

## BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 **Gambaran Umum Kondisi Regional Pantai Boom**

Pantai Boom merupakan sebuah pantai yang terletak di ujung Timur Kelurahan Kampung Mandar, Kecamatan Banyuwangi, Kabupaten Banyuwangi. Berdasarkan Rencana Induk Pariwisata Kabupaten Banyuwangi 2010, Pantai Boom menjadi salah satu prioritas pengembangan objek wisata di Kecamatan Banyuwangi serta menjadi satu-satunya wisata pesisir atau bahari yang berada di pusat Kabupaten Banyuwangi sehingga kawasan perencanaan memiliki potensi ekonomi yang lebih tinggi daripada sebelumnya apabila dikembangkan sebagai daerah yang terintegrasi pemanfaatan ruang antar aktivitasnya. Kegiatan utama yang terdapat di pantai Boom berdasarkan rencana induk pariwisata Kabupaten Banyuwangi 2010 adalah pariwisata dan perikanan selain itu juga terdapat kegiatan lainnya yaitu kegiatan perdagangan.

Pantai Boom memiliki luas wilayah daratan yaitu 18 Ha atau 1,7% dari luas keseluruhan wilayah Kelurahan Kampung Mandar. Pantai Boom memiliki batas-batas wilayah sebagai berikut:

1. Batas wilayah sebelah Utara : Selat Bali
2. Batas wilayah sebelah Timur : Selat Bali
3. Batas wilayah sebelah Selatan : Jalan Ikan Cucut
4. Batas wilayah sebelah Barat : Sungai Kalilo

### 4.2 **Pola Pemanfaatan Ruang Kegiatan Wisata dan Perikanan di Pantai Boom**

Pola pemanfaatan ruang kegiatan wisata dan perikanan di Pantai Boom diawali dengan menganalisis karakteristik kegiatan wisata, karakteristik kegiatan perikanan dan karakteristik kegiatan perdagangan dan selanjutnya dilakukan analisis *behaviour mapping*.

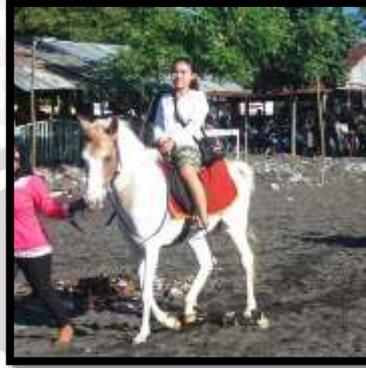
#### 4.2.1 **Karakteristik kegiatan wisata**

Kegiatan wisata di Pantai Boom dibedakan menjadi dua jenis, yaitu kegiatan wisata harian dan kegiatan wisata tahunan. Kegiatan wisata harian merupakan kegiatan wisata yang dilakukan sehari-hari di Pantai Boom, yaitu:

1. Berkuda

Kegiatan berkuda di Pantai Boom merupakan kegiatan wisata yang dapat dinikmati pada sore hari yaitu sekitar pukul 15.00 WIB saat *weekday* dan dapat dinikmati sejak pagi sekitar pukul 08.00 WIB saat *weekend*. Terdapat 6 ekor kuda yang disewakan pada wisatawan. Kuda-kuda tersebut disewakan seharga Rp

10.000 per putaran dengan cara kuda yang disewakan dipandu menggunakan tali kekang oleh penyedia jasa sehingga wisatawan yang menyewa kuda tersebut merasa aman. Rute yang digunakan oleh kegiatan berkuda yaitu memutar di daerah pantai pada daerah berpasir.



**Gambar 4. 1** Kegiatan berkuda

## 2. Bermain air

Kegiatan bermain air di Pantai Boom biasanya dilakukan pada siang sekitar pukul 14.00 hingga sore hari sekitar pukul 17.00 karena pada waktu-waktu tersebut cuaca di Pantai Boom tidak terlalu panas karena terik matahari, namun pada saat *weekend* wisatawan biasanya melakukan kegiatan bermain air pada pagi sekitar pukul 06.00 hingga 10.00 WIB dan sore hari sekitar pukul 14.00 hingga 17.00 WiB. Kegiatan bermain air di Pantai Boom biasanya dilakukan oleh anak-anak yang berlarian dan berenang di pinggir atau di bibir Pantai Boom. Berdasarkan keterangan warga atau wisatawan yang sering berkunjung dan melakukan kegiatan di Pantai Boom, Pantai Boom aman digunakan untuk kegiatan bermain dan berenang hingga jarak 4 meter dari bibir pantai.



**Gambar 4. 2** Kegiatan bermain air

## 3. Bermain ATV

Kegiatan bermain ATV di Pantai Boom dapat dinikmati pada sore hari saat *weekday*, dimulai sekitar pukul 14.00 hingga 17.00 WIB, sedangkan saat *weekend* dapat dinikmati sejak pagi hari sekitar pukul 08.00 WIB. Kegiatan bermain ATV

dapat dinikmati oleh wisatawan dengan harga Rp 15.000 per tiga putaran. Rute yang digunakan untuk bermain ATV adalah berputar di daerah pantai pada daerah berpasir. Kegiatan bermain ATV dilakukan pada daerah berpasir karena cukup landai dan medan pasir yang cukup sukar memberikan tantangan tersendiri dalam bermain ATV. Kegiatan bermain ATV biasanya dinikmati oleh wisatawan remaja hingga paruh baya.



**Gambar 4.3** Kegiatan bermain ATV

4. Bermain billiards

Kegiatan bermain billiards biasanya dinikmati sejak pagi hingga malam hari pada *weekday* dan *weekend* dengan membayar seharga Rp 1.000 per koin atau sekali main. Wisatawan yang melakukan kegiatan bermain billiards sebagian besar adalah wisatawan pria mulai dari remaja hingga paruh baya. Terdapat satu lokasi jasa penyewaan kegiatan bermain billiards di Pantai Boom yaitu pada daerah dekat pantai.

5. Bermain sepak bola

Kegiatan bermain sepak bola dilakukan di daerah pantai, sebagian besar wisatawan yang melakukan kegiatan bermain sepak bola adalah wisatawan pria remaja. Kegiatan bermain sepak bola biasanya dilakukan pada sore hari sekitar pukul 14.00 hingga 17.00 WIB saat *weekday* karena cuaca yang tidak terlalu panas namun pada saat *weekend* juga terdapat wisatawan yang melakukan permainan sepak bola pada pagi hari.



**Gambar 4.4** Kegiatan bermain sepak bola

6. Bermain volly

Kegiatan bermain volly dilakukan di daerah pantai bersebelahan dengan lokasi kegiatan bermain sepak bola namun kegiatan bermain volly tidak dilakukan sesering bermain sepak bola. Hal tersebut dikarenakan di lokasi bermain volly tidak disediakan net sehingga wisatawan yang melakukan kegiatan bermain volly biasanya membawa net sendiri. Kegiatan bermain volly biasanya dilakukan pada sore hari sekitar pukul 14.00 hingga 17.00 WIB.

7. Bersepeda

Kegiatan bersepeda dilakukan dengan rute mengikuti jalan yang melintasi dan mengitari Pantai Boom. Kegiatan bersepeda dilakukan pada sore hari sekitar 14.00 hingga 17.00 WIB saat *weekday* sedangkan pada saat *weekend* biasanya dilakukan sejak pagi hari sekitar 06.00 hingga 10.00 WIB.



**Gambar 4. 5** Kegiatan bersepeda

8. Duduk-duduk

Kegiatan duduk-duduk biasanya dilakukan sambil memandangi keindahan alam di Pantai Boom. Kegiatan duduk-duduk dapat dilakukan di berbagai lokasi seperti duduk-duduk di pasir pada daerah pantai, duduk-duduk di sepeda motor maupun pada lokasi teduh lainnya. Pada setiap waktu baik pada pagi, siang maupun sore hari terdapat wisatawan yang melakukan duduk-duduk sambil melakukan aktivitas lainnya seperti kuliner maupun menemani buah hati untuk bermain air juga ditemukan yang melakukan kegiatan duduk-duduk sambil sebagian badannya dikubur dalam pasir pantai untuk terapi.



**Gambar 4. 6** Kegiatan duduk-duduk

9. Jalan-jalan

Sama seperti kegiatan duduk-duduk, kegiatan jalan-jalan dilakukan pada setiap waktu baik pada pagi, siang dan sore hari, namun wisatawan lebih banyak melakukan kegiatan jalan-jalan pada sore hari sekitar 14.00 hingga 17.00 WIB saat *weekday* dan pagi hari saat *weekend* sejak 06.00 WIB. Kegiatan jalan-jalan biasanya dilakukan wisatawan untuk mencapai lokasi kegiatan lainnya seperti untuk melakukan kuliner serta untuk melihat pemandangan sekitar pantai.



**Gambar 4. 7** Kegiatan jalan-jalan

10. Jogging

Kegiatan *jogging* dilakukan wisatawan untuk berolahraga, wisatawan biasanya melakukan *jogging* pada sore hari sejak 14.00 hingga 17.00 WIB saat *weekday* sedangkan pada saat *weekend* dapat ditemui wisatawan yang melakukan kegiatan *jogging* pada pagi hari sejak pukul 06.00 WIB. Kegiatan *jogging* berlokasi di sekitar bibir pantai serta mengitari jalan lingkar yang terdapat di Pantai Boom. Kegiatan *jogging* biasanya diikuti kegiatan lain seperti duduk-duduk hingga kuliner.

11. Kuliner

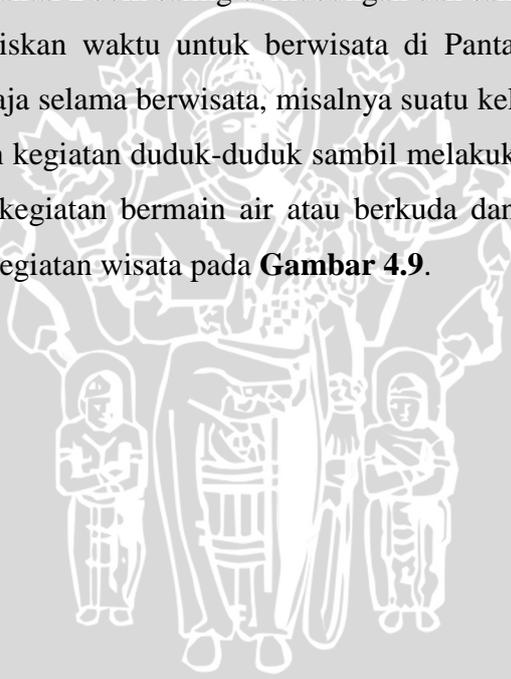
Banyak tersedia bermacam sarana yang menunjang kegiatan kuliner di Pantai Boom, mulai dari asongan hingga warung yang menjual berbagai macam makanan. Makanan yang dijual oleh asongan merupakan kuliner untuk makanan ringan sedangkan untuk kuliner makanan berat atau makanan pelengkap bersantai

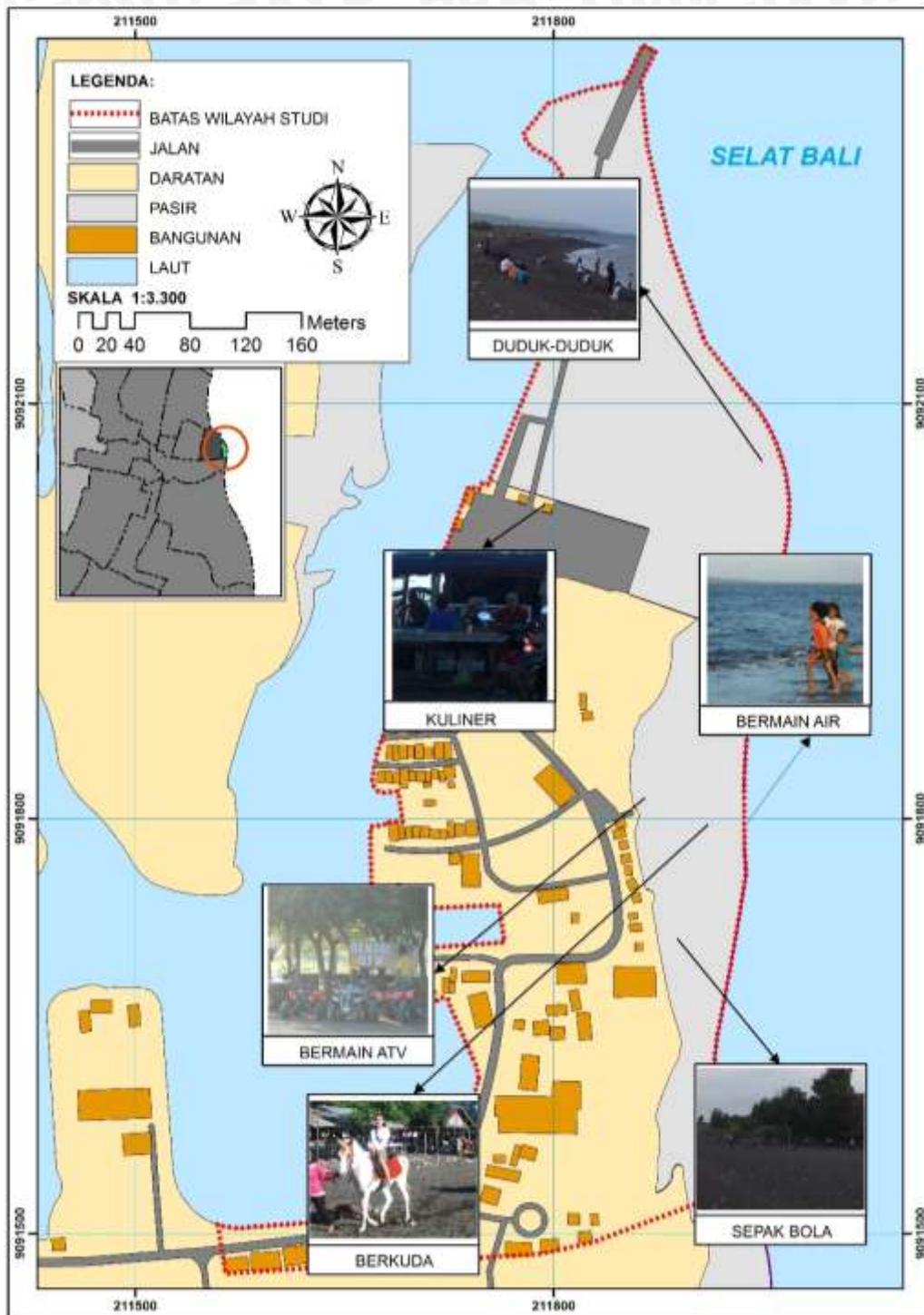
biasanya disediakan oleh warung dengan harga yang masih relatif murah dan terjangkau. Kegiatan kuliner dapat dilakukan setiap saat baik pagi, siang dan sore hari pada *weekday* maupun *weekend*.



**Gambar 4. 8** Kegiatan kuliner

Wisatawan pada saat *weekend* lebih banyak dibandingkan pada saat *weekday*, hal tersebut diakibatkan pada saat *weekend* biasanya sebagian warga Kabupaten Banyuwangi menghabiskan waktu bersama keluarganya untuk berwisata di Pantai Boom. Kegiatan-kegiatan wisata harian di Pantai Boom saling berhubungan dan saling menunjang karena wisatawan yang menghabiskan waktu untuk berwisata di Pantai Boom tidak hanya melakukan satu aktivitas saja selama berwisata, misalnya suatu keluarga yang berwisata di Pantai Boom melakukan kegiatan duduk-duduk sambil melakukan kuliner sedangkan anak-anaknya melakukan kegiatan bermain air atau berkuda dan sebagainya. Berikut merupakan foto *mapping* kegiatan wisata pada **Gambar 4.9**.





**Gambar 4. 9** Foto mapping kegiatan wisata

Kegiatan wisata tahunan merupakan kegiatan wisata yang dilakukan sekali dalam satu tahun atau dalam *event* tertentu dan diadakan di Pantai Boom, yaitu:

1. Festival sewu gandrung

Kegiatan festival sewu gandrung baru diadakan sejak tahun 2012 lalu, sewu dalam bahasa jawa berarti 1.000 sedangkan gandrung merupakan tarian khas tradisional Kabupaten Banyuwangi sehingga festival sewu gandrung berarti terdapat 1.000 penari gandrung yang melakukan tarian secara bersamaan. Festival sewu

gandrung dilakukan pada daerah pantai pada saat HARJABA (Hari Jadi Banyuwangi). Pada tahun 2013 dilakukan festival paju sewu gandrung pada tanggal 23 November, paju dalam bahasa jawa berarti pasang, sehingga festival paju sewu gandrung yang dilakukan pada tahun ini yaitu terdapat 1.000 pasang penari gandrung yang terdiri dari 1.000 penari pria dan 1.000 penari wanita melakukan tarian secara bersamaan.



**Gambar 4. 10** Kegiatan *sewu gandrung*  
Sumber: *Google image*

2. Kejuaraan pacuan kuda

Kegiatan kejuaraan pacuan kuda dilakukan pada daerah pantai dan juga baru diadakan di Pantai Boom sejak tahun 2012 lalu. Kegiatan kejuaraan pacuan kuda diadakan oleh Pengkab Persatuan Olahraga Berkuda Seluruh Indonesia (PORDASI) Banyuwangi. Berdasarkan Koran Radar Banyuwangi edisi 24 Desember 2012, kejuaraan pacuan kuda ini juga diikuti oleh peserta yang berasal dari luar Kabupaten Banyuwangi yaitu dari Jember, Lumajang, Ponorogo hingga Denpasar. Kejuaraan pacuan kuda dilakukan pada *track* lurus sepanjang 400 meter.



**Gambar 4. 11** Kegiatan pacuan kuda  
Sumber: Koran radar Banyuwangi

3. Pasar malam

Kegiatan pasar malam dilakukan di daerah pantai dan biasanya dilakukan selama tiga minggu pada 10 hari sebelum Hari Raya Iedul Fitri hingga malam takbir. Pasar malam tersebut biasanya ramai dikunjungi oleh wisatawan dari berbagai

kecamatan di Kabupaten Banyuwangi. Pada pasar malam tersebut terdapat kios-kios penjual makanan, pakaian, barang elektronik berukuran kecil hingga boneka, juga terdapat jasa-jasa permainan seperti lempar gelang, kartu dan catur. Pada pasar malam juga terdapat wahana-wahana permainan seperti bianglala dan komedi putar.



**Gambar 4. 12** Kegiatan pasar malam  
Sumber: *Google image*

4. Petik laut

Kegiatan petik laut dilakukan untuk bersyukur pada Tuhan Yang Maha Esa atas hasil tangkapan ikan yang melimpah. Kegiatan petik laut biasanya dilakukan dengan melarung sesaji berupa kepala, jeroan dan kaki kerbau putih ke laut. Kegiatan petik laut pada tahun 2012 lalu dilakukan pada tanggal 8 April. Kegiatan petik laut di Pantai Boom dilakukan pada daerah pantai hingga ke tengah laut menggunakan perahu kecil. Acara tersebut juga dirangkai dengan pagelaran wayang semalam suntuk di pinggir Pantai Boom saat bulan purnama. Acara pagelaran wayang bulan purnama yang disaksikan ratusan masyarakat



**Gambar 4. 13** Kegiatan petik laut  
Sumber: *Google image*

5. Rebo wekasan

Kegiatan Rebo wekasan diadakan untuk memperingati hari terakhir Nabi Muhammad SAW sakit sebelum akhirnya meninggal dunia. Kegiatan rebo wekasan diawali do'a bersama di pimpin kyai, kemudian dilanjutkan dengan

melarung sesaji oleh para penari gandrung ke selat Bali di ikuti beberapa prahu yang telah di hias.

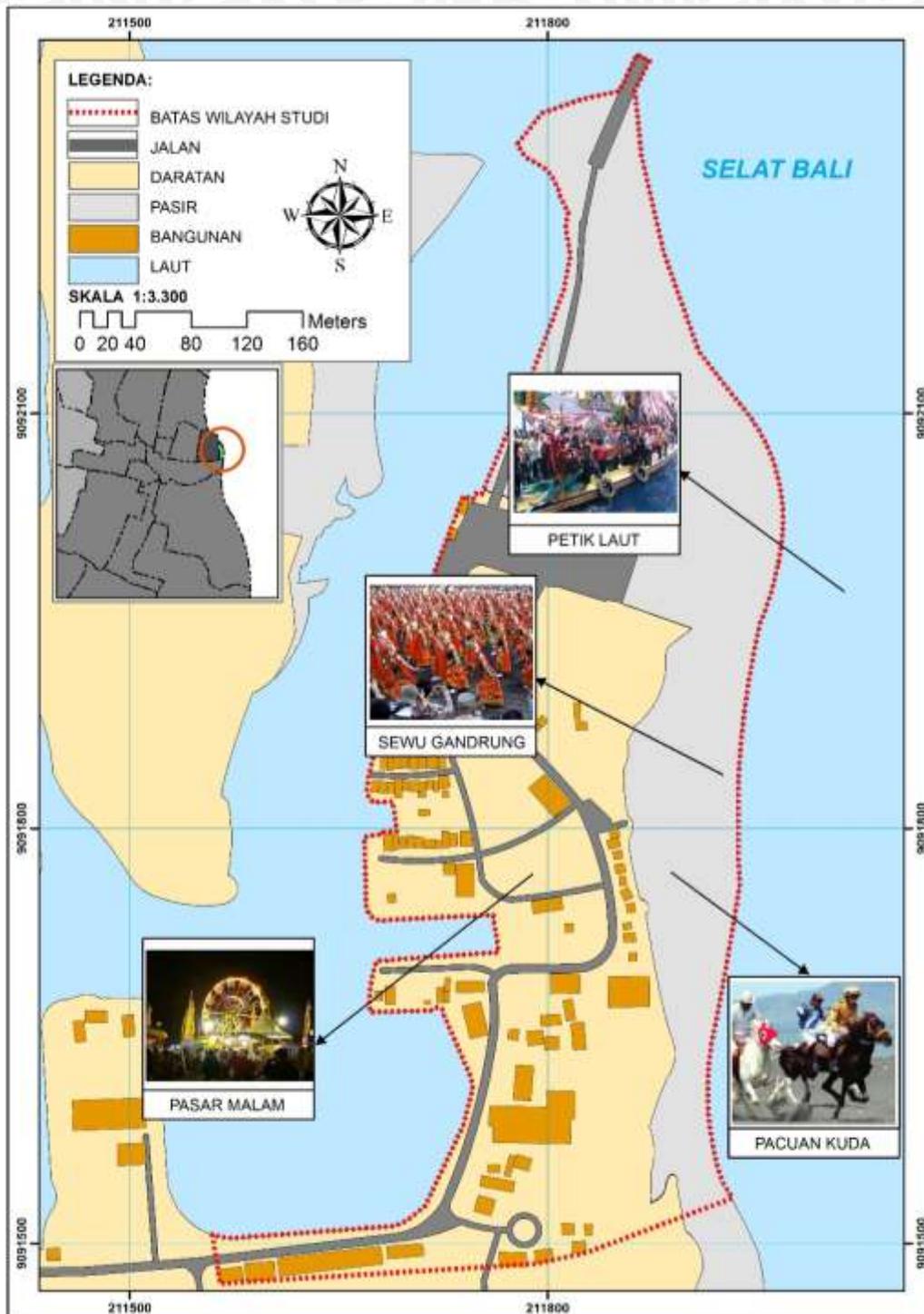
6. Banyuwangi *beach jazz festival*

Kegiatan Banyuwangi *beach jazz festival* bertujuan untuk memberikan hiburan kepada generasi muda dan penggemar musik di daerah setempat dan diadakan dalam rangkaian memperingati HARJABA. Pada tahun 2013, kegiatan Banyuwangi *beach jazz festival* diadakan pada tanggal 16 November dengan menghadirkan musisi jazz nasional, selain itu juga menghadirkan musisi jazz lokal Banyuwangi, dengan sentuhan musik tradisional Banyuwangi. Selain itu juga menghadirkan tarian khas tradisional Kabupaten Banyuwangi yaitu tarian Gandrung.

Berikut merupakan foto *mapping* kegiatan wisata tahunan di Pantai Boom pada

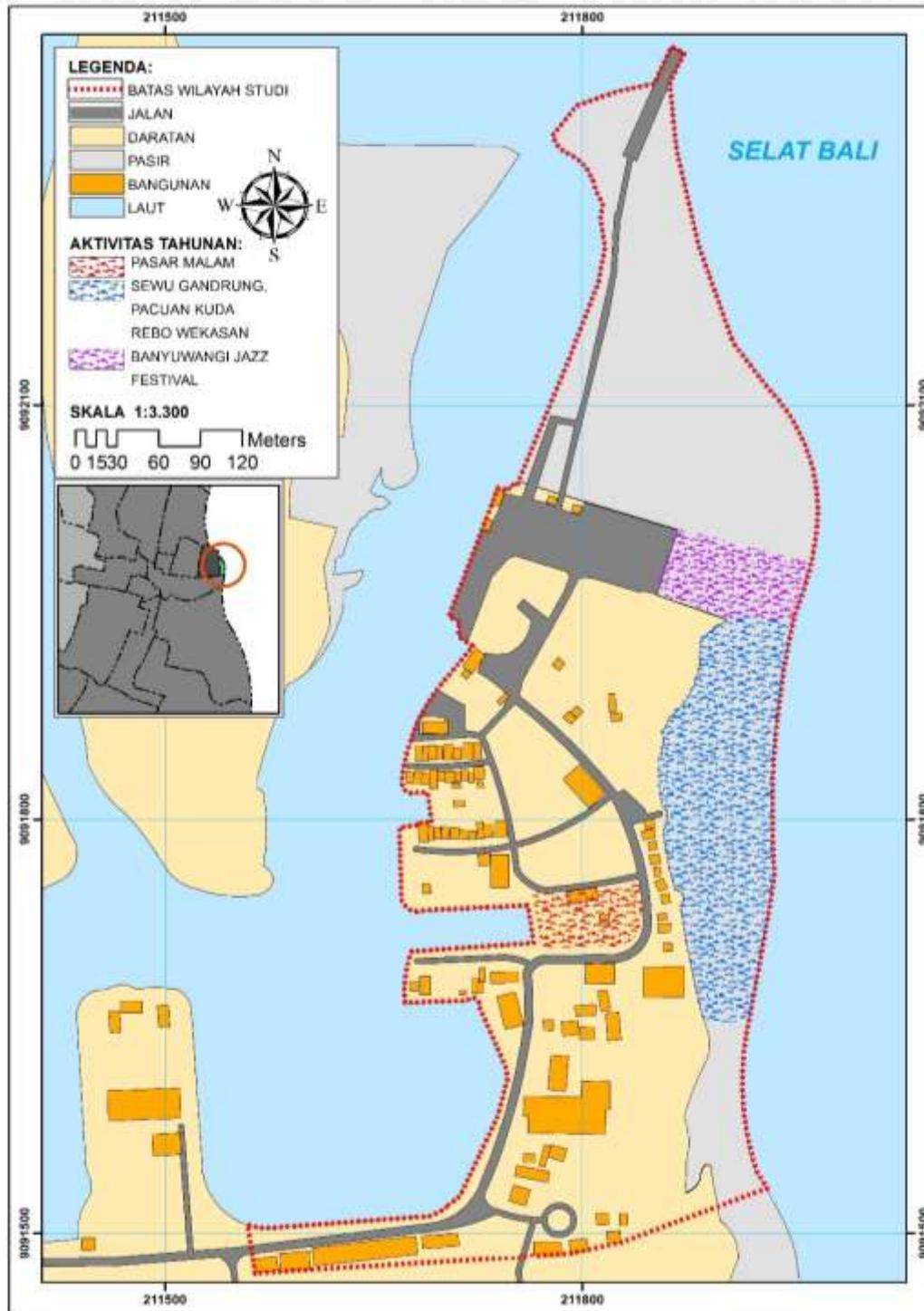
**Gambar 4.14.**





**Gambar 4.14** Foto mapping kegiatan wisata tahunan

Berikut merupakan area pemanfaatan ruang bagi kegiatan wisata yang dilakukan setiap satu kali dalam satu tahun pada **Gambar 4.15**.



**Gambar 4. 15** Peta area pemanfaatan ruang untuk kegiatan wisata tahunan

#### 4.2.2 Karakteristik kegiatan perikanan

Kegiatan perikanan di Pantai Boom merupakan kegiatan perikanan yang harian yaitu dilaksanakan setiap hari tanpa ada kegiatan-kegiatan atau *event* khusus yang diadakan pada masa-masa tertentu setiap tahunnya. Kegiatan perikanan di Pantai Boom, yaitu:

1. Memancing

Kegiatan memancing dapat dilakukan oleh wisatawan maupun nelayan. Kegiatan memancing biasanya dilakukan sejak pagi pada pukul 05.00 hingga 08.00 WIB dan sore hari sekitar pukul 14.00 hingga 17.00 WIB. Kegiatan memancing dilakukan di tiga dua lokasi di Pantai Boom, yaitu pada daerah pantai dan pada dermaga. Selain dilakukan pada daratan juga terdapat beberapa wisatawan yang sengaja menyewa perahu kecil untuk memancing di tengah laut dengan biaya sekitar Rp 200.000 untuk menyewa perahu kecil dalam satu hari.



**Gambar 4. 16** Kegiatan memancing

2. Menjaring

Kegiatan menjaring ikan dilakukan para nelayan sejak sore hari sekitar pukul 18.00 WIB dan kembali pada dini hari sekitar pukul 02.00 hingga 04.00 WIB. Kegiatan menjaring dilakukan setiap hari di tengah laut. Nelayan yang menjaring ikan dapat melaut hingga pada Kepulauan Bali Barat. Selain dilakukan di tengah laut, juga terdapat nelayan yang menjaring ikan di pinggir pantai namun tidak seering nelayan yang menjaring di tengah laut.

3. Menadah ikan

Kegiatan menadah ikan di Pantai Boom dilakukan khusus untuk ikan asin. Ikan asin yang ditadah berasal dari Sulawesi, Kalimantan, Flores, Irian, Situbondo, Madura dan Pakem (Banyuwangi). Ikan asin tersebut didistribusikan kedalam untuk dijual di pasar Kabupaten Banyuwangi serta keluar daerah, yaitu ke Jakarta, Bandung, Tulungagung, Ponorogo, Kediri dan Denpasar. Ikan asin yang dibawa digudang kemudian ditimbang dan apabila sudah terkumpul pada jumlah tertentu akan didistribusikan pada konsumen. Kegiatan pengiriman ikan asin dilakukan setiap hari, bahkan dilakukan 3 sampai 4 kali dalam satu hari.



**Gambar 4. 17** Kegiatan menadah ikan

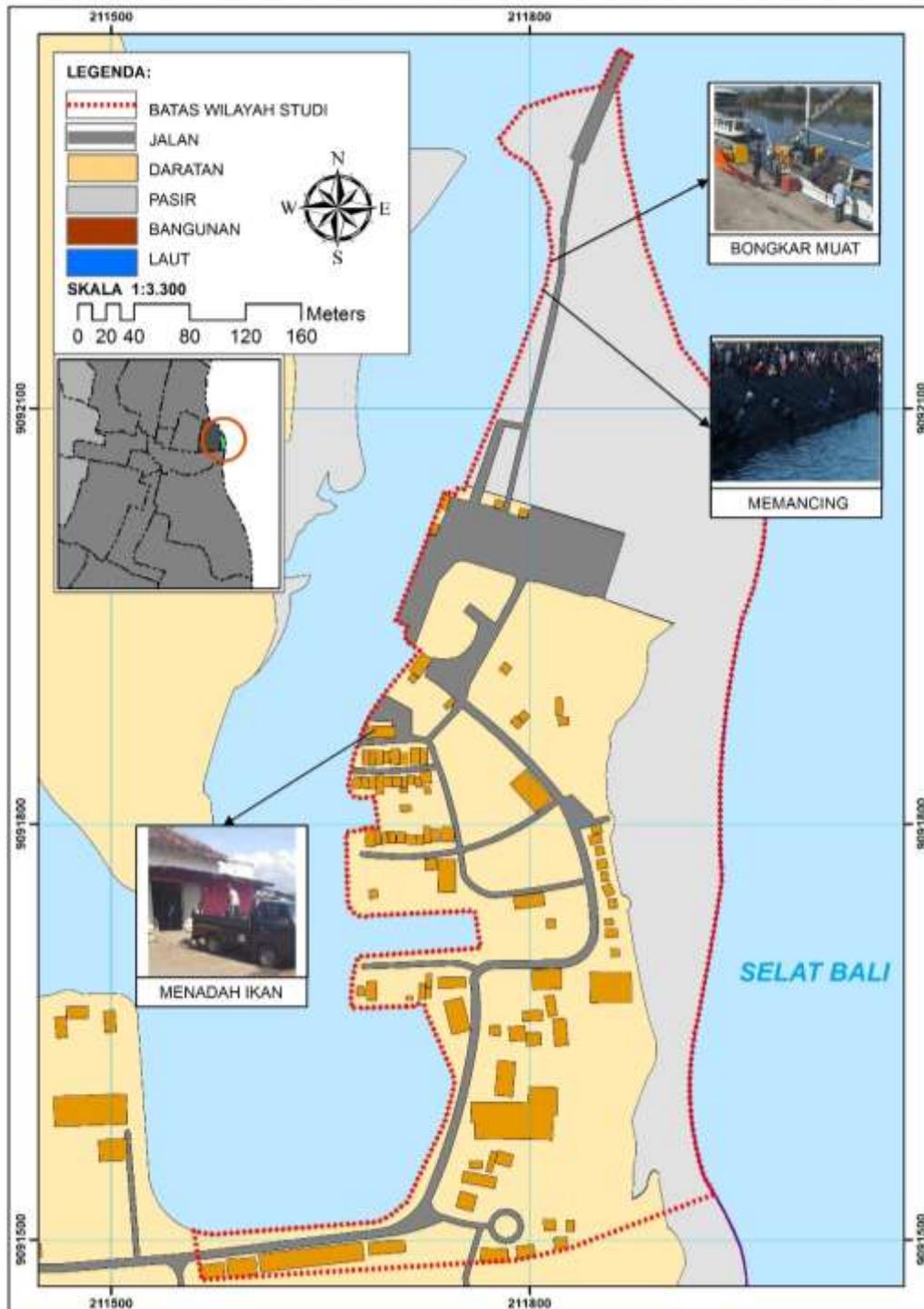
4. Bongkar muat

Kegiatan bongkar muat di Pantai Boom dilaksanakan di dermaga. Kegiatan bongkar muat yang dilakukan di Pantai Boom berupa ikan segar dan ikan asin. Bongkar muat ikan ssegar biasanya dilakukan setiap dini hari pada pukul 04.00 WIB saat nelayan baru pulang dari kegiatan menjaring ikan dari tengah laut. Ikan segar yang didapat langsung dijual di pelelangan ikan dan kemudian didistribusikan di pasar Kabupaten Banyuwangi maupun dibeli langsung oleh wisatawan. Bongkar muat ikan asin juga dilakukan setiap hari namun dilakukan beberapa kali dalam satu hari. Ikan yang didapat berasal dari bermacam-macam wilayah pada beberapa daerah di Indonesia.



**Gambar 4. 18** Kegiatan bongkar muat

Berikut merupakan foto *mapping* dari kegiatan perikanan di Pantai Boom pada **Gambar 4.19.**



Gambar 4. 19 Foto mapping kegiatan perikanan

#### 4.2.3 Karakteristik kegiatan perdagangan

Kegiatan perdagangan di Pantai Boom merupakan kegiatan pendukung yaitu kegiatan yang bukan merupakan kegiatan utama namun keberadaannya penting dalam mengintegrasikan kegiatan-kegiatan utama, yaitu kegiatan pariwisata dan perikanan. Kegiatan perdagangan yang terdapat di Pantai Boom yaitu:

1. Pelelangan ikan

Kegiatan pelelangan ikan dilakukan setiap hari pada dini hari yaitu pada saat dilakukan kegiatan bongkar muat ikan segar dari nelayan yang baru pulang melaut. Pelelangan ikan dilakukan untuk mendistribusikan hasil tangkapan ikan ke pasar Kabupaten Banyuwangi serta untuk dibeli oleh wisatawan.



**Gambar 4. 20** Kegiatan pelelangan ikan

2. Menjual makanan dan minuman oleh pedagang asongan

Kegiatan asongan merupakan salah satu pendukung kegiatan wisata berupa kuliner yang harganya relatif murah mulai dari Rp 200 hingga Rp 500 per bijinya. Makanan yang dijual oleh pedagang asongan tersebut bervariasi, terdapat asongan yang menjual telur-teluran, molen, cilot, cimol, kacang rebus, kacang kedelai hingga sosis dan tempura. Pedagang asongan tersebut terbagi menjadi dua jenis, yaitu pedagang asongan yang berkeliling Pantai Boom dan pedagang asongan yang berdiam di suatu lokasi tertentu. Pedagang asongan terdapat dimanapun wisatawan berada mulai dari Jalan Ikan Cucut hingga dermaga.



**Gambar 4. 21** Kegiatan menjual makanan dan minuman oleh pedagang asongan

3. Menjual makanan dan minuman oleh pedagang kaki lima atau warung

Kegiatan warung atau pedagang kaki lima merupakan salah satu pendukung kegiatan wisata berupa kuliner yang harganya juga relatif murah, yaitu sekitar Rp 3.000 hingga Rp 6.000 untuk makanannya dan sekitar Rp 2.000 hingga Rp 8.000 untuk minumannya. Namun yang berbeda dari pedagang asongan adalah jenis

makanan yang dijual, jenis makanan yang dijual oleh warung atau pedagang kaki lima lebih pada makanan berat seperti mie goreng atau rebus dan nasi bungkus juga terdapat makanan yang dapat diikmati untuk bersantai seperti roti maryam dan roti bakar. Jenis minuman yang dijual di warung atau pedagang kaki lima bermacam-macam, yaitu berupa es degan, kopi, es teh, teh, jus buah serta minuman instan dan sebagainya.



**Gambar 4. 22** Kegiatan menjual makanan dan minuman oleh pedagang kaki lima atau warung

Berikut merupakan foto *mapping* dari kegiatan perdagangan di Pantai Boom pada **Gambar 4.23**.





Gambar 4. 23 Foto mapping kegiatan perdagangan

#### 4.2.4 Karakteristik lokasi fasilitas penunjang

Terdapat beberapa fasilitas di Pantai Boom yang digunakan untuk menunjang kegiatan wisata dan perikanan. Beberapa fasilitas tersebut ada yang masih difungsikan namun juga terdapat fasilitas yang telah tidak difungsikan. Berikut merupakan persebaran fasilitas penunjang di Pantai Boom pada Gambar 4.31.

1. Billiards

Terdapat dua bangunan yang menyediakan fasilitas permainan billiards di Pantai Boom, namun hanya satu yang masih berfungsi dengan baik. Fasilitas ini biasanya dimanfaatkan oleh wisatawan pria baik dari kalangan remaja hingga paruh baya.



**Gambar 4. 24** Fasilitas permainan billiards yang sudah tidak difungsikan

2. Dermaga

Terdapat dermaga di sisi Utara Pantai Boom. Fasilitas ini masih berfungsi dengan baik dan digunakan untuk aktivitas bongkar muat ikan asin maupun ikan segar, selain itu dermaga kerap kali digunakan untuk kegiatan memancing bagi wisatawan.



**Gambar 4. 25** Fasilitas dermaga

3. Gudang ikan asin

Terdapat empat bangunan ikan asin di Pantai Boom. Keempat bangunan tersebut masih berfungsi dengan baik. Gudang ikan asin digunakan sebagai fasilitas penyimpanan ikan asin sebelum didistribusikan ke luar wilayah, selain itu juga terdapat pedagang lokal yang membeli ikan asin untuk dijual kembali di pasar.



**Gambar 4. 26** Fasilitas gudang penyimpanan ikan asin

## 4. Mushala

Terdapat satu mushala di Pantai Boom. Lokasi dari mushala tersebut tersembunyi serta dengan kondisi yang kurang baik sehingga fasilitas ibadah berupa mushala ini tidak difungsikan dengan baik oleh wisatawan.



**Gambar 4. 27** Fasilitas mushala

## 5. Tempat parkir

Tidak terdapat tempat parkir khusus di Pantai Boom. Pengguna ruang biasanya memarkir kendaraannya pada sisi jalan raya, sisi warung maupun sisi di sepanjang dermaga.



**Gambar 4. 28** Fasilitas parkir

## 6. WC umum

Terdapat dua bangunan fasilitas WC umum di Pantai Boom. Keduanya dalam kondisi yang kurang baik serta lokasi WC umum berada jauh dari keramaian atau dimana aktivitas berlangsung. Lokasi WC umum yang tersembunyi menyebabkan WC umum di Pantai Boom kurang dimanfaatkan oleh pengunjung



**Gambar 4. 29** Fasilitas WC umum

7. Lapangan tenis

Terapat sarana olahraga di Pantai Boom berupa lapangan tenis yang terdapat di sisi Jalan Ikan Cucut. Lapangan tenis ini sering digunakan pada sore hari. lapangan tenis merupakan salah satu fasilitas penunjang wisata olahraga yang terdapat di Pantai Boom.

8. Pos keamanan

Terdapat pos keamanan yang terletak di Pantai Boom, yaitu berupa kantor polisi.

9. Warung

Terdapat 14 warung di Pantai Boom. Keseluruhannya masih berfungsi dengan baik. Warung merupakan fasilitas penunjang kegiatan perdagangan serta wisata berupa aktivitas kuliner.



**Gambar 4. 30** Fasilitas warung



Gambar 4. 31 Peta persebaran fasilitas di Pantai Boom

#### 4.2.5 Karakteristik pelaku dan lokasi kegiatan yang dilakukan pada kawasan Pantai Boom

Berdasarkan hasil *interview* pada 100 pengguna ruang mengenai kegiatan yang dilakukan selama berada pada kawasan Pantai Boom, didapatkan jenis pelaku kegiatan

pada kawasan Pantai Boom. Pelaku kegiatan wisata adalah wisatawan dan pedagang, pelaku kegiatan perikanan adalah wisatawan dan nelayan sedangkan pelaku kegiatan perdagangan adalah wisatawan, nelayan dan pedagang. Oleh karena itu, kegiatan perdagangan dapat digunakan sebagai penghubung kegiatan wisata dan perikanan pada kawasan Pantai Boom.

#### 4.2.5 Analisis Behaviour Mapping

Pola pemanfaatan ruang yang terjadi diantara kegiatan pariwisata dan perikanan di Pantai Boom dianalisis menggunakan analisis *Behaviour Mapping* dengan langkah pengambilan data berupa *place centered mapping*. Untuk melakukan analisis tersebut digunakan variabel *location*, *activity in the space* dan *users of the space*.

1. *Location*

Variabel lokasi menjelaskan titik dimana pelaku melakukan aktivitas di Pantai Boom serta pergerakannya dalam melakukan berbagai aktivitas.

2. *Activity in the space*

Variabel *activity in the space* dari Neil (2002) diperjelas menggunakan sub-variabel dari Hamid Shirvani (1985) dalam konsep *urban design* khususnya pada elemen aktivitas pendukung yaitu aktivitas dalam ruang dengan sub variabel berupa jenis aktivitas dan intensitas melakukan kegiatan.

- a. Jenis aktivitas

Sub-variabel jenis aktivitas menjelaskan berbagai jenis aktivitas yang terdapat di Pantai Boom yaitu aktivitas pariwisata berupa kegiatan berkuda, bermain air, bermain ATV, bermain billiards, bermain sepak bola, bermain volly, bersepeda, jalan-jalan, duduk-duduk, *jogging*, kuliner, aktivitas perikanan berupa memancing, menjaring, menadah ikan, bongkar muat dan aktivitas perdagangan berupa warung atau pedagang kaki lima, asongan, pelelangan ikan.

- b. Intensitas melakukan kegiatan

Sub-variabel intensitas melakukan kegiatan diukur intensitas aktivitas dilakukan di Pantai Boom, dalam penelitian ini dibedakan menjadi aktivitas harian dan aktivitas tahunan selain itu juga memperhatikan lama waktu dari suatu pengguna ruang untuk melakukan aktivitas di Pantai Boom, dalam penelitian ini lama waktu diamati untuk digunakan dalam analisis *behaviour mapping*. Aktivitas diamati pada tiga waktu yaitu pagi siang dan sore serta berdasar dua jenis hari yaitu *weekday* dan *weekend* pada area yang ditentukan.

### 3. *User of the space*

Variabel dari Neil (2002) berupa *user of the space*, yaitu pengguna ruang dengan sub variabel berupa jenis dan jumlah pelaku kegiatan.

#### a. Jenis pelaku kegiatan

Sub-variabel jenis pelaku kegiatan menjelaskan latar belakang pengguna tersebut berada di Pantai Boom. Jenis pelaku kegiatan dibedakan menjadi wisatawan, nelayan dan pedagang.

#### b. Jumlah pelaku kegiatan

Sub-variabel jumlah pelaku kegiatan menjelaskan anggota dari pelaku kegiatan yang melakukan aktivitas di Pantai Boom sehingga dapat digunakan untuk mengetahui interaksi atau pengaruh dari aktivitas yang dilakukan oleh satu anggota terhadap anggota lainnya. Misalnya satu keluarga yang berwisata di Pantai Boom, ayah melakukan aktivitas memancing, ibu melakukan aktivitas duduk-duduk sambil menikmati pemandangan alam sedangkan anak-anak bermain air di pantai.

Langkah awal dari analisis *behaviour mapping* berupa *place centered mapping* adalah dengan menentukan peta dasar lalu mengidentifikasi jenis-jenis aktivitas yang terjadi dalam ruang kemudian mengelompokkannya berdasarkan jenisnya, yaitu sebagai berikut:

#### 1. Aktivitas pariwisata

##### a. *Process*

- 1) Bersepeda (S)
- 2) *Jogging* (J)

##### b. *Physical*

- 1) Berkuda (Kd)
- 2) Bermain air (Ba)
- 3) Bermain ATV (Bv)
- 4) Bermain billiards (B)
- 5) Bermain sepak bola (Sb)
- 6) Bermain volly (V)
- 7) Bermain tenis (Bt)
- 8) Kuliner (K)

##### c. *Transitional*

- 1) Duduk-duduk (D)

- 2) Jalan-jalan (J)
2. Aktivitas perikanan
  - a. *Process*
  - b. *Physical*
    - 1) Menjaring (Mj)
    - 2) Menadah ikan (Mi)
    - 3) Bongkar muat (Bm)
  - c. *Transitional*
    - 1) Memancing (M)

Tidak terdapat jenis *process* pada aktivitas perikanan di Pantai Boom.

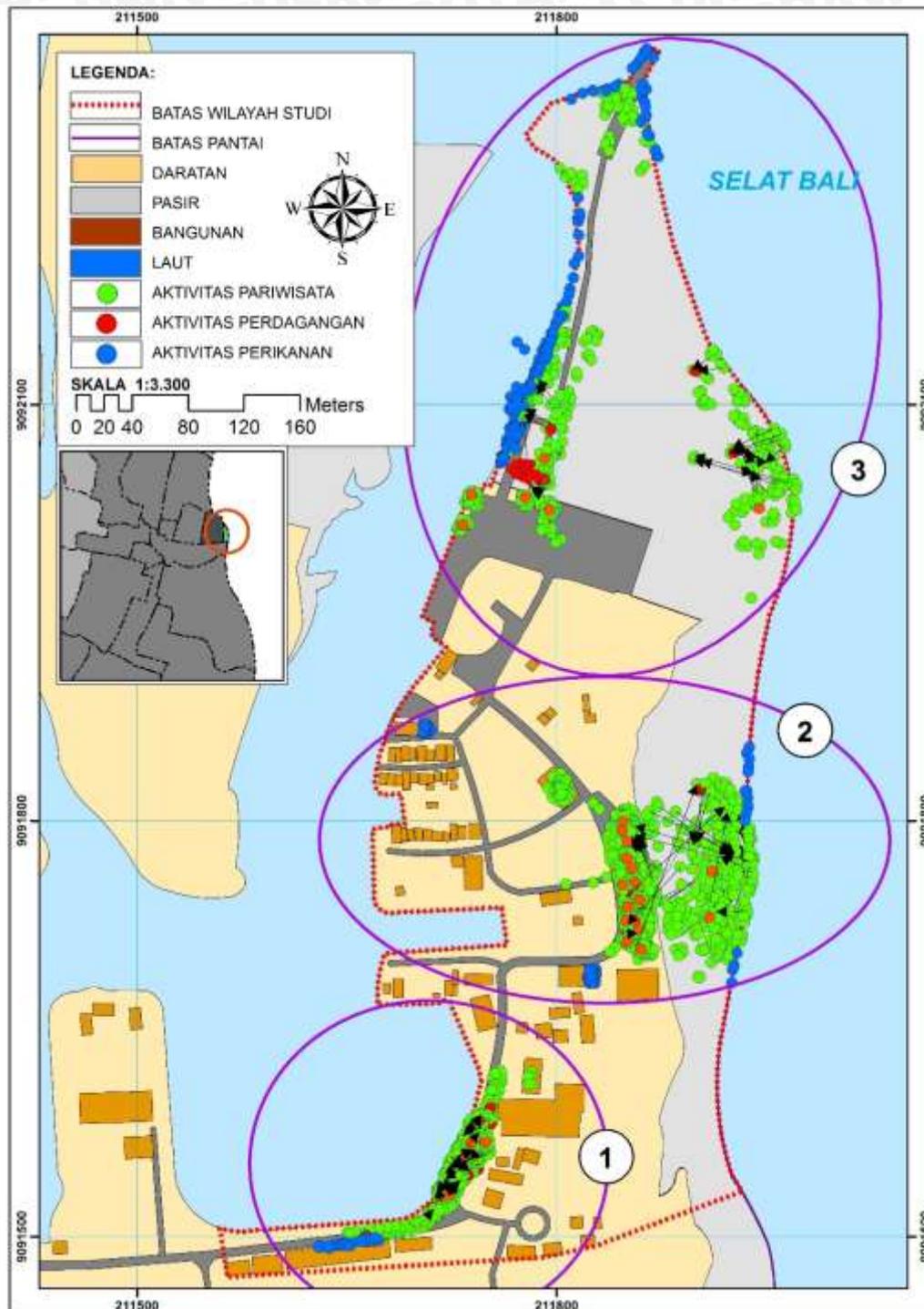
3. Aktivitas perdagangan
  - a. *Process*
  - b. *Physical*
    - 1) Pelelangan ikan (Pi)
    - 2) Asongan (A)
    - 3) Warung (W)
  - c. *Transitional*

Tidak terdapat jenis *process* dan *transitional* pada aktivitas perdagangan di Pantai Boom. Hal ini terjadi karena setiap transaksi jual-beli selalu membutuhkan interaksi antar dua orang atau lebih.

Dalam penelitian ini, pengambilan data dilakukan dalam dua hari, yaitu pada saat *weekday* dan pada saat *weekend*. Dimana dalam satu hari pengambilan data terbagi menjadi tiga waktu yaitu pagi sekitar pukul 07.00 hingga 08.30 WIB, siang sekitar pukul 12.00 hingga 13.30 WIB dan sore sekitar pukul 15.30 hingga 17.00 WIB. Berdasarkan analisis sebelumnya, wilayah Pantai Boom dibagi menjadi tiga area, sehingga pengambilan data dilakukan pada setiap area tersebut, masing-masing 30 menit dalam satu kali waktu pengambilan data. Berdasarkan Mehta (2007), pembagian waktu untuk analisis *behaviour mapping* dibagi menjadi lima kategori, sehingga untuk mengklasifikasikan waktu pengamatan dibagi menjadi sebagai berikut:

1. Kategori 1 yaitu penggunaan waktu 30 detik hingga kurang dari 2 menit
2. Kategori 2 yaitu penggunaan waktu antara 2 hingga kurang dari 10 menit
3. Kategori 3 yaitu penggunaan waktu antara 10 hingga kurang dari 20 menit
4. Kategori 4 yaitu penggunaan waktu antara 20 hingga kurang dari 30 menit
5. Kategori 5 yaitu penggunaan waktu sama dengan atau lebih dari 30 menit

Berikut merupakan lokasi yang digunakan oleh pengguna ruang untuk beraktivitas di Pantai Boom pada **Gambar 4.35**.



**Gambar 4. 32** Peta penggunaan ruang aktivitas di Pantai Boom

Berdasarkan analisis *behaviour mapping*, terdapat titik-titik lokasi penggunaan ruang yang digunakan untuk beraktivitas, untuk memudahkan dalam melakukan analisis, maka titik tersebut dikelompokkan menjadi tiga area berdasarkan kedekatannya. Dalam hal ini, pengelompokan tersebut bukan termasuk dalam pembagian zonasi.

Area pertama terdapat di daerah sekitar Jalan Ikan Cucut, pada area pertama terdapat aktivitas wisata berupa kegiatan kuliner, bermain tenis, duduk-duduk dan jalan-jalan, aktivitas perikanan berupa kegiatan menadah ikan dan aktivitas perdagangan berupa kegiatan penjual asongan. Pada area pertama terjadi interaksi antara kegiatan wisata dan kegiatan perdagangan. Interaksi terjadi saat wisatawan yang melakukan kegiatan kuliner membeli makanan ringan pada asongan. Tidak terjadi interaksi aktivitas perikanan dengan dua aktivitas lainnya, kegiatan menadah ikan hanya dilakukan menadah ikan asin yang diambil dari dermaga dan kemudian mendistribusikannya pada daerah-daerah tertentu. Ilustrasi dari interaksi aktivitas wisata, perikanan dan perdagangan di area pertama terdapat pada **Gambar 4.33**.



**Gambar 4.33** Ilustrasi interaksi antar aktivitas di area pertama

Area kedua terdapat di daerah pantai, pada area kedua terdapat aktivitas wisata berupa kegiatan berkuda, bermain air, bermain ATV, bermain billiards, bermain sepak bola, bermain volly, bersepeda, jalan-jalan, duduk-duduk, *jogging*, kuliner, aktivitas perikanan berupa memancing, menjaring, menadah ikan, bongkar muat dan aktivitas perdagangan berupa warung atau pedagangkaki lima, asongan, pelelangan ikan. Pada area kedua terjadi interaksi antara aktivitas wisata dan perikanan, aktivitas wisata dan perdagangan serta aktivitas perikanan dan perdagangan. Interaksi aktivitas wisata dan perikanan terjadi pada saat wisatawan yang datang beramai-ramai atau satu keluarga salah satu anggotanya melakukan aktivitas memancing namun anggota lainnya melakukan aktivitas duduk-duduk, bermain air dan sebagainya. Interaksi aktivitas wisata dan perdagangan terjadi pada saat wisatawan yang melakukan kegiatan kuliner membeli makanan maupun minuman dari pedagang asongan maupun warung. Interaksi aktivitas perikanan dan perdagangan hanya terjadi sewaktu-waktu dan tidak menentu yaitu pada saat kapal nelayan tidak dapat memasuki dermaga karena pengendapan lumpur atau air laut surut sehingga ikan segar dari hasil melaut langsung dilakukan bongkar muat dan dijual pada wisatawan di daerah pantai. Ilustrasi dari interaksi aktivitas wisata, perikanan dan perdagangan di area kedua terdapat pada **Gambar 4.34**.

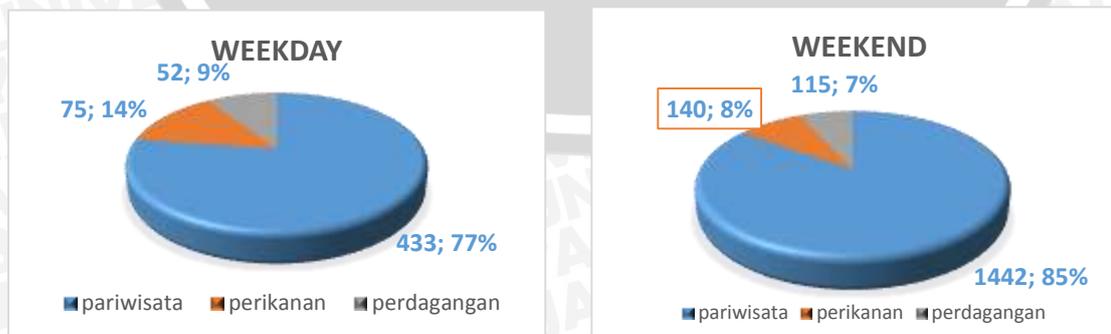
Area ketiga terdapat di daerah dermaga, pada area ketiga terdapat aktivitas wisata berupa bermain air, jalan-jalan, duduk-duduk, kuliner, aktivitas perikanan berupa

memancing, menjaring, menadah ikan, bongkar muat dan aktivitas perdagangan berupa warung atau pedagang kaki lima, asongan, pelelangan ikan. Interaksi aktivitas wisata dan perikanan terjadi pada saat wisatawan yang datang beramai-ramai atau satu keluarga salah satu anggotanya melakukan aktivitas memancing namun anggota lainnya melakukan aktivitas duduk-duduk, bermain air dan sebagainya. Interaksi aktivitas wisata dan perdagangan terjadi pada saat wisatawan yang melakukan kegiatan kuliner membeli makanan maupun minuman dari pedagang asongan maupun warung. Interaksi aktivitas perikanan dan perdagangan terjadi pada saat kapal nelayan melakukan bongkar muat ikan segar dari hasil melaut untuk dijual di pelelangan ikan serta pada saat melakukan bongkar muat ikan asin dan ditadah di gudang penyimpanan untuk didistribusikan ke daerah lain. Ilustrasi dari interaksi aktivitas wisata, perikanan dan perdagangan di area ketiga serupa terhadap ilustrasi dari interaksi antar aktivitas pada area ketiga, yaitu terdapat pada **Gambar 4.34**.



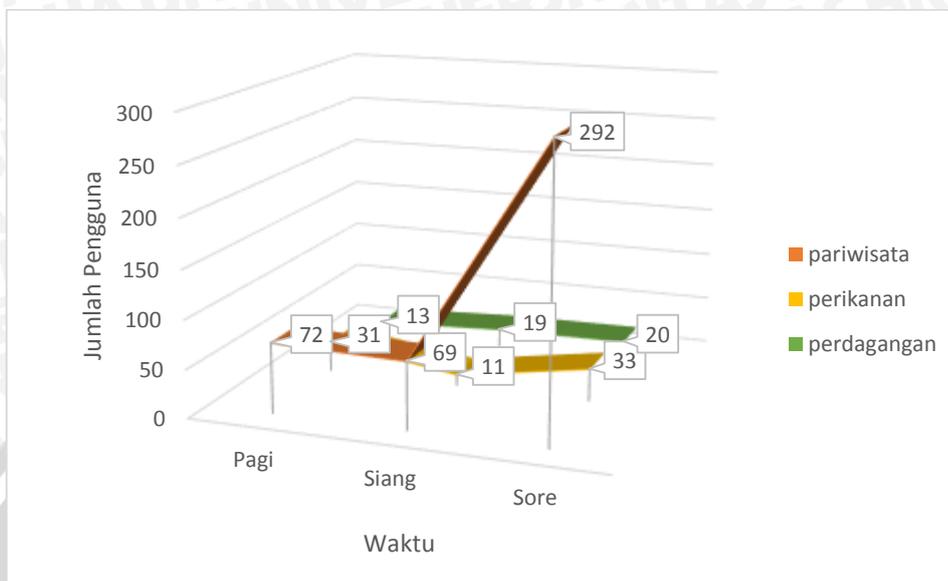
**Gambar 4. 34** Ilustrasi interaksi antar aktivitas di area kedua dan ketiga

Berdasarkan analisis *behaviour mapping* tersebut diketahui bahwa aktivitas di Pantai Boom terbanyak adalah pariwisata dengan total aktivitas sebanyak 436 saat *weekday* dan sebanyak 1434 saat *weekend* sehingga hal tersebut sesuai dengan salah satu dari visi Pantai Boom yaitu menjadikan Pantai Boom sebagai destinasi wisata.

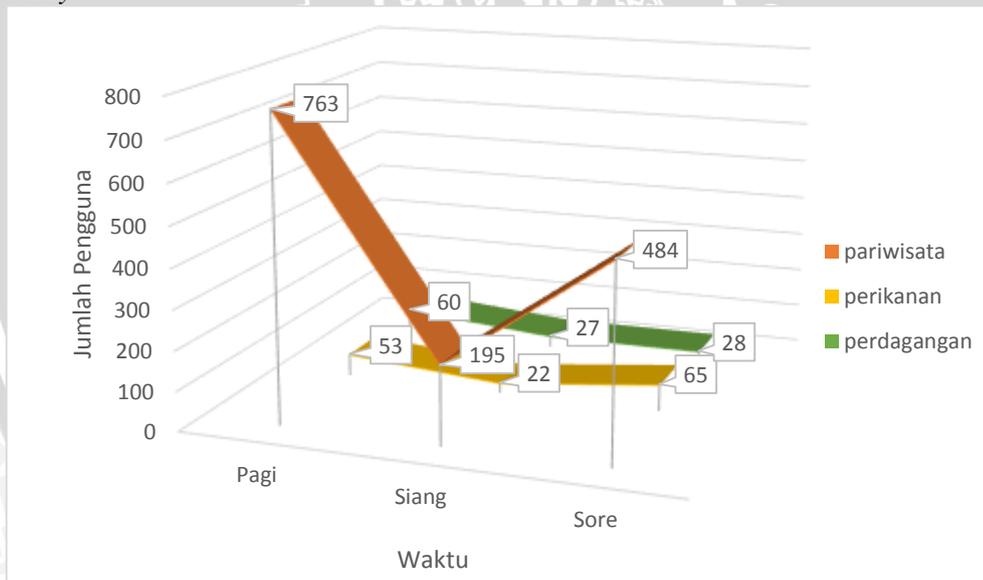


**Gambar 4. 35** Presentase kegiatan pariwisata, perikanan dan perdagangan pada saat *weekday* dan *weekend* di Pantai Boom

Pengguna ruang yang datang ke Pantai Boom dengan tujuan untuk melakukan kegiatan wisata, perikanan maupun perdagangan memiliki pengguna terbanyak adalah pada sore hari saat *weekday* dan pada pagi hari saat *weekend*.

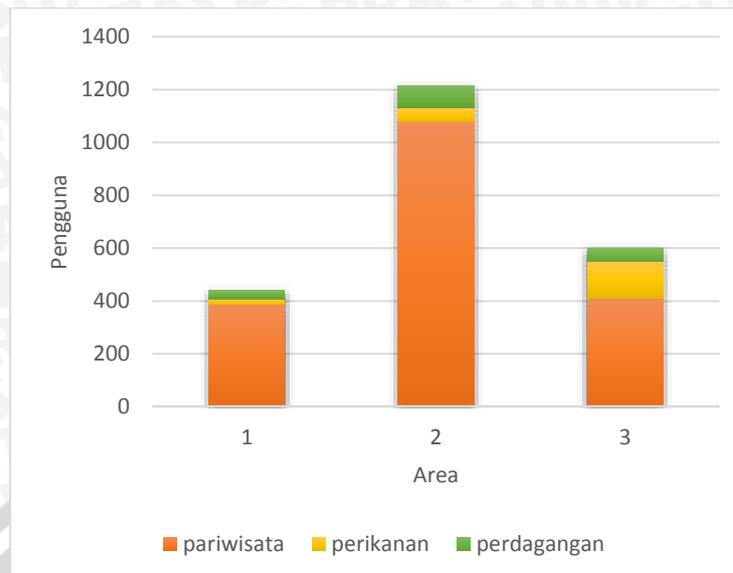


**Gambar 4. 36** Jumlah pengguna ruang di Pantai Boom pada pagi, siang dan sore hari saat *weekday*



**Gambar 4. 37** Jumlah pengguna ruang di Pantai Boom pada pagi, siang dan sore hari saat *weekend*

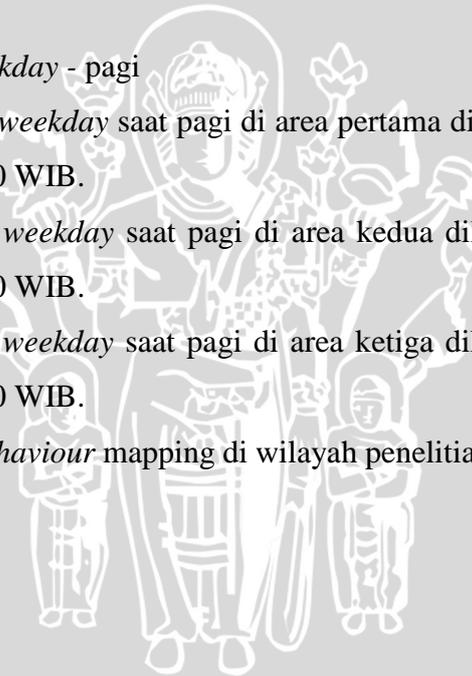
Hasil dari analisis *behaviour mapping* dapat ditemukan bahwa area ke-2 memiliki area dengan pengguna aktivitas terbanyak atau terramai, maka dapat dikatakan bahwa area ke-2 merupakan pusat kegiatan di Pantai Boom. Namun dominasi tiap jenis kegiatan tidak terletak pada area yang sama. Kegiatan pariwisata dan perdagangan didominasi oleh area ke-2 sedangkan kegiatan perikanan didominasi oleh area ke-3.

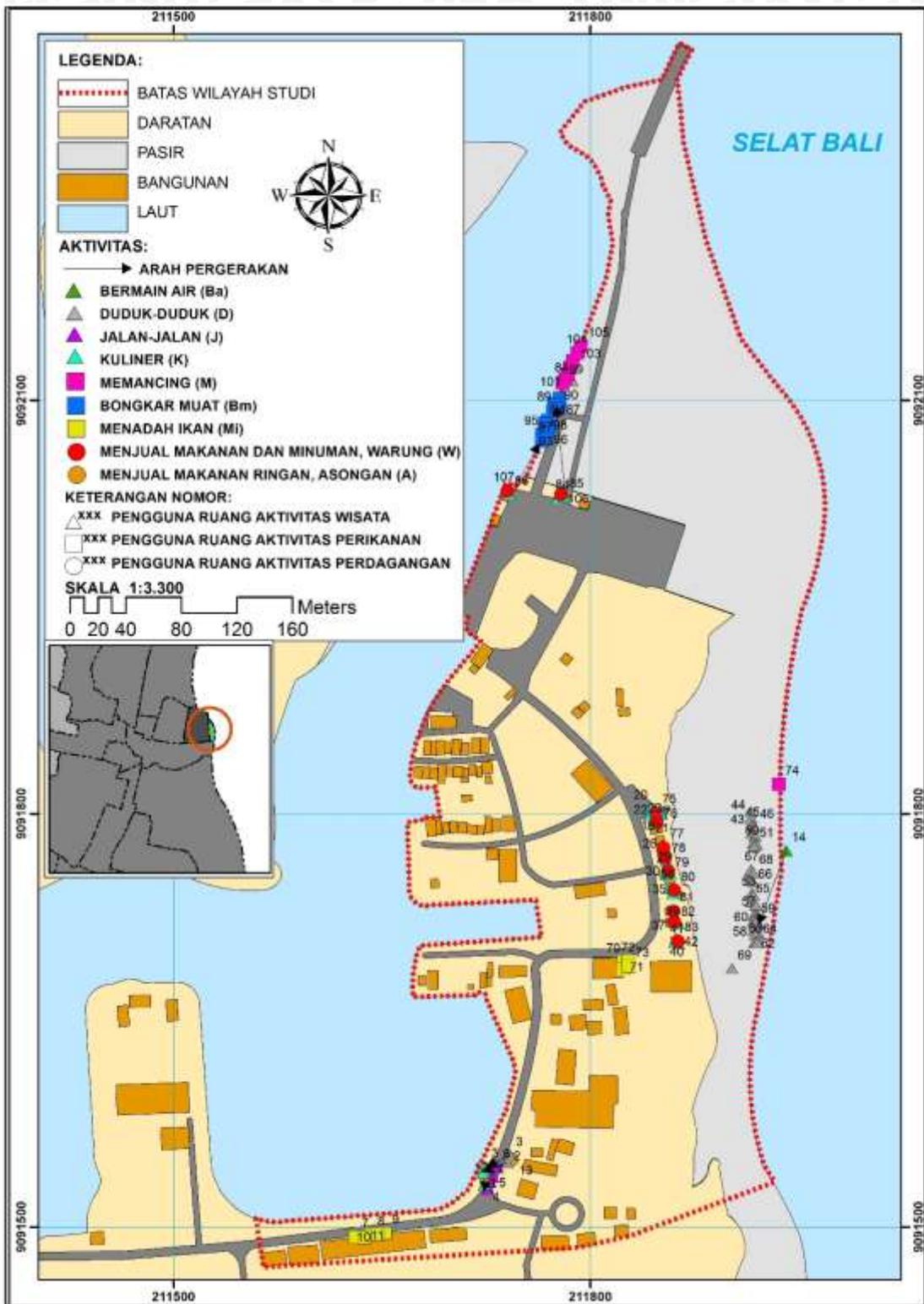


**Gambar 4. 38** Penggunaan ruang di Pantai Boom  
Hasil dari analisis *behaviour mapping* berdasarkan waktu pengambilan datanya adalah sebagai berikut:

1. Pengambilan data *weekday* - pagi
  - a. Pengambilan data *weekday* saat pagi di area pertama dilakukan sekitar pukul 08.00 hingga 08.30 WIB.
  - b. Pengambilan data *weekday* saat pagi di area kedua dilakukan sekitar pukul 07.30 hingga 08.00 WIB.
  - c. Pengambilan data *weekday* saat pagi di area ketiga dilakukan sekitar pukul 07.00 hingga 07.30 WIB.

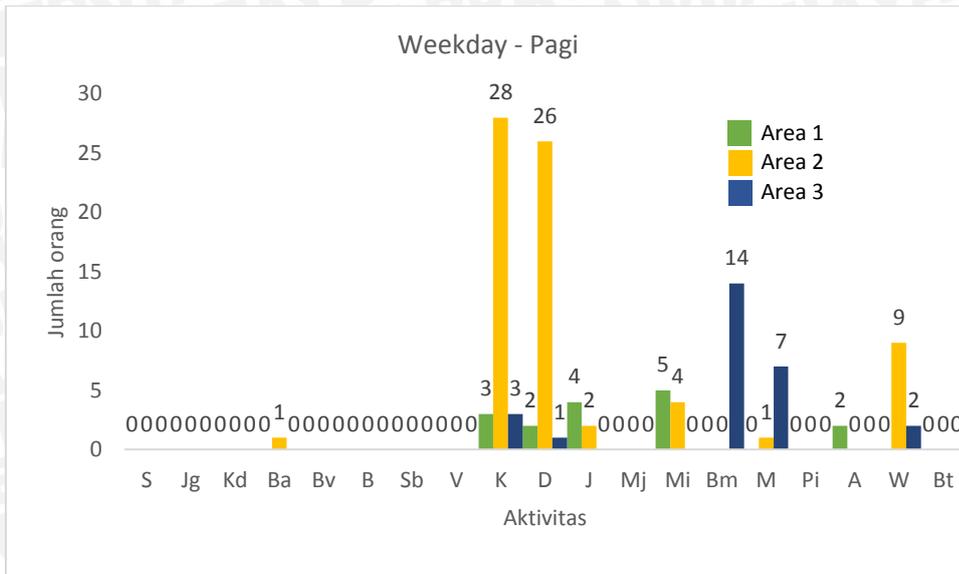
Berikut merupakan *behaviour mapping* di wilayah penelitian saat *weekday* – pagi pada **Gambar 4.39**.





**Gambar 4. 39** Peta titik penggunaan aktivitas pada pagi hari – *weekday* di Pantai Boom

Pada saat *weekday* di pagi hari kegiatan wisata berupa kuliner dan duduk-duduk didominasi oleh area 2, kegiatan perikanan didominasi oleh areaa 3 berupa bongkar muat dan memancing sedangkan kegiatan perdagangan didominasi oleh area 2 berupa membeli makanan dan minuman di warung.

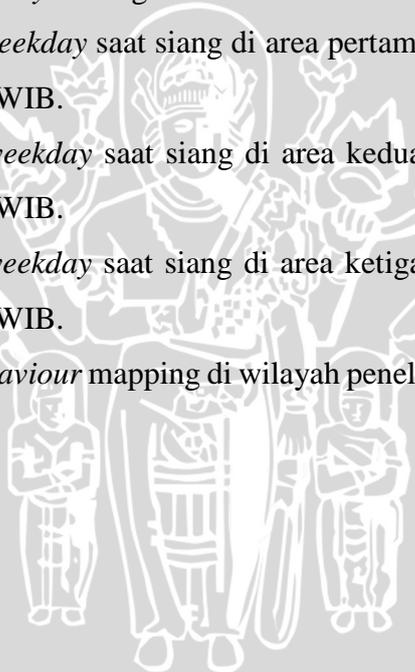


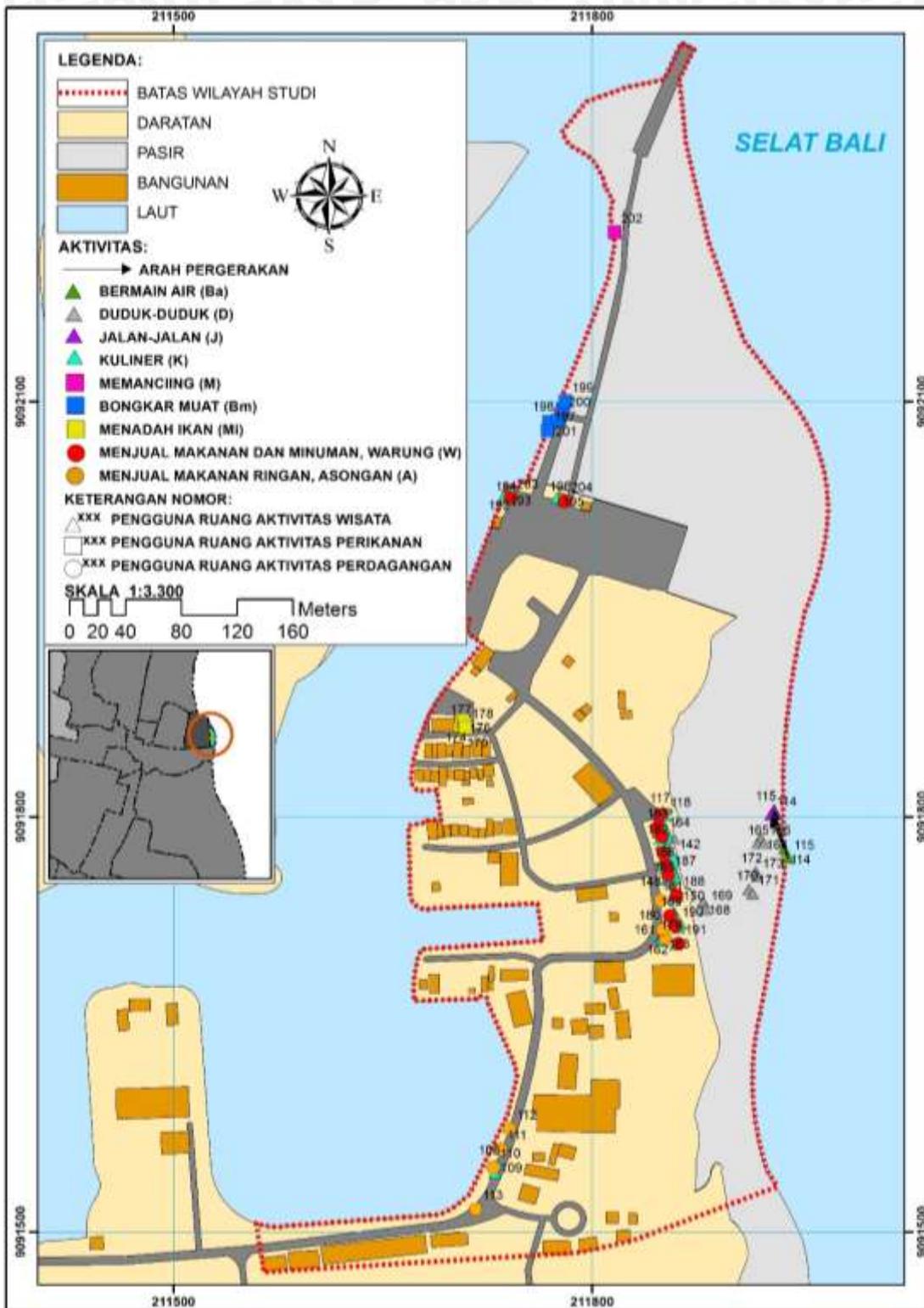
**Gambar 4. 40** Diagram jumlah pelaku kegiatan berdasarkan jenis aktivitas saat weekday – pagi

2. Pengambilan data *weekday* – siang

- a. Pengambilan data *weekday* saat siang di area pertama dilakukan sekitar pukul 13.00 hingga 13.30 WIB.
- b. Pengambilan data *weekday* saat siang di area kedua dilakukan sekitar pukul 12.30 hingga 13.00 WIB.
- c. Pengambilan data *weekday* saat siang di area ketiga dilakukan sekitar pukul 12.00 hingga 12.30 WIB.

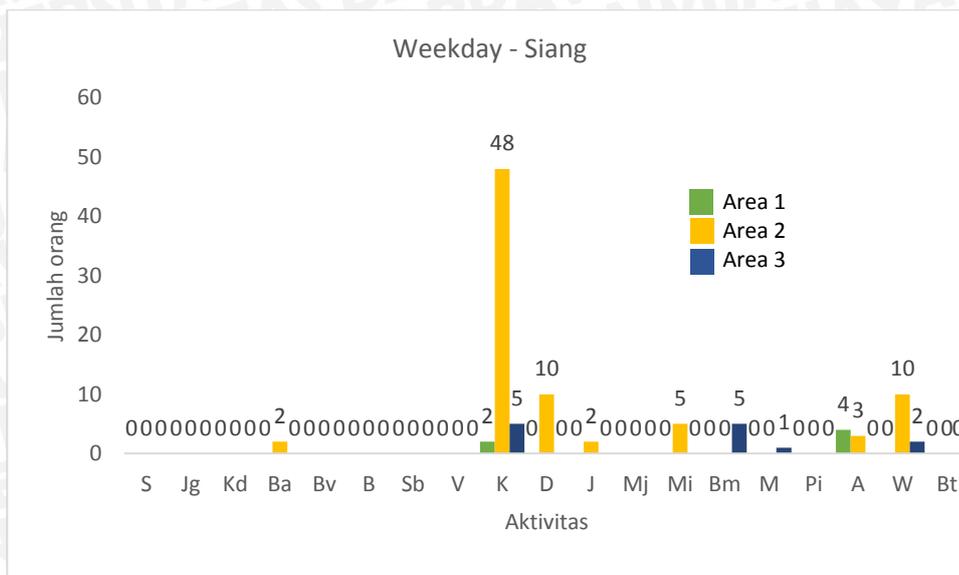
Berikut merupakan *behaviour mapping* di wilayah penelitian saat *weekday* – siang pada **Gambar 4.41**.





**Gambar 4. 41** Peta titik penggunaan aktivitas pada siang hari – *weekday* di Pantai Boom

Pada saat *weekday* di siang hari kegiatan wisata berupa kuliner dan duduk-duduk didominasi oleh area 2, kegiatan perikanan didominasi oleh area 3 berupa bongkar muat dan memancing sedangkan kegiatan perdagangan didominasi oleh area 2 berupa membeli makanan dan minuman di warung dan asongan.

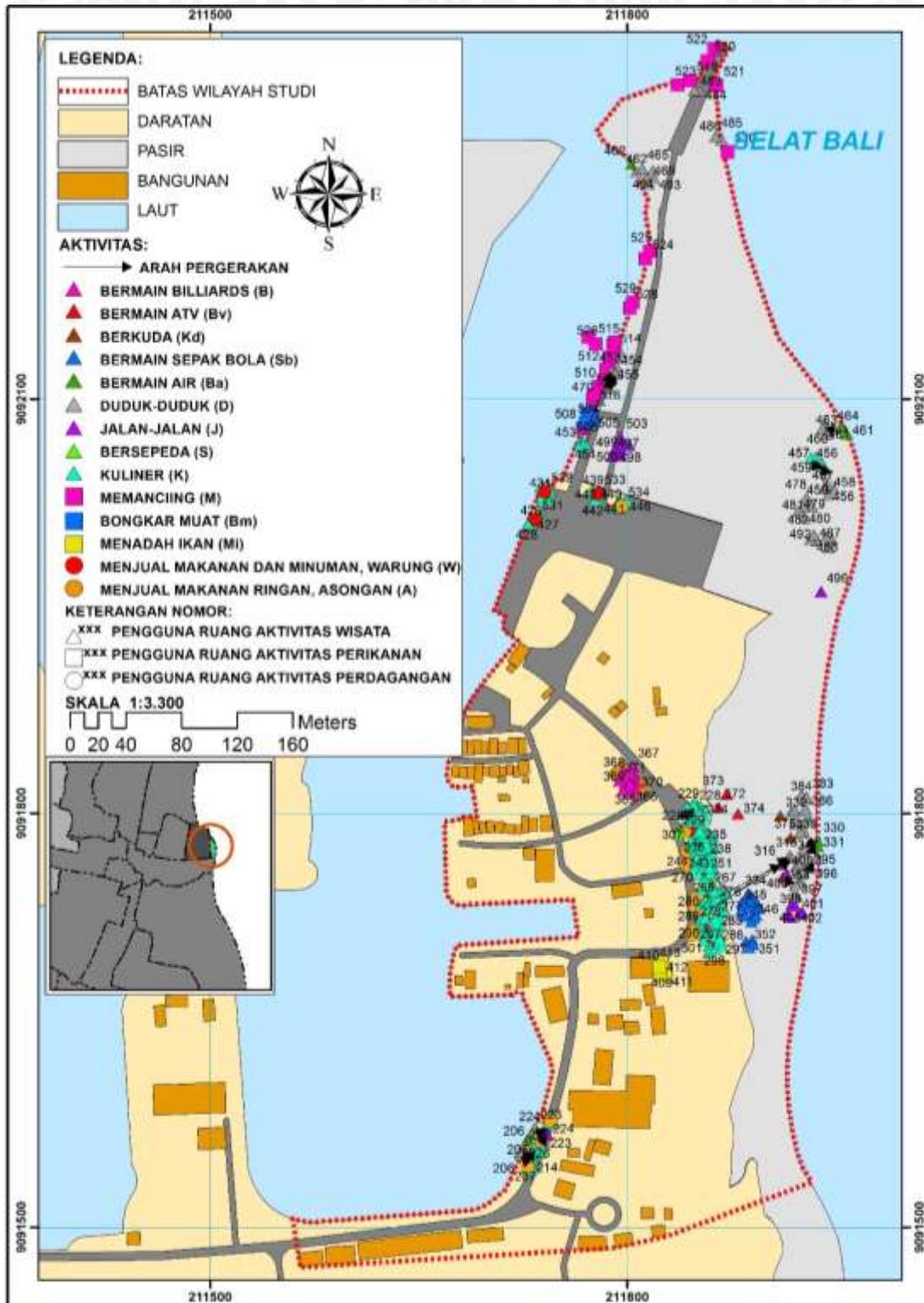


**Gambar 4.42** Diagram jumlah pelaku kegiatan berdasarkan jenis aktivitas saat *weekday* – siang

3. Pengambilan data *weekday* – sore

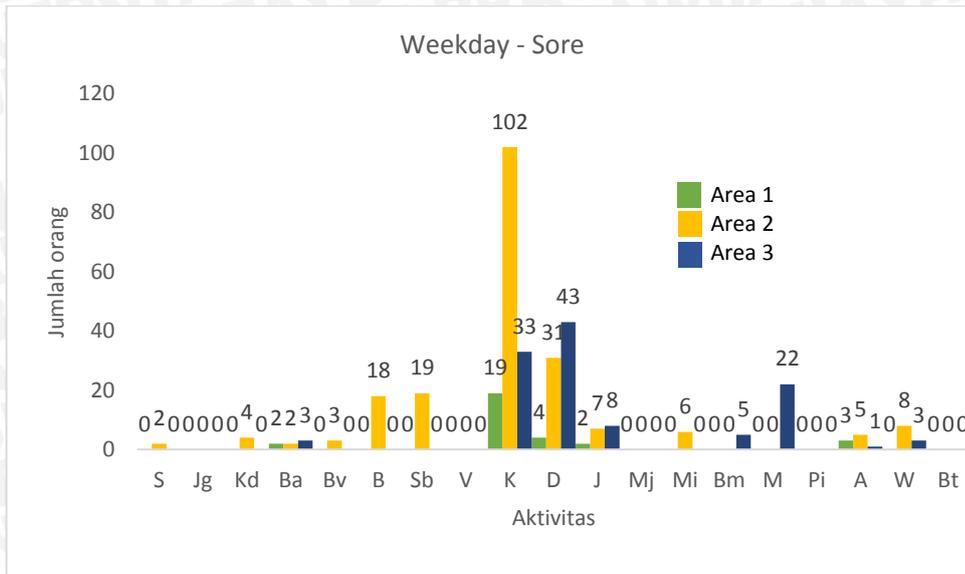
- a. Pengambilan data *weekday* saat sore di area pertama dilakukan sekitar pukul 16.30 hingga 17.00 WIB.
- b. Pengambilan data *weekday* saat sore di area kedua dilakukan sekitar pukul 16.00 hingga 16.30 WIB.
- c. Pengambilan data *weekday* saat sore di area ketiga dilakukan sekitar pukul 15.30 hingga 16.00 WIB.

Berikut merupakan *behaviour mapping* di wilayah penelitian saat *weekday* – sore pada **Gambar 4.43** serta gabungan *behaviour mapping* saat *weekday* pada **Gambar 4.45**.



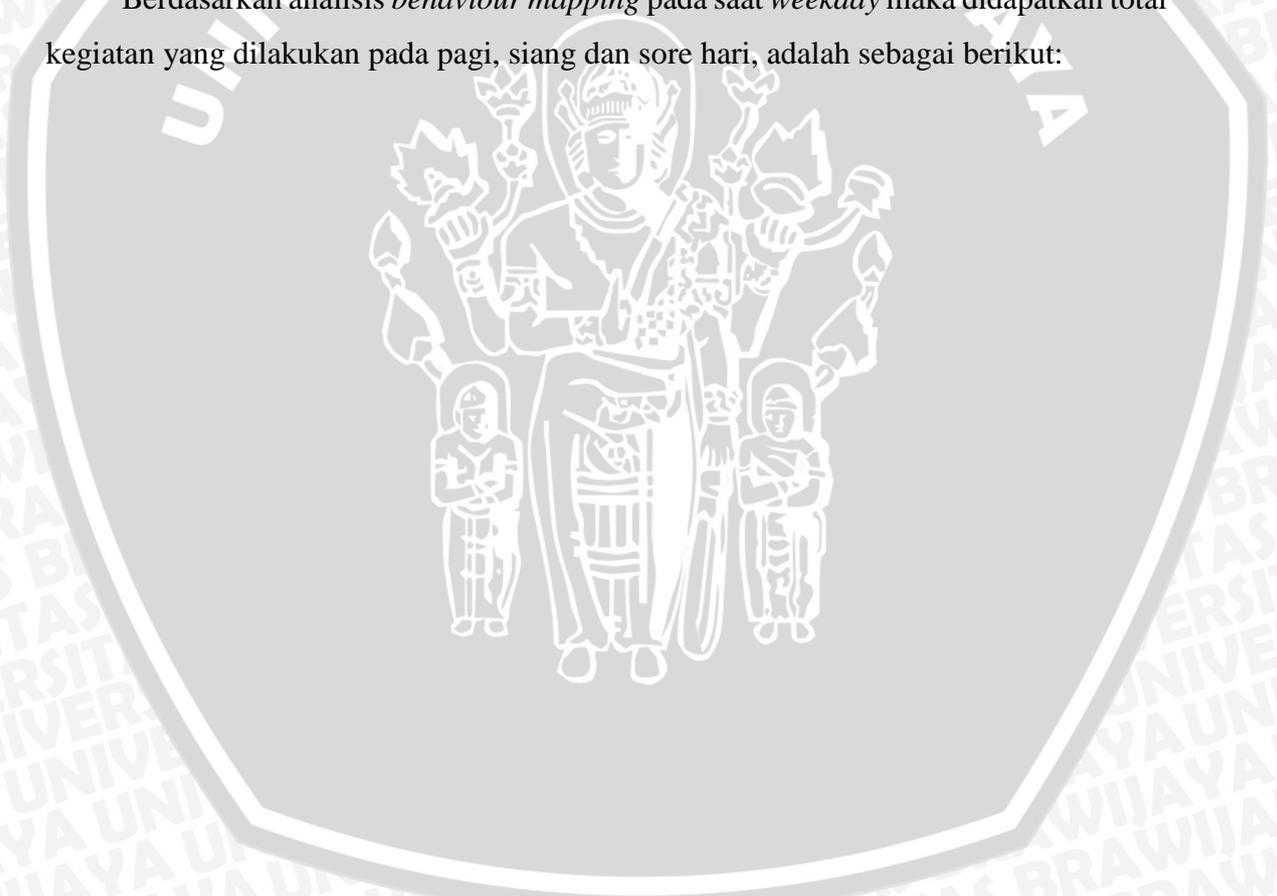
Gambar 4. 43 Peta titik penggunaan aktivitas pada sore hari – *weekday* di Pantai Boom

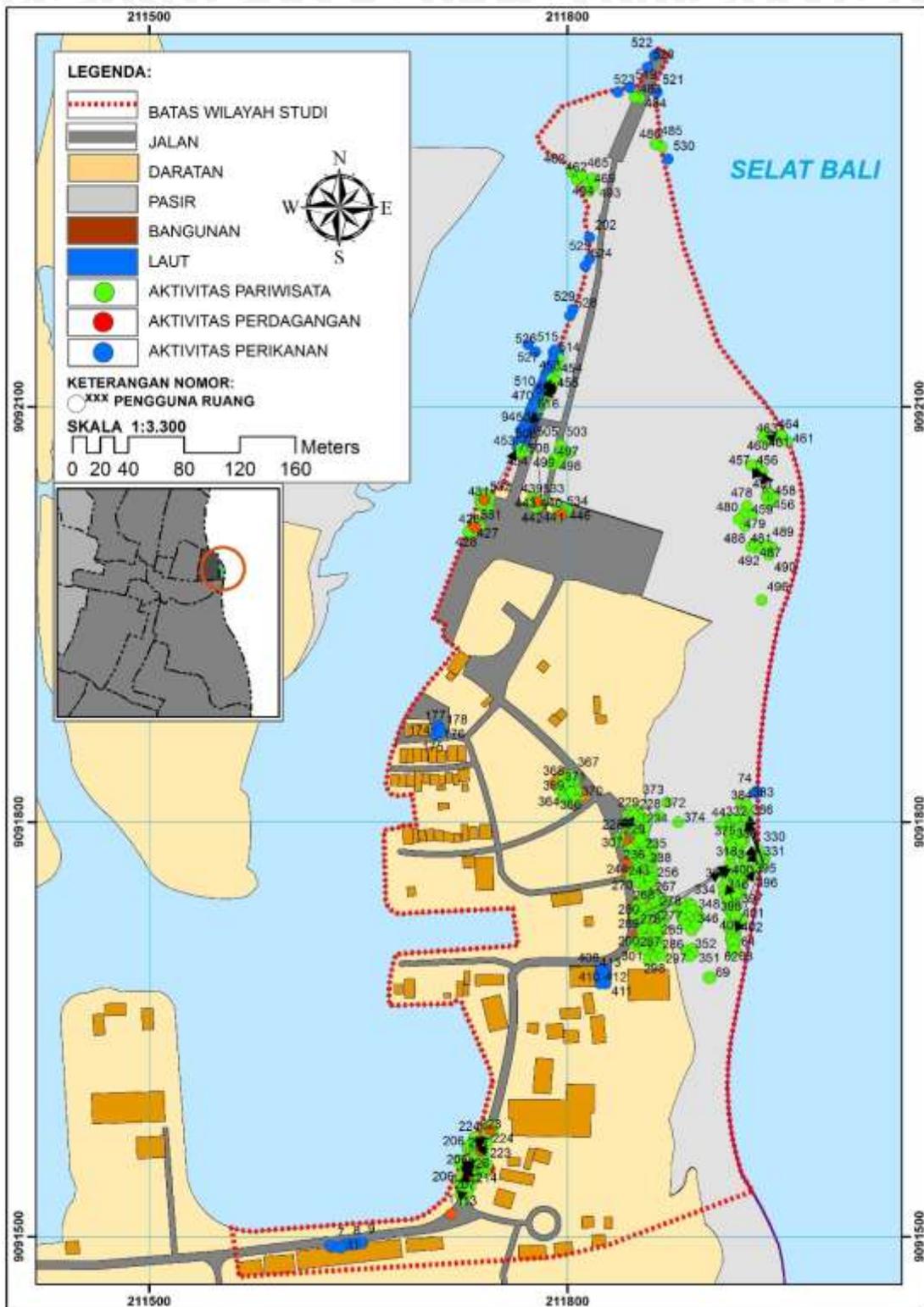
Pada saat *weekday* di sore hari kegiatan wisata berupa kuliner, duduk-duduk, sepak bola dan billiards didominasi oleh area 2, kegiatan perikanan didominasi oleh areaa 3 berupa bongkar muat dan memancing sedangkan kegiatan perdagangan didominasi oleh area 2 berupa membeli makanan dan minuman di warung dan asongan.



**Gambar 4. 44** Diagram jumlah pelaku kegiatan berdasarkan jenis aktivitas saat *weekday* – sore

Berdasarkan analisis *behaviour mapping* pada saat *weekday* maka didapatkan total kegiatan yang dilakukan pada pagi, siang dan sore hari, adalah sebagai berikut:



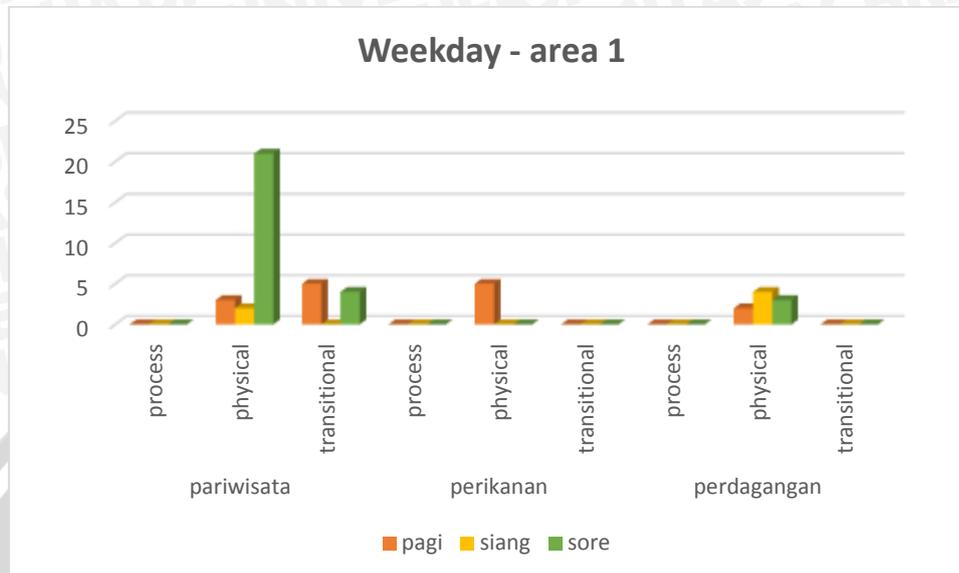


**Gambar 4. 45** Peta titik penggunaan aktivitas pada saat *weekday* di Pantai Boom

Berdasarkan jenisnya aktivitas di Pantai Boom terbagi menjadi tiga yaitu *process*, *physical* dan *transitional*. Berikut merupakan diagram yang mengilustrasikan jumlah aktivitas berdasarkan jenisnya di Pantai Boom saat *weekday*.

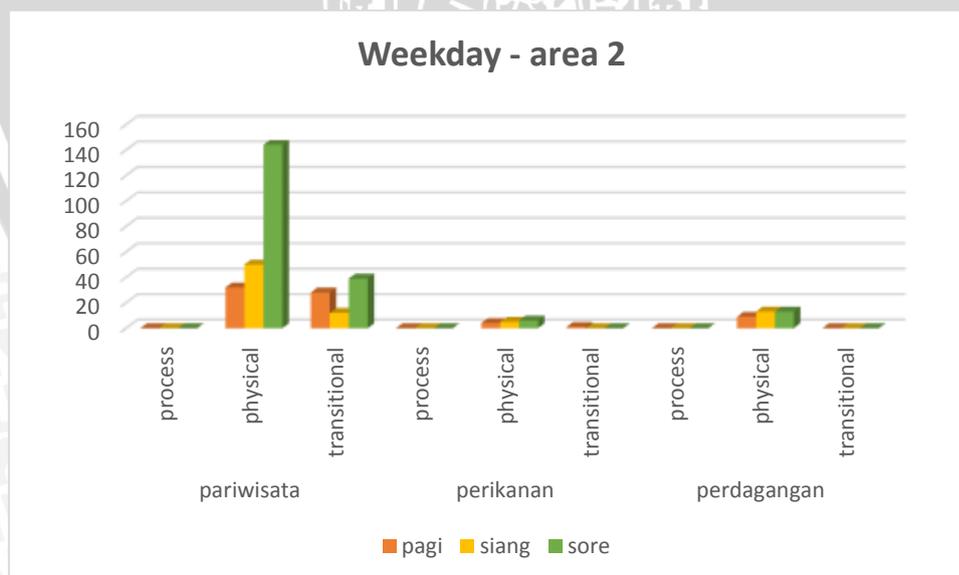
Pada saat *weekday* aktivitas wisata pada area 1 jenis *physical* mempunyai jumlah terbanyak tepatnya pada sore hari. Aktivitas perikanan mempunyai jenis *physical* sebagai

jumlah terbanyak tepatnya pada sore hari sedangkan aktivitas perdagangan mempunyai jenis *physical* sebagai jumlah terbanyak tepatnya pada sore hari karena aktivitas pada aktivitas perdagangan hanya memiliki satu jenis aktivitas yaitu *physical*.



**Gambar 4. 46** Jumlah pengguna ruang di Pantai Boom berdasarkan jenisnya saat *weekday* pada area 1

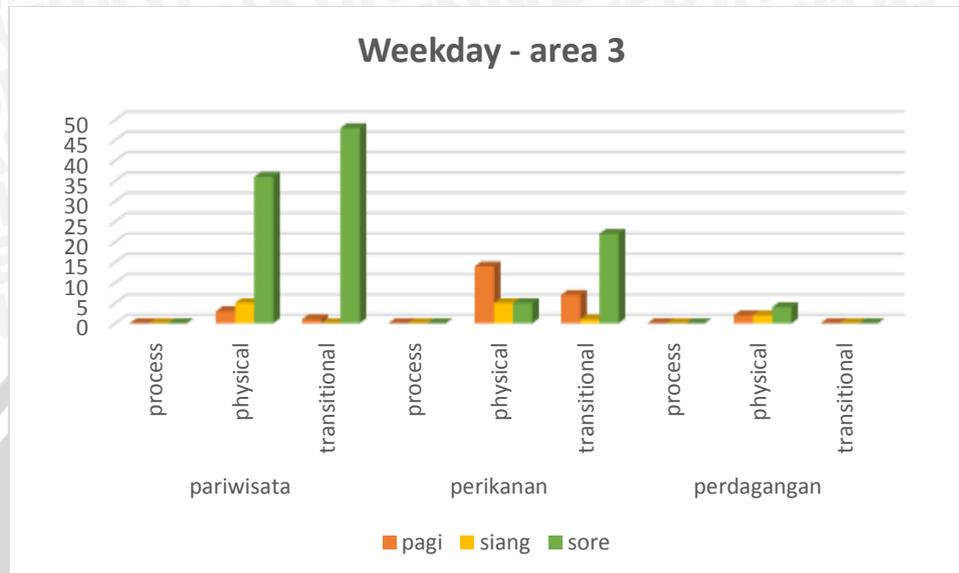
Pada saat *weekday* aktivitas wisata pada area 2 jenis *physical* mempunyai jumlah terbanyak tepatnya pada sore hari. Aktivitas perikanan mempunyai jenis *physical* sebagai jumlah terbanyak tepatnya pada sore hari sedangkan aktivitas perdagangan mempunyai jenis *physical* sebagai jumlah terbanyak tepatnya pada sore hari karena aktivitas pada aktivitas perdagangan hanya memiliki satu jenis aktivitas yaitu *physical*.



**Gambar 4. 47** Jumlah pengguna ruang di Pantai Boom berdasarkan jenisnya saat *weekday* pada area 2

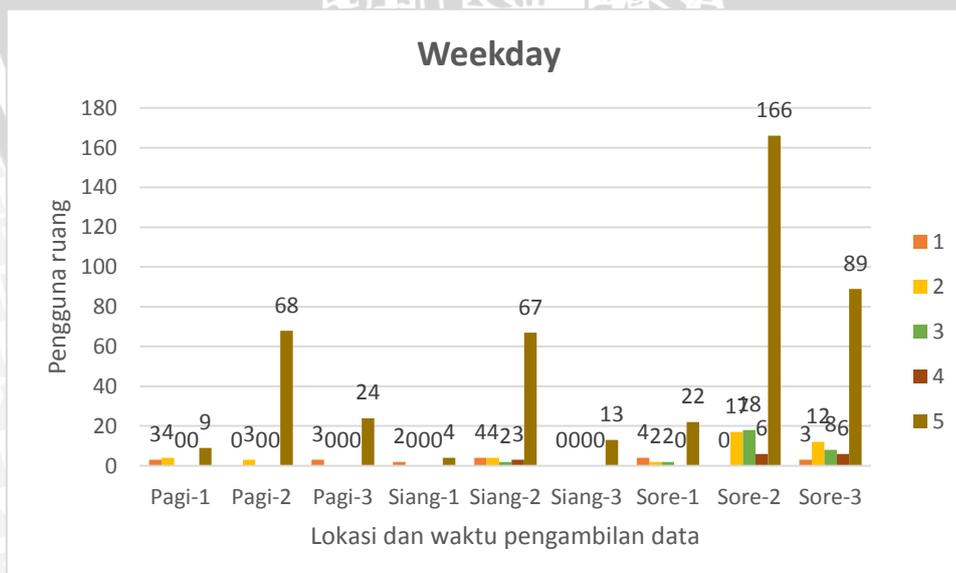
Pada saat *weekday* aktivitas wisata pada area 3 jenis *transitional* mempunyai jumlah terbanyak tepatnya pada sore hari. Aktivitas perikanan mempunyai jenis

*transitional* sebagai jumlah terbanyak tepatnya pada sore hari sedangkan aktivitas perdagangan mempunyai jenis *physical* sebagai jumlah terbanyak tepatnya pada sore hari karena aktivitas pada aktivitas perdagangan hanya memiliki satu jenis aktivitas yaitu *physical*.



**Gambar 4. 48** Jumlah pengguna ruang di Pantai Boom berdasarkan jenisnya saat *weekday* pada area 3

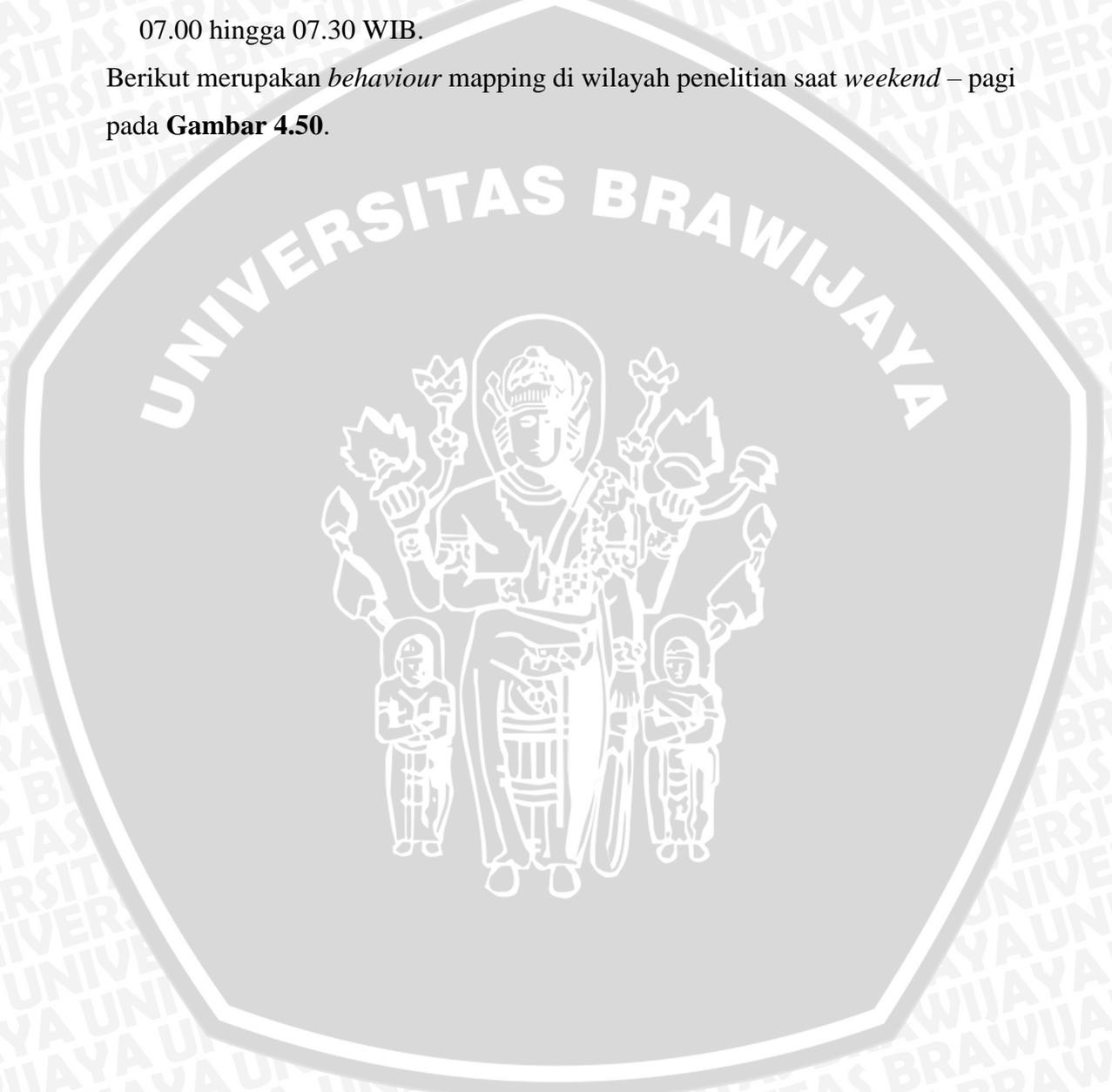
Penggunaan ruang untuk beraktivitas di Pantai Boom sebagian besar dihabiskan selama lebih dari 30 menit (kode nomor 5). Hal tersebut dikarenakan pengguna ruang memiliki berbagai aktivitas yang dilakukan di Pantai Boom sehingga menghabiskan waktu yang lebih lama. Berikut merupakan diagram penggunaan ruang pada saat *weekday* pada **Gambar 4.49**.

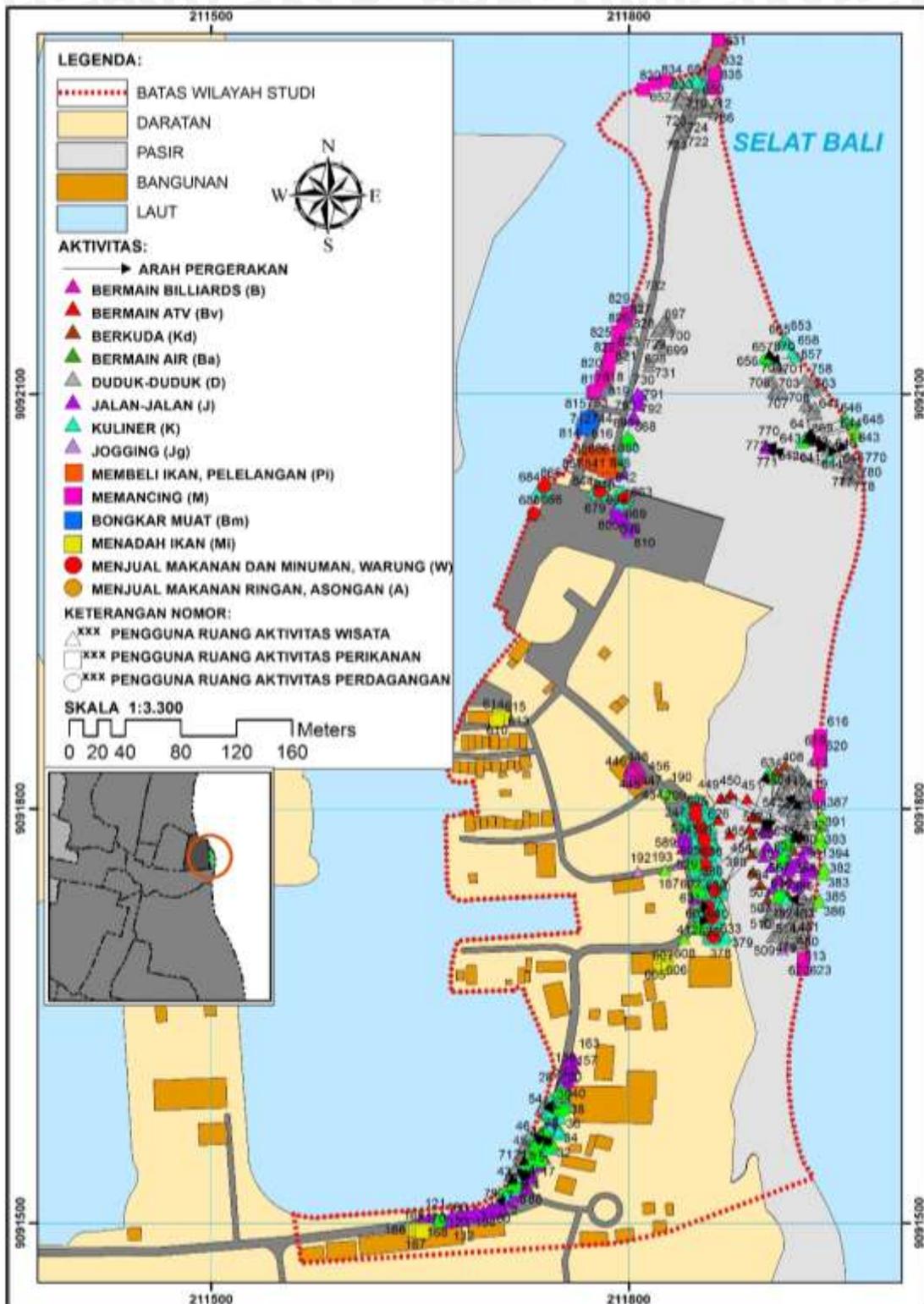


**Gambar 4. 49** Penggunaan waktu untuk beraktivitas di Pantai Boom pada saat *weekday*

4. Pengambilan data *weekend* – pagi
  - a. Pengambilan data *weekend* saat pagi di area pertama dilakukan sekitar pukul 08.00 hingga 08.30 WIB.
  - b. Pengambilan data *weekend* saat pagi di area kedua dilakukan sekitar pukul 07.30 hingga 08.00 WIB.
  - c. Pengambilan data *weekend* saat pagi di area ketiga dilakukan sekitar pukul 07.00 hingga 07.30 WIB.

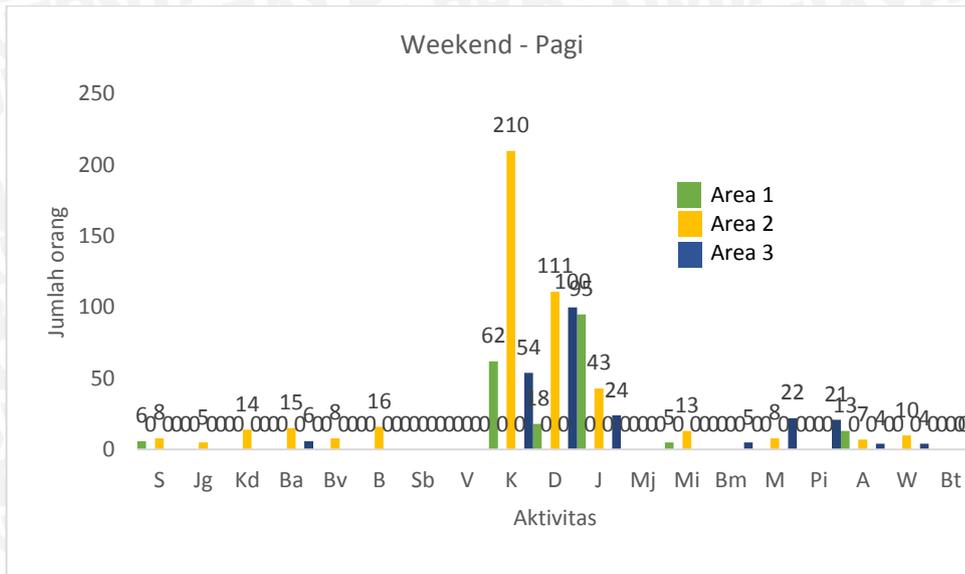
Berikut merupakan *behaviour mapping* di wilayah penelitian saat *weekend* – pagi pada **Gambar 4.50**.





**Gambar 4. 50** Peta titik penggunaan aktivitas pada pagi hari – *weekend* di Pantai Boom

Pada saat *weekend* di pagi hari kegiatan wisata berupa kuliner, duduk-duduk, dan jalan-jalan didominasi oleh area 2, kegiatan perikanan didominasi oleh areaa 3 berupa bongkar muat dan memancing sedangkan kegiatan perdagangan didominasi oleh area 3 berupa membeli ikan di pelelangan ikan.

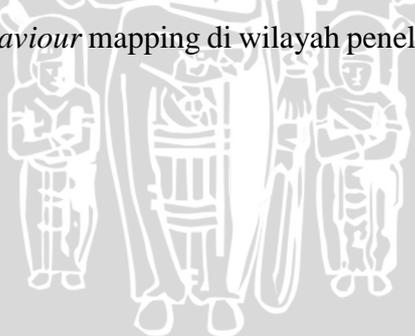


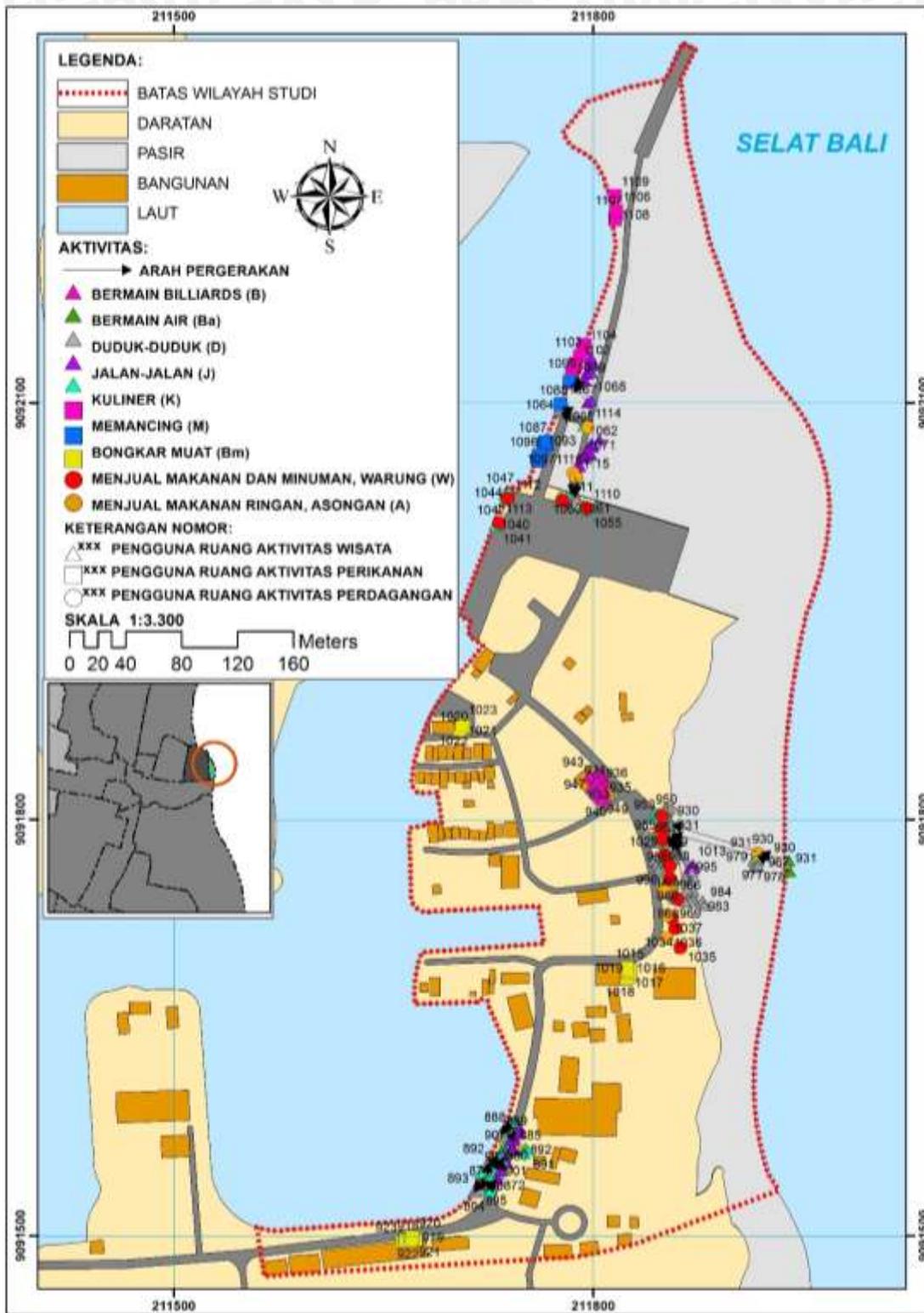
**Gambar 4. 51** Diagram jumlah pelaku kegiatan berdasarkan jenis aktivitas saat *weekend* – pagi

5. Pengambilan data *weekend* – siang – area pertama

- a. Pengambilan data *weekend* saat siang di area pertama dilakukan sekitar pukul 13.00 hingga 13.30 WIB.
- b. Pengambilan data *weekend* saat siang di area kedua dilakukan sekitar pukul 12.30 hingga 13.00 WIB.
- c. Pengambilan data *weekend* saat siang di area ketiga dilakukan sekitar pukul 12.00 hingga 12.30 WIB.

Berikut merupakan *behaviour mapping* di wilayah penelitian saat *weekend* – siang pada **Gambar 4.52**.

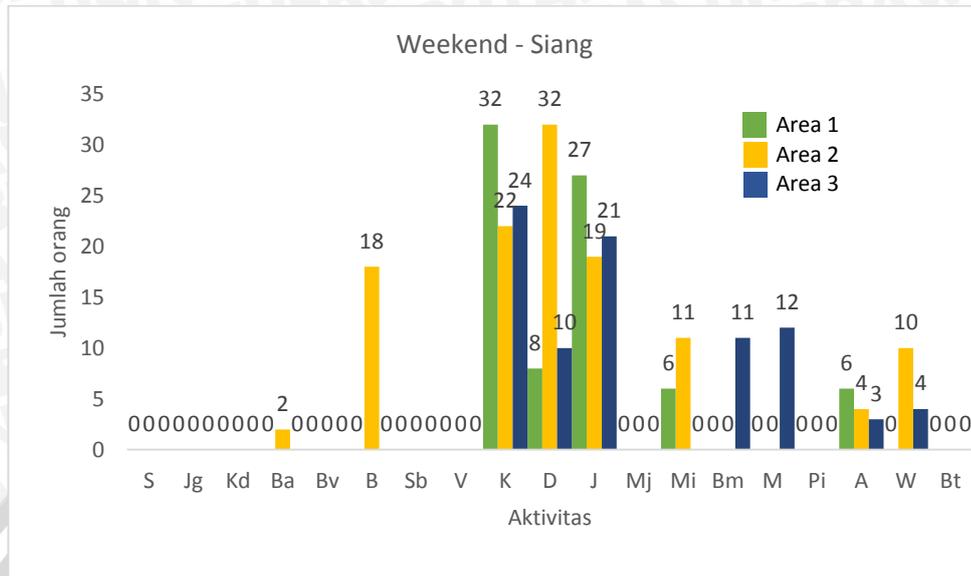




**Gambar 4. 52** Peta titik penggunaan aktivitas pada siang hari – *weekend* di Pantai Boom

Pada saat *weekend* di siang hari kegiatan wisata berupa kuliner, duduk-duduk, billiards, dan jalan-jalan didominasi oleh area 2, namun area 1 juga mendominasi untuk kegiatan wisata yaitu berupa kuliner, duduk-duduk dan jalan-jalan, kegiatan perikanan didominasi oleh area 3 berupa bongkar muat dan memancing

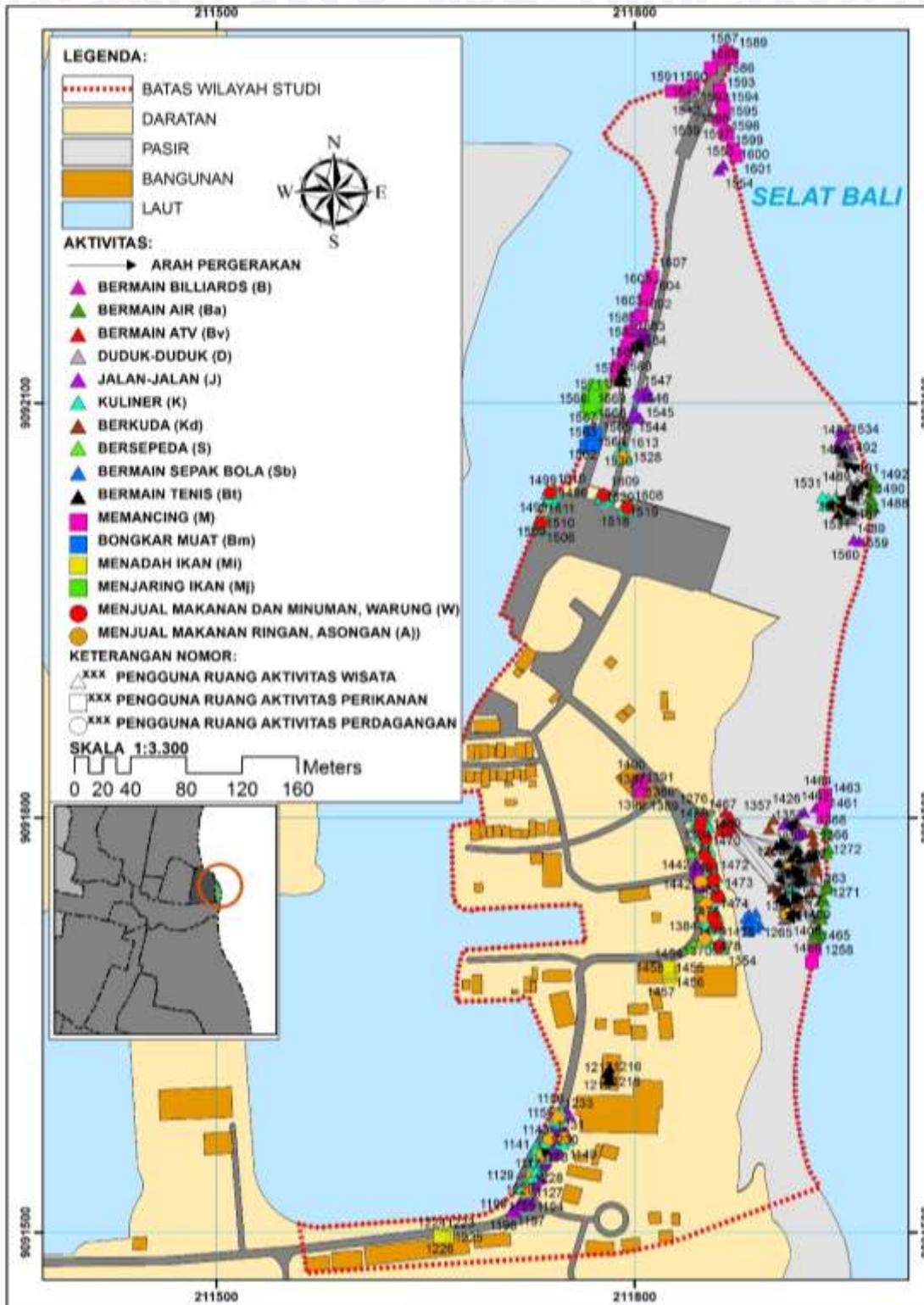
sedangkan kegiatan perdagangan didominasi oleh area 2 berupa warug dan area 1 berupa membeli makanan ringan di asongan.



**Gambar 4.53** Diagram jumlah pelaku kegiatan berdasarkan jenis aktivitas saat *weekend* – siang

6. Pengambilan data *weekend* – sore – area pertama
  - a. Pengambilan data *weekend* saat sore di area pertama dilakukan sekitar pukul 16.30 hingga 17.00 WIB.
  - b. Pengambilan data *weekend* saat sore di area kedua dilakukan sekitar pukul 07.30 hingga 08.00 WIB.
  - c. Pengambilan data *weekend* saat sore di area ketiga dilakukan sekitar pukul 07.00 hingga 07.30 WIB.

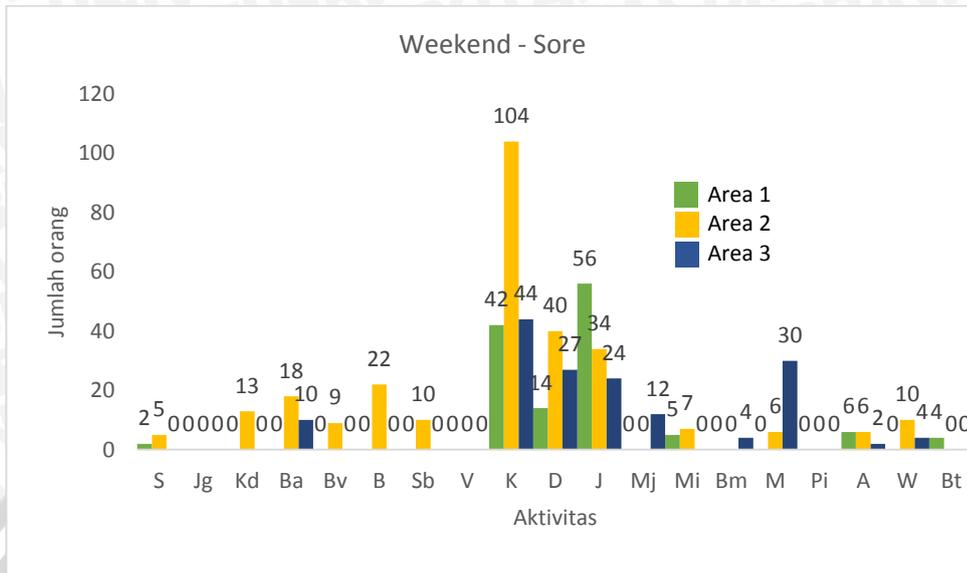
Berikut merupakan *behaviour mapping* di wilayah penelitian saat *weekday* – sore pada **Gambar 4.54** serta gabungan *behaviour mapping* saat *weekday* pada **Gambar 4.56**.



**Gambar 4. 54** Peta titik penggunaan aktivitas pada sore hari – *weekend* di Pantai Boom

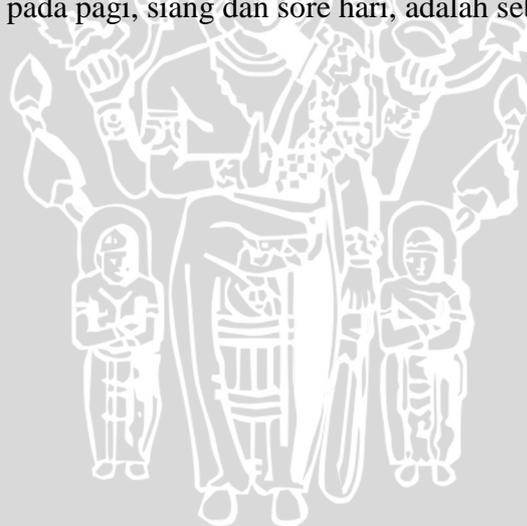
Pada saat *weekend* di sore hari kegiatan wisata berupa kuliner, duduk-duduk, billiards, sepak bola, bermain air dan sebagainya didominasi oleh area 2, namun area 1 juga mendominasi untuk kegiatan wisata yaitu berupa kuliner, duduk-duduk dan jalan-jalan, kegiatan perikanan didominasi oleh areaa 3 berupa bongkar

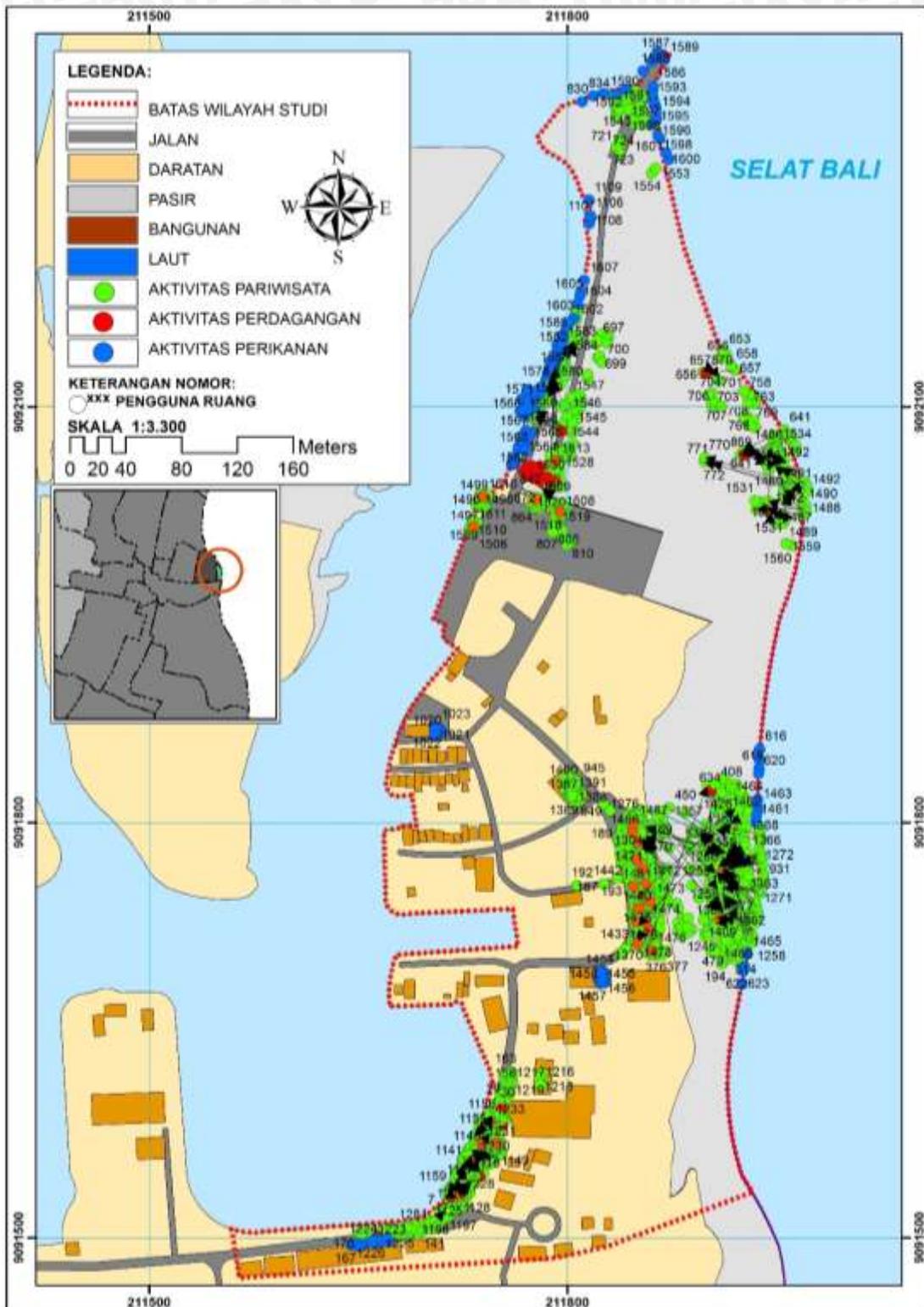
muat dan memancing sedangkan kegiatan perdagangan didominasi oleh area 2 berupa membeli makanan dan minuman di warung dan asongan.



**Gambar 4. 55** Diagram jumlah pelaku kegiatan berdasarkan jenis aktivitas saat *weekend – sore*

Berdasarkan analisis *behaviour mapping* pada saat *weekend* maka didapatkan total kegiatan yang dilakukan pada pagi, siang dan sore hari, adalah sebagai berikut:



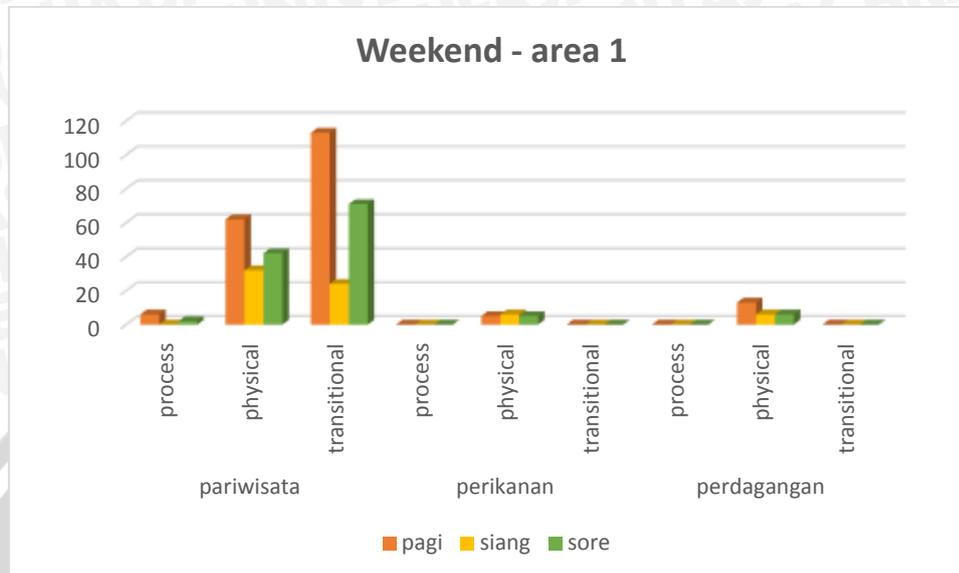


**Gambar 4. 56** Peta titik penggunaan aktivitas pada saat *weekend* di Pantai Boom

Berdasarkan jenisnya aktivitas di Pantai Boom terbagi menjadi tiga yaitu *process*, *physical* dan *transitional*. Berikut merupakan diagram yang mengilustrasikan jumlah aktivitas berdasarkan jenisnya di Pantai Boom saat *weekend*.

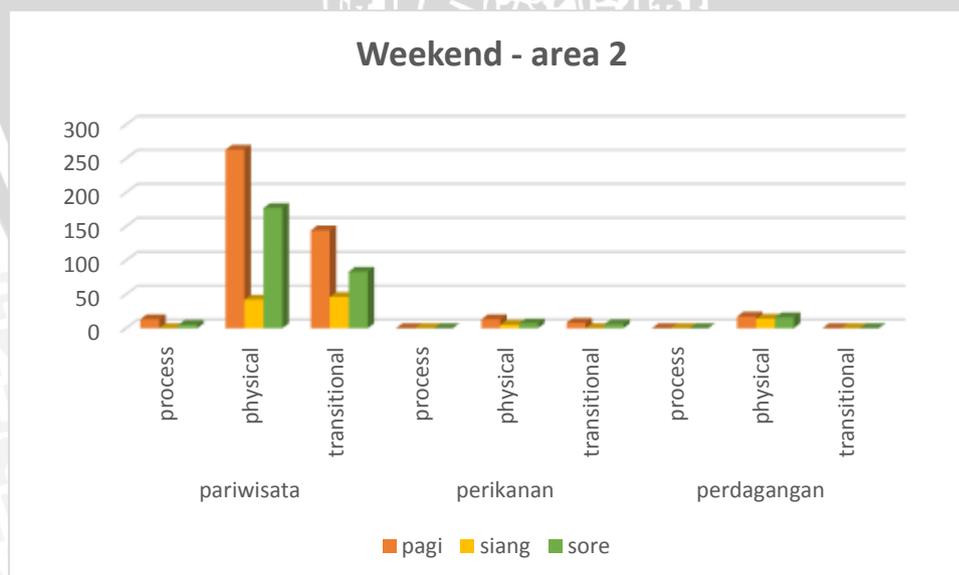
Pada saat *weekend* aktivitas wisata pada area 1 jenis *transitional* mempunyai jumlah terbanyak tepatnya pada pagi hari. Aktivitas perikanan mempunyai jenis *physical*

sebagai jumlah terbanyak tepatnya pada siang hari sedangkan aktivitas perdagangan mempunyai jenis *physical* sebagai jumlah terbanyak tepatnya pada pagi hari karena aktivitas pada aktivitas perdagangan hanya memiliki satu jenis aktivitas yaitu *physical*.



**Gambar 4. 57** Jumlah pengguna ruang di Pantai Boom berdasarkan jenisnya saat *weekend* pada area 1

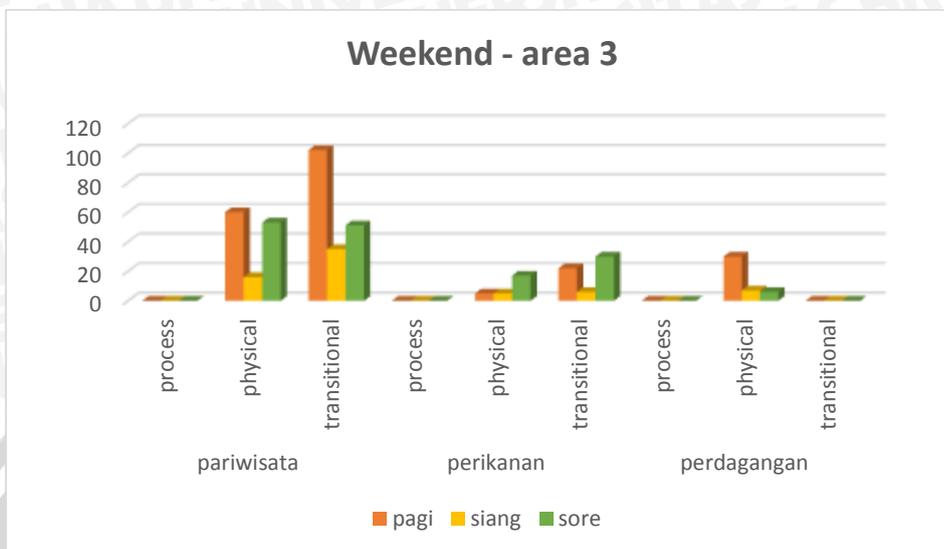
Pada saat *weekend* aktivitas wisata pada area 2 jenis *physical* mempunyai jumlah terbanyak tepatnya pada pagi hari. Aktivitas perikanan mempunyai jenis *physical* sebagai jumlah terbanyak tepatnya pada pagi hari sedangkan aktivitas perdagangan mempunyai jenis *physical* sebagai jumlah terbanyak tepatnya juga pada saat pagi hari karena aktivitas pada aktivitas perdagangan hanya memiliki satu jenis aktivitas yaitu *physical*.



**Gambar 4. 58** Jumlah pengguna ruang di Pantai Boom berdasarkan jenisnya saat *weekend* pada area 2

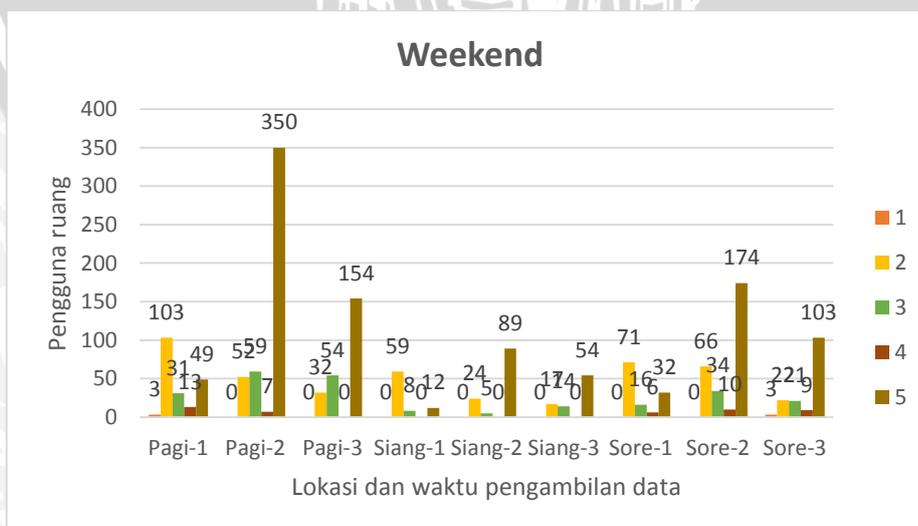
Pada saat *weekend* aktivitas wisata pada area 3 jenis *transitional* mempunyai jumlah terbanyak tepatnya pada pagi hari. Aktivitas perikanan mempunyai jenis

*transitional* sebagai jumlah terbanyak tepatnya pada sore hari sedangkan aktivitas perdagangan mempunyai jenis *physical* sebagai jumlah terbanyak tepatnya pada pagi hari karena aktivitas pada aktivitas perdagangan hanya memiliki satu jenis aktivitas yaitu *physical*.



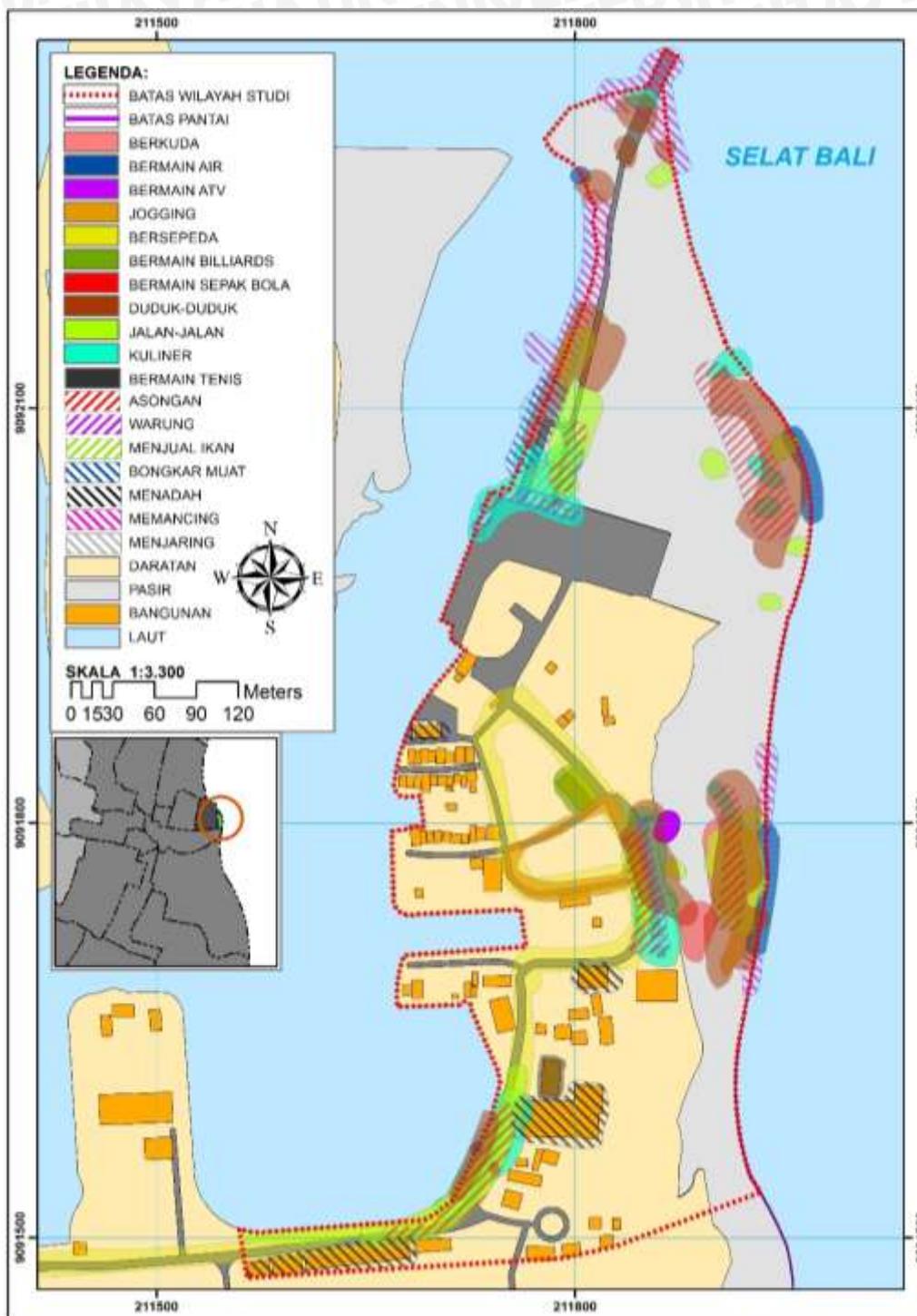
**Gambar 4. 59** Jumlah pengguna ruang di Pantai Boom berdasarkan jenisnya saat weekend pada area 3

Penggunaan ruang untuk beraktivitas di Pantai Boom sebagian besar dihabiskan selama lebih dari 30 (kode nomor 5) menit pada area ke 2 dan ke 3. Hal tersebut dikarenakan pengguna ruang memiliki berbagai aktivitas yang dilakukan sehingga menghabiskan waktu yang lebih lama. Selain itu pengguna ruang juga menghabiskan waktu selama kurang dari 10 menit (kode nomor 2) seperti pada areake 1 yang biasanya melakukan kegiatan membeli makanan ringan pada asongan dan kemudian melanjutkan kegiatan di area lain atau pulang. Berikut merupakan diagram penggunaan ruang pada saat *weekday* pada **Gambar 4.60**.



**Gambar 4. 60** Penggunaan waktu untuk beraktivitas di Pantai Boom pada saat weekend

Ruang yang digunakan untuk kegiatan wisata dan perikanan di Pantai Boom pada saat *weekday* dan *weekend* akan menghasilkan area pemanfaatan ruang bagi setiap kegiatan di Pantai Boom. Berikut merupakan total area penggunaan ruang untuk kegiatan wisata, perikanan dan perdagangan serta area pemanfaatannya pada **Gambar 4.61**.



**Gambar 4. 61** Peta penggunaan ruang oleh kegiatan wisata, perikanan dan perdagangan di Pantai Boom

Berdasarkan analisis *behaviour mapping*, terdapat tiga kegiatan yang aktif di Pantai Boom yaitu kegiatan wisata, perikanan dan perdagangan. Kegiatan wisata

merupakan kegiatan yang menggunakan area paling besar di Pantai Boom sehingga kegiatan wisata diidentifikasi sebagai kegiatan utama sedangkan kegiatan perikanan dan perdagangan merupakan kegiatan pendukung di Pantai Boom. Berdasarkan analisis *behaviour mapping* didapat kesimpulan bahwa kegiatan pariwisata merupakan kegiatan yang dilakukan terbanyak di Pantai Boom dengan dominasi kegiatan pariwisata pada area ke-2 sehingga area ke-2 memiliki tema kegiatan wisata pesisir, kegiatan perikanan merupakan kegiatan yang dilakukan terbanyak kedua dengan dominasi kegiatan perikanan pada area ke-3 sehingga area ke-3 memiliki tema kegiatan perikanan, kegiatan perdagangan merupakan kegiatan yang dilakukan tersedikit namun turut mendukung kegiatan pariwisata dengan dominasi kegiatan pada area ke-2. Area ke-2 mendominasi jumlah pengguna ruang secara keseluruhan di Pantai Boom sehingga area ke-2 dapat diidentifikasi sebagai pusat kegiatan di Pantai Boom dengan area ke-1 dan area ke-3 sebagai area pendukung.

#### **4.3 Bentuk Ruang Hidup dan Ruang Mati di Pantai Boom**

Bentukan ruang hidup dan ruang mati di Pantai Boom didapatkan dari hasil overlay antara hasil analisis *behaviour mapping* dan pemanfaatan lahan. Evaluasi yang dilakukan menggunakan perbandingan pembagian ruang berdasarkan Carmona (2008).

##### **4.3.1 Karakteristik tapak Pantai Boom**

Karakteristik tapak menjelaskan mengenai kondisi eksisting tapak wilayah penelitian, yaitu kawasan wisata pesisir atau bahari Pantai Boom.

##### **A. Bentuk dan ukuran tapak**

Bentuk tapak terpilih didasarkan oleh batas alami berupa laut dan sungai serta batas berupa jalan raya. Tapak terpilih merupakan suatu kawasan wisata pesisir dan bahari yang berupa pantai. Dalam satu kawasan Pantai Boom, ruang dimanfaatkan oleh dua aktivitas utama yaitu kegiatan wisata dan perikanan yang berada di beberapa titik lokasi di Pantai Boom. Luas keseluruhan tapak perencanaan adalah 18 hektar, berikut merupakan peta citra Pantai Boom pada **Gambar 4.62**.



**Gambar 4. 62** Peta citra Pantai Boom

Sumber: Google Earth 2013

### **B. Kemiringan lahan**

Kondisi kontur atau kemiringan lahan pada kawasan perencanaan terbilang relatif landai, yaitu dengan ketinggian berkisar antara 0-13 meter di atas permukaan laut (mdpl) dengan jenis lahan berupa daratan dan berpasir. Topografi kawasan perencanaan yang relatif datar memiliki potensi dalam peletakan fungsi-fungsi ruang maupun perencanaan aktivitas-aktivitas wisata maupun perikanan. Kelandaian juga akan mempengaruhi

orientasi dan view yang ada sehingga peletakkan fungsi-fungsi ruang sangat perlu memperhatikan kelandaian. Berikut merupakan peta kontur wilayah penelitian pada **Gambar 4.63**.



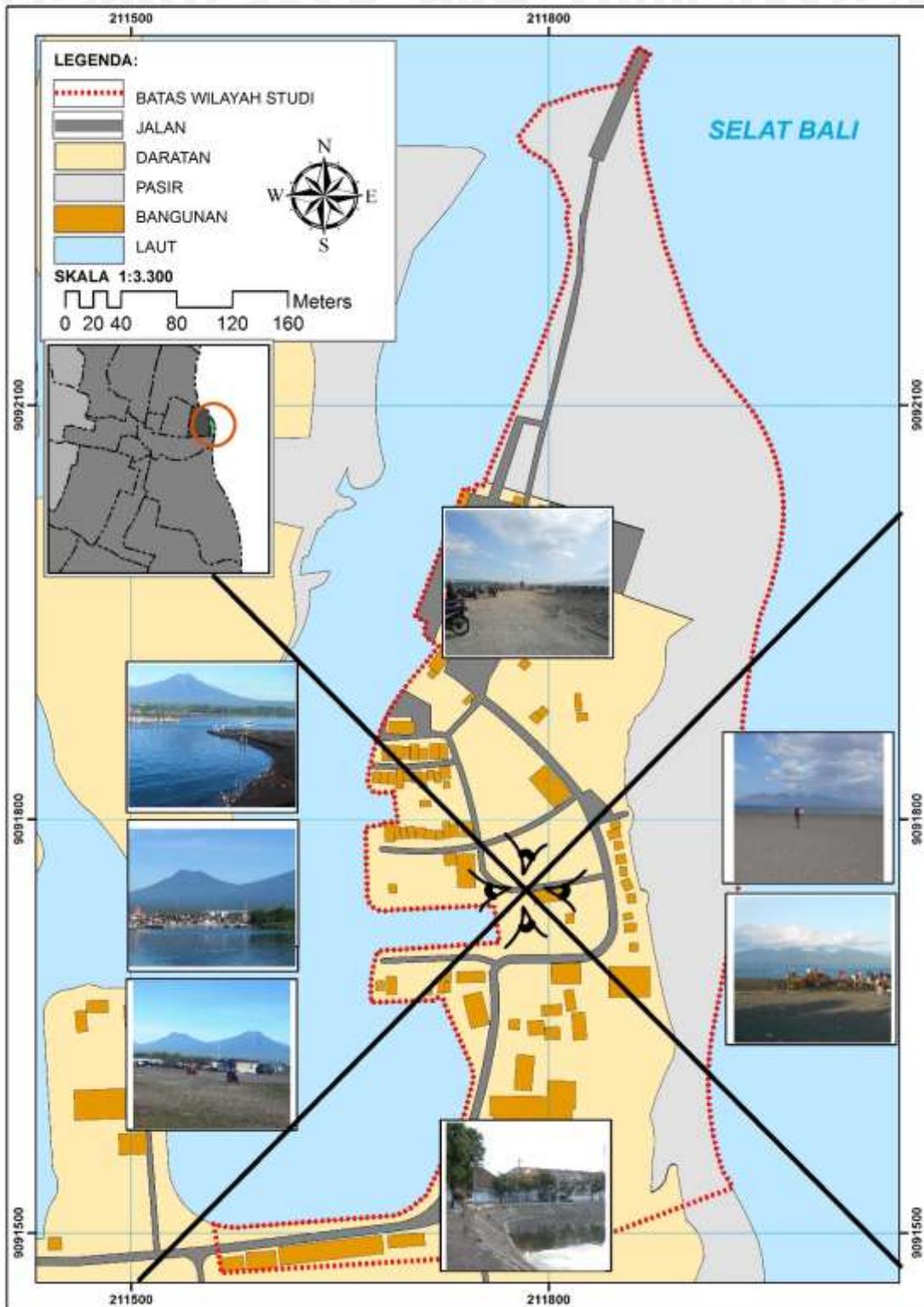
**Gambar 4. 63** Peta kontur Pantai Boom  
Sumber: ASTER JPN

C. **View ke luar tapak**

View ke luar tapak wilayah perencanaan memiliki potensi yang besar. Terdapat beberapa potensi pemandangan alam yang menarik dan menjadi salah satu alasan bagi wisatawan untuk menghabiskan waktu melakukan aktivitas wisata maupun perikanan di Pantai Boom. View ke arah luar tapak terbagi menjadi empat bagian, yaitu:

- 1 Ke arah Utara memiliki potensi pemandangan yang indah berupa deretan pegunungan. Pegunungan tersebut merupakan Pegunungan Raung yang memanjang dari sisi Utara menuju Selatan Kabupaten Banyuwangi. *View* ke arah Utara tidak terdapat bangunan tinggi sehingga pengunjung di Pantai Boom baik yang melakukan kegiatan wisata maupun perikanan dapat melihat pemandangan Pegunungan Raung dengan leluasa tanpa terhalangi selain itu juga terdapat *view* berupa Selat Bali.
- 2 Ke arah Timur memiliki potensi berupa pemandangan ke arah laut lepas yang indah. Laut lepas tersebut merupakan Selat Bali, selain itu juga terlihat sisi ujung Barat Pulau Bali sehingga selain pemandangan lautan juga terdapat pemandangan pulau seberang.
- 3 Ke arah Selatan memiliki *view* yang kurang berpotensi, karena pemandangan ke arah Selatan yaitu berfokus pada batas wilayah tapak perencanaan yang berupa bangunan gudang ikan asin. Hal tersebut menyebabkan *view* ke arah Selatan kurang menarik dan perlu pengolahan yang lebih baik untuk mengubah *view* menjadi lebih menarik.
- 4 Ke arah Barat memiliki *view* yang juga berpotensi, karena masih terlihat pemandangan dari Pegunungan Raung selain itu juga terdapat *view* dari Sungai Kalilo serta dermaga yang juga menjadi salah satu alasan wisatawan untuk melakukan aktivitas duduk-duduk sambil menikmati pemandangan ke arah Barat.

Berdasarkan analisis karakteristik tapak berupa *view* ke luar tapak maka dapat disimpulkan bahwa sisi yang memiliki potensi *view* tinggi adalah ke arah Timur, Utara dan Barat. Berikut merupakan *view* ke luar dari arah tapak perencanaan ke empat arah yang berbeda, dapat dilihat pada **Gambar 4.64**.

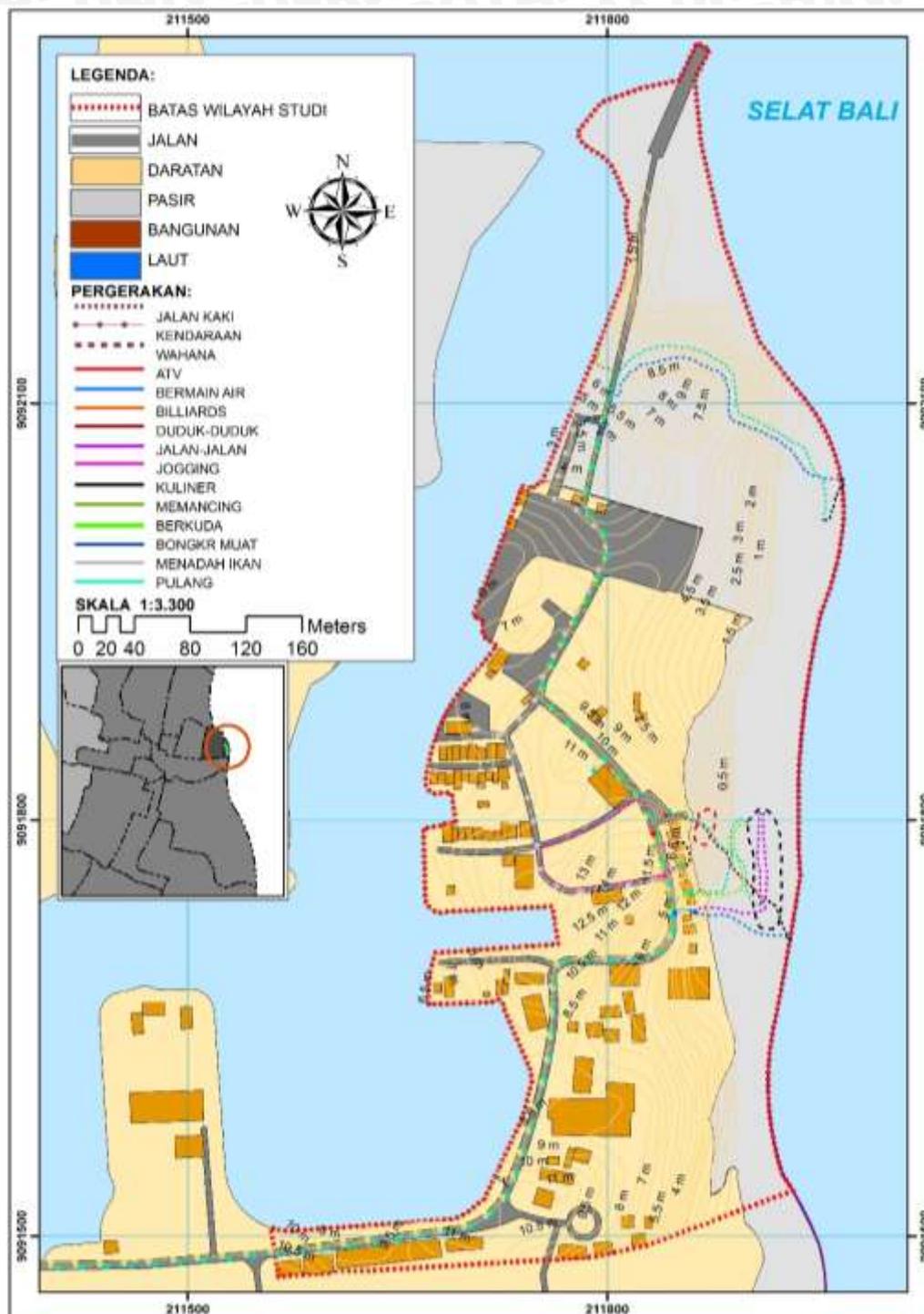


Gambar 4. 64 Kondisi visual tapak wilayah studi

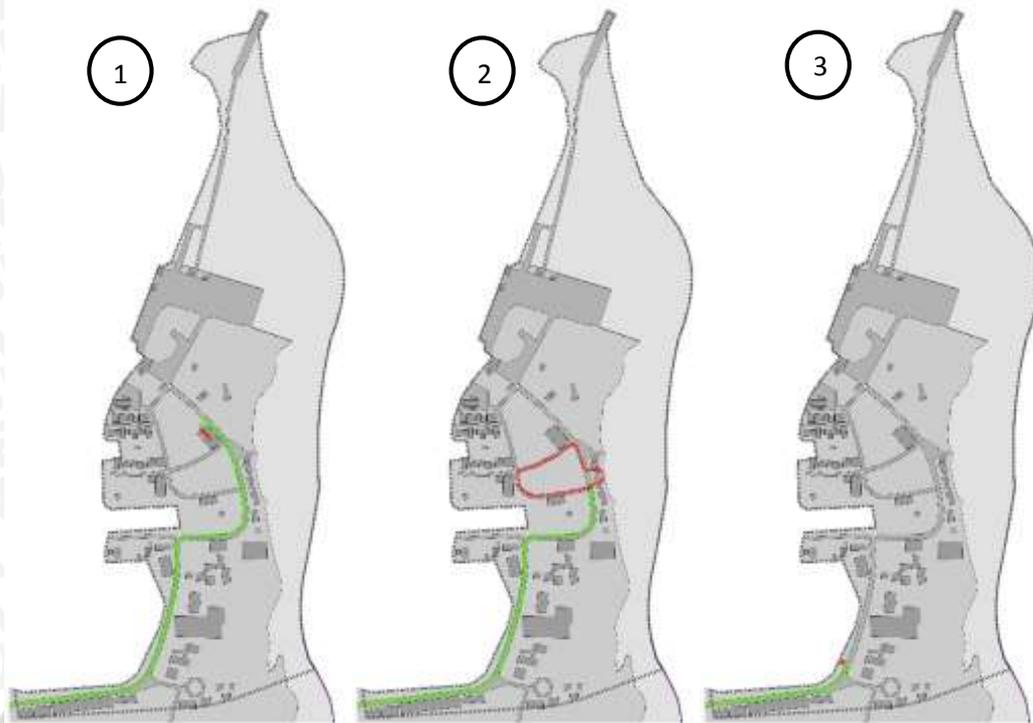
**D. Sirkulasi dan Pencapaian**

Berdasarkan analisis *behaviour mapping* pergerakan masing-masing aktivitas pada setiap pelaku kegiatan memiliki pola yang hampir sama yaitu dipengaruhi oleh kontur wilayah, sehingga untuk menggambarkan rute pergerakan dapat digambarkan

menggunakan sampel beberapa aktivitas di Pantai Boom. Berikut merupakan rute pergerakan aktivitas di Pantai Boom pada Gambar 4.65.



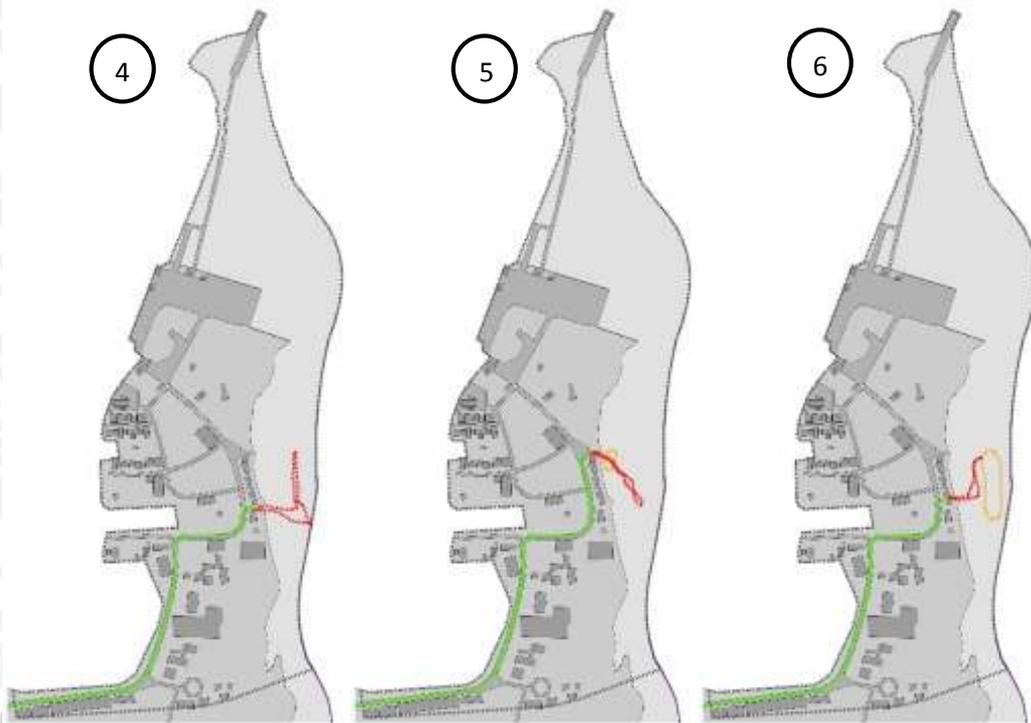
**Gambar 4. 65** Peta rute pergerakan aktivitas di Pantai Boom berdasarkan analisis *behaviour mapping*



**Keterangan:**

- : Jalan
- : Kendaraan bermotor
- : Wahana
- : Kapal

**Gambar 4.66** Spesifikasi peta rute pergerakan aktivitas di Pantai Boom bagian 1,2 dan 3  
 Gambar bagian 1. merupakan pergerakan dari aktivitas bermain billiards. Pengguna ruang menggunakan kendaraan bermotor untuk mencapai lokasi permainan billiards, kendaraan tersebut diparkir pada sisi bangunan sehingga pengguna ruang melanjutkan dengan berjalan kaki, setelah itu kembali menggunakan kendaraan bermotor untuk pulang. Gambar bagian 2. merupakan pergerakan dari aktivitas *jogging* dan kuliner di warung. Pengguna ruang menggunakan kendaraan bermotor untuk mencapai lokasi, kemudian memarkir kendaraan pada sisi warung dan memulai melakukan *jogging* dengan memutari jalan melingkar. Setelah itu, pengguna ruang membeli makanan atau minuman di warung dan melanjutkan untuk pulang. Gambar bagian 3. merupakan pergerakan dari aktivitas kuliner di asongan. Pengguna ruang datang menggunakan kendaraan bermotor dan kemudian memarkirnya di sisi penjual asongan. Setelah itu pengguna ruang membeli makanan ringan dan menikmatinya sambil duduk-duduk lalu pulang atau melanjutkan untuk berwisata pada area ke 2 atau ke 3.

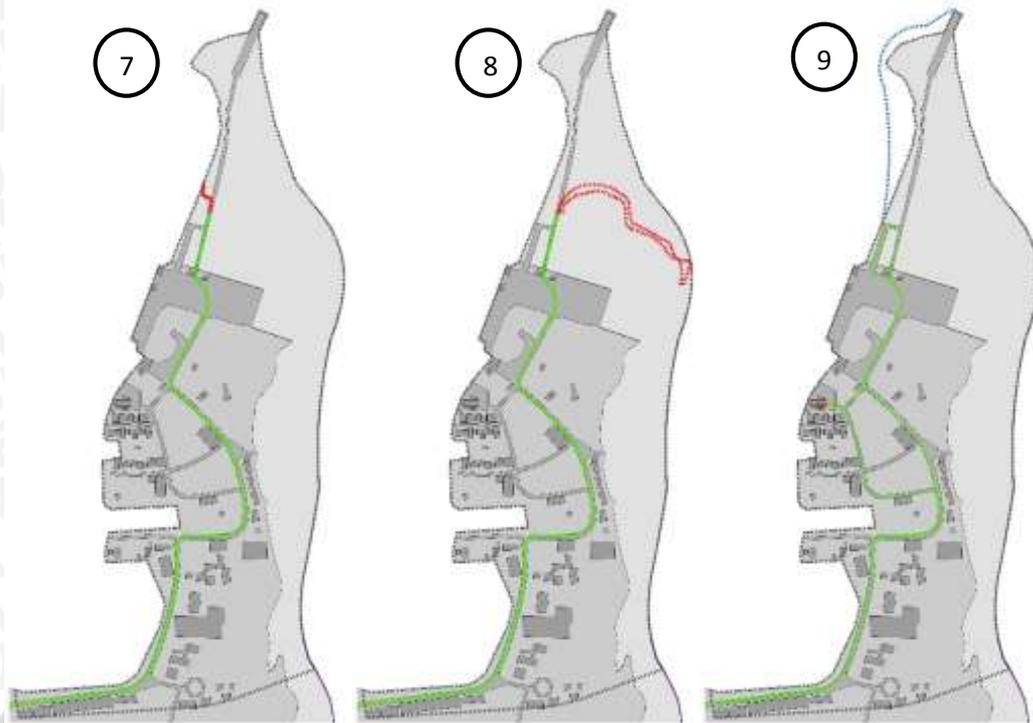


**Keterangan:**

- : Jalan
- : Kendaraan bermotor
- : Wahana
- : Kapal

**Gambar 4. 67** Spesifikasi peta rute pergerakan aktivitas di Pantai Boom bagian 4, 5 dan 6

Gambar bagian 4. merupakan pergerakan dari aktivitas bermain air, kuliner di asongan, jalan-jalan dan duduk-duduk. Pengguna ruang datang dan memarkir kendaraan kemudian dilanjutkan dengan berjalan kaki menuju pantai dan bermain air. Setelah itu pengguna ruang melakukan aktivitas jalan-jalan dan membeli makanan ringan di asongan kemudian menikmatinya sambil duduk lalu pulang. Gambar bagian 5. merupakan pergerakan dari aktivitas bermain ATV dan kuliner di asongan. Pengguna ruang berjalan setelah memarkir kendaraannya pada sisi warung menuju lokasi penyewaan ATV. Pengguna ruang bermain ATV dengan rute melingkar selama tiga putaran kemudian membeli makanan ringan pada asongan, memakannya lalu pulang. Gambar bagian 6. merupakan pergerakan dari aktivitas bermain kuda. Pengguna ruang memarkir kendaraan bermotornya kemudian berjalan kaki menuju pantai lokasi penyewaan kuda. Pengguna ruang berkuda dengan rute *oval* kemudian pulang atau melanjutkan aktivitas lainnya.



**Keterangan:**

- : Jalan
- : Kendaraan bermotor
- : Wahana
- : Kapal

**Gambar 4.68** Spesifikasi peta rute pergerakan aktivitas di Pantai Boom bagian 7, 8 dan 9

Gambar bagian 7. merupakan pergerakan dari aktivitas memancing. Pengguna ruang memarkir kendaraan bermotornya pada sisi jalan area ke 3 kemudian melanjutkan dengan berjalan kaki menuju dermaga lalu memancing dan pulang. Gambar bagian 8. merupakan pergerakan dari aktivitas bermain air, kuliner di asongan dan duduk-duduk. Pengguna ruang datang dan memarkir kendaraan kemudian dilanjutkan dengan berjalan kaki menuju pantai dan bermain air. Setelah itu pengguna ruang membeli makanan ringan di asongan kemudian menikmatinya sambil duduk lalu pulang. Gambar bagian 9. merupakan pergerakan dari aktivitas bongkar muat dan menadah. Kendaraan bermotor (*moil pickup*) datang menuju ermaga dimana kapal bersandar. Barang-barang (ikan asin) diangkut dari kapal menuju mobil *pickup* dengan berjalan. Ikan asin yang sudah terangkut kemudian dibawa pada lokasi bangunan menadah ikan, setelah terkumpul dengan jumlah yang dibutuhkan kemudian diistribusikan menuju luar daerah.

**E. Vegetasi**

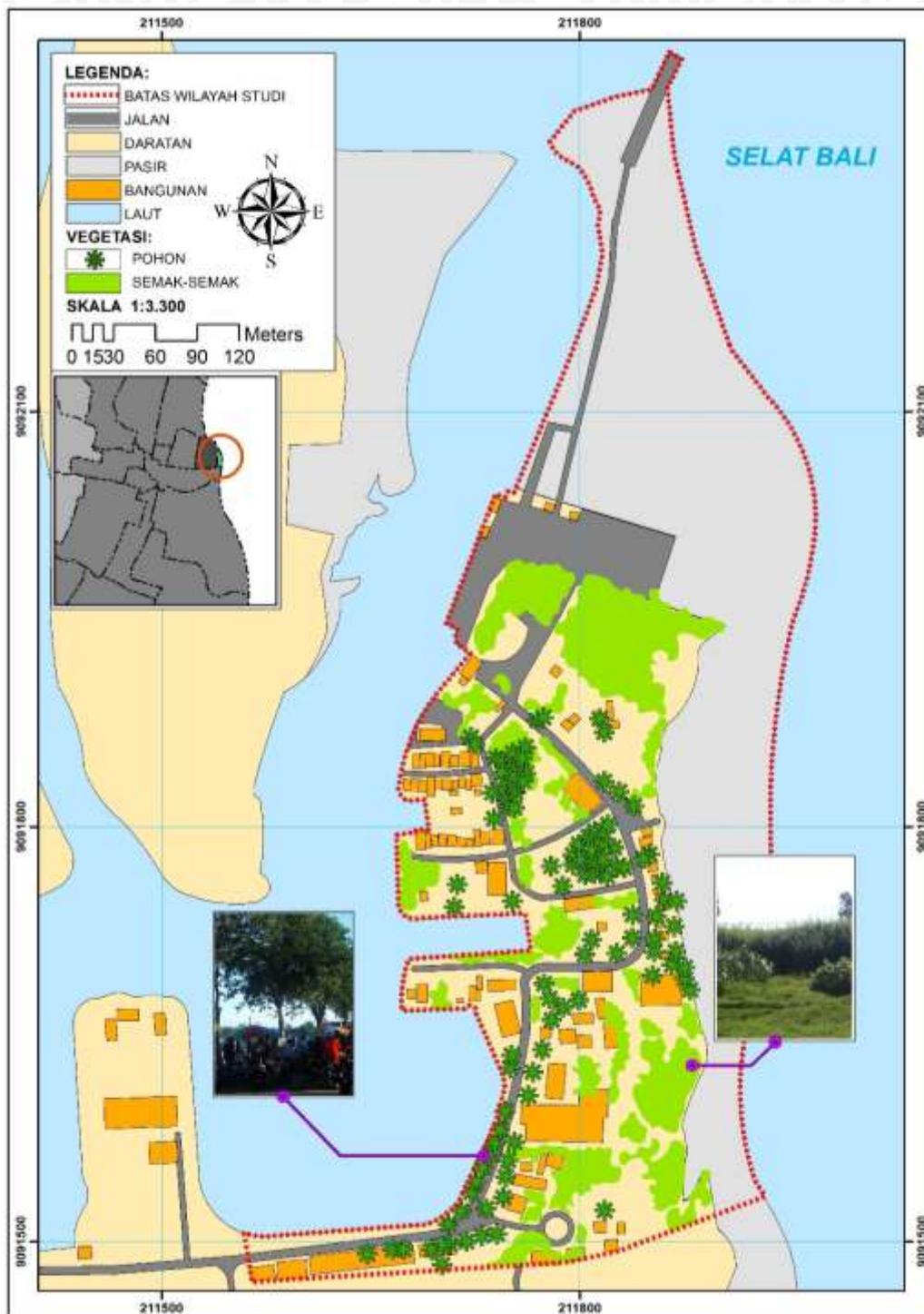
Jenis vegetasi yang terdapat pada kawasan penelitian didominasi oleh semak belukar dan rerumputan. Selain itu juga terdapat pohon yang berfungsi sebagai peneduh. Pengguna ruang sering kali melakukan aktivitas duduk-duduk yang dilakukan sambil berteduh di bawah pohon. Semak belukar pada kawasan penelitian berada pada daerah

terbuka yang jarang digunakan oleh pengguna ruang sehingga terdapatnya semak belukar dapat dijadikan suatu penanda apakah suatu daerah tersebut terdapat aktivitas ataupun tidak. Berikut merupakan kondisi persebaran vegetasi pada kawasan penelitian pada **Gambar 4.69**.

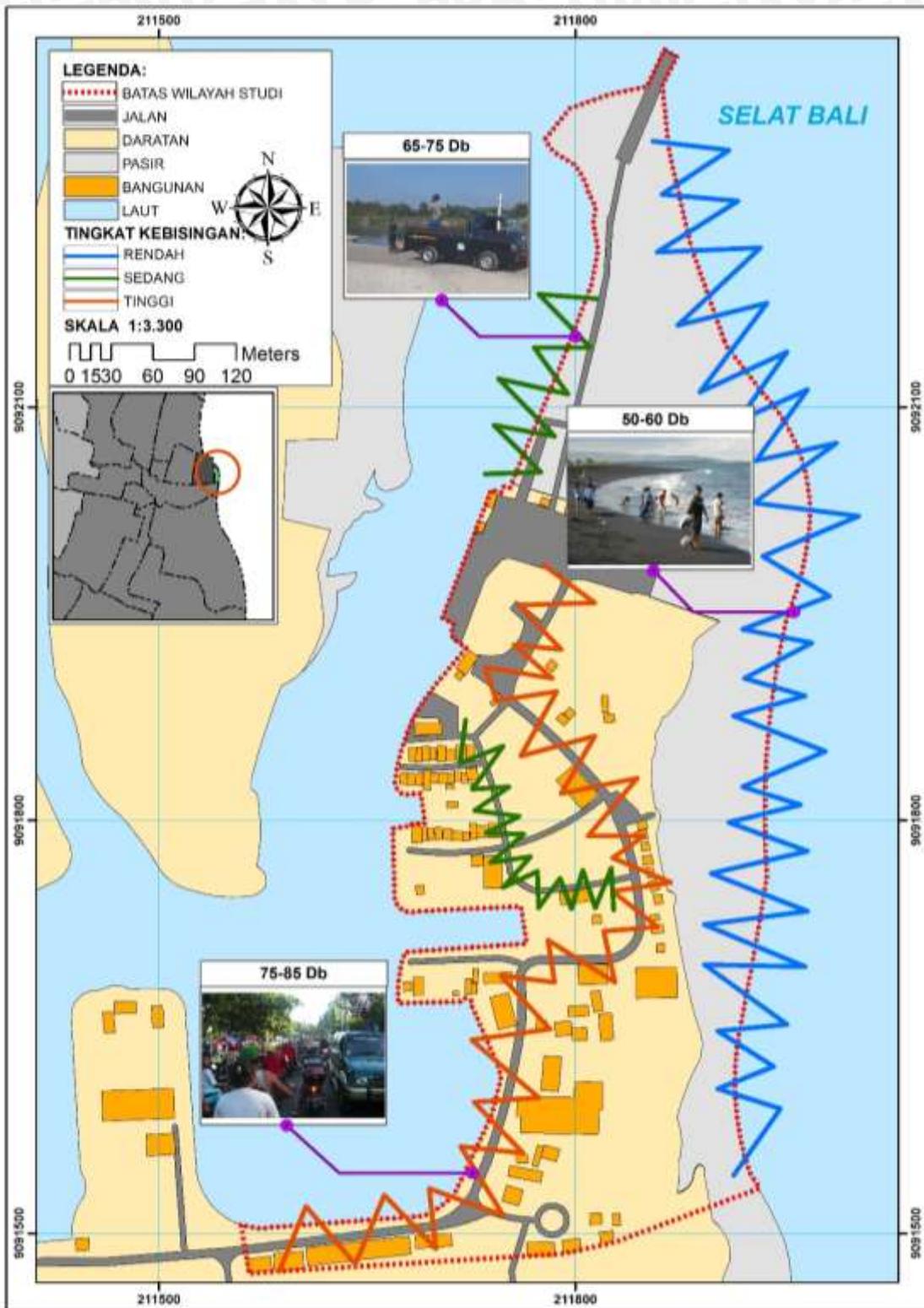
#### F. Kebisingan

Kondisi kebisingan pada kawasan penelitian terbagi menjadi tiga yaitu rendah sedang dan tinggi. Kebisingan terendah berasal dari hempasan ombak di sepanjang pantai yaitu  $\pm 50-60$  Db. Kebisingan sedang berasal dari daerah dermaga karena terdapat kegiatan bongkar muat antara kapal menuju mobil *pick up* juga pada jalan melingkar yang disebabkan oleh pendistribusian ikan asin keluar wilayah dan tidak terjadi setiap waktu yaitu  $\pm 65-75$  Db. Kebisingan tertinggi berasal dari arah jalan utama yang disebabkan oleh seringnya kendaraan bermotor berlalu-lalang serta disebabkan oleh aktivitas wisatawan yang dilakukan pada kawasan penelitian yaitu  $\pm 75-85$  Db. Berikut merupakan kondisi kebisingan yang terjadi dikawasan penelitian pada **Gambar 4.70**.





Gambar 4. 69 Peta kondisi persebaran vegetasi

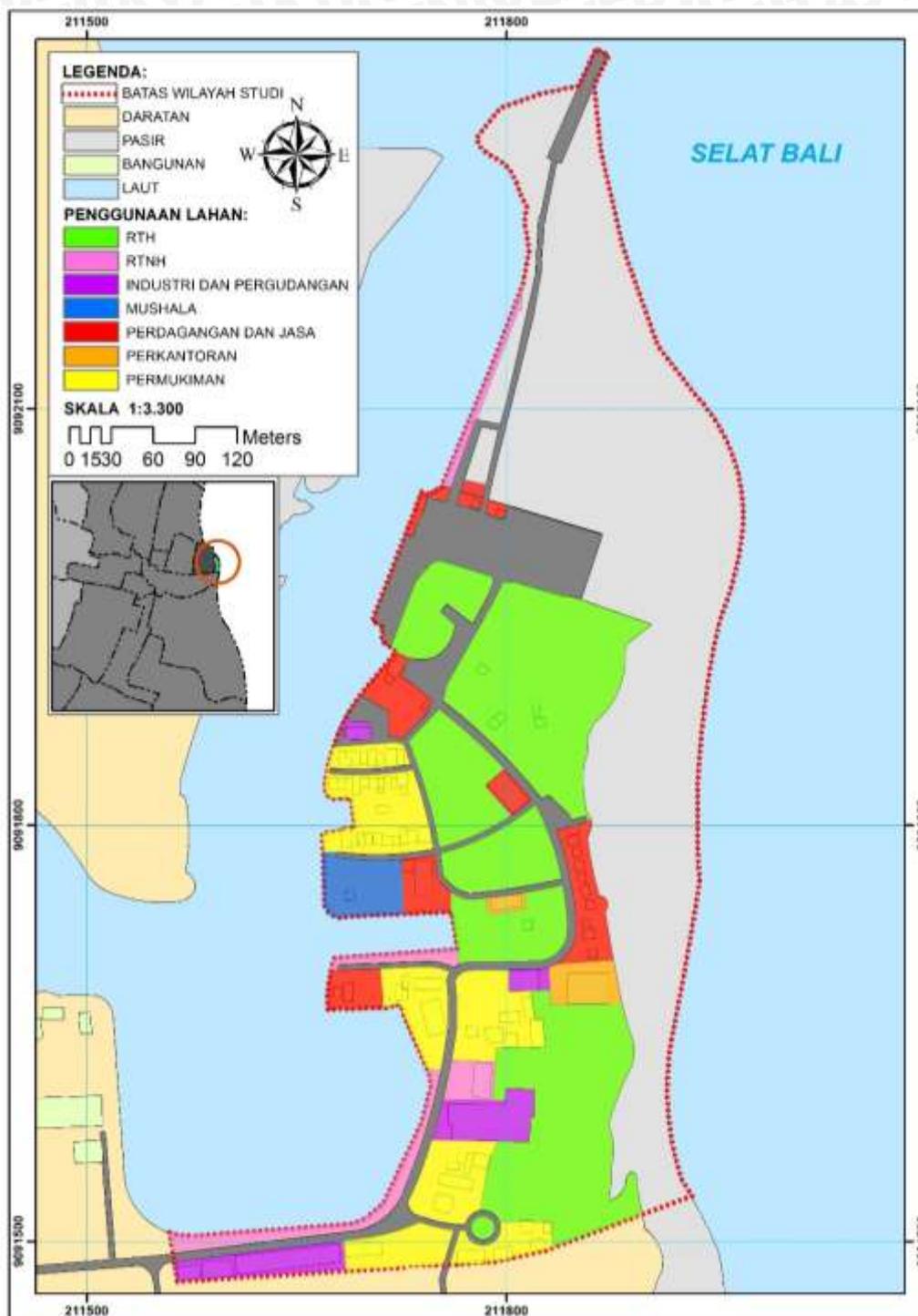


Gambar 4. 70 Peta kondisi kebisingan

**G. Tautan Lingkungan**

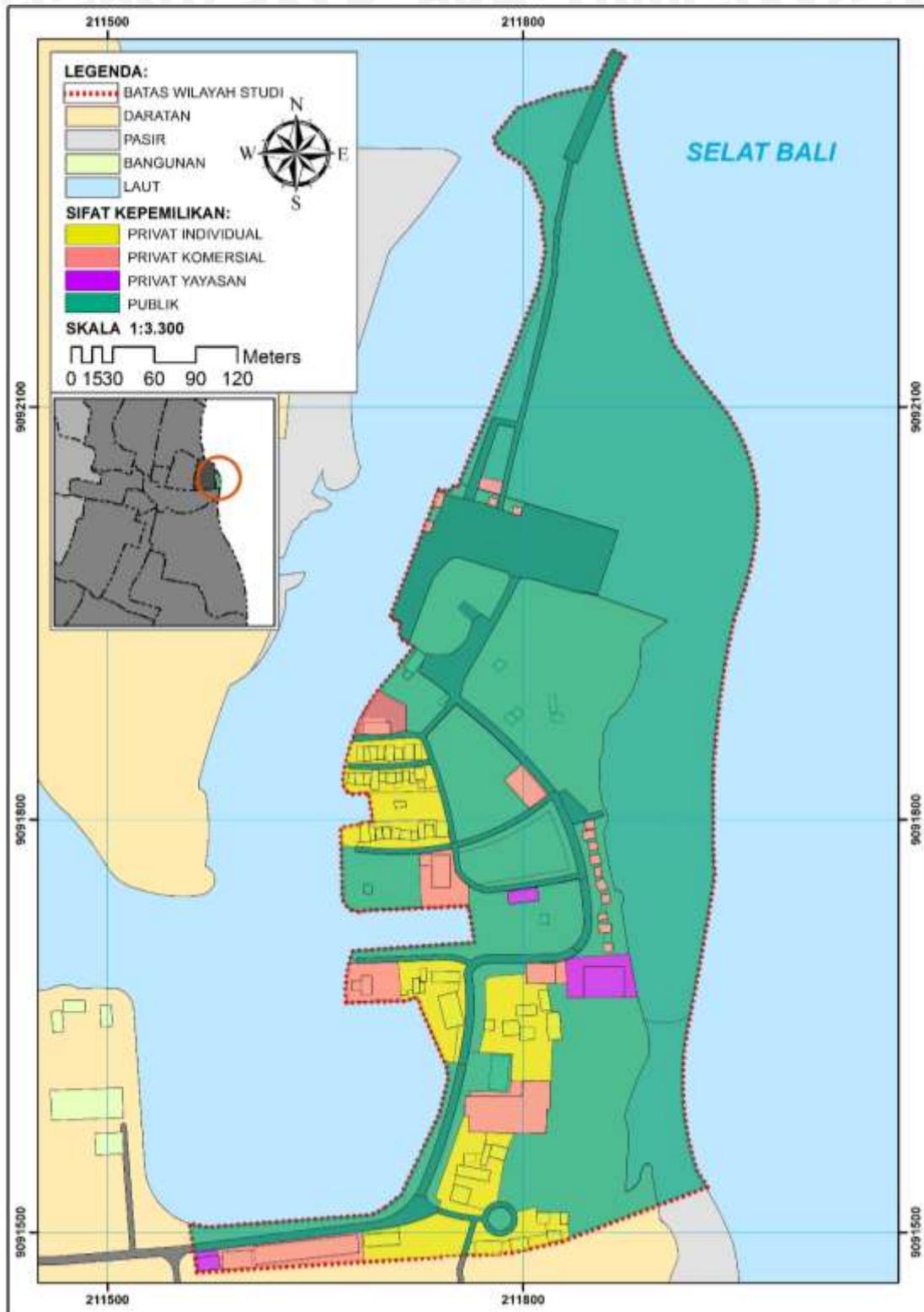
Wilayah tapak atau Pantai Boom memiliki area yang diperuntukkan sebagai area permukiman yang sebagian besar warganya merupakan nelayan yang melaut di Pantai Boom selain itu juga terdapat peruntukan lahan sebagai RTH berupa lahan kosong tidak terbangun, RTNH berupa lapangan parkir maupun sempadan sungai, industri dan

pergudangan berupa pergudangan ikan asin, mushala, perdagangan dan jasa berupa warung dan bangunan untuk billiards serta peruntukan lahan sebagai perkantoran berupa Kantor Perikanan dan Kelautan yang sudah tidak terpakai. Berikut merupakan penggunaan lahan di Pantai Boom pada **Gambar 4.71**.



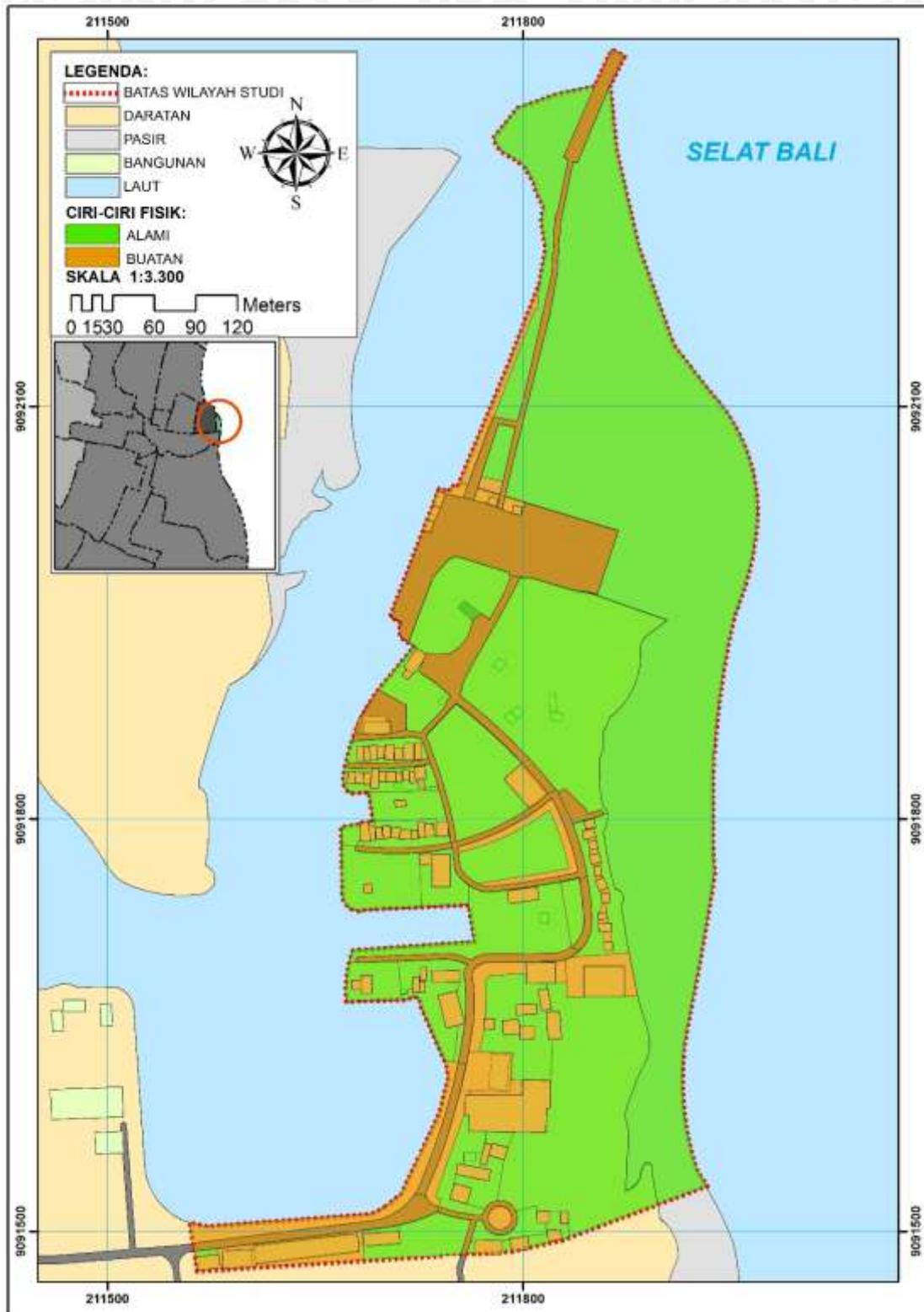
**Gambar 4.71** Peta guna lahan

Berdasarkan sifat kepemilikannya, ruang pada kawasan Pantai Boom terbagi menjadi tiga, yaitu publik, privat individual dan privat komersial seperti pada **Gambar 4.72**.

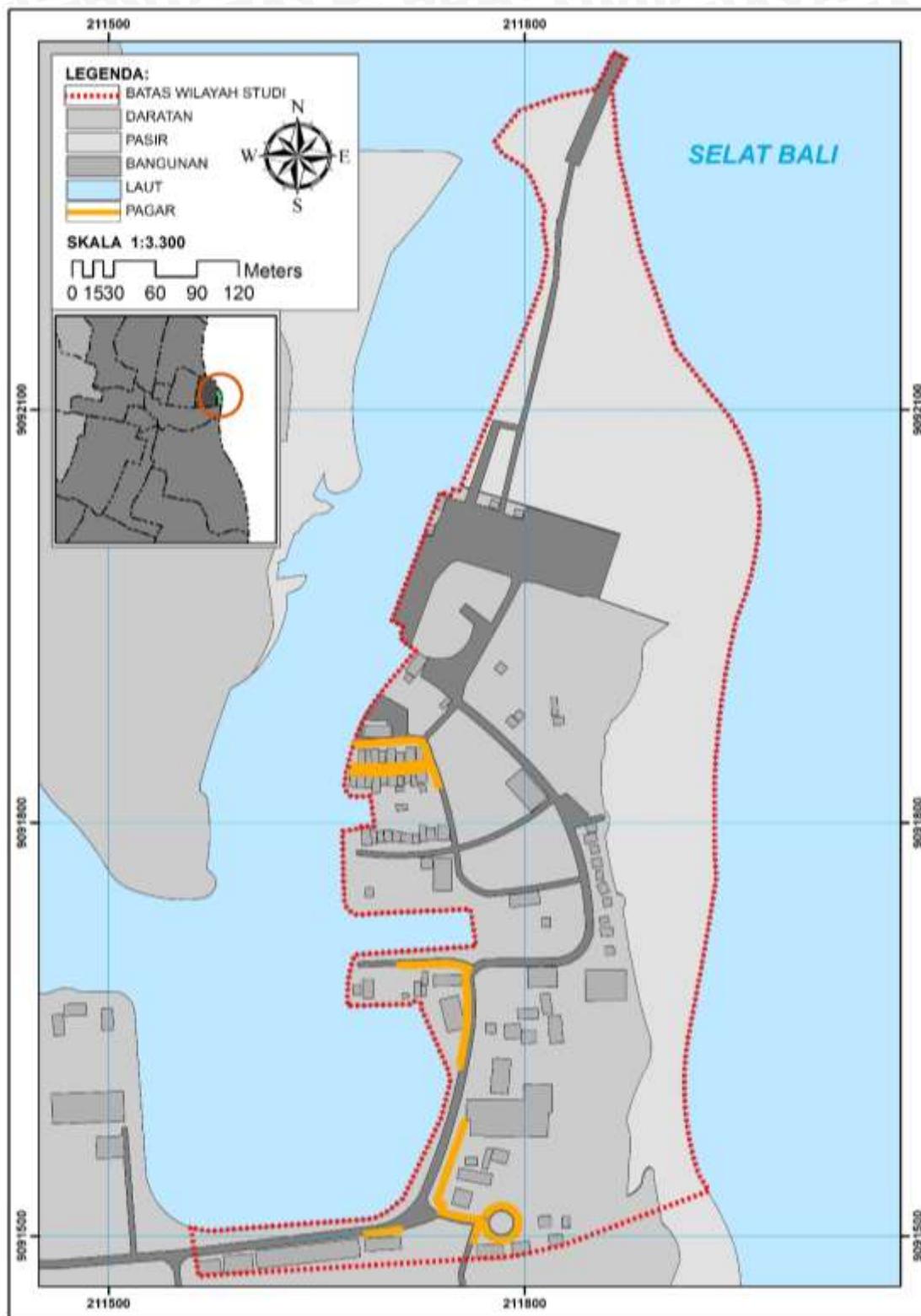


**Gambar 4. 72** Sifat kepemilikan lahan pada Kawasan Pantai Boom

Berdasarkan ciri-ciri fisiknya, ruang pada kawasan Pantai Boom terbagi menjadi dua, yaitu alami dan buatan seperti pada **Gambar 4.73**.



**Gambar 4. 73** Ciri-ciri fisik pada kawasan Pantai Boom  
 Berdasarkan kondisi pelingkupan ruangnya, terdapat beberapa bangunan yang memiliki pagar, seperti pada **Gambar 4.74**

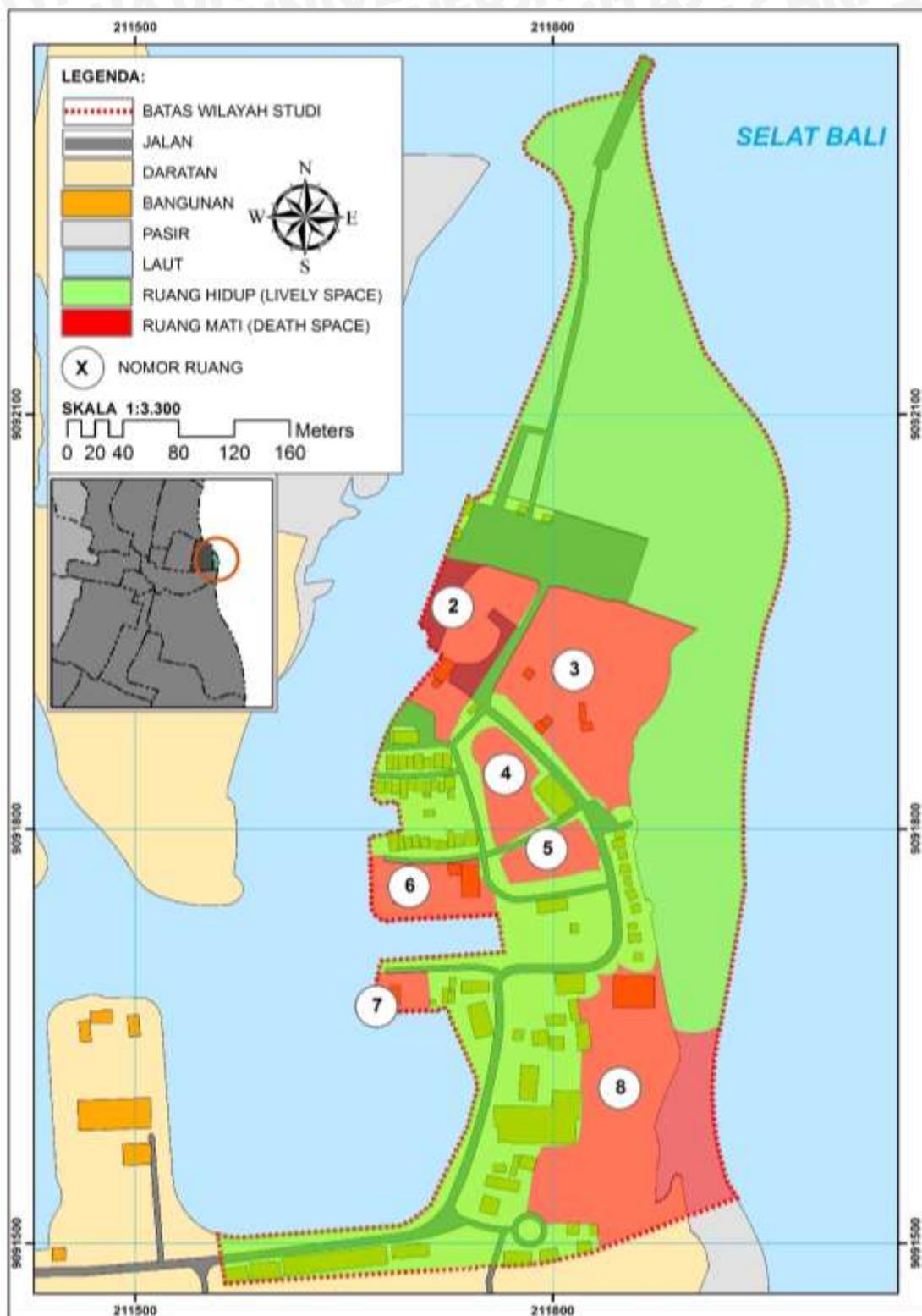


**Gambar 4. 74** Kondisi ruang pelingkupan pada kawasan Pantai Boom

#### 4.3.2 Bentuk ruang hidup dan ruang mati

Bentukan ruang hidup dan ruang mati di Pantai Boom didasarkan pada hasil dari analisis *overlay*. Berikut merupakan *overlay* peta fasilitas yang terdapat di Pantai Boom, peta area permukiman peta area pemanfaatan ruang oleh kegiatan wisata tahunan dan

analisis *behaviour mapping* sehingga menghasilkan identifikasi area yang hidup (*lively space*) dan ruang yang mati (*death space*). Berikut merupakan peta hasil dari analisis overlay pada **Gambar 4.75**.



**Gambar 4. 75** Peta analisis overlay

Berdasarkan peta hasil dari analisis *overlay*, terdapat tujuh bentukan ruang mati yaitu ruang nomor nomor 2 hingga nomor 8 dengan warna merah pada peta dan satu ruang hidup yaitu ruang nomor 1 dengan warna hijau pada peta. Berdasarkan Neil (2002) *death space* merupakan ruang yang tidak memiliki aktivitas sehingga berpotensi menimbulkan aktivitas negatif. Ketujuh ruang mati yang terbentuk disebabkan oleh tidak terdapatnya kegiatan atau fasilitas yang dapat menarik sehingga pengguna ruang tidak memiliki alasan ataupun dorongan untuk melakukan aktivitas pada ruang tersebut. Selain itu juga disebabkan oleh tidak terdapatnya atau susahya aksesibilitas untuk mencapai ruang sehingga pengguna ruang enggan untuk mencapai atau menggunakan ruang tersebut.

Ruang hidup yang terbentuk disebabkan adanya kegiatan baik berupa kegiatan wisata, perikanan maupun perdagangan yang dilakukan di dalam ruang. Terdapatnya aktivitas ditunjang oleh mudahnya aksesibilitas untuk mencapai ruang sehingga pengguna ruang tidak mengalami kesulitan.

#### 4.3.3 Klasifikasi ruang berdasarkan tipologi pemanfaatannya

Ruang mati yang terbentuk dievaluasi dengan menggunakan pertimbangan dari pembagian ruang berdasarkan tipologi pemanfaatan ruang oleh Carmona (2008) untuk mencari langkah pengembangan yang tepat. Digunakan pembagian ruang berdasarkan Carmona untuk mengetahui potensi pemanfaatan dan penggunaan lahan di Pantai Boom. Jenis tipologi pemanfaatan ruang diidentifikasi berdasarkan *overlay* variabel tautan lingkungan yang berupa antara pemanfaatan ruang, sifat kepemilikan, ciri-ciri fisik dan pelingkupan ruang di Pantai Boom.

Carmona membagi wilayah menjadi ruang positif yang berupa:

1. Ruang alami
2. Ruang umum
3. Ruang terbuka umum

Ruang negatif yang berupa:

1. ruang pergerakan
2. Ruang servis
3. Ruang sisa
4. Ruang yang tidak jelas

Ruang ambigu yang berupa:

1. Ruang perpindahan
2. Ruang publik 'privat'
3. Ruang privat 'publik'

4. Ruang *conspiuous*
5. Ruang publik internal
6. Ruang retail, ruang ketiga
7. Ruang privat visibel
8. Ruang penghubung
9. Ruang pilihan

Ruang privat yang berupa:

1. ruang terbuka privat
2. Ruang privat eksternal

Berdasarkan karakteristik pembagian ruang oleh Carmona, maka kawasan wisata pesisir atau bahari Pantai Boom dapat dibagi menjadi beberapa tipologi pemanfaatan ruang berdasarkan pertimbangan pada **Tabel 4.1** berikut.



**Tabel 4. 1** Penentuan bentuk pemanfaatan ruang berdasarkan Carmona (2008) pada kawasan Pantai Boom

Jenis Ruang	Sifat kepemilikan				Ciri-ciri fisik		Kondisi pelingkupan ruang		Pemanfaatan ruang
	Publik	Privat individual	Privat yayasan	Privat komersial	Alami	Buatan	Berpagar	Tidak berpagar	
<b>Ruang positif</b>									
a. Ruang umum	√	-	-	-	√	-	-	√	Pantai, digunakan untuk berbagai aktivitas wisata setiap harinya juga wisata tahunan
	√	-	-	-	√	-	-	√	Lahan, digunakan untuk kegiatan wisata tahunan juga wisata kuliner yang disajikan oleh pedagang asongan
	√	-	-	-	-	√	-	√	Jalan raya, digunakan selain untuk aksesibilitas juga untuk melakukan <i>jogging</i> , bersepeda, menjual makanan oleh asongan
<b>Ruang negatif</b>									
a. Ruang pergerakan	√	-	-	-	-	√	-	√	Jalan raya
b. Ruang servis	√	-	-	-	-	√	-	-	Tempat parkir
	√	-	-	-	-	√	-	-	Dermaga, lokasi bongkar muat
	-	-	-	√	-	√	-	-	Bangunan yang digunakan untuk menadah ikan asin
c. Ruang tidak jelas	√	-	-	-	√	-	-	√	Lahan kosong yang tidak digunakan untuk melakukan aktivitas
<b>Ruang ambigu</b>									
a. Ruang 'publik' privat	√	-	-	-	√	-	-	√	Halaman mushala
b. Ruang conspicuous	√	-	-	-	√	-	√	-	Ruang yang dikelilingi permukiman sehingga setiap rumah menghadap pada taman tersebut
c. Ruang ketiga	-	-	-	√	-	√	-	√	warung
	√	-	-	-	-	√	-	√	mushala
	-	-	-	√	-	√	-	√	Bangunan billiards
d. Ruang privat visibel	-	√	-	-	√	-	√	-	Halaman depan rumah
	-	-	√	-	√	-	√	-	Halaman depan kantor

Jenis Ruang	Sifat kepemilikan				Ciri-ciri fisik		Kondisi pelingkupan ruang		Pemanfaatan ruang
	Publik	Privat individual	Privat yayasan	Privat komersial	Alami	Buatan	Berpagar	Tidak berpagar	
e. Ruang pilihan	√	-	-	-	-	√	√	-	Lapangan olah raga tennis
<b>Ruang privat</b>									
a. Ruang privat eksternal	-	√	-	-	√	-	-	√	Halaman belakang rumah
b. Ruang privat internal	-	√	-	-	-	√	√	-	Rumah
	-	-	√	-	-	√	√	-	Kantor



Berdasarkan teori dari Carmona (2008), Pantai Boom dapat diklasifikasikan menjadi 11 jenis ruang sebagai berikut:

1. Ruang positif

a. Ruang umum

Ruang umum memiliki ciri selalu terbuka dan tersedia bagi semua orang dan dapat dipergunakan untuk beragam fungsi. Ruang umum di Pantai Boom berupa area yang sering digunakan sebagai *event* tahunan maupun kegiatan harian lainnya, lahan serta sebagian jalan raya.

2. Ruang negatif

a. Ruang pergerakan

Ruang pergerakan berupa sepanjang jalan yang terdapat di Pantai Boom. Ruang pergerakan didominasi oleh aktivitas pergerakan yang dilakukan oleh kendaraan bermotor.

b. Ruang tidak jelas

Ruang tidak jelas memiliki ciri berupa ruang yang tidak dibangun, ditinggalkan, dibiarkan atau menunggu untuk dibangun kembali. Ruang tidak jelas di Pantai Boom berupa ruang yang kosong (tidak dibangun). Ruang tidak jelas di Pantai Boom juga merupakan ruang negatif yang kurang memiliki aktivitas.

c. Ruang servis

Ruang servis memiliki ciri terdapatnya dominasi aktivitas yang membutuhkan keperluan tertentu. Ruang servis di Pantai Boom berupa dermaga tempat terjadinya bongkar muat, tempat parkir serta tempat penadahan ikan.

3. Ruang ambigu

a. Ruang publik privat

Ruang publik privat memiliki ciri berupa ruang yang seolah-olah ruang publik tetapi sesungguhnya dimiliki atau dikelola secara privat. Ruang publik privat di Pantai Boom berupa halaman mushala.

b. Ruang privat visibel

Ruang privat visibel memiliki ciri berupa ruang privat yang memiliki akses visual secara publik. Ruang privat visibel di Pantai Boom berupa halaman depan rumah warga dan halaman depan kantor.

c. Ruang ketiga

Ruang ketiga di Pantai Boom memiliki ciri ruang semi publik yang berfungsi sebagai tempat pertemuan dan sosialisasi baik dikelola secara publik maupun privat, yaitu berupa warung, bangunan billiards dan mushala.

d. Ruang *conspicuous*

Ruang *conspicuous* di Pantai Boom memiliki ciri ruang yang membuat orang asing merasa nyata keberadaannya di suatu lokasi dan merasa tidak diterima di lokasi tersebut. Ruang ini terbentuk karena dikelilingi oleh permukiman warga.

e. Ruang pilihan

Ruang pilihan di Pantai Boom memiliki ciri ruang tersebut pemanfaatannya dipilih berdasarkan aktivitas tertentu yaitu berupa olahraga tenis.

4. Ruang privat

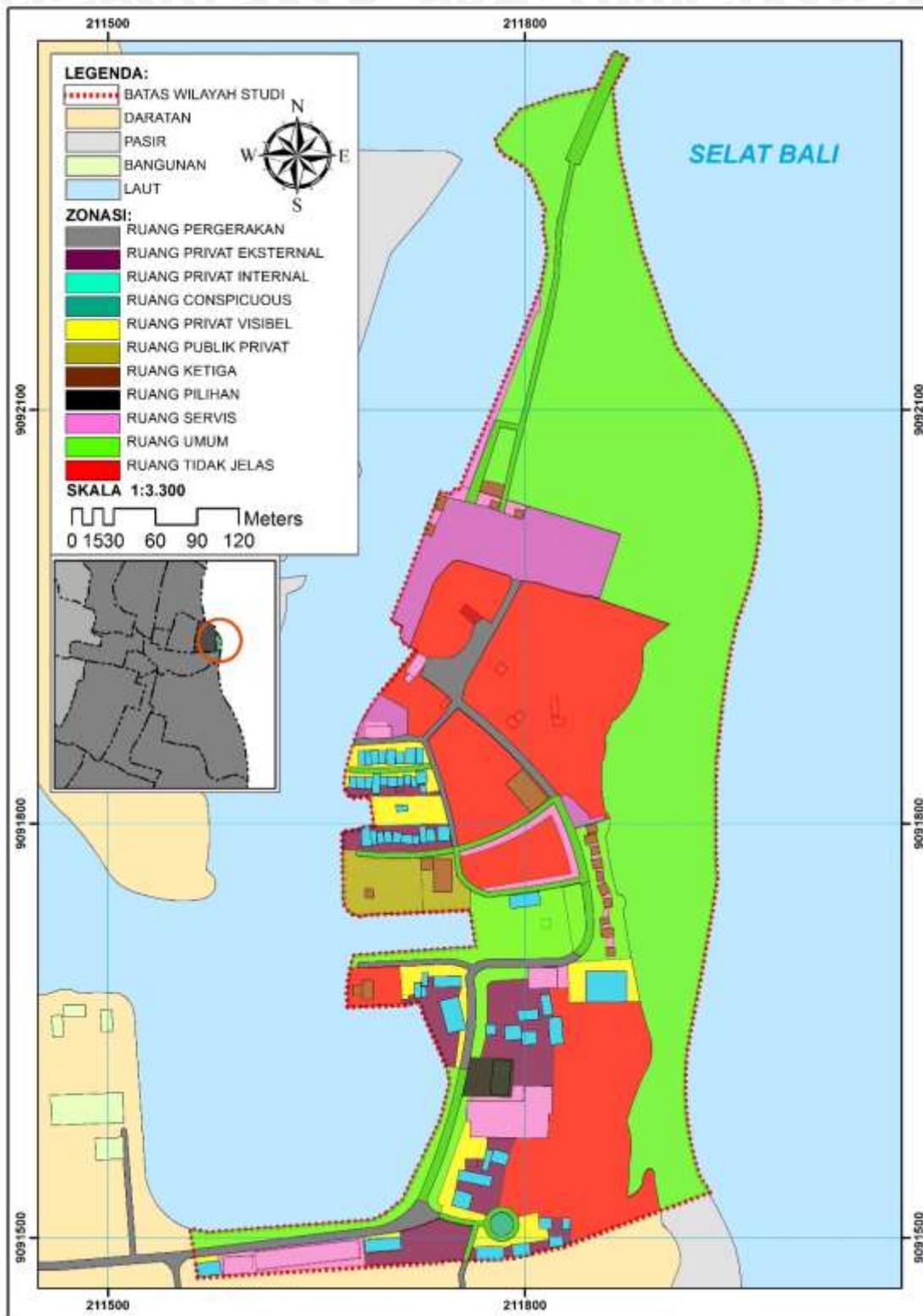
a. Ruang privat eksternal

Ruang privat eksternal memiliki ciri berupa ruang luar privat yang tidak memiliki akses visual secara publik. Ruang privat eksternal di Pantai Boom berupa taman privat atau ruang privat pada sekitar permukiman yang tidak dimasuki orang lain secara sembarangan serta tidak terlihat secara visual.

b. Ruang privat internal

Ruang privat internal yaitu bangunan yang dimiliki dan dikelola secara privat. Ruang privat internal di Pantai Boom berupa permukiman yang sebagian besar merupakan rumah dan kantor.

Berikut merupakan peta pembagian ruang kawasan wisata pesisir Pantai Boom pada **Gambar 4.76**.



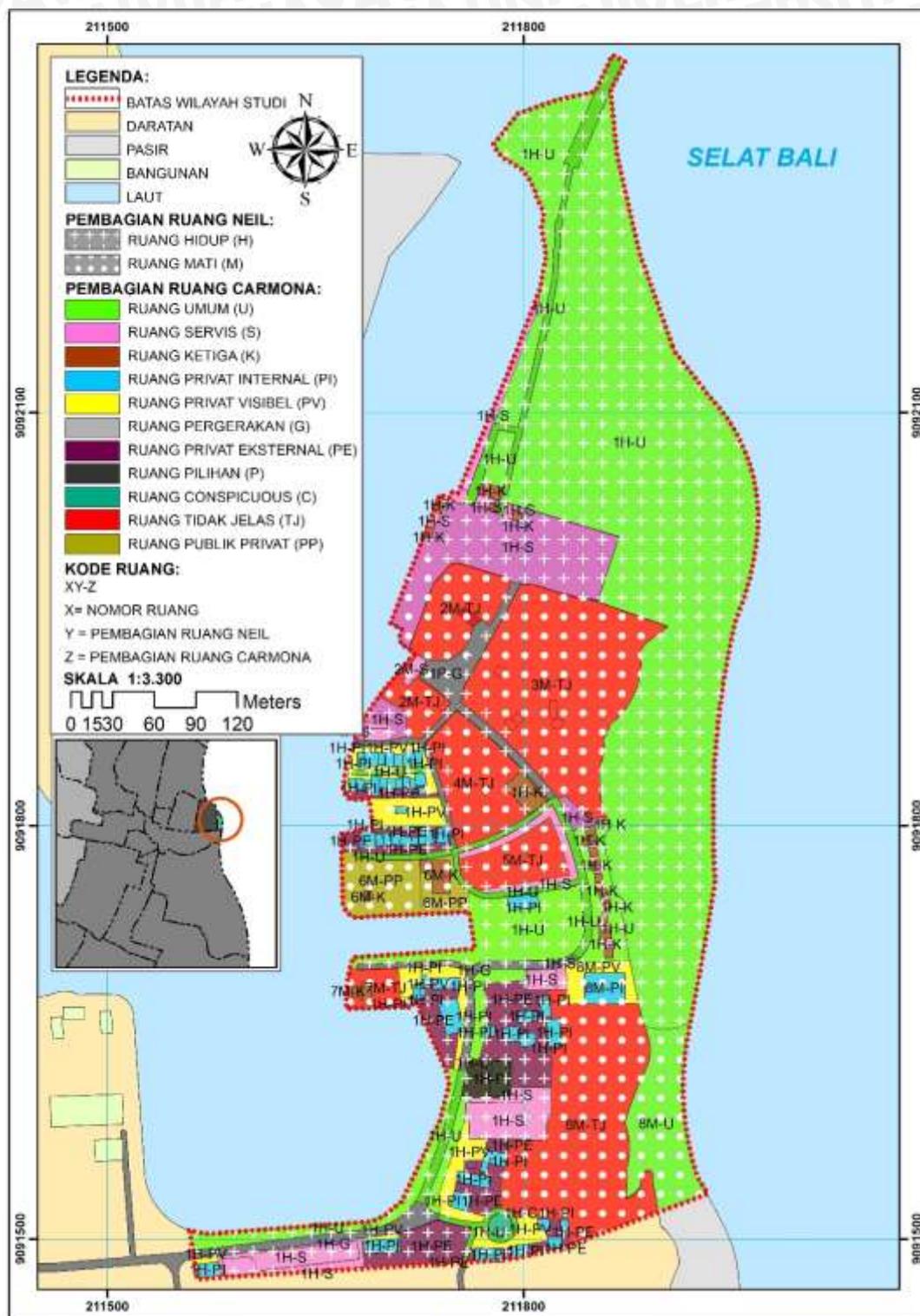
Gambar 4. 76 Peta pemanfaatan ruang di Pantai Boom berdasar Carmona (2008)

#### 4.3.4 Evaluasi pemanfaatan ruang di Pantai Boom

Evaluasi pemanfaatan ruang didapatkan berdasarkan hasil overlay peta zonasi berdasarkan Neil (2002) dengan peta zonasi berdasarkan Carmona (2008) serta dengan menggunakan pertimbangan secara deskriptif dari analisis karakteristik tapak dan dominasi kegiatan. Acuan yang digunakan untuk merekomendasikan pengembangan

ruang mati selain dari hasil analisis juga didapat dari konsep Neil (2002) yang menjelaskan bahwa untuk meningkatkan kualitas dari suatu ruang maka juga diperlukan untuk meningkatkan fasilitas penunjang.

Berikut merupakan evaluasi pemanfaatan ruang di Pantai Boom yang diilustrasikan pada **Gambar 4.77** dan dijelaskan pada **Tabel 4.2**.



**Gambar 4. 77** Peta pemanfaatan ruang di Pantai Boom berdasarkan Neil (2002) dan Carmona (2008)

Tabel 4. 2 Evaluasi pemanfaatan ruang pada kawasan Pantai Boom

Kode Ruang	<i>Behaviour Mapping</i>	Zonasi berdasarkan Neil (2002)	Zonasi berdasarkan Carmona (2008)	Karakteristik Tapak	Evaluasi	Rekomendasi
1	Berdasarkan analisis <i>behaviour mapping</i> , ruang ini termasuk dalam area ke 1 yang memiliki dominasi kegiatan berjenis <i>physical</i> berupa kuliner dan pedangan asongan, juga termasuk area ke 2 yang memiliki dominasi kegiatan berjenis <i>physical</i> berupa berkuda, bermain air, bermain ATV, bermain billiards, bermain sepak bola, bermain volly, kuliner, menadah ikan, asongan serta warung. Jenis <i>transitional</i> berupa duduk-duduk, jalan-jalan serta memancing. Selain itu juga termasuk area ke 3 yang memiliki dominasi kegiatan perikanan tertinggi di Pantai	Ruang hidup, karena alam ruang ini terdapat kegiatan dan aksesibilitas yang baik sehingga pengguna ruang mudah untuk mencapainya serta memiliki alasan untuk melakukan suatu kegiatan di ruang ini	Ruang umum, berupa daerah berpasir. Ruang ini digunakan untuk beraktivitas setiap harinya serta digunakan untuk kegiatan wisata tahunan. Selain itu juga terdapat sisi jalan yang digunakan pedagang asongan untuk menjual makanan  Kode pada peta:  1H-U	Daerah berpasir memiliki kelerengan yang landai dan hampir serupa yaitu antara 0,5-2 mdpl namun terdapat sebagian daerah yang lebih tinggi dibandingkan yang lain, hal tersebut menyebabkan pengguna ruang lebih sering mengitari daerah tersebut daripada melewatinya secara langsung untuk melakukan sesuatu di ruang ini. Pada ruang ini tidak memiliki bangunan permanen dan memiliki <i>view</i> yang memiliki potensi tinggi yaitu ke arah Timur menghadap pantai dan laut lepas serta pemandangan Pulau Bali. Ruang ini berbatasan dengan pantai sehingga memiliki tingkat kebisingan yang rendah serta memiliki beberapa	Walaupun ruang ini tidak memiliki fasilitas pendukung namun terdapat banyak aktivitas yang terjadi. Hal tersebut karena potensi dari ruang ini yaitu daerah berpasir dan berbatasan dengan laut (pantai) sehingga dapat digunakan berbagai kegiatan baik kegiatan harian maupun kegiatan tahunan seperti <i>event</i> tertentu berupa konser <i>jazz</i> , <i>sewu</i> gandrung dan sebagainya. Banyaknya kegiatan yang dapat dilakukan pada ruang 2 dan 3 menyebabkan pengguna ruang menghabiskan banyak waktu untuk beraktivitas di dalamnya sedangkan pada ruang 1 terdapat aktivitas membeli makanan pada asongan sehingga tidak cukup dapat menahan pengguna ruang untuk	Ruang ini sudah termasuk dalam ruang hidup sehingga tidak diperlukan rekomendasi untuk mengubah ini menjadi ruang hidup kembali. Ruang ini termasuk ruang yang paling banyak digunakan oleh pengguna ruang untuk berwisata walaupun ruang ini tidak memiliki fasilitas pendukung, namun ruang ini memanfaatkan potensi tapak berupa <i>view</i> , kelerengan dan sebagainya.

Kode Ruang	<i>Behaviour Mapping</i>	Zonasi berdasarkan Neil (2002)	Zonasi berdasarkan Carmona (2008)	Karakteristik Tapak	Evaluasi	Rekomendasi
	<p>Boom berjenis <i>transitional</i> berupa memancing pada saat <i>weekday</i> (sore hari) dan <i>weekend</i> (pagi dan sore hari). Pada area ke 1 penggunaan waktu untuk beraktifitas sebagian besar yaitu kurang dari 10 menit, hal tersebut terjadi karena pada area 1 karena pengguna ruang yang membeli makanan ringan di pedagang asongan biasanya langsung melanjutkan untuk beraktivitas di area lain namun juga terdapat pengguna yang menikmati makanannya di area 1. Area ke 2 dan ke 3 memiliki penggunaan waktu untuk beraktivitas lebih dari 30 menit karena pengguna ruang melakukan</p>		<p>Ruang servis, berupa area parkir, dermaga dan bangunan gudang penyimpanan ikan asin</p> <p>Kode pada peta:   1H-S</p>	<p>pepohonan yang digunakan sebagai peneduh untuk melakukan aktivitas duduk-duduk oleh pengguna ruang</p> <p>Ruang servis berupa gudang didukung dengan mudahnya akses untuk masuk dan keluar ruang sehingga mendukung kelancaran distribusi ikan asin. Ruang servis berupa area parkir terdapat beberapa diantaranya yang berada pada tempat yang telah disediakan namun juga terdapat beberapa kendaraan yang parkir sembarangan seperti langsung ke pantai. Kontur untuk area parkir memiliki ketinggian yang bervariasi namun dalam satu area kontur memiliki kelerengan yang landai. Tidak terdapat vegetasi pada ruang ini sehingga tidak</p>	<p>tetap beraktivitas di dalamnya.</p> <p>Ruang ini berupa fasilitas gudang penyimpanan ikan, dermaga dan area parkir yang masih aktif digunakan. Aktivitas di gudang penyimpanan ikan yaitu menurunkan dan menaikkan ikan sehingga membutuhkan waktu lebih dari 30 menit. Ruang ini memiliki akses yang baik sehingga mudah dicapai oleh pengguna ruang. Hal tersebut menyebabkan ruang ini tidak termasuk dalam ruang mati</p>	<p>Ruang ini sudah termasuk dalam ruang hidup sehingga tidak diperlukan rekomendasi untuk mengubah ini menjadi ruang hidup kembali. Namun dalam ruang ini khususnya untuk ruang servis berupa parkir tersebar dan kurang tertata sehingga rekomendasi yang diajukan untuk ruang ini adalah dengan memberi tempat khusus untuk ruang parkir sehingga pengguna ruang memiliki lokasi parkir yang terkoordinasi dengan baik</p>

Kode Ruang	<i>Behaviour Mapping</i>	Zonasi berdasarkan Neil (2002)	Zonasi berdasarkan Carmona (2008)	Karakteristik Tapak	Evaluasi	Rekomendasi
	beberapa kegiatan dalam area tersebut.			menghambat atau mengganggu penggunaan ruang servis.		
			Ruang ketiga, berupa warung dan bangunan billiards yang merupakan lokasi untuk bersosialisasinya pengguna ruang  Kode pada peta:  1H-K	Ruang hidup berupa ruang ketiga ini memiliki akses yang cukup mudah karena berada tepat di sisi jalan utama di Pantai Boom. Ruang ketiga berupa warung memiliki dua sisi, satu sisi menghadap ke jalan utama sedangkan sisi lainnya menghadap <i>view</i> ke arah Timur yang memiliki potensi pemandangan indah yaitu pantai, laut lepas dan Pulau Bali. Ruang ini memiliki beberapa vegetasi berupa pohon peneduh yang biasa digunakan pengguna ruang untuk berteduh sambil melakukan kuliner ataupun untuk digunakan sebagai peneduh kendaraan.	Ruang ini berupa warung dan bangunan billiards yang dapat menarik pengguna ruang untuk beraktivitas lebih dari 30 menit selain itu juga didukung oleh potensi aksesibilitas serta <i>view</i> yang bagus sehingga pengguna ruang dapat menggunakan ruang ini dengan baik	Ruang ini sudah termasuk dalam ruang hidup sehingga tidak diperlukan rekomendasi untuk mengubah ini menjadi ruang hidup kembali. Namun dapat diajukan untuk meningkatkan kualitas ruang dengan memaksimalkan potensi tapak yang ada seperti <i>view</i> sehingga pengguna ruang dapat sekaligus menikmati <i>view</i> sambil menikmati pemandangan.
			Ruang pergerakan, berupa jalan utama	Ruang pergerakan di Pantai Boom memiliki	Ruang pergerakan merupakan ruang	Ruang ini sudah termasuk dalam ruang hidup sehingga tidak

Kode Ruang	<i>Behaviour Mapping</i>	Zonasi berdasarkan Neil (2002)	Zonasi berdasarkan Carmona (2008)	Karakteristik Tapak	Evaluasi	Rekomendasi
			<p>di Pantai Boom yang hanya dilewati kenaraan bermotor</p> <p>Kode pada peta:   1H-G</p>	<p>perkerasan sebagian besar berupa <i>hotmix</i> dan terdapat beberapa diantaranya yang masih berupa makadam. Ruang pergerakan memiliki ketinggian yang bervariasi, ruang pergerakan yang memiliki ketinggian yang berbeda dan masih memiliki perkerasan berupa makadam menjadi salah satu penyebab mengapa salah satu pelelangan ikan di Pantai Boom tidak digunakan. Tidak terdapat vegetasi yang menghalangi pengguna ruang untuk melintasi ruang pergerakan. Ruang ini merupakan penyebab kebisingan terbesar yang berasal dari kendaraan bermotor pengguna ruang yang berlalu-lalang di Pantai Boom sehingga menandakan bahwa ruang ini</p>	<p>penghubung antar ruang di Pantai Boom sehingga ruang penghubung berupa jalan ini sangat penting untuk menunjang aksesibilitas ruang-ruang lainnya.</p>	<p>diperlukan rekomendasi untuk mengubah ini menjadi ruang hidup kembali. Namun untuk meningkatkan kualitas ruang yaitu dengan memperbaiki aksesibilitas yang ada sehingga pergerakan pada kawasan Pantai Boom lebih lancar.</p>

Kode Ruang	Behaviour Mapping	Zonasi berdasarkan Neil (2002)	Zonasi berdasarkan Carmona (2008)	Karakteristik Tapak	Evaluasi	Rekomendasi
				memiliki aktivitas di dalamnya		
		Ruang conspicuous, berupa area berbentuk lingkaran yang lokasinya dikelilingi oleh permukiman warga sehingga seolah-olah menajai milik warga tersebut.  Kode pada peta:  1H-C		Ruang ini memiliki akses yang baik karena tersedia jalan untuk masuk dan keluar ruang berupa <i>hotmix</i> namun karena dikelilingi oleh permukiman maka ruang ini lebih sering dimanfaatkan oleh warga sekitar saja	Ruang ini dikelilingi oleh permukiman sehingga ruang ini masih digunakan dan memiliki aktivitas walaupun hanya dimanfaatkan oleh kalangan terbatas	Ruang ini sudah termasuk dalam ruang hidup sehingga tidak diperlukan rekomendasi untuk mengubah ini menjadi ruang hidup kembali. Namun untuk meningkatkan kualitas ruang dapat dengan menambahkan fasilitas atau sesuatu yang dapat menarik pengguna ruang untuk beraktivitas di ruang ini sehingga ruang ini juga nyaman untuk digunakan beraktivitas selain penghuni kawasan permukiman.
		Zona privat visibel yang terdapat di ruang hidup merupakan taman privat permukiman yang masih didiami atau digunakan sehingga ruang ini masih digunakan oleh pemilik permukiman  Kode pada peta:  1H-PV		Zona privat visibel menyediakan <i>view</i> pertamanan yang dapat diakses secara visual oleh publik	Ruang ini memiliki keterkaitan dengan bangunan yang memilikinya apabila bangunan tersebut masih digunakan maka ruang ini juga tetap digunakan oleh pemilik bangunan. Masih digunakannya ruang ini menyebabkan terawat pula ruang ini sehingga orang lain dapat menikmatinya secara visual	Ruang ini sudah termasuk dalam ruang hidup sehingga tidak diperlukan rekomendasi untuk mengubah ini menjadi ruang hidup kembali. Namun untuk meningkatkan kualitas ruang dapat dengan merawat taman dalam ruang dengan baik sehingga pengguna ruang yang beraktivitas pada kawasan Pantai Boom dapat menikmati pemandangan berupa ruang terbuka.
		Ruang pilihan pada Pantai Boom yaitu berupa area yang		Ruang ini memiliki fasilitas pendukung berupa lapangan tenis	Ruang ini memiliki aktivitas khusus yaitu tenis dan masih	Ruang ini sudah termasuk dalam ruang hidup sehingga tidak diperlukan rekomendasi untuk

Kode Ruang	<i>Behaviour Mapping</i>	Zonasi berdasarkan Neil (2002)	Zonasi berdasarkan Carmona (2008)	Karakteristik Tapak	Evaluasi	Rekomendasi
			<p>digunakan untuk aktivitas tertentu yaitu olahraga tenis.</p> <p>Kode pada peta:   1H-P</p>	<p>sehingga kontur untuk ruang ini sudah disesuaikan dengan keperluan olahraga tenis yaitu datar, tidak terdapat vegetasi dalam ruang ini sehingga tidak mengganggu penggunaan lapangan tenis. Lokasi lapangan yang berada di sisi jalan memberikan kemudahan bagi pengguna ruang untuk mengakses lapangan tenis.</p>	<p>berfungsi. Aksesibilitas serta fasilitas yang mendukung menyebabkan pengguna ruang tertarik untuk melakukan aktivitas pada ruang ini selama lebih dari 30 menit. Hal tersebut menyebabkan ruang ini termasuk dalam kategori ruang hidup</p>	<p>mengubah ini menjadi ruang hidup kembali. Namun untuk meningkatkan kualitas ruang dapat dengan memperbaiki ruang sehingga lebih memberi nilai estetika selain itu juga perlu ditambahkan tempa peneduh pada ruang ini sehingga pengguna ruang ini dapat berteduh pada saat beristirahat setelah beraktivitas.</p>
			<p>Ruang privat eksternal pada pantai Boom yaitu berupa suatu ruang terbuka yang terdapat di dalam ruang atau diantara bangunan yang digunakan secara privat dan tidak dapat diakses oleh publik</p> <p>Kode pada peta:   1H-PE</p>	<p>Ruang privat eksternal pada Pantai Boom yaitu berupa halaman belakang rumah sehingga tidak memiliki akses secara visual oleh publik</p>	<p>Ruang privat eksternal walaupun tidak dapat dimanfaatkan secara publik namun masih digunakan secara privat oleh pemilik masing-masing bangunan sehingga tidak dikategorikan dalam ruang mati</p>	<p>Ruang ini sudah termasuk dalam ruang hidup sehingga tidak diperlukan rekomendasi untuk mengubah ini menjadi ruang hidup kembali. Namun untuk meningkatkan kualitas ruang dapat dengan merawat dan menjaga ruang sehingga tetap dapat digunakan oleh pemilik bangunan.</p>

Kode Ruang	<i>Behaviour Mapping</i>	Zonasi berdasarkan Neil (2002)	Zonasi berdasarkan Carmona (2008)	Karakteristik Tapak	Evaluasi	Rekomendasi
			Ruang privat internal, berupa rumah-rumah warga yang bertempat tinggal di Pantai Boom  Kode pada peta:  1H-PI	Ruang ini memiliki akses yang baik karena tersedia jalan untuk masuk dan keluar ruang berupa <i>hotmix</i>	Ruang ini masih dihuni oleh penduduk asli warga Kampung Mandar sehingga masih terdapat aktivitas di dalamnya yang menyebabkan ruang ini tidak termasuk alam ruang mati	Ruang ini sudah termasuk dalam ruang hidup sehingga tidak diperlukan rekomendasi untuk mengubah ini menjadi ruang hidup kembali. Namun untuk meningkatkan kualitas ruang dapat dengan menjaga bangunan dengan baik sehingga tetap dapat digunakan oleh pemilik rumah.
2	Berdasarkan analisis <i>behaviour mapping</i> , ruang ini merupakan ruang transisi antara area ke-2 dan area ke-3, yang memiliki dominasi kegiatan berjenis <i>physical</i> berupa berkuda, bermain air,, bermain ATV, bermain billiards, bermain sepak bola, bermain volly, kuliner, menadah ikan, bongkar muat, asongan serta warung. Jenis <i>transitional</i> berupa duduk-duduk, jalan-jalan serta memancing pada saat <i>weekday</i> (sore	Ruang mati, karena dalam ruang ini tidak digunakan untuk beraktifitas oleh pengguna walaupun terdapat fasilitas di dalamnya	Ruang servis, berupa bangunan pelelangan ikan segar, namun bangunan ini sudah tidak digunakan kembali  Kode pada peta:  2M-S	Berdasarkan Rahmat Sukardi (Ketua Nelayan Pondok Layan), fasilitas pelelangan ikan ini tidak digunakan lagi karena akses dari dermaga menuju pelelangan ikan susah untuk dicapai dengan berjalan kaki sambil mengangkut ikan sehingga para nelayan lebih memilih untuk membangun pelelangan ikan baru yang berlokasi di dekat dermaga. Ruang ini memiliki akses yang kurang baik, akses untuk mencapai ruang ini memiliki ketinggian yang berbeda dan kurang landai serta	Fasilitas pelelangan ikan ini tidak digunakan lagi karena akses dari dermaga menuju pelelangan ikan susah untuk dicapai dengan berjalan kaki sambil mengangkut ikan sehingga para nelayan lebih memilih untuk membangun pelelangan lain dekat dermaga. Berdasarkan peta kontur, rute dari dermaga menuju pelelangan ikan mengalami keadaan menanjak dan menurun sehingga susah dicapai serta menimbulkan rasa kelelahan bagi nelayan yang mengangkut ikan dari dermaga menuju pelelangan ikan-ikan	Rekomendasi yang dapat diberikan untuk mengembangkan ruang adalah dengan memanfaatkan kembali fasilitas yang ada dan mendukung aksesibilitas untuk mencapainya yaitu dapat dilakukan dengan cara menyediakan jalan yang landai untuk memudahkan nelayan dalam memindahkan ikan ke pelelangan ikan.

Kode Ruang	<i>Behaviour Mapping</i>	Zonasi berdasarkan Neil (2002)	Zonasi berdasarkan Carmona (2008)	Karakteristik Tapak	Evaluasi	Rekomendasi
	hari) dan <i>weekend</i> (pagi dan sore hari). Pada area ke 2 dan ke 3 memiliki penggunaan waktu untuk beraktivitas lebih dari 30 menit karena pengguna ruang melakukan beberapa kegiatan dalam area tersebut.		<p>Ruang tidak jelas, berupa ruang kosong yang ditinggalkan sehingga tidak dapat menarik terjadinya aktivitas di ruang tersebut</p> <p>Kode pada peta:   2M-TJ</p>	<p>masih memiliki perkerasan berupa makadam.</p> <p>Ruang ini memiliki ketinggian yang lebih rendah dibandingkan sekitarnya sehingga berbentuk seperti cekungan atau jurang dalam. Hal tersebut menyebabkan ruang ini tidak dapat dimanfaatkan dan menjadi ruang mati. Dalam ruang ini terdapat semak belukar yang menutupi lahan.</p>	<p>baru yang berlokasi di dekat dermaga.</p> <p>Terdapatnya semak belukar tersebut menandakan bahwa ruang tersebut tidak terakses oleh pengguna ruang. Ruang ini memiliki kontur yang kurang menguntungkan, karena terdapat daratan yang berbentuk seperti juga sehingga pengguna ruang tidak memiliki aktivitas yang dapat dilakukan di ruang tersebut</p>	<p>Berdasarkan kondisi kontur dan analisis <i>behaviour mapping</i>, ruang ini termasuk sering dilewati pengguna ruang di Pantai Boom sehingga cukup berbahaya. Rekomendasi yang dapat diajukan untuk mengembangkan ruang ini adalah dengan memberi pembatas agar tidak membahayakan pengguna ruang juga dapat dilakukan meratakan kontur dan membuat sebuah <i>landmark</i> yang merepresentasikan Pantai Boom sehingga ruang tersebut menjadi daya tarik untuk pengguna ruang dalam beraktivitas walaupun hanya sekedar melakukan aktivitas duduk-duduk sebagai aktivitas dominan di area ke 2 dan area ke 3</p>
3	Ruang ini merupakan ruang transisi antara area ke-2 dan area ke-3, yang memiliki dominasi kegiatan berjenis <i>physical</i> berupa berkuda, bermain air,,	Ruang mati, karena ruang ini tidak digunakan oleh pengguna ruang untuk beraktivitas, selain itu ruang ini merupakan lahan kosong sehingga tidak ada tarikan	Ruang tidak jelas, berupa lahan kosong dan terdapat beberapa bangunan-bangunan yang ditinggalkan tanpa terselesaikan. Hal tersebut menyebabkan	Ruang ini memiliki aksesibilitas yang baik karena dilalui oleh jalan. Berdasarkan peta kontur, ruang ini berada lebih tinggi dibandingkan dengan daerah berpasir yang berbatasan langsung	Berdasarkan analisis, ruang ini telah memiliki aksesibilitas yang baik sehingga pengguna ruang dapat menuju ruang ini dengan mudah, namun penyebab ruang ini menjadi mati karena tidak adanya fasilitas	Rekomendasi yang diajukan untuk mengembangkan ruang adalah dengan memanfaatkan lokasi ruang yang terdapat di antara area 2 dan 3 dimana terdapat banyak kegiatan di dalamnya sehingga pengguna ruang sebagian besar menghabiskan waktu lebih dari 30 menit yaitu dengan menambahkan

Kode Ruang	<i>Behaviour Mapping</i>	Zonasi berdasarkan Neil (2002)	Zonasi berdasarkan Carmona (2008)	Karakteristik Tapak	Evaluasi	Rekomendasi
	bermain ATV, bermain billiards, bermain sepak bola, bermain volly, kuliner, menadah ikan, bongkar muat, asongan serta warung. Jenis <i>transitional</i> berupa duduk-duduk, jalan-jalan serta memancing pada saat <i>weekday</i> (sore hari) dan <i>weekend</i> (pagi dan sore hari). Pada area ke 2 dan ke 3 memiliki penggunaan waktu untuk beraktivitas lebih dari 30 menit karena pengguna ruang melakukan beberapa kegiatan dalam area tersebut.	atau alasan bagi pengguna ruang untuk beraktivitas di ruang ini.	pengguna ruang tidak memiliki alasan untuk melakukan aktivitas pada ruang tersebut  Kode pada peta:  3M-TJ	dari sisi Timur sehingga potensi <i>view</i> ke arah Timur dapat dinikmati secara leluasa di ruang ini, namun apabila dari sisi Utara ruang ini memiliki tingkat ketinggian yang sama sehingga pengguna ruang dapat dengan mudah mengakses ruang ini. Namun tidak terdapat fasilitas yang menarik pengguna ruang untuk beraktivitas di dalamnya. Terdapat semak belukar yang menutupi sebagian besar ruang ini.	atau aktivitas yang mendukung atau menjadi alasan bagi pengguna ruang untuk melakukan aktivitas di ruang tersebut selain itu terdapat semak belukar yang menghalangi pengguna ruang untuk memasuki ruang ini.	aktivitas atau fasilitas di dalamnya. Pada area ke-3 memiliki karakteristik kegiatan perikanan yang lebih tinggi daripada area lainnya serta terdapat pelelangan ikan segar yang masih aktif sedangkan area ke-2 memiliki dominasi kegiatan wisata sehingga fasilitas yang dikembangkan direkomendasikan dapat mendukung kedua dominasi kegiatan tersebut. Fasilitas yang dikembangkan dapat berupa tempat makan yang mengolah ikan hasil tangkapan nelayan. Hal tersebut akan menimbulkan tarikan bagi pengguna ruang untuk beraktivitas di ruang tersebut.
4	Berdasarkan analisis <i>behaviour mapping</i> , ruang ini termasuk dalam area ke 2 yang memiliki dominasi kegiatan berjenis <i>physical</i> berupa berkuda,	Ruang mati, karena ruang ini tidak digunakan oleh pengguna ruang untuk beraktivitas, selain itu ruang ini merupakan lahan kosong sehingga	Ruang tidak jelas, berupa lahan kosong namun ruang ini dikelilingi oleh jalan yang merupakan ruang hidup berupa ruang pergerakan dan	Ruang ini memiliki aksesibilitas yang baik, dalam arti, untuk mencapai ruang ini pengguna ruang tidak mengalami kesulitan dan dapat diakses dari berbagai arah karena	Ruang ini telah memiliki potensi aksesibilitas yang baik namun tidak terdapat fasilitas yang mendukung selain itu ruang ini memiliki aksesibilitas visual yang kurang baik dari sisi	Rekomendasi yang diajukan untuk mengembangkan ruang adalah dengan memanfaatkan lokasi ruang yang terdapat di antara area 2 dan 3 dimana terapat banyak kegiatan di dalamnya sehingga pengguna ruang sebagian besar menghabiskan waktu lebih dari 30

Kode Ruang	<i>Behaviour Mapping</i>	Zonasi berdasarkan Neil (2002)	Zonasi berdasarkan Carmona (2008)	Karakteristik Tapak	Evaluasi	Rekomendasi
	bermain air, bermain ATV, bermain billiards, bermain sepak bola, bermain volly, kuliner, menadah ikan, asongan serta warung. Jenis <i>transitional</i> berupa duduk-duduk, jalan-jalan serta memancing. Pada area ke 2 memiliki penggunaan waktu untuk beraktivitas lebih dari 30 menit karena pengguna ruang melakukan beberapa kegiatan dalam area tersebut.	tidak ada tarikan atau alasan bagi pengguna ruang untuk beraktivitas di ruang ini.	sebagian merupakan ruang servis yaitu ruang yang digunakan untuk lokasi parkir  Kode pada peta:  4M-TJ	dikelilingi oleh jalan. Namun ruang ini tidak memiliki fasilitas yang dapat menarik pengguna ruang untuk memanfaatkan ruang tersebut. Berdasarkan peta kontur, ruang ini termasuk landai yaitu antara 11 hingga 13 mdpl. Ruang ini memiliki pepohonan dan semak belukar yang menghalangi aksesibilitas secara visual dalam ruang.	Barat sehingga tidak terdapat aktivitas lain di ruang ini selain sebagian dari ruangnya digunakan sebagai lokasi parkir.	menit yaitu dengan menambahkan aktivitas atau fasilitas yang dapat mendukung kegiatan lain di Pantai Boom. Potensi berupa aksesibilitas yang baik dimanfaatkan untuk menunjang fasilitas yang dikembangkan. Sebagian besar kegiatan di area ke-2 sebagian besar adalah pariwisata sehingga fasilitas yang dikembangkan direkomendasikan untuk menunjang kegiatan wisata, dapat berupa toko souvenir maupun tempat kuliner. Direkomendasikan untuk menghadap ke Timur karena <i>view</i> ke arah Timur memiliki potensi yang besar berupa pemandangan laut dan Pulau Bali serta menghadap ke jalan sehingga memudahkan pengguna ruang untuk melihat fasilitas pendukung tersebut.
5	Berdasarkan analisis <i>behaviour mapping</i> , ruang ini termasuk dalam area ke 2 yang memiliki dominasi kegiatan berjenis <i>physical</i> berupa berkuda, bermain air, bermain ATV, bermain	Ruang mati, karena ruang ini tidak digunakan oleh pengguna ruang untuk beraktivitas, selain itu ruang ini merupakan lahan kosong sehingga tidak ada tarikan atau alasan bagi	Ruang tidak jelas, berupa lahan kosong namun ruang ini dikelilingi oleh jalan yang merupakan ruang hidup berupa ruang pergerakan dan sebagian merupakan ruang	Ruang ini memiliki aksesibilitas yang baik, dalam arti, untuk mencapai ruang ini pengguna ruang tidak mengalami kesulitan dan dapat diakses dari berbagai arah karena dikelilingi oleh jalan. Namun ruang ini tidak	Ruang ini memiliki kemiripan kondisi dengan ruang ke 4 karena lokasinya berdekatan dengan penggunaan ruang yang kurang lebih sama yaitu berupa lokasi parkir.	Rekomendasi yang diajukan untuk mengembangkan ruang adalah dengan memanfaatkan lokasi ruang yang terdapat di antara area 2 dan 3 dimana terapat banyak kegiatan di dalamnya sehingga pengguna ruang sebagian besar menghabiskan waktu lebih dari 30 menit yaitu dengan menambahkan aktivitas atau fasilitas yang dapat

Kode Ruang	<i>Behaviour Mapping</i>	Zonasi berdasarkan Neil (2002)	Zonasi berdasarkan Carmona (2008)	Karakteristik Tapak	Evaluasi	Rekomendasi
	billiards, bermain sepak bola, bermain volly, kuliner, menadah ikan, asongan serta warung. Jenis <i>transitional</i> berupa duduk-duduk, jalan-jalan serta memancing. Pada area ke 1 penggunaan waktu untuk beraktifitas sebagian besar yaitu kurang dari 10 menit, hal tersebut terjadi karena pada area ke 2 memiliki penggunaan waktu untuk beraktivitas lebih dari 30 menit karena pengguna ruang melakukan beberapa kegiatan dalam area tersebut.	pengguna ruang untuk beraktivitas di ruang ini.	servis yaitu ruang yang digunakan untuk lokasi parkir Kode pada peta:  5M-TJ	memiliki fasilitas yang dapat menarik pengguna ruang untuk memanfaatkan ruang tersebut. Berdasarkan peta kontur, ruang ini termasuk landai yaitu antara 11 hingga 13 mdpl. Ruang ini memiliki banyak pepohonan yang menghalangi aksesibilitas secara visual dalam ruang.		mendukung kegiatan lain di Pantai Boom. Potensi berupa aksesibilitas yang baik dimanfaatkan untuk menunjang fasilitas yang dikembangkan. Sebagian besar kegiatan di area ke-2 sebagian besar adalah pariwisata sehingga dapat dikembangkan ruang terbuka yang dikelola dengan baik sehingga memberi <i>space</i> baru bagi pengguna ruang untuk melakukan aktivitas duduk-duduk dan menikmati pemandangan.
6	Berdasarkan analisis <i>behaviour mapping</i> , ruang ini termasuk dalam area ke 2 yang memiliki dominasi kegiatan berjenis <i>physical</i>	Ruang mati, karena ruang ini tidak digunakan oleh pengguna ruang untuk beraktivitas. Dalam ruang ini terdapat mushala	Ruang ketiga, berupa mushala yang kurang dimanfaatkan serta bangunan billiards yang sudah tidak digunakan	Berdasarkan Ayu Fatmawati (wisatawan), Ayu enggan menggunakan mushala yang terdapat di Pantai Boom karena lokasinya terpencil dan	Ruang ini berada di ujung dan tersembunyi, memiliki akses visual yang kurang baik sehingga sehingga menimbulkan rasa takut untuk mengunjungi	Rekomendasi yang diajukan untuk mengembangkan ruang dapat berupa memperbaiki aksesibilitas yaitu dengan pembongkaran bangunan tua bekas untuk bermain billiards sehingga mushala dapat terlihat dengan mudah serta

Kode Ruang	<i>Behaviour Mapping</i>	Zonasi berdasarkan Neil (2002)	Zonasi berdasarkan Carmona (2008)	Karakteristik Tapak	Evaluasi	Rekomendasi
	<p>berupa berkuda, bermain air, bermain ATV, bermain billiards, bermain sepak bola, bermain volly, kuliner, menadah ikan, asongan serta warung. Jenis <i>transitional</i> berupa duduk-duduk, jalan-jalan serta memancing. Pada area ke 1 penggunaan waktu untuk beraktifitas sebagian besar yaitu kurang dari 10 menit, hal tersebut terjadi karena pada area ke 2 dan memiliki penggunaan waktu untuk beraktivitas lebih dari 30 menit karena pengguna ruang melakukan beberapa kegiatan dalam area tersebut.</p>	<p>dan bangunan billiards yang sudah ditinggalkan.</p>	<p>Kode pada peta:   6M-K</p>	<p>tersembunyi. Berdasarkan Busairi (nelayan dan warga yang bermukim di wilayah Pantai Boom), bangunan untuk billiards sudah lama tidak digunakan lagi karena sedikitnya pengguna ruang yang berminat untuk bermain billiards di bangunan tersebut. Bangunan mushala kurang dimanfaatkan karena berada pada daerah yang tersembunyi, untuk mencapainya pengguna ruang harus memarkir kendaraannya di jalan dan melanjutkan dengan berjalan menggunakan jalan setapak. Terdapat beberapa pohon yang menghalangi aksesibilitas visual ke mushala</p>	<p>sehingga berpotensi menjadi tempat untuk melakukan kegiatan negatif. Aksesibilitas yang kurang juga mempengaruhi optimalnya penggunaan mushala tersebut</p>	<p>perbaikan dan penambahan fasilitas mushala seperti WC umum. Selain itu juga dapat mengoptimalkan potensi <i>view</i> ke arah Barat dengan memangkas semak belukar sehingga pengguna ruang dapat melakukan</p>
			<p>Ruang publik privat, berupa halaman mushala</p>	<p>Bangunan mushala yang kurang dimanfaatkan</p>	<p>Ruang ini dipengaruhi oleh aktivitas di mushola. Penggunaan</p>	<p>Rekomendasi yang diajukan untuk mengembangkan ruang dapat berupa menonjolkan potensi <i>view</i></p>

Kode Ruang	<i>Behaviour Mapping</i>	Zonasi berdasarkan Neil (2002)	Zonasi berdasarkan Carmona (2008)	Karakteristik Tapak	Evaluasi	Rekomendasi
			<p>yang merupakan ruang publik namun dikelola oleh privat</p> <p>Kode pada peta:   6M-PP</p>	<p>menyebabkan ruang ini juga sepi akan pengguna, ketinggian dari ruang ini cukup landai yaitu antara 9 hingga 10 mdpl. Namun ruang ini memiliki potensi <i>view</i> yang tinggi yaitu menghadap ke Barat berupa rangkaian Pegunungan Raung dan Sungai Kalilo. Terdapat semak belukar yang berada di balik mushala.</p>	<p>mushala yang kurang optimal menyebabkan ruang ini juga kurang dimanfaatkan selain itu juga tidak terdapat fasilitas yang menarik pengguna ruang untuk beraktivitas di ruang ini.</p>	<p>sisi Barat dengan memangkas semak belukar yang terdapat di belakang mushala selain itu juga dapat dengan menambahkan tempat duduk-duduk yang menghadap ke Barat, karena <i>view</i> ke arah Barat juga memiliki potensi yang besar berupa Pegunungan Raung yang memanjang dari arah Utara ke Selatan Banyuwangi sehingga juga dapat menambah aktivitas wisata <i>transitional</i> berupa duduk-duduk sambil beristirahat dan menikmati pemandangan yang indah.</p>
7	<p>Ruang ini termasuk area 1 yang memiliki dominasi kegiatan berjenis <i>physical</i> berupa kuliner dan asongan pada saat <i>weekday</i> (sore hari). Jenis <i>transitional</i> berupa duduk-duduk, jalan-jalan serta jenis <i>physical</i> saat <i>weekend</i> (pagi dan sore hari). Pada area ke 1 penggunaan waktu untuk</p>	<p>Ruang mati, karena ruang ini tidak digunakan oleh pengguna ruang untuk beraktivitas. Dalam ruang ini terdapat bangunan warung yang ditinggalkan sehingga tidak ada tarikan kegiatan bagi pengguna ruang untuk beraktivitas di ruang ini.</p>	<p>Ruang ketiga, berupa warung masakan sirip ikan hiu yang suah tidak digunakan</p> <p>Kode pada peta:   7M-K</p>	<p>Pada sisi Barat di ruang ini memiliki potensi <i>view</i> yang tinggi berupa rangkaian Pegunungan Raung dan Sungai Kalilo sehingga untuk memberi keunggulan lebih. Akses untuk mencapai ruang ini cukup mudah karena terdapat jalan dengan perkerasan <i>hotmix</i></p>	<p>Menurut Bapak Efendi (warga), sebelumnya rumah makan ini menjual khusus makanan olahan sirip ikan hiu namun sepi pengunjung. Ruang ini memiliki potensi aksesibilitas dan <i>view</i> yang cukup bagus sehingga dapat diasumsikan penyebab rumah makan tersebut sepi pengunjung karena ketidakcocokan makanan yang disajikan.</p>	<p>Dominasi kegiatan pada area ke-1 merupakan kuliner sehingga rekomendasi yang dapat diajukan untuk mengembangkan kawasan ini adalah memanfaatkan kembali fasilitas yang sudah ada dengan menu kuliner yang lebih diminati oleh wisatawan dan memberikan kesan makanan khas warga Kampung Mandar atau hasil olahan ikan yang didapat dari hasil melaut. Akses untuk mencapai ruang ini mudah dicapai karena berdekatan dengan jalan utama sehingga hal tersebut menjadi potensi dari ruang ini.</p>

Kode Ruang	<i>Behaviour Mapping</i>	Zonasi berdasarkan Neil (2002)	Zonasi berdasarkan Carmona (2008)	Karakteristik Tapak	Evaluasi	Rekomendasi
	beraktifitas sebagian besar yaitu kurang dari 10 menit, hal tersebut terjadi karena pada area 1 karena pengguna ruang yang membeli makanan ringan di pedagang asongan biasanya langsung melanjutkan untuk beraktifitas di area lain namun juga terdapat pengguna yang menikmati makanannya di area 1.		Ruang tidak jelas pada ruang ini berupa ruang di sekitar ruang ketiga yang tibiaarkan kosong dan tidak dimanfaatkan  Kode pada peta:  7M-TJ	Pada sisi Barat di ruang ini memiliki potensi <i>view</i> yang tinggi berupa rangkaian Pegunungan Raung dan Sungai Kalilo sehingga untuk memberi keunggulan lebih. Akses untuk mencapai ruang ini cukup mudah karena terdapat jalan dengan perkerasan <i>hotmix</i> . Terdapat vegetasi berupa semak belukar.	Ruang ini dipengaruhi oleh aktivitas di rumah makan. Tidak adanya penggunaan rumah makan menyebabkan ruang ini juga kurang dimanfaatkan selain itu juga tiak terdapat fasilitas yang menarik pengguna ruang untuk beraktifitas di ruang ini. Terdapatnya semak belukar menandakan ruang ini tidak digunakan oleh pengguna ruang untuk beraktifitas	Berdasarkan karakteristik tapak berupa <i>view</i> , sisi Barat memiliki potensi <i>view</i> yang tinggi sehingga untuk memberi keunggulan lebih, warung kuliner yang dikembangkan direkomendasikan menyediakan fasilitas yang dapat digunakan untuk menonjolkan sisi Barat dapat berupa tempat duduk sehingga pengguna ruang dapat melakukan aktivitas baru berupa duduk-duduk dan memancing sambil menikmati pemandangan yang indah.
8	Ruang ini termasuk area 1 yang memiliki dominasi kegiatan berjenis <i>physical</i> berupa kuliner dan asongan pada saat <i>weekday</i> ( <i>sore hari</i> ). Jenis <i>transitional</i> berupa duduk-duduk, jalan-jalan serta jenis <i>physical</i> saat <i>weekend</i> ( <i>pagi dan sore hari</i> ). Pada area ke 1 penggunaan	Ruang mati, karena ruang ini tidak digunakan oleh pengguna ruang untuk beraktifitas. Ruang ini sebagian besar berupa lahan kosong yang tidak digunakan sehingga tidak terdapat tarikan kegiatan bagi pengguna ruang. Selain itu terdapat lokasi berpasir dan bangunan kantor	Ruang privat internal, berupa kantor pemerintahan  Kode pada peta:  8M- PI	Ruang ini memiliki aksesibilitas yang baik, dalam arti, untuk mencapai ruang ini pengguna ruang tidak mengalami kesulitan karena dilalui oleh jalan utama di Pantai Boom	Ruang ini memiliki aksesibilitas yang baik namun tidak memiliki aktivitas yang dapat dilakukan oleh pengguna ruang di dalamnya sehingga ruang ini termasuk ruang mati	Rekomendasi yang dapat diajukan berdasarkan analisis sebelumnya adalah dengan memanfaatkan ruang privat internal berupa kantor tersebut sebagai bangunan yang memiliki fungsi lain karena pihak pemerintah sudah tidak menggunakannya sebagai kantor. Aksesibilitas yang baik sebaiknya dimanfaatkan dengan baik. Pemanfaatan kantor tersebut dapat digunakan sebagai <i>tourist center</i> yang juga menjual kerajinan-kerajinan khas Banyuwangi dan

Kode Ruang	<i>Behaviour Mapping</i>	Zonasi berdasarkan Neil (2002)	Zonasi berdasarkan Carmona (2008)	Karakteristik Tapak	Evaluasi	Rekomendasi
	waktu untuk beraktifitas sebagian besar yaitu kurang dari 10 menit, hal tersebut terjadi karena pada area 1 karena pengguna ruang yang membeli makanan ringan di pedagang asongan biasanya langsung melanjutkan untuk beraktifitas di area lain namun juga terdapat pengguna yang menikmati makanannya di area 1.	yang tidak digunakan	<p>Ruang privat visibel, berupa halaman kantor pemerintahan</p> <p>Kode pada peta:  8M-PV</p>	Ruang ini memiliki aksesibilitas yang baik, dalam arti, untuk mencapai ruang ini pengguna ruang tidak mengalami kesulitan karena dilalui oleh jalan utama di Pantai Boom	Ruang ini memiliki potensi aksesibilitas yang baik namun termasuk ruang mati karena kantor pemerintahan tersebut tidak digunakan lagi sehingga tidak terdapat alasan bagi pengguna ruang untuk beraktifitas dalam ruang ini	<p>merepresentasikan Pantai Boom sehingga terdapat alasan bagi pengguna ruang untuk beraktifitas di ruang tersebut.</p> <p>Rekomendasi yang dapat diajukan untuk mengembangkan ruang ini yaitu dengan menciptakan aktivitas baru pada bangunan kantor pemerintahan yang sudah tidak digunakan. Aktivitas tersebut dapat berupa <i>tourist center</i> sehingga halaman kantor pemerintahan ikut memiliki aktivitas didalamnya dari pengguna ruang yang mengunjungi <i>tourist center</i></p>
			<p>Ruang umum, berupa daerah berpasir di sekitar pantai, ruang ini terbuka untuk umum namun ruang ini berada di ujung Pantai Boom dan tidak memiliki kegiatan yang dapat menarik pengguna ruang untuk beraktifitas.</p> <p>Kode pada peta:  8M-U</p>	Ruang ini memiliki aksesibilitas yang kurang baik, untuk mencapai ruang ini pengguna ruang hanya dapat mengaksesnya melalui daerah berpasir. Ruang ini tidak memiliki fasilitas yang mendukung terbentuknya aktivitas.	Berdasarkan Dianita Sari (wisatawan), Dianita enggan untuk mengunjungi ruang ini karena sepi dan tidak adanya sesuatu yang khusus untuknya dalam mengunjungi ruang ini. Sepi atau tidak adanya aktivitas disebabkan oleh tidak terdapatnya fasilitas yang mendukung serta aksesibilitas yang kurang untuk mencapai ruang ini. Satu-satunya	Rekomendasi yang dapat diajukan untuk mengembangkan ruang ini adalah dengan menambah aksesibilitas untuk memasuki pantai yaitu dengan melalui jalan pada area ke-1 sehingga pada tiap area memiliki akses untuk ke pantai. Berdasarkan peta kontur, ketinggian di ruang ini cukup landai sehingga apabila dikembangkan sebagai akses untuk memasuki pantai, pengguna ruang tidak mengalami kesulitan karena medan yang susah dicapai.

Kode Ruang	<i>Behaviour Mapping</i>	Zonasi berdasarkan Neil (2002)	Zonasi berdasarkan Carmona (2008)	Karakteristik Tapak	Evaluasi	Rekomendasi
			<p>Ruang tidak jelas, berupa lahan kosong yang tidak terbangun dan dibiarkan begitu saja sehingga tidak terdapat aktivitas di dalamnya</p> <p>Kode pada peta:   8M-TJ</p>	<p>Ruang ini memiliki aksesibilitas yang kurang baik, untuk mencapai ruang ini pengguna ruang hanya dapat mengaksesnya melalui daerah berpasir. Ruang ini hanya berupa semak belukar sehingga tidak memiliki aktivitas di dalamnya. Sebagian besar ruang ini dituupi oleh semak belukar</p>	<p>akses yang dapat digunakan untuk mencapai ruang ini yaitu dengan melalui pantai pada area ke-2.</p>	<p>Rekomendasi yang dapat diajukan untuk dilakukan penambahan fasilitas yang mendukung. Pada ruang ini di kegiatan didominasi oleh kegiatan kuliner dari pedagang asongan dan permukiman. Fasilitas yang dapat direkomendasikan yaitu dapat berupa penambahan fasilitas kuliner seperti warung maupun asongan pada daerah sekitar pantai selain itu juga dapat direkomendasikan ruang terbuka umum yang dikelola dengan baik untuk menarik pengguna ruang dalam melakukan aktivitas di ruang ini sambil menikmati potensi <i>view</i> yang indah ke arah Timur sehingga penggunaan ruang yang sebagian besar hanya menghabiskan waktu kurang dari 10 menit dapat bertambah menjadi lebih dari 30 menit. Selain itu juga diperlukan penataan vegetasi berupa semak belukar sehingga ruang lebih mudah diakses secara visual.</p>

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa seluruh ruang tidak jelas berdasarkan Carmona (2008) yang terbentuk, termasuk dalam kategori ruang mati berdasarkan Neil (2002). Hal tersebut dikarenakan setiap ruang tidak jelas merupakan ruang yang kosong, ditinggalkan, dibiarkan atau tidak digunakan kembali oleh pengguna ruang sehingga tidak terdapat aktivitas di dalamnya. Tidak adanya aktivitas dalam ruang tersebut menyebabkan tidak terdapat pula aktivitas yang terekam dalam analisis *behaviour mapping* dalam ruang. Oleh karena itu zona ruang tidak jelas berdasar Carmona (2008) termasuk dalam kategori ruang mati menurut Neil (2002). Namun dilain hal, tidak semua zona ruang negatif (ruang pergerakan, ruang servis) dan zona ruang ambigu (ruang ketiga, ruang pilihan, ruang publik privat, ruang privat visibel, ruang *conspicuous*) serta ruang privat (ruang privat internal, ruang privat eksternal) termasuk dalam kategori ruang mati. Hal tersebut dikarenakan dalam zona masih terdapat aktivitas di dalamnya sehingga potensi untuk menimbulkan kegiatan negatif dapat diasumsikan kecil.

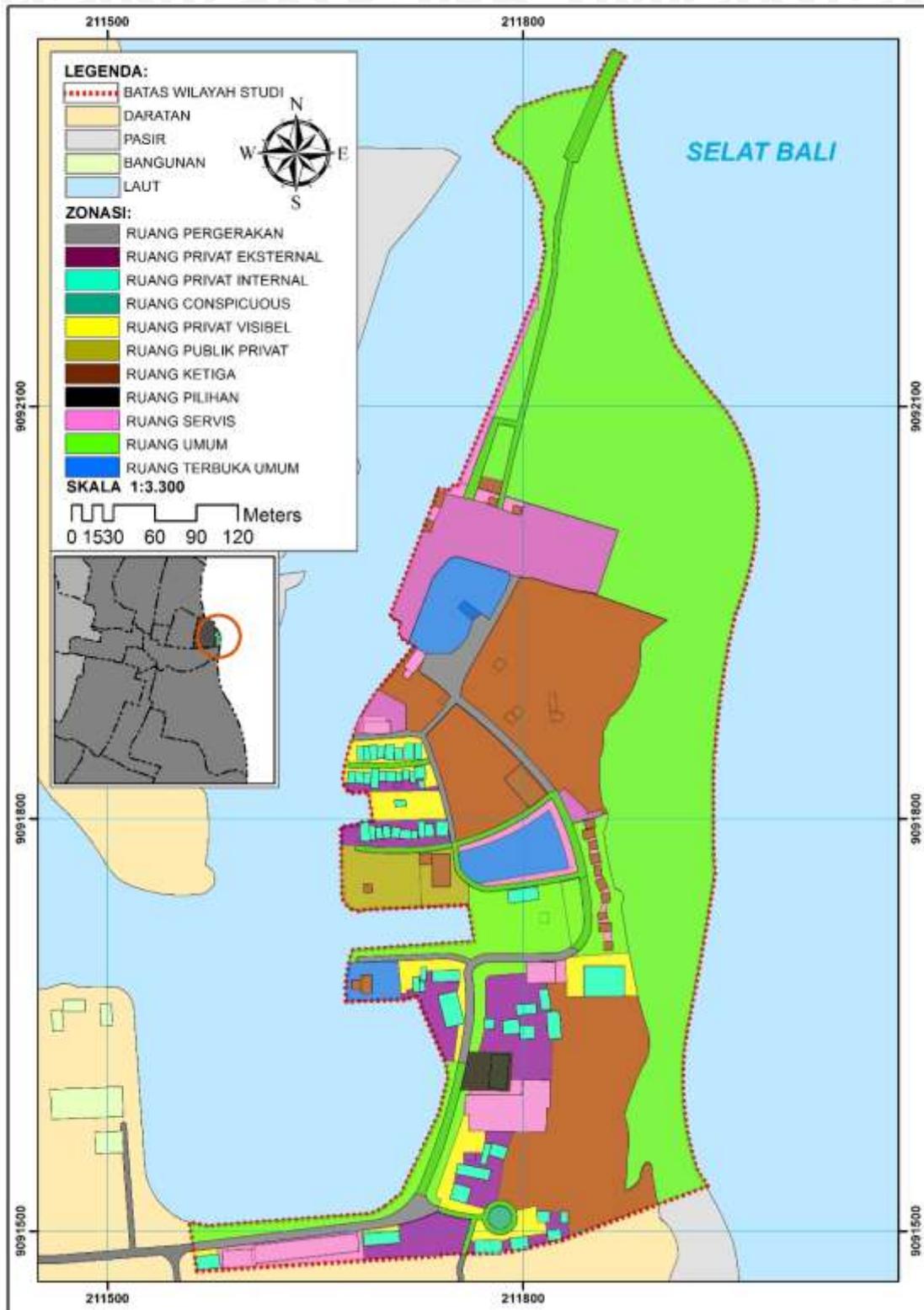
Ruang negatif berupa ruang pergerakan memiliki aksesibilitas yang baik, ruang servis terdapat fasilitas berupa bangunan gudang ikan asin dan dermaga sehingga terdapat banyak aktivitas di dalamnya. Zona ruang ambigu berupa ruang ketiga memberi dukungan untuk atraksi wisata berupa kuliner dan bermain billiard. Ruang *conspicuous* di Pantai Boom berupa ruang terbuka sehingga dapat dinikmati oleh beberapa warga yang tinggal di permukiman. Ruang pilihan memiliki aktivitas berupa olahraga tenis serta ruang privat visibel merupakan halaman suatu permukiman atau perkantoran. Zona ruang privat berupa ruang privat internal yaitu permukiman warga sedangkan zona ruang privat eksternal berupa taman privat atau halaman privat pada suatu permukiman atau perkantoran sehingga terdapat aktivitas di dalamnya. Hal lain yang ditemukan dari hasil evaluasi adalah tidak semua ruang positif pada kawasan Pantai Boom termasuk dalam ruang hidup, seperti pada ruang ke 8. Ruang positif berupa ruang umum termasuk dalam ruang mati karena ruang yang berpotensi untuk dilakukan berbagai kegiatan tersebut tidak digunakan sehingga tidak terdapat aktivitas di dalamnya.

Berdasarkan hasil evaluasi, sebagian besar fasilitas terletak di ruang hidup, setiap pergerakan memiliki tujuan akhir yaitu ke ruang hidup dimana para pengguna ruang melakukan aktivitas. Pengguna ruang datang ke Pantai Boom dengan menggunakan kendaraan pada jalan utama setelah itu memarkir kendaraannya dan berjalan kaki untuk menuju lokasi untuk melakukan aktivitas seperti memancing, bermain billiards, kuliner dan sebagainya. Kebisingan muncul karena disebabkan oleh pergerakan pengguna ruang untuk menuju lokasi melakukan aktivitas dan disebabkan oleh aktivitas yang dilakukan

oleh pengguna ruang seperti melakukan bongkar muat. Selain itu juga disebabkan oleh kejadian alami seperti ombak di tepi pantai yang digunakan oleh pengguna ruang untuk bermain air atau sekedar duduk-duduk. Berdasarkan hal tersebut maka dapat diasumsikan bahwa apabila terdapat kebisingan menandakan bahwa daerah tersebut memiliki aktivitas.

Sebagian besar vegetasi berupa semak belukar berada di ruang mati, hal tersebut dikarenakan ruang tersebut tidak digunakan secara efektif oleh pengguna ruang sehingga pertumbuhan semak belukar tidak terjaga sedangkan beberapa pepohonan yang dapat difungsikan sebagai peneduh dapat digunakan pengguna ruang sebagai pendukung aktivitas duduk-duduk di Pantai Boom. Berdasarkan rekomendasi yang diajukan, seluruh ruang mati dikembangkan menjadi ruang hidup dengan cara menciptakan aktivitas baru yang didukung oleh fasilitas penunjang. Selain itu juga dilakukan pemanfaatan kembali fasilitas-fasilitas yang sudah tidak digunakan. Berikut merupakan peta rekomendasi pemanfaatan ruang di Pantai Boom pada **Gambar 4.78**.





**Gambar 4. 78** Rekomendasi pemanfaatan ruang kegiatan wisata dan perikanan di Pantai Boom