

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan tesis yang berjudul “Integrasi Fasilitas Ruang Publik untuk Meningkatkan Pengalaman Wisata di Desa Wisata”. Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi dan memperoleh gelar Magister. Dalam proses penyusunan tesis ini, penulis menyadari bahwa banyak pihak telah memberikan bantuan, bimbingan, dan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Ira Wirasari, S.Sos., M.Ds., selaku Ketua Program Magister di Fakultas Desain Industri Kreatif, yang telah memberikan dukungan dan arahan dalam mendukung kelancaran proses studi ini.
2. Ibu Dr. Santi Salayanti, S.Sn., M.Sn., selaku Pembimbing I, yang dengan penuh kesabaran memberikan panduan, masukan, dan motivasi berharga selama penyusunan tesis ini.
3. Ibu Dr. Ira Wirasari, S.Sos., M.Ds., selaku Pembimbing II, yang dengan tulus memberikan bimbingan, kritik konstruktif, dan saran yang sangat membantu dalam penyelesaian tesis ini.
4. Bapak Oom Komariah, selaku ketua POKDARWIS kampung Blekok Rancabawayak, yang telah bersedia meluangkan waktu, berbagi informasi dan membantu proses survey lokasi.
5. Bapak Agus Samsudin, selaku stakeholder RT Kampung Blekok Rancabawayak, yang telah bersedia meluangkan waktu dan memberikan informasi mengenai ketersediaan infografis di masyarakat.
6. Ibu Vania Trinanda S, selaku narasumber DISBUDPAR Bandung yang telah meluangkan waktunya dan memberikan informasi yang membantu jalannya penelitian ini.
7. Kedua orang tua penulis yang senantiasa memberikan dukungan moral, semangat, kasih sayang, serta doa yang tak pernah putus selama proses penyelesaian tesis ini.

8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, tetapi telah memberikan bantuan, dukungan, dan perhatian dalam berbagai bentuk selama penyusunan tesis ini.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih memiliki kekurangan baik dalam hal isi maupun penyajian. Oleh karena itu, penulis dengan senang hati menerima saran dan kritik yang konstruktif demi perbaikan di masa mendatang. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pengelolaan ruang publik dan pariwisata. Demikian kata pengantar ini disampaikan. Semoga tesis ini dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi para pembaca dan pemangku kepentingan.

Bandung, 1 Januari 2025



Ridwan Setia Permana

2601212027

## HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademik Universitas Telkom, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ridwan Setia Permana

NIM : 2601212027

Program Studi : Magister Desain

Fakultas : Industri Kreatif

Jenis Karya : Tesis

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Telkom **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**INTEGRASI FASILITAS RUANG PUBLIK UNTUK MENINGKATKAN PENGALAMAN WISATA DI DESA WISATA** Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Telkom berhak menyimpan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Bandung, 1 Januari 2025



Ridwan Setia Permana

NIM. 2601212027

## **ABSTRACT**

*Blekok Rancabayawak Village offers natural potential in the form of a place for bird migration from the Asian continent and Sundanese arts such as 'Dog-Dog', 'Pencak Silat' and 'Jaipong'. Blekok Village Rancabayawak or Kampung Rancabayawak is located on Jl. Ranca Bayawak RW. 02, Cisaranten Kidul District, Gedebage, Bandung City. Blekok Rancabayawak Village provides potential in the form of various activities that can be created into tourism products such as local culture, community heritage and festivals that provide uniqueness and something new from a tourist perspective with the participation of the local community. The sampling method in this population uses purposive sampling. This research uses qualitative methods by conducting a series of observations and interviews. This research applies the design thinking method that consists of empathize, define, ideation, prototype, and test) with focusing on users or human centered design.*

**Keywords:** *Experiences, Facilities, Public Spaces, Tourism*

## ABSTRAK

Kampung Blekok Rancabayawak menawarkan potensi alam berupa tempat migrasi burung dari benua asia dan kesenian sunda seperti Dog-Dog, Pencak Silat dan Jaipong. Kampung Blekok Rancabayawak atau Kampung Rancabayawak yang berlokasi di Jl. Ranca Bayawak RW. 02, Cisaranten Kidul, Kec. Gedebage, Kota Bandung. Kampung Blekok Rancabayawak menyediakan potensi berupa beragam aktivitas yang dapat dikreasikan menjadi produk wisata seperti budaya lokal tinggalan masyarakat serta festival yang menyediakan keunikan dan sesuatu yang baru dari perspektif wisatawan dengan turut serta masyarakat lokal. Metode pengambilan sampel dalam populasi ini menggunakan *random sampling method*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan melakukan serangkaian observasi dan wawancara. Penelitian ini menerapkan metode *design thinking* yang terdiri dari proses *emphatize*, *define*, *ideation*, *prototype*, dan *test* dengan fokus pada pengguna atau *human centered design*.

**Kata Kunci:** Fasilitas, Pengalaman, Ruang Publik, Wisata

## DAFTAR ISI

|                                                       |      |
|-------------------------------------------------------|------|
| HALAMAN PENGESAHAN.....                               | ii   |
| HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS .....                 | iii  |
| HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI DAN KETUA PRODI .....      | iv   |
| KATA PENGANTAR.....                                   | v    |
| HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN AKADEMIS .....         | vii  |
| <i>ABSTRACT</i> .....                                 | viii |
| ABSTRAK .....                                         | ix   |
| DAFTAR ISI .....                                      | x    |
| DAFTAR GAMBAR .....                                   | xiii |
| DAFTAR TABEL.....                                     | xiv  |
| BAB 1 PENDAHULUAN .....                               | 1    |
| 1.1 Latar Belakang Penelitian .....                   | 1    |
| 1.2 Identifikasi Masalah .....                        | 4    |
| 1.3 Rumusan Masalah .....                             | 4    |
| 1.4 Fokus Masalah.....                                | 5    |
| 1.5 Tujuan Penelitian.....                            | 5    |
| 1.6 Manfaat Penelitian.....                           | 6    |
| 1.7 Sistematika Penulisan.....                        | 7    |
| BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....                           | 9    |
| 2.1 Landasan Teori .....                              | 9    |
| 2.1.1 Desa Wisata .....                               | 9    |
| 2.1.2 Ruang Publik Kreatif (RPK) .....                | 12   |
| 2.1.3 Aksesibilitas .....                             | 13   |
| 2.1.4 Placemaking .....                               | 16   |
| 2.1.5 Arsitektur Lanskap .....                        | 17   |
| 2.1.6 Pemberdayaan dan Pendampingan Desa Wisata ..... | 19   |
| 2.2 Penelitian Terdahulu.....                         | 25   |
| 2.3 Preposisi Penelitian.....                         | 27   |

|                                                                                      |    |
|--------------------------------------------------------------------------------------|----|
| BAB 3 METODE PENELITIAN.....                                                         | 28 |
| 3.1 Pendekatan Penelitian.....                                                       | 28 |
| 3.1.1 Populasi dan Sampel.....                                                       | 28 |
| 3.1.2 Fokus Penelitian .....                                                         | 28 |
| 3.1.3 Metode Pengumpulan Data .....                                                  | 29 |
| 3.1.3 Metode Analisis Data.....                                                      | 30 |
| 3.2 Metode Perancangan.....                                                          | 31 |
| 3.2.1 Tahap Ide .....                                                                | 31 |
| 3.2.2 Tahap Purwarupa (Prototype).....                                               | 31 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....                                         | 33 |
| 4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian.....                                              | 33 |
| 4.1.1 Profil Kampung Blekok Rancabayawak .....                                       | 33 |
| 4.1.2 Visi Misi Kampung Blekok Rancabayawak.....                                     | 34 |
| 4.1.3 Data Pengunjung Kampung Blekok Rancabayawak.....                               | 34 |
| 4.1.4 Produk dan Fasilitas Kampung Blekok .....                                      | 37 |
| 4.2 Hasil Penelitian.....                                                            | 43 |
| 4.2.1 Data Hasil Observasi .....                                                     | 43 |
| 4.2.2 Identifikasi 4A ( <i>Attraction, Accessibility, Amenity, Ancillary</i> ) ..... | 47 |
| 4.2.3 Hasil Wawancara .....                                                          | 51 |
| 4.2.4 Data Studi Preseden.....                                                       | 54 |
| 4.3 Analisis Hasil Penelitian .....                                                  | 65 |
| 4.3.1 Analisis SWOT.....                                                             | 73 |
| 4.4 Solusi Penelitian .....                                                          | 74 |
| 4.5 <i>Emphatize</i> .....                                                           | 75 |
| 4.6 <i>Define</i> .....                                                              | 75 |
| 4.7 Ideation.....                                                                    | 76 |
| 4.8 Perancangan.....                                                                 | 77 |
| 4.8.1 Mindmap Konsep Perancangan.....                                                | 77 |
| 4.8.2 Konsep Perancangan .....                                                       | 79 |
| 4.9 <i>Prototype</i> .....                                                           | 82 |
| 4.9.1 Perancangan Lansekap Vegetasi.....                                             | 82 |

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| 4.9.2 Perancangan Fasilitas ..... | 90 |
| BAB V KESIMPULAN .....            | 96 |
| 5.1 Kesimpulan .....              | 96 |
| 5.2 Saran .....                   | 96 |
| DAFTAR PUSTAKA .....              | 98 |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                               |    |
|---------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 1 Tanaman berfungsi sebagai pengendali pandangan ..... | 17 |
| Gambar 2 Tanaman berfungsi sebagai pembatas fisik.....        | 17 |
| Gambar 3. Standar Ergonomi Ruang Publik.....                  | 20 |
| Gambar 4. Area Duduk Audiens .....                            | 21 |
| Gambar 5. Area Workshop .....                                 | 22 |
| Gambar 6. Sirkulasi Pengujung .....                           | 23 |
| Gambar 7. Logo Kampung Blekok Rancabayawak.....               | 32 |
| Gambar 8. Mindmap Konsep Perancangan.....                     | 74 |

## DAFTAR TABEL

|                                                                     |    |
|---------------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....                                 | 25 |
| Tabel 4.1 Segmentasi Primer.....                                    | 33 |
| Tabel 4.2 Segmentasi Sekunder .....                                 | 34 |
| Tabel 4.3 Produk dan fasilitas di Kampung Blekok Rancabayawak ..... | 36 |
| Tabel 4.4 Rangkuman Hasil Wawancara.....                            | 48 |
| Tabel 4.5 Objek wisata.....                                         | 51 |
| Tabel 4.6 Taman Wisata Alam Muara Angke.....                        | 55 |
| Tabel 4.7 Desa Wisata Jatimulyo di Kecamatan Girimulyo .....        | 58 |
| Tabel 4.8 Matriks Pembanding Desa Wisata.....                       | 62 |
| Tabel 4.9 SWOT.....                                                 | 70 |
| Tabel 4.10 Solusi Penelitian.....                                   | 71 |
| Tabel 4.11 Konsep Perancangan .....                                 | 75 |
| Tabel 4.12 Prototype .....                                          | 78 |

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Keberagaman Indonesia dalam bentuk budaya, alam dan tradisi yang berpotensi sebagai daya tarik wisata untuk dikembangkan. Sektor pariwisata memberi dampak yang besar untuk masyarakat, khususnya masyarakat yang berada di kawasan destinasi wisata. Bagi pemerintah, pariwisata memberi peran penting dalam peningkatan devisa negara, salah satu pendorongnya adalah perkembangan desa wisata (Aliansyah et al., 2019). Kementerian Pariwisata dan Ekowisata Kreatif (Kemenparekraf) mencatat bahwa pada tahun 2023, terdapat 4674 desa wisata di Indonesia. Angka ini menunjukkan peningkatan sebesar 36,7 persen dibandingkan dengan tahun sebelumnya, di mana hanya terdapat 3419 desa wisata. Menurut informasi dari JADESTA (Jejaring Desa Wisata) desa dibagi dalam empat kategori : rintisan, perkembangan, kemajuan dan mandiri. Sebanyak 3497 desa tergolong desa rintisan, 936 desa masa perkembangan, 291 desa sudah mencapai tingkat kemajuan dan 23 desa yang tergolong mandiri dalam pengelolaan desa wisata (Disadur dari Jadesta.kemenparekraf.go.id, 15 November 2023, pk. 20:21 WIB).

Desa wisata merupakan area pedesaan yang menyajikan atmosfer asli kehidupan desa, sosial-ekonomi desa, warisan budaya, tradisi, kehidupan sehari-hari masyarakat, serta karakteristik bangunan dan tata ruang yang unik (Asri, 2021). Oleh karena itu, desa ini memiliki potensi untuk dijadikan sebagai destinasi pariwisata dengan menawarkan atraksi menarik, fasilitas akomodasi, keragaman kuliner, dan kebutuhan wisata lainnya, sehingga wisatawan akan mendapatkan pengalaman mengesankan dan timbul ingin berwisata kembali di destinasi wisata tersebut (Sudibya, 2018). Untuk mencapai target tersebut perlu dilibatkan partisipasi masyarakat dalam mengembangkan pariwisata dengan kondisi yang ideal dengan bantuan edukasi dan bimbingan kepada masyarakat tentang mengelola pariwisata yang baik dan berkelanjutan (Satrio Wibowo et al., 2023.). Pemerintah memberikan peluang pada setiap kabupaten/ kota untuk merencanakan dan mengelola

pembangunan daerahnya sendiri, tidak luput dari partisipasi masyarakat dalam proses pembangunan dan penyelenggaraan pariwisata berdasarkan UU No. 10 Tahun 2009.

Pembangunan pariwisata di perkotaan khususnya Kota Bandung saat memiliki potensi wisata yang tersebar diseluruh wilayah Kota Bandung. Saat ini terdapat daerah-daerah di Kota Bandung yang masih bisa digali untuk dikembangkan sebagai bagian dari destinasi wisata yang sedang berkembang pesat di Kota Bandung. Salah satunya Kecamatan Gedebage di Kota Bandung. Wilayah gedebage digadang-gadang sebagai area “Bandung Teknopolis” karena pembangunan yang masif sebagai salah satu program dari Pemerintah Kota Bandung. Pembangunan secara bertahap dalam bentuk infrastruktur maupun fasilitas publik untuk kebutuhan pencegahan bencana banjir sekaligus potensi wisata (Disadur dari [diciptabintar.bandung.go.id/layanan/regulasi](https://diciptabintar.bandung.go.id/layanan/regulasi), 26 Desember 2024, pk 21.11). Untuk mewujudkan program ini, maka diperlukan perancangan desa wisata yang terintegrasi baik dalam kawasan secara regional maupun dalam kawasan wisata itu sendiri. Perlu dilakukan pembenahan dalam sektor aksesibilitas dan akomodasi yang memadai agar wisatawan dapat dengan mudah menjangkau lokasi desa wisata, merasa nyaman selama berkunjung, dan menikmati pengalaman yang optimal. Fasilitas seperti jalan yang baik, penunjuk arah yang jelas, transportasi umum yang terintegrasi, serta penginapan yang sesuai dengan kebutuhan berbagai segmen wisatawan perlu disediakan untuk mendukung daya tarik desa wisata tersebut.

Pemerintah setempat melalui Dinas Kebudayaan dan Pariwisata (DISBUDPAR) Kota Bandung Bidang Kepariwisata turut aktif dalam memberi dukungan dan pengembangan wisata di Kota Bandung salah satunya dengan pelatihan Tata Kelola Wisata. Bertujuan untuk memberikan edukasi dan pembekalan kepada masyarakat di area destinasi wisata untuk mempersiapkan masyarakat mengelola pariwisata di daerah sekitarnya atau menggali potensi baru yang dapat ditawarkan pada calon-calon wisatawan (Sabarina et al., 2024). Potensi yang ditawarkan berupa kebudayaan, kearifan lokal masyarakat, dan daya tarik wisata alam salah satu contohnya di Kampung Blekok Rancabayawak.

Kampung Blekok Rancabayawak menawarkan potensi alam berupa tempat migrasi burung dari benua asia dan kesenian sunda seperti dog-dog, pencak silat dan jaipong. Kampung Blekok Rancabayawak atau Kampung Rancabayawak berlokasi di Jl. Ranca Bayawak RW. 02, Cisaranten Kidul, Kec. Gedebage, Kota Bandung. Kampung Blekok Rancabayawak menyediakan potensi berupa beragam aktivitas yang dapat dikreasikan menjadi produk wisata seperti budaya lokal, tinggalan masyarakat serta festival yang menyediakan keunikan dan sesuatu yang baru dari perspektif wisatawan dengan turut serta masyarakat lokal.

Perlu adanya penanaman kesadaran masyarakat akan pentingnya pengembangan kepariwisataan. Maka diperlukan proses dan pengkondisian masyarakat sadar wisata yang dapat memahami nilai-nilai penting dalam sapta pesona(Yatussalechah et al., 2019). Salah satu upayanya memberikan fasilitas yang bertujuan untuk pendampingan tentang tata kelola wisata seputar pengelolaan potensi budaya dan alam di Kampung Blekok Rancabayawak.Kehadiran fasilitas yang terintegrasi antar fasilitas umum secara regional maupun secara lokal, mampu mendorong masyarakat dalam berbudaya, memanfaatkan sumber daya alam, potensi, untuk mampu mengembangkan potensi sebagai desa wisata yang dapat menarik wisatawan (Erwanto et al., 2018). Penelitian ini memberikan solusi untuk mengembangkan desa wisata dalam yang terintegrasi dengan mempertimbangkan aspek *attraction*, *amenity*, *accessibility*, dan *ancillary* sehingga menciptakan ekosistem pariwisata yang berkelanjutan dan mampu meningkatkan kesejahteraan masyarakat lokal. Pendekatan ini tidak hanya bertujuan untuk menarik wisatawan, tetapi juga memastikan bahwa pengelolaan desa wisata dilakukan secara holistik, melibatkan perencanaan yang matang, partisipasi masyarakat, serta pelestarian budaya dan lingkungan setempat.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Menurut pemaparan latar belakang, dapat diidentifikasi permasalahan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Pengintegrasian fasilitas antar kawasan, baik secara lokal maupun regional, belum optimal dalam menciptakan desa wisata yang nyaman, terkait dengan penerapan komponen-komponen seperti atraksi, fasilitas pendukung, aksesibilitas, dan layanan tambahan yang belum terkoordinasi dengan baik.
2. Pariwisata berisiko merusak lingkungan dan menghilangkan keaslian budaya lokal tanpa perencanaan yang baik. Hal ini dapat mengurangi daya tarik desa wisata dalam jangka panjang serta menurunkan kesejahteraan masyarakat lokal.
3. Kesadaran masyarakat lokal terhadap pentingnya peran mereka dalam pengelolaan desa wisata masih terbatas. Hal ini menghambat upaya pengembangan desa wisata yang berkelanjutan dan berdampak pada minimnya keterlibatan masyarakat dalam pelestarian budaya serta pemanfaatan potensi alam secara bijak.

## **1.3 Rumusan Masalah**

1. Apa saja strategi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan pengelolaan atraksi wisata di desa wisata agar lebih menarik, nyaman, dan sesuai dengan standar yang ditetapkan?
2. Apa upaya yang perlu dilakukan untuk mendorong keterlibatan masyarakat dalam pemanfaatan potensi alam secara bijak dan berkelanjutan?
3. Bagaimana pengintegrasian fasilitas antar kawasan, baik secara lokal maupun regional, dapat diwujudkan untuk menciptakan desa wisata yang nyaman dan penerapan komponen *attraction*, *amenity*, *accessibility*, dan *ancillary*?

#### **1.4 Fokus Masalah**

Agar penelitian ini memiliki fokus yang jelas dan menghindari pembahasan yang terlalu luas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan pada wilayah Kampung Blekok Rancabayawak Rancabayawak yang berlokasi di Rancabayawak RW. 02, Cisaranten Kidul, Kec. Gedebage, Kota Bandung, Jawa Barat.
2. Penelitian berfokus pada kebutuhan warga Kampung Blekok dalam memfokuskan diri pada pengembangan desa.

Penelitian berfokus kepada beberapa hal spesifik sebagai berikut:

1. Untuk menjadi fokus penelitian untuk rekomendasi ini dilakukan pada area yang ditandai, yakni bagian utara. Hal ini disebabkan karena kegiatan warga desa berfokus pada area pendopo.
2. Penelitian ini hanya membahas fasilitas umum untuk keperluan pelatihan dan bimbingan kepada warga desa dalam mengelola Kampung Wisata.
3. Penelitian ini fokus membahas fasilitas keperluan untuk warga Kampung Blekok Rancabayawak.

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Dari latar belakang dan rumusan masalah yang dipaparkan, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui cara pengintegrasian fasilitas antar kawasan, baik secara lokal maupun regional, untuk menciptakan desa wisata yang nyaman dan sesuai dengan panduan tata kelola wisata.
2. Mengidentifikasi strategi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan pengelolaan atraksi wisata di desa wisata agar lebih menarik, nyaman, dan sesuai dengan standar yang ditetapkan.
3. Menyusun upaya yang perlu dilakukan untuk mendorong keterlibatan masyarakat dalam pemanfaatan potensi alam secara bijak dan berkelanjutan.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Secara Praktis**

#### **a. Bagi Peneliti**

Memberi pemahaman lingkup desain interior dari Ruang Publik Kreatif seperti standar, dimensi, posisi dan faktor lain yang baik dan benar sebagai fasilitas warga desa yang berada lingkungan desa wisata lingkungan ekowisata konservasi burung serta memperluas wawasan dan perspektif mengenai ilmu desain.

#### **b. Bagi Kampung Blekok Rancabayawak**

Menjadi saran dan referensi untuk meningkatkan daya tarik dan mempersiapkan desa menjadi tempat wisata, serta sebagai acuan untuk pengembangan desa wisata dari sektor fasilitas umum dan berintegrasi.

#### **c. Bagi Pembaca dan Peneliti**

Diharapkan mampu untuk menjadi landasan dalam pengembangan riset lainnya mengenai Ruang Publik Kreatif di sebuah lingkungan desa wisata khususnya tingkat desa rintisan.

### **2. Manfaat Secara Teoritis**

#### **a. Memberikan pemahaman lebih terkait fasilitas ruang di kawasan desa wisata yang sesuai dengan standard dan penempatan yang tepat.**

#### **b. Memberikan informasi tentang fasilitas ruang di desa wisata rintisan yang sesuai dengan standar dan penempatan yang tepat.**

#### **c. Menjadi referensi penelitian yang akan mengembangkan penelitian lanjutan mengenai fasilitas umum di desa wisata yang sesuai dengan standar dan penempatan yang tepat.**