

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Kampung Kota

2.1.1 Pengertian kampung kota

Kampung kota merupakan permukiman padat penduduk yang berada di tengah perkotaan. Kampung berisi sekelompok manusia yang sebagian besar penduduk miskin, menyediakan huniannya sendiri, mengontrol lingkungan, dan bersifat gotong royong yang tinggi untuk meningkatkan kualitas hidupnya (Setiawan, 2010).

Morfologi fisik kampung kota ditandai oleh sejumlah ciri khas yang membedakannya dari permukiman formal. Kepadatan bangunan yang tinggi, gang-gang sempit sebagai pengganti jalan raya, serta batas antara ruang publik dan privat yang cair dan permeable merupakan karakteristik yang paling sering dikutip dalam literatur (Silas, 1996; Rukayah & Bharoto, 2012). Jaringan gang dalam kampung tidak hanya berfungsi sebagai akses fisik, tetapi juga sebagai ruang sosial tempat interaksi warga berlangsung sehari-hari.

Sullivan (1992) dalam studinya tentang kampung di Yogyakarta mengidentifikasi hierarki ruang yang kompleks dalam kampung: dari gang besar (gang utama) yang dapat dilalui kendaraan roda dua, hingga gang kecil (lorong) yang hanya dapat dilalui satu orang, kemudian ke halaman rumah semi-privat yang sering digunakan bersama oleh beberapa keluarga. Hierarki spasial ini, meskipun tidak pernah direncanakan secara formal, menciptakan tatanan ruang yang koheren dan dapat dibaca oleh penghuninya, sebuah kondisi yang secara langsung berkaitan dengan konsep imageability Lynch.

Dari perspektif arsitektur vernakular, kampung kota menampilkan heterogenitas fasad dan material bangunan yang tinggi. Hunian dibangun dan direnovasi secara bertahap sesuai kemampuan ekonomi penghuninya, menghasilkan apa yang disebut oleh Turner (1972) sebagai incremental housing, proses pembangun rumah yang responsif dan adaptif terhadap kebutuhan keluarga yang berkembang. Kondisi ini menciptakan lanskap visual yang organik namun terkadang sulit dibaca oleh orang luar, berlawanan dengan keteraturan formal kawasan perumahan terencana.

2.1.2 Hubungan *Element of City* dengan Kampung Kota.

Lynch mengidentifikasi lima elemen yang membentuk citra kota dalam benak pengguna. Pertama, paths (jalur) adalah saluran pergerakan yang biasa digunakan oleh pengamat, jalan, jalur transit, kanal, atau jalur kereta api. Jalur merupakan elemen dominan dalam citra kota bagi sebagian besar orang karena melalui jalur itulah mereka bergerak dan mengalami kota. Pola dan kualitas jalur sangat mempengaruhi bagaimana seseorang menyusun citra keseluruhan kota dalam benaknya.

Kedua, edges (tepi) adalah elemen linear yang tidak digunakan atau dianggap sebagai jalur oleh pengamat, batas antara dua jenis kawasan, seperti garis pantai, tembok jalan layang, atau tepi kawasan pembangunan. Edges dapat berfungsi sebagai barier yang menghambat atau seam yang menjahit dua kawasan. Perbedaan antara barrier edges dan seam edges ini memiliki implikasi penting bagi kohesi dan segregasi spasial di perkotaan.

Ketiga, districts (kawasan) adalah bagian kota dengan skala menengah-besar yang dapat dimasuki secara mental oleh pengamat, dan dapat dikenali karena memiliki karakter dua dimensi yang teridentifikasi dari dalam. Kawasan dikenali melalui kombinasi berbagai elemen tematik, tekstur, ruang, bentuk, detail, simbol, tipe bangunan, penggunaan lahan, aktivitas, penduduk, pemeliharaan, topografi. Kampung kota secara intrinsik merupakan suatu district yang memiliki karakter khas yang membedakannya dari kawasan sekitarnya.

Keempat, nodes (simpul) adalah titik-titik strategis dalam kota yang dapat dimasuki oleh pengamat dan merupakan fokus perjalanan. Simpul dapat berupa persimpangan atau konsentrasi dari suatu karakteristik tertentu. Simpul besar dapat menjadi inti dari suatu kawasan, memancarkan pengaruh dan berfungsi sebagai simbol. Dalam kampung, simpul sering berupa balai warga, lapangan, atau pertemuan gang yang menjadi pusat aktivitas komunal.

Kelima, landmarks (tengaran) adalah titik referensi eksternal, objek fisik yang cukup sederhana, seperti bangunan, tanda, toko, atau bukit. Tengaran adalah elemen titik yang kerap digunakan sebagai petunjuk arah dan identifikasi lokasi. Beberapa tengaran bersifat lokal, hanya terlihat dari area tertentu; yang lain bersifat regional dan terlihat dari berbagai sudut dan jarak. Tengaran memberikan identitas dan rasa tempat yang kuat.

2.2 Tinjauan Arsitektur Kontekstual

2.2.1 Pengertian Arsitektur Kontekstual

Istilah "kontekstual" dalam bahasa Indonesia berarti segala sesuatu yang berkaitan dengan kondisi keterkaitan. Dalam bidang arsitektur, hal-hal yang memiliki keterkaitan dengan karya baru yang direncanakan mencakup lingkungan, budaya, gaya regional, karakter masyarakat, serta sejarah. Kontekstualisme berusaha menciptakan arsitektur yang tidak hanya berdiri sendiri, namun mampu memberikan kontribusi terhadap lingkungan sekitarnya.

Brent C. Brolin dalam *Architecture in Context* (1980) menjelaskan bahwa kontekstualisme adalah kemungkinan perluasan bangunan dan keinginan mengaitkan bangunan baru dengan lingkungan sekitarnya, sebuah ide tentang perlunya tanggapan terhadap lingkungan serta bagaimana menjaga dan menghormati jiwa dan karakter suatu tempat. Lebih lanjut, sebuah desain tidak harus selamanya kontekstual dalam aspek fisik semata, kontekstual dapat pula dihadirkan melalui aspek non-fisik seperti fungsi, filosofi, maupun teknologi.

Dalam pemikiran kontekstual, kehadiran bentuk bangunan bukan secara spontan, melainkan berdasarkan bentuk yang telah diakui oleh masyarakat sekitarnya. Prinsip ini mencakup pengertian bahwa kehadiran suatu bentuk merupakan pengembangan atau variasi dari suatu kondisi yang telah mapan sebelumnya. Pendekatan ini menganjurkan para perancang untuk melihat dan mempelajari bangunan tradisional, bentuk-bentuk asli, dan material setempat untuk menangkap nafas dan ciri khas dari bentuk fisik lingkungan.

2.2.2 Prinsip Arsitektur Kontekstual

Menurut Brolin (1980), arsitektur kontekstual dalam penerapannya terbagi menjadi dua aspek mendasar, yaitu harmoni dan kontras, yang menjadi landasan bagaimana kesinambungan antara bangunan baru dan lama memiliki keterkaitan.

Harmoni tercipta karena adanya tinjauan bangunan baru yang memiliki sifat penunjang dan tidak terlihat lebih mencolok dari bangunan lama, sehingga lingkungan terjaga keselarasannya. Harmoni menyerap dan menerapkan unsur-unsur yang terdapat pada lingkungannya, seperti material, tipologi, dan filosofi. Sebaliknya, kontras menghadirkan unsur-unsur baru yang berbeda dari apa yang ada pada bangunan lama dan lingkungan sekitarnya, sehingga bangunan baru mampu memberikan perbedaan secara visual terhadap lingkungannya.

Selain Brolin, Ian Bentley melalui teori *Responsive Environment* mengembangkan tujuh prinsip kontekstual tujuh kriteria mendasar kontekstual arsitektur, di antaranya:

1. **Permeability:** Seberapa mudah orang bisa masuk, keluar, dan bergerak di dalam kawasan. Ini mencakup di mana pintu masuk diletakkan, bagaimana jalur sirkulasi dibentuk, dan apakah kawasan terasa terbuka atau tertutup bagi penggunaanya.
 2. **Variety:** Keberagaman fungsi yang hadir dalam satu kawasan secara bersamaan, sehingga kawasan tidak hanya melayani satu jenis aktivitas saja, melainkan mampu mengakomodasi berbagai kebutuhan penggunaanya sekaligus.
 3. **Legability:** Kemudahan pengguna dalam membaca dan memahami Kawasan, di mana mereka berada, ke mana harus pergi, dan apa fungsi dari bangunan atau ruang yang ada di sekitarnya.
 4. **Robustness:** Keberadaan ruang yang tidak terpaku pada satu fungsi tetap, sehingga dapat digunakan secara berbeda-beda tergantung waktu dan kebutuhan, misalnya jalan yang di pagi hari berfungsi sebagai pasar, namun di sore hari menjadi ruang bermain anak.
 5. **Richness:** Kekayaan pengalaman ruang yang dirasakan oleh pengguna, baik secara visual maupun fisik, ruang yang terasa hidup, interaktif, dan memiliki kedalaman makna bagi orang yang berada di dalamnya.
 6. **Visual Appropriateness:** Tampilan fisik bangunan atau ruang yang secara langsung bisa dibaca fungsinya oleh pengguna tanpa harus bertanya, bentuk, material, dan skala bangunan berbicara sesuai dengan apa yang ada di dalamnya.
-

7. **Personalization:** Kemampuan kawasan dalam mencerminkan identitas dan karakter masyarakat yang menempatnya, yang terwujud melalui keterlibatan langsung warga dalam proses perancangan maupun pengelolaan ruang.

2.2.3 Fungsi dan Tujuan Arsitektur Kontekstual

Fungsi prinsip-prinsip kontekstual dalam arsitektur adalah untuk menghadirkan bangunan yang memperhatikan kondisi sekelilingnya sehingga keberadaannya serasi dan menyatu, potensi dalam lingkungan tersebut tidak diabaikan, serta membentuk satu kesatuan citra dalam suatu kawasan yang terbentuk dari komposisi bangunan dengan periode keberadaan yang berlainan.

Konsep kontekstual bentuk memiliki peran penting pada suatu kawasan, terutama kawasan bersejarah, karena dapat mempertahankan identitas kawasan tersebut. Dalam konteks kampung kota, arsitektur kontekstual merupakan salah satu prinsip perancangan yang mempertimbangkan permasalahan desain dalam beberapa atau kesatuan bidang konteks arsitektural, mencakup site dari lingkungan, kondisi bangunan sekitar, masyarakat, budaya, dan material daerah setempat.

2.2.4 Penerapan pada Kawasan Kampung Kota

Arsitektur kontekstual relevan diterapkan pada kawasan kampung kota yang memiliki lapisan sejarah dan identitas sosial yang kuat. Penerapan prinsip harmoni dan kontras pada bangunan baru memungkinkan identifikasi dampak yang dihasilkan terhadap lingkungan sekitarnya sebuah kajian yang menjelaskan kesesuaian ruang baru terhadap bangunan di sekitarnya. Hal ini sejalan dengan kebutuhan revitalisasi kawasan Kauman dan Purwodinatan, di mana intervensi spasial baru harus mampu hadir sebagai tambahan yang terkait (*dependent addition*) dari lingkungan sekitarnya bukan menggantikan, melainkan menunjang nilai dan karakter yang telah terbentuk.

2.3 Tinjauan revitalisasi

2.3.1 Pengertian revitalisasi

Menurut Martokusumo, W. (2008), Revitalisasi lahir dari upaya untuk memberdayakan sebuah Kawasan Ketika Kawasan tersebut mulai menurun, karena ditinggalkan Sebagian penduduknya sebagai akibat langsung dari perluasan aktifitas

ekonomi, tekanan social dan/atau dampak pembukaan daerah hunian baru di daerah pinggiean kota.

Revitalisasi kawasan pada dasarnya bukan sekadar pembaruan fisik, melainkan upaya terpadu untuk mengembalikan vitalitas suatu kawasan yang mengalami penurunan fungsi secara sosial, ekonomi, maupun lingkungan. Martokusumo (2008) menegaskan bahwa revitalisasi mencakup tiga aspek yang tidak dapat dipisahkan, yaitu intervensi fisik, rehabilitasi ekonomi, dan revitalisasi sosial-institusional, di mana ketiganya harus berjalan secara bersamaan agar dampak yang dihasilkan bersifat berkelanjutan.

Dalam konteks kampung kota, revitalisasi menghadapi tantangan yang lebih kompleks dibandingkan kawasan perkotaan formal. Kampung kota tumbuh secara organik tanpa panduan perencanaan yang terstruktur, sehingga intervensi fisik yang dilakukan harus mampu merespons karakter spasial yang sudah terbentuk tanpa memutus jaringan sosial yang ada di dalamnya. Silas (1996) menyebut bahwa kampung kota sesungguhnya memiliki ketahanan sosial yang tinggi, namun rentan secara ekonomi karena ketergantungannya terhadap pasar eksternal yang berada di luar kendali komunitasnya.

Danisworo dan Martokusumo (2002) menjelaskan bahwa keberhasilan revitalisasi sangat ditentukan oleh kemampuannya untuk mengaktifkan kembali potensi yang sudah ada, bukan menciptakan fungsi baru yang asing bagi penghuninya. Pendekatan ini mensyaratkan pemahaman mendalam terhadap pola aktivitas, hubungan antarruang, dan sistem ekonomi informal yang selama ini berjalan secara alamiah di dalam kawasan. Intervensi yang mengabaikan aspek-aspek tersebut berisiko menghasilkan gentrifikasi, yakni pergeseran komunitas asli yang justru menjadi penerima manfaat utama dari proses revitalisasi itu sendiri.

2.3.2 Tujuan revitalisasi

meningkatkan vitalitas kawasan terbangun melalui intervensi perkotaan yang mampu menciptakan pertumbuhan dan stabilitas ekonomi lokal, terintegrasi dengan sistem kota, layak huni, berkeadilan sosial, berwawasan budaya dan lingkungan.

Sasaran Revitalisasi Kawasan

1. Meningkatnya stabilitas ekonomi kawasan melalui intervensi untuk :
 - a. Meningkatkan kegiatan yang mampu mengembangkan penciptaan lapangan kerja, Peningkatan jumlah usaha dan variasi usaha serta produktivitas kawasan.
 - b. Menstimulasi faktor-faktor produktivitas kawasan.
 - c. yang mendorong peningkatan Mengurangi jumlah kapital bergerak keluar Kawasan dan meningkatkan investasi yang masuk ke dalam Kawasan.
 2. Mengembangkan penciptaan iklim yang kondusif bagi kontinuitas dan kepastian usaha.
 3. Meningkatnya nilai properti Kawasan dengan mereduksi berbagai faktor eksternal yang menghambat sebuah kawasan sehingga nilai properti Kawasan sesuai dengan nilai pasar dan kondusif bagi investasi jangka panjang.
 4. Terintegrasinya kantong-kantong Kawasan kumuh yang terisolir dengan sistem Kota dari segi spasial, prasarana, sarana serta kegiatan ekonomi, sosial dan budaya.
 5. Meningkatnya kuantitas dan kualitas prasarana lingkungan seperti jalan dan jembatan, Air bersih, Drainase, Sanitasi dan Persampahan, serta sarana Kawasan seperti Pasar, ruang untuk industri, ruang ekonomi informal dan formal, fasilitas sosial dan budaya, dan sarana transportasi.
 6. Meningkatnya kelengkapan fasilitas kenyamanan (amenity) kawasan guna mencegah proses kerusakan ekologi lingkungan.
 7. Terciptanya pelestarian aset warisan budaya perkotaan dengan mencegah terjadinya "perusakan diri-sendiri" (self- destruction) dan "perusakan akibat kreasi baru" (creative-destruction), melestarikan tipe dan bentuk kawasan, serta mendorong kesinambungan dan tumbuhnya tradisi sosial dan budaya lokal.
 8. Penguatan kelembagaan yang mampu mengelola, memelihara dan merawat Kawasan Revitalisasi.
-

9. Penguatan kelembagaan yang meliputi pengembangan SDM, kelembagaan dan peraturan/ ketentuan perundang-undangan.

10. Membangun kesadaran dan meningkatkan kompetensi pemda agar tidak hanya fokus membangun kawasan baru.

2.3.3 Tahapan Revitalisasi

Sebagai sebuah kegiatan yang sangat kompleks, revitalisasi terjadi melalui beberapa tahapan dan membutuhkan kurun waktu tertentu serta meliputi hal - hal sebagai berikut :

1. Intervensi Fisik

Intervensi fisik merupakan langkah awal yang paling nyata dan terukur dalam proses revitalisasi. Pendekatan ini mencakup perbaikan dan peningkatan kualitas kondisi fisik bangunan, penataan tata hijau, perbaikan sistem penghubung, pembenahan sistem tanda atau reklame, serta penataan ruang terbuka kawasan (urban realm). Citra kawasan sangat erat kaitannya dengan kondisi visual yang dirasakan oleh pengunjung dan pengguna; oleh karena itu, intervensi fisik ini menjadi prasyarat untuk menarik kembali kegiatan dan pengunjung ke kawasan yang telah ditinggalkan. Aspek keberlanjutan lingkungan (environmental sustainability) juga harus menjadi pertimbangan dalam setiap intervensi fisik yang dilakukan.

2. Rehabilitasi Ekonomi

Intervensi fisik yang dilakukan pada tahap awal harus disertai dan didukung oleh proses rehabilitasi ekonomi. Perbaikan fisik kawasan yang bersifat jangka pendek diharapkan mampu mengakomodasi kegiatan ekonomi informal maupun formal (local economic development), sehingga dapat memberikan nilai tambah bagi kawasan secara keseluruhan. Dalam konteks revitalisasi, pengembangan fungsi campuran (mixed-use) menjadi pendekatan yang efektif untuk mendorong terjadinya aktivitas ekonomi dan sosial yang menghasilkan vitalitas baru bagi kawasan.

3. Revitalisasi Sosial dan Institusional

Keberhasilan revitalisasi tidak cukup diukur hanya dari keindahan fisik kawasan semata, melainkan dari kemampuannya menciptakan lingkungan yang menarik dan mampu meningkatkan dinamika kehidupan sosial masyarakat. Dimensi sosial ini mensyaratkan bahwa setiap kegiatan revitalisasi harus berdampak positif pada kehidupan komunitas lokal. Aspek institusional menjadi kunci keberlanjutan, karena diperlukan pengembangan lembaga yang kuat untuk mengelola dan memelihara hasil-hasil revitalisasi pasca-intervensi fisik.

2.4 Tinjauan Grassroots Economy.

2.4.1 Pengertian Grassroots Economy.

Grassroots economy adalah model ekonomi yang didasarkan pada sistem ekonomi kemandirian dan pengembangan ekonomi lokal.(Cummings, 2001), prinsip fundamental dalam model ekonomi ini berpusat pada aspek "kemandirian", yang memosisikan masyarakat bukan sekadar sebagai konsumen pasif, melainkan sebagai pengelola aktif atas sumber daya kolektif mereka. Konsep kemandirian ini mendorong terciptanya kedaulatan ekonomi di tingkat lokal, di mana komunitas memiliki daya tawar yang lebih kuat dan tidak sepenuhnya bergantung pada rantai pasok eksternal yang rentan terhadap fluktuasi pasar. Dengan mengadopsi kemandirian sebagai fondasi, perancangan arsitektur yang dihasilkan berfungsi sebagai katalisator untuk mengamankan stabilitas finansial rumah tangga melalui pengelolaan sumber daya secara mandiri dan berkelanjutan.

Dalam implementasinya, kemandirian ini menumbuhkan iklim kolaborasi yang dinamis melalui pemanfaatan keberagaman potensi ekonomi yang ada di lapangan. Hal tersebut membuka ruang bagi masyarakat untuk membangun jejaring kerja sama lintas sektor yang berbasis pada *grassroots economy* (ekonomi akar rumput), di mana setiap individu memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan berpartisipasi dalam siklus produksi maupun distribusi. Pola hubungan yang horizontal dan organik ini memungkinkan terciptanya sirkulasi modal internal yang kuat, sehingga manfaat ekonomi dapat terdistribusi secara merata dan mampu memperkuat resiliensi komunitas dalam menghadapi tantangan ekonomi di masa depan.

2.4.2 “Kemandirian” dalam Grassroots Economy.

Pada sumber pendanaan, di model ekonomi grassroots sumber pendanaan dalam memulai usaha, bisa dilakukan dengan berbagai cara, akan tetapi berdasarkan ruang lingkup pada penelitian maka, berikut beberapa yang bisa dilakukan oleh pelaku usah di area penelitian.

1. Hutang atau Ekuitas (Bank/Koperasi)

Skema ini melibatkan institusi keuangan formal maupun semi-formal. Di kawasan penelitian, **Koperasi Simpan Pinjam** atau lembaga keuangan mikro memiliki peran krusial karena prosedur yang lebih adaptif terhadap karakter masyarakat kampung. Pendanaan melalui hutang memberikan modal kerja cepat, sementara ekuitas memungkinkan pembagian kepemilikan modal yang lebih stabil bagi usaha mikro yang ingin berekspansi secara kolektif.

2. *Crowdfunding* (Pendanaan Gotong Royong)

Memanfaatkan modal sosial yang kuat di kampung-kota, *crowdfunding* dilakukan dengan menghimpun dana kecil dari sesama warga untuk membiayai inisiatif bersama. Dalam konteks arsitektur, hal ini dapat bermanifestasi pada pengadaan ruang produksi komunal yang kepemilikannya dikelola secara kolektif, sehingga beban finansial terbagi rata dan manfaat ekonomi kembali sepenuhnya ke komunitas lokal.

3. *Project Pitching* (Presentasi Proyek)

Metode ini mendorong pelaku usaha atau kelompok swadaya masyarakat (KSM) untuk memaparkan ide inovatif mereka kepada investor sosial, organisasi non-pemerintah (NGO), atau sektor swasta melalui program *Corporate Social Responsibility* (CSR). Keberhasilan *pitching* sangat bergantung pada kemampuan desain arsitektur dalam menunjukkan efektivitas ruang dan dampak sosial yang nyata bagi kawasan Kauman dan Purwodinatan.

4. Program Pemerintah

Pendanaan ini bersumber dari kebijakan otoritas daerah maupun pusat, seperti bantuan modal usaha melalui **Dinas Koperasi dan UMKM Kota Semarang**, dana hibah pemberdayaan masyarakat, atau program stimulus ekonomi terkait penanganan dampak inflasi. Arsitektur dalam hal ini berperan sebagai infrastruktur

fisik yang memvalidasi kelayakan penerimaan bantuan pemerintah melalui penyediaan fasilitas kerja yang terstandar.

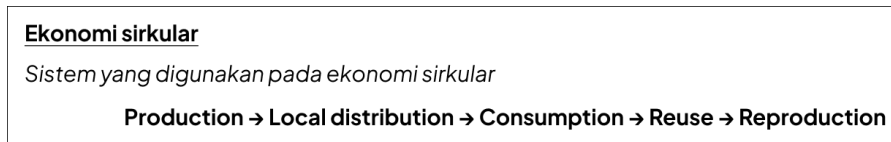
2.5 Tinjauan Ekonomi Sirkular.

2.5.1 Pengertian Ekonomi Sirkular.

Ekonomi sirkular merepresentasikan sebuah pergeseran paradigma dari model ekonomi linear yang cenderung bersifat eksploitatif. Berbeda dengan pola linear yang memprioritaskan aktivitas manusia secara antroposentris tanpa mempertimbangkan batas daya dukung alam, ekonomi sirkular memosisikan lingkungan sebagai aset vital yang memerlukan pengelolaan secara berkelanjutan dan berkesinambungan.

Menurut (Aziz, 2022) model ekonomi sirkular (circular economy) yang merupakan kegiatan ekonomi restorative dan regenerative dengan mengutamakan value, sesuai dengan pengertian yang sudah dijelaskan bahwa ekonomi sirkular bersifat restorative, hal yang dimaksud dengan restorative di sini adalah, dari sumber daya yang diambil, tersebut menciptakan sebuah produk dengan (value), yang berupa rancangan yang menjaga nilai produk agar tidak mengalami (loss factor), serta menjaga bahan baku agar tetap memiliki nilai (value) walaupun sudah digunakan oleh konsumen. berbeda dengan model ekonomi linear (model ekonomi saat ini) yang mengambil secara penuh sumber daya yang ada, dan akan diproduksi menjadi sebuah produk dengan (value).

2.5.2 Sistem Ekonomi Sirkular :



Gambar 3 Sistem yang digunakan pada ekonomi sirkular

Sumber : Data Analisa Pribadi Penulis, (2026)

Sistem yang bisa digunakan pada ekonomi sirkular :

1. **Production (Produksi).** Tahap produksi dilakukan oleh masyarakat melalui usaha berbasis rumah tangga, industri kreatif, maupun jasa lokal yang memanfaatkan sumber daya dan keterampilan setempat.

2. **Local Distribution (Distribusi Lokal).**

Tahap produksi dilakukan oleh masyarakat melalui usaha berbasis rumah tangga,

industri kreatif, maupun jasa lokal yang memanfaatkan sumber daya dan keterampilan setempat.

3. Consumption (Konsumsi)

Masyarakat menjadi konsumen utama dari produk dan jasa yang dihasilkan, menciptakan permintaan yang stabil serta menjaga keberlangsungan usaha lokal.

4. Reuse (Guna Ulang)

Barang sisa, limbah produksi, maupun material bekas tidak langsung dibuang, tetapi dimanfaatkan kembali melalui proses perbaikan, daur ulang, atau penggunaan ulang.

5. Reproduction (Produksi Kembali) Sumber daya yang telah digunakan kembali masuk ke siklus produksi sebagai bahan baku, modal, atau nilai ekonomi baru, sehingga membentuk loop ekonomi yang berkelanjutan.

2.6 Street Food yang menjadi UMKM pada site.

2.6.1 Pengertian Street Food

Larher dan Camerer mendefinisikan street food bukan sekadar aktivitas jual beli makanan di ruang publik, melainkan sebagai sebuah konsep yang mencakup desain budaya makan dan persoalan ruang kota secara menyeluruh. Praktik menyiapkan, menjual, dan mengonsumsi makanan di luar ruang domestik sesungguhnya telah berakar sangat jauh dalam sejarah peradaban manusia — sejak zaman Yunani dan Romawi kuno, ruang jalan telah berfungsi sebagai dapur dan ruang makan bersama bagi masyarakat kota. Dalam perkembangannya, street food mengalami pergeseran makna yang didorong oleh kesadaran akan pola makan sehat dan kecintaan terhadap tradisi memasak, sehingga melampaui konsep takeaway konvensional dan hadir sebagai konsep gastronomis yang lebih kaya.

2.6.2 Street Food sebagai Katalis Sosial dan Pembentuk Ruang

Larher dan Camerer menegaskan bahwa makanan adalah katalis sosial, memasak adalah pengalaman berbagi, dan aktivitas makan adalah momen berinteraksi dengan orang lain. Kehadiran lapak street food di ruang publik tidak sekadar menghadirkan makanan, tetapi juga menciptakan tempat (place making) yang bermakna bagi penggunaannya. Transformasi ini sering bersifat temporer, seperti gerobak dan struktur jualan bergerak yang secara berkala mengubah irama dan dinamika kota. Interaksi yang

terjadi di sekitar lapak street food, termasuk keterlibatan anak-anak dan berbagai kelompok sosial, menjadi nilai tambah yang memperkuat karakter sosial kawasan. Lebih lanjut, street food turut berperan menghidupkan kembali budaya perkotaan dan menjadikannya lebih terlihat, meski dalam prosesnya juga membawa tantangan berupa heterogenitas dan integrasi yang tidak selalu sempurna.

2.6.3 Desain Gerobak dan Skala Kecil sebagai Karakter

Skala kecil adalah bagian dari hakikat street food itu sendiri. Pengurangan skala mendukung fleksibilitas dan kebebasan bergerak, sistem yang ringan memungkinkan perpindahan tempat secara cepat dan adaptasi yang mudah terhadap kondisi lapangan. Investasi yang relatif kecil juga berarti risiko ekonomi yang lebih rendah. Desain lapak bergerak, mulai dari unit dapur lengkap dalam kendaraan hingga sistem portabel yang sangat ringkas, mencerminkan kepribadian pedagangannya, yang seringkali merangkap peran sebagai pemilik, koki, pengemudi, wirausahawan, sekaligus desainer. Dengan demikian, desain gerobak bukan hanya memenuhi kebutuhan fungsional, tetapi juga menjadi ekspresi identitas pelakunya.

2.6.4 Desain Ruang dan Infrastruktur Pendukung

Larcher dan Camerer menekankan bahwa keberhasilan street food tidak dapat dilepaskan dari kualitas ruang dan infrastruktur kota yang menopangnya. Kota perlu menyediakan lingkungan makan yang memenuhi persyaratan ruang arsitektural, arus sirkulasi, dan sanitasi, sekaligus menghadirkan suasana yang nyaman dan ramah bagi penggunaannya. Ruang publik seperti alun-alun, jalur pejalan kaki, dan jalur hijau berpotensi menjadi area khusus konsumsi makanan yang dilengkapi dengan akses air bersih, fasilitas cuci, sanitasi, dan pengelolaan sampah. Furniture jalan yang berkualitas serta fasilitas pendukung yang memadai tidak hanya mendorong masyarakat memanfaatkan ruang luar untuk makan, tetapi juga menumbuhkan praktik yang bertanggung jawab dan berkelanjutan.

2.6.5 Street Food sebagai Perangkat Budaya Pada tataran yang lebih luas,

Street food melampaui fungsinya sebagai penyedia makanan siap saji. Dengan desain yang tepat, ia dapat menjadi alat komunikasi dan penyadaran akan konsumsi yang bertanggung jawab, sekaligus laboratorium terbuka yang berkontribusi pada

pengembangan produk dan layanan baru. Yang terpenting, street food berpotensi menjadi perangkat budaya yang mewariskan pengetahuan dan identitas, membantu masyarakat membangun hubungan yang lebih alami dengan makanan dan tradisi kuliner setempat.

2.7 Tinjauan Material Bekas/Barang Rongsok.

2.7.1 Pengertian Material bekas

Material bekas adalah material dari aktivitas konstruksi, renovasi atau pembongkaran yang dimana material tersebut masih bisa dimanfaatkan kembali, atau masih memiliki nilai material yang cukup, walaupun dari waktu ke waktu setiap material yang ada ini akan mengalami “*loss factor*” dimana nilai material tersebut dapat menurun akibat aktivitas transportasi, penyimpanan dan pada instalasi saat konstruksi.

2.7.2 Jenis Material Bekas

Limbah & Material Bekas dari hasil konstruksi ini merupakan utama dalam menawarkan jalan menuju praktik bangunan yang berkelanjutan dan ramah lingkungan (*sustainability*) tanpa mengorbankan kualitas atau estetika (Syarif et al., 2024)

Menurut EPA (United States Enviromental Protection Agency) terdapat beberapa material yang bisa digunakan dalam proses re-use, yaitu :

Table 1. Material yang bisa digunakan untuk Re-Use

Material	Sumber	Deskripsi & Penggunaan umum
Item yang mudah dilepas seperti pintu, peralatan, dan perlengkapan.	Sisa konstruksi	Barang-barang ini dapat di jual kembali, digunakan selama pembangunan kembali atau pemanfaatan dalam kegiatan lainnya.
Sisa potongan kayu	Sisa konstruksi	Dimanfaatkan kembali untuk mengatasi keperluan potongan kayu yang lebih besar atau sisa potongan kayu sebelumnya bisa

		dihancurkan menjadi serpihan dan digunakan kembali sebagai pupuk atau <i>groundcover</i> .
Gipsum	Sisa Konstruksi	Dapat dihancurkan dan digunakan kembali sebagai solusi dalam perbaikan tanah
Bata dan beton	Sisa Konstruksi	Dapat digunakan kembali sebagai Sub-base material dan alas jalan pada ruang.

Sumber : EPA (2025)

Menurut (Syukuriah, 2024) terdapat beberapa jenis limbah daur ulang, yaitu.

Table 2. Jenis Limbah Daur Ulang

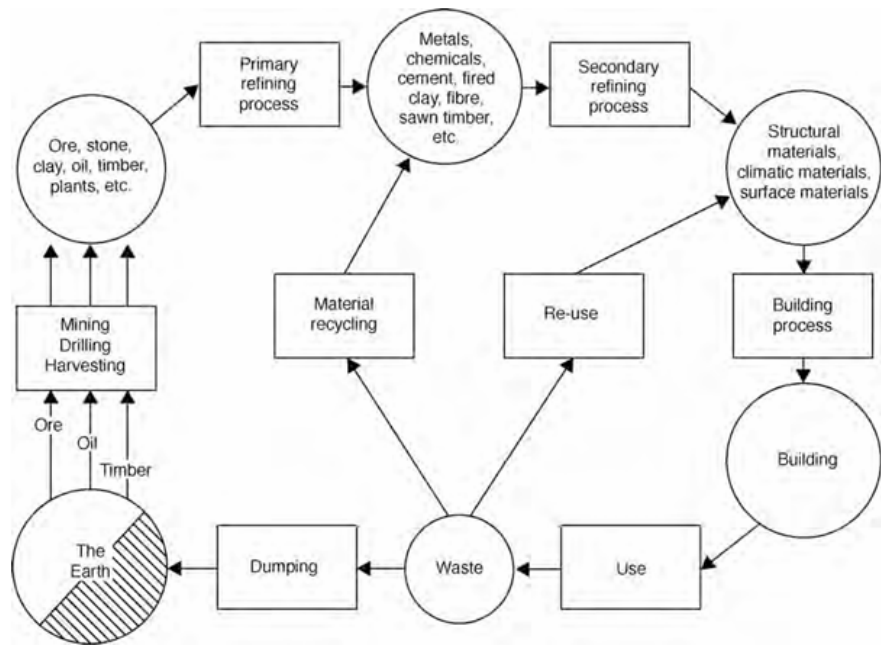
Material	Deskripsi	Penggunaan Umum
Baja Daur Ulang	Kuat, tahan lama, dan dapat didaur ulang tanpa batas. Seorang pahlawan super di dunia bahan daur ulang.	Balok, penguat, dan rangka.
Konstruksi beton	Dipecahkan dan dilahirkan kembali, itu adalah Phoenix dari dunia bahan konstruksi.	Aggregate, dasar jalan, dan beton baru.
Kaca yang di daur ulang	Transformasi dari botol ke kecantikan, menambahkan berkilau ke piring dan meja.	Tabel, meja, dan elemen dekoratif.
Kayu yang didaur ulang	Kayu lama menemukan kehidupan baru, membawa	Lantai, panel dan furniture

	kehangatan dan karakter ke ruang apapun.	
Bahan Inovatif	Dari botol plastik hingga jeans lama, ini adalah entri kartu liar yang mengubah sampah menjadi keajaiban.	Isolasi, bahan akustik, dan finish yang unik

Sumber : Syukuriah, (2024)

2.8 Penerapan Daur ulang pada Limbah & Material Bekas.

2.8.1 Siklus Material Bekas



Gambar 4 Siklus material bekas

Sumber : Internet, (2026)

Diagram ini menjelaskan siklus material konstruksi dengan alur perjalanan yang dimulai dari keberadaannya di alam hingga tahap akhir, yaitu pembuangan (dumping) kembali ke bumi. Namun, sebelum material mencapai tahap pembuangan, terdapat pengaruh manusia di dalamnya, berupa kegiatan Daur Ulang (Recycle) dan Pemakaian Kembali (Re-use) pada Limbah & Material Bekas atau limbah yang telah digunakan dalam proses konstruksi.

Awal siklus pada material, tentunya berdasarkan kegiatan mengambil material itu sendiri dari bumi, proses ini bisa dengan pertambangan, penambangan, dsb, yang nantinya akan melalui tahap primary refining process, untuk mendapatkan material setengah jadi, yang nantinya akan di proses lagi (Secondary refining process) untuk mendapatkan material yang sesuai untuk konstruksi.

Pada saat konstruksi pasti akan meninggalkan sisa material yang telah digunakan, dengan ketentuan, setiap Limbah & Material Bekas yang ada pasti memiliki loss factor sehingga, material tidak bisa dianggap sama dengan material yang baru di produksi, dengan adanya hal ini, mengakibatkan material menjadi limbah (waste), sehingga limbah ini harus dibuang (dumping) untuk kembali ke bumi, akan tetapi pada tahap limbah ini material bisa saja untuk digunakan kembali (re-use) atau diproduksi kembali (recycle) untuk menghilangkan nilai "loss factor" pada material sehingga dapat terbentuknya material yang mempunyai nilai baru.

2.8.2 Hierarki daur ulang.

Tahapan daur ulang pada material ini bukanlah hal yang baru, terdapat beberapa proses- proses daur ulang yang ada, akan tetapi dalam upaya daur ulang yang terbaru, menurut (Berge, 2009) terdapat 3 hierarki daur ulang, yaitu

1. *Re-use*, berarti penggunaan seluruh komponen, dalam bentuk yang sebagian besar tidak berubah dan untuk fungsi yang serupa.
2. *Recycle*, berarti melebur atau menghancurkan komponen dan memisahkannya menjadi bahan penyusunnya yang asli, yang kemudian kembali masuk ke proses manufaktur sebagai bahan baku.
3. *Energy loss*, merupakan proses terendah dalam hierarki daur ulang, pada proses ini melebur/menghancurkan material yang sudah tidak mempunyai nilai material lagi, untuk mendapatkan energi sisa yang kemungkinan dapat digunakan.

2.9 Studi Banding dengan Preseden yang di pilih.

2.9.1 Studi banding dengan preseden yang memiliki sistem sosial- ekonomi

1. **Fuggerei Complex (Augsburg, Jerman).**

Model: *Social Trust & Heritage Tourism.*

Table 3 Preseden (The fuggerei Jerman)

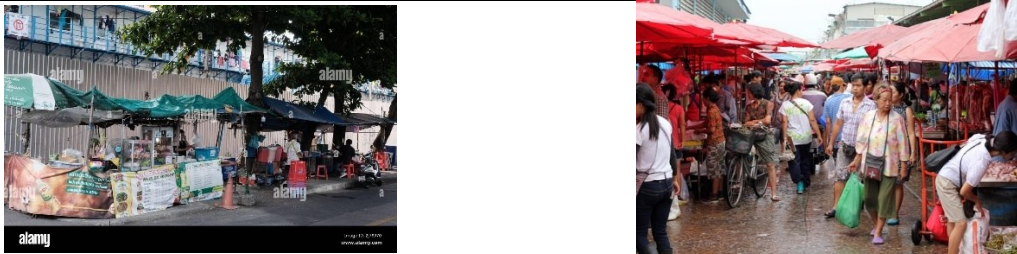
Kampung	Sistem Ekonomi
<i>Fuggerei complex (German)</i>	• Sistem Pendanaan: Menggunakan model Dana Abadi (<i>Endowment Fund</i>) yang telah berjalan selama 500 tahun. Pendapatan utama berasal dari pengelolaan aset properti keluarga Fugger dan tiket masuk wisatawan. Hal ini memungkinkan biaya sewa hunian tetap sangat rendah (0,88 Euro/tahun), sehingga warga memiliki "kebebasan finansial" untuk memenuhi kebutuhan hidup lainnya. • Aspek Spasial: Desain unit hunian yang terstandarisasi dan tipologi kompleks yang tertutup (<i>gated community</i>). Arsitekturnya dirancang untuk kemudahan perawatan jangka panjang dan menciptakan batas yang jelas antara area publik (wisatawan) dan privat (warga). • Aspek Sosial: Adanya kontrak sosial yang unik; warga wajib mendoakan pendiri dan menaati aturan jam malam. Ini menciptakan komunitas yang sangat disiplin dan terintegrasi, yang menjadi nilai jual utama bagi daya tarik wisata sejarah. • Kemandirian: Terjadi melalui subsidi silang antara nilai sejarah bangunan (komersial) dengan fungsi hunian (sosial).
  Gambar 5. The fuggerei (Germany) Sumber : (Internet, 2026)	

Sumber : Data Analisa Pribadi Penulis, (2026)

2. Klong Toei (Bangkok, Thailand)

Model: *Grassroots Micro-Economy & Informal Network*

Table 4 . Preseden (Klong Toei Thailand)

Kampung	Sistem Ekonomi
Klong Toei (Bangkok, Thailand)	• Sistem Pendanaan: Bertumpu pada Lembaga Keuangan Mikro dan koperasi swadaya. Karena akses ke bank formal tertutup bagi warga informal, mereka menciptakan sistem simpan-pinjam berbasis kepercayaan yang digunakan sebagai modal usaha mikro (warung, jasa reparasi, transportasi). • Aspek Spasial: Pemanfaatan Ruang Sisa (<i>Marginal Space</i>) secara ekstrem. Arsitekturnya bersifat <i>incremental</i> (tumbuh bertahap). Gang sempit, kolong jembatan, hingga area pinggir rel diubah menjadi unit produktif. Fleksibilitas ruang adalah kunci utama keberlanjutan ekonomi mereka. • Aspek Sosial: Memiliki ikatan solidaritas komunitas yang sangat kuat (<i>Social Capital</i>). Mereka sering melakukan aksi kolektif untuk mempertahankan ruang hidup mereka, yang secara tidak langsung melindungi aset ekonomi mereka dari penggusuran. • Kemandirian: Terbentuk dari penguasaan rantai pasok jasa informal kota (logistik, buruh pasar, dan daur ulang) yang menjadikan mereka elemen vital bagi fungsi kota Bangkok secara keseluruhan.
 Gambar 6 Klong Toei (Thailand) Sumber : (Internet, 2026)	

Sumber : Data Analisa Pribadi Penulis, (2026)

3. Kampung Bustaman (Semarang, Indonesia)

Model: *Single-Commodity Cluster & Temporal Space*.

Table 5 Preseden (Bustaman, Indonesia)

Kampung	Sistem Ekonomi
Kampung Bustaman (Semarang, Indonesia)	• Sistem Pendanaan: Mengandalkan Sirkulasi Modal Harian yang cepat. Transaksi terjadi dalam skala mikro setiap harinya di dalam kampung. Minimnya ketergantungan pada pinjaman luar karena adanya sistem "bayar setelah laku" antar tetangga (konsinyasi informal). • Aspek Spasial: Penggunaan Ruang Temporal (Time-Shared Space). Gang-gang kampung tidak memiliki fungsi statis; pada jam 02.00-06.00 menjadi area produksi massal (penjagalan/pengolahan), jam 07.00-12.00 menjadi jalur distribusi, dan siang-sore menjadi ruang publik. • Aspek Sosial: Terbentuk melalui Simbiosis Ekonomi Spesialisasi. Setiap rumah memiliki peran berbeda dalam satu rantai produksi (ada ahli potong, ahli bumbu, ahli masak). Tidak ada kompetisi internal yang merusak, melainkan kerja sama kolaboratif. • Kemandirian: Keberhasilan menciptakan <i>branding</i> kolektif sebagai pusat kuliner kambing, sehingga permintaan pasar selalu datang ke kampung tersebut tanpa perlu biaya pemasaran besar.



Gambar 7. Bustaman (Indonesia)

Sumber : (Internet, 2026)

. Sumber : Data Analisa Pribadi Penulis, (2026)

4. Kampung Batik Lasem (Rembang, Indonesia)

Model: *Heritage Adaptive Reuse & Multicultural Trust*.

Table 6 Preseden (Kampung Batik Lasem)

Kampung	Sistem Ekonomi
Kampung Batik Lasem (Rembang, Indonesia)	• Sistem Pendanaan: Berbasis Ekonomi Keluarga (<i>Family-run Business</i>) yang mapan. Modal diputar di dalam lingkup keluarga saudagar yang memiliki ketahanan terhadap krisis karena asetnya berupa properti fisik dan keahlian seni (batik) yang langka. • Aspek Spasial: Memanfaatkan Tipologi Courtyard (Rumah Inti). Rumah-rumah tua besar berfungsi sebagai ekosistem lengkap: hunian di bagian depan/samping, area produksi di halaman tengah, dan galeri di bagian depan. Arsitektur rumah tua Lasem adalah mesin ekonomi yang efisien. • Aspek Sosial: Adanya Akulturasi Budaya (Tionghoa, Arab, Jawa) yang menciptakan jaringan pasar yang luas. Kepercayaan antara pemilik modal (saudagar) dan pengrajin batik (warga sekitar) menciptakan lapangan kerja tetap di dalam kampung. • Kemandirian: Kemampuan mengubah warisan budaya menjadi nilai ekonomi tinggi (<i>Value-added Heritage</i>). Batik Lasem yang

	mahal mendanai perawatan bangunan-bangunan tua yang menjadi identitas kawasan tersebut.
 	
Gambar 8 Kampung Batik Lasem Sumber : (Internet, 2026)	

Sumber : Data Analisa Pribadi Penulis, (2026)

2.9.2 Studi Banding untuk Program Ruang dari Beberapa Preseden.

1. Street Food Bazaar (Lippo Mall Puri Jakarta)

Model: *Street food bazaar*

Table 7 Preseden (Lippo Mall Puri Jakarta)

Area	Sistem Ekonomi																					
Street Food Bazaar di area Lippo Mall Puri (Jakarta)	Merupakan sebuah pusat perbelanjaan yang berada di Jl. Puri Indah Raya, RT.3/RW.2, Kembangan Selatan, Kota Jakarta Barat, DKI Jakarta. Terdapat ruang ekonomi berupa <i>street food bazar</i> yang selalu hidup pada malam hari. Diagram waktu aktivitas. <u>Aktivitas harian.</u> <table><tr><td colspan="2">02:00 – 14:00</td><td colspan="3">15:00 – 24:00</td><td colspan="2">15:00 – 24:00</td></tr><tr><td colspan="2">Sebagai jalan</td><td colspan="3">Sebagai area parkir</td><td colspan="2">Sebagai area bazar</td></tr><tr><td>tukang parkir</td><td>Pengunjung</td><td>tukang parkir</td><td>Pengunjung</td><td>Penjual</td><td>Penjual</td><td>Pengunjung</td></tr></table> Gambar 9. Aktivitas ekonomi pada lippo mall puri Sumber : Penulis Pada area bazaar ini buka berdasarkan waktu yang dimana, pada pagi- siang ruang digunakan sebagai area jalan, sedangkan pada sore- malam hari area ini dijadikan sebagai bazaar yang berisikan aneka usaha.	02:00 – 14:00		15:00 – 24:00			15:00 – 24:00		Sebagai jalan		Sebagai area parkir			Sebagai area bazar		tukang parkir	Pengunjung	tukang parkir	Pengunjung	Penjual	Penjual	Pengunjung
02:00 – 14:00		15:00 – 24:00			15:00 – 24:00																	
Sebagai jalan		Sebagai area parkir			Sebagai area bazar																	
tukang parkir	Pengunjung	tukang parkir	Pengunjung	Penjual	Penjual	Pengunjung																

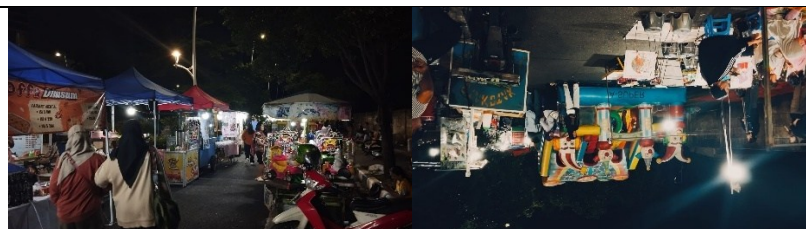
Jenis usaha yang ditemukan :

Usaha Kuliner

Dengan total usaha yang ada 179 pada area, dengan luas 7.352,24 m²

Dan untuk Ruang pada area ini adalah :

Jenis ruang		Dimensi ruang
Stand bazaar	Gerobak	$= (1.4 \times 0.8) \times 77$ $= 86.24 \text{ m}^2$
	single stand	$= 9 \text{ m}^2 \times 91 \text{ m}^2$ $= 819 \text{ m}^2$
	double stand	$= (9 \times 2) \text{ m}^2 \times 91 \text{ m}^2$ $= 144 \text{ m}^2$
	triple stand	$= (9 \times 3) \text{ m}^2 \times 91 \text{ m}^2$ $= 144 \text{ m}^2$
Area pengunjung	Area makan	$= 5197.35 \text{ m}^2$
	Jalur pengunjung	$= 1024.65 \text{ m}^2$
Area parkir	parkir motor	$= 1.8 \text{ m}^2 (\text{per kendaraan})$ ditemukan pada 1 jam kendaraan yang ada disana terdapat 487 kendaraan bermotor. $= 1.8 \text{ m}^2 \times 487$ $= 876.6 \text{ m}^2$



Gambar 10 Lippo Mall Puri.

Sumber : Data Analisa Pribadi Penulis, (2026)

Sumber : Data Analisa Pribadi Penulis, (2026)

2. Usaha Baranng Rongsok (Kamikatsu zero waste center)

Model: Barang Rongsok

Table 8 Preseden (Kamikatsu zero waste center)

Bangunan	Sistem Ekonomi								
Kamikatsu Zero Waste Center (Tokushima , Jepang) Hiroshi Nakamura & NAP, 2020	Merupakan pusat pengelolaan sampah komunal yang terletak di Kamikatsu, Prefektur Tokushima, Jepang. Dirancang oleh <i>Hiroshi Nakamura & NAP</i> , selesai dibangun pada tahun 2020 di atas lahan seluas 5.557 m ² dengan luas lantai 1.176 m ² .								
	Bangunan ini lahir dari gerakan zero waste Desa Kamikatsu yang berhasil mencapai tingkat daur ulang lebih dari 80%, dengan target <i>zero waste to landfill</i> pada tahun 2020.								
	Aktivitas Harian.								
	<table><tr><td>06.00 – 10.00</td><td>10.00 – 15.00</td><td>10.00 – 17.00</td><td>Sepanjang hari</td></tr><tr><td>Penerimaan sampah warga (Garbage Station)</td><td>Pemilahan & pengisian Stockyard (45 kategori)</td><td>Operasional Kuru-Kuru Reuse Shop & Concierge</td><td>Repair Yard & Community Hall (terbuka untuk warga)</td></tr></table>	06.00 – 10.00	10.00 – 15.00	10.00 – 17.00	Sepanjang hari	Penerimaan sampah warga (Garbage Station)	Pemilahan & pengisian Stockyard (45 kategori)	Operasional Kuru-Kuru Reuse Shop & Concierge	Repair Yard & Community Hall (terbuka untuk warga)
	06.00 – 10.00	10.00 – 15.00	10.00 – 17.00	Sepanjang hari					
Penerimaan sampah warga (Garbage Station)	Pemilahan & pengisian Stockyard (45 kategori)	Operasional Kuru-Kuru Reuse Shop & Concierge	Repair Yard & Community Hall (terbuka untuk warga)						
Bangunan ini beroperasi berdasarkan pembagian waktu yang jelas. Pada pagi hari (06.00–10.00), Garbage Station difungsikan sebagai titik pengumpulan sampah dari warga. Siang hingga sore hari, aktivitas beralih ke Sorting Plaza dan Stockyard untuk proses pemilahan dan penyimpanan material ke dalam 45 kategori. Kuru-Kuru Reuse Shop dan Concierge beroperasi sepanjang jam buka bangunan, sedangkan Repair Yard dan Community Hall dapat diakses warga maupun tamu sepanjang hari.									
Jenis Ruang yang Ditemukan:									

Zona Operasional:

Terdiri atas *Garbage Station* (70 m²), *Townspeople Sorting Plaza drive-through* (280 m²), *Stockyard* 45 kategori (250 m²), dan *Repair Yard* (80 m²).

Total luas zona operasional: 680 m².

Zona Transaksi & Komunitas:

Terdiri atas *Kuru-Kuru Reuse Shop* (80 m²), *Concierge & Front Desk* (20 m²), *Office* (50 m²), dan *Community Hall* (120 m²). Total luas zona transaksi & komunitas: 270 m².

Total keseluruhan luas bangunan:

1.176 m² di atas lahan 5.557 m², dengan luas terbuka komunal mencapai lebih dari 4.000 m².

Pengguna dan Kapasitas:

Melayani ±70 kepala keluarga per hari pada hari sibuk, dengan 2–3 staf tetap pengelola. Setiap tahunnya, bangunan ini dikunjungi lebih dari 1.500 wisatawan dari dalam dan luar negeri yang datang untuk mempelajari sistem zero waste Kamikatsu.



Gambar 11 Zero Waste Center (Japan)

Sumber : Archdaily, Kamikatsu Zero Waste Center, 2020

Sumber : Data Analisa Pribadi Penulis, (2026)