

BAB 2

TINJAUAN MENGENAI PENGEMBANGAN  
DESA WISATA YANG MENGUSUNG  
KARAKTER BUDAYA LOKAL

---

*"Apabila kamu menjadi marah, janganlah kamu berbuat dosa;  
janganlah matahari terbenam sebelum padam amarahmu"*  
Efesus 4:26

---

## BAB II

### TINJAUAN MENGENAI PENGEMBANGAN DESA WISATA YANG MENGUSUNG KARAKTER BUDAYA LOKAL

#### 2.1. STUDI PUSTAKA

##### 2.1.1. Studi Kebudayaan

###### 2.1.1.1. Pengertian Kebudayaan

Istilah "culture" (kebudayaan) berasal dari bahasa Latin yakni "cultura" dari kata dasar "colere" yang berarti "berkembang tumbuh". Secara umum pengertian "kebudayaan" mengacu kepada kumpulan pengetahuan yang secara sosial yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Makna ini kontras dengan pengertian "kebudayaan" sehari-hari yang hanya merujuk kepada bagian-bagian tertentu warisan sosial, yakni tradisi sopan santun dan kesenian (D'Andrade, 2000: 1999).

Definisi di atas hanya sedikit memuaskan bagi para antropolog, sebab begitu beragamnya definisi kebudayaan sempat mencemaskan makin dalamnya perpecahan dan menimbulkan kemerosotan efektivitas disiplin ilmu (Saifuddin, 2005:83). Sebagai contoh: Kroeber dan Kluckhohn dalam bukunya yang berjudul *Culture: A Critical Review of Concepts and Definitions* (1952) mengatakan bahwa ternyata pada tahun itu terdapat 160 definisi kebudayaan. Hal itu pula yang dirasakan antropolog Roger M. Kessing dalam *Cultural Anthropology: A Contemporary Perspective* yang mengamati bahwa "tantangan bagi antropolog dalam tahun-tahun terakhir adalah dipersempitnya "kebudayaan" sehingga konsep ini mencakup lebih sedikit tetapi menggambarkan lebih banyak" (1984: 73).

Keessing mengidentifikasi empat pendekatan terakhir terhadap masalah kebudayaan. Pendekatan *pertama*, memandang kebudayaan sebagai sistem adaptif dari keyakinan perilaku yang fungsi primernya adalah menyesuaikan diri dengan lingkungan fisik dan sosialnya. Pendekatan ini dikaitkan dengan

ekologi budaya dan materialisme kebudayaan, serta bisa ditemukan dalam kajian antropolog Julian Steward (1955), Leslie White (1949; 1959), dan Marvin Harris (1968; 1979). Pendekatan *kedua*, memandang bahwa kebudayaan sebagai sistem kognitif yang tersusun dari apapun yang diketahui dalam berpikir menurut cara tertentu, yang dapat diterima bagi warga kebudayaannya. Pendekatan tersebut memiliki banyak nama dan diasosiasikan dengan: etnosains, antropologi kognitif, atau etnografi baru. Para tokoh kelompok ini adalah Harold Conklin (1955), Ward Goodenough (1956; 1964), dan Charles O. Frake (1964, 1963; 1969).

Pendekatan *ketiga*, memandang kebudayaan sebagai sistem struktur dari simbol-simbol yang dimiliki bersama yang memiliki analogi dengan struktur pemikiran manusia. Tokoh-tokoh antropologinya adalah kelompok strukturalisme yang dikonsepsikan oleh Claude Levi-Strauss (1963; 1969). Sedangkan pendekatan *keempat*, memandang kebudayaan sebagai suatu sistem simbol yang terdiri atas simbol-simbol dan makna-makna yang dimiliki bersama, yang dapat diidentifikasi, dan bersifat publik. Pendekatan tersebut tokoh antropologinya adalah Clifford Geertz (1973; 1983) dan David Schneider (1968).

Konsep budaya atau kebudayaan sering dianggap berbeda dibandingkan dengan disiplin ilmu lainnya. Menurut ilmu antropologi, kebudayaan adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dimiliki manusia dengan belajar. Terdapat perbedaan pendapat mengenai asal kata kebudayaan, terutama mengenai maknanya karena berasal dari kata *budhayah*, yang merupakan bentuk jamak dari kata *buddhi* yang berarti “budi” dan “akal” sehingga kebudayaan diartikan sebagai hal-hal yang berhubungan dengan akal. Berikut ini merupakan beberapa pengertian kebudayaan menurut para ahli:

- Selo Soemardjan dan Soelaeman Soemardi mengatakan bahwa kebudayaan merupakan semua hasil karya, rasa, dan cipta manusia.

- Koentjaraningrat berpendapat bahwa kebudayaan merupakan keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dimiliki manusia dengan belajar.

#### 2.1.1.2. Unsur Kebudayaan

Satuan terkecil dalam suatu kebudayaan disebut unsur kebudayaan atau "trait". Unsur-unsur kebudayaan tersebut dapat dijabarkan lagi sebagai berikut:

##### A. Unsur-unsur Kebudayaan

Unsur-unsur kebudayaan merupakan bagian suatu kebudayaan yang dapat digunakan sebagai suatu analisis tertentu. Menurut Kluchklon ada tujuh unsur kebudayaan universal, yaitu:

1. Sistem Religi dan Upacara Keagamaan  
Merupakan produk manusia untuk membujuk kekuatan lain yang berada di atasnya, yaitu Yang Maha Besar untuk menuruti kemauan mereka.
2. Sistem Organisasi Kemasyarakatan  
Merupakan usaha manusia untuk menutupi kelemahan individu mereka dan meningkatkan kesejahteraan hidupnya.
3. Sistem Pengetahuan  
Merupakan kemampuan manusia untuk mengetahui, mengingat, kemudian mengolah dan menyampaikannya pada orang lain.
4. Sistem Mata Pencaharian Hidup  
Merupakan usaha manusia untuk mencukupi kebutuhan jasmaninya, untuk dapat bertahan hidup.
5. Sistem Teknologi dan Peralatan  
Merupakan hasil olah pikir manusia untuk mempermudah dalam mengetahui segala sesuatunya sehingga manusia dapat menciptakan atau menggunakan alat tersebut.

## 6. Bahasa

Bahasa dan budaya merupakan dua aspek kehidupan manusia yang tidak terpisahkan satu dari yang lain. Bahasa adalah entitas suatu budaya. Dalam bahasa itu terkandung muatan budaya penuturnya, termasuk nilai moral dan etika. Ia sekaligus merupakan sarana mengekspresikan budaya itu sendiri. Ia juga merupakan cerminan budaya pemakainya. Sapir (dalam Blount,1974) menyatakan bahwa kandungan setiap budaya terwujud di dalam bahasanya. Tidak ada materi bahasa, baik isi maupun bentuk yang tidak dirasakan sebagai melambangkan makna yang dikehendaki, tanpa mempedulikan sikap apapun yang ditunjukkan oleh budaya lain. Wittgenstein (1981) juga dengan tegas menyatakan bahwa dalam bahasa yang kita pergunakan tersirat suatu orientasi hidup atau apa yang disebut *weltanshauung*. Orientasi hidup ini bukan saja mencakup konsep-konsep yang kita anut mengenai alam sekitar kita, tetapi juga kebudayaan, perasaan serta takhayul-takhayul. Keyakinan yang kita anut pun juga tersirat dalam bahasa yang kita pergunakan<sup>1</sup>.

## 7. Kesenian

Merupakan usaha manusia untuk memenuhi kebutuhan psikisnya, dalam hal ini tentunya mengarah pada sebuah tujuan akhir, yaitu estetika (keindahan). Dengan kesenian manusia dapat mencurahkan segala kemampuannya untuk memenuhi apa yang mereka anggap pantas dan indah.

Meville J. Hertkovits mengemukakan unsur-unsur kebudayaan terdiri dari: alat-alat teknologi, sistem ekonomi, keluarga, dan kekuasaan politik. Broinslaw Mlinowski juga mengemukakan unsur-unsur budaya yang berupa: sistem norma, organisasi ekonomi, alat-alat atau lembaga pendidikan dan organisasi kekuatan.

<sup>1</sup> <http://www.adjisaka.com/kbj5/index.php/01-makalah-kunci/689-09-tingkat-tutur-bahasa-jawa-wujud-kesantunan-manusia-jawa>

## **B. Pengaruh Unsur Kebudayaan Terhadap Kehidupan Masyarakat**

Unsur-unsur kebudayaan merupakan bagian dari kebudayaan yang digunakan. Raph Linton mengemukakan bahwa kebudayaan merupakan warisan sosial dari anggota masyarakat. Pengaruh unsur-unsur kebudayaan terhadap kehidupan masyarakat adalah:

- *Goodman dan Marx* melihat kebudayaan sebagai warisan yang dipelajari dan ditranmisikan, jadi kebudayaan dalam hal ini berpengaruh terhadap perkembangan generasi-generasi berikutnya. Misalnya: bahasa dari sebuah suku akan terus dipakai oleh generasi yang akan datang pada suku tersebut.
- *M.J. Herskovits*, bahwa kebudayaan merupakan sesuatu yang superorganic, yakni individu yang tinggal pada tempat budaya tersebut secara langsung atau tidak langsung akan memiliki dan menjadi anggota dari kebudayaan tersebut. Misalnya: seseorang yang tinggal di sebuah suku, maka secara otomatis akan menjadi putra suku tersebut.
- *Theodore M. Newcom*, bahwa kepribadian menunjuk pada organisasi sikap-sikap seseorang untuk berbuat, mengetahui, berpikir, dan merasakan secara khusus. Jadi Newcom menganggap kebudayaan lebih ke arah keindividuan sebagai salah satu kreator dari kebudayaan. Disini pengaruh kebudayaan adalah bagaimana seorang individu itu menerapkan dan mengembangkan kebudayaan yang dia anut.

Beberapa pendapat para ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa unsur-unsur budaya sebagai pembentuk budaya sangat berpengaruh dalam kehidupan sebuah masyarakat karena unsur-unsur budaya akan tetap dipakai dalam kehidupan sehari-hari mereka, misalnya: bahasa, kesenian, dan lain sebagainya. Meskipun begitu di masa yang akan datang tetap akan terjadi pergeseran-pergeseran dalam kebudayaan,

misalnya pada teknologi dan mata pencaharian, namun konsep dasar dari sebuah budaya akan sulit sekali untuk dihilangkan.

### 2.1.1.3. Budaya Lokal

Budaya lokal merupakan suatu kebiasaan dan adat istiadat daerah tertentu yang lahir secara alamiah, berkembang, dan sudah menjadi kebiasaan yang susah diubah. Budaya masyarakat yang tinggal di daerah pedalaman (pedesaan) yang tinggal di daerah pantai tentu berbeda. Budaya lokal masyarakat pedalaman (pedesaan) terlihat tenang dengan karakteristik masyarakatnya yang cenderung tertutup. Sedangkan budaya lokal masyarakat yang tinggal di daerah pantai terlihat keras dengan karakteristik masyarakatnya yang relatif lebih terbuka.

Budaya lokal dalam pengertian tersebut terkait langsung dengan daerah. Seiring perkembangan jaman dan sistem sosial budaya, dewasa ini budaya lokal dimaknai sebagai pengetahuan bersama yang dimiliki sejumlah orang. Budaya lokal meliputi berbagai kebiasaan dan nilai bersama yang dianut masyarakat tertentu. Pengertian budaya lokal sering dihubungkan dengan kebudayaan suku bangsa. Konsep suku bangsa sendiri sering dipersamakan dengan konsep kelompok etnik. Menurut Fredrik Barth sebagaimana dikutip oleh Parsudi Suparlan, suku bangsa hendaknya dilihat sebagai golongan yang khusus. Kekhususan suku bangsa diperoleh secara turun temurun dan melalui interaksi antar budaya. Budaya lokal atau dalam hal ini budaya suku bangsa menjadi identitas pribadi ataupun kelompok masyarakat pendukungnya. Ciri-ciri yang telah menjadi identitas itu melekat seumur hidup seiring kehidupannya.

Melihat beberapa pandangan para ahli mengenai pengertian budaya lokal tersebut, maka pengertian budaya lokal tidak dapat dibedakan secara tegas. Mattulada sebagaimana dikutip Zulyani Hidayah, mengemukakan lima ciri pengelompokan suku bangsa dalam pengertian yang dapat disamakan dengan budaya lokal. Pertama, adanya komunikasi melalui bahasa dan

dialek di antara mereka. Kedua, pola-pola sosial kebudayaan yang menumbuhkan perilaku dinilai sebagai bagian dari kehidupan adat istiadat yang dihormati bersama. Ketiga, adanya perasaan keterikatan antara satu dan yang lainnya sebagai suatu kelompok dan yang menimbulkan rasa kebersamaan di antara mereka. Keempat, adanya kecenderungan menggolongkan diri ke dalam kelompok asli, terutama ketika menghadapi kelompok lain pada berbagai kejadian sosial kebudayaan. Kelima, adanya perasaan keterikatan dalam kelompok karena hubungan kekerabatan, genealogis, dan ikatan kesadaran teritorial di antara mereka.

Beberapa budaya lokal dapat langsung dikenali dari bahasa yang digunakan di antara mereka. Bahasa merupakan simbol identitas, jati diri, dan pengikat di antara suku bangsa.

## 2.1.2. Studi Kerajinan Batik

### 2.1.2.1. Batasan dan Pengertian

Kata "*batik*" berasal dari gabungan dua kata bahasa Jawa "*amba*", yang bermakna menulis dan "*titik*" yang bermakna titik<sup>2</sup>. Namun ada juga yang mengatakan istilah kata "batik" berasal dari kata *rambataning titik* atau rangkaian dari titik-titik. (Honggopuro, 2002: 62). Pengertian kata batik secara umum adalah pembentukan gambar pada kain dengan menggunakan teknik tutup celup dengan menggunakan lilin atau malam sebagai perintang dan zat pewarna pada kain (Warsito, 2008: 12). Sedangkan Yahya (1971: 2) memberi pengertian batik adalah suatu karya yang dipaparkan di atas bidang datar (kain atau sutra) dengan dilukis atau ditulis, dikuas atau ditumpahkan atau dengan menggunakan canting atau cap dengan menggunakan malam untuk menutup agar tetap seperti warna aslinya.

Batik merupakan unsur *local genius* yang menjadi ciri masyarakat Jawa. Seorang sarjana Belanda, J.L.A. Brandes (1889) telah menyatakan bahwa ada sepuluh butir kekayaan budaya yang telah dimiliki bangsa Indonesia,

<sup>2</sup> <http://lukisanbatik.com/pages/berita-16html/page-21.html>

khususnya masyarakat Jawa sebelum tersentuh oleh budaya India, salah satu budaya tersebut adalah budaya membatik.

#### **2.1.2.2. Perkembangan Kerajinan Batik di Indonesia**

Pada zaman dahulu seni kerajinan batik merupakan kebudayaan yang terbatas dalam kraton saja (budaya ageng) dan hasilnya berupa kain untuk pakaian raja dan keluarga serta para pengikutnya. Ragam corak dan warna juga terbatas, beberapa corak hanya boleh dipakai oleh kalangan tertentu, yang kemudian dinamakan batik tradisional. Batik tradisional biasa dipakai dalam upacara-upacara adat, karena masing-masing coraknya memiliki perlambangan khusus.

Sejarah pembatikan di Indonesia berkaitan erat dengan perkembangan Kerajaan Majapahit dan kerajaan-kerajaan sesudahnya. Namun setelah Kerajaan Majapahit runtuh, penyebaran dan perkembangan seni kerajinan batik dilanjutkan pada masa kerajaan Mataram. Pengaruh Kerajaan Mataram pada waktu itu sangatlah besar terutama bagi Kasunanan Surakarta dan Kasunanan Yogyakarta. Oleh karena itu perkembangan kesenian membatik di kedua kota tersebut sangat pesat.

Kesenian batik pada awalnya merupakan kesenian gambar di atas kain untuk dijadikan pakaian yang menjadi salah satu ikon budaya keluarga raja-raja Indonesia. Pada jaman dahulu, para pengrajinnya juga terbatas hanya bagi kalangan kraton saja. Hasilnya pun hanya untuk pakaian raja dan keluarga, serta para pengikutnya. Namun karena banyak dari pengikut raja yang kemudian tinggal di luar wilayah kraton, kesenian batik ini kemudian dibawa oleh para pengrajin keluar wilayah kraton dan dikerjakan di tempat tinggal mereka masing-masing. Akibatnya lambat laun kesenian batik ini ditiru oleh rakyat biasa dan meluas menjadi pekerjaan kaum wanita dalam rumah tangganya untuk mengisi waktu senggang. Akhirnya, kerajinan kain batik yang tadinya digunakan hanya sebatas pakaian keluarga istana kemudian menjadi pakaian rakyat luas.

Kerajinan batik dalam masyarakat Jawa mulai meluas pada akhir abad ke-XVIII. Sampai dengan awal abad ke-XX, batik yang dihasilkan masih berupa batik tulis murni. Namun setelah Perang Dunia I usai, mulailah dikenal adanya teknologi dalam pembuatan tekstil, termasuk kain batik. Dari sinilah kemudian dikenal adanya batik cap dan batik print yang dapat diproduksi dalam waktu yang relatif lebih singkat.

### 2.1.2.3. Proses Produksi

Pembuatan suatu kain batik tulis murni diperlukan beberapa tahapan. Berikut ini merupakan tahap-tahap dalam proses pembuatan batik tulis:

1. *Pemotongan Bahan*

Pada tahap pertama ini, kain mori sebagai bahan baku pembuatan batik tulis harus dipotong-potong dulu sesuai kebutuhan. Untuk fungsi jarik, biasanya kain mori dipotong dengan ukuran 105 cm x 200 cm.

2. *Mengetel*

Pada tahap ini dilakukan penghilangan kanji dari mori. Caranya adalah dengan membasahi mori tersebut dengan larutan minyak kacang, soda abu, tipol dan air secukupnya. Selanjutnya kain mori direndam dalam larutan tersebut lalu dijemur sampai kering. Proses ini diulang beberapa kali hingga kain mori benar-benar bersih dari tepung kanji yang masih melekat. Setelah kanji hilang, kain mori selanjutnya dicuci dengan air bersih. Proses pencucian harus benar-benar bersih agar zat warna bisa meresap ke dalam serat kain dengan sempurna.

3. *Nglengreng* atau *Mola*

Pada tahap ini dilakukan penggambaran motif batik pada kain mori yang sudah disiapkan.

4. *Ngelowong* atau *Isen-isen*

Tahapan selanjutnya merupakan tahapan inti dari kerajinan batik, yaitu dengan menutup motif yang sudah digambar tersebut dengan

malam cair. Proses ini dilakukan menggunakan alat bernama canting untuk dapat mengambil malam yang sudah dicairkan.

5. *Nembok*

Tahapan selanjutnya adalah pengeblokan atau menutup bagian dasar kain mori yang direncanakan tidak diwarnai masih dengan menggunakan malam cair.

6. *Ngobat* atau *Nyelup*

Pada tahap ini dilakukan pewarnaan batik dengan cara mencelupkan kain tersebut ke dalam larutan pewarna dan didiamkan beberapa saat.

7. *Nglorot*

Tahapan selanjutnya adalah menghilangkan lilin / malam yang masih menempel pada kain dengan cara merebusnya di air mendidih.

8. Pencucian

Setelah lilin tidak menempel lagi, selanjutnya dilakukan pencucian kain dengan air biasa hingga bersih, kemudian diangin-anginkan untuk mendapatkan kualitas warna batik yang maksimal.<sup>3</sup>

### 2.1.3. Studi Desa Adat

#### 2.1.3.1. Pengertian Desa Adat

Sutardjo Kartohadikusumo memberi pengertian “desa” secara administratif adalah suatu kesatuan hukum di mana sekelompok masyarakat bertempat tinggal dan mengadakan pemerintahan sendiri. Pengertian lain mengatakan bahwa desa adalah pola permukiman yang bersifat dinamis, di mana para penghuninya senantiasa melakukan adaptasi spasial dan ekologis sederhana kegiatannya berpangupajiwa agraris.

Desa adat di Jawa mulanya dihuni sekelompok orang dari satu keturunan yang memiliki nenek moyang sama, yaitu para cikal bakal pendiri permukiman tersebut. Desa sebagai kesatuan masyarakat memiliki tiga hal, yaitu:

<sup>3</sup> <http://sanggarbatikkatura.com/proses-pembuatan-batik>

1. **Daerah**/rangkah/wilayah, yaitu tanah-tanah pekarangan dan pertanian beserta penggunaannya, termasuk aspek lokasi, luas, batas, yang merupakan lingkungan geografis setempat.
2. **Penduduk**/darah/keturunan, meliputi jumlah, penambahan, kepadatan, penyebaran dan mata pencaharian.
3. **Adat**/warah/ajaran, yaitu ajaran tentang tata hidup, tata pergaulan, dan ikatan-ikatan sebagai warga desa. Tata kehidupan ini terkait usaha penduduk mempertahankan dan meningkatkan kesejahteraannya.

#### 2.1.3.2. Pola Permukiman

Daldjoeni (2003: 60-66) mengklasifikasikan bentuk-bentuk desa secara sederhana, sebagai berikut:

##### A. Pola Permukiman Menyebar (*Dispersed*)

Jayadinata (1999:27) mengemukakan bahwa pola permukiman jenis ini dibagi lagi menjadi tiga kelompok berdasarkan lokasi sebarannya, yakni:

- a. *Farmstead*: rumah petani terpencil di area persawahan/perkebunan yang dilengkapi gudang alat mesin, penggilingan gandum, lumbung dan kandang ternak;
- b. *Homestead*: rumah tinggal terpencil di tengah hutan; dan
- c. *Road site*: bangunan terpencil di tepi jalan (restoran, pompa bensin, motel, dan lain-lain).

Ciri-ciri dari pola permukiman menyebar adalah jarak antara permukiman penduduk yang satu dengan yang lain terlalu jauh. Hal ini menyebabkan tipe permukiman pola menyebar tidak kondusif lagi bagi perhubungan desa dan dapat mengganggu evolusi dari desa yang baru terbentuk menjadi komunitas fungsional.



Gambar 2.1 Pola Pemukiman Menyebar di Pegunungan

Sumber: [http://1.bp.blogspot.com/-pu3DO0GhZSY/Ux5-F-NnPeI/AAAAAAAAAAo/TUytY9Txis8/s1600/preview\\_html\\_m48f077e.png](http://1.bp.blogspot.com/-pu3DO0GhZSY/Ux5-F-NnPeI/AAAAAAAAAAo/TUytY9Txis8/s1600/preview_html_m48f077e.png)

Pola permukiman tersebar umumnya ditemukan pada kawasan luas yang bertanah kering. Pola ini dapat terbentuk karena penduduk mencoba untuk bermukim di dekat suatu sumber air, terutama air tanah sehingga rumah dibangun pada titik-titik yang memiliki sumber air bagus<sup>4</sup>.

#### **B. Pola Permukiman Terpusat (*Nucleated*)**

Pola permukiman terpusat, yakni pola permukiman yang rumahnya mengelompok (*agglomerated rural settlement*) dan merupakan dukuh atau dusun (*hamlet*) yang terdiri atas kurang dari 40 rumah, serta kampung (*village*) yang terdiri atas 40 rumah atau lebih bahkan ratusan rumah. Di sekitar kampung dan dusun terdapat tanah pertanian, perikanan, peternakan, pertambangan, kehutanan, dan tempat bekerja sehari-hari. Perkampungan pertanian pada umumnya mendekati bentuk bujur sangkar sedangkan perkampungan nelayan umumnya memanjang (satu baris atau beberapa baris rumah) sepanjang pantai atau sepanjang sungai.

Pola permukiman ini biasanya terdapat di daerah pegunungan dan jauh dari pusat kota. Pada umumnya, warganya masih satu kerabat. Pemusatan tempat tinggal tersebut didorong oleh adanya rasa kegotongroyongan. Jika jumlah penduduk bertambah, pemekaran permukiman mengarah ke segala arah, tanpa adanya rencana. Sementara itu, pusat-

<sup>4</sup> <http://antariksaarticle.blogspot.com/2011/01/karakteristik-pola-permukiman-perdesaan.html>

pusat kegiatan penduduk dapat bergeser mengikuti pemekaran. Ciri-ciri pola permukiman terpusat adalah:

- Plot rumah saling berhubungan;
- Kerugiannya, yaitu jarak rumah penduduk dengan lahan pertanian mereka agak jauh; dan
- Kelebihan dari pola pemukiman terpusat, yaitu areal pertanian pribadi dapat tersebar luas.

### C. Pola Permukiman Memanjang (*Linier*)

Pola permukiman penduduk dikatakan linier apabila rumah-rumah yang dibangun membentuk pola berderet-deret hingga panjang. Pola memanjang umumnya ditemukan pada kawasan permukiman yang berada di tepi sungai, jalan raya, atau garis pantai. Pola ini dapat terbentuk karena kondisi lahan di kawasan tersebut memang menuntut adanya pola ini. Seperti kita ketahui, sungai, jalan, maupun garis pantai memanjang dari satu titik tertentu ke titik lainnya, sehingga masyarakat yang tinggal di kawasan tersebut pun membangun rumah-rumah mereka dengan menyesuaikan diri pada keadaan tersebut<sup>5</sup>.

#### ▪ Pola Permukiman Linier di Sepanjang Alur Sungai

Pola ini terbentuk karena sungai merupakan sumber air yang melimpah dan sangat dibutuhkan oleh manusia untuk berbagai keperluan, misalnya sumber air dan sarana transportasi. Permukiman penduduk di sepanjang alur sungai biasanya terbentuk di sisi kanan dan kiri sungai dan memanjang dari hulu hingga ke hilir. Di Indonesia, pola permukiman ini banyak ditemukan di sepanjang sungai-sungai besar, seperti Sungai Musi di Sumatra dan Sungai Mahakam di Kalimantan.

<sup>5</sup> <http://ningrumspalsa.blogspot.com/2011/03/pola-pemukiman-penduduk.html>

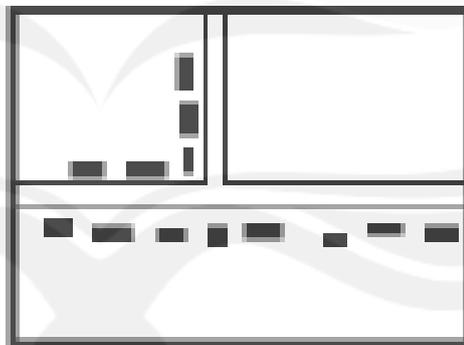


**Gambar 2.2 Pola Pemukiman Linier di Sepanjang Sungai**

Sumber: [http://1.bp.blogspot.com/-pu3DO0GhZSY/Ux5-F-NnPeI/AAAAAAAAAAo/TUytY9Txis8/s1600/preview\\_html\\_m48f077e.png](http://1.bp.blogspot.com/-pu3DO0GhZSY/Ux5-F-NnPeI/AAAAAAAAAAo/TUytY9Txis8/s1600/preview_html_m48f077e.png)

- **Pola Permukiman Linier di Sepanjang Jalan Raya**

Perkembangan kemajuan zaman memicu munculnya banyak jalan raya sebagai sarana transportasi yang lebih cepat dan praktis. Jalan raya yang ramai membantu pertumbuhan ekonomi penduduk yang tinggal di sekitarnya untuk membangun permukiman di sepanjang jalan raya. Pola permukiman linier di sepanjang jalan raya dapat ditemukan di hampir seluruh kota di Indonesia.



**Gambar 2.3 Pola Pemukiman Linier di Sepanjang Jalan Raya**

Sumber: [http://1.bp.blogspot.com/-pu3DO0GhZSY/Ux5-F-NnPeI/AAAAAAAAAAo/TUytY9Txis8/s1600/preview\\_html\\_m48f077e.png](http://1.bp.blogspot.com/-pu3DO0GhZSY/Ux5-F-NnPeI/AAAAAAAAAAo/TUytY9Txis8/s1600/preview_html_m48f077e.png)

- **Pola Permukiman Linier di Sepanjang Rel Kereta Api**

Pola permukiman linier di sepanjang rel kereta api biasanya hanya terkonsentrasi di sekitar stasiun kereta api yang ramai dikunjungi orang. Rel kereta api dan stasiun kereta api merupakan

sarana vital yang mampu menghubungkan berbagai tempat yang berjauhan, sehingga sangat banyak dikunjungi dan menarik untuk ditinggali. Pola permukiman linier di sepanjang rel kereta api lazim ditemukan di Pulau Jawa saja.

▪ Pola Permukiman Linier di Sepanjang Pantai

Pola permukiman ini biasanya dibangun oleh penduduk yang memiliki mata pencaharian sebagai nelayan. Pola permukiman linier di sepanjang pantai dapat ditemukan di berbagai kawasan pantai dan desa-desa nelayan di Indonesia.



**Gambar 2.4 Pola Pemukiman Linier di Sepanjang Pantai**

Sumber: [http://1.bp.blogspot.com/-pu3DO0GhZSY/Ux5-F-NnPeI/AAAAAAAAAAo/TUytY9Txis8/s1600/preview\\_html\\_m48f077e.png](http://1.bp.blogspot.com/-pu3DO0GhZSY/Ux5-F-NnPeI/AAAAAAAAAAo/TUytY9Txis8/s1600/preview_html_m48f077e.png)

Ciri-ciri pola permukiman linear adalah:

- Perkembangan permukiman penduduknya menurut pola jalan yang ada (memanjang atau sejajar dengan rentangan jalan raya yang menembus desa); dan
- Keuntungan dari pola permukiman ini adalah aksesibilitas ke kota yang tinggi, sedangkan kerugian dari pola permukiman ini adalah jika terjadi pemekaran, tanah pertanian menjadi lahan pemukiman baru.

#### **2.1.4. Studi Desa Wisata**

##### **2.1.4.1. Pengertian Desa Wisata**

*Desa Wisata* adalah suatu bentuk permukiman dengan fasilitas tertentu membentuk suatu lingkungan yang harmonis serta relatif sesuai dengan tata

lingkungan permukiman berupa tata perumahan, fasilitas pelayanan wisata, tata jalur sirkulasi dan sebagainya, sehingga desa wisata tersebut dapat dinikmati oleh wisatawan yang berkunjung ke sana (Ikaputra, 1985: 11).

Subagyo, seorang peneliti dari PPM-UGM memberi pengertian bahwa desa wisata adalah suatu bentuk desa yang memiliki ciri-ciri khusus dalam masyarakatnya, alam panorama, dan budayanya sehingga mempunyai peluang untuk dijadikan komoditi. Wujud dari desa wisata itu adalah suatu bentuk desa sebagai obyek sekaligus sebagai subyek kepariwisataan. Sebagai obyek maksudnya bahwa desa wisata merupakan tujuan wisata, sedangkan sebagai subyek maksudnya adalah desa wisata sebagai penyelenggara sendiri, sesuatu yang dihasilkan oleh desa wisata tersebut akan dinikmati oleh masyarakat secara langsung (Basuki, 1992: 16).

Untuk melengkapi pengertian desa wisata, Windu Nuryanti, dalam makalah "*Pariwisata dalam Masyarakat Tradisional*" (Basuki, 1992: 16) memberi pengertian bahwa desa wisata adalah suatu bentuk integrasi antara atraksi, akomodasi, dan fasilitas pendukung yang disajikan dalam suatu struktur kehidupan masyarakat, menyatu dengan tata cara dan tradisi yang berlaku. Selanjutnya beliau menjelaskan dua konsep penting dalam komponen desa wisata tersebut, yaitu:

- a. *Akomodasi*; yaitu sebagian dari tempat tinggal para penduduk setempat dan atau unit-unit yang berkembang atas konsep tempat tinggal penduduk.
- b. *Atraksi*; yaitu seluruh kehidupan keseharian penduduk setempat beserta *setting* fisik lokasi desa yang memungkinkan berintegrasinya wisatawan sebagai partisipan aktif, seperti kursus tari, bahasa, dan lain-lain yang sifatnya spesifik.

#### 2.1.4.2. Ciri Kawasan Desa Wisata

Suatu kawasan desa wisata terdapat ciri yang membedakannya dengan keadaan desa pada umumnya. Citra dan kesan yang dimiliki suatu kawasan

desa wisata terutama pada kegiatan yang terdapat di lingkungan desa yang spesifik sehingga menarik untuk dikunjungi wisatawan, misalnya:

- proses kegiatan industri dan karya seni yang dihasilkan;
- adanya obyek wisata dan atraksi wisata di lingkungan desa yang menarik untuk dilihat;
- suasana desa yang khas dengan pola kehidupan sosial budaya masyarakat desa yang mempunyai ciri tersendiri.

#### 2.1.4.3. Kriteria Desa Wisata

Pada kegiatan pendekatan meliputi beberapa kriteria yaitu:

1. Atraksi Wisata, yaitu semua yang mencakup alam, budaya, dan hasil ciptaan manusia. Atraksi yang dipilih harus yang paling menarik dan atraktif di desa tersebut.
2. Jarak Tempuh, adalah jarak tempuh yang perlu diperhatikan untuk kepentingan akses dari kawasan wisata utama dari tempat tinggal wisatawan, jarak tempuh dari ibu kota provinsi, dan jarak tempuh dari kota kabupaten.
3. Besaran Desa, menyangkut masalah-masalah jumlah rumah jumlah penduduk, karakteristik, dan luas wilayah desa. Kriteria ini berkaitan dengan daya dukung kepariwisataan pada suatu desa.
4. Sistem Kepercayaan dan Kemasyarakatan, merupakan aspek/unsur penting mengingat adanya aturan-aturan khusus pada komunitas sebuah desa. Yang menjadi perlu dipertimbangkan juga karena terkait unsur agama yang menjadi mayoritas dan sistem kepercayaan masyarakat setempat.
5. Ketersediaan infrastruktur, meliputi fasilitas dan pelayanan transportasi, jaringan listrik, jaringan air bersih, saluran drainase, dan jaringan telekomunikasi.

Masing-masing kriteria tersebut digunakan untuk melihat karakteristik utama suatu desa untuk kemudian menentukan apakah suatu desa akan

menjadi desa dengan tipe berhenti sejenak, tipe *one day trip* atau tipe tinggal inap.

#### 2.1.4.4. Tipe Desa Wisata

Berdasarkan pola, proses dan tipe pengelolanya, desa wisata di Indonesia terbagi dalam dua tipe yaitu tipe terstruktur (*enclave*) dan tipe terbuka (*spontaneous*).

##### A. Tipe Terstruktur (*enclave*)

Tipe terstruktur ditandai dengan karakter-karakter sebagai berikut :

- Lahan terbatas yang dilengkapi dengan infrastruktur yang spesifik untuk kawasan tersebut. Tipe ini mempunyai kelebihan dalam citra yang ditumbuhkannya sehingga mampu menembus pasar internasional.
- Lokasi pada umumnya terpisah dari masyarakat atau penduduk lokal, sehingga dampak negatif yang ditimbulkannya diharapkan dapat terkontrol dengan baik. Harapan lainnya adalah pencemaran sosial budaya yang ditimbulkan dapat terdeteksi sejak dini.
- Lahan tidak terlalu besar dan masih dalam tingkat kemampuan perencanaan yang integratif dan terkoordinir, sehingga diharapkan akan tampil menjadi semacam agen untuk mendapatkan dana-dana internasional sebagai unsur utama untuk “menangkap” servis-servis dari hotel-hotel berbintang lima.

Contoh dari desa wisata jenis terstruktur ini adalah desa wisata di kawasan Nusa Dua, Bali dan beberapa kawasan wisata di Lombok. Pendekatan kawasan pedesaan ini diakui sebagai suatu pendekatan yang tidak saja berhasil secara nasional, melainkan juga pada tingkat internasional. Pemerintah Indonesia mengharapakan beberapa tempat di Indonesia yang tepat dapat dirancang dengan konsep yang serupa.

## **B. Tipe Terbuka (*spontaneus*)**

Tipe desa wisata ini ditandai dengan karakter-karakter yaitu tumbuh menyatunya kawasan dengan struktur kehidupan, baik ruang maupun pola dengan masyarakat lokal. Distribusi pendapatan yang diperoleh dari kegiatan wisatawan dapat langsung dinikmati oleh penduduk lokal, akan tetapi dampak negatifnya cepat menjalar menjadi satu ke dalam penduduk lokal, sehingga sulit dikendalikan. Contoh dari tipe perkampungan wisata jenis ini adalah kampung wisata Prawirotaman, Yogyakarta.

### **2.1.4.5. Desa Wisata dan Obyek Wisata Lain**

#### **A. Batasan dan Pengertian**

Desa wisata merupakan salah satu bagian dari obyek wisata. Dengan berkembangnya industri pariwisata maka berkembang pula bermacam-macam obyek wisata. Dari segi keterhubungan fisik kadang obyek yang satu saling berhubungan dengan obyek wisata lainnya. Tetapi yang jelas setiap obyek wisata saling berhubungan dalam sifatnya sebagai obyek pariwisata, baik langsung maupun tidak langsung.

Obyek wisata adalah suatu bentukan dan/atau aktivitas dan fasilitas yang saling berhubungan, yang dapat menarik minat wisatawan atau pengunjung untuk datang ke suatu daerah/tempat tertentu (Marpaung, 2002: 78). Daya tarik yang tidak atau belum dikembangkan semata-mata hanya merupakan sumber daya potensial dan belum dapat disebut sebagai daya tarik sampai adanya suatu pengembangan tertentu, misalnya penyelesaian suatu aksesibilitas atau fasilitas. Oleh sebab itu suatu daya tarik dapat dimanfaatkan sebagai daya tarik wisata.

Daya tarik wisata sangat erat kaitannya dengan *travel motivation* dan *fashion motivation* karena wisatawan dalam kunjungannya ingin mendapatkan suatu pengalaman tertentu.

Obyek dan daya tarik wisata merupakan dasar bagi sektor pariwisata. Tanpa adanya daya tarik di suatu areal/daerah tertentu kepariwisataan sulit untuk dikembangkan. Pariwisata akan dapat lebih berkembang atau dikembangkan jika di suatu daerah terdapat lebih dari satu jenis obyek dan daya tarik wisata. Tetapi bagaimanapun juga terdapat beberapa obyek untuk kepentingan konservasi sehingga tidak semua potensi dapat dikembangkan untuk kepentingan ekonomi.

## **B. Jenis-jenis Obyek Wisata**

Terdapat banyak jenis obyek wisata dan dibagi dalam berbagai macam klasifikasi. Secara garis besar, Marpaung (2002:80) membagi jenis obyek wisata menjadi dua kelompok besar, yaitu:

- a. Obyek Wisata Alam; dan
- b. Obyek Wisata Sosial Budaya.

Perencanaan dan pengelolaan obyek wisata alam maupun sosial budaya harus berdasarkan rencana pembangunan nasional maupun regional. Jika kedua rencana tersebut belum tersusun, tim rencana pengembangan obyek wisata harus mengasumsikan rencana kebijakan yang sesuai dengan area yang bersangkutan.

### **▪ Obyek Wisata Alam**

Pendekatan dasar yang digunakan dalam perencanaan dan pengembangan obyek wisata adalah pendekatan perencanaan lingkungan (*environmental planning approach*). Penekanan dari pendekatan ini adalah pada konservasi lingkungan tetapi memperhatikan kebutuhan pengunjung akan fasilitas dan kebutuhan dalam menjalani aktivitasnya.

#### **○ Pantai**

Pantai merupakan salah satu obyek dan daya tarik wisata yang banyak diminati. Banyak kawasan wisata yang terkenal di dunia terletak di pantai. Jenis dan daya tarik wisata ini erat

kaitannya dengan aktivitas seperti berjemur matahari, berenang, selancar, berjalan-jalan di tepi pantai, mengumpulkan kerang, berperahu, dan lain-lain.

Pengembangan obyek wisata pantai secara umum memerlukan aksesibilitas menuju lokasi yang memadai. Di pantai tidak boleh terdapat bangunan kecuali fasilitas-fasilitas non-permanen, seperti parasol, dan lain-lain. Fasilitas lain seperti tempat bilas, MCK dan tempat penitipan barang diletakkan di daerah belakang pantai.



**Gambar 2.5 Obyek Wisata Pantai**

Sumber: [www.flickr.com](http://www.flickr.com)

○ **Wisata Tirta / Bahari**

Wisata tirta / bahari ini mencakup wisata laut, danau, dan sungai. Pengembangan lingkungan wisata tirta/bahari memerlukan adanya pertimbangan-pertimbangan khusus. Fasilitas-fasilitas utama harus diletakkan di daerah belakang pantai, di belakang garis batas vegetasi.



**Gambar 2.6 Obyek Wisata Bahari**

Sumber: [www.paketliburanwisata.com](http://www.paketliburanwisata.com)

Pengawasan yang ketat terhadap konservasi harus dilakukan khususnya terhadap penggunaan lingkungan bawah laut, seperti

pelarangan penjarangan ikan-ikan hias, terumbu karang, pengawasan terhadap jangkar-jangkar dan perahu motor, serta pengawasan terhadap pembuangan limbah.

○ **Pegunungan**

Kegiatan wisata di pegunungan berhubungan dengan kegiatan menikmati pemandangan alam, pendakian bukit, perkemahan, atau sekedar mengambil gambar. Lingkup obyek wisata ini meliputi gunung berapi dan bukit-bukit dengan keunikan tertentu.



**Gambar 2.7** Obyek Wisata Pegunungan

Sumber: <https://encrypted-tbn2.gstatic.com/images?>

Pengembangan obyek wisata pegunungan memerlukan pertimbangan terhadap konservasi lingkungan secara mutlak. Pengembangan area pegunungan juga memerlukan adanya pengelompokan fasilitas serta pembagian zona.

○ **Daerah Liar dan Terpencil**

Daerah liar dan terpencil merupakan salah satu obyek wisata yang mulai diminati sebagian orang. Daerah seperti ini kadang-kadang disebut juga sebagai *primitive areas* di mana pengunjung mencari ketenangan atau suasana alami yang masih minim akan pembangunan gedung-gedung, serta suasana kehidupan di masyarakat tradisional.

Agar jenis wisata ini diminati pengunjung, ada beberapa kriteria dasar yang harus dipenuhi, antara lain:

1. dapat memberikan privasi bagi pengunjung;
2. bebas dari keramaian lalu lintas;
3. pengembangan kawasan dan daerah sekitar yang mengacu pada budaya tradisional;
4. tersedianya jalan setapak yang memadai;
5. relatif dekat dengan masyarakat sekitar; serta
6. melakukan perlindungan terhadap bentang alam dan lingkungannya.



Gambar 2.8 Obyek Wisata Daerah Terpencil

Sumber: [www.mytraveler11.blogspot.com](http://www.mytraveler11.blogspot.com)

#### o **Taman dan Daerah Konservasi**

Obyek dan daya tarik wisata ini mencakup kegiatan pertanian, peternakan, pemandangan alam berupa bukit dan pegunungan, danau, sungai, kegiatan berkemah, mengambil gambar, mempelajari kehidupan pedesaan, *hiking*, *cross country*, berperahu, memancing, berburu, dan lain-lain.



Gambar 2.9 Obyek Wisata Daerah Konservasi

Sumber: [www.lake-skadar.com](http://www.lake-skadar.com)

○ **Flora dan Fauna**

Flora dan fauna yang menarik dapat menjadi suatu obyek wisata penting yang harus dilindungi sebagai daerah konservasi seperti taman nasional, taman regional, suaka alam, suaka margasatwa atau sebagai daerah liar yang diawasi.

Konsep utama dalam pengembangan obyek wisata ini adalah adanya tujuan pendidikan bagi pengunjung tentang apa yang mereka lihat, khususnya penekanan terhadap masalah ekologi dan konservasi alam. Pendekatan ini sangat sesuai kecenderungan keinginan dan kebutuhan pengunjung akan informasi yang memadai tentang lingkungan yang dikunjungi.



**Gambar 2.10 Flora Dan Fauna**

Sumber: [www.kewarkeworkowor.blogspot.com](http://www.kewarkeworkowor.blogspot.com)

○ **Health Resort**

*Health resort* berhubungan dengan lingkungan alam. Pemandian air panas atau spa dengan air belerang maupun air mineral merupakan salah satu jenis wisata kesehatan yang sudah berkembang sejak jaman Romawi dan sampai saat ini menjadi kegiatan yang menarik. Jenis lain dari wisata kesehatan yang akhir-akhir ini berkembang adalah *diet resort*, yang ditujukan bagi penderita ketergantungan obat.

Lokasi obyek wisata ini dianjurkan berada di area yang memiliki iklim atau udara yang sejuk dan bersih untuk mendukung fungsi bangunannya.



Gambar 2.11 Health Resort

Sumber: [www.keralatravelagent.com](http://www.keralatravelagent.com)

### ▪ Obyek Wisata Sosial Budaya

Obyek wisata sosial budaya dapat dijabarkan lagi sebagai berikut:

#### ○ Peninggalan Sejarah Kebudayaan dan Monumen

Peninggalan sejarah kepurbakalaan dan monumen termasuk golongan budaya, monumen nasional, gedung bersejarah, kota, desa, bangunan keagamaan (gereja, kuil, pura, masjid, dan lain-lain) dapat dijadikan suatu jenis obyek wisata utama di berbagai negara.

Pengembangan jenis wisata ini mengedepankan zonasi ruang. Fasilitas yang tersedia harus saling terkoneksi dan harus terintegrasi dengan *visitor center complex*, yaitu harus dekat dengan pintu masuk. Kesan alami di sekitar atraksi utama dan di seluruh kawasan menjadi hal yang penting dalam usaha pengembangannya.



Gambar 2.12 Bangunan Bersejarah

Sumber: [www.pilarsulut.com](http://www.pilarsulut.com)

○ **Museum dan Fasilitas Budaya Lainnya**

Jenis obyek wisata ini berhubungan dengan aspek alam dan aspek kebudayaan di suatu kawasan atau daerah tertentu. Sebagai obyek wisata, museum dapat dikembangkan berdasarkan pada temanya, misalnya: museum arkeologi, museum sejarah, museum etnologi, museum sejarah alam, museum seni dan kerajinan, museum ilmu pengetahuan, museum teknologi dan industri, atau museum dengan tema khusus lainnya.

Jenis obyek wisata ini biasanya dikembangkan dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan dalam aktivitas rekreasi atau sekedar untuk mengisi waktu luang. Akan tetapi jika suatu museum dikelola dengan baik maka tidak menutup kemungkinan dapat memberikan peluang yang cukup penting bagi peningkatan sektor pariwisata domestik maupun internasional. Tujuan dari pengembangan suatu museum tidak sekedar untuk menampilkan koleksi yang ada secara sistematis-estetis untuk kepentingan rekreasi saja, namun juga di dalamnya dilibatkan unsur edukasi informal bagi pengunjung.



Gambar 2.13 Museum “Kota Terlarang”

Sumber: [www.cina.panduanwisata.com](http://www.cina.panduanwisata.com)

○ **Pola Kehidupan**

Pola kehidupan dan tradisi, termasuk adat istiadat, pakaian, upacara, dan kepercayaan dari suatu suku bangsa tertentu

merupakan komponen kebudayaan yang penting sebagai obyek dan daya tarik wisata yang dapat memberikan tambahan pengetahuan bagi pengunjung di samping keuntungan ekonomi bagi daerah tersebut.

Daerah-daerah yang memiliki keunikan adat-istiadat yang masih tradisional pada umumnya mempunyai masyarakat yang masih bertahan dengan kebudayaan asli, oleh karena itu suasana tersebut dapat dijadikan sebagai obyek wisata pola kehidupan. Namun dalam pengembangannya sebagai obyek wisata, perlu dipertimbangkan pengaruh interaksi antara pengunjung / wisatawan dengan masyarakat setempat. Jika kurang berhati-hati maka dapat menimbulkan dampak negatif di kedua belah pihak dan mempengaruhi keberlangsungan peran obyek wisata Pola Kehidupan di daerah yang bersangkutan.



**Gambar 2.14 Obyek Wisata Pola Kehidupan**

Sumber: Shadily, 2002: 278

#### o **Desa Wisata**

Desa wisata sebagai obyek berhubungan dengan pengunjung yang tinggal di dekat desa tersebut atau hanya untuk sekedar kunjungan singgah di mana lokasi desa wisata tersebut biasanya merupakan desa binaan yang merupakan suatu komunitas yang berdiri sendiri dan relatif jauh dari perkotaan. Wisatawan atau pengunjung tidak hanya dapat menyaksikan kebudayaan

tradisional/lokal, tetapi juga ikut diberi kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan masyarakat setempat.

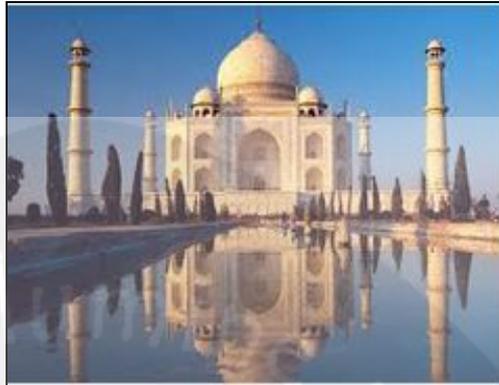


Gambar 2.15 Desa Wisata Sentra Industri Kerajinan Gerabah  
Kasongan

Sumber: [www.jogjatrip.com](http://www.jogjatrip.com)

o **Wisata Keagamaan, Etnis dan Nostalgia**

Jenis kegiatan wisata keagamaan, etnis dan nostalgia erat kaitannya dengan wisatawan atau pengunjung yang mempunyai latar belakang budaya, agama, etnis dan sejarah yang sama atau hal-hal yang pernah berhubungan dengan masa lalunya. Wisatawan jenis kegiatan ini biasanya tidak tinggal atau menginap di akomodasi komersial, tetapi di rumah saudara atau teman, namun demikian kebutuhan akan fasilitas dan pelayanan lainnya masih merupakan hal penting. Lokasi dan jenis fasilitas pelayanan yang dibutuhkan sangat tergantung kepada jenis dan kecenderungan pasar wisata ke daerah mereka berkunjung. Sebagai contoh kebutuhan fasilitas pelayanan pasar wisata nostalgia dan keagamaan akan berada satu dengan yang lain, misalnya dari segi informasi.



Gambar 2.16 Obyek Wisata Etnis dan Nostalgia

Sumber: Shadily, 2002: 279

#### 2.1.4.6. Tema Desa Wisata

Suatu desa wisata pastilah memiliki ciri khas keunggulan potensi yang membedakannya dengan desa wisata lain. Dalam usaha pengembangan kawasan desa wisata, biasanya potensi yang paling menonjol tersebut dijadikan tema desa wisata yang bersangkutan. Beberapa tema wisata yang biasa diusung pada suatu pengembangan desa wisata, yaitu:

a) Wisata Alam

Tema ini menekankan kegiatan wisata pada potensi keindahan alam setempat, seperti: potensi hutan lindung, suaka margasatwa, dan potensi bahari.

b) Wisata Budaya

Tema ini menekankan kegiatan wisata pada potensi kekhasan budaya lokal masyarakatnya. Budaya memiliki cakupan yang luas seperti yang telah dijabarkan pada halaman 18. Secara fisik, contoh tema wisata budaya dapat dilihat dari kegiatan masyarakatnya seperti: pembuatan kain tenun ikat, pembuatan kain batik tulis, pembangunan rumah adat setempat, bahkan pelaksanaan upacara adat setempat.

c) Wisata Ziarah

Tema ini menekankan kegiatan wisata pada potensi makam tetua/kyai atau orang yang dihormati di wilayah tersebut.

Kegiatan yang berlangsung di desa wisata yang mengusung tema ini bersifat sakral, khushyuk dan penuh konsentrasi.

d) Wisata Pertanian / Perkebunan

Tema ini menekankan kegiatan wisata pada potensi hasil kebun / sawah. Contoh desa wisata yang mengusung tema ini adalah Desa Wisata Mekarsari di Bogor.

e) Wisata Peternakan

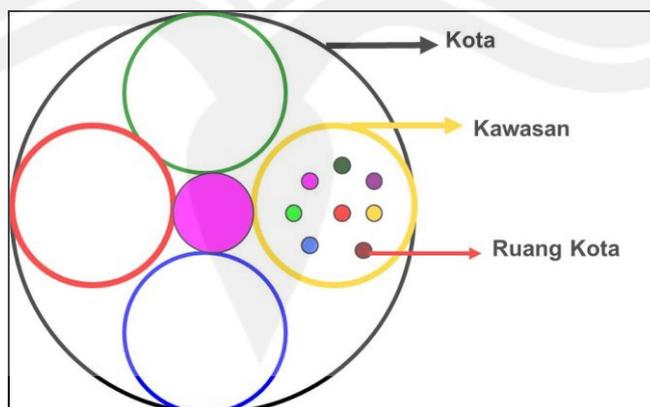
Tema ini menekankan kegiatan wisata pada potensi hasil peternakan.

f) Wisata Teknologi

Tema ini menekankan kegiatan wisata pada potensi temuan teknologi yang digunakan masyarakat setempat. Contoh desa wisata yang mengusung tema ini adalah Kampung Wisata Cyber, Ngasem, Yogyakarta.

### 2.1.5. Studi Teori Perancangan Kota

Sebuah kota terdiri dari beberapa kawasan. Sebuah kawasan terdiri dari beberapa elemen ruang penyusunnya. Studi mengenai perancangan kota berarti berbicara mengenai ketiga aspek tersebut. Berikut ini merupakan gambar skematik lingkup kajian perancangan kota:

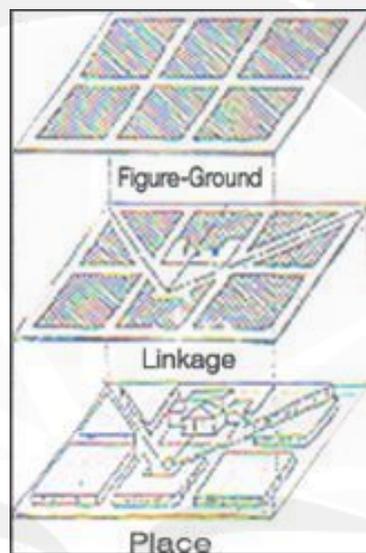


**Gambar 2.17 Lingkup Kajian Perancangan Kota**

Sumber: Dok. Catharina C.H. Depari, 2012

### 2.1.5.1. Karakter Fisik Kawasan

Trancik (1986) mengatakan bahwa untuk mengetahui bentuk arsitektural dari sebuah kawasan, dapat diketahui dari tiga teori dalam perancangan kota yaitu *figure ground*, *linkage*, dan *place*. Ketiga teori tersebut sebagai alat yang berguna untuk menelusuri bangunan atau kawasan yang pernah eksis dalam cerita sejarah. Secara skematik, ketiga teori perancangan kota Roger Trancik dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.18 Teori Perancangan Kota Menurut Roger Trancik

Sumber: <http://arsadvent.files.wordpress.com/2011/07/2.jpg?w=510>

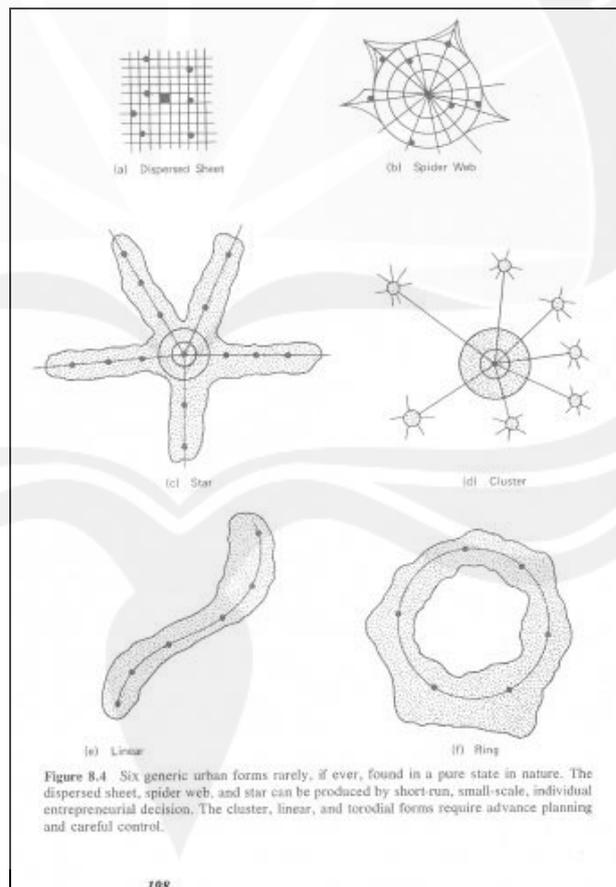
#### A. *Figure/Ground Theory*

*Figure/ground* merupakan poin awal dalam memahami suatu bentuk arsitektural kawasan. Analisis figure ground ini merupakan alat yang kuat untuk mengidentifikasi tekstur dan *pattern* (pola) dari suatu *urban fabric*. Biasanya untuk melihat tekstur dan pola tersebut figure ground ditunjukkan dengan sebuah warna, misal *figure* ditunjukkan dengan warna hitam untuk mengetahui massa yang dibangun (*solid*), sedangkan *ground* ditunjukkan dengan warna putih untuk semua ruang yang berada di luar massa (*void*). Analisis dengan menggunakan teori ini dapat menggambarkan pola ruang kota dan keteraturan massa bangunan

yang ada. Pola kawasan secara tekstural dapat diklasifikasikan menjadi 3 kelompok (Zahnd, 1999:80) sebagai berikut:

- Susunan kawasan yang bersifat *homogen* dengan suatu pola penataan;
- susunan kawasan yang bersifat *heterogen* dengan dua atau lebih pola berbenturan; dan
- susunan kawasan yang bersifat menyebar dengan kecenderungan kacau.

Bentuk pola ruang kota/kawasan Trancik yang dianalisis menggunakan teori figure/ground menghasilkan pola-pola seperti pada gambar berikut ini:



**Gambar 2.19 Jenis-jenis Bentuk Pola Ruang Kawasan Menurut Teori  
*Figure/Ground***

Sumber: Dok. Pribadi, 2014

Terdapat dua kelemahan analisis *figure/ground* yang muncul dari dua sisi, yaitu perhatiannya hanya mengarah pada gagasan-gagasan ruang perkotaan yang dua dimensi saja dan perhatiannya sering dianggap terlalu statis. Artinya, dinamika hubungan secara arsitektural antara berbagai kawasan kota belum diperhatikan dengan baik. Kelemahan teori *figure/ground* tersebut dapat dilengkapi dengan pendekatan teori *linkage* yang membahas hubungan sebuah tempat dengan tempat lainnya.

### **B. Linkage Theory**

Menurut Shirvani (1985), linkage menggambarkan keterkaitan elemen bentuk dan tatanan massa bangunan, dimana pengertian bentuk dan tatanan massa bangunan tersebut akan meningkatkan fungsi kehidupan dan makna dari tempat tersebut. Karena konfigurasi dan penampilan massa bangunan dapat membentuk, mengarahkan, menjadi orientasi yang mendukung elemen tersebut. Terdapat tiga pendekatan yang membagi elemen perkotaan (Zahnd, 1999: 108-129) sebagai berikut:

#### **▪ Linkage Visual**

Dalam linkage visual terdapat dua atau lebih fragmen kota yang dihubungkan menjadi satu kesatuan yang secara visual agar mampu menyatukan daerah kota dalam berbagai skala (Markus Zahnd, 1999:108). Pada dasarnya terdapat dua pokok perbedaan antrara linkage visual, yaitu:

- Yang menghubungkan dua daerah secara netral; dan
- yang menghubungkan dua daerah dengan mengutamakan salah satu daerah.

Linkage visual memiliki 5 elemen di mana kelima elemen tersebut memiliki ciri khas suasana tertentu yang mampu

menghasilkan hubungan secara visual. Kelima elemen tersebut antara lain:

1. Garis (*line*): menghubungkan secara langsung dua tempat dengan massa (bangunan atau pohon) yang cenderung masif;



Gambar 2.20 Elemen Linkage Garis

Sumber: <http://arsadvent.wordpress.com/category/roger-trancik/>

2. Koridor (*corridor*): dibentuk oleh dua deretan massa (bangunan atau pohon) yang membentuk ruang;



Gambar 2.21 Elemen Linkage Koridor

Sumber: <http://arsadvent.wordpress.com/category/roger-trancik/>

3. Sisi (*edge*): menghubungkan dua kawasan dengan satu massa. Mirip dengan elemen garis, perbedaannya pada penempatan masif berada di belakang;



Gambar 2.22 Elemen Linkage Sisi

Sumber: <http://arsadvent.wordpress.com/category/roger-trancik/>

4. Sumbu (*axis*): mirip dengan elemen koridor, namun dalam menghubungkan dua daerah lebih mengutamakan salah satu daerah saja; dan



Gambar 2.23 Elemen Linkage Sumbu

Sumber: <http://arsadvent.wordpress.com/category/roger-trancik/>

5. Irama (*rhythm*): menghubungkan dua tempat dengan variasi massa dan ruang.



Gambar 2.24 Elemen Linkage Irama

Sumber: <http://arsadvent.wordpress.com/category/roger-trancik/>

#### ▪ Linkage Struktural

Linkage struktural berfungsi untuk:

- Menggabungkan dua atau lebih bentuk struktur kota menjadi satu kesatuan tatanan; dan
- menyatukan kawasan-kawasan kota melalui bentuk jaringan struktural yang lebih dikenal dengan sistem kolase (*collage*).

Setiap kawasan tidak memiliki arti struktural yang sama dalam sebuah kota sehingga cara menghubungkannya secara hirarkis juga dapat berbeda (Markus Zahnd, 1999 ; 116). Fungsi Linkage struktural di dalam kota adalah sebagai stabilisator dan koordinator di dalam lingkungannya, karena setiap kolase perlu diberikan stabilitas tertentu serta distabilkan lingkungannya dengan suatu struktur, bentuk, wujud, atau fungsi yang memberikan susunan tertentu didalam prioritas penataan kawasan.



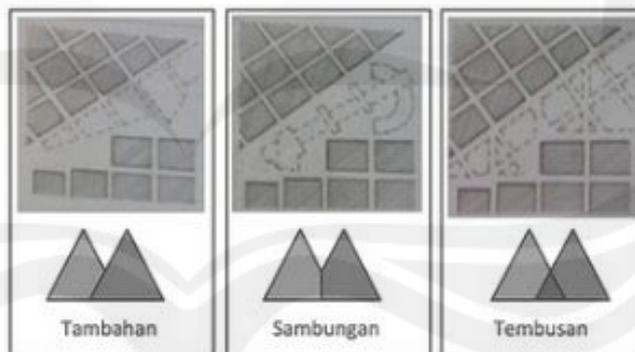
Gambar 2.25 Penataan Kawasan dengan Linkage Struktural

Sumber: <http://arcaban.blogspot.com/2011/03/teori-linkage.html>

Gambar tersebut merupakan *Market Street* di San Francisco. *Market street* tersebut merupakan sebuah jalan yang berfungsi sebagai linkage struktural di mana jalan ini mampu sebagai penghubung yang memadukan antara dua tipe *grid* yang berbeda, mampu sebagai stabilisator atau penyeimbangan untuk membentuk sebuah struktur lingkungan.

Terdapat tiga elemen linkage struktural yang mencapai hubungan secara arsitektural, yaitu :

- a. Tambahkan : melanjutkan pola pembangunan yang sudah ada sebelumnya;
- b. Sambungan : memperkenalkan pola baru pada lingkungan kawasan; dan
- c. Tembusan : terdapat dua atau lebih pola yang sudah ada di sekitarnya dan akan disatukan sebagai pola-pola yang sekaligus menembus didalam suatu kawasan.



Gambar 2.26 Tiga Elemen Linkage Struktural

Sumber: <http://arsadvent.wordpress.com/category/roger-trancik/>

#### ▪ **Linkage Kolektif**

Teori Linkage memperhatikan susunan dari hubungan bagian-bagian kota satu dengan lainnya. Dalam teori linkage, sirkulasi merupakan penekanan pada hubungan pergerakan yang merupakan kontribusi yang sangat penting. Linkage memperhatikan dan mempertegaskan hubungan-hubungan dan pergerakan-pergerakan

(dinamika) sebuah tata ruang perkotaan (*urban fabric*). Menurut Fumuhiko Maki, linkage adalah semacam perekat kota yang sederhana, suatu bentuk upaya untuk mempersatukan seluruh tingkatan kegiatan yang menghasilkan bentuk fisik suatu kota (Markus Zahnd, 1999:126). Teori ini dibagi ke dalam tiga tipe *linkage urban space*, yaitu:

- a. **Compositional Form** : bentuk ini tercipta dari bangunan yang berdiri sendiri secara dua dimensi. Dalam tipe ini hubungan ruang jelas walaupun tidak secara langsung;
- b. **Mega Form** : susunan-susunan yang dihubungkan ke sebuah kerangka berbentuk garis lurus dan hirarkis; dan
- c. **Group Form** : bentuk ini berupa akumulasi tambahan struktur pada sepanjang ruang terbuka. Kota-kota tua dan bersejarah serta daerah pedesaan menerapkan pola ini.

Composition form	Mega form	Group form
		

Gambar 2.27 Tiga Tipe *Linkage Urban Space* Menurut Fumuhiko Maki

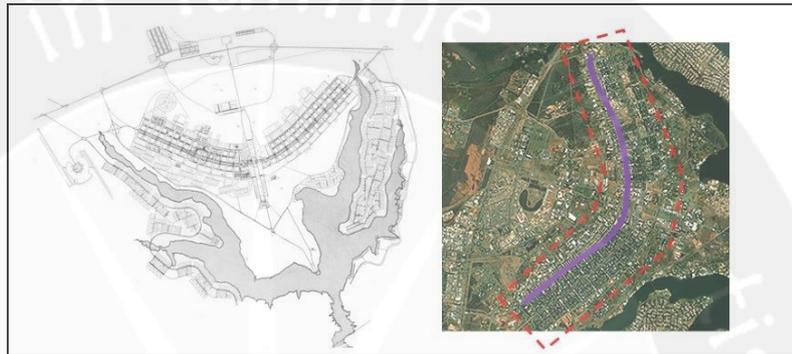
Sumber: <http://arsadvent.wordpress.com/category/roger-trancik/>



Gambar 2.28 Kawasan dengan *Compositional Form*

Sumber: <http://arcaban.blogspot.com/2011/03/teori-linkage.html>

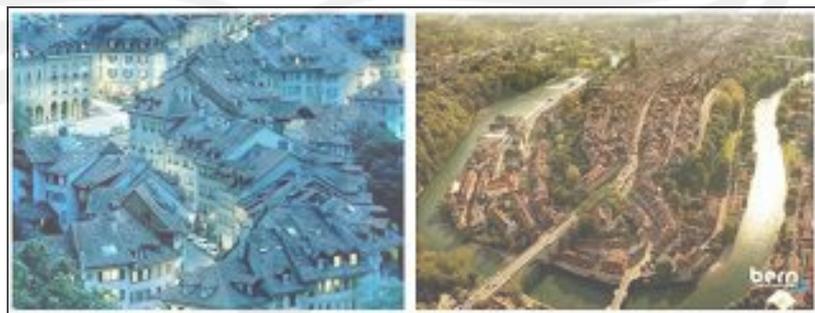
Gambar di atas adalah gambar *super block* karya Le Corbusier yang merupakan contoh dari *compositional form* di mana bangunan yang ada menciptakan linkage sebuah ruang berdasarkan susunan secara dua dimensi. Hal ini juga banyak ditemukan pada kota Chandigarh di India yang juga merupakan kawasan yang dirancang oleh Le Corbusier.



**Gambar 2.29 Kawasan dengan Mega Form**

Sumber: <http://arcaban.blogspot.com/2011/03/teori-linkage.html>

Gambar di atas merupakan gambar kota New di Brasilia, yang merupakan contoh dari *mega form*. Menghubungkan struktur-struktur seperti bingkai yang linier atau sebagai grid. Adanya penghubung berupa garis lengkung (warna ungu) yang menghubungkan kota secara makro.



**Gambar 2.30 Kawasan dengan Group Form**

Sumber: <http://arcaban.blogspot.com/2011/03/teori-linkage.html>

Gambar di atas adalah gambar kawasan Bern di Swiss, yang merupakan contoh dari *group form* pada sepanjang ruang terbuka

berupa taman terbuka dan sungai. Bern yang merupakan ibukota dari Swiss ini merupakan kota tua dan bersejarah. Kota historis Bern adalah sebuah warisan dunia yang dilindungi oleh UNESCO sejak tahun 1983.

### C. *Place Theory*

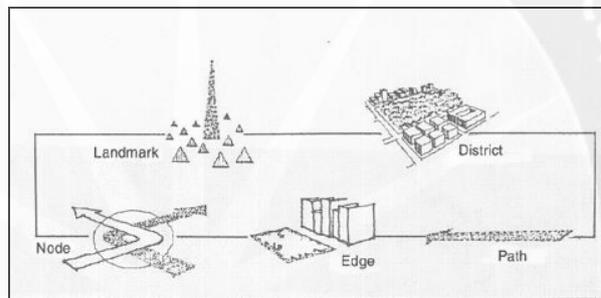
Teori *place* dipahami dari segi seberapa besar kepentingan tempat-tempat perkotaan yang terbuka terhadap sejarah, budaya, dan sosialisasinya. Analisis *place* adalah alat yang baik untuk memberi pengertian mengenai ruang kota melalui tanda kehidupan perkotaannya dan memberi pengertian mengenai ruang kota secara kontekstual (Zahnd, 1999).

Kelemahan analisis *place* muncul dari segi perhatiannya yang hanya difokuskan pada suatu tempat perkotaan saja. Trancik menjelaskan bahwa sebuah ruang (*space*) akan ada jika dibatasi dengan sebuah *void* dan sebuah *space* menjadi sebuah tempat (*place*) kalau mempunyai arti dari lingkungan yang berasal dari budaya daerahnya. Schulz (1979) menambahkan bahwa sebuah *place* adalah sebuah *space* yang memiliki suatu ciri khas tersendiri. Menurut Zahnd (1999) sebuah *place* dibentuk dari sebuah *space* jika memiliki ciri khas dan suasana tertentu yang berarti bagi lingkungannya. Selanjutnya Zahnd menambahkan suasana itu tampak dari benda konkrit (bahan, rupa, tekstur, warna) maupun benda yang abstrak, yaitu asosiasi kultural dan regional yang dilakukan oleh manusia di tempatnya.

Menurut Spreiregen (1965), *urban space* merupakan pusat kegiatan formal suatu kota, dibentuk oleh *facade* bangunan (sebagai *enclosure*) dan lantai kota. Jadi sudah sangat jelas bahwa sebuah jalan yang bermula sebagai *space* dapat menjadi *place* bila dilingkupi dengan adanya bangunan yang ada di sepanjang jalan, dan atau keberadaan *landscape* yang melingkupi jalan tersebut, sebuah *place* akan menjadi

kuat keberadaannya jika di dalamnya memiliki ciri khas dan suasana tertentu yang berarti bagi lingkungannya.

Sifat dasar dan karakteristik bentuk kota telah menjadi perhatian bagi para pendidik, profesi dan peneliti untuk mengamatinya. Mereka pada umumnya mempunyai wacana dan persepsi yang berbeda-beda mengenai sifat dasar dan karakteristik bentuk kota. Dalam mengartikan suatu kota, Kevin Lynch menyatakan kota adalah sesuatu yang dapat diamati di mana letak jalur jalan, batas tepian, distrik atau kawasan, titik temu, dan tetengernya dapat dengan mudah dikenali dan dapat dikelompokkan dalam pola keseluruhan bentuk kota (Lynch, 1960:47).



**Gambar 2.31** Elemen Pembentuk Citra Kota Menurut Kevin Lynch

Sumber: <http://www.upp.cn/admin/editor/UploadFile/20090707013224546.gif>

▪ ***Path* (jalur)**

*Path* merupakan elemen yang paling penting dalam citra kota. Kevin Lynch dalam risetnya menemukan bahwa jika elemen ini tidak jelas, maka kebanyakan orang meragukan citra kota secara keseluruhan. *Path* merupakan rute-rute sirkulasi yang biasanya digunakan orang untuk melakukan pergerakan secara umum, yakni jalan, gang-gang utama, jalan transit, lintasan kereta api, saluran, dan lain-lain. *Path* memiliki identitas yang lebih baik kalau memiliki tujuan yang besar (misalnya ke stasiun, tugu, alun-alun), serta ada penampakan yang kuat (misalnya fasad gedung, pohon besar, sungai), atau ada belokan / tikungan yang jelas.

▪ **Edge (tepi)**

*Edge* merupakan elemen linear yang tidak dipakai / dilihat sebagai path. *Edge* berada pada batas antara dua kawasan tertentu dan berfungsi sebagai pemutus linier, misalnya pantai, tembok, batasan antara lintasan kereta api, sungai, topografi, dan lain-lain. *Edge* lebih bersifat sebagai referensi daripada misalnya elemen sumbu yang bersifat koordinasi (*linkage*). *Edge* merupakan penghalang walaupun kadang-kadang ada tempat untuk masuk. *Edge* merupakan pengakhiran dari sebuah District atau batasan sebuah *district* dengan yang lainnya. *Edge* memiliki identitas yang lebih baik jika kontinuitas tampak jelas batasnya. Demikian pula fungsi batasnya harus jelas, yaitu membagi atau menyatukan.



Gambar 2.32 Selasar Pertokoan sebagai *Edge*

Sumber: Dok. Pribadi, 2014

▪ **District (kawasan)**

*District* merupakan kawasan-kawasan penyusun sebuah kota dalam skala dua dimensi. Sebuah *district* memiliki ciri khas yang mirip (baik dalam hal bentuk, pola, dan wujudnya), dan khas pula dalam batasnya, di mana orang merasa harus mengakhiri atau memulainya. *District* dalam kota dapat dilihat sebagai referensi interior maupun eksterior. *District* mempunyai identitas yang lebih baik jika batasnya dibentuk dengan jelas tampilannya dan dapat dilihat homogen, serta fungsi dan posisinya jelas

(introver/ekstrover atau berdiri sendiri atau dikaitkan dengan yang lain).



Gambar 2.33 Kawasan Kotabaru sebagai *District* di Kota Yogyakarta

Sumber: [www.kotajogja.com](http://www.kotajogja.com)

▪ ***Nodes (simpul)***

*Nodes* merupakan titik atau area strategis yang menjadi gerbang masuk kota, berperan sebagai pusat kota, fokus, atau epitome yang mempengaruhi bentuk sekitar atau area berdirinya simbol-simbol kota. Dalam skala kawasan, nodes dapat dimanfaatkan sebagai pasar, taman, *square*, dan lain-lain (Depari, Ch. Dalam Tim Dosen UAJY, 2013).

Ciri-ciri *Nodes*:

- Sebagai pusat kegiatan;
- pertemuan beberapa ruas jalan; dan
- dapat dijadikan tempat pergantian alat transportasi.

Beberapa Tipe *Nodes*:

- a. *Junction Node*, misalnya stasiun bawah tanah, stasiun kereta api utama;
- b. *Thematic Concentration*, berfungsi sebagai *Core*, *Focus*, dan *Symbol* sebuah wilayah penting;
- c. *Junction dan Concentration*

▪ **Landmark (tetenger)**

*Landmark* adalah sebuah obyek fisik yang berfungsi melambangkan suatu identitas kota, biasanya dapat berupa bangunan gapura batas kota (yang menunjukkan letak batas bagian kota), atau tugu kota (menunjukkan ciri kota atau kemegahan suatu kota), patung atau relief (menunjukkan sisi kesejarahan suatu bagian kota), atau dapat pula berupa gedung dan bangunan tertentu yang memiliki suatu karakteristik tersendiri yang hanya dimiliki kota tersebut. Keberadaan *landmark* juga berperan sebagai titik referensi / pemberi petunjuk dalam menentukan orientasi pergerakan. Sebagai suatu bentuk elemen fisik kawasan, keberadaan *landmark* harus mampu memenuhi tiga kriteria berikut ini:

1. *Unique memorable*;
2. bentuk yang jelas atau nyata (*Clear Form*);
3. *identiafiable*; dan
4. memiliki hirarki fisik secara visual.



**Gambar 2.34 Tugu sebagai *Landmark* Kota Yogyakarta**

Sumber: <http://wonderful-tourism.blogspot.com/2012/02/tugu-jogja.html>

Kelima elemen penyusun bentuk kota tersebut (*path*, *edge*, *nodes*, *district*, dan *landmark*) harus disusun sebagai suatu sistem yang saling berhubungan sehingga menghasilkan suatu pola bentuk tertentu. Setiap pola bentuk yang dihasilkan merupakan ekspresi dari budaya

penghuninya. Hal tersebut berarti bahwa setiap pola bentuk yang tercipta dipengaruhi oleh sejumlah faktor (*determinants*), antara lain aktivitas/ritual setempat atau proses budaya yang berlangsung secara terus menerus. Untuk memahami pola bentuk ruang suatu kawasan, Lynch (1981) juga telah menguraikan tiga model bentuk kota, yaitu: *the city of faith*, *the city as machine*, dan *the city as an organism* (Lynch dalam Shane, 2005: 38-51). Dalam tipe *the city of faith*, aturan magis merupakan faktor yang mengatur hubungan antar elemen kota. Pola kota *the city of faith* biasanya berbentuk geometris bermakna kosmologis dan berorientasi pada satu garis lurus (*axis*) yang mengekspresikan hubungan antara dunia makrokosmos dengan dunia mikrokosmos. Konsep *the city as machine* memperlihatkan keterkaitan antara koridor kota dengan arus pergerakan yang kemudian menentukan bentuk kota selanjutnya. Sedangkan *the city as an organism* menganalogikan kota selayaknya organisme yang hidup yang berkarakter dinamis dan berusaha mengatur dirinya sendiri dengan senantiasa mencari keseimbangan di tengah-tengah budaya kota modern yang pluralistik.

#### 2.1.5.2. Karakter Non-Fisik Kawasan

Trancik (1986) mengatakan bahwa karakter non-fisik kawasan merupakan karakter yang memakai hubungan antara manusia dengan lingkungan sosial dan budayanya, yang digunakan sebagai *background* dalam membentuk lingkungan fisik tertentu.

##### A. Sistem Aktivitas

Rapoport (1977) dalam buku *Human Aspect of Urban Form* menjelaskan bahwa aktivitas-aktivitas yang timbul dalam sebuah kawasan dapat dianalisis dengan cara sebagai berikut:

1. Aktivitas yang ada, misalnya berbelanja, jalan-jalan, makan, dan lain-lain;

2. tempat untuk menjalankan aktivitas tersebut, misalnya berbelanja di pusat perbelanjaan, jalan-jalan di *pedestrian ways*, dan lain-lain;
3. kegiatan tambahan dalam menjalankan aktivitas tersebut; dan
4. aspek simbolis dalam aktivitas. Filosofi dalam melakukan aktivitas tersebut.

Bentuk-bentuk suatu kota atau kawasan merupakan hasil dari pola perilaku yang dilakukan oleh individu yang berada di dalam lingkungan tersebut. Pola pergerakan atau pola perilaku individu tersebut menghasilkan aktivitas-aktivitas yang menggunakan ruang dalam satu kawasan.

### **B. Sosial Budaya**

Lingkungan sosial budaya terdiri dari pola interaksi antara budaya, teknologi dan organisasi sosial, termasuk di dalamnya jumlah penduduk dan perilakunya yang terdapat dalam lingkungan spasial tertentu.

Menurut Koentjaraningrat (1995) definisi kebudayaan sebagai keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik manusia dengan belajar. Setiap manusia berbudaya, dan kebudayaan merupakan merupakan ciri suatu tempat. Sedangkan lingkungan binaan yang merupakan kesatuan sistem sosial masyarakatnya disebut kebudayaan fisik. Permukiman yang ditentukan oleh lingkungan bangunan, kondisi alam setempat, kelompok komunitas dengan sistem nilai. Hal ini menjadikan kampung kota sangat erat kaitannya dengan nilai sosial budaya penghuninya.

### **C. Ekonomi**

Boeke dalam Kusumandari (2011) mengatakan bahwa desa tradisional merupakan sebuah rumah tangga yang secara ekonomi “berdaulat” dan “mandiri”. Desa tradisional juga merupakan sebuah “unit produksi” bagi

pemenuhan kebutuhan-kebutuhan konsumtif kalangan kelas menengah dan atas (penguasa, bangsawan, pemilik tanah/modal, dll), sementara bagi kalangan bawah, hal itu tidak lain merupakan “kewajiban sosial dan ekonomis” mereka atas perlindungan dan pimpinan yang diberikan oleh kalangan menengah dan atas dan ini berarti pula sebagai bentuk pengabdian kepada penguasa alam. Setiap aktivitas ekonomi mereka senantiasa ditundukkan pada dan dicampur dengan berbagai macam motif yaitu, motif sosial, keagamaan, etis dan tradisional. Landasan struktur ekonomi desa tradisional diletakkan pada prinsip” hemat, ingat, dan istirahat. Kondisi ini seperti halnya di kampung tradisional perkotaan.

Kehidupan sosial masyarakat tradisional sulit diklasifikasikan menurut pekerjaan mereka tidak seperti struktur kehidupan sosial pada masyarakat perkotaan dalam klasifikasi yang jelas dan terstruktur. Adanya pemikiran, sikap dan tindakan erat kaitannya dengan “sistem nilai budaya dan sikap” yang mereka anut dan patuhi serta sebagai “faktor-faktor mental” (Koentjaraningrat, 1995) yang mempengaruhi pemikiran, sikap dan tindakan mereka dalam kehidupan kesehariannya maupun dalam hal membuat keputusan-keputusan penting lainnya.

### 2.1.5.3. Elemen Perancangan Kota

Berbagai kriteria untuk menciptakan kawasan/kota yang ideal (Shirvani,1985:7) harus mencakup elemen-elemen seperti:

- **Tata Guna Lahan (*Land Use*)**

Tata guna lahan merupakan elemen kunci dalam perancangan kota (*urban design*), karena berdasarkan tata guna lahan dilakukan pengembangan dan pembangunan kawasan kota. Dalam perencanaan guna lahan suatu kawasan, terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan (Shirvani, 1985:9), yaitu:

1. Penggunaan lahan atau fungsi yang diijinkan untuk dikembangkan pada wilayah tersebut;
2. keterkaitan atau hubungan antar fungsi yang harus ada dalam sebuah kawasan/pusat kota;
3. daya tampung maksimal lahan sesuai dengan masing-masing fungsi kawasan;
4. skala pembangunan baru; dan
5. tipe insentif pembangunan yang sesuai dan dapat dikembangkan dalam kawasan dengan karakteristik tertentu.

▪ **Bentuk dan Massa Bangunan (*Building Form And Massing*)**

Menurut Shirvani (1985:11), bentuk dan massa bangunan menyangkut aspek bentuk fisik, ketinggian dan penampilan dipengaruhi oleh:

- a. Bentuk Fisik;
- b. ketinggian Bangunan;
- c. penampilan (warna, bahan, kosmologi); dan
- d. pengaturan tata letak bangunan.

▪ **Sirkulasi dan Parkir**

Sirkulasi yang dimaksud adalah sirkulasi untuk kendaraan, baik bermotor maupun tidak bermotor. Sirkulasi tersebut meliputi pencapaian, besaran, kapasitas dan arah sirkulasi. Parkir sebagai bagian dari sirkulasi memiliki pengaruh pada lingkungan kota yaitu mendukung aktifitas komersial di pusat kota dan memberi dampak visual pada bentuk fisik dan struktur kota. Faktor-faktor yang mempengaruhi adanya parkir adalah sebagai berikut (Wicaksono,1989:26):

- a. Faktor Motorisasi;
- b. faktor Sirkulasi; dan
- c. faktor Perkembangan.

▪ **Ruang Terbuka (*Open Space*)**

Ruang terbuka adalah lahan tidak terbangun di dalam kota dengan penggunaan tertentu. Pertama, ruang terbuka kota didefinisikan sebagai bagian dari lahan kota yang tidak ditempati oleh bangunan dan hanya dapat dirasakan keberadaannya jika sebagian atau seluruh lahannya dikelilingi pagar. Selanjutnya ruang terbuka didefinisikan sebagai lahan dengan penggunaan spesifik yang fungsi atau kualitas terlihat dari komposisinya (Rapuano, 1964:11). Dapat disimpulkan bahwa yang disebut dengan Ruang Terbuka adalah suatu elemen penting kota yang berupa lahan tidak terbangun yang mengandung komponen fisik dan sosial.

▪ **Jalur Pejalan Kaki (*Pedestrian Ways*)**

Menurut Iswanto (2006), *pedestrian* berasal dari bahasa Yunani, di mana berasal dari kata *pedos* yang berarti kaki, sehingga *pedestrian* dapat diartikan sebagai pejalan kaki atau orang yang berjalan kaki, sedangkan jalan merupakan media diatas bumi yang memudahkan manusia dalam tujuan berjalan, oleh karena itu *pedestrian* dalam hal ini memiliki arti pergerakan atau perpindahan orang atau manusia dari satu tempat sebagai titik tolak ke tempat lain sebagai tujuan dengan menggunakan moda jalan kaki.

Jalur pejalan kaki ini merupakan salah satu bagian yang esensial dalam perancangan kota. Jalur pedestrian ini tidak hanya bagian dari program keindahan melainkan juga mendukung kegiatan perdagangan (*retail*) dan meningkatkan vitalitas kota.

▪ **Aktifitas Pendukung (*Activity Support*)**

Aktivitas pendukung ini termasuk atas semua fungsi bangunan dan kegiatan-kegiatan yang mendukung ruang publik suatu kawasan kota. Aktivitas pendukung tidak hanya menyediakan jalan pedestrian atau plaza tetapi juga mempertimbangkan fungsi utama dan penggunaan

elemen-elemen kota yang dapat menggerakkan aktivitas, misalnya pusat perbelanjaan, taman rekreasi, pusat perkantoran, perpustakaan, dan sebagainya (Shirvani, 1985:37).

▪ **Penandaan (*Signage*)**

Elemen penandaan merupakan elemen yang memberi warna dan menggambarkan dinamisasi kehidupan kota. Tanda dapat berupa petunjuk yang dapat berkomunikasi langsung (*direct*) maupun tidak langsung (*indirect*). Komunikasi langsung dapat menunjukkan lokasi, identitas bisnis dan jasa pelayanan. Sedangkan komunikasi tidak langsung dapat membentuk citra dan karakter tanda dan kawasan. Penandaan harus dapat menggambarkan karakter khusus kawasan atau bangunan, tidak menimbulkan kekacauan visual, harmonis dengan arsitektur bangunan dan diupayakan mudah dilihat dan mudah diingat (Shirvani, 1985:40-44). Dalam kehidupan kota saat ini, iklan atau advertensi mengisi ruang visual kota melalui papan iklan, spanduk, baliho dan sebagainya. Hal ini sangat mempengaruhi visualisasi kota baik secara makro maupun mikro.

▪ **Preservasi (*Preservation*)**

Preservasi yang dimaksudkan dalam perancangan kota adalah perlindungan terhadap lingkungan tempat tinggal (permukiman) yang ada dan *urban places* (alun-alun, plasa, area perbelanjaan) yang ada dan mempunyai ciri khas, seperti halnya perlindungan terhadap bangunan bersejarah.

Pelestarian kawasan cagar budaya adalah segenap proses konservasi, interpretasi, dan manajemen terhadap suatu kawasan agar makna kultural yang terkandung dapat terpelihara dengan baik. Dalam sebuah pelestarian kawasan cagar budaya perlu disediakan kesempatan kepada masyarakat yang bertanggung jawab kultural terhadap kawasan tersebut untuk ikut berpartisipasi dalam proses pelestarian. Kriteria pelestarian dapat diukur

dari kekhasan kawasan, kesejarahan kawasan, keistimewaan kawasan, dan partisipasi masyarakat (Wirastari, 2012).

#### 2.1.5.4. Terminologi Ruang Publik

Istilah ruang publik (*public space*) pernah dilontarkan Lynch dengan menyebutkan bahwa ruang publik adalah *nodes* dan *landmark* yang menjadi alat navigasi di dalam kota (Lynch, 1960). Ruang publik diartikan sebagai ruang bagi diskusi kritis yang terbuka bagi semua orang. Pada ruang publik ini, warga privat (*private person*) berkumpul untuk membentuk sebuah publik di mana nalar publik ini akan diarahkan untuk mengawasi kekuasaan pemerintah dan kekuasaan negara. Ruang publik mengasumsikan adanya kebebasan berbicara dan berkumpul, pers bebas, dan hak secara bebas berpartisipasi dalam perdebatan politik dan pengambilan keputusan. Lebih lanjut, ruang publik dalam hal ini terdiri dari media informasi seperti surat kabar dan jurnal. Di samping itu, juga termasuk dalam ruang publik adalah tempat minum dan kedai kopi, balai pertemuan, serta ruang publik lain dimana diskusi sosio-politik berlangsung.

Ruang publik ditandai oleh tiga hal yaitu: *responsif*, *demokratis*, dan *bermakna*. *Responsif* dalam arti ruang publik adalah ruang yang dapat digunakan untuk berbagai kegiatan dan kepentingan luas. *Demokratis*, artinya ruang publik dapat digunakan oleh masyarakat umum dari berbagai latar belakang sosial, ekonomi, dan budaya serta aksesibel bagi berbagai kondisi fisik manusia. *Bermakna* memiliki arti kalau ruang publik harus memiliki tautan antara manusia, ruang, dan dunia luas dengan konteks sosial.

*Mall* atau pusat-pusat perbelanjaan tidak akan pernah menjadi ruang publik utuh, meski belakangan ini tempat tersebut dijadikan sebagai lokasi bertemu, bertukar informasi, atau sekedar tempat rekreasi melepas kepenatan, mall tetap menampilkan wajah yang privat dimana orang yang ada di sana cenderung berasal dari kalangan ekonomi tertentu. Tidak adanya

kontak dan interaksi sosial sebagai prasyarat bagi penguatan kapital sosial merupakan alasan utama mengapa ruang publik tidak dapat tergantikan oleh mall atau pusat perbelanjaan.

Secara spasial ruang publik didefinisikan sebagai tempat di mana setiap orang memiliki hak untuk memasukinya tanpa harus membayar uang masuk atau uang lainnya. Ruang publik dapat berupa jalan (termasuk *pedestrian*), tanah perkerasan (*pavement*), *public squares*, dan taman (*park*). Hal ini berarti bahwa ruang terbuka hijau (*open space*) publik seperti jalan dan taman serta ruang terbuka non-hijau publik seperti tanah perkerasan (*plaza*) dan *public squares* dapat difungsikan sebagai ruang publik.

Ruang publik yang ideal harus dirancang dengan memenuhi kriteria berikut:

### 1. *Image and Identity*

Berdasarkan sejarah, ruang terbuka adalah pusat dari aktivitas masyarakat dan secara tradisional membentuk identitas dari suatu kota. Hal ini dapat dilihat dari bentuk dan ukurannya yang paling menonjol dari bangunan yang ada berdekatan dengannya.



Gambar 2.35 Kondisi Ruang Terbuka di Copenhagen, Denmark

Sumber: Dok. Amos Setiadi, 2013

### 2. *Attractions and Destinations*

Ruang terbuka memiliki tempat-tempat yang kecil yang di dalamnya memiliki suatu daya tarik tertentu yang memikat orang banyak, misalnya: kafetaria, air mancur, atau patung.



Gambar 2.36 Ghirardelli Square, San Fransisco

Sumber: Dok. Amos Setiadi, 2013

### 3. Ketenangan (*Amenities*)

Ruang terbuka seharusnya memiliki bentuk ketenangan yang membuat orang merasa nyaman bagi yang menggunakannya. Penempatan ruang terbuka dapat menentukan bagaimana orang memilih untuk menggunakan suatu lokasi. Selain itu, ruang terbuka menjangkau seluruh umur dari anak-anak hingga orang dewasa.



Gambar 2.37 Rockefeller Center, New York

Sumber: Dok. Amos Setiadi, 2013

### 4. *Flexible Design*

Ruang terbuka digunakan sepanjang hari, dari pagi, siang, dan malam. Untuk merespon kondisi ini ruang terbuka menyediakan panggung-panggung yang mudah untuk ditarik keluar-masuk, mudah dibongkar pasang, dan mudah dipindahkan dari satu tempat ke tempat yang lainnya.



**Gambar 2.38** *Tennis on the Square, Copenhagen, Denmark*

Sumber: Dok. Amos Setiadi, 2013

### 5. *Seasonal Strategy*

Keberhasilan ruang terbuka bukan hanya fokus pada salah satu desain saja, atau pada strategi manajemennya, tetapi juga dengan pemberian tampilan yang berubah-ubah yang berbeda dari satu musim ke musim lainnya.



**Gambar 2.39** *Pasar Liburan di New York's Union Square*

Sumber: Dok. Amos Setiadi, 2013

### 6. *Akses (Access)*

Ruang terbuka memiliki kedekatan dan kemantapan aksesibilitas, mudah dijangkau dengan jalan kaki, kedekatan dengan jalan besar, tidak dilalui kendaraan padat, atau kendaraan yang lewat dengan kecepatan lambat.



Gambar 2.40 Plaza Santa Ana, Madrid, Spanyol

Sumber: Dok. Amos Setiadi, 2013

#### 2.1.5.5. *Waterfront*

##### A. Definisi *Waterfront*

Pengertian *waterfront* dalam Bahasa Indonesia secara harafiah adalah daerah tepi laut, bagian kota yang berbatasan dengan air, daerah pelabuhan (Echols, 2003). *Urban waterfront* memiliki arti suatu lingkungan perkotaan yang berada di tepi atau dekat wilayah perairan, misalnya lokasi di area pelabuhan besar di kota metropolitan (Wrenn, 1983). Dari kedua pengertian tersebut maka definisi *waterfront* adalah suatu daerah atau area yang terletak di dekat / berbatasan dengan kawasan perairan di mana terdapat satu atau beberapa kegiatan dan aktivitas pada area pertemuan tersebut.

##### B. Jenis-jenis *Waterfront*

Berdasarkan tipe proyeknya, *waterfront* dapat dibedakan menjadi tiga jenis, yaitu:

- Konservasi (*Conservation*)

*Waterfront* jenis ini dilakukan dengan jalan penataan *waterfront* kuno atau lama yang masih ada sampai saat ini dan menjaganya agar tetap dinikmati masyarakat.

- Pembangunan Kembali (*Redevelopment*)

*Waterfront* jenis ini dilakukan dengan jalan menghidupkan kembali fungsi-fungsi *waterfront* lama yang sampai saat ini masih

digunakan untuk kepentingan masyarakat dengan mengubah atau membangun kembali fasilitas-fasilitas yang ada.

- Pengembangan (*Development*)

*Waterfront* jenis ini dilakukan dengan usaha menciptakan *waterfront* yang memenuhi kebutuhan kota saat ini dan masa depan dengan cara mereklamasi pantai.

Berdasarkan fungsinya, *waterfront* dapat dibedakan menjadi empat jenis, yaitu:

- *Mixed-used Waterfront*

*Waterfront* jenis ini merupakan kombinasi dari perumahan, perkantoran, rumah makan, pasar, rumah sakit, dan / atau tempat-tempat kebudayaan.

- *Recreational Waterfront*

*Waterfront* jenis ini menyediakan sarana dan prasarana untuk kegiatan rekreasi, seperti: taman, arena bermain, tempat pemancingan, dan fasilitas untuk kapal pesiar.

- *Residential Waterfront*

*Waterfront* jenis ini adalah perumahan, apartemen, dan *resort* yang dibangun di pinggir perairan.

- *Working Waterfront*

*Waterfront* jenis ini adalah tempat-tempat penangkapan ikan komersial, reparasi kapal pesiar, industri berat, dan fungsi-fungsi pelabuhan.

### C. Kriteria *Waterfront*

Kriteria umum dari penataan dan pendesainan *waterfront* (Prabudiantoro, 1997) adalah sebagai berikut:

1. Berlokasi dan berada di tepi suatu wilayah perairan yang besar (laut, danau, sungai, dan sebagainya);

2. biasanya merupakan area pelabuhan, perdagangan, permukiman atau pariwisata;
3. memiliki fungsi-fungsi utama sebagai tempat rekreasi, permukiman, industri, atau pelabuhan;
4. dominan dengan pemandangan dan orientasi ke arah perairan; dan
5. pembangunannya dilakukan ke arah vertikal-horizontal.

#### **D. Aspek Perencanaan *Waterfront***

Perencanaan *waterfront* mengandung tiga aspek yang dominan, yaitu: aspek arsitektural, aspek keteknikan, dan aspek sosial budaya. Aspek arsitektural berkaitan dengan pembentukan citra (*image*) dari kawasan *waterfront* dan bagaimana menciptakan kawasan *waterfront* yang memenuhi nilai-nilai estetika. Aspek keteknikan berkaitan terutama dalam perencanaan struktur dan teknologi konstruksi yang dapat mengatasi kendala-kendala dalam mewujudkan rancangan *waterfront*, seperti: stabilisasi perairan, banjir, korosi, erosi, kondisi alam setempat, dan sebagainya. Aspek sosial budaya bertujuan untuk meningkatkan kualitas kehidupan masyarakat yang tinggal di dalam dan di sekitar kawasan *waterfront* tersebut.

#### **E. Elemen-elemen Perencanaan *Waterfront***

Perencanaan *waterfront* meliputi proses pembentukan zona, pengaturan zona-zona fungsi, akses transportasi / sirkulasi, pengolahan ruang publik (*public space*), tatanan massa bangunan, dan pengolahan limbah (sanitasi). Berikut ini merupakan urutan pola penyusunan dan perkembangan tata letak yang merupakan proses pembentukan suatu area *waterfront* (Wrenn, 1983):

1. Awalnya berkembang dari arah perairan, yaitu dengan dibangunnya beberapa sarana yang menunjang fungsi utama dari area *waterfront*;

2. ketika area *waterfront* mulai ramai dikunjungi dan ditempati orang maka terjadilah perluasan lokasi dan penyebaran ke arah daratan;
3. penambahan penduduk yang tinggal mendorong munculnya beberapa sarana penunjang lainnya, seperti dermaga kecil, jalur sirkulasi tambahan, dan sebagainya;
4. seiring penambahan penduduk dan aktivitas yang semakin banyak maka dibuatlah beberapa saluran kanal di area *waterfront*. Hal ini bertujuan untuk tetap mempertahankan ikatan visual dan karakter pada area *waterfront*, dan membuat pemisah buatan yang memisahkan secara jelas fungsi-fungsi yang ada pada *site*.

Pola susunan massa dan ruang pada zona. Zona yang berada di area *waterfront* harus mengacu dan berorientasi ke arah perairan. Apabila hal ini tidak diterapkan maka area tersebut akan kehilangan ciri khas dan karakternya sebagai area *waterfront*.



Gambar 2.41 Waterfront di Singapore

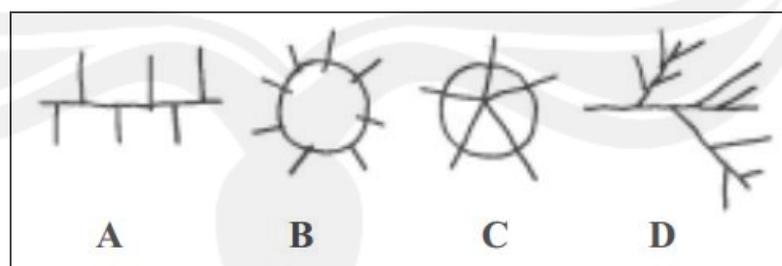
Sumber: <http://www.world-walk-about.com/south-east-asia/iconic-singapore-waterfront-gardens-by-the-bay/>

Zona-zona yang ada di area *waterfront* tercipta karena area *waterfront* merupakan suatu area yang menjadi tempat bertemu dan berintegrasinya beberapa fungsi kegiatan menjadi satu. Pada umumnya, zona yang berada langsung berbatasan dengan daerah perairan utama mempunyai fungsi-kegiatan utama yang bersifat publik sehingga dapat diakses dari segala arah oleh semua orang. Setelah zona utama terbentuk barulah

kemudian di sekitarnya dibangun zona-zonaruang yang lebih kecil yang berisi fungsi-fungsi penunjang kawasan utama tersebut atau berisi daerah permukiman penduduk.

Sirkulasi atau jaringan jalan merupakan elemen kawasan yang penting. Sirkulasi adalah lahan yang digunakan sebagai prasarana penghubung antara zona-zona di dalam kawasan dan akses dengan kawasan lainnya. Sirkulasi pada area *waterfront* ada dua jenis, yaitu sirkulasi darat dan sirkulasi air. Idealnya kedua sirkulasi tersebut mempunyai jumlah dan luas yang sama besarnya. Selain itu, penataan sirkulasi pada area *waterfront* dikatakan baik apabila jaringan jalannya berpola lurus dan sejajar dengan sisi perairannya. Penataan ini memudahkan semua orang untuk menikmati *view* ke arah perairan. Sedangkan penataan sirkulasi darat yang tidak berdekatan dengan area perairan mengakibatkan salah orientasi dan hilangnya citra dari *waterfront* itu sendiri.

Ruang-ruang pada suatu area *waterfront* terbentuk sesuai dengan bentuk dan morfologi dari kawasannya. Pola morfologi yang umum pada area *waterfront* adalah linear, radial, konsentrik dan *branch* seperti yang ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 2.42 Pola Morfologi pada Area *Waterfront*

Sumber: <http://puslit2.petra.ac.id/gudangpaper/files/1335.pdf>

Gambar (A) menunjukkan pola linier yang menyebar dan memanjang di sepanjang garis tepi air seperti pantai dan sungai. Gambar (B) menunjukkan pola radial di mana pola susunan ruang dan massanya mengelilingi suatu wilayah perairan seperti danau dan teluk. Gambar (C)

menunjukkan pola konsentrik di mana merupakan pengembangan dari bentuk radial yang menyebar secara linier ke arah belakang dari pusat radial. Gambar (D) menunjukkan pola *branch*. Pola *branch* ini terbentuk jika ada anak-anak sungai dan kanal-kanal.

Ruang-ruang utama yang terbentuk dengan ukuran yang besar umumnya merupakan suatu area publik yang diletakkan berbatasan langsung dengan wilayah perairan.

#### 2.1.6. Studi Pengembangan Desa Wisata

Widi Kurniawan (2005) dalam studinya mengatakan bahwa konsep pengembangan desa wisata dapat dilihat dari definisinya, yaitu merupakan suatu bentuk pariwisata dengan objek dan daya tarik wisata berupa kehidupan desa yang memiliki ciri khusus dalam mesyarakatnya, panorama alam, dan hasil budayanya, sehingga mempunyai peluang untuk dijadikan komoditi bagi wisatawan<sup>6</sup>. Pernyataan Widi tersebut mengandung arti bahwa pengembangan desa wisata dapat merujuk ke sesuatu yang lebih spesifik lagi yang dilakukan dengan pengembangan masing-masing unsur pendukungnya. Sebagai contoh untuk pengembangan desa wisata yang menekankan unsur panorama alamnya. Pengembangan desa wisata ini dapat dilakukan dengan menyediakan wahana permainan (*outbound*) pada desa tersebut. Jenis desa dengan pengembangan seperti ini sering dikenal dengan sebutan desa wisata alam. Contoh kedua untuk pengembangan desa wisata yang menekankan unsur budaya masyarakatnya, dapat dilakukan dengan menyediakan sarana edukasi informal bagi pengunjung. Pengembangan budaya bisa bermacam-macam, tergantung keistimewaan tiap desa wisata. Di kota Yogyakarta sendiri sudah banyak terdapat desa wisata budaya, seperti: Desa Wisata Budaya Jawa Tembi, Desa Wisata Sentra Batik Tulis Giriloyo, Desa Wisata Brayut, Desa Wisata Kebonagung, Desa Wisata Sentra Industri Gerabah Kasongan, dan lain-lain.

<sup>6</sup> Widi Kurniawan. *Sentra Pengembangan Desa Wisata di Desa Tirtoadi, Kecamatan Mlati, Kabupaten Sleman*. Tugas Akhir Program Diploma III Kepariwisataaan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Gadjah Mada Yogyakarta. 2005.

### 2.1.6.1. Pendekatan Pengembangan Desa Wisata

Semua ide-ide tentang pengembangan desa wisata tersebut digunakan sebagai pedoman langkah dengan melakukan beberapa pendekatan agar misi yang dituju menjadi tepat sasaran. Pengembangan desa wisata harus direncanakan secara hati-hati agar dampak yang timbul dapat dikontrol. Berdasarkan studi dan penelitian yang dilakukan oleh UNDP/WTO bersama dengan beberapa konsultan Indonesia, ditemukan dua pendekatan dalam menyusun rangka kerja/konsep kerja dari pengembangan sebuah desa menjadi desa wisata.

#### A. Pendekatan Fisik

Pendekatan ini merupakan solusi yang umum dalam mengembangkan sebuah desa melalui sektor pariwisata dengan menggunakan standar-standar khusus dalam mengontrol perkembangan dan menerapkan kegiatan konservasi. Kegiatan konservasi tersebut dapat dijabarkan lagi berupa kegiatan:

- **Konservasi rumah tinggal yang memiliki nilai budaya dan arsitektur yang tinggi.** Jenis kegiatan konservasi yang diterapkan pada jenis ini berupa *adaptasi*, yang dilakukan dengan cara mengubah fungsi rumah tinggal tersebut menjadi sebuah museum desa untuk menghasilkan biaya untuk perawatan dari rumah tersebut. Contoh desa wisata yang dikembangkan melalui kegiatan ini adalah Desa Wisata di Koanara, Flores. Desa wisata yang terletak di daerah wisata Gunung Kelimutu ini mempunyai aset wisata budaya berupa rumah-rumah tinggal yang memiliki arsitektur yang khas. Dalam rangka mengkonservasi dan mempertahankan rumah-rumah tersebut, penduduk desa me-museum-kan rumah tinggal penduduk yang masih ditinggali.
- **Konservasi keseluruhan desa dan menyediakan lahan baru untuk menampung perkembangan penduduk desa tersebut.** Kegiatan

konservasi ini dilakukan sekaligus untuk mengembangkan lahan tersebut sebagai area pariwisata dengan sarana dan prasarananya. Contoh desa wisata yang dikembangkan melalui kegiatan ini adalah Desa Wisata Sade, di Lombok.

- **Mengembangkan bentuk-bentuk akomodasi di dalam wilayah desa tersebut.** Bentuk pengembangan akomodasi ini berupa pengoperasian sarana akomodasi tersebut oleh penduduk desa setempat sebagai industri skala kecil. Contoh desa wisata yang dikembangkan melalui kegiatan ini adalah Desa wisata Wolotopo di Flores.

## **B. Pendekatan Non-Fisik / Pendekatan Pasar**

Pengembangan desa wisata melalui pendekatan pasar ini dilakukan dengan menentukan jenis interaksi apa yang sekiranya akan digunakan pada konsep pengembangan desa wisata. Beberapa jenis interaksi tersebut adalah:

### **1. Interaksi Langsung**

Pada interaksi jenis ini, wisatawan dimungkinkan untuk tinggal/bermalam dalam akomodasi yang dimiliki oleh desa tersebut. Dampak yang terjadi dapat dikontrol dengan berbagai pertimbangan yaitu daya dukung dan potensi masyarakat setempat. Alternatif lain dari model ini adalah penggabungan dari model pertama dan kedua. (UNDP and WTO. 1981. *Tourism Development Plan for Nusa Tenggara, Indonesia*. Madrid: *World Tourism Organization*. Hal 69)

### **2. Interaksi Setengah Langsung**

Interaksi jenis ini menerapkan sistem *one day trip* untuk wisatawan yang berkunjung. Kegiatan yang dilakukan meliputi: kegiatan kuliner, berkegiatan bersama penduduk dan kemudian wisatawan dapat kembali ke tempat akomodasinya. Prinsip interaksi jenis ini adalah wisatawan hanya singgah dan tidak tinggal bersama dengan penduduk.

### 3. Interaksi Tidak Langsung

Interaksi jenis ini memegang prinsip bahwa suatu desa wisata dapat memperoleh manfaat tanpa adanya interaksi langsung dengan wisatawan. Bentuk kegiatan yang terjadi berupa: penulisan jurnal tentang desa yang berkembang, kehidupan desa, arsitektur tradisional, latar belakang sejarah, pembuatan kartu pos, dan sebagainya.

#### 2.1.6.2. Prinsip Dasar Pengembangan

Desa wisata harus bisa menentukan sendiri tujuan apa yang diinginkan dalam kegiatan wisata dan penduduk harus dilibatkan dalam proses perancangan, pengembangan dan manajemen serta dilibatkan pula dalam pengambilan keputusan. Berikut ini merupakan beberapa prinsip dasar yang harus dipegang dalam pengembangan desa wisata:

1. Pengembangan dilakukan dengan pembangunan fasilitas-fasilitas wisata dalam skala kecil beserta pelayanan di dalam atau sekitar desa;
2. fasilitas-fasilitas dan pelayanan dimiliki dan dikerjakan oleh penduduk desa, dan dapat dilakukan secara kelompok atau individu masyarakatnya; serta
3. pengembangan desa wisata didasarkan pada salah satu sifat budaya tradisional yang melekat pada desa atau salah satu sifat atraksi yang dekat dengan alam dengan pengembangan desa sebagai pusat pelayanan bagi wisatawan yang mengunjungi atraksi tersebut.

Menurut Yoeti (1996: 177) dalam pengembangan suatu daerah untuk menjadi suatu daerah tujuan wisata agar menarik untuk dikunjungi oleh wisatawan dan potensial dalam berbagai pasar, maka harus memiliki tiga syarat, yaitu:

1. Daerah tersebut harus mempunyai apa yang disebut sebagai *“something to see”*. Artinya di tempat tersebut harus ada objek wisata dan atraksi wisata yang berbeda dengan apa yang dimiliki oleh daerah lain.

2. Daerah tersebut harus tersedia dengan apa yang disebut sebagai “*something to do*”. Artinya di tempat tersebut setiap potensi yang dapat dilihat dan disaksikan, harus pula disediakan fasilitas rekreasi yang dapat membuat wisatawan betah tinggal lebih lama di tempat itu.
3. Daerah tersebut harus tersedia apa yang disebut sebagai “*something to buy*”. Artinya di tempat tersebut harus tersedia fasilitas untuk berbelanja (*shopping*), terutama barang-barang cinderamata dan kerajinan rakyat sebagai oleh-oleh untuk dibawa pulang ke tempat asal wisatawan.

Ketiga syarat tersebut sejalan dengan pola tujuan pemasaran pariwisata, yaitu dengan promosi yang dilakukan sebenarnya hendak mencapai sasaran agar lebih banyak wisatawan datang pada suatu daerah, lebih lama tinggal dan lebih banyak membelanjakan uangnya di tempat yang mereka kunjungi.

#### 2.1.6.3. Pengembangan Desa Wisata Berbasis Budaya

*Desa Budaya* adalah wahana sekelompok manusia yang melakukan aktivitas budaya yang mengekspresikan sistem kepercayaan (religi), sistem kesenian, sistem mata pencaharian, sistem teknologi, sistem komunikasi, sistem sosial, dan sistem lingkungan, tata ruang, dan arsitektur dengan mengaktualisasikan kekayaan potensinya dan mengkonservasinya dengan seksama atas kekayaan budaya yang dimilikinya terutama yang tampak pada adat dan tradisi, seni pertunjukan, kerajinan, konsep tata ruang, dan arsitektur bangunannya<sup>7</sup>. Sedangkan menurut Pendit (1994), *wisata budaya* adalah perjalanan yang dilakukan atas dasar keinginan untuk memperluas pandangan hidup seseorang dengan cara mengadakan kunjungan ke tempat lain atau ke luar negeri, mempelajari keadaan rakyat, kebiasaan dan adat istiadat mereka, cara hidup mereka, kebudayaan dan seni mereka. Dengan demikian pengertian dari *Desa Wisata Budaya* adalah sebuah wadah bagi sekelompok manusia untuk melakukan dan mempelajari aktivitas budaya secara informal, baik dari sisi kesenian daerah, sistem kepercayaan, sistem mata pencaharian, sistem

<sup>7</sup> [www.tasteofjogja.org](http://www.tasteofjogja.org)

teknologi, sistem komunikasi, sistem sosial, sistem lingkungan, tata ruang, maupun arsitektur.

Tujuan dari desa wisata budaya adalah untuk melestarikan dan mengembangkan potensi adat tradisi, kesenian, kerajinan, arsitektur dan konsep tata ruangnya agar menumbuhkan jati diri, pembentuk citra desa, serta mampu meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Jadi pengembangan desa wisata budaya mempunyai asas: Pro Budaya, Pro Lingkungan, dan Pro Kesejahteraan.

Pada era global ini muncul kecenderungan bahwa masyarakat ingin memahami kebudayaan di luar lingkungannya. Menurut James J. Spillane (2003) bahwa produk pariwisata budaya memiliki segmen pasar khusus yaitu para "*knowledge workers*" atau dalam istilah kepariwisataan disebut "*mature tourist*" atau wisatawan yang berpengalaman di mana mereka melakukan perjalanan atau kunjungan ke kawasan lain dengan tujuan tidak hanya bersifat *recreational* tetapi lebih bermotivasi untuk menimba pengalaman melalui keterlibatan langsung dengan aktivitas kehidupan dan tradisi serta budaya masyarakat lokal. Segmen wisatawan tersebut terdiri dari para lanjut usia atau pensiunan (*retired*) yang pada umumnya merupakan kelompok menengah ke atas dan berpendidikan yang mempunyai waktu luang untuk bepergian.

Besarnya kecenderungan bahwa masyarakat ingin memahami kebudayaan di luar lingkungannya tersebut, membuat perlu dilakukan pengembangan desa wisata berbasis budaya. Peraturan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata menegaskan bahwa dalam Pengembangan Desa Wisata tidak cukup hanya dengan melakukan pendekatan fisik, tetapi juga perlu dilakukan pendekatan non-fisik melalui pelestarian kearifan lokal, budaya dan kekhasan daerah<sup>8</sup>. Pengembangan desa wisata berbasis budaya juga mendorong desa tersebut untuk memiliki karakter dan ikon budaya yang kuat sehingga memunculkan *branding* yang kuat sebagai mesin dasar pemasaran produk budaya dari desa

<sup>8</sup> PM.26/UM.001/MKP/2010

wisata tersebut<sup>9</sup>. Agar suatu desa wisata dapat memiliki *branding* yang kuat, maka aspek fisik yang harus dilakukan adalah dengan melakukan penataan kawasannya. Hal ini dilakukan agar seluruh aktivitas yang terjadi dalam desa wisata tersebut dapat terwadahi masing-masing tanpa menciptakan adanya “*conflict area*”<sup>10</sup>.

## 2.2. STUDI LAPANGAN: KAMPUNG BATIK LAWEYAN

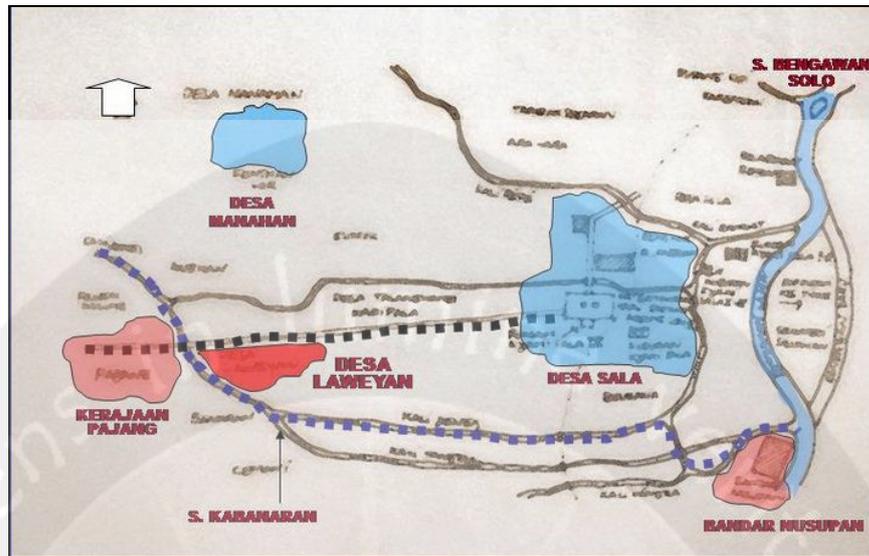
### 2.2.1. Sejarah Kampung Batik Laweyan

Kampung Laweyan merupakan kawasan sentra industri batik yang unik, spesifik, dan bersejarah. Berdasarkan sejarah yang ditulis oleh R.T. Mlayadipuro<sup>11</sup>, Desa Laweyan (kini Kampung Laweyan) sudah ada sebelum munculnya Kerajaan Pajang. Sejarah Laweyan barulah berarti setelah Kyai Ageng Hanis bermukim di desa ini. Pada tahun 1546 M, tepatnya di sebelah utara Pasar Laweyan (sekarang Kampung Lor Pasar Mlati) dan membelakangi jalan yang menghubungkan antara Mentaok dengan Desa Sala (sekarang Jl. Dr. Rajiman). Kyai Ageng Henis adalah putra dari Kyai Ageng Sela yang merupakan keturunan Raja Brawijaya V. Kyai Ageng Henis atau Kyai Ageng Laweyan adalah juga “*manggala pinatuwaning nagara*” Kerajaan Pajang semasa Jaka Tingkir menjadi Adipati Pajang pada tahun 1546 M.

<sup>9</sup> <http://www.inovasisosial.com/pemberdayaan-desa-berbasis-pengembangan-budaya/>

<sup>10</sup> *Conflict Area* adalah fenomena di mana pada suatu ruang terjadi ketidakjelasan fungsi yang mengakibatkan sirkulasi, baik pejalan kaki ataupun kendaraan, saling bertabrakan dan menjadi tidak jelas arahnya.

<sup>11</sup> [http://www.kampoenglaweyan.com/id/index.php?option=com\\_content&task=view&id=27&Itemid=46](http://www.kampoenglaweyan.com/id/index.php?option=com_content&task=view&id=27&Itemid=46)



Gambar 2.43 Skematik Peta Desa Sala Semasa Kerajaan Pajang

Sumber: <http://www.kampoenglawayan.com/id/images/batik/sejarah/peta01.jpg>

Setelah Kyai Ageng Henis meninggal dan dimakamkan di Pasarean Laweyan (tempat tetirah Sunan Kalijaga sewaktu berkunjung di Desa Laweyan), rumah tempat tinggal Kyai Ageng Henis ditempati oleh cucunya yang bernama Bagus Danang atau Mas Ngabehi Sutawijaya. Sewaktu Pajang di bawah pemerintahan Sultan Hadiwijaya (Jaka Tingkir) pada tahun 1568 M, Sutawijaya lebih dikenal dengan sebutan Raden Ngabehi Loring Pasar (Pasar Laweyan). Kemudian Sutawijaya pindah ke Mataram (Kotagede) dan menjadi raja pertama Dinasti Mataram Islam dengan sebutan Panembahan Senopati yang kemudian menurunkan raja-raja Mataram. Masih menurut R.T. Mlayadipuro Pasar Laweyan dulunya merupakan Pasar Lawe (bahan baku tenun) yang sangat ramai. Bahan baku kapas pada saat itu banyak dihasilkan dari desa Pedan, Juwiring, dan Gawok yang masih termasuk daerah Kerajaan Pajang. Adapun lokasi Pasar Laweyan terdapat di Desa Laweyan (sekarang terletak di antara Lor Pasar Mlati dan Kidul Pasar Mlati serta di sebelah timur Kampung Setono). Di selatan Pasar Laweyan di tepi Sungai Kabanaran terdapat sebuah bandar besar, yaitu Bandar Kabanaran. Melalui bandar dan

Sungai Kabanaran tersebut Pasar Laweyan terhubung ke bandar besar Nusupan di tepi Sungai Bengawan Solo.

Pada jaman sebelum kemerdekaan, kampung Laweyan pernah memegang peranan penting dalam kehidupan politik terutama pada masa pertumbuhan pergerakan nasional. Sekitar tahun 1911, Serikat Dagang Islam (SDI) berdiri di Kampung Laweyan dengan Kyai Haji Samanhudi sebagai pendirinya.

Dalam bidang ekonomi, para saudagar batik laweyan juga merupakan perintis pergerakan koperasi dengan didirikannya “Persatoean Peroesahaan Batik Boemi Poetra Soerakarta” tahun 1935. Setelah sempat turun dan terbengkalai pada September 2004, muncul wacana untuk membangkitkan dan mengembangkan Kampung Laweyan dan mengembalikan kejayaannya sebagai salah satu pusat pengrajin batik tulis dan cap, dengan *branding* nama Kampung Batik Laweyan. Kemudian pada tanggal 25 September 2004, Laweyan secara resmi ditetapkan sebagai Kampung Batik. Saat ini keberadaan Kampung Laweyan ditetapkan sebagai salah satu kawasan cagar budaya di Solo.

### 2.2.2. Kondisi Geografis

Secara administratif, wilayah Laweyan memiliki batas-batas sebagai berikut:

- Sebelah Utara berbatasan dengan : Kelurahan Sondakan
- Sebelah Timur berbatasan dengan : Kelurahan Bumi
- Sebelah Selatan berbatasan dengan : Kelurahan Banaran
- Sebelah Barat berbatasan dengan : Kelurahan Pajang

### 2.2.3. Kondisi Demografi

#### 2.2.3.1. Jumlah Penduduk

Jumlah penduduk Kelurahan Laweyan menurut data tahun 2008 secara keseluruhan adalah 2566 jiwa yang terbagi dalam 511 Kepala Keluarga (KK).

**Tabel 2.1 Jumlah Penduduk Menurut Jenis Kelamin Tahun 2008**

No.	Jenis Kelamin	Jumlah Penduduk (jiwa)
1.	Laki-laki	1204
2.	Perempuan	1362
	Jumlah	2566

Sumber: Laporan Monografi Dinamis Kelurahan Laweyan Juli 2008

### 2.2.3.2. Mata Pencaharian

Komposisi penduduk Kelurahan Laweyan menurut mata pencaharian ini dikhususkan bagi penduduk dengan usia produktif di atas 10 tahun.

**Tabel 2.2 Data Monografi Penduduk Berdasarkan Mata Pencaharian Tahun 2008**

No.	Mata Pencaharian	Jumlah (jiwa)
1.	Pengusaha mandiri	60
2.	Buruh Industri	200
3.	Buruh bangunan	150
4.	Pedagang	27
5.	Buruh angkut	75
6.	Pegawai Negri (Sipil / ABRI)	20
7.	Pensiunan	28
8.	Lain-lain	1111
	<b>Jumlah</b>	<b>1671</b>

Sumber: Laporan Monografi Dinamis Kelurahan Laweyan, Juli 2008

Dari data di atas, dapat disimpulkan bahwa dominasi mata pencaharian penduduk Kampung Laweyan bukan pada pengusaha mandiri, melainkan didominasi oleh kategori lain-lain.

### 2.2.3.3. Kondisi Sosial Masyarakat

Sejak jaman dahulu, masyarakat Laweyan terkenal dengan sifatnya yang tertutup, mandiri, dan beretos kerja tinggi. Hal tersebut tidak lepas dari latar belakang mereka yang kebanyakan berprofesi sebagai pengusaha batik. Namun seiring dengan diresmikannya Kampung Batik Laweyan sebagai daerah tujuan wisata, maka sifat ketertutupan para pengusaha batik mulai pudar. Fenomena tersebut dibuktikan dengan dibukanya tempat tinggal sekaligus pabrik batik mereka yang menjadi bagian dari ruang publik bagi wisatawan yang berkunjung.

#### 2.2.4. Misi Kampung Batik Laweyan

Misi Kampung Batik Laweyan adalah untuk menjadi pusat kawasan industri dan penjualan batik sekaligus sebagai kawasan wisata dan secara tidak langsung membantu masyarakat sekitar Kampung Batik Laweyan. Untuk menjadi pusat penjualan dan industri batik, diperlukan standar keunggulan di Kampung Batik Laweyan untuk kualitas pelayanan dan dengan menyediakan layanan yang berbeda dari tempat penjualan batik lainnya. Kampung Batik Laweyan ingin mencapai misi tersebut dengan cara:

1. Mendedikasikan sepenuhnya memahami dan memenuhi kebutuhan pembeli dengan menggunakan pelayanan, produk, dan harga yang tepat untuk setiap pembeli yang ada;
2. memastikan kesuksesan jangka panjang melalui pertumbuhan yang menguntungkan;
3. alokasi sumber daya yang baik dan berkembang untuk meningkatkan penjualan maupun kualitas pelayanan dan kualitas produk; dan
4. tetap mempertahankan perbedaan yang ada dengan memberikan pengalaman lebih kepada para pembeli batik di Kampung Batik Laweyan.

Evolusi Kampung Batik Laweyan dari sebuah industri rumahan yang biasa menjadi industri kecil menengah yang juga menjadi tempat wisata di Solo akan sepenuhnya didasarkan pada suatu pola pikir dan komitmen untuk mengantisipasi dan memenuhi perubahan kebutuhan dari konsumen. Untuk memperkuat citra Kampung Batik Laweyan sebagai tempat penjualan batik yang memiliki sejarah, maka Kampung Batik Laweyan memiliki visi umum yang juga dijunjung tinggi oleh setiap industri kecil yang tergabung di Kampung Batik Laweyan, yaitu “membeli dengan pengalaman” yang dapat diartikan apabila konsumen mengunjungi Kampung Batik Laweyan, maka

selain berbelanja batik, konsumen dapat merasakan pengalaman membatik dan melihat sejarah dari kain batik melalui museum batik yang disediakan.

#### **2.2.5. Potensi Lokal**

Kampung Batik Laweyan memiliki beberapa potensi lokal yang dapat dijadikan magnet bagi wisatawan yang ingin berkunjung, di antaranya:

- a. Batik, produk wisata yang ditawarkan tidak hanya berupa wisata belanja batik, namun juga wisata edukasi informal berupa pembuatan kain batik;
- b. Kuliner, penjualan makanan khas Laweyan berupa Ledre;
- c. Arsitektur, meliputi wisata visual bangunan-bangunan kuno dan bersejarah dengan gaya arsitektur *indische*;
- d. Seni dan Budaya, berupa kesenian Ketoprak, dolanan anak, klothekan lesung, tari-tarian, dan lain-lain yang ditampilkan dalam acara Selawenan setiap bulannya pada tanggal 25; dan
- e. Wisata Ziarah, terdapat makam Kyai Ageng Henis dan para leluhur Kraton Kasunanan Surakarta lainnya.

#### **2.2.6. Sarana dan Prasarana Kawasan**

Forum Pengembangan Kampung Batik Laweyan bekerjasama dengan berbagai pihak untuk terus mengembangkan Kampung Batik Laweyan sebagai daerah tujuan wisata budaya di kota Surakarta. Salah satu usaha pengembangan tersebut adalah dengan menyediakan sarana dan prasarana bagi pengunjung berupa:

##### **a. Hotel**

Terdapat hotel dengan kelas melati dan kelas bintang tiga, yaitu:

- Hotel Laweyan, di Jl. Dr. Rajiman no. 568
- Hotel Sapta Jaya, di Jl. Dr. Rajiman no. 580
- Hotel Roemahku, di Jl. Dr. Rajiman no. 510
- Indah Palace Hotel, di Jl. Veteran no. 284
- Riyadi Palace Hotel, di Jl. Slamet Riyadi no. 335

**b. Rumah Makan / Cafe**

- Rumah Makan “Roemahku”, di Jl. Dr. Rajiman no. 510
- Diamond Cafe, di Jl. Slamet Riyadi no. 596

**c. Street Furniture & Signage**

Beberapa *street furniture & signage* di kawasan Kampung Batik Laweyan, yaitu:

- *Shelter*

*Shelter* ini berfungsi sebagai tempat istirahat dan tempat berteduh bagi pengunjung yang merasa lelah setelah melakukan perjalanan di kawasan Kampung Batik Laweyan. Shelter ini berada di sepanjang Jalan Sidoluhur.

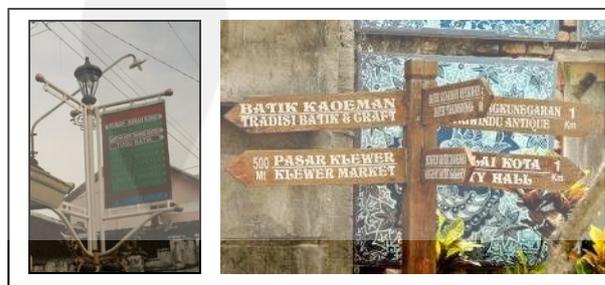


**Gambar 2.42 Shelter di Kampung Batik Laweyan**

Sumber: <http://eprints.uns.ac.id/2093/1/99301506201212451.pdf>

- Papan Penunjuk Lokasi

Papan penunjuk lokasi ini dipasang dengan tujuan untuk memudahkan wisatawan yang ingin mengunjungi *showroom* batik / sarana publik tertentu.



**Gambar 2.43 Papan Penunjuk Lokasi di Kampung Batik Laweyan**

Sumber: <http://eprints.uns.ac.id/2093/1/99301506201212451.pdf>

– Papan Nama Jalan

Selain papan penunjuk lokasi, terdapat juga papan nama jalan yang dihiasi ragam ornamen ukir-ukiran khas Laweyan. Perwujudan tersebut guna memperkuat identitas kawasan Kampung Laweyan sebagai sentra industri batik.



Gambar 2.44 Papan Nama Jalan di Kampung Batik Laweyan

Sumber: <http://eprints.uns.ac.id/2093/1/99301506201212451.pdf>

### 2.2.7. Fasilitas Wisata

Kampung Batik Laweyan ini juga disediakan sarana publik berupa becak wisata. Becak wisata adalah fasilitas untuk berkeliling Kampung Batik Laweyan. Penarik becak wisata tersebut adalah para penarik becak yang beroperasi di wilayah Kampung Batik Laweyan dan sekitarnya. Becak wisata di kawasan ini berjumlah sekitar 47 unit dengan ciri khas cat dan *tulisan* “*Kampoeng Batik Laweyan*” pada bagian slebornya.



Gambar 2.45 Becak Wisata Kampung Batik Laweyan

Sumber: <http://eprints.uns.ac.id/2093/1/99301506201212451.pdf>

### 2.2.8. Forum Pengembangan Kawasan Kampung Batik Laweyan

Forum Pengembangan Kampung Batik Laweyan merupakan organisasi yang beranggotakan seluruh masyarakat Laweyan yang bertujuan untuk membangun serta mengoptimalkan seluruh potensi Kampung Laweyan dalam menghadapi tantangan globalisasi. Dalam pelaksanaan kegiatannya, forum ini selalu mengacu pada visi misinya sebagai berikut:

- Visi:  
Menjadikan Laweyan sebagai kawasan wisata dan cagar budaya melalui pengembangan dan pelestarian potensi dan keunikan lokal sehingga menjadi salah satu identitas Kota Surakarta.
- Misi:  
Memberikan arahan pengembangan dan penataan kawasan dari segi fungsi, struktur ruang, fasilitas pelayanan, dan infrastruktur yang berbasis pada industri batik dan non-batik, situs bersejarah, arsitektur khas Laweyan, dan lingkungan alam serta sosial budaya.

Forum Pengembangan Kampung Batik Laweyan didirikan pada tanggal 25 September 2004, berawal dari sebuah diskusi dan rapat antar pengusaha batik yang kemudian berkembang menjadi sebuah musyawarah untuk membentuk Forum Pengembangan Kampung Batik Laweyan.

Berbagai kegiatan yang dilakukan oleh Forum Pengembangan Kampung Batik Laweyan dalam rangka mengembangkan Kampung Batik Laweyan, di antaranya:

- a. Pelatihan di Batik *Training Centre*;
- b. Pameran akbar (pameran *Klaster*);
- c. Selawenan;
- d. Studi Banding; dan
- e. Rapat pelaksanaan Selawenan.

Forum Pengembangan Kampung Batik Laweyan juga melaksanakan program pembangunan fisik dan non-fisik program jangka pendek dan jangka menengah, yaitu:

a. Program Jangka Pendek

- *Grand Design* tata ruang wilayah di tahun 2005 yang telah terlaksana;
- *Grand Design Heritage* di tahun 2006 yang masih dalam tahap perencanaan;
- *Grand Design Economics* tahun 2006 yang masih dalam tahap perencanaan; dan
- *Grand Design Social-Cultural* yang masih dalam tahap perencanaan.

b. Program Jangka Menengah

- *Street Furniture* dan Vegetasi yang sudah telaksana pada tahun 2007;
- Konservasi situs bersejarah dan rumah tradisional jawa yang sudah berada dalam tahap proses perencanaan dan identifikasi;
- Penataan PKL (model);
- Penataan jalan primer dan sekunder (*pavingisasi*);
- IPAL tahap II dan III;
- Penataan *waterfront*;
- Pusat informasi / promosi / budaya;
- Perpustakaan Laweyan; dan
- Museum Laweyan.