

BAB II

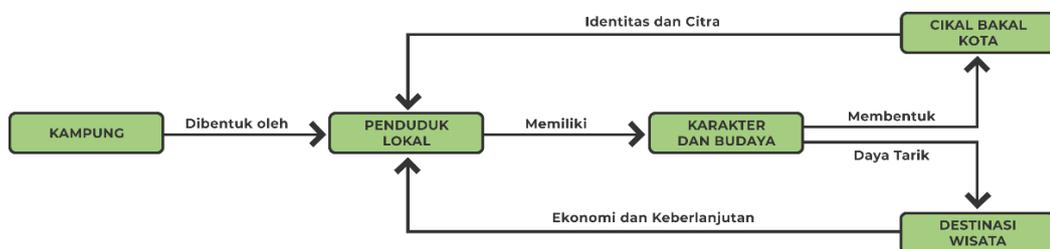
KORIDOR PUBLIK PADA KAMPUNG WISATA DENGAN INDIKATOR *CREATIVE TOURISM* BERBASIS *RIVERFRONT*

Bab ini terdiri dari empat bagian studi literatur yang menjabarkan definisi objek penelitian, indikator studi komparasi, metode analisis, dan acuan penelitian. Bagian pertama merupakan pemaparan batasan definisi dan peran dari setiap kata kunci guna menyimpulkan definisi dan peran objek penelitian. Bagian kedua memaparkan indikator *creative tourism* berbasis *riverfront* sebagai tolak ukur dalam studi komparasi analisis data. Bagian ketiga menjelaskan metode analisis *space syntax* dalam menemukan hubungan konfigurasi ruang dengan kegiatan manusia. Bagian keempat mencoba melihat penelitian-penelitian terdahulu yang dapat dijadikan acuan dalam proses penelitian.

2.1 Definisi dan Peran Koridor Publik pada Kampung Wisata Dengan Penerapan *Creative Tourism* Berbasis *Riverfront*

Pembatasan definisi dan peran bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang kata kunci pada penelitian ini. Batasan definisi dan peran tentang koridor publik pada kampung wisata dengan penerapan *creative tourism* berbasis *riverfront* terdiri dari (1) kampung sebagai cikal bakal kota dan destinasi wisata, (2) koridor publik sebagai *link & place*, (3) konsep *creative tourism*, dan (4) konsep pariwisata *riverfront*

2.1.1 Peran Kampung sebagai Cikal Bakal Kota dan Destinasi Wisata



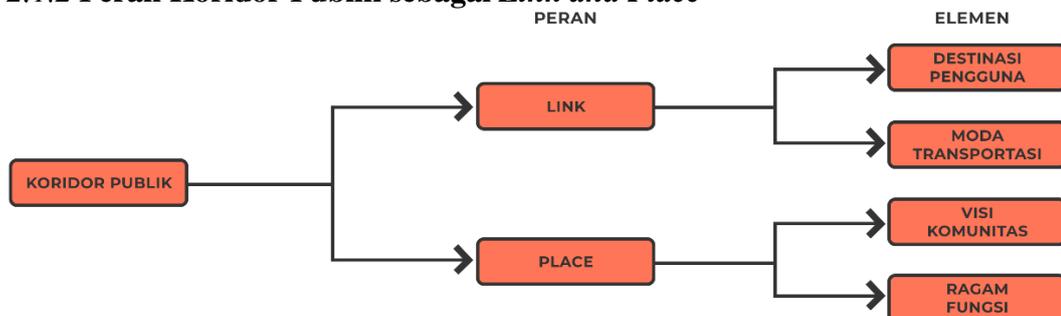
Gambar 2. 1 Diagram Substansi Peran Kampung Sebagai Cikal Bakal & Destinasi
(Sumber: Data penulis, 2020)

Kampung merupakan bentuk permukiman tradisional di Indonesia yang terbentuk oleh penduduk asli dalam rentang waktu yang lama. Permukiman ini

merupakan cikal bakal pertumbuhan kota-kota di Indonesia dan terbentuk secara gotong royong untuk memenuhi kebutuhan penduduk asli (Nugroho, 2009; Shirleyana, Hawken, & Sunindijo, 2018). Penduduk sebuah kampung memiliki karakter dan cara hidup tradisionalnya sendiri (Raharjo, 2010). Karakter dan budaya ini yang menggambarkan identitas kota tersebut sehingga penting dalam melestarikannya.

Di sisi lain, karakter kampung yang khas menjadi potensi dalam pengembangan destinasi wisata. Sebagai destinasi wisata, ruang-ruang pada kampung perlu mencerminkan lingkungan dan karakteristik lokal yang tersebut (Oluigbo, 2011). Selain pelestarian nilai budaya dan sejarah, kampung wisata juga mampu menciptakan ekosistem perekonomian mandiri bagi penduduk lokal. Dalam mewujudkannya, peran penduduk lokal menjadi vital karena perlu mengembangkan karakteristik dan narasi budaya setempat menjadi aset dalam menarik perhatian wisatawan (Richards & Marques, 2012). Oleh karena itu, kampung mampu memiliki peran ganda, yaitu sebagai permukiman cikal bakal kota bagi penduduk lokal serta sebagai fungsi komersial destinasi wisata bagi wisatawan.

2.1.2 Peran Koridor Publik sebagai *Link and Place*



Gambar 2. 2 Diagram Substansi Peran Koridor Publik Sebagai “*Link & Place*”

(Sumber: Data penulis, 2020)

Koridor publik merupakan jalan linear yang menghubungkan dan memungkinkan pergerakan dari satu ruang publik ke ruang-ruang lainnya. Sebagai bagian dari elemen kota, koridor publik memiliki dua peran, yaitu sebagai *link* dan *place* (Jones, Marshall, & Boujenko, 2008).

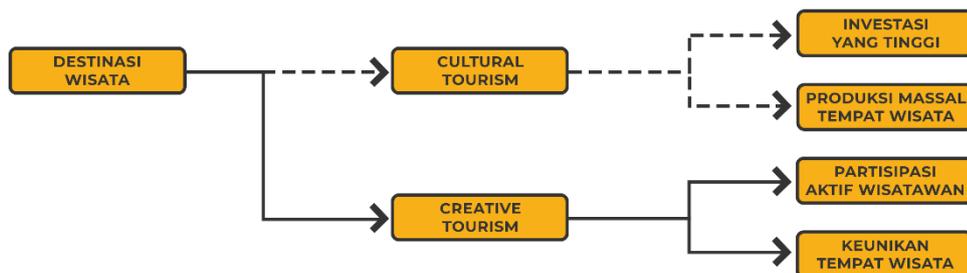
Sebagai sebuah *link*, koridor publik mawadahi kebutuhan pergerakan baik pejalan kaki atau pengguna moda transportasi. Tujuan koridor sebagai *link* adalah

memenuhi kebutuhan pengguna jalan dengan menyediakan jalur linear dengan distraksi minimal. Sehingga, pengguna jalan bisa mengurangi waktu tempuh mereka dalam mencapai tujuan mereka. Sebagai *link*, koridor publik menghubungkan destinasi pengguna dan ragam moda transportasi (Michaelson, Toth, & Espiau, 2008).

Sebagai sebuah *place*, koridor publik menjadi sebuah destinasi dan wadah suatu kegiatan terjadi. Tujuan koridor sebagai *place* adalah memenuhi kebutuhan pengguna jalan dalam menggunakan fitur-fitur pada jalan sebagai ruang sosial. Maka, pengguna jalan bisa menghabiskan waktu dengan ragam kegiatan, seperti berjalan kaki, beristirahat, berbelanja, dan sebagainya. Sebagai *place*, koridor publik perlu merepresentasikan visi komunitas lokal dan menyediakan ragam fungsi ruang (Michaelson, Toth, & Espiau, 2008).

Koridor publik lebih dari sekadar jalan yang menghubungkan ruang-ruang dan pergerakan manusia, namun juga sebagai wadah kegiatan yang merepresentasikan visi komunitas lokal. Koridor publik berpotensi meningkatkan vitalitas kota ketika pengguna jalan mulai melihatnya tidak hanya sebagai *link*, tetapi juga sebagai *place*.

2.1.3 Perubahan Peran Pariwisata Menuju *Creative Tourism*



Gambar 2. 3 Diagram Substansi Transformasi *Cultural Tourism* Menjadi *Creative Tourism*

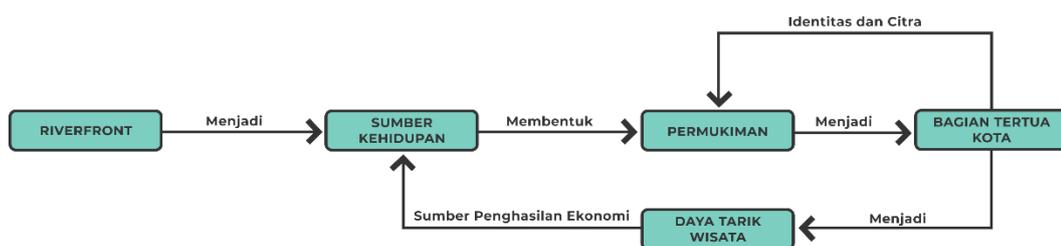
(Sumber: Data penulis, 2020)

Istilah *creative tourism* diciptakan oleh Richards dan Raymonds (2000) untuk menjelaskan fenomena pergeseran penawaran pariwisata kota-kota dari *cultural tourism* yang bersifat pasif ke arah penawaran pengembangan kreativitas yang bersifat aktif. *Cultural tourism* merupakan pariwisata yang lahir dari peningkatan minat wisatawan untuk mempelajari budaya, warisan dan sejarah dari

destinasi wisata mereka (Richards & Raymond, 2000). Banyak kota seperti Bilbao dan London berinvestasi besar-besaran pada museum, namun tidak sedikit juga kota mencari alternatif lain karena akan ada ketergantungan pada atraksi besar, seperti museum dan festival yang lebih besar (Richards & Raymond, 2000). *Cultural tourism* yang bergantung pada atraksi dapat berujung pada komodifikasi budaya lokal dan produksi massal objek wisata, seperti Guggenheim Museum dan Disneyland. Oleh karena itu, kota-kota membutuhkan jenis pariwisata lain.

Creative tourism merupakan pariwisata yang menawarkan kesempatan kepada wisatawan untuk mengembangkan kreativitas mereka melalui partisipasi aktif dengan kegiatan penduduk lokal. Relasi antara wisatawan dengan penduduk lokal dapat terbentuk dengan saling memengaruhi satu sama lain secara sinergis misalnya dalam bertukar ide dan mempelajari kemampuan sehingga kedua belah pihak mendapat nilai baru dari pertemuan mereka (Richards & Marques, 2012). Pada akhirnya, *creative tourism* akan menguntungkan penduduk lokal dan wisatawan. Penduduk lokal dapat membedakan produk dan kegiatan kreatif mereka dengan wilayah lain karena berhubungan dengan budaya mereka sendiri. Sedangkan wisatawan dapat menggeser perannya dari sekadar menjadi konsumen pada *cultural tourism* menjadi bagian dari produsen melalui partisipasi aktif.

2.1.4 *Riverfront* sebagai Identitas dan Daya Tarik Pariwisata



Gambar 2. 4 Diagram Substansi *Riverfront* Sebagai Identitas dan Daya Tarik Wisata

(Sumber: Data penulis, 2020)

Riverfront seringkali merupakan bagian tertua dari sebuah kota karena menjadi sumber kehidupan sehingga memiliki identitas yang dapat menjadi daya tarik wisata. Dengan nilai historisnya, sebagian besar *riverfront* memiliki kualitas unik sehingga membentuk identitas yang berbeda dari kota lain, mulai dari

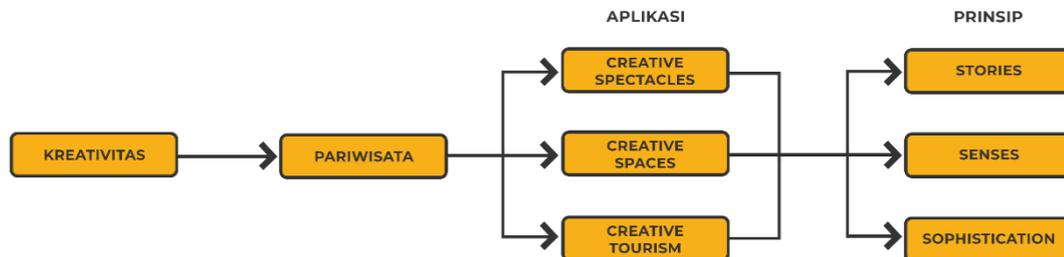
kegiatan, arsitektur, biodiversitas dan budaya (Davenport, 1980). Menurut Jansen-Verbeke (1986), *riverfront* termasuk sebagai salah satu unsur utama dari karakter fisik pada lingkungan pariwisata kota sehingga dapat berperan penting dalam menarik wisatawan ke kota.

Keberhasilan pengembangan *riverfront* dapat menjaga vitalitas dari kota, namun membutuhkan keseimbangan antara pelestarian budaya tradisional dan kebutuhan pariwisata modern dalam pelaksanaannya (Hoyle, 2001). Karena *riverfront* juga memiliki identitas dari penduduk lokal, maka pengembangan *riverfront* sebagai area publik dan rekreasi perlu melibatkan komunitas lokal pada perencanaannya (Goodwin, 1999). Sebagai bagian dari kegiatan pariwisata, *riverfront* dapat menyediakan fasilitas penunjang kegiatan wisatawan yang berkaitan dengan air sekaligus menyediakan akses pemandangan ke arah sungai (Fachrudin & Lubis, 2016). Peran sungai yang pada mulanya menjadi sumber air bagi permukiman di sekitarnya, kini dapat berkembang menjadi sumber mata penghasilan bagi penduduk lokal karena daya tariknya. Sebagai sumber kehidupan, *riverfront* membentuk identitas dari suatu kota dan memiliki potensi dalam pengembangan pariwisata.

Dari pemaparan di atas, penulis mendefinisikan objek penelitian sebagai sebuah koridor publik yang menghubungkan berbagai ruang dan mewadahi kegiatan *creative tourism* pada sebuah kampung tepi sungai yang kaya dengan identitas lokal, potensi, dan daya tarik wisata. Keberadaan sungai pada penelitian ini menjadi sumber kehidupan yang membentuk salah satu permukiman pertama di Samarinda. Adapun indikator-indikator *creative tourism* berbasis *riverfront* yang perlu dipenuhi guna memaksimalkan potensi-potensi sebuah kampung wisata tepi sungai.

2.2 Indikator Creative Tourism Berbasis Riverfront

2.2.1 Aplikasi dan Prinsip *Creative Tourism* dalam Kampung Wisata



Gambar 2. 5 Diagram Aplikasi dan Prinsip *Creative Tourism* dalam Ruang
(Sumber: Data penulis, 2020)

Kreativitas berpotensi menjadi solusi dalam memelihara dan mengembangkan karakteristik budaya lokal dari suatu destinasi wisata ke ruang-ruang yang mewadahi kegiatan pariwisata. Menurut Richards dan Wilson (2006), ada beberapa cara dalam menerapkan kreativitas di ruang-ruang yang mewadahi kegiatan pariwisata, yaitu:

A. *Creative Spectacles*

Cara ini bertujuan untuk memberikan wisatawan pengalaman secara pasif, misalnya dengan festival dan acara, baik yang terjadi secara regular ataupun yang bersifat tahunan. *Creative spectacles* bertujuan menarik perhatian wisatawan dan meningkatkan perhatian dengan inovasi-inovasi.

B. *Creative Spaces*

Cara ini bertujuan menciptakan suasana yang mampu menciptakan hubungan emosional antara wisatawan dengan ruang-ruang pada destinasi wisata. *Creative spaces* seringkali bersifat dinamis dan fleksibel seperti kanvas kosong sehingga bersifat adaptif untuk berbagai narasi atau kebutuhan kegiatan pariwisata dan penduduk lokal. Ruang-ruang ini juga dapat bersifat portabel untuk berpindah dari satu tempat ke tempat lainnya.

C. *Creative Tourism*

Cara ini bertujuan menarik partisipasi aktif dari wisatawan dalam kegiatan penduduk lokal guna mengembangkan kreativitas dan kemampuan mereka. *Creative tourism* mendorong wisatawan untuk tidak hanya menjadi penonton namun aktif mempelajari dan berinteraksi dengan penduduk lokal.

Melalui *creative tourism*, wisatawan akan mulai mencari makna baru dari sebuah pariwisata, tidak hanya kenang-kenangan tetapi juga hubungan emosional dengan penduduk lokal dan ruang-ruang pada suatu destinasi wisata. Tiga prinsip dalam menciptakan ruang-ruang yang mampu mewadahi *creative tourism* (Richards, Wisansing, & Paschinger, 2018), yaitu:

1. *Stories*

Kegiatan pariwisata harus berdasarkan budaya lokal yang khas dan memiliki narasi yang dapat menarik perhatian wisatawan. Kegiatan dan narasi ini juga yang berperan menginspirasi wisatawan untuk mengembangkan kreativitasnya dengan partisipasi aktif.

2. *Senses*

Creative tourism membutuhkan ruang-ruang yang mewadahi interaksi pembelajaran antara wisatawan dengan ahli lokal. Ruang-ruang tersebut juga perlu menstimulasi kelima indra wisatawan dan ekspresi dari kreativitasnya.

3. *Sophistication*

Alur kegiatan dari wisatawan juga perlu direncanakan untuk menciptakan narasi dan menstimulasi indra wisatawan. Alur ini juga dapat membentuk citra yang ingin disampaikan ke wisatawan sehingga mereka memiliki niat untuk bercerita tentang pengalaman mereka di destinasi wisata tersebut.

2.2.2 Indikator Pendukung *Riverfront* Sebagai Daya Tarik Wisata



Gambar 2. 6 Diagram Indikator *Riverfront* Sebagai Daya Tarik Wisata

(Sumber: Data penulis, 2020)

Pengembangan *riverfront* merupakan aspek dari kehidupan perkotaan, yaitu sebagai warisan budaya lokal dan potensi sebagai aksis kehidupan kota yang baru. Dalam mewujudkan *riverfront* sebagai identitas penduduk lokal dan daya tarik pariwisata, ada beberapa indikator, yaitu:

A. Ragam Fungsi dan Kegiatan

Riverfront perlu memiliki ragam fungsi ruang yang bermanfaat bagi ragam kegiatan seperti edukasi dan budaya di sekitar area sehingga memastikan berbagai kelompok yang berbeda memiliki alasan untuk menggunakan area tersebut (Kiib, 2012).

B. Ruang Hijau

Riverfront perlu menyediakan ruang hijau seperti taman, kebun dan ruang publik sebagai peneduh matahari, mengontrol kualitas air, mencegah erosi, dan menjaga keragaman makhluk hidup yang ada (Caesarina, Humaida, Amali, & Wahyudi, 2019).

C. Aksesibilitas dan Konektivitas

Riverfront menghubungkan berbagai ruang untuk mempermudah pergerakan penggunanya dan dapat diakses oleh berbagai kelompok (Kiib, 2012). Aksesibilitas dan konektivitas ini juga meliputi berbagai moda transportasi yang ada pada area tersebut.



Gambar 2. 7 Indikator Creative Tourism Berbasis Riverfront

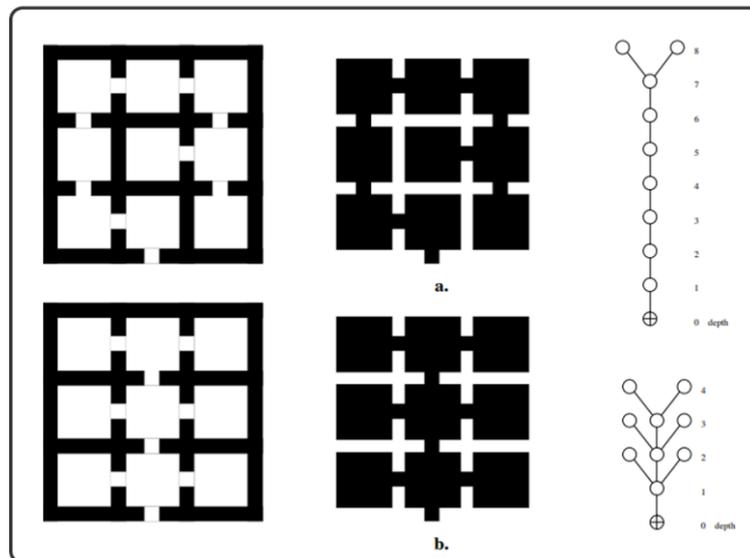
(Sumber: Data penulis, 2020)

Guna menerapkan *creative tourism* berbasis *riverfront*, sebuah destinasi wisata harus memiliki *stories*, *senses*, *sophistication*, ragam fungsi ruang, ruang hijau, aksesibilitas, dan konektivitas. Selain penerapan *creative tourism*, destinasi

wisata tersebut sebaiknya menambahkan *creative spectacles* dan *creative spaces* sebagai opsi pendukung dalam memperkuat identitasnya. Selain indikator sebagai tolak ukur, penelitian ini membutuhkan cara menganalisis hubungan tatanan ruang dengan pola kegiatan pengguna ruang. Cara untuk menganalisis konfigurasi antar variabel dengan menggunakan *space syntax*.

2.3 *Space Syntax*: Cara Analisis Hubungan Konfigurasi Ruang dengan Manusia

Space syntax merupakan sebuah cara dalam menganalisis hubungan antara konfigurasi ruang terhadap manusia sebagai pengguna ruang baik dalam skala ruang maupun kota. Dua elemen esensial pada *space syntax* terdapat pada konfigurasi ruang, kegiatan dan pergerakan manusia. (Hillier & Hanson, 1984; Hillier, 2007). *Space syntax* membahasakan hubungan konfigurasi ruang dengan manusia secara terukur melalui grafis dan bahasa matematika. Maka, *space syntax* berfungsi untuk memahami cara ruang, bangunan, area dan kota beroperasi dengan pendekatan yang terukur (Dettlaff, 2014).



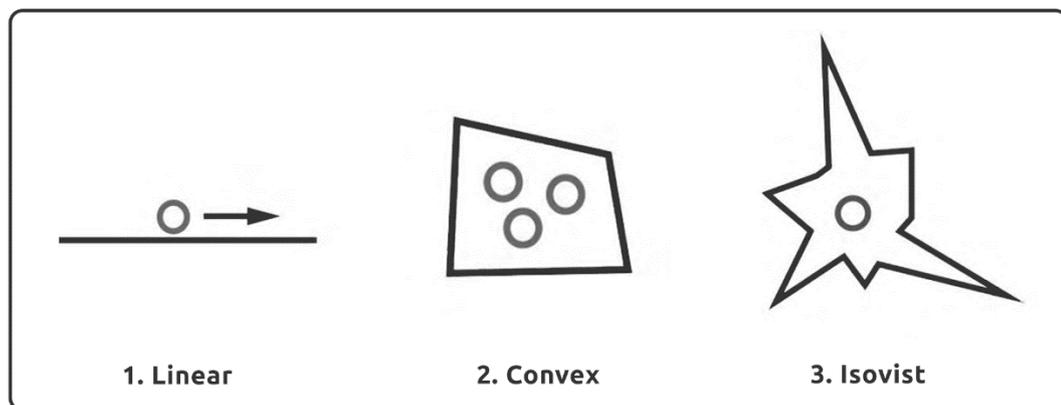
Gambar 2. 8 Konfigurasi Ruang

(Sumber: Hillier, 2007)

Konfigurasi ruang menggambarkan hubungan antar ruang serta pengaruhnya terhadap persepsi pengguna ruang. Pada buku “*Space is The Machine*”, konfigurasi merupakan sekumpulan hubungan yang saling bergantung

satu sama lain (Hillier, 2007). Saat membahas konfigurasi ruang, ruang tidak hanya dipandang sebagai ruang individu manusia, tetapi konfigurasi ruang pasti berhubungan dengan konfigurasi ruang lainnya yang secara simultan membentuk keseluruhan bangunan atau kota (Hillier & Vaughan, 2007). Sebagai contoh pada gambar 2.8, terdapat dua konfigurasi ruang yang terlihat serupa dari bentuk dan jumlah ruang, namun berbeda dari segi hubungan antar ruang.

Dalam *space syntax*, ruang merupakan bagian intrinsik dari segala hal yang manusia lakukan dan ruang-ruang ini dapat dibahasakan ke dalam bentuk geometri. Menurut Hillier dan Vaughan (2007), terdapat tiga geometri cara manusia menginterpretasikan ruang, yaitu:



Gambar 2. 9 Geometri Interpretasi Manusia Terhadap Ruang

(Sumber: Hillier & Vaughan, 2007)

A. *Linear/Axiality*

Pada dasarnya, manusia bergerak secara linear dari satu ruang ke ruang lainnya. Sebagai contoh, banyak ruang pada kota yang berbentuk linear seperti jalan dan gang. Garis-garis yang membentuk ruang akan menghasilkan *axial map*. Garis-garis linear ini dapat digunakan untuk mempelajari pergerakan manusia sebagai pengguna ruang.

B. *Convex*

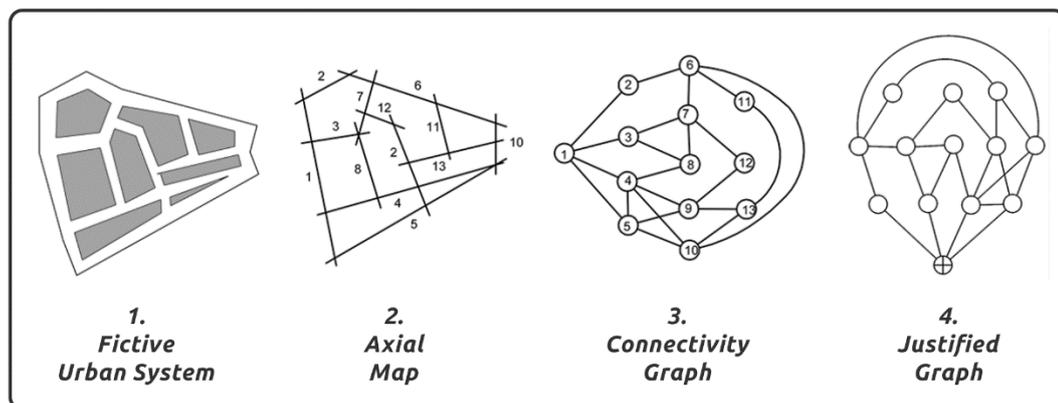
Manusia membutuhkan *convex space* dalam berinteraksi di mana semua bisa melihat satu sama lain dari setiap titik. Sebagai contoh, pada kota terdapat ruang publik dan plaza. Penggambaran ruang-ruang ini akan

menghasilkan *convex map* yang menunjukkan *convex space* yang besar pada ruang tersebut. *Convex space* dapat digunakan untuk mempelajari interaksi.

C. *Isovist*

Pada setiap titik di suatu ruang, manusia akan melihat dari bentuk yang bervariasi dan seringkali berbentuk runcing. Tujuan penggambaran *isovist* adalah untuk menunjukkan seberapa jauh seseorang dapat melihat dari setiap titik pada ruang.

Space syntax menggunakan grafis dalam memodelkan cara ruang-ruang pada kota saling terhubung ke dalam beberapa diagram. Empat jenis diagram yang menunjukkan tahapan grafis metode *space syntax* (Dettlaff, 2014), yaitu:



Gambar 2. 10 Diagram Grafis *Space Syntax*

(Sumber: Dettlaff, 2014)

1. *Fictive Urban System*

Tahap ini mempertimbangkan segala visibilitas ruang dan memahami sebagai ruang kosong. Batasan-batasan pada ruang diberikan warna yang kontras sehingga membedakannya dengan jalan. Diagram ini menjadi model awal dalam proses analisis.

2. *Axial Map*

Tahap ini menggambarkan garis-garis linear terpanjang dari pergerakan dan pandangan manusia pada ruang tersebut. Garis-garis ini bertujuan menunjukkan semua kemungkinan akses pergerakan yang ada. Setiap garis yang berpotongan diberikan kode angka untuk tahap kalkulasi selanjutnya

3. *Connectivity Graph*

Tahap ini mengembangkan *axial map* menjadi grafik dua dimensi yang menunjukkan aksesibilitas dan hubungan antara ruang-ruang. Setiap garis digambarkan sebagai lingkaran dengan kode angka garis yang telah ada.

4. *Justified Graph*

Tahap ini menggambarkan ulang grafik dengan mencoba meletakkan lingkaran garis linear pada bagian bawah untuk menemukan garis linear yang paling berperan penting. Setiap bentuk grafik menunjukkan hubungan garis-garis linear yang ada dengan ruang tersebut. Semakin tinggi sebuah grafik, berarti garis linear tersebut lebih terpisah dari ruang tersebut dan membutuhkan perhatian lebih, sedangkan semakin pendek sebuah grafik, berarti garis linear tersebut lebih terintegrasi dengan ruang tersebut dan memiliki peran penting (Hillier, 1989; Hillier & Vaughan, 2007).

Sebagai cara analisis yang terukur, *space syntax* menggunakan beberapa ukuran matematis pada penerapannya. Beberapa tolak ukur ini digunakan sebagai dasar dalam menganalisis konfigurasi ruang, tolak ukur tersebut, antara lain (Hillier, 2007; Dettlaff, 2014):

1. *Connectivity*

Indikator dalam menghitung jumlah garis linear yang terhubung langsung pada ruang. Sebagai contoh, garis nomor 3 pada gambar 2.10 memiliki nilai *connectivity* sebesar 3.

2. *Depth*

Indikator dalam menghitung jumlah ruang yang perlu dilalui untuk berpindah dari satu ruang ke ruang lainnya. Semakin rendah nilai *depth*, berarti ruang tersebut semakin terintegrasi. Sebagai contoh pada gambar 2.8, konfigurasi ruang A memiliki nilai *depth* 8 sedangkan konfigurasi ruang B memiliki nilai *depth* 4. Perbandingan tersebut menunjukkan bahwa ruang B lebih terintegrasi dibanding ruang A.

3. *Control Value*

Indikator dalam menghitung pilihan yang diwakili oleh setiap garis terhadap garis terdekatnya. Setiap ruang awalnya memiliki nilai 1 sebelum didistribusikan ke garis lainnya. Sebagai contoh pada gambar 2.10, garis nomor 3 terhubung dengan garis nomor 1, 7, dan 8. Garis nomor 3 akan mendapatkan nilai 0,25 dari garis nomor 1, 0,25 dari garis nomor 7, dan 0,33 dari garis nomor 8. Sehingga total nilai garis nomor 3 akan menjadi 0,88 yang berarti nilai kontrolnya lebih rendah dari nilai awalnya.

4. *Integration*

Indikator yang menunjukkan hubungan antar ruang dengan ruang-ruang lain di sekitarnya. Variabel ini dapat menunjukkan ruang-ruang yang berpotensi menjadi ruang interaksi antara pengguna karena akan semakin banyak orang yang muncul pada ruang-ruang yang terintegrasi. Sementara itu ruang-ruang yang lebih terpisah dapat memungkinkan terjadinya perbuatan kriminal (Hillier, 2007). Integrasi terbagi menjadi dua, yaitu lokal dan global. Integrasi lokal bertujuan untuk mengukur jarak pergerakan pejalan kaki dengan rata-rata nilai *depth* sebesar 3. Dan, integrasi global mengukur jarak pergerakan dari titik awal ke semua titik lainnya pada konfigurasi ruang.

5. *Intelligibility*

Indikator dalam menunjukkan seberapa mudah seseorang bernavigasi pada konfigurasi ruang tersebut. Konfigurasi ruang dengan *intelligibility* yang baik memungkinkan pengguna ruang mampu memahami sistem, seperti akses antar ruang pada kota tanpa perlu pengguna sadari. Sebagai contoh, seseorang dapat mengetahui posisinya sekarang dari seluruh konfigurasi ruang tersebut. *Intelligibility* sebuah ruang berbanding lurus dengan nilai integrasinya karena ruang-ruang yang lebih terintegrasi akan semakin banyak diakses orang sehingga menjadi lebih mudah diingat.

2.4 Kajian Penelitian Terdahulu

Studi penelitian terdahulu bertujuan untuk mengetahui topik yang ingin diteliti penulis bersifat unik dan tidak ada penelitian terdahulu yang sama. Namun, penulis menjadikan penelitian-penelitian terdahulu sebagai acuan dalam memperkaya teori-teori yang telah dikaji penulis. Berikut pembelajaran dari penelitian-penelitian terdahulu terkait dengan topik penelitian ini.

2.4.1 Pembelajaran Pengolahan Data Tata Ruang dan Pola Kegiatan

Irsyad Adhi Waskita Utama (2016) meneliti tentang atribut-atribut yang membentuk *sense of place* pada kampung kota, seperti konfigurasi ruang, kegiatan keseharian penduduk, dan persepsi ruang. Peneliti terdahulu melihat adanya urgensi terhadap kampung kota di Indonesia karena terjadinya kerusakan bertahap baik, infrastruktur maupun pemeliharaan fisik. Penelitian ini melihat *sense of place* berperan penting dalam menciptakan hubungan emosional seseorang dengan tempat tinggalnya. Peneliti terdahulu menggunakan *space syntax* untuk menganalisis korelasi konfigurasi ruang dengan kegiatan penduduk sehari-hari. Cara peneliti terdahulu mengolah data konfigurasi ruang dan pola kegiatan, antara lain:

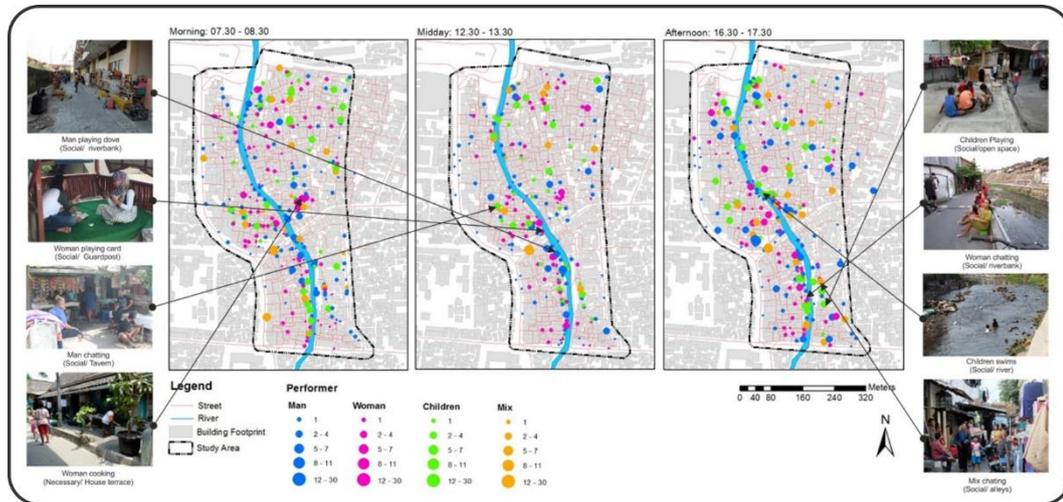
A. Kegiatan Keseharian Penduduk

Peneliti mendokumentasikan foto-foto kegiatan keseharian penduduk dan mengelompokkannya menjadi kegiatan wajib, sosial, opsional, keagamaan ke dalam satu tabel. Peneliti juga menggambarkan hubungan kelompok kegiatan dengan jenis pengguna ruang dan waktu ke dalam diagram batang. Dari tabel dan diagram tersebut, peneliti dapat melihat jenis kelompok kegiatan yang lebih dominan sesuai persentasenya dan jenis pengguna ruang yang lebih dominan pada waktu tertentu. Data pola kegiatan juga diolah ke dalam bentuk pemetaan yang dapat membantu metode analisis *space syntax*.

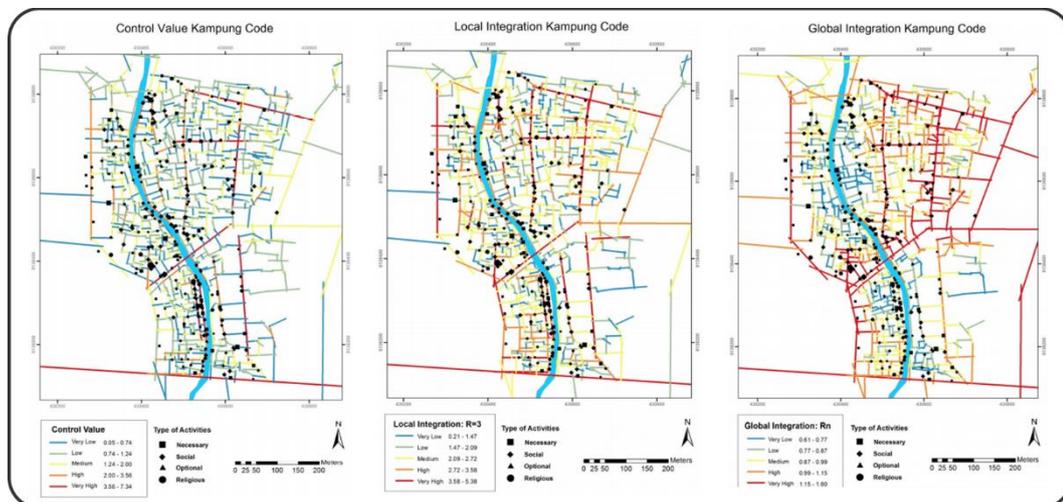
B. Konfigurasi Ruang

Peneliti mengolah peta dasar ragam fungsi dua dimensi dan memasukan nilai-nilai dari indikator *space syntax*, seperti *connectivity*, *depth*, *control value*, dan lain-lain. Kemudian peta akan menunjukkan *local & global integration*

dan *intelligibility*. Hasil olahan *space syntax* dapat disandingkan dengan data pola kegiatan keseharian penduduk sehingga menghasilkan informasi tentang delapan ruang yang berperan penting pada Kampung Code.



Gambar 2. 11 Pemetaan Kelompok Kegiatan Penduduk Kampung Code pada Akhir Pekan
(Sumber: Hutama, 2016)



Gambar 2. 12 Peta Olahan Analisis *Space Syntax* Terkait Integrasi Ruang
(Sumber: Hutama 2016)

Evaluasi karya ilmiah Hutama (2016), penelitian terdahulu memiliki kesamaan dengan topik penulis yang akan dibahas, yaitu tentang tatanan ruang dan pola kegiatan pengguna ruang pada kampung dengan metode analisis *space syntax*. Berbeda dengan penulis yang membahas dengan skala lebih kecil, yaitu pada koridor publik sebuah kampung wisata serta hubungannya dengan penerapan

creative tourism berbasis *riverfront*. Dengan konteks kampung wisata, penulis juga akan membahas pola kegiatan pada wisatawan. Penulis dapat menggunakan penelitian terdahulu ini sebagai acuan dalam mengolah data tatanan ruang dan pola kegiatan sebelum dianalisis dengan *space syntax*.

2.4.2 Syarat dan Rekomendasi Pengembangan Kampung Tenun, Samarinda

Nurvina Hayuni dan Joesron Alie Syahbana (2014) membahas potensi Kampung Tenun sebagai kawasan *riverfront* dan kebijakan Pemerintah Kota Samarinda dalam merevitalisasi dan mengembangkan potensinya sebagai kampung wisata. Hayuni dan Syahbana melihat adanya urgensi karena Kampung Tenun dicanangkan sebagai destinasi kampung wisata sejak 2012 oleh pemerintah, namun belum ada program yang terlaksana dalam mewujudkannya sementara wilayah di sekitarnya terus berkembang. Para peneliti membahas revitalisasi dari tiga segi, yaitu intervensi fisik, rehabilitasi ekonomi, dan rekayasa sosial. Peneliti terdahulu juga menganalisis tiga prinsip pengembangan wisata pada Kampung Tenun, yaitu:

A. *Something to See*

Wisatawan dapat melihat bangunan cagar budaya rumah tua dan kegiatan produksi tenun pada hunian perajin di teras rumahnya.

B. *Something to Do*

Wisatawan dapat belajar proses penenunan beserta motif-motif dan sejarahnya. Wisatawan juga dapat mengunjungi kampung menggunakan perahu tambangan.

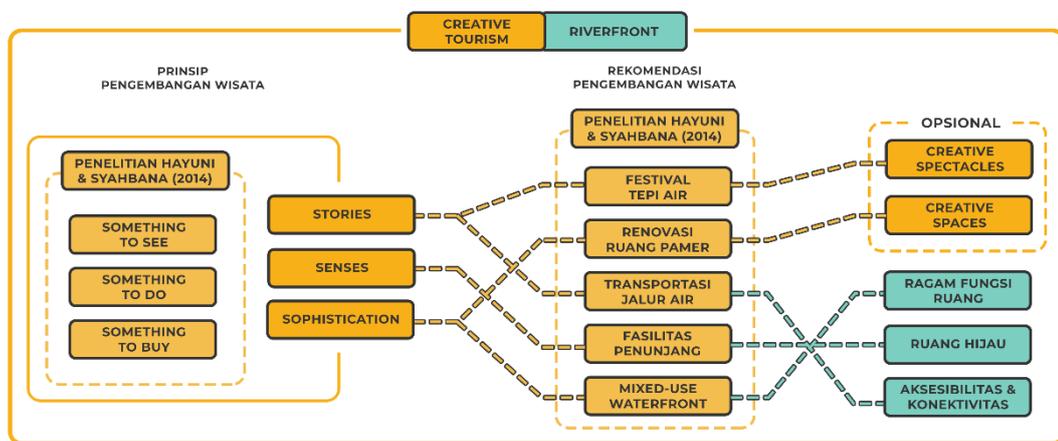
C. *Something to Buy*

Wisatawan dapat membeli kain tenun, produk-produk olahannya, dan kerajinan manik-manik pada toko-toko yang ada.

Hayuni dan Syahbana juga membahas beberapa rekomendasi terkait dengan pengembangan Kampung Tenun, antara lain:

1. Penyelenggaraan festival yang berhubungan dengan tenun pada area *riverfront* sehingga menarik perhatian dan memberi alasan bagi wisatawan untuk berkunjung.

2. Memperbaiki kualitas ruang pajangan karena bangunan cagar budaya yang berperan sebagai *showroom* lebih sering digunakan saat ada tamu penting.
3. Memaksimalkan aksesibilitas transportasi jalur air dari pusat kota sehingga menambah pengalaman bagi wisatawan dengan menikmati suasana menyeberangi sungai .
4. Menyediakan lebih banyak pilihan fasilitas penginapan, tempat makan, dan fasilitas pendukung lainnya.
5. Kampung Tenun berpotensi mengembangkan kawasan *mixed-use waterfront*.



Gambar 2. 13 Hubungan Prinsip dan Rekomendasi Pengembangan Wisata Kampung Tenun Samarinda dengan Indikator *Creative Tourism* Berbasis *Riverfront*
(Sumber: Data Penulis, 2020)

Evaluasi penelitian Nurvina Hayuni dan Joesron Alie Syahbana (2014), memiliki kesamaan dengan objek penelitian penulis, yaitu Kampung Tenun, Samarinda. Namun, peneliti terdahulu lebih dalam membahas tentang syarat-syarat dan rekomendasi pengembangan wisata Kampung Tenun. Di sisi lain, penulis membahas lebih dalam pada tatanan ruang dan pola kegiatan penduduk lokal dan wisatawan dengan batasan wilayah penelitian yang lebih kecil, yaitu pada koridor publik di Jalan Pangeran Bendahara. Ketiga syarat pada penelitian terdahulu sebenarnya sudah termasuk ke dalam indikator *creative tourism*, yaitu *stories*, *senses*, dan *sophistication*. Rekomendasi penelitian terdahulu dapat dijadikan pedoman yang mendukung *creative tourism*. Sebagai contoh, indikator *creative spectacles* yang berhubungan dengan kegiatan, acara, dan festival dapat

diwujudkan salah satunya dengan penyelenggaraan festival tepi air sehingga menghasilkan cerita baru dan pengalaman baru bagi wisatawan.

2.4.3 Komparasi Indikator *Riverfront* Sebagai Destinasi Wisata

Fithria Khairina Damanik dan Wiwik Dwi Pratiwi (2017) membahas elemen-elemen yang memengaruhi pengembangan *riverfront* terhadap pariwisata di Kampung Bandar dan Kampung Dalam di tepi Sungai Siak. Peneliti terdahulu melihat adanya urgensi pada Sungai Siak yang menjadi wajah dari kota Pekanbaru, namun belum dikelola secara maksimal, terutama potensi pariwisatanya. Pada penelitian ini, elemen-elemen yang memengaruhi pengembangan *riverfront* sebagai destinasi wisata, antara lain:

A. *Function*

Terkait dengan area yang mendukung kegiatan pariwisata yang dilakukan oleh wisatawan dan penduduk lokal.

B. *Image*

Terkait dengan citra kawasan *riverfront* yang memberikan identitas dari kota dan terbentuk dari elemen *path*, *edge*, *node*, *district*, dan *landmark*.

C. *Theme*

Terkait dengan tema yang menggambarkan budaya dan warisan kawasan yang akan memengaruhi ruang dan kegiatan.

D. *Geographical Factor*

Terkait dengan kondisi tanah, suhu, kenyamanan termal, dan penghijauan.

E. *Authenticity*

Terkait dengan karakteristik dari kawasan tersebut baik secara obyek fisik dan kegiatan penduduk lokal.

F. *Accessibility*

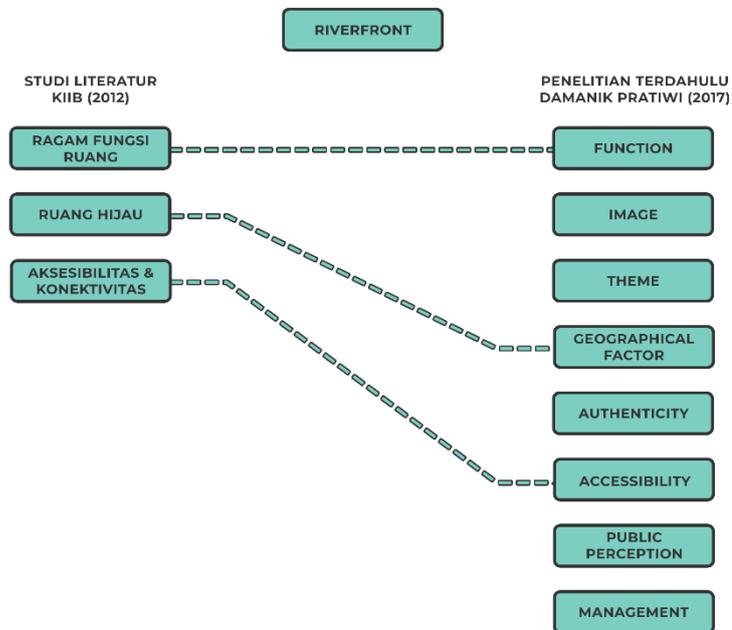
Terkait dengan cara wisatawan dapat menuju pada *riverfront* baik dari jaringan jalan atau moda transportasi.

G. *Public Perception*

Terkait dengan persepsi penduduk lokal dan wisatawan terhadap *riverfront* dan pengaruhnya.

H. Management

Terkait dengan pengelola kawasan yang bertanggung jawab terhadap pengembangan pariwisata.



Gambar 2. 14 Diagram Komparasi Indikator *Riverfront* Sebagai Daya Tarik Wisata
(Sumber: Data Penulis, 2020)

Evaluasi penelitian Fithria Khairina Damanik dan Wiwik Dwi Pratiwi (2017), memiliki kesamaan dengan topik penulis, yaitu potensi pengembangan kawasan *riverfront* pada kampung kota sebagai destinasi wisata. Namun, peneliti terdahulu lebih dalam membahas indikator-indikator yang memengaruhi pengembangan *riverfront* sebagai destinasi wisata. Sedangkan, penulis akan membahas lebih dalam hubungan tatanan ruang dan pola kegiatan pengguna ruang di koridor publik Jalan Pangeran Bendahara terhadap penerapan *creative tourism* berbasis *riverfront*. Lalu, beberapa indikator penelitian terdahulu bersinggungan dengan indikator *riverfront* dari studi literatur yang digunakan penulis. Sebagai contoh, ruang hijau dengan *geographical factor* dan ragam fungsi ruang dengan *function*.

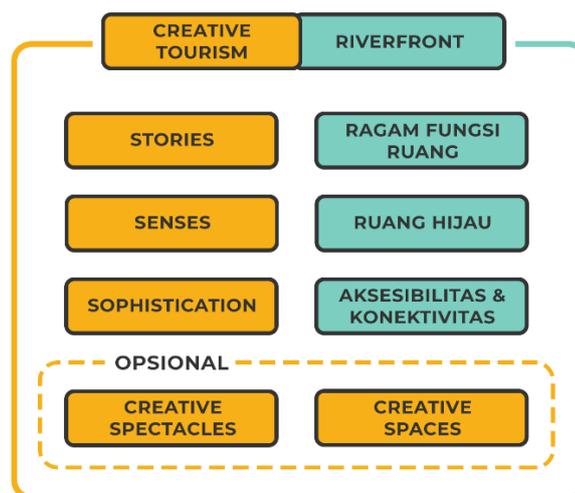
2.5 Kesimpulan Koridor Publik Pada Kampung Wisata Dengan Indikator Creative Tourism Berbasis Riverfront.

Berdasarkan penjabaran definisi kata kunci (lihat Subbab 2.1), objek penelitian merupakan sebuah koridor publik yang berperan sebagai *link and place* dari kegiatan *creative tourism* pada sebuah kampung tepi sungai. Sungai pada penelitian ini menjadi sumber kehidupan bagi salah satu permukiman tertua di Samarinda dan memiliki daya tariknya dalam mengembangkan wisata. Karena kampung merupakan cikal bakal kota dan sungai merupakan pembentuk identitas kota, sebuah kampung wisata tepi sungai memiliki nilai historis dan budaya yang tinggi. Kebudayaan dan daya tarik ini sangat memungkinkan perwujudan *creative tourism* dalam mengajak wisatawan berpartisipasi aktif pada kegiatan penduduk lokal.

Ada 6 indikator *creative tourism* berbasis *riverfront* (lihat Subbab 2.2) yang memengaruhi koridor publik pada sebuah kampung wisata. Enam indikator dalam mewujudkannya, antara lain *stories*, *senses*, *sophistication*, ragam fungsi dan kegiatan, ruang hijau, serta aksesibilitas dan konektivitas. Penambahan unsur *creative spectacles* dan *creative spaces* juga dapat memperkuat pewujudan *creative tourism*. Indikator ini akan digunakan dalam studi komparasi dan korelasi guna menemukan hubungan tatanan ruang dan pola kegiatan dengan penerapan *creative tourism* berbasis *riverfront* di kampung wisata.

Cara menganalisis hubungan tatanan ruang dengan kegiatan manusia dengan *space syntax* (lihat Subbab 2.3). Cara ini menggunakan grafis-grafis matematika, seperti *axial map*, *connectivity graph*, *justified graph* dalam menggambarkan hubungan antar ruang dan persepsi pengguna ruang. Grafis-grafis tersebut dapat dianalisis secara kuantitatif menggunakan indikator *space syntax*, seperti *connectivity*, *depth*, dan *control value*. Hasil analisis *space syntax* dapat menunjukkan ruang-ruang yang berperan penting, terintegrasi, dan terpisah. Selain *integration*, hasil analisis juga dapat menunjukkan *intelligibility* terkait kemudahan pengguna ruang dalam bernavigasi pada sebuah ruang.

Pelajaran-pelajaran dari penelitian terdahulu (lihat Subbab 2.4) bertujuan untuk memperkaya kajian teori. Pada penelitian Utama (2016), cara pengolahan data pola kegiatan dan tatanan ruang dapat menjadi acuan bagi penulis sebelum melakukan analisis *space syntax*. Pada penelitian Hayuni & Syahbana (2014), prinsip-prinsip pengembangan pariwisata Kampung Tenun sudah termasuk ke dalam indikator *creative tourism* berbasis *riverfront* dan rekomendasi pengembangan dapat menjadi pedoman dalam mewujudkan *creative tourism*. Pada penelitian Damanaik & Pratiwi (2017), beberapa indikator pengembangan *riverfront* sebagai daya tarik wisata bersinggungan dengan indikator *creative tourism* berbasis *riverfront*. Pada akhirnya, penelitian-penelitian terdahulu memberikan acuan dalam mengolah data dan memperkaya indikator pada penelitian ini.



Gambar 2. 15 Diagram Indikator *Creative Tourism* Berbasis *Riverfront*

(Sumber: Data Penulis, 2020)

Dengan demikian, kesimpulan studi literatur pada Bab 2 adalah penerapan *creative tourism* berbasis *riverfront* pada koridor publik kampung wisata tepi sungai perlu memiliki *stories*, *senses*, *sophistication*, ragam fungsi dan kegiatan, ruang hijau, serta aksesibilitas dan konektivitas. Dalam proses analisis hubungan tatanan ruang dan pola kegiatan perlu mempertimbangkan peran kampung sebagai cikal bakal kota dan destinasi wisata, peran koridor publik sebagai *link and place*, peran *riverfront* sebagai identitas, dan daya tarik wisata

2.6 Studi Preseden

Subbab ini memaparkan tentang dua preseden yang menjadi acuan dalam perancangan kawasan wisata, yaitu *West Palm Beach Community Development* oleh *Ecosistema Urbano* dan *The Interface* oleh *Avoid Obvious Architects*. Pemilihan keduanya bertujuan untuk memahami kriteria atau kebutuhan dalam merancang sebuah kawasan wisata.

2.6.1 *West Palm Beach Community Development* oleh *Ecosistema Urbano*

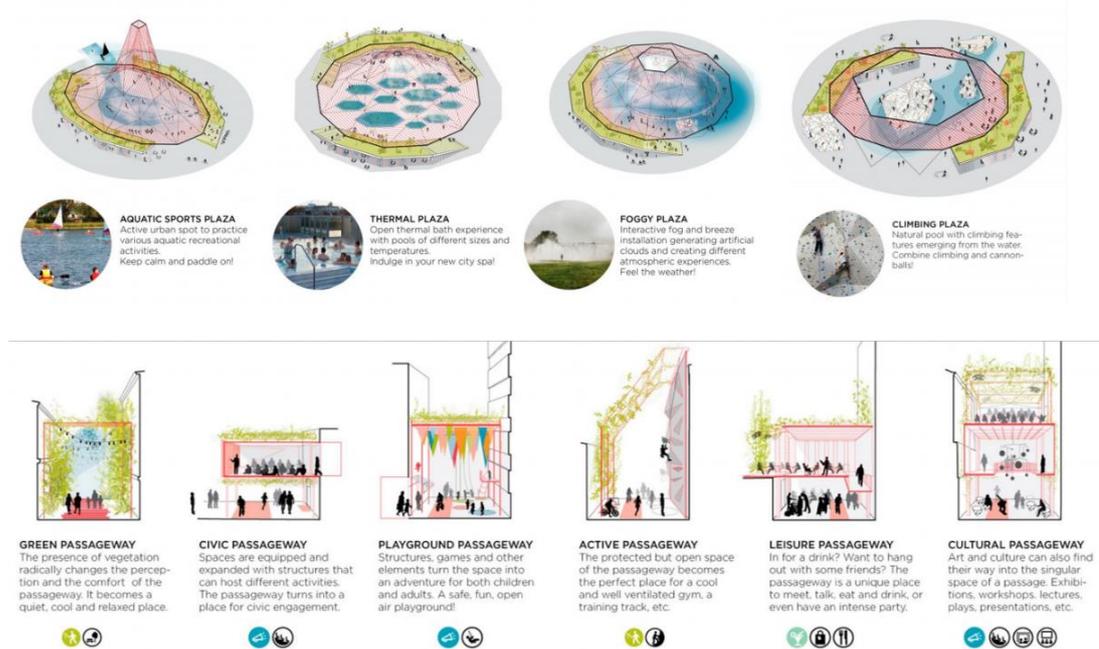


Gambar 2. 16 *Master Plan West Palm Beach Community Redevelopment*
(Sumber: Ecosistema Urbano, 2017)

West Palm Beach merupakan kawasan di New York yang terkenal sebagai destinasi wisata pada saat musim dingin. Namun, kawasan tersebut belum mampu menarik minat wisatawan pada musim lainnya. Oleh karena itu, proyek ini bertujuan menciptakan desain kawasan fleksibel guna menjadikan *West Palm Beach* kawasan wisata aktif sepanjang tahun.

Ecosistema Urbano mengangkat tema “*balanced and connected human ecosystem*” pada *West Palm Beach Community Redevelopment*. Tujuan dari tema tersebut adalah menciptakan serangkaian ruang publik baru di sepanjang koridor publik, terutama di tepi air untuk mendorong interaksi bagi komunitas lokal. Setiap ruang publik dan jalan akan memiliki temanya masing-masing sehingga menarik

minat wisatawan. Selain ruang publik, mereka juga mencoba menghadirkan beberapa fungsi baru yang dapat menarik perhatian wisatawan, seperti *commercial hub*, *business hub*, sampai ke modul-modul hunian dari yang kecil hingga yang besar.

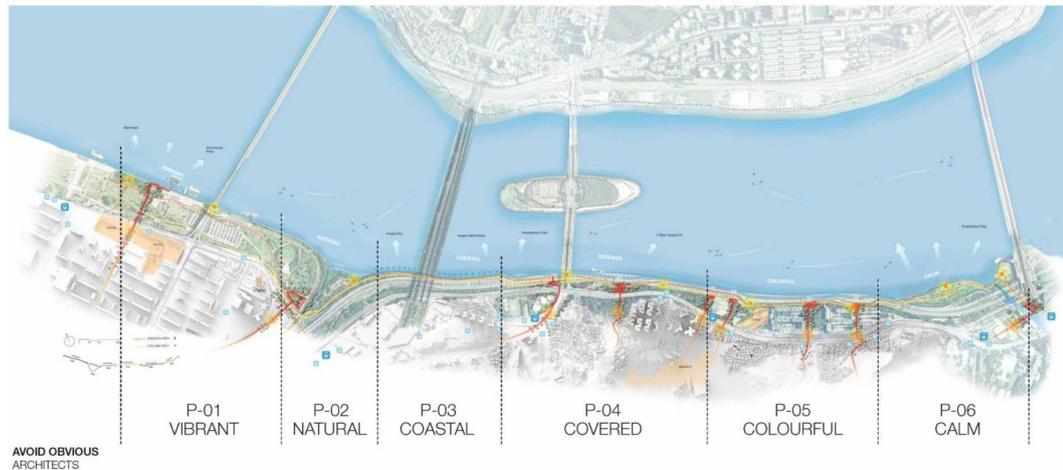


Gambar 2. 17 Contoh Tema Pada Plaza dan Koridor Publik

(Sumber: Ecosistema Urbano, 2017)

Setiap plaza dan jalan memiliki temanya masing-masing sesuai dengan kebutuhan dan tema yang berpotensi untuk menarik wisatawan dengan ragam opsi tema. Walaupun setiap tema plaza dan jalan berbeda, tetapi mereka tetap menghadirkan satu benang merah dari desain, yang sesuai dengan tujuan perancangannya, seperti ruang hijau, badan air, serta courtyard di setiap fungsi yang menjadi ventilasi untuk pengudaraan alami. Perancangan ragam plaza pada *riverfront* juga bertujuan untuk menciptakan lebih banyak kemungkinan wisatawan

2.6.2 *The Interface* oleh *Avoid Obvious Architects*

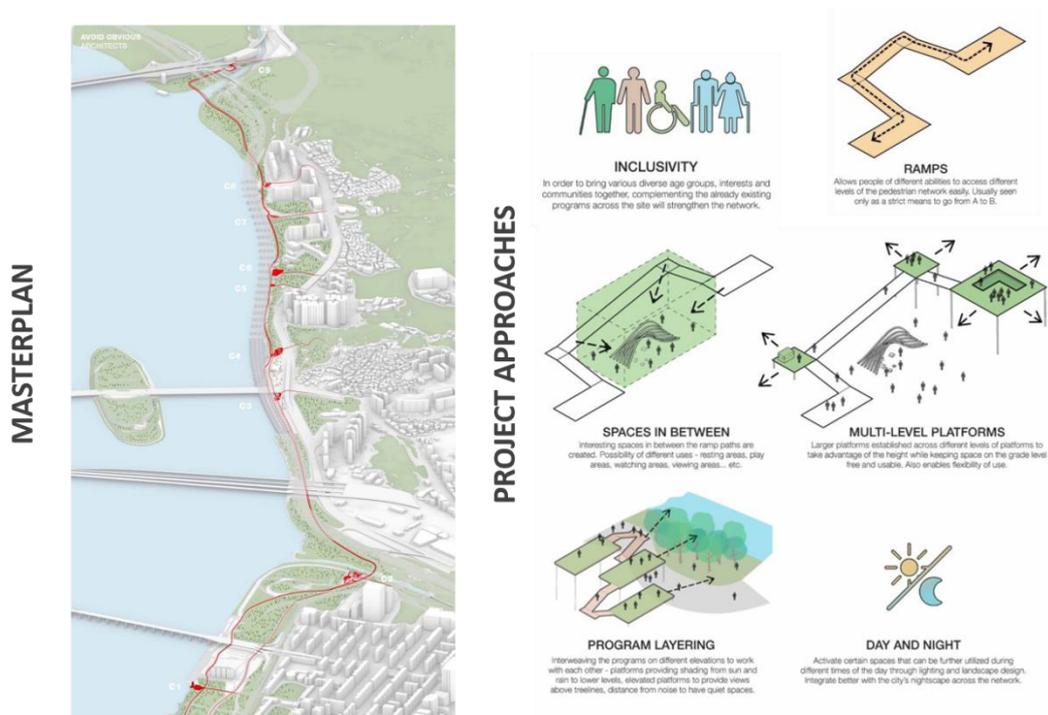


Gambar 2.18 Master Plan *The Interface*

(Sumber: Avoid Obvious Architects, 2019)

Perancangan kawasan *The Interface* mencoba menghubungkan beberapa distrik di sepanjang tepi sungai Hangang di Korea Selatan untuk berbagai kalangan dan waktu yang berbeda. Proyek ini bertujuan menciptakan rangkaian taman inklusif yang dapat diakses oleh pejalan kaki dan dapat menghubungkan berbagai penduduk di sepanjang sungai.

“Avoid Obvious Architects” kemudian membagi koridor publik dengan panjang 5,6 km tersebut menjadi 6 bagian dengan tema yang berbeda (lihat gambar 2.18). Misalnya pada area P-01 yang merupakan stasiun sekaligus berperan sebagai pintu masuk tentunya memiliki ragam kegiatan yang banyak sehingga memiliki tema “*Vibrant*”. Sedangkan, area P-02 dan P-03 mengangkat tema tentang alam karena di area P-02 terdapat banyak ruang terbuka hijau dan P-03 merupakan kawasan tepi air. Area P-04 sampai P-05 menghadirkan ruang publik pada area dengan ragam fungsi juga seperti area olahraga pada P-04. Area P-06 menjadi penutup rangkaian ruang publik dengan kehadiran pohon-pohon tinggi yang diharapkan dapat memberikan rasa ketenangan bagi pengunjung. Dengan tema tersebut, koridor publik di sepanjang tepi Sungai Hangang memiliki sebuah alur narasi dan pengalaman ruang berbeda yang dapat dinikmati oleh pengunjung.



Gambar 2. 19 Pendekatan Desain pada *The Interface*

(Sumber: Avoid Obvious Architects, 2019)

“Avoid Obvious Architects” membagi tema-tema kawasan sesuai dengan sumber daya dan potensi dari masing-masing area. Beberapa pendekatan yang dilakukan, antara lain komposisi *layer* bangunan secara vertikal, inklusif, dan pertimbangan waktu siang dan malam hari (lihat gambar 2.19). Misalnya, pendekatan inklusivitas dapat mereka terapkan melalui pengadaan *ramp* yang berguna untuk penyandang disabilitas. Pendekatan tersebut diaplikasikan pada 9 taman berbeda agar masing-masing dapat diakses oleh berbagai kalangan pada berbagai waktu yang berbeda.

The Interface memberikan pembelajaran bahwa pada perancangan kawasan perlu dilakukan zoning pembagian area sesuai dengan potensi dan sumber daya yang ada. Zoning tersebut kemudian dapat dirangkai menjadi sebuah narasi dan sequence bagi pengunjung. Preseden ini juga menambahkan referensi untuk merancang kawasan yang bersifat inklusif dan ruang-ruang di dalamnya dapat digunakan pada waktu yang berbeda dari pagi ke malam.

2.6.3 Pembelajaran dari Preseden

Melalui kedua preseden, perancangan kawasan wisata membutuhkan sebuah tema sebagai payung besar dari semua turunan desain di bawahnya. Tema tersebut menghubungkan mulai dari skala yang terbesar hingga ke skala yang terkecil. Selain itu, perancangan beberapa ruang pada satu kawasan memerlukan *project approaches* dan *design strategies* agar setiap objek rancangan yang terpisah tetap arah pengembangan desain yang serupa. Dengan demikian, pada perancangan kawasan wisata berkelanjutan di Kampung Tenun Samarinda perlu ada sebuah tema yang mengikat semua desain di kawasan serta *project approaches* dan *design strategies*.