

**POLA PEMANFAATAN TAMAN WISATA WENDIT
DI KABUPATEN MALANG**

SKRIPSI

**PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR
LABORATORIUM DESAIN PERMUKIMAN DAN KOTA**

Ditujukan untuk memenuhi persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Teknik



**SINDYARTI MULIA JAYA
NIM. 145060500111023**

**UNIVERSITAS BRAWIJAYA
FAKULTAS TEKNIK
MALANG**



**LEMBAR PENGESAHAN
POLA PEMANFAATAN TAMAN WISATA WENDIT
DI KABUPATEN MALANG**

SKRIPSI

**PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR
LABORATORIUM DESAIN PERMUKIMAN DAN KOTA**

Ditujukan untuk memenuhi persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Teknik



**SINDYARTI MULIA JAYA
NIM. 145060500111023**

Skripsi ini telah direvisi dan disetujui oleh dosen pembimbing
pada tanggal Juli 2018



Mengetahui dan disetujui oleh Dosen Pembimbing
Kec. Program Studi Sarjana Arsitektur

Ir. Heri Sutanto, M.Arch.St., Ph.D.
NIP. 19650218 199002 1 001

Dosen Pembimbing

Ir Jenny Ernawati, MSP, Phd
NIK. 196212231988022001

PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya dan berdasarkan hasil penelusuran berbagai karya ilmiah, gagasan dan masalah ilmiah yang diteliti dan diulas di dalam Naskah Skripsi/Tesis/Disertasi ini adalah asli dari pemikiran saya. tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah Skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia Skripsi dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Malang, Juli 2018

Mahasiswa,



Sindyarti M.
NIM. 145060500111023

RIWAYAT HIDUP

Sindyarti Mulia Jaya, Malang, 1 Juni 1996. Anak dari Achmad Yasin dan Supinah. SD sampai SMA di kota Malang. Lulus SMA tahun 2014, lulus program sarjana Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Brawijaya tahun 2018.

Malang, Juli 2018

Penulis



Ucapan Terimakasih

Puji panjat syukur kepada Allah SWT. atas nikmat, rezeki, perlindungan dan ridhonya kepada penulis. Dan tak lupa beribu terima kasih ditujukan kepada semesta kedua orang tua tercinta, Ayah dan Ibu. Teriring doa dan dan rasa syukur penulis untuk Ayah dan Ibu atas segala dukungannya hingga penulis menyelesaikan pendidikan ini.

Ucapan terima kasih juga teruntuk teman-teman yang mendukung penelitian dan memberikan waktunya selama empat tahun ini untuk bersama penulis dalam berproses di kampus ini. Semoga Allah membalas kebaikan teman-teman sekalian dengan caraNya yang indah.

Malang, Juli 2018

Penulis



ABSTRAK

Taman wisata wendit adalah suatu wilayah terbuka yang di tumbuh di berbagai tanaman yang memiliki fungsi sebagai obyek wisata, yang dapat dinikmati dan memiliki daya tarik wisata utama berupa kolam pemandian dan habitat jenis monyet ekor panjang. Dengan adanya taman wisata dapat memberikan sarana rekreasi dengan berbagai hiburan dan aktivitas di dalamnya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pola pemanfaatan ruang pada Taman wisata Wendit yang sesuai dengan keadaan desain fisik yang ada. Metode yang digunakan adalah analisis kualitatif, menggunakan pemetaan *place centered mapping*. Hasil dari penelitian yang dilakukan ini dapat berguna sebagai acuan dalam usaha pengembangan taman wisata di hari kedepannya, sehingga perubahan yang dilakukan tepat pada komponen yang perlu. Penelitian merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Pengamatan dilakukan pada zona-zona yang telah dibagi pada area taman wisata Wendit, pada saat siang hari dan sore hari dan dilakukan pada saat hari kerja (senin-kamis) dan hari libur (sabtu-minggu). Dari penelitian ini dapat diketahui bahwa pemanfaatan taman wisata wendit tidaklah merata beberapa area seperti pasar wisata, area hutan dan area kolam perahu kurang dimanfaatkan. Pola yang muncul dari pemanfaatan taman wisata berupa pola linear.

Kata Kunci : pola, pemanfaatan, taman wisata

ABSTRACT

Wendit tourism park is an open area that tumbuhi various plants that have a function as a tourist attraction, which can be enjoyed and has a major tourist attraction in the form of bathing pool and long-tailed monkey species habitat. With the tourist park can provide recreation facilities with various entertainment and activities in it. The purpose of this research is to know the pattern of spatial utilization on Wendit Tourism Ticket which is in accordance with existing physical design condition. The method used is qualitative analysis, using place centered mapping. The results of this research can be useful as a reference in the development of tourist parks in the future, so that changes are made exactly on the components that need. This research is a qualitative descriptive research. Observations were made on zones that have been divided into the Wendit tourist park area, during the day and afternoon and done on weekdays (Monday-Thursday) and holidays (Saturday-Sunday). From this research it can be seen that the utilization of wendit tourist park is not evenly distributed some areas such as tourism market, forest area and boat pool area less utilized. Patterns that arise from the use of a tourist park in the form of a linear pattern.

Keywords : pattern, utilized, tourism park

PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur ke hadirat Allah SWT karena limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini, dengan judul Pola Pemanfaatan Ruang Taman Wisata Wendit di Kabupaten Malang

Selama penyusunan Proposal Skripsi ini, saya dibantu oleh berbagai pihak. Sehingga dalam kesempatan ini kami menyampaikan penghargaan dan rasa terima kasih kepada:

1. Ibu Jenny Ernawati, MSP., PhD. selaku dosen pembimbing.
2. Orang tua dan keluarga yang mendukung saya.
3. Serta teman-teman yang telah mendukung dalam proses penulisan proposal ini

Selama proses pembuatan proposal skripsi ini masih jauh dari sempurna, untuk itu saya menerima kritik dan saran yang membangun demi perbaikan kekurangan tersebut. Semoga proposal skripsi ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak.

Malang, Juli 2018

Penulis



RINGKASAN

Sindyarti Mulia Jaya, Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Universitas Brawijaya, Juli 2018, *Pola Pemanfaatan Ruang Taman Wisata Wendit di Kabupaten Malang*, Dosen Pembimbing : Ir. Jenny Ernawati, MSP., PhD.

Taman wisata adalah suatu wilayah terbuka yang di tumbuh di berbagai tanaman yang memiliki fungsi sebagai obyek wisata, yang dapat dinikmati dan memiliki daya tarik wisata tertentu. Taman Wisata Wendit terletak di Desa Mangliawan, Kecamatan Pakis, Kabupaten Malang. Taman wisata ini tidak terlalu jauh dengan pusat Kota Malang yaitu kurang lebih 8 km, dan searah dengan penanjakan gunung Bromo. Taman ini memiliki luas 9 hektar yang memiliki banyak ruang hijau terbuka dan di tumbuh di banyak pohon besar. Selain terkenal dengan pemandiannya, wendit juga dikenal sebagai habitat monyet yang berjenis monyet ekor panjang (*Macaca Fescicularis*).

Taman wisata Wendit di memiliki beberapa area dengan fungsi yang bermacam-macam yaitu area parkir, area pasar wisata, area theater, area plaza, area danau buatan, area bermain anak, area pemandian alami, area waterboom, area kolam spa, area kolam anak dan area kolam arus. Namun perkembangan yang ada pada saat ini, dengan berbagai fasilitas yang ada di sana tidak semua area memiliki pemanfaatan yang baik. Beberapa area tidak memiliki aktivitas, dan desain yang ada tidak sesuai dengan kecenderungan aktivitas pelaku. Sehingga tidak semua area taman wisata ramai, keramaian hanya berpusat pada area- area tertentu saja.

Penelitian ini merupakan Penelitian merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Peneliti melakukan pengamatan dan observasi di lapangan, maka data yang diperoleh akan dianalisis dengan metode analisis kualitatif dimana menampilkan pemetaan *Place Centered Mapping* dengan penjelasan berupa *annotated diagram* pada pemetaan tersebut. Metode atau teknik ini adalah pemetaan 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.

SUMMARY

Sindyarti Mulia Jaya, Department of Architecture, Faculty of Engineering Brawijaya University, July 2018, *Pattern Space Utilization at Taman Wisata Wendit Kabupaten Malang*, Supervisor: Ir. Jenny Ernawati, MSP., PhD.

*Tourist park is an open area overgrown with various plants that have a function as a tourist attraction, which can be enjoyed and have a certain tourist attraction. Wendit Park is located in Mangliawan Village, Pakis District, Malang Regency. This tourist park is not too far with the center of Malang is approximately 8 km, and in the direction of mountain climbing Bromo. The park has an area of 9 hectares which has a lot of open space hujau and tumbuhi many large trees. In addition to its well-known baths, wendit is also known as the monkey habitat of the long-tailed monkey type (*Macaca Fescicularis*).*

Wendit tourist park in has several areas with various functions namely parking area, tourist market area, theater area, plaza area, artificial lake area, children play area, natural bath area, waterboom area, spa pool area, children pool area and current pool area. But the current developments, with the various facilities that exist there not all areas have a good utilization. Some areas have no activity, and existing designs do not match the perpetrator's activity trend. So that not all areas of the tourist park is crowded, the crowd only centered on certain areas only.

This research is a descriptive qualitative research. Researcher doing observation and observation in the field, then the data obtained will be analyzed by qualitative analysis method which displays the mapping of Place Centered Mapping with annotated diagram in the mapping. This method or technique is a mapping based on the place where the activity takes place, aims to knowhow humans or groups of people use, use, or accommodate their behavior in a given situation of time and place.

Keywords: pattern, utilized, tourism park

DAFTAR ISI

PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.1.1 Taman Wisata Wendit Kabupaten Malang.....	1
1.1.2 Isu Terkait Pemanfaatan Ruang Taman Wisata Wendit.....	3
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Rumusan Masalah	6
1.4 Batasan Masalah.....	6
1.5 Tujuan.....	6
1.6 Manfaat.....	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	7
1.8 Kerangka Pemikiran.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Taman Wisata	
2.1.1 Pengertian Taman Wisata	10
2.1.2 Fungsi dan Manfaat Taman Wisata	10
2.1.3 Jenis dan Daya Tarik Taman Wisata	11
2.1.4 Elemen Ruang Fisik Taman Wisata	13
2.2 Pemanfaatan Ruang	
2.2.1 Aktivitas Pengguna Ruang	18
2.2.2 Pola Pemanfaatan Ruang Pada Taman Wisata	20
2.2.3 Hubungan antara setting dan perilaku manusia pada Pola Pemanfaatan ruang...21	
2.2.4 Behavior Setting	21
2.3 Behavior Mapping.....	23
2.4 Rangkuman Penelitian Sebelumnya.....	24

2.5	Kerangka Teori	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		
3.1	Metode Umum dan Tahapan Penelitian	30
3.2	Lokasi dan Waktu Penelitian.....	31
3.3	Metode Pengumpulan Data	33
3.4	Instrumen Penelitian	34
3.5	Objek Amatan.....	34
3.6	Metode Analisis Data	37
3.7	Diagram Alur Penelitian.....	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		
4.1	Tinjauan umum kawasan penelitian Kabupaten Malang.....	41
4.2	Tinjauan Taman Wisata Wendit	43
4.3	Identifikasi lingkungan fisik Taman Wendit.....	55
4.3.1	Komponen Fix Bangunan	55
4.3.2	Komponen fix elemen sirkulasi pedestrian.....	63
4.3.3	Komponen fix elemen sirkulasi Kendaraan	64
4.3.4	Komponen fix elemen <i>Special Features</i>	65
4.3.5	Komponen fix elemen <i>Traffict Control and protection</i>	67
4.3.6	Komponen fix elemen <i>Surface Utility Element</i>	68
4.3.7	Komponen fix elemen Unsur Fisik Air.....	69
4.3.8	Komponen fix elemen Unsur Fisik Pohon.....	70
4.3.9	Komponen fix Dinding Pembatas	71
4.3.10	Komponen semi fix Tanaman Perdu.....	78
4.3.11	Komponen semi fix rerumputan	79
4.3.12	Komponen semi fix <i>Public Furniture</i>	80
4.3.13	Komponen semi-fix Signage.....	82
4.3.14	Komponen semi fix Elemen Musiman.....	84
4.4	Identifikasi pelaku dan aktivitas	91
4.4.1	Identifikasi pelaku aktivitas	91
4.4.2	Identifikasi aktivitas	91
4.5	Pemanfaatan ruang Taman Wisata Wendit	99

4.5.1	Pemanfaatan ruang zona 1	99
4.5.2	Pemanfaatan ruang zona 2	113
4.5.3	Pemanfaatan ruang zona 3	125
4.5.4	Pemanfaatan ruang zona 4	137
4.5.5	Pemanfaatan ruang zona 5	150
4.5.6	Pemanfaatan ruang zona 6	163
4.6	Analisis Pola pemanfaatan ruang Taman Wisata Wendit	170
4.6.1	Analisis Pemanfaatan ruang	170
4.6.2	Pola Pemanfaatan Ruang Taman Wisata Wendit	201
4.7	Arahan Desain	210
4.7.1	Arahan desain secara umum	210
4.7.1	Arahan desain secara khusus zona 1	212
4.7.3	Arahan desain secara khusus zona 2	215
4.7.4	Arahan desain secara khusus zona 3	217
4.7.5	Arahan desain secara khusus zona 4	219
4.7.5	Arahan desain secara khusus zona 5	222
4.7.6	Arahan desain secara khusus zona 6	223
BAB V KESIMPULAN		224
DAFTAR PUSTAKA		220
LAMPIRAN		221

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rangkuman penelitian sebelumnya	25
Tabel 3.2 Aspek Tempat.....	36
Tabel 3.3 Elemen Pembentuk Fisik.....	36
Tabel 3.4 Aspek Pengguna	37
Tabel 3.5 Aktivitas Berdasarkan Pelaku	38
Tabel 4.1 Pemetaan komponen fix tertutup	57
Tabel 4.2 Pemetaan Komponen fix terbuka	72
Tabel 4.3 Pemetaan komponen semifix taman wisata.....	85
Tabel 4.4 Jumlah pelaku kegiatan Hari Kerja Zona 1	105
Tabel 4.5 Jumlah pelaku kegiatan Hari Libur Zona 1	111
Tabel 4.6 Jumlah pelaku kegiatan Hari Kerja Zona 2	117
Tabel 4.7 Jumlah pelaku kegiatan Hari Libur Zona 2	123
Tabel 4.8 Jumlah pelaku aktivitas Hari Kerja Zona 3	130
Tabel 4.9 Jumlah pelaku kegiatan Hari Libur Zona 3	136
Tabel 4.10 Jumlah pelaku kegiatan Hari Kerja Zona 4.....	142
Tabel 4.11 Jumlah pelaku kegiatan Hari Libur Zona 4.....	148
Tabel 4.12 Jumlah pelaku kegiatan Hari Kerja Zona 5	156
Tabel 4.13 Jumlah pelaku kegiatan Hari Libur Zona 5	162
Tabel 4.14 Jumlah pelaku kegiatan Zona 6 hari libur	169
Tabel 4.15 Analisis pemanfaatan ruang di zona 1	175
Tabel 4.16 Analisis Pemanfaatan ruang di zona 2.....	181
Tabel 4.17 Analisis Pemanfaatan ruang di zona 3.....	185
Tabel 4.18 Analisis Pemanfaatan ruang di zona 4.....	190
Tabel 4.19 Analisis Pemanfaatan ruang di zona 5.....	196
Tabel 4.20 Analisis Pemanfaatan ruang di zona 6	200
Tabel 4.21 Jumlah Pelaku Kegiatan	201

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Lokasi Objek Penelitian	33
Gambar 4.1 Peta Kabupaten Malang.....	41
Gambar 4.2 Logo branding Kabupaten Malang.....	42
Gambar 4.3 Area Taman Wisata Wendit	44
Gambar 4.4 Area parkir.....	45
Gambar 4.5 Area pasar wisata.....	45
Gambar 4.6 Area plaza.....	46
Gambar 4.7 Area hutan	47
Gambar 4.8 Area kantin	47
Gambar 4.9 Area theater	48
Gambar 4.10 Area bermain	49
Gambar 4.11 area kolam alami	49
Gambar 4.12 area kolam arus.....	50
Gambar 4.13 Area kolam perahu	51
Gambar 4.14 area kolam anak.....	51
Gambar 4.15 Area kolam spa.....	52
Gambar 4.16 area waterboom	53
Gambar 4.17 Pembagian zona Taman Wisata Wendit.....	54
Gambar 4.18 Pemetaan jalur pedestrian pada seluruh area taman wisata.....	63
Gambar 4.19 Pemetaan sirkulasi kendaraan pada seluruh area Taman	64
Gambar 4.20 Pemetaan special feature pada seluruh area Taman	66
Gambar 4.21 Pemetaan <i>Traffict Control and protection</i> pada seluruh area Taman	67
Gambar 4.22 Pemetaan <i>Surface Utility Element</i> pada seluruh area Taman	68
Gambar 4.23 Pemetaan Unsur Fisik Air pada seluruh area Taman	69
Gambar 4.24 Pemetaan Unsur Fisik Pohon pada seluruh area Taman	70
Gambar 4.25 Pemetaan Dinding Pembatas pada seluruh area Taman.....	71
Gambar 4.26 Pemetaan Unsur fisik tanaman perdu seluruh area taman	78
Gambar 4.27 Pemetaan area rerumputan seluruh area taman	79
Gambar 4.28 Pemetaan public furniture area taman Wisata	81



Gambar 4.29 Macam-macam Signage area taman Wisata	82
Gambar 4.30 Pemetaan Signage area taman Wisata	83
Gambar 4.31 Pemetaan Elemen Musiman area taman Wisata	84
Gambar 4.32 Aktivitas Berenang	92
Gambar 4.33 Aktivitas Bermain	92
Gambar 4.34 Aktivitas Membeli tiket	92
Gambar 4.35 Aktivitas Berjalan	93
Gambar 4.36 Aktivitas Bekerja	93
Gambar 4.37 Aktivitas Makan	94
Gambar 4.38 Aktivitas Duduk.....	94
Gambar 4.49 Aktivitas Memberi Makan Hewan`	95
Gambar 4.40 Aktivitas Berfoto	95
Gambar 4.41 Aktivitas Naik Perahu.....	96
Gambar 4.42 Aktivitas Naik Delman	96
Gambar 4.43 Aktivitas Memancing	96
Gambar 4.44 Aktivitas Berjemur.....	97
Gambar 4.45Aktivitas Olahraga.....	97
Gambar 4.46 Aktivitas Berkominukasi dan berinteraksi.....	97
Gambar 4.47 Aktivitas Berkumpul.....	98
Gambar 4.48 Overlay place centered map hari kerja zona 1 Taman Wisata Wendit.....	101
Gambar 4.49 Pola Pemanfaatan pengunjung duduk hari kerja zona 1	102
Gambar 4.50 Pola Pemanfaatan pengunjung bermain hari kerja zona 1	103
Gambar 4.51 Pola Pemanfaatan pengunjung berfoto hari kerja zona 1	103
Gambar 4.52 Pola Pemanfaatan pedagang kaki lima hari kerja zona 1	104
Gambar 4.53 Pola Pemanfaatan pengelola kerja zona 1	104
Gambar 4.54 Ilustrasi pemanfaatan halaman pintu masuk zona 1	106
Gambar 4.55 Ilustrasi pemanfaatan area dalam taman zona 1	106
Gambar 4.56 Overlay place centered map hari libur zona 1 Taman Wisata Wendit	107
Gambar 4.57 Pola Pemanfaatan pengunjung duduk hari libur zona 1	108
Gambar 4.58 Pola Pemanfaatan pengunjung makan hari libur zona 1	109
Gambar 4.59 Pola Pemanfaatan pengunjung berdiri di area kios hari libur zona 1	109
Gambar 4.60 Pola Pemanfaatan pedagang kaki lima hari libur zona 1	110

Gambar 4.61 Pola Pemanfaatan pengelola hari libur zona 1	110
Gambar 4.62 Ilustrasi pemanfaatan area halaman pintu masuk Zona 1 hari libur.....	112
Gambar 4.63 Ilustrasi pemanfaatan area parkir barat Zona 1 hari libur	112
Gambar 4.64 Overlay place centered map hari kerja zona 2 Taman Wisata Wendit	114
Gambar 4.65 Pola Pemanfaatan pengunjung duduk hari kerja zona 2.....	115
Gambar 4.66 Pola Pemanfaatan pengunjung berfoto hari kerja zona 2.....	116
Gambar 4.67 Pola Pemanfaatan pengunjung bermain hari kerja zona 2	116
Gambar 4.68 Ilustrasi pemanfaatan area plaza Zona 2 hari kerja	118
Gambar 4.69 Overlay place centered map hari libur zona 2 Taman Wisata Wendit.....	119
Gambar 4.70 Pola Pemanfaatan pengunjung duduk hari libur zona 2.....	120
Gambar 4.71 Pola Pemanfaatan pengunjung bermain hari libur zona 2.....	121
Gambar 4.72 Pola Pemanfaatan pengunjung berfoto hari libur zona 2	121
Gambar 4.73 Pola Pemanfaatan Pengelola hari libur zona 2	122
Gambar 4.74 Pola Pemanfaatan Pedagang kaki lima hari libur zona 2	122
Gambar 4.75 Ilustrasi pemanfaatan area plaza Zona 2 hari libur.....	124
Gambar 4.76 Ilustrasi pemanfaatan area wahana naik kuda Zona 2 hari libur	124
Gambar 4.77 Overlay place centered map hari Kerja zona 3 Taman Wisata Wendit.....	126
Gambar 4.78 Pola Pemanfaatan pengunjung makan hari kerja zona 3.....	127
Gambar 4.79 Pola Pemanfaatan pengunjung bermain hari kerja zona 3	128
Gambar 4.80 Pola Pemanfaatan pengunjung olahraga hari kerja zona 3.....	128
Gambar 4.81 Pola Pemanfaatan pengelola hari kerja zona 3.....	129
Gambar 4.82 Ilustrasi pemanfaatan area bermain Zona 3 hari kerja	130
Gambar 4.83 Overlay place centered map hari Kerja zona 3 Taman Wisata Wendit.....	132
Gambar 4.84 Pola Pemanfaatan pengunjung bermain hari libur zona 3.....	133
Gambar 4.85 Pola Pemanfaatan pengunjung duduk hari libur zona 3	134
Gambar 4.86 Pola Pemanfaatan pengunjung berfoto hari libur zona 3	134
Gambar 4.87 Pola Pemanfaatan pedagang kaki lima hari libur zona 3.....	135
Gambar 4.88 Ilustrasi pemanfaatan area bermain Zona 3 hari libur	136
Gambar 4.89 Overlay place centered map hari Kerja zona 4 Taman Wisata Wendit.....	138
Gambar 4.90 Pola Pemanfaatan pengunjung berenang hari kerja zona 4.....	139
Gambar 4.91 Pola Pemanfaatan pengunjung duduk hari kerja zona 4.....	140
Gambar 4.92 Pola Pemanfaatan pengunjung makan hari kerja zona 4.....	140

Gambar 4.93 Pola Pemanfaatan pedagang kaki lima hari kerja zona 4	141
Gambar 4.94 Pola Pemanfaatan pengelola hari kerja zona 4	141
Gambar 4.95 Ilustrasi pemanfaatan ruang area kolam anak zona 4 hari kerja	143
Gambar 4.96 Overlay place centered map hari Kerja zona 3 Taman Wisata Wendit	144
Gambar 4.97 Pola Pemanfaatan pengunjung berenang hari libur zona 4	145
Gambar 4.98 Pola Pemanfaatan pengunjung duduk hari libur zona 4	146
Gambar 4.99 Pola Pemanfaatan pengunjung makan hari libur zona 4	146
Gambar 4.100 Pola Pemanfaatan pedagang kaki lima hari libur zona 4	147
Gambar 4.101 Pola Pemanfaatan pengelola hari libur zona 4	147
Gambar 4.102 Ilustrasi pemanfaatan ruang area kolam anak zona 4 hari libur	149
Gambar 4.103 Ilustrasi pemanfaatan ruang area kolam perahu zona 4 hari libur	150
Gambar 4.104 Overlay place centered map hari Kerja zona 5 Taman Wisata Wendit	152
Gambar 4.105 Pola Pemanfaatan pengunjung berenang hari kerja zona 4	153
Gambar 4.106 Pola Pemanfaatan pengunjung duduk hari kerja zona 4	154
Gambar 4.107 Pola Pemanfaatan pengunjung olah raga hari kerja zona 4	154
Gambar 4.108 Pola Pemanfaatan pedagang kaki lima kerja zona 4	155
Gambar 4.109 Ilustrasi pemanfaatan ruang area kolam alami zona 5 hari kerja	156
Gambar 4.110 Overlay place centered map hari Kerja zona 5 Taman Wisata Wendit	158
Gambar 4.111 Pola Pemanfaatan pengunjung berenang hari libur zona 5	159
Gambar 4.112 Pola Pemanfaatan pengunjung duduk hari libur zona 5	160
Gambar 4.113 Pola Pemanfaatan pengunjung makan hari libur zona 5	160
Gambar 4.114 Pola Pemanfaatan pedagang kaki lima hari libur zona 5	161
Gambar 4.115 Ilustrasi pemanfaatan ruang area kolam alami zona 5 hari libur	162
Gambar 4.116 Ilustrasi pemanfaatan ruang area kolam arus zona 5 hari libur	163
Gambar 4.117 Overlay place centered map hari Kerja zona 6 Taman Wisata Wendit	165
Gambar 4.118 Pola Pemanfaatan pengunjung berenang hari libur zona 6	166
Gambar 4.119 Pola Pemanfaatan pengunjung duduk hari libur zona 6	167
Gambar 4.120 Pola Pemanfaatan pengunjung makan hari libur zona 6	167
Gambar 4.121 Pola Pemanfaatan pengelola hari libur zona 6	168
Gambar 4.122 Ilustrasi pemanfaatan ruang area kolam arus zona 6 hari libur	169
Gambar 4.123 Overlay place centered map hari kerja zona 1 Taman Wisata Wendit	172
Gambar 4.124 Sirkulasi area pasar wisata	174

Gambar 4.125 Overlay place centered map hari libur zona 2 Taman Wisata Wendit.....	179
Gambar 4.126 Overlay place centered map hari Kerja zona 3 Taman Wisata Wendit.....	183
Gambar 4.127 Overlay place centered map hari Kerja zona 4 Taman Wisata Wendit.....	188
Gambar 4.128 Overlay place centered map hari Kerja zona 5 Taman Wisata Wendit.....	194
Gambar 4.129 Overlay place centered map hari Kerja zona 6 Taman Wisata Wendit.....	198
Gambar 4.130 Pola pemanfaatan ruang zona 1	202
Gambar 4.131 Pola pemanfaatan ruang zona 2	203
Gambar 4.132 Pola Pemanfaatan ruang zona 3.....	201
Gambar 4.133 Pola pemanfaatan ruang zona 4.....	205
Gambar 4.134 Pola pemanfaatan ruang zona 5	206
Gambar 4.135 Pola pemanfaatan ruang zona 6.....	207
Gambar 4.136 Pemanfaatan taman wisata wendit	208
Gambar 4.137 Pola pemanfaatan taman wisata wendit.....	209
Gambar 4.138 Arahannya secara umum.....	211
Gambar 4.139 Arahannya zona 1	214
Gambar 4.140 Arahannya zona 2	217
Gambar 4.141 Arahannya zona 3	219
Gambar 4.142 Arahannya zona 4	221
Gambar 4.143 Arahannya zona 5	222



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Taman wisata merupakan area terbuka yang memiliki banyak fungsi dan manfaat bagi pengunjung, baik pemerintah maupun masyarakat sekitar taman tersebut. Taman wisata memiliki definisi dan persepsi yang berbeda bagi para ahli. Kata taman memiliki arti suatu wilayah terbuka yang ditumbuhi semak, perdu, pohon dan rerumputan yang digabungkan dengan fungsi lainnya seperti rekreasi, olahraga dan aktivitas lainnya (Djamal,2005). Sedangkan berdasarkan UU No.9 thn 1990 tentang kepariwisataan bab 1 pasal 2 wisata adalah suatu aktivitas perjalanan atau sebagian dari perjalanan yang dilakukan secara sukarela untuk menikmati suatu area dan hal menarik pada area wisata. Sehingga dapat disimpulkan taman wisata adalah suatu wilayah terbuka yang di tumbuhi berbagai tanaman yang memiliki fungsi sebagai obyek wisata, yang dapat dinikmati dan memiliki daya tarik wisata tertentu.

Taman wisata memiliki berbagai fungsi bagi pengunjung, masyarakat sekitar serta pemerintah daerah. Dengan adanya taman wisata dapat memberikan sarana rekreasi dengan berbagai hiburan dan aktivitas di dalamnya. Selain itu dapat pula digunakan sebagai sarana olahraga dan sarana belajar. Dengan adanya ruang terbuka hijau di dalamnya, taman wisata juga menyumbang fungsi hidrologi, ekologis dan menyumbang oksigen di bagi daerah sekitarnya. Hal tersebut dapat meningkatkan kualitas kesehatan pengunjung serta masyarakat sekitarnya.

Pada saat ini keberadaan taman wisata sangat digemari masyarakat. Dari pihak pemerintah dan masyarakat berusaha mengembangkan taman wisata untuk penambahan devisa daerah tersebut. Sehingga pada saat ini perkembangan area wisata cenderung kearah yang lebih baik, terutama di area yang ikonnya merupakan kota wisata.

1.1.1 Taman Wisata Wendit Kabupaten Malang

Kabupaten Malang merupakan satu bagian dari Provinsi Jawa Timur yang berbatasan dengan langsung dengan Kabupaten Jombang, Kabupaten Mojokerto, Kabutapen Pasuruan.

Disebelah timur berbatasan dengan kabupaten Lumajang, disebelah barat berbatasan dengan Kabupaten Blitar dan Kabupaten Kediri, di sebelah utara bersebelahan dengan Kota Batu dan di Sebelah Selatan Berbatasan dengan Samudra Hindia. Kabupaten Malang terletak di daerah pegunungan yang memiliki ketinggian rata-rata 400 mdlp, sehingga kota Malang terkenal akan udaranya yang sejuk dan dingin. Sejak jaman dahulu area Kabupaten Malang terkenal akan wisata alamnya, seperti perkebunan, gunung, pantai, danau, pemandian, waduk, dan air terjun. Made Arya Wedanthara selaku Kepala Dinas Pariwisata Kabupaten Malang mengatakan, Dalam rangka untuk mengembangkan potensi Kabupaten Malang sebagai destinasi wisata, pihak tersebut telah mengadakan kerja sama dengan Kota Malang serta Kota Madya Batu untuk mengoptimalkan pengembangan area wisata daerah masing-masing (Koran Sindo, 19/9/14). Salah satu obyek wisata yang terdapat di Kabupaten Malang adalah Taman Wisata Wendit.

Taman Wisata Wendit adalah suatu kawasan wisata yang menyediakan kolam pemandian alami sebagai fasilitas utamanya. Taman Wisata Wendit terletak di Desa Mangliawan, Kecamatan Pakis, Kabupaten Malang. Taman wisata ini tidak terlalu jauh dengan pusat Kota Malang yaitu kurang lebih 8 km, dan searah dengan penanjakan gunung Bromo. Taman ini memiliki luas 9 hektar yang memiliki banyak ruang hijau terbuka dan di tumbuh banyak pohon besar. Taman wisata Wendit merupakan taman di Malang yang legendaris karena kolam pemandian alaminya sudah ada sejak jaman penjajahan Belanda. Sejak jaman dahulu pemandian di area Wendit dipercaya sebagai pemandian Hayam Wuruk, dan konon jika seseorang mandi di pemandian Wendit akan membuatnya awet muda.

Selain terkenal dengan pemandiannya, wendit juga dikenal sebagai habitat monyet yang berjenis monyet ekor panjang (*Macaca Fescicularis*). Pengelola dengan baik berusaha menjaga area hijau yang dipenuhi pohon-pohon sebagai rumah bagi monyet-monyet tersebut. Monyet yang tinggal di kawasan ini juga sudah ada sejak jaman Belanda, masyarakat percaya bahwa monyet tersebut adalah penjaga sumber air yang terdapat di pemandian Wendit. Sehingga monyet tersebut menjadi identitas bagi taman wisata Wendit.

Pengelola Taman Wisata Wendit telah membangun kolam pemandian buatan seperti water park, kolam arus, kolam anak serta danau buatan sehingga sarana fasilitas taman wisata Wendit semakin bervariasi. Untuk saat ini fasilitas di taman wisata Wendit di bagi menjadi beberapa area yaitu area parkir, area pasar wisata, area theater, area plaza, area danau buatan,

area bermain anak, area pemandian alami, area waterboom, area kolam spa, area kolam anak dan area kolam arus.

1.1.2 Isu terkait pemanfaatan ruang Taman Wisata Wendit

Taman wisata wendit memiliki area dengan luas 8 hektar terbagi atas beberapa area yang sesuai dengan fungsinya masing - masing. Area tersebut terdiri dari area tersebut terdiri dari area pertunjukan area parkir, area pasar wisata, area theater, area plaza, area danau buatan, area bermain anak, area pemandian alami, area waterboom, area kolam spa, area kolam anak dan area kolam arus. Penyebutan nama area area dalam penelitian berdasarkan eksisting yang diberikan oleh pengelola terhadap taman ini.

Area yang paling luar merupakan area parkir, area ini memiliki 2 tempat yaitu di sebelah barat dan di sebelah timur. Area parkir sebelah timur digunakan sebagai tempat parkir motor dan parkir mobil. Untuk area parkir barat merupakan tempat parkir mobil, dan juga bis. Pada area parkir sebelah barat terdapat beberapa kios yang kadang buka dan kadang juga tidak buka. Diantara area parkir barat dan parkir timur terdapat tempat membeli tiket dan pintu masuk menuju area dalam taman.

Area yang paling dekat dengan pintu masuk adalah area pasar wisata. Pada area pasar wisata terdapat beberapa retail yang menjual oleh-oleh, makanan, dan warung makan. Pada area komersial, sirkulasi yang ada berupa jalan yang memanjang dengan retail-retail yang berjejer di samping jalan. Pada hari biasa semua area retail ini tutup karena jumlah pengunjung yang tidak terlalu padat, namun saat weekend beberapa area retail buka dan terdapat beberapa pengunjung yang melihat-lihat dan membeli di area tersebut. Isu yang ada pada area ini adalah retail-retail yang telah tersedia kebanyakan tutup dan tidak dimanfaatkan dengan baik. Beberapa pedagang membuka gerai yang tidak permanen dan berjualan di area rerumputan dan pedestrian.

Pada area plaza terdapat theater kecil untuk area duduk dan berkumpul. Di sekitar area plaza terdapat warung makan dan wahana bermain. Area ini tergolong sepi pengunjung aktivitas yang hanya hanya ada orang duduk-duduk orang berjualan dan area plaza ini kurang dimanfaatkan dengan baik. Para pengunjung seringkali hanya melewati area plaza untuk menuju ke area kolam. Hal tersebut terjadi pada saat weekend maupun weekdays. Isu yang ada adalah area plaza jarang sekali digunakan sebagai berkumpul, sehingga area ini seringkali

tidak termanfaatkan dengan baik, pengunjung seringkali hanya duduk-duduk dan melalui area ini.

Di dalam area taman wisata wendit juga terdapat hutan wisata yang masih alami, keberadaan hutan tersebut masih dijaga dan dipenuhi pohon-pohon besar untuk habitat tetap monyet-monyet yang tinggal di taman ini. Pada area ini terdapat orang yang duduk dan berjalan untuk menuju ke area kolam. Area hutan merupakan area yang paling banyak ditinggali monyet.

Selanjutnya terdapat area theater pertunjukan, area ini terdiri atas sebuah panggung dan banyak tempat duduk yang berderet sesuai dengan kontur yang ada. Area theater terlihat sepi pengunjung saat weekday maupun weekend. Theater ini bersifat terbuka dengan tanpa bidang atap. Isu yang tampak adalah area theater jarang sekali digunakan sebagai area pertunjukan, theater hanya digunakan sebagai area duduk-duduk oleh para pengunjung sehingga area ini tidak dimanfaatkan sebagaimana desainnya.

Pada area bermain anak-anak dapat beberapa wahana permainan warung makan dengan bangunan yang tidak tetap. Permainan yang ada seperti bianglala, kuda putar, bom bom car dan lain-lain. Pada saat weekdays wahana bermain masih tutup, tetapi saat weekend wahana ini banyak digemari anak-anak. Disekitar area bermain terdapat beberapa kios, ada yang buka dan juga ada yang tutup. Di area ini terdapat bangunan yang sudah tidak digunakan kembali. Hal ini menimbulkan isu bahwa beberapa bangunan area bermain sudah rusak sehingga tidak dimanfaatkan lagi.

Area kolam alami yang merupakan identitas taman wisata wendit selalu ramai di datangi pengunjung baik weekend maupun weekend dan area ini menjadi pusat keramaian dan pusat aktivitas pengunjung yang datang ke taman wisata wendit. Untuk area kolam yang lain seperti kolam waterboom, kolam arus kolam spa dan anak pada saat weekend tutup, namun pada saat weekend dibuka dan sangat padat didatangi pengunjung. Area kolam alami merupakan area kolam yang paling luas dan memiliki bahan berupa batuan alami. Untuk area kolam yang lain, finishing kolam berupa keramik dan memiliki fasilitas bermain, seperti ember air, dan papan seluncur.

Area perahu terdapat di area paling ujung sebelah timur, pada area ini terdapat beberapa toko, tempat sewa perahu dan gazebo – gazebo tempat orang memancing. Perahu yang disewakan bermacam-macam, ada perahu bebek, perahu motor, dan perahu kayuh. Pada

area ini cenderung sepi baik weekend maupun weekday, karena letaknya yang diujung dan terlihat kurang menarik. Sarana gazebo yang ada jarang sekali terlihat ada pengunjung yang duduk-duduk di area tersebut, begitu pula dengan penyewaan perahu cenderung sepi dan sedikit yang menyewa. Beberapa toko sudah mulai tutup dan sepi. Isu yang tampak pada area ini adalah pengunjung sudah jarang mendatangi area danau buatan sehingga area ini menjadi sepi dan kurang termanfaatkan dengan baik.

Taman wisata Wendit merupakan taman wisata yang sudah ada sejak jaman dulu, dimana taman ini menjadi identitas bagi Kecamatan Pakis yang terkenal akan sumber mata air dan habitat monyetnya seharusnya memiliki perkembangan pemanfaatan kearah yang lebih baik. Namun perkembangan yang ada pada saat ini, dengan berbagai fasilitas yang ada di sana tidak semua area memiliki pemanfaatan yang baik. Beberapa area tidak memiliki aktivitas, dan desain yang ada tidak sesuai dengan kecenderungan aktivitas pelaku. Sehingga tidak semua area taman wisata ramai, keramaian hanya berpusat pada area- area tertentu saja. Area- area yang tidak dimanfaatkan karena desain yang kurang tepat, lama-kelamaan setting fisik rusak dan menjadi area yang mati. Sebagai suatu taman wisata yang memberikan sarana hiburan dan rekreasi seharusnya semua area dapat memberikan kesan yang baik, menghibur dan mengundang pengunjung untuk datang kembali. Dengan adanya isu isu yang muncul dibutuhkan penelitian lebih lanjut mengenai pola pemanfaatan ruang pada taman wisata Wendit. Dari ini penelitian ini akan ditemukan ruang dengan pemanfaatan yang baik dan ruang dengan pemanfaatan yang buruk. Sehingga dari pemanfaatan ruang buruk dapat diberikan solusi pemesahan masalah tersebut, agar tidak menjadi area yang mati.

1.2 Identifikasi masalah

Permasalahan yang nampak pada taman wisata adalah:

- Pada area taman wisata Wendit memiliki berbagai area, tetapi tidak semua area dimanfaatkan, keramaian berpusat pada area tertentu, hal tersebut membuat pemanfaatan ruang pada taman ini kurang merata.
- Beberapa area pada taman wisata dimanfaatkan tidak sesuai dengan desain yang ada.

1.3 Rumusan masalah

Rumusan masalah yang ada adalah:

- Bagaimana pola pemanfaatan ruang pada taman wisata Wendit di Kota Malang?

1.4 Batasan masalah

Fokus yang dituju pada kajian ini adalah:

- Lokasi studi berada di area Taman Wisata Wendit, Desa Mangliawan, Kecamatan Pakis, Kabupaten Malang
- Identifikasi masalah ditekankan pada pola pemanfaatan taman wisata wendit yang tidak tersebar secara merata.

1.5 Tujuan

Tujuan dalam penelitian ini adalah:

- Untuk menganalisis pola pemanfaatan ruang pada Tawam wisata Wendit yang sesuai dengan keadaan desain fisik yang ada.

1.6 Manfaat

Penelitian yang dilakukan memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Bidang Keilmuan

Dengan adanya penelitian ini dapat menyumbang ilmu tentang pola pemanfaatan ruang pada suatu taman wisata, yang dapat digunakan sebagai penelitian lebih lanjut pada taman wisata wendit maupun penelitian tentang pola pemanfaatan ruang pada area yang lain.

2. Pengelola Taman

Dengan ada penelitian ini pengelola taman dapat mengetahui area mana yang perlu dikembangkan supaya semua area dapat dimanfaatkan dengan sebagai mana desain yang ada.

3. Bagi Masyarakat

Dengan penelitian ini masyarakat diupayakan dapat membantu dan mengembangkan taman wisata wendit sesuai dengan identitas dan budayanya.

Perkembangan taman wisata yang baik akan memberikan dampak yang baik pula bagi masyarakat sekitar sebagai fungsi sosial, ekologis, hiburan dan kesehatan.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat yang memunculkan gagasan perlunya melakukan penelitian ini. Selain itu juga di sertakan sistematika penulisan serta kerangka pemikiran

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi kajian dari teori-teori yang relevan dan diperlukan untuk menunjang penelitian yang akan dilakukan.

BAB III METODE PENELITIAN.

Pada bab ini akan membahas metode-metode apa yang akan digunakan. Mulai dari cara mendapatkan data, menyajikan data, serta mengolah data yang telah didapatkan.

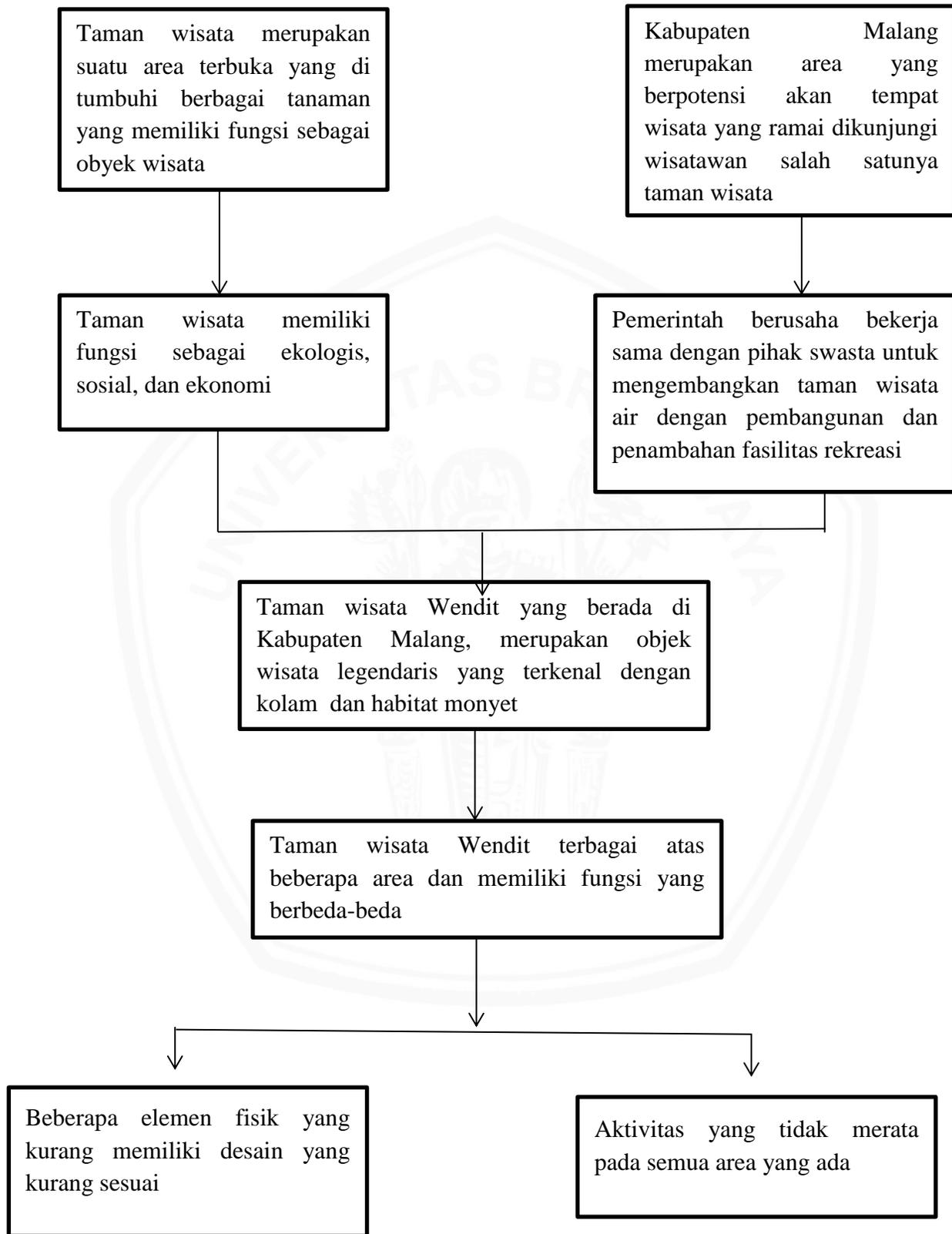
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan disajikan data yang telah diperoleh dari survey lapangan, lalu bagaimana data tersebut diolah dan dianalisis sehingga menghasilkan suatu pembahasan yang sesuai.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dari penelitian yang diperlukan guna menjawab rumusan masalah yang dipaparkan.

1.8 Kerangka pemikiran



```
graph TD; A[Beberapa area yang ada tidak dimanfaatkan dengan baik sesuai dengan keadaan fisik yang ada.] --> B[Bagaimana pola pemanfaatan ruang pada taman wisata Wendit di Kota Malang?]; B --> C[Tujuan penelitian untuk menganalisis pola pemanfaatan ruang pada Tawam wisata Wendit yang sesuai dengan keadaan desain fisik yang ada.];
```

Beberapa area yang ada tidak dimanfaatkan dengan baik sesuai dengan keadaan fisik yang ada.

Bagaimana pola pemanfaatan ruang pada taman wisata Wendit di Kota Malang?

Tujuan penelitian untuk menganalisis pola pemanfaatan ruang pada Tawam wisata Wendit yang sesuai dengan keadaan desain fisik yang ada.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Taman wisata

2.1.1 Pengertian taman wisata

Taman wisata merupakan suatu objek yang memiliki gabungan konsep dari taman dan wisata. Kata taman dan kata wisata memiliki pengertian yang berbeda. Taman merupakan wadah, sedangkan wisata merupakan fungsi yang ada di dalamnya. Pengertian taman akan dijabarkan dalam paragraf berikut:

1. Taman adalah sebidang area terbuka yang memiliki luas tertentu dengan ditumbuhi berbagai pohon, rumput, semak dan area tersebut dirancang untuk mewadahi aktivitas bersantai, olahraga, bermain, dan sebagainya (Djamal, 2005).
2. Taman adalah suatu area yang memiliki batas yang dimanfaatkan untuk kesenangan dan kegembiraan (Laurie, 1986).

Untuk pengertian dari kata wisata akan dijabarkan dalam paragraf berikut:

1. Wisata adalah suatu perjalanan yang bersifat sementara menuju suatu objek yang memiliki daya tarik tertentu di luar tempat tinggalnya. Perjalanan tersebut memiliki kepentingan agama, sosial, budaya, ekonomi, kesehatan, politik dan kepentingan-kepentingan lainnya (Gamal,2004).
2. Wisata adalah proses bepergian untuk mengunjungi objek tertentu dengan tujuan rekreasi, edukasi wisata yang dilakukan perseorangan atau kelompok dalam kurun waktu tertentu dan sementara (UU RI no 10 tahun 2009).

Kesimpulan dari pengertian taman wisata ialah sebidang tanah dengan daya tarik tertentu yang memiliki keindahan alam, baik keindahan flora, fauna, dan memiliki corak khas untuk dimanfaatkan sebagai sarana rekreasi dan kebudayaan (Joko Untoro dan Paulus).

2.1.2 Fungsi dan manfaat taman wisata

Taman wisata memiliki berbagai jenis fungsi baik ekologis, sosial, ekonomi, budaya yang akan dijabarkan sebagai berikut:

Fungsi ekologis:

- Sebagai area hijau yang menghasilkan oksigen
- Sebagai penyaring asab dan debu kendaraan
- Sebagai area yang menjaga ekosistem
- Peredam kebisingan area sekitar
- Dapat digunakan sebagai penyimpan air untuk mencegah erosi

Fungsi sosial:

- Sebagai tempat komunikai dan bersosial
- Sebagai sarana olahraga, rekreasi dan bermain
- Dapat digunakan sebagai landmark suatu daerah

Fungsi ekonomi:

- Meningkatkan pendapatan masyarakat sekitar
- Memberikan kesempatan kerja bagi masyarakat

Fungsi Budaya:

- Memperkenalkan budaya lokal dengan adanya interaksi antara wisatawan dan masyarakat lokal.

Sedangkan manfaat taman wisata sesuai dengan intruksi presiden nomor 9 tahun 1969 yang dikutip dari buku “ Perencanaan dan Pengembangan Pariwisata” oleh Oka A. Yoeti (1997: hal 35) dikatakan bahwa tujuan dari pengembangan kepariwisataan adalah:

1. Meningkatkan pendapatan devisa pada khususnya dan pendapatan negara serta masyarakat pada umumnya. Memperluas kesempatan serta lapangan kerja dan mendorong kegiatan-kegiatan industri penunjang dan industri sampingan lainnya.
2. Memperkenalkan keindahan alam dan kebudayaan Indonesia.
3. Meningkatkan persaudaraan atau persahabatan nasional dan internasional.

2.1.3 Jenis dan daya tarik taman wisata

Menurut beberapa ahli daya tarik wisata memiliki arti sebagai suatu hal yang menarik perhatian wisatawan yang dimiliki oleh suatu daerah tertentu untuk tujuan wisata (Spilanne,2002). Sedangkan menurut Karyono (1997) suatu daerah dengan tujuan wisata yang memiliki daya tarik dimana selain memiliki objek dan dayat tarik wisata , juga harus memiliki tiga syarat daya tarik, yaitu: (1) hal yang dapat dilihat (*something to see*); (2)

sesuatu yang dapat dilakukan (*something to do*); (3) sesuatu yang dapat dibeli (*something to buy*).

Objek dan daya tarik wisata menurut direktorat jenderal pemerintah di terdiri dari 3 macam, yaitu :

1. Objek Wisata Alam

Objek wisata alam adalah sumber daya alam yang memiliki daya tarik serta memiliki potensi bagi pengunjung baik dalam keadaan alami maupun setelah ada usaha budi daya. Potensi objek wisata alam dapat dibagi menjadi empat jenis, yaitu

- a. Flora dan fauna
- b. Keunikan dan kekhasan ekosistem, misalnya ekosistem pantai dan ekosistem hutan bakau
- c. Gejala alam, misalnya kawah, sumber air panas, air terjun dan danau.
- d. Budidaya sumber daya alam, misalnya sawah, perkebunan, peternakan, usaha perikanan

2. Objek Wisata Sosial Budaya

Objek wisata sosial budaya dapat digunakan dan dikembangkan sebagai objek wisata meliputi museum, peninggalan sejarah, upacara adat, seni pertunjukan dan kerajinan.

3. Objek Wisata Minat Khusus

Objek wisata minat khusus merupakan jenis wisata yang baru di kembangkan di Indonesia. Wisata ini lebih diutamakan pada wisatawan yang mempunyai motivasi khusus. Dengan demikian, biasanya para wisatawan harus memiliki keahlian. Contohnya : berburu, mendaki gunung, arung jeram, tujuan pengobatan, agrowisata, dan lain – lain.

Berdasarkan jenis daya tarik wisata tersebut taman wisata tergolong dalam objek wisata alam yang menampilkan taman dalam keadaan alami berupa sumber air dan ekosistem. Taman wisata dominan dengan area hijaunya dengan elemen-elemen fisik yang ditata dengan sedemikian rupa.

2.1.4 Elemen ruang fisik taman wisata

Suatu taman agar dapat berfungsi dengan baik perlu memiliki perencanaan penataan elemen-elemen lansekap yang maksimal (Arifin, 2006). Elemen taman atau unsur taman adalah segala hal yang berkaitan dengan taman. Elemen taman berdasarkan karakternya dibedakan sebagai berikut:

a. Material Lunak (*Soft Material*)

Material lunak terdiri dari binatang dan tanaman area taman. Pada hal ini manusia juga merupakan merupakan elemen lunak baik yang berkepentingan langsung maupun yang tidak berkepentingan langsung.

b. Material Keras (*Hard Material*)

Material keras mencakup semua yang memiliki sifat keras dan tidak hidup, seperti : batuan, tanah, perkerasan / paving, jalan setapak, pagar, bangunan taman, dan bangunan rumah. Elemen material keras memiliki karakter kaku, keras, gersang dan sebagainya.

Menurut Hakim (1993) pembagian elemen lansekap didasari oleh unsur tata hijau, yaitu:

a. Elemen Keras (hard material) dapat berwujud perkerasan, bangunan dan sebagainya. Dalam pembuatan elemen keras terdapat 2 hal yang harus diperhatikan yaitu fungsi dan estetika (Hakim & Utomo 2003)

- Fungsi, yaitu pemanfaatan dan kegunaan serta waktu pemakaian saat malam hari ataupun siang hari.
- Estetika, yaitu wujud desain, ukuran umum, material (warna, bentuk, tekstur), keamanan konstruksi, pola (*pattern*)

b. Elemen Lunak (soft material) berupa tanaman yang dipilih berdasarkan fungsi dan peletakkannya. Berikut adalah beberapa fungsi tanaman:

1. Pengendali Pandangan

- Menahan panas dan silau matahari, dan lampu.
- Dapar digunakan sebagai pembatas (border), atap (canopy) maupun lantai (groudcover) suatu ruang.
- Dapat membentuk ruang privasi

2. Pembatas fisik

- Digunakan untuk menghalangi pandangan serta pergerakan manusia maupun hewan.
3. Pengendali Iklim
 - Menyerap panas matahari dan menghasilkan suhu yang lebih rendah
 - Menyerap, mengalirkan dan menahan angin dengan memperhatikan tinggi, bentuk, jenis, dan kepadatan/ lebar.
 - Mengendalikan kelembapan
 4. Pengendali Suara
 5. Penyaring bau dan debu
 6. Pemberi udara segar
 7. Pencegah erosi
 - Mengikat tanah dan membuatnya tetap kokoh
 - Menahan air hujan agar tidak langsung ke permukaan tanah.
 8. Habitat hewan
 - Membantu melestarikan hewan sebagai tempat perlindungan dan menyediakan makanan
 9. Nilai Estetis
 - Meningkatkan kualitas lingkungan dengan segi tekstur, warna dan skala.
 - Dengan dikombinasi dengan tanaman dan elemen lainnya akan menambah nilai estetis.

Sedangkan menurut Rapoport (1982) dalam bukunya yang berjudul *The Meaning of Built Environment*, membagi elemen pembentuk setting menjadi 3 bagian, yaitu komponen fix, komponen semifix dan komponen nonfix yang akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Komponen fix, yaitu elemen yang pada dasarnya tetap atau perubahannya jarang dan lambat seperti ruang, jalan, pedestrian, dan lain-lain.
2. Komponen semi fix, yaitu elemen-elemen yang agak tetap, dapat terjadi perubahan cukup cepat dan mudah seperti tanaman, street furniture, tempat PKL.
3. Komponen non fix, yaitu elemen-elemen yang berhubungan dengan penghuni dan penduduk dalam suatu setting, hal tersebut seperti perubahan relasi spasial, posisi dan gestur tubuh, gesture dari tangan dan lengan, ekspresi wajah, relaksasi

tangan dan leher, anggukan kepala, kontak mata, dan komunikasi non-verbal lainnya.

Selain itu dalam Human Aspect of Urban Form Rapoport mengungkapkan mengenai hubungan antara manusia dan lingkungan berdasar pada tiga pertanyaan yaitu: (1) bagaimana manusia membentuk lingkungannya?, (2) Karakteristik manusia yang manakah, yang relevan dengan pembentukan suatu lingkungan tertentu?, (3) bagaimana dan sejauh mana lingkungan fisik mengatur manusia. Elemen-elemen dalam setting fisik meliputi bangunan, jalur pedestrian, jalur kendaraan dan street furniture.

Selain itu terdapat unsur-unsur yang perlu diperhatikan dalam terbentuknya atau terciptanya sebuah taman menurut Maha Laksmi (2007) dalam penelitiannya yang berjudul Taman Wisata Air di Malang, yaitu dengan adanya unsur fisik dan unsur non-fisik. Unsur fisik terdiri dari unsur fisik pohon, unsur fisik tanaman perdu, unsur fisik rerumputan, unsur fisik air, unsur fisik tempat duduk, unsur fisik sarana jalan bagian pendukung, unsur fisik perkerasan bagian lahan / tapak, unsur fisik perabot tamanan.

Sedangkan Menurut Harris (1998) Taman Wisata yang merupakan ruang terbuka menyangkut elemen lansekap yang memiliki elemen lunak dan elemen keras. Elemen keras seperti jalan, trotoar, bebatuan serta elemen lunak berupa air dan vegetasi. Dalam perencanaan taman wisata yang merupakan ruang terbuka selalu memiliki atribut atau perabot taman atau jalan. Perabot ruang terbuka adalah tempat duduk, shelter, elemen pendukung, signage, pencahayaan, Traffic Control and protection, Surface Utility Element, elemen musiman, dan special features.

Elemen fisik menurut beberapa pendapat yaitu Maha Laksmi, dan Haris akan dikelompokkan berdasarkan teori Rapoport yang membagi komponen fisik komponen fix, komponen semi fix, dan komponen non fix serta penjabaran penjelasan dari masing-masing elemen.

Yang tergolong dalam Komponen fix adalah sebagai berikut:

1. Bangunan

Bangunan adalah sebuah komponen yang dibangun terutama untuk melindungi segala bentuk aktivitas manusia pada lanskap. Struktur adalah sistem yang dibangun untuk tujuan fungsional selain melindungi manusia pada lanskap, seperti sistem secara teknis.

2. Sirkulasi Pedestrian

Sistem sirkulasi pejalan kaki masuk ke dalam dua kategori besar: (1) di mana struktur dasar suatu sistem sudah ada dan (2) di mana tidak ada sirkulasi saat ini. Dengan sistem yang ada, proyek biasanya melibatkan peningkatan estetika sistem dengan penyediaan berbagai fasilitas, peningkatan pandangan, kemudahan, dan imageability. Jenis pekerjaan ini melibatkan peningkatan "pengalaman pejalan kaki" sebanyak itu melibatkan peningkatan aspek fungsional dari system (Harris, 1998).

3. Sirkulasi Kendaraan

Sirkulasi kendaraan yang ada pada ruang harus diperhatikan agar tidak mengganggu jalur pedestrian dan fasilitas yang ada. Hal ini menyangkut penyediaan pencapaian, jalur, dan wadah kendaraan itu sendiri.

4. *Special Features*

Special feature adalah elemen yang unik menjadi penanda signifikan sosial budaya sebuah komunitas. Bersumber pada budaya, sejarah dan material lokal.

5. *Traffict Control and protection*

Traffict control dan protection adalah elemen untuk mengingatkan pejalan kaki dan pengendara kendaraan, hal ini termasuk pergantian material paving, tiang atau kenaikan dan penurunan lantai. Selain itu sebagai elemen yang melarang masuknya kendaraan dengan pagar tanaman, kenaikan lantai dan pagar. Sehingga pengguna merasa aman.

6. *Surface Utility Element*

Lantai ruang terbuka public memiliki sistem utilitas bawah tanah dan struktur pondasi yang sering kali penempatannya mengganggu tata letak atribut ruang. Akses dari utilitas dan struktur ini biasanya ditutupi metal dan grates yang menjadikannya sebagai atribut lantai pada ruang terbuka.

7. Unsur Fisik Air

Adanya penggunaan unsur air dalam taman bermanfaat sebagai fungsi estetis maupun untuk menciptakan kondisi iklim lingkungan yang lebih nyaman. Efek yang diperoleh dari unsur air antara lain terciptanya bayang-bayang

lingkungan sekitar, terjadinya kesan pergerakan dinamis, bunyi dan suara yang ditimbulkan akibat jatuhnya air.

8. Unsur Fisik Pohon

Merupakan unsur dominan dalam taman yang memiliki kegunaan sebagai pembatas, pelindung, penghalang, pengarah sirkulasi, pembentuk visual, dan lain-lain. Fungsi estetis pada fisik pohon dapat menimbulkan kesan emosi tertentu bagi pengunjung taman.

9. Dinding Pembatas

Dalam tatanan lansekap dinding pembatas berpengaruh sebagai hal berikut:

- Aspek ini sebagai pembatas dan aspek estetika, dapat pula sebagai keduanya.
- Pembatas memberikan kesan yang kuat akan area yang lebih private dan lebih aman
- Pembatas dapat berupa bentuk yang solid, maupun dapat memberikan akses visual ke area tersebut
- Pembatas membentuk harmoni dengan komponen lainnya.
- Area disekitar komponen dinding pembatas adalah tanaman
- Tanaman yang ada dapat berupa tajuk tebal ataupun hanya aksen estetika.

Sedangkan pengelompokan komponen semi-fix adalah sebagai berikut:

1. Unsur Fisik Tanaman Perdu

Fungsi tanaman perdu dalam taman hampir sama dengan pohon baik fungsi fisis maupun estetis namun dalam skala yang lebih kecil.

2. Unsur Fisik Rerumputan

Rumput berfungsi sebagai pengalas tanah. Pemilihan jenis rumput didasarkan pada aktivitas yang ada di area tersebut, aktivitas yang cenderung aktif dipilih rumput yang tahan akan injakan.

3. *Street Furniture*

Street furniture adalah elemen-elemen ruang pada ruang yang dapat memberikan kenyamanan bagi pengguna (Shirvani, 1985). Elemen-elemen ini menjadi penting untuk menghidupkan dan meningkatkan kualitas taman wisata.

4. *Signage*

Signage harus jelas dan tepat. Pada dasarnya fungsi signage sebagai penunjuk arah, identifikasi, display, dan locatinal. Signage harus lah menggunakan simbol standart internasional dan memiliki letak yang sesuai dengan jarak pandang manusia.

5. Elemen Musiman

Elemen ini bersifat tidak tetap, dan menandakan adanya suatu event. Elemen ini menghidupkan ruang sebagai area wisata.

Elemen yang telah dikelompokkan berdasarkan dari tiga pendapat tersebut digunakan sebagai aspek dalam mengidentifikasi setting fisik yang sudah disesuaikan dengan kondisi taman wisata yang diteliti.

2.2 Pemanfaatan ruang

2.2.1 Aktivitas pengguna ruang

Zeisel (1987) dalam Hariadi (2010) mendefenisikan kegiatan/ aktivitas sebagai apa yang dikerjakan oleh seseorang pada jarak waktu tertentu; (Rapoport, 1986) mendefenisikan kegiatan selalu mengandung empat hal pokok: pelaku, macam kegiatan, tempat dan waktu berlangsungnya kegiatan. Secara konseptual, sebuah kegiatan dapat terdiri dari sub-sub kegiatan yang saling berhubungan sehingga terbentuk suatu sistem kegiatan. Kemudian setiap sistem kegiatan selalu terdiri dari beberapa hal seperti esensinya, cara melaksanakan kegiatan tersebut, kegiatan sampingannya, dan arti simbolis kegiatan tersebut. Kegiatan terjadi pada setting sehingga dapat dikatakan bahwa sistem kegiatan terjadi pada suatu sistem setting tertentu.

Taman wisata merupakan area terbuka yang didalamnya terdapat ragam aktivitas outdoor yang memiliki sarana rekreasi sebagai objek wisata. Menurut Jan Gehl dan bukunya *Life Between Buildings* (1987) ragam aktivitas luar ruangan dibagi menjadi tiga kategori inti, antara lain:

- a) *Necessary Activity* (aktivitas penting) yaitu orang yang memiliki kegiatan rutin atau kegiatan inti yang harus dilaksanakan dalam segala kondisi, seperti berbelanja, bekerja, bersekolah dan juga kegiatan penting lainnya seperti

pergerakan menuju halte bus, berjalan menuju tempat kerja dan lain sebagainya. Menurut James J. Spillane (1994:63-72) atraksi merupakan salah satu unsur wisata yang merupakan aktivitas penting dalam objek wisata dan menjadi aktivitas penggerak dalam menarik perhatian wisata.

b) *Optional Activity* (aktivitas pilihan) Aktivitas ini memiliki tingkat prioritas dibawah aktivitas penting atau *necessary activity*. Aktivitas ini terjadi bergantung terhadap lingkungan fisik disekitar pengguna seperti contoh kita dapat berjalan jalan pada sore hari ataupun membaca koran di teras rumah, namun kita dapat membatalkannya jika cuaca tidak mendukung.

c) *Social Activity* (aktivitas sosial)

Aktivitas ini lebih menekankan pada kejadian-kejadian atau kegiatan-kegiatan terkait dengan interaksi sosial baik dalam bentuk kontak fisik maupun kontak pasif. Kegiatan ini pada umumnya dapat terjadi secara bersamaan dengan aktivitas penting dan juga aktivitas pilihan.

Dengan adanya aktivitas sosial pada ruang luar, menurut Jan Gehl (1987), hal-hal yang memungkinkan terjadinya suatu aktivitas sosial dalam ruang terbuka publik adalah sebagai berikut:

1. *To Assemble*

Antar kegiatan dan manusia dikumpulkan dalam posisi berdekatan, dapat memungkinkan dan menstimulasi terjadinya kegiatan baru, yang melibatkan lebih dari satu manusia.

2. *To Integrate*

Mengintegrasikan beberapa kegiatann yang berbeda dan kategori manusia yang berbeda-beda untuk dapat melakukan kegiatannya masing-masing dalam suatu tempat sehingga dapat menimbulkan inspirasi atau mendorong interaksi.

3. *To Invite*

Ruang publik yang memiliki kemudahan akses dan bersifat mengundang baik secara visual maupun psikologis, mendorong manusia untuk bergerak dari ruang pribadinya dan melakukan kegiatannya di ruang publik.

4. *To Open Up*

Pengolahan ruang public ditinjau dari aspek visualisasi yang memungkinkan manusia untuk dapat saling berinteraksi dengan sesamanya.

Carmona, (2003) mengemukakan adanya keterlibatan pasif (*passive engagement*) dan aktif (*active engagement*) dalam pemanfaatan ruang terbuka. Kedua bentuk pengalaman ini terjadi sebagai akibat adanya proses interaksi tersebut, dimana pengguna dapat melakukan interaksi dengan cara yang berbeda. Ruang sebagai wadah harus mampu menyediakan lingkungan yang kondusif bagi terpenuhinya syarat interaksi, yaitu memberi peluang bagi terjadinya kontak dan komunikasi sosial. Interaksi sosial dapat terjadi dalam bentuk aktivitas yang pasif seperti sekedar duduk menikmati suasana atau mengamati situasi dan dapat pula terjadi secara aktif dengan berbincang bersama orang lain membicarakan suatu topik atau bahkan melakukan kegiatan bersama.

Aktivitas yang telah dikelompokkan berdasarkan Rapoport tersebut digunakan sebagai aspek dalam mengidentifikasi aktivitas yang ada. Aktivitas penting bagi pengunjung dalam taman wisata merupakan menggunakan fasilitas atraksi dimana hal tersebut memiliki merupakan daya tarik utama dalam industri pariwisata. Aktivitas pilihan dalam taman wisata yang ditemui dapat berupa duduk-duduk, makan, foto dan lain-lain. Untuk aktivitas sosial yang sering di temui berupa pengguna ruang yang saling mengobrol, bermain bersama dan lain-lain. Dimana aktivitas tersebut diperlukan untuk menemukan pola pemanfaatan ruang.

2.2.2 Pola pemanfaatan ruang pada taman wisata

Sebelum itu akan diuraikan definisi dari pemanfaatan ruang , yang merupakan upaya untuk mewujudkan struktur ruang dan pola ruang sesuai dengan rencana tata ruang melalui penyusunan dan pelaksanaan program beserta pembiayaannya (Pasal 1 Angka 14 UU Nomor 26 Tahun 2007 Tentang Penataan Ruang). Pemanfaatan ruang oleh manusia terlihat dari tatanan fisik yang didesain dengan berbagai macam elemen yang ada didalamnya terdapat aktivitas yang terpengaruhi oleh kondisi fisik yang ada. Pemanfaatan yang baik dimana aktivitas sesuai dengan kondisi fisik yang sudah di desain.

Pola dalam pemanfaatan ruang pada taman wisata berupa bentuk atau model mapping dari pemanfaatan ruang yang ada. Tujuannya adalah untuk menggambarkan perilaku dalam peta, mengidentifikasi jenis dan frekuensi perilaku, serta menunjukkan kaitan antara perilaku tersebut dengan wujud desain yang spesifik. Hal tersebut diharapkan sesuai

dengan rencana yang sudah dibuat pada tiap area yang ada pada taman wisata. Area-area tersebut memiliki elemen lansekap yang akan mempengaruhi perilaku person dalam memanfaatkan taman wisata.

Berdasarkan Ittelson, pemetaan perilaku, secara umum, akan mengikuti prosedur yang terdiri lima elemen dasar yakni: sketsa dasar dari suatu area atau setting yang akan diobservasi, definisi yang jelas tentang bentuk-bentuk perilaku yang diamati, dihitung, dideskripsikan dan didiagramkan, suatu rencana waktu yang jelas pada saat pengamatan akan dilakukan, prosedur sistematis yang harus jelas pada saat kapan pengamatan akan dilakukan, prosedur sistematis yang jelas harus diikuti selama observasi, serta sistem coding yang efisien untuk lebih mengefisienkan pekerjaan selama observasi.

2.2.3 Hubungan antara setting dan perilaku manusia pada pola pemanfaatan ruang

Aktivitas manusia yang dilakukan secara berulang-ulang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh setting fisik yang terdapat dalam wadahnya. Antara aktivitas dan setting fisik memiliki hubungan yang erat dan dibutuhkan adanya unsur-unsur sebagai berikut (Widley dan scheid dalam Weisman, 1987) kenyamanan, aksesibilitas, legibilitas, control, teritorialitas, dan keamanan. Hubungan antar setting dan perilaku pada pola pemanfaatan ruang unsur yang digunakan adalah aksesibilitas dan legibilitas.

Aksesibilitas menyangkut kemudahan bergerak melalui dan menggunakan lingkungan sehingga sirkulasi menjadi lancar dan tidak menyulitkan pemakai. Aksesibilitas adalah konsep yang luas dan fleksibel. Aksesibilitas adalah ukuran kemudahan yang meliputi waktu, biaya, dan usaha dalam melakukan perpindahan antara tempat-tempat atau kawasan dari sebuah sistem (Magribi, 1999). Sedangkan Legibilitas, menyangkut kemudahan bagi pemakai untuk dapat mengenal dan memahami elemen-elemen kunci dan hubungannya dalam suatu lingkungan yang menyebabkan orang tersebut menemukan arah atau jalan.

Ruang yang menjadi wadah dari aktivitas di upayakan untuk memenuhi kemungkinan kebutuhan yang diperlukan manusia, yang artinya menyediakan ruang yang memberikan kepuasan bagi pemakainya. *Setting* terkait langsung dengan aktivitas manusia sehingga dengan mengidentifikasi sistem aktivitas yang terjadi dalam suatu ruang akan teridentifikasi pula sistem *setting*nya yang terkait dengan keberadaan elemen dalam ruang

(Rapoport,1991). Dari unsur-unsur yang ada antara aktivitas dan setting fisik mempengaruhi pola pemanfaatan ruang yang ada. Semakin baik unsur-unsur tersebut maka ruang yang ada akan digunakan dengan baik.

2.2.4 *Behaviour setting*

Taman wisata memiliki wujud ruang berupa lahan hijau dengan banyak unsur wisata dan penataan elemen lansekap yang sesuai. Pemanfaatan ruang taman wisata dianggap maksimal bila aktivitas yang ada sesuai dengan setting tempat yang dirancang. Dengan teori *behaviour setting* diharapkan dapat dijadikan acuan bagaimana perilaku masyarakat terhadap setting tempat di taman wisata.

Behaviour setting sering kali disebut dengan tata perilaku. Menurut Barker dalam Laurens (2001) *behavior setting* adalah pola perilaku manusia yang sesuai dengan tatanan lingkungan fisiknya. Selain itu Haviland dalam Laurens (2004) berpendapat tata perilaku sama dengan “ruang aktivitas” untuk menggambarkan suatu unit hubungan antara perilaku dan lingkungan bagi perancangan arsitektur. *Behaviour setting* merupakan gabungan yang stabil antara tempat dan aktivitas.

Barker dalam Laurens (2004) menjabarkan *behavior setting* menjadi 2 (dua) istilah, yaitu *system of setting* dan *system of activity*, yang mana kedua hal tersebut ketika digabungkan akan menciptakan *behaviour setting* tertentu. *System of setting* atau sistem tempat adalah suatu rangkaian unsur spasial dan fisik yang memiliki keterkaitan tertentu yang dapat digunakan pada suatu kegiatan tertentu. Sistem tempat menggambarkan banyak hal seperti motivasi, sikap, dan pengetahuannya tentang dunia dengan batasan penghasilan, kompetisi, dan nilai-nilai budaya yang bersangkutan. *System of activity* atau sistem kegiatan adalah suatu rangkaian aktivitas yang dilakukan secara sengaja.

Barker dan Wright (1968) dalam Laurens (2005:174) juga menyebutkan dan memakai istilah *behavior setting* untuk menjelaskan tentang kombinasi perilaku dan *mileniu* tertentu. Barker dan Wright (1968) dalam Laurens (2005:175) mengungkapkan ada kelengkapan kriteria yang harus dipenuhi oleh sebuah entitas, agar dapat dikatakan sebagai sebuah *behaviour setting* yang merupakan suatu kombinasi yang stabil antara aktivitas, tempat, dengan kriteria sebagai berikut :

1. Terdapat suatu aktifitas berulang, berupa suatu pola perilaku (*standing patern of behavior*). Dapat terdiri atas satu atau lebih pola perilaku ekstraindividual.
2. Dengan tata lingkungan tertentu (*Circumfacent milieu*), *mileu* ini berkaitan dengan pola perilaku
3. Membentuk suatu hubungan yang sama antar keduanya, (*synomorphy*)
4. Dilakukan pada priode waktu tertentu.

Terdapat enam kriteria sebagai bagian dari uji structural terhadap sebuah *behaviour setting* menurut Barker (1968) dalam Laurens (2005:175), berikut kriteria-kriteria dalam sebuah *behaviour setting*..

1. *Person*, pelaku menjadi bagian menjadi suatu behavior setting apabila pelaku tersebut masuk dan melakukan kegiatan dengan memberikan respon dalam setting.
2. *Standing pattern of behaviour*, yang terdapat suatu aktivitas yang berulang berupa suatu pola aktivitas dalam sebuah setting, Sebuah behaviour setting dapat tercipta tidak bergantung hanya pada manusia, tetapi dapat tercipta apabila terdapat objek lain yang masuk ke dalam setting dan dapat menggantikan objek lain dalam melakukukan suatu aktivitas.
3. *Milleu* (tata lingkungan tertentu), lebih kepada batasan fisik dan temporal dalam sebuah setting. Batasan ini ditentukan sesuai dengan pola perilaku yang terbentuk dalam sebuah setting.
4. *Synomorphyc* (membentuk suatu hubungan antara pola kegiatan dan *milleu*), agar membentuk *synomorphy* yang bersinergi antara mileau dan pola kegiatan maka dalam menentukan milleu harus memperhatikan pola kegiatan yang berlangsung.
5. *Territory* (teritori), panerapan teritori dalam arsitektur mengacu pada pola tingkah laku manusia yang berkaitan dengann teritorialitas, sehingga dapat meningkatkan control serta rasa aman dan tertib.
6. *Temporal*, dilakukan pada waktu tertentu. *Behavior setting* tidak dapat berlangsung setiap saat, karena diperlukan konfigurasi antara *milleu* dan pola kegiatan yang seimbang.

Kriteria tersebut digunakan sebagai pemilihan *person*, aktivitas, ruang yang ada di taman wisata.

2.3 Behaviour mapping

Sommer dalam Hariyadi (2010) menyatakan bahwa *behavioral mapping* digambarkan dalam bentuk sketsa atau diagram mengenai suatu area dimana manusia melakukan berbagai kegiatannya dengan tujuan untuk menggambarkan perilaku 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*. *Metoda Place Centered Mapping* pemetaan 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.

Pada kajian pola pemanfaatan ruang yang akan dilakukan digunakan metode *place centered mapping*, dimana lebih ditekankan untuk melakukan pemetaan berdasarkan tempat. Setelah dilakukan berdasarkan tempat. Lalu digambarkan simbol-simbol yang menggambarkan perilaku pengguna ruang agar dapat diidentifikasi pemanfaatannya.

Metoda Place Centered Mapping menurut haryadi (1995), merupakan metode atau teknik ini adalah pemetaan 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. Perhatian dari teknik atau metoda ini adalah suatu tempat yang spesifik baik kecil, atau pun besar dalam satu setting yang tetap. 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. Peneliti dapat menggunakan peta dasar yang telah dibuat sebelumnya akan tetapi yang perlu diingat adalah bahwa

peneliti harus akrab dengan situasi tempat atau area yang diamati serta menentukan simbol atau tanda sketsa atas setiap perilaku. Kemudian, dalam satu kurun waktu tertentu, peneliti mencatat berbagai perilaku yang terjadi dalam tempat tersebut dengan menggambarkan simbol-simbol pada peta dasar yang disiapkan.

2.6 Rangkuman penelitian sebelumnya

Tabel 3.1 Rangkuman Penelitian Sebelumnya

Judul	Teori	Metode	Hasil	Kontribusi
Pola Aktivitas Pemanfaatan Ruang Luar Kawasan Wisata Songgoriti Batu	- Teori Kawasan Wisata: unsur industri pariwisata, Daya tarik wisata -Teori Pola Aktivitas Pemanfaatan Ruang: Menurut Rapoport (2013), konsep dari tata ruang dipengaruhi oleh faktor manusia (Man) dan lingkungan (<i>environment</i>) -Elemen-elemen lingkungan yang bersangkutan dengan lansekap	-Pendekatan yang digunakan adalah deskriptif kualitatif -Penelitian ini menggunakan metode <i>behavioral mapping</i> - <i>Behavioral mapping</i> yang digunakan adalah <i>place centered mapping</i>	-Identifikasi Aspek Teori tentang kawasan wisata dan yang dan aktivitas, Metode yang digunakan dalam penelitian ini dapat digunakan dalam penelitian yang dilakukan	-Identifikasi Aspek Teori tentang kawasan wisata dan yang dan aktivitas, Metode yang digunakan dalam penelitian ini dapat digunakan dalam penelitian yang dilakukan

Judul	Teori	Metode	Hasil	Kontribusi
Pola Aktivitas Pada Ruang Publik Taman Bungkul Surabaya	-Faktor dalam penggunaan ruang public: <i>Use of space, Space form and context</i> , -Kategori jenis aktivitas berdasarkan tingkat/level keterlibatannya yaitu <i>active engagement, passive engagement</i> -Sistem aktivitas berkaitan erat dengan tiga elemen utama -Pemanfaatan ruang terdapat tiga jenis elemn ruang yaitu <i>fixed element, semi-fixed elements</i> dan <i>non-fixed elements</i> (Rapoport, 1982).	-Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. <i>-Placed-centered mapping</i> digunakan sebagai alat utama dalam mengamati pola aktivitas serta pemanfaatan ruang	-Pola Aktivitas pada Ruang Publik Taman Bungkul Surabaya Keseluruhan Ruang Publik Taman Bungkul Surabaya	Dapat menggunakan teori ruang Rapoport dan teori aktivitas. Metode yang digunakan dalam penelitian sama dengan metode yang akan di gunakan.

Judul	Teori	Metode	Hasil	Kontribusi
Pola Aktivitas Pemanfaatan Ruang Terbuka Publik di Alun-alun Batu	-Definisi, fungsi, manfaat dan jenis Ruang terbuka public -Pemanfaatann Ruang terbuka public. -Atribut ruang public (Harris, 1998) - Hubungan ruang public dan pengguna ruang public. - Perilaku Manusia (Rapoport, 1969) -Behavior Setting -Behavior Mapping	-Metode kajian penelitian pola pemanfaatan ruang terbuka public pada Alun-alun Batu menggunakan metode kualitatif fenomenologis dengan mengumpulkan data mengenai pola pemanfaatan ruang terbuka Alun-alun Batu. -Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan <i>behavioral mapping</i> .	-Zona dan Atribut Ruang di Alun-alun Batu -Pola Pemanfaatan Alun-alun Batu pada Hari Kerja -Pola Pemanfaatan Alun-alun Batu pada Malam Hari	-Teori mengenai atribuat ruang, teori pemanfaatan ruang , behavior setting serta metode yang -Selain itu terdapat variabel penelitian yang dapat digunakan sebagai acuan objek amatan
Judul	Teori	Metode	Hasil	Kontribusi
Pola Pemanfaatan Ruang pada Taman Trunojoyo Kota Malang	-Tinjauan tata lingkungan fisik, yang mana berperan penting dalam mewadahi aktivitas serta membentuk pola	- <i>Place Centered Mapping</i>	-Zona dan Atribut Ruang di Taman Trunojoyo -Pola Pemanfaatan Taman Trunojoyo pada Hari Kerja -Pola Pemanfaatan	- Pemetaan pada setting fisik, aktivitas - Pemetaan Pola Pemanfaatan ruang.

<p>perilaku pengguna ruangnya.</p> <p>- Tata lingkungan fisik dalam ruang public oleh Carr (1992) dan standar PPS, identifikasi ruang terbagi 2: space use dan space form dan context.</p> <p>- Tinjauan ruang public, bahwa ruang public merupakan ruang bersama yang mudah diakses setiap saat oleh seluruh masyarakat untuk aktivitas pribadi maupun kelompok.</p>	<p>Taman Trunojoyo pada Hari libur</p> <p>-Pola Pemanfaatan Taman Trunojoyo</p>
---	---

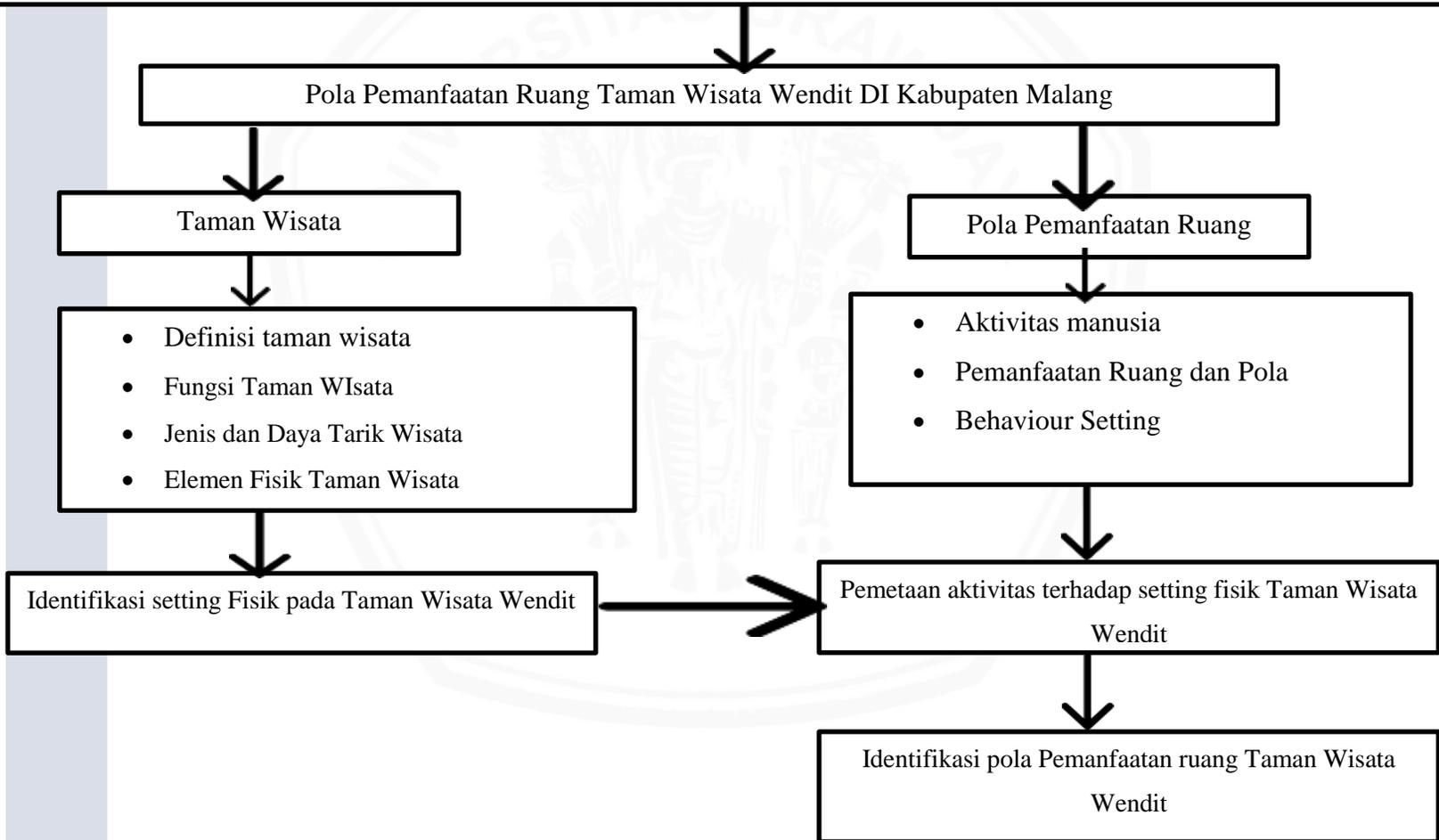
Dari penelitian terdahulu dapat dikaji beberapa teori yang dapat digunakan dalam penelitian yang akan dilakukan, yaitu teori atribut ruang, aktivitas pengguna ruang, dan behavior setting. Selain itu dari penelitian terdahulu yang telah di rangkum, dapat gunakan metode penelitiannya, yaitu dengan behavior mapping dengan cara place centered Mapping untuk yang bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis pola pemanfaatan ruang.

2.7 Kerangka teori

Dalam penelitian Pola Pemanfaatan Ruang Taman Wisata Wendit di Kabupaten Malang, diperlukan kerangka teori sebagai acuan dalam melakukan penelitian lebih lanjut. Kerangka tersebut adalah sebagai berikut:



- Isu
- Taman Wisata Wendit yang terkenal dengan pemandian umum dan habitat keranya.
 - Taman ini memiliki berbagai macam area sebagai fasilitas hiburan tetapi tidak semua area memiliki pemanfaatan ruang dengan baik, sehingga pola pemfaatan ruang ruang tidak tersebar secara merata.
 - Pola Pemanfaatan yang tidak merata disebabkan oleh elemen lansekap yang kurang terancang dengan baik atau kurang terpelihara dengan baik.





BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode umum dan tahapan penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Penelitian Kualitatif memiliki tujuan untuk memahami fenomena apa yang dialami objek penelitian, yaitu seperti persepsi, perilaku, tindakan, motivasi, dan lain-lain, yang hal tersebut dideskripsikan dalam bentuk kata-kata, dalam suatu konteks khusus alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah (Moleong dan Aminuddin). Penelitian yang akan dilakukan memberikan penggambaran tentang pola pemanfaatan ruang pada taman Wisata Wendit.

Penelitian yang akan dilakukan pada Taman Wisata Wendit, peneliti berperan sebagai marginal participant, dimana peneliti menjadi salah satu bagian dari pengunjung. Penelitian ini menggunakan pendekatan *observing environmental behavior*, yaitu dengan melakukan observasi terhadap perilaku dalam sebuah lingkungan dengan tujuan mengidentifikasi pemanfaatan ruang pada Taman Wisata Wendit oleh pengguna ruangnya. Pada pendekatan Observing Environmental behavior, peneliti memosisikan dirinya sebagai alat utama dalam pengumpulan data melalui observasi secara langsung di lapangan. Peneliti dengan cara marginal participant melakukan observasi untuk memperoleh data tentang pola pemanfaatan ruang dengan behavior mapping.

Untuk tahapan penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap Pra Survei Lapangan

Pada tahap survey awal, peneliti membuat kerangka untuk melakukan observasi yang akan datang. Dimana peneliti melakukan survey awal untuk melihat kondisi fisik dan permasalahan yang timbul di Taman Wisata Wendit. Setelah itu peneliti membuat kerangka awal yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, kajian pustaka, pemilihan obyek pengamatan, instrument penelitian dan lain-lain.

2. Tahap Survei Pengumpulan data

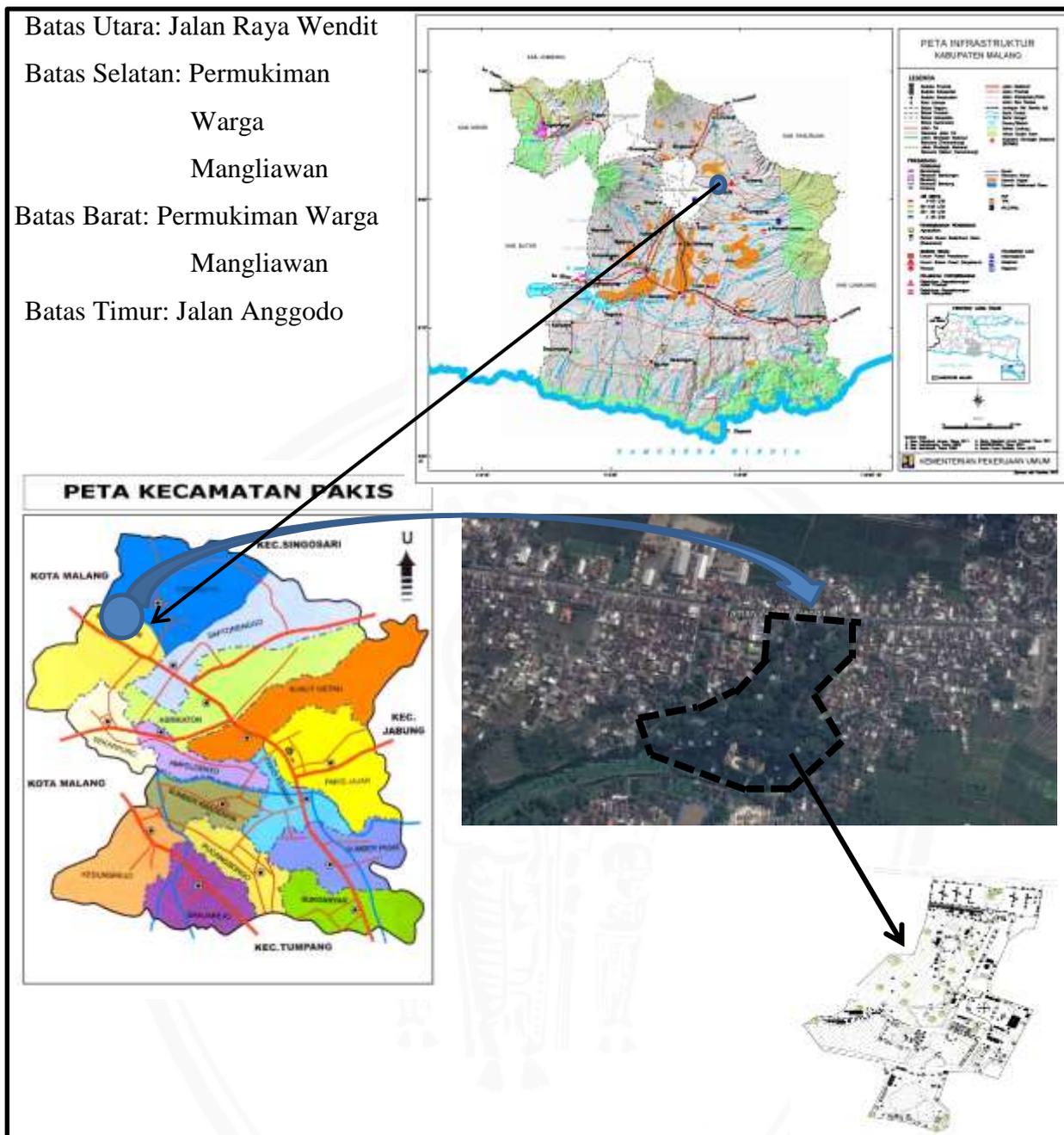
Survei yang dilakukan berupa observasi setting fisik pada zona yang telah dibagi menjadi 6. Setelah itu dilakukan observasi mengenai aktivitas yang ada di zona-zona tersebut, untuk mendapatkan pola pemanfaatan ruang.

3. Tahap Pengolahan dan Analisis Data

Data yang diperoleh dari hasil observasi dilakukan analisis yaitu dengan metode place centered map, pemetaan 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.

3.2 Lokasi dan waktu penelitian

Wilayah yang akan dikaji berada di Desa Mangliawan, Kabupaten Malang. Lokasi penelitian berada di daerah pinggiran Kota Malang, dan dulunya masih berupa taman wisata alami. Berdasarkan observasi awal di area Taman Wisata yang dipilih, seringkali pengunjung datang untuk berenang atau melihat monyet. Dua hal tersebut merupakan identitas dari Taman Wisata Wendit. Untuk lebih jelasnya mengenai lokasi taman akan dijelaskan sebagai berikut.



Gambar 3.1 Lokasi Objek Penelitian

Sudut pengamatan pada lokasi studi merupakan titik dimana pengamat mengumpulkan data primer serta foto dan video. Pengamat memasuki taman wisata dalam waktu yang cukup lama dan mengupayakan hasil yang maksimal. Taman Wisata Wendit memiliki berbagai macam area, yaitu area komersial, area theater, area plaza, area hutan, area perahu, area bermain, area pemandian alami, area waterboom, area kolam spa, area kolam anak dan area kolam arus. Dikarenakan Taman Wisata Wendit memiliki area yang cukup luas maka area tersebut harus dibagi dalam beberapa zona. Pembagian zona tersebut didasarkan pada lokasi dan fungsi yang ada. Berikut adalah zona yang sudah dibagi:

- Zona 1 : area parkir, pintu masuk, dan area pasar wisata
- Zona 2: Area plaza , dan area hutan
- Zona 3: Area kantin, Area theater, area bermain anak
- Zona 4: Area kolam perahu, area kolam anak
- Zona 5 : Area kolam alami dan kolam arus
- Zona 6: Area kolam Waterboom

Observasi pada area taman wisata dibagi menjadi 2 periode, pagi sampai siang dan sore yang dilakukan untuk mendapatkan data perilaku pengguna di taman wisata dalam memanfaatkan area tersebut. Jam tersebut disesuaikan dengan jam buka taman wisata Wendit, yakni pada jam 09.00-17.00. Periode pengamatan yang dilakukan sebaiknya dipilih pada jam-jam pengguna ruangnya ramai agar mudah mendapatkan data yang maksimal. Hari untuk melakukan kegiatan observasi juga harus dipertimbangkan terkait dengan adanya perbedaan kegiatan diantara hari-hari tersebut agak dapat diketahui pola pemanfaatan ruangnya. Pengamatan dilakukan saat hari kerja, dan weekend. Hari kerja meliputi hari senin, selasa, rabu, kamis, dan jumat. Untuk weekend meliputi hari sabtu dan minggu. Hal yang diobservasi terkait dengan bagaimana pola pemanfaatan ruang oleh pengguna di taman Wisata Wendit tiap periode waktu yang telah ditentukan.

Berikut ini adalah pembagian periode waktu observasi lapangan:

1. Pagi – Siang hari (11.00-12.00)

Dilakukan pada saat taman wisata sudah mulai buka dan mulai banyak pengunjung yang datang.

2. Sore Hari (15.00-16.00)

Dilakukan pada saat taman wisata sebelum tutup dan masih banyak pengunjung yang beraktivitas.

3.3 Metode pengumpulan data

Metode mengumpulkan data yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

1. Data Primer

Cara untuk mengumpulkan data primer adalah sebagai berikut

Observasi Lapangan

Observasi lapangan dilakukan untuk memperoleh data perilaku pengguna, setting fisik serta pola pemanfaatan ruangnya. Dimana peneliti merupakan marginal

participant yang melibatkan dirinya sebagai pengguna untuk menghasilkan data yang akurat.

2. Data Sekunder

Metode yang digunakan untuk mendapatkan data sekunder dengan cara survey instansi. Survei instansi di tujukan pada Dinas Pariwisata Kabupaten Malang, yaitu untuk mendapatkan info, gambar, peta, rencana pengembangan taman wisata wendit dan lain-lain. Data data sekunder yang telah dikumpulkan berguna untuk menunjang data data primer.

3.4 Instrumen penelitian

Karena penelitian kualitatif menempatkan peneliti sebagai instrument utama dalam pengumpulan data, maka peneliti didukung oleh instrument yang lain untuk menunjang proses pengumpulan data di lapangan, yaitu:

1. Layout plan

Layout plan berfungsi untuk penggambaran pemetaan perilaku dengan menggunakan anonotated diagram

2. Catatan dan Alat tulis

Catatan dan alat tulis digunakan untuk menulis hasil pengamatan dan informasi yang didapat selama observasi lapangan.

3. Kamera

Kameran digunakan untuk mengambil data berupa foto dan video pada taman wisata Wendit Kabupaten Malang.

4. Laptop

Laptop digunakan untuk menulis laporan dan hasil pengamatan yang ada di lapangan.

3.5 Objek amatan

Pada penelitian ini objek amatan yang dipilih berdasarkan teori behavior setting sendiri. Menurut Barker dalam Laurens (2001) behavior setting adalah pola perilaku manusia yang sesuai dengan tatanan lingkungan fisiknya. Selain itu Haviland dalam Laurens (2004) berpendapat tata perilaku sama dengan “ruang aktivitas” untuk menggambarkan suatu unit hubungan antara perilaku dan lingkungan bagi perancangan arsitektur. Behaviour setting merupakan gabungan yang stabil antara tempat dan aktivitas.

Dari teori tersebut objek amatan berupa tempat atau lingkungan fisik dan aktivitas pengguna ruang.

Untuk tempat yang ada, jenis ruangnya dibagi berdasarkan 6 zona sebelumnya, dimana terdapat elemen fisik yang sudah direncanakan. Elemen pembentuk fisik didasarkan pada pendapat dari Harris (1998) dan Laksmi (2007), yang dikelompokkan berdasarkan teori dari Rapoport yaitu komponen fix, komponen semifix, dan komponen nonfix. Objek amatan tempat akan dijelaskan pada tabel berikut

Tabel 3.2 Aspek Tempat

Aspek Tempat	
Jenis Ruang	<p>Zona 1 : area parkir, pintu masuk, dan area pasar wisata</p> <p>Zona 2: Area plaza , dan area hutan</p> <p>Zona 3: Area kantin, Area theater, area bermain anak</p> <p>Zona 4: Area kolam perahu, area kolam anak</p> <p>Zona 5 : Area kolam alami dan kolam arus</p> <p>Zona 6: Area kolam Waterboom</p>
Elemen Pembentuk Fisik	Komponen Fix, Komponen Semifix, Elemen non fix

Berikut adalah komponen yang sudah disimpulkan dan disesuaikan dengan teori yang ada.

Tabel 3.3 Elemen Pembentuk Fisik

Komponen Fix	Komponen Semi fix	Komponen non fix
Bangunan	Unsur Fisik Tanaman Perdu	Perilaku pengguna ruang
Sirkulasi Pedestrian	Unsur Fisik Rerumputan	
Sirkulasi Kendaraan	Street Furniture	
Special Features	Signage	
Traffict Control and protection	Elemen Musiman	
Surface Utility Element		

Unsur Fisik Air

Unsur Fisik Pohon

Dinding Pembatas

Pada objek amatan pengguna terdapat jenis pelaku, aktivitas dan intensitas pengguna. Untuk jenis pelaku berdasarkan pengamatan yang ada di lapangan. Untuk aktivitas dibagai berdasarkan teori dari Jan Gehl dimana terdapat 3 jenis aktivitas yaitu, *necessary activity*, *optional activity*, dan *social activity*. Dan untuk intensitas berdasarkan studi terdahulu milik Marhendra (2014). Berikut adalah macam aktivitas yang sudah disesuaikan dengan kondisi eksisting pada Taman Wisata Wendit.

Tabel 3.4 Aspek Pengguna

Aspek Pengguna	
Jenis Pengguna	Pengunjung PKL Pengelola
Jenis Aktivitas	<i>Necessary activity</i> <i>Optional activity</i> <i>Social activity</i>
Intensitas aktivitas	Banyaknya aktivitas dan pelaku yang dilakukan dalam wadah yang telah ditentukan.

Untuk penjabaran aktivitas berdasarkan pelaku yang sudah di sesuaikan dengan kondisi eksisting adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5 Aktivitas Berdasarkan Pelaku

Pelaku	Aktivitas Pengguna		
	<i>Necessary activity</i>	<i>Optional activity</i>	<i>Social activity</i>

Pengunjung	Berenang	Makan	Berkomunikasi
	Bermain Wahana	Minum	Berkumpul
	Membeli Tiket	Duduk	Berinteraksi dengan
		Berlari dan Berjalan	hewan
		Memberi Makan	
		Hewan	
		Menyekar kuburan	
		Berfoto	
		Naik Perahu	
		Memancing	
	Naik Kuda		
PKL	Berjualan	Makan	Berkomunikasi
	Transaksi	Minum	Menawarkan barang
		Duduk	
Pengelola	Berkerja	Duduk	Berkomunikasi
	Membersihkan area		
	Menjaga loket		

3.6 Metode analisis data

Setelah peneliti melakukan pengamatan dan observasi di lapangan, maka data yang diperoleh akan dianalisis dengan metode analisis kualitatif dimana menampilkan pemetaan *Place Centered Mapping* dengan penjelasan berupa *annotated diagram* pada pemetaan tersebut. Metode atau teknik ini adalah pemetaan 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. Perhatian dari teknik atau metoda ini adalah suatu tempat yang spesifik baik kecil, atau pun besar dalam satu setting yang tetap. Place centered mapping digunakan dalam pemetaan identifikasi fisik ruang dan pemetaan pemanfaatan. Dimana dalam pemetaan pemanfaatan place centered juga diberikan keterangan-keterangan annotated diagram, yang akan dianalisis secara kualitatif.

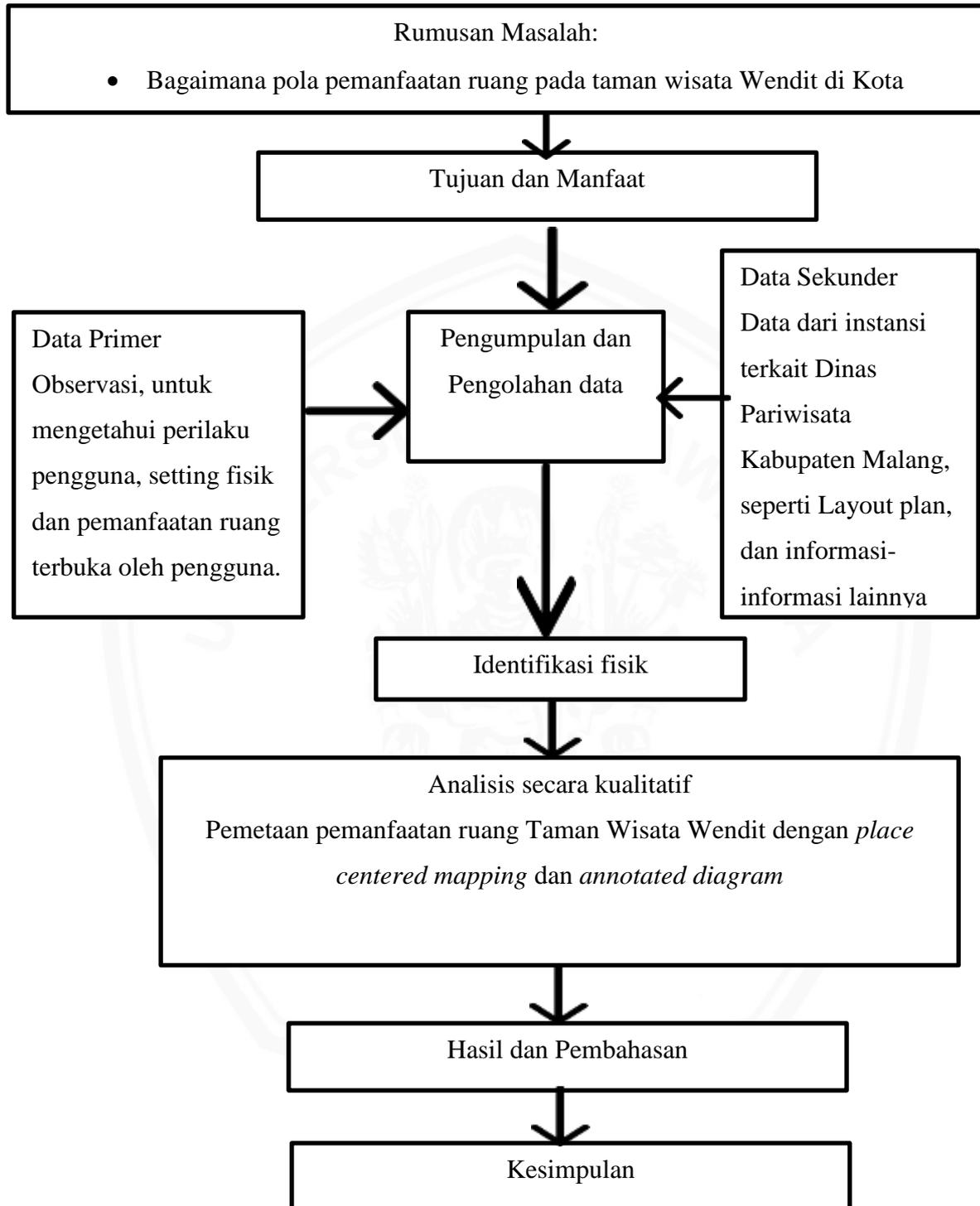
Pada tiap zona dan tiap periode waktu yang sudah ditentukan diatas dibuat identifikasi fisiknya, setelah itu dibuat pemetaan perilaku pengguna pada setting fisiknya.

Setelah semua data pemetaan terkumpul dianalisis bagaimana pola pemanfaatan yang ada. Untuk mengetahui hasil secara keseluruhan perlu dilakukan overlay pola pemanfaatan dari tiap pelaku yang ada.

Dari pemetaan tersebut dapat diketahui area mana dengan aktivitas yang padat, area mana yang aktivitasnya sedang, dan area mana dengan aktivitas yang sepi. Selain itu, dari pemetaan tersebut dapat juga diketahui area dengan pemanfaatan yang baik, area dengan pemanfaatan yang buruk. Area dengan kecenderungan pemanfaatan yang buruk akan diteliti indikasi penyebabnya, sehingga akan ditemukan sintesis atau suatu hasil baru dari indikasi penyebab tersebut. Sintesis yang dihasilkan juga berdasarkan pertimbangan teori yang digunakan.



3.7 Diagram Alur Penelitian





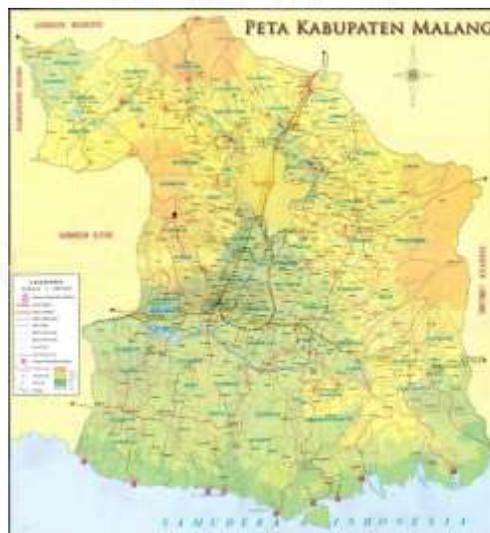
BAB 4

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Tinjauan umum kawasan penelitian Kabupaten Malang

Kabupaten Malang merupakan kabupaten kedua terluas di Jawa Timur dengan jumlah populasi penduduknya paling tinggi di Jawa Timur. Kabupaten Malang berada pada titik koordinat 112°17' sampai 112°57' Bujur Timur dan 7°44' sampai 8°26' Lintang Selatan. Kabupaten Malang berbatasan langsung dengan Kota Malang yang berada tepat di tengah-tengahnya. Di sebelah utara Kabupaten Malang berbatasan dengan Kabupaten Jombang, Kabupaten Pasuruan, dan Kota Batu. Di sebelah timur berbatasan dengan Kabupaten Lumajang dan Kabupaten Probolinggo. Di sebelah selatan berbatasan dengan Samudra Hindia. Dan di sebelah barat berbatasan dengan Kabupaten Blitar dan Kabupaten Kediri.

Sebagian besar wilayah Kabupaten Malang merupakan pegunungan yang berhawa sejuk, sehingga Kabupaten Malang dikenal sebagai salah satu daerah tujuan wisata utama di Jawa Timur. Bersama dengan Kota Batu dan Kota Malang, Kabupaten Malang merupakan bagian dari kesatuan wilayah yang dikenal dengan Malang Raya (Wilayah Metropolitan Malang). Luas wilayah kabupaten Malang sendiri adalah 3.530,65 km².



Gambar 4.1 Peta Kabupaten Malang

Kabupaten Malang memiliki pesona alam dan budaya yang kaya sehingga dikenal sebagai daerah tujuan wisata utama di Jawa Timur. Wisata alam tersebut berupa wisata gunung, wisata air terjun, wisata sejarah, wisata air, wisata pantai, wisata agro dan wisata religi. Semakin hari semakin banyak wisatawan yang menikmati pariwisata di kota Malang. Wisatawan mancanegara gemar dengan budaya khas yang dimiliki Indonesia. Bupati Malang, Rendra menyebut jika tahun 2016 pengunjung wisata di kabupaten Malang mencapai 3.5 juta, dan meluncurkan *branding* terbaru *Malang Kabupaten The Heart of East Java*. Dari branding tersebut Kabupaten Malang menargetkan kunjungan 3,5 juta wisatawan pada 2021.

Sementara itu, Sekretaris Dinas Pariwisata dan Kebudayaan kabupaten Malang, Drs Ainur Rofiq Mansyur mengatakan branding logo kepariwisataan sangat penting sebagai ikon khusus untuk lebih mengenalkan wisata di kabupaten Malang. Ke depan logo akan dipasang di berbagai tempat strategis yang ada di wilayah kabupaten.



Gambar 4.2 Logo branding Kabupaten Malang

Menurut laman Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Malang, dikatakan jika logo tersebut mempunyai makna yang sangat luas. *The heart* yang berarti hati mempunyai makna, keramahan, cinta, persaudaraan yang mendalam dan sepenuh hati sebagai perlambang prilaku positif masyarakat kabupaten Malang. *The heart* juga berarti jantung, pusat yang mempunyai makna sebagai cita-cita pariwisata kabupaten Malang yang menitikberatkan pada ekowisata yang berbasis alam, budaya dan kemasyarakatan akan menjadi pusat inspirasi pariwisata Jawa Timur. Dan secara posisi geografi kabupaten Malang tepat di tengah atau *central* dari Provinsi Jawa Timur. Pada tahap selanjutnya cita-cita dari pariwisata kabupaten Malang adalah, *the heart of Java*.

Sementara itu huruf M berarti Malang dan juga diartikan seperti lekukan gunung dengan warna biru yang juga berarti kabupaten Malang punya banyak sekali wisata alam dengan gunung indahnya. Sementara angka tiga dengan warna hijau selain melambangkan sungai yang mengalir sawah pertanian juga diartikan sebagai trimarta yang artinya meliputi atau tiga potensi yang ada di wisata kabupaten yaitu *Wonder Nature, Great Culture* dan *Authentic Rural*. Bentuk M dan angkat tiga itu sengaja diselaraskan dengan konsep madep, manteb, manetep. Dengan adanya branding tersebut, industri pariwisata Kabupaten Malang mudah untuk kenali dan mengundang masyarakat luar untuk menikmati pariwisata Kabupaten Malang. Keberadaan pariwisata dianggap akan meningkatkan ekonomi sekitar.

4.2 Tinjauan Taman Wisata Wendit

Taman Wisata Wendit adalah salah satu taman wisata yang berada di Kabupaten Malang, yang merupakan taman hiburan dan rekreasi dimana taman ini terkenal akan pemandian dan habitat keranya. Taman Wisata Wendit berada di Kecamatan Pakis, Kabupaten Malang, yang berbatasan dengan wilayah Kota Malang. Taman ini sudah ada sejak jaman kolonial Belanda, yang dulunya hanya berupa danau dengan sumber mata air alami, yang disekitarnya ditinggali kera yang menjaga mata air tersebut. Mata air yang berada di kolam pemandian Wendit dipercaya dapat membuat seseorang terlihat awet muda, karena itu pengunjung taman wisata ini makin lama makin bertambah. Sekarang kolam pemandian Wendit tak hanya satu tetapi dikembangkan menjadi waterpark dengan penambahan banyak atraksi dan wahana yang menunjang Wendit menjadi suatu taman rekreasi.

Untuk lokasi penelitian pada Taman Wisata Wendit memiliki pembatas berupa pagar dinding yang berbatasan dengan:

- Batas Utara : Jalan Raya Wendit
- Batas Selatan : Permukiman Warga Mangliawan
- Batas Barat : Permukiman Warga Mangliawan
- Batas Timur : Jalan Anggodo



Gambar 4.3 Area Taman Wisata Wendit

Keadaan Taman Wisata Wendit saat ini menampilkan taman dengan gaya Majapahit, dimana corak tersebut digunakan sebagai gaya untuk special feature, dan bangunan yang berada di taman ini. Taman Wisata Wendit merupakan wisata alam dimana di dalamnya kita masih dapat merasakan hutan, berinteraksi dengan monyet, berenang dengan sumber mata air asli, dimana tidak mudah ditemukan di taman wisata yang lain. Hal-hal unik tersebut yang membuat taman wisata ini masih sering dikunjungi wisatawan. Saat ini kondisi fisik Taman Wisata Wendit memiliki banyak area rekreasi area tersebut adalah area parkir, area pasar wisata, area theater, area plaza, area hutan, area perahu, area bermain, area pemandian alami, area waterboom, area kolam spa, area kolam anak dan area kolam arus. Penamaan area-area ini berdasarkan keadaan eksisting yang dibuat pengelola pada lokasi taman ini. Berikut adalah penjelasan area area yang ada pada taman wisata:

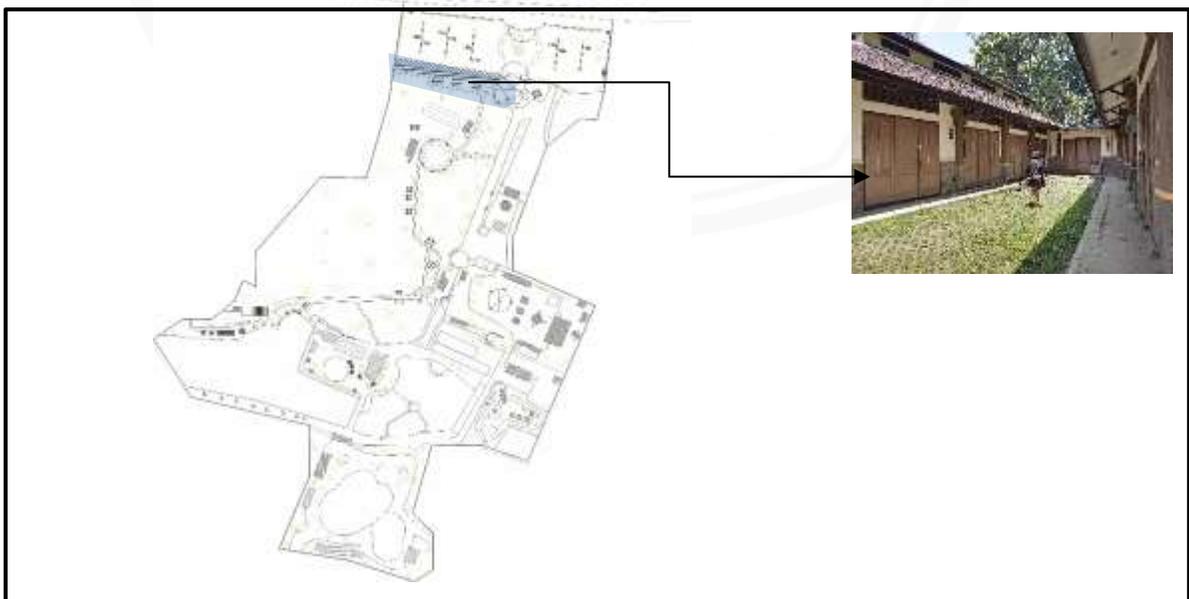
- Area parkir merupakan area yang paling depan, dan fungsi utamanya sebagai area parkir pengunjung. Area parkir terbagi atas sekat-sekat yang membatasi tempat-tempat parkir dan untuk memudahkan pengunjung untuk parkir. Sekat-sekat pembatas tersebut berupa tanaman perdu dan tanaman pepohonan serta besi pembatas. Area parkir juga terdapat kios yang banyak menjual mainan, pakaian dan barang oleh-oleh yang banyak didatangi pengunjung setelah masuk ke area taman. Di tengah area parkir terdapat tempat pintu masuk dengan halaman yang luas, di tempat ini pengunjung berkumpul sebelum masuk, dan membeli tiket. Area parkir merupakan fungsi pelengkap dari taman wisata ini.



Gambar 4.4 Area parkir

- Area pasar wisata

Area pasar wisata merupakan area dengan banyak kios yang terdapat di belakang area parkir, fungsinya adalah sebagai tempat jual barang. Area pasar wisata terdapat 22 bangunan kios, yang terdapat beberapa tempat duduk, dan signage penanda taman wisata wendit. Di sepanjang kios terdapat beberapa elemen tanaman perdu dan pohon yang membatasi area kios dan taman. Pasar wisata merupakan area pelengkap bagi taman wisata ini.



Gambar 4.5 Area pasar wisata

- Area plaza

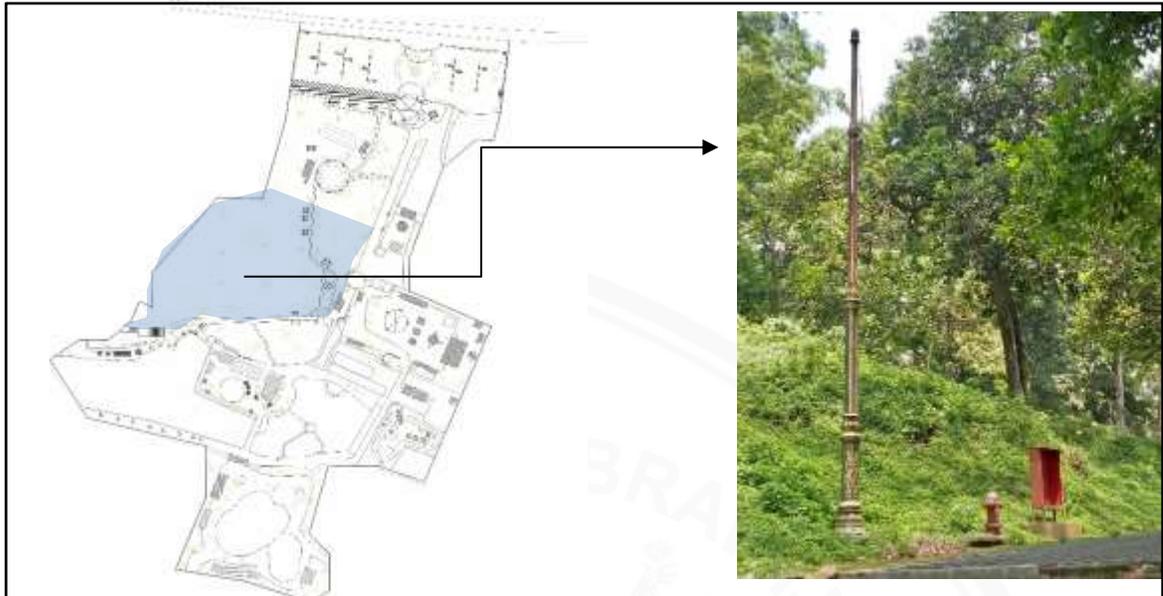
Area plaza terdapat di dekat pasar wisata, dimana area ini berfungsi sebagai tempat berkumpul. Di sekeliling area plaza terdapat kursi, ayunan yang dapat digunakan pengunjung untuk duduk bersantai. Di sekitar area plaza terdapat kios makan dan wahana bermain. Wahana bermain di area plaza seperti perahu paddling dan wahana naik kuda. Untuk area plaza merupakan area yang rindang, memiliki banyak pohon dengan tajuk yang lebar dan pohon-pohon estetik seperti pohon palem, sehingga area plaza memiliki view yang baik. Area plaza merupakan afungsi Pelengkap dari taman ini.



Gambar 4.6 Area plaza

- Area hutan

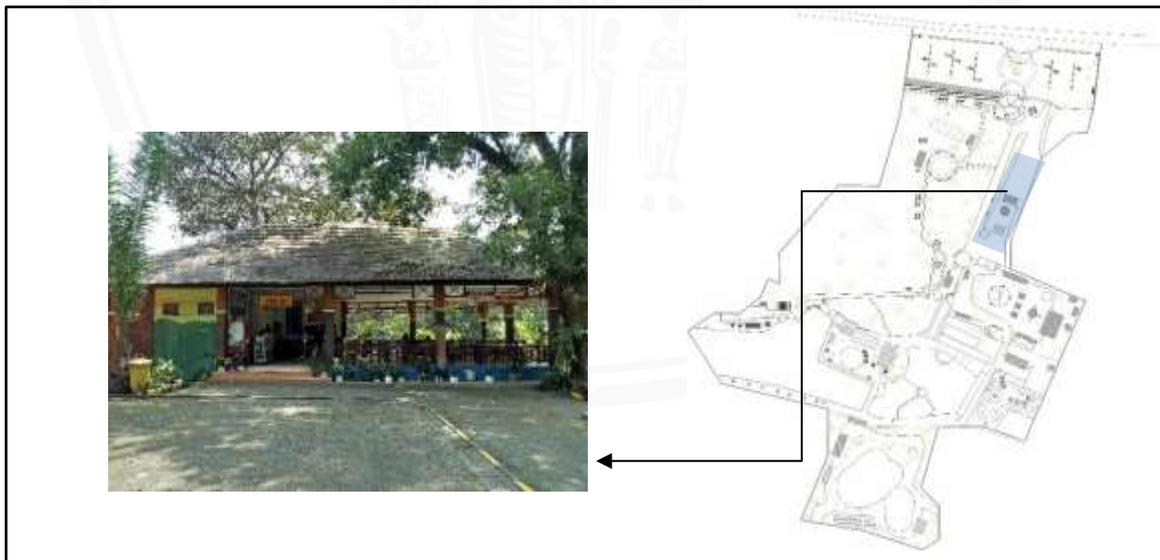
Area hutan merupakan suatu lahan berkontur yang memiliki banyak pepohonan besar dimana pohon-pohon yang berusia puluhan tahun ini dilindungi oleh pengelola dan tetap dipertahankan kelestariannya. Area hutan ini berfungsi sebagai habitat bagi monyet-monyet yang tinggal di area taman ini. Pada area hutan terdapa beberapa area duduk dan bangunan warung makan yang sudah tidak digunakan kembali. Area hutan merupakan fungsi utama dari taman ini, mengingat taman wisata wendit terkenal akan monyet ekor panjangnya.



Gambar 4.7 Area hutan

- Area kantin

Area ini hanya berupa satu bangunan dengan fungsi sebagai tempat makan dengan halaman tempat area masuk yang luas. Di sekitar bangunan ini berupa pohon-pohon rindang. Area ini merupakan fungsi pelengkap area taman.



Gambar 4.8 Area kantin

- Area thater

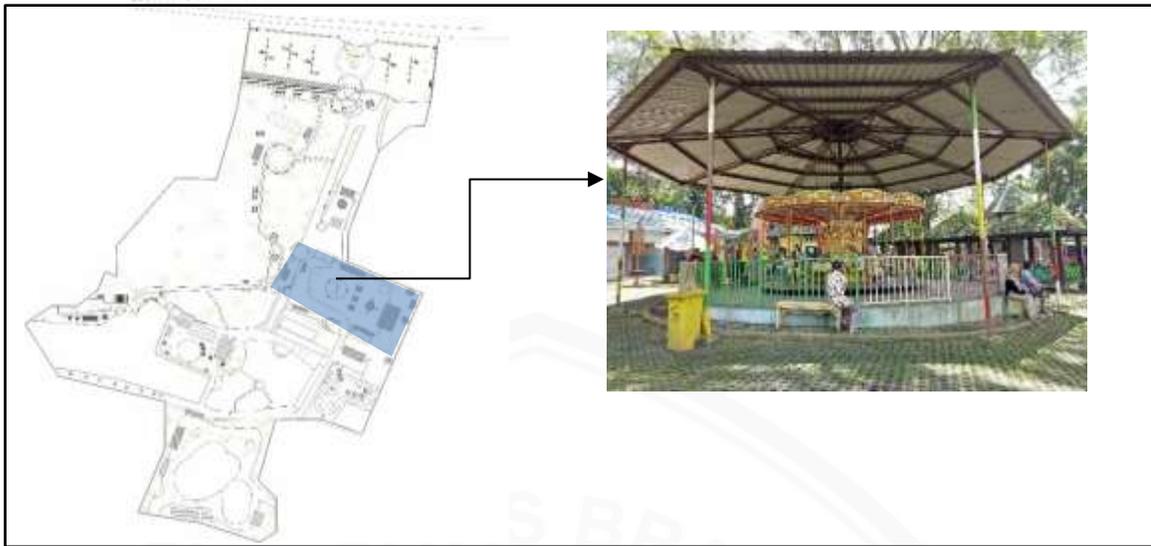
Area theater berfungsi sebagai tempat diselenggarakannya suatu event, terdapat panggung yang memiliki gaya majapahit. Theater ini bersifat outdoor dan terdapat beberapa kursi penonton dari beton yang berjajar sesuai dengan kontur yang ada. Dekat area theater terdapat pohon besar dan tempat duduk yang melingkari pohon. Di bawah pohon ini sering digunakan oleh manusia maupun monyet yang tinggal di sana sebagai tempat istirahat. Area ini merupakan fungsi pelengkap area taman.



Gambar 4.9 Area theater

- Area bermain anak

Area bermain anak terdapat banyak fasilitas yang memberikan wadah untuk aktivitas bermain anak, seperti wahana kuda putar, bom-bom car dan roller coster ulat, dimana beberapa wahana ini tidak buka di setiap hari. Selain itu di sekitar wahana ini terdapat bangunan lain, seperti kios makan, musholla, kamar mandi, bangunan utilitas dan beberapa bangunan yang tidak digunakan kembali. Area taman bermain memiliki banyak pohon rindang yang menaungi dan membuat area ini menjadi teduh. Area ini merupakan fungsi pelengkap area taman wisata.



Gambar 4.10 Area bermain

- Area kolam alami

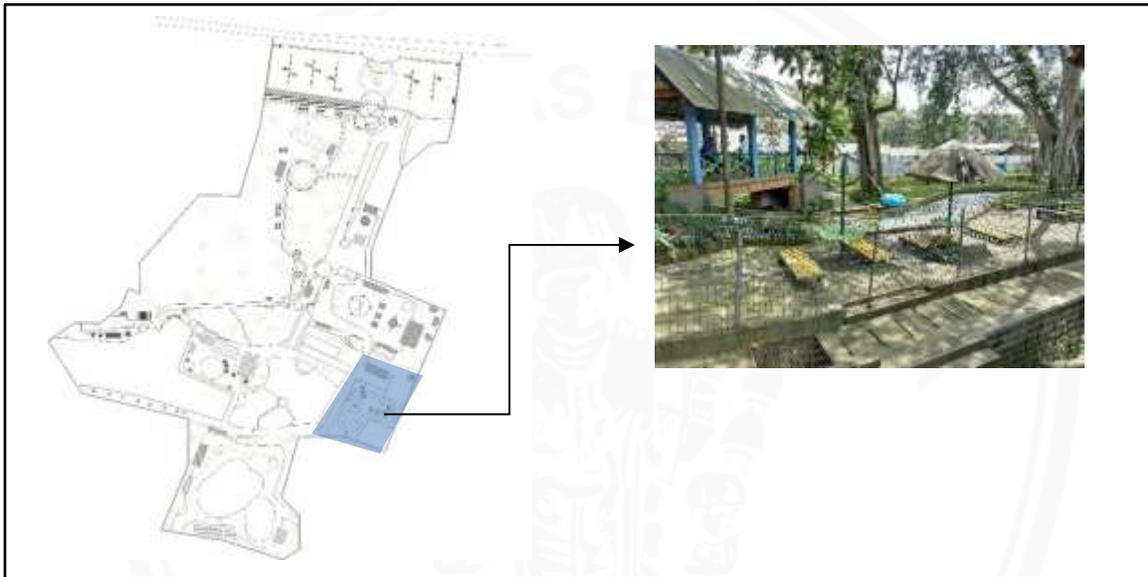
Area kolam alami berfungsi sebagai tempat pemandian dimana kolam alami adalah kolam paling luas di area taman wisata Wendit, kolam ini memiliki kedalaman 1,2 sampai 2 meter. Di sekitar area kolam dilengkapi beberapa kursi dengan penutup payung, tempat orang-orang yang menemani kerabatnya yang berenang. Di sekeliling area kolam terdapat bangunan foodcourt, kamar mandi dan pendopo tempat istirahat. Area kolam banyak dihiasi pohon palem di sekeliling area kolam. Area ini merupakan fungsi utama dari taman wisata.



Gambar 4.11 area kolam alami

- Area kolam arus

Kolam arus merupakan area di ujung barat yang memiliki fasilitas kolam seperti arus sungai dengan bentuk kolam yang melingkar dan memiliki fungsi sebagai kolam pemandian. Di sekitar area kolam terdapat beberapa gazebo dan kursi pantai untuk orang-orang yang istirahat. Area kolam arus berbeda dengan kolam alami, area ini sangat rindang dan banyak tanaman perdu. Area ini dikelilingi pagar pembatas untuk membuat area ini lebih private. Area ini merupakan fungsi utama dari area taman wisata.



Gambar 4.12 area kolam arus

- Area perahu

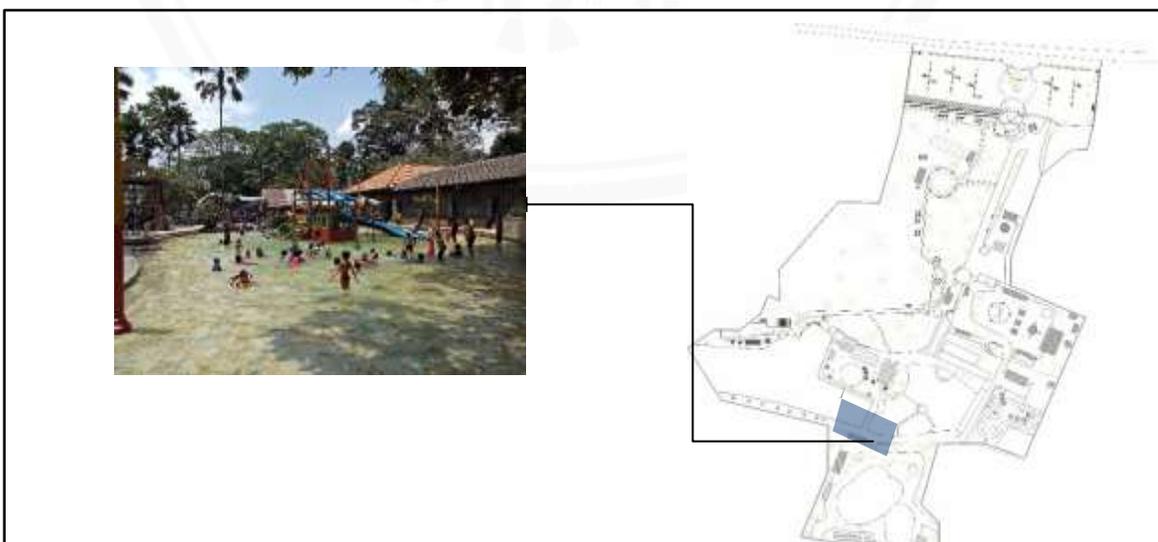
Area perahu fasilitas utamanya adalah penyewaan perahu bagi pengunjung, dimana pengunjung dapat berkeliling memutar kolam dengan perahu yang disewakan. Di sekitar kolam terdapat banyak gazebo tempat orang duduk maupun memancing. Di sekitar area kolam terdapat bangunan kios makanan, panggung pertunjukan serta beberapa fasilitas bermain anak-anak. Fasilitas bermain seperti ayunan dan papan putar. Area kolam sangat teduh banyak pohon besar dan tanaman perdu. Area ini merupakan fungsi pelengkap dari taman ini.



Gambar 4.13 Area kolam perahu

- Area kolam anak

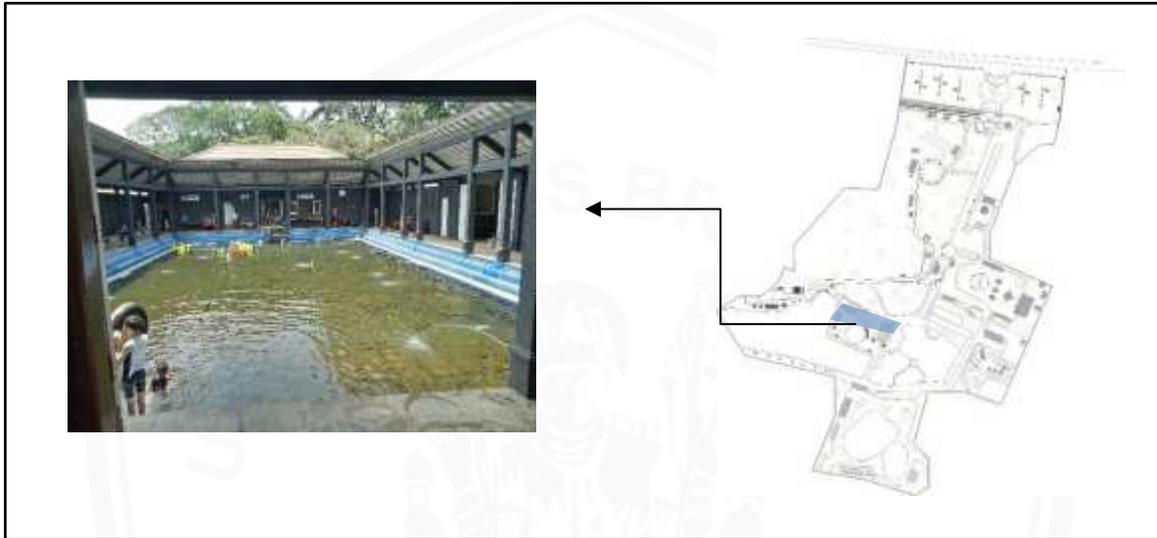
Kolam anak digunakan sebagai tempat berenang maupun bermain, di dalam area kolam terdapat permainan papan seluncur yang sering digunakan anak-anak sebagai tempat bermain di air. Di sekita area kolam terdapat beberapa gazebo yang digunakan sebagai tempat duduk dan juga terdapat kios makanan yang berjualan pada hari-hari tertentu. Di dekat kolam anak juga terdapat toilet yang digunakan untuk membersihkan diri setelah berenang. Area ini merupakan fungsi utama dari taman ini. Area ini merupakan fungsi primer dari taman ini.



Gambar 4.14 area kolam anak

- Area kolam spa

Area kolam spa terletak di dekat area kolam anak, dimana di sekeliling kolam terdapat tembok pembatas yang membatasi kolam dengan area kolam. Karena area kolam lebih privasi, yang ingin berenang di kolam ini harus memberikan biaya yang lebih. Di sebelah bangunan kolam terdapat beberapa kios makanan dan bangunan kamar mandi.



Gambar 4.15 Area kolam spa

- Area waterboom

Area waterboom merupakan area yang paling ujung di sebelah selatan. Area ini lebih privasi karena dikelilingi oleh pagar pembatas. Untuk masuk ke area kolam ini harus memberikan tambahan biaya, karena memang memiliki fasilitas yang lebih. Fasilitas utama berupa kolam dengan permainan waterboom, dimana terdapat dua permainan papan seluncur, untuk anak-anak dan untuk orang dewasa. Di sekitar area kolam terdapat banyak tempat duduk dengan penutup payung tempat pengujung untuk istirahat. Selain itu di sekitar area waterboom terdapat bangunan kios, toilet, utilitas dan bangunan penunjang permainan papan seluncur. Area ini merupakan fungsi utama dari taman ini.



Gambar 4.16 area waterboom

Pada penelitian ini untuk mempermudah pemetaan dan pembahasan area taman wisata dibagi menjadi beberapa zona. Pembagian zona tersebut didasarkan pada fungsi, lokasi area area yang ada, dan untuk pembatas tiap zona yang ada berupa dinding pembatas ataupun jalan pedestrian.

Untuk pembagian zona zona taman yang ada digambarkan sebagai berikut:



Zona 1 merupakan area parkir bagi pengunjung dan zona ini dibatasi oleh dinding pembatas. Zona 2 merupakan area pasar wisata, area plaza dan area hutan, zona 2 dibatasi oleh jalur pedestrian. Untuk Zona 3 merupakan area theater dan area bermain, dan dibatasi oleh jalur pedestrian dan dinding pembatas. Untuk zona 4 merupakan area perahu dan kolam anak. Zona ke 4 dibatasi oleh dinding pembatas dan jalur pedestrian. Untuk zona ke 5 merupakan area kolam alami dan kolam arus, zona 5 dibatasi oleh dinding pembatas dan jalur pedestrian. Dan zona ke 6 adalah area waterboom, dan zona ini dibatasi oleh dinding pembatas.



Foto Zona 1



Foto Zona 2



Foto Zona 3



Foto Zona 4



Foto Zona 5



Foto Zona 6

Gambar 4.17 Pembagian zona Taman Wisata Wendit

4.3 Identifikasi lingkungan fisik Taman Wendit

Lingkungan fisik pada Taman Wisata Wendit memiliki elemen pembentuk setting yang dibagi menjadi 3 bagian, yaitu komponen fix, komponen semifix dan komponen nonfix. Untuk bagian komponen fix, pemetaan dan penjelasan akan dibagi menjadi 2 tabel yang berisi penjelasan masing-masing zona. Tabel pertama merupakan komponen fix terbuka dan tabel kedua merupakan komponen fix tertutup. Komponen fix tertutup adalah komponen yang memiliki penutup atap, sedangkan komponen fix terbuka tidak memiliki penutup atap. Yang termasuk dalam komponen fix tertutup adalah, bangunan seperti kantor, gazebo, musholla dan lain-lain. Untuk komponen fix terbuka adalah sirkulasi pedestrian, sirkulasi kendaraan, Special feature, traffic control and protection, Surface utility elemen, unsur fisik air, dan unsur fisik pepohonan. Sedangkan untuk pemetaan komponen semi-fix akan dijelaskan dalam satu tabel yang berisi pemetaan pada tiap-tiap zona.

4.3.1 Komponen Fix Bangunan

Komponen bangunan yang terdapat pada Taman Wisata Wendit antara lain adalah:

- Bangunan Pengelola

Bangunan pengelola memiliki jumlah 1 dan berada di pintu masuk area taman wisata. Dimana bangunan yang ada memiliki bentuk kapal jika dilihat dari sisi dalam taman wisata. Bangunan ini merupakan tempat pengelola memenejemen taman serta untuk menerima tamu. Di bangunan pengelola ini pengunjung dapat memiliki tiket masuk dari sisi luar taman wisata.

- Kios

Kios yang terdapat di taman wisata menjual berbagai macam oleh-oleh khas Taman Wisata Wendit, seperti baju, mainan, foto, makanan, dan lain-lain. Namun tidak semua kios yang ada masih berjualan. Beberapa area kios sudah tutup dan tidak pernah buka lagi. Kios kios berada di semua zona. Untuk zona 1 terdapat 32 kios, zona 2 terdapat 3 kios, zona 4 terdapat 13 kios, zona 8 terdapat 1 kios dan zona 6 terdapat 5 kios.

- Bangunan Utilitas

Bangunan utilitas untuk gardu listrik dan MEE terletak di bagian ujung timur zona 3, terdapat 2 bangunan. Di dekat pintu masuk yaitu zona 1 juga terdapat bangunan tempat penyimpanan alat-alat kebersihan.

- Gazebo

Gazebo yang ada seringkali dimanfaatkan sebagai tempat istirahat pengunjung yang datang, Selain itu gazebo tempat para orangtua duduk menemani anak-anaknya yang sedang berenang. Gazebo di taman ini jumlahnya banyak dan terdapat di berbagai area, yaitu berada di zona 3, dan zona 4.

- Bangunan toilet

Bangunan toilet terdapat di beberapa titik, yaitu, ada zona 1, zona 3, zona 4, zona 5 dan zona 6. Untuk yang berada di dekat area kolam, toilet digunakan sebagai tempat mandi setelah berenang. Untuk toilet yang berada selain yang dekat dengan pemandian digunakan untuk buang air saja.

- Tempat sembayang

Di dalam taman wisata terdapat suatu bangunan yang merupakan tempat wisata religi, dimana tempat ini adalah makam Mbah Kabul, pengunjung yang datang biasanya menyekar, dan melakukan ritual di sendang widodaren yang terdapat di dalamnya. Tempat sembayang ini terdapat di zona 3 dan terdapat hanya 1 gedung di area wisata ini

- Musholla

Bangunan musholla digunakan sebagai tempat ibadah oleh pengunjung taman wisata. Bangunan ini sangat ramai saat siang hari, dimana pengunjung menjalankan sholat dhuhur dan duduk sambil beristirahat. Musholla berada di zona 1 dan zona 3.

- Bangunan wahana bermain terdapat 4 buah, yaitu di zona 2 terdapat 1 wahana dan di zona 3 ada 3 wahana,. Di zona 3 terdapat wahana kuda putar, Roller coster ulat, dan bom-bom car. Wahana bermain ini ramai digemari anak-anak. Selain zona 2 dekat area plaza terdapat wahana paddling boat untuk anak kecil, dimana terdapat kolam buatan dan perahu kecil ukuran anak-anak.

Tabel 4.1 Pemetaan komponen fix tertutup

Pemetaan Komponen fix bangunan Zona 1



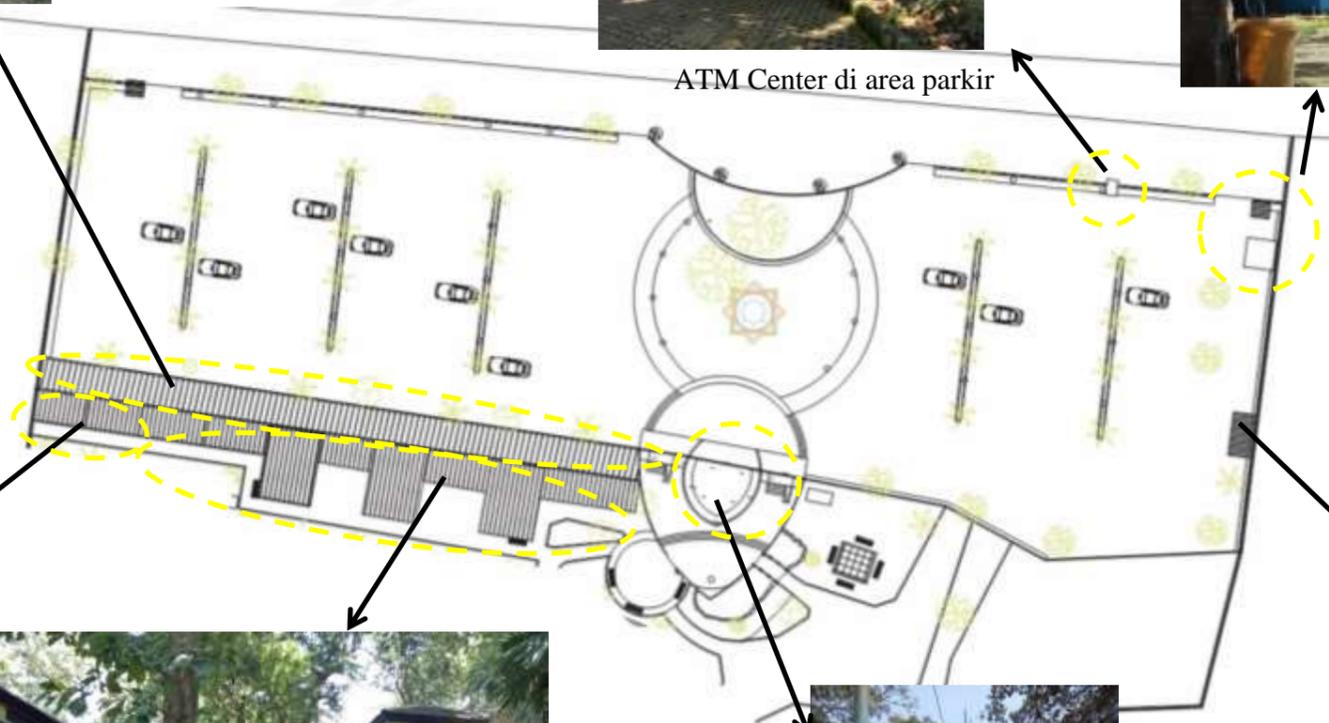
Kios – kios yang berada di area parkir, kios ini memiliki jumlah 10, biasanya menjual pakaian, mainan dan makanan



ATM Center di area parkir



Pos satpam dan bangunan utilitas



Masjid dan Toilet di Pasar Wisata



Kios di Pasar Wisata



Warung Makan di area parkir



Warung Makan di area parkir

Pemetaan Komponen fix bangunan Zona 2



Bangunan wahana pabddling boat, yang buka saat minggu



Kios yang tidak digunakan kembali



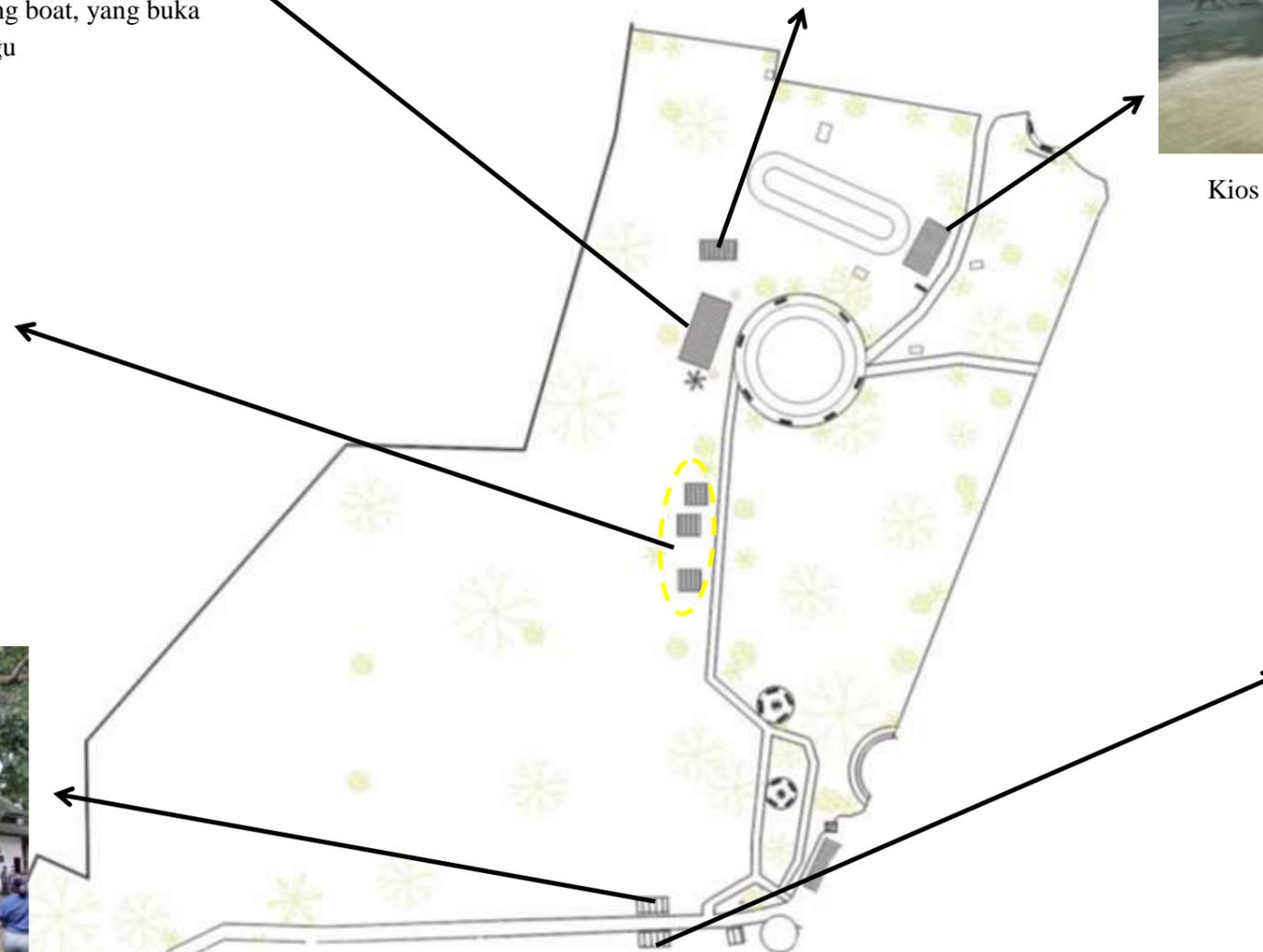
Kios wahana naik kuda yang buka saat hari minggu sore



Terdapat 3 Kios makan yang tidak digunakan kembali



Kios makan yang tidak digunakan kembali



Kios makan yang tidak digunakan kembali

Pemetaan Komponen Fix Bangunan Zona 3



Musholla



Shelter di dekat area panggung



Kantin dekat jalur kendaraan



Warung makan di area bermain anak



Kios makanan yang sudah tidak digunakan kembali, dan toilet



Bangunan yang sudah tidak digunakan kembali



Gazebo tempat istirahat para pengunjung



Permainan Roller Coster ulat



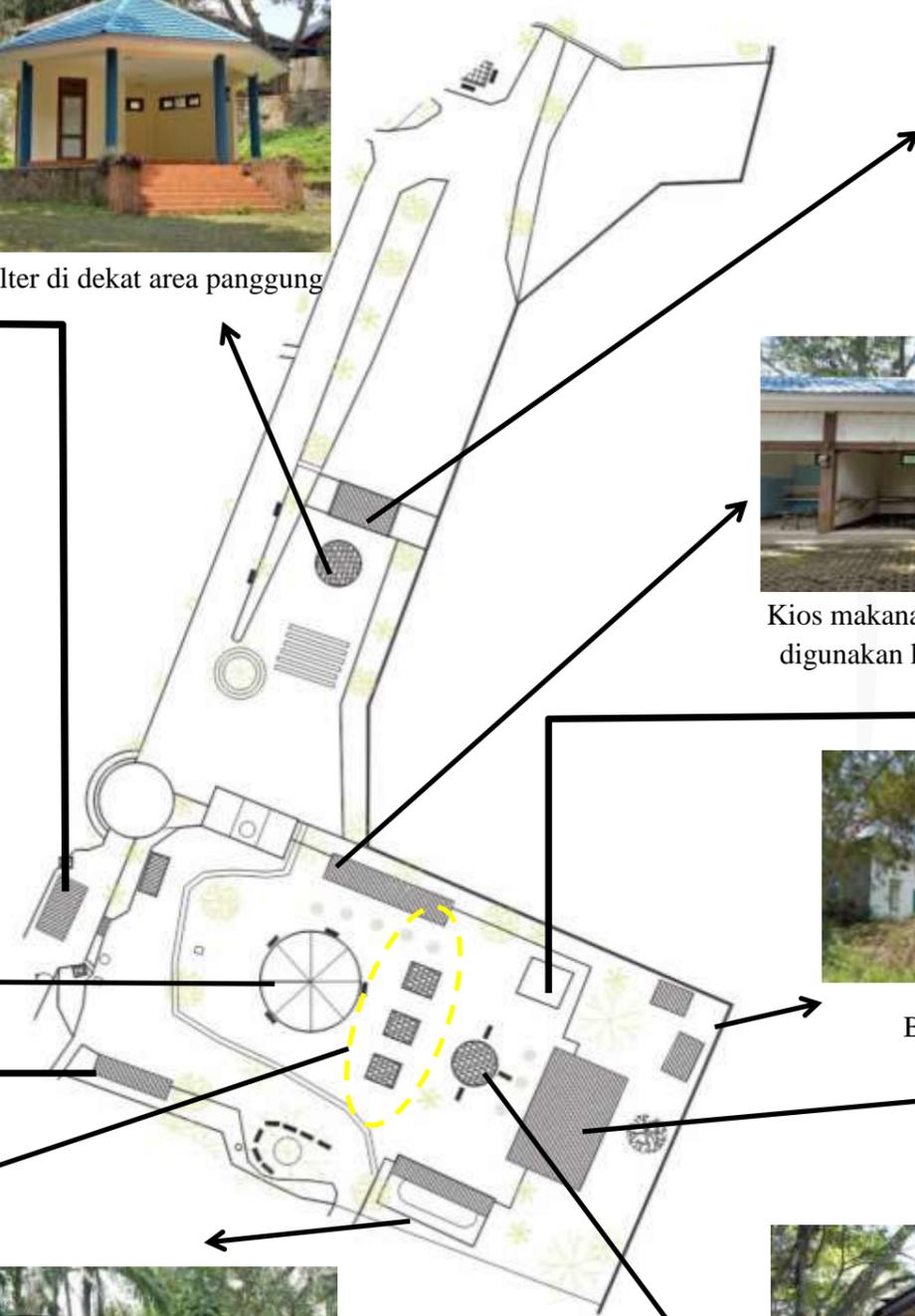
Bangunan gardu dan MEE



Permainan Bom Bom Car



Kios makan di area bermain anak



Pemetaan Komponen Fix Bangunan Zona 4



Tempat Dermaga perahu tempat menunggu untuk penumpang



Warung makan dekat area perahu dan juga fasilitas toilet



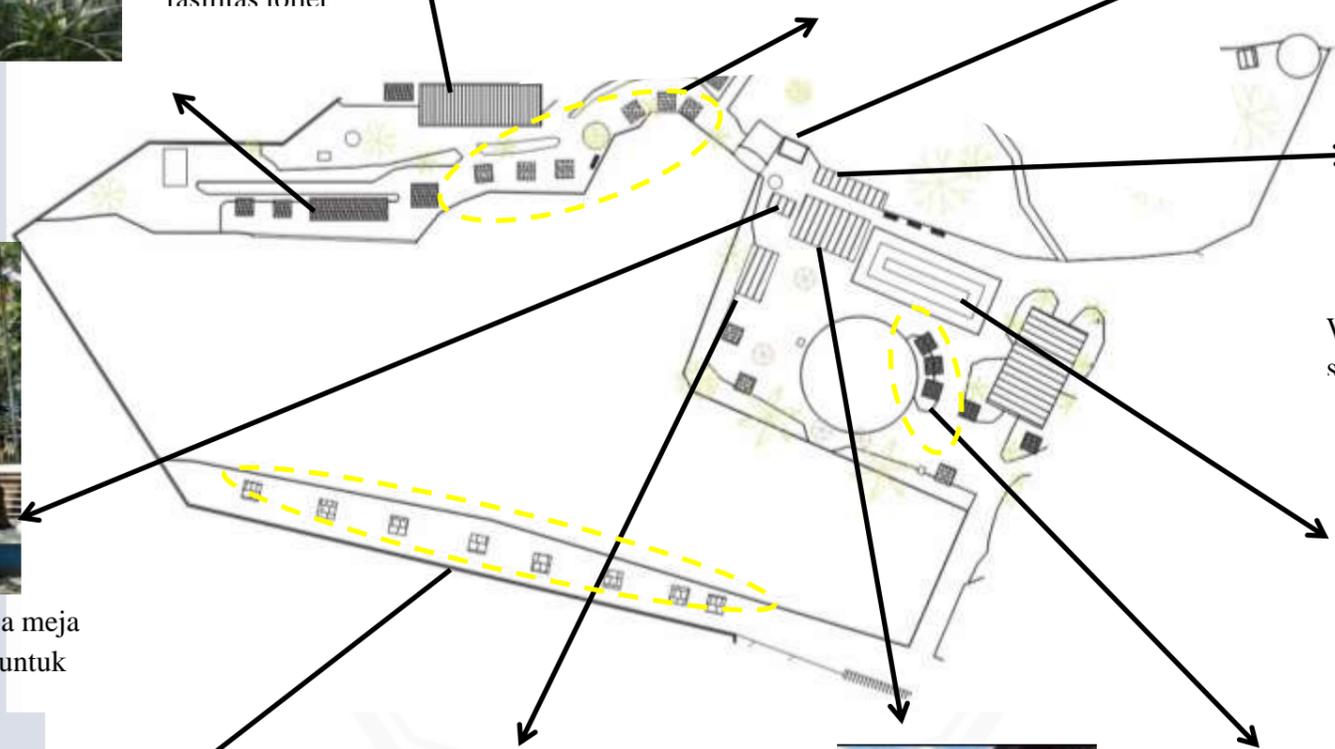
Gazebo peristirahatan di area perahu



Tempat sembahyang di Sendang Widodaren



Bangunan tempat menyimpan meja meja yang digunakan warung atau PKL untuk berjalan



Warung makanan dan toilet dekat area kolam spa



Bangunan yang melingkupi area kolam spa



Deretan gazebo untuk orang yang memancing



Warung makan di kolam anak



Toilet untuk kolam anak



Gazebo tempat istirahat di area kolam anak

Pemetaan Komponen Fix Bangunan Zona 5



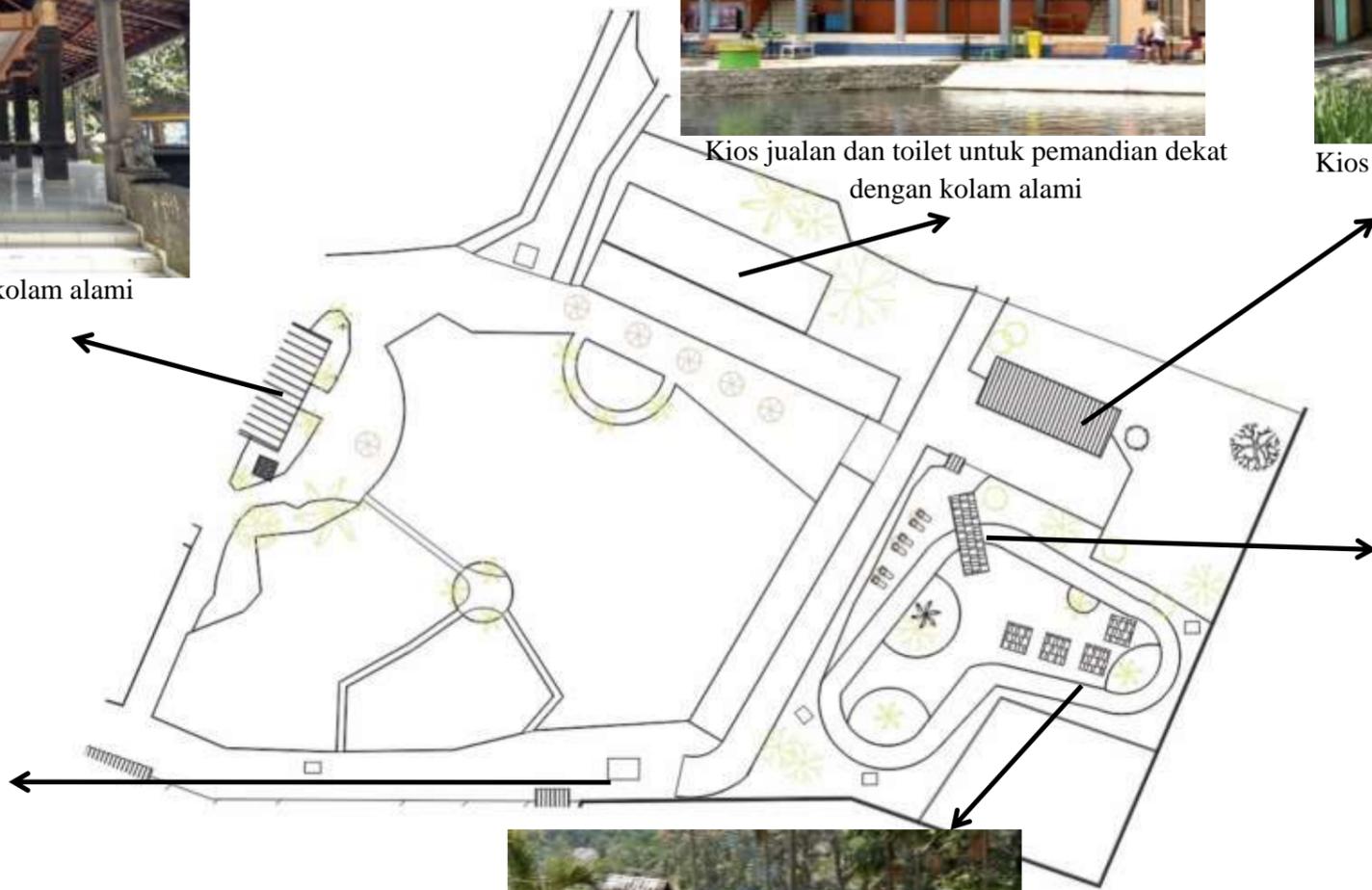
Pendopo tempat istirahat di sekitar kolam alami



Kios jualan dan toilet untuk pemandian dekat dengan kolam alami



Kios jualan dan toilet untuk kolam arus



Tempat penyimpanan ban di area pemandian alami



Bangunan masuk ke area kolam arus



Tempat penyimpanan ban dan gazebo tempat istirahat bagi pengunjung

Pemetaan Komponen Fix Bangunan Zona 6



Gazebo masuk ke area waterboom



Kios dan toilet di area waterboom



Warung makan di area waterboom



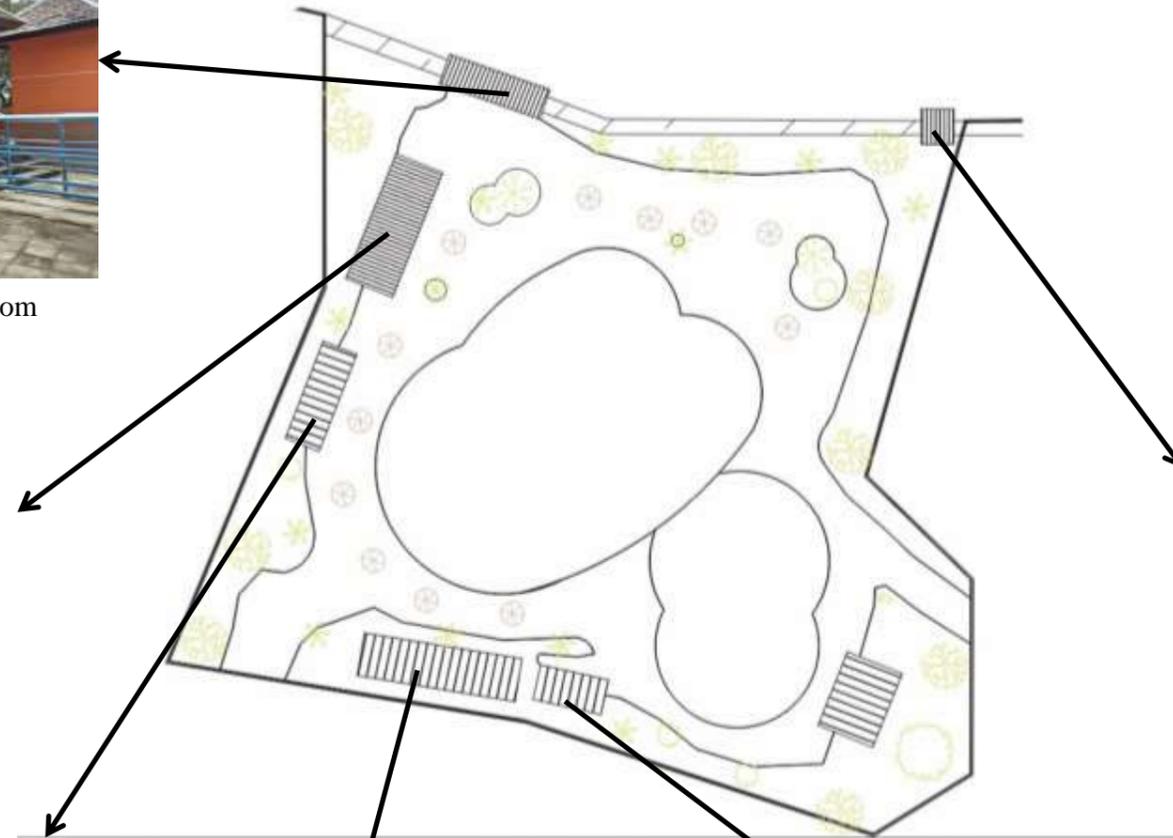
Ruang Utilitas untuk air di area waterboom



Tempat bilas dan kamar mandi di area waterboom

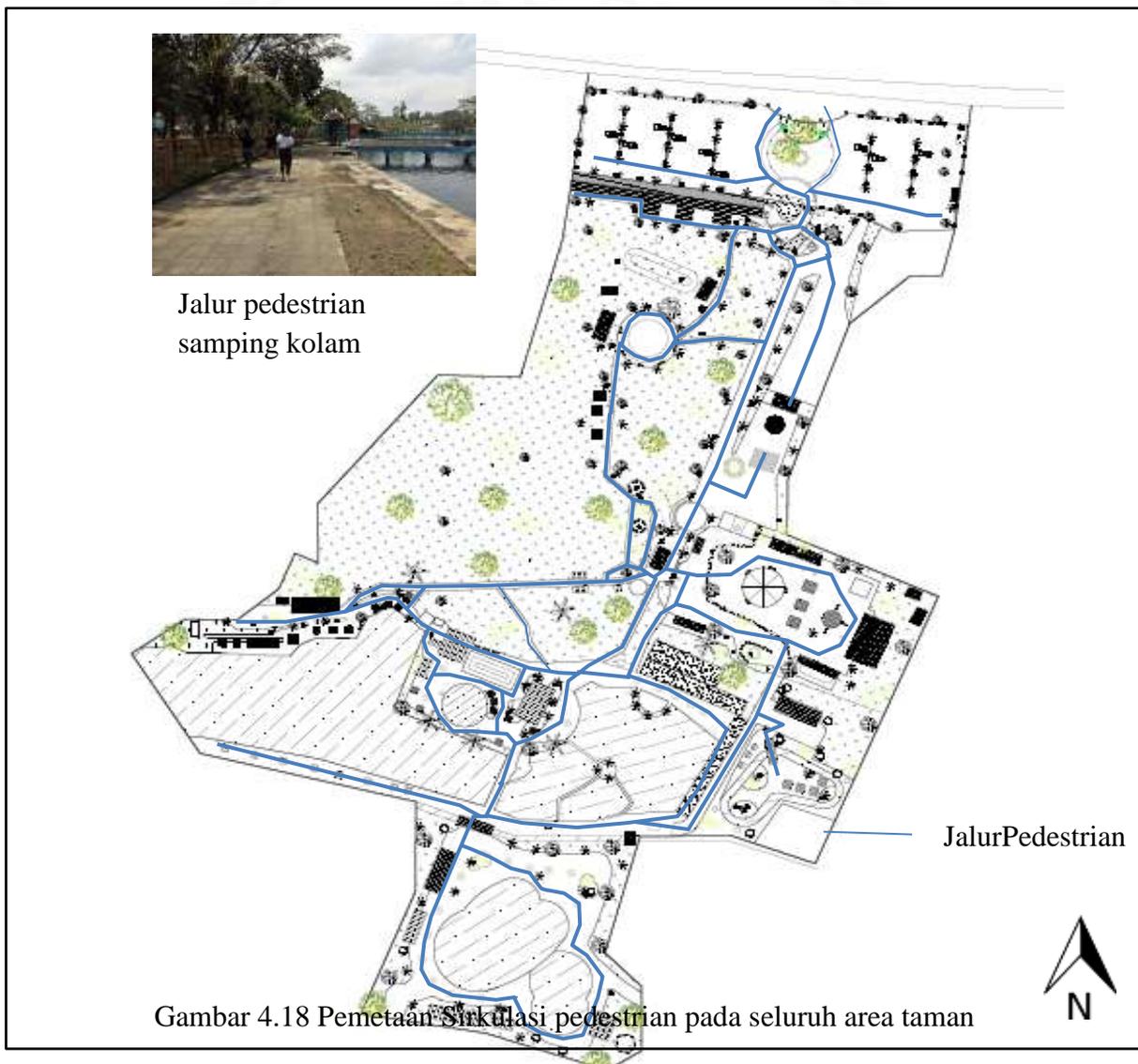


Gazebo tempat keluar dari waterboom, tetapi tidak digunakan kembali



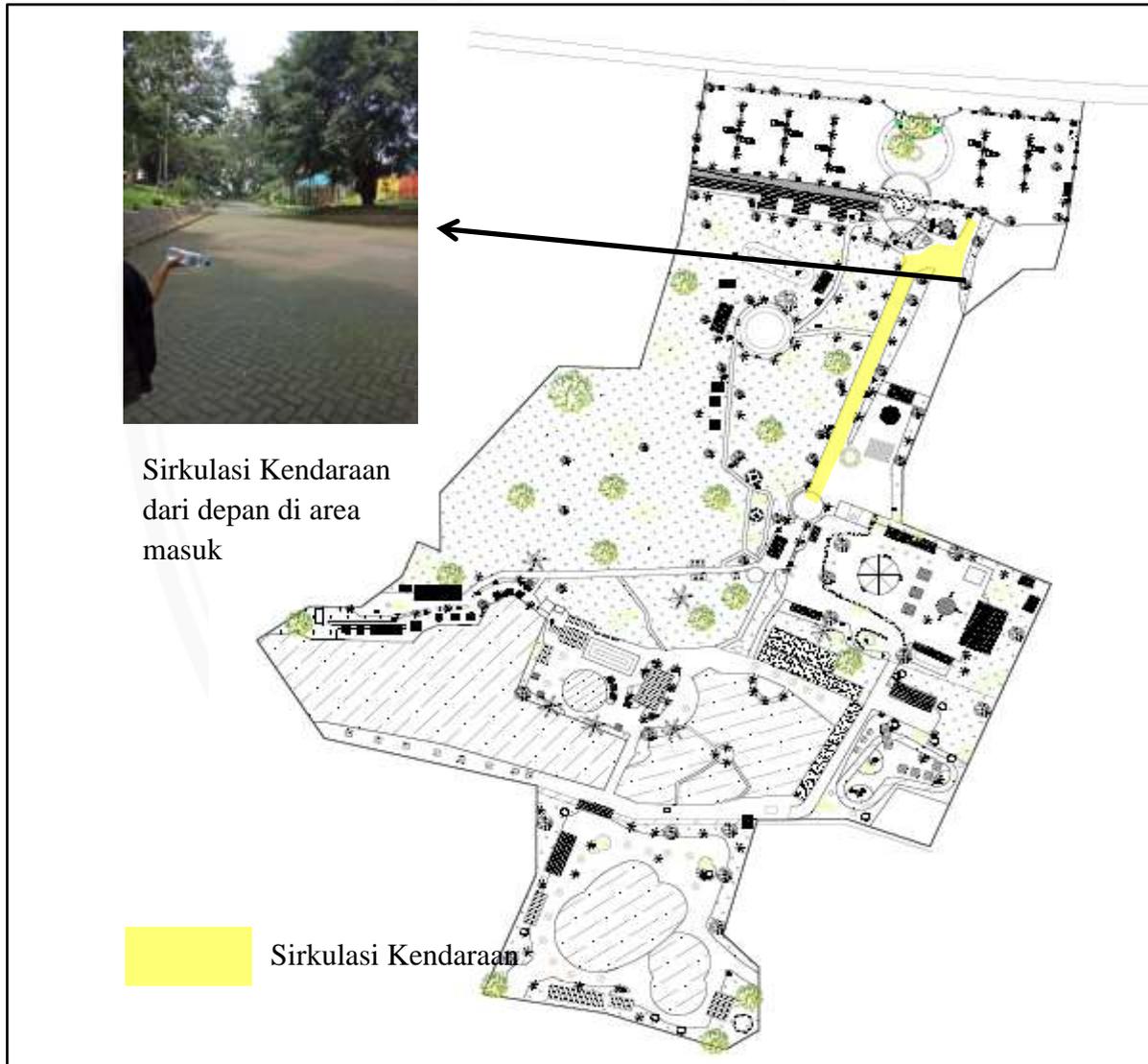
4.3.2 Komponen fix elemen sirkulasi pedestrian

Sirkulasi pedestrian yang ada mewadahi pejalan kaki untuk menuju ke area-area taman wisata. Sirkulasi pedestrian terbuat dari grassblock, paving, batu alam dan plester semen, dan memiliki lebar kurang lebih 2 meter. Untuk area jalan pedestrian yang memiliki kontur, sebagian besar memiliki bahan yang terbuat dari cetakan semen. Dan ketika musim hujan seringkali jalan pedestrian yang terbuat dari cetakan semen berlumut dan licin. Untuk jalan pedestrian yang terbuat dari grassblok, banyak terdapat di sekitar area yang tidak memiliki kontur, seperti area bermain anak. Untuk area yang menggunakan batu alam terletak di area dekat dengan kolam pemandian. Untuk lebih detail mengenai sirkulasi pedestrian yang memiliki banyak jenis maka elemen ini akan dijelaskan secara perzona.



4.3.3 Komponen fix elemen sirkulasi Kendaraan

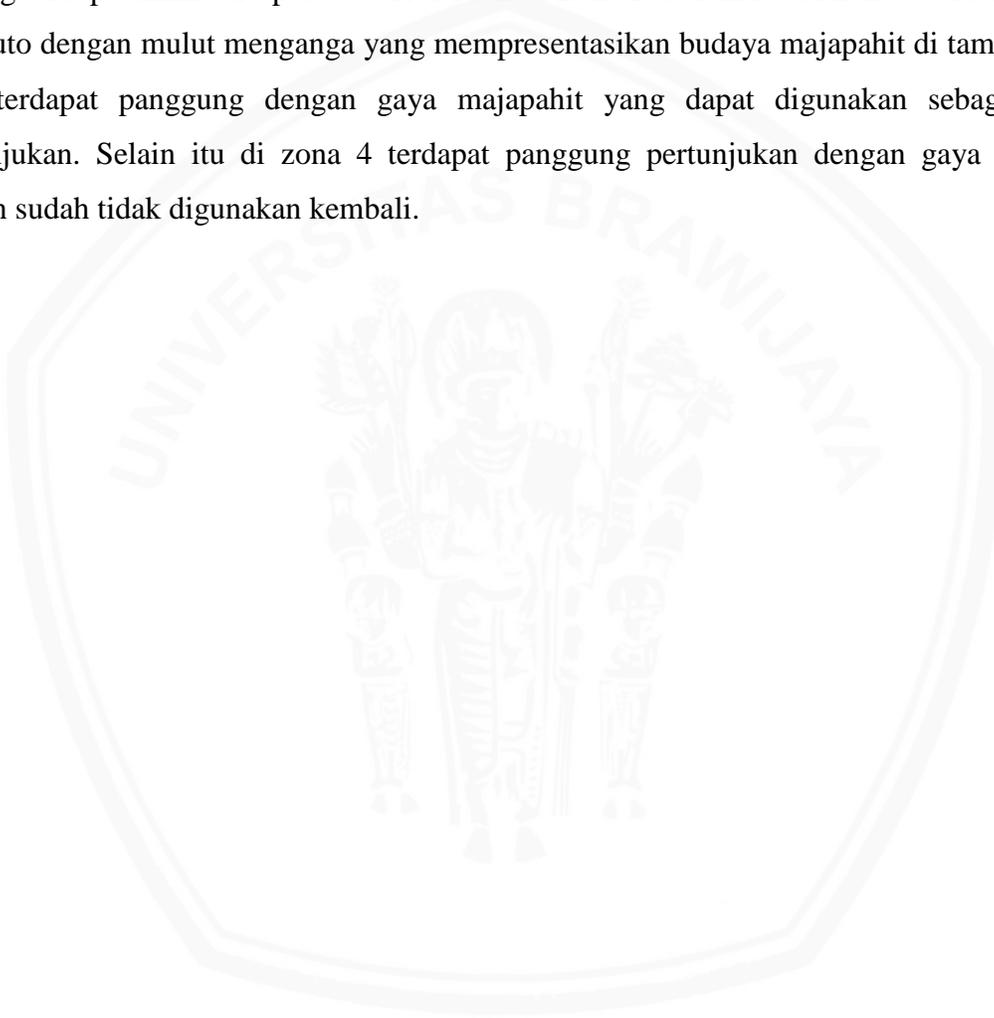
Sirkulasi kendaraan yang ada pada taman wisata ini memiliki pintu masuk tersendiri yang berada di daerah timur, dan jalur tersebut berhenti di depan patung kepala buto. Sirkulasi kendaraan terbuat dari paving dengan lebar jalan 10 m. Walaupun jalan ini merupakan jalur kendaraan, jalur ini sering digunakan juga oleh pejalan kaki, karena jalur kendaraan terasa luas dan ditumbuhi pohon-pohon rindang. Sirkulasi kendaraan hanya terdapat pada satu tempat untuk itu gambar pemetaan dibuat sebara keseluruhan pada area taman. Sirkulasi kendaraan ini terdapat pada zona 3.

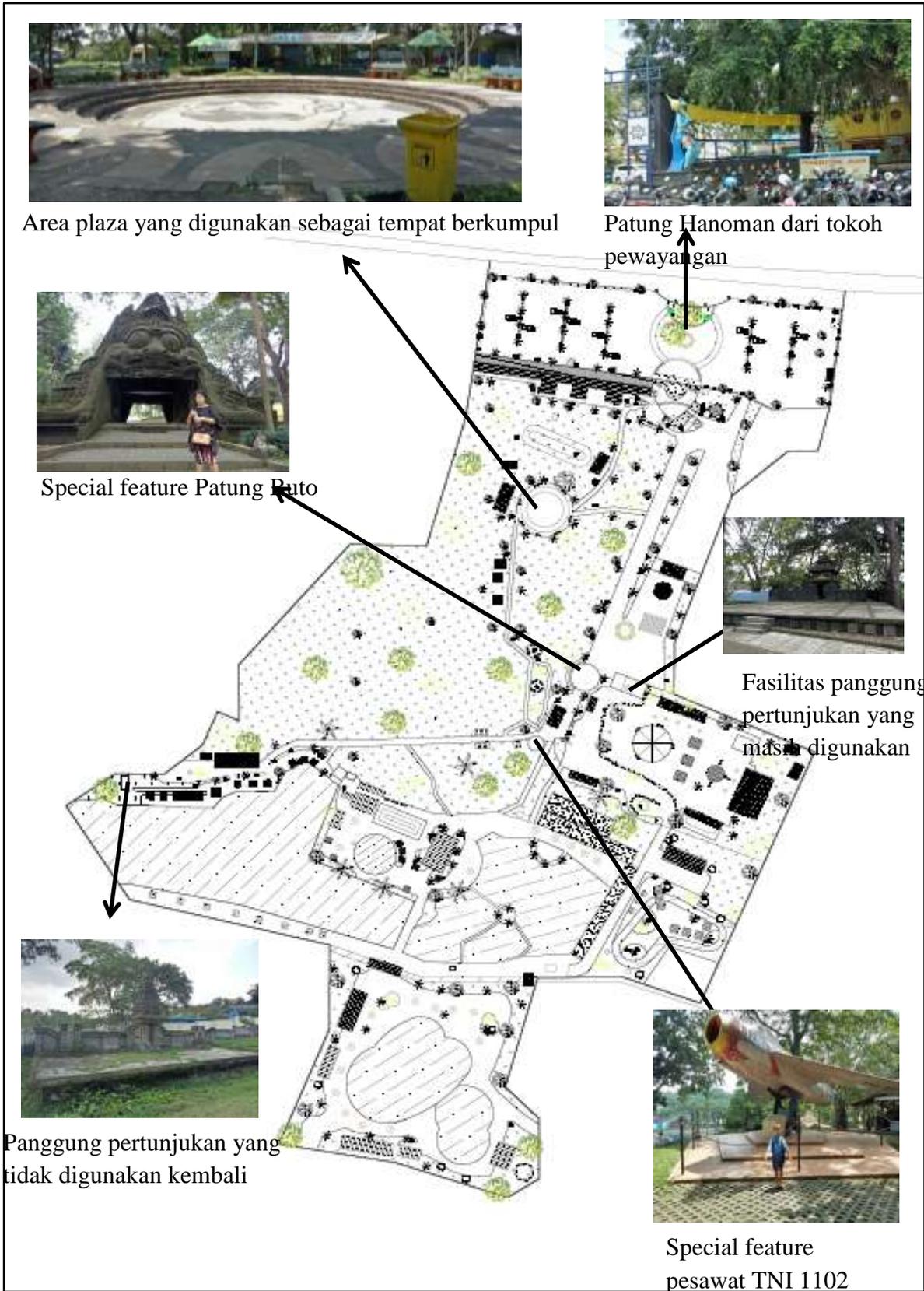


Gambar 4.19 Pemetaan Sirkulasi kendaraan pada seluruh area Taman

4.3.4 Komponen fix elemen *Special Features*

Special Features yang merupakan ciri khas dan mempresentasikan budaya sekitar. Pada taman wisata terdapat 6 special feature yang ada, yang peratam yaitu dua patung di pintu masuk zona 1 yang merupakan elemen penanda Taman Wisata Wendit dan mempresentasikan habitat kera ekor panjang yang menyerupai hanoman. Sedangkan di zona 2 terdapat sebuah plaza tempat orang berkumpul dan memiliki corak lantai berbentuk monyet. Dan tak kalah penting terdapat miniature pesawat TNI 1102 di zona 2. Selain itu di zona 3 terdapat patung goa buto dengan mulut menganga yang mempresentasikan budaya majapahit di taman ini, dan juga terdapat panggung dengan gaya majapahit yang dapat digunakan sebagai tempat pertunjukan. Selain itu di zona 4 terdapat panggung pertunjukan dengan gaya majapahit, namun sudah tidak digunakan kembali.





Gambar 4.20 Pemetaan special feature pada seluruh area Taman

4.3.5 Komponen fix elemen *Traffict Control and protection*

Elemen *Traffict Control and protection* yang nampak adalah pergantian material pada tangga dan ramp yang ada pada jalur pejalan kaki. Untuk jalan yang landai sebagian besar menggunakan grassblock, untuk tangga sebagian besar menggunakan cetakan beton bermotif atau finishing batu kali agar tidak licin, mengingat area Taman Wisata Wendit memiliki lahan berkontur. Komponen ini terdapat pada zona 2, zona 3 dan zona 4.



Gambar 4.21 Pemetaan *Traffict Control and protection* pada seluruh area Taman

4.3.6 Komponen fix elemen *Surface Utility Element*

Surface Utility Element yang nampak adalah penutup selokan yang memanjang di sepanjang area taman wisata. Selokan ditutup oleh cetakan beton dan kisi-kisi yang terbuat dari besi untuk lubang masuknya air. Selokan ini cukup lebar sekitar 1.2m. Selain itu terdapat hidran outdoor yang memfasilitasi jika terjadi bencana kebakaran, namun beberapa fasdilitas tersebut tidak dapat digunakan. Elemen ini dipetakan secara keseluruhan dalam satu area taman, karena tidak terlalu banyak jumlah elemen yang ada.



Gambar 4.22 Pemetaan *Surface Utility Element* pada seluruh area Taman

4.3.7 Komponen fix elemen Unsur Fisik Air

Unsur Fisik air yang ada adalah kolam tempat yang digemari para pengunjung, mulai dari kolam alami, kolam arus, kolam anak, kolam spa, dan waterboom. Selain itu juga terdapat kolam area perahu dan kolam ikan. Kolam untuk berenang pada Taman Wisata Wendit memiliki penutup alas berupa batu alam, seperti batu kali dan batuan lainnya. Untuk kolam alami memiliki kedalaman maksimal 160 cm, yang banyak digunakan sebagai les renang.. Untuk pengunjung yang akan berenang di kolam arus, kolam spa dan waterboom dikenakan biaya lebih, dan hanya buka pada saat hari minggu saja. Adanya banyak unsur elemen air menimbulkan adanya efek bayang-bayang lingkungan sekitar dan adanya kesan pergerakan dinamis, bunyi dan suara yang ditimbulkan oleh air.



Gambar 4.23 Pemetaan Unsur Fisik Air pada seluruh area Taman

4.3.8 Komponen fix elemen Unsur Fisik Pohon

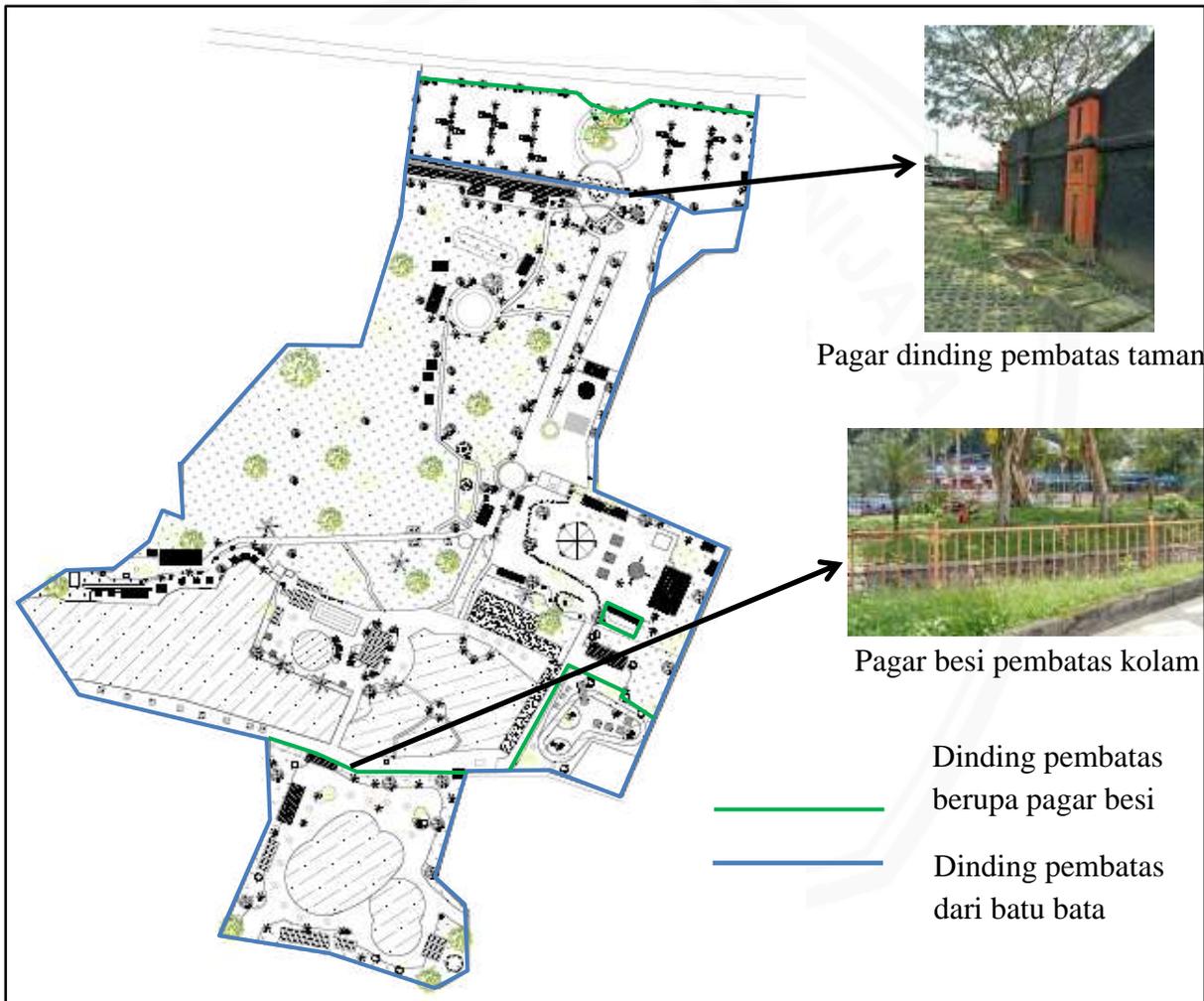
Pohon-pohon yang tergolong dalam komponen fix adalah pohon-pohon besar yang sudah ada sejak lama, bahkan di dalam area taman yang difungsikan sebagai hutan, untuk melakukan perubahan pada pohon yang ada harus mendapatkan iji dari dinas kehutanan. Untuk itu unsur fisik pohon dimasukkan ke dalam unsur fix. Pohon yang ada seperti beringin, palem, bamboo, trembesi, pinus, dan lain-lain. Dengan adanya pohon-pohon yang besar membuat area taman sangat sejuk dan rindang. Pohon-pohon besar sebagai pelindung, penghalang, pembentuk visual dan pengarah sirkulasi. Selain itu pohon-pohon besar ini merupakan habitat bagi monyet-monyet yang tinggal di area taman.



Gambar 4.24 Pemetaan Unsur Fisik Pohon pada seluruh area Taman

4.3.9 Komponen fix Dinding Pembatas

Dinding pembatas merupakan pembatas administrative di sekeliling area Taman Wisata Wendit, Dinding ini memiliki bahan berupa batu bata dan memiliki tinggi kurang lebih 3 meter. Dinding tersebut ada yang di cat warna warni, ada juga yang dicat polos, dan ada juga yang dihiasi seperti dinding batu. Unsur pembatas juga dapat dari perdu-perduan di area taman, yang membatasi pejalan kaki agar tidak menginjak area rerumputan. Untuk area kolam yang lebih privat seperti kolam arus dan kolam waterboom memiliki dinding pembatas berupa pagar besi, sehingga tidak semua orang dapat masuk ke area kolam tersebut.



Gambar 4.25 Pemetaan Dinding Pembatas pada seluruh area Taman

Tabel 4.2 Pemetaan Komponen fix terbuka

Pemetaan Komponen fix terbuka Zona 1

Sirkulasi pedestrian

1  sirkulasi pedestrian yang terbuat dari grassblock

2  Sirkulasi pedestrian yang terbuat dari batu alam, yang memiliki pola tertentu, seperti bunga ataupun monyet

Special feature



Patung Hanoman dari tokoh pewayangan

Unsur fisik air



Kolam ikan dekat pintu masuk yang disekitarnya dihiasi tanaman perdu-perduan.

Traffic control



Tangga Pada area jembatan setelah pintu masuk



Tangga menuju pintu masuk



Tangga dari pintu masuk

Unsur fisik pohon



Pohon pada area parkir memiliki jenis pohon pelindung dan pohon yang pengarah, dimana pohon pengarah seperti pohon palem membantu pengunjung untuk memarkir kendaraannya

Unsur dinding pembatas



Pembatas merupakan dinding tinggi yang memiliki gaya majapahit



Pembatas berupa pagar besi di area parkir

Sirkulasi kendaraan



Sirkulasi kendaraan pengelola masuk ke area taman



Pemetaan Komponen fix terbuka Zona 2

Sirkulasi pedestrian

1  Sirkulasi pedestrian yang terbuat dari batu alam, yang memiliki pola tertentu, seperti bunga ataupun monyet

2  Sirkulasi pedestrian yang terbuat dari cetakan semen, jalur ini ada pada tanah yang memiliki kontur, dan ditumbuhi lumut saat musim hujan.

3  Sirkulasi pedestrian yang terbuat dari grassblock

Special feature

4  Area plaza yang digunakan sebagai tempat berkumpul

5  Special feature pesawat TNI 1102

Utility surfaces

6  Pada zona ini utilitas surfaces berupa hidran yang tidak dapat digunakan kembali

Traffic control

7  Tangga pada area hutan taman wisata

8  Tangga menuju area musholla yang sering kali licin karena lumut ketika musim hujan

Unsur fisik pohon



Pohon di sekitar plaza merupakan pohon peneduh dimana melindungi orang yang duduk-duduk di area plaza. Selain itu juga terdapat pohon-pohon estetik, agar dapat dinikmati pengunjung yang duduk-duduk di area taman.



Pohon pada area hutan merupakan pohon-pohon besar bersifat meneduhi jalur-jalur pedestrian yang ada. Pohon-pohon besar juga menjadi habitat bagi monyet-monyet yang tinggal pada area taman Wendit.

Unsur dinding pembatas



Pembatas pada zona 2 berupa dinding tinggi, yang membatasi area taman wisata dan bangunan di luarnya.



Pemetaan Komponen fix terbuka Zona 3

Sirkulasi pedestrian



1
Sirkulasi pedestrian pada zona bermain anak terbuat dari grassblock

Sirkulasi kendaraan



2
Sirkulasi Kendaraan dari depan di area masuk

--- Saluran air taman

— Tangga pada area taman

— Batas dinding area taman

● Unsur Fisik pohon

● Hidran taman

■ Sirkulasi Kendaraan

Special feature



3
Special feature Patung Buto, sebagai gerbang masuk menuju area kolam



4
Special feature berupa panggung pertunjukan yang pada waktu tertentu terdapat event-event yang diselenggarakan pihak taman.

Traffic control



5
Tangga turun menuju area bermain dari depan musholla



6
Tangga dari area bermain menuju area MEE

Utility surface



7
Saluran air taman yang terdapat lubang air berupa kisi-kisi dari besi.



8
Hidran taman pada area depan theater

Unsur fisik pohon

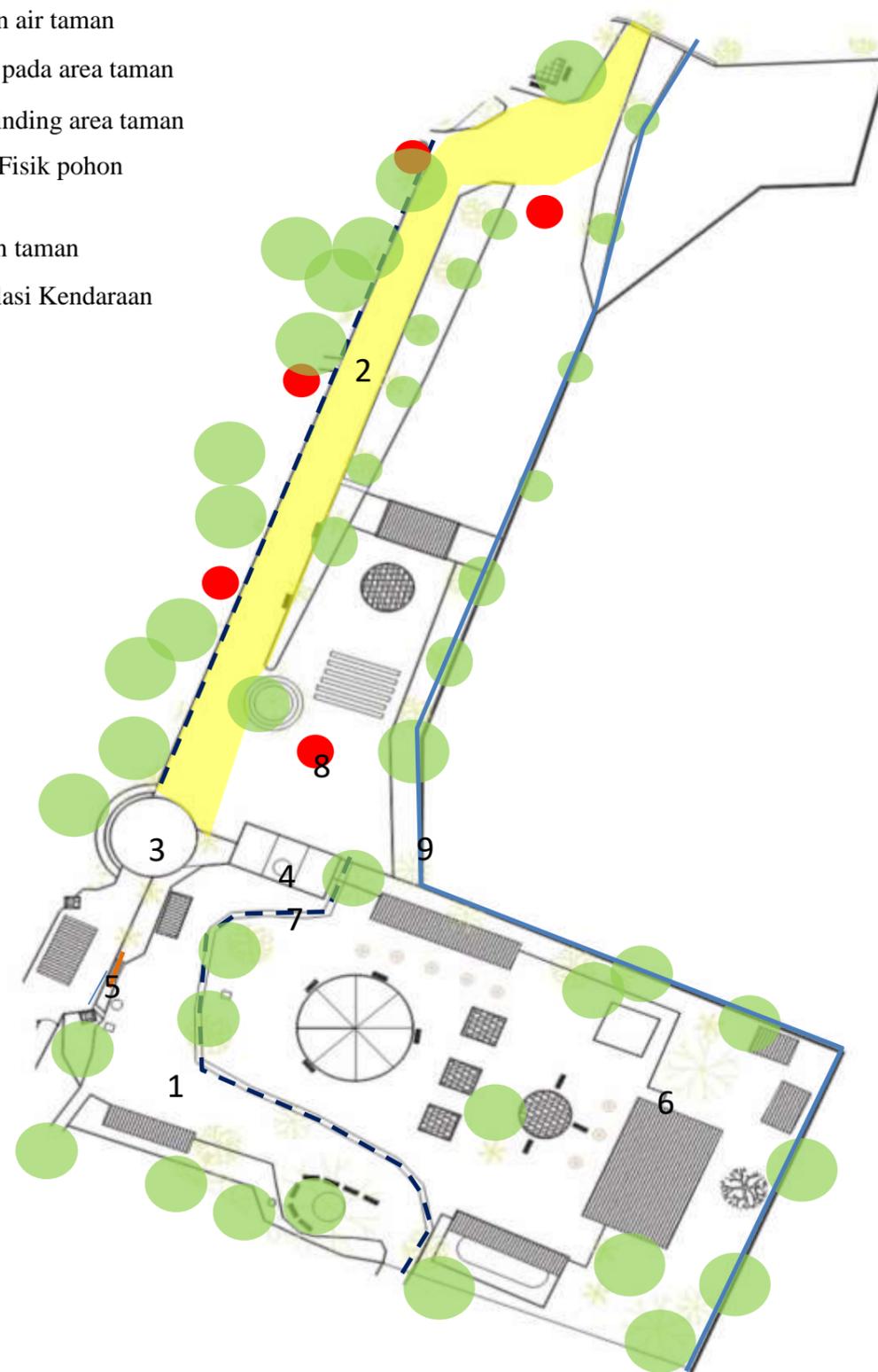


9
Pohon pada area bermain merupakan pohon peneduh, dimana anak-anak yang bermain, orang-orang yang duduk atau makan tidak merasa panas di area ini.

Unsur dinding pembatas



9
Pembatas pada zona 2 berupa dinding tinggi dengan finishing cat berwarna-warni. Dinding ini membatasi area dalam taman dan rumah warga.



Pemetaan Komponen fix terbuka Zona 4

Sirkulasi pedestrian



Sirkulasi pedestrian yang terbuat dari cetakan semen



Sirkulasi pedestrian yang terbuat dari grassblock

Traffic control



Tangga menuju kios makanan dari gabebo-gazebo perahu



Tangga jembatan menuju pendopo dari area kolam anak

Unsur fisik pohon



Pohon pada area perahu merupakan pohon pelindung, dimana pohon yang terdapat di sana memiliki tajuk yang lebar dan melindungi orang-orang yang duduk-duduk, bermain dan lain lain.



Pada area kolam anak, pohon yang ada dominan seperti pohon palem dan pohon hias lainnya. Area ini diberikan sedikit pohon supaya view kolam perahu tidak tertutupi oleh pohon



- Tangga pada area taman
- Batas dinding area taman
- Unsur Fisik pohon
- Unsur fisik air

Unsur fisik air



Kolam untuk wahana perahu dimana banyak hewan dan tumbuhan air yang hidup di dalamnya



Kolam untuk pemandian anak-anak



Kolam Spa yang dikelilingi pagar, jika ingin masuk harus memberikan biaya tambahan

Special feature



Panggung pertunjukan yang tidak digunakan kembali

Unsur dinding pembatas



Pembatas berupa dinding tinggi dengan cat putih dan corak batu

Pemetaan Komponen fix terbuka Zona 5

Sirkulasi pedestrian



Sirkulasi pedestrian di sekitar pemandian alami terbuat dari batu alam yang memiliki beberapa jenis.

Traffic control



Ramp dari area bermain menuju ke kolam arus, dimana kedua rea ini memiliki perbedaan kontur

Unsur fisik air



Kolam untuk pemandian alami, kola mini merupakan kolam aling luas di area taman wisata



Kolam arus memiliki area tersendiri dan lebih private

Unsur fisik pohon



Pohon pada area kolam alami rata rata merupakan pohon palem, dan pohon yang tidak memiliki tajuk yang lebar, sehingga tidak menghalangi view yang ada.



Pohon pada area kolam arus merupakan pohon pohon peneduh dengan tajuk yang lebar, sehingga dapat melindungi pengunjung yang berenang dari matahari

- Saluran air taman
- Tangga pada area taman
- Batas dinding area taman
- Unsur Fisik pohon
- Unsur fisik air



Surface utility



Saluran air dengan lebar 2 meter dan kedalaman 1.5 meter. Dinding saluran air terbuat dari batu kali

Dinding pembatas



Dinding pembatas antara kolam arus dan area luar taman wisata, dinding memiliki ketinggian 3 meter dengan warna yang bermacam-macam

Pemetaan Komponen fix terbuka Zona 6

Sirkulasi pedestrian



1 Sirkulasi pedestrian di sekeliling area waterboom terbuat dari keramik yang ditata dengan motif kotak-kotak

Unsur fisik air



2 Kolam Waterboom yang terdapat 2 bagian, untuk anak-anak dan untuk orang dewasa, dimanapun keduanya memiliki wahana papan seluncur yang sesuai dengan usianya.

Unsur fisik pohon



Di sekitar area kolam waterboom terdapat pohon peneduh bagi para orang tua yang sedang menunggu anaknya berenang



Terdapat pula pohon-pohon palem di dekat area kolam renang yang memperindah view yang ada.

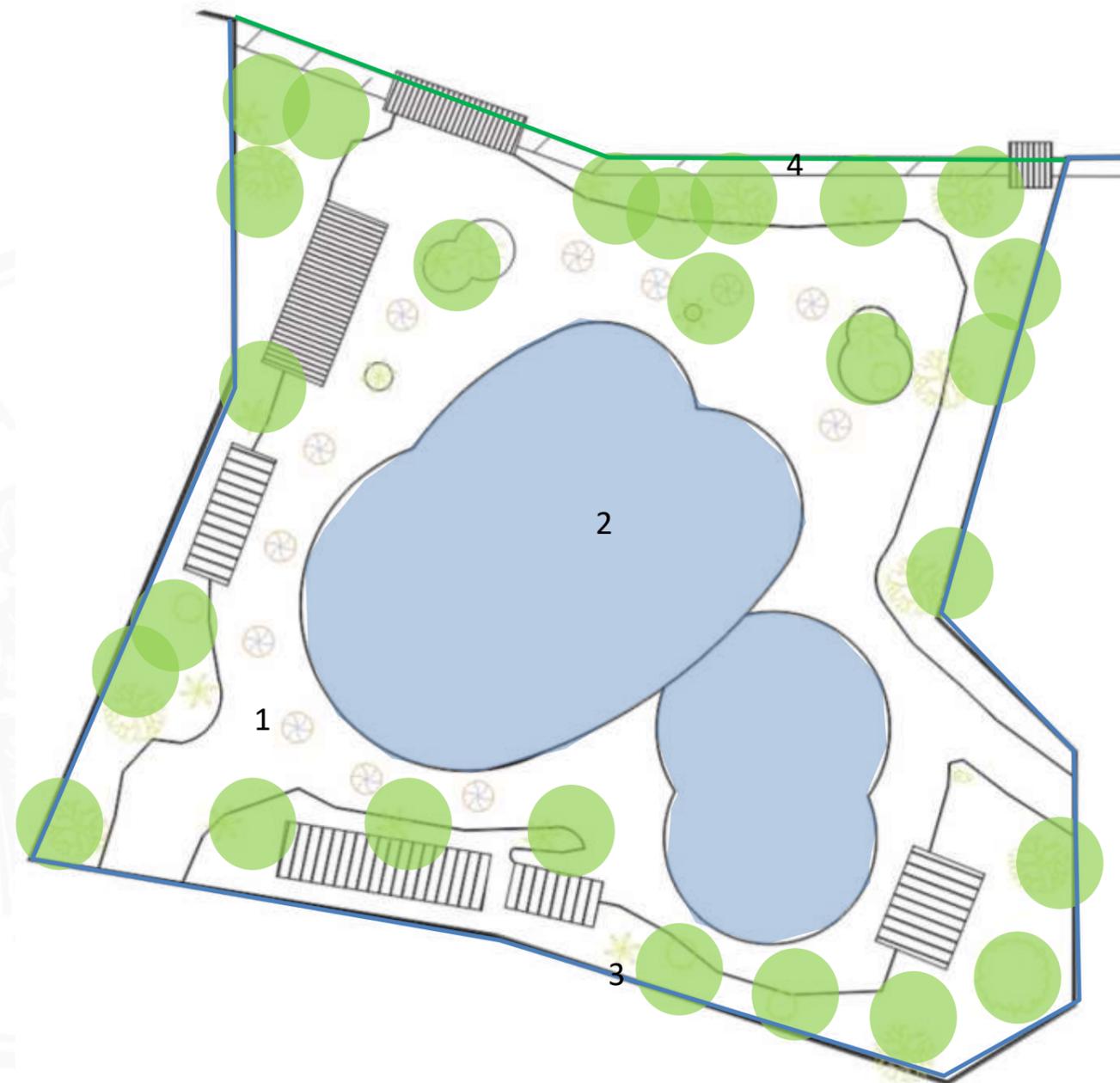
Unsur dinding pembatas



3 Pembatas antara zona 6 dan area luar taman wisata berupa pagar dinding tinggi dengan cat putih dan biru.



4 Pembatas antara zona 6 dan zona 5 berupa pagar besi setinggi 1,2 meter



- Batas dinding area taman
- Batas pagar area taman
- Unsur Fisik air
- Unsur Fisik pohon

4.3.10 Komponen semi fix Tanaman Perdu

Tanaman Perdu yang terdapat pada Taman Wisata Wendit digunakan sebagai pembatas fisik, pengendali iklim, pemberi udara segar, dan juga yang paling nampak adalah sebagai pemberi nilai estetis. Jenis yang banyak digunakan untuk tanaman perdu adalah andong merah, puring, bawang lili, dan lain-lain. Tanaman perdu di sekitaa area Taman Wisata Wendit terdapat di semua zona, dan berjajar di pinggir jalur pedestrian.



Gambat 4.26 Pemetaan Unsur fisik tanaman perdu seluruh area taman

4.3.11 Komponen semi fix rerumputan

Unsur fisik rerumputan berfungsi sebagai alas atau groundcover suatu bidang. Area Taman Wisata Wendit memiliki banyak area rerumputan terutama pada area hutan yang tetap dijaga keadaan eksistingnya. Selain itu elemen rerumputan berguna sebagai elemen yang mengikat tanah dan membuat tanah, apalagi Wendit yang memiliki tanah berkontur. Rumput yang digunakan sebagai alas bidang sebegini besar memiliki jenis rumput gajah dan rumput ilalang.



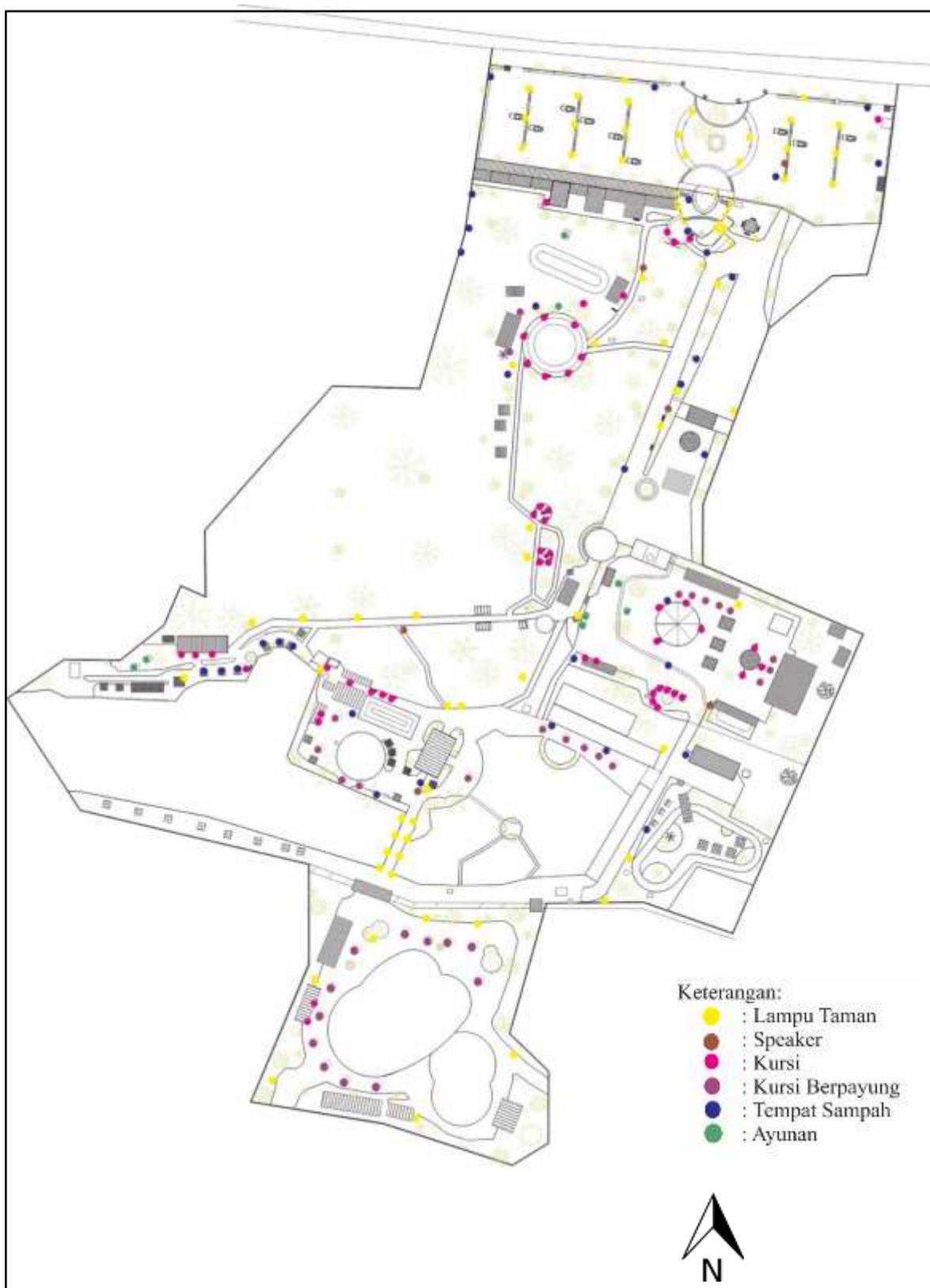
Gambat 4.27 Pemetaan area rerumputan seluruh area taman

4.3.12 Komponen semi fix *Public Furniture*

Public furniture yang ada pada area taman seperti tempat duduk, tempat sampah, lampu taman, pot tanaman, speaker, permainan anak-anak, dan lain-lain. Street furniture ada seluruh area taman dan akan dijelaskan sebagai berikut:

- Untuk tempat duduk terdiri dari beberapa material, ada yang terbuat dari kayu, dari logam dan dari cor beton. Sebagian tempat duduk ditujukan untuk digunakan 3-4 orang. Dan tempat duduk ada yang ditata secara terpusat, linear, grid maupun tempat duduk yang sendiri.
- Untuk lampu taman digunakan sebagai penerangan pada Taman Wisata, tinggi lampu taman kurang lebih 3m dan lampu taman terbuat dari besi. Namun pada beberapa tiang penerangan sudah tidak ada lagi lampu di atasnya. Lampu ini jarang digunakan mengungat taman wisata hanya buka dari pagi sampai sore.
- Untuk Speaker digunakan sebagai alat pemutar musik maupun untuk memberikan pengumuman dari operator.
- *Public furniture* permainan anak-anak berupa ayunan dan permainan putar, Permainan ini terletak di wahana bermain, area komersial, dan area perahu. Permainan anak terbuat dari besi yang difinish dengan cat. Untuk ayunan digunakan 2-4 orang, sedangkan untuk permainan putar digunakan 2-4 orang.
- Tempat sampah sebagai street furniture yang mudah ditemukan di sekitar area taman. Untuk material tempat sampah, ada yang terbuat dari beton, plastic dan besi. Beberapa tempat sampah memiliki pelindung pagar besi agar tidak ditumpahkan oleh monyet-monyet di area taman. Beberapa tempat sampah juga dibedakan organik dan non-organik.

Berikut ini adalah pemetaan peletakan Public furniture pada area taman:



Gambar 4.28 Pemetaan public furniture area taman Wisata

4.3.13 Komponen semi-fix Signage

Signage yang ada berupa identitas suatu tempat, pemberitahuan dari aksesibilitas, peringatan dan memberikan informasi tentang arah identitas suatu tempat, pemberitahuan dari aksesibilitas, peringatan dan memberikan informasi tentang arah. Signage yang merupakan identitas suatu tempat seperti baliho wahana bermain untuk anak-anak, signage yang merupakan penanda taman wisata Wendit. Signage yang ada juga merupakan pemberitahuan aksesibilitas menuju ke area-area lain dalam taman. Signage juga dapat berupa peringatan seperti buang sampah pada tempatnya, dapat juga berupa ajakan bagi masyarakat setempat untuk menyayangi dan berinteraksi dengan monyet.



Signage pemberi informasi mengenai arah

Signage berupa peringatan kepada pengunjung

Signage berupa ajakan

Signage penanda suatu lokasi

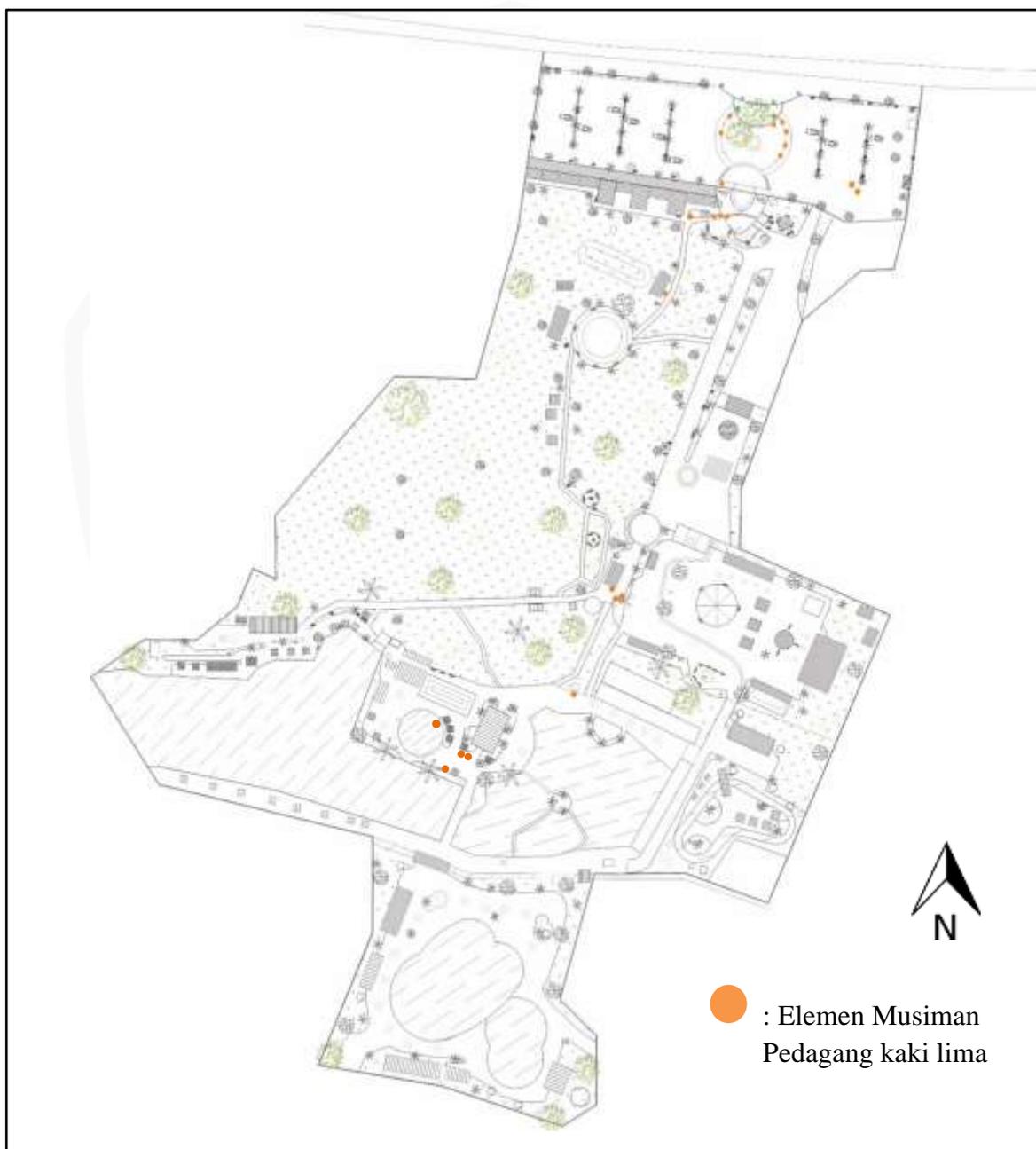
Gambar 4.29 Macam-macam Signage area taman Wisata



Gambar 4.30 Pemetaan Signage area taman Wisata

4.3.14 Komponen semi fix Elemen Musiman

Untuk Elemen Musiman yang ada berupa pedagang kaki lima yang membuka kios tidak tetap pada waktu tertentu saja. Pedagang kaki lima tersebut ada yang menjual makanan, eskrim, kacang untuk memberi makan monyet, ada juga tukang foto dengan suatu objek. Pedagang kaki lima ini hanya ada pada saat hari minggu, hari senin sampai sabtu tidak ada. Pedagang kaki lima biasanya dilengkapi dengan meja dan kursi, mereka berada pada zona 1, zona 3, zona 4 dan zona 5.



Gambar 4.31 Pemetaan Elemen Musiman area taman Wisata

Tabel 4.3 Pemetaan komponen semifix taman wisata

Pemetaan komponen semifix taman wisata Zona 1

<p>Komponen semi fix Tanaman Perdu</p>		
<p>1</p>	<p>2</p>	
<p>Tanaman perdu sebagai elemen estetika dan pembatas di jalur pedestrian</p>	<p>Tanaman perdu sebagai pembatas di tempat parkir</p>	
<p>Komponen semi fix Rerumputan</p>		
<p>3</p>	<p>Rerumputan sebagai bidang alas, yang terdapat di sekitar area kolam ikan.</p>	
<p>Komponen semi fix public furniture</p>		
<p>4</p>	<p>5</p>	
<p>Kursi taman yang terbuat dari beton</p>	<p>Kursi</p>	
<p>6</p>	<p>7</p>	
<p>Lampu taman yang memiliki desain yang sama di seluruh area taman</p>	<p>Tempat sampah yang dibedakan antara organik dan nonorganik</p>	
<p>Komponen semi fix pedagang kaki lima</p>		
<p>8</p>	<p>9</p>	
<p>Pedagang kaki lima yang menjual makanan ringan dan minuman di area pintu masuk</p>	<p>Pedagang kaki lima yang menjual aksesoris untuk anak-anak</p>	
<p>10</p>	<p>11</p>	
<p>Pedagang kaki lima yang menjual makanan di area parkir</p>	<p>12</p>	
<p>Signage berupa arah untuk membantu pengunjung untuk keluar ataupun masuk</p>	<p>Signage berupa tanda rambu lalu lintas</p>	

- Keterangan:
- : Lampu Taman
 - : Speaker
 - : Kursi
 - : Kursi Berpayung
 - : Tempat Sampah
 - : Ayunan
 - : Signage
 - : Pedagang kaki lima

Pemetaan komponen semifix taman wisata Zona 2

Komponen semi fix Tanaman perdu



1 Tanaman perdu sebagai pembatas antara plaza dan warung di sampingnya



2 Tanaman perdu sebagai elemen estetika

Komponen semi fix Rerumputan



Komponen semi fix public furniture



4 Kursi taman yang memiliki pelindung untuk penggunanya



5 Kursi taman yang terbuat dari beton dan besi



7 Bak sampah dan tempat sampah dari plastik



8



9 Speaker untuk pengumuman



10 Ayunan anak

Komponen semi fix pedagang kaki lima



11 Pedagang kaki lima yang menjual aksesoris di area dekat wahana naik kuda



Komponen semi fix signage



12 Signage yang menginfokan tentang arah sirkulasi



13 Signage sebagai penanda wahana yang ada zona 2

Keterangan:

- : Lampu Taman
- : Speaker
- : Kursi
- : Kursi Berpayung
- : Tempat Sampah
- : Ayunan
- : Signage
- : Pedagang kaki lima

Pemetaan komponen semifix taman wisata Zona 3

Komponen semi fix Tanaman Perdu



Tanaman perdu sebagai pembatas dan elemen estetika

Komponen semi fix Rerumputan



Rumput sebagai groundcover yang mengelilingi area taman bermain

Komponen semi fix public furniture



Tempat duduk dengan payung yang melindungi



Kursi taman dari beton

Permainan anak yang terbuat dari besi



Lampu Taman



Tempat sampah dari plastik



Kursi taman dari beton yang ditata melingkar

Komponen semi fix pedagang kaki lima

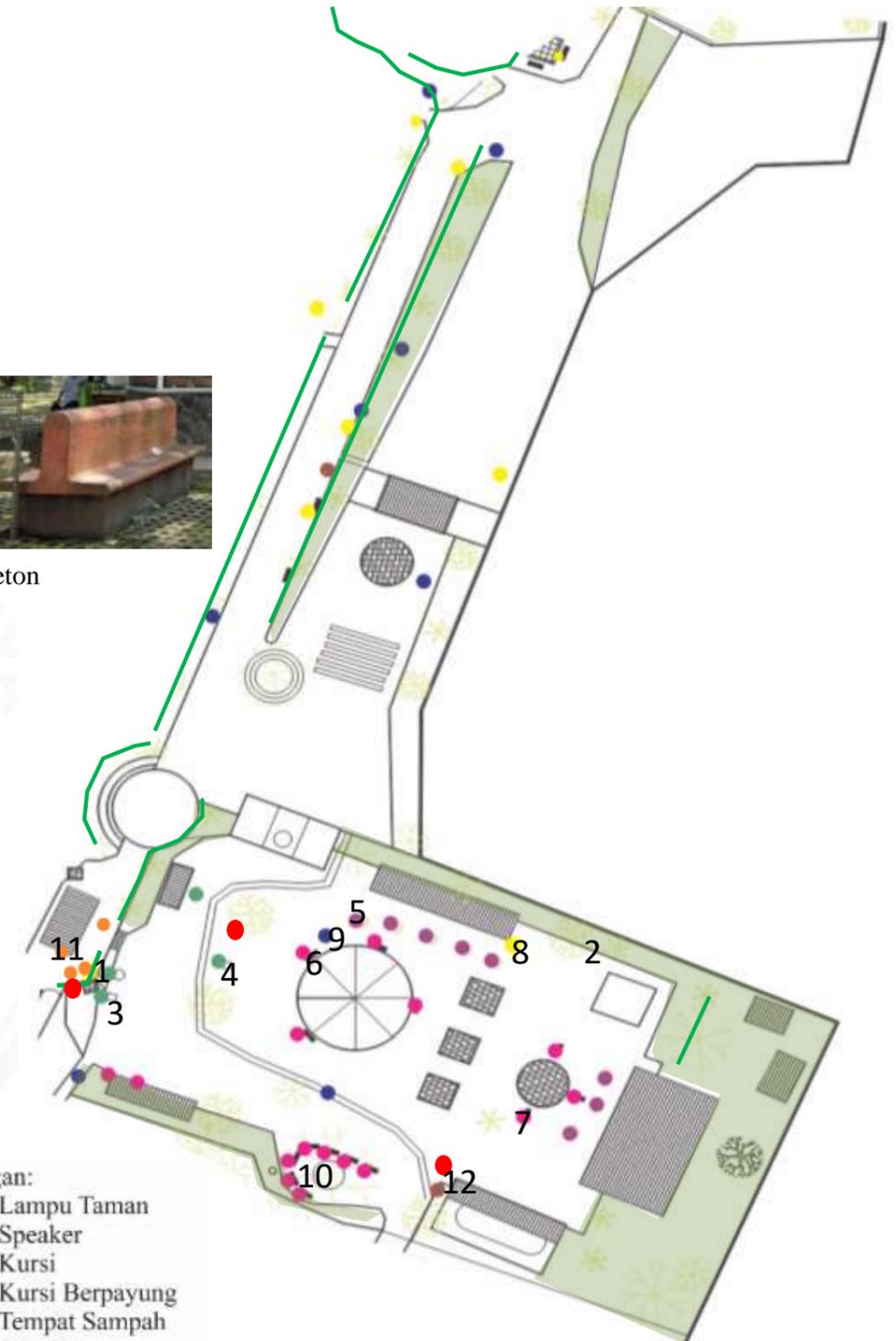


Pedagang kaki lima yang menjual makanan ringan dan minuman, ada juga yang merupakan tukang foto. Pada area ini pedagang kaki lima agak ramai

Komponen semi fix signage



Signage yang memberikan petunjuk arah menuju ke area-area lainnya.



Keterangan:

- : Lampu Taman
- : Speaker
- : Kursi
- : Kursi Berpayung
- : Tempat Sampah
- : Ayunan
- : Signage
- : Pedagang kaki lima

Pemetaan komponen semifix taman wisata Zona 4

Komponen semi fix Tanaman Perdu



Tanaman perdu sebagai elemen estetika



Tanaman perdu sebagai pembatas antara kolam dan area sebelahnya

Komponen semi fix Rerumputan



Rerumputan sebagai groundcover tanaman perdu yang berada di area dekat pendopo



Rerumputan yang banyak mengelilingi area kolam arus

Komponen semi fix public furniture



Tempat duduk dengan payung yang melindungi



Bak sampah dari beton



Lampu taman



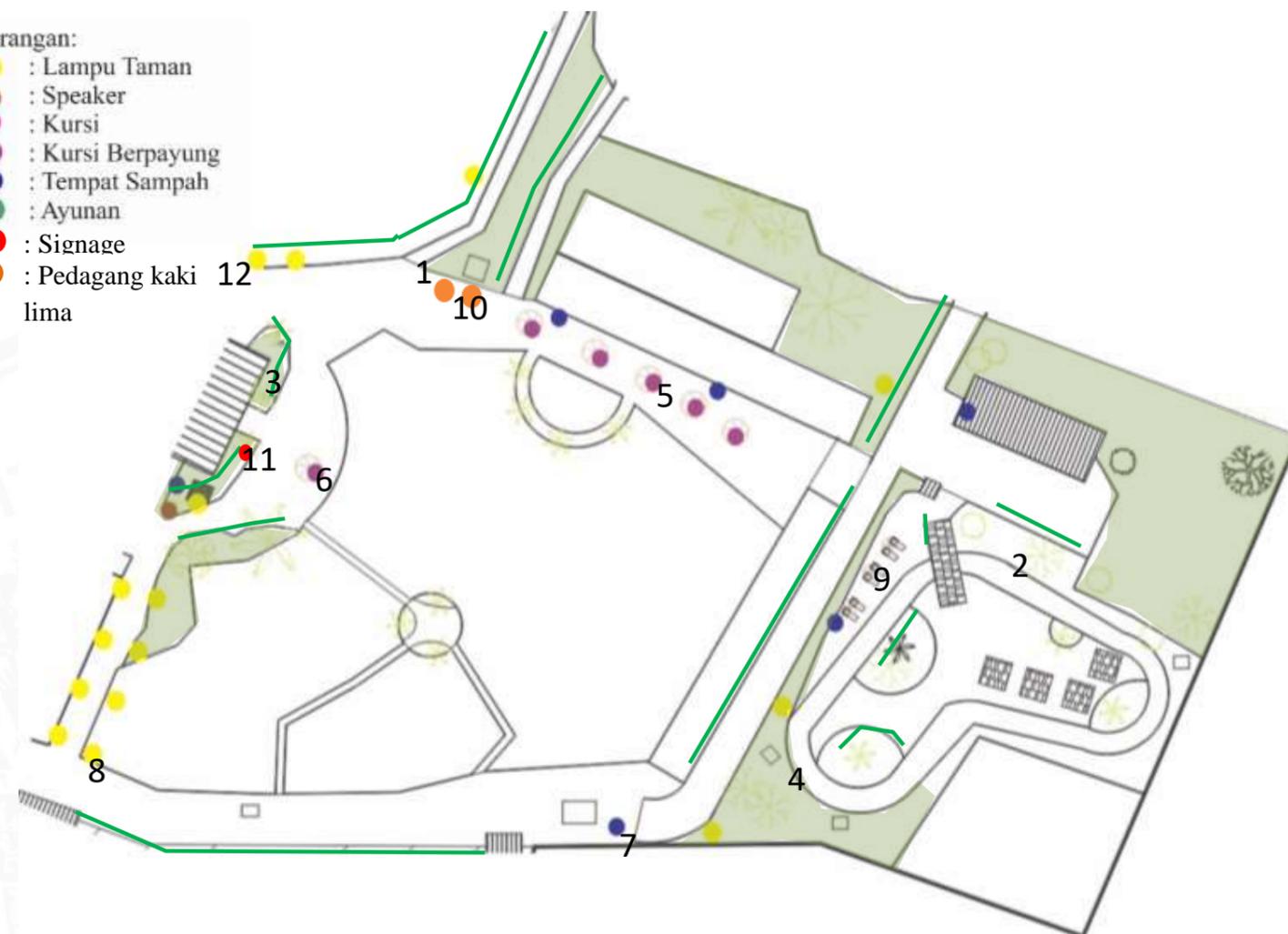
Kursi di pinggir kolam yang digunakan untuk berjemur



Komponen semi fix pedagang kaki lima

Pedagang kaki lima di area ini sedikit, dimana pedagang menjual makanan dan minuman yang hanya ada pada saat hari minggu

- Keterangan:
- : Lampu Taman
 - : Speaker
 - : Kursi
 - : Kursi Berpayung
 - : Tempat Sampah
 - : Ayunan
 - : Signage
 - : Pedagang kaki lima



Komponen semi fix signage



Signage yang ada mengajak pengunjung untuk berinteraksi dengan monyet dan menyayangi mereka. Signage juga dapat berupa arah untuk menuju ke area-area lain.

Zona 5

Komponen semi fix Tanaman Perdu



Tanaman perdu membatasi area yang memiliki perbedaan kontur, dan berfungsi sebagai elemen estetika

Komponen semi fix Rerumputan



Tanaman perdu membatasi area yang memiliki perbedaan kontur, dan berfungsi sebagai elemen estetika

Komponen semi fix public furniture



Kursi dari besi



Kursi dari besi dengan payung sebagai pelindung



Kursi dari beton



Tempat sampah dari plastik dan tiang lampu yang desainnya sama seperti area lain



Permainan anak yang terbuat dari besi

Komponen semi fix signage



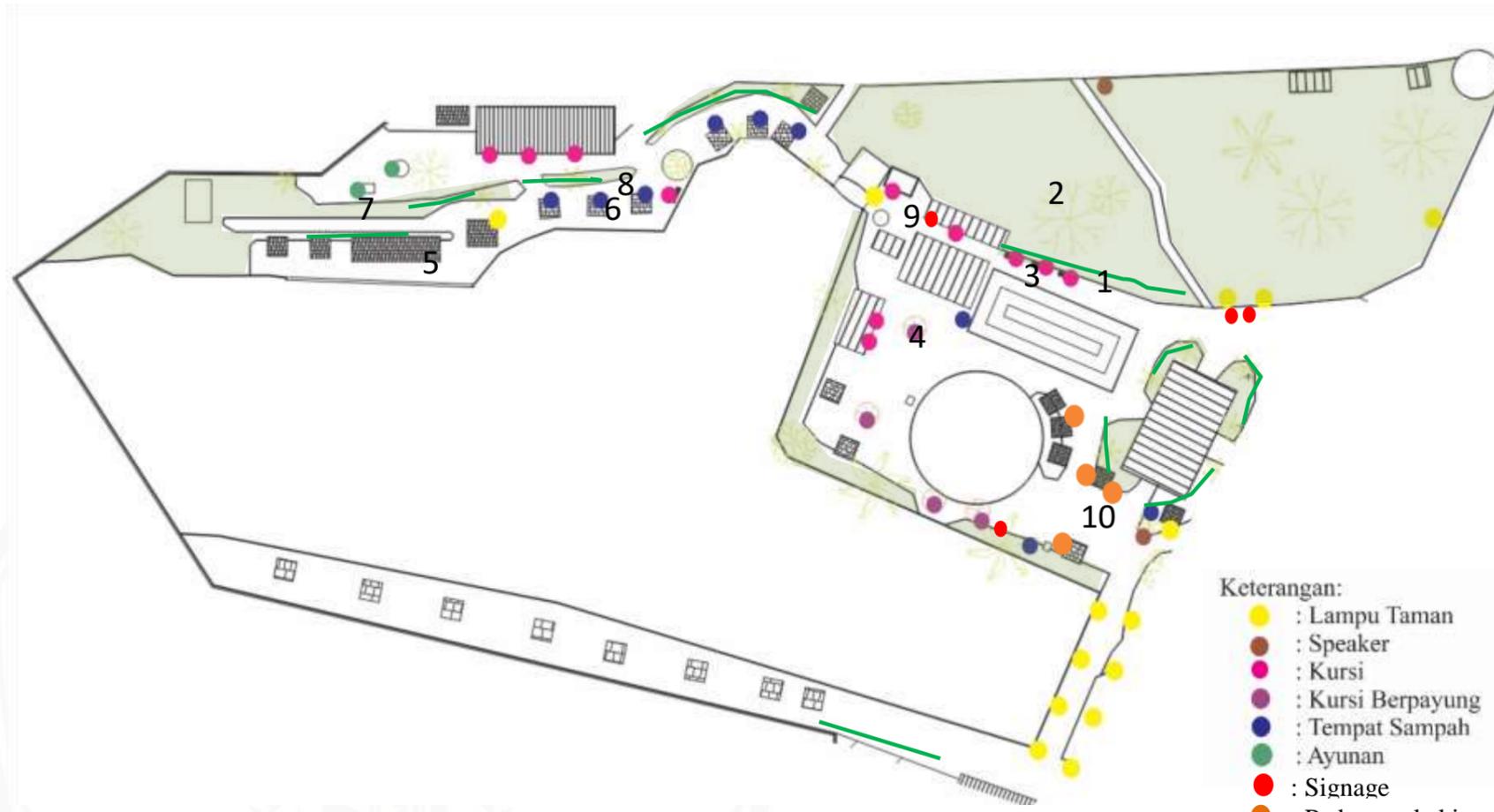
Pedagang kaki lima di area ini ada beberapa, dimana pedagang menjual makanan dan minuman untuk pengunjung



Komponen semi fix pedagang kaki lima



Pedagang kaki lima di area ini ada beberapa, dimana pedagang menjual makanan dan minuman untuk pengunjung



- Keterangan:
- : Lampu Taman
 - : Speaker
 - : Kursi
 - : Kursi Berpayung
 - : Tempat Sampah
 - : Ayunan
 - : Signage
 - : Pedagang kaki lima

Pemetaan komponen semifix taman wisata Zona 6

Komponen semi fix Tanaman Perdu



Tanaman perdu sebagai pembatas di area sekeliling waterboom.

Komponen semi fix Rerumputan



Rumput rerdapat di zona 7 mengelilingi kolam bangunan dan sering digunakan sebagai area duduk oleh pengunjung

Komponen semi fix public furniture



Lampu taman di sekeliling kolam



Kursi dari besi dengan payung sebagai pelindung



Tempat sampah yang dibedakan antara organik dan nonorganik

Komponen semi fix signage



Signage berupa ajakan untuk membuang sampah di tempatnya.



Keterangan:

- : Lampu Taman
- : Speaker
- : Kursi
- : Kursi Berpayung
- : Tempat Sampah
- : Ayunan
- : Signage
- : Pedagang kaki lima

4.2 Identifikasi pelaku dan aktivitas

4.2.1 Identifikasi pelaku aktivitas

Pelaku aktivitas pada Taman Wisata Wendit pada penelitian ini dibedakan menjadi tiga jenis, yaitu pengunjung, pedagang kaki lima, dan pengelola. Pengunjung dan pedagang kaki lima yang di area taman ini memiliki jumlah dan intensitas yang tidak menentu, bergantung pada waktu dan hari yang ada. Untuk pengelola pun juga memiliki jumlah dan intensitas yang berbeda. Perbedaan jumlah dan intensitas tersebut disebabkan karena tidak semua wahana dan fasilitas yang ada pada taman wisata buka di setiap harinya.

Pengunjung di Taman Wisata Wendit beragam, mulai dari anak-anak, remaja dan orang dewasa. Sebagian besar pengunjung datang berkelompok bersama keluarga ataupun anak-anaknya. Untuk pedagang kaki lima juga memiliki berbagai macam, ada yang menjual makanan, minuman, mainan, pakaian dan juga ada tukang foto. Pedagang kaki lima sangat banyak ketika hari minggu dan semua pedagang merupakan orang dewasa. Untuk pengelola semua merupakan orang dewasa dan sebagian berjaga di dalam area-area dan wahana taman wisata wendit.

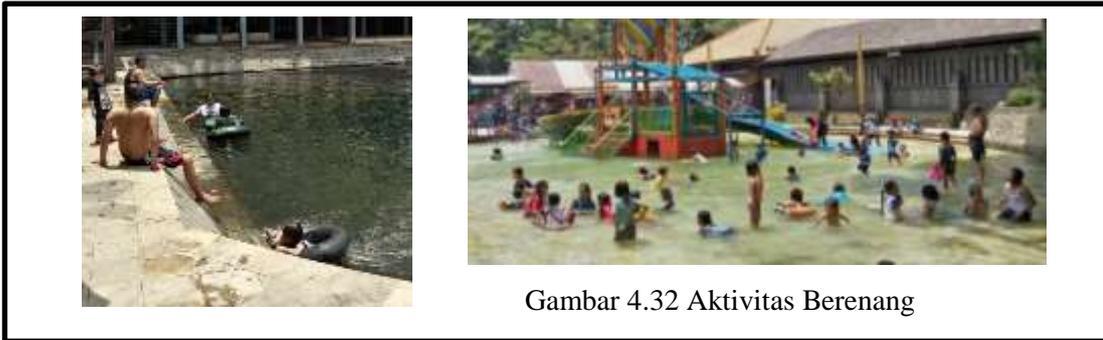
4.2.2 Identifikasi aktivitas

Ragam aktivitas yang ada pada taman wisata dibagi menjadi tiga kategori, antara lain *Necessary Activity*, *Optional Activity* dan *Social Activity*. Jenis aktivitas dikategorikan untuk mempermudah dalam mengklasifikasikan jenis aktivitas yang ada. Penentuan jenis aktivitas yang ada dilihat berdasarkan hasil pengamatan yang ada di lapangan. Berikut adalah pembagian aktivitas tersebut:

a. *Necessary Activity*

- Berenang

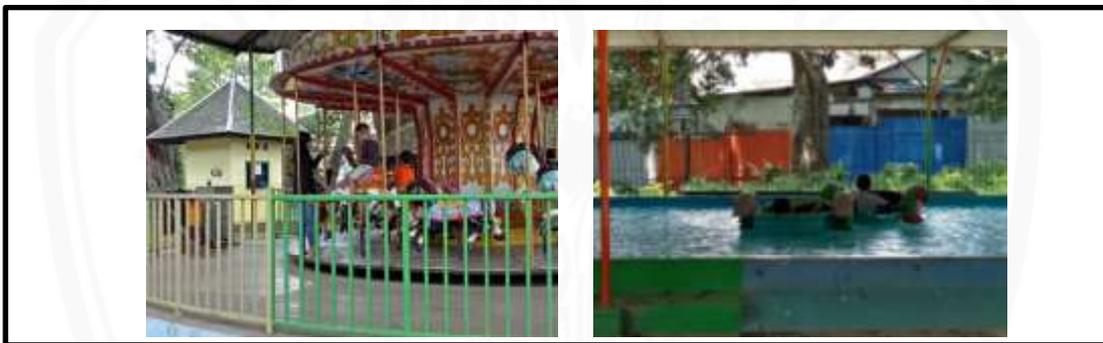
Berenang merupakan aktivitas utama bagi pengunjung di area Taman Wisata Wendit, karena fasilitas yang paling banyak adalah kolam dengan berbagai macam variasi. Untuk anak-anak yang berenang dominan berada di kolam-anak-anak dan kolam waterboom. Seringkali anak-anak berenang dengan tujuan bermain air dan papan seluncur. Untuk orang dewasa dan remaja dominan berada di area pemandian alami, kolam spa dan kolam waterboom. Mereka berenang dengan bertujuan untuk olahraga dan bermain papan seluncur khusus untuk orang dewasa.



Gambar 4.32 Aktivitas Berenang

- Bermain

Aktivitas bermain di area Taman Wisata wendit sangatlah beragam. Untuk anak-anak, mereka sering kali bermain ayunan, bermain kuda putar, bermain bom-bom car, bermain roller coaster ulat, bermain Paddling boat, bermain ayunan dan bermain papan putar. Selain itu anak-anak juga dapat bermain bercanda tawa dengan teman sebayanya. Selain anak-anak, remaja dan orang tua juga dapat melakukan aktivitas bermain, yaitu bermain ayunan dan papan putar.



Gambar 4.33 Aktivitas Bermain

- Membeli tiket

Sebelum memasuki area Taman Wisata Wendit hal yang dilakukan semua orang dan yang paling penting adalah membeli tiket. Aktivitas ini rutin dilakukan oleh semua pengunjung.



Gambar 4.34 Aktivitas Membeli tiket

- Berjualan

Aktivitas berjualan merupakan aktivitas penting dari pedagang kaki lima di area taman. Biasanya mereka menjaga barang jualan mereka sambil duduk, menawarkan dan melindungi barang dagangan mereka dari monyet, terutama pedagang kaki lima yang menjual makanan ataupun minuman.



Gambar 4.35 Aktivitas Berjualan

- Bekerja

Bekerja adalah aktivitas penting untuk pengelola taman wisata. Pengelola ada yang memiliki aktivitas bekerja di kantor, menjual belikan tiket, menjaga ketertiban area taman, membersihkan area taman, dan membantu pengunjung yang kesulitan. Para pengelola tersebar di seluruh area taman wisata.



Gambar 4.36 Aktivitas Bekerja

- b. *Optional Activity*

- Makan dan minum

Aktivitas makan ataupun minum dilakukan oleh pengunjung, penjual maupun pengelola. Para pengunjung biasa makan di warung area taman, juga dapat makan di gazebo, makan di tempat duduk sekeliling kolam dan lain-lain. Untuk pengelola kadang makan, istirahat sambil minum kopi di warung area taman. Namun kadang semua pelaku aktivitas yang sedang makan di area taman terganggu dengan monyet di area taman, karena mereka seringkali merebut makanan dari manusia.



Gambar 4.37 Aktivitas Makan

- Duduk

Para pelaku aktivitas seringkali duduk sambil melakukan sesuatu, seperti makan, melihat-lihat pemandangan, menunggu anaknya yang sedang renang, memancing, menunggu perahu, dapat juga sambil ngobrol dan berkumpul dan lain-lain. Untuk penjual seringkali duduk sambil berjualan dan menawarkan barangnya. Untuk pengelola seringkali duduk sambil berjaga di suatu wahana, dapat juga duduk bekerja di kantor.



Gambar 4.38 Aktivitas Duduk

- Memberi makan Monyet

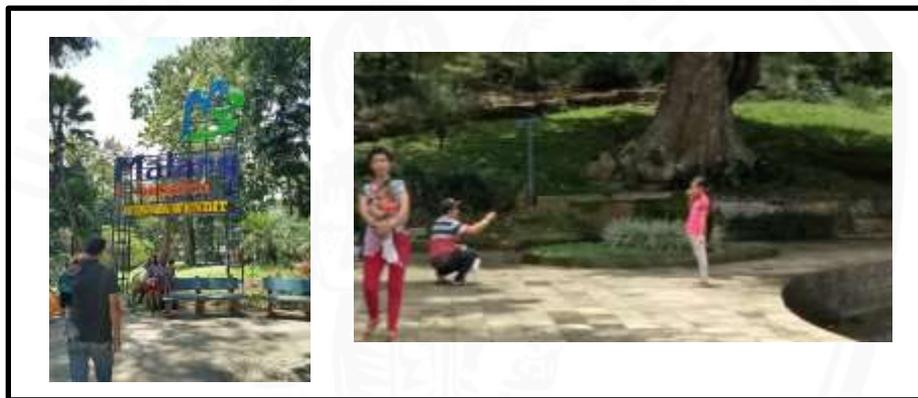
Beberapa pengunjung seringkali memberi makan kepada monyet-monyet yang ada di area taman dengan kacang, kue dan lain-lain. Namun tidak semua pengunjung anak-anak berani dengan monyet, karena monyet suka merebut makanan pengunjung.



Gambar 4.39 Aktivitas Memberi Makan Hewan

- Berfoto

Pengunjung senang sekali berfoto dengan suatu komponen special feature, seperti patung buto, dan patung pesawat. Selain itu pengunjung suka berfoto berkumpul bersama teman-teman dengan view taman yang bagus, kadang pula berfoto bersama monyet.



Gambar 4.40 Aktivitas Berfoto

- Naik Perahu

Aktivitas naik perahu banyak digemari pengunjung baik dewasa, anak-anak dan remaja, dimana pengunjung dapat bersama sama dengan keluarga atau teman mengelilingi kolam area perahu yang luas. Pengunjung terlebih dahulu membeli tiket, lalu menunggu di dermaga perahu, setelah diintruksikan petugas, mereka dapat menikmati naik perahu.



Gambar 4.41 Aktivitas Naik Perahu

- Naik delman

Aktivitas naik delman hanya dapat digunakan oleh anak-anak saja, karena ukuran kuda dan delman yang relative kecil. Aktivitas naik delman biasa pengunjung diajak berputar-putar di suatu bundaran saja.



Gambar 4.42 Aktivitas Naik Delman

- Memancing

Aktivitas ini seringkali dilakukan oleh pengunjung laki-laki baik dewasa maupun anak-anak, mereka memancing di kolam area perahu dengan duduk di pinggiran area kolam perahu.



Gambar 4.43 Aktivitas Memancing

- Berjemur

Aktivitas berjemur jarang dilakukan oleh pengunjung, aktivitas berjemur hanya dapat dilakukan di kolam arus karena di area ini yang hanya memiliki kursi untuk berjemur. Pengunjung yang berjemur biasanya istirahat setelah lelah berenang.



Gambar 4.44 Aktivitas Berjemur

- Olahraga

Aktivitas ini seringkali dilakukan oleh anak-anak sebelum berenang, seperti jogging, berlari, senam pemanasan dan lain-lain. Aktivitas olahraga dilakukan secara berkelompok dan dipimpin oleh instruktur mereka. Aktivitas ini dilakukan di sekitar area kolam dan di jalur kendaraan.



Gambar 4.45 Aktivitas Olahraga

c. *Social Activity*

- Berkomunikasi dan berinteraksi

Semua pelaku aktivitas pasti melakukan komunikasi baik dengan teman, keluarga, pedagang kaki lima ketika bertransaksi, dapat pula dengan pengelola ketika memasuki area taman wisata, dapat juga dengan monyet, dimana pengunjung berusaha memberi makan kepada monyet.



Gambar 4.46 Aktivitas Berkomunikasi dan berinteraksi

- Berkumpul

Pengunjung yang berkumpul biasanya datang dari suatu rombongan yang sama. Mereka berkumpul sambil melakukan aktivitas yang lain, seperti makan bersama atau piknik, bermain bersama, berfoto bersama dan berenang bersama dan lain-lai



Gambar 4.47 Aktivitas Berkumpul

4.5 Pemanfaatan ruang Taman Wisata Wendit

Hasil observasi yang dilakukan disusun berdasarkan setiap zona ruang dan waktu yang ditentukan. Ruang taman wisata dibagi menjadi 6 zona berdasarkan fungsinya seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya. Untuk waktu yang ada pada observasi dilakukan terdapat dua kelompok, yaitu pada hari kerja (senin, selasa, rabu, dan kamis) dan hari libur (sabtu dan minggu). Untuk pengambilan data dilakukan pada saat jam 11.00 dan 15.00, kedua jam tersebut ditentukan karena pada jam tersebut pengunjung sedang ramai dan beraktivitas di area taman wisata. Gambar yang disajikan berupa peta tiap-tiap zona pada taman yang merupakan hasil overlay masing-masing kelompok hari. Tujuannya adalah untuk mengetahui bagaimana kecenderungan pelaku dalam memanfaatkan setting fisik yang ada pada taman wisata.

Sistematika penulisan hasil pengamatan dimulai dengan deskripsi umum pada tiap-tiap zona. Deskripsi tersebut menceritakan pelaku dalam memanfaatkan ruang yang ada. Pembahasan selanjutnya berupa gambar overlay *place centered mapping* yang disertai dengan keterangan, menunjukkan ruang yang termanfaatkan pada tiap tiap zonanya, menunjukkan perbedaan intensitas pada area tersebut. Pada tiap pembahasan terdapat gambar intensitas waktu pada dua periode observasi yaitu pada siang hari pukul 11.00 dan sore hari pukul 15.00.

Untuk kategori intensitas, terdapat intensitas aktivitas tinggi, intensitas aktivitas rendah dan tidak terdapat aktivitas yang terjadi, Intensitas aktivitas tinggi merupakan kondisi dimana ruang termanfaatkan dengan kepadatan tinggi dimana terdapat orang bergerombol dan aktivitas yang ada bervariasi. Intensitas rendah adalah tidak terlalu banyak orang yang beraktivitas dan aktivitasnya tidak beragam. Intensitas aktivitas rendah adalah dimana suatu ruang terdapat sedikit pelaku dengan aktivitas yang tidak beragam. Ruang yang tergambarkan dengan intensitas tertentu hanya pada saat observasi dilakukan. Pada akhir penjabaran akan diberikan data frekuensi intensitas pada zona tersebut.

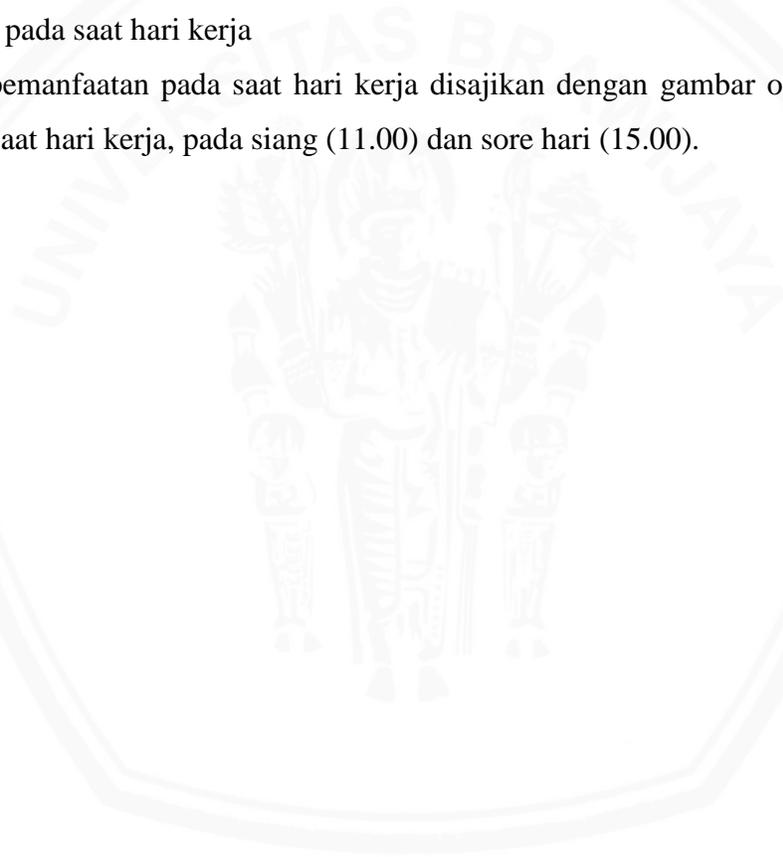
4.5.1 Pemanfaatan ruang zona 1

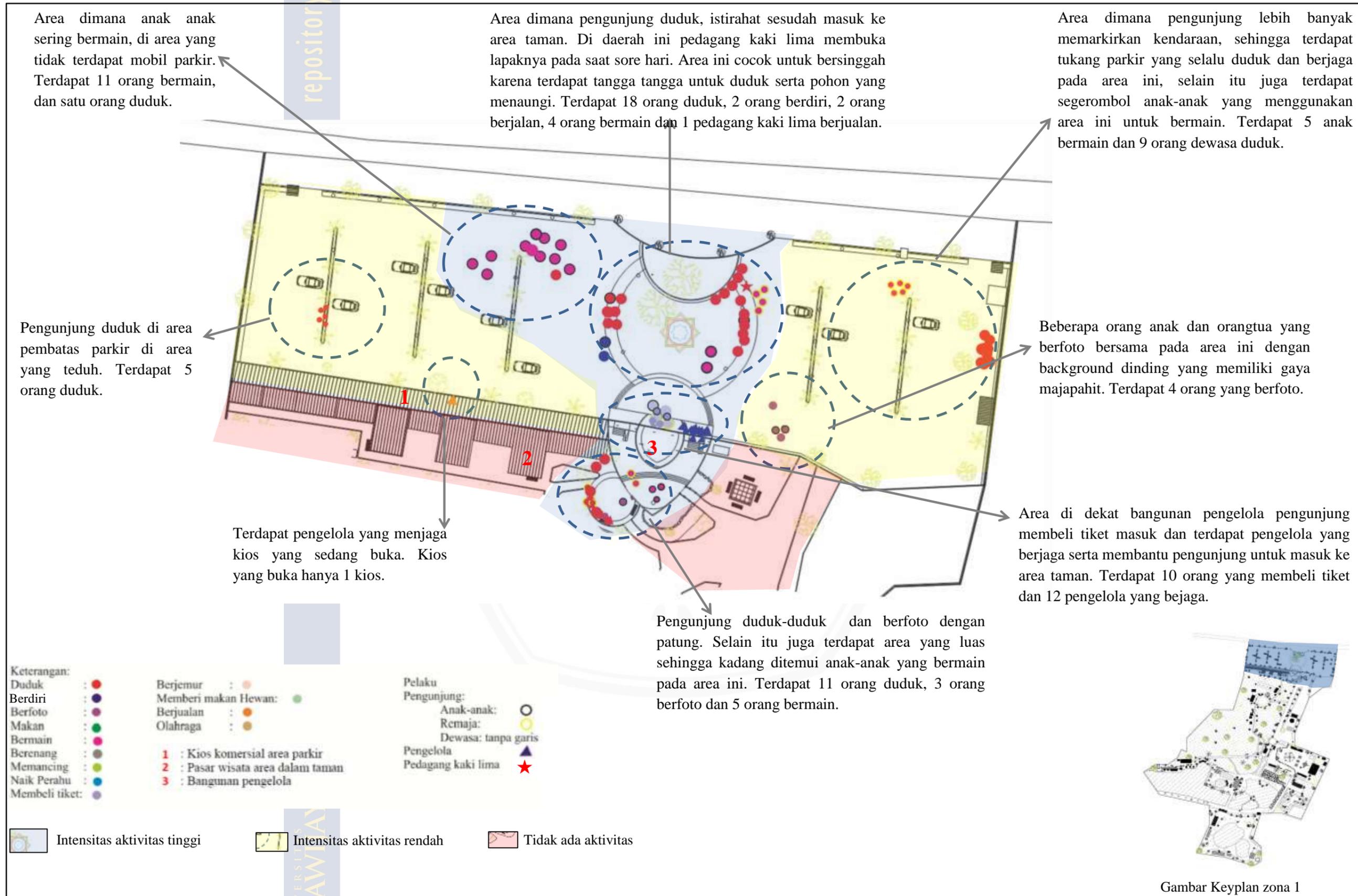
Zona 1 merupakan area parkir, area pintu masuk dan area pasar wisata. Zona satu dibatasi oleh dinding pembatas taman wisata dan jalur pedestrian. Zona satu sering kali digunakan sebagai tempat parkir oleh pengunjung, dimana di area parkir tersebut terdapat kios-kios yang buka pada saat hari minggu. Selain kios di area parkir juga terdapat beberapa pedagang kaki lima yang kebanyakan menjual makanan dan jajanan anak, pedagang kaki lima

ini ada pada saat sore pada saat hari libur ada pada setiap jam observasi dilakukan. Di area parkir terdapat area tempat pembelian tiket, dimana pengunjung dapat duduk, berkumpul, dan antri membeli tiket. Pada area masuk beberapa pengelola berjaga membatu pengunjung yang masuk ke area taman wisata. Pada zona satu juga terdapat padar wisata, yang di dalamnya terdapat 22 kios, namun selama penelitian yang dilakukan selama 6 hari, hanya terdapat 2 kios yang dimanfaatkan dan kios-kios yang lain selalu tutup. Sedangkan untuk aktivitas pengunjung yang ada pada zona 1 seperti duduk di area dekat pasar wisata, duduk-duduk di halaman depan intu masuk, melihat-lihat dagangan di kios parkir, berfoto dengan patung dan lain-lain.

a. Pemanfaatan pada saat hari kerja

Berikut adalah pemanfaatan pada saat hari kerja disajikan dengan gambar overlay pemetaan yang dilakukan saat hari kerja, pada siang (11.00) dan sore hari (15.00).



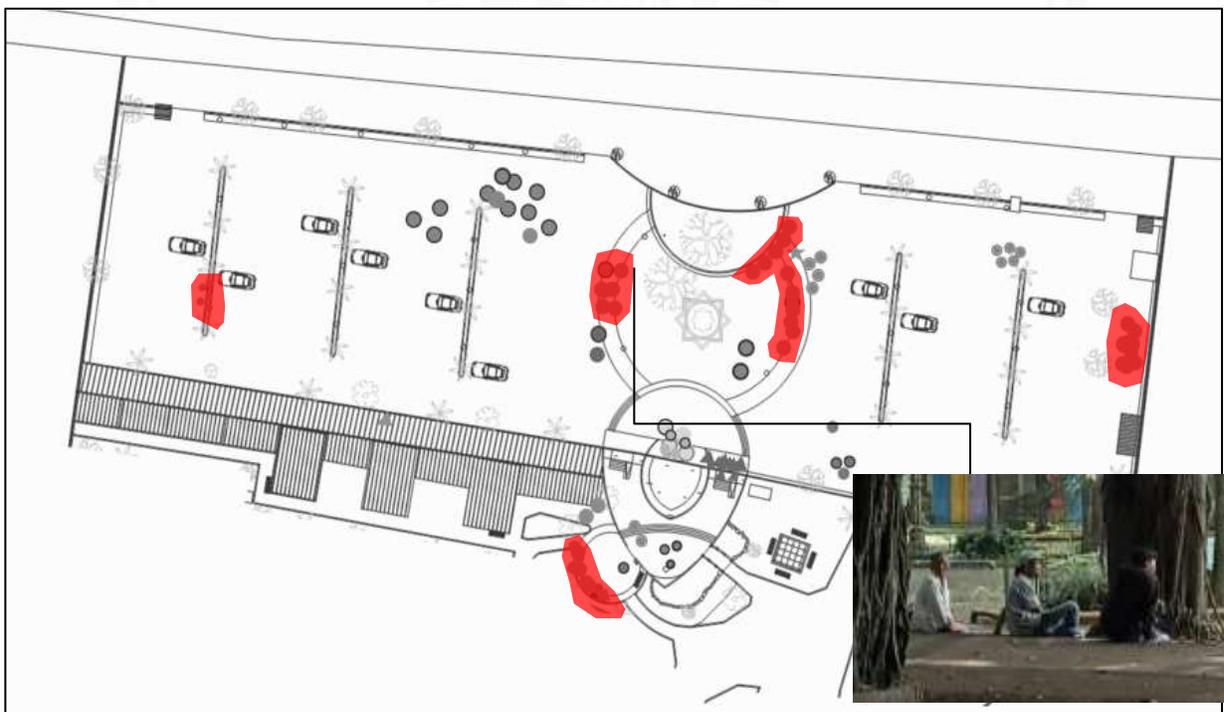


Gambar Keyplan zona 1

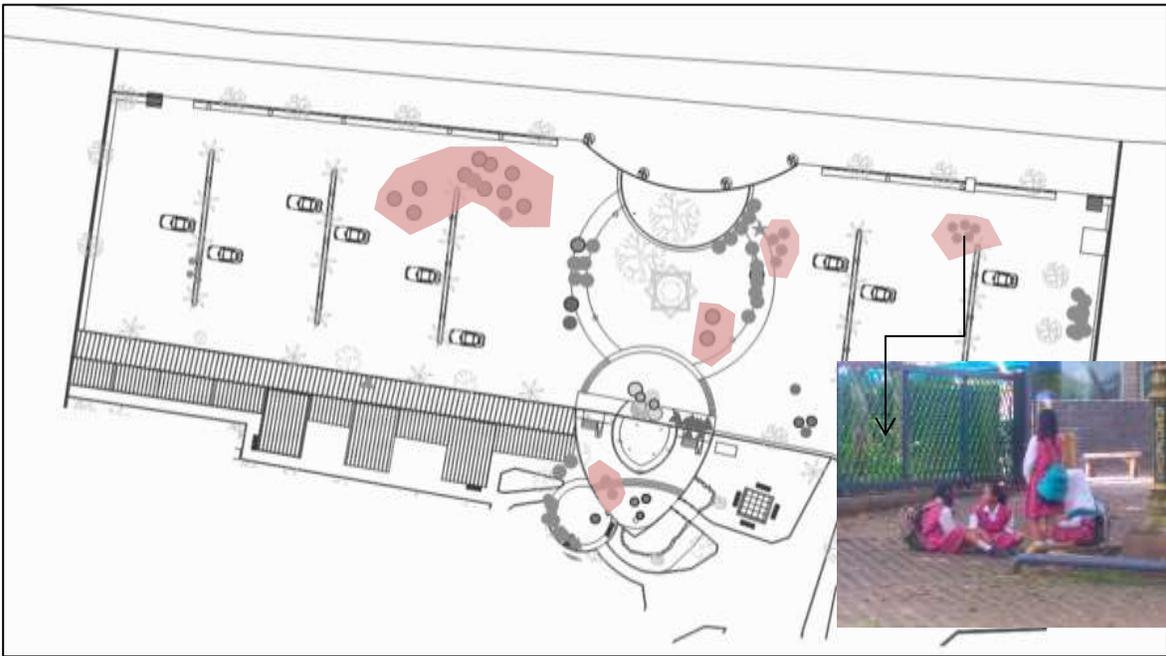
Gambar 4.48 Overlay place centered map hari kerja zona 1 Taman Wisata Wendit

Dari gambar overlay place centered map dapat diketahui pemanfaatan zona satu pada saat hari kerja oleh pengunjung adalah sebagai area parkir dimana terdapat pembatas komponen fix pohon dan komponen semifix tanaman perdu yang membatasi dan membantu pengunjung memarkirkan kendaraannya. Pasa zona satu pengunjung banyak duduk kursi taman ataupun tangga-tangga di halaman depan pintu masuk, pengunjung memilikih area untuk duduk di area yang rindang sehingga tidak kepanasan. Pada zona ini terdapat anak-anak yang bermain, mereka memilih area luas, dimana anak-anak dapat berlari dan bermain dengan bebas, seperti area parkir dan halaman dekat pasar wisata. Aktivitas yang lain berupa pengunjung yang berfoto memiliki area dengan setting fisik yang bagus sebagai background dari foto tersebut., seperti patung ataupun dinding begaya majapahit. Pada zona satu pedagang kaki lima berjualan di area yang terdapat banyak pengunjung yang duduk-duduk serta memilih area yang rindang terlindungi oleh komponen fix pohon. Pengelola pada zona 1 beraktivitas berjaga di pintu masuk serta menjaga kios di area parkir.

Berikut akan disajikan gambar pola pemanfaatan pelaku aktivitas serta jenis aktivitasnya



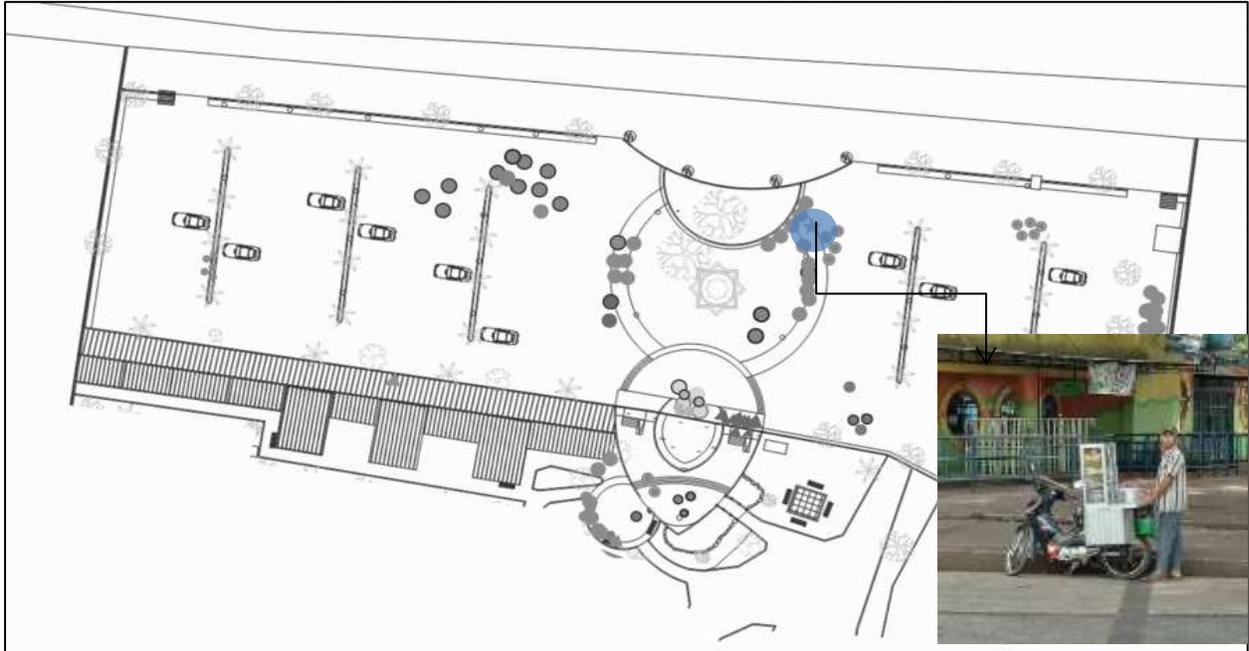
Gambar 4.49 Pola Pemanfaatan pengunjung duduk hari kerja zona 1



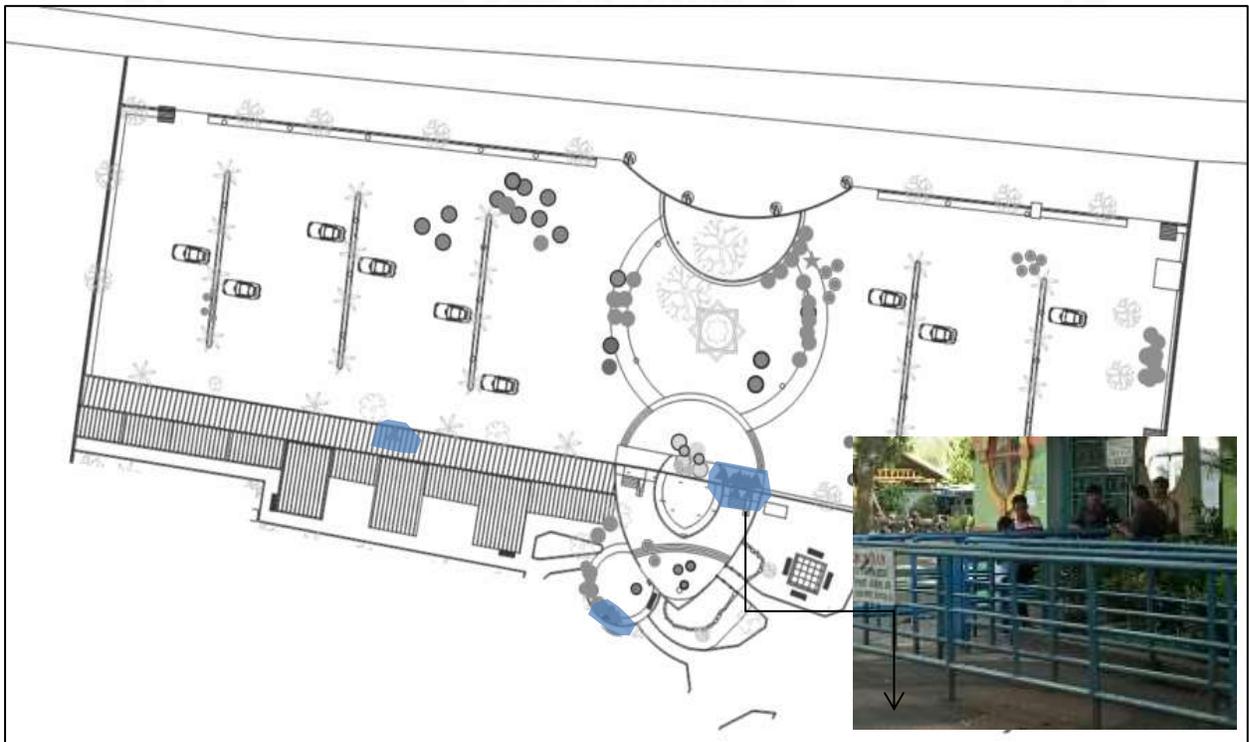
Gambar 4.50 Pola Pemanfaatan pengunjung bermain hari kerja zona 1



Gambar 4.51 Pola Pemanfaatan pengunjung berfoto hari kerja zona 1



Gambar 4.52 Pola Pemanfaatan pedagang kaki lima hari kerja zona 1

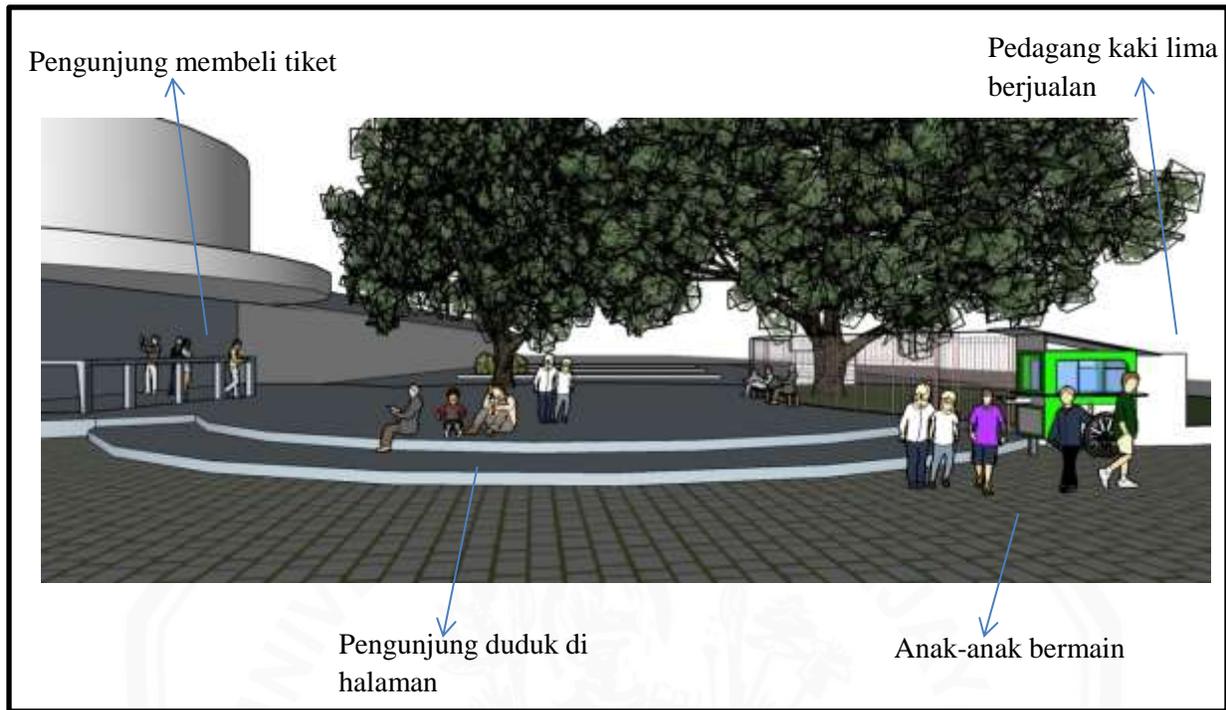


Gambar 4.53 Pola Pemanfaatan pengelola kerja zona 1

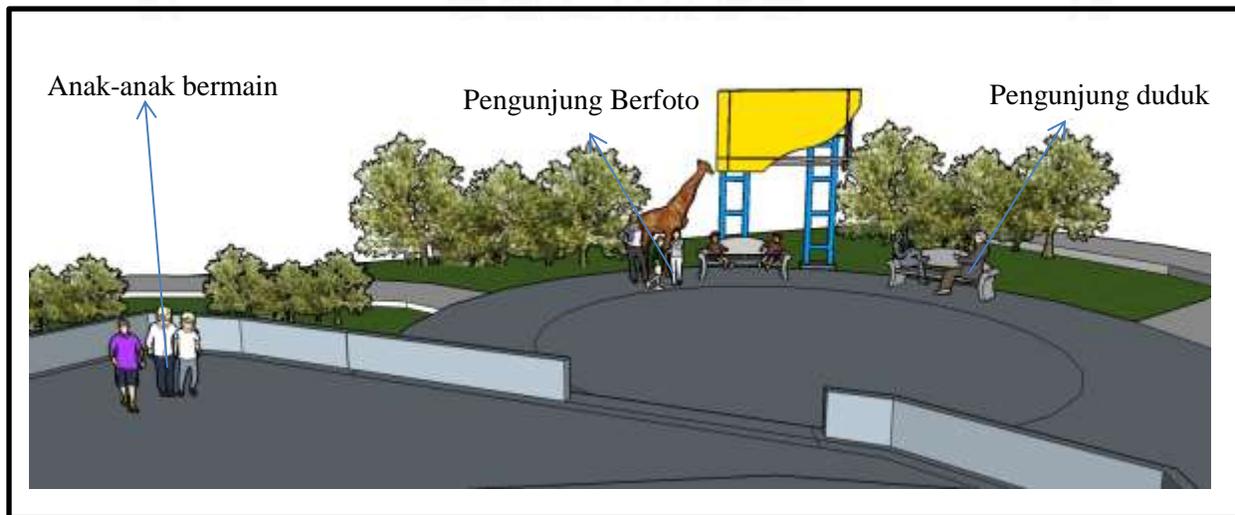
Intensitas tertinggi pada zona 1 saat hari kerja berada di area dekat pintu masuk, mulai dari halaman tempat membeli tiket sampai area dalam taman sesuai dengan tanda warna biru. Area ini ramai karena merupakan area yang dominan dilalui pengunjung ketika akan masuk ke area taman, area masuk yang ramai ini dimanfaatkan pedagang kaki lima untuk berjualan walaupun tidak sebanyak hari libur. Pintu masuk terlihat ramai karena juga terdapat petugas yang berjaga di area dekat tempat pembelian tiket. Untuk area dengan aktivitas rendah berada di sekitar area parkir, pada area ini pengunjung memiliki kegiatan bermain dan duduk. Dan area yang tidak terdapat aktivitas adalah area yang berwarna merah yang merupakan area pasar wisata dan area duduk di taman. Area pasar sepi tidak ada kios yang buka baik hari kerja maupun hari libur.

Tabel 4.4 Jumlah pelaku kegiatan Hari Kerja Zona 1								
Hari	Senin		Selasa		Rabu		Kamis	
Jam	11.00	15.00	11.00	15.00	11.00	15.00	11.00	15.00
Aktivitas Pengunjung								
Membeli Tiket	3	2	3		2	4		
Duduk	4	7	4	4	3	8	13	6
Bermain			6	3	9	3	2	4
Berdiri				2				
Makan								
Berfoto						7		
Pengelola								
Berjaga	2	3	3	5	3	3	5	3
Menjaga Kios								1
Duduk								2
Pedagang Kaki Lima								
Berjualan		1						

Dari tabel diatas pada saat hari kerja aktivitas yang ramai cenderung pada saat sore hari, dan aktivitas yang dominan adalah duduk. Di zona 1 merupakan area masuk sehingga memang tidak ada fasilitas yang mengadakan aktivitas penting bagi pengunjung. Aktivitas yang ada merupakan aktivitas pilihan dan aktivitas sosial. Pedagang kaki lima yang ada tidak menentu dari data yang didapatkan pedagang kaki lima hanya ada pada senin sore.



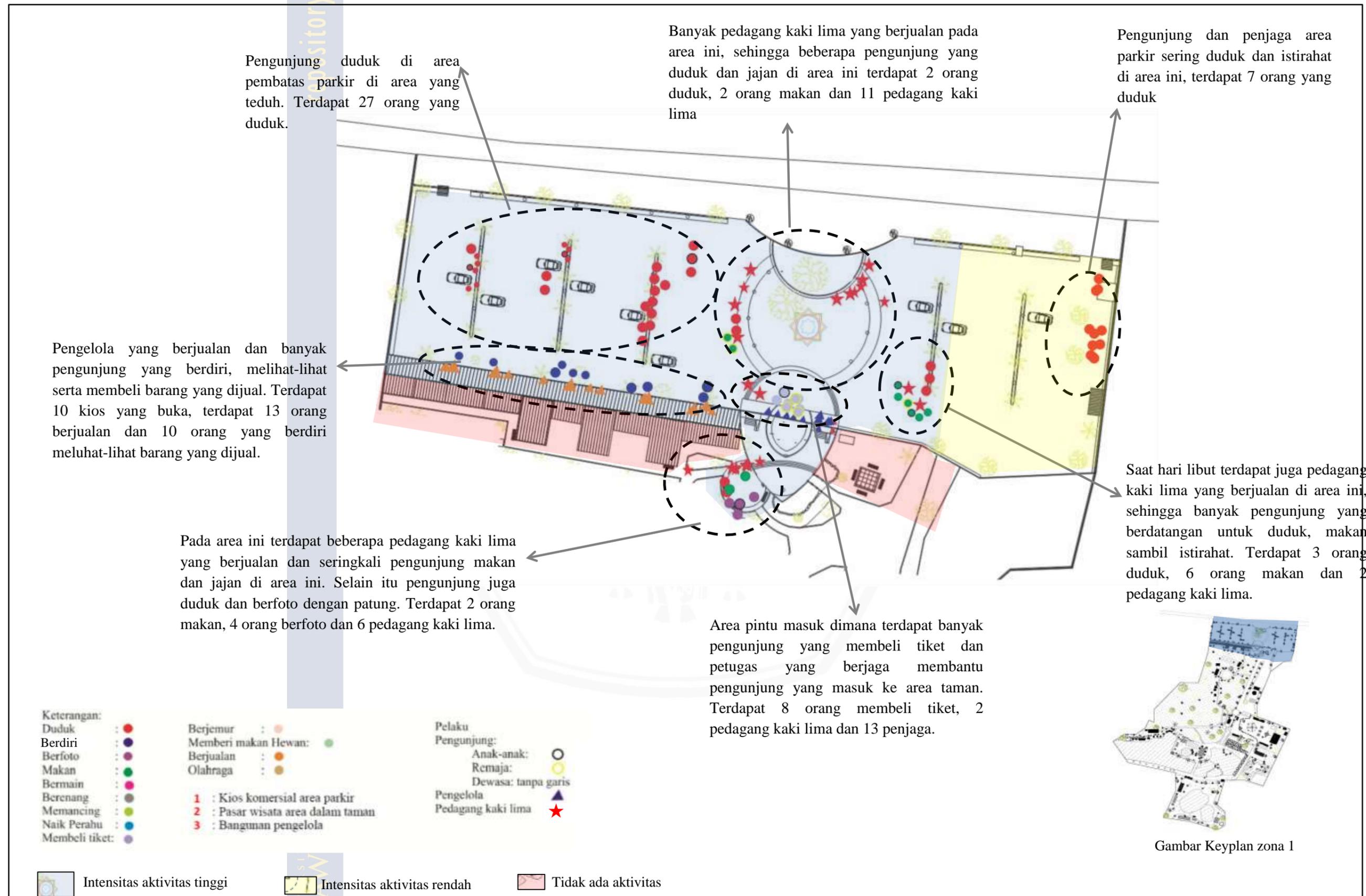
Gambar 4.54 Ilustrasi pemanfaatan halaman pintu masuk zona 1



Gambar 4.55 Ilustrasi pemanfaatan area dalam taman zona 1

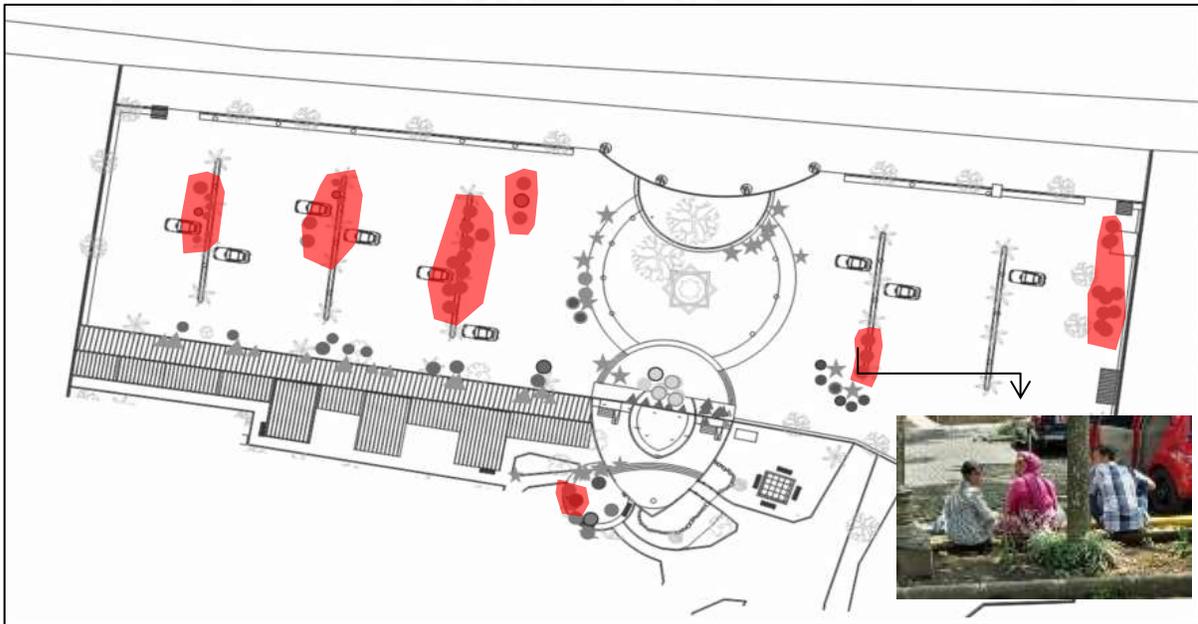
b. Pemanfaatan pada saat hari libur

Berikut adalah pemanfaatan zona 1 pada saat hari libur disajikan dengan gambar overlay pemetaan yang dilakukan saat hari libur, pada siang (11.00) dan sore hari (15.00).



Gambar 4.56 Overlay place centered map hari libur zona 1 Taman Wisata Wendit

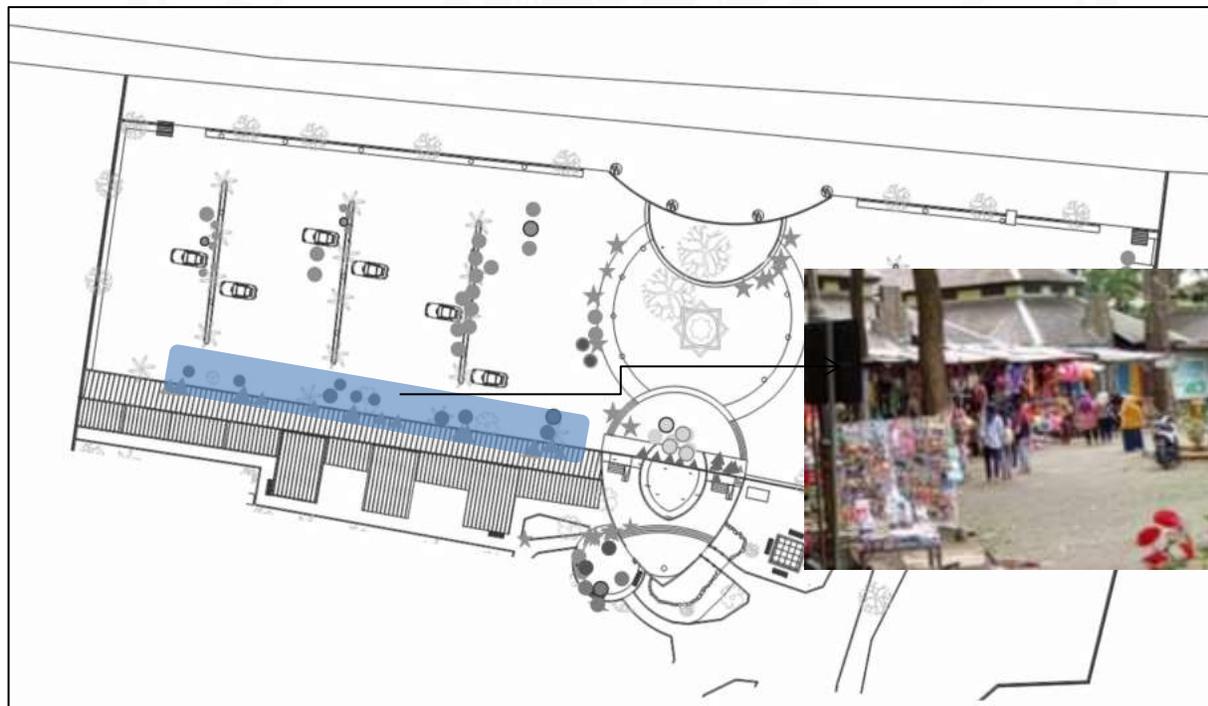
Dari gambar overlay place centered map dapat diketahui pemanfaatan zona satu pada saat hari libur oleh pengunjung adalah sebagai area parkir dimana terdapat pembatas komponen fix pohon dan komponen semifix tanaman perdu yang membatasi dan membantu pengunjung memarkirkan kendaraannya. Pasa zona satu pengunjung banyak duduk kursi taman ataupun tangga-tangga di halaman depan pintu masuk, pengunjung memilih area untuk duduk di area yang rindang sehingga tidak kepanasan. Pengunjung juga banyak dan antusias untuk melihat-lihat dan membeli sesuatu di kios parkiran dan barang dari pedagang kaki lima. Beberapa pengunjung juga berfoto dengan memanfaatkan kondisi setting yang bagus untuk dijadikan background dari fotonya. Pada zona 1 pedagang kaki lima banyak berjualan di area parkir, dan area yang dekat pintu masuk, saat hari libur jumlah pedagang kaki lima yang ada jauh lebih banyak dibandingkan hari kerja. Pengelola pada zona 1 beraktivitas berjaga di pintu masuk serta menjaga kios di area parkir, pada area ini terdapat 10 kios dan semuanya buka.



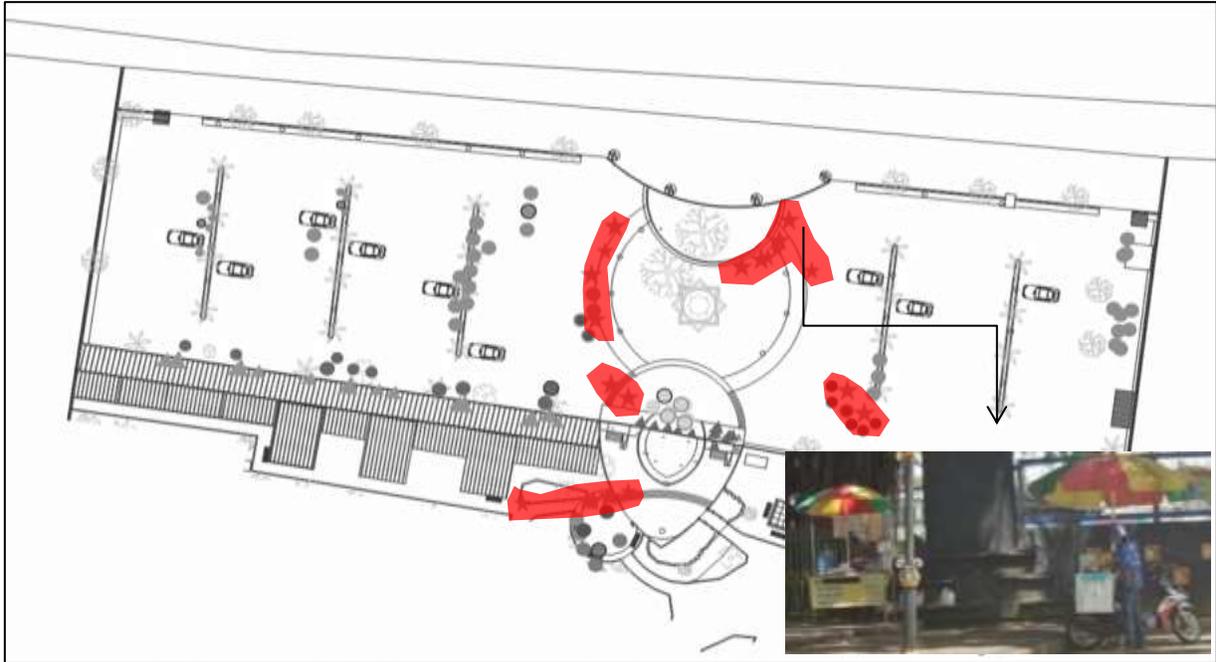
Gambar 4.57 Pola Pemanfaatan pengunjung duduk hari libur zona 1



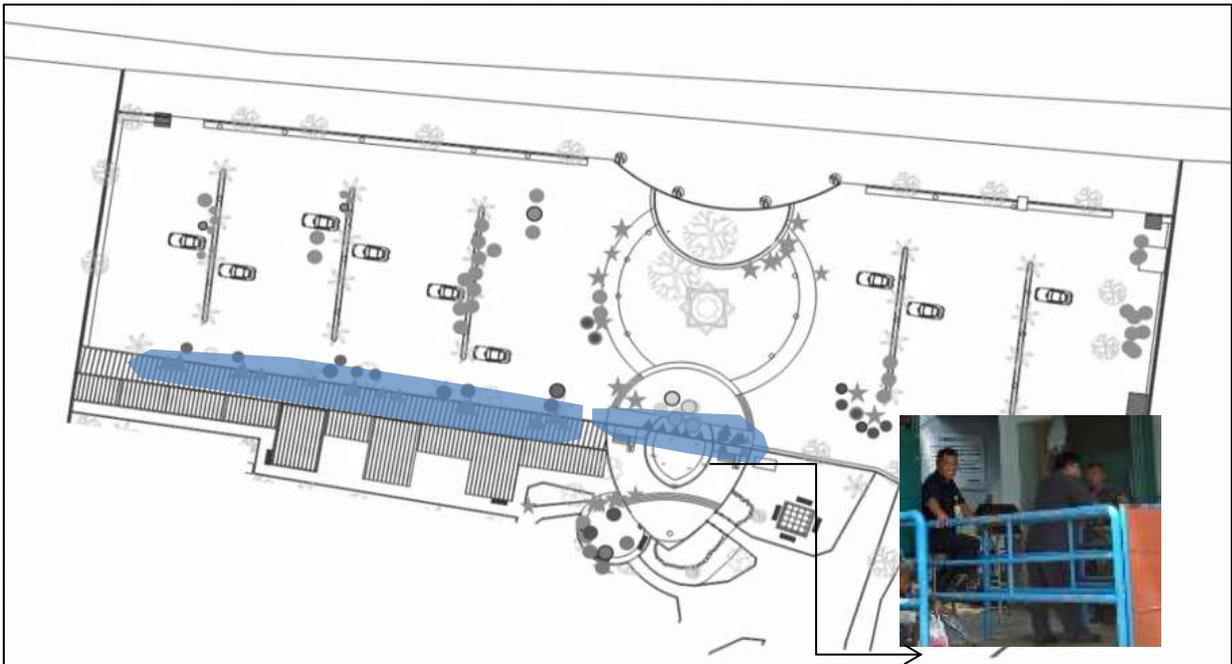
Gambar 4.58 Pola Pemanfaatan pengunjung makan hari libur zona 1



Gambar 4.59 Pola Pemanfaatan pengunjung berdiri di area kios hari libur zona 1



Gambar 4.60 Pola Pemanfaatan pedagang kaki lima hari libur zona 1

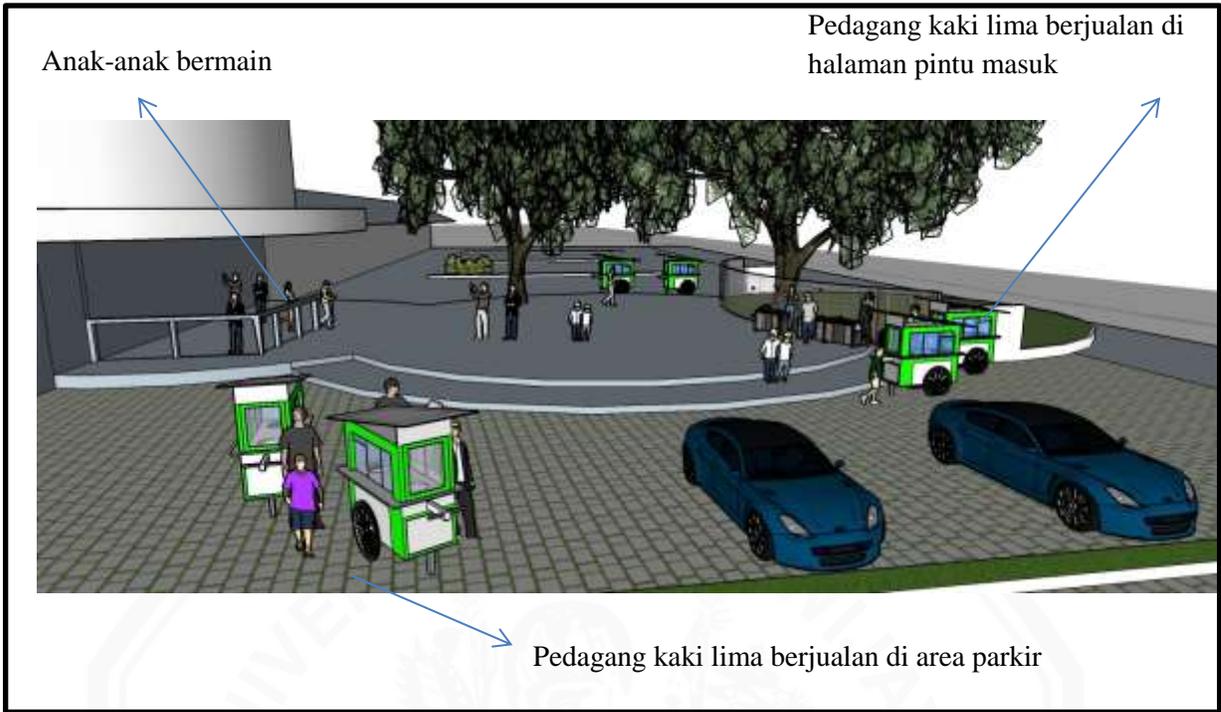


Gambar 4.61 Pola Pemanfaatan pengelola hari libur zona 1

Pada saat hari libur, di zona satu intensitas aktivitas yang tinggi berada di area dekat pintu masuk dan parkir sebelah timur, dimana banyak orang yang beraktivitas dan memanfaatkan setting fisis yang ada, seperti duduk, makan, berfoto, memanfaatkan area yang rindang untuk berjualan, istirahat dan lain-lain. Area ini ramai karena merupakan area yang sering dilewati ketika pengunjung akan masuk ke area taman. Selain itu terdapat juga banyak pedagang kaki lima yang berjualan di area halaman pintu masuk, karena pada area ini banyak pengunjung yang berdatangan. Zona 1 semakin ramai karena kios yang ada buka semua, sehingga pengunjung berdatangan tertarik untuk melihat-lihat barang yang dijual. Intensitas aktivitas yang rendah berada di area parkir sebelah barat dimana seringkali terdapat pengelola dan pengunjung dengan aktivitas duduk saja. Pada area yang bertanda merah merupakan area yang tidak memiliki pemanfaatan, dimana area itu sepi dan tidak ada orang yang beraktivitas. Bahkan di area pasar wisata, pengunjung tidak melewati area tersebut.

Tabel 4.5 Jumlah pelaku kegiatan Hari Libur Zona 1				
Hari	Sabtu		Minggu	
	pkl 11.00	pkl 15.00	pkl 11.00	pkl 15.00
Aktivitas Pengunjung				
Membeli Tiket		3	5	
Duduk	15	7	12	10
Bermain				
Berdiri			5	5
Berfoto			4	
Makan		2		8
Pengelola				
Berjaga	2	2	8	2
Menjaga Kios	1	1	8	5
Duduk			2	
Pedagang Kaki Lima				
Berjualan	4	3	6	13

Pada saat hari libur, aktivitas yang ramai adalah pada saat pagi hari, dimana aktivitas yang paling dominan adalah duduk oleh pengunjung. Pada saat minggu sore terdapat peningkatan jumlah pedagang kaki lima pada area parkir maupun area halaman pintu masuk.



Gambar 4.62 Ilustrasi pemanfaatan area halaman pintu masuk Zona 1 hari libur



Gambar 4.63 Ilustrasi pemanfaatan area parkir barat Zona 1 hari libur

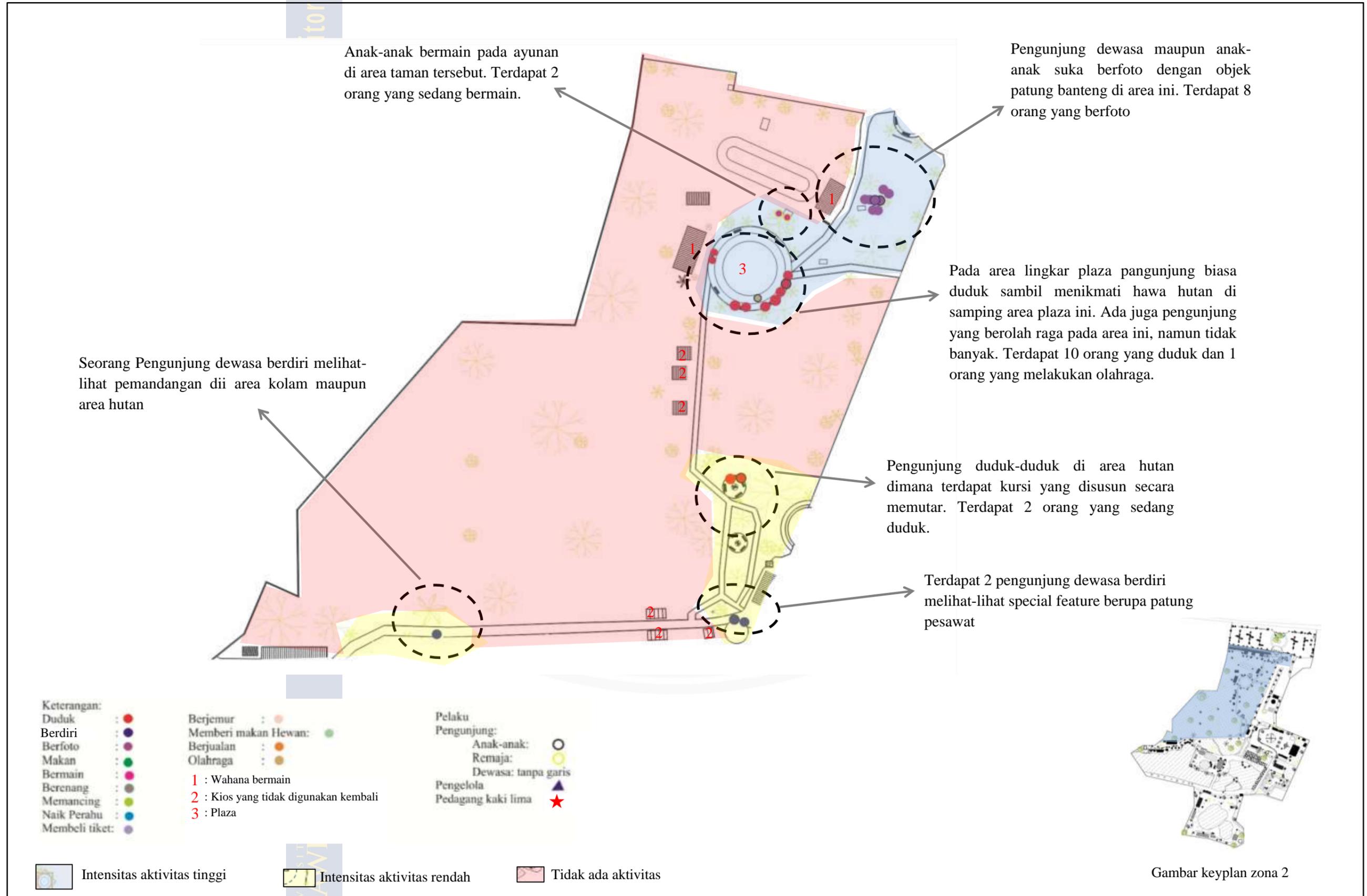
4.5.2 Pemanfaatan ruang zona 2

Zona dua merupakan area yang sebagian besar dipenuhi oleh komponen semifix rerumputan sebagai groundcovernya, karena sebagian besar area ini merupakan taman dan hutan yang ditumbuhi banyak pohon. Untuk fasilitas lainnya terdapat plaza yang dikelilingi tempat duduk, yang sering digunakan oleh pengunjung. Selain itu terdapat wahana bermain seperti naik delman dan perahu paddling, namun sayangnya hanya ada pada saat hari libur, selain itu terdapat kios-kios namun nampaknya sudah tidak dimanfaatkan kembali oleh pengelola. Di area zona 2 yang paling selatan, terdapat special feature dimana pengunjung seringkali berfoto dengan patung pesawat tersebut. Zona 2 merupakan area dengan kontur yang curam dan merupakan area yang paling banyak dihuni oleh kerbau yang ada pada taman wisata Wendit

Selanjutnya akan dijelaskan mengenai pemanfaatan ruang zona 2 pada saat hari kerja dan hari libur

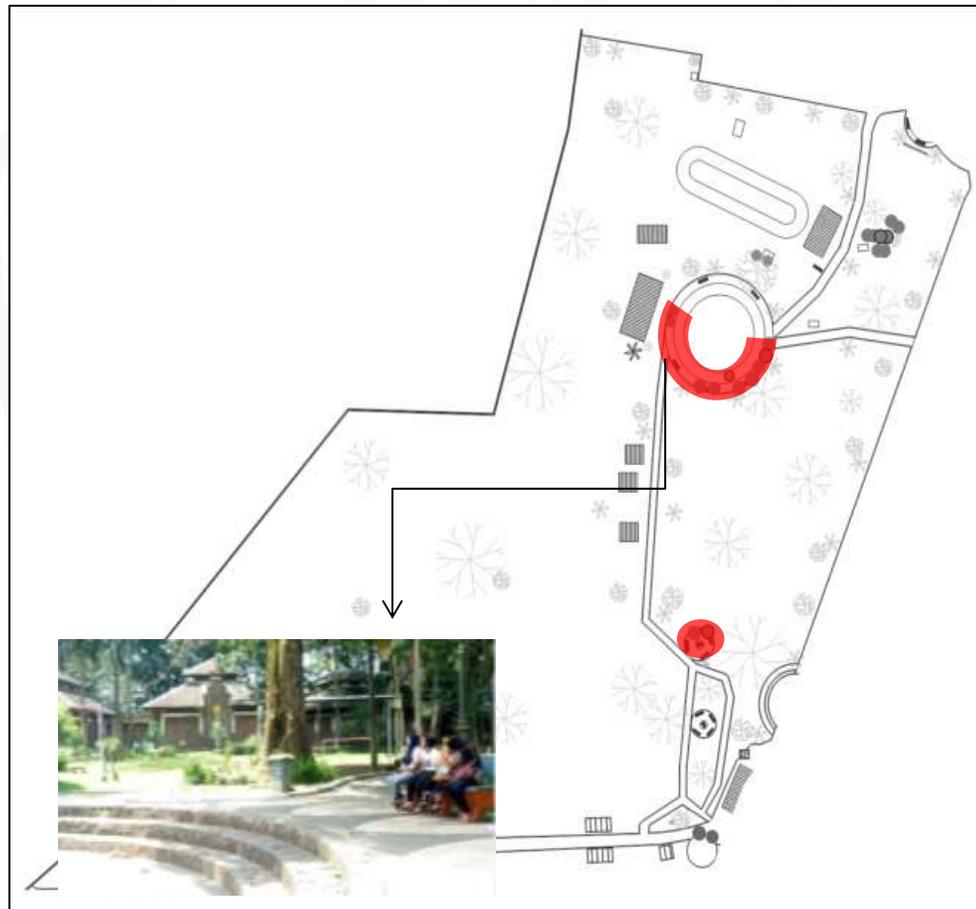
a. Hari kerja

Berikut adalah pemanfaatan zona 2 pada saat hari kerja disajikan dengan gambar overlay pemetaan yang dilakukan saat hari kerja, pada siang (11.00) dan sore hari (15.00).



Gambar 4.64 Overlay place centered map hari kerja zona 2 Taman Wisata Wendit

Dari gambar overlay diatas dapat diketahui saat hari kerja zona dua digunakan sebagai area duduk, berfoto, olahraga, dan berdiri santai sambil melihat- lihat pemandangan. Pengunjung yang duduk memiliki area yang rindang dengan view yang baik, yaitu berada di selingkar area plaza dan area duduk di hutan. Selain itu, pengunjung juga beraktivitas berfoto di zona dua dan seringkali menggunakan patung sebagai objek backgroundnya. Di area sekeliling plaza juga terdapat anak kecil yang memanfaatkan area ini untuk olahraga seperti pemanasan ringan dan jogging. Di area selatan zona 2 beberapa pengunjung dewasa seringkali hanya berdiri melihat-lihat area hutan dan area kolam. Pada zona dua saat hari kerja tidak terdapat pengelola dan pedagang kaki lima yang sedang beraktivitas di area ini.



Gambar 4.65 Pola Pemanfaatan pengunjung duduk hari kerja zona 2



Gambar 4.66 Pola Pemanfaatan pengunjung berfoto hari kerja zona 2

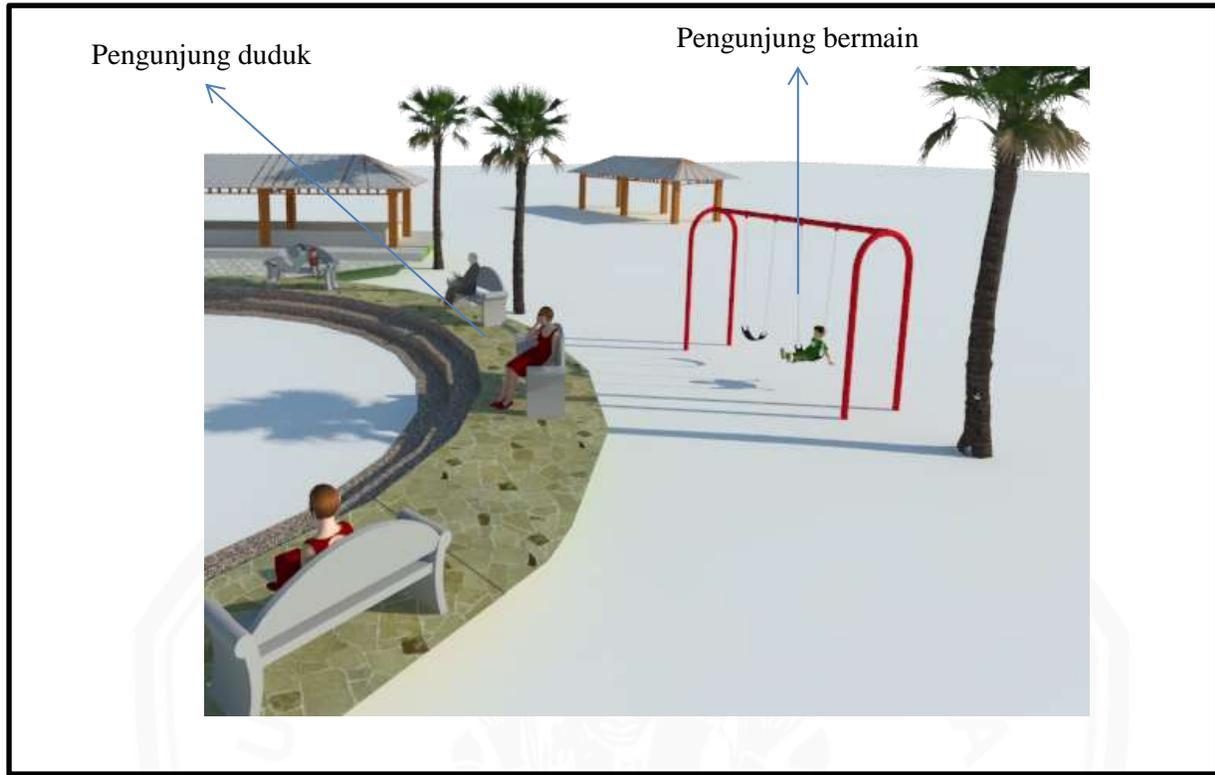


Gambar 4.67 Pola Pemanfaatan pengunjung bermain hari kerja zona 2

Dari gambar tersebut dapat juga diketahui intensitas aktivitas di area ini. Intensitas aktivitas yang tinggi memiliki area berwarna biru yaitu berada di area dekat plaza dimana pengunjung seringkali memanfaatkan area ini sebagai area duduk sambil mengobrol, berfoto dan berolahraga. Area yang memiliki intensitas yang tinggi karena terdapat setting fisik yang mengundang, seperti area plaza dengan dikelilingi banyak kursi dengan view pohon yang menarik, area yang sering dimanfaatkan juga patung dengan cirikhas khusus yang mengundang pengunjung untuk berfoto. Area yang memiliki intensitas aktivitas rendah hanya terdapat beberapa orang yang duduk dan berdiri, karena memang fasilitas yang ada berupa tempat duduk taman dan patung pesawat. Untuk area berwarna merah dimana tidak terdapat aktivitas manusia merupakan area hutan dan taman dimana memang area ini memiliki groundcover berupa komponen semifix rerumputan dan memang tidak diberikan akses untuk pengunjung masuk-masuk ke area hutan. Selain itu area yang berwarna merah juga terdapat 2 wahana bermain dan 7 kios, dimana tidak ada aktivitas dan komponen setting fisik ini tidak digunakan pada saat pengamatan hari kerja.

Hari	Senin		Selasa		Rabu		Kamis	
	pkl 11.00	pkl 15.00	pkl 11.00	pkl 15.00	pkl 11.00	pkl 15.00	pkl 11.00	pkl 15.00
Jam								0
Aktivitas Pengunjung								
Duduk	2	2			2	2	3	2
Berdiri	2	1						
Berfoto		4					4	
Olahraga						1		

Pada saat hari kerja zona 2 aktivitas yang dominan adalah pengunjung yang duduk, dan area zona ini tidak terlalu padan dan cenderung sedikit pelaku aktivitas yang ada. Aktivitas yang ada hanya aktivitas pengunjung, tidak ada aktivitas pengelola ataupun pedagang kaki lima.



Gambar 4.68 Ilustrasi pemanfaatan area plaza Zona 2 hari kerja

b. Hari libur

Berikut adalah pemanfaatan zona 2 pada saat hari kerja disajikan dengan gambar overlay pemetaan yang dilakukan pada saat siang hari (11.00) dan sore hari (15.00).

Pada area sekitar plaza pengunjung biasa duduk-duduk, bermain di wahana perahu paddling. Di sini terdapat satu kios makanan yang buka aktivitas yang ada berupa dua pengelola yang sedang berjaga dan beberpa pengunjung yang makan pada area ini. Terdapat 9 orang yang duduk, 1 orang berdiri, 2 orang bermain, 2 orang makan dan 2 orang yang berjualan.

Pada area ini merupakan area wahana naik kuda dimana terdapat pengunjung anak-anak yang naik kuda, pangunjung dewasa yang duduk menunggu anaknya dan beberapa anak yang bermain ayunan. Di sini terdapat satu pedagang kaki lima yang sedang berjualan mainan, terdapat juga pengelola yang berjaga wahana naik delman tersebut. Terdapat 4 orang duduk, 3 orang bermain, 1 pedagang kaki lima dan 1 pengelola yang berjaga di wahana.

Di area komponen fix special feature berupa patung pesawat, pengunjung anak-anak maupun dewasa berfoto dengan patung tersebut. Pada area ini juga di temui pengunjung yang duduk pada area kios yang tidak dimanfaatkan kembali. Terdapat 5 orang yang berfoto dan 1 orang duduk.



- | | | |
|--------------------|---------------------------------------|---------------------|
| Keterangan: | Berjemur : ● | Pelaku |
| Duduk : ● | Memberi makan Hewan: ● | Pengunjung: |
| Berdiri : ● | Berjualan : ● | Anak-anak: ○ |
| Berfoto : ● | Olahraga : ● | Remaja: ○ |
| Makan : ● | | Dewasa: tanpa garis |
| Bermain : ● | 1 : Wahana bermain | Pengelola |
| Berenang : ● | 2 : Kios yang tidak digunakan kembali | Pedagang kaki lima |
| Memancing : ● | 3 : Plaza | |
| Naik Perahu : ● | | |
| Membeli tiket: ● | | |

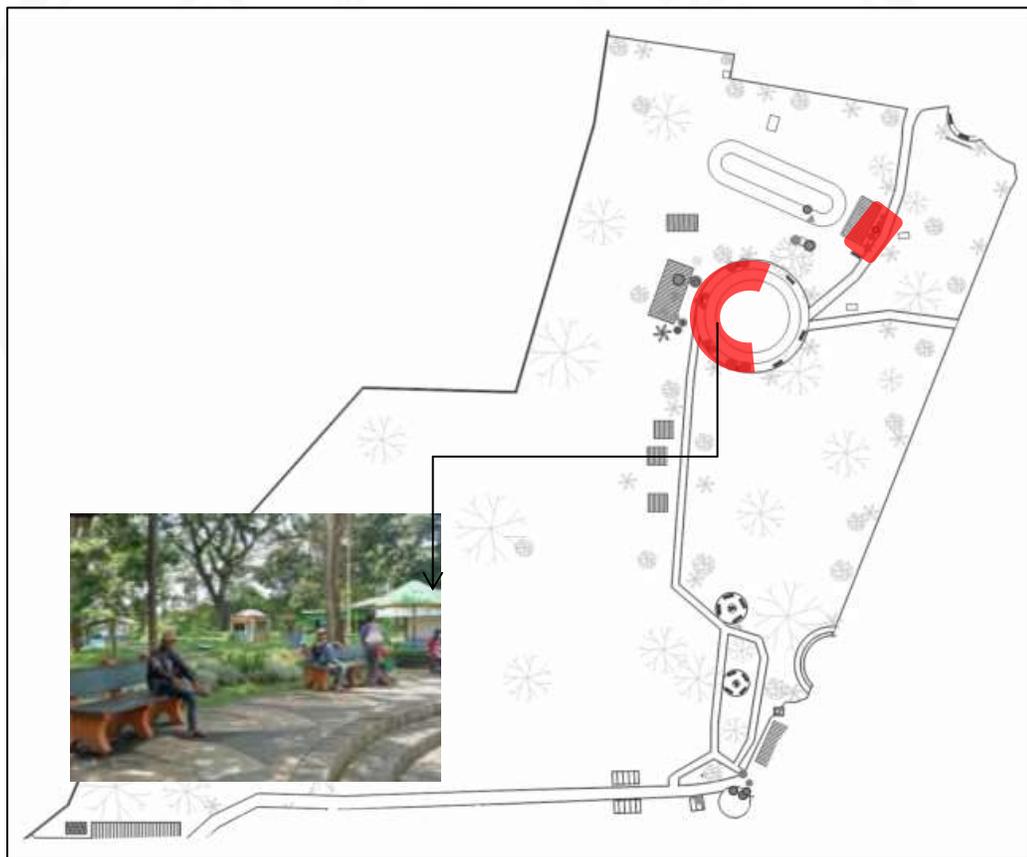
- | | | |
|-----------------------------|-----------------------------|---------------------|
| Intensitas aktivitas tinggi | Intensitas aktivitas rendah | Tidak ada aktivitas |
|-----------------------------|-----------------------------|---------------------|



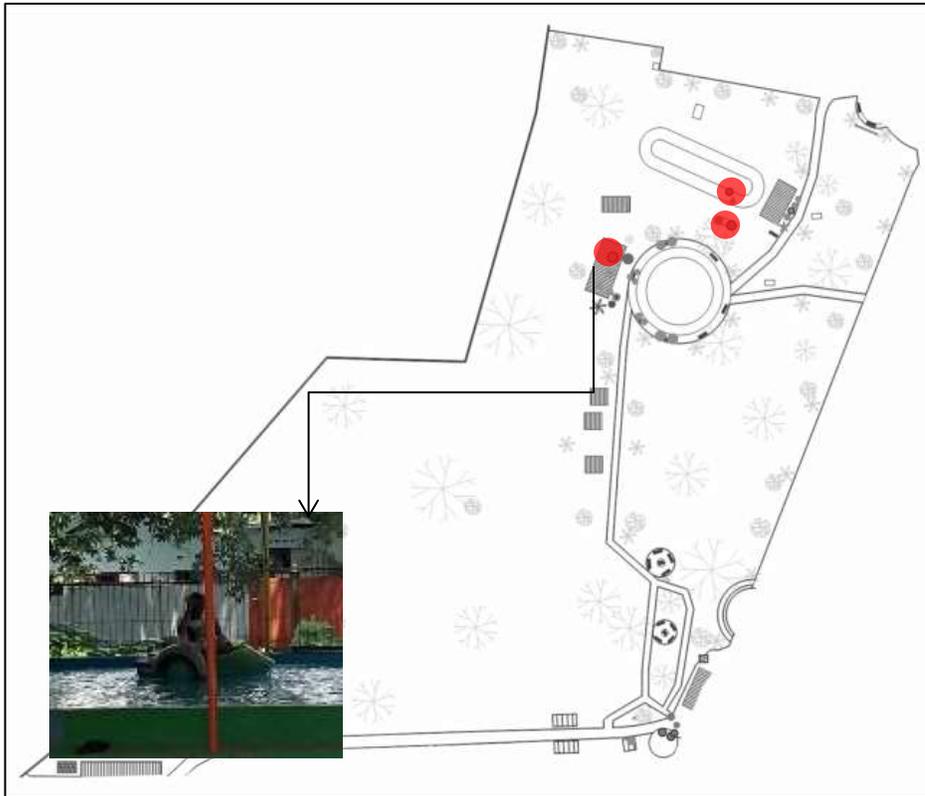
Gambar keyplan zona 2

Gambar 4.69 Overlay place centered map hari libur zona 2 Taman Wisata Wendit

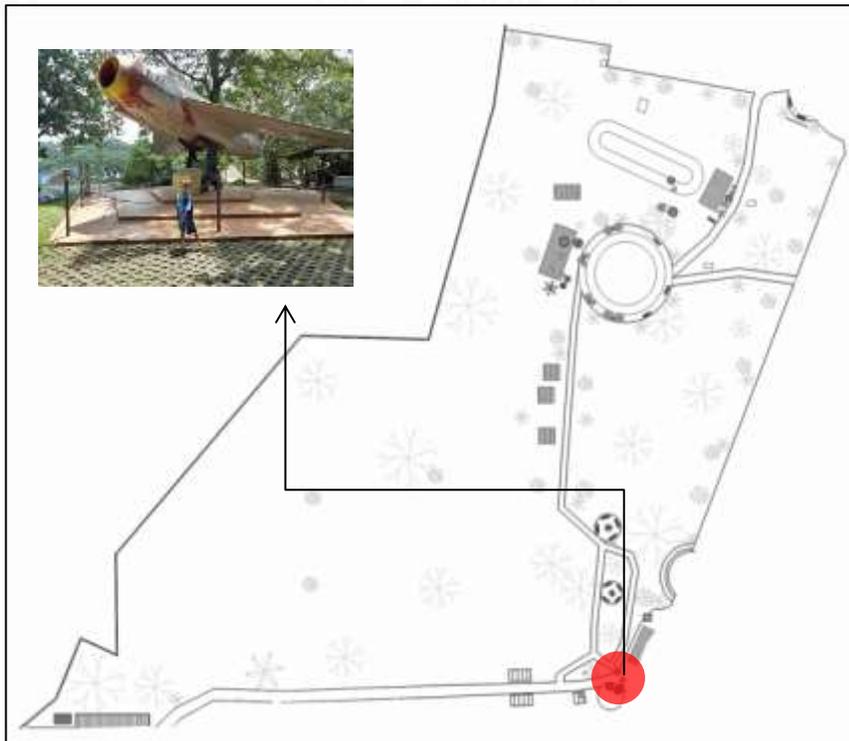
Dari gambar overlay diatas dapat diketahui saat hari kerja zona dua digunakan sebagai area duduk, berfoto, bermain, makan oleh pengunjung. Panguunjung yang duduk memiliki area yang rindang dengan view yang baik yaitu di sekitar area plaza dan wahana naik kuda. Pengunjung juga ada yang berfoto di zona dua seringkali menggunakan patung sebagai objek backgroundnya. Di zona 2 terdapat wahana naik kuda dan perahu paddling dimana pengunjung anak-anak dapat bermain, orang tua istirahat duduk. Di sekeliling area plaza aktivitas pengunjung yang domina adalah duduk sambil ngobrol dan menikmati view. Di sebelah plaza terdapat satu kios makanan yang seduang buka, sehingga menarik pengunjung untuk datang bermain dan makan di area sebelah plaza. Pada zona 2 terdapat aktivitas pedagang kaki lima tepatnya di area wahana naik kuda, pedagang kaki lima tersebut menjual mainan anak.



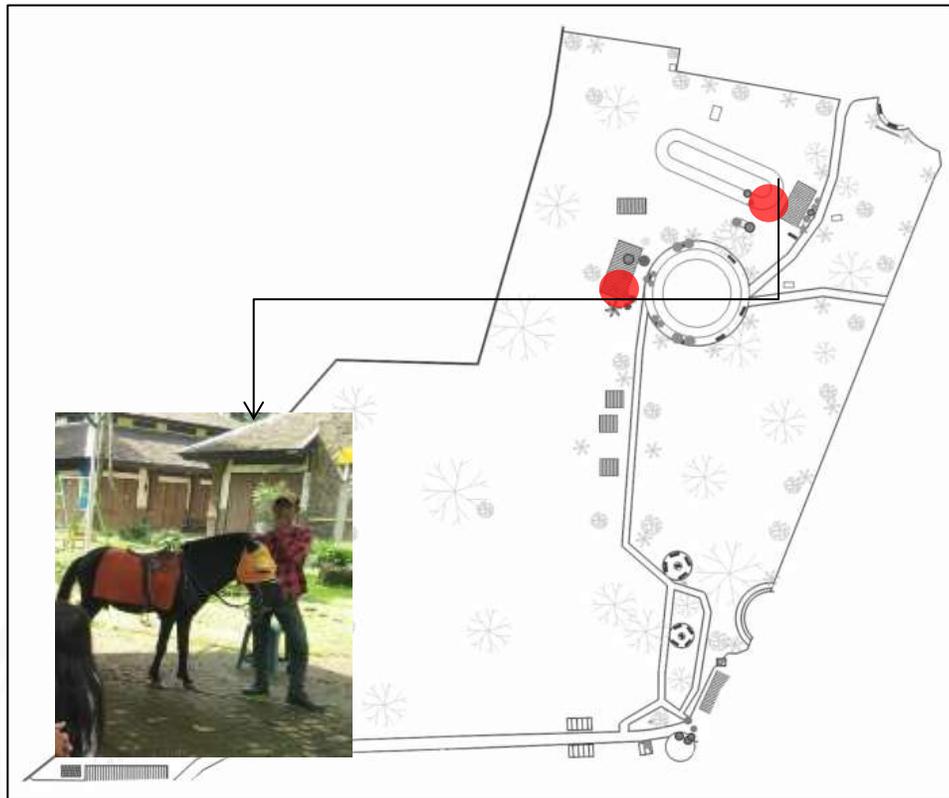
Gambar 4.70 Pola Pemanfaatan pengunjung duduk hari libur zona 2



Gambar 4.71 Pola Pemanfaatan pengunjung bermain hari libur zona 2



Gambar 4.72 Pola Pemanfaatan pengunjung berfoto hari libur zona 2



Gambar 4.73 Pola Pemanfaatan Pengelola hari libur zona 2

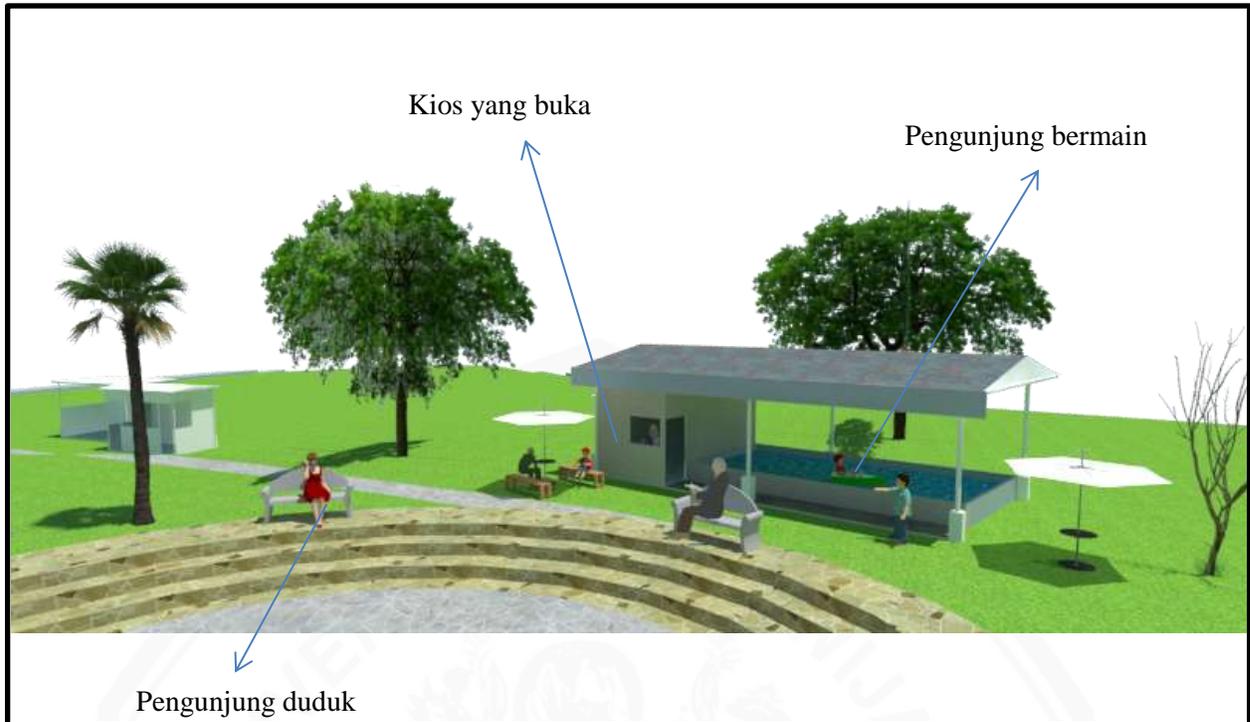


Gambar 4.74 Pola Pemanfaatan Pedagang kaki lima hari libur zona 2

Dari gambar Overlay place centered map hari libur zona 2 Taman Wisata Wendit, dapat juga diketahui intensitas aktivitas di area ini. Intensitas aktivitas yang tinggi memiliki area berwarna biru yaitu berada di area dekat plaza dimana pengunjung seringkali memanfaatkan area ini sebagai area duduk sambil mengobrol, berfoto dan berolahraga. Area yang memiliki intensitas yang tinggi karena terdapat setting fisik yang mengundang, seperti area plaza dengan dikelilingi banyak kursi dengan view pohon yang menarik, area yang sering dimanfaatkan juga patung dengan cirikhas khusus yang mengundang pengunjung untuk berfoto, dan juga area wahana bermain yang mengundang anak-anak untuk datang. Area yang memiliki intensitas aktivitas rendah hanya terdapat beberapa orang yang duduk dan berfoto, karena memang fasilitas yang ada berupa tempat duduk taman dan patung pesawat. Untuk area berwarna merah dimana tidak terdapat aktivitas manusia merupakan area hutan dan taman dimana memang area ini memiliki groundcover berupa komponen semifix rerumputan dan memang tidak diberikan akses untuk pengunjung masuk-masuk ke area hutan. Selain itu area yang berwarna merah juga terdapat 7 kios, dimana kios tersebut tidak ada aktivitas dan komponen setting fisik ini tidak digunakan pada saat pengamatan hari libur.

Tabel 4.7 jumlah pelaku kegiatan Hari Libur Zona 2				
Hari	Sabtu		Minggu	
	pkl 11.00	pkl 15.00	pkl 11.00	pkl 15.00
Aktivitas Pengunjung				
Duduk	2	1	6	7
Berdiri	1			
Berfoto			3	2
Bermain	1		3	
Makan			2	
Pengelola				
Berjaga Kios / Wahana	1	1		1
Pedagang Kaki Lima				
Berjualan				1

Pada zona 2 saat hari libur aktivitas yang dominan adalah duduk, walaupun di zona 2 terdapat fasilitas yang mendorong aktivitas bermain sebagai aktivitas penting. Zona ini ramai pada saat hari minggu pagi.



Gambar 4.75 Ilustrasi pemanfaatan area plaza Zona 2 hari libur



Gambar 4.76 Ilustrasi pemanfaatan area wahana naik kuda Zona 2 hari libur

4.4.3 Pemanfaatan ruang zona 3

Pada zona 3 merupakan area yang dominan dengan area theater dan area bermain. Area theater terpadat suatu panggung dengan kursi penonton yang berjajar, area theater ini jarang digunakan. Dimanfaatkan saat ada event-event tertentu saja. Di area dekat theater terdapat sebuah kantin yang selalu buka setiap harinya. Pada area bermain terdapat berbagai macam wahana yang diperuntukan untuk anak-anak, seperti permainan kuda putar, bom-bom car, roller coaster ulat dan beberapa ayunan. Namun permainan kuda putar bom-bom car dan roller coaster ulat hanya buka pada saat hari libur. Pada area bermain terdapat 8 kios, tetapi yang ditemui saat pengamatan selama 6 hari hanya ada 2 kios yang buka. Area bermain memiliki banyak spot yang dapat digunakan untuk bersinggah, seperti gazebo-gazebo dan kursi yang banyak, selain itu area ini sangat rindang membuat suasananya sejuk dan nyaman. Namun pada area bermain terdapat satu banunann yang rusak dan menjadikan view yang jelek untuk area ini. Pada zona 3 juga terdapat suatu jalur kendaraan serta komponen fix special feature berupa patung buto yang menarik perhatian pengunjung. Pada zona 3 juga terdapat beberapa pedagang kaki lima di depan musholla pada saat hari libur.

Selanjutnya akan dijelaskan mengenai pemanfaatan ruang zona 3 pada saat hari kerja dan hari libur

a. Hari kerja

Berikut adalah pemanfaatan zona 2 pada saat hari kerja disajikan dengan gambar overlay pemetaan yang dilakukan saat hari kerja, pada siang (11.00) dan sore hari (15.00).

Area ini merupakan jalur kendaraan yang memiliki ruas jalan yang sangat lebar sehingga dimanfaatkan pengunjung untuk melakukan olahraga seperti pemanasan sederhana ataupun jogging, kadang pula ditemukan remaja yang sedang bermain. Disisi jalur ini disediakan tempat duduk yang ternaungi oleh suatu tanaman perdu, sehingga kadang dapat ditemukan pengunjung duduk pada kursi taman pada saat dilakukan pengamatan. Terdapat 13 orang berolahraga, 3 orang duduk, 2 orang berdiri, dan 2 orang bermain.

Pada area ini terdapat komponen fix special feature berupa patung buto, komponen ini mengundang pengunjung dewasa maupun anak-anak untuk berfoto dengan background patung buto tersebut. Terdapat 5 orang yang berfoto.

Pada area ini terdapat musholla dimana pengunjung biasa duduk di halaman musholla tersebut. Terdapat 3 orang yang duduk.

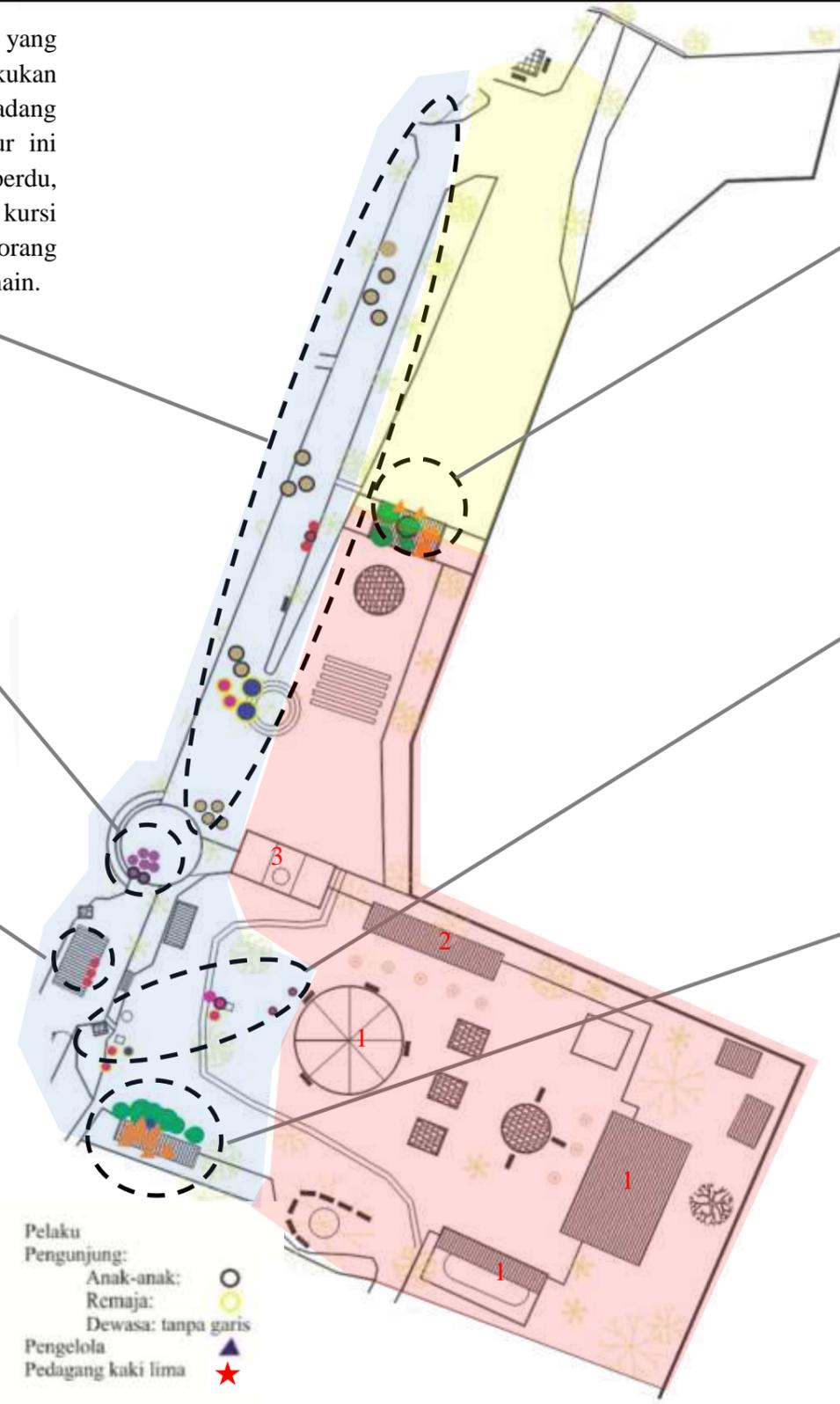
Area ini merupakan area kantin, di setiap harinya terdapat dua orang pengelola yang berjaga, dan kadang ditemui pengunjung sedang makan atau sekedar minum pada kantin ini. Terdapat 5 orang makan, terdapat 6 orang penjual makanan.

Pada area ini terdapat ayunan yang menarik perhatian pengunjung baik anak-anak, remaja maupun dewasa untuk bermain di ayunan tersebut. Terdapat 7 orang yang bermain dan 1 orang yang berdiri.

Pada area bermain ini terdapat tiga kios makanan namun yang buka pada saat hari kerja hanya satu kios, dimana di kios tersebut terdapat dua orang pengelola yang bejualan di setiap harinya, dan beberapa pengunjung sering mampir ke area ini untuk makan ataupun minum. Terdapat 23 orang yang makan dan 27 orang yang berjualan



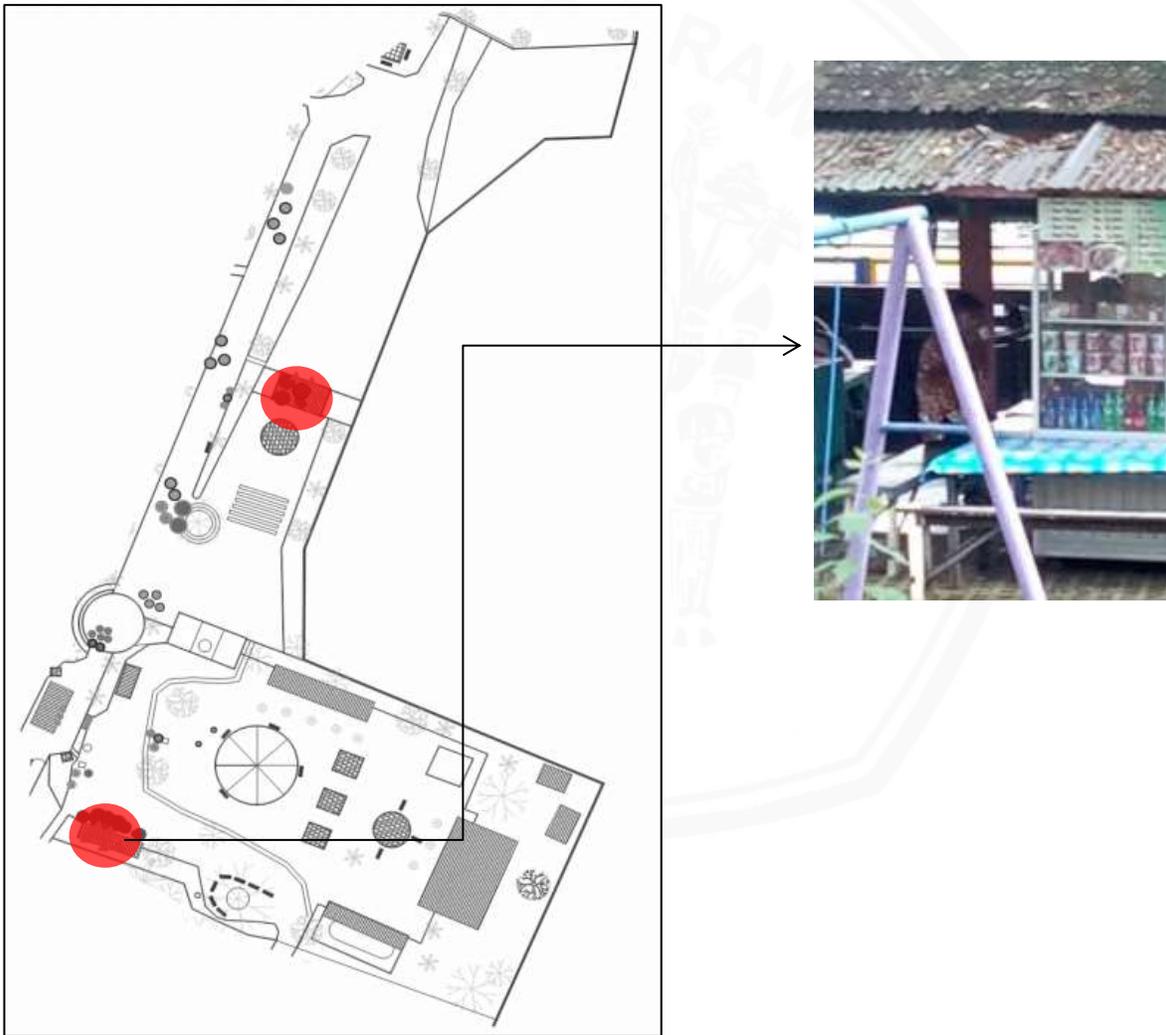
Gambar keyplan zona 3



- | | | | | | |
|--------------------|-------|---------------------------------------|----------|---------------------|--------|
| Keterangan: | Duduk | ● | Berjemur | ○ | Pelaku |
| Berdiri | ● | Memberi makan Hewan: | ● | Pengunjung: | ○ |
| Berfoto | ● | Berjualan | ● | Anak-anak: | ○ |
| Makan | ● | Olahraga | ● | Remaja: | ○ |
| Bermain | ● | 1 : Wahana bermain | | Dewasa: tanpa garis | ○ |
| Berenang | ● | 2 : Kios yang tidak digunakan kembali | | Pengelola | ▲ |
| Memancing | ● | 3 : Panggung pertunjukan | | Pedagang kaki lima | ★ |
| Naik Perahu | ● | | | | |
| Membeli tiket: | ● | | | | |
-
- | | | |
|-----------------------------|-----------------------------|---------------------|
| Intensitas aktivitas tinggi | Intensitas aktivitas rendah | Tidak ada aktivitas |
|-----------------------------|-----------------------------|---------------------|

Gambar 4.77 Overlay place centered map hari Kerja zona 3 Taman Wisata Wendit

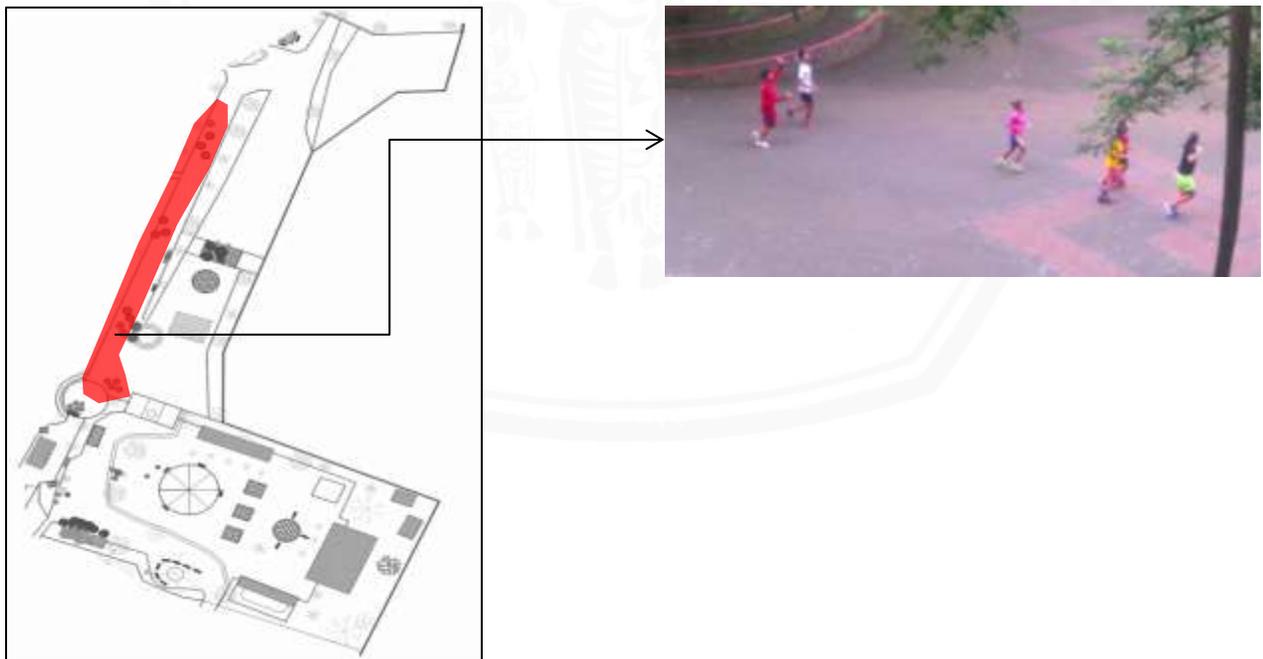
Pada zona 3 pemanfaatan oleh pengunjung adalah sebagai tempat untuk olahraga, berfoto, duduk, bermain dan makan atupun minum. Pengunjung yang berolahraga berada di jalur kendaraan karena area ini lebar dan luas. Tempat pengunjung berfoto cenderung memanfaatkan area special feature patung buto sebagai beckground foto mereka. Pada saat hari kerja pengunjung duduk dan istirahat di kursi taman jalur kendaraan serta halaman musholla. Selain itu terdapat aktivitas bermain, yaitu di area permainan ayunan. Selain itu terdapat fasilitas tempat pengunjung dapat makan atau minum yang berada di kantin dan kios area bermain. Saat hari kerja tidak terdapat pedagang kaki lima di zona 3. Aktivitas pengelola yang ada adalah bekerja menjaga kios makanan serta kantin yang buka.



Gambar 4.78 Pola Pemanfaatan pengunjung makan hari kerja zona 3



Gambar 4.79 Pola Pemanfaatan pengunjung bermain hari kerja zona 3



Gambar 4.80 Pola Pemanfaatan pengunjung olahraga hari kerja zona 3



Gambar 4.81 Pola Pemanfaatan pengelola hari kerja zona 3

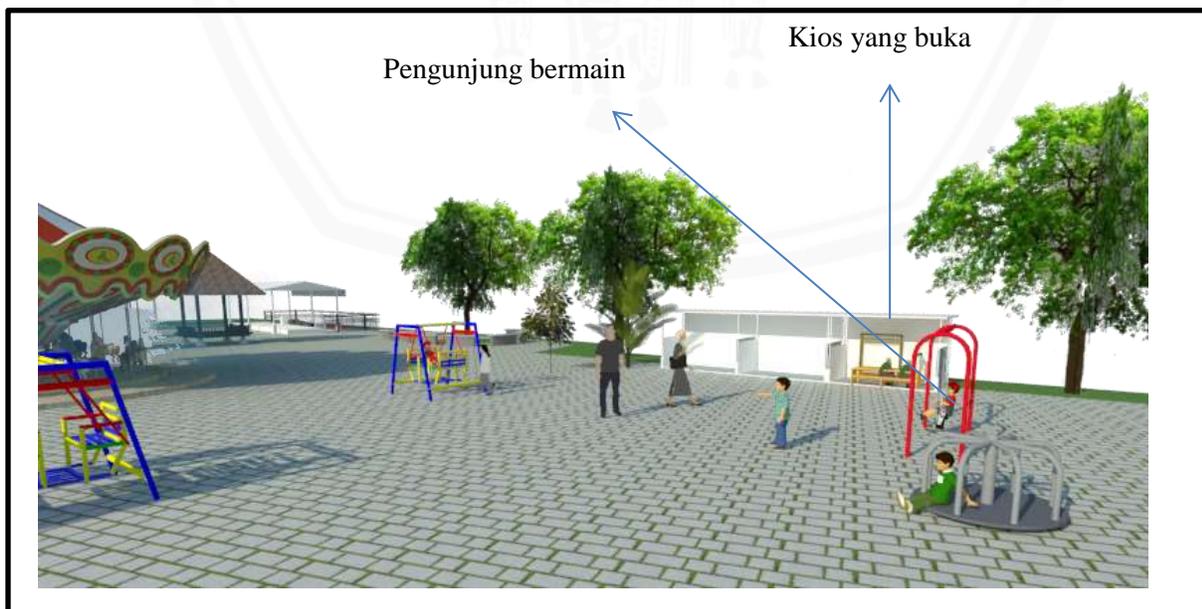
Untuk intensitas aktivitas yang tinggi adalah pada area biru yaitu di sekitar jalur kendaraan memanjang sampai kios makanan area bermain. Area ini banyak dimanfaatkan karena terdapat special feature yang khas dan mengundang pengunjung untuk foto dan melihat patung buto ini, terdapat pula ayunan yang mengundang pengunjung anak-anak maupun dewasa untuk bermain. Area ini ramai karena merupakan jalur utama menuju ke area kolam, sehingga kebanyakan orang yang menuju area kolam melalui area ini. Untuk intensitas aktivitas yang rendah terdapat di area kantin dimana saat waktu pengamatan hanya ada 2 pengelola dan 1-3 pengunjung yang sedang makan. Sehingga tak banyak orang dan aktivitas yang terjadi. Untuk area yang tidak ada aktivitas sama sekali adalah area yang berwarna merah dimana terdapat beberapa wahana bermain yang tidak buka pada saat hari kerja, kios yang tidak ada aktivitas berjualan, gazebo yang tidak ada orang yang duduk juga ada satu bangunan rusak dan sudah tidak layak. Selain itu bangunan yang tidak terdapat aktivitas adalah area theater,

karena memang tidak ada terselenggarakan suatu pertunjukan tertentu. Area merah ini menjadi sangat sepi dan menjadi ruang yang tidak aman.

Tabel 4.8 Jumlah pelaku aktivitas Hari Kerja Zona 3

Hari	Senin		Selasa		Rabu		Kamis	
	pkl 11.00	pkl 15.00						
Aktivitas Pengunjung								
Duduk							3	3
Bermain		2					7	
Berdiri	2						1	
Makan	2	3	7	4	1	3	2	1
Olahraga						13		
Berfoto								7
Pengelola								
Berjaga Wahana								
Menjaga Kios	2	5	4	4	3	3	2	4
Duduk							1	

Dari tabel diatas dapat diketahui aktivitas dominan yang terjadi di setiap harinya pada saat hari kerja adalah makan, walaupun fungsi utama yang seharusnya adalah sebagai area bermain. Karena wahana bermain tidak ada yang buka ketika hari kerja, sehingga aktivitas bermain sangat sedikit. Aktivitas di zona 3 yang cenderung banyak pelakunya terjadi ketika sore hari.



Gambar 4.82 Ilustrasi pemanfaatan area bermain Zona 3 hari kerja

b. Hari libur

Berikut adalah pemanfaatan zona 3 pada saat hari kerja disajikan dengan gambar overlay pemetaan yang dilakukan saat hari libur, pada siang (11.00) dan sore hari (15.00).



Pada area ini terdapat pedagang kaki lima yang menjual makanan ringan saat hari sabtu, namun pada saat hari minggu pedagang kaki lima yang ada adalah tukang foto cetak langsung. Terdapat 2 pedagang kaki lima.

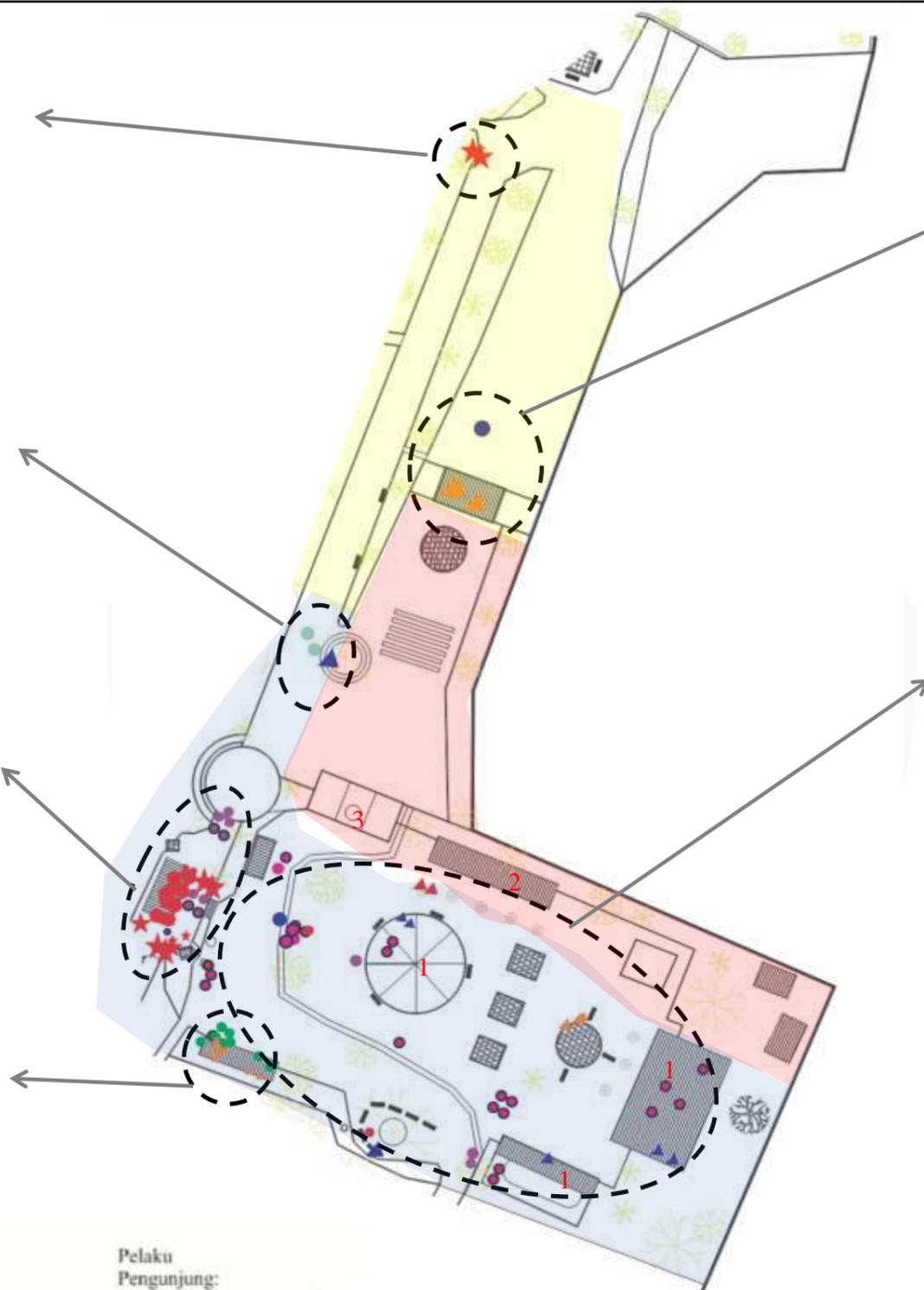
Pada area ini terdapat pohon besar dengan terpian pohon berupa tangga dimana orang bisa duduk bersantai. Pada area ini dapat ditemui pengelola istirahat dan duduk disini. Kadang juga terdapat monyet yang duduk di tepi pohon ini dan terlihat beberapa pengunjung memberi makan pada monyet tersebut. Terdapat 2 orang yang memberi makan monyet dan 1 pengelola yang duduk.

Pada area ini terdapat patung buto yang mana digunakan sebagai background foto bagi pengunjung. Di area ini juga terdapat mushola yang mana pengunjung sering duduk di area ini. Di depan mushola terdapat beberapa pedagang kaki lima yang menjual makanan, minuman dan juga ada yang menjadi tukang foto. Terdapat 9 orang berfoto, 13 orang duduk, 10 pedagang kaki lima.

Pada area bermain ini terdapat tiga kios makanan namun yang buka pada saat hari libur ada dua kios, dimana di kios tersebut terdapat tempat orang pengelola yang bejualan, dan beberapa pengunjung sering mampir ke area ini untuk makan ataupun minum. Terdapat 9 orang makan dan 9 orang berjualan.

Pada area merupakan area kantin dimana terdapat dua orang pengelola yang berjaga di setiap harinya, namun sayangnya pada saat dilakukan pengamatan tidak ada pengunjung yang makan di kantin ini. Terdapat 2 penjual makanan, dan 1 orang berdiri melihat ke area jalur kendaraan.

Pada area ini merupakan area bermain, dimanapada saat hari minggu semua wahana dibukan dan mengundang banyak anak-anak untuk bermain di wahana tersebut. Selain itu terdapat pengunjung dewasa yang duduk dan juga memfoto anaknya yang sedang bermain. Di sini terdapat pengelola yang berjaga di area wahana bermain dan membantu anak-anak yang akan bermain. Selain itu pengelola juga ada yang berjualan di satu kios yang buka. Terdapat 23 orang bermain, 5 orang duduk, 9 pengelola berjaga



Gambar keyplan zona 3

Keterangan:

- Duduk : ●
- Berdiri : ●
- Berfoto : ●
- Makan : ●
- Bermain : ●
- Berenang : ●
- Memancing : ●
- Naik Perahu : ●
- Membeli tiket : ●

- Berjemur : ●
- Memberi makan Hewan : ●
- Berjualan : ●
- Olahraga : ●

- 1 : Wahana bermain
- 2 : Kios yang tidak digunakan kembali
- 3 : Panggung pertunjukan

- Pelaku Pengunjung:
- Anak-anak: ○
- Remaja: ○
- Dewasa: tanpa garis
- Pengelola: ▲
- Pedagang kaki lima: ★

- Intensitas aktivitas tinggi
- Intensitas aktivitas rendah
- Tidak ada aktivitas

Gambar 4.83 Overlay place centered map hari libur zona 3 Taman Wisata Wendit

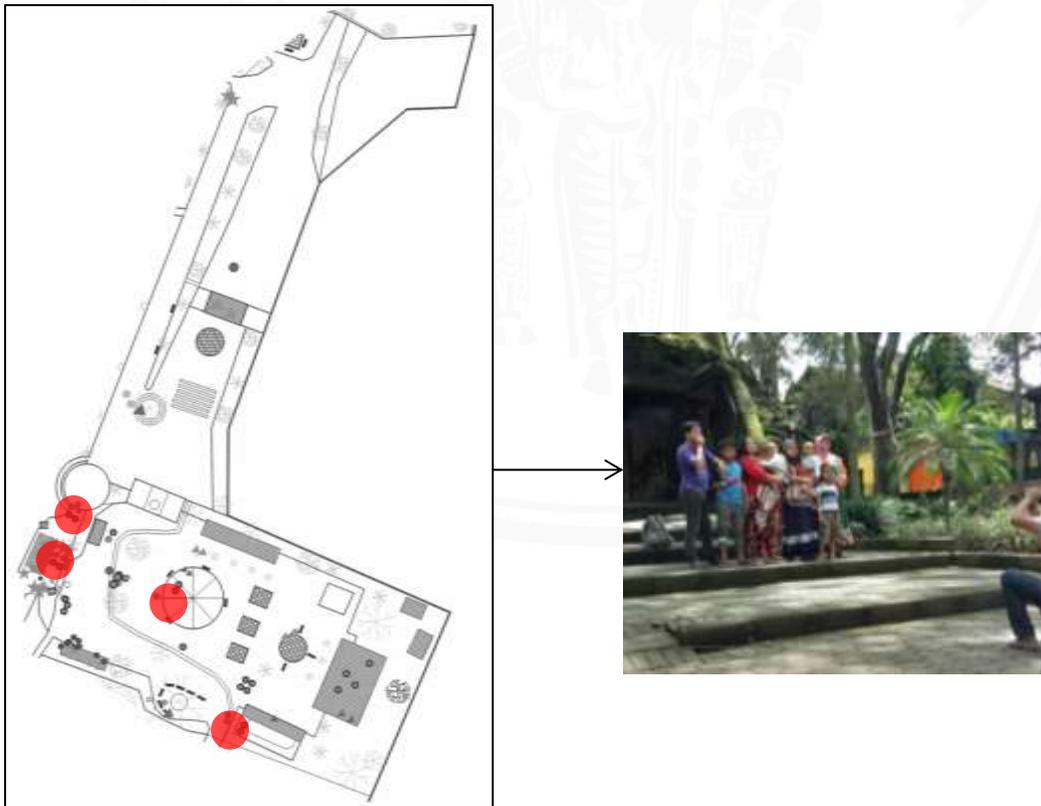
Pada zona 3 pemanfaatan oleh pengunjung adalah sebagai tempat pengunjung berfoto di area special feature patung buto, tempat pengunjung duduk istirahat di area bermain serta halaman musholla, tempat pengunjung bermain di area bermain, memberi makan monyet di area dekat teather dan juga tempat pengunjung makan atau minum di kantin dan kios area bermain. Saat hari kerja terdapat pedagang kaki lima di jalur kendaraan serta area depan musholla. Aktivitas pengelola yang ada adalah bekerja menjaga wahana bermain dan menjaga di kios makanan serta kantin yang buka.



Gambar 4.84 Pola Pemanfaatan pengunjung bermain hari libur zona 3



Gambar 4.85 Pola Pemanfaatan pengunjung duduk hari libur zona 3



Gambar 4.86 Pola Pemanfaatan pengunjung berfoto hari libur zona 3

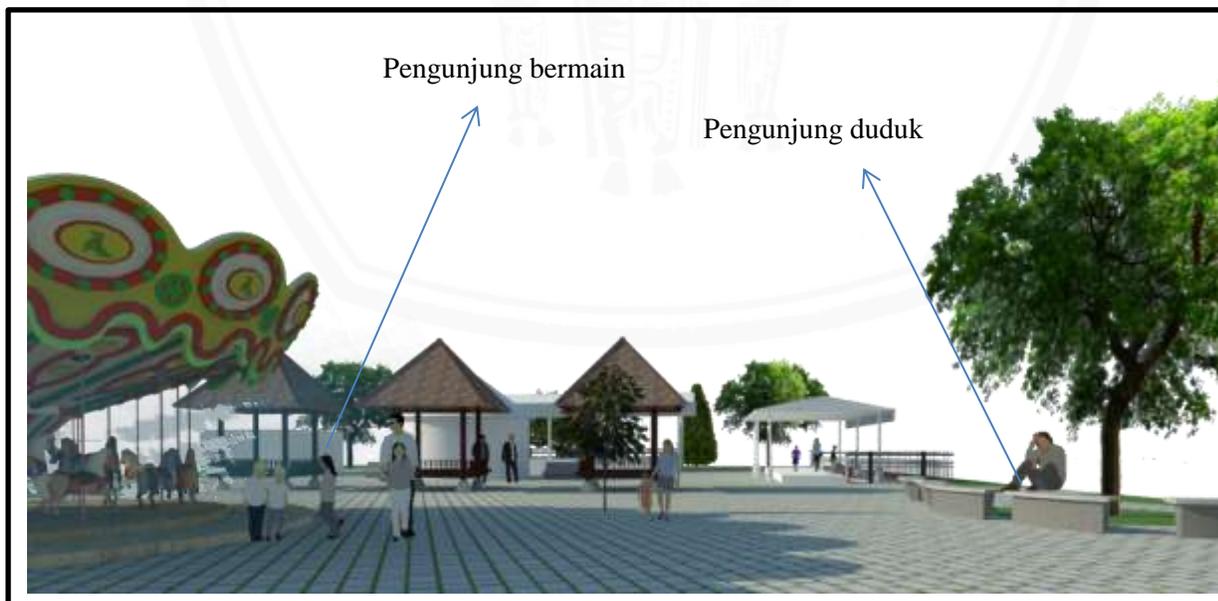


Gambar 4.87 Pola Pemanfaatan pedagang kaki lima hari libur zona 3

Untuk intensitas aktivitas yang tinggi adalah pada area biru yaitu di sekitar area special feature sampai area bermain. Area ini banyak dimanfaatkan karena terdapat special feature yang khas dan mengundang pengunjung untuk foto dan melihat patung buto ini, terdapat pula berbagai wahana bermain yang mengundang pengunjung anak-anak maupun dewasa untuk bermain. Untuk intensitas aktivitas yang rendah terdapat di area kantin dimana saat waktu pengamatan hanya ada 2 pengelola yang berjaga. Sehingga tak banyak orang dan aktivitas yang terjadi. Untuk area yang tidak ada aktivitas sama sekali adalah area theater dimana pada saat pengamatan hari libur tang ada satu orang pun yang beraktivitas di sana. Selain itu yang tidak terdapat aktivitas adalah di kios area teman bermain serta bangunan yang rusak di area bermain. Dua bangunan ini terbengkalai dan tidak ada pemanfaatan di area ini.

Tabel 4.9 jumlah pelaku kegiatan Hari Libur Zona 3				
Hari	Sabtu		Minggu	
Jam	pk1 11.00	pk1 15.00	pk1 11.00	pk1 15.00
Aktivitas Pengunjung				
Duduk	6	3	3	12
Bermain	4	2	16	
Berdiri		1		2
Berfoto			12	
Makan	1		5	2
Memberi Makan Monyet				2
Pengelola				
Berjaga Wahana	3		4	3
Menjaga Kios			8	2
Duduk			2	
Pedagang Kaki Lima				
Berjualan	3	3	3	3

Pada zona 3 saat hari libur aktivitas yang dominan adalah bermain dan duduk, Aktivitas yang ramai terjadi saat pagi hari. Aktivitas yang dominan berbeda dengan hari kerja, dikarenakan semua wahana buka ketika hari libur. Saat hari libur jumlah pedagang kaki lima yang berjualan lebih banyak dari hari kerja,



Gambar 4.88 Ilustrasi pemanfaatan area bermain Zona 3 hari libur

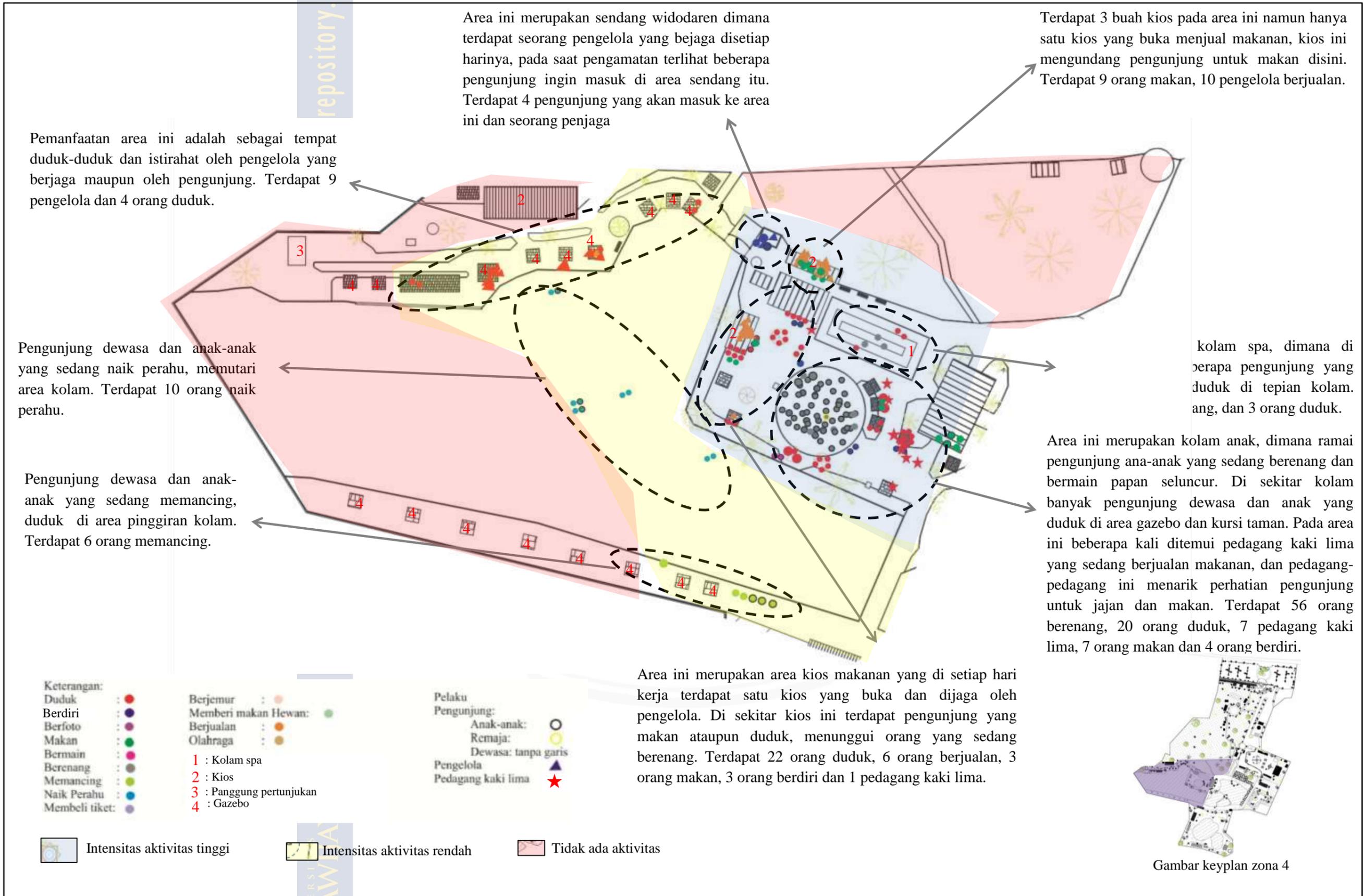
4.5.4 Pemanfaatan ruang zona 4

Pada zona empat terdapat beberapa area utama seperti kolam anak, kolam spa dan kolam perahu. Di area kolam anak terdapat sebuah kolam anak dengan seperangkat alat seluncur permainan air, di sekitar kolam anak terdapat beberapa gazebo dan kios makanan dimana pengunjung dapat duduk dan makan. Area kolam anak ini selalu ramai anak-anak yang berenang ataupun bermain pada hari kerja dan hari libur. Pada kolam spa merupakan area yang lebih private dimana pengunjung yang ingin masuk dikenakan biaya lagi sebesar Rp.10.000,00, kolam mini hanya terbuka pada saat hari libur dan kamis saja. Kolam spa dikelilinginya di tutupi oleh dinding pembatas yang memiliki gaya majapahit. Di sebelah kolam spa terdapat kamar mandi, kios makanan dan sedang widodaren. Dari tiga kios makanan yang terletak di dekat kolam spa di setiap harinya ada satu kios yang buka. Sedangkan untuk area perahu terdapat barisan gazebo tempat pengunjung duduk menikmati area kolam perahu, terdapat juga beberapa kios namun kios ini tidak pernah buka saat dilakukan pengamatan langsung. Di area paling barat dari kolam perahu terdapat panggung pertunjukan yang tampaknya sudah tidak digunakan kembali dan beberapa bagiannya rusak. Lalu di sebelah selatan zona 4 terdapat banyak gazebo yang diperuntukan untuk orang memancing, namun kenyataannya gazebo-gazebo tersebut tidak pernah digunakan.

Selanjutnya akan dijelaskan mengenai pemanfaatan ruang zona 2 pada saat hari kerja dan hari libur

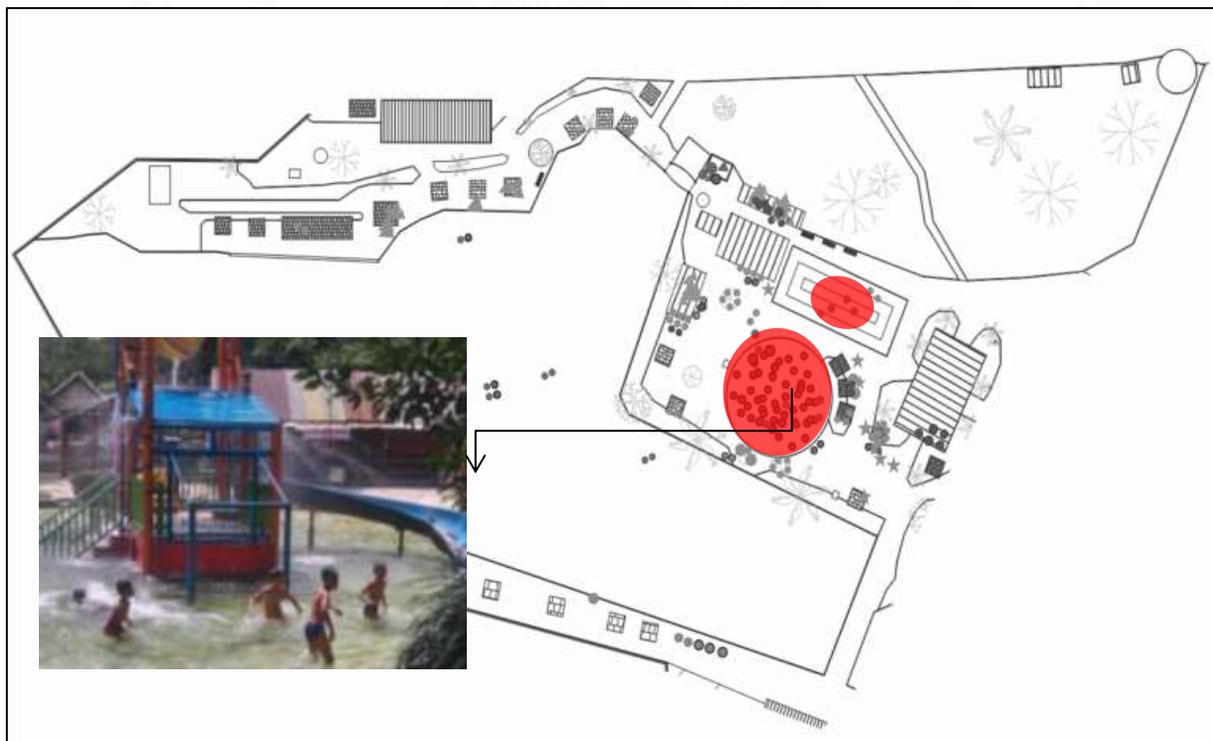
a. Hari kerja

Berikut adalah pemanfaatan zona 4 pada saat hari kerja disajikan dengan gambar overlay pemetaan yang dilakukan saat hari kerja, pada siang (11.00) dan sore hari (15.00).

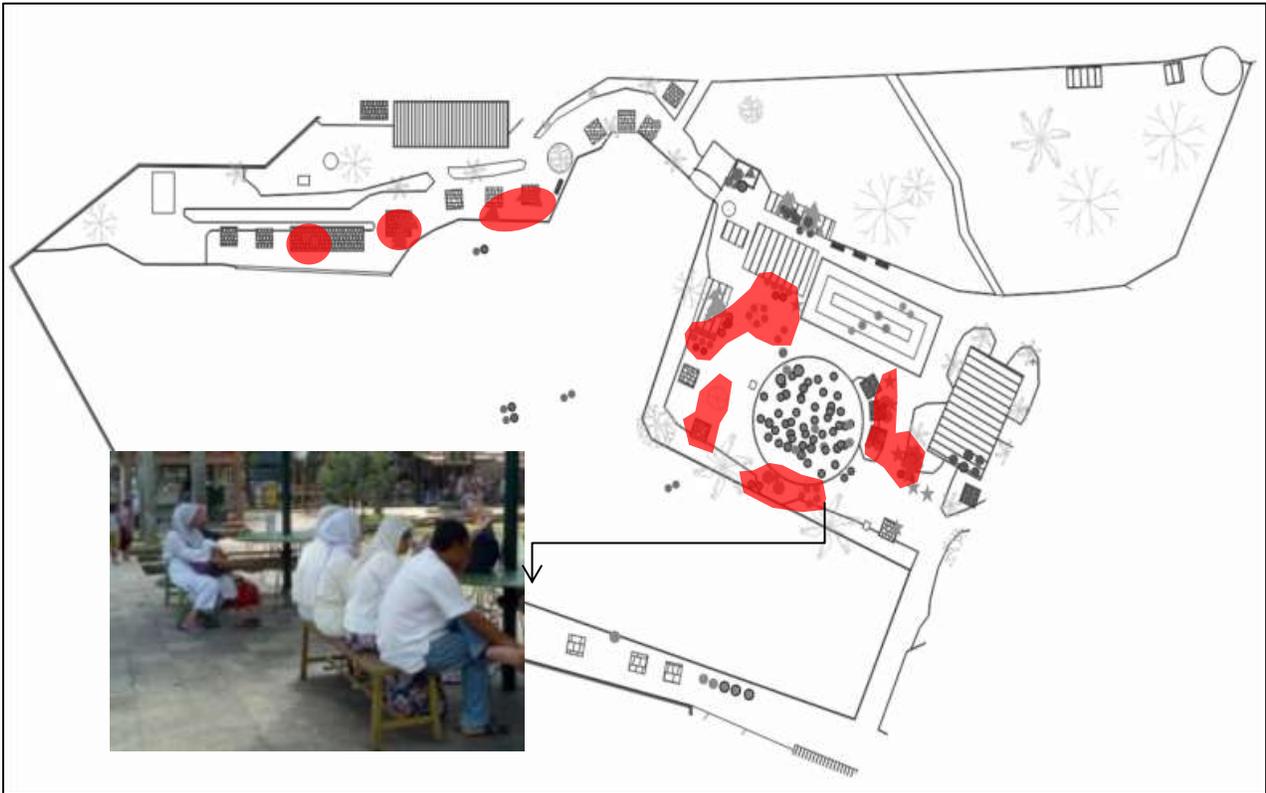


Gambar 4.89 Overlay place centered map hari Kerja zona 4 Taman Wisata Wendit

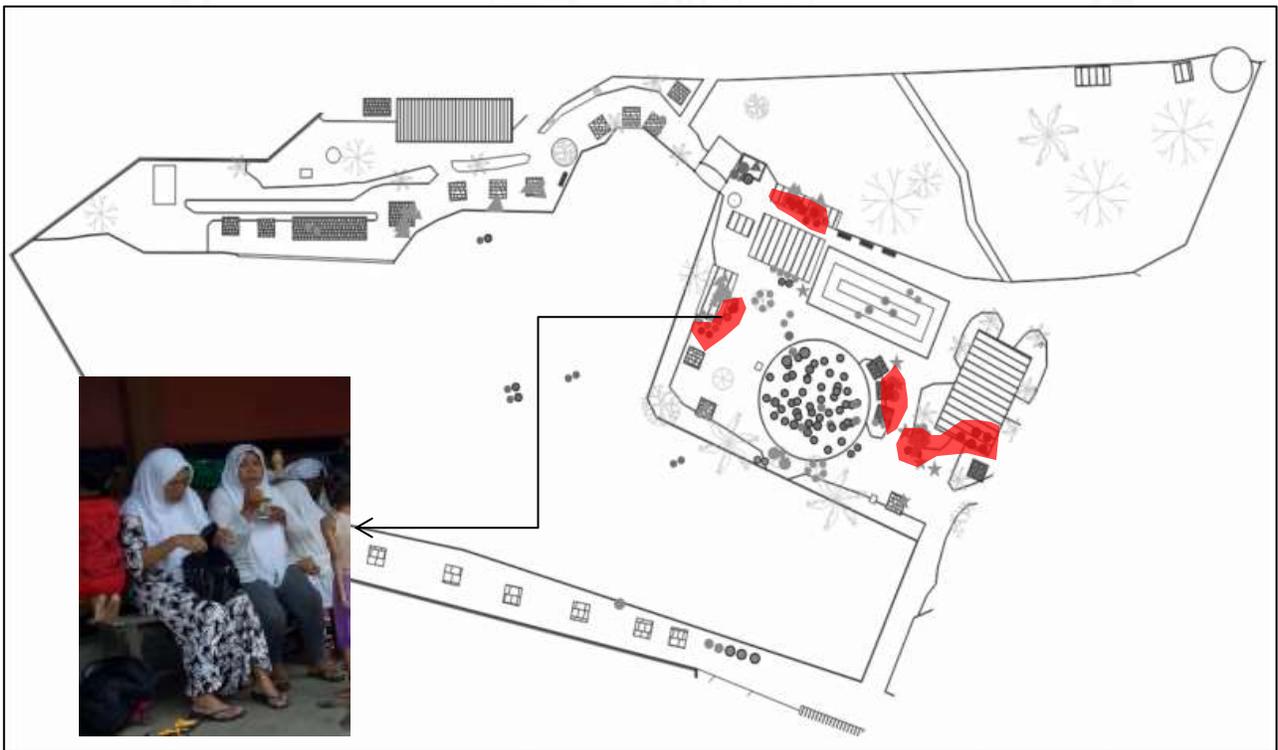
Pada zona 4 dimanfaatkan oleh pengunjung sebagai tempat berenang, duduk sambil ngobrol dan istirahat, makan, minum, memancing dan dapat juga naik perahu. Pengunjung anak-anak sangat gemar berenang di area kolam anak dimana kolam ini tidak dalam dan terdapat permainan anak. Untuk pengunjung yang duduk-duduk seringkali berada di gazebo sekitar kolam anak, biasanya pengunjung yang duduk berupa orang dewasa yang sedang menunggu anaknya yang sedang berenang. Untuk pengunjung yang duduk di area gazebo perahu, mereka duduk sambil menikmati suasana kolam perahu yang tenang. Pengunjung yang memancing berada di tepi kolam perahu, mereka duduk sambil menikmati suasana kolam. Untuk pengunjung yang naik perahu cenderung pengunjung dewasa dan anak-anak, mereka berputar di area kolam sambil mengobrol dan menikmati suasana. Untuk aktivitas pedagang kaki lima sendiri terdapat di area kolam anak yang merupakan area paling ramai di zona 4. Pedagang kaki lima ini menjual makanan dan minuman, seperti popmie, kopi dan bakso. Untuk pengelola pada zona 5, sebagian berjaga di kios-kios makanan, berjaga loket tiket kolam spa dan loket tiket naik perahu, dan juga ada pengelola yang bertugas membantu pengunjung naik ke perahu. Para pengelola berjaga sambil duduk dan saling mengobrol.



Gambar 4.90 Pola Pemanfaatan pengunjung berenang hari kerja zona 4



Gambar 4.91 Pola Pemanfaatan pengunjung duduk hari kerja zona 4



Gambar 4.92 Pola Pemanfaatan pengunjung makan hari kerja zona 4



Gambar 4.93 Pola Pemanfaatan pedagang kaki lima hari kerja zona 4

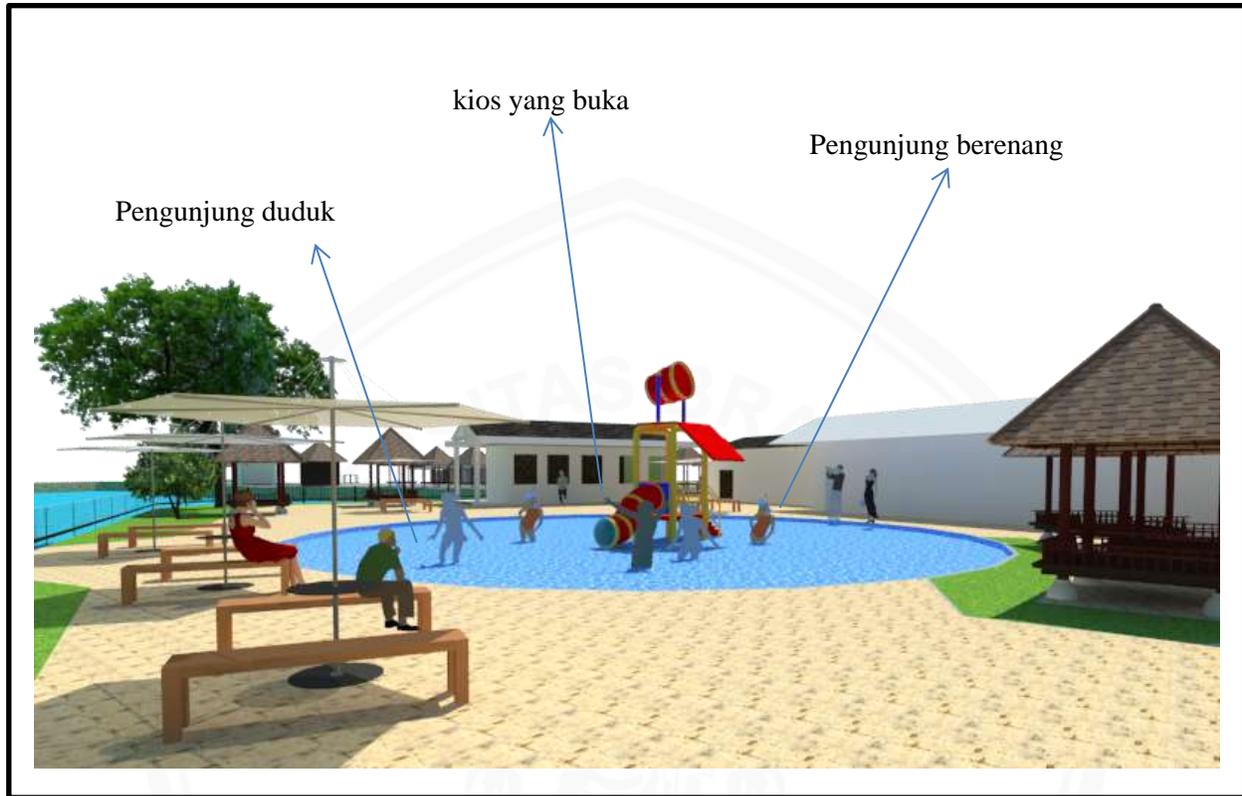


Gambar 4.94 Pola Pemanfaatan pengelola hari kerja zona 4

Untuk area yang memiliki intensitas aktivitas yang tinggi berada di area kolam anak dan kolam spa, dimana banyak anak-anak yang antusias untuk berenang di kolam tersebut, apalagi di kolam anak-terdapat papan seluncur yang sangat besar membuat anak-anak tertarik untuk bermain di kolam ini. Di sekitar area kolam terdapat banyak komponen seperti kios, gazebo dan kursi taman, dimana pengunjung dewasa dapat santai menunggu anak-anak ayng berenang. Untuk kolam spa buka saat hari kamis dan selasa saja, pengunjung yang berenang di area ini merupakan pengunjung yang dewasa, dimana kolam spa memiliki kedalaman sekitar 1.2 m. kolam ini lebih privat. Untuk area dengan intensitas rendah berada di kolam perahu, dimana yang duduk-duduk di gazebo ini cenderung merupakan pengelola taman, pengunjung jarang duduk di gazebo area perahu saat kerja. Area yang tidak terdapat aktivitas terdapat di area barat zona 4. Di area ini terdapat gazebo-gasebo yang kadang penutup atapnya sudah rusak dan letaknya paling ujung sehingga pengunjung malas datang ke area tersebut. Area yang tidak ada aktivitas juga berada di area kios dan panggung yang tudak digunakan kembali. Area ini terlalu ujung dan tidak ada fasilitas menarik yang dapatt dikunjungi pengunjung.

Tabel 4.10 Jumlah pelaku kegiatan Hari Kerja Zona 4								
Hari	Senin		Selasa		Rabu		Kamis	
	pkl 11.00	pkl 15.00	pkl 11.00	pkl 15.00	pkl 11.00	pkl 15.00	pkl 11.00	pkl 15.00
Jam								
Aktivitas Pengunjung								
Berenang	5	4	2		9	4	39	
Duduk	2	3	5		2		41	3
Bermain							2	
Berdiri						4	6	
Makan		21	3	4		3	2	15
Berfoto		3						3
Naik Perahu			4	2			2	
Memancing		1	5					
Pengelola								
Menjaga wahana	1	4	3	2	3	3	3	3
Menjaga Kios	3	3	2	2	3	2	4	2
Pedagang Kaki Lima								
Berjualan	2	2	3	2	1		2	1

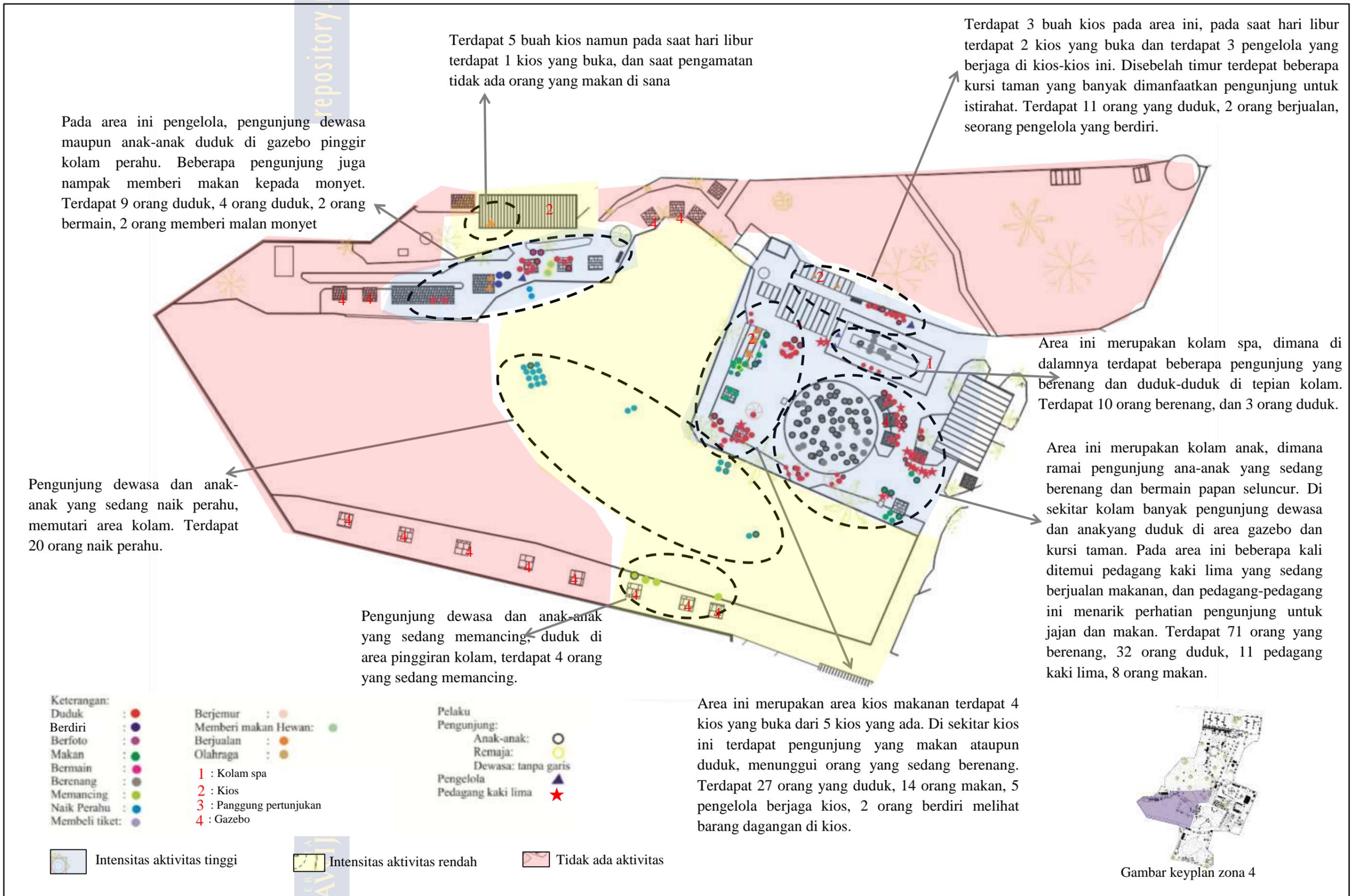
Pada zona 4 saat hari kerja aktivitas yang dominan adalah berenang dan duduk, dimana aktivitas ini lebih ramai pada saat siang hari.



Gambar 4.95 Ilustrasi pemanfaatan ruang area kolam anak zona 4 hari kerja

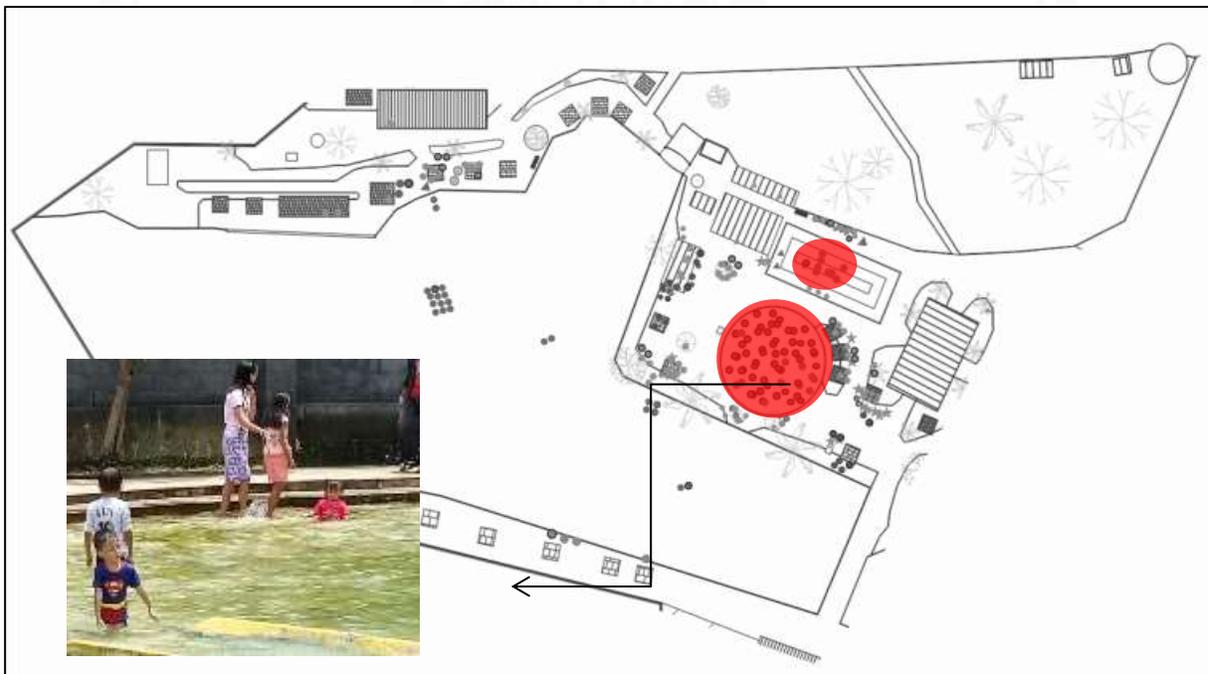
b. Hari libur

Berikut adalah pemanfaatan zona 4 pada saat hari libur disajikan dengan gambar overlay pemetaan yang dilakukan saat hari libur, pada siang (11.00) dan sore hari (15.00).



Gambar 4.96 Overlay place centered map hari libur zona 4 Taman Wisata Wendit

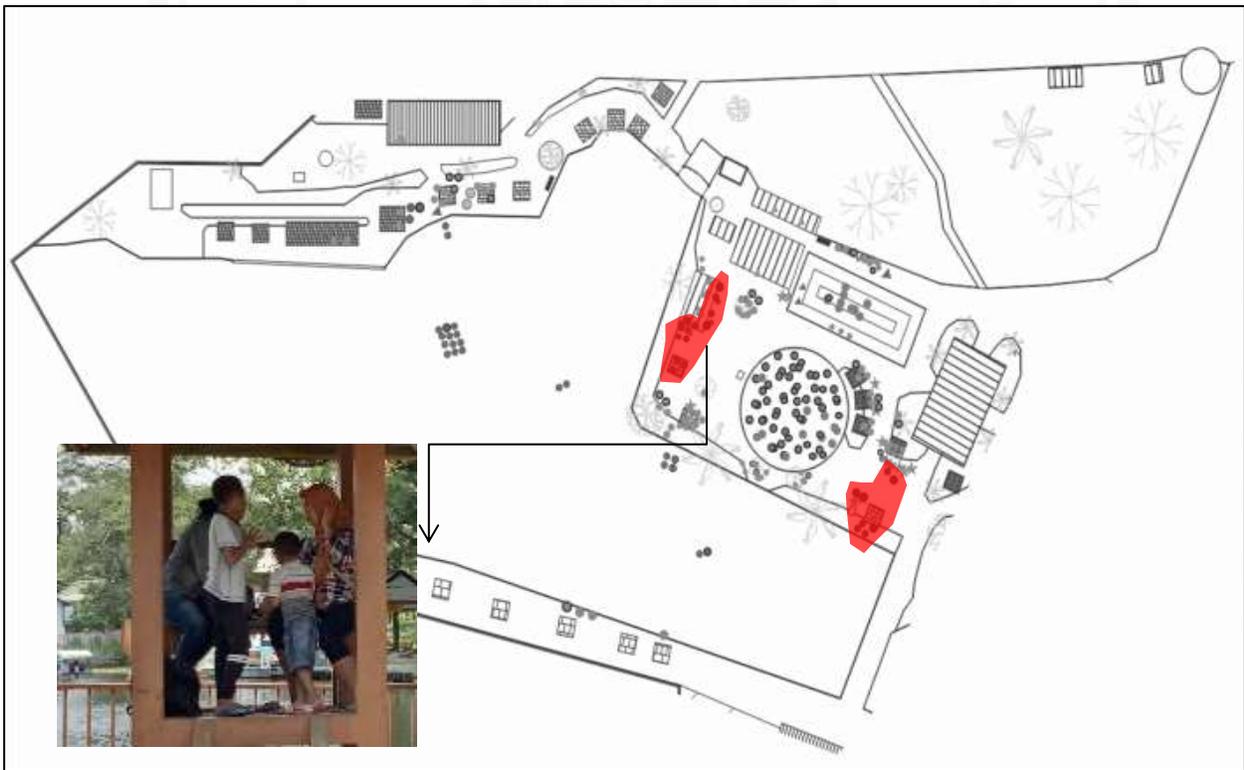
Pada zona 4 dimanfaatkan oleh pengunjung sebagai tempat berenang, duduk sambil ngobrol dan istirahat, makan, minum, memancing dan dapat juga naik perahu. Pengunjung anak-anak sangat gemar berenang di area kolam anak dimana kolam ini tidak dalam dan terdapat permainan anak. Untuk pengunjung yang duduk-duduk seringkali berada di gazebo sekitar kolam anak, biasanya pengunjung yang duduk berupa orang dewasa yang sedang menunggu anaknya yang sedang berenang. Untuk pengunjung yang duduk sering kali berada di area gazebo perahu, mereka duduk sambil menikmati suasana kolam perahu yang tenang. Pengunjung yang memancing berada di tepi kolam perahu, mereka duduk sambil menikmati suasana kolam. Untuk pengunjung yang naik perahu cenderung pengunjung dewasa dan anak-anak, mereka berputar di area kolam sambil mengobrol dan menikmati suasana. Untuk aktivitas pedagang kaki lima sendiri terdapat di area kolam anak yang merupakan area paling ramai di zona 4. Pedagang kaki lima ini menjual makanan dan minuman, seperti popmie, kopi dan bakso. Untuk pengelola pada zona 5, sebagian berjaga di kios-kios makanan, berjaga loket tiket kolam spa dan loket tiket naik perahu, dan juga ada pengelola yang bertugas membantu pengunjung naik ke perahu. Para pengelola berjaga sambil duduk dan saling mengobrol.



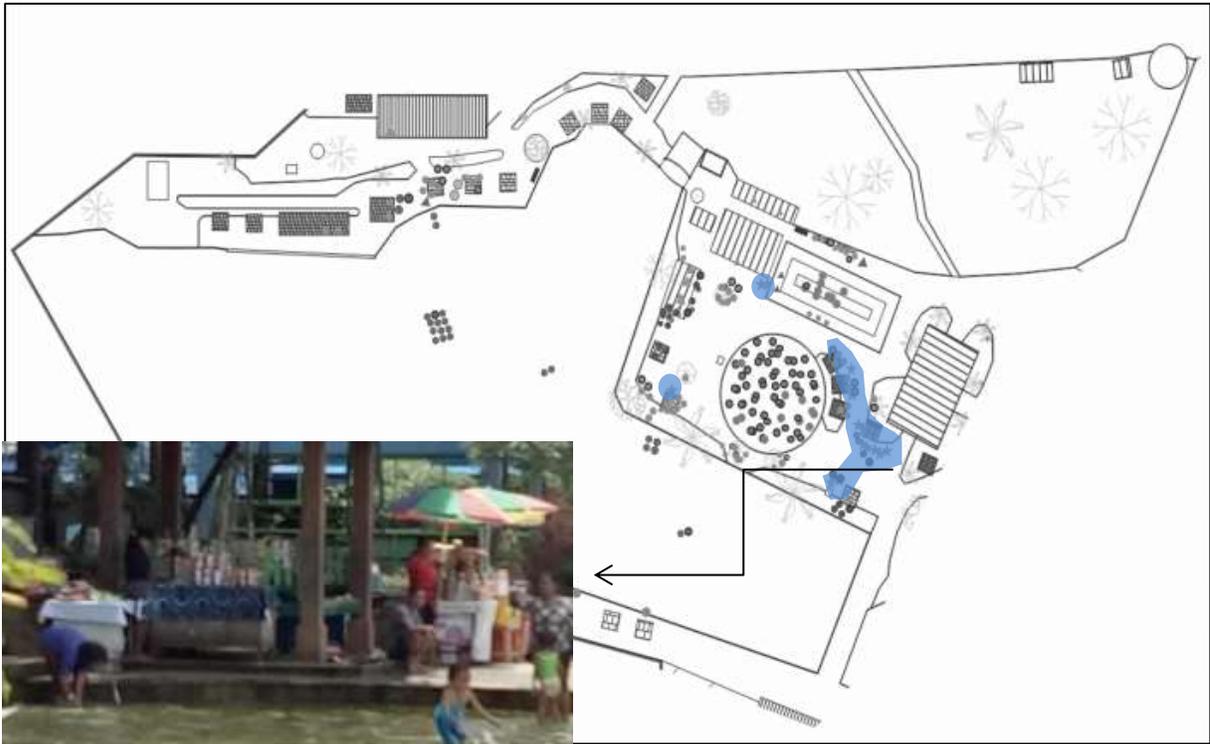
Gambar 4.97 Pola Pemanfaatan pengunjung berenang hari libur zona 4



Gambar 4.98 Pola Pemanfaatan pengunjung duduk hari libur zona 4



Gambar 4.99 Pola Pemanfaatan pengunjung makan hari libur zona 4



Gambar 4.100 Pola Pemanfaatan pedagang kaki lima hari libur zona 4



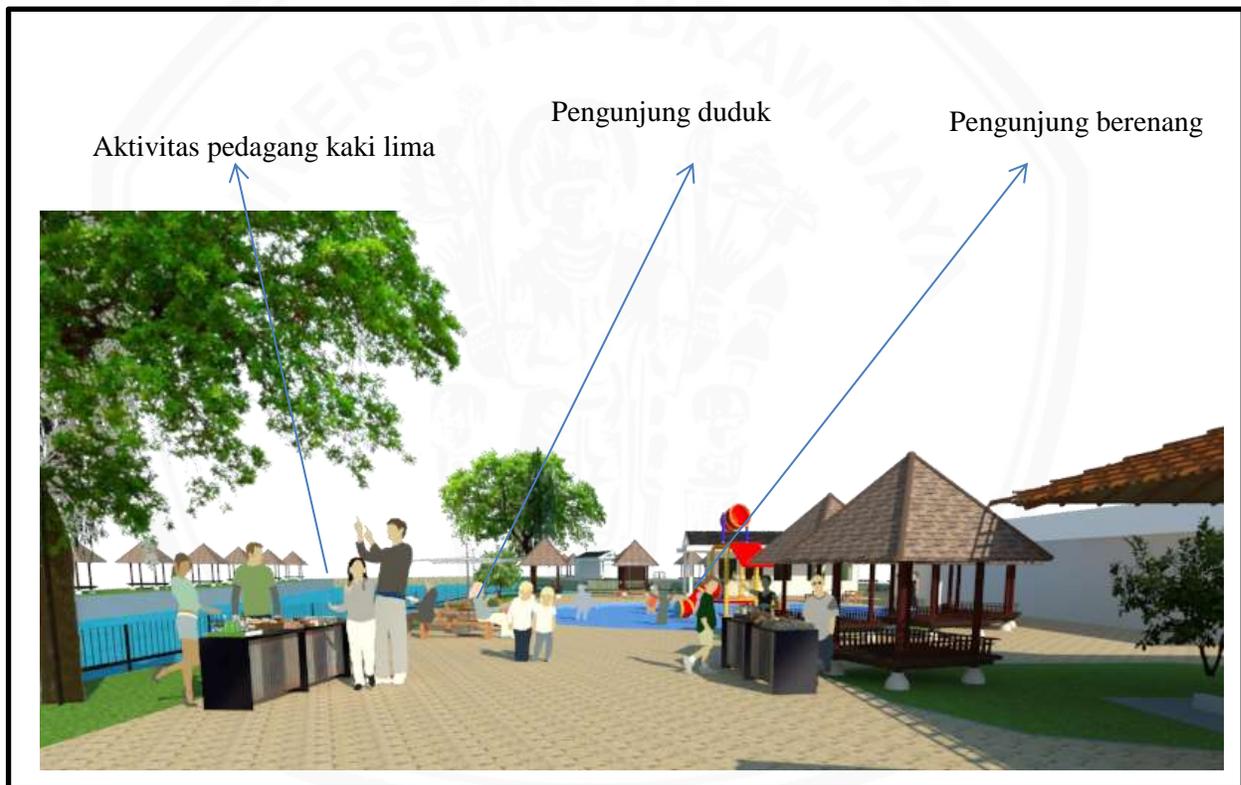
Gambar 4.101 Pola Pemanfaatan pengelola hari libur zona 4

Untuk area yang memiliki intensitas aktivitas yang tinggi berada di area kolam anak dan kolam spa, dimana banyak anak-anak yang antusias untuk berenang di kolam tersebut, apalagi di kolam anak-terdapat papan seluncur yang sangat besar membuat anak-anak tertarik untuk bermain di kolam ini. Di sekitar area kolam terdapat banyak komponen seperti kios, gazebo dan kursi taman, dimana pengunjung dewasa dapat santai menunggu anak-anak yang berenang. Untuk kolam spa selalu buka pada saat hari libur, sabtu maupun minggu, pengunjung yang berenang di area ini merupakan pengunjung yang dewasa, dimana kolam spa memiliki kedalaman sekitar 1.2 m. kolam ini lebih privat karena dikelilingi berupa pembatas dinding. Selain itu yang ramai berada di area gazebo perahu, dimana pengunjung banyak yang memanfaatkan gazebo untuk istirahat, berkumpul dan ada juga yang memberi makan kepada monyet. Untuk area dengan intensitas rendah berada di kios makanan area perahu dimana hanya terdapat 1 pengelola yang berjaga kios dan tidak ada pengunjung yang membeli. Selain itu area dengan intensitas aktivitas yang rendah berada di gazebo sebelah selatan dengan tanda kuning, dimana aktivitas yang ada hanya memancing yang dilakukan oleh 4 orang. Area yang tidak terdapat aktivitas terdapat di area barat zona 4. Di area ini terdapat gazebo-gasebo yang kadang penutup atapnya sudah rusak dan letaknya paling ujung sehingga pengunjung malas datang ke area tersebut. Area yang tidak ada aktivitas juga berada di panggung yang tidak digunakan kembali. Area ini terlalu ujung dan tidak ada fasilitas menarik yang dapat dikunjungi pengunjung. Tidak adanya aktivitas karena tidak ada hal yang mengundang perhatian pengunjung ke area ini.

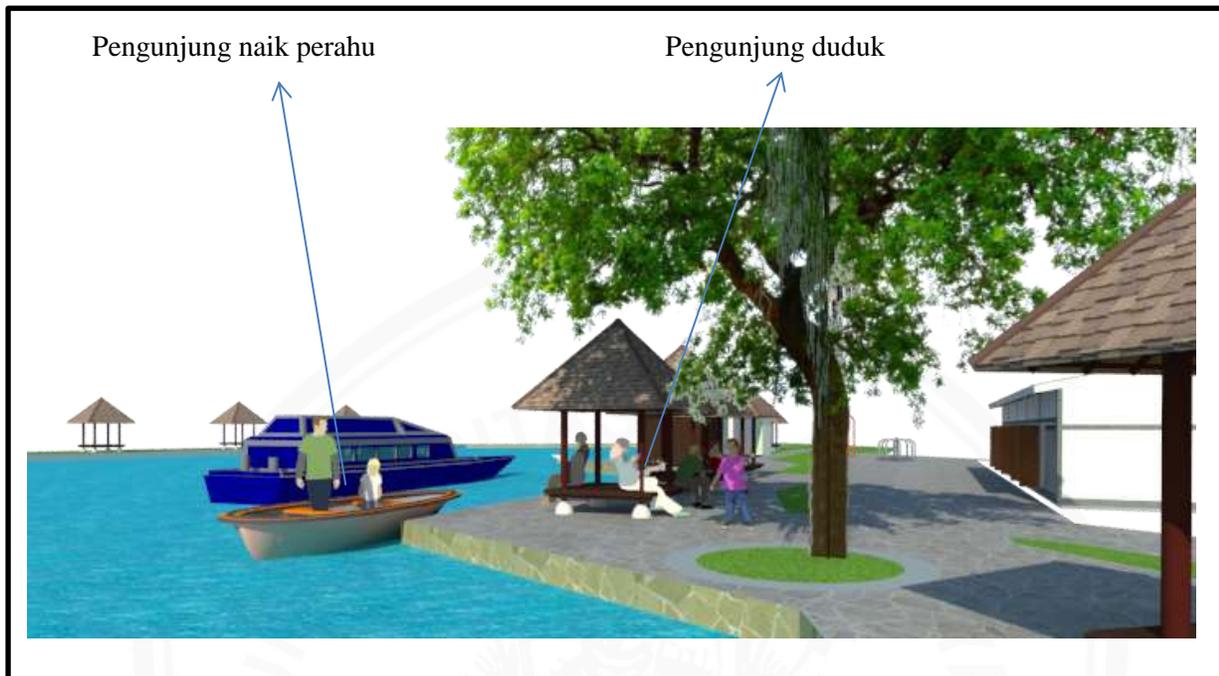
Tabel 4.11 Jumlah pelaku kegiatan Hari Libur Zona 4				
Hari	Sabtu		Minggu	
	pkl 11.00	pkl 15.00	pkl 11.00	pkl 15.00
Aktivitas Pengunjung				
Berenang	46	7	30	21
Duduk	39	20	48	22
Bermain			2	
Berdiri	2		3	13
Makan	4	16	19	16
Berfoto				
Naik Perahu	6		16	4
Memancing			4	3

Memberi Makan Monyet	2			
Pengelola				
Menjaga wahana	3	2	4	4
Menjaga Kios	4	5	5	5
Pedagang Kaki Lima				
Berjualan	8	10	6	5

Pada zona 4 saat hari libur aktivitas yang dominan adalah berenang dan duduk, dimana aktivitas ini lebih ramai pada saat siang hari. Jumlah pelaku aktivitas yang ada lebih banyak saat hari libur dibandingkan dengan hari kerja.



Gambar 4.102 Ilustrasi pemanfaatan ruang area kolam anak zona 4 hari libur



Gambar 4.103 Ilustrasi pemanfaatan ruang area kolam perahu zona 4 hari libur

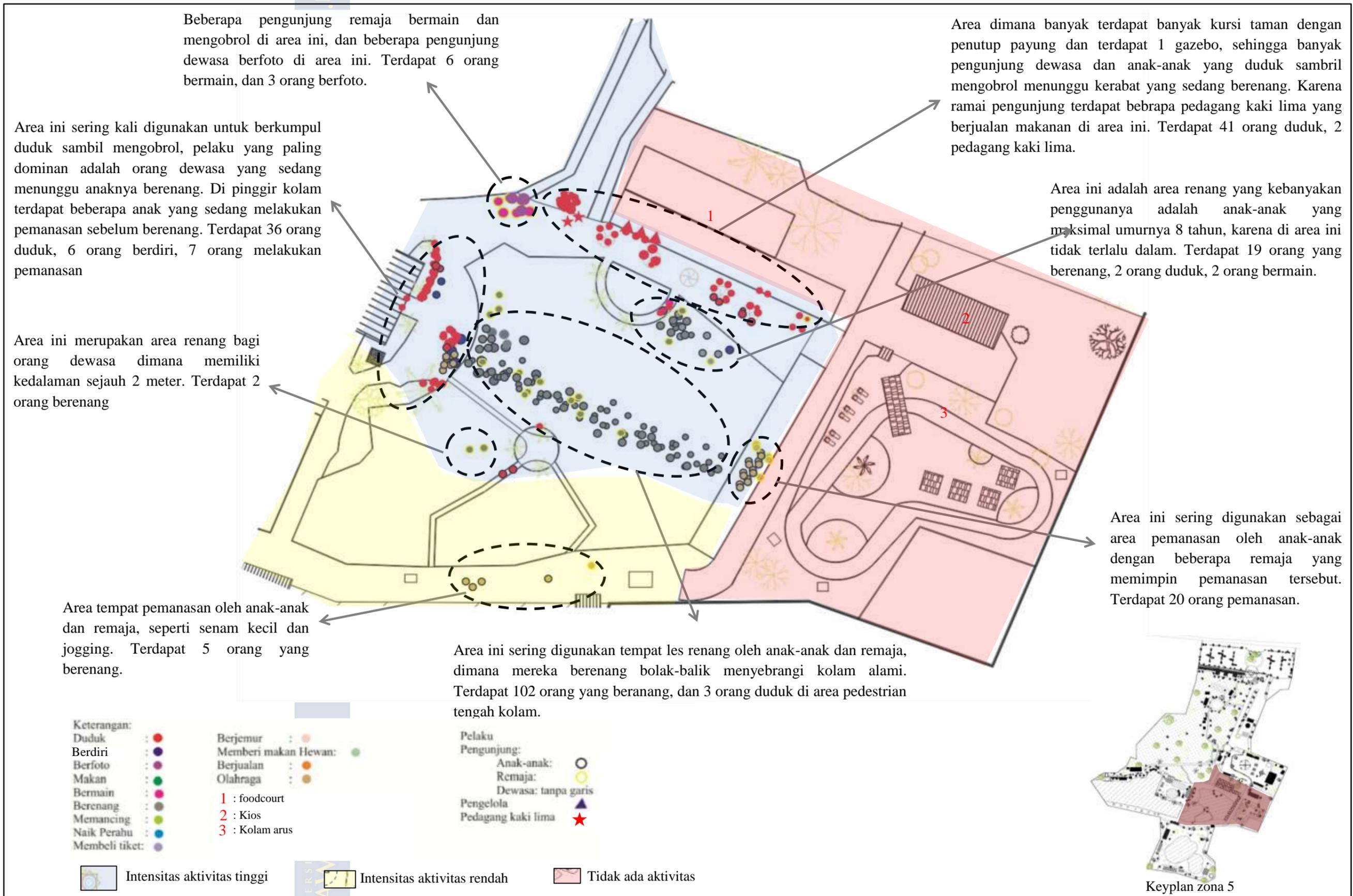
4.5.5 Pemanfaatan ruang zona 5

Zona 5 merupakan area kolam yang terdiri atas 2 kolam, kolam alami dan kolam arus. Kolam alami merupakan kolam dengan area yang paling luas memiliki kedalaman 1,2-2 meter sehingga dapat digunakan oleh semua kalangan umur. Kolam alami memiliki alas dan dinding berupa batu alam. Di sekitar kolam alami banyak kursi taman dengan penutup payung, dimana pengunjung dapat duduk sambil menunggu dan menikmati view yang ada. Area kolam alami terdapat beberapa komponen fix seperti bangunan pendopo, kamar mandi dan foodcourt. Pendopo seringkali digunakan untuk istirahat bagi pengunjung, kamar mandi merupakan tempat pengunjung berbilas setelah selesai berenang, dan juga terdapat foodcourt dimana bangunan ini tidak pernah digunakan lagi dan tidak pernah ada pengelola yang berjualan di sana. Area kolam alami merupakan bukan area yang teduh dimana pohon-pohon yang ada kebanyakan berupa pohon palem yang memberikan view langit dan komponen fix unsur air yang baik. Area kolam alami paling ramai pada saat sore hari saat hari kerja dimana abanyak anak-anak yang sedang les renang yang sambil ditemi oleh orang tua mereka.

Untuk area kolam arus, merupakan area yang hanya buka pada saat hari minggu dan pengunjung dikenakan biaya tambahan untuk masuk ke area ini. Kolam arus merupakan kolam yang menyerupai arus sungai dimana oran yang renang akan terus berputar mengarungi lintasan kolam tersebut. Kolam ini memiliki ketinggian 1 meter dimana alas dan dinding kolamnya terbuat dari keramik. Disekitar kolam terdapat public furniture berupa kursi yang diperuntukan untuk berjemur dan juga meja-meja untuk menaruh barang. D area kolam arus terdapat komponen fix seperti gazebo, rumah ban, kios makanan, dan kamar mandi. Kolam arus dapat digunakan oleh semua kalangan umur. Selanjut akan dijelaskan mengenai pemanfaatan ruang zona 2 pada saat hari kerja dan hari libur

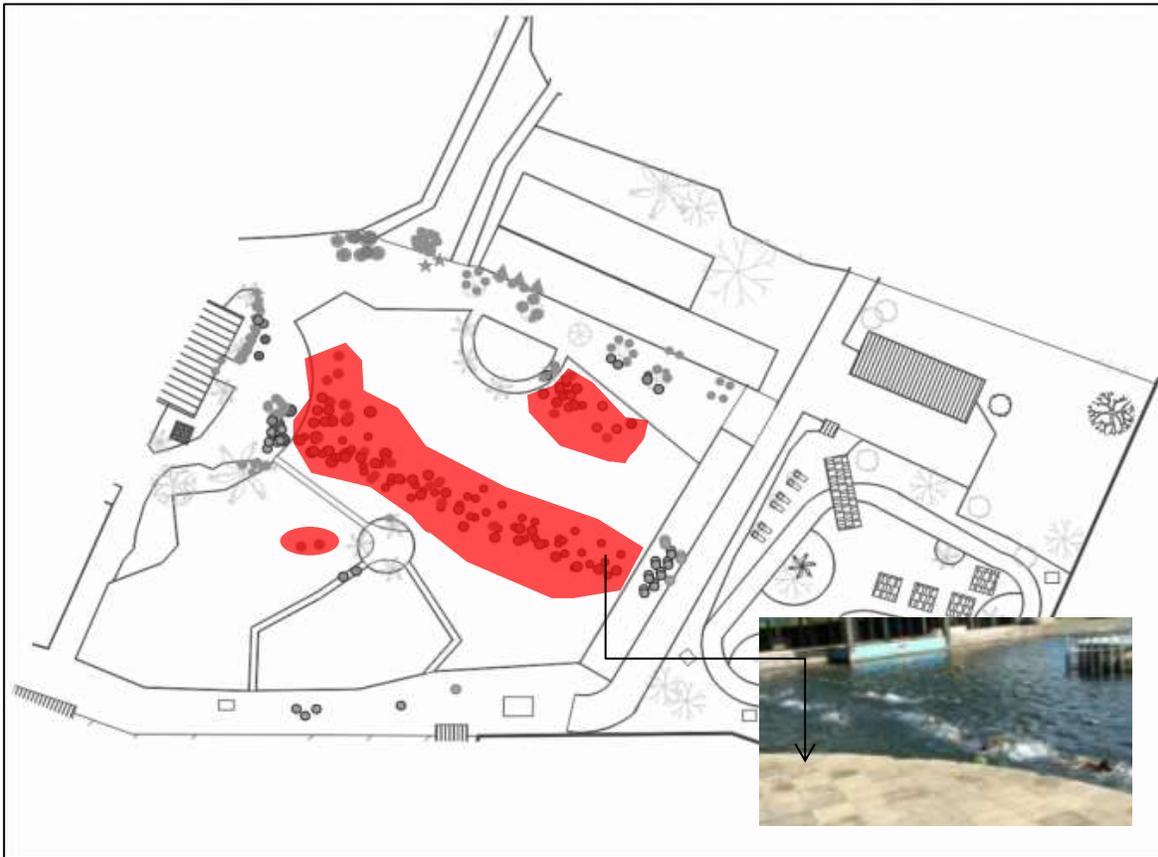
a. Hari kerja

Berikut adalah pemanfaatan zona 5 pada saat hari kerja disajikan dengan gambar overlay pemetaan yang dilakukan saat hari kerja, pada siang (11.00) dan sore hari (15.00).

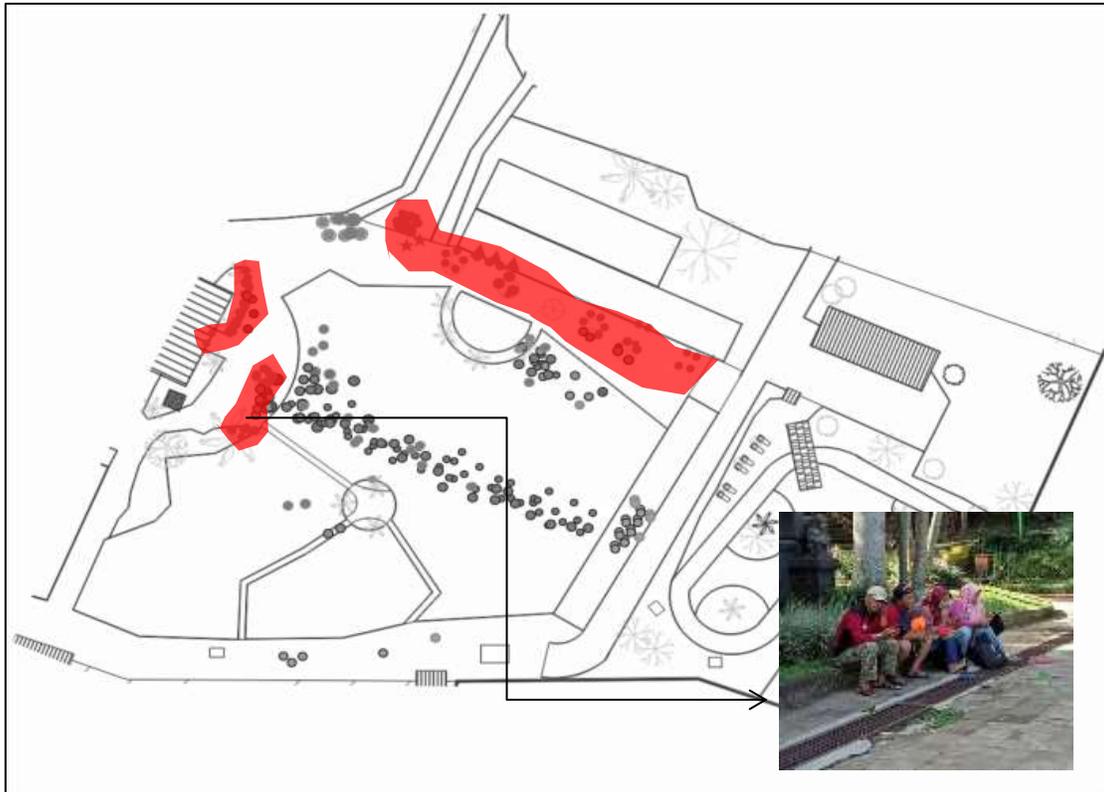


Gambar 4.104 Overlay place centered map hari Kerja zona 5 Taman Wisata Wendit

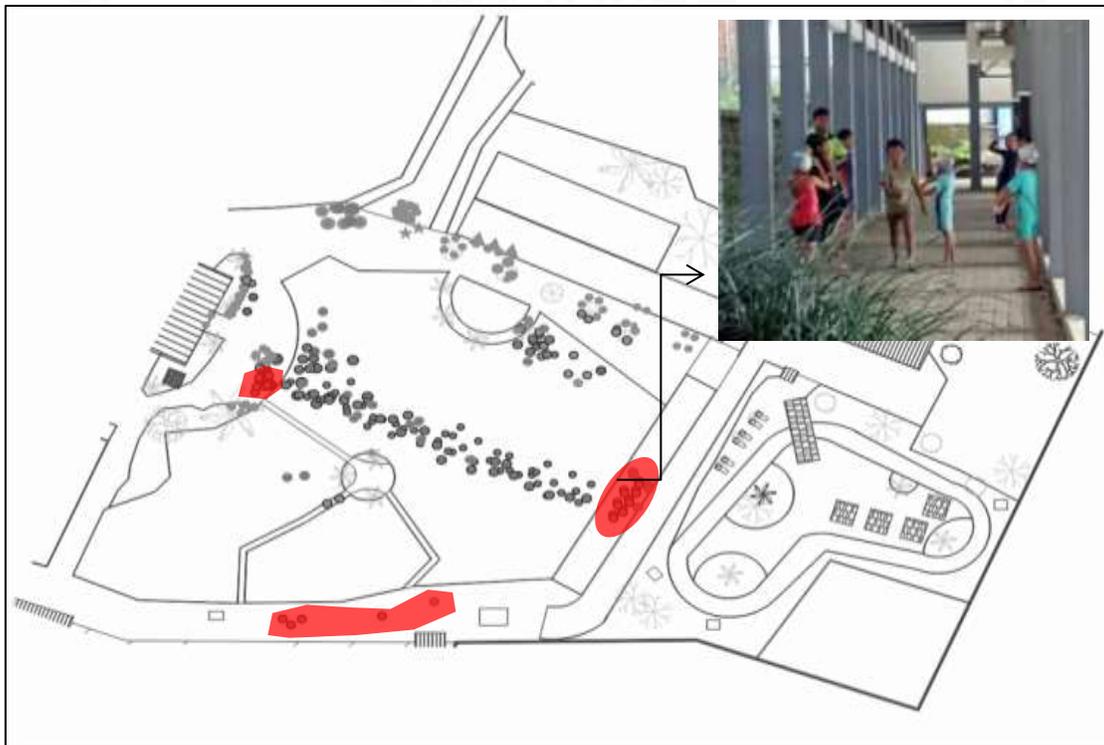
Pada zona 5 pemanfaatan saat hari kerja yang paling utama adalah sebagai tempat berenang dan berolahraga. Jam yang paling ramai adalah jam 15.00 dimana jam saat pengunjung melakukan les renang. Anak-anak yang melakukan les renang tak mungkin datang sendiri, para orang tua yang menemani mereka menunggu sambil duduk, mengobrol dan istirahat di sekitar area kolam. Pada saat pengamatan pada jam 11.00 jumlah pengunjung yang melakukan kegiatan di zona ini tidak sebanyak saat jam 15.00. Pada zona 5 terdapat 2 pedagang kaki lima yang menjual makanan seperti bakso, popmie, kacang dan minuman. Di area ini pengelola hanya duduk mengawasi pengunjung yang beraktivitas saja, tidak ada aktivitas khusus seperti menjaga tiket atau yang lain.



Gambar 4.105 Pola Pemanfaatan pengunjung berenang hari kerja zona 4



Gambar 4.106 Pola Pemanfaatan pengunjung duduk hari kerja zona 4



Gambar 4. 107 Pola Pemanfaatan pengunjung olah raga hari kerja zona 4



Gambar 4.108 Pola Pemanfaatan pedagang kaki lima kerja zona 4

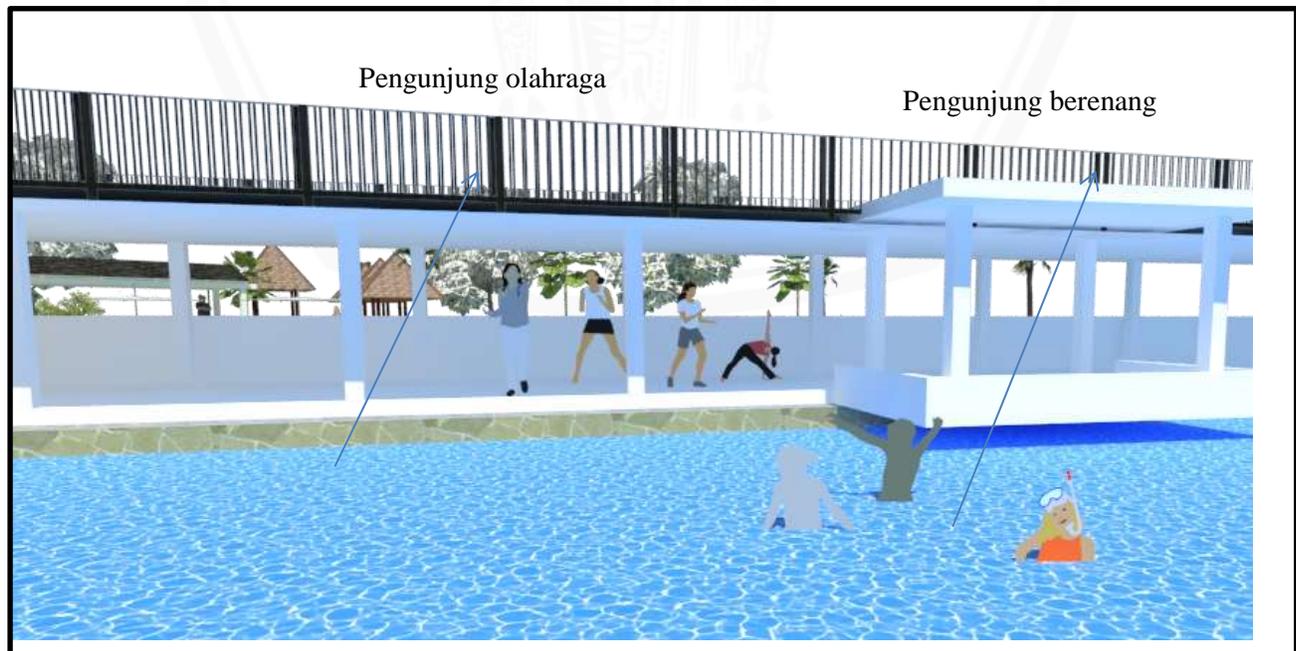
Intensitas aktivitas yang paling ramai tentu saja berada di kolam alami dimana aktivitas yang paling dominan adalah berenang. Kolam ini sangat luas, sejuk dan alami di air kolamnya sehingga banyak orang yang suka melakukan les renang di kolam pemandian utama wendit ini. Tak hanya di area kolam, di sekitar area kolam alami juga sangat ramai dengan aktivitas pilihan seperti duduk, berfoto dan bermain. Untuk area dengan intensitas aktivitas yang rendah berada di zona 5 bagian selatan, dimana hanya digunakan sebagai olahraga karena memang tidak banyak terdapat komponen lansekap yang menarik sebagai pengunjung, hanya terdapat jalur pedestrian dengan lebar 3 meter. Kolam alami di bagian selatan juga lebih sepi karena area kolam sebelah sini memiliki kedalaman yang lebih dari area-area lainnya. Area yang tidak terdapat aktivitas merupakan area foodcourt kolam alami dan area kolam arus. Kios yang terdapat di foodcourt kolam alami semuanya tutup dan tidak ada pengunjung yang masuk ke area tersebut. Untuk area kolam arus yang tidak memiliki aktivitas saat hari kerja karena memang kolam ini tidak dibuka dan hanya buka saat hari minggu saja, dikarenakan biaya

operasional yang tinggi ketika harus buka di setiap harinya. Biaya operasional tersebut tidak sesuai dengan pendapatan kolam arus ini, walaupun pengunjung memang akan dikenakan biaya tambahan ketika akan masuk ke area kolam arus.

Tabel 4.12 Jumlah pelaku kegiatan Hari Kerja Zona 5

Hari	Senin		Selasa		Rabu		Kamis	
	pkl 11.00	pkl 15.00						
Aktivitas Pengunjung								
Berenang	5	22	3	18	5	37		41
Duduk	4	23	3	20	5	27	6	20
Bermain					6		2	
Berdiri							2	1
Makan								
Olahraga		9		9		15		
Pengelola								
Duduk								1
Pedagang Kaki Lima								
Berjualan							1	

Pada saat hari kerja aktivitas yang dominan adalah berenang, area kolam alami ramai pada saat sore hari di setiap hari kerja, hal itu karena adanya kegiatan les renang aktivitas anak.

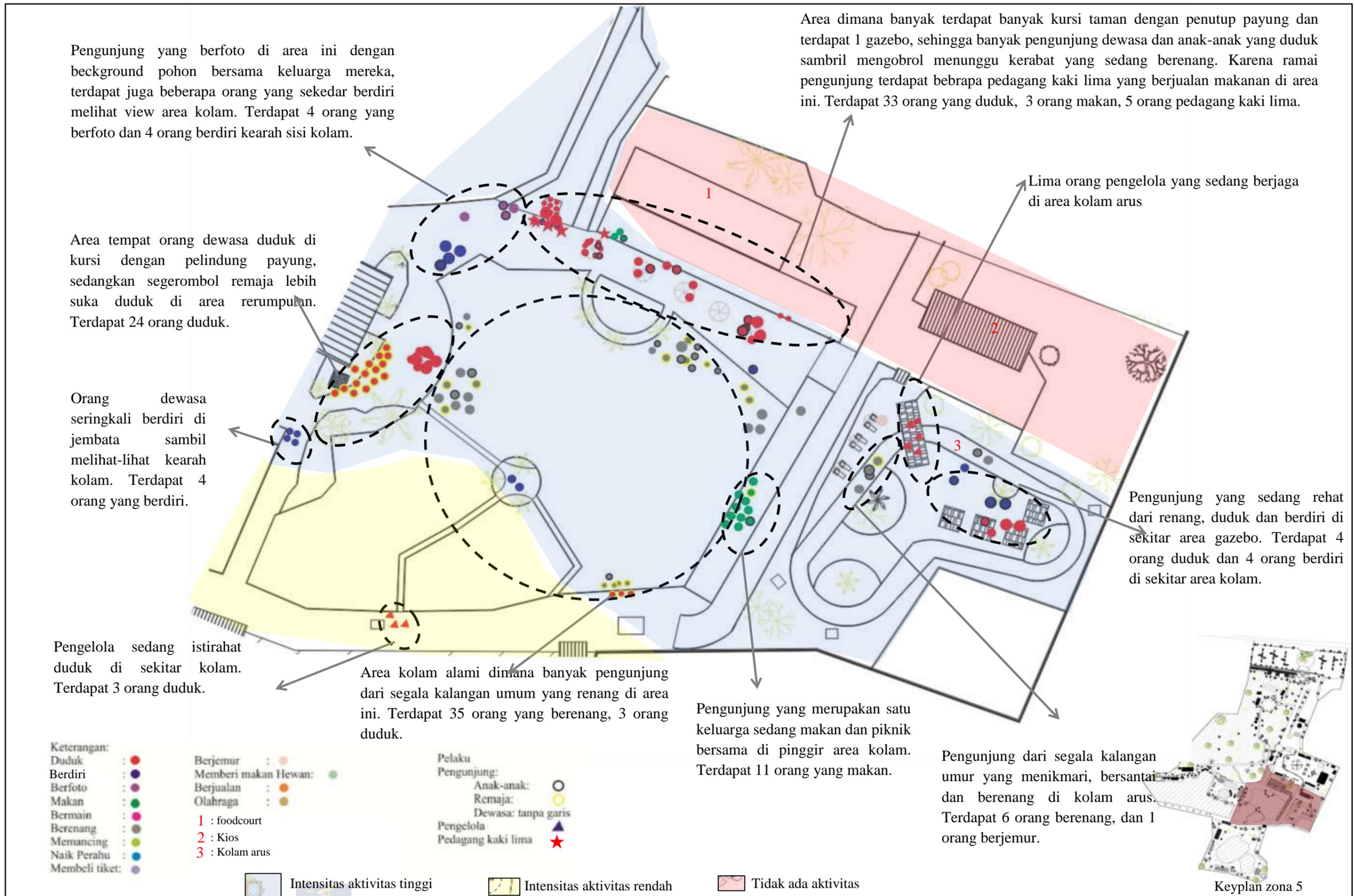


Gambar 4.109 Ilustrasi pemanfaatan ruang area kolam alami zona 5 hari kerja

b. Hari libur

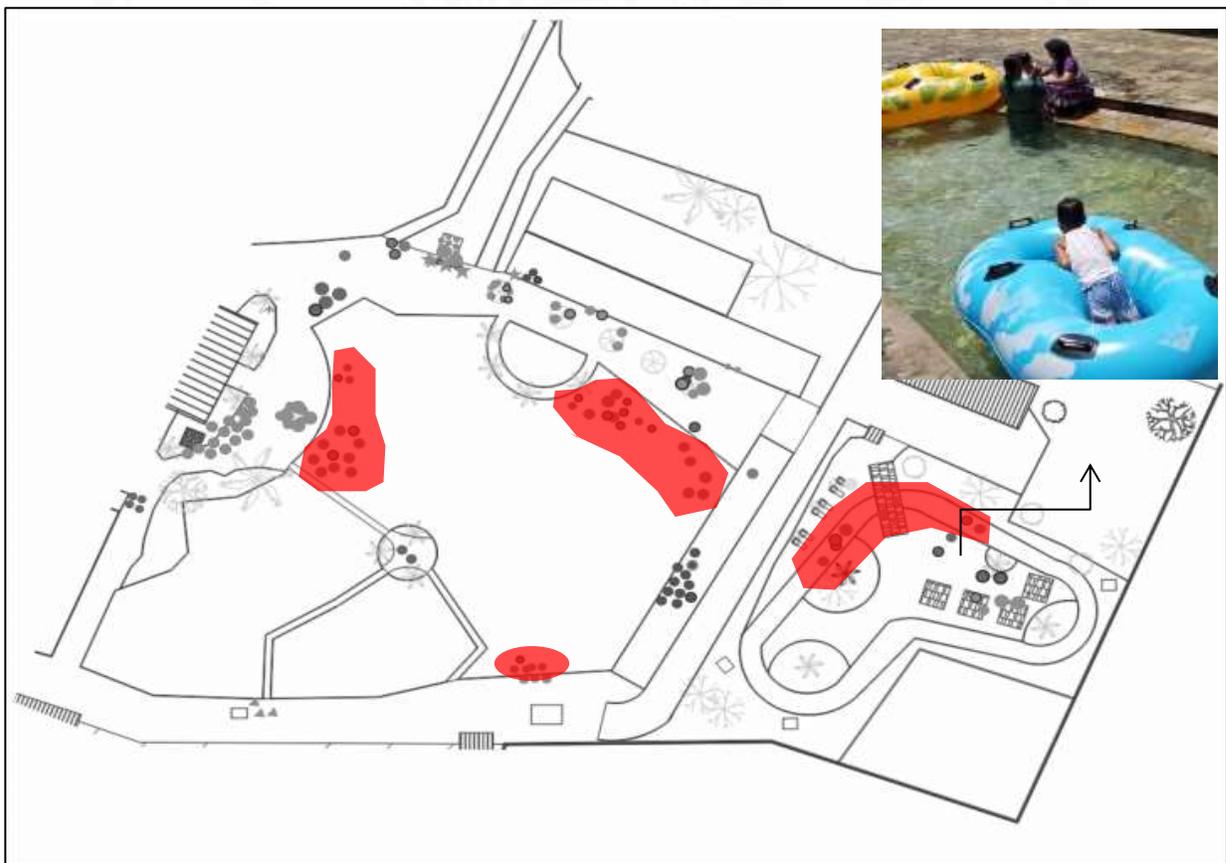
Berikut adalah pemanfaatan zona 5 pada saat hari libur disajikan dengan gambar overlay pemetaan yang dilakukan saat hari libur, pada siang (11.00) dan sore hari (15.00).





Gambar 4.110 Overlay place centered map hari Libur zona 5 Taman Wisata Wendit

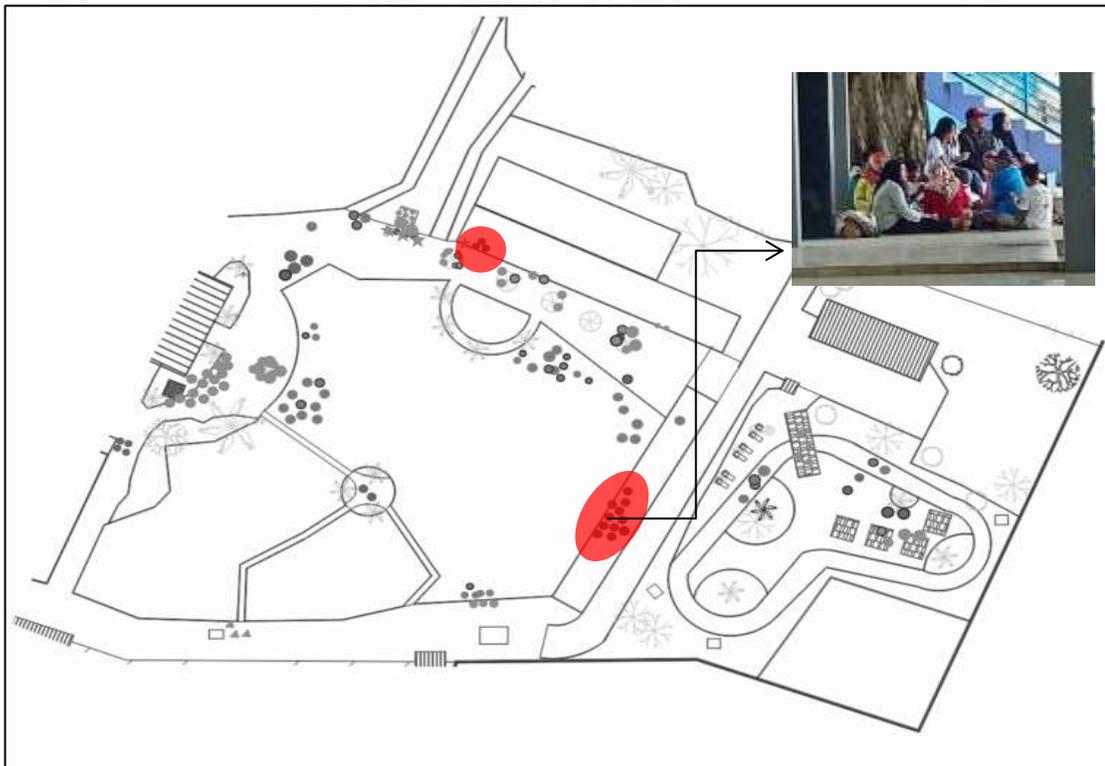
Pada zona 5 pemanfaatan saat hari libur yang paling utama adalah sebagai tempat berenang. Jam yang paling ramai adalah jam 11.00 dimana jam saat pengunjung bertamasya dengan keluarga mereka. Di sekeliling kolam alami banyak pengunjung dewasa, remaja maupun anak-anak duduk, mengobrol dan menikmati suasana bersama kerabat mereka. Di utara kolam alami terlihat beberapa pengunjung memanfaatkan view yang baik untuk foto bersama keluarga. Pengunjung juga memanfaatkan area-area dengan peneduhan untuk melakukan piknik, makan bersama dengan keluarga mereka. Pada kolam arus pengunjung lebih santai berenang mengikuti arus yang ada, beberapa pengunjung juga nampak duduk di area gazebo kolam arus, dan aja juga yang berjemur. Pada zona 5 saat hari libur jumlah pedagang kaki lima lebih banyak daripada hari kerja, pedagang kaki lima banyak berjualan di sisi kolaman alami bagian utara kolam alami yang banyak orang-orang berdatangan dan duduk di kolam alami.



Gambar 4.111 Pola Pemanfaatan pengunjung berenang hari libur zona 5



Gambar 4.112 Pola Pemanfaatan pengunjung duduk hari libur zona 5



Gambar 4.113 Pola Pemanfaatan pengunjung makan hari libur zona 5

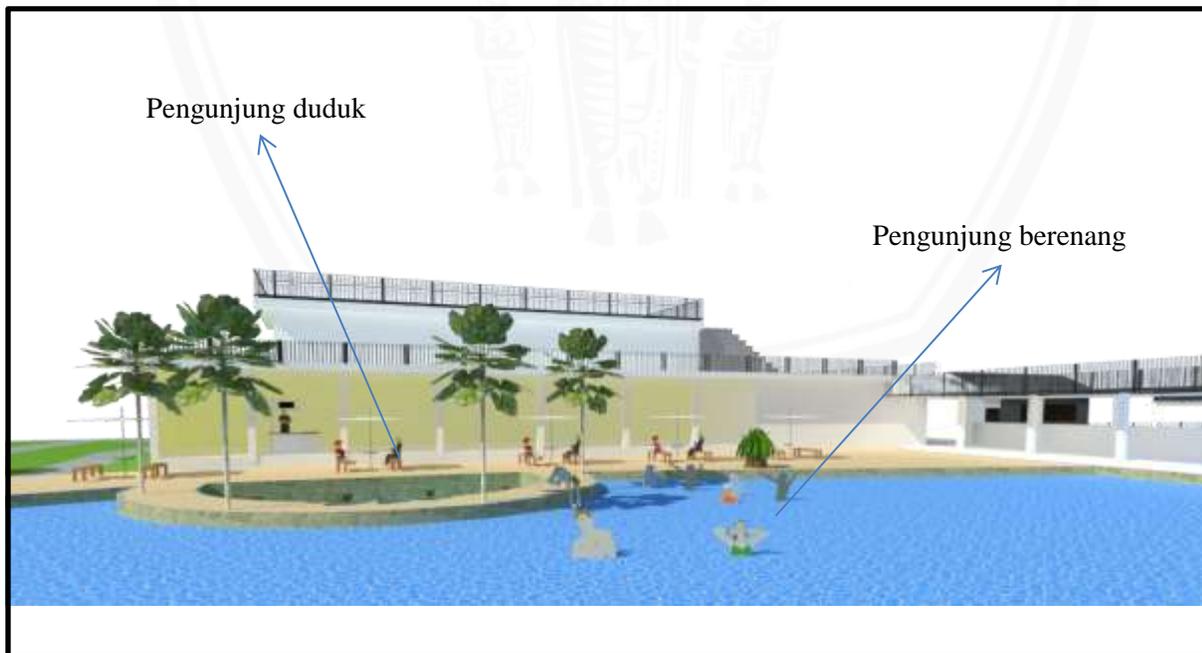


Gambar 4. 114 Pola Pemanfaatan pedagang kaki lima hari libur zona 5

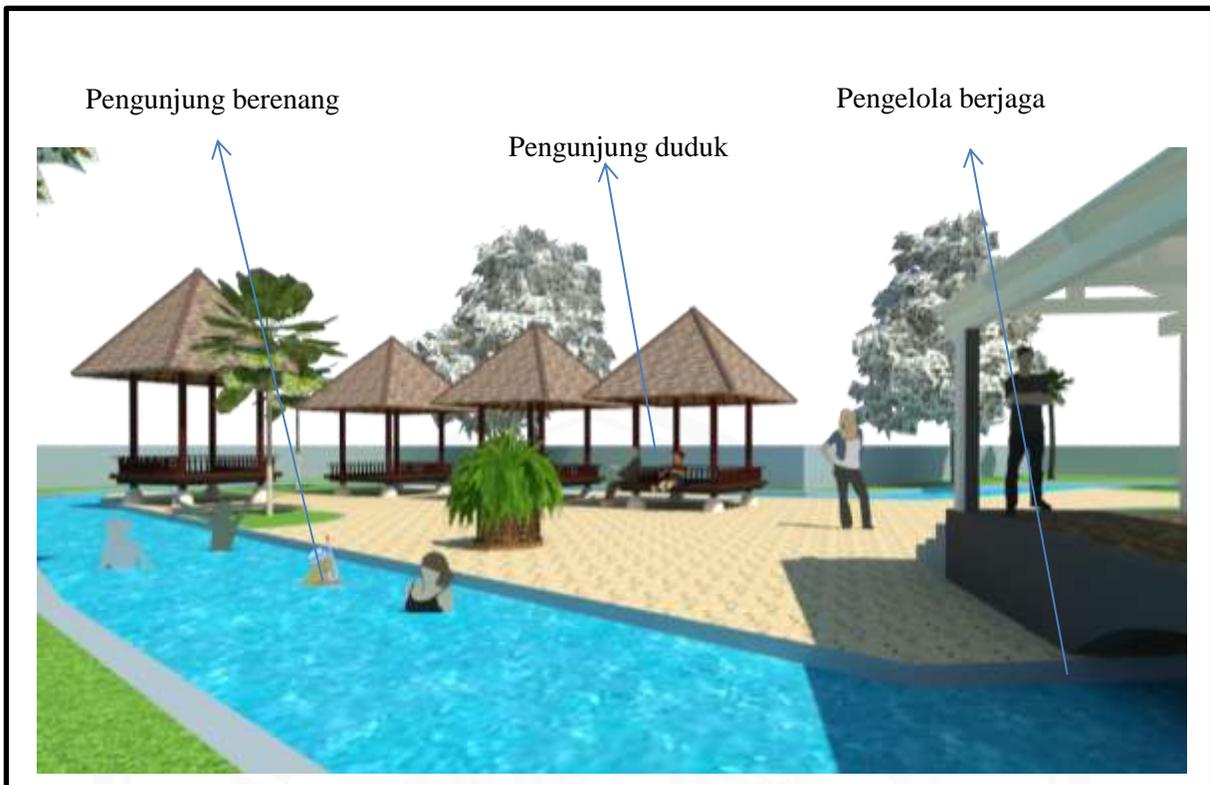
Intensitas aktivitas yang paling ramai tentu saja berada di kolam alami dan kolam arus dimana aktivitas yang paling dominan adalah berenang. Tak hanya di area kolam, di sekitar area kolam alami juga sangat ramai dengan aktivitas pilihan seperti duduk, berfoto dan bermain. Untuk area dengan intensitas aktivitas yang rendah berada di zona 5 bagian selatan, dimana hanya digunakan sebagai pengelola yang duduk dan pengunjung yang berlalu lalang, karena memang tidak banyak terdapat komponen lansekap yang menarik sebagai pengunjung, hanya terdapat jalur pedestrian dengan lebar 3 meter. Area yang tidak terdapat aktivitas adalah area foodcourt kolam alami dan kios kios yang berada di kolam arus. Di dua area ini tidak ada orang yang berjualan sepi dan agak kotor.

Tabel 4.13 Jumlah Intensitas Pelaku kegiatan Hari Libur Zona 5				
Hari	Sabtu		Minggu	
	pkl 11.00	pkl 15.00	pkl 11.00	pkl 15.00
Aktivitas Pengunjung				
Berenang	7	6	20	9
Duduk	21	7	35	10
Bermain				
Berdiri	7		5	6
Makan		3	10	
Berfoto			4	
Pengelola				
Duduk		3	2	
Berjaga			3	2
Pedagang Kaki Lima				
Berjualan			2	1

Aktivitas yang dominan pada saat hari libur adalah pengunjung yang duduk-duduk di sekitar area kolam alami, walaupun fungsi utama ini area ini adalah sebagai kolam pemandian. Aktivitas pada zona ini pada saat hari libur ramai ketika siang hari.



Gambar 4.115 Ilustrasi pemanfaatan ruan g area kolam alami zona 5 hari libur



Gambar 4.116 Ilustrasi pemanfaatan ruang area kolam arusa zona 5 hari libur

4.5.6 Pemanfaatan ruang zona 6

Zona ke enam adalah area waterboom di mana area ini hanya dibuka pada saat hari minggu. Alasan mengapa hanya buka di hari minggu pun sama dengan kolam arus. Untuk menyakalan pompa dan segala hal diperlukan biaya operasional yang besar, sehingga jika buka setiap hari pendapatannya tidak sebanding dengan jumlah pengunjung yang datang ke kolam waterboom ini walaupun untuk masuk ke area kolam waterboom dikenakan biaya tambahan. Saat hari sabtu ada 2 orang pengelola yang membersihkan area ini

Di dalam area waterboom terdapat 2 kolam, kolam pertama untuk anak-anak dan kolam kedua untuk ukuran remaja dan dewasa. Kedua kolam tersebut memiliki wahana seluncur sesuai dengan umurnya. Kolam anak memiliki penutup alas berupa batu alam, dan kolam dewasa memiliki penutup alas dan dinding berupa keramik. Di sekitar area kolam terdapat beberapa bangunan, yaitu 5 kios dan hanya 1 yang buka, ada 2 bangunan kamar mandi, dan 1 bangunan utilitas untuk kolam tersebut. Komponen lansekap yang terdapat di sekitar area kolam terdapat kursi taman dengan pelindung payung, banyak juga kursi taman dengan sandaran biasa yang untuk 3 orang, kursi-kursi ini adalah tempat urang-orang menaruh

barang bawaan atau menunggu kerabatnya yang sedang berenang. Selain itu di sekitarkolam terdapat banyak pohon palm yang memberikan view yang baik dan juga terdapat pohon-pohon dengan tajuk yang lebar sebagai peneduh. Area kolam memang sangat ramai pagai hari minggu jam 11.00.

Selanjutnya akan dijelaskan mengenai pemanfaatan ruang zona 6 pada saat hari libur yang dilakukan saat siang hari (11.00) dan sore hari (15.00).

a. Hari libur



Area ini merupakan terdapat bangunan kios dan kamarmandi, kios yang ada tidak digunakan kembali namun kamar mandinya masih digunakan. Bangunan ini digunakan area duduk oleh pengunjung dewasa, dan di depan bangunan tersebut terdapat banyak pengunjung dewasa yang duduk di kursi taman. Dan terdapat pengunjung dewasa yang mengambil foto dari waterboom tersebut. Terdapat 18 orang duduk, 1 orang berfoto.

Area ini merupakan terdapat bangunan kios dan pada area ini terdapat 1 kios yang buka dan dilamnya terdapat 1 orang pengelola yang berjualan, dan terdapat beberapa pengunjung yang makan. Terdapat 6 orang yang makan dan satu orang yang berjualan.

Area pengunjung duduk di kursi taman makan dan menunggu orang yang berenang. Terdapat 10 orang duduk, 3 orang makan, dan 2 orang berdiri.

Sepuluh orang pengelola yang berjaga di pintu masuk menuju area kolam waterboom.

Area ini banyak pengunjung yang duduk pada kursi taman dan area rerumpunan. Pengunjung memilih area yang rindang untuk duduk. Terdapat 15 orang yang duduk, 2 orang berdiri sambil mengobrol.

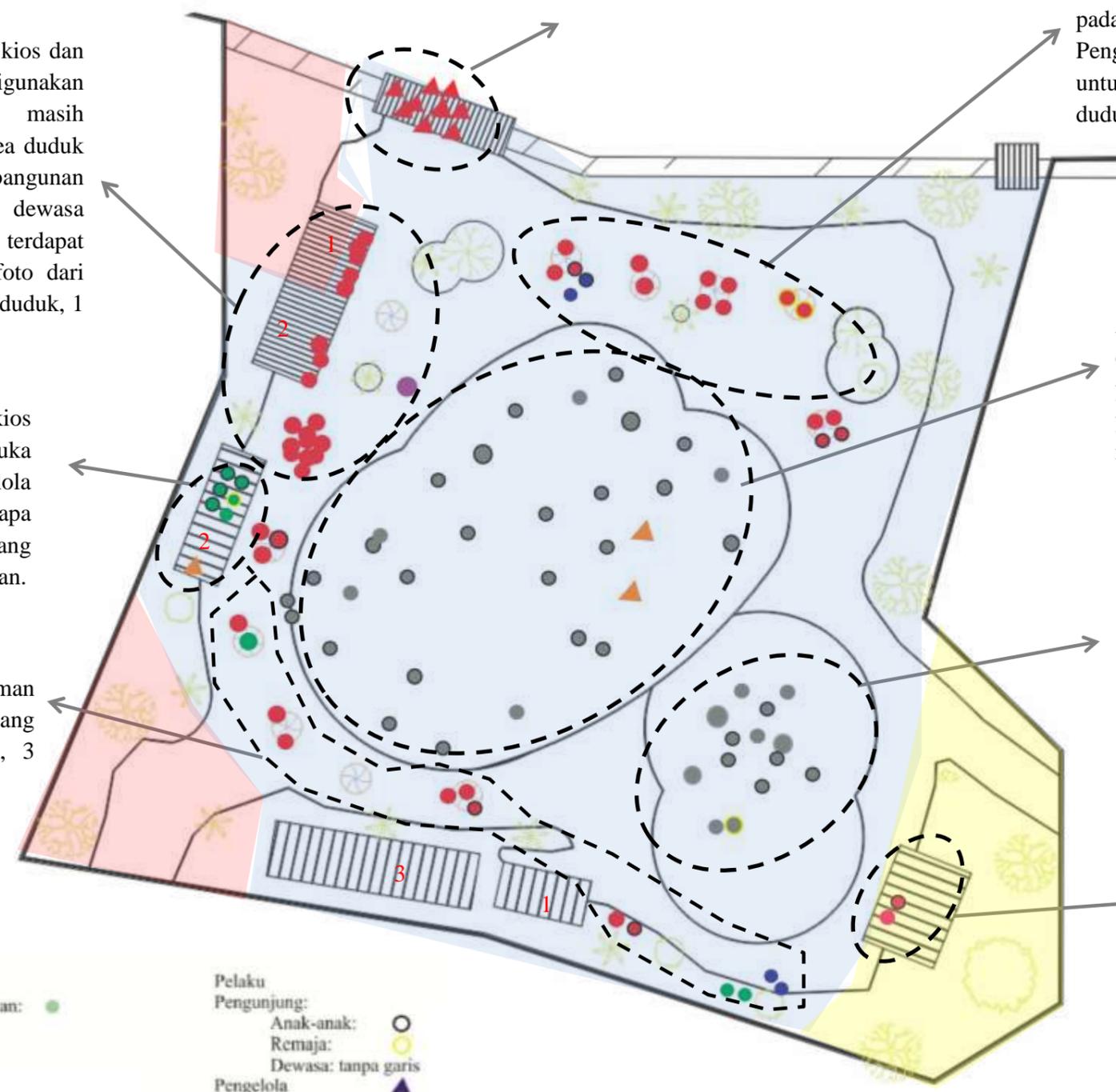
Area kolam anak dimana pelaku aktivitas yang dominan merupakan pengunjung anak-anak yang berenang dan bermain. Terdapat 29 orang yang berenang, dan 2 orang pengelola yang membersihkan kolam.

Area kolam dewasa dimana pelaku aktivitas yang dominan merupakan pengunjung remaja dan dewasa yang berenang. Terdapat 14 orang yang berenang.

Terdapat 1 pengunjung dewasa dan pengunjung anak-anak yang naik wahana waterboom

- | | | | |
|--------------------|---|-----------------------|---|
| Keterangan: | | | |
| Duduk | ● | Berjemur | ○ |
| Berdiri | ● | Memberi makan Hewan: | ● |
| Berfoto | ● | Berjualan | ● |
| Makan | ● | Olahraga | ● |
| Bermain | ● | 1 : Kamar Mandi | |
| Berenang | ● | 2 : Kios | |
| Memancing | ● | 3 : Bangunan Utilitas | |
| Naik Perahu | ● | | |
| Membeli tiket: | ● | | |
-
- | | | |
|--|---|---------------------|
| | ○ | Pelaku |
| | ○ | Pengunjung: |
| | ○ | Anak-anak: |
| | ○ | Remaja: |
| | ○ | Dewasa: tanpa garis |
| | ▲ | Pengelola |
| | ★ | Pedagang kaki lima |

- | | | | | | |
|--|-----------------------------|--|-----------------------------|--|---------------------|
| | Intensitas aktivitas tinggi | | Intensitas aktivitas rendah | | Tidak ada aktivitas |
|--|-----------------------------|--|-----------------------------|--|---------------------|



Keyplan zona 6

Gambar 4.117 Overlay place centered map hari Libur zona 6 Taman Wisata Wendit

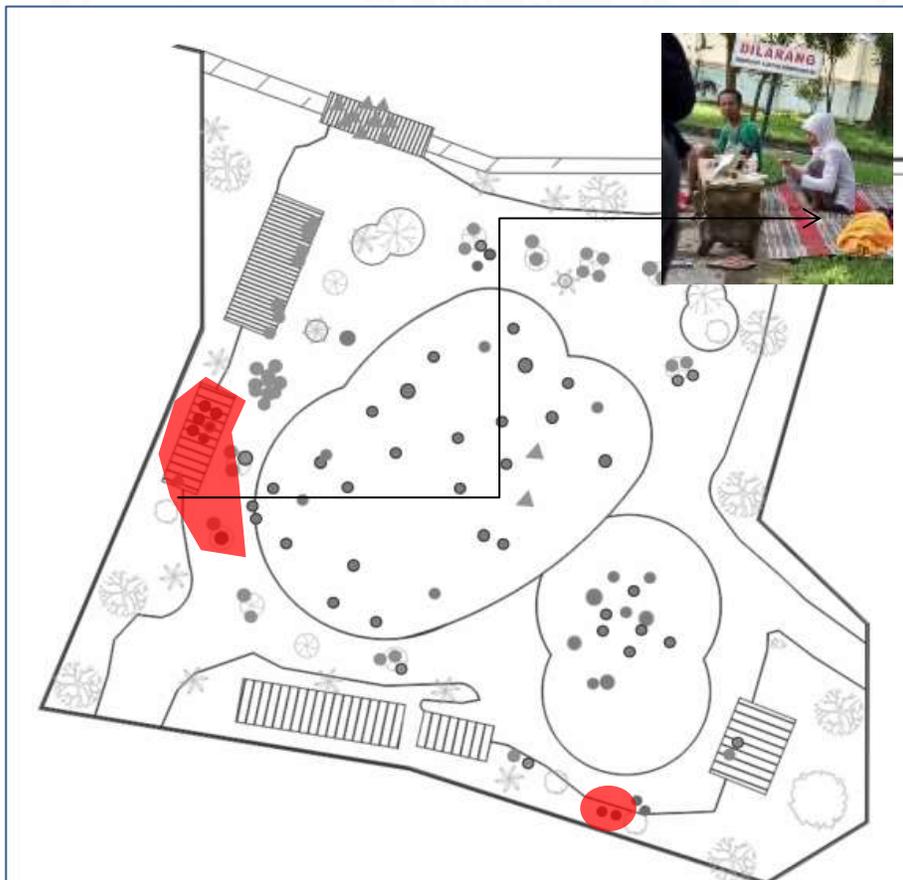
Pada zona 6 Pemanfaatan yang paling dominan adalah sebagai tempat berenang untuk anak-anak, remaja maupun dewasa. Aktivitas yang dilakukan pengunjung selain berenang tentu saja duduk di sekeliling area kolam, makan pada kios maupun kursi-kursi yang ada. Ada juga pengunjung yang sedang mengambil foto dari kerabatnya yang sedang berenang. Pada zona 6 ini tidak terdapat pedagang kaki lima. Untuk pengelola aktivitasnya adalah berjaga pada gazebo pintu masuk menuju area waterboom, menjaga kios yang buka serta membersihkan kolam pada saat hari sabtu.



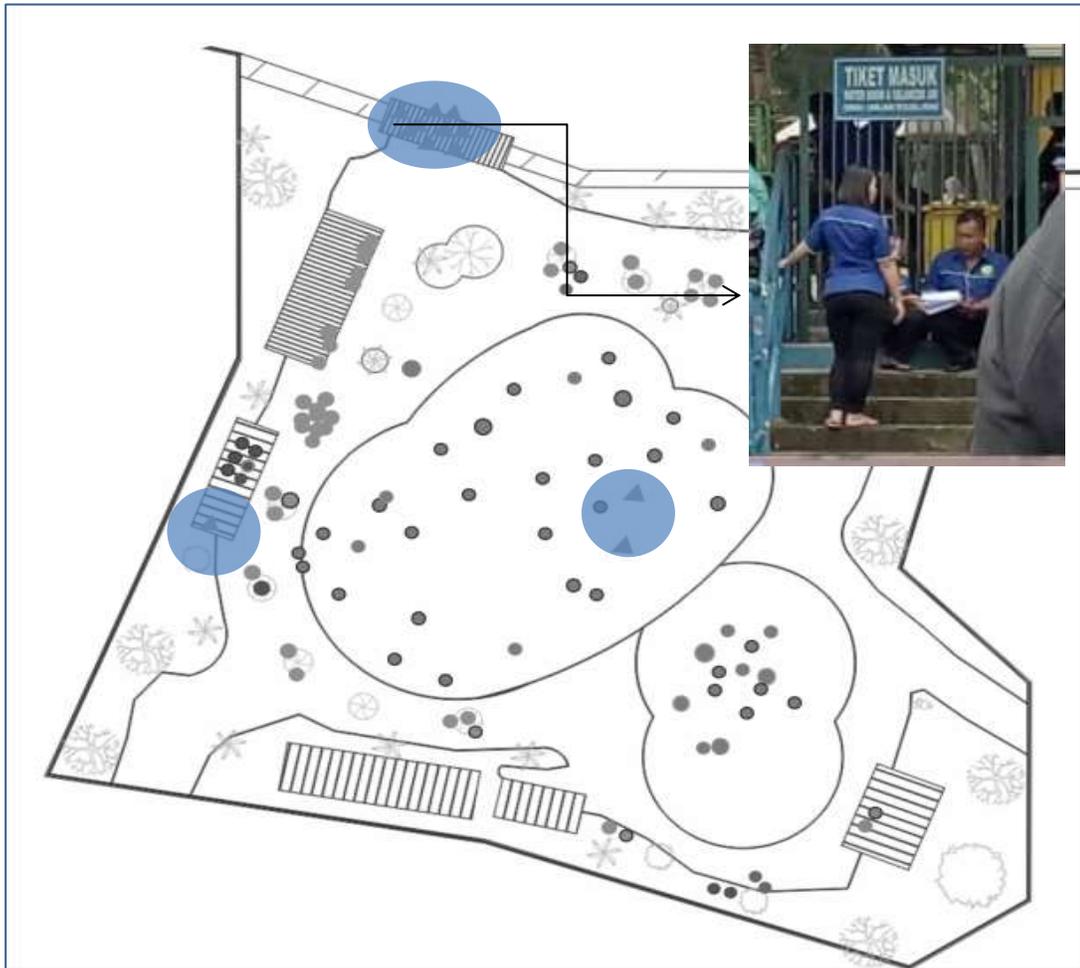
Gambar 4.118 Pola Pemanfaatan pengunjung berenang hari libur zona 6



Gambar 4.119 Pola Pemanfaatan pengunjung duduk hari libur zona 6



Gambar 4.120 Pola Pemanfaatan pengunjung makan hari libur zona 6

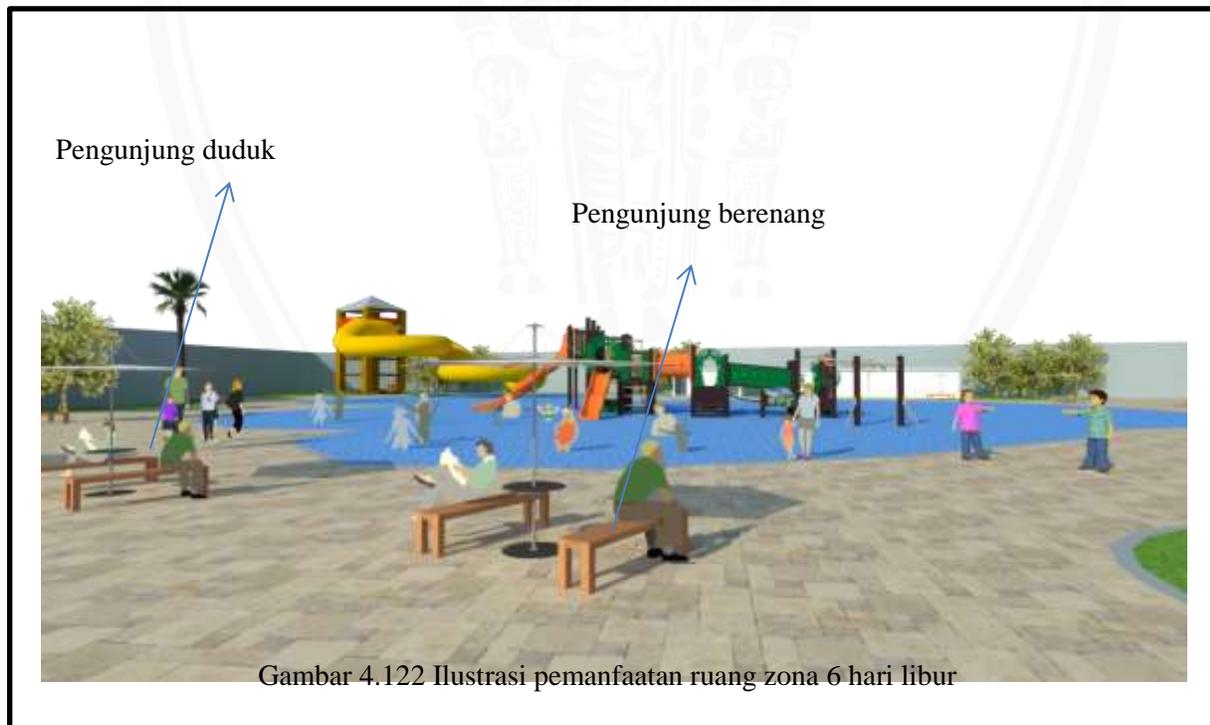


Gambar 4.121 Pola Pemanfaatan pengelola hari libur zona 6

Untuk intensitas aktivitas yang tinggi berada pada kolam dan sekitarnya seperti kursi taman kios dan kamar mandi. Sebagian besar area ini memiliki intensitas aktivitas yang tinggi. Untuk intensitas aktivitas yang rendah berada di wahana bermain dewasa, dimana selama pengamatan hanya 2 orang yang memanfaatkannya, karena wahana bermain yang tinggi dan tidak ada petugas yang berjaga. Untuk area yang tidak terdapat aktivitas adalah di area kios depan dekat pintu masuk dimana tidak ada kios yang buka, dari 4 kios yang ada. Selain itu di sebelah selatan yang berwarna merah terdapat jalur kendaraan yang sepi dan tidak ada aktivitas di sana.

Tabel 4.14 Jumlah pelaku kegiatan Zona 6 hari libur				
Hari	Sabtu		Minggu	
	pkl 11.00	pkl 15.00	pkl 11.00	pkl 15.00
Aktivitas Pengunjung				
Berenang			31	11
Duduk			26	18
Bermain			2	
Berdiri			2	
Makan			8	1
Berfoto				1
Pengelola				
Membersihkan Kolam	2			
Berjaga			5	5
Menjaga Kios			1	

Pada zona 6 yang buka pada saat hari libur, aktivitas dominannya adalah berenang rang ramai ketika siang siang hari.



Gambar 4.122 Ilustrasi pemanfaatan ruang zona 6 hari libur

4.6 Analisis Pola pemanfaatan ruang Taman Wisata Wendit

Dalam bab ini akan diterangkan mengenai hasil intepretasi peneliti terhadap apa yang terlihat di dalam setting. Data hasil observasi yang dipaparkan dalam bab sebelumnya merupakan kecenderungan pelaku aktivitas dalam pemanfaatan ruang pada area area tertentu. Hasil rekaman menunjukkan bagaimana pemanfaatan yang ada, dan ruang apa saja yang banyak dimanfaatkan dan ruangan apa saja yang kurang pemanfaatannya. Pada bab selanjutnya akan diketahui bagaimana kecenderungan pola pemanfaatan oleh pelaku kegiatan pada tiap tiap zona, dan area-rea mana yang pemanfaatannya buruk.

4.6.1 Analisis Pemanfaatan ruang

Analisis didasari oleh teori yang diacu terhadap data kecenderungan aktivitas yang terekam serta indikasi penyebabnya. Sistematika penulisan dimulai dengan review area apa saja yang ada pada zona tersebut, lalu disuguhkan peta overlay map yang menunjukkan signifikan aspek pemanfaatan ruang yang relevan. Peta tersebut akan disertai data narasi yang berisi aktivitas pelaku dan intensitas aktivitas yang ada, serta hubungan antara setting fisik dengan aktivitas yang terjadi. Analisis tiap aktivitas yang terekam kemudian di breakdown pada tabulasi pemanfaatan ruang dalam setiap lingkungan pengamatan.

Kecenderungan aktivitas yang diolah dalam tabulasi adalah aktivitas yang yang tidak sesuai dengan pemanfaatan yang ada. Aktivitas pelaku dangat dipengaruhi oleh keadaan fisik yang ada. Dengan kata lain data yang diolah dikhususkan pada perilaku yang cenderung mengarahkan kesan perencanaan ruang taman wisata menjadi kurang efektif. Suatu ruang dikatakan efektif jika penerapannya berhasil, tepat dan berlaku tanpa dilanggar. Implementasinya adalah penerapan ruang yang dilakukan oleh pelaku aktivitas sesuai dengan desainnya.

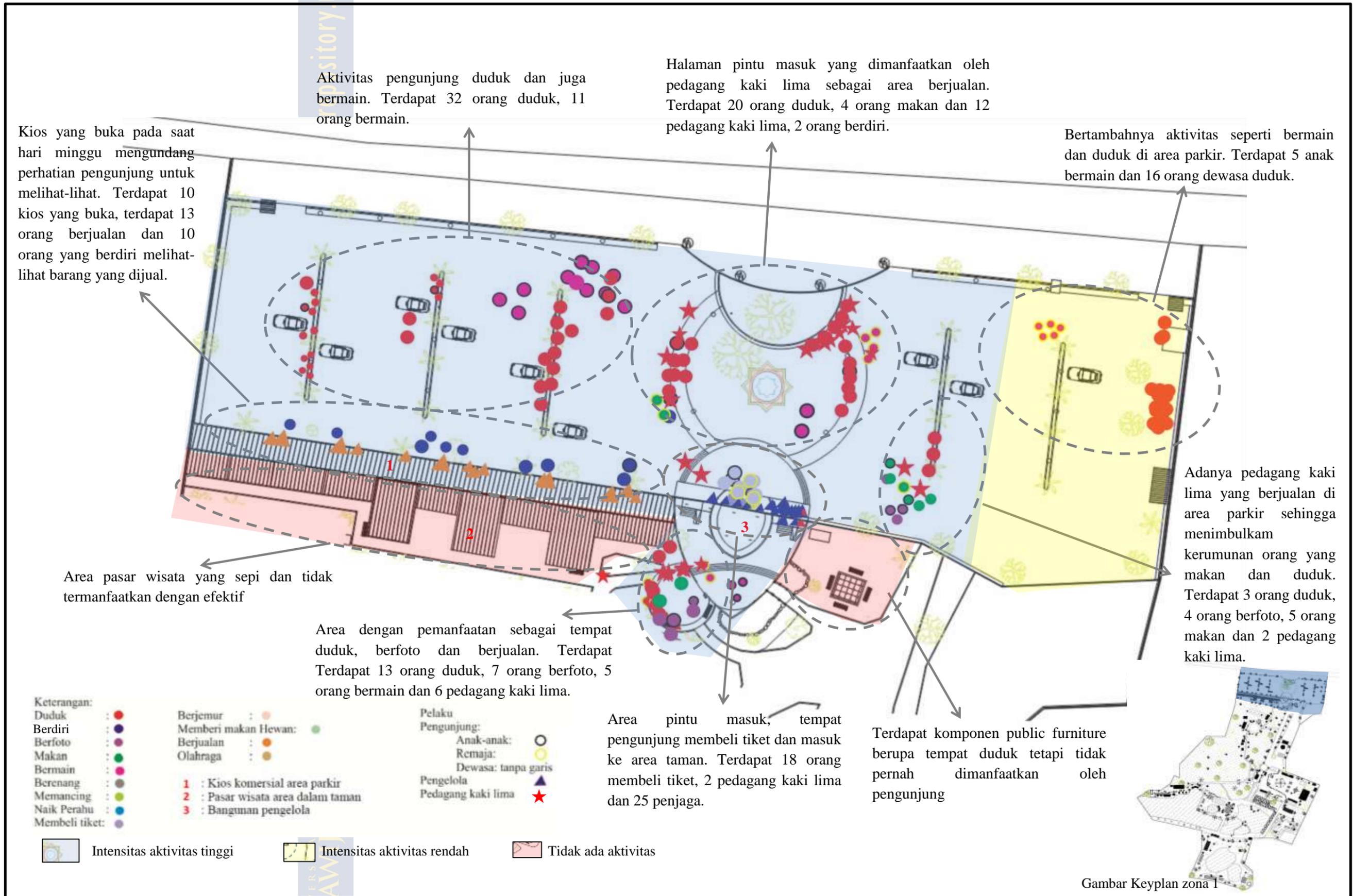
Sistematika penulisan pada masing-masing zona diakhiri dengan kesimpulan dari temuan hasil analisis berupa objek amatan yang menjadi indikasi pemanfaatan yang tidak sesuai itu terjadi. Analisis akan mencari tahu indikasi yang menyebabkan ruang-ruang tersebut tidak sesuai pemanfaatannya. Pada gambar pemetaan ruang dengan intensitas pengunjung yang rendah dan ruangan yang tidak ada aktivitasnya cenderung banyak ruang-ruang yang tidak efektif. Indikasi penyebab yang pada pemanfaatan yang salah menjadi acuan dalam menyusun hasil sintesis.

- a. Overlay pemetaan aktivitas zona 1

Zona 1 terdiri dari area parkir pintu masuk dan pasar wisata. Area parkir di sebelah barat merupakan area parkir yang sering digunakan oleh kendaraan besar seperti bis dan kendaraan bison, area parkir barat terdapat kios yang menjual berbagai hal yang banyak buka pada saat hari minggu. Area parkir kebanyakan untuk mobil biasa dan untuk sepeda motor. Pada area pintu masuk terdapat bangunan pengelola diaman atempat membeli tiket masuk ke area taman wisata. Di area dalam taman pada zona 1 terdapat beberapa tempat duduk yang sering digunakan pengunjung dan juga terdapat pasar wisata yang tidak pernah buka walaupun pada saat hari libur

Berikut adalah Gambar overlay pemerataan aktivitas zona 1





Gambar 4.123 Overlay place centered map zona 1 Taman Wisata Wendit

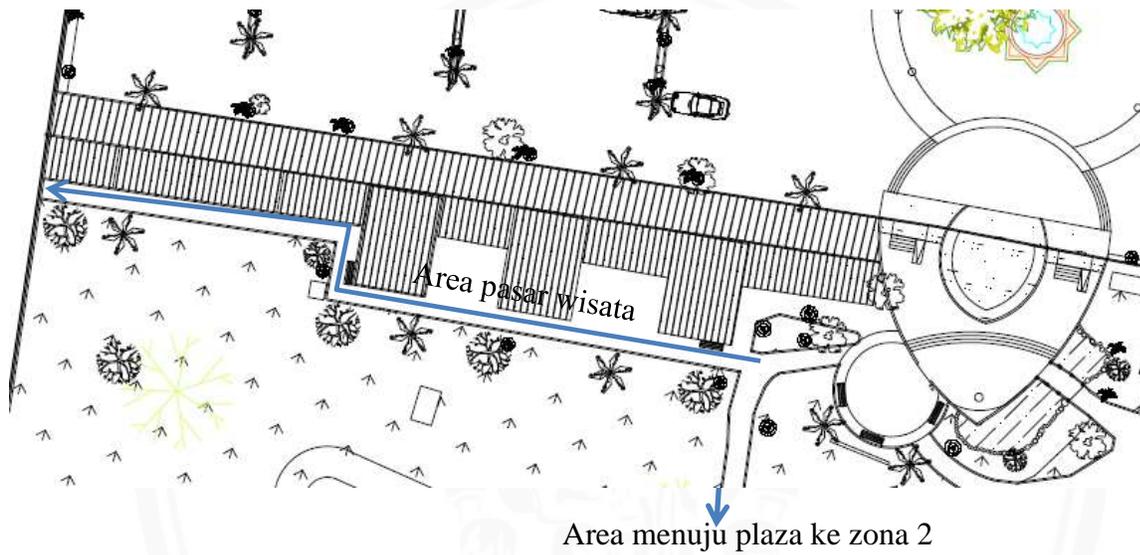
Pada area parkir sebelah barat terdapat banyak orang yang memarkirkan kendaraan besar, biasanya pengunjung seringkali duduk di area perdu pembatas area parkir dimana aktivitas ini tidak seharusnya terjadi. Pengunjung duduk di area ini karena tidak ada public furniture berupa kursi untuk istirahat sehingga pengunjung cenderung duduk di area pembatas ini, apalagi area pembatas ini rindang dan sejuk. Selain itu di area parkir terdapat anak-anak yang sedang parkir, di area parkir dimana banyak kendaraan yang lalu lalang akan membahayakan anak-anak yang bermain. Mereka memiliki area ini bermain karena area parkir luas dan rindang. Di area parkir terdapat beberapa kios dimana semua kios ini buka ketika hari minggu, adanya kios-kios ini mengundang pengunjung untuk datang melihat-lihat area ini. Pemanfaatan area kios sudah tepat sesuai fungsinya

Pada area parkir sebelah timur terdapat beberapa pengunjung yang duduk-duduk di area teras dan beberapa penjaga parkir yang duduk di area sepeda motor. Area parkir timur terdapat juga pedagang kaki lima yang berjualan di area parkir, pedagang kaki lima ini mengundang pengunjung untuk berkumpul makan, duduk di area parkir hal itu dapat mengganggu jalur kendaraan yang ada. Area parkir ini banyak aktivitas yang tidak sesuai dengan fungsi dan mengganggu jalur kendaraan.

Pada area halaman pintu masuk banyak pengunjung yang berdatangan dari area parkir dan luar area taman, aktivitas ini membuat banyak pedagang kaki lima gemar berjualan di area ini. Adanya pedagang kaki lima di area ini membuat pengunjung singgah untuk makan, membeli sesuatu, ataupun hanya melihat-lihat saja. Adanya gabungan aktivitas tersebut membuat area halaman lebih ramai dan hidup, pemanfaatan area ini sudah tepat, apalagi adanya pedagang kaki lima tidak mengganggu jalur kendaraan ataupun jalur pedestrian. Area halaman pintu masuk terdapat tangga-tangga dimana pengunjung dapat duduk istirahat, namun tidak mengganggu jalur pedestrian yang ada. Area halaman pintu masuk yang sangat rindang membuat banyak orang yang beraktivitas di area ini.

Setelah pintu masuk terdapat area luas dimana anak-anak dapat bermain, dilengkapi dengan public furniture seperti kursi taman, patung, dimana banyak digunakan pengunjung untuk bersinggah dan berfoto. Namun public furniture di dekat kolam ikan tidak pernah digunakan, karena keadaan kursi tamannya yang rusak tanaman perdu di sekitarnya tidak terawat, membuat pengunjung enggan ke tempat tersebut.

Area di dalam taman terdapat area pasar wisata diaman pasar itu tidak pernah digunakan sehingga bangunan yang ada tidak terawat. Alasan mengapa pasar wisata ini tidak pernah buka karena area ini terletak di ujung dan memiliki jalan buntu, kurang ada wadah aktivitas lain yang dapat menarik perhatian pengunjung. Karena hal tersebut pengunjung jarang datang dan kios tidak buka. Di sekitar taman juga memiliki komponen lansekap yang kurang menarik seperti tanaman perdu, public furniture dan keadaan bangunan pada taman wisata itu sendiri.



Gambar 4.124 Sirkulasi area pasar wisata

Tabel 4.15 Analisis pemanfaatan ruang di zona 1

AREA PADA ZONA	KECENDERUNGAN PEMANFAATAN RUANG	GAMBAR	INDIKASI PENYEBAB	PERTIMBANGAN	SINTESIS
Area parkir sebelah barat	Pengunjung yang suka beraktivitas di area pembatas parkir berkumpul di daerah itu dan mengganggu sirkulasi kendaraan atau kendaraan yang parkir		Kurangnya pembatas antara sirkulasi kendaraan roda dua, roda empat, dan sirkulasi pedestrian.	Sirkulasi kendaraan pada ruang harus diperhatikan agar tidak mengganggu sirkulasi pedestrian dan fasilitas yang ada. Hal ini menyangkut penyediaan pencapaian, jalur dan wadah kendaraan itu sendiri.	Memberikan pembatas yang jelas antara sirkulasi pedestrian dan sirkulasi kendaraan.
	Pengunjung anak-anak yang bermain di area parkir mengganggu jalur kendaraan		Area parkir yang luas dan tidak ada pembatas antara sirkulasi pejalan kaki dan sirkulasi kendaraan yang jelas sehingga area parkir dimanfaatkan untuk aktivitas yang lain.		
Area parkir timur	Pedagang kaki lima yang berjualan di area parkir dan secara tidak langsung mengundang pengunjung untuk bergerombol di area parkir yang mengganggu sirkulasi kendaraan		Tidak ada signage yang mengatur dan tidak ada batas yang jelas antara sirkulasi kendaraan dan sirkulasi pedestrian		Memberikan signage yang jelas untuk pedagang kaki lima, dan memberikan batas yang jelas antar sirkulasi pedestrian dan sirkulasi kendaraan.

	<p>Beberapa pengunjung yang duduk di sembarang tempat</p>		<p>Kurang ada area duduk dan istirahat bagi pengunjung setelah berekreasi di area taman wisata</p>		<p>Memberikan public furniture seperti gazebo atau kursi taman di tempat sebelum keluar dari area taman, sehingga pengunjung yang lelah setelah berkeliling area wisata dapat duduk dan istirahat di area duduk tersebut.</p>
<p>Area Kursi taman dekat kolam ikan</p>	<p>Pengunjung selalu melewati area ini sehingga ruang ini tidak efektif, tidak pernah digunakan selama pengamatan berlangsung</p>		<p>Keadaan komponen lansekap yang kurang menarik, kursi taman yang rusak, tanaman perdu yang tidak terawat membuat pengunjung tidak nyaman untuk beraktivitas di area ini.</p>	<p>Elemen-elemen pada ruang dapat memberikan kenyamanan bagi pengunjung (Shirvani, 1985). Elemen ini menjadi penting untuk menghidupkan dan meningkatkan kualitas taman wisata.</p>	<p>Memperbaiki komponen lansekap yang ada dari kursi taman, tanaman perdu dll. Setting yang indah dapat digunakan sebagai area spot foto.</p>
<p>Area pasar wisata</p>	<p>Pasar wisata yang selalu tutup dan tidak ada pemanfaatan di area ini</p>		<p>Sirkulasi pasar wisata yang mengarah ke jalan yang buntu, sehingga aksesnya kurang tepat untuk area komersial, komponen lansekap yang kurang menarik di sekitar pasar wisata, dan kurangnya signage sebagai penanda kawasan pasar wisata. Kurang adanya fasilitas tambahan untuk lebih menarik perhatian pengunjung.</p>	<p>Ruang public yang memiliki kemudahan akses dan bersifat mengundang baik secara visual maupun psikologis (to invite), mendorong manusia bergerak dari ruang pribadinya (Jan gehl, 1987).</p>	<p>Memperbaiki sirkulasi pedestrian agar tidak menjadi jalan buntu, mendesain komponen lansekap yang ada untuk mengarahkan pengunjung datang ke area pasar wisata, dan memberikan signage sebagai penanda area pasar wisata. Memberikan fasilitas khusus untuk lebih menarik perhatian pengunjung, seperti menambah area duduk, untuk mencegah agar pengunjung tidak duduk pada area parkir</p>

Dari penjabaran tabel 4.15 akan dijelaskan lebih lanjut mengenai hasil sintesis dari analisis yang ada. Pada area parkir yang memiliki kecenderungan sering dimanfaatkan sebagai area duduk dan area bermain oleh pengunjung, dan berjualan oleh pedagang kaki lima, hal tersebut terjadi karena kurangnya pembatas yang jelas antara sirkulasi pedestrian dan sirkulasi kendaraan. Serta kurangnya signage untuk mengatur pelaku kegiatan dalam beraktivitas, sehingga area parkir dimanfaatkan untuk area yang lain. Untuk menanggulangi hal tersebut sintesis yang muncul adalah dengan memberikan jalur khusus sirkulasi pejalan kaki agar tidak mengganggu sirkulasi kendaraan. Selain itu menambahkan signage yang jelas arah sirkulasi untuk kendaraan. Serta himbauan secara langsung dari pengelola kepada pedagang kaki lima untuk berjualan di area plaza pintu masuk area wisata. Untuk pengunjung yang sering memanfaatkan area pembatas parkir sebagai area duduk, karena pengunjung tidak memiliki wadah untuk duduk dan istirahat setelah menikmati area taman wisata. Sehingga agar menghindari pengunjung yang duduk di area parkir perlu di tambahkan area duduk di area dalam taman dekat pintu keluar, yaitu area pasar wisata.

Pada zona 1 terdapat area kursi taman yang tidak dimanfaatkan, sering dilewati oleh pengunjung dan tidak pernah digunakan oleh pelaku kegiatan selama pengamatan berlangsung. Hal ini terjadi karena public furniture yang ada rusak dan tanaman perdu yang ada kurang terawat yang memberikan view yang baik oleh pengunjung. Pada area ini terdapat permainan catur namun pion-pionnya sudah tidak ada kembali. Agar area ini dapat digunakan kembali perlu dilakukan pembenahan terdapat kursi taman dan permainan catur yang ada. Tanaman perdu dan rerumputan di sekitar area duduk perlu di rawat dan dibanahi kembali agar lebih menarik dan berestetika.

Area pasar wisata yang terdapat pada zona 1 selalu tutup dan tidak ada pemanfaatan pada area ini. Hal tersebut terjadi karena tidak semua pengunjung melalui sirkulasi pejalan kaki yang berada pada area pasar wisata. Sirkulasi pasar wisata mengarah ke jalan buntu, sirkulasi yang tidak mudah terlihat dan tidak selalu dilalui kurang tepat untuk area komersial. Selain itu komponen lansekap, signage dan fasilitas tambahan yang kurang pada area ini. Agar area ini dimanfaatkan dengan baik perlu memperbaiki sirkulasi pedestrian agar selalu dilalui oleh pengunjung dan tidak menimbulkan jalan buntu. Serta mendesain

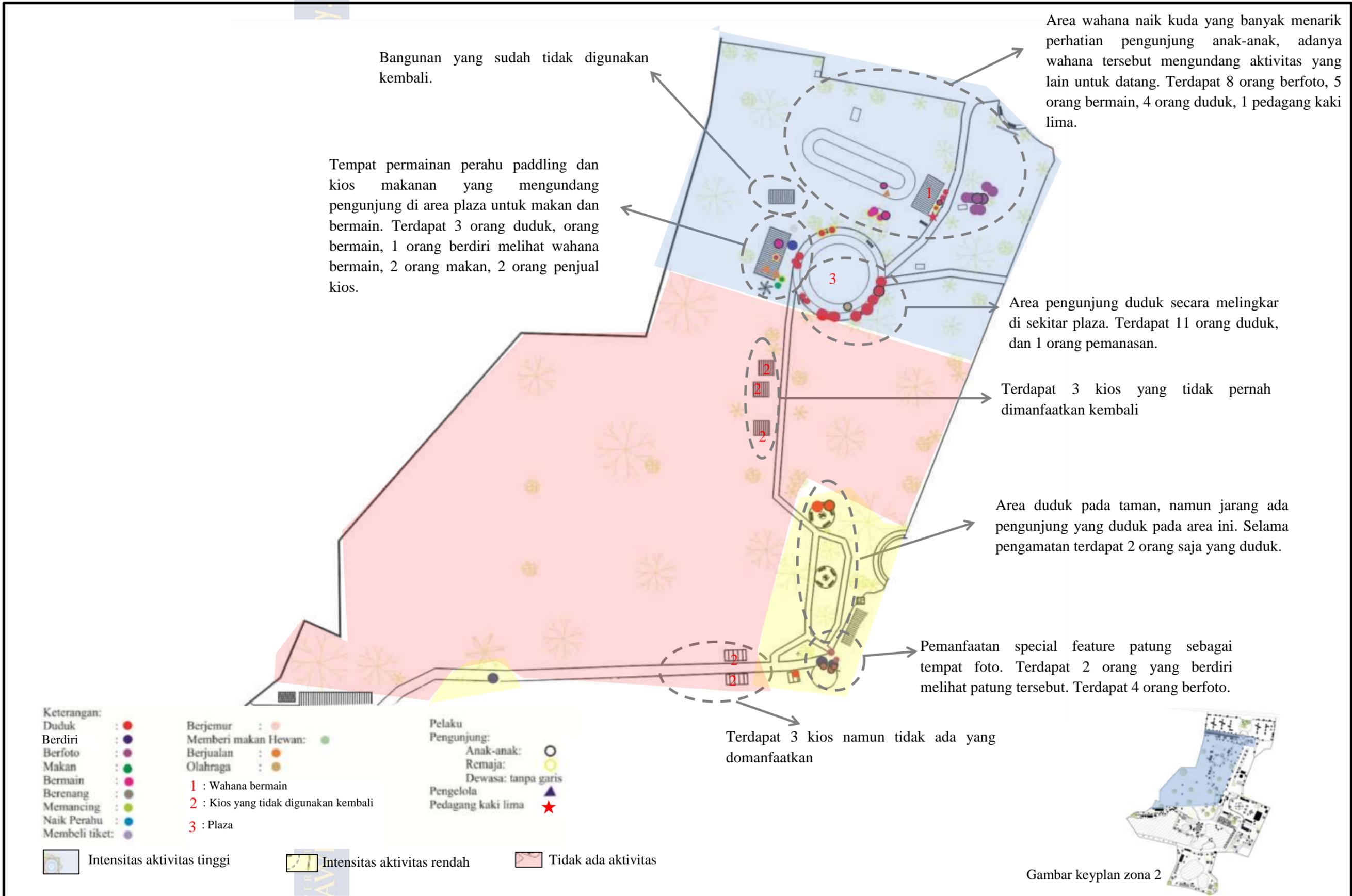
komponen lansekap yang ada untuk mengarahkan pengunjung datang ke area pasar wisata, dan memberikan signage sebagai penanda area pasar wisata. Memberikan fasilitas khusus untuk lebih menarik perhatian pengunjung, seperti menambah area duduk, untuk mencegah agar pengunjung tidak duduk pada area parkir.

b. Overlay pemetaan aktivitas zona 2

Pada zona 2 terdiri atas area wahana kuda, area plaza dan area hutan. Area wahana kuda hanya buka pada saat hari minggu sore, dimana yang diperbolehkan untuk naik kuda adalah pengunjung anak-anak saja. Lintasan putaran kuda yang ada pada taman berupa jalan yang berpaving dan tidak ada batas fisik. Area plaza dimana tempat orang berkumpul dan duduk pada kursi taman yang mengelilingi area plaza, di sebelah area plaza juga terdapat wahana bermain perahu paddling dan kios makanan. Pada area hutan tidak terdapat komponen lansekap khusus hanya berupa kursi-kursi, dan beberapa kios yang tidak digunakan kembali.

Berikut adalah Gambar overlay pemerataan aktivitas zona 2





Gambar 4.125 Overlay place centered map zona 2 Taman Wisata Wendit

Pada area wahana naik kuda aktivitas yang utama adalah anak-anak bermain naik kuda, aktivitas ini mendorong para orang tua yang menunggu anaknya dengan aktivitas duduk di area sekitarnya, selain itu wahana naik kuda mengundang pelaku aktivitas lain, yaitu pedang kaki lima untuk berjualan di area ini. Selain itu adanya ayunan anak dan patung gajak menambah aktivitas seperti bermain dan berfoto. Komponen lansekap yang pada area ini sudah dimanfaatkan dengan sesuai oleh pelaku kegiatan.

Pada area plaza pengunjung duduk pada kursi taman mengelilingi area plaza, di samping plaza terdapat fasilitas wahana bermain perahu paddling dan kios makanan, area ini telah dimanfaatkan dengan baik oleh pengunjung dan sesuai dengan desainnya yang ada. Namun ada satu bangunan di sebelah barat laut area plaza yang terbengkalai dan tidak digunakan kembali. Bangunan tersebut terbuat dari tiang besi dan penutup seng, bangunan ini tidak efektif berada di area taman plaza, dimana memberikan view yang tidak baik bagi area sekitarnya.

Pada area hutan sebagian besar area tentu saja tertutup komponen rerumputan dimana pemanfaatan area ini sebagai area hijau yang dijaga kelestariannya, sehingga pada area rerumputan sangat minim aktivitas manusia, area ini banyak digunakan sebagai habitat monyet. Tanaman beserta monyet yang ada di area ini merupakan potensi utama dari area hutan. Namun fasilitas yang ada pada area hutan hanya tempat duduk dan area kios. Karena fasilitas yang ada kurang mendukung fungsi taman ini pemanfaatan yang tidak sesuai dengan fungsi yang ada. Aktivitas yang timbul hanya aktivitas duduk, belum ada aktivitas yang memanfaatkan potensi area hutan ini.

Pada area hutan juga terdapat 6 kios kosong yang sudah tidak digunakan lagi, bangunan ini terbengkalai terlihat kotor dan menimbulkan view yang buruk bagi area hutan. Pada pengamatan yang dilakukan, suatu kios pada taman wisata akan ramai jika letaknya berdekatan dengan suatu fasilitas yang mengundang banyak pelaku untuk beraktivitas (contohnya seperti kios di dekat area plaza, kios di dekat kolam anak, maka pemanfaatannya efektif, karena area di dekatnya ramai). Di area hutan memang kurang efektif untuk didirikan kios makanan, jika tidak ada fasilitas atraksi yang menarik banyak pengunjung.

Tabel 4.16 Analisis Pemanfaatan ruang di zona 2

AREA PADA ZONA	KECENDERUNGAN PEMANFAATAN RUANG	GAMBAR	INDIKASI PENYEBAB	PERTIMBANGAN	SINTESIS
Area Plaza	Bangunan yang ada di sebelah barat laut plaza terbengkalai, tidak ada aktivitas.		Bangunan kiosk ini terletak pada area plaza yang berdekatan dengan area hutan, yang fungsinya sendiri sebagai area hijau. Sehingga kurang tepat jika di area ini terdapat bangunan kiosk. Tidak sesuai dengan potensi zona 2.	Ruang yang menjadi wadah dari aktivitas di upayakan untuk memenuhi kebutuhan yang diperlukan manusia, yang artinya menyediakan ruang yang memberikan kepuasan bagi pemiliknya.	Bangunan yang kurang layak untuk berdiri sebaiknya dihilangkan atau diberikan fungsi yang baru sesuai potensi dan fungsi area zona 2, karena memang sudah tidak dapat digunakan.
Area hutan	Pengunjung cenderung tidak melalui area hutan, dan memilih jalur pedestrian yang lain untuk menuju ke area kolam, dan public furniture di area ini jarang ada yang menggunakan.		Penyebab pengunjung jarang melalui area ini, karena Jalur pedestrian yang licin dan tangga pada pedestrian tidak sesuai dengan standar, apalagi pedestrian area hutan berkontur yang curam. Public furniture yang ada beberapa keadaanya rusak. Area hutan sebagai taman wisata kurang memiliki atraksi yang menarik pilkan hutan sebagai area hijau dan habitat monyet yang tinggal pada area ini.	Aksesibilitas menyangkut kemudahan bergerak melalui dan menggunakan lingkungan sehingga sirkulasi menjadi lancar dan tidak menyulitkan pemakai. Menurut James J. Spilane (1994:63-72) atraksi merupakan salah satu unsur wisata yang merupakan aktivitas penting dalam suatu objek wisata dan menjadi penggerak dalam menarik perhatian wisatawan.	Membenahi pedestrian agar tidak licin dan tangga yang ada sesuai dengan standart, memperbaiki kursi taman yang sudah tidak layak digunakan kembali. Menambah fasilitas atraksi yang sesuai dengan potensi dan fungsi hutan. Sebagai area hijau dan habitat monyet taman ini.
	Bangunan kiosk terbengkalai, tak dimanfaatkan, dan tidak ada aktivitas, bangunan ini memberikan view yang buruk bagi area hutan.		Kiosk ini berlokasi pada area yang kurang tepat, yaitu area yang sepi pengunjung. Area hutan sepi karena kurangnya atraksi utama yang diselenggarakan pada area ini.	Ruang yang menjadi wadah dari aktivitas di upayakan untuk memenuhi kebutuhan yang diperlukan manusia, yang artinya menyediakan ruang yang memberikan kepuasan bagi pemiliknya.	Jika ada bangunan kiosk dibuat pada area yang berdekatan dengan atraksi utama yang menarik perhatian banyak pengunjung.

Dari penjabaran tabel 4.16 akan dijelaskan lebih lanjut mengenai hasil sintesis dari analisis yang ada. Persoalan yang tampak adalah zona 2 seringkali hanya dilalui dan kurang di manfaatkan oleh pengunjung. Pada zona 2 terdapat beberapa bangunan bekas warung yang sudah tidak digunakan kembali, bangunan bekas kios makanan yang dibangun pada area dengan fungsi hutan, sehingga kurang sesuai dengan fungsi dan potensi zona 2. Bangunan kios yang ada keadaannya juga sudah tidak layak untuk digunakan, sehingga menimbulkan view yang buruk bagi area zona 2. Bangunan yang tidak dimanfaatkan ini sebaiknya fungsinya digantikan sebagai area atraksi yang banyak menarik perhatian pengunjung atraksi ini menonjolkan fungsi hutan sebagai habitat kera dan area hijau.

Area zona 2 area hutan pengunjung cenderung tidak melalui area hutan dan memilih jalur pedestrian yang lain untuk menuju area kolam, pada area hutan terdapat area duduk yang jarang digunakan oleh pengunjung. Hal tersebut dikarenakan pedestrian yang licin dan tangga pada pedestrian tidak sesuai dengan standar, apalagi pedestrian area hutan berkontur yang curam. Public furniture yang ada beberapa keadaannya rusak. Area hutan sebagai taman wiata kurang memiliki atraksi seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya. Dari penyebab tersebut maka perlu dilakukan pembenahan terhadap pedestrian agar tidak licin dan tangga yang ada sesuai dengan standart, memperbaiki kursi taman yang sudah tidak layak digunakan kembali. Selain itu menambah fasilitas atraksi yang sesuai dengan potensi dan fungsi hutan.

c. Overlay pemetaan aktivitas zona 3

Pada zona 3 terdapat beberapa area yaitu area kantin, area thater dan area bermain anak. Kantin yang ada selalu buka di setiap harinya, walaupun kantin ini tidak terlalu ramai oleh pengunjung. Area theather terdiri atas sebuah panggung dengan gaya majapahit, dan terdapat tribun penonton berupa kursi-kursi memanjang dari beton. Selama pengamatan 4 hari kerja dan 2 hari libur tidak pernah theater ini digunakan. Pada area bermain banyak fasilitas yang dapat digunakan anak-anak, area ini ramai terutama saat hari minggu, di area ini terdapat 3 wahana permainan, 8 kios, 3 gazebo dan banyak kursi-kursi taman sebagai tempat bersinggah.

Area Jalur kendaraan pengelola, yang digunakan pada saat tertentu saja, jalur pedestrian yang lebar mengundang pengunjung untuk melakukan aktivitas yang lain. Terdapat 13 orang berolahraga, 3 orang duduk, 2 orang memberi makan monyet, 2 orang bermain, 3 orang berdiri meneduh di pohon.

Special feature berupa patung buto, dimana patung ini nampak dari kejauhan mengundang pengunjung untuk melewatinya dan berfoto. Terdapat 10 orang berfoto.

Area depan mushola dimana terdapat banyak pengunjung yang duduk, dan bersinggah, hal tersebut mendorong pedagang kaki lima untuk berjualan di area ini. Aktivitas pedagang kaki lima yang ada membuat suasana lebih hidup, apalagi pedagang kaki lima yang ada tidak mengganggu sirkulasi pengunjung. Terdapat 12 orang duduk, terdapat 10 pedagang kaki lima, 4 orang bermain.

Area kantin yang buka di setiap harinya. Terdapat 7 pengelola berjualan, Terdapat 5 orang makan.

Area theater yang tidak dimanfaatkan

Kios kosong dan terbengkalai, tidak termanfaatkan

Bangunan kosong dan terbengkalai, tidak termanfaatkan

Area bermain yang banyak mengundang pengunjung anak-anak, remaja maupun dewasa. Terdapat 26 orang yang bermain, 3 orang berfoto, Terdapat 18 orang makan, Terdapat 8 penjual makanan.

Keterangan:

Duduk	●	Berjemur	○	Pelaku	
Berdiri	●	Memberi makan Hewan:	●	Pengunjung:	
Berfoto	●	Berjualan	●	Anak-anak:	○
Makan	●	Olahraga	●	Remaja:	○
Bermain	●	1 : Wahana bermain		Dewasa: tanpa garis	
Berenang	●	2 : Kios yang tidak digunakan kembali		Pengelola	▲
Memancing	●	3 : Panggung pertunjukan		Pedagang kaki lima	★
Naik Perahu	●				
Membeli tiket:	●				

	Intensitas aktivitas tinggi		Intensitas aktivitas rendah		Tidak ada aktivitas
--	-----------------------------	--	-----------------------------	--	---------------------

Gambar 4.126 Overlay place centered map zona 3 Taman Wisata Wendit



Gambar keyplan zona 3

Pada area kantin pemanfaatan area tersebut sudah efektif, area ini buka setiap harinya dan terlihat beberapa pengunjung makan di area ini, walaupun tidak terlalu banyak yang ada. Untuk jalur kendaraan, memang jalur kendaraan ini digunakan pada saat tertentu saja dan jarang sekali ada kendaraan yang melalui area ini. Jalur kendaraan yang sangat luas cenderung mengundang pengunjung untuk beraktivitas di area ini, seperti olahraga dan bermain. Pemanfaatan area jalur kendaraan sudah baik dimana walaupun ada aktivitas pengunjung, kendaraan yang jarang sekali melalui area ini tidak pernah terganggu karena aktivitas pengunjung. Selama pengamatan 6 hari belum ditemukan kendaraan yang melalui area ini.

Untuk area theater, pemanfaatan yang ada tidak efektif. Area theater seharusnya terdapat suatu pertunjukan dan beberapa orang yang menonton tidak pernah terlihat selama pengamatan dilakukan. Theater ini digunakan pada saat ada event-event besar saja, namun dari bulan Januari sampai bulan maret 2018 theater ini tidak pernah digunakan, menjadi ruang yang tidak efektif. Pohon Sehingga area theater hanya digunakan sebagai area duduk dan memberi makan monyet oleh pengunjung di sekitar pohon besar.

Untuk area bermain dimana terdapat wahana bom-bom car, kuda putar, dan roller coaster ulat dimanfaatkan dengan baik oleh pengunjung, anak-anak antusias untuk menikmati permainan tersebut. Selain itu terdapat 8 kios makan, dan 4 diantaranya masih dimanfaatkan oleh pengelola di kios tersebut pengunjung datang untuk makan ataupun minum. Adanya aktivitas tersebut mendorong pengunjung untuk melakukan aktivitas yang lain, seperti duduk, mengobrol, berfoto ataupun sekedar melihat-lihat saja. Namun pada area taman bermain terdapat 4 kios dan 1 bangunan rusak yang tidak dimanfaatkan kembali. Adanya bangunan ini membuat pengunjung enggan untuk datang ke area itu, bangunan menimbulkan kesan dan view yang buruk bagi pengunjung.

Untuk area mushola seringkali dimanfaatkan oleh pengunjung sebagai tempat duduk dan istirahat. Adanya aktivitas tersebut membuat beberapa pedagang kaki lima cenderung berjualan di area ini. Perilaku pedagang kaki lima tidaklah buruk, karena tidak mengganggu sirkulasi pengunjung pada area ini. Pedagang kaki lima membuat pengunjung melakukan aktivitas lain seperti makan, minum dan memberi makan hewan. Setting fisik yang ada mengintegrasikan beberapa kegiatan yang berbeda dan kategori pelaku yang berbeda untuk dapat melakukan kegiatannya masing-masing dalam suatu tempat sehingga dapat menimbulkan inspirasi atau mendorong interaksi.

Tabel 4.17 Analisis Pemanfaatan ruang di zona 3

AREA PADA ZONA	KECENDERUNGAN PEMANFAATAN RUANG	GAMBAR	INDIKASI PENYEBAB	PERTIMBANGAN	SINTESIS
Area theater	Area theater yang tidak dimanfaatkan, tidak ada aktivitas, tidak digunakan oleh pengunjung		Area theater yang seharusnya terdapat atraksi tertentu tidak pernah diselenggarakan	Menurut James J. Spilane (1994:63-72) atraksi merupakan salah satu unsur wisata yang merupakan aktivitas penting dalam suatu objek wisata dan menjadi penggerak dalam menarik perhatian wisatawan.	Dibuat suatu pertunjukan pada hari libur pada saat jam ramai, yaitu pada saat hari minggu jam sebelas. Pertunjukan yang ada dapat mengundang suatu komunitas tertentu, seperti seni tari atau bela diri. Tidak perlu menunggu suatu event besar untuk memanfaatkan area theater ini. Selain pertunjukan perlu juga memperbaiki komponen lansekap di sekitar area theater dan menambah peneduh untuk area duduk penonton.
Area bermain anak	Pengunjung enggan untuk datang ke area yang memiliki bangunan terbengkalai, rusak dan tidak terawat. Bangunan ini memberikan kesan dan view yang buruk bagi area sekitarnya. Walaupun area sekitarnya baik-baik saja keadannya.		Lokasi kiosk yang ada kurang strategis, kiosk ini berada di area pojok sehingga keberadaannya kalah dengan kiosk makanan yang ada di dekat jalan menuju kolam.	Dari unsur-unsur yang ada antara aktivitas dan setting fisik mempengaruhi pola pemanfaatan ruang yang ada. Semakin baik unsur tersebut maka ruang yang ada akan digunakan dengan baik.	Memperbaiki kiosk yang masih layak ini dengan desain yang menarik, mencolok dan mudah terlihat, dan perlu diberikan penataan komponen lansekap yang menarik seperti kursi untuk makan, tanaman perdu yang indah, dapat juga patung, dll. Perlu juga diberikan signage yang menandakan bahwa terdapat fasilitas kiosk makanan di area tersebut.
			Letak bangunan yang terlalu di ujung dan bangunan ini rusak tidak layak untuk digunakan kembali.		Karena bangunan sudah tidak layak digunakan lebih baik bangunan ini dihilangkan. Agar ruang lebih luas dan tidak menutupi area permainan bom-bom car.

Dari penjabaran tabel 4.15 akan dijelaskan lebih lanjut mengenai hasil sintesis dari analisis yang ada. Pada zona 3 terdapat theater yang tidak pernah ada pemanfaatan selama pengamatan berlangsung karena memang tidak ada pertunjukan yang diselenggarakan oleh pengelola. Agar area ini dimanfaatkan perlu adanya suatu pertunjukan pada hari libur pada saat jam ramai. Pertunjukan yang ada dapat mengundang suatu komunitas tertentu, seperti seni tari khas daerah setempat. Tidak perlu menunggu suatu event besar untuk memanfaatkan area theater ini. Selain pertunjukan perlu juga memperbaiki komponen lansekap di sekitar area theater dan menambah peneduhan untuk area duduk penonton.

Pada zona 3 terdapat beberapa bangunan yang tidak digunakan, yaitu berupa bangunan kios makanan. Kios makanan yang tidak digunakan terdapat di sisi utara yang tidak mudah terlihat, lokasi kios kurang strategis untuk area komersial. Kios ini terdapat dipojok dan tertutupi oleh fasilitas bermain dan pohon-pohon besar. Keberadaan kios yang berada pada area ini tersaingi oleh keberaaan kios makanan sisi selatan yang berada di area bermain anak. Untuk itu perlu dibenahi agar area ini lebih dimanfaatkan yaitu dengan memperbaiki kios yang masih layak ini dengan desain yang menarik, mencolok dan mudah terlihat, dan perlu diberikan penatan komponen lansekap yang menarik. Agar diketahui keberadaannya perlu juga di berikan signage yang menandakan bahwa terdapat fasilitas kios makanan di area tersebut. Sedangkan untuk bangunan yang rusak dan tidak layak untuk digunakan yang berada di dekat permainan boom-boom car sebaiknya dihilangkan, karena sudah rusak dan menimbulkan view yang buruk bagi area sekitar bangunannya. Bangunan yang rusak ini menutupi fasilitas bomboom car.

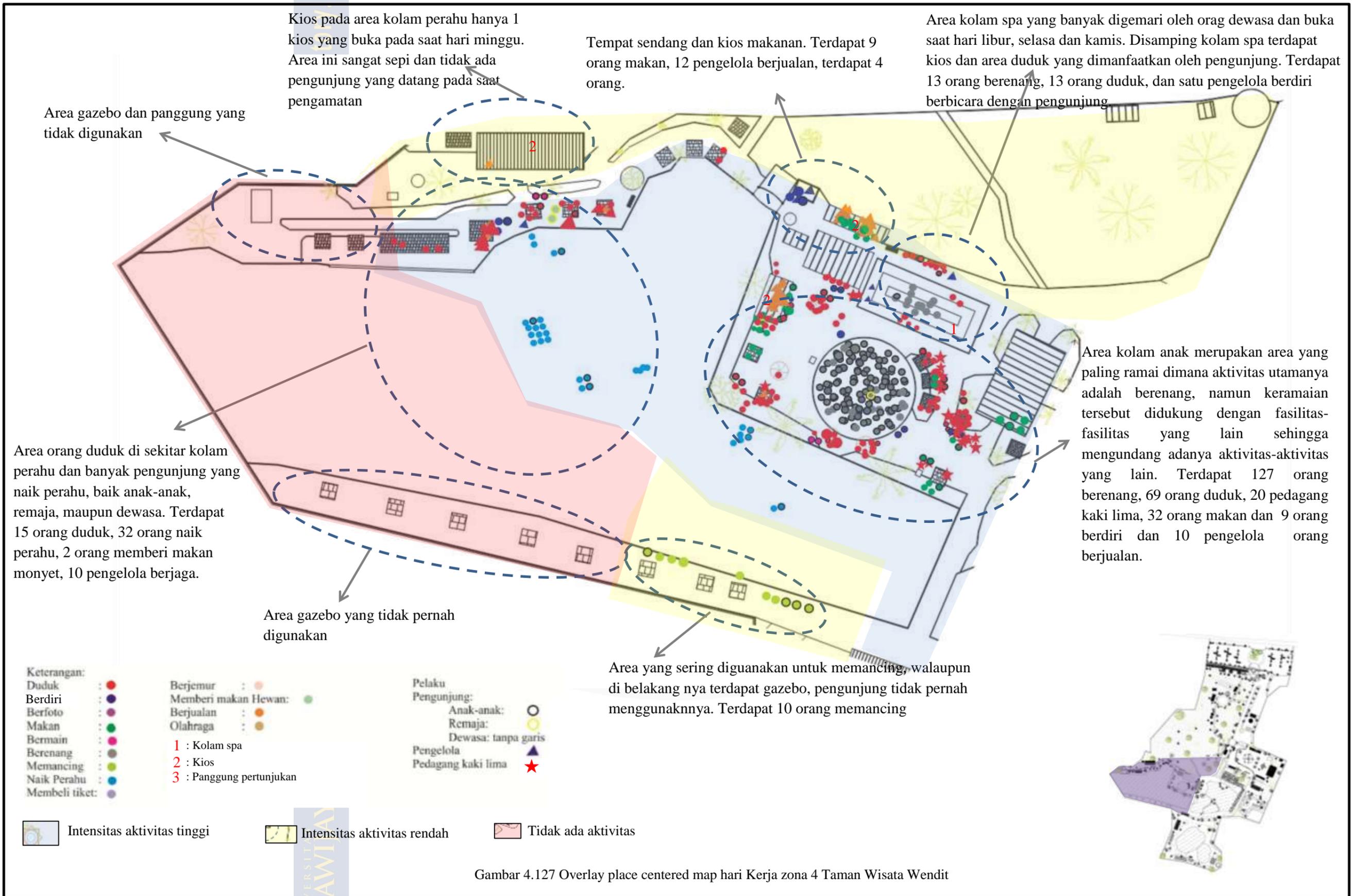
d. Overlay pemetaan aktivitas zona 4

Pada zona 4 terdapat area kolam anak, area kolam spa dan, area perahu. Pada area kolam anak, komponen fisik yang paling utama adalah kolam anak dimana terdapat papan seluncur besar yang diapat digunakan anak-anak untuk bermain. Disekitarr arwa kolam terdapat pula kios-kios yang menjual makanan, gazebo area duduk dan terdapat pula pedagang kaki lima yang menjual aneka makanan. Sedangkan area kolam spa merupakan kolam yang lebih private dimana sekeliling kolam diberi pembatas berupa dinding dan setiap orang yang masuk ke area spa harus memberikan biaya tambahan. Di sebelah kolam spa terdapat kios

makanan, pendopo, kamar mandi dan area duduk untuk pengunjung makan maupun istirahat.

Pada area perahu terdapat pengelola yang memberikan fasilitas dimana pengunjung dapat naik perahu mengelilingi area kolam perahu. Selain itu juga terdapat kios makanan yang tidak semua kios buka, hanya ada satu kios yang buka dan itu pada saat hari minggu saja. Di pojok area perahu bagain barat terdapat panggung pertunjukan bergaya majapahit namun area ini tidak pernah digunakan kembali. Di sekitar area kolam perahu terdapat banyak gazebo di sisi utara maupun sisi selatan.





Gambar 4.127 Overlay place centered map hari Kerja zona 4 Taman Wisata Wendit

Pada area kolam anak merupakan salah satu area yang menarik perhatian pengunjung untuk datang ke taman ini. Pada area ini terdapat aktivitas penting yaitu berenang dan bermain bagi anak-anak. Adanya aktivitas penting yang ramai dan di dukung dengan fasilitas yang lain yang memadai, pengunjung banyak melakukan aktivitas pilihan dan aktivitas sosial di area ini. Seperti makan, duduk, piknik, dan mengobrol. Tak hanya itu di area bermain anak juga terdapat pedagang kaki lima yang menyediakan snack ringan, makanan, minuman dan lain-lain. Adanya aktivitas pedagang kaki lima membuat area ini semakin ramai, dimana aktivitas pedagang kaki lima ini tidak mengganggu aktivitas pengunjung yang ada di kolam anak. Sehingga pemanfaatan di area kolam anak sudah efektif dan sesuai sebagai mana fungsinya.

Pada area kolam spa pengunjung dewasa yang cenderung suka berenang di area ini, disekitar kolam spa terdapat kios dan kamarmandi, kios tersebut banyak buka pada saat hari minggu, dan banyak pengunjung yang suka makan atau pun sekedar minum di area ini. Di sekat kolam spa juga terdapat area duduk bagi pengunjung dan terdapat sendang widodaren. Sendang widodaren diajaga oleh satu orang pengelola di setiap hanya, dan kadang beberapa orang ada yang masuk ke dalam sendang tersebut. Pada area kolam spa ini pemanfaatannya sudah efektif dan sesuai dengan fungsinya yang ada.

Untuk area kolam perahu gazebo yang ada di sekitarnya banyak digunakan masyarakat duduk, dan tempat istirahat oleh pengelola. Selain itu terdapat anak-anak yang bermain dan memberik amakn monyet di sekitar area gaebo. Di area kolam perahu banyak pengunjung yang naik perahu bersama keluarga mengelilingi kolam. Di area kolam perahu juga terdapat kios dimana hanya ada 1 kios yang buka dari 5 kios yang ada, dan hanya buka pada saat hari minggu. Lalu juga ada area gazebo yang paling ujung tidak pernah digunakan kembali, karena bangunan ini atapnya sudah rusak, kotor dan tidak terawat. Walaupun ada aktivitas pengunjung yang sedang memancing, pengunjung tidak pernah duduk di gazebo tersebut. Lalu terdapat panggung pertunjukan, namun sama seperti panggung di zona 3 tidak ada pertunjukan yang terselenggara di panggung ini selama waktu pengamatan di lakukan. Di area panggung juga tidak terdapat wadah bagi penonton untuk duduk menikmati area ini. Pada area perahu terdapat spot-spot yang pemanfaatannya masih kurang karena keadaan komponen setting itu sendiri dan letak nya yang terlalu ujung dimana jalan menuju ke area itu merupakan area buntu yang membuat pengunjung malas menuju area tersebut.

Tabel 4 18 Analisis Pemanfaatan ruang di zona 4

AREA PADA ZONA	KECENDERUNGAN PEMANFAATAN RUANG	GAMBAR	INDIKASI PENYEBAB	PERTIMBANGAN	SINTESIS
Area kolam perahu	Pengunjung malas untuk mendatangi area perahu yang berada di ujung sebelah utara, sehingga area ini sangat sepi.		Tampilan Kios yang tidak menarik dan jarang ada yang buka	Dari unsur-unsur yang ada antara aktivitas dan setting fisik mempengaruhi pola pemanfaatan ruang yang ada.	Memperbaiki tampilan kios, mengupayakan agar kios tetap buka
			Komponen lansekap yang tidak menarik kurang terawat dan tidak menarik, seperti tanaman perdu, ayunan dan beberapa gazebo yang ada di sana	Semakin baik unsur-unsur tersebut makan ruang yang ada akan tergunakan dengan baik.	Memperbaiki komponen lansekap yang ada sehingga lebih menarik untuk didatangi dan digunakan oleh pengunjung. Hal tersebut seperti merenovasi gazebo, mempercantik tanaman perdu, mencat ulang ayunan yang ada.
			Signage yang kurang jelas menandakan bahwa di area ini terdapat fasilitas yang lain	Signage harus lah menggunakan simbol standart internasional dan memiliki letak yang sesuai dengan jarak pandang manusia.	Memperbaiki signage agar jelas dan dapat dimengerti oleh pengunjung.
			Kurang adanya tambahan atraksi yang mengundang pengunjung menuju area ini	Menurut James J. Spilane (1994:63-72) atraksi merupakan salah satu unsur wisata yang merupakan aktivitas penting dalam suatu objek wisata dan menjadi penggerak dalam menarik perhatian wisatawan.	Perlu di tambah atraksi di area ujung kolam perahu, seperti atraksi air mancur ditambah dengan komponen jembatan yang menarik perhatian pengunjung
			Panggung yang tidak pernah ada atraksi letaknya sangat ujung serta tidak ada wadah bagi penonton untuk duduk		Untuk atraksi sama seperti rekomendasi panggung yang berada di zona 3, namun juga perlu ditambah public furniture yang mewadahi penonton
		Sirkulasi area kolam perahu yang berujung pada jalan buntu, membuat pengunjung malas datang ke area	Aksesibilitas menyangkut kemudahan bergerak melalui dan menggunakan lingkungan	Memperbaiki sirkulasi agar tidak berakhir dengan jalan buntu.	

<p>Pengunjung malas untuk mendatangi area perahu yang berada di ujung sebelah selatan, sehingga area ini sangat sepi. Pengelola kurang memperhatikan area ini dimana tidak ada aktivitas sama sekali.</p>		<p>tersebut.</p> <p>Area gazebo yang sepi, tidak ada pengunjung yang datang ke tempat gazebo ini karena tidak ada atraksi khusus yang menarik perhatian pengunjung.</p>	<p>sehingga sirkulasi menjadi lancar dan tidak meyulitkan pemakai</p> <p>Dari unsur-unsur yang ada antara aktivitas dan setting fisik mempengaruhi pola pemanfaatan ruang yang ada. Semakin baik unsur-unsur tersebut maka ruang yang ada akan digunakan dengan baik.</p>	<p>Memperbaiki gazebo agar menjadi bangunan yang layak digunakan</p>
		<p>Tidak terdapat pedestrian yang mawadahi pengunjung untuk berjalan</p>	<p>Aksesibilitas menyangkut kemudahan bergerak melalui</p>	<p>Menambahkan pedestrian pada area gazebo sebelah selatan.</p>
		<p>Sirkulasi area kolam perahu yang berujung pada jalan buntu, membuat pengunjung malas datang ke area tersebut</p>	<p>dan menggunakan lingkungan sehingga sirkulasi menjadi lancar dan tidak meyulitkan pemakai</p>	<p>Memperbaiki sirkulasi agar tidak berakhir dengan jalan buntu.</p>

Dari penjabaran tabel 4.19 akan dijelaskan lebih lanjut mengenai hasil sintesis dari analisis yang ada. Pada area kolam perahu area paling ujung cenderung sepi, pengunjung malas untuk mendatangi area perahu yang berada di ujung sebelah utara. Hal tersebut disebabkan oleh banyak hal, yang pertama kurang adanya atraksi tambahan pada area di ujung yang menarik perhatian pengunjung, terdapat fasilitas atraksi berupa panggung pertunjukan tetapi tidak ada pertunjukan yang terjadi, sirkulasi pedestrian yang berujung pada jalan yang buntu. Pengunjung yang kurang tertarik untuk datang ke area ujung ini, membuat public furniture yang ada jarang digunakan. Public furniture yang jarang digunakan, lama kelamaan akan rusak dan tidak terawat. Untuk itu agar area ini memiliki pemanfaatan yang baik maka area ini harus dapat perhatian pengunjung, yaitu dengan menambahkan atraksi lain yang menarik seperti air mancur. Sirkulasi pedestrian yang buntu harus diperbaiki dengan memberikan jembatan penghubung antara area perahu utara dan selatan. Selain itu perlu pemanfaatan panggung di area perahu ini, dengan adanya pertunjukan pada hari libur pada saat jam ramai. Pertunjukan yang ada dapat mengundang suatu komunitas tertentu, seperti seni tari khas daerah setempat. Selain itu perlu juga memperbaiki komponen lansekap yang ada pada area ini, seperti komponen gazebo, fasilitas playground, tempat duduk, tanaman perdu, dan bangunan kios.

Untuk area perahu bagian selatan memiliki indikasi penyebab yang tidak beda jauh dengan area perahu bagian utara. Area ini masih sepi karena belum memiliki pedestrian untuk mewadahi sirkulasi pejalan kaki, sirkulasi yang berujung pada jalan yang buntu. Hal yang perlu dibenahi ialah penambahan pedestrian sebagai sirkulasi pejalan kaki, serta membuat area ini memiliki sirkulasi pedestrian yang menerus yang tersambung dengan area perahu bagian selatan. Pada kolam perahu diberikan atraksi berupa air mancur sebagai estetika dan jembatan penghubung untuk menanggulangi indikasi penyebab sirkulasi pedestrian yang buntu.

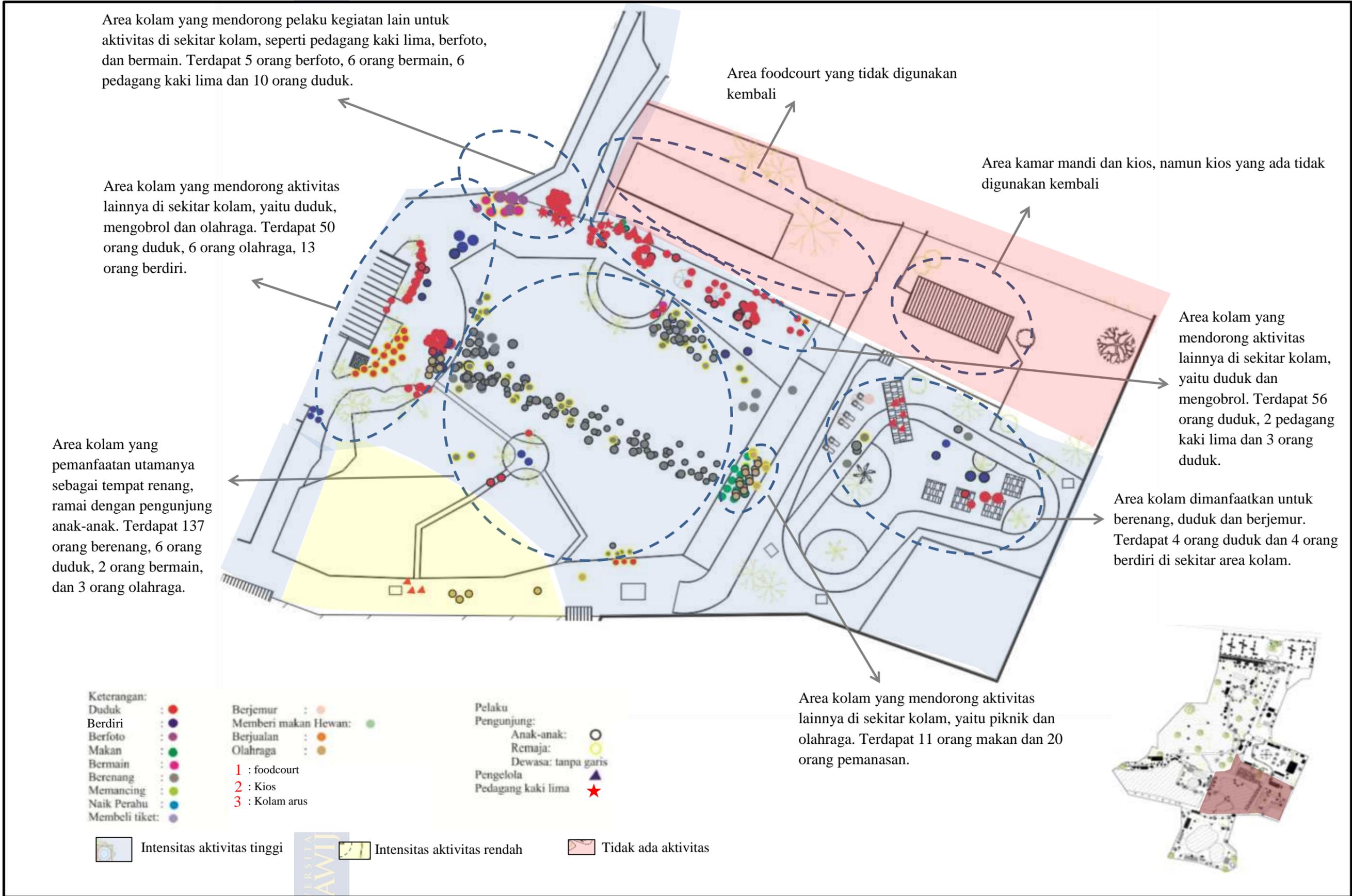
e. Overlay pemetaan aktivitas zona 5

Pada zona 5 terdapat area kolam alami dan kolam arus. Kolam alami merupakan kolam yang ramai pada saat sore di jam kerja. Kolam alami merupakan kolam utama dari taman wisata wendit, dimana kolam ini sangat luas, jernih dan alami. Di sekitar kolam alami terdapat bangunan berupa foodcourt dan pendopo yang

biasanya digunakan sebagai area duduk oleh masyarakat. Selain itu terdapat kursi taman pengan penutup payung dimana tempat torang menunggu kerabatnya yang sedang berenang.

Kolam arus merupakan suatu kolam yang meyeruapi arus sungai dan memiliki bentuk kolam yang melingkar, pengunjung yang berenang biasanya bersantai dan menikmati arus kolam tersebut. Di sekitar kolam terdapat tempat duduk untuk berjemur dan terdapat pelindung payung. Di sebelah utara kolam arus terdapat kamar mandi dan kios yang tidak pernah digunakan.





Gambar 4.128 Overlay place centered map hari Kerja zona 5 Taman Wisata Wendit

Pada zona 6 area terdapat kolam alami dimana kolam ini merupakan kolam utama dari taman wisata Wendit. Pada area ini terdapat aktivitas penting, aktivitas pilihan maupun aktivitas sosial. Ktivities yang dominan adalah berenang dan pengunjung yang duduk di area sekeliling kolam. Komponen yang ada seperti kursi dengan penutup payung dan area rerumputan adalah area yang sering digunakan pengunjung untuk duduk dan melakukan aktivitas sosial. Kolam yang ada mengundang pengunjung untuk melakukan aktivitas yang lain seperti olahraga, piknik dan bermain. Adanya jumlah pengunjung yang banyak mengundang pedagang kaki lima untuk berjualan di area ini. Pedagang berjualan di dekat gazebo maupun di depan foodcourt, mereka kebanyakan berjualan makanan pada saat hari kerja maupun hari libur. Pemanfaatan pada kolam alami sudah efektif, mengundang banyak pengunjung yang beraktivitas di area ini dan pemanfaatannya sudah tepat. Namun pada area utara kolam alami terdapat foodcourt yang selalu kosong dan tidak pernah dimanfaatkan, tidak ada kios yang buka dan tidak ada public furniture yang mewadahi pengunjung untuk makan. Pemanfaatan foodcourt tidak efektif., sehingga membuat area ini kotor dan ditinggalkan.

Di zona 5 terdapat pula kolam arus yang di buka pada saat hari minggu saja. Pada area ini aktivitas yang penting adalah berenang. Selain itu area kolam arus menyediakan fasilitas untuk melakukan aktivitas pilihan seperti duduk di area gazebo, berdiri di area pinggir kolam dan berjemur. Pada area ini pengunjung juga bekerja mengawasi pengunjung yang ada di area kolam arus. Pemanfaatan yang terjadi pada kolam arus sudah efektif walaupun tidak banyak pengunjung yang datang dan hanya di buka pada saat hari minggu. Akan lebih baik jika pengelola mengupayakan lebih banyak pengunjung yang datang ke area ini. Di sebelah utara area kolam arus terdapat satu bangunan yang terdiri atas kamar mandi dan kios, kamar mandi yang ada masih digunakan oleh pengunjung namun kios yang ada selalu tutup tidak pernah digunakan. Kios pada area kolam arus memiliki pemanfaatan yang tidak efektif.

Tabel 4.19 Analisis Pemanfaatan ruang di zona 5

AREA PADA ZONA	KECENDERUNGAN PEMANFAATAN RUANG	GAMBAR	INDIKASI PENYEBAB	PERTIMBANGAN	SINTESIS
Area Kolam alami	Bangunan foodcort tidak termanfaatkan, sehingga pengunjung tidak pernah dapat menggunakan dan beraktivitas di area foodcourt. Padahal bangunan ini masih layak untuk digunakan		Kios yang berjualan kurang terlihat, kios berada di kontur atas namun tertutupi oleh dinding bagian atas bangunan, kios yang ada terlalu masuk tidak mudah dicapai oleh pengunjung.	Ruang yang menjadi wadah dari aktivitas di upayakan untuk memenuhi kemungkinan kebutuhan yang diperlukan manusia, yang artinya menyediakan ruang yang memberikan kepuasan bagi pemakainya. Setting terkait langsung dengan aktivitas manusia (Rapoport, 1991)	Pengelola membuka kios yang ada, dan membuat foodcourt lebih menarik bagi pengunjung. Public furniture juga perlu di tambah pada area foodcort seperti meja dan kursi makan. Plafon area foodcourt kurang tinggi agar area kios lebih terlihat. Kios sebagai area komersial harus mudah terlihat dan mudah dicapai.
	Pengunjung yang duduk pada area rerumputan di sekitar kolam		Area duduk yang ada masih kurang untuk mewadahi pengunjung yang duduk di area sekitar kolam.		Menambah jumlah tempat duduk pada area sekitar kolam alami.
Kolam Arus	Bangunan kios yang berada di area kolam arus tidak pernah dimanfaatkan oleh pengunjung dan pengelola		Lokasi kios yang di ujung, jarang ada pengunjung yang mengetahui, sehingga kios ini selalu tutup	Antara aktivitas dan setting memiliki hubungan erat dan dibutuhkan adanya unsur legibilitas. Legibilitas menyangkut kemudahan bagi pemakai untuk dapat mengenal dan memahami elemen kunci dan hubungannya dalam suatu lingkungan yang menyebabkan orang tersebut menemukan arah atau jalan (Weisman, 1987)	Karena area kolam arus terletak di pojok perlu diberikan signage yang jelas dan tepat, untuk menunjukkan bahwa terdapat wahana kolam arus pada area taman wisata. Kios yang ada memang letaknya kurang strategis, sebaiknya kios yang ada diganti sebagai kamar mandi saja, karena memang kios ini satu bangunan dengan kamar mandi. Karena kamar mandi yang berada di kolam arus juga kurang layak, dimana hanya terdapat 4 kamar mandi untuk pengunjung yang berenang.

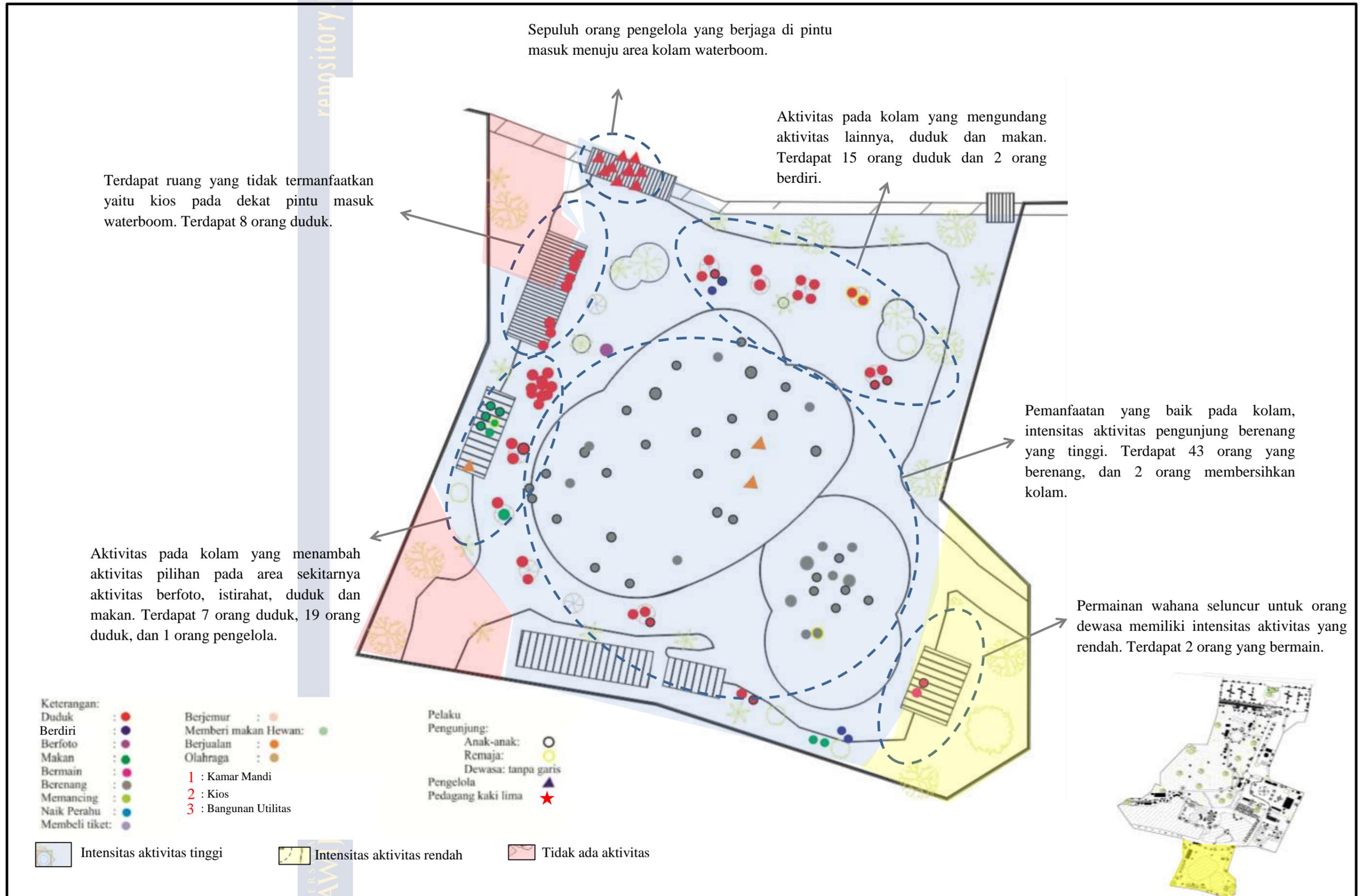
Dari penjabaran tabel 4.19 akan dijelaskan lebih lanjut mengenai hasil sintesis dari analisis yang ada. Pada kolam alami terdapat bangunan foodcourt yang tidak termanfaatkan, hal tersebut karena kios yang merupakan tempat komersial kurang terlihat, kios berada di kontur atas namun tertutupi oleh dinding bagian atas bangunan, kios yang ada terlalu masuk tidak mudah dicapai oleh pengunjung. Supaya lebih dimanfaatkan bangunan kios harus diperbaiki. Pengelola dapat membuka kios yang ada karena bangunan ini masih layak huni, perlu didesain ulang untuk membuat foodcourt lebih menarik bagi pengunjung. Public furniture juga perlu di tambah pada area foodcort seperti meja dan kursi makan. Plafon area foodcourt kurang tinggi agar area kios lebih terlihat, karena kios terdapat di area kontur yang lebih tinggi. Kios sebagai area komersial harus mudah terlihat dan mudah dicapai.

Pada area kolam alami pengunjung memiliki kebiasaan memanfaatkan area rerumputan untuk area duduk. Hal ini karena tempat duduk yang ada masih kurang untuk mewadahi pengunjung yang duduk di area sekitar kolam. Untuk itu perlu ditambahkan tempat duduk di sekitar kolam.

Pada kolam arus terdapat bangunan kios yang lokasinya berada di ujung tidak mudah terlihat, kurang tepat jika lokasi ini digunakan sebagai tempat kios. Agar bangunan ini lebih digunakan sebaiknya kios yang ada diganti sebagai kamar mandi dan ruang ganti, karena memang kios ini satu bangunan dengan kamar mandi. Karena kamar mandi yang berada di kolam arus juga tidak banyak.

f. Overlay pemetaan aktivitas zona 6

Zona 6 merupakan zona yang paling ujung selatan area taman wisata, area ini berisi kolam waterboom yang hanya buka pada saat hari minggu, dan pada hari sabtu terdapat aktivitas pengelola membersihkan kolam ini. Kolam ini sangat ramai, mengundang pengunjung untuk melakukan aktivitas penting yaitu berenang dan bermain, apalagi kolam ini memiliki wahana papan seluncur yang besar dan disukai pengunjung. Di sekitar taman terdapat komponen public furniture berupa kursi taman dimana pengunjung dapat melakukan aktivitas pilihan dan akrivitas sosial. Di sekitar area waterboom terdapat beberapa bangunan seperti bangunan kios, kamar mandi, dan bangunan utilitas.



Gambar 4.129 Overlay place centered map hari Kerja zona 6 Taman Wisata Wendit

Pada zona 6 intensitas aktivitas yang ada tinggi, dimana pada area ini cukup ramai dengan pengunjung. Aktivitas penting yang menjadi pemanfaatan utama di area ini adalah berenang dan bermain yang paling banyak dilakukan oleh anak-anak, tetapi juga ada pengunjung dewasa maupun anak-anak. Di sekitar kolam tersedia public furniture dan permainan papan seluncur dimana memiliki kemudahan akses dan bersifat mengundang baik dari segi visual, maupun psikologis, mendorong pelaku untuk bergerak dari ruang pribadinya dan melakukan kegiatan di ruang public. Bangunan yang mengundang masyarakat adalah kios yang buka dimana beberpa pengunjung tertarik untuk datang dan makan. Wahana papan seluncur untuk orang dewasa masih sedikit peminatnya, dikarenakan papan wahana ini tinggi dan tidak ada pengelola yang berjaga, walaupun beberapa pengunjung masih menggunakan wahana ini. Pemanfaatan pada area waterboom sudah efektif, karena area waterboom menjadi area yang banyak mengundang aktivitas di area taman wisata Wendit. Namun pada area pintu masuk ke area waterboom terdapat tiga kios yang tidak pernah digunakan kembali, pengunjung biasanya hanya duduk-duduk di area depan kios tersebut. Kios yang terdapat pada area waterboom kurang termanfaatkan dengan baik, padahal bangunan yang ada layak untuk difungsikan.

Tabel 4.20 Analisis Pemanfaatan ruang di zona 6

AREA PADA ZONA	KECENDERUNGAN PEMANFAATAN RUANG	GAMBAR	INDIKASI PENYEBAB	PERTIMBANGAN	
Area waterboom	Ruang kios tutup dan tidak dimanfaatkan sebagai area berjualan		Kios area waterboom terletak pada area yang hanya buka pada hari minggu saja, sehingga pengunjung tidak datang dan membeli. Kios yang hanya buka pada saat hari minggu tidak akan banyak mendapat keuntungan sehingga tutup.	Ruang yang menjadi wadah dari aktivitas di upayakan untuk memenuhi kemungkinan kebutuhan yang diperlukan manusia, yang artinya menyediakan ruang yang memberikan kepuasan bagi pemakainya. Setting terkait langsung dengan aktivitas manusia (Rapoport, 1991)	Karena area waterboom buka saat hari minggu saja kios yang ada tidak perlu banyak cukup dibuka satu saja untuk menyewakan perlengkapan renang, karena kios makanan sudah ada dan buka setiap hari minggu.

Dari penjabaran tabel 4.20 akan dijelaskan lebih lanjut mengenai hasil sintesis dari analisis yang ada. Pada zona 6 terdapat 2 kios saja yang tidak dimanfaatkan karena kios area waterboom terletak pada area yang hanya buka pada hari minggu saja, sehingga tidak banyak pengunjung yang datang dan membeli. Kios yang hanya buka pada saat hari minggu tidak akan banyak mendapat keuntungan sehingga tutup. Kios pada area ini tidak perlu banyak cukup dibuka satu saja untuk menyewakan perlengkapan renang, karena kios makanan sudah ada dan buka setiap hari minggu. Kios yang satunya dapat digunakan sebagai area duduk indoor, karena kadang masih ditemukan pengunjung yang tidak mendapatkan duduk di area teduh.

4.6.2 Pola Pemanfaatan Ruang Taman Wisata Wendit

Setelah mengetahui berbagai macam aktivitas serta pemanfaatan yang ada pada setiap zona, akan ditampilkan kesimpulan pola pemanfaatan ruang dengan peta tiap zona. Akan dijelaskan kesimpulan pemanfaatan zona, area dengan pemanfaatan yang tepat, dan area yang pemanfaatannya tidak tepat. Berikut akan ditampilkan tabel jumlah pelaku kegiatan pada tiap zona selama masa pengamatan

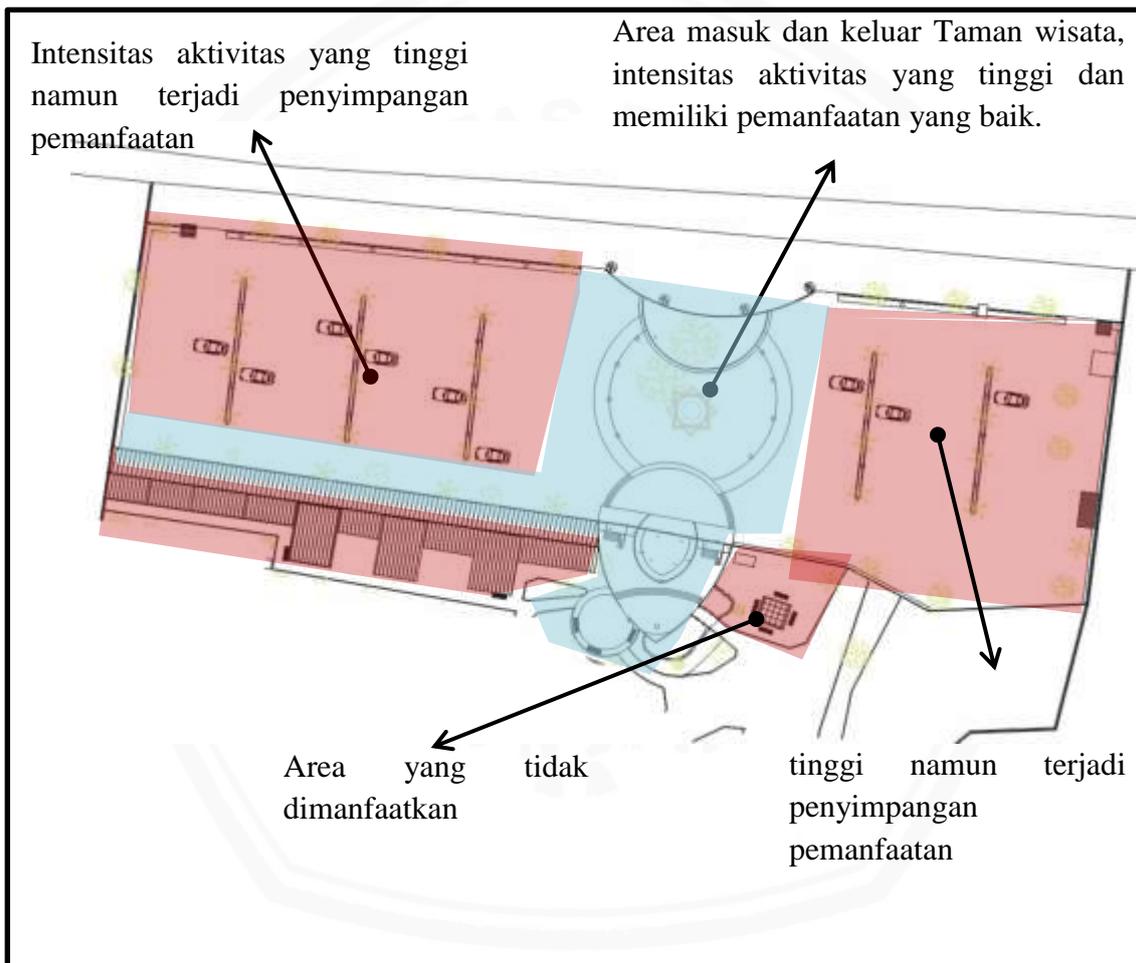
Tabel 4.21 Jumlah Pelaku Kegiatan

	Jumlah Pelaku Kegiatan Selama Pengamatan
Zona 1	263
Zona 2	57
Zona 3	194
Zona 4	659
Zona 5	451
Zona 6	113

Dari tabel tersebut dapat diketahui area yang paling ramai adalah zona 4 dimana terdapat fasilitas kolam anak, kolam perahu dan kolam spa. Untuk area yang paling ramai kedua adalah zona 5 yang sangat ramai pada saat hari kerja sore digunakan sebagai tempat les renang. Untuk area yang paling ramai ketiga adalah area parkir, dan area pasar wisata. Pada area ini pengunjung seringkali duduk dan menikmati view. Area yang paling sepi adalah zona 2, karena memang kurang memiliki fasilitas atraksi sesuai potensi fungsi zona tersebut sehingga area ini menjadi sepi.

a. Pola Pemanfaatan Ruang Taman Wisata Wendit Zona 1

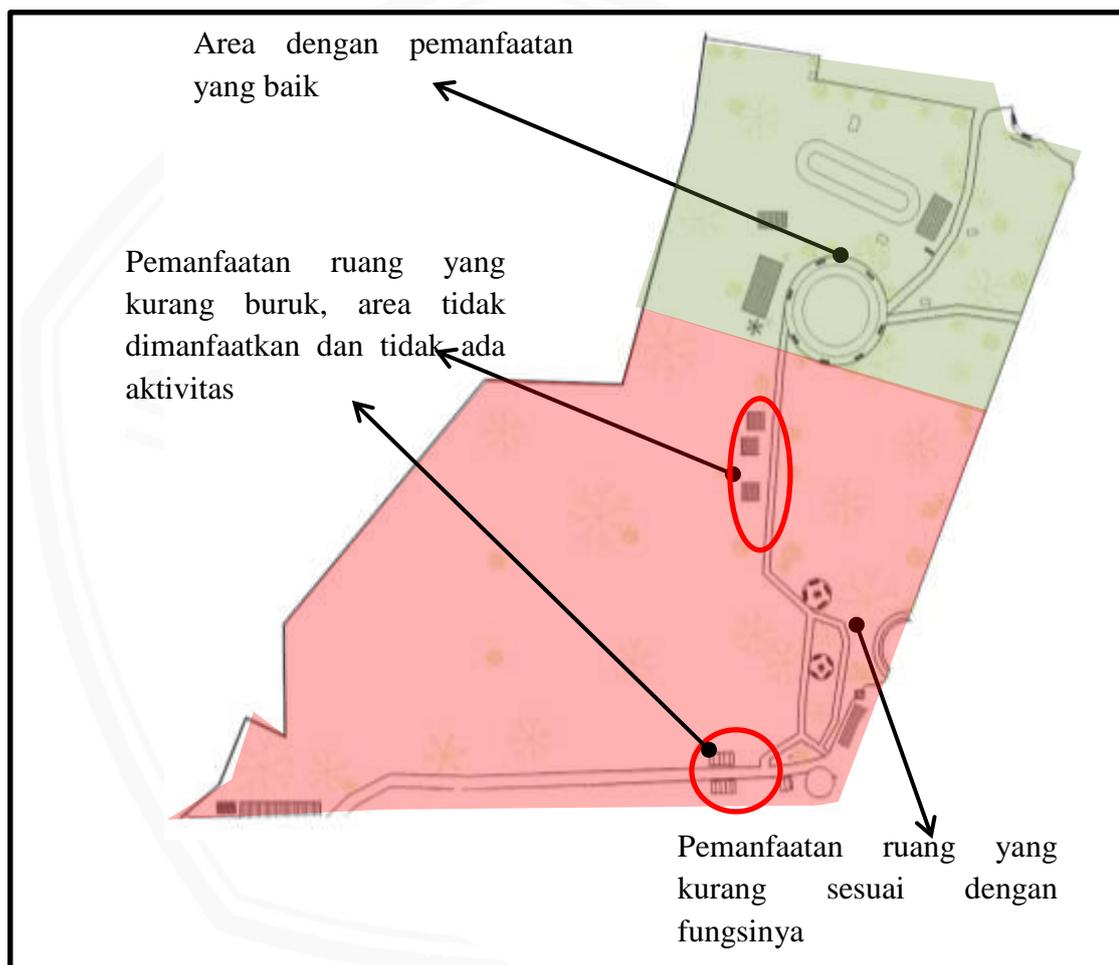
Pada Zona 1 Pemanfaatan yang kurang tepat berada pada area parkir yang sering digunakan untuk aktivitas yang lain selain parkir mobil, aktivitas tersebut adalah bermain, duduk bergerombol dan berjualan. Selain itu area yang tidak dimanfaatkan adalah area pasar wisata dan tempat duduk pada taman. Area pasar wisata tidak dimanfaatkan karena sirkulasi pedestrian yang kurang tepat serta kurang atraksi lain pada area itu. Untuk area duduk taman tidak dimanfaatkan karena tempat duduk yang rusak dan area sekitar yang memiliki view yang buruk.



Gambar 4.130 Pola Pemanfaatan Ruang Zona 1

b. Pola Pemanfaatan Ruang Taman Wisata Wendit Zona 2

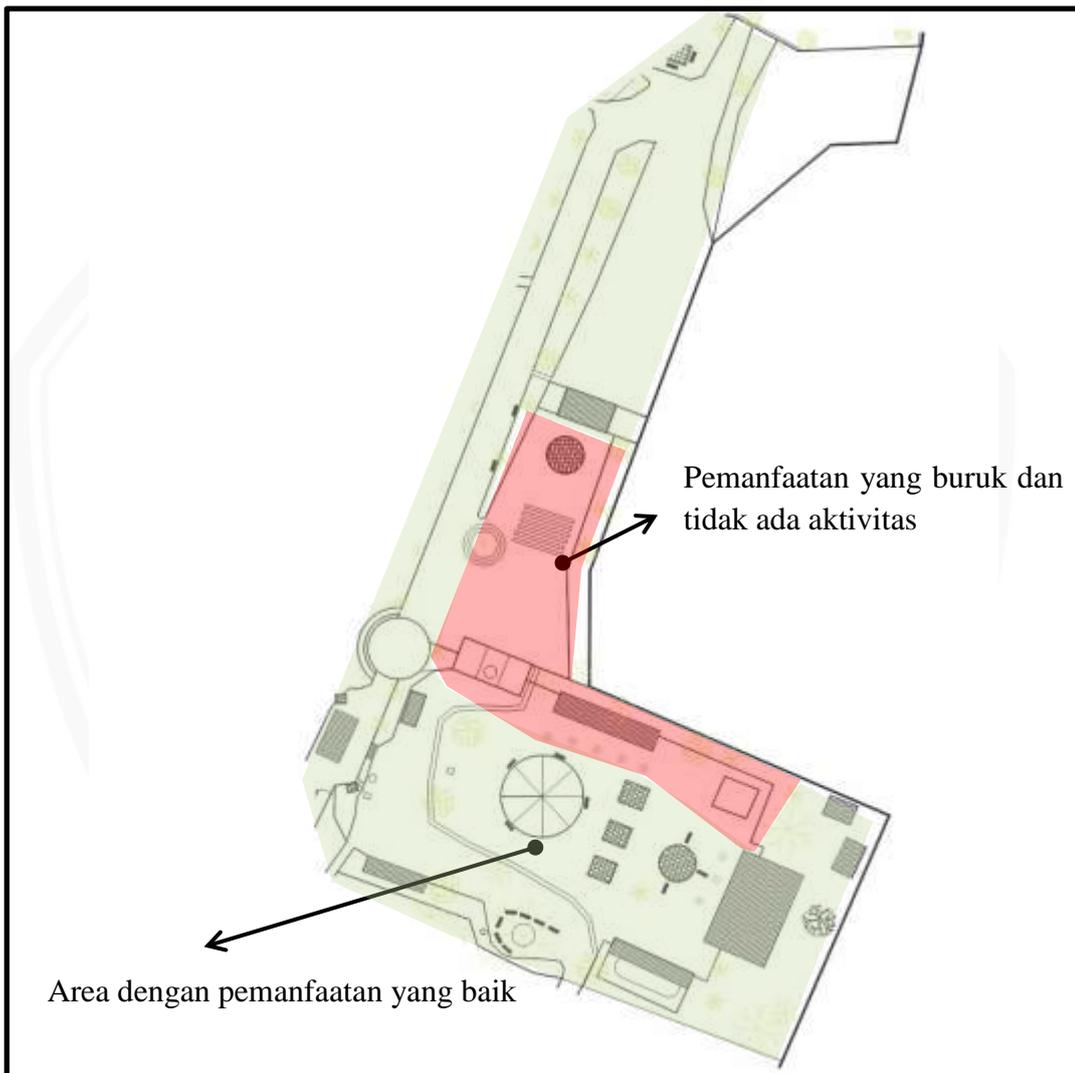
Pada zona 2 pemanfaatan yang kurang tepat adalah area hutan, dimana di area ini banyak bangunan kios yang tidak digunakan dan bangku-bangku taman yang kurang diminati pengunjung. Kios tutup dan bangku taman jarang digunakan, karena pengunjung jarang melalui area ini. Pengunjung jarang melalui area ini karena area hutan kurang memiliki atraksi yang menarik pengunjung untuk mendatangi area ini. Area hutan kurang mengangkat potensinya sebagai area hijau dan habitat dari monyet di area taman wisata itu.



Gambar 4 .131 Pola Pemanfaatan Ruang Zona 2

c. Pola Pemanfaatan Ruang Taman Wisata Wendit Zona 3

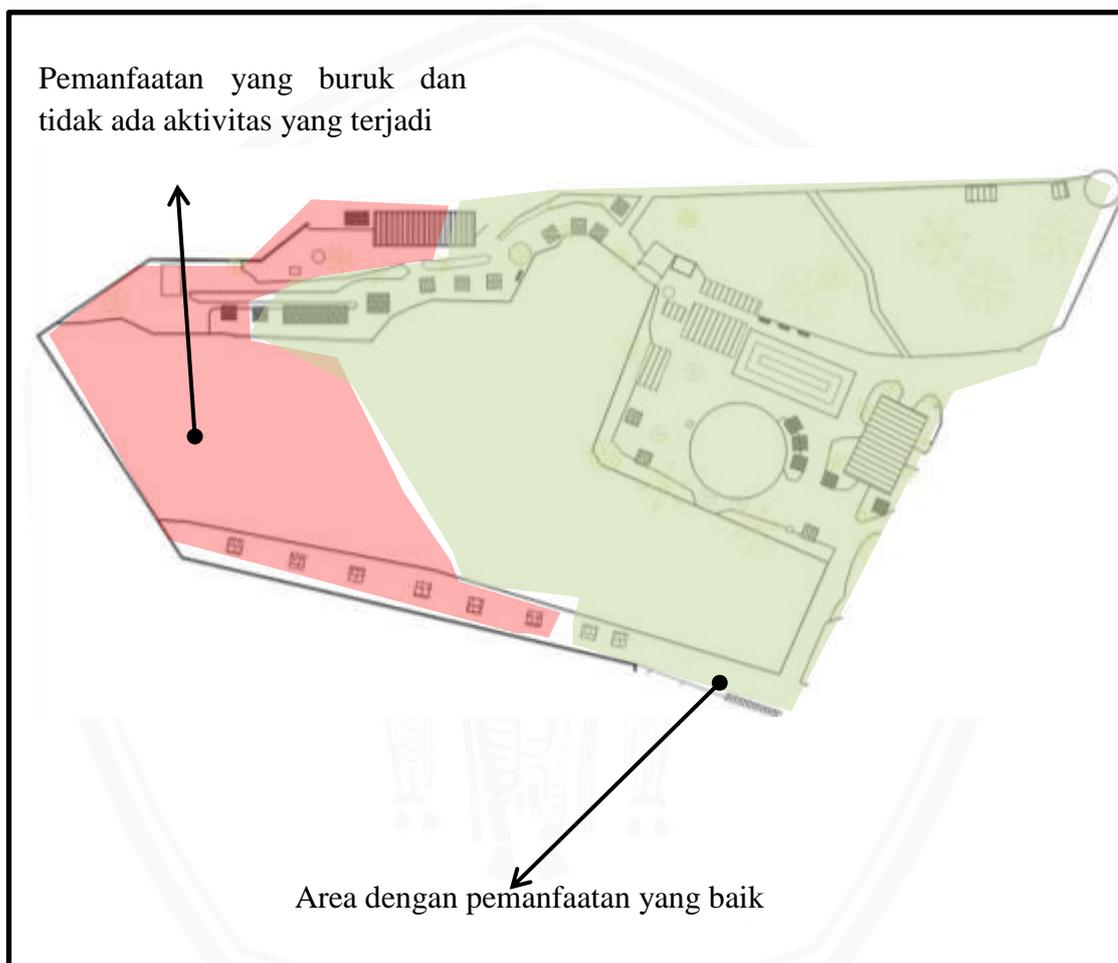
Pada zona 3 ruang yang memiliki pemanfaatan yang buruk adalah area theater, kios pada area bermain anak bagian utara dan bangunan kosong. Area theater tidak dimanfaatkan karena tidak pertunjukan yang terselenggara. Untuk area kios dan bangunan rusak, tidak dimanfaatkan karena lokasinya yang kurang tepat berada di area ujung, sedangkan sudah terdapat kios lain yang berada di dekat jalan pedestrian yang langsung menuju taman.



Gambar 4.132 Pola Pemanfaatan Ruang Zona 3

d. Pola Pemanfaatan Ruang Taman Wisata Wendit Zona 4

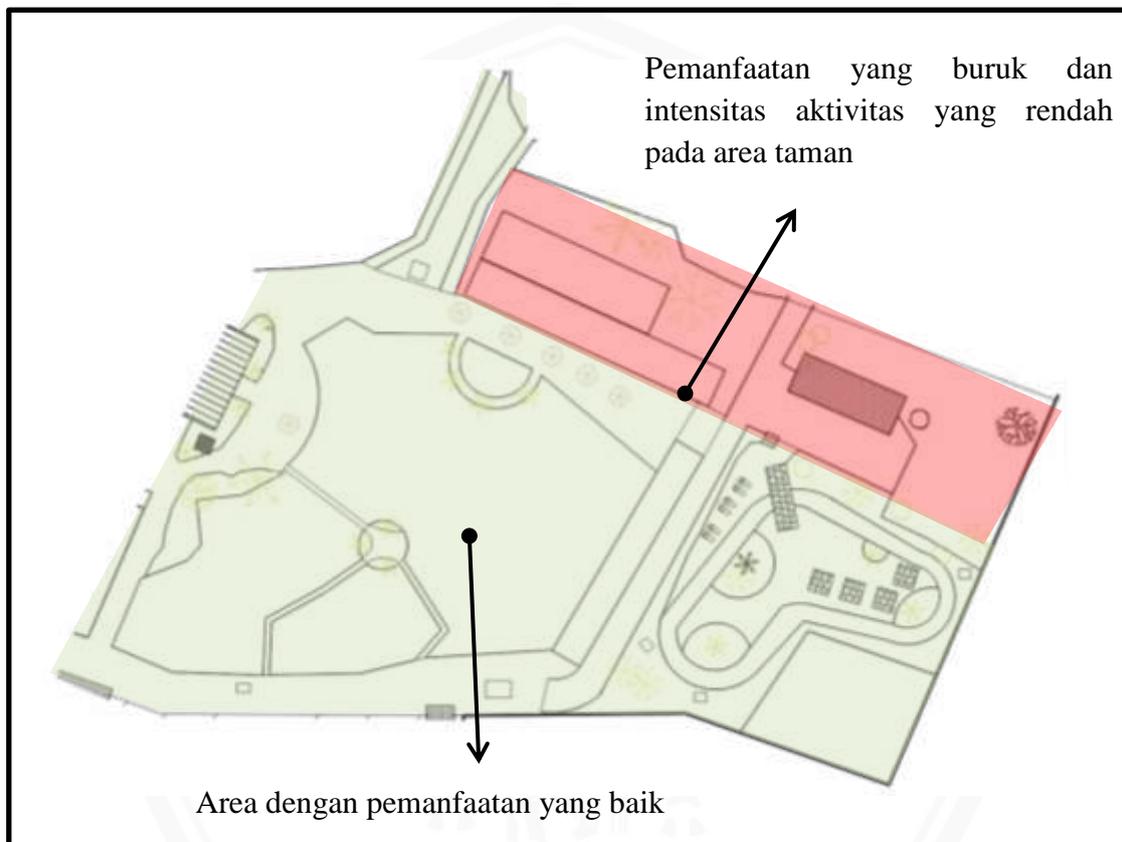
Untuk zona ke empat area dengan pemanfaatan yang buruk berada di ujung area perahu, dimana area ini sangat sepi tidak ada aktivitas, pengunjung malas untuk datang ke area ini dan lama-kelamaan setting fisik yang ada akan rusak karena tidak digunakan. Hal ini karena sirkulasi pada area kurang, sirkulasi berujung pada jalan yang buntu dan pada area ujung kurang ada sarana atraksi yang menarik pengunjung.



Gambar 4.133 Pola Pemanfaatan Ruang Zona 4

e. Pola Pemanfaatan Ruang Taman Wisata Wendit Zona 5

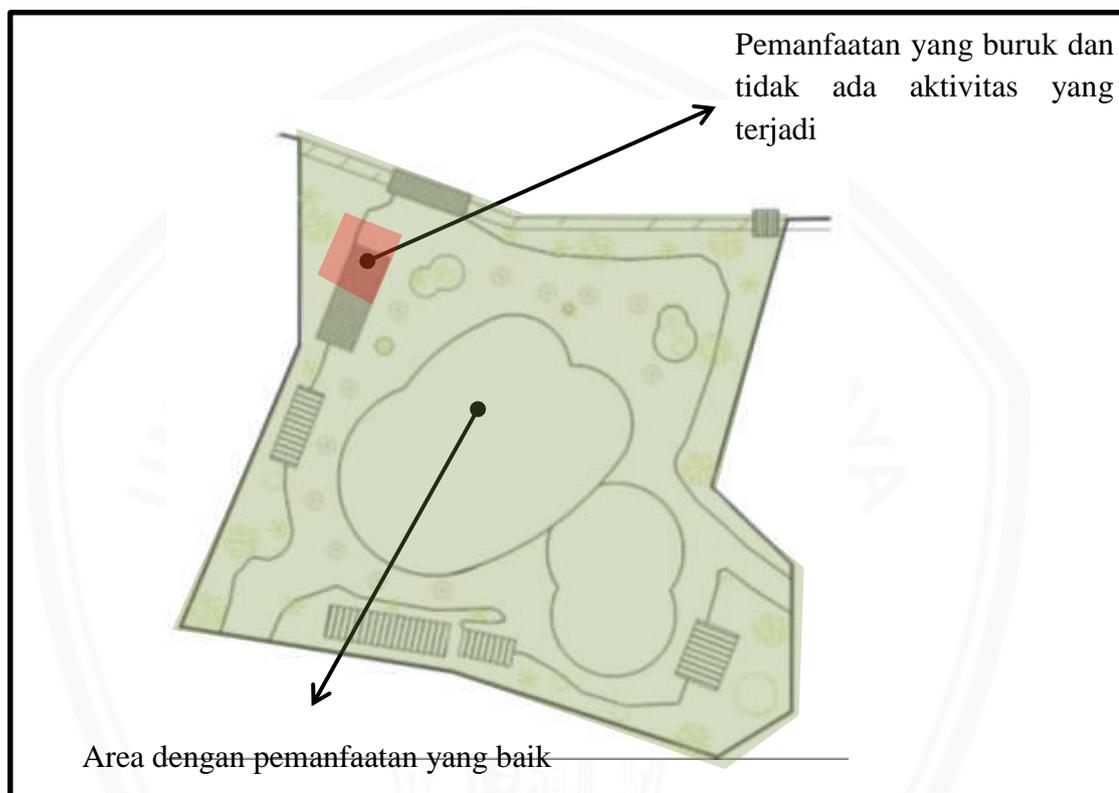
Secara Keseluruhan pemanfaatan zona 5 sudah baik. Zona 5 berupa kolam alami yang ramai di setiap harinya dan kolam arus yang memang buka pada saat hari minggu ramai dengan pengunjung. Area yang tidak dimanfaatkan adalah area yang kios yang letaknya kurang terlihat dan kurang memiliki signage yang jelas, sehingga jarang diketahui pengunjung. Desain kios sendiri sebagai area komersial yang kurang menarik dan kurang memberikan penanda kios tersebut.



Gambar 4.134 Pola Pemanfaatan Ruang Zona 5

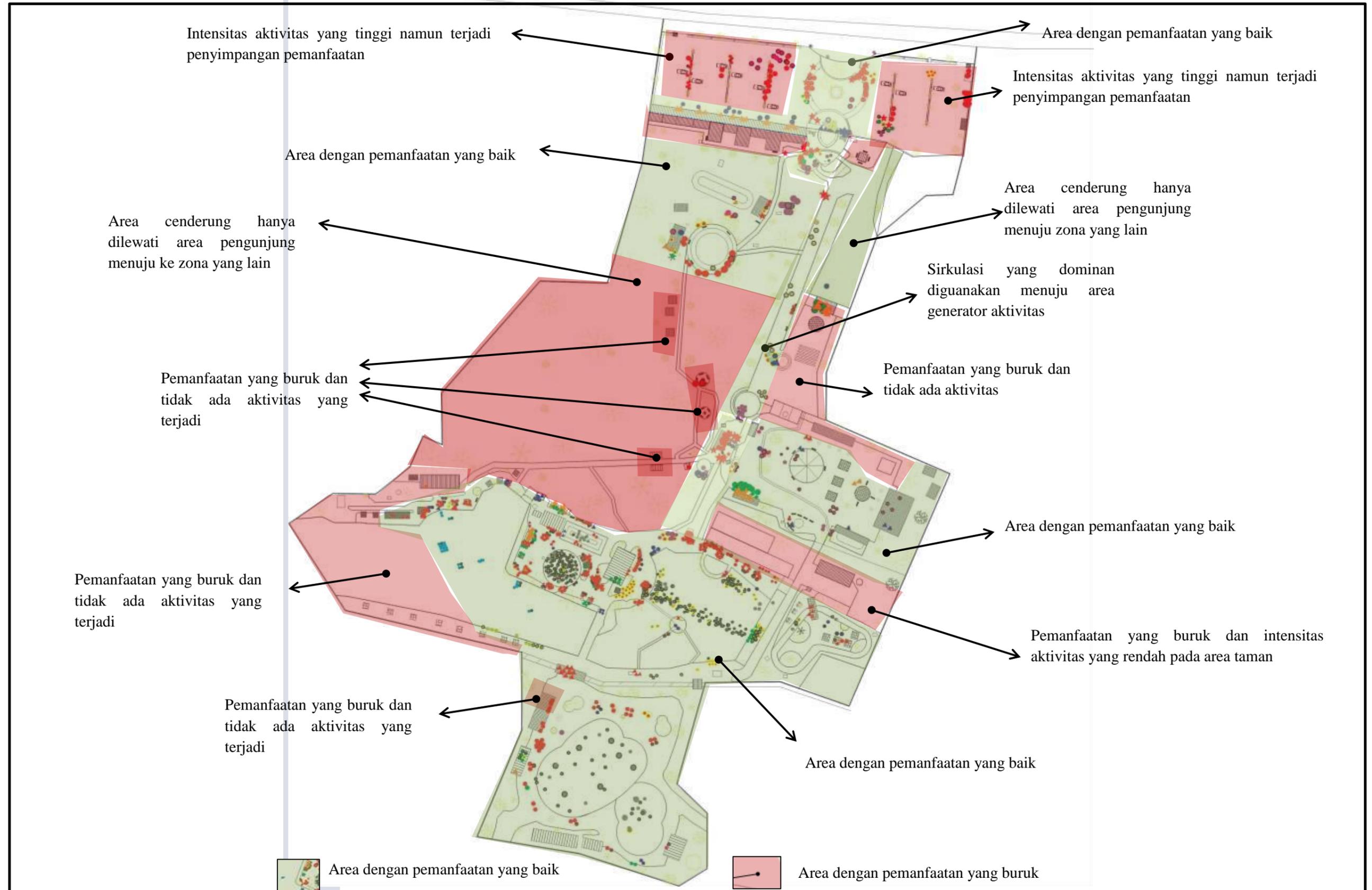
f. Pola Pemanfaatan Ruang Taman Wisata Wendit Zona 6

Secara Keseluruhan pemanfaatan zona 5 sudah baik. Zona 5 berupa kolam alami yang ramai di setiap harinya dan kolam arus yang memang buka pada saat hari minggu ramai dengan pengunjung. Area yang tidak dimanfaatkan adalah area yang kios yang letaknya kurang terlihat dan kurang memiliki signage yang jelas, sehingga jarang diketahui pengunjung. Desain kios sendiri sebagai area komersial yang kurang menarik dan kurang memberikan penanda kios tersebut.

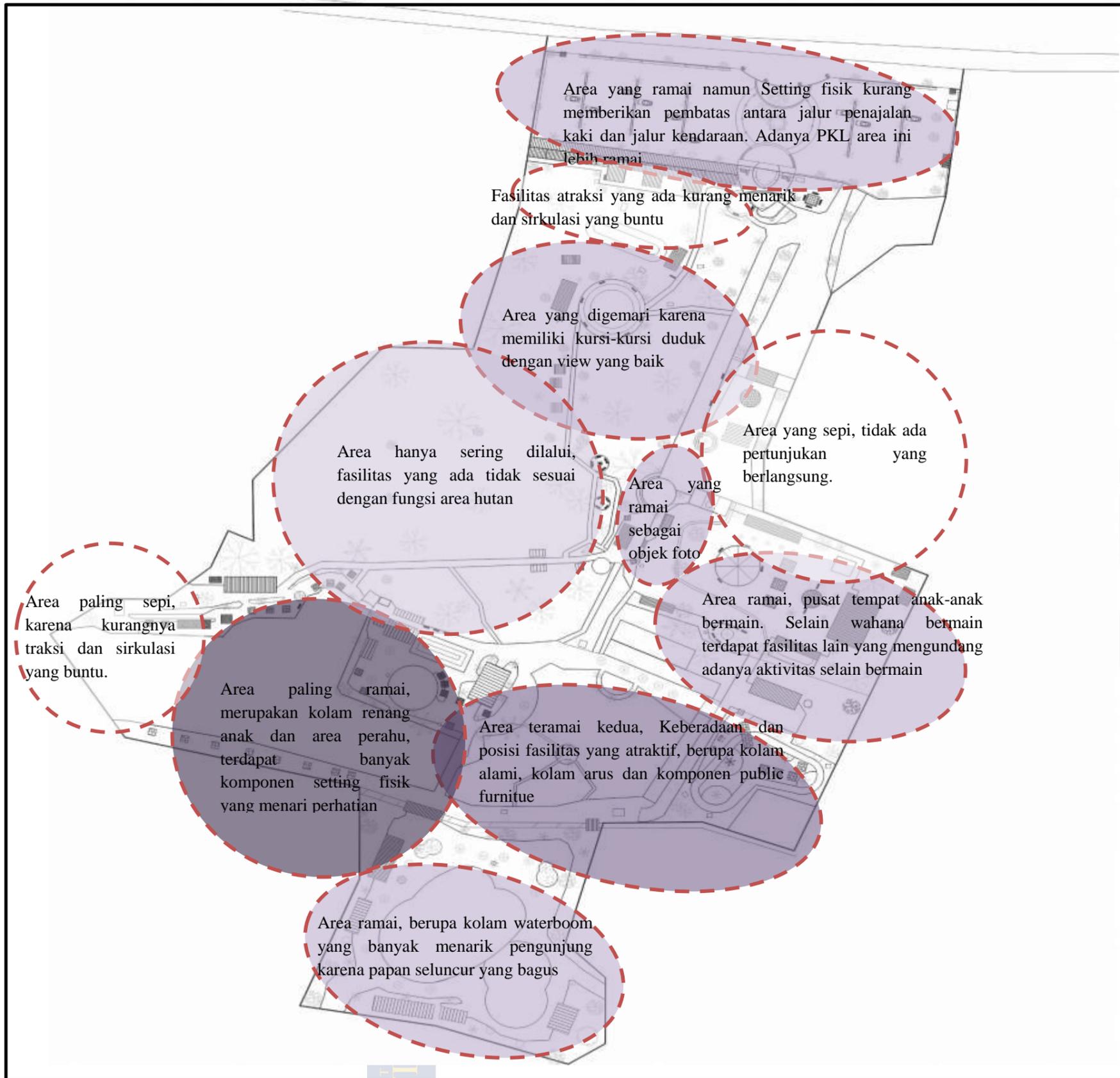


Gambar 4.135 Pola Pemanfaatan Ruang Zona 6

g. Pola Pemanfaatan Ruang Taman Wisata Wendit secara keseluruhan



Gambar 4.136 Pemanfaatan taman Wisata wendit



Hasil temuan dari pola pemanfaatan taman Wendit yang ada, pemanfaatan yang baik pada area taman memiliki pola linear. Dimana terdapat unsur garis vertical yang secara fisik berupa jalur sirkulasi pedestrian yang sering digunakan pengunjung secara umum untuk berpindah dari satu area ke area lainnya. Area dengan pemanfaatan yang baik berhubungan langsung dengan jalur sirkulasi pedestrian utama tersebut. Pemanfaatan yang buruk berada pada area ujung dan beberapa agak jauh dari sirkulasi pedestrian utama. Pemanfaatan yang buruk memiliki sirkulasi pedestrian yang ada berujung pada jalan buntu serta jauh pencapaiannya dari failitas utama area taman, sehingga area tersebut jarang untuk di datangi dan dimanfaatkan. Pada gambar peta disamping hasil pola pemanfaatan taman wisata . Semakin tua warna area yang ada maka pemanfaatan yang terjadi semakin baik

Gambar 4.137 Pola pemanfaatan taman Wisata wendit

4.7 Arahan Desain

Analisis yang telah menghasilkan sintesis berupa konsep arahan desain taman wisata Wendit berdasarkan kecenderungan pemanfaatan ruang oleh pelaku kegiatan. Arahan desain ini dibagi menjadi 2 kelompok, yang pertama ialah arahan desain secara umum taman wisata wendit dan yang kedua adalah arahan desain secara khusus. Arahan desain secara umum mencakup area taman wisata Wendit secara keseluruhan. Arahan desain secara khusus ditujukan untuk arahan secara perzona. Sistematisa penyusunan arahan desain, akan dijelaskan pada tiap-tiap poin objek amatan yang memiliki kecenderungan pemanfaatan yang kurang baik. Objek amatan tersebut akan dijelaskan indikasi penyebabnya secara singkat serta pemaparan arahan desainnya.

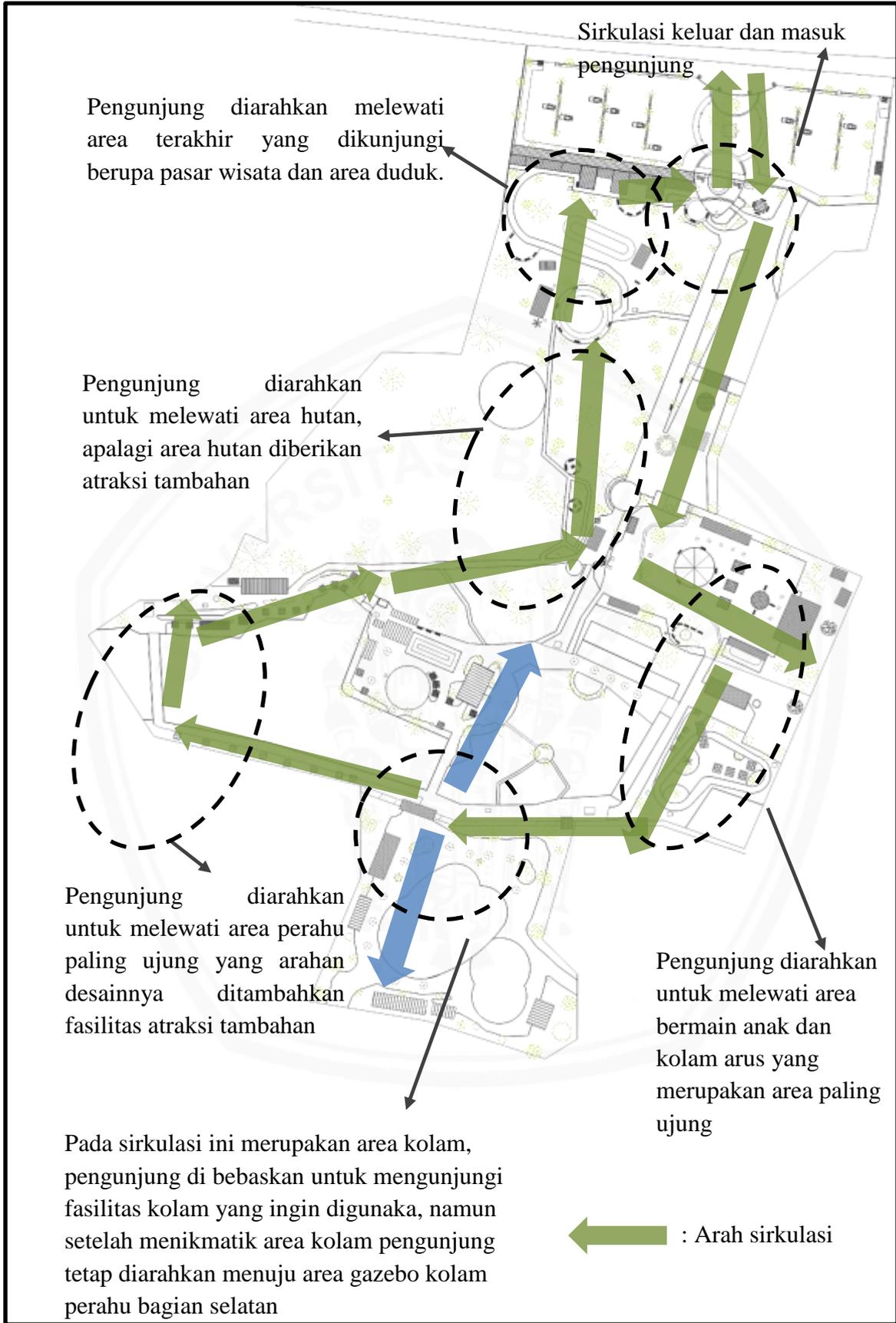
4.7.1 Arahan desain secara umum

Arahan desain secara umum merupakan upaya perbaikan dari hasil analisis yang mencakup area taman secara keseluruhan dan tidak hanya berada pada zona-zona tertentu saja. Arahan desain secara keseluruhan merupakan sirkulasi pejalan kaki. Dimana hal tersebut tak dapat hanya diperbaiki pada zona tertentu saja, harus ada keterkaitan pada keseluruhan area taman.

a. Sirkulasi Pejalan kaki

Sirkulasi pada saat ini mendorong pengunjung hanya melewati zona tertentu saja. Sirkulasi pejalan kaki memberikan kebebasan kepada pengunjung untuk melalui area mana saja namun yang terjadi zona 1, zona 2, zona 4 jarang didatangi oleh pengunjung, terutama area yang berada di pojok-pojok area taman. Untuk itu sirkulasi secara keseluruhan dari area taman harus ditata kembali.

Sirkulasi pada taman wisata perlu dirancang agar semua area taman dapat dilalui oleh pengunjung. Sirkulasi pejalan kaki perlu dirancang memiliki arah masuk dan keluar yang jelas bagi pengunjung. Jadi jalur pedestrian yang akan dilalui pengunjung sudah ditetapkan dan dipastikan semua area terlewati. Mulai dari area pintu masuk ke area theater zona 3, lalu ke area bermain, lalu ke area kolam, lalu ke area perahu, selanjutnya zona 2 area hutan dan plaza, dan yang terakhir adalah area pasar wisata, setelah itu pengunjung dapat keluar. Sehingga semua area diupayakan dapat dilalui, dapat dimanfaatkan oleh pelaku kegiatan. Arahan desain secara umum akan dijelaskan pada gambar 4.140.



Gambar 4.138 Arahan desain secara umum

4.7.2 Arahan desain secara khusus Zona 1

a. Area parkir

- Sirkulasi

Area parkir yang sering digunakan sebagai tempat bermain, tempat duduk serta berjualan memiliki kecenderungan pemanfaatan yang kurang sesuai. Sirkulasi pejalan kaki kadang masih bertabrakan dengan sirkulasi kendaraan indikasi penyebab tersebut dikarenakan belum ada jalur yang jelas untuk pejalan kaki. Untuk itu perlu dibuat sirkulasi pejalan kaki yang khusus yang tidak bercampur dengan kendaraan. Sirkulasi ini mengarahkan pejalan kaki untuk beraktivitas pada area plaza, kios ataupun pintu masuk area taman. Sehingga pejalan kaki tidak beraktivitas di area parkir.

- Elemen musiman pedagang kaki lima

Pada pengamatan terdapat beberapa pedagang kaki lima yang berjualan pada area parkir, mereka berjualan tidak dimana tempatnya, yang mengganggu sirkulasi kendaraan. Untuk itu sebaiknya diberikan kebijakan agar pedagang kaki lima tidak berjualan di area parkir, tetapi di area plaza yang sudah disediakan.

- Signage

Area parkir yang sering digunakan sebagai tempat bermain, tempat duduk serta berjualan memiliki kecenderungan pemanfaatan yang kurang sesuai. Kecenderungan pemanfaatan tersebut salah satunya dikarenakan signage untuk arah kendaraan keluar dan masuk yang belum jelas. Signage juga diperlukan untuk mengatur pedagang kaki lima agar tidak berjualan di area parkir, tetapi berjualan di area plaza yang sudah ada.

b. Area pasar Wisata

- Sirkulasi pedestrian

Pada area pasar wisata selalu tutup dan tidak ada pemanfaatan pada area ini. Agar area ini dimanfaatkan dengan baik perlu memperbaiki sirkulasi pedestrian agar selalu dilalui oleh pengunjung dan tidak menimbulkan jalan buntu. Sirkulasi pedestrian pasar wisata perlu dibenahi dimana sirkulasi diatur setiap pengunjung selalu melewati area ini dan diatur agar area pasar wisata tidak menjadi tempat yang buntu.

- Public furniture

Public furniture berupa tempat duduk pada area pasar wisata cenderung sedikit untuk itu perlu ditambahkan area duduk dengan view yang baik, dengan area yang teduh dan terawat. Area duduk ini diperlukan untuk pengunjung istirahat setelah mengelilingi area taman wisata, sehingga pengunjung tidak duduk di area parkir luar. Area duduk

pada pasar wisata merupakan fasilitas tambahan yang diharapkan dapat menambah minat pengunjung untuk menetap dan melihat-lihat pasar wisata yang ada.

- Elemen Bangunan

Area pasar wisata yang kurang termafaatan, lama kelamaan karena tidak digunakan akan menjadi rusak dan terbengkalai. Untuk itu perlu dilakukan pembenahan terhadap bangunan pasar wisata, seperti pembenahan kusen kayu kios, pengecatan kembali bangunan serta perbaikan beberapa penutup atap kios pasar wisata yang ada. Perbaikan elemen bangunan ini guna memberikan kenyamanan terhadap pengunjung serta pengelola lios untuk beraktivitas pada area ini.

- Elemen Tanaman Perdu dan rerumputan.

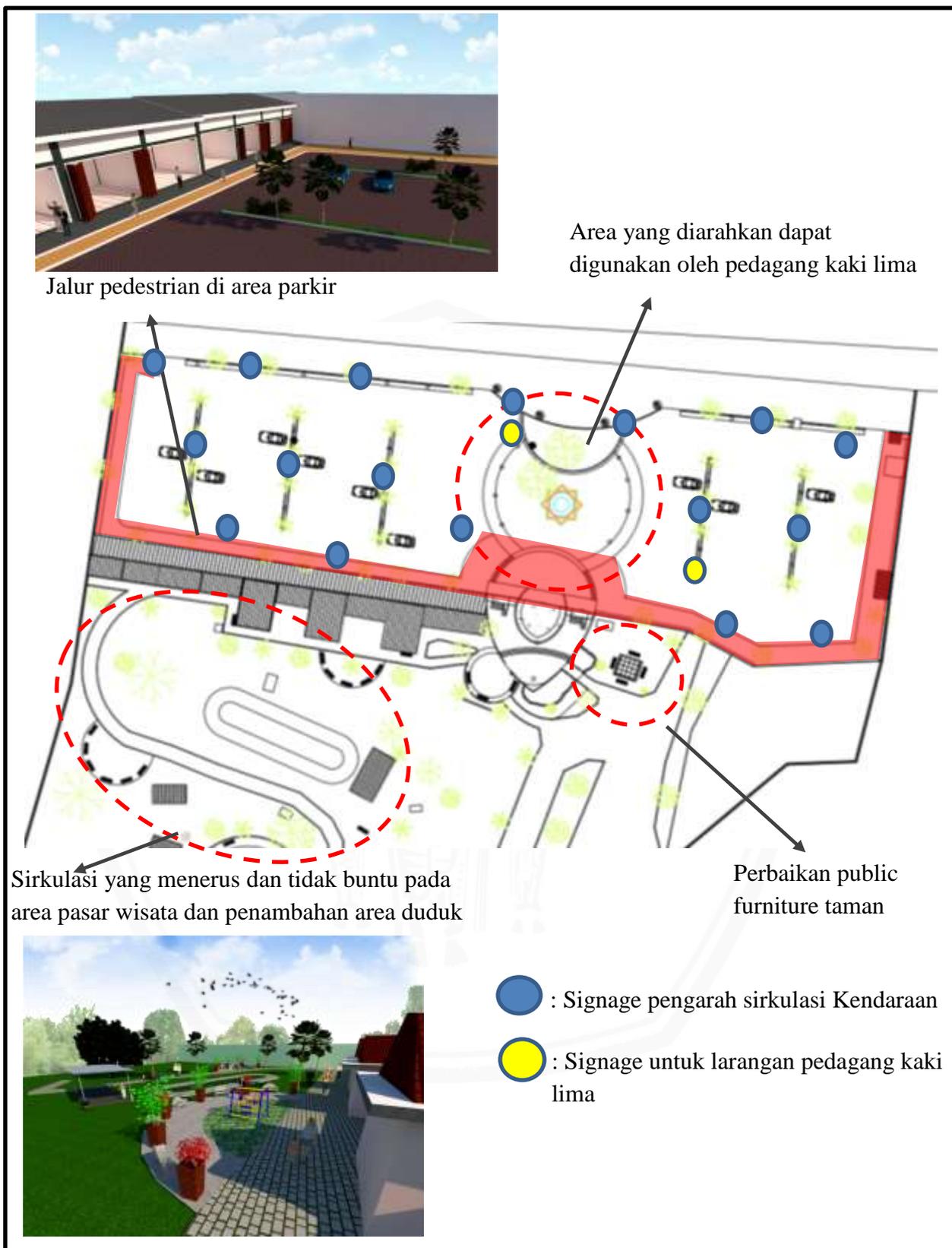
Pada penelitian area pasar wisata memiliki elemen tanaman perdu dan rerumputan yang kurang terawat dan memiliki view yang kurang baik. Agar pengunjung nyaman dengan view yang ada, perlu diberikan tanaman perdu tertata dengan estetika yang baik. Tanaman perdu dengan view yang baik membuat pengunjung singgah lebih nyaman di area duduk pasar wisata.

c. Area taman

- Public furniture Taman

Pada zona 1 terdapat area kursi taman yang tidak dimanfaatkan, sering dilewati oleh pengunjung dan tidak pernah digunakan oleh pelaku kegiatan selama pengamatan berlangsung. Agar area ini dapat digunakan kembali perlu dilakukan pembenahan terdapat kursi taman dan permainan catur yang ada. Permainan catur perlu diselenggarakan kembali pada area ini. Tanaman perdu dan rerumputan di sekitar area duduk perlu di rawat dan dibenahi kembali agar lebih menarik dan berestetika.

Arahan desain pada zona 1 secara keseluruhan akan dijelaskan sebagai berikut pada gambar 4.141.



Gambar 4.139 Arahkan desain zona 1

4.7.3 Arahan desain secara khusus Zona 2

a. Area plaza

- Elemen Bangunan

Pada area plaza bagian tenggara terdapat bangunan semipermanen yang tidak dimanfaatkan, bangunan tersebut terdapat pada area rerumputan. Bangunan yang ada memiliki kondisi fisik yang tidak bagus, dan tidak dapat digunakan kembali. Bangunan ini memberikan view yang tidak baik pada area sekitarnya, untuk itu bangunan ini dihilangkan dikembalikan seperti semula sebagai area taman.

b. Area hutan

- Elemen Bangunan

Pada area bangunan terdapat beberapa bangunan yang sebelumnya berfungsi sebagai kios makanan. Bangunan ini berdiri pada lahan hijau area hutan. Area hutan yang jarang disinggahi lama membuat kios ini tutup tidak ada yang berjualan. Bangunan kios unu memang kurang tepat jika diletakkan di area hutan. Kios- kios yang ada merupakan bangunan komersial sedangkan area hutan merupakan tempat habitat monyet dan lahan penghijauan dari area taman wisata. Untuk itu sebaiknya 3 bangunan kios yang berada pada kontur yang datar diganti fungsinya menjadi area atraksi. Untuk kios yang berada pada area berkontur sebaiknya dihilangkan saja, karena bangunan ini merupakan bangunan semipermanen dan keadaan fisiknya kurang baik. Memberikan view yang buruk dan seringkali ditinggali oleh monyet.

- Fasilitas atraksi

Pada area hutan yang seringkali hanya dilalui dan kurang di manfaatkan oleh pengunjung. Indikasi penyebab muncul karena memang pada area ini kurang adanya ditambahkan fasilitas yang menonjolkan potensi dari hutan itu sendiri, sebagai tempat habitat kera dan area penghijauan. Padahal fungsinya utama area ini penting sebagai taman wisata wendit yang dikenal dengan kera ekor panjangnya. Atraksi yang dapat diadakan dapat berupa sarana yang mengajak pengunjung berinteraksi secara langsung dengan monyet yang ada. Fasilitas atraksi ini dapat dilengkapi dengan tempat playground monyet, berfoto dengan monyet, dan pertunjukan monyet. Fasilitas ini ada harus dijaga dan dikelola oleh pengelola agar pengunjung yang menggunakan fasilitas ini merasa nyaman dari monyet-monyet yang kadang kala menyerang pengunjung. Selama ini keadaan secara langsung pada pengamatan, monyet bebas berkeliaran pengunjung takut dengan mereka dan tidak banyak yang berinteraksi dengan monyet.

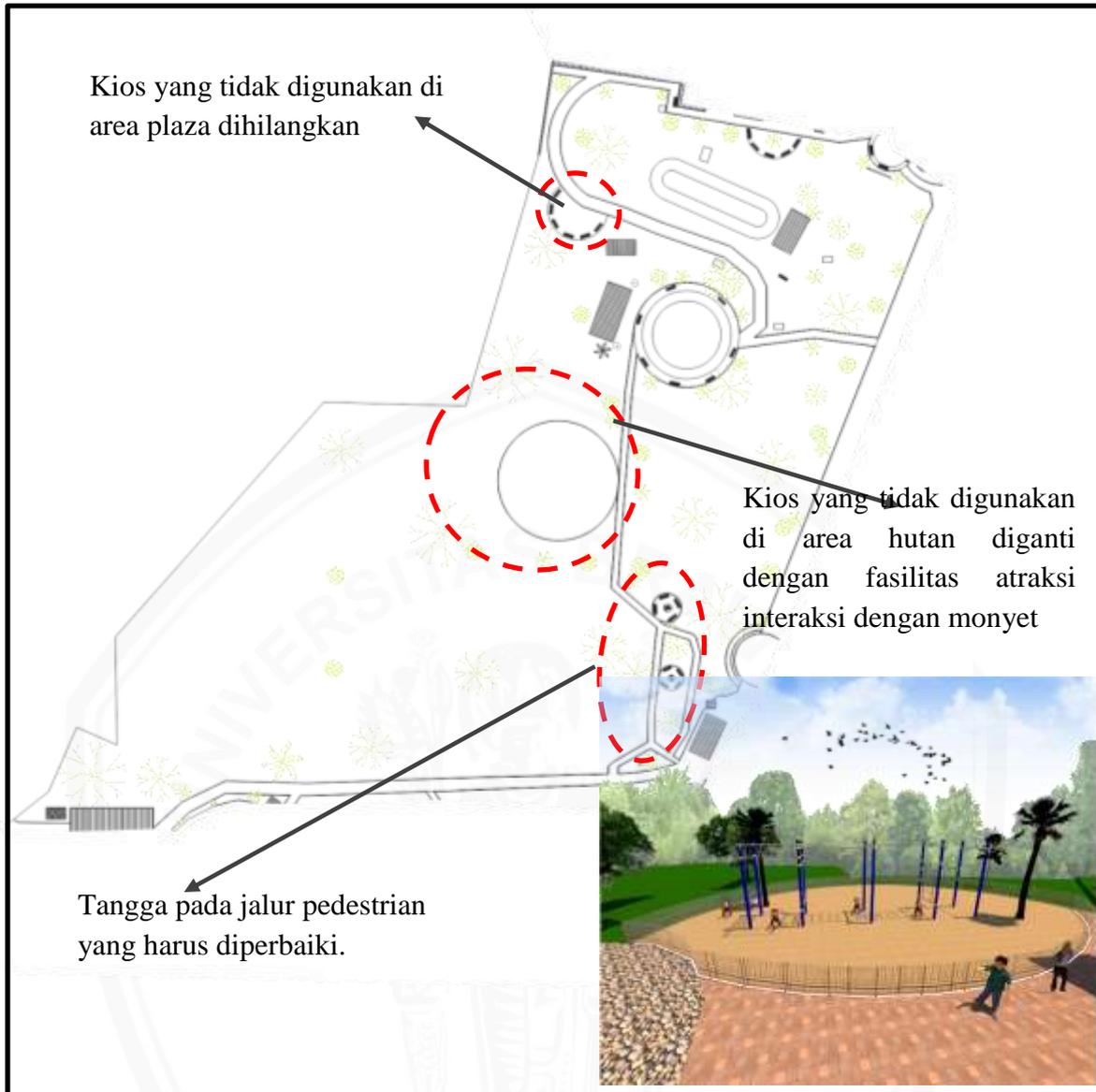
Untuk itu dengan fasilitas ini monyet yang ada tak hanya menjadi hewan yang ditakuti dan hanya dibiarkan berkeliaran tetapi dapat dijadikan potensi di zona 2 ini.

- Sirkulasi pejalan kaki

Pada area hutan juga memiliki kontur yang curam dengan beberapa tangga pada sirkulasi pedestrian yang kurang sesuai dengan standard, pada saat musim hujan, pedestrian seringkali ditumbuhi rumput sehingga membuat jalan licin dan orang yang berjalan mudah untuk jatuh. Untuk itu perlu dilakukan pembenahan pada tangga sirkulasi pedestrian zona area hutan.

Arahan desain pada zona 2 secara keseluruhan akan dijelaskan sebagai berikut pada gambar 4.142.





Gambar 4.140 Arahannya desain zona 2

4.7.4 Arahannya desain secara khusus Zona 3

a. Area Bermain

Elemen Bangunan

Pada zona 3 terdapat beberapa bangunan yang tidak digunakan, yaitu berupa bangunan kios makanan. Untuk itu perlu dibenahi agar area ini lebih dimanfaatkan yaitu dengan memperbaiki kios yang masih layak ini dengan desain yang menarik, mencolok dan mudah terlihat, dan perlu diberikan penatan komponen lansekap yang menarik. Agar diketahui keberadaannya perlu juga di berikan signage yang menandakan bahwa terdapat fasilitas kios makanan di area tersebut. Sedangkan untuk bangunan yang rusak

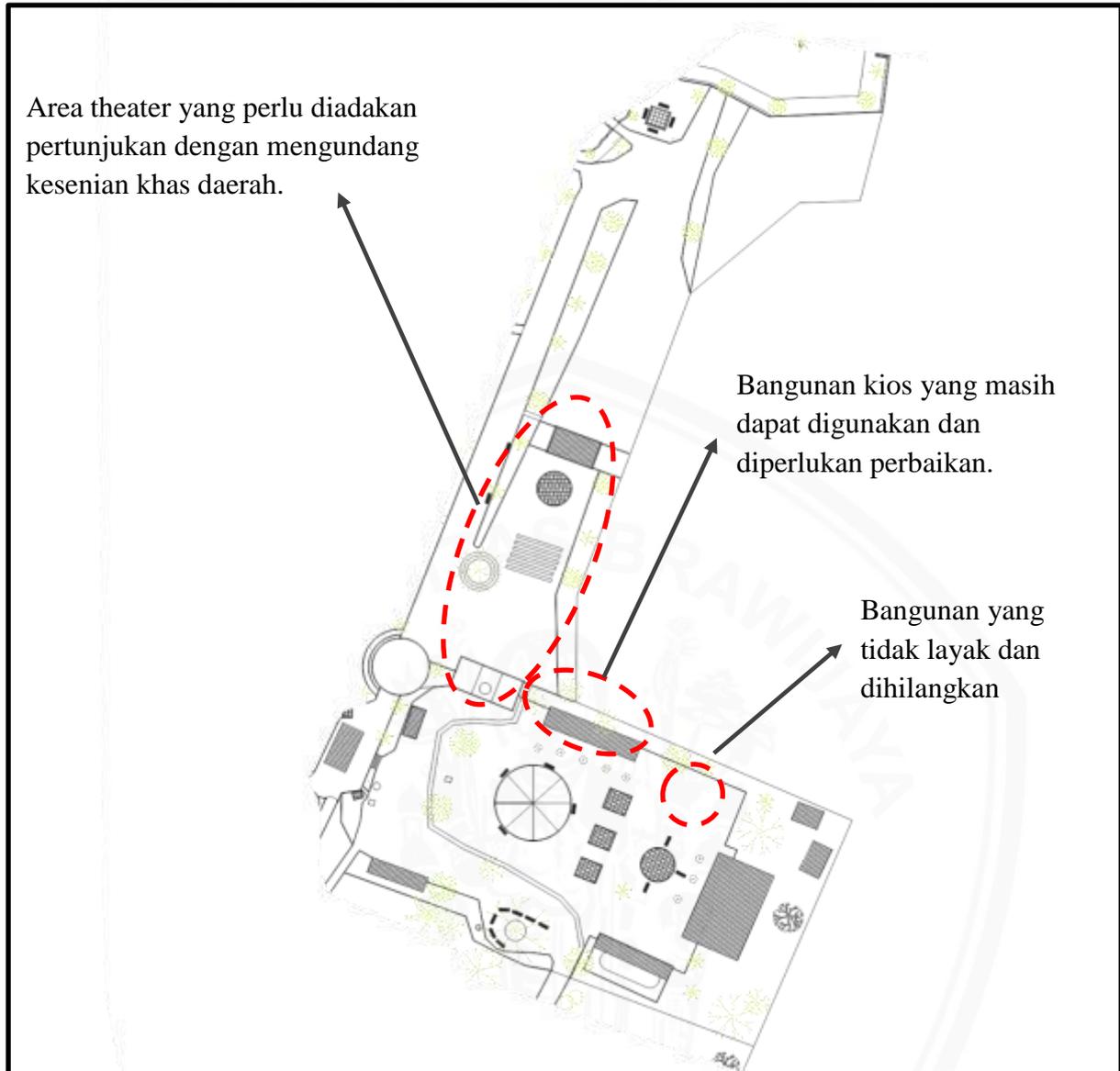
dan tidak layak untuk digunakan yang berada di dekat permainan boom-boom car sebaiknya dihilangkan, karena sudah rusak dan menimbulkan view yang buruk bagi area sekitar bangunannya. Bangunan yang rusak ini menutupi fasilitas bomboom car.

b. Area theater

Panggung Pertunjukan

Pada zona 3 terdapat theater yang tidak pernah ada pemanfaatan selama pengamatan berlangsung karena memang tidak ada pertunjukan yang diselenggarakan oleh pengelola. Agar area ini dimanfaatkan perlu adanya suatu pertunjukan pada hari libur pada saat jam ramai. Pertunjukan yang ada dapat mengundang suatu komunitas tertentu, seperti seni tari khas daerah setempat. Tidak perlu menunggu suatu event besar untuk memanfaatkan area theater ini. Selain pertunjukan perlu juga memperbaiki komponen lansekap di sekitar area theater dan menambah peneduhan untuk area duduk penonton.

Arahan desain pada zona 3 secara keseluruhan akan dijelaskan sebagai berikut pada gambar 4.143.



Gambar 4.141 Arahan desain zona 3

4.7.5 Arahan desain secara khusus Zona 4

a. Panggung pertunjukan

Pada zona 4 terdapat panggung pertunjukan yang pemanfaatannya kurang maksimal sama seperti panggung pertunjukan di zona 3. Panggung ini memiliki desain yang baik dan masih dapat digunakan. Untuk itu arahan desain panggung pertunjukan zona 4 sama dengan arahan desain panggung pertunjukan zona 3. Yaitu perlu adanya suatu pertunjukan pada hari libur pada saat jam ramai. Pertunjukan yang ada dapat mengundang suatu komunitas tertentu, seperti seni tari khas daerah setempat. Tidak perlu menunggu suatu event besar untuk memanfaatkan area theater ini. Selain

pertunjukan perlu juga memperbaiki komponen lansekap di sekitar area panggung, dengan menambah kursi peronton, dan memperbaiki elemen tanaman perdu di sekitar.

b. Fasilitas Atraksi

Area kolam perahu area paling ujung cenderung sepi, pengunjung malas untuk mendatangi area perahu yang berada di ujung sebelah utara. Untuk itu agar area ini memiliki pemanfaatan yang baik maka area ini harus dapat perhatian pengunjung, yaitu dengan menambahkan atraksi lain yang menarik seperti air mancur yang memiliki estetika tinggi. Dengan adanya air mancur ini diharapkan pengunjung tertarik datang dan duduk di area gazebo dengan view yang baik.

c. Sirkulasi Pejalan Kaki

Pada area perahu bagian selatan dimana banyak gazebo yang berdiri, kurang diminati pengunjung karena memang tidak ada jalur sirkulasi pagi pedestrian, untuk itu pada area perahu bagian selatan perlu ditambahkan sirkulasi pedestrian. Pada area perahu merupakan area yang berada di ujung dan memiliki sirkulasi yang buntu. Hal tersebut menyebabkan pengunjung kurang tertarik untuk mendatangi area tersebut, dan lama kelamaan akan rusak dan tidak terawat, karena jarang digunakan. Setelah area ujung ditambahkan dengan atraksi air mancur perlu dibuat sirkulasi yang menghubungkan sirkulasi area perahu bagian selatan dan area perahu bagian utara, sehingga sirkulasinya menyambung dan dibuat sistem sirkulasi dimana area ini pasti dilalui oleh pengunjung yang datang ke taman wisata. Penghubung tersebut berupa jembatan yang memiliki estetika yang baik.

Arahan desain pada zona 4 secara keseluruhan akan dijelaskan sebagai berikut pada gambar 4.144.



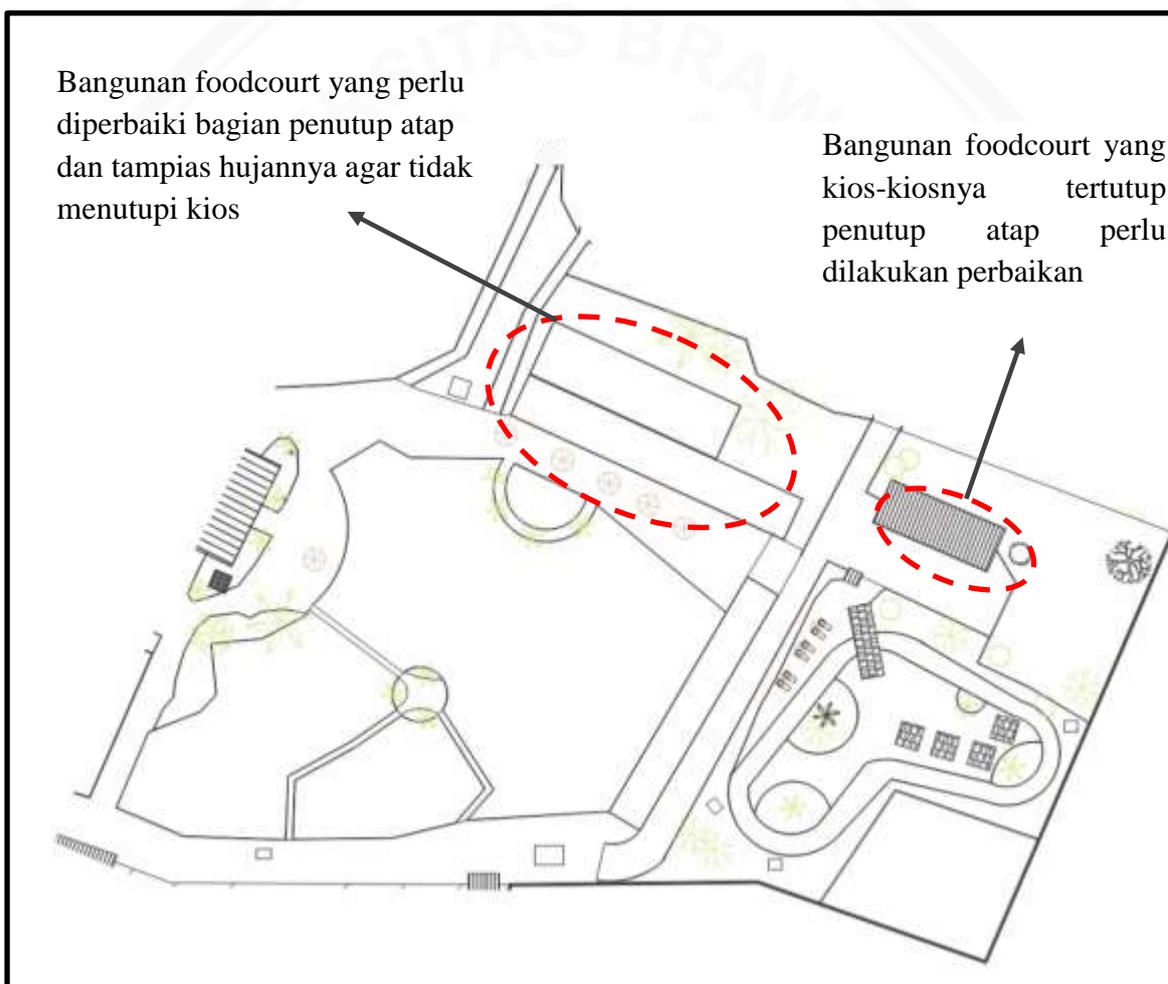
Gambar 4.142 Arahan desain zona 4

4.7.6 Arahannya desain secara khusus Zona 5

a. Elemen Bangunan

Pada zona 5 kolam arus terdapat bangunan kios yang yang lokasinya berada di ujung tidak mudah terlihat, kurang tepat jika lokasi ini digunakan sebagai tempat kios. Agar bangunan ini lebih digunakan sebaiknya kios yang ada diganti sebagai kamar mandi dan ruang ganti, karena memang kios ini satu bangunan dengan kamar mandi. Karena kamar mandi yang berada di kolam arus juga tidak banyak.

Arahannya desain pada zona 5 secara keseluruhan akan dijelaskan sebagai berikut pada gambar 4.145.

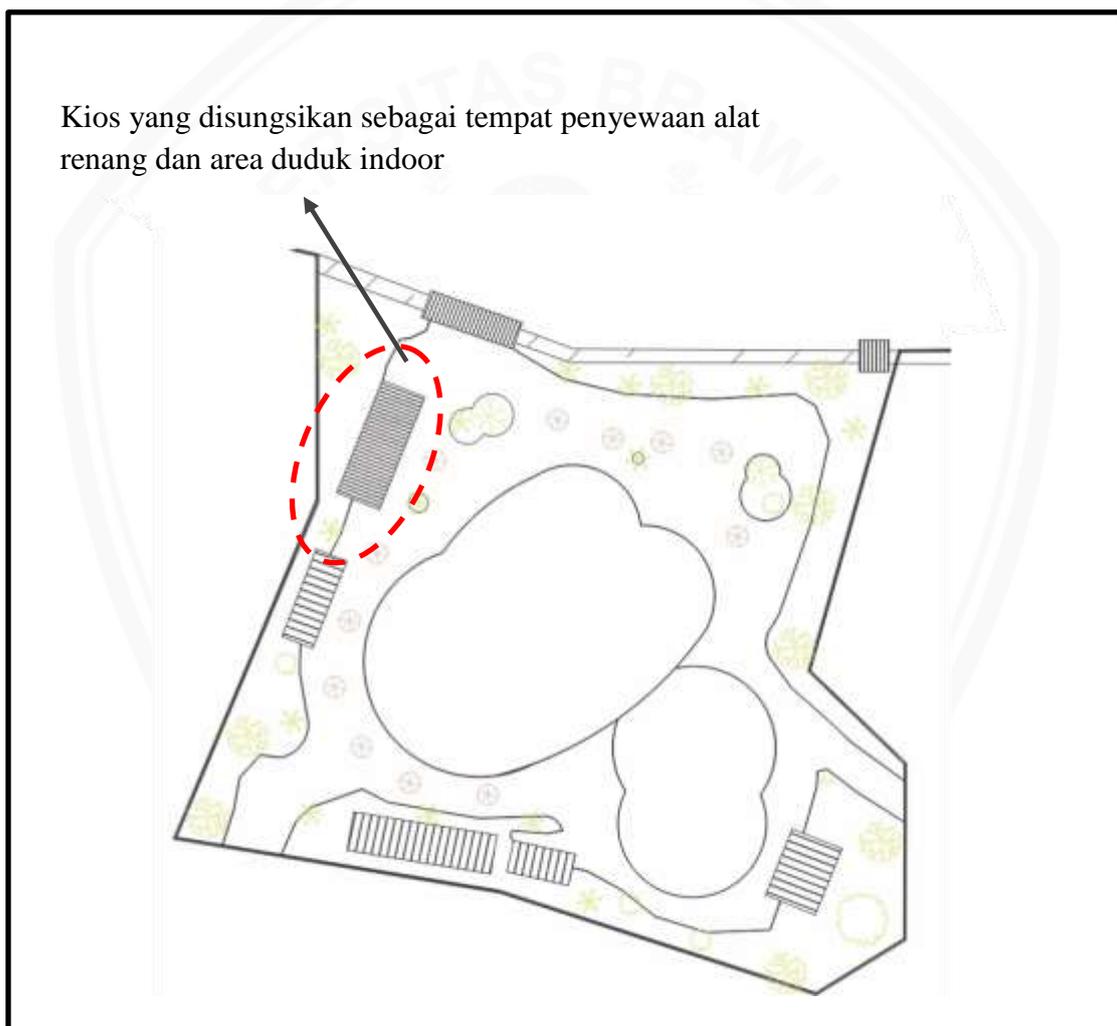


Gambar 4.143 Arahannya desain zona 5

4.7.7 Arahan desain secara khusus Zona 6

a. Elemen Bangunan

Pada zona 6 terdapat 2 kios saja yang tidak dimanfaatkan karena kios area waterboom terletak pada area yang hanya buka pada hari minggu saja, sehingga tidak banyak pengunjung yang datang dan membeli.. Kios pada area ini tidak perlu banyak, cukup dibuka satu saja untuk menyewakan perlengkapan renang, karena kios makanan sudah ada dan buka setiap hari minggu. Kios yang satunya dapat digunakan sebagai area duduk indoor, karena kadang masih ditemukan pengunjung yang tidak mendapatkan duduk di area teduh.



Gambar 4.144 Arahan desain zona 6

BAB V

KESIMPULAN

Taman wisata Wendit buka saat hari kerja maupun hari libur, namun antara kedua tersebut memiliki kecenderungan pola pemanfaatan yang berbeda. Pada hari kerja tidak semua fasilitas dibuka dan jumlah pengunjung yang datang lebih sedikit. Saat hari kerja pengunjung cenderung ramai di area kolam anak dan kolam alami, untuk zona 2 dan zona 3 cenderung hanya dilalui saja. Pelaku kegiatan tidak memberikan respon terhadap setting fisik yang ada. Saat pada hari libur, semua fasilitas dibuka, sehingga keramaian pengunjung lebih tersebar pada area –area lainnya. Area tersebut seperti area plaza zona 2, dan area bermain zona 3. Pada pengamatan terhadap taman wisata Wendit saat hari libur, area yang paling padat adalah di area kolam anak, kolam alami dan kolam waterboom, dimana kolam-kolam ini menyediakan fasilitas aktivitas penting, aktivitas pilihan dan aktivitas sosial dengan baik.

Hasil yang didapatkan, pemanfaatan yang terjadi masih kurang. Pemanfaatan yang kurang baik timbul karena timbulnya area-area yang tidak ada aktivitas dan tidak dimanfaatkan oleh pelaku kegiatan. Tidak dimanfaatkan karena sirkulasi pedestrian, dan setting fisik yang kurang baik. Pemanfaatan yang kurang baik juga terjadi ketika pengunjung memanfaatkan suatu area tidak sebagaimana mestinya, sehingga mengganggu aktivitas yang lain. Hal ini disebabkan karena kurangnya sarana fasilitas yang mewadahi aktivitas pengunjung. Area yang memiliki pemanfaatan yang tidak sesuai dengan fungsinya adalah area parkir zona 1 dan area hutan zona 2 Area yang tidak memiliki pemanfaatan adalah area pasar wisata zona 1, area theater zona 3, area perahu bagian barat zona 4 dan area foodcourt dan kios zona 5.

Hasil temuan dari pola pemanfaatan taman Wendit yang ada, pemanfaatan yang baik pada area taman memiliki pola linear. Dimana terdapat terdapat unsur garis vertical yang secara fisik berupa jalur sirkulasi pedestrian yang sering digunakan pengunjung secara umum untuk berpindah dari satu area ke area lainnya. Area dengan pemanfaatan yang baik berhubungan langsung pada jalur sirkulasi utama pedestrian tersebut.

Daftar Pustaka

- Yoeti, Oka .A. 1997.*Perencanaan dan Pengembangan Pariwisata*. Jakarta: Pradnya Paramita.
- Laurie, M. (1986). *Pengantar kepada arsitektur pertamanan*. Intermatra. Bandung
- Djamal. (2005). *Tantangan Lingkungan dan Lansekap Hutan Kota*. Jakarta :Bumi Aksara.
- Karyono, Hari. 1997. *Kepariwisataan*. Jakarta: PT Grasindo.
- Haryadi dan B. Setiawan, 2010. *Arsitektur Lingkungan dan Perilaku*. UGM Press. Yogyakarta.
- Harris, Charles W., Dines, Nicholas T. (1998). *Time-Saver Standards for Landscape Architecture*. Colombia. McGraw-Hill, Inc.
- Rapoport, A, 1982, *The Meaning of the Built Environment*, Sage Publication, London
- Gehl, Jan. 1987. *Life Between Building: Using Public Spaces*, translate by Jo Koch Van Nostrand Reinhold. New York
- Laurens, Joyce Marcella (2004). *Arsitektur dan Perilaku Manusia*. Grasindo, Surabaya.
- Marhendra,. 2014.” Pola Aktivitas Pemanfaatan Ruang Terbuka public di Alun-alun Batu”. *Skripsi*. Jurusan Arsitektur, Universitas Brawijaya, Malang
- Ghaisani. 2016. Pola aktivitas Pemanfaatan Luar Kawasan Wisata Songgoriti Batu. *Jurnal Arsitektur UB*. Vol 6 tahun 2016:199-206.
- 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: oktober 2107)
- Ghaisani, Sabrina. Ramdlani, Subhan. Ernawati, Jenny. 2016. Pola Aktivitas Pemanfaatan Ruang Luar Kawasan Wisata Songgoriti Batu. *Jurnal Mahasiswa Jurusan Arsitektur*. Vol 4 no.2: 199-206.

- Puspasari. Retty. Suryasari, Noviani. Ernawati. Jenny. 2016. Pola Pola Aktivitas Pada Ruang Publik Taman Bungkul Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Jurusan Arsitektur*. Vol 4 no.2: 199-206.
- Yoeliandri. Adisty. Ernawati, Jenny. Ramdlani, Subhan. 2017. Pola Pemanfaatan Ruang pada Taman Trunojoyo Kota Malang. *Jurnal Mahasiswa Jurusan Arsitektur*. Vol 5 no. 4: 411-417.

