

# **Pola Aktivitas Pemanfaatan Ruang Luar Kawasan Wisata Songgoriti Batu**

**Shabrina Ghaisani<sup>1</sup>, Subhan Ramdlani<sup>2</sup>, Jenny Ernawati<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Mahasiswa Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Brawijaya

<sup>2</sup>Dosen Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Brawijaya

Jalan MT. Haryono 167 Malang 65145, Indonesia

Alamat Email penulis: [shabrinag.512@gmail.com](mailto:shabrinag.512@gmail.com)

## **ABSTRAK**

Kawasan wisata Songgoriti merupakan objek wisata peninggalan abad ke-10 dengan luas lahan sebesar  $\pm 4.5$  hektar yang mengalami perkembangan sejak tahun 1984. Dengan berjalannya waktu, kawasan wisata Songgoriti mengalami pertumbuhan dari segi pengunjung, sarana, dan prasarana sehingga terjadi perluasan ruang yang dimanfaatkan untuk beraktivitas. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pola aktivitas pemanfaatan ruang luar pada kawasan wisata Songgoriti dengan keterkaitan pelaku aktivitas, waktu aktivitas, dan ruang aktivitas dengan harapan bahwa hasil penelitian dapat menjadi acuan dalam pengembangan kawasan kedepannya. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan melakukan pengamatan di ruang-ruang yang ada di kawasan pada hari kerja dan hari libur. Diperoleh kesimpulan berbentuk pola aktivitas pemanfaatan ruang luar kawasan Songgoriti yang menjadi kajian untuk menjelaskan keterkaitan antara pelaku aktivitas, waktu aktivitas, dan ruang aktivitas di kawasan wisata Songgoriti Batu, seperti aktivitas jual-beli yang pemanfaatan ruangnya membentuk pola radial-linier dengan pasar wisata sebagai pusat.

Kata kunci: aktivitas, pola, kawasan wisata

## **ABSTRACT**

*The tourist area of Songgoriti is a 10<sup>th</sup> century heritage with a land area of  $\pm 4.5$  hectares that had been developed since 1984. As time goes by, the tourist area of Songgoriti grows in terms of visitors, facilities, and infrastructure so that occurs expansion of space that utilized for activities. The aim of this study was to determine the pattern of outdoor space utilization in the tourist area of Songgoriti through by the linkages between the people, time, and space. The result of this study could be a reference for the future development of this area. This study used descriptive qualitative with the observation of the spaces that exist in the area on weekdays and weekend. In the end, the conclusion was the form patterns of outdoor space utilization for activities in Songgoriti that explain the relationship between the people who do the activities, activity time, and activity space in the tourist area of Songgoriti Batu, such as the trading activities that use radial-linear pattern with market as the center.*

*Keywords: activity, pattern, tourist area*

## **1. Pendahuluan**

Kawasan wisata Songgoriti secara umum termasuk dalam Desa Songgokerto, Kecamatan Batu, Kota Batu. Penambahan fasilitas baru pada kawasan berupa taman rekreasi, pasar wisata, dan kolam renang, menghasilkan peningkatan pada jumlah

wisatawan dan memicu munculnya aktivitas baru bagi pengguna kawasan. Pertumbuhan aktivitas tersebut menghasilkan penggunaan ruang yang tidak merata oleh pengguna kawasan, salah satunya adalah area pasar wisata. Aktivitas PKL memicu pertumbuhan aktivitas pengunjung terjadi di sepanjang koridor jalan utama, baik itu di tepi jalan ataupun di trotoar. Dari fenomena inilah terlihat bahwa atribut ruang merupakan faktor penting dalam menentukan penggunaan ruang. Atribut yang dimaksud disini adalah elemen fisik dan komponen sebuah ruang kawasan. Selain itu, adanya aktivitas padat pada sirkulasi utama dapat memicu terjadinya pergeseran fungsi area (area pedestrian yang beralih menjadi ruang ekonomi), tumpang-tindihnya ruang aktivitas, dan terganggunya arus pergerakan. Melihat permasalahan yang ada, maka diperlukan suatu studi lebih mendalam mengenai pola aktivitas ruang pemanfaatan yang terjadi pada kawasan wisata Songgoriti.

Ruang publik merupakan area umum dimana orang-orang melakukan aktivitas ritual dan fungsional. Dalam suatu komunitas kehidupan komunal, baik aktivitas kehidupan rutin ataupun periodik, aktivitas yang tumpang tindih ini seharusnya dapat dihindari. Sehingga pengunjung atau pelaku aktivitas di dalamnya tidak merasa terganggu satu sama lain. Maka dari itu dengan memetakan pola pemanfaatan ruang akan membantu pemutusan masalah untuk memberikan fasilitas yang memadai terhadap berbagai aktivitas yang terjadi di kawasan wisata Songgoriti. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan kecenderungan pemanfaatan ruang luar pada kawasan wisata Songgoriti oleh PKL dan pengunjung dalam beraktivitas sehingga dapat diketahui pola aktivitas pemanfaatan ruangnya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam pengembangan kawasan kedepannya sehingga ruang luar kawasan wisata Songgoriti nantinya dapat memwadahi atau mengakomodasi kegiatan pengguna kawasan.

## 1.1 Teori Kawasan Wisata

Menurut Spillane (2003), unsur industri pariwisata dibagi menjadi 5, yaitu daya tarik, sarana dan prasarana, transportasi, dan keramahtamahan. Daya tarik itu sendiri terdiri dari beberapa syarat, yaitu harus memiliki *something to see* atau objek atraksi wisata yang berbeda dengan yang dimiliki daerah lain, *something to do* atau objek dengan banyak atraksi yang dapat dilihat dan disaksikan, *something to buy* atau fasilitas untuk berbelanja oleh-oleh, *something to stay* atau tempat tinggal sementara untuk pengunjung, dan *something to arrived* atau bisa disebut aksesibilitas untuk mengelilingi daya tarik yang tersedia.

## 1.2 Teori Pola Aktivitas Pemanfaatan Ruang

Ruang selalu berkaitan erat dengan kehidupan manusia, karena manusia bergerak, beraktivitas, dan berada di dalamnya. Maka perancangan ruang harus selalu didasarkan manusia. Pertimbangan terhadap aktivitas yang digunakan manusia di dalam ruangan sangat menentukan fungsi, kebutuhan, dan pola hubungan ruang yang diciptakan. Menurut Rapoport (2013), konsep dari tata ruang dipengaruhi oleh faktor manusia (*Man*) dan lingkungan (*environment*) dengan manusia sebagai pelaku utama dalam membentuk tata ruang. Dalam hal ini, aktivitas manusia menjadi faktor utama dalam proses terbentuknya lingkungan suatu hunian serta berperan penting menentukan kebutuhan ruang-ruang yang tersedia.

Pola aktivitas pemanfaatan ruang memiliki beberapa faktor yang mempengaruhi ruang aktivitas, pelaku aktivitas, dan waktu aktivitas. Menurut Hakim (2011), elemen-elemen lingkungan yang bersangkutan dengan lansekap ruang luar antara lain adalah

bahan material lansekap, skala, sirkulasi dan parkir, tata hijau, pencahayaan, perkerasan lantai, kenyamanan, drainase, rekayasa lansekap, serta dinding penahan tanah. Perencanaan sebuah kawasan publik akan berkaitan dengan atribut ruang seperti tempat sampah, papan nama, bangku, atau elemen atraksi lainnya.

Selain ruang aktivitas, pola aktivitas juga dipengaruhi oleh pelaku aktivitas itu sendiri. Sebuah ruang berhasil mendukung dan memfasilitasi aktivitas tergantung bagaimana desain dari sebuah ruang memberitahukan kepada pengunjung cara untuk menggunakan ruang tersebut. Kegiatan selalu mengandung empat hal dasar: pelaku, macam kegiatan, tempat dan waktu berlangsungnya kegiatan (Haryadi & B. Setiawan, 2010). Secara konseptual, sebuah kegiatan dapat terdiri dari berbagai sub kegiatan yang saling berhubungan satu sama lainnya sehingga terbentuk sistem kegiatan. Elemen-elemen aktivitas dapat dibagi berdasarkan pelakunya (Haryadi & B. Setiawan, 2010), yaitu sebagai berikut.

1. PKL, dimana tipe komoditas, sifat layanan, bentuk sarana, dan pola persebarannya akan mempengaruhi kecenderungan pengunjung dalam pemanfaatan ruang saat beraktivitas.
2. Pengunjung sebagai pengendara, dimana lokasi, prasarana, dan kapasitas dari fasilitas parkir akan mempengaruhi kecenderungan pengunjung dalam beraktivitas, baik persebaran atau pemanfaatan ruangnya.
3. Pengunjung sebagai pejalan kaki adalah pengguna jalan yang melakukan kegiatan atau aktivitas diwarnai dengan perilaku sosial. Aktivitas tersebut dikelompokkan menjadi aktivitas dinamis (berjalan atau bergerak) dan aktivitas statis (duduk, berdiri, makan dan minum). Hubungan pejalan kaki dengan unsur lain dalam ruang jalan dikelompokkan menjadi hubungan pejalan kaki dengan kendaraan, lokasi parkir kendaraan, dan bangunan.

Untuk mengetahui pola aktivitas pemanfaatan ruang pada kawasan studi yang merupakan kawasan wisata ini, aspek kawasan wisata dan elemen-elemen lingkungan yang bersangkutan dengan ruang aktivitas akan menjadi elemen kajian atau variabel dalam tahap identifikasi pada penelitian ini. Selain itu, elemen aktivitas berupa pelaku pengguna menjadi variabel penting dalam menganalisa pola aktivitas pemanfaatan ruang nantinya.

## **2. Metode Penelitian**

Penelitian ini difokuskan untuk mengkaji pola pemanfaatan ruang luar kawasan wisata Songgoriti. Secara umum, pendekatan yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan mengumpulkan data mengenai pola pemanfaatan ruang luar. Penelitian ini menggunakan metode *behavioral mapping* yang digambarkan dalam bentuk sketsa mengenai suatu area dimana manusia melakukan berbagai aktivitasnya dengan tujuan untuk menggambarkan kecenderungan di dalam sebuah peta dan mengidentifikasi jenis dan frekuensi pelaku. *Behavioral mapping* yang digunakan adalah *place centered mapping* untuk mengetahui bagaimana manusia memanfaatkan, menggunakan atau mengakomodasi aktivitasnya dalam suatu waktu dan tempat tertentu.

## **3. Hasil dan Pembahasan**

### **3.1 Identifikasi Aspek Wisata pada Kawasan**

Kawasan wisata Songgoriti berpotensi untuk pengembangan pariwisata karena potensi alam yang dimilikinya. Objek wisata pada kawasan termasuk wisata alam yang

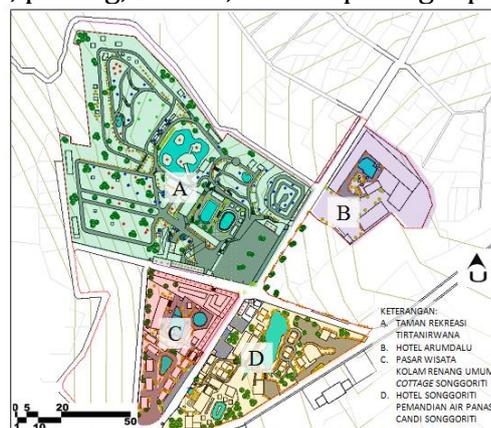
berjenis pariwisata untuk rekreasi (*recreation tourism*) dan menikmati perjalanan (*pleasure tourism*). Sarana dan prasarana yang disediakan pun cukup beragam, sarana yang tersedia yaitu taman rekreasi, penginapan, rumah makan, pasar wisata, dan kolam renang. Sistem transportasi di kawasan ini keseluruhan didominasi oleh transportasi kendaraan bermotor. Keramahtamahan akan dikaitkan dengan keramahan lingkungan seperti penggunaan vegetasi, material, dan atribut penunjang atau pelengkap lainnya untuk mewujudkan keamanan dan kenyamanan pengunjung dalam beraktivitas.



Gambar 1. Atraksi pada Kawasan wisata Songgoriti

### 3.2 Zona dan Atribut Ruang pada Kawasan Wisata Songgoriti

Kawasan wisata Songgoriti ini memiliki fisik ruang yang beragam, serta daya tarik, fasilitas, dan karakteristik yang berbeda-beda yang mana disesuaikan dengan aktivitas dan fungsi yang ditampung. Pada penelitian ini, area kawasan wisata Songgoriti akan dibagi menjadi 4 (empat) blok area yang terdiri dari blok area A (Tirtanirwana dan sekitar), B (Hotel Arumdalu), C (Pasar wisata dan sekitar), dan D (Pemandian air panas dan sekitar). Pembagian blok area ini hanya didasarkan pada lokasi area dan batas fisik ruang yang jelas, yaitu oleh sirkulasi. Tiap blok area memiliki atribut ruang yang berbeda-beda baik dari jenis, ukuran, dan tata letaknya, atribut ruang tersebut antara lain komponen *fix* (bangunan dan sirkulasi) serta komponen *semi-fix* (tempat duduk, gazebo, atribut permainan, patung, *shelter*, atribut pelengkap jalan, dan ruang PKL).



Gambar 2. Pembagian Blok Area Kawasan Wisata Songgoriti



Gambar 3. Tata Lingkungan Fisik Kawasan Wisata Songgoriti

### 3.3 Pola Aktivitas Pemanfaatan Ruang Kawasan Wisata Songgoriti oleh PKL

Pemanfaatan ruang oleh PKL tinggi karena keberadaan PKL semi tetap dan *mobile* memicu perluasan aktivitas jual-beli dan beberapa aktivitas pengunjung lainnya. PKL tetap pada pasar wisata tertata secara linier mengikuti bentuk sirkulasi sehingga pola keramaian yang terbentuk adalah linier. PKL semi tetap dan *mobile* tersebar di beberapa titik yang berdekatan dengan area parkir agar dapat memiliki akses terdekat dan termudah dengan pengunjung, namun tetap berpusat dari letak PKL tetap. Karena letak PKL berada di sisi-sisi jalan, keramaian yang dihasilkan berbentuk radial-linier mengikuti bentuk dari sirkulasi. Ruang yang dimanfaatkan oleh PKL antara lain bahu hingga badan jalan dan beberapa titik di sudut-sudut area parkir.

### 3.4 Pola Aktivitas Pemanfaatan Ruang Kawasan Wisata Songgoriti oleh Pengunjung

Dari hasil pengamatan pada hari kerja di kawasan wisata Songgoriti terlihat intensitas pengunjung yang datang sangat tinggi, namun cukup menurun ketika hari libur. Pemanfaatan ruang oleh pengunjung yang berkendara hanya sebatas sirkulasi yang cukup rendah dan kegiatan parkir yang cukup tinggi serta meningkat ketika hari libur yang ditandai dengan perubahan penggolongan kendaraan pada salah satu area parkir. Pemanfaatan ruang oleh pengunjung yang berjalan kaki umumnya terdiri dari aktivitas jual-beli, makan-minum, kegiatan dalam air (berenang, berperahu, berendam), duduk (istirahat), piknik (duduk santai), jalan dan berfoto. Apabila dilihat dari intensitas pengunjungnya, baik ketika hari kerja maupun hari libur, area yang paling ramai adalah blok area A (Taman Tirtanirwana) dan blok area C (pasar wisata), sedangkan area yang paling sepi adalah blok area B (Hotel Arumdalu).

Dari peta aktivitas pada hari kerja dan hari libur yang terlihat, ragam serta banyaknya aktivitas dipicu dengan adanya suatu atribut ruang di blok area penelitian, yang dijabarkan sebagai berikut.

#### 1. Jual-beli

Aktivitas jual-beli banyak dilakukan di blok area C, yaitu area pasar wisata dan sekitarnya, dimana pengunjung membentuk keramaian di titik-titik PKL berada. Pemanfaatan ruang terjadi di sudut-sudut area parkir dan di bahu hingga badan

jalan sehingga bertumpang-tindih dengan aktivitas pengunjung yang berkendara dan sirkulasi, baik sirkulasi kendaraan maupun pejalan kaki.

## 2. Makan-minum

Aktivitas makan-minum dilakukan di tempat duduk yang disediakan PKL tetap komoditas makanan (blok area A, C, dan D). Pemanfaatan ruang oleh pengunjung juga terjadi pada elemen di bahu jalan dan area parkir yang dianggap menunjang aktivitas, dengan letak yang berada di sekitar PKL semi tetap dan PKL *mobile*.

## 3. Kegiatan dalam air

Kegiatan dalam air yang terjadi di kawasan antara lain renang, berendam dan berperahu. Aktivitas renang dilakukan di kolam renang (blok area A, B, C) dengan kecenderungan pengunjung yang berenang dan duduk-duduk di sekitar sisi kolam, berendam (blok area D) yang dilakukan di kolam dan kamar, serta berperahu (blok area A) dengan kecenderungan pengunjung berperahu menuju area sekitar patung.

## 4. Duduk

Aktivitas duduk ini berkaitan dengan aktivitas renang, dimana duduk dilakukan untuk beristirahat setelah melakukan aktivitas renang. Aktivitas duduk dilakukan di tempat duduk pada gazebo dan *shelter* di sekitar kolam renang (blok A, B, C).

## 5. Piknik

Aktivitas piknik ini terdiri dari aktivitas duduk yang dilakukan pengunjung untuk bersantai menikmati pemandangan dan/atau bersosialisasi dengan pengunjung lainnya. Aktivitas piknik dilakukan di sekitar tempat duduk, gazebo, dan area teduh di sekitar pepohonan (blok area A).

## 6. Jalan dan berfoto

Aktivitas berjalan dilakukan di jalur sirkulasi dan area sekitar elemen atraksi (blok area A), sisi luar dan/atau dalam area parkir (blok area A, B, C, D), serta bahu hingga badan jalan raya. Berfoto dilakukan di jalur sirkulasi, area sekitar elemen atraksi seperti patung, tempat duduk, dan *shelter* (blok area A) dan candi (blok area D). Aktivitas jalan dan berfoto banyak dilakukan pejalan kaki di blok area A (Taman Tirtanirwana dan sekitar) karena pengunjung berpindah tempat dari satu elemen atraksi ke elemen atraksi lainnya. Pemanfaatan ruangnya tersebar membentuk titik-titik dimana atribut atraksi berada seperti patung, *shelter*, dan tempat duduk yang unik. Aktivitas yang intensitasnya rendah adalah aktivitas makan-minum karena atribut pendukung untuk aktivitas ini sangat sedikit dan kurang sesuai.

Aktivitas yang paling banyak dilakukan adalah aktivitas jual-beli serta jalan dan berfoto. Ragam aktivitas terbanyak terletak di blok area A (Tirtanirwana dan sekitar) berupa aktivitas jual-beli, makan-minum, kegiatan dalam air (berenang, berperahu), duduk (istirahat), piknik (duduk santai), serta jalan dan berfoto. Pada umumnya, fasilitas penginapan di kawasan ini sangat rendah ragam aktivitasnya, bahkan terkadang tidak ada. Blok area yang memiliki ragam aktivitas terendah di kawasan ini adalah blok area B (Hotel Arumdalu) dimana ragam aktivitas yang terjadi sangat rendah, yaitu aktivitas duduk, berenang, dan jalan ketika hari kerja, serta terlihat juga aktivitas duduk santai (piknik) ketika hari libur.





Gambar 6. Pola Aktivitas di Kawasan Wisata Songgoriti

#### 4. Kesimpulan

Dari penelitian mengenai pola aktivitas pemanfaatan ruang luar kawasan wisata Songgoriti ini diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

- Pola aktivitas pemanfaatan yang terjadi di kawasan wisata Songgoriti tidak merata. Beberapa ruang memiliki intensitas aktivitas tinggi seperti area Taman Tirtanirwana dan pasar wisata. Beberapa ruang memiliki intensitas aktivitas yang rendah seperti Hotel Arumdalu.
- Taman Tirtanirwana memiliki ragam aktivitas terbanyak dikarenakan banyak ragam atribut ruang yang tersedia. Area Hotel Arumdalu memiliki ragam aktivitas yang paling sedikit dikarenakan fungsi dan sedikitnya atribut ruang yang menarik aktivitas lain disana
- Pemanfaatan ruang aktivitas yang dilakukan pengguna pada hari libur cenderung sama dengan ketika saat hari kerja, namun intensitasnya cukup berbeda.
- Aktivitas yang paling banyak dilakukan adalah aktivitas jalan dan berfoto. Aktivitas yang jarang dilakukan adalah makan-minum.
- Atribut ruang merupakan magnet aktivitas yang dapat menjadi salah satu faktor pengendalian *behaviour setting* di kawasan wisata Songgoriti. Sehingga untuk pengembangan kedepan atribut ruang dapat ditambahkan ataupun dikurangi untuk mendapatkan pemanfaatan aktivitas oleh pengunjung yang tepat sasaran.

#### Daftar Pustaka

- Hakim, Rustam. 2011. *Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Setiawan, B dan Haryadi. 2010. *Arsitektur Lingkungan dan Perilaku*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Rapoport, Amos. 2013. *Human Aspect of Urban Form, Towards a Man-Environment Approach to Urban Form and Design*. Burlington : Elsevier Science.  
<https://www.scribd.com/publisher/11950907/Elsevier-Books-Reference>. (diakses pada: 26 Januari 2016).
- Spillane, J. 2001. *Ekonomi Pariwisata: Sejarah dan Prospeknya*. Yogyakarta: Kanisius.