

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Dalam penelitian mengenai transformasi kampung wisata batik Pesindon Pekalongan ini diperlukan pengkajian beberapa teori melalui kajian pustaka yang nantinya digunakan sebagai dasar-dasar dalam analisis penelitian dan sebagai landasan kerangka pikir di dalam penelitian ini. Dalam kajian pustaka ini penyusun mengkaji beberapa teori antara lain,

- Kajian mengenai kampung kota yang berisi pemaparan mengenai definisi dan karakteristik sebuah kampung kota secara umum.
- Kajian mengenai transformasi yang mencakup pengertian transformasi, pendekatan morfologi kota.
- Kajian mengenai tata ruang permukiman, meliputi pendekatan permukiman, pengertian ruang dan tata ruang, pendekatan *urban structure (solid dan void)*, teori *figure ground*, *lingkage* dan teori *place*. Sehingga didapatkan pemahaman mengenai definisi tata ruang, dan lingkup sebuah tata ruang permukiman dalam meneliti faktor pengaruh pada transformasi kampung wisata batik Pesindon ini.
- Kajian mengenai Kajian mengenai pariwisata dan kampung wisata yang memaparkan definisi pariwisata, unsur-unsur pariwisata, definisi dan karakteristik kampung wisata.

2.1. Pengertian Kampung Kota

Pengertian kampung dan kampung kota telah banyak dikemukakan, beberapa diantaranya adalah sebagai berikut :

- Menurut kamus Tata Ruang (1998), kampung didefinisikan sebagai kelompok rumah yang menempati wilayah tertentu dan merupakan bagian dari kecamatan tertentu.
- Setiawan (2010) berpendapat bahwa kampung kota merupakan fenomena permukiman di perkotaan yang dibangun secara swadaya atau mandiri oleh masyarakat. Lebih dari sistem fisik, kampung menjadi sebuah sistem sosial yang kompleks dan dinamis. Kampung menjadi sebuah kolase mini bagai warga kota yang memungkinkan mereka untuk terus mengembangkan prinsip-prinsip keagamaan, toleransi dan kesetiakawanan. Kampung dari segi ekonomi merupakan sistem ekonomi yang penting dan dinamis bagi kota. Permukiman di kampung kota menjadi pusat dan ajang berbagai kegiatan produktif penghuninya (*home based enterprises*) yang mendukung kegiatan ekonomi kota.
- Kampung menurut Turner and Fitcher (dalam Setiawan, 2010) merepresentasikan konsep *housing autonomy* dimana warga kampung mempunyai kebebasan dan otoritas untuk menentukan sendiri lingkungan kehidupan mereka. Kampung juga merepresentasikan apa yang dikatakan Turner (dalam Setiawan, 2010) sebagai *housing as a process, as a verb*. Konsep ini memaknai bahwa pembangunan perumahan, khususnya bagi masyarakat berpenghasilan rendah, tidak

bisa dilihat sebagai satu *one stop policy*, melainkan sebagai proses menerus yang dinamis seiring dengan proses pengembangan sosial dan ekonomi warga kota.

Kampung sebagai wilayah dimana masyarakatnya masih mempertahankan tradisi, dimensi kebudayaan dan adat istiadat yang diwariskan turun temurun dan umumnya berlokasi di sekitar pusat kota. Kampung kota sebagai lingkungan tradisional khas Indonesia yang ditandai dengan kehidupan yang terjalin dalam ikatan kekeluargaan yang erat. Kampung kota memiliki beberapa karakteristik antara lain,

- Terdapat fasilitas umum yang memadai tetapi kondisinya kurang baik
- Kondisi hunian yang homogen (bentuk dan besaran hunian)
- Perkampungan hidup dengan norma, kepercayaan, adat istiadat yang diwariskan turun temurun sehingga menganggap modernisasi itu tidak diperlukan.
- Warga perkampungan cenderung mengandalkan sektor pertanian dan kerajinan.
- Cenderung tidak ada batasan yang jelas antara ruang publik dan ruang privat (*borderless*).

Kampung kota merupakan realitas fisik dan sosial di tengah-tengah kota di Indonesia diyakini sebagai elemen penting karakter perkotaan. Dalam perkembangannya kampung merupakan pemukiman bagi sebagian besar penduduk kota. Semakin beragamnya corak kehidupan masyarakat kampung kota yang semakin heterogen namun tetap mempertahankan

solidaritas sosial yang kuat sebagai bentuk adaptasi dengan lingkungan perkotaan. Keberadaan kampung sendiri di perkotaan merupakan produk nyata dari fenomena urbanisasi. Pola kehidupan yang masih mempertahankan atribut masyarakat desa namun secara lokasi berada di sebuah perkotaan inilah yang disebut dengan kampung kota.

Pada sebuah kampung kota, pembangunan fisik lingkungan didasarkan dari faktor kebutuhan hidup masyarakat sekitarnya. Dan pemenuhan kebutuhan hidup masyarakat di pengaruhi oleh pola perilaku penggunanya. Keekerabatan masyarakat masih sangat kental dengan *figure ground* kampung. Tata letak bangunan rumah yang saling berdekatan tanpa sekat bahkan cenderung tidak berpagar memberikan kesan saling berbagi antar masyarakat dan memberi kesan tidak memiliki batas antar rumah. Jalan lingkungan yang tidak terlalu besar sehingga memaksa masyarakat yang memiliki kendaraan roda empat memarkirkan kendaraan mereka di luar juga berdampak pada kondisi rumah-rumah warga yang padat namun tidak terlalu besar sehingga menjaga sistem kekerabatan warga.

Dari sisi guna lahannya, pola guna lahan campuran/*mixed uses* di kampung telah memberikan alternatif pola guna lahan yang efisien. Percampuran antara guna lahan perumahan dan bukan perumahan, termasuk untuk berbagai kegiatan komersial di kampung justru menjamin keberlanjutan kampung dan menciptakan kondisi kota yang *liveable* (Roychansyah and Diwangkari, 2009).

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa kampung kota adalah suatu bentuk permukiman di wilayah perkotaan yang menjadi ciri khas Indonesia dengan ciri penduduk masih membawa sifat dan perilaku kehidupan pedesaan yang terjalin dalam ikatan kekeluargaan yang erat, memiliki tingkat kerapatan bangunan yang tinggi dengan pola penggunaan lahan campuran. Kampung kota merupakan suatu kesatuan masyarakat tradisional dengan kebiasaan-kebiasaan, pola pikir, gaya hidup yang masih tradisional yang masih tetap mampu bertahan di tengah-tengah kemajuan dan modernitas perkotaan. Setiap kampung kota adalah unik, karena merepresentasikan kekhasan sejarah, kemampuan, dan usaha warganya.

2.2. Pengertian Transformasi

Pengertian transformasi dalam kamus bahasa Indonesia (2008) diartikan sebagai perubahan rupa (bentuk, sifat, fungsi, dsb). Transformasi didefinisikan oleh Doxiadis (1968) sebagai perubahan terus menerus bagian-bagian permukiman kota dan pedesaan untuk meningkatkan nilai dan tingkat efisiensi bagi masyarakatnya. Kayam (dalam Karsono, 1996) sebagai suatu proses pengalihan total pada sosok baru. Proses transformasi dapat dipengaruhi faktor eksternal dan internal.

2.2.1 Transformasi melalui pendekatan morfologi kota

Transformasi menjadi bagian dari sebuah morfologi perkotaan, dimana morfologi kota didefinisikan oleh Zahnd (2006) merupakan penataan/formasi keadaan kota yang sebagai objek dan sistem dapat

diselidiki secara struktural, fungsional dan visual. Sedangkan arti kata morfologi sendiri adalah penataan/formasi sebuah objek atau sistem. Morfologi perkotaan menurut Yunus (2004) dianggap sebagai studi tentang bentuk fisik kota, jaringan perkotaan yang terdiri dari pola jalan, bentuk dan ukuran bangunan, arsitektur, serta pola-pola permukiman. Smiles (dalam Yunus, 2004) mengungkapkan dalam morfologi kota terdapat beberapa unsur, antara lain :

- *Land use* (unsur-unsur penggunaan lahan)

Elemen ini bersifat temporer, dapat dijadikan dasar untuk membangun kembali dan merencanakan fungsi baru dari suatu bangunan yang akan dibuat, yaitu dengan cara menggabungkan atau mengurangi lot-lot bangunan serta mengubah pola jalan.

- *Street plan* (pola-pola jalan)

Pola jaringan jalan terbentuk melalui suatu proses yang panjang dan merupakan bagian atau kelanjutan dari pola yang ada sebelumnya.

- *Architectural style of building and their design* (tipe-tipe bangunan)

Massa bangunan memiliki peran yang kuat dalam membentuk struktur kawasan dan jaringan jalan. Perkembangan bangunan dapat mencapai titik jenuh dengan area terbangun yang meliputi seluruh luasan kapling. Setelah itu akan terjadi proses intervensi luasan kapling dan bangunan berupa penambahan, pengurangan, atau pembentukan bangunan dan kavling baru.

Pada pendekatan morfologi kota, metode analisis tersebut digunakan untuk mengeksplorasi bentuk perkotaan, formasi dan transformasi serta klasifikasi ruang perkotaan dengan analogi dan homologi. Melalui pendekatan morfologi perkotaan, dapat diperoleh pemahaman mengenai pola perkotaan dan karakteristiknya yang menciptakan *sense of place*. Sehingga membantu dalam mengetahui proses perubahan yang terbentuk pada sebuah tempat.

2.3 Tata Ruang Permukiman

2.3.1 Pendekatan Permukiman

Dalam mengkaji mengenai permukiman, berikut akan dibahas beberapa definisi permukiman yang didapatkan dari berbagai sumber,

- Kawasan permukiman adalah 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 (UU No.1 tahun 2011 tentang Perumahan dan Kawasan Permukiman).
- Permukiman adalah bagian dari lingkungan hunian yang terdiri atas lebih dari satu satuan perumahan yang mempunyai prasarana, sarana, utilitas umum, serta mempunyai penunjang kegiatan fungsi lain di kawasan perkotaan atau kawasan perdesaan (UU No.1 tahun 2011 tentang Perumahan dan Kawasan Permukiman).
- Permukiman atau *settlement* didefinisikan sebagai tempat dimana manusia tinggal. Dapat berupa sementara maupun permanen. Terdapat

dua hal yang berkaitan dengan permukiman itu sendiri, yaitu tapak dan situasi. Tapak suatu permukiman diartikan sebagai lahan yang terbangun sedangkan situasi diartikan sebagai lokasi permukiman yang berkaitan dengan sekeliling manusia dan aspek-aspek fisik di dalamnya. (www.geography.learnontheinternet.co.uk, diakses 28 Januari 2013).

Pengertian permukiman tentu saja berbeda dengan pengertian perumahan, permukiman memiliki cakupan yang lebih luas dibandingkan dengan perumahan yang hanya mengacu pada aspek teknis dan fisik hunian saja. Permukiman selain melingkupi fisik hunian juga menyangkut aspek sosial, ekonomi, budaya dan sarana prasarana di dalam suatu masyarakat.

Menurut Doxiadis (dalam Watson 2003), elemen permukiman terdiri dari :

- Manusia (*Man*), sebagai subjek yang menciptakan lingkungan tersebut dan hidup di dalamnya
- Kehidupan Sosial (*society*), berkaitan dengan manusia dan interaksi mereka terhadap tren populasi, perilaku berkelompok, adat istiadat, dan pemerintahan.
- Alam (*nature*), merepresentasikan ekosistem dimana manusia dan kehidupan sosial berjalan dan permukiman itu berlokasi.
- Ruang (*shells*), bangunan hunian yang berkaitan juga dengan struktur.

- Jaringan (*network*), berupa jaringan transportasi, komunikasi, dan utilitas pendukung permukiman yang mengikat ke dalam suatu organisasi atau struktur.

Pada dasarnya kelima elemen tersebut terbagi kedalam dua unsur utama permukiman, yaitu isi (*content*) dan tempat/wadah (*container*). Yang termasuk ke dalam unsur isi (*content*) adalah manusia, kehidupan sosial dan jaringan. Sedangkan yang termasuk ke dalam unsur tempat/wadah (*container*) adalah *nature* dan *shells*.

Menurut Wunas (2011), dalam perencanaan permukiman, beberapa hal yang harus dipertimbangkan antara lain :

- Aspek ruang, mengupayakan perencanaan *site* yang kompak antara fungsi wisma, suka, karya, dan marga agar dapat menghemat pergerakan lalu lintas dan menghemat jaringan infrastruktur.
- Aspek bangunan, menghemat penggunaan energi bangunan, mengupayakan konversi energi yang dapat diperbaharui, menggunakan bahan material lokal, dan dapat membuka lapangan kerja untuk masyarakat lokal.
- Mengupayakan transportasi yang humanis, menyediakan jalur pejalan kaki, jalur sepeda, dan kemudahan akses bagi orang-orang berkebutuhan khusus serta menyediakan transportasi umum dengan akses yang aman dan nyaman.
- Aspek keberlanjutan lingkungan hidup, memaksimalkan ruang terbuka hijau, menggunakan kembali unsur-unsur yang dapat menimbulkan

masalah lingkungan seperti sampah, air, air hujan, air bekas cucian dan lain-lain.

Melalui pendekatan permukiman, dapat dipahami apa saja aspek-aspek di dalam suatu permukiman yang dapat dikaitkan dengan transformasi tata ruang permukiman.

2.3.2 Pengertian Tata Ruang

Pemahaman mengenai tata ruang tidak terlepas dari pemahaman mengenai ruang. Pengertian ruang banyak didefinisikan oleh berbagai pihak, antara lain,

- Ching (2000)

Ruang sebagai sesuatu yang selalu melingkupi manusia, dimensi, bentuk visual ruang dan skalanya semua tergantung dari persepsi manusia dan batas-batas ruang yang ditentukan oleh unsur-unsur pembentuknya.

- Menurut RTRW Kota Pekalongan 2009-2029

Ruang juga diartikan sebagai wadah yang meliputi ruang daratan, ruang lautan dan ruang udara sebagai suatu kesatuan wilayah tempat manusia dan makhluk lainnya hidup dan melakukan kegiatan serta memelihara kelangsungan hidupnya

Kemudian yang dimaksud dengan tata ruang adalah sebagai berikut.

- Dalam UU No 26 tahun 2007 mengenai Penataan Ruang,

Tata ruang adalah wujud struktur ruang dan pola ruang.

- Kamus Tata Ruang (1998)

Tata ruang adalah susunan pusat permukiman dan sistem jaringan sarana prasarana yang berfungsi sebagai pendukung kegiatan sosial ekonomi masyarakat serta distribusi peruntukan ruang dalam suatu wilayah yang meliputi peruntukan ruang untuk fungsi lindung dan peruntukan ruang untuk fungsi budi daya.

- Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Pekalongan tahun 2009-2029 pengertian tata ruang adalah wujud struktural dan pola pemanfaatan ruang baik yang direncanakan maupun tidak, yang menunjukkan adanya hierarki dan keterkaitan pemanfaatan ruang.

- Adisasmita (2010)

Istilah tata ruang muncul setelah terbentuknya konsep kawasan. Berkaitan dengan istilah tata ruang, kata “tata” diartikan sebagai aturan atau kaidah aturan dan susunan atau cara penyusunan. Kata “ruang” diartikan sebagai suatu wadah atau tempat dimana objek dan kejadian tertentu berada. Ruang merupakan tempat dimana manusia melakukan kegiatan serta memelihara kelangsungan hidupnya, atau dapat pula diartikan sebagai suatu tempat dimana kegiatan pembangunan dilakukan. Tata ruang menjadi sebuah penjabaran mengenai dimensi lokasi dalam menentukan tempat yang tepat untuk melakukan suatu kegiatan. Suatu tata ruang perlu direncanakan agar lebih mudah dalam menampung kelanjutan perkembangan kawasan itu sendiri.

2.3.3 Pendekatan Urban Structure

- **Ruang (*space*) dan Tempat (*place*)**

Ruang (*space*) selalu melingkupi manusia, dimensi, bentuk visual ruang dan skalanya semua tergantung dari persepsi manusia terhadap batas-batas ruang yang ditentukan oleh unsur-unsur pembentuknya (Ching, 2000). Pengertian ruang yang hampir sama juga dikemukakan oleh Trancik (1986) bahwa ruang (*space*) akan ada jika dibatasi sebagai sebuah *void*. Definisi lain juga dikemukakan oleh Peterson (dalam Trancik, 1986) bahwa ruang (*space*) sebagai volum yang dapat dibayangkan, terukur, dan memiliki batasan yang pasti dan dapat dilihat/dirasakan.

Ruang-ruang yang terbentuk di dalam lingkungan permukiman menjadi sesuatu yang sangat dibutuhkan oleh masyarakat. Ruang-ruang tersebut membentuk *urban space* dan merupakan aset pada suatu lingkungan permukiman, baik bersifat publik maupun privat. Spreiregen (1965) menjelaskan bahwa *urban space* terbentuk dari dinding pada fasad bangunan dan lantai kota sebagai landasannya. Kualitas pengelolaan ruang, dan aktivitas yang berlangsung di dalamnya menjadi karakteristik yang menonjol bagi masing-masing *urban space* yang membedakannya dengan yang lain.

Trancik (1986) mengategorikan *urban space* menjadi dua, yaitu :

- *Hard space*

Salah satu faktor terpenting dalam *hard space* adalah penciptaan ketertutupan (*enclosure*). Terdapat tiga komponen penting *hard space*

yang diungkapkan oleh Trancik (1986) yaitu *frame* tiga dimensi, pola dua dimensi dan penempatan objek pada suatu ruang. *Frame* tiga dimensi mencakup sudut-sudut ruang, derajat ketertutupan, dan karakteristik spasial. Kemudian pola dua dimensi mengacu pada perlakuan dan artikulasi dari bidang tanah (material, tekstur dan komposisi). Sedangkan elemen penempatan objek pada ruang misalnya penempatan sculpture atau pepohonan yang dapat menjadi *focal point* dan memberikan pengalaman tersendiri terhadap ruang itu.

- *Soft space*

Soft Space adalah ruang yang sebagian besar terdiri dari lingkungan yang alami, bentuk ruang non-arsitektural yang harus dianggap keberadaannya oleh para arsitek. Keberadaan *soft space* dapat memberikan kontras pada lingkungan perkotaan yang padat.

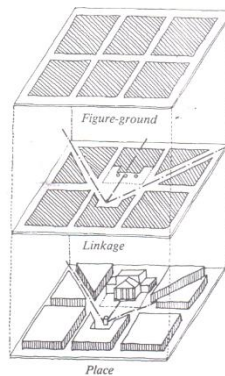
Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, ruang (*space*) dan tempat (*place*) memiliki keterkaitan yang sangat erat. Sebagaimana definisi tempat (*place*) adalah ruang yang memiliki makna dan ciri khas tersendiri (Schulz dalam Zahnd, 2006). Lebih lanjut Trancik (1986) secara spesifik mendefinisikan tempat (*place*) adalah ruang yang mempunyai arti dari lingkungan yang berasal dari budaya daerahnya sendiri. Zahnd (2006) menegaskan bahwa tempat (*place*) dibentuk sebagai sebuah ruang jika memiliki ciri khas dan suasana tertentu yang berarti bagi lingkungannya. Suasana tersebut dapat nampak dari benda konkret (bahan, rupa, tekstur,

warna) maupun benda abstrak, yaitu asosiasi kultural dan regional yang dilakukan oleh manusia di tempatnya.

Kedua elemen di atas *space* dan *place* akan membentuk sebuah lingkungan fisik yang dibutuhkan oleh manusia untuk beraktifitas.

2.4 Teori *Urban Spatial Design* / Desain Tata Ruang Perkotaan

Terdapat tiga teori dalam teori *urban spatial design*, yaitu teori *figure ground*, teori *linkage*, teori *place*. Berikut ini diagram yang menunjukkan hubungan ketiga teori dalam *urban design theory*.



GAMBAR II.1

Hubungan teori *figure ground*, *linkage*, dan *place*
Sumber : Trancik, 1986

2.4.1 Teori *Figure Ground*

Teori *figure ground* dipahami dengan hubungan antara bentuk yang dibangun dengan ruang terbuka. Analisa *figure ground* digunakan untuk mengidentifikasi sebuah tekstur dan pola-pola tata ruang perkotaan (*urban fabric*). Dan mengidentifikasi masalah keteraturan massa/ruang (Zahnd,2006).

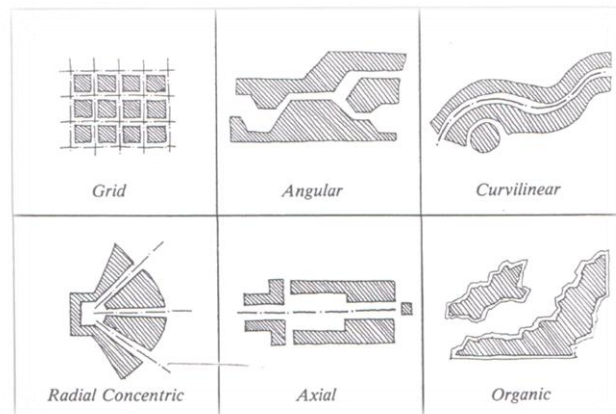
Teori *figure ground* mengungkapkan bentuk kolektif perkotaan sebagai kombinasi dari pola-pola *solid* dan *void* yang memuat bermacam-

macam konfigurasi tata ruang. Masing-masing lingkungan perkotaan memiliki pola *solid void* eksisting, dan pendekatan *figure ground* sebagai pendekatan desain tata ruang merupakan upaya untuk memanipulasi hubungan antara *solid* dan *void* dengan menambahkan, mengurangi, atau mengubah geometri fisik dari pola-polanya (Trancik, 1986). Selain mengungkapkan karakteristik dan kumpulan bentuk-bentuk perkotaan, *figure ground* mengartikulasikan perbedaan antara *urban solid* dan *urban void*. Berikut ini penjelasan mengenai *urban solid* dan *urban void*.

Urban Solid yang digunakan dalam teori *figure ground* memiliki tiga elemen utama yaitu, blok tunggal, blok yang mendefinisikan sisi, dan blok medan. Ketiganya merupakan elemen konkret yang dapat terlihat secara fisik. Blok tunggal lebih bersifat individual sedangkan blok yang mendefinisikan sisi lebih berfungsi sebagai pembatas secara linear yang dapat dibentuk dari beberapa sisi (Zahnd, 2006). *Urban solid* dapat berupa monumen publik atau bangunan institusi yang dominan, bidang blok perkotaan, dan konfigurasi bangunan.

Seperti halnya *urban solid*, perlu juga untuk mendefinisikan **urban void** dengan jelas yang dikaitkan dengan *urban solid* untuk memberikan kontinuitas fungsional dan visual, sehingga tercipta sebuah kota yang terintegrasi dimana arsitektur dan ruang luar menyatu dengan erat. *Urban void* dapat berupa ruang serambi masuk, blok di tengah bangunan, jaringan jalan dan *square*, taman, dan ruang terbuka linear (Trancik, 1986).

Berikut ini terdapat enam pola tipologi hubungan antara *solid* dan *void*,



GAMBAR II.2
Pola Tipologi *Urban Solid* dan *Urban Void*
Sumber : Trancik, 1986

Dapat disimpulkan bahwa inti dari teori *figure ground* terletak pada manipulasi dan organisasi *urban solid* dan *urban void*. Jika keterkaitan antara kedua elemen tersebut lengkap dan dapat dipahami dengan baik, maka jaringan tata ruang cenderung berhasil. Namun, jika hubungan antara *urban solid* dan *urban void* tidak seimbang akan menimbulkan *lost space*.

2.4.2 Teori Linkage

Teori kedua pada desain tata ruang perkotaan adalah teori *linkage*, teori ini dapat dipahami dari segi dinamika perkotaan yang dianggap sebagai generator kota. Analisis *linkage* dapat digunakan untuk memperhatikan dan menegaskan hubungan-hubungan dan gerakan-gerakan sebuah tata ruang perkotaan (*urban fabric*) (Zahnd,2006).

Teori *linkage* yang dijelaskan oleh Trancik (1986) adalah teori yang berawal dari 'garis' yang menghubungkan satu elemen ke elemen yang

lainnya. Teori *linkage* berkaitan dengan organisasi garis yang menghubungkan bagian-bagian kota dan desain tata ruang 'datum' yang menghubungkan antara bangunan dengan ruang. Garis ini bisa berbentuk jaringan jalan, jalur pedestrian, ruang terbuka linear, atau elemen lain yang secara fisik menghubungkan bagian-bagian kota (Trancik, 1986).

Dalam teori *linkage*, terdapat tiga pendekatan yaitu,

- Linkage visual
- Linkage struktural
- Linkage kolektif

Selain tiga pendekatan *linkage* tersebut, ada tiga jenis *linkage spatial* yang dikemukakan oleh Maki (dalam Trancik, 1986), yaitu :

- *Compositional form*

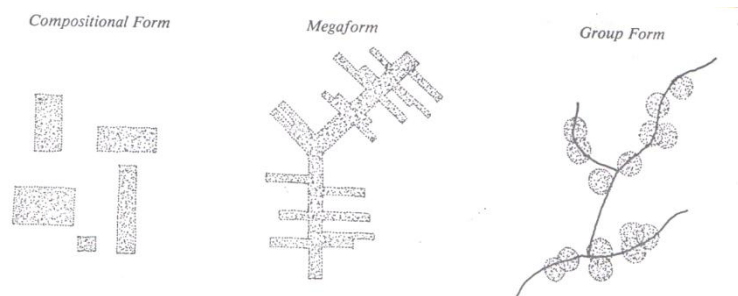
Terdiri dari penyesuaian bangunan individual pada pola yang abstrak yang terkomposisi pada rencana dua dimensional.

- *Megaform*

Komponen individual terintegrasi ke dalam bidang kerja yang lebih besar pada hierarki, dan sistem yang saling terhubung.

- *Group form*

Merupakan hasil akumulasi bertahap dari elemen-elemen ruang sepanjang sejarah suatu kota. Dalam tipe *group form* ini bukan sesuatu yang dipaksakan tapi secara alami berkembang sebagai bagian integral dari struktur generatif organik.



GAMBAR II.3
Tiga Jenis *Linkage* Oleh Fuhimiko Maki
Sumber : Trancik, 1986

2.4.3 Teori *Place*

Teori ketiga dari teori desain tata ruang perkotaan adalah teori *place*. Teori mengenai *place* ini dipahami dari segi seberapa besar kepentingan tempat-tempat perkotaan yang terbuka terhadap sejarah, budaya dan sosialisasinya. Analisis *place* digunakan untuk memberi pengertian mengenai ruang kota melalui tanda kehidupan perkotaannya. Dan memberi pengertian mengenai ruang kota secara kontekstual (Zahnd,2006). Pada teori yang ketiga ini ditambahkan komponen kebutuhan manusia dan budaya, sejarah dan konteks alami.

Menurut Trancik (1986), ruang dapat didefinisikan berdasarkan kategori atau tipologi berdasarkan pada sifat fisik setiap tempat adalah unik, mengambil karakter sekitarnya. Karakter tersebut terdiri dari hal-hal konkret yang memiliki materi substansi, bentuk, tekstur, warna, dan lebih berwujud asosiasi budaya.

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, tempat (*place*) sebagai sebuah ruang yang memiliki makna membentuk suatu *sense of place* yang berkaitan dengan keunikan dan karakteristiknya. Bosselmann (2008)

menyatakan bahwa *sense of place* berkaitan dengan investasi emosional setiap individu di tempat tersebut. Investasi emosional yang diperoleh tidak hanya pada satu pengalaman tertentu melainkan secara terus menerus yang berhubungan dengan pola-pola fisik atau karakteristik fisik yang ada.

2.5 Pariwisata dan Kampung wisata

2.5.1 Pengertian Pariwisata

Dalam arti yang luas, pariwisata dapat di definisikan sebagai kegiatan orang yang bepergian atau melakukan perjalanan menuju suatu tempat di luar lingkungan mereka dalam jangka waktu sementara untuk kesenangan (Pitana dan Diarta, 2009)

Sedangkan pengertian pariwisata Menurut UU No.10 th. 2009 tentang Kepariwisataan Bab I :

- Wisata adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu sementara.
- Pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, Pemerintah, dan Pemerintah Daerah.
- Kepariwisataan adalah keseluruhan kegiatan yang terkait dengan pariwisata dan bersifat multidimensi serta multidisiplin yang muncul sebagai wujud kebutuhan setiap orang dan negara serta interaksi antara

wisatawan dan masyarakat setempat, sesama wisatawan, Pemerintah, Pemerintah Daerah, dan pengusaha

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, di dalam kegiatan wisata terdapat daerah tujuan wisata atau destinasi wisata yang merupakan kawasan geografis di dalam satu atau lebih wilayah administratif yang di dalamnya terdapat daya tarik wisata, fasilitas umum, fasilitas pariwisata, aksesibilitas, serta masyarakat yang saling terkait. Kemudian definisi mengenai daya tarik wisata itu sendiri adalah segala sesuatu yang memiliki keunikan, keindahan, dan nilai yang berupa keanekaragaman kekayaan alam, budaya, dan hasil buatan manusia yang menjadi tujuan wisata.

Dalam Pitana dan Diarta (2009), sebuah destinasi wisata terbentuk dari adanya potensi yang dikembangkan di tempat tersebut menjadi daya tarik. Potensi atau sumber daya yang dapat dikembangkan menjadi daya tarik wisata antara lain sumber daya alam, sumber daya manusia dan sumber daya budaya. Sumber daya budaya yang dimaksud meliputi :

- Bangunan bersejarah.
- Seni dan patung kontemporer, arsitektur, tekstil, pusat kerajinan tangan dan seni.
- Seni pertunjukkan.
- Peninggalan keagamaan.
- Kegiatan dan cara hidup masyarakat, teknologi tradisional, dan sistem kehidupan setempat.
- Perjalanan ke tempat bersejarah dengan moda transportasi yang unik.

- Kuliner setempat.

Dari daya tarik yang membentuk sebuah destinasi wisata, maka destinasi wisata dapat digolongkan sebagai berikut (Pitana dan Diarta, 2009) :

- Destinasi sumber daya alam.
- Destinasi sumber daya budaya, misalnya tempat bersejarah atau masyarakat lokal.
- Fasilitas rekreasi.
- *Event* khusus.
- Aktivitas spesifik misalnya wisata belanja di Hongkong.
- Daya tarik psikologis.

Selain daya tarik wisata, Pitana dan Diarta (2009) juga menjelaskan bahwa destinasi wisata memiliki beberapa komponen pembentuk, antara lain :

- Atraksi destinasi

Atraksi sebagai elemen yang terkandung di dalam destinasi wisata memotivasi wisatawan untuk berkunjung ke destinasi tersebut.

- Fasilitas destinasi

Elemen yang memungkinkan wisatawan dapat tinggal di sebuah destinasi untuk sekedar menikmati atau bahkan berpartisipasi dalam atraksi yang ditawarkan. Fasilitas ini dapat berupa akomodasi, transportasi, pelayanan informasi dan sebagainya.

- Aksesibilitas

Berkaitan dengan tingkat kesulitan wisatawan dalam menjangkau destinasi wisata. Infrastruktur transportasi dan teknologi transportasi menjadi bagian penting di dalam elemen aksesibilitas.

- Citra

Ide atau kepercayaan wisatawan tentang produk atau pelayanan di dalam destinasi wisata. Citra yang terbentuk tidak selalu berdasarkan pengalaman dan fakta, tetapi bisa terbentuk sehingga menjadi motivasi yang kuat bagi wisatawan melakukan perjalanan wisata ke destinasi tersebut.

- Harga

Jumlah keseluruhan dari biaya-biaya yang dikeluarkan selama perjalanan wisata.

Sedangkan Mathienson dan Wall (dalam Pitana dan Diarta, 2009) berpendapat bahwa pariwisata mencakup tiga elemen utama, yaitu :

- *A dynamic element*, yaitu perjalanan menuju destinasi wisata.
- *A static element*, yaitu singgah di tempat tujuan wisata.
- *A consequential element*, yaitu akibat dari kedua elemen lainnya terhadap masyarakat lokal yang meliputi dampak ekonomi, sosial, dan fisik dari adanya kontak dengan wisatawan.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pariwisata merupakan kegiatan perjalanan atau sebagian dari kegiatan tersebut yang dilakukan secara sukarela serta bersifat sementara baik perorangan, maupun kelompok untuk menikmati obyek dan daya tarik wisata.

Kelima unsur tersebut saling berkaitan dalam membentuk suatu objek pariwisata. Atraksi menarik wisatawan ke suatu lokasi. Fasilitas memenuhi kebutuhan wisatawan selama mereka tinggal di suatu tempat yang jauh dari rumah. Aksesibilitas yang baik diperlukan sebagai pendukung agar wisatawan dapat mengunjungi tempat-tempat yang menjadi tujuan dalam perjalanan wisatanya sebagai wisatawan dengan mudah. Citra sebuah destinasi wisata akan memperlihatkan cara atau kualitas pelayanan pariwisata yang diterima oleh para wisatawan.

2.5.2 Pengertian Kampung Wisata

Kampung wisata dapat diartikan sebagai kampung yang memiliki potensi keunikan dan daya tarik wisata yang khas, baik berupa karakter fisik maupun kehidupan sosial budaya kemasyarakatan, yang dikelola dan dikemas secara menarik dengan pengembangan fasilitas pendukung wisatanya. Dalam suatu tata lingkungan yang harmonis dan pengelolaan yang baik dan terencana sehingga siap untuk menerima dan menggerakkan kunjungan wisatawan ke wilayah tersebut, serta mampu menggerakkan aktifitas ekonomi pariwisata yang dapat meningkatkan kesejahteraan dan pemberdayaan masyarakat setempat.

Pembangunan kampung wisata mempunyai manfaat ganda di bidang ekonomi, sosial, politik, dan lain-lain. Manfaat ganda dari pembangunan kampung wisata, adalah:

- Meningkatkan perekonomian masyarakat lokal.

- Membuka lapangan kerja dan lapangan berusaha bagi masyarakat setempat.
- Memperluas wawasan dan cara berfikir masyarakat setempat, mendidik cara hidup bersih dan sehat.
- Meningkatkan ilmu dan teknologi bidang kepariwisataan.
- Menggali dan mengembangkan kesenian serta kebudayaan asli daerah.
- Menyadarkan masyarakat akan arti pentingnya memelihara dan melestarikan lingkungan bagi kehidupan manusia kini dan di masa datang.

Dalam suatu kawasan kampung wisata dibutuhkan barang dan jasa yang dibutuhkan oleh para pengunjung/wisatawan. Jasa-jasa yang dibutuhkan wisatawan tersebut tidak hanya dihasilkan oleh satu pihak saja, tetapi dihasilkan oleh perusahaan yang berbeda fungsi dan proses pemberian pelayanannya beragam. Pada dasarnya ada tiga golongan pokok produk industri pariwisata tersebut yaitu :

- *Tourist object* atau objek pariwisata pada daerah-daerah tujuan wisata, yang menjadi daya tarik wisatawan untuk datang berkunjung.
- Fasilitas
- Transportasi

Berdasarkan uraian-uraian di atas, dapat dikatakan bahwa kampung wisata merupakan fenomena baru dalam pariwisata Indonesia yang mampu menjadi sebuah daya tarik wisata baru. Kampung wisata sebagai destinasi wisata alternatif menyuguhkan kekhasan dan

keunikannya masing-masing sehingga memunculkan karakteristik-karakteristik baru sebagai sebuah kampung/permukiman.

2.6. Framework

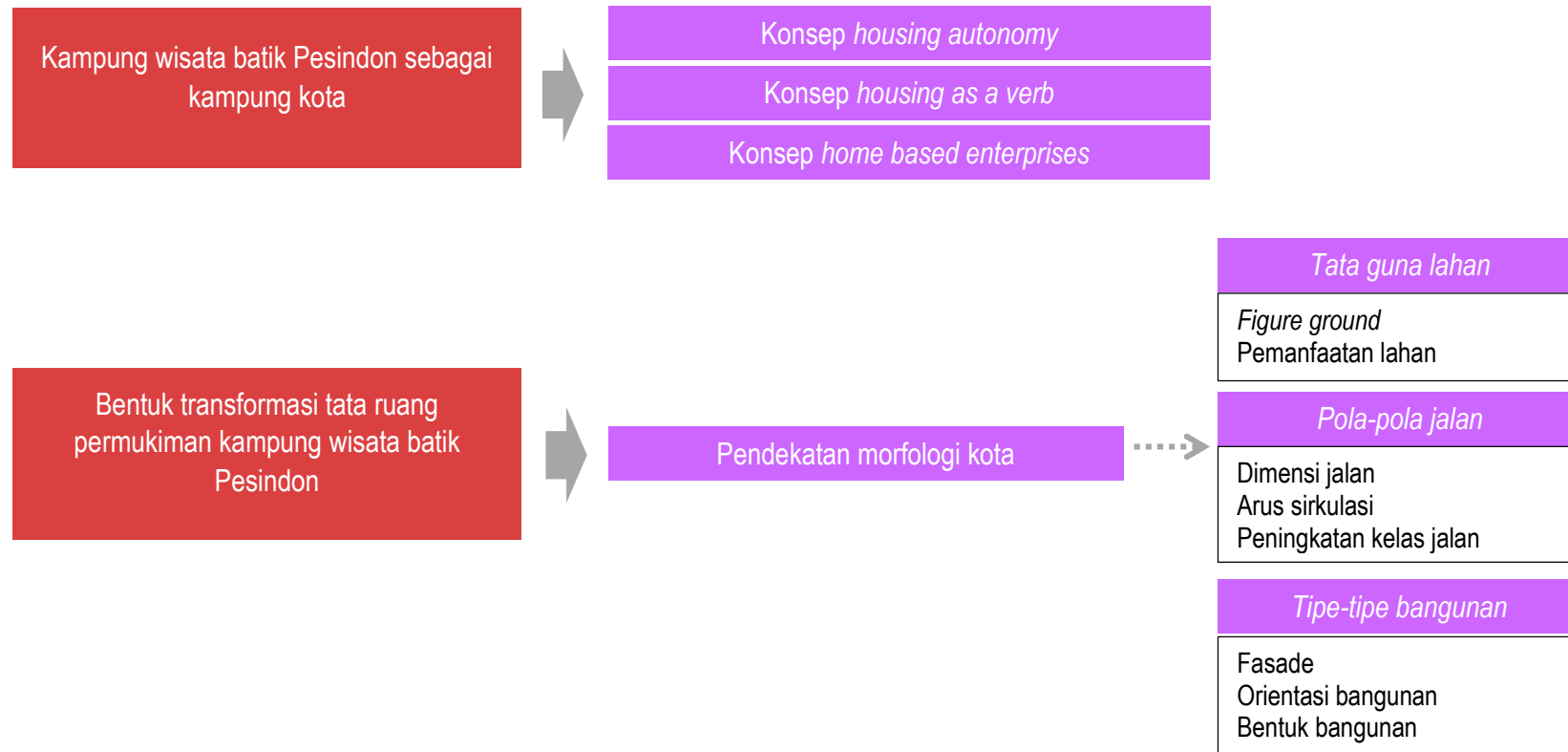
Teori dalam sebuah penelitian kualitatif merupakan landasan untuk membentuk kerangka pikir penelitian. Melalui teori yang terstrukturkan, maka akan terbentuk kerangka pikir penelitian yang kemudian digunakan sebagai dasar proses analisis. Sebelum menstrukturkan teori-teori tersebut, berikut tabel II.1 berisi rangkuman teori-teori pada penelitian ini.

TABEL II.1
Rangkuman Teori

No	Teori	Uraian Teori	Fokus Teori
1.	Turner & Fitcher dalam Setiawan	Konsep kampung secara umum dibedakan menjadi dua, <i>housing autonomy</i> dan <i>housing as a process, as a verb</i> .	Kampung kota
2.	Smiles dalam Yunus	Terdapat tiga unsur dalam morfologi ruang kota. Yaitu tata guna lahan, pola-pola jalan dan tipe-tipe bangunan.	Transformasi dan morfologi
3.	Chapin dalam Yunus	Transformasi dapat diketahui melalui pendekatan sistem kegiatan yaitu sistem kegiatan individu, sistem kegiatan terlembaga dan Sistem kegiatan yang menyangkut organisasi dari proses-proses yang ada.	Transformasi dan morfologi
4.	Constantinos Doxiadis	Elemen-elemen permukiman terdiri dari <i>man, society, nature, shells, dan network</i> .	Tata ruang permukiman
5.	Roger Trancik	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Teori <i>figure ground</i> mengungkapkan bentuk kolektif perkotaan sebagai kombinasi dari pola-pola <i>solid</i> dan <i>void</i> yang memuat bermacam-macam konfigurasi tata ruang. ▪ Teori <i>linkage</i> adalah teori yang berawal dari 'garis' yang menghubungkan satu elemen ke elemen yang lainnya. Garis ini berbentuk jaringan jalan, jalur pedestrian, ruang terbuka linear, atau elemen lain yang secara fisik menghubungkan bagian-bagian kota. ▪ Teori tentang <i>place</i> menjelaskan bahwa suatu tempat (<i>place</i>) sebagai sebuah ruang yang memiliki makna membentuk suatu <i>sense of place</i> yang berkaitan dengan keunikan dan karakteristiknya. 	<i>Urban Spatial Design</i>

Sumber : penyusun, 2014

Berikut gambar II.4 berupa diagram *framework* yang digunakan dalam penelitian ini.



GAMBAR II.4
Framework penelitian
 Sumber : Penyusun, 2014