

PENERAPAN *MEMORABLE TOURISM EXPERIENCE (MTE)* PADA PERANCANGAN WISATA GASTRONOMI DAN BATIK BETAWI SEBAGAI *URBAN ACUPUNCTURE* DI SETU BABAKAN

Gitta Nathania¹⁾, Mekar Sari Suteja²⁾

¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, gittanathaniaa@gmail.com

²⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, mekars@ft.untar.ac.id

Masuk: 14-08-2022, revisi: 14-08-2022, diterima untuk diterbitkan: 03-09-2022

Abstrak

Kebudayaan akan selalu lekat dengan kehidupan manusia. Entah kapan dan di manapun daerahnya, manusia akan selalu berbudaya. Pasalnya, budaya merupakan cara hidup yang terus berkembang serta dimiliki bersama oleh kelompok orang yang diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi. Fungsi pertama budaya dalam kehidupan masyarakat adalah sebagai identitas. Kehadiran budaya merupakan ciri khas terhadap suatu kelompok tertentu. Budaya dan kreativitas memiliki potensi yang besar untuk memberi manfaat baik secara sosial, ekonomi, maupun spasial kota dan masyarakat, sehingga memberikan kontribusi pada daya saing dan keberlanjutan dari suatu kota. Budaya yang digenggam akan menunjukkan di mana daerah dan identitasnya berasal. Budaya Betawi merupakan identitas asli Kota Jakarta yang terbagi menjadi beberapa jenis, antara lain busana, kerajinan tangan, serta makanan. Proyek wisata yang terletak di Kampung Betawi Setu Babakan ini bertujuan untuk mempreservasikan sejarah kuliner Betawi di Indonesia, terkhusus bagi generasi muda yang saat ini mulai kehilangan minatnya terhadap makanan daerah. Tidak hanya itu, proyek ini juga memiliki program aktivitas batik Betawi yang bertujuan untuk memperkenalkan dan melestarikan cara membatik dengan teknik pencholetan dan pewarna alami yang ramah lingkungan. Metode yang digunakan untuk mendukung proyek ini adalah prinsip *urban acupuncture* dan konsep *Memorable Tourism Experience*. Hasil perancangan arsitektur dalam tulisan ini diharapkan dapat merangkul potensi-potensi kebudayaan Betawi yang tersebar di Setu Babakan, menghubungkan wisatawan dengan komunitas lokal, serta meningkatkan kualitas hidup masyarakat dan lingkungannya melalui pengalaman ruang yang dihadirkan.

Kata kunci: Betawi; budaya; *memorable tourism experience*; *urban acupuncture*; wisata

Abstract

Culture is always attached to humans. Whenever and wherever the area is, humans always have a culture because it is a way of life that develops and is shared by a group of people that is passed down from generation to generation. The first function of culture in people's life is as identity. The presence of culture is a characteristic of certain groups. Culture and creativity have the potential to provide social, economic and spatial benefits for cities and communities, thereby contributing to the competitiveness and sustainability of cities. The culture that is grasped will show where the region and its identity come from. Betawi is the original culture identity of Jakarta which is divided into several types, including clothing, handicrafts, and food. This tourism project, which is located in Setu Babakan Betawi Village, aims to preserve the history of Betawi culinary in Indonesia, especially for the younger generation who are currently starting to lose interest in regional food. Not only that, this project also has a Betawi batik activity program which aims to introduce and preserve the way of batik using handpicking techniques and natural dyes that are environmentally friendly. The method used to support this project is the principle of urban acupuncture and

the concept of Memorable Tourism Experience. The architectural design in this paper are expected to be able to embrace the potentials of Betawi culture in Setu Babakan, connect tourists with local communities, improve the quality of life and environment through the memorable space experience.

Keywords: *Betawi; culture; memorable tourism experience; tourism; urban acupuncture*

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Kampung Wisata Setu Babakan lahir dari semangat para pemuda-pemudi Betawi dua puluh tahun yang lalu untuk melestarikan dan menjaga kebudayaan Betawi (Indra Sutisna, 2022). Pemerintah kemudian meresmikan dan mengambil alih kampung, mendirikan beberapa bangunan wisata formal seperti museum kebudayaan Betawi, *amphitheatre*, gedung serbaguna, dan sebagainya. Semula bangunan-bangunan tersebut mampu menarik wisatawan untuk datang dan menikmati kesenian Betawi, namun lama-kelamaan pengunjung yang datang semakin berkurang karena minimnya daya tarik dan inovasi yang dilakukan. Seakan tergerus modernitas, rumah wargapun mayoritas tidak lagi mengandung unsur Betawi sama sekali.

Usaha dalam menarik pengunjung kian berat saat pandemi yang berkepanjangan melanda. Bahkan dalam sehari nyaris tidak ada pengunjung yang datang ke museum sebagai ikon kampung. Pertunjukan seni sebagai *attractor* utama pun akhirnya ditiadakan (UPK PBB Setu Babakan, 2022). Banyak masyarakat yang meninggalkan profesinya sebagai seniman dan pedagang makanan tradisional, bahkan di sekeliling Setu tersisa kios-kios dan gerobak yang terbengkalai sehingga menimbulkan kesan tidak terawat. "Setu Babakan adalah benteng terakhir budaya Betawi di Jakarta yang harus dipertahankan sebagai identitas asli ibukota (Novie Fauziah, 2021)." Budaya dan kreativitas tersebut sejatinya memiliki potensi untuk memberikan manfaat sosial, ekonomi, serta spasial bagi kota dan masyarakat, sehingga berkontribusi pada daya saing dan keberlanjutan kota. Sayangnya, kesatuan ini mulai pudar dan hilang rasa. Arsitektur yang seringkali dikaitkan dengan identitas kebudayaan, seharusnya mampu memperlihatkan kembali karakteristik kota yang menopang keunikannya sebagai tujuan wisata, memberikan pengalaman ruang yang unik dan *memorable* bagi wisatawan, sekaligus bermakna bagi masyarakat lokal dan mampu menciptakan *a sense of belonging* bagi para penggunanya.

Rumusan Permasalahan

Mengacu pada latar belakang, maka menghasilkan dua rumusan masalah utama yang hendak diselesaikan dalam proyek. Pertama, bagaimana penerapan *Memorable Tourism Experience (MTE)* pada perancangan dapat mengemas potensi budaya Betawi menjadi sebuah kualitas spasial dengan nilai dan dampak positif bagi masyarakat? Kedua, metode dan desain seperti apakah yang dapat menjadi titik akupunktur dan magnet kawasan?

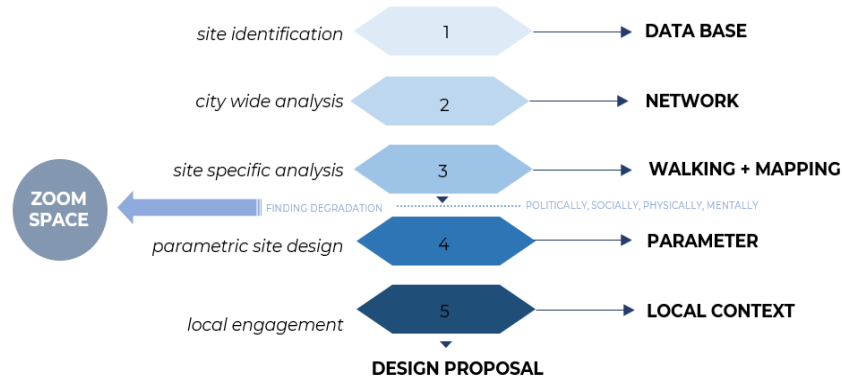
Tujuan

Berada di antara komunitas lokal yang menjadi *attractor* kawasan, tujuan dari proyek ini adalah untuk mendukung eksistensi *nodes* kebudayaan yang tersebar pada kawasan Setu Babakan, serta menjadi ruang untuk mewadahi kreativitas dan kolaborasi penduduk. Sebagai titik akupunktur yang melengkapi pengalaman ruang wisata pengunjung secara *walkable*. Mempertemukan wisatawan dengan masyarakat lokal untuk bersama-sama mengelaborasi dan melestarikan kebudayaan Betawi.

2. KAJIAN LITERATUR

Urban Acupuncture

Urban Acupuncture adalah sebuah taktik desain yang mempromosikan regenerasi perkotaan di tingkat lokal, mendukung gagasan bahwa intervensi di ruang publik tidak perlu besar dan mahal untuk dapat memiliki dampak transformatif. Strategi ini memiliki tujuan untuk meregenerasi ruang yang terabaikan, dengan tahapan strategi perkotaan antara lain mengkonsolidasikan formasi sosial kota, merevisi kondisi fisik dan infrastruktur kota, serta mengembalikan semangat mental dari jiwa kota (Agustinus Sutanto, 2022).



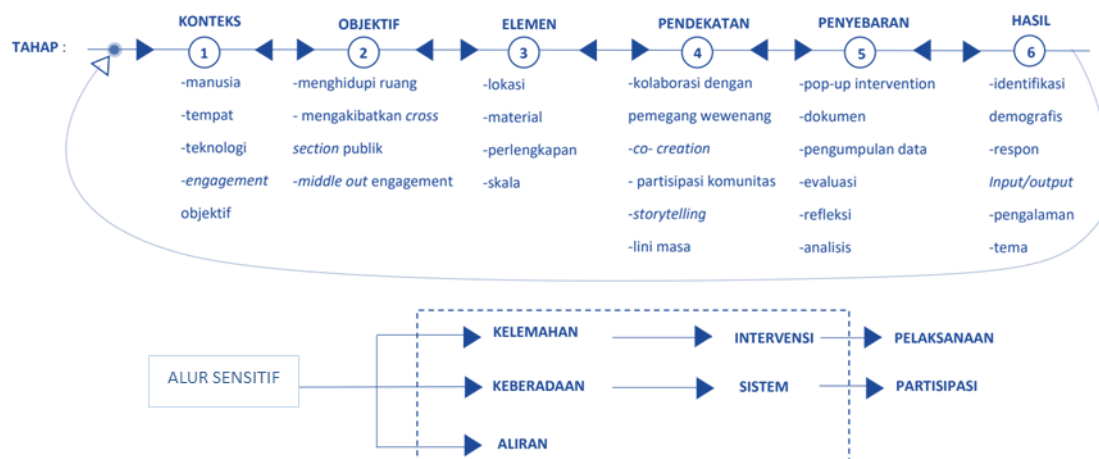
Gambar 1. Strategi *Urban Acupuncture*

Sumber: Diolah penulis, 2022

Manuel de Sola (2008) menggambarkan kota sebagai kulit yang terdiri dari konstruksi, tekstur, dan perbedaan, sedangkan pengalaman urban adalah sebuah hubungan timbal balik antara tubuh dan kulit tersebut. Berdasarkan frasa tersebut, beberapa ruang kota terisi dengan karakter kolektif, energi, atribut, makna, dan ditransformasikan menjadi material semantik. *Urban Acupuncture* membuka peluang untuk intervensi lokalisasi spot-spot sensitif tertentu pada urban skin tersebut. Terdapat empat intervensi, antara lain: intervensi tidak berwujud/tidak memiliki bentuk fisik permanen tetapi berdampak besar pada lokasi terpilih (misal: memori, tradisi); intervensi formasi sosial yang memberikan dampak lokal serta mempengaruhi lingkungan sekitar yang spesifik (misal: kejahatan, kemiskinan); intervensi berbasis fisik yang berdampak bagi kerusakan lingkungan yang lebih luas (misal: banjir, bangunan skala besar); intervensi sistematis membentuk jaringan ruang tertentu untuk mempengaruhi seluruh kota (misal: kapitalistik, globalisasi).

Beberapa kata kunci dari *Urban Acupuncture* antara lain: “Strategi intervensi kecil dengan pendekatan lokal dan sosial (Morales, 2004).”; “Intervensi urban secara metastatik dan strategis (Marchall, 2004).”; “Memulihkan “tubuh” atau “lingkungan terbangun” (Foth, 2008).”; “Strategi yang berfokus pada intervensi kecil dan ringan yang dapat berdampak positif bagi energi dari komunitas (David West, 2011).”; “*Medical magic*” yang dapat diaplikasikan untuk pemulihan dan keberlangsungan kota (Lurner, 2015).”

Urban acupuncture merupakan potensi tersembunyi yang bermakna bagi kota dan berperan dalam mengisi urban void yang ada, seperti bangunan terbengkalai, kawasan industrial, ruang publik yang tidak berkembang, dan sebagainya. Sebuah *urban acupuncture* yang baik seharusnya memiliki identitas, dan mampu menciptakan *a sense of belonging* bagi penggunanya. Selain bertujuan untuk memaksimalkan interaksi, partisipasi, serta kolaborasi dari komunitas sekitarnya, *urban acupuncture* juga berkontribusi positif baik secara langsung, maupun tidak langsung terhadap ekonomi, sosial, dan lingkungan kawasan. Inti dari sebuah urban akupunktur tidak terletak pada estetika ruang semata, melainkan untuk mendorong masyarakat beraktivitas di area yang telah di akupunktur



Gambar 2. Tahapan identifikasi *Urban Acupuncture*
Sumber: Diolah penulis, 2022

Langkah pertama mengidentifikasi *urban acupuncture* adalah menentukan alur sensitif dari lingkungan binaan manusia, berdasarkan hal tersebut dapat ditentukan benang merah dari reaksi arsitekturnya. (Suwardana Winata, 2022). Salah satu alat bantu untuk menjejaki *Urban Acupuncture* adalah teori *Configuration* (struktur ruang kota), *Attractor* (objek yang menarik perhatian), dan *Movement* (pergerakan manusia). Bila sebuah objek vital dalam suatu struktur kota mengalami degradasi, maka terjadi pemberhentian pergerakan manusia ke objek tersebut. Melalui analisis ini, dapat ditentukan titik akupunktur yang perlu dibenahi.

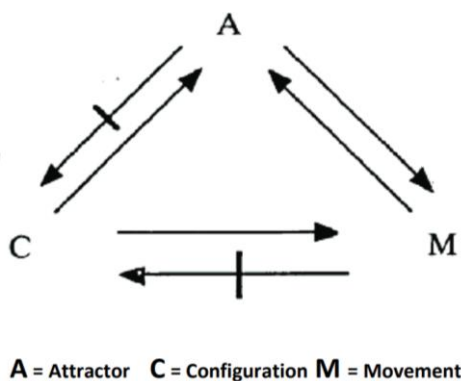


Figure 3. A is attraction, C is configuration, M is movement. Attractors and movement may influence each other, but the other two relations are asymmetric. Configuration may influence the location of attractors, but the location of attractors cannot influence configuration. Likewise, configuration may influence movement but movement cannot influence configuration. If strong correlations are found between movement and both configuration and attractors, the only logically possible lines of influence are from configuration to both movement and attractors, with the latter two influencing each other.

Gambar 3. Teori *Configuration*, *Attractor*, dan *Movement*
Sumber: Hiller, dkk (1993)

Memorable Tourism Experience (MTE)

Pada dasarnya wisatawan yang berkunjung untuk perjalanan wisata mengutamakan pengalaman untuk melihat, belajar, dan menikmati, serta mencoba untuk keluar dari aktifitas rutin yang biasa dirasakan sehari-hari. Wisatawan melakukan perjalanan bertujuan untuk mendapatkan *experience* baik *behavioral* atau *perceptual*, kognitif atau emosional, maupun tersirat atau tersurat (Divinagrada et.al, 2012)

Menurut McCormick (2012), kajian mengenai memori penting untuk dikaitkan dengan studi pengalaman wisata karena pengalaman wisata yang terjadi dalam waktu tertentu, dapat menjadi sebuah pengalaman dalam memori jangka panjang yang memberikan kenangan, perasaan senang, dan akan direfleksikan berulang kali oleh setiap individu. Sebuah kenangan yang menyenangkan tentang pengalaman ruang pariwisata berdampak signifikan pada seorang wisatawan. Kenangan yang menyenangkan mampu memberikan suasana hati positif dan perasaan bahagia yang berperan penting dalam kehidupan seseorang (Hull, 1990 dalam Jong-Hyeon, 2017). Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa pengalaman yang mengesankan atau *memorable tourism experience* berperan penting dalam merancang tempat wisata. *Memorable Tourism Experience* terdiri dari beberapa dimensi, antara lain

Novelty

Merupakan dimensi yang merujuk pada sesuatu yang baru, seperti memberi pengalaman ruang baru serta perasaan nyaman berada di suatu objek wisata.

Local Culture

Local culture atau pengalaman akan keterlibatan terhadap budaya lokal. Dalam survey yang dilakukan oleh McCormick (2012) ditemukan bahwa responden yang mengalami /menjalankan budaya lokal selama kunjungan wisatanya ternyata memiliki ingatan kembali (*recollection*) yang kuat terhadap pengalaman kunjungan wisatanya, sekaligus memperkaya pengetahuannya.

Refreshment

Merupakan dimensi yang merujuk pada perasaan tenang, segar, dan lepas yang dirasakan selama kunjungan wisata. Hal ini secara tidak langsung akan mempengaruhi ingatan terhadap suatu kunjungan wisata.

Meaningfulness

Meaningfulness merupakan dimensi yang merujuk pada arti penting, yaitu sebuah manfaat partisipatoris pada suatu kegiatan pariwisata yang dapat meningkatkan perasaan senang seseorang. McCormick (2012) juga mendefinisikan *meaningfulness* sebagai sesuatu yang memberikan para pengunjung sebuah kesempatan untuk untuk mempelajari berbagai tempat dan budaya. Tingkat keterlibatan seseorang dalam suatu perjalanan wisata meningkatkan kemampuan seseorang mengingat kembali pengalaman lampau dan menggambarkannya secara jelas.

Knowledge

Knowledge atau pengetahuan merupakan informasi atau maklumat yang diketahui atau disadari oleh seseorang mengenai wisata tersebut. Pengetahuan termasuk, tetapi tidak dibatasi pada deskripsi, hipotesis, konsep, teori, prinsip dan prosedur. *Knowledge* dalam penelitian ini merupakan perolehan informasi dan pengetahuan baru yang didapatkan oleh pengunjung saat mengunjungi objek wisata.

3. METODE

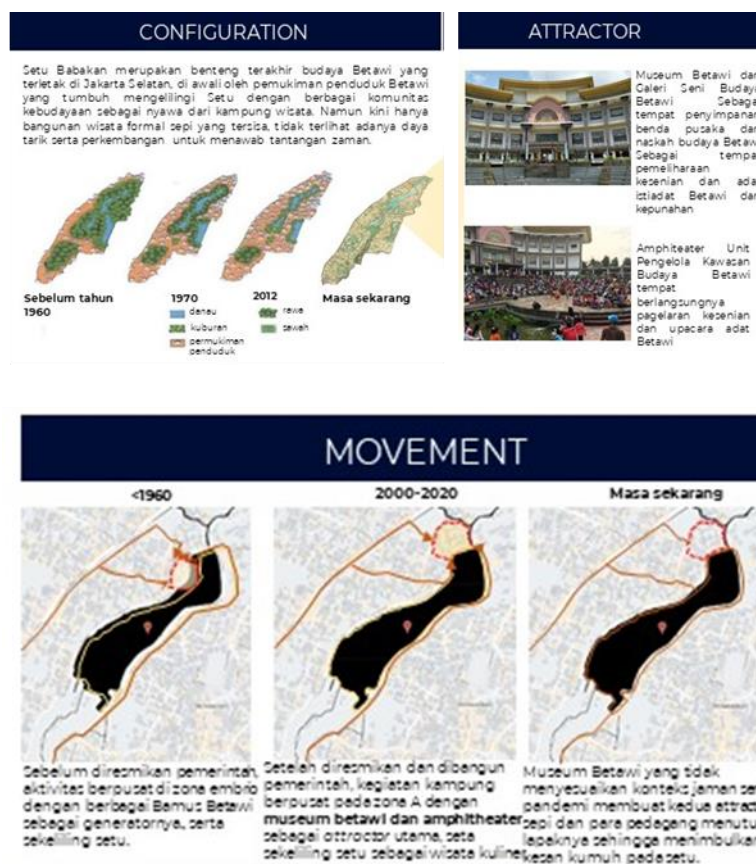
Metode yang dipakai adalah metode kualitatif yakni metode studi kasus berdasarkan teori-teori pada kajian literatur di atas, maka didapatkan indikator penelitian untuk analisis adalah: prinsip *Memorable Tourism Experience* dan metode *urban acupuncture*. Kedua metode yang digunakan dalam mendesain tersebut dipilih karena sesuai dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas spasial pada bangunan wisata. Dalam perancangan, digunakan pendekatan konsep lokalitas yang merupakan sebuah upaya keruangan yang mempertahankan keaslian dan ketradisian dari keruangan di masa lampau. Sifatnya sangat spesifik karena terus berkembang melalui rangkaian waktu dan tradisi turun temurun, memiliki konteks tempat yang sangat kuat, memperhatikan karakteristik sosial-budaya, artefak dan manusia yang tinggal didalamnya, serta memiliki

semangat kesejamaan. Lokalitas menjadi landasan pemikiran yang dianggap sesuai dengan konteks kebetawian dan Kampung Setu Babakan itu sendiri.

4. DISKUSI DAN HASIL

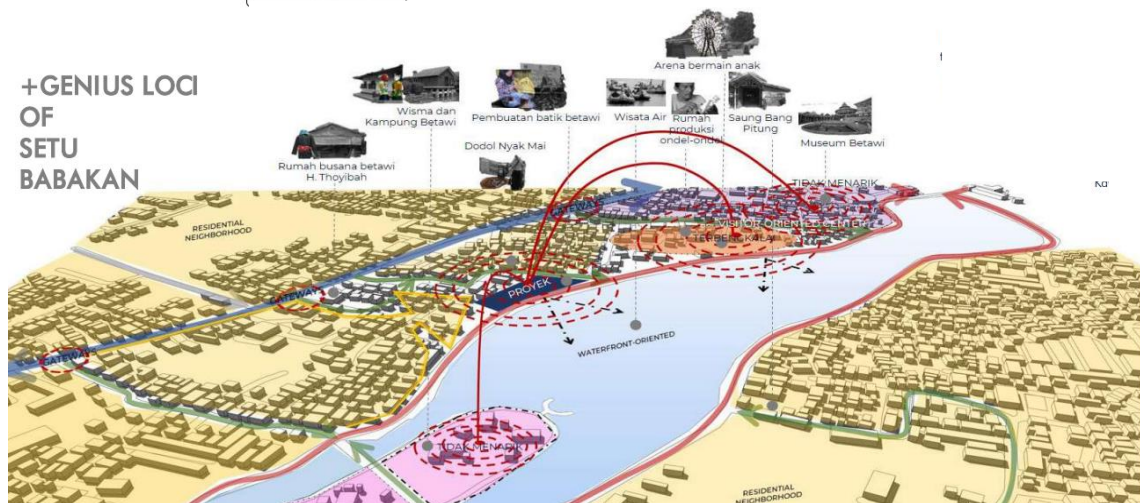
Bangunan dengan metode *urban acupuncture*

Penerapan *urban acupuncture* pada bangunan merujuk pada aspek-aspeknya yang pertama adalah teori *configuration*, *attractor*, dan *movement* yang diterapkan untuk mengobservasi kawasan Setu Babakan mulai dari lingkup makro hingga mikro kawasan, sampai pada akhirnya ditemukan titik lokasi yang tepat. Struktur ruang kampung kota Setu Babakan pada mulanya didominasi oleh pertanian dan perkebunan, namun seiring perkembangannya berganti menjadi permukiman warga. *Attractor* yang masih berdiri sampai saat ini adalah museum Betawi dan amphiteater yang dibangun pemerintah, namun karena saat ini minim pengunjung, maka pergerakan atau *movement* yang dahulu lebih banyak di zona embrio kampung, bergeser ke sekeliling danau Setu Babakan.



Gambar 4. Penerapan teori CAM dalam observasi kawasan Setu Babakan
Sumber: diolah penulis, 2022

Konsep *urban acupuncture* yang menekankan kepada strategi untuk berfokus pada intervensi kecil dan ringan namun dapat berdampak positif bagi energi dari komunitas juga menjadi dasar perancangan melalui *genius loci* dari Setu Babakan pada gambar 5. Komunitas lokal serta keseharian yang tersebar dan menjadi attractor kawasan saat ini didominasi oleh UMKM kuliner (90%) serta 10% sisanya merupakan UMKM kerajinan Betawi (pembuatan ondel-ondel, batik, dan busana Betawi). Hal inilah yang menjadi dasar pembentukan program ruang.



Gambar 5. *Genius Loci* Setu Babakan
Sumber: diolah penulis, 2022

Bangunan dengan konsep *Memorable Tourism Experience (MTE)*

Sesuai dengan kelima dimensi MTE yaitu *novelty*, *local culture*, *refreshment*, *meaningfulness*, dan *knowledge*, perancangan program ruang, aktifitas, dan desain interior maupun eksterior bangunan dijiwai oleh kelima dimensi tersebut. Novelty atau pengalaman ruang baru diterapkan mulai dari pembentukan gubahan massa yang mengadaptasi tipologi Betawi namun diolah kembali secara kontemporer menyesuaikan konteks lingkungan, maupun adanya inovasi pengalaman ruang baru seperti betawi VR tour.



Gambar 6. Eksterior Bangunan
Sumber: diolah penulis, 2022

Pemilihan program utama gastronomi dan batik Betawi dimaksudkan agar pengunjung dapat merasakan langsung *local culture* dari Setu Babakan dan belajar langsung dari warga lokal, agar meninggalkan ingatan yang kuat terhadap pengalaman kunjungan wisatanya, sekaligus memperkaya pengetahuan akan budaya Betawi. Pada gambar 6 dapat dilihat bahwa di setiap level bangunan terdapat modifikasi program, mulai dari sudut rasa, aroma, kreasi, eksplorasi, hingga sudut pandang.

Dimensi refreshment diwujudkan dengan adanya area batik farming, hidroponik, dan bir pletok garden, dimana para pengunjung bisa memanen hasil, kemudian mengolahnya. Setiap program aktivitas pada gambar 6 juga menganut dimensi *meaningfulness* dengan melibatkan wisatawan secara langsung (wisata partisipatoris). Tingkat keterlibatan seseorang dalam suatu perjalanan wisata ini yang akan meningkatkan kemampuan seseorang mengingat kembali pengalaman berwisatanya.



Gambar 6. *Exploded axonometry Wisata Gastronomi dan Batik Betawi Setu Babakan*
Sumber: diolah penulis, 2022

Selain menambah pengalaman, para pengunjung juga akan mendapatkan dimensi *knowledge*, yakni informasi atau pengetahuan baru yang dikemas melalui pengalaman ruang yang menarik, misalnya melalui *Betawi food museum*, *Betawi cooking class*, dan *batik Betawi workshop*. Gambaran dari pengalaman ruang yang didapatkan bisa dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. Desain area museum dan batik
Sumber: diolah penulis, 2022

KESIMPULAN DAN SARAN

Kampung Betawi Setu Babakan merupakan benteng terakhir budaya Betawi di Jakarta, sebagai identitas asli ibukota sudah sepantasnya kebudayaan Betawi dijaga dan dilestarikan bagi generasi muda. Komunitas budaya dan kelokalan yang tersebar di Setu Babakan memiliki segudang potensi yang belum dimaksimalkan dengan baik, hal inilah yang menjadi dasar perancangan Wisata Gastronomi dan Batik Betawi Setu Babakan yang bervisi memberdayakan masyarakat dan komunitas lokal Setu Babakan melalui kekayaan budaya khususnya makanan dan Batik Betawi yang menjadi ciri khas kampung, mengemasnya ke dalam arsitektur yang kontemporer, tanpa menghilangkan rasa lokalitasnya. Bangunan dirancang sesuai dengan metode *urban acupuncture* yang diharapkan dapat menjadi komplemen dan *attractor* baru bagi kawasan yang kini redup. Bangunan juga menerapkan konsep *memorable tourism experience* melalui pengalaman ruang dan program aktifitas yang dihadirkan, menjadikannya berbeda namun tetap bersifat kontekstual dengan lingkungan sekitar. Sesuai dengan visi dan misi yang telah diutarakan sedari awal, dengan bersandar pada metode *urban acupuncture* dan *MTE*, kiranya rancangan proyek ini dapat menjadi gagasan menarik, berdampak positif, serta menginspirasi.

REFERENSI

- De Sola Morales, M. (2008). *A Matter of Things*. Rotterdam: NAI.
- Indonesia, Liputan6, 2020, *Biasanya Ramai Pengunjung, Begini Kondisi Terkini Setu Babakan Pascapenutupan*, diunduh dari <https://www.liputan6.com/photo/read/4204194/foto-biasanya-ramai-pengunjung-begini-kondisi-terkini-setu-babakan-pascapenutupan?page=1>

- Lerner, J. (2011). *O Urban Acupuncture: Social Enterprise Article*. Harvard Business Review
- Richards, G., and Wilson, J. (2006). Developing Creativity in Tourist Experiences: A Solution to the Serial Reproduction of Culture?. *Tourism Management*, 27: 1209-1223.
- Schulz, C. N. (1980). *Genius Loci: Towards A Phenomenology of Architecture*. London: Academy Editions.
- Schwarzer, M. (2005). *Architecture and Mass Tourism*. In J. Ockman, and S. Frausto (eds.). *Architourism*, NY: Columbia Book of Architecture.
- Sutanto, A. (2020). *Peta Metode Desain*. Jakarta: Universitas Tarumanagara.
- Verinita. (2016). *Pengukuran Memorable Tourism Experience Scale (MTES) dengan pendekatan Kim Ritchie McCormick (2012) untuk meningkatkan intensi berkunjung kembali ke desa Wisata Rantih Kota Sawahlunto provinsi Sumatera Barat*. Prosiding Seminar Nasional ASBIS 2016.
- Ye, Helen Yi and Tussyadiah, Iis P. (2016). *Tourists' Transformation Experience: From Destination Architecture to Identity Formation*. Travel and Tourism Research Association: Advancing Tourism Research Globally.