
Kesesuaian Elemen Perancangan Kota bagi Masyarakat Setempat, di Kabupaten Gresik

Brina Oktafiana¹

¹Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya, Surabaya, Indonesia
brina@itats.ac.id

Annisa Nur Ramadhani²

²Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya, Surabaya, Indonesia
annisanur@itats.ac.id

Andi Prasetyo Bakti³

³Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya, Surabaya, Indonesia

Indra Gunawan⁴

⁴Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya, Surabaya, Indonesia

Azriel Akbar⁵

⁵Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya, Surabaya, Indonesia

Ryan Ramadhan⁶

⁶Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya, Surabaya, Indonesia

Abstract: Gresik Regency is one of the coastal areas in East Java Province which has a long history of urban development. This urban development is inseparable from urban planning and design and the accompanying evaluation. One of the main problems of Gresik Regency is to maintain the existence and identity of the Old City which cannot be separated from the touch of urban planning and design, in the midst of the development of Kota Baru Gresik. To find out in more detail about these problems, this paper will discuss the identification of urban elements in the Kota Lama area, as well as identification of the suitability of urban elements to the needs of the local community. The purpose of this paper is to determine the condition and level of suitability of the design elements for the local community in facilitating all their activities in Gresik Regency. The result is that the interpretation of the image and experience of urban space in Gresik Regency is currently in accordance with the criteria of urban elements for the local community. These results are expected to contribute to the evaluation of the urban design of Gresik Regency.

Keywords: Gresik Regency; Urban Design; Urban Design Element

Abstrak: Kabupaten Gresik merupakan salah satu wilayah pesisir di Provinsi Jawa Timur yang memiliki sejarah panjang terkait perkembangan perkotaannya. Perkembangan perkotaan ini tidak luput dari perencanaan dan perancangan perkotaan berikut evaluasi yang menyertainya. Salah satu permasalahan pokok dari Kabupaten Gresik adalah mempertahankan eksistensi dan identitas keberadaan Kota Lama yang tidak boleh luput dari sentuhan perencanaan dan perancangan perkotaan, ditengah pengembangan Kota Baru Gresik. Untuk mengetahui lebih detail terkait permasalahan tersebut, tulisan ini akan membahas identifikasi elemen perkotaan di kawasan Kota Lama, serta identifikasi kesesuaian elemen perkotaan terhadap kebutuhan masyarakat setempat. Tujuan dari tulisan ini adalah untuk mengetahui kondisi dan tingkat kesesuaian elemen perancangan bagi masyarakat setempat dalam memfasilitasi segala aktifitasnya di Kabupaten Gresik. Hasil nya interpretasi citra dan pengalaman ruang perkotaan di Kabupaten Gresik saat ini telah sesuai dengan kriteria elemen perkotaan bagi masyarakat setempat. Hasil tersebut diharapkan dapat berkontribusi dalam evaluasi perancangan perkotaan Kabupaten Gresik.

Kata Kunci: Elemen Perancangan Kota; Kabupaten Gresik; Urban Design

1. PENDAHULUAN

Perkembangan peradaban manusia di seluruh dunia, tidak terlepas dari perkembangan kawasannya. Perkembangan kawasan baik perkotaan maupun pedesaan ditandai oleh beberapa elemennya ke arah yang semakin maju, sesuai dengan peradaban yang sedang berlangsung, termasuk di Indonesia. Kabupaten Gresik, merupakan salah satu wilayah pesisir yang terletak di Provinsi Jawa Timur, yang memiliki sejarah perkotaan mulai dari penggantian nama yang semula Kabupaten Surabaya (PP Nomor 38 Tahun 1974), hingga pemindahan ibukota akibat proses perkembangan kawasan perkotaannya. Kota Lama yang terletak di Kecamatan Gresik, merupakan pusat pemerintahan terdahulu, kemudian berangsur-angsur dipindahkan ke Kota Baru di Kecamatan Kebomas (Fadlilah, 2020). Alasan pemindahan ini adalah banyaknya ketidaksesuaian antara kawasan Kota Lama, dengan wacana perkembangan perkotaan di masa mendatang.

Kota Baru menjadi syarat bagi perencanaan dan perancangan kota. Pembangunan menjadi terkonsentrasi di kawasan Kota Baru, yang diindikasikan adanya 2 pembangunan pusat perbelanjaan dan residensial, yakni *Icon mall*, 2018 (dengan perumahan, hotel, dan apartemen) dan *Gress Mall*, 2018 (dengan hotel dan apartemen) di waktu yang hampir bersamaan. Setelah banyak mendapat sentuhan dari Bumi Lingga Pertiwi (BLP), sekarang ini pengembang kawasan (CitraLand) juga mulai masuk di kawasan Kota Baru. Hal ini diindikasikan dengan telah dipasangnya patok kepemilikan lahan oleh CitraLand pada sebidang tanah di kawasan Kota Baru, dekat Kantor Bupati.

Dari penjabaran tersebut, hal yang menjadi permasalahan adalah, Kota Baru menjadi konsentrasi bagi pembangunan di Kabupaten Gresik dan memberikan kesan berkurangnya sentuhan perencanaan dan perancangan perkotaan di kawasan Kota Lama. Meskipun telah ada Kota Baru, keberadaan Kota Lama ini tetap tidak boleh luput dari sentuhan perencanaan dan perancangan perkotaan. Hal ini tidak lain agar keberadaan Kota Lama tetap dapat memfasilitasi dan memenuhi kebutuhan masyarakatnya. Untuk mengetahui lebih detail permasalahan tersebut, beberapa hal yang menjadi pertanyaan adalah: (1) elemen apa saja yang ada di kawasan Kota Lama Kabupaten Gresik dan bagaimana kondisinya, dan (2) sudah sesuaikah ketersediaan elemen perkotaan tersebut dengan masyarakat sebagai penggunaannya? Sehingga, perlu untuk mencapai beberapa sasaran agar perencanaan dan perancangan Kota Lama dapat sesuai dengan masyarakat, yaitu: (1) identifikasi akan elemen perkotaan di kawasan Kota Lama, lengkap dengan kondisinya, serta (2) identifikasi kesesuaian akan ketersediaan elemen perkotaan terhadap kebutuhan penggunaannya, dalam hal ini adalah masyarakat setempat.

1.1. Kajian Literatur

a. *Urban Design*

Urban Design atau perancangan kota memiliki cakupan dalam perencanaan ruang antar bangunan dan ruang bersama masyarakat (*open public space*). *Urban design* memiliki kaitan erat dengan peningkatan kualitas fisik lingkungan. Perancangan dan perencanaan kota, merupakan ranah desainer atau *planner* yang mengharuskan untuk memperhatikan berbagai aspek *urban design* dan segala karakteristiknya.

Beberapa tulisan terkait konsepsi *Urban Design* yang dicetuskan oleh Shirvani (1985), di antaranya ditulis oleh:

Risdian, dkk. (2020), menuliskan bahwa kualitas ruang Kota Salatiga dapat diidentifikasi dan dinilai secara visual, yang diindikasikan pada aspek *optic*, *place*, dan *content* –dengan sub-indikator berupa bangunan, penanda bangunan, sirkulasi parkir, jalur pejalan kaki,

pedagang kaki lima, dan taman. Identifikasi dilakukan pada kawasan CBD pada pusat Kota Salatiga (Jalan Jend. Sudirman) yang juga melayani wilayah sekitarnya. Namun, lokasi studi tidak mengintegrasikan 2 kawasan perkotaan, melainkan hanya 1 kawasan perkotaan.

Mylajingga & Mauliani (2019), menilai kesesuaian pembangunan kawasan kota satelit BSD City, Bintaro, dan Lippo Karawaci dengan sudut pandang prinsip perancangan kota, dan membandingkan karakter (elemen perancangan kota) dari ketiganya, yang memiliki perbedaan satu sama lain, terutama dalam segi kekuatan karakter perkotaan akibat pergeseran fungsi dalam perkembangan kawasan.

Maka perlu diketahui lebih dulu, mengenai elemen dan prinsip *urban design* itu sendiri. Dalam buku "*The Urban Design Process*" (Shirvani, 1985), disebutkan terdapat delapan elemen *urban design* sebagai berikut:

1. Tata Guna Lahan

Tata guna lahan berfungsi untuk menentukan pilihan terbaik dalam alokasi fungsi-fungsi lahan tertentu, sehingga tata guna lahan dapat memberikan gambaran keseluruhan terkait bagaimana seharusnya suatu kawasan difungsikan

2. Bentuk dan Massa Bangunan

Bentuk dan massa bangunan didapatkan berdasarkan proporsi tinggi dan ukuran bangunan, tampilan, dan penataan massa bangunan. Berbagai aspek yang dipertimbangkan antara lain kerapatan bangunan, koefisien lantai bangunan, tinggi bangunan, batas batas bangunan, *style*, material, skala, warna dan tekstur bangunan

3. Sirkulasi dan Parkir

Sirkulasi dan penataan parkir berfungsi untuk mengontrol aktifitas suatu kawasan, sehingga tidak terjadi penumpukan kemacetan pada titik titik tertentu dalam suatu kawasan.

4. Ruang Terbuka (*Open Space*)

Open space dalam suatu kawasan merupakan salah satu elemen esensial dalam urban design. Ruang terbuka atau *open space* dapat memberikan kenyamanan bagi user atau masyarakat secara umum. Penataan ruang terbuka atau open space harus dipertimbangkan sebagai bagian integral dari desain perkotaan.

5. Jalur Pejalan Kaki (*Pedestrian Way*)

Jalur pejalan kaki atau pedestrian way tidak lagi hanya berorientasi pada nilai estetika, tetapi terkait pula dengan faktor kenyamanan dan diharapkan dapat memperkuat livability pada ruang kota. Penting dalam perancangan jalur pejalan kaki untuk menjaga keseimbangan antara kebutuhan pejalan kaki dengan kendaraan bermotor. Hal ini dimaksudkan untuk mendukung hidupnya suasana kota dengan ruang publik yang menarik.

6. *Signage*

Signage merupakan rambu-rambu berupa gambar, symbol, tulisan, atau bendera yang memiliki fungsi sebagai tanda pengenal, pemberi petunjuk, informasi, dan pengaturan (Chisara & Kop-pelman, 1997).

7. Kegiatan Pendukung (*Activity Support*)

Activity support merupakan semua kegiatan dan fungsi bangunan yang dapat mendukung public space dalam suatu kota atau kawasan.

8. Konservasi atau Persevasi

Konservasi merupakan upaya atau strategi dalam mencegah kerusakan bangunan bersejarah (heritage), memperbaikinya agar dapat bertahan lebih lama dengan mengganti beberapa elemen yang rusak dengan elemen baru seperti aslinya.

b. Prinsip Urban Design

Prinsip dari urban design atau desain perkotaan meliputi aspek *Livability*, *Productivity*, dan *Sustainability*. Prinsip desain perkotaan ini dirangkum dalam Protokol Desain Perkotaan (Queensland, 2018), sebagai berikut:

1. *Enhancing*: Meningkatkan ekonomi lokal, lingkungan dan masyarakat
2. *Connected*: Terhubung secara fisik dan sosial
3. *Diverse*: Keragaman pilihan dan pengalaman
4. *Enduring*: Berkelanjutan, tahan lama dan tangguh

Prinsip-prinsip desain tentang manusia: kelayakan hidup

5. *Comfortable*: Nyaman + ramah
6. *Vibrant*: Bersemangat dan interaktif dengan orang-orang di sekitar
7. *Safe*: Terasa aman
8. *Walkable*: Menyenangkan dan ramah untuk pejalan kaki

Prinsip tentang kepemimpinan dan pemerintahan

9. *Context*: Bekerja dalam konteks perencanaan, fisik dan sosial
 10. *Engagement*: Terlibat dengan pemangku kepentingan
 11. *Excellence*: Keunggulan, inovasi + kolaborasi
 12. *Custodianship*: Mempertimbangkan perwalian, manajemen dan pemeliharaan
- Untuk mengetahui target pengembangan kawasan perkotaan di masa mendatang, perlu meninjau ulang kesesuaian ketersediaan elemen perkotaan dengan elemen pengguna, dalam hal ini adalah masyarakat setempat.

2. METODE PENELITIAN

Secara umum, strategi penelitian yang digunakan adalah (*mixed-methods*) kualitatif-kuantitatif. Metode kualitatif yang digunakan untuk mengidentifikasi elemen perkotaan kawasan Kota Lama adalah analisa deskriptif kualitatif, dengan teknik pengumpulan data berupa survey lapangan untuk mendapatkan beberapa citra gambar dan pengalaman ruang. Citra tersebut selanjutnya dianalisa secara deskriptif. Sedangkan metode kuantitatif untuk mengidentifikasi kesesuaian akan ketersediaan elemen perkotaan terhadap kebutuhan masyarakat, dengan teknik pengumpulan data berupa penyebaran kuisisioner berisikan pertanyaan tertutup pada 25 orang responden yang merupakan masyarakat setempat. Pertanyaan tertutup tersebut diterjemahkan dalam skala likert (1-4). Data yang terkumpul kemudian dianalisis lebih lengkap dengan uji statistik dan dikomunikasi melalui diagram batang untuk mengetahui kesetaraan atau perbandingan antara satu elemen dengan elemen lainnya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Elemen Desain Perancangan Kota

3.1.1. Tata Guna Lahan (Land Use)

Dalam Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Gresik, ditetapkan beberapa fungsi tata guna lahan sebagai berikut:

Kawasan Perkotaan pada Kabupaten Gresik: (1) Kecamatan Gresik dan Kecamatan Kebomas; dan (2) IKK setiap kecamatan di wilayah Kabupaten Gresik. Kawasan perkotaan ini memiliki sistem yang disebut sistem perkotaan.

Kawasan Perdesaan, merupakan wilayah administrasi desa di Kabupaten Gresik. Sistem Perdesaan memiliki arah penataan struktur ruang dengan sistem terpusat. Pusat pertumbuhan pedesaan ini secara spasial bisa dikembangkan menjadi *subcluster of services*, dengan infrastruktur/kegiatan pelayanannya (pelayanan kegiatan finansial seperti kantor kas, kegiatan perdagangan dalam bentuk kawasan pertokoan) yang dapat melayani wilayah yang lebih luas.

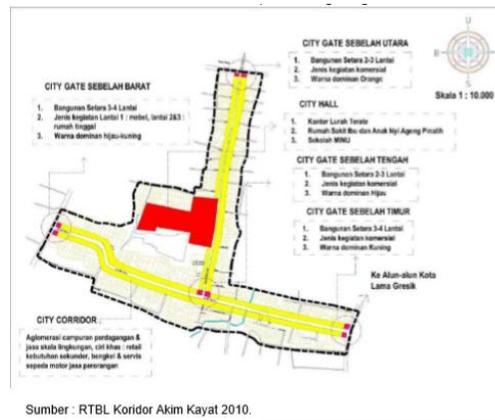
Kawasan Permukiman, pengembangan kawasan permukiman di Kabupaten Gresik dibedakan menjadi dua kategori, yakni permukiman perkotaan dan permukiman pedesaan. Luas penggunaan lahan permukiman total di Kabupaten Gresik tahun 2030 adalah 25.953.39 ha atau 21,78 % dari seluruh lahan. Permukiman skala besar terkonsentrasi di Kecamatan Driyorejo, Kedamean, Menganti, dan Cerme sekitar 3.000 – 4.000 Ha.

3.1.2. Bentuk dan Massa Bangunan

Tata bangunan di koridor perencanaan ditujukan untuk menciptakan struktur koridor dengan kejelasan fungsi sebagai *city gate*, *city hall*, dan *city corridor*. Dalam konteks tersebut, maka posisi koridor perencanaan dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. City gate

Ditinjau pada lingkup koridor perencanaan kawasan Kota Lama; Kabupaten Gresik memiliki empat spot yang berpotensi menjadi *city gate*; yakni: (1) pertigaan Jl. Akim Kayat – Thamrin dengan Abdul Karim, sebagai gate koridor Abdul Karim dari arah Selatan; (2) pertigaan Jl. Usman Sadar-Jl. Akim Kayat (gate ke alun-alun Gresik sekaligus gate koridor Akim Kayat – Thamrin) (3) pertigaan Jl. Pahlawan-Jl. Thamrin, sebagai gate Jl. Thamrin dari arah Timur; dan (4) pertigaan Jl. Samanhudi-Jl. Abdul Karim sebagai gate koridor Abdul Karim dari arah Utara. City gate pertigaan Jl. Samanhudi-Jl. Abdul Karim bisa berfungsi sesudah *bottleneck* di sekitar pertigaan diurai dengan memperlebar Rumija di sekitar pertigaan tersebut (Gambar 1).



Sumber : RTBL Koridor Akim Kayat 2010.
Gambar 1. Koridor Akim Kayat (RTBL, 2010)

b. City hall

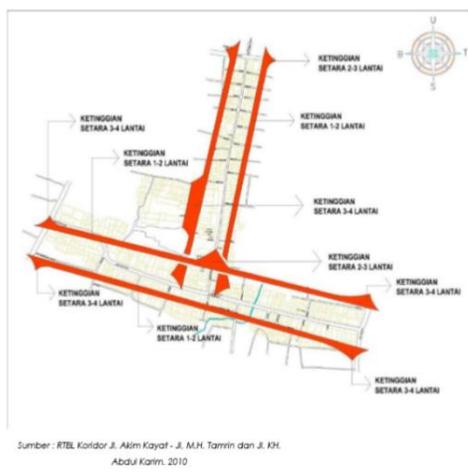
Jantung kawasan Kota Lama Gresik merupakan alun-alun sebagai pusat kegiatan masyarakat secara simbolis dan praktis. Lokasi yang menjadi *node* kawasan Kota Lama ini,

dijumpai banyak kegiatan masyarakat yang bersifat formal, tradisional maupun dalam bentuk kegiatan sehari-hari yang banyak dimanfaatkan untuk tempat rekreasi. Oleh karena itu, walaupun berada di luar koridor perencanaan.

Ditinjau pada lingkup koridor perencanaan, bagian koridor yang diposisikan sebagai jantung kegiatan koridor perencanaan adalah aglomerasi fasilitas pelayanan umum di Jl. Abdul Karim yang terdiri dari: Kantor lurah Terate, RSIA Nyai Ageng Pinatih dan kompleks Sekolah MINU.

c. *City corridor*

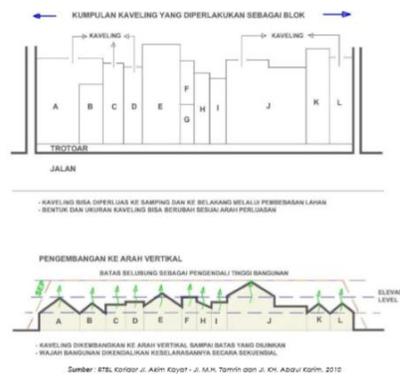
City corridor merupakan penghubung antara *city gate* dan *city hall*, yang diwujudkan dalam bentuk koridor untuk jalur kendaraan dan jalur pejalan kaki yang dilingkupi (*enclosed*) oleh deretan massa bangunan dan pepohonan di kiri kanannya. Koridor yang diposisikan sebagai *city corridor* adalah Jl. Akim Kayat-Thamrin dan Jl. Abdul Karim (Gambar 2). Wujud *city corridor* adalah kegiatan komersial berskala lingkungan yang menampilkan aglomerasi linier toko retail, warung-warung kopi, kios dan kegiatan jasa yang melayani permukiman sekitarnya (Gambar 2).



Gambar 2. Konsep Tata bangunan Koridor Akim Kayat – MH. Thamrin dan KH. Abdul Karim (RTBL, 2010)

Tata Bangunan garis langit dari bangunan-bangunan di Jl. Akim Kayat – Thamrin diarahkan pada komposisi bangunan yang memiliki ketinggian rata-rata 1-2 lantai. Garis langit mendatar di sepanjang koridor, dan meninggi di bagian Barat, bagian Tengah dan bagian Timur pada lokasi *city gate*, dengan ketinggian setara 3-4 lantai. Garis langit di Jl. Abdul Karim diarahkan pada bangunan dengan ketinggian 1-2 lantai, dengan garis langit yang meninggi di bagian Selatan dan bagian Utara pada lokasi *city gate* yang mempunyai ketinggian bangunan setara 2-3 lantai (Gambar 2).

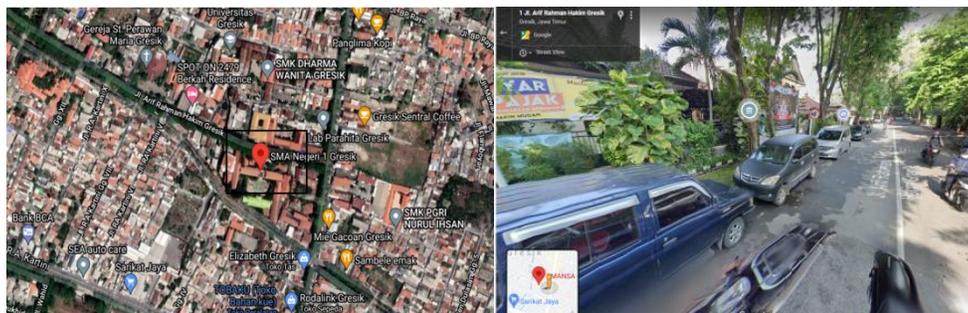
Konsep tersebut mengkondisikan kaveling dan bangunan di sepanjang koridor tetap bisa dikembangkan secara individual dengan merujuk pada konsep pengembangan blok yang diposisikan sebagai satu kesatuan blok yang utuh secara sekuensial (Gambar 3).



Gambar 3. Konsep Tata bangunan Kab. Gresik

3.1.3. Sirkulasi dan parkir (*circulation and parking*)

Sirkulasi ruang parkir Gresik Kota yang berada di kawasan SMA Negeri 1 Gresik terdapat sirkulasi parkir di sisi jalan dikarenakan kawasan ini di dominasi oleh lingkungan sekolah, kantor, dan pedagangan. Area parkir di sisi jalan sangat mengganggu pengendara yang melewati jalan ini karena sisi jalan akan sempit sehingga sering menyebabkan kemacetan dikarenakan terdapat 2 jalur di daerah ini. Pola parkir yang membentuk pola tegak lurus – saling berhadapan seperti ini mampu menampung kendaraan yang parkir dengan baik.



Gambar 4. Sirkulasi dan Parkir sekitar SMAN 1 Gresik, koridor Jl. Arief Rahman Hakim, Kab. Gresik

3.1.4. Ruang Terbuka (*open space*)

Taman Bundaran GKB berada di lokasi yang strategis, di pusat kota, dan mewadahi beragam aktifitas kegiatan masyarakat. Di taman Bundaran GKB terdapat elemen *softscape* dan *hardscape*, seperti alat bermain di area bermain dan tempat duduk (Gambar 5).



Gambar 5. Ruang terbuka area Bundaran GKB, Kab. Gresik

3.1.5. Jalur Pejalan Kaki (*pedestrian ways*)

Jalur pedestrian, yaitu jalur yang dibuat untuk **pejalan kaki** untuk memudahkan **pejalan kaki** mencapai ke tempat tertentu, yang dapat memberikan **pejalan kaki** kelancaran, kenyamanan, dan keamanan. Di wilayah Kabupaten Gresik ini, sangat banyak ditemukan jalur pejalan kaki khusus nya di wilayah Kota yaitu di Jl. Panglima Sudirman, Jl. Basuki Rahmat, Jl. Dr. Soetomo dan Jl. RA. Kartini. Di sepanjang jalan ini, banyak juga ditemukan sejumlah PKL dan pengamen serta pengemis yang mana dapat mengganggu pejalan kaki yang melintas. Maka dari itu, masih perlu ditertibkan lagi dan bisa diperjelas dengan tulisan area pejalan kaki/ *pedestrian ways*.



Gambar 6. Jalur pejalan kaki di wilayah Gresik Kota: Jl. Panglima Sudirman (kiri) dan Jl. Basuki Rahmat (kanan)

3.1.6. Pendukung Aktifitas

Banyak ditemui untuk tempat pendukung aktivitas untuk masyarakat umum. Di wilayah Kabupaten Gresik, khususnya di wilayah Kota terdapat banyak area yang dipakai atau digunakan untuk aktivitas misal nya untuk olahraga bisa di Stadion Tri Dharma, Stadion Gelora Joko Samudro, dan juga ada di Wahana Ekspresi Poesponegoro (Gambar 7). Di area ini, banyak pengunjung dari dalam kota maupun dari luar kota. Maka dari itu, dengan melihat kondisi ini sebaik nya pemerintah melihat situasi ini sebagai sarana untuk lebih memperhatikan kondisi pendukung aktivitas untuk para warga.



Gambar 7. Stadion Tri Dharma, Stadion Gelora Joko Samudro, dan juga ada di Wahana Ekspresi Poesponegoro

7. Penandaan (*Signage*)

Penanda, dapat berupa papan penanda yang digunakan untuk petunjuk jalan, arah ke suatu kawasan tertentu pada jalan tol atau di jalan kawasan kota (Gambar 8).



Gambar 8. Papan penanda petunjuk jalan/ arah ke suatu kawasan tertentu di Kab. Gresik

Penanda yang didesain dengan baik dapat menyumbang karakter pada fasad bangunan, menghidupkan *street space* dan memberikan informasi bisnis (Gambar 9). Penanda tidak hanya berupa papan, namun juga dapat menjadi bagian pada fasad bangunan itu sendiri.



Gambar 9. Penanda menyumbang karakter pada fasad bangunan (kiri, ke dua dari kiri, & & ke dua dari kanan), serta menghidupkan *street space* dan memberikan informasi bisnis (kanan & ke dua dari kanan)

Penanda juga dapat berupa rambu lalu lintas yang berupa lambang, huruf, angka, kalimat yang digunakan untuk memberi peringatan, larangan, perintah dan petunjuk bagi pemakai jalan (Gambar 10).



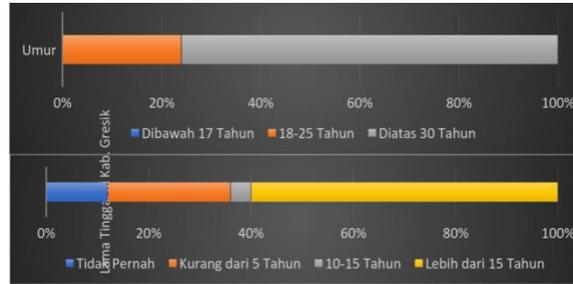
Gambar 10. Penanda berupa rambu lalu lintas (lambang, huruf, angka, kalimat) pemberi peringatan, larangan, perintah dan petunjuk bagi pemakai jalan di pusat keramaian Kab. Gresik

3.1.8. Presevasi (*Preservation*)

Preservasi juga dilakukan pada kawasan religi Makam Maulana Malik Ibrahim dan alun-alun (Masjid Agung Lama), dengan perlakuan restorasi dan rehabilitasi tanpa menghilangkan nilai sejarahnya. Preservasi pada kawasan Makam Maulana Malik Ibrahim, dilakukan agar kondisi bangunan area makam menjadi terawat, sehingga dapat dijadikan kawasan wisata religi yang menarik.

3.2. *Identifikasi Kesesuaian Elemen Perancangan Kota bagi Masyarakat Setempat*

Untuk mencapai kota yang layak huni dan nyaman untuk ditinggali, aspek-aspek elemen perkotaan tersebut harus memenuhi prinsip-prinsip desain perkotaan (Ramadhani et al., 2019). Penilaian desain perkotaan melalui prinsip desain perkotaan yang diusulkan oleh *Australian Government* (Queensland, 2018) yang dirangkum dalam Protokol Desain Perkotaan, digunakan sebagai acuan dalam menilai kesesuaian elemen perancangan kota bagi masyarakat setempat. Rangkuman 25 responden yang pernah tinggal di Kabupaten Gresik dengan rentang lama tinggal 1-15 tahun, terdapat pada data sosiodemografi (Gambar 12). Sebagian besar responden telah tinggal selama lebih dari 15 tahun.

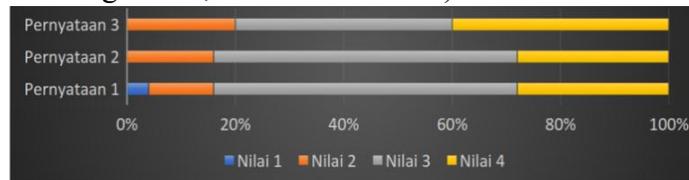


Gambar 12. Usia dan lama tinggal responden

a. *Enhancing*

Tingkat *Enhancing* Kab. Gresik yang telah dirangkum dari jawaban responden (Gambar 13), mendeskripsikan 3 pernyataan, yaitu:

- Pernyataan 1: Tingkat pemenuhan kebutuhan dan aspirasi masyarakat yang bekerja melalui Tata Kota pada Kabupaten Gresik (sudah memenuhi; 25% menilai sudah sangat baik, 57% menilai baik)
- Pernyataan 2: Tingkat penciptaan peluang bagi masyarakat untuk berkembang (bisnis lokal), berupa Pusat Perdagangan, UMKM, dan Wirausaha pada Kabupaten Gresik (sudah menciptakan peluang; 25% menilai sudah sangat baik, 57% menilai baik)
- Pernyataan 3: Tingkat intensitas dalam menghidupkan karakteristik unik atau warisan budaya di Kabupaten Gresik Bangunan bersejarah seperti Gedung Nasional Indonesia dan Rumah Gajah Mungkur (sudah menghidupkan karakteristik; 40% menilai sudah sangat baik, 40% menilai baik).



Gambar 13. Grafik pernyataan mengenai tingkat *Enhancing* Kab. Gresik

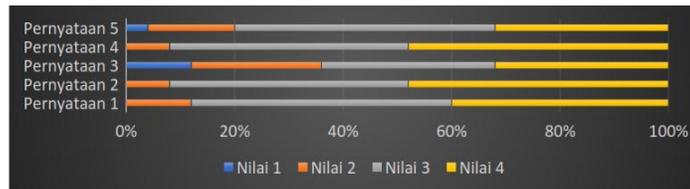
Sebagaimana Gambar 13, dapat disimpulkan bahwa Tingkat *Enhancing* yang diperoleh di Kab. Gresik, sudah sesuai dengan yang dibutuhkan oleh warga. Hal tersebut terutama pada keunikan dan warisan budaya yang berkarakter, terdapat di kawasan Kota Lama, seperti Gedung Nasional Indonesia dan Rumah Gajah Mungkur.

b. *Connected*

Tingkat *Connected* Kab. Gresik yang telah dirangkum dari jawaban responden (Gambar 14), mendeskripsikan 5 pernyataan, yaitu:

- Pernyataan 1: Keterhubungan antara lingkungan sekitar dengan Tata Kota pada Kabupaten Gresik (terhubung dengan baik dengan baik dan dalam kondisi bangunan masih bagus; 40% menilai sangat baik; 45% menilai baik)
- Pernyataan 2: Pemenuhan dan kemudahan masyarakat dalam memahami Rambu Petunjuk Jalan yang ada di Kabupaten Gresik (sudah terhubung 45% menilai sangat baik; 45% menilai baik).
- Pernyataan 3: Ketersediaan Jalan untuk sarana transportasi di Kabupaten Gresik termasuk jalan untuk pejalan kaki (trotoar) (sudah terpenuhi; 30% menilai sangat baik, 25% menilai baik)

- Pernyataan 4: Keterhubungan Perkantoran, Sekolah, Toko, dan Sarana Prasarana dengan Pusat Kota pada Kabupaten Gresik (sudah memenuhi dan memudahkan; 45% menilai sangat baik, 45% menilai baik).
- Pernyataan 5: Terawatnya bangunan bersejarah seperti Gedung Nasional Indonesia dan Rumah Gajah Mungkur (terawatt dengan baik; 30% menilai sangat baik, 50% menilai baik)



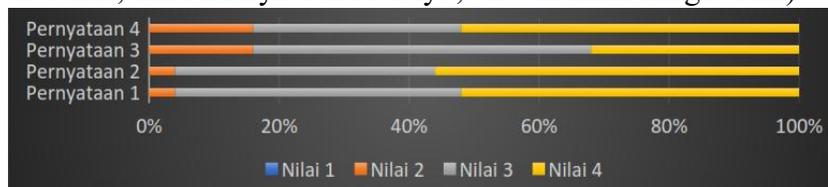
Gambar 14. Grafik pernyataan mengenai tingkat *Connected* Kab. Gresik

Pada Gambar 14, didapat kesimpulan bahwa Tingkat *Connected* yang diperoleh oleh warga di Kab. Gresik, sudah sesuai dengan kebutuhan warga. Terutama pada Perkantoran, Sekolah, Toko, dan Sarana Prasarana dengan Pusat Kota pada Kabupaten Gresik yang terhubung dengan baik; dan Rambu Petunjuk Jalan yang ada di Kabupaten Gresik yang mudah dipahami

c. *Diverse*

Tingkat *Diverse* Kab. Gresik yang telah dirangkum dari jawaban responden (Gambar 15), mendeskripsikan 4 pernyataan, yaitu:

- Pernyataan 1: Ketersediaan dan letak alun-alun (di tengah kota dan dekat dengan bangunan bersejarah; 52% menilai sangat baik)
- Pernyataan 2: Pemanfaatan bangunan publik Wahana Ekspresi Poesponegoro / Bangunan Gor Tridharma Petrokimia Gresik (dimanfaatkan secara maksimal: untuk tempat olahraga seperti futsal, basket, voli, dan lain- lain atau digunakan untuk menyelenggarakan acara; 58% menilai sangat baik)
- Pernyataan 3: Letak dan keharmonisan daerah kota terhadap pusat aktivitas ekonomi, sosial, dan budaya (dekat dengan pasar banyak bangunan tua dari peninggalan penjajahan yang masih terawat sehingga tergolong harmonis; 25% menilai sangat baik, 57% menilai baik)
- Pernyataan 4: Kemudahan akses/ rute ke Alun-alun yang ada di Kabupaten Gresik (sudah terbilang baik, karena bisa melalui akses Jl. Pahlawan, Jl. Malik Ibrahim, Jl. Raden Santri, dan Jl. Raya Suko Mulyo; 52% menilai sangat baik)



Gambar 15. Grafik pernyataan mengenai tingkat *Diverse* Kab. Gresik

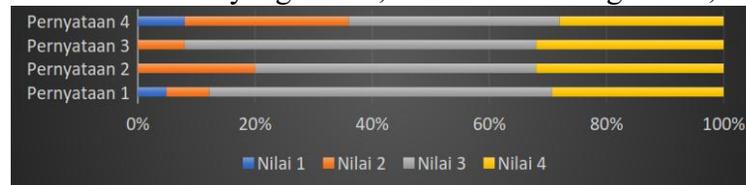
Pada Gambar 15, didapat kesimpulan bahwa Tingkat *Diverse* Kab. Gresik sudah sesuai dengan kebutuhan warga. Hal ini terutama pada Ketersediaan dan letak alun-alun di tengah kota dan dekat dengan bangunan bersejarah; Pemanfaatan secara maksimal (olahraga dan acara publik) bangunan publik Wahana Ekspresi Poesponegoro / Bangunan Gor Tridharma

Petrokimia Gresik; dan Kemudahan akses/ rute ke Alun-alun yang bisa melalui Jl. Pahlawan, Jl. Malik Ibrahim, Jl. Raden Santri, dan Jl. Raya Suko Mulyo.

d. Enduring

Tingkat *Enduring* Kab. Gresik yang telah dirangkum dari jawaban responden (Gambar 16), mendeskripsikan 4 pernyataan, yaitu:

- Pernyataan 1: Respon Kab. Gresik dalam menghadapi bencana alam (sudah maksimal; 25% menilai sangat baik, 60% menilai baik)
- Pernyataan 2: Terawatnya lingkungan pada Kabupaten Gresik (sudah terawat baik; 30% menilai sangat baik, 50% menilai baik)
- Pernyataan 3: Nuansa dan ciri khas dari lokasi tempat wisata *iconic* Lontar Sewu (bernuasa alami dan ramah lingkungan dengan memiliki ciri khas lontar dan persawahan; 30% menilai sangat baik, 70% menilai baik)
- Pernyataan 4: Adanya upaya revitalisasi infrastruktur Tanggul Kali Lamong (sudah sesuai harapan dalam menyelesaikan permasalahan, bangunan yang berkelanjutan dan memiliki ketahanan yang sesuai; 25% menilai sangat baik, 35% menilai baik)



Gambar 16. Grafik pernyataan mengenai tingkat *Enduring* Kab. Gresik

Pada Gambar 16, didapat kesimpulan bahwa Tingkat *Enduring* Kab. Gresik sudah sesuai dengan kebutuhan warga. Lingkungan pada Kabupaten Gresik yang sudah terawat baik dan Nuansa alami dan ramah lingkungan serta ciri khas tanaman lontar dan lokasi persawahan tempat wisata *iconic* Lontar Sewu, menjadi penyumbang terbesar pada tingkat *enduring* ini.

e. Comfortable

Tingkat *Comfortable* Kab. Gresik yang telah dirangkum dari jawaban responden (Gambar 17), mendeskripsikan 4 pernyataan, yaitu:

- Pernyataan 1: Tingkat kenyamanan ruang aktivitas masyarakat di Alun-Alun Gresik dan Taman Bundaran GKB Gresik (sudah nyaman; 45% menilai sangat baik)
- Pernyataan 2: Jangkauan sumber polusi ke Kota Lama dan Kota Baru (tidak berdekatan dengan sumber kebisingan, polusi air dan udara, dan angin kencang; 40% menilai sangat baik).
- Pernyataan 3: Kebebasan dalam mengakses fasilitas sarana dan prasarana pada beragam ruang kota di Kab. Gresik (fasilitas sarana dan prasarana bebas biaya (gratis) untuk penggunaan (sebagian) ruang kota; 36% menilai sangat baik)
- Pernyataan 4: Adanya fasilitas/ ruangan untuk difabel pada Alun-Alun Gresik dan Taman Bundaran GKB Gresik (sudah memiliki; 38% menilai sangat baik)



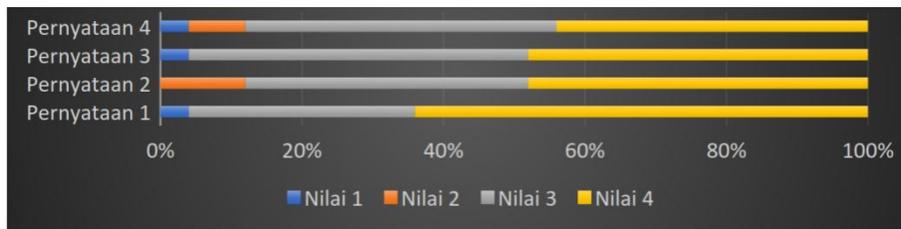
Gambar 17. Grafik pernyataan mengenai tingkat *Comfortable* Kab. Gresik

Pada Gambar 17, didapat kesimpulan bahwa Tingkat *Comfortable* Kab. Gresik yang sudah sesuai dengan kebutuhan warga, terutama pada kenyamanan alun-alun Kota Gresik dan taman Bundaran GKB; serta Sumber polusi (kebisingan, polusi air dan udara, dan angin kencang) yang tidak berdekatan dengan Kota Lama maupun Kota Baru.

f. Vibrant

Tingkat *Vibrant* Kab. Gresik yang telah dirangkum dari jawaban responden (Gambar 18), mendeskripsikan 4 pernyataan, yaitu:

- Pernyataan 1: Tingkat kunjungan di Ruang terbuka seperti Alun-Alun Gresik dan Pulau Mengare dan pemanfaatan dalam beraktivitas (tinggi; 63% menilai sangat baik)
- Pernyataan 2: Perolehan kenikmatan akan suasana yang positif di Alun-alun Gresik dan Bukit Jamur Bungah (sudah diperoleh; 45% menilai sangat baik)
- Pernyataan 3: Ketersediaan ruang untuk bertemu, bermain, dan berinteraksi di Taman Bundaran GKB Gresik, Taman Bermain disekitar GKB Gresik, dan Alun-alun Gresik (banyak tersedia; 45% menilai sangat baik)
- Pernyataan 4: Intensitas kunjungan dan eksplorasi Bukit Larangan Panceng yang ada di Prupuh, Panceng Gresik (lebih dari 2 kali; 43% menilai sangat baik)



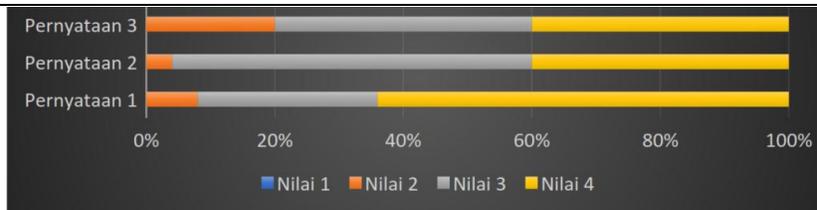
Gambar 18. Grafik pernyataan mengenai tingkat *Vibrant* Kab. Gresik

Pada Gambar 18, didapat kesimpulan bahwa Tingkat *Vibrant* Kab. Gresik sudah sesuai dengan kebutuhan warga, terutama akibat Tingginya tingkat kunjungan di Ruang terbuka seperti Alun-Alun Gresik dan Pulau Mengare dan pemanfaatan dalam beraktivitas; dan Sudah diperolehnya kenikmatan akan suasana yang positif di Alun-alun Gresik dan Bukit Jamur Bungah oleh masyarakat dan pengunjung lainnya.

g. Safe

Tingkat *Safe* Kab. Gresik yang telah dirangkum dari jawaban responden (Gambar 19), mendeskripsikan 3 pernyataan, yaitu:

- Pernyataan 1: Tingkat keamanan tempat umum di Gresik misalnya Wahana Ekspresi Poesponegoro dengan dipasangnya *cctv* terkoneksi dengan instansi pemerintah maupun hukum agar memberikan kesan aman (60% responden menyatakan sangat aman)
- Pernyataan 2: Terjamahnya bangunan RS. Petrokimia lama meskipun sudah dibangun bangunan yang bagus dan bersih. (40% responden menyatakan RS lama tidak terabaikan)
- Pernyataan 3: Tingkat keamanan dan kenyamanan jalan bagi pejalan kaki ataupun pesepeda di kawasan Kabupaten Gresik, khususnya di kawasan Gresik Kota banyak ditemui jalan dengan bercirikan jalan aspal di kawasan kota dan jalan paving maupun beton di kawasan gang di kelurahan-kelurahan. (40% responden menyatakan sangat ramah pejalan kaki dan pesepeda)



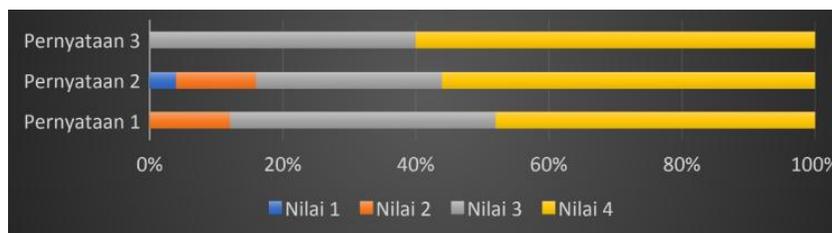
Gambar 19. Grafik pernyataan mengenai tingkat *Safe* Kab. Gresik

Pada Gambar 19, didapat kesimpulan bahwa Tingkat *Safe* Kab. Gresik sudah sesuai dengan kebutuhan warga, terutama Jalan di kawasan Kabupaten Gresik, khususnya di kawasan Gresik Kota banyak ditemui jalan dengan bercirikan jalan aspal di kawasan kota dan jalan paving maupun beton di kawasan gang di kelurahan-kelurahan, yang aman untuk pejalan kaki ataupun pesepeda.

h. Walkable

Tingkat *Walkable* Kab. Gresik yang telah dirangkum dari jawaban responden (Gambar 20), mendeskripsikan 3 pernyataan, yaitu:

- Pernyataan 1: Adanya trotoar yang sudah standar dan bagus di sepanjang Jl. Panglima Sudirman, Kec. Gresik (45% responden menyatakan trotoar telah sesuai standar)
- Pernyataan 2 Keberadaan dan pemanfaatan trotoar yang bisa dipakai untuk akses disabilitas karena sudah dilengkapi dengan marka di sepanjang Jl. Panglima Sudirman, Kec. Gresik dan trotoar di depan Icon Mall, Kec. Kebomas. (55% responden menyatakan trotoar dapat dipakai untuk akses disabilitas dengan sangat baik)
- Pernyataan 3: Keberadaan dan pemanfaatan fasilitas umum, contohnya Stadion Tri Dharma/ Petrokimia & Stadion Gelora Joko Samudro sebagai sarana beraktivitas maupun untuk berolahraga dan berinteraksi antar masyarakat. (60% responden menyatakan fasilitas umum telah dipakai dengan sangat baik)



Gambar 20. Grafik pernyataan mengenai tingkat *Walkable* Kab. Gresik

Pada Gambar 20, didapat kesimpulan bahwa Tingkat *Walkable* Kab. Gresik sudah sesuai dengan kebutuhan warga. Adanya fasilitas umum, contohnya Stadion Tri Dharma/Petrokimia & Stadion Gelora Joko Samudro sebagai sarana beraktivitas maupun untuk berolahraga dan berinteraksi antar masyarakat; dan Adanya trotoar yang sudah standar dan bagus di sepanjang Jl. Panglima Sudirman, Kec. Gresik, menjadi penyumbang terbesar pada tingkat *walkable* ini.

4. KESIMPULAN

Urban design memiliki kaitan erat dengan peningkatan kualitas fisik lingkungan. Dalam merancang dan merencanakan kota, desainer atau planer diharuskan untuk memperhatikan berbagai aspek urban design dan segala karakteristiknya. Kesesuaian elemen *urban design* tersebut juga diterapkan dalam rencana tata ruang wilayah dak kota serta dievaluasi secara berkala. Dalam studi ini, elemen perancangan kota diidentifikasi dan selanjutnya dianalisa aspek kesesuaiannya dengan metode survey kuisioner kepada *user* (masyarakat setempat).

Elemen perancangan kota yang diidentifikasi antara lain tata guna lahan; bentuk dan massa bangunan; sirkulasi dan parkir; ruang terbuka; jalur pejalan kaki; *signage*; kegiatan pendukung konservasi atau preservasi. Identifikasi kedelapan elemen perancangan kota tersebut selanjutnya dilakukan dengan menerapkan prinsip *urban design* meliputi aspek *Livability*, *Productivity*, dan *Sustainability*.

Dari hasil uji statistik yang besumber dari data hasil kuisioner didapatkan: (1) *Enhancing*—kemampuan Kab. Gresik dalam meningkatkan ekonomi lokal, lingkungan dan masyarakat didapatkan dari keunikan dan warisan budaya di kawasan Kota Lama, seperti Gedung Nasional Indonesia dan Rumah Gajah Mungkur yang dinilai berkarakter (40% menilai sudah sangat baik); (2) *Connected*—keterhubungan secara fisik dan sosial yang diperoleh oleh warga di Kab. Gresik, terutama karena Perkantoran, Sekolah, Toko, dan Sarana Prasarana dengan Pusat Kota pada Kabupaten Gresik yang terhubung dengan baik; dan Rambu Petunjuk Jalan yang ada di Kabupaten Gresik yang mudah dipahami (45% menilai sangat baik); (3) *Diverse*—Kab. Gresik memberikan keragaman pilihan dan pengalaman, berupa adanya ruang publik seperti alun-alun di tengah kota dan dekat dengan bangunan bersejarah; Pemanfaatan secara maksimal (olahraga dan acara publik) bangunan publik Wahana Ekspresi Poesponegoro / Bangunan Gor Tridharma Petrokimia Gresik; dan Kemudahan akses/ rute ke Alun-alun yang bisa melalui Jl. Pahlawan, Jl. Malik Ibrahim, Jl. Raden Santri, dan Jl. Raya Suko Mulyo (55% menilai sangat baik); (4) *Enduring*—Karakter berkelanjutan, tahan lama dan tangguh Kab. Gresik diperoleh dari bangunan bersejarah yang masih kokoh dan berfungsi hingga saat ini, serta destinasi wisata Lontar Sewu yang menyuguhkan ke-khasan tanaman lontar dan lingkungan persawahannya (30% menilai sangat baik); (5) *Comfortable*: tingkat kenyamanan dan keramahan dinilai sangat baik (40%); (6) *Vibrant*: kemampuan dalam menggugah semangat dan interaktif dengan orang-orang di sekitar dinilai sangat baik (49%); (7) *Safe*: kemampuan memberikan rasa aman dinilai sangat baik (47%); dan (8) *Walkable*: kemampuan menimbulkan kesan menyenangkan dan ramah untuk pejalan kaki dinilai sangat baik (53%). Dari nilai-nilai tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa elemen perancangan kota Kabupaten Gresik sudah sesuai dengan prinsip *urban design*. Eksistensi kota lama masih menjadi prioritas dan memiliki kontribusi penting terhadap identitas Kabupaten Gresik, walaupun ditengah pengembangan Kota Baru Gresik.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Fadlilah, U. (2020). Sejarah Perubahan Status Administrasi Gresik dari Kabupaten Surabaya Menjadi Kabupaten Gresik Tahun 1974. *AVATARA*, 9(1).
- Queensland, S. of. (2018). *Urban Design Protocol*. Office of the Queensland Government Architect, Department of Housing and Public Works.
- Ramadhani, A. N., Hayati, A., & Faqih, M. (2019). The Effect of Physical Quality Improvement to Inhabitant's Sense of Place. *EMARA: Indonesian Journal of Architecture*, 5(1), 32–40. <https://doi.org/10.29080/eija.v5i1.656>
- Shirvani, H. (1985). *Urban design process*. Van Nostrand Reinhold.
- Mylajingga, N., & Mauliani, L. (2019). Kajian Elemen Perancangan Hamid Shirvani pada Kawasan Kota Satelit. *Jurnal Arsitektur PURWARUPA*, 3(2), 123–130.
- Risdian, H., Sari, S. R., & Rukayah, R. S. (2020). Elemen Perancangan Kota yang Berpengaruh Terhadap Kualitas Ruang Kota pada Jalan Jendral Sudirman Kota Salatiga. *MODUL*, 20(1), 10–17. <https://doi.org/10.14710/mdl.1.1.2020.10-18>