

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kabupaten Bener Meriah memiliki potensi destinasi wisata yang banyak di datangi wisatawan. Kabupaten Bener Meriah merupakan kabupaten muda di provinsi Aceh yang berdiri sejak tahun 2003. Pembentukan kabupaten Bener Meriah di provinsi Aceh berdasarkan UU No. 41 Tahun 2003 diresmikan oleh Menteri dalam negeri tanggal 7 Januari 2004. Nama Bener Meriah diambil dari nama salah seorang putra keturunan Raja Linge XIII di Gayo, yaitu Beuner Meuria. Bener Meriah merupakan gabungan dari dua kata yang berarti *Bener* (Bahasa Gayo) artinya bagus, senang, indah dan Meriah (Bahasa Indonesia) artinya ramai, kebesaran, kemuliaan. Bener Meriah kemudian menjadi ungkapan yang berarti dataran luas yang indah, ramai dan sejahtera. Namun destinasi wisata di tempat ini belum dieksplorasi secara meluas untuk dikenal secara nasional maupun internasional. Memanfaatkan sumber daya yang eksotis sebagai tempat pariwisata adalah salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kesejahteraan dan pertumbuhan ekonomi pada daerah yang mempunyai sumber daya alam tersebut. Keunikan keragaman dan kekayaan kebudayaan tidak akan pernah habis untuk eksplorasi walaupun secara besar-besaran dikunjungi oleh banyak wisatawan (Hariyanto, 2016).

Eksplorasi dan pengembangan suatu destinasi wisata sangat bergantung pada fondasi fisiknya. Dalam studi pariwisata dan perkotaan, *physical setting* atau tata ruang fisik merujuk pada keseluruhan elemen tangible yang membentuk lingkungan sebuah tempat. Elemen-elemen ini meliputi lanskap alam, tata letak, arsitektur, infrastruktur, sirkulasi, serta penanda visual. *Physical setting* bukan sekadar wadah, melainkan elemen aktif yang membentuk pengalaman pertama dan mendalam bagi pengunjung, menciptakan citra tempat (*imageability*), kenyamanan, serta rasa aman dan tertarik (Lynch, 1960). Dengan demikian, integritas dan perencanaan *physical*

setting yang baik merupakan prasyarat utama untuk menciptakan daya saing dan keberlanjutan sebuah destinasi.

Potensi pariwisata Kabupaten Bener Meriah secara intrinsik terikat pada karakteristik *physical setting*-nya yang unik. Destinasi seperti Pentago Garden, Burni Telong, atau kawasan wisata Wihni Kulus mengandalkan daya tarik lanskap dataran tinggi yang sejuk, hamparan hijau, dan panorama pegunungan yang memukau. *Physical setting* ini telah terbentuk secara alamiah dan juga diolah melalui intervensi masyarakat, seperti terasering, jalur pendakian, gazebo, spot foto, serta fasilitas pendukung sederhana. Elemen-elemen inilah yang secara kolektif membentuk identitas, pola kunjungan, dan pengalaman wisata di Bener Meriah. Dengan kata lain, daya tarik dan nilai destinasi tersebut sangat bergantung pada keutuhan dan keautentikan *physical setting*-nya.

Integritas *physical setting* yang menjadi tulang punggung pariwisata Bener Meriah tersebut sangat rentan terhadap guncangan besar. Pada bulan November 2025, kabupaten ini dilanda bencana alam berturut-turut berupa banjir bandang, tanah longsor, dan gempa bumi berskala besar. Bencana ini tidak hanya menimbulkan korban jiwa dan kerugian materiil bagi masyarakat, tetapi juga menghantam jantung sektor pariwisata. Destinasi-destinasi unggulan mengalami kerusakan fisik yang sangat parah. Elemen-elemen pembentuk *physical setting* yang menjadi daya tarik utamanya seperti jalur pendakian, area *camping*, gazebo, formasi bebatuan, hingga kontur alami lereng bukit mengalami kerusakan, tertimbun, atau bahkan hilang sama sekali akibat terjangan material banjir dan longsor. Peristiwa ini secara paksa menginterupsi dan mengubah narasi destinasi-destinasi tersebut dari tempat yang hidup dan bernilai menjadi lanskap yang terluka. Bencana tersebut bukan sekadar gangguan operasional, melainkan sebuah reset paksa terhadap identitas fisik tempat-tempat itu. Dampak bencana dapat diukur secara sistematis dengan cara penelitian ini berfokus pada analisis perubahan *physical setting* sebagai unit analisis utama. Dalam konteks wisata alam, *physical setting* terurai menjadi elemen-elemen konkret yang dapat diobservasi, yaitu fitur alam seperti topografi, vegetasi, dan aliran sungai serta desain buatan seperti jalan setapak, gazebo, area *camping*, dan fasilitas pendukung. Dokumentasi dan

komparasi kondisi elemen-elemen ini sebelum dan sesudah bencana menjadi kunci untuk memahami skala kerusakan, sekaligus menyediakan data dasar yang kritis untuk tahap rehabilitasi. Dengan kata lain, penelitian ini bertransformasi menjadi sebuah studi dokumentasi dan analisis morfologi lanskap wisata pasca-bencana.

Kajian terdahulu tentang bencana dan pariwisata cenderung terfokus pada aspek manajemen krisis, dampak sosial-ekonomi, atau pemulihan jumlah kunjungan. Kesulitan menemukan literatur spesifik justru mengonfirmasi adanya kesenjangan penelitian yang mendasar. Sementara itu, analisis yang menelusuri secara rinci transformasi konkret pada elemen *physical setting* destinasi wisata alam pasca-bencana masih sangat minim, khususnya dalam konteks Indonesia. Penelitian mengenai *sense of place* yang ada pun umumnya membangun argumentasi dalam kondisi lingkungan fisik yang stabil atau berubah secara terencana, bukan akibat kehancuran mendadak oleh bencana alam skala besar. Terdapat celah akademis yang nyata dalam pemahaman tentang pola, bentuk, dan tingkat perubahan fisik (*physical setting*) destinasi wisata alam setelah mengalami guncangan bencana. Ketidadaan dasar jurnal literature inilah yang kemudian menjadi landasan sekaligus urgensi penelitian ini dilakukan.

Mengisi celah pengetahuan tersebut, penelitian ini memiliki signifikansi yang substantif pada dua tataran. Secara teoretis, temuan penelitian berpotensi mengembangkan wacana *disaster tourism* dan *place transformation* dengan menawarkan perspektif baru yang berfokus pada dimensi fisik-material. Penelitian ini dapat memperkaya konsep *physical setting* dengan memberikan bukti empiris tentang kepekaannya terhadap guncangan bencana dan pola transformasinya, melampaui diskusi yang selama ini lebih banyak terfokus pada persepsi *sense of place*. Secara praktis, hasil penelitian ini akan menyediakan peta kondisi aktual (*baseline data*) dan analisis kerusakan yang terstruktur bagi para penanggung jawab, seperti Pemerintah Kabupaten Bener Meriah dan Dinas Pariwisata. Data ini menjadi fondasi krusial untuk merancang program rehabilitasi dan rekonstruksi destinasi yang berbasis bukti, tepat sasaran, dan berkelanjutan, sekaligus memitigasi kerentanan di masa depan. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya

menjawab kelangkaan akademik, tetapi juga memberikan kontribusi langsung bagi proses pemulihan pariwisata daerah yang terdampak bencana.

Penelitian ini secara khusus bertujuan untuk mendokumentasikan, menganalisis, dan memberikan rekomendasi berdasarkan perubahan fisik yang terjadi. Tujuan utama adalah mengidentifikasi perubahan pada setiap elemen *physical setting* di destinasi wisata terdampak. Selanjutnya, penelitian ini menganalisis tingkat kerusakan dan pola transformasi yang muncul pada lanskap fisik tersebut. Dari temuan yang diperoleh, penelitian ini akhirnya bermaksud merumuskan implikasi dan masukan strategis untuk rehabilitasi dan pengembangan destinasi wisata di Kabupaten Bener Meriah ke depan.

1.2 Rumusan Masalah

Bencana alam besar yang melanda Kabupaten Bener Meriah pada November 2025 telah menyebabkan transformasi fisik yang masif pada destinasi wisata unggulannya. Perubahan mendadak pada *phsycial setting* yang meliputi bentuk alam, vegetasi serta struktur buatan manusia mengganggu operasional wisata. Namun, hingga saat ini belum ada kajian yang secara sistematis mendokumentasikan dan menganalisis bentuk, sebaran, dan tingkat perubahan fisik tersebut dalam konteks perbandingan antara kondisi sebelum dan sesudah bencana. Berdasarkan akar permasalahan tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana *physical setting* pada kawasan destinasi wisata di Kabupaten Bener Meriah sebelum bencana?
2. Bagaimana *physical setting* pada kawasan destinasi wisata di Kabupaten Bener Meriah sesudah bencana?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, maka maksud dan tujuan utama yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk menganalisis, mendokumentasikan, dan membandingkan perubahan destinasi wisata sebelum dan

setelah bencana di Kabupaten Bener Meriah. Serta untuk arsip bencana, bahan pertimbangan rehabilitasi dan kontribusi ilmu manajemen bencana pariwisata.

1.4 Manfaat Penelitian

Dengan mendokumentasikan secara sistematis perubahan elemen fisik (alam dan buatan) pada destinasi wisata penelitian setelah bencana, penelitian ini membantu menyediakan data penting untuk proses pemulihan destinasi. Secara praktis, temuan penelitian membantu pemerintah daerah merencanakan dan memberikan bantuan. Secara akademis, penelitian ini berkontribusi pada penelitian geografi pariwisata dan manajemen bencana dengan menyajikan studi kasus tentang bagaimana guncangan alam mengubah lanskap wisata dan memberikan arsip penting tentang ingatan kolektif orang-orang di suatu tempat yang terkena dampak bencana.

1.5 Ruang Lingkup

Ruang lingkup pada penelitian ini adalah hanya meneliti aspek *physical setting* dan meneliti hanya pada destinasi wisata yang menjadi objek penelitian bukan diseluruh destinasi wisata Bener Meriah. Karena keterbatasan data, perubahan pasca bencana pada sub variabel bentuk alam dan topografi hanya berfokus pada bentuk alam nya saja. Hasil penelitian ini berfokus pada perbandingan destinasi wisata sebelum dan setelah bencana dengan sub variabel yang tersedia.

1.6 Sistematika Penulisan

Berdasarkan uraian pada sub-bab sebelumnya, maka penyusunan penelitian ini terdiri dari:

Bab I Pendahuluan

Pendahuluan merupakan bagian yang menjelaskan latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian, ruang lingkup serta sistematika penulisan.

Bab II Tinjauan Pustaka

Kajian Pustaka ialah suatu bagian untuk menjelaskan tentang teori-teori yang berhubungan dengan penelitian serta hasil penelitian yang sudah pernah dilakukan terlebih dahulu yang mungkin menjadi faktor pendukungnya dan kerangka pemikiran.

Bab III Metode Penelitian

Metode Penelitian merupakan bagian yang menjelaskan bagaimana metode penelitian yang digunakan, teknik pengumpulan data, teknik pengambilan sampel, sumber data dan teknik analisis data serta lokasi penelitian.

Bab IV Hasil dan Pembahasan

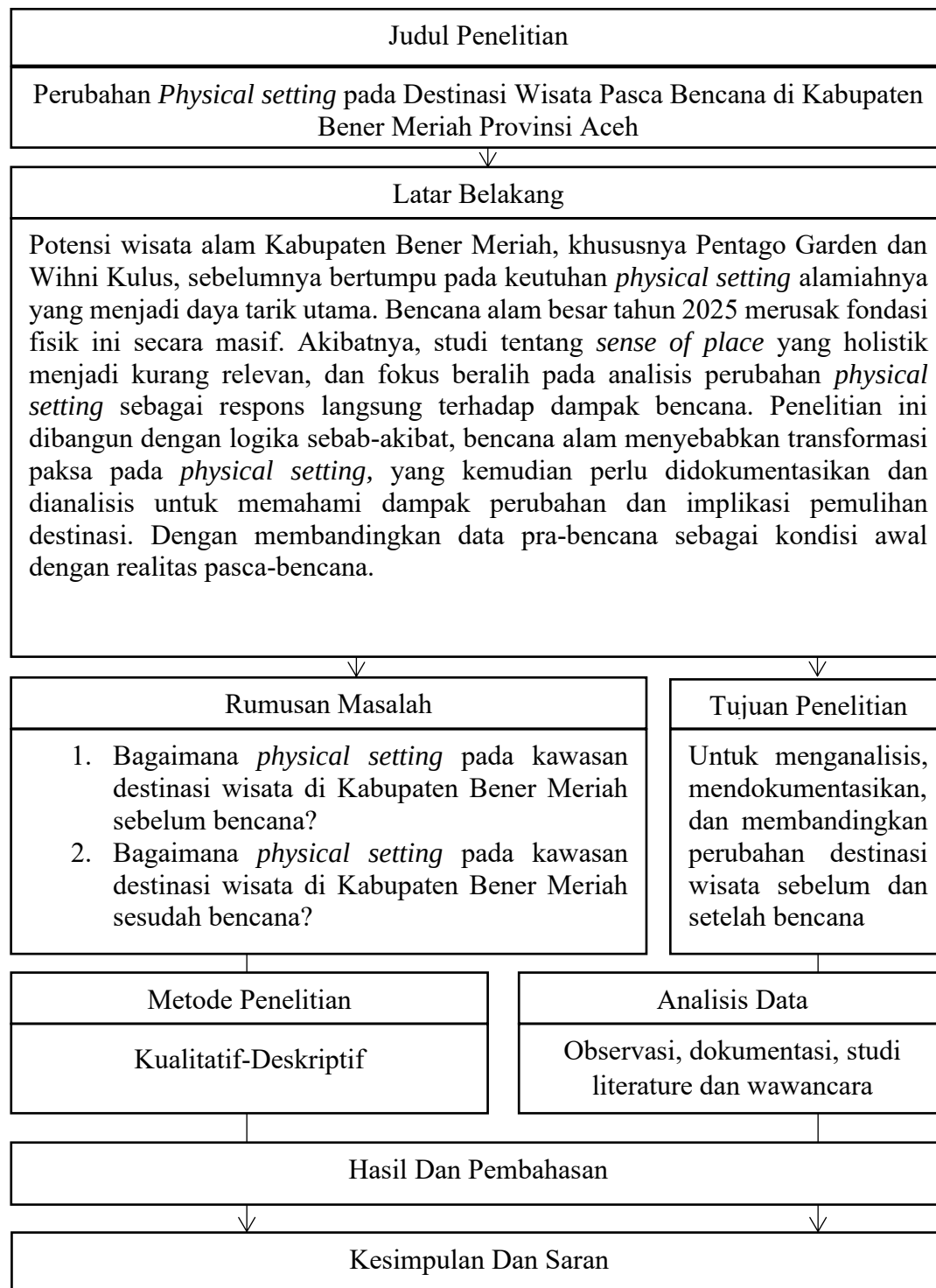
Hasil dan pembahasan memaparkan proses analisis data yang diperoleh dari hasil analisa yang telah dilakukan sebelumnya. Mengumpulkan data, menganalisis dan menyimpulkannya sehingga mendapatkan hasil yang diinginkan dari penelitian yang telah dilakukan.

Bab V Kesimpulan dan Saran

Bab V berisi kesimpulan dan keseluruhan hasil dan pembahasan serta saran baik kepada masyarakat maupun institusi pemerintah.

1.7 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan kerangka teoritis yang digunakan sebagai teori untuk mendukung faktor atau masalah penting dalam penelitian.



Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran (Penulis, 2026)

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Physical Setting*

Physical setting merujuk pada seluruh komponen lingkungan alam dan buatan yang secara langsung membentuk karakter material suatu tempat, meliputi topografi, tata letak ruang, arsitektur, infrastruktur, vegetasi, iklim mikro, serta elemen penanda visual lainnya. Komponen-komponen ini tidak hanya berfungsi sebagai wadah fisik bagi aktivitas manusia, tetapi juga berinteraksi dinamis dengan persepsi, ingatan, dan makna kultural yang dilekatkan oleh individu atau komunitas. *Physical setting* merupakan salah satu elemen yang membentuk identitas kawasan. Komponen pembentuk *physical setting* dalam teori Relph (1976) diantaranya adalah:

1. Bentuk dan Tata Letak (*Form dan Layout*) berfungsi sebagai kerangka diam yang membisikkan cara kita bergerak, berinteraksi, dan akhirnya merasa. Dalam pandangan Relph (1976), konfigurasi fisik ini adalah manifestasi paling konkret dari bagaimana suatu komunitas memahami ruang hidupnya. Bentuk dan tata letak mengungkap konflik mendasar antara keinginan manusia untuk mengakses keindahan alam dan integritas alam itu sendiri sebagai sebuah *place* yang autentik. Elemen fisik yang direkayasa untuk pariwisata dapat secara halus mengubah hubungan pengunjung dari *insidenness* (keterikatan mendalam) menjadi *outsidenness* (keterasingan sebagai pengamat). Berikut elemen kunci bentuk dan tata letak yang perlu dianalisis:
 - a. Jaringan Jalur (*Trail Networks*) bentuk yang dianalisis yaitu lebar jalur, material permukaan (tanah, papan kayu, beton), pola (loop, linear, hub-and-spoke), keberadaan tangga, dan penanda jalur. Jalur tanah setapak yang sempit dan mengikuti kontur alam memungkinkan *insidenness* wisatawan merasa menjadi bagian dari lanskap, dengan setiap langkah menunjukkan

kesetaraan antara manusia dan alam. Zonasi kaku dan hierarkis dengan parkir luas di depan, ke titik pandang utama, mencerminkan logika industri pariwisata. Bentuk ini mengemas alam sebagai produk yang efisien untuk dikonsumsi, sebuah bentuk *par-excellence* dari *placelessness* di tengah keunikan alam.

- b. Fasilitas Pendukung (Fasilitas) bentuk yang dianalisis yaitu desain arsitektur pusat informasi, toilet, kafe, dan tempat sampah. Fasilitas berbahan lokal (kayu, batu) dengan desain biomorfik yang menyatu dengan lanskap memperkuat identitas tempat. Fasilitas prefabrikasi atau bergaya internasional (toilet keramik, kaca, logam) memperkenalkan elemen asing yang merusak koherensi visual, berkontribusi pada *placelessness*.
2. Fenomena Alam (*Nature Phenomena*) adalah kekuatan dan kondisi lingkungan fisik yang tidak diciptakan manusia mulai dari angin yang menggerakkan dedaunan, suhu yang mengubah keringat di kulit, bau tanah setelah hujan, hingga dentuman ombak yang menghantam karang. Fenomena alam ini bukan sekadar latar belakang statis dari sebuah tempat, melainkan faktor utama yang secara aktif membentuk pengalaman sensoris dan emosional manusia didalamnya.
- a. Fenomena Atmosfer dan Iklim Mikro yang dianalisis adalah kondisi cuaca dan udara lokal yang unik mempengaruhi pengalaman sensoris dan emosional wisatawan. Contoh, kabut, suhu dingin ekstrem, angin kencang di lautan pasir, terik matahari laut dan angin laut konsisten.
 - b. Fenomena Geologis dan Hidrologi Aktif yang dianalisis adalah dinamika bumi dan air yang masih hidup menciptakan pengalaman yang tidak terprediksi dan penuh kekuatan.
 - c. Fenomena Bioakustik dan *Soundscape* Alami yang dianalisis adalah lanskap suara alami (atau keheningan) membentuk suasana hati dan kedalaman pengalaman.
 - d. Fenomena Cahaya dan Visual Murni yang dianalisis adalah permainan cahaya alami, tanpa filter atau rekayasa, menentukan keindahan dan karakter visual.

- e. Fenomena Ekologis dan Interaksi Biotik yang dianalisis adalah interaksi dalam ekosistem yang hidup dan tidak terprediksi menciptakan momen-momen autentik.

3. Objek-benda buatan manusia (*Man-Made Objects*) adalah elemen fisik yang paling jelas menampilkan ketegangan antara upaya manusia untuk menghuni sebuah tempat dan potensinya untuk justru menghancurkan jiwa tempat tersebut. Objek-objek ini mulai dari jembatan kayu sederhana, papan penanda jalan, hingga bangku beton dan menara komunikasi bertindak sebagai perantara antara manusia dengan fenomena alam dan ruang di sekitarnya.

- a. Infrastruktur Akses dan Sirkulasi, objek yang memungkinkan atau mengatur pergerakan manusia di dalam alam. Contoh: Jalan setapak (tanah, batu, papan kayu, beton), tangga, jembatan, jalan beraspal, trek *boardwalk*, gondola/kereta gantung
- b. Fasilitas Informasi dan Interpretasi, objek yang menyampaikan pesan, aturan, atau narasi tentang alam. Contoh: Papan informasi, rambu larangan, peta, penanda jalur, QR code, museum kecil, audio guide.
- c. Fasilitas Kenyamanan dan Komersial, objek yang menyediakan layanan dan kenyamanan bagi pengunjung. Contoh: Shelter, gazebo, bangku, toilet, tempat sampah, warung, kios souvenir, tempat parkir, lampu jalan.
- d. Struktur Untuk Pengamanan dan Kontrol, objek yang bertujuan melindungi pengunjung atau melindungi alam dari pengunjung. Contoh: Pagar pembatas, tali pengaman, platform pengamatan, dinding penahan, CCTV.
- e. Struktur Untuk Aktivitas Khusus, objek yang dibangun untuk aktivitas rekreasi atau edukasi tertentu. Contoh: *Flying fox*, *canopy walk*, jalur via ferrata, pos pengamatan burung, dermaga foto.
- f. Limbah dan Jejak Konsumsi, objek buatan manusia yang tidak diinginkan namun menjadi bagian dari lanskap. Contoh: Sampah plastik, botol, kemasan, graffiti, bekas api unggun.

2.2 Konsep *Sense of Place*

Sense of place adalah perspektif subjektif orang terhadap lingkungan dan perasaan yang disadari tentang tempat-tempat yang mereka datangi (Najafi dan Shariff, 2011). Tempat telah menjadi topik utama penelitian dalam ilmu sosial sejak tahun 1970 (Abou-Shouk et al., 2018). *Place* atau tempat terbentuk melalui hubungan antara lingkungan, aktivitas masyarakat, dan makna yang terbentuk. Sebuah tempat menjadi ada ketika manusia mengenal dan memberikan makna pada ruang dan memberikan identitas pada suatu lokasi (Mirsa et al., 2022). *Sense of place* mengacu pada pengalaman khusus seseorang dalam lingkungan tertentu. Ini adalah cara umum yang dirasakan seseorang tentang suatu tempat (Najafi dan Shariff, 2011).

Konsep *sense of place* yang menunjukkan hubungan antara manusia dengan tempat didasarkan oleh kedekatan emosional dan makna yang timbul dari ruang (Carmona, 2021) didalam (Mirsa et al, 2022). Dalam teori Montgomery (1998) *sense of place* terjalin melalui tiga aspek yaitu aktivitas, *physical setting* dan makna.

2.2.1 Activity (Aktivitas)

Aktivitas menekankan keterkaitan antara tempat dengan manusia yang memanfaatkan suatu tempat. Aktivitas merujuk pada berbagai kegiatan yang terjadi di suatu tempat yang mampu membentuk pengalaman dan makna tempat bagi pengunjung dan masyarakat. Ciri-ciri penting yang dapat ditemui di aktivitas dalam *sense of place* adalah:

1. Interaksi Sosial, yaitu aktivitas yang melibatkan komunikasi antar pengunjung, masyarakat lokal dan pihak pengelola.
2. Kegiatan Wisata, yaitu kegiatan yang dilakukan saat berwisata/rekreasi.

2.2.2 Physical Setting (Bentuk Fisik)

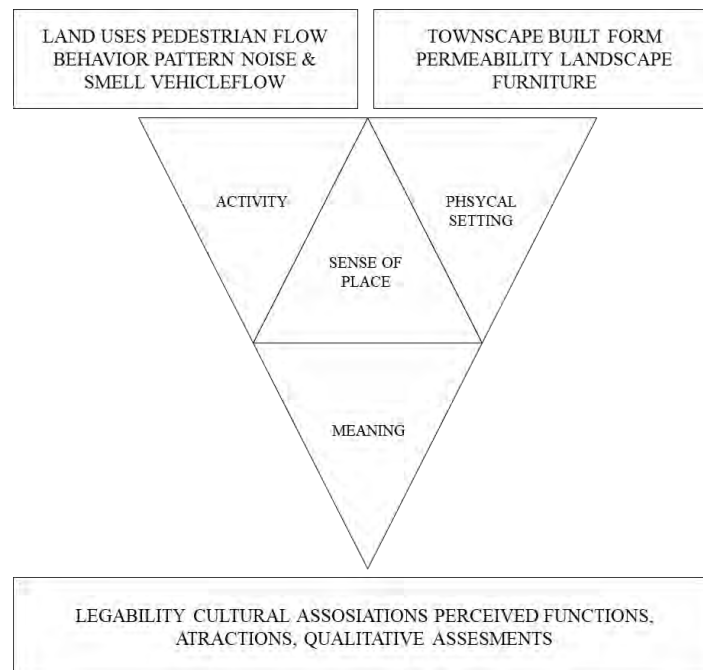
Physical setting merupakan salah satu elemen yang membentuk identitas kawasan. Dalam membentuk *sense of place*, *Physical setting* memiliki beberapa komponen diantaranya:

1. Bentuk Alam dan Topografi mencakup konfigurasi permukaan tanah seperti lereng, lembah, punggung, serta garis alam seperti alur sungai dan garis pantai.
2. Material dan Vegetasi mencakup komponen biotik (tumbuhan, tutupan hijau) dan abiotik (tanah, batuan, air) yang membentuk karakter sensoris destinasi.
3. Struktur dan Ornamen Buatan mencakup seluruh infrastruktur pendukung, mulai dari fasilitas besar seperti gazebo dan toilet, hingga ornamen kecil seperti bangku, tempat sampah, papan informasi, dan lampu jalan.

2.2.3 *Meaning* (Makna)

Makna terbentuk karena adanya hubungan antara manusia dan sebuah tempat. Beberapa tempat memiliki arti yang diterjemahkan ke dalam hubungan ikatan emosional yang kuat yang pada akhirnya mempengaruhi sikap dan perilaku dari manusia. Keterjelasan suatu tempat dapat diukur dari seberapa mudah seseorang mengingat gambaran mengenai tempat tersebut, bisa melalui salah satu elemen fisik ataupun melalui suasana yang khas. Beberapa aspek penting dalam makna adalah:

1. Makna Personal yaitu keterikatan emosional seseorang dengan tempat yang dikunjungi, hal ini mengacu pada pengalaman, kenangan, dan kesan.
2. Makna Simbolik meliputi representasi ide, sejarah dan budaya serta identitas yang terkandung di suatu tempat.



Gambar 2.1 Konsep *Sense of Place* (Penulis, 2026)

Salah satu aspek nya yaitu *physical setting* yang akan menjadi fokus utama penelitian ini. Hal ini disebabkan karena bencana alam, sebagai *disruptive event*, berdampak paling langsung, nyata, dan terukur terhadap transformasi komponen-komponen fisik suatu lanskap. Dengan kata lain, bencana bertindak sebagai agen perubahan fisik yang dominan, sehingga kajian terhadap perubahan *physical setting* menjadi pintu masuk paling relevan untuk memahami dampak bencana terhadap identitas dan keberlanjutan sebuah destinasi.

2.3 *Physical setting* dalam Konteks Destinasi Wisata Alam

Physical setting destinasi wisata memainkan peran penting dalam membentuk pengalaman wisatawan dan ketahanan kawasan terhadap dampak bencana. Dalam konteks destinasi wisata pasca bencana, perubahan *physical setting* tidak hanya bertujuan untuk pemulihan fungsi, tetapi juga untuk meningkatkan kapasitas adaptif dan mitigasi risiko bencana di masa depan. *Physical setting* yang direncanakan dengan baik seperti penataan bantaran sungai, penanaman vegetasi, pemasangan rambu mitigasi dan perbaikan infrastruktur dapat mengurangi kerentanan kawasan terhadap bencana sekaligus memperkuat daya tarik wisata (Novianti et al., 2025).

Intervensi fisik seperti penyediaan rambu evakuasi, penanda titik kumpul, dan zona aman banjir tidak hanya berfungsi sebagai sarana keselamatan, tetapi juga sebagai bagian dari edukasi wisatawan dan masyarakat. Dengan demikian, perubahan *physical setting* pasca bencana harus diarahkan pada terciptanya lanskap yang tangguh (*resilient*), berkelanjutan, dan mampu mengintegrasikan aspek mitigasi bencana ke dalam pengalaman wisata. Konsep pariwisata berkelanjutan yang menekankan keseimbangan antara pemulihan ekosistem, peningkatan infrastruktur, dan pelestarian nilai sosial-budaya, sehingga destinasi wisata dapat berfungsi optimal kembali sekaligus mengurangi risiko dampak bencana di masa depan.

Physical setting merupakan komponen dasar dan paling tangible dari sebuah tempat, yang berfungsi sebagai panggung (*stage*) di mana seluruh interaksi manusia dengan ruang terjadi (Montgomery J, 1998). Dalam konteks destinasi wisata alam, *physical setting* tidak hanya sekadar latar belakang pasif, melainkan aset utama dan daya tarik primernya. Ia terdiri dari keseluruhan elemen fisik, baik ciptaan alam maupun buatan manusia yang membentuk karakter visual, fungsional, dan pengalaman sensoris sebuah lokasi. komponen yang membentuk *physical setting* diantaranya yaitu:

1. Bentuk Alam dan Topografi

Bentuk alam dan topografi merupakan fondasi paling dasar dari sebuah destinasi wisata alam, yang menentukan karakter visual dan pengalaman spasial. Dimensi ini mencakup konfigurasi permukaan tanah seperti lereng, lembah, punggung, serta garis alam seperti alur sungai dan garis pantai. Analisis komparatif sebelum dan sesudah bencana mengungkapkan bahwa dimensi inilah yang mengalami perubahan paling terlihat dan struktural, mengingat kekuatan destruktif bencana (banjir bandang dan longsor) secara langsung berinteraksi dengan morfologi tanah.

2. Material dan Vegetasi

Material dan vegetasi merupakan lapisan hidup dan penutup permukaan yang memberikan warna, tekstur dan kehidupan pada sebuah lanskap. Dimensi ini

mencakup komponen biotik (tumbuhan, tutupan hijau) dan abiotik (tanah, batuan, air) yang membentuk karakter sensoris destinasi. Analisis mengungkap bahwa bencana bertindak sebagai katalisator dan pencampur material yang keras, sekaligus sebagai pemangkas vegetasi secara besar-besaran, yang mengakibatkan perubahan drastis pada kualitas estetika, ekologis, dan kenyamanan mikro.

3. Struktur dan Ornamen Buatan

Struktur dan ornamen buatan merupakan manifestasi fisik dari intervensi manusia yang dirancang untuk memfasilitasi kenyamanan, aksesibilitas, dan pengalaman wisata. Elemen ini mencakup seluruh infrastruktur pendukung, mulai dari fasilitas besar seperti gazebo dan toilet, hingga ornamen kecil seperti bangku, tempat sampah, papan informasi, dan lampu jalan. Berbeda dengan perubahan alamiah yang bersifat transformatif, perubahan pada elemen buatan pasca-bencana lebih cenderung bersifat destruktif langsung, mengakibatkan kerusakan, kehilangan, atau disfungsi total. Analisis komparatif mengungkap pola kerusakan yang berbeda antara fasilitas berat dan ringan, serta bagaimana kegagalan infrastruktur ini memperparah hilangnya fungsi dasar destinasi.

2.4 Penelitian Terdahulu

Penulis menggunakan beberapa penelitian terdahulu sebagai sumber referensi untuk mendukung bahan kajian yang dibahas dan berkaitan dengan penelitian ini, untuk menghindari kesamaan dengan penelitian terdahulu. Penelitian terdahulu disertakan dengan beberapa jurnal/artikel penelitian yang berkaitan dengan *physical setting*.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu (Penulis, 2026)

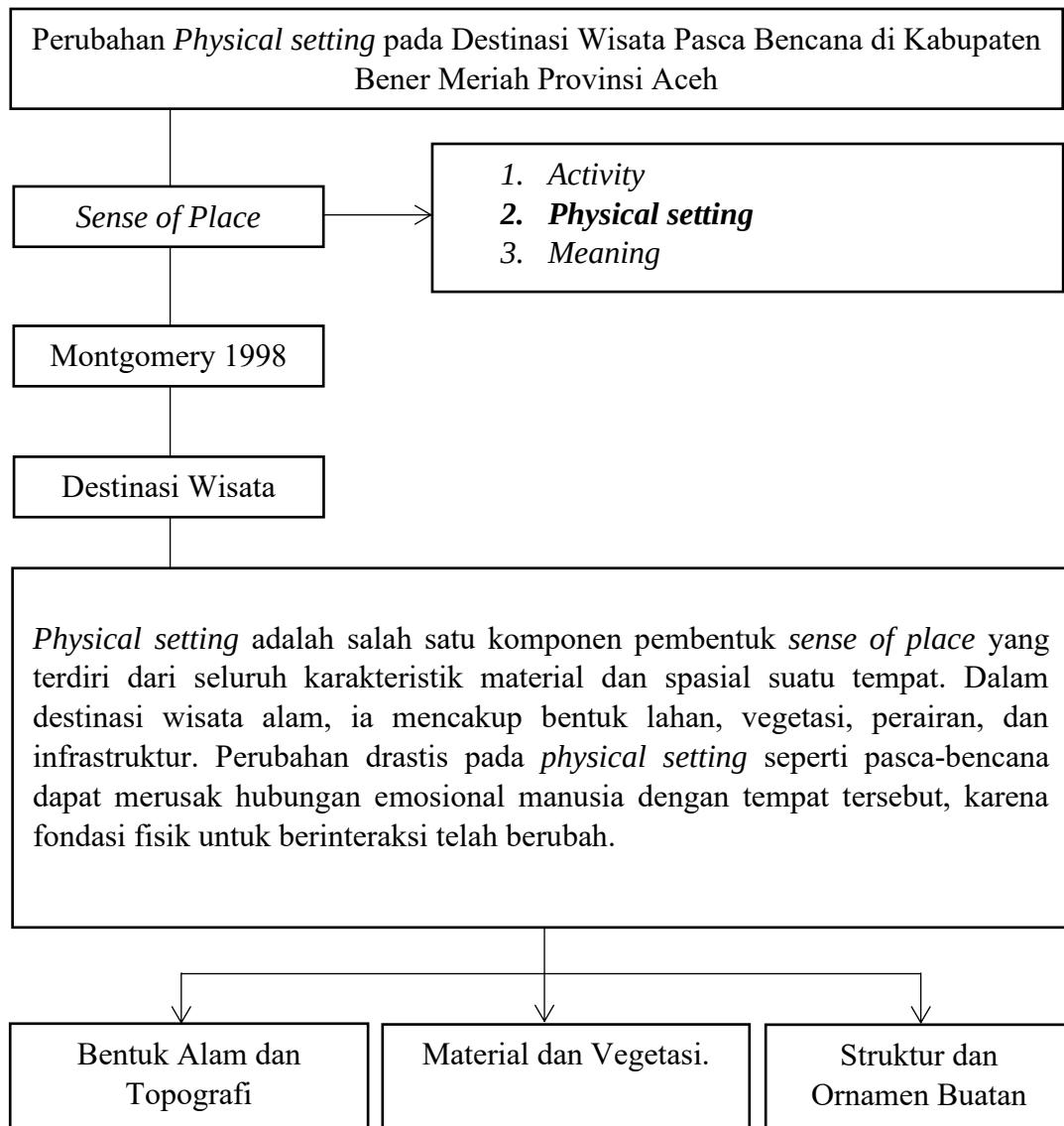
Judul Penelitian (Peneliti, Tahun)	Tujuan Penelitian	Metode	Hasil Penelitian
<i>The Image of The City</i> (Lynch, 1960)	Mengembangkan konsep <i>imageability</i> kualitas fisik suatu objek atau lingkungan untuk menciptakan citra mental yang kuat dan mengidentifikasi elemen fisik kota yang paling berpengaruh dalam membentuk citra kota.	Kualitatif	<i>Imageability</i> terbukti dipengaruhi oleh keunikan fisik, kontras visual, kontinuitas bentuk, dan makna sosial-historis. Lima elemen citra kota (<i>Paths, Edges, Districts, Nodes, Landmarks</i>) muncul konsisten di ketiga kota. Keterbacaan kota (<i>legibility</i>) berkaitan langsung dengan kepuasan, keamanan, dan kedalaman pengalaman urban.
Setting Fisik Ruang Sosial Anak di Kampung Kota Studi Kasus: Gedongkiwo, Mantrijeron, Yogyakarta (Sitompul & Pramitasari, 2020)	Mendeskripsikan kondisi ruang sosial anak di kampung kota Gedongkiwo dengan mengkaji setting fisik (<i>play space</i>) yang diminati anak sebagai ruang sosial mereka.	Metode Rasionalistik (deskriptif-analitis)	Dari 15 titik amatan, teridentifikasi 39 bentuk ruang sosial anak yang kemudian dikelompokkan menjadi 10 model setting berdasarkan elemen pembentuk ruang (bidang dasar, vertikal, atas). Variabel penelitian terdiri dari Setting ruang (Bentuk ruang, elemen pembentuk ruang, tipe ruang), <i>play space</i> (bentuk <i>play space</i> , tipe <i>play space</i>) dan komponen pengisi ruang (<i>street furniture</i>).

Judul Penelitian (Peneliti, Tahun)	Tujuan Penelitian	Metode	Hasil Penelitian
Penataan Kawasan Wisata Dengan Pendekatan Adaptasi Bencana Tsunami Studi Kasus Kawasan Pantai Paal, Kabupaten Minahasa Utara (Wanjoyo et al., 2023)	Mengidentifikasi kondisi eksisting Kawasan Wisata Pantai Paal pada lingkup makro, mezzo, dan mikro dalam berbagai aspek.	Kualitatif dan Kuantitatif	Parameter adaptasi tsunami dibagi menjadi: Adaptasi Fisik meliputi <i>Governance of Infrastructure</i> , Penetapan Jalur dan Titik Evakuasi, <i>Land-use dan Structural Design</i> , <i>Coastal Resource Management</i> . Adaptasi Non-Fisik meliputi <i>Edukasi dan Pelatihan</i> , <i>Early Warning System (EWS)</i> , Rencana Tanggap Darurat dan Pemulihan
Pengembangan Pariwisata Berkelanjutan Berbasis Mitigasi Bencana Banjir Di Ci Liwung, Srengseng Sawah, Jakarta Selatan (Fachrureza, 2023)	Mengetahui strategi pengembangan pariwisata berkelanjutan berbasis mitigasi bencana banjir di kawasan wisata Ci Liwung, Srengseng Sawah, Jakarta Selatan.	Deskriptif Kuantitatif	Variabel Pengembangan Pariwisata Berkelanjutan diukur melalui 8 indikator yaitu alam/biohayati, lingkungan fisik, budaya, amenitas/infrastruktur, kelembagaan, sumber daya masyarakat, sikap dan tata kehidupan masyarakat, aksesibilitas. Penelitian ini tidak menggunakan variabel dependen dan independen secara eksplisit, tetapi menggunakan pendekatan deskriptif dengan variabel kondisi

Judul Penelitian (Peneliti, Tahun)	Tujuan Penelitian	Metode	Hasil Penelitian
			pengembangan wisata (diukur dengan instrumen skoring). variabel kerusakan dan mitigasi bencana (dianalisis berdasarkan parameter bencana destinasi). variabel strategis (diolah melalui analisis SOAR untuk menghasilkan rekomendasi).

2.5 Kerangka Teori

Kerangka teori mengacu pada identifikasi teori yang digunakan sebagai landasan untuk melakukan penelitian. Teori yang digunakan sebagai dasar untuk melakukan penelitian menentukan hubungan antar variabel. Kerangka teori akan menyediakan landasan konseptual untuk penelitian.



Gambar 2.2 Kerangka Teori (Penulis, 2026)