

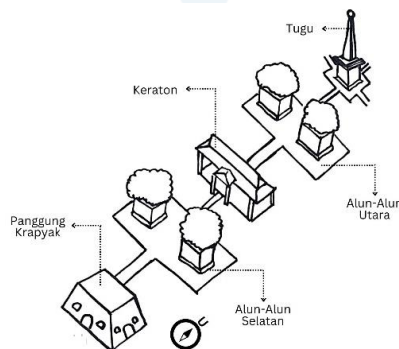
BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Fenomena Lapangan

Kota Yogyakarta adalah kota wisata yang terkenal akan filosofi dan kebudayaannya. Mengutip dari laporan kunjungan wisatawan yang dibuat oleh Dinas Pariwisata Kota Yogyakarta, pada tahun 2020 Yogyakarta memiliki total kunjungan mencapai 1.314.649 oleh wisatawan dalam maupun luar negeri (kajian jumlah kunjungan wisata oleh Dinas Pariwisata Kota Yogyakarta 2020). Salah satu filosofi yang paling terkenal di Yogyakarta adalah sumbu imajiner, dimana posisi paling utara dari sumbu ini adalah Tugu kemudian Alun-Alun Utara, Keraton, Alun-Alun Selatan, dan posisi paling selatan adalah Panggung Krapyak.

Dalam konteks kultural filosofis tata ruang Kota Yogyakarta, Hamengkubuwana I mengatur tata kota yang jika ditarik garis lurus menjadi sebuah sumbu imajiner yang membujur dari arah selatan ke utara (Sumbu Filosofis) yang memiliki makna filosofis yang tinggi. Konfigurasi ruang di garis sumbu tersebut dilengkapi dengan elemen ruang baik bangunan Panggung Krapyak, Keraton Yogyakarta, dan Tugu. Sumbu tersebut merupakan gambaran konsep *mikrosmos*, yaitu alam kehidupan nyata yang menjadi laku peziarahan manusia. Secara paralel dalam konsep *makrosmos* juga ada garis imajiner Selatan ke Utara, yaitu Laut Selatan dan Gunung Merapi. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa sumbu imajiner bukan hanya sebagai tata ruang Kota Yogyakarta ataupun salah satu ikon wisata Yogyakarta, tetapi juga identitas Kota Yogyakarta dengan segala filosofinya (kemendikbud.go.id, 2017).



Gambar 1 Garis Filosofis
(Sumber : data pribadi)

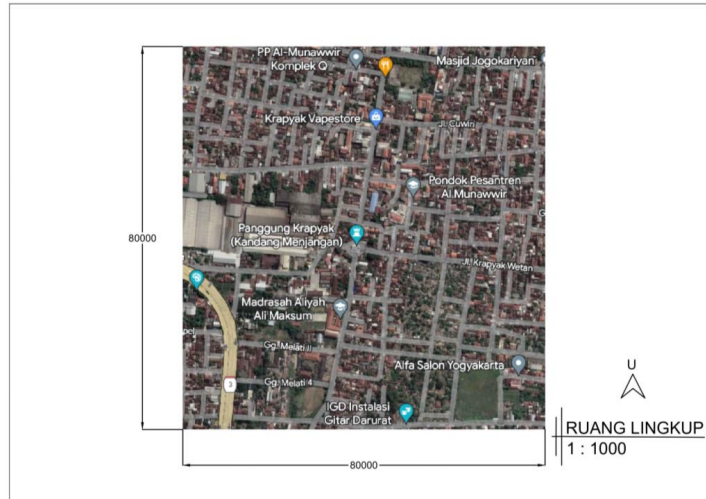
1.2 Sudut Pandang Topik

Walkability menurut Land Transport New Zealand (2017) adalah keadaan yang menjelaskan sejauh mana suatu lingkungan dapat ramah terhadap pejalan kaki. Untuk kota wisata seperti Yogyakarta, *walkability* adalah salah satu elemen yang sangat penting. Karena kecepatan dan kemudahan dalam mencapai suatu tempat dapat menjadi nilai jual tersendiri bagi kota wisata.

Sebagai salah satu bagian dari sumbu imajiner Kota Yogyakarta yang telah dibangun sejak 1760, Panggung Krapyak memiliki kualitas *walkability* yang rendah. Apalagi jika dibandingkan dengan Tugu, Alun-Alun Utara, Kraton, dan Alun-Alun Selatan yang juga menjadi bagian dari sumbu imajiner. Beberapa hal yang mengindikasikan bahwa Panggung Krapyak memiliki kualitas *walkability* yang rendah adalah tidak adanya pedestrian di beberapa titik di sekitar Panggung Krapyak. Hal ini dapat disebabkan oleh luasan jalan yang tidak memadai untuk diadakannya *pedestrian*. Lalu indikasi selanjutnya adalah tidak adanya tempat parkir, tidak adanya pemisah antara jalan dan *pedestrian*, dan juga tidak adanya *signage*. Kemudian, banyaknya pengguna kendaraan di sekitar Panggung Krapyak juga dapat mengindikasikan rendahnya *walkability*, sebab hal ini dapat terjadi karena tidak adanya pemberhentian angkutan umum disekitar Panggung Krapyak, sehingga mengharuskan masyarakat untuk menggunakan kendaraan pribadi. Untuk mengetahui detail seberapa rendah kualitas *walkability* dari Panggung Krapyak, maka dibuatlah ini.

1.3 Ruang Lingkup

Panggung Krapyak berada di jalan KH. Ali Maksum, Krapyak Kulon, Panggunharjo, Sewon, Kota Yogyakarta. Secara lebih lengkap batas-batas desa Panggunharjo adalah Kota Yogyakarta (utara), Desa Bangunharjo & Kecamatan Sewon (timur), Desa Timbulharjo & Kecamatan Sewon (selatan), Desa Pendowoharjo Kecamatan Sewon & Desa Tirtonirmolo Kecamatan Kasihan (Barat).



Gambar 2 Ruang Lingkup
(Sumber : Google Earth)

1.4 Permasalahan dan Esensi

1.4.1 Potensi

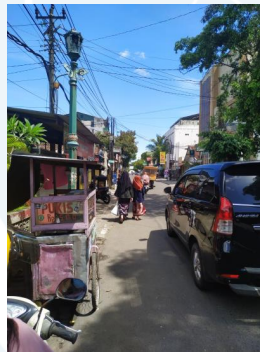
Sebagai salah satu ikon wisata, penting bagi Panggung Krapyak untuk memperhatikan walkability. Karena berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh sebuah *online travel agent (OTA)* yang berbasis di Belanda, yaitu Booking.com, diketahui bahwa 48% wisatawan Indonesia lebih memilih tur jalan kakidalam rencana perjalanannya. Survei ini dilakukan dari tanggal 10 Agustus 2018 sampai 30 Agustus 2018 terhadap beberapa negara dengan mengambil 21.500 *responden* dari berbagai negara, dimana setiap negara diwakili oleh 1000 *responden*. *Responden* yang dipakai adalah orang yang berumur dewasa yang telah melakukan perjalanan dalam 12 bulan terakhir ataupun yang akan melakukan perjalanan dalam 12 bulan kedepan.

Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa minat jalan kaki oleh wisatawan yang sudah maupun akan berkunjung ke Indonesia sangatlah tinggi. Selain untuk menghemat biaya, hal ini juga dapat terjadi karena adanya pengalaman tertentu yang ingin dicapai selama berlibur di Indonesia. Di sisi lain posisi Panggung Krapyak yang berada di pertemuan 4 jalan (perempatan) dan berada disekitar industry batik dan kampung santri dapat menjadi potensi tersendiri bagi Panggung Krapyak.

1.4.2 Isu atau Permasalahan

1.4.2.1 Aspek aksesibilitas

Panggung Krpyak dikelilingi oleh pemukiman warga dengan jalan lokal yang berada di sekitar Panggung Krpyak dijadikan jalan utama bagi warga sekitar. Setiap tahun ukuran blok yang ada (blok pemukiman, blok industri batik, dan blok kampung santri) semakin mengecil atau semakin banyak jalan gang. Hal ini membuat jalan disekitar Panggung Krpyak sangat ramai dengan lalu lintas 2 arah. Keramaian ini tidak seimbang dengan lebar jalan yang ada, sehingga terkadang membuat jalan di sekitar Panggung Krpyak menjadi tidak *kondusif*. Ditambah lagi kurangnya fasilitas pendukung untuk pejalan kaki, seperti *pedestrian way*, lampu jalan, pembatas jalan, dan lain- lain.



Gambar 3 Aspek Aksesibilitas
(Sumber : data pribadi)

1.4.2.2 Aspek sosial dan ekonomi

Berada diantara pemukiman warga membuat kegiatan yang ada di sekitar Panggung Krpyak semakin kompleks. Hal ini berimbas pada bahu jalan yang pada akhirnya juga digunakan oleh masyarakat untuk berkegiatan. Contohnya : berjualan, parkir, menjemur, dan lain-lain.



Gambar 4 Aspek Sosial dan Ekonomi
(Sumber : data pribadi)

1.5 Pertanyaan Penelitian

Bagaimana kualitas *walkability* area Panggung Krapyak sesuai dengan variabel *connected, convenient, comfort, convivial, conspicuous*?

1.6 Rencana Pendekatan Riset

Berdasarkan latar belakang, potensi, dan isu yang diangkat, maka pendekatan desain yang akan digunakan adalah pendekatan kualitatif. Nantinya pendekatan ini akan dilakukan berdasarkan beberapa teori *walkability* sehingga nantinya akan ditemukan metode penelitian. Metode penelitian inilah yang nantinya akan menjadi parameter untuk mengukur kualitas *walkability* pada Panggung Krapyak.

1.7 Tujuan dan Sasaran

1.7.1 Tujuan

Mendapatkan gambaran kualitas *walkability* dari Panggung Krapyak menggunakan metode penelitian *connected, convenient, comfort, convivial, conspicuous* yang digunakan.

1.7.2 Sasaran

- Mengidentifikasi isu-isu yang ada pada Panggung Krapyak yang berkaitan dengan *walkability*
- Mengidentifikasi potensi yang ada pada Panggung Krapyak yang berkaitan dengan *walkability*
- Menganalisis variabel *connected, convenient, comfort, convivial, conspicuous* untuk *walkability* pada Panggung Krapyak
- Mengungkap kualitas *walkability* dari Panggung Krapyak berdasarkan teori dan tinjauan pustaka relevan yang digunakan

1.8 Kerangka Pikir



Gambar 5 Kerangka Pikir
Sumber: Data Pribadi

1.9 Sistematika Penulisan

Bagian 1 (Pendahuluan)

Berisi latar belakang pemilihan topik dan fenomena yang nantinya mengarah pada isu, metode, ataupun pendekatan yang akan digunakan. Latar belakang ini diakhiri dengan pernyataan yang mengerucut pada permasalahan yang diangkat atau esensi / urgensi proyek.

Bagian 2 (Kajian Teori)

Berisi tinjauan pustaka, teori yang akan dipergunakan sebagai landasan untuk melakukan proses pembahasan. Karena validitas sumber dan kemutakhiranreferensi merupakan hal penting untuk melihat kontribusi proyek dalam bidang arsitektur.

Bagian 3 (Fokus dan Lokus Riset)

Berisi tentang penjelasan akan fokus dan lokus dari riset.

Bagian 4 (Metode)

Berisi metode yang akan digunakan untuk melakukan proses analisis pembahasan. Metode penelusuran data yang digunakan adalah metode yang valid sehingga dapat digunakan untuk menganalisis.

Bagian 5 (Pembahasandan Penutup)

Berisi penjelasan sistematika penulisan, alur pikir dan kerangka teoritis sebagai bahan untuk melakukan kajian atau perancangan. Dapat berupa kerangka pikir -data primer untuk riset kajian arsitektur dan sintesis / konsep penekanan studi untuk perancangan arsitektur. Bagian ini juga dilengkapi dengan kerangka piker penulis.

RUJUKAN

Berisi referensi dari sumber ilmiah yang terpercaya, sepertijurnal bereputasi dan buku dari penerbit terpercaya.

LAMPIRAN