

Perancangan Ruang Publik Budaya di Bantaran (Daerah Aliran Sungai) Kampung Wisata Dewa Bronto Kota Yogyakarta

Hartoto Indra Suwahyunto, Mahdi Nurcahyo

Program Studi Desain Interior, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Email korespondensi: mahdi.nurcahyo@isi.ac.id

Abstrak

Yogyakarta selain sebagai kota pendidikan juga dikenal sebagai kota budaya, diperkuat dengan adanya keraton sebagai pusat budaya, hal tersebut menambah kental nuansa budaya yang ada. Setiap produk budaya memiliki keunikan yang berbeda-beda tiap kota di Indonesia. Keunikan inilah yang kemudian menjadikan Yogyakarta sebagai tujuan destinasi prioritas wisata budaya. Salah satu strategi aplikatif dalam pengelolaan wisata ini adalah merancang fasilitas budaya yang ada, dengan mewadahi aktivitas budaya tersebut dalam zona-zona kegiatan yang terencana, melalui perancangan ruang publik untuk mengakomodasi aktivitas budaya yang ada. Kampung Wisata Dewa Bronto dengan bantaran sungai Code-nya mempunyai potensi revitalisasi sungai untuk dikembangkan menjadi destinasi wisata unggulan di kota Yogyakarta. Harapannya konsekuensi logis dari potensi ini, maka akan dapat menggerakkan roda ekonomi di kawasan kampung Dewa Bronto, sehingga masyarakat di sekitarnya akan menjadi lebih sejahtera. Riset ini menggunakan metode proses desain Kilmer yang dapat membuat *prototype* berupa visualisasi model desain. TKT (Tingkat Kesiapan Teknologi) adalah nomor empat dimana luaran penelitian ini berupa *prototype* digital *rendering* desain ruang publik budaya di bantaran DAS (Daerah Aliran Sungai) Kampung Wisata Dewa Bronto Yogyakarta. Hasil dari riset ini juga dapat dijadikan model untuk pengembangan ruang publik berbasis wisata budaya yang ada di pinggiran kota.

Kata kunci: Ruang Publik, Budaya, Kampung Wisata

Abstract

Apart from being a education city, Yogyakarta is also known as a cultural city, strengthened by the presence of the palace as a cultural center, this adds to the strong cultural nuances that exist. Each cultural product has unique characteristics that vary from city to city in Indonesia. This uniqueness then makes Yogyakarta a priority destination for cultural tourism. One of the applicable strategies in tourism management is to design existing cultural facilities, by accommodating cultural activities in planned activity zones, through designing public spaces to accommodate existing cultural activities. Dewa Bronto Tourism Village with its banks of the Code river has the potential to revitalize the river to be developed into a leading tourist destination in the city of Yogyakarta. The hope is that the logical consequences of this potential will be able to move the wheels of the economy in the Dewa Bronto village area, so that the surrounding community will become more prosperous. This research uses the Kilmer design process method which can create prototypes in the form of visualization of design models. TKT (Technology Readiness Level) is number four where the output of this research is a digital prototype rendering of the design of a cultural public space on the watershed of Dewa Bronto Yogyakarta Tourism Village. The results of this research can also be used as a model for developing cultural tourism-based public spaces on the outskirts of the city.

Keywords: Public Space, Culture, Tourism Village

Pendahuluan

Yogyakarta selain sebagai kota pelajar juga dikenal sebagai kota budaya memiliki kebudayaan tradisi yang memiliki nilai-nilai luhur yang harus dilestarikan; apalagi dengan adanya kraton sebagai pusat budaya, hal tersebut menambah kental nuansa budaya yang ada. Budaya ini yang kemudian muncul menjadi ikon sebagai kota budaya berbeda dengan kota-kota lain. Hal ini yang kemudian menjadikan Yogyakarta sebagai tujuan destinasi wisata unggulan setelah Bali. Pelestarian kebudayaan tidak hanya bisa dilakukan oleh pemerintah saja, namun perlu peran serta dari setiap lapisan masyarakat.

Untuk lebih menjaga ikon sebagai kota budaya agar tetap semakin menarik, perlu strategi pengelolaan wisata yang ada dengan menawarkan suguhan-suguhan wisata yang kekinian yang dapat diterima masyarakat, khususnya wisatawan. Salah satu usaha untuk pelestarian budaya di Yogyakarta adalah dengan menyediakan ruang publik budaya. Fungsi ruang publik tersebut adalah untuk mengakomodasi kegiatan-kegiatan kreatif dalam merawat nilai-nilai tradisi budaya lokal.

Salah satu strategi pengelolaan wisata adalah merancang fasilitas budaya yang ada, dengan mewadahi aktivitas budaya tersebut dalam zona-zona kegiatan yang terencana, melalui perancangan ruang publik untuk mengakomodasi aktivitas budaya yang ada. Kegiatan ini diharapkan akan memantik menjadi kampung wisata lebih dikenal. Kampung wisata Dewa Bronto dengan DAS (Daerah Aliran Sungai) atau dikenal dengan bantaran sungai Code-nya mempunyai potensi revitalisasi sungai untuk dikembangkan menjadi destinasi wisata unggulan di kota Yogyakarta. Harapannya konsekuensi logis dari potensi ini, maka akan dapat menggerakkan roda ekonomi di kawasan kampung Dewa Bronto, sehingga masyarakat di sekitarnya akan menjadi lebih sejahtera.

Dari uraian dan permasalahan di atas, maka dipandang perlu untuk membuat ruang publik di kawasan kampung Dewa Bronto sebagai wadah interaksi dan ekspresi dalam konteks kontribusi seni untuk industri ekonomi kreatif bagi warga dalam usaha pelestarian budaya yang nantinya turut mendukung sektor pariwisata. Demikianlah pentingnya mengapa penelitian ini dilakukan.

Untuk memahami sifat dan karakter lokasi kasus perancangan, penelitian terapan ini memuat teori Ruang Publik Budaya. Ruang publik akan memberikan pemahaman tentang komposisi *solid void* yang jelas pada ruang, hubungan antar bagian ruang yang terorganisir antara ruang terbuka, tata bangunan, pendukung dan sistem penanda (De Luca et al., 2020). Ruang publik dapat difungsikan sebagai tempat melakukan berbagai macam aktivitas untuk kepentingan umum. Jenis dari ruang publik dibedakan menjadi dua tipe, yaitu terbuka dan tertutup. Ruang publik tertutup biasanya terletak di dalam bangunan. Berbeda halnya dengan ruang terbuka publik yang sering ditemui di ruang luar sebuah bangunan (Mulyandari & Bhayusukma, 2015). Kehadiran ruang publik budaya diharapkan memperkuat citra dan nilai-nilai kearifan lokal yang dianut masyarakat setempat. Kearifan Dalam bahasa Nurcahyo bahwa kearifan lokal merupakan ide gagasan yang tumbuh secara organik dari budaya setempat yang penuh kearifan, kebijaksanaan, bernilai baik, yang telah lama tertanam dan mengakar, menjadi tradisi dan diikuti oleh segenap masyarakatnya. Kesadaran tentang lokalitas ini menjadi inspirasi para arsitek dan desainer modern di dalam praktik penyusunan konsep desain (Nurcahyo, 2022). Disamping itu, desain ruang publik budaya sebagai strategi pengembangan ekonomi kreatif berbasis kearifan lokal dimana masyarakat sebagai pelaku yang menjadi aktor utama yang akan membangun, memiliki dan mengelola langsung fasilitas wisata serta pelayanannya, dengan demikian masyarakat diharapkan dapat menerima langsung keuntungan ekonomi sehingga berdampak bagi kesejahteraan masyarakat setempat (Nugroho & Nurcahyo, 2023).

Pada penelitian terapan ini sebelum masuk tahap perancangan, peneliti membuat analisis strategi Kampung Wisata terlebih dahulu supaya dapat memetakan posisi kekuatan daya tarik dan kelemahan yang perlu diperbaiki pada Kampung Wisata untuk bisa berkembang maju. Kampung wisata menjadi bagian dari usaha pariwisata yang menurut Sulastiyono bahwa usaha pariwisata atau

menyediakan atau mengusahakan obyek dan daya tarik wisata, usaha sarana pariwisata dan usaha lain yang terkait di bidang tersebut (Hadi, 2019).

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini metode kualitatif dengan menggali data, menganalisis akar permasalahan, serta merumuskan rencana model kedepannya. Pendekatan kualitatif dipilih karena mampu memperoleh gambaran diskriptif yang lebih luas terhadap fenomena yang diamati. Pendekatan kualitatif juga dipandang mampu menggali pemaknaan yang lebih mendalam terhadap fenomena-fenomena (Moleong, 1995) (Creswell, 2011). Fenomena yang dimaksud mengenai potensi daya tarik Kampung Wisata Dewa Bronto Yogyakarta.

Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi langsung berupa dokumentasi terhadap kawasan guna memperoleh data primer *non verbal*, berupa gambaran potensi daya tarik Kampung Wisata Dewa Bronto Yogyakarta. Selain itu data juga dilengkapi dengan hasil wawancara kepada narasumber dalam hal ini warga masyarakat Kampung Wisata Dewa Bronto Yogyakarta.

Selain itu, penelitian terapan ini supaya dapat terukur maka menggunakan analisis *Internal Factor Strategi* dan *External Factor Strategi* untuk melihat faktor-faktor yang menjadi kekuatan objek (*strengs*), kelemahan objek (*weakness*), peluang pengembangan (*opportunities*), serta kemungkinan faktor-faktor luar yang menjadi ancaman (*treaths*) agar diperoleh alternatif strategi serta rekomendasi positif dalam pengembangan daya tarik Kampung Wisata Dewa Bronto Yogyakarta (Rangkuti, 2011).

Tahap selanjutnya, yaitu membuat sketsa konsep ideasi ruang publik budaya Kampung Wisata Dewa Bronto Yogyakarta dengan menggunakan tahap proses desain supaya mendapatkan gambaran desain yang nantinya dapat diterapkan di lapangan (Kilmer & Kilmer, 2014).

Pembahasan

Kota Yogyakarta menjadi salah satu tujuan wisata budaya dari para wisatawan baik domestik maupun mancanegara. Sejumlah konsep destinasi wisata yang digelar di Kota Yogyakarta sangat beragam, seperti pagelaran atraksi pertunjukan seni hingga paket wisata jelajah situs-situs bersejarah seperti di Kota Gede, Kawasan Keraton, Taman Sari, Situs Warungboto, dan lainnya. Disamping telah adanya tempat-tempat destinasi wisata utama yang sangat familiar, keberadaan kampung wisata dapat menjadi tempat alternatif kunjungan wisata Kota Yogyakarta. Kampung wisata yang ada di Yogyakarta sebenarnya memiliki potensi kreatif yang bisa ditawarkan ke para wisatawan. Beragam atraksi seni budaya yang unik mampu membedakan antara kampung wisata yang satu dengan kampung wisata lainnya. Potensi kreatif dan semangat pemberdayaan yang ada di kampung wisata yang dimiliki oleh masyarakat setempat menjadi modal utama dalam menggerakkan ekonomi kreatif kampung wisata.

Tabel 1 Analisis IFAS (*Internal Factor Strategy*) Kampung Wisata Dewa Bronto Yogyakarta
(Sumber: Analisis Peneliti, 2023)

No.	Kekuatan (<i>Strength</i>)	Skor	Bobot	Total
1	Kampung Wisata Dewa Bronto memiliki potensi infrastruktur wisata dari lingkungan alam dan warisan budaya tak benda daerah setempat	4	0,035	0,14

2	Kampung Wisata Dewa Bronto memiliki potensi alam (sungai code) yang mampu menjadi daya tarik wisata	4	0,035	0,14
3	Kampung Wisata Dewa Bronto telah memiliki komunitas kreatif	4	0,035	0,14
4	Kampung Wisata Dewa Bronto sudah memiliki RTHP sebagai Ruang Publik Budaya	4	0,035	0,14
No.	Kelemahan (Weakness)	Skor	Bobot	Total
1	Potensi wisata yang ada belum dimanfaatkan secara optimal	2	0,11	0,22
2	Potensi alam (sungai code) belum dioptimalkan dan dikembangkan secara kreatif	2	0,11	0,22
3	Belum optimalnya strategi promosi wisata Kampung Dewa Bronto yang dilakukan oleh pengelola kampung wisata	2	0,09	0,18
	Total		0,45	1,18

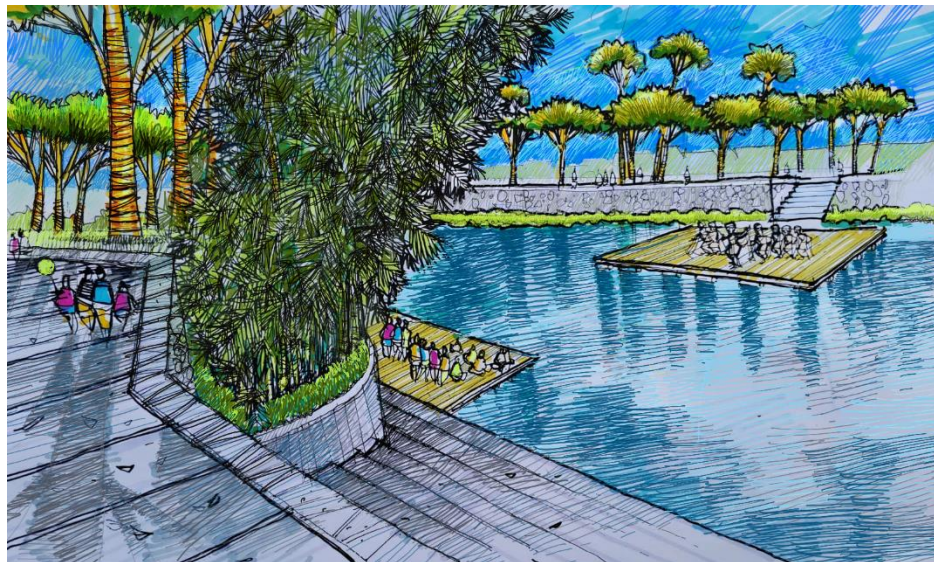
Tabel 2 Analisis EFAS (*External Factor Strategy*) Kampung Wisata Dewa Bronto Yogyakarta
(Sumber: Analisis Peneliti, 2023)

No.	Peluang (Opportunity)	Skor	Bobot	Total
1	Banyak tempat penginapan, institusi pendidikan, institusi Kesehatan dan cagar budaya di Kota Yogyakarta yang merupakan segmen utama wisata	4	0,13	0,52
2	Konsep destinasi daya tarik wisata minat khusus dengan tema pariwisata budaya sejalan dengan Visi RPJPD Kota Yogyakarta 2005-2025	4	0,13	0,52
3	Pengembangan konsep desain eko-kultural untuk memberdayakan ruang kreatif publik Kampung Wisata Dewa Bronto	2	0,09	0,18
No.	Ancaman (Threat)	Skor	Bobot	Total
1	Kondisi ekonomi masyarakat masih bergantung pada aktivitas usaha ekonomi kecil di dalam kawasan	4	0,09	0,36
2	Kondisi alam (sungai code) yang belum tertata sebagai kawasan wisata	4	0,09	0,36
	Total		0,53	1,94

Dari kedua bagan diatas diketahui bahwa nilai *internal factor* sebesar 1,18 yang bermakna lemah. Dalam hal ini maka daya tarik wisata Kampung Wisata Dewa Bronto masih butuh banyak pengembangan. Sedangkan nilai *external factor* adalah 1,94. Dalam hal ini bermakna bahwa sejauh ini peluang sedikit sedangkan ancaman tinggi. Diperlukan strategi kreatif untuk mengembangkan potensi ekonomi kreatif yang dimiliki warga kampung wisata dan perencanaan fasilitas ruang kreatif untuk menunjang kegiatan budaya kampung wisata. Oleh karena itu, pengembangan Kampung Wisata Dewa Bronto Yogyakarta perlu dilakukan secara cermat dan tepat dengan kajian yang komprehensif sesuai kebutuhan di lapangan dengan memanfaatkan sumber daya yang tersedia.



Gambar 1. Sketsa zona kuliner dan kerajinan pada ruang publik
(Sumber : Penulis, 2023)



Gambar 2. Sketsa zona atraksi budaya di sungai code dengan memanfaatkan *gethek* terapung, yang fleksibel mudah dipindah, digeser, mengikuti ketinggian air sungai yang ada
(Sumber : Penulis, 2023)

Dari kajian di atas dan identifikasi masalah yang ada; intervensi desain yang dilakukan adalah merancang zona – zona kegiatan sesuai dengan pengelompokan aktivitasnya. Secara garis besar dapat dibagi menjadi dua zona garis besar. Pertama aktivitas atraksi budaya dan pertunjukkan. Kedua, aktivitas kuliner dan souvenir dan kerajinan.

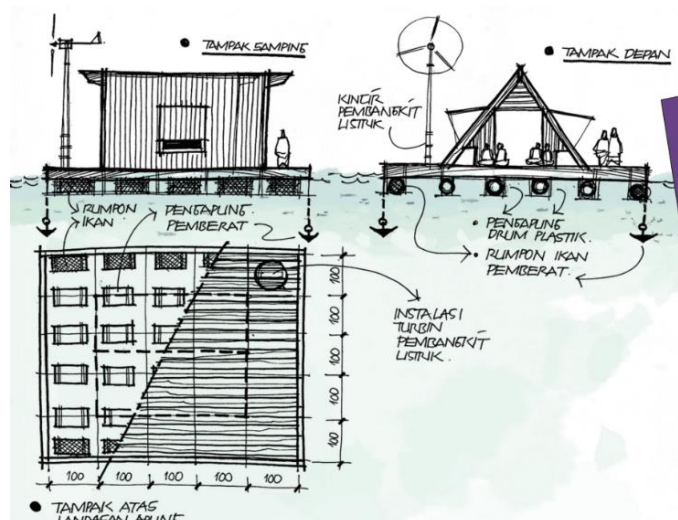
Aktraksi budaya dan pertunjukan, memanfaatkan sepanjang Sungai Code yang ada, baik yang langsung terjun memanfaatkan aliran Sungai Code maupun di area kosong disepanjang sungai. Atraksi pertunjukan yang dilakukan di dalam aliran Sungai, diskenariokan adanya pertunjukkan legenda *Lampor*, yang dilakukan dengan iring – iringan berpakaian prajurit Nyi Roro Kidul. *Lampor* ini digambarkan sebagai kejadian lewatnya pasukan siluman pengawal Nyi Roro Kidul sebagai penguasa laut Selatan yang sudah melegenda sedang menuju Gunung Merapi. Menurut legenda yang masih dipercaya masyarakat, lewatnya pasukan siluman pengawal Nyi Roro Kidul di tengah malam ini; melalui sepanjang aliran Sungai ini menimbulkan suara yang gemuruh, sehingga penduduk yang mendengar suara gemuruh tadi dan mempercayainya menyebutnya dengan sebutan “*Lampor*”

sedang lewat. Mengingat atraksi Lampor ini berada disepanjang aliran Sungai Code, agar aman dari bahaya banjir, maka dipilih tempat – tempat yang tidak membahayakan, sehingga aktivitas tetap bisa dilakukan. Atraksi pertunjukkan budaya *Lampor* bergerak dari titik A ke titik B, maka perlu dibuat rute aman untuk atraksi tersebut. Jarak titik A ke titik B sekitar 1 – 2 km. sehingga penduduk / penonton disepanjang aliran Sungai Code dapat memilih spot – spot yang dianggap menarik.

Untukantisipasi agar atraksi tetap aman, terutama jika terjadi banjir, maka dibuatkan zona – zona panggung pertunjukkan berupa *gethek* / bidang terapung dari kayu yang dibawahnya diberi pelampung dari tong – tong plastik; sehingga panggung tetap mengapung sesuai ketinggian air (lihat gambar di bawah ini). Selain panggung untuk atraksi pertunjukkan juga dibuat pula zona panggung *angkringan* untuk pengunjung yang ingin menikmati sajian kuliner di atas aliran Sungai.



Gambar 3. Rancangan zona angkringan kuliner pada aliran sungai yang memanfaatkan *gethek* apung, sebagai penyangga aktivitas kuliner, dilengkapi dengan PLTS (Pembangkit Listrik Tenaga Surya) & PLTA (Pembangkit Listrik Tenaga Angin)
(Sumber : Penulis, 2023)



Gambar 4. Prinsip desain zona untuk aktivitas terapung pada aliran sungai
(Sumber : Penulis, 2023)

Simpulan

Perancangan ruang publik budaya di DAS Kampung Wisata Dewa Bronto Yogyakarta ini berbasis pariwisata budaya, ini dapat ditelisik dari aspek daya tarik wisata dengan menghadirkan potensi ekonomi kreatif berupa atraksi pertunjukan seni. Ini menjadi faktor utama yang dapat menentukan motivasi para wisatawan untuk berkunjung dan menjadi alasan mengapa seseorang memilih satu destinasi tertentu. Rekomendasi strategi pengembangan desain ruang publik budaya di Kampung Wisata Dewa Bronto Yogyakarta adalah sebagai berikut: (1) Mengemas daya tarik wisata dengan lebih menonjolkan identitas keunikan lokal destinasi untuk kegiatan pemajuan wisata budaya dengan menghadirkan wisata edukasi seni untuk menggali keunikan karakteristik Kampung Wisata Dewa Bronto Yogyakarta; (2) Melakukan pelatihan dan pendampingan warga/anggota agar mampu mengelola komunitas kreatif beserta programnya; (3) Mengkaji kembali penyediaan infrastruktur wisata seperti fasilitas sarana-prasarana pendukung, juga segmentasi wisata dan motif wisatawan yang datang; (4) Melibatkan warga dalam pengelolaan wisata dengan model kelola pariwisata berbasis ekonomi kreatif, agar masyarakat ikut mengembangkan dan mempromosikan potensi ekonomi kreatif yang telah dimiliki.

Daftar Pustaka

- Creswell, J. W. (2011). *Controversies in mixed methods research*. THE SAGE.
- De Luca, G., Dastgerdi, A. S., Francini, C., & Liberatore, G. (2020). Sustainable cultural heritage planning and management of overtourism in art cities: Lessons from atlas world heritage. *Sustainability (Switzerland)*, 12(9). <https://doi.org/10.3390/su12093929>
- Hadi, W. (2019). Menggali Potensi Kampung Wisata Di Kota Yogyakarta Sebagai Daya Tarik Wisatawan. *Journal of Tourism and Economic*, 2(2), 129–139. <https://doi.org/10.36594/jtec/08yq9670>
- Kilmer, R., & Kilmer, W. O. (2014). *Designing Interiors*. John Wiley & Sons.
- Moleong, L. J. (1995). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyandari, H., & Bhayusukma, M. Y. (2015). Prospek Public Space pada Kampung Susun sebagai Ruang Interaksi Sosial, Ekonomi dan Pengembangan Ilmu di Area Bantaran Sungai. *Jurnal Teknik Sipil Dan Perencanaan*, 17 (2), 89–98.
- Nugroho, M. D., & Nurcahyo, M. (2023). Ruang Kreatif sebagai Media Interaksi dan Ekspresi untuk Mendukung Pelestarian Budaya dan Pemberdayaan Ekonomi Kreatif di Kelurahan Gunungketur Pakualaman Yogyakarta. *Lintas Ruang : Jurnal Pengetahuan & Perancangan Desain Interior*, 11(1), 1–9.
- Nurcahyo, M. (2022). *Desain Ekologis dalam Interior dan Arsitektur Nusantara*.
- Rangkuti, F. (2011). *Dongkrak Penjualan Melalui Strategy & Competitive Positioning*. Gramedia Pustaka Utama.