	<p>ATRIUM: JURNAL ARSITEKTUR ISSN: 2442-7756 E-ISSN: 2684-6918 atrium.ukdw.ac.id</p>
---	---

Pengaruh Pengaturan Pergerakan sebagai Pembentuk *Image* Kawasan Wisata
Studi Kasus: Puncak Sosok Bantul

| Diterima pada 09-02-2022 | Disetujui pada 11-03-2022 | Tersedia online 30-03-2022 |
 | DOI <http://dx.doi.org/10.21460/atrium.v8i1.166> |

Irwin Panjaitan
 Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana
 Jl. dr. Wahidin Sudirohusodo No. 5-25 Yogyakarta
 Email: irwin@staff.ukdw.ac.id

Abstrak

Setiap manusia memiliki ingatan yang bersifat subjektif sebagai rekaman dari kesan sebelumnya. Melalui kesan itu, seseorang menemukan persepsi untuk mengapresiasi karakter yang khas dan kemudian akan memberikan rujukan untuk menyukai atau tidak menyukai atas sesuatu. Pada kegiatan pariwisata, *branding* adalah upaya pemasaran karakter khas sebuah objek wisata agar dapat diterima oleh masyarakat. Dengan *branding* yang tepat, seorang pengunjung dapat merasakan kesan pada kawasan wisata dan kemudian menjadi *image* atas kawasan tersebut. Ketika seseorang memiliki keinginan atau hasrat untuk melakukan kegiatan pariwisata, maka ada kebutuhan untuk dapat merasakan pengalaman yang berbeda. Kemunculan hasrat berwisata menjadikan seseorang mau bergerak untuk mencapai, menemukan, menikmati pengalaman karakter kawasan wisata yang khas, kemudian terbentuk menjadi *image* dari kawasan wisata. Akses, rute, jalur pergerakan merupakan komponen penting penataan pariwisata sebagai upaya pembentuk *image* kawasan. Puncak Sosok adalah salah satu objek wisata di daerah Kabupaten Bantul yang sedang berkembang cukup signifikan. Untuk meningkatkan kualitas *image* Kawasan Wisata Puncak Sosok, dilakukan simulasi pengaturan pergerakan berdasarkan prinsip hubungan antara pergerakan dan elemen rancang kawasan. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, yang memungkinkan dalam menjelaskan hubungan pengaruh pergerakan dan *image* Kawasan Wisata Puncak Sosok.

Kata kunci: pergerakan, *image*, kawasan pariwisata, Puncak Sosok.

Abstract

Title: *Circulation Settings, Route Design as an Image Branding on Tourism Destination/Areas (Case Study: Puncak Sosok Bantul)*

Human being has memories, that shaped and accumulated from the previous experience with a strong impression. Through the impressions, someone would read a distinctive character of a place that might be liked or not. In a tourism destination, branding is an effort to make distinctive character of a tourist attraction marketable, and could be accepted by the visitors. Using the appropriate branding could make a visitor feel the impression of the tourism destination. This can lead into the image branding of the tourism destination to be discovered, experienced and enjoyed by visitors. Access route or pathway is one of the important components of circulation setting which later can shape the image branding of the destination. Puncak Sosok is one of the tourist attractions in the Bantul Regency area which is develop quite significantly. To improve the image quality of the Puncak Sosok tourism area, a simulation has been done for the circulation settings based on the principle of the relationship between the route/pathway and the other elements design. The method used is descriptive qualitative which makes it possible to explain the relationship between the circulation settings and the image of the Puncak Sosok tourism area.

Keywords: *circulation, image, tourism area, Puncak Sosok.*

Pendahuluan

Kegiatan wisata bertujuan untuk mendapatkan pengalaman yang berbeda dari lingkungan keseharian seseorang (Dovey, 2016:185). Pengalaman ini dapat didorong dengan adanya keunikan karakter fisik, baik alamiah ataupun buatan, agar kemudian suasana yang dirasakan dapat menjadi *branding* kawasan. Pengalaman secara spesifik ini yang kemudian akan direkam oleh pengunjung sebagai *image* sebuah kawasan. Gunn (1988) menjelaskan bahwa *brand* sebuah kawasan wisata bergantung kepada *image* yang secara utuh diterima dan direkam oleh pengunjung dalam proses pergerakan menuju - keluar dari sebuah kawasan wisata.

Dengan memahami bagaimana *image* itu didapatkan, kita bisa mendapatkan adanya hubungan antara kualitas penataan ruang-ruang dan sistem pergerakan yang direncanakan. Hubungan ruang dan pergerakan adalah sistem yang di dalamnya terdapat proses perpindahan atau pergerakan pengguna dari satu ruang ke ruang lainnya, seperti proses mencapai, menggunakan, ataupun melewati ruang. Dalam *Image of the City* (Lynch, 1960) dan *Responsive Environments* (Bentley et al., 1985), dikatakan ketika pengguna melakukan pergerakan, maka diperlukan pengaturan jalur yang dapat mengarahkan pengguna mendapatkan pengalaman visual, pengalaman panca indra, dan pengalaman transisi kecepatan, yang pada akhirnya akan terbentuk menjadi pengalaman meruang. Melalui pergerakan yang diatur, kemudian dapat mendorong pengguna untuk mampu merasakan

kualitas dan karakter ruang yang spesifik dan khas.

Pariwisata merupakan salah satu jenis industri yang berusaha memberikan pengalaman khas bagi setiap pengunjungnya. Pariwisata mencoba mengolah keunikan dari sebuah kawasan, kemudian dijadikan sebagai atraksi untuk menarik pengunjung agar mau hadir pada kawasan wisata. Pengembangan kawasan pariwisata yang berhasil dan berkelanjutan adalah yang mampu menggerakkan hasrat (*desire*) masyarakatnya baik sebagai *insider* maupun sebagai *outsider* (Beeton, 2015). Menurut Dovey (2016), ketika berwisata, pengalaman yang unik akan mempengaruhi proses pengalaman meruang pengguna secara bertahap dari merasakan perbedaan (*feel*), melibatkan emosi (*affect*), hingga kemudian merekam memori (*atmosphere*). Hasrat yang terbangun dapat menjadi kekuatan untuk mengarahkan, mengendalikan, hingga memaksakan kehendak pengguna agar dapat bergerak dan memanfaatkan tatanan ruang yang ada, termasuk pada kawasan wisata.

Dalam pariwisata, kawasan yang terbentuk dilihat sebagai produk untuk dikonsumsi oleh pengunjung. Ada pertemuan antara ekspektasi oleh pengunjung terhadap pengalaman yang diterima pada kawasan tersebut. Sehingga kawasan wisata memiliki perbedaan dari perspektif penghuni (*insider*) dan perspektif pengunjung (*outsider*). Untuk membentuk *image* yang berkualitas dan utuh pada kawasan wisata, kita tidak hanya melihat pusat atraksi saja, namun perlu dilihat sebagai kesatuan kawasan.

Mengacu pada istilah "*district*" oleh Lynch (1960) yaitu suatu area yang

relatif cukup luas pada suatu bagian kota di mana pengamat/orang dapat memasukinya secara fisik/jiwa dan dalam area tersebut memiliki karakter yang sama. Karakter yang terdapat pada *district* didapatkan dengan adanya konsistensi yang sama dan saling mendukung oleh pergerakan yang mempengaruhi morfologi kawasan, sehingga karakter kawasan baik fisik dan non-fisik akan semakin mudah diterima: *“concistencies of texture or character within the urban fabric”*. Kualitas karakter visual lingkungan yang mudah ditangkap dapat mempengaruhi ikatan emosional pengguna, seperti yang dikatakan Dovey (2016), *“The feel of a place, what it represent to you, the people the buildings the things that happen there are all part of the urban character, both social and special.”* (hal. 120).



Gambar 1. Suasana kegiatan pariwisata Puncak Sosok

Sumber:

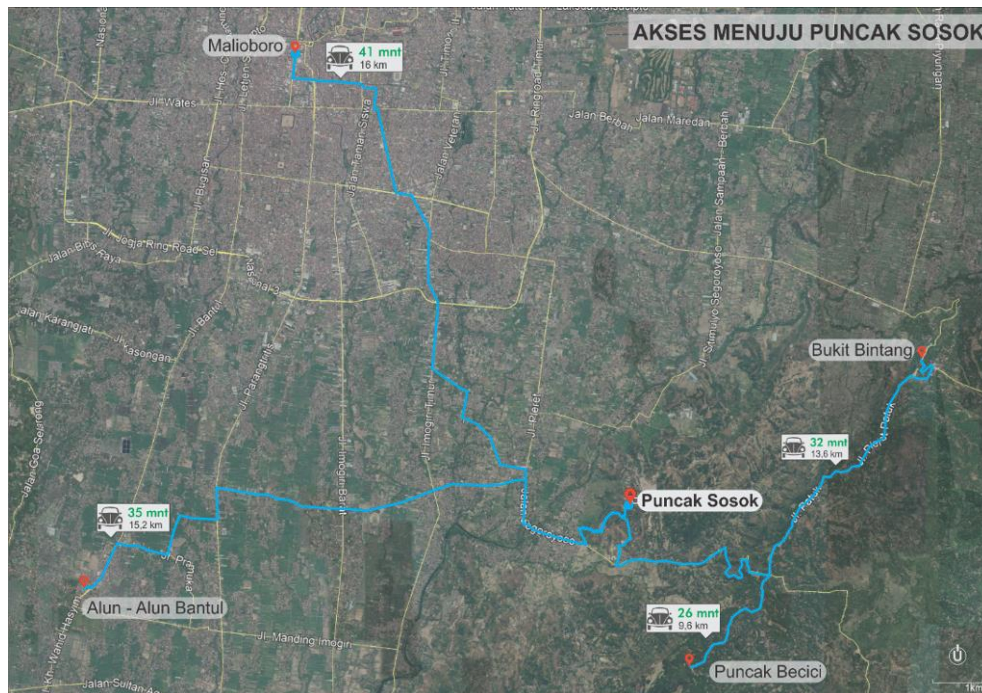
<https://nginapdijogja.com/8997/puncak-sosok/>, diakses November 2021

Kondisi Eksisting Puncak Sosok

Kawasan Puncak Sosok merupakan salah satu tujuan wisata dengan atraksi

alamiah berupa panorama bukit-lembah dan adanya kegiatan musikal secara rutin. Puncak Sosok berada di Desa Bawuran, Kecamatan Pleret, Kabupaten Bantul, Provinsi DIY dengan luas sekitar 7000 m². Untuk dapat mencapai lokasi Puncak Sosok dibutuhkan waktu sekitar 40 menit dari Kawasan Wisata Malioboro Yogyakarta menggunakan kendaraan bermotor. Berdasarkan wawancara bersama Pokdarwis dan pengelola Bumdes Desa Bawuran pada bulan Agustus 2020, Puncak Sosok memiliki jumlah kunjungan rata-rata sekitar 2000 pengunjung per hari dan paling tinggi bisa mencapai sekitar 6500 pengunjung.

Kawasan Puncak Sosok merupakan kawasan wisata yang memiliki potensi pemandangan alam perbukitan yang baru di Kabupaten Bantul. Objek wisata ini menawarkan wisata pemandangan yang indah di atas bukit dan juga dikembangkan sebagai area jalur sepeda gunung. Salah satu daya pikat kawasan ini yaitu pada sore hari karena dapat melihat keindahan pemandangan matahari terbenam yang diiringi alunan musik hingga malam hari, terlebih pada saat acara-acara khusus. Proses pencapaian Puncak Sosok diawali dengan perpindahan pergerakan dari jalur Yogyakarta – Puncak Becici, melewati permukiman masyarakat dengan jalur berkontur, memarkirkan kendaraan, lalu berjalan kaki hingga Puncak Sosok. Untuk mendapatkan pengalaman meruang yang berkualitas dan utuh terhadap Puncak Sosok, perlu dilakukan pengaturan pergerakan dari dan menuju Puncak Sosok berdasarkan elemen rancang kawasan.



Gambar 2. Ketercapaian Puncak Sosok dari pusat kegiatan populer sekitar
Sumber https://g.page/puncak_sosok?share, diolah oleh penulis, Desember 2021

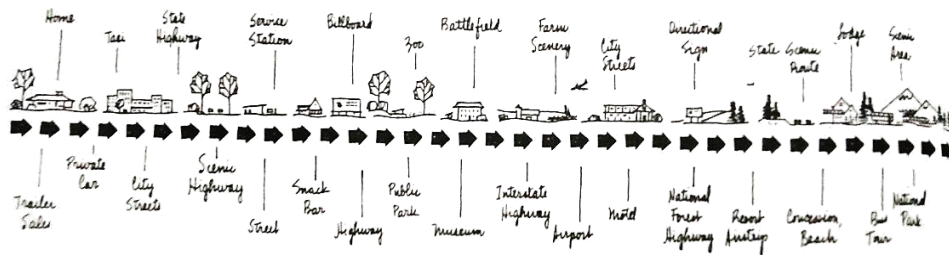
Untuk mencapai Puncak Sosok, pengunjung harus melalui perjalanan sekitar 1,5 kilometer dari jalan raya Jogja-Becici, melewati permukiman warga dengan jalan berkontur dan lebar rata-rata 2,5 meter sampai 3 meter. Dengan demikian diperlukan sebuah studi sebagai upaya untuk mengatur sistem pergerakan dari dan menuju Puncak Sosok agar dapat menjaga atau meningkatkan kualitas pengalaman meruang pengunjung Puncak Sosok.

Metode

Untuk mendorong pengalaman khas pengguna di Kawasan Puncak Sosok diperlukan pengaturan pergerakan pengguna dengan mengikuti komponen pariwisata seperti yang disampaikan oleh Cooper (1993) antara lain:

attraction, access, amenities, dan ancillary service. Dalam penjelasannya, seluruh komponen pariwisata memiliki keterkaitan yang saling mempengaruhi, sehingga dapat menentukan kualitas pengalaman pengunjung kawasan wisata.

Dalam penelitian ini pendekatan yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif untuk memberikan gambaran kondisi eksisting, fenomena, atau sebuah realita yang ditemukan, dan kemudian dapat dipahami sebagai karakter pada objek penelitian, (Bungin, 2003:68). Pengumpulan data primer dilakukan dengan pengamatan langsung secara periodik pada area Puncak Sosok dan data sekunder didapatkan dengan mencoba menelaah literatur yang relevan.



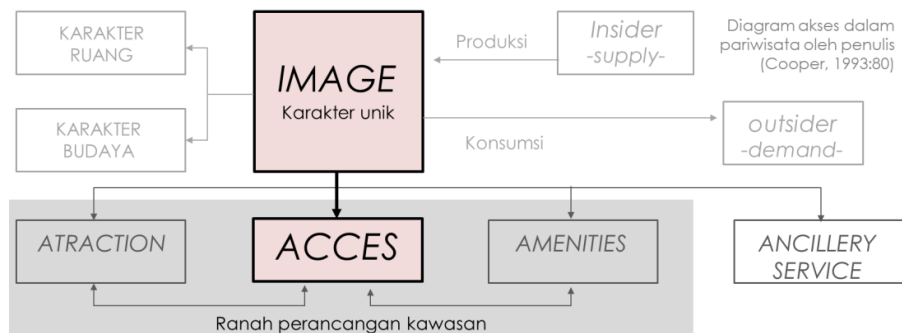
Gambar 3. Rangkaian perjalanan yang membentuk *image*
 Sumber: Gunn, 1988:10

Untuk mendukung metode ini dilakukan teknik *overlay* (Sanoff, 1991) dengan elemen-elemen rancang kota berdasarkan Shirvani (1985) terhadap komponen pariwisata akses untuk menemukan pergerakan yang mendukung tangkapan *image* kawasan.

Teknik ini akan mempermudah penulis untuk dapat menyampaikan data, analisis, dan temuan secara deskriptif, terutama dalam menyampaikan hubungan antara kualitas pergerakan dan kualitas pengalaman meruang pengguna. Tahapan penelitian diawali dengan studi literatur hubungan pergerakan dan *image* kawasan wisata, pengambilan data dan informasi, dan

simulasi prinsip pada Puncak Sosok, lalu menarik kesimpulan dari simulasi.

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan alternatif gagasan dari pengaturan sistem pergerakan dan elemen rancang kawasan yang mendukung *image* Kawasan Puncak Sosok secara menyeluruh. Namun, keterbatasan dalam penelitian yang dilakukan saat kondisi pandemi Covid-19, yang mengakibatkan jumlah pengunjung menjadi sangat berkurang, menyebabkan pengamatan terhadap intensitas pergerakan pengunjung dari dan menuju Puncak Sosok tidak dapat dilakukan.



Gambar 4. Diagram hubungan akses terhadap *image* kawasan destinasi wisata
 Sumber: Analisis penulis, 2021

Hasil dan Pembahasan

Pergerakan yang terjadi antar ruang-ruang memiliki perspektif baru sebagai cara kita menangkap *image* kawasan. Hal ini sejalan dengan yang disampaikan oleh Dovey (2016), “This

is their city and tourism is the major industry; the street is where they learn the languages and the tactics of staying one step ahead.” (hal. 187).

Dengan demikian, *street* sebagai media pergerakan memiliki fungsi yang lebih

bagi seorang pengunjung kawasan wisata, di mana pengalaman dan pengetahuan pengunjung terhadap informasi di kawasan terbentuk menjadi *image* dan kemudian pengunjung dapat membuat keputusan sesuai hasratnya (*desire*). *Street* menurut Carmona et al. (2010) dapat diartikan sebagai ruang yang mewadahi pergerakan mencapai kebutuhannya. “*Street is linear 3d spaces, enclosed on opposite sides by buildings, visually dynamic- strong sense of movement.*” (hal.147). Sedangkan dimensi akses berperan sebagai penghubung yang mampu mendukung dimensi-dimensi yang lain (Lynch, 1981:118).

Pengaturan pergerakan merupakan bagian penting dalam mendukung pengalaman meruang yang berkualitas. Akses merupakan komponen pariwisata yang dapat mengatur pergerakan pada kawasan wisata, memberikan pengalaman meruang, kemudian menawarkan perspektif unik sebagai motivasi berwisata bagi pengunjung. Ketika banyak orang menjadi antipati terhadap kawasan *slum area*, pengaturan akses yang tepat dapat menghambat degradasi kualitas lingkungannya, bahkan mampu menaikkan nilai kawasan secara keseluruhan, kemudian mampu menarik kehadiran pengunjung. Hal tersebut sangat dimungkinkan karena *image* di awal memiliki stigma negatif kemudian dapat ditampilkan melalui perspektif berbeda, sehingga menjadi pengalaman baru yang khas bagi pengunjung.

Dengan hubungan teoritis yang disampaikan, maka perlu melakukan pembahasan hubungan *image* kawasan dan pergerakan secara konsisten agar dapat ditemukan hubungan secara prinsip antara elemen rancang kawasan

dan juga komponen akses dalam pariwisata secara utuh. Hubungan ini ditunjukkan melalui tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hubungan komponen pariwisata akses pada elemen rancang kawasan

Elemen rancang kawasan	Komponen pariwisata akses
Pemanfaatan ruang	<ul style="list-style-type: none"> • Keragaman pemanfaatan ruang dan aktivitas • Aktivitas dalam kawasan: jenis, jam hidup (<i>opening hours</i>)
Sirkulasi dan parkir	<ul style="list-style-type: none"> • Pola pergerakan berdasarkan transportasi • Jenis moda transportasi • Sistem / hierarki ruang jalan
Tata bangunan	<ul style="list-style-type: none"> • Konfigurasi lahan: <i>setback</i>, orientasi, KDB, KLB • Bangunan sebagai penanda kawasan
Ruang terbuka	<ul style="list-style-type: none"> • ragam dan pola ruang terbuka : <i>street</i> dan <i>square</i>

Sumber: Analisis penulis, 2021

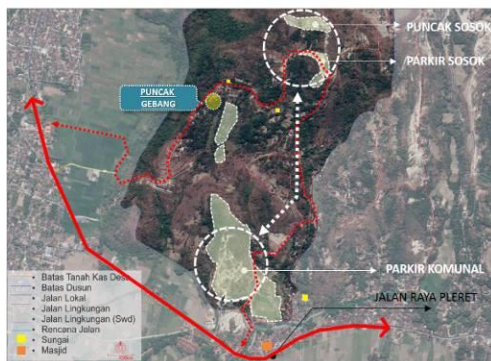
Pemanfaatan Ruang

Pengaturan pergerakan pada Puncak Sosok dilakukan pertama kali dengan mengatur titik atraksi yang dapat mendorong terjadinya pergerakan pada Kawasan Puncak Sosok. Dalam pengaturan atraksi dipertimbangkan kepemilikan lahan yang dapat dikembangkan dan ragam jenis aktivitasnya. Untuk optimalisasi pemanfaatan ruang pada Puncak Sosok, atraksi menuju Puncak Sosok dibagi menjadi tiga bagian sebagai berikut:

- Atraksi utama yang berada pada Puncak Sosok dengan tema **Sosok Self Fulfillment** merupakan kegiatan menghabiskan waktu dengan menikmati suasana, baik dilakukan sendirian ataupun

berkelompok. Aktivitas pada tema ini adalah parkir, kuliner, melihat pemandangan, menikmati musik, bercengkerama bersama rekan, dan sebagainya.

- b. Atraksi pendukung yang berada antara jalan raya Yogyakarta-Becici dan Puncak Sosok dengan tema **Sosok Fun Tracking** merupakan kegiatan *tracking* jalur alamiah yang berkontur oleh pengunjung secara individu ataupun kelompok, melewati permukiman, alam, ataupun pusat-pusat aktivitas masyarakat yang khas. Aktivitas pada tema ini adalah *hiking*, bersepeda *down/up-hill*, berkendara wisata.
- c. Atraksi pendukung yang berada pada batas jalan raya dengan tema **Sosok Embrace Family** merupakan kegiatan untuk menghabiskan waktu bersama keluarga dan teman. Pengunjung yang tidak ingin naik ke Puncak Sosok dapat menghabiskan waktu di area ini. Aktivitas pada tema ini adalah restoran keluarga, *mini zoo*, parkir komunal, dll.



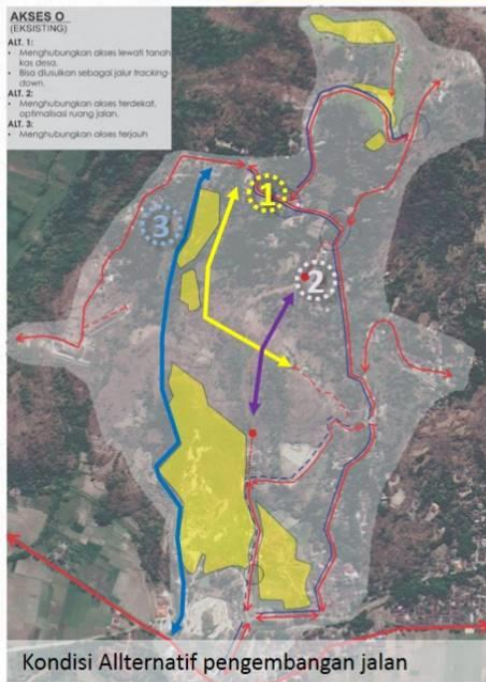
Gambar 5. Pencapaian dan jalur pergerakan berdasarkan potensi lahan Kawasan Puncak Sosok untuk diintervensi
 Sumber: https://g.page/puncak_sosok?share, diolah oleh penulis, Desember 2021



Gambar 6. Usulan pembagian atraksi dan aktivitas pada Kawasan Puncak Sosok
 Sumber: https://g.page/puncak_sosok?share, diolah oleh penulis, Desember 2021

Sirkulasi dan Parkir

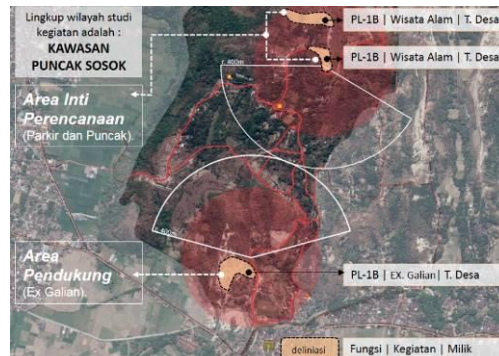
Dalam pengaturan pergerakan, terdapat tiga komponen utama yaitu media, moda, dan sistem pergerakan dalam kawasan tertentu. Dengan mengetahui atraksi dan aktivitas yang telah ditentukan, dapat menjadi jangkar bagi pergerakan di dalam Kawasan Puncak Sosok. Untuk mendukung pergerakan yang mewujudkan kesatuan *image* dari seluruh Kawasan Puncak Sosok, diperlukan intervensi terhadap jalur sirkulasi. Alternatif yang dipilih adalah konektivitas yang kedua karena memiliki optimalisasi derajat permeabilitas dan legibilitas yang tinggi dan dapat berkontribusi positif bagi Kawasan Puncak Sosok. Dengan jalur sirkulasi yang saling terkoneksi, kita dapat menentukan potensi pengembangan sistem dan moda pergerakan dalam kawasan.



Gambar 7. Alternatif konektivitas pergerakan pada Kawasan Puncak Sosok
Sumber: https://g.page/puncak_sosok?share, diolah oleh penulis, Desember 2021

Pada Kawasan Puncak Sosok terdapat dua lokasi titik parkir, yang pertama ditetapkan adalah pada area pendukung sebagai parkir komunal, yang kedua berada pada area utama sebagai parkir transit. Penentuan jenis parkir dilakukan dengan mempertimbangkan potensi sistem pergerakan yang dapat digunakan Kawasan Puncak Sosok, yaitu pergerakan pengunjung dari jalan raya Yogyakarta – Puncak Becici dengan berbagai moda transportasi yang dapat diterima pada area parkir

komunal Kawasan Puncak Sosok. Setelah itu, untuk menuju area utama Puncak Sosok, pengunjung dapat memilih beberapa alternatif moda yaitu: menggunakan kendaraan pariwisata secara *shuttle* (bolak-balik) dari parkir komunal menuju parkir transit sesuai jadwal dan rute konsisten, menggunakan sepeda atau dengan berjalan kaki melewati rute khusus yang menarik hingga menuju Puncak Sosok.

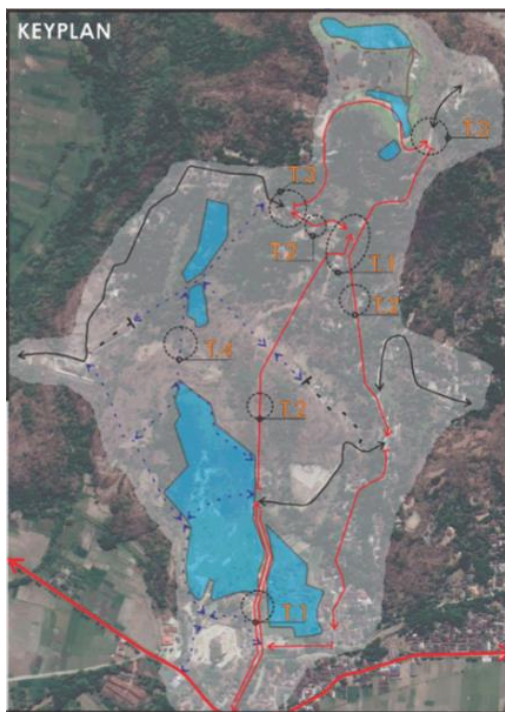


Gambar 8. Radius parkir pada sistem pergerakan Kawasan Puncak Sosok
Sumber: https://g.page/puncak_sosok?share, diolah oleh penulis, Desember 2021

Dari sistem dan konektivitas sirkulasi pada Kawasan Puncak Sosok, kemudian dapat ditentukan tipe pengembangan klasifikasi jalur sirkulasi menjadi tiga tipe jalur sirkulasi seperti yang ditampilkan pada diagram berikut:



Gambar 9. Tipe jalur sirkulasi pada Kawasan Puncak Sosok
Sumber: Analisis penulis, 2021

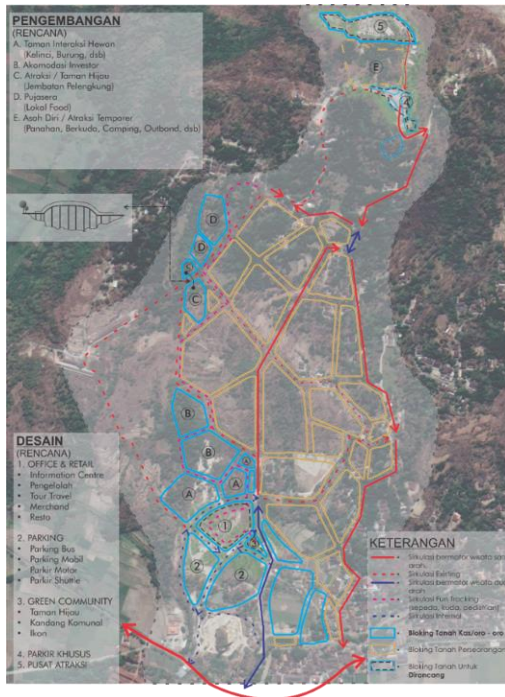


Gambar 10. Tipe jalur-moda-sistem pergerakan pada Kawasan Puncak Sosok
Sumber: https://g.page/puncak_sosok?share, diolah oleh penulis, Desember 2021

Tata Bangunan dan Ruang Terbuka

Pengaturan pergerakan pada Kawasan Wisata Puncak Sosok yang telah ditetapkan akan berdampak secara langsung pada tata bangunan, sekaligus pada ruang terbuka yang membentuk pola morfologi kawasan. Pengaturan pergerakan yang dilakukan pada Puncak Sosok bertujuan untuk mendapatkan optimalisasi aktivitas pengunjung wisata secara merata pada kawasan. Struktur ruang Kawasan Puncak Sosok harus memiliki orientasi kawasan yang jelas melalui keberadaan pusat kawasan sekaligus sebagai gerbang utama kawasan (*main gate*) yang akan menjadi titik orientasi pengunjung dan titik distribusi ke sub-sub area/kegiatan yang akan dikembangkan di Kawasan Wisata Puncak Sosok. Alternatif pola jaringan yang terpilih nantinya akan mengoptimalkan struktur ruang dan

orientasi di dalam kawasan agar pengembangannya dapat merata.



Gambar 11. Simulasi morfologi kawasan yang terpengaruh jejaring pergerakan Kawasan Puncak Sosok

Sumber: https://g.page/puncak_sosok?share, diolah oleh penulis, Desember 2021

Dengan ditetapkannya pengaturan pergerakan dalam Kawasan Puncak Sosok, dapat disimulasikan morfologi kawasan yang dapat terbentuk, dengan uraian penjelasan sebagai berikut:

- a. Dari aspek aksesibilitas kawasan, pengembangan aksesibilitas kawasan akan mencakup 2 (dua) komponen:
 - Pengembangan jalur internal wisata yang menghubungkan antar sub area dalam Kawasan Puncak Sosok
 - Pengembangan jalur eksternal wisata yang menghubungkan akses masuk dan keluar Kawasan Wisata Puncak Sosok
- b. Berdasarkan optimalisasi pemanfaatan lahan, terdapat beberapa alternatif dalam

pengembangan konektivitas pergerakan Puncak Sosok:

- Menghubungkan akses sedang dengan melewati semua tanah desa
 - Menghubungkan akses terdekat dengan melewati sebagian tanah desa
 - Menghubungkan akses terjauh dengan melewati semua tanah desa
- c. Dari aspek permeabilitas dan legibilitas kawasan, pengembangan ini akan mencakup 2 hal:
- Pengembangan *node* atau simpul pengikat sub-sub zona yang diwujudkan dalam bentuk *square/plaza/ruang* terbuka, titik parkir, yang berfungsi sebagai titik pengikat pada jalur pergerakan kawasan
 - Pengembangan lansekap kawasan sebagai area transisi dan orientasi menuju titik aktivitas yang beragam

Hubungan Komponen Pariwisata Akses dan Elemen Perancangan

Komponen pariwisata akses dan elemen perancangan pada Kawasan Puncak Sosok dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil hubungan komponen pariwisata akses dan elemen perancangan Kawasan Puncak Sosok

Elemen Rancang Kawasan	Komponen Pariwisata Akses
Pemanfaatan Ruang	<ul style="list-style-type: none"> • Perlu dilakukan atraksi pendukung pada atraksi utama Puncak Sosok • Penambahan varian aktivitas agar mampu menarik tipe pengguna yang lain
Sirkulasi dan Parkir	<ul style="list-style-type: none"> • Puncak Sosok dengan parkir komunal dan parkir transit

	<ul style="list-style-type: none"> • Perlu penguatan konektivitas pergerakan • Sistem pergerakan utama menggunakan <i>shuttle</i>, kemudian dengan moda <i>non-motorize</i>
Tata Bangunan dan Ruang Terbuka	<ul style="list-style-type: none"> • Morfologi kawasan terbentuk dengan menyesuaikan jejaring pergerakan morfologi yang terbentuk secara alamiah dan bergantung pada keunikan aktivitas

Sumber: Analisis penulis, 2021

Dengan penjelasan tersebut, dapat ditunjukkan hubungan pengaruh komponen pariwisata akses pada *image* kawasan wisata, yaitu:

- Akses dapat mempengaruhi perkembangan kawasan Pergerakan menghasilkan sebuah jejaring pada sebuah kawasan yang terbentuk menjadi morfologi kawasan. Morfologi kawasan memiliki karakter lingkungan yang khas dan unik, menjadi *image* kawasan wisata.
- Akses dapat menunjukkan kedalaman pengalaman Pergerakan memiliki proses yang bergantung pada moda, media, dan sistem. Dalam proses tersebut pengunjung kawasan dapat menggali, menikmati, dan kemudian merekam setiap keunikan yang ada menjadi *image* kawasan wisata.

Kesimpulan

Setiap kawasan wisata dapat dipastikan memiliki keunikan atau kekhasan sendiri. Dengan keunikan ini, diperlukan adanya pengaturan pergerakan yang mendukung keunikan

pada kawasan wisata. Simulasi yang dilakukan pada Puncak Sosok menunjukkan beberapa bagian yang dapat dioptimalisasi pada kajian serupa, yang paling penting adalah akurasi data, ragam informasi dari *stakeholder*, dan metode survei yang lebih efektif.

Dengan melakukan simulasi pengaturan pergerakan pada Kawasan Wisata Puncak Sosok, dapat ditunjukkan adanya hubungan pergerakan yang mempengaruhi proses pengalaman meruang pengunjung pada kawasan. Pengaturan pergerakan memerlukan tiga komponen utama berupa moda, media, dan sistem yang secara langsung akan ikut membentuk karakter kawasan melalui morfologi kawasan yang terbentuk. Prinsip utama dalam pengaturan pergerakan adalah informasi yang mampu ditangkap pengunjung dengan mempertimbangkan derajat permeabilitas dan legibilitas kawasan. Dengan demikian, maka jejaring pergerakan ini dapat menjadi sarana pengunjung dalam menemukan, mengalami, dan merekam setiap keunikan dari kawasan wisata dan pada akhirnya terbentuk menjadi *image* kawasan wisata.

Terdapat hubungan komponen pariwisata akses dan elemen perancangan pada Kawasan Puncak Sosok, yaitu:

Pemanfaatan Ruang

Dalam menata akses pariwisata sebaiknya dapat mempertimbangkan keberadaan atraksi utama dan atraksi pendukung Kawasan Wisata Puncak Sosok. Diperlukan adanya upaya penambahan varian aktivitas agar pengunjung dapat lebih lama dalam berwisata di Kawasan Wisata Puncak Sosok.

Sirkulasi dan Parkir

Untuk mendukung pencapaian dari dan menuju Puncak Sosok, diperlukan pengaturan parkir komunal pada pintu masuk jalan raya dan parkir transit di dekat Puncak Sosok. Pengaturan ini dapat didukung dengan sistem transportasi yang menggunakan *shuttle* secara bolak-balik dari parkir komunal ke parkir transit untuk meningkatkan pengalaman dengan moda *non-motorized*.

Tata Bangunan dan Ruang Terbuka

Jejaring pergerakan yang terbentuk akan mempengaruhi pertumbuhan alamiah dari permukiman penduduk yang berada di Kawasan Puncak Sosok, sehingga perlu pengaturan karakter tatanan bangunan agar mendukung keunikan Puncak Sosok. Puncak Sosok memiliki karakter lahan berkontur sehingga diperlukan pengaturan ruang terbuka sebagai simpul terhadap pergerakan yang direncanakan agar pengunjung mendapatkan *view* dan orientasi yang lebih baik.

Simulasi ini diharapkan dapat dilakukan pada beberapa kasus kawasan wisata di berbagai tempat dengan karakter yang berbeda agar kita mendapatkan kesimpulan yang konsisten terkait dengan hubungan pengaturan pergerakan dan *image* kawasan wisata.

Daftar Pustaka

Beeton, S. (2015). *Travel, tourism, and the moving image*. Channel View Publications.

Bentley, I., Alcock, A., Murrain, P., McGlynn, S., Smith, G. (1985). *Responsive environments a manual for designers*. Architectural Press.

Bungin, B. (2003). *Metode penelitian kualitatif*. Raja Grafindo Persada.

Carmona, M., Heath, T., Tiesdell, S., Oc, T. (2010). *Public places, urban spaces: The dimensions of urban design second edition*. Routledge.

Cooper, C. (1993). *Tourism: Principles & practice*. Pitman Publishing.

Dovey, K. (2016). *Urban design thinking: A conceptual toolkit*. Bloomsbury.

Gunn, C. (1988). *Vacationscape: Designing tourist regions*. Van Nostrand Reinhold.

Lynch, K. (1960). *The image of the city*. MIT Press.

Lynch, K. (1981). *A theory of good city form*. MIT Press.

Sanoff, H. (1991). *Visual research method in design*. Van Nostrand Reinhold.

Shirvani, H. (1985). *The urban design process*. Van Nostrand Reinhold.

Kangwahyu. (2019, Agustus 23). *Pesona Puncak Sosok Yogyakarta*. nginapdijogja.com.
<https://nginapdijogja.com/8997/puncak-sosok/>