

Placemaking Kawasan Permukiman Dome Nglepen Sebagai Kawasan Desa Wisata

Dandi Raviandaru Pratama¹, Syam Rachma Marcillia²

^{1,2} Prodi Magister Teknik Arsitektur, Departemen Teknik Arsitektur dan Perencanaan,
Universitas Gadjah Mada, Indonesia

Korespondensi penulis: dandiraviandaru20@gmail.com

Abstract: *Dome house is a settlement relocation post-earthquake disaster housing in Nglepen, Yogyakarta. The ability of residents to restore the situation makes this settlement now better known as a tourist village. Placemaking is happening to change the settlement that was built with the concept of relocation of housing into a tourist village. Even from the tourism of these settlements benefit. This study aims to find out how placemaking occurs and the factors that affect in dome settlements. The method used is a qualitative method by identifying the points of variables and indicators in the study area in accordance with the conditions of observation in the field, then process the data generated and analyze it based on related theories. The approach taken is to raise the theory of placemaking. The results showed that the occurrence of placemaking in dome settlements became a tourist village is very high so the need for direction of the development of placemaking can be applied so that the image of dome settlements is maintained.*

Keywords: *Dome, Placemaking, Post-Disaster*

Abstrak: Dome house adalah relokasi permukiman perumahan pasca bencana gempa di Nglepen, Yogyakarta. Kemampuan warga untuk memulihkan keadaan membuat permukiman ini sekarang lebih dikenal sebagai desa wisata. Penempatan sedang terjadi untuk mengubah permukiman yang dibangun dengan konsep relokasi perumahan menjadi desa wisata. Bahkan dari pariwisata permukiman ini pun mendapat manfaat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penempatan tempat terjadi dan faktor-faktor yang mempengaruhi permukiman kubah. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan mengidentifikasi titik-titik variabel dan indikator di daerah penelitian sesuai dengan kondisi pengamatan di lapangan, kemudian mengolah data yang dihasilkan dan menganalisisnya berdasarkan teori terkait. Pendekatan yang diambil adalah dengan mengangkat teori penempatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadinya placemaking di permukiman kubah menjadi desa wisata sangat tinggi sehingga kebutuhan akan arah pengembangan placemaking dapat diterapkan sehingga citra permukiman kubah tetap terjaga.

Kata Kunci: Dome, Placemaking, Pasca Bencana

Article history:

Received: 2019-08-20

Revised 2019-08-25;

Accepted 2019-09-26;

PENDAHULUAN

Kawasan Permukiman Rumah Dome

Pada tanggal 27 Mei 2006 bencana gempa bumi menimpa Daerah Istimewa Yogyakarta. Gempa bumi dengan kekuatan 5,9 skala Richter dengan waktu yang cukup lama yaitu 57 detik membuat beberapa lokasi di DIY lumpuh karena rumah-rumah yang roboh. Salah satunya adalah sebuah desa di Prambanan, Sleman yang bernama desa Nglepen. Kemudian pada akhirnya desa tersebut mendapatkanlah bantuan dari sebuah lembaga yaitu berupa rumah *dome*.

Hingga saat ini pada tahun 2018 sebagian warga kawasan permukiman rumah *dome* masih bertahan dengan menghuni rumah *dome* tersebut. Adanya adaptasi warga pada kawasan tersebut membuat rumah *dome* mengalami banyak perubahan dan perkembangan. Kawasan permukiman *dome* yang pada awalnya adalah sebuah relokasi rumah bantuan bencana gempa, maka kini lebih dikenal banyak sebagai desa wisata rumah *dome* yang diresmikan pada tahun 2009. Perkembangan yang terjadi ini sangatlah membaik dan bermanfaat bagi para penghuni karena hasil dari desa wisata tersebut sangatlah membantu dan memajukan kawasan desa wisata rumah *dome*.

Cukup hanya dalam waktu 3 tahun, kawasan yang sebelumnya adalah kawasan relokasi rumah bantuan berubah menjadi kawasan desa wisata. Saat ini, cukup banyak pada area-area kawasan yang bertransformasi fungsinya untuk menunjang wisatawan yang datang. Hampir setiap bulan selalu terdapat 1 acara atau kegiatan yang dimana acara tersebut mengundang banyak wisatawan seperti *tour* dari sekolah TK atau sejenisnya.



Gambar 1. Lokasi kawasan rumah *dome* dari kota jogja
sumber: wikimapia.org



Gambar 2. Lokasi kawasan permukiman *dome*
sumber: wikimapia.org

Berikut lokasi kawasan permukiman *dome*.

Pada saat ini, tahun 2018 yang hanya berjarak 2 tahun dari penelitian yang dilakukan sebelumnya pada tahun 2016, kawasan rumah *dome* ini cukup signifikan pada perubahan yang terjadi.



Gambar 3. Lingkungan kawasan permukiman *dome* tahun 2018
sumber: google.co.id

Secara visual, perubahan warna cat ini jelas terlihat, namun penambahan-penambahan ruang dengan orientasi yang tidak ditentukan juga mempengaruhi perubahan wajah kawasan permukiman *dome*. Akibatnya kawasan permukiman *dome* ini mengalami perubahan yang berpengaruh kepada daya tarik wisatawan. Tetapi tidak hanya secara visual yang mengalami perubahan, banyak sekali fungsi-fungsi dari ruang luar yang dominan menjadi ruang publik, kini menjadi penunjang untuk atraksi wisata dari rumah *dome*.



Gambar 3. Lingkungan kawasan permukiman *dome* tahun 2018
sumber: googole.co.id

Bagaimana yang pada awalnya sebuah hunian relokasi bencana gempa sekarang menjadi destinasi tujuan wisata. Bangunan pada permukiman *dome* yang tidak mungkin dirubah atau di modifikasi, membuat warga menciptakan tempat baru untuk memenuhi kebutuhan pribadi dan publik. Banyak lahan yang tadinya diperuntukkan sebagai taman kini menjadi sebuah tempat baru demi mewadahi aktivitas pribadi, kebutuhan pribadi serta bahkan kebutuhan untuk wisatawan. Selain itu, tidak hanya pada lahan pribadi, mereka melakukan *placemaking* (membuat tempat). *Placemaking* juga terjadi pada ruang publik yang berfungsi sebagai fasilitas sosial dan fasilitas umum milik permukiman menjadi fasilitas penunjang wisata.

Placemaking adalah cara dimana semua manusia mengubah tempat mereka, menemukan diri mereka ke tempat di mana mereka tinggal (Schneeklth, L. Dan Shibley, R.G., 1995). Seperti yang telah dilakukan hingga saat ini, secara tidak langsung selama ini masyarakat permukiman *dome* telah melakukannya. Menciptakan tempat baru adalah jalan satu-satunya para masyarakat untuk memenuhi kebutuhan. Oleh sebab itu berubahnya sebuah permukiman paska bencana menjadi kawasan desa wisata ini adalah peran dari *placemaking* yang dilakukan oleh

masyarakat *dome*. Hal ini memang tidak dapat dihindari mengingat permukiman *dome* ini adalah relokasi dari sebuah desa yang tertimpa bencana gempa bumi dan menghancurkan seluruh rumah mereka. Banyak dampak positif yang didapat permukiman ini dengan diangkatnya permukiman mereka menjadi desa wisata. Salah satunya adalah sewa tanah yang kini sudah tidak membebani masyarakat permukiman, karena biaya retribusi dari wisatawan yang berkunjung telah mencukupi untuk menutup biaya tersebut. Seperti yang dikatakan Tiesdell (1996) dalam Ramadhan, dkk (2018) hasil akhir dari strategi *placemaking* adalah terciptanya pengembangan ruang publik yang berkualitas baik serta bermanfaat bagi masyarakat dan lingkungannya.

Strategi *placemaking* yang dilakukan warga permukiman ini memang sangat tepat dilakukan. Memperbaiki kualitas permukiman relokasi pasca bencana adalah hal yang tidak mudah. Giyarsih dan Dalimunthe (2013) dalam penelitiannya mengenai faktor yang mempengaruhi kualitas permukiman pasca gempa bumi di Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul, menyebutkan bahwa perubahan kualitas permukiman terjadi dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. *Placemaking* permukiman *dome* ini adalah bentuk kesadaran akan sebuah pemulihan kualitas permukiman yang dilakukan oleh warga permukiman *dome*. Selain sebagai pencapaian untuk memulihkan kualitas permukiman, *placemaking* permukiman *dome* menjadi desa wisata ini juga membuat permukiman ini mandiri dan memiliki sistem keberlanjutan dalam mengatasi kualitas permukiman.

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui *placemaking* yang ada pada permukiman *dome*. Perubahan konsep permukiman relokasi pasca bencana menjadi desa wisata adalah perbedaan konsep yang cukup signifikan. Selain itu faktor-faktor yang mempengaruhi *placemaking* pada kawasan permukiman *dome* selanjutnya diidentifikasi agar dapat memberikan arahan dan rekomendasi *placemaking* permukiman desa wisata *dome* yang berkelanjutan dengan tetap mempertahankan citra *dome*. Mencari faktor hingga arahan rekomendasi ini dilakukan dengan pendekatan teori *placemaking* dari *Project for Public Space (PPS)*. Dalam mengubah sebuah ruang publik, berawal dari observasi pengamatan, merasakan, dan mengajukan pertanyaan terhadap orang-orang yang tinggal, bekerja, dan bermain pada ruang tersebut untuk memahami kebutuhan serta aspirasi mereka baik individu maupun masyarakat secara keseluruhan.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan mengidentifikasi poin-poin variabel dan indikator pada kawasan penelitian sesuai dengan kondisi pengamatan di lapangan, kemudian mengolah data yang dihasilkan dan menganalisisnya berdasarkan teori-teori terkait. Pendekatan yang dilakukan adalah dengan mengangkat teori *placemaking*. Berdasarkan teori *placemaking* dalam tinjauan pustaka maka prinsip yang digunakan adalah teori dari *Projet for Public Space (2010)*. Fokus dalam penelitian ini adalah melihat “*place*” desa wisata yang sebelumnya berangkat dari rumah relokasi pasca bencana. Adanya unsur-unsur yang membentuk suatu *place* ini yang menjadikan prinsip dari *PPS (2010)* berupa *sociability* (sosiabilitas), *comfort and image* (citra dan kenyamanan), *uses and activities* (fungsi dan aktivitas), dan *access and linkage* (akses dan konektivitas) akan menjadi poin-poin parameter dalam penelitian.

Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan wawancara kuesioner dan studi observasi pada kasus untuk melihat fenomena yang terjadi di lapangan. Terdapat dua sampel penelitian yang digunakan. Pada sampel utama adalah warga penghuni permukiman *dome*. Terdapat total 71 rumah pada permukiman *dome*, akan tetapi jumlah yang ter huni adalah 49. Maka sampel utama dari penelitian ini berjumlah 49 orang yang didapat dari jumlah kepala keluarga penghuni permukiman untuk mewakili 1 keluarga dalam 1 rumah. Sedangkan sampel pendukung adalah pengunjung permukiman desa wisata *dome*. Jumlah sampel pendukung dari penelitian ini adalah rata-rata jumlah pengunjung per hari yang berdasarkan dari penghitungan data pengunjung pada tahun-tahun sebelumnya. Jumlah rata-rata pengunjung dari tahun 2008 hingga 2018 adalah 21.273 pengunjung. Maka rumus penghitungan pengambilan sampel untuk pengunjung sebagai berikut.

$$\text{min. sampel} = \left(\frac{\text{rata - rata pengunjung 2008 - 2018}}{\text{jumlah bulan per tahun}} \right) \div \text{rata - rata hari per bulan}$$

Dengan menggunakan rumus diatas diperoleh jumlah sampel minimal adalah 59 pengunjung. Sedangkan pada penelitian ini mendapatkan 64 pengunjung yang diperoleh selama 5 hari, dimana 3 hari saat *weekdays* dan 2 hari saat *weekend*.

Metode Analisis penelitian ini menggunakan dua metode analisis yaitu analisis deskriptif dan analisis kuantitatif. Teknik analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis skoring untuk mengetahui *placemaking* yang terjadi pada permukiman *dome*. Penerapan analisis skoring dikaji terhadap

hasil wawancara penghuni permukiman yang kemudian dilakukan sinkronisasi dengan data wawancara pengunjung. Setelah itu hasil tersebut menjadi evaluasi dan menentukan arahan dari rekomendasi yang dapat diterapkan pada permukiman desa wisata *dome*.

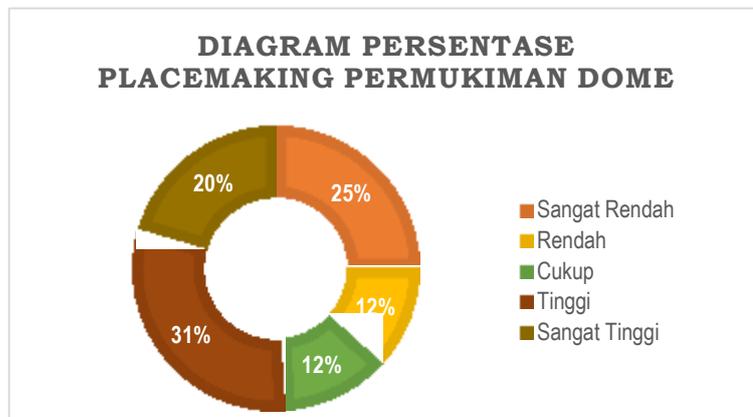
HASIL DAN PEMBAHASAN

Data Responden

Pengambilan responden yang dilakukan terbagi menjadi dua yaitu responden penghuni rumah *dome* dan pengunjung. Jumlah data responden penghuni rumah *dome* adalah 49 orang yang dimana jumlah tersebut berdasarkan perwakilan 1 orang dari setiap rumah. Sedangkan jumlah data responden untuk pengunjung adalah 64 yang dimana jumlah ini mengambil dari rata-rata pengunjung per hari dari 10 tahun terakhir.

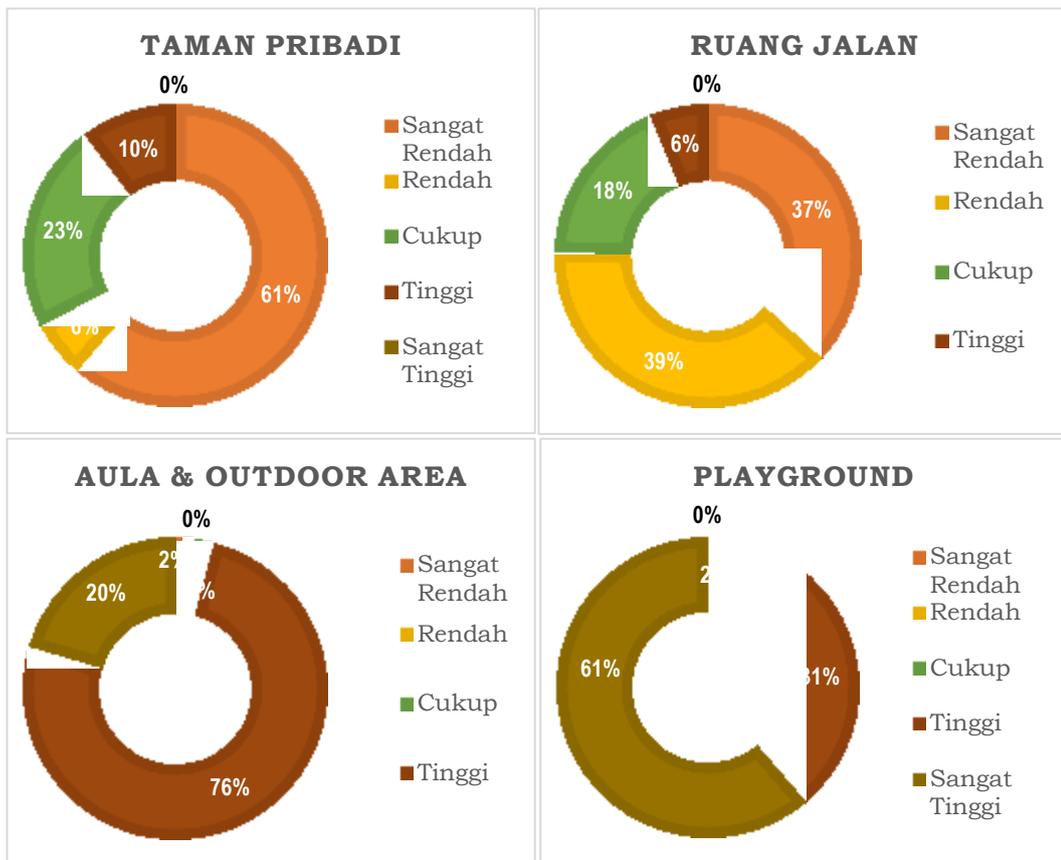
Placemaking Permukiman Dome Berdasarkan Persepsi Penghuni Terhadap Objek Lokasi

Hasil yang didapat setelah melakukan wawancara terhadap penghuni desa wisata permukiman *dome* ini, adalah mengetahui bagaimana tendensi terhadap *placemaking* yang terjadi pada kawasan tersebut. Pada hasil data ini dibahas berdasarkan skoring yang dilakukan pada 4 parameter yaitu, (1) Sosiabilitas,; (2) Fungsi dan Kegiatan,; (3) Akses dan Konektivitas,; (4) Kenyamanan dan Citra. Penentuan objek skoring adalah berupa lokasi ruang luar kawasan permukiman *dome*. Objek lokasi tersebut meliputi, (1) Taman pribadi,; (2) Ruang Jalan,; (3) Aula & *Outdoor Area*,; (4) *Playground*. Objek lokasi tersebut adalah dimana selama ini selalu menjadi tempat untuk mendukung atraksi wisata di permukiman *dome*. Berikut hasil data skoring secara general dari permukiman *dome*.



Gambar 4. Persentase placemaking pada permukiman dome
sumber: analisis penulis (2019)

Hasil data pada Gambar.4 adalah persentase secara keseluruhan pada skoring untuk setiap parameter pada *placemaking*. Hasil diatas menunjukkan bahwa data persentase *placemaking* yang terjadi pada permukiman *dome* adalah sedikit berimbang. Sebanyak 31% data menunjukkan tinggi, dan sebanyak 20% data menunjukkan sangat tinggi. Sedangkan sebanyak 25% menunjukkan bahwa *placemaking* pada permukiman *dome* adalah sangat rendah. Kemudian sisanya yang berjumlah sama yaitu 12% adalah cukup dan rendah. Nilai-nilai persentase dari ke-5 indikator ini didapatkan dari data persepsi penghuni terhadap *placemaking* setiap objek lokasi yang diteliti. Keunggulan masing-masing indikator-pun juga didapatkan secara merata dari setiap objek lokasi yang diteliti. Berikut data persentase berdasarkan objek lokasi yang diteliti.



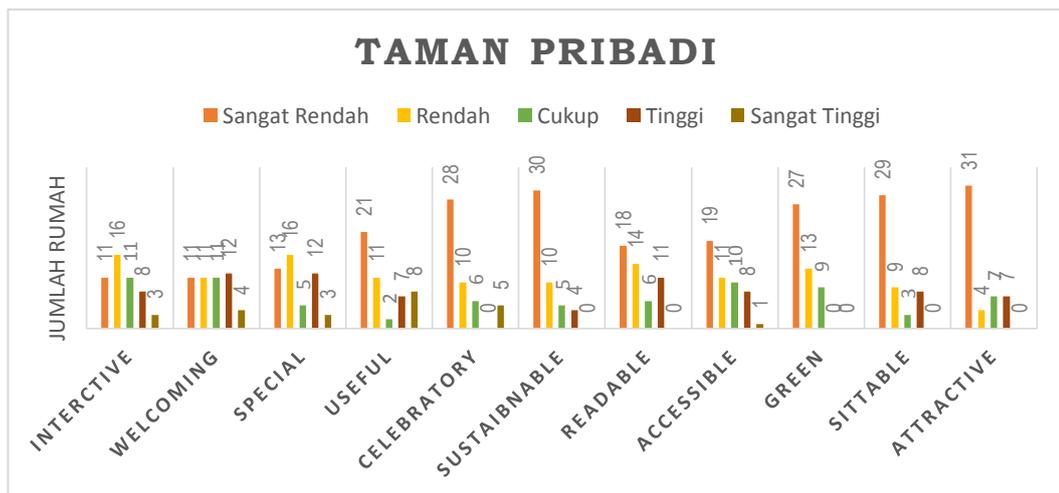
Gambar 5. Persentase skoring *placemaking* berdasarkan objek lokasi yang diteliti sumber: analisis penulis (2019)

Gambar 5. adalah data persentase skoring *placemaking* berdasarkan dari objek lokasi yang diteliti pada ruang luar kawasan permukiman *dome*. Data persentase pada persepsi *placemaking* taman pribadi, sebanyak 61% atau sejumlah 30 rumah dengan hasil sangat rendah. Artinya terjadinya *placemaking* taman pribadi terhadap wisatawan, yang saat ini dihuni pada permukiman *dome* masih tergolong sedikit atau dapat dikatakan banyak yang memanfaatkan lahan taman pribadi menjadi kebutuhan pribadi atau masih seperti awal saat terbangunnya permukiman *dome*. Masih dalam satu gambar, terlihat pada persentase ruang jalan indikator rendah dan sangat rendah mendominasi. Sebanyak 39% atau sejumlah 19 rumah dengan hasil rendah dan 37% atau sejumlah 18 rumah dengan hasil sangat rendah. Sama dengan taman pribadi, terjadinya *placemaking* terhadap ruang jalan dapat dikatakan tidak terjadi. Secara umum dapat dikatakan bahwa ruang jalan pada permukiman *dome* ini masih seperti awal sebagai akses utama dari permukiman itu sendiri. Berbeda dengan dua data selanjutnya yaitu aula & *outdoor area* dan *playground* ini didominasi dengan data skoring yang cenderung tinggi. Pada aula & *outdoor area* sebanyak 76% atau lebih tepatnya sejumlah 37 rumah mengatakan bahwa aula & *outdoor area* yang pada awalnya direncanakan sebagai TK dan *public space* untuk warga permukiman kini menjadi ruang untuk mendukung wisata. Fungsi aula & *outdoor area* yang awalnya adalah fasilitas sosial untuk kebutuhan perkumpulan warga dan taman bermain kini menjadi fungsi pendukung wisata. Begitu juga dengan *playground*, sebanyak 61% atau sejumlah 30 rumah mengatakan bahwa *playground* kini adalah sebuah ruang bermain untuk wisatawan. *Playground* yang dahulu juga difungsikan sebagai fasilitas sosial ini kini telah berubah menjadi fasilitas pendukung wisata. *Playground* kini selalu menjadi area yang diarahkan untuk wisatawan, bahkan apabila ruang parkir lapangan yang kini telah dimiliki warga untuk parkir kendaraan wisatawan itu penuh, maka *playground* ini menjadi alternatif untuk menampung parkir kendaraan.

Placemaking Permukiman Dome Berdasarkan Variabel Penilaian Pada Setiap Objek Lokasi

Pada pembahasan sebelumnya yang telah menyimpulkan bagaimana *placemaking* yang terjadi secara general pada permukiman *dome*, maka perlunya melihat hasil penilaian

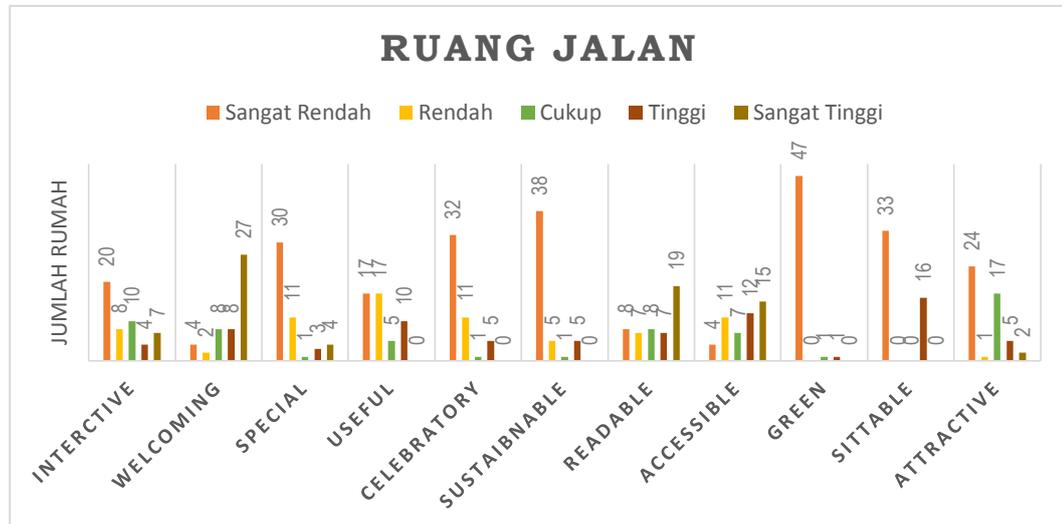
berdasarkan variabel ini adalah untuk mengetahui secara spesifik sejauh mana *placemaking* permukiman *dome* telah dilakukan. Variabel penelitian ini diambil berdasarkan ke-empat turunan dari parameter penelitian, yaitu (1) Sosiabilitas: (a) *Interactive*; (b) *Welcoming*; (2) Fungsi-Kegiatan: (a) *Special*; (b) *Useful*; (c) *Celebratory*; (d) *Sustainable*; (3) Akses-Konektivitas: (a) *Readable*; (b) *Accessible*; (4) Kenyamanan-Citra: (a) *Green*; (b) *Sittable*; (c) *Attractive*. Berikut tampilan adalah data penilaian dari setiap variabel berdasarkan objek lokasi penelitian.



Gambar 6. Tingkat *placemaking* taman pribadi berdasarkan jumlah responden pada penilaian variabel
 sumber: analisis penulis (2019)

Tingkat *placemaking* pada Gambar 6. diambil dari jumlah responden yang memberikan jawaban pada setiap variabel. Apabila melihat tingkat *placemaking* melalui jumlah responden dari para pemilik rumah pada setiap variabel-nya, maka tidak seluruh variabel tersimpulkan seperti pada data persentase skoring sebelumnya. Terlihat bahwa pada variabel *useful*, *celebratory*, *sustainable*, *green*, *sittable*, dan *attractive* yang menunjukkan bahwa *placemaking* pada taman pribadi sangat rendah. Sedangkan pada variabel *interactive*, *welcoming*, *accessible*, *radable*, dan *accessible* data jumlah responden hampir terbagi rata mulai dari hasil “sangat rendah” hingga hasil yang menunjukkan “tinggi”. Artinya bahwa sebenarnya *placemaking* taman pribadi di permukiman *dome* ini cenderung lebih pada bagaimana sosiabilitas serta akses-konektivitas tercipta, baik

mulai dari kepentingan pribadi hingga kepentingan wisatawan. Sedangkan *placemaking* taman pribadi pada fungsi-kegiatan dan kenyamanan-citra sangat rendah yang dapat diartikan bahwa kondisi masih seperti awal atau hanya menjadi kepentingan

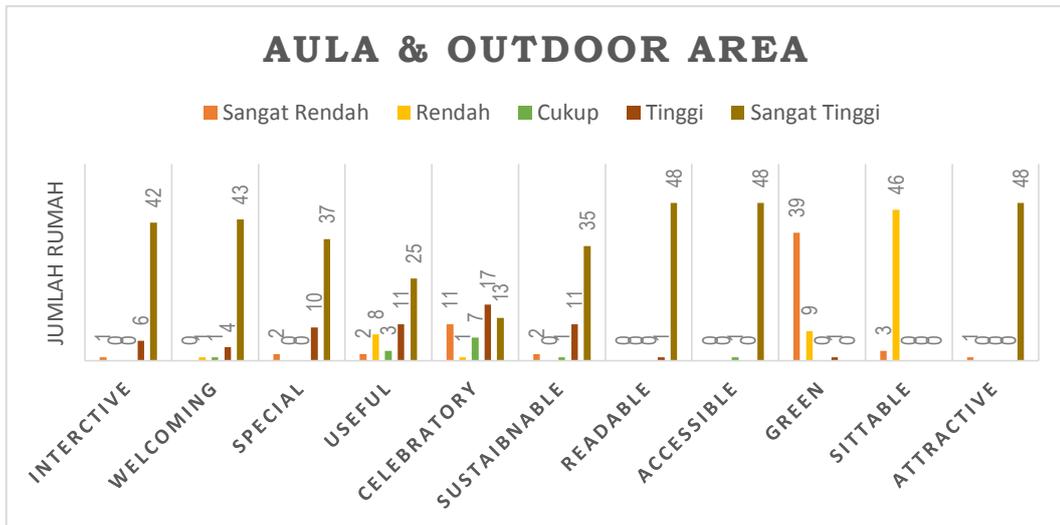


Gambar 7. Tingkat *placemaking* ruang jalan berdasarkan jumlah responden pada penilaian variabel
sumber: analisis penulis (2019)

pribadi untuk individu warga.

Placemaking pada ruang jalan berdasarkan jawaban dari jumlah responden permukiman *dome* ini cukup menampilkan data yang mengejutkan. Berdasarkan data secara general sebelumnya yang memiliki tendensi bahwa *placemaking* pada ruang jalan adalah “rendah” dan “sangat rendah”. Pada Gambar 7. tendensi data sebelumnya ternyata juga tidak berlaku pada sebagian besar variabel. Tingginya hasil “sangat rendah” yang signifikan pada ruang jalan ini hanya terjadi pada 7 variabel yaitu, *interactive*, *special*, *celebratory*, *sustainable*, *green*, dan *sittable*. Kemudian pada variabel lainnya dapat dikatakan terbagi rata dan beberapa terdapat hasil “sangat tinggi”. Pada ruang jalan ini hampir sama dengan taman pribadi, bahwa *placemaking* fungsi-kegiatan pada ruang jalan secara garis besar masih seperti semula dan menjadi kepentingan umum. Anehnya di sini adalah adanya hasil indikator “cukup” pada variabel *attractive* memiliki hasil cukup tinggi. Berarti *placemaking* yang terjadi pada ruang jalan ini cukup unik, dimana secara fungsi-kegiatan ruang jalan pada permukiman ini

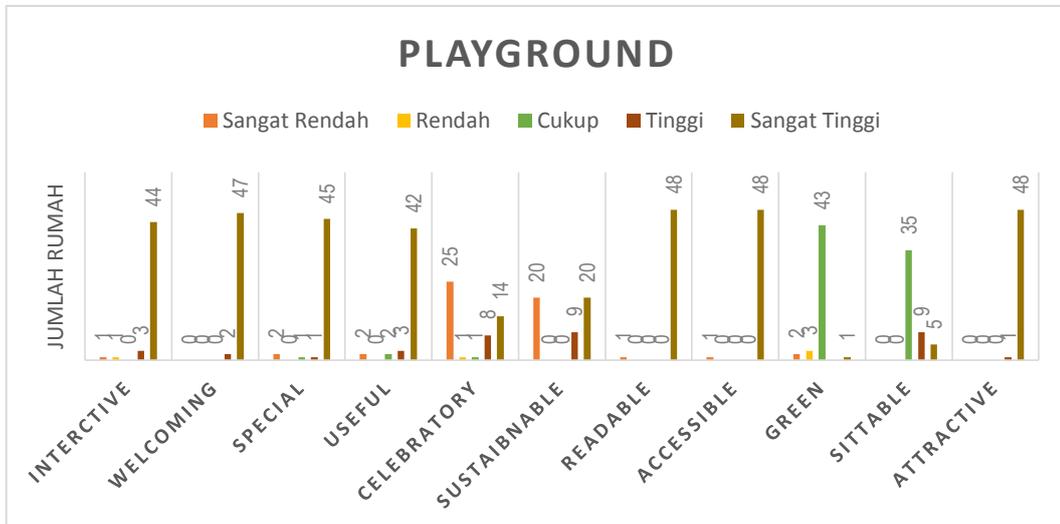
masih seperti awal yaitu sebagai akses utama permukiman, akan tetapi juga terdapat atraksi wisata di dalamnya.



Gambar 8. Tingkat *placemaking* aula & *outdoor area* berdasarkan jumlah responden pada penilaian variabel
sumber: analisis penulis (2019)

Aula & *outdoor area* ini juga memiliki hasil yang berbeda secara signifikan dengan persentase skoring *placemaking* pada pembahasan sebelumnya. Akan tetapi perbedaan ini masih pada hasil indikator yang hampir mirip yaitu antara “tinggi” dan “sangat tinggi”. Pada persentase skoring *placemaking* sebelumnya menunjukkan bahwa memiliki tendensi terhadap hasil tinggi yang dimana aula & *outdoor area* ini menjadi dengan fungsi untuk kepentingan warga umum dan wisatawan. Sedangkan pada hasil data tingkat *placemaking* aula & *outdoor area* yang berdasarkan dari jumlah responden ini, memiliki hasil “sangat tinggi” yang terdapat pada 8 variabel yaitu, *interactive*, *welcoming*, *special*, *useful*, *sustainable*, *accessible*, dan *attractive*. Aula & *outdoor area* ini telah mengalami *placemaking* sangat tinggi dimana dari sosiabilitas, fungsi-kegiatan, dan aksesibilitas-konektivitas memiliki nilai indikator yang sangat tinggi. Pada kenyamanan-citra ini hanya terdapat variabel *attractive* yang memiliki nilai “sangat tinggi”, yang berarti citra lokasi aula & *outdoor area* ini adalah sebagai ruang untuk wisatawan walaupun secara kenyamanan masih belum mendukung terhadap wisatawan. Dengan memberi atribut-

atribut untuk wisatawan berfoto sudah sangat cukup membuat lokasi *outdoor area* ramai oleh wisatawan ketika berkunjung.



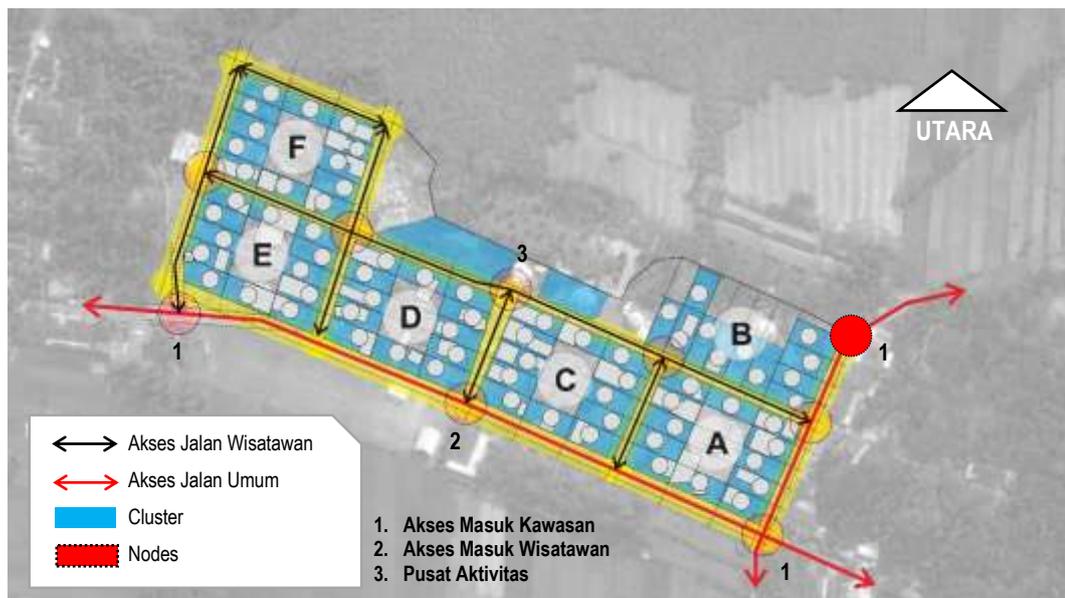
Gambar 9. Tingkat *placemaking playground* berdasarkan jumlah responden pada penilaian variabel
sumber: analisis penulis (2019)

Playground menjadi satu-satunya hasil data yang sama dengan persentase skoring *placemaking* sebelumnya. Pada hasil data sebelumnya, *placemaking* pada *playground* menunjukkan hasil “sangat tinggi” yang dimana artinya bahwa *playground* ini memang di khususkan untuk wisatawan. Gambar 9. juga memperlihatkan bahwa hasil “sangat tinggi” ini diperoleh secara signifikan dan mutlak pada 7 variabel yaitu, *interactive*, *welcoming*, *special*, *useful*, *readable*, *accessible*, dan *attractive*. Masih sama dengan data tingkat *placemaking* berdasarkan jumlah responden lainnya, pada variabel *celebratory*, *green*, dan *sittable* tidak pernah memiliki hasil nilai “tinggi” dan sangat “sangat tinggi” yang signifikan. Untuk variabel *celebratory*, memang saat ini seluruh kegiatan yang berkaitan dengan sebuah perayaan acara yang berhubungan dengan wisatawan pada permukiman *dome* dilakukan di lapangan parkir yang telah mereka sewa diluar lahan dari permukiman *dome* itu sendiri. Sedangkan *green* dan *sittable* ini memang sangat minim fasilitas tersebut disediakan untuk wisatawan. Bentuk permukiman yang unik dan berbeda masih menjadi sajian utama dari permukiman ini, walaupun pada

kenyataannya sudah cukup banyak perubahan yang terjadi sehingga bentuk keunikan itu sendiri mulai tak terlihat.

Placemaking Permukiman *Dome* Berkaitan Dengan Cluster dan Akses Ruang Jalan

Berawal dari permukiman relokasi hunian gempap yang terjadi pada tahun 2006 silam, *placemaking* permukiman *dome* yang kini telah menjadi desa wisata, maka tidak lepas dari bagaimana hubungan antara *cluster* dengan akses jalan dari permukiman ini berpengaruh. Pada permukiman ini, total keseluruhan jumlah rumah sebanyak 71 hunian dibagi menjadi 6 buah *cluster*. Setiap *cluster* berisi 12 hunian.



Gambar 10. Pembagian *cluster* permukiman *dome* dan akses permukiman *dome*
sumber: analisis penulis (2019)

Gambar 10. diatas menjelaskan pembagian *cluster* dan akses dari permukiman *dome*. *Cluster* yang terbagi menjadi enam tersebut ditandai dengan warna biru dan dibagi secara simetris ke timur dan barat. Terdapat 3 akses jalan masuk kawasan permukiman *dome* yang ditunjukkan pada persimpangan angka 1. Sedangkan akses utama memasuki permukiman *dome* untuk wisatawan berada di persimpangan angka 2, yang dimana ruas jalan antara *cluster* C dan D adalah ruang jalan untuk menyambut datangnya wisatawan.

Pembagian *cluster* yang dilakukan ini ternyata mempengaruhi bagaimana *placemaking* pada permukiman ini terjadi. Pengaruh pembagian *cluster* ini juga tidak lepas dari



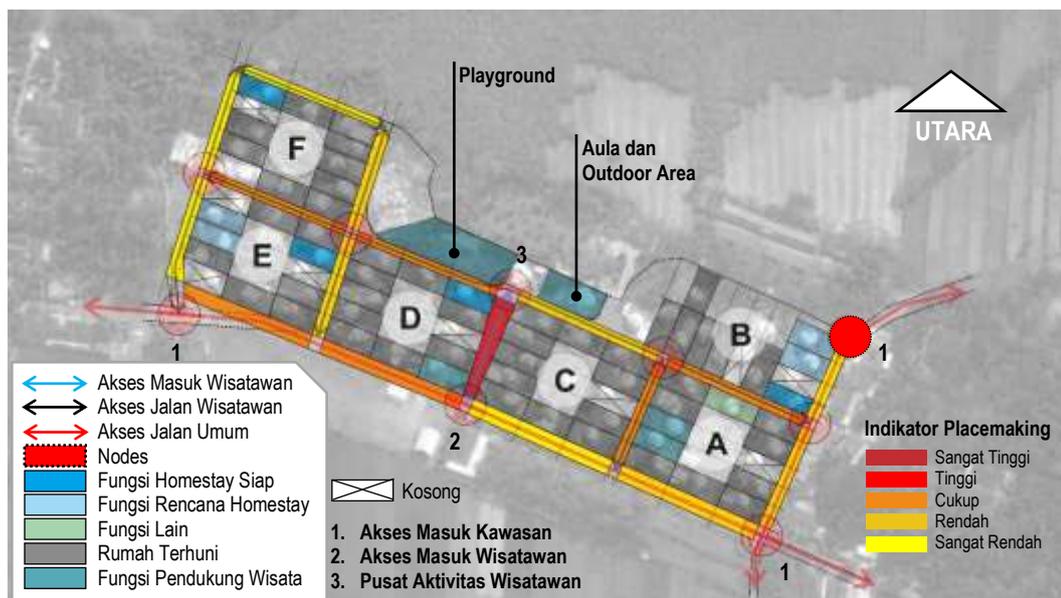
Gambar 11. Pengaruh keterkaitan pembagian *cluster* dengan akses ruang jalan
sumber: analisis penulis (2019)

keterkaitan-nya akses pada permukiman *dome*. Akses masuk permukiman dengan menggunakan *one gate system* dan lokasi parkir yang berpusat pada area gerbang masuk permukiman ini adalah salah satu penyebab *placemaking* pada taman pribadi mempunyai tingkat yang berbeda-beda.

Pada akses masuknya wisatawan permukiman *dome*, terlihat adanya perbedaan dimana *placemaking* pada taman pribadi menunjukkan indikator “tinggi” yang lebih dari 2 lokasi pada *cluster C*. Indikator “tinggi” ini ditemukan pada *cluster C* yang berhubungan langsung dengan akses masuknya wisatawan. Berbeda dengan *cluster C*, pada *cluster D* yang berseberangan dan juga berhubungan langsung dengan akses masuknya wisatawan justru hanya terdapat indikator “cukup” di sana. Akan tetapi pada *cluster D* yang berhubungan langsung dengan jalan ini terdapat 2 rumah dengan fungsi pendukung wisata yaitu kantor sekretariat dan *homestay*. Selain kedua *cluster* sebelumnya, *cluster A*, *E*, dan *F* juga terdapat indikator *placemaking* pada taman pribadi dengan hasil “tinggi”.

Fungsi akses jalan memang mempengaruhi jumlah *placemaking* taman pribadi pada setiap *cluster*. Hal ini terbukti bahwa pada akses utama masuknya wisatawan ditemukan adanya *placemaking* taman pribadi dengan hasil “cukup” dan “tinggi”. Tidak hanya akses utama masuknya wisatawan, akses jalan umum ternyata cukup mempengaruhi beberapa *cluster*. Terdapat 3 taman pribadi dengan nilai *placemaking* “tinggi” pada tiga *cluster* berbeda yang berhubungan langsung dengan akses jalan umum. *Cluster* tersebut adalah A, D, dan E, yang masing-masing memiliki 1 taman pribadi dengan nilai indikator “tinggi” menghadap langsung dengan jalan utama. Pada *cluster* F yang pada dugaan awal adalah cenderung tidak terlalu ramai karena sedikitnya wisatawan yang menjangkau, justru juga memiliki 1 taman pribadi dengan nilai indikator *placemaking* “tinggi”. Hal ini disebabkan, berdasarkan dari hasil wawancara bahwa wisatawan cukup sering menjangkau walaupun memang tidak se-ramai seperti akses masuk wisatawan.

Placemaking Permukiman Dome Berkaitan Dengan Akses Ruang Jalan dan Layout Site Plan



Gambar 12. Pengaruh keterkaitan akses jalan dengan *layout site plan*
sumber: analisis penulis (2019)

Melihat tingkat *placemaking* pada akses jalan ini juga tidak lepas dari bagaimana penataan *layout site plan* pada permukiman

dome. Dapat dilihat pada Gambar 12 di atas, indikator *placemaking* tertinggi pada ruang akses jalan berada di sisi antara *cluster* C dan D. Hal ini dikarenakan akses jalan tersebut adalah dimana menjadi akses utama memasuki permukiman *dome*. Selain menjadi akses masuknya wisatawan, jalan tersebut dulunya juga sering menjadi ruang publik untuk kebutuhan permukiman *dome* seperti pernah-nya menjadi lokasi untuk panggung 17-an dan menjadi lapangan badminton.

Hal yang juga menarik adalah justru pada ruang jalan sisi utara dari *cluster* C yang juga berdekatan dengan aula & *outdoor area* menunjukkan indikator *placemaking* yang “rendah”. Sedangkan pada jalan sisi selatan dari *cluster* E dan D menunjukkan indikator *placemaking* yang “cukup”. Seringnya pada lokasi tersebut menjadi alternatif parkir bis pariwisata adalah salah satu penyebabnya. Selain itu, pada ruang jalan tersebut adalah jalan masuk utama dari kawasan permukiman *dome* ini. Penataan *layout site plan* ini juga berpengaruh pada ruang jalan yang berada di ujung seperti akses buntu yang memutar *cluster* F. Pada akses tersebut cenderung tidak memiliki ketertarikan untuk wisatawan sehingga indikator *placemaking* pada ruang jalan tersebut adalah “sangat rendah”.

Keterkaitan antar akses ruang jalan dengan *layout site plan* ini memang tidak terlalu terlihat. Pada pembahasan sebelumnya, hasil skor untuk ruang jalan memang tergolong rendah. Pada keterkaitan ini berarti tingginya *placemaking* berasal dari bagaimana penataan *layout site plan* pada permukiman *dome*. Maka di sini menunjukkan bahwa perlunya pemerataan persebaran wisatawan agar tidak terjadi penumpukan jumlah wisata saat ramai.

Placemaking* Permukiman *Dome* Berkaitan Dengan *Cluster* dan *Layout Site Plan

Seperti yang telah dijelaskan pada dua pembahasan sebelumnya, bahwa *cluster* dengan akses ruang jalan dan *layout site plan* dengan akses ruang jalan adalah saling berkaitan. Tidak berbeda di sini bahwa keterkaitan antara pembagian *cluster* dengan *layout site plan* juga ada. Terlihat pada gambar, memang keterkaitan ini juga berawal dari dimana tingginya pusat aktivitas wisatawan. *Cluster* C dan D adalah *cluster* yang dimana menjadi paling banyak *placemaking* dengan nilai indikator “tinggi”. Pada *cluster* C yang terdekat dengan *playground* dan aula & *outdoor*

area terdapat 3 taman pribadi yang memanfaatkan hal tersebut dengan menjadikannya warung. Sedangkan pada *cluster D*, adanya pemanfaatan 2 rumah yaitu 1 rumah menjadi *homestay* dan 1 rumah menjadi kantor sekretariat wisata *dome*.



Gambar 13. Pengaruh keterkaitan pembagian *cluster* dengan *layout site plan*
sumber: analisis penulis (2019)

Uniknya adalah bahwa pembagian *cluster* ini tidak mempengaruhi lokasi peletakan rumah yang dimanfaatkan menjadi *homestay* dan beberapa fungsi seperti adanya galeri dan ruang baca milik permukiman *dome*. Pembagian *cluster* dan penentuan *layout site plan* yang sudah ditentukan pada awal pembuatan kawasan ini tidak dapat diubah-ubah lagi. Penentuan pemanfaatan fungsi rumah juga tidak dapat diatur dalam *layout site plan* karena pada permukiman ini, adanya rumah dengan fungsi *homestay* adalah karena rumah telah ditinggalkan oleh penghuninya untuk berpindah.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini membuktikan bahwa memang *placemaking* pada permukiman desa wisata *dome* ini terjadi. *Placemaking* tertinggi adalah pada *playground*, kemudian diikuti aula & *outdoor area*, taman pribadi, dan ruang jalan. Hal tersebut dapat ditunjukkan pada kondisi di lapangan. Akan tetapi walaupun secara general telah terbukti urutan tingkat *placemaking*, hasil penilaian secara detail berdasarkan setiap variabel tetap menunjukkan hampir keseluruhan nilai *placemaking* adalah

“sangat tinggi”. Dengan mengetahui hasil tingkat *placemaking* berdasarkan penilaian variabel maka dapat juga mengetahui faktor-faktor dari terjadinya *placemaking* pada permukiman *dome*.

Penelitian ini juga menjawab tujuan penelitian untuk mengetahui *placemaking* yang terjadi pada permukiman *dome*. Keterkaitan antara pembagian *cluster*, akses ruang jalan, dan *layout site plan* ini juga menjadi salah satu faktor untuk mengetahui alasan mengapa tidak seluruh variabel memiliki nilai *placemaking* yang tinggi. Selain ini dengan mengerti faktor-faktor dan keterkaitan antar variabel *placemaking*, maka dapat menjadikannya sebuah saran serta rekomendasi untuk arahan *placemaking* agar permukiman *dome* ini tetap menjaga identitas dan citra dari permukiman tersebut.

DAFTAR RUJUKAN

- Giyarsih, S.R. dan Dalimunthe S.A. 2013. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kualitas Permukiman Pasca Gempa Bumi DI Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul. TATALOKA. Vol.15 No.1: 28-38
- Project for Public Space. 2019. Placemaking what if we built our cities around places? (online),
- Ramadhan, T., dkk. 2018. Sustainable streetscape pada Koridor Kawasan Komersial, Studi Kasus : Koridor Jalan Cibaduyut Raya, Kawasan Sentra Industri Sepatu Cibaduyut. Arcade Jurnal Arsitektur. Vol.2 No.1: 24-32
- Schneekloth, LH dan Shibley, RG 1995. Placemaking: The Art and Practice of Building Communities. New York.
- Syafriny, R., dkk. 2013. Place Making Di Ruang Publik Tepi Laut Kota Manado. Media Matrasain, Vol.10 No.01: 64-74
- Tiesdell, S., et al. 1996. Revitalizing Historic Urban Quarter. Oxford: Architectural Press
- (<https://www.pps.org/category/placemaking>) diakses 16 Januari 2019.