

ABSTRACT

Blekok Rancabayawak Village offers natural potential in the form of a place for bird migration from the Asian continent and Sundanese arts such as 'Dog-Dog', 'Pencak Silat' and 'Jaipong'. Blekok Village Rancabayawak or Kampung Rancabayawak is located on Jl. Ranca Bayawak RW. 02, Cisaranten Kidul District, Gedebage, Bandung City. Blekok Rancabayawak Village provides potential in the form of various activities that can be created into tourism products such as local culture, community heritage and festivals that provide uniqueness and something new from a tourist perspective with the participation of the local community. The sampling method in this population uses purposive sampling. This research uses qualitative methods by conducting a series of observations and interviews. This research applies the design thinking method that consists of empathize, define, ideation, prototype, and test) with focusing on users or human centered design.

Keywords: *Experiences, Facilities, Public Spaces, Tourism*

ABSTRAK

Kampung Blekok Rancabayawak menawarkan potensi alam berupa tempat migrasi burung dari benua asia dan kesenian sunda seperti Dog-Dog, Pencak Silat dan Jaipong. Kampung Blekok Rancabayawak atau Kampung Rancabayawak yang berlokasi di Jl. Ranca Bayawak RW. 02, Cisaranten Kidul, Kec. Gedebage, Kota Bandung. Kampung Blekok Rancabayawak menyediakan potensi berupa beragam aktivitas yang dapat dikreasikan menjadi produk wisata seperti budaya lokal tinggalan masyarakat serta festival yang menyediakan keunikan dan sesuatu yang baru dari perspektif wisatawan dengan turut serta masyarakat lokal. Metode pengambilan sampel dalam populasi ini menggunakan *random sampling method*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan melakukan serangkaian observasi dan wawancara. Penelitian ini menerapkan metode *design thinking* yang terdiri dari proses *emphatize*, *define*, *ideation*, *prototype*, dan *test* dengan fokus pada pengguna atau *human centered design*.

Kata Kunci: Fasilitas, Pengalaman, Ruang Publik, Wisata

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI DAN KETUA PRODI	iv
KATA PENGANTAR.....	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN AKADEMIS	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Fokus Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	7
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Landasan Teori	9
2.1.1 Desa Wisata	9
2.1.2 Ruang Publik Kreatif (RPK)	12
2.1.3 Aksesibilitas	13
2.1.4 Placemaking	16
2.1.5 Arsitektur Lanskap	17
2.1.6 Pemberdayaan dan Pendampingan Desa Wisata	19
2.2 Penelitian Terdahulu.....	25
2.3 Preposisi Penelitian.....	27

BAB 3 METODE PENELITIAN.....	28
3.1 Pendekatan Penelitian.....	28
3.1.1 Populasi dan Sampel.....	28
3.1.2 Fokus Penelitian	28
3.1.3 Metode Pengumpulan Data	29
3.1.3 Metode Analisis Data.....	30
3.2 Metode Perancangan.....	31
3.2.1 Tahap Ide	31
3.2.2 Tahap Purwarupa (Prototype).....	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	33
4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian.....	33
4.1.1 Profil Kampung Blekok Rancabayawak	33
4.1.2 Visi Misi Kampung Blekok Rancabayawak.....	34
4.1.3 Data Pengunjung Kampung Blekok Rancabayawak.....	34
4.1.4 Produk dan Fasilitas Kampung Blekok	37
4.2 Hasil Penelitian.....	43
4.2.1 Data Hasil Observasi	43
4.2.2 Identifikasi 4A (<i>Attraction, Accessibility, Amenity, Ancillary</i>)	47
4.2.3 Hasil Wawancara	51
4.2.4 Data Studi Preseden.....	54
4.3 Analisis Hasil Penelitian	65
4.3.1 Analisis SWOT.....	73
4.4 Solusi Penelitian	74
4.5 <i>Emphatize</i>	75
4.6 <i>Define</i>	75
4.7 Ideation.....	76
4.8 Perancangan.....	77
4.8.1 Mindmap Konsep Perancangan.....	77
4.8.2 Konsep Perancangan	79
4.9 <i>Prototype</i>	82
4.9.1 Perancangan Lansekap Vegetasi.....	82

4.9.2 Perancangan Fasilitas	90
BAB V KESIMPULAN	96
5.1 Kesimpulan	96
5.2 Saran	96
DAFTAR PUSTAKA	98

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Tanaman berfungsi sebagai pengendali pandangan	17
Gambar 2 Tanaman berfungsi sebagai pembatas fisik.....	17
Gambar 3. Standar Ergonomi Ruang Publik.....	20
Gambar 4. Area Duduk Audiens	21
Gambar 5. Area Workshop	22
Gambar 6. Sirkulasi Pengujung	23
Gambar 7. Logo Kampung Blekok Rancabayawak.....	32
Gambar 8. Mindmap Konsep Perancangan.....	74

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	25
Tabel 4.1 Segmentasi Primer.....	33
Tabel 4.2 Segmentasi Sekunder	34
Tabel 4.3 Produk dan fasilitas di Kampung Blekok Rancabayawak	36
Tabel 4.4 Rangkuman Hasil Wawancara.....	48
Tabel 4.5 Objek wisata.....	51
Tabel 4.6 Taman Wisata Alam Muara Angke.....	55
Tabel 4.7 Desa Wisata Jatimulyo di Kecamatan Girimulyo	58
Tabel 4.8 Matriks Pembanding Desa Wisata.....	62
Tabel 4.9 SWOT.....	70
Tabel 4.10 Solusi Penelitian.....	71
Tabel 4.11 Konsep Perancangan	75
Tabel 4.12 Prototype	78

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Keberagaman Indonesia dalam bentuk budaya, alam dan tradisi yang berpotensi sebagai daya tarik wisata untuk dikembangkan. Sektor pariwisata memberi dampak yang besar untuk masyarakat, khususnya masyarakat yang berada di kawasan destinasi wisata. Bagi pemerintah, pariwisata memberi peran penting dalam peningkatan devisa negara, salah satu pendorongnya adalah perkembangan desa wisata (Aliansyah et al., 2019). Kementrian Pariwisata dan Ekowisata Kreatif (Kemenparekraf) mencatat bahwa pada tahun 2023, terdapat 4674 desa wisata di Indonesia. Angka ini menunjukkan peningkatan sebesar 36,7 persen dibandingkan dengan tahun sebelumnya, di mana hanya terdapat 3419 desa wisata. Menurut informasi dari JADESTA (Jejaring Desa Wisata) desa dibagi dalam empat kategori : rintisan, perkembangan, kemajuan dan mandiri. Sebanyak 3497 desa tergolong desa rintisan, 936 desa masa perkembangan, 291 desa sudah mencapai tingkat kemajuan dan 23 desa yang tergolong mandiri dalam pengelolaan desa wisata (Disadur dari Jadesta.kemenparekraf.go.id, 15 November 2023, pk. 20:21 WIB).

Desa wisata merupakan area pedesaan yang menyajikan atmosfer asli kehidupan desa, sosial-ekonomi desa, warisan budaya, tradisi, kehidupan sehari-hari masyarakat, serta karakteristik bangunan dan tata ruang yang unik(Asri, 2021). Oleh karena itu, desa ini memiliki potensi untuk dijadikan sebagai destinasi pariwisata dengan menawarkan atraksi menarik, fasilitas akomodasi, keragaman kuliner, dan kebutuhan wisata lainnya, sehingga wisatawan akan mendapatkan pengalaman mengesankan dan timbul ingin berwisata kembali di destinasi wisata tersebut (Sudibya, 2018). Untuk mencapai target tersebut perlu dilibatkan partisipasi masyarakat dalam mengembangkan pariwisata dengan kondisi yang ideal dengan bantuan edukasi dan bimbingan kepada masyarakat tentang mengelola pariwisata yang baik dan berkelanjutan(Satrio Wibowo et al., 2023.). Pemerintah memberikan peluang pada setiap kabupaten/ kota untuk merencanakan dan mengelola

pembangunan daerahnya sendiri, tidak luput dari partisipasi masyarakat dalam proses pembangunan dan penyelenggaraan pariwisata berdasarkan UU No. 10 Tahun 2009.

Pembangunan pariwisata di perkotaan khususnya Kota Bandung saat memiliki potensi wisata yang tersebar diseluruh wilayah Kota Bandung. Saat ini terdapat daerah-daerah di Kota Bandung yang masih bisa digali untuk dikembangkan sebagai bagian dari destinasi wisata yang sedang berkembang pesat di Kota Bandung. Salah satunya Kecamatan Gedebage di Kota Bandung. Wilayah gedebage digadang-gadang sebagai area “Bandung Teknopolis” karena pembangunan yang masif sebagai salah satu program dari Pemerintah Kota Bandung. Pembangunan secara bertahap dalam bentuk infrastruktur maupun fasilitas publik untuk kebutuhan pencegahan bencana banjir sekaligus potensi wisata (Disadur dari diciptabintar.bandung.go.id/layanan/regulasi, 26 Desember 2024, pk 21.11). Untuk mewujudkan program ini, maka diperlukan perancangan desa wisata yang terintegrasi baik dalam kawasan secara regional maupun dalam kawasan wisata itu sendiri. Perlu dilakukan pembenahan dalam sektor aksesibilitas dan akomodasi yang memadai agar wisatawan dapat dengan mudah menjangkau lokasi desa wisata, merasa nyaman selama berkunjung, dan menikmati pengalaman yang optimal. Fasilitas seperti jalan yang baik, penunjuk arah yang jelas, transportasi umum yang terintegrasi, serta penginapan yang sesuai dengan kebutuhan berbagai segmen wisatawan perlu disediakan untuk mendukung daya tarik desa wisata tersebut.

Pemerintah setempat melalui Dinas Kebudayaan dan Pariwisata (DISBUDPAR) Kota Bandung Bidang Kepariwisata turut aktif dalam memberi dukungan dan pengembangan wisata di Kota Bandung salah satunya dengan pelatihan Tata Kelola Wisata. Bertujuan untuk memberikan edukasi dan pembekalan kepada masyarakat di area destinasi wisata untuk mempersiapkan masyarakat mengelola pariwisata di daerah sekitarnya atau menggali potensi baru yang dapat ditawarkan pada calon-calon wisatawan (Sabarina et al., 2024). Potensi yang ditawarkan berupa kebudayaan, kearifan lokal masyarakat, dan daya tarik wisata alam salah satu contohnya di Kampung Blekok Rancabayawak.

Kampung Blekok Rancabayawak menawarkan potensi alam berupa tempat migrasi burung dari benua asia dan kesenian sunda seperti dog-dog, pencak silat dan jaipong. Kampung Blekok Rancabayawak atau Kampung Rancabayawak berlokasi di Jl. Ranca Bayawak RW. 02, Cisaranten Kidul, Kec. Gedebage, Kota Bandung. Kampung Blekok Rancabayawak menyediakan potensi berupa beragam aktivitas yang dapat dikreasikan menjadi produk wisata seperti budaya lokal, tinggalan masyarakat serta festival yang menyediakan keunikan dan sesuatu yang baru dari perspektif wisatawan dengan turut serta masyarakat lokal.

Perlu adanya penanaman kesadaran masyarakat akan pentingnya pengembangan kepariwisataan. Maka diperlukan proses dan pengkondisian masyarakat sadar wisata yang dapat memahami nilai-nilai penting dalam sapta pesona(Yatussalechah et al., 2019). Salah satu upayanya memberikan fasilitas yang bertujuan untuk pendampingan tentang tata kelola wisata seputar pengelolaan potensi budaya dan alam di Kampung Blekok Rancabayawak.Kehadiran fasilitas yang terintegrasi antar fasilitas umum secara regional maupun secara lokal, mampu mendorong masyarakat dalam berbudaya, memanfaatkan sumber daya alam, potensi, untuk mampu mengembangkan potensi sebagai desa wisata yang dapat menarik wisatawan (Erwanto et al., 2018). Penelitian ini memberikan solusi untuk mengembangkan desa wisata dalam yang terintegrasi dengan mempertimbangkan aspek *attraction*, *amenity*, *accessibility*, dan *ancillary* sehingga menciptakan ekosistem pariwisata yang berkelanjutan dan mampu meningkatkan kesejahteraan masyarakat lokal. Pendekatan ini tidak hanya bertujuan untuk menarik wisatawan, tetapi juga memastikan bahwa pengelolaan desa wisata dilakukan secara holistik, melibatkan perencanaan yang matang, partisipasi masyarakat, serta pelestarian budaya dan lingkungan setempat.

1.2 Identifikasi Masalah

Menurut pemaparan latar belakang, dapat diidentifikasi permasalahan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Pengintegrasian fasilitas antar kawasan, baik secara lokal maupun regional, belum optimal dalam menciptakan desa wisata yang nyaman, terkait dengan penerapan komponen-komponen seperti atraksi, fasilitas pendukung, aksesibilitas, dan layanan tambahan yang belum terkoordinasi dengan baik.
2. Pariwisata berisiko merusak lingkungan dan menghilangkan keaslian budaya lokal tanpa perencanaan yang baik. Hal ini dapat mengurangi daya tarik desa wisata dalam jangka panjang serta menurunkan kesejahteraan masyarakat lokal.
3. Kesadaran masyarakat lokal terhadap pentingnya peran mereka dalam pengelolaan desa wisata masih terbatas. Hal ini menghambat upaya pengembangan desa wisata yang berkelanjutan dan berdampak pada minimnya keterlibatan masyarakat dalam pelestarian budaya serta pemanfaatan potensi alam secara bijak.

1.3 Rumusan Masalah

1. Apa saja strategi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan pengelolaan atraksi wisata di desa wisata agar lebih menarik, nyaman, dan sesuai dengan standar yang ditetapkan?
2. Apa upaya yang perlu dilakukan untuk mendorong keterlibatan masyarakat dalam pemanfaatan potensi alam secara bijak dan berkelanjutan?
3. Bagaimana pengintegrasian fasilitas antar kawasan, baik secara lokal maupun regional, dapat diwujudkan untuk menciptakan desa wisata yang nyaman dan penerapan komponen *attraction*, *amenity*, *accessibility*, dan *ancillary*?

1.4 Fokus Masalah

Agar penelitian ini memiliki fokus yang jelas dan menghindari pembahasan yang terlalu luas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan pada wilayah Kampung Blekok Rancabayawak Rancabayawak yang berlokasi di Rancabayawak RW. 02, Cisaranten Kidul, Kec. Gedebage, Kota Bandung, Jawa Barat.
2. Penelitian berfokus pada kebutuhan warga Kampung Blekok dalam memfokuskan diri pada pengembangan desa.

Penelitian berfokus kepada beberapa hal spesifik sebagai berikut:

1. Untuk menjadi fokus penelitian untuk rekomendasi ini dilakukan pada area yang ditandai, yakni bagian utara. Hal ini disebabkan karena kegiatan warga desa berfokus pada area pendopo.
2. Penelitian ini hanya membahas fasilitas umum untuk keperluan pelatihan dan bimbingan kepada warga desa dalam mengelola Kampung Wisata.
3. Penelitian ini fokus membahas fasilitas keperluan untuk warga Kampung Blekok Rancabayawak.

1.5 Tujuan Penelitian

Dari latar belakang dan rumusan masalah yang dipaparkan, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui cara pengintegrasian fasilitas antar kawasan, baik secara lokal maupun regional, untuk menciptakan desa wisata yang nyaman dan sesuai dengan panduan tata kelola wisata.
2. Mengidentifikasi strategi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan pengelolaan atraksi wisata di desa wisata agar lebih menarik, nyaman, dan sesuai dengan standar yang ditetapkan.
3. Menyusun upaya yang perlu dilakukan untuk mendorong keterlibatan masyarakat dalam pemanfaatan potensi alam secara bijak dan berkelanjutan.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Secara Praktis

a. Bagi Peneliti

Memberi pemahaman lingkup desain interior dari Ruang Publik Kreatif seperti standar, dimensi, posisi dan faktor lain yang baik dan benar sebagai fasilitas warga desa yang berada lingkungan desa wisata lingkungan ekowisata konservasi burung serta memperluas wawasan dan perspektif mengenai ilmu desain.

b. Bagi Kampung Blekok Rancabayawak

Menjadi saran dan referensi untuk meningkatkan daya tarik dan mempersiapkan desa menjadi tempat wisata, serta sebagai acuan untuk pengembangan desa wisata dari sektor fasilitas umum dan berintegrasi.

c. Bagi Pembaca dan Peneliti

Diharapkan mampu untuk menjadi landasan dalam pengembangan riset lainnya mengenai Ruang Publik Kreatif di sebuah lingkungan desa wisata khususnya tingkat desa rintisan.

2. Manfaat Secara Teoritis

a. Memberikan pemahaman lebih terkait fasilitas ruang di kawasan desa wisata yang sesuai dengan standard dan penempatan yang tepat.

b. Memberikan informasi tentang fasilitas ruang di desa wisata rintisan yang sesuai dengan standar dan penempatan yang tepat.

c. Menjadi referensi penelitian yang akan mengembangkan penelitian lanjutan mengenai fasilitas umum di desa wisata yang sesuai dengan standar dan penempatan yang tepat.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam sistematika penelitian ini terbagi menjadi lima bagian. Hal tersebut diharapkan dapat mempermudah pembaca memahami isi dari penelitian ini. Berikut 5 bagian yang akan dijelaskan.

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada BAB I penelitian ini berisikan mengenai latar belakang penelitian, identifikasi masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian laporan tesis.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada BAB II berisikan tentang definisi, teori, dan terminologi sebagai acuan penelitian. Dengan sub bab berisi landasan teori, penelitian terdahulu, kerangka teori dan asumsi, asumsi dan preposisi. (sertakan teori apa saja yang digunakan dalam penelitian ini)

BAB III METODE PENELITIAN

Pada Bab III membahas mengenai pendekatan apa yang akan digunakan pada penelitian, populasi dan sampel yang berkaitan dengan variabel penelitian, metode pengumpulan data variabel yang akan dilakukan, metode pengumpulan data, uji validitas data (triangulasi), metode analisis data, dan kerangka penelitian. (sertakan metode/cara apa saja yang digunakan/dilakukan dalam proses pengumpulan data)

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada Bab IV berisikan mengenai gambaran umum objek penelitian, hasil penelitian yang dilakukan sesuai dengan metode penelitian, lalu pembahasan hasil analisis penelitian dari data variabel yang telah didapatkan dari populasi dan sampel objek yang diteliti, serta dilengkapi dengan penarikan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan. (ceritakan secara singkat hasil penelitian/temuan penting dari penelitian [basis perancangan])

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada Bab V terdapat penjelasan berupa kesimpulan yang menjadi jawaban atas rumusan masalah yang telah dilakukan penelitian, serta saran dan rekomendasi yang dapat menjadi evaluasi terhadap hasil penelitian untuk dapat memecahkan permasalahan yang kemudian dapat dijadikan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya yang lebih baik kedepannya. (tuliskan secara singkat Kesimpulan dari penelitian ini)