

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan dipaparkan serta diuraikan kajian-kajian teori yang berhubungan dengan judul penelitian yaitu “Prinsip Perancangan Kawasan Ekowisata Kampung Kramat Bogor dengan Konsep “*Recreational Waterfront*” ”.

2.1 Permukiman dan Kampung Kota

Menurut Ari dan Antariksa (2005), permukiman merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia karena dalam menjalankan aktifitasnya, manusia membutuhkan tempat bernaung dan melindungi dari berbagai macam bahaya seperti hujan, dan bahaya lain yang dapat muncul sewaktu-waktu. Sedangkan kawasan permukiman memiliki artian kawasan bagian dari lingkungan hidup di luar kawasan lindung, baik berupa kawasan perkotaan maupun perdesaan, yang berfungsi sebagai lingkungan tempat tinggal atau lingkungan hunian dan tempat kegiatan yang mendukung perikehidupan dan penghidupan. Perumahan dan kawasan permukiman adalah satu kesatuan sistem yang terdiri atas pembinaan maupun penyelenggaraan perumahan, penyelenggaraan kawasan permukiman, pemeliharaan dan perbaikan, pencegahan dan peningkatan kualitas terhadap perumahan kumuh dan permukiman kumuh, penyediaan tanah, pendanaan dan sistem pembiayaan, serta peran masyarakat (Undang-Undang No. 1 Tahun 2011).

Kebutuhan akan kawasan permukiman khususnya di perkotaan akan selalu meningkat seiring dengan bertambahnya pertumbuhan penduduk. Namun, ketersediaan lahan yang ada tetap sehingga tidak dapat memenuhi kebutuhan akan lahan permukiman dan berdampak pada timbulnya permukiman tak terencana yang disebut juga kampung.

Dalam kamus tata ruang, kampung kota adalah merupakan bagian dari kota, berupa kelompok perumahan, memiliki penduduk yang tinggi, kurang sarana dan prasarana, tidak terdapat luasan tertentu, dapat lebih besar dari satu kelurahan dan mengandung arti perumahan yang dibangun secara tidak formal. Kampung kota dapat dijelaskan sebagai sebuah perumahan atau pemukiman yang seperti kampung di pedesaan, tapi berada di perkotaan (Setiawan, 2010). Sebagian

kampung kota biasanya memiliki ciri kondisi fisik bangunan yang tidak teratur dan kumuh. Namun demikian kampung kota juga biasanya memiliki ciri khas tertentu berdasar sejarahnya masing-masing.

2.2 Permukiman Kumuh

Perkotaan merupakan wilayah yang menjadi pusat pertumbuhan berbagai macam jenis kegiatan dan permukiman yang penduduknya relatif besar. Pada awalnya kota hanya berupa permukiman dengan skala kecil, seiring dengan pertumbuhan jumlah penduduk, peningkatan sosial ekonomi, dan keterkaitan dengan kota-kota di sekitarnya. Sayangnya pertumbuhan yang ada tidak diimbangi dengan penyediaan sarana dan prasarana maupun pelayanan perkotaan sehingga muncullah masalah yaitu permukiman kumuh atau yang disebut *slum area*. Menurut UU No. 1 Tahun 2011, pemukiman kumuh adalah permukiman yang tidak layak huni karena ketidakteraturan bangunan, tingkat kepadatan bangunan yang tinggi, dan kualitas bangunan serta sarana dan prasarana yang tidak memenuhi syarat.

Menurut Eko Budihardjo (2006), permukiman kumuh merupakan keadaan lingkungan hunian dengan kualitas yang sangat tidak layak huni, dengan ciri-ciri antara lain kepadatan bangunan sangat tinggi dalam luasan yang terbatas, rawan penyakit sosial dan penyakit lingkungan, serta kualitas bangunan yang sangat rendah, tidak terlayannya prasarana lingkungan yang memadai dan membahayakan keberlangsungan kehidupan dan penghidupan penghuninya.

Adapun menurut Ditjen Bangda Kemendagri, karakteristik permukiman kumuh antara lain : sebagian besar penduduknya berpenghasilan dan berpendidikan rendah, serta memiliki sistem sosial yang rentan; sebagian besar penduduknya berusaha atau bekerja di sektor informal; lingkungan permukiman, rumah, fasilitas dan prasarananya di bawah standar minimal sebagai tempat bermukim, misalnya memiliki: kepadatan penduduk yang tinggi >200 jiwa/km²; kepadatan bangunan >110 bangunan/Ha; kondisi prasarana buruk (jalan, air bersih, sanitasi, drainase, dan persampahan); kondisi fasilitas lingkungan terbatas dan buruk, terbangun $<20\%$ dari luas persampahan; kondisi bangunan rumah tidak permanen dan tidak memenuhi syarat minimal untuk tempat tinggal; permukiman rawan terhadap banjir, kebakaran, penyakit dan keamanan serta kawasan

permukiman dapat atau berpotensi menimbulkan ancaman (fisik dan non fisik) bagi manusia dan lingkungannya.

2.2.1 Faktor-faktor yang Menyebabkan Terjadinya Permukiman Kumuh

Permukiman kumuh terjadi karena beberapa faktor pemicu, hal ini dijelaskan oleh beberapa ahli diantaranya sebagai berikut:

1. Doxiadis (1968) menyebutkan bahwa permukiman kumuh mengalami peningkatan karena dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu:
 - *Growth of density* (pertambahan penduduk), jika hal ini terjadi di sebuah kota maka akan menimbulkan masalah baru. Secara manusiawi setiap orang ingin memiliki dan dapat menempati rumah milik sendiri. Dengan demikian jumlah hunian yang ada di kawasan permukiman tersebut akan terus bertambah dan tentunya menyebabkan pertumbuhan perumahan permukiman. Namun tidak semua sesuai dengan ketentuan standar ketentuan permukiman, maka muncullah ketidakteraturan pola massa bangunan sehingga berkembang menjadi kawasan permukiman kumuh.
 - *Urbanization* (Urbanisasi)
Kaum urbanisasi yang bekerja di pusat kota ataupun masyarakat yang membuka usaha di pusat kota, tentu saja memiliki untuk tinggal di permukiman di sekitar pusat kota. Hal ini juga akan menyebabkan pertumbuhan perumahan permukiman di kawasan pusat kota.
2. Menurut Hari Srinivas (2003), kawasan kumuh dapat timbul karena beberapa faktor yang dapat dikelompokkan menjadi dua jenis yaitu:
 - a. Pertama, faktor internal yang meliputi faktor budaya, agama, tempat bekerja, tempat lahir, lama tinggal, investasi rumah, jenis bangunan rumah.
 - b. Kedua, faktor eksternal yang meliputi kepemilikan tanah, kebijakan pemerintah.

4. Sedangkan menurut Komarudin (1997), penyebab utama terjadinya lingkungan kumuh yaitu sebagai berikut:
 - Urbanisasi dan migrasi yang tinggi terutama bagi kelompok masyarakat, berpenghasilan rendah,
 - Sulit mencari pekerjaan,
 - Sulitnya mencicil atau menyewa rumah,
 - Kurang tegasnya pelaksanaan perundang-undangan,
 - Perbaikan lingkungan yang hanya dinikmati oleh para pemilik rumah serta
 - Disiplin warga yang rendah.
 - Kota sebagai pusat perdagangan yang menarik bagi para pengusaha,
 - Semakin sempitnya lahan permukiman dan tingginya harga tanah.

2.3 Upaya Peningkatan Kualitas Lingkungan Permukiman Kumuh

Upaya perbaikan lingkungan permukiman sebagai bentuk dari penanganan permukiman kumuh dilakukan pada lingkungan yang mengalami penurunan kualitas lingkungan dimana kondisi kehidupan dan penghidupan masyarakatnya di bawah standar layak, ketidakteraturan bangunan dengan kepadatan yang sangat tinggi, struktur bangunan sangat rendah, dan minimnya akses dalam mendapatkan sarana dan prasarana permukiman yang sesuai standar minimal, seperti adanya jaringan drainase, jaringan air bersih, pengelolaan persampahan dan sebagainya.

Program peningkatan kualitas lingkungan yang selama ini menjadi perhatian pemerintah adalah kawasan permukiman yang masuk kedalam kategori kawasan kumuh yang ditandai dengan kondisi prasarana dan sarana yang tidak memadai baik secara kualitas maupun kuantitas, kondisi sosial ekonomi masyarakat yang rendah, kondisi sosial budaya masyarakat yang umumnya juga rendah, dan kondisi lingkungan yang rawan bencana penyakit, dan keamanan (Dirjen Cipta Karya, 1999)

Perubahan tatanan fisik erat kaitannya dengan perubahan pola aktivitas. Tatanan fisik yang berbeda akan memicu perilaku yang berbeda karena hubungan timbal balik antara pola perilaku dengan lingkungan wilayah pada kawasan (Lang, 1994). Pada kasus perubahan tatanan fisik di perkotaan yang berpengaruh pada

pola perilaku masyarakat sekitar, pada dasarnya akan mengacu ke arah negatif seperti ketidakpedulian terhadap lingkungan sehingga menyebabkan permukiman menjadi kumuh dan tak terkelola dengan baik. Perlunya arahan dan penataan kawasan agar tidak terjadi ketimpangan maupun permasalahan permukiman kumuh. Berdasarkan UU No.1 Tahun 2011 tentang Perumahan dan Kawasan Permukiman, Pola penanganan permukiman kumuh yang dapat dilakukan antara lain:

1. Pencegahan

Melakukan pencegahan agar tidak terjadi pertumbuhan dan perkembangan akan perumahan kumuh dan permukiman kumuh baru yang terdiri dari:

- Ketidakteraturan dan kepadatan bangunan yang tinggi;
- Ketidaklengkapan prasarana, sarana, dan utilitas umum;
- Penurunan kualitas rumah, perumahan, dan permukiman, serta prasarana, sarana dan utilitas umum;
- Pembangunan rumah, perumahan, dan permukiman yang tidak sesuai dengan rencana tata ruang wilayah.

Pola penanganan pencegahan terdiri atas:

- Pengawasan dan pengendalian: Kesesuaian terhadap perizinan, standar teknis dan pemeriksaan sesuai dengan peraturan perundang-undangan
- Pemberdayaan masyarakat: Hal ini dilakukan terhadap pemangku kepentingan bidang perumahan, pelaksanaan melalui pendampingan dan pelayanan informasi

2. Peningkatan Kualitas

Peningkatan kualitas terhadap perumahan kumuh dan permukiman kumuh dilakukan dengan melakukan penetapan lokasi perumahan kumuh dan permukiman kumuh dengan pola-pola penanganan peningkatan kualitas yang terdiri dari:

- Pemugaran: perbaikan dan pembangunan kembali menjadi permukiman layak huni
- Peremajaan: mewujudkan kondisi rumah, perumahan, permukiman, maupun lingkungan hunian yang lebih baik guna melindungi keselamatan dan keamanan masyarakat sekitar. Dalam pola peremajaan suatu kawasan,

hal yang dilakukan terlebih dahulu yaitu dengan menyediakan tempat tinggal bagi masyarakat yang terkena dampak. Maka *output* dari peremajaan adalah menciptakan permukiman dan lingkungan yang lebih baik dari yang sebelumnya.

- Pemukiman kembali: Pemandangan masyarakat dari lokasi yang tidak mungkin dibangun kembali/tidak sesuai dengan rencana tata ruang dan/atau rawan bencana serta menimbulkan bahaya bagi barang ataupun manusia.

2.3.1 Peremajaan Permukiman Kumuh

Berdasarkan Peraturan Menteri Pekerjaan Umum No. 18 Tahun 2010 pasal 1 ayat 1 tentang Pedoman Revitalisasi Kawasan, revitalisasi adalah sebuah upaya untuk meningkatkan nilai suatu lahan atau kawasan melalui pembangunan kembali dalam suatu kawasan yang dapat meningkatkan fungsi dari kawasan sebelumnya. Revitalisasi dapat menjadi solusi tepat dalam mengatasi permasalahan lingkungan terutama lingkungan permukiman kumuh perkotaan yang tingkat urgensinya cukup tinggi karena dapat berdampak pada berbagai aspek perkotaan lainnya seperti perekonomian, keamanan, dan sosial di perkotaan. Peremajaan lingkungan kumuh menurut Poerbo (1995) ialah menyangkut kesiapan lingkungan sosial dan kelembagaan masyarakat, pemecahan masalah lingkungan kumuh harus didasarkan atas kondisi setempat yang spesifik dan pendekatan yang bersifat partisipatif. Dapat disimpulkan bahwa peremajaan permukiman kumuh merupakan salah satu jenis program guna meningkatkan kesejahteraan masyarakat berpenghasilan rendah dengan cara revitalisasi kawasan kumuh secara komprehensif dan berkelanjutan.

Peremajaan kota menjadi salah satu cara penanganan kawasan kumuh perkotaan, menurut Soefaat, dkk. (Direktorat Jendral Cipta Karya, 1996), peremajaan kota adalah kegiatan pembongkaran dan pembangunan kembali suatu kawasan bagian perkotaan dalam rangka meningkatkan manfaat lahan bagi masyarakat serta pemerintah kota. Peremajaan kawasan bertujuan untuk menciptakan kawasan yang baik, yang merupakan satu kesatuan sistem organisasi terpadu, baik yang bersifat sosial, visual, maupun fisik. Sedangkan berdasarkan

lingkup usaha peremajaan kota menurut Djoko Sujarto (2002: 5) dapat terdiri atas kegiatan sebagai berikut:

1. *Urban Renewal*, yaitu rehabilitasi atau peningkatan kualitas kawasan sedemikian sehingga satu atau beberapa macam pola penggunaan lahan akan menjadi lebih efektif, efisien dan lebih baik dari segi estetika dan ekologis lingkungannya dengan tanpa mengubah fungsi kegiatan serta pola penggunaan lahannya.
2. *Urban Redevelopment*, yaitu perubahan fungsi atau kegiatan dari penggunaan lahan lama menjadi pola penggunaan lahan yang baru.

Dari beberapa pengertian yang sudah dipaparkan tersebut mengenai peremajaan permukiman kumuh, maka dapat disimpulkan bahwa permukiman kumuh adalah segala bentuk usaha dan upaya kegiatan pembangunan yang menyeluruh dilakukan secara terencana dalam rangka memperbaiki ataupun memperbaharui kawasan terbangun di suatu kota yang sudah berkurang kualitasnya agar dapat meningkat lagi sesuai dengan fungsi dan perkembangan kota yang berkelanjutan.

2.4 Peningkatan Daya Saing Permukiman

Setiap wilayah memiliki potensi dan kekurangannya masing-masing dalam segi lingkungannya maupun masyarakat (sosialnya). Dalam mengelola potensi yang ada pada setiap wilayah diperlukan kerjasama yang baik antar *stakeholder* terkait secara menyeluruh dan terencana. Hal ini dilakukan guna meningkatkan daya saing yang ada pada suatu wilayah. Daya saing wilayah menunjukkan kemampuan suatu wilayah dalam menciptakan nilai tambah untuk mencapai kesejahteraan yang tinggi dan berkelanjutan dengan tetap terbuka pada persaingan domestik maupun internasional. Tingkat daya saing (*competitiveness*) menjadi salah satu indikator dalam konsep kota berkelanjutan. Tingkat daya saing akan berpengaruh pada tingkat kesejahteraan masyarakat yang menempati suatu wilayah tersebut. Apabila potensi yang ada di suatu wilayah dapat dikelola dengan baik maka tingkat daya saing akan tinggi dan tentunya kesejahteraan masyarakatnya juga tinggi.

2.4.1 Kampung Wisata

Desa wisata atau disebut juga kampung wisata merupakan salah satu bentuk implementasi dari upaya daya saing permukiman, bentuk integrasi antara atraksi, akomodasi, dan fasilitas pendukung yang disajikan dalam suatu struktur kehidupan masyarakat yang menyatu dengan tata cara dan tradisi yang berlaku. Suatu desa wisata memiliki daya tarik yang khas (dapat berupa keunikan fisik lingkungan alam perdesaan, maupun kehidupan sosial budaya masyarakatnya) yang dikemas secara alami dan menarik sehingga daya tarik perdesaan dapat menggerakkan kunjungan wisatawan ke desa tersebut (Kementrian Kebudayaan dan Pariwisata, 2011: 1).

Secara lebih komprehensif desa wisata diartikan sebagai suatu wilayah pedesaan yang menawarkan keseluruhan suasana yang mencerminkan keaslian desa, baik dari segi kehidupan sosial budaya, adat istiadat, aktifitas keseharian, arsitektur bangunan, dan struktur tata ruang desa, serta potensi yang mampu dikembangkan sebagai daya tarik wisata, misalnya: atraksi, makanan dan minuman, cinderamata, penginapan, dan kebutuhan wisata lainnya (Chafid Fandeli, 2002).

Kampung wisata dalam arti sederhana disimpulkan memiliki artian yaitu salah satu bentuk konsep pengembangan kampung dalam meningkatkan pemberdayaan masyarakat setempat, peningkatan kualitas lingkungan kampung, pembangunan dan pengembangan sarana prasarana kampung, peningkatan nilai mutu hasil produk kampung, dan pembinaan kelompok pengusaha setempat.

2.4.1.1 Komponen Kampung Wisata

Menurut Cooper dkk (1995: 81), bahwa terdapat komponen 4A potensi dalam mengembangkan kepariwisataan yang harus dimiliki sebuah kampung agar dapat dikatakan sebagai kampung wisata yaitu sebagai berikut:

- a. *Attraction* atau atraksi merupakan elemen-elemen di dalam suatu atraksi wisata yang secara luas menentukan pilihan konsumen dan mempengaruhi calon-calon wisatawan untuk berkunjung diantaranya dapat berupa atraksi

wisata alam, atraksi wisata buatan manusia, atraksi wisata tiruan atau replika, atraksi wisata budaya, atraksi wisata sosial, dan acara spesial.

- b. *Accessibility* (aksesibilitas) yaitu keseluruhan sistem transportasi guna menjangkau dari dan ke destinasi wisata yang mencakup rute atau jalur, terminal, dan kendaraan;
- c. *Amenities* atau fasilitas merupakan sebuah kampung wisata harus memiliki fasilitas (segala macam sarana dan prasarana) pendukung selama pengunjung berada di wilayah kampung wisata. Kampung wisata harus memiliki suasana yang nyaman baik dari kondisi alam maupun dari masyarakat setempat. Beragam fasilitas yang asda digunakan untuk memenuhi kebutuhan akomodasi, penyediaan makanan dan minuman, tempat perbelanjaan, tempat hiburan rekreasi, dan fasilitas yang menunjang lainnya seperti atm *centre*, balai kesehatan, toilet umum, dan pos keamanan.
- d. *Ancillary services* merupakan komponen wisata yang berupa dukungan dari organisasi, komunitas, kelompok atau pengelola destinasi wisata, maupun pemerintah untuk menyelenggarakan kegiatan wisata. Komponen ini merupakan salah satu komponen terpenting berlangsungnya kegiatan wisata dalam penyelenggaraan kampung wisata seperti pengelolaan dan promosinya.

Komponen pengembangan pariwisata juga dijelaskan oleh Buhalis (2000: 97) namun terdapat sedikit perbedaan yaitu terdapat 6A komponen produk wisata. Berikut penjelasan ke enam kategori komponen produk wisata, yaitu:

1. *Attraction*

Attraction atau daya tarik yaitu komponen utama pada sebuah destinasi wisata yang dapat menjadi alasan wisatawan untuk berkunjung. Atraksi atau daya tarik wisata berkaitan dengan sesuatu yang bisa dilihat (*what to see*) dan dilakukan (*what to do*) oleh wisatawan di sebuah destinasi wisata (Karyono, 1997). Menurut Suwena (2010), atraksi wisata terbagi menjadi tiga, yaitu; (1) atraksi wisata alam seperti gunung, danau, sungai, perbukitan, perkebunan, dan pantai (2) atraksi wisata budaya seperti seni dan kerajinan tangan, masakan tradisional yang khas, kearifan lokal masyarakat, arsitektur rumah tradisional, dan situs arkeologi, (3) atraksi buatan manusia seperti museum, seni budaya, taman

rekreasi, wisata petualangan, wisata olahraga, berbelanja, pameran, taman bermain, festival dan konferensi.

2. *Amenities* (fasilitas)

Amenities merupakan berbagai fasilitas yang dibutuhkan oleh wisatawan untuk menunjang kegiatan wisata. Fasilitas dapat berupa sarana dan prasarana yaitu toko makanan dan minuman, toilet umum, akomodasi atau tempat penginapan, ruang parkir, tempat perbelanjaan, maupun tempat hiburan.

3. *Ancillary Service*

Ancillary Service atau pelayanan tambahan merupakan fasilitas atau layanan tambahan yang mencakup adanya organisasi atau lembaga pengelola beserta peran masyarakat yang bertugas untuk memfasilitasi, mengkoordinir semua aktivitas kegiatan, dan menunjang pengembangan dari suatu destinasi wisata, adanya pembangunan fisik (pelayanan medis, keamanan, jalan raya, rel kereta, air minum, listrik, telepon, dan lain-lain), pemasaran destinasi wisata (*Tourist Information Services*, *Travel Agent* dan *stakeholder* yang berperan dalam kepariwisataan), dan peraturan perundangan terkait. Sebuah destinasi wisata yang memiliki aksesibilitas, daya tarik, dan *amenities* yang baik jika tidak dikelola dengan baik maka kemungkinan besar akan kacau dan terbengkalai. Untuk itu diperlukan organisasi pengelola destinasi wisata yang memiliki hubungan antar *stakeholder* terkait yang terpadu.

4. *Activities* (aktivitas)

Hal ini memiliki artian yaitu semua aktivitas yang tersedia di destinasi wisata dan yang dapat wisatawan lakukan selama kunjungan berlangsung. Aktivitas memiliki hubungan yaitu adanya kegiatan dapat memberikan kesan pengalaman tersendiri bagi wisatawan setelah berkunjung ke destinasi wisata. Pada suatu destinasi wisata, jenis aktivitas yang dilakukan juga memiliki hubungan dengan karakteristik kampung atau tempat tersebut. Misalnya aktivitas yang umumnya dilakukan di kampung wisata akan mengikuti kegiatan atau aktivitas yang sering atau dilakukan sehari-hari di kampung wisata.

5. *Accessibility* (aksesibilitas)

Accessibility atau aksesibilitas merupakan sarana dan infrastruktur yang memudahkan pengunjung untuk melakukan pergerakan dari satu tempat ke tempat

lainnya, dengan kata lain sebuah kampung wisata harus memiliki akses yang mudah dijangkau oleh pengunjung dan destinasi wisata lainnya. Aksesibilitas ini seperti adanya akses jalan yang baik harus diiringi dengan ketersediaan sarana transportasi dan kemudahan sarana informasi.

6. *Available Package* (paket-paket yang tersedia)

Komponen wisata ini berupa paket-paket wisata yang telah dibuat oleh *travel agent* atau jasa-jasa lainnya. Paket wisata nantinya akan dipublikasikan secara *online*, brosur, pamphlet, ataupun media lainnya agar dapat maksimal dalam menjangkau calon wisatawan untuk tertarik berkunjung ke destinasi wisata yang ada. Adanya publikasi paket-paket yang tersedia ini secara *online* juga dapat memudahkan dan efektif untuk para wisatawan mengetahui informasi yang ada.

Selaras dengan teori yang dijelaskan oleh Cooper dkk (1995: 81) dan Buhalis (2000: 98), Direktorat Jendral Pariwisata Republik Indonesia juga menyebutkan komponen dalam mengembangkan produk wisata yaitu sebagai berikut:

A. *Attractions* (daya tarik):

1. *Site Attractions* merupakan tempat-tempat yang memiliki kekentalan sejarah, tempat dengan wisata alam yang indah dan iklim yang baik.
2. *Event Attractions* merupakan kejadian atau peristiwa misalnya kongres, pameran, atau peristiwa lainnya.

B. *Amenities* (fasilitas), terdapatnya fasilitas yaitu tempat penginapan, restoran, transportasi lokal yang memungkinkan wisatawan berpergian, alat-alat komunikasi.

C. Aksesibilitas adalah adanya akses dari luar menuju destinasi wisata ataupun dari dalam destinasi wisata ke luar kawasan wisata.

D. *Tourist organization* atau lembaga untuk menyusun kerangka pengembangan pariwisata, mengatur industri pariwisata dan mempromosikan daerah sehingga dikenal banyak orang.

2.4.1.2 Pengembangan Kawasan Kampung Wisata

Strategi adalah rencana yang disatukan, luas dan berintegrasi yang menghubungkan keunggulan strategis perusahaan dengan tantangan lingkungan, yang dirancang untuk memastikan bahwa tujuan utama dari perusahaan dapat

dicapai melalui pelaksanaan yang tepat oleh organisasi. (Glueck dan Jauch, 1989). Dalam melakukan pengembangan kawasan kampung wisata diperlukan strategi yang tepat dalam pengembangannya. Pengembangan kampung wisata merupakan salah satu pendekatan dalam pembangunan perdesaan yang berkelanjutan dalam bidang pariwisata. Mengacu pada konsep pengembangan desa wisata dari Departemen Kebudayaan dan Pariwisata (2001), maka pola pengembangan desa wisata diharapkan memuat prinsip-prinsip sebagai berikut:

- a) tidak bertentangan dengan adat istiadat atau budaya masyarakat;
- b) pembangunan fisik untuk meningkatkan kualitas lingkungan desa;
- c) memperhatikan unsur kelokalan dan keaslian;
- d) memberdayakan masyarakat desa wisata;
- e) memperhatikan daya dukung dan berwawasan lingkungan.

Dalam rangka mengembangkan sebuah destinasi pariwisata, seorang perencana (*tourism planner*) paling tidak harus memperhatikan dua lingkup pengembangan yang saling melengkapi, yaitu lingkup pengembangan spasial dan tingkatan pengembangan dari destinasi tersebut. Lingkup pengembangan spasial adalah keharusan untuk memahami dan memperhatikan latar belakang kontekstual atau lingkungan makro dari destinasi yang akan dikembangkan. Sedangkan tingkatan pengembangan destinasi yang dimaksud adalah cara pandang atau *perspective* perencanaan pengembangan destinasi yang harus berpandangan secara *holistic* dan menyeluruh (Sunaryo, 2013). Dalam hal ini pengembangan dalam penataan kawasan kampung wisata perlu mempertimbangkan komponen-komponen dalam perancangan kota. Menurut Shirvani (1985), *urban design* merupakan bagian dari proses perencanaan yang berhubungan dengan kualitas lingkungan fisik kota. Dalam bukunya "*The Urban Design Process*", Shirvani menjelaskan bahwa terdapat 8 elemen yang harus diperhatikan dalam setiap perancangan kota agar nantinya kota memiliki karakteristik yang jelas. 8 elemen tersebut yaitu tata guna lahan (*land use*), bentuk dan massa bangunan (*building form and massing*), sirkulasi dan ruang parkir (*circulation and parking*), ruang terbuka (*open space*), jalur pejalan kaki (*pedestrian ways*), aktivitas pendukung (*activity support*), penandaan (*signage*), dan konservasi dan preservasi (*conservation and preservation*).

Fokus terhadap penelitian ini, maka dari 8 elemen atau komponen penataan ini akan digunakan beberapa komponen yang dianggap sebagai komponen yang perlu dilakukan pengaturan, diarahkan, dan dikombinasikan dengan komponen 4A untuk kampung wisata yang sebelumnya telah dijelaskan. Berikut penjelasan mengenai 8 elemen perancangan kota:

1. Tata Guna Lahan (*land use*)

Tata guna lahan merupakan pengaturan penggunaan lahan untuk menentukan pilihan yang terbaik dalam mengalokasikan fungsi tertentu, sehingga dapat memberikan gambaran keseluruhan bagaimana daerah-daerah pada suatu kawasan tersebut seharusnya berfungsi. Kebijakan tata guna lahan mempertimbangkan beberapa hal seperti tipe penggunaan lahan yang diizinkan, hubungan fungsional yang terjadi antara area yang berbeda, jumlah maksimum *floor area* yang dapat ditampung dalam suatu area tata guna lahan, skala pembangunan baru, tipe intensif pembangunan yang sesuai untuk dikembangkan pada area dengan karakteristik tertentu. Sedangkan dalam perencanaan tata guna lahan perlu memperhatikan hal-hal yaitu fungsi yang diizinkan, ketertarikan antar fungsi, daya tampung, dan pengembangan kawasan.

2. Bentuk dan Massa Bangunan (*building form and massing*)

Building form and massing adalah bagaimana bentuk dan massa-massa bangunan yang ada dapat membentuk suatu kota serta bagaimana hubungan antar massa yang ada. *Building form and massing* dapat meliputi kualitas yang berkaitan dengan penampilan bangunan seperti ketinggian bangunan, kepejalan bangunan, Koefisien Lantai Bangunan (KLB), Koefisien Dasar Bangunan (KDB), Garis Sempadan Bangunan (GSB), langgam, skala, material, dan warna

3. Sirkulasi dan Ruang Parkir (*circulation and parking*)

Salah satu pembentuk struktur lingkungan perkotaan yang harus diperhatikan karena dapat mengontrol aktivitas kawasan yaitu penataan sirkulasi dan parkir. Sirkulasi merupakan sebuah elemen perancangan kota yang secara langsung dapat membentuk dan mengontrol pola kegiatan kota, sebagaimana halnya dengan keberadaan sistem transportasi dari jalan

publik, *pedestrian way*, dan tempat-tempat transit yang saling berhubungan akan membentuk pergerakan (suatu kegiatan). Sedangkan ruang parkir merupakan elemen yang dapat berdampak langsung pada suatu lingkungan yaitu pada kegiatan komersial di daerah perkotaan dan mempunyai pengaruh visual pada beberapa daerah perkotaan.

4. Ruang terbuka (*open space*)

Ruang terbuka merupakan elemen yang sangat penting dalam perancangan kota demi tercapainya kenyamanan bagi pengguna ruang. Desain ruang terbuka harus dipertimbangkan secara komprehensif terhadap bagian dari perancangan kota. Ruang terbuka mencakup aspek lansekap seperti elemen keras (*hardscape* yang mencakup: jalan, trotoar dsb) serta elemen lunak (*softscape*) berupa taman dan ruang rekreasi di kawasan kota. Penataan sistem ruang terbuka diatur melalui pendekatan desain tata hijau yang membentuk karakter lingkungan serta memiliki peran penting baik secara ekologis, rekreatif dan estetis bagi lingkungan sekitarnya, dan memiliki karakter terbuka sehingga mudah diakses sebesar-besarnya oleh publik. Ruang terbuka juga mempengaruhi bentuk visual kota menjadi lebih nyaman dan indah jika direncanakan dengan baik dengan memperhatikan komponen perencanaan yang berkaitan.

5. Jalur Pejalan Kaki (*pedestrian ways*)

Jalur pejalan kaki merupakan ruang pelayanan yang ditujukan untuk aktivitas pejalan kaki dalam melakukan kegiatan, sehingga terjadinya interaksi sosial masyarakat di sana. Jalur pejalan kaki harus diperhatikan kondisinya agar ketika pejalan kaki menggunakannya dapat merasa aman dan nyaman. *Pedestrian ways* yang ada harus dapat menopang keterhubungan antar elemen perancangan kota yang lain, sangat berkaitan dan berpengaruh dengan lingkungan terbangun dan pola aktivitas sesuai dengan perubahan fisik kota.

6. Aktivitas pendukung (*activity support*)

Aktivitas pendukung dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang mendukung atau menyokong sesuatu yang lainnya, elemen yang mendukung suatu kegiatan. Keterkaitannya dengan perancangan kota yaitu

pendukung kegiatan berarti suatu elemen kota yang mendukung dua atau lebih pusat kegiatan umum yang berada dikawasan pusat kota yang mempunyai konsentrasi pelayanan yang cukup besar.

7. Penandaan (*signage*)

Penandaan dapat berupa informasi dalam bentuk tulisan, gambar, lambang ataupun umbul-umbul. Contoh penandaan seperti petunjuk arah jalan, rambu lalu lintas, media iklan, dan berbagai bentuk penandaan lain. Fungsi penandaan yaitu sebagai sarana penginformasian dan iklan, pengidentifikasian bangunan dengan pemberian label bangunan, pemberitahuan kepada pengendara untuk mempermudah pengambilan keputusan seperti adanya jalan buntu di suatu kawasan, penginstruksian seperti polisi tidur agar pengendara berhati-hati di kawasan tersebut, serta pengaturan sirkulasi untuk mengurangi kemacetan. Peletakan lokasi penandaan dan penataan penandaan perlu dipertimbangkan perencanaannya. Adapun kriteria penataan penandaan yaitu wujud visual sebagai elemen dekoratif di suatu tempat, menempel pada bangunan atau berdiri sendiri, pemasangan secara permanen/temporal (waktu), pertimbangan terhadap aturan dan standar di suatu kawasan, penerangan yang menarik dan komunikatif, ketahanan bahan penanda terhadap iklim dan cuaca, kemudahan dan kejelasan untuk dibaca, dan pertimbangan penentuan lokasi apakah ditujukan untuk *pedestrian* atau pengendara.

8. Konservasi dan preservasi (*conservation and preservation*).

Dalam hal ini konservasi dan preservasi yang dimaksudkan adalah strategi yang digunakan untuk melakukan perlindungan terhadap lingkungan tempat tinggal (permukiman) dan ruang public yang ada dan mempunyai ciri khas, contohnya yaitu perlindungan terhadap bangunan bersejarah, bangunan kuno, dan bangunan yang dianggap memiliki nilai tinggi.

2.4.2 Ekowisata

Menurut Suprayitno (2008), ekowisata merupakan suatu model alam yang dapat diandalkan dari industri perjalanan di daerah yang tidak tercemar atau biasanya mengawasi daerah yang sepenuhnya bertujuan untuk menghargai keindahan alam dengan memasukkan komponen pengajaran dan dukungan untuk

upaya pelestarian dan memperluas pembayaran uang dari daerah setempat. Definisi lain dari ekowisata menurut Suksma (2009) adalah aktivitas pariwisata yang bertanggung jawab secara lingkungan dan alam, menaruh donasi yang positif terhadap perlindungan lingkungan & memperhatikan kesejahteraan rakyat lokal. Ekowisata juga merupakan salah satu aspek yang sangat berkaitan dengan lingkungan, perkembangan diperlukan guna melestarikan asal daya alam dan lingkungan. Sedangkan menurut TIES atau *The International Ecotourism Society* (2005), ekowisata merupakan perjalanan wisata ke kawasan alam dalam rangka konversi atau menyelamatkan lingkungan dan memberikan penghidupan bagi masyarakat lokal.

Dari penjelasan yang telah dijelaskan tersebut, beberapa definisi mengenai ekowisata dapat disimpulkan yaitu pengembangan wisata dengan mengutamakan fokus pelestarian alam atau kegiatan pariwisata yang berbasis lingkungan. Pada dasarnya ekowisata harus tetap mengutamakan manfaat bagi masyarakat lokal baik dari segi ekonomi bahkan kesejahteraan masyarakatnya. Pada umumnya ekowisata bergantung pada lima langkah signifikan meliputi:

- a) Mampu memberikan apresiasi terhadap setiap wisatawan yang mengunjungi dan mengerjakan pemahaman pelatihan atau instruksi iklim di setiap kawasan ekowisata kepada tamu.
- b) Kehadiran ekowisata diperlukan untuk mengurangi konsekuensi yang merugikan iklim industri perjalanan karena semuanya dijaga dan diawasi.
- c) Dalam penyelenggaraannya harus mengikutsertakan kerjasama daerah setempat.
- d) Secara ekonomi siap memberikan keuntungan bagi daerah setempat sekitar kawasan ekowisata.
- e) Tidak berhenti dan siap untuk melanjutkan.

2.5 Kawasan Tepi Air (*waterfront*)

2.5.1 Pengertian *Waterfront*

Menurut Carr (1992) kawasan tepi air adalah area yang di batasi oleh air dari komunitasnya yang dalam pengembangannya mampu memasukkan nilai manusia, yaitu kebutuhan akan ruang dan nilai alami. Sedangkan menurut Ann Breen dan Dicky Rigby (1994), *Waterfront* adalah kawasan yang terletak

berbatasan dan berhadapan dengan laut, sungai, danau, dan yang sejenisnya. Sedangkan berdasarkan Penyusunan RTBL DPU, pengertian kawasan tepi air apabila dihubungkan dengan pembangunan kota memiliki artian bahwa area yang dibatasi oleh air dari komunitasnya yang dalam pengembangannya mampu memasukkan nilai manusia yaitu melihat kebutuhan manusia akan ruang-ruang publik dan nilai alami.

Menurut Wrenn (1983) *Waterfront Development* merupakan konsep pengembangan daerah tepian air seperti sungai, danau maupun pantai. Dalam Bahasa Indonesia secara harfiah "*waterfront*" memiliki arti yaitu daerah tepi laut, bagian kota yang berbatasan dengan air, daerah pelabuhan. Sedangkan, *urban waterfront* mempunyai arti suatu lingkungan perkotaan yang berada di tepi atau dekat wilayah perairan, misalnya lokasi di area pelabuhan besar di kota metropolitan.

2.5.2 Jenis-jenis *Waterfront*

Waterfront dapat dibedakan menjadi 3 jenis jika dilihat dari tipe proyeknya, yaitu:

1. Konservasi (*conservation*) adalah pengembangan *waterfront* kawasan tua yang masih memiliki potensi yang dapat dikembangkan secara maksimal dengan tujuan untuk menjaganya agar tetap dinikmati masyarakat.
2. Pembangunan kembali (*redevelopment*) adalah segala jenis kegiatan ataupun upaya dalam menghidupkan kembali fungsi-fungsi *waterfront* lama yang sampai saat ini masih digunakan untuk kepentingan masyarakat dengan mengubah atau membangun kembali fasilitas-fasilitas yang ada.
3. Pengembangan (*development*) adalah usaha menciptakan *waterfront* dengan menilik kebutuhan ruang yang ada saat ini guna mempertimbangkan dan merencanakan pemenuhan kebutuhan kota saat ini dan masa depan yang berkelanjutan.

Berdasarkan definisi serta jenis *waterfront* berdasarkan tipe proyeknya yang mengacu pada penelitian ini maka didapatkan gambaran mengenai konsep pada *waterfront development*, yaitu suatu konsep pengembangan tepi air baik fisik dan non fisik dalam upaya menciptakan suatu kawasan *waterfront* yang memenuhi kebutuhan masyarakat serta kota saat ini dan masa depan.

2.5.3 Tipe Waterfront

Menurut Breen dan Rigby (1994) *waterfront* dibagi menjadi dua kategori tipe yaitu tipe *waterfront* berdasarkan pertemuan dengan badan air dan jika dilihat dari tipe aktivitas pengembangannya. Berikut merupakan tipe *waterfront* berdasarkan pertemuan dengan badan air yaitu:

1. *Waterfront* Tepian Sungai
2. *Waterfront* Tepian Laut
3. *Waterfront* Tepian Danau

Sedangkan menurut aktivitas pengembangannya *waterfront* dibagi menjadi 8 jenis, yaitu:

1. *Mixed-used waterfront* merupakan *waterfront* yang merupakan gabungan dari beberapa aspek seperti perumahan, pasar, perkantoran, rumah sakit, *retail*, dan tempat-tempat kebudayaan.
2. *The Historic Waterfront* merupakan *waterfront* dengan basis bahari yang mengadaptasi ulang dengan lingkungan, salah satu bagian dari pengembangan ini contohnya adalah preservasi mercusuar.
3. *The Cultural Waterfront* merupakan tipe pengembangan dengan potensi alam contohnya untuk kegiatan penelitian, budaya dan konservasi. Dengan menggabungkan pelestarian keberadaan budaya masyarakat yang peduli akan lingkungan dengan mempertahankan atau menjaga keutuhan fisik dan nonfisik dari lingkungan terkait.
4. *The Residential Waterfront* merupakan bangunan perumahan, *resort*, apartemen yang berada di area pinggir perairan.
5. Kawasan Wisata/Rekreasi (*Recreational Waterfront*) merupakan seluruh area *waterfront* yang terdapat sarana-sarana dan prasarana untuk kegiatan rekreasi seperti pedestrian, air mancur, taman, dan fasilitas wisata air.
6. *Waterfront Plans* merupakan area perairan yang digunakan untuk mewadahi sebuah aktifitas.
7. *The Working Waterfronts* merupakan area *waterfront* dengan instalasi komersil seperti pemancingan, perbaikan kapal, dan segala kebutuhan-kebutuhan pelabuhan.

8. *The Environmental Waterfront* merupakan area tepi pantai yang digunakan untuk menjaga stabilitas keberlangsungan fisik yang mempengaruhi lingkungan perairan yang ada.

Pada penelitian ini tipe *waterfront* yang akan dikembangkan jika dilihat dari tipe *waterfront* berdasarkan pertemuan dengan badan air berarti tipe area *waterfront* tepian sungai hal ini dikarenakan kawasan Kampung Kramat berada di tepian Sungai Cipakancilan yang memerlukan pengembangan yang bersifat khusus. Sedangkan jika ditinjau dari tipe *waterfront* berdasarkan aktivitas pengembangannya, penelitian ini akan menerapkan konsep *recreational waterfront* dengan juga mempertimbangkan tipe *environmental waterfront* dan *residential waterfront*. Latar belakang pertimbangan ketiga tipe tersebut adalah karena fungsi kawasan sekitar area Sungai Cipakancilan adalah ruang terbuka hijau dan permukiman Kampung Kramat.

2.5.4 Prinsip Pengembangan Waterfront City

Menurut L. Azeo Torre (dalam M. Ridwan, 2010) dijelaskan pada bukunya *Waterfront Development* prinsip yang dikembangkan dalam pengembangan kawasan tepi air yang diungkapkan oleh pada dasarnya terdiri atas empat pokok yaitu konsep, aktivitas, tema dan fungsi yang dikembangkan. Berikut gambaran prinsip yang digunakan dalam pengembangan kawasan kawasan tepi air adalah:

1. Adanya kerjasama berbagai pihak dalam pengembangan kawasan tepi air sebagai suatu daya tarik bagi pengunjung.
2. Pengembangan konsep tepi air melalui potensi yang ada pada kawasan sebagai suatu daya tarik bagi pengunjung untuk datang ke kawasan tersebut.
3. Pengembangan aktivitas di kawasan tepi air dan menikmati aktivitas di sekitar pelabuhan sebagai sebuah potensi untuk memberikan pengalaman yang berharga bagi pengunjung seperti makan malam, berbelanja dll.
4. Pengembangan tema pada pintu masuk dari sungai, danau menjadi pengembangan aktivitas utama di kawasan tepi air.

2.5.5 Teori Pengembangan Kawasan Tepi Air (Waterfront Development)

Dalam merencanakan kawasan tepi air dilakukan pengembangan *waterfront* yang memiliki artian segala proses dalam penataan fisik maupun nonfisik kawasan tepi air yang merupakan salah satu upaya pengembangan wilayah perkotaan khususnya yang berada di kawasan tepi air mencerminkan wajah kota yang menunjukkan kebaikan citra kota. Seperti pembangunan lainnya, proyek pengembangan *waterfront* muncul isu terkait kerusakan lingkungan. Menurut Intan Dwi (2017) banyak desain yang digunakan hanya untuk memenuhi kebutuhan manusia dan menyebabkan kerusakan pada lingkungan. Sehingga muncul banyak desain yang tidak berkelanjutan dan akhirnya menyebabkan kerusakan pada lingkungan. Menyadari kerusakan yang terjadi di sekitar manusia, banyak desainer mengeluarkan konsep seperti desain ekologis untuk menggambarkan desain dengan alam sebagai unsur utamanya. Konsep desain berbasis ekologis merupakan sebuah model untuk keberlanjutan. Pengembangan *waterfront* berbasis desain ekologis dirasa tepat untuk pembangunan kota yang berkelanjutan dalam memecahkan masalah kerusakan lingkungan.

2.6 Konsep Tempat (*Place*) di Kawasan Tepi Air

Pengertian tempat adalah suatu ruang yang dapat ditinggali untuk melakukan aktivitas di dalamnya. Sedangkan ruang menurut kamus penataan ruang adalah wadah yang meliputi ruang darat, ruang laut, dan ruang udara, termasuk ruang di dalam bumi sebagai satu kesatuan wilayah, tempat manusia dan makhluk lain hidup, melakukan kegiatan, dan memelihara kelangsungan hidupnya. Setiap tempat yang meliputi ruang daratan maupun kawasan tepi air memiliki konsep penerapan yang perlu diperhatikan. Dalam hal ini kawasan tepi air adalah area yang di batasi oleh air dari komunitasnya yang dalam pengembangannya mampu memasukkan nilai manusia, yaitu kebutuhan akan ruang dan nilai alami (Carr, 1992). Adapun kawasan tepi air di suatu kawasan perlu direncanakan penataannya karena akan menyangkut kehidupan masyarakat yang tinggal di sekitarnya untuk itu berikut pertimbangan yang mendasari kawasan tepi air dijadikan tempat (*place*) yang bermanfaat bagi sebuah kota, seperti pengembangan potensi tempat (*place*) untuk citra kota, ruang terbuka

(dalam hal ini kawasan tepi air) sebagai tempat (*place*), dan potensi kawasan tepi air sebagai ruang terbuka.

2.6.1 Pengembangan Potensi Tempat (*Place*) Untuk Citra Kota

Ruang secara umum selalu berkaitan dengan pemahaman adanya manusia, kegiatan/aktivitas, dan tempat. Selaras dengan makna tersebut, ruang kota juga biasa disebut sebagai *urban space*. Ruang kota merupakan tempat aktivitas manusia (warga kotanya), seharusnya tidak hanya sekedar menjadi ruang (*space*) tetapi menjadi tempat (*place*) karena telah memiliki makna dan identitas. Menurut Zahnd (1999) *place* adalah dimensi kota yang bersifat sosio-spatial, karena makna tidak ada untuk ruang itu sendiri melainkan justru bagi orang yang tinggal di dalamnya.

Sebuah tempat yang berada di ruang kota memiliki karakter dan identitasnya masing-masing dan dapat menjadi ciri khas tersendiri baik segi lingkungan fisik, sosial masyarakatnya maupun aspek lainnya. Ciri khas pada sebuah kota inilah yang dapat dikembangkan menjadi potensi kuat dalam sebuah ruang kota. Menurut Lynch (1960) identitas diperlukan bagi seseorang untuk membentuk kepekaannya terhadap suatu tempat, dan bentuk paling sederhana dari “kepekaan ruang” (*sense of place*) adalah identitas. Begitu pula dengan sebuah kota. Untuk dapat memahami identitas sebuah kota diperlukan pemahaman terhadap bagaimana citra kota itu sendiri terlebih dahulu. Adapun pengertian citra kota yaitu karakteristik kondisi fisik maupun non fisik yang menjadi suatu ciri khas pada suatu kota. Citra kota yang mudah dibayangkan dan mudah mendatangkan kesan (mempunyai legibilitas) akan dapat dengan mudah dikenali identitasnya. Identitas sebuah kota dapat dilihat dari fisik maupun non fisik yang terdapat pada kota itu sendiri. Identitas kota yang berwujud fisik adalah segala sesuatu yang bersifat fisik yang bisa dijadikan pengidentifikasi kawasan tersebut. Identitas fisik yang mudah ditangkap oleh pengamat adalah suatu objek yang dijadikan acuan (*point of reference*) terhadap kawasannya. Lingkungan fisik kota terbentuk oleh berbagai unsur. Faktor-faktor penentu kejelasan ciri dan sifat lingkungan tersebut meliputi dimensi sifat rancangan, lokasi, dan kaitan posisi elemen satu dengan elemen lainnya. Meskipun unsur pembentuk lingkungan perkotaan di berbagai tempat pada dasarnya sama, tetapi susunannya selalu

berlainan, sehingga bentuk, struktur, dan pola lingkungan yang dapat dipahami dan dicerna manusia pada tiap lingkungan kota senantiasa berbeda. Sedangkan dari aspek non fisiknya, identitas sebuah kota dapat dilihat dari segi ekonomi, sosial, dan budaya pada masyarakat yang menempati kota tersebut. Dengan mengembangkan identitas kota secara fisik maupun non fisik.

2.6.2 Ruang Terbuka Sebagai Tempat (*Place*)

Berdasarkan Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor: 05/PRT/M/2008, ruang terbuka adalah ruang-ruang dalam kota atau wilayah yang lebih luas baik dalam bentuk area atau kawasan maupun dalam bentuk area memanjang atau jalur dimana dalam penggunaannya lebih bersifat terbuka yang pada dasarnya tanpa bangunan. Ruang terbuka terdiri atas ruang terbuka hijau dan ruang terbuka non hijau. Ruang terbuka hijau merupakan area memanjang/jalur dan/atau mengelompok, yang penggunaannya lebih bersifat terbuka, tempat tumbuh tanaman, baik yang tumbuh secara alamiah maupun yang sengaja ditanam. Dalam ketentuannya berdasarkan Undang-Undang No. 26 Tahun 2007 tentang penataan ruang, ruang terbuka hijau (RTH) memiliki proporsi seluas minimal 20% RTH yang disediakan oleh pemerintah daerah kota dimaksudkan agar proporsi ruang terbuka hijau minimal dapat lebih dijamin pencapaiannya sehingga memungkinkan pemanfaatannya secara luas oleh masyarakat. Sedangkan ruang terbuka non hijau adalah ruang terbuka di

wilayah perkotaan yang tidak termasuk dalam kategori RTH namun berupa lahan yang diperkeras maupun yang berupa badan air.

Tempat atau “*place*” erat kaitannya dengan dimana aktivitas manusia dilakukan. Berbagai bentuk yang termasuk kategori *place* yaitu berupa jalan (*street*), taman (*park*), jalan setapak (*footpath*), plaza (*square*), trotoar (*pedestrian way*), pinggiran sungai (*riverfront*), Ruang-ruang ini merupakan milik bersama atau bukan perseorangan sehingga dalam penggunaannya dapat dilakukan oleh siapa saja tidak hanya oleh orang tertentu saja. Maka ruang terbuka sebagai tempat (*place*) kota memiliki manfaat sebagai wadah bagi kebutuhan akan tempat-tempat pertemuan dan aktivitas bersama di udara terbuka yang memungkinkan terjadinya interaksi dari adanya pertemuan antar individu. Menurut Carr et

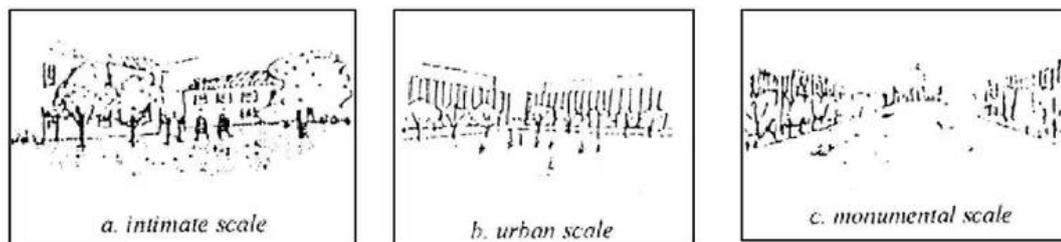
al.(1992) ruang ditandai oleh tiga hal yaitu *responsive* (ruang harus dapat digunakan untuk berbagai kegiatan dan kepentingan luas), demokratis (ruang dapat digunakan oleh masyarakat umum, serta kemudahan akses untuk semua kondisi fisik manusia), dan bermakna (ruang publik harus memiliki tautan antara manusia, ruang, dunia luas, dan konteks sosial).

2.7 Prinsip Perancangan

Pada dasarnya prinsip perancangan memiliki artian suatu arahan dan batasan yang merupakan bagian dari proses perancangan. Pengertian prinsip perancangan memiliki beberapa penjelasan yang dipaparkan oleh para ahli. Menurut Hamid Shirvani (1985), prinsip perancangan memiliki artian hal-hal penting pada pedoman perancangan yang berlatar belakang dari pertimbangan aspek-aspek normatif yang akan dapat diterapkan di berbagai konsep perancangan. Prinsip perancangan memiliki definisi lain yaitu berarti suatu konsepsi gagasan atau gambaran yang di dalamnya terdapat berbagai aspek elemen perancangan yang mewujudkan suatu komposisi penting pada perancangan yang baik (Smithies, 1982). Adanya prinsip perancangan yang ditujukan adalah untuk mewujudkan kemudahan dalam proses perencanaan kawasan secara keseluruhan. Fungsi ini ditujukan terutama pada peremajaan kawasan yang memiliki tujuan tidak hanya peningkatan fisik tetapi juga pada faktor sosial atau pelibatan masyarakat dan ekonomi kawasan.

Menurut Spreiregen (1965), prinsip dasar perancangan kota merupakan hasil sintesa pokok dari bentuk dan massa bangunan yang dirincikan sebagai berikut:

1. Skala, merupakan suatu elemen yang memiliki hubungan dengan perspektif manusia, sirkulasi, ukuran kawasan, maupun bangunan yang berada di sekitarnya.



Sumber: Spreiregen, 1965

GAMBAR 2. 1
SKALA PRINSIP DASAR PERANCANGAN KOTA

2. Ruang Kota, merupakan *basic element* pada suatu perancangan kota yang memperhatikan *urban form, sense of enclosure, scale, dan urban space types*.
3. Massa Kota, merupakan elemen yang berkaitan dengan permukaan tanah, bangunan, dan berbagai objek yang membentuk ruang kota dan pola aktivitasnya.

2.8 Preseden

Dalam sebuah perancangan, preseden diartikan sebagai alat analisis untuk penciptaan keseimbangan antara dua aspek perancangan yaitu prinsip-prinsip desain yang sebelumnya sudah ada dan prinsip-prinsip inovasi desain atau desain baru. Konsep perancangan kawasan ekowisata di Kampung Kramat ini akan menggunakan beberapa preseden yang didasarkan atas prinsip-prinsip desain di dalam aspek tradisional yang ada pada ciri khas masyarakat tertentu dan menerapkan prinsip-prinsip desain tersebut di dalam mengolah fungsi, ruang dan karakter.

Dalam penelitian ini dilakukan identifikasi terhadap preseden sebagai tautan konsep perancangan dalam penataan kawasan. Berikut akan diberikan penjelasan mengenai studi preseden terkait penelitian ini, yaitu:

1. Beberapa kampung yang menerapkan konsep “*recreational waterfront*”, studi kasus di Indonesia adalah sebagai berikut:
 - a. Kampung Wisata Sungai Code, Yogyakarta



Sumber: krjogja.com

GAMBAR 2. 2 **KAMPUNG WISATA SUNGAI CODE, YOGYAKARTA**

Kampung Wisata Sungai Code terletak di Kelurahan Kotabaru, Kecamatan Gondokusuman, Kota Yogyakarta. Lokasi kampung ini tepatnya berada di RT 01/RW 01 di bagian sebelah selatan Jembatan Gondolayu Jalan Jenderal Sudirman atau di bagian sebelah timur sempadan Kali Code yang memanjang selatan dengan kontur tanah bertebing dari atas ke bawah dan membelah Kota Yogyakarta.

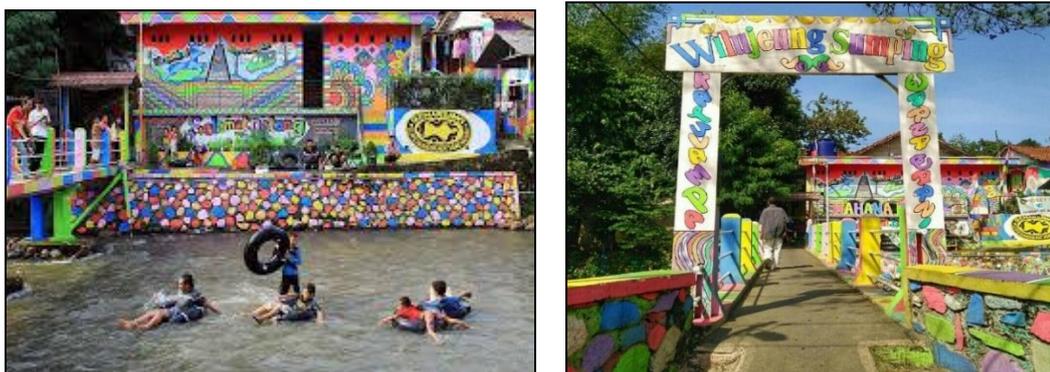
Sejarah singkat terbentuknya Kampung Wisata Sungai Code menurut Kutanegara (2014), yaitu sejak sekitar tahun 1970, para imigran menjadikan sempadan Sungai Code sebagai tempat permukiman. Seiring waktu sempadan tersebut kemudian menjadi kawasan kumuh karena kurangnya kepedulian masyarakat Kota Yogyakarta terhadap lingkungan. Perlahan, sempadan Sungai Code menjadi kawasan kumuh terlihat dari padatnya permukiman dan kualitas air Sungai Code yang berubah menjadi buruk akibat limbah yang dibuang oleh masyarakat. Pada pertengahan tahun 1980-an, (alm) Romo Mangunwijaya yang merupakan seorang arsitek dan juga pemuka agama katolik bersama para mahasiswa dan relawan kemudian melakukan inisiasi menata kawasan permukiman sempadan Sungai Code dengan penataan rumah-rumah dan jalan menuju rumah sesuai dengan kontur yang ada dan dilakukan pengecatan pada tiang dan dinding rumah. Dilakukan pembangunan tanggul di kanan dan kiri Sungai Code. Pinggir tanggul berfungsi sebagai jalan setapak yang memanjang ke selatan yang juga ditanami vegetasi dan penerangan lampu di sepanjang pinggir sungai. Kemudian pada tahun 2015, rumah-rumah yang ada di Kampung Code

dicat dengan warna-warni sehingga menyerupai perkampungan di Rio de Janeiro, Brazil.

Terdapat beberapa fasilitas yang ditawarkan dengan pola sirkulasi yang atraktif juga adanya *rute tracking* di kampung wisata ini. Lokasi sempadan Sungai Code mudah dijangkau karena cukup dekat dari pusat kegiatan di Kota Yogyakarta. Pintu masuk menuju sempadan sungai ini ada dua yaitu melalui gang-gang kecil dan dua gerbang masuk yang terdapat di Jetisharjo dan Gemawang. Di Jetisharjo terdapat fasilitas parkir sepeda dan sepeda motor. Sedangkan di Gemawang dikhususkan untuk parkir mobil dan bis. Untuk menuju Kampung Wisata Sungai Code dapat dijangkau menggunakan kendaraan umum maupun kendaraan pribadi.

Kampung Wisata Sungai Code memiliki beberapa program dengan pendekatan kreatif di sektor ekowisata. Daya tarik dari program yang ada yaitu sekolah sungai dan paket jelajah Kampung Code. Sekolah sungai menawarkan wisata edukasi yang apik untuk rekreasi anak sedangkan paket jelajah Kampung Code pengunjung akan menempuh jarak tiga kilometer, membutuhkan waktu sekitar 100 menit, bahkan jika ingin melakukan *fieldtrip* untuk jelajah juga dapat dilakukan dengan penawaran wisata selama 2-3 hari dan menginap di *homestay* yang sudah disediakan oleh warga setempat.

b. Kampong Air Katulampa, Bogor



Sumber: desawisata.com

GAMBAR 2. 3
KAMPOENG AIR KATULAMPA, BOGOR

Wisata Kampoeng Air Katulampa terletak di Desa Katulampa, Kecamatan Bogor Timur, Kabupaten Bogor, Provinsi Jawa Barat. Terletak di lokasi yang strategis karena berjarak hanya sekitar 4,5 km dari gerbang tol Jagorawi Bogor, dan melekat dengan bendungan besar Katulampa sehingga aksesnya mudah dijangkau. Kampoeng Air Katulampa atau yang dikenal oleh warga sekitar terkenal sebagai lokasi pemancingan ini merupakan salah satu objek desa wisata dengan suasana pedesaan yang kental dikelilingi persawahan, kebun buah-buahan dan danau kecil, serta dilewati sungai deras. Kampoeng Air Katulampa memenuhi keinginan masyarakat akan sarana rekreasi dengan aktivitas alam yang unik dan menyenangkan.

Sejarah singkat terbentuknya wisata Kampoeng Air Katulampa ini berawal dari lokasi Katulampa yang merupakan salah satu daerah yang dekat dengan aliran Sungai Kali Baru. Oleh karena itu warga sekitar memanfaatkan sumber daya alam yang ada, sebelumnya Sungai Kali Baru ini merupakan kawasan kumuh yang kemudian berkat inisiasi warga sekitar kampung ini menjadi tempat wisata yang unik dan menarik yang terkenal dengan sebutan Kampoeng Air Katulampa atau Kampung Warna-Warni dan wahana ngalun.

Akses menuju Kampoeng Air Katulampa dapat dijangkau dengan menggunakan kendaraan umum maupun kendaraan pribadi. Karena lokasi yang sangat dekat dengan jalan tol yaitu sekitar 4,5 km dan sekitar 55 m dari Bendungan Katulampa menjadikan kawasan ini termasuk tidak terkena macet dan berada sejajar dengan pusat penjualan Tas Tajur (SKI). Adanya Jembatan Warna-Warni yang menjadi ciri khas dan memudahkan pengunjung dalam menemukan lokasi Kampoeng Air Katulampa ini.

Di kampung wisata ini terdapat beberapa program wisata seperti wahana ngalun yaitu wisata menyusuri sungai sepanjang 500 m menggunakan media ban karet yang biasa disebut dengan *river tubing*. Semua kalangan dapat melakukan permainan ini karena sungainya tidak terlalu dalam. Selain itu juga terdapat program edukasi yang dikemas dengan apik seperti eksperimen sains, kunjungan edukatif, *outbound*, *home visit*, *business day*, *camping*, *aqua play*, permainan tradisional hingga *farming*. Dilengkapi dengan fasilitas yang lengkap yaitu saung kelas, musholla, parkir, perpustakaan, *sport center*, kebun, dll. Dalam

mengembangkan kampung wisata ini warga setempatlah yang menjadi penggerak utama, selain program-program tersebut warga setempat juga mengembangkan beragam *merchandise* sebagai oleh-oleh khas kampung warna warni di Bogor seperti baju dengan motif atau sablon kampung warna-warni. Usaha tersebut merupakan salah satu bentuk upaya guna meningkatkan kesejahteraan ekonomi warga setempat.

2. Pembangunan kawasan tepi sungai yang berkaitan dengan konsep perancangan, studi kasus luar negeri:

a. Allegheny Riverfront Park, Pittsburgh Waterfront City, USA



Sumber: pittsburghgreenstory.com

GAMBAR 2. 4
ALLEGHENY RIVERFRONT PARK, PITTSBURGH WATERFRONT
CITY, USA

Allegheny Riverfront Park merupakan taman kota yang membentang di sepanjang tepi selatan Sungai Allegheny di Downtown Pittsburgh. Sejarah singkat *Allegheny Riverfront Park* berawal dari gagasan taman tepi sungai untuk pusat kota Pittsburgh pada tahun 1911 dan sebuah rencana yang disiapkan oleh Olmsted Brothers. Kemudian pembangunan dilakukan pada 1990-an ketika Rencana Distrik Pittsburgh Cultural Trust's menyerukan taman tepi sungai untuk membingkai batas utara Distrik Budaya.

Pada dasarnya prinsip pembangunan kawasan tepi sungai ini menekankan adanya keterhubungan dan keterkaitannya dengan akses secara luas. Hal ini dilakukan dengan beberapa cara yaitu:

- Pembangunan jalur hijau di tepi sungai yang mendukung konsep dan fasilitas rekreasional.

- Adanya hubungan antara akses, pusat perdagangan, dan pembangunan jalur hijau.
- Melakukan pembangunan yang berkesinambungan yang juga mengedepankan unsur estetika desain tepian air.

Menjadikan Pittsburgh dengan identitas yang memiliki ciri khas sebagai salah satu dari *riverfront city* terbesar di dunia dengan:

- Meningkatkan harapan terhadap konsep *riverfront city*
- Memiliki daya tarik untuk masyarakat sebagai pengunjung, investor, dan aspek terbaik dari *urban living* pada *riverfront*.

Allegheny Riverfront Park, Pittsburgh Waterfront City telah menjadi salah satu tujuan yang unik dan memiliki daya tarik bagi masyarakat baru, adanya pusat budaya, pembangunan komersial dan rekreasi *outdoor*. Akses dan keterhubungan antar kota dengan elemen kota terlihat jelas oleh adanya jalur hijau.

b. Songwol-dong *Fairy Tale Village*, Incheon, Korea Selatan



Sumber: tourkekorea.net

GAMBAR 2. 5 SONGWOL-DONG FAIRY TALE VILLAGE, INCHEON, KOREA SELATAN

Songwol-dong *Fairy Tale Village* merupakan kawasan permukiman warga yang didesain dan dilakukan penataan oleh masyarakatnya menjadi desa yang bertemakan *fairy tale* (kisah dongeng). Sejarah pendek terbentuknya desa ini yaitu pada tahun 1883 diadakan pembukaan pelabuhan Incheon sehingga menarik minat wisatawan untuk datang dan menetap di daerah ini dengan mendirikan pemukiman. Seiring berjalannya waktu desa menjadi semakin maju dan

berkembang, namun banyak anak muda yang pindah dan meninggalkan desa karena kondisi ekonomi yang *stuck*. Oleh karena itulah, diadakanlah proyek renovasi untuk meningkatkan pembangunan desa dengan cara membuat lukisan dan hiasan di dinding dan jalanannya. Terinspirasi oleh dongeng klasik dari berbagai belahan dunia, desa ini mengusung konsep seni dan penuh warna. Terdapat ciri khas pada pintu masuk desa seni ini yaitu gerbang yang berbentuk lengkung pelangi penuh warna dengan tanda “송월동 동화 마을” (Desa Songwol-dong *Fairytale*).

Akses menuju desa ini cukup mudah yaitu dapat dijangkau dengan menggunakan kereta bawah tanah dan menggunakan bus. Jika menggunakan kereta bawah tanah, tujuannya adalah Stasiun Incheon (Seoul Subway Line 1) dan Exit 2. Kemudian, berjalan lurus sekitar 200 m dan belok kanan ke jalan Donghwa Maeul-gil untuk tiba di pintu masuk desa atau dari SWtasiun Incheon di arah jalan keluarnya terdapat satu jalan paling terkenal di Incheon yaitu Pecinan (Chinatown). Desa dongeng Songwol-dong berada tepat di sebelah Chinatown tersebut. Jika menggunakan bus, cukup turun di halte yang berada persis di pintu gerbang *Fairy Tale Village*.

Terdapat beberapa fasilitas yang ada di Desa dongeng Songwol-dong yaitu adanya dinding, bangunan, dan jalan yang dilukis dengan konsep cerita dongeng sehingga dapat dijadikan *spot* foto yang bagus dan bermakna, tempat tinggal warga lokal yang dialihfungsikan menjadi cafe, restoran, toko *souvenir*, dan toko camilan.

2.9 Studi Terdahulu

TABEL II. 1
RANGKUMAN PENELITIAN TERDAHULU

No.	Peneliti	Judul	Metode	Variabel dan/atau data yang digunakan	Keterangan
1	Annisa Ariyanti	Revitalisasi Permukiman Kumuh di Desa Purwogondo Sebagai Kampung Wisata Minat Khusus <i>Home Industry</i> Tahu	Metode analisis perencanaan tapak	Kondisi fisik (fasos, fasum, aksesibilitas) dan non fisik (ekonomi dan sosial) tapak perencanaan	Merumuskan konsep penataan kawasan kumuh menjadi permukiman yang layak dan berkelanjutan, merancang ulang lingkungan <i>home industry</i> tahu, dan merevitalisasi permukiman kumuh dengan pendekatan kampung wisata.
2.	Anindya Kenyo Larasti	Perencanaan sempadan Sungai Code Sebagai Destinasi Wisata Berbasis <i>River Walk</i>	Metode deskriptif analisis dan metode <i>benchmarking</i>	Kerangka 6A komponen destinasi wisata (Buhalis, 2003) yaitu <i>attraction, accessibility, activities, available packages, amenity, dan ancillary services</i> ; Prinsip 5C <i>walking theory</i> yaitu <i>conspicuous, connection, convenience, comfortable, dan convivial</i>	Merumuskan konsep perencanaan sempadan Sungai Code menjadi suatu destinasi wisata berbasis riverwalk

No.	Peneliti	Judul	Metode	Variabel dan/atau data yang digunakan	Keterangan
3.	Jendy Yuliana Dewi	Perancangan kembali kawasan pariwisata tepi sungai dengan menggunakan konsep ekowisata pada area Mojokerto kawasan pariwisata (MKP) Brantas	Metode yang digunakan <i>Single Directional View</i> dan metode analisa perancangan <i>Low Impact Design</i>	Faktor fisik dan nonfisik dan perancangan. Pada setiap faktor memiliki sub faktor yang berperan menjadi parameter untuk mrndapatkan hasil keluaran desain kembali kawasan	Merumuskan sebuah konsep perencanaan serta usulan desain perancangan kembali kawasan tepi sungai yang berbasis ekowisata.
4	Sri Rezeki	Penataan Ruang Terbuka Publik Pada sempadan Sungai di Kawasan Pusat Kota Palu Dengan Pendekatan <i>Waterfront Development</i>	Metode penelitian kualitatif dengan teknik analisa <i>walktrough analysis</i> , <i>walkability analysis</i> , metode triangulasi, metode perencanaan tapak.	Aspek fisik dan non fisik kawasan, dengan aspek pertimbangan yang mengacu pada faktor-faktor yang mempengaruhi aspek fisik dan non fisik kawasan tersebut antara lain aktifitas, tata guna lahan, aksesibilitas, penghubung, dan infrastruktur kawasan. Dan juga aspek-aspek prasyarat pengembangan kawasan yaitu aspek ekonomi, sosial, lingkungan, dan preservasi	Merumuskan konsep penataan ruang terbuka publik pada sempadan sungai dengan pendekatan <i>waterfront development</i>

Sumber: Hasil Analisis, 2020

2.10 Sintesa Variabel

TABEL II. 2
SINTESA VARIABEL

Aspek yang diteliti	Variabel	Indikator	Justifikasi/Alasan	Sumber	
<i>Attraction</i> (daya tarik)	- Atraksi wisata alam	<p>Sesuai dengan: a. teori Buhalis (2000: 97) dan Cooper (1995: 81) tentang komponen wisata. b. Permen PU No. 06/PRT/M/2007 tentang Pedoman Penyusunan RTBL</p>	<p>Sebagai bahan pertimbangan dalam mengetahui komponen utama pada sebuah destinasi wisata yang dapat menjadi alasan wisatawan untuk berkunjung</p>	<p>1. Hamid Shirvani (1985)</p>	
	- Atraksi wisata budaya				
	- Atraksi buatan manusia				
	- Visual / <i>View</i> (pandangan ke luar dan ke dalam tapak)				
	- Kebisingan				
<i>Accessibility</i> (aksesibilitas)	- Akses <i>Entrance</i>		<p>Sesuai dengan: a. teori Buhalis (2000: 97) dan Cooper (1995: 81) tentang komponen wisata. b. Permen PU No. 06/PRT/M/2007 tentang Pedoman Penyusunan RTBL</p>	<p>Sebagai bahan perhitungan guna mengetahui sarana dan infrastruktur yang dapat memudahkan pengunjung untuk melakukan pergerakan dari satu tempat ke tempat lainnya, area destinasi wisata mudah diakses atau tidak</p>	<p>2. Cooper dkk (1995: 81)</p> <p>3. Permen PU No. 6 Tahun 2007 tentang Pedoman RTBL</p> <p>4. Kementerian PUPR, Direktorat Jenderal Cipta Karya, Direktorat Pengembangan Kawasan Permukiman 2016</p>
	- Akses <i>Exit</i>				
	- Sirkulasi kendaraan dan kondisinya				
	- Sirkulasi dan kondisi pedestrian				
	- Lahan Parkir				
	- <i>Signage</i> (Petunjuk arah, penanda lokasi, dan penanda jalan)				
<i>Activities</i> (aktivitas)	- Kegiatan wisata (utama dan penunjang)		<p>Sesuai dengan: a. teori Buhalis (2000: 97) dan Cooper (1995: 81) tentang komponen wisata. b. Permen PU No. 06/PRT/M/2007 tentang Pedoman Penyusunan RTBL</p>	<p>Sebagai bahan pertimbangan untuk menentukan kebutuhan ruang yang akan direncanakan untuk dibangun</p>	<p>5. (Wongso, 2001 dalam Kurniawati 2010)</p>
<i>Amenities</i> (fasilitas)	- Sarana kawasan			<p>Sebagai variabel yang diperlukan guna mengetahui kondisi eksisting sarana dan prasarana kawasan maupun utilitasnya yang ada apakah dapat menunjang konsep perencanaan menjadi kampung wisata atau tidak</p>	<p>6. Undang-Undang No. 1 Tahun 2011 tentang Perumahan dan Kawasan Permukiman</p> <p>7. Dokumen-dokumen penting terkait kawasan</p>
	- Prasarana kawasan				
	- Utilitas kawasan				

Aspek yang diteliti	Variabel	Indikator	Justifikasi/Alasan	Sumber
Daya Dukung Lingkungan (DDL)	- Lokasi	Kondisi lingkungan	Untuk mengetahui daya dukung lingkungan kawasan penelitian yang merupakan salah satu elemen berpengaruh dalam menentukan penataan maupun pembangunan kawasan	penelitian (RTRW Provinsi, RTRWK, RDTR, RTBL, PERDA dan Publikasi BPS, BAPPEDA)
	- Delineasi kawasan			
	- Luasan			
	- Curah hujan			
	- Jenis tanah			
	- Kemiringan lahan			
	- Kerawanan terhadap bencana			
	- Drainase alami			
	- Debit dan arus air sungai			
	- Pemanfaatan sungai			
Kualitas rumah huni yang berada di tepi sungai	- Kondisi fisik bangunan	Permen PU No. 06/PRT/M/2007 tentang Pedoman Penyusunan RTBL	Untuk pertimbangan dalam menentukan penataan pembangunan kawasan	
	- Kepadatan bangunan			
	- Keteraturan bangunan			
	- Sempadan bangunan			
<i>Ancillary</i> (tambahan/pendukung)	- <i>Stakeholder</i> terkait	Sesuai dengan teori Buhalis (2000: 97) dan Cooper (1995: 81) tentang komponen wisata	Elemen penting untuk mengetahui kondisi non fisik dalam menentukan potensi dan masalah yang terdapat di kawasan penelitian	
	- Peranan <i>stakeholder</i>			
	- Jumlah penduduk			
	- Mata pencaharian penduduk			
	- Keberadaan dan aktifitas sistem/ kelompok pengelola lingkungan			
	- Partisipasi masyarakat			
	- Kegiatan sosial masyarakat			
- Aktivitas masyarakat				

Aspek yang diteliti	Variabel	Indikator	<i>Justifikasi/Alasan</i>	Sumber
	- Persepsi masyarakat			
	- Keinginan dan harapan masyarakat			
Budaya	- Kegiatan budaya	Salah satu misi Kota Bogor yang berbudaya		
	- Sejarah kawasan			

Sumber: Hasil Analisis, 2020