JURNAL STUPA Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur
Vol. 6, No. 2,
Oktober 2024. hlm: 1643-1656
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

PENGEMBANGAN WISATA BUDAYA DI SETU BABAKAN DENGAN PENDEKATAN PLACEMAKING: MENINGKATKAN DAYA TARIK WISATA

Namira Fitri[1)], J.M. Joko Priyono Santoso [2)*]

[1)]Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, Jakarta
namirafitri83@gmail.com
[2)*] Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, Jakarta
jokop@ft.untar.ac.id
**Penulis Korespondensi: jokop@ft.untar.ac.id*

Masuk: 28-06-2024, revisi: 05-10-2024, diterima untuk diterbitkan: 10-10-2024

Abstrak

Suku Betawi, suku asli Jakarta, memiliki warisan seni yang kaya seperti tari, kuliner, dan musik. Namun, seiring waktu, banyak tradisi seni Betawi terlupakan. Pemerintah DKI Jakarta mengembangkan Kampung Budaya Betawi Setu Babakan untuk melestarikan dan meningkatkan pariwisata budaya. Meskipun awalnya sukses menarik wisatawan, Setu Babakan mengalami penurunan kunjungan signifikan saat pandemi COVID-19, dipengaruhi oleh minimnya daya tarik fisik dan non-fisik serta penghentian dari pertunjukan seni. Studi ini bertujuan untuk mengembalikan daya tarik wisata Setu Babakan dengan pendekatan *Placemaking* dan penerapan *interlock program*. Studi ini mengidentifikasi faktor yang menyebabkan terjadinya degradasi daya tarik wisata Setu Babakan yang distrategikan dengan prinsip *placemaking* dan *interlock program* untuk menciptakan ruang budaya yang berintegrasi dengan wisata-wisata yang sudah ada di Setu Babakan. Metode desktiptif kualitatif dilakukan melalui studi literatur, kajian teori pendukung, survey dan dokumentasi. Melalui hasil analisis, program yang ditemukan berupa galeri interaktif, workshop, pelatihan seni dan sekolah informal dengan menggunakan konsep *interlock program* dapat mengatasi dari degradasi daya tarik wisata dan memberikan peluang bagi pengunjung untuk berwisata ke wisata Setu Babakan yang sudah ada sehingga wisata di Setu Babakan dapat kembali menjadi daya tarik wisata. Untuk meningkatkan daya tarik wisata di Setu Babakan secara maksimal, diperlukannya evaluasi lebih lanjut dari keefktifan program-program yang diusulkan. Survei kepuasan pengunjung dan masyarakat lokal setelah adanya program-program baru sangat diperlukan untuk mendapatkan masukan dan terus meningkatkan kualitas wisata di Setu Babakan.

Kata kunci: *interlock program; placemaking*; setu Babakan

Abstract

The Betawi people, the indigenous people of Jakarta, have rich artistic heritage such as dance, culinary, and music. Over time, however, many Betawi art traditions were forgotten. The DKI Jakarta government developed the Setu Babakan Cultural Village to preserve and improve cultural tourism. Although initially successful in attracting tourists, Setu Babakan will experience a significant decrease in visits during the COVID-19 pandemic, influenced by the lack of physical and non-physical attraction as well as the cessation of art performances. This study aims to restore Setu Babakan's tourist attraction with the Placemaking approach and the application of interlock program. This study identified the factors that led to the degradation of Setu Babakan's tourist attraction, which strategized with placemaking principles and interlock program to create a cultural space integrated with existing tourism in Setu Babakan. Qualitative descriptive methods are conducted through literature studies, support theory studies, surveys and documentation. Through the results of the analysis, the programs found were interactive galleries, workshops, art training and informal schools using the concept of interlock program can overcome the degradation of tourist attraction and provide opportunities for visitors to travel to the existing Setu Babakan tourism so that tourism in Setu Babakan can become a tourist attraction again. To increase the maximum

Vol. 6, No. 2,
Oktober 2024. hlm: 1643-1656
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

tourist attraction in Setu Babakan, further evaluation of the effectiveness of the proposed programs is needed. A survey on the satisfaction of visitors and the local community after new programs is urgently needed to receive input and continue to improve the quality of tourism in Setu Babakan.

Keywords: *interlock program; placemaking*; Setu Babakan

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Suku Betawi adalah suku asli yang kaya akan seni seperti tari, kuliner, dan musik sebagai suku asli Jakarta. Seiring berjalannya waktu, banyak kesenian Betawi yang mulai dilupakan oleh masyarakat (Marisca Tjandra, 2019). Pemerintah DKI Jakarta sudah mengembangkan destinasi Kampung Budaya Betawi Setu Babakan untuk melestarikan budaya Betawi dan meningkatkan pariwisata budaya di Jakarta (Khasyatillah, 2020). Meskipun awalnya berhasil menarik wisatawan, Setu Babakan mengalami penurunan kunjungan yang signifikan dikarenakan minimnya daya tarik fisik dan non fisik wisata, terlebih saat terjadinya pandemi dengan hanya 147.809 pengunjung dimana sebelumnya mencapai 471.910 pengunjung di tahun 2019 (satudata.jakarta.go.id, 2023).

Penurunan ini mempengaruhi berbagai aspek kegiatan di kawasan tersebut, termasuk penghentian pertunjukan seni yang sebelumnya menjadi daya tarik utama, seperti yang diungkapkan oleh Unit Pengelola Kawasan Pemukiman Bersejarah dan Budaya (UPK PBB) Setu Babakan pada tahun 2022. Keputusan sejumlah pelaku seni untuk meninggalkan panggung seni juga ikut berkontribusi terhadap menurunnya minat wisatawan. Dampaknya turut dirasakan oleh kios-kios pedagang makanan tradisional yang sebagian besar memilih untuk berhenti berjualan, meninggalkan gerobak terbengkalai yang tidak terawat. Oleh karena itu, pendekatan placemaking diimplementasikan dalam pengembangan perkampungan budaya Betawi untuk meningkatkan inovasi atraksi budaya serta memperbaiki manajemen yang belum memadai. Tujuannya adalah agar Kampung Setu Babakan dapat menciptakan *sense of place* bagi pengunjungnya.

Rumusan Permasalahan

Kawasan Setu Babakan saat ini memiliki beragam jenis aktivitas wisata yang berbeda yang dimana masih bertahan tetapi sudah tidak menjadi daya tarik dikarenakan kurangnya inovasi aktivitas didalamnya. Oleh karena itu, Diversifikasi atraksi, peningkatan kualitas pelayanan, dan inovasi adalah kunci untuk menarik kembali minat wisatawan. Pada studi yang dilakukan terkait mengembalikan daya tarik wisata di Setu Babakan, ditemukan beberapa rumusan permasalahan yang akan dibahas, sebagai berikut; Faktor fisik dan non fisik apa yang menjadi penyebab terjadinya penurunan identitas dan daya tarik wisatawan ke Kampung Setu Babakan?; Bagaimana upaya untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di Setu Babakan?; Pendekatan desain arsitektur apa untuk dapat mengembalikan daya tarik wisata dari Kampung Budaya Betawi Setu Babakan?

Tujuan dan Manfaat

Tujuan

Berguna sebagai menganalisis dan memahami faktor apa saja yang menyebabkan penurunan daya tarik wisatawan untuk berkunjung ke Kampung Setu Babakan, sebagai strategi pengembangan yang tepat untuk mengembalikan daya tarik wisatawan ke Kampung Setu Babakan, untuk merumuskan pendekatan desain arsitektur yang tepat untuk mengembalikan daya tarik wisata Kampung Budaya Betawi Setu Babakan.

Vol. 6, No. 2,
Oktober 2024. hlm: 1643-1656
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

Manfaat
Memberikan pemahaman tentang faktor - faktor yang menyebabkan penurunan dari daya tarik wisata Kampung Setu Babakan; Mengembangkan strategi dan inovasi untuk mengembalikan daya tarik wisata Setu Babakan; Panduan desain arsitektur yang tepat dalam mengembalikan daya tarik wisata Kampung Betawi Setu Babakan.

2. KAJIAN LITERATUR

Placeless Place

Tidak adanya ciri khas tempat yang jelas atau identitas geografis yang kuat disebut *"Placeless"*. Hal ini berkaitan dengan keadaan dimana suatu objek atau lokasi tidak dapat dengan mudah diidentifikasi sebagai bagian dari lokasi tertentu. Suatu hal yang dianggap *"placeless"* mungkin terlihat universal, anonim atau umum dan tidak terkait dengan lokasi tertentu. Istilah *"placeless*" sering digunakan untuk menggambarkan sebuah distrik perkotaan modern yang identik, namun tidak memiliki karakteristik budaya atau sejarah yang menonjol serta sulit dibedakan dari distrik sekitarnya (Mandolessi, 2021). Teori *"placeless"* juga digambarkan sebagai tidak adanya suatu hal yang dapat diwujudkan sebagai kurangnya makna, isnpirasi, dan konektivitas (Voß, 2022).

Pariwisata Budaya

Pariwisata budaya adalah sebuah kegiatan wisata yang berasal dari ciri khas suatu budaya tertentu, misal upacara keagamaan, adat istiadat, kehidupan sehari-hari, sejarah dan lainnya. (Suryasih, 2019). Kearifan lokal ini menjadi sebuah pedoman untuk sebuah tempat wisata menyajikan budaya yang bersumber dari nilai luhur di suatu daerah tersebut. Pariwisata terjadi adanya daya tarik desitinasi pariwisata, dari segi daya tarik budaya maupun alam. Sebuah daya tarik sebuah destinasi pariwisata akan menarik jika memenuhi syarat-syarat tertentu, yaitu: (Uuh Sukaesih, 2021).

Daya tarik wisata yang dapat di saksikan *(what to see)* : sebuah tempat destinasi wisata harus mempunyai daya tarik atraksi wisata yang dapat dijadikan hiburan bagi wisatawan, hal ini seperti pemandangan alam, kegiatan kesenian, ataupun permainan; Aktivitas yang dapat dilakukan *(what to do)* : sebuah tempat desitinasi wisata harus menyediakan fasilitas penunjang yang menarik untuk bisa membuat para wisatawan betah berlama di tempat wisata; Sesuatu yang dapat dibeli *(what to buy)* : sebuah tempat destinasi wisata dapat menyediakan fasilitas penunjang untuk para pengunjung dapat berbelanja dan memelihat barang souvenir untuk bisa dijadikan buah tangan; Transportasi *(what to arrived)* : Menjelaskan bagaimana wisatawan dapat mengunjungi destinasi wisata, kendaraan apa saja yang dapat digunakan dan berapa lama waktu yang dibutukan untuk mencapai destinasi wisata tersebut; Penginapan *(what to stay)* : Para wisatawan membutuhkan akomodasi sementara untuk liburannya, oleh karena itu sebuah destinasi wisata perlu menyediakan fasilitas penginapan bagi wisatawan.

Placemaking

Placemaking didefinisikan sebagai prinsip yang digunakan dalam menciptakan suasana yang menyenangkan dalam pembentukan suatu tempat. Pendekatan *Placemaking* mengarah pada karakteristik lingkungan dengan mempertimbangkan bagaimana manusia mempersepsikan lingkungan mereka, sehingga memungkinkan eksplorasi terhadap proses yang mempengaruhi kondisi lingkungan, termasuk pandangan dan penilaian masyarakat terhadap suatu kawasan (Rubianto, 2018). Ruang publik yang menerapkan placemaking memiliki ciri khas fisik, budaya, dan sosial yang mendefinisikan suatu tempat yang mendukung keberlanjutan. *Placemaking* meningkatkan nilai lingkungan dan mendorong terjadinya interaksi sosial antar masyarakat (Audrey Juliana, 2023).

Pendekatan dari *Placemaking* melibatkan masyarakat secara langsung dalam setiap prosesnya. Pendekatan *Placemaking* didefinisikan sebagai masyarakat adalah pemilik dari ruang publik.

Vol. 6, No. 2,
Oktober 2024. hlm: 1643-1656
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

Placemaking dibedakan menjadi 4 jenis yaitu, *Standard Placemaking, Strategic Placemaking, Creative Placemaking, dan Tactical Placemaking. Creative placemaking* sendiri melambangkan dari budaya, seni, dan semua aspek lingkungan dari lokasi yang akan dibangun (Dhimas Bimantoro, 2022).

Dalam *creative placemaking*, terdapat 3 aspek yang perlu di terapkan, yaitu (Firdha Ayu Atika, 2022) :

1. Budaya: adanya koneksi antara ruang yang dimanfaatkan untuk budaya dalam bentuk yang *tangible* dan *intangible* (seperti tradisi dan lain-lain).
2. Makna: Desain ruang yang dapat / mampu menceritakan makna dengan mengkoneksikan antara kebutuhan pengguna, aktivitas, dan lokasi.
3. Kreatifitas: Membangun ruang kreatif bersama untuk berinteraksi untuk meningkatkan kualitas hidup melalu workshop atau kolaborasi dalam menciptakan sesuatu.

Betawi

Suku Betawi adalah etnis asli Jakarta yang mendominasi wilayah Setu Babakan. Seiring berjalannya waktu, budaya Betawi ini mulai tercampur dengan budaya pendatang seperti Jawa, Sunda, dan Manado (Sasongko, 2021). Meskipun sudah mengalami pencampuran budaya, budaya Betawi terus dilestarikan kepada generasi-generasi saat ini seperti dalam upacara pernikahan adat, perayaan agama idul fitri, dan lainnya.

Budaya Betawi terbagi menjadi dua beradasarkan dari ciri kebudayanya, yaitu Betawi Tengah/kota, dan Betawi pinggiran. Betawi tengah/kota ini dapat ditemukan dikota Jakarta (yang dahulunya Batavia) dan menganut kebudayaan Melayu (Islam). Betawi tengah ini mengikuti cara hidup tempo dulu yang dimana melakukan perayaan adat seperti perkawinan, khitanan, dan lainnya (Purbasari, 2010). Betawi pinggiran ini disebut Betawi Udik/Ora yang dipengaruhi oleh budaya Cina dan Sunda.

Interlock Program

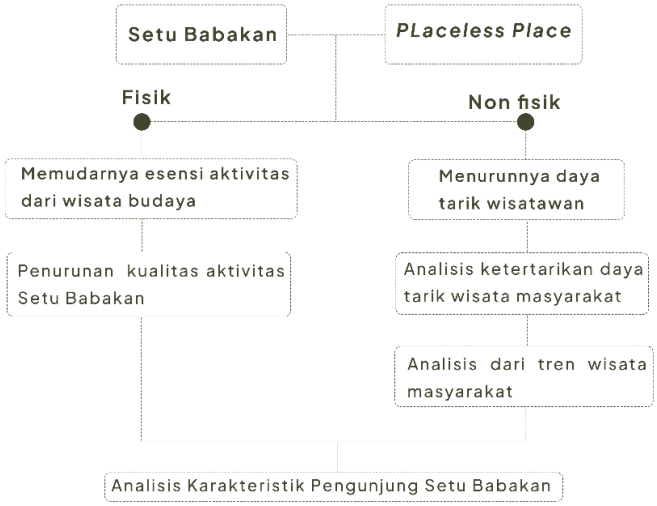
Konsep *interlock program* merujuk pada integrasi fisik dan fungsional ruang dan program agak saling melengkapi dan berinteraksi dengan baik. Dalam mengintegrasikan antara aktivitas wisata yang sudah ada dengan program aktivitas yang baru, menciptakan pengalam wisata. Dengan menerapkan konsep *interlock program*, destinasi wisata Setu Babakan dapat meningkatkan keterlibatan pengunjung, mengoptimalkan penggunaan ruang, dan menciptakan lingkungan yang menarik dalam pengalaman wisata yang lebih bermakna.

3. METODE

Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif yaitu menggunakan dasar teori-teori pada kajian literatur terpercaya, dan didapatkan indikator dalam analisis adalah kualitas dari aspek aktivitas pariwisata budaya dan metode *placemaking*. Dalam perancangan, pendekatan konsep yang digunakan adalah *interlock program* yang merupakan sebuah upaya untuk mengintegrasikan aktivitas wisata yang sudah ada dengan program aktivitas yang baru.

Tahapan yang akan dilakukan adalah mengumpulkan data faktor yang menyebabkan degradasi Setu Babakan dengan fokus pada jumlah pengunjung dan aktivitas budayanya; mengumpulkan data dan menganalisis pemahaman masyarakat Betawi terhadap Setu Babakan serta karakteristik wisatawannya; melakukan analisis temuan untuk menentukan program yang dapat diusulkan dan diterapkan; melakukan analisis pemilihan dan potensi tapak; serta menerapkan konsep metode desain untuk mencapai tujuan proyek.

ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

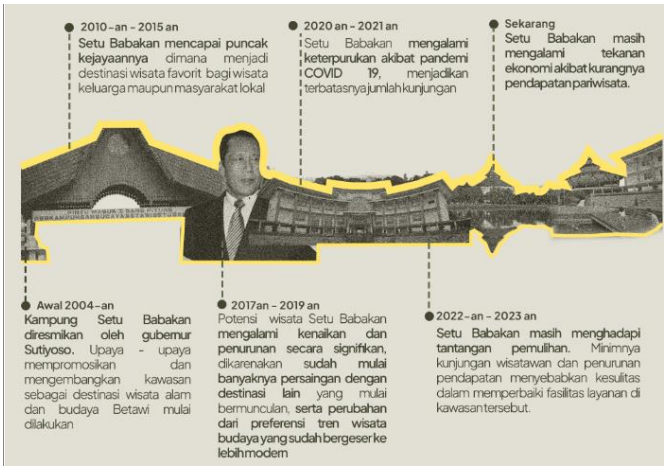


Gambar 1. Kerangka Berfikir
Sumber: Olahan Penulis, 2024

4. DISKUSI DAN HASIL

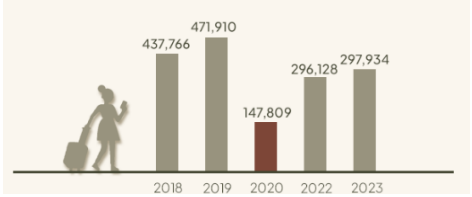
Degradasi Pengunjung Setu Babakan

Setu Babakan ditetapkan sebagai pemukiman reka cipta untuk melestarikan keberadaan masyarakat Betawi di Jakarta, menjadi pusat pelestarian budaya Betawi yang dijaga sebagai warisan budaya.



Gambar 2. Timeline Perkembangan Setu Babakan
Sumber: Olahan Penulis, 2024

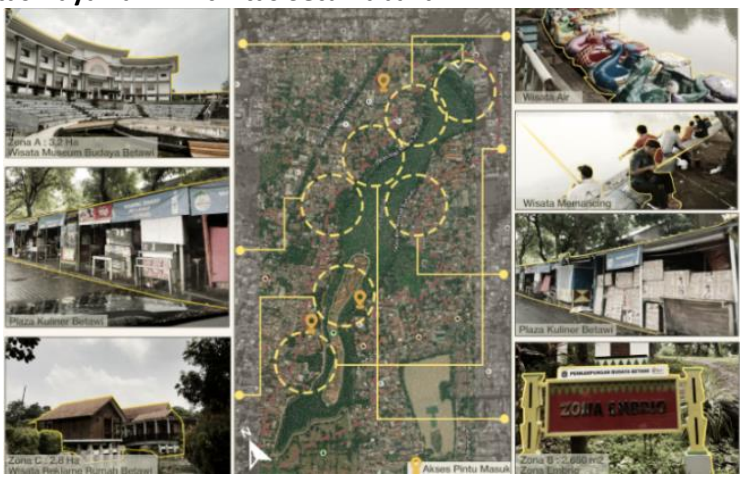
Seiring berjalannya waktu, Kampung Setu Babakan yang harusnya bisa menjadi sebuah pelestarian dan identitas budaya Betawi perlahan mulai hilang. Menilai dari kondisi Setu Babakan yang saat ini cukup memprihatinkan kerena kurangnya agenda dari acara hiburan yang ada serta kurangnya fasilitas yang memadai, menyebabkan Setu Babakan belum benar – benar memiliki daya tarik wisata yang dapat dinikmati secara penuh oleh wisatawan.



Gambar 3. Jumlah Kunjungan Wisatawan Setu Babakan
Sumber: Satudata.Jakarta.go.id, diakses pada 14 Juli 2024

ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

Degradasi Kualitas Daya Tarik Aktivitas Setu Babakan



Gambar 4. Mapping Aktivitas Kawasan Setu Babakan
Sumber: Olahan Penulis, 2024

Daya Tarik yang Bisa Disaksikan *(What To See):*

Gambar 5. Daya Tarik yang Dapat di Saksikan Setu Babakan
Sumber: Olahan Penulis, 2024

Setu Babakan memiliki beberapa daya tarik wisata, seperti museum kesenian Betawi, wisata Reklame rumah Betawi, dan *amphiteater* untuk pertunjukan seni Betawi. Namun, terdapat beberapa masalah yang menyebabkan penurunan daya tarik wisata di Setu Babakan, yaitu:

Aspek Fisik yang dapat diidentifikasi adalah kurangnya variasi dari apa yang disajikan; Sudah jarang dari masyarakat lokal yang ingin terus mempertunjukan dari kesenian Betawi; Penempatan reklame yang tidak tepat dan tidak begitu terlihat; Kurangnya penunjuk arah membuat pengunjung tidak terarah pada titik-titik aktivitas yang ada.

Aspek Non - fisik yang dapat diidentifikasi adalah Perubahan dari tren wisatawan maupun masyarakat lokal; Kurangnya pelatihan dan kesadaran masyarakat lokal generasi muda untuk terus melestariakn kesenian Betawi; Tidak adanya regenerasi antara pelaku seni dahulu ke generasi sekarang; Kurangnya pengelolaan dari apa yang disajikan.

Strategi yang dilakukan adalah mengembangkan program pelatihan seni budaya Betawi bagi generasi muda, meningkatkan variasi pertunjukan atraksi seni budaya Betawi serta meningkatkan profesionalisme pengelola wisata Setu Babakan. Hal ini memastikan warisan budaya akan terus dilestarikan ke generasi sekarang dan yang akan datang.

ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

Daya Tarik yang Bisa Dilakukan *(What to Do):*

Gambar 6. Daya Tarik yang Dapat Dilakukan Setu Babakan
Sumber: Olahan Penulis, 2024

Aspek Fisik yang dapat diindetifikasi adalah hanya dilakukan untuk acara tertentu saja (tidak dilakukan rutin); Kondisi lingkungan yang sudah tidak memadai.

Aspek Non - fisik yang dapat diidentifikasi adalah kurangnya partisipasi masyarakat lokal untuk berpartisipasi dalam kegiatan yang ada; Tren generasi yang sudah berubah; Kurangnya pengelolaan dalam kegiatan yang diadakan.

Strategi : Memberikan ruang bagi masyarakat lokal untuk berpartisipasi dalam kegiatan menarik seperti kuliner dan pameran akan memberikan pengalaman unik bagi pengunjung, meningkatkan kualitas wisata budaya, dan menciptakan sinergi antara wisata budaya dan komunitas lokal.

Daya Tarik yang Bisa Dibeli *(What to Buy):*

Gambar 7. Daya Tarik yang Dapat Dibeli Setu Babakan
Sumber: Olahan Penulis, 2024

Setu Babakan memiliki beberapa daya tarik yang dapat dibeli, seperti pembuatan dodol secara langsung dimana para pengunjung dapat langsung membeli dan merasakannya, dan juga plaza dari kuliner Betawi. Namun, terdapat beberapa masalah yang menyebabkan penurunan daya tarik yang bisa dibeli di Setu Babakan, yaitu:

Aspek Fisik yang dapat diidentifikasi adalah Area plaza kuliner yang belum nyaman / memadai untuk para wisatawan makan ditempat; Kurangnya kebersihan dan kenyamanan di area tempat makan; Fasilitas makan yang kurang memadai; Kondisi / tempat kuliner yang tidak *centered*

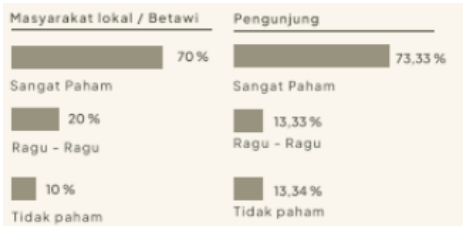
Vol. 6, No. 2,
Oktober 2024. hlm: 1643-1656
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

Aspek Non - fisik yang dapat diidentifikasi adalah Para penjual kuliner lokal memilih untuk tutup dikarenakan faktor sepinya pengunjung; Persaingan dengan tempat kuliner lain yang lebih menarik.

Strategi : Peningkatakn keyamanan area plaza kuliner dengan menyediakan area kuliner yang terpusat dan mudah dijangkau

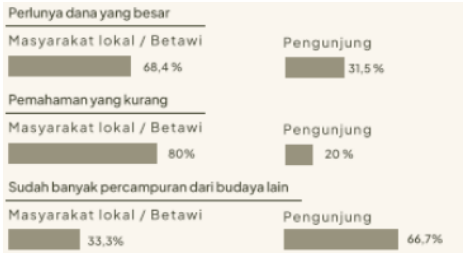
Analisis Persepsi dan Pemahaman Masyarakat terhadap Betawi dan Setu Babakan

Pemahaman terhadap budaya Betawi



Gambar 8. Pemahaman terhadap Kebudayaan Betawi
Sumber: Olahan Penulis, 2024

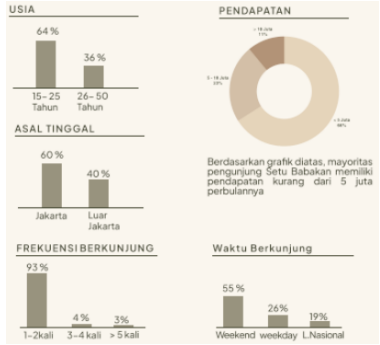
Dari data diatas menunjukan bahwa dari masyarakat betawinya sendiri masih ada yang ragu-ragu bahkan tidak paham dengan kebudayaannya mereka sendiri. Persepi yang Menjadi Hambatan dalam Melakukan Tradisi Betawi



Gambar 9. Persepsi terhadap Kebudayaan Betawi
Sumber: Olahan Penulis, 2024

Data diatas menunjukkan bahwa pertimbangan utama bagi masyarakat Betawi dalam berpartisipasi dalam melakukan tradisi Betawi adalah adalah kemauan dan pengetahuan masyarakat untuk mempertahankan tradisi Betawi ini masih sangat kurang. Sedangkan dari persepsi pengunjung adalah sudah banyaknya percampuran dari budaya lain ataupun budaya modern.

Analisis Karakteristik Pengunjung Setu Babakan



Gambar 10. Karakteristik Pengunjung
Sumber: Olahan Penulis, 2024

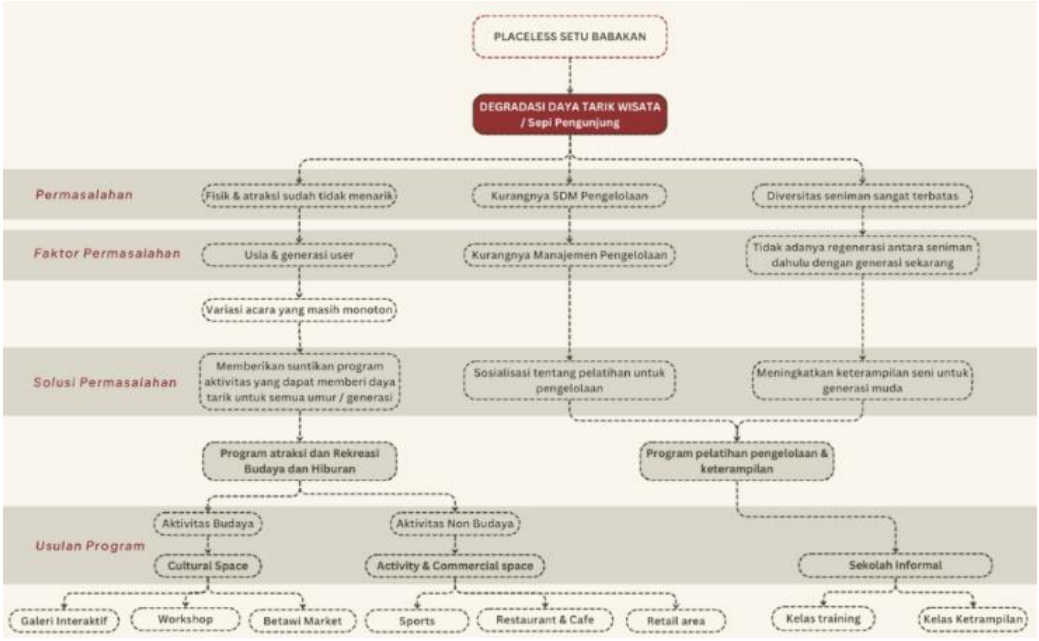
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

Mayoritas pengunjung Setu Babakan berasal dari kalangan menengah kebawah, seperti anak sekolah dan mahasiswa, dengan frekuensi kunjungan hanya 1 sampai 2 kali saja. Hal ini menunjukan bahwa destinasi wisata Setu Babakan belum mampu menarik wisatawan untuk kembali berkunjung.

Analisis Program

Penerapan Konsep *Interlock Program*

Penerapan interlock program bertujuan untuk mengatasi titik-titik *placeless place* di Setu Babakan, yang utamanya terkait dengan degradasi daya tarik wisata. Program ini melibatkan upaya pelestarian, promosi, dan pengembangan atraksi serta pengelolaan di Setu Babakan.



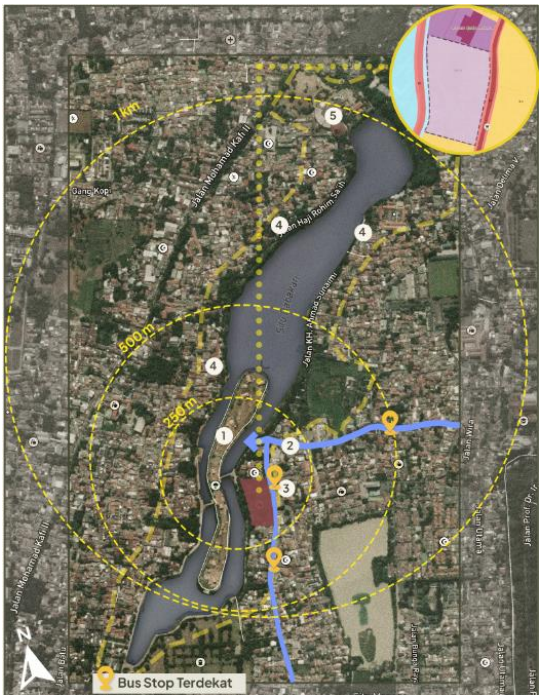
Gambar 11. Skema berpikir Pemecahan permasalahan ke Program
Sumber: Olahan Penulis, 2024

Program ini yang dijadikan program utama, sebagai berikut; Galeri Interaktif : Memberikan informasi singkat secara interaktif untuk memperkenalkan dari sejarah, kuliner, dan rumah tradisional Betawi untuk menjadi pengantar dan memancing pengunjung untuk nantinya melihat dan merasakan langsung ke titik-titik wisata yang sudah ada sebelumnya; Sekolah informal : Sekolah informal yang meliputi pelatihan dan pengelolaan bertujuan menjadi wadah pengembangan dari titik-titik placeless di Setu Babakan. Hal ini tidak hanya untuk masyarakat lokal, tetapi untuk menarik minat pengunjung terus melestarikan budaya Betawi di Setu Babakan; *Shuttle Bus* : Penyediaan *Shuttle bus* untuk membantu penerapan dari interlock program yang dimana programnya nanti dapat membawa pengunjung tidak hanya ke titik lokasi terpilih tapi juga ke semua titik-titik wisata di Setu Babakan; *Workshop* : Memberikan aktivitas interaktif tambahan bagi pengunjung Setu Babakan untuk memberikan mereka partisipasi dalam berkarya, menjadikan kunjungan wisata di Setu Babakan memiliki kesan dengan hasil karya mereka sebagai buah tangan; Dari skema berpikir pada gambar no11 terdapat juga program-program penunjang yang menjadi pendukung dalam program utama diatas, yaitu : *Sport*, yakni terdiri dari biliar dan tenis meja untuk pengunjung dan masyarakat sekitar melakukan olahraga rekreasi di lokasi terpilih; Komersial : Komersial yang dipilih adalah *retail* dan *restaurant* dimana program ini dapat membantu kenyamanan bagi pengunjung saat datang ke lokasi terpilih.

ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

Pemilihan Tapak dan Potensi Tapak

Tapak terpilih berada di Jalan Situ Babakan, RT.1/RW.7, Srengseng Sawah, Kec.Jagakarsa, Jakarta Selatan. Memiliki zona SPU-1 atau zona Pelayanan Umum Skala Kota



Gambar 12. Batas Wilayah Setu Babakan
Sumber: Olahan Penulis, 2024

Gambar 13. Tapak Terpilih
Sumber: Olahan Penulis, 2024

Tapak terpilih berjarak 100 meter dari wisata reklame rumah Betawi, sehingga memberikan peningkatkan untuk pengunjung mengenali dan mengunjungi wisata dari Reklame Rumah Betawi; Berjarak 200 meter dari akses masuk Setu Babakan memudahkan untuk pengunjung mengenali dan mengakses lokasi terpilih; Berjarak 50 meter dari halte transportasi umum, memudahkan pengunjung untuk mengakses ke lokasi terpilih dengan menggunakan

Vol. 6, No. 2,
Oktober 2024. hlm: 1643-1656
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

transportasi umum; Dengan adanya program pusat kuliner Betawi menjadi potensi untuk terbukanya kembali warung kuliner sekitar yang sekarang banyak tutup.

Penerapan Pendekatan *Creative Placemaking*

Budaya

Prinsip *creative placemakin*g dalam konteks budaya (*intangible*) diaplikasikan dalam inovasi pengembangan atraksi budaya seperti galeri interaktif yang memamerkan kebudayaan Betawi, *workshop* seni, dan kelas pelatihan seni. Inovasi-inovasi ini bertujuan untuk mengatasi penurunan daya tarik wisata akibat kurangnya inovasi dalam pengelolaan atraksi wisata yang sudah ada. Selain itu, Diaplikasikan dengan menciptakan ruang plaza di depan bangunan yang mengadaptasi teras rumah tradisional Betawi (paseban) sebagai tempat berkumpul dan bersosialisasi, dengan taman dan area Betawi market.

Dalam konteks budaya (*tangible*), diaplikasikan dengan menciptakan konsep antar ruang bangunan yang mengadaptasi bentuk rumah kebaya Betawi, dimodifikasi menjadi lebih modern untuk mencerminkan perkembangan budaya Betawi yang lama dan baru.

Makna

Prinsip makna dalam *creative placemaking* diterapkan dengan memilih tapak di kawasan Setu Babakan, memudahkan akses pengunjung ke titik-titik wisata di Setu Babakan. Selain itu, program pelatihan seni dan sekolah informal melibatkan pelaku seni untuk mengajar dan melestarikan seni Betawi, serta memberikan pelatihan bagi pengelola Setu Babakan dan pihak eksternal. Selain itu, pada bagian fasad diberikan ornamen tradisional dari rumah kebaya Betawi, agar makna dari bangunan Betawinya tetap dipertahankan

Kreatifitas

Prinsip kreativitas dalam *creative placemaking* diterapkan melalui program ruang workshop, mini teater, dan pelatihan seni. Ini tidak hanya meningkatkan kualitas wisata budaya, tetapi juga menciptakan ruang untuk interaksi sosial. Pada ruang luar diaplikasikan dengan menciptakan area plaza yang terdapat Betawi Market Area sebagai menjadikannya daya tarik wisata dan menghubungkan antara kebutuhan pengguna, aktivitas budaya dan juga partisipasi masyarakat lokal

Penerapan Tema dan Konsep pada Bangunan

Tema Adaptasi diterapkan untuk menggambarkan bentuk adaptasi dengan perubahan dan kebutuhan zaman yang mampu menyesuaikan dengan perkembangan teknologi, tren wisata, dan modernitas tanpa menghilangkan esensi budayanya sehingga dapat menjadi daya tarik wisata dari berbagai latar belakang

Konsep yang diterapkan pada bangunan adalah tipologi rumah kebaya Betawi dengan bagian depan bangunan diadaptasi dari ruang paseban (teras) sebagai tempat bertemu dan bersosialisasi bagi pengunjung yang datang. Adaptasi konsep teras ini berguna agar mempertahankan dari tradisi masyarakat Betawi yang sering berkumpul dan menerima tamu di bagian depan rumah.

Bentuk dasar segiempat yang memanjang dan terbagi menjadi *grid-grid* kecil sesuai kebutuhan dan fungsi ruang hal ini diterapkan dan dimodifikasi menjadi segiempat bagian kanan dan kiri untuk menyesuaikan dari bentuk tapak yang memanjang kesamping dan memberikan sirkulasi utama di bagian tengah bangunan sehingga terjadi *circular loop*. Pada bagian lantai dasar, diberikan prioritas area galeri agar para pengunjung dapat langsung merasakan dan melihat dari sejarah Betawi serta seni-seni yang ada. Kebutuhan ruang budaya dan penunjang yang

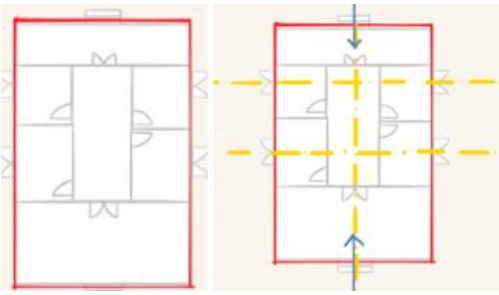
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

diperlukannya banyak ruang, menjadikan bangunan ini memiliki ketinggian yang lebih tinggi dari bangunan tradisional Betawi pada umumnya.

Tipologi rumah kebaya Betawi:

Gambar 14. *Zoning* Rumah Kebaya Betawi
Sumber: Olahan Penulis, 2024

Bentuk dan Organisasi Ruang:



Gambar 15. Bentuk dan Organisasi Ruang
Sumber; Olahan Penulis, 2024

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan analisis yang dilakukan, menghasilkan program galeri interaktif yang mengatasi perubahan ke wisata budaya yang lebih moderen. Program pelatihan seni yang dapat mewadahi generasi sekarang dan yang akan datang untuk dapat mempelajari dan melestarikan seni Betawi dari para pelaku seni lokal sehingga para pengunjung dan pelaku seni lokal dapat belajar bersama. Konsep adaptasi dari rumah kebaya Betawi tidak hanya semata-mata untuk memiliki bentuk bangunan yang sama tetapi sebagai memberi fungsi ruang sesuai dengan kebutuhan sehingga dapat tercipta ruang-ruang yang saling berhubungan secara efektif.

Saran

Dalam meningkatkan daya tarik wisata di Setu Babakan, dapat lebih maksimal jika melakukan evaluasi lebih lanjut mengenai keefektivitas dari program-program yang diusulkan terhadap aktivitas wisata di Setu Babakan. Survei kepuasan para pengunjung dan masyarakat lokal setelah dibangunya program-program baru diperlukan untuk mendapatkan masukan dan terus meningkatkan kualitas wisata di Setu Babakan.

REFERENSI

Atika, F. A., & Poedjioetami, E. (2022). Creative placemaking pada ruang terbuka publik wisata bangunan cagar budaya, untuk memperkuat karakter dan identitas tempat. *Pawon: Jurnal Arsitektur*, *6*(1), 133-148.

Bimantoro, D., Dewiyanti, D., Aditya, N. C., & Natalia, T. W. (2022). Studi Konsep Pendekatan Placemaking Pada Perancangan Ruang Publik M Bloc Space Jakarta Selatan. *Bandung: Jurnal Desain dan Arsitektur*.

Hayati, N., & Suryasih, I. A. (2019). Strategi Pengelolaan Kampung Betawi Setu Babakan Sebagai Daya Tarik Wisata Di Jakarta Selatan. *Jurnal Destinasi Pariwisata*, *7*(1), 105.

Juliana, A., & Khoeanlau, S. (2023). Identifikasi Penerapan Arsitektur Placemaking Terhadap Desain Ritel. *Architecture Innovation*, *6*(2), 111-129.

Karray, S., & Voß, S. (2022). Place, Placelessness, and Sustainable Entrepreneurship.

Khasyatillah, K. (2020). Strategi Komunikasi Pemasaran Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Jakarta Dalam Upaya Meningkatkan Kunjungan Wisata Budaya Betawi (Setu Babakan). *MEDIA BINA ILMIAH*, *14*(11), 3525-3536.

Mandolessi, S. (2021). Challenging the placeless imaginary in digital memories: The performation of place in the work of Forensic Architecture. *Memory Studies*, *14*(3), 622-633.

Purbasari, M. (2010). Indahnya Betawi. *Humaniora*, *1*(1), 1-10.

Rubianto, L. (2018). Transformasi ruang kampung space menjadi place di kampung Tambak Asri Surabaya sebagai kampung berkelanjutan. *Skripsi. Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan. Departemen Perencanaan Wilayah dan Kota. Institut Teknologi Sepuluh Nopember: Surabaya*.

Sukaesih, U., & Miswan, M. (2021). ANALISIS KUALITAS DAYA TARIK DESTINASI PARIWISATA PERKAMPUNGAN BUDAYA BETAWI SETU BABAKAN (di Kelurahan Srengseng Sawah Kecamatan Jagakarsa Jakarta Selatan). *Jurnal Industri Pariwisata*, *3*(2), 74-88.

Sasongko, R. D. (2021). Setu Babakan Setu Babakan: Kampung Betawi dalam Segi Historis. *Santhet (Jurnal Sejarah Pendidikan Dan Humaniora)*, *5*(2), 161-164.

Satudata.jakarta.go.id. (2023, November 9). *https://satudata.jakarta.go.id/open-data/detail?kategori=dataset&page_url=data-kunjungan-wisatawan-nusantara-ke-destinasi-wisata-di-provinsi-dki-jakarta&data_no=6*. Retrieved from Data Kunjungan Wisatawan Nusantara ke Destinasi Wisata di Provinsi DKI Jakarta.

Tjandra, M., & Santoni, S. (2019). PERANCANGAN GEDUNG PERTUNJUKAN KESENIAN DENGAN TIPOLOGI ARSITEKTUR BETAWI DI SETU BABAKAN. *Architecture Innovation*, *3*(2), 1-25.

Vol. 6, No. 2,
Oktober 2024. hlm: 1643-1656
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)