

TRANSFORMASI RUANG PUBLIK DENGAN *PLACEMAKING*: KRITERIA RANCANG UNTUK MENGELOLA KONFLIK HABITUS DI PULAU GILI KETAPANG

Ledy Fitra Ramadhani^{1*}, Annissa ‘Ul Jannah¹, Alif Faricha Almadina¹

¹Prodi Arsitektur, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur, Jalan Rungkut Madya no 1, Rungkut, Gunung Anyar, Kota Surabaya, Indonesia
* Email korespondensi: ledy_fitra.ar@upnjatim.ac.id

ABSTRAK

Konflik yang terjadi diantara habitus nelayan dan habitus wisata di Pulau Gili Ketapang (PGK) muncul akibat ketimpangan dalam pemanfaatan ruang dan pengelolaan aktivitas wisata. Ruang-ruang publik yang sebelumnya digunakan sebagai ruang produksi nelayan mengalami pergeseran fungsi dan dominasi oleh sektor wisata sehingga menimbulkan kecemburuan sosial dan ketegangan nilai. Artikel ini mengidentifikasi pola konflik pada ruang habitus dengan mengobservasi aktivitas dan perilaku habitus. Pendekatan *placemaking* digunakan untuk menghasilkan kriteria rancang yang meningkatkan kolaborasi dan mereduksi konflik antar habitus. *Placemaking* mampu mempertemukan dua habitus dalam ruang-ruang publik yang inklusif, sehingga tercipta interaksi, rasa kepemilikan, serta penguatan identitas lokal. Artikel ini menunjukkan bagaimana *placemaking* dapat menjadi strategi untuk memperkuat ketahanan sosial budaya dan mereduksi konflik antar kelompok. Kriteria rancang ini menjadi dasar untuk menghasilkan ruang publik pesisir yang adaptif, kolaboratif, dan berkelanjutan bagi kedua habitus. Pada akhirnya, penguatan nilai lokal tidak hanya menjaga harmoni sosial, tetapi juga mendorong berkembangnya pariwisata berbasis budaya.

Kata-kunci: *Placemaking; Habitus; Kriteria; Ruang Publik; Gili Ketapang*

TRANSFORMING PUBLIC SPACE THROUGH PLACEMAKING: DESIGN CRITERIA IN MANAGING HABITUS CONFLICTS ON GILI KETAPANG ISLAND

ABSTRACT

Conflicts between the fishing habitus and the tourism habitus on Gili Ketapang Island (PGK) arise from unequal access to space and imbalanced management of tourism activities. Public spaces that once functioned as productive areas for fishermen have shifted toward tourism-oriented uses, creating spatial marginalization, social resentment, and tension over cultural values. This article identifies patterns of conflict within habitus spaces by observing the activities and behaviors of both groups. A placemaking approach is employed to formulate design criteria that foster collaboration and reduce conflict between habitus. Placemaking enables the two habitus to coexist within inclusive public spaces, generating interaction, shared ownership, and reinforcement of local identity. The article demonstrates how placemaking can serve as a strategic tool for strengthening sociocultural resilience and mitigating intergroup conflict. These design criteria form the foundation for creating adaptive, collaborative, and sustainable coastal public spaces that accommodate both habitus. Ultimately, reinforcing local values not only maintains social harmony but also supports the growth of culturally grounded tourism.

Keywords: *Placemaking; Habitus; Criteria; Public Space; Gili Ketapang*

PENDAHULUAN

Habitus mengacu pada norma, nilai, sikap, dan perilaku kelompok sosial tertentu yang biasanya dimiliki oleh orang-orang dengan latar belakang yang sama, seperti: agama, kebangsaan, etnis, pendidikan dan profesi (Widyastomo, 2020). Singkatnya, habitus merupakan istilah untuk menggambarkan sebuah kelompok sosial. Pulau Gili Ketapang (PGK) adalah sebuah pulau terpencil di utara Kabupaten Probolinggo. Berdasarkan Buku Kecamatan Sumberasih dalam Angka (Badan Pusat Statistik Kabupaten Probolinggo, 2019), masyarakat lokal PGK memiliki latar belakang yang sama yaitu: beragama Islam, bersuku dan berbahasa Madura, serta menggantungkan mata pencaharian pada aktivitas kelautan. Berdasarkan indikator dalam habitus, secara umum masyarakat PGK terbentuk dari dua habitus dominan, yaitu habitus nelayan dan habitus wisata. Habitus nelayan di PGK berakar pada interaksi mereka dengan laut melalui aktivitas memancing, menjemur ikan, memperbaiki kapal, hingga mengolah hasil laut. Sementara itu, habitus wisata berorientasi pada aktivitas pelayanan wisata seperti mengantar wisatawan, memandu snorkeling, hingga menyediakan fasilitas pendukung.

Perkembangan wisata bahari/pasir putih mulai dikenal pada tahun 2000an dan wisata snorkeling yang *booming* sejak tahun 2016an di PGK ini awalnya disambut baik oleh semua pihak. Hal ini karena aktivitas wisata mampu membuka peluang ekonomi baru bagi masyarakat lokal. Sayangnya, seiring dengan perkembangan wisata yang masif, menciptakan ketimpangan penerimaan manfaat dan akses ruang. Habitus nelayan merasa ruang-ruang komunal yang mereka gunakan mengalami pergeseran fungsi dan diklaim sebagai ruang wisata, contohnya area kosong untuk menjemur ikan kini menjadi area wisatawan yang ramai dilewati sehingga nelayan tidak bisa melakukan aktivitasnya di area tersebut. Perbedaan kepentingan, ruang aktivitas, bentuk ekonomi, serta perbedaan persepsi nilai terhadap ruang laut menimbulkan friksi sosial dan potensi konflik antar kedua habitus. Situasi tersebut menunjukkan pentingnya ketahanan sosial budaya, yaitu kemampuan masyarakat mempertahankan identitas dan norma sosialnya di tengah tekanan perubahan eksternal (Adger, 2000). Ketahanan sosial budaya krusial dalam masyarakat yang mengalami penetrasi pariwisata, karena pariwisata kerap membawa nilai baru yang tidak selalu sejalan dengan norma lokal. Ketahanan ini dapat diperkuat apabila ruang publik dirancang untuk memfasilitasi interaksi, kolaborasi, serta pembentukan rasa kebersamaan.

Placemaking

Dalam konteks PGK, *placemaking* hadir sebagai pendekatan yang relevan. *Placemaking* adalah pendekatan kolaboratif untuk menciptakan ruang publik yang memiliki identitas dan kualitas yang bermakna bagi masyarakat. Dalam teori *placemaking*, ruang publik yang sehat adalah cara untuk merevitalisasi komunitas, memulai pembangunan ekonomi, membangun rasa kebersamaan, identitas dan budaya (Project for Public Spaces, 2012). *Placemaking* menekankan pembentukan ruang publik yang memicu keterlibatan warga dan membangun identitas lokal (Madureira, 2015; Project for Public Spaces, 2012). Madureira (2015) menyebutkan tiga komponen utama *placemaking*:

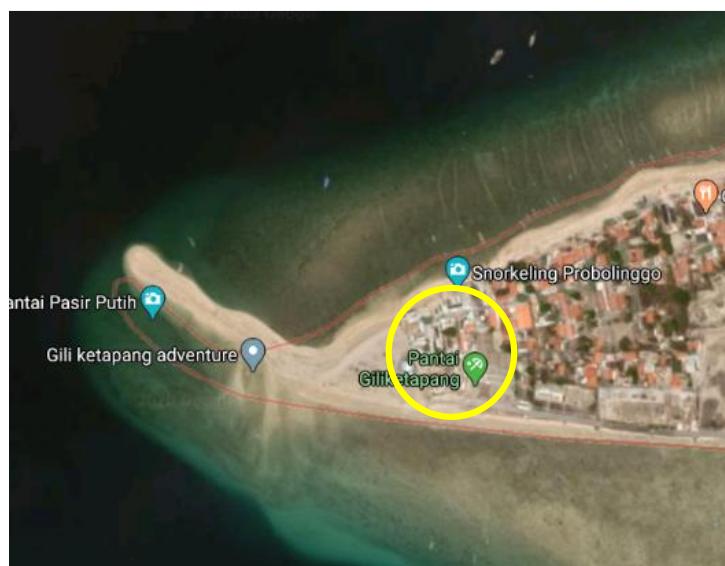
- 1) *City sphere*, Fungsi-fungsi dalam ruang publik merupakan tempat interaksi/kultural bagi masyarakat;

- 2) *City sphere*, berhubungan dengan fungsi-fungsi ruang yang memicu aktivitas perekonomian dan ruang publik;
- 3) *City sphere*, fungsi yang menghasilkan jaringan-jaringan sirkulasi dan pergerakan masyarakat di tempat tersebut.

Melalui pendekatan ini, rancangan dapat menjadi jembatan antara habitus nelayan dan wisata sehingga tidak hanya mereduksi konflik, tetapi juga memperkuat ketahanan sosial budaya masyarakat. Artikel ini menguraikan bagaimana *placemaking* dapat diterapkan pada kasus PGK untuk memperkuat ketahanan sosial budaya melalui integrasi *city sphere* (tempat interaksi/kultural), *city sphere* (aktivitas perekonomian), dan *city sphere* (jaringan sirkulasi).

METODE

Metode yang digunakan dalam artikel ini adalah metode kualitatif berbasis observasi. Proses perumusan kriteria rancangan dimulai dengan mengumpulkan fakta-fakta di lapangan. Konteks lokasi yang diteliti berada di bagian barat pulau (Gambar 1) yang merupakan irisan lokasi aktivitas dan zona konflik utama dari habitus nelayan dan wisata. Lokasi ini merupakan lokasi strategis yang dekat dengan dermaga utama, objek wisata terumbu karang, pabrik pengolahan ikan, serta merupakan rest area eksisting wisata pasir putih. Lokasi ini merupakan area eksisting rest area yang juga berdampingan dengan rumah warga. *Behaviour Observation* merupakan teknik observasi yang digunakan penulis untuk mengumpulkan fakta-fakta tersebut. *Behavior observations* melibatkan penilaian kualitatif tentang bagaimana kegiatan/aktivitas dilakukan oleh pengguna ruang (dalam hal ini habitus dan pengunjung) dan hanya dapat dinilai setelah melakukan survei. Menurut Gehl dan Svarre (2013) dalam Hanzl & Ledwon (2017), teknik yang digunakan dalam *Behavior Obeservation* di ruang publik, beberapa diantaranya yaitu: *counting*, *tracing*, *tracking*, *mapping*, dan *photographing*. Teknik yang digunakan oleh penulis yaitu *mapping* dan *tracing*, serta *photographing* sebagai pendukung.



Gambar 1. Lokasi Area Wisata Pulau Gili Ketapang
(Sumber: Google Earth 2021)

Untuk mendukung observasi visual, penulis mencari fakta kondisi sosial melalui wawancara. Wawancara dilakukan dengan melibatkan 9 orang yang terdiri dari 3 orang habitus nelayan (penjual ikan, pemilik kapal, nelayan), 3 orang habitus wisata (tour guide, penjaga rest area, penjual souvenir), serta 3 orang pengunjung. Setelah mencari fakta-fakta, penulis memetakan aktivitas beserta alurnya berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan penulis. Pemetaan alur aktivitas dibagi menjadi alur habitus wisata, habitus nelayan, serta pengunjung. Proses ini berfungsi untuk membantu penulis dalam menentukan zoning dan flow aktivitas pada rancangan. Setelah melakukan pemetaan, penulis menganalisis pola aktivitas dua habitus untuk melihat titik potensial untuk kolaborasi. Pada akhirnya kriteria rancangan di-*generate* melalui *Architectural Programming* yang digunakan pada proses merancang arsitektur oleh Duerk (1993). Metode ini merupakan analisis-sintesis yang diawali dengan identifikasi masalah sebagai dasar perumusan problem desain. Hasil analisis kemudian ditransformasikan melalui tahap sintesis menjadi kriteria desain (persyaratan desain) melalui evaluasi *values* (nilai/norma) sebagai parameter penilaian. Tahapan ini didasarkan pada *placemaking* sebagai parameter untuk memperkuat aspek sosial budaya pada PGK. Dengan demikian, hasil sintesis tidak hanya merumuskan solusi spasial, tetapi juga memastikan bahwa rancangan ruang publik mampu mendukung interaksi, identitas lokal, dan keberlanjutan sosial sesuai karakter habitus masyarakat PGK.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemetaan Aktivitas

Tujuan utama dari rancangan adalah kolaborasi antara aktivitas habitus nelayan dan habitus wisata untuk mengelola konflik di PGK. Oleh karena itu, identifikasi aktivitas menjadi hal yang krusial dalam menentukan kriteria desain. Penulis melakukan *behavior observation* dan membuat mapping aktivitas pada lokasi wisata PGK (Gambar 2).

Gambar 2 menggambarkan sebaran aktivitas wisata di lokasi rest area PGK, menunjukkan alur kedatangan wisatawan, area pantai, dan zona wisata air. Aktivitas ini kemudian dikelompokkan kedalam kelompok-kelompok aktivitas yang sama/satu paket seperti pada Tabel 1.



Gambar 2. Lokasi Area Wisata Pulau Gili Ketapang
(Sumber: Google Earth 2021)

Tabel 1. Identifikasi Aktivitas

No	Kelompok Aktivitas	Aktivitas	Pelaku
1	Persiapan Snorkeling	Mengantre tiket Mengambil alat snorkeling Mengganti baju Briefing pra-snorkeling Membasuh diri	Pengunjung
2	Transit (perahu)	Naik perahu untuk snorkeling/pulang	Pengunjung dan Habitus Wisata
3	Bekerja di rest area	Naik perahu untuk pergi melaut Melayani/memandu pengunjung Membersihkan/maintenance lokasi Memasak Menjual ikan	Habitus Nelayan Habitus Wisata
4	Makan	Makan (di pujasera)	Habitus Nelayan Pengunjung, Habitus Nelayan, Habitus Wisata
5	Istirahat	Istirahat; duduk-duduk	Pengunjung
6	Strolling	Jalan-jalan; Menikmati pemandangan; Berfoto-foto	Pengunjung
7	Belanja	Belanja souvenir Belanja ikan	Pengunjung Pengunjung
8	Menginap	Tidur, MCK, makan/masak	Pengunjung
9	Berhuni	Tidur, MCK, makan/masak	Habitus Nelayan, Habitus Wisata
10	Menjual/menjemur ikan (drying)	Membersihkan ikan; menjemur ikan; menjual ikan	Habitus Nelayan

(Sumber: Penulis, 2021)

Dari identifikasi aktivitas tersebut, penulis memetakan alur aktivitas dari tiga kelompok pelaku aktivitas di Pulau Gili Ketapang—pekerja habitus wisata (pengelola wisata lokal), nelayan, dan pengunjung—untuk memahami pola penggunaan ruang serta potensi titik konflik di dalamnya. Gambar memperlihatkan bagaimana masing-masing kelompok memiliki ritme harian dan orientasi aktivitas yang berbeda: habitus wisata bergerak dinamis antara transit (bersiap-siap/transfer), bekerja di resor, transit, istirahat, makan, dan snorkeling sebagai bagian dari layanan wisata; nelayan menjalankan siklus yang lebih stabil mulai dari kegiatan di rumah, melaut, transit, hingga menjemur ikan; sedangkan wisatawan memiliki pola yang variatif dan rekreatif seperti strolling, snorkeling, transit, istirahat, makan, berbelanja, dan menginap (opsional). Ketiga alur aktivitas ini saling beririsan pada ruang-ruang publik pesisir—terutama pada rest area dan dermaga sebagai tempat transit, pantai, dan zona wisata air—sehingga menciptakan potensi tumpang tindih fungsi dan ketegangan antarhabituser. Pemetaan alur ini menjadi dasar untuk menganalisis dinamika ruang dan merumuskan kriteria rancang *placemaking* yang mampu mengakomodasi kebutuhan seluruh kelompok.

Untuk memperjelas titik-titik irisan antar aktivitas, penulis membuat mapping sebaran aktivitas habitus dalam lokasi. Gambar 4 menunjukkan konsentrasi dan tumpang-tindih aktivitas berbagai habitus dalam ruang publik pesisir Pulau Gili Ketapang. Setiap warna mewakili jenis aktivitas tertentu—mulai dari snorkeling/melaut, transit, bekerja di rest area, makan, istirahat, strolling, belanja, menginap, aktivitas rumah tangga, hingga menjual atau menjemur ikan—yang tersebar pada zonasi depan (barat), tengah, dan belakang (timur) pantai. Bagian depan yang berhubungan langsung dengan laut tampak

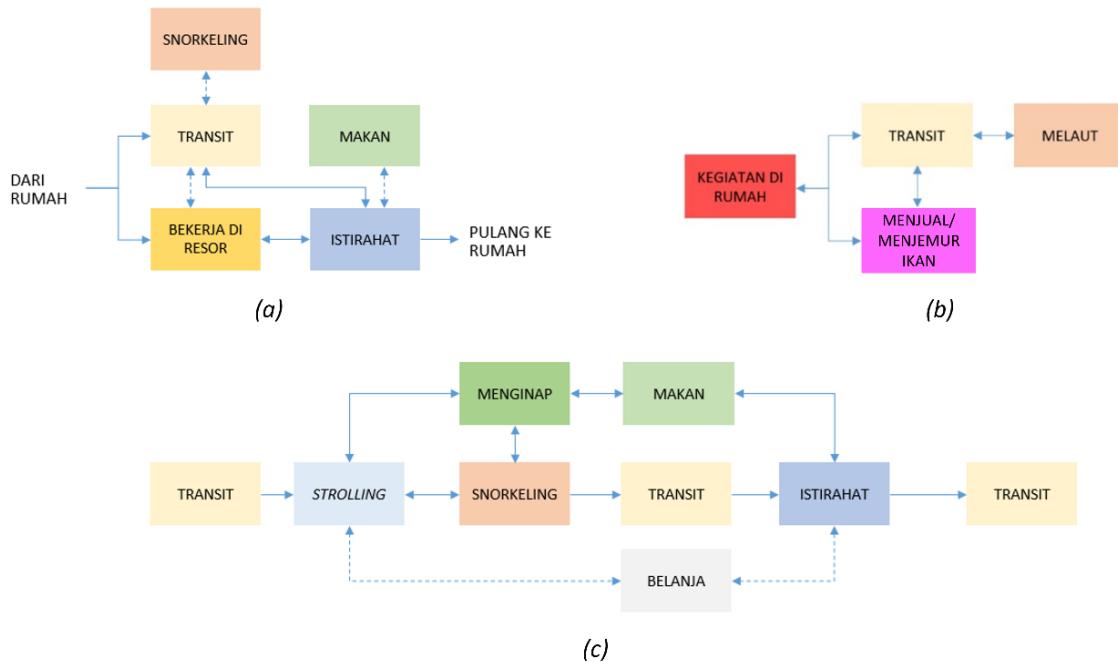
paling padat, diisi aktivitas wisata seperti snorkeling dan transit perahu yang bercampur dengan aktivitas nelayan yang hendak pergi/pulang melaut. Bagian tengah menjadi ruang komunal yang menampung aktivitas wisatawan dan pekerja wisata secara bersamaan, terlihat dari akumulasi warna biru, hijau, kuning, dan abu. Sementara itu, zona belakang didominasi aktivitas permukiman dan ekonomi, terlihat irisan antara aktivitas permukiman dan penginapan, kegiatan menjual/menjemur ikan hingga aktivitas transit dan berbelanja wisatawan. Visualisasi ini menunjukkan bahwa meskipun setiap zona memiliki kecenderungan fungsi tertentu, batas antar-zona bersifat cair sehingga berbagai aktivitas saling beririsan dan berpotensi menciptakan kompetisi ruang antarhabitust.

Isu Konflik Antar Habitus

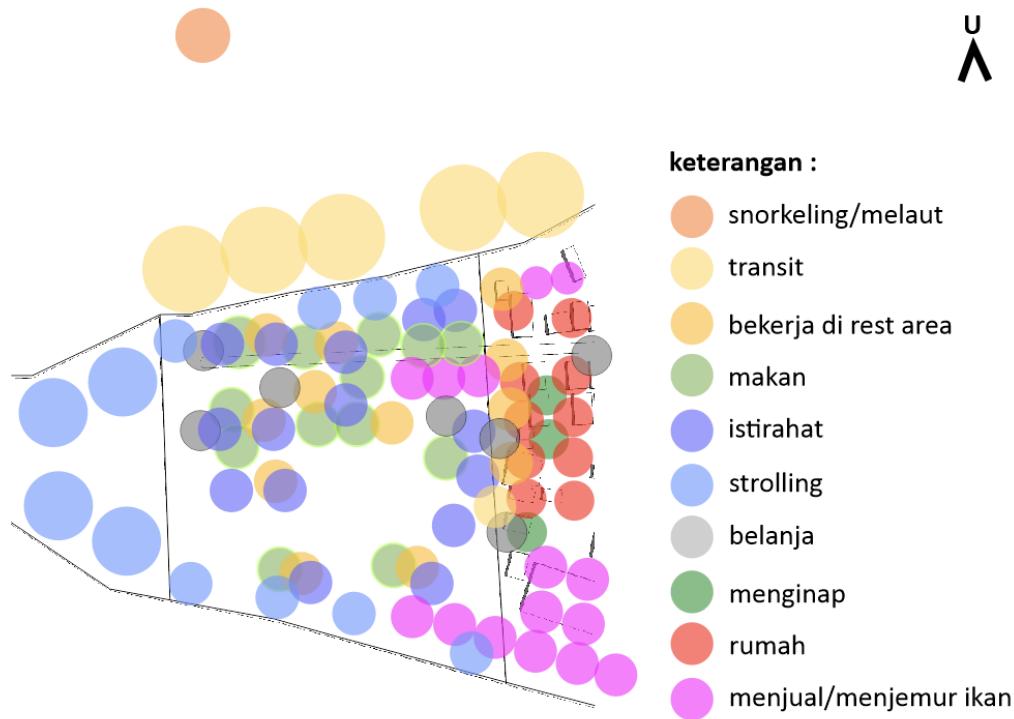
Habitus nelayan dan habitus wisata di PGK memiliki orientasi yang berbeda terhadap ruang. Bagi habitus nelayan ruang publik dianggap sebagai tempat produksi, bekerja, dan sumber mata pencaharian. Sementara bagi habitus wisata ruang publik dianggap sebagai aset komersial, pengalaman visual, dan jasa. Perbedaan orientasi ini menghasilkan tumpang tindih klaim ruang yang kemudian bertransformasi menjadi konflik struktural. Hasil observasi menunjukkan konflik utama terletak pada:

1. Pergeseran fungsi ruang tradisional nelayan menjadi ruang wisata, yang tadinya ruang terbuka bisa dimanfaatkan menjadi tempat menjemur ikan, memperbaiki kapal, dan aktivitas produksi lainnya, kini mengalami dominasi oleh aktivitas wisata sehingga nelayan harus memindahkan aktivitasnya ke lokasi lain yang masih tersedia di sekitar permukiman atau tepian pantai. Meskipun perpindahan ini tidak selalu berarti ke ruang yang sempit atau tidak layak, relokasi tersebut tetap mengubah pola pemanfaatan ruang nelayan dan memengaruhi ritme kerja serta kedekatan mereka dengan ruang produksi yang semula berada di titik pusat aktivitas pesisir.
2. Ketimpangan distribusi keuntungan sektor wisata, di mana ruang publik yang sejatinya merupakan milik bersama justru menjadi ruang ekonomi yang paling banyak dimanfaatkan oleh pelaku wisata. Meskipun seluruh kelompok menggunakan ruang publik tersebut, arus keuntungan finansial lebih banyak mengalir ke sektor wisata melalui layanan snorkeling, penyewaan perahu, penjualan paket wisata, dan aktivitas komersial lainnya, sementara nelayan memperoleh manfaat yang jauh lebih kecil. Kondisi ini menimbulkan rasa ketidakadilan dalam pemanfaatan ruang bersama dan memperkuat potensi ketegangan antarhabitust.
3. Tumpang-tindih akses ruang, terutama pada jalur tepi pantai, terutama pada jalur tepi pantai yang digunakan bersama oleh nelayan, wisatawan, dan pelaku wisata, sehingga mobilitas masing-masing kelompok sering saling mengganggu dan memicu gesekan dalam penggunaan ruang.
4. Pelanggaran norma oleh wisatawan karena kurangnya pengawasan yang terjadi karena kurangnya pengawasan dan pemahaman terhadap nilai-nilai lokal, sehingga memicu ketegangan dengan masyarakat setempat.

5. Fragmentasi sosial akibat minimnya interaksi kedua habitus arena nelayan dan pelaku wisata beraktivitas dalam lingkup yang terpisah sehingga memperlemah kohesi dan rasa saling memahami.



Gambar 3. Alur aktivitas (a) habitus wisata; (b) habitus nelayan; (c) pengunjung
(Sumber: Penulis, 2021)



Gambar 4. Pemetaan aktivitas habitus dan pengunjung
(Sumber: Penulis, 2021)

Tumpang tindih aktivitas dan kepentingan ini menegaskan bahwa ruang publik pesisir di PGK menjadi sumber konflik ketika kebutuhan ruang tidak dikelola secara seimbang. Habitus nelayan yang merasa terpinggirkan seharusnya menjadi bagian yang tak terpisah dalam pembangunan pariwisata PGK. Aktivitas habitus nelayan memiliki potensi sebagai daya tarik lokal apabila menjadi bagian integral dari pengalaman pariwisata.

Kriteria Desain

Kriteria desain dirumuskan melalui *Architectural Programming* oleh Duerk (1993) dimana hasil observasi dan wawancara dianalisis dan disintesis melalui parameter *placemaking* dan norma setempat sebagai penilaian. Sehingga dihasilkan kriteria yang menjadi solusi rancangan ruang publik yang interaktif, kolaboratif, mendukung identitas lokal dan keberlanjutan sosial-ekonomi masyarakat habitus PGK. Oleh karena itu dihasilkan kriteria sebagai berikut:

1. **Rancangan berupa ruang kolaborasi aktivitas habitus untuk meningkatkan interaksi.** Interaksi antar habitus nelayan, habitus wisata, dan pengunjung ini dapat diwujudkan dengan mempertemukan aktivitas dari pelaku aktivitas yang berbeda. Untuk menentukan apa saja aktivitas yang bisa dikolaborasikan, penulis membuat matriks program aktivitas (Gambar 5).

Pertemuan aktivitas yang berbeda antara pengunjung dan habitus pada matriks program kemudian disintesiskan menjadi modul-modul aktivitas yang saling terhubung. Proses ini memetakan titik-titik interaksi—ditandai warna kuning—sebagai peluang integrasi ruang, sehingga alur aktivitas seperti persiapan snorkeling, bekerja, makan, istirahat, hingga kegiatan habitus seperti menjemur ikan atau menetap dapat dirangkai dalam hubungan yang lebih jelas dan terarah. Hasilnya berupa modul program aktivitas (Gambar 6) yang menunjukkan bagaimana setiap aktivitas bertransisi, beririsan, atau berdampingan, sehingga dapat menjadi dasar penyusunan zonasi ruang yang kolaboratif dan harmonis antara kedua habitus.

	PS	T	K	M	I	S	B	ME	H	D
PS										
T										
K										
M										
I										
S										
B										
ME										
H										
D										

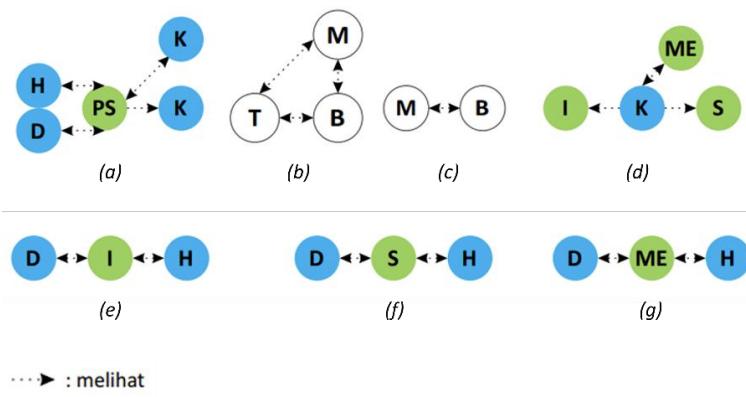
Keterangan :

- PS : Persiapan snorkeling
- T : Transit
- K : Bekerja di resort (staff/admin)
- M : Makan (makan-masak)
- I : Istirahat
- S : Strolling
- B : Belanja (jual-beli)
- ME : Menginap
- H : Berhuni
- D : Menjemur Ikan (Drying)
Menyulam jaring

: aktivitas pengunjung
: aktivitas habitus

: pertemuan aktivitas yang berbeda antara pengunjung dan habitus
: pertemuan aktivitas yang sama pengunjung dan habitus

Gambar 5. Matriks program aktivitas
(Sumber: Penulis, 2021)



Gambar 6. Modul program aktivitas

(Sumber: Penulis, 2021)

Dalam modul program aktivitas, setiap aktivitas dihubungkan dengan garis panah yang diberi keterangan *melihat*, menunjukkan adanya hubungan pengamatan atau *awareness* antar aktivitas. Ketika aktivitas yang berbeda—misalnya aktivitas pengunjung dan aktivitas habitus—dirancang untuk bertemu, muncul peluang bagi kedua pihak untuk berbagi fasilitas, waktu, atau ruang. Proses tersebut membuka pemahaman tentang pola, kebutuhan, serta potensi saling ketergantungan antar kelompok pengguna ruang. Dengan kata lain, melihat keterhubungan aktivitas mengubah potensi konflik kedua habitus menjadi peluang kerja sama.

Aspek *city sphere* dari *placemaking* hadir sebagai interaksi kultural yang ditunjukkan oleh pertemuan aktivitas pengunjung (hijau) dengan aktivitas habitus (biru) yang bersifat keseharian atau tradisional, terutama ketika panah melihat muncul di antara keduanya. Interaksi ini bersifat sosial-budaya karena menampilkan kebiasaan dan kehidupan sehari-hari habitus yang diamati oleh pengunjung.

Pada modul program aktivitas ini terlihat pada:

- Gambar 6e, dimana pengunjung yang beristirahat (I) melihat masyarakat habitus nelayan berhuni (H) sambil melakukan kegiatan menjual/menjemur ikan (D).
- Gambar 6g, dimana pengunjung yang beristirahat (I) melihat masyarakat habitus nelayan berhuni (H) sambil melakukan kegiatan menjual/menjemur ikan (D). Pengunjung memiliki banyak waktu untuk memperhatikan dan bertanya-tanya mengenai proses pengolahan ikan.

Aspek *city sphere* dari *placemaking* hadir sebagai aktivitas perekonomian yang melibatkan pengeluaran seperti kegiatan jual-beli barang atau jasa. Pada modul program aktivitas ini terlihat pada:

- Gambar 6b-c, dimana pengunjung dan kedua habitus sama-sama melakukan aktivitas transit (T), belanja (B) dan makan-memasak (M). Aktivitas transit bagi pengunjung adalah kegiatan bersiap-siap untuk melakukan aktivitas wisata lain. Sedangkan bagi pengelola wisata, aktivitas transit berarti mengkondisikan pengunjung dalam kegiatan bersiap. Sementara bagi nelayan, transit berarti bersiap-siap atau telah selesai melakukan aktivitas lain. Pertemuan makna transit yang berbeda ini membentuk ruang jeda yang berpotensi menjadi titik

observasi dan interaksi, karena masing-masing kelompok melakukan persiapan dengan ritme dan tujuan yang berlainan namun berada pada ruang atau momen yang sama. Dalam kondisi tersebut, aktivitas belanja (B) dan makan-memasak (M) menjadi penghubung di mana pengunjung dapat melihat—dan sesekali berinteraksi dengan—rutinitas penyedia layanan maupun kegiatan nelayan, sehingga menghadirkan peluang pertukaran informasi, apresiasi budaya, hingga munculnya aktivitas ekonomi kecil yang mengisi ruang transisi tersebut. Dengan demikian, modul ini menunjukkan bagaimana fase sederhana seperti transit dapat menjadi elemen penting dalam memicu koneksi sosial dan ekonomi dalam proses placemaking.

- Gambar 6f, dimana pengunjung yang berjalan-jalan (S) melihat masyarakat habitus nelayan berhuni sambil melakukan kegiatan menjual/menjemur ikan. Pengunjung dapat langsung membeli hasil laut kepada habitus nelayan, sehingga tercipta interaksi spontan yang mempertemukan aktivitas rekreatif dengan ekonomi lokal, sekaligus menghadirkan pengalaman kultural yang lebih autentik bagi pengunjung.

Aspek *city sphere* dari *placemaking* hadir sebagai jaringan sirkulasi. *City sphere* terlihat dari rangkaian panah yang menyambungkan aktivitas dalam pola alur yang saling terhubung, bukan berdasarkan ekonomi atau budaya, melainkan berdasarkan alur pergerakan. *City sphere* adalah struktur hubungan keseluruhan yang menghubungkan aktivitas pengunjung dan habitus menjadi sistem yang koheren. Pada modul program aktivitas ini terlihat pada:

- Gambar 6a, menggambarkan rangkaian linear berantai aktivitas pengunjung dan habitus, dimulai dari persiapan snorkeling (PS) oleh pengunjung didukung oleh kegiatan staf atau pengelola wisata (K), kemudian bergerak melalui fase transit (T), dilanjutkan dengan belanja (B) sebagai interaksi ekonomi dengan pengelola wisata maupun nelayan, dan diakhiri dengan makan (M). Alur ini menunjukkan bagaimana setiap aktivitas saling terkait dan membentuk jejaring kegiatan yang terpadu, menggabungkan persiapan, mobilitas, interaksi ekonomi, dan rekreasi dalam satu rangkaian yang koheren.
- Gambar 6d, menggambarkan jejaring aktivitas pengunjung dan habitus yang saling terhubung, dimulai dari istirahat (I) sebagai momen relaksasi, diikuti kerja/staf (K) yang mendukung kelancaran kegiatan, lalu strolling (S) di mana pengunjung bergerak sambil mengamati aktivitas habitus, dan diakhiri dengan menginap/penginapan (ME) sebagai titik integrasi interaksi. Jejaring ini menunjukkan bagaimana setiap aktivitas saling terkait, memungkinkan pertukaran sosial, kultural, dan ekonomi secara kontinu, sehingga membentuk sistem ruang yang hidup dan dinamis.

2. **Rancangan harus aksesibel bagi masyarakat pulau dan pengunjung serta memiliki alur sirkulasi yang baik.** Kriteria ini masih berkaitan dengan *network* dalam *placemaking* untuk menyediakan akses keterhubungan antar pelaku aktivitas. Rancangan yang aksesibel penting untuk memastikan semua pengguna—baik pengunjung maupun habitus—dapat bergerak dengan mudah, nyaman, dan aman di seluruh ruang. Sirkulasi yang jelas tidak hanya memudahkan pergerakan

pengunjung, tetapi juga mendukung mobilitas masyarakat habitus, sehingga aktivitas sehari-hari mereka, seperti bekerja, menjual hasil laut, atau menjemur ikan, dapat berlangsung tanpa terganggu. Dengan pergerakan yang terorganisir, interaksi antar-aktivitas yang berbeda terjadi secara natural, mendukung pertukaran sosial, kultural, dan ekonomi, serta menciptakan pengalaman ruang yang inklusif dan efisien bagi semua pengguna. Hal ini dapat didukung dengan merancang ruang publik yang dapat dijangkau habitus dengan mudah seperti menyediakan akses transportasi yang baik dan aksesibilitas *entrance* agar terhubungka jalan utama. Kemudian penting juga untuk membuat sirkulasi yang kondusif untuk dilewati dengan melakukan perbaikan sistem jalan di PGK, meliputi pelebaran jalan, penyediaan jalur pedestrian, selokan, penerangan, serta perbaikan material.

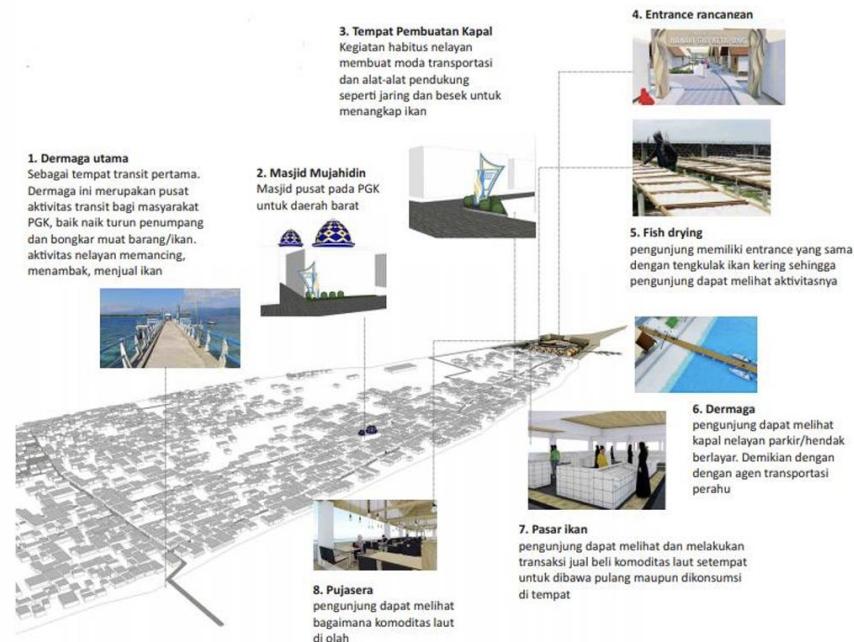
3. **Atraksi wisata yang menimbulkan *locality experience*.** Kriteria ini menghadirkan interaksi langsung antara pengunjung dan aktivitas lokal, terkait dengan aspek *city sphere* sebagai tempat interaksi kultural dan *city sphere* melalui aktivitas ekonomi sehari-hari. Aktivitas habitus nelayan, seperti melaut, memancing, menjemur, dan mengolah ikan, harus terlihat oleh pengunjung melalui sirkulasi yang terencana. Sirkulasi dalam rancangan ini harus menciptakan sekuens “melihat” kehidupan nelayan secara alami (Gambar 8), sehingga setiap aktivitas habitus menjadi bagian dari pengalaman wisata yang autentik. Rancangan sirkulasi yang baik sangat penting untuk memastikan visibilitas antar program ruang, memungkinkan pengunjung mengamati, belajar, dan berinteraksi dengan aktivitas lokal tanpa mengganggu ritme kehidupan masyarakat. Oleh karena itu penting untuk menentukan sirkulasi/*network* yang terencana. Dalam PGK transportasi menjadi elemen penting dalam sirkulasi, sehingga perlu diarahkan mulai dari titik kedatangan hingga menuju lokasi wisata, mulai dari moda transportasi perahu, motor/becak, hingga pejalan kaki (Gambar 7).

Perjalanan dapat dimulai dari dermaga utama sebagai titik kedatangan setelah pengunjung turun dari perahu. Dermaga merupakan pusat aktivitas nelayan, pengunjung dapat melihat aktivitas bongkar-muat ikan, memancing, menambak dan menjual ikan. Kemudian perjalanan berlanjut menuju Masjid Mujahidin sebagai pusat kegiatan masyarakat habitus, dilanjutkan ke area pembuatan kapal, pengunjung dapat melihat proses perakitan perahu. Kemudian pengunjung tiba di rest area dan masuk melalui *entrance* rancangan yang mengarahkan mereka menuju area penjemuran ikan sehingga dapat menyaksikan aktivitas pengeringan secara langsung. Selanjutnya pengunjung dapat melihat dermaga bagian barat, tempat kapal nelayan parkir atau bersiap berlayar, lalu masuk ke pasar ikan untuk melihat sekaligus melakukan transaksi komoditas laut, dan akhirnya perjalanan ditutup di pujasera di mana pengunjung dapat menyaksikan proses pengolahan hasil laut serta menikmati hidangan. Dengan demikian pengunjung mengalami *experience* wisata yang menyeluruh, di mana interaksi langsung dengan aktivitas keseharian masyarakat pesisir menghadirkan *locality experience* yang autentik dan bermakna. Sementara itu, habitus nelayan menjadi terlibat dalam pembanguna wisata PGK dan memperoleh keuntungan dari meningkatnya interaksi ekonomi, sehingga konflik yang sebelumnya timbul akibat dominasi ruang dapat diminimalkan.

4. **Menerapkan fungsi pengawasan pada pengunjung.** Kriteria ini menekankan pentingnya mekanisme pengawasan berbasis komunitas untuk menjaga keamanan, kenyamanan, dan kepatuhan pengunjung terhadap norma lokal. Sistem ruang—khususnya pada area penginapan—dirancang dengan tingkat privasi yang lebih terkendali, sehingga aktivitas pengunjung tetap dalam jangkauan pandangan warga tanpa menciptakan ruang-ruang tersembunyi. Dengan memastikan antar-user saling terlihat, maka potensi perilaku yang melanggar nilai dan adat setempat dapat ditekan, sekaligus memperkuat posisi masyarakat lokal sebagai penjaga norma dan budaya di wilayahnya.



Gambar 7. Jalur transportasi menuju lokasi
(Sumber: Penulis, 2021)



Gambar 8. Sekuens Perjalanan Wisata
(Sumber: Penulis, 2021)

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa perkembangan wisata di Pulau Gili Ketapang membawa peluang ekonomi baru bagi masyarakat, namun juga memunculkan ketegangan antara habitus nelayan dan habitus wisata akibat tumpang-tindih aktivitas, klaim ruang, dan perbedaan orientasi terhadap ruang publik pesisir. Ruang yang sebelumnya berfungsi sebagai ruang produksi nelayan kini mengalami pergeseran menjadi ruang komersial wisata, sehingga memicu ketimpangan akses dan fragmentasi sosial. Pendekatan placemaking menawarkan solusi untuk menjembatani perbedaan tersebut melalui integrasi tiga aspek utama: *city sphere* sebagai ruang interaksi kultural, *city sphere* sebagai ruang aktivitas ekonomi yang inklusif, dan *city sphere* sebagai jaringan sirkulasi yang menghubungkan seluruh pelaku kegiatan. Melalui penyusunan matriks program dan modul aktivitas, terlihat bahwa aktivitas nelayan dan wisata dapat dipertemukan dalam ruang publik yang memungkinkan interaksi, visibilitas, serta apresiasi terhadap budaya lokal tanpa menghilangkan identitas dan produktivitas masing-masing kelompok.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan pendekatan placemaking untuk membaca sekaligus menyintesiskan hubungan antarhabitusing melalui modul alur aktivitas. Integrasi tiga komponen *placemaking*—*city sphere*, *city sphere*, dan *city sphere*—menghasilkan kriteria rancangan yang mampu mengonversi titik konflik menjadi peluang kolaborasi sosial, ekonomi, dan kultural. Pendekatan ini tidak hanya memetakan kebutuhan spasial, tetapi juga menunjukkan bagaimana visibilitas, interaksi, dan jaringan pergerakan dapat memperkuat ketahanan sosial budaya masyarakat pulau. Penelitian ini merekomendasikan agar studi selanjutnya: mengembangkan prototipe desain ruang publik berbasis modul aktivitas yang telah dirumuskan untuk diuji melalui simulasi atau partisipasi masyarakat; meneliti dinamika sosial jangka panjang setelah intervensi desain diterapkan; serta memperluas kajian pada aspek kelembagaan dan tata kelola pariwisata agar integrasi antarhabitusing tidak hanya terjadi pada level ruang, tetapi juga pada struktur organisasi dan pengambilan keputusan bersama.

DAFTAR PUSTAKA

Adger, W. N. (2000). Social and ecological resilience: are they related? *Progress in Human Geography*, 24(3), 347–364.
<https://doi.org/10.1191/030913200701540465>

Badan Pusat Statistik Kabupaten Probolinggo. (2019). *Kecamatan Sumberasih dalam Angka*.

Duerk, D. P. (1993). *Architectural Programming: Information Management for Design*. Van Nostrand Reinhold.

Hanzl, M., & Ledwon, S. (2017). Analyses of Human Behaviour in Public Spaces. *ISOCARP OAPA Congress*.
https://www.researchgate.net/publication/326736336_Analyses_of_humanBehaviour_in_public_spaces

Madureira, A. M. (2015). Physical Planning in Place-Making through Design and Image Building. *Journal of Housing and the Built Environment*, 30(1), 157–172.

Project for Public Spaces, I. (2012). *Placemaking and the Future of Cities*.
https://daks2k3a4ib2z.cloudfront.net/5810e16fbe876cec6bcdb86e/59f1fb530aad1d00010a6186_PPS-Placemaking-and-the-Future-of-Cities.pdf

Widyastomo, D. (2020). *Perubahan Permukiman Tradisional Dari Habitus Nelayan Menjadi Petani Pada Masyarakat Adat Papua*. Institut Teknologi Sepuluh Nopember.