

PERAN STAKEHOLDER PADA PLACEMAKING KAMPUNG WARNA WARNI DAN KAMPUNG TRIDI

Erna Dewi Falina^a, Bakti Setiawan^b

^{a), b)} Magister Perencanaan Wilayah dan Kota Universitas Gadjah Mada, Indonesia

Informasi Artikel:

Diterima: 29 Oktober 2020
Naskah perbaikan: 13 Januari 2021
Disetujui: 13 Januari 2021
Tersedia Online: 3 Maret 2021

Kata Kunci:

Kampung kota, placemaking, stakeholder

Korespondensi:

Erna Dewi Falina
Universitas Gadjah Mada,
Indonesia

Email:

ernadewi.plano@gmail.com

Abstrak: Ada banyak bermunculan kampung tematik pada berbagai kota di Indonesia dengan tema yang berbeda-beda. Dua diantaranya adalah Kampung Warna Warni dan Kampung Tridi di Kota Malang yang sebelumnya merupakan permukiman kumuh di bantaran Sungai Brantas. Keduanya merupakan pelopor kampung tematik yang diinisiasi oleh masyarakat. Penerapan konsep placemaking pada kedua kampung tersebut menimbulkan dampak positif bagi kehidupan masyarakat yang tinggal di dalamnya yang pada akhirnya menjadikan kedua kampung tersebut sebagai salah satu tujuan wisata di Kota Malang. Keberhasilan tersebut tidak terlepas dari peran stakeholder yang terlibat di dalamnya. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran stakeholder tersebut, pada placemaking Kampung Warna Warni dan Kampung Tridi. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode studi kasus melalui analisis penjadohan pola dari unit informasi yang diperoleh dengan proposisi yang ditentukan. Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa stakeholder yang terlibat dalam placemaking Kampung Warna Warni berasal dari berbagai kalangan, antara lain akademisi, pemerintah, swasta, seniman, tokoh masyarakat, komunitas sosial, dan warga setempat. Masing-masing stakeholder mempunyai peran yang berbeda yang dapat diklasifikasikan menjadi 4 (empat) kategori, antara lain inisiator, koordinator, fasilitator dan implementer.

Copyright © 2021 Institut Teknologi Nasional Yogyakarta

This open access article is distributed under a

Creative Commons Attribution (CC-BY-NC-SA) 4.0 International license.

1. PENDAHULUAN

Tren kampung tematik sedang berkembang di beberapa kota di Indonesia. Beberapa kota yang menerapkan tren kampung tematik, antara lain Malang, Semarang, Bogor dan Tangerang. Munculnya tren kampung tematik ini pertama kali dimulai di Kota Malang. Kampung Warna Warni adalah kampung tematik pertama yang terbentuk karena kerjasama antara akademisi dengan *Corporate Social Responsibility* (CSR) sebuah perusahaan swasta, kemudian tidak lama setelah itu terbentuk pula Kampung Tridi yang tercipta karena ide kreatif warga dan instruksi dari Walikota Malang pada saat itu (hasil wawancara dengan Ketua RW 02 Kampung Warna Warni, 2019). Kedua kampung tematik inilah yang kemudian menginisiasi pemerintah untuk mengembangkan kampung-kampung tematik lainnya dengan mengadakan Festival Rancang Malang. Setelah itu, banyak bermunculan kampung-kampung tematik lain dengan tema yang berbeda-beda. Seiring berjalannya waktu, kampung tematik menjadi salah satu pariwisata unggulan di Kota Malang, terutama Kampung Warna Warni dan Kampung Tridi.

Sebelum dilakukan pengecatan, dulunya Kampung Warna Warni dan Kampung Tridi merupakan kawasan permukiman kumuh di bantaran Sungai Brantas di pusat kota dengan kepadatan bangunan yang cukup tinggi. Permukiman kumuh menimbulkan dampak terhadap beberapa aspek kehidupan,



antara lain: (1) Penurunan kualitas lingkungan; (2) Kesehatan masyarakat yang memburuk; dan (3) Tingginya angka kriminalitas (Prayitno, 2014). Hasil wawancara dengan sekretaris Lurah Kesatrian menunjukkan bahwa di daerah tersebut juga rawan terjadi permasalahan sosial yang meresahkan warga dan banyaknya pengangguran.

Konsep *placemaking* merupakan bagian dari pembangunan Kampung Warna Warni dan Kampung Tridi. *Placemaking* adalah cara manusia mengubah tempat mereka menjadi lebih bernilai (Schneekloth dan Shibley, 1995). Pendapat lain mengatakan bahwa *placemaking* merupakan tempat yang secara sengaja dikonsepsikan sebagai integrasi antara fisik, fungsi, masyarakat dan spiritual yang kemudian ditetapkan secara resmi (Wight, 2012). Wyckoff (2014) mendeskripsikan *placemaking* sebagai proses dalam menciptakan tempat yang lebih berkualitas untuk tinggal dan beraktivitas. Jadi dapat disimpulkan bahwa *placemaking* adalah proses pengubahan suatu tempat menjadi lebih baik untuk menciptakan kenyamanan masyarakat yang tinggal di dalamnya. Perubahan tersebut erat kaitannya dengan bangunan secara fisik atau kawasan yang tadinya merupakan bad place diubah menjadi good place yang dapat memberikan kenyamanan bagi manusia yang tinggal di dalamnya. Perubahan dalam konteks *placemaking* secara arsitektural dilakukan pada bangunan dan lingkungan sekitar untuk membuatnya menjadi lebih baik dan nyaman sesuai kebutuhan. *Placemaking* pada suatu tempat dapat mewakili identitas tempat atau kawasan tersebut dan menginspirasi masyarakat untuk menata kembali ruang publik sebagai jantung dari komunitas masyarakat setempat.

Segala bentuk *placemaking* tergantung pada keterlibatan para *stakeholder* secara luas untuk merancang proyek dan kegiatan. Oleh karena bentuk yang berbeda-beda dan unik itulah, maka *placemaking* memerlukan keterlibatan stakeholder secara luas (Wyckoff 2014). PPS (2009) menggunakan 5 (lima) tahap proses *placemaking* yang salah satunya adalah mengidentifikasi stakeholder yang terlibat. Pemilihan stakeholder yang terlibat merupakan hal yang sangat penting dalam *placemaking*. Stakeholder tersebut harus terhubung langsung dan peduli terhadap ruangnya. Lebih lanjut, Tamariska dan Ekomadyo (2017) menyampaikan bahwa masyarakat merupakan salah satu elemen pembentuk *placemaking* yang merepresentasikan ruang interaksi sebagai konsep dalam menata kampung mereka. Masyarakat memberikan usulan, ide dan saran dalam membangun lingkungan tempat tinggalnya, karena mereka yang mengerti hal apa saja yang paling mereka butuhkan. Ada kalanya, pemerintah justru mendapatkan inspirasi atau usulan yang berharga dari masyarakat dalam membangun wilayahnya. Peran akademisi juga tak kalah penting dalam mendukung pembangunan. Akademisi membantu dalam memberikan edukasi perencanaan tata ruang terhadap masyarakat, sehingga masyarakat sadar akan lingkungan sekitarnya untuk hunian yang lebih baik.

Peran akademisi dalam *placemaking* Kampung Warna Warni diawali oleh tugas sekelompok mahasiswa jurusan Komunikasi Universitas Muhammadiyah Malang (UMM). Sekelompok mahasiswa ini menggandeng program *Corporate Social Responsibilities* (CSR) perusahaan cat lokal bernama PT. Indana Paint untuk mengecat sebuah kampung kumuh di bantaran Sungai Brantas di Kelurahan Jodipan. Hal tersebut ternyata memberikan banyak perubahan terhadap masyarakat dan lingkungan sekitarnya.

Kampung tematik dapat memberikan perubahan positif bagi penanganan permasalahan permukiman di Kota Malang (Akbar dan Alfian, 2018). *Placemaking* pada kawasan permukiman kumuh seperti pada Kampung Warna Warni dan Kampung Tridi dapat menjadi salah satu alternatif penanganan permukiman kumuh di Indonesia. Keberhasilan penerapan konsep tersebut salah satunya karena adanya peran para *stakeholder* yang terlibat, baik dari kalangan pemerintah, swasta, akademisi maupun masyarakat. Sejauh ini, belum ada penelitian yang membahas mengenai peran stakeholder terhadap *placemaking* pada kampung tematik, khususnya Kampung Warna Warni dan Kampung Tridi. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi peran para *stakeholder* pada *placemaking* kedua kampung tersebut.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Berdasarkan metode tersebut, penelitian ini menggunakan desain kasus tunggal terjalin (*embedded*) karena peneliti bermaksud mengidentifikasi peran *stakeholder* pada *placemaking* Kampung Warna Warni dan Kampung Tridi di Kota Malang. Pengambilan data di lapangan dilakukan melalui observasi lapangan dan wawancara terhadap informan. Wawancara terhadap informan dilakukan melalui *purposive sampling* dengan pertimbangan dan tujuan tertentu dan dilanjutkan dengan *snowball sampling* hingga data yang terkumpul dianggap sudah jenuh.

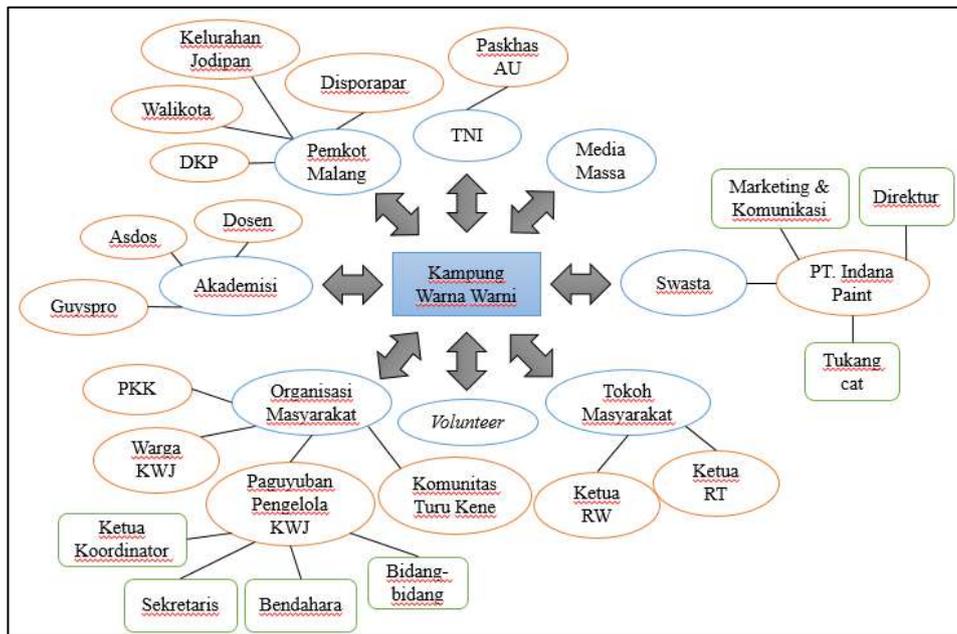
Yin (2009) menyebutkan bahwa pada penelitian studi kasus, terdapat beberapa metode analisis yang digunakan, antara lain analisis deret waktu, analisis penjadwalan pola, dan analisis pembuatan eksplanasi. Analisis data pada penelitian ini menggunakan metode analisis penjadwalan pola (*pattern matching*), yaitu dengan memasang-pasangkan unit-unit informasi sesuai dengan tema yang terkait untuk kemudian diklasifikasikan sesuai dengan proposisi yang telah ditentukan. Proposisi pada penelitian ini diambil dari penelitian Nugroho (2014) yang mengklasifikasikan peran *stakeholder* menjadi 5 (lima) jenis, antara lain: (1) *Policy creator*; (2) Koordinator; (3) Fasilitator; (4) Implementer; dan (5) Akselerator.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data Kelurahan Jodipan dan Kelurahan Kesatrian merupakan dua di antara 57 kelurahan yang ada di Kota Malang yang memiliki kawasan kumuh di bantaran Sungai Brantas. Lokasinya yang dekat dengan pusat kota menyebabkan permukiman kumuh di daerah tersebut semakin tumbuh pesat dan padat. Kampung Warna Warni dan Kampung Tridi merupakan kampung tematik yang berawal dari *placemaking* permukiman kumuh di bantaran Sungai Brantas. *Placemaking* sendiri dapat diartikan sebagai proses dalam penciptaan tempat untuk tinggal, bekerja, bermain dan belajar yang lebih berkualitas (Wyckoff, 2014). *Placemaking* yang dimaksudkan dalam hal ini, yakni perubahan fisik pada lingkungan kampung melalui pengecatan, penambahan lukisan/gambar, penataan dan sejenisnya yang mampu memberikan perubahan positif terhadap perilaku kebiasaan masyarakat yang tinggal di dalamnya, sehingga kehidupan mereka lebih baik dan nyaman. Awal dari penciptaan dua kampung tersebut berbeda dengan kampung-kampung tematik lainnya yang ada di Kota Malang. Apabila kampung-kampung tematik lain terbentuk dari program Pemerintah Kota Malang, maka Kampung Warna Warni dan Kampung Tridi dibentuk oleh masyarakat sendiri.

3.1 Pemetaan *Stakeholder*

Pembangunan Kampung Warna Warni dan Kampung Tridi tidak terlepas dari peran banyak *stakeholder*. *Stakeholder* adalah mereka yang memberikan pengaruh dan dipengaruhi oleh pencapaian tujuan sebuah organisasi (Freeman, 1984). *Stakeholder* (pemangku kepentingan) merupakan pihak-pihak yang memiliki keterlibatan baik secara langsung maupun tidak langsung dalam memberikan atau mendapat manfaat dari suatu kegiatan. Keberhasilan suatu tujuan dipengaruhi oleh kerjasama yang baik oleh antar *stakeholder*. Sejumlah *stakeholder* yang terlibat pada *placemaking* Kampung Warna Warni dan Kampung Tridi, terdiri atas pihak pemerintah, swasta, masyarakat, akademisi, komunitas seni, bahkan anggota TNI. Untuk mengetahui para *stakeholder* yang terlibat tersebut dibuatlah pemetaan *stakeholder* pada masing-masing kampung. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 1 dan Gambar 2.



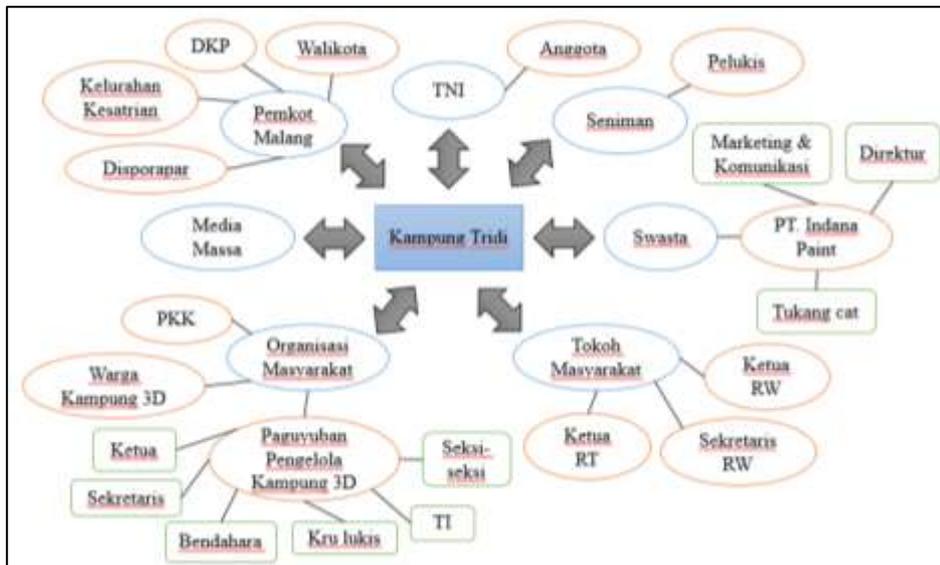
Gambar 1. Pemetaan Stakeholder Kampung Warna Warni
(Sumber: Hasil Analisis 2020)

Para stakeholder yang terlibat pada *placemaking* Kampung Warna Warni ada yang berupa organisasi/ kelompok maupun perorangan. Secara umum, terdapat 8 stakeholder yang terlibat, dimana secara khusus terdapat bagian tertentu dari stakeholder tersebut yang terlibat. Untuk lebih jelas mengenai bagian-bagian stakeholder yang terlibat dalam *placemaking* Kampung Warna Warni dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Stakeholder yang Terlibat Dalam *Placemaking* Kampung Warna Warni

| No. | Stakeholder | Keterangan |
|-----|---------------------|---|
| 1 | Pemkot Malang | SKPD yang terlibat meliputi: Dinas Kebersihan dan Pertamanan, Dinas Kepemudaan, Olahraga dan Pariwisata, Kelurahan Jodipan dan Walikota |
| 2 | TNI (Paskhas AU) | PT. Indana Paint berkoordinasi dengan Paskhas AU untuk membantu dalam pembersihan RW 02 Kelurahan Jodipan sebelum dicat |
| 3 | Media massa | Membantu publikasi secara elektronik dan non elektronik (media massa lokal, nasional dan internasional) |
| 4 | Swasta | PT. Indana Paint sebagai perusahaan penyandang dana CSR untuk pengecatan |
| 5 | Tokoh masyarakat | Ketua RW 02, ketua RT 06, ketua RT 07 dan ketua RT 09 |
| 6 | Kelompok masyarakat | PKK, komunitas mural “Turu Kene”, paguyuban Kampung Warna Warni, serta warga RT 06, RT 07 dan RT 09 |
| 7 | Akademisi | Dosen, asdos dan 8 orang mahasiswa UMM yang disebut Gvuvspro |
| 8 | Volunteer | Beberapa orang mahasiswa UMM yang membantu pembersihan kampung sebelum dicat |

(Sumber, Data Primer 2019)



Gambar 2. Pemetaan Stakeholder Kampung Tridi
(Sumber, Hasil Analisis 2020)

Pihak-pihak yang terlibat pada *placemaking* Kampung Tridi kurang lebih sama dengan Kampung Warna Warni. Secara umum, terdapat 8 *stakeholder* yang terlibat, dimana secara khusus terdapat bagian tertentu dari *stakeholder* tersebut yang terlibat. Untuk lebih jelas mengenai bagian-bagian *stakeholder* yang terlibat pada *placemaking* Kampung Tridi dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Stakeholder yang Terlibat Dalam *Placemaking* Kampung Tridi

| No. | Stakeholder | Keterangan |
|-----|---------------------|---|
| 1 | Pemkot Malang | SKPD yang terlibat meliputi: Dinas Kebersihan dan Pertamanan, Dinas Kepemudaan, Olahraga dan Pariwisata, Kelurahan Kesatrian dan Walikota |
| 2 | TNI | Ketua RW 12 meminta bantuan pada ketua RW 1-10 di Kelurahan Kesatrian yang merupakan para anggota TNI untuk membantu membersihkan kampung sebelum dicat |
| 3 | Media massa | Membantu publikasi secara elektronik dan non elektronik (media massa lokal, nasional dan internasional) |
| 4 | Swasta | PT. Indana Paint sebagai perusahaan penyandang dana CSR untuk pengecatan |
| 5 | Tokoh masyarakat | Tokoh masyarakat yang terlibat meliputi: ketua dan sekretaris RW 12, ketua RT 01, ketua RT 02, ketua RT 03 dan ketua RT 04 |
| 6 | Kelompok masyarakat | Kelompok masyarakat yang dimaksud adalah organisasi masyarakat dan komunitas non formal, seperti: PKK, komunitas mural “Turu Kene”, paguyuban Kampung Warna Warni, serta warga RT 06, RT 07 dan RT 09 |
| 7 | Akademisi | Sejumlah akademisi yang terkait dalam memberikan penyuluhan kebersihan, pemberian pelatihan keterampilan, dan pembuatan desain jembatan kaca penghubung Kampung Warna Warni dan Kampung Tridi |
| 8 | Seniman | Edy Gimbal merupakan seniman yang membuat dan mendanai gambar-gambar 3 dimensi |

(Sumber, Data Primer 2019)

3.2 Peran Stakeholder Pada *Placemaking* Kampung Warna Warni dan Kampung Tridi

Pada masing-masing wilayah studi (unit kasus), yaitu Kampung Warna Warni dan Kampung Tridi dilakukan identifikasi unit-unit informasi yang telah diperoleh dari hasil wawancara dan observasi lapangan. Unit-unit informasi tersebut nantinya akan diklasifikasikan berdasarkan kesamaan temanya. Sebelum mengklasifikasikan unit-unit informasi yang diperoleh, terlebih dahulu ditentukan tema-tema yang nantinya akan dijadikan acuan dalam mengelompokkan unit informasi untuk mempermudah analisis. Ada 8 (delapan) tema yang akan digunakan untuk mengklasifikasikan seluruh unit informasi. Adapun tema-tema tersebut, antara lain:

1. Merumuskan Ide dan Konsep Kegiatan

2. Menyediakan Dana dan Sarana Pendukung Untuk Pelaksanaan Kegiatan
3. Memfasilitasi Perijinan dan Sosialisasi
4. Mengkoordinasikan Persiapan Kegiatan
5. Mempersiapkan Proses Pengecatan
6. Melaksanakan Pembangunan dan Pengelolaan Kampung Warna Warni dan Kampung Tridi
7. Mendampingi Pelaksanaan Kegiatan
8. Membina dan Mengarahkan Pengelolaan Wisata Kampung

Unit-unit informasi yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi lapangan diklasifikasikan berdasarkan lokasi pengambilan datanya, yakni Kampung Warna Warni dan Kampung Tridi. Hal ini dilakukan untuk mengetahui proses *placemaking* secara rinci pada kedua tempat tersebut.

Tabel 3. Pengklasifikasian Unit Informasi pada Tema Merumuskan Ide dan Penyusunan Konsep Kegiatan

| No. | Unit Informasi | |
|-----|---|--|
| | Kampung Warna Warni | Kampung Tridi |
| 1 | Memilih perusahaan untuk <i>dibranding</i> | Mencetuskan ide pembuatan gambar 3D untuk HUT RI |
| 2 | Melakukan riset terhadap riwayat CSR PT. Indana Paint | Menginstruksikan pengecatan Kampung Tridi |
| 3 | Merumuskan ide pengecatan kampung | |
| 4 | Memilih dan menentukan lokasi pengecatan | |
| 5 | Konsultasi dan asistensi rencana kegiatan | |
| 6 | Membuat proposal pengajuan dana CSR | |

(Sumber, Hasil Analisis 2020)

Merumuskan ide dan penyusunan konsep kegiatan merupakan tahap awal *placemaking* yang terjadi. Pada Kampung Warna Warni, proses awal ini lebih panjang karena melalui riset terlebih dahulu yang dilakukan oleh akademisi yang pencetus ide hingga pembuatan proposal pengajuan dana ke perusahaan terkait. Pada tahap ini, *stakeholder* yang melakukan adalah akademisi, yaitu Guyspro (mahasiswa UMM yang mendapat tugas kuliah terkait *placemaking* Kampung Warna Warni). Pada Kampung Tridi, proses ini hanya melibatkan seniman setempat (Edy Gimbal) yang mencetuskan ide awal pembuatan gambar 3D dalam rangka menyambut HUT RI dan lalu melibatkan Walikota Malang yang menginstruksikan pengecatan Kampung Tridi agar sama dengan Kampung Warna Warni.

Tabel 4. Pengklasifikasian Unit Informasi pada Tema Menyediakan Dana dan Sarana Pendukung Untuk Pelaksanaan Kegiatan

| No. | Unit Informasi | |
|-----|---|--|
| | Kampung Warna Warni | Kampung Tridi |
| 1 | Mempertimbangkan proposal pengajuan dana CSR | Menyediakan cat, peralatan dan tenaga untuk pembuatan lukisan 3D tahap I |
| 2 | Menyetujui proposal pengajuan dana CSR | Menyediakan dana untuk pembuatan lukisan 3D tahap II |
| 3 | Melakukan survey kondisi kampung | Membuat MoU CSR Kampung Tridi |
| 4 | Menyediakan cat, peralatan dan tukang untuk proses pengecatan | Melakukan survey kondisi kampung |
| 5 | Menyediakan konsumsi selama proses pengecatan | Menyediakan cat, peralatan dan tukang untuk proses pengecatan |
| 6 | Menyediakan dana untuk pembuatan ornamen/ spot foto | Menyediakan konsumsi selama proses pengecatan |
| 7 | Membuat MoU CSR untuk pengecatan ulang | Menyediakan dana untuk pembuatan ornamen, wahana dan gambar 3D tahap III |
| 8 | Menyediakan cat, peralatan dan tukang | Menyediakan dana untuk pembuatan tiket masuk |

| No. | Unit Informasi | |
|-----|--|--|
| | Kampung Warna Warni | Kampung Tridi |
| | untuk pengecatan ulang setiap 6 bulan sekali | |
| 9 | | Membuat MoU CSR untuk pengecatan ulang |
| 10 | | Menyediakan cat, peralatan dan tukang untuk pengecatan ulang setiap 6 bulan sekali |

(Sumber, Hasil Analisis 2020)

Tahap penyediaan dana dan sarana pendukung dalam pelaksanaan kegiatan merupakan proses yang sebagian besar dilakukan oleh PT. Indana Paint selaku perusahaan yang memberikan dana CSR pada kedua kampung. PT. Indana Paint merupakan penyedia dana tunggal pada pengecatan dinding dan atap, sedangkan pendanaan untuk pembuatan gambar 3D dilakukan oleh Edy Gimbal. Pendanaan lain-lain di luar hal tersebut ditanggung oleh RW dan hasil penjualan tiket masuk. Pembuatan MoU untuk pengecatan ulang setiap 6 bulan sekali selama 2 tahun dilakukan juga oleh PT. Indana Paint sebagai bagian dari pemeliharaan tempat.

Tabel 5. Pengklasifikasian Unit Informasi pada Tema Memfasilitasi Perijinan, Sosialisasi dan Publikasi

| No. | Unit Informasi | |
|-----|-------------------------------------|-------------------------------------|
| | Kampung Warna Warni | Kampung Tridi |
| 1 | Memberikan ijin kegiatan | Mempublikasikan Kampung Tridi |
| 2 | Sosialisasi pada masyarakat kampung | Sosialisasi pada masyarakat kampung |
| 3 | Mempublikasikan Kampung Warna Warni | |

(Sumber, Hasil Analisis 2020)

Pada proses fasilitasi perijinan dan sosialisasi dilakukan oleh tokoh masyarakat yang mempunyai pengaruh di kalangan masyarakat, dalam hal ini adalah ketua RW dan ketua RT. Terkait pemberian ijin juga dilakukan oleh pihak kelurahan selaku birokrasi yang menguasai wilayah setempat. Publikasi ke khalayak luas dilakukan oleh media massa yang meliput kegiatan di kedua tempat, terutama pada proses peresmian dan kegiatan wisata kampung. Hal itu sekaligus menjadi ajang promosi atas keberhasilan *placemaking* di kawasan tersebut.

Tabel 6. Pengklasifikasian Unit Informasi pada Tema Mengkoordinasikan Persiapan Kegiatan

| No. | Unit Informasi | |
|-----|---|--|
| | Kampung Warna Warni | Kampung Tridi |
| 1 | Rapat koordinasi antara ketua RW 02, ketua RT 06, RT 07 dan RT 09 | Menjalin kerjasama dengan jurnalis untuk peliputan Kampung Tridi |
| 2 | Menjalin kerjasama dengan DKP Kota Malang dan Paskhas AU untuk membantu pembersihan kampung | Rapat koordinasi antara ketua RW 12, ketua RT 01, RT 02, RT 03, dan RT 04 |
| 3 | Mengumpulkan <i>volunteer</i> untuk membantu pembersihan kampung | Menjalin kerjasama dengan ketua RW 1 – 10 untuk membantu pembersihan kampung |
| 4 | Menjalin kerjasama dengan Komunitas Turu Kene | Mengadakan pertemuan koordinasi rutin pengelolaan Kampung Tridi |
| 5 | Mengadakan pertemuan antara para pengurus paguyuban | |

(Sumber, Hasil Analisis 2020)

Koordinasi dalam mempersiapkan proses kegiatan melibatkan banyak pihak, antara lain tokoh masyarakat, para seniman terkait, dan para pengurus paguyuban. Sebelum proses pengecatan, terlebih dahulu ada proses pembersihan kampung yang memerlukan koordinasi banyak pihak. Pada tahap ini, tokoh masyarakat dan PT. Indana Paint berkoordinasi dengan pihak militer untuk meminta bantuan dalam proses pembersihan kawasan. Guyspro juga berkoordinasi dengan DKP Malang dan para *volunteer* untuk ikut membantu. Selain itu, Guyspro juga berkoordinasi dengan

Komunitas Turu Kene untuk bekerja sama dalam pembuatan mural di Kampung Tridi. Di sisi lain, Edy Gimbali menjalin kerjasama dengan media massa untuk mempublikasikan Kampung Tridi agar dikenal masyarakat luas.

Tabel 7. Pengklasifikasian Unit Informasi pada Tema Mempersiapkan Proses pengecatan

| No. | Unit Informasi | |
|-----|--|---|
| | Kampung Warna Warni | Kampung Tridi |
| 1 | Menyiapkan administrasi perijinan pada instansi yang berwenang | Membersihkan area kampung dan sekitarnya |
| 2 | Mengadakan pembukaan “Decofresh Warnai Jodipan” | Menentukan tema warna cat pada tiap rumah dan konsep gambar di atap rumah |
| 3 | Membersihkan area kampung dan sekitarnya | Menentukan konsep wahana yang akan dibangun |
| 4 | Menentukan tema warna cat pada tiap rumah | |
| 5 | Membuat konsep mural yang akan digambar | |

(Sumber, Hasil Analisis 2020)

Tahap *placemaking* sebelum pengecatan adalah persiapan yang meliputi persiapan administrasi terkait perijinan, pembukaan acara, pembersihan kawasan, dan penentuan konsep warna dan pelengkapannya. Sejumlah *stakeholder* yang turut serta dalam proses persiapan ini, antara lain Guyspro, tokoh masyarakat, TNI, *volunteer*, para seniman, dan warga kampung. Acara pembukaan hanya dilakukan di Kampung Warna Warni sebagai simbolis akan dimulainya program CSR pengecatan kampung tersebut.

Tabel 8. Pengklasifikasian Unit Informasi pada Tema Melaksanakan Pembangunan dan Pengelolaan

| No. | Unit Informasi | |
|-----|--|--|
| | Kampung Warna Warni | Kampung Tridi |
| 1 | Melakukan pengecatan | Membuat gambar 3D tahap I |
| 2 | Membuat mural | Membuat gambar 3D tahap II |
| 3 | Meresmikan Kampung Warna Warni | Melakukan pengecatan |
| 4 | Mengelola wisata KWJ | Membuat ornamen dan wahana |
| 5 | Membuat tiket masuk berupa stiker | Membuat gambar 3D tahap III |
| 6 | Membuat ornamen/ spot foto | Mengelola wisata Kampung Tridi |
| 7 | Mengecat ulang kampung setiap 6 bulan sekali | Membuat tiket masuk berupa gantungan kunci |
| 8 | | Mengecat ulang kampung setiap 6 bulan sekali |

(Sumber, Hasil Analisis 2020)

Inti dari *placemaking* pada Kampung Warna Warni dan Tridi adalah pada proses pelaksanaan dan pengelolaannya yang meliputi kegiatan pengecatan, penambahan gambar/lukisan, pengelolaan wisatanya hingga pemeliharaan. Pada tahap ini, *stakeholder* yang terlibat cukup beragam, yaitu Guyspro, para seniman, paguyuban, PT. Indana Paint, dan warga. Pada Kampung Warna Warni terdapat proses peresmian oleh Walikota Malang, sekaligus awal dimulainya pengecatan Kampung Tridi melalui CSR PT. Indana Paint.

Tabel 9. Pengklasifikasian Unit Informasi pada Tema Mendampingi Pelaksanaan Kegiatan

| No. | Unit Informasi | |
|-----|---|---|
| | Kampung Warna Warni | Kampung Tridi |
| 1 | Memantau proses pengecatan | Memantau proses pengecatan |
| 2 | Mendampingi peresmian Kampung Warna Warni | Mendampingi dan mengarahkan tamu khusus yang berkunjung |
| 3 | Mendampingi dan mengarahkan tamu khusus yang berkunjung | |

(Sumber, Hasil Analisis 2020)

Pada proses pelaksanaan *placemaking* juga terdapat proses pendampingan yang dilakukan oleh beberapa *stakeholder* tertentu untuk memastikan bahwa pelaksanaan berjalan sesuai dengan rencana. Pendampingan ini dilakukan oleh Guyspro, Edy Gimbal, dan tokoh masyarakat. Selain itu, pendampingan juga dilakukan ketika ada kunjungan tamu khusus pada kawasan tersebut, mengingat kawasan ini juga menjadi *pilot project*/percontohan bagi sejumlah daerah.

Tabel 10. Pengklasifikasian Unit Informasi pada Tema Membina dan Mengarahkan Pengelolaan Wisata Kampung

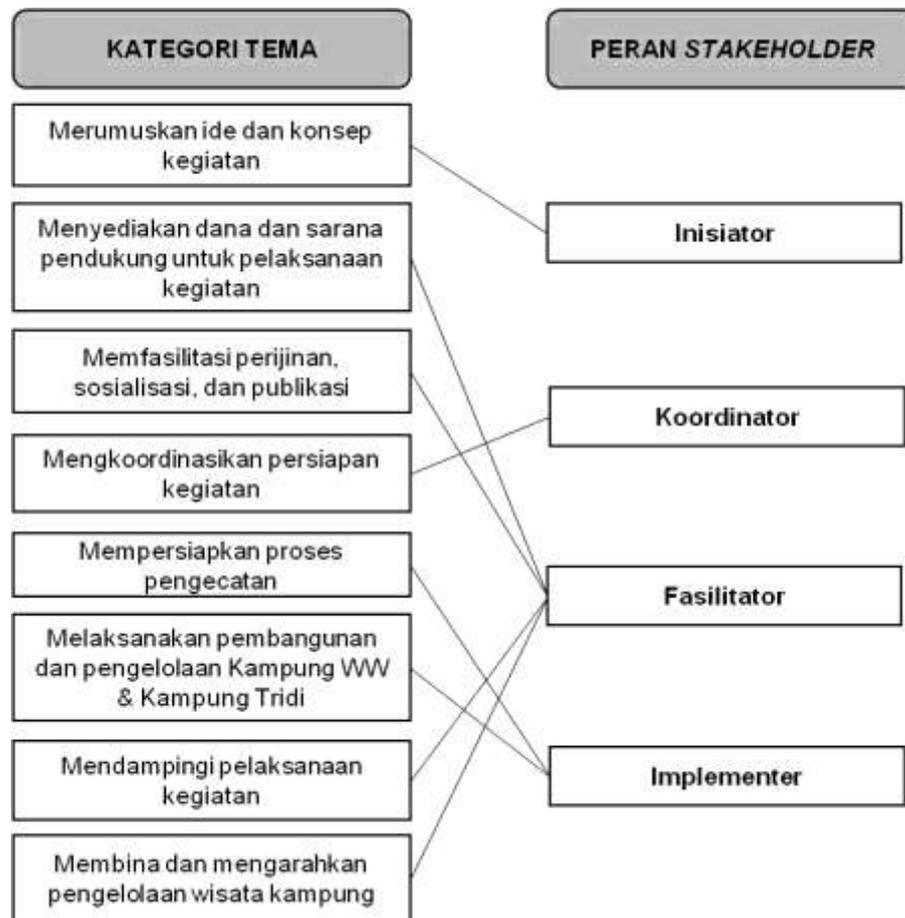
| No. | Unit Informasi |
|-----|---|
| 1 | Memberikan keterampilan Bahasa Inggris dan pembuatan kerajinan tangan |
| 2 | Membentuk Pokdarwis |
| 3 | Membuat SK tentang anggota Pokdarwis |
| 4 | Membina Pokdarwis |

(Sumber, Hasil Analisis 2020)

Pada bagian akhir, terdapat tahap pembinaan dalam pengelolaan wisata yang terbentuk pada kedua kampung. Pembinaan dan pengarahan ini dilakukan oleh Pemkot Malang melalui Dinas Kepemudaan, Olahraga, dan Pariwisata (Disporapar) Kota Malang. Pembinaan tersebut berupa pembentukan Kelompok Sadar Wisata (Pokdarwis) yang mengadakan pertemuan rutin untuk pemberian arahan mengenai pengelolaan wisata kampung secara mandiri oleh masyarakat dengan baik dan benar. Dari pihak akademisi juga memberikan bantuan berupa pemberian keterampilan Bahasa Inggris dan pembuatan kerajinan tangan (*souvenir*) untuk menunjang pariwisata, mengingat bahwa kawasan ini mulai dikenal hingga mancanegara.

3.3 Temuan dan Pembahasan

Tema-tema yang telah dibahas di atas akan dikategorisasikan sesuai dengan proposisi yang telah ditentukan. Pengkategorisasian tersebut dilakukan dengan menggunakan metode penjodohan pola, yakni mencocokkan tema-tema yang ada dengan proposisi yang sudah ditentukan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Pencocokan Tema Sesuai dengan Peran *Stakeholder*
(Sumber, Hasil Analisis 2020)

Tabel 11. Klasifikasi *Stakeholder* Ke Dalam Tipe Peran *Stakeholder*

| Kategori Tema | Peran Stakeholder |
|--|-------------------|
| Merumuskan ide dan konsep kegiatan | Inisiator |
| Mengkoordinasikan persiapan kegiatan | Koordinator |
| Menyediakan dana dan sarana pendukung untuk pelaksanaan kegiatan | Fasilitator |
| Memfasilitasi perijinan, sosialisasi dan publikasi | |
| Mendampingi pelaksanaan kegiatan | |
| Membina dan mengarahkan pengelolaan wisata kampung | |
| Mempersiapkan proses pengecatan | Implementer |
| Melaksanakan pembangunan dan pengelolaan Kampung Warna Warni dan Kampung Tridi | |

(Sumber, Hasil Analisis 2020)

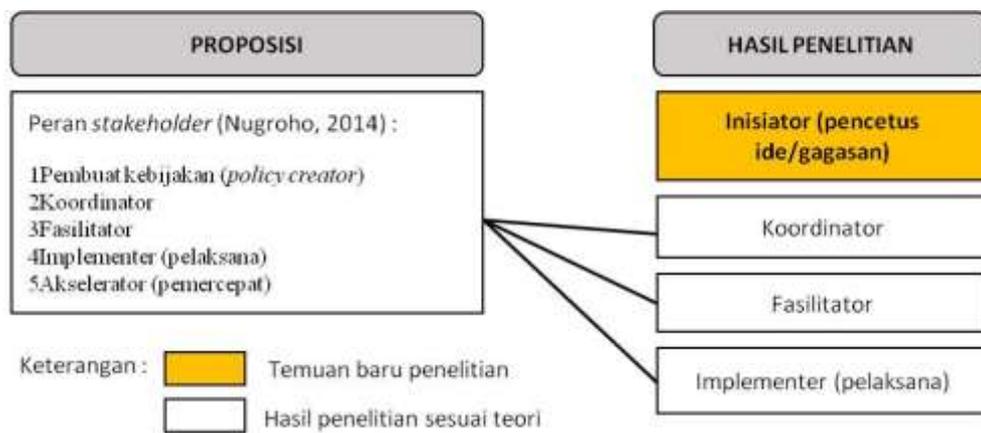
Nugroho (2014) menyampaikan bahwa peran *stakeholder* terbagi menjadi 5 (lima) jenis, antara lain: (1) *Policy creator* (pembuat kebijakan); (2) Koordinator; (3) Fasilitator; (4) Implementer (pelaksana); dan (5) Akselerator. Berdasarkan hasil analisa, diketahui bahwa peran *stakeholder* dalam penelitian ini terdiri atas 4 (empat) tipe, yaitu inisiator, koordinator, fasilitator dan implementer (pelaksana). Hal ini berarti ada sedikit perbedaan dengan hasil penelitian sebelumnya. Munculnya inisiator sebagai salah satu jenis peran *stakeholder* pada *placemaking*, tapi pada penelitian ini tidak ada peran *stakeholder* sebagai *policy creator* karena peran pemerintah hanya sebagai fasilitator dengan memberikan pembinaan.

Terdapat 23 *stakeholder* yang berperan pada *placemaking* kedua kampung. Para *stakeholder* tersebut mempunyai peran yang berbeda-beda, tetapi saling melengkapi satu sama lain dan ada juga

beberapa *stakeholder* yang mempunyai peran ganda. Pengklasifikasian peran tersebut disesuaikan dengan tugas yang mereka lakukan masing-masing dalam *placemaking* ini. Mereka tidak hanya berasal dari dalam kampung itu sendiri, tetapi juga dari pihak luar. Adapun klasifikasi *stakeholder* berdasarkan perannya, antara lain:

1. Inisiator: Guyspro, dosen Mata Kuliah PR 2, asisten dosen Mata Kuliah PR 2, Edy Gimbal, Walikota Malang
2. Koordinator: Guyspro, ketua RW, sekretaris RW, ketua RT, paguyuban, Edy Gimbal
3. Fasilitator: Guyspro, PT. Indana Paint, ketua RW, sekretaris RW, ketua RT, Kelurahan Jodipan, Kelurahan Kesatrian, Disporapar Kota Malang, media massa, paguyuban, Edy Gimbal, akademisi
4. Implementer: Guyspro, PT. Indana Paint, komunitas Turu Kene, DKP Kota Malang, Paskhas AU, *volunteer*, kelompok PKK, warga, Walikota Malang, Edy Gimbal, komunitas pelukis, anggota TNI

Tiga di antara tipe peran *stakeholder* yang disampaikan pada penelitian ini telah diungkapkan oleh Nugroho (2014), tetapi ada satu tipe peran baru yang ditemukan dalam penelitian ini, yaitu inisiator (pencetus ide/ gagasan). Keterkaitan antara teori dengan temuan penelitian ini dapat dilihat secara lebih jelas pada Gambar 4.



Gambar 4. Skema Temuan Hasil Penelitian Terhadap Proposisi
(Sumber, Hasil Analisa 2020)

Para inisiator dalam *placemaking* Kampung Warna Warni dan Kampung Tridi memegang peran penting dalam terwujudnya kedua kampung tersebut. Kedua kampung ini merupakan kampung tematik pertama yang proses terbentuknya berasal dari masyarakat atau tidak dibentuk oleh pemerintah seperti kampung-kampung tematik lainnya. Kedua kampung itu juga menjadi pelopor bagi terbentuknya kampung-kampung tematik yang ada di Indonesia dikarenakan keberhasilannya, sehingga banyak daerah yang ingin membentuk kampung serupa.

Masyarakat perlu didorong dan didukung oleh pemerintah dan swasta untuk memunculkan para inisiator agar dapat membawa kemajuan bagi daerahnya, menumbuhkan kreativitas dan inovasi untuk mengubah lingkungan tempat tinggal dan masyarakat di dalamnya agar memiliki kehidupan yang lebih baik.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa *placemaking* Kampung Warna Warni dan Kampung Tridi merupakan hasil peran aktif masing-masing *stakeholder* yang terlibat. Hal ini sesuai dengan apa yang telah disampaikan oleh Wyckoff (2014) bahwa keterlibatan *stakeholder* menentukan keberhasilan *placemaking*. Para *stakeholder* pada *placemaking* Kampung Warna Warni dan Kampung Tridi mempunyai peran yang berbeda-beda. Berdasarkan hasil pembahasan diketahui bahwa peran *stakeholder* pada *placemaking* kedua kampung tersebut dapat diklasifikasikan menjadi 4 (empat) jenis, yaitu: (1) Inisiator (pencetus ide); (2) Koordinator; (3) Fasilitator; dan (4)

Implementer. Para *stakeholder* yang termasuk ke dalam 4 (empat) kategori peran tersebut berasal dari kalangan akademisi, pemerintah, swasta, tokoh masyarakat, seniman dan warga yang saling bekerja sama dalam mewujudkan pembangunan kedua kampung tersebut. Inisiator justru muncul dari kalangan akademisi dan masyarakat, sedangkan pemerintah hanya berperan sebagai fasilitator. Keunikan dari *placemaking* kawasan ini adalah peran masyarakat lebih mendominasi daripada peran pemerintah. Inisiator, koordinator, dan pelaksana kegiatan lebih banyak dilakukan oleh masyarakat. Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat dapat menentukan dan menciptakan sendiri ruang yang nyaman untuk mereka tinggali. Pemerintah dan swasta sebagai fasilitator dapat menunjang terwujudnya hal tersebut.

5. REFERENSI

- Akbar, Taufik, dan Alfian, Faqih. 2018. Kampung Tematik Sebagai Bentuk Partisipasi Masyarakat Dalam Permasalahan Permukiman Kumuh Di Kota Malang. Dalam Wahana 70 (2). 37–48.
- Freeman, R. 1984. *Strategic Management A Stakeholder Approach*. London: Pitman Publishing Inc.
- Nugroho, H. C., Zauhar, S., & Suryadi. 2014. Koordinasi Pelaksanaan Program Pengembangan Kawasan Agropolitan di Kabupaten Nganjuk. Dalam Jurnal Pembangunan Alam Lestari, 5. 12-22.
- PPS. 2009. “What Is *Placemaking*?”. <https://www.pps.org/article/what-is-placemaking>.
- Prayitno, Budi. 2014. *Skema Inovatif Penanganan Permukiman Kumuh*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Rubianto, L., dan Navastara, A. 2018. Karakteristik Ruang Kampung Tambak Asri Berdasarkan Pendekatan *Placemaking*. Dalam Jurnal Teknik ITS, 7(2).
- Schneekloth, L. H., & Shibley, R. G. 1993. The Practice of *Placemaking*. Dalam *Architectural and Behavior* 9. 121–44.
- Tamariska, S. R., & Ekomadyo, A. S. 2017. ‘Place-Making’ Ruang Interaksi Sosial Kampung Kota Studi Kasus : Koridor Jalan Tubagus Ismail Bawah. Dalam *Kearifan Lokal Dan Lingkungan Binaan*, 1–17.
- Wight, Ian. 2012. *Place, Placemaking and Planning: An Integral Perspective With Wellbeing in (Body) Mind (and Spirit)*. Dalam *Research Gate*.
- Wyckoff, Mark A. 2014. Definition of *Placemaking*: Four Different Types. Dalam *Planning & Zoning News*, 1.
- Yin, R. K. 2009. *Studi Kasus: Desain dan Metode*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.