

DARI WISATA KREATIF MENUJU SOLO KOTA KREATIF

Alpha Febela Priyatmono

Program Studi Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Surakarta
 Jl. A. Yani Tromol Pos 1 Pabelan Kartasura Sukoharjo 57102 Telp 0271-717417
 E-mail : febela2006@yahoo.co.id

ABSTRAK

Solo merupakan kota tradisional Jawa telah lama membentuk tata ruang kotanya secara unik dan spesifik. Solo dengan Kraton sebagai salah satu titik awal tumbuhnya kebudayaan dan ruang kota, berkembang melalui suatu disain kawasan yang tidak muncul secara intuitif tetapi melalui suatu konsep yang direncanakan secara matang. Kraton dengan konsep makro kosmos dan mikro kosmos serta seting kawasan hunian masyarakatnya dalam hal ini khususnya kampung, mewarnai perkembangan wajah kota Solo dari kota tradisional menjadi kota kreatif. Dalam perkembangannya kraton dan aset heritage lainnya menjadi potensi wisata kreatif kota Solo. Kreatifitas suatu kota sangat ditentukan oleh aktifitas penduduknya, wadah kegiatan kreatif penduduk suatu kota dimungkinkan terjadi di semua elemen pembentuk kawasan kota. Kreatifitas kota dapat diaktualisasikan di area umum antara lain : jalan raya, pedestrian, gang, jembatan, jalur pejalan kaki, jalan kereta api, sungai, taman kota, plaza, kampung halaman, serta area privat antara lain pagar dan bangunan. Dalam perkembangannya, wisata berbasis kreatif mempunyai andil yang cukup besar dalam mengembangkan suatu elemen pembentuk kota menjadi kawasan kreatif. Sejauh mana wisata kreatif yang terjadi di elemen pembentuk kota khususnya kampung dapat mendorong terwujudnya kota kreatif. Berdasarkan studi literatur dan observasi lapangan, aktifitas wisata kreatif yang terkoordinir dengan mengangkat potensi kawasan khususnya di bidang ekonomi, fisik lingkungan, tradisi sosial budaya yang berbasis pada potensi lokal, akan menjadi salah satu generator terwujudnya kota kreatif.

Kata Kunci: Kota Solo, Elemen Pembentuk Kota, Wisata Kreatif

PENDAHULUAN

Kota tersusun dari beberapa elemen pendukungnya antara lain kawasan hunian (kampung), kawasan karya (industri, perdagangan, jasa), kawasan kegiatan sosial budaya (pendidikan, kesehatan, peribadatan, pemerintahan), kawasan kegiatan rekreasi, yang dihubungkan satu dengan lainnya melalui jalan, sungai dan ruang publik lainnya. Kawasan dengan potensi kelokalannya jika diungkap dan dan diberdayakan secara teroganisir berdasar potensi utamanya akan menjadi salah satu generator penggerak berkembangnya pembangunan suatu kota. Pengembangan kawasan berbasis wisata kreatif dengan memberdayakan potensi kelokalan yang bertumpu pada industri (UKM), bangunan dan lingkungan, sejarah serta tradisi sosial budayanya dapat mengangkat suatu tempat menjadi kawasan kreatif. Solo sebagai kota tradisi dalam perkembangannya telah mempunyai beberapa kawasan wisata kreatif.

antara lain Kampoeng Batik Laweyan, Kampung Wisata Batik Kauman, Kampung Perhiasan Njayengan. Semakin tumbuh kembangnya kawasan kreatif ditambah dengan aktifitas kreatif dari warga kota di kawasan lainnya, maka mencita citakan Solo sebagai kota kreatif akan segera terwujud.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Kota Solo

Solo sebagai kota budaya dan perdagangan kawasan kotanya antara lain dibentuk oleh kawasan kampung kampung tradisionil berbasis kampung kreatif. Menurut R.M. Sajid dalam bukunya Babad Sala mengenal adanya nama nama kampung antara lain: **Kampung Sayangan** yaitu kampung tempatnya abdi dalem kraton yang memproduksi kerajinan dan peralatan dari tembaga seperti kendil, kenceng, dandang. **Kampung Gemblegan**, yaitu kampung tempatnya abdidalem kraton pengrajin kuningan (tukang gembelak). Hasil

karyanya antara lain bokor, paidon, tempat kinang. **Kampung Serengan**, yaitu kampung tempatnya abdidalem kraton yang berprofesi sebagai penyungging atau tukang sereng. **Kampung Gapyukan**, yaitu kampung tempatnya abdidalem yang memproduksi barang-barang yang dibubut antara lain berupa : rebab, tabuh gamelan. **Kampung Selakerten atau Kerten**, yaitu tempat tinggalnya abdidalem kraton yang memproduksi barang ukir dari batu (kijing). Nama dari tukang tersebut adalah Ngabehi Selakerten atau Kerten. **Kampung Slembaran**, yaitu kampung tempat abdidalem memproduksi ukiran keris yang biasa disebut Salembar. **Kampung Jagran**, yaitu kampung tempat tinggal abdidalem yang bernama Kyahi Jragan yang berprofesi sebagai tukang pembuat keris. **Kampung Sraten**, yaitu kampung tempat tinggal dari abdidalem yang merawat binatang gajah. **Kampung Jamsaren**, yaitu kampung tempatnya pondok pesantren yang dipimpin Kyai Jamsari. **Kampung Kundhen**, kampung tempat tinggal dari kundhi yaitu abdidalem yang memproduksi gerabah seperti cobek, genthong, anglo. **Kampung Telukan**, tempat tinggal dari abdidalem Teluk yang pekerjaannya medel kain jarik dan lurik. **Kampung Baturana**, tempat tinggal dari abdidalem yang disebut Batusarana yang berprofesi sebagai tukang batu. **Kampung Kestalan**, yaitu tempat yang dahulunya berfungsi sebagai kandang kuda dalam bahasa Belandanya disebut stal. **Kampung Balapan**, yaitu kampung yang dahulunya dipakai untuk pacuan kuda (bahasa Jawa Balapan). **Kampung Pacinan**, yaitu kampung tempat tinggalnya etnis Cina. **Kampung Arab**, yaitu kampung tempat tinggalnya etnis Arab yang sekarang lebih dikenal dengan kampung Pasar Kliwon. Jauh sebelum Kraton Kasunanan berdiri menurut Mlayadipuro dalam bukunya Sejarah Kyai Ageng Anis-Kyai Ageng Laweyan, semasa kerajaan Pajang tahun 1546 ada sebuah kampung tempat membuat benang lawe (bahan sandang) yang sekarang terkenal dengan nama Laweyan.

2. Wisata Kreatif

Menurut Hermantoro (2011), pariwisata berbasis kreativitas adalah pariwisata yang melibatkan komunitas lokal sebagai sumber inspirasi dan terlibat dalam proses kreativitas pada sebuah kunjungan wisata. Dalam hal ini

wisatawan kreatif dapat bersifat individual ataupun kelompok, yang melakukan perjalanan dengan tujuan untuk pengembangan kreativitasnya. Wisatawan kreatif tidak masuk dalam kategori wisatawan asal yang hanya mengarah pada *leisure tourism*. Pariwisata kreatif merupakan bentuk dari konsep pariwisata yang bertanggung jawab terhadap keberadaan komunitas lokal. Pariwisata kreatif dipahami sebagai pariwisata yang bertujuan untuk pengembangan diri, tidak bersifat asal, mengakomodasikan keberadaan usaha menengah dan kecil, memberikan ruang interaksi pada komunitas dan memberikan penghargaan pada lingkungan. Wisatawan kreatif adalah wisatawan yang tidak hanya semata-mata memberikan kompensasi terhadap dampak yang dihasilkannya, namun mereka harus dapat menjadi bagian dari komunitas itu sendiri, dan manfaat bagi kesejahteraan komunitas lokal (*host community*).

Destinasi pariwisata masa depan adalah pariwisata yang kreatif yang memberikan dampak. Menurut Hermantoro (2011) dampak tersebut antara lain:

- a. Memberikan kesejahteraan jangka panjang pada masyarakat lokal melalui konsep pengembangan pariwisata berbasis komunitas
- b. Menjamin kepuasan pengalaman wisatawan, paling tidak kepuasan wisatawan dapat melebihi ekspektasinya
- c. Meningkatkan keuntungan bisnis bagi sektor swasta dan dapat menciptakan suatu iklim usaha yang kondusif
- d. Mengoptimalkan dampak positif ekonomi, sosial, dan lingkungan agar terjadi keseimbangan pembangunan
- e. Meningkatkan citra destinasi secara politis, karena citra destinasi bisa mendongkrak citra politis suatu negara
- f. Meningkatkan kreativitas dan kesejahteraan masyarakat setempat guna kesinambungan pembangunan.

Dalam hal ini jenis kegiatan pariwisata berbasis kreativitas, yaitu "kegiatan pariwisata bersumber pada budaya dan ilmu pengetahuan lokal yang dikembangkan secara interaktif antara komunikasi kreatif lokal dengan wisatawan dan dapat menghasilkan

produk baru dari interaktif yang dilakukan tersebut”

Menurut Gunawan (2000) Pariwisata kreatif harus berbasis pada pembangunan wisata berkelanjutan, adapun ciri-ciri pariwisata berkelanjutan antara lain :

- a. Kesadaran tentang tanggung jawab terhadap lingkungan, yaitu menempatkan pariwisata sebagai *green industry* (industri ramah lingkungan) yang menjadi tanggung jawab pemerintah, industri pariwisata, masyarakat dan wisatawan.
- b. Peningkatan peran pemerintah daerah dalam pembangunan kepariwisataan.
- c. Industri pariwisata mampu menciptakan produk pariwisata yang bisa bersaing secara internasional, dan bisa mensejahterakan masyarakat di tempat tujuan wisata,
- d. Adanya kemitraan dan partisipasi masyarakat dalam pembangunan pariwisata. Pembangunan tersebut bertujuan meminimalisir perbedaan tingkat kesejahteraan wisatawan dan masyarakat di daerah tujuan wisata untuk menghindari konflik dan dominasi satu sama lain.
- e. Fokus pengembangan lebih diprioritaskan pada usaha skala kecil/mikro milik masyarakat lokal.

Menurut Marjuka (2012) pariwisata kreatif bisa tumbuh di perkotaan. Pariwisata kreatif perkotaan yaitu :“Pariwisata yang berkembang di perkotaan dengan memanfaatkan segala aspek kehidupan perkotaan yang memberikan pengalaman otentik yang bersifat pembelajaran partisipatif, interaktif, dan informal kepada wisatawan sehingga mereka dapat mengembangkan potensi kreatifnya dalam mengonsumsi produk pariwisata dan kontak dengan masyarakat lokal sebagai penyedia kegiatan wisata”.

3. Elemen Pembentuk Kota

Menurut Green dalam Umezu (2001), elemen pembentuk kawasan (kota) baik yang alami atau buatan terdiri dari :

- a. Massa yang berwujud solid/padat.
Solid adalah elemen elemen masif yang berfungsi sebagai wadah suatu akti-fitas. Unsur solid yang natural antara lain vegetasi, topografi dan land forms, sedang yang buatan antara lain blok bangunan, pagar, street furniture, area publik.

- b. Space
Adalah ruang terbuka (halaman terbuka). Ruang terbuka yang natural berupa tanah pertanian, dataran, lembah, water areas. Adapun ruang terbuka yang buatan antara lain berupa taman rekreasi, taman kota, plaza, halaman, ruang publik.
- c. Path (Jejalur)
Jaringan jalan yang menghubungkan daerah satu dengan lainnya. Path natural antara lain berupa sungai, jurang, tebing, ngarai. Path buatan antara berupa jalan raya, gang, pedestrian, jembatan, jalur pejalan kaki, jalan kereta api.

4. Elemen Pembentuk Kawasan Kota

Menurut Kevin Lynch (1969), unsur dasar elemen pembentuk kawasan kota adalah :

a. Jejaring jalan (*Path*)

Yaitu jaringan pergerakan manusia dari suatu tempat ke tempat lainnya. Path terdapat di berbagai kota besar dan kecil. Path merupakan kerangka dasar dari suatu kota. Jaringan jalan ini akan menentukan bentuk, pola dan struktur fisik suatu kota.

b. Kawasan (*District*),

Yaitu merupakan kawasan integrasi dari berbagai kegiatan fungsional. Antara lain wisma yaitu :

- Kawasan tempat tinggal atau perumahan
- Karya, yaitu kawasan kota tempat berkarya termasuk kawasan industri, kawasan perdagangan, kawasan pelayanan jasa
- Marga, yaitu jaringan sirkulasi dan penghubung antara satu tempat ke tempat lainnya dengan berbagai kegiatan penunjangnya seperti terminal bis, stasiun kereta api.
- Suka atau kawasan kegiatan rekreasi, yaitu tempat masyarakat melaksanakan kegiatan rekreatifnya seperti tempat hiburan, tempat olah raga, taman kota dan ruang rekreasi alam.
- Kawasan kegiatan pelayanan penunjang sosial budaya termasuk pendidikan, kesehatan, peribadatan dan utilitas umum kota.

c. Ambang (*Edges*)

Merupakan suatu pengakiran dari suatu district atau kawasan kota. Yaitu perubahan keadaan fisik dari dua kawasan yang secara tajam terlihat perbedaannya inilah yang disebut ambang atau edges.

d. Tengeran (*Landmark*)

Merupakan suatu struktur fisik yang paling menonjol diantara struktur kota atau suatu bagian wilayah kota dan akan menjadi perhatian utama dibandingkan dengan elemen fisik lainnya di suatu kawasan kota. Pengertian tengeran dilihat dari struktur fisiknya bukan dari fungsinya. Suatu tengeran dapat merupakan suatu struktur fisik yang dominan terhadap elemen elemen dan struktur lainnya yang ada di suatu kawasan serta dapat dilihat dari jarak jauh antara lain : menara, gedung tinggi. Ada kalanya suatu landmark berwujud suatu struktur fisik yang menonjol, dominan dan menarik perhatian tetapi tidak dapat dilihat dari jarak jauh melainkan hanya dari jarak dekat antara lain : patung, air mancur, kolam.

e. Pusat Kegiatan (*Node*)

Merupakan suatu titik pemusatan kegiatan fungsional dari suatu kota. Node dan landmark dapat berperan dan berfungsi sebagai suatu orientasi, pengenalan lingkungan bagi penduduk dan pendatang suatu kota. Perbedaannya terletak pada kegiatan

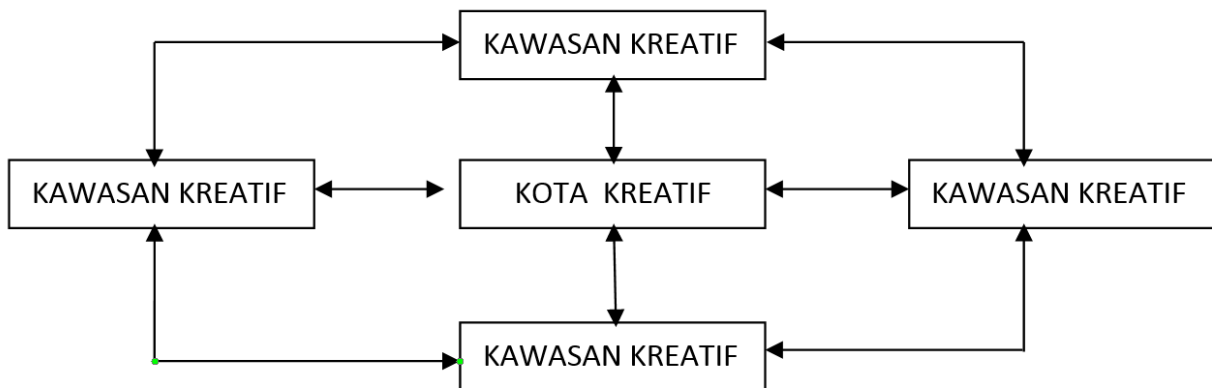
fungsional yang ada di sekitarnya atau di dalamnya. Jadi node dapat sekaligus sebagai landmark.

Kelima unsur perkotaan di atas pada hakekatnya merupakan indikator kota yang sangat penting secara fisik didalam menelaah fungsi, peranan dan kehidupan suatu kota.

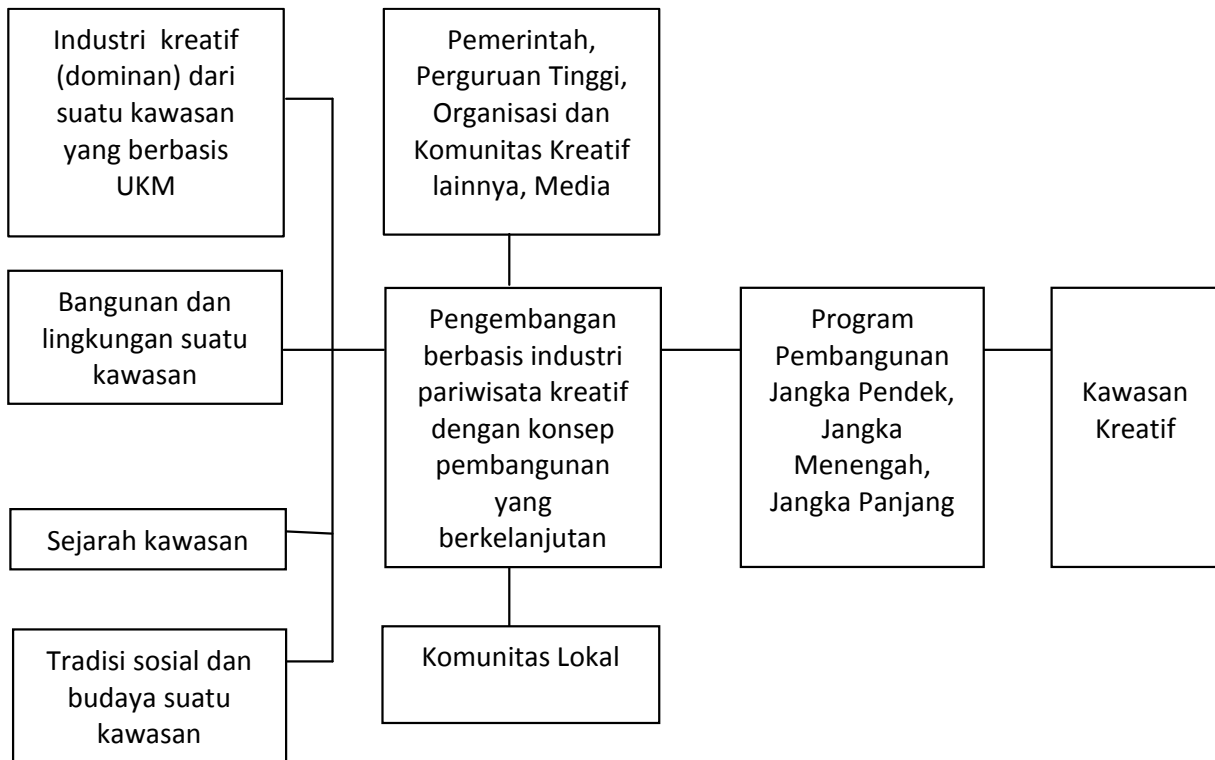
HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Konsep Pengembangan Kawasan Kreatif

Menurut Priyatmono (2011) potensi kawasan khususnya kampung dikembangkan secara terorganisir dengan melibatkan kerjasama antara organisasi lokal dengan pihak lainnya antara lain perguruan tinggi, pemerintah, komunitas, serta media. Dalam pengembangannya dikonsep berdasar pembangunan yang **berbasis pariwisata kreatif** dan pembangunan yang berkelanjutan. Pembangunan berkelanjutan adalah pembangunan yang bersifat ekonomis, berbasis budaya lokal serta ramah lingkungan. Kawasan dalam hal ini meliputi kawasan permukiman (kampung), kawasan industri, perdagangan, pelayanan jasa, jalan, terminal angkutan umum, tempat hiburan, tempat olah raga, taman kota, ruang rekreasi alam, kawasan pendidikan, kesehatan, peribadatan dan utilitas umum kota. Dari beberapa kawasan kreatif akhirnya akan membentuk kota kreatif.



Gambar 1. Konsep Pengembangan Kota Kreatif
(Sumber : Priyatmono, 2011)



Gambar 2. Konsep Pengembangan Kawasan / Kampung Kreatif

2. Langkah Awal Pengembangan Kawasan Kreatif

a. Identifikasi Potensi Kawasan

Identifikasi potensi kawasan sangat penting, langkah ini untuk mengetahui potensi utama kawasan yang akan dikembangkan pertama kali. Potensi utama kawasan akan menjadi pilar utama pengembangan kawasan.

b. Pembentukan Klaster

Pembentukan dan sekaligus pemberian nama klaster sebagai identitas kawasan sesuai dengan potensi utama yang ada pada kampung tersebut. Nama klaster sebaiknya sederhana, mengandung makna utama potensi kawasan serta mudah diingat oleh masyarakat.

c. Pencanangan Kawasan Kreatif

Pencanangan atau peresmian kawasan kreatif sangatlah penting. Pencanangan diperlukan agar kawasan tersebut dikenal oleh pihak luar khususnya pemerintah. Pencanangan sebagai salah satu strategi pemasaran dan promosi kawasan.

d. Organisasi Pengelola

Perlu dibentuknya organisasi pengelola kawasan khusus. Sehubungan dengan itu perlu adanya legalisasi dan AD/ART. Organisasi ini yang akan mengkoordinir dan sebagai pintu masuk keluar segala aktifitas yang berhubungan dengan kegiatan pariwisata kreatif kawasan tersebut.

e. Program Kerja

Dalam pengembangan kawasan perlu dibuat adanya program kerja yang terbagi dalam program jangka pendek, program jangka menengah dan program jangka panjang. Program kerja tersebut dibuat berdasar musyawarah bersamakomunitas. Program kerja awal diprioritaskan pada pengembangan ekonomi lokal.

f. Jejaring Kerjasama

Diperlukan adanya kerjasama dengan pihak luar dan dalam kawasan. Kerjasama dengan pihak luar antara lain dengan pihak Pemerintah, Perguruan Tinggi, Badan Usaha, Komunitas Kreatif, Media. Sedangkan kerjasama dengan pihak dalam kawasan

yaitu dengan pihak komunitas masyarakat penghuninya.

g. Pusat Promosi, Informasi dan kantor kesekretariatan

Fasilitas ini sangat diperlukan untuk mengkoordinasikan semua kegiatan, disamping sebagai fasilitas untuk pemasaran bersama.

h. Papan Penunjuk dan tanda kawasan

Identitas kawasan sangat diperlukan bagi tamu/wisatawan untuk memudahkan berkunjung ke kawasan kampung. Papan penunjuk di pasang di tempat tempat strategis antara lain di airport, stasiun kereta api, terminal bis serta di jalan utama kota. Adapun tanda kawasan bisa berupa gapura (tunggal) ataupun baliho yang diletakkan di tempat tempat strategis sekitar kawasan.

i. Promosi Bersama

• **Pembuatan Brosur, Leaflet dan Poster**

Media ini diperlukan sebagai salah satu sarana promosi dan eksistensi kawasan. Brosur, leaflet dan poster memuat semua potensi dan aktifitas bersama. Media ini harus memuat alamat organisasi dan *contact person* yang jelas.

• **Blog dan Web Site Kawasan**

Dengan semakin berkembangnya informasi dan teknologi maka pemasaran dan promosi melalui dunia maya semakin memegang peranan penting.

• **Aktifitas Bersama.**

Diperlukan dalam rangka untuk mendekatkan antara produsen dengan konsumen, disamping juga berfungsi untuk memperkuat eksistensi kawasan.

• **Melakukan Kegiatan atau Berkarya yang Unik dan Spesifik dan sebagai Pioneer**

Dengan mengadakan kegiatan yang unik, spesifik, dan bermanfaat untuk masyarakat, akan mengundang pengunjung khususnya media cetak dan elektronik untuk datang ke Kawasan. Hal ini merupakan kegiatan promosi gratis kawasan.

j. Pertemuan/Silaturahmi Pengurus

Pertemuan dapat dilakukan dalam bentuk rapat formal, sarasehan, atau pertemuan informal lainnya. Hal ini sangat diperlukan untuk konsolidasi kawasan.

k. Kegiatan Workshop, Pelatihan dan Studi Banding

Kegiatan ini sangat diperlukan untuk memperluas wawasan dan meningkatkan ketrampilan masyarakat kampung dalam rangka memberdayakan kawasannya. Pelatihan dapat berupa pelatihan kewirausahaan, teknik pembuatan kerajinan, promosi, menciptakan produk-produk baru, serta kegiatan yang berkaitan dengan penggunaan informasi dan teknologi (IT).

l. Permodalan/Perbankan

Perlu kerjasama dengan badan usaha perbankan atau Badan Usaha Milik Negara (BUMN) dalam rangka menunjang permodalan awal serta untuk memperlancar proses transaksi jual beli melalui transfer, kartu debit dan kredit serta fasilitas ATM.

KESIMPULAN

Solo sebagai kota heritage tersusun oleh elemen elemen pembentuk kota antara lain kawasan hunian khususnya kampung, kawasan karya (tempat kerja, industri, perdagangan, jasa), kawasan rekreasi (tempat olah raga, taman kota, tempat hiburan dan rekreasi alam), kawasan penunjang sosial budaya, yang secara keseluruhan dihubungkan satu dengan lainnya dengan jaringan sungai dan jalan. Di Solo kawasan hunian kreatif banyak berkembang di kampung kampung, beberapa diantaranya adalah Kampoeng Batik Laweyan dan kampung Wisata Batik Kauman

Yaitu Kawasan penghasil batik tradisional yang telah berkembang menjadi pusat industri kreatif dan pariwisata kreatif dengan obyek andalannya adalah batik, kuliner, bangunan heritage serta tradisi sosial kehidupannya. Kampung Kerajinan Njayengan yang mengandalkan industri emas dan intan serta tradisi budayanya sebagai unggulan. Kampung Sangkar Burung, Kampung Sutlecock, Kampung Mebel, kampung blangkon dan masih banyak potensi kampung yang belum digali dan diberdayakan dengan optimal. Aktifitas kreatif di kawasan jalan diantaranya: Car Free Day, yaitu aktifitas kreatif dari bebas kendaraan di sepanjang jalan Slamet Riyadi, Galabo, Night Market, Solo Batik Carnival. Kreatifitas Kawasan Taman antara lain: Taman Balekambang, Taman Jurug. Aktifitas wisata kreatif yang terjadi di elemen pembentuk kota akan menjadi generator terwujudnya Solo sebagai kota kreatif.

Daftar Pustaka

- Gunawan, Myra P., 2000, *Agenda 21 Sektoral Agenda Pariwisata untuk Pengembangan Kualitas Hidup Secara Berkelanjutan*, Kantor Menteri Lingkungan Hidup dan UNDP, Jakarta.
- Hermantoro, Henky, 2011, *Creative-Based Tourism*, Aditri, Cinere Depok.
- Linch Kevin, 1969, *The Image of City*, The MIT Press Cambridge, Massachusetts, London
- Priyatmono, 2004, *Studi Kecenderungan Perubahan Morfologi Kawasan Kampung Laweyan Surakarta*, Pascasarjana Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- Priyatmono, 2011, *Profil Kampong Batik Laweyan Tahun 2004 – Tahun 2011*, FPKBL, Surakarta.
- UNESCO, 2009, *Panduan Dasar Pelaksanaan Ekowisata..*
- <http://ramlinawawitun.blogspot.com/2009/01/para-pedagang-intan-perintis-komunitas.html>
(11 Januari 2009)
- [http://www.mediaindonesia.com/.../Tradisi-Buka-Puasa-dengan-Bubur-Samin Banjar](http://www.mediaindonesia.com/.../Tradisi-Buka-Puasa-dengan-Bubur-Samin-Banjar) (23 juli 2012)