

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Fenomena yang saat ini terjadi di kota-kota besar Indonesia, di mana pertumbuhan pola sosial, ekonomi, dan budaya masyarakat berbeda dengan tuntutan kehidupan perkotaan, adalah kampung kota. Ditinjau dari kondisi umum masyarakat penghuninya, Murray (dalam widjaja, 2013) mengemukakan bahwa

Kampung kota merupakan tempat tinggal masyarakat kelas bawah, awalnya terbentuk melalui sistem segregasi etnis. Gaya hidup kampung kota berkembang sejalan dengan integrasi yang kompleks dari kegiatan-kegiatan sektor ekonomi formal, informal, dan sub sistem. Masyarakat kampung kota hanya memiliki sedikit atau tidak sama sekali kekuasaan dalam administrasi kota ini dan harus menyesuaikan gaya hidupnya agar dapat bertahan hidup (hlm.4).

Berdasarkan pernyataan tersebut maka dapat disimpulkan, bahwa kampung kota merupakan akar budaya permukiman masyarakat khas Indonesia yang berkembang di kawasan urban (kota). Masyarakat kampung kota masih mempertahankan budaya kampung dalam kehidupan sehari-hari, seperti gotong royong dan bertetangga. Dengan perkembangan kampung kota secara terus dan kurangnya perhatian dari pihak pemerintah, menjadikan tatanan fisik kawasan kampung kota cenderung tidak tertata dengan baik, tidak teratur dan kumuh.

Kota Bandung sebagai salah satu kota besar di Indonesia tidak dapat dilepaskan dari keberadaan kampung kota. Dalam menyelesaikan permasalahan kampung kota sebagai permukiman mayoritas masyarakat, pemerintah kota Bandung mengadaptasi program kampung kreatif yang lahir dari gagasan komunitas serta individu kreatif yang menginginkan lebih banyak ruang kreatif. Pembentukan kampung kreatif ini melibatkan partisipasi aktif masyarakat kampung kota dalam mengembangkan potensi yang ada di dalam kampung sebagai bagian dari pengembangan ekonomi kreatif wilayah dengan upaya menghasilkan solusi permasalahan kampung.

Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif mengusulkan kota Bandung masuk ke dalam jaringan kota kreatif dunia milik UNESCO. Kota Bandung dinilai memiliki aspek visioner di bidang pariwisata dan kuliner. Pengakuan dari luar

negeri dibuktikan dengan terpilihnya Kota Bandung sebagai Pilot *Project* Kota Kreatif di Asia, ketika diselenggarakan pertemuan internasional kota-kota berbasis ekonomi kreatif di Yokohama, Juli 2007 (Utami, 2014, hlm.147).

Dalam *Harian Pikiran rakyat*, Julianti (2008) mengemukakan bahwa “Pemilihan Bandung sebagai kota percontohan bukanlah tanpa alasan, mengingat dalam 10 tahun terakhir, industri kreatif di Bandung menunjukkan perkembangan signifikan dan mempengaruhi *trend* anak muda di berbagai kota”. Wilayah-wilayah kampung kota yang dijadikan sebagai ruang pengembangan kreativitas, menurut Patton dan Subanu (dalam utami, 2014, hlm.149) diantaranya adalah wilayah yang terus menerus mengalami kemiskinan, sangat padat penduduk, dan terletak di tengah kota.

Kampung Dago Pojok adalah sebuah daerah perkampungan yang berada di dalam administrasi kota Bandung, tepatnya berada di RW 03 Kelurahan Dago Kecamatan Coblong. Kampung Dago Pojok merupakan contoh kampung kreatif yang sudah terbentuk dan berkembang di kota Bandung. Dengan inisiasi yang dilakukan oleh Rahmat Jabaril selaku pimpinan komunitas *Taboo*, yaitu komunitas yang memiliki kepedulian sangat besar terhadap dunia pendidikan, terutama bagi masyarakat yang kurang mampu.

Melihat kondisi kampung Dago Pojok bukan hanya masalah pendidikan saja, Jabaril pada tahun 2003 menilai buruknya pola hidup masyarakat di dalam dan sekitar kampung Dago Pojok. Seperti permukiman yang kumuh dan tidak layak huni, kemiskinan, taraf pendidikan masyarakat yang rendah, tingkat kriminalitas tinggi, tawuran antar pemuda bahkan antar rukun tetangga (RT), dan disharmoni penataan ruang.

Berdasarkan kondisi tersebut, Rahmat Jabaril bersama komunitas memutuskan untuk memperbaiki dan membangun kembali kampung tersebut, di mana konsep perkampungan urban yang menjadikan rumah bukan hanya sebagai tempat transit namun menjadi *filter* untuk persoalan ekonomi, budaya, dan sosial masyarakat. Pada tanggal 28 Oktober 2011, bersama dengan peringatan sumpah pemuda kampung Dago Pojok diresmikan sebagai kampung wisata kreatif.

Dalam Peraturan Daerah Kota Bandung Nomor 01 Tahun 2013 tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Daerah tahun 2012-2025, pada

pasal 21 tertulis bahwa Kampung Wisata Dago Pojok menjadi daya tarik wisata sekunder. Kampung wisata kreatif dipahami sebagai perjalanan wisata di kampung dengan tujuan untuk pengembangan kreativitas bagi para pengunjung. Hermantoro (dalam Priyatmono, 2013, hlm.70) mengemukakan bahwa “Pariwisata berbasis kreativitas adalah pariwisata yang melibatkan komunitas lokal sebagai sumber inspirasi dan terlibat dalam proses kreativitas pada sebuah kunjungan wisata”.

Kampung wisata kreatif mengakomodasikan keberadaan usaha menengah dan kecil serta memberikan penghargaan pada lingkungan. Dalam Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata, menyebutkan bahwa keberadaan obyek wisata pada suatu daerah harus mempunyai pengaruh penting dalam satu atau lebih aspek, seperti pertumbuhan ekonomi, sosial dan budaya, pemberdayaan sumber daya alam, daya dukung lingkungan hidup, serta pertahanan dan keamanan.

Dengan ditetapkannya kampung Dago Pojok sebagai kampung wisata kreatif, diharapkan dapat membantu masyarakat kampung Dago Pojok untuk memiliki perekonomian yang lebih baik. Masyarakat berperan aktif dalam pengembangan kampung wisata kreatif, sehingga menghasilkan keuntungan bagi kehidupan ekonomi pribadi serta pemberdayaan masyarakat kampung Dago Pojok.

Fenomena gerakan sosial kampung Dago Pojok mulai menyebar di kalangan masyarakat kota Bandung sehingga menarik simpati dari sekelompok komunitas kreatif kota Bandung yang tergabung dalam sebuah organisasi bernama Bandung *Creative City* Forum (BCCF). Bersama dengan komunitas *Taboo*, BCCF bekerja sama untuk membangun lebih banyak kampung kota lainnya di kota Bandung. Program kampung kreatif ini sebagai implementasi dari program “Akupunktur Kota” yang bertujuan sebagai pemberdayaan kreativitas warga kampung urban (Pikiran Rakyat, 28 Juni 2012).

Sebagai penggerak dalam sektor wisata, kampung Dago Pojok memiliki potensi untuk mengembangkan ekonomi kreatif. Para pelaku pariwisata harus menggali sumber daya yang tidak lagi bergantung kepada alam saja, namun mulai menggali sumber daya kreatif. Dalam pengembangan pariwisata, ekonomi kreatif

lebih mengedepankan investasi pada bidang Sumber Daya Masyarakat (SDM). Menurut Howkins (dalam Saksono, 2012, hlm.95) “Ekonomi kreatif merupakan aktivitas perekonomian yang lebih mengandalkan ide atau gagasan (kreatif) untuk mengelola material yang bersumber dari lingkungan di sekitarnya menjadi bernilai tambah ekonomi”.

Festival kampung yang diselenggarakan oleh masyarakat kampung Dago Pojok, dapat memperlihatkan hasil kreativitas masyarakat mulai dari seni, budaya, kuliner yang kemudian di presentasikan bersama dalam festival tahunan tersebut. Menurut Ooi (dalam Suparwoko, 2010, hlm. 56) “Ekonomi kreatif dan sektor wisata merupakan dua hal yang saling berpengaruh dan dapat saling bersinergi jika dikelola dengan baik”. Sedangkan Yoeti (dalam Suparwoko, 2010, hlm. 56) menyatakan bahwa “Konsep kegiatan wisata dapat didefinisikan dengan tiga faktor, yaitu harus ada *something to see*, *something to do*, dan *something to buy*”. Menurut Suparwoko (2010) dalam jurnal *Pengembangan Ekonomi Kreatif Sebagai Penggerak Industri Pariwisata*, mengemukakan bahwa

Something to see terkait dengan atraksi di daerah tujuan wisata, *something to do* terkait dengan aktivitas wisatawan di daerah wisata, sementara *something to buy* terkait dengan *souvenir* khas yang dibeli di daerah wisata sebagai memorabilia pribadi wisatawan. Dalam komponen tersebut, ekonomi kreatif dapat masuk melalui *something to buy* dengan menciptakan produk-produk inovatif khas daerah (hlm.56).

Berdasarkan pernyataan tersebut Kampung Wisata Kreatif Dago Pojok memberikan atraksi kepada para wisatawan dengan acara kesenian-kesenian Sunda seperti wayang, musik karinding, calung, gondang, celempungan, seni reog, tarawangsa, pencak silat, dan permainan tradisional yang dikenal dengan “Kaulinan Budak”. Wisatawan yang datang ke Kampung Wisata Kreatif Dago Pojok, dapat belajar membatik, membuat patung, memahat, dan belajar seni budaya Sunda seperti jaipongan atau belajar memainkan alat musik Sunda.

Dengan kreativitas, masyarakat kampung Dago Pojok mampu mendorong peluang usaha kecil melalui pengembangan cinderamata, penginapan, dan festival rakyat. Hal lain yang membuat kampung Dago Pojok berbeda dengan kampung-kampung kreatif lainnya yaitu adanya mural yang mengelilingi kampung. Mural-mural tersebut merupakan hasil karya masyarakat kampung Dago Pojok bersama para seniman, dari setiap mural memiliki cerita-cerita tersendiri contohnya cerita

tentang kehidupan masyarakat Sunda atau cerita-cerita yang mengangkat kehidupan politik di Indonesia.

Kampung Wisata Kreatif Dago Pojok banyak dibahas oleh para peneliti, namun sebagian besar penelitian membahas mengenai tata ruang, wilayah perencanaan, atau kegiatan wisata saja. Di sini penulis akan melakukan penelitian yang mengangkat Kampung Wisata Kreatif Dago Pojok dari sudut pandang historis. Penentuan ini menjadi hal yang menarik untuk dibahas karena sejak munculnya sebuah kota, permukiman kampung kota selanjutnya selalu berada pada ranah pinggiran dan sebagaimana diketahui bahwa penelitian sejarah mengenai perkembangan kota Bandung, dengan menempatkan kampung kota sebagai pusat perhatian utama terkait dengan eksistensi, keberlanjutan dan dinamika perubahan kampung kota masih sangat jarang.

Masyarakat kampung Dago Pojok mampu mengalami suatu perubahan dengan berkembangnya Kampung Wisata Kreatif Dago Pojok. Harapan inisiator, komunitas, dan masyarakat, dengan berkembangnya kampung wisata kreatif di kampung Dago Pojok dapat memberikan gambaran dalam solusi perbaikan kampung lainnya, dan terciptanya perubahan sosial ekonomi kearah yang lebih baik karena terbukanya lapangan pekerjaan. Namun, pada kenyataan bagi pengagas kampung kreatif tidak semudah yang mereka harapkan karena masih terdapat sikap pragmatis yang masih melekat pada sebagian masyarakat.

Penulisan sejarah tidak terlepas dari batasan waktu dan tempat. Berdasarkan latar belakang perkembangan kampung Dago Pojok di atas, peneliti merasa tertarik untuk mengkaji lebih lanjut. Karena pertama, kampung Dago Pojok menjadi permukiman kampung kota pertama yang dibentuk menjadi kampung kreatif. Kedua, kampung Dago Pojok mampu mencerminkan kemajuan kampung kota dengan menarik minat wisatawan untuk berkunjung, meskipun kampung Dago Pojok letaknya berada di tengah kawasan modern namun mampu bersaing mempertahankan eksistensi wilayahnya. Ketiga, masyarakat kampung Dago Pojok ikut berpartisipasi dan berperan aktif dalam meningkatkan potensi-potensi yang ada seperti kesenian dan kebudayaan Sunda.

Penelitian ini dalam batasan periode tahun 2003-2015, karena pada kurun waktu 2003 banyaknya permasalahan-permasalahan yang terjadi di kampung

Dago Pojok dan pada tahun 2003 munculnya gagasan Rahmat Jabaril untuk memperbaiki dan mengembangkan kampung Dago Pojok, dengan tujuan memberikan solusi yang menghasilkan perubahan. Tahun 2015 dijadikan akhir periode di mana kampung Dago Pojok diresmikan sebagai kampung kreatif pertama di dunia yang menerapkan aplikasi *Augmented Reality* bernama *Bandung in Your Hand*.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis merasa tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul : **“Perkembangan Kampung Wisata Kreatif Dago Pojok dan Dampaknya Terhadap Kehidupan Sosial Ekonomi Masyarakat (2003- 2015)”**.

1.2 Rumusan Masalah

Masalah utama yang dikaji dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Perkembangan Kampung Wisata Kreatif Dago Pojok dan Dampaknya Terhadap Kehidupan Sosial Ekonomi Masyarakat sekitar (2003- 2015) ?”

Sedangkan untuk membatasi kajian permasalahan di dalam penelitian ini, penulis mengajukan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kehidupan sosial ekonomi masyarakat kampung Dago Pojok sebelum ditetapkan sebagai kampung wisata kreatif?
2. Bagaimana usaha masyarakat kampung Dago Pojok dalam mengembangkan kampung wisata kreatif tahun 2003-2015?
3. Bagaimana dampak berkembangnya kampung wisata kreatif terhadap kehidupan sosial ekonomi masyarakat Dago Pojok ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan dan batasan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan gambaran umum mengenai kehidupan sosial ekonomi masyarakat di kampung Dago Pojok.
2. Mendeskripsikan usaha yang dilakukan masyarakat kampung Dago Pojok dalam pengembangan kampung wisata kreatif dari tahun 2003 sampai dengan tahun 2015

3. Mendeskripsikan perubahan sosial dan ekonomi yang terjadi pada kehidupan masyarakat kampung Dago Pojok setelah adanya kampung wisata kreatif.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Memperkaya penulisan sejarah lokal dan memberi wawasan baru terhadap perkembangan masyarakat kota Bandung, khususnya dalam kajian sosial ekonomi.
2. Bagi dunia pendidikan, hasil penelitian ini dapat memperkaya materi sejarah lokal dalam pembelajaran sejarah di sekolah dalam pengembangan jati diri pribadi, budaya, dan sosial peserta didik. Kemudian, memberikan gambaran bahwa kampung kreatif Dago Pojok dapat dijadikan sebagai media pembelajaran di luar sekolah.
3. Memberikan gambaran mengenai kondisi pengembangan sosial ekonomi masyarakat di kampung Dago Pojok sebelum dan setelah adanya Kampung Wisata Kreatif Dago Pojok.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan skripsi disesuaikan dengan Pedoman Penulisan Karya Ilmiah yang diterbitkan oleh UPI pada tahun 2014. Sistematika penulisan yang dimaksud adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan berisi latar belakang masalah yang menguraikan hal-hal umum mengapa penulis memilih tema ini dan layak untuk dijadikan sebuah penelitian. Selain itu, bab ini juga memuat rumusan masalah dan batasan masalah yang bertujuan agar skripsi yang ditulis tidak melebar sehingga dapat dikaji secara khusus di dalam penelitian ini. Bab ini juga memuat tujuan penelitian yang merupakan jawaban dari rumusan dan pembatasan masalah yang telah ditetapkan. Pada bagian akhir dari bab ini akan dimuat pula sistematika penulisan yang akan menjadi kerangka dan pedoman di dalam penulisan skripsi.

Pada Bab II Kajian Pustaka ini akan dipaparkan konsep-konsep yang relevan yang dapat digunakan sebagai bahan penelitian. Selain itu, pada bab ini penulis akan menjelaskan tentang penelitian-penelitian atau kajian-kajian

sebelumnya yang berhubungan secara langsung maupun tidak langsung dengan topik yang akan diteliti penulis.

Bab III Metode Penelitian ini penulis menjelaskan mengenai langkah-langkah yang dilakukan serta teknik yang dilakukan dalam penulisan skripsi ini. Adapun langkah-langkah tersebut meliputi heuristik, kritik, interpretasi, dan historiografi.

Bab IV Pembahasan sesuai dengan judul “Perkembangan Kampung Wisata Kreatif Dago Pojok dan Dampaknya Terhadap Kehidupan Sosial Ekonomi Masyarakat (2003- 2015)”. Dalam bab ini, berisikan paparan mengenai kondisi kehidupan masyarakat kampung Dago Pojok sebelum ditetapkan sebagai kampung wisata kreatif, Pengembangan Kampung Wisata Kreatif Dago Pojok pada tahun 2003-2015, serta dampak sosial ekonomi masyarakat kampung Dago Pojok setelah dijadikan sebagai kampung wisata kreatif. Penulisan ini disesuaikan dengan pertanyaan penelitian yang sebelumnya telah diajukan dalam Bab I.

Dalam Bab V Simpulan ini akan dipaparkan sebagai jawaban pertanyaan yang diajukan serta sebagai inti dari pembahasan bab-bab sebelumnya. Selain itu, menguraikan hasil-hasil temuan penulis tentang permasalahan yang dikaji pada penulisan skripsi.