

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Revitalisasi pariwisata adalah proses atau upaya untuk memperbaharui, mengembangkan, dan meningkatkan sektor pariwisata yang mengalami penurunan, stagnasi, atau tantangan tertentu. Tujuan dari revitalisasi pariwisata adalah untuk meningkatkan daya tarik destinasi wisata, memperbaiki infrastruktur dan fasilitas, serta menciptakan pengalaman yang lebih baik bagi wisatawan.(Doratli, 2005)

Ledok Sambu merupakan salah satu destinasi wisata unggulan di Kabupaten Sleman yang terkenal dengan nuansa pedesaan yang asri dan alami. Popularitas destinasi ini telah meningkat pesat seiring dengan tingginya minat wisatawan terhadap wisata alam dan budaya. Namun, pertumbuhan pariwisata di Ledok Sambu belum sepenuhnya diimbangi dengan pengelolaan yang berkelanjutan. Beberapa permasalahan yang muncul antara lain kerusakan lingkungan akibat pembangunan infrastruktur yang tidak terencana dengan baik, terbatasnya partisipasi masyarakat lokal dalam pengelolaan wisata, serta ancaman terhadap kelestarian budaya dan ekosistem di sekitar kawasan wisata.



*Gambar 1. Ledok Sambu
Google Image*

Sebagai destinasi wisata yang berpotensi besar, diperlukan upaya revitalisasi untuk memastikan bahwa pariwisata di Ledok Sambu dapat terus berkembang tanpa merusak lingkungan dan budaya lokal. Revitalisasi ini mencakup perbaikan infrastruktur yang ramah lingkungan, pelibatan aktif masyarakat dalam kegiatan ekonomi, serta promosi wisata yang mendukung nilai-nilai konservasi alam dan budaya. Selain itu, dengan meningkatnya kesadaran global akan pentingnya

pariwisata berkelanjutan, penerapan prinsip-prinsip keberlanjutan di Ledok Sambu menjadi sebuah keharusan agar destinasi ini tetap diminati oleh wisatawan sekaligus memberikan dampak positif jangka panjang bagi masyarakat setempat.

Latar belakang inilah yang mendorong penelitian mengenai revitalisasi berkelanjutan di objek wisata Ledok Sambu, guna menghasilkan solusi yang komprehensif untuk menjaga keseimbangan antara perkembangan ekonomi, kelestarian lingkungan, dan pelestarian budaya.

1.1.2. Latar Belakang Permasalahan

Ledok Sambu merupakan salah satu destinasi wisata alam yang menawarkan keindahan. Namun, seiring dengan meningkatnya popularitas, muncul berbagai permasalahan yang dapat mengancam keberlanjutan objek wisata tersebut. Beberapa permasalahan utama yang menjadi latar belakang dibutuhkan revitalisasi pariwisata berkelanjutan adalah sebagai berikut:

1. Tekanan terhadap lingkungan semakin besar akibat meningkatnya jumlah kunjungan wisatawan
 - i. Meningkatnya jumlah kunjungan wisatawan ke suatu destinasi, seperti Ledok Sambu, memberikan tekanan yang semakin besar terhadap lingkungan. Hal ini disebabkan oleh aktivitas wisatawan yang seringkali tidak terkendali, seperti pembuangan sampah sembarangan, kerusakan vegetasi akibat banyaknya pengunjung yang menginjak atau merusak tanaman, dan peningkatan polusi udara maupun suara.
2. Belum adanya fasilitas umum yang dapat memwadahikan UMKM setempat
 - i. Pembangunan infrastruktur yang tidak ramah lingkungan untuk memenuhi kebutuhan wisatawan, seperti pembangunan jalur atau fasilitas baru, dapat merusak ekosistem alami yang ada di sekitar kawasan wisata. Akibat dari tekanan ini, kondisi ekosistem di sekitar destinasi wisata bisa terganggu, baik dalam hal kualitas tanah, air, maupun keberadaan flora dan fauna yang sebelumnya hidup di lingkungan tersebut.

3. Kurangnya partisipasi masyarakat lokal dalam pengelolaan wisata
 - i. Potensi ekonomi dari sektor pariwisata belum sepenuhnya dirasakan oleh masyarakat setempat, yang seharusnya menjadi bagian penting dari pariwisata berkelanjutan. Kurangnya program pemberdayaan dan pelatihan untuk masyarakat lokal dalam bidang pariwisata mengakibatkan keterbatasan mereka dalam berkontribusi secara langsung terhadap pengelolaan dan pengembangan destinasi wisata.
4. Minimnya upaya pelestarian budaya local
 - i. Ledok Sambu terletak di daerah yang kaya akan warisan budaya, namun keterhubungan antara pengelolaan wisata dengan pelestarian budaya tersebut masih belum optimal. Wisata yang tidak memperhatikan unsur budaya dan tradisi lokal berpotensi menyebabkan erosi budaya, yang justru dapat mengurangi daya tarik wisata dalam jangka panjang.

Dengan berbagai permasalahan tersebut, diperlukan upaya revitalisasi yang berfokus pada prinsip-prinsip pariwisata berkelanjutan. Langkah-langkah seperti pembangunan infrastruktur ramah lingkungan, peningkatan partisipasi dan pemberdayaan masyarakat lokal, serta pengelolaan yang mengutamakan konservasi alam dan budaya perlu dilakukan untuk memastikan keberlanjutan objek wisata Ledok Sambu. Dengan menghadirkan UMKM Center diharapkan mampu mengatasi tantangan-tantangan yang ada dan menjaga daya tarik destinasi wisata tersebut dalam jangka panjang.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana rancangan arsitektur pada tata ruang luar dan tata ruang dalam dengan pendekatan desain arsitektur vernakular menjadi sebuah fasilitas yang mewadahi aspek ekonomi, social, budaya, dan lingkungan

1.3. Tujuan dan Sasaran

1. Tujuan

a. Melestarikan dan meningkatkan destinasi wisata warisan budaya bersejarah

- i. Pengembangan destinasi menjadi lebih menarik dan bisa dinikmati oleh lebih banyak wisatawan, tanpa mengorbankan keaslian dan integritasnya. Hal ini dilakukan dengan cara memperbaiki fasilitas pendukung wisata, meningkatkan promosi, serta melibatkan masyarakat lokal dalam pelestarian. Tujuannya adalah agar tempat-tempat bersejarah ini tetap relevan, terjaga kelestariannya, dan memberikan manfaat ekonomi bagi masyarakat setempat tanpa merusak nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya.

2. Sasaran

a. Wisatawan Lokal

- i. Pengembangan UMKM Center yang berfokus pada wisatawan lokal bertujuan untuk menciptakan fasilitas yang dapat memberdayakan usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) yang dikelola oleh penduduk setempat. Tujuan utamanya adalah membantu masyarakat lokal meningkatkan kesejahteraan ekonomi mereka melalui dukungan fasilitas, pelatihan, dan akses pasar yang lebih luas.

b. Wisatawan Domestik

- i. Pengembangan UMKM Center yang menyasar wisatawan domestik bertujuan untuk menciptakan pusat kegiatan ekonomi yang tidak hanya memberdayakan usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) lokal, tetapi juga menarik minat dan kebutuhan wisatawan domestik.

c. Wisatawan Mancanegara

- i. Pengembangan UMKM Center yang menyasar wisatawan mancanegara bertujuan untuk mempromosikan produk lokal dan budaya Indonesia khususnya Ledok Sambi ke

pasar internasional, sekaligus menciptakan pengalaman unik bagi wisatawan luar negeri.

1.4. Lingkup Studi

Lingkup studi merujuk pada batasan atau cakupan topik yang diteliti dan dianalisis dalam konteks proyek atau penelitian arsitektur. Ini mencakup berbagai aspek yang menjadi fokus perhatian arsitek dalam suatu proyek perancangan atau penelitian. Lingkup studi disusun untuk memperjelas tujuan, metode, dan batasan dalam sebuah studi arsitektur.

1.4.1. Lingkup Spasial

Lingkup spasial dalam penelitian ini mencakup area dan elemen fisik di Kawasan Wisata Ledhok Sambu yang relevan dengan pengembangan creative space. Batasan spasial yang ditetapkan bertujuan untuk memastikan pendekatan desain yang kontekstual, serta sesuai dengan karakteristik lingkungan dan kebutuhan pengguna. Secara lebih rinci, lingkup spasial studi ini meliputi:

1. Kawasan Wisata Ledhok Sambu Area studi utama meliputi seluruh Kawasan Wisata Ledhok Sambu, yang terletak di lembah Sungai Boyong, dengan topografi alami berupa lanskap perbukitan dan aliran sungai. Fokus utama penelitian adalah area yang memiliki potensi untuk dikembangkan menjadi creative space, baik berupa ruang terbuka maupun bangunan eksisting yang dapat dioptimalkan.
2. Zona Creative Space Lingkup spasial mencakup identifikasi dan pembagian zona yang berpotensi menjadi pusat kegiatan kreatif, seperti:
 - o Ruang Publik Terbuka: Area yang dapat dikembangkan menjadi ruang interaksi publik, seperti taman, plaza, atau ruang terbuka hijau yang mendukung aktivitas kreatif dan rekreasi.
 - o Bangunan Eksisting: Beberapa bangunan yang sudah ada akan dianalisis dari segi fungsionalitas dan potensi revitalisasi untuk dijadikan studio seni, galeri, atau ruang pameran.

- o Sungai dan Area Aliran Air: Kawasan di sekitar Sungai Boyong yang memiliki potensi untuk dijadikan area rekreasi alami dan ruang untuk aktivitas seni di alam terbuka.
- 3. Konektivitas dan Sirkulasi Kajian spasial juga meliputi sirkulasi dalam kawasan wisata, baik sirkulasi pejalan kaki maupun kendaraan. Lingkup ini mencakup jalur penghubung antarzona creative space, aksesibilitas ke area-area penting, serta integrasi dengan jaringan jalan desa dan kawasan sekitar.
- 4. Zona Aktivitas Komunitas Penelitian ini juga mempertimbangkan ruang-ruang yang dapat mendukung kegiatan masyarakat setempat. Ruang-ruang ini meliputi area yang dapat digunakan untuk pertunjukan seni, pameran produk lokal, serta kegiatan sosial dan budaya yang melibatkan komunitas di Ledhok Sambu.
- 5. Ruang Lingkungan Sekitar Lingkup spasial turut mempertimbangkan keterkaitan kawasan wisata dengan lingkungan sekitar, termasuk perumahan penduduk dan area pertanian yang ada. Hal ini bertujuan agar revitalisasi tidak hanya berdampak pada kawasan wisata, tetapi juga memberikan manfaat bagi kehidupan sosial dan ekonomi masyarakat setempat.

1.4.2. Lingkup Substansial

Lingkup substansial dalam penelitian ini mencakup aspek-aspek konseptual dan teoritis yang relevan dengan proses revitalisasi serta pengembangan creative space di Kawasan Wisata Ledhok Sambu. Penelitian ini berfokus pada pendekatan desain dan konsep revitalisasi yang mampu menjawab kebutuhan kawasan sekaligus mendukung fungsi kreatif dan pariwisata. Secara lebih rinci, lingkup substansial ini meliputi:

1. Revitalisasi Kawasan Wisata Studi ini mendalami konsep revitalisasi sebagai upaya untuk menghidupkan kembali fungsi kawasan wisata yang mengalami penurunan aktivitas atau belum dioptimalkan. Aspek substansial yang dibahas meliputi:

- o Pendekatan Arsitektural: Konsep perancangan yang berfokus pada revitalisasi bangunan dan ruang terbuka yang memperhatikan konteks budaya, sejarah, dan lingkungan setempat.
 - o Pemanfaatan Potensi Alam: Kajian mengenai integrasi elemen-elemen alam, seperti lanskap perbukitan, sungai, dan vegetasi, sebagai bagian dari daya tarik wisata dan pengembangan ruang kreatif.
 - o Keberlanjutan: Aspek lingkungan dalam desain yang mencakup penggunaan material ramah lingkungan, efisiensi energi, serta konservasi alam sekitar.
2. Creative Space Lingkup substansial lainnya adalah pengembangan creative space sebagai ruang untuk aktivitas seni, budaya, dan ekonomi kreatif. Aspek-aspek penting yang dibahas meliputi:
- o Fungsi dan Tipologi Ruang Kreatif: Penelitian akan mengkaji fungsi-fungsi yang diperlukan dalam sebuah creative space, seperti galeri seni, ruang pameran, studio, workshop, serta ruang interaksi publik. Penelitian ini juga mempertimbangkan berbagai tipologi ruang yang sesuai dengan kebutuhan komunitas kreatif.
 - o Placemaking: Pendekatan yang berfokus pada bagaimana ruang-ruang kreatif dapat menciptakan hubungan yang kuat antara pengguna dan ruang melalui pengalaman yang bersifat personal dan komunal.
 - o Inovasi Sosial dan Budaya: Kajian mengenai bagaimana creative space dapat berperan sebagai katalisator bagi inovasi sosial dan budaya di kawasan tersebut, khususnya dalam mendorong perkembangan seni lokal dan ekonomi kreatif berbasis masyarakat.
3. Peran Masyarakat Lokal Studi ini juga menekankan pentingnya keterlibatan masyarakat lokal dalam proses revitalisasi dan pengembangan creative space. Substansi yang dibahas meliputi:
- o Community Engagement: Kajian tentang bagaimana partisipasi masyarakat lokal dalam desain dan pengelolaan creative space dapat meningkatkan keberlanjutan dan relevansi sosial dari proyek revitalisasi.

- o Pemberdayaan Ekonomi Lokal: Analisis tentang bagaimana pengembangan creative space dapat berdampak positif pada perekonomian masyarakat setempat melalui penciptaan lapangan kerja, pengembangan produk lokal, dan peningkatan daya tarik wisata.
4. Konsep Pariwisata Kreatif Penelitian ini mengkaji potensi pengembangan pariwisata kreatif (creative tourism) di Ledhok Sambu, yang berfokus pada wisata berbasis pengalaman kreatif. Aspek substansial yang dibahas meliputi:
- o Wisata Berbasis Aktivitas Seni dan Budaya: Kajian tentang bagaimana kawasan wisata dapat menawarkan pengalaman unik melalui keterlibatan wisatawan dalam aktivitas seni, kerajinan, dan budaya lokal.
 - o Desain Pengalaman Wisata: Konsep tentang bagaimana desain ruang dan program kreatif dapat meningkatkan kualitas pengalaman wisata serta menciptakan interaksi yang lebih bermakna antara wisatawan dan lingkungan sekitar.

1.4.3. Lingkup Temporal

Lingkup temporal dalam penelitian ini berkaitan dengan kerangka waktu yang digunakan untuk mengkaji perubahan dan perkembangan kawasan serta implementasi konsep revitalisasi. Lingkup temporal yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. **Kondisi Historis dan Awal Kawasan Ledhok Sambu** Kajian ini mencakup periode awal perkembangan Kawasan Wisata Ledhok Sambu, sejak kawasan tersebut mulai dikenal sebagai area wisata alam di sekitar Kaliurang, Sleman. Studi historis akan meninjau:
 - o Periode **sebelum tahun 2000**, yang menggambarkan kondisi awal kawasan, topografi alam, serta potensi yang belum tergali sebagai destinasi wisata.
 - o Periode **tahun 2000-2020**, ketika kawasan ini mulai mengalami peningkatan kunjungan wisata namun belum berkembang secara optimal sebagai ruang kreatif.

2. **Kondisi Eksisting (2020-2024)** Studi ini akan memberikan fokus pada kondisi eksisting di tahun **2020 hingga 2024**, di mana kawasan Ledhok Sambi mulai dikenal sebagai tempat wisata alam namun menghadapi tantangan dalam hal penurunan daya tarik dan kurangnya optimalisasi ruang-ruang publik. Kondisi eksisting ini menjadi acuan utama dalam menentukan kebutuhan revitalisasi.
3. **Proyeksi Revitalisasi dan Pengembangan** Lingkup temporal juga mencakup proyeksi waktu untuk perencanaan dan implementasi revitalisasi yang diusulkan, dengan fokus pada:
 - o **Jangka pendek (1-3 tahun ke depan):** Fokus pada tahap awal implementasi desain revitalisasi dan pengembangan creative space, meliputi perbaikan infrastruktur dasar, pengembangan ruang publik, serta revitalisasi bangunan eksisting.
 - o **Jangka menengah (3-5 tahun ke depan):** Pada tahap ini, diharapkan terjadi peningkatan aktivitas kreatif dan partisipasi komunitas lokal dalam memanfaatkan ruang yang telah direvitalisasi, termasuk kegiatan seni, pameran, dan pertunjukan budaya.
 - o **Jangka panjang (lebih dari 5 tahun ke depan):** Tahap ini mencakup proyeksi dampak jangka panjang revitalisasi terhadap pariwisata, ekonomi kreatif lokal, serta penguatan identitas Ledhok Sambi sebagai destinasi wisata berbasis ruang kreatif.
4. **Evaluasi Perkembangan** Dalam lingkup temporal ini juga direncanakan adanya evaluasi berkala terhadap efektivitas revitalisasi, yang dilakukan dalam periode **setiap 2-3 tahun** setelah implementasi. Evaluasi ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana tujuan revitalisasi tercapai, termasuk pengaruhnya terhadap pariwisata dan keterlibatan komunitas lokal.

1.5. Pendekatan Desain

Pendekatan placemaking dalam revitalisasi Kawasan Wisata Ledhok Sambi bertujuan menciptakan ruang yang mampu menghidupkan kembali koneksi emosional dan sosial antara pengguna, baik itu wisatawan maupun masyarakat lokal, dengan

lingkungan sekitarnya. Placemaking bukan hanya tentang perbaikan fisik suatu tempat, melainkan tentang menciptakan ruang yang mampu mengakomodasi aktivitas sosial, budaya, dan ekonomi, serta menjadi ruang yang bermakna bagi semua penggunanya.

Pada kawasan wisata seperti Ledhok Sambu, placemaking berperan penting dalam mengembangkan creative space yang inklusif dan dinamis. Pendekatan ini diterapkan dengan cara memperhatikan tiga elemen utama:

1. Aktivitas Sosial dan Kultural Placemaking berfokus pada bagaimana ruang dapat digunakan untuk berbagai aktivitas yang mendorong interaksi sosial dan kreativitas. Di Ledhok Sambu, pendekatan ini diwujudkan melalui pengembangan ruang-ruang publik yang memungkinkan berbagai kegiatan seni dan budaya, seperti:
 - o Plaza seni terbuka yang dapat digunakan untuk pertunjukan musik, tari, atau teater.
 - o Area pameran outdoor di mana seniman lokal dapat menampilkan karya mereka dan berinteraksi langsung dengan wisatawan.
 - o Workshop kreatif yang melibatkan masyarakat dan pengunjung untuk berpartisipasi dalam pembuatan kerajinan tradisional atau seni rupa kontemporer. Setiap elemen ruang ini dirancang agar fleksibel dan mendukung terciptanya aktivitas yang memperkuat ikatan sosial di antara pengguna ruang.
2. Konektivitas dan Aksesibilitas Salah satu prinsip utama dalam placemaking adalah konektivitas yang baik, yang mencakup bagaimana ruang-ruang dalam kawasan dapat terhubung satu sama lain dengan lancar dan mudah diakses oleh berbagai kalangan. Pada Kawasan Wisata Ledhok Sambu, placemaking diwujudkan melalui desain jalur pejalan kaki yang nyaman, penghubung antar-zona kreatif, dan aksesibilitas yang mempertimbangkan berbagai jenis pengguna, termasuk anak-anak, lansia, dan penyandang disabilitas.
 - o Jalur pedestrian yang memfasilitasi pergerakan antar ruang publik dan titik-titik kreatif, menciptakan pengalaman ruang yang koheren dan terintegrasi.

- o Akses yang ramah lingkungan dengan mempertahankan vegetasi alami dan elemen lanskap yang memperkaya pengalaman visual dan fisik pengguna.
3. Identitas dan Karakter Lokal Pendekatan placemaking di Ledhok Sambu juga memperhatikan identitas lokal yang kuat, baik dari segi budaya maupun lingkungan fisik. Desain revitalisasi diarahkan untuk menjaga dan merayakan karakter khas Ledhok Sambu, dengan menggabungkan elemen-elemen arsitektur tradisional serta mengintegrasikan alam sebagai bagian dari pengalaman ruang.
- o Penggunaan elemen arsitektural lokal, seperti joglo atau pendopo sebagai inspirasi dalam desain bangunan dan fasilitas publik, menciptakan keterhubungan emosional dengan budaya setempat.
 - o Penghormatan terhadap alam, di mana ruang-ruang kreatif dan publik dirancang untuk memperlihatkan keindahan alam Ledhok Sambu, seperti aliran sungai dan pemandangan perbukitan, sehingga menciptakan pengalaman yang menyatu dengan alam.

Pendekatan placemaking ini bertujuan untuk memberikan pengalaman ruang yang tidak hanya menarik secara estetika, tetapi juga bermakna dan mengundang partisipasi aktif dari penggunanya. Dengan melibatkan masyarakat lokal dalam proses perancangan dan pengelolaan ruang, placemaking diharapkan dapat menciptakan ruang publik yang hidup dan dinamis, di mana budaya, seni, dan kreativitas dapat berkembang, sekaligus menciptakan hubungan yang kuat antara ruang dan komunitas.

1.6. Metode Studi

Metode deskriptif digunakan untuk menggambarkan kondisi eksisting suatu objek penelitian secara rinci. Dalam konteks ini, metode deskriptif digunakan untuk mendokumentasikan keadaan aktual Kawasan Wisata Ledhok Sambu, baik dari segi fisik, sosial, maupun potensial kreatif. Penerapan dalam Studi:

Langkah 1: Pengumpulan Data Eksisting

Metode deskriptif dimulai dengan survei lapangan untuk mengumpulkan data terkait kondisi fisik kawasan, aktivitas wisata, kondisi bangunan, serta potensi lingkungan. Observasi ini didukung dengan dokumentasi foto, peta, dan catatan lapangan.

Deskripsi Kawasan

Setelah data terkumpul, dilakukan penggambaran secara deskriptif mengenai topografi kawasan, kualitas ruang publik, aksesibilitas, serta interaksi sosial dan budaya yang terjadi. Penjelasan ini mencakup potensi dan masalah yang dihadapi kawasan Ledhok Sambu.

Interpretasi Data

Data yang telah dideskripsikan kemudian digunakan untuk menyusun gambaran lengkap tentang situasi aktual Ledhok Sambu, yang menjadi dasar dalam menentukan langkah-langkah revitalisasi.

