

PENGEMBANGAN KELURAHAN GEDONGOMBO SEBAGAI KAWASAN WISATA DENGAN PENDEKATAN *CREATIVE PLACEMAKING*

**Ardiansa Ashfar Azmi; Alpha Febela Priyatmono
Arsitektur, Fakultas Teknik,
Universitas Muhammadiyah Surakarta**

Abstrak

Pengembangan kawasan wisata menjadi fokus penting dalam upaya meningkatkan ekonomi lokal serta memperkaya pengalaman wisatawan. Dalam konteks ini, pendekatan Creative Placemaking telah terbukti menjadi strategi yang efektif dalam membangun kawasan yang berkesan dan menarik minat berbagai pihak. Tulisan ini bertujuan untuk mengeksplorasi potensi pengembangan Kelurahan Gedongombo sebagai kawasan wisata menggunakan pendekatan Creative Placemaking. Studi ini menggabungkan analisis kualitatif dan konseptual untuk merancang kerangka kerja pengembangan yang holistik. Dengan memanfaatkan metodologi partisipatif, pendekatan ini melibatkan stakeholder lokal, termasuk warga setempat, pengusaha, dan pemerintah daerah. Data yang sudah terkumpul kemudian mempertimbangkan permasalahan yang muncul untuk menemukan solusi desain terbaik. Langkah-langkah pengembangan dirancang untuk memperkuat identitas lokal, memanfaatkan sumber daya alam dan budaya yang unik, serta meningkatkan infrastruktur dan fasilitas pendukung. Hasil studi ini mengidentifikasi beberapa aspek kunci yang perlu diperhatikan dalam pengembangan Kawasan Wisata Gedongombo. Pertama, perlunya mengintegrasikan seni dan budaya lokal dalam desain lingkungan dan aktivitas wisata. Kedua, pentingnya memperkuat infrastruktur dan fasilitas pendukung, seperti akses transportasi, akomodasi, dan fasilitas umum, untuk meningkatkan kenyamanan dan aksesibilitas wisatawan.

Kata Kunci : Pengembangan Kawasan, Wisata, Creative Placemaking

Abstrack

The development of tourist areas is an important focus in efforts to improve the local economy and enrich the tourist experience. In this context, the Creative Placemaking approach has proven to be an effective strategy in building impressive areas that attract the interest of various parties. This article aims to explore the potential for developing Gedongombo Village as a tourist area using a Creative Placemaking approach. This study combines qualitative and conceptual analysis to design a holistic development framework. By utilizing a participatory methodology, this approach involves local stakeholders, including local residents, entrepreneurs and local government. The data that has been collected is then connected to the problems that occur to obtain the best design solution. Development measures are designed to strengthen local identity, utilize unique natural and cultural resources, and improve supporting infrastructure and facilities. The results of this study identify several key aspects that need to be considered in developing the Gedongombo Tourism Area. First, there is the need to integrate local arts and culture in environmental design and tourism activities. Second, the importance of strengthening infrastructure and supporting facilities, such as access to transportation, accommodation and public facilities, to increase tourist comfort and accessibility.

Keywords: Regional Development, Tourism, Creative Placemaking.

1. PENDAHULUAN

1.1. Pengertian Judul

“Pengembangan Kelurahan Gedongombo sebagai Kawasan Wisata dengan Pendekatan Creative Placemaking” yaitu judul yang diajukan dalam Studio Konsep Perancangan Arsitektur. Arti dari judul tersebut adalah sebagai tersebut:

Pengembangan	:	Proses atau serangkaian tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan atau memperbaiki sesuatu dari kondisi awalnya. Dalam pengembangan wilayah atau kawasan, seperti pembangunan kawasan wisata, pengembangan mencakup perencanaan, pembangunan infrastruktur, promosi, dan pengelolaan.
Kelurahan Gedongombo	:	Gedongombo adalah kelurahan yang berbasis desa, berada di Kecamatan Semanding, Kabupaten Tuban, Jawa Timur, Indonesia.
Kawasan Wisata	:	Area atau lokasi yang dikembangkan atau diatur untuk tujuan rekreasi, liburan, atau kunjungan wisata dan memiliki beragam atraksi dan lain sebagainya yang menarik minat para wisatawan, serta dilengkapi dengan fasilitas kebutuhan para pengunjung.
Creative Placemaking	:	Teori penciptaan suatu tempat yang melibatkan masyarakat untuk mendukung keberhasilan perancangan dan pengembangan suatu tempat, yang mempunyai identitas tersendiri, berkelanjutan, berketahanan dan mencerminkan kehidupan.

Menurut uraian dari judul tersebut **“Pengembangan Kelurahan Gedongombo sebagai Kawasan Wisata dengan Pendekatan Creative Placemaking”** secara keseluruhan, menggambarkan sebuah rencana yang bertujuan untuk mengembangkan Kelurahan Gedongombo menjadi kawasan wisata yang menarik dengan mengadopsi pendekatan *creative placemaking* untuk menciptakan pengalaman wisata yang unik dan memikat.

1.2. Latar Belakang

Gedongombo, yang berada di Kabupaten Tuban, Jawa Timur, mempunyai beragam potensi budaya dan beberapa peradaban sejarah yang dapat dikembangkan menjadi kawasan wisata yang menarik. Beberapa wisata yang saat ini sudah ada yang menonjol dan sering dikunjungi oleh banyak wisatawan, bahkan menjadi jujukan saat ada acara besar di Tuban. Karena tempat yang strategis dan mejadi gerbang masuk Kota Tuban, Gedongombo ini menjadi titik awal ketika orang sedang berwisata di Tuban.

Penduduk setempat juga masih menjaga tradisi-tradisi khas Jawa Timur, seperti upacara adat, kesenian tradisional, dan kuliner lokal. Keanekaragaman budaya ini dapat menjadikan ketertarikan bagi wisatawan yang mencari pengalaman budaya autentik. Maka dari itu, kelurahan ini memiliki beberapa potensi dari keindahan alam, kesenian dan pertunjukan, kekayaan budaya, atau warisan sejarah yang belum dimanfaatkan sepenuhnya sebagai pengembangan kawasai wisata.



Gambar 1. Aspek-aspek dalam pariwisata berkelanjutan

Melalui pengembangan sebagai kawasan wisata, diharapkan juga dapat meningkatkan perekonomian lokal, keberlanjutan lingkungan, dan keberlanjutan sosial-budaya. Pembangunan ekonomi dari pengembangan kawasan disini merupakan investasi dalam infrastruktur dan industri, kawasan dapat menarik investasi swasta, menciptakan peluang kerja baru, dan meningkatkan produktivitas ekonomi. Selain itu, pengembangan kawasan wisata juga dapat mengangkat konservasi lingkungan, penghargaan terhadap kearifan lokal, partisipasi masyarakat, dan diversifikasi wisata, kita juga dapat menciptakan lingkungan yang manfaat dan berjangka panjang untuk seluruh golongan yang terlibat dari pariwisata berkelanjutan. Infrastruktur dan pelayanan yang baik juga akan memudahkan akses wisatawan dan meningkatkan kenyamanan pengunjung.

Dengan itu, penerapan konsep *creative placemaking* sangatlah penting untuk pengembangan kawasan ini. Pemilihan pendekatan ini disebabkan oleh keinginan untuk menghasilkan pengalaman wisata yang unik dan berkesan. Serta membangun identitas yang kuat bagi Kelurahan Gedongombo sebagai destinasi wisata yang menekankan pada penggunaan seni, budaya, dan kreativitas untuk merancang ruang publik atau kawasan tertentu agar menjadi lebih menarik, inklusif, dan berdaya saing tinggi. Pendekatan *creative placemaking* ini melibatkan partisipasi aktif dalam perencanaan, pengembangan dan pengelolaan kawasan wisata dari masyarakat lokal. Melalui kolaborasi ini, kebutuhan dan aspirasi masyarakat setempat dapat diakomodasi, sehingga memastikan bahwa pengembangan kawasan wisata juga sesuai dengan kepentingan dan kebutuhan mereka.

1.3. Rumusan Permasalahan

1. Dari beberapa potensi yang ada di Kelurahan Gedongombo, bagaimana rancangan yang optimal sebagai pengembangan kawasan desa wisata yang menarik?
2. Bagaimana strategi pengembangan potensi wisata yang sudah ada agar dapat meningkatkan daya saing keberlanjutan kawasan wisata dan menjadi wisata pengembangan?

1.4. Tujuan dan Sasaran

1. Mengembangkan Kelurahan Gedongombo menjadi kawasan wisata yang menarik dengan mengangkat potensi yang ada.

2. Meningkatkan potensi wisata yang sudah ada menjadi wisata berkembang dengan adanya infrastruktur baru dan peran masyarakat lokal melalui pendekatan *creative placemaking*.
3. Menghasilkan rancangan dengan penerapan konsep *creative placemaking* pada rancangan kawasan yang tepat dan dapat merespon segala aspek ekonomi, sosial, seni dan budaya pada kawasan.

1.5. Lingkup Pembahasan

1.5.1. Ruang Lingkup Pembahasan

Lingkup pembahasan pengembangan Kelurahan Gedongombo sebagai kawasan wisata dengan pendekatan *creative placemaking* fokus menganalisis perancangan untuk mendapatkan konsep yang paling efektif dan berguna.

1.5.2. Batas Pembahasan

Batasan pembahasan hanya terfokus pada arsitektur dan pengembangan kawasan, dan di luar hal itu didasarkan pada asumsi, perkiraan, dan garis besar.

2. METODE

2.1. Metode Pembahasan

2.1.1. Teknik Pengumpulan Data

1. Wawancara

Wawancara kepada narasumber dari beberapa pihak untuk mengetahui informasi lebih mendalam mengenai kawasan yang akan dikembangkan.

2. Survei Lokasi

Survei lokasi dilakukan untuk mengetahui karakteristik kawasan dan mempelajari lebih lanjut terkait kondisi kawasan dan lokasi yang dipilih.

3. Studi Literatur

Informasi terkait judul dikumpulkan melalui jurnal penelitian sastra, artikel, buku, dan studi literatur.

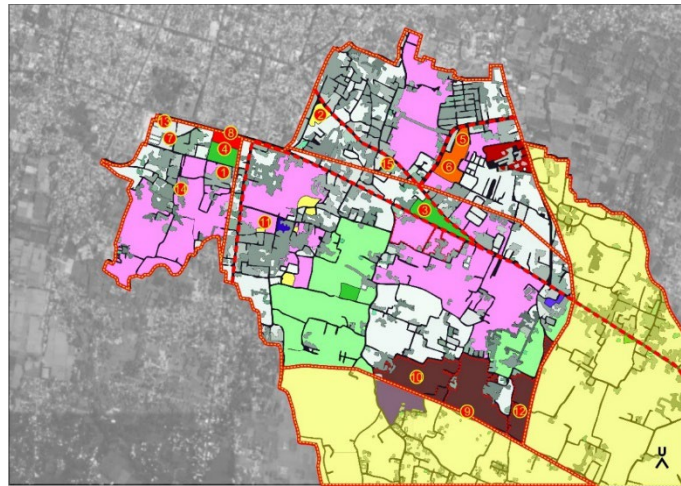
2.1.2. Teknik Pengolahan Data

Studi ini menggabungkan analisis kualitatif dan konseptual untuk merancang kerangka kerja pengembangan yang holistik. Dengan menggabungkan analisis kualitatif dan konseptual untuk merancang kerangka kerja pengembangan yang *holistic*, dan memanfaatkan metodologi partisipatif, pendekatan ini melibatkan stakeholder lokal, termasuk warga setempat, pengusaha, dan pemerintah daerah. Data yang sudah terkumpul kemudian dihubungkan dengan masalah baru untuk menemukan solusi desain efektif dan berguna.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Analisis dan Konsep Kawasan

3.1.1. Analisis Potensi Lokal



Gambar 2. Analisis potensi lokal

■ Taman edukasi	1. Kantor kelurahan
■ Situs kawasan makam bersejarah	2. Taman Makam Pahlawan Ronggolawe
■ Pariwisata	3. Taman Hutan Kota Tuban
■ Penginapan	4. Taman Kapur
■ Atraksi alam	5. Wisata Religi Ponpes Perut Bumi
■ Pemukiman	6. Masjid Aschabul Kahfi Perut Bumi Al-Maghribi
■ Potensi kesenian dan budaya	7. Goa Akbar
- - - Area Lindung	8. Taman Wisata Kapur Penangkaran Rusa
■ Potensi Perekonomian	9. Sandur Kiring Gedongombo
■ Area pelestarian	10. Wayang Gedongombo
- - - Jalur Utama Kawasan	11. Lapangan silat
— Jalur Kelurahan dan Kampung	12. Area Seniman dan Budayawan
	13. Pasar
	14. Kantor Pos
	15. ATM Center

Adapun juga yang mencakup berbagai aspek lain untuk pengembangan kawasan wisata antara lain sebagai berikut:

1. Jaringan jalan transportasi umum pada kelurahan sangat terjangkau karena jalur transportasi Bus AKAP dan AKDP, serta transportasi umum seperti bus kota dan taksi. Dengan kondisi jalan yang juga terdapat *ring road* Pantura yang dilalui kendaraan besar, jadi memudahkan aksesibilitas keseluruhan.
2. Tempat rekreasi yang mendukung, seperti Taman Kota, Tuban *Sport Center*, fasilitas umum lainnya yang mendukung gaya hidup sehat dan kegiatan sosial, ketersediaan fasilitas pendukung lainnya yang memiliki peran keberlanjutan lingkungan dan kualitas layanan baik.
3. Infrastruktur meliputi pusat perbelanjaan, pasar tradisional, kantor, dan fasilitas komersial lainnya yang mendukung kegiatan ekonomi lokal. Ada juga seperti usaha lokal yang banyak memiliki ketersediaan lapangan kerja, dan banyak lagi dampak ekonomi terhadap masyarakat setempat.
4. Memiliki cerita sejarah yang menarik untuk dicari, seperti sejarah kawasan bahkan hingga sejarah Tuban dan peradapan Jawa kuno era kerajaan.
5. Memiliki wadah budaya dan seni yang sangat melimpah, dan masih berjalan hingga tahun sekarang.

3.1.2. Analisis Identitas dan Cerita Kawasan

Tabel 1. Analisis pemetaan identitas dan cerita kawasan

ASPEK IDENTITAS KAWASAN		ANALISIS
Sejarah dan Warisan		Kawasan ini memiliki dulunya memiliki bangunan-bangunan bersejarah yang berasal dari periode kolonial Belanda, seperti banteng dan tugu. Namun tidak dijaga dengan baik. Peninggalan bersejarah yang ditemukan saat ini hanya situs makam bersejarah.
Budaya Lokal		Budaya lokal di kawasan ini sangat kaya, dengan festival tahunan yang menampilkan banyak atraksi dan seni pertunjukan lokal. Dan kesenian khas Jawa Timur lainnya menjadi bagian integral dari kehidupan masyarakat setempat.
Keindahan Alam		Kawasan ini dikelilingi oleh gua kapur yang mempesona dan belum terpetakan, yang menjadi rumah bagi berbagai spesies flora dan fauna endemik.
Kuliner Tradisional		Kuliner tradisional di kawasan ini mencakup hidangan-hidangan khas dari pohon bogor dan olahan kelor, yang disajikan dengan rempah-rempah lokal yang kaya akan aroma dan khasiat.
CERITA KAWASAN		ANALISIS
Asal Usul		Menurut legenda lokal, kawasan ini dulunya dijuluki Bogorkerep. Dan seiring berjalannya waktu, kawasan ini masih mempertahankan pohon bogor sebagai penghasil olahan.
Tokoh Penting		Salah satu tokoh penting dalam sejarah kawasan ini adalah seorang Brawijaya V, Syekh Siti Jenar, yang menjadi bukti nyata sejarah.
Peristiwa Bersejarah		Peristiwa penting dalam sejarah kawasan ini adalah perjalanan perjuangan rakyat Tuban melawan penjajah, dan Sejarah Mbah Tubani yang menjadi kaki sejarah Tuban
Keunikan Budaya		Budaya lokal di kawasan ini dipengaruhi oleh campuran etnis dan tradisi, menciptakan keragaman budaya yang menarik dan hanya dijumpai di Gedongombo. Setiap tahun, festival budaya digelar untuk merayakan keanekaragaman tersebut.

Sumber: Analisis pribadi, 2024

3.1.3. Analisis SWOT Kelurahan Gedongombo

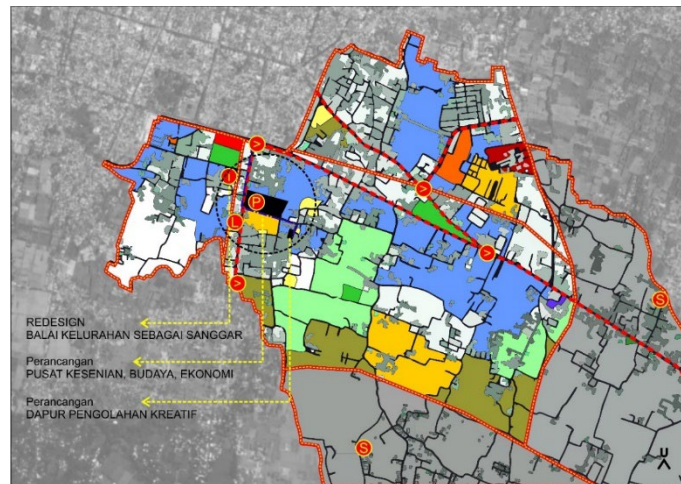
- Strengths (Kekuatan)

:

 - Area kawasan mudah diakses dan dekat dengan pusat kota Tuban.
 - Memiliki sumber daya alam yang dapat dikembangkan untuk meningkatkan ekonomi lokal.
 - Masyarakat yang terampil dan berbakat menjadi kekuatan dalam mengembangkan berbagai sektor.
 - Warisan budaya dan tradisi yang kaya menarik wisatawan dan mempromosikan identitas lokal.

	• Berlokasi strategis dengan jalur transportasi dan pusat ekonomi.
<i>Weaknesses</i> (Kelemahan)	• Ketergantungan pada satu industri kreatif dan kurangnya kegiatan ekonomi yang beragam. • Termasuk jalur periran air dari dataran tinggi menuju dataran rendah. • Kurangnya dana untuk proyek pembangunan dan program sosial. • Beberapa oknum sosial masyarakat yang kurang melek dengan adanya peraturan.
<i>Opportunities</i> (Peluang)	• Ketersediaan hibah, subsidi, dan program pembangunan pemerintah memberikan peluang bagi pembangunan infrastruktur dan proyek masyarakat. • Potensi objek wisata yang ada meningkatkan pendapatan lokal. • Atraksi alam, warisan budaya, dan kuliner local meningkatkan pariwisata dan menghasilkan pendapatan. • Kewirausahaan dan usaha kecil mendiversifikasi perekonomian lokal dan menciptakan peluang kerja. • Beberapa investasi swasta mengembangkan sektor ekonomi lokal dan menciptakan lapangan kerja baru.
<i>Threats</i> (Ancaman)	• Deforestasi, polusi, dan perubahan iklim yang dapat berdampak negatif pada pertanian dan sumber daya alam. • Persaingan pemasaran wisata dari kalangan fasilitas wisata swasta. • Persaingan produk-produk industri dari luar yang bisa menjadi ancaman bagi industri lokal. • Konflik antar masyarakat atau dengan pihak terkait yang mengganggu stabilitas dan pembangunan kelurahan. • Urbanisasi yang cepat dan migrasi ke kota dapat menyebabkan terjadinya <i>brain drain</i> dan penurunan populasi usia kerja.

3.1.4. Konsep Pengembangan Kawasan Wisata



Gambar 3. Peta Konsep pengembangan kawasan wisata

 Taman edukasi	 Jalur Transportasi Umum
 Situs kawasan makam bersejarah	 Jalur Kelurahan dan Kampung
 Pariwisata	 Pedestrian dan <i>Street Furniture</i>
 Penginapan	P Parkir
 Atraksi alam	> Signature
 Pemukiman	i Pusat Informasi
 Potensi kesenian dan budaya	A Air Bersih
 Area Lindung	L Listrik
 Zona Kebudayaan	S Sampah
 Zona Kesenian	
 Zona Perekonomian	
 Area pelestarian	

Tabel 2. Konsep pengembangan kawasan wisata

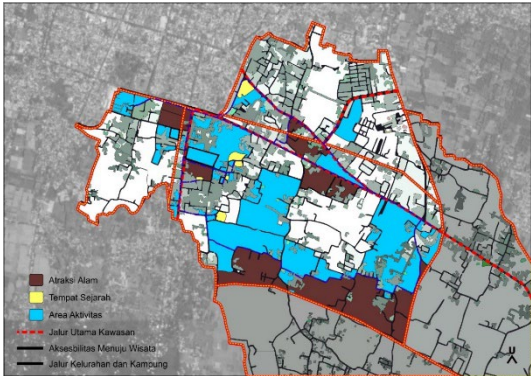
KONSEP	PERANCANGAN DAN PERENCANAAN
Tercipta penataan kelurahan dengan membentuk fisik kawasan	Pemetaan zonasi yang tepat termasuk pengaturan zona residensial, komersial, dan fasilitas umum seperti taman, pusat kesenian, pusat budaya, pusat ekonomi.
	Merancang objek dengan memperhatikan peraturan fisik bangunan dan menggunakan gaya arsitektur, skala, dan penggunaan material, termasuk warna bangunan, yang mengidentitaskan kelokalan
	Menata sirkulasi pedestrian, <i>street furniture</i> , petunjuk arah, yang terintegrasi dan parkir area
	Merancang <i>open space</i> mencakup seluruh elemen lanskap berupa jalan, trotoar, pedestrian, taman, dan tempat rekreasi, edukasi ataupun perniagaan.
	Merancang sarana bagi pejalan kaki dan kegiatan sektor informal juga dapat merevitalisasi ruang terbuka perkotaan

	Menciptakan kegiatan pendukung untuk pemanfaatan dan aktifitas kawasan wisata
	Membentuk <i>signature</i> kawasan yang menjadi informasi kawasan
	Melaksanakan pelestarian dan konservasi melibatkan perlindungan tempat atau aset kota dan kawasan yang ada.
Menambahkan daya tarik wisata	Membuat daya tarik wisata mencakup alam, budaya, dan buatan
	Menambah pertunjukan yang menarik dan atraktif
	Mengembangkan situs sejarah, alam indah, kesenian ataupun warisan budaya, menjadi destinasi wisata yang menarik
	Merancang wadah untuk promosikan olahan lokal dengan membuat pusat kuliner
	Mengembangkan wisata berkelanjutan dengan praktik ramah lingkungan dan melibatkan komunitas lokal
	Promosi aktif tentang potensi wisata kelurahan melalui media sosial, situs web, dan kerjasama dengan lembaga pariwisata
	Bangunan sentra belanja yang menawarkan produk lokal dan kesenian
Mempertimbangkan jarak tempuh tempat wisata	Menata aksesibilitas tempat wisata dari jangkauan wisatawan luar kawasan
	Menata akses wisata dari tempat wisata lainnya
Menentukan luas wilayah sebagai daya dukung kepariwisataan	Menata zonasi yang mempunyai potensi atraksi alam, budaya, seni, dan sejarah.
	Mengatur kapasitas lingkungan wilayah untuk menentukan batasan jumlah pengunjung tanpa mengganggu keseimbangan ekosistem dan kelestarian lingkungan.
	Mengatur zonasi kawasan konservasi atau kawasan yang harus dilindungi untuk mempertahankan keanekaragaman hayati dan keindahan alam
	Terdapat zona wisata utama, zona konservasi, dan zona pengembangan terbatas.
	Terdapat tempat pertunjukan festival
Berpartisipasi dengan kepercayaan yang	Menjaga adat dan hukum kelokalan yang berlaku

dianut oleh masyarakat untuk menentukan peraturan yang ada	
Tersedianya infrastruktur mengenai fasilitas dan pelayanan	Menata sarana dan pelayanan transportasi yang ada
	Ketersediaan air bersih, listrik, dan jaringan telepon
	Ketersediaan pengelolaan limbah

Sumber: Analisis pribadi, 2024

3.1.5. Konsep Wisata Berkembang



Gambar 4. Peta Konsep wisata berkembang

Tabel 3. Konsep wisata berkembang

KONSEP	PERANCANGAN DAN PERENCANAAN
Menampilkan atraksi yang dapat memberi motivasi wisatawan untuk datang berkunjung.	Menunjukkan atraksi alam
	Menampilkan tempat-tempat yang sudah ada dari segi sejarah, situs arkeologi, dan galeri seni yang memperkenalkan warisan budaya dan sejarah
	Merancang wadah untuk menampung sejarah, situs arkeologi, dan galeri seni yang memperkenalkan warisan budaya dan sejarah
	Merancang wadah untuk menampilkan pertunjukan seni, pasar tradisional, dan perayaan budaya yang menampilkan kekayaan budaya dan tradisi lokal
	Menampilkan pusat kuliner, atau tur makanan yang memperkenalkan kuliner lokal
	Membuat wadah ekowisata
Tersedia fasilitas mencakup fasilitas ritel, fasilitas akomodasi,	Membuat pusat ritel untuk mewadahi pemasaran lokal
	Menata fasilitas akomodasi untuk wisatawan
	Menata fasilitas untuk makan dan minum yang ada

makan dan minum, serta ragam fasilitas layanan wisata lainnya	Merancang kebutuhan fasilitas makan dan minum dengan khas lokal
	Merancang pusat informasi tentang kawasan wisata
	Menata sekaligus merancang fasilitas ibadah dengan mempertimbangkan akses dan jangkauan
Tersedia pelayanan tambahan berupa untuk membangun infrastruktur di destinasi wisata	Membangun pusat pengelolaan lingkungan yang bertanggung jawab atas pelestarian alam dan keberlanjutan destinasi wisata
	Merancang pelayanan informasi wisata, lembaga pengelola, biro perjalanan, kantor berita, dan pemangku kepentingan yang berperan dalam pariwisata
Tersedia fasilitas aksesibilitas yang bertautan dengan terciptanya rasa nyaman, aman dan waktu.	Menyediakan ruang parkir khusus bagi pengunjung dengan mendukung penyandang disabilitas atau keluarga dengan bayi
	Memasang rambu dan tanda penunjuk arah yang jelas dan mudah dipahami, termasuk simbol-simbol aksesibilitas untuk membantu pengunjung dengan kesulitan mobilitas atau penglihatan.
	Merancang fasilitas ramah disabilitas
	Menata aksesibel untuk menuju ke tempat wisata
Mempunya aktivitas aktif maupun pasif pada tempat wisata ataupun tempat kunjungannya	Membangun budaya inklusi dengan mendorong partisipasi semua orang dan menyediakan layanan dan fasilitas yang sesuai dengan kebutuhan beragam pengunjung
	Merancang wadah untuk kebutuhan aktivitas pendukung wisata, dengan konsep kegiatan pariwisata melakukan sesuatu, melihat sesuatu, mempelajari sesuatu, dan membeli sesuatu
Mempunyai paket pariwisata	Rangkaian bagian rekreasi atau wisata yang ditawarkan dengan mempertimbangkan destinasi, segmentasi pasar, merencanakan <i>intinerary</i> , menyesuaikan kebutuhan, harga, promosi pemasaran, kualitas layanan, dan sasaran pelanggan

Sumber: Analisis pribadi, 2024

3.1.6. Konsep Creative Placemaking

Tabel 4. Konsep creative placemaking

KONSEP	PERANCANGAN DAN PERENCANAAN
--------	-----------------------------

Melibatkan komunitas lokal dalam proses perancangan	Mengangkat interaksi sosial, stimulasi sensoris, aksesibilitas yang inklusif, serta melibatkan masyarakat dalam pengelolaan
	Merancang objek yang mendukung kenyamanan fisik, kesehatan, dan kebugaran
	Tempat yang merangsang perasaan positif, seperti kegembiraan, kenyamanan, dan kedamaian
	Tempat yang memikat perhatian pengunjung melalui penggunaan elemen visual yang menarik, inovasi arsitektur, pemandangan yang menakjubkan, serta penyediaan kegiatan dan acara yang menarik
	Area yang memanipulasi persepsi pengunjung melalui pengaturan ruang, pencahayaan, warna, dan tekstur untuk menciptakan atmosfer yang mengundang, aman, dan memicu rasa kekaguman serta keterlibatan
	Tempat yang membangkitkan kenangan positif melalui penggunaan elemen visual, suara, atau aroma
	Fasilitas navigasi yang mudah dan intuitif bagi pengunjung
	Tempat dengan kebutuhan spiritual manusia yang menimbulkan perasaan keterhubungan dengan sesuatu yang lebih besar dari diri sendiri, untuk memenuhi aspirasi spiritual dan meningkatkan kesejahteraan holistik.
	Tempat yang mencerminkan dan memperkuat nilai-nilai yang penting bagi masyarakat, serta memberikan makna yang mendalam bagi pengunjung
	Perancangan dengan konsep menghormati dan merayakan warisan budaya lokal, melalui integrasi seni, arsitektur, dan ritual budaya dalam ruang publik
Menjadikan elemen-elemen yang membuat kawasan unik	Desain yang mendorong interaksi sosial dan konektivitas antarindividu
	Rancangan dengan mengintegrasikan seni publik pada tempat yang strategis
	Merancang ruang publik yang bisa digunakan kegiatan lokakarya seni, pertunjukan, dan pameran seni
	Menciptakan ruang terbuka yang ramah bagi pejalan kaki dengan penataan yang menarik dan inovatif
	Mempertahankan dan mempromosikan warisan budaya lokal

	Melibatkan komunitas lokal dalam proses perencanaan dan pengembangan kawasan
	Mendorong perkembangan industri lokal
	Mengadakan acara-acara seni dan budaya secara berkala
Terdapat hubungan antara area yang menggunakan budaya berwujud (<i>tangible</i>) dan budaya tidak berwujud (<i>intangible</i>).	Penciptaan ruang publik yang menginspirasi serta memperhatikan artefak budaya dan kegiatan budaya tidak berwujud dapat menciptakan lingkungan yang menginspirasi dan mempromosikan interaksi sosial serta kreativitas.
Tersedia ruang kreatif	Ruang studi seni dan kerajinan
	Ruang untuk pertunjukan dan pelatihan seni panggung yang dapat menjadi tempat bagi seniman lokal untuk mempertunjukkan karya-karya mereka dan bagi komunitas untuk menikmati pertunjukan budaya
	Ruang pameran yang menampilkan karya seni visual
	Ruang yang digunakan untuk menyelenggarakan lokakarya, seminar, dan kursus pelatihan dalam berbagai bidang kreatif
	Ruang terbuka yang dirancang untuk mendukung kegiatan kreatif

Sumber: Analisis pribadi, 2024

3.2. Analisis dan Konsep *Site*

3.2.1. Analisis dan Konsep *site* kantor kelurahan

3.2.1.1. Analisis dan Konsep Sirkulasi dan Situasi



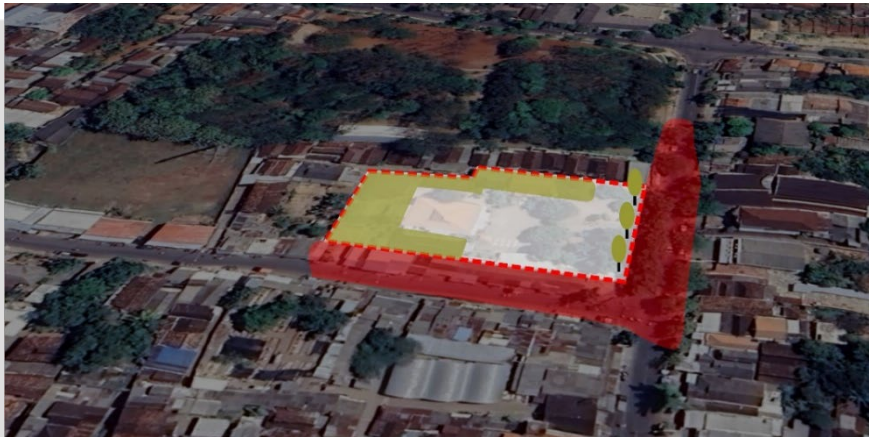
Gambar 5. Analisis dan konsep sirkulasi Kantor Kelurahan

3.2.1.2. Analisis dan Konsep View dan Orientasi



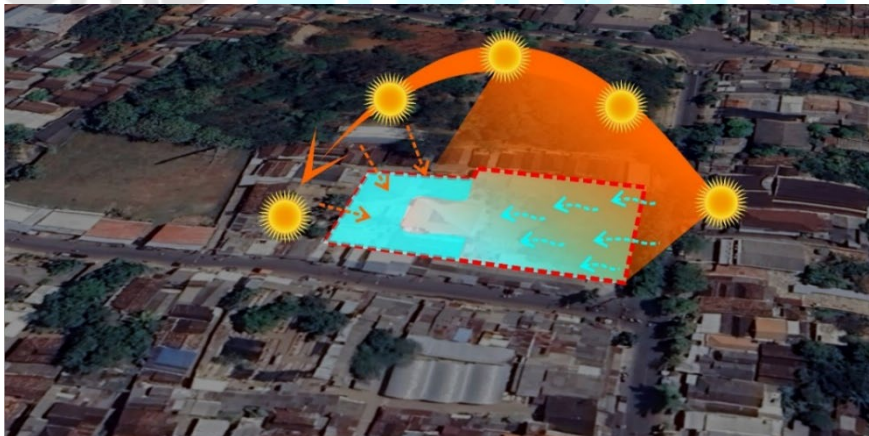
Gambar 6. Analisis dan konsep view dan orientasi Kantor Kelurahan

3.2.1.3. Analisis dan Konsep Kebisingan



Gambar 7. Analisis dan konsep kebisingan Kantor Kelurahan

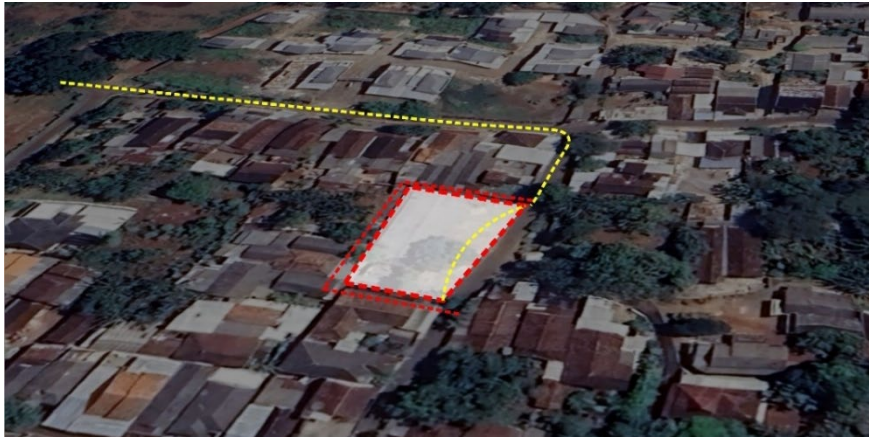
3.3.1.4. Analisis dan Konsep Iklim



Gambar 8. Analisis dan konsep iklim Kantor Kelurahan

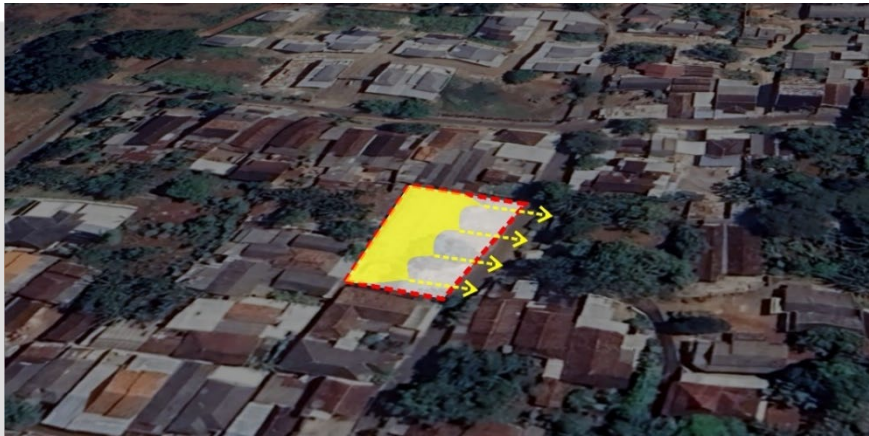
3.2.2. Analisis dan Konsep *site* kawasan situs makam Buyut Wawar

3.2.2.1. Analisis dan Konsep Sirkulasi dan Situasi



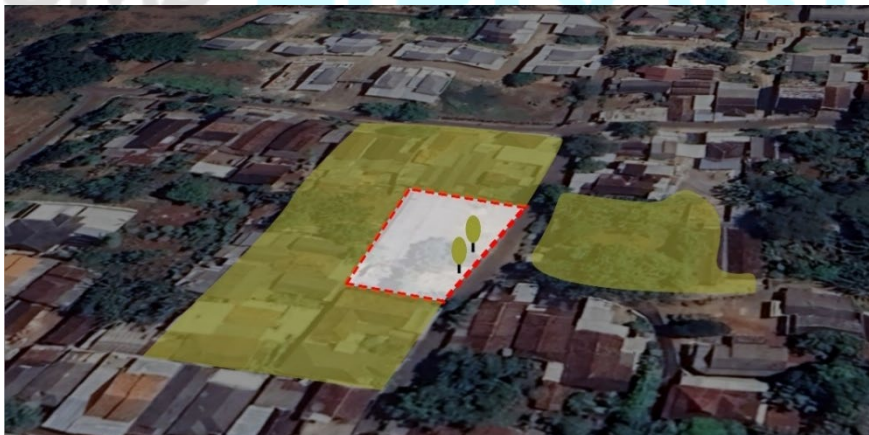
Gambar 9. Analisis dan konsep sirkulasi Makam Buyut Wawar

3.2.2.2. Analisis dan Konsep View dan Orientasi



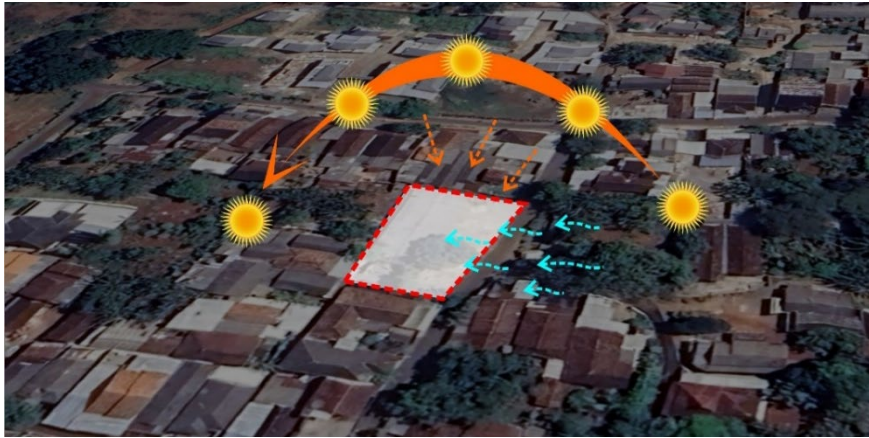
Gambar 10. Analisis dan konsep view dan orientasi Makam Buyut Wawar

3.2.2.3. Analisis dan Konsep Kebisingan



Gambar 11. Analisis dan konsep kebisingan Makam Buyut Wawar

3.2.2.4. Analisis dan Konsep Iklim



Gambar 12. Analisis dan konsep iklim Makam Buyut Wawar

3.2.3. Analisis dan Konsep *site* pengembangan pusat pariwisata

3.2.3.1. Analisis dan Konsep Sirkulasi dan Situasi



Gambar 13. Analisis dan konsep sirkulasi pusat pariwisata

3.2.3.2. Analisis dan Konsep View dan Orientasi



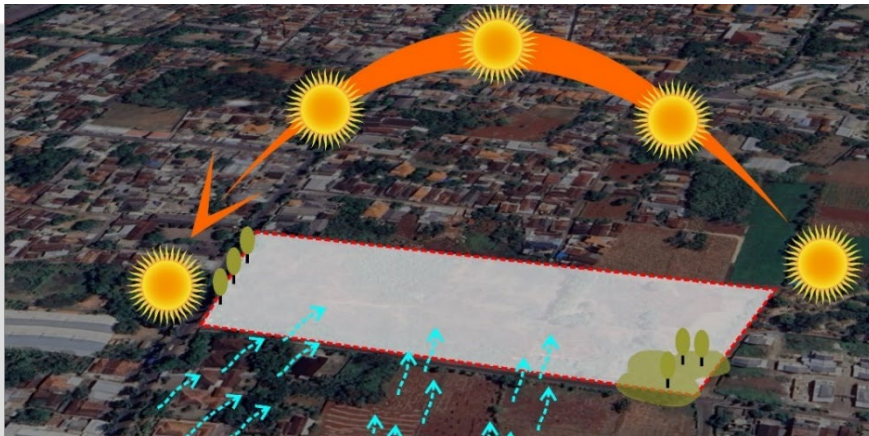
Gambar 13. Analisis dan konsep view dan orientasi pusat pariwisata

3.2.3.3. Analisis dan Konsep Kebisingan



Gambar 14. Analisis dan konsep kebisingan pusat pariwisata

3.2.3.4. Analisis dan Konsep Iklim



Gambar 15. Analisis dan konsep iklim pusat pariwisata

3.3. Analisis Jenis Kegiatan

3.3.1. Wisatawan

Melakukan perjalanan ke tempat pengembangan wisata untuk menikmati suguhan yang ada pada kawasan.

3.3.2. Pelaku Usaha Pariwisata

Menyediakan barang dan/atau jasa bagi menyediakan kebutuhan wisatawan dan penyelenggara pariwisata. Antara lain yaitu:

1. Pengelola Objek Wisata: Bertanggung jawab atas pengelolaan dan pemasaran objek wisata di Kawasan kelurahan.
2. Tour Guide atau Pemandu Wisata: Memberikan informasi dan panduan kepada wisatawan selama mereka mengunjungi kawasan kelurahan.
3. Penyedia Layanan: Menyediakan layanan lokal seperti ojek, restoran, penginapan, atau mitra bisnis lainnya.

3.3.3. Pemerintah Daerah dan Lembaga Terkait

Bertanggung jawab atas pengembangan, pengelolaan, dan promosi pariwisata di kawasan kelurahan. Terlibat dalam pengaturan dan pengelolaan infrastruktur serta fasilitas umum di kawasan wisata. Serta yang sebenarnya paling penting adalah menyediakan pelatihan dan pendidikan kepada penduduk lokal untuk meningkatkan keterampilan dalam industri pariwisata.

3.4. Analisis dan Konsep Kebutuhan Ruang

Tabel 5. Analisis ruang redesign Balai Kelurahan

KEBUTUHAN AREA	KEBUTUHAN RUANG	LUAS	SUMBER
Pusat Informasi Pariwisata	Lobby	12 m ²	Kebutuhan Pengguna
	Ruang pengurus	12 m ²	NAD
	Ruang arsip	4 m ²	NAD
	Ruang pertemuan kecil	16 m ²	NAD
	Toko oleh-oleh kecil	21 m ²	NAD
	Toilet	3 m ²	PUPR
Total:		68 m ²	

Sumber: Analisis pribadi, 2024

Tabel 6. Analisis kebutuhan ruang area pengembangan kawasan makam Mbah Buyut Wawar

KEBUTUHAN AREA	KEBUTUHAN RUANG	LUAS	SUMBER
Dapur pengolahan UMKM Lokal	Dapur pengolahan	13,2 m ² x 5 m ² = 66 m ²	NAD
	Ruang <i>packaging</i>	6,25 m ² x 11 m ² = 68,75 m ²	NAD
	Loading dock	6 m ²	NAD
	Ruang penyimpanan bahan mentah	2,8 m ² x 5,5 m ² = 15,4 m ²	NAD
	Ruang penyimpanan alat	2,8 m ² x 5,5 m ² = 15,4 m ²	NAD
	Ruang cuci	5 m ² x 5 m ² = 25 m ²	NAD
	Toilet	Normal 1,5 m ² x 4 m ² = 6 m ²	PUPR

		Disabilitas $2,8 \text{ m}^2 \times 4 \text{ m}^2 = 11,5 \text{ m}^2$	NAD
Total:		214,05 m ²	

Sumber: Analisis pribadi, 2024

Tabel 7. Analisis kebutuhan ruang bangunan pengembangan

KEBUTUHAN AREA	KEBUTUHAN RUANG	LUAS	SUMBER
Art Galery	Lobby	Minimal 25 m ²	NAD
	Ruang pameran	515 m ²	NAD
	Studio	96 m ²	NAD
	Ruang penyimpanan khusus	40 m ²	NAD
	Ruang administrasi	$10 \text{ m}^2 \times 16 \text{ m}^2 = 160 \text{ m}^2$	NAD
	Lavatory	9 m ²	NAD
	Janitor	4 m ²	NAD
Amfiteater taman	Panggung dan tribun	$10 \text{ m}^2 \times 10 \text{ m}^2 = 100 \text{ m}^2$	SNI
Kafetaria lokal	Tuak baar	12 m ²	NAD
	Area pelanggan	45 m ²	NAD
	Dapur	12 m ²	NAD
	Toilet	$1,5 \text{ m}^2 \times 4 = 6 \text{ m}^2$	PUPR
Art shop	Area toko	228 m ²	
Pasar UMKM olahan lokal	Pasar	Minimal 288 m ²	NAD
	Kasir	$3 \text{ m}^2 \times 5 \text{ m}^2 = 15 \text{ m}^2$	NAD
	Loading dock	9 m ²	NAD
	Toilet	$1,5 \text{ m}^2 \times 4 \text{ m}^2 = 6 \text{ m}^2$	PUPR
	Gudang	$5 \times 5 = 25 \text{ m}^2$	NAD

Food Court	<i>Food Court Area</i>	Minimal 650 m ²	NAD
Mushollah	Ruang imam	1,2 m ²	NAD
	Ruang ibadah	24 m ²	NAD
	Ruang wudhu wanita	6 m ²	NAD
	Ruang wudhu pria	6 m ²	NAD
Taman desa	Taman Bogor dan Kelor	6 m ² x 6 m ² = 36 m ²	Kebutuhan
	Communal Space	6 m ² x 6 m ² = 36 m ²	
	Taman desa	6 m ² x 6 m ² = 36 m ²	
Kantor pengelola	Ruang pengurus	8 m ² + 8 m ² = 16 m ²	NAD
	Ruang tamu	16 m ²	NAD
	Ruang arsip	12 m ²	NAD
	Ruang rapat	45 m ²	NAD
	Ruang manager operasional	4 m ²	NAD
	Ruang kabag teknis	4 m ²	NAD
	Ruang staff kabag	36 m ² + 4 m ² + 20 m ² + 20 m ² = 80 m ²	NAD
	Toilet	1,5 m ² x 4 m ² = 6 m ²	PUPR
Gudang	Area gudang	150 m ²	NAD
Area service	Ruang loker	4 m ²	NAD
	Ruang istirahat	10 m ²	NAD
	Ruang keamanan	CCTV = 6 m ²	NAD
		Jaga = 4 m ²	NAD
	Ruang listrik	36 m ²	NAD
	Ruang generator	54 m ²	NAD

	Ruang tangki sanitasi	18 m ²	NAD
Parkir	Parkir bus	160 m ² + 80 m ² = 240 m ²	NAD
	Parkir pengunjung	795 m ² + 160 m ² = 995 m ²	NAD
	Parkir pelaku seni	225 m ² + 75 m ² = 300 m ²	NAD
	Parkir pengelola	90 m ² + 30 m ² = 120 m ²	NAD
	Area transportasi umum	54 m ²	NAD
Total:		4.504,2 m ²	

Sumber: Analisis pribadi, 2024

Berdasarkan Peraturan Daerah Kabupaten Tuban Nomor 5 Tahun 2015 tentang bangunan gedung meliputi ketentuan KDB dan KDH, dihitung dari ketentuan persyaratan kepadatan, persyaratan ketinggian dan persyaratan jarak bebas pada bangunan, diketahui dari perhitungan KDB pada site sebesar 60% dan KDH 20%.

1. Kantor kelurahan

- KDB 60%, maka:

Luas lahan yang boleh dibangun = 60% x Luas Lahan

- KDH

Minimum yang diwajibkan 20%

2. Kawasan makam Mbah Buyut Wawar

- KDB 60%, maka:

Luas lahan yang boleh dibangun = 60% x Luas Lahan

di lantai dasar = 60% x 668,36 m² = 401,01 m²

- KDH

Minimum yang diwajibkan 20%

= 668,36 x 20% = 133,67 m²

3. Site Pengembangan Pusat Pariwisata

- KDB 60%, maka:

Luas lahan yang boleh dibangun = 60% x Luas Lahan

di lantai dasar = 60% x 27.895,29 m² = 16.737,174 m²

- KDH

Minimum yang diwajibkan 20%

$$= 27.895,29 \text{ m}^2 \times 20\% = 5.579,05 \text{ m}^2$$

3.5. Tata Masa Bangunan

Konsep masa untuk bangunan dalam konteks desa wisata melibatkan penggunaan arsitektur dan desain yang mencerminkan sejarah, budaya, dan karakteristik khas dari suatu masa tertentu.

Penataan masa bangunan mempertimbangkan letak lahan pada kawasan, dan mempertimbangkan alur wisata pada konsep.

Penataan masa bangunan juga mengkolaborasikan zonasi ruangan, dari ruangan dengan fungsi kegiatan pariwisata, kegiatan kesenian dan kebudayaan, kegiatan masyarakat local, hingga kegiatan pengelola pariwisata.

3.6. Analisis dan Konsep Tampilan Arsitektur

3.6.1. Analisis dan Konsep Eksterior serta Tampilan Luar

1. Eksterior bangunan di desain tampilan yang menarik, dengan kolaborasi antar kelompok seniman yang ada di kelurahan. Mereka bisa meluapkan seni pada bangunan tersebut dan dapat mendatangkan lebih banyak pengunjung.
2. Fasad utama bangunan menggunakan material dengan menyesuaikan lokasi dan fungsi bangunan. Menentukan bentuk dengan mempertimbangkan kelokalan yang ada dengan menaik bentuk dari goa dan pegunungan kapur yang masih banyak dilindungi di Kelurahan Gedongombo
3. Pada fasad bangunan pengolahan industry menggunakan bentuk fasad yang lugas dengan material yang ramah industri
4. Fasad bangunan utama pariwisata menentukan estetika visual dengan material *sustainable* dan mencerminkan fungsi
5. Mengintegrasikan konsep desain bangunan kelokalan dengan konsep kesenian dari masyarakat, dan memberikan sentuhan ciri khas budaya dan adat yang ada di kawasan.
6. Tampilan *fasade* bangunan dengan pemilihan unsur lokal dan dibuat menggunakan material lokal yang ada di kawasan.
7. Penggunaan secondary skin untuk meminimalisir cahaya panas matahari dan sebagai pendukung visual pada bangunan, meminimalisir datangnya angin kencang yang mengarah ke bangunan, serta sebagai satir jangkauan *view* dari luar bangunan
8. Penggunaan tanaman rambat untuk mengurangi cahaya matahari langsung dan menambah penghijauan.

3.6.2. Analisis dan Konsep Interior

1. Menggunakan *cross ventilation* yang menyesuaikan orientasi bangunan untuk mengalirkan udara dari luar maupun dalam bangunan.
2. Penggunaan warna interior yang terang dan sesuai untuk memberikan kenyamanan bagi pengguna.
3. Penggunaan tata ruang dengan tatanan furniture dan interior lainnya yang sesuai, dengan penyesuaian pengguna bangunan.

3.6.3. Konsep Landscape

1. Pengembangan landscape dengan menentukan kebutuhan pendekatan pada pengembangan kawasan antara lain communal space, taman desa, dan taman konservasi
2. Penggunaan hardscape berupa paving grass block untuk menutupi tanah dan merapikan pada area *outdoor*.
3. Penggunaan rumput pada bagian tanah area luar bangunan sebagai penutup sehingga memberikan kesan dingin dan hijau.
4. Membuat tempat yang rimbun memberi kenyamanan atau kesejukan pengguna dan menghalangi panas terik matahari
5. Penggunaan vegetasi alami dan buatan guna meminimalisir gangguan dari alam maupun dari jalan raya seperti angin, hujan, dsb, ataupun kebisingan kendaraan bermotor
6. Penggunaan vegetasi dengan mempertimbangkan konservasi alam yang dilestarikan dan dibutuhkan kawasan

3.7. Analisis dan Konsep Struktur

1. Desain struktur mempertimbangkan kenyamanan pengguna, dengan ketahanan rentan bencana alam, seperti gempa bumi atau badai tropis dan cuaca panas yang umum pada wilayah Kabupaten Tuban.
2. Desain struktur mempertimbangkan keindahan visual bangunan serta bagaimana struktur tersebut berinteraksi dengan lingkungannya.
3. Pemakaian material struktur cor beton bertulang mulai dari dimensi sloof, kolom, balok, plat lantai, tangga, pondasi hingga pada dimensi struktur atap yang akan dipakai.
4. Material *finishing* atau penutup menggunakan bahan yang ramah dan nyaman agar kenyamanan di dalam ruangan lebih maksimal.

3.8. Analisis dan Konsep Utilitas

3.8.1. Instalasi Air Bersih

Air bersih didistribusikan menggunakan sistem *down feed* yaitu mengalirkan air bersih dari sumber air yang telah ditampung.

3.8.2. Instalasi Air Kotor (Limbah)

1. *Grey Water*, adalah air buangan dari dapur, bak mandi, dan cucian.
2. *Black Water*, adalah air buangan dari kloset.
3. Air limbah bahan kimia atau bahan produksi

3.8.3. Instalasi Air Hujan

Volume curah hujan dan talang diperhitungkan dalam menampung debit air hujan. Air hujan dimanfaatkan untuk *water flush* di kloset dan penyiraman tanaman serta terdapat Biopori untuk membantu penyerapan air.

3.8.4. Instalasi Pemadam Kebakaran

Penyelenggaraan sistem proteksi kebakaran pada bangunan gedung dan lingkungan meliputi proses perencanaan teknis dan pelaksanaan konstruksi, serta kegiatan pemanfaatan, pelestarian dan pembongkaran sistem proteksi kebakaran pada gedung dan lingkungannya.

3.8.5. Sistem Transportasi Vertikal Bangunan

1. Tangga, untuk fasilitas pergerakan vertikal yang dirancang dengan mempertimbangkan ukuran, kemiringan, serta lebar yang memadai.
2. Ramp, berfungsi sebagai fasilitas sirkulasi vertikal yang memiliki bidang kemiringan tertentu yang dapat digunakan sebagai alternatif tangga. Kemiringan ramp menggunakan hitungan standar yang telah ditetapkan, yaitu tidak boleh lebih dari 70, dengan perbandingan 1:8 antara tinggi dengan kelandaian.

3.8.6. Sistem Elektrikal

1. Pembagian beban daya listrik diatur sedemikian rupa agar bisa terbagi rata dan fokus pada satu macam penggunaan daya untuk satu jalurnya.
2. Sistem elektrikal pada bangunan menggunakan *grounding*.
3. Untuk kenyamanan dan keamanan saat digunakan, saklar lampu ruangan berada tidak jauh atau berada di samping pintu.
4. Menggunakan kabel berkualitas dan ber-SNI, agar keamanan dapat lebih terjamin.

3.9. Penekanan Konsep Arsitektur *Creative Placemaking*

1. Bangunan rancangan yang merangsang perasaan positif, seperti kegembiraan, kenyamanan, dan kedamaian. Untuk menambah kesan ingatan yang baik bagi pengguna.
2. Penggunaan elemen visual yang menarik, inovasi arsitektur, pemandangan yang menakjubkan.
3. Pengaturan ruangan, pencahayaan, warna, dan tekstur yang dapat memanipulasi persepsi pengunjung. Serta menciptakan atmosfer yang mengundang, aman, dan memicu rasa kekaguman serta keterlibatan.
4. Penggunaan elemen visual, suara, dan aroma yang dapat membangkitkan kenangan positif serta adanya fasilitas navigasi yang mudah dan intuitif.
5. Penciptaan ruang publik yang menginspirasi serta memperhatikan artefak budaya dan kegiatan budaya tidak berwujud dapat menciptakan lingkungan yang menginspirasi dan mempromosikan interaksi sosial serta kreativitas.
6. Ruang terbuka yang dirancang untuk mendukung kegiatan kreatif

3.10. Konsep Street Furniture

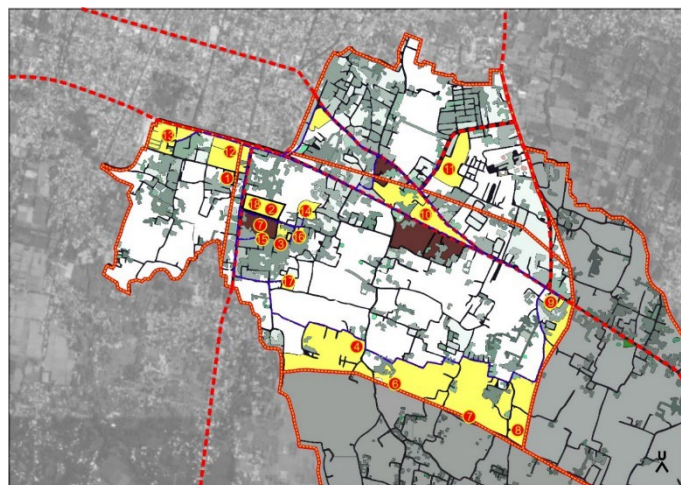
Tabel 8. Konsep dan penerapan street furniture

KONSEP STREET FURNITURE	PENERAPAN
Penekanan pada Budaya Lokal	Menggunakan seni tradisional, motif, dan bahan lokal dalam desain <i>street furniture</i> untuk merefleksikan budaya dan sejarah lokal. Seperti pada desain bangku dan penggunaan lampu dengan desain khas kelokalan.

Kenyamanan Pengunjung	Menyediakan fasilitas yang meningkatkan kenyamanan pengunjung, seperti bangku yang ergonomis, tempat perlindungan dari cuaca, seperti tenda atau payung, serta fasilitas seperti tempat sampah dan toilet umum.
Keamanan dan Aksesibilitas	Merancang <i>street furniture</i> dengan memperhatikan aspek keamanan dan aksesibilitas bagi semua pengguna, termasuk pengguna dengan mobilitas terbatas. Perancangan yang digunakan adalah jalan setapak yang ramah pejalan kaki dan desain bangku yang stabil dan aman.
Inovasi dan Teknologi	Mengintegrasikan teknologi dalam <i>street furniture</i> untuk meningkatkan pengalaman pengunjung, dengan penggunaan papan informasi digital 5interaktif atau pengisian daya nirkabel untuk perangkat elektronik.
Fleksibilitas dan Modularitas	<i>Desain street furniture</i> dibikin secara fleksibel dan modular agar memungkinkan penyesuaian dengan perubahan kebutuhan kawasan wisata seiring waktu. Contohnya adalah desain bangku yang dapat dipindahkan atau diperluas sesuai dengan kebutuhan.
Keberlanjutan Lingkungan	Menggunakan material dan praktik pembuatan yang ramah lingkungan dalam desain <i>street furniture</i> , seperti penggunaan material daur ulang, energi terbarukan, dan desain yang meminimalkan jejak karbon.
Ruang Publik yang Multifungsi	Fleksibilitas desain yang memungkinkan penggunaan multipel bagi berbagai keperluan dan dapat meningkatkan vitalitas kawasan.

Sumber: Konsep pribadi, 2024

3.11. Track Wisata



Gambar 16. Konsep track wisata

1. Kantor Kelurahan (pusat informasi dan sanggar pelatihan seni budaya)

2. Pusat Fasilitas Pariwisata
3. Pengolahan Industri Kreatif
4. Ekowisata Bogor
5. Pencak Silat
6. Budaya Sandur
7. Budaya Wayang Gedongombo
8. Pusat Kesenian
9. Hotel
10. Taman Kota Tuban
11. Masjid Aschabul Kahfi Perut Bumi Al-Maghribi
12. Ekowisata Taman Kapur
13. Goa Akbar
14. Makam Barawijaya V
15. Makam Syech Siti Jenar
16. Makam Mbah Buyut Wawar
17. Makam Syeh Maulana Iskhak Al Maghribi
18. Pusat Ritel (perbelanjaan) dan Fasilitas Pendukung Pariwisata

4. PENUTUPAN

Pengembangan Kelurahan Gedongombo sebagai kawasan wisata dengan pendekatan *creative placemaking* menunjukkan potensi besar dalam memaksimalkan aset lokal. Dengan melibatkan masyarakat secara aktif, berbagai potensi seperti wisata religi, budaya, alam, dan edukasi berhasil digabungkan. Strategi ini tidak hanya menciptakan pengalaman wisata yang unik, tetapi juga mendorong pertumbuhan ekonomi lokal, pelestarian lingkungan, serta penguatan identitas budaya. Pembangunan infrastruktur yang terintegrasi dan konsep sirkulasi wisata yang jelas menjadikan Gedongombo semakin menarik bagi wisatawan. Secara keseluruhan, pendekatan *creative placemaking* ini membuktikan efektivitasnya dalam mengembangkan destinasi wisata yang berkelanjutan dan bermanfaat bagi semua pihak.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin Kiswanto, D. R. S., 2021. Strategi Pengembangan Desa Wonokriti sebagai Desa Wisata Edelweis di Kawasan Taman Nasional Bromo Tennger Semeru. *Journal of Tourism and Economic Vol.4*, pp. 119-134.
- Annisa Azzahra Nur'afifah, R. K. A. U. L. S. K., 2024. Placemaking pasar kreatif melalui transfer pengetahuan di The Hallway Space Pasar Kosambi. *Nautical : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, pp. 1-10.
- Arts, N. E. f. t., 2019. *How To Do Creative Placemaking*. Washington: Arts.gov.
- Asmaradahani, M., 2016. Kawasan Wisata Budaya Desa Pagerharjo, Kecamatan Samigaluh, Kabupaten Kulon Progo Melalui Pendekatan Arsitektur Regionalisme. *TUGAS AKHIR SARJANA STRATA – I*, pp. 1-95.
- Asmoro, G. D., 2021. Ruang Publik Pertunjukan Seni Rumenteng Siang. *Fn-Terlude*, pp. 1-6.
- Diana Ayudyaa, I., 2022. Memahami Perkembangan Kota Melalui Urban Morphology Understanding Urban Development Through Urban Morphology. *Jurnal Pembangunan Wilayah dan Kota*, p. 235 – 245.

- Diantara Nur Alam, A. M., 2024. Penerapan Placemaking Dalam Perancangan Creative Hub Di Surakarta. *SENTHONG: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Arsitektur*, pp. 401-408.
- Dinas Komunikasi dan Informatika, S. d. P. K. T., 2018. *Profil Tuban*. [Online] Available at: <https://tubankab.go.id/page/profil-tuban>
- Firdha Ayu Atika, E. P., 2022. Creative Placemaking Pada Ruang Terbuka Publik Wisata Bangunan Cagar Budaya, Untuk Memperkuat Karakter Dan Identitas Tempat. *PAWON: Jurnal Arsitektur*, Juni, pp. 133-148.
- Iin Choirunnisa, M. K., September 2021. Strategi Pengembangan Pariwisata Budaya Studi Kasus: Kawasan Pecinan Lasem, Kampung Lawas Maspati, Desa Selumbung. *Jurnal Kajian Ruang Vol 1 No 2*, pp. 90-109.
- Jessica Santoso, S. S., 2020. Ruang Seni Bebas Stres Tjikini. *Jurnal STUPA Vol 2*, pp. 1615-1626.
- KaryaTulisIlmiah123.com, 2014. *Kota Semanding*. [Online] Available at: <https://info-kotakita.blogspot.com/2014/08/kota-semanding.html>
- Kurnia Nurazizah, I. M., 2021. Kajian Placemaking pada Ruang Publik Kreatif M Bloc Space, Jakarta Selatan. *Temu Ilmiah Ikatan Peneliti Lingkungan Binaan Indonesia (IPLBI) 9*, pp. 181-188.
- Michellin Ferensia Tahiru, J. S. C. M. N., 2023. Perlindungan Cagar Budaya Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 1 Tahun 2022. *Lex Privatum Vol. XII*, pp. 1-12.
- Mika Oktavia Purba, S. Y. W. L. M., 2023. Kampung Budaya Sindang Barang Sebagai Kearifan Lokal Budaya Di Indonesia. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, pp. 1-6.
- Ningsih, N. P. D. U., 2020. Pengembangan Industri Kecil dan Menengah Kampung Batik. *LAMPUHYANG Vol. 11*, pp. 69-84.
- POKDARWIS, 2024. *Kampung Tematik*. [Online] Available at: https://laweyankampoengwisata.com/?page_id=382
- Putri Feros Wahyuning, M. I. H. U., 2022. Creative Placemaking Dengan Perspektif Kearifan Lokal Pada Perancangan Pusat Seni Dan Budaya Di Jimbaran, Bali. *AGORA : Jurnal Penelitian dan Karya Ilmiah Arsitektur Usakti*, pp. 232-246.
- Rachman, M., 2015. Konservasi Nilai dan warisan Budaya. *Indonesian Journal of Conservation*, pp. 30-39.
- Rahmat, K. D., 2021. Konsep Pariwisata Berkelanjutan dalam Pelestarian Cagar Budaya Affiliation Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran. *Jurnal Pariwisata Terapan Vol. 5*, pp. 26-37.
- Rina Rosdiana, S. G. A., 2022. Budaya Lokal Pada Kampung Budaya Sindangbarang Bogor Dalam Ragam Teks Tulisan Mahasiswa Sebagai Bentuk Industri Kreatif Pembelajaran. *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, pp. 663-676.
- Rizky, D. L., 2021. Strategi Pengembangan Wisata Halal Di Kampung Batik Laweyan Surakarta. *Publikasi Ilmiah*, pp. 1-22.
- Sabari, H., 1987. *Wesnawa*. Indonesia: Yunus.
- Serafiani Turkaemly Eka Putri, A. P., 2021. Pemaknaan Ruang Terbuka Publik Taman Budaya Yogyakarta Sebagai Pusat Kesenian Dan Kebudayaan Di Yogyakarta. *Jurnal Arsitektur NALARs Volume 20 Nomor 2*, pp. 99-106.

Shirvani, H., 1985. *The Urban Design Process*. Michigan: Van Nostrand Reinhold.

ThemeGrill Powered, W., 2024. *Creative Placemaking*. [Online]
Available at: <https://artsandplanning.mapc.org/creative-placemaking/>

TIMUR, B. T. P. J., 2020. INDONESIA, Patent No. PERATURAN DAERAH KABUPATEN TUBAN NOMOR 17 TAHUN 2020.

Yenny Novianti, E. M. D. A., 2021. Signage Sebagai Elemen Perancangan Kota dalam Peningkatan Citra Kota (Studi Kasus Gampong Lancang Garam Kecamatan Banda Sakti Kota Lhokseumawe). *Jurnal Solusi Masyarakat Dikara*, pp. 46-53.

