

PENGARUH PERUBAHAN AKTIVITAS PADA KAMPUNG WISATA TERHADAP *SENSE OF PLACE* WARGA

Annisa Nur Ramadhani^{1*}

¹Program Studi Arsitektur, Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya, Jl. Arief Rachman Hakim No. 100
Surabaya Indonesia 60117

* annisanur@itats.ac.id

ABSTRAK

Program perbaikan kampung di Surabaya dinilai berhasil dalam memperbaiki perumahan dan permukiman berbasis pembangunan berkelanjutan. Salah satunya adalah dengan adanya beragam pengembangan kampung wisata berbasis tematik yang memiliki nilai konservasi budaya baik *tangible* maupun *intangible*. Pengembangan kampung wisata ini memiliki tujuan positif untuk meningkatkan kesejahteraan sosio-ekonomi masyarakat kampung. Namun di sisi lain, terjadi perubahan fungsi dan makna kampung dari sebuah sistem permukiman dengan aksesibilitas sosial rendah menjadi permukiman dengan aksesibilitas yang terbuka untuk umum terutama wisatawan. Perubahan aktivitas ini juga dapat mempengaruhi persepsi *sense of place* masyarakat yang tinggal di dalam kampung tersebut. Strategi penelitian ini menggunakan *mixed method* yakni menggabungkan antara penelitian kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif melalui kuisioner yang dianalisis dengan teknik *cross tabulation* dan data kualitatif dengan kajian pustaka dan *in depth interview* yang selanjutnya ditriangulasikan untuk mendapatkan kesimpulan akhir penelitian. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh positif pengembangan kampung wisata terhadap peningkatan persepsi *sense of place* masyarakat ditinjau dari aspek aktivitas. *Sense of place* sendiri erat kaitannya dengan tingkat partisipasi masyarakat dan keberlanjutan dalam pembangunan kampung. Sehingga penelitian ini memiliki kontribusi penting untuk pengembangan teori *sense of place* yang dapat menjadi arahan bagi trilogi pembangunan permukiman seperti pemerintah, pihak swasta dan masyarakat setempat dalam menentukan konsep pengembangan kampung wisata yang berkelanjutan, khususnya di Kota Surabaya.

Kata-kunci: Kampung Lawas Maspati, Kampung Wisata, *Sense of Place*

THE EFFECT OF ACTIVITIES CHANGES IN TOURISM VILLAGE ON INHABITANT'S SENSE OF PLACE

ABSTRACT

Kampung Improvement Program in Surabaya is a program that focus on improving housing and settlements based on sustainable development. One of them is by the existence of thematic tourism kampung development that has cultural values both tangible and intangible. The development of this tourism kampung has a positive goal to improve the socio-economic welfare of the village community. But on the other hand, there was a change in the function and meaning of the kampung from a settlement system with low social accessibility to an open settlement for public. Changes in activity can also affect the people's sense of place perception. This research strategy used is a mixed method that combines qualitative and quantitative research. Quantitative data through questionnaires were analyzed with cross tabulation techniques and qualitative data with literature studies and in-depth interviews which were then triangulated to obtain the final synthesis of research. The results show that the change has a positive effect on the inhabitant's sense of place in term of activity. The sense of place itself is closely related to the level of community participation and sustainability in kampung development. This research has an important contribution to the development of the sense of place's theory which can be a direction for the trilogy of settlement development such as government, private parties and local communities in determining the concept of sustainable tourism village development, especially in the city of Surabaya.

Keywords: Kampung Lawas Maspati, Sense of Place, Tourism Kampung

PENDAHULUAN

Pengembangan kampung wisata di Kota Surabaya memiliki tujuan positif untuk meningkatkan kesejahteraan ekonomi sosial dari masyarakatnya. Namun di sisi lain, juga terjadi perubahan yang signifikan yakni kampung yang pada mulanya hanya memiliki fungsi sebagai perumahan dan permukiman bagi warganya, kini dituntut untuk memiliki fungsi komersial sebagai kawasan wisata. Sebagaimana pendapat Rahardjo, kampung di Indonesia memiliki karakter masyarakat yang cenderung homogen, mobilitas sosial rendah, dan hubungan antar masyarakat yang intim atau memiliki *social cohesion* yang tinggi (2014). Namun makna ini mulai bergeser dengan adanya pengembangan kampung sebagai destinasi wisata. Kampung wisata juga harus memiliki berbagai aspek komponen pariwisata untuk menunjang aktivitas-aktivitasnya. Beberapa aspek tersebut antara lain atraksi untuk publik, fasilitas publik, fasilitas pariwisata, aksesibilitas tinggi, dan komunitas yang mendukung realisasi dari kegiatan pariwisata.

Perubahan fungsi dan makna kampung terjadi dari sebuah sistem permukiman yang untuk warga yang tinggal di dalamnya dan memiliki aksesibilitas sosial yang rendah menjadi sebuah permukiman yang memiliki fungsi wisata dan terbuka untuk wisatawan yang ingin berkunjung dan merasakan *experience of place* di dalam kampung tersebut. Hal ini mengarahkan kampung harus memiliki fungsi ganda, yakni sebagai sebuah permukiman sekaligus sebuah destinasi wisata berbasis masyarakat sebagai fungsi komersial. Dalam hal ini, bukan hanya aspek fisik yang berganti, namun juga dalam dimensi non fisik seperti sosial-masyarakat dan budaya. Perubahan ini diprediksikan akan berpengaruh terhadap persepsi *sense of place* warga masyarakat yang tinggal di dalam kampung tersebut, yakni sebelum dan sesudah pengembangan kampung sebagai destinasi wisata. *Sense of place* itu sendiri memiliki pengaruh langsung terhadap tingkat partisipasi masyarakat dalam sebuah pembangunan (Canter, 1977). *Sense of place* penting dihadirkan dalam sebuah kelompok masyarakat untuk mendukung keberlanjutan dari sebuah pembangunan. *Sense of place* adalah keterikatan hubungan emosional dan fungsional antara masyarakat dan sebuah *setting*, dimana hal ini berkaitan dengan kesadaran masyarakat terhadap tingkat partisipasi dalam pembangunan. Ketika *sense of place* itu hilang dalam sebuah pembangunan, maka keberlanjutan pengembangan kampung tersebut akan terancam. Penelitian ini diperlukan untuk mengukur perubahan tingkat *sense of place* masyarakat terhadap pengembangan kampung wisata yang ditinjau dari aspek aktivitasnya.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *mixed method*, dimana menggabungkan teknik kuantitatif dan kualitatif dalam pengumpulan dan analisis data. Teknik pengumpulan data diperoleh dari kuesioner, observasi lapangan, dan *in depth interview*. Data kuantitatif dianalisis dengan teknik *cross tabulation*. Sedangkan data kualitatif dari literatur dan *in depth interview* dianalisis dengan teknik triangulasi untuk memberikan sintesis akhir penelitian.

Studi kasus dalam penelitian ini merupakan kampung dengan kriteria memiliki jenis aktivitas yang dinamis dan beragam. Dalam hal ini memilih Kampung Lawas Maspati yang berlokasi di Surabaya. Kampung Lawas Maspati merupakan salah satu kampung yang

menyajikan atraksi sosial budaya berbasis masyarakat dengan tambahan atraksi fisik perkampungan lama bergaya kolonial. Sejumlah bangunan bersejarah dipertahankan sebagai daya tarik utama. Kampung wisata ini terealisasi berkat inisiasi usaha dari warga di kampung tersebut. Selain itu, kampung lawas Maspati telah banyak dikunjungi wisatawan baik domestik maupun mancanegara. Mereka yang datang tertarik untuk merasakan pengalaman sosial budaya masyarakat di kampung, dengan cara berinteraksi langsung dengan masyarakat, mengamati kesehariannya, dan atraksi fisik bangunan kampung yang unik dan berkarakter.

HASIL DAN DISKUSI

Aktivitas

Terdapat beberapa tipe klasifikasi aktivitas, menurut Gehl (2011) yang berpendapat bahwa ada dua tipe aktivitas yang bisa dilakukan di area *outdoor*, yakni *necessary activities* dan *optional activities*. Dimana *necessary activities* adalah aktivitas yang dianggap wajib dan harus dilakukan masyarakat setiap harinya, seperti berbelanja, pergi sekolah, pergi bekerja. Sedangkan *optional activities* adalah aktivitas yang terjadi ketika terdapat sebuah keinginan, waktu yang dialokasikan, dan tempat. Contoh *optional activities* antara lain adalah jalan jalan, duduk santai, dan membaca koran. Sehingga, ketika kondisi lingkungan luar (*outdoor environment*) cukup baik, makan *optional activity* akan semakin meningkat, begitu juga dengan aktivitas sosial. Gehl dan Svarre (2013) menambahkan di samping *necessary* dan *optional activity*, terdapat *social activity* yang terjadi bergantung pada kehadiran orang lain di area publik.

Dalam konteks aktivitas yang terjadi pada kampung wisata di Kota Surabaya, aktivitas diklasifikasikan menjadi *necessary activity*; *social activity*; *optional activity*. Sedangkan *social activity* sendiri dibagi menjadi 2 yakni aktivitas sosial sesama warga kampung dan aktivitas sosial dengan wisatawan.

Behaviour Setting Patterns

Menurut Lang (2010), *behaviour setting* memiliki beberapa variabel antara lain:

1. Terdapat pola aktivitas yang berulang
2. *Milleu* atau *setting* lingkungan dan waktu tertentu
3. *Synormophy* atau hubungan antara aktivitas dan *milleu* (lokasi dan waktu)

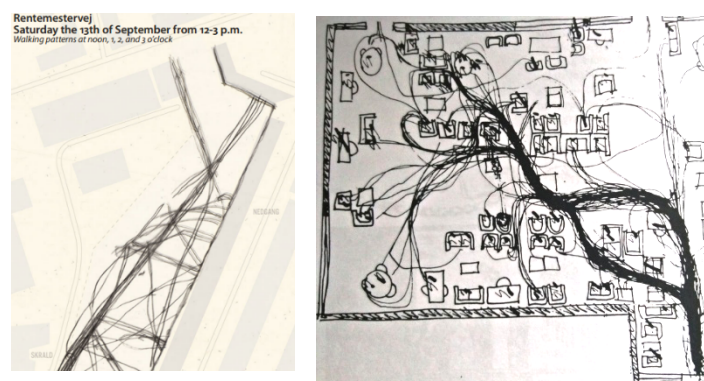
Dalam hal ini, terdapat penambahan variabel waktu untuk analisa *behaviour setting patterns* di kampung wisata. Dimana waktu yang diambil adalah *weekdays* dan *weekend* di saat ada kunjungan wisatawan dan tidak. Dalam hal ini akan terlihat perbedaan aktivitas sosial yang terjadi di dalam kampung wisata.

Metode yang digunakan untuk analisa *behaviour setting patterns* ini adalah *activity mapping* (Gehl dan Svarre, 2013). Kegiatan, orang, dan tempat dapat dilakukan *mapping* atau plot, yaitu digambar sebagai simbol pada rencana area yang sedang dipelajari untuk menandai jumlah dan jenis kegiatan dan di mana mereka terjadi. Metode ini juga bisa disebut *behavioural mapping*. Aktivitas yang terjadi di suatu lokasi tertentu diamati pada waktu yang berbeda dalam sehari atau dalam periode yang lebih lama sehingga didapatkan *behavioural mapping* tersebut. Peta tersebut juga dapat dikombinasikan lapisan pada

lapisan, yang secara bertahap memberikan gambaran yang lebih jelas tentang *behaviour pattern* (Ramadhani dkk, 2017).

Flow

Dalam hal ini, *flow* yang dimaksud adalah tata urutan atau *sequence* aktivitas wisata yang dilakukan oleh wisatawan dan didampingi oleh masyarakat lokal. *Flow* ini bisa diidentifikasi dengan metode *tracing* (gambar 1) (Gehl dan Svarre, 2013). Dimana menurut Gehl dan Svarre, pergerakan manusia dapat memberikan pengetahuan mendasar tentang pola pergerakan di suatu *setting* tertentu. Tujuan dari *tracing flow* ini adalah untuk mengetahui informasi tentang *sequence* berjalan, pilihan arah tujuan, *flow*, jalur mana yang paling sering digunakan dan paling jarang dilewati, dan sebagainya. *Flow* ini berhubungan dengan area rumah warga yang nantinya akan paling sering dan kurang terganggu dengan aktivitas wisatawan dan bagaimana persepsi mereka tentang hal tersebut di bagian *meaning* (makna *sense of place*).



Gambar 1. Tracing untuk *behaviour flow*
(Sumber: Gehl dan Svarre, 2013 dan Farbstein dan Kantrowitz, 1978)

Interaksi Sosial

Dalam hal interaksi sosial, terdapat beberapa faktor yang dapat digali terkait dengan *sense of place* di kampung wisata ini, yakni tentang aktor atau pelaku interaksi sosial, intensitas tergabung dalam interaksi sosial, dan bentuk interaksi sosial.

Dari kajian pustaka tersebut, dapat disimpulkan beberapa variabel yang akan diteliti sebagai indikator pengukuran tingkatan *sense of place* di kampung wisata seperti yang tertera pada tabel 1.

Tabel 1. Variabel Penelitian Hasil dari Kajian Pustaka

Variabel	Sub Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Sumber
<i>Activity</i>	Aktivitas	Aktivitas yang terjadi di kampung wisata, berkaitan dengan warga kampung dan wisatawan	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Domestic Activity</i> • <i>Social Activity</i> 	Punter (1991); Montgomery (1998); Ujang (2008); Gehl dan Svarre (2013)
	<i>Behaviour Setting Patterns</i>	Penambahan variabel <i>milleu</i> (<i>setting</i> dan waktu) pada aktivitas sehingga dapat melihat kecenderungan pola	<ul style="list-style-type: none"> • Hari kerja saat tidak ada aktivitas wisata • Hari libur saat tidak ada aktivitas wisata 	

	perilaku pengguna di kampung wisata	<ul style="list-style-type: none"> • Hari kerja saat ada aktivitas wisata • Hari libur saat ada aktivitas wisata 	
Flow	Melihat kecenderungan <i>flow</i> dan <i>sequence</i> dalam aktivitas wisata	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Sequence</i> wisata di dalam kampung • Pilihan jalur wisata di dalam kampung 	Montgomery (1998); Gehl dan Svarre (2013)
Social Interaction	Interaksi sosial yang terjadi di kampung wisata oleh masyarakat, baik dengan sesama warga maupun dengan wisatawan	<ul style="list-style-type: none"> • Aktor • Bentuk • Intensitas 	Ujang (2008); Vali dan Nasekhiyan(2014)

(Sumber: Penulis, 2019)

Identifikasi Aktivitas Masyarakat di Kampung Maspati

Dalam fungsinya untuk memwadahi aktivitas penggunanya, sebuah *place* dituntut untuk dapat responsif, fungsional, dan vital. Vitalitas dapat diartikan sebagai kemampuan atau keaktifan sebuah *place* dalam memwadahi aktivitas sebagai sebuah hasil dari intensitas dan keragaman aktivitas yang dihasilkan oleh penggunanya (Jacobs, 1999; Montgomery, 1998). Dalam hal ini, aktivitas juga dapat mempengaruhi persepsi masyarakat. *Place* yang baik adalah sebuah lingkungan yang memiliki keragaman fisik (*form*), ekonomi, dan keragaman sosial, memiliki periode aktivitas dan keaktifan yang relatif panjang sehingga dapat berkontribusi terhadap *public space* yang vital dan aman (Jacobs, 1999).

Dalam hal aktivitas yang terjadi di kampung wisata, terdapat perubahan yang signifikan dari aktivitas kampung sebagai hunian informal yang memiliki akses terbatas (penduduk dan pengguna jalan yang terbatas) menjadi memiliki fungsi aktivitas ganda, yakni hunian dengan aktivitas domestik primer dan fungsi wisata, yang mana harus memiliki aksesibilitas dan keterbukaan yang tinggi terhadap wisatawan (orang eksternal kampung). Dalam hal ini terdapat banyak perubahan pola aktivitas masyarakat, baik itu aktivitas domestik maupun aktivitas sosial antar warga maupun wisatawan.

Aktivitas di kampung studi kasus ini diobservasi dengan *snapshot* atau fotografi dan pengamatan peneliti terhadap aktivitas *outdoor* masyarakat dalam beberapa waktu yang berbeda. *Snapshot* aktivitas yang diobservasi saat berada di lapangan dikategorikan sebagai aktivitas individual dan grup dengan tingkat intensitasnya masing-masing pada beberapa waktu dalam sehari (pagi, siang, dan malam). Terdapat sekitar 40 aktivitas *outdoor* yang terhitung, dimana dikategorikan menjadi 2 kategori yakni aktivitas domestik dan aktivitas sosial. Selain dua kategori tersebut, menyesuaikan dengan konteks kampung studi kasus yang memiliki fungsi sebagai kampung wisata, maka ditambahkan satu kategori tambahan yakni aktivitas wisata di dalamnya.

a. Aktivitas Domestik

Aktivitas domestik di kampung ini adalah aktivitas yang berkaitan erat dengan kehidupan masyarakat sehari-hari. Aktivitas tersebut antara lain adalah orang berjualan di kios, membuat *handycraft* di *workshop*, aktivitas menjemur pakaian, anak pergi ke sekolah,

dan lainnya. Tipe aktivitas tersebut biasa ditemukan di gang/jalan dan toko di sekitar kampung (gambar 2).



Gambar 2. Aktivitas Domestik yang terjadi di Kampung Maspati
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019)

b. Aktivitas Sosial

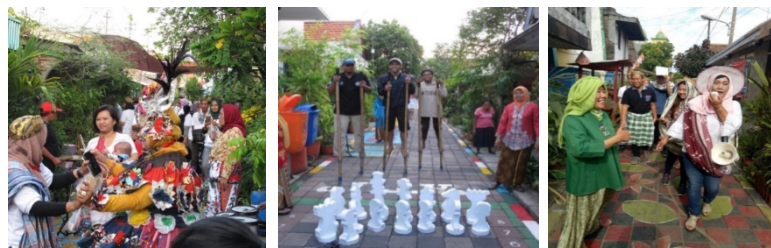
Keunikan aktivitas sosial di kampung adalah aktivitas ini terjadi hampir di semua *public space* dengan *setting* yang berbeda beda. Aktivitas sosial ini dapat secara spontan terjadi di *outdoor space* seperti di sekitar pos kamling, bangku tempat duduk, *open space*, ataupun di teras rumah warga. Banyak juga aktivitas sosial yang terjadi di jalan atau gang kampung, ketika warga kampung tidak sengaja bertemu dan berbincang (gambar 3).



Gambar 3. Aktivitas Sosial yang terjadi di Kampung Maspati
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019)

c. Aktivitas Wisata

Selain aktivitas domestik dan sosial, terdapat pula aktivitas lain berupa aktivitas wisata yang diadakan di Kampung Maspati ini. Terdapat beberapa permainan tradisional yang dapat dimainkan pengunjung seperti permainan ular tangga, lompat tali, bakiak, dan lainnya. Beberapa permainan sengaja dilukis oleh warga pada jalan kampung seperti ular tangga dan *engkle*.



Gambar 4. Aktivitas Wisata yang terjadi di Kampung Maspati
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019)

Terdapat beberapa tipe klasifikasi aktivitas, menurut Gehl (2011) yang berpendapat bahwa ada dua tipe aktivitas yang bisa dilakukan di area outdoor, yakni aktivitas domestik

dan aktivitas sosial. Dimana aktivitas domestik adalah aktivitas yang dianggap wajib dan harus dilakukan masyarakat setiap harinya, seperti berbelanja, pergi sekolah, pergi bekerja. Sedangkan aktivitas sosial adalah aktivitas yang terjadi bergantung pada kehadiran orang lain di area publik. Contoh aktivitas sosial antara lain adalah jalan-jalan, duduk santai, dan membaca koran. Sehingga, ketika kondisi lingkungan luar (*outdoor environment*) cukup baik, makan aktivitas sosial akan semakin meningkat, begitu juga dengan aktivitas sosial.

Tabel 2. Aktivitas yang diobservasi di Kampung Lawas Maspati
Aktivitas pada Area *Outdoor* dan *Public space* di Kampung Lawas Maspati **Klasifikasi Aktivitas (Gehl, 2011)**

<ul style="list-style-type: none"> • Ibu-ibu menjemur pakaian di depan rumah • Orang tua mengasuh/menyuapi anaknya di gang • Ibu-ibu mengambil jemuran • Ibu-ibu Menyiram tanaman di depan rumah • Anak-anak TPA • Ibu-ibu membeli makanan di warung • Ibu-ibu membeli sembako di warung • Bapak-bapak merawat burung peliharaan di depan rumah • Bapak-bapak mencuci motor di gang • Ibu-ibu jualan di depan rumah • Ibu-ibu menjaga kios warung • Anak-anak pergi berangkat ke sekolah • Anak-anak pulang sekolah • Bapak-bapak menuntun motor berangkat kerja • Bapak-bapak menuntun motor pulang dari kerja • Ibu-ibu berangkat kerja atau ke pasar • Ibu-ibu pulang dari kerja atau pasar • Bapak-bapak membuat kerajinan di pusat <i>souvenir</i> • Ibu-ibu membuat kerajinan di pusat <i>souvenir</i> • Bapak-bapak cangkruk minum kopi 	Aktivitas Domestik
<ul style="list-style-type: none"> • Ibu-ibu ngerumpi • Ibu-ibu senam pagi • Ibu-ibu duduk di depan rumah • Bapak-bapak duduk di depan rumah • Anak-anak bermain di gang • Anak-anak bermain sepak bola • Anak-anak bermain badminton • Ibu Bapak cangkruk di gang • Kerja bakti bapak-bapak • Ibu-ibu 	Aktivitas Sosial
<ul style="list-style-type: none"> • Penyambutan tamu wisata • Cangkruk bersama tamu wisata di pusat kuliner • Tamu wisata membeli oleh-oleh di pusat <i>souvenir</i> • Bermain engkleng • Bermain Ular Tangga • Bermain catur raksasa • Berfoto di <i>spot</i> foto mural • Berfoto di 3D <i>paving</i> • Tamu wisata diedukasi di balai RW • Tamu wisata mengunjungi makam sesepuh • Tamu wisata solat di masjid • Tamu wisata diajarkan mengolah produk unggulan • Tamu wisata disuguhkan musik patrol 	Aktivitas pariwisata

(Sumber: Penulis, 2019)

Tabel 2 mengindikasikan bahwa keberagaman aktivitas yang terjadi di dalam kampung wisata dapat diklasifikasikan menjadi 3 kategori, yakni kategori aktivitas rumah tangga atau aktivitas domestik, aktivitas sosial, dan aktivitas pariwisata. Dari tabel dapat dilihat bahwa aktivitas domestik atau kegiatan rumah tangga mendominasi kegiatan warga di kampung sebanyak 40%. Aktivitas domestik banyak ditemukan di area publik sekitar rumah tinggal warga. Sedangkan aktivitas sosial yang diobservasi sebanyak 20% dari total aktivitas yang bertempat di ruang sosial seperti warung dan balai warga, dengan aktivitas beragam mulai dari cangkruk sampai kegiatan olahraga bersama. Klasifikasi yang ketiga adalah aktivitas pariwisata sebanyak 30% yang banyak ditemukan di sepanjang jalan dan area publik.

Activity mapping di Kampung Maspati dalam Waktu yang Berbeda

Aktivitas dinamis yang terjadi di waktu yang berbeda dalam sehari mengindikasikan adanya *sense of place* di dalam kampung wisata. Dimana aktivitas berkelanjutan yang terjadi di *outdoor space* dapat mempengaruhi persepsi masyarakat terhadap *sense of place* yang lebih kuat terhadap kampungnya. Dari hasil observasi selama tiga waktu yang berbeda (pagi, siang, dan sore hari), penulis menemukan berbagai jenis aktivitas yang terjadi di dalam kampung Maspati. Aktivitas rutin tersebut meliputi aktivitas domestik, sosial, dan wisata. Dalam kaitannya dengan pembentukan *sense of place* kampung, jenis aktivitas yang beragam dapat mendorong masyarakat untuk merasakan pengalaman di aktivitas *outdoor*.

Aktivitas pada Pagi Hari



Gambar 5. Mapping Aktivitas pada waktu Pagi Hari di Kampung Maspati
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019)

Dapat terlihat di gambar 5, *activity mapping* di atas dimana saat pagi hari, jumlah intensitas aktivitas domestik lebih banyak dari intensitas aktivitas sosial. Aktivitas domestik yang diamati antara lain menjemur pakaian, mengasuh anak di gang, bermain di gang, berjualan di warung atau kios. Sedangkan aktivitas sosial yang diamati antara lain ibu-ibu yang bersosialisasi/ngerumpi di sekitar ruang sosial seperti gang dan warung, dan kegiatan rutin kampung seperti bakti sosial yang diadakan di balai RW.

Aktivitas pada Siang Hari



Gambar 6. Mapping Aktivitas pada Waktu Siang Hari di Kampung Maspati (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019)

Dapat terlihat di gambar 6 *activity mapping* saat siang hari, jumlah intensitas aktivitas domestik dan aktivitas sosial menurun secara signifikan. Hal ini dikarenakan waktu siang hari adalah waktu produktif warga untuk bekerja dan cuaca yang cukup terik sehingga aktivitas di luar ruangan menjadi menurun. Beberapa aktivitas domestik dan sosial yang diamati di waktu ini antara lain ibu-ibu mengasuh dan menyuapi anaknya di area teras rumah, bapak-bapak cangkruk di area warung, dan ibu-ibu yang duduk di depan rumah sambil bercengkerama / ngerumpi.

Aktivitas pada Sore Hari



Gambar 7. Mapping Aktivitas pada Waktu Sore Hari di Kampung Maspati (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019)

Dapat terlihat di gambar 7 *activity mapping* saat sore hari, jumlah intensitas aktivitas sosial meningkat dan lebih tinggi dari aktivitas domestik. Hal ini dikarenakan waktu sore hari adalah waktu bersantai warga setelah bekerja dan cuaca yang mendukung (tidak terlalu panas dan terik) sehingga mendorong warga untuk melakukan aktivitas di luar ruangan, khususnya area gang kampung. Aktivitas sosial yang diamati di waktu ini antara lain bapak-bapak cangkruk di warung/kios, aktivitas sosial di gang seperti anak bermain dan ibu-ibu mengasuh anak sambil bersosialisasi, serta terlihat pula sekumpulan anak-anak yang berangkat pengajian ke masjid.

Analisa Hasil Observasi pada Kampung Studi Kasus

Dalam aspek aktivitas, hasil kajian teori dalam aspek aktivitas yang mempengaruhi *sense of place* adalah tinjauan tentang intensitas aktivitas (Punter (1991); Montgomery (1998)), *behaviour setting patterns* (Punter (1991); Gehl dan Svarre (2013)), *flow* (Montgomery (1998); Gehl dan Svarre (2013)), dan *social interaction* (Ujang (2008); Vali dan Nasekhiyan(2014)). Sub variabel tersebut akan digunakan untuk mengukur tingkat persepsi *sense of place* masyarakat terhadap aspek *activity*. Dari hasil observasi lapangan menggunakan skala likert, ditemukan beberapa aktivitas yang memiliki intensitas paling tinggi dalam kegiatan warga kampung Maspati sehingga memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap perubahan *sense of place* masyarakat. Aktivitas tersebut antara lain:

1. Ngerumpi
2. Cangkruk
3. Kerja bakti
4. Arisan
5. Pengajian
6. Menjemur pakaian
7. Bermain di gang
8. Mengasuh anak

Dalam fungsinya untuk mewadahi aktivitas penggunanya, sebuah *place* dituntut untuk dapat responsif, fungsional, dan vital. Vitalitas dalam hal ini adalah kemampuan sebuah *place* dalam mewadahi aktivitas sebagai hasil dari keragaman aktivitas yang dihasilkan oleh penggunanya (Jacobs, 1999; Montgomery, 1998). *Place* yang baik adalah sebuah lingkungan yang memiliki keragaman fisik (*form*), ekonomi, dan keragaman sosial, memiliki periode aktivitas dan keaktifan yang relatif panjang sehingga dapat berkontribusi terhadap *public space* yang vital dan aman (Jacobs, 1999). Sehingga terdapat keterkaitan antara peningkatan fisik, aktivitas, dan persepsi masyarakat terhadap *meaning sense of place*.

Dalam aspek aktivitas yang terjadi setelah kampung wisata, terdapat perubahan yang signifikan dari aktivitas kampung sebagai hunian *informal* yang memiliki akses terbatas (penduduk dan pengguna jalan yang terbatas) menjadi memiliki fungsi aktivitas ganda, yakni hunian dengan aktivitas domestik primer dan fungsi komersial sebagai kampung wisata, yang mana harus memiliki aksesibilitas dan keterbukaan yang tinggi terhadap wisatawan (orang eksternal kampung). Dalam hal ini terdapat banyak perubahan pola

aktivitas masyarakat, baik itu aktivitas domestik maupun aktivitas sosial antar warga maupun wisatawan.

Dalam aspek aktivitas ini, akan diteliti beberapa aktivitas yang paling intensitasnya paling tinggi dari hasil observasi lapangan. Aktivitas tersebut antara lain adalah menjemur pakaian, bermain di gang, ngerumpi/cangkruk, mengasuh anak, kerja bakti, arisan, pengajian, dan rapat kampung. Dari 8 aktivitas yang akan diteliti, dapat diambil kelas *scoring* dengan range seperti yang tertera pada tabel 3.

Tabel 3. Scoring Tingkatan Sense of Place

Mean value	Scoring	Tingkatan Sense of place
1	8-14	Tidak Baik
2	15-19	Kurang Baik
3	20-26	Baik
4	27-32	Sangat Baik

(Sumber: Analisa Penulis, 2019)

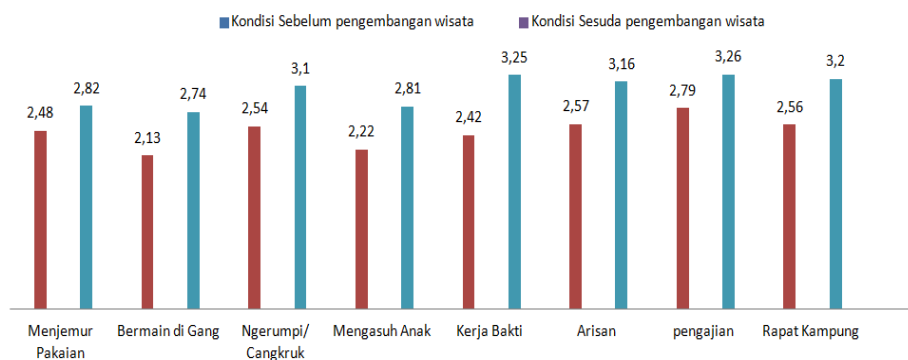
Jumlah nilai 8 sampai 14 masuk dalam kategori tidak baik, nilai 15 sampai 19 masuk dalam kategori kurang baik, nilai 20 sampai 26 masuk dalam kategori baik, dan 27 sampai 32 masuk dalam kategori sangat baik. Dari hasil kuisisioner yang telah dianalisa secara kuantitatif, didapatkan hasil seperti yang tertera pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Analisa Kuesioner tentang Pengaruh Aktivitas Terhadap Perubahan Tingkatan *Sense of Place* di Kampung Lawas Maspati

	Menjemur Pakaian	Bermain di Gang	Ngerumpi/ Cangkruk	Mengasuh Anak	Kerja Bakti	Arisan	pengajian	Rapat Kampung	Jumlah (SUM)
Kondisi Sebelum pengembangan wisata	2,48	2,13	2,54	2,22	2,42	2,57	2,79	2,56	19,72
	Kategori Kurang Baik								
Kondisi Sesudah pengembangan wisata	2,82	2,74	3,10	2,81	3,25	3,16	3,26	3,20	24,34
	Kategori Baik								

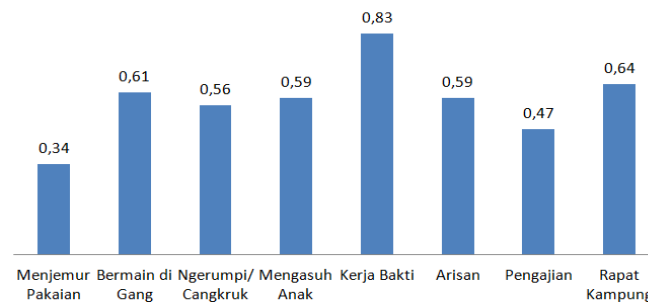
(Sumber: Analisa Penulis, 2019)

Dari data tabel 4, dapat terlihat peningkatan yang signifikan dari persepsi masyarakat terhadap aspek *form* atau fisik lingkungan *sense of place*. Grafik perbandingannya dapat dilihat di gambar 8 .



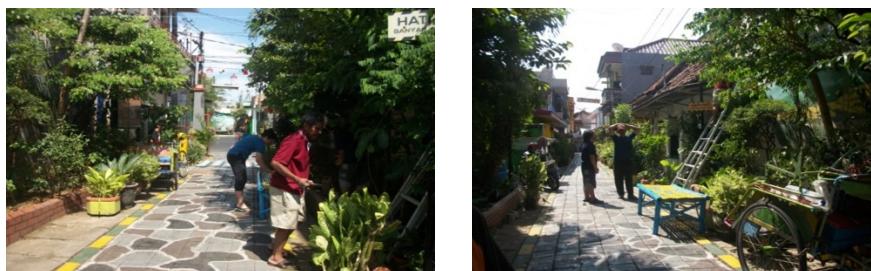
Gambar 8. Perubahan Tingkatan *Sense of Place* pada Aktivitas di Kampung Lawas Maspati (Sumber: Analisa Penulis, 2019)

Pada kondisi sebelum pengembangan wisata, persepsi masyarakat terhadap intensitas aktivitas di kampung Maspati berjumlah 19,72 yang dikategorikan dalam kategori kurang baik. Sedangkan setelah terjadinya pengembangan wisata, persepsi masyarakat terhadap intensitas aktivitas di kampung Maspati meningkat dari kategori kurang baik menjadi baik, yakni dengan jumlah nilai sebesar 24,34. Hal ini didapatkan dari *mean value* persepsi masyarakat terhadap aktivitas menjemur pakaian sejumlah 2,48 menjadi 2,82; persepsi masyarakat terhadap aktivitas bermain di gang sebesar 2,13 menjadi 2,74; persepsi masyarakat terhadap aktivitas ngerumpi/cangkruk sebesar 2,54 menjadi 3,10; persepsi masyarakat terhadap aktivitas mengasuh anak sebesar 2,22 menjadi 2,81; persepsi masyarakat terhadap aktivitas kerja bakti sebesar 2,42 menjadi 3,25; persepsi masyarakat terhadap aktivitas arisan sebesar 2,57 menjadi 3,16; persepsi masyarakat terhadap aktivitas pengajian sebesar 2,79 menjadi 3,26; dan persepsi masyarakat terhadap aktivitas rapat kampung sebesar 2,56 menjadi 3,20. Dari data tabel di atas, dapat terlihat perubahan peningkatan persepsi masyarakat terhadap aspek *activity sense of place* seperti yang tertera pada gambar 9.



Gambar 9. Peningkatan Persepsi Masyarakat terhadap *Sense of Place* dalam Aspek Aktivitas (Sumber: Analisa Penulis, 2019)

Dari hasil yang didapatkan, dapat terlihat bahwa telah terjadinya peningkatan intensitas aktivitas warga kampung Maspati dari sebelum pengembangan wisata berada dalam kategori kurang baik menjadi kategori baik setelah pengembangan wisata. Dari aktivitas yang ada, peningkatan tertinggi terjadi pada kegiatan kerja bakti dengan peningkatan *mean value* sebesar 0,83. Hal ini memperlihatkan penambahan kesadaran masyarakat akan partisipasi dalam menjaga kebersihan dan keindahan lingkungan. Faktor partisipasi memiliki peranan penting dalam peningkatan intensitas aktivitas ini (gambar 10).



Gambar 10. Peningkatan Kualitas Lingkungan Kampung Maspati (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019)

Aktivitas lain yang meningkat intensitasnya menurut warga kampung Maspati adalah kegiatan sosial formal seperti rapat kampung, arisan, dan pengajian. Kegiatan sosial formal ini lebih rutin dilakukan mengingat perlunya manajemen kampung yang lebih solid pasca pengembangan kampung wisata. Kegiatan pengajian yang awalnya jarang dilakukan sekarang rutin digelar seminggu sekali. Sama halnya dengan arisan dan rapat kampung (RW) yang rutin digelar satu bulan sekali. Setelah pengembangan wisata, kegiatan sosial *formal* di kampung Maspati intensitasnya semakin meningkat dan warga yang terlibat juga semakin banyak. Kegiatan ini diperuntukkan bukan hanya untuk warga internal kampung Maspati saja, namun juga untuk wisatawan domestik maupun mancanegara yang ingin ikut seras dalam kegiatan warga sehari-hari di kampung Maspati (gambar 11).



Gambar 11. Kegiatan Warga di Kampung Lawas Maspati
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019)

Selain kegiatan sosial formal, aktivitas sosial non formal juga turut bertambah intensitasnya. Aktivitas yang peningkatannya signifikan adalah aktivitas dengan *setting* gang kampung, antara lain aktivitas anak bermain, kegiatan mengasuh anak, dan kegiatan ngerumpi atau cangkruk. Hal ini dikarenakan meningkatnya kualitas fisik gang kampung setelah pengembangan wisata, yakni bertambahnya fasilitas gang dan *street furniture* seperti gardu pos, tempat duduk, dan sentra PKL. Keasrian dan kebersihan kampung yang bertambah juga turut berpengaruh terhadap kenyamanan area gang untuk masyarakat beraktivitas. Dalam hal ini dapat terlihat bahwa ruang di dalam kampung Maspati memiliki aset *tangible* untuk mewadahi berbagai jenis aktivitas (gambar 12).



Gambar 12. Kampung Lawas Maspati sebagai Wadah Aktivitas Masyarakat
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019)

Salah satu hal yang menarik dalam aspek aktivitas *sense of place* ini adalah kegiatan menjemur pakaian. Setelah adanya pengembangan wisata, penjemuran pakaian di Kampung Maspati mengalami perubahan sistem. Menjemur pakaian tidak boleh sembarangan, terdapat jam dan waktu tertentu untuk menjemur pakaian yang telah diatur

dalam kesepakatan bersama. Hal ini untuk tetap menjaga estetika kampung dan rumah penduduk berkaitan dengan fungsi kampung Maspati sebagai kampung Wisata yang banyak dikunjungi wisatawan baik domestik maupun mancanegara. Dengan kebijakan ini, banyak warga yang mengaku merasa terbatas karena tidak dapat menjemur pakaian secara bebas, sedangkan rumah mereka berukuran kecil dan tidak memiliki ruang khusus untuk menjemur pakaian. Sehingga banyak warga yang mengeluh dan protes dengan kebijakan penjadwalan menjemur ini. Seiring berjalannya waktu dan semakin ramainya kampung Maspati dengan wisatawan, timbul kesadaran dari masyarakat untuk turut menaati aturan bersama yang telah dibuat, termasuk dalam hal menjemur pakaian. Namun dapat terlihat di grafik, dari aktivitas lainnya tingkat kepuasan masyarakat terhadap aktivitas menjemur pakaian cukup rendah (gambar 13).



Gambar 13. Aktivitas Menjemur Warga Maspati yang terganggu dengan adanya Pengembangan Kampung Wisata (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019)

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian di atas, persepsi masyarakat terhadap intensitas aktivitas di kampung Maspati secara keseluruhan meningkat dari kurang baik sebelum adanya pengembangan wisata menjadi baik setelah adanya pengembangan wisata. Peningkatan persepsi masyarakat terhadap *sense of place* itu erat kaitannya dengan pengaruh peningkatan kualitas fisik yang terjadi di kampung lawas Maspati untuk menunjang aktivitas kegiatan wisata. Hal ini selaras dengan pendapat Ramadhani dkk (2018) dimana terdapat keterkaitan antara aspek fisik dan aktivitas di dalam perubahan *sense of place* masyarakat.

Diantara aktivitas yang diteliti adalah aktivitas menjemur pakaian, bermain di gang, ngerumpi atau cangkruk, mengasuh anak, kerja bakti, arisan, pengajian, dan rapat kampung. Dari penelitian ini dapat disimpulkan beberapa alasan yang mempengaruhi aspek *activity sense of place* Kampung Lawas Maspati seperti yang tertera pada tabel 5.

Tabel 5. Analisa Alasan Peningkatan *Sense of Place* terkait Aktivitas Masyarakat di kampung Maspati

No	Aspek <i>Activity Sense of place</i>	Alasan Peningkatan/Perubahan Intensitas Aktivitas
1	Kerja Bakti	<ul style="list-style-type: none"> • Sebagai upaya penjagaan kebersihan lingkungan • Program <i>Green and Clean</i>
2	Rapat Kampung	<ul style="list-style-type: none"> • Sebagai sarana pengembangan wisata
3	Bermain di gang	<ul style="list-style-type: none"> • Keteduhan dan keasrian gang kampung • Keamanan <i>pedestrian</i> • Keamanan akan penculikan
4	Arisan	<ul style="list-style-type: none"> • Meningkatnya <i>social bonding</i> warga

5	Mengasuh Anak	<ul style="list-style-type: none"> • Kenyamanan gang kampung sebagai ruang publik untuk warga beraktivitas
6	Ngerumpi/ Cangkruk	<ul style="list-style-type: none"> • Bertambahnya ruang sosial seperti sentra pedagang, gardu pos, dan gazebo di kampung untuk masyarakat berkumpul
7	Pengajian	<ul style="list-style-type: none"> • Peningkatan kualitas masjid sebagai sarana kegiatan religius • Meningkatnya <i>social bonding</i>
8	Menjemur Pakaian	<ul style="list-style-type: none"> • Penjadwalan penjemuran pakaian yang awalnya cukup mengganggu warga demi menjaga estetika kampung saat wisatawan datang.

(Sumber: Analisa Penulis, 2019)

DAFTAR PUSTAKA

- Canter, D., 1977. The psychology of place (No. 159.953). The Architectural Press.
- Canter, D., 1977. Book review of E. Relph, 'Place and placelessness'. Environment and Planning B, 4, pp.118-120.
- Farbstein, J. dan Kantrowitz, M., 1978. People in places: Experiencing, using, and changing the built environment. Prentice Hall.
- Gehl, J., 2011. Life between buildings: using public space. Island press.
- Gehl, J. dan Svarre, B., 2013. How to study public life. Island press.
- Jacobs, A. (1999). Great streets. Mass: MIT Press.
- Lang, J. dan Moleski, W., 2010. Functionalism Revisited. England: Ashgate Publishing Limited.
- Montgomery, J., 1998. Making a city: Urbanity, vitality and urban design. Journal of urban design, 3(1), pp.93-116.
- Punter, J., 1991. Participation in the design of urban space. Landscape design, 200(1), pp.24-27.
- Rahardjo, H.A., Suryani, F. dan Trikariastoto, S.T., 2014. Key success factors for public private partnership in urban renewal in Jakarta. International Journal of Engineering and Technology, 6(3), p.217.
- Ramadhani, A.N., Faqih, M. dan Hayati, A., 2018. Inhabitant's Sense of Place in The Context of Tourism Kampung. Journal of Architecture & Environment, 17(2), pp.151-168.

- Ramadhani, A.N., Faqih, M. dan Hayati, A., 2017. Behavior Setting and Spatial Usage Analysis on Sombo Low Cost Flat's Corridor. *Journal of Architecture & Environment*, 16(1), pp.61-74.
- Ujang, N., 2008. Place attachment towards shopping districts in Kuala Lumpur city center, Malaysia (Doctoral dissertation, Universiti Putra Malaysia).
- Vali, A.P. dan Nasekhiyan, S., 2014. The concept and sense of place in architecture from phenomenological approach. *Indian Journal of Fundamental and Applied Life Sciences*, 4, pp.3746-3753.