

KAJIAN PLACEMAKING REKREASI RUANG PUBLIK PADA WISATA LEDOK SAMBI YOGYAKARTA

Analisis Placemaking pada Wisata Ledok Sambu

Wenlia Mustika Rahma Dewi¹, Hanif Budiman², dan Nabiela Salma Fasya³

¹Jurusan Arsitektur, Universitas Islam Indonesia

¹Surel: 21512178@students.uui.ac.id

ABSTRAK: Makalah ini mengeksplorasi implementasi prinsip-prinsip. Placemaking sebagai strategi yang signifikan dalam meningkatkan pengalaman wisata di Wisata Ledok Sambu, Yogyakarta. Penelitian ini difokuskan pada evaluasi efektivitas penerapan *Social Activity*, *Physical Recreation*, dan *Creative Play* dalam membentuk interaksi sosial, pengalaman fisik, dan kreativitas pengunjung. Metodologi deskriptif kualitatif digunakan dengan memanfaatkan teknik observasi langsung, wawancara, dan studi literatur. Hasil penelitian mengamati tingginya interaksi sosial di antara pengunjung, suksesnya penciptaan pengalaman fisik melalui keindahan alam, dan dukungan terhadap kreativitas anak-anak melalui berbagai kegiatan. Kesimpulan menegaskan bahwa Wisata Ledok Sambu berhasil menerapkan prinsip-prinsip Placemaking, menciptakan destinasi yang menarik dan ramah keluarga. Rekomendasi diberikan untuk pengembangan program, pengalaman fisik, dan melakukan kolaborasi dengan komunitas lokal. Penelitian ini memberikan wawasan mendalam tentang implementasi Placemaking dalam konteks destinasi wisata, memberikan landasan yang kuat untuk perbaikan pengelolaan destinasi wisata Keseluruhannya, studi ini memperkaya pemahaman tentang peran Placemaking dalam meningkatkan kualitas destinasi wisata, memberikan pemahaman menyeluruh terhadap interaksi antara ruang, pengunjung, dan pengalaman.

Kata kunci: Interaksi Sosial, Ledok Sambu, Placemaking, Wisata Alam

I. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Objek wisata merupakan elemen penting dalam menarik minat pengunjung untuk mengunjungi suatu daerah. Desa Wisata Ledok Sambu, yang terletak di Desa Sambu, Pakembinangun, Kecamatan Pakem, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, menjadi destinasi yang menarik perhatian wisatawan. Tempat ini, yang awalnya merupakan destinasi tersembunyi, kini semakin dikenal oleh banyak orang, baik dari sekitarnya maupun dari luar negeri, sebagai tempat wisata yang menawarkan keindahan alam dan berbagai kegiatan rekreasi seperti *outbound* dan *flying fox*. Pengembangan Desa Wisata Ledok Sambu awalnya bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat melalui pemanfaatan potensi wisata. Area ledok yang luas dijadikan tempat untuk kegiatan rekreasi, menciptakan peluang ekonomi baru bagi warga Desa Sambu. Perilaku individu yang beragam dapat diamati dari kebiasaan mereka, dan pola perilaku ini memiliki dampak signifikan terhadap budaya sosial dan lingkungan.

Dalam konteks ini, konsep *Placemaking* menjadi penting untuk memahami, merancang, dan meningkatkan kualitas lingkungan di Wisata Ledok Sambu. *Placemaking* tidak hanya membantu menciptakan ruang publik yang fungsional, tetapi juga memengaruhi interaksi sosial, meningkatkan keamanan, dan mendukung kesejahteraan masyarakat yang menggunakan ruang tersebut. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji aspek-aspek *Placemaking* yang berkaitan dengan rekreasi di ruang publik Wisata Ledok Sambu. Dengan pemahaman yang lebih mendalam tentang interaksi antara manusia dan lingkungan di tempat ini, diharapkan dapat ditemukan solusi dan rekomendasi untuk meningkatkan pengalaman wisatawan serta memberikan dampak positif pada

perkembangan ekonomi dan kesejahteraan masyarakat setempat.

Rumusan Masalah

1. Bagaimana pola aktivitas wisatawan pada hari *weekend* di Ledok Sambi?
2. Bagaimana proses *Placemaking* yang terjadi pada wisatawan yang datang ke Wisata Ledok Sambi?

Tujuan

1. Untuk mengetahui aktivitas apa saja yang dilakukan wisatawan di Ledok Sambi.
2. Untuk mengetahui proses *Placemaking* pada Wisata Ledok Sambi.

II. KAJIAN TEORI

Placemaking

Placemaking adalah pendekatan transformasi ruang publik perkotaan, menekankan partisipasi masyarakat dalam menciptakan desain yang memperhatikan kebutuhan lokal. Wisata Ledok Sambi menjadi fokus penelitian, mempertimbangkan bagaimana *Placemaking* memengaruhi interaksi sosial dan penggunaan ruang. Pentingnya penciptaan ruang yang ramah anak juga ditekankan, seiring dengan kebutuhan bermain anak-anak. Implementasi *Placemaking* di Ledok Sambi dapat dilihat dari desain ruang publik yang memperhatikan kebutuhan dan keamanan anak-anak, meningkatkan pengalaman positif bagi pengunjung muda dan keseluruhan daya tarik destinasi.

Rekreasi

Rekreasi merupakan suatu kegiatan yang dilakukan pada waktu luang dengan tujuan memberikan kesenangan dan kepuasan baik secara individu maupun dalam kelompok. Menurut Krippendorf, rekreasi juga melibatkan perjalanan ke suatu tempat, yang pada intinya dapat memberikan penyegaran mental dan fisik. Wisata Ledok Sambi, sebagai destinasi wisata yang menawarkan keindahan alam, dapat dikategorikan sebagai rekreasi terbuka.

Jenis-Jenis Kegiatan Rekreasi di Wisata Ledok Sambi:

1. Rekreasi Aktif:

Pengunjung terlibat secara aktif dalam berbagai kegiatan di obyek wisata. Contoh kegiatan: partisipasi dalam *outbound*, *flying fox*, atau bersepeda di sekitar Ledok Sambi.

2. Rekreasi Pasif:

Pengunjung menikmati obyek wisata tanpa terlibat langsung dalam kegiatan fisik. Contoh kegiatan: menikmati pemandangan alam, berjalan-jalan santai, atau piknik di tepi sungai.

Kategori Rekreasi di Wisata Ledok Sambi:

1. Rekreasi Alam:

Pengunjung menikmati keindahan alam sekitar, seperti sungai yang tenang dan matahari terbit. Aktivitas: berjalan-jalan di alam, menyaksikan keindahan alam sekitar.

2. Rekreasi Buatan:

Melibatkan aktivitas fisik yang direncanakan, seperti memancing, berenang, atau mendayung di area wisata. Menyediakan kesempatan bagi pengunjung untuk berpartisipasi secara langsung dalam aktivitas rekreasi.

3. Rekreasi Seni Budaya:

Pengunjung dapat menikmati seni dan budaya lokal yang ada di sekitar Wisata Ledok Sambi. Contoh kegiatan: menyaksikan pertunjukan seni tradisional, berpartisipasi dalam upacara adat, atau melihat kerajinan lokal.

Objek Wisata

Wisata sebagai fenomena mencakup segala hal yang mampu menarik perhatian orang untuk mengunjungi suatu tempat, dan objek wisata menjadi inti dari daya tarik tersebut. Menurut Ridwan (2012:5), objek wisata merupakan entitas yang memancarkan nilai,

keunikan, dan keanekaragaman dari kekayaan alam, budaya, serta produk buatan manusia, menjadi tujuan atau destinasi kunjungan para wisatawan.

Keistimewaan Objek Wisata di Wisata Ledok Sambi:

1. Nilai Alami yang Memikat:

Pemandangan alam di Wisata Ledok Sambi menampilkan keindahan yang memukau. Pepohonan yang rimbun dan hamparan rumput luas menciptakan atmosfer alami yang menenangkan.

2. Ciri Khas:

Salah satu ciri khas utama Ledok Sambi adalah sungainya. Sungai ini tidak hanya memberikan keindahan visual, tetapi juga menciptakan beragam aktivitas seperti rekreasi air dan pemandangan yang menarik.

Tujuan Kunjungan Wisatawan ke Wisata Ledok Sambi:

1. Keunikan Budaya Lokal:

Objek wisata ini memamerkan kekayaan budaya lokal, termasuk seni tradisional dan upacara adat. Pengunjung dapat merasakan dan mengenal lebih dekat dengan kehidupan masyarakat setempat.

2. Interaksi dengan Alam:

Menyajikan pengalaman langsung dengan alam, baik melalui aktivitas rekreasi maupun kegiatan eksplorasi. Wisatawan dapat bersentuhan langsung dengan alam melalui berbagai kegiatan seperti berjalan-jalan di sekitar Ledok Sambi atau menikmati sungai.

III. METODE PENELITIAN

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Tujuan dari metode pengamatan ini adalah untuk menyajikan data secara jelas dan menghasilkan *research* yang dapat diandalkan, didukung oleh hasil penelitian dan pengamatan langsung. Pendekatan ini menggabungkan kajian teori dengan pengamatan langsung di lapangan.

Strategi Pencarian Data

1. Penelitian Langsung di Lokasi:

Survey dilakukan secara langsung di Wisata Ledok Sambi untuk mendapatkan informasi yang akurat dan *real-time*. Pengamatan melibatkan pemantauan aktivitas pengguna, termasuk interaksi mereka dengan lingkungan sekitar.

2. Wawancara:

Menggunakan teknik wawancara untuk mendapatkan pemahaman lebih dalam dari pengalaman wisatawan. Wawancara dilakukan dengan pengunjung untuk mengetahui persepsi, kepuasan, dan harapan mereka terhadap Wisata Ledok Sambi.

3. Pencarian Data pada Studi Literatur:

Memanfaatkan sumber literatur untuk mendukung kajian teori dan mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai konsep-konsep terkait.

Pelaksanaan Penelitian

1. Penelitian dilakukan pada hari Minggu, 17 September 2023, di Wisata Ledok Sambi.

2. Pengamatan dilakukan diantara pukul 14.00 sampai 17.00 WIB, di mana terdapat tingkat pengunjung yang signifikan.

3. Partisipasi aktif dalam survei di lapangan untuk memahami secara langsung aktivitas dan perilaku pengunjung.

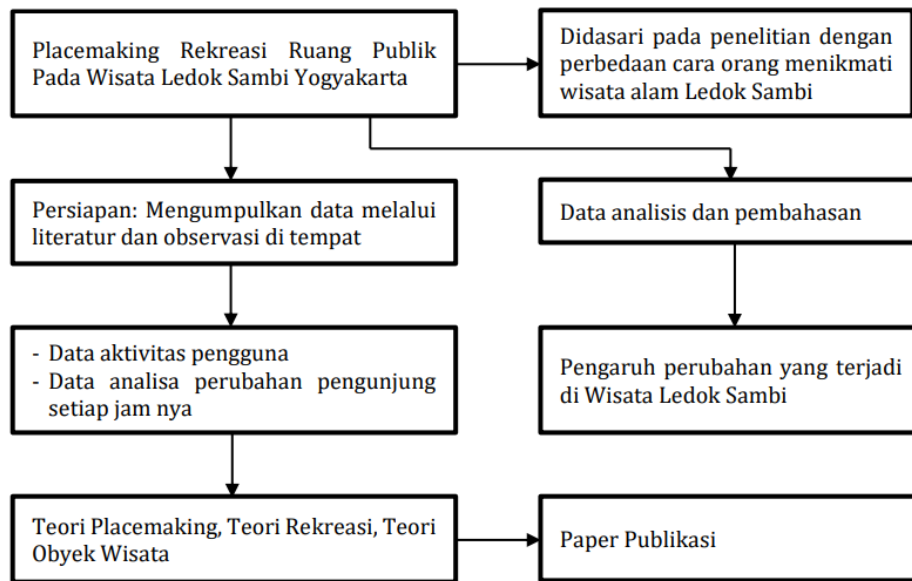
Temuan Awal

1. Identifikasi berbagai aktivitas pengguna, seperti bermain air di sungai, makan di pinggir sungai, dan berfoto-foto.

2. Analisis data untuk memetakan pola aktivitas dan mendapatkan pemahaman lebih

mendalam tentang preferensi pengunjung.

Diagram Metode Penelitian



Gambar 1 Diagram Metode Penelitian

Sumber: Wenlia, 2023

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Lokasi Wisata Alam Ledok Sambu



Gambar 2 Peta Lokasi Wisata Alam Ledok Sambu

Sumber: Google Maps, 2023

Profil Wisata Ledok Sambu

1. Lokasi:
Desa Sambu, Pakembinangun, Kec. Pakem, Kab. Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.
2. Jam Operasional:
Senin – Minggu, pukul 08.00 – 17.00 WIB.
3. Harga Tiket Masuk: Rp. 0.

Sejarah Singkat:

Wisata alam Ledok Sambu berawal dari sebuah warung kecil yang dikelola oleh penyedia layanan *outbound* sejak tahun 2004. Awalnya, pengelola mengadakan aktivitas *outbound* yang dapat dipesan oleh pengunjung. Namun, setelah pandemi COVID-19 melanda, semua aktivitas tersebut dihentikan dan digantikan dengan warung piknik di lembah sungai.

Aktivitas dan Harga:

1. *Flying fox*:

Harga: Rp 25.000 per orang.

2. *Paintball*:

Harga: Rp 50.000 per orang (minimal dua pemain, sebelumnya minimal 20-25orang).

3. Bermain di Sungai:

Sewa ban: Rp 10.000 per anak.

4. Berkemah:

Harga: Rp 35.000 per orang.

5. Sewa Tenda:

Harga: Rp 120.000 per malam.

Perubahan Pasca Pandemi:

1. Aktivitas *outbound* dihentikan dan digantikan dengan warung piknik.

2. Penyesuaian harga dan kapasitas untuk *Paintball* (sekarang minimal dua orang).

3. Penyewaan ban untuk anak-anak di sungai.

4. Penyewaan tempat berkemah dengan harga terjangkau.

Wisata Ledok Sambi tetap menjadi destinasi menarik dengan suasana alam yang memukau. Dengan berbagai aktivitas dan penyesuaian pasca pandemi, pengunjung dapat menikmati keindahan alam sambil berpartisipasi dalam beragam kegiatan rekreasi.



Gambar 3 dan Gambar 4 Situasi lingkungan Ledok Sambi

Sumber: Wenlia, 2023

Pukul 14.00 WIB menjadi momen ramai di Wisata Ledok Sambi, di mana wisatawan dari berbagai daerah memenuhi lokasi untuk menikmati pesona Wisata Alam Ledok Sambi. Kehadiran mereka tidak hanya bersama teman, tetapi juga kerabat, serta anggota keluarga, menciptakan suasana yang penuh keceriaan dan kebersamaan.

Karakteristik Lingkungan Ledok Sambi:

1. Asri dan Pepohonan yang Melimpah:

Lingkungan Wisata Ledok Sambi menampilkan keasrian dengan pepohonan yang melimpah. Suasana alam yang hijau memberikan nuansa yang menenangkan.

2. Sungai yang Tenang:

Sungai yang mengalir di sekitar area tidak terlalu deras, menciptakan lingkungan yang aman dan cocok untuk berbagai kegiatan.

3. Kedekatan dengan Sawah:

Lokasi yang dekat dengan sawah menambahkan nuansa pedesaan yang autentik. Kombinasi antara alam dan kehidupan pertanian menciptakan pemandangan yang unik.

Ragam Kegiatan Wisatawan:

Pada gambar 3 dan 4 memperlihatkan sebuah keluarga yang sedang menikmati waktu

makan di pinggir sungai. Mereka menggunakan alas tikar yang dapat dipinjam di area Wisata Ledok Sambi. Kegiatan tersebut mencerminkan beragam aktivitas yang dilakukan oleh pengunjung, menjadikan destinasi ini sebagai tempat yang cocok untuk bersantai dan menikmati alam. Pengelola menyediakan fasilitas seperti alas tikar untuk meningkatkan kenyamanan pengunjung. Memberikan kesempatan bagi wisatawan untuk menikmati piknik di sekitar sungai dengan lebih nyaman.

Melalui gambaran ini, terlihat bahwa Wisata Ledok Sambi tidak hanya menjadi destinasi alam yang menarik, tetapi juga tempat berkumpul dan bersantai bagi berbagai kalangan. Kehadiran keluarga yang menikmati makan di tepi sungai menjadi contoh nyata bagaimana keindahan alam dan fasilitas yang tersedia menciptakan pengalaman berwisata yang berkesan.



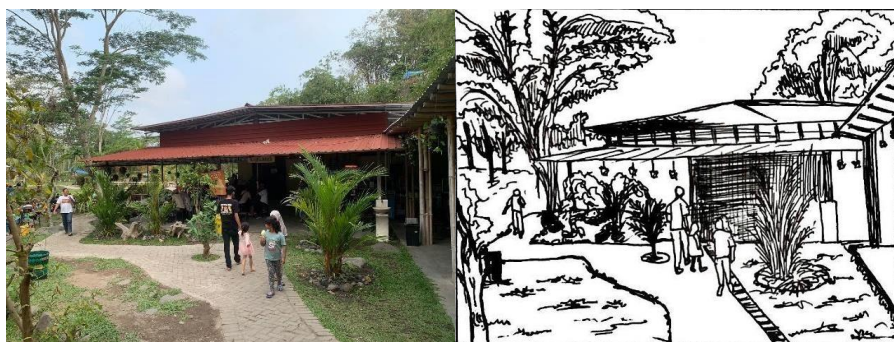
Gambar 5 Seseorang bermain *flying fox*



Gambar 6 Aktivitas pengunjung berfoto di Sungai

Sumber: Wenlia, 2023

Mayoritas wisatawan yang mengunjungi Wisata Ledok Sambi adalah keluarga dan rombongan wisata dari berbagai kelompok usia, mulai dari balita hingga orang tua. Pengunjung dapat menikmati berbagai kegiatan seperti bersantai, berfoto-foto (seperti yang terlihat pada gambar 6), berbincang-bincang dengan keluarga dan teman, serta mencoba wahana *flying fox* yang dikenakan biaya sebesar 20 ribu rupiah per orang (seperti yang terlihat pada gambar 5). Suasana lingkungan yang asri, dengan pepohonan yang melimpah dan sungai yang tidak terlalu deras, memberikan pengalaman wisata yang menyenangkan dan cocok untuk berbagai kalangan. Biaya masuk ke lokasi ini juga terjangkau, membuatnya menjadi destinasi yang ramah bagi keluarga dan rombongan.



Gambar 7 Warung makan yang berada di dalam Wisata Ledok Sambi

Sumber: Wenlia, 2023

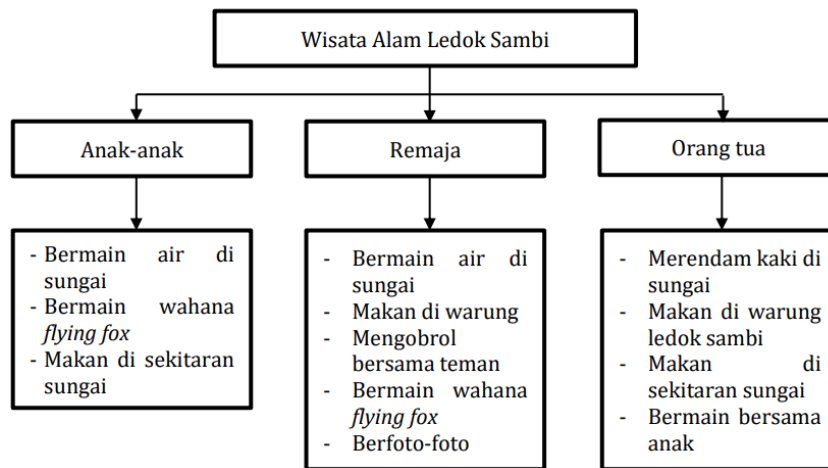
Di dalam area Ledok Sambi, terdapat sebuah warung makan yang cukup luas, menyediakan berbagai macam makanan ringan hingga makanan berat dengan harga yang terjangkau. Para wisatawan memiliki kemudahan untuk memesan makanan terlebih dahulu, memilih tempat duduk, dan menunggu pesanan mereka diantar oleh karyawan warung. Suasana ini menciptakan kenyamanan bagi pengunjung, memungkinkan mereka untuk menikmati

makanan tanpa harus khawatir tentang proses pelayanan. Warung makan yang ada di area ini memberikan opsi kuliner yang beragam, menambah nilai lebih pada pengalaman wisata kuliner di Wisata Ledok Sambu.



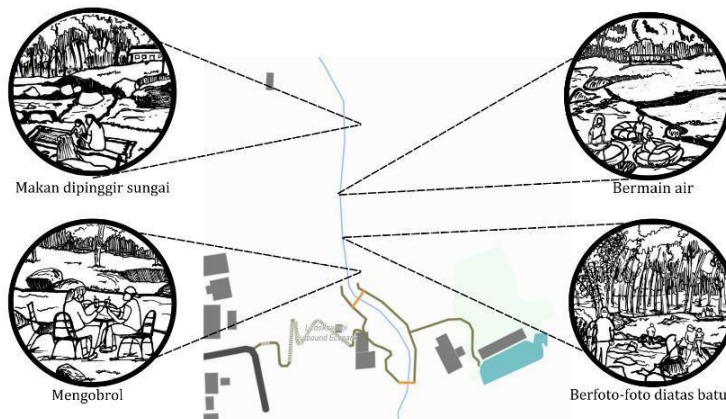
Gambar 8 dan Gambar 9 Sketsa aktivitas wisatawan di lokasi Ledok Sambu
Sumber: Penulis, 2023

Behavioral Mapping



Gambar 10 Kegiatan Pengunjung
Sumber: Wenlia, 2023

Analisis



Gambar 11 Analisis Serial Vision
Sumber: Wenlia, 2023

Pendekatan rekreatif yang diterapkan pada Wisata Ledok Sambu, sebagaimana dijelaskan

oleh Abdul (2012), mencakup beberapa prinsip utama:

1. *Social Activity:*

Interaksi Sosial: Pengunjung Wisata Alam Ledok Sambi terlibat dalam berbagai aktivitas bersama, terutama bermain air dan menikmati alam bersama kerabat. Pengunjung sering datang secara berkelompok dari berbagai daerah. Aktivitas seperti bermain air di sungai yang tidak terlalu deras, serta kegiatan bermain *flying fox*, dirancang dengan perhatian khusus terhadap keamanan, menjadikannya ramah untuk anak-anak.

2. *Physical Recreation:*

Perjalanan Fisik: Wisata Ledok Sambi, terletak di kaki Gunung Merapi, menawarkan pengalaman fisik dengan keindahan sungai yang tidak terlalu deras. Pengunjung dapat menjelajahi budaya, adat istiadat, dan lingkungan sekitar.

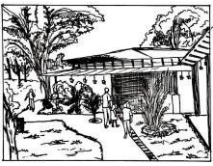


3. *Creative Play:*

Bermain Kreatif: Anak-anak di Wisata Ledok Sambi dapat terlibat dalam bermain kreatif, seperti membuat tumpukan batu dan berimajinasi dalam menciptakan struktur menara. Hal ini mendukung eksperimen dan kreativitas anak-anak.

Konteks Rekreasi Menurut Pratt, Henry (1994):

Rekreasi di Wisata Ledok Sambi mencakup berbagai kegiatan yang dilakukan pada waktu senggang, baik secara individu maupun bersama. Kebebasan dan kesenangan menjadi inti dari kegiatan ini, sehingga pengunjung cenderung merasa terlibat. Melalui implementasi prinsip-prinsip rekreatif ini, Wisata Ledok Sambi berhasil menciptakan pengalaman wisata yang menyenangkan, aman, dan mendukung interaksi sosial, memberikan nilai tambah pada destinasi ini.

Tabel 1 Analisis data lapangan dengan prinsip rekreatif

Indikator	Wisata Ledok Sambi	Gambar Sketsa
<i>Social Activity</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Interaksi sosial yang tinggi, terutama dalam aktivitas bermain air dan menikmati alambersama keluarga atau teman. • Pengunjung sering datang secara berkelompok dari berbagai daerah. • Aktivitas dirancang ramah anak dengan keamanan yang diperhatikan. • Pengunjung dapat bersantai di pinggir sungai dan menikmati makanan bersama. 	
<i>Physical Recreation</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Terletak di kaki Gunung Merapi, memberikan pengalaman fisik dengan keindahan sungai yang tidak terlalu deras. • Menyediakan kesempatan bagi pengunjung untuk menjelajahi budaya, adat istiadat, dan kondisi lingkungan sekitar. 	
<i>CreativePlay</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Anak-anak dapat terlibat dalam bermain kreatif, seperti membuat tumpukan batu dan berimajinasi menciptakan struktur menara. • Aktivitas ini mendukung eksperimen dan kreativitas anak-anak. 	

Sumber: Wenlia, 2023

Analisis variabel *Social Activity* menunjukkan bahwa Wisata Ledok Sambi menciptakan lingkungan interaktif yang mendukung kegiatan bersama dan keamanan anak-anak. Dalam

konteks *Physical Recreation*, lokasi yang terletak di kaki Gunung Merapi menyediakan pengalaman fisik dengan keindahan alam. Sementara pada variabel *Creative Play*, anak-anak dapat terlibat dalam kegiatan kreatif yang memperkaya pengalaman mereka. Secara keseluruhan, Wisata Ledok Sambi berhasil mengintegrasikan prinsip-prinsip pendekatan rekreatif untuk memberikan pengalaman wisata yang menyenangkan dan bervariasi.

V. KESIMPULAN

Wisata Ledok Sambi, dengan mengadopsi prinsip-prinsip pendekatan rekreatif, berhasil menciptakan pengalaman wisata yang beragam dan menarik. Interaksi sosial yang tinggi terlihat dalam berbagai kegiatan, seperti bermain air, bersantai di pinggir sungai, dan menikmati makanan bersama keluarga atau teman. Keberagaman pengunjung dari berbagai daerah menambah kehidupan dalam interaksi sosial, dan faktor keamanan anak-anak diperhatikan dengan baik. Letaknya di bawah Gunung Merapi memberikan pengalaman fisik melalui keindahan alam, menambah keasyikan dalam kegiatan rekreasi. Keindahan lingkungan alam yang asri sangat menarik bagi pengunjung yang suka berpetualang dan mencari pengalaman fisik. Selain itu, kreativitas anak-anak didukung dengan ruang bermain kreatif, seperti membuat tumpukan batu dan menciptakan struktur menara. Wisata Ledok Sambi berhasil menyatukan prinsip-prinsip pendekatan rekreatif, menawarkan pengalaman wisata yang menyenangkan, aman, dan mendukung interaksi sosial. Secara keseluruhan, destinasi ini menjadi opsi yang lengkap untuk keluarga, rombongan, dan individu yang ingin merasakan berbagai pengalaman wisata.

VI. REKOMENDASI

Rekomendasi untuk meningkatkan Wisata Ledok Sambi melibatkan pengembangan program interaktif dengan beragam kegiatan untuk meningkatkan interaksi sosial. Kolaborasi dengan komunitas lokal dan kelompok seni diusulkan untuk menyelenggarakan acara partisipatif. Disarankan meningkatkan pengalaman fisik dengan menyediakan rute eksplorasi yang terstruktur dan kegiatan olahraga ringan. Program kreativitas anak-anak dapat ditingkatkan dengan *workshop* dan fasilitas bermain kreatif yang mendukung pengembangan keterampilan. Disarankan menambah variasi fasilitas makanan untuk memenuhi selera pengunjung dan mendukung ekonomi lokal dengan bekerja sama dengan produsen setempat. Ekspansi promosi melalui media sosial, situs web, dan kerja sama dengan *influencer* lokal diharapkan dapat meningkatkan ketenaran dan daya tarik destinasi. Rekomendasi ini bertujuan untuk meningkatkan daya saing, memenuhi kebutuhan beragam pengunjung, dan menjaga keseimbangan antara keasrian alam dan pengembangan berkelanjutan di Wisata Ledok Sambi.

VII. DAFTAR PUSTAKA

- Angin, J. S. (2021). Partisipasi Masyarakat Lokal Dalam Pengembangan Destinasi Wisata Ledok Sambi Kecamatan Pakem Kabupaten Sleman. *Bachelor thesis, STP AMPTA Yogyakarta.*, 1-5.
- Dinas Pariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta. (2023, Oktober 30). Diambil kembali dari jogjaprovo.go.id: <https://visitingjogja.jogjaprovo.go.id>
- Faisal. (2023, Juni 7). Desa Wisata Ledok Sambi Sleman. Diambil kembali dari Griya Wisata: <https://griyawisata.id>
- Henny Marlina, D. A. (2019). ARSITEKTUR PERILAKU.
- Imaduddin Dhia Ul-Fath, E. M. (2019). REKREATIF – EDUAKTIF: STRATEGI PENINGKATAN DAYA TARIK RANCANGAN. 1-8.
- Mananeke, C. J. (2019). FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI TINGKAT KUNJUNGAN .1-9.

- Nasa. (2023, Oktober 30). Pengertian Objek Wisata, Daya Tarik Wisata, Wisata Alam, dan Definisi Menurut Para Ahli. Diambil kembali dari Diadona.id: <https://www.diadona.id>
- Patrani Victorya T, R. P. (2016). *PLACEMAKING RUANG JALAN KORIDOR KOMERSIAL KOTA.1-8*.
- Pratt, Henry, 1994, Dictionary of Sociology, Philosophical Library, New York, P. 15. Disadur dari buku Pariwisata, Rekreasi dan Entertainment.
- Reny Syafriny, L. T. (2013). *PLACE MAKING DI RUANG PUBLIK TEPI LAUT*, 1-13. Rohman, T. (2023.). Ledok Sambi Kaliurang, Destinasi Tersembunyi di Kaki
- Gunung Merapi. Diambil kembali dari phinemo.com: <https://phinemo.com> (Visit Jogja Tour and Travel, 2020)
- Romadhona, D. M. (2023, Juni 29). Diambil kembali dari Wisata Ledok Sambi, Tempat Liburan Keluarga di Yogyakarta: <https://www.orami.co.id/>
- UNTAG. (2021, Februari 16). *APA ITU EKOLOGI ARSITEKTUR*. Diambil kembali dari www.untag-sby.ac.id
- Visit Jogja Tour and Travel. (2020, September 25). Ledok Sambi Jogja. Diambil kembali dari Visit Jogja: <https://visit-jogja.com/>
- ZAI, J. N. (2023). *PERUBAHAN INTERAKSI SOSIAL MASYARAKAT DUSUN SAMBI (Studi Kasus Pada Desa Wisata Ledok Sambi Pakembinangun Pakem Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta)* (Doctoral dissertation, Universitas Pembangunan Nasional " Veteran" Yogyakarta).