



TESIS – CA235401

**STRATEGI *PLACEMAKING* PADA TAMAN WISATA
DALAM RANGKA MEMPERKUAT PRINSIP EKOWISATA
BERKELANJUTAN**

STUDI KASUS : BOONPRING ANDEMAN

**SINDYARTI MULIA JAYA
6013231007**

Dosen Pembimbing
Prof. Dr. Ing. Ir. Bambang Suemardiono
Setyo Nugroho, S.T., M.T., Ph.D.

Program Studi Pascasarjana Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil, Perencanaan, Dan Kebumatan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya



TESIS – CA235401

**STRATEGI *PLACEMAKING* PADA TAMAN WISATA
DALAM RANGKA MEMPERKUAT PRINSIP EKOWISATA
BERKELANJUTAN
STUDI KASUS : BOONPRING ANDEMAN**

SINDYARTI MULIA JAYA
6013231007

Dosen Pembimbing
Prof. Dr.Ing. Ir.Bambang Soemardiono
Setyo Nugroho, S.T., M.T., Ph.D.

Program Studi Pascasarjana Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil, Perencanaan, Dan Kebumatan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya

LEMBAR PENGESAHAN TESIS

Tesis disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Magister Arsitektur (M.Arch.)
di
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

oleh :

Sudyarti Mulia Jaya

NRP : 6013231007

Tanggal Ujian : 14 Juli 2025

Periode Wisuda : September 2025

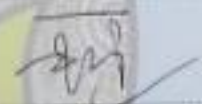
Disetujui oleh:

Pembimbing :

1. Prof. Dr. Ing. Ir. Bambang Soemardono
NIP : 19610520 198601 1 001



2. Setyo Nugroho, ST., MT, Ph.D
NIP : 19830415 201903 1 008



Penguji :

3. Dr. Dewi Septeani, S.Pd, ST, MT
NIP : 19690907 199702 2 001



4. Prof. Dr. Dipl. Ing. Sri Nantia N.E., MT
NIP : 19820608 198703 2 001



Departemen Arsitektur
Urban Planning, dan Lingkungan

Dr. Wahyu Prati Satendra, ST., MT., Ph.D
NIP : 19800406 200801 1 008

PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa / NRP : Sisdyati Mula Jaya
Program Studi : SI-Andalusi

Dengan ini menyatakan bahwa Tesis dengan judul " Strategi *Place-making* pada
Lanskap Wisata dalam Rangka Memperkuat Prinsip Ekowisata Berkelanjutan"
adalah hasil karya sendiri, bersifat orisinal, dan ditulis dengan mengikuti kaidah
penulisan ilmiah.

Bila nanti dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini,
maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku di
Jurusan Teknologi Sepuluh Nopember.

Sambaja,

Mahasiswa



Sisdyati Mula Jaya

0411220007

(halaman ini sengaja dikosongkan)

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala atas segala limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan tesis ini dengan judul Strategi Placemaking pada Yaman Wisata dalam Rangka Memperkuat Prinsip Ikowisata Berkelanjutan (Studi Kasus: Boospring Andaman), sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister pada Program Studi Amisiktar, Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

Tesis ini tidak akan dapat terselesaikan tanpa dukungan, bimbingan, serta dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, saya ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tulus kepada:

1. **Allah SWT**, atas segala nikmat dan kekuatan yang diberikan selama proses penyusunan tesis ini.
2. **Kedua orang tua saya tercinta**, atas kasih sayang, doa, motivasi, dan dukungan moral maupun material yang tiada henti.
3. **Dosen pembimbing**, Prof. Dr. Ing. Ir. Bambang Soemardiono dan Setyo Nugroho, S.T., M.T., Ph.D. yang telah memberikan arahan, ilmu, dan waktu dengan penuh kesabaran selama proses bimbingan.
4. **Dosen penguji**, Dr. Dewi Septami, S.Pd, ST/MT, dan Prof. Dr. Dpl. Ing. Sri Nasini N. E., M.T. yang telah memberikan masukan dan kritik konstruktif demi penyempurnaan tesis ini.
5. **Temas-teman seperjuangan di Program Pascasarjana**, khususnya angkatan 2023, yang telah menjadi tempat berbagi semangat, ide, dan dukungan selama proses studi.

Akhir kata, saya berharap tesis ini dapat memberikan manfaat, baik secara akademik maupun praktis, serta menjadi kontribusi kecil dalam pengembangan ilmu pengetahuan.

Surabaya 30 Juli 2025
Penulis

Sindyanti Mulia Jaya

(halaman ini sengaja dikosongkan)

**STRATEGI *PLACEMAKING* PADA TAMAN WISATA DALAM
RANGKA MEMPERKUAT PRINSIP EKOWISATA
BERKELANJUTAN
STUDI KASUS : BOONPRING ANDEMAN**

Nama Mahasiswa : Sedyati Mulia Jaya
NRP : 6013231007
Dosen Pembimbing 1 : Prof. Dr. Ing. Ir. Haribang Soemardiana
Dosen Pembimbing 2 : Setyo Nugroho, S.T., M.T., Ph.D.

ABSTRAK

Placemaking merupakan cara yang efektif dalam memanfaatkan aset, inspirasi, dan potensi masyarakat lokal, guna menciptakan ruang publik yang peduli pada kesejahteraan masyarakat. Penelitian *placemaking* dengan aspek *access & linkage, comfort & image, use & activity, sociability* penting digunakan pada konteks ekowisata. Ekowisata berfokus pada pemertaan fungsi dan melibatkan partisipasi masyarakat dalam perencanaan dan pengelolanya, sejalan dengan tujuan dari *placemaking*. Perencanaan taman ekowisata tanpa strategi yang tepat akan menyebabkan kerusakan lingkungan, kurangnya keterlibatan masyarakat, dan menghilangkan unsur budaya. Untuk itu penelitian ini bertujuan untuk merumuskan strategi *placemaking* pada taman wisata dalam rangka memperkuat prinsip ekowisata berkelanjutan.

Penelitian menggunakan metode kualitatif, data didapatkan melalui observasi lapangan serta wawancara dengan *stakeholder*. Identifikasi elemen ruang digambarkan pada pemetaan *place centered mapping* dan dilakukan analisis penggunaan ruang. Selain itu, untuk melihat aspek *placemaking* dan fungsi ekowisata dilakukan wawancara kepada *stakeholder*. Hasil analisis penggunaan ruang dan hasil analisis wawancara digunakan untuk merumuskan strategi *placemaking* melalui analisis SWOT. Penelitian ini menggunakan objek Ekowisata Boonpring, yang terletak di Desa Sasankerto, Kec. Tiran, Kabupaten Malang. Alasan pemilihan dari karna taman ini telah menerapkan prinsip ekowisata.

Hasil penelitian ini berupa strategi *placemaking* pada taman wisata dalam rangka memperkuat ekowisata berkelanjutan. Empat aspek telah dimasukkan untuk meningkatkan keberhasilan ruang ekowisata. Pertama, aspek *access & linkage* dengan memaksimalkan aksesibilitas sesuai dengan dengan kebutuhan fungsi ruang ekowisata, pengembangan jalur sirkulasi yang inklusif bagi pedesman dan kendaraan. Kedua, aspek *comfort & image* mengintegrasikan elemen buatan dan potensi alam untuk membentuk ruang yang unik, berkesan dan kontekstual. Ketiga, aspek *use & activity* direncanakan untuk pembagian penggunaan ruang dan zona aktivitas yang jelas guna menjaga keberlanjutan area ekowisata. Keempat, aspek *sociability* mengembangkan kegiatan yang mengundang masyarakat luas untuk beraktivitas. Ekowisata Boonpring memiliki unggulan *comfort & image*, yang ditinjau dari kondisi bangunan, suasana alam yang asri dan rindang, terdapatnya area hijau, serta keberlanjutan perawatan hutan konservasi di sekitarnya.

Kata kunci: taman wisata, *Placemaking*, ekowisata, *mapping*, Boonpring

(halaman ini sengaja dikosongkan)

STRATEGIC PLACEMAKING IN TOURIST PARKS TO SUPPORT SUSTAINABLE ECOTOURISM CASE STUDY : BOONPRING ANDEMAN

Student	: Sindhyati Mulia Jaya
Student Identity Number	: 6013231007
Supervisor	: Prof. Dr. Ing. Ir. Haribang Soemardiono
Co-Supervisor	: Setya Nugroho, S.T., M.T., Ph.D.

ABSTRACT

Placemaking is an effective approach to leveraging the assets, inspiration, and potential of local communities, ultimately creating public spaces that prioritize community well-being. Research on placemaking focusing on aspects such as access and linkage, comfort and image, uses and activities, and sociability is particularly relevant in the context of ecotourism. Ecotourism emphasizes the equitable distribution of functions and the active involvement of local communities in planning and management, aligning closely with the goals of placemaking. Without a proper strategy, ecotourism park development may lead to environmental degradation, limited community engagement, and the erosion of cultural values. Therefore, this study aims to formulate a placemaking strategy for tourist parks to strengthen the principles of sustainable ecotourism.

This study employed qualitative methods, collecting data through field observations and stakeholder interviews. Spatial elements were identified using place-centered mapping, accompanied by an analysis of space utilization. In addition, stakeholder interviews were conducted to explore placemaking aspects and ecotourism functions. The findings from the space utilization analysis and interviews were then used to formulate a placemaking strategy through a SWOT analysis. The study focused on Boonpring Ecotourism Park, located in Sanankoro Village, Turus District, Malang Regency, which was selected due to its application of ecotourism principles.

The results of this study present a placemaking strategy for tourist parks aimed at strengthening sustainable ecotourism. Four key aspects have been formalized to enhance the effectiveness of ecotourism spaces. First, the access and linkage aspect focuses on optimizing accessibility based on the functional needs of the ecotourism area, including the development of inclusive circulation paths for both pedestrians and vehicles. Second, the comfort and image aspect involves integrating built elements with natural features to create spaces that are unique, memorable, and contextually relevant. Third, the uses and activities aspect addresses the spatial distribution and clear zoning of activities to support the sustainability of the ecotourism environment. Fourth, the sociability aspect promotes activities that engage the broader community and encourage public participation. Boonpring Ecotourism excels in the aspect of comfort and image, supported by well-maintained buildings, a lush and serene natural atmosphere, the availability of resting areas, and the ongoing conservation of the surrounding forest.

Keywords: tourist park, Placemaking, ecotourism, mapping, Boonpring

(halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah dan Pertanyaan	5
1.3 Sasaran dan Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.5 Batasan Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI	9
2.1 <i>Placemaking</i>	9
2.1.1 Teori <i>Placemaking</i>	9
2.1.2 Aspek <i>Placemaking</i>	12
2.2 Ruang Taman Wisata	16
2.2.1 Ruang	16
2.2.2 Elemen Lanskap Taman Wisata	17
2.3 Ekowisata Berkelanjutan	18
2.3.1 Pariwisata Berkelanjutan	18
2.3.2 Ekowisata	20
2.3.3 Ekowisata dan Arsitektur	22
2.4 Keterkaitan <i>Placemaking</i> dalam Rangka Memperkuat Prinsip Ekowisata	23
2.5 <i>Dismantling Culture</i>	25
2.5.1 Definisi <i>Dismantling Culture</i> dalam analisis penggunaan ruang	25

2.5.2 Komponen <i>Dismantling Culture</i> dalam analisis penggunaan ruang.....	25
2.6 <i>Behavior Mapping</i>	26
2.7 Sintesa Kajian Teori.....	28
2.8 Kerangka Teori.....	30
BAB III METODE PENELITIAN.....	31
3.1 Paradigma Penelitian.....	31
3.2 Strategi Penelitian.....	31
3.3 Lokasi Penelitian.....	32
3.4 Aspek Penelitian.....	33
3.5 Teknik Pengumpulan data.....	39
3.6 Teknik Analisis Data.....	41
3.7 Tahapan Penelitian.....	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	45
4.1 Tujuan Umum Lokasi Kabupaten Malang.....	45
4.2 Identifikasi Fungsi ruang Ekowisata dan Kondisi fisik setting Ruang Ekowisata Boonpring.....	46
4.2.1 Identifikasi fungsi ruang ekowisata dan kondisi setting ruang Zona 1.....	46
4.2.2 Identifikasi fungsi ruang ekowisata dan kondisi setting ruang Zona 2.....	50
4.2.3 Identifikasi fungsi ruang ekowisata dan kondisi setting ruang Zona 3.....	56
4.2.4 Identifikasi fungsi ruang ekowisata dan kondisi setting ruang Zona 4.....	62
4.3 Identifikasi Aktivitas Ruang Ekowisata Boonpring.....	66
4.3.1 Identifikasi pola aktivitas Ekowisata Boonpring.....	67
4.3.2 Penataan Aktivitas Area Taman dan Identifikasi Jumlah Pefaku.....	68
a. Penataan aktivitas Zona 1 hari kerja.....	68
b. Penataan aktivitas Zona 1 hari libur.....	70
c. Penataan aktivitas Zona 2 hari kerja.....	74

d. Pemetaan aktivitas Zona 2 hari libur	76
e. Pemetaan aktivitas Zona 3 hari kerja	79
f. Pemetaan aktivitas Zona 3 hari libur	81
g. Pemetaan aktivitas Zona 4 hari kerja	84
h. Pemetaan aktivitas Zona 4 hari libur	85
4.4 Analisis Penggunaan ruang Taman Wisata dengan prinsip Ekowisata	87
4.4.1. Analisis Penggunaan Ruang Ekowisata Boompong Zona 1	87
4.4.2. Analisis Penggunaan Ruang Ekowisata Boompong Zona 2	92
4.4.3. Analisis Penggunaan Ruang Ekowisata Boompong Zona 3	102
4.4.4. Analisis Penggunaan Ruang Ekowisata Boompong Zona 4	112
4.5 Strategi <i>Placemaking</i> pada ruang Taman Wisata dalam Rangka Memperkuat Prinsip Ekowisata Berkelanjutan Hasil dari Wawancara <i>Stakeholders</i>	120
4.5.1 <i>First Cycle coding</i> hasil wawancara	120
4.5.2 <i>Second Cycle coding</i> hasil wawancara	121
4.5.3 Rangkuman hasil wawancara	122
4.6 Hasil analisis penggunaan ruang dan wawancara <i>stakeholders</i>	136
4.7 Strategi <i>Placemaking</i> pada ruang Taman Wisata dalam Rangka Memperkuat Prinsip Ekowisata Berkelanjutan Hasil dari Analisis SWOT	142
BAB V KESIMPULAN	151
5.1 Kesimpulan	151
5.2 Saran dan Rekomendasi	154
DAFTAR PUSTAKA	155
LAMPIRAN	165

(halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Foto Ekowisata Bloon spring	5
Gambar 1.2 Lokasi Ekowisata Bloospring	5
Gambar 2.1 Empat tipe Placemaking (Wyckoff, 2010)	12
Gambar 2.2 <i>Principles of Placemaking</i> (Montgomery, 1998)	13
Gambar 2.3 Skema Keberhasilan sebuah tempat (PPs, 2007)	16
Gambar 2.4 Kerangka teori	30
Gambar 3.1 Hutan Bambu Bloospring (Radarmalang, 2014)	33
Gambar 3.2 Fasilitas area Ekowisata Bloospring	34
Gambar 3.3 Zonasi area Ekowisata Bloospring	35
Gambar 3.4 <i>First Cycle Coding</i> hasil wawancara (Larsen & Ada, 2021)	42
Gambar 3.5 <i>Second Cycle Coding</i> hasil wawancara (Larsen & Ada, 2021)	43
Gambar 3.6 Tahapan Penelitian	44
Gambar 4.1 Peta Ekowisata Bloospring pada Kabupaten Malang	45
Gambar 4.2 Kegiatan siswa TK pada area <i>edupark</i> (b) kegiatan petik melon	46
Gambar 4.3 <i>Fixed element</i> bangunan zona 1	47
Gambar 4.4 Penampilan kesesian pada area plaza zona 2	51
Gambar 4.5 <i>Fixed element</i> bangunan zona 2	52
Gambar 4.8 <i>Fixed element</i> bangunan zona 3	58
Gambar 4.9 <i>Fixed element</i> bangunan zona 4	63
Gambar 4.10 Pengunjung parkir kendaraan roda 2	69
Gambar 4.11 Pengunjung parkir kendaraan study tour	69
Gambar 4.12 Pengunjung bermain pada gamebo <i>edupark</i>	70
Gambar 4.13 Pengunjung memberi tiket dan masuk ke dalam taman	70
Gambar 4.14 Pengunjung study tour berjalan kembali menuju area parkir	70
Gambar 4.15 Aktivitas edupark tidak diselingi dengan saat hari kerja	70
Gambar 4.16 Pengelola berjualan pada pos satpam	70
Gambar 4.17 Pengelola memanen pohon	70
Gambar 4.18 Pengelola berjualan di pintu masuk	70

Gambar 4.19 Pedagang kaki lima berjualan	70
Gambar 4.20 Pengunjung Piknik	71
Gambar 4.21 Pengunjung membeli pita masuk	71
Gambar 4.22 Pengunjung parkir sepeda motor	71
Gambar 4.23 Pengunjung membeli tiket	71
Gambar 4.24 Pengunjung membeli makanan	71
Gambar 4.25 Pengunjung datang berkelompok	72
Gambar 4.26 Pengunjung istirahat pada bangunan makan	72
Gambar 4.27 Pengunjung beribadah	72
Gambar 4.28 Kegiatan petik melon oleh pengunjung dari segala umur	72
Gambar 4.29 Kegiatan penanaman sayur dan buah	72
Gambar 4.30 Bermain pada area game dan pekarangan parkir	72
Gambar 4.31 Pengunjung berjalan ke pintu masuk	72
Gambar 4.32 Pengelola berjaga pada pos	73
Gambar 4.33 Pengelola berkegiatan petik melon	73
Gambar 4.34 Pengelola berjaga pada pintu masuk	73
Gambar 4.35 Pedagang kaki lima berjualan	73
Gambar 4.36 Pengunjung duduk, makan dan berbicara dengan kerabat pada area komersial	74
Gambar 4.37 Pengunjung berjalan membeli pita	74
Gambar 4.38 Pengunjung duduk pada area plaza	74
Gambar 4.39 Pengunjung sendiri menikmati pemandangan kolam	74
Gambar 4.40 Pengunjung sendiri menunggu antrian perahu	74
Gambar 4.41 Pengunjung foto pada <i>signage</i>	74
Gambar 4.42 Anak-anak <i>study tour</i> turun dari kendaraan truk	74
Gambar 4.43 Anak-anak <i>study tour</i> berenang	75
Gambar 4.44 Pengunjung berenang	75
Gambar 4.45 Pengunjung beraktivitas di area duduk tepi kolam renang	75
Gambar 4.46 Pengunjung hias	75
Gambar 4.47 Pengunjung bermain di playground saat hari kerja	76
Gambar 4.48 Pengelola berjaga wahana	76
Gambar 4.49 Pengelola melakukan pemeliharaan	76

Gambar 4.50 Masyarakat sekitar berjalan.....	75
Gambar 4.51 Pengunjung disabilitas turun pada jalan area komersial.....	77
Gambar 4.52 Pengunjung makan dan minum pada area komersial.....	77
Gambar 4.53 Pengunjung duduk pada area teduh.....	77
Gambar 4.54 Pengunjung berdirinya melihat ke arah danau.....	77
Gambar 4.55 Pengunjung naik atr dan bus keliling.....	77
Gambar 4.56 Pengunjung membeli di kios plaza.....	77
Gambar 4.57 Pengunjung Berenang hari libur.....	78
Gambar 4.58 Kegiatan pengunjung di tepi kolam huan libur.....	78
Gambar 4.59 Pengunjung bermain di playground dan kolam ikan.....	78
Gambar 4.60 Pengelola berjaga tiket wahana dan bus keliling.....	78
Gambar 4.61 Pengelola berjaga di toilet kolam renang.....	79
Gambar 4.62 Masyarakat berjalan di area komersial.....	79
Gambar 4.63 Pengunjung naik perahu.....	80
Gambar 4.64 Pengunjung berjalan pada sirkulasi sisi utara zona 3.....	80
Gambar 4.65 Pengunjung berjalan-jalan dan berfoto di pulau putri.....	80
Gambar 4.66 Pengunjung berjalan pada area komersial.....	81
Gambar 4.67 Pengunjung duduk pada area garasi komersial.....	81
Gambar 4.68 Beberapa kios buka dan masyarakat berjalan.....	81
Gambar 4.69 Kandangan kementerian di arsitektur huanbu.....	81
Gambar 4.70 Aktivitas pengunjung naik perahu hari libur.....	82
Gambar 4.71 Aktivitas pengunjung pada sirkulasi utara danau berjalan, naik kuda dan bersepeda.....	82
Gambar 4.72 Aktivitas pengunjung pada Pulau Putri, yaitu piknik, duduk, berjalan jalan dan senam.....	83
Gambar 4.73 Aktivitas pengunjung pada area komersial, yaitu duduk menikmati pemandangan danau.....	83
Gambar 4.74 Aktivitas pengunjung piknik pada area depan arsitektur.....	83
Gambar 4.75 Aktivitas pengunjung, duduk, berkomunikasi dan memberi makan ikan.....	84
Gambar 4.76 Aktivitas pengelola perikanan kolam dan saluran mata air.....	85
Gambar 4.77 Pengunjung duduk di sekeliling kolam konservasi.....	85

Gambar 4.78 Pengunjung berkeliling melihat jembatan dan kolam mata air	86
Gambar 4.79 Pengunjung bermain tunggulin, ramah bulan, naik kuda, dan air	86
Gambar 4.80 Bus keliling taman melalui zona 4	86
Gambar 4.81 Anak-anak membaca signage informasi	86
Gambar 4.82 Signage kegiatan dan informasi ikan	88
Gambar 4.83 Antusias kegiatan petik melon oleh pengunjung, pengelola dan masyarakat	88
Gambar 4.84 Lokasi area edupark dan keadaan sekitarnya	89
Gambar 4.85 Area komersial terlihat dari pintu masuk	93
Gambar 4.86 Aktivitas pada area dan akses komersial melalui tangga	93
Gambar 4.87 View dari arah area duduk gazebo	93
Gambar 4.88 Tidak semua kios komersial buka	93
Gambar 4.89 Pencapaian antar kegiatan yang berdekatan pada area plan	94
Gambar 4.90 Aktivitas yang aktif pada zona 2	95
Gambar 4.91 Aktivitas kolam renang	96
Gambar 4.92 Pemeliharaan yang kurang pada kolam	96
Gambar 4.93 Bangunan kamar mandi	96
Gambar 4.94 View kolam renang dari pintu masuk	96
Gambar 4.95 Bangunan gazebo dan kios zona 4	103
Gambar 4.96 Bangunan kios yang sudah tidak digunakan	103
Gambar 4.97 Area duduk kios yang menghadap view alam	103
Gambar 4.98 Jembatan Pulau Putri, aktivitas naik perahu dan view danau	104
Gambar 4.99 Kegiatan istirahat, piknik di Pulau Putri	104
Gambar 4.100 Situasi area Arboretum bambu dan area hutan konservasi	106
Gambar 4.101 Signage larangan, Aktivitas bus keliling dan kurangnya kenyamanan	106
Gambar 4.102 Area wisata dan hutan yang dibatasi vegetasi dan perbedaan warna	106
Gambar 4.103 Rumah bulan terlihat dari kejauhan dengan warna yang khas	113
Gambar 4.104 Anak-anak bermain orang tua singgah di gazebo	113

Gambar 4.105 Pengunjung membaca papan informasi dan berfoto	113
Gambar 4.106 Suasana area konservasi ikan endemik	114
Gambar 4.107 Arahbatan di sisi timur taman	114
Gambar 4.108 Suasana area pasar rakyat	115
Gambar 4.109 Contoh bangunan kios bahan metal yang memiliki pintu dan jendela (kiri) dan bangunan kios bambu yang terbuka (kanan)	124
Gambar 4.110 Hunting fotografer (Happy Dyah, 2017)	130
Gambar 4.111 Rupan hasil <i>Second Cycle Coding</i>	133
Gambar 4.112 Zonasi Area Ekowisata Boospring	150
Gambar 4.113 Zonasi Area Ekowisata Keberlanjutan	150

(halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Sintesa Kajian Teori	28
Tabel 3.1 Aspek Penelitian	36
Tabel 3.2 Analisis <i>stakeholders</i> peserta wawancara	40
Tabel 4.1 Analisis penggunaan ruang zona 1	90
Tabel 4.2 Analisis penggunaan ruang zona 2	97
Tabel 4.3 Analisis penggunaan ruang zona 3	107
Tabel 4.4 Analisis penggunaan ruang zona 4	116
Tabel 4.5 List Peserta Wawancara	120
Tabel 4.6 Kode hasil <i>First cycle coding</i>	121
Tabel 4.7 Bentuk Keterlibatan masyarakat	134
Tabel 4.8 Hasil analisis penggunaan ruang dan hasil wawancara Aspek <i>Placemaking</i> fungsi Pendidikan dan Pelestarian	137
Tabel 4.9 Hasil analisis penggunaan ruang dan hasil wawancara Aspek <i>Placemaking</i> fungsi Pelestarian (Hutan konservasi barbu)	138
Tabel 4.10 Hasil analisis penggunaan ruang dan hasil wawancara Aspek <i>Placemaking</i> fungsi Keterlibatan masyarakat dalam ekonomi	139
Tabel 4.11 Hasil analisis penggunaan ruang dan hasil wawancara Aspek <i>Placemaking</i> fungsi Keterlibatan masyarakat dalam pariwisata	140
Tabel 4.12 Usaha Pengembangan dan Ancaman Area Taman	142
Tabel 4.13 Analisis SWOT fungsi Pendidikan dan Pelestarian	143
Tabel 4.14 Analisis SWOT fungsi Pelestarian	144
Tabel 4.15 Analisis SWOT fungsi keterlibatan masyarakat dalam fungsi ekonomi	145
Tabel 4.16 Analisis SWOT fungsi keterlibatan masyarakat dalam fungsi pariwisata	146

(halaman ini sengaja dikesampingkan)

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Placemaking adalah suatu gagasan untuk meningkatkan lingkungan, kota atau wilayah, dimana prosesnya membentuk ruang publik yang berfungsi untuk meningkatkan nilai kesejahteraan. *Placemaking* berakar pada partisipasi komunitas, sehingga melibatkan komunitas pada pengelolaan dan perograman ruang publik. *Placemaking* yang efektif memanfaatkan aset, inspirasi, dan potensi masyarakat lokal, yang pada akhirnya hal tersebut menciptakan ruang publik yang baik, dan peduli pada kesehatan, kebahagiaan dan kesejahteraan masyarakat (LeGates & Stout, 2016). *Placemaking* memfasilitasi pola aktivitas aktif yang berhubungan dengan budaya, ekonomi, sosial ataupun ekologi.

Placemaking berupa sebuah proyek yang sederhana berbasis komunitas. Seperti taman yang tumbuh dari proses perencanaan berbasis masyarakat, di dalamnya terdapat kontribusi kecil berupa uang dan tenaga kerja, serta fitur-fiturnya dirancang dan dibangun oleh penduduk sesuai spesifikasi yang mereka inginkan. Ruang publik dapat digunakan secara lebih luas, lebih terpelikara, dan dicintai oleh masyarakat. "*Better Public Space through Placemaking*" strategi yang dilakukan dengan transparansi dan itikad baik berbasis *bottom-up*, menghasilkan tempat dimana masyarakat merasa memiliki dan terlibat, dan dimana desain berfungsi. Strategi *placemaking* diperlukan dalam membentuk ruang publik seperti area taman wisata yang dapat memenuhi kebutuhan manusia.

Taman wisata menurut Jeko Utomo dan Padma adalah wisata yang memiliki keindahan alam, baik flora, fauna, maupun alam itu sendiri, mempunyai corak khas yang dimanfaatkan untuk kepentingan rekreasi dan kebudayaan (Mahanto et al., 2021). Taman wisata memiliki fungsi sebagai tempat rekreasi, tempat penunjang kegiatan kebudayaan, serta berfungsi dalam bidang pendidikan. Pada saat ini Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif / Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemparparekraf/Baparekraf) fokus pada usaha mendorong ekowisata berkelanjutan atau *sustainable ecotourism* di Indonesia, pengembangan

konsep berwisata yang dapat memberikan dampak jangka panjang. Dengan prinsip ekowisata kegiatan wisata tak hanya menjadi sarana hiburan tetapi juga melestarikan alam, mempromosikan pemahaman tentang keanekaragaman hayati, dan mendukung kesejahteraan lokal.

Prinsip ekowisata mempertahankan lingkungan alam dan budaya lokal sambil mengembangkan industri pariwisata. Ekowisata berfokus pada konservasi, pendidikan, dan bermanfaat bagi komunitas lokal, dalam mempertahankan keanekaragaman hayati dan mempromosikan kesadaran lingkungan (Fennell, 2003). Artikel "*Ekowisata, landscape architecture and urban planning*" (Grenier et al., 1995), membahas ekowisata dapat menjadi elemen penting dalam pembangunan yang berkelanjutan, menggabungkan aspek-aspek seperti pelestarian alam, tata ruang hijau, dan desain lingkungan yang ramah lingkungan. Dimana arsitektur lanskap berperan dalam menciptakan ruang yang terbuka, asri, dan ramah lingkungan untuk kegiatan ekowisata. Perencanaan lanskap yang bijaksana dapat mendukung pengembangan ekowisata yang berkelanjutan.

Placemaking sebagai strategi yang dapat memperkuat ruang ekowisata, karena *placemaking* mengupayakan keterlibatan masyarakat dalam perencanaan, pengelolaan dan pemeliharaan. Hal tersebut sama seperti prinsip ekowisata keterlibatan masyarakat lokal, sehingga ruang publik tersebut berdampak besar terhadap masyarakat lokal. *Placemaking* juga membuat ruang publik dengan konsep *multi-destination*, memberikan banyak fungsi dan aktivitas yang memperkuat identitas lokal. *Placemaking* baik dalam mengintegrasikan elemen-elemen alam, dan perencanaan yang berusaha meminimalisir pengrusakan alam. Hal tersebut mendukung prinsip ekowisata yang mengupayakan pelestarian alam.

Kawasan ekowisata menarik banyak minat peneliti di bidang budaya maupun geografi manusia, sedikit yang melakukan penelitian yang terkait infrastruktur yang dibangun, khususnya wacana arsitektur. Dimana infrastruktur mendukung pengalaman dalam berwisata. Tidak hanya memperhatikan gaya bangunan tetapi kualitas pengalaman dan praktik spasial yang lebih luas (Owen, 2007). Dari penelitian terdahulu tentang ekowisata terdapat penelitian pada aspek tipologi area *resort* (Owen, 2007), arsitektur vernakular perkotaan (Akkas, Fatma Glode, 2022), komponen infrastruktur arsitektur *natural area conservation* (Saeed

Hoekari & Ahmad Rofifah, 2019), *natural and cultural landscape values* (Giekar et al., 2020), Penelitian tentang *placemaking* sebelumnya dilakukan pada area cagar budaya (M. I. Nugroho et al., 2022), *placemaking* area ekonomi blok M (Himantono et al., 2022), *placemaking* konsep genius loci pada alun-alun (Habibullah & Ekumady, 2021), *placemaking waterfront* (Muna & Nursanty, 2021).

Dari penelitian *placemaking* dengan aspek *access & linkage, comfort & image, uses & activity, sociability* (Frajetti for Public Spaces, 2007) yang pernah dilakukan pada penelitian sebelumnya, belum ada yang meneliti pada konteks ekowisata. Aspek *placemaking* diteliti untuk memperkuat prinsip ekowisata, yaitu pelestarian, pendidikan, ekonomi, keterlibatan masyarakat serta pariwisata. Oleh karena itu penelitian strategi *placemaking* untuk taman dengan konteks ekowisata perlu untuk dilakukan.

Saat ini banyak ruang taman wisata yang mulai ditinggalkan masyarakat, karena kurangnya pengembangan fungsi taman serta kurangnya keterlibatan masyarakat. Untuk itu prinsip ekowisata membantu membuat ruang taman wisata dengan pemerataan fungsi, yaitu pelestarian, pendidikan, ekonomi dan pariwisata. Taman wisata menjadi taman yang menyenangkan, memiliki ciri khas identitas lokal, dan dilayani masyarakat. Strategi *placemaking* membantu memperkuat ruang taman ekowisata terjaga keberlanjutannya.

Montgomery (1998) menggunakan 3 model turunan untuk mengidentifikasi kualitas tempat yang baik. Model tersebut yaitu *activity* / aktivitas, *form* / bentuk dan *image* / citra. Penelitian Harini dan Damawati (2021) diketahui pola aktivitas pengunjung menjadi hal yang berkaitan dengan *placemaking*. *Placemaking* terjadi karena ada beberapa fungsi yang memiliki daya tarik tersendiri sehingga membuat pengunjung ingin datang. Pada penelitian Muhammad (2022) melalui fenomena *Placemaking* dengan mengkaji pola aktivitas pada area *waterfront*. Pengambilan data aktivitas diambil melalui observasi dan dilakukan pemetaan *behavior mapping*.

Dari penelitian tersebut terlihat dengan mengkaji aktivitas dapat mempelajari *placemaking* pada suatu tempat. Pada penelitian ini berusaha membaca aktivitas yang terjadi di dalam taman dan memaparkannya pada pemetaan *behavior mapping*. Dari pemetaan tersebut akan mengetahui bagaimana

masyarakat memanfaatkan kawasan taman wisata. *Setting* fisik yang sesuai dengan kegiatan pengunjung akan lebih banyak aktivitas dan lebih menarik pengunjung. Untuk itu aspek arsitektur yang perlu dikaji yaitu aktivitas dan *setting* fisik lingkungan ruang dengan prinsip ekowisata. Hubungan antara *setting* fisik dan aktivitas manusia akan dibahas untuk mengetahui kualitas ruang. Dengan mempelajari aktivitas dan bagaimana manusia menggunakan ruang taman wisata dalam suatu lingkungan di hampkan dapat mendapatkan strategi *placemaking*.

Pemilihan lokasi penelitian dipilih berdasarkan pertimbangan keberhasilan *placemaking* dengan prinsip ekowisata pada taman wisata. Taman yang dipilih harus ada keterlibatan masyarakat dalam proses perencanaan, pembuatan dan pemeliharaan, dan masyarakat juga ikut serta dalam kegiatan pariwisata. Keberadaan taman memiliki pengaruh yang besar terhadap lingkungan sekitar. Taman wisata harus mewujudkan prinsip-prinsip ekowisata dalam fungsi utamanya. Fungsi dengan adanya fasilitas yang bisa memberikan pendidikan, upaya pelestarian alam, pariwisata yang menarik, dan adanya ruang ekonomi yang menambah penghasilan bagi pengelola dan masyarakat sekitar.

Taman yang dipilih adalah Ekowisata Boompong Andaman. Keberadaan ruang taman wisata ini memberikan fasilitas pariwisata yang baik dengan memiliki panorama yang indah, udara yang sejuk, spot yang *Instagramable* dengan pemandangan alam dan hutan serta objek wisata yang unik, pengunjung merasa *back to nature* ketika datang di taman ini. Hal tersebut membuat jumlah pengunjung meningkat terutama saat akhir pekan. Selain itu membuka peluang lapangan pekerjaan dan wirasaha bagi masyarakat sekitar, melibatkan partisipasi masyarakat, sehingga meningkatkan pendapatan masyarakat sekitar wisata semakin meningkat (Akbar et al., 2023).

Pada taman ini telah menggunakan prinsip ekowisata, dimana ada usaha pelestarian hutan hujan dan usaha pelestarian ikan endemik oleh pemerintah, instansi, dan organisasi masyarakat. Ekowisata Boompong juga memiliki banyak fasilitas hiburan satwa rekreasional dan ruang terpadu berjudian. Taman Boompong terdapat aktivitas kebudayaan yang dilakukakan oleh warga sekitar untuk menghibur para pengunjung, sehingga hal ini merupakan salah satu bentuk pelestarian budaya dan keterlibatan masyarakat. Keberadaan taman ini baik sebagai suatu taman yang

diingat oleh masyarakat, terutama masyarakat Desa Sarunkerto. Ekowisata Boorpring berada pada status cukup berkelanjutan (Hakim et al., 2022).



Gambar 1.2 Lokasi Ekowisata Boorpring, sumber: *googlemaps*

1.2 Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian

Pada saat ini kita sering menemukan taman wisata yang mulai ditinggalkan masyarakat, hal tersebut terjadi karena kurangnya perencanaan yang tepat, dan kurangnya pemertanian fungsi yang cenderung pada sarana hiburan saja. Taman wisata yang dibangun dengan perencanaan yang kurang baik, membuat masyarakat tidak tertarik untuk datang. Taman yang tidak didukung masyarakat bisa disebabkan oleh kondisi area taman yang tidak terpelihara, tidak sesuai dengan kebutuhan masyarakat, atau memiliki desain yang kurang tepat. Dari hal tersebut harus dipelajari kondisi fisik dan aktivitas dalam ruang ekowisata, yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing fungsi taman dengan prinsip ekowisata.

Pembuatan ruang taman yang tidak menggunakan strategi yang tepat dapat menghilangkan unsur budaya, keterlibatan masyarakat lokal dan menimbulkan kerusakan lingkungan. Taman wisata tidak hanya menyuguhkan pariwisata masa kini tetapi juga kehadiran lokal asli masyarakat sekitar. Taman wisata yang ditinggalkan, terjadi juga karena kurangnya keterlibatan masyarakat lokal dalam aktivitas taman wisata, sehingga rasa memiliki dari masyarakat masih kurang dan tidak peduli akan keberlangsungan taman. Dengan mengkaji suatu taman wisata yang menerapkan prinsip ekowisata yang baik, maka rumusan strategi dapat diterapkan di taman wisata lain.

Sehingga pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana identifikasi elemen ruang pada taman Ekowisata Boonping Andaman berdasarkan prinsip ekowisata berkelanjutan?
2. Bagaimana analisis penggunaan ruang taman Ekowisata Boonping Andaman?
3. Bagaimana strategi *placemaking* pada taman wisata dalam rangka memperkuat prinsip ekowisata berkelanjutan?

1.3 Sasaran dan Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki sasaran untuk:

1. Mengidentifikasi elemen ruang pada taman Ekowisata Boonping Andaman berdasarkan prinsip ekowisata berkelanjutan.
2. Menganalisis penggunaan ruang taman Ekowisata Boonping Andaman.
3. Memahami strategi *placemaking* pada ruang taman wisata dalam rangka memperkuat prinsip ekowisata berkelanjutan.

Dengan identifikasi elemen ruang taman berusaha mengetahui setting fisik dan aktivitas di dalam taman pada setiap fungsi area ekowisata. Dari hal tersebut berusaha menemukan strategi *placemaking* area ekowisata. Dituntut dengan strategi tersebut dapat diketahui bagaimana pengembangan dan pembuatan taman yang berkualitas, sehingga taman tetap berkelanjutan, bermanfaat bagi masyarakat.

1.4 Manfaat Penelitian

Strategi yang berhasil digali memiliki manfaat pada bidang teoritik, praktikal.

- Manfaat teoritik: memiliki manfaat untuk mengembangkan tentang pengetahuan *placemaking* sesuai dalam rangka memperkuat prinsip ekowisata berkelanjutan. Sehingga teori ekowisata dalam aspek sosial, ekonomi dan lingkungan dapat diwujudkan dan dibaca dari konteks arsitektur *placemaking* pada taman wisata.
- Manfaat praktikal, hasil penelitian dapat digunakan untuk pengembangan taman ekowisata lainnya dan perbaikan bagi Boorpring sendiri.

1.5 Batasan Penelitian

1.5.1 Batasan Wilayah

Batasan wilayah dalam penelitian ini adalah area taman ekowisata Boorpring di di desa Sanankerto, kecamatan Turen, kabupaten Malang. Taman ini mulai dikembangkan dengan prinsip ekowisata sejak 2014, yang di mulai dengan usaha dari warga sekitar lalu di bantu oleh pemerintahan desa serta Lembaga Ilmu dan Pengetahuan Indonesia (Rademalang, 2024).

1.5.2 Batasan Pembahasan

Batasan pembahasan sesuai mengacu pada aspek strategi *placemaking* pada ruang taman wisata. Penelitian strategi *placemaking* berusaha mengkaji prinsip ekowisata pada suatu taman. Penahaman strategi dengan menganalisis aktivitas masyarakat yang mengunjungi taman wisata Boorpring, serta hubungannya dengan kondisi fisik yang ada.

(halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB 2

KAJIAN TEORI

2.1 *Placemaking*

2.1.1 Teori *Placemaking*

Gagasan *placemaking* original berasal dari tulisan William H. Whyte, yaitu *Street Life Project* di New York City dan awalnya berfokus pada taman dan plaza. Konsep ini diterima oleh para aktivis ruang publik di wilayah berperdagangan rendah Amerika, konsep ini diadopsi dan dikembangkan di seluruh Amerika Serikat. Para perencana, arsitek dan aktivis di negara lain mulai bereksperimen dengan adaptasi yang sesuai kondisi lokal mereka. *Project for Public Spaces* (PPS) dan *UN-HABITAT – the United Nations Human Settlements Programme*, di Nairobi, Kenya memiliki tujuan untuk meningkatkan *housing* dan *communities* di seluruh dunia. “*Transforming Cities through Placemaking and Public Spaces*” bekerja sama dalam meningkatkan kesadaran internasional akan pentingnya ruang publik. Ruang terbuka yang berbasis masyarakat dan dibuat secara kritis menghasilkan efek sinergis yang berdampak besar dalam meningkatkan kualitas hidup warga sekitar (LoGates & Stout, 2016).

Placemaking adalah perencanaan dan pembangunan berbasis komunitas, dimana menciptakan komunitas yang menghargai dan meningkatkan kebanggaan terhadap lingkungan. Perencanaannya melibatkan penduduk sesuai dengan kriteria mereka sehingga dapat digunakan secara lebih luas, lebih terpelihara dan benar-benar dicintai oleh masyarakat. *Placemaking* adalah pengembangan kawasan yang dapat menciptakan rasa nyaman dan paham atas rasa tempat yang kuat, dapat mempengaruhi kesehatan sosial, ekologis, fisik dan emosional sebuah individu bahkan komunitas maupun secara inklusif (Project for Public Spaces, 2007). Definisi *placemaking* dari *Project for Public Space* akan digunakan sebagai acuan dalam strategi ekowisata dalam penelitian ini.

Placemaking merupakan pendekatan *bottom-up* yang berbasis komunitas. *Placemaking* berkaitan dengan desain ruang publik perkotaan sebagai

pengaturan fisik, estetika serta perilaku. Hal tersebut sangat penting untuk menghasilkan tempat-tempat yang menarik (M. I. Nugroho et al., 2022). *Placemaking* membentuk suatu tempat menjadi milik setiap orang, berbasis komunitas, visioner, *function before form*, mudah beradaptasi, inklusif, berfokus pada tujuan pembuatan, dinamis, duplik, dan khusus untuk tujuan tertentu (Project for Public Spaces, 2007).

Placemaking suatu proses dalam membuat tempat yang berkualitas, dimana manusia ingin hidup, bekerja, bermain dan belajar di dalamnya. Mark A. Wyckoff membagi *placemaking* menjadi 4 tipe, yaitu *strategic placemaking*, *creative placemaking*, *tactical placemaking* dan *standart placemaking*. Hal tersebut dibagi berdasarkan fungsi dan penggunaan serta bentuk tempat. Berikut penjelasan 4 tipe *placemaking*, untuk skema dapat dilihat dalam gambar 2.1:

1. *Standart placemaking*

Standart placemaking merupakan bentuk umum dari *placemaking* yang di cetuskan oleh the Project of Public Space (PPS, <https://www.pps.org>). organisasi ini dipimpin oleh Fred Kent yang selama 3 dekade mempromosikan *placemaking*. Project of Public Space mengutarakan 4 aspek untuk membuat tempat yang berkualitas yaitu *Access & Location, Comfort & Image, Use & Activities*, dan *accessibility*. Aspek tersebut digunakan sebagai cara untuk meningkatkan kualitas suatu tempat dalam jangka waktu panjang yang mengubah suatu tempat memiliki rasa tempat yang kuat berfungsi sebagai daya tarik dan pemanfaatan berkelanjutan.

2. *Strategic placemaking*

Strategic placemaking merupakan istilah tipe *placemaking* dari *MyPlace Partnership Initiative* dimana bertujuan untuk membuat tempat yang unik dan menarik para pekerja untuk hidup. Partisipasi yang menciptakan area untuk lapangan kerja dan pertumbuhan pendapatan ekonomi. *Strategic placemaking* mencakup proyek yang ditargetkan untuk sektor publik, bisnis dan swasta.

3. *Creative placemaking*

Gagasan ini diciptakan oleh Ann Markusen & Anne Gadwa pada saat menulis *Creative Placemaking for the National Endowment for the Arts* (2010). Hal tersebut bertujuan untuk membuat tempat-tempat yang kreatif, membentuk karakter

flik dan sosial dari suatu lingkungan tertentu pada kegiatan seni dan budaya. Pembuatan tempat yang kreatif menjwai ruang publik, meningkatkan kelangkaan bisnis dan keselamatan publik, menyatakan beragam orang untuk merayakan, dan saling menginspirasi. Tempat kreatif ketika seniman, organisasi dan praktisi pengembangan takyet sengaja mengintegrasikan seni dan budaya untuk revitalisasi masyarakat (Zicor, 2020).

4. *Tactical placemaking*

Tactical placemaking diperkenalkan pertama kali dengan nama *Tactical Urbanism* oleh *the Street Plan Collaborative*, dimana merayakan kehidupan kota dengan konsep baru, yang dilakukan pada skala jalan, blok, ataupun bangunan sebelum dilakukan dengan komitmen jangka panjang. Selain ini *the Project of public space* memberikan karakter *placemaking*: "*Lighter, Quicker, Cheaper*", ruang publik yang dibuat dengan resiko rendah, berbiaya rendah dan memanfaatkan energi kreatif masyarakat secara efisien. Sehingga gagasan ini bertujuan menciptakan tempat yang berkualitas dengan perubahan yang disengaja dan bertahap, dimulai dengan komitmen jangka pendek, cepat dan dengan biaya yang murah.

Area ekowisata memiliki fungsi penelitian, pendidikan, ekonomi, keterlibatan masyarakat sekitar serta pariwisata (Meyers, 2009). Ekowisata bertujuan untuk meningkatkan ekonomi, kreativitas, dan komunitas yang berpedoman dari masyarakat untuk masyarakat. Dengan pertimbangan ini, penelitian ini menggunakan tipe *standart placemaking*. Dimana *standart placemaking* mencakup *tactical placemaking*, *strategic placemaking* dan *creative placemaking*, seperti yang diuraikan pada Gambar 2.1. *Strategic placemaking* (sebagai tipe *placemaking*) dan *strategi placemaking* (sebagai salah satu tujuan penelitian) memiliki paham yang berbeda. *Strategic placemaking* merupakan salah satu tipe *placemaking* dalam artikel Wickoff (2014), sedangkan *strategi placemaking* adalah rencana cormat pada kegiatan untuk membentuk ruang publik yang berkualitas berbasis komunitas, meningkatkan kualitas lingkungan, dan menunjang kegiatan masyarakat.



Gambar 2.1 Empat tipe *Placemaking* (Wyckoff, 2010)

2.1.2 Aspek *Placemaking*

Montgomery dalam *Journal of Urban Design* (1998) yang berjudul *Making a city: Urbanity, Vitality and Urban Design* dalam mendefinisikan 3 elemen yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi kota secara tepat dari *placemaking*. Elemen pada gambar 2.2 tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

1. *Activity* / aktivitas

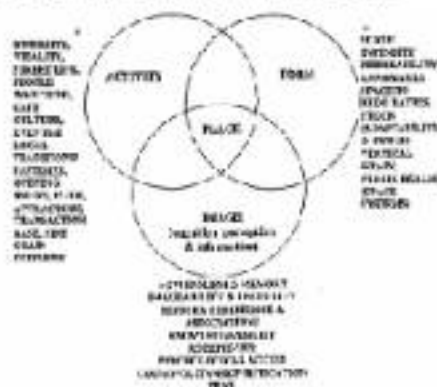
Aktivitas terlihat memiliki 2 konsep yang terpisah namun saling terkait, yaitu vitalitas dan keberagaman. Vitalitas mengacu pada jumlah orang di sekitar jalan pedestrian pada waktu berbeda dalam sehari, pemanfaatan fasilitas, adanya acara *event*, adanya kehidupan yang aktif, secara umum tempat terasa hidup atau semarak. Keberagaman mengacu pada berbagai jenis aktivitas.

2. *Form* / bentuk

Lynch (1981) memata-menteng kualitas dalam desain perkotaan, bentuk kota yang baik dapat memengaruhi keberagaman penduduknya. Kota juga harus mudah diakses orang-orang dari segala usia dan latar belakang. Kota dirancang agar dapat memengaruhi aktivitas, citra positif, dan memiliki *sense of place* yang kuat. Kota yang baik merupakan kota yang kompleks, memiliki berbagai pola pergerakan, fungsi ekonomi yang terperinci, kehidupan jalanan yang aktif, memiliki daya tarik orang, mudah untuk dibaca dan dipahami (Lynch, 1981).

3. *Image* / Citra

Citra adalah kombinasi antara identitas suatu tempat dengan bagaimana suatu tempat dipersepsikan. Spencer & Dixon (1983) mengemukakan citra suatu tempat adalah serangkaian perasaan dan kesan mereka tentang tempat itu. Perasaan tersebut berasal dari penyaringan informasi yang diterima dan dikumpulkan tentang suatu tempat. Penyaringan sebagian didasarkan pada nilai, keyakinan, dan ide individu, tetapi juga nilai, keyakinan, dan ide budaya lokal. Itu berarti bahwa citra suatu tempat diciptakan dari penggabungan kognisi dan persepsi.



Gambar 1.2 *Principles of Place-making* (Montgomery, 1998)

Dari elemen tersebut dapat diperlihatkan secara bergantian dalam mengidentifikasi suatu ruang. Pada penelitian ini menggunakan elemen aktivitas dalam mengkaji aspek *place-making*. Seperti penelitian sebelumnya Harini dan Damawati (2021), Muhammad (2022) mengkaji pola aktivitas untuk melihat aspek *place-making* pada suatu ruang. Dalam hal tersebut diketahui pola aktivitas pengunjung menjadi hal yang berkaitan dengan terjadinya *place-making*. Hal ini berfungsi yang memiliki daya tarik tersendiri, sehingga membuat pengunjung ingin datang. Harini dan Damawati (2021) mengkaji kegiatan pengunjung dengan parameter waktu lama berkunjung, pola aktivitas dan jumlah pengunjung. Dalam penelitian akan melakukan aktivitas juga berhubungan dengan aspek *place-making* (Muhammad et al., 2022).

Karakter tempat / *place* yang baik menurut Wyckoff (2010) adalah yang aman, saling menghubungkan, *welcoming*, memiliki pengalaman yang unik, memiliki aksesibilitas yang baik, membuat orang nyaman, bersih, membuat orang mudah bersosialisasi, memiliki fasilitas dengan aktivitas yang khusus. Menurut Madden (2000) dalam *the Project of public space* terdapat empat hal yang perlu diperhatikan dalam mencapai keberhasilan sebuah tempat, hal ini merupakan aspek *placemaking* yang lebih berbantuan yaitu:

1. **Access & Linkage**, yaitu konektivitas atau kemudahan atas ketercapaian akses hubungan tempat ke tempat disekitarnya, secara fisik maupun visual, dengan pendukung parkir dan menghubungkan transportasi publik dengan mudah. Ruang publik yang sukses mudah dijangkau dan dilalui, terlihat dari jauh maupun dekat, serta memiliki batas yang jelas. Aspek ini juga harus di dukung dengan aksesibilitas yang tinggi (Himanoro et al., 2022). Laman dengan aksesibilitas yang baik mendorong Masyarakat untuk berkejang dan bergerak dengan aktif (Nisa et al., 2023).
2. **Comfort & Image**, adalah kenyamanan dalam melakukan aktivitas dan memiliki karakter atau citra yang baik. Kenyamanan dalam suatu tempat termasuk dalam kenyamanan fisik dan visual (M. I. Nugroho et al., 2022). Hal tersebut dapat dilihat dari aspek keamanan, kebersihan, dan tersedianya ruang distraksi atau istirahat seperti tempat duduk yang didukung dengan keamanan, keindahan dan kebersihan lingkungan sekitar. Kendu terun yang indah dan terdapat beberapa elemen yang klu membuat daya tarik pengunjung (Harni & Darmasanti, 2021). Suatu tempat harus memiliki ikon suatu kawasan (Himanoro et al., 2022). Perancangan desain gaya *street furniture* dan komponen lainnya harus kondisional dengan tempat (Arika & Poudjostari, 2022).
3. **Use & Activities**, Aktivitas merupakan komponen dasar dari tempat-tempat yang baik, pengunjung bisa melakukan berbagai aktivitas disana. Kegiatan yang bisa dilakukan disana juga yang membuat suatu tempat menjadi istimewa dan membuat sebuah ruang bebas bagi pengguna sehingga menciptakan rasa ingin kembali sehingga memiliki sebuah nilai khusus pada kawasan tersebut. Jika tidak ada yang bisa dilakukan di suatu tempat, tempat tersebut akan kosong dan tidak digunakan. Semakin banyak kegiatan yang dapat dilakukan dan

masyarakat dapat berpartisipasi maka akan lebih baik. Aktivitas dapat dilakukan dari berbagai gender dan usia, dengan jumlah laki-laki dan perempuan seimbang. Ruang-ruang digunakan sepanjang hari baik oleh individu dan kelompok, mengandung untuk bersosialisasi dan lebih menyenangkan. *Placemaking* dapat disebabkan oleh pola aktivitas pengunjung, karena memiliki daya tarik tersendiri sehingga pengunjung ingin datang (Hazni & Darmawati, 2021). Aspek ini harus dapat memberikan kesesuaian program dengan *target user* (Himantoro et al., 2022). Area wisata menyediakan fasilitas untuk aktivitas pada sistem zonasi yang sudah ditetapkan (Atika & Poedjioetami, 2022).

4. *Sociability*, tempat yang dapat mendorong interaksi, menjadi pilihan ruang yang aman untuk bertemu dengan orang-orang terdekat. Penting untuk sebuah tempat dapat aktif dan ramai lebih lama agar kemanaanya lebih terjaga. Pengunjung cenderung mempunyai rasa memiliki atau ketertarikan yang kuat terhadap tempat yang mendorong jenis kegiatan sosial. *Sociability* menjadi katalis interaksi antar komunitas (Himantoro et al., 2022). Komunitas adalah aset dalam perancangan ruang publik, dengan melakukan identifikasi bukat-bukut dan aset yang ada dalam komunitas sekitarnya (Mhara & Nurnanty, 2021).

Gambar 2.3 merupakan diagram suatu alat yang dikembangkan oleh *the Project for Public space* untuk mengevaluasi suatu tempat, lingkaran dalam mewakili atribut utama suatu tempat, lingkaran tengah mewakili kualitas tak berwujud dan bagian luar mewakili data terukur. Diagram tersebut membantu dalam memilih strategi *placemaking* dalam taman ini.

Langkah aspek tersebut yang akan digunakan dalam memilih strategi *placemaking* ruang ekowisata. *Placemaking* berakar pada partisipasi publik, membantu mereka kembali ke ruang sehari-hari dan memikirkan kembali potensi taman wisata sebagai identitas budaya setempat. Ruang publik yang luas tidak bisa didekat hanya dari atribut fisiknya saja, ia juga harus melayani masyarakat sebagai sumber daya komunitas yang vital, dimana fungsinya selalu ditenankan. Ketika orang-orang dari segala usia, kemampuan, dan latar belakang sosial-ekonomi tidak hanya dapat mengakses dan menikmati suatu tempat, namun juga memainkan peran kunci dalam identitas, penciptaan, dan pemeliharaannya, saat itulah kita melihat

tindakan *placemaking* yang sesungguhnya (Project for Public Spaces, 2007).



Gambar 2.3 Skema Keberhasilan sebuah tempat (Project for Public Spaces, 2007)

2.2 Ruang Taman Wisata

2.2.1 Ruang / Spaces

Arsitektur pada dasarnya melibatkan pengorganisasian dan pembagian lahan. Ruang adalah hasil dari pembagian dan merupakan media utama dalam desain. Ruang menyediakan berbagai kemungkinan pada manusia. Ruang dapat didefinisikan tempat untuk beraktivitas, suatu area yang ditentukan untuk tujuan manusia, media dan konsep arsitektur. Dalam setiap bidang mengintegrasikan bentuk lahan / *landform*, vegetasi, struktur dan air secara tunggal maupun kombinasi. Elemen tersebut sebagai palet dasar tata ruang, tempat berfungsi bagi manusia dan alam (Dee, 2002). Penggunaan dan pengalaman manusia terhadap

ruang memiliki berbagai macam faktor sesuai dengan pengguna ruang, baik pengunjung, pengelola maupun masyarakat lokal.

Ruang harus selalu berdasarkan informasi dan didukung pemahaman tentang kebutuhan aktivitas, pengalaman berbagai orang terhadap ruang. Ruang publik perlu difungsikan untuk berbagai kegiatan, termasuk tujuan sosial dan rekreasi, bekerja, kesehatan dan kebugaran, tujuan estetika dan budaya, serta tujuan ekologi dan lingkungan (Dee, 2002). *Place* bersifat eksperiensial dan menjadi peluang perilaku, memungkinkan orang untuk melakukan aktivitas yang mereka temukan sendiri. Lanskap yang dirancang bukan hanya sekadar lingkungan fisik, lanskap juga merupakan peluang untuk tindakan yang belum diantisipasi, hubungan antara orang dan tempat. Sehingga desain adalah pembentukan proses interaktif (Muhp, 2016)

2.1.2 Elemen Lanskap Taman Wisata

Elemen lanskap adalah segala sesuatu yang berwujud benda, suara, warna, dan manusia yang merupakan pembentuk lanskap. Menurut elemen pendukung lanskap terdapat 2 macam (Hardiyani, 2009) yaitu elemen *softscape* alami dan elemen *hardscape* buatan. *Softscape* merupakan unsur alami/bidup, berupa vegetasi seperti pepohonan, perdu, rumput. Sedangkan elemen *hardscape* merupakan unsur yang tidak hidup dalam lanskap. Keberadaannya meningkatkan kualitas dan fungsi dari lanskap tersebut.

Elemen *softscape* alami, karakteristiknya merupakan elemen yang dinamis, setiap saat berubah, baik itu ukuran, tekstur, ketinggian dan. Kualitas dinamis berpengaruh pada penggunaan taman dan penataan lanskap ruang. Elemen *softscape* alami ini berupa (Hardiyani, 2009):

- Rumput atau jenis tanaman *ground cover* (tanaman penutup tanah) dapat digunakan untuk membentuk bidang dasar (lantai).
- Tanaman semak dapat digunakan untuk membentuk bidang vertikal (dinding).
- Pohon dapat digunakan untuk membentuk bidang atap.

Elemen *hardscape* banyak macam dan ragamannya. Elemen ini berfungsi sebagai penambah suasana untuk meningkatkan nilai estetika, membangkitkan jiwa seni seseorang, tempat untuk meningkatkan rasa nyaman, aman dan nikmat,

menambah pengetahuan, dan tempat rekreasi. Contoh elemen *hardscape* menurut Sri Handayani (2009) seperti taman, perkerasan, jalan setapak, kolam air, tebing buatan, pagar, gazebo, bangku taman, lampu taman, pergola, bangunan pedang, dll.

Elemen lanskap *hardscape* dan *softscape* yang akan diidentifikasi dalam ruang taman ekowisata ini. Elemen *hardscape* digunakan manusia untuk beraktivitas. Perancangan lanskap perlu dilakukan pemilihan dan penataan secara detail elemen-elemennya agar dapat berfungsi secara maksimal dan estetik. Lingkungan fisik ruang luar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi aktivitas pada tingkat yang berbeda dan dalam berbagai cara. Aktivitas ruang luar bergantung pada kualitas ruang luar sehingga adanya keterkaitan kualitas ruang luar dan aktivitasnya. Aktivitas fisik ruang luar yang bisa secara khusus diwadahi dalam bentuk ruang publik berkualitas tinggi. Dalam penelitian Haerni dan Darmawati (2021) mengkaji karakteristik lingkungan taman dalam studi *placemaking* dengan melihat kondisi taman, kualitas setting dan hubungan kondisi taman dengan aktivitas. Dari penelitian terdahulu dapat digunakan sebagai aspek yang dikaji pada penelitian ini.

1.3 Ekowisata Berkelanjutan

1.3.1 Pariwisata Berkelanjutan

Pembangunan berkelanjutan telah diadopsi sebagai sebuah model yang berguna dalam menciptakan dorongan bagi perubahan struktural dalam masyarakat, dimana pembangunan memenuhi tujuan saat ini tanpa mengorbankan masa depan. Pembangunan berkelanjutan akan meningkatkan standar moral masyarakat, secara alami berdampak pada ekonomi dan kelangkaan hidup kita. Pariwisata secara internasional sebagai mesin pertumbuhan ekonomi dan memiliki potensi pertumbuhan, menjadikannya sejalan dengan pembangunan berkelanjutan (Fennell, 2003). Dengan memasukkan perhatian pada cita-cita pembangunan berkelanjutan, ekowisata ditetapkan sebagai sebuah bentuk baru untuk arsitektur lanskap dan perencanaan kota. Arsitektur lanskap menaruhkan warganya pada topik ekowisata.

Departemen Dalam Negeri AS (1995) membahas desain fasilitas dan kontrol bangunan pariwisata berkelanjutan, manusia diatur secara harmonis

dengan lingkungan. Desain tersebut memiliki ketentuan sebagai berikut (Hill & Gale, 2012):

1. Memberikan pendidikan bagi pengunjung mengenai satwa liar, sumber daya asli, fitur alam bersejarah
2. Memberikan pendidikan bagi pengunjung dalam interpretasi untuk memajukan kebanggaan lokal dan pengenalan pengunjung terhadap nilai-nilai dan teknik tradisional
3. Mencapai pemertanian lingkungan
4. Menyediakan penelitian & pengembangan untuk meminimalisir dampak manusia terhadap lingkungan
5. Memberikan pemulihan spiritual atau emosional
6. Memberikan relaksasi dan rekreasi
7. Menidik pengunjung untuk menyadari bahwa pengetahuan tentang lingkungan lokal dan global sangat berharga, dan akan diberdayakan untuk membuat keputusan yang tepat

Suatu tempat yang akan dikembangkan menjadi area wisata harus memiliki daya tarik bagi pengunjung, hal tersebut dengan memperhatikan faktor 3A pariwisata. Faktor tersebut adalah atraksi, amenitas dan aksesibilitas (Ariawan Nuri, 2021).

1. Atraksi, adalah sesuatu yang menjadi daya tarik wisatawan yang membuat mereka terkesan, nyaman, puas saat melihat dan menggunakan. Daya tarik tersebut dapat berupa alam, budaya dan atraksi buatan manusia. Atraksi tersebut menjadi motivasi bagi pengunjung untuk datang.
2. Amenitas, merupakan fasilitas pendukung yang dibutuhkan wisatawan dalam suatu destinasi wisata, yang berfungsi untuk memenuhi kebutuhan wisatawan. Fasilitas tersebut berupa penyediaan makanan minuman, tempat istirahat, tempat perbelanjaan dan lain-lain.
3. Aksesibilitas, merupakan kemudahan untuk mencapai suatu tujuan, meningkatkan kenyamanan, keamanan dan waktu tempok. Semakin tinggi aksesibilitas maka akan semakin mudah untuk dijangkau.

1.3.2 Ekowisata

Kegiatan ekowisata yang pertama adalah kegiatan safari (berburu hewan di alam bebas) yang dilakukan oleh para petualang dan pemburu di Afrika. Kegiatan ini mulai ramai pada awal 1900. Pemerintahan Kenya mengambil kesempatan dan membuka peluang bisnis dari kegiatan safari ini. Pemerintah Kenya yang baru merdeka, dengan sumber daya flora dan fauna yang dimilikinya menjual kegiatan petualangan safari kepada para pemburu yang ingin menyukainya padang sabana dan mamalia Afrika. Ekowisata pada tahun 1960, Hetzer berusaha untuk memikirkan budaya, edukasi, wisata, dan mempromosikan *ecological tourism*. Sekarang ekowisata sudah berkembang secara internasional, konsep yang sudah diganti untuk *preservation-conservation* dan ide perkembangan yang *sustainable* (Grenier et al., 1993).

Ekowisata merupakan pariwisata berbasis alam yang secara umum merupakan salah satu sektor dengan pertumbuhan tercepat dalam industri pariwisata global. Di bawah pariwisata berbasis alam, ekowisata merupakan salah satu cara yang disarankan untuk mengundang banyak pengunjung yang untuk mendapatkan sesuatu yang intimik bagi pengalaman wisata lingkungan yang diakomodasi, sambil meminimalkan biaya dan meningkatkan manfaat yang terkait dengan wisata kawasan alam. **Ekowisata didefinisikan dengan munculnya 'new tourism'** yang di hubungkan dengan pola praktik produksi dan konsumsi, wisata warisanbudaya, wisata petualangan, dan menganjungi taman hiburan/ pusat perbelanjaan besar. Ditama undapat aspek sosial, ekonomi dan lingkungan yang saling terkait (Höl & Gale, 2012). Desain ekowisata merupakan bentuk kegiatan pariwisata dengan minat khusus yang dirancang dengan memperhatikan konservasi lingkungan (lingkungan biawan dan lingkungan ekologi), serta mengacu pada prinsip-prinsip pelestarian alam dan budaya (M. D. Nugroho & Fariss, 2024).

Definisi ekowisata memiliki banyak versi, ekowisata adalah perjalanan ke tempat yang indah, masih asli dan biasanya kawasan lindung yang cenderung rendah dampaknya dan berskala kecil, itu membantu mendidik pengunjung, menyediakan dana untuk konservasi, memberikan manfaat langsung bagi perekonomian pembangunan dan pemberdayaan politik masyarakat sekitar, dan menambahkan rasa hormat terhadap budaya yang berbeda dan untuk hak asasi

manusia (Honey, 1989). Ekowisata menurut *The International Union for Conservation of Nature* (IUCN) adalah perjalanan dan kunjungan yang bertanggung jawab terhadap lingkungan kawasan alam, untuk dinikmati dan diapresiasi alam (dan segala ciri budaya yang menyertainya, baik dari maupun sekarang) yang mendukung konservasi, berdampak rendah terhadap pengunjung, dan memberikan manfaat keterlibatan aktif sosio-ekonomi yang bermanfaat masyarakat lokal. Ekowisata dari *The International Ecotourism Society* merupakan pariwisata bertanggung jawab yang dilakukan di tempat-tempat alami, serta memberi kontribusi terhadap kelestarian alam dan peningkatan kesejahteraan masyarakat setempat (Hill & Gale, 2012).

Prinsip Ekowisata meliputi pelestarian alam, pendidikan, dan pengalaman yang bertanggung jawab bagi pengunjung, membahas tantangan-tantangan yang dihadapi dalam menerapkan konsep ekowisata, seperti menjaga keseimbangan antara kepentingan ekonomi, sosial, dan lingkungan (Hill & Gale, 2012). Ekowisata memiliki prinsip sebagai berikut (Utami et al., 2004):

- Berdampak kecil terhadap alam kawasan lindung sumber daya;
- Melibatkan pemangku kepentingan (individu, komunitas, wisatawan lingkungan, operator tur, dan lembaga pemerintah) dalam tahap perencanaan, pengendalian, pelaksanaan dan pemantauan;
- Menghormati budaya dan tradisi lokal;
- Menghasilkan pendapatan yang berkelanjutan dan adil bagi masyarakat setempat masyarakat dan bagi banyak pemangku kepentingan lainnya mungkin, termasuk operator tur swasta;
- Menghasilkan pendapatan untuk konservasi kawasan lindung. Dan
- Mendiik semua pemangku kepentingan tentang peran mereka dalam konservasi

Tahun 2002 prinsip ekowisata dicanangkan oleh pemerintahan Indonesia. Prinsip ini akan digunakan dalam mengidentifikasi fungsi ruang taman ekowisata. Berikut 5 prinsip pengembangan ekowisata di Indonesia (Meyers, 2009), yaitu:

- Pelestarian, kegiatan ekowisata yang ada tidak menimbulkan kerusakan, pencemaran lingkungan dan budaya setempat.
- Pendidikan, kegiatan yang dilakukan memberikan unsur pendidikan/edukasi,

3. Pariwisata, aktivitas yang dilakukan mengandung unsur kesenangan
4. Ekonomi, memberikan peluang ekonomi terutama bagi masyarakat sekitar, dan pengelola
5. Partisipasi Masyarakat setempat, menambahkan partisipasi masyarakat dalam kegiatan yang memberikan manfaat pada alam dan budaya. Keterlibatan masyarakat sangat dibutuhkan dalam pariwisata berkelanjutan (Weda, 2023).

Ekowisata kini dianggap sebagai alat yang berguna untuk mencapai keberlanjutan, karena prinsip pembangunan lingkungan, sosial dan ekonomi dan ekowisata. Negara di seluruh dunia mulai melakukan pembangunan dengan prinsip ekowisata, bersamaan dengan strategi konservasi dan pariwisata. Ekowisata memperkenalkan alam kepada pengunjung, menawarkan manfaat yang kuat dan berhubungan langsung dengan pelestarian, pengamatan ekosistem dan keberlanjutan kawasan (Salman & Mohamad, 2020). Desain ekowisata adaptif terhadap lingkungan sekitar, meliputi pelestarian dan pelatihan lingkungan, efisiensi energi, pengelolaan limbah, serta pemanfaatan material lokal (Aminawan, 2023).

1.3.3 Ekowisata dan Arsitektur

Perencana dan arsitek lanskap secara khusus membentuk dan berhadapan dengan alam dan aktivitas manusia. Mereka berusaha melakukan pengembangunan dan perlindungan pada kondisi eksisting area wisata yang merupakan bagian dari sosial masyarakat dan lingkungan. Desain yang diupayakan termasuk setting fisik, setting ekologis, struktur, dan peraturan aktivitas manusia. Arsitektur lanskap menempatkan area hijau, outdoor area dan bangunan fasilitas yang mendukung aktivitas yang di hubungkan dengan kegiatan tourism. Tanpa adanya *landscape* dan perencanaan, Pembangunan akan menimbulkan masalah di masa depan dan memberikan dampak yang buruk bagi ekowisata (Gentur et al., 1993). Perencanaan pada konteks *sustainable urban space* berusaha mengalokasikan pemanfaatan ruang untuk tiga fungsi utama, yaitu ekologis, ekonomi dan sosial budaya. Perencanaan utama dengan cara melestarikan kawasan yang masih asli secara ekologis serta usaha mengoptimalkan lingkungan binaan (Sornandono et al., 2015).

Arsitektur memiliki peran dalam memproduksi ruang ekowisata yang mengedukasi potensi alam dan budaya, sehingga Arsitektur membentuk identitas dan pengertian tentang hubungan dengan dunia (Owen, 2007). Untuk membuat taman ekowisata harus memperhatikan aspek konservasi agar tetap terjaga keasliannya. Adanya hubungan yang saling terkait antara arsitektur dan pariwisata, dan hanya arsitektur lah yang dapat meningkatkan daya tarik untuk menarik wisatawan ke suatu destinasi. Pariwisata atau ekowisata tidak dapat berkembang tanpa adanya arsitektur, karena perancangan dan pengaturan lanskap alami oleh arsitektur memberikan nilai, keindahan, serta apresiasi budaya terhadap suatu tempat (Atanewan, 2023).

Dalam suatu area wisata perlu adanya zonasi yang jelas untuk melindungi kawasan konservasi. Zonasi tersebut memberikan arahan pengembangan dan pelestarian terhadap area wisata. Zonasi terbagi atas zona inti, zona transisi dan zona penyangga. Zona inti merupakan kawasan utama yang menjadi area konservasi dan ikon. Di luar itu terdapat zona transisi yang melindungi zona inti. Zona transisi berkaitan dengan tindakan pelestarian dan penelitian secara aktif dan dinamis, kegiatan tersebut juga dapat dilakukan oleh masyarakat yang berhubungan dengan tindakan pelestarian. Zona terluar merupakan zona penyangga dipertahankan untuk sarana komersial dan rekreasi umum (Hartono & Saputra, 2022).

2.4 Keterkaitan *Placemaking* dalam Rangka Memperkuat Prinsip Ekowisata

Dalam penelitian ini dipilih strategi *placemaking* dalam memperkuat terwujudnya prinsip ekowisata, hal tersebut karena memiliki kegunaan dalam berbagai tujuan. Dalam buku *The City Readers* (LoGans & Stout, 2016), *Placemaking* dari *The project of public space* terdapat 10 prinsip dasar, yaitu:

1. Mengembangkan jalan sebagai ruang publik
2. Membuat *Squares* dan *park* sebagai *multi-use destinations*
3. Membangun ekonomi lokal sebagai pasar
4. Desain bangunan yang mendukung terciptanya *place*
5. Memastikan *public health agenda* ke dalam *public space agenda*
6. Mengundang komunitas dalam perencanaan

7. *"The power of ten"* memberikan kerangka kerja yang memotivasi warga dan *stakeholders*
8. Membuat *public space agenda* yang menyeluruh
9. *Lighter, quicker, cheaper* dengan memulai eksperimen berskala kecil
10. Kontribusi pemerintahan yang mendukung *public space*

Dalam upaya pembangunan berkelanjutan dari ekowisata, strategi *placemaking* mendukung hal tersebut dengan melibatkan masyarakat lokal dalam perencanaan dan pengelolaan destinasi wisata, memperhatikan keunikan lokal, dan tidak merusak lingkungan alam. Hal tersebut sesuai dengan prinsip *placemaking* yang mengundang komunitas dalam perencanaan, karena masyarakat lokal yang lebih memahami tentang permasalahan dan potensi daerah mereka. Potensi tersebut merupakan titik awal dalam mengembangkan konsep ruang publik, dengan mengidentifikasi bakat dan sumberdaya masyarakat lokal (Lefrancis & Stout, 2016).

Prinsip *placemaking* yang berwujud membuat *Squares* dan *parka* sebagai *multi-use destinations* serta mengupayakan desain bangunan yang mendukung terciptanya *place*. *Placemaking* membantu memperkuat identitas lokal yang dapat menjadi daya tarik anak ekowisata. *Placemaking* menonjolkan karakteristik khas suatu tempat, seperti arsitektur, budaya dan lansekap, destinasi ekowisata menjadi lebih menarik dan autentik. Dengan adanya perkembangan suatu tempat menjadi tempat bermakna yang dapat mendukung perekonomian lokal, hubungan masyarakat, hubungan sosial dan kebahagiaan manusia. Bangunan yang dibuat dalam kawasan ekowisata mengirimkan pesan kepada orang disekitarnya dan merefleksikan komunitasnya (Lefrancis & Stout, 2016). *Placemaking* yang baik mengintegrasikan elemen-elemen alam dan pelestarian lingkungan yang sejalan dengan prinsip ekowisata yang memperhatikan pembuat ruang hijau, jalur pejalan kaki, dan infrastruktur yang mendukung konservasi.

2.5 *Dimancing Culture*

Metode dan pandangan dari Rapoport membantu untuk menemukan strategi *placemaking* dengan mempelajari *system of activity* dan *system of setting* pada suatu ruang. Metode tersebut mempelajari bagaimana keterkaitan perilaku masyarakat

sesuai dengan setting fisik yang ada. Pandangan rapoport membantu dalam melakukan analisis penggunaan ruang.

2.5.1 Definisi *Domestic Culture* dalam Analisis Penggunaan Ruang

Culture adalah sebuah konsep definisional, sebuah label untuk sejumlah besar fenomena manusia (Rapoport, 2005). Untuk membantu konsep yang terlalu luas dan umum, proses *domestic culture* membantu dalam membongkar dan mempelajari komponen-komponen dan ekspresi-ekspresi serta cara dimana mereka saling berhubungan satu sama lain (Rapoport, 2005); dalam penelitian ini hubungan antara kondisi setting fisik dan aktivitas manusia yang terjadi. *Domestic* membantu menurutkan urutan komponen atau ekspresi budaya menjadi serangkaian spesifik. Budaya dapat terlihat dari kualitas, penataan lingkungan, dan aspek lingkungan lainnya (Fata et al., 2020).

2.5.2 Komponen *Domestic Culture* dalam Analisis Penggunaan Ruang

Domestic culture dalam penelitian Fernando (2024) menjabarkan *system of activity* dan *system of setting* untuk mengetahui *Place identity* suatu jalur pedestrian (Silva & Fernando, 2024), dari hal tersebut dapat diketahui bagaimana fungsi jalan pedestrian dan jalan saling terhubung, dan banyaknya komponen *zonified* membuat aktivitas lebih beragam sehingga suasana lebih hidup. Dengan membongkar *system of activity* dan *system of setting* akan mempelajari dimana cara mereka berhubungan satu sama lain sehingga menjadi terputus yang menarik bagi pengunjung taman wisata.

Aktivitas sering digunakan arsitek untuk menganalisis ruang. Setiap aktivitas merupakan bagian dari suatu *system of activity*, dan aktivitas-aktivitas tersebut berhubungan dalam serangkaian (atau sistem) tataatan dengan batasan spasial dan temporal tertentu (Rapoport, 2005). Beberapa aktivitas individual dengan tujuan yang sama dikelompokkan bersama membuat suatu *system of activity*. Rapoport mengkonseptualisasikan aktivitas terdiri dari empat komponen yaitu:

1. Jenis aktivitas
2. Bagaimana aktivitas itu muncul
3. Hubungan dengan aktivitas lainnya
4. Makna dari aktivitas tersebut.

Komponen-komponen tersebut diperlukan untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi dimensi spasial dari *system of activity*. Komponen aktivitas digunakan dalam penelitian Haidari (2014) dalam mengkaji rumah adat Iran dengan teori Rapoport. *Environmental behavioral studies* mengemukakan aktivitas dan perilaku manusia dipengaruhi oleh lingkungan. Lingkungan dapat memfasilitasi dan menghambat perilaku manusia. Lingkungan berperan penting dalam berbagai elemen, lingkungan harus di buat sesuai dengan pola dan mekanisme sosial budaya dan dirancang secara khusus. Lingkungan dapat memberikan efek secara langsung maupun tidak langsung kepada perilaku dan aktivitas manusia. Sehingga lingkungan memberikan suatu isyarat untuk menafsirkan situasi, sosial dan dampaknya terhadap manusia yang berada di lingkungan tersebut (Rapoport, 2005).

Pada sistem pengaturan / *system of setting* terdapat lingkungan dan perilaku dihubungkan oleh aturan mengenai apa yang pantas dan di harapkan oleh lingkungan tersebut. A *system of settings* didefinisikan sebagai suatu situasi dimana perilaku yang terjadi secara teratur dan dapat diprediksi terjadi. Pengaturannya bervariasi tergantung dari budaya. Hubungan antara aturan, kebiasaan dan budaya mengikuti seiring perubahan budaya. *System of activity* yang terjadi dalam *system of setting* dalam suatu lingkungan berbeda dengan lingkungan lainnya (Ramma et al., 2024). Hal ini berkaitan dengan situasi yang berbeda, maka berbeda pula aktivitas yang pantas untuk dilakukan atau tidak (*what does what, where, when, including/excluding when, and why*).

Dalam suatu ruang terdapat *Fixed*, *Semi Fixed* dan *non-Fixed Element*, yang dijelaskan sebagai berikut:

1. *Fixed element* adalah infrastruktur, bangunan, dinding, lantai, ceiling, kolom, elemen yang perubahannya jarang terjadi. jika terjadi akan dilakukan secara perlahan.
2. *Semi Fixed element* adalah perabotan lingkungan, interior atau eksterior, dalam skala perkotaan berupa pohon, taman pagar, baliku, lampu, bangku, kios, dll.
3. *Non Fixed element* berupa manusia dan aktivitasnya, perilaku, kendaraan dan hewan. Perilaku berupa interaksi sosial.

Seseorang memerlukan pengetahuan budaya untuk mengetahui konsep suatu ruang dan kegunaannya serta bagaimana perilaku. Suatu ruangan dapat

dididentifikasi berdasarkan *fixed*, *semi fixed* dan *non-fixed element* untuk mempelajari *system of activity* dan *system of setting* nya dapat membaca strategi *placemaking* dalam ruang ekowisata.

2.6 Behavior Mapping

Sommer dalam Hariyadi (2010) menyatakan bahwa *behavioral mapping* digambarkan dalam bentuk sketsa atau diagram mengenai suatu area, dimana dengan tujuan untuk menggambarkan perilaku manusia pada peta, mengidentifikasi jenis dan frekuensi pelaku serta menunjukkan kaitan antara perilaku tersebut dengan wujud perancangan yang spesifik. Untuk dapat mengetahui perilaku manusia di taman wisata terdapat dua model pengamatan atau observasi dalam penelitian arsitektur dan perilaku manusia, yaitu model dengan metoda *place centered map* dan *person centered map* (Hartm et al., 2021).

Metoda *place centered mapping*, penetaan berdasarkan tempat dimana kegiatan berlangsung, bertujuan untuk mengetahui bagaimana manusia atau kelompok manusia memanfaatkan, menggunakan, atau mengakomodasi perilakunya dalam suatu situasi waktu dan tempat tertentu. Sedangkan metoda *person centered mapping* menekankan pada pergerakan manusia pada periode waktu-waktu tertentu, dimana teknik ini berkaitan dengan tidak hanya satu tempat atau lokasi, akan tetapi beberapa tempat atau lokasi (Hariyadi, 2010).

Pada kajian identifikasi ruang yang akan dilakukan digunakan metoda *place centered mapping*, dimana lebih diutamakan untuk melakukan penetaan berdasarkan tempat. Dalam teknik ini, langkah pertama yang harus dilakukan adalah membuat sketsa dari tempat atau setting. Meliputi seluruh elemen fisik yang diperkirakan mempengaruhi perilaku pengguna tersebut. Setelah itu diberikan simbol-simbol yang dapat menggambarkan perilaku pengguna ruang, agar dapat dididentifikasi pemanfaatan ruangnya. *Mapping* ini digunakan untuk mengetahui bagaimana tempat yang digunakan oleh manusia pada waktu tertentu. Metoda ini digunakan untuk mengetahui perbedaan penggunaan masing-masing ruang bagian taman dan menganalisis kegiatan apa saja yang ada di sana dan bagaimana kaitannya dengan karakteristik arusnya (Sakirah et al., 2017).

2.7 Sintesa Kajian Teori

Dari kajian yang dilakukan berikut sintesa kajian teori untuk aspek-aspek yang dipelajari dalam penelitian ini.

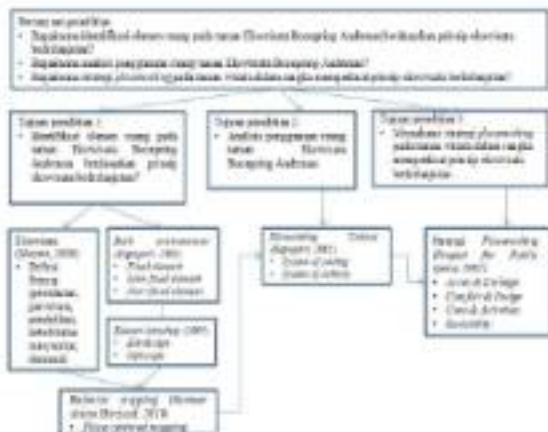
Tabel 2.1 Sintesa Kajian teori

Sarana	Aspek	Detail Operasional	Variabel	Sumber
1. Identifikasi elemen ruang kota dengan prinsip ekowisata	Prinsip ruang sesuai Prinsip Ekowisata	Identifikasi fungsi berdasarkan prinsip ekowisata	Prinsip Ekowisata (Pelestarian, Ekonomi, Pendidikan, Kesehatan, Rekreasi, pariwisata)	(Meyers, 2009)
	Kondisi Setting ruang	Elemen arsitektur yang terdapat pada area wisata	<i>Place element</i>	(Rapoport, 2007), (Hendri et al., 2014)
			<i>Level Place Element</i>	(Rapoport, 2007), (Hendri et al., 2014)
	Aktivitas <i>recreational element</i>	Aktivitas yang terjadi di tempat wisata, berkaitan dengan ruang terbuka dan lingkungan	Produk Aktivitas	(Hanni & Darmawati, 2021)
			Aksi Aktivitas	(Hendri et al., 2014)
			Jumlah pengunjung	(Hanni & Darmawati, 2021)
2. Analisis penggunaan ruang tema wisata dengan prinsip ekowisata	Zona <i>Activity</i>	4 ^o Aktivitas individu dengan tujuan yang sama dilaksanakan bersama	Departemen ekowisata (wisata)	(Rapoport, 2007), (Hendri et al., 2014)
			Daerah wisata	(Hanni & Darmawati, 2021)
			Makna aktivitas	(Hanni & Darmawati, 2021)
	Zona <i>Living</i>	4 ^o Fasilitas yang terjadi secara terus menerus menggunakan hubungan aktivitas dan kondisi lingkungan	Spes yang umum	(Hanni & Darmawati, 2021)
			Ekowisata ekowisata	(Rapoport, 2007), (Silva & Tanaka, 2020)
			Kondisi fisik	(Rapoport, 2007), (Silva & Tanaka, 2020)
3. Strategi pemukiman pada tema wisata dalam rangka memperkuat prinsip ekowisata berkelanjutan	Jenis <i>Ecology</i>	Ketersediaan dan keberagaman alam lingkungan tempat di sukunnya	Ketersediaan visual	(Montgomery, 1998)
			suasana alam	(Wichart, 2014)
			Kemampuan dan ketersediaan jasa pelayanan	(Montgomery et al., 2021)
	Zona <i>Ecology</i>	Ketersediaan dan keberagaman alam lingkungan tempat di sukunnya	Ketersediaan visual	(Montgomery, 1998)
			suasana alam	(Wichart, 2014)
			Kemampuan dan ketersediaan jasa pelayanan	(Montgomery et al., 2021)
4. Strategi pemukiman pada tema wisata dalam rangka memperkuat prinsip ekowisata berkelanjutan	Jenis <i>Ecology</i>	Ketersediaan dan keberagaman alam lingkungan tempat di sukunnya	Ketersediaan visual	(Montgomery, 1998)
			suasana alam	(Wichart, 2014)
			Kemampuan dan ketersediaan jasa pelayanan	(Montgomery et al., 2021)
	Zona <i>Ecology</i>	Ketersediaan dan keberagaman alam lingkungan tempat di sukunnya	Ketersediaan visual	(Montgomery, 1998)
			suasana alam	(Wichart, 2014)
			Kemampuan dan ketersediaan jasa pelayanan	(Montgomery et al., 2021)

Sasaran	Apek	Definis Operasional	Varabel	Sumber
Luar Jaringan	↓	Kegiatan yang bisa dilakukan di area luar yang membuat area tersebut menjadi istimewa.	Keterbacaan area taman	(M. I. Nugroho et al., 2022)
			Relaxing area	
			Penyusun tempat dari bahan-bahan alam	(Monggowisardjo, 1998)
			Taman disamping kubukubuk atau sawah	(Wychoff, 2014)
			Varian area kegiatan	(Project for Public Space, 2007)
			Kawasan kehutanan Mata Air dan sumber air lainnya	(Hartono, 2021)
			Penyusun tempat dari bahan-bahan alam	(Africa & Postmodern, 2022)
			Penyusun tempat dari bahan-bahan alam	(Project for Public Space, 2007)
			Penyusun tempat dari bahan-bahan alam	(Hartono et al., 2022)
			Penyusun tempat dari bahan-bahan alam	(Marsanto et al., 2021)
Sustainability	↓	Tempat yang dapat mendukung aktivitas, menjadi pilihan yang baik untuk aktivitas dengan lingkungan yang sehat.	Integrasi antara pola kegiatan	(Monggowisardjo, 1998)
			Integrasi antara pola kegiatan	(Wychoff, 2014)
			Integrasi antara pola kegiatan	(Hartono et al., 2022)
			Kepuasan pengguna dalam penggunaan kegiatan	(Project for Public Space, 2007)
			Kepuasan pengguna dalam penggunaan kegiatan	
			Kepuasan pengguna dalam penggunaan kegiatan	
			Kepuasan pengguna dalam penggunaan kegiatan	
			Kepuasan pengguna dalam penggunaan kegiatan	
			Kepuasan pengguna dalam penggunaan kegiatan	
			Kepuasan pengguna dalam penggunaan kegiatan	
Efisiensi	↓	Taman yang bisa mendukung aktivitas, menjadi pilihan yang baik untuk aktivitas dengan lingkungan yang sehat.	Integrasi antara pola kegiatan	(Monggowisardjo, 1998)
			Integrasi antara pola kegiatan	(Wychoff, 2014)
			Integrasi antara pola kegiatan	(Hartono et al., 2022)
			Kepuasan pengguna dalam penggunaan kegiatan	(Project for Public Space, 2007)
			Kepuasan pengguna dalam penggunaan kegiatan	
			Kepuasan pengguna dalam penggunaan kegiatan	
			Kepuasan pengguna dalam penggunaan kegiatan	
			Kepuasan pengguna dalam penggunaan kegiatan	
			Kepuasan pengguna dalam penggunaan kegiatan	
			Kepuasan pengguna dalam penggunaan kegiatan	
Partisipasi	↓	Taman yang bisa mendukung aktivitas, menjadi pilihan yang baik untuk aktivitas dengan lingkungan yang sehat.	Integrasi antara pola kegiatan	(Monggowisardjo, 1998)
			Integrasi antara pola kegiatan	(Wychoff, 2014)
			Integrasi antara pola kegiatan	(Hartono et al., 2022)
			Kepuasan pengguna dalam penggunaan kegiatan	(Project for Public Space, 2007)
			Kepuasan pengguna dalam penggunaan kegiatan	
			Kepuasan pengguna dalam penggunaan kegiatan	
			Kepuasan pengguna dalam penggunaan kegiatan	
			Kepuasan pengguna dalam penggunaan kegiatan	
			Kepuasan pengguna dalam penggunaan kegiatan	
			Kepuasan pengguna dalam penggunaan kegiatan	
Efektivitas	↓	Taman yang bisa mendukung aktivitas, menjadi pilihan yang baik untuk aktivitas dengan lingkungan yang sehat.	Integrasi antara pola kegiatan	(Monggowisardjo, 1998)
			Integrasi antara pola kegiatan	(Wychoff, 2014)
			Integrasi antara pola kegiatan	(Hartono et al., 2022)
			Kepuasan pengguna dalam penggunaan kegiatan	(Project for Public Space, 2007)
			Kepuasan pengguna dalam penggunaan kegiatan	
			Kepuasan pengguna dalam penggunaan kegiatan	
			Kepuasan pengguna dalam penggunaan kegiatan	
			Kepuasan pengguna dalam penggunaan kegiatan	
			Kepuasan pengguna dalam penggunaan kegiatan	
			Kepuasan pengguna dalam penggunaan kegiatan	

2.8 Kerangka Teori

Dalam penelitian strategi *place-making* pada ruang taman wisata dalam rangka menunjang prinsip ekowisata berkelanjutan, diperlukan kerangka teori sebagai acuan dalam melakukan penelitian lebih lanjut. Kerangka tersebut adalah sebagai berikut.



Dambar 2.4. Kerangka Teori

BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1 Paradigma Penelitian

Penelitian ini bertujuan menelusuri strategi *placemaking* taman wisata dalam rangka memperkuat prinsip ekowisata berkelanjutan. Keabsahan hasil didapat dari data literatur dalam prinsip ekowisata, pengamatan lingkungan pada taman wisata dan wawancara *stakeholders*. Untuk aplikasi strategi *placemaking* dapat digunakan pada ruang taman dengan prinsip ekowisata berkelanjutan, dimana potensi alam sebagai daya tarik utamanya. Aplikasi harus memiliki konteks, tema dan kajian yang sama (Groat & Wang, 2013).

Konsistensi hasil penelitian bergantung pada data yang diambil di lokasi, adanya kemungkinan perbedaan hasil *interview* antar pengapung dan interpretasi observer terjadi karena perbedaan perkembangan wawasan dari berbagai pihak. Penelitian bersifat induktif dengan membentuk fakta-faktor yang saling bersinambungan (Groat & Wang, 2013), strategi *placemaking* dibangun berdasarkan data hasil analisis penggunaan ruang dan hasil wawancara. Untuk itu penelitian ini menggunakan paradigma naturalistik.

3.2 Strategi Penelitian

Penelitian ini menggunakan strategi kualitatif fenomenologi. Analisis mempelajari pengalaman individu secara *subjective*, memaikan pengalaman aktivitas ekowisata pada area taman wisata. Nilai kebenaran sesuai dengan deskripsi dari fenomena yang ada. Penelitian pada taman wisata, bekerja dalam realita empiris untuk mendapatkan hasil penelitian melalui observasi dan wawancara. Analisis menguraikan gambaran kompleks ekowisata dengan melibatkan pelaporan dari berbagai perspektif, dengan mengidentifikasi dari elemen ruang taman (Groat & Wang, 2013).

Penelitian kualitatif berupaya memahami pemahaman yang kongkrit dengan melakukan pengorganisasian secara bertahap hingga dapat mengidentifikasi keterhubungan dalam konstruksi teori. Strategi penelitian kualitatif

mengeksplorasi aktivitas dan kondisi elemen ruang taman wisata yang memiliki prinsip ekowisata. Kemudian dengan deskripsi eksplanatori memaparkan pola hubungan dan keterkaitan antara aspek dan tujuan penelitian. Nienbitowska (2018) mengemukakan penelitian yang bersifat deskriptif bertujuan untuk menjawab rumusan masalah yang terkait dengan pertanyaan “bagaimana” terkait realitas yang ada di lapangan. Pengumpulan data kualitatif dilakukan melalui wawancara mendalam dan observasi untuk memberi pemahaman secara lebih jelas melalui pemilihan data yang komprehensif, valid, dan reliabel (Sugiyono, 2012).

3.3. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang akan dilakukan berada di Ekowisata Boonpring Andeman, taman ini terletak di Desa Sanankerto, Kecamatan Turen, Kabupaten Malang. Potensi alam yang dimiliki oleh Desa Sanankerto berupa hutan bambu dan sumber mata air. Hutan ini dikenal dengan nama Boonpring dan datar bernama Andeman. Kawasan ekowisata memiliki luas total 36,8 Ha, dengan 20 Ha merupakan hamparan hutan bambu. Tumbuhan bambu secara ekologi memiliki peran dalam konservasi, terutama tanah dan air. Hutan bambu dikelola oleh Badan Usaha Milik Desa Sanankerto yang didirikan pada 2017.

Ekowisata Boonpring Andeman dibentuk oleh prakarsa masyarakat sekitar dan dibentuk oleh pemerintahan daerah untuk membernak suatu ruang publik dengan pembuntakan benifit *bottom-up*. Pada proses pengembangannya ekowisata Boonpring banyak dibentuk oleh banyak pihak, seperti BUMDes Kartoharjo, Kelompok Sadar Wisata (Pokdarwis), Karang Taruna dan warga desa sendiri. Lembaga Ilmu dan Pengetahuan Indonesia (LIPI) juga membantu BUMDes dalam mengembangkan varietas bambu. Balai Pengolahan Daerah Aliran Sungai (BPDA) Brantas juga membantu dalam penumbuhan jumlah bibit bambu seperti pada gambar 3.1. Saat pandemi, wisata ini ditutup sementara dan beberapa kerusakan terjadi. Walau begitu, pokdarwis dan pihak-pihak terkait bambu membantu memata kembali ekowisata ini.

Kawasan ini memiliki arboretum dan laboratorium bambu yang dapat dijadikan sebagai objek penelitian. Terdapat 75 jenis bambu yang nantinya ditargetkan akan terdapat 200 jenis bambu yang akan dijadikan museum bambu. Didalam ekowisata selain dapat belajar tentang bambu juga terdapat budidaya dan

endemik oleh Universitas Muhammadiyah Malang, PPK Omawa Hismaperik, Dinas Perikanan Kabupaten Malang. Pengunjung dapat menikmati wisata alam khas pedesaan yang menyajikan panorama indah dan udara segar.



Gambar 3.1 Hutan Harebu Boorpring (Kadarnalang, 2014)

Taman Boorpring sudah beradaptasi sesuai perkembangan zaman sehingga ramai di kunjungi masyarakat sampai saat ini. Untuk itu taman wisata ini cocok untuk diganti lebih dalam strategi *placemaking* yang ada. Fasilitas taman ini akan dijelaskan pada gambar 3.2.



1 Road to road 2



2 Pavilion-roofed



3 Small Pavilion



4 Group of people



5 Pavilion-roofed



6 Small Pavilion-roofed



Figure 2.2 Location map of the park



7 Small Pavilion



8 Small Pavilion



9 Small Pavilion



10 Small Pavilion



11 Small Pavilion



12 Small Pavilion



13 Small Pavilion



14 Small Pavilion



15 Small Pavilion



16 Small Pavilion



17 Small Pavilion

Untuk memudahkan pembahasan dan pemetaan area taman, maka akan dibagi menjadi beberapa zona. Pembagian zona tersebut berdasarkan fungsi dan lokasi area yang ada. Pada tiap zona dibatasi oleh jalan, vegetasi maupun pagar pembatas. Untuk pembagian taman ekowisata Hoonpring terdapat 4 zona seperti pada gambar 3.3. Zona 1 terdapat area parkir, area *edupark* dan area pintu masuk. Zona 2 terdapat area komersial, area plaza dan area kolam renang. Zona 3 terdapat area danau dan Pulau Putri, area komersial dan area arboretan bambu. Zona 4 terdapat area hiburan dan gazebo, area kolam pelestarian ikan dan area pasar rakyat.



Gambar 3.3 Zonasi area Ekowisata Hoonpring

3.4 Aspek Penelitian

Untuk mengetahui fungsi dan potensi pada area taman perlu dilakukan identifikasi ruang taman ekowisata, dan dilakukan analisis penggunaan ruang untuk menggali strategi *Placemaking* pada ruang taman wisata dalam rangka mendukung prinsip ekowisata berkelanjutan.

Tabel 1.1 Jenis Penelitian

Nama	Jenis	Sub-jenis	Tujuan Penelitian	Teknik Pengumpulan Data	Teknik Analisis Data
Metode ilmiah yang tidak dapat digolongkan	Empiris	Peny. Kuantitatif	Menguji hipotesis yang telah dirumuskan	Observasi, Eksperimen, Survei, Dokumentasi, Angket	Metode Statistik
		Peny. Kualitatif			
		Peny. Campuran			
		Peny. Tindakan			
Metode pengajaran yang dapat diklasifikasi sebagai proses	Ilmiah	Peny. Kuantitatif	Mengukur, memprediksi, dan memahami secara akurat	Observasi, Eksperimen, Survei, Dokumentasi, Angket	Metode Statistik
		Peny. Kualitatif			
		Peny. Campuran			
		Peny. Tindakan			
Metode penelitian yang tidak dapat diklasifikasi sebagai proses	Ilmiah	Peny. Kuantitatif	Mengukur, memprediksi, dan memahami secara akurat	Observasi, Eksperimen, Survei, Dokumentasi, Angket	Metode Statistik
		Peny. Kualitatif			
		Peny. Campuran			
		Peny. Tindakan			

Revisi	Angka	Sub-angka	Wujud Perbaikan	Tingkat Fungsionalitas	Tingkat Keamanan
1.000	1.000	1.000.001	Menambahkan fitur login	100%	100%
		1.000.002	Menambahkan fitur registrasi	100%	100%
		1.000.003	Menambahkan fitur profil pengguna	100%	100%
	1.000	1.000.004	Menambahkan fitur chat	100%	100%
		1.000.005	Menambahkan fitur notifikasi	100%	100%
		1.000.006	Menambahkan fitur laporan	100%	100%
	1.000	1.000.007	Menambahkan fitur pembayaran	100%	100%
		1.000.008	Menambahkan fitur manajemen pengguna	100%	100%
		1.000.009	Menambahkan fitur manajemen konten	100%	100%
		1.000.010	Menambahkan fitur manajemen sistem	100%	100%

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian kualitatif, tindakan yang diambil membuat kriteria kualitas, studi kasus terpilih, survei, wawancara, observasi dan pendekatan teori dasar selama penelitian. Peneliti sebagai pengamat atau seperti peserta dalam penelitian. Teknik yang diterapkan pada pengumpulan data dengan melakukan tujuan lokasi, pemeriksaan dokumen, pelaksanaan survei, wawancara, pengkodean data, observasi. Studi kasus terpilih dalam hal memenuhi kriteria kualitatif tertentu (Niesabrowska, 2013).

a. Data identifikasi elemen ruang pada taman Ekowisata Boospring Andaman berdasarkan prinsip ekowisata berkelanjutan

Ruang taman wisata yang harus perlu dibuat zonasi untuk mempermudah penelitian, zonasi tersebut di buat sesuai fungsi dan fasilitas yang ada pada ruang tersebut. Dalam ruang ekowisata dilakukan identifikasi fungsi ruang, aktivitas dan kondisi setting ruang. Identifikasi tersebut digambarkan dalam *Place Centered Mapping*. Langkah- langkah yang dilakukan dengan *Place centered mapping* yaitu dengan sebagai berikut:

- a. Membuat sketsa tempat / *setting* yang meliputi seluruh unsur fisik yang diperkirakan mempengaruhi perilaku pengguna ruang.
- b. Membuat daftar perilaku yang akan diamati serta menentukan simbol / tanda sketsa setiap perilaku.
- c. Dalam kurun waktu tertentu, peneliti mencatat berbagai perilaku yang terjadi di tempat tersebut dengan menggunakan simbol - simbol di peta dasar yang telah disiapkan.

Pengambilan data dilakukan pada 14 Oktober 2024 sampai pada 20 Oktober 2024. Data aktivitas diambil pada saat jam ramai pengunjung yaitu pada pukul 11.00 dan 14.00.

b. Data analisis penggunaan ruang pada taman wisata Boospring Andaman

Pada data *mapping* identifikasi ruang, dilanjutkan analisis penggunaan ruang dari data *place centered mapping*, selain data tersebut dibantu dengan foto lokasi. Analisis penggunaan ruang dari *demanding culture* melakukan analisis *system of activity* dan *system of setting*. Aspek dalam strategi *placemaking*

membantu mencari tahu bagaimana aktivitas dan setting fisik yang ada saling terhubung menghasilkan tempat yang baik.

c. Data strategi *placemaking* ruang taman wisata dalam rangka memperkuat prinsip ekowisata berkelanjutan

Data hasil analisis penggunaan ruang dikategorikan sesuai dengan aspek *placemaking* untuk mendapatkan strateginya. Selain itu diperlukan juga data *interview* yang dilakukan kepada pemangku kegiatan untuk mengetahui aspek *placemaking*. Wawancara semi terstruktur kepada pengunjung, penjual di area taman, pengelola ekowisata, pemerintahan desa, perwakilan universitas, dan pihak yang membantu dalam keberhasilan taman. Pemilihan peserta wawancara dilakukan secara *random sampling*, pengumpulan sampel dimana peneliti memilih selangian peserta dari suatu populasi dan setiap anggota memiliki peluang yang sama untuk dipilih.

Wawancara semi terstruktur merupakan wawancara dimana pelaksanaannya lebih bebas bila dibandingkan dengan wawancara terstruktur (Sugiyono, 2012). Tujuan dari wawancara ini adalah untuk menemukan jawaban secara lebih terbuka, dimana pihak yang diajak wawancara diminta pendapat dan ide-idenya. Berusaha mencari identifikasi fungsi ekowisata dan jawaban dari aspek *access* & *belaga*, *comfort* & *image*, *uses* & *activity*, dan *associability*. Partisipan merupakan *stakeholders* yang paham terhadap sebuah area taman, pertanyaan akan terus digali kepada peserta wawancara sampai menemukan aspek *placemaking*.

Tabel 3.2 Analisis *stakeholders* peserta wawancara

No	Pelaku <i>stakeholders</i>	Jumlah peserta	Aspek yang dituju
1	Pengunjung	3 orang	identifikasi prinsip ekowisata strategi <i>placemaking</i>
2	Perajadeta (masyarakat desa)	1-3 orang (masyarakat sekitar)	Konsep ekowisata berprinsip Berdik keterlibatan warga dalam ekowisata
3	Penjual di area taman	1-3 orang	pengaruh adanya Ekowisata Berprinsip bagi penjual di sekitar Strategi <i>placemaking</i> pada area destinasi
4	Pemerintah desa	1-3 orang	konsep ekowisata pada berprinsip Berdik keterlibatan warga dalam ekowisata
5	Perwakilan Dinas yang terkait	1-3 orang	konsep ekowisata pada berprinsip, tren atau penelitian dan penelitian

3.5 Teknik Analisis data

Miles dan Huberman (1994) menyajikan proses siklus interaksi dalam dalam proses kualitatif, yaitu:

1. Pengumpulan data
2. Reduksi data
3. Penyajian data
4. Garis besar kesimpulan dan verifikasi.

a. Analisis data identifikasi elemen ruang pada taman wisata Boospring Andaman berdasarkan prinsip ekowisata berkelanjutan

Data ruang yang telah dikumpulkan disajikan dalam mapping maupun deskripsi pada masing-masing zona. Metode *place centered mapping* terdapat penjelasan berupa *associated diagram* pada pemetaan tersebut. Metode ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana manusia atau kelompok manusia memanfaatkan, menggunakan, atau mengakomodasi perilakunya dalam suatu situasi waktu dan tempat tertentu. *Place centered mapping* digunakan dalam pemetaan identifikasi fisik ruang dan melihat patternnya.

b. Analisis data penggunaan ruang pada ruang taman wisata boospring Andaman

Dari *place centered mapping* diketahui area yang digemari pengunjung dan area yang kurang diminati. Pada masing-masing area pelestarian, ekonomi, pendidikan, keterlibatan masyarakat, pariwisata perlu dilakukan analisis penggunaan ruang. Analisis ini mengkaji bagaimana hubungan masing-masing elemen ruang. Melalui *system of activity* dan *system of setting* yang ada. *System of activity* mengarah pada uraian kegiatan aktivitas dari lingkungan. *System of Setting* mengkaji lingkungan dan perilaku dihubungkan oleh aturan mengenai apa yang pantas dan di harapkan oleh lingkungan tersebut. Hasil dari sintesa temuan kecenderungan penggunaan ruang akan dikategorisasikan sesuai dengan aspek *placemaking*, yang mana hasilnya akan digunakan untuk analisis SWOT.

c. *Analisa pleremaking ruang tamu wisata dengan konsep ekowisata berkelanjutan: Data Reduction* hasil wawancara.

Analisis data hasil wawancara menggunakan aplikasi QDA Miner Lite, pertama *First Cycle Coding* dengan mengkodekan hal-hal menarik dari data secara sistematis, menyusun data yang relevan untuk setiap kode dan *second Cycle Coding* penyimpulan tema berdasarkan teori yang menjadi acuan. Tujuan dari analisa data untuk mendapatkan makna dari suatu hal secara teoritis (Larsen & Adu, 2021).

First Cycle Coding membaca satu-persatu hasil transkrip wawancara, pada masing-masing jawaban dari narasumber diberikan kode pada jawaban mereka, kode tersebut mewakili kata kunci tentang inti dari jawaban mereka. Dalam satu wawancara terdapat banyak kode sesuai dengan jawaban dari narasumber, kode tersebut juga dapat digunakan untuk jawaban narasumber lain ketika membicarakan yang sama. Hal tersebut dilakukan pada semua narasumber, wawancara tersebut. Pada *second Cycle Coding* mengelompokkan kode kode tersebut menjadi satu tema. Tema tersebut sesuai dengan teori yang menjadi acuan dalam melakukan. Dari pengelompokan tema tersebut dapat diketahui makna dari masing-masing teori dari perspektif pengarang. Hasil dari wawancara akan gunakan untuk data analisis SWOT.



Gambar 3.4 *First Cycle Coding* hasil wawancara (Larsen & Adu, 2021)

Class 1	Class 2	Class 3	Pengelompokan tema
• Mengingat in-efisiensi dan potensi • Mengingat dis-sonansi harga • Mengingat in-vestasi yang • Mengingat in-tervensi yang • Mengingat in-tervensi yang • Mengingat in-tervensi yang • Mengingat in-tervensi yang • Mengingat in-tervensi yang	• Tidak mengemban-kan • Tidak mengemban-kan • Tidak mengemban-kan • Tidak mengemban-kan • Tidak mengemban-kan • Tidak mengemban-kan • Tidak mengemban-kan • Tidak mengemban-kan	• Tidak mengemban-kan • Tidak mengemban-kan • Tidak mengemban-kan • Tidak mengemban-kan • Tidak mengemban-kan • Tidak mengemban-kan • Tidak mengemban-kan • Tidak mengemban-kan	

Gambar 3.5 Second Cycle Coding hasil wawancara (Larsen & Ada, 2021)

d. Analisis Strategi *placemaking* ruang taman wisata dengan konsep ekowisata berkelanjutan

Analisis SWOT digunakan sebagai teknik untuk menilai lingkungan yang ada dan potensinya, mendukung proses pengambilan keputusan terhadap desain strategis. Hal tersebut sering digunakan dalam perencanaan kota. Teknik ini mengumpulkan informasi dan memisalkan ke dalam empat kategori yaitu *strengths* (kekuatan dari konsep wisata yang ada), *weaknesses* (kelemahan dari konsep wisata yang ada), *opportunities* (peluang pengembangan di masa depan), *threats* (ancaman dari luar di masa depan) (Dunayanti & Naim, 2022). Analisis biasanya dilakukan oleh pemerintah untuk strategi jangka panjang, pengembangan daerah dan memberikan dampak yang luas dari investasi strategis (Nierobitowska, 2013).

Analisis SWOT disajikan dalam tabel yang memungkinkan merumuskan strategi pengembangan yang ditujukan untuk menghilangkan kelemahan dan melawan ancaman. Hal tersebut memerlukan penelitian yang mendalam dan persentimen terus menerus terhadap perubahan dan penerimaan oleh masyarakat. Tujuan analisis SWOT yaitu menentukan apa yang disebut faktor-faktor kunci/kekuatan pendorong utama pembangunan kota-kota tertentu, serta menemukan faktor-faktor dalam proses pengambilan keputusan jangka panjang. Hal tersebut dapat menentukan pentingnya faktor untuk pembangunan tingkat lanjut dan keputusan dampaknya (Nierobitowska, 2013).

Dalam penelitian ini analisis SWOT digunakan untuk mengolah hasil temuan dari analisis penggunaan ruang dan hasil wawancara. Penulis mengumpulkan informasi dan mengelompokkan ke dalam 4 kelompok, sehingga dapat menemukan faktor-faktor strategi *placemaking* dalam area ekowisata secara jangka panjang. Untuk penyajian data akan tuliskan dalam bentuk tabel matriks.

3.7 Tahapan Penelitian

Berikut adalah tahapan dari penelitian ini:



Gambar 3.6 Tahapan penelitian

Tahapan penelitian dimulai dengan step sebagai berikut:

1. Mengajukan ijin kepada pihak pengelola Honeyspring untuk penelitian.
2. Observasi *fixed* dan *semi-fixed element*, jam resmi kunjungan
3. Melakukan pemetaan aktivitas pada 7 hari, pemetaan dilakukan 2 kali per hari
4. Mengambarkan pemetaan *Place Covered mapping*.
5. Melakukan analisis penggunaan ruang sesuai aspek penelitian dari *mapping*
6. Rumusan temuan dari analisis penggunaan ruang
7. Melakukan wawancara kepada *stakeholders* ekowisata Honeyspring
8. Melakukan *Coding* hasil Wawancara
9. Hasil analisis wawancara
10. Menyusun *placemaking* ruang taman wisata dalam rangka memperkuat prinsip ekowisata berkelanjutan dengan analisis SWOT.

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Tinjauan Umum Lokasi Penelitian

Kabupaten Malang adalah salah satu kabupaten di Indonesia yang terletak di provinsi Jawa Timur dengan luas wilayah 3.534,36 km². Kabupaten Malang meliputi dataran rendah, dataran tinggi, gunung aktif, gunung tidak aktif, hingga sungai yang melintasi wilayah Kabupaten Malang. Oleh karena itu, Kabupaten Malang memiliki potensi pada bidang pertanian, perkebunan, serta pariwisata. Seiring berjalannya waktu, Kabupaten Malang mulai menerapkan ekowisata dalam berbagai destinasi wisatanya, dan pada penelitian ini menggunakan Ekowisata Boospring sebagai studi kasusnya.

Ekowisata Boospring adalah suatu wisata pemandian di Desa Sarankerto, Turen, Kabupaten Malang seperti pada gambar 4.1. Taman ini sudah ada sejak era 90-an, upaya untuk kembali menghidupkan pun dilakukan, tak hanya menjadi tempat pemandian namun menjadi hutan bambu. Ada lebih dari seribu rumpun bambu yang hidup di kawasan 42 hektar ini. Hamparan pepohonan bambu membuat pemandangan Andaman begitu asri. Kemudian mata memandang, yang terlihat adalah hamparan tanaman berwarna hijau (Radarmalang, 2014). Hutan bambu di Desa Sarankerto sekadar sebagai lahan konservasi air untuk keperluan irigasi. Lalu, mereka mulai mengembangkan layanan ekowisata, dimana fungsi konservasi tetap ada, namun masyarakat dapat mendapatkan nilai lebih dari adanya pariwisata.



Gambar 4.1 Peta Ekowisata Boospring pada Kabupaten Malang (Aregis, 2025)

4.2 Identifikasi Fungsi Ruang Ekowisata dan Kondisi Setting Ruang Ekowisata Boospring

Salah satu menyajikan identifikasi elemen ruang ekowisata Boospring pada masing-masing ruang, kondisi setting ruang (*fixed element* dan *semifixed element*), serta seluruh aktivitas yang ada di taman (*non fixed element*). Pada identifikasi elemen ruang akan dijelaskan berdasarkan pembagian zona yang ada. Identifikasi bagian pertama akan dijelaskan fungsi dan kondisi setting ruang.

4.2.1 Identifikasi Fungsi Ruang Ekowisata dan Kondisi Setting Ruang Zona 1

Zona 1 merupakan area parkir, area *edupark* dan area pintu masuk. Area parkir dan area pintu masuk merupakan sarana penunjang untuk memudahkan pengunjung. Area *edupark* merupakan area dengan fungsi ekowisata pelestarian, dan pendidikan. Pada area *edupark* seringkali digunakan oleh pelajar untuk mempelajari berbagai macam ikan endemik (gambar a 4.17), terdapat aquarium display, dan area berkebun sayur-sayuran maupun buah-buahan. Pengunjung dan masyarakat sekitar terlibat dalam kegiatan petik makan (gambar b 4.17).



(a)



(b)

Gambar 4.2 (a) Kegiatan siswa TK pada area *edupark* (b) kegiatan petik makan

Pada Zona 1 terdapat beberapa *fixed element*, seperti bangunan, jalan sirkulasi pejalan kaki maupun kendaraan, pagar pembatas, elemen *special feature*, vegetasi pohon besar. *Fixed element* akan dijabarkan terdapatnya sebagai berikut:

a. *Fixed element* bangunan

Bangunan pada zona 1 berupa pos penjaga pada bagian depan area parkir terbuat dari besi, kayu serta genteng metal (gambar i & j 4.3). Ukuran pos cukup untuk 4 orang berjaga. Selain itu terdapat bangunan tempat penjualan tiket,

bangunan bernatif dan berwarna batu bata, dengan atap gerting, bangunan ini terdapat 4 tiket cukup besar untuk melayani kebutuhan pengunjung (gambar e 4.3). Pada area parkir terdapat bangunan toilet umum, yang terbuat dari seng dan kayu (gambar c 4.3). Terdapat 2 gazebo bahan bambu di area parkir, seringkali digunakan pengunjung untuk berteduh, ukuran gazebo cukup untuk menampung pengunjung yang berkelompok (gambar d & k 4.3). Pada area parkir motor juga terdapat gazebo bambu dengan atap metal, tempat penugas berjaga sepeda para pengunjung (gambar e 4.3).



Gambar 4.3 Fixed element bangunan zona 1

Untuk bangunan area *edupark*, terletak di ujung area parkir, Area *edupark* terdapat 1 bangunan *display* ikan, 1 gazebo pengelola dan 1 bangunan *greenhouse*. Bangunan *edupark* terbuat dari kayu, rangka metal, seng dan kaca (gambar a, b, l 4.3). Bangunan pada Area *edupark* cukup untuk melakukan kegiatan berkelompok.

Dekat area parkir terdapat bangunan makan Mbah Singo yang terbuat dari batu bata dan genting tanah liat, bergaya bangunan lama Jawa (gambar f 4.3). Dekat makan terdapat bangunan musholla yang terbuat dari struktur beton, dinding buntu dan atap bertingkat dari genting bergaya Jawa. Makan dan musholla ukurannya besar dan cukup untuk pengunjung dalam jumlah besar (gambar g 4.3).

b. *Fixed element* sirkulasi pedestrian

Pada zona 1 sirkulasi pedestrian (lampiran 1) berasal dari area parkir menuju kearah pintu masuk. Jalan yang dilalui memiliki ukuran yang lebar namun sirkulasi pedestrian dan kendaraan masih pada 1 jalur (gambar a). Area parkir dan *edgework* sirkulasi masih berupa tanah dan rumputan (gambar b). Sirkulasi pada area depan tempat pembelian tiket dan pintu gerbang memiliki bahan penutup aspal (gambar c). Sirkulasi pedestrian menuju makan dan musholla memiliki bahan penutup berupa *paving block* dan beton cor (gambar d).

c. *Fixed element* sirkulasi kendaraan

Sirkulasi kendaraan pengunjang (lampiran 1) berhenti pada area parkir (gambar a 4.4), namun beberapa kendaraan yang akan menuruni pengunjang laju masuk sampai area dalam taman. Untuk kebutuhan *maintenance* kendaraan pengelola juga masuk melalui pintu masuk utama. Pintu masuk, memiliki portal khusus untuk kendaraan dan untuk pedestrian (gambar g 4.4).

d. *Fixed element special feature*

Zona 1 memiliki *special feature* (lampiran 1) berupa gapura pada jalan masuk area parkir. Gapura sebagai penanda memasuki area ekowisata Bloonpring. Gapura terbuat dari beton dengan bentuk buntu dengan bentuk segitiga (gambar j 4.4). Area pintu masuk, portal tempat pengocokan tiket berupa gapura dengan dekoratif bambu dan kayu (gambar g 4.4).

e. *Fixed element pagar pembatas*

Zona 1 area parkir dibatasi oleh pagar bambu, pondasi batu kali, dan vegetasi (lampiran 1). Pondasi batu kali membatasi area parkir dan jalan utama, karena memiliki perbedaan ketinggian (gambar i 4.4). Pagar bambu sekitar masih aman dan layak untuk digunakan (gambar c 4.4). Area pintu masuk dibatasi oleh pagar besi (gambar e 4.4). Area makan dan pintu masuk dilengkapi oleh portal besi

untuk keamanan taman ketika tidak beroperasi (gambar f 4.4). Disekeliling zona 1 terdapat pembatas berupa vegetasi membuat area taman rindang dan segar.

f. *Fixed element* vegetasi pohon besar

Zona 1 terdapat pohon besar yang tergolong dalam *fixed element* adalah pohon-pohon besar yang sudah ada sejak lama. Pohon yang ada seperti paten, bambu, meranti, cery, cemara dan lain lain. Pohon besar sebagai pelindung, pembatas, pembentuk visual dan pengarah sirkulasi. Vegetasi sekeliling zona 1 terdapat pada gambar lampiran 1.

Zona 1 terdapat beberapa *semi-fixed element*, seperti tanaman perdu dan rumput, *street furniture*, pedagang kaki lima dan *signage*. *Semi - Fixed element* akan dijabarkan terdapatnya sebagai berikut:

a. *Semi fixed element* penutup rumput dan tanaman perdu

Zona 1 beberapa area tertanapi oleh penutupan yang berfungsi sebagai *groundcover* (lampiran 2), yaitu area parkir dan area *edapark* (gambar f). Pada zona 1 perdu berguna sebagai pembatas fisik, penghasil oksigen, pengarah jalan dan memberikan unsur estetik. Perdu terdapat sisi jalan sirkulasi (gambar c, k, m, n).

b. *Semi fixed element* pedagang kaki lima

Zona 1 terdapat beberapa pedagang kaki lima yang berjualan di depan area pintu masuk (gambar g lampiran 1). Pedagang merupakan warga sekitar yang berjualan saat hari libur saja, sehingga mereka menjual dagangannya secara insidental. Beberapa pedagang berjualan pada kios yang terbuat dari kayu dan atap seng, mereka menjual baju, makanan dan minuman. Beberapa pedagang juga membawa

c. *Semi fixed element street furniture*

Zona 1 terdapat beberapa *street furniture* seperti bangku dan meja baris, bangku plastik, tempat cuci tangan, tempat sampah, dan *traffic cone* (lampiran 2). Bangku plastik yang digunakan oleh pengelola berjualan di depan tempat penjualan tiket. Bangku dan meja baris digunakan pedagang kaki lima dan pengelola untuk berjualan (gambar 3). Di dekat bangunan penjualan tiket juga terdapat 4 tempat cuci tangan yang terbuat dari bata (gambar c). Di beberapa titik terdapat tempat sampah, untuk memudahkan pengunjung menjaga kebersihan (gambar f). Pada area depan

pas peraga terdapat *traffic cone* untuk membatasi dan memperingatkan kendaraan agar tidak melebihi batas tersebut (gambar p).

b. *Semi fixed element signage*

Zona 1 terdapat beberapa *signage* yang terpasang dan masing-masing *signage* memiliki fungsi tersendiri (lampiran 2). *Signage* ada yang berfungsi sebagai pengarah jalan, *signage* informasi pendidikan, *signage* penanda lokasi, *signage* petunjuk kegiatan, dan *signage* sebagai himbunan. *signage* penanggulangan bencana. *Signage* pengarah jalan memberikan informasi arah masuk ke dalam taman.

Signage informasi pendidikan memberikan informasi sejarah makam Mbah Sugo dan jenis-jenis ikan pada area *edupark* (gambar a, s). *Signage* penanda lokasi memberikan informasi tempat untuk *edupark*, untuk tiket pembelian tiket, tempat parkir mobil dan motor, tempat parkir khusus pengelola, tempat toilet (gambar k, r). *Signage* petunjuk kegiatan menginformasikan adanya kegiatan wisata yang ada di Desa Sanankento dan kegiatan petik melon (gambar d). *Signage* himbunan berupa pentan selam di taman wisata (gambar b, t). *Signage* penanggulangan bencana seperti tanda titik kumpul (gambar q).

4.2.2 Identifikasi Fungsi Ruang Ekowisata dan Kondisi Seling Ruang Zona 2

Zona 2 merupakan area kolam renang, area komersial dan area plaza. Area kolam renang merupakan area panjang yang memiliki fungsi sebagai sarana hiburan bagi ekowisata berespring. Area komersial yang berada di dekat pintu masuk merupakan area panjang yang memiliki fungsi ekonomi dan keterlibatan masyarakat. Area plaza merupakan area panjang yang menyediakan sarana hiburan dan olahraga dalam fungsi ekowisata. Satu hari libur masyarakat sekitar menampilkan tarian tradisional dan busungan pada area ini. Penampilan tersebut merupakan upaya keterlibatan masyarakat sekitar terutama pelajar dalam bidang kebudayaan.



Gambar 4.4 Penempatan kesenian pada area plaza

Zona 2 terdapat beberapa *fixed element*, seperti bangunan, jalan sirkulasi pedestrian maupun kendaraan, pagar pembatas, elemen *special feature*, vegetasi pohon besar, dan unsur fisik air. *Fixed element* akan dijabarkan terdapatnya sebagai berikut:

a. *Fixed element* bangunan

Bangunan pada zona 2 berupa kios komersial, bangunan perwakilan desa, bangunan panggung plaza, bangunan penjualan tiket permainan, bangunan pengelola, gazebo, bangunan ruang tamu, gedung serbaguna, dan kamar mandi. Bangunan kios komersial terdapat area dekat pintu masuk (gambar b 4.5), kios ini berjajar di sepanjang batas hutan, memiliki jumlah yang banyak dan dilengkapi gazebo tempat untuk pengunjung makan di area depannya. Bangunan kios terbuat dari kayu dan seng, dan gazebo tempat makan terbuat dari kayu, bambu dan atap kasa. Gazebo dilengkapi dengan tempat duduk dan meja bambu yang dapat menampung pengunjung dalam jumlah besar. Dekat area komersial terdapat bangunan perwakilan Hamdes yang terbuat dari bata bata bergaya bangunan tradisional Jawa, dengan atap genteng dan dinding teras kayu, bangunan ini hanya digunakan oleh pengelola (gambar g 4.5).

Pada area plaza terdapat bangunan toko dan tempat persewaan alat renang. Bangunan terbuat dari bata bata dengan atap seng dengan cat dinding berwarna warni (gambar f 4.5). Bangunan penerimaan tamu yang dibangun oleh HRL, terbuat dari bata bata dengan dinding cat abu, pintu kaca dan atap seng (gambar i 4.5). Area plaza terdapat gedung panggung pertunjukan dengan ukuran yang besar dengan desain yang menarik. Bangunan ini terbuat dari bata bata, struktur beton dengan atap genteng. Panggung memiliki cat warna putih dengan hiasan motif dekoratif bambu (gambar h 4.5). Di bagian belakang panggung terdapat bangunan 2 lantai,

yang pada lantai 1 digunakan sebagai kamar mandi dan lantai 2 untuk bangunan pengelola. Bangunan ini terbuat dari bata-bata dengan cat berwarna putih, atap genteng das hiasan motif haribu (gambar d 4.5). Area plaza juga terdapat bangunan leket tiket naik perahu, dan naik bus keliling. bangunan terbuat dari seng berwarna merah muda (gambar e 4.5).



Gambar 4.5 *Fixed element* bangunan pada Zona 2

Pada zona 2 terdapat banyak gazebo terutama pada area sekeliling kolam renang. gazebo terbuat dari bambu dan kayu, digunakan oleh pengunjung secara berkelompok untuk istirahat. Jumlah gazebo banyak, memiliki ukuran yang bervariasi dan layak untuk digunakan (gambar c, j, n 4.5). Di kolam renang anak juga terdapat gazebo dan besi sebagai area duduk, dan di ujung terdapat kamar mandi yang terbuat dari bahan seng dengan cat banyak warna (gambar m 4.5).

Pada area kolam renang terdapat tribun dengan atap metal digunakan untuk pengunjung duduk dan menonton renang ketika berenang (gambar a 4.5). Terdapat juga bangunan serba guna yang terbuat dari batu bata dengan cat *orange* dan atap genting (gambar l 4.5). Zona 1 terdapat kamar mandi tambahan dengan bangunan dari metal dengan cat merah muda, merah dan hijau (gambar n 4.5). Pada Zona 2 tidak semua bangunan memiliki tema yang senada, ada yang bergaya tradisional jawa dengan dekoratif ornamen bambu dan ada yang dibangun dengan gaya modern dengan warna pink ataupun berwarna warni.

b. *Fixed elements* sirkulasi pedestrian

Pada zona 2 sirkulasi pedestrian berasal dari area pintu masuk menuju kearah area komersial dan plaza (lampiran 3). Jalan yang dilalui memiliki ukuran yang lebar cukup untuk pengunjung berjalan berkelompok, namun sirkulasi pedestrian dan kendaraan masih pada 1 jalur. Sirkulasi pedestrian ada yang terbuat aspal, cor beton, *paving block* dan ada yang berupa tanah. Sirkulasi dengan aspal merupakan jalan utama yang merupakan sirkulasi pedestrian kendaraan (gambar c).

Pada area komersial jalur sirkulasi berupa tanah dan area ini memiliki kontur yang lebih tinggi dari jalan utama sehingga terdapat tangga dari beton untuk pencaapaianya (gambar c, m lampiran 3). Pada area plaza jalur sirkulasi pedestrian memiliki bahan *paving block* (gambar i, k lampiran 3), dan pada area plaza yang berada di tepi danau, penggsesung dapat melewati pagar untuk menuju fasilitas naik perahu. Sirkulasi yang ada memiliki bahan cor beton dan kayu (gambar j). Pada area kolam renang sirkulasi berupa *paving block* (gambar g), dan jalur pedestrian pada sisi gazebo area kolam memiliki penutup rumput (gambar f). Area kolam memiliki kontur lebih rendah dari area plaza, pencaapaian menggunakan tangga cor (gambar d).

c. *Fixed element* sirkulasi kendaraan

Pada Zona 2 beberapa kendaraan diijinkan untuk masuk ke area dalam taman (lampiran 3). Kendaraan tersebut memiliki keperluan untuk *maintenance*, kendaraan yang membawa pengunjung lansia, kendaraan pariwisata, kendaraan pengelola dan bus fasilitas untuk keliling taman. Jalur kendaraan terluar dari aspal dan *paving block*, untuk area pintu masuk berbukan aspal (gambar a), untuk area lainnya memiliki bahan *paving block* (gambar c).

d. *Fixed element* special features

Pada Zona 2 terdapat *fixed element* yang unik dan menjadi penanda kawasan (lampiran 3), elemen tersebut seperti *aggrage* terna Hoonpring yang terbuat dari beton dengan dekorasi motif hambo (gambar i). Elemen yang khas sering digunakan untuk berfoto oleh pengunjung. Terdapat juga patung berbentuk pohon pada area dekat danau (gambar k).

e. *Fixed element* fisik air

Pada Zona 2 terdapat elemen fisik air, seperti kolam renang dan dan kolam ikan (lampiran 3). Kolam renang terdapat 3 area kolam balita, anak dan dewasa (gambar e & g). Kolam anak dilengkapi dengan permainan papan selancar yang membuat mereka beraktivitas lebih lama. Dekat kolam renang juga terdapat kolam ikan dengan bentuk galan tanah dan digunakan untuk budidaya ikan (gambar a).

f. *Fixed element* pembatas

Pada zona 2 terdapat beberapa pembatas untuk keamanan dan kesehatan. Pembatas tersebut seperti pagar bambu, pagar besi, dan pagar beton struktur (lampiran 3). Elemen tersebut membatasi perbedaan kontur dan membatasi di sekitar area danau. Pagar bambu membatasi area kolam renang dan kebun warga (gambar b). Pada Kolam renang terdapat pinta besi, untuk menjaga keamanan (gambar f). Pada area hutan juga terdapat elemen pembatas seperti saluran drainase (gambar g) dan bangunan, sehingga pengunjung tidak masuk ke area hutan. Sedangkan area danau dikelilingi oleh pagar struktur beton (gambar n).

g. *Fixed element* pohon besar

Pada Zona 2 pohon yang tergolong dalam *fixed element* adalah pohon besar yang sudah ada sejak lama (lampiran 3). Pohon besar sebagai pelindung, pembatas, pembentuk visual dan pengarah sirkulasi. Pohon besar sebagai pelindung dan

pembatas seringkali pada area yang memiliki perbedaan kontur dan dasar. Pada area plaza juga terdapat pohon beringin besar sebagai area yang teduh di tengah (gambar q) dan penanda area plaza. Pada area bawah pohon besar, banyak bangku dan gazebo untuk melindungi manusia dan sinar matahari. Pohon besar juga menegakkan tanah longsor pada area dengan kontur miring. Pada belakang area kolam renang dan area komersial merupakan area hutan memberikan latar *view* pemandangan yang baik (lampiran 3).

Pada Zona 2 terdapat *semi-fixed element*, akan dijabarkan sebagai berikut:

a. *Semi-Fixed element* penutup rumput dan tanaman perdu

Pada Zona 2 terdapat banyak area yang tertutup rumput dan tanaman hias (lampiran 4). Area yang tertutup rumput berada di sekeliling area kolam renang dan area plaza (gambar a, b). Pada area kolam renang di bawah pohon rindang seringkali digunakan untuk beraktivitas (gambar b). Selain itu terdapat banyak tanaman perdu yang berfungsi sebagai hiasan, dan pembatas (gambar c, e, p). Tanaman perdu membatasi pergerakan pengunjung terutama pada area yang memiliki perbedaan kontur tanah, hal tersebut juga berfungsi untuk keselamatan pengunjung (gambar c).

b. *Semi-Fixed element* permainan anak-anak

Pada Zona 2 area kolam renang hila terdapat beberapa permainan anak seperti ayunan, papan seluncut, mandi bola, dan kursi putar. Permainan anak ini terbuat dari besi dan sering digunakan setelah anak-anak aktivitas berenang. Permainan ini akan digunakan oleh anak-anak dan orang dewasa (gambar f lampiran 4).

c. *Semi-Fixed element* *street furniture*

Pada zona 2 terdapat beberapa *street furniture* seperti bangku dan meja bambu, tempat sampah, dan tempat cuci tangan (lampiran 4). Bangku dan meja bambu berada di depan kios dan gazebo komersial dengan jumlah yang cukup banyak, digunakan pengunjung untuk makan, minum sambil menikmati pemandangan (gambar a, e). Selain itu bangku juga banyak berada di tepi dasar, digunakan oleh pengunjung untuk menunggu wahana perahu dan menikmati pemandangan (gambar f). Untuk tempat sampah di ekowisata Hoonpring disediakan cukup banyak, diletakkan pada area yang dekat dengan tempat untuk pengunjung,

Jumlah lelak di banyak titik mempermudah pengunjung untuk tidak membuang sampah sembarangan (gambar a, f, p). Tempat cuci tangan berada pada pintu masuk area kolam renang (gambar d).

d. *Semi-Fixed element signage*

Pada Zona 2 terdapat berbagai macam jenis *signage* (lampiran 4), terdapat *signage* petunjuk jalan, *signage* informasi, *signage* penanggulangan bencana, *signage* himbunan, *signage* peta dan *signage* nama area. *Signage* petunjuk jalan untuk mengarahkan pengunjung ke area-area wahana atau fasilitas, seperti menuju kolam renang atau menuju ke permainan zona 4 (gambar m). *Signage* penanggulangan bencana mengarahkan pengunjung pada titik kumpul di area plaza (gambar g). *Signage* himbunan berupa larangan dan peraturan selama berada di dalam taman (gambar b, j). *Signage* informasi nama tumbuhan dan penjelasannya, terdapat juga *signage* berupa ketenangan sejanah area taman, seperti sejanah Hoostring dan asal asal mata air (gambar j). *Signage* nama area seperti petunjuk nama permainan naik perahu dan bus keliling taman (gambar k). Pada area plaza juga terdapat *signage* peta area ekowisata Hoostring dan peta desa Sanarkeno (gambar o). Terdapat juga *signage* informasi nama kios dan list makanan yang dijual (gambar e).

4.2.3 Identifikasi Fungsi Ruang Ekowisata dan Kondisi Setiap Ruang Zona 3

Zona 3 merupakan area danau dan Pulau Putri, area komersial dan arboretum bambu dan area hutan bambu. Area danau dan Pulau Putri merupakan fasilitas penanjangan hiburan, area danau dimanfaatkan sebagai tempat hiburan naik perahu. Pulau pulau terdapat gazebo dan beberapa bangku taman yang seringkali digunakan pengunjung untuk istirahat. Area ini sebagai fungsi privatisasi dalam prinsip ekowisata. Area komersial merupakan tempat masyarakat sekitar untuk belanja. Dalam fungsi ekowisata area ini merupakan sarana fungsi keterlibatan masyarakat dan ekonomi. Area komersial merupakan zona penanjangan dalam zonasi wisata. Area arboretum bambu merupakan area koleksi tanaman bambu yang dibuat oleh pengelola dan warga sekitar, area ini merupakan zona transisi yang mendukung kegiatan pelestarian dan penelitian tanaman bambu. Di belakang area taman wisata terdapat area hutan yang dijaga dan dilindungi, area ini merupakan fungsi

konservasi dalam fungsi ekowisata. Area hutan bambu merupakan zona inti dari zona wisata Biorapring.

Dalam zona 3 terdapat beberapa *fixed element*, yaitu seperti bangunan, jalan sirkulasi pedestrian maupun kendaraan, pagar pembatas, elemen *special feature*, vegetasi pohon besar, dan unsur fisik air. *Fixed element* akan dijabarkan tentatunya sebagai berikut:

a. *Fixed element* bangunan

Area komersial zona 3 terdapat bangunan kios tempat masyarakat berjualan yang berjajar mengikuti bentuk area danau (gambar b 4.8). Area kios tempat berjualan makanan memiliki bangunan gazebo sebagai fasilitas area duduk ketika pengunjung ingin makan, duduk, istirahat ataupun memberi makan ikan (gambar a 4.8). Bangunan kios memiliki jumlah yang 40 unit, namun banyak kios yang sudah tidak digunakan dan tidak terawat, sehingga merusak *view* yang karang baik. Beberapa bangku dan meja mulai rusak dan lapuk sehingga membahayakan pengunjung yang sedang duduk.

Pada area komersial juga terdapat bangunan kamar mandi dan gazebo musholla (gambar c 4.8). Kamar mandi berada pada area belakang bangunan kios terbuat dari bata-bata dan atap metal dengan cat warna putih. Musholla merupakan gazebo yang terbuat dari bambu dan merupakan bangunan yang masih kuat. Bangunan kamar mandi dan musholla masih kurang terawat dan kurang diperhatikan kebersihannya. Pada area Pulau Putri terdapat bangunan gazebo besar yang dapat menampung banyak orang, bangunan ini memiliki visual yang bagus dengan hutan dari kayu dan bambu. Gazebo terawat dan layak digunakan (gambar a, f 4.8). Bangunan pada zona 3 memiliki visual yang cenderung sama, kecuali pada bangunan kamar mandi. Bangunan yang ada tetap mempertahankan warna dan tekstur asli material, yaitu material bambu dan kayu.

Area komersial juga terdapat bangunan kamar mandi dan gazebo musholla (gambar c 4.8). Kamar mandi berada pada area belakang bangunan kios terbuat dari bata-bata dan atap metal dengan cat warna putih. Musholla merupakan gazebo yang terbuat dari bambu dan merupakan bangunan yang masih kuat. Bangunan kamar mandi dan musholla masih kurang terawat dan kurang diperhatikan kebersihannya. Pada area Pulau Putri terdapat bangunan gazebo besar yang dapat menampung

banyak orang, bangunan ini memiliki visual yang bagus dengan hahan dari kayu dan bambu. Gazebo terawat dan layak digunakan (gambar e, f 4.8). Bangunan pada zona 3 memiliki visual yang cenderung sama, kecuali pada bangunan kamar mandi. Bangunan yang ada tetap mempertahankan warna dan tekstur asli material, yaitu material bambu dan kayu.



Gambar 4.8 *Fixed element* bangunan zona 3

b. *Fixed element* sirkulasi pedestrian

Jalur sirkulasi pedestrian pada zona 3 mengelilingi area sekitar danau dan jalan menuju Pulau Putri (lampiran 2). Jalur sirkulasi pada area komersial memiliki jalan yang lebar dimana pengunjung dapat jalan berkelompok dan penatap lainnya berupa tanah (gambar h). Sirkulasi pedestrian pada area komersial masih menjadi satu area dengan sirkulasi kendaraan. Area arboretum bambu memiliki kontur tanah yang lebih tinggi, sehingga pencahayaan dari area komersial melalui tangga beton cor. Pada Pulau Putri sirkulasi pedestrian memiliki penatap berupa paving

block, dan lebar jalan cukup untuk 3 – 4 orang (gambar m). Pada area jalan sisi utara danan memiliki lebar jalan yang cukup untuk 2 – 3 orang, dengan permukaan tanah yang berkontur. Permukaan lantaiannya berupa tanah dan pada bagian berkontur diberi *rip tile* berupa cor beton (gambar e & k).

c. Fixed element sirkulasi kendaraan

Sirkulasi kendaraan melewati area komersial dan area arboretum hambu (gambar c lampiran 5). Jalan kendaraan pada area yang melewati arboretum hambu memiliki bahan penutup berupa *poring block*. Kendaraan yang melewati arboretum hambu menuju ke area konservasi hutan dan area plaza. Pada area komersial penutup lantai berupa tanah (gambar h), saat kendaraan melalui area ini banyak debu yang cenderung beterbangan. Kendaraan yang melewati berupa motor, mobil, bus kecil yang disediakan taman, dan kendaraan *maintenance* (lampiran 5).

d. Fixed element special feature

Special feature pada area ini berupa portal dan jembatan Pulau Putri yang terlihat unik dan sering digunakan berfoto oleh pengunjung, jembatan ini terbuat dari beton dan berhiaskan ornamen hambu (gambar l lampiran 5). Jembatan ini menghubungkan antara Pulau Putri dan area komersial. Pada zona 3 juga terdapat pergola yang terbuat dari besi, berada di area Pulau Putri (gambar g). Pergola ini dibuat unik ditumbuhi tanaman rambat di penutup atasnya, namun saat ini masih belum semua dipenuhi oleh tanaman rambat. Selain itu terdapat portal gerbang di area arboretum hambu, sebagai penanda kawasan area koleksi hambu oleh ekowisata Blooming (gambar o). Pergola ini terbuat dari struktur beton dengan ornamen hiran hambu. Pada area dekat kios terdapat bangunan rangka besi yang dahulu digunakan sebagai permainan *flying fox* yang sudah tidak digunakan kembali (gambar i).

e. Fixed element fisik air

Kolam fisik air pada zona 3 berupa danau yang berada di tengah area taman (gambar b & f lampiran 5). Danau sering digunakan sebagai wahana naik perahu dan pengunjung dapat memberi makan ikan pada danau ini. Air pada area danau ini berasal dari mata air yang terdapat di area Blooming.

f. Fixed element pembatas

Pada zona 3 terdapat banyak elemen pembatas, elemen ini berfungsi untuk keamanan dan keselamatan pengunjung (lampiran 5). Pada sekeliling areal danau dibatasi oleh pagar bambu (gambar q), pagar struktur beton (gambar p) dan pohon-pohon besar (gambar d & f). Batas pada sekeliling danau aman dan kuat. Pada area arboretum bambu bagian depannya dibatasi oleh pagar besi kali dan besi, sehingga area ini terlihat lebih privat dan tidak mudah diakses oleh pengunjung (gambar o & 4). Untuk area hutan yang tidak diakses oleh pengunjung dibatasi oleh tanaman perdu dan beberapa area memiliki kontur tanah yang lebih tinggi (gambar k). Elemen pembatas tersebut membuat pengunjung enggan memasuki area konservasi hutan.

g. *Fixed element* pohon besar

Pada seluruh zona 3 dipenuhi oleh pohon besar yang memiliki banyak fungsi (lampiran 5). Pohon memberikan perlindungan dari sinar matahari pada seluruh area taman, sehingga pengunjung merasa nyaman untuk berkegiatan dalam waktu yang lama. Pohon besar sebagai pembatas area dan pengarah jalan. Pohon besar membatasi area sirkulasi pedestrian serta pun kendaraan, mengarahkan pengunjung untuk berjalan ke area selanjutnya dan tidak memasuki area hutan yang dikomervasi. Pohon besar mencegah longsor pada area dengan kontur tanah yang berbeda, terutama di area hutan (lampiran 5).

Pada zona 3 terdapat beberapa *semi-fixed element*, seperti tanaman perdu dan rumput, *street furniture*, dan *signage*. *Semi - Fixed element* akan dibahas tersendiri sebagai berikut:

a. *Semi-fixed element* penutup rumput dan tanaman perdu.

Zona 3 elemen penutup rumput terdapat pada area hutan (gambar n), Palas Putri (gambar e) dan arboretum bambu (lampiran 6). Penutup rumput pada Palas Putri beberapa mulai hilang karena tertapak oleh pengunjung, karena kurangnya elemen pembatas (gambar k). Area dengan penutup rumput pada Palas Putri seringkali digunakan untuk piknik oleh pengunjung yang *gathering*. Pada zona 3 terdapat banyak tanaman perdu yang berfungsi sebagai hiasan, dan pembatas. Tanaman perdu membatasi pergerakan pengunjung terutama pada area yang memiliki perbedaan kontur tanah (gambar h), area hutan (gambar n), dan pembatas

danau (gambar c). Hal tersebut juga berfungsi untuk keselamatan pengunjung dan menjaga keasrian area hutan yang dikonservasi.

b. *Semi-fixed element street furniture*

Untuk *street furniture* pada zona 3 seperti bangku, meja, tempat sampah, dan tempat cuci tangan (lampiran 6). *Furniture* ini mempermudah pengunjung dalam melakukan kegiatan. Bangku dan meja banyak banyak terletak disepanjang area komersial (gambar k 4.12), sebagai tempat singgah pengunjung yang membeli makan di area komersial. Bangku area komersial beberapa sudah mulai rapuh dan rusak, sehingga membahayakan pengunjung yang duduk. Pada Pulau Putri juga terdapat banyak bangku taman, baik disekitar keliling danau maupun tengah pulau (gambar h 4.12). Bangku terbuat dari bambu, bambu dan potongan batang pohon (gambar i 4.12). Untuk tempat sampah banyak diletakkan di sekitar area komersial, karena pada area ini pengunjung banyak makan dan minum (gambar f, k 4.12). Tempat cuci tangan terdapat pada satu titik yaitu pada tempat masuk area komersial (gambar a 4.12).

c. *Semi-fixed element signage*

Elemen *signage* pada zona 3 memiliki banyak fungsi, yaitu sebagai penunjuk arah, pertanda nama tempat, papan nama kiosk, area penanggulangan bencana, himbuan, papan informasi sejarah dan keterangan taman (lampiran 6). Penunjuk arah memberikan pengunjung informasi untuk area arboreta, pusat rakyat dan area permainan pada zona 4 (gambar n 4.12). Pertanda nama tempat berupa gerbang dengan nama area tersebut, seperti papan nama Pulau Putri dan arboreta bambu (gambar e 4.12). *Signage* penanggulangan bencana memberikan informasi tempat berkumpul saat terjadi keadaan darurat. Pada *signage* papan informasi, memberikan informasi tentang sejarah mata air danau, dan *signage* nama tumbuhan (gambar c 4.12). Nama *signage* informasi tentang tumbuhan banyak di sekitar arboreta bambu. *Signage* himbuan berupa kode etik seperti, dilarang merokok bambu (gambar n 4.12), dilarang membuang sampah sembarangan (gambar d 4.12), dilarang merusak fasilitas dan lain-lain.

4.2.4 Identifikasi Fungsi Ruang Ekowisata dan Kondisi Setting Ruang Zona 4

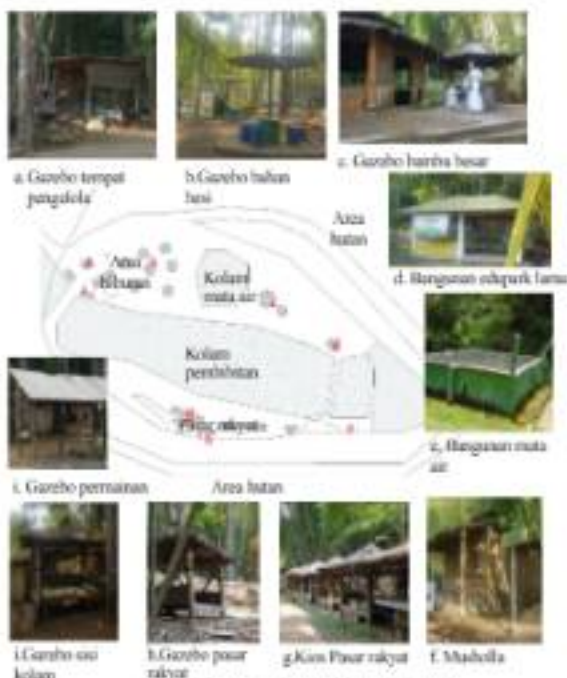
Pada zona 4 terdiri dari area kolam pembibitan ikan, area hiburan, area pasar rakyat dan area konservasi hutan bambu. Area hiburan merupakan sarana permainan anak-anak, seperti wahana naik kuda, rumah balon, *trampoline* dan ATV. Fasilitas ini sebagai fungsi hiburan bagi ekowisata boompriyng. Pada area pasar rakyat merupakan tempat berjualan bagi warga sekitar, tempat ini merupakan sarana fasilitas ekonomi dan keterlibatan masyarakat. Area hiburan dan pasar rakyat merupakan zona penunjang dalam zonisasi area wisata.

Zona 4 terdapat kolam pembibitan ikan endemik, dimana ikan ini dibesarkan hidup bebas di suatu kolam dan tidak dijinakkan untuk meraangkanya. Pada area kolam pembibitan tidak ada aktivitas hiburan pada area kolam, aktivitas yang ada hanya pengunjung yang memberi makan ikan dan duduk di sekitar pinggir area kolam. Pada area konservasi hutan bambu terpisah dari area taman wisata utama. Area konservasi bambu mengelilingi area taman wisata. Area kolam pembibitan ikan dan area konservasi hutan memiliki fungsi pelestarian dalam ekowisata. Area ini juga merupakan zona inti dalam area wisata. Zona inti merupakan kawasan utama yang menjadi area konservasi dan ikon taman wisata.

Zona 4 terdapat beberapa *fixed element*, yaitu seperti bangunan, jalan sirkulasi pedestrian maupun kendaraan, pagar pembatas, elemen *special feature*, vegetasi pohon besar, dan *water look air*. *Fixed element* akan dijabarkan terdistribusi sebagai berikut:

a. *Fixed element* bangunan

Pada zona 4 terdapat beberapa bangunan, seperti garubo, bangunan lama *adapark*, bangunan pengolahan air, bangunan pasar rakyat dan bangunan musholla. Bangunan garubo pada zona ini memiliki jumlah yang banyak, tersebar pada area hiburan maupun di pasar rakyat. Pada area hiburan garubo terbuat dari kayu dan bambu (gambar 1 4.9). Beberapa garubo juga terbuat dari besi dan atap seng (gambar b 4.9). Garubo kayu sering digunakan pengelola untuk berjaga permainan anak (gambar a 4.9). Dan garubo besi digunakan pengunjung untuk duduk dan menunggu anak-anak yang sedang bermain. Selain itu terdapat garubo bambu besar dengan bertak yang unik, dapat digunakan pengunjung untuk kegiatan berkelompok (gambar c 4.9).



Gambar 4.9 *Fixed element* bangunan zona 4

Pada area ujung timur terdapat bangunan lama *edupark* yang sudah tidak digunakan kembali. Bangunan ini terdapat akuarium yang tidak digunakan, bangunan tidak terawat dan tidak terpelihara (gambar d 4.9). Bangunan lama *edupark* masih kuat, terbuat dari beton dengan cat dinding warna putih dan hiasan dekoreasi bambu. Pada area pasar rakyat terdapat bangunan gazebo kayu (gambar h 4.9), dan bambu yang berfungsi sebagai kios berjualan (gambar g 4.9). Namun pada saat pengamatan area pasar rakyat tidak terdapat aktivitas, bangunan kurang terawat dan terpelihara. Begitu pula pada bangunan mushola (gambar f 4.9) dan gazebo tempat pengumpul duduk. Bangunan pada zona 4 memiliki cir khas dari material bambu, kayu. Atap gazebo banyak memiliki bentuk persegi 6.

b. *Fixed element* sirkulasi pedestrian

Sirkulasi pedestrian pada zona 4 memiliki penutup berupa tanah, beberapa area terdapat *stop tile* dari beton, terutama area pada area pasar rakyat (lampiran 7). Sirkulasi pedestrian memiliki ukuran yang lebar cukup untuk 3-4 orang, dengan suasananya yang terang dan arah sirkulasi yang jelas. Pada zona 4 sirkulasi pedestrian diarahkan agar pengunjung tidak dapat mengakses taman-taman yang konservasi dengan mudah. Hal tersebut dibatasi oleh tanaman perdu, kontur tanah dan penutup jalan yang banyak tumbuhan liar.

c. *Fixed element* sirkulasi kendaraan

Sirkulasi kendaraan seringkali datang melalui area hutan konservasi lalu melalui area kolam (lampiran 7). Sirkulasi kendaraan cukup dilalui 1 kendaraan. Jalan sirkulasi kendaraan pada area hutan memiliki bahan *paving block* (gambar g). Jalan sirkulasi pada sisi kolam memiliki bahan peratap tanah. Sirkulasi kendaraan pada area sisi kolam memiliki 1 jalur dengan jalur pedestrian (gambar b).

d. *Fixed element* fisik air

Pada zona 3 terdapat elemen air berupa kolam pembibitan ikan dan kolam mata air (gambar e lampiran 7). Semua air pada area ini berasal dari sumber mata air asli area Boesprong. Kolam merupakan kolam alami dengan dinding tanah, dan pada area dekat jalur jalur kendaraan memiliki dinding peratap batu kali. Kolam tersebut ditinggali banyak ikan, dan pengunjung bisa untuk memberi makan ikan ikan tersebut (gambar a). Kolam pada zona 4 bersih sehingga pengunjung gemar memancing kakinya ke dalam kolam, sambil menikmati dinginnya air dan suasananya kolam. Pada kolam pembibitan ikan disekeliling terdapat spot tempat duduk untuk pengunjung dapat berinteraksi dengan ikan (gambar f).

e. *Fixed element special feature*

Pada zona 3 terdapat elemen yang unik, seperti pada jembatan area pasar rakyat dan jembatan ujung area Boesprong (lampiran 7). Beberapa patung hewan pada area hiburan juga merupakan *special feature* yang menarik perhatian anak anak. Pada area hiburan terdapat patung singa (gambar b), dan gorilla (gambar d), yang sering digunakan anak anak untuk berfoto. Jembatan yang berada area pasar rakyat terbuat dari struktur beton dengan desain menyuarai motif kayu (gambar k). Jembatan di area paling ujung, merupakan jembatan dengan ukuran yang sangat

besar, bentuk yang indah dengan hiasan dekoratif bambu (gambar f). Jembatan tersebut memiliki warna putih dan hijau, sehingga sangat mudah terlihat dari jauh. Adanya *special feature* berupa jembatan di bagian paling ujung mengandung pengantun untuk datang dan melalui area tersebut. *Special feature* ini mengandung pengantun untuk berfoto dan tertarik untuk datang ke tempat.

f. *Fixed element* elemen pembatas

Pada zona 4 terdapat banyak elemen pembatas, seperti pagar bambu, portal besi, pembatas vegetasi, dan pagar struktur beton (lampiran 7). Elemen pembatas membatasi pergerakan pengunjung. Baik untuk menjaga keselamatan pengunjung, maupun menjaga keaslian area hutan agar tidak dirusak oleh pengunjung. Pagar bambu membatasi area sekeliling kolam, baik kolam pembudidayaan ikan maupun kolam mata air (gambar e). Selain pagar bambu juga banyak vegetasi yang membatasi pengiri kolam (gambar a). Pada sekeliling area hutan dibatasi oleh jalan jalur kendaraan yang terpisah dari area taman wisata utama. Area sekeliling hutan juga dibatasi oleh vegetasi perdu (gambar h).

g. *Fixed element* pohon besar

Pada seluruh zona 4 dipenuhi oleh pohon besar yang memiliki banyak fungsi. Pohon memberikan perlindungan dari sinar matahari pada seluruh area taman, terutama pengunjung yang beraktivitas pada area hiburan. Area yang rindang membuat pengunjung merasa nyaman untuk beraktivitas dalam waktu yang lama. Pohon besar juga sebagai pembatas area dan pengarah jalan. Pohon besar membatasi area sirkulasi pedestrian maupun kendaraan, mengarahkan pengunjung untuk berjalan ke area selanjutnya dan tidak memasuki area hutan yang dikonservasi. Pohon besar membatasi area hutan di sepanjang jalan jalur kendaraan. Pohon besar mencegah longsor pada area dengan kontur tanah yang berbuka, terutama di area hutan (lampiran 7).

Pada Zona 4 terdapat beberapa *semi-fixed element*, seperti tanaman perdu dan rumput, *arrart furniture*, dan signage. *Semi - Fixed element* akan dijabarkan tersendiri sebagai berikut:

a. *Semi-fixed element* tanaman perdu dan rumput

Tanaman perdu pada zona banyak pada di area sekeliling danau dan kolam, dan sekeliling area hutan (lampiran 8). Tanaman perdu memiliki berbagai fungsi,

seperti pembatas jalan, mengarahkan sirkulasi, dan sebagai estetika. Tanaman perdu di area fisik air menjaga pengunjung agar mengemudi batas kolam, sehingga pengunjung tidak jauh ke dalam kolam (gambar b). Tanaman perdu pada hutan membatasi pergerakan manusia sehingga tidak dapat mengakses area hutan yang dikonservasi (gambar d). Penutup rumput pada zona 4 banyak di sekitar area hutan (gambar b), dan sekeliling area kolam (gambar c).

b. *Semi-fixed element street furniture*

Pada zona 4 terdapat banyak *street furniture* yang menunjang kegiatan manusia, hal tersebut seperti bangku dan meja, tempat sampah, dan tempat cuci tangan (lampiran K). Bangku dan meja kayu banyak di area sekeliling danau (gambar m), digunakan pengunjung untuk istirahat sambil mengamati view area kolam dan hutan. Beberapa bangku desainnya dibuat agar pengunjung dapat duduk di area kolam sambil memasukkan kaki ke dalam air. Hal tersebut membuat pengunjung lebih dekat dengan ikan-ikan dalam kolam (gambar b). Namun beberapa bangku kurang keamanan dan kesediaannya kurang terawat dengan baik hal tersebut dapat membahayakan pengunjung yang duduk.

Pada area pusat rakyat dan hiburan terdapat beberapa meja dan bangku dengan bahan beton (gambar i). Bahan beton kuat dan masih aman untuk digunakan. Seperti pada area lainnya, tempat sampah pada zona 4 banyak diletakkan di berbagai titik (gambar m). Tempat sampah banyak diletakkan pada area hiburan dan pusat rakyat dimana biasanya terdapat kegiatan duduk dan makan. Pada area hiburan juga difasilitasi tempat cuci tangan, hal tersebut berguna untuk pengunjung sebelum makan dan membersihkan tangan setelah bermain (gambar i).

c. *Semi-fixed element signage*

Pada zona 4 terdapat banyak *signage*, yaitu berupa petunjuk jalan, *signage* informasi, *signage* penanda arus yang terlihat, *signage* nama fasilitas, *signage* penanggulangan bencana dan *signage* nama Hoonpereng (lampiran K). *Signage* petunjuk jalan mengarahkan pengunjung untuk ke area fasilitas seperti hiburan anak kuda, atr, dan juga pusat rakyat. *Signage* ini berada area dekat pusat rakyat. *Signage* informasi memberikan informasi tentang sumber mata air air yang ada pada zona 4, yaitu berada di dekat bangunan air dan dekat kolam mata air (gambar e). Pada area kolam pembibitan ikan, terdapat *signage* dari Dinas perikanan penanda area

tempat konservasi ikan endemik (gambar j). *Signage* nama fasilitas banyak berada di area hiburan, memberikan informasi tentang permainan yang ada disana. Hal tersebut seperti *signage* nama fasilitas ATV, nama fasilitas naik kuda, dan lain-lain. Untuk *signage* penanggulangan bencana menandakan arah evakuasi jika terjadi suatu keadaan darurat (gambar f). *Signage* himbuan berupa larangan untuk merusak hutan (gambar k), dan dilarang membuang sampah sembarangan (gambar g). Untuk *signage* nama Boospring terlihat berwarna dan besar pada ujung jembatan area kolam (gambar h).

Dari identifikasi fungsi dan elemen ruang taman dapat diketahui ekowisata Boospring sudah menerapkan semua prinsip ekowisata pada fungsi area taman, serta memiliki *fixed* dan *semi-fixed element* yang menunjang aktivitas pengguna ruang. *Fixed element* terdapat bangunan, jalur sirkulasi pedestrian dan kendaraan, *apical feature*, pagar pembatas, pohon besar, dan kolam. Untuk *semi-fixed element* terdapat penangas rumput, tanaman perdu, pedagang kaki lima, *street furniture*, dan *signage*. Pada area taman ramai pengunjung yang sedang melakukan aktivitas rekreasi, pengelola yang bekerja dan melakukan pemeliharaan dan penjual yang sedang melakukan aktivitas ekonomi.

4.3 Identifikasi Aktivitas Ruang Ekowisata Boospring

Pada bagian subbab ini akan dijabarkan identifikasi aktivitas pada area taman, mulai dari jenis aktivitas, pelaku aktivitas, dan jumlah pengguna. Pelaku Aktivitas yang ada akan disajikan dalam pemetaan *place centered mapping*.

4.3.1 Identifikasi pelaku aktivitas Ekowisata Boospring

Pelaku aktivitas pada ekowisata boospring dibedakan menjadi tiga jenis, yaitu pengunjung, pengelola dan penjual. Pengunjung pada area taman tidak memiliki jumlah yang tertentu, bergantung pada waktu dan hari yang ada. Saat hari kerja seringkali area taman didatangi oleh kelompok anak sekolah dan instansi kementerian untuk kunjungan lapangan. Saat hari libur banyak pengunjung umum datang untuk berlibur. Untuk pedagang dan pengelola juga memiliki jumlah yang berbeda bergantung pada hari yang ada. Perbedaan jumlah pengelola disebabkan karena tidak setiap hari semua wahana permainan diselaraskan.

Pengunjung Ekowisata bonapring beragam mulai dari anak-anak, remaja, dewasa, dan lansia. Mereka bisa datang berkelompok bersama teman ataupun keluarganya, beberapa merupakan kelompok pariwisata yang terdiri dari orang dewasa. Untuk penjual yang ada merupakan pedagang kios dan pedagang kaki lima, pedagang tersebut merupakan warga asli Desa Sanankerto yang mencari pemasukan dari adanya taman ini. Kegiatannya dominan menjual makanan dan minuman. Untuk pengelola area taman beberapa merupakan pegawai pemerintah dan beberapa warga sekitar yang diperbantukan untuk operasional area taman. Warga sekitar sebagai pengelola berperan dalam menjaga wahana permainan area taman, menjaga portal pintu masuk, melakukan pembersihan dan pemeliharaan. Untuk pedagang dan pengelola merupakan orang dewasa.

4.3.2 Pemetaan Aktivitas Area Taman dan Identifikasi Jumlah Pelaku

Hasil observasi disusun berdasarkan pembagian zona dan waktu yang sudah ditentukan. Ruang taman wisata dibagi menjadi 4 zona berdasarkan fungsi yang sudah dijelaskan sebelumnya. Untuk waktu observasi dilakukan pada dua kelompok, yaitu pada saat hari kerja (senin, Selasa, Rabu, Kamis, Jumat) dan hari libur (Sabtu dan Minggu). Untuk pengambilan data dilakukan pada saat jam 10.00 dan jam 14.00. Kedua jam tersebut ditentukan karena jam tersebut pengunjung cenderung ramai dan aktif beraktivitas di dalam taman wisata. Gambar pemetaan disajikan pada tiap zona, pemetaan tersebut merupakan hasil *overlay* kelompok hari kerja dan hari libur. Tujuannya adalah untuk mengetahui bagaimana kecenderungan pelaku dalam memanfaatkan ruang yang ada pada taman.

Sosialisasi pemetaan hasil pengamatan dimulai dengan deskripsi umum pada tiap zona. Deskripsi menceritakan pelaku dalam menggunakan ruang. Pembahasan selanjutnya akan ditampilkan gambar *overlay place centered mapping* yang disertai dengan keterangan ruang yang digunakan serta intensitasnya. Untuk kategori intensitasnya terdapat intensitas tinggi, intensitas sedang dan intensitas rendah. Intensitas tinggi merupakan kondisi dimana ruang digunakan oleh pengunjung dalam jumlah yang banyak, dimana pengunjung berkelompok dan aktivitasnya bervariasi. Intensitas sedang, dimana ruang digunakan dengan jumlah

orang yang tidak tinggi dan aktivitas tidak banyak. Intensitas rendah adalah ketika hampir tidak ada orang yang beraktivitas.

a. Penetapan aktivitas Zona 1 hari kerja

Zona 1 merupakan area parkir, kegiatan pengunjung yang parkir baik kendaraan roda 4 maupun roda dua (gambar 4.10) dan sering kali terdapat kendaraan pelajar *study-tour* wisata (gambar 4.11). Pengunjung sebagai sapir kedatangan *study-tour* wisata menunggu pada area yang teduh. Pengunjung terlihat berjalan-jalan pada area dekat *edupark*, area ini luas dengan *view* yang baik (gambar 4.12). Beberapa pengunjung berjalan menuju area pintu masuk untuk membeli tiket dan masuk kedalam taman (gambar 4.13). Pengunjung yang ingin pulang tampak berjalan kembali menuju area parkir untuk melakukan perjalanan pulang (gambar 4.14). Pada saat hari kerja area *edupark* tutup dan tidak ada aktivitas yang diselenggarakan (gambar 4.15).

Aktivitas pengelola berjaga pada pos satpam, mengarahkan pengunjung untuk parkir dan pembelian tiket (gambar 4.16). Beberapa pengelola melakukan pemeriksaan pada area parkir dengan penanaman pohon (gambar 4.17). Pada gerbang pintu masuk, beberapa pengelola bertugas menjaga pengunjung yang masuk pada pos satpam (gambar 4.28). Selain itu, dekat pintu masuk terdapat pedagang kaki lima yang berjualan (gambar 4.19). Mereka menggunakan area depan rumah untuk berjualan, jumlah pedagang yang berjualan sangat sedikit.



Gambar 4.9 Pengunjung parkir kendaraan roda 2



Gambar 4.11 Pengunjung parkir kendaraan *study-tour*



Gambar 4.12 Pengunjung bermain pada gazebo *edupark*



Gambar 4.13 Pengunjung membeli tiket dan masuk ke dalam taman



Gambar 4.14 Pengunjung *study-tour* berjalan kembali menuju area parkir



Gambar 4.15 Aktivitas adigpark tidak diselinggarkan saat hari kerja



Gambar 4.16 Pengelola berjualan pada pos sapiam



Gambar 4.17 Pengelola menerima pohon



Gambar 4.18 Pengelola berjualan di pintu masuk



Gambar 4.19 Pedagang kaki lima berjualan

Dari gambar lampiran 9 terlihat jumlah intensitas tinggi pada area depan pembelian tiket dan pintu masuk. Area intensitas sedang pengunjung beraktivitas pada garbo dekat dengan adigpark. Aktivitas yang banyak dilakukan pada zona 1 hari kerja adalah pengunjung yang memarkir kendaraannya dan berjalan kearah pintu masuk. Jumlah intensitas pelaku kegiatan terdapat pada tabel lampiran 5.1.

b. Pemantauan aktivitas Zona 1 hari libur

Saat hari libur pengunjung datang berkelompok bersama keluarga ataupun *gathering* (gambar 4.20), sehingga jumlah pengunjung lebih banyak dari hari biasa. Di area parkir banyak sopir yang sedang parkir atau menunggu di kendaraan sementara pengunjung yang lain masuk. Setelah parkir pengunjung berjalan menuju pintu masuk (gambar 4.21). Pada garbo pengunjung duduk, istirahat dan piknik, menikmati makan yang di bawa sebelum masuk ke area taman (gambar 4.20). Pada jalur sirkulasi masuk ke dalam taman, pengunjung terus berkegiatan, seperti berjualan (gambar 4.21), membeli tiket (gambar 4.24), menurunkan pengunjung, membeli makanan dan minuman (gambar 4.25). Beberapa pengunjung juga ada

yang berkunjung ke rumah Mbah Sirgo, duduk dan beristirahat di sana (gambar 4.36). Musholla disamping rumah juga tempat yang sering digunakan pengunjung untuk shalat (gambar 4.27).

Area *edupark* dibuka untuk kegiatan petik melon (gambar 4.28). Kegiatan petik melon diselenggarakan pada saat hari sabtu dan minggu pada jam 08.00-15.00. Selain petik melon, pada area *edupark* pengunjung dapat melihat-lihat koleksi ikan endemik dan *urban farming* (gambar 4.29), seperti penanaman sayuran dan buah-buahan. Area dekat *edupark* pengunjung senang untuk duduk di gazebo dan bermain di pekarangan rumput (gambar 4.30).



Gambar 4.20 pengunjung piknik.



Gambar 4.21 pengunjung menunggu parkir masuk



Gambar 4.22 pengunjung parkir sepeda motor



Gambar 4.23 pengunjung membeli tiket



Gambar 4.24 pengunjung membeli makanan



Gambar 4.25 pengunjung datang berkelompok



Gambar 4.26 pengunjung istirahat pada bangkasan makan



Gambar 4.27 pengunjung berbudah



Gambar 4.28 Kegiatan petik melon oleh pengunjung dari segala umur



Gambar 4.29 Kegiatan perawatan sayur dan buah



Gambar 4.30 Bermain pada area gajah dan pekarangan parkir



Gambar 4.31 pengunjung berjalan ke pintu masuk

Aktivitas pengelola berjaga pada pos satpam (gambar 4.32), mengarahkan pengunjung untuk parkir dan pembelian tiket. Jumlah pengelola yang berjaga lebih banyak dari pada saat hari kerja. Beberapa pengelola pada area bangkasan pembelian tiket dan pintu masuk untuk mengarahkan pengunjung yang datang (gambar 4.34). Pada hari libur pengelola mengadakan kegiatan petik melon, dan melakukan perawatan pada area *edupark*. Pada kegiatan ini, pengelola mengajak pengunjung untuk memilih dan memetik melon dengan kualitas yang bagus, memberikan informasi tentang tanaman yang lain dan ikan endemik yang diternak

(gambar 4.33). Dekat pintu masuk terdapat pedagang kaki lima yang berjualan, mereka menggunakan area depan rumah mereka untuk berjualan. Beberapa pedagang kaki lima menggunakan motor untuk berjualan. Mereka berjualan makanan, minuman dan baju (gambar 4.35).



Gambar 4.32 pedagang berjualan pada pos



Gambar 4.33 pedagang kegiatan petik melon



Gambar 4.34 pedagang berjualan pada pos



Gambar 4.35 pedagang kaki lima berjualan



Pada gambar 4.43 zona 1, area yang dengan intensitas yang tinggi area *adapark*, area parkir jalan menuju pintu masuk, area pintu masuk, musholla dan makara merah singo. Area dengan intensitas sedang adalah area parkir dan bangunan garasi di dekat adapark. Aktivitas yang paling banyak dilakukan adalah kegiatan petik melon pada area *adapark*, pengunjung piknik dan pengunjung berjualan menuju area pintu masuk. Jumlah pelaku kegiatan terdapat pada lampiran tabel 5.2, dimana waktu paling ramai adalah saat hari minggu sore.

e. Penataan aktivitas Zona 2 hari kerja

Area komersial, pengunjung berdatangan untuk makan, minum dan duduk. Pengunjung duduk sambil menikmati pemandangan dan mengobrol dengan kerabatnya (gambar 4.36). Pada area plaza pengunjung berjalan menuju tempat yang menarik (gambar 4.47) dan duduk pada area yang teduh, seperti garasi, bangunan panggung dan bawah pohon (gambar 4.48). Mereka berdiri pada area dekat kolam sambil menikmati pemandangan (gambar 4.49). Pengunjung membeli tiket untuk naik wahana perahu secara berkelompok dan menunggu pada sisi dalam

(gambar 4.48). Selain itu mereka berfoto pada area *signage* floating yang merupakan ciri khas taman (gambar 4.50). Saat ada kelompok siswa yang melaksanakan *study* wisata berhati-hati kendaraan memutar dan menarik murid-murid pada area *plaza* (gambar 4.51).



Gambar 4.36 Pengunjung duduk, makan dan berbincang dengan kerabat pada area komersial



Gambar 4.37 Pengunjung berjalan menuju plaza

Gambar 4.38 Pengunjung duduk pada area plaza



Gambar 4.39 Pengunjung berdiri menikmati pemandangan kolam



Gambar 4.40 Pengunjung berdiri menunggu antrian anak bermain



Gambar 4.41 Pengunjung foto pada *signage*



Gambar 4.42 Anak-anak *study* tur turun dari kendaraan truk

Area kolam renang pengunjung pada semua unsur berenang, bermain dan bercanda dengan teman dan keluarga (gambar 4.44). Pada hari kerja banyak pelajar melakukan aktivitas bersama, berenang didampingi oleh guru mereka (gambar 4.43). Sekitar tepi kolam renang banyak pengunjung yang duduk, istirahat, makan dan minum (gambar 4.45). Setelah berenang pengunjung dapat bersantai pada bangunan sekitar kolam (gambar 4.46), dan bermain pada area playground. *Playground* tersebut digunakan oleh orang dewasa maupun anak-anak (gambar 4.47).



Gambar 4.43 Anak-anak *study near* sedang berenang



Gambar 4.44 Pengunjung berenang



Gambar 4.45 Pengunjung beraktivitas di area duduk tepi kolam



Gambar 4.46 Pengunjung bersantai



Gambar 4.47 Pengunjung bermain playground

Beberapa pedagang berjualan makanan dan minuman pada area komersial, sekali mereka berjualan, dan berbicara dengan sesama penjual maupun pembeli (gambar 4.50). Penjual juga melakukan perbantuan pada area tempat ia berjualan. Pada zona 2 beberapa pengelola berjualan pada tempat pembelian tiket wahana (gambar 4.48) dan bangunan pengelola. Pada area kolam renang pengelola juga melakukan perbaikan (gambar 4.49).



Gambar 4.45 pengunjung berjaga wahana perahu



Gambar 4.49 pengunjung melakukan pertunjukan



Gambar 4.50 Masyarakat sekitar berjualan

Dari gambar lampiran 11 saat hari kerja semua area pada zona 2 ramai dengan aktivitas pengunjung, baik pada area komersial, area plaza dan area kolam renang. Aktivitas yang banyak dilakukan adalah berjalan jalan oleh pengunjung pada area zona 2, berjalan menuju kolam renang, dan duduk yang menarik bagi mereka. Aktivitas yang ramai juga berenang oleh pengunjung. Selain itu pengunjung juga gemar untuk duduk di sepanjang area zona 2, yaitu pada area yang teduh dengan pemandangan yang indah ataupun dengan suasana yang hidup. Jumlah pelaku aktivitas terdapat pada tabel lampiran 24.

d. Penentuan aktivitas Zona 2 hari libur

Saat hari libur banyak keluarga yang datang untuk rekreasi, beberapa kendaraan diijinkan masuk untuk menurunkan pengunjung disabilitas pada jalan depan area komersial (gambar 4.51). Pada area komersial, pengunjung banyak berdatangan untuk makan, minum dan duduk. Pengunjung duduk sambil menikmati pemandangan dan mengobrol dengan kerabatnya (gambar 4.52). Jumlah pengunjung yang duduk lebih banyak pada saat hari libur dibandingkan hari kerja. Pada area plaza banyak pengunjung berjalan-jalan menuju ke area lainnya. Pengunjung banyak duduk pada area yang teduh, seperti garasi, bangunan panggung dan bangku bawah pohon (gambar 4.53). Pengunjung juga membeli tiket untuk naik wahana perahu secara berkelompok, mereka berdiri sambil menikmati pemandangan dalam (gambar 4.54). Pada saat hari libur wahana permainan lebih lengkap daripada saat hari kerja. Terdapat permainan air, dan bus kaleng taman saat hari libur (gambar 4.55). Pengunjung juga berfoto pada area *Signage* Hoonpring yang merupakan cikal-bakul taman Hoonpring. Beberapa pengunjung juga membeli barang dan menyewa baju renang di kios area plaza (gambar 4.56).



Gambar 4.51 Pengunjung disabilitas tertan pada jalan depan area komersial



Gambar 4.52 Pengunjung makan, minum, duduk dan berbicara dengan teman di area komersial



Gambar 4.53 Pengunjung duduk pada area teduh



Gambar 4.54 Pengunjung Berdiri melihat arah jalan



Gambar 4.55 Pengunjung naik ATV dan bus keliling



Gambar 4.56 Pengunjung membeli di kios plaza

Area kolam renang pengunjung pada semua umur bermain pada kolam renang. Mereka bermain, bermain dan berbicara dengan teman dan keluarga (gambar 4.57). Pada hari libur banyak pengunjung yang datang bersama keluarga. Pada area sekitar kolam renang mereka duduk, istirahat, kawika, makan dan minum (gambar 4.58). Mereka menunggu anak yang sedang bermain sambil mengobrol dan berbicara bersama keluarga, sambil menggelar tikar dan piknik. Setelah bermain pengunjung dapat bisa pada fasilitas sekitar kolam, lalu bermain pada

area playground dan kolam ikan. *Playground* tersebut digunakan oleh orang dewasa maupun anak-anak (gambar 4.59). Saat hari libur zona 2 sangat ramai oleh pengunjung.



Gambar 4.57 Pengunjung berenang



Gambar 4.58 Kegiatan di area tepi kolam pengunjung duduk, piknik, makan dan karaoke



Gambar 4.59 Pengunjung bermain di playground dan kolam ikan

Beberapa pengelola berjualan pada tempat pembelian tiket wahana dan bangunan pengelola (gambar 4.60). Pengelola ada yang bertugas menjadi supir bus keliling dan bertugas di toilet tempat bilas (gambar 4.61). Beberapa pedagang berjualan makanan dan minuman (gambar 4.62). Saat hari libur jumlah pedagang lebih banyak daripada saat hari kerja. Pada saat hari libur terdapat pedagang kaki lima keliling yang menjual roti.



Gambar 4.60 pengelola berjualan di tiket wahana dan bus keliling



Gambar 4.61 pengelola berjualan di toilet



Gambar 4.62 masyarakat berjualan

Gambar lampiran 12 semua area pada zona 2 ramai, baik pada area komersial, area plaza dan area kolam renang. Jumlah pengunjung yang datang lebih banyak dari pada saat hari libur. Aktivitas yang banyak dilakukan adalah berjalan-jalan menuju kolam renang, dalam sebuah daya tarik yang ingin di datangi. Aktivitas yang ramai juga berenang oleh pengunjung, dimana mereka bisa mendapatkan kesenangan dan hiburan. Selain itu pengunjung juga gerir untuk duduk di seluruh area zona 2, terutama pada area yang teduh dan dapat melakukan aktivitas lain. Jumlah pelaku kegiatan pada zona 2 hari libur terdapat pada tabel lampiran 24.

a. Penilaian aktivitas Zona 3 hari kerja

Zona 3 area dalam terlapat banyak pengunjung yang beraktivitas naik perahu, wahana ini dapat digunakan oleh pengunjung dari berbagai usia. Perahu yang tersedia adalah perahu bebek dan perahu motor. Perahu bebek adalah perahu kayuh yang dapat digunakan oleh 2-3 orang pengunjung. Sedangkan perahu motor adalah perahu yang digunakan oleh alat motor, dapat digunakan oleh pengunjung sampai 20 orang. Perahu motor dikendalikan oleh pengelola yang juga membantu pengunjung naik ke perahu. Sedangkan untuk perahu bebek pengunjung mengkayuh sendiri perahu yang ada. Mereka sambil mengobrol bersama kerabat, memberi makan ikan dan melihat pemandangan disekitar yang berupa danau dan hutan. Area dalam banyak yang tertatap area pohon sehingga membuat pengunjung tidak merasa panas karena terik matahari (gambar 4.63).



Gambar 4.63 Pengunjung naik perahu



Gambar 4.54 Pengunjung berjalan
pada jembatan air
atas area 3

Gambar 4.55 Pengunjung berfoto pada Pulau Putri

Jalur sirkulasi sebelah utara damas, beberapa pengunjung melalui area tersebut untuk berjalan-jalan, melihat area hutan, damas sambil berbicara dengan kerabatnya (gambar 4.63). Beberapa pengunjung juga istirahat pada garbo, sambil melihat pemandangan damas dan suasana area taman dari atas. Lalu aktivitas pada Pulau Putri saat hari kerja, kegiatan yang ada hanya pengunjung jalan-jalan (gambar 4.64, melihat pemandangan area damas dan hutan, sambil makan anggur duduk. Pengunjung berkeliling area Pulau Putri melihat taman dan berfoto pada jembatan Pulau Putri (gambar 4.65).

Area komersial aktivitas pengunjung sangat ramai orang berjalan, karena jalan area komersial merupakan jalan utama menuju arah ke area zona 4. Selain itu pengunjung biasa membeli makanan pada kios dan duduk pada area garbo. Pengunjung duduk sambil istirahat, berfoto, berbicara dengan kerabat, berfoto, dan melihat lihat area damas (gambar 4.66). Pada area ini masyarakat lokal berjalan, namun tidak semua kios buka untuk berjalan (gambar 4.68). Semakin hari jumlah masyarakat yang berjalan semakin sedikit. Saat hari kerja beberapa pengelola bersih-bersih dan melakukan perbaikan pada area komersial.



Gambar 4.66 Pengunjung berjalan pada area komersial



Gambar 4.67 Pengunjung duduk pada area gazebo komersial



Gambar 4.68 Beberapa kios buka dan masyarakat berjualan



Gambar 4.69 Kanjangan kementerian di arboretum bambu

Area arboretum belakang area komersial tidak ada aktivitas yang dilakukan. Pengunjung yang melakukan kegiatan pada arboretum adalah dari pihak kementerian, mereka melakukan kunjungan untuk melihat koleksi bambu. Pihak kementerian berkunjung ditemani oleh pengelola dan masyarakat sekitar yang memberikan arahan, informasi dan sejarah area Boonpring (gambar 4.69). Area arboretum memang pada umumnya tidak ada pengelola yang berjaga, tetapi pengunjung yang ingin melihat dapat masuk secara bebas.

Gambar lampiran 13 kegiatan yang paling ramai adalah pengunjung yang berjalan dan beraktivitas pada area komersial menuju ke Palas Putri, kios atungan dahan, sebagai elemen yang menarik bagi pengunjung. Lalu aktivitas yang ramai area pengunjung adalah makan, duduk, dan melihat pemandangan pada gazebo area komersial. Aktivitas ramai juga pengunjung naik perahu pada area dahan. Pada hari kerja terdapat 5 sampai 9 masyarakat yang berjualan. Jumlah pengguna aktivitas terdapat pada tabel lampiran 24.

f. Pemetaan aktivitas Zona 3 hari libur

Zona 3 area dahan ramai pengunjung beraktivitas naik perahu. Jumlah pengunjung satu hari libur lebih banyak dari hari kerja. Perahu yang ada juga perahu bebek dan perahu motor. Perahu motor dikendalikan oleh pengelola yang juga membantu pengunjung naik ke perahu. Pada area dahan pengunjung naik perahu, sambil mengobrol bersama kerabat, memberi makan ikan dan melihat

pengamatan disekitar yang berupa danau dan hutan. Area danau banyak yang tertutup area pohon sehingga pengunjung tidak merasa panas (gambar 4.70).



Gambar 4.70 Aktivitas pengunjung naik perahu hari libur

Jalur sirkulasi sebelah utara danau, beberapa pengunjung melalui area tersebut untuk berjalan-jalan, melihat area hutan, dan danau. Beberapa pengunjung dewasa bersepeda pada area sirkulasi ini, menikmati jalan berkontur dan istirahat pada gazebo, sambil melihat pemandangan danau dan suasana area taman dari atas. Saat hari libur jalur sirkulasi sering digunakan sebagai jalur wahana naik kuda (gambar 4.71).



Gambar 4.71 Aktivitas pengunjung pada sirkulasi utara danau berjalan, naik kuda dan bersepeda

Palas Putri saat hari libur kegiatan pengunjung jalan-jalan, melihat pemandangan area danau dan hutan, sambil makan ataupun duduk. Pengunjung berkeliling area Palas Putri, mereka melihat taman dan berfoto pada jembatan. Kelompok ibu-ibu jago senam dan melaksanakan *gathering* pada area Palas Putri yang sedang dan teduh (gambar 4.82).



Gambar 4.72 Aktivitas pengunjung pada Pulau Putri, yaitu piknik, duduk, berjalan jalan dan bermain.

Area komersial terdapat aktivitas pengunjung sangat ramai, pengunjung membeli makanan pada kios dan duduk pada area gazebo. Pengunjung duduk sambil istirahat, berfoto, berbicara dengan kerabat, berfoto, dan melihat-lihat area danau (gambar 4.73). Pada area ini pengunjung lebih banyak pada saat hari libur dan pada hari kerja. Masyarakat sekitar juga berjalan pada saat hari libur, jumlahnya juga lebih banyak dari hari kerja. Pada area dalam arboretum tidak ada aktivitas yang dilakukan. Pengunjung melakukan kegiatan pada area depan arboretum seperti piknik dan berjalan-jalan (gambar 4.74).



Gambar 4.73 Aktivitas pengunjung pada area komersial, yaitu duduk menikmati pemandangan danau, dan berbicara dengan teman



Gambar 4.74 Aktivitas pengunjung piknik pada area depan arboretum

Dari gambar lampiran 14 pengunjung banyak beraktivitas pada area komersial, pengunjung berjalan menuju pulau putri, area danau, dan kios jualan, ingin mengunjungi area yang menarik bagi mereka. Pada area zona 3 aktivitas yang ramai pengunjung duduk, sambil makan dan minum, mereka singgah pada area dengan pemandangan yang indah. Area ramai ini karena merupakan akses utama

menjaga zona lainnya. Selain itu aktivitas yang ramai juga naik perahu, sebagai daya tarik untuk mendapatkan kesenangan. Jumlah pengguna aktivitas pengguna ruang terdapat pada tabel lampiran 24.

g. Penemuan aktivitas Zona 4 huri kerja

Zona 4 huri kerja, area hiburan tidak ada aktivitas hiburan yang diselenggarakan. Pengunjung pada area ini duduk pada area gazebo, sambil makan dan menikmati pemandangan kolam konservasi ikan dan hutan. Pengunjung duduk bersama keluarga dan kerabatnya. Pada area kolam perbibitan, pengunjung gemar berjalan jalan mengelilingi area kolam melala jembatan yang berada di ujung kolam. Pengunjung duduk pada bangka huri dan beton di sekeliling area danau. Pengunjung lama berkegiatan di area ini, sambil memberi makan ikan (gambar 4.75). Pada area pasar rakyat tidak ada aktivitas yang terjadi, pengunjung hanya berjalan dan duduk istirahat sebentar. Aktivitas pengunjung pada area ini tidak lama. Beberapa pengelola melakukan perbaikan area kolam dan bangunan mata air (gambar 4.76).



Gambar 4.75 Aktivitas pengunjung pada area 4, duduk, berkomunikasi dan memberi makan ikan



Gambar 4.76 Aktivitas pengelola perlakuan kolam dan saluran mata air

Dari gambar lampiran 15 zona 4 aktivitas yang paling ramai adalah pengunjung yang berjalan mengelilingi area sekitar danau. Aktivitas yang paling banyak pengunjung duduk pada bangku area hiburan dan sekeliling kolam. Selain itu Pengunjung juga ramai membeli makan ikan dan berfoto terutama saat berada di area jembatan. Jumlah pengguna ruang terdapat pada tabel lampiran 24.

k. Penetapan aktivitas zona 4 hari libur

Zona 4 hari libur, area hiburan banyak fasilitas hiburan yang diselenggarakan oleh pengelola. Pengunjung anak-anak banyak bermain di rumah balon, naik ayu, bermain trampolin dan naik kuda (gambar 4.79). Pengunjung dewasa pada area ini duduk pada area gazebo, sambil makan dan menikmati pemandangan kolam konservasi ikan dan hutan. Pengunjung duduk bersama keluarga dan kerahibanya, beberapa pengunjung disabilitas juga ikut menikmati pemandangan (gambar 4.77). Pada area kolam pemeliharaan, pengunjung gemar berjalan jalan mengelilingi area kolam melalui jembatan yang berada di ujung kolam (gambar 4.78). Pengunjung duduk pada bangku bambu dan beku di sekeliling area danau. Pengunjung lama berkegiatan di area ini, sambil membeli makan ikan dan membaca *signage* informasi sejarah mata air (gambar 4.815). Pada area pusat rakyat tidak ada aktivitas yang terjadi, pengunjung hanya lalu lalang dan duduk istirahat. Saat hari libur, bis keliling taman wisata melalui area zona 4 (gambar 4.80).



Gambar 4.77 Pengunjung duduk di sekeliling kolam konservasi



Gambar 4.78 Pengunjung berkeliling melihat sekeliling area zona 4, seperti jembatan dan kolam mata air



Gambar 4.79 Pengunjung bermain trampolin, rumah hibern, naik kuda, dan air



Gambar 4.80 Ibar keliling taman melalui zona 4



Gambar 4.81 Anak-anak membaca signage informasi

Gambar lampiran 16 zona 4 aktivitas yang paling ramai adalah pengunjung yang memberi makan ikan di sekeliling area kolam. Selain itu aktivitas yang paling banyak pengunjung duduk pada bangku area hiburan dan sekeliling kolam. Pengunjung ramai berkeliling pada area zona 4 terutama pada area hiburan dan sekeliling area taman yang indah. Jumlah pengguna ruang dapat dilihat tabel lampiran 24.

4.4 Analisis Penggunaan Ruang Taman Wisata dengan Prinsip Ekowisata

Pada subbab ini akan dibahas hasil interpretasi terhadap apa yang terlihat dalam setting taman. Analisa didasarkan teori yang diacu terhadap data penggunaan ruang yang mencari tahu indikasi penyebabnya. Sistematisa penulisan akan diberikan *review* pada masing-masing zona dan diberikan penjelasan fungsi ruang dalam ekowisata. Hasil *overlay final place centered mapping* dalam semua waktu dan semua hari akan ditampilkan dan dilengkapi narasi aktivitas yang terjadi.

Analisis tiap area akan di jelaskan dalam tabulasi penggunaan ruang pada masing-masing area, melihat area yang penggunaannya baik dan kurang baik. Hasil *place entered mapping* akan dilihat *system of activity* dan *system of setting* pada masing-masing area. *System of activity* mencari tahu bagaimana aktivitas itu muncul, hubungan antar aktivitas, makna aktivitas dan pola aktivitas yang ada. *System of setting* melihat kecenderungan spot yang ramai, lama penggunaan ruang dan bagaimana keterkaitan antara aktivitas dan kondisi fisiknya.

4.4.1 Analisis Penggunaan Ruang Ekowisata Berupring Zona 1

Zona 1 terdapat area parkir, area *edupark* dan area pintu masuk. Aktivitas saat hari kerja dan hari libur, sebagian besar memiliki aktivitas yang sama, yaitu pengunjung berjalan masuk menuju area taman. Namun saat hari libur ada aktivitas tambahan yaitu pengunjung piknik pada garbho area parkir dan aktivitas di area *edupark*. Dari gambar lampiran 17 pemetaan aktivitas zona 1, semua area pada zona 1 digunakan dengan baik. Intensitas yang ramai terdapat di area pintu masuk dan area *edupark*. Area *edupark* cenderung ramai, hal tersebut karena pengelola melakukan papun *signage* pada area pintu masuk parkir dan petugan yang berjaga pada pos satpam mengajak pengunjung untuk berkegiatan di area *edupark*. Kegiatan pada area *edupark* banyak interaksi yang terjadi antar pelaku kegiatan. Dalam zona wisata area ini merupakan zona transisi yang memberikan fasilitas pendidikan dan penelitian pada area ekowisata. Aktivitas yang terjadi sesuai dengan fungsi ekowisata yang ada.

Di dalam area *edupark* ramai karena dapat digunakan oleh semua umur. Kegiatan yang ada tidak hanya aktivitas petik melon yang dapat dilakukan, tetapi pengunjung juga dapat melihat budidaya ikan dan tanaman, membaca informasi

tentang ikan endemik dan tanaman pada *signage* di dalam bangunan (gambar 4.82). Pengelola juga antusias untuk melayani pengunjung, memberikan info, dan memberikan bibit tanaman secara gratis. Aktivitas area ini hidup dan pengunjung aktif ingin melihat-lihat dan ingin tahu. Hal tersebut membuat pengunjung merasa nyaman dan tersambut dengan baik oleh suasana *edupark* (gambar 4.83). Pengunjung beraktivitas cukup lama lebih dari 30 menit. Pola aktivitas pengunjung menyebar pada area pusat daya tarik pengunjung, area *edupark*, gazebo area parkir dan pintu masuk teras.



Gambar 4.82 *Signage* kegiatan dan informasi ikan



Gambar 4.83 Antusias kegiatan penik melon oleh pengunjung, pengelola dan masyarakat

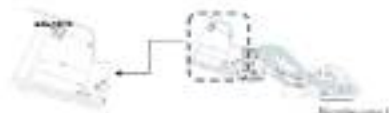
Pengunjung ingin datang ke area ini karena bangunan *edupark* terlihat dengan jelas dari jauh, tidak tertutup pohon ataupun bangunan lain. Material bangunan *edupark* dengan material kayu, seng dan bambu amada dengan ciri khas boorpring. Bangunan *edupark* kondisinya aman, cukup layak dan memiliki lebar ruang yang cukup untuk menyelenggarakan aktivitas pelestarian dan pendidikan. Area *edupark* dikelilingi pagar pembatas bambu untuk menjaga keamanannya. Area dalam terdapat banyuk meja dan kursi kayu untuk pengunjung duduk dan pengelola bekerja. Area juga bersih dan rapi, pengelola melakukan pemawatan yang baik pada area ini.



Gambar 4.34 Lokasi area *edupark* dan keadaan sekitarnya

Letak bangunan *edupark* ini terdapat di ujung area parkir, dengan adanya *signage* yang besar dan berwarna mudah terlihat dari jarak yang jauh (gambar 4.34). Jalan yang digunakan untuk menuju area *edupark* mudah diakses baik oleh pejalan kaki maupun kendaraan roda empat, dan memiliki lebar jalan yang luas dan cukup untuk pengunjung datang berkelompok. Disekitar *edupark* terdapat banyak tanaman dan gazebo, sehingga pengunjung lebih tertarik untuk menuju ke area tersebut karena *view*-nya yang bagus. Berikut adalah tabel 4.1 yang menjelaskan bagaimana kecenderungan penggunaan ruang pada zona 1, yang menghasilkan sintesa dan kategorisasi aspek *placemaking*:

Table 4.1 Audited government Budget Lines I of each jurisdiction are indicated

[illegible]

4.4.2 Analisis Penggunaan Ruang Ekowisata Boospring Zona 2

Pada zona 2 terdapat area komersial, area plaza dan area kolam renang. Aktivitas pada saat hari kerja dan hari libur pada zona cenderung sama, hanya saja jumlah pelaku kegiatan saat hari libur lebih daripada hari kerja. Aktivitas yang dominan adalah berenang, berjalan jalan, dan duduk di area tersebut. Semua area pada zona 2 ramai dan sudah tepat penggunaannya (lampiran 18).

Pada area kios komersial ramai di datangi pengunjung karena bangunan kios sangat mudah terlihat dari area pintu masuk, berjajar panjang membelakangi area hutan. Area kios komersial baik jika diletakkan di area dekat pintu masuk yang dilalui semua orang (gambar 4.85). Untuk area kios berada pada ketinggian yang lebih dari area sekitar sehingga harus menaiki tangga untuk menuju ke atasnya. Untuk itu pengunjung yang berkeluarga khusus tidak akan mudah untuk akses dan pencapaiannya (gambar 4.86).

Bangunan kios tempat penjual didirikan karena, memiliki kondisi yang aman, rapi, dan bersih untuk digunakan. Material bambu pada gazebo sudah sesuai dengan ciri khas Boospring. Material metal pada kios membuat kios rapi, lebih tahan lama namun harus disesuaikan lagi desainnya agar sesuai dengan ciri khas boospring. Bentuk gazebo yang memanjang mengarah pada pemandangan plaza, dan kolam renang (gambar 4.87), disesuaikan dengan view yang baik. Pengunjung senang untuk duduk pada area gazebo menikmati makanan mereka sambil berkreasi, berbicara dengan komah mereka. Adanya meja dan bangku dalam jumlah yang banyak memadai pengunjung istirahat sambil melihat view. Banyak kegiatan yang dapat dilakukan pada area komersial, membuat aktivitas pengunjung lebih lama, lebih dari 30 menit (gambar 4.88).

Pada penjual yang merupakan masyarakat lokal, aktif untuk menawarkan barangnya dan mengajak pengunjung untuk datang. Pada area ini terdapat banyak kios namun tidak semua kios buka, hal tersebut karena semakin berkurangnya jumlah pengunjung sehingga menyebabkan jumlah masyarakat yang berjualan juga menurun (gambar 4.88). Pada usaha untuk meningkatkan jumlah pengunjung yang datang. Fungsi area komersial sudah sesuai dengan prinsip ekonomi dan kontribusi masyarakat.



Gambar 4.85 Area komersial terlihat dari pintu masuk



Gambar 4.86 Aktivitas pada area dan akses komersial melalui tangga



Gambar 4.87 View dari arah area duduk santai, jurai kolam renang dan plaza



Gambar 4.88 Tidak semua kios komersial laku

Area plaza terlibat penggunaan yang aktif oleh pengunjung, karena merupakan area titik kumpul bagi pengunjung. Area plaza dengan kontur datar, lapang dan luas, sehingga aktivitas terasa bebas. Dari kejauhan plaza terlihat dengan bangunan panggung yang besar, dan pohon beringin di tengah area taman, dan signage nama Boospring yang menjadi penanda area boospring. Area ini mewadahi kegiatan dengan jumlah pengunjung yang besar, seperti kegiatan sosial, acara dan *gathering*. Bangunan panggung sebagai bangunan utama merupakan bangunan yang megah sebagai *sena* utama area plaza, berwarna cerah dengan hiasan dekorasi hunda pada fasadnya. Bangunan panggung memiliki ornamen boospring (gambar 4.59).



Gambar 4.59 Pencapaian area kegiatan yang berdekatan pada area plaza

Aktivitas pengunjung pada plaza sangat seru dan aktif. Pengunjung senang untuk bermain di plaza, duduk di pinggir plaza pada area yang rindang, naik sepeda, bermain *atv* atau sedang umri untuk naik bus keliling taman, piknik, makan, banyak aktivitas yang dapat dilakukan. Pencapaian antar terpusat kegiatan yang mudah (gambar 4.90), dekat, dan dapat dilakukan dalam berkelompok. Sekaligus area plaza banyak fasilitas *street furniture* untuk pengunjung beristirahat. Bangku dan garbo tempat duduk berada pada area yang rindang, asan, bersih, dan memberikan view yang baik di area taman dan hutan (gambar 4.96).



Gambar 4.90 aktivitas yang aktif pada zona 2

Pengelola pada area ini aktif mengajak pengunjung untuk menikmati wahana permainan. Pengelola juga berjaga untuk memastikan keselamatan pengunjung ketika bermain, seperti naik perahu maupun naik air. Aktivitas hiburan yang diselenggarakan memanfaatkan potensi alam di area taman wisata yang menjadi daya tarik utama, seperti danau, dan hutan.

Area ekowisata Boongping memiliki potensi sebagai area yang memiliki mata air alami. Potensi tersebut dimanfaatkan sebagai fasilitas kolam renang yang menjadi daya tarik hiburan pengunjung, baik anak-anak maupun dewasa. Kolam renang dilengkapi dengan permainan selancar dan air mancur membuat pengunjung berenang dan bermain lebih lama (gambar 4.91). Namun beberapa area tepi kolam berbatu dan dapat membuat pengunjung jatuh. Beberapa spot kolam renang kurang terjaga kebersihannya banyak sisa daun yang jatuh di area kolam renang (gambar 4.92).

Desain kolam renang banyak fasilitas penunjang, sebagai pendukung aktivitas berenang. Pengunjung geram daduk pada gerbek, dan tribun karena area ini bersih, nyaman, aman, dan dapat dilakukan secara berkelompok. Area ini juga menampilkan view area hutan yang indah (gambar 4.94), ditemani dengan suasana sejuk dari kolam, sehingga pengunjung beraktivitas lebih lama lebih dari 30 menit. Aktivitas yang dilakukan beragam sehingga suasana lebih hidup dengan pilihan aktivitas yang beragam. Namun fasilitas kamar mandi terlihat perlu ditingkatkan kembali kebersihannya karena saluran air yang sering munggaran dan dampaknya yang beresakan. Hutan metal juga kurang tepat untuk penggunaan area basah.

Area ini merupakan area yang pasti didatangi oleh pengunjung, saat pertama kali masuk area taman, kolam ini terlihat dari kejauhan, dengan suasana yang meriah dan ramai akan pengunjung (gambar 4.94). Elemen air dan vegetasi yang rimbun menarik pengunjung untuk datang. Akses untuk menuju area kolam renang

Tabel 4.2 Analisis penggambaran awal 2 (Karakteristik Manusia dan sistem digital lainnya). Karakteristik manusia dan sistem digital lainnya

Karakteristik Manusia	Karakteristik Manusia	Referensi	Sistem	Manajemen digital lainnya
	Pengguna memiliki kemampuan pemrosesan informasi yang terbatas. Keterbatasan ini bisa disebabkan oleh faktor-faktor berikut: • Keterbatasan memori. • Keterbatasan perhatian. • Keterbatasan kemampuan pemrosesan informasi.	Salmon dan Salmon (2004) dan Salmon (2004) menyatakan bahwa kemampuan pemrosesan informasi manusia terbatas. Keterbatasan ini bisa disebabkan oleh faktor-faktor berikut: • Keterbatasan memori. • Keterbatasan perhatian. • Keterbatasan kemampuan pemrosesan informasi.	Manajemen digital lainnya yang memiliki kemampuan pemrosesan informasi yang terbatas. Keterbatasan ini bisa disebabkan oleh faktor-faktor berikut: • Keterbatasan memori. • Keterbatasan perhatian. • Keterbatasan kemampuan pemrosesan informasi.	Manajemen digital lainnya (Salmon dan Salmon, 2004) Manajemen digital lainnya (Salmon dan Salmon, 2004) Manajemen digital lainnya (Salmon dan Salmon, 2004)
Karakteristik sistem digital lainnya	Manajemen digital lainnya yang memiliki kemampuan pemrosesan informasi yang terbatas. Keterbatasan ini bisa disebabkan oleh faktor-faktor berikut: • Keterbatasan memori. • Keterbatasan perhatian. • Keterbatasan kemampuan pemrosesan informasi.	Salmon dan Salmon (2004) dan Salmon (2004) menyatakan bahwa kemampuan pemrosesan informasi manusia terbatas. Keterbatasan ini bisa disebabkan oleh faktor-faktor berikut: • Keterbatasan memori. • Keterbatasan perhatian. • Keterbatasan kemampuan pemrosesan informasi.	Manajemen digital lainnya yang memiliki kemampuan pemrosesan informasi yang terbatas. Keterbatasan ini bisa disebabkan oleh faktor-faktor berikut: • Keterbatasan memori. • Keterbatasan perhatian. • Keterbatasan kemampuan pemrosesan informasi.	Manajemen digital lainnya (Salmon dan Salmon, 2004) Manajemen digital lainnya (Salmon dan Salmon, 2004) Manajemen digital lainnya (Salmon dan Salmon, 2004)
	Manajemen digital lainnya yang memiliki kemampuan pemrosesan informasi yang terbatas. Keterbatasan ini bisa disebabkan oleh faktor-faktor berikut: • Keterbatasan memori. • Keterbatasan perhatian. • Keterbatasan kemampuan pemrosesan informasi.	Salmon dan Salmon (2004) dan Salmon (2004) menyatakan bahwa kemampuan pemrosesan informasi manusia terbatas. Keterbatasan ini bisa disebabkan oleh faktor-faktor berikut: • Keterbatasan memori. • Keterbatasan perhatian. • Keterbatasan kemampuan pemrosesan informasi.	Manajemen digital lainnya yang memiliki kemampuan pemrosesan informasi yang terbatas. Keterbatasan ini bisa disebabkan oleh faktor-faktor berikut: • Keterbatasan memori. • Keterbatasan perhatian. • Keterbatasan kemampuan pemrosesan informasi.	Manajemen digital lainnya (Salmon dan Salmon, 2004) Manajemen digital lainnya (Salmon dan Salmon, 2004) Manajemen digital lainnya (Salmon dan Salmon, 2004)

4.4.3 Analisis Penggunaan Ruang Ekowisata Bloonpring Zona 3

Zona 3 merupakan area komersial, area datus dan Palau Putri dan area arboretum bambu. Area komersial merupakan tempat dimana masyarakat setempat dapat berjualan di area taman untuk mendapatkan keuntungan ekonomi. Area komersial merupakan fungsi kesejahteraan masyarakat dan ekonomi dalam fungsi ekowisata. Untuk area arboretum bambu merupakan tempat penyimpanan koleksi bambu. Area ini merupakan tempat dimana pengunjung dapat melihat dan mendapatkan informasi berbagai jenis bambu. Area ini merupakan fungsi pendidikan dan pelestarian dari potensi bambu yang ada ekowisata Bloonpring. Aktivitas pada zona 3 cenderung sama ketika hari kerja dan hari libur, hanya saja pelaku kegiatan pada saat hari libur lebih banyak dari hari kerja. Pada zona 3 semua area taman digunakan oleh pengunjung kecuali area arboretum bambu (gambar lampiran 19).

Dari pemetaan aktivitas semua hari pada zona 3, area komersial merupakan area yang paling ramai, dimana area komersial merupakan jalan akses utama menuju zona 4. Jalan yang ada cukup untuk pengunjung datang berkelompok, dengan komar yang datar memudahkan semua orang dapat masuk ke area ini. Area komersial memiliki bangunan yang berada di area kanan dan kiri mengarahkan pengunjung untuk terus berjalan kearah zona 4 dan berujung ke Palau Putri (gambar 4.95). Bangunan yang dibuat disesuaikan dengan peniri alam untuk mendapatkan view yang maksimal (gambar 4.97).

Area komersial terlihat dari jauh dengan ciri khas area Bloonpring. Bangunan kios dan gazebo dengan material alami, kayu dan menarik perhatian pengunjung untuk datang. Pengunjung gemar untuk duduk pada area gazebo, karena pada tempat ini mereka dapat melakukan banyak aktivitas sambil menikmati pemandangan danau dan hutan. Gazebo yang memajang dapat menampung pengunjung dalam jumlah yang besar, dilengkapi dengan meja dan kursi untuk singgah. Area gazebo teduh dan rindang, hal tersebut membuat pengunjung nyaman untuk beraktivitas dengan cukup lama pada area ini, yaitu lebih dari 30 menit.

Namun pada area komersial tidak semua kios digunakan sehingga kurang terawat. Kios yang tidak terawat, kotor dan rusak memberikan *view* yang kurang baik (gambar 4.96). Ketika berjalan di depan area kios yang sudah tidak digunakan pengunjung cenderung iriwi saja ke area berikutnya. Dari hal tersebut perlu dilakukan upaya agar jumlah masyarakat yang berjualan bertambah dan pengunjung tertarik dengan hal yang dijual. Begitu pula dengan bangku kayu pada gazebo beberapa mulai rusak dan membahayakan pengunjung ketika duduk dalam waktu yang cukup lama, perlu dilakukan perbaikan pada *street furniture* yang ada. Untuk bangunan kamar mandi yang ada pada belakang kios komersial beberapa pengunjung menggunakannya, namun kebersihannya perlu untuk ditingkatkan kembali.



Gambar 4.95 Bangunan gazebo dan kios area 2



Gambar 4.96 Bangunan kios yang tidak digunakan



Gambar 4.97 Area duduk menghadap view alam yang baik

Area danau dan Pulau Putri pengunjung ramai beraktivitas. Mereka tertarik dengan aktivitas naik perahu karena dapat digunakan secara bersama dan beraktivitas dengan aktif. Pengunjung berkeliling area danau, sambil melihat pemandangan,

bersanda dan memberi makan ikan. Danau merupakan potensi alam yang dimanfaatkan untuk sarana hiburan pariwisata. Danau dikelilingi vegetasi yang melindungi pengunjung dari panasnya matahari (gambar 4.98). An (2019) menyatakan aktivitas naik perahu dapat membantu wisatawan untuk dapat menikmati keindahan alam & mengamati flora fauna di sepanjang jalur perahu (Junaeva et al., 2023).

Pengunjung Pulau Putri gemar untuk berfoto pada area jembatan, karena jembatan memiliki bentuk yang khas dan memberikan *view* yang baik. Adanya jembatan membuat pengunjung ingin melalu area tersebut. Di Pulau Putri terdapat banyak bangku bambu pada area teduh, dan pengunjung senang untuk istirahat duduk pada area tersebut. Pengunjung senang berkeliling pada Pulau Putri karena banyak tanaman penghias, melihat danau dan hutan (gambar 4.99). Pengunjung dalam jumlah besar senang untuk berkumpul melaksanakan acara *gathering* dan senam pada area ini, terutama saat hari libur (gambar 4.99). Karena Pulau Putri area yang rindang, luas, dan dapat digunakan berkegiatan dengan banyak orang yang tidak mengganggu sirkulasi jalan utama pada area konvensional. Namun beberapa spot taman memiliki pembatas perda yang kurang jelas dan tidak terawat sehingga pengunjung seringkali menginjak rumput dan taman yang ada pada Pulau Putri (gambar 4.99).



Gambar 4.98 jembatan Pulau Putri, aktivitas naik perahu dan view danau



Gambar 4.99 Kegiatan istirahat, piknik di Pulau Putri

Area arboretum bambu dan hutan konservasi saat ini kerja area konservasi dikunjungi oleh instansi untuk fungsi pendidikan, mereka dapat melihat koleksi bambu area taman, dimana aktivitas tersebut didampingi oleh pengelola dan masyarakat sekitar sambil memberikan banyak informasi kepada pengunjung. Mereka dapat membaca berbagai **signage** informasi bambu pada area ini. Pada saat ini libur pengunjung senang berkeliling dengan bus keliling, hal tersebut sebagai sarana untuk memperkenalkan potensi hutan bambu kepada pengunjung (gambar 4.100).

Hutan bambu merupakan area yang lebih gelap, langit-langitnya tertutup oleh daun pohon yang lebat. Sehingga pengunjung tidak untuk masuk area ini. Tetapi karena hal tersebut area arboretum dan hutan bambu lebih terjaga dan tidak mudah dirusak pengunjung. Di beberapa titik banyak dipasang **signage** larangan dan himbauan selama beraktivitas di area hutan konservasi bambu (gambar 4.101). Area arboretum bambu dan hutan konservasi memiliki area yang terpisah dengan fasilitas utama. Semua bangunan wisata membelakangi area hutan konservasi. Area wisata dan hutan dihiasi oleh vegetasi yang rimbun, dan perbedaan ketinggian kontur. Jalur sirkular pedestrian juga hanya dapat diakses dari tangga beton area komersial dan jalur kendaraan dari zona 2. Hal tersebut membuat membuat pengunjung tidak mudah untuk mengakses area ini dengan mudah. Area hutan yang terpagar tidak ada pengelola, tidak ada fasilitas himbauan, dan tidak ada aktivitas yang diselenggarakan. Hal tersebut sebagai pembatas alami area konservasi (gambar 4.100).

Area hutan konservasi sebagai zona ini tetap dibuat jalur kendaraan yang berfungsi sebagai jalur kendaraan bus keliling, dan kendaraan **motoriswante** (gambar 4.100). Upaya aktivitas yang diselenggarakan pada area konservasi sudah dilakukan dengan baik. Area dapat diakses pengunjung namun pengelola tetap memberikan fasilitas dengan pengawasan yang ketat untuk keliling hutan konservasi. Untuk Arboretum bambu, peletakan area ini sudah tepat berada di dekat area hutan konservasi dan area taman wisata, namun perlu di berikan pembaruan terhadap papan informasi dan kebersihan area.



Gambar 4.188 Suasana area arboretum bambu dan area hutan konservasi



Gambar 4.189 Sgraze lapangan, Aktivitas bus keliling dan kunjungan kecentrian



Gambar 4.190 area wisata dan hutan yang dihiasi vegetasi dan perbedaan kontur

Tabel 1.2 Analisis program-program yang ada 1. (Keterampilan masyarakat dalam berpikir sistematis, Keterampilan masyarakat dalam berpikir kritis)

Wawancara/ Program nama	Isi dari Program	Referensi	Isi dari	Metode/ penelitian	Angka
	Menyampaikan dan dapat diukur hasilnya. Bagian... keterampilan... program... untuk... hasil... (Keterampilan masyarakat dalam berpikir sistematis) Menyampaikan dan dapat diukur hasilnya.	Menyampaikan dan dapat diukur hasilnya. Menyampaikan dan dapat diukur hasilnya. Menyampaikan dan dapat diukur hasilnya. Menyampaikan dan dapat diukur hasilnya. Menyampaikan dan dapat diukur hasilnya.	Menyampaikan dan dapat diukur hasilnya. Menyampaikan dan dapat diukur hasilnya. Menyampaikan dan dapat diukur hasilnya. Menyampaikan dan dapat diukur hasilnya. Menyampaikan dan dapat diukur hasilnya.	Metode/ penelitian Metode/ penelitian Metode/ penelitian Metode/ penelitian Metode/ penelitian	Angka Angka Angka Angka Angka
Angka dari... Angka dari... Angka dari...	Angka dari... Angka dari... Angka dari...	Angka dari... Angka dari... Angka dari...	Angka dari... Angka dari... Angka dari...	Angka dari... Angka dari... Angka dari...	Angka dari... Angka dari... Angka dari...

Tabel 1.6 Analisis programasi yang ada 1 (Keterampilan kompetensi dalam aspek etnomatematika, Keterampilan kompetensi dalam aspek literasi)

Keterampilan Kompetensi materi	Indikator Penguasaan	Referensi	Bentuk	Metode/ Instrumen	Angka
			Analisis programasi dan aspek etnomatematika	Metode/Instrumen Tes tertulis Penilaian aspek literasi (angket)	
Fungsi matematis (dalam dan luar diri)					
Nilai diri, nilai pribadi dan nilai sosial pengetahuan	Pengertian secara sederhana dari fungsi dalam segi aljabar sederhana, barisan, geometri tentatif, dan dalam bentuk sifat-sifat penalaran, barisan tentatif dan geometri tentatif Pengertian dalam bentuk barisan tentatif, barisan, geometri tentatif dan geometri tentatif Pengertian dalam bentuk barisan tentatif, barisan, geometri tentatif dan geometri tentatif	Keterampilan yang ada melalui hasil analisis kompetensi dalam segi etnomatematika dan literasi (dalam dan luar diri) Keterampilan yang ada melalui hasil analisis kompetensi dalam segi etnomatematika dan literasi (dalam dan luar diri) Keterampilan yang ada melalui hasil analisis kompetensi dalam segi etnomatematika dan literasi (dalam dan luar diri)	Mengetahui, apakah ada fungsi yang ada dalam etnomatematika dan literasi (dalam dan luar diri) Mengetahui, apakah ada fungsi yang ada dalam etnomatematika dan literasi (dalam dan luar diri)	Penilaian aspek literasi (angket)	Angka
			Analisis programasi dan aspek etnomatematika	Metode/Instrumen Tes tertulis Penilaian aspek literasi (angket)	
			Analisis programasi dan aspek etnomatematika	Metode/Instrumen Tes tertulis Penilaian aspek literasi (angket)	
			Analisis programasi dan aspek etnomatematika	Metode/Instrumen Tes tertulis Penilaian aspek literasi (angket)	
			Analisis programasi dan aspek etnomatematika	Metode/Instrumen Tes tertulis Penilaian aspek literasi (angket)	
			Analisis programasi dan aspek etnomatematika	Metode/Instrumen Tes tertulis Penilaian aspek literasi (angket)	
			Analisis programasi dan aspek etnomatematika	Metode/Instrumen Tes tertulis Penilaian aspek literasi (angket)	
			Analisis programasi dan aspek etnomatematika	Metode/Instrumen Tes tertulis Penilaian aspek literasi (angket)	
			Analisis programasi dan aspek etnomatematika	Metode/Instrumen Tes tertulis Penilaian aspek literasi (angket)	
			Analisis programasi dan aspek etnomatematika	Metode/Instrumen Tes tertulis Penilaian aspek literasi (angket)	
			Analisis programasi dan aspek etnomatematika	Metode/Instrumen Tes tertulis Penilaian aspek literasi (angket)	
			Analisis programasi dan aspek etnomatematika	Metode/Instrumen Tes tertulis Penilaian aspek literasi (angket)	
			Analisis programasi dan aspek etnomatematika	Metode/Instrumen Tes tertulis Penilaian aspek literasi (angket)	
			Analisis programasi dan aspek etnomatematika	Metode/Instrumen Tes tertulis Penilaian aspek literasi (angket)	
			Analisis programasi dan aspek etnomatematika	Metode/Instrumen Tes tertulis Penilaian aspek literasi (angket)	
			Analisis programasi dan aspek etnomatematika	Metode/Instrumen Tes tertulis Penilaian aspek literasi (angket)	
			Analisis programasi dan aspek etnomatematika	Metode/Instrumen Tes tertulis Penilaian aspek literasi (angket)	
			Analisis programasi dan aspek etnomatematika	Metode/Instrumen Tes tertulis Penilaian aspek literasi (angket)	
			Analisis programasi dan aspek etnomatematika	Metode/Instrumen Tes tertulis Penilaian aspek literasi (angket)	
			Analisis programasi dan aspek etnomatematika	Metode/Instrumen Tes tertulis Penilaian aspek literasi (angket)	
			Analisis programasi dan aspek etnomatematika	Metode/Instrumen Tes tertulis Penilaian aspek literasi (angket)	
			Analisis programasi dan aspek etnomatematika	Metode/Instrumen Tes tertulis Penilaian aspek literasi (angket)	
			Analisis programasi dan aspek etnomatematika	Metode/Instrumen Tes tertulis Penilaian aspek literasi (angket)	
			Analisis programasi dan aspek etnomatematika	Metode/Instrumen Tes tertulis Penilaian aspek literasi (angket)	
			Analisis programasi dan aspek etnomatematika	Metode/Instrumen Tes tertulis Penilaian aspek literasi (angket)	
			Analisis programasi dan aspek etnomatematika	Metode/Instrumen Tes tertulis Penilaian aspek literasi (angket)	
			Analisis programasi dan aspek etnomatematika	Metode/Instrumen Tes tertulis Penilaian aspek literasi (angket)	
			Analisis programasi dan aspek etnomatematika	Metode/Instrumen Tes tertulis Penilaian aspek literasi (angket)	
			Analisis programasi dan aspek etnomatematika	Metode/Instrumen Tes tertulis Penilaian aspek literasi (angket)	
			Analisis programasi dan aspek etnomatematika	Metode/Instrumen Tes tertulis Penilaian aspek literasi (angket)	
			Analisis programasi dan aspek etnomatematika	Metode/Instrumen Tes tertulis Penilaian aspek literasi (angket)	
			Analisis programasi dan aspek etnomatematika	Metode/Instrumen Tes tertulis Penilaian aspek literasi (angket)	
			Analisis programasi dan aspek etnomatematika	Metode/Instrumen Tes tertulis Penilaian aspek literasi (angket)	
			Analisis programasi dan aspek etnomatematika	Metode/Instrumen Tes tertulis Penilaian aspek literasi (angket)	
			Analisis programasi dan aspek etnomatematika	Metode/Instrumen Tes tertulis Penilaian aspek literasi (angket)	
			Analisis programasi dan aspek etnomatematika	Metode/Instrumen Tes tertulis Penilaian aspek literasi (angket)	
			Analisis programasi dan aspek etnomatematika	Metode/Instrumen Tes tertulis Penilaian aspek literasi (angket)	
			Analisis programasi dan aspek etnomatematika	Metode/Instrumen Tes tertulis Penilaian aspek literasi (angket)	
			Analisis programasi dan aspek etnomatematika	Metode/Instrumen Tes tertulis Penilaian aspek literasi (angket)	
			Analisis programasi dan aspek etnomatematika	Metode/Instrumen Tes tertulis Penilaian aspek literasi (angket)	
			Analisis programasi dan aspek etnomatematika	Metode/Instrumen Tes tertulis Penilaian aspek literasi (angket)	
			Analisis programasi dan aspek etnomatematika	Metode/Instrumen Tes tertulis Penilaian aspek literasi (angket)	
			Analisis programasi dan aspek etnomatematika	Metode/Instrumen Tes tertulis Penilaian aspek literasi (angket)	
			Analisis programasi dan aspek etnomatematika	Metode/Instrumen Tes tertulis Penilaian aspek literasi (angket)	
			Analisis programasi dan aspek etnomatematika	Metode/Instrumen Tes tertulis Penilaian aspek literasi (angket)	
			Analisis programasi dan aspek etnomatematika	Metode/Instrumen Tes tertulis Penilaian aspek literasi (angket)	
			Analisis programasi dan aspek etnomatematika	Metode/Instrumen Tes tertulis Penilaian aspek literasi (angket)	
			Analisis programasi dan aspek etnomatematika	Metode/Instrumen Tes tertulis Penilaian aspek literasi (angket)	
			Analisis programasi dan aspek etnomatematika	Metode/Instrumen Tes tertulis Penilaian aspek literasi (angket)	
			Analisis programasi dan aspek etnomatematika	Metode/Instrumen Tes tertulis Penilaian aspek literasi (angket)	
			Analisis programasi dan aspek etnomatematika	Metode/Instrumen Tes tertulis Penilaian aspek literasi (angket)	
			Analisis programasi dan aspek etnomatematika	Metode/Instrumen Tes tertulis Penilaian aspek literasi (angket)	
			Analisis programasi dan aspek etnomatematika	Metode/Instrumen Tes tertulis Penilaian aspek literasi (angket)	
			Analisis programasi dan aspek etnomatematika	Metode/Instrumen Tes tertulis Penilaian aspek literasi (angket)	
			Analisis programasi dan aspek etnomatematika	Metode/Instrumen Tes tertulis Penilaian aspek literasi (angket)	
			Analisis programasi dan aspek etnomatematika	Metode/Instrumen Tes tertulis Penilaian aspek literasi (angket)	
			Analisis programasi dan aspek etnomatematika	Metode/Instrumen Tes tertulis Penilaian aspek literasi (angket)	
			Analisis programasi dan aspek etnomatematika	Metode/Instrumen Tes tertulis Penilaian aspek literasi (angket)	
			Analisis programasi dan aspek etnomatematika	Metode/Instrumen Tes tertulis Penilaian aspek literasi (angket)	

Tabel 1.6 Analisis program studi yang ada 1 (Keterampilan yang dapat diukur: tingkat kemampuan, Keterampilan yang dapat diukur: tingkat ketahanan)

Kelebihan/Kelemahan Program Studi	Referensi	Keterampilan	Kelebihan/Kelemahan	Referensi
Kelebihan				
1. Kelebihan yang pertama adalah program studi yang kurang atau ada tidak banyak sehingga mahasiswa mendapat kesempatan untuk dapat berinteraksi dengan dosen dan juga dapat berinteraksi.	Kelebihan yang pertama adalah berkolaborasi, berinteraksi, dan berkolaborasi dengan mahasiswa untuk dapat berinteraksi atau (Wardana et al., 2021). Kelebihan yang kedua keterampilan berkolaborasi dan berinteraksi dengan mahasiswa (Wardana, 2021).	Kelebihan yang pertama adalah berkolaborasi berinteraksi dengan mahasiswa.	Kelebihan yang pertama adalah berkolaborasi berinteraksi dengan mahasiswa.	
Fungsi/Dimensi dari Desain (Dimensi dan Isi dari Desain)				
1. Kelebihan yang pertama adalah program studi yang dapat berkolaborasi dengan mahasiswa untuk dapat berinteraksi dengan mahasiswa untuk dapat berinteraksi dengan mahasiswa untuk dapat berinteraksi dengan mahasiswa.	Kelebihan yang pertama adalah berkolaborasi berinteraksi dengan mahasiswa untuk dapat berinteraksi dengan mahasiswa untuk dapat berinteraksi dengan mahasiswa untuk dapat berinteraksi dengan mahasiswa.	Kelebihan yang pertama adalah berkolaborasi berinteraksi dengan mahasiswa.	Kelebihan yang pertama adalah berkolaborasi berinteraksi dengan mahasiswa.	
2. Kelebihan yang kedua adalah program studi yang dapat berkolaborasi dengan mahasiswa untuk dapat berinteraksi dengan mahasiswa untuk dapat berinteraksi dengan mahasiswa.	Kelebihan yang kedua adalah berkolaborasi berinteraksi dengan mahasiswa untuk dapat berinteraksi dengan mahasiswa untuk dapat berinteraksi dengan mahasiswa.	Kelebihan yang kedua adalah berkolaborasi berinteraksi dengan mahasiswa.	Kelebihan yang kedua adalah berkolaborasi berinteraksi dengan mahasiswa.	
3. Kelebihan yang ketiga adalah program studi yang dapat berkolaborasi dengan mahasiswa untuk dapat berinteraksi dengan mahasiswa untuk dapat berinteraksi dengan mahasiswa.	Kelebihan yang ketiga adalah berkolaborasi berinteraksi dengan mahasiswa untuk dapat berinteraksi dengan mahasiswa untuk dapat berinteraksi dengan mahasiswa.	Kelebihan yang ketiga adalah berkolaborasi berinteraksi dengan mahasiswa.	Kelebihan yang ketiga adalah berkolaborasi berinteraksi dengan mahasiswa.	
4. Kelebihan yang keempat adalah program studi yang dapat berkolaborasi dengan mahasiswa untuk dapat berinteraksi dengan mahasiswa untuk dapat berinteraksi dengan mahasiswa.	Kelebihan yang keempat adalah berkolaborasi berinteraksi dengan mahasiswa untuk dapat berinteraksi dengan mahasiswa untuk dapat berinteraksi dengan mahasiswa.	Kelebihan yang keempat adalah berkolaborasi berinteraksi dengan mahasiswa.	Kelebihan yang keempat adalah berkolaborasi berinteraksi dengan mahasiswa.	
5. Kelebihan yang kelima adalah program studi yang dapat berkolaborasi dengan mahasiswa untuk dapat berinteraksi dengan mahasiswa untuk dapat berinteraksi dengan mahasiswa.	Kelebihan yang kelima adalah berkolaborasi berinteraksi dengan mahasiswa untuk dapat berinteraksi dengan mahasiswa untuk dapat berinteraksi dengan mahasiswa.	Kelebihan yang kelima adalah berkolaborasi berinteraksi dengan mahasiswa.	Kelebihan yang kelima adalah berkolaborasi berinteraksi dengan mahasiswa.	

4.4.4. Analisis Penggunaan Ruang Ekowisata Berseping Zona 4

Area zona 4 terdapat area zona hiburan, zona kolam pelestarian ikan, zona pasar rakyat dan zona hutan konservasi. Pada zona 4 aktivitas saat hari kerja dan hari libur memiliki perbedaan, saat hari libur wahana permainan buka, dan aktivitas anak-anak bermain ramai oleh pengunjung. Pemetaan overlap aktivitas di tampilkan pada gambar lampiran 28.

Pada area sarana hiburan, pengunjung aktif beraktivitas. Hal tersebut karena banyak aktivitas yang dapat dilakukan. Area ini menyediakan fasilitas yang dapat digunakan untuk anak-anak dan orang dewasa. Fasilitas anak-anak berupa wahana permainan dan orang dewasa dapat duduk di gazebo ataupun bangku pinggir kolam untuk istirahat dan menonton makan ikan, pengunjung cukup lama beraktivitas di area itu, lebih dari 30 menit (gambar 4.104). Walaupun jarak jalur pedestrian jauh dari pintu masuk, pengunjung tetap mendatangi. Karena area ini terlihat dari jarak yang jauh. Rumah bucin yang berwarna-warni serta kerumunan menarik perhatian pengunjung (gambar 4.103).

Jalur percakupan untuk menuju area hiburan memiliki jalan yang luas, dengan jalan yang rindang dan dapat digunakan oleh pengunjung disabilitas. Selain itu keberadaan *street furniture* memungkinkan pengunjung untuk melakukan aktivitas lain seperti makan, berbicara, dan menonton makan ikan. Aktivitas menjadi lebih aktif dan lama, didukung dengan *view* dari hutan dan kolam yang indah, air dan memiliki suasana alam yang menenangkan (gambar 4.104). Selain itu keberadaan patung hewan serta *signage* papan informasi membuat pengunjung melakukan aktivitas lain, seperti berfoto dan membaca papan informasi tersebut (gambar 4.105).

Zona 4 terdapat bangunan bekas *adupark* yang sudah tidak digunakan kembali. Tidak digunakan karena akses dan pengawasan yang tidak mudah bagi pengelola, terutama akses pada kendaraan bermotor. Area *adupark* ikan endemik diletakkan di area zona 1, sehingga mudah pengawasannya, area lebih luas dan akses sirkulasi kendaraan mudah dijangkau.



Gambar 4.103 Hembel balon terlihat dari kejauhan dengan warna yang khas



Gambar 4.104 Anak-anak bermain dan orang tua singgah di gazebo



Gambar 4.105 Pengunjung membaca papan informasi & berfoto

Area konservasi ikan erdemik ramai di datangi pengunjung, karena memiliki pemandangan yang indah dari kolam dan vegetasi di sekitarnya. Kolam dikelilingi jalur sirkulasi yang memiliki spot area duduk, wahana hiburan dan pasar rakyat. Pada kolam konservasi terdapat spot yang tidak dihuni, hal tersebut memberikan kesempatan bagi pengunjung untuk duduk di tepi kolam, memasukkan kaki ke dalam kolam dan memberi makan ikan. Ikan pada area ini memiliki jumlah yang sangat banyak, hal tersebut memberikan kesempatan bagi pengunjung untuk terus memberi makan sambil berenda bersama keluarganya (gambar 4.106). Aktivitas yang ada pada konservasi ikan hanya memberi makan ikan, sehingga tidak membahayakan kegiatan konservasi. Pengunjung dan masyarakat sekitar juga dilarang untuk menangkap ikan pada kolam tersebut. Area konservasi yang berada area taman wisata tetap harus diberikan perhatian dan membatasi aktivitas pengunjung. Taman wisata memiliki daya dukung, dimana wisatawan dalam

jumlah besar dapat menggunakan samber daya secara maksimum dan terus menerus tanpa merusak lingkungan (Effendi et al., 2024).

Kolam konservasi menjadi daya tarik utama pada zona 4, terdapat jembatan yang memiliki desain dan warna yang unik menarik perhatian pengunjung untuk berjalan ke area ujung taman. Jembatan ini sering digunakan untuk spot foto oleh pengunjung (gambar 4.197). Jembatan menjadi ikonik area kolam konservasi.



Gambar 4.196 Suasana area Konservasi ikan endemik



Gambar 4.197 Jembatan di sisi timur taman

Area pasar rakyat tidak banyak aktivitas yang terjadi, area komersial yang terdapat di zona paling ujung ini tidak seramai pada zona 2 dan zona 3. Hal tersebut karena pasar rakyat tidak terlihat dari kejauhan dan tidak semua pengunjung melalui jalur pedestrian pasar rakyat. Dari hal tersebut memungkinkan jumlah pembeli menjadi sedikit sehingga jumlah penjual pada pasar rakyat juga menurun. Area di paling ujung dekat dengan hutan konservasi kurang tepat jika digunakan sebagai fungsi ekonomi. Area ekonomi seharusnya berdekatan dengan area hiburan, tidak

diletakkan di area paling ujung, tidak jauh dari pintu masuk, jalannya dilalui setiap pengunjung taman wisata. Area komersial perlu diperhatikan keberlanjutannya, karena merupakan sumber ekonomi bagi beberapa masyarakat yang berjualan.

Bangunan pasar rakyat memiliki ciri khas ekowisata Boonpring dengan bahan bambu dan kayu. Hanya saja karena tidak digunakan bangunan ini menjadi terbengkalai, tidak terawat dan rusak. Bangunan yang rusak memberikan pemandangan yang kurang baik. Bagi pengunjung yang melalui area ini, mereka tidak beraktivitas dalam waktu yang cukup lama dan melewati area dengan kios yang tidak digunakan (gambar 4.108).



Gambar 4.108 Sisa area Pasar rakyat

Area konservasi hutan bambu di zona 4 memiliki aktivitas yang sama seperti zona 3 aktivitas yang ada adalah pengunjung naik bus keliling taman yang didampingi oleh pengelola taman, aktivitas pada area konservasi memang dibuat agar pengunjung tidak merusak area hutan. Area konservasi mengelilingi area wisata, dan terpisah dari area pariwisata. Area hutan memiliki kontur lebih tinggi, memiliki pembatas pada yang mengelilingi area taman, dan dibatasi oleh jalan jalur kendaraan. Untuk analisis penggunaan ruang hutan konservasi sama seperti analisis penggunaan di zona 3.

Tabel 5.2 Analisis program-program yang masuk 10 Daftar Buku terbaik, Daftar Sederhana, Daftar Rekomendasi

Kategori Program	Judul/Program	Referensi	Sinopsis	Ringkasan/Intepretasi
	Daftar Sederhana	Kamus besar yang telah diterbitkan oleh para ahli bahasa Indonesia (Mansur & Mansur, 2021)	Terdapat dalam 100 daftar buku untuk program. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa daftar ini memiliki beberapa kelebihan.	Daftar 1 image (Ilustrasi sederhana yang menunjukkan daftar)
			Terdapat dalam 100 daftar buku untuk program. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa daftar ini memiliki beberapa kelebihan.	Daftar 2 image (Ilustrasi sederhana yang menunjukkan daftar)
			Terdapat dalam 100 daftar buku untuk program. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa daftar ini memiliki beberapa kelebihan.	Daftar 3 image (Ilustrasi sederhana yang menunjukkan daftar)
			Terdapat dalam 100 daftar buku untuk program. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa daftar ini memiliki beberapa kelebihan.	Daftar 4 image (Ilustrasi sederhana yang menunjukkan daftar)
	Daftar Rekomendasi	Kamus besar yang telah diterbitkan oleh para ahli bahasa Indonesia (Mansur & Mansur, 2021)	Terdapat dalam 100 daftar buku untuk program. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa daftar ini memiliki beberapa kelebihan.	Daftar 5 image (Ilustrasi sederhana yang menunjukkan daftar)
			Terdapat dalam 100 daftar buku untuk program. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa daftar ini memiliki beberapa kelebihan.	Daftar 6 image (Ilustrasi sederhana yang menunjukkan daftar)

Tabel 4.6 Analisis penggambaran konsep siswa 2 (Gugus Baku Laki, Gugus Laki-laki, Gugus Perempuan)

Keberhasilan Penggambaran	Definisi/Persepsi	Referensi	Contoh	Keberhasilan/ tingkat Pemahaman
	perbedaan yang terlihat. Tapi hal tersebut menyimpulkan bahwa perbedaannya adalah perbedaan gender yang terlihat dari warna rambut.	Hal ini menunjukkan bahwa dari sisi definisi atau persepsi siswa, perbedaan gender dapat dilihat melalui warna rambut. (Rahma, et al., 2019)	Hal ini menunjukkan bahwa dari sisi definisi dan persepsi	Aspek 6.2 (tinggi) (Rata-rata siswa dapat menguraikan definisi gender)
	Tidak ada definisi tentang perbedaan yang tidak dapat disimpulkan. perbedaan yang hanya bisa dilihat penggambaran yang berbeda-beda.	Untuk yang menganggap ada perbedaan, maka berarti ada yang sudah dapat melihat bahwa ada perbedaan, maka dari itu akan paham. (Rahman, et al., 2019)	Tidak ada responden yang dapat menguraikan definisi perbedaan.	Aspek 6.3 (rendah) (Tidak ada penggambaran yang dapat menguraikan definisi)
			Responden menjelaskan dan memberikan jawaban.	Contoh 4 (tinggi) (Kualitas jawaban)

Pada gambar kelompok 22 yaitu ada dua penggambaran yang meliputi orisinalitas bentuk dan hasil komunikasi. Ada yang menggunakan konsep persamaan, hanya memiliki warna hitam saja untuk laki-laki dan perempuan dengan *short hairstyle* yang memiliki konsep untuk haircut dan memiliki *big hair*. Siswa menyadari bahwa ada warna yang lain, mereka cenderung menggunakan warna yang sama terdapatnya dengan konsep warna yang sama, menyimpulkan ada warna untuk laki-laki dan perempuan. Ada yang menggunakan warna lain yang lebih mendetail yang menjadi detail. Item 3 yang menyajikan gambar laki-laki dan perempuan, dengan menggunakan pakaian, pendidikan dan penggambaran untuk memvisualisasikan perbedaan (Hilal & Gani, 2017). Pada tabel 4.7 diuraikan hasil analisis penggambaran yang ada berdasarkan hasil siswa. Kategorisasi hasil siswa akan dipaparkan kembali pada gambar pada tabel 4.8 dengan 4.11.

4.5 Strategi *Placemaking* pada Taman Wisata dalam rangka memperkuat Prinsip Ekowisata Berkelanjutan: Hasil dari Wawancara Stakeholders

Dalam mempelajari *placemaking* dalam taman wisata Hoangping diperlukan wawancara kepada stakeholders. Wawancara dilakukan kepada pengunjung, pengelola, kepada desa masyarakat dan instansi yang terlibat. Analisis hasil wawancara terdapat 2 langkah *first cycle coding* dan *second cycle coding*

Tabel 4.5 List peserta wawancara

NO	Stakeholders	Peserta	Peran	Apek yang dicari
1	Pengunjung	PT (P)	Pengunjung resmi	Apek <i>placemaking</i>
		FL (L)	umum	Fungsi ekowisata
		WH (P)		
2	Pengelola DINMOR	NR (P)	Pengelola resmi	Fungsi ekowisata
		YT (L)	umum	Karakteristik Fungsi Ekowisata
3	Kepada Desa	SH (L)	Terlibat dalam perencanaan dan pelaksanaan Ekowisata	Fungsi ekowisata Karakteristik Fungsi Ekowisata
4	Pusat wisata tema	SL (P)	Pusat wisata Hoangping	Fungsi ekowisata Karakteristik pusat wisata
		JM (P)		
5	Instansi terlibat	yang AN (L)	BPPTAS (Umum)	Karakteristik dalam Fungsi Ekowisata
		MT (P)	Kebudayaan, Terlibat dalam pembangunan lahan Hoangping	

4.5.1 *First Cycle coding* Hasil Wawancara

Tahap *first cycle coding*, hasil wawancara akan diberikan kode pada setiap jawaban peserta wawancara, kode tersebut mewakili kata kunci tentang inti dari jawaban peserta wawancara. Pemberian kode untuk analisis hasil transkrip menggunakan aplikasi QDA Miner Lite. Dari hasil *First Cycle coding* ditemukan terdapat 62 kode dari hasil transkrip. Kode yang sering di bicarakan oleh stakeholders adalah kerjasama dengan instansi, perencanaan fungsi ekowisata, fasilitas hiburan yang digemari, suasana alam yang rindang dan sejuk, serta minat dan antusias pengunjung.

Tabel 4.6 Kode hasil *First cycle coding*

No	Kode	Jumlah	No	Kode	Jumlah
1	Rumah yang baik	1	51	Gunung amuntarutina yang tinggi	2
2	Karya seni (seni) bertani	20	52	Tanah subur	1
3	Kawasan ekonomi perjual	2	53	Tanah subur yang diurus	18
4	Masyarakat pertanian yang mandiri	1	54	Tanah subur hasil dari petani	2
5	Masyarakat petani mandiri	1	55	Idan Jember dan yang baru	1
6	Membuat jalan sendiri	1	56	Jarak antar pemukiman	2
7	Mengunjungi rumah teman	1	57	Kemampuan masyarakat	1
8	Mengunjungi petani teman	2	58	Kepuasan petani oleh pemerintah	0
9	Mengunjungi petani masyarakat	2	59	Kepuasan petani	4
10	Pendidikan petani yang mandiri	1	60	Kepuasan masyarakat	11
11	Penggunaan teknologi	1	61	Kemudahan akses jalan	0
12	Penggunaan yang lebih	2	62	Kemudahan akses jalan	1
13	Pusat media	1	63	Bantuan pemerintah	12
14	Pusat informasi masyarakat	0	64	Konsep atau pemahaman	1
15	Pemerintah yang mandiri	1	65	Kemudahan akses jalan	2
16	Pemerintahan mandiri	2	66	Kemudahan akses jalan	0
17	Pemerintahan mandiri	10	67	Masyarakat mandiri	1
18	Pemerintah mandiri yang mandiri	1	68	Masyarakat mandiri	0
19	Pemerintah mandiri yang mandiri	10	69	Masyarakat mandiri yang mandiri	10
20	Masyarakat mandiri yang mandiri	11	70	Masyarakat mandiri yang mandiri	1
21	Masyarakat mandiri yang mandiri	1	71	Masyarakat mandiri yang mandiri	0
22	Masyarakat mandiri yang mandiri	1	72	Masyarakat mandiri yang mandiri	10
23	Masyarakat mandiri yang mandiri	1	73	Masyarakat mandiri yang mandiri	1
24	Masyarakat mandiri yang mandiri	2	74	Masyarakat mandiri yang mandiri	1
25	Masyarakat mandiri yang mandiri	11	75	Masyarakat mandiri yang mandiri	10
26	Masyarakat mandiri yang mandiri	2	76	Masyarakat mandiri yang mandiri	0
27	Masyarakat mandiri yang mandiri	1	77	Masyarakat mandiri yang mandiri	0
28	Masyarakat mandiri yang mandiri	2	78	Masyarakat mandiri yang mandiri	0
29	Masyarakat mandiri yang mandiri	1	79	Masyarakat mandiri yang mandiri	1
30	Masyarakat mandiri yang mandiri	1	80	Masyarakat mandiri yang mandiri	11

4.5.2 Second Cycle Coding Hasil Wawancara

Tahap kedua *Second cycle coding* berusaha mengelompokkan 60 kode tersebut menjadi 11 tema. Tema tersebut sesuai dengan fungsi ekowisata dan aspek *placemaking* yang telah di rumuskan. Dari pengelompokan tersebut dapat diketahui makna masing-masing tema dari *atobekidzera*. Tema ke satu sampai ke empat memiliki tema sesuai dengan aspek *placemaking*, yaitu *access & linkage*, *comfort & image*, *use & activity*, dan *sociality*. Tema ke lima yaitu peningkatan ekowisata dan *problem ekowisata*. Pada tema ke enam sampai ke sepuluh memiliki tema sesuai dengan prinsip ekowisata, yaitu pelestarian, pendidikan, ekonomi, pariwisata dan keterlibatan masyarakat.

4.5.3 Ringkasan Hasil Wawancara

Dari hasil *second cycle coding* akan dijelaskan makna pada masing-masing tema dan akan ditampilkan kutipan dari transkrip wawancara *stakeholder*. Pada fungsi ekowisata hasil dari wawancara akan dijelaskan terlebih dahulu.

1. *Placemaking*

a. *Access & linkage*

Jalan sebagai jalur sirkulasi harus memiliki penutup langit, suasana dingin serta hawa sejuk. Taman wisata terasa sangat menyenangkan jika memiliki pemandangan yang indah, berupa pohon dan danau pada semua jalur sirkulasi pedestrannya.

"Taman jalan nyaman digunakan untuk jalan santai karena banyak tanaman rindang jadi tidak panas." SR (P, penjual makanan).

Jalan pada area wisata diharapkan dapat dilalui oleh segala usia, dan penyandang disabilitas. Pengunjung lebih senang untuk berjalan pada jalur dengan lantai tanah yang datar dan tersedia tangga dan *ramp* yang sesuai dengan standar.

"tanahnya belum rata naik turun" NI (P, pengunjung)

Untuk kedepannya pengelola merencanakan seluruh taman memiliki desain jalan yang inklusif.

"kami pikirkan merencanakan jalan yang nyaman bagi disabilitas, kami juga punya kamar mandi disabilitas karena kami sering kedatangan pengunjung disabilitas" NI (P, pengelola)

Untuk bangunan komersial lebih baik jika diletakkan pada lokasi yang mudah terlihat dan dekat pintu masuk. Hal tersebut sesuai dengan ruang publik yang sukses mudah dijangkau dan dilalui, terlihat dari jauh maupun dekat, serta memiliki batas yang jelas. Aspek ini di dukung dengan aksesibilitas yang tinggi (Bismaroto et al., 2022).

"letak lokasi kios di sini (area dekat pintu masuk), lebih rapi, lebih gampang dilihat jadi inget lebih" JM (P, penjual)

Pengguna jalan merasa area hutan konservasi jauh untuk dicapai dengan berjalan kaki, sehingga tidak ada pengunjung yang melalui area tersebut. Area pada zona 4 memiliki juruk yang jauh dan jalan tanpa penutup tanah. Hal tersebut membuat pengunjung tidak ingin datang, lebih baik jalan dibuat dari *paving block*. Area taman harus memperhatikan perkerasan yang sekaligus sebagai pembatas ruang dan pengarah jalan pada ruang luar (Sama et al., 2020). Jarak berjalan kaki yang jauh harus memberikan ruang yang rekreatif, hal yang menggembirakan hati (Solcinah et al., 2018).

"area dekat kolam yang bisa masukin kaki (konservasi ikan), itu lebih kita jalan atau orang lain jalan deknya ke mau ke kolam ke lain. Jadi menurut saya kurang nyaman di area itu" N03 (P, pengunjung)

Untuk area rekreasi dan konservasi hutan tetap diberikan jalur kendaraan roda empat, untuk sirkulasi saat pemeliharaan berkala dan aktivitas pariwisata bus keliling area taman. Sirkulasi dapat ditingkatkan dengan memasukkan jalur berbasis alam, zona strategis, fine aksesibilitas secara universal dan konsep desain berkelanjutan (Orysbuchi et al., 2024).

"di beberapa perlu di buat jalan pengalir untuk pemeliharaan, untuk angkur bibit untuk evaluasi. Kalau ada kegiatan pemertanian dan ada penanggung jawabnya nanti ada yang melakukan pekerjaan." M7 (P, SDAS)

4. Comfort & image

Pengguna ruang nyaman untuk berkegiatan pada area taman yang memiliki banyak pohon besar sebagai penutup langit. Banyaknya vegetasi, dan fasilitas taman harus dilakukan pemeliharaan dan perawatan berkala, terutama pada pada jalan sirkulasi, dan bangunan yang terbuat dari bambu. Beberapa pengunjung merasa area taman zona 4 kurang terpelikara kebersihannya karena banyak daun berserakan pada jalan sirkulasi. Hal tersebut menyebabkan pengunjung tidak tertarik untuk mendatangi area zona 4. Hal tersebut dapat diindari, kondisi taman yang indah dan terdapat beberapa elemen yang khas membuat daya tarik pengunjung (Harmi & Darmawati, 2021).

"Area dekat jembatan (zona 4) masih lebar dan jalan kurang bersih. Karena masih tanah dan jauh jauh jadi males ke area." N03 (P, pengunjung)

Taman wisata membutuhkan *signage* yang mudah terlihat, warna yang *eye catching* dan ukurannya cukup besar. Pengunjung merasa *signage* ruang edukasi zona I masih kurang terlihat, sehingga tidak semua pengunjung datang. *Signage* memberikan karakter dan ide dari suatu kawasan. Jarak penempatan *signage* harus sesuai untuk menghindari kekacauan visual dan keambiguan dalam informasi yang diberikan (Shirvani, 1985). Area taman mudah dipahami oleh pengunjung, sehingga mereka tidak mudah tersesat dan paham posisi mereka, mereka mengingat karena adanya *fixed element* yang khas.

"Mungkin kurang tanda-tanda ya, misal kayak area edukasi kan jauh ya jalannya itu ke area parkir tanda tandanya kurang jelas kurang kelihatan ga semua orang tau jadinya." NI (P, pengunjung)

Pengguna bangunan merasa nyaman jika kondisi bangunan rapi, aman digunakan dan terawat. Pada bangunan kios komersial penjual lebih suka pada bangunan dengan bahan metal atau bata-bata yang memiliki ketahanan lebih lama, dan mereka senang pada bangunan tertutup (memiliki pintu jendela). Kondisi kios bambu pada saat ini terbuka dan tidak terdapat pintu dan jendela, sehingga barang yang dijual tidak aman saat area taman tutup. Bangunan kios dengan bahan bambu memiliki pemeliharaan yang tidak mudah karena rawan lapuk pada daerah yang lembab. Desain yang ada melibatkan masyarakat lokal yang sesuai dengan kriteria mereka, sehingga dapat digunakan lebih laas, lebih terpelihara dan bermanfaat dicintai (Project for Public Spaces, 2007).

"Kalau di sini (kios bambu area dalam) ga terawat harus di ringkas di bahan pulang" SU (P, penjual)



Gambar 4.109 Contoh bangunan kios bahan metal yang memiliki pintu dan jendela (kiri) dan bangunan kios bambu yang terbuka (kanan)

Pada area komersial pengunjung merasa nyaman karena memiliki tempat makan dengan pemandangan area indah. Hal itu membuat mereka lama berkegiatan di area tersebut. Pengunjung senang disediakan area meja dan kursi, aman digunakan, bentuknya rapi. Harganun dan *street furniture* taman yang memiliki desain unik dan ciri khas bambu. Untuk itu perancangan desain gaya *street furniture* dan komposisi lainnya harus kontekstual dengan tempat (Anka & Priedjostarni, 2022). Pada area taman terdapat elemen *special feature* yang membuat pengunjung ingin melihat dan mendatangi area tersebut, seperti jembatan maupun patung area taman, yang memiliki bentuk yang unik. Suatu tempat harus memiliki ikon suatu kawasan (Bianariono et al., 2022).

"Untuk estetika cukup unik kayak garba bulat dan bentuknya unik dari bambu juga. Cetaknya bambu untuk area Boespring. Menekrilit tempat ini, bendanya juga adem." FZ (L. pengunjung)

Untuk pemertanian ketepatan pengelola ingin melakukan perbaikan dan rehabilitasi pada seluruh area taman, pemertanian bersama dengan instansi pendidikan dan pemerintah. Perbaikan juga pada bangunan bambu dibuat lebih rapi dan luas. Hal tersebut harus ditangani karena berguna bagi kesejahteraan masyarakat lokal, menciptakan peluang ekonomi, menambah pendapatan dan mendukung infrastruktur berkelanjutan (Kia, 2021).

"Kita harus lembangin lagi bangunan kita bambu udah waktunya rehabilitasi." YT (L. pengelola)

"maka dapat Boespring luar biasa, bersama dengan dinas pariwisata dan Universitas bermitra kami membuat masterplan, mulai dari pintu masuk sampai dengan jalan renang." SB (L. Kepala desa)

"Kita ini sempit, setuju saya nanti akan dibuat dua lorong jadi 1." SK (P. penjual)

Pada area hutan konservasi untuk menjaga keasrian, pengelola selalu melakukan perawatan. Hal tersebut dengan melakukan penanaman tiap tahun, menanam berbagai jenis bambu, serta perbaikan area tanah yang longsor.

"Bambu di sana cukup banyak kami setiap menanamkan tanaman, kalau ada tanah yang longsor di tanamkan dan biar tanah adem." AN (L. HDAS)

Pada awal terbentuknya ekosistem Boespring, Dinas Kehutanan menghimbau masyarakat dan petungkat desa untuk menanam jumlah bambu dan tanaman pada

area kosong. Dan saat ini menjadi kegiatan rutin yang dilakukan oleh pengelola. Dari perawatan tersebut dapat diketahui Hoospring memegang prinsip ekowisata sebagai area pariwisata yang bertanggung jawab pada tempat-tempat alami, memberikan kontribusi pada kelestarian alam dan peningkatan kesejahteraan rakyat (Hill & Gale, 2012). Pengelola memastikan keamanan dan kenyamanan pengunjung, dengan memastikan hutan tidak ada binatang berbahaya seperti ular. Berusaha menyediakan jalan yang nyaman digunakan oleh pengunjung. Aksesibilitas yang baik memastikan bahwa wisatawan dapat mencapai destinasi dengan mudah, sementara fasilitas yang memadai akan memastikan kenyamanan dan kepuasan wisatawan selama kunjungan mereka (Febrianty & Soeprapto, 2016).

"Setelah kami jalan-jalan dan ternyata di area hutan tidak ada ular dan monyet di buat bersih, ide wisata ternyata banyak tertangkap mulai amenities aksesibilitas dan sukenanya. Bagaimana orang layak masuk dari depan sampai dalam. Dulu ya masih tanah. Kita mulai berfikir amenities nya termasuk ada toilet." SH (L, Kepala Dsar)

c. *Uses & activity*

Pada area taman terdapat berbagai aktivitas wisata yang dapat dilakukan. Pengelola memperkenalkan berbagai jenis ikan dan kegiatan bermain pada marid TK dan SD. Mahasiswa berkunjung ke arboreta melihat berbagai jenis hewan sambil membaca penjelasan pada masing masing tanaman. Aktivitas edukasi di dukung oleh banyak instansi seperti LIP, Universitas Brawijaya dan Universitas Muhammadiyah. Untuk menentukan jenis aktivitas edukasi masyarakat memperhatikan prospek, potensi dan kegemaran dari pengunjung. Pada area taman juga menyediakan fasilitas bus keliling area hutan konservasi dimana pengunjung dapat menikmati suasana hutan hujan tanpa harus berjalan jauh. Kegiatan yang telah dilakukan sesuai dengan prinsip ekowisata edukasi dapat memberikan unsur pendidikan dan pengetahuan (Meyers, 2009), memberikan pendidikan bagi pengguna mengenai sumber daya asli, dan fitur alam (Formell, 2003) (Aji & Fawira, 2014).

"ada kebun melon, kita bisa pilih melon nya. Kalau ada lebih ada masih maling ya. Dulu itu tanaman luncu-luncu." NH (P, pengunjung)

Berbagai aktivitas dan fasilitas tersebut tersebut membuat pengunjung antusias datang dan berkunjung di taman ini, terutama saat hari libur. Anak anak

serang berenang dan orang dewasa sering berjalan dan berkeliling menikmati suasana alam hutan. Mereka dapat memberikan keruangan yang berkenaan di tempat ini, dalam suasana yang santai dan aktif. Semakin banyak aktivitas yang dapat dilakukan dan masyarakat dapat berpartisipasi secara langsung maka akan lebih baik (Project for Public Spaces, 2007).

"tanya dulu naik perahu, karena bisa keliling dari jalur air dan ini naik perahu jadi tidak capek atau bisa sambil bisa tanya tanya ke bagainya tentang taman ini." FZ (L, Pengunjung)

Namun beberapa pengguna ruang mengemukakan bahwa sedikit kecewa karena wahana masak dan belum ada perbaikan secara langsung, seperti wahana *Syng fua* dan hulu air. Pengunjung merasa senang beraktivitas karena ada pengelola yang aktif untuk memberikan info tentang area taman. Namun pengunjung ingin ada pengelola yang menjelaskan tentang edukasi potensi taman, seperti pada area konservasi ikan, *edupark*, dan arboreta bambu. Dari hal tersebut sesuai dengan eksistensi dapat dikembangkan untuk hal edukasi, eksplorasi dan serasi pemandangan, namun tetap harus melaksanakan pelestarian lingkungan dengan memperhatikan keamanan dan aksesibilitas (Aini & Aliyah, 2018).

"terang ada penjelasan langsung dari pengelola di suatu tempat gt, sekiranya ada tempat khusus. Edukasi potensi area berapung kayak di area hutan belalang misalnya di info ini tumbuhan apa gunanya aja. Penjelasiannya dari pengelolanya. Jadi ada tempat khusus untuk memberi informasi." SH (P, pengunjung)

Pada area edukasi, kedepannya pengelola dan universitas brawijaya memunculkan aktivitas edukasi dengan penggunaan teknologi digitalisasi untuk memberikan informasi variasi jenis tanaman dalam taman. Pengembangan ruang eksistensi untuk generasi muda kini menggunakan teknologi terbaru memberikan pengalaman edukatif dan interpretasi mendalam tentang lingkungan dan budaya lokal (Chai-Aryulert, 2020)(Trisnawati et al., 2022)

"dari brawijaya ada yang mau memberi digitalisasi tanaman dalam area wisata, nanti banyak tanaman ada barcode yang bisa di scan oleh pengunjung, sehingga mereka bisa langsung membaca." YT (L, pengelola)

Untuk rencana kedepannya pengelola menambah fasilitas untuk aktivitas hiburan yang memberikan pengalaman yang berbeda, dimana tetap memanfaatkan potensi alam point wisata dan menjaga kelestariannya (Darnayanti & Nairi, 2022).

"Untuk wahana rencana membuat kereta gular yang mengelilingi area danau, seperti kereta mini. Rencana area arboretum bambu dipindah dari sisi di luar glamping." NI (P. pengelola)

Pada area ekowisata Boospring, rona penggunaan ruang antara area konservasi dan area wisata direncanakan oleh perangkat desa, masyarakat dan dinas kehutanan. Pada awalnya hutan bambu memang ada sejak jaman dahulu, agar area hutan bambu dan danau dapat digunakan menjadi swadaya masyarakat maka dibentuknya area wisata. Dimana pusat area wisata diletakkan pada area yang dekat dengan danau. Dinas kehutanan merencanakan membuat *masterplan* untuk pembentukan Ekowisata yang disesuaikan dengan kebutuhan setempat. Area hutan diberikan pokok hutan dimana area tersebut tidak boleh dilakukan pembebasan lahan dan harus diberikan penambahan tanaman. Hutan antara hutan dan area wisata memang tidak secara langsung namun area hutan yang rimba dan penuh dengan vegetasi, membuat pengunjung tidak ingin untuk masuk. Organisasi kelompok tani dan dinas kehutanan melakukan penanaman pohon pada area hutan yang kosong. Hal tersebut sejalan dengan perlu adanya pembagian blok pada tapak wisata ataupun edukasi yang disesuaikan dengan aksesibilitas dan keamanan (Riyanto et al., 2014).

"Jadi setiap kegiatan kami punya rancangan sendiri, disini adalah selalu harus ada peta awal yang dibuat ada 8 sektor. Sektor 8 sektor di luar parkir bus, di situ dibagi ini daerah bambu, ini kolam. Ini pengendalian apa apa dan perikanan. Ada peta perencanaannya. Kalau hutan antara hutan dan wisata memang tidak ada batasnya tidak boleh masuk seperti itu. Tetapi secara otomatis itu banyak rumput tanaman erang jadi malas untuk ke area itu." MI (P. BIDAS)

Perencanaan yang ada sudah tepat, dimana pembangunan berbasis komunitas dan melibatkan penduduk sesuai dengan kriteria mereka sehingga dapat digunakan secara lebih luas dan terpelihara (Project for Public Spaces, 2007). Perencanaan yang ada mengutamakan area (hutan konservasi) yang masih asli secara ekologis, serta adanya usaha untuk mengoptimalkan lingkungan binaannya (Suardiono et al., 2015). Untuk membuat taman ekowisata harus memperhatikan area konservasi agar tetap terjaga keasriannya. Dalam suatu area wisata perlu adanya zona yang jelas untuk melindungi kawasan konservasi (Hafidza & Saputra, 2022). Area hutan bambu merupakan zona inti, yaitu kawasan utama yang menjadi area konservasi dan ikon.

Pengguna ruang cenderung tidak ingin beraktivitas pada bangunan bekas *edukasi* dan pasar rakyat. Mereka merasa beberapa spot area yang kurang menarik, kurang bersih, dan beberapa bangunan yang ditinggalkan dan tidak terawat. Kurang menarik untuk didatangi karena tidak ada fasilitas yang baru, tidak ada aktivitas yang terselenggara, jalan tidak lebar, dan pengunjung merasa jauh untuk berjalan.

"Saya tidak ke sini karena capek, terlihat sama aja jalan dari jalan tidak lebar, tidak ada hal baru, tidak ada permainan. Sebelum terantik untuk ke sini." FZ (L, Pengunjung)

Pada zona 4 pengelola mengubah fungsi pasar rakyat zona 4 menjadi area duduk *garbo*. Hal tersebut karena bangunan bambu yang sudah mulai rusak dan pasar rakyat yang sudah tidak digunakan kembali.

"Mungkin karena terlalu banyak perawat dengan wisata baru, jadi tidak jalan lagi. Karena bangunannya rusak dari dulu jadi menjadi garbo-garbo." NR (P, pengelola)

4. *Sociability*

Ruang taman wisata lebih baik memiliki tempat yang luas untuk kegiatan bersama yang dapat digunakan untuk duduk bersama pengunjung, kegiatan olahraga bambu bersama, *event*, dan berjalan secara berkelompok. Hal tersebut seperti *garbo* yang besar, arborium yang luas, plaza, serta jalan area taman yang cukup untuk pengunjung berkelompok. Hal tersebut seperti prinsip ekowisata mengembangkan jalan sebagai ruang publik, membuat *square* dan *park* sebagai *multi-use destinations* (Project for Public Spaces, 2007). Ruang luar terbuka memberikan karakter yang bermakna, responsif, nyaman, dan terdapat keterlibatan yang aktif dan pasif (Ariana et al., 2024). Ruang publik memiliki yaitu nilai ruang fisik, koneksi budaya dan ruang, serta isu etika dan lingkungan (Haupt et al., 2023).

Area ruang taman perlu diselenggarakan kegiatan tahunan *event* bersama, yang dapat mengundang pengunjung, masyarakat setempat, media, dan instansi pemerintah untuk ikut dalam event tersebut, seperti kegiatan turpenteng sewa. Adanya event, adanya kehidupan secara aktif, secara umum membuat tempat terasa hidup dan semarak (Montgomery, 1998).

"Yang tahun kami ada cara seribu turpenteng biasanya dia arak dari balai desa sampai finish di sini. Biasanya saat bulan suci. Lalu serunya ada acara karneval berlaris sampai shubuk." NR (P, pengelola)

Desain ruang ekowisata dan potensi alam yang ada mengundang komunitas dari luar untuk membuat kegiatan di area taman, seperti komunitas petani yang membuat acara taburan bersama, komunitas fotografer yang mengadakan hunting foto bersama di area hutan dan darawa area hutan konservasi. Kegiatan tersebut membuat area Ekowisata Boonpring lebih di kenal masyarakat secara luas. Komunitas adalah aset dalam perancangan ruang publik, dengan mengetahui dan memanfaatkan potensi area tersebut (Muna & Nusantara, 2021).

"Komunitas sangat membicarakan nama kami, mereka datang dan membuat nama boonpring terkenal, fotografer datang dan berfoto di area hutan yang masih asli"
SB (L, Kepala Desa)

Pengelola berencana melakukan perluasan area dengan fungsi pendidikan, dimana yang aktivitasnya memberikan prospek yang baik dan digemari pengunjung. Seperti melakukan perluasan pada fasilitas petik melin, arboretum bambu,

"Kita lambungkan untuk bisa lebih besar, itu sesuai dengan programnya pemerintah ketahanan pangan. Nanti kita sambur dengan fasilitas petik melin yang lebih baik" SB (L, Kepala Desa)

Saat berwisata pengunjung gemar beraktivitas bersama dengan keluarga dan sahabat, kegiatan yang dilakukan secara bersama membuat kegiatan pengunjung lebih berkesan. Untuk memulahi kegiatan pengunjung perlu area duduk yang luas dan area piknik bersama keluarga. Pengunjung datang ke Boonpring karena destinasi wisata yang unik, dengan pemandangan indah, event budaya yang menarik, akses yang mudah, cuaca yang sejuk (Rahma & Santoso, 2023).

"Saya akan kembali lagi karena berkesan dengan keluarga. Aktivitas bersama keluarga di sini banyak kegiatan yang bisa dilakukan bersama keluarga" (Nih, pengunjung)



Gambar 4.110 Hunting fotografer (Happy Dyah, 2017)

2. Ekowisata

a. Peningkatan Ekowisata & Problem Ekowisata

Untuk mengupayakan berkembangnya area ekowisata dibutuhkan kerja sama dengan instansi lain yang memiliki sumber daya manusia yang mumpuni (Soelistiyati et al., 2023), seperti Universitas Muhammadiyah membantu dalam edukasi ikan endemik (Sutarjo et al., 2024), serta kerja sama dengan BRI yang membantu dalam perdana penanaman jalan *payung dikek*. Pengelolaan ekowisata secara kolaboratif, sinkronisasi program kegiatan untuk *stakeholders* serta saling bersinergi perlu dilakukan untuk meningkatkan efektivitas pengembangan ekowisata (Widodo et al., 2018). Hal tersebut sesuai dengan prinsip *placemaking* adanya konstruksi pemerintah yang mendukung *public space* (LeGates & Stout, 2016). Pemerintah berperan sebagai pihak pelaksanaan pembangunan, kebijakan inovasi perencanaan pembangunan suatu area ekowisata pedesaan (Inati & Sahadita, 2022).

"Du kita diberi bibit oleh pemerintah Jawa Timur. Jadi ikan lokal / ikan endemik yang hampir punah kami di beri bibit untuk dilestarikan dan 1 tahun di timur dibuat untuk itu "YI (L. pengelola)

Pihak pengelola dan perangkat desa mengupayakan untuk mengundang media untuk ikut meliput *awani* besar yang diselenggarakan, media juga berperan untuk memberikan informasi tentang konservasi dan kegiatan edukasi yang ada di area *boospring*.

"Tapi saya jadi malu buka di internet tentang boospring, memang ada fasilitas hutan bambu 12 hektar yang di konservasi. Lihat youtube sambil buka " FZ (L. pengujung)

Pengelola yang merupakan masyarakat sekitar melakukan perencanaan perkembangan pada fungsi-fungsi ekowisata untuk rencana di masa depan berusaha menyajikan fungsi yang memiliki prospek yang baik untuk kedepannya. Dimana menghindari kesalahan umum dalam implementasi ekowisata, seperti konservasi dan keterlibatan masyarakat yang tidak memadai dan kurangnya program pendidikan dan interpretatif (Anggara & Hardiyanti, 2024). Pengembangan ekowisata dibentuk bersama tim perencanaan yang ilmiah untuk pengembangan yang layak (Pa et al., 2018).

"Kedepannya memperlebar jalan melon atau adupark. Untuk wahana ini rencana mau membuat kereta motor danau. Kereta kereta mini. Area arboresum yang lama ada rencana mau ada pendampingan. Dan di area timur mau di buat glamping." NR (P, pengelola)-Perencanaan Fungsi

Dalam menjalankan area ekowisata terdapat beberapa hal yang menjadi masalah yang mempengaruhi keberlanjutan area taman. Semakin tahun jumlah pengunjung semakin menurun, karena berkurangnya jumlah wahana dan berkurangnya pemeliharaan pada bangunan berbahan bambu.

"Kalaupun jumlah pengunjung yang menurun jadi masalah utamanya. Banyak warung ya ada pengunjung kurang juga." MT (P, BDIAS)

Selain itu adanya wisata lain yang menjadi pesaing dan menjadi pilihan area berwisata bagi masyarakat Kabupaten Malang.

"Cuma selarong lagi karena dimana mana banyak wisata." SU (P, Perjud)

b. Pelestarian

Untuk tetap menjaga area hutan yang dikonservasi perlu ada peraturan untuk masyarakat sekitar dan pengunjung, agar mereka tidak menebang sembarangan dan merusak area hutan. Peraturan dibuat bersama dengan instansi yang berwenang. Peraturan sebagai salah satu cara untuk mendidik pengunjung untuk menyadari lingkungan yang sangat berharga dan ekowisata semua terlibat menjaga kelestarian alam (Hill & Gale, 2012). Peraturan yang di buat dicantumkan dalam *signage* yang terdapat dalam area taman wisata. Sebagai salah satu cara ekowisata menjaga dan merawat tanaman yang sudah ada (Cia et al., 2020).

"Kita beri Batasan tidak menebang kayu seaneak nya, ada peraturan peraturan yang dibuat oleh BPD Badan permasyarakatan desa." SH (L, kepala desa)

c. Pendidikan

Pengelola yang bertugas berusaha datang ke sekolah-sekolah dan mengundang pelajar sekitar area taman untuk melakukan *study tour* di area *adupark* dan arboretum bambu.

"Pak kepala (pengelola) sering datang ke sekolah sekolah buat mengundang siswa siswa, jadi banyak yang ke sini" SU (P, Perjud)

Mahasiswa ataupun tenaga pendidik dari berbagai universitas sering memanfaatkan tempat ini untuk penelitian, baik dari budidaya ikan, tes air, ataupun

budidaya maggot. Hal tersebut sebagai salah satu fasilitas pariwisata berkelanjutan yang menyedikan penelitian dan pengembangan untuk meminimalisir dampak terhadap lingkungan (Fennell, 2003). Adanya ruang edukasi dan pelestarian memberikan wadah bagi mengembangkan pendidikan pelajar dan mahasiswa.

"Merdeka membantu di bidang edukasi tentang aquarium, di sini tidak ada ilangnya merdeka bantu belikan. Saya pernah membantu mahasiswa lab air di dasar sini dan di belalang. Dia juga menilai ikan endemiknya." NR (P, pengelola)

d. Ekonomi

Kegiatan ekowisata juga tetap harus memperhatikan pendapat ekonomi agar terus berkelanjutan. Pendapatan tersebut diujikan bagi operasional wisata secara aman, melala tiket dan wahana permainan. Pendapatan juga bagi masyarakat yang berjualan. Masyarakat yang berjualan harus memperhatikan kualitas dan jenis barang yang dijual. Pengelolaan Ekowisata Boospring oleh BaniDes dalam meningkatkan pendapatan sudah baik, secara empiris telah melakukan prinsip pengelolaan BaniDes. Ekowisata lebih mengarah pada bisnis yang ramah lingkungan dan menggunakan layanan yang santas, informatif, serta dapat diandalkan, sehingga mampu memberikan pengalaman yang berkesan dan menyenangkan (Ariah et al., 2021).

"Kalau dulu ramai kalau sekarang sedang berubah ubah pendapatan (masyarakat yang berjualan). Sekarang lebih rapi dari yang dulu."
SR (P, Pengual)

Pada saat tertentu terdapat ~~eseti~~ oleh masyarakat lokal yang menjual makanan tradisional. Hal tersebut sesuai dengan ekowisata harus menghasilkan pendapatan yang berkelanjutan dan adil bagi masyarakat setempat dan pemangku kepentingan, serta untuk konservasi kawasan lindung (Dunn et al., 2004). Pangunjung juga sering untuk mendukung usaha masyarakat, mereka berusaha membeli barang yang dijual oleh masyarakat.

"Momen pasar rakyat dihidupkan banyak orang menjual makanan tradisional." NR (P, Pengelola)

e. Keterlibatan masyarakat

Keterlibatan masyarakat timbul dari penentuan, perencanaan dan pengolahan area taman wisata. Perangkat desa juga membuat peraturan bahwa orang yang

berkerja di area Boonpring harusnya berKIP Desa Sanankerta, sehingga swadaya bagi masyarakat sekitar. Partisipasi masyarakat lokal merupakan potensial untuk kegiatan ekowisata yang menarik sebagai wilayah percontohan (Karniasari & Rastadi, 2017).

"Kalau di sini semua karyawan baik pengurus narung semua orang asli sini dan berKIP desa sanankerta dan itu ngapik untuk swadaya masyarakat. Semua nahana ilat termasuk petugas keamanan semua warga sini." NR (P, pengelola)

Awal mula taman berdir sampai sekarang didukung oleh organisasi masyarakat, karang taruna dan pokdarwis. Dukungan tersebut termasuk dalam perencanaan area taman sesuai dengan kebutuhan mereka. Bentuk keterlibatan masyarakat ditunjukkan dalam tabel 4.15. Hal tersebut sesuai dengan prinsip *placemaking* yang menguandung komunitas dalam perencanaan (LeGates & Stout, 2016). Keterlibatan masyarakat dalam kegiatan wisata memberikan manfaat pada alam dan budaya (Meyers, 2009). Selain masyarakat sekitar yang peduli pada area ini, pengunjung yang datang juga patuh dan menjaga area wisata. Mereka tidak merusak hutan ataupun fasilitas area wisata. Bentuk keterlibatan tersebut memberikan kesempatan bagi masyarakat untuk mengembangkan kawasan landscape taman wisata sesuai dengan budaya setempat (Bhagwati et al., 2021)

"Dinas kehutanan bekerja dengan panjang daya melihat dan merencanakan, karena mereka yang itu hutan. Mau dibuat gimana kan kita juga harus saling berkolaborasi. Kita ga beresnya sama nanti sudah di plot sama ga setuju. Dinas menguandung kegiatan, kehutanan langsung merajutin." AN (L, HDAS)

Tabel 4.7 Bentuk keterlibatan Masyarakat

NO	Kegiatan	Keterlibatan masyarakat
1	Selakuin selakuin ekowisata Boonpring	Kelompok ini ngapikani anak muda, memiliki kapabilitas untuk merawat hutan hutan panginggalah gunung selchunna
2	Perencanaan Ekowisata	Dinas kehutanan, pemerintah desa, dan masyarakat membuat plot untuk mulai perencanaan lahan, sesuai kegiatan mereka
3	Pembuatan Taman Wisata	Masyarakat ikut kerja bakti menyediakan tanaman plot, seperti menyempurnakan bentuk dasar, membuat bangku dan meja hutan, pagar hutan
4	Pemertanian Hutan	Pokran dan dinas kehutanan memantab pemertanian pokran pada area yang sudah hutan terdapat vegetasi
5	Membuat Zame	Pemerintah desa, dan masyarakat merencanakan fasilitas lingkungan untuk menguandung pemerintah, media, pejabat, dan universitas. Tujuan area agar mendapatkan perhatian

Berdasarkan hasil wawancara *placemaking*, *comfort* & *image* menjadi aspek yang sering disebutkan. Kondisi bangunan, suasana rindang, perawatan hutan dan tersedianya area duduk menjadi kriteria utama terjadinya *placemaking* yang mempengaruhi kenyamanan pengunjung ketika beraktivitas. Aspek kedua ialah *user & activity*, adanya fasilitas hiburan yang digemai pengunjung, aktivitas hiburan yang beragam, aktivitas edukasi, serta minat dan antusias pengunjung yang tinggi membuat taman menjadi semarak dan aktif. Aspek ketiga ialah *access & linkage*, kriteria keteduhan akses jalan taman dan material penutup jalan mempengaruhi *placemaking* ekowisata Boorpring. Untuk aspek terakhir adalah *sociality*, dengan kriteria kegiatan bersama oleh pengunjung dan adanya kegiatan komunitas.

Aspek *placemaking* tersebut membuat peningkatan ruang ekowisata dan penanganan problem ekowisata pada setiap fungsinya. Fungsi yang paling mempengaruhi terciptanya ekowisata adalah keterlibatan masyarakat. Organisasi masyarakat serta ketentuan pengelola yang bekerja diwajibkan masyarakat desa Sarangkento membuat area taman terus berlanjut. Masyarakat memiliki semangat dan rasa memiliki yang tinggi untuk mengembangkan area ekowisata. Fungsi kedua ialah pariwisata, ekowisata memanfaatkan potensi alam untuk sarana wisata, hal tersebut dilakukan tanpa merusak alam. Fungsi ketiga ialah ekonomi, aktivitas unik dengan menjual makanan tradisional atau potensi yang mengandung unsur budaya mendukung keberhasilan ruang ekowisata. Selanjutnya fungsi pendidikan, adanya upaya penelitian serta upaya mengundang pelajar untuk berkegiatan meningkatkan bufrungsinya ruang ekowisata. Poin terakhir fungsi pelatihan, dengan usaha menyusun peraturan saat berkegiatan di area konservasi.

4.6 Hasil Analisis Penggunaan Ruang dan Wawancara Stakeholders

Dari hasil analisa penggunaan ruang dan wawancara stakeholders ditemukan hasil penjelasan aspek *placemaking* dan usaha penerapan prinsip ekowisata. Penemuan hasil analisis akan digunakan dalam analisis SWOT. Poin dalam *strength* (S), *weakness* (W), *opportunity* (O) dan *threat* (T) didapat dari usaha tersebut dijelaskan pada tabel berikut.

Tabel 4.8 Hasil analisis penggunaan ruang dan hasil wawancara aspek *placemaking* fungsi Pendidikan dan Pelestarian

Hasil Analisis Penggunaan Ruang	Hasil Wawancara Stakeholders	Hasil aspek <i>Placemaking</i> untuk analisis SWOT
Access & Sighting		
- Bangunan <i>edupark</i> dan jalan sirkular terlihat dari kejauhan, mudah dijangkau oleh pengunjung disabilitas maupun kendaraan roda empat (+) - Bangunan <i>edupark</i> ada 4 titik Memiliki jalan akses untuk sirkular kendaraan roda 4 (-)	Pencapaian <i>Arboretum</i> berada jauh sekali dijangkau oleh anak-anak dan disabilitas karena tanpanya yang tinggi (-)	- Bangunan <i>edupark</i> dan jalan sirkular terlihat dari kejauhan, mudah dijangkau oleh pengunjung disabilitas maupun kendaraan roda empat (+) - Bangunan <i>edupark</i> ada 4 titik memiliki jalan akses untuk sirkular kendaraan roda 4 (W) - Pencapaian <i>Arboretum</i> berada jauh sekali dijangkau oleh anak-anak dan disabilitas (W)
Comfort & Image		
- Ciri khas gaya dan warna <i>food element</i> yang berbeda dan menarik, dapat sebagai ikon kawasan (+) - Area duduk (bangku, gendang) dengan penandaan visual atau <i>food element</i> yang indah (+) - Memberikan update dan informasi pendidikan tentang tumbuh-tumbuhan sebagai tempat oleh pengunjung (+)	Area istirahat <i>signage</i> penanda kuning jalan, memudahkan warna yang <i>eye-catching</i> dan ukuran cukup besar (+)	- Ciri khas gaya dan warna <i>food element</i> yang berbeda dan menarik, dapat sebagai ikon kawasan (+) - Area duduk dengan penandaan visual atau <i>food element</i> yang indah (+) - Ajarkan dan memberikan informasi pendidikan melalui <i>signage</i> ataupun oleh pengunjung (+) <i>Signage</i> Area istirahat penanda kuning jalan (W)
Clear & activity		
- Aktivitas pengelola yang antusias menyambut dan melayani pengunjung (+) - Zona yang berdekatan dari pintu utama, memiliki visual lapangan dan later penandaan visual yang menarik (+) - Memberikan banyak fasilitas edukasi dimana pengunjung dapat berinteraksi dengan alam, dan banyak aktivitas yang dapat dilakukan (+) - Bangunan <i>edupark</i> ada 4 titik dari area lapangan pengelola (-)	- Pelajar TK dan SD diberikan penjelasan tentang zona dan dan kegiatan belajar (+) - Melakukan survey biologi dan di <i>arboretum</i> berada membantu penjelasan berbagai jenis tumbuhan (+) - Pengelola memberikan info edukasi potensi taman pada saat terpetik khusus (+)	- Fasilitas pengunjung dapat berinteraksi dengan alam dan banyak aktivitas yang dapat dilakukan (+) - Mengunjungi pelajar untuk biologi dan di area edukasi (+) - Bangunan <i>edupark</i> ada 4 titik dari area lapangan pengelola (W)
Scalability		
Pengelola aktif secara sosial berinteraksi dengan pengunjung (+)	Ruang <i>arboretum</i> dan <i>edupark</i> memiliki area yang luas, serta	Ruang pendidikan memiliki area yang luas, serta pengelola yang aktif

Hasil Analisis Ruang	Penggunaan	Hasil Wawancara Stakeholders	Hasil aspek Pemanfaatan untuk analisis SWOT
• Zona yang berada jauh dari Masjid yang luas (+)		- pengelola yang skil berurusan dengan pengembang (+) - Kerja sama dengan instansi pemerintahan atau lembaga pendidikan untuk menyediakan fasilitas ibadah (+)	- berinteraksi dengan pengembang (S) - Kerja sama dengan instansi dan lembaga pendidikan untuk penyediaan fasilitas ibadah (S)

Tabel 4.9 Hasil analisis penggunaan ruang dan hasil wawancara aspek *place-making* fungsi pelestarian (Hutan konservasi bambu)

Hasil Analisis Penggunaan Ruang	Hasil Wawancara Stakeholders	Hasil aspek Pemanfaatan untuk analisis SWOT
Arena & Stage		
- Ara memiliki jalur sirkulasi dengan landas yang baik untuk kendaraan roda 4 (+) - Akses jalur pejalan dari ara wisata mampu ara konservasi dibuat semakin nyaman (+)	- Ara Hutan memiliki pengawasan yang jauh dari ara wisata, sehingga tidak mudah di datangi pengunjung (+) - Untuk ara hutan dan arbenan bambu memiliki jalur kendaraan untuk maintenance dan bus keliling (+)	- Jalur sirkulasi dengan landas yang baik untuk kendaraan roda 4 (S) - Jauh pengawasan yang jauh dari ara wisata, dan akses pengunjung yang minim (S)
Confine & image		
- Ara hutan konservasi tetap dipertahankan kondisinya (+) - Semua bangunan ara wisata memelihara ara hutan konservasi (+) - Terdapat <i>signage</i> petunjuk arah ke ara hutan (+)	- Mendukung lingkungan hutan yang ada, dan terus memelihara jumlah wisata bambu (+) - Pertukaran tanah pada ara yang longsor (+) - Mempertahakan keasrian semua pengunjung dari lintasan bus (4)	- Lingkungan hutan ada, dan banyak jumlah wisata bambu (S) - Keasrian semua pengunjung ruang dari lintasan bus (S) - Semua bangunan ara wisata memelihara ara hutan konservasi (S) - Terdapat <i>signage</i> petunjuk arah ke ara hutan (S)
Dive & activity		
- Menggunakan aktivitas pengunjung dapat melihat ara konservasi dengan pengawasan pengelola (+) - Ara wisata dibuat terpisah dan jauh dari ara konservasi, dilalui oleh vegetasi yang rimbun (+)	- Aktivitas keliling ara hutan konservasi, membuat keasrian pengunjung untuk mengenal bambu ara wisata (+) - Bambu ada sesuai penggunaan ruang yang jelas untuk melindungi ara konservasi, membuat park bus ara konservasi yang disediakan dalam suatu peta dibuat oleh dinas kehutanan bersama perangkat desa dan warga setempat (+)	- aktivitas pengunjung dapat melihat ara konservasi dengan pengawasan pengelola (S) - Ara wisata dibuat terpisah dan jauh dari ara konservasi, dilalui oleh vegetasi yang rimbun & dilindungi penanaman ara hutan (S) - Adanya zona penggunaan ruang yang jelas untuk melindungi ara konservasi, membuat park bus ara konservasi yang disediakan dalam suatu peta dibuat oleh dinas kehutanan bersama

Hasil Analisis Penggunaan Ruang	Hasil Stakeholders	Wawancara	Hasil aspek Pemasangan untuk analisis SWOT
	Melakukan pemetaan secara berkala, terutama pada area yang kosong dan berbatasan dengan area area swasta (+)		perencanaan dan waktu strategis (5)
Sustainability			
Pengelola memberikan informasi area konservasi kepada pengunjung secara langsung (+)	Kerinci ada area khusus untuk pengelola menjelaskan tentang hutan konservasi (-)	- Pengelola memberikan informasi area konservasi kepada pengunjung secara langsung not out loud (3) - Kerinci ada area khusus untuk pengelola menjelaskan tentang hutan konservasi (0)	

Tabel 4.10 Hasil analisis penggunaan ruang dan hasil wawancara aspek *placemaking* fungsi keterlibatan masyarakat dalam ekonomi.

Hasil Analisis Penggunaan Ruang	Hasil Wawancara Stakeholders	Hasil aspek Pemasangan untuk analisis SWOT
Access & signage		
- Bangunan kios berada di area dekat pintu masuk dan terlihat dari kejauhan (+) - Akses jalan mudah dijangkau dengan jalan yang luas dan dapat dilalui disabilitas (+) - Tidak semua jalan dapat dilalui pengunjung disabilitas (-)	Kios komersial terletak pada sirkuit utama, mudah terlihat dari jauh (+)	- Bangunan kios berada di jalur sirkuit utama, tidak jauh dari pintu masuk, dan terlihat dari kejauhan (5) - Akses jalan mudah dijangkau dengan jalan yang luas dan dapat dilalui disabilitas (5) - Tidak semua jalan dapat dilalui pengunjung disabilitas (0)
Congregate & image		
- Desain <i>fa</i> dan <i>zona fixed element</i> sesuai diri khas Bantul Bojopring dengan bentuk rapi, area dan material yang tahan lama (+) - Menggunakan <i>area furniture</i> dengan kualitas yang baik, perawatannya direspon dengan view petanik alam (+) - Area Bangunan kios dan gazebo mudah dipadani dan terlihat khas dari kejauhan (+) - Kios dan <i>area furniture</i> yang tidak terawat menyebabkan penurunan (-)	- Bangunan kios terbuat dari bahan yang tahan lama, desain tertutup dan aman (+) - Area mudah disediakan meja kursi yang aman digunakan dengan desain sirkuitkan barisan, dengan perawatannya yang baik (+) - Kios bambu terlihat tidak rapi, dan tidak terawat (-)	- Desain <i>fa</i> dan <i>area fixed element</i> sesuai diri khas Bantul Bojopring dengan bentuk rapi, material yang tahan lama, perawatannya direspon dengan view petanik alam (5) - Bangunan kios terbuat dari bahan yang tahan lama, desain terawat, dan terlihat dari kejauhan (5) - Kios dan <i>area furniture</i> yang tidak terawat (0)
Use & activity		
- Desain bangunan sesuai dengan kebutuhan aktivitas petanik (+) - Mendukung kegiatan hiburan (+) - Lokasi area pasar rakyat kurang tepat, jauh dari keramaian dan petanik (-)	- Aktivitas petanik menjual produk tradisional (+) - Desain bangunan kios komersial area 3 tidak sesuai dengan	- Desain bangunan sesuai dengan kebutuhan aktivitas petanik (3) - Mendukung kegiatan hiburan (3)

Hasil Analisis Penggunaan Ruang	Hasil Wawancara Stakeholders	Hasil aspek Pemasangan untuk analisis SWOT
	kebutuhan aktivitas (positif)	• Aktivitas penjual menjual makanan tradisional (S) • Lokasi area pasar rakyat kurang tepat, jauh dari perumahan, dan poco masuk (W) • Desain bangunan kios komersial zona 3 tidak sesuai dengan kebutuhan aktivitas penjual (W)
Variabel		
• Area tidak dan jalan dapat digunakan secara berkesinambungan mendukung kegiatan bersama (+) • Jumlah penjual semakin berkurang karena jumlah pengunjung juga berkurang, sehingga banyak kios yang tidak digunakan (-)	• Masyarakat area tidak yang dapat digunakan banyak orang (+) • Masyarakat sekitar membuat area untuk menarik pengunjung (+)	• Area tidak dan jalan dapat digunakan secara berkesinambungan mendukung kegiatan bersama (S) • Masyarakat sekitar membuat area untuk menarik pengunjung (S) • Jumlah penjual semakin berkurang karena jumlah pengunjung juga berkurang, sehingga banyak kios yang tidak digunakan (T)

Tabel 4.11 Hasil analisis penggunaan ruang dan hasil wawancara aspek *placemaking* fungsi keterlibatan masyarakat dalam pariwisata.

Hasil Analisis Penggunaan Ruang	Hasil Wawancara Stakeholders	Hasil aspek Pemasangan untuk analisis SWOT
	Akses & Design	
• Jalan persampitan antar fasilitas dekat dan saling terhubung (+) • Semua bilangan dapat terlihat dari kejauhan dan jalan yang mudah dilalui (+) • Tidak semua jalan dapat dilalui penyandang disabilitas (-)	• Jalan dengan penutup atap yang rendah, dengan buana sejuk (+) • Jalan dapat dilalui oleh segala usia dan disamping agar mudah dilalui penyandang disabilitas (+) • Jalan pada area taman memiliki penandaan yang asri (+) • Area zona 4 belum memiliki penutup lantai pada jalan sikatani, sehingga debu berterbangan (-)	• Jalur antar fasilitas dekat, saling terhubung dan mudah dilalui (S) • Semua bilangan dapat terlihat dari kejauhan dan jalan yang mudah dilalui (S) • Jalan dengan penutup atap yang rendah, dengan buana sejuk dan penandaan yang asri (S) • Tidak semua jalan dapat dilalui penyandang disabilitas (W) • Area zona 4 belum memiliki penutup lantai pada jalan sikatani, sehingga debu berterbangan (W)
Comfort & Image		
• Taman wisata memiliki ikon pemanda kawasan yang unik dan sesuai karakteristik tempat untuk media sosial masa dan spot foto (+)	• Area taman dengan area tidak seperti gambar dengan bentuk yang unik, bentuk	• Taman wisata berwarna sejuk & memiliki ikon pemanda kawasan yang unik dan sesuai karakteristik tempat untuk

Hasil Analisis Penggunaan Ruang	Hasil Wawancara Stakeholders	Hasil aspek Placemaking untuk analisis SWOT
- Taman memiliki vegetasi yang indah, sedang dan mendukung pengunjung (+) - Menyediakan area duduk dengan kualitas yang baik, aman, desain kontekstual, dan peletakannya disesuaikan dengan arus potensi alam (+) - Fasilitas bilasan terdapat di semua area dengan tema desain sesuai pengunjung (+) - Pada area hias karang tepat pengurusan dinding berubah metal / besi pada bangunan (-) - Kondisi kebersihan dan keamanan area lahan ruang yang kurang (-) - Pemilihan vegetasi yang kurang baik, pada elemen pembatas pagar (-)	- Indahnya dengan naturalisasi (+) - Area parkirnya yang jauh dari pintu utama diberikan special furniture sebagai elemen arsitektur yang khas untuk menarik perhatian pengunjung (+) - Area dengan hias yang sejuk dan indah (+) - Area taman secara keseluruhan sudah dipahami dan pengunjung paham atas artinya (+) - Area area di hias dan yang berkesan (+)	- media sosial media dan spot foto (3) - Area duduk dengan kualitas yang baik, aman, desain kontekstual, dan peletakannya disesuaikan dengan arus potensi alam (5) - Fasilitas bilasan terdapat di semua area dengan tema desain sesuai pengunjung dan area tersebut sudah dipahami (5) - Pada area hias karang tepat pengurusan dinding berubah metal pada bangunan (W) - Kondisi kebersihan dan keamanan area taman yang kurang (W) - Pemilihan vegetasi yang kurang baik, pada elemen pembatas pagar (W)
Core & activity		
- Menyediakan ruang yang layak bagi pengelola yang melayani dan melayani pengunjung (+) - Menggunakan potensi alam setempat untuk aktivitas bilasan pariwisata, dan dapat berinteraksi dengan alam (+) - Adanya fasilitas perampang yang membuat pengunjung dapat melakukan banyak aktivitas (+) - Menyediakan wahana permainan main kiri (+)	- Menyediakan banyak fasilitas bilasan bagi anak-anak (+) - Terdapat permainan kesenangan dan area kebudayaan (+) - Menyediakan banyak spot foto untuk media sosial (+) - Isi dari wahana permainan berkesan dan wahana yang anak perlu perhatian (Seperti rumah ikan dan flying fox) (-)	- Adanya wahana permainan main kiri & ruang bagi pengelola yang melayani pengunjung kewan (5) - Potensi alam dan budaya setempat digunakan untuk aktivitas bilasan pariwisata, dan dapat berinteraksi dengan alam (5) - Adanya spot foto dan fasilitas perampang yang membuat pengunjung dapat melakukan banyak aktivitas (5) - Adanya area kebudayaan dan aktivitas event bersama (5) - Isi dari wahana permainan berkesan dan wahana yang anak perlu perhatian (W)
Surrounding		
- Plewisita harus memiliki ruang terbuka, dan panggung untuk kegiatan bersama, seperti event, karnaval dan acara kebudayaan (+) - Melakukan masyarakat lokal sebagai pengelola untuk aktivitas penggerak operasional (+)	- Menyediakan area duduk yang dapat digunakan banyak orang (+) - Mengajak masyarakat lokal, media, konten creator, instansi pemerintah untuk terlibat dalam kegiatan bersama.	- Plewisita harus memiliki ruang terbuka, area duduk dan panggung untuk kegiatan bersama, seperti event, karnaval dan acara kebudayaan (5) - Melakukan masyarakat lokal sebagai pengelola untuk aktivitas penggerak operasional (5)

Hasil Analisis Penggunaan Ruang	Hasil Wawancara Stakeholders	Hasil aspek Placemaking untuk analisis SWOT
		Menyebutkan masyarakat lokal, media, <i>arses arsitek</i>, instansi pemerintahan untuk terlibat dalam kegiatan ini.

Selain aspek *placemaking* dari hasil wawancara di dapat juga penjelasan tentang usaha pengembangan ekowisata boompring kedepannya serta kemungkinan ancaman yang kemungkinan terjadi. Berikut penjelasannya:

Tabel 4.12 Usaha Pengembangan dan Ancaman Area Taman

Hasil Wawancara Stakeholders	Hasil aspek Placemaking untuk Analisis SWOT
Akses & Lingkap	
Merencanakan schadu' taman memiliki desain jalan yang indah.	Adanya rencana schadu' akan jalan memiliki desain yang indah (O)
Competive & image	
- Melakukan perbaikan dan rehabilitasi pada schadu' area taman, pemertanian hutan dan pemertanian hutan dan pemertanian hutan - Perbaikan hutan pada bangunan hutan - Pengunjung tidak nyaman karena kurangnya pemertanian yang menyebabkan mereka tidak ingin datang kembali	- berasa pengembangan schadu' area taman hutan industri pemertanian dan rehabilitasi bangunan hutan (O) - Pengunjung tidak ingin datang kembali karena kesan yang kurang baik (T)
Cost & timing	
- Beberapa area hutan rusak dan diteliti karena tidak ada fasilitas yang baik, menyebabkan area diteliti tidak aktif digunakan - Pengelola mengambil biaya parkir area 4 menjadi area parkir gratis - Merencanakan aktivitas rekreasi dengan penggunaan teknologi digitalisasi untuk memberikan informasi lokasi jalan hutan dan hutan - Memeritaskan fasilitas untuk aktivitas hutan yang memberikan pengalaman yang berbeda	- Area tidak aktif digunakan (T) - Pengelola mengambil biaya parkir area 4 menjadi area parkir gratis (O) - Rencana aktivitas rekreasi dengan penggunaan teknologi digitalisasi (O) - Rencana menambah fasilitas hutan yang memberikan pengalaman yang berbeda (O)
Sustainability	
- Perbaikan area yang memiliki prospek kedepannya, terutama pada biaya parkir - Jumlah pengunjung yang berkurang	- Memeritaskan fasilitas area parkir (O) - Jumlah pengunjung berkurang (T)

4.7 Strategi Placemaking pada ruang Taman Wisata dalam Rangka Memperkuat Prinsip Ekowisata Berkelanjutan: Hasil dari Analisis SWOT

Dari hasil analisis penggunaan ruang dan wawancara terhadap *stakeholders* ditemukan kekurangan dan kekurangan dalam area taman ini.

Table 1. 10. Summary of the 10 most common and important English grammar

Verb forms (V)		Verb forms (V)	
1. Present Simple 1. I/you/we/they/it/he/she/it work/studies/has/likes/loves/needs/... 2. He/works/... 3. They/are/... 4. It/is/... 5. She/has/... 6. They/are/... 7. He/works/... 8. It/is/... 9. She/has/... 10. They/are/...		2. Present Continuous 1. I/you/we/they/it/he/she/it are working/studying/... 2. He/works/... 3. They/are/... 4. It/is/... 5. She/has/... 6. They/are/... 7. He/works/... 8. It/is/... 9. She/has/... 10. They/are/...	
3. Past Simple 1. I/you/we/they/it/he/she/it worked/studied/... 2. He/works/... 3. They/are/... 4. It/is/... 5. She/has/... 6. They/are/... 7. He/works/... 8. It/is/... 9. She/has/... 10. They/are/...		4. Past Continuous 1. I/you/we/they/it/he/she/it were working/studying/... 2. He/works/... 3. They/are/... 4. It/is/... 5. She/has/... 6. They/are/... 7. He/works/... 8. It/is/... 9. She/has/... 10. They/are/...	
5. Future Simple 1. I/you/we/they/it/he/she/it will work/study/... 2. He/works/... 3. They/are/... 4. It/is/... 5. She/has/... 6. They/are/... 7. He/works/... 8. It/is/... 9. She/has/... 10. They/are/...		6. Future Continuous 1. I/you/we/they/it/he/she/it will be working/studying/... 2. He/works/... 3. They/are/... 4. It/is/... 5. She/has/... 6. They/are/... 7. He/works/... 8. It/is/... 9. She/has/... 10. They/are/...	
7. Present Perfect 1. I/you/we/they/it/he/she/it have worked/studied/... 2. He/works/... 3. They/are/... 4. It/is/... 5. She/has/... 6. They/are/... 7. He/works/... 8. It/is/... 9. She/has/... 10. They/are/...		8. Past Perfect 1. I/you/we/they/it/he/she/it had worked/studied/... 2. He/works/... 3. They/are/... 4. It/is/... 5. She/has/... 6. They/are/... 7. He/works/... 8. It/is/... 9. She/has/... 10. They/are/...	
9. Future Perfect 1. I/you/we/they/it/he/she/it will have worked/studied/... 2. He/works/... 3. They/are/... 4. It/is/... 5. She/has/... 6. They/are/... 7. He/works/... 8. It/is/... 9. She/has/... 10. They/are/...		10. Conditional 1. I/you/we/they/it/he/she/it would work/study/... 2. He/works/... 3. They/are/... 4. It/is/... 5. She/has/... 6. They/are/... 7. He/works/... 8. It/is/... 9. She/has/... 10. They/are/...	

Pada fungsi pendidikan dan pelestarian pada tabel 4.13, aspek *access & linkage* memanfaatkan aksesibilitas untuk mendukung desain jalan yang inklusif, dan meningkatkan keterlibatan visual bangunan sarana pendidikan. Aspek *comfort & image* dengan dilakukan inovasi untuk memaksimalkan potensi estetika *fixed element* dan *semi-fixed element* untuk membentuk ruang yang nyaman, alami, edukatif dan ikonik. Untuk aspek *area & activity* mengembangkan keterlibatan pelajar dalam aktivitas edukatif berbasis alam dengan dukungan teknologi digital dan berbantuan. Aspek *socialability* dengan memperkuat interaksi sosial dan kerja sama dengan instansi untuk perluasan fasilitas pendidikan.

Dan untuk perbaikan area edukasi Hoonpring perlu memanfaatkan rencana desain jalan yang inklusif untuk memperbaiki akses fungsi edukasi agar rumah kendaraan, anak-anak dan disabilitas. Inovasi dalam mengembangkan *signage* yang lebih jelas dan menarik melalui inovasi desain ciri khas taman. Perencanaan lokasi edukatif zona 4 dan perluasan area edukasi, dengan aktivitas berbasis teknologi digital.

Pada tabel 4.14 fungsi pelestarian yang khusus (konservasi hutan) memiliki strategi *placemaking* sebagai berikut, aspek *access & linkage* dengan memanfaatkan jalur kendaraan zona 4 yang berkualitas guna mendukung peningkatan aktivitas konservasi, dengan minim akses pejalan kaki dari area wisata. Aspek *comfort & image* memanfaatkan kawasan hutan dan variasi hutan untuk mendukung inovasi edukasi dan pelestarian yang ramah lingkungan, disertai dengan adanya peraturan saat beraktivitas. Aspek *area & activity* dengan penataan zonasi fungsi yang jelas dan penempatan vegetasi yang difungsikan sebagai elemen perbatasan area konservasi sekaligus media edukasi pelestarian alam. Patok batas konservasi yang dirancang berwarna warna dan instansi kabupaten menunjukkan potensi kolaboratif dalam pengembangan konservasi yang terstruktur dan informatif. Aspek *socialability* dengan melibatkan komunitas lokal untuk mengembangkan dan mengelola aktivitas pelestarian di taman bernama.

Pengembangan fungsi pelestarian pada ekowisata Hoonpring perlu adanya pemeliharaan secara berkala pada keseluruhan area konservasi, untuk menjaga keasliannya. Usaha memanfaatkan pengembangan taman bernama instansi sebagai

ini khusus bagi pengelola untuk menyampaikan informasi konservasi secara interaktif dan mendukung kegiatan edukatif & pelestarian.

Pada tabel 4.15 fungsi ekonomi strategi *placemaking* pada aspek *access & linkage* perencanaan kios yang berada di jalur utama dan akses jalan yang ramah disabilitas, mendukung rencana pengembangan area yang inklusif dan mudah diakses. Aspek *comfort & image* dengan inovasi taman bersama intansi dengan desain *fixed* dan *semi-fixed element* sesuai ciri khas taman dan material tahan lama, menciptakan identitas visual yang kuat dan ramah lingkungan. Aspek *use & activity* mengintegrasikan aktivitas keserian dan kuliner tradisional ke dalam fungsi ekonomi, bersama rehabilitasi bangunan bambu yang sudah sesuai dengan kebutuhan penjual. Aspek *accessibility* mengembangkan area duduk dan jalan yang luas untuk kegiatan dan *event* bersama.

Untuk area ekowisata homopring penting untuk melakukan perbaikan pada kios dan *street furniture*, terutama yang memiliki bahan bambu. Perbaikan kini dilakukan sesuai kebutuhan masyarakat yang berjualan, yaitu dengan desain terasap. Pengelola perlu untuk inovasi pasar rakyat sebagai *semi-fixed element* yang terletak pada area ramai dan melalui jalur utama taman wisata, serta mengubah pasar rakyat zona 4 yang lokasinya kurang tepat menjadi area duduk, agar ruang menjadi lebih nyaman, aktif, dan sesuai kebutuhan pengunjung.

Pada tabel 4.16 fungsi pariwisata strategi *placemaking* pada aspek *access & linkage* merekonstruksi jalur yang saling terhubung dan alami untuk dikembangkan lebih lanjut dengan desain akses yang inklusif, sehingga meningkatkan kenyamanan dan ketertarikan bagi semua kelompok pengunjung. Aspek *comfort & image* mengintegrasikan inovasi taman dengan elemen ciri khas ternan, sehingga menciptakan ruang publik yang estetik, ramah lingkungan, sekaligus *Sustainable*. Aspek *use & activity* mengembangkan spot aktivitas dengan menambah fasilitas hiburan inovatif, menawarkan pengalaman baru agar wisatawan mendapatkan pengalaman berbeda di setiap kunjungannya. Aspek *accessibility* mendukung keterlibatan komunitas dan kegiatan publik dengan penambahan fasilitas dan pengembangan ruang yang kontekstual dan atraktif, agar tercipta suasana sosial yang hangat dan kolaboratif antara pengunjung, masyarakat, dan pelaku industri.

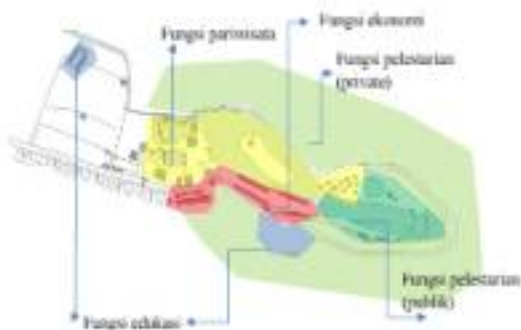
Untuk perbaikan ekowisata Boorpring pada fungsi pariwisata, perlu memberikan perbaikan pada selang jalur pedestrian dan menjaga jalur tetap rindang dan hawa sejuk. Pengelola wajib melakukan pembenahan dan pemeliharaan terhadap bangunan, wahana permainan dan penataan vegetasi. Selain itu menambah aktivitas wahana permainan, yang digemari pengunjung masa kini. Membuat *event* bersama masyarakat setempat dan instansi untuk mengundang pengunjung datang.

Dari keempat tabel di atas dapat diketahui strategi *placemaking* pada masing-masing fungsi ekowisata. Dari studi kasus ekowisata Boorpring, dapat diketahui untuk menjaga keberlanjutan area taman perlu untuk memperbaiki zonasi area taman dan peletakan masing-masing fungsi sesuai dengan kebutuhannya. Area dengan fungsi pelestarian yang *private* (seperti hutan konservasi), direncanakan area ini terletak paling jauh dari gerbang masuk dan पास keramaian, memiliki area yang berbeda dengan area wisata utama. Perlu dijaga agar memiliki hias alami, yang membuat pengunjung tidak ingin memasuki area tersebut tanpa pengawasan pengelola.

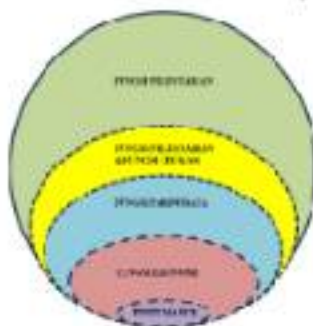
Pada area dengan fungsi pelestarian yang bersifat publik dan fungsi edukasi, dapat diletakkan pada zona yang jauh dari pintu masuk. Kegiatan berinteraksi dengan alam dapat menjadi daya tarik bagi pengunjung untuk beraktivitas lebih lama pada area taman. Fungsi ini dapat berdekatan dengan fungsi hiburan, dan menjadi daya tarik pengunjung untuk berjalan lebih jauh. Pada fungsi hiburan memanfaatkan potensi alam untuk untuk satwa wahana permainan, peletakan zonasinya dapat direncanakan pada area yang tidak dekat dengan pintu masuk. Fungsi hiburan wahana permainan masa kini menjadi daya tarik pengunjung untuk datang ke area taman wisata.

Fungsi yang paling dekat dengan pintu masuk adalah fungsi ekonomi, dimana area komersial yang ada tetap memberikan ruang terbuka dan jalan sebagai ruang kegiatan bernilai. Ruang terbuka dan jalan tersebut dapat digunakan untuk *event* bernilai secara berkala. Area komersial sebagai fungsi ekowisata terletak pada area yang dekat dengan keramaian dan berhubungan dengan fungsi hiburan. Untuk fungsi keterlibatan masyarakat, dengan selalu berusaha melibatkan peran masyarakat pada setiap aktivitas taman wisata. Hal tersebut seperti pemecanan

taman, pelaksanaan pembertukan taman, operasional kesehatan taman serta event berkala yang diselenggarakan oleh taman wisata. Berikut gambaran peletakan zonasi pada fungsi ekowisata Hoonpring (gambar 4.112), dapat dipelajari strategi peletakan zonasi pada ekowisata (gambar 4.113).



Gambar 4.112 Zonasi Area Ekowisata Hoonpring



Notes: Semakin rapat garis yang ada, semakin ketat pengawasan dari pengelola. Fungsi keterlibatan masyarakat terdapat pada setiap fungsi zonasi taman.

Gambar 4.113 Zonasi Area Ekowisata Keberlanjutan

BAB V KESIMPULAN

3.1 Kesimpulan

Penelitian strategi *placemaking* dalam rangka memperkuat ekowisata berkelanjutan, dapat dipelajari bahwa ekowisata dapat menjadi elemen penting dalam pembangunan yang berkelanjutan, menggabungkan aspek-aspek seperti pelestarian alam, tata ruang hijau, dan desain lingkungan yang ramah lingkungan. *Placemaking* sebagai strategi dapat memperkuat ruang ekowisata, karena *placemaking* mengupayakan keterlibatan masyarakat dalam perencanaan, pengelolaan dan pemeliharaan. Hal tersebut sama seperti prinsip ekowisata keterlibatan masyarakat lokal. *Placemaking* merintis ruang publik dengan konsep *multi-destination*, memberikan banyak fungsi dan aktivitas yang memperkuat identitas lokal. *Placemaking* baik dalam mengintegrasikan elemen-elemen alam, sehingga dapat meminimalkan perusakan alam. Hal tersebut mendukung prinsip ekowisata yang mengupayakan pelestarian alam.

Identifikasi elemen ruang pada taman Ekowisata Blooming Andaman didasarkan pada prinsip ekowisata berkelanjutan. Hasil identifikasi diketahui ekowisata Blooming sudah menerapkan dan menyelaraskan semua prinsip ekowisata pada fungsi area taman. Fungsi pendidikan dengan adanya fasilitas *edupark* dan arboretum herbari, fungsi pelestarian pada konservasi ikan endemik dan hutan herbari. Pada fungsi ekonomi, yaitu area komersial dan pasar rakyat. Pada fungsi pariwisata, terdapat permainan anak, permainan yang memanfaatkan potensi alam seperti kolam renang dan naik perahu. Pada fungsi keterlibatan masyarakat, adanya keikutsertaan peran mereka dalam perencanaan, pelaksanaan, operasional, pemeliharaan dan sebagai penjual di area taman.

Pada area ekowisata memiliki *fixed* dan *semi-fixed element* yang menunjang aktivitas pengguna ruang. *Fixed element* terdapat bangunan, jalur sirkulasi pejalan kaki dan kendaraan, *special feature*, pagar pembatas, pohon besar, dan kolam. Untuk *semi-fixed element* terdapat perantara rampak, tanaman perdu, pedagang kaki lima, *street furniture*, dan *signage*. Pada area taman ramai pengunjung yang sedang

melakukan aktivitas rekreasi, pengelola yang bekerja dan melakukan pemeliharaan dan penjual yang sedang melakukan aktivitas ekonomi.

Dari analisis penggunaan ruang taman Ekowisata Boorpring Andaman diketahui pengunjung memiliki budaya yang cenderung senang beraktivitas bersama, berkelompok membentuk pengalaman bersama yang berkesan sambil melakukan aktivitas yang lain. Budaya berkumpul membentuk pengalaman bersama yang unik dan berkesan membuat tempat dengan kriteria khusus sering digunakan. Kriteria tersebut adalah ruang area singgah yang teduh, terdapat aktivitas dengan pengalaman khusus (berenang, memberi makan ikan, makan, naik perahu, bermain, dll), dan pemandangan potensi alam yang indah. Pada penggunaan area konservasi hutan penggunaan sudah baik, karena memiliki desain perbatalan alami dan buatan yang merestorasi pergerakan pengunjung. Berdasarkan penelitian juga diketahui area wisata yang tidak aktif karena kurangnya kenyamanan pengunjung yang seperti ruang yang terbatas, aktivitas yang monoton, kurangnya perawatan pada elemen ruang, jarak jalur pedestrian yang jauh dan berkontur. Untuk itu perlu perbaikan pada faktor-faktor yang mengurangi kepuasan pengunjung.

Dari hasil wawancara aspek *placemaking*, aspek yang penting adalah *comfort & image*. Aspek kedua ialah *uses & activity*, lalu *access & linkage*, dan *attractivity*. Aspek ini merembes dalam peningkatan dan mengatasi problem ruang ekowisata dengan strategi yang akan dijelaskan pada paragraf berikutnya. Dimana untuk menciptakan ruang ekowisata yang berkelanjutan yang paling utama adanya kontribusi masyarakat. Fungsi kedua ialah pariwisata, memanfaatkan potensi alam untuk sarana hiburan yang dilakukan tanpa merusak alam. Fungsi ketiga ialah ekonomi, aktivitas unik dengan menjual makanan tradisional atau potensi yang mengandung unsur budaya. Selanjutnya fungsi pendidikan, adanya upaya penelitian dan mengundang pelajar untuk berkegiatan. Poin terakhir fungsi pelestarian, dengan usaha menyusun peraturan saat berkegiatan di area konservasi.

Dari penelitian strategi *placemaking* pada ruang taman wisata dalam rangka mempedaui prinsip ekowisata berkelanjutan akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Aspek *Comfort & image*

Mengembangkan area taman wisata yang **mengintegrasikan elemen buatan dan potensi alam** untuk meningkatkan kenyamanan pengunjung, membentuk ruang yang unik dan berkesan. Hal tersebut seperti mengembangkan **fixed element & semi-fixed element** dengan desain kontekstual dan peletakkannya memperhatikan **potensi view alam**. Memanfaatkan dan **memertahankan** **batas konservasi** untuk suasana yang sejuk, disertai dengan adanya **peraturan** **luas beraktivitas**.

2. Aspek *use & activity*

Merencanakan pembagian penggunaan ruang dan zona aktivitas pada suatu **manajemen**, bersama instansi pemerintah terkait, perangkat desa dan masyarakat yang disesuaikan dengan potensi alam, dan aksesibilitas. Perencanaan zona ruang yang tepat dapat menjaga keberlanjutan area ekowisata. Hal tersebut seperti:

- Pada fungsi pelestarian harus didukung oleh **patok batas** dan memanfaatkan ruang **vegetasi pembatas** sebagai ruang edukasi dan kulturalatif
- Pengembangan spot aktivitas dengan menawarkan **pengalaman yang baru**, agar wisatawan dapat pengalaman yang berbeda di setiap kunjungan.
- **Mengintegrasikan aktivitas kesenian dan kuliner tradisional** ke dalam fungsi ekowisata, dan mendukung **desain sesuai dengan kebutuhan penjual**.
- Pengembangan **keterlibatan pelajar** dalam aktivitas edukatif berbasis alam dengan **dukungan teknologi digital dan terbarukan**.

3. Aspek *access & linkage*

Memaksimalkan aksesibilitas dan pergerakan pengunjung pada area taman sesuai dengan dengan kebutuhan fungsi ruang ekowisata, pengembangan jalur sirkulasi yang inklusif bagi pedestrian dan kendaraan dengan material yang sesuai.

- Area wisata harus memiliki **akses yang saling terhubung** dengan suasana yang alami, dan sarana ekowisata yang berada di jalur utama dan memiliki keterlibatan visual.

- Area konservasi sebaiknya **membatasi pergerakan pengunjung** yang datang dari area wisata, dengan pembatas alami dan buatan.
- Area konservasi dan pendidikan harus **mengembangkan jalur pencapaian kendaraan** yang memudahkan untuk pengawasan, pemeliharaan, sarana edukasi.

4. Aspek *accessibility*

Mengembangkan kegiatan yang mengundang masyarakat luas untuk beraktivitas, sehingga dapat meningkatkan jumlah pengunjung. Hal tersebut didukung dengan:

- Adanya **ruang terbuka non hijau, jalan yang lebar, dan area duduk** yang luas untuk memfasilitasi kegiatan *esee* yang menciptakan interaksi sosial.
- **Mengundang berbagai lapisan masyarakat**, antara pemerintah, komunitas, media, *esee creator*, pelajar untuk berpartisipasi dalam segala aktivitas, perencanaan, operasional, pemeliharaan, dan *event*.

5.2. Saran dan Rekomendasi

Dari penelitian ini terdapat beberapa kekurangan yang dapat sebagai saran untuk penelitian selanjutnya, yaitu dengan melakukan tambahan mapping pada saat hari libur tunggal merah dan saat liburan. Dari hal tersebut kekurangan akan menghasilkan jenis dan pola aktivitas yang berbeda. Pada penelitian selanjutnya juga dapat dilakukan wawancara kepada dinas atau instansi lain yang terlibat dalam kerja sama untuk pengembangan Hootpring. Instansi yang berbeda akan memberikan cara yang berbeda dan menambah wawasan untuk pengembangan ekowisata.

Rekomendasi untuk perbaikan dan pengembangan taman ekowisata Hootpring dapat diketahui dari penelitian ini. Taman perlu dilakukan perbaikan pada semua akses sebagai ruang pergerakan pengunjung dengan desain yang inklusif, serta memperhatikan material penutup jalan dan sarana area taman yang rindang. Area taman perlu dilakukan pemeliharaan secara berkala, terutama pada hamparan bunga, dan kebersihan area taman. Untuk menambah jumlah pengunjung perlu untuk meningkatkan jumlah wahana permainan dan kegiatan *esee* area taman.

DAFTAR PUSTAKA

- Abralan Nisvi, N. (2021). Analisis Konsep 3A (Atraksi, Amenitas Dan Aksesibilitas) Dalam Pengembangan Wisata Religi Makam Ki Ageng Tarub Desa Tarub Kecamatan Tasawangharjo Kabupaten Grobogan. *Eprints.Walisongo.Ac.Id. Md.*, 1–107.
- Ajeng, D., Megartha, K., Anggrini, D. P., & Masufa, M. (2023). *Pengaruh Sagas Patena Terhadap Kepuasan Wisatawan Yang Berhujung Ke Ekowisata Boospring*. 3(2), 91–96.
- Aji, R. R., & Fariza, V. (2024). Community-Based Ecotourism: A Case Study of Pestingari Village. *Journal of Architectural Research and Design Studies*, 3(1). <https://doi.org/10.20895/jars.v0i1.no1.art8>
- Akhar, M., Sudjoni, M. N., & Machfudz, M. (2023). Strategi Pengembangan Wisata Boospring di Desa Sanankerta, Kecamatan Turen, Kabupaten Malang. *Jurnal Sosial Ekonomi Dan Agribisnis*, 1–13.
- Akhundova, A. (2024). *Role of Festivals in Stimulating the Development of Event Tourism*. 27(2).
- Akku, Fatma Gözde, A. (2022). Urban Ecotourism and Strategic Action Plan Approach: Isparta City Example. *OSI Journals Serie A: Advancements in Tourism Recreation and Sports Sciences*, 3(2), 282–306. <https://doi.org/10.53353/osis.1118469>
- Anggara, B., & Handayani, (2024). A Critique of Ecotourism Concepts in Tourism: An Analysis of Mistakes and Misconceptions. *LADAR WISATA : JURNAL PAWISATA*, 7, 102–111. <https://doi.org/10.32528/wa.v7i2.2436>
- Arini, E., & Aliyah, I. (2018). Pariwisata di Daerah Pegunungan: Pengembangan Ekowisata pada Kawasan Lingsig Berdasarkan Kemampuan Labor. *Cahaya Wisata*, 20(1), 26–38.
- Ariana, N., Rahmah, F. F., & Merzalina, N. A. (2024). Characteristics of Public Open Space Area in the Kampung Settlement (Case Study: Kampung Cengker). *Journal of Architectural Design and Urbanism*, 6(2), 63–73. <https://doi.org/10.14710/jadu.v6i2.21705>

- Atamewee, E. E. (2023). Application of Sustainable Architectural Design Principles to Enhance Eco-tourism in Cross River State, Nigeria. *Journal of Studies in Science and Engineering*, 3(2), 1–13.
<https://doi.org/10.53898/jasse2023321>
- Atika, F. A., & Pondsjoetani, E. (2022). Creative Placemaking Pada Ruang Terbuka Publik Wisata Bangunan Cagar Budaya , untuk Memperkuat karakter dan Identitas Tempat (Studi Kasus : Gedung Cagar Budaya Sobokartti, Semarang). *Pradot*, 8(1), 133–148.
- Azrokh, L., Wulandari, D., & Mariani, A. (2021). Tantangan Menjadikan Ekowisata Sungai Berkelanjutan untuk Mengoptimalkan Kesejahteraan Manusia dan Melindungi Keselestarian Hayati di Indonesia. 10(2), 72–77. <https://doi.org/10.13294/jc.v10i2.31072>
- Baton, P., Nungky, E., Sarwadi, A., & Hilsari, D. (2021). *Kajian Sistem Aktivitas pada Ruang Terbuka Publik Tegal*. 02(January), 110–113.
<https://doi.org/10.35472/jst.v7i1.405>
- Bimantoro, D., Dewiyanti, D., Aditya, N. C., & Naula, T. W. (2022). Studi Konsep Pendekatan Placemaking Pada Perancangan Ruang Publik M Blue Space: Jakarta Selatan. *Desa - Design and Architecture Journal*, 3(1), 22–30.
<https://doi.org/10.34010/desa.v3i1.7862>
- Chai-Anyalee, S. (2020). Smart application of learning ecosystem for young non-tourists. *Cogent Social Sciences*, 8(1).
<https://doi.org/10.1080/23311886.2020.1772558>
- Ciu, H., Gunawan, I. G. N. A., & Murtiono, H. (2020). Sustainable Tourism Concept to Revitalize Gunung Aru in Batam City, Indonesia. *Journal of Architectural Design and Urbanism*, 3(1), 10–19.
<https://doi.org/10.14710/jadu.v3i1.7592>
- Damayanti, S., & Naim. (2022). Strategi Pengembangan Usaha Menggunakan Metode SWOT dan QSPM (Studi Kasus: Wisata Bloon Pring Ardaman, Kecamatan Turen, Kabupaten Malang). *Jurnal Manajemen, Akuntansi Dan Pendidikan (JAMAPEDIK) Volume*, 27(2), 58–66.
[https://doi.org/10.13040/JPSR.0975-8232.12\(10\).5595-63](https://doi.org/10.13040/JPSR.0975-8232.12(10).5595-63)
- Dee, C. (2002). Form and fabric in landscape architecture: a visual introduction.

- In *Choice Reviews Online* (Vol. 39, Issue 09).
<https://doi.org/10.5860/choice.39-5194>
- Devadas, S. E., Chander, S., & Kiruthiga, K. (2022). *Impact of Authoritative Elements on Placemaking in Architecture*. *JG(1)*, 85–96.
<https://doi.org/10.13189/jea.2022.100108>
- Dewi, C. K. S., Yodawinata, A., & Nilotama, S. K. L. (2019). Desain Signage yang Efektif untuk Menghasilkan Wayfinding dan Orientasi Ruang pada Public Space (Studi Kasus: Interior Mall Serayan City). *Jurnal Dimensi Seni Rupa Dan Desain*, *13(2)*, 155–172. <https://doi.org/10.25105/dim.v13i2.5642>
- Dharmawan, V., & Rachmaniyah, N. (2021). *Kajian Signage dan Elemen Wayfinding di Kampus Perguruan Tinggi (Studi Kasus : Kampus ITS Surabaya) / Study of Signage and Wayfinding in University Campus Case Study : ITS Campus Surabaya , Indonesia*. *13(2)*, 205–216.
- Druman, A., Moore, A., Sales, A., Patterson, C., & Turlough, J. (2004). The Business of Ecotourism Development and Management. In *Ecotourism Development - A Manual for Conservation Planners and Managers*. Vol. II (Issue January 2005). <https://www.chd.int/financial/greenmarkets/g-greenecotourism-undp.pdf>
- Effendi, M., Nurhayati, & Arifin, H. (2024). Strategi Pengelolaan Lanskap Wisata di Perkampungan Budaya Hutan Seni Bulakan Jakarta. *Jurnal Lanskap Indonesia*, *18(1)*, 54–98.
- Fadhila, N., Aliyah, I., & Permata, C. T. H. (2023). Pemanfaatan Ruang Publik Kawasan Kulir sebagai Destinasi Wisata di Kota Padang Panjang, Sumatera Barat. *Dasa-Kata*, *2(1)*, 172. <https://doi.org/10.20961/dasa-kata.v5i1.69432.172-183>
- Faza, H., Rusyda, S., Purnomo, A. D., Jamburati, P., Interior, D., Kreatif, F. I., Telkom, U., Kelot, D., Salim, S., & Vernakular, R. (2020). *Tinjauan Budaya pada Bentuk Rumah Vernakular di Kabupaten Semarang*. 131–136.
- Febriany, K., & Sooprasno, V. S. (2016). *Pengaruh Aksesibilitas dan Fasilitas terhadap Minat Berwisata Wisatawan di Kampung Etnisitas*. 7, 1–25.
- Fennell, D. A. (2003). *Ecotourism*. Routledge.
- Ghaizani, S., Ramdiani, S., & Fmawati, J. (2016). Pola Aktivitas Pemanfaatan

- Ruang Luar Kawasan Wisata Songgorthi Batu. *Jurnal Mahasiswa Jurusan Arsitektur*, 4(2).
- Goker, P., Terfik, H., & Leblebici, S. (2020). An Investigation of Natural and Cultural Landscape Values Within the Context of Ecotourism: Case of Bolucik, Turkey. *Journal of Social and Humanities: An Investigation of Natural and Cultural Landscape Value*.
- Grenier, D., Kaaz, B. C., Millot, M. L., & Mubley, R. W. (1993). Ecotourism, landscape architecture and urban planning. *Landscape and Urban Planning*, 25(1-2), 1-16. [https://doi.org/10.1016/0169-2046\(93\)90119-X](https://doi.org/10.1016/0169-2046(93)90119-X)
- Groat, L., & Wang, D. (2015). *Architectural Research Method*.
- Habibullah, S., & Ekomadhy, A. S. (2021). Place-Making Pada Ruang Publik: Merevisusi Genius Loci Pada Alan-Alan Kapsas Perumahan. *Jurnal Pengembangan Kota*, 3(1), 36-49. <https://doi.org/10.14710/jpk.3.1.36-49>
- Hakim, M. A. F., Ridwan, W. A., & Asmara, A. (2022). Analisis Status Keberlanjutan Ekowisata Boongring di Kabupaten Malang Provinsi Jawa Timur. *Journal of Environmental Engineering and Waste Management*, 7(1), 1-19. <http://o-journal.president.ac.id/prosiding/index.php/11NV/article/view/3603>
- Handayani, S. (2009). Elemen-Elemen Pendukung Lanskap. *Bahan Ajar MKK Arsitektur Lanskap D3*, 1-44.
- Hapsari, P., Nurhayati, & Kasmanto, R. L. (2025). Analisis Potensi Daya Tarik Wisata Lanskap Budaya Jayengan Kampung Permai Sukakuta. *Jurnal Lanskap Indonesia*, 27(1), 34-42. <https://doi.org/10.29244/jlv.171.53465>
- Hariyadi, A. (2010). *Arsitektur Lingkungan dan Perilaku*. UGM Press.
- Hartono, Y., & Saputra, A. (2022). Zonasi kawasan wisata sejuk di Momotan Kresak berbasis CBT (community-based tourism). *Agungsa: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 12(1), 69. <https://doi.org/10.25273/ajqp.v12i1.11087>
- Haupt, P., Martinez, T., Luca Maria, F., Banzatelli, F., Campos, A. R., Gubert, & Gimeno, P. V. (2023). Transformers of Public Spaces: Sustainable and Ethical Approach to Architectural and Urban Design Using Mixed Cultural Background. *Journal of Architecture (j) - New Frontiers of Architectural Education*.

- Harmi, Z., & Darmasari, R. (2021). Placemaking Terjadi Dari Pola Aktivitas Pengunjung Di Taman 1000 Pelangi Hunan Gergumung, Klaron. *Jakapari*, 789-799.
- Heath, T., Orr, T., & Friedell, S. (2011). Public Places - Urban Spaces. In *Public Places - Urban Spaces*. <https://doi.org/10.4324/9781856179041>
- Haidari, A. A., Hoeseni, P. M., & Behdadfar, N. (2014). Reading a Home : An Application of Rapoport ' s Viewpoint in Iranias Architecture Studies. *International Journal of Architecture and Urban Development*, 4(1), 63-76.
- Hill, J., & Gale, F. (2012). Ecotourism and environmental sustainability: Principles and practice. In *Ecotourism and Environmental Sustainability: Principles and Practice*. <https://doi.org/10.1111/j.1442-8903.2010.00538.x>
- Honey, M. (1999). *Ecotourism and Sustainable Development: Who Owns Paradise?*
- Hutan, C., Nasya, H., Reich, C. J., & Krebs, R. (2024). Using Dialogical Exchanges and Social Interactions to Evaluate and Improve Using Dialogical Exchanges and Social Interactions to Evaluate and Improve Placemaking Practices. *Dynamics of Placemaking Volume 1, December*. <https://doi.org/10.1163/9789004542389>
- Inati, D., & Salafudin. (2022). Inovasi Perencanaan Pembangunan Berbasis Ekowisata: Sebuah Kajian Pemuka Sistematis. *Journal of Regional and Rural Development Planning*, 8(1), 14-29. <https://doi.org/10.29244/jp2wd.2022.8.1.14-29>
- Indihar, H. K., & Darmawati, R. (2020). *Pengaruh Zonasi Landscape Terhadap Placemaking Ruang Publik Perbatasan (Studi Kasus: Taman Kota Tasikmalaya)*. 283-296.
- Janarsa, E., Wijaya, S., & Hadi Susilo Arifin, N. (2023). Kajian Daya Dukung Arsitek Wisata di Taman Wisata Alam Lumbah Harau Sumatera Barat. *Jurnal Lanskap Indonesia*, 12(1), 30-35. <https://doi.org/10.29244/jl.v12i1.41517>
- Kio, Z. (2021). Ecotourism in Indonesia: Local Community Involvement and the Affecting Factors. *Journal of Governance and Public Policy*.
- Kurniawati, E., & Rostadi, E. (2013). *Strategi Pengembangan Ekowisata Melalui*

Peningkatan Partisipasi Masyarakat. 2.

- Kurniawan, R., Paito, S. P. S., Saheryadi, H., & Ramdani, Z. (2024). Factors Influencing Visitors' Interest in Returning to Tourist Villages (Study at Ngilngof Tourism Village, Southeast Maluku). *Kharokat Sosial*, 6(2), 342–353. <https://doi.org/10.15575/ks.v6i2.34108>
- Larsen, H., & Adu, P. (2021). *The Theoretical Framework in Phenomenological Research: Development and Application*. Routledge.
- LeGates, R., & Stout, F. (2016). *The City Reader - Growth machine* Melnick et.
- Lekal, N., & Firmansyah. (2025). Analisis Kesesuaian dan Strategi Pengembangan Ekowisata Mangrove di Pulau Penebang, Kecamatan Kepulauan Karimata. *Jurnal Lanskap Indonesia*, 17(1), 6–15. <https://doi.org/10.29244/jli.v17i1.53788>
- Lynch, K. (1981). *A Theory of Good City Form*. The MIT Press, Cambridge.
- Marianto, Susanty, S., Indrati, & Hutayaya, I. W. (2023). Pengembangan Potensi Taman Wisata Edukasi Jalal Rahmah Desa Jungo Kecamatan Jangra, Kabupaten Lombok Tengah. *Media Sina Diniak*, 17(7), 1707–1714. <https://hinapatria.id/index.php/MD/article/download/305/251>
- Meyers, K. (2009). *Ekowisata - Buku Panduan Ekowisata*. 32.
- Montgomery, J. (1998). Making a city: urbanity, vitality and urban design. *Journal of Urban Design*, 3(1), 93–116. <https://doi.org/10.1080/13574009808724418>
- Muhammad, A., Saptorini, H., & Fauzi, H. N. (2022). *Panorama Placemaking di Waterfront Sungai Kapuas Kota Pontianak*. 12–24.
- Muta, C. F., & Nurmayanti, E.. (2021). Placemaking & Kehidupan Di Ruang Tepian Datar. *ALUN : Jurnal Arsitektur*, 4(1), 46–55. <https://doi.org/10.54367/alur.v4i1.1076>
- Murphy, M. (2016). *Landscape Architecture Theory: An Ecological Approach*. Island Press Washington, DC.
- Nasrifa, T. W., & Rohmatwati, T. (2019). The Relationships between the Characteristics of Pedestrian and the Increase of Facilitation of Sidewalk. *JOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 66(4). <https://doi.org/10.1088/1757-899X/66/4/042030>

- Nasrah, Y. R., & Darmasari, R. (2021). *Place Making Yang Terjadi Di Area Pedestrian Depan Membran Serangan Umum Satu Maret Yogyakarta*. *J. 383*–392.
- Niezbitowska, E. (2013). *Research Methods and Techniques in Architecture*.
- Nisa, G. K., Soemardono, B., & Defiana, I. (2023). Kajian Taman Abstrak Sidorjo Berdasarkan Elemen Desain Arsitektur. *Arsitektura*, 21(2), 339. <https://doi.org/10.28961/jast.v21i2.76709>
- Nugroho, M. D., & Yummi, S. (2024). Konsep Eco Tourism Design Pada Ruang Terbuka Hijau Publik (RTHP) Untuk Peringkatan Pariwisata Budaya di Kota Yogyakarta. *Lintas Ruang: Jurnal Pengetahuan Dan Perancangan Desain Interior*, 12(1), 18–28. <https://doi.org/10.24821/linru.v12i1.12540>
- Nugroho, M. I., Ischak, M., & Aninda, R. S. (2022). Placemaking Pada Kawasan Cagar Budaya Peran Penari Dengan Merespon Transit Oriented Development Placemaking in Peran Penari Cultural Conservation Area By Responding To Transit Oriented Development. *Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah Arsitektur Unisel*, 20(1), 58–68.
- Nur'aini, R. D., Rahmah, G. L. N., & Septianus, T. (2018). Pengunjung Pada Taman Kota Linan Lake Park Guangzhou , China. *Jurnal Unj. Ar. & Desain. Pp/Sumnasak*.
- Onyiahuchi, A., Kiarun, B., & Damirchi, F. (2024). *Enhancing Circulation and User Mobility in Ecotourism Resort Using Architectural Design*, 8(1), 80–85.
- Oran, T., Baguley, A. J., & Swain, J. (2018). Effects of outdoor seating spaces on sociability in public retail environments. *The Journal of Public Space, Vol. 3 no. 3 | 2018 | FULL ISSUE*, 79–102. <https://doi.org/10.12891/jps.v3i3.668>
- Owen, C. (2007). Ecotourism in the architectural imagination. *Tourism*, 1–23.
- Project for Public Spaces. (2007). *What is Placemaking?* <https://www.pps.org/article/what-is-placemaking>
- Pa, X., Tian, L., & Cheng, Z. (2018). Study on the Ecotourism Development in Durbin. *Open Journal of Social Sciences*, 06(05), 24–34. <https://doi.org/10.4236/jos.2018.65002>
- Parwadi, P., Darma, D., & Setiwi, M. (2023). Festival Economy: The Impact of Events on Sustainable Tourism. *Jurnal Kepariwisata: Destinasi*.

Hospitalitas Dan Perjalanan, 7(2), 178–195.

<https://doi.org/10.34013/jk.v7i2.1229>

- Raheta, L., & Santoso, R. (2023). Pengembangan Dimensi Destination Image Terhadap Kapasitas Berkomong 18 Ekowisata Hutan Pinang Malang. *Maeswara : Jurnal Riset Ilmu Manajemen Dan Kewirausahaan*, 1(4), 90–104. <https://doi.org/10.61132/maeswara.v1i4.73>
- Ramta, Z. P., Hayati, A., & Cahyadi, S. (2024). Telaah Hubungan Tongkaman dan Lanskap Budaya Toraja: Analisis Sistem Aktivitas dan Ekspresi Sistem Setting. *Jurnal Lanskap Indonesia*, 18(2), 171–182. <https://doi.org/10.29244/jli.v18i2.52723>
- Rapoport, A. (2005). *Culture, Architecture, and Design*.
- Rurute, C. A., Gunawan, A., & Hadi, A. A. (2024). Evaluasi Kualitas Estetika Lanskap Kawasan Ekowisata Cengkih Ali, Ternate, Maluku Utara. *Jurnal Lanskap Indonesia*, 18(2), 224–230. <https://doi.org/10.29244/jli.v18i2.55285>
- Riyanto, Hamzari, & Golar. (2014). Analisis Pembangunan Ekowisata di Kawasan Taman Hutan Raya Berbasis Sistem Informasi Geografis (Studi Kasus pada Blok Pembangunan Wisata Ngata Hutan Kabupaten Sigi). *Warta Rimbua*.
- Rompas, A., & Ikumadhyo, A. S. (2024). *Creative Placemaking: Strategies in Reshaping Urban Vacant Space*. *IC*. <https://doi.org/10.7454/urnet.v4i1.98>
- Saeed Bekhari, A., & Ahmad Binhabat, A. (2019). Sustainable Development of Ecosystem and Its Relation To Architecture – Case Study: Al-Haka City, the Emirate of Al-Haka. *JES: Journal of Engineering Sciences*, 47(3), 405–425. <https://doi.org/10.21608/jesum.2019.115491>
- Sakinah, R., Kusuma, H. E., Tampubolon, A. C., & Prakoso, H. (2018). Kriteria Jalur Pedestrian di Indonesia. *Jurnal Lingkungan Binaan Indonesia*, 7(1), 51–55. <https://doi.org/10.32315/jlbi.7.2.81>
- Sakinah, R., Soemardiono, H., & Fugih, M. (2017). Innovative Public Space Design along Kalimas Riverbank based on Behavior Observation. *International Journal of Engineering Research & Technology (IJERT)*, 8(97), 177–181.
- Salman, A., & Mohamad, D. (2020). A Comprehensive review of the role of

- E-tourism in sustainable tourism development. *E-Review of Tourism Research (ERTR)*, Vol. 18, No. 2, 2020, 18(2), 215–233.
- Santos, J. R. (2019). *Public Space, Tourism and Mobility: Projects, Impacts and Tensions in Lisbon's Urban Regeneration Dynamics*, 4, 29–56.
<https://doi.org/10.32891/jpsv4i2.1263>
- Satria, W. K., & Subroto, T. Y., (2021). *Faktor Penentu Setting Ruang Destinasi Wisata terhadap Spending Rate Pendahuatan Kabupaten Gunungkidul terkait di dengan tatanan lingkungan fisiknya : yaitu pola perilaku manusia yang Dalam upaya meningkatkan PAD pariwisata , dilakukan penelitian di*, 7(2), 85–99.
- Shirvani, H. (1985). *The Urban Design Process*.
- Silva, K. D., & Fernando, N. A. (2024). Theorizing Built Form and Culture. In *Theorizing Built Form and Culture*. <https://doi.org/10.4324/9781003372110>
- Sodiatyari, H. T., Affan, R., & Kebbale, M. O. (2023). Strategi Pengembangan Taman Wisata Boon Pring Andaman Sebagai Kawasan Ekowisata Di Kabupaten Malang Hesti. *Jurnal Suata Saint*, 22(2), 11–24.
- Soemardiono, B., Maksum, A., Agatha, D., Winton, R., Nugroho, S., & Kusuma, D. (2015). City Park As Sustainable Urban Open Space By Considering Community Base Analysis. *I-Dwell - International Conference on Dwelling Form 2012, August*, 10–13.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.
- Sutra, H. R., Elawati, Sharrin, N., & Oktaviana, Sabriana & Gintilang, I. (2020). Penataan Kawasan Objek Wisata Kalinar Arrangement of Culinary Attractions of. *Journal of Administration Business*, 3(2), 159–173.
- Sutarto, G. A., Andriaman, S., & Saryobekti, I. W. (2024). *Edukasi Dan Lokal Jawa Timur di Desa Sanankerto: Community Empowerment Through the Development of Local Fish of East Java Educational Tourism in Sanankerto*, 24(02), 299–309.
- Triandwati, I., Kasmata, A. Y., Raharjo, A. H., Maulida, P., & Maruki, F. K. (2023). QR Code Edukatif sebagai Media Belajar Terintegrasi untuk Pengalaman Kelekatragaman Hayati Bumi di Kawasan Ekowisata Hoonping, Kabupaten Malang. *Jerenggi*, 7(4), 541–551.

<https://doi.org/10.12962/j26139960.v7i4.537>

- Wardhani, A. R., Masriyarah, M., Daryanto, T. J., Santaryoto, S., Mastagimah, U., & Saastika, M. (2022). Strategi Keberlanjutan Objek Wisata Melalui Tata Lanskap Studi Kasus Desa Karangmalang Sragen. *Aristekhora*, 20(2), 181. <https://doi.org/10.20961/arst.v20i2.56030>
- Weda, I. B. N. (2023). Dampak Keterlibatan dan Dukungan Masyarakat Pada Wisata Spiritual di Bali Indonesia. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 9(2), 375–386.
- Widodo, M. L., Soekmadi, R., & Anfla, H. S. (2018). Analisis Stakeholders Dalam Pengembangan Ekowisata Di Taman Nasional Betang Kerihun Kabupaten Kapuas Hulu. *Jurnal Pengelolaan Sumberdaya Alam Dan Lingkungan (Journal of Natural Resources and Environmental Management)*, 8(1), 55–61. <https://doi.org/10.29244/jpsl.8.1.55-61>
- Wulandari, T. W., & Sunarto. (2018). Pemanfaatan Kawasan Lindung untuk Ekowisata di Kecamatan Ngebel, Kabupaten Ponorogo Tri Widadi Wulandari. *Journal of Chemical Information and Modeling*.
- Wyckoff, M. A. (2014). Definition of Placemaking: Four Different Types. *Planning & Zoning News. Zelanifia Research*. http://www.zaar.msu.edu/uploads/375/65814/8typesplacemaking_mn_wyckoff_january2014.pdf
- Youssef, K. W. F. (2021). New Typologies of Contemporary Shopping Malls in Egypt. *The Journal of Public Space*. April. <https://doi.org/10.32891/jps.v6i1.1303>
- Zitoun, A. (2020). Making Up Creative Placemaking. *Journal of Planning Education and Research*, 40(3), 276–293. <https://doi.org/10.1177/0739456X18773424>



1. Jalan dan trotoar di sekitar



2. Green field rencana



3. Rencana layout & rencana



4. Rencana layout & rencana



5. Green field rencana



6. Rencana layout & rencana



7. Rencana layout & rencana



8. Rencana layout & rencana



9. Rencana layout & rencana











LAWRENCE & HODGE / Fixed elements 3





1. Penanaman sayuran di kebun



2. Tanaman sayuran di kebun



3. Tanaman sayuran di kebun



4. Tanaman sayuran di kebun



5. Tanaman sayuran di kebun



6. Tanaman sayuran di kebun



7. Tanaman sayuran di kebun



1. tanaman sayuran 2. tanaman buah 3. tanaman sayur 4. tanaman



8. Tanaman sayuran di kebun



9. Tanaman sayuran di kebun



10. Tanaman sayuran di kebun



11. Tanaman sayuran di kebun



12. Tanaman sayuran di kebun



13. Tanaman sayuran di kebun



14. Tanaman sayuran di kebun



Simbol

- ▲ Simbol lokasi ibu kota provinsi
- Simbol lokasi ibu kota kabupaten
- ▲ Simbol lokasi ibu kota kecamatan

Simbol

- Simbol lokasi ibu kota provinsi
- Simbol lokasi ibu kota kabupaten

Simbol

- Simbol lokasi ibu kota provinsi
- Simbol lokasi ibu kota kabupaten
- Simbol lokasi ibu kota kecamatan
- Simbol lokasi ibu kota desa
- Simbol lokasi ibu kota kelurahan
- Simbol lokasi ibu kota kampung
- Simbol lokasi ibu kota dusun
- Simbol lokasi ibu kota RT
- Simbol lokasi ibu kota RW

Simbol

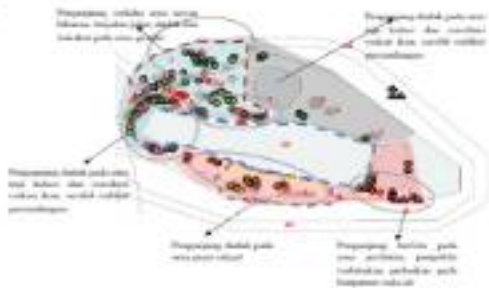
- Simbol lokasi ibu kota provinsi
- Simbol lokasi ibu kota kabupaten
- Simbol lokasi ibu kota kecamatan
- Simbol lokasi ibu kota desa
- Simbol lokasi ibu kota kelurahan
- Simbol lokasi ibu kota kampung
- Simbol lokasi ibu kota dusun
- Simbol lokasi ibu kota RT
- Simbol lokasi ibu kota RW
- Simbol lokasi ibu kota desa
- Simbol lokasi ibu kota kelurahan
- Simbol lokasi ibu kota kampung
- Simbol lokasi ibu kota dusun
- Simbol lokasi ibu kota RT
- Simbol lokasi ibu kota RW

Simbol

- Simbol lokasi ibu kota provinsi
- Simbol lokasi ibu kota kabupaten
- Simbol lokasi ibu kota kecamatan
- Simbol lokasi ibu kota desa
- Simbol lokasi ibu kota kelurahan
- Simbol lokasi ibu kota kampung
- Simbol lokasi ibu kota dusun
- Simbol lokasi ibu kota RT
- Simbol lokasi ibu kota RW

Simbol

- Simbol lokasi ibu kota provinsi
- Simbol lokasi ibu kota kabupaten
- Simbol lokasi ibu kota kecamatan
- Simbol lokasi ibu kota desa
- Simbol lokasi ibu kota kelurahan
- Simbol lokasi ibu kota kampung
- Simbol lokasi ibu kota dusun
- Simbol lokasi ibu kota RT
- Simbol lokasi ibu kota RW



LAMPUDAN 16 (Provinsi dan Kabupaten)

Downloaded from <http://ajphaphysiol.org/>

Sharon K. Stebbins



100



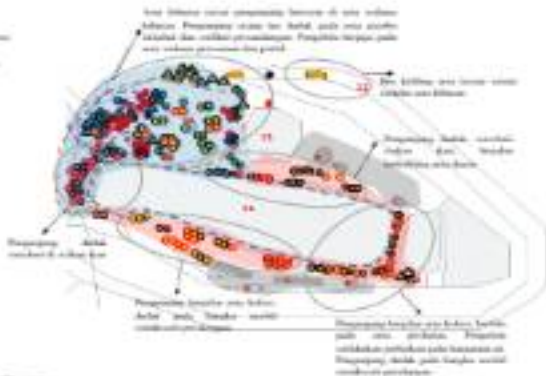
Symptoms: Fever, cough, sore throat



© 2000 Blackwell Science Ltd



Springer Science+Business Media



Keterangan: Simbol dan Warna dan
Penjelasan:

- Gunung
- Kawasan Perak Melaka

Tipe Perumahan:

- Perumahan Bersejarah / Lama
- Perumahan Baru / Modern

Kategori Perumahan:

- Perumahan di sekitar 1
- Perumahan di sekitar 2
- Perumahan di sekitar 3
- Perumahan di sekitar 4
- Perumahan di sekitar 5
- Perumahan di sekitar 6
- Perumahan di sekitar 7
- Perumahan di sekitar 8
- Perumahan di sekitar 9
- Perumahan di sekitar 10

Persebaran:

- Persebaran

Keterangan: Simbol

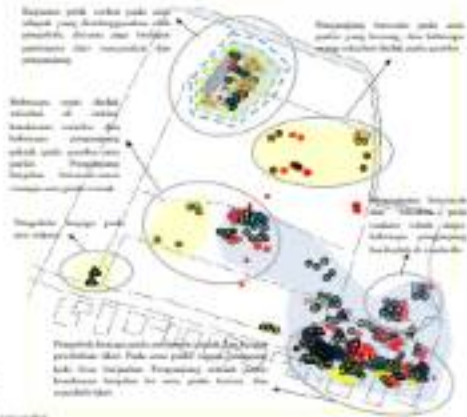
- Kawasan Persebaran Perumahan
- Kawasan Persebaran Perumahan
- Kawasan Persebaran Perumahan
- Kawasan Persebaran Perumahan
- Kawasan Persebaran Perumahan
- Kawasan Persebaran Perumahan
- Kawasan Persebaran Perumahan
- Kawasan Persebaran Perumahan
- Kawasan Persebaran Perumahan
- Kawasan Persebaran Perumahan

Keterangan: Simbol

- Kawasan Persebaran
- Kawasan Persebaran

Keterangan: Simbol

- Kawasan Persebaran
- Kawasan Persebaran
- Kawasan Persebaran
- Kawasan Persebaran
- Kawasan Persebaran



LAMPIRAN ET Persebaran perumahan di Perak

(b)

(c)

(d)

(e)

(f)

(g)

(h)

(i)

(j)

(k)

(l)

(m)

(n)

(o)

(p)

(q)

(r)

(s)

(t)

(u)

(v)

(w)

(x)

(y)

(z)

(aa)

(ab)

(ac)

(ad)

(ae)

(af)

(ag)

(ah)

(ai)

(aj)

(b)

(c)

(d)

(e)

(f)

LAMPIRAN 18

Legenda:

Sistem Peredaran Darah

Sistem Peredaran Darah

Legenda:

Sistem Peredaran Darah

Sistem Peredaran Darah

Legenda:

Sistem Peredaran Darah

Sistem Peredaran Darah

Sistem Peredaran Darah

Sistem Peredaran Darah

Sistem Peredaran Darah

Sistem Peredaran Darah

Sistem Peredaran Darah

Sistem Peredaran Darah

Sistem Peredaran Darah

Sistem Peredaran Darah

Sistem Peredaran Darah

Sistem Peredaran Darah

Sistem Peredaran Darah

Sistem Peredaran Darah

Sistem Peredaran Darah

Sistem Peredaran Darah

Sistem Peredaran Darah

Sistem Peredaran Darah

Sistem Peredaran Darah

Sistem Peredaran Darah

Sistem Peredaran Darah

Sistem Peredaran Darah

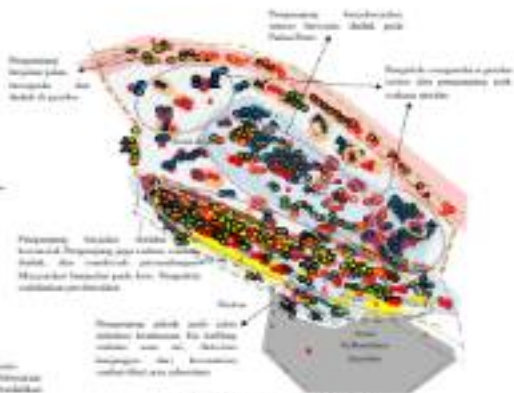
Sistem Peredaran Darah

Sistem Peredaran Darah

Sistem Peredaran Darah

Sistem Peredaran Darah

Sistem Peredaran Darah



Legenda: 10 Peredaran darah Jantung

LAMPIRAN 23

LIST PERTANYAAN

Sumber	Aspek	Data yang dibutuhkan	Hasil yang diharapkan
Pelaku <i>mainstake</i> : Strategi <i>Place-making</i> pada ruang taman wisata dalam rangka mempertah kan prinsip ekowisata berkelanjutan	Aspek & Lingkup	Bagaimana pengalaman sua di taman? Apa yang membuat seperti itu?	Mengetahui keseluruhan atau ketercapaian akses hubungan tempat ke tempat di sekitarnya dalam area taman bagi pengunjung
	Context & Image		Mengetahui kenyamanan pengunjung dalam berkegiatan di dalam taman
	Use & Activities		Mengetahui pengalaman pengunjung dalam berkegiatan dan menjadi hal yang istimewa
	Sustainability		Mengetahui tempat yang dapat menarik minat wisatawan bagi pengunjung dan menjadi pelahan ruang yang aman untuk berlama dengan orang-orang tersebut
Pertanyaan tersebut	Bagian Ekowisata	Bagaimana aktivitas ekowisata?	Keterbacaan bagian ekowisata di dalam taman bagi pengunjung
	Kritik dan saran	Bagaimana hal yang kurang dan seharusnya seperti apa?	Untuk perbaikan taman sesuai pengalaman pengunjung
Pelaku <i>mainstake</i> : Masyarakat yang terbiasa (pengunjung)			
Strategi <i>Place-making</i> pada ruang taman wisata dalam rangka mempertah kan prinsip ekowisata berkelanjutan	Aspek & Lingkup	Bagaimana pengalaman sua di taman? Mengapa demikian?	Mengetahui keseluruhan atau ketercapaian akses hubungan tempat ke tempat di sekitarnya dalam area taman bagi pengunjung
	Context & Image		Mengetahui kenyamanan dalam berkegiatan berwisata
	Use & Activities		Mengetahui pengalaman pengunjung dalam berkegiatan jual beli
	Sustainability		Mengetahui tempat yang dapat menarik minat wisatawan bagi orang-orang
Pertanyaan tersebut	Bagian Ekowisata	Bagaimana perilaku ekowisata?	Perilaku ekowisata terdapat kenyamanan kegiatan jual beli
	Kritik dan saran	Bagaimana hal yang kurang dan seharusnya seperti apa?	Keterbacaan perilaku berwisata di area taman
Pelaku <i>mainstake</i> : Pemerintah Desa			
Pertanyaan	Bagian Ekowisata	Bagaimana konsep pola wisata ekowisata?	Mengetahui konsep yang tersepat ruang ekowisata

	Kemampuan kelompok	Bagaimana rencana untuk Perburuan ekowisata di tempatnya?	Untuk membuat atau perbaikan area taman, dan penanaman fasilitas
Pelaku <i> stakeholder </i> : Dinas yang berpartisipasi			
Pertanyaan	Pangsi Ekowisata	Bagaimana konsep perburuan ekowisata?	Mengalutir konsep agar terwujud many ekowisata, & bentuk keterlibatan mereka.
	Kritik dan saran	Bagaimana hal yang kurang dan seharusnya seperti apa?	Untuk perbaikan taman sesuai pengalaman publik

1. Pertanyaan Wawancara

Setiap peserta wawancara memiliki tujuan – tujuan yang ingin digali, yaitu sebagai berikut:

- i. Pengunjung: identifikasi ekowisata dan *place making* sebagai pihak yang menikmati destinasi wisata. Dengan pertanyaan sebagai berikut:
 - a. Berapakah usia anda?
 - b. Dimanakah tempat tinggal anda?
 - c. Apakah anda sering berkunjung ke taman ini?
 - d. Apa yang membuat anda ingin datang ke taman ini? Mengapa demikian?
 - e. Ketika keliling di area taman berkunjung ke area mana saja? Bagaimana perasaan anda ketika ketika berkeliling?
 - f. Apa yang paling menarik dari area taman ini? Mengapa demikian?
 - g. Kegiatan apa yang sering anda lakukan di taman ini? Mengapa demikian?
 - h. Apakah anda membeli sesuatu di taman ini? Wahana permainan apa yang anda nikmati di area ini?
 - i. Wahana rekreasi apa yang membuat anda senang berada di taman ini? Mengapa demikian?
 - j. Apakah semua jalan dan area di taman ini nyaman untuk dilalui? Mengapa demikian?
 - k. Selama berada di area taman apakah banyak tempat yang menunjang aktivitas bersama? Tempat yang seperti apa? & Mengapa demikian?

1. Apakah anda berkunjung ke area induksi atau arboretum bambu? Mengapa demikian?
 2. Apakah anda berkunjung ke area hutan konservasi? Mengapa demikian?
 3. Selama anda berpariwisata di taman ini kritik dan saran apa yang bisa anda berikan?
2. Penjual di area taman: pengaruh adanya ekowisata booming bagi penjual sektor ekonomi, aspek *placemaking*. Dengan pertanyaan sebagai berikut:
- a. Apakah bapak/ibu warga Desa Sanankerto?
 - b. Berapa lama bapak / ibu berjualan di taman ini?
 - c. Apakah lokasi berjualan saat ini mendukung kegiatan berjualan ibu/bapak? Mengapa bisa demikian?
 - d. Apakah kondisi bangunan dan fasilitas yang saat ini mendukung kegiatan berjualan ibu/bapak? Mengapa bisa demikian?
 - e. Apakah dengan berjualan di taman ini meningkatkan pendapatan anda?
 - f. Seberapa sering anda berjualan jalan dan berkeliling di taman ini?
 - g. Menurut anda wahana apa yang paling menarik di taman ini dan Mengapa demikian?
 - h. Bagaimana perasaan anda setelah berkeliling di taman ini? Apa yang membuat anda merasakan seperti itu?
 - i. Apakah semua jalan dan area di taman ini nyaman untuk dilalui? Mengapa demikian?
 - j. Apakah sering ada event atau acara pada taman ini? Seperti apa?
 - k. Apa yang membuat anda nyaman berkegiatan di taman ini? Mengapa demikian?
 - l. Menurut anda apakah ada perbedaan jumlah masyarakat yang berjualan antara dulu dan sekarang?
 - m. Menurut anda sebagai penjual kritik dan saran apa yang bisa anda berikan?
3. Perangkat desa & Pengelola: konsep ekowisata pada booming
- a. Bagaimana konsep pembuatan ekowisata booming sesuai dengan prinsip ekowisata? (pelestarian, pendidikan, pariwisata, keterlibatan masyarakat, ekonomi)

- b. Bagaimana awal mula dibentuknya ekowisata Boospring? Dan siapa saja yg terlibat?
 - c. Potensi apa yang di utamakan di taman ini?
 - d. Usaha dan rencana apa yang sudah dilakukan untuk menjaga area konservasi?
 - e. Untuk upaya pendidikan, fasilitas apa yang sudah disediakan? Dan bagaimana kegiatan yang terjadi?
 - f. Bagaimana keterlibatan masyarakat lokal pada aktivitas pariwisata di taman ini?
 - g. Apakah sering mengadakan kerjasama dengan instansi lain? Seperti apa bentuk kerjasama yang terjadi?
 - h. Apa yang membuat anda merasakan kenyamanan pada area taman ini? Mengapa demikian?
 - i. Apakah sering diadakan event tertentu pada area taman? Seperti apa?
 - j. Bagaimana rencana kedepannya untuk fasilitas di area taman ini?
 - k. Usaha apa yang telah dilakukan untuk meningkatkan pendapatan bagi pendapat umum area taman maupun masyarakat yang berjualan?
4. Ditua yang berpusatqasi: konsep ekowisata pada boospring terutama pelestarian dan pendidikan, aspek *placemaking*
- a. Bagaimana keterlibatan bapak/ibu dalam kegiatan ekowisata Boospring?
 - b. Potensi apa yang di utama di area taman ini yang bapak/ibu harus tingkatkan kualitasnya?
 - c. Bidang pelestarian yang seperti apa yang sudah anda selenggarakan di ekowisata ini? Dan bagaimana konsepnya?
 - d. Bagaimana perencanaan awal untuk zonasi area ekowisata, agar tidak masuk area yang dikonservasi?
 - e. Menurut anda wahana apa yang paling menarik di taman ini dan Mengapa? Bagaimana dengan wahana yang lain?
 - f. Pada kegiatan kerja sama dengan Boospring, siapa saja yang terlibat dan apa perannya?

- Menurut anda sebagai pihak yang berpartisipasi kritik dan saran apa yang bisa anda berikan?
- Apa yang membuat anda merasakan kenyamanan pada area taman ini? Mengapa demikian?
- Sarana rekreasi apa yang ramai di datangi pengunjung dan menjadi daya tarik? Mengapa demikian?

LAMPIRAN 24 JUMLAH PENGGUNA RUANG TAMAN

Table 5.1 Jumlah pelaku kegiatan zona 1 Hari kerja

Jumlah Pelaku										
Zona 1 Hari Kerja										
Hari	Senin		Selasa		Rabu		Kamis		Jumat	
Jam	08.00	14.00	08.00	14.00	08.00	14.00	08.00	14.00	08.00	14.00
Pengunjung										
Bermain di peralatan						9				
Berlansia			3							
Parkir Kendaraan		5				9	6			
Menunggu di parkir			4							
Berjalan	12	7	3	1	9			9	3	4
Rekreasi					2					
Kegiatan petik										
Malam										
Duduk		6				3	1			
Pengguna										
Berjaga di pintu masuk	1	4	2	2	2	6	1	1	2	1
Berjaga parkir		1	1		1					
Penjual										
Berjualan					2	2	5	5		

Table 5.2 Jumlah pelaku kegiatan Zona 1 hari libur

Jumlah Pelaku				
Zona 1 Hari Libur				
Hari	Sabtu		Minggu	
Jam	08.00	14.00	08.00	14.00
Pengunjung				
Parkir Kendaraan		4	7	11
Menunggu di parkir			5	2

Pilek			10	
Datang berbandara	7		5	
Scrutan			10	51
Beli Tiket			10	5
Kegiatan pergi Milan	0			10
Duduk di pesawat	4			7
Berkubah (sholat)	4			9
Tidur				3
Pengelola				
		SABTU		Minggu
Berjaga di gimna rumah	6	8	11	11
Kegiatan pergi milan	4	5	4	4
Berjaga parkir	2		1	2
Pesawat				
Scrutan			8	9

Tabel 5.3 Jumlah pelaku kegiatan Zona 2 hari kerja

Jumlah Pelaku																						
Zona 2 Hari Kerja																						
Kerja																						
Mari	Senin		Selasa		Rabu		Kamis		Jumat													
Jam	10.00	14.00	10.00	14.00	10.00	14.00	10.00	14.00	10.00	14.00												
Pengunjung																						
Berjalan	5	25		2	50	24	4	23	2													
Konsultasi																						
Beruang	11	19	10	17	20	9	9	11	6													
Duduk	11	22	18	11	45	19	5	14	10	4												
Membeli mesin				2	7	6	9	4	2													
Berfoto	2				2		5															
Berkonsultasi	5		2	9	6				1													
Membaca			10	1																		
Kedua																						
Asri baik			2																			
Melihat																						
Melihat arah																						
Kulam																						
Pengelola																						
Berjaga &	4	6	5	2			2	7	3	1												
Duduk																						
Pengelola							7															
Re																						
Pesawat																						
Berjalan	5	5	6	9	6	7	6	1	6	2												
Berth-benth										1												

Tabel 5.4 Jumlah pelaku kegiatan Zona 2 hari libur

Jumlah Pelaku				
Zona 3 Hari Kerja				
Hari	SABTU		MINGGU	
Jam	10.00	14.00	10.00	14.00
Pengunjung				
Pukul Molen / Museum	23	17	58	47
Berkendara	1	1	1	
Turun dari kendaraan			5	
Berjalan	15	26	75	110
Karsak	4	5		
Berenang	20	25	69	67
Duduk	35	40	152	118
Berlaim	2	5	12	5
Bermain	7	7	12	13
Memblis Badan	2	3	4	6
Astri naik wahana melint arak kelam		19	17	26
Berdiri menikmati pemandangan kelam			4	11
Pengelola				
Berjaga & Duduk	1	6	3	4
Menyiram area berkebun	1			
Pengendara Bus			1	1
Penjaja				
Berjualan	10	11	14	13
Berak-balak		1		
Penjaja Keliling		1	1	1

Tabel 5.5 Jumlah pelaku kegiatan Zona 3 hari kerja

Jumlah Pelaku										
Zona 3 Hari Kerja										
Akt	SENIN		SELASA		RABU		KAMIS		JUMAT	
	10.00	14.00	10.00	14.00	10.00	14.00	10.00	14.00	10.00	14.00
Pengunjung										
Berjalan		11	18	2	14	11	6	10	5	7
Duduk / duduk & makan	1	18	12	7		4	18	8	18	1
Berbas	2	4						2		
Bermain						1				1
Menarik melawan	1	1	1	1	4	7	1	0	1	10
Dak Perak	1	11	1		4	10	7	1	1	18
Berdiri duduk menikmati pemandangan kelam & menarik mata bus	7	2	2			1	2	2	1	

Tabel 5.7 Jumlah pelaku kegiatan Zona 4 hari kerja

Jumlah Pelaku										
Zona 4 Hari Kerja										
Hari	SELASA		SELASA		KAMIS		KAMIS		JUMAT	
Jam	08.00	14.00	08.00	14.00	08.00	14.00	08.00	14.00	08.00	14.00
Pengunjung										
Memberi Makan Ikan			1	1			1	1		
Berkendara										1
Berjalan	2	12	2	12	12	1	1	11	2	7
Duduk	2	14		1	4	10		9	2	8
Berfoto				1		7				2
Bermain						2				
Pengelola										
Berjaga malam melik ikan		1								
Berjaga fasilitas (masyarakat sekitar)								1		
Perbaikan (masyarakat sekitar)	1		1				1		1	

Tabel 5.8 Jumlah pelaku kegiatan Zona 4 hari libur

Jumlah Pelaku				
Zona 4 Hari Libur				
Hari	SAHABU		MINGGU	
Jam	10.00	14.00	10.00	14.00
Pengunjung				
Memberi Makan Ikan	15	10	29	28
Berkendara	1		1	
Berjalan	9	12	33	18
Duduk	7	9	29	22
Berfoto	3	3	5	5
Bermain	2		20	6
Bermain air			1	4
Memberi pakan kecerang				4
Melihat permainan			10	12
Pengelola				
Berjaga fasilitas (masyarakat sekitar)	1	1	5	3
Menjaga portal (masyarakat sekitar)	4		2	2
Perbaikan (masyarakat sekitar)	4			

LAMPIRAN 27

Kegiatan wawancara

Aspek access & Linkage:

Berikut adalah kutipan dari wawancara:

- *"Semua jalan anak digunakan untuk jalan santai karena banyak tanaman rindang jadi tidak panas."* SR (P, penjual makanan)- akses jalan yang rindang dan hawa sejuk.
- *"untuk dewasa mudah tapi untuk anak-anak mungkin agak susah kalau waktunya diperuntukan segala umur harus di pertimbangkan adanya akses museum td agak susah untuk anak-anak. Jalannya agak mendaki."* FZ (L, pengujung) –kemudahan akses jalan
- *"jalan punya pemandangan bagus tapi di sini bagus semua pemandangannya."* SU (P, kepala desa) - jalan dengan view yang bagus
- *"tanah nye belum rata naik turun"* NH (P, pengujung) - kontur akses pedestrian
- *"area dekat kolam yang bisa masukin batu, itu bikin bisa jalan atau orang lain jalan debunya ke muka ke pakisan ke kali. Jadi menurut saya kurang nyaman di area itu"* NH (P, pengujung) – material jalan
- *"anak kecil bisa di sini (area dekat pintu masuk) ga pengaruh dari lapangan, lebih rapi, lebih gampang dilihat jadi ingin boleh."* IM (P, penjual) - keterlihatan visual kios
- *"Kalau arboratum itu areanya eseng luas dan bisa di buat landasan. Rada 4 sampai di patang marika, untuk bus beliling bisa."* NR (P, pengelola)- jalur kendaraan
- *"di beberapa perlu di buat jalan inspeksi untuk pemeriksaan, untuk angket bibit untuk evaluasi. Kalau ada kegiatan penanaman dan ada penanggung jawabnya nanti ada yang melakukan persiapan."* MT (P, BDAS)- jalur kendaraan

Aspek Comfort & Image:

Berikut adalah kutipan dari wawancara:

- *"banyak pohon bisa sejuk tidak panas"* PT (P, pengujung) - Suasana taman yang sejuk dan rindang

- "menanti ruananya karena banyak hwa-hwa lebih refreshing ke mata" SH (L, kepala desa) - Sazana taman yang sejuk dan rindang
- "Kalau bangunan bambu dekat dengan selalu di rusak dimanfaatkan untuk jalan. Ada yang memahainya setiap hari jadi masih terawat, dierasikan terus." NR (P, pengelola) - perawatan dan pemeliharaan
- "Area dekat jembatan (zona 4) masih betor dan jalan lorong berak. Karena masih tanah dan jatuh jatuh jadi mulai ke sana." NH (P, pengunjung). Kurangnya kebersihan taman
- "Mungkin lorong tanda-tanda ya, misal kayak area ada parkiran jalan ya jalannya itu ke area parkir tanda tandanya lorong jelas lorong kelihatan ga sama orang tau jadinya." NH (P, pengunjung). Signage yang kurang terlihat.
- "Kita yang bambu masih keratikan, tidak rapi banyak yang rusak." TM (P, penjual) - Kondisi bangunan
- "Ngapain lah itu ke sana itu itu itu tidak ada yang jalan juga (karena bangunan rusak). Ga ada yang di dalam?" NH (P, pengunjung)- Kondisi Bangunan
- "Kalau di sini (tipe bambu area depan) ga terawat harus di ringkas di bawa pulang" SU (P, penjual)- desain bangunan kios
- "Untuk estetika cukup unik kayak gazebo bulat dan bentuknya unik dari bambu juga. Canggih ya bambu untuk area berspring. Menakutkan tempat ini, bentuknya juga adem gt" EZ (L, pengunjung)- desain bangunan, material bangunan gazebo.
- "Bambu di sana cukup banyak kami tetap menanamkan tanaman, kalau ada tanah yang kosong di tambahkan dan biar tanah subur." AN (L, BIDAS)- Pemeliharaan Hutan Konservasi
- "sebelum kami jalan jalan dan ternyata di area hutan tidak ada ulat dan mereka di buat bersih, ide wisata ternyata banyak tantangan mulai amenities aksesibilitas dan wakenanya. Bagaimana orang layak masuk dari depan sampai dalam. Dulu ya masih tanah. Kita mulai berfikir amenities nya termasuk ada toilet." SH (L, Kepala Desa)- kuantitas dan kenyamanan pengunjung

Aspek um & activity

Berikut adalah kutipan dari wawancara:

- *"ada hutan melen, kita bisa milik melenya. Kalau saya lebih suka main main gitu. Disitu lihat tanaman bunga-bunga."* NH (P, pengunjung) – aktivitas edukasi
- *"pengunjung yang bawa anak anak pasti senang untuk berenang pada air yang murni dari sumber."* SH (L, Kepala Desa)– fasilitas yang digertari pengunjung
- *"saya suka naik perahu, karena bisa keliling dari seluruh danau ini naik perahu jadi tidak capek mau bisa sambil bisa tanya tanya ke bagalnya tentang taman ini."* YZ (L, Pengunjung) – pengelola yang aktif & aktivitas wisata
- *"harus ada penjelasan langsung dari pengelola di suatu tempat gitu seharusnya ada tempat khusus. Edukasi potensi area boating kayak di area hutan belakang misalnya di info ini tumbuhan apa gunanya apa. Penjelasananya dari pengelolanya. Jadi ada tempat khusus untuk memberi informasi."* NH (P, pengunjung)– pengelola yang aktif
- *"Kita mulai dari arah barat (danau). Seperti danau dan sumber air kita mulai garis untuk wisata yang timar kami berikan sebagai hutan alam. Yang dekat danau kami kembangkan untuk wisata."* SH (P, Kepala Desa) – zonasi pelestarian hutan
- *"jadi setiap kegiatan kami punya rancangan teknis, isinya adalah selain narasi adalah peta mistal yang dibuat ada 6 hekar. Sekitar 6 hektar di kasih patok batas, di situ dibagi ini daerah bambu, ini kelam. Ini pengembangan apa apa dan penahan. Ada peta perencanaanya. Kalau batas antara hutan dan wisata memang tidak ada batasnya tidak boleh masuk seperti itu. Tetapi cara stomata klo banyak rumput tanaman orang pasti masuk untuk ke area itu."* MY (P, BDAS)– zonasi pelestarian hutan.

Aspek Sociality

Berikut adalah kutipan dari wawancara:

- *"Iya tahun kami ada satu sirkus tunggung biasanya dia arah dari balai desa sampai finish di sini. Biasanya satu bulan sirkus. Lalu setelah ada acara karnaval berlanjut sampai akhir."* NR (P, pengelola) - kegiatan event
- *"Komunitas sangat membaurkan nama kami, mereka datang dan membuat nama boongring terkenal, fotografer datang dan berfoto di area hutan yang masih asli"* SB (L, Kepala Desa) - kegiatan komunitas
- *"Dari gereja juga ada senang kegiatan keaklatan di tengah hutan, di area yang ga ramai."* SB (L, Kepala Desa) - kegiatan komunitas
- *"sering banyak sekali orang-orang resmi dari anak kecil sampai dewasa"* YI (L, Pengelola) - aktivitas bersama keluarga
- *"Saya akan kembali lagi karena berkaitan dengan keluarga. Aktivitas bersama keluarga di sini banyak kegiatan yang bisa dilakukan bersama keluarga."* (NH-pengunjung) - aktivitas bersama keluarga

Peningkatan ekowisata

Berikut adalah kutipan dari wawancara:

- *"Tu bisa diberi bibit oleh perikanan jawa timur. Jadi ikan lele / ikan endemik yang hampir punah kami di beri bibit untuk dilestarikan dan I dalam di timur khusus untuk itu"* YI (L, pengelola) - Kerja sama dengan instansi
- *"Agar saya tadi malam baca di internet tentang boongring, memang ada fasilitas hutan bambu 12 hektar yang di konservasi. Lihat youtube ambil baca."* FZ (L, pengunjung) - Peran media
- *"Kedepannya mempromosikan petik melon area adupark. Untuk wahana ini rencana mau membuat kereta mutar danau. Kayak kereta mini. Area arboretum yang lama ada rencana mau ada pembangunan. Dan di area timur mau di buat glamping."* NR (P, pengelola) - Perencanaan Fungsi
- *"Terkait kami menerima penghargaan desa wisata berkelanjutan. Boongring menjadi petik pembangunan kementerian pariwisata. Bentuk realnya ini dapat poster dan Tv untuk presentasi sehingga mendorong perkembangan."*

Jerman alat alat ieri juga ada” SB (L, Kepala Desa) – Penghargaan dan apresiasi

Problem Ekonomis

Berikut adalah kutipan dari wawancara:

- a. *“Kayaknya jumlah pengunjung yang menurun jadi masalah utamanya. Banyak warung ga ada pengunjung kesini juga.”* MT (P, BKAS)– Penurunan jumlah pengunjung
- b. *“Cuma selarang segi karena dimana mana banyak wisata.”* SU (P, Penjual)– Persaingan dengan wisata diluar

Fungsi Pelestarian

Berikut adalah kutipan dari wawancara:

- *“Kita beri batasan tidak menabung kayu seaneak nya, ada peraturan peraturan yang dibuat oleh BPD. Badan permayawaratan desa.”* SB (L, kepala desa)– Peraturan area konservasi

Fungsi Ekonomi

Berikut adalah kutipan wawancara:

- *“Momen pasar rakyat dihidupkan banyak orang menjual makanan tradisional.”* NR (P, Pengelola) – masyarakat berjualan makanan tradisional
- *“Iya saya beli mie ayam di sana (area komersial danau) karena untuk mendukung UMKM selengkap dalam satu zona dengan membelinya”* FZ (L, pengunjung) – mendukung usaha masyarakat
- *“Kalau dulu ramai kalau sekarang kadang berubah ubah pedagang (masyarakat yang berjualan). Selarang lebih segi dari yang dulu.”* SR (P, Penjual)– pendapatan masyarakat
- *“Faling banyak peminat dari titik masuk dan juga tempat parkir, wahana. Masyarakat yang/walau juga ada hewan.”* SB (L, kepala desa) – pendapatan umum area wisata

Fungsi Keterlibatan Masyarakat

Berikut adalah kutipan wawancara:

- *“Kalau di sini semua karyawan baik penyewa warung semua orang ada sini dan berKTP desa sanankerto dan itu wajib untuk madaia masyarakat. Semua*

wahana kilet termasuk pelugas keamanan semua warga sini." NR (P, pengelola) – yang terlibat wajib masyarakat sekitar

- "Selama ini wisatawan tidak ada yang pernah merusak." SH (L, kepala desa) – Pungjung yang terbelah
- "Dinas kehutanan bersama dengan pemang desa melihat dan merencanakan, karena mereka yang tau hutan. Mau dibuat gimana dan kita juga harus saling berkomunikasi. Kita ga bersama sama nanti udah di plot sama ga setuju. Desa mendapatkan kegiatan, kehutanan langsung meninjau." AN (L, BDAS) – Pemetaan bersama masyarakat
- "Kalau peleton (selempok tani adar peletonian bambu) sebelum ada bundas sudah ada, mereka yang ikut tanam tanam area bongkring. Membantu menanam kembali area yang belum ada tanaman di tanam." SH (L, kepala desa) – Peran organisasi masyarakat

Fungsi Pendidikan

Berikut adalah kutipan wawancara:

- "Fak koyo (pengelola) sering datang ke sekolah sekolah buat mengundang siswa siswa, jadi banyak yang ke sini" SU (P, Penjual)- Mengundang pelajar datang
- "Mereka membantu di bidang adupark merata aquarium, di sini tidak ada ikannya mereka bantu belikan. Saya pernah membantu mahasiswa lab air di datus sini dan di belahang. Dia juga meneliti ikan endemiknya." NR (P, pengelola) – Mahasiswa magang atau penelitian

Fungsi Pariwisata

Berikut adalah kutipan wawancara:

- "Kalau daerah ini utama ya bambu meskipun tidak hanya bambu tapi juga ada pohon pohon lain 30% bambu. Konservasi ikan juga ada." YI (L, pengelola) – Pemanfaatan potensi alam
- "Kalau kabarnya sudah ada lama sejak nenek moyang. Nenek moyang Sonarkanto menanam bambu, dulu hanya digunakan untuk pengairan tanah desa sini dan 3 desa lainnya. Kemudian jadinya wisata sekitar tahun 2013" YI (L, pengelola) – Pemanfaatan potensi alam



Wawancara dengan Kepala Desa dan Humdes



Wawancara dengan Dinas Kesehatan



Wawancara dengan Pengelola



Wawancara dengan penjual

Transkrip wawancara

Wawancara penjual di lokasi

Narasumber 1: Ibu Jera

P: apakah ibu jual reruntuhan di sekitar sini?

N: ya pendahulu sini juga, ya boleh dulu bisa jualin di sini karena pendahulu sendiri, pemukiman dari dulu, bukan perbatasan. Karena yang merubuhkan area wisata ini dari dulu sendiri.

P: itu berapa luas berjualan di area ini?

N: kurang lebih 12 tahun, lama saya sini kurang lebih dari 2014.

P: apakah apakah jualannya langsung di area ini?

N: dulu di pingiran (ujung darat), di samping kolam. Lalu geser di bawah pohon besar plaza, ketiga di sini (area komersial pada masuk).

P: pindah apakah dari itu area dulu?

N: dulu supaya bisa rapi tidak berantakan di lapangan

P: apakah area rumah itu sudah merangkul itu berjualan? Seperti kios dan tempat duduk?

N: area ini sudah sempat merubuhkan saya. Jadi karena bangunan rapi, bersih bagus dan layak. Ada area dulah parkir juga. Di area yang jadi juga ada tempat jualin boleh jalan jalan masuk ke dalam beres-beres. Yang di bawah ada. Apakah tau?

P: area itu ya, saya sudah 10 kali ke sini

N: oo bagus kalau sering terima kasih berarti sering ya di sini.

P: ya bu memang saya belajar dari tempat ini. Kalau di sini kan ada beberapa area jualin, rumah dan anak dan ada bu di depan tengah apa yang belakang pasar rakyat?

N: anak di sini ya pingiran dan lapangan. Lebih rapi, lebih gampang dilihat jadi ingin lebih. Tempat ini sudah rapi untuk merangkul jualin saya.

P: jumlah yang berjualan dari dulunya dan sekarang apa ada perubahan bu?

N: ada perubahan, dulu memang ada yg sempat masing-masing. Sekarang banyak yang berhenti karena sudah berantakan, apa lagi yang di bawah (area komersial darat) karena di bangun seperti punya saya. Yang berhenti sudah berantakan, tidak rapi banyak yang rusak. Rencananya ada di buat seperti area ini (bukan actual) sudah kurang-kurang daratnya.

P: kalau bentuk seperti ini kenapa lebih rapi bu?

N: kalau actual terlihat sudah pemukiman

P: apakah ibu sering keliling area ini?

Ni waya srang keliling-keliling, ngantur kapike boket (plate), ala marbl via waya juga kat behehe. Reha atna bilih ala numpang. Cukuh salta dan rumpang, ala marbl, ala kudu ala tral, trumpang. Bural. Ke salta mawara. Pando beheh dan pando mawar.

P. putrescens make more than 100 billion spores

Ni-tyu-kat-siu, di watang-siu yang juga sya kat wat-wang-tak-jauk, happy-killing-matras.

P. Misurat. Ita, apu vana yadung, bandi rupanen di muna, turane ind?

Di dalam nyaman ya bukan apa lagi bawaku nya itu yang bikin asik di atas itu. Coba jalan jalan ke atas rumah belakang (bukan kamar) itu juga nyaman banget nyaman, tenang. Orang makan enak lihat view itu enak ya mana. Amalan buat asik enak makan.

[illegible]

N. tidak ada minat siapa yg masuk, semua masuk, di situ ada tribun kecil juga masuk. Nyaman buat pakek karena karena temboknya rendah ga panas, tidak pengaruhi suhu juga kecil. Jalan yang lebih sempit akan lebih sesuai sebagai jalan.

P. de vici opukali utrumque vici **erant** et hoc?

Siapa yang mau terus terang berkata, mau perlihatkan apa yang ada perikahat. Kumpul-kumpul **alah**. Orang siapa-karena di sini siapa. Contoh aja mau di sini tidak ada cemburu. Ah munggal lagi aja. Supaya kelan orang. Ah siapa tidak ada kaput ada munggal aja. Tapi tidak di kumpul.

N. salt scorch its growth rate even, but slow down, even to that rate.

P. skalya nantaren itlu kichimariya apukachi wala nantari?

Ni sidi acara acara ng di hasil dari kuantor (citra) mubtahi the wong-wong kula-jadi

P. Ben Schab: apa jadinya dari tahun gajah

[illegible]

November 2, 2011

P: siam ha? Nannu sava Kichy nannu ila? siam va ha?

NC reserves never fail returned

P. Breckinridge Smith, University of Illinois at Chicago

N. eundi 2017. Diferensi terapan, tetapi sama-sama harus diintegrasikan dengan di awal untuk memperoleh hasil 1 = 40 minggu. Jumlah sampel 40. Diambil dari eundi tahun 2000 karena 2019

P: Ist der meiste Teil der Luft, die wir einatmen, aus Wasserstoff, Stickstoff und Sauerstoff?

N. Kalia dulu memang kulia sekarang kuliah karena udah dapat. Sekarang lebih cepet dari yang dulu.

P. John Lyndon here. You want to know more? Ask us around!

N. Kalan di bawangkane yang di atas dipang (kemungkinan dikaitkan paku sendiri) ya lebih kecil di atas. Kalau di sini ya terdapat busa di pingkas di bawah pingkas. Kalau di dipang (tinggal) tetap. Di atas sudah kemungkinan juga. Di sini juga terdapat sampai. Selain itu ada ada di jalur 2 paku jadi ada kawatnya ada.

It follows, however, that only the *best* can be said to have been best.

S. cu adresa scrisorii lui va fi trimisă la: S. nr. 10, Iași, județul Iași.

P. *Asinus indicus* a una *terrestre* va. *ter.*

N. kalau luhun luhun yang penting urutlah rapi. Ini gacokan tidak rapi apalagi banyak ya rusak. Scherer ya bagus banget kayak konyonya, yang penting rapi bari di bersihkan. Tapi kalau tidak ditempa kayak yang sekolah-sekolah jadi cepat rusak. Makanan itu kalau ada pembungkuan

P. Untuk apa? (di sini apakah ada rumus? ya jadi rumusnya untuk dapat di antar ya?)

N. viris cruetaria, the acropod chelodactylus forms just below base.

Perkembangan teknologi komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam kehidupan masyarakat. Salah satu bentuk perkembangan tersebut adalah munculnya media sosial yang memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi dan berinteraksi secara online. Media sosial telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, terutama bagi generasi muda. Dengan media sosial, pengguna dapat berbagi informasi, pengalaman, dan pendapat mereka dengan teman-teman dan keluarga mereka. Selain itu, media sosial juga menyediakan platform untuk berbagai aktivitas, seperti belanja online, hiburan, dan pendidikan. Namun, di balik manfaatnya, media sosial juga memiliki dampak negatif, seperti kecanduan, cyberbullying, dan penyebaran informasi palsu. Oleh karena itu, penting bagi pengguna untuk menggunakan media sosial secara bijak dan bertanggung jawab.

10. Iya dialektu jawa singgih kudu makara malikoni. Walangsi epi rumal nya jawa mau diwi amek. Kadang banyak cilaka, tapi ya ga pernah kaku ya ilupa mau ngali. Perseptuan ala kaku.

P. Mousset: Da wie viele Menschen beschreiben sich als „sexuelle Minderheiten“?

Si vous souhaitez tenter de réajuster votre budget, consultez [What-If: les Kézako Budget](#) pour plus d'infos.

P. the smallest square lattice discretization is?

N = 10 sering karena memang sudah saya di sini. Dulu di sini sudah tips kalau kalau sampai pernah
di sini kalau saya dulu ada. 3. Sering buat orang-orang karena.

P. kallas kullina, kinnut üri. Ühe raia on okei, kinnut üri?

N: semua area saya saka, semua bagus. Walaupun di rumah itu juga enak (area hutan konservasi). Semua area itu enak, rumah jadi nyaman saya semua area saya saka. Panjangnya juga semua bilang ya. Cuma sekadang sapi karena ditamu semua banyak wisata. Sekadang penglihatannya yang tidak seperti dulu. Apakah pernah ketemu sama pak koyo waktu ke sini?

P: maaf saya dengan pak ngit

N: Pak koyo sering datang ke sekolah sekolah buat mengumpul siswa siswa, jadi banyak yang ke sini. Sekarang juga banyak ya PKL dari UTM ayah mau pindah, tau dari situ. UTM sedang pindah ke sini. Kalau mau pindah (dinas) pindah, sudah saya saja.

P: apakah di sini banyak acara-acara?

N: banyak dulu setiap hari ada acara panjangnya, mereka menuntut acara seru di sini. Hado udah apa sudah seru (dik?) (mencoba panjangnya)

P: kalau jalan jalan di sini apakah ada tempat yang seru ya jalannya?

N: sekadang si titik karena sudah dikasih paving block, paving erak ya jalan punya pemondangan bagus tapi di sini bagus semua pemondangannya. Jalannya lebih sudah di aspal.

P: kalau rumah itu wahana paling seru apa?

N: yang seru itu beda aja paling seru malah ya ada. Seru mungkin bisa masuk ke dalam belah. Banyak panjangnya ya juga wahana itu banyak panjangnya yang seru. Tapi belum dipasfiki sampai sekarang. Sudah dibikin di sudah pasfiki tapi belum panjang di pasfiki. Wahana tidak bertambah jadi sudah berkurang.

P: Menunjukkan panjangnya ya itu jalannya?

N: iyaan dulu juga ada flying fox sekarang pula. Panjangnya banyak yang ada. Panjangnya banyak dulu pernah ke sini waktu lengkap. Sekarang ya ada. Dulu main: bangor asik, sekadang kok ya turis. Hari bisa juga main. Hari bisa aja dapat 100-100. Sekarang ya Namanya rejeki baik banget. Dulu itu pak koyo sering ke sekolah ngasih nama ngundang anak sekolah dan orang yang buat video di youtube di HP. Buat konten. Ngasih undangan anak sekolah untuk datang ke Bosping. Sekarang banyak wisata jadi semua panjangnya.

Wawancara panjangnya

Namamtha 1: putri

P: mbak putri sekadang apa terapa? Tinggal di rumah

N: usia 21 tinggal di kampung gunung kati

P: hari ini ke sini tujuannya untuk apa mbak? Tau tempat ini di?

N: Maksud saya mau rekreasi, tau tempat ini di? Iya ini ke sini

P: di area ini sudah keliling semua tempat? Kemana aja mbak di Bosping ini?

N: kalau saya sudah semua

P: sudah keliling area rumah gimana permainannya bisa diadukan?

N: saya nyusun, karena banyak pohon bisa sejuk ya panas, tapi banyak daun yang beresikan

P: mungkin ketika mbak sudah area jalan di rumah ini bagaimana panjangnya ya ada kasukan?

N: saya nyusun saja jalan di rumah terapa ini mbak, jalannya pas dan sejuk. si. Saya paling suka di area dekat hutan belahung (hutan konservasi) atau di hutan yang depan (area naik pindah)

P: kenapa itu mbak suka di situ?

N: karena suka yang banyak karyanya, saya bisa duduk di situ foto-foto. Pemondangan bagus area hutan dan pemondangan hutan alam.

P: Maksud mbak, suka jalan jalan ke area bosping ini ke situ apa tidak di sekitar area rumah?

N: Kalau di area dalam bosping ini saya nyusun aja mbak jalan ke hutan-kemana. Arusnya sering dan pemondangannya ada.

P: kalau wahana permainan yang mbak suka apa?

N: saya suka wahana naik kuda banyak saya suka naik kuda ya ada. Dulu saya waktu hari. Bisa berkejang. Bisa flying fox tapi sekarang sudah tidak ada.

P: mbak pernah mbak datang ke sini karena apa mbak?

N: yang paling suka pemondangannya ya hutan bagus bisa sejuk.

P: kalau ke sini mbak seringnya ngapain aja?

N: saya suka foto foto, kadang beli makanan tapi ya ga harus

P: di area bosping mbak apa tau area hutan konservasi atau hutan mbak?

N: saya bisa tau mbak hal itu saya keliling di permainan aja, saya suka wahana permainan jadi gitu gitu

P: suka di Bosping bagaimana permainan mbak? apa yang bisa seru?

N: Kalau saya peminatlagunya, tras banyak tempat duduk kayak gantel ya. Lalu saya nka kelling-kelling banyak ngga tuh di semua area taman, di area seperti apa, jalannya kayak apa. Terus ada jembatan juga peminat tapi kadang beberapa tempat kehabisan (juga mikirin pembelian). Kalau sepi juga kalau ya ada orang saya atau ada ada

P: mungkin apa plus minus tempat ini?

N: ya tadi di mikir yang utama peminatlagunya, kadang saya beberapa tempat kotor banyak dan berumukan

P: titik dan area untuk area ini mungkin mikir?

N: mungkin peminat kulturalnya yang harus maksimal

P: kalau tadi mikir ada duduk di area gantel kenapa mikir?

N: bangkarnya/banyak bangkai, nyamuk banyak tempat duduk. Bangkai di bagian orang banyak bangkai tapi mungkin perlu mikir di ruang

Wawancara pengunjung

Narasumber 2: Riana

P: Kalau Nanyanya siapa? Dari mana?

N: Paman dari universitas lain (juga jurusan antropologi)

P: ke sini mau mau ngga kuliah?

N: main aja sih saya

P: udah main ke mana aja?

N: udah main ke hutan belukar. Camo belan ke hutan hutan yang dalam, tadi main ke arboretum hutan mana yg di belukar itu ada pusat rakit. Sama kayak ada sumber air ya di ujung sana

P: di sini apa udah lama dari lama?

N: dari jaman sebelum (satu stu pulak 14.00)

P: waktu kelling taman yang paling menarik apa?

N: yang paling menarik sih seperti ya dalam ini ya, kalau menarik dari segi pengetahuan yang banyak tadi di

P: tadi apa yang kamu lakukan di arboretum hutan? Tidak takut yah area sana?

N: kalau biasanya mungkin memang agak ya. Tapi di sana aja banyak juga hutan tapi hutan ada penjagaannya jadi tidak masalah pengetahuan. Memang kelihatan saya di antropologi yang biologi ke manusia. Ini dan kelihatan memang hutan ya, dari itu bisa belajar

P: kalau ke museum banyak banyak kegiatan di sana?

N: kalau nyaman agak kurang karena banyak nyamuk tapi kalau museum ini adem, jalannya memang agak mudah. Tapi kalau udah dingin malah tapi untuk anak anak mungkin agak susah kalau rumahnya dipertahankan seperti mana hutan di pertengahan udanya akan museum ini agak susah untuk anak anak

P: jadi kalau tau ya kalau camping ini punya area khusus buat?

N: jajan saya tadi udah mau testing camping, memang ada fasilitas hutan hutan 15 hektar yang di konservasi. Lihat youtube sambil jalan

P: kalau ke sini kamu bakal mau sampai ke hutan hutan di belukar itu?

N: kalau sekuat mungkin karena udah capek, mungkin di lain waktu ya. Sedikit aja saya ke sana. Takut sedikit karena teresat bukan karena spiritus. Capek juga kalau terlalu dalam. Karena ya bisa bawa kendaraan juga

P: sebenarnya apa yang bikin kamu nyaman di sini bisa di jelaskan?

N: ya nyari suasana karena banyak hijau-hijau lebih refreshing ke rumah, nyari akses air sumbernya nyaman. Dari situ pokoknya

P: waktu kelling jalannya bagaimana menurut kamu?

N: nyaman karena mungkin semua hutan terasap kali ya dari sisi pemandangannya. Tapi kalau untuk jalan kaki tidak

P: tadi sempat ke jalan itu? (juga pedatiin area dalam)

N: ot tadi belum sempat ke sana. Tapi saya memang untuk berkeliling di area ini. Tidak ke situ karena capek terlihat mana aja hutan dan jalan yang tidak lurus, tidak ada hal batu, tidak ada kade dan abunya. Belum tertarik ke sana. Kalau jalan lebih santai hal yang bisa supaya nyaman

P: kalau waktu yang kamu akan apa di sini?

N: saya akan naik perahu, karena bisa kelling dari seluruh dalam ini naik perahu jadi tidak capek mau bisa sambil bisa tanya tanya ke bapaknya tentang taman ini

P: waktu kelling apa sempat beli makanan?

- P: pingin tau untuk shopping kerangnya kan di mana ya. Di sini di mana seperti apa?
- N: kalau di sini di mana itu namanya tetap kerangnya bawha, jadi di sini terdapat banyak jenis bawha dan itu ada.
- P: kalau di sini dijaga seperti apa sih ada yang dikawatirin, masalahnya apa saja?
- N: Ada masalahnya pemantauan tiap tahun, seperti kemarin kami memantau banyak bawha untuk menjaga mutu air.
- P: apa apakah pernah di rusak panjang?
- N: kalau area hutan bawha tidak pernah di rusak oleh panjang, hanya saja kalau bawha panjang tidak rusak sampai ke area dalam. Kalau ya agak jadi ke rusak.
- P: kalau ada apakah pernah ada gimana pemantauan di bawha shopping ini.
- N: saya kan memang penduduk sini, waktu saya kecil dulu ini sudah ada, tapi tidak dipantau untuk wisata, untuk ngopi sudah ada. Di area sini waktu kemarin karena ada badai area rusak, beresit baru bisa lagi mengembangkan menjadi tempat wisata.
- P: ada barangnya bagaimana bu? Siapa yang terlibat?
- N: ada yang bangun pemantauan dulu.
- P: kalau untuk semua pemeliharaan itu apa saja di sini bu?
- N: kalau di sini itu banyak mahasiswa yang belajar tentang bawha, anak TK atau SD kami memperkenalkannya saja jenis-jenis bawha, dan bawha apa saja dapat digunakan sebagai apa. Kalau bawha ada beberapa jenis misalnya bawha, jadi di sini ada berbagai macam bawha. Tapi kalau untuk ikan bawha di elapak sebelah petik nelayan. Anak TK dan SD si area tersebut.
- P: kenapa semua pemeliharaan seperti elapak kerang kok terpisah tidak di area wisata bu?
- N: misalnya kayak di area petik gt ya, waktu itu memang ada budidaya anggot. Kami di area yang kerang elapak karena memang bawha budidaya. Waktu itu pak. Beresit memang ada bu yang kerang elapak karena tidak panjang tidak rusak maka di elapak di area elapak. Sehingga distribusinya di bangun pemeliharaan, karena memang sudah tidak di produksi.
- P: bisanya untuk membangun area pemeliharaan apa ya yang perlu diperbaiki?
- N: ya bisanya sehabis bangun pemeliharaan kita bisa kita pilikan bagaimana prospeknya. Karena kapak kita bisa buat pemeliharaan ternyata dapat diteliti, kegiatan petik bawha banyak yang minat. Itu rencananya mau diperbaiki lagi.
- P: kalau di area shopping banyak masyarakat lokal yang terlibat, itu seperti apa bu?
- N: ya kalau di sini semua karyawan baik perorangan, warung orang asli sini dan berKIP dan swasta dan itu wajib untuk wisata masyarakat. Semua wahana tiket termasuk petikan komunitas semua warga sini.
- P: Kalau di area shopping sering kerja sama dengan instansi pemerintah ya bu? Seperti apa kerahibanya?
- N: saya di sini kami sering kerja sama dengan universitas, sering kerja sama dengan UMM untuk elapak. Biasanya juga sering labikan mahasiswa magang di sini. Kalau Pemukiman dengan BKK.
- P: menurut bu apa ada yang paling nyaman untuk wisatawan di area ini?
- N: sebenarnya karena suasana yang sejuk. Yang datang ke sini orang kota yang pernah mencari suasana yang sejuk akan sejuk. Di sini sudah akan merupakan potensi. Jalan jalan e saja bisa memang langsung di sini air. Lalu area ini luas. Misi kami kelengkapan panjang meskipun distribusinya mereka itu nyaman. Kami pilikan juga ketika merencanakan lainnya. Kami juga punya kamar mandi distribusinya. Jadi sering kami kelengkapan panjang distribusinya. Menela sering membuat area di sini. Jalan di sini ada, sering pakai kano ada nyaman. Yang menjadi ungkulan yang di waktu anak anak ya kano memang. Kalau memang kano tidak pakai kapri.
- P: bisanya sering ada event tertentu di sini?
- N: tapi tahun kami ada area wisata banyak bisanya dia anak asli bawha dan sampai Sebel di sini. Bisanya ada bulan sini. Lalu menyala ada area kano elapak sampai distrib.
- P: yang tidak event siapa bu?
- N: dari beresit dan petikan lainnya. Dari dulu dan masyarakat juga support. Kita punya data masyarakat mau seperti apa mau ada music atau gimana. Kalau ada bawha di sini, saat hari libur yang mengadakan anak-anak sini saja. Semua yang terlibat anak sini aja. Di sini ada banyak kelompok bawha.
- P: kalau jengka kelapanya siapa ada perbaikan atau penambahan fasilitas?
- N: kelapanya diperbaiki petik nelayan area elapak. Untuk wahana ini rencana mau membuat kano mau dalam. Kano kano ini.
- P: ada ada point kayak ya bu?

N: Iya dulu ada tapi bukannya sudah rusak. Menurut waltra itu ada rumah puna rakyat dihilangkan banyak orang menjual makanan tradisional. Mungkin karena terlalu banyak persediaan dengan waktu baru. Jadi tidak jualan lagi. Karena bukannya juga masak kareu Gumi gumbes-gumbes. Kalau gumbes baru ada bukannya udah tahu tidak tinggal jadi keburu dan cepat di makan orang. Kalau dulu dalam waktu di rumah diembuskan untuk jualan. Ada yang waktu tiap hari jual sudah terawat, dibersihkan terus.

P: Untuk arboratus itu seperti apa rasanya ya? Dan ketahanan untuk pemakaian arboratus seperti apa?

N: arboratus sekarang sudah pindah. Area arboratus yang baru ada rencana mau di Perumahan. Dulu di area timur mau di buat jhalang. Kalau arboratus itu artinya cukup luas dan bisa di buat keragaman roda 2. Roda 4 cukup sampai di pinggir rumah. Karena kalau di situ sering di pakai fotografer, kalau di pinggir situ cepat rusak tidak aman. Jadi menggaransi kualitas foto.

P: di sini yang rumah paling rusak apa ya?

N: yang paling rusak ya rumah air, rusak parah.

P: Kalau mau dengan arboratus itu sering ya?

N: sering mau di rumah di biayai cukup untuk agasura, di sini tidak ada rumah mereka baru belikan. Dulu sering mau yang tau pak cigit. Dulu pernah mau mau induction itu air di dalam sini dan di belikan. Itu juga mau beli dan arboratusnya. Yang sering ke sini mau jajan. Untuk wisatawan juga.

Periode 2: tepuk burles (dan kepala desa warukito (kat out peternakan lain)

Pak yatin & pak niter

P: bukannya punya kemp di kawasan ya pak? Bisa menceritakan apa saja pak yang ada di sini?

N: Kita wisata tapi tetap memperhatikan kesehatan, jadi terus di jaga hutan bambu.

P: sampai saat ini apa pak yang sudah dilakukan jadi kalau orang baru datanglah seperti kemarin?

N: selama ini wisatawan tidak ada yang pernah masuk, mereka datang untuk wisata dan berwisata dengan safari yang baik dan membuat hijau buanya orang-orang bisa wisata safari. Dengan ada yang jernih. Selama ini semua terdapat pengunjung banyak orang. Apalagi orang tua itu diperlihatkan menjadi tempat wisata mudah di buai. Bahkan tidak membuat kaya orang tua, ada peraturan peraturan yang dibuat oleh BPD. Untuk pemukiman desa.

P: di area ini yang di konservasi apa saja ya pak?

N: kalau daerah ini semua ya hutan meskipun tidak hutan bambu tapi juga ada pohon pohon lain 80% bambu. Konservasi dari juga ada. Itu kita diberi bibit oleh pemerintah Jawa timur. Jadi akan lebih: akan lebih yang harus para kareu di beri bibit untuk dilembakan dan 1 kolam di tengah hutan untuk itu.

P: kalau mau airnya dari daerah itu saja ya?

N: ya kalau air sudah cukup ada kareu ada hutan bambu itu. Karena banyak hutan di area ini.

P: kalau bukannya itu adanya kareu pak?

N: kalau ketanya sudah ada kareu sejak dulu orang-orang. Untuk orang-orang mau ke rumah bambu, ada hutan digunakan untuk pertanian daerah sini dan 5 desa lainnya. Kemudian jalinan wisata sekitar tahun 2013. Lalu dibentuk burles ini untuk mengelola kawasan. Pak karah yang dulu mau merintis 1 kolam kareu banyak yg masuk setelah kareu di bentuk burles langsung di rencanakan wisata.

P: kalau kemp di kawasan itu pak? Siapa yang merintis kemp nya?

N: sebenarnya kemp ini ya untuk Nantanya akan di kembangkan akan, jalinan kawasan. Itu karena potensi alamnya. Bahkan kareu hutan saja. Upaya wisata yang tidak merusak alam.

P: ada waktu pemukiman pak apa ada di sini tentang pemukiman dan wisata ya?

N: Kita melihat keadaan kareu. Kita sudah dari arah hutan (dusun). Seperti rumah? rumah? Kita sudah siap untuk wisata. yang akan kareu hutan sebagai hutan alam. Yang dibuat dalam kareu kembangkan untuk wisata. wahapun airnya juga berasal dari hutan bambu. Tapi ada area dalam yang kareu, dalam perahu itu dari hutan. Sehingga saja, kareu hutan supaya bisa membuat. Vengah jengah rye jadi pulau. Itu hutan.

P: ada yang merencanakan siapa mau ya pak yang terlintas?

N: akan ada burles, peternakan desa, dan BPD.

P: Apinya pak kepala desa ada kareu tentang peternakan pak, itu kareu/burlesnya seperti apa?

- N: Kalau pokoknya di dalam ada busana sudah ada, rekreasi yang bisa taman-taman area berseping. Menikmati pemandangan kembali. Area yang belum ada taman-taman di dalam.
- P: Untuk sampai saat ini masyarakat lebih banyak menyukai lokal seperti apa pak?
- N: Kalau dulu memang kerja lebih untuk merencanakan area ini secara bersama-sama kemudian setelah punya modal dan pemukiman bisa dikembangkan lagi. Tapi sampai saat ini kita juga kegiatan kerjanya. Bantu-bantu juga pembelian jaketnya sendiri. Jalan-jalan di dalam-taman juga beraneka. Itu tapi yang paling tapi banyak dari pemukiman.
- P: Kalau operasional sehari-hari apakah masyarakat juga?
- N: Itu sama juga semua yang di sini yang bekerja adalah masyarakat sini, yang berjualan dari rumah-tanah pekarangan, dari rumah untuk kemudian dari masyarakat sini. Termasuk pedagang yang di sini.
- P: paling banyak pemukiman dari mana pak untuk berseping?
- N: dari ikut masuk dan juga tempat parkir, misalnya. Masyarakat yang sudah juga ada rumah.
- P: apakah di berseping sering jadi destinasi anak-anak wisata?
- N: cukup banyak sudah dari TK sampai perguruan tinggi ada. Tapi ya dari sini saja tapi jauh juga. Terus dari ada yang bantu mengantar untuk berseping ada dari rumah juga. Ada juga kampung dalam.
- P: di berseping ada lapangan yang di area parkir kebetulan juga ada pak?
- N: Kalau dulu ada budidaya mangrove, sekarang petik melon. Sekarang lagi kita kembangkan untuk bisa lebih besar, itu sesuai dengan programnya pemerintah ketahanan pangan. Pak Prabowo. Nanti kita sudah dengan petik melon yang lebih baik. Di lapangan masuk ada melon dan lain.
- P: yang merambat area itu siapa ya pak?
- N: yang merambat bules, dulu mangrove yang utama. Kalau dari kemarin juga merambat mengembangkan lapangan, mangrove dulu dari berseping.
- P: kalau pemukiman yang utama itu seperti apa pak?
- N: Kalau utama ya rumah2 kayak kolo rumah, rumah dari kita juga merencanakan rumah-rumah yang rumah. Untuk di area nasional. Kalau rumah karena dasarnya besar. Pokoknya utama memang rumah lalu dikembangkan jadi wisata.
- P: kalau bapak sebagai perantara jadi sering ya pak jalan-jalan di sini?
- N: saya perantara ya hampir setiap hari ke sini. Melihat ya yang kurang, apa yang harus dikembangkan kembali. Sekarang bangunan rumah-kios-kios sudah waktunya rehabilitasi. Kios yang sudah kawat perbaiki.
- P: di sini konsep bangunannya seperti apa pak bukannya?
- N: konsepnya memang rumah-rumah, sebagian ambil dari rumah Selogien dari lain. Karena rumah di sini banyak air jadi rumah air tinggi jadi kurang aman.
- P: menurut bapak kalau jalan-jalan di berseping yang paling menarik itu apa ya pak?
- N2: jadi di sini pengunjung yang banyak anak-anak jadi sering untuk berseping pula air yang ramai dari rumah. Kalau yang orang tidak banyak anak ya sering nganter di rumah-rumah, suasana yang asik. Rumah2 juga sering seperti juga.
- P: kalau di sini apa sering ada acara?
- N: sering banyak sekali orang-orang dari anak kecil sampai dewasa. Lalu juga ada komunitas selok.
- N2: banyak juga komunitas sampai komunitas motor. Mereka komunitas selok-pu yang ya kita pikirkan juga ke sini.
- P: kalau di berseping memang banyak tempat yang dapat digunakan sebagai acara-acara ya pak?
- N: banyak ada yang di Gedung gereja terbuka juga ada. Dari gereja juga ada sering kegiatan kolaborasi di tengah rumah, di area yang ya umum.
- P: untuk wisata yang akan di bangun kedepannya apa saja pak?
- N: ya banyak rumah-rumah ada di rumah-musaplan dari berseping.
- N2: rumah-rumah sudah rumah-rumah di berseping, dan rumah-rumah dengan berseping, dan ada dari pondok. Lalu banyak juga musaplan. Banyak sekali sudah dari rumah-rumah sampai ujung sudah nganter semua.
- P: mungkin ingin dengan wisata bapak yang awal bukannya itu pak?
- N2: saya ingat yang pak saya dari BDN, mungkin dengan rumah di rumah-kolok, ada kolam, yang saya anak-anak rumah yang kemudian dengan penyediaan lingkungan akhirnya nganter ke provinsi dan kabupaten lain. Kita dikawatir ada rumah-rumah, dan rumah-rumah. Pak sering tepat sekali dengan lingkungan itu. Karena rumah ada dari dulu dan para dikembangkan.

Biantha adalah salah satu teman yang paling kuat. Di sana itu ada sumber brook kelas kemahannya sangat banyak kelas rumah bangunannya sangat unik. Di tempat juga sebagai pembeli mainan. Akhirnya kita berpikir sebagai teman pertama tinggal di rumah yang ini harus kita tentukan. Dengan bangun 10 20 30 40 tahun ke depan akan membuat kita enak. Itu saja yang kita pikirkan kemarin. Asal belum pikir privasi.

Alhamdulillah datang dari Biantha kita dapat pertanahan di tempat perumahan di hotel hotel. Kita dapat informasi dan ada rumah. Jadi rumah yang ada hotel di pinggir, dan rumah harus dipertahankan. Jadi rumah yang sudah harus dipanen yang harus dipertahankan. Dari hal itu kita sudah dipertahankan dengan teman lain. Terakhir professor di hotel satu satunya orang yang harus membuat pengalihan Biantha mulai Biantha ke rumahnya, belian dari LIP. Akhirnya baru pindah dapat. Akhirnya setelah kami jalan dari rumah itu di atas hotel tidak ada air dan rumah di hotel hotel. Baru ada air wisata. penjelasan lingkungan untuk wisata. dan ternyata banyak bangunan sudah selesai di hotel wisatanya. Bagaimana orang banyak masuk dan dapat tempat dalam. Dulu ya sudah sudah. Kita sudah berpikir sesuatu itu termasuk ada hotel maka kita berpikir kerja sama dengan pemerintah. Mulai dari hal ini banyak tantangan dan kesulitan kita sudah bangun kepala pemerintah. Ini pemerintah harus tau, tentang adanya kewajiban di hotel ada hotel harus hotel itu. Ini harus dipertahankan kepala pemerintah. Dari hotel hotel bisa sendiri hotel hotel. Akhirnya kami mengundang pemerintah dan pak bupati, persiapan yang punya sumber daya manusia harus tau. bagaimana, kemampuan masyarakat harus paham. Ini bagaimana ada apa tau di apakah orang-orang harus tau. Lalu dari Perusahaan bisnis bagaimana dan mengahsilkan. Lalu dengan media, media penting untuk banyak orang yang tau. Mengundang media juga tidak mudah, akhirnya kami membuat acara, kegiatan kebermanakmang jama di hotel kelas dua merantau juga harus membuat tempat. Karena kita punya tujuan untuk membangun profil pribadi ini kita buat acara. Kita buat media jadi yang buat orang baik. Kita buat acara pribadi untuk orang tempat. Jadi ada tempat yang di hotel ada masyarakat. Dari ada tempat hotel yang di hotel itu itu. Itu kita dituntut banyak sekali. Dari sudah semua banyak yang datang, hotel datang dan kabupaten datang hotel itu di tahun 2016. Ini awal Biantha bangun. Dari ada pertanahan tempat. Semua ingin berkolaborasi ke area ini, untuk pemerintah, SDN pengisian semuanya akan beres. Terakhir di hotel pertanahan membuat hotel. Semua informasi di kabupaten membuat mereka membangun hotel ini adalah prestasi yang luar biasa. Akhirnya sampai hari ini kerja sama terus berlanjut, kemendes hotel, semua berkolaborasi dan bantuan dan inovasi yang dibangun hotel. Kita tidak harus berkolaborasi tapi ketika kita membuat potensi kita konsisten dan konsisten pemerintah tidak akan. Pemerintah membangun desa wisata semuanya akan diuraikan. Jadi salah satu prestasi, karena ada yang unik di sini hotel hotel. Jadi kami ternyata hotel. Termasuk hotel dari BRI. Terakhir kami menerima penghargaan desa wisata berkolaborasi. Berprestasi menjadi desa pengembangan kreatif pariwisata. Hotel sendiri ini di hotel pemerintah. Ini untuk pemerintah untuk membangun pertanahan. Semua alat alat tadi, jadi dari kita ada satu keinginan membuat dengan masyarakat yang sudah tadi yang sudah ya punya hotel dan kita kembangkan hotel hotel bisa berkolaborasi dan area wisata. kami ingin mengembangkan masyarakat di sekitar sini. Kami juga sering dengan perusahaan tinggi dari ITB juga pernah. Kemudian dari Biantha banyak yang hotel karena ada yang unik hotel hotel, wisata hotel.

Tentu hotel punya kewajiban untuk membangun wisata masyarakat, hotel hotel kreatif oleh oleh untuk wisatawan yang unik. Jadi membangun perusahaan hotel membuat semua dengan keinginan masyarakat. Lalu dengan semuanya masyarakat juga bertanggung jawab hotel hotel apa untuk membangun kreatifitas hotel hotel. Study belajar juga sering di area ini dari Kabupaten Papua selatan area ini. Kita sering belajar ini menjadi keinginan desa dan kabupaten. Desa provinsi sudah membangun. Untuk itu desa membuat di hotel hotel ada satu desa yang membangun hotel desa pariwisata. Ini juga kita membangun Pemerintahan perdesa hotel membuat hotel, semua hotel. Nanti ke di tempat hotel ada hotel kita buat semua masyarakat. Kerja sama dengan perusahaan pariwisata yang membangun hotel hotel. Alhamdulillah N. dari Biantha juga ada yang mau membuat di hotel hotel hotel hotel area wisata. Pak bupati. Mei bisa di apresiasi. Nanti banyak teman dari area wisata di area wisata wisata hotel. Sekarang sedang proses.

N2: Di hotel di hotel tidak akan hilang. Kami juga membuat bagaimana semua hotel hotel hotel hotel di hotel di area ini, kita kembangkan sampai LIP datang. Dulu 114 hotel ada. Sekarang di hotel 100 hotel hotel ada yang hotel. Karena hotel hotel hotel tetap mengembangkan profil hotel

kegiatan ini maka kita petakur kami pilih nama wisata untuk pengunjangan regular dan wisatawan yang khusus untuk hantu.

Komunitas sangat mendukung nama kami, mereka datang dan membuat nama humping festival. Fotografer datang dan berfoto di dalam dan luar yang alami. Kami juga benar-benar menikmati tempat tidur, mereka berfoto dari pagi. Jadi kami bekerja sama dengan fotografer komunitas dan juga pengunjuk yang buat > kita klop. Humping juga > kluhan.

Isitami penerjemah yang terbiasa.

BDAS: pak anak dan itu ncity

N1: bapak dulu yang hantu buka lihat untuk humping ya?

N2: itu saya sudah awal hantunya. Bantunya dari lama sudah ada. Kami membuat jawa variasi nya supaya lebih banyak. Itu tahun 2013 awal.

N1: itu awal 2015 ya pak, itu sudah ada wisata?

N2: sudah mengumpul tapi ya ada pengunjung 1 itu. Banyak di sana cukup banyak di tambah sudah, kalau di tanah yang banyak di tambah dan bisa sudah sudah.

N1: saya ingat itu 2017 ada festival dijadi pak orang ke humping lebih dari pak orang pak lebih dari puluhan. Dan ada di humping di buat pak orang 2015 di kotanya.

Pak humping itu kan ada dante-dante nya ya pak itu sudah ada sejak lama?

N2: sudah ada itu di tengah nya kami membuat kudu jadi pada masa sudah. Kami membuat di pada di tengah, dudu-bahan ada taruman saya taruman.

N1: waktu buat alas dante yang tengah itu pakai nya bahan ada taruman, pak orang yang membuat di situ, taruman itu jadi.

N2: orang sudah sangat sudah buka ada & ada. Masih dengan orang orang ada & ada air jadi 5 pagi. Pening dan pengumpul. Sama hari nya pak sudah. Itu orang sudah sudah sudah.

N1: dulu itu semua pengumpulannya banyak kan ya pak, Cima sekarang tidak sama seperti apa, sudah pengumpul orang juga membuat untuk acara.

N2: tapi saya dengan 2 acara sekarang. Tapi sudah dan yang sering & perlihatkan. Kalau bisa yang sudah sudah ya orangnya. Kalau sudah sudah perlihatkan ada nama ada sudah ada.

N1: dulu perlihatkan tidak diperlihatkan jadi ada orangnya yang sudah.

N2: kenapa kelihatan sudahnya ingin dante.

P: waktu awal ya sudah itu perlihatkannya sudah.

N1: tapi waktu tahun 2017 sudahnya sudah banyak bisa kegiatan hantu kayak waktu gt, juga di bikin orang bisa orang mau. Kira-kira juga sudah sudah.

N2: Begitu sudah wisata di buat kira-kira dengan pak jawa. Yang di dalam juga buat potong-potong.

N1: di awal itu ada kayak semua semua sudah di perlihatkan di buka ada supaya orang bisa masuk dan ya di gantung. Atau bisa di dante orang.

P: waktu mana sudah kan ada itu juga ada waktu, gimana caranya waktu mana sudah tapi sudahnya tidak sudahnya ada hantunya.

N2: awal nya di program di gantung, bahan di buat di luar jangkauan manusia. Artinya jadi. Lalu juga mau mencari variasi yang baru.

P: bapak ikut merencanakan juga pak?

N2: ya saya ikut Cima itu dulu.

N1: jadi setiap kegiatan kami punya rencanaan khusus, itu ya adalah akan mau sudah ada yang di buka ada & bahan. Sudah & bahan di kudu pak hantu, di situ dudu itu sudah bahan, itu bahan itu pengumpulannya apa apa dan penitikan. Ada pada perlihatkan. Itu potonya 2015 ya kotanya pak potonya sudah sudah.

N2: saya sudah juga langsung jadi.

N1: jadi sudah ada perlihatkannya, akan membuat hantu-memakan apa lagi pak?

N2: yg di membuat hantu tapi variasianya banyak sudah.

N1: ada tempat tapi mau mau ya pak, kayak hantu-potong hantu-orang, hantu-banyak jenisnya.

P: kalau sekarang pak tempat wisataya dekat yang ada air, kalau yang hantu di luar nya gt.

N2: kalau yang air air memang untuk wisata, biasanya pengumpul hantu di lingkungan itu ada pengunjung juga.

N1: di situ kan juga ada mata air ya pak, apa ada perlihatkan mata air.

N2: kebetulan saya juga bingung mata air di situ yang bagus ya keluar tapi rasanya rasanya sudah keluar. Kira bisa saya buatkan sebuah air memburu air.

N1: jadi bahwa itu adalah sedang air. Itu mengkilap air, itu menyegukan air, sekarang tetep ada sedikit kandungan di dalam, yang di dalam prinsipnya konservasi.

N2: kalau waktu memang bebannya di bawah

N1: mungkin ya mungkin itu karena sebenarnya memang mau masuk ke situ, kalau ya di situ masih mungkin ada ya ada yang datang. 2017 juga lebih jalan di area dalam hutan itu. Tapi saya di sini di kapur di hutan keluar dan di jadi.

P: itu jalannya apakah untuk area hutan hutan?

N2: jalan di hutan hutan juga jalan di dalam hutan. Yang penting kami sudah siapkan lahannya.

N1: itu seperti jalan yang pingir dipan hutan pak dari bang BRL. Kalau BRL sebenarnya dari lahannya, jalan dipan itu dipan ya ada jalan tanah. Itu di kepri-kepri dan di bent apal. Dalam kami sudah tanah. Terus itu area parkir. Jadi persiapan lahan sudah semuanya ya persiapan persiapan itu.

P: persiapan persiapan itu area mana aja ya?

N1: di luar jadi sebenarnya masuk parkir lalu keluar memang lebih ada kira-kira dan dalam jalan yang di area ada di kepri-kapri jalannya tidak ada.

P: pingir saja itu gitu aja area terluar sebenarnya yang akan konservasi di area mana apakah tidak akan dibatasi dengan apa? Apakah dengan jalan.

N2: sebenarnya dari area wilayahnya adalah jalan jalan yang di area itu wilayah konservasi kalau dekat dengan area area sudah ada itu. Sudah terbentuk sendiri kan ya.

Tinggal itu menambah variasi hutan. Di bawah juga di tambah variasi hutan. Cara perkembangan sekarang tidak memiliki. Sekarang banyak fasilitas yang bagus?

N1: dari kayunya banyak hutan dari buah kayu putih-putih di area konservasi. Jadi gitu dulu sebenarnya setelah persiapan terbentuk ada stasiun telemetri untuk mengetahui kondisi hutan. Dengan konservasi area juga memberikan lapangan. Raki BRL sendiri punya. Semua terbagi peras. Kalau hutan area hutan dan wisata memang tidak ada hutan ya tidak boleh masuk seperti ini. Semua konservasi itu harusnya memang harus ada jadi mau untuk ke area itu, jangan di ke karena di hutan hutan di hutan konservasi pasti banyak yang datang.

P: kalau jalan di hutan dari lapangan sebagai apa?

N2: untuk inspeksi yang paling penting.

N1: kalau di kawasan perle di bent jalan inspeksi untuk pemantauan untuk angkat bibit untuk evaluasi. Kalau ada kegiatan pemantauan dan ada pertanggung jawabnya nanti ada yang sudah akan pengendalian. Tanaman tumbuh berapa persen.

P: kalau kemudian apa baru ada?

N1: kalau kemudian ya perle ada 4 area untuk bibit dan pengendalian. Mungkin karena di banyak hutan di bent jalan kalau konservasi seperti itu tidak jalan karena itu sudah ada bibit ada ada sudah sudah untuk akunya, tidak ada untuk bibit. Dulu kita tidak bisa jadi ada bent jalan. Mungkin untuk pemantauan maka ada perle ada 4.

P: kalau kegiatan pemantauan itu masyarakat lokal apa juga ikut memantau ya pak?

N2: ada kelompok tani yang sudah terbiasa bahwa mereka ikut memantau. Itu yang dibantu posisi dimana mereka yang memantau. Kan di pemantauannya. Mereka yang bertanggung jawab.

N1: pemantau dari kawasan kelompok tani di kaiti yang sudah mau bibit sebagai apa pemantauan. Di bawah mereka yang memantau. Masyarakat yang lain mungkin ikut kegiatan kerja lokal. Karena bukan kegiatan sosial.

P: kalau kelompok tani apa memang bisa memantau?

N2: memang memang ada kelompok yang di bawah oleh orang masyarakat. Ada mungkin 20 orang.

N1: itu organisasi yang di tetapkan oleh kepala desa. Selain sebagai pemantau lingkungan sekitar mereka.

P: kalau di area ada lapangan di bawahnya untuk apa ya pak?

N2: itu untuk pengujian untuk di bawah kan banyak. Maka itu dari hutan itu dari bent apal dan itu keluar area area.

N1: kemungkinan besar itu sebagai pemantau hutan itu memang mata air dari situ untuk hutan.

P: apakah terakumulasi ke satu kapur ya pak?

N2: harus sekali waktu kerja.

P: paling mana area mana ya?

N2: paling mana ya hutan hutan. Dulu 2017 sempat berapung besar mencapai ratusan.

N1: kalau konservasi ya ga terakumulasi sebenarnya memang memang itu lebih ke konservasi.

- N2: paling banyak buat orang piknik lokal di situ itu. Tapi sekarang yang jauh ga pernah dudu. Dulu kayak tuh becek asup, raring-raring tuh. Sekarang ga ada.
- P: sekarang kabarnya jalan nye dan jalan velokit sekali. Kalau sekarang sekiranya kira-kira bagus banget ya?
- N1: oo sekarang bagus ya kira-kira dudu ga seburuk itu.
- N2: kayaknya sudah panjang yang sekarang jadi masalah utamanya. Banyak orang ga ada panjang badan juga.
- P: bapak sudah bisa tahu awal apa apa sampai jadi wisata pak?
- N2: oo ya sampai jadi wisata, sampai pernah saya sudah menerima perkembangannya di Boorpring.
- P: menurut bapak yang bikin menarik apa si pak?
- N2: yang bikin menarik itu ya pemanduannya yang kadang kan memang daerah sana jarang terdapat wisata, sama pemandu becek itu juga, ATV juga.
- N1: dulu ada pemandu sekarang ada?
- P: sekarang ada.
- N1: yang tahun Boorpring.
- P: dulu yang bikin pemandu dari kabupaten dan desa dibentuk untuk tentukannya ga pemandu ya pak?
- N2: iya dulu kabupaten karena dengan pemandu desa untuk dan merencanakan, karena orang yang tua banyak. Mau di buat pemandu kan kita juga harus saling berkoordinasi. Kalau ga mau sudah menentukan sendiri. Takutnya nanti ga sesuai, jadi sekarang dibuat sudah di ACC. Kita ga berurusan sama apa sudah di pilot sama ga sejadi. Desa mengorganisir kegiatan, kabupaten hanya mengorganisir.
- P: sekarang ini ada apa panjang, dulu ada pak?
- N2: oo dulu tidak ada buat perantara ini ya bagus. Bera itu, dulu memang direncanakan sekarang sudah ada. Saya rasa kien kien tadi ya perlu di tata ulang supaya kelinan bagus, jadi memang perjalanan kelompok di sana.



LAMPIRAN BERITA ACARA
UJIAN TESIS PROGRAM MAGISTER

Nama : Sindjuri Muli Jaya
NRP : 6013231007
Departemen : Arsitektur
Bidang Keahlian : Arsitektur
Judul Tesis : Strategi Pemasangan Pada Tatanan Winda Dalam Ruang Mempelajari Prinsip Ekowisata Berkelanjutan Studi Kasus : Desa Spring Andaman

I. Ringkasan Tesis

- Mahasiswa menjelaskan isi dari tesis dalam bahasa yang runtut dan logis yang relevan dengan "kelebihan berkelanjutan". Walau demikian, mahasiswa perlu memperhatikan kualitas isi dan penyajiannya.

II. Saran Perbaikan

- ① Abstrak → paragraf 1 : langsung pada inti, tujuan dan rangkuman kajian pustaka. Paragraf 2 → memuatkan metodelnya. Paragraf 3 → hasil lebih spesifik.
- ② Referensi → Rangkai minimal 100, 20% adalah jurnal ilmiah.
- ③ Judul, kata kunci dan frase "strategic planning" dan "strategic planning" agar lebih jelas.
- ④ Perkuat kualitas penggambaran + penulisan bahasa Indonesia yang benar.
- ⑤ Kesimpulan → dirumuskan keterbatasan penelitian dan saran/rekomendasi untuk pengembangan riset ke depan.

Pemeriksaan Pengaji sudah Parafikan Tesis

Penit: *AC*

Tanggal: 28-7-2023

Catatan:

1. Berita acara akan ditandatangani sesuai Berita Acara Ekspresi Hasil Tesis.
2. Lembar lampiran akan diisi pengaji dan ditandatangani ke Program Pascasarjana, Arsitektur setelah ujian dan selesai.

Peserta Ujian Tesis

Nurhuda, 14 Juli 2023

Pengaji

Seyo Nugroho, S.T., M.T., Ph.D.



LAMPIRAN BERITA ACARA
UJIAN TESIS PROGRAM MAGISTER

Nama : Sindhyani Mutia Jaya
NIM : 600221007
Departemen : Arsitektur
Bidang Keahlian : Arsitektur
Judul Tesis : Strategi Pemasangan Pada Taman Wisata Dalam Rangka Meningkatkan Prinsip Ekowisata Berkelanjutan Studi Kasus : Dongping Andaman

I. Keunggulan Tesis

Tesis ini dapat memperkaya pengetahuan tentang strategi pemasangan untuk ekowisata berlanjutan.

II. Saran Perbaikan

- ~ abstrak disesuaikan dengan ketentuan dan harus seimbang / balance antara rumusan masalah, metode penelitian dan hasil.
- ~ Tabel 4.6 'dianfaatkan' untuk menentukan analisis SWOT dan strategi yang dituliskan.
- ~ Kesimpulan disesuaikan dengan sasaran penelitian.

Perbaikan Tesis adalah Perbaikan Tesis

Paraf:

Tanggal: 29/07/2025

Catatan:

1. Perbaikan tesis dilaksanakan sesuai bentuk dan persyaratan Bidang Tesis.
2. Lembar Jawaban ujian akan pengisi dan dikembalikan ke Program Pascasarjana setelah ujian dan selesai.

Peserta Ujian Tesis

Surabaya, 14 Juli 2025

Pengisi,

Dr. Dewi Septeani, S.Pd., S.T., M.T.



LAMPIRAN BERITA ACARA
UJIAN TESIS PROGRAM MAGISTER

Nama : Sedyari Muli Jaya
NRP : 601221007
Departemen : Arsitektur
Bidang Keahlian : Arsitektur
Judul Tesis : Strategi Pemasangan Pada Rumah Wisata Dalam Rangka Mempertahankan Prinsip Ekowisata Berkeadilan Sudi Kasri : Berapung Andaman

I. Keanggotaan Tesi

Anggota Strategi Pemasangan & metode kualitatif

II. Saian Pembahasan

1. Pembahasan abstrak & kesimpulan menjadi 2 komparasi dari
1. masalah, tujuan, 2. metode, 3. hasil.
2. Analisis permasalahan / permasalahan tipe, proses analisis
Strategi Pemasangan dan cara berorganisasi. Setelah itu ada 2 bagian
adalah Strategi Pemasangan.
3. Analisis & abstrak yang selanjutnya metode yang ada pada bagian penelitian
& kesimpulan.
4. Pembahasan kesimpulan & hasil dari prinsip ekowisata (aka berkeadilan)
karena bagian ini merupakan hasil penelitian & kesimpulan
dari penelitian.

Pembahasan Pembahasan setelah Pembahasan Tesi

Paraf:

Tanggal:

Contoh:

29/07 2025

1. Pembahasan tesis dilaksanakan sesuai Berita Acara Kaprodi dan Bidang Tesi.
2. Daftar lampiran tesis dan pengantar tesis diserahkan ke Program Pascasarjana Arsitektur
untuk proses tesis tesis.

Periksa Ujian Tesi

Revisi:

- Hasil tesis dan hasil tesis (hasil tesis tesis)
- Revisi tesis tesis
- Revisi tesis tesis

Sekeloa, 14 Juli 2025

Pengantar

Prof. Dr. Eng. Ir. Sri Nustali N. Kusniel, M.T.

BIODATA PENULIS



Penulis dengan nama Sindyarti Mula Jaya, lahir di Kota Malang pada 1 Juni 1996. Penulis menempuh pendidikan formal antara lain pada SDK Cerjasa Malang, SMPK Kolosa Santo Yusep 2 Malang dan SMAK Kolosa Santo Yusep Malang. Penulis menyelesaikan studi S1 di Teknik Arsitektur Universitas Brawijaya dan lulus pada 2018. Sejak S1 penulis memiliki ketertarikan pada bidang landscape, arsitektur kota dan pemukiman *heritage*. Terakhir penulis tercatat sebagai mahasiswa program magister Departemen Arsitektur ITS, dan menyelesaikan tesisnya yang berjudul "Strategi Placemaking pada Taman Wisata dalam Rangka Memperkuat Prinsip Ekowisata Berkelanjutan" pada tahun 2025. Penulis dengan terbuka menerima saran, kritikan dan diskusi terkait tesis untuk pengembalian dan kemajuan pengetahuan melalui alamat email sindyartimj@gmail.com.