BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pemanfaatan Ruang

Sauter & Huettenmoser (2008) menggunakan tiga dimensi untuk mengukur integrasi sosial dalam kajian ruang, salah satunya yaitu dimensi struktural, yang berkaitan dengan aksesibilitas dan penggunaan ruang. Berdasarkan Peterson dalam Trancik (1986), ruang didefinisikan sebagai volume yang dapat dipersepsikan, dapat diukur, memiliki batasan yang terdefinisi seara prinsip ruang bersifat *discontinu* tertutup dan statis, sedangkan Ching (1990) berpendapat bahwa ruang adalah suatu bentukan tiga dimensi yang terjadi akibat adanya unsur-unsur yang membatasinya. Menurut Spreiregen (1965), jika ruang tersebut pembatasnya didominasi oleh unsur alam (*natural*), maka ruang yang terbentuk disebut *open space*, sedangkan jika material pembatasnya didominasi oleh unsur buatan (*urban mass*), maka ruang yang terbentuk disebut *urban space*. Oleh karena itu lokasi perencanaan yang berupa wisata pesisir atau bahari Pantai Boom diklasifikasikan sebagai ruang publik yang berupa ruang terbuka (*open space*).

Neil (2002) menjelaskan bahwa suatu ruang terbuka yang hidup (*lively*) seharusnya terbuka dan memiliki aksesibilitas yang baik, memiliki kesempatan untuk dilakukan suatu aktivitas di dalamnya, menimbulkan perasaan disambut atau diundang sehingga pengguna ruang mengetahui mereka dimana dan akan melakukan apa pada ruang tersebut. Sedangkan ruang yang mati (*death*) merupakan kebalikan dari ruang yang hidup, ruang tersebut tidak akan menarik perhatian pengguna ruang karena kurangnya aktivitas dan kesempatan untuk interaksi sosial. Faktor lokasi merupakan langkah pertama untuk memastikan suatu ruang tersebut akan memiliki aktivitas atau tidak.

Neil (2002) mengemukakan bahwa terdapat 5 karakter pendukung ruang hidup yang perlu diperhatikan dalam konsep *lively space*, yaitu:

1. *Location,* merupakan karakter yang paling penting karena menentukan siapa yang akan menggunakan ruang.
2. *Physical makeup,* set/pengaturan ruang menentukan jenis kegiatan yang mungkin terjadi.
3. *Users of the space,* siapa yang menggunakan ruang, hal ini untuk membantu mencari tahu siapa saja serta berapa banyak yang menggunakan ruang tersebut, yang dimaksud dengan "siapa saja" merupakan karakteristik/indikator dari pengguna.

4. *Activities in the space,* aktivitas di ruang menentukan atmosfir dari ruang tersebut misalnya pasif dan lebih pada atmosfir sosial atau aktif dan lebih pada rekreasi. Menjelaskan jenis kegiatan yang dilakukan pengguna untuk di ruang tersebut.
5. *Length of stay,* lama waktu yag dihabiskan seseorang akan membantu menentukan ruang tersebut merupkan suatu tujuan/destinasi atau hanya sekedar mampir/lewat saja.

Konsep Neil diadaptasi dari penelitian *university campuses* sehingga memiliki perbedaan karakteristik dengan Pantai Boom, berikut merupakan pertimbangan dalam menggunakan variabel dari konsep Neil (2002) pada **Tabel 2.1**.

Tabel 2. 1 Pertimbangan dalam menggunakan variabel dari konsep Neil (2002)

Persamaan	Perbedaan
Memiliki tujuan penelitian yang sama yaitu mengusahakan agar suatu ruang terakses dan hidup	Karakteristik lokasi penelitian berbeda
Variabel dalam konsep Neil tidak mensyaratkan kriteria tempat/lokasi tertentu sehingga dapat disesuaikan dengan karakterisik Pantai Boom	Perbedaan karakteristik masyarakat Amerika dengan Indonesia
Penggunaan variabel (*locations, user of the space, activities in the space*) dengan tujuan yang sama yaitu untuk mengidentifikasi lokasi ruang yang digunakan untuk melakukan kegiatan, jenis pengguna ruang dan aktivitas apa saja yang dilakukan dalam ruang tersebut	

Berdasarkan pertimbangan tersebut maka peneliti memutuskan untuk menggunakan variabel dari Neil (2002) untuk mengidentifikasi pola pemanfaatan ruang serta bentukan rung mati dan hidup di Pantai Boom. Selain itu juga belum terdapat variabel penentu lain dari Indonesia yang memiliki kondisi wilayah cukup mirip, oleh karena itu peneliti tetap menggunakan variabel dari Neil (2002) dengan penelitian di Amerika.

Dalam suatu pengembangan ruang atau dalam perancangan kota seharusnya menggunakan elemen-elemen perancangan sehingga ruang tersebut nantinya memiliki karakteristik yang jelas. Menurut Shirvani (1985), terdapat elemen yang membentuk suatu wilayah atau kawasan, yaitu tata guna lahan (*land use*), bentuk dan massa bangunan (*building form and massing*), sirkulasi dan perparkiran (*circulation and parking*), ruang terbuka (*open space*), jalur pejalan kaki (*pedestrian ways*), penanda (*signages*), aktivitas pendukung (*activity support*) dan preservasi (*preservation*).

1. Tata Guna Lahan (*Land Use*)

   Prinsip Land Use adalah pengaturan penggunaan lahan untuk menentukan pilihan yang terbaik dalam mengalokasikan fungsi tertentu, sehingga kawasan tersebut berfungsi dengan seharusnya.

   Tata Guna Lahan merupakan rancangan dua dimensi berupa denah peruntukan lahan sebuah kota. Ruang-ruang tiga dimensi (bangunan) akan dibangun di tempat-tempat sesuai dengan fungsi bangunan tersebut. Sebagai contoh, di dalam sebuah kawasan industri akan terdapat berbagai macam bangunan industri atau di dalam kawasan perekonomian akan terdapat berbagai macam pertokoan atau pula di dalam kawasan pemerintahan akan memiliki bangunan perkantoran pemerintah. Kebijaksanaan tata guna lahan juga membentuk hubungan antara sirkulasi/parkir dan kepadatan aktivitas/penggunaan individual.

   Terdapat perbedaan kapasitas (besaran) dan pengaturan dalam penataan ruang kota, termasuk di dalamnya adalah aspek pencapaian, parkir, sistem transportasi yang ada, dan kebutuhan untuk penggunaan lahan secara individual. Pada prinsipnya, pengertian land use (tata guna lahan) adalah pengaturan penggunaan lahan untuk menentukan pilihan yang terbaik dalam mengalokasikan fungsi tertentu, sehingga dapat memberikan gambaran keseluruhan bagaimana daerah-daerah pada suatu kawasan tersebut seharusnya berfungsi.

2. Bentuk dan Massa Bangunan (*Building Form and Massing*)

   Bentuk dan massa bangunan ditentukan oleh tinggi dan besarnya bangunan, KDB, KLB, sempadan, skala, material, warna, dan sebagainya. Prinsip-prinsip dan teknik Urban Design yang berkaitan dengan bentuk dan massa bangunan meliputi:

   a. *Scale*, berkaitan dengan sudut pandang manusia, sirkulasi, dan dimensi bangunan sekitar.
   b. *Urban Space*, sirkulasi ruang yang disebabkan bentuk kota, batas, dan tipe-tipe ruang.
   c. *Urban Mass*, meliputi bangunan, permukaan tanah dan obyek dalam ruang yang dapat tersusun untuk membentuk urban space dan pola aktifitas dalam skala besar dan kecil.

   Building form and massing membahas mengenai bagaimana bentuk dan massa-massa bangunan yang ada dapat membentuk suatu kota serta bagaimana hubungan antar-massa (banyak bangunan) yang ada. Pada penataan suatu kota, bentuk dan hubungan antar-massa seperti ketinggian bangunan, jarak antar-bangunan, bentuk

bangunan, fasad bangunan, dan sebagainya harus diperhatikan sehingga ruang yang terbentuk menjadi teratur, mempunyai garis langit – horizon (skyline) yang dinamis serta menghindari adanya lost space (ruang tidak terpakai).

Building form and massing dapat meliputi kualitas yang berkaitan dengan penampilan bangunan, yaitu : ketinggian bangunan, kepejalan bangunan, KLB, KDB, garis sempadan bangunan, langgam, skala, material, tekstur, warna.

3. Sirkulasi dan Perparkiran (*circulation and parking*)

Sirkulasi kota meliputi prasarana jalan yang tersedia, bentuk struktur kota, fasilitas pelayanan umum, dan jumlah kendaraan bermotor yang semakin meningkat. Semakin meningkatnya transportasi maka area parkir sangat dibutuhkan terutama di pusat-pusat kegiatan kota (CBD).

Sirkulasi adalah elemen perancangan kota yang secara langsung dapat membentuk dan mengkontrol pola kegiatan kota, sebagaimana halnya dengan keberadaan sistem transportasi dari jalan publik, pedestrian way, dan tempat-tempat transit yang saling berhubungan akan membentuk pergerakan (suatu kegiatan). Sirkulasi di dalam kota merupakan salah satu alat yang paling kuat untuk menstrukturkan lingkungan perkotaan karena dapat membentuk, mengarahkan, dan mengendalikan pola aktivitas dalam suatu kota. Selain itu sirkulasi dapat membentuk karakter suatu daerah, tempat aktivitas dan lain sebagainya.

Tempat parkir mempunyai pengaruh langsung pada suatu lingkungan yaitu pada kegiatan komersial di daerah perkotaan dan mempunyai pengaruh visual pada beberapa daerah perkotaan. Penyediaan ruang parkir yang paling sedikit memberi efek visual yang merupakan suatu usaha yang sukses dalam perancangan kota.

4. Ruang Terbuka (*Open Space*)

Open space selalu berhubungan dengan lansekap. Lansekap terdiri dari elemen keras dan elemen lunak. Open space biasanya berupa lapangan, jalan, sempadan, sungai, taman, makam, dan sebagainya. Berbicara tentang ruang terbuka (open space) selalu menyangkut lansekap. Elemen lansekap terdiri dari elemen keras (hardscape seperti : jalan, trotoar, patung, bebatuan dan sebagainya) serta elemen lunak (softscape) berupa tanaman dan air. Ruang terbuka biasa berupa lapangan, jalan, sempadan sungai, green belt, taman dan sebagainya.

Dalam perencanan open space akan senantiasa terkait dengan perabot taman/jalan (street furniture). Street furniture ini bisa berupa lampu, tempat sampah, papan nama, bangku taman dan sebagainya.

5. Jalur pejalan kaki (*Pedestrian Ways*)

   Sistem pejalan kaki yang baik adalah:

   a. Mengurangi ketergantungan dari kendaraan bermotor dalam areal kota.
   b. Meningkatkan kualitas lingkungan dengan memprioritaskan skala manusia.
   c. Lebih mengekspresikan aktifitas PKL dan mampu menyajikan kualitas udara.

   Elemen pejalan kaki harus dibantu dengan interaksinya pada elemen-elemen dasar desain tata kota dan harus berkaitan dengan lingkungan kota dan pola-pola aktivitas sertas sesuai dengan rencana perubahan atau pembangunan fisik kota di masa mendatang.

   Perubahan-perubahan rasio penggunaan jalan raya yang dapat mengimbangi dan meningkatkan arus pejalan kaki dapat dilakukan dengan memperhatikan aspek-aspek sebagai berikut :

   a. Pendukung aktivitas di sepanjang jalan, adanya sarana komersial.
   b. Street furniture

6. Penanda (*Signages*)

   Perpapanan digunakan untuk petunjuk jalan, arah ke suatu kawasan tertentu pada jalan tol atau di jalan kawasan kota. Tanda yang didesain dengan baik menyumbangkan karakter pada fasade bangunan dan menghidupkan street space dan memberikan informasi bisnis.

   Penandaan yang dimaksud adalah petunjuk arah jalan, rambu lalu lintas, media iklan, dan berbagai bentuk penandaan lain. Keberadaan penandaan akan sangat mempengaruhi visualisasi kota, baik secara makro maupun mikro, jika jumlahnya cukup banyak dan memiliki karakter yang berbeda. Sebagai contoh, jika banyak terdapat penandaan dan tidak diatur perletakannya, maka akan dapat menutupi fasad bangunan di belakangnya. Dengan begitu, visual bangunan tersebut akan terganggu. Namun, jika dilakukan penataan dengan baik, ada kemungkinan penandaan tersebut dapat menambah keindahan visual bangunan di belakangnya.

   Pendukung Kegiatan

7. Pendukung kegiatan (*Activity Support*)

   Aktivitas pendukung adalah semua fungsi bangunan dan kegiatan-kegiatan yang mendukung ruang publik suatu kawasan kota. Bentuk activity support antara lain taman kota, taman rekreasi, pusat perbelanjaan, taman budaya, perpustakaan, pusat perkantoran, kawasan PKL dan pedestrian, dan sebagainya Bentuk, lokasi dan karakter suatu kawasan yang memiliki ciri khusus akan berpengaruh terhadap

fungsi, penggunaan lahan dan kegiatan pendukungnya. Aktivitas pendukung tidak hanya menyediakan jalan pedestrian atau plasa tetapi juga mempertimbangkan fungsi utama dan penggunaan elemen-elemen kota yang dapat menggerakkan aktivitas.

Meliputi segala fungsi dan aktivitas yang memperkuat ruang terbuka publik, karena aktivitas dan ruang fisik saling melengkapi satu sama lain. Pendukung aktivitas tidak hanya berupa sarana pendukung jalur pejalan kaki atau plaza tapi juga pertimbangankan guna dan fungsi elemen kota yang dapat membangkitkan aktivitas seperti pusat perbelanjaan, taman rekreasi, alun-alun, dan sebagainya.

8. Preservasi (*Preservation*)

Preservasi harus diarahkan pada perlindungan permukiman yang ada dan urban space, hal ini untuk mempertahankan kegiatan yang berlangsung di tempat itu. Preservasi dalam perancangan kota adalah perlindungan terhadap lingkungan tempat tinggal (permukiman) dan urban places (alun-alun, plasa, area perbelanjaan) yang ada dan mempunyai ciri khas, seperti halnya perlindungan terhadap bangunan bersejarah. Manfaat dari adanya preservasi antara lain:

a. Peningkatan nilai lahan.
b. Peningkatan nilai lingkungan.
c. Menghindarkan dari pengalihan bentuk dan fungsi karena aspek komersial.
d. Menjaga identitas kawasan perkotaan.
e. Peningkatan pendapatan dari pajak dan retribusi.

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam melakukan klasifikasi ruang berdasarkan Carmona (2008) antara lain:

1. Sifat kepemilikan ruang, yang dapat dibedakan menjadi kepemilikan publik (biasanya dikelola oleh pemerintah), privat individual (biasanya bersifat murni privat), privat yayasan dan komersial (kepemilikan secara privat tetapi dalam hal aktivitas menyediakan pelayanan publik).
2. Ciri-ciri fisik, misalnya apakah terbentuk secara alami atau buatan.
3. Fungsi atau kegiatan yang eksisting dimiliki ruang, apakah didominasi kegiatan publik atau sama sekali tidak ada aktivitas di dalamnya, apakah didominasi oleh aktivitas manusia atau kendaraan bermotor.
4. Kondisi pelingkupan ruang, apakah dilingkupi pagar atau tidak.
5. Posisi ruang, apakah berbatasan langsung dengan ruang yang bersifat lebih publik atau tidak.

Carmona (2008) membagi ruang menjadi beberapa tipologi berdasarkan pemanfaatannya, yaitu:

1. Ruang positif.
   a. Ruang alami / semi-alami. Ciri dari ruang dengan tipologi ini adalah secara fisik terbentuk secara alami atau non-alami dan biasanya berada di bawah pengelolaan pemerintah, contohnya kawasan sempadan sungai, pantai, kanal, dan lain sebagainya.
   b. Ruang umum. Ciri dari ruang ini adalah selalu terbuka dan tersedia bagi semua orang dan dapat dipergunakan untuk beragam fungsi. Bentuk dari ruang ini antara lain jalan umum, lapangan, jalur pejalan kaki (trotoar), promenade, dan lain sebagainya.
   c. Ruang terbuka umum. Ruang ini merupakan bentuk ruang dengan akses yang terbuka bagi umum serta dikelola dan dikendalikan secara temporer. Biasanya didominasi oleh vegetasi, terbuka untuk umum dan dikelola oleh instansi atau pihak tertentu. Contoh dari ruang dengan tipologi ini antara lain taman kota, kebun kota, hutan kota, pemakaman, dan lain sebagainya.
2. Ruang negatif.
   a. Ruang pergerakan. Ciri dari ruang ini adalah adanya dominasi aktivitas pergerakan yang biasanya dilakukan oleh kendaraan bermotor. Contoh dari ruang ini antara lain rel kereta api, jalan raya, dan lain sebagainya.
   b. Ruang servis. Ciri dari ruang adalah adanya dominasi aktivitas servis modern, seperti tempat parkir, ruang bongkar muat, dan lain sebagainya.
   c. Ruang sisa. Ruang ini biasanya muncul sebagai sisa dari kegiatan pembangunan yang tidak memiliki fungsi yang jelas. Contoh dari ruang ini adalah ruang dibawah bangunan fly over atau jalan layang.
   d. Ruang yang tidak jelas. Biasanya berupa ruang yang tidak dibangun, ditinggalkan, dibiarkan atau menunggu untuk dibangun kembali, misalnya ruang dari komplek proyek bangunan yang mangkrak.
3. Ruang ambigu.
   a. Ruang perpindahan. Berupa ruang perpindahan moda transportasi, misalnya stasiun, terminal, halte dan lain sebagainya.
   b. Ruang publik ‘privat’. Biasanya berupa ruang yang seolah-olah ruang publik tetapi sesungguhnya dimiliki atau dikelola secara privat, contohnya taman-

taman dan trotoar pada halaman pusat perbelanjaan, halaman rumah ibadah, dan lain sebagainya.

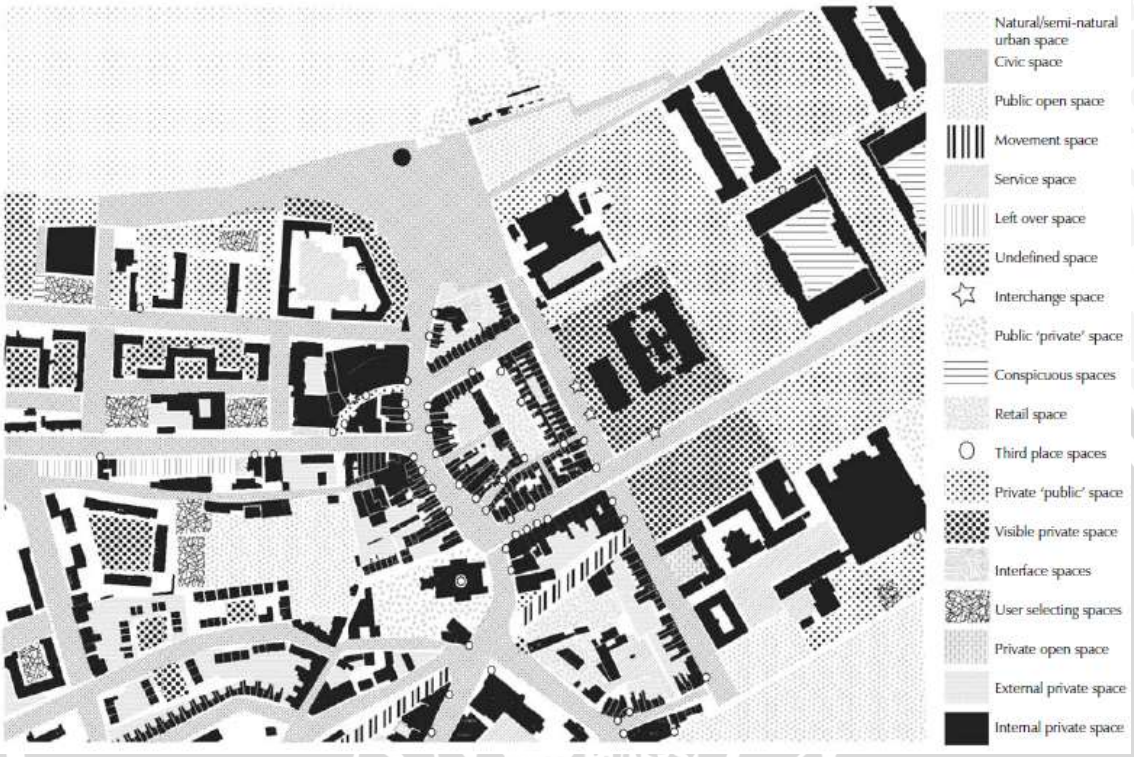
c. Ruang privat 'publik'. Berupa ruang yang dimiliki atau dikelola secara publik tetapi dipergunakan secara terbatas oleh sekelompok orang, misalnya kampus universitas, perumahan publik, kawasan kantor pemerintahan dan lain sebagainya.
d. Ruang conspicuous. Berupa ruang yang membuat orang asing merasa nyata keberadaannya di suatu lokasi dan merasa tidak diterima di lokasi tersebut, misalnya cul-de-sac, kawasan di sekitar gerbang masuk perumahan, dan lain sebagainya.
e. Ruang publik internal. Berupa ruang publik yang bersifat formal, berupa bangunan atau lingkungan tertutup dan biasanya memiliki pengaturan/pengelolaan secara privat, misalnya pusat perbelanjaan, mall, dan lain sebagainya.
f. Ruang retail. Berupa ruang yang dimiliki secara privat tetapi memiliki akses publik yang lebih besar daripada ruang publik internal, misalnya SPBU, pertokoan, ruko, toko kelontong dan lain sebagainya.
g. Ruang ketiga. Berupa ruang semi publik yang berfungsi sebagai tempat pertemuan dan sosialisasi baik dikelola secara publik maupun privat, misalnya café, restoran, perpustakaan umum, tempat ibadah, warung dan lain sebagainya.
h. Ruang privat visibel. Berupa ruang privat yang memiliki akses visual secara publik, misalnya halaman depan rumah, lapangan yang dilingkupi pagar, dan lain sebagainya.
i. Ruang penghubung. Berupa ruang yang secara fisik bertindak sebagai pembatas antara ruang publik dan privat tetapi dapat diakses secara bebas secara publik, misalnya café di pinggir jalan, ruang trotoar privat, dan lain sebagainya.
j. Ruang pilihan. Berupa ruang yang pemanfaatannya dipilih oleh kelompok tertentu berdasarkan usia, aktivitas dan lain sebagainya, misalnya skatepark, taman bermain, lapangan olahraga, dan lain-lain.

4. Ruang privat.

a. Ruang terbuka privat. Berupa ruang terbuka yang dimiliki secara privat, misalnya lahan perkebunan.

b. Ruang privat eksternal. Berupa ruang luar privat yang tidak memiliki akses visual secara publik.

c. Ruang privat internal. Berupa bangunan yang dimiliki dan dikelola secara privat.



Gambar 2. 1 Contoh pembagian ruang berdasarkan tipologi pemanfaatan ruang
Sumber: Carmona (2008)

2.2 Pengembangan Wisata Pesisir atau Bahari

2.2.1 Pengertian pariwisata

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 tentang kepariwisataan, wisata adalah kegiatan 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.

Berdasarkan Laverack & Thangphet (2009), sarana pokok yang dibutuhkan untuk kawasan wisata adalah yang menyangkut sarana pokok (seperti transportasi, akomodasi, rumah makan dan tempat makan lainnya, serta toko cindera mata), sarana pelengkap (seperti fasilitas olahraga dan fasilitas permainan) dan sarana pendukung, seperti fasilitas hiburan.

Menurut Wahab (1985), pariwisata sebagai suatu gejala, terwujud dalam beberapa bentuk antara lain sebagai berikut :

1. Menurut jumlah orang yang berpergian, dibedakan menjadi:

a. Pariwisata individu yakni hanya seorang atau satu keluarga yang berpergian.
b. Pariwisata rombongan yakni sekelompok orang yang melakukan perjalanan bersama-sama.

2. Menurut maksud bepergian, dibedakan antara lain :
   a. Pariwisata rekreasi atau pariwisata santai
   b. Pariwisata budaya
   c. Pariwisata pulih sehat
   d. Pariwisata sport
   e. Pariwisata temu wicara
3. Menurut alat transportasi, dibedakan atas :
   a. Pariwisata darat (bis, mobil pribadi, kereta api)
   b. Pariwisata tirta (laut, danau, sungai)
   c. Pariwisata dirgantara
4. Menurut letak geografis, dibedakan atas :
   a. Pariwisata domestik nasional
   b. Pariwisata regional
   c. Pariwisata internasional
5. Menurut umur (umur membedakan kebutuhan dan kebiasaan)
   a. Pariwisata remaja
   b. Pariwisata dewasa
6. Menurut jenis kelamin
   a. pariwisata pria
   b. pariwisata wanita

Berdasarkan hal tersebut wisata Pantai Boom mereupakan pariwisata domestik yang digunakan wisatawan baik individu maupun berkelompok, dari segala jenis umur dan kelamin untuk rekreasi maupun untuk berolahraga dan terapi.

2.2.2 Wisata pesisir atau bahari

Menurut Soegiarto (1976) dalam Dahuri et al. (2004), wilayah pesisir adalah daerah pertemuan antara darat dan laut, ke arah darat wilayah pesisir meliputi bagian daratan baik kering maupun terendam air, yang masih dipengaruhi sifat-sifat laut seperti pasang surut, angin laut, dan perembesan air asin. Sedangkan ke arah laut wilayah pesisir mencakup bagian laut yang masih dipengaruhi oleh proses-proses alami yang terjadi di darat seperti sedimentasi dan aliran air tawar, maupun yang disebabkan oleh kegiatan manusia di darat seperti penggundulan hutan dan pencemaran.

Kegiatan wisata yang memanfaatkan sumberdaya pesisir dan laut sebagai obyek wisata disebut wisata bahari. Wisata bahari merupakan aktivitas berkenaan dengan rekreasi yang melibatkan jalan/cara perjalanan seseorang dari suatu tempat kediaman ke tempat lain dengan fokus lingkungan laut (Orams, 1999). Sesungguhnya wisata bahari merupakan kegiatan yang memadukan antara dua sistem yang kompleks yaitu sistem pariwisata (didominasi oleh sistem kegiatan manusia) dan ekosistem alam laut. Berbagai kegiatan wisata bahari yang umumnya dilakukan wisatawan di kawasan wisata Pantai Boom adalah berenang, bermain air, menunggang kuda dan memancing.

Pemanfaaatan kawasan pesisir sebagai tempat wisata memliki batasan-batasan tertentu, batasan kegiatan wisata yang dapat dimanfaatkan yaitu terdiri dari wisata pantai dan wisata kelautan, dijelaskan pada **Tabel 2.2** berikut.

Tabel 2. 2 Pengembangan atraksi wisata berdasarkan jenis wisata yang ditawarkan

Jenis Wisata	Jenis Atraksi Wisata
Wisata Pesisir dan Pantai Kegiatan wisata yang menempatkan pantai dan lingkungan pesisir sebagai daya tarik dan beraktivitas wisata	**1. Wisata Rekreasi** Kegiatan wisata yang memanfaatkan lingkungan obyek wisata pantai sebagai kegiatan rekreasi untuk tujuan berkunjung dan menikmati keindahan alam. Contoh : jalan-jalan, berjemur, bermain, berkemah, dsb **2. Wisata Olahraga** Kegiatan wisata yang memanfaatkan olahraga dan aktivitas luar sebagai daya tarik (olahraga pantai : volley pantai, dsb) **3. Wisata Budaya** Kegiatan wisata yang memanfaatkan aktivitas budaya di areal pantai sebagaitempat penyelenggaraan budaya sebagaidaya tarik wisata (contoh: upacara adat,kampung nelayan dengan kehidupanpenduduk asli, dsb) **4. Wisata Belanja** Kegiatan wisata yang memanfaatkan kawasan komersial perdagangan retail sebagai tempat rekreasi untuk tujuan berkunjung dan beraktivitas berbelanja untuk kebutuhan berwisata (retail makanan khas & souvenier) **5. Wisata Makan** Kegiatan wisata yang memanfaatkan areal gerai makanan sebagai tempat berwisata untuk tujuan berkunjung selain untuk kebutuhan pemenuhan makanan (daya tarik makanan khas daerah, daya tarik suasana tempat, atau daya tarik aglomerasi tempat makanan) **6. Wisata pendidikan** Kegiatan wisata yang memanfaatkan sumber daya ilmu pengetahuan sebagai atraksi wisata, yang diselenggarakan atau yang memanfaatkan areal pantai atau pesisir sebagai tempat berwisata. (contoh: tambak, jenis-jenis museum bahari, kampung nelayan dengan keaslian pola kehidupan penduduk nelayan, taman laut nasional)
Wisata Laut : Kegiatan wisata yang memanfaatkan areal perairan laut sebagai daya tarik dan beraktivitas wisata	**1. Wisata Rekreasi** Kegiatan wisata yang memanfaatkan lingkungan perairan laut sebagai obyek wisata menjadi kegiatan rekreasi untuk tujuan berkunjung dan menikmati

Jenis Wisata	Jenis Atraksi Wisata
	keindahan alam. (Mis: wisata observasi bawah air: taman laut nasional) **2. Wisata olahraga** Kegiatan wisata yang memanfaatkan lingkungan perairan laut sebagai kegiatan olahraga dan aktivitas luar **3. Wisata Budaya** Kegiatan wisata yang memanfaatkan aktivitas budaya di daerah perairan laut sebagai tempat penyelenggaraan aktivitas budaya sebagai daya tarik wisata

Sumber: Kementrian Kelautan dan Perikanan, 2011

Karakteristik bentuk pantai berbeda-beda antara tempat yang satu dengan tempat lainnya. Ada pantai yang berlumpur, berpasir yang datar dan landai, berbatu dan terjal. Keadaan topografi dan geologi wilayah pesisir mempengaruhi perbedaan bentuk pantai.

2.3 Pengembangan Kawasan Perikanan

Kawasan pesisir merupakan wilayah peralihan antara ekosistem darat dan laut yang memiliki kekayaan habitat dengan potensi flora dan fauna yang sangat beragam. Secara ekologis, kawasan pesisir sangat kompleks dan mempunyai nilai sumberdaya alam yang tinggi. Sumberdaya alam yang terdapat di kawasan pesisir salah satunya adalah perikanan. Dahuri et al. (2004) menjelaskan bahwa perikanan merupakan kegiatan pemanfaatan perairan, termasuk di dalamnya pesisir, laut dan perairan tawar. Kegiatan perikanan di wilayah pesisir meliputi perikanan tangkap dan perikanan budidaya. Perikanan tangkap di Indonesia, menurut lokasi kegiatannya dikelompokkan menjadi perikanan lepas pantai, perikanan pantai dan perikanan darat. Perikanan pantai adalah kegiatan menangkap ikan, udang, kerang-kerangan dan hewan air lainnya yang secara liar hidup di perairan sekitar pantai.

Pengembangan sarana dan prasarana produksi perikanan tangkap berdasarkan Peraturan Menteri Kelautan Dan Perikanan Republik Indonesia Nomor Per.33/Men/2012 mengenai Petunjuk Teknis Penggunaan Dana Alokasi Khusus Bidang Kelautan dan Perikanan Tahun 2013, meliputi:

1. penyediaan sarana perikanan tangkap, yang terdiri atas kapal penangkap ikan berukuran 3 (tiga) GT sampai dengan 10 (sepuluh) GT, mesin utama/bantu kapal penangkap, alat penangkapan ikan yang diizinkan dan ramah lingkungan, alat bantu penangkapan, dan sarana penanganan ikan di atas kapal.
2. penyediaan sarana perikanan tangkap, yang terdiri atas perahu/kapal penangkap ikan berukuran lebih kecil dari 3 (tiga) GT untuk perairan umum daratan.
3. alat penangkapan ikan yang diizinkan, yang tidak mengganggu dan merusak keberlanjutan sumber daya ikan

4. alat bantu penangkapan ikan berupa sarana dan perlengkapan atau benda-benda lainnya yang dipergunakan untuk menangkap ikan sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang mengatur mengenai alat penangkapan dan alat bantu penangkapan
5. sarana penanganan ikan diatas kapal disesuaikan dengan kebutuhan, dapat berupa refrigerated sea water, palka berinsulasi, cool box, dan peralatan serta perlengkapan dalam satu kesatuan sistem rantai dingin (cold chain system) di atas kapal penangkap ikan.
6. pengembangan pengembangan pelabuhan perikanan Unit Pelaksana Teknis Daerah Kabupaten/Kota yang terdiri atas fasilitas pokok, fasilitas fungsional, dan fasilitas penunjang.

Kapal penangkap ikan adalah kapal yang secara khusus dipergunakan untuk menangkap ikan termasuk menampung, menyimpan, mendinginkan, dan/atau mengawetkan. Perahu/kapal penangkap ikan berukuran lebih kecil dari 3 GT adalah kapal, perahu, atau alat apung lain yang digunakan untuk melakukan penangkapan ikan di perairan umum daratan dan khusus untuk perairan umum tersebut, seperti danau, waduk, sungai, rawa dan genangan air lainnya.

Kawasan Pantai Boom memiliki dermaga yang berfungsi sebagai pelabuhan kapal dan proses terjadinya bongkar muat. Mengacu kepada Peraturan Menteri Kelautan dan Perikanan No. PER. 08/MEN/2012 tentang Kepelabuhanan Perikanan, Pelabuhan Perikanan adalah tempat yang terdiri dari daratan dan perairan di sekitarnya (termasuk di perairan umum daratan) dengan batas-batas tertentu sebagai tempat kegiatan pemerintahan dan kegiatan sistem bisnis perikanan yang dipergunakan sebagai tempat kapal perikanan bersandar, berlabuh dan/atau bongkar muat ikan yang dilengkapi dengan fasilitas keselamatan pelayaran dan kegiatan penunjang perikanan. Pelabuhan perikanan mempunyai fungsi sebagai berikut:

1. Fungsi pemerintahan pelabuhan perikanan adalah sebagai berikut:
   a. Pelayanan pembinaan mutu dan pengolahan hasil perikanan;
   b. Pengumpulan data tangkapan dan hasil perikanan;
   c. Tempat pelaksanaan penyuluhan dan pengembangan masyarakat nelayan;
   d. Pelaksanaan kegiatan operasional kapal perikanan;
   e. Tempat pelaksanaan pengawasan dan pengendalian sumberdaya ikan;
   f. Pelaksanaan kesyahbandaran;
   g. Tempat pelaksanaan fungsi karantina ikan;

h. Publikasi hasil pelayanan sandar dan labuh kapal perikanan dan kapal pengawas kapal perikanan;
i. Tempat publikasi hasil penelitian kelautan dan perikanan;
j. Pemantauan wilayah pesisir;
k. Pengendalian lingkungan;
l. Kepabeanan; dan/atau
m. Keimigrasian.

2. Fungsi pengusahaan pelabuhan perikanan meliputi:
a. Pelayanan tambat dan labuh kapal perikanan;
b. Pelayanan bongkar muat ikan;
c. Pelayanan pengolahan hasil perikanan;
d. Pemasaran dan distribusi ikan;
e. Pemanfaatan fasilitas dan lahan di pelabuhan perikanan;
f. Pelayanan perbaikan dan pemeliharaan kapal perikanan;
g. Pelayanan logistik dan perbekalan kapal perikanan;
h. Wisata bahari; dan/atau
i. Penyediaan dan/atau pelayanan jasa lainnya sesuai dengan peraturan perundang-undangan.

2.4 Tinjauan Analisis

2.4.1 Analisis *behaviour mapping*

Berdasarkan Zhang & Lawson (2009), analisis *behaviour mapping* bertujuan untuk menemukan dimana orang-orang sering bertemu di *outdoor spaces* di tengah kepadatan penduduk suatu wilayah, aktivitas apa yang sering dilakukan dan untuk menemukan karakteristik dari *meeting spaces* yang baik. Untuk menjadi suatu *meeting spaces* yang baik maka ruang tersebut harus memiliki aktivitas di dalamnya. Ketika seseorang berada di luar ruangan (*outdoor*) maka orang tersebut akan memiliki kesempatan untuk berinteraksi sosial yang besar (Gehl, 1987). Berdasarkan Madanipour (1996) ruang publik didefinisikan dalam beberapa karakteristik kunci, yaitu: kebalikan dari ruang privat, terbuka untuk semua orang, digunakan setiap hari, akses fisik dan visual sertatempat dimana manusia melakukan kontak dan berinteraksi sehingga Madanipour mendefinisikan bahwa ruang publik adalah ruang yang mengizinkan atau menerima semua orang memiliki akses untuk menggunakannya dan beraktifitas di dalamnya.

Berdasarkan beberapa teori tersebut maka Pantai Boom dapat digolongkan sebagai ruang publik. Mengetahui dimana orang-orang sering bertemu adalah salah satu langkah untuk mengidentifikasi pola penggunaan ruang di Pantai Boom sehingga perlu dilakukan analisis *behaviour mapping.* Langkah-langkah yang harus ditempuh untuk melakukan analisis *behaviour mapping* adalah memilih lokasi pengamatan dan mengumpulkan beberapa data yang mendukung. Zhang & Lawson (2009) mengemukakan beberapa hal yang harus diperhatikan dalam melakukan klasifikasi aktivitas, antara lain:

1. Tujuan dari aktivitas itu, apakah memiliki tujuan tertentu atau tidak memiliki tujuan.
2. Jumlah dan karakteristik orang yang terlibat dalam aktivitas, apakah hanya dilakukan seorang diri atau beberapa orang.
3. Karakteristik interaksi dan adanya perlengkapan tambahan.

Zhang & Lawson (2009) membagi aktivitas pada ruang publik menjadi beberapa klasifikasi, antara lain :

1. Aktivitas proses. Berupa aktivitas yang dilakukan di antara dua aktivitas dengan tujuan yang jelas. Aktivitas ini berbentuk kegiatan pulang dan pergi yang bisa dilaksanakan dengan mempergunakan kendaraan atau berjalan kaki.
2. Aktivitas fisik. Berupa aktivitas yang terjadi ketika dua orang atau lebih melakukan interaksi. Bentuk dari aktivitas ini antara lain :
   a. Berbincang. Aktivitas ini dapat dibagi menjadi aktivitas berbincang antara dua orang atau lebih yang lebih lanjut dapat dibedakan sesuai keberagaman gender dan usia yang terlibat.
   b. Bermain. Aktivitas ini dapat dibagi menjadi aktivitas bermain yang melibatkan dua orang atau lebih yang lebih lanjut dapat dibedakan sesuai keberagaman gender dan usia serta peralatan yang dipergunakan, misalnya tanpa peralatan (berkejar-kejaran) dan dengan peralatan (bola, sepeda dan lain sebagainya).
   c. Bersantai. Aktivitas ini dapat dibagi menjadi aktivitas bersantai dengan melibatkan dua orang atau lebih yang lebih lanjut dapat dibedakan sesuai keberagaman gender dan usia serta perlengkapan pendukung.
3. Aktivitas transisi. Berupa aktivitas yang dilakukan tanpa tujuan yang jelas dan biasanya dilakukan secara individual. Bentuk dari aktivitas ini antara lain :
   a. Berdiri.
   b. Duduk.

c. Berjalan berkeliling.

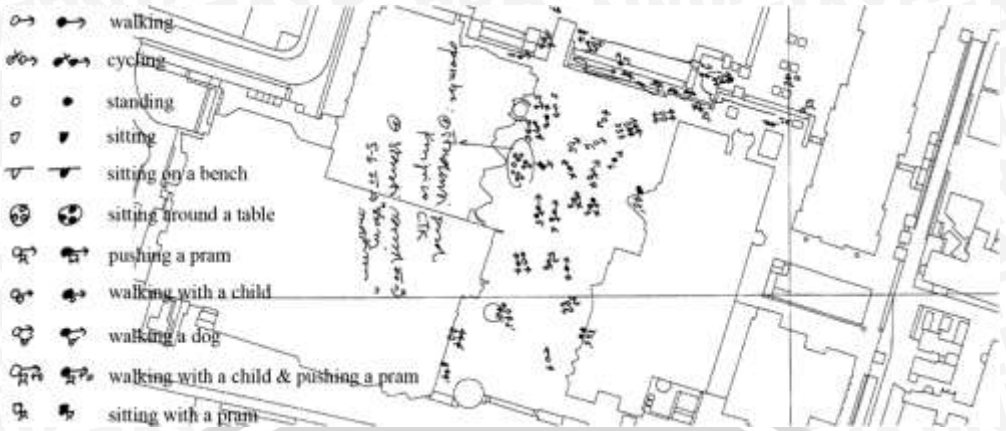
Data dilakukan dengan cara observasi atau pengamatan langsung selama 2 hari yaitu pada saat *weekday* dan *weekend*. Pengamatan untuk melengkapi data analisis *behaviour* dilakukan dengan cara mencatat dan memoto serta menomori seseorang yang telah didata dan sedang melakukan akivitas di Pantai Boom. Dua jenis hari (*weekday* dan *weekend*) dipilih karena kemungkinan perbedaan dari tipe aktivitas yang dilakukan pada kedua jenis hari tersebut. Pengamatan dilakukan pada pusat ruang publik *outdoor* namun juga termasuk kegiatan yang berada di dalam (*main entrance*) dan fasilitas seperti kafe dan tempat duduk. Observasi dilakukan dimana pengamat mendapatkan *view* terbaik sehingga dapat mengamati sebagian besar aktivitas yang dilakukan oleh pengguna ruang. Perlu diperhatikan juga bahwa seseorang yang melakukan aktivitas sebanyak dua atau lebih maka dihitung lebih dari satu.

Observasi dibatasi pada aktivitas-aktivitas yang melibatkan dua orang atau lebih sehingga seseorang yang berjalan melintasi ruang yang diobservasi tidak dihitung. Seseorang yang melakukan aktivitas berdiri, bertelfon dan melihat keadaan pada waktu yang sama dikategorikan sebagai aktivitas berdiri. Aktifitas yang secara langsung menuju ke kafe atau ATM tidak termasuk dalam perhitungan. Data yang didapat kemudian dianalisis kemudian dikategorikan. Aktivitas dikategorikan di tiga jenis berdasarkan tingkatan dari kontak sosial dan perbedaan tipe aktivitas.

Berdasarkan Dohr dkk (2013), terdapat dua cara untuk melakukan pemetaan perilaku, yakni *place-centered mapping* dan *person-centered mapping*.

1. *Place-Centered Mapping*

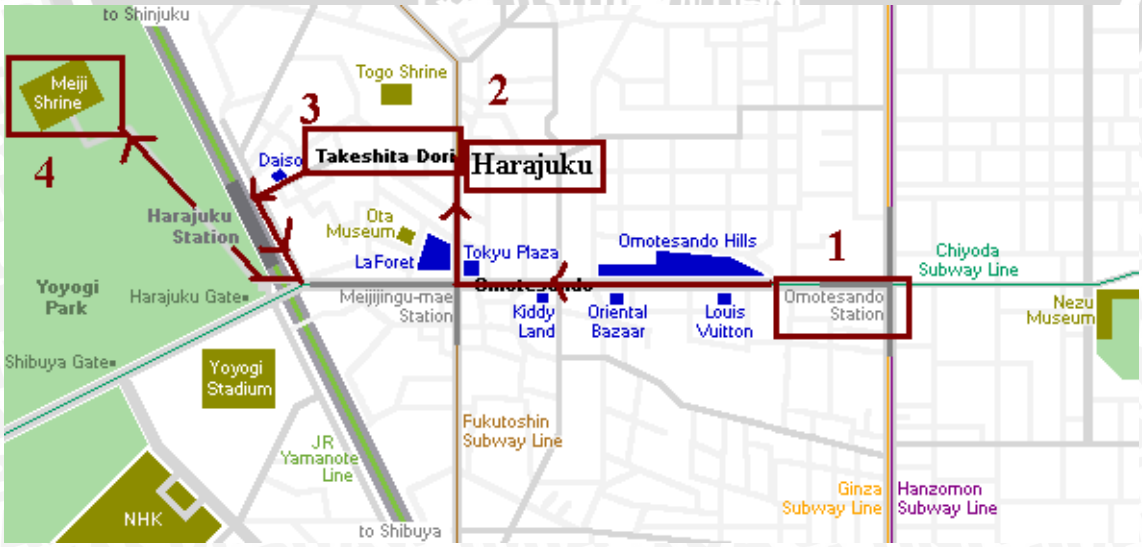
   Teknik ini digunakan untuk mengetahui bagaimana manusia atau sekelompok manusia memanfaatkan, menggunakan, atau mengakomodasikan perilakunya dalam suatu situasi waktu dan tempat yang tertentu. Dalam teknik ini, langkah-langkah yang perlu dilakukan ialah membuat peta dasar, kemudian membuat daftar perilaku yang akan diamati serta menentukan simbol atau tanda sketsa atas setiap perilaku. Kemudian dalam satu kurun waktu tertentu dicatat berbagai perilaku yang terjadi dalam tempat tersebut dengan menggambarkan simbol-simbol pada peta dasar yang telah disiapkan. Contoh hasil dari *place centered mapping* adalah pada **Gambar 2.1**.



Gambar 2. 2 Contoh hasil dari *place centered mapping*
Sumber: Marušić (2014)

2. *Person-Centered Mapping*

Teknik ini menekankan pada pergerakan manusia pada suatu periode waktu tertentu. Teknik ini akan berkaitan dengan tidak hanya pada satu tempat namun dengan beberapa tempat. Apabila pada *place-centered* mapping berhadapan dengan banyak manusia, pada *person-centered* mapping berhadapan dengan seseorang yang khusus diamati. Dengan demikian tahap pertama yang harus dilakukan adalah memilih sampel individu maupun sekelompok manusia yang akan diamati perilakunya. Selanjutnya mengikuti pergerakan dan aktivitas yang dilakukan oleh orang atau sekelompok orang yang diamati tersebut. Pengamatan ini dapat dilakukan dengan membuat sketsa-sketsa dan catatan-catatan pada suatu peta dasar yang sudah disiapk an. Pengamatan dapat dilakukan pada waktu tertentu maupun secara kontinyu, tergantung dari tujuan penelitian. Contoh hasil dari *person centered mapping* adalah pada **Gambar 2.2**.



Gambar 2. 3 Contoh ilustrasi dari *person centered mapping*
Sumber: Kurniawan (2013)

2.4.2 Analisis karakteristik potensi pengembangan tapak

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui potensi-potensi yang terdapat pada tapak untuk mendukung pengembangan kawasan Pantai Boom. Analisis ini dituangkan dalam bentuk sketsa analisis yang dilengkapi dengan foto untuk memperjelas analisis. Variabel yang digunakan pada analisis tapak menurut (White, 1985:44) antara lain:

1. Lokasi

   Memperlihatkan lokasi tapak dalam hubungan dengan kota sebagai keseluruhan yang memperlihatkan jarak dan waktu tempuh terhadap terhadap fungsi-fungsi yang berkaitan di bagian kota yang lain. Analisis tapak yang termasuk pada analisis tapak lokasi antara lain:

   a. Analisis lokasi lingkungan dalam kota. Menunjukkan lokasi kawasan perencanaan terhadap kota.
   b. Analisis jarak dan waktu tempuh antara tapak dengan lokasi-lokasi yang berhubungan. Menunjukkan jarak dan waktu tempuh terhadap pusat-pusat pelayanan dalam suatu kota.
   c. Lokasi tapak dalam lingkungan. Menunjukkan peranan lokasi perencanaan terhadap Kecamatan.

2. Tautan lingkungan/ Pemanfaaatan Lahan

   Mengklasifikasikan pemanfaatan lahan sebagai acuan untuk evaluasi pemanfaatan ruang pada kawasan studi.

3. Ukuran dan tata wilayah

   Mencatat semua aspek dimesional tapak antara lain batas tapak, lokasi dan dimensi jalur menuju tapak, dan klasifikasi tata wilayah yang ada dengan semua aturan-aturan dimensionalnya (garis sempadan, batasan ketinggian, tata guna lahan yang diizinkan, dan sebagainya.

4. Fisik alamiah

   Keistimewaan fisik alamiah: Analisis ini meliputi kontur, pola drainase, pepohonan, dan berbagai kondisi fisik alamiah yang mempengaruhi tapak antara lain kontur, kelandaian,vegetasi, dan tanah. Analisis tapak yang termasuk pada analisis tapak fisik alamiah antara lain:

   a. Kontur: Mencatat kondisi kontur saat ini yang disertai angka ketinggian.
   b. Pola drainase permukaan: mencatat kondisi arah aliran air permukaan eksisting.

c. Vegetasi: Mencatat segala kondisi vegetasi yang terdapat dalam kawasan studi dengan menggambarkan area vegetasi tersebut dalam tapak.

5. Sirkulasi

Menggambarkan seluruh pola pergerakan kendaraan dan pejalan kaki di atas dan disekitar tapak. Data meliputi lamanya dan beban-beban puncak bagi lalu lintas kendaraan lingkungan dan pergerakan pejalan kaki. Analisis tapak yang termasuk pada analisis sirkulasi antara lain:

a. Pejalan kaki: mencatat kondisi sirkulasi pejalan kaki dalam kawasan studi atau sekitar kawasan studi yang berdampingan.
b. Kendaraan: mencatat kondisi sirkulasi kendaraan dalam kawasan studi atau sekitar kawasan studi yang berdampingan.

6. Panca-indera

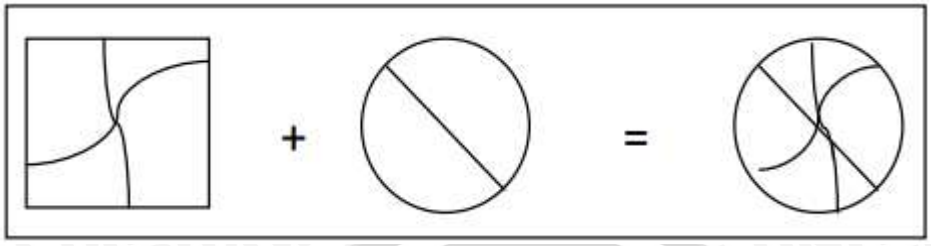
Mencatat aspek visual, pendengaran/ kebisingan, dan penciuman. Analisis tapak yang termasuk pada analisis panca indera antara lain:

a. Pemandangan ke dalam tapak: mencatat segala aspek visual dari luar kawasan studi dengan wilayah yang berdampingan yang melihat kawasan studi sebagai obyek utama visual.
b. Pemandangan dari tapak : Mencatat segala aspek visual dari dalam kawasan studi yang menilai kekurangan dan kelebihan dari visual dalam kawasan studi.
c. Kebisingan: Mencatat segala sumber kebisingan disekitar kawasan studi dari dalam kawasan studi.

2.4.3 Analisis *overlay*

Overlay merupakan tumpang-susun antara dua peta yang menghasilkan satu unit peta analisis baru. Overlay peta sering dilakukan bersamaan dengan proses skoring. Namun tidak setiap proses tumpang-susun peta selalu menggunakan skoring. Dalam beberapa hal, overlay juga dilakukan antara suatu peta dengan citra satelit atau foto udara. Overlay digunakan sebagai pemadu berbagai indikator yang berasal dari peta tematik hingga menjadi satu peta analisis. Peta analisis ini pada akhirnya digunakan sebagai dasar

penarikan kesimpulan untuk suatu kasus, dalam ilustrasi dapat digambarkan pada **Gambar 2.3** seperti berikut.



Gambar 2. 4 Contoh proses *overlay*

2.5 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu digunakan sebagai referensi dalam penelitian dalam hal metode analisis data, variabel dan penerapan pembagian zonasi. **Tabel 2.3** Menjelaskan mengenai penelitian terdahulu yang dimnfaatkan dan diterapkan dalam penelitian.

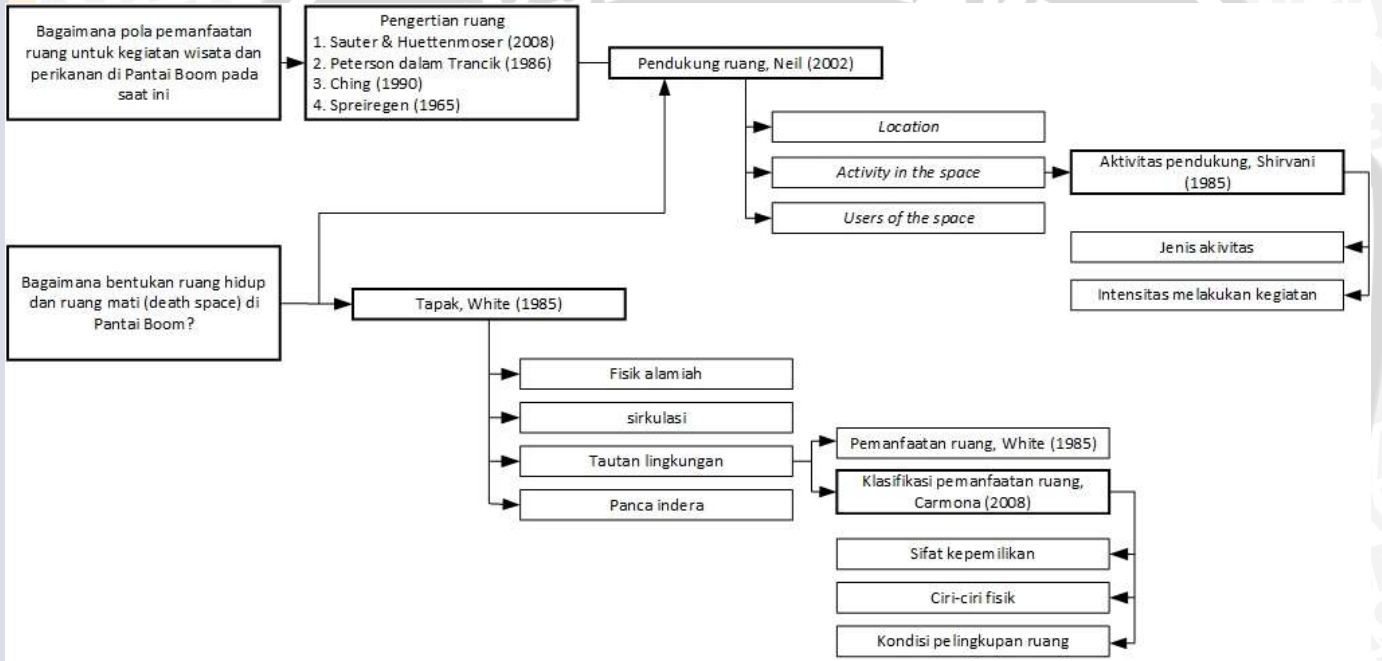
Terdapat tiga penelitian terdahulu yang memiliki kontribusi dalam penelitian "Evaluasi Pemanfaatan Ruang Kegiatan Wisata dn Perikanan di Kawasan Pantai Boom". Terdapat hal yang dimanfaatkan dan diterapkan dalam *thesis* oleh Elizabeth Erret Neil berkontribusi dalam penentuan variabel yaitu *location, users of the space* dan *ativities in the space.* Skripsi oleh Wendy Eko Trisdianto memiliki hal yang dimanfaatkan dan diterapkan dalam penelitian yaitu penerapan analisis overlay serta penerapan dalam hal pengembangan wisata alam. Selain itu juga digunakan jurnal oleh Zhang & Lawson untuk panduan dalam analisis *behaviour mapping.*

Tabel 2. 3 Penelitian terdahulu

Peneliti	Judul	Tujuan	Variabel	Analisis	Output	Kontribusi Terhadap Penelitian
Elizabeth Erret Neil	*Open space for the Public: an Evaluation of Design Open Space on Urban University Campuses* (*Thesis,* 2012)	1. Mengidentifikasi karakteristik dari universitas perkotaan 2. Merumuskan arahan agar universitas perkotaan tersebut berpartisipasi dalam gambaran kampus yang terakses dan terbuka	1. *Location* 2. *Phisical makeup* 3. *Users of the space* 4. *Activities in the space* 5. *Length of stay*	Analisis mengenai: 1. *Entrance* 2. *Park like space* 3. *Phone questionaire*	Arahan untuk universitas agar berpartisipasi atau ikut menerapkan lingkungan universitas yang terakses dan terbuka untuk publik	Hal yang dapat dimanfaatkan dan diterapkan dalam penelitian adalah 3 dari 5 variabel penelitian yaitu: 1. *Location* 2. *Users of the space* 3. *Activities in the space*
Wendy Eko Trisdianto	Perancangan Kawasan Waterfront Sebagai Pengembangan Wisata Kota Problinggo (Skripsi, 2011)	1. Mengetahui karakteristik fisik pada wilayah studi sebagai wilayah perancangan *waterfront* 2. Menciptakan kawasan *waterfront* Kecamatan Mayangan sebagai daerah wisata di Kota Probolinggo dengan mengintegrasikan antara aspek lingkungan dan tujuan wisata	1. Tata guna lahan 2. Penanda/citra kawasan 3. Aksesibilitas dan sirkulasi 4. Ruang terbuka 5. Tata bangunan 6. Fisik alami 7. Fasilitas wisata 8. Area hijau 9. Aktifitas 10. Panca indera 11. Peraturan	1. Analisis pelaku dan potensi alam wisata 2. Analisis kebutuhan ruang dan alokasi ruang 3. Analisis sistem fungsional 4. Analisis kualitatif kebutuhan ruang 5. Analisis organisasi ruang 6. Analisis tapak 7. Analisis overlay	1. Skenario pengembangan kawasan perancangan 2. Konsep perancangan kawasan	Hal yang dapat dimanfaatkan dan diterapkan dalam penelitian adalah penerapan analisis overlay dan analisis tapak
Wei Zhang dan Gillian Lawson	*Meeting and greeting: activities in public outdoor spaces outside high-density urban residental communities* (Journal, 2009)	1. Menemukan dimana orang-orang sering bertemu di *outdoor spaces* di tengah kepadatan penduduk suatu wilayah, aktivitas apa yang sering dilakukan dan untuk menemukan karakteristik dari *meeting spaces* yang baik	1. *Number of people engaged in social activities* 2. *Type of social ativities* 3. *Characteristics of the outdoor spaces*	Analisis *behaviour mapping*	Strategi pengembangan dari aktivitas dominan wisata	Penerapan analisis *behaviour mapping*

2.6 Kerangka Teori

Kerangka teori digunakan untuk mengetahui alur penggunaan teori-teori yang dicantumkan dalam melakukan suatu penelitian. Kerangka teori dalam penelitian "Evaluasi Pemanfaatan Ruang Kegiatan Pariwisata dan Perikanan pada Kawasan Pantai Boom" adalah pada **Gambar 2.4** berikut.



Gambar 2. 5 Kerangka teori