

BAB I

PENDAHULUAN

Kota menurut Bintarto (1989) dalam Pramono (2006) disebutkan sebagai suatu sistem jaringan kehidupan manusia yang ditandai dengan kepadatan penduduk yang tinggi diwarnai dengan strata sosial ekonomi yang heterogen dan coraknya materialistis. Dapat juga diartikan sebagai bentang budaya yang ditimbulkan oleh unsur-unsur alami non alami dengan gejala-gejala pemusatan penduduk yang cukup besar disertai corak kehidupan yang bersifat heterogen dan materialistis dibandingkan dengan daerah di belakangnya. Kota identik dengan kepadatan populasi penduduknya. Populasi dari Kota tersebut berisikan penduduk yang bersifat heterogen dalam jenis kegiatan dan tingkat sosial ekonomi. Dilihat dari sudut pandang lain, Kota menurut Landry (1995) dalam Manisyah (2009) merupakan tempat bagi penduduknya untuk memenuhi kebutuhan mereka dan mengembangkan potensi, aspirasi, mimpi serta ide-ide. Aktivitas yang dilakukan didalam kota akan menciptakan sebuah interaksi antar individu yang heterogen tadi. Interaksi yang terjadi di dalam kota ini dapat menciptakan ide-ide baru yang tentunya dapat memicu kekreativitasan. Hal ini seperti tersurat dalam hadist riwayat muslim:

مَنْ سَنَّ سُنَّةً حَسَنَةً فَلَهُ أَجْرُهَا وَأَجْرُ مَنْ عَمِلَ بِهَا

“Barang siapa melakukan hal baru yang baik maka ia mendapat pahalanya dan mendapat pula pahala orang lain yang mengerjakan hal baru yang baik itu.” (HR. Muslim)

Pesan ini mengandung motivasi untuk kreatif. Dalam bahasa Arab, “sanna” berarti melakukan hal baru, ketika hal yang baru itu bersifat baik maka kita harus memiliki inovasi dalam berbagai hal yang disebut kreatifitas. Hadits ini adalah salah satu kebanggaan ummat Islam karena mengandung konsep modern, dan itu berarti sebenarnya pemikiran ummat Islam sudah modern sejak empat belas abad yang silam. Dari hadist tersebut Islam sudah mengajarkan manusia untuk melakukan hal baru yang baik seperti memiliki kreatifitas.

1.1 Latar Belakang

Pada tahun 2007, Bandung dipilih sebagai proyek percontohan Kota Kreatif se-Asia timur dalam pertemuan Internasional Berbasis Ekonomi di Yokohama, Jepang. Survei Channel News Asia di Singapura pada tahun 2011 menyebutkan Bandung masuk dalam lima besar kota kreatif se-Asia. Indikator survei dilihat dari branding yang dilakukan, pengaruh terhadap masyarakat dan pertumbuhan ekonomi.

"Siapa sangka, kota Bandung akan menjadi titik sentral pada perkembangan ekonomi masa depan yang berbasis industri kreatif. Setidaknya, tak hanya menjadi barometer bagi kawasan Indonesia, tetapi juga kawasan Asia Timur. Hal tersebut berawal dari pertemuan internasional kota berbasis ekonomi kreatif, yang dilaksanakan di Yokohama Jepang pada akhir Juli 2007. Pada pertemuan itu, Bandung memperoleh penghargaan sekaligus tantangan, dengan terpilih sebagai proyek rintisan (*pilot project*) Kota Kreatif se-Asia Timur. Pemilihan Bandung sebagai kota percontohan bukanlah tanpa alasan, mengingat dalam 10 tahun terakhir, industri kreatif di Bandung menunjukkan perkembangan signifikan dan memengaruhi tren anak muda di berbagai kota. Perkembangan tersebut menjadi daya tarik bagi para pelaku ekonomi kreatif di dunia, sehingga melalui proyek percontohan ini, Bandung diharapkan mampu mempopulerkan semangat kota kreatif di dunia global. Proyek yang bernama *Bandung Creative City* (BCC) itu direncanakan berjalan selama tiga tahun mulai Agustus 2008."

Ada beberapa faktor menurut Landry dan Hyams (2012) yang membuat sebuah kota dapat dikatakan sebagai kota yang kreatif. Faktor-faktor tersebut meliputi adanya ruang-ruang kreatif di berbagai sudut kota, kalangan terdidik yang sadar untuk mengekspresikan ide kreativitasnya, adanya pemimpin dan kebijakan yang memberi ruang bagi terbukanya kemudahan mengembangkan berbagai industri kreatif, adanya pengaturan kewilayahan, toleransi, dan aksesibilitas termasuk bagaimana agar para penghuni kota dapat melakukan perjalanan mudah, murah, dan nyaman.

Salah satu faktor pembentuk kota kreatif, seperti yang disebutkan Landry di atas adanya ruang kreatif di berbagai sudut kota. Salah satu bentuk ruang kreatif yang mulai dikembangkan di Kota Bandung saat ini adalah kampung kreatif. Salah satu wadah berkumpulnya *creative class* tersebut adalah golongan atau individu kreatif. Kampung kreatif tersebut lahir dari gagasan komunitas-

komunitas serta individu-individu kreatif di Kota Bandung yang menginginkan lebih banyak ruang kreatif.

Setidaknya menurut penuturan Rahmat Djabari, sudah ada 5 (lima) kampung yang dirintis dan diresmikan sebagai kampung kreatif, hasil kerja sama antara tokoh lokal dengan BCCF. Kampung tersebut antara lain Kampung Seni di Dago Pojok, Kampung Eksperimen Kreatif di Cicukang, Kampung Wisata Akustik di Cicadas, Kampung Kreatif Pasundan dan Kampung Taman Hewan.

Lokasi yang dipilih sebagai wilayah studi ini adalah Kampung Kreatif Pasundan, Kampung Taman Hewan, dan Kampung Wisata Akustik di Cicadas. lokasi ini dipilih karena wilayah ini memiliki karakteristik yang berbeda dari segi pengembangan kampung dan memiliki lokasi yang berjauhan selain itu dua kampung yang lain Merupakan Kampung Kreatif Dago Pojok dan Kampung Eksperimen Kreatif di Cicukang sudah pernah dikaji sebelumnya.

Wilayah kampung yang dijadikan ruang pengembangan kreativitas, menurut Patton dan Subanu (1988), terdiri dari dua macam. Pertama, wilayah yang terus menerus mengalami kemiskinan, sangat padat penduduk, dan terletak di tengah kota. Kedua adalah wilayah yang tidak terlalu padat, terletak di pinggiran kota, dan masyarakatnya berpendapatan lebih tinggi. Kampung jenis yang pertama dapat dikategorikan sebagai permukiman informal. Kampung yang ada di Kota Bandung termasuk dari dua macam kampung tersebut.

Masalah-masalah yang terdapat pada permukiman padat di tengah kota terlihat amat kompleks, mulai dari wilayah pragmatis praktis hingga masalah-masalah yang lebih konseptual. Seperti masalah-masalah sosial, kultural, ekonomi, pendidikan, dan lingkungan. Warga kampung seringkali menjadi bulan-bulanan pembangunan, mereka terlantar dan cenderung tidak dilihat sebagai komunitas yang memiliki signifikansi yang pantas dilihat, padahal, mereka ikut mengembangkan roda perekonomian kota. Mengembalikan rasa kepemilikan warga dapat diwujudkan dengan mengembangkan potensi yang dimiliki oleh sebuah kampung. Hal ini tersurat dalam firman Allah SWT.

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّى يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah apa yang ada pada suatu kaum hingga mereka merubahnya sendiri.” [QS. Ar-Ra'd : 11]

Berdasarkan ayat diatas disebutkan bahwa Allah tidak akan mengubah sesuatu sampai kaum tersebut mau merubahnya sendiri. Secara tidak langsung Allah memerintahkan untuk manusia menciptakan suatu motivasi untuk kreatif dengan merubah manajemen sistem agar tidak tertinggal ketika yang lain maju. Bahkan dengan suatu permukiman yang kumuh kita dapat menjadi yang terdepan dengan menciptakan sesuatu yang kreatif. dengan kreatifitas yang tumbuh dari masyarakat.

Kampung kreatif merupakan salah satu bentuk ruang kreatif faktor pembentuk kota kreatif di Kota Bandung. Proses pengembangan suatu kampung hingga dapat disebut sebagai kampung kreatif, merupakan suatu tahapan pengembangan bagi masyarakat kampung tersebut. Tahapan pengembangan yang dimaksud adalah fase bagi masyarakat untuk dapat ikut serta mengenali permasalahan di dalam wilayahnya hingga setelahnya diharapkan dapat ikut berpartisipasi melakukan pengembangan sesuai potensi kampungnya masing-masing. Pada setiap kampung rata-rata mempunyai permasalahan yang sama yaitu terdapat anak-anak muda yang sering nongkrong di pinggir jalan, mabuk-mabukan, dan pengangguran. Saat ini sudah banyak dilakukan penelitian mengenai keberadaan kreativitas dalam konsep perkotaan, namun masih sedikit yang membahas mengenai transformasi ruang kreatif di perkotaan. Oleh karena itu peneliti ingin memberikan alternatif referensi dengan meneliti lebih jauh mengenai **"Transformasi Permukiman Kumuh-Kreatif di Kota Bandung (Studi Kasus: Kampung Wisata Akustik di Cicadas, Kampung Kreatif Pasundan, dan Kampung Taman Hewan)"**

1.2 Rumusan Masalah

Untuk memperkaya referensi mengenai transformasi permukiman kumuh-kreatif di Kota Bandung, maka rumusan masalah penelitian ini adalah "Bagaimana proses transformasi dari kampung kumuh menuju kampung kreatif"

1.3 Tujuan, Sasaran, dan Manfaat

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kondisi dan proses transformasi dari kampung kumuh menuju kampung kreatif. Untuk mencapai tujuan tersebut, penelitian ini memiliki beberapa sasaran, yaitu:

1. Untuk mengetahui faktor apa saja yang mendorong terjadinya perubahan dari permukiman kumuh menjadi kampung kreatif
2. Untuk mengetahui berapa lama dimensi waktu terjadinya perubahan dari permukiman kumuh menjadi kampung kreatif
3. Untuk mengetahui faktor yang dominan dalam mendukung terbentuknya kampung kreatif
4. Untuk mengetahui Bagaimana pandangan masyarakat terhadap adanya kampung kreatif

Manfaat

Melalui penelitian ini diharapkan dapat diperoleh manfaat yang didapat dari tujuan tersebut adalah:

- a. Manfaat akademis dari penelitian ini untuk disiplin ilmu perencanaan wilayah dan kota diharapkan agar hasil studi ini dapat menambah wawasan dan menjadi salah satu referensi dalam pengetahuan mengenai bagaimana proses transformasi perwujudan kampung-kampung kreatif di Kota Bandung sebagai salah satu perbaikan kampung kumuh melalui perwujudan kampung kreatif
- b. Manfaat bagi pemerintah adalah memberikan contoh nyata mengenai bagaimana proses tersebut menjadi alternatif pemberdayaan masyarakat perkotaan

1.4 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini terbagi atas ruang lingkup wilayah dan ruang lingkup materi.

1.4.1 Ruang Lingkup Wilayah

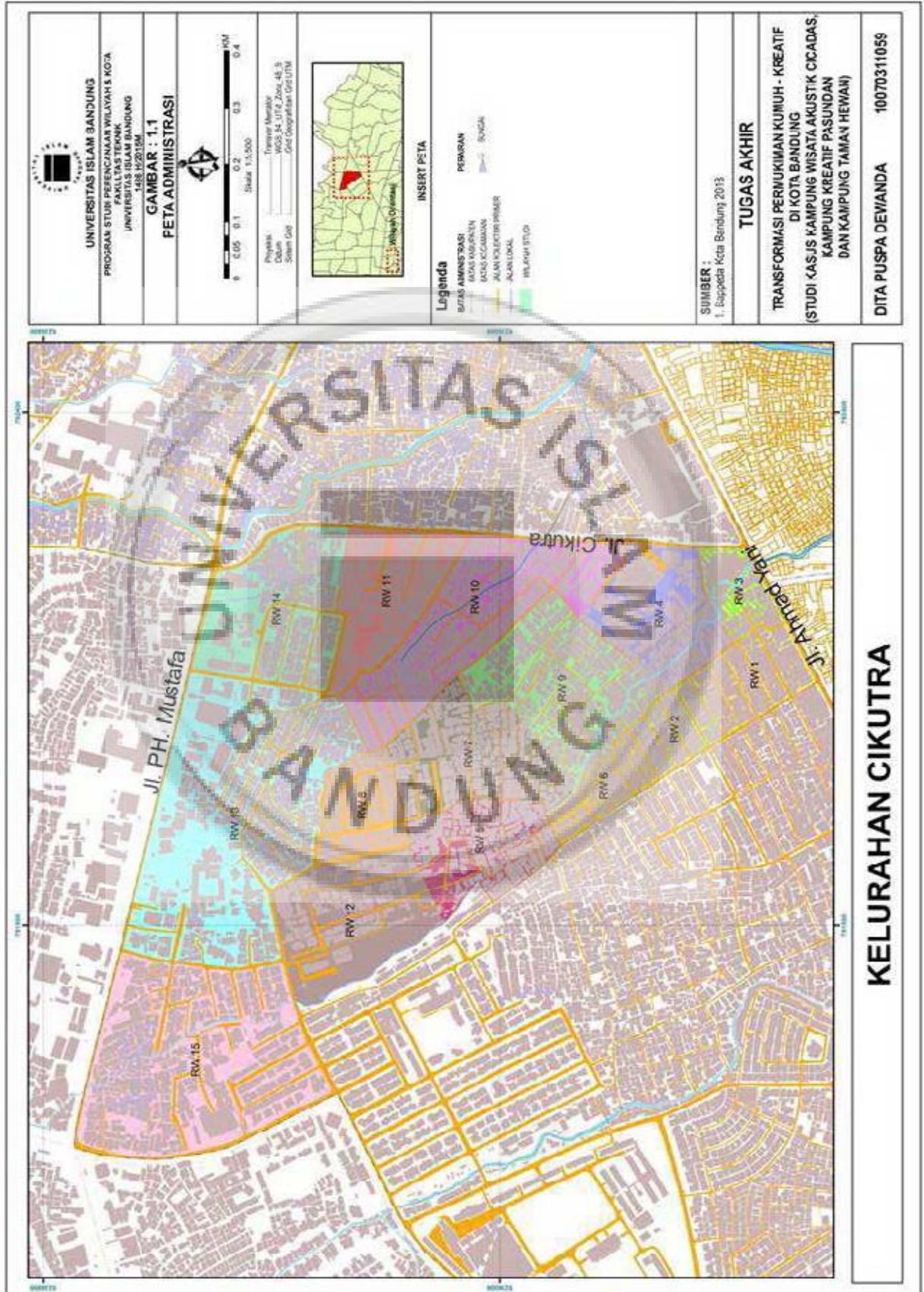
Wilayah studi dalam penelitian ini adalah tiga kampung kreatif yang berada di wilayah berbeda, yaitu Kampung Akustik di Cicadas di wilayah RW 04, Kelurahan Cikutra, Kecamatan Cibeunying Kidul, Kampung Taman Hewan berada di wilayah RW 08, Kelurahan Lebak Siliwangi, Kecamatan Coblong dan Kampung kreatif Pasundan RW 04, Kelurahan Balonggede, Kecamatan Regol, Jl. Pasundan no 51 Bandung. Alasan pemilihan ketiga wilayah tersebut adalah karena ketiganya merupakan kampung kreatif yang sudah lebih dulu terbentuk,

diresmikan dan masih akan terus dikembangkan. Ketiga kampung kreatif tersebut juga memiliki karakter yang berbeda.

1.4.2 Ruang Lingkup Materi

Ruang lingkup materi dalam penelitian ini akan membahas beberapa hal meliputi:

- a. Tahapan pembentukan ruang kegiatan kreatif berupa kampung kreatif. Untuk dapat menguraikan tahapan tersebut, teori yang digunakan adalah "*The Cycle of Urban Creativity*" oleh Charles Landry. dalam teori tersebut terdapat lima tahapan yang dilakukan untuk membentuk suatu siklus kreativitas masyarakat perkotaan
- b. Tahapan dimensi waktu dalam terbentuknya suatu kampung kreatif. khususnya mengenai kampung kreatif yang sedang dikembangkan di Kota Bandung.
- c. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif dengan menggunakan analisis isi. Analisis ini digunakan sebagai metode dalam penelitian ini karena mempertimbangkan bentuk data dan informasi yang dikumpulkan berupa hasil literatur, wawancara, dan hasil observasi yang memerlukan teknik untuk memahami dan menginterpretasikan data tersebut.



UNIVERSITAS ISLAM BANDUNG
 PROGRAM STUDI PERENCANAAN WILAYAH & KOTA
 FAKULTAS TEKNIK
 UNIVERSITAS ISLAM BANDUNG
 1488 15/2015M

GAMBAR : 1.1
PETA ADMINISTRASI



Proyeksi: UTM
 Datum: Siam 500
 Sistem Garis: Transverse Mercator
 MGRS: 44 UTR Zone 48 S
 Grid Origin: 1000000 East
 Grid Geographical Coordinate System: UTM



Legenda

- BATAS ADMINISTRASI
- BATAS KAWASAN
- JALAN KECAMATAN
- JALAN KOLEKTOR PRIMER
- ALAM LOKAL
- WILAYAH STUDI
- PERAIRAN
- SUNGAI

INSERT PETA

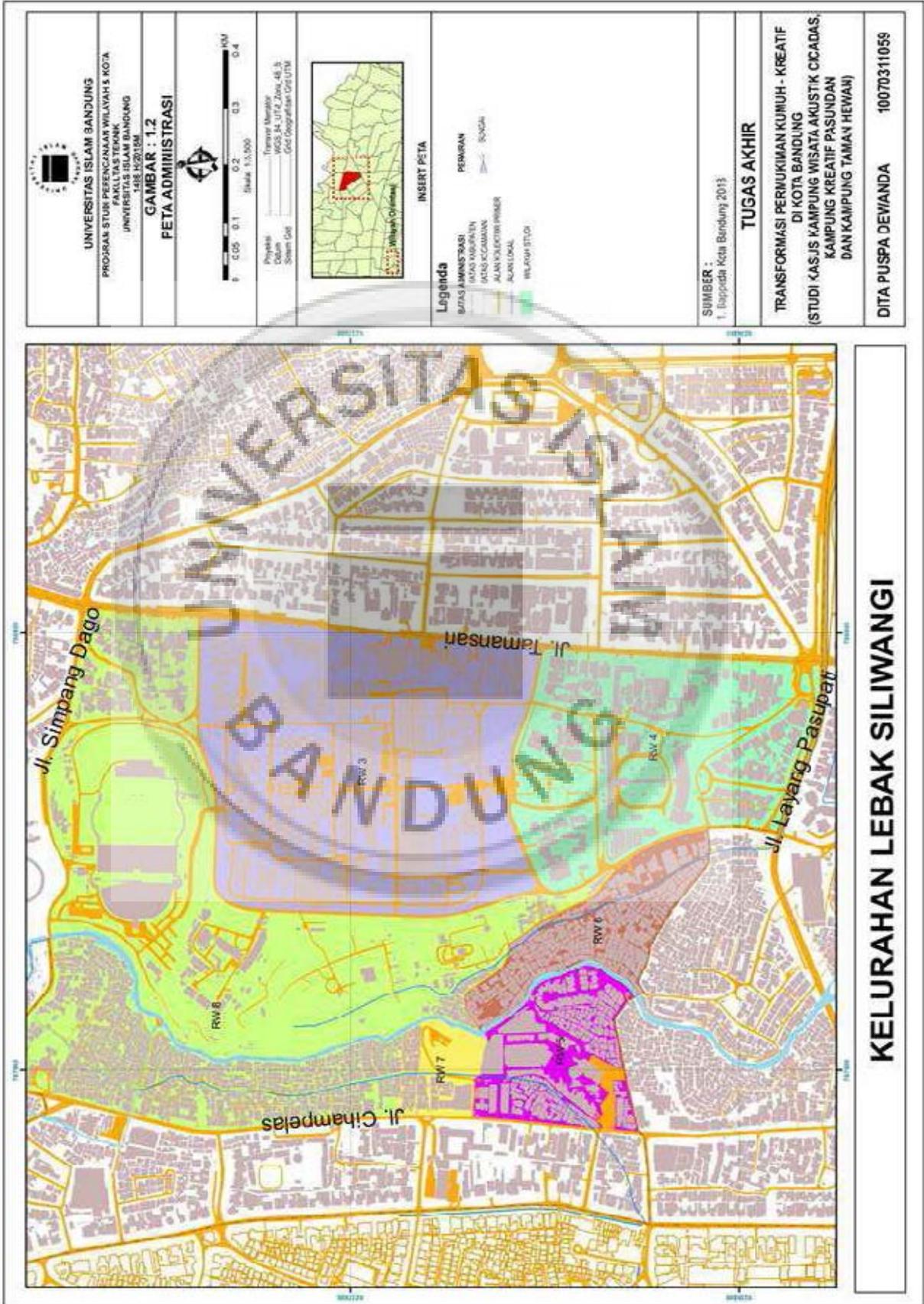
SUMBER :
 1. Bappeta Kota Bandung 2013

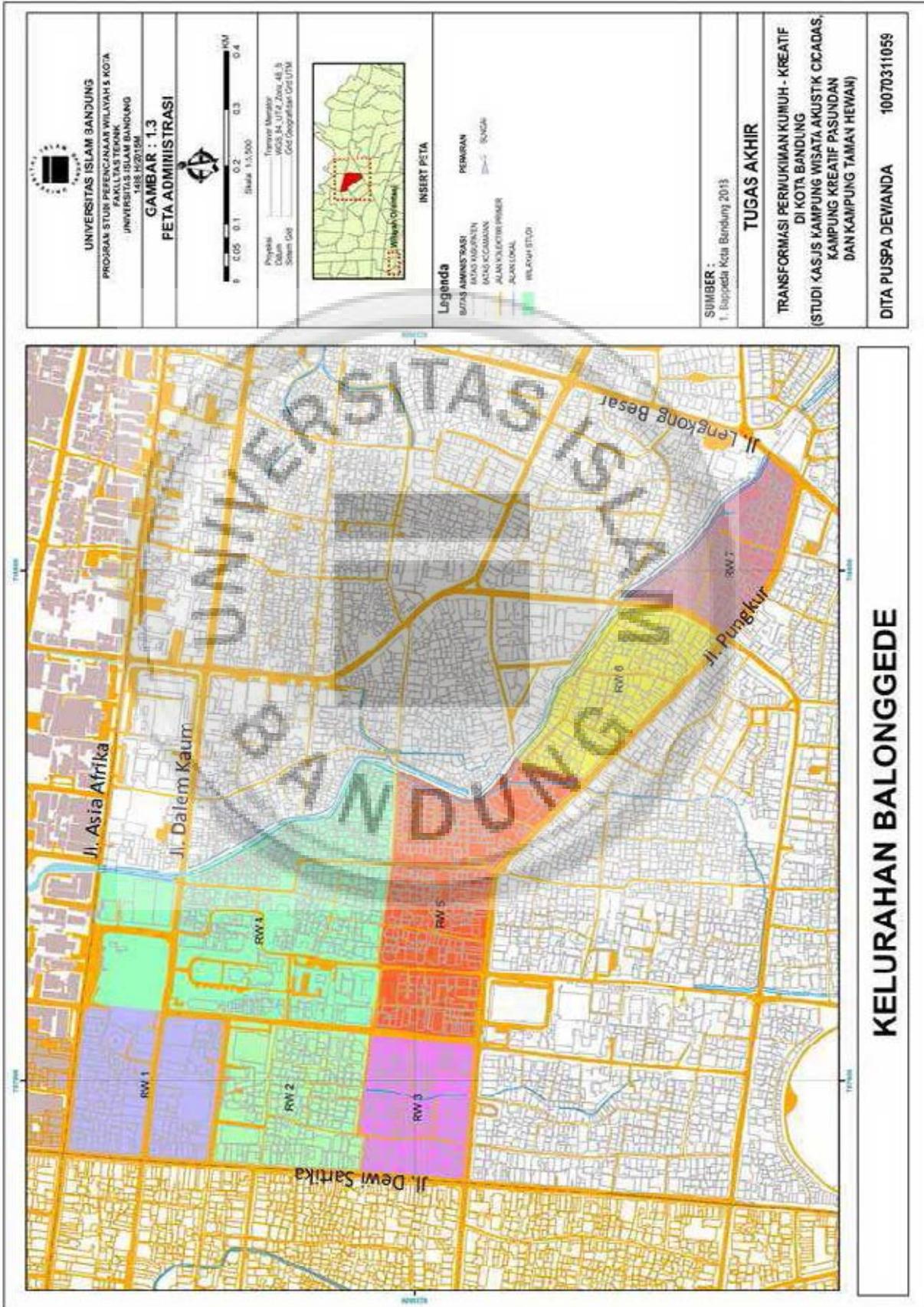
TUGAS AKHIR

TRANSFORMASI PERMUKIMAN KUMUH - KREATIF
 DI KOTA BANDUNG
 (STUDI KASUS KAMPUNG WISATA AKUSTIK CICADAS,
 KAMPUNG KREATIF PASUNDAN
 DAN KAMPUNG TAMAN HEWAN)

DITA PUSPA DEWANDA 10070311059

KELURAHAN CIKUTRA





KELURAHAN BALONGGEDE

 <p>UNIVERSITAS ISLAM BANDUNG PROGRAM STUDI PEENCANAAN WILAYAH & KOTA FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS ISLAM BANDUNG 1488 15201504</p>	
<p>GAMBAR : 1.3 PETA ADMINISTRASI</p>	
	
<p>Proyeksi: Datum: Sistem Geod: Transverse Mercator; WGS 84, UTM, Zone 48 S; Grid Geografis: Grid UTM</p>	
	
<p>Legenda</p> <ul style="list-style-type: none"> BATAS ADMINISTRASI BATAS MARGINAL BATAS KECAMATAN ALAN VELOKUTRIBERHUBUNG ALAN LOKAL WILAYAH STUDI PERAIRAN BUNGA 	
<p>SUMBER : 1. Bappeda Kota Bandung, 2013</p>	
<p>TUGAS AKHIR</p>	
<p>TRANSFORMASI PERUMUKAN KUMUH - KREATIF DI KOTA BANDUNG (STUDI KASUS KAMPUNG WISATA AKUSTIK CICADAS, KAMPUNG KREATIF PASUNDAN DAN KAMPUNG TAMAY HEWAN)</p>	
<p>DITA PUSPA DEWANDA 10070311059</p>	

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini secara garis besar adalah sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini dibahas mengenai latar belakang dan rumusan masalah. berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah tersebut selanjutnya disusun tujuan dan sasaran dari penelitian ini. Pada bab ini juga dibahas ruang lingkup penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini membahas tinjauan pustaka yang menjadi dasar acuan dalam penelitian ini. Pertama akan dibahas mengenai definisi permukiman, kumuh, permukiman kumuh, kota kreatif, kampung kreatif, serta teori *urban creativity*.

BAB 3 KERANGKA BERFIKIR DAN METODOLOGI

Pada bab ini akan membahas mengenai kerangka pemikiran dan metodologi yang menjadi dasar acuan untuk melakukan penelitian ini.

BAB 4 GAMBARAN UMUM

Pada bab ini dijelaskan mengenai program akupuntur kota milik BCCF serta profil Kelurahan Cikutra, Kelurahan Balonggede dan Kelurahan Lebak Siliwangi, wilayah dimana Kampung Wisata Akustik Cicadas, Kampung Kreatif Pasundan dan Kampung Taman Hewan.

BAB 5 TAHAPAN SIKLUS *URBAN CREATIVITY* PADA PEMBENTUKAN KAMPUNG KREATIF

Bab ini berisi analisis implementasi teori siklus *urban creativity* yang diterapkan pada tahapan pembentukan kampung kreatif di Kota Bandung, merujuk pada kondisi yang terjadi di Kampung Wisata Akustik Cicadas, Kampung Kreatif Pasundan dan Kampung Taman Hewan.

BAB 6 KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Pada bab terakhir ini, berisi tiga bagian, yaitu kesimpulan, temuan studi dan rekomendasi.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN