrasikan segala bentuk aspek diluar pariwisata yang berkaitan secara langsung maupun tidak langsung guna kelangsungan pengembangan pariwisata yaitu memajukan, memperbaiki, dan meningkatkan kondisi kepariwisataan suatu obyek dan daya tarik wisata sehingga mampu menjadi mapan dan ramai untuk dikunjungi oleh wisatawan serta mampu memberikan suatu manfaat baik bagi masyarakat di sekitar obyek dan daya tarik dan lebih lanjut akan menjadi sumber pemasukan bagi pemerintah. Perencanaan pengembangan meliputi:

1. Pendekatan Participatory Planning, dimana seluruh unsur yang terlibat dalam perencanaan dan pengembangan kawasan objek wisata diikutsertakan baik secara teoritis maupun praktis.
2. Pendekatan potensi dan karakteristik ketersediaan produk budaya yang dapat mendukung keberlanjutan pengelolaan kawasan objek wisata.
3. Pendekatan pemberdayaan masyarakat, adalah memberikan kesempatan kepada masyarakat untuk mengembangkan kemampuannya agar tercapai kemampuan baik yang bersifat pribadi maupun kelompok.
4. Pendekatan kewilayahan, faktor keterkaitan antar wilayah merupakan kegiatan penting yang dapat memberikan potensinya sebagai bagian yang harus dimiliki dan diseimbangkan secara berencana.
5. Pendekatan optimalisasi potensi, dalam optimalisasi potensi yang ada di suatu desa seperti perkembangan potensi kebudayaan masih jarang disentuh atau digunakan sebagai bagian dari indikator keberhasilan pengembangan.

5.2.1 Konsep Atraksi Wisata Alam

Konsep pengembangan Atraksi terhadap Wisata Alam merupakan usaha yang kegiatannya mengelola daya tarik wisata alam untuk dapat dinikmati wisatawan. Adapun alam yang menjadi daya tarik di Kawasan Wisata ini adalah Sungai Kapuas. Adapun kegiatan usaha yang dapat dilakukan dalam pengelolaan Sungai sebagai daya tarik wisata dilakukan dengan:

- a. penyediaan prasarana dan sarana bagi wisatawan diantaranya:
 - Sarana yang perlu disediakan untuk menikmati panorama seperti Kopol, teras apung, tempat duduk di tepain sungai dan, ruang pejalan kaki tepain Sungai;
 - Air Sungai sebagai ruang atraksi untuk bermain Sampan dan Kano yang perlu dirancang dengan warna yang menarik dan dilengkapi dengan fasilitas keamanan berupa pelampung bagi penggunanya.
 - Air Sungai sebagai ruang untuk kegiatan memancing. Karena Sungai Kapuas merupakan sungai yang besar diperlukan beberapa strategi untuk meningkatkan jumlah habitat ikan dan keseruan atraksi ini, diantaranya:
 - a) Bantuan pemerintah untuk menebar bibit ikan di Sungai Kapuas; dan atau
 - b) Membuat jaring-jaring apung sebagai ruang ikan budidaya.
 - Air Sungai sebagai ruang transportasi wisata air melalui atraksi susur sungai menyusuri Sungai Kapuas memerlukan sarana perahu yang menarik dan khas kampung Wisata Kelurahan Bansir Laut serta dilengkapi dengan Dermaga wisata.
 - Air Sungai sebagai salah satu sarana olahraga dan perlombaan dengan mengadakan event-event perlombaan dayung dan lomba sampan, ataupun sebagai lokasi bagi latihan atlet dayung.

- b. pengelolaan usaha daya tarik wisata alam

Untuk dapat mengelola kegiatan tersebut diperlukan peralatan seperti sampan, kano, alat pancing, pelampung pengaman ataupun peralatan pendukung lainnya. Peralatan ini perlu disediakan ruang sebagai etalase untuk memajang peralatannya yang menarik pengunjung. Selain itu juga diperlukan tenaga terampil yang dapat mendampingi pengunjung selama beraktivitas di air.

5.2.2 Konsep Atraksi Budaya

Hasil analisis menunjukkan bahwa kawasan wisata ini memiliki 2 potensi budaya yaitu budaya religi dan budaya melayu.

- a. Pengembangan Budaya Religi melalui kegiatan sebagai berikut:
 - Kampung bansir dapat dikembangkan sebagai tujuan pendidikan agama dengan pengembangan fasilitas atau sarana rumah tahfiz untuk penghafal al Qur'an;
 - Event budaya religi dapat menjadi agenda wisata per triwulan melalui kegiatan Hataman massal, Kasidahan dan Lomba salawat;
 - Penataan makam keluarga dengan Nama keluarga besar dapat menjadi penanda berupa nama pemakaman dan dikembangkan penataan dengan memberikan nuansa yang khas bagi tiap-tiap kompleks pemakaman serta tanaman/ vegetasi yang tepat untuk memperindah makam menjadi taman pemakaman.
- b. Pengembangan Budaya Melayu melalui kegiatan sebagai berikut:

- Rumah besar ini dapat difungsikan sebagai museum budaya melayu, dengan desain halamannya yang menarik dapat menjadi ruang bagi latihan seni dan pertunjukan seni yang dapat diagendakan rutin. Pada rumah budaya juga dapat disediakan aneka kostum budaya melayu yang dapat digunakan pengunjung sebagai daya tarik dan bukti telah mengunjungi rumah budaya ini.
- Unsur pengenalan budaya melayu dapat memanfaatkan ruang pejalan kaki tepian sungai sebagai ruang edukasi bagi pengenalan jenis-jenis tarian dan seni budaya melayu lainnya. Sehingga wisatawan juga mendapatkan edukasi sambil menyusuri tepian sungai walaupun sedang tidak adanya event
- Menampilkan meriam karbit sebagai ikon atraksi tepian sungai yang dihias dengan hiasan khas melayu dapat menjadi daya tarik bagi pengunjung.
- Makan bersaprah saat ini dapat dilakukan di teras apung, tentunya teras apung yang ada saat ini ketersediaannya terbatas sehingga perlu diorder sehari sebelum berkunjung. Untuk itu diperlukan sarana lainnya yang dapat digunakan sebagai ruang alternatif untuk makan bersaprah, misalnya pada kopol-kopol yang akan dikembangkan sebagai ruang meningkatki pemandangan tepian sungai.

5.2.3 Konsep Atraksi Buatan

Kawasan wisata ini mempunyai keunggulan buatan yang daapat dikembangkan untuk meningkatkan nilai ekonomis kawasan, adapun beberapa atraksi buatan yang dapat dikembangkan diantaranya sebgai berikut:

- a. Berupa pelatihan teknik/cara-cara membuat caping yang dapat dilakukan oleh pengrajin. Dengan terlebih dahulu memberikan edukasi terkait berbagai jenis bentuk caping dan manfaatnya..
- b. Dengan melukis sendiri caping yang akan menjadi buah tangan akan menjadi suatu atraksi yang menarik.
- c. Pengrajin caping juga perlu meningkatkan kreativitas melalui pembuatan caping dalam berbagai ukuran mulai yang kecil sebagai hiasan dinding sampai yang besar untuk pelindung kepala dalam berbagai ukuran anak-anak sampai dewasa
- d. Sebagai upaya meningkatkan nilai pendapat bagi masyarakat, pengunjung Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut dapat diarahkan untuk tetap menggunakan Caping selama berada dalam kawasan wisata. Capingnya sendiri dapat dengan sistem sewa dan membeli untuk dibawa pulang. Tentunya dengan skema harga yang terjangkau untuk berbagai kalangan pengunjung.
- e. Mendesain dinding rumah-rumah yang ada di kawasan tepi sungai dengan menggunakan desain yang mengandung kearifan lokal yang dapat mendukung Rumah Budaya. Hal ini agar pemandangan dari arah pinggir sungai ke rumah warga menjadi lebih cantik karena adanya keserasian yang ditimbulkan antar bangunan rumah warga.
- f. menggunakan caping lukis sebagai hiasan gantung yang dapat menunjukkan ciri khas dari Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut.

- g. Pada kawasan wisata terdapat lebih dari 5 gang yang dapat menjadi ruang untuk menghias kampung dengan kreativitas masing-masing masyarakat gang.
- h. Peningkatan kualitas dan jenis kuliner khas dapat dilakukan melalui pelatihan dan bantuan permodalan.
- i. Festival jajanan tradisional dapat menjadi event rutin triwulan yang menjadi agenda promosi kawasan untuk menarik wisatawan.
- j. Menanam vegetasi menarik pada halaman-halaman warna dan ruang pejalan kaki. Peningkatan kualitas visual tersebut dapat dilakukan dengan menambah vegetasi hias yang menggantung. Tanaman hias yang dapat menjadi pilihan adalah vinca, begonia, sirih belanda, dan portulaca.



(a)



(b)



(c)



(d)

Gambar 5. 1 Tanaman Hias Gantung

(a) Vinca; (b) Begonia; (c) Sirih Belanda; (d) Portulaca

Sumber: google images

Atraksi wisata religi, yaitu Surau Al-Hidayah dan Masjid Al-Faidzin dapat ditingkatkan dengan menerapkan konsep penghijauan di teras dan halamannya. Hal ini dapat dilakukan dengan menambah jenis vegetasi pada halaman. Jenis vegetasi yang dapat dipilih adalah Tanaman Sirih Gading, Bougenville, Bunga Anggrek, dan Kamboja.



(a)



(b)



(c)



(d)

Gambar 5. 2 Tanaman Hias Dalam Pot

(a) Sirih Gading; (b) Bougenville; (c) Bunga Anggrek (d) Kamboja

Sumber: google images

5.3 Konsep Perletakan Sarana dan Prasarana

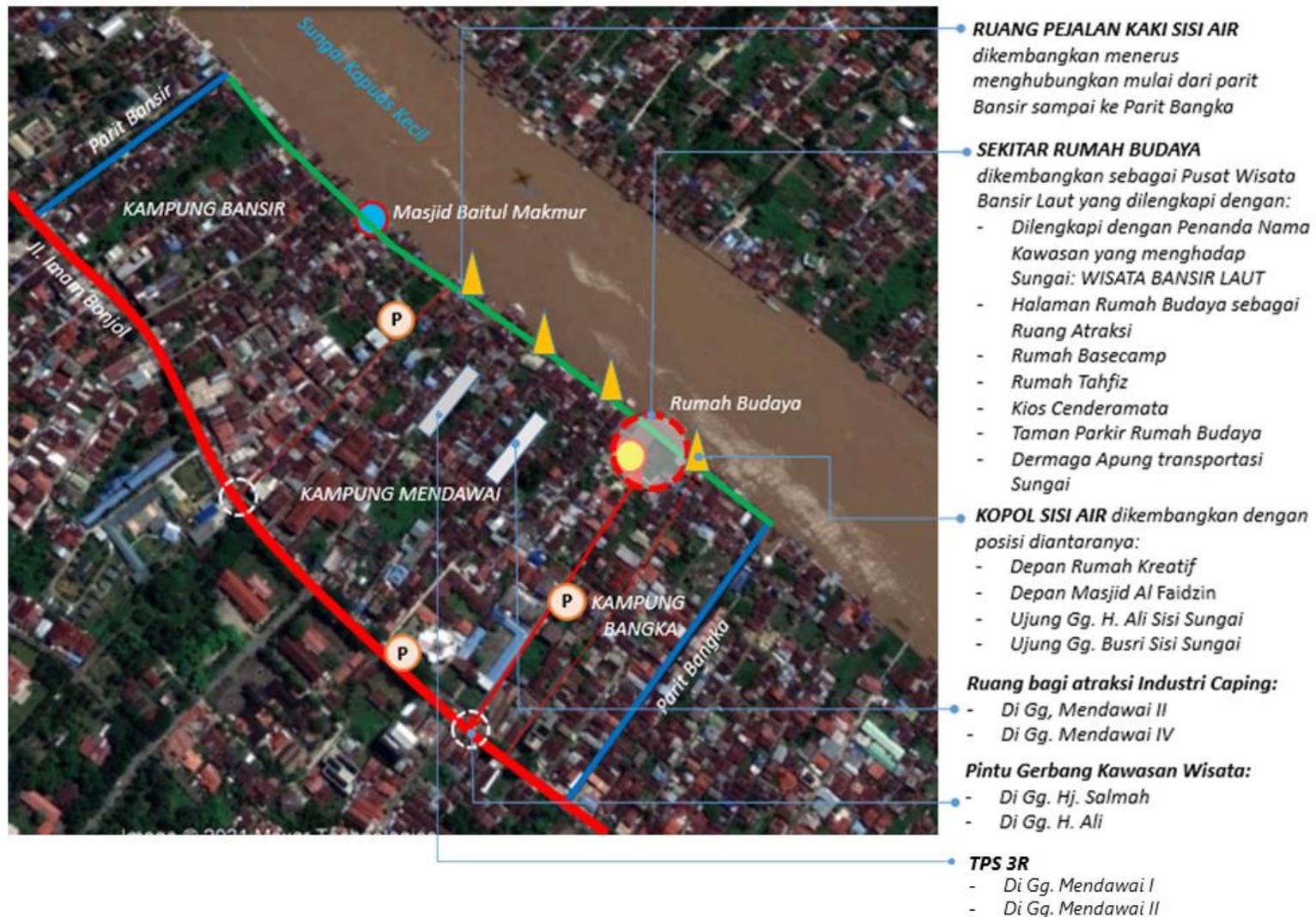
Konsep perletakan sarana dan prasarana merupakan hasil dari kajian tapak Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut dengan mempertimbangkan beberapa hal sebagai berikut:

- a. Sungai Kapuas adalah view utama kawasan sehingga seminimal mungkin sarana dan prasarana yang ada menutupi pandangan pengunjung ke arah sungai;
- b. Atraksi wisata Sungai Kapuas didukung oleh ketersediaan jalan Gang Mendawai Laut dan waterfront yang sedang direncanakan. Peningkatan atraksi wisata Sungai kapuas dapat dilakukan dengan meningkatkan kualitas visual yang ada.

Arahan bagi perletakan Sarana dan Prasarana diantaranya sebagai berikut:

1. **RUANG PEJALAN KAKI SISI AIR** : dikembangkan menerus menghubungkan mulai dari parit Bansir sampai ke Parit Bangka.
2. **SEKITAR RUMAH BUDAYA** : dikembangkan sebagai Pusat Wisata Kelurahan Bansir Laut yang dilengkapi dengan:
 - a) Dilengkapi dengan Penanda Nama Kawasan yang menghadap Sungai: **WISATA KELURAHAN BANSIR LAUT**
 - b) Halaman Rumah Budaya sebagai Ruang Atraksi
 - c) Rumah Basecamp
 - d) Rumah Tahfiz
 - e) Kios Cenderamata
 - f) Taman Parkir Rumah Budaya
 - g) Dermaga Apung transportasi Sungai
3. **KOPOL SISI AIR** : dikembangkan dengan posisi diantaranya:
 - a) Depan Rumah Kreatif
 - b) Depan Masjid Al Faidzin
 - c) Ujung Gg. H. Ali Sisi Sungai
 - d) Ujung Gg. Busri Sisi Sungai
4. **RUANG ATRAKSI INDUSTRI CAPING** :
 - a) Di Gg, Mendawai II
 - b) Di Gg. Mendawai IV
5. **PINTU GERBANG KAWASAN WISATA** :
 - a) Di Gg. Hj. Salmah
 - b) Di Gg. H. Ali
6. **RUANG PARKIR** :

- a) Parkir di belakang rumah BUdaya;
 - b) Parkir di jalan Hj. Salmah;
 - c) Parkir di Halaman yayasan Islamiah
 - d) Parkir di gg. H. Ali
7. **PAPAN PENANDA** : Elemen pendukung atraksi wisata yang sangat penting adalah tersedianya papan penanda informasi. Saat ini sudah terdapat papan penanda lokasi Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut dan papan penanda area parkir. Masih diperlukan penambahan penanda informasi lain yang dapat menunjukkan wisata-wisata apa saja yang disediakan di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut. Penanda informasi tersebut dapat berupa banner dengan ukuran besar. Selain itu, informasi terkait rute perjalanan wisata di dalam Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut juga perlu disediakan. Informasi tersebut juga dapat dituliskan dalam bentuk banner.
8. **TEMPAT PENGELOLAAN SAMPAH REDUCE, REUSE, RECYCLE (TPS 3R)** : Kawasan wisata yang kotor dapat menurunkan kualitas tempat wisatanya. TPS 3R menjadi di kawasan wisata merupakan sistem pengelolaan dan teknologi pengelolaan sampah yang dapat menjadi solusi masalah dan dampak yang ditimbulkan oleh sampah. Dengan adanya TPS 3R, tidak hanya mengatasi masalah sampah, tetapi juga menghasilkan produk bernilai ekonomis dari sampah yang diolah. Produk bernilai ekonomis yang berasal dari pengolahan sampah dapat berupa kompos yang digunakan untuk pupuk tanaman hias yang ada di rumah warga dan sepanjang jalan di Wisata Kawasan Kelurahan Bansir Laut.



Gambar 5. 3 Konsep Perletakan Sarana dan Prasarana



Gambar 5. 4 Konsep Perletakan Sarana dan Prasarana di Sekitar Rumah Budaya

5.4 Konsep Kesesuaian Bentuk Sarana dan Prasarana

Konsep kesesuaian bentuk sarana dan prasarana merupakan pilihan bentuk yang dipilih berdasarkan beberapa pertimbangan sebagai berikut:

a. Pintu Gerbang Kawasan

Pintu Gerbang kawasan merupakan penanda yang dikonsepsikan monumental dilengkapi dengan unsur-unsur yang menjadi daya tarik kawasan wisata. Penyesuaian irama dan bentuk gerbang dengan bentuk bangunan budaya.



Gambar 5. 5 Desain Pintu Gerbang Kawasan

Sumber: Hasil Desain, tahun 2021



Gambar 5. 6 Desain Unsur pelengkap Daya Tarik Pintu Gerbang Kawasan

Sumber: Hasil Desain, tahun 2021

Mengadopsi bentuk Caping sebagai salah satu icon kawasan perencanaan ke dalam bentuk-bentuk sarana dan prasarana.

b. Konsep Ruang Pejalan Kaki Sisi Air

Ruang pejalan kaki yang biasa disebut dengan promenade. Ruang pejalan kaki sisi air ini dirancang dengan beberapa perlengkapan diantaranya:

- Lebar penampang 2 x 1,4 m. dengan lebar ini pengguna akan lebih leluasa dalam menikmati perjalanan di sepanjang ruang pejalan kaki;
- Dilengkapi dengan ruang yang dapat dimanfaatkan untuk pejalan kaki beristirahat sambil menikmati pemandangan Sungai Kapuas;
- Dilengkapi dengan pagar pembatas sebagai bentuk pengaman terhadap aktivitas pejalan kaki;
- Dilengkapi dengan lampu penerangan;
- Pohon peneduh dan tanaman hias;
- Papan informasi sebagai ruang bagi edukasi Seni dan budaya Melayu.



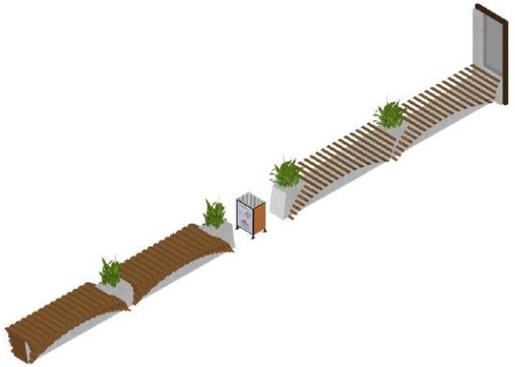
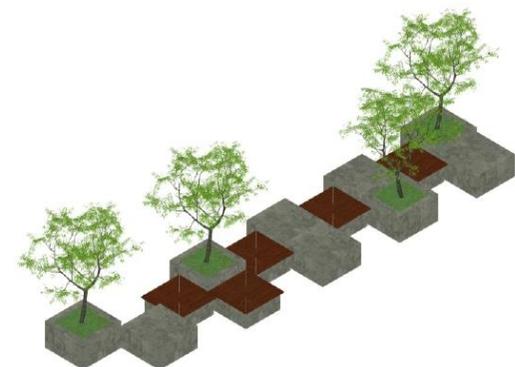
Gambar 5. 7 Visualisasi Desain Ruang Pejalan Kaki Sisi Air 1

Sumber: Hasil Desain, tahun 2021

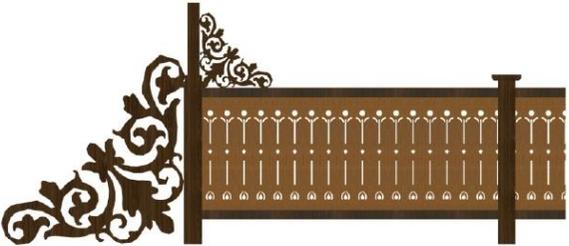


Gambar 5. 8 Visualisasi Desain Ruang Pejalan Kaki Sisi Air 2

Sumber: Hasil Desain, tahun 2021

		<p style="text-align: right;">K1</p> <p>KURSI TIPE I Kursi tipe 1 tersusun atas 2 kombinasi kursi dengan model yang berbeda namun dengan jenis material yang sama yaitu beton di kombinasikan dengan kayu dan masing masing model di lengkapi dengan 2 pot bunga. Terdapat 6 buah kursi untuk tipe ini</p> <p style="text-align: right;">K2</p> <p>KURSI TIPE II Kursi tipe 2 berjumlah 3 buah dan terbuat dari material beton dikombinasikan dengan kayu, serta dilengkapi 4 pot untuk vegetasi</p>
<p>KURSI TIPE I</p>	<p>K1 KURSI TIPE II</p>	<p>K2 KETERANGAN</p>
		<p style="text-align: right;">L1</p> <p>LAMPU TIPE I Lampu tipe 1 hanya ditempatkan pada area/halaman bangunan</p> <p style="text-align: right;">L2</p> <p>LAMPU TIPE II Lampu tipe 2 notabene ditempatkan pada 2 sisi jalur sirkulasi.</p>
<p>LAMPU TIPE I</p>	<p>L1 LAMPU II</p>	<p>L2 KETERANGAN</p>

Gambar 5. 9 Desain Fasilitas Pelengkap Ruang Pejalan Kaki Sisi Air (1)

		<p style="text-align: right;">R1</p> <p>RALLING TIPE I Material menggunakan besi bulat hollow dilapisi cat kuning dengan tambahan plat vertikal atau tiang bermotif corak ingsang</p> <p style="text-align: right;">R2</p> <p>RALLING TIPE II Material menggunakan kayu bermotif atau memiliki ukiran</p>
<p>RALLING TIPE I</p>	<p>R1 RALLING TIPE II</p>	<p>R2 KETERANGAN</p>
		<p style="text-align: right;">R1</p> <p>RALLING TIPE III Material menggunakan besi bulat hollow dilapisi cat kuning dengan tiang atau kolom bercorak kayu</p> <p style="text-align: right;">R2</p> <p>PAPAN INFO Papan info dibuat menggunakan kombinasi material beton, ACP, serta plastik, yang ditempatkan pada titik-titik tertentu area sirkulasi</p>
<p>RALLING TIPE III</p>	<p>R3 GAZEBO II</p>	<p>P KETERANGAN</p>

Gambar 5. 10 Desain Fasilitas Pelengkap Ruang Pejalan Kaki Sisi Air (2)

c. Konsep Nama Kawasan

Nama kawasan yang dipilih adalah “Kampung Wisata Kelurahan Bansir Laut”. Nama ini dipilih dengan pertimbangan bahwa 3 bagian kampung yaitu Kampung Bansir, Kampung Mendawai dan KAMPUNG BANGKA adalah satu kesatuan kawasan wisata dengan Sekitar Rumah budaya menjadi pusat Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut.



Gambar 5. 11 Konsep Bentuk Nama Kawasan

Sumber: Hasil Desain, tahun 2021

d. Konsep Desain Kopol

Kopol adalah salah satu ruang yang dapat difungsikan sebagai tempat bersantai sambil menikmati pemandangan ditepian sungai Kapuas. Pendekatan arsitektur dalam desain kopol atau gazebo di sini adalah konsep kontekstual. Konsep ini di ambil dari karakteristik lingkungan sekitar. Adapun beberapa pertimbangan desain terpilih adalah sebagai berikut:

- Dari gaya arsitektur melayu dan juga vernakular, desain ini muncul sebagai sesuatu yang baru tapi tetap membaaur dengan lingkungannya.
- Mempertahankan tipologi arsitektur melayu dengan unsur kepala, badan dan kaki bangunan.
- Penggunaan material bernuansa kayu, sirap dan tone warna sebagai penegasan gaya arsitektur melayu.
- Kombinasi material beton sebagai kemudahan kebutuhan material yang tersedia dan tahan lama.
- Sudut kemiringan atap yg cukup curam selain bertujuan untuk point of view kawasan tepian sungai juga sebagai analisa terhadap hujan di tepian sungai dgn kemiringan hujan landai.
- Atap belapis 2 berjarak dan cukup tinggi bermaterial sirap (atau sejenisnya) meminimalisir hawa panas dlm bangunan.

		<p>Gazebo tipe 1 dan 2 pada dasarnya memiliki bentuk dan ukuran yang tipikal, yang membedakannya hanya penempatan dan komponen tangga yang terdapat pada gazebo tipe 2</p>
<p style="text-align: center;">GAZEBO I</p>	<p style="text-align: center;">GAZEBO II</p>	<p style="text-align: center;">KETERANGAN</p>

Gambar 5. 12 Konsep Bentuk Kopol

Sumber: Hasil Desain, tahun 2021

e. Dermaga Wisata

Dermaga Wisata merupakan sarana yang disediakan untuk mengakomodir akses pengunjung dari Sisi Sungai. Dermaga wisata diletakkan di depan Rumah budaya karena ini merupakan simpul utama atau pusat kawasan wisata. Dengan posisi di depan rumah budaya pengunjung juga dapat langsung dapat mengakses rumah budaya dan aktivitas yang akan dikembangkan di rumah budaya dan halaman rumah budaya. Adapun pilihan bentuk dermaga adalah jenis dermaga apung dengan konsep arsitektural melayu pada bagian pagar menyesuaikan dengan irama bangunan rumah budaya.

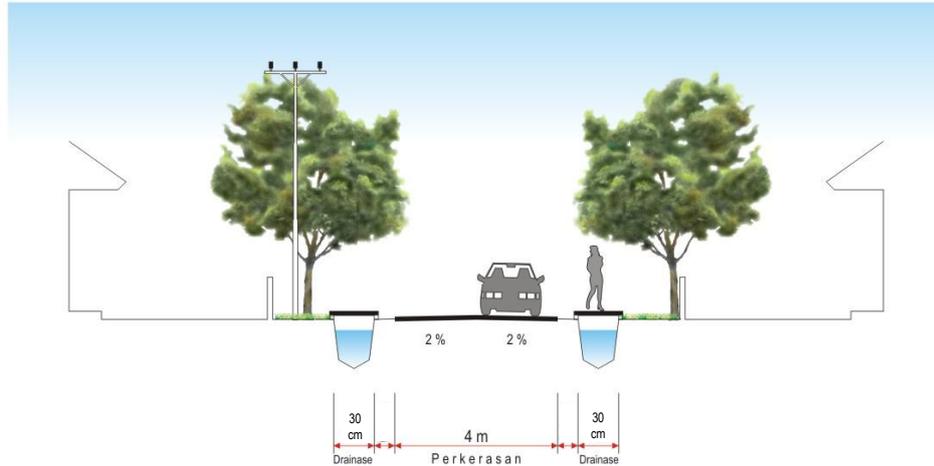


Gambar 5. 13 Alternatif Desain Dermaga Wisata

Sumber: Hasil Desain, tahun 2021

f. Konsep Peningkatan Akses Jalan Masuk

Akses jalan masuk kawasan dikembangkan untuk dapat dilalui oleh kendaraan roda 4. Kondisi saat ini yang masih terbatas untuk dilalui 2 kendaraan yang saling berpapasan perlu ditingkatkan dengan konsep geomtri sebagai berikut:



Gambar 5. 14 Konsep Geometri Jalan Utama

Sumber : Hasil Analisis, 2021

Jaringan jalan sebagai akses utama masuk kawasan dapat dikembangkan dengan lebar sampai 4 meter dan dilengkapi dengan drainase minimal 30 cm

5.5 Konsep Pengelolaan Kawasan

Pengelolaan kawasan wisata merupakan suatu proses dalam merumuskan kebijakan-kebijakan dan pencapaian tujuan dan keberhasilan kegiatan pariwisata. Pengelolaan dilakukan melalui pengembangan potensi yang dimiliki agar dapat memiliki nilai jual dan mampu bersaing dengan objek wisata lainnya. Adapun prinsip pengembangan desa wisata adalah sebagai salah satu produk wisata alternatif yang dapat memberikan dorongan bagi pembangunan pedesaan yang berkelanjutan serta memiliki prinsip-prinsip pengelolaan antara lain, ialah: (1) memanfaatkan sarana dan prasarana masyarakat setempat, (2) menguntungkan masyarakat setempat, (3) berskala kecil untuk memudahkan terjalinnya hubungan timbal balik dengan masyarakat setempat, (4) melibatkan masyarakat setempat, (5) menerapkan pengembangan produk wisata pedesaan (Sastrayuda, 2010).

Bedasarkan hasil analisis terhadap Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut, terdapat berbagai potensi wisata yang dapat dikembangkan. Potensi wisata yang dimiliki meliputi wisata alam, budaya, dan buatan. Oleh karena itu, dibutuhkan konsep pengelolaan kawasan yang sesuai dengan ketiga potensi tersebut yang juga dilandaskan pada prinsip pengembangan desa wisata. Konsep pengelolaan Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut dapat dilihat pada matriks berikut.

Tabel 5. 1 Matriks Pengelolaan Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut

		KONSEP PENGELOLAAN
INSTRUMEN	Atraksi	<ul style="list-style-type: none"> • Menjadikan kekhasan daya tarik alam, budaya dan religi di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut sebagai daya tarik wisatawan. • Mendata potensi wisata yang dapat dikembangkan sebagai objek daya tarik wisata baru. • Membuat peta atraksi Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut berdasarkan daya tarik wisata alam, budaya dan religi. • Menambah atraksi-atraksi wisata khususnya pada lahan yang kurang dikembangkan secara optimal. • Mengadakan kegiatan-kegiatan seni tradisional di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut. • Meningkatkan unsur budaya di seluruh bagian Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut. • Menambah jumlah <i>spot</i> foto dan membangun <i>spot</i> foto yang menampilkan ciri khas caping. • Menjadwalkan <i>event-event</i> wisata berdasarkan waktu, yaitu <i>event</i> harian, mingguan, bulanan dan tahunan. <i>Event-Event</i> tersebut meliputi : <ol style="list-style-type: none"> 1. Wisata Harian <ul style="list-style-type: none"> • Membuat dan melukis caping • Melukis kaos, sepatu dan tas • Melukis dayung • Susur sungai menggunakan kano dan sampan 2. Wisata Mingguan <ul style="list-style-type: none"> • Tenun syal Melayu • Pertunjukan seni dan tarian Tradisional Melayu • Penyewaan Rumah besa' untuk pernikahan Sunatan dll 3. Wisata Bulanan (Bulanan dan/atau Triwulan) <ul style="list-style-type: none"> • Festival jajanan tradisional menggunakan sampan (pasar apung) • Hataman Al-Qur'an massal, • Kasidahan • Lomba salawat 4. Wisata Tahunan <ul style="list-style-type: none"> • Festival meriam karbit (pada bulan puasa/Ramadhan) dan takbiran • Lomba dalam rangka Hari Kemerdekaan RI (17 Agustus) • Festival saprahan
	Amenitas	<ul style="list-style-type: none"> • Penyediaan fasilitas toilet umum. • Penyediaan fasilitas tempat cuci tangan. • Menyediakan tempat/tong sampah berdasarkan jenisnya (organik dan anorganik) yang disertai himbauan membuang sampah dan informasi dampaknya bagi lingkungan. • Meningkatkan pelayanan penginapan bagi wisatawan • Mengembangkan Rumah Besa' yang berfungsi sebagai pusat pelayanan informasi Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut. Sarana yang tersedia di Rumah Besa' meliputi tempat pendaftaran wisatawan, <i>gallery</i> seni, <i>café</i>, tempat bersantai dan tempat penyewaan caping. • Melakukan <i>redesign</i> papan penanda informasi dan petunjuk arah dengan desain yang seragam dan informatif. • Memberikan aturan tertulis dan sanksi bila perlu supaya wisatawan turut menjaga kebersihan lingkungan kawasan wisata
	Aksesibilitas	<ul style="list-style-type: none"> • Menambah papan penanda informasi dan petunjuk arah menuju lokasi Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut.

KONSEP PENGELOLAAN	
	<ul style="list-style-type: none"> • Menambah papan penanda informasi dan petunjuk arah di dalam Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut. • Membangun gerbang/gapura di depan pintu masuk Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut.
Sumber Daya Manusia	<ul style="list-style-type: none"> • Membina masyarakat untuk berwirausaha dan membuka jasa yang berhubungan dengan lokasi wisata dan mengadakan seminar pelatihan <i>tour guide</i> dengan bekerjasama dengan investor guna pengadaan dana modal usaha dan kegiatan pelatihan. • Membina masyarakat khususnya para wanita untuk berwirausaha souvenir dan makanan serta membuka jasa yang berhubungan dengan lokasi wisata. • Berkerjasama dengan pemerintah dalam mengadakan pelatihan-pelatihan yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan dan keaktifan masyarakat Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut. Pelatihan-pelatihan tersebut berupa : <ol style="list-style-type: none"> 1. Pelatihan <i>tour guide</i> Pelatihan <i>tour guide</i> dimaksudkan untuk memberi pendampingan kepada peserta pelatihan dalam memimpin rombongan wisata selama berada di Wisata Kawasan Kelurahan Bansir Laut. Setiap <i>tour guide</i> akan memberikan memberikan bimbingan, informasi, dan petunjuk tentang perjalanan di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut. 2. Pelatihan Bahasa Asing (Bahasa Inggris) Pelatihan bahasa asing dimaksudkan untuk memberi pendampingan penguasaan Bahasa Inggris. Pelatihan ini dilakukan beriringan dengan pelatihan <i>tour guide</i>. Melalui pelatihan ini, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berinteraksi antara <i>tour guide</i> dengan wisatawan asing serta meningkatkan kualitas pariwisata di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut. 3. Pelatihan satuan tugas penyelamatan Pelatihan satuan tugas penyelamatan dimaksudkan untuk memberi pendampingan penyelamatan pada kawasan wisata tepian sungai. Melalui pelatihan ini, diharapkan dapat mencegah terjadinya bencana/kecelakaan pada saat kegiatan wisata berlangsung Pelatihan menanam tanaman hias. 4. Pelatihan melukis dayung Pelatihan melukis dayung dimaksudkan untuk memberi pendampingan masyarakat untuk meningkatkan kreatifitas berupa melukis dayung. Melalui pelatihan ini, diharapkan masyarakat dapat mengembangkan atraksi wisata baru dan dapat mengembangkan industri kreatif di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut. 5. Pelatihan melukis kaos, sepatu dan tas Pelatihan melukis melukis kaos, sepatu dan tas dimaksudkan untuk memberi pendampingan masyarakat untuk meningkatkan kreatifitas berupa melukis kaos, sepatu dan tas. Melalui pelatihan ini, diharapkan masyarakat dapat mengembangkan atraksi wisata baru dan dapat mengembangkan industri kreatif di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut. 6. Pelatihan tenun syal motif Melayu Pelatihan tenun syal motif Melayu dimaksudkan untuk memberi pendampingan masyarakat untuk meningkatkan kreatifitas berupa tenun syal. Melalui pelatihan ini, diharapkan masyarakat dapat mengembangkan meningkatkan unsur kebudayaan Melayu dan

		KONSEP PENGELOLAAN
		<p>dapat mengembangkan industri kreatif di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut.</p> <p>7. Pelatihan dekorasi kampung Pelatihan dekorasi kampung dimaksudkan untuk memberi pendampingan masyarakat untuk meningkatkan kreatifitas masyarakat. Melalui pelatihan ini, diharapkan masyarakat dapat berkreasi dalam meningkatkan estetika di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut.</p>
	Masyarakat	<ul style="list-style-type: none"> • Membentuk lembaga kemasyarakatan dan kelompok wanita yang dapat bersinergi dan bemitra dengan pengelola kawasan wisata dalam meningkatkan kualitas perkembangan kepariwisataan.
	Industri	<ul style="list-style-type: none"> • Meningkatkan pelayanan di tempat penjual souvenir bagi wisatawan. • Meningkatkan kekerjasama dengan pihak swasta dalam pengembangan Toko Cenderamata. • Mengembangkan pasar terapung/tradisional di Wisata Kawasan Kelurahan Bansir Laut untuk mengaktifkan kegiatan wisata air dan perdagangan kecil. Aktivitas pasar apung ini dilakukan menggunakan perahu/sampan dan saling terhubung dengan dermaga apung dan kopol yang berada di sepanjang koridor Sungai Kapuas Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut.
	Promosi dan Pemasaran	<ul style="list-style-type: none"> • Promosi melalui media sosial guna menarik wisatawan dan bekerjasama dengan wisatawan untuk ikut mempromosikan melalui akun sosial media masing-masing wisatawan. • Meningkatkan peran komunitas dalam mengembangkan dan mempromosikan Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut. • Bekerjasama dengan <i>e-commerce</i> dalam memasarkan dan mempromosikan <i>homestay</i>. • Bekerjasama dengan <i>e-commerce</i> dalam memasarkan dan mempromosikan produk makanan dan <i>cafe-cafe</i> di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut. • Membuat paket wisata dengan ODTW di sekitar Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut. • Bekerjasama dengan aplikasi ojek <i>online</i> seperti <i>Grab</i>, <i>Gojek</i>, dan <i>Maxim</i> dengan menambahkan titik objek wisata, yakni Rumah Besa', Rumah <i>Basecamp</i>, <i>Spot</i> Kuliner Favorit, Toko Cenderamata, Rumah Tahfiz, Perpus Warga dan Wisatawan, Rumah IDE, Rumah Kreatif, Bank sampah dan Rumah Maggot, serta Kopol pada <i>google maps</i>.

Sumber: Hasil Analisis, Tahun 2021

Selain peningkatan terhadap atraksi wisata, dukungan masyarakat juga Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut ini berada di dalam permukiman padat penduduk, sehingga faktor dukungan yang diberikan oleh masyarakat juga sangat penting. Masyarakat harus bekerjasama untuk memberikan rasa aman dan nyaman bagi pengunjung yang datang. Dengan demikian, pengunjung juga merasa aman dan merasa diterima saat mengunjungi Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut. Dukungan yang sudah diberikan masyarakat untuk pengembangan Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut hingga saat ini dapat dilihat dari aksi gotong royong yang dilakukan untuk peningkatan kualitas visual di Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut seperti menaruh caping lukis sebagai hiasan dinding rumah, membangun spot foto yang menggunakan vegetasi tanaman gantung yang terletak di Gg. Mendawai Laut.

Pemberdayaan masyarakat dalam penyelenggaraan destinasi pariwisata dilakukan melalui:

- a) peningkatan potensi dan kapasitas sumber daya lokal melalui pengembangan usaha produktif di bidang pariwisata;
- b) meningkatkan dan mengembangkan usaha mikro, kecil dan menengah sebagai penyedia produk pendukung di bidang pariwisata; dan
- c) mendorong perkembangan usaha pariwisata skala usaha mikro, kecil dan menengah yang dikembangkan masyarakat local.

Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata, Pemerintah dan Pemerintah Daerah wajib mengembangkan dan melindungi usaha mikro, kecil, menengah, dan koperasi dalam bidang usaha pariwisata dengan cara membuat kebijakan pencadangan usaha pariwisata untuk usaha mikro, kecil, menengah, dan koperasi; dan memfasilitasi kemitraan usaha mikro, kecil, menengah, dan koperasi dengan usaha skala besar.

Pemberdayaan masyarakat dilaksanakan melalui kerjasama dan kemitraan antara Pemerintah Daerah sesuai kewenangannya, pelaku industri pariwisata, dunia dan masyarakat. Pembangunan daya tarik wisata dilaksanakan berdasarkan prinsip menjunjung tinggi nilai agama dan budaya, serta keseimbangan antara upaya pengembangan manajemen atraksi untuk menciptakan daya tarik wisata yang berkualitas dan berdaya saing.

Pembangunan aksesibilitas pariwisata dalam penyelenggaraan pariwisata (pasal 50), dilakukan melalui penyediaan dan pengembangan sarana dan prasarana transportasi; dan penyediaan dan pengembangan sistem transportasi. Pembangunan aksesibilitas pariwisata ditujukan untuk mendukung pengembangan kepariwisataan daerah dan pergerakan wisatawan menuju dan di dalam destinasi pariwisata. Pemerintah, Pemerintah Daerah, Badan Usaha Milik Negara dan Badan Usaha Milik Daerah memiliki peran dan tanggungjawab untuk membangun aksesibilitas pariwisata sesuai dengan ketentuan peraturan perundangundangan. Pemerintah Daerah dapat bekerjasama dengan swasta dan masyarakat untuk membangun aksesibilitas pariwisata sesuai dengan ketentuan peraturan perundangundangan.

Selain dukungan masyarakat, dukungan pendanaan juga menjadi faktor penting dalam mendukung perkembangan atraksi wisata. Pendanaan tersebut dapat bersumber dari APBN, APBD, CSR, pendanaan lain yang bersifat tidak mengikat, dan pendanaan model bapak asuh. Hingga saat ini, sudah dilakukan kerjasama dengan BRI terkait bantuan modal dan layanan keuangan. Mengikuti kerjasama tersebut, Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut diharapkan dapat bekerjasama dengan perusahaan lain yang dapat mendukung pengembangan atraksi wisata di dalamnya.

BAB 6

PENUTUP

Bab penutup ini menjabarkan kesimpulan hasil kajian pengembangan dan rekomendasi tindak lanjut pengembangan Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut:

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil identifikasi, Analisis dan perumusan konsep pengembangan, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut dengan wilayah kajian adalah Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut merupakan salah satu objek wisata yang sedang berkembang. Kawasan ini merupakan kawasan wisata yang mempunyai 3 unsur daya tarik yaitu daya tarik wisata alam, budaya dan buatan yang perlu dikembangkan dengan meningkatkan daya tarik atraksinya agar dapat meningkatkan minat wisatawan untuk berkunjung.
2. Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut dapat menjadi pusat dari aktivitas wisata di Tepian Sungai Kapuas Kelurahan Bansir Laut. Kawasan wisata ini perlu didukung dengan kawasan sekitarnya yaitu Kampung Bansir dan Kampung Bangka.
3. Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut sudah terbentuk kelompok penggiat wisata dan kelompok seni sebagai modal dasar dalam keberlanjutan pengelolaan objek wisata.
4. Berdasarkan potensi dan hasil analisis maka kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut merupakan kawasan wisata dengan tema Kampung Kreatif, Seni dan Budaya Tepian Sungai Kapuas dengan tujuan mengembangkan kawasan wisata terpadu di Kota Pontianak yang berkelanjutan, inovatif dan produktif.
5. Karena posisinya yang berada pada tepian Sungai Kapuas dan belum ada penanda di sisi tepian air, maka kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut ini kurang dikenal, sehingga diperlukan penanda baik di pintu masuk gg. Hj. Salmah maupun di sisi tepian Sungai Kapuas.
6. Dalam upaya meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan, maka perlu disusun beberapa agenda wisata baik yang sifatnya tahunan, triwulan, bulanan maupun mingguan selain aktivitas harian yang dapat dilakukan wisatawan di kawasan wisata sebagai satu unsur pemasaran kawasan.
 - a. Agenda tahunan seperti Festival budaya serumpun, Pesta Meriam dll.
 - b. Agenda Triwulan seperti Festival Seni dan budaya, Hataman Massal, aneka perlombaan kasidahan dan salawatan serta lomba menghias kampung;
 - c. Agenda mingguan seperti rangkaian latihan seni dan budaya, Penyewaan tempat atau rumah budaya sebagai hajatan pernikahan, sunatan atau hataman Al Qur'an; dan
 - d. Agenda harian seperti bermain kano, sampan, membuat caping dll.

6.2 Rekomendasi

Hasil kajian pengembangan Kawasan Wisata Kelurahan Bansir Laut merekomendasikan beberapa hal yang perlu ditindak lanjuti. Rekomendasi ini dikelompokkan berdasarkan stakeholder dalam pencapaian pentahelix kawasan wisata sebagai berikut:

a. Pemerintah

- 1) Memberikan bantuan berupa program perbaikan sarana dan prasarana kawasan pendukung atraksi wisata melalui pembangunan waterfront/promenade, rumah budaya dan perahu wisata.
- 2) Program pelatihan peningkatan SDM melalui pelatihan kuliner, pelatihan manajemen wisata, pelatihan aneka kerajinan, pelatihan leluai sanggar seni.
- 3) Program Bantuan fasilitasi perlengkapan pendukung wisata seperti sampan, kano dan perlengkapan atraksi budaya seperti kostum baju daerah dan tarian.

b. Komunitas Penggiat Wisata

Masyarakat sebagai pengelola kawasan berperan penting dalam keberlanjutan kegiatan kawasan wisata melalui beberapa kegiatan seperti:

- 1) Merancang kelembagaan dan skenario bisnis usaha wisata yang dapat menguntungkan masyarakat;
- 2) Merancang agenda wisata tahunan, triwulan, bulanan, mingguan dan harian agar kawasan wisata selalu produktif;
- 3) Mengajak peran aktif warga untuk secara bekerjasama dalam pencapaian ketersediaan sarana dan prasarana maupun meningkatkan daya tarik objek wisata dengan menghias kampung.
- 4) Merumuskan skenario bisnis usaha wisata yang dilakukan oleh masyarakat dan menguntungkan bagi masyarakat setempat.

c. Lembaga terkait yang bekerjasama

Beberapa lembaga terkait dapat dilibatkan dalam pengembangan kawasan seperti Bank, BUMD dalam kerjasama melalui program kampung binaan pada beberapa sarana wisata seperti rumah Basecamp yang dapat dikerjasamakan proses bisnisnya.

d. Media

Mengembangkan media promosi dan pemasaran kawasan melalui berbagai jenis kegiatan dan layanan seperti:

- 1) Menjadikan media facebook atau instagram sebagai salah satu syarat akses masuk kawasan bagi wisatawan;
- 2) Bekerjasama dengan media pemasaran online dalam memasarkan homestay, rumah budaya dan basecamp sebagai ruang atraktif wisatawan.

e. Academy

Bekerjasama dengan Perguruan Tinggi seperti Universitas Tanjungpura, Universitas Muhammadiyah, Politeknik Pontianak dan kampus lainnya untuk mengembangkan program pembinaan kampung wisata sesuai dengan kebutuhan.

DAFTAR PUSTAKA

Peraturan Perundangan

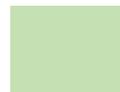
- Peraturan Daerah Kota Pontianak Nomor 2 Tahun 2013 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Pontianak Tahun 2013-2033. Pontianak.
- Peraturan Daerah Kota Pontianak Nomor 7 Tahun 2019 Tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah Kota Pontianak Tahun 2020-2024. Pontianak.
- Peraturan Daerah Kota Pontianak Nomor 6 tahun 2020 tentang Kepariwisataaan. Pontianak.
- Peraturan Walikota Pontianak Nomor 30 Tahun 2021 tentang Rencana Detail Tata Ruang Kota Pontianak Tahun 2021-2041. Pontianak.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 Tentang Kepariwisataaan. Jakarta.

Buku

- Kementerian Pariwisata. 2019. Buku Pedoman Desa Wisata. Jakarta.

Internet

- Ide Kite Indonesia. (2021). *Pontianak Tenggara || Berita : Kampung Wisata Caping destinasi baru Kota Pontianak*. Pontianakkota.go.id.
https://camattenggara.pontianakkota.go.id/lihat-berita/Kampung_Wisata_Caping_destinasi_baru_Kota_Pontianak
- MASJID DI BIBIR KAPUAS - *Belalang Sipit*. (2021, September 20). Belalang Sipit.
<http://www.tutiismail.com/2016/07/masjid-di-bibir-kapuas-masjid-baitul.html>
- Pontianakheritage. (2015, May 11). *kampung bansir – Pontianak Heritage*. Pontianak Heritage; Pontianak Heritage. <https://pontianakheritage.wordpress.com/tag/kampung-bansir/>
- Pringgo news. (2021). *Menyusuri Pesona Kampung Bansir*. Blogspot.com.
<http://catatanpringgodigdo.blogspot.com/2009/06/menyusuri-pesona-kampung-bansir.html>
- Sastrayuda, Gumelar S. 2010. *Konsep Pengembangan Kawasan Agrowisata. HandOut Mata Kuliah Concept Resort And Leisure, Strategi Pengembangan Dan Pengelolaan Resort And Leisure*. http://file.upi.edu.gumelar_s.go.id
- Satumelayu. (2014, January 23). *Melirik Gaya Arsitektur Melayu Pontianak di Pesisir Kapuas*. MABM Kalbar; MABM Kalbar. <http://mabmonline.org/melirik-gaya-arsitektur-melayu-pontianak-di-pesisir-kapuas/>



LAMPIRAN

