

8._Kegiatan_Perancangan_Ka mpung_Blimbing_RW.08- 09.pdf

by Breeze Marinka Breeze Marinka

Submission date: 22-Dec-2023 02:07AM (UTC-0800)

Submission ID: 2264038373

File name: 8._Kegiatan_Perancangan_Kampung_Blimbing_RW.08-09.pdf (1.46M)

Word count: 2936

Character count: 18656

KEGIATAN PERANCANGAN KAMPUNG BELIMBING RW.08 – 09, KEL. BLIMBING, KEC. BLIMBING, KOTA MALANG

Bayu Teguh Ujianto

Dosen Prodi Arsitektur, Fak. Teknik Sipil dan Perencanaan, ITN Malang

e-mail: bayu_teguh@lecturer.itn.ac.id

Hani Zulfia Zahro'

Dosen Prodi Teknik Informatika, Fak. Teknologi Industri, ITN Malang

e-mail: Hani.zulfia@gmail.com

Breeze Maringka

Dosen Prodi Arsitektur, Fak. Teknik Sipil dan Perencanaan, ITN Malang

e-mail: breezemaringka@yahoo.com

ABSTRAK

Kota Malang merupakan salah satu contoh dari ribuan kota yang tersebar di Indonesia yang padat penduduk dan pemukiman. Sedangkan kampung sebagai bagian kecil kota yang memiliki fungsi penting bagi kemajuan kota. Dengan menggali potensi sosial, ekonomi maupun budaya dan karakter bermukim di kampung, maka merupakan dasar bagi pembentukan paradigma baru perancangan permukiman dan pembangunan di Indonesia menuju pada pembentukan urbanitas dan ruang kota yang lebih berkualitas.

Kampung tematik pada kegiatan ini merupakan penataan dan pengembangan kawasan berbasis potensi lokal yang unik dan dinamis. Salah satunya adalah Kampung RW.08 dan RW.09 yang merupakan kampung yang terletak di wilayah Kelurahan Blimbing. Globalisasi dan modernisasi menimbulkan tekanan dan ancaman pada kampung. Eksotisme kampung di Kota Malang yang salah satunya adalah Kelurahan Blimbing ini terkikis oleh waktu. Oleh karena itu, kegiatan perancangan ini diharapkan mampu memberikan manfaat yang nyata pada warga kampung Kelurahan Blimbing, dengan memberikan desain perancangan kampung tematik berupa desain yang telah diprogramkan Kelurahan Blimbing yang mampu memunculkan kembali identitas kampung Kelurahan Blimbing.

Metode yang digunakan dalam Kegiatan kampung tematik ini adalah menggunakan metode analisis SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities, and Threats) yang berarti mengidentifikasi berbagai faktor secara sistematis untuk merumuskan strategi perancangan.

Kata kunci : Kampung Tematik, Desain, Perancangan, Potensi Lokal

ABSTRACT

The city of Malang is one example of cities across Indonesia which is densely populated and residential. By exploring the social, economic and cultural potentials and character of settling in the village, it is the basis for the formation of a new paradigm of settlement design and development in Indonesia towards the formation of urbanity and city space more qualified.

Thematic village in this activity is a structuring and development of unique and dynamic local based potential area. One of them is RW.08 and RW.09 which is a village located in Blimbing Urban Village. Globalization and modernization bring pressure and threat to the village. Village exoticism in the city of Malang one of which is Blimbing Village is eroded by time. Therefore, this design activity is expected to provide real benefits to the villagers of Blimbing Village, by designing thematic village design in the form of a design that has been programmed Blimbing Urban Village that can bring back the identity of Blimbing Village.

The method used in this kampung thematic activity is using SWOT analysis method (Strengths, Weaknesses, Opportunities, and Threats) which means identifying various factors systematically to formulate design strategy.

Keywords: *Thematic Village, Design, Design, Local Potential*

1. PENDAHULUAN

Hilangnya identitas kampung yang hilang karena perkembangan jaman yang semakin lama semakin modern dan kebaratbaratan dan kurangnya tumbuhan hijau yang semakin lama semakin berkurang oleh pembangunan permukiman baru. Dalam hal ini kampung sebagai bagian kecil dari kota memiliki fungsi penting bagi kemajuan kota. Dengan menggali potensi sosial, ekonomi maupun budaya dan karakter bermukim di kampung, maka akan merupakan dasar bagi pembentukan paradigma baru perancangan permukiman dan pembangunan di Indonesia menuju pada pembentukan urbanitas dan ruang kota yang lebih berkualitas. Dengan adanya program penataan kembali diharapkan dapat memunculkan kembali identitas kampung tersebut yang sudah lama hilang. Kegiatan kampung tematik ini sasarannya adalah kampung Blimbing yang memiliki rancangan program penanaman pohon Blimbing di seluruh wilayah RW.08 dan RW.09, dengan lahan yang padat permukiman penanaman pohon Blimbing tersebar di setiap wilayah RT.01 s/d RT.05.

Realisasi program ini menggunakan lahan pemukiman warga yang memiliki halaman luas maupun yang terbatas. Sedangkan desain rancangan produk berupa Spot game, Pembagian Spot Area Mural, Pusat Informasi Kampung Blimbing, Spot Tanam Blimbing/*Landscape*, *Shoooping Center*, serta Desain Gapura Kampung Blimbing. Tujuan kegiatan Pengabdian pada Masyarakat ini adalah disamping sesuai dengan Tri-Dharma perguruan Tinggi juga memberikan alternatif penyelesaian masalah-masalah dasar pemukiman yang terkait dengan hak hidup layak didalam pemukiman serta memberikan solusi dalam bentuk sebuah perancangan desain yang nantinya dapat diterapkan pada kampung Kelurahan Blimbing. Hal tersebut dapat sekaligus mendorong kerukunan warga lingkungan kelurahan Blimbing untuk bergotong royong bahu membahu secara swadaya sehingga tercipta iklim bertetangga dan berhunian secara baik, didalamnya. Dan tidak lupa akan hal itu yaitu memunculkan kembali identitas kampung dengan perancangan desain kampung tematik. Agar dapat mengingatkan warga kembali tentang identitas kampung yang sudah ada sejak jaman penjajahan lalu.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Kampung Tematik merupakan salah satu inovasi pemerintah untuk mengatasi permasalahan pemenuhan kebutuhan dasar utamanya untuk meningkatkan kualitas lingkungan rumah tinggal warga miskin dan prasarana dasar pemukiman. Kampung Tematik merupakan titik sasaran dari sebagian wilayah Kelurahan yang dilakukan perbaikan dengan memperhatikan beberapa hal sebagai berikut :

1. mengubah lokasi kumuh menjadi tidak kumuh / peningkatan / perbaikan kondisi lingkungan.
2. peningkatan penghijauan wilayah yang intensif.
3. pelibatan partisipasi masyarakat secara aktif .
4. mengangkat potensi sosial dan ekonomi masyarakat setempat (pemberdayaan)

Menurut Budiharjo; 1992 Kampung merupakan kawasan permukiman kumuh dengan ketersediaan sarana umum buruk atau tidak ada sama sekali, kerap kawasan ini disebut „slum atau „squater.

Kampung adalah kawasan yang ditinggali oleh masyarakat atau pribumi (pada masa Hindia Belanda) yang pekerjaanya sebagai pembantu pada keluarga-keluarga Eropa atau Tionghoa dan sedikit dari mereka yang masuk di sektor formal sebagai pegawai rendah di kantor pemerintah atau swasta (Mahatmanta, 2005: 28)

Keberadaan kampung tematik tersebut memerlukan unsur – unsur pendukung desain yang dapat diterapkan diantaranya adalah Gapura, Playgroud, Penataan Landscape dan Penataan shopping Center. Dimana pengertian menurut para ahli akan dijabarkan pada penjelasan dibawah ini.

Menurut ensiklopedia bebas, gapura adalah suatu struktur yang merupakan pintu masuk atau gerbang ke suatu kawasan atau kawasan. Gapura sering dijumpai di pura dan tempat suci Hindu, karena gapura merupakan unsur penting dalam arsitektur Hindu. Gapura juga sering diartikan sebagai pintu gerbang. Dalam bidang arsitektur gapura sering disebut dengan entrance, namun entrance itu sendiri tidak bisa diartikan sebagai gapura. Simbol yang dimaksudkan disini bisa juga diartikan sebuah ikon suatu wilayah atau area. Secara hierarki sebuah gapura bisa disebut sebagai ikon karena gapura itu sendiri lebih sering menjadi komponen pertama yang dilihat ketika kita memasuki suatu wilayah. Sedangkan Penataan desain playground atau taman bermain mengacu pada Hughes (1999), seorang ahli perkembangan anak dalam bukunya *Children, Play, and Development*, mengatakan bermain merupakan hal yang berbeda dengan belajar dan bekerja.

2
Pengetian *Vertical garden* adalah konsep taman tegak, yaitu tanaman dan elemen taman lainnya yang diatur sedemikian rupa dalam sebuah bidang tegak. *Vertical Garden* juga sering disebut dengan *vertical Landscape* yang merupakan hasil kreasi inovatif untuk menumbuhkan tanaman tanpa menggunakan tanah sebagai media pertumbuhan, dengan keberhasilan menemukan sistem pertumbuhan tersebut menyebabkan berkurangnya beban yang harus ditopang pada sebuah dinding sehingga memudahkan dalam penataan disain taman vertikal dalam skala dinding yang luas serta jalan keluar bagi pembuatan taman pada lokasi yang terbatas ketersedian lahannya.

Sedangkan menurut Gruen pusat perbelanjaan atau *shopping center* merupakan suatu tempat kegiatan pertukaran dan distribusi barang / jasa yang bercirikan komersial, melibatkan perencanaan dan perancangan yang matang karena bertujuan memperoleh keuntungan (profit) sebanyak-banyaknya (Gruen, *Centers For Urban Environment: Survival of the Shopping Centre*).

3. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam Kegiatan kampung tematik ini adalah menggunakan metode analisis SWOT (*Strengths, Weaknesses, Opportunities, and Threats*) yang berarti mengidentifikasi berbagai faktor secara sistematis untuk merumuskan strategi perancangan. Analisis SWOT digunakan sebagai alat untuk mengevaluasi kinerja Tema rancangan program penanaman pohon Blimbing.

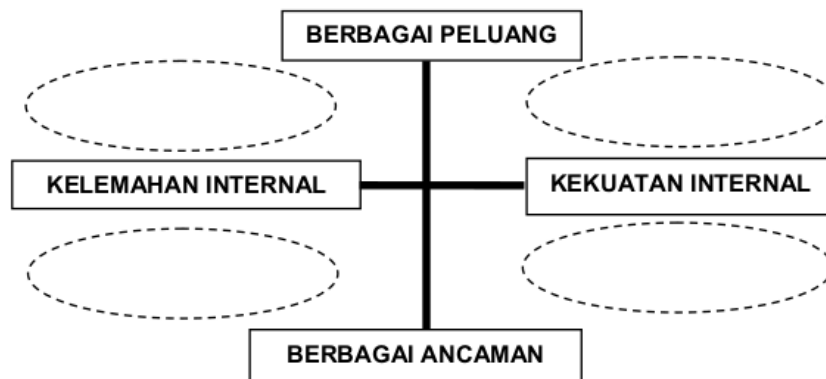
Kinerja dapat ditentukan oleh kombinasi faktor internal dan eksternal. Analisis SWOT sendiri sebenarnya adalah alat bantu untuk mengidentifikasi lingkungan internal dan eksternal dalam ruang lingkup studi.

Strengths adalah kekuatan atau potensi, yaitu sumber daya dan tatanan yang dimiliki obyek, baik yang sudah maupun yang belum dimanfaatkan. Apabila diberdayakan akan meningkatkan kinerja.

Weaknesses adalah kelemahan, yaitu sumber daya dan tatanan yang dimiliki obyek yang masih belum memberikan kontribusi yang diharapkan. *Strengths* dan *Weaknesses* termasuk dalam lingkungan internal, dimana *strengths* adalah fakto-faktor pendorong dan *weknesses* adalah faktor penghambat.

Opportunities adalah peluang, yaitu unsur-unsur diluar obyek kajian yang apabila dimanfaatkan akan berpengaruh positif. *Threats* adalah ancaman atau tantangan, yaitu unsur diluar obyek kajian yang bersifat kontra produktif. *Opportunities* dan *Threats* termasuk dalam lingkungan eksternal, dimana *Opportunities* adalah faktor-faktor pendorong dan *Threats* adalah faktor penghambat.

Adapun cara membuat analisis SWOT dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar. 1
Diagram analisis SWOT
Sumber: Rangkuti, 2004

Masing-masing kuadran dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. **Kuadran 1** : ini merupakan situasi yang menguntungkan. Usaha tersebut memiliki peluang dan kekuatan sehingga dapat memanfaatkan peluang yang ada. Strategi yang harus diterapkan dalam kondisi ini adalah mendukung kebijakan pertumbuhan yang agresif (*Growth oriented strategi*).
2. **Kuadran 2** : Meskipun menghadapi berbagai ancaman, usaha ini masih memiliki kekuatan dari segi internal. Strategi yang harus diterapkan adalah menggunakan kekuatan untuk memanfaatkan peluang jangka panjang dengan cara strategi *diversifikasi* (produk/pasar).
3. **Kuadran 3** : Perusahaan menghadapi peluang yang sangat besar, tetapi dilain pihak, ia menghadapi beberapa kendala/kelemahan internal.
4. **Kuadran 4** : Ini merupakan situasi yang sangat tidak menguntungkan, usaha tersebut menghadapi berbagai ancaman dan kelemahan internal.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari kegiatan kampung tematik ini berupa keluaran ide – ide desain perancangan yang dapat diterapkan pada program kampung tematik di Kelurahan Blimbing Kecamatan Blimbing Kota Malang.

4.1. Konsep Umum Rancangan

Program ini akan terlaksana apabila ada dukungan dari seluruh komponen warga RW.08 dan RW.09, Komponen tersebut antara lain dari pejabat lingkungan yang berperan aktif membantu dari aspek birokrasi dan “*support*” warganya secara konsisten sehingga “KAMPUNG BLIMBING” dapat diterapkan sesuai rencana.

Berikut Visi & Misi Kampung Blimbing antara lain adalah:

Visi “MENJADIKAN KAMPUNG MEDURAN KAMPUNG HIJAU ASRI ALAMI SEBAGAI DESTINASI WISATA KAMPUNG TENGAH KOTA”.

Sedangkan Misinya adalah:

1. Menjadikan kampung kebun blimbing
2. Menjadikan kampung wisata
3. Menjadikan kampung asri dan rindang

4.2. Strategi Pengembangan

Untuk mendukung terlaksananya program ini perlu dirancang strategi-strategi khusus, diantaranya:

1. Program Pelatihan “Tandur Sejuta Blimbingku Sejuta Varietas”
2. Program pelatihan “Olahan Enak Blimbingku” (*Marketable*)
3. Program Pelatihan “Manajemen Operasional Kampung Wisata Blimbing”
4. Program “Kompetisi Pohon & Buah Blimbing Antar RT”
5. Program Wisata Blimbing
 - a. Petik Blimbing
 - b. Wisata Mural
 - c. Klasikal Edukasi Penanaman & Produksi Pengolahan
6. Program Desain Pemasaran Tersistematis & Terintegrasi

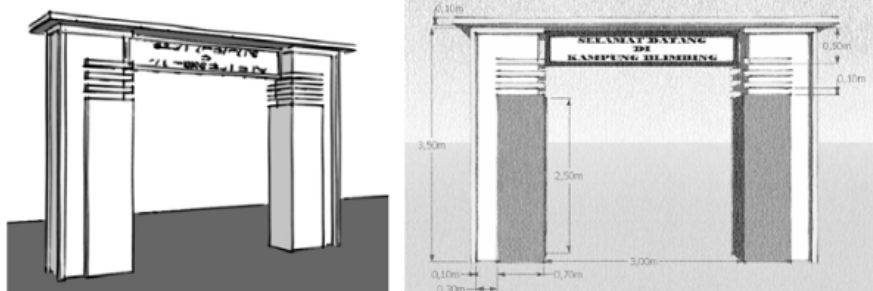
4.3. Rencana Detil Pengembangan

Rencana detail pengembangan ini berupa konsep rancangan dan hasil desain yang nantinya mampu diterapkan pada kampung tematik di Kelurahan Blimbing.

Rencana pengembangan yang dihasilkan antara lain adalah : Desain perancangan gapura, Desain perancangan *landscape*, Desain perancangan *playgroud*, Desain perancangan *shopping center*, serta Pembagian *spot mural*.

4.3.1. Desain perancangan gapura

Gapura lebih sering menjadi komponen pertama yang dilihat ketika kita memasuki suatu wilayah. Dalam penerapannya, perancangan gapura dalam Kampung Blimbing ini juga dimaksudkan agar kampung tersebut memiliki suatu tanda yang dinamakan sebuah *entrace*.



Gambar. 2
Sketsa dan Desain Gapura Kampung Blimbing
Sumber: Ujianto, 2017



Gambar. 3
Gambar Tiga Dimensi Gapura
Sumber: Ujianto, 2017

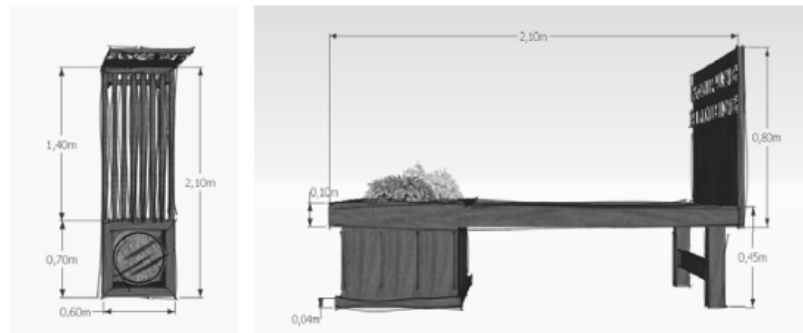
4.3.2. Desain Perancangan Landscape

Daerah-daerah perkotaan termasuk kota Malang saat ini cukup minim akan ruang terbuka hijau. Oleh karena itu, pemerintah Kota Malang mulai menggalakkan penataan ruang terbuka hijau, salah satunya dengan membuat taman kota sebagai ruang terbuka hijau.

Pasalnya, semakin maju suatu daerah akan berdampak pada rendahnya kepedulian akan ruang terbuka hijau. Berikut adalah salah satu upaya kampung belimbing berusaha menjaga keseimbangan alam yaitu dengan menata *box planter* di rumah penduduk dan menerapkan *vertical garden* pada beberapa dinding- dinding milik penduduk yang dirasa cocok dengan konsep *vertical garden* tersebut.



Gambar. 4
Sketsa Tampilan Box Planter
Sumber: Ujianto, 2017

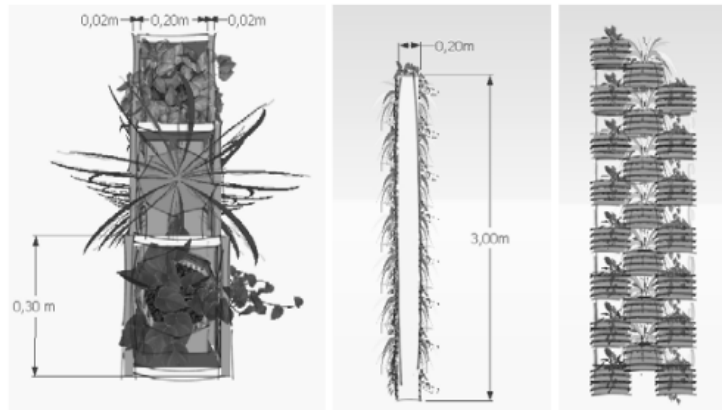


Gambar. 5
Desain Box Planter
Sumber: Ujianto, 2017

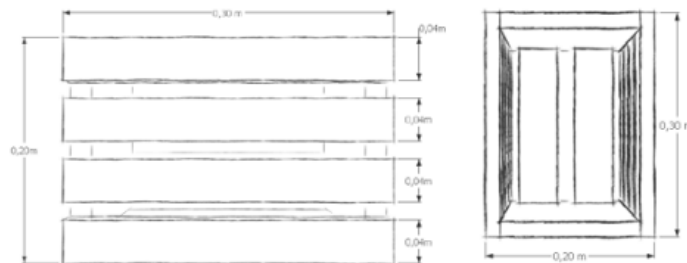


Gambar. 6
Gambar Tiga Dimensi Box Planter
Sumber: Ujianto, 2017

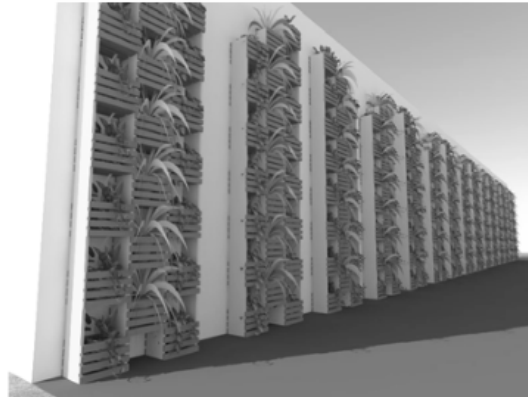
Selain menerapkan *box planter* dapat diterapkan juga konsep *vertical garden*, yaitu Taman yang dibuat pada permukaan tembok atau yang merupakan ide taman yang menjadi solusi untuk ruang terbuka hijau yang minim. Salah satu tempat yang sering dijadikan taman vertikal adalah tembok/dinding. sebab sudutnya berada pada 90 derajat dari permukaan bumi.



Gambar. 7
Sketsa Vertical Garden
Sumber: Ujianto, 2017



Gambar. 8
Sketsa Box Vertical Garden
Sumber: Ujianto, 2017

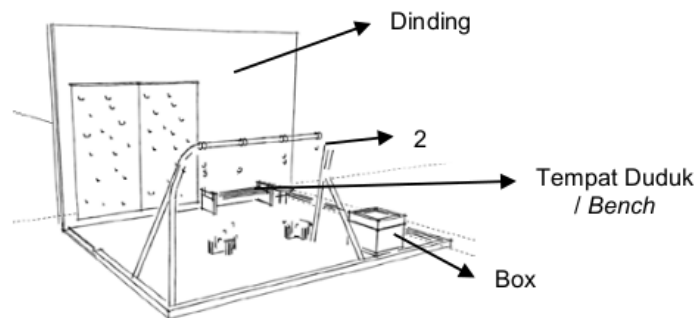


Gambar. 9
Gambar Tiga Dimensi Vertical Garden
Sumber: Ujianto, 2017

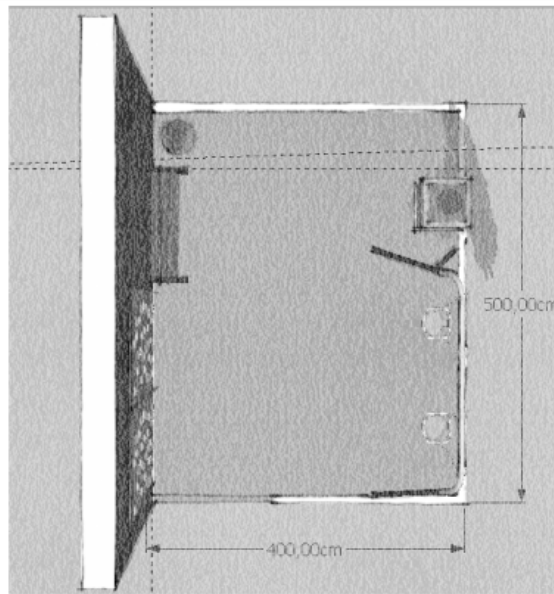
Jenis tanaman yang dapat digunakan untuk *vertical garden* sebenarnya akan lebih bagus menggunakan jenis tanaman gantung, seperti *silver hair*, *le kwan yew*, *petunia ungu* dsb.

4.3.3. Desain Perancangan *Playground*

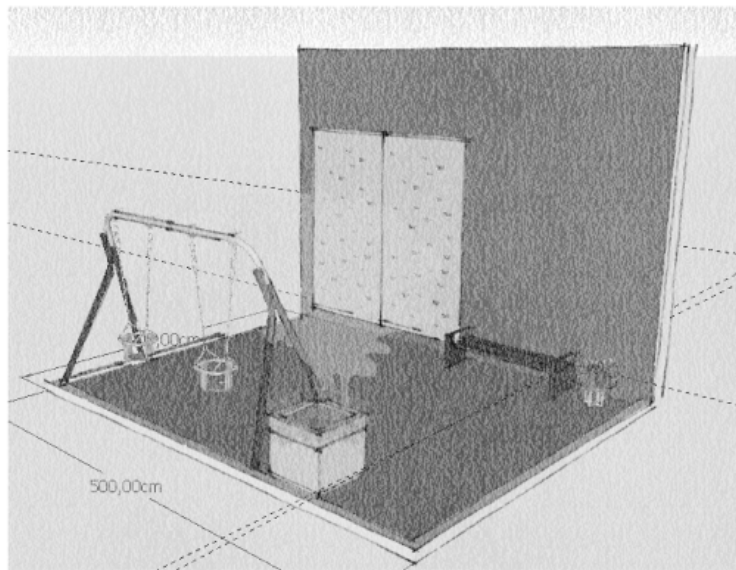
Playground berisi permainan jenis Ayunan, Prosotan dan Jungkat-Jungkit. Jenis permainan ini memang paling banyak menjadi favorit anak untuk dimainkan. Keberadaannya paling banyak kita temui di area taman bermain. Sehingga, anak-anak bisa sangat betah untuk berlama-lama di area taman bermain ini.



Gambar. 10
Sketsa Mini Playground
Sumber: Ujianto, 2017



Gambar. 11
Sketsa Tampak Atas Desain *Playgroud*
Sumber: Ujianto, 2017



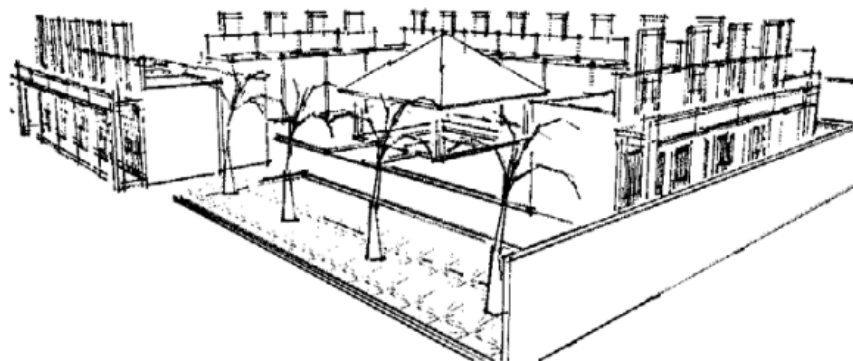
Gambar. 12
Sketsa Tampak Atas Desain *Playgroud*
Sumber: Ujianto, 2017



Gambar. 13
Gambar Tiga Dimensi Desain Playgroud
Sumber: Ujianto, 2017

4.3.4. Desain Perancangan Shopping Center

Pusat perbelanjaan oleh-oleh adalah sekelompok penjual eceran dan usahawan komersial lainnya yang merencanakan, mengembangkan, mendirikan, memiliki dan mengelola sebuah toko khususnya oleh - oleh. Pada lokasi properti ini berdiri disediakan juga tempat parkir. Tujuannya adalah sebagai wadah pendapatan masyarakat wilayah tersebut dan juga sebagai pusat pemasaran hasil olahan di kampung blimbing itu sendiri.



Gambar. 14
Sketsa Desain Shopping Center atau Pusat Oleh-Oleh
Sumber: Ujianto, 2017



Gambar. 15
Gambar Tiga Dimensi *Shopping Center* atau Pusat Oleh-Oleh
Sumber: Ujianto, 2017

4.3.5. Pembagian Spot Mural

Mural adalah cara menggambar atau melukis di atas media dinding, tembok atau permukaan luas yang bersifat permanen lainnya. Berbeda dengan grafiti yang lebih menekankan hanya pada isi tulisan dan kebanyakan dibuat dengan cat semprot maka mural tidak demikian, mural lebih bebas dan dapat menggunakan media cat tembok atau cat kayu bahkan cat atau pewarna apapun juga seperti kapur tulis atau alat lain yang dapat menghasilkan gambar.



Gambar. 16
Contoh Penerapan Gambar Mural di Kota Bandung
Sumber: Internet, 2017

5. KESIMPULAN

Demikian yang dapat kami paparkan mengenai Kegiatan kampung tematik dari Kampung Belimbing yang menjadi pokok bahasan dalam Lomba Kampung Tematik 2017 ini. Dengan mengikuti Kegiatan kampung tematik ini, diharapkan hasil yang telah dikonsepsi dan dirancang ini, bisa diterapkan sebagaimana mestinya, agar konsep yang di ambil dapat tercapai dan terealisasi dengan baik, benar dan indah.

Dari pembahasan diatas diharapkan dengan adanya kampung tematik ini akan dicapai titik sasaran dari sebagian wilayah Kelurahan yang dilakukan perbaikan dengan memperhatikan beberapa hal sebagai berikut :

- mengubah lokasi kumuh menjadi tidak kumuh dengan peningkatan dan perbaikan kondisi lingkungan.
- peningkatan penghijauan wilayah yang intensif.
- pelibatan partisipasi masyarakat secara aktif .
- mengangkat potensi sosial dan ekonomi masyarakat setempat (pemberdayaan)

Sedangkan keterlibatan partisipasi masyarakat beserta lembaga – lembaga yang ada bertujuan untuk membangun Trademark / karakteristik lingkungan melalui peningkatan / pengembangan potensi - potensi lokal yang dimiliki di wilayah tersebut. Potensi – potensi tersebut dapat berupa :

- usaha masyarakat yang dominan dan menjadi mata pencaharian pokok sebagian besar warga di wilayah tersebut
- karakter masyarakat yang mendidik (budaya, tradisi, kearifan lokal)
- masyarakat dan lingkungan yang sehat
- *Home industri* ramah lingkungan
- Kerajinan masyarakat
- Ciri khas setempat yang lebih kuat / tidak dimiliki kampung lain dan bisa menjadi ikon wilayah

Tentunya dengan terbatasnya pengetahuan, semoga kegiatan kampung tematik kampung tematik yaitu Kampung Belimbing ini berguna bagi para pembaca dan masyarakat pada umumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiharjo, E.(1992). *Sejumlah Masalah Permukiman Kota*. Bandung : Alumni
- Mahatmanta, 2005: 28 Pengertian Kampung
- Dhallapiccola, Anna, *Dictionary of Hindu Lore and Legend* (ISBN 0-500-51088-1)

A.L., Hughes. (1999), Psikologi Anak (Children, Play, and Development), Jakarta, Penerbit Gramedia

<http://rustam2000.wordpress.com/persepsi-masyarakat-terhadap-aspek-perencanaan-ruang-terbuka-hijau-kota-jakarta/>

8._Kegiatan_Perancangan_Kampung_Blimbing_RW.08-09.pdf

ORIGINALITY REPORT

8%

SIMILARITY INDEX

%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

Submitted to Syiah Kuala University

Student Paper

3%

2

Submitted to Universitas Negeri Jakarta

Student Paper

3%

3

Submitted to Tarumanagara University

Student Paper

2%

Exclude quotes Off

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography Off