

Studi Wisata Berbasis Satwa sebagai *Destinasi Baru* di Kawasan Karangwaru *Riverside*

¹YE. Suharno. Universitas Widya Mataram Yogyakarta. ²Padmana Grady Prabasmara. Universitas Widya Mataram Yogyakarta.

Abstrak Karangwaru *Riverside* merupakan Ruang Terbuka Hijau yang dikembangkan di kawasan bantaran Sungai Buntung di wilayah Kelurahan Karangwaru, Kecamatan Tegalrejo Yogyakarta.

Pengembangan kawasan bantaran sungai merupakan upaya dari Kementerian PUPR dalam penataan kawasan bantaran sungai. Sebagai sebuah bantaran sungai, awalnya kawasan Karangwaru *Riverside* merupakan sebuah kawasan kumuh yang padat penduduk. Kondisi yang demikian, salah satunya berimplikasi kerusakan ekosistem dan fungsi sungai yang terhambat. Untuk mengatasi dan mengendalikan masalah tersebut, maka revitalisasi sungai merupakan salah satu solusi, teknisnya berupa pembuatan siring.

Sejalan dengan penataan kawasan tersebut, wilayah tersebut dikembangkan pula sebagai Ruang Terbuka Hijau bagi warga sekitar. Kehadiran Ruang Terbuka Hijau tersebut, mengundang perhatian dari warga sekitar maupun yang berasal dari luar wilayah. Mengacu pada hal tersebut, maka kawasan Karangwaru *Riverside* memiliki potensi besar untuk dikembangkan dengan berbagai tujuan dan bidang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendukung pengembangan dan penataan kawasan Karangwaru *Riverside*. Salah satu **pengembangan Karangwaru *Riverside*** sebagai **destinasi baru** kawasan wisata, yaitu **wisata berbasis satwa**. Keberadaan Sungai Buntung di wilayah tersebut, memberikan keuntungan bagi pengembangan Karangwaru *Riverside* sebagai kawasan wisata satwa. Selain untuk mendukung program Kota Tanpa Kumuh, pengembangan tersebut berfungsi pula untuk mengakomodir masyarakat yang memiliki ketertarikan pada satwa dan memiliki potensi pengembangan ekonomi kreatif.

Kata Kunci: Wisata, kampung, ekonomi kreatif

1. Pendahuluan

Karangwaru merupakan salah satu kelurahan yang terletak di wilayah Kecamatan Tegalrejo, Kota Yogyakarta. Wilayah Karangwaru terletak di perbatasan Kabupaten Sleman dengan Kota Yogyakarta. Kelurahan Karangwaru merupakan salah satu wilayah yang dilewati oleh Sungai Buntung. Wilayah Kelurahan Tegalrejo berbatasan dengan Kecamatan Mlati di utara, Kecamatan Jetis dan Gedongtengen di Timur,

Kelurahan Kricak di Barat dan Kecamatan Jetis di Selatan.

Menurut data dari BPS tahun 2016, jumlah penduduk Kelurahan Karangwaru sebanyak 9814 jiwa dengan rincian sebanyak 4763 jiwa penduduk pria dan 5051 wanita. Dilihat dari jumlah kepala keluarga, terdapat sebanyak 3083 KK. Kelurahan Karangwaru memiliki kepadatan 14.020 jiwa per kilometer persegi, dengan luas wilayah sebesar 0,7 kilometer persegi. Sehingga wilayah ini masuk dalam kategori sangat padat.

Nama kelurahan ini mulai dikenal meluas di Indonesia berkat kekompakan masyarakat dan aparat pemerintah kelurahan menata kampung serta mengelola sungai, mengubah lingkungan yang tadinya kumuh menjadi kelurahan percontohan. Mereka juga membentuk lembaga dan komunitas, serta melakukan sosialisasi baik offline maupun online decara masif sejak tahun 2000. Memasuki tahun 2018, tepatnya 10 Februari, nama Karangwaru mulai dikenal internasional melalui side event World Urban Forum 9 di Kuala Lumpur, Malaysia. (kotaku.pu.go.id/view/7014/karangwaru-go-international-dari-bangun-kampung-jadi-bangun-dunia)

Apresiasi tersebut, tidak lain dikarenakan Kelurahan Karangwaru telah berhasil dalam menjalankan program Kota Tanpa Kumuh (Kotaku). Prioritas utama dalam menjalankan program tersebut adalah fokus pada penanganan penataan Sungai Buntung. Yang kedua adalah pengembangan wisata, berikutnya adalah penataan permukiman, keempat adalah penataan infrastruktur dan prioritas terakhir adalah pengembangan UKM.

Penanganan Sungai Buntung sebagai prioritas utama merupakan keputusan yang tepat, karena di kawasan sekitar inilah semua permasalahan permukiman ditemukan, yaitu kemiskinan, kesehatan, sanitasi dan kumuh. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, pemerintah melalui Kementerian PUPR bekerja sama dengan SKPD terkait melakukan penataan kawasan berbasis komunitas, yaitu melibatkan peran serta warga setempat dalam proses penataan kawasan, sehingga eksistensinya kontekstual dengan latar belakang masyarakat setempat.

Tahap selanjutnya, setelah penanganan Sungai Buntung selesai, adalah pengembangan kawasan bantaran Sungai Buntung sebagai kawasan wisata. Dengan pemanfaatan lahan di sekitar bantaran Sungai Buntung sebagai Ruang

Terbuka Hijau yang diberi nama Karangwaru Riverside, maka berpotensi dalam pengembangan Karangwaru Riverside sebagai kawasan wisata. Pengembangan tersebut, didukung pula oleh peran serta masyarakat dalam pengambilan keputusan terkait pengembangan kawasan Karangwaru Riverside.

Program Kota Tanpa Kumuh sangat mendukung terciptanya lingkungan yang layak huni. Sebagai permukiman padat penduduk, Kelurahan Karangwaru memiliki gang-gang yang relatif sempit dan rumah yang berhimpit satu dengan yang lain. Kondisi tersebut mengindikasikan keterbatasan lahan bagi masyarakat. Keadaan yang demikian berkorelasi dengan penggunaan ruang jalan yang cukup sempit untuk mengakomodir kepentingan-kepentingan yang bersifat pribadi. Salah satunya yaitu pemanfaatan ruang jalan untuk penempatan kandang burung. Penempatan satwa yang terlalu dekat dengan manusia, berpotensi memberikan dampak negatif bagi kehidupan masyarakat di sekitarnya.

Salah satu pengembangan Karangwaru Riverside sebagai kawasan wisata, yaitu pengembangan wisata berbasis satwa. Keberadaan Sungai Bunting di wilayah tersebut, memberikan keuntungan bagi pengembangan Karangwaru Riverside sebagai kawasan wisata satwa. Selain untuk mendukung program Kota Tanpa Kumuh, pengembangan tersebut berfungsi pula untuk mengakomodir masyarakat yang memiliki ketertarikan pada satwa.

1.1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dari Pengembangan *destinasi* baru di Kawasan Karangwaru *Riverside* Sebagai Wisata Berbasis Satwa, adalah:

1. Sejauhmana konsep wisata berbasis satwa dapat diterapkan di Kawasan Karangwaru *Riverside*.
2. Sebagai implementasi dari pengembangan kawasan wisata, bagaimana konsep wisata berbasis satwa dapat diterapkan sebagai *destinasi* baru di kawasan Karangwaru *Riverside*.

1.2. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu :

1. Mengidentifikasi faktor-faktor pembentuk wisata berbasis satwa
2. Mengidentifikasi hubungan antara konsep wisata berbasis satwa dengan Kawasan Karangwaru *Riverside*.
3. Membuat studi tentang konsep wisata berbasis satwa yang dapat diterapkan sebagai *destinasi* baru pada Kawasan Karangwaru *Riverside*

1.3. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yaitu :

1. Memberikan edukasi terhadap masyarakat terkait pengembangan sebuah kawasan *riverside* / pinggiran sungai.
2. Memberikan masukan pada pemerintah khususnya yang menangani Kawasan Karangwaru *Riverside* dengan *destinasi* baru konsep wisata berbasis satwa.
3. Hasil penelitian ini berguna sebagai referensi bagi praktisi di bidang perencanaan dan pengembangan kawasan dengan potensi ekonomi kreatif.
4. Hasil penelitian bisa dipadukan dengan disiplin ilmu lain untuk pengembangan pengetahuan perencanaan perkotaan berbasis pariwisata dan pengembangan ekonomi kreatif.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Ruang terbuka merupakan ruang yang direncanakan karena kebutuhan akan tempat-tempat pertemuan dan aktivitas bersama di udara terbuka. Dengan adanya pertemuan bersama dan relasi antara orang banyak, kemungkinan akan timbul berbagai macam kegiatan di ruang umum terbuka tersebut. (Eko Budiharjo & Djoko Sujarto, Kota Berkelanjutan, 2005:89)

Ruang terbuka hijau sebagai ruang terbuka yang pemanfaatannya lebih bersifat pengisian hijau tanaman atau tumbuh-tumbuhan secara alamiahataupun budidaya tanaman seperti lahan pertanian, pertamanan, perkebunan dan sebagainya. (Pemendagri No.1, 2007 Tentang Penataan Ruang Terbuka Hijau Di Wilayah Perkotaan).

Wisata adalah suatu kegiatan perjalanan yang dilakukan manusia baik perorangan maupun kelompok untuk mengunjungi destinasi tertentu dengan tujuan rekreasi, pengembangan diri dan sebagainya dalam kurun waktu yang singkat atau sementara waktu. (UU RI No. 10 Tahun 2009)

Ekowisata diberi batasan sebagai bentuk dan kegiatan wisata yang bertumpu pada lingkungan dan bermanfaat secara ekologi, sosial dan ekonomi bagi masyarakat lokal serta bagi kelestarian sumberdaya alam dan pemanfaatan yang berkelanjutan. Lima aspek utama untuk berkembangnya ekowisata adalah: 1) Adanya keaslian lingkungan alam dan budaya; 2) Keberadaan dan daya dukung masyarakat; 3) Pendidikan dan pengalaman; 4) Berkelanjutan dan; 5) Kemampuan manajemen dalam pengelolaan ekowisata. (Wijayanto dalam Kurnianto, 2008, h.102)

Menurut Wijayanto dalam Yoeti (1996, h.53) pengembangan objek pariwisata pada dasarnya mencakup tiga hal yang sangat berkaitan, yaitu: a) Pembinaan produk wisata; b)

Pembinaan masyarakat wisata; c) Pemasaran terpadu.

Menurut Oka.A. Yoeti (1997) ada tiga syarat dalam pengembangan suatu daerah untuk menjadi suatu daerah tujuan wisata, agar menarik untuk dikunjungi oleh wisatawan potensial dalam berbagai pasar yaitu :

a. Something to see

Artinya di tempat tersebut harus ada objek wisata dan atraksi wisata yang berbeda dengan apa yang dimiliki oleh daerah lain.

b. Something to do

Artinya di tempat tersebut setiap banyak yang dapat dilihat dan disaksikan, harus pula disediakan fasilitas rekreasi yang membuat wisatawan betah tinggal lebih lama di tempat itu.

c. Something to buy

Artinya di tempat tersebut harus tersedia fasilitas untuk berbelanja (shopping), terutama barang-barang souvenir dan kerajinan rakyat sebagai oleh-oleh untuk dibawa pulang ke tempat asal wisatawan. Ketiga syarat tersebut sejalan dengan pola tujuan pemasaran pariwisata, yaitu dengan promosi yang dilakukan sebenarnya hendak mencapai sasaran agar lebih banyak wisatawan datang pada suatu daerah, lebih lama tinggal dan lebih banyak mengeluarkan uangnya di tempat yang mereka kunjungi. Menurut Oka.A.Yoeti (2002) atraksi wisata adalah segala sesuatu yang dapat menarik wisatawan untuk berkunjung pada suatu daerah tujuan wisata, seperti :

a. Benda-benda yang tersedia dan terdapat di alam semesta, yang dalam istilahnya *Natural Amenities*. Termasuk kelompok ini adalah:

1. Iklim contohnya curah hujan, sinar matahari, panas dan salju.

2. Bentuk tanah dan pemandangan contohnya pegunungan, perbukitan, panta, air terjun, dan gunung berapi.
3. Hutan belukar
4. Flora dan fauna yaitu tersedia cagar alam dan daerah perburuan.
5. Pusat pusat kesehatan misalnya: sumber air mineral, sumber air panas, dan mandi lumpur. Dimana tempat tersebut diharapkan dapat menyembuh berbagai penyakit.

b. Hasil ciptaan manusia, bentuk ini dapat dibagi dalam empat produk wisata yang berkaitan dengan tiga unsur penting yaitu sejarah, budaya, dan agama.

1. Monumen bersejarah dan peninggalan masa lampau seperti artefak dan situs.
2. Museum, gedung kesenian, perpustakaan, kesenian rakyat dan kerajinan tangan
3. Acara tradisional, pameran, festival, upacara adat, upacara keagamaan.
4. Rumah-rumah ibadah, seperti masjid, gereja, candi, kuil.

Menurut James.J.Spilane (1994), atraksi merupakan pusat industri pariwisata. Menurut pengertiannya atraksi mampu menarik wisatawan yang ingin mengunjunginya. Motivasi wisatawan untuk mengunjungi suatu tempat tujuan wisata adalah untuk memenuhi atau memuaskan beberapa kebutuhan atau permintaan. Biasanya mereka tertarik pada suatu lokasi karena ciri-ciri khas tertentu. Ciri-ciri khas yang menarik wisatawan adalah:

1. Keindahan alam
2. Iklim dan cuaca
3. Kebudayaan

4. Sejarah
5. Ethnicity atau sifat kesukuan
6. Aksesibilitas atau kemampuan atau kemudahan berjalan atau ketempat tertentu.

3. METODE PENELITIAN

3.1. Pendekatan Penelitian.

Penelitian menggunakan jenis metode kualitatif metode eksploratori. Penelitian yang bertujuan menghimpun informasi awal yang akan membantu upaya menetapkan masalah dan merumuskan hipotesis. (Kotler dalam Wijayanto, 2009, h.3)

3.2. Lokasi, obyek dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian di Kawasan Karangwaru *Riverside*, Kelurahan Karangwaru, Kecamatan Tegalrejo, Kota Yogyakarta, DIY.

Obyek penelitian yaitu mengadakan penelitian wisata berbasis satwa di Kawasan Karangwaru *Riverside*. Adapun waktunya dilakukan selama 3 (tiga) bulan.

3.3. Teknik Pengumpulan Data

Sumber data yang digunakan adalah data primer dan data sekunder. Teknik yang dipakai dalam mengumpulkan data dalam penelitian ini ada 3 (tiga) teknik atau cara, yaitu :

- a. Melalui observasi atau pengamatan, observasi merupakan studi yang dilakukan secara sistematis tentang zonasi Kawasan Karangwaru *Riverside* dengan melakukan pengamatan dan pencatatan¹.
- b. Melalui wawancara secara mendalam, pendekatan ini dilakukan untuk

memperkuat data, wawancara juga harus dilaksanakan dengan efektif, yang artinya dalam kurun waktusesingkat-singkatnya dapat diperoleh jumlah data dan identifikasi permasalahan sebanyak-banyaknya²

- c. Melalui dokumentasi akan diperoleh tambahan data-data pendukung, dilakukan pencarian dokumen-dokumen sebagai sumber data karena banyak hal dari dokumen yang bisa dijadikan sebagai sumber, misalnya foto dan gambar-gambar kawasan Karangwaru *Riverside*.

3.4. Teknik Analisis Data dan Uji Keabsahan Data

Dalam penelitian ini analisis data dilakukan sejak sebelum melakukan penelitian, saat penelitian, dan ketika penelitian telah selesai di lapangan³. Analisis data dengan menggunakan model interaktif dari Miles dan Huberman yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Kemudian untuk uji keabsahan data dilakukan sistem *cross check* atau “cek dan ricek”. Selain itu, untuk mendapatkan informasi tentang suatu hal, dilakukan penggalan data dari beberapa sumber lain yang ada.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Area amatan penelitian adalah penggal Kali Buntung yang melintas di Kelurahan Karangwaru, Kecamatan Tegalrejo, Yogyakarta. Pada penggal Karangwaru ini, bantaran sungai sudah dikembangkan oleh pemerintah maupun swadaya masyarakat menjadi kawasan binaan Karangwaru *Riverside*. Penataan fisik lingkungan

¹ Kartono, Kartini.,1980. *Pengantar Metodologi Research Sosial* Bandung : Penerbit Alumni Hlm. 142

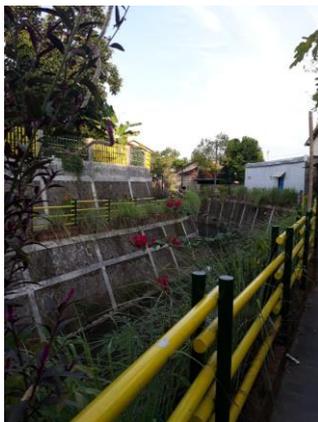
² Arikunto, Suharsimi. 2010 *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek* Jakarta : PT Rineka Cipta.

sudah dilakukan dengan baik. Area amatan difokuskan pada kedua sisi sungai tersesebut.



Gambar 1. Kawasan Karangwaru Riverside

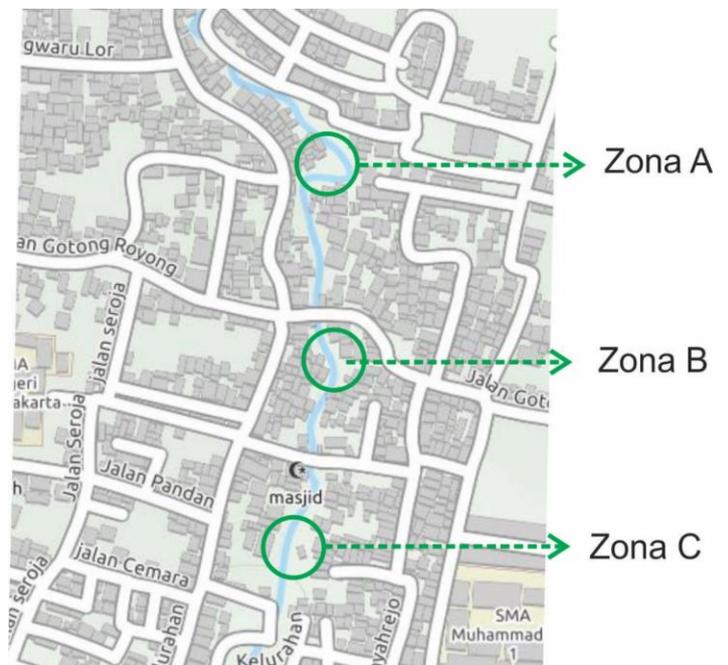
Bantaran kedua sisi sungai sangat sempit, namun bantaran sungai ini sudah sangat tertata dan bersih menjadi ruang terbuka linier.



Gambar 2. Area bantaran sempit di Karangwaru Riverside

Pengamatan untuk berfokus mendata

ruang terbuka yang cukup lebar untuk menjadi daerah pengembangan titik area wisata satwa. Dari data Masterpan pengembangan kawasan Karangwaru Riverside dan observasi lapangan maka didapat titik – titik yang potensial untuk di kembangkan lagi menjadi spot area wisata satwa.



Gambar 3. Area Amatan ruang terbuka di Karangwaru riverside

Temuan beberapa zona ruang terbuka berupa tata lansekap dan ruang publik ini menjadi potensi penambahan elemen satwa sebagai dasar pengembangan pariwisata di

Karangwaru riverside. Tidak hanya pada zona ruang terbuka saja, beberapa peluang pada jalur di bantaran kali yang berpotensi informative dan atraktif juga ditambahkan elemen satwa.



Gambar 5. Tata Lanskap di Kawasan Karangwaru Riverside



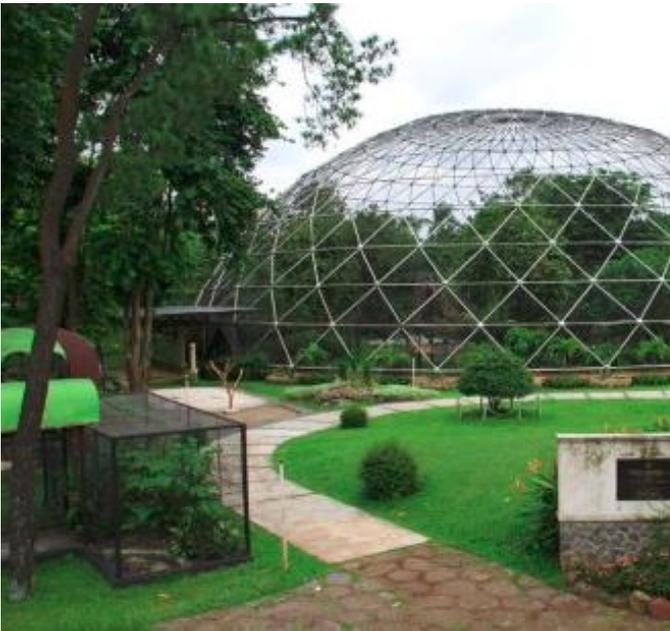
Dengan temuan ruang terbuka – publik ini maka mulai di rencanakan implementasi konsep penambahan elemen satwa berupa kandang-kandang display berbagai macam aneka satwa burung, prasarana perawatan sekaligus sebagai sarana studi pemeliharaan dan display satwa yang bisa diperjual belikan sebagai wujud pengembangan ekonomi warga.

Gambar 4. Ruang Publik di Kawasan Karangwaru Riverside

Area dimana sudah ada pengolahan lahan menjadi ruang publik berupa ruang bermain anak – anak dan ruang pertunjukan mini. Pada area ini satwa akan terlalu dekat dengan aktivitas manusia yang besar, maka bisa di letakkan amenitis visual untuk kegunaan studi kesatwaan.



Gambar 7. Konsep Atraksi Satwa di Karangwaru Riverside



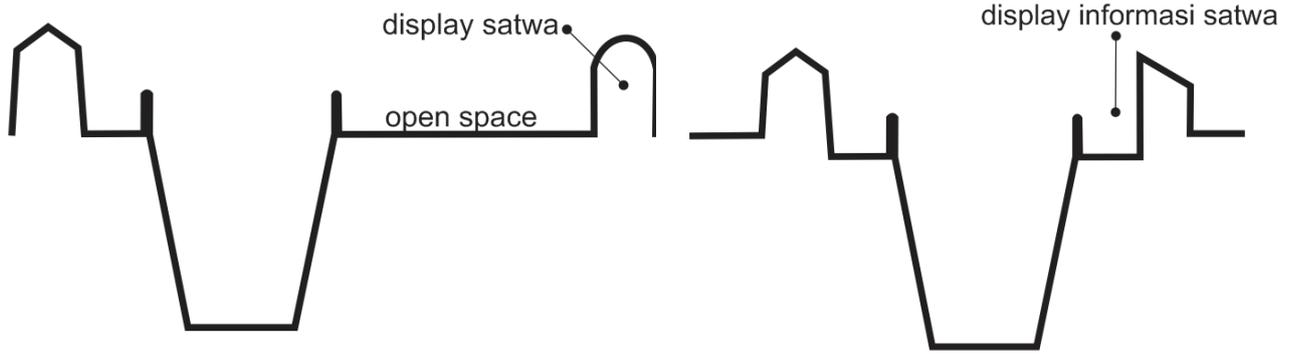
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Gambar 6. Konsep display satwa di ruang terbuka Karangwaru Riverside

Gambar 8. Lokasi Zona A Kawasan Karangwaru Riverside

Publik amenitis berbagai sangkar burung di tata bersinergi dengan tata lansekap yang sudah ada di Karangwaru Riverside. Desain sangkar yang sesuai dengan ruang yang tersedia, mengutamakan kenyamanan dan kesehatan satwa menjadi atraksi menarik bagi kawasan ini.

Ruang di penggal ini cukup lebar, sehingga bisa di bangun amenitis display satwa yang cukup, tidak hanya display saja namun sebagai tempat studi satwa partisipatif meliputi penangkaran dan pemeliharaan rutin.



Gambar 8. Potongan Zona A Kawasan Karangwaru Riverside

Potongan Zona B Kawasan Karangwaru Riverside

Zona B



Lokasi Zona B Kawasan Karangwaru Riverside

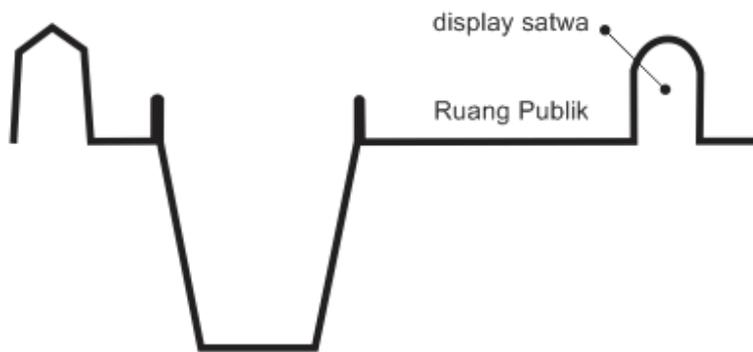
Ruang di penggal ini sempit kedua sisi bantaran, sehingga tidak bisa di bangun amenitis display satwa yang cukup, hanya display informative saja namun dapat sebagai tempat studi satwa partisipatif meliputi penangkaran dan pemeliharaan rutin.

Zona C



Gambar 9. Lokasi Zona C Kawasan Karangwaru Riverside

Ruang di penggal ini lebar di salah satu sisi bantaran, sudah dibangun fasilitas ruang publik seperti ruang pertunjukan mini, sehingga pasti ada aktivitas manusia yang cukup besar. sehingga tidak bisa di bangun amenitis display satwa yang cukup, beberapa display satwa hanya untuk satwa yang aman dekat dengan kegiatan manusia. Display informative saja namun dapat sebagai tempat studi satwa partisipatif meliputi penangkaran dan pemeliharaan rutin.



Potongan Zona C Kawasan Karangwaru Riverside

DAFTAR PUSTAKA

- Anselm Strauss & Juliet Corbin, 2009, *Dasar-dasar Penelitian Kualitatif, Tata Langkah dan Teknik-teknik Teorisasi Data*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Ashadi, 2017, *Keraton Jawa*, Arsitektur UMJ Press, Jakarta.
- Hamzuri, 1985, *Rumah Tradisional Jawa, Proyek Pengembangan Museum Nasional*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta.
- Noeng Muhadjir, 2002, *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi II*, Rake Sarasin, Yogyakarta.
- Sukirman, DH, 1986, *Arsitektur Tradisional Daerah Istimewah Yogyakarta*, Yogyakarta