

Penerapan Konsep *Urban Tourism* pada Perancangan Permukiman Sindulang Satu di Manado

Grety I. J. Muntiaha⁽¹⁾, Pingkan P. Egam⁽²⁾, Judy O Waani⁽³⁾

⁽¹⁾ Mahasiswa Pasca Sarjana Teknik Arsitektur, Universitas Sam Ratulangi, indahjulianny@gmail.com

^(2,3) Dosen Pasca Sarjana Arsitektur, Universitas Sam Ratulangi

Abstrak

Urban tourism merupakan sumber daya wisata yang berada di perkotaan, memiliki elemen daya tarik yang ditunjang dengan elemen penunjang lainnya untuk memikat pengunjung. Salah satu *urban tourism* yang lagi *trend* di kota-kota yang ada di Indonesia yaitu kampung pelangi. Kampung pelangi merupakan usaha untuk menata kampung kumuh yang diimbangi dengan peningkatan fasilitas infrastruktur sehingga berubah menjadi kawasan *urban tourism*. Adapun kampung pelangi yang ada di kota Manado terletak di permukiman Sindulang Satu yang berada di perbukitan pesisir pantai dan pesisir sungai kota Manado, memiliki potensi untuk dijadikan sebagai kawasan *urban tourism*. Tujuan penelitian dan perancangan, untuk menentukan strategi desain dan penerapan *urban tourism* pada perancangan permukiman Sindulang Satu. Menggunakan metode perancangan rasional (*glass box*). Strategi perancangan dihasilkan melalui kolaborasi konsep *urban tourism* dan *urban design*. Konsep *urban tourism* terdapat elemen pergerakan wisatawan meliputi pintu gerbang, simpul, jalan, wilayah, batas dan *landmark*. Kelima elemen ini dikolaborasi dengan konsep *urban design* yang memiliki elemen tata guna lahan, bentuk dan massa bangunan, sirkulasi dan parkir, ruang terbuka, area pedestrian, penanda, pendukung kegiatan dan preservasi. Berdasarkan hasil kolaborasi tersebut maka diperoleh strategi perancangan yaitu permainan kontur, adanya penanda, bentuk dan warna, ruang luar, sirkulasi dan pergerakan.

Kata-kunci : Elemen Pergerakan, *Urban Tourism*, *Urban Design*, Permukiman

Abstract

Urban tourism is a tourism resource located in urban areas, have a traction element that is supported by other supporting elements to attract visitors. One of the trends in urban tourism cities in Indonesia is rainbow village. Rainbow village is effort to organize slum village which in balance with increasing the infrastructure thus turning into an urban tourism area. The rainbow village in Manado city located in the settlement of Sindulang One located in the hills of the coast and coastal of river Manado city, have potential to be urban tourism area. The purpose of research and design, to determine the design and implementation strategies of urban tourism on designing settlements of Sindulang One. Using the rational design method (*glass box*). Design strategy generated from the concept of urban tourism and urban design. There are element of Urban tourism concept which is movements of tourism include gateways, knots, roads, area, boundaries and landmarks. These five elements are collaborated with the concept of urban design that has elements of land use, shape and mass of buildings, circulation and parking, open space, pedestrian areas, markers, supporting activities and preservation. Based on the results of these collaborations, the design strategy is derived contour game, the presence of markers, shapes and colors, outer space, circulation and movement.

Keywords : *Movement Elements, Urban Tourism, Urban Design, Settlement*

Pendahuluan

Perkembangan atau pertumbuhan kota berarti adanya peningkatan aktivitas sosial, ekonomi dan pergerakan arus mobilitas penduduk kota yang pada akhirnya menuntut kebutuhan ruang permukiman, karena bagian utama kawasan kota yaitu kawasan permukiman (*residence*), yang merupakan bagian terbesar kawasan kota (Doxiadis, 1968). Kota menjadi objek studi bagi *urban tourism* yang diupayakan oleh wisatawan yang ingin melarikan diri dari rutinitas keseharian mereka dan mencari tempat yang fantastis (Urry, 1990). Fenomena yang lagi tren di kota-kota yang ada di Indonesia

sekarang ini yaitu kampung pelangi atau sering juga disebut dengan kampung warna-warni (Gustiawati, 2017). Pemandangan menarik dan unik berwarna-warni menjadi daya tarik kampung pelangi yang berubah menjadi destinasi *urban tourism*.

Kampung pelangi di kota Manado dapat dijumpai di kelurahan Sindulang Satu, memiliki tipologi permukiman perbukitan dan tepi air, serta termasuk dalam orientasi penanganan kawasan kumuh (Kaseke, dkk, 2017). Letak ± 2 km dari pusat kota Manado yang memiliki beberapa objek wisata. Sehingga permukiman ini memiliki nilai strategis lokasi. Penataan warna-warni pada hunian

masyarakat serta fenomena kampung pelangi sebagai objek *urban tourism* memberikan juga peluang bagi permukiman ini untuk berkembang menjadi salah satu destinasi wisata di kota Manado. Potensi pengembangan *urban tourism* yang dimiliki oleh permukiman Sindulang Satu sangat disayangkan apabila masuk ke dalam kawasan permukiman ini, ternyata penataan warna pada hunian masyarakat terkesan asal jadi dan kumuh serta komponen fisik prasarana lingkungan permukiman kurang jelas.

Penelitian ini menggunakan beberapa teori, seperti teori *urban tourism* yang didalamnya berbicara mengenai konsep *urban tourism* yang merupakan kumpulan sumber daya wisata atau kegiatan yang berada di kota-kota dan ditawarkan kepada pengunjung dari tempat lain (European Communities, 2000). Hal ini ditandai dengan penggunaan lahan yang terkait dengan kegiatan pariwisata dalam batasan yang cukup jelas. Salah satu prioritas utama tujuan *urban tourism* yaitu identifikasi, penilaian, pemasaran dan pengelolaan *image*, karena *image* wisata tidak selalu mencerminkan kenyataan (Hunt, 1975). *Image* tujuan sering menjadi faktor kunci saat memilih tujuan wisata yang memiliki *image* positif (Bramwell B, 1991; Chon, 1991; Dann, 1996; Echtner, C. M, 1993; Gartner, 1993;

Goodrich, 1978; Mayo, 1973). Teori-teori *urban tourism* tersebut dikombinasikan dengan teori *urban design* dari Hamid Shirvani (1985), yang mengkategorikan delapan elemen *urban design* yaitu tata guna lahan, bentuk dan massa bangunan, sirkulasi dan parkir, ruang terbuka, area pedestrian, penanda, pendukung kegiatan dan preservasi. Elemen *urban design* tersebut sebagai variabel-variabel yang akan dikombinasikan dengan konsep *urban tourism*.

Tujuan perancangan ini yaitu untuk mengetahui strategi desain dan penerapan konsep *urban tourism* pada perancangan permukiman Sindulang Satu di Manado. Strategi desain yang didapat akan dikolaborasikan dengan konsep *urban tourism* dan *urban design* sehingga menghasilkan suatu rancangan kawasan yang komprehensif.

Metode

Metode perancangan ini menggunakan metode perancangan rasional (*glass box*) oleh Christopher Jones, yang kemudian diimplementasikan kedalam proses perancangan objek perancangan. Metode perancangan ini terbagi kedalam dua tahap. Pertama, tahap rasionalis yang meliputi pengumpulan data objek penelitian dan kajian teori yang relevan dengan objek rancangan. Selanjutnya data yang didapat dianalisa berdasarkan analisa SWOT. Selanjutnya dilakukan tahap sintesis untuk menemukan strategi perancangan. Kedua, tahap kreativitas yang meliputi analisa elemen *urban design* dan rancangan sebagai objek wisata.

Lokasi Perancangan

Perancangan ini dilakukan di kota Manado pada kawasan permukiman di kelurahan Sindulang Satu lingkungan V kecamatan Tuminting. Delineasi kawasan perancangan lebih difokuskan pada permukiman warna-warni yang ada di perbukitan. Lokasi perancangan dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini:



Gambar 1. Lokasi Perancangan
Sumber: Arsip Pemerintah Kel. Sindulang Satu

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian, yaitu pengumpulan data primer dan data sekunder. Data tersebut meliputi data tata guna lahan, bentuk dan massa bangunan, sirkulasi dan parkir, ruang terbuka, area pedestrian, penanda, pendukung kegiatan dan preservasi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan beberapa cara yaitu melalui observasi atau pengamatan, wawancara, dokumentasi, studi literatur dan perolehan data dari pemerintah daerah.

Metode Analisis Data

Pada tahap ini akan diperoleh cara untuk mengolah data menjadi informasi termasuk didalamnya menentukan variabel, parameter dan konsep yang akan diterapkan sehingga mudah dipahami dan menemukan solusi permasalahan dalam penelitian dan perancangan ini. Terdapat 8 (delapan) elemen *urban design* sebagai variabel yang akan dianalisa yaitu tata guna lahan, bentuk dan massa bangunan, sirkulasi dan parkir, ruang terbuka, jalur pedestrian, penanda, pendukung kegiatan dan preservasi. Adapun kedelapan objek ini masing-masing memiliki parameter sendiri untuk dianalisa. Selanjutnya setelah variabel ditetapkan dan parameter

dianalisa kemudian dikolaborasikan dengan konsep *urban tourism* yang relevan dengan masing-masing variabel tersebut.

Analisis dan Interpretasi

Strategi Perancangan

Strategi perancangan merupakan upaya untuk dapat menjawab tujuan penelitian dan perancangan ini. Strategi perancangan yang dilakukan berawal dari issue permukiman wisata sebagai objek wisata *urban tourism*. Strategi perancangan permukiman Sindulang Satu dibagi menjadi dua tahap.



Gambar 2. Strategi Perancangan

Tahap pertama, Tahap pertama yaitu tahap pendekatan konsep *urban tourism* yang memiliki 5 (lima) komponen utama yaitu atraksi, amenitas, aksesibilitas, ansilari dan *community involvement*. Dalam pendekatan tersebut terdapat 2 (dua) elemen yang saling berkaitan yaitu elemen *urban tourism* dan elemen pergerakan wisatawan. Kedua elemen ini merupakan elemen primer yang memiliki dua klasifikasi yaitu aktivitas *place* yang merupakan seluruh fitur yang menjadi daya tarik wisatawan dan *leisure setting* yang merupakan elemen fisik dan karakteristik sosial-budaya yang memberikan kota suatu ciri khas tertentu. Adapun elemen pergerakan wisatawan yang dimaksud meliputi pintu gerbang, simpul, jalan, wilayah, batas dan *landmark*.

Tahap kedua yaitu tahap pendekatan *urban design*. Pendekatan konsep *urban design* terbagi atas 8 (delapan) elemen utama yaitu tata guna lahan, bentuk dan massa bangunan, sirkulasi dan parkir, ruang terbuka, area pedestrian, penanda, pendukung kegiatan dan preservasi. Pada tahap kedua ini dilakukan kolaborasi antara elemen pergerakan wisatawan dan elemen *urban design* untuk memperoleh strategi perancangan permukiman Sindulang Satu yang komprehensif sehingga memiliki daya saing dengan daerah tujuan wisata lainnya. Strategi perancangan tersebut yaitu adanya permainan kontur, penanda, bentuk dan warna, ruang luar, sirkulasi dan pergerakan.

Implementasi dan Kolaborasi Elemen *Urban Design* dan penerapan Konsep *Urban Tourism*

a. Tata Guna Lahan (*Land Use*)

Tata guna lahan perancangan kawasan permukiman dengan penerapan konsep *urban tourism* memanfaatkan tata guna lahan eksisting karena sudah sesuai dengan penetapan pemerintah Kota Manado tentang Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Manado. Zona permukiman masyarakat pada kondisi eksisting merupakan permukiman padat dengan kualitas lingkungan di bawah standar. Zona bangunan pendukung merupakan bangunan mess mahasiswa kabupaten Sangihe yang terletak di titik tertinggi kawasan perancangan. Selanjutnya dalam kawasan perancangan terdapat zona ruang terbuka yang meliputi ruang terbuka publik dan ruang terbuka privat (ruang

terbuka hijau dan ruang terbuka non hijau). Kondisi eksisting zona ruang terbuka ini belum representatif. Untuk menghasilkan ruang terbuka yang representatif maka perancangan dilakukan berdasarkan kriteria desain ruang terbuka. Adapun *land use* kawasan dapat dilihat pada gambar 3 berikut ini:




Gambar 3. *Land Use* Kawasan dan Pola Sirkulasi

b. Bentuk dan Massa Bangunan (*Building Form and Massing*)

Elemen *urban design* bentuk dan massa bangunan yang terbagi ke dalam dua konsep rancangan yaitu pertama, konsep massa bangunan permukiman sebagai daya tarik *urban tourism* dengan mengoptimalkan urban solid dan urban void yang ada dalam kawasan perancangan. Program penataan kembali tata warna semua massa bangunan menjadi poin penting dalam kawasan dan pemeliharaan kebersihan lingkungan yang berkelanjutan menjadi faktor pendukung dalam perancangan kawasan. Bentuk bangunan kawasan perancangan tidak mengalami perubahan yang signifikan. Kedua, konsep

massa bangunan pendukung meliputi perancangan fasilitas penunjang sebagai *catch point* di titik tertinggi kawasan. Selain itu perlu adanya perancangan ruang hijau untuk mengimbangi kepadatan massa bangunan. Perancangan fasilitas penunjang sebagai *catch point* yaitu melalui perancangan *cafeteria* untuk menggantikan fungsi bangunan sebelumnya. Peralihan fungsi ini dilakukan untuk mengoptimalkan potensi kawasan yang dimiliki dengan pertimbangan bahwa bangunan lama sudah tidak terpakai lagi dengan kondisi yang rusak pada keseluruhan bangunan. Konsep *urban tourism* dan desain massa bangunan dan *cafeteria* dapat dilihat pada gambar 4 dan gambar 5 berikut ini:

Konsep <i>Urban Tourism</i>	
1. Atraksi	a. Penataan kembali tata warna pada semua massa bangunan, meliputi: penataan warna atap massa per zona sehingga lebih rapih dan penataan warna dinding massa bervariasi sesuai dengan konsep warna-warni; b. Pemilihan warna <i>soft</i> untuk penataan warna pada massa bangunan
2. Amenitas	Perancangan fasilitas pendukung seperti <i>cafeteria</i> , <i>gazebo</i> , kios penjualan souvenir dan kuliner makanan tradisional.
3. Aksesibilitas	Perancangan akses yang jelas di sekitar massa bangunan.
4. <i>Community Involvement</i>	Keterlibatan masyarakat untuk menjaga keamanan dan pengelolaan fasilitas
Desain	
	

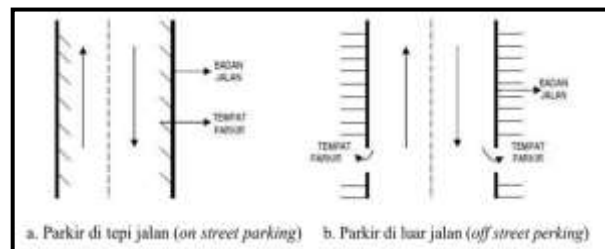
Gambar 4. Konsep dan Desain Kawasan Perancangan

Konsep <i>Urban Tourism</i>	
1. Atraksi	a. Modifikasi bentuk rumah adat Sulawesi Utara sebagai unsur budaya; b. Penggunaan material tradisional khas Sangihe sebagai unsur budaya.
2. Amenitas	Perancangan fasilitas pendukung seperti <i>gazebo</i> dan gardu pemandangan.
3. Aksesibilitas	Perancangan akses yang jelas di sekitar <i>cafeteria</i> .
4. <i>Community Involvement</i>	Keterlibatan masyarakat untuk menjaga keamanan dan pengelolaan fasilitas.
Desain	
	

Gambar 5. Konsep dan Desain Cafeteria Kawasan

c. Parkir dan Sirkulasi (*Parking and Circulation*)

Sirkulasi dapat mengarahkan dan mengontrol pola aktivitas dalam suatu kawasan (Shirvani, 1985). Sirkulasi memiliki beberapa komponen meliputi bentuk jalan masuk, pencapaian suatu objek, konfigurasi bentuk jalan, hubungan antara ruang dengan jalan serta ruang sirkulasi (Ching, 1990). Pola sirkulasi dalam kawasan berbentuk pola campuran yaitu suatu pola sirkulasi ruang yang terdiri dari gabungan 4 pola (linier, radial, spiral dan network). Perancangan sirkulasi kendaraan dalam kawasan perancangan selain digunakan untuk aktivitas kendaraan pribadi juga untuk aktivitas pejalan kaki. Fasilitas parkir kendaraan bermotor pribadi dalam kawasan perancangan menggunakan fasilitas parkir *off-street parking*, menyesuaikan dengan keadaan eksisting kawasan yang merupakan permukiman padat sehingga tidak memiliki lahan parkir yang representatif. Model pola parkir dapat dilihat pada gambar 6 berikut ini:



Gambar 6. Model Pola Parkir

Pola sirkulasi jalan yang ada berbentuk pola linier yaitu pola sirkulasi yang berbentuk lurus. Perancangan sirkulasi kendaraan di luar kawasan perancangan mengikuti sirkulasi eksisting yaitu menggunakan sirkulasi *two-way street* (jalan dua arah) untuk semua jenis kendaraan bermotor. Fasilitas parkir kendaraan bermotor di luar kawasan perancangan menggunakan fasilitas parkir *on-street parking* yaitu parkir yang berada di badan jalan dengan menggunakan sebagian badan jalan. Kemacetan pada saat lalu lintas padat dapat diminimalisir dengan adanya juru parkir.

d. Ruang Terbuka (*Open Space*)

Woolley (2003) memaparkan ruang terbuka pada permukiman berupa taman, taman bermain, lapangan olahraga, taman sekolah, kebun dan ruang-ruang tambahan. Ruang terbuka yang akan dirancang pada umumnya merupakan ruang terbuka yang difungsikan sebagai *public space*. Ruang terbuka privat eksisting akan dirancang sebagai *spot photobooth*, kios-kios penjualan souvenir dan kuliner, plaza dan *playground*. Sementara ruang terbuka publik eksisting merupakan *landmark* kawasan dan tempat pemakaman umum (TPU). *Landmark* kawasan akan dikembangkan melalui penambahan fungsi dan peningkatan tampilan fisik kawasan. Sedangkan TPU akan ditata kembali. Adapun perancangan ruang terbuka ini menggunakan elemen *hardscape* dan elemen *softscape* sebagai pembentuk lansekap kawasan perancangan. Secara garis besar konsep *urban tourism* dan desain ruang terbuka dapat dilihat pada gambar 7 sampai gambar 11 berikut ini:

Konsep <i>Urban Tourism</i>
<ol style="list-style-type: none"> 1. Atraksi <ol style="list-style-type: none"> a. Spot area <i>photobooth</i>; b. Sebagai gardu pemandangan untuk menikmati pemandangan pesisir pantai dan sungai kota Manado dan sekitarnya. 2. Aksesibilitas <ol style="list-style-type: none"> a. Terletak di depan halaman rumah masyarakat (titik 1); b. Terletak di tengah permukiman masyarakat (titik 4); 3. Amenitas <p>Terdapat <i>street furniture</i> sebagai fasilitas penunjang.</p>

Desain



Gambar 7. Konsep dan Desain *Spot Photobooth*

Konsep <i>Urban Tourism</i>
<ol style="list-style-type: none"> 1. Atraksi <ol style="list-style-type: none"> a. Kios penjualan <i>souvenir</i> dan jajanan kuliner; b. Modifikasi bentuk rumah adat Sulawesi Utara sebagai unsur budaya 2. Aksesibilitas <p>Terletak di depan halaman rumah masyarakat.</p> 3. Amenitas <p>Terdapat <i>street furniture</i> sebagai fasilitas penunjang</p>

Desain



Gambar 8. Konsep dan Desain Kios Penjualan

Konsep <i>Urban Tourism</i>
<ol style="list-style-type: none"> 1. Atraksi <p><i>Plaza</i> kawasan sebagai tempat berkumpul dan bercandatawa antar masyarakat</p> 2. Aksesibilitas <p>Terletak di tengah permukiman masyarakat</p> 3. Amenitas <p>Terdapat <i>street furniture</i> sebagai fasilitas penunjang</p> 4. <i>Community Involvement</i> <p>Masyarakat turut serta dalam pemeliharaan fasilitas</p>

Desain



Gambar 9. Konsep dan Desain Plaza Kawasan

Konsep <i>Urban Tourism</i>
<ol style="list-style-type: none"> 1. Atraksi <p><i>Playground</i> sebagai area bermain anak-anak</p> 2. Aksesibilitas <p>Terletak di tengah permukiman masyarakat</p> 3. Amenitas <p>Terdapat <i>street furniture</i> sebagai fasilitas penunjang</p> 4. <i>Community Involvement</i> <p>Masyarakat turut serta dalam pemeliharaan fasilitas</p>

Desain



Gambar 10. Konsep dan Desain Playground

Konsep <i>Urban Tourism</i>
<ol style="list-style-type: none"> 1. Atraksi <ol style="list-style-type: none"> a. Perancangan kembali tampilan fisik; b. Penambahan fungsi dalam kawasan <i>landmark</i>; c. Tata warna-warni pada sebagian dinding kawasan <i>landmark</i>; d. Menawarkan pemandangan wilayah pesisir pantai dan sungai kota Manado. 2. Amenitas <p>Perancangan fasilitas pendukung seperti gazebo (adopsi bentuk atap rumah adat Sulawesi Utara, <i>amphitheatre</i> dan <i>cafeteria</i>).</p> 3. Aksesibilitas <ol style="list-style-type: none"> a. Perancangan akses yang jelas menuju ke <i>landmark</i> kawasan; b. Pola <i>finishing</i> penutup lantai berasal dari sebagian pola kain tradisional Minahasa (kain bentenan) 4. <i>Community Involvement</i> <p>Keterlibatan masyarakat untuk menjaga keamanan dan pengelolaan fasilitas</p>

Desain



Gambar 11. Konsep dan Desain *Landmark* Kawasan

e. Area Pedestrian (*Pedestrian Area*)

Konsep yang akan diaplikasi ke dalam kawasan perancangan yaitu memperjelas pola jalur utama pedestrian yang ada dalam kawasan dengan cara penggunaan material perkerasan yang berbeda dengan material perkerasan halaman rumah masyarakat. Secara garis besar konsep *urban tourism* dan desain pedestrian dalam kawasan dapat dilihat pada gambar 12 berikut ini:



Gambar 12. Konsep dan Desain Pedestrian Dalam Kawasan

Area pedestrian di luar delineasi kawasan perancangan akan dirancang menyesuaikan pola jalan eksisting dan peningkatan sistem drainase pada kedua sisi badan jalan. Secara garis besar konsep *urban tourism* dan desain ruang terbuka dapat dilihat pada gambar 13 berikut ini:



Gambar 13. Konsep dan Desain Pedestrian Luar Kawasan

f. Penanda (*Signage*)

Penanda juga merupakan media luar ruang yang wujudnya berbentuk tugu atau monumen kecil yang

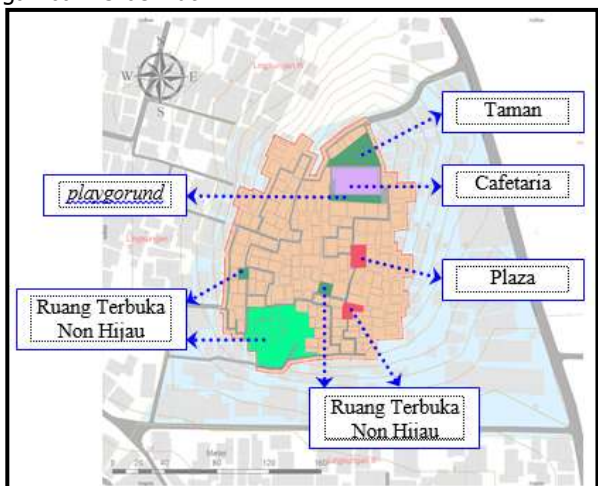
menyatu dengan lingkungan yang ditempatinya (Supriyanto, 2008). Perencanaan *signage* sangat penting sebagai jati diri atau identitas suatu kawasan (Rubenstein, 1992). Pada kawasan perancangan, desain *signage* yaitu perancangan pintu gerbang sebagai salah satu identitas kawasan perancangan. Secara garis besar konsep *urban tourism* dan desain ruang terbuka pada gambar 14 berikut ini:



Gambar 14. Konsep dan Desain *Signage* Kawasan

g. Pendukung Kegiatan (*Activity Support*)

Perancangan pendukung kegiatan (*activity support*) dalam kawasan perancangan yaitu menghadirkan objek yang dapat memberikan keragaman kegiatan yang dihadirkan dalam kawasan sehingga kegiatan tidak monoton. Pendukung kegiatan yang dimaksud berupa cafetaria, plaza, ruang terbuka dapat dimanfaatkan untuk berbagai jenis kegiatan seperti kegiatan pengambilan foto, menikmati jajanan kuliner, pembelian souvenir, menikmati pemandangan dan *playground* bagi anak-anak. Penempatan prasarana sebagai pendukung aktivitas (*activity support*) tersebut dapat dilihat pada gambar 15 berikut ini:



Gambar 15. Penempatan Prasarana sebagai Pendukung Kegiatan

h. Preservasi (*Preservation*)

Salah satu elemen perancangan kota yang akan dirancang dalam kawasan perancangan ini yaitu tindakan preservasi terhadap *velbox* peninggalan bangsa Belanda. Pemugaran *velbox* dilakukan dengan cara rekonstruksi, yaitu melakukan penyusunan kembali struktur *velbox* yang rusak yang pada umumnya material asli sudah banyak hilang. Secara garis besar konsep *urban tourism* dan desain ruang terbuka pada tabel 16 berikut ini:

Konsep <i>Urban Tourism</i>
1. Atraksi Peninggalan sejarah zaman penjajahan Belanda.
2. Amenitas Perancangan fasilitas pendukung seperti gardu pemandangan
3. Aksesibilitas Perancangan akses yang jelas di sekitar <i>velbox</i>
4. <i>Community Involvement</i> Keterlibatan masyarakat dalam memelihara fasilitas
Desain


Gambar 16. Konsep dan Desain *Velbox* Kawasan

Pembahasan

Hasil penelitian dan perancangan penerapan konsep *urban tourism* pada perancangan permukiman Sindulang Satu dapat diterapkan dengan menggunakan hasil analisa SWOT untuk mendapatkan potensi kawasan perancangan. Selanjutnya dilakukan prosedur perancangan untuk penentuan strategi perancangan. Ke dua prsedur ini dilakukan untuk mendapatkan ketajaman dalam menemukan potensi lingkungan sehingga dalam penentuan strategi disain didasarkan berdasarkan permasalahan dan potensi lokal. Perancangan permukiman Sindulang Satu menggunakan 2 (dua) teori utama yaitu teori *urban tourism* dan teori *urban design* Shirvani (1985). Penggunaan kedua teori ini dianggap relevan dengan kawasan perancangan untuk mencapai tujuan yang diinginkan perancangan ini. Namun selain penggunaan teori utama juga terdapat teori umum sebagai pengetahuan mendasar terhadap kawasan perancangan yaitu teori pariwisata dan teori permukiman dalam konteks wisata. Postma (2002) menjelaskan bahwa aspek kajian teoritis menjelaskan bahwa penerapan konsep *urban tourism* mengandung beberapa aspek, meliputi: atraksi, amenitas, aksesibilitas, ansilari dan *community involvement*. Aspek tersebut disebut dengan konsep A4+CI

Sebagai atraksi pada kawasan perancangan, potensi fisik alami yang dimiliki permukiman Sindulang Satu yaitu

letaknya yang strategis di atas perbukitan dengan tata warna-warni pada semua massa bangunan sangat memiliki nilai estetika yang menarik terutama ditinjau dari kejauhan. Potensi lahan berkontur merupakan kekuatan perancangan terutama untuk aspek tangkapan visual terutama pada jarak pandang yang cukup jauh. Kekuatan inilah menjadi salah satu pertimbangan utama sehingga lokasi perancangan ini dalam aspek pariwisata perlu dioptimalkan. Warna-warni massa bangunan yang terlihat sangat kontras dengan lingkungan sekitarnya menjadi pemikat pandangan orang yang berada di luar kawasan perancangan. Keberagaman agama, suku dan adat istiadat menjadi potensi aspek non fisik dalam penerapan konsep *urban tourism* pada permukiman ini.

Aspek kedua yaitu amenitas yang berpengaruh terhadap terselenggaranya kegiatan *urban tourism* pada kawasan perancangan. Amenitas merupakan fasilitas penunjang dalam kawasan perancangan yang memberikan kenyamanan dalam aktivitas pengunjung seperti cafetaria, landmark kawasan, ruang luar yang digunakan sebagai area rekreasi dan photobooth. Fasilitas penunjang ini merupakan elemen sekunder dalam penerapan konsep *urban tourism*.

Aksesibilitas yang jelas dalam kawasan perancangan dirancang untuk memberikan petunjuk bagi pengunjung dan masyarakat setempat dalam wilayah pergerakan mereka. Aksesibilitas yang jelas menuntun pengunjung untuk dapat berpetualang dalam kawasan perancangan sehingga tidak merasa tersesat mengingat kawasan perancangan cukup besar. Konsep rancangan yang diterakan pada aspek yaitu: perbedaan warna dan material antara jalur pejalan kaki dengan halaman rumah masyarakat walaupun sesungguhnya pada kawasan tersebut tidak memiliki area pedestrian yang khusus sebab lokasi perancangan merupakan lokasi kawasan padat penduduk. Ketersediaan tempat parkir di kawasan perancangan tidak memungkinkan karena kawasan perancangan yang merupakan permukiman padat tidak memiliki *space* yang dapat mengkondisikan hal tersebut. Oleh karena itu pengunjung yang membawa kendaraan bermotor dapat menggunakan *space* yang ada di luar delineasi kawasan perancangan sebagai tempat parkir kendaraan. Selanjutnya peran ansilari (orgnisasi pengatur wisata) dalam kawasan perancangan tidak terlalu dibutuhkan mengingat kawasan perancangan yaitu kawasan permukiman yang tidak terlalu besar dengan luasan 2,054 Ha. Pengunjung dapat datang berkunjung ke kawasan perancangan karena memiliki aksesibilitas yang jelas.

Aspek terakhir yaitu mengenai *community involvement*. *Community involvement* ini berbicara soal keterlibatan masyarakat lokal atau masyarakat setempat yang berperan aktif dalam keberhasilan penerapan konsep *urban tourism* dalam kawasan perancangan. Masyarakat setempat dituntut untuk memiliki kesadaran merubah pola perilaku kumuh menjadi lebih baik dan dapat turut serta dalam pemeliharaan lingkungan dan fasilitas penunjang *urban tourism*. Masyarakat setempat juga

dapat turut serta terlibat dalam menggerakkan kegiatan perekonomian kawasan perancangan melalui kegiatan penjualan souvenir dan jajanan kuliner yang ditawarkan kepada pengunjung.

Kelima aspek yang sudah diuraikan sebelumnya diimbangi dengan perancangan elemen *urban design* yang sesuai dengan kondisi eksisting kawasan perancangan. Terdapat 8 (delapan) elemen *urban design* diantaranya yaitu tata guna lahan, bentuk dan massa bangunan, sirkulasi dan parkir, ruang terbuka, area pedestrian, penanda (*signage*), pendukung kegiatan dan preservasi.

Tata guna lahan perancangan kawasan perancangan dengan penerapan konsep *urban tourism* memanfaatkan tata guna lahan eksisting karena telah sesuai dengan penetapan pemerintah Kota Manado tentang Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Manado. Secara eksplisit terlihat pada lahan terbangun (*urban solid*) dan lahan terbuka (*urban void*) kawasan perancangan. Kawasan perancangan memiliki batasan yang cukup jelas terlihat dari kontras massa bangunan warna-warni yang berbeda dengan lingkungan sekitarnya.

Desain massa bangunan dalam kawasan perancangan lebih difokuskan pada pengoptimalan pemanfaatan *urban solid* dan *urban void* kawasan diimbangi dengan penataan kembali tata warna pada semua massa bangunan yang ada. Pemilihan warna pastel untuk diaplikasikan pada dinding bangunan bertujuan untuk meminimalisir suhu panas perbukitan yang berada di wilayah peisir pantai dan sungai kota Manado. Penerapan warna menyolok pada penutup atap bangunan untuk memberi kesan kontras yang dapat menarik perhatian pandangan dari luar kawasan perancangan.

Pada umumnya perancangan sirkulasi dan parkir dalam kawasan perancangan maupun yang berada di luar delineaasi kawasan perancangan memanfaatkan kondisi eksisting yang ada. Hal ini dilakukan karena keterbatasan lahan yang dimiliki oleh kawasan perancangan dan sekitarnya. Terdapat dua fasilitas parkir dalam perancangan ini yaitu fasilitas parkir *off-street parking* dalam kawasan perancangan dan *on-street parking* di luar kawasan perancangan. Adapun penerapan dua fasilitas parkir ini dilakukan dengan memperhatikan tata guna lahan yang ada, keselamatan dan kelancaran lalu lintas serta kemudahan bagi pengguna jasa tersebut sehingga kerugian yang ditimbulkan oleh kedua fasilitas parkir tersebut dapat diminimalisir.

Desain ruang terbuka tak kalah penting dengan *urban design* lainnya. Desain ruang terbuka dalam kawasan perancangan memanfaatkan ruang terbuka publik dan ruang terbuka privat yang ada yang memiliki potensi untuk dikembangkan. Fasilitas *plaza*, *gazebo*, *spot photobook*, gardu pemandangan dan *landmark* merupakan daya tarik lainnya yang ditawarkan oleh

kawasan perancangan. Kawasan perancangan bukan hanya sekedar memberikan tawaran berpetualang kepada pengunjung melalui keberadaan massa bangunan warna-warni yang dapat disusuri dari titik terendah hingga titik tertinggi kawasan perancangan tetapi juga pengunjung dapat menikmati fasilitas ruang luar yang disuguhkan oleh kawasan perancangan.

Elemen *urban design* yang ada dalam kawasan perancangan khususnya menyangkut area pedestrian yaitu perancangan jalur pejalan kaki untuk memberikan kejelasan dan kenyamanan bagi pengunjung dan masyarakat setempat dalam aktivitas pergerakan. Desain pejalan kaki yang ada dalam delineaasi kawasan perancangan dikolaborasi dengan konsep urban tourism khususnya pada aspek atraktif sehingga memiliki daya tarik visual melalui permainan warna yang menjolok dan penggunaan material yang berbeda untuk mempermudah pergerakan pengunjung. Untuk desain pejalan kaki di luar delineaasi kawasan perancangan memanfaatkan penutup drainase yang dirancang untuk difungsikan sebagai pedestrian. Perancangan pedestrian tersebut juga memperhitungkan fasilitas bagi penyandang cacat (*tunanetra*) sehingga dapat menciptakan kenyamanan bagi semua pejalan kaki.

Perancangan kawasan sebagai objek penerapan konsep *urban tourism* memerlukan rancangan *signage* yang dapat menarik pengunjung dan sebagai sarana informasi dan komunikasi secara arsitektural. Berhubung kawasan permukiman yang menjadi objek dalam penelitian dan perancangan ini, maka desain *signage* sebagai *public image* yang mudah dikenali oleh masyarakat yaitu perancangan pintu gerbang sebagai salah satu identitas kawasan perancangan. Perancangan pintu gerbang utama terletak di luar delineaasi kawasan perancangan karena letaknya yang berada di ruas jalan utama. Perancangan pintu gerbang yang atraktif dapat memberikan daya tarik visual bagi pengunjung.

Salah satu elemen *urban design* yang dapat menjadi alat pengendali yang representatif hingga mampu menjadikan kawasan perancangan sebagai daerah tujuan *urban tourism* yaitu elemen pendukung kegiatan. Elemen pendukung kegiatan dapat memberikan keragaman aktivitas dan motor penggerak perekonomian masyarakat dalam kawasan perancangan. Elemen yang dimaksud sebagaimana yang telah dikaji dalam pembahasan elemen ruang terbuka dan massa bangunan yaitu ketersediaan plaza untuk ruang bersosialisasi, *spot photobooth*, kios-kios jajanan kuliner dan souvenir, gardu pemandangan, *playground* dan *cafeteria*.

Kegiatan preservasi sebagai elemen *urban design* pelengkap dalam perancangan kawasan permukiman ini. Sebagaimana yang diketahui bahwa dalam kawasan perancangan terdapat *velbox* peninggalan bangsa Belanda yang tidak terpelihara sehingga membutuhkan rekonstruksi kembali untuk menjadi salah satu daya tarik

pengunjung yang datang berkunjung ke dalam kawasan perancangan ini.

Adanya pembenahan kondisi infrastruktur eksisting dan perancangan infrastruktur kawasan perancangan yang belum tersedia diimbangi dengan pola perilaku masyarakat yang baik, penerapan konsep *urban tourism* dan produk elemen *urban design* yang atraktif, menjadikan kawasan perancangan sebagai kawasan destinasi *urban tourism* yang layak untuk dikunjungi.

Produk Desain Perancangan Permukiman Sindulang Satu



Gambar 17. Site Plan Kawasan Perancangan



Gambar 18. Pintu Gerbang Utama Kawasan

Posisi pintu gerbang terletak di ruas jalan utama menuju lokasi perancangan. Posisi pintu gerbang tidak berada tepat di depan lokasi perancangan, karena posisi lokasi perancangan berada diantara permukiman dengan kondisi jalur dan jalan lingkungan yang terbatas (sempit). Titik tangkap visual pada rancangan pintu gerbang terdapat pada bentuk melengkung dengan warna yang menyolok sebagai konsep adaptasi dengan lokasi perancangan sebagai kampung warni-warni.



Gambar 19. Landmark Kawasan

Perancangan *landmark* mengoptimalkan tampilan fisik dan fungsi yang sudah ada. Adanya penambahan fungsi pendukung lainnya untuk membuat kawasan *landmark* memiliki daya tarik.



Gambar 20. Cafeteria Kawasan

Perancangan *cafeteria* sebagai *catch point* di titik tertinggi kawasan perancangan yang merupakan daya tarik *urban tourism* di kawasan ini. Bentuk massa bangunan mengadopsi bentuk rumah adat Sulawesi Utara.



Gambar 21. Perspektif Kawasan

Kesimpulan

Penerapan konsep *urban tourism* pada permukiman Sindulang Satu di Kota Manado menghasilkan kesimpulan yang didasarkan oleh hasil analisa dan pembahasan yang telah dilakukan. Adapun kesimpulan tersebut yaitu:

1. Perancangan permukiman Sindulang Satu menerapkan strategi desain penataan kembali kawasan kumuh melalui perancangan komponen fisik dan non fisik kawasan permukiman sehingga memiliki daya tarik melalui *urban tourism* dengan elemen *urban design* Hamid Shirvani meliputi: tata guna lahan, bentuk dan massa bangunan, sirkulasi dan parkir, ruang terbuka, area pejalan kaki, penanda, pendukung kegiatan dan preservasi.
2. Penerapan konsep *urban tourism* pada perancangan permukiman Sindulang Satu menerapkan konsep 4A+CI yang meliputi komponen atraksi, aksesibilitas, amenitas, ansilari dan *community involvement*.

Hasil penerapan konsep *urban tourism* pada perancangan permukiman Sindulang Satu ini diharapkan menjadi masukan dan acuan bagi pemerintah dalam perencanaan dan pengembangan kota Manado khususnya untuk memajukan bidang pariwisata yang ada di kota Manado. Hasil rancangan yang berdasarkan pada konsep perancangan kota, maka nantinya akan mengangkat kualitas kawasan ini, yang tadinya merupakan kawasan kumuh berubah menjadi kawasan destinasi *urban tourism* kota Manado.

Daftar Pustaka

- Bramwell B, R. 1991. *Tourism Marketing Images of Industrial Cities*. Annals of Tourism Research Vol. 3 No. 1, 201-221.
- Chon, K. 1991. *Tourism Destination Image Modification Process and Marketing Implications*. Journal of Travel Research, 68-72.
- Ching, F. D. (1990). Pengantar Arsitektur. Jakarta: Erlangga.
- Dann, G. 1996. *Tourist's Images of a Destination - an Alternative Analysis*. Journal of Travel and Tourism Marketing Vol. 5 No.1 dan 2, 41-55.
- Doxiadis, A. (1968). *An Introduction To The Science Of Human Settlements - Ekistics*. London: Hutchinson of London.
- Echtner, C. M, R. 1993. *The Measurement of Destination Image: An Empirical Assessment*. Journal of Travel Research Vol. 31 No. 4, 3-13.
- European Communities. (2000). *Towards Quality Urban Tourism*. Brussels: Enterprise Directorate-General Tourism Unit.
- Gartner, W. 1993. *Image Formation Process*. Journal of Travel and Tourism Marketing Vol. 2 No. 2 dan 3, 191-215.
- Goodrich, J. 1978. *The Relationship between Preferences and Perceptions of Vacation Destinations: Application of a Choice Model*. Journal of Travel Research Vol. 17 No. 2, 8-13.
- Gustiawati, F. (2017, Juni 5). Tren Kampung Warna-Warni di Indonesia, ada di mana saja? Retrieved from www.liputan6.com: <https://www.liputan6.com/lifestyle/read/2975155/tren-kampung-warna-warni-di-indonesia-ada-di-mana-saja>
- Hunt, J. 1975. *Image as a Factor in Tourism Development*. Journal of Travel Research Vol. 13 No. 3, 1-7.
- Kaseke, dkk, D. (2017, Januari). Analisis Perencanaan Pola Penanganan Permukiman Kumuh di Kawasan Sindulang Satu

- Kecamatan Tuminting, Kota Manado. Agri-Sosio Ekonomi Unsrat, 13 Nomor 1A, 103.
- Mayo, E. (1973). *Regional Images and Regional Travel Behavior. Proceedings of the Fourth Annual Travel Research Association* (pp. 211-218). Salt Lake City: Travel Research Association.
- Mullins, P. 1991. *Tourism Urbanization*. International Journal of Urban and Regional Research 15, 326-342.
- Page, S., & Hall, M. (2003). In *Managing Urban Tourism*. Harlow: Pearson Education Limited.
- Postma, A. (2002). *An Approach for Integrated Development of Quality Tourism*. (R. A. Flanagan S, Ed.) Dublin: Dublin Institute of Technology, Sage.
- Rangkuti, F. (2014). Analisa SWOT Teknik Pembeda Kasus Bisnis. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Rangkuti, Freddy. (2015). SWOT Balanced Scorecard: Teknik Menyusun Strategi Korporat yang Efektif plus Cara Mengelola Kinerja dan Resiko. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Rubenstein, H. (1992). *Pedestrian Malls, Streetscapes and Urban Spaces*. Kanada: John Willey and Sons, Inc.
- Shirvani, H. (1985). *The Urban Design Process*. USA: Van Nostrand Reinhold Company.
- Supriyanto, S. (2008). Meraih Untung dari Spanduk hingga Billboard. Yogyakarta: Pustaka Grhatama.
- Urry, J. (1990). In *Tourism results From A Basic Binary Division Between The Ordinary/Everyday And The Extraordinary, Tourist Gaze* (p. 11). London: Sage.
- Winandari, M. I. (2009). Karakter Arsitektur Kota. Jakarta: Universitas Trisakti.
- Woolley, H. (2003). *Urban Open Space*. New York, USA: Spon Press.