



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III METODE PERANCANGAN

3.1 Jenis Penelitian

Dalam perancangan ini, penulis menggunakan jenis penelitian yang bersifat kualitatif. Metode kualitatif merupakan metode penelitian yang melibatkan proses interaksi antara peneliti dengan subjek yang dianalisis antara lain dengan melakukan wawancara, dan pengamatan langsung pada lokasi penelitian (Sugiyono, 2014). Dari hasil tersebut penulis akan mendapatkan luaran narasi mendalam yang bersifat deskriptif.

Dalam perancangan ini, penulis mengarahkan jenis penelitian kualitatif pada penerapan kampung pariwisata di kawasan Kampung Bekelir dan pengaruh dari penerapan terhadap fungsi ruang publik, ruang komunal, dan keberlangsungan situs pariwisata yang ada. Penulis kemudian menjabarkan hasil dengan variabel-variabel yang terkait yaitu masyarakat Kampung Bekelir untuk menjelaskan keterkaitan dampak dari penerapan kampung pariwisata.

Penulis berharap dengan dilakukannya sintesis penelitian kualitatif terhadap variabel yang dituju dapat mengarahkan penulis kepada luaran metode perancangan yang sesuai dengan permasalahan yang didapatkan. Dampak fenomena dan penyelesaian melalui perancangan yang diusulkan kemudian dijabarkan pada bab selanjutnya.

3.2 Metode Pengumpulan dan Analisis Data

Penelitian di Kampung Bekelir bertujuan untuk mengetahui keterkaitan masyarakat dan wisatawan dalam mengakomodasi ruang publik atau ruang komunal serta dampaknya terhadap situs pariwisata yang ada di kawasan tersebut. Metode yang dilakukan oleh penulis dalam mencari data antara lain:

1. Observasi / Pengamatan

Penulis melakukan pengamatan secara langsung di lokasi penelitian yaitu Kampung Bekelir. Observasi dilakukan oleh penulis untuk mengetahui kondisi, penggunaan, dan keterkaitan ruang komunal atau situs pariwisata yang ada di kawasan Kampung Bekelir baik saat *weekdays* maupun *weekend*. Hal tersebut mendukung data untuk penulis gunakan dalam tahap perancangan selanjutnya. Dengan melakukan observasi secara langsung, penulis turut memetakan beberapa variabel yang dianggap berpengaruh terhadap proses merancang nantinya. Beberapa variabel seperti pemetaan ruang komunal, jalan-jalan, tipologi bangunan, dan jenis kegiatan yang terjadi.

3.3 Metode Perancangan

Metode perancangan dilakukan berdasarkan perolehan data dan analisis yang kemudian diolah melalui pendekatan yang sesuai dengan konteks. Berikut analisis dan pendekatan terkait:

3.3.1 Tapak

Tapak merupakan kawasan pariwisata yang dikelola dalam skala kampung. Secara fungsinya, kampung pariwisata juga dihuni oleh masyarakat kawasan tersebut dan dibuka bagi wisatawan yang berkunjung. Pemetaan fungsi-fungsi bangunan yang sudah ada (eksisting) di kawasan kampung menjadi salah satu pertimbangan untuk mengetahui kegiatan-kegiatan yang terjadi di dalam ruang komunal. Tapak yang penulis pilih sebagai lokasi perancangan adalah kawasan kampung pariwisata Kampung Bekelir, Tangerang. Terletak di antara jalan arteri dan jalan utama yang menghubungkan daerah Tangerang dan Jakarta.



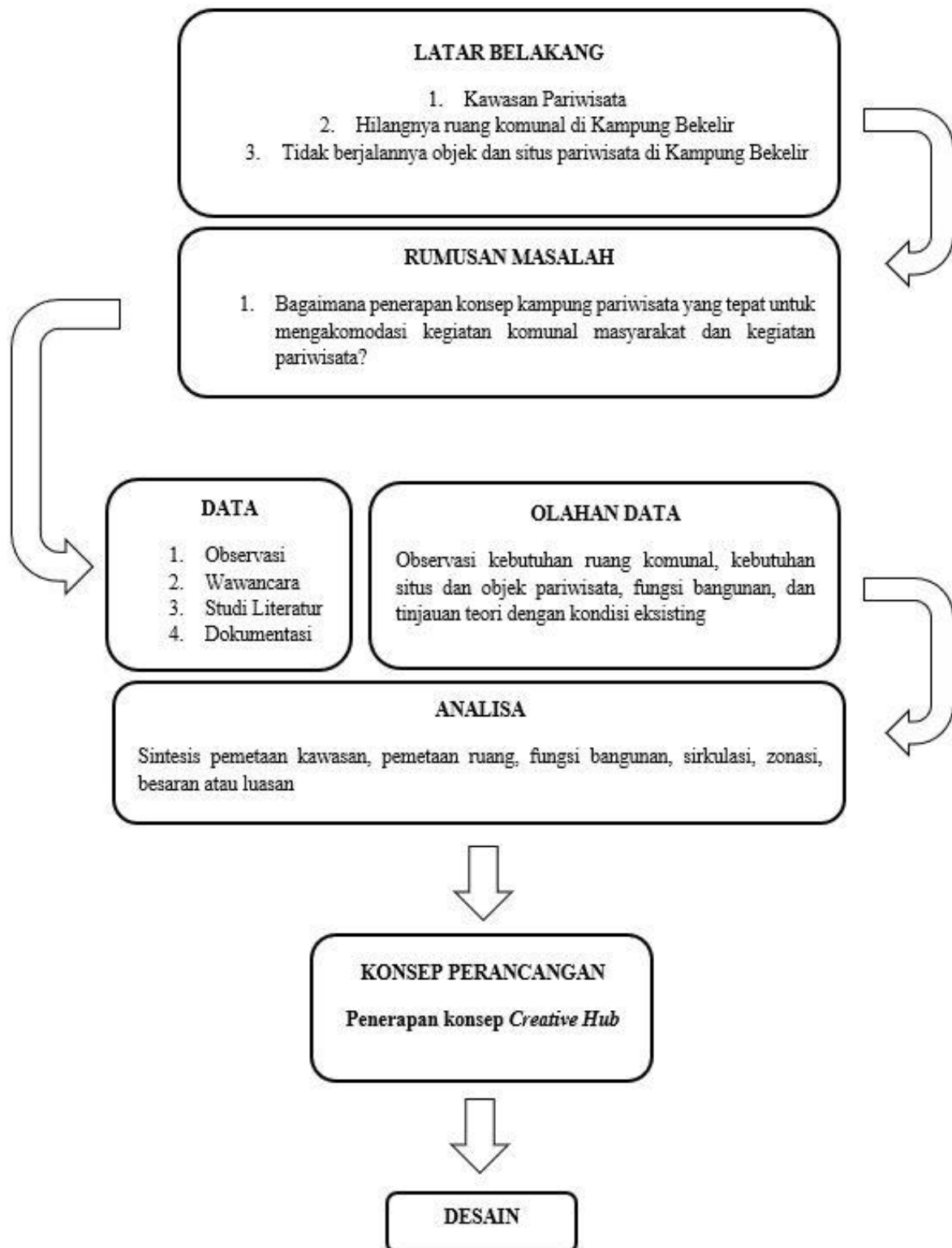
Gambar 3.1 Lokasi *Site* yang digunakan untuk perancangan.

Sumber: Dokumen Pribadi

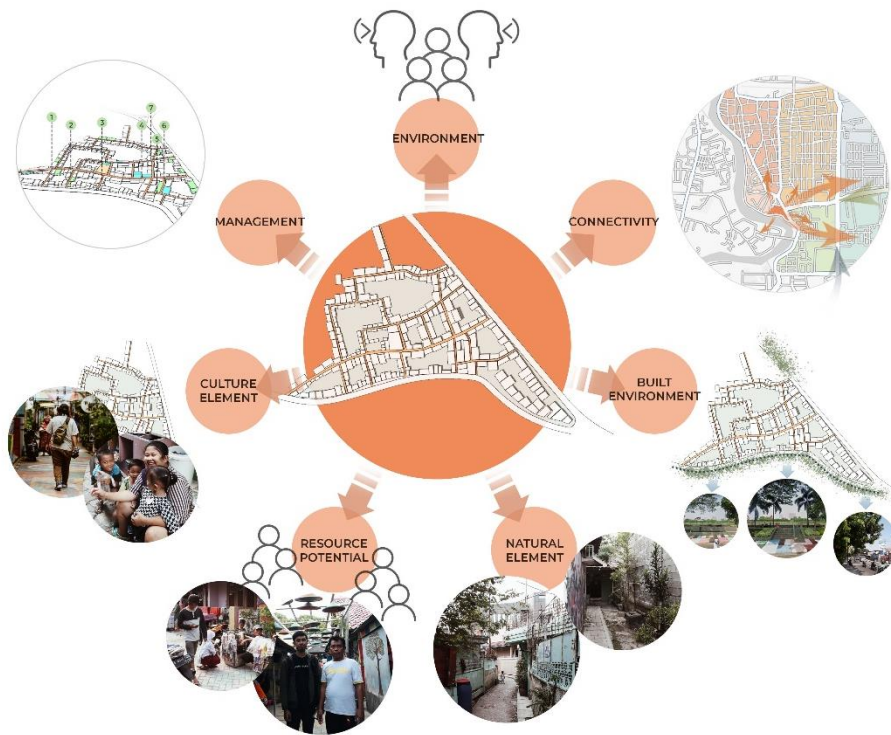
Penulis memilih tapak di kawasan Kampung Bekelir berdasarkan awal mula riset yang penulis lakukan pada kawasan pariwisata, terutama kawasan perkampungan yang bertransformasi menjadi salah satu situs pariwisata. Kampung Bekelir juga berada dekat dengan beberapa situs-situs pariwisata, ruang publik, zona wisata dan hiburan. Secara kontekstual, penulis mengacu pada kondisi yang ada di sekitar, keterhubungannya dan ketepatan pemilihan Kampung Bekelir sebagai kawasan yang strategis berdasarkan pengamatan di sekitarnya. Metode yang dilakukan dalam tahap perancangan awal bersifat metode kontekstual. Metode kontekstual melingkupi bentuk analisa dari beberapa poin yaitu fungsi-fungsi

bangunan, kondisi eksisting sekitar tapak, aktivitas dalam ruang yang terjadi, pelaku yang terlibat dalam kegiatan pariwisata dan keterhubungan dengan konteks tapak. (Koentjaraningrat 2009:250)

3.4 Skema Perancangan



3.5 Model Konsep Perancangan *Creative Hub* dengan Pendekatan *Community-Based Tourism*



Gambar 3.5 Model Konsep Perancangan *Creative Hub*

Sumber: Olahan Data Pribadi.

Creative Hub merupakan salah satu luaran yang diimplementasikan dalam penerapan konsep *Community-Based Tourism*. *Community-Based Tourism* mencakup tujuh objektif yang berkesinambungan guna menciptakan ekosistem yang berkelanjutan dalam suatu kawasan pariwisata. Secara garis besar *Community Based Tourism* merupakan salah satu pendekatan arsitektural yang sangat melibatkan masyarakat atau pengelolanya terhadap situs pariwisata. Berikut tujuh poin yang diangkat dalam *Community-Based Tourism*:

1. *Culture Element*

Elemen kultur memiliki kaitan dengan kebiasaan, atau *behavior* yang terbentuk di suatu kawasan. Sehingga dari elemen tersebut, *output* CBT adalah menjadi relevansinya antara masyarakat luas dengan kondisi kultur yang ada di suatu wilayah. Kawasan Kampung Bekelir merupakan kawasan pariwisata dengan identitas yang berbeda dengan kawasan-kawasan di sekitarnya. Ciri khasnya sebagai kampung warna-warni menjadi sebuah tantangan bagi kawasan itu sendiri untuk dapat membentuk kultur pariwisata, sehingga kesadaran akan elemen kultur yang ingin diangkat perlu ditekankan.

2. *Natural Element*

Hal ini berkaitan dengan dimensi fisik, dimensi yang berhubungan dan bersinggungan secara langsung dengan konteks. Dimensi yang berhubungan dengan area hijau, optimalisasi lahan hijau. Kampung Bekelir merupakan kampung dengan tingkat kepadatan penduduk yang cukup tinggi. Secara konteks dan realita, hal tersebut mencerminkan kurang pengayaan elemen natural yang disediakan di kawasan Kampung Bekelir.

3. *Built Environment*

Ruang publik merupakan akses yang menghubungkan masyarakat luas secara acak. Ruang publik yang ditekankan dalam CBT adalah bagaimana sebuah ruang publik dapat menjadi bagian dari daya tarik yang baik bagi sebuah kawasan pariwisata. Ruang publik juga berfungsi untuk menjadi bagian dari narasi sebuah kawasan pariwisata. Bersinggungan juga dengan strategi pengelolaan kawasan.

4. *Resource Potential*

Sumber daya alam dan sumber daya manusia yang memadai dan cukup adalah dasar yang dibutuhkan untuk memulai sebuah kawasan pariwisata yang baik, berkembang, dan terus bersinergi. Poin ini menekankan bahwa sebuah kawasan pariwisata tidak hanya dipengaruhi oleh kondisi fisik baik secara arsitektural maupun tidak, tetapi juga dipengaruhi manusia atau masyarakat yang peka terhadap kawasan pariwisata. *Resource Potential* berfungsi membentuk *mindset* masyarakat (yang berhuni / wisatawan) agar dapat mengelola kawasan pariwisata secara kolaboratif.

5. *Environment*

Environment dalam konteks kawasan pariwisata adalah untuk menciptakan lingkup yang bersinergi dengan aktivitas sekitar, sehingga ada penanda bahwa adanya aktivasi dari kawasan yang akan mengundang masyarakat luas. Elemen pembentuk *Environment* ini bersifat fleksibel, sehingga kesesuaian dengan konteks dapat tercapai.

6. *Connectivity*

Poin ini menekankan adanya akses, tata letak atau tata olah yang sesuai dengan konteks. Aksesibilitas dan infrastruktur yang sesuai dengan konteks dan masyarakat akan meningkatkan daya minat wisatawan untuk berkunjung.

7. *Management*

Poin ini bersinggungan dengan sumber daya yang tersedia baik sumber daya manusia maupun sumber daya alam. Pemilihan dan strategi dalam lokasi yang berpotensi untuk dikembangkan menjadi media kreatif yang mampu dikelola oleh masyarakatnya.

Penjabaran poin-poin dari *Community-Based Tourism* kemudian akan diulas dan dianalisis pada bab berikutnya, sehingga penulis dapat memberikan luaran desain yang diharapkan sesuai dengan pendekatan yang digunakan.