

merujuk pada kemampuan individu untuk mencapai tujuan dari titik awal, termasuk seberapa mudah atau sulitnya mencapai tujuan tersebut.

4. *Ancillary*

Ancillary merujuk pada bantuan yang disediakan oleh organisasi, pemerintah daerah, kelompok, atau pengelola destinasi wisata dalam melaksanakan kegiatan wisata (Cooper et al., 2000). Pandangan serupa diungkapkan oleh Wargenau dan Deborah dalam Sugiyama (2011), yang menyatakan bahwa ancillary mencakup lembaga yang mengelola destinasi wisata, seperti pemerintah, asosiasi pariwisata, operator tur, dan lainnya. Dukungan ini bisa berupa kebijakan dan bantuan dari pemerintah atau lembaga untuk memastikan kelancaran aktivitas wisata. Dalam konteks desa wisata, pelaksanaan kegiatan wisata juga mendapat bantuan dari kebijakan pemerintah, baik di tingkat lokal maupun nasional. Mengacu pada pendapat para pakar, dapat disimpulkan bahwa pengembangan sektor pariwisata merupakan usaha terencana untuk memperbaiki layanan dan infrastruktur demi meningkatkan jumlah pengunjung.

Semua komponen tersebut memiliki peran penting untuk dikembangkan, termasuk aksesibilitas yang merupakan faktor kunci dalam mencapai suatu destinasi wisata. Aksesibilitas mencakup sarana dan infrastruktur yang mendukung perjalanan menuju tujuan wisata. (Fadhil Salasa, 2016 dalam Rohjan, dkk 2023). Aksesibilitas sering diartikan sebagai sirkulasi dalam suatu area atau bangunan. Akses merupakan elemen penting dalam perencanaan kota, karena berperan dalam mengarahkan serta mengendalikan pola aktivitas pada suatu kawasan (Pribadi, 2018).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dipahami bahwa aksesibilitas di kawasan wisata merupakan kebutuhan pengunjung untuk mencapai tujuan di dalam kawasan tersebut. Kemudahan akses ini dapat berdampak pada kepuasan pengunjung selama berwisata dan mendorong mereka untuk kembali berkunjung, sekaligus berfungsi sebagai bentuk promosi. Aksesibilitas yang baik ditentukan oleh organisasi, tata letak, dan pola sirkulasi di dalam kawasan tersebut.

2.1.4 Placemaking

Placemaking adalah suatu pendekatan untuk meningkatkan kualitas suatu tempat di dalam suatu lingkungan. Konsep ini menekankan bahwa masyarakat memiliki peran penting sebagai pemilik ruang publik. Dengan demikian, dalam pelaksanaannya, *Placemaking* mengutamakan pengembangan yang melibatkan kemajuan komunitas dan penduduknya, serta area sekitarnya. *Placemaking* dapat dianggap sebagai suatu teori perancangan tempat yang bertujuan menciptakan identitas yang unik, keberlanjutan, ketahanan, dan merefleksikan kehidupan yang ada di dalamnya (Citra Wardhani et al., 2023). Tujuan utama *placemaking* adalah membuat sesuatu yang istimewa pada dalam dan luar ruangan. *Placemaking* berperan dalam mengedepankan hubungan antar manusia dengan suatu makna. *Place* tidak memiliki visi berbentuk fisik tetapi lebih cenderung pada pengalaman ruang, karakter tempat tersebut dengan pengalaman ruang dan maknanya bagi pengguna yang merasakannya (Nurhikmah Budi Hartanti et al., 2016).

Placemaking menciptakan ketertarikan masyarakat dengan budaya, rasa bangga, dan membuat rasa bangga pada identitas lokal yang membuat ikatan antara manusia dengan lingkungannya (Razali et al., 2017). *Placemaking* mengakomodasi tempat sosialisasi antara manusia dengan sesamanya atau dengan lingkungannya yang baik dan menarik agar membuat lingkungannya lebih bermakna. Menurut Wyckoff (2014). *Placemaking* dikategorikan kedalam 4 jenis, yaitu *standard placemaking*, *tactical placemaking*, dan *creative placemaking*. Keempat kategori ini mengedepankan kualitas tempat untuk membentuk makna dari suatu tempat.

Kampung Blekok dengan masyarakat yang masih berinteraksi dengan alam dan berkegiatan seni dan budaya, diperlukan *place* yang bermakna, berkarakter, berfungsi sebagai tempat-tempat kreatif untuk pengembangan bisnis lokal, berbagi pengalaman, dan memperluas jaringan.

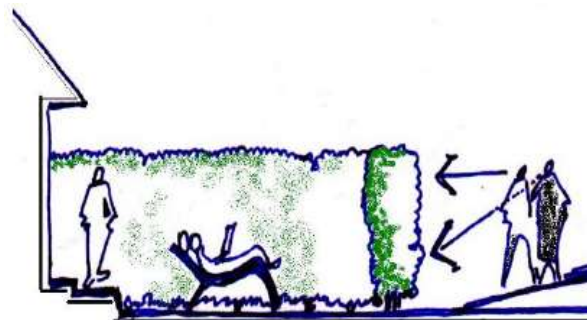
2.1.5 Arsitektur Lanskap

Lansekap sering dianggap sama dengan taman atau kebun. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), lansekap didefinisikan sebagai pengaturan ruang luar bangunan yang dibuat untuk menambah keindahan pemandangan alam. Simonds (1983) menyatakan bahwa lansekap adalah suatu bentang alam dengan ciri khas tertentu yang dapat dirasakan oleh seluruh indera manusia, mencerminkan harmoni dan keutuhan alami untuk memperkuat ciri khas tersebut. Menurut Suharto (1994), lansekap terdiri dari semua elemen di suatu lokasi, termasuk elemen alami (seperti tumbuhan dan bentuk tanah), elemen buatan (seperti bangunan atau fasilitas), serta makhluk hidup yang mendiami kawasan itu. Dengan begitu, lanskap dapat diartikan sebagai suatu area atau ruang luar yang terdiri dari elemen alam dan buatan yang diciptakan untuk dinikmati oleh panca indera manusia (Tamara, 2017)

a. Elemen Lunak (*Softscape*)

Menurut Hakim (2012), elemen atau material dalam lansekap dibagi menjadi dua jenis, yaitu *softscape* dan *hardscape*. *Softscape* mengacu pada unsur-unsur material yang berasal dari alam, dengan elemen utamanya berupa tanaman, pepohonan, dan air. Tanaman tidak hanya memiliki nilai estetika, tetapi juga berperan penting dalam meningkatkan kualitas lingkungan. Fungsi tanaman dapat dikelompokkan sebagai berikut:

1. Kontrol Pandangan (Visual Control)

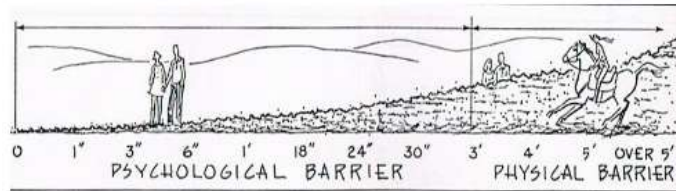


Gambar 1. Tanaman berfungsi sebagai pengendali pandangan

Sumber: Carpenter dan Lanpher (1975)

Tanaman bisa mengurangi cahaya menyilaukan dari sinar matahari, lampu, atau refleksi permukaan keras. Selain itu, vegetasi berperan dalam membatasi area, menciptakan rasa privasi, serta menyembunyikan pandangan dari benda-benda yang tidak menarik.

2. Pembatas Fisik (Physical Barriers)



Gambar 2. Tanaman berfungsi sebagai pembatas fisik

Sumber: Carpenter dan Lanpher (1975)

Tanaman berperan sebagai batas untuk mengatur pergerakan manusia dan hewan, serta membimbing pergerakan itu.

3. Pengendali Iklim (Climate Control)

Tanaman memiliki peran penting dalam menciptakan kenyamanan dengan mengatur suhu, mengurangi radiasi sinar matahari, menyerap suara, menciptakan aroma, dan mengendalikan kelembapan. Selain itu, tumbuhan mampu menahan, menyerap, dan mengalirkan angin.

4. Pencegah Erosi (Erosion Control)

Akar tumbuhan berperan dalam menahan tanah, menyimpan air hujan yang berlebihan, dan mencegah erosi.

5. Habitat Hewan (Wildlife Habitats)

Tanaman memberikan makanan dan tempat perlindungan bagi berbagai binatang, mendukung keberlanjutan ekosistem.

6. Nilai Estetis (Aesthetic Values)

Tumbuhan memperbaiki kualitas lingkungan dengan menghadirkan pemandangan yang menawan. Nilai estetika ini dihasilkan dari perpaduan berbagai unsur, seperti:

- Warna: batang, daun, dan bunga
- Bentuk: batang, percabangan, dan tajuk
- Tekstur
- Skala
- Komposisi tanaman

2.1.6 Pemberdayaan dan Pendampingan Desa Wisata

Pembangunan desa wisata yang berkelanjutan perlu adanya turut serta masyarakat setempat yang didukung secara ekologis dengan jangka panjang sekaligus layak secara ekonomi, adil secara etika dan sosial terhadap masyarakat. Pemberdayaan masyarakat dilakukan untuk pembangunan kepariwisataan yang perlu diarahkan dengan poin-poin berikut:

1. Meningkatnya kapasitas, peran, inisiatif masyarakat dalam pembangunan kepariwisataan.
2. Meningkatnya posisi dan kualitas keterlibatan masyarakat/ partisipasi masyarakat setempat.
3. Bertambahnya nilai manfaat positif pembangunan kepariwisataan bagi kesejahteraan ekonomi masyarakat.
4. Meningkatnya kemampuan masyarakat dalam mengelola kegiatan wisata.

Untuk mencapai poin tersebut diperlukan keterlibatan hubungan antara kelompok masyarakat dan pihak luar seperti pemerintah, fasilitator, narasumber, dan lain-lain. Masyarakat desa diperlukan untuk saling mengenal dan menghargai kemampuan masing-masing untuk keperluan kontribusi masyarakat dan pendampingan desa wisata.

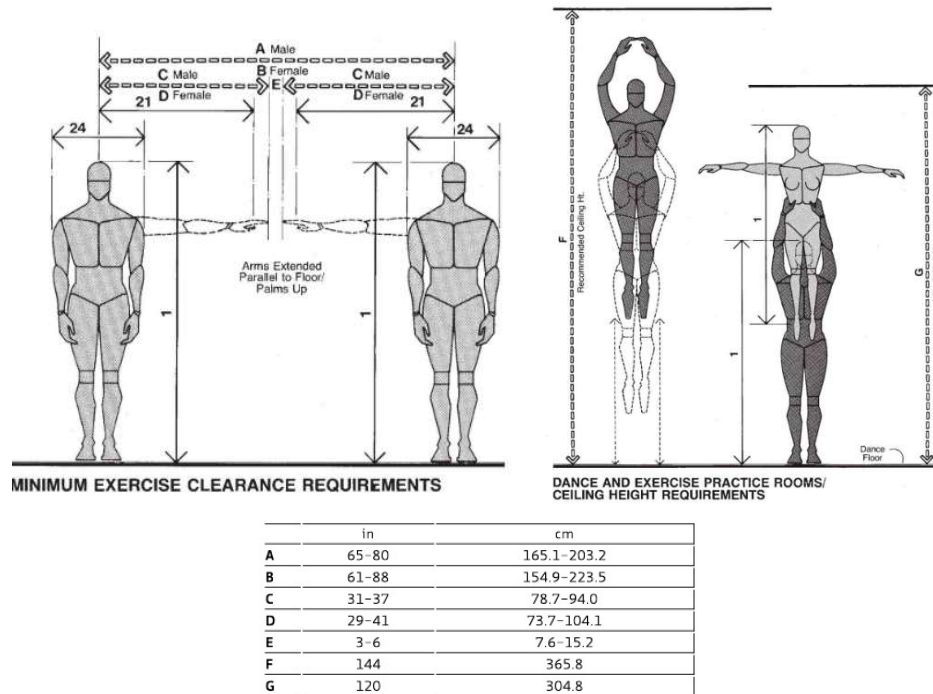
Pendampingan desa merupakan kegiatan pemberdayaan masyarakat melalui asistensi, pengorganisasian, pengarahan dan fasilitasi desa. Pendampingan ini merupakan salah satu upaya pemberdayaan masyarakat desa berdasarkan prinsip berikut :

1. Pendamping sebagai mitra masyarakat desa dalam pemberdayaan desa.
2. Menjaga dan melestarikan nilai kearifan lokal sehingga desa memiliki ciri khas dan karakter dibandingkan desa atau daerah lain.
3. Diperlukan kerja sama masyarakat desa dan mitra untuk mendorong perkembangan desa dari segi pendapatan dan kesejahteraan ekonomi.
4. Pengembangan dipusatkan pada terbentuknya sistem dan mekanisme masyarakat yang berkelanjutan.
5. Pengembangan sifat mandiri dalam masyarakat untuk tidak selalu bergantung pihak luar.
6. Menuntut para pendamping untuk memberdayakan seluruh anggota keluarga masyarakat untuk berperan dan meningkatkan pendapatan dan kesejahteraan.
7. Kelompok masyarakat desa didukung untuk tumbuh dan berkembang atau kemampuan mereka sendiri dan belajar menemukan kebutuhan apa yang ingin dikembangkan sebagai upaya mengubah penghidupan dan kehidupannya.

Kegiatan penyuluhan dan pendampingan ini diperlukan tempat sebagai fasilitas untuk pengembangan dan keikutsertaan masyarakat Kampung Blekok Rancabayawak pada program pembangunan “Bandung Teknopolis” di daerah Gedebage, Bandung. Saat ini, penyuluhan dan pendampingan dari disbudpar hanya dilakukan melalui perantara POKDARWIS yang dilakukan diluar Kampung Blekok itu sendiri.

b. Standar Ergonomi Ruang Publik

1. Area Pertunjukan Seni Budaya

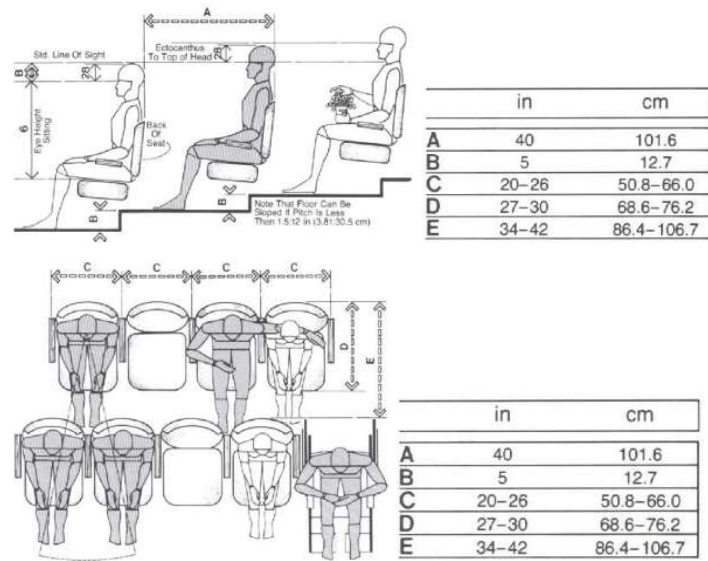


Gambar 3. Standar Ergonomi Ruang Publik

Sumber: Carpenter dan Lanpher (1975)

Gambar diatas merupakan area latihan atau pertunjukan diperlukan untuk para penggiat seni kebudayaan seperti dog-dog atau jaipong untuk melatih dan gladi resik sebelum pentas. Untuk memastikan pengguna ruang tetap nyaman dan aman secara dimensi ruang. Menentukan standar ukuran yang diperlukan, data individu yang digunakan adalah tubuh yang terbesar. Tujuannya ruangan tetap dapat digunakan oleh semua penari atau penggiat seni lainnya, agar tidak saling berhimpit dengan jumlah kelompok.

2. Area duduk audiens



Gambar 4. Area duduk audiens

Gambar diatas menunjukkan jarak yang diperlukan jarak penempatan kursi untuk audiens pentas seni. Dimensi harus disesuaikan dengan jarak antar panggung pentas dan kapasitas aula.