

## Arahan Pengembangan Kawasan Wisata Sungai Musi Kota Palembang

**Aditha Agung Prakoso**

Sekolah Tinggi Pariwisata Ambarrukmo Yogyakarta Jl. Laksda Adisucipto Km. 5  
Yogyakarta 55281 Indonesia

Korespondensi penulis: aaprakoso@gmail.com

---

**Abstract:** *Development of a tourism area requires appropriate development direction, in this case is the direction of the development of the area of attraction, accessibility and amenities/facilities. Musi River area has tremendous tourism potential, to lift the tourism potential as a tourist attraction of river banks, it is necessary development directives that not only develop tourism activities by providing opportunities to the local economy to develop in the field of tourism but also by preserving the potential of local culture and architecture.*

**Keywords:** Guidelines, Tourism, Musi River, Palembang

**Abstrak:** Pengembangan suatu kawasan pariwisata memerlukan arahan pengembangan yang tepat, dalam hal ini adalah arahan pengembangan kawasan berupa atraksi, aksesibilitas dan amenities/fasilitas. Kawasan Sungai Musi mempunyai potensi wisata yang luar biasa, untuk mengangkat potensi wisata sebagai daya tarik wisata tepian sungai, diperlukan arahan pengembangan yang tidak hanya mengembangkan kegiatan pariwisata dengan memberikan kesempatan pada ekonomi lokal untuk berkembang dalam bidang pariwisata tetapi juga dengan melestarikan potensi budaya dan arsitektur lokal.

**Kata Kunci:** arahan pengembangan, pariwisata, Sungai Musi, Palembang

---

*@copyright 2018 All rights reserved*

**Article history:**

*Received: 2017-12-11*

*Revised 2017-12-11;*

*Accepted 2018-01-11;*

### PENDAHULUAN

Selain memiliki ribuan untaian pulau tersebar luas seantero nusantara, Indonesia juga dianugrahi sebaran ribuan sungai di hampir setiap pulaunya, maka tak heran jika banyak kota-kota besar di Indonesia dibelah oleh aliran sungai yang terbilang cukup besar, bahkan membelah pulau-pulau besar di Indonesia, seperti Kapuas dan Mahakam di Pulau Kalimantan, Batanghari dan Musi di Pulau Sumatera, Ciliwung, Brantas dan Bengawan Solo di Pulau Jawa.

Pengembangan sungai sebagai sarana wisata memang masih terbatas pada aktivitas arung jeram, canoing, memancing dll,

namun wisata dengan menyusuri sungai menggunakan kapal wisata (River Cruise) masih belum digarap dengan serius, padahal di Negara-negara maju sungai memiliki potensi yang besar untuk dimanfaatkan sebagai daya tarik wisata dan memiliki nilai jual yang cukup tinggi. Bahkan untuk wilayah Asia seperti Thailand, Kamboja, China dan Laos telah memanfaatkan sungai sebagai salah satu produk wisata unggulannya. Dalam konteks pengembangan sungai sebagai destinasi wisata, diakui bahwa Indonesia masih tertinggal dengan beberapa negara ASEAN yang memiliki potensi yang sama, padahal Indonesia memiliki sungai-sungai besar yang bisa dilalui hingga ke pedalaman. Menyusuri sungai dengan melihat keindahan alam dan budaya serta kehidupan masyarakat di sepanjang aliran sungai merupakan daya tarik bagi wisatawan. Bahkan sungai-sungai seperti di pedalaman Kalimantan, Irian Jaya Barat dan Papua yang kondisinya masih terbilang belum tersentuh dan asli memiliki daya tarik tersendiri bagi wisatawan.

Sungai Musi yang menjadi tulang punggung transportasi air di Palembang merupakan salah satu sungai yang memiliki potensi dan nilai jual yang cukup tinggi untuk aktivitas wisata air. Julukan Palembang dengan "Sungai Musi, Venesia dari Timur" pun sudah tak asing lagi. Keindahan Musi juga dijadikan inspirasi lagu berjudul "Sebiduk di Sungai Musi". Lagu ini menggambarkan pesona sungai yang membelah Kota Palembang-Sumatera Selatan Sungai dengan panjang 460 kilometer dan lebar rata-rata 300 meter itu, memang menjanjikan nuansa tersendiri. Oleh karena itu, tidak salah untuk mengembangkan aktifitas wisata Sungai Musi sebagai salah satu alternatif daya tarik kunjungan wisatawan. Sebaran daya tarik wisata di tepi sangat menonjol terutama daya Tarik wisata alam dan budaya, khususnya daya tarik wisata budaya tersebar beberapa DTW budaya, antara lain: Kampung Kapitan, Kampung Arab, Kampung Pecinan, rumah ibadah, makam dan lain sebagainya.

Studi ini bermaksud untuk memperoleh kajian penentuan arahan pengembangan kawasan Sungai Musi di Kota Palembang yang mengacu pada daya tarik wisata budaya yang tersebar di tepi Sungai Musi. Diharapkan dapat menemukan arahan perencanaan dan pengembangan kawasan pariwisata tepian Sungai Musi Kota Palembang.

### **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang akan digunakan dalam studi ini akan menggunakan metode penelitian kualitatif. Penggunaan metode kualitatif karena metode penelitian ini menekankan pada

penelitian observasi di lapangan dan datanya dianalisa dengan cara non statistik meskipun tidak selalu harus menabuhkan penggunaan angka.

Pengumpulan data dari informasi primer dan sekunder, digunakan metode yang dapat dijelaskan sebagai berikut, yaitu:

1. Data Primer

Data primer merupakan data yang dikumpulkan dengan mengumpulkan data dari lokasi penelitian dan dokumentasi. Pengumpulan data dilakukan dengan cara Pengamatan langsung, Merupakan metode atau tindakan yang dilakukan setelah kita berada dilapangan pada wilayah pengembangan melalui pengamatan dan pendokumentasian langsung terhadap kondisi di lapangan. Hasil dari perolehan data tersebut disimpan sebagai acuan untuk membuat laporan kondisi eksisting kawasan pengembangan.

2. Data Sekunder

Studi literatur digunakan untuk mendapatkan data tentang domain penelitian yang akan dilaksanakan dalam hal ini adalah kawasan Musi di Kota Palembang. Data yang terkumpul akan menentukan untuk penelitian dan bermanfaat untuk menjustifikasi kemampuan untuk mengidentifikasi area penelitian. Kegiatan pengumpulan data sekunder untuk mengumpulkan kekayaan data dan mendukung sumber data dan informasi ke dalam analisis. Kegiatan pengumpulan data sekunder akan mencakup: a) Mencari literatur terkait (artikel, buku, laporan riset) tentang pengembangan kawasan. b) Mencari data di internet mengenai kebijakan dan program eksisting pengembangan kawasan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

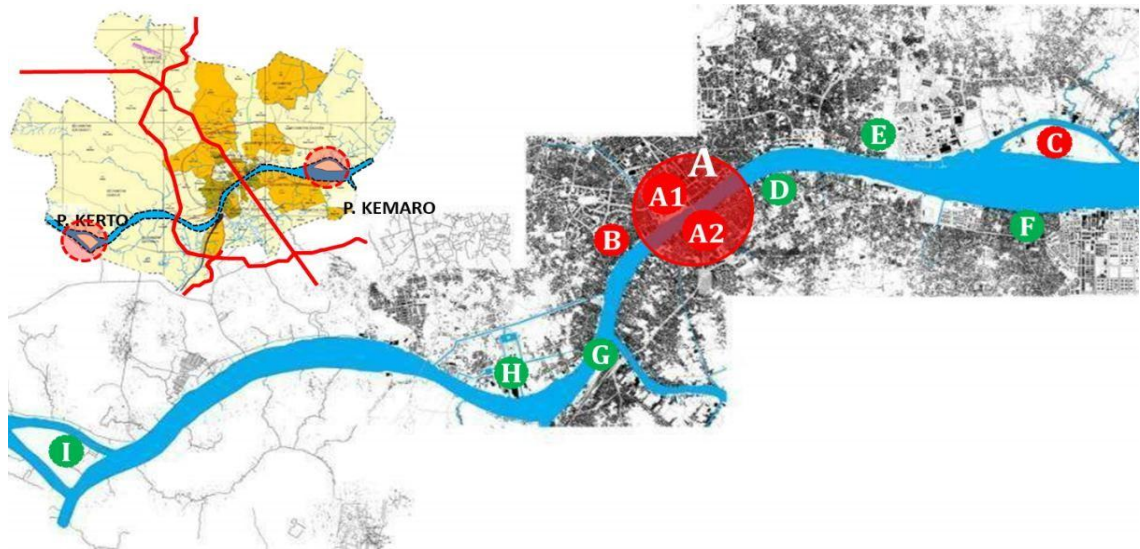
Lingkup wilayah perencanaan studi ini, meliputi kawasan koridor Kota Palembang, dengan batas wilayah perencanaan dari Pulau Kerto sampai dengan Pulau Kemaro. Berikut kawasan perancangan di sepanjang tepi Sungai Musi Kota Palembang:

- A. Kawasan Ampera
  - A.1 Kawasan Benteng Kuto Besak
  - A.2 Kawasan Kampung Kapiten dan Kampung 10 Ulu
- B. Kawasan Kampung Songket
- C. Kawasan Pulau Kemaro
- D. Kawasan Kampung Arab
- E. Kawasan Makam Kesultanan
- F. Kawasan Pertamina
- G. Kawasan Muara Ogan

## H. Kawasan Taman Sriwijaya

### I. Kawasan Pulau Kerto

Daerah pengembangan meliputi koridor Sungai Musi dari Pulau Kerto sampai Pulau Kemaro. Kawasan tersebut merupakan urban area, yang sebagian besar merupakan kawasan pemukiman, perekonomian dan pemerintahan.



**Gambar 1.** Lingkup Wilayah Perancangan

### Potensi

1. Pemukiman lama dengan arsitektur bangunan tepian air dan alam rawa yang masih alami
2. Jalur sungai cukup lebar untuk dilalui oleh kapal ukuran besar, sedang maupun kecil
3. Jarak dekat dengan Pusat Kota Palembang
4. Memiliki karakteristik Rural, yang bisa menjadi daya tarik tersendiri. (ladang dan perkebunan- Agrowisata)
5. Peluang pengembangan/ investasi pada segmen ini sangat tinggi.

### Permasalahan

1. Atraksi terbatas dan kurang bervariasi
2. Fasilitas penunjang wisata masih sangat minim
3. Aksesibilitas menuju atraksi masih sangat kurang, baik akses dari darat maupun dari sungai
4. Keadaan sungai kurang terawat akibat pencemaran limbah industri dan banyaknya sampah
5. Terganggunya ekosistem rawa akibat pembangunan yang

dapat menyebabkan bencana banjir bagi kawasan sekitar

### **Konsep Pengembangan Produk**

Konsep utama pengembangan produk kawasan mikro adalah pengembangan wisata susur sungai yang berbasis wisata perkotaan dan budaya (*culture city tour*)

**Tabel 1. Konsep pengembangan produk**

A	Kuto Besak	Dalam pengembangan produk, 3 kawasan tersebut dikembangkan menjadi kawasan Ampera dan sekitarnya dengan pengembangan <i>citytour</i> , yaitu penyusuran kota, sekaligus wisata belanja dan budaya.
B	Kampung Kapiten & 10 Ulu	
C	Kampung Songket	
D	Pulau Kemaro	Pengembangan wisata ziarah dan alam
E	Kampung Arab	Pengembangan wisata budaya
F	Makam Kesultanan	Pengembangan pilgrim tourism
G	Pertamina	Pengembangan edutourism
H	Muara Ogan	Pengembangan wisata ziarah
I	Situs Sriwijaya	Pengembangan wisata keluarga
J	Pulau Kerto	Pengembangan wisata keluarga

Dalam pengembangan kawasan tersebut dibutuhkan arahan pengembangan (*guidelines*) tiap kawasannya agar sesuai dengan konsep yang direncanakan.

#### **A. Kawasan Benteng Kuto Besak**

Arahan pengembangan kawasan adalah sebagai berikut:

1. Penataan Kawasan Benteng Kuto Besak harus memperhatikan bentuk asli bangunan peninggalan sebagai atraksi utama yang ada di dalam kawasan seperti: Benteng Kuto Besak, Monpera, Museum Sultan Mahmud Badarudin II, Kantor Walikota, dan Bangunan-bangunan lain yang memiliki nilai arsitektur tinggi sehingga kekhasan kawasan tidak hilang
2. Memberikan permainan lampu pada bangunan dan amenitas kawasan sehingga dapat meningkatkan kualitas kawasan pada malam hari
3. Menciptakan ruang terbuka di depan Benteng Kuto Besak sebagai *Urban Space* dan *waterfront* yang nyaman dan aman untuk berinteraksi, baik antar pengguna kawasan maupun antara pengguna dan air (sungai Musi)
4. Sebagai *shopping square*, penataan kawasan 16 ilir harus memaksimalkan aksesibilitas bagi pejalan kaki dan

meminimalkan aksesibilitas kendaraan

5. *Street furniture* dapat menciptakan atmosfer kawasan yang khas yaitu kawasan *heritage*
6. Meminimalisir adanya bangunan di sepanjang tepi sungai untuk memaksimalkan visual ke arah sungai maupun jembatan Ampera
7. Area bawah jembatan dijadikan sebagai area rekreasi yang menarik dan atraktif untuk kegiatan anak-anak
8. Desain *boardwalk* sepanjang tepi sungai harus dapat untuk menampung aktifitas pengunjung yang ingin menikmati sungai Musi
9. Pintu akses (gerbang kawasan) harus dapat membentuk identitas kawasan yaitu kawasan *heritage*
10. Dermaga sebagai pintu masuk kawasan dari arah sungai harus memiliki desain yang atraktif, unik dan membentuk identitas kawasan sebagai kawasan *heritage*

#### **B. Kawasan Kampung Kapiten dan Kampung 10 Ulu**

Arahan pengembangan kawasan adalah sebagai berikut:

1. Atraksi yang ada berupa rumah-rumah peninggalan di konservasi untuk meningkatkan kualitas dan mutu atraksi didalam kawasan
2. Memberikan permainan lampu pada bangunan dan amenitas kawasan sehingga dapat meningkatkan kualitas kawasan pada malam hari
3. Meminimalisir adanya bangunan di sepanjang tepi sungai untuk memaksimalkan visual ke arah sungai maupun jembatan Ampera
4. Area bawah jembatan dijadikan sebagai area *city park* untuk menampung aktifitas sosial antar pengunjung maupun masyarakat sekitar
5. Desain *boardwalk* sepanjang tepi sungai harus dapat untuk menampung aktifitas pengunjung yang ingin menikmati sungai Musi
6. Memaksimalkan jalur pedestian dan meminimalkan jalur kendaraan didalam kawasan dengan penataan pedestrian yang nyaman dan aman
7. Penghubung *boardwalk* tepi sungai dan jalan utama berupa pedestrian
8. Penempatan pintu masuk kawasan harus mudah terlihat dari jalan utama dengan desain yang dapat membentuk identitas kawasan yaitu kawasan Kampung Kapiten&10 Ulu
9. Dermaga sebagai pintu masuk kawasan dari arah sungai

harus memiliki desain yang atraktif, unik dan membentuk identitas kawasan sebagai kawasan Kampung Kapiten&10 Ulu

10. *Street furniture* dapat menciptakan atmosfer kawasan yang khas yaitu kawasan Kampung Kapiten&10 Ulu
11. Bangunan-bangunan baru maupun pengembangan harus menyesuaikan dengan arsitektur bangunan setempat

### **C. Kawasan Kampung Songket**

Arahan pengembangan kawasan adalah sebagai berikut:

1. Memperlebar jalur pedestrian pada koridor songket (Jl. Ki Gede Ing Suro dan Jln. Ki Ranggo Wiro Sentiko) sehingga dapat menampung jumlah pejalan kaki yang lebih banyak
2. *Paving* jalur kendaraan menggunakan material dengan tekstur kasar sehingga dapat memperlambat arus kendaraan
3. Penataan jalur pedestrian harus memperhatikan kenyamanan dan keamanan pejalan kaki yaitu dengan penanaman pohon bertajuk lebar sepanjang jalan serta *rest-rest* area sepanjang koridor songket
4. Kantong-kantong parkir memanfaatkan lahan-lahan kosong antar bangunan sehingga tidak menimbulkan kemacetan di sepanjang koridor songket (Jl. Ki Gede Ing Suro dan Jln. Ki Ranggo Wiro Sentiko)
5. Penempatan gerbang kawasan harus mudah terlihat dari jalan utama dengan desain yang dapat membentuk identitas kawasan yaitu kawasan Kampung songket
6. Dermaga sebagai pintu masuk kawasan dari arah sungai harus memiliki desain yang atraktif, unik dan membentuk identitas kawasan sebagai kawasan kampung songket
7. Desain *Street furniture* dapat menciptakan atmosfer kawasan yang khas yaitu kawasan Kampung songket
8. Bangunan-bangunan baru sepanjang koridor songket harus memiliki fasad bangunan yang mencerminkan kawasan Kampung songket
9. Memberikan permainan lampu pada bangunan dan amenitas kawasan sehingga dapat meningkatkan kualitas kawasan pada malam hari
10. Bangunan-bangunan sepanjang koridor songket harus memiliki fungsi komersil yaitu *showroom* songket atau yang sejenisnya
11. Bangunan yang berada tepat di tepi sungai harus memiliki

orientasi kearah sungai sedangkan yang berada di tepi jalan utama berorientasi ke arah jalan utama

12. Ketinggian bangunan di sepanjang koridor songket (Jl. Ki Gede Ing Suro dan Jln. Ki Ranggo Wiro Sentiko) antara 2-3 lantai dengan bentuk atap yang sesuai dengan arsitektur khas kawasan setempat
13. Pembentukan suasana “Melayu Palembang” di sepanjang koridor dengan renovasi dan konservasi bangunan khas rumah panggung dan limas.

#### **D. Kawasan Pulau Kemaro**

Arahan pengembangan kawasan adalah sebagai berikut:

1. Desain *boardwalk* sepanjang tepi sungai harus dapat untuk menampung aktifitas pengunjung yang ingin menikmati sungai Musi
2. Desain kepala naga pada ujung- ujung pulau yang memberikan image *old china* pada pulau kemaro
3. Dermaga sebagai pintu masuk kawasan dari arah sungai harus memiliki desain yang atraktif, unik dan membentuk identitas kawasan sebagai kawasan *old china*
4. Memberikan permainan lampu pada bangunan dan amenitas kawasan sehingga dapat meningkatkan kualitas kawasan pada malam hari
5. Desain *Street furniture* dapat menciptakan atmosfer kawasan yang khas yaitu kawasan *old china*
6. Bangunan-bangunan baru harus menyesuaikan dengan arsitektur setempat yaitu arsitektur china
7. Pemilihan material dan warna bangunan harus merefleksikan kawasan sebagai kawasan *old china*
8. Penataan *landscape* harus memperhatikan keanekaragaman hayati dan dapat meningkatkan kualitas lingkungan di pulau kemaro

#### **E. Kawasan Kampung Arab**

Arahan pengembangan kawasan adalah sebagai berikut:

1. Atraksi yang ada berupa rumah- rumah peninggalan di konservasi untuk meningkatkan kualitas dan mutu atraksi didalam kawasan
2. Memberikan permainan lampu pada bangunan dan amenitas kawasan sehingga dapat meningkatkan kualitas kawasan pada malam hari
3. Meminimalisir adanya bangunan di sepanjang tepi sungai untuk memaksimalkan visual ke arah sungai maupun



jembatan Ampera

4. Desain *boardwalk* sepanjang tepi sungai harus dapat untuk menampung aktifitas pengunjung yang ingin menikmati sungai Musi
5. Memaksimalkan jalur pedestian dan meminimalkan jalur kendaraan didalam kawasan dengan penataan pedestrian yang nyaman dan aman
6. Penghubung *boardwalk* tepi sungai dan jalan utama berupa pedestrian
7. Penempatan pintu masuk kawasan harus mudah terlihat dari jalan utama dengan desain yang dapat membentuk identitas kawasan yaitu kawasan Kampung Arab
8. Dermaga sebagai pintu masuk kawasan dari arah sungai harus memiliki desain yang atraktif, unik dan membentuk identitas kawasan sebagai kawasan kampung arab
9. *Street furniture* dapat menciptakan atmosfer kawasan yang khas yaitu kawasan Kampung Arab
10. Bangunan-bangunan baru maupun pengembangan harus menyesuaikan dengan karakter arsitektur bangunan setempat
11. Bangunan yang berada tepat di tepi sungai harus memiliki orientasi kearah sungai sedangkan yang berada di tepi jalan utama berorientasi ke arah jalan utama

#### **F. Kawasan Makam Kesultanan**

Arahan pengembangan kawasan adalah sebagai berikut:

1. Membuka akses dari sungai menuju kompleks makam Kasultanan, berupa jalan setapak, dan jalur pedestrian.
2. *Paving jalur* kendaraan sekitar makam menggunakan material dengan tekstur kasar sehingga dapat memperlambat kendaraan yang melewatinya
3. Desain *boardwalk* sepanjang tepi sungai harus dapat untuk menampung aktifitas pengunjung yang ingin menikmati sungai Musi
4. Penghubung *boardwalk* tepi sungai dan jalan utama berupa pedestrian
5. Penempatan pintu masuk kawasan harus mudah terlihat dari jalan utama dengan desain yang dapat membentuk identitas kawasan yaitu kawasan Kampung Makam Kasultanan
6. Dermaga sebagai pintu masuk kawasan dari arah sungai harus memiliki desain yang atraktif, unik dan membentuk identitas kawasan sebagai kawasan Makam Kasultanan
7. Desain *Street furniture* dapat menciptakan atmosfer kawasan

yang khas yaitu kawasan Makam Kasultanan

8. Memberikan permainan lampu pada bangunan dan amenitas kawasan sehingga dapat meningkatkan kualitas kawasan pada malam hari
9. Ketinggian bangunan disekitar kawasan makam memiliki ketinggian maksimum 2 lantai
10. Bangunan yang berada tepat di tepi sungai harus memiliki orientasi kearah sungai sedangkan yang berada di tepi jalan utama berorientasi ke arah jalan utama

#### **G. Kawasan Pertamina**

Arahan pengembangan kawasan adalah sebagai berikut:

1. Desain *boardwalk* sepanjang tepi sungai harus dapat untuk menampung aktifitas pengunjung yang ingin menikmati sungai Musi
2. Dermaga sebagai pintu masuk kawasan dari arah sungai harus memiliki desain yang atraktif, unik dan membentuk identitas kawasan sebagai kawasan industri perminyakan
3. Penempatan gerbang kawasan harus memiliki desain yang dapat membentuk identitas kawasan yaitu kawasan industri perminyakan Pertamina
4. Desain *Street furniture* dapat menciptakan atmosfer kawasan yang khas yaitu kawasan industri perminyakan
5. Bangunan-bangunan baru harus menyesuaikan dengan arsitektur setempat yaitu kolonial
6. Memberikan permainan lampu pada bangunan dan amenitas kawasan sehingga dapat meningkatkan kualitas kawasan pada malam hari
7. Pemilihan material dan warna bangunan harus merefleksikan kawasan sebagai kawasan industri perminyakan
8. Penataan *landscape* harus memperhatikan keanekaragaman hayati dan dapat meningkatkan kualitas lingkungan di kawasan pertamina

#### **H. Kawasan Muara Ogan**

Arahan pengembangan kawasan adalah sebagai berikut:

1. Atraksi yang ada berupa bangunan- bangunan tua di konservasi untuk meningkatkan kualitas dan mutu atraksi didalam kawasan
2. Meminimalisir adanya bangunan di sepanjang tepi sungai untuk memaksimalkan visual ke arah sungai
3. Desain *boardwalk* sepanjang tepi sungai harus dapat untuk

menampung aktifitas pengunjung yang ingin menikmati sungai Musi

4. Penghubung *boardwalk* tepi sungai dan jalan utama berupa pedestrian
5. Dermaga sebagai pintu masuk kawasan dari arah sungai harus memiliki desain yang atraktif, unik dan membentuk identitas kawasan sebagai kawasan Palembang lama (*old Palembang*)
6. Penempatan gerbang kawasan harus memiliki desain yang dapat membentuk identitas kawasan yaitu kawasan Palembang lama (*old Palembang*)
7. Desain *Street furniture* dapat menciptakan atmosfer kawasan yang khas yaitu kawasan Palembang lama (*old Palembang*)
8. Bangunan-bangunan baru harus menyesuaikan dengan arsitektur setempat
9. Memberikan permainan lampu pada bangunan dan amenitas kawasan sehingga dapat meningkatkan kualitas kawasan pada malam hari
10. Pemilihan material dan warna bangunan harus merefleksikan kawasan sebagai kawasan Palembang lama (*old Palembang*)

#### **I. Kawasan Taman Sriwijaya**

Arahan pengembangan kawasan adalah sebagai berikut:

1. Penataan jalur pedestrian harus memperhatikan kenyamanan dan keamanan pejalan kaki yaitu dengan penanaman pohon bertajuk lebar sepanjang jalan serta *rest-rest area*
2. Desain *boardwalk* sepanjang tepi sungai harus dapat untuk menampung aktifitas pengunjung yang ingin menikmati sungai Musi
3. Kanal didesain dengan batas berupa talud yang bertrap sehingga memungkinkan pengunjung untuk duduk bersantai dan menikmati air
4. Penempatan gerbang kawasan harus mudah terlihat dari jalan utama dengan desain yang dapat membentuk identitas kawasan yaitu kawasan Taman Sriwijaya
5. Dermaga sebagai pintu masuk kawasan dari arah sungai harus memiliki desain yang atraktif, unik dan membentuk identitas kawasan sebagai kawasan Taman Sriwijaya
6. Desain *Street furniture* dapat menciptakan atmosfer kawasan yang khas yaitu kawasan Taman Sriwijaya
7. Bangunan yang berada tepat di tepi sungai harus memiliki

orientasi kearah sungai sedangkan yang berada di tepi jalan utama berorientasi ke arah jalan utama

8. Bangunan-bangunan baru maupun pengembangan harus menyesuaikan dengan karakter Taman Sriwijaya
9. Memberikan permainan lampu pada bangunan dan amenitas kawasan sehingga dapat meningkatkan kualitas kawasan pada malam hari

#### **J. Kawasan Pulau Kerto**

Arahan pengembangan kawasan adalah sebagai berikut:

1. Desain *boardwalk* sepanjang tepi sungai harus dapat untuk menampung aktifitas pengunjung yang ingin menikmati sungai Musi
2. Dermaga sebagai pintu masuk kawasan dari arah sungai harus memiliki desain yang atraktif, unik dan membentuk identitas kawasan sebagai kawasan wisata alam
3. Desain *Street furniture* dapat menciptakan atmosfer kawasan yang khas yaitu kawasan wisata alam
4. Bangunan-bangunan baru harus menyesuaikan dengan karakter arsitektur setempat
5. Memberikan permainan lampu pada bangunan dan amenitas kawasan sehingga dapat meningkatkan kualitas kawasan pada malam hari
6. Pemilihan material dan warna bangunan harus merefleksikan kawasan sebagai kawasan wisata alam
7. Penataan *landscape* harus memperhatikan keanekaragaman hayati dan dapat meningkatkan kualitas lingkungan di pulau Kerto

#### **SIMPULAN DAN SARAN**

Kesimpulan dari penelitian ini adalah pengembangan kawasan Sungai Musi Kota Palembang haruslah memperhatikan potensi lokal yang ada di kawasan tersebut. Selain untuk melestarikan potensi budaya dan ekonomi lokal juga dapat memberikan kesempatan pada ekonomi lokal untuk berkembang dalam bidang pariwisata. Saran peneliti Pengembangan kawasan ini selanjutnya perlu didukung studi pemasaran untuk mempromosikan kawasan ini sebagai kawasan wisata kepada wisatawan, baik nusantara maupun mancanegara.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

Carmona, Matthew. 2003. *Public Places Urban Space*. Oxford: Architectural Press

- Ching, Francis D.K. 2008. *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Tatanannya*. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Creswell, J.W. 2013. *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches 3rd Edition*. USA: SAGE Publications.
- Got, Nicolaus. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Gunn, Clare A. 1994. *Tourism Planning: Basics, Concepts, Cases*. Washington DC.
- Inskeep, Edward. 1991. *Tourism Planning: An Integrated and Sustainable Development Approach*. New York: Van Nostrand Reinhold
- Johnson, P.A. 1994. *The Theory of Architecture: Concepts Themes & Practices*. New York: Van Nostrand Reinhold
- Lynch, K. 1960. *The Image of the City*. The MIT Press
- Shirvani, Hamid. 1985. *The Urban Design Process*. New York: Van Nostrand Reinhold.