

## **BAB II**

# **AKTIVITAS DAN SIRKULASI DALAM KORIDOR PUBLIK KAMPUNG TERJEPIT PADA KONSEP WISATA BUDAYA**

### **2.1 Definisi dan Peran Koridor Publik dalam Kampung Terjepit**

Subbab ini membatasi definisi dan peran dari tiap kata kunci penelitian agar dapat memberikan pemahaman yang lebih terarah. Batasan definisi dan peran koridor publik kampung terjepit terhadap keberhasilan kampung wisata sejarah berbasis budaya terdiri dari (1) karakter kampung terjepit di tengah perkembangan kota; (2) peran koridor publik sebagai akses dan ruang komunal.

#### **2.1.1 Karakter Kampung Terjepit di Tengah Perkembangan Kota**

Keberadaan kampung asli yang masih bertahan di tengah pembangunan kawasan perkotaan menimbulkan fenomena yang disebut dengan istilah kampung terjepit. Pembebasan dan penguasaan lahan berskala besar oleh pihak pengembang swasta berlangsung secara sporadis termasuk penguasaan lahan dengan membebaskan perkampungan yang sudah ada sebelumnya. Pola penguasaan lahan tersebut mengakibatkan terbentuknya perkampungan terjepit yang saat ini masih eksis diantara perumahan-perumahan elit yang dibangun oleh pihak pengembang. Sebaran perkampungan terjepit di tengah-tengah lahan yang dikuasai pengembang disebabkan oleh pola pembebasan lahan yang dilakukan oleh pengembang mengikuti mekanisme pasar, yakni menawarkan harga tertentu terhadap penduduk penghuni perkampungan yang sudah ada sebelumnya. Di antara penduduk perkampungan asli terdapat sebagian yang menerima dan sebagian lagi menolak tawaran pengembang untuk menjual lahan milik mereka (Ischak, 2020).

Kampung terjepit memiliki beberapa karakter yang menonjolkan perbedaan di wilayah dalam kampung dengan wilayah luar kampung.

Terdapat tiga karakter utama kampung terjepit di tengah perkembangan kota (Ischak, 2020), antara lain:

1. Pola penataan massa bangunan yang organik sehingga terlihat sangat dinamis jika dibandingkan dengan pola penataan massa pada bangunan-bangunan yang dilakukan oleh pengembang yang hampir semuanya menggunakan pola grid untuk penataan semua massa bangunan, khususnya pada klaster perumahan mewah.
2. Hampir semua perkampungan terjepit hanya mempunyai satu akses utama secara linear yang terintegrasi langsung dengan jalur-jalur sirkulasi utama kota, sehingga hanya di kedua ujung akses tersebut digunakan sebagai akses masuk dan keluar perkampungan.
3. Visual kampung terjepit hanya ditandai dengan penanda yang berada di setiap ujung akses yang langsung menyambung dengan pola sirkulasi secara makro yang dibangun oleh pengembang.

### **2.1.2 Peran Koridor Publik sebagai Akses dan Ruang Komunal**

Istilah koridor secara fisik dapat diartikan sebagai sebuah organisasi ruang linier sedangkan secara non-fisik berarti sebuah sistem tautan (Moughtin, 1995). Koridor publik merupakan suatu lorong ataupun penggal jalan yang menghubungkan satu kawasan dengan kawasan lain dan mempunyai batasan fisik satu lapis bangunan dari jalan (kamus tata ruang, 1997). Koridor jalan dalam kampung tentu berbeda dengan koridor jalan yang berada di urban, hal ini jelas terlihat dari skala kawasan. Dalam konteks kampung, koridor memiliki peran utama untuk menghubungkan tiap area yang ada di dalamnya. Koridor kampung berperan dalam memfasilitasi sirkulasi dan kegiatan sehari-hari masyarakat yang tinggal di dalamnya, sehingga dapat pula disebut memiliki dua peran yaitu, *link* dan *place* (Jones, Marshall, & Boujenko, 2008).

Aksesibilitas merupakan salah satu elemen yang harus ada pada koridor publik. Sebagai *link*, koridor publik dalam kampung perlu

menyediakan tempat yang mewadahi pergerakan dan merupakan integral dari jaringan jalan kawasan yang lebih luas dengan jaringan transportasi kawasan lainnya yang lebih terspesialisasi (Jones, Marshall, & Boujenko, 2008). Secara implisit, koridor publik pada kampung tidak terlepas dari pergerakan manusia dan pergerakan transportasi. Oleh karena itu, elemen aksesibilitas pada koridor kampung menjadi faktor dan pertimbangan lain untuk melihat kualitas dari sebuah kampung dapat dijadikan sebagai kampung wisata dan memengaruhi minat wisatawan untuk berkunjung kembali (Jones, Marshall, & Boujenko, 2008).

Sebaliknya, koridor publik sebagai *place* menjadi lokasi tujuan, dimana terjadi aktivitas di sepanjang atau berdekatan dengan koridor. Pengguna koridor publik sebagai *place* cenderung menggunakan fasilitas tertentu yang disediakan di sepanjang koridor tersebut, dan biasanya akan mengaksesnya dengan berjalan kaki. Pejalan kaki biasanya tidak hanya melewati koridor publik, namun juga menghabiskan waktu di area tersebut, dan mungkin melakukan berbagai aktivitas seperti berbelanja, makan, berbincang, menunggu, beristirahat dan lain-lain (Jones, Marshall, & Boujenko, 2008).

## **2.2 Elemen Pembentuk Koridor Publik**

Keberadaan koridor tentu tidak terlepas dari spesifikasi dan karakteristik fisik maupun non fisik yang ada di dalamnya. Karakter ini membentuk wajah koridor berdasarkan elemen-elemen pembentuknya, yaitu wujud bangunan, *figure ground*, dan *street and pedestrian ways* (Krier, 1975).

### **2.2.1 Wujud Bangunan**

Wujud bangunan dapat diartikan sebagai wajah atau tampak dan bentuk bangunan yang ada di sepanjang koridor. Wajah dan bentuk bangunan tersebut merupakan tampak keseluruhan dari suatu koridor yang mampu mewujudkan identitas dan citra arsitektur suatu kawasan. Namun, Krier dalam bukunya yang lain *Architectural Composition*

(1988) menjelaskan wujud bangunan memengaruhi bentuk koridor secara geometri. *Kink* dan *bend* adalah elemen yang terbentuk oleh wujud atau keberadaan bangunan di suatu koridor. Terdapat dua bentuk *kink* dan *bend*, yaitu bentuk geometris dan bentuk yang tidak teratur. Wujud bangunan akan menunjukkan kualitas yang baik apabila geometri koridor yang terbentuk memiliki wujud atau bentuk yang geometris.

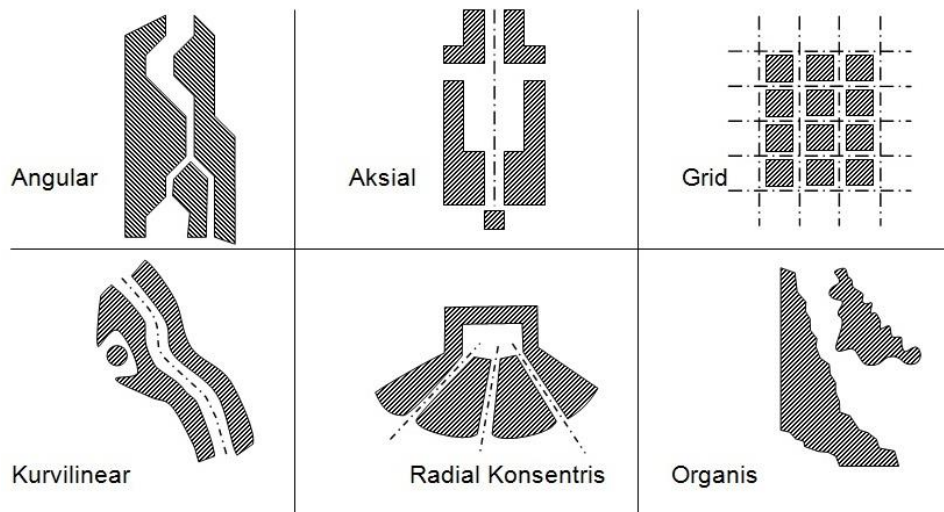
### 2.2.2 *Figure Ground*

*Figure ground* merupakan istilah untuk hubungan massa bangunan dan ruang terbuka. Pada koridor, *figure ground* sebagai pola massa untuk memahami pola-pola tata ruang serta masalah pembentukan dinding koridor melalui keteraturan massa/ruang (Trancik, 1986). *Figure ground* pada suatu koridor dapat digunakan sebagai dasar untuk:

1. Ruang luar terbentuk dengan memiliki hirarki, dengan struktur jalan dan ruang terbuka sebagai susunan utama, serta bangunan mengikuti pola yang ada.
2. Merencanakan kota agar lebih terintegrasi karena struktur jalan dan ruang terbuka mempengaruhi keselarasan bangunan.
3. Membentuk ruang fisik yang teratur.



*Figure ground* didasarkan atas dua komponen utama, yaitu *solid* (*figure*) dan *void* (*ground*). *Solid* merupakan blok-blok berupa elemen massif (massa bangunan) yang berfungsi sebagai tempat beraktivitas. *Void* (*ground*), adalah ruang luar yang terbuka (*open space*) di antara blok-blok tersebut. Kombinasi bentuk *solid* dan *void* dapat digolongkan dalam beberapa bentuk antara lain, ortogonal atau diagonal (*grid*), random *organic* (terbentuk secara alamiah) dan bentuk *nodal concentric* (pusat aktivitas di tengah bentuk ruang linier). Terdapat enam tipe pola *solid* dan *void* atau pola tekstur kota, yaitu angular, aksial, grid, kurvilinear, radial konsentris, organik.



**Gambar 2. 1 Pola *Solid* dan *Void* secara Diagramatis**

(Sumber: Trancik, 1986)

### 2.2.3 *Street and Pedestrian Ways*

*Street and pedestrian ways* adalah jalur jalan sebagai pergerakan kendaraan dan pejalan kaki, biasanya terdapat ruang parkir parkir, *street furniture*, *signage*, dan pengaturan vegetasi sehingga mampu menyatu terhadap lingkungan. Jalur pejalan kaki maupun koridor jalan berperan sebagai ruang pergerakan linear sebagai sarana sirkulasi dan aktivitas manusia dengan skala padat.

## **2.3 Peran Aktivitas dan Sirkulasi dalam Ruang Publik berdasarkan Dimensi Fungsional**

Pembatasan peran aktivitas dan sirkulasi dalam ruang publik berdasarkan dimensi fungsional bertujuan untuk memberikan bahasan berupa pemahaman seputar kata kunci penelitian yang terdiri dari (1) *positive space* dan *negative space* ruang publik berdasarkan dimensi fungsional (2) hubungan ruang publik dengan aktivitas (3) sirkulasi sebagai wadah aktivitas masyarakat.

### **2.3.1 *Positive Space* dan *Negative Space* Koridor Publik berdasarkan Dimensi Fungsional**

### **2.3.2 Hubungan Ruang Publik dengan Aktivitas**

Ruang publik tidak terlepas dari aktivitas yang terjadi di dalamnya. Carmona (2003) dalam bukunya menyebutkan ruang publik yang baik mewadahi lebih dari satu tujuan dan menjabarkan lima kriteria utama yang membuat sebuah ruang publik terhubung dengan penggunanya (Carmona, 2003), antara lain:

#### *1. Comfort*

Kenyamanan merupakan prasyarat keberhasilan ruang publik. Lamanya orang tinggal di ruang publik merupakan fungsi dan indikator kenyamanannya. Dimensi rasa nyaman meliputi faktor lingkungan (misalnya, bantuan dari sinar matahari, angin dan lain-lain); kenyamanan fisik (misalnya tempat duduk yang nyaman dan memadai dan lain-lain); dan kenyamanan sosial dan psikologis. Yang terakhir tergantung pada karakter dan suasana ruang (Carmona, 2003).

#### *2. Relaxation*

Relaksasi adalah keadaan tubuh dan pikiran tenang sekaligus merupakan wujud dari kenyamanan psikologis. Elemen alamiah seperti pepohonan, tanaman hijau, fitur air dan pemisahan dari lalu lintas kendaraan membantu menonjolkan kontras dengan lingkungan sekitar dan membuat subjek lebih mudah untuk

bersantai. Namun, fitur-fitur yang membuat tempat perlindungan yang menyenangkan mungkin juga menghalangi akses visual (permeabilitas visual), menciptakan masalah keamanan dan mengurangi penggunaan. Seperti dalam semua aspek desain, perlu untuk mencapai keseluruhan yang seimbang (Carmona, 2003).

3. *Passive engagement*

Bentuk utama dari keterlibatan pasif adalah mengamati orang. Tempat duduk yang paling sering digunakan umumnya berdekatan dengan arus pejalan kaki, memungkinkan pengamat untuk menonton orang sambil menghindari kontak mata. Peluang untuk keterlibatan pasif juga disediakan oleh air mancur, pemandangan, seni publik, pertunjukan, dan sebagainya (Carmona, 2003).

4. *Active engagement*

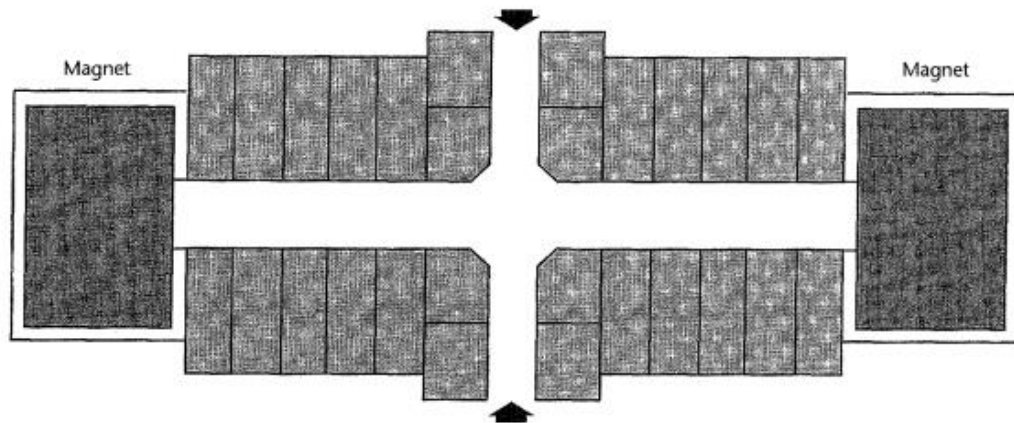
Keterlibatan aktif melibatkan pengalaman yang lebih langsung dengan suatu tempat dan orang-orang di dalamnya. Orang-orang dalam ruang dan waktu memberikan peluang untuk kontak dan interaksi sosial (Carmona, 2003).

5. *Discovery*

Mewakili keinginan untuk tontonan baru dan pengalaman yang menyenangkan, 'penemuan' tergantung pada variasi dan perubahan. Ruang 'liminal' - yang terbentuk di celah kehidupan sehari-hari dan di luar aturan 'normal' - tempat berbagai budaya bertemu dan berinteraksi. *Discovery* mungkin juga melibatkan pertunjukan, pameran seni, teater jalanan, festival, parade, pasar, acara masyarakat dan/atau promosi perdagangan, di berbagai waktu dan tempat (Carmona, 2003).

### **2.3.3 Sirkulasi sebagai Wadah Aktivitas Masyarakat**

Sirkulasi dalam ruang publik merupakan faktor penting yang menunjang aktivitas. Dalam konteks koridor publik, sirkulasi melalui pejalan kaki penting diperhatikan untuk menghubungkan tempat-tempat



**Gambar 2. 2 Diagram Magnet dalam Sirkulasi Ruang Publik**

(Sumber: Carmona, 2003)

penting dengan ruang publik. Sebuah ruang publik yang memiliki ‘magnet’ di kedua ujungnya menarik pejalan kaki untuk bergerak dari satu titik magnet ke titik magnet lainnya. Sehingga, ruang di antara kedua magnet tersebut dapat dilewati sekaligus menjadi destinasi yang dikunjungi selama pejalan kaki melewati koridor penghubung di dalamnya (Carmona, Heath, Oc, & Tiesdell, 2003).

## **2.4 Pengembangan dan Kriteria Kampung Wisata Budaya**

Subbab ini memberikan pemahaman mengenai kriteria sebuah kampung dapat dijadikan objek wisata budaya berdasarkan (1) elemen pembentuk kampung wisata dan (2) pengembangan kampung wisata budaya.

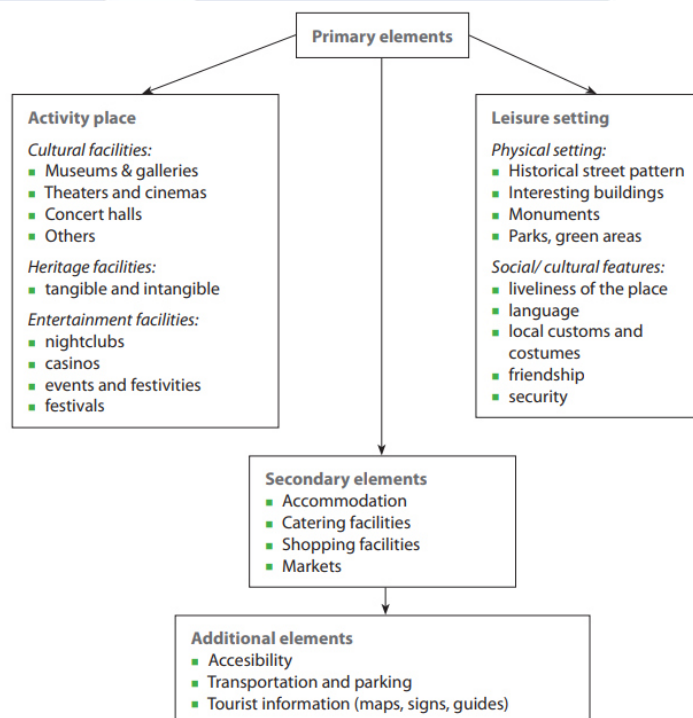
### **2.4.1 Elemen Pembentuk Kampung Wisata**

Kampung, terutama di Indonesia, menyimpan beragam karakter yang menjadi identitas asli masyarakat yang tinggal di dalamnya dan berpotensi menjadi kampung wisata. Kampung wisata adalah suatu kawasan dengan luasan tertentu dan memiliki keunikan potensi daya tarik wisata dan keunikan masyarakat masyarakat yang dapat menciptakan perpaduan antara daya tarik wisata dan fasilitas penunjang untuk menarik wisatawan berkunjung, termasuk tumbuhnya fasilitas akomodasi yang disediakan oleh masyarakat setempat (Irfan, 2018).



Terdapat tiga pembagian utama elemen dalam kampung wisata (Istoc, 2012), yaitu *primary elements*, *secondary elements*, dan *additional elements*

1. Elemen dasar atau *primary elements* dalam wisata budaya dapat dibagi menjadi dua, yaitu *activity places* dan *lisure setting*.
2. Elemen sekunder atau *secondary elements* dalam wisata budaya meliputi fasilitas yang mendukung kegiatan masyarakat lokal dan wisatawan misalnya pasar, kios lokal, jasa penyedia fasilitas makan dan akomodasi penginapan.
3. Elemen tambahan atau *additional elements* merupakan fasilitas pendukung yang bersifat tersier pada kawasan budaya yang terdiri dari fasilitas aksesibilitas, sarana transportasi, parkir, dan pusat informasi untuk turis.



**Gambar 2. 3 Hubungan Elemen Dasar, Elemen Sekunder dan Elemen Tambahan dalam Kampung Wisata**

(Sumber: Istoc, 2012)

## 2.4.2 Pengembangan Kampung Wisata Budaya

Pengembangan kampung wisata memanfaatkan unsur-unsur yang ada dalam masyarakat desa yang berfungsi sebagai atribut produk wisata, dan rangkaian aktivitas pariwisata yang terpadu dan memiliki tema. Potensi pengembangan pariwisata memiliki kesamaan dengan citra tempat, yaitu persepsi individu terhadap atribut-atribut tertentu dari suatu tempat tertentu (Elliot, Papadopoulos, & Seongseop Kim, 2010). Kampung yang berpotensi sebagai objek wisata adalah yang memiliki sumber daya alam, budaya dan pertanian di dalamnya (BBPLM Jakarta, 2018). Daya saing suatu destinasi pariwisata dapat didefinisikan dan diukur berdasarkan sejarah dan budaya, infrastruktur, fasilitas komunikasi, daya saing sosial, pelestarian lingkungan, harga pariwisata, keterbukaan, dan pendidikan (Mazanec, Wöber, & Zins, 2007). Namun, tidak semua kegiatan pariwisata yang dilaksanakan di desa adalah benar-benar bersifat desa wisata. Oleh karena itu, kampung pada hakikatnya harus memiliki hal-hal berikut agar dapat menjadi pusat perhatian pengunjung (Gumelar S, 2010):

1. Keunikan, keaslian, sifat khas
2. Letaknya berdekatan dengan daerah alam yang luar biasa
3. Berkaitan dengan kelompok atau masyarakat berbudaya yang secara hakiki menarik minat pengunjung
4. Memiliki peluang untuk berkembang baik dari sisi prasarana dasar, maupun sarana lainnya.

Kementerian Pariwisata (2011) menjabarkan poin-poin kriteria dalam menentukan desa yang akan dijadikan desa wisata, antara lain atraksi wisata, memiliki aksesibilitas, dan sudah memiliki aktivitas wisata atau berada dekat dengan aktivitas wisata yang sudah ada dan terkenal. Sementara OECD (*Organisation for Economic Co-operation and Development*) pada tahun 2005 menyatakan tiga kriteria penting dalam merancang hubungan positif antara turisme dan budaya, yaitu:

1. Terdapat kegiatan dan kegiatan budaya yang tetap dan rutin.
2. Melibatkan penduduk lokal secara langsung dan juga wisatawan.
3. Dapat menghasilkan produk dan/atau jasa yang diperlukan untuk kebutuhan pariwisata.

Pengenalan terhadap masyarakat luar diperlukan untuk mengembangkan kampung wisata. Pengenalan kampung wisata dibagi menjadi tiga jenis pendekatan (UNDP & WTO, 1981), yaitu:

1. Pengenalan dengan interaksi langsung  
Wisatawan berkesempatan untuk tinggal/tinggal di kotamadya dalam akomodasi yang dapat disediakan oleh kota/kota wisata, dengan syarat kelangsungan dan potensi kotamadya dapat menyerap dan mengendalikan dampak yang dihasilkan dari kegiatan tersebut yaitu kehadiran wisatawan yang bermalam, tidak menimbulkan konflik dan mengubah otentisitas cara hidup masyarakat.
2. Pengenalan dengan interaksi setengah langsung  
Wisatawan berkesempatan untuk menyela dan melakukan aktivitas bersama warga dalam rangkaian acara tertentu berupa perjalanan sehari dan, setelah melakukan aktivitas di kampung wisata (tanpa menginap di kampung)
3. Pengenalan dengan interaksi tidak langsung  
Kampung wisata hanya bisa diuntungkan dengan menghadirkan kota/dusun tanpa harus berinteraksi dengan wisatawan. Presentasi dalam bentuk ini dapat diberikan melalui brosur, buku, artikel dan publikasi lainnya yang tidak melibatkan wisatawan secara langsung dalam prosesnya.

## **2.5 Jurnal dan Penelitian Terdahulu**

### ***2.5.1 Analysis of Tourism Villages Development in Indonesia: Case Studies: Three Tourism Villages***

Penelitian yang dilakukan oleh Aqilah Nurul Khaerani Latif dengan topik pengembangan kampung wisata di Indonesia terhadap tiga studi kasus

kampung wisata ini bertujuan untuk memberikan gambaran kampung wisata yang ada di Indonesia ditinjau dari perubahan fungsi dan ketahanan masyarakat lokal dalam menghadapi fungsi tersebut. Penelitian ini dilakukan dengan metode deskriptif kualitatif yang melakukan perbandingan antara ketiga studi kasus terhadap tinjauan literatur, serta kunjungan lapangan ke tiga kampung yang terpilih untuk melihat situasi secara langsung. Pemilihan ketiga kampung tersebut berdasarkan variabel karakteristik yang diamati, baik variasi gaya hidup, budaya, aktivitas dan fasilitas sosial, serta fasilitas umum. Salah satu analisis penelitian menggunakan teori Middleton (2001) yang menyebutkan tiga komponen utama dalam produk wisata, yaitu atraksi, amenities dan aksesibilitas. Ketiga komponen ini kemudian dijadikan sebagai variabel dengan menambahkan dua variabel lainnya berupa ketahanan komunitas dan segmentasi pasar.

Hasil Penelitian menunjukkan perlunya pendekatan holistik untuk mengelola wisata kampung yang akan lebih dipahami oleh para ahli teori melalui pengelola dengan mengonsepkannya sebagai keberlanjutan komunitas kampung wisata. Ketiga kampung wisata yang diteliti memiliki atraksi wisata berupa budaya lokal setempat masing-masing, seperti kebiasaan masyarakat, upacara adat dan bangunan tradisional. Penelitian terdahulu memiliki kesamaan dengan topik yang akan dibahas dalam penelitian ini, yaitu pengembangan kampung wisata budaya. Penelitian terdahulu lebih fokus kepada peran masyarakat sebagai daya tarik dan pengembangan wisata, sedangkan penulis akan lebih berfokus kepada atraksi dan aksesibilitas pada tata ruang dan kualitas fisik koridor kampung dalam pengembangan kampung wisata berbasis sejarah budaya.

### ***2.5.2 Urban Cultural Tourism and Sustainable Development***

Penelitian yang dilakukan oleh Elena-Manuela Istoc dengan topik wisata budaya kota dan pengembangan berkelanjutan ini bertujuan untuk mengetahui peran wisata budaya dalam pengembangan sosial ekonomi dengan penekanan pada prinsip dan praktik pemasaran. Penelitian ini

menggunakan metode analitis-deskriptif dan pendekatan bertahap dimulai dengan mengkaji sifat wisata budaya dan membahas pendekatan tersebut untuk mendefinisikannya. Penyajian prinsip-prinsip wisata budaya berkelanjutan, diikuti oleh pemaparan berbagai masalah etika dan tantangan tanggung jawab sosial yang dihadapi organisasi di sektor wisata budaya. Kemudian penelitian menyajikan metodologi yang dikembangkan untuk identifikasi dan evaluasi aset budaya yang telah terbukti merupakan alat penting untuk mengembangkan strategi pemasaran pariwisata.

Hasil penelitian menunjukkan prinsip-prinsip pengembangan kawasan wisata budaya berupa pentingnya pendidikan masyarakat lokal tentang sumber daya budaya yang mendorong pemahaman dan apresiasi terhadap budaya lokal, pengelolaan potensi konflik antara mereka yang bekerja di sektor pariwisata dan konservasionis. Selain itu, perencanaan wisata budaya memberikan pengalaman pengunjung yang berkualitas tinggi, serta memastikan kontribusi pariwisata untuk promosi dan perlindungan warisan. Penelitian terdahulu memiliki kesamaan topik yang akan dibahas dalam penelitian ini, yaitu pengembangan kampung wisata budaya. Penelitian terdahulu tidak mengangkat lokasi tertentu sebagai sampel penelitian, sedangkan penulis akan mengangkat lokasi di Lengkong Kiai dengan fokus penelitian pada tata ruang dan kualitas fisik koridor kampung dalam pengembangan kampung wisata budaya.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## 2.6 Perbandingan Teori Pendukung Kriteria Kampung Wisata Budaya

Studi Literasi Penulis	Studi Literasi Penulis	Studi Literasi Penelitian Terdahulu (Latif, 2018)	Studi Literasi Penelitian Terdahulu (Istoc, 2012)
Pengelolaan desa wisata agar dapat menjadi pusat perhatian pengunjung (Gumelar S, 2010)	Kriteria perancangan hubungan positif antara budaya dan wisata ( <i>Organisation for Economic Co-operation and Development</i> , 2005)	Komponen utama produk wisata (Middleton & Clarke, 2001)	<i>Three “golden rules” for the development of cultural tourism</i> (David Throsby, 2001)
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Keunikan, keaslian, sifat khas</li> <li>2. Letaknya berdekatan dengan daerah alam yang luar biasa</li> <li>3. Berkaitan dengan kelompok atau masyarakat berbudaya yang secara hakiki menarik minat pengunjung</li> <li>4. Memiliki peluang untuk berkembang baik dari sisi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Terdapat kegiatan dan kegiatan budaya yang tetap dan rutin.</li> <li>2. Melibatkan penduduk lokal secara langsung dan juga wisatawan.</li> <li>3. Dapat menghasilkan produk dan/atau jasa yang diperlukan untuk kebutuhan pariwisata.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Attraction</i></li> <li>2. <i>Amenity</i></li> <li>3. <i>Accessibility</i></li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Determining the right value for cultural assets</i></li> <li>2. <i>The need to be clear about the sustainability principles and sustainable development of local economy</i></li> <li>3. <i>The importance of a rigorous analytical methods to be use for studying tourism/ cultural</i></li> </ol>

prasarana dasar, maupun sarana lainnya.			<i>interaction at both micro and macro levels.</i>
---	--	--	--

**Tabel 2. 1 Perbandingan Teori Pendukung Kriteria Kampung Wisata Budaya**

(Sumber: Penulis, 2021)

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Berdasarkan studi literatur dan teori penelitian sebelumnya, penggunaan teori mengarah pada pada tiga kata kunci, yaitu “atraksi”, “amenitas”, dan “aksesibilitas”. Aspek fisik koridor publik dalam kampung dikaji menggunakan teori Krier berdasarkan tiga elemen pembentuknya, yaitu wujud bangunan, *figure ground*, *street and pedestrian ways*. Kajian aspek fisik dianalisis hubungannya dengan aspek non-fisik berupa pola aktivitas dan sirkulasi yang terjadi sepanjang koridor. Kemudian, elemen pembentuk koridor publik diuji kembali kelayakannya berdasarkan teori kriteria ruang publik secara dimensi fungsional oleh Carmona yang terdiri dari *comfort*, *relaxation*, *passive engagement*, *active engagement* dan *discovery*. Teori-teori yang digunakan akan disintesis sesuai dengan relevansinya terhadap fokus dan objek penelitian untuk memberikan penilaian terhadap pembahasan dalam analisis. Berikut tabel dasar penelitian sesuai dengan penggunaan teori yang akan dianalisis pada bab 4 penelitian ini.

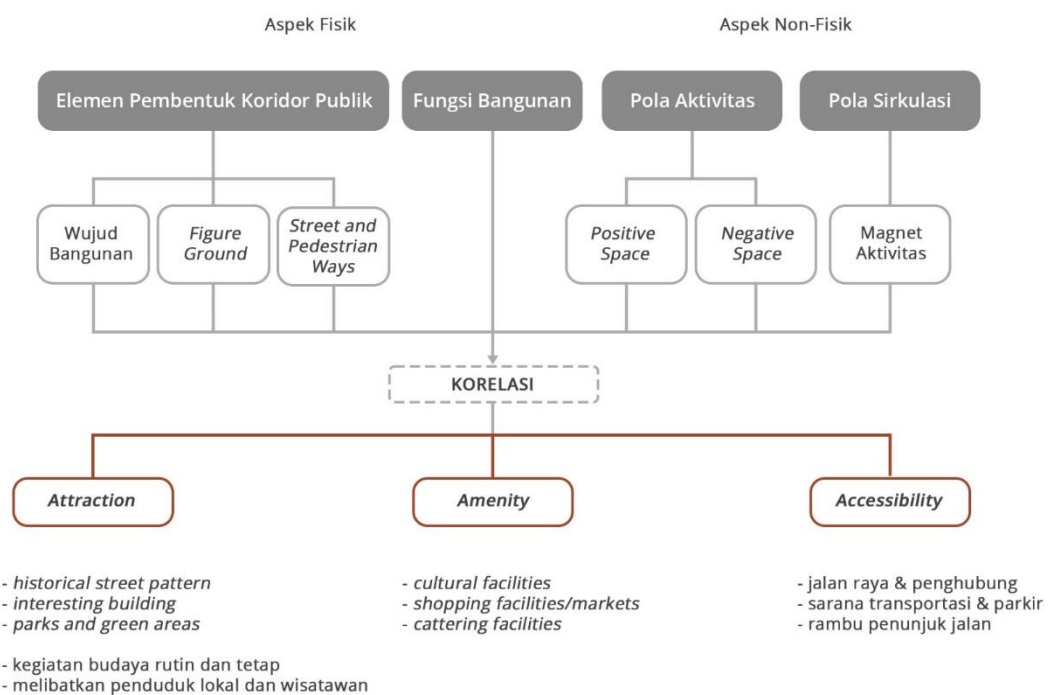
### 2.6.1 Sintesis Teori Koridor Publik pada Kampung Wisata Sejarah Berbasis Budaya

Elemen Pembentuk Koridor Publik	Aktivitas dan Sirkulasi Ruang Publik dalam Dimensi Fungsional	Elemen Pembentuk Citra Kampung Wisata
Elemen pembentuk koridor publik (Krier, 1979)	Kriteria ruang publik (Carmona 2003)	Komponen utama produk wisata (Middleton & Clarke, 2001)
1. Wujud bangunan 2. <i>Figure ground</i> 3. <i>Street and pedestrian Ways</i>	1. <i>Comfort</i> 2. <i>Relaxation</i> 3. <i>Passive engagement</i> 4. <i>Active engagement</i> 5. <i>Discovery</i>	1. <i>Attraction</i> 2. <i>Amenity</i> 3. <i>Accessibility</i>

Tabel 2. 2 Tata Ruang dan Kualitas Fisik Koridor Kampung Wisata Budaya  
(Sumber: Penulis, 2021)



Sintesis teori dari kajian literatur pada Bab 2 menghasilkan variabel-variabel penelitian yang terbagi menjadi aspek fisik dan non-fisik. Aspek fisik terdiri atas elemen pembentuk koridor publik dan fungsi bangunan, sementara aspek non-fisik terdiri atas pola aktivitas dan sirkulasi. Analisis hubungan antara tiap variabel akan dikorelasikan dengan tiga elemen utama pembentuk citra kampung wisata yaitu atraksi, amenitas dan aksesibilitas.



**Gambar 2. 4 Variabel Penelitian Koridor Publik pada Keberhasilan Kampung Wisata**  
(Sumber: Penulis, 2012)

## 2.7 Studi Preseden

Sebagai acuan dalam perancangan kawasan wisata di pinggir sungai, penulis melakukan studi preseden untuk memahami kebutuhan ruang sirkulasi dan aktivitas dalam merancang kawasan wisata. Oleh karena itu penulis memilih tiga preseden yang relevan, yaitu *Torrequebrada Promenade*, *Spikeri Square and Daugava Waterfront Promenade* dan *Chicage Riverwalk*.

### 2.7.1 *Torrequebrada Promenade*



**Gambar 2.5** *Torrequebrada Promenade*

(Sumber: Archdaily, 2020)

*Torrequebrada promenade* adalah sebuah area *promenade* yang terbangun di pinggir laut di kota Benalmadena, Spanyol, sebagai intervensi terkait dengan tradisi, lanskap dan sejarah kota. Kota Benalmadena sendiri merupakan kota wisata yang banyak menarik wisatawan lokal maupun luar dari nilai sejarah dan budaya maupun kekayaan alamnya yang berupa pantai. Lokasinya yang berada di pinggir laut dan dekat dengan jalan membuat proyek ini bernilai tinggi sekaligus beresiko tinggi. Sejak awal perencanaannya di tahun 2012, proyek ini sempat dirancang ulang pada tahun 2014 karena pengaruh banjir dan cuaca buruk, sebelum akhirnya selesai dibangun pada tahun 2019.

Proyek ini bertujuan memulihkan dan menghidupkan kembali area pinggir laut yang sempat ditinggalkan agar menarik kembali minat wisatawan dan warga lokal untuk mengunjungi area ini. Sebagai respon potensi *view* dan budaya, pembangunan proyek ini menggunakan material lokal yang terkait dengan budaya kelautan setempat. Intervensi mengikuti bentuk kontur yang telah ada.

Titik masuk langsung dari jalan raya mengarahkan pejalan kaki ke pemandangan tengah laut. Akses masuk berupa tangga memanfaatkan kontur yang curam dan panjang, namun anak-anak tangganya tetap dibuat ergonomis. Dengan begitu, pengunjung akan tetap nyaman menuruni anak tangga dengan pandangan yang mengarah langsung ke tengah laut.



**Gambar 2. 6 Site plan Torrequebrada Promenade**

(Sumber: Archdaily, 2020)

Selain memaksimalkan kondisi alam sebagai akses masuk, terdapat fungsi ruang lain yang berada di tepi laut untuk menambah kantong-kantong aktivitas baru. Peletakkan kantong aktivitas terbagi atas dua area, yaitu *softscape* dan *hardscape*. Beberapa area *softscape* digunakan untuk meletakkan *street furniture* dan pencahayaan kawasan sehingga menghasilkan ruang perbatasan antara kompleks kota dan area pejalan kaki. Area *softscape* lainnya menjadi area beristirahat yang dapat diakses dan dimanfaatkan pengunjung. Sementara area *hardscape* menjadi area

berjalan kaki dan olahraga. Terdapat sistem *riprap* untuk melindungi struktur di sepanjang *promenade* yang bersentuhan langsung dengan air laut sebagai solusi dari permasalahan banjir dan erosi air laut. Selain itu, sistem ini juga diaplikasikan pada beberapa *street furniture* sebagai penunjang.

### 2.7.2 *Spikeri Square and Daugava Waterfront Promenade*



**Gambar 2. 7 Sistem *riprap* pada *Torrequebrada Promenade***  
(Sumber: Archdaily, 2020)

*Spikeri Square and Daugava Waterfront Promenade* adalah proyek



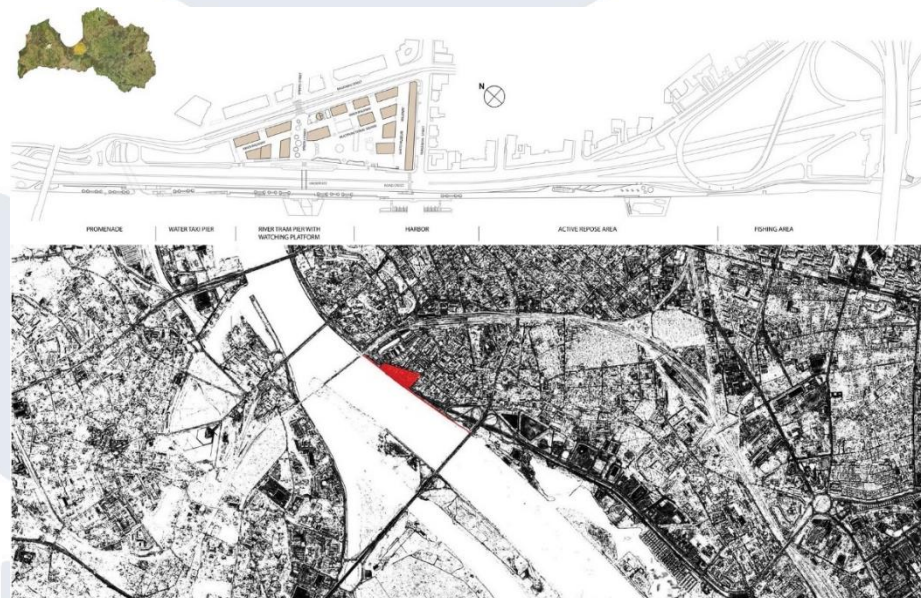
**Gambar 2. 8 *Spikeri Square and Daugava Waterfront Promenade***  
(Sumber: Archdaily, 2015)

revitalisasi area bekas gudang Spikeri dan kawasan pejalan kaki yang

terletak berdekatan dengan tepi sungai. Secara historis, Spikeri merupakan distrik pergudangan yang terbangun sejak akhir abad ke-19 untuk menyimpan kargo dari kapal dan kereta barang. Saat ini ada 13 gudang yang masih dilestarikan pemerintah daerah setempat. Akibatnya, kawasan ini menjadi kawasan bersejarah. Selain itu Distrik Spikeri juga menampung industri kreatif, restoran, kantor, serta museum.

Proyek ini menghubungkan area distrik dengan tepi pantai lewat *underpass* pejalan kaki yang juga memungkinkan akses bagi penyandang disabilitas. Pada *Spikeri Square*, ruang publik yang telah ada sejak lama dan mengalami perubahan secara berkala sebagai hasil dari perkembangan kota dan evolusi masyarakatnya. Area ini menjadi cerminan sikap masyarakat terhadap nilai-nilai budaya dan sejarah yang terakumulasi selama berabad-abad.

Revitalisasi kawasan mempertimbangkan kedekatan geografis

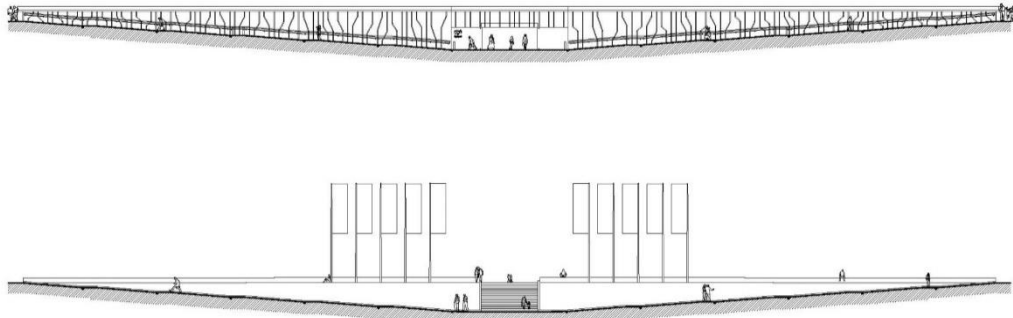


**Gambar 2. 9 Site plan Spikeri Square and Daugava Waterfront Promenade**  
(Sumber: Archdaily, 2015)

dengan kota bersejarah yang secara organik meningkatkan infrastruktur perkotaan bagi industri kreatif, layanan dan fasilitas kota. Proyek revitalisasi mencakup area alun-alun Spikeri untuk berbagai acara publik,

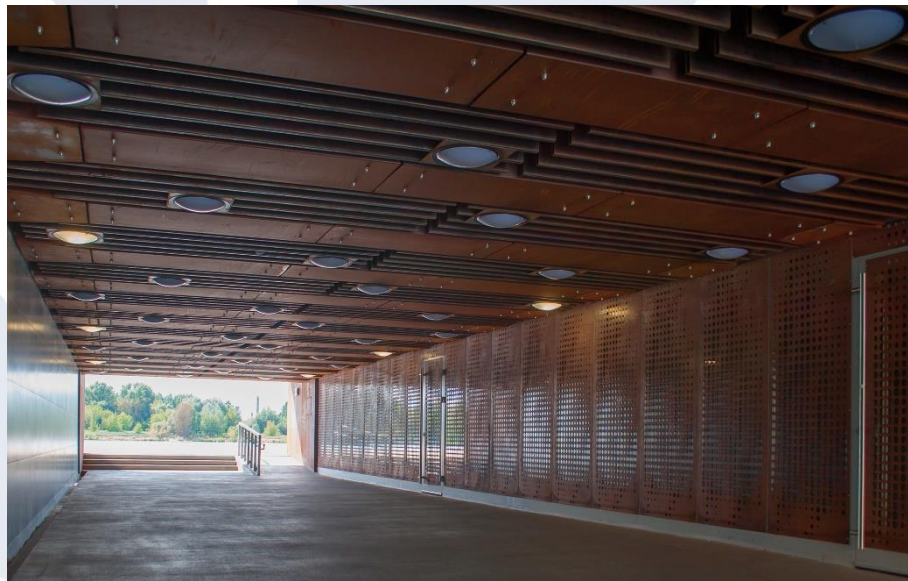
taman bermain, galeri seni, festival budaya dan pertunjukan akustik. Terdapat pula infrastruktur tepi sungai yang memfasilitasi drainase air hujan.

Sementara revitalisasi area promenade sepanjang 1,6 km di bibir



**Gambar 2. 10** Gambar elevasi *Pedestrian underpass Spikeri Square*

(Sumber: Archdaily, 2015)



**Gambar 2. 11** *Pedestrian underpass Spikeri Square*

(Sumber: Archdaily, 2015)

Sungai Daugava menawarkan kantong-kantong kegiatan baru berupa area wisata di pinggir dan atas sungai, jalur sepeda, dermaga dan taman *skateboard*. Lokasi yang membentang di sepanjang sungai juga menawarkan pemandangan menuju jembatan Riga dan bangunan-bangunan bersejarah lainnya. Seluruh kantong kegiatan yang tersedia

dengan *street furniture* dan infrastruktur baru yang akan meningkatkan kenyamanan pengunjung. Seluruh proyek revitalisasi ini menggunakan material dan teknik lokal.

### 2.7.3 *Chicago Riverwalk*



**Gambar 2. 12 *Chicago Riverwalk***

(Sumber: Archdaily, 2016)

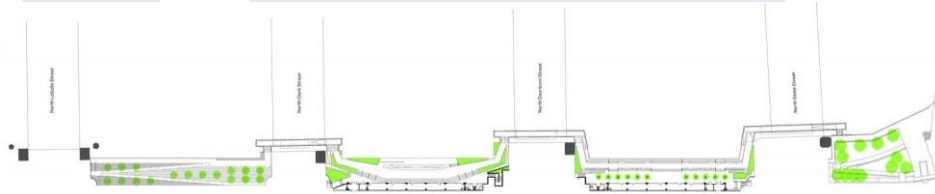
Chicago Riverwalk merupakan proyek pengembangan kawasan pinggir Sungai Chicago sebagai kawasan wisata. Sungai Chicago sebagai sungai dengan nilai sejarah tinggi telah mengalami banyak perubahan yang mencerminkan perkembangan kota Chicago dari dulu hingga sekarang. Salah satu perkembangan yang terlihat adalah peningkatan kualitas air sungai yang juga meningkatkan intensitas penggunaan rekreasi publik di sepanjang sungai, sehingga menuntut koneksi baru ke tepi sungai.



**Gambar 2. 13 Konsep tipologi *Chicago Riverwalk***

(Sumber: Archdaily, 2016)

Enam fase pembangunan linear sarana koneksi pejalan kaki di sepanjang sungai yang terdiri dari program ruang dan tipologi yang berbeda di tiap fasenya. Keenam fase tersebut terdiri dari marina plaza, cove, river theater, water plaza, jetty dan boardwalk.



**Gambar 2. 14 Denah *Chicago Riverwalk***

(Sumber: Archdaily, 2016)

Sebagai sistem jalur baru yang terhubung, desain *Chicago Riverwalk* menciptakan kontinuitas dan sekaligus ragam aktivitas bagi pengunjung. Program ruang dan bentuk yang berbeda di setiap ruang tipologis memungkinkan pengunjung merasakan pengalaman yang beragam di tiap titik. Di saat yang bersamaan, penggunaan material, bentuk, detail dan bahasa desain yang berulang memberikan koehsi visual di sepanjang proyek ini.

## 2.8 Kesimpulan dan Pembelajaran Studi Preseden

Berdasarkan studi pada tiga preseden, penulis belajar bahwa penting untuk penyesuaian dan respon konteks sekitar dalam merancang kawasan wisata di pinggir sungai. Kondisi alam eksisting yang menjadi nilai asli kawasan dapat dimanfaatkan sebagai potensi pengembangan rancangan. Ragam program ruang dan kantong kegiatan perlu diletakan dengan menyesuaikan kondisi sekitar agar menarik minat wisatawan untuk berkunjung dan berlama-lama di wilayah



rancangan. Keterhubungan tiap titik rancangan menjadi penting untuk membawa pengunjung merasakan pengalaman ruang yang beragam namun tetap berhubungan satu sama lain. Penggunaan material lokal tidak hanya menghasilkan rancangan yang berkelanjutan namun juga akan sangat menambah nilai sejarah dan budaya setempat. Hasil pembelajaran dari studi preseden di atas akan penulis terapkan pada rancangan kawasan wisata Kampung Lengkong Kiai.



**Torquebrada Promenade**  
Benalmádena, Spanyol  
Area 3480 m<sup>2</sup>  
Tahun 2019

Area rekreasi publik di pinggir laut yang memfasilitasi aktivitas menyendiri, bersantai dan berolahraga.



**Revitalization of Spikeri Square and Daugava Waterfront Promenade**  
Riga, Latvia  
Area 57582 m<sup>2</sup>  
Tahun 2013

Ruang publik di alun-alun kota sepanjang 1,6 km dengan nilai historis dan budaya yang tinggi



**Chicago Riverwalk**  
Chicago, US  
Area 1,25 km  
Tahun 2015

Sarana rekreasi publik yang terintegrasi dengan fungsi bangunan sepanjang pinggir sungai seperti museum, theater, restoran

#### Aktivitas



Berada di pinggir laut, terhubung dengan area bersantai dan olahraga yang menyatu dengan lanskap.

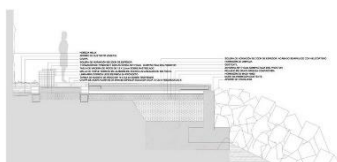


Terhubung langsung dengan plaza, memiliki fasilitas tempat duduk, area memancing, bersepeda, playground anak.

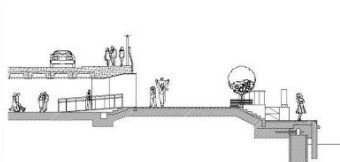


Terhubung langsung dengan plaza dan museum. Memiliki fasilitas tempat duduk, bersepeda, restoran, river theater, riverboat.

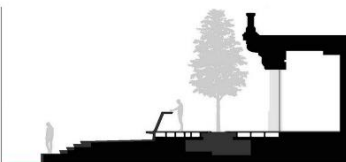
#### Aksesibilitas



Dapat diakses dengan berjalan kaki. Terdiri atas satu level elevasi promenade yang tidak dapat mengakses air karena keberadaan sistem naturalisasi berupa bebatuan. Jarak antara promenade dengan permukaan air cukup jauh



Dapat diakses dengan berjalan kaki dan bersepeda. Terdapat dua level elevasi. Promenade dapat mengakses laut. Jarak antara promenade dengan permukaan air cukup dekat.



Dapat diakses dengan berjalan kaki dan bersepeda. Terdapat dua level elevasi. Promenade dapat mengakses sungai. Jarak antara promenade dengan permukaan air cukup dekat.

**Gambar 2. 15 Perbandingan studi preseden berdasarkan aktivitas dan aksesibilitas**  
(Sumber: Penulis, 2022)