

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata merupakan salah satu aspek industri yang memiliki peluang dan pengaruh yang signifikan dalam mendukung perekonomian, serta dapat menjadi suatu identitas atau daya tarik pada suatu daerah. Bukit Gundaling merupakan salah satu destinasi wisata yang terletak di wilayah Berastagi, berjarak sekitar 3 kilometer dari pusat kota. Kawasan ini berada pada ketinggian 1.575 meter di atas permukaan laut, sehingga menawarkan suasana yang aman dan nyaman untuk kegiatan rekreasi keluarga. Keunggulan kawasan ini juga didukung oleh panorama alam berupa lanskap Kota Berastagi serta pemandangan Gunung Sibayak dan Gunung Sinabung yang menjadi daya tarik utama di wilayah Sumatera Utara.

Selain keindahan alamnya, Bukit Gundaling juga menyimpan nilai historis yang unik yang menarik perhatian wisatawan (Priyatna et al., 2024). Lokasi wisata Bukit Gundaling telah dikenal sejak masa penjajahan Belanda. Asal-usul nama 'Gundaling' berasal dari sebuah kisah tentang seorang tentara yang kehilangan senjatanya dan kemudian menuliskan kalimat 'Gun Darling' pada sebuah bukit, yang kini dikenal sebagai Bukit Gundaling. Berdasarkan kisah tersebut nama tempat wisata ini menjadi asal dari sejarah cerita masyarakat setempat yang diwariskan turun-temurun. Gundaling kini menjadi kawasan wisata yang turut memperkuat identitas Berastagi sebagai Kota Markisa dan Jeruk Manis.

Munarta Ginting, SP selaku Kepala Dinas Kebudayaan, Pemuda, Olahraga dan Pariwisata menyatakan bahwa sesuai data pengunjung, salah satu objek wisata unggulan adalah Bukit Gundaling, Dinas Pariwisata berusaha semaksimal mungkin mencapai inovasi baru.

Sebelum menuju bukit Gundaling tempat ini juga menawarkan pasar buah yang berlokasi disekitar area wisata Gundaling untuk pengunjung dapat mencicipi

keaslian rasa tebu segar dari hasil ladang masyarakat setempat. Pengunjung juga disuguhi dengan penjualan souvenir dan penawaran jasa delman yang menjadi khas rute rekreasi pada wisata ini. Tidak hanya itu dalam perjalanan menuju bukit Gundaling dipenuhi dengan objek pohon pinus yang menjadi sensasi tersendiri, serta ornamen seperti patung manusia yang mengenakan berbagai macam pakaian adat khas suku Batak pada area lokasi wisata tersebut.

Kegiatan yang ada pada bukit Gundaling menjadikan tempat wisata ini salah satu daya tarik yang penting untuk wisatawan terus berkunjung. *Sense of Place* membuat masyarakat merasa nyaman sehingga menetap lebih lama dari waktu yang direncanakan (Wilkie & Roberson, 2012). Semakin seseorang berlama-lama disuatu tempat, maka tempat tersebut dapat menjadi makna yang menggambarkan identitas atau citra suatu *public space*. Ketika *public space* disertai dengan tujuan dan makna, maka terciptalah *sense of place* itu sendiri. Suatu tempat dikatakan sebagai ruang publik yang sukses apabila dipadati oleh interaksi dan kegiatan yang mencerminkan suatu makna dan kualitas ruang tersebut (Mirsa, 2012). Kajian keberhasilan terhadap *sense of place* pada wisata bukit Gundaling ini berdasarkan hal-hal yang ditawarkan bagi pengunjung sebagai *public space* menuntun penulis untuk menelitinya lebih lanjut agar dapat diketahui apa yang menjadi puncak ketertarikan pengunjung pada tempat wisata tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Bukit Gundaling sebagai salah satu tempat wisata yang ada di Berastagi dijadikan tempat berbagai aktivitas masyarakat setempat dari perdagangan, dan sebagainya. *Sense of place* menjadi faktor yang mengubah *space* menjadi *place*, yang juga sebagai tolak ukur keberhasilan suatu tempat menjadi *place*. Dari perumusan masalah diatas, menimbulkan suatu pertanyaan penelitian yaitu:

1. Titik manakah di Kawasan wisata Bukit Gundaling yang paling mempengaruhi terbentuknya *sense of place*?
2. Apa saja faktor yang berkontribusi terhadap keberhasilan Bukit Gundaling sebagai *public space* yang membentuk *sense of place*?

1.3 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui titik mana saja yang paling mempengaruhi *sense of place* dari wisata Bukit Gundaling.
2. Untuk mengetahui apa yang menjadi faktor keberhasilan wisata Bukit Gundaling sebagai *public space*.

1.4 Sasaran Penelitian

Sasaran penelitian yaitu:

1. Mengidentifikasi Kawasan wisata Bukit Gundaling yang merupakan destinasi wisata yang paling ramai dikunjungi, sehingga relevan untuk dianalisis dari aspek *sense of place*.
2. Mengidentifikasi titik *public space* wisata Bukit Gundaling, sehingga dapat diketahui tempat yang paling ramai dikunjungi wisatawan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yaitu:

1. Untuk wisata bukit Gundaling dapat meningkatkan keberadaan atau kegunaan, fungsi, fasilitas, serta berbagai pengembangan kegiatan yang bersangkutan dengan budaya setempat.
2. Untuk ilmu pengetahuan, dapat menambah pemahaman terkait *sense of place* yang dapat dimanfaatkan dalam penelitian selanjutnya.

1.6 Ruang Lingkup Dan Batasan Masalah

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah kawasan wisata bukit Gundaling di Berastagi, Sumatera Utara untuk mengidentifikasikan *public space* yang paling ramai dikunjungi. Sedangkan batasan masalah yang menjadi tolak ukur untuk mencapai target analisis penelitian ialah *image*, *form* dan *activity*.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan penelitian ini terdiri dari 5 (lima) bab dan setiap bab nya memiliki sub pembahasan dan juga lampiran, antara lain:

1. Bab I Pendahuluan

Bab I menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, sasaran penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup dan batasan masalah, sistematika penulisan dan kerangka alur pikir.

2. Bab II Tinjauan Pustaka

Bab II menjelaskan pengertian *sense of place* dan pengertian *placemaking*.

3. Bab III Metode Penelitian

Bab III menjelaskan lokasi penelitian, jenis penelitian, populasi dan sampel serta objek dan subjek, variabel penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, alat pengumpulan data dan langkah observasi yang digunakan dalam penelitian.

4. Bab IV Hasil Dan Pembahasan

Bab IV menjelaskan hasil dari *sense of place* dari *placemaking* kawasan wisata Bukit Gundaling Brastagi dengan pembahasan analisis *image*, analisis *form*, dan analisis *activity* dengan studi kasus Bukit Gundaling.

5. Bab V Kesimpulan Dan Saran

Bab V menjelaskan kesimpulan dan saran dari hasil pembahasan dalam penelitian.

1.8 Kerangka Alur Pikir

Kerangka alur pikir menyajikan langkah-langkah sistematis dalam proses Analisa guna mengungkap permasalahan penelitian. Hasil akhir yang dipublikasikan dalam penelitian ini adalah *sense of place* dari *placemaking* kawasan wisata bukit Gundaling Berastagi. Tahapan kerangka alur pikir (Diagram 1.1).

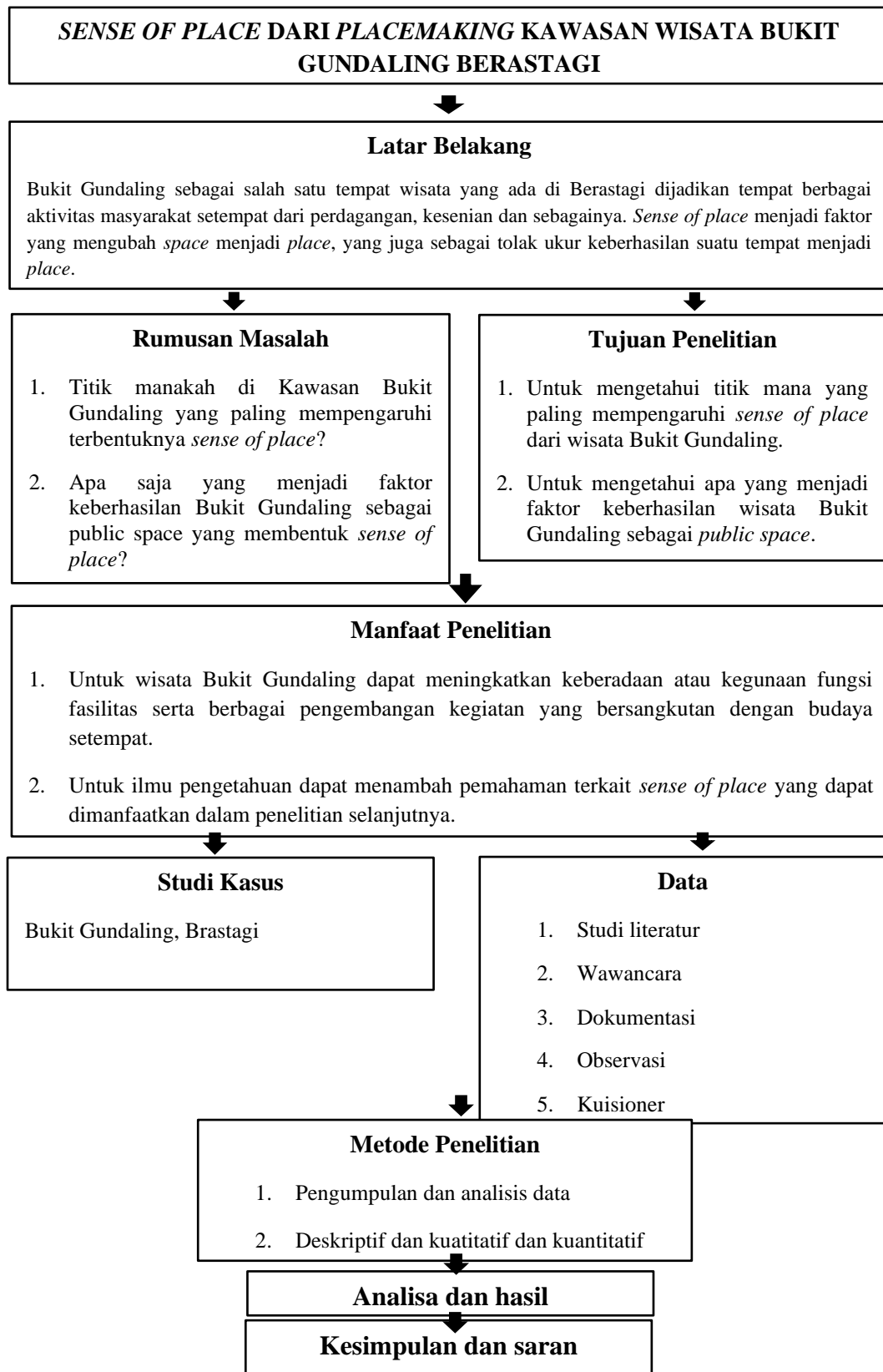


Diagram 1. 1Kerangka Alur Pikir (Penulis, 2025)