

Konsep Perancangan Wisata Gang Berbasis Keseharian melalui Produksi Ruang Sosial: Studi Kasus RT 3 Lingkungan Dende Seleh, Kota Tua Ampenan

Liza Hani Saroya Wardi^{*1}, Yasmin²

^{1,2}Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Mataram, Indonesia
Email: ¹lizahanisaroya@gmail.com, ²yasminnew@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan merumuskan konsep perancangan wisata gang berbasis keseharian melalui produksi ruang sosial Gang RT 3 Lingkungan Dende Seleh, Kota Tua Ampenan. Penelitian ini merupakan kelanjutan dari riset sebelumnya pada lokasi yang sama yang mengidentifikasi tipologi ruang temporal-komunal dan domestik-konsisten melalui metode *Place-Centered Mapping* (PCM). Pada tahap lanjutan ini digunakan pendekatan kualitatif interpretatif melalui *Research Through Design* (RTD) dengan landasan teori produksi ruang Henri Lefebvre dan hermeneutika Paul Ricoeur untuk menerjemahkan temuan empiris menjadi konsep perancangan wisata. Hasil penelitian menghasilkan lima prinsip utama perancangan wisata berbasis keseharian, yaitu (1) Proteksi *lived space*, (2) Manajemen narasi spasial, (3) Visualisasi tanpa artifisialitas, (4) Desain sebagai mediasi antara warga dan wisatawan, serta (5) Partisipasi reflektif wisatawan. Prinsip-prinsip tersebut dioperasionalkan melalui strategi ruang berupa ruang transisi (*narrative threshold*), koridor ritme sosial (*social rhythm corridor*), dan koridor domestik-istan (*intimate cultural corridor*) sehingga pengalaman wisata tumbuh dari ritme kehidupan sehari-hari masyarakat tanpa mengganggu autentisitas ruang maupun aktivitas domestik warga. Penelitian ini menunjukkan bahwa wisata gang tidak perlu dibangun melalui penciptaan atraksi baru, melainkan melalui penguatan keterbacaan ruang sosial yang telah hidup sehingga desain berperan sebagai mediator antara kehidupan warga dan pengalaman wisata yang berkelanjutan.

Kata kunci: Dende Seleh, *Place-Centered Mapping*, *Produksi Ruang Sosial*, *Research Through Design*, *Wisata Berbasis Keseharian*

Abstract

This study aims to formulate a design concept for "alley tourism" rooted in everyday life, focusing on the production of social space in the alley of RT 3, Dende Seleh Neighborhood, in the Old Town of Ampenan. It builds upon previous research at the same site that identified typologies of temporal-communal and consistent-domestic spaces using the Place-Centered Mapping (PCM) method. This subsequent phase employs an interpretive qualitative approach via Research Through Design (RTD), grounded in Henri Lefebvre's theory of the production of space and Paul Ricoeur's hermeneutics, to translate empirical findings into a tourism design concept. The study yields five key principles for everyday-life-based tourism design: (1) protection of "lived space," (2) management of spatial narratives, (3) visualization devoid of artificiality, (4) design as mediation between residents and tourists, and (5) reflective tourist participation. These principles are operationalized through spatial strategies—specifically transition spaces (narrative thresholds), social rhythm corridors, and intimate cultural corridors—allowing the tourism experience to emerge from the community's daily rhythms without compromising the authenticity of the space or the residents' domestic activities. The research demonstrates that alley tourism need not rely on the creation of new attractions; instead, it can be fostered by enhancing the legibility of existing, vibrant social spaces, thereby positioning design as a mediator between residents' lives and a sustainable tourism experience..

Keywords: Dende Seleh, *Everyday-Life-Based Tourism*, *Place-Centered Mapping*, *Production of Social Space*, *Research Through Design*

1. PENDAHULUAN

Selama ini, gang di permukiman kota sering dipandang secara marginal sebagai koridor sirkulasi yang semata-mata fungsional, bahkan kerap dikategorikan sebagai ruang sisa dalam struktur urban. Gang dalam perencanaan kota diperlakukan sebagai *urban residual space* (Ayudya et al., 2021). Namun,

jika dicermati melalui praktik keseharian penghuninya, narasi tersebut kehilangan relevansinya. Gang justru merupakan ruang sosial yang berdenyut, ia dihidupi oleh rutinitas warga, mulai dari interaksi di depan rumah hingga aktivitas domestik yang meluber ke ruang luar. Ruang ini bersifat dinamis dan terus diproduksi oleh kehidupan sehari-hari penghuninya. Sejalan dengan gagasan Henri Lefebvre, ruang bukanlah wadah fisik yang netral, melainkan produksi sosial yang lahir dari relasi kompleks antara *spatial practice, representations of space, dan representational space* (Lefebvre, 1991). Oleh karena itu, memahami gang menuntut kita melampaui bentuk fisiknya untuk membaca bagaimana ruang tersebut dialami dan dimaknai.

RT 3 Lingkungan Dende Seleh merupakan salah satu permukiman padat di Kawasan Kota Tua Ampenan, Kota Mataram, yang masih mempertahankan karakter kampung kota dengan jaringan gang sempit sebagai ruang utama aktivitas warga. Koridor-koridor gang tidak hanya berfungsi sebagai jalur sirkulasi, tetapi juga menjadi ruang sosial tempat berlangsungnya interaksi sehari-hari seperti bercengkerama di teras rumah bersama tetangga, aktivitas, domestik, anak-anak bermain, hingga kegiatan komunal masyarakat seperti keagamaan dan lain-lain. Intensitas penggunaan ruang yang tinggi menjadikan kawasan ini sebagai *living laboratory* untuk memahami bagaimana praktik keseharian membentuk produksi ruang sosial sekaligus membuka peluang pengembangan wisata berbasis pengalaman hidup masyarakat (Costanzo, 2021).

Studi terdahulu telah menginformasikan bahwa praktik keseharian menghasilkan ruang sosial mikro yang dinamis, dengan tipologi temporal-komunal dan domestik yang konsisten (Wardi, 2026). Eksplorasi lanjutan melalui metode *Research Through Design* (RTD) juga menunjukkan bahwa intervensi desain tidak harus berwujud penciptaan ruang baru, melainkan berwujud medium translasi untuk memperkuat ritme sosial yang telah ada. Sedangkan dalam hal ini umumnya pendekatan RTD digunakan dalam perancangan kawasan kota dan lanskap yang bertujuan untuk memastikan validitas serta ketepatan produk desain (Cartesao. J. et al, 2022). Bertolak dari temuan tersebut, artikel ini menggeser fokus penelitian, yaitu dari sekadar memahami “bagaimana ruang diproduksi” menjadi “bagaimana pengalaman keseharian ditranslasikan menjadi konsep wisata”. Wisata dalam konteks ini dipahami sebagai produk rekayasa objek visual, melainkan konsekuensi logis dari kehidupan sosial yang autentik.

Pendekatan ini menjadi antitesis bagi tren pariwisata urban kontemporer yang sering kali terjebak dalam upaya estetisasi kawasan. Sering kali, pengembangan *community-based tourism* atau kampung tematik justru mereduksi ruang menjadi objek visual demi konsumsi pengunjung, yang ironisnya berisiko mematikan vitalitas sosial warga (Sukowati, 2022). Artinya, ruang-ruang urban dapat dikomodifikasi dan direduksi menjadi objek visual semata untuk memenuhi “tatapan mata para wisatawan” (*tourist gaze*), yang sering kali mengorbankan vitalitas sosial warga asli (Gotham, 2007). Di sisi lain, meskipun teori produksi ruang Lefebvre sudah jamak digunakan dalam studi urban, penerapannya kerap berhenti pada tahap pembacaan sosial dan belum mampu menerjemahkan pemahaman tersebut ke dalam metodologi perancangan yang konkret (Lanen et al., 2026). Literatur yang saat ini masih cenderung menempatkan desain sebagai elemen dekoratif, alih-alih sebagai medium translasi pengalaman (Zumthor, 2010).

Berbagai penelitian mengenai *Community-Based Tourism* (CBT) menunjukkan bahwa pengembangan wisata kampung umumnya berfokus pada partisipasi masyarakat, pemberdayaan ekonomi lokal, tata kelola kelembagaan, dan penguatan identitas budaya (Sulistiono, 2024). Namun, sebagian besar penelitian masih menempatkan ruang sebagai wadah aktivitas wisata, bukan sebagai produk praktik sosial masyarakat yang terus diproduksi melalui kehidupan sehari-hari (Tauran, 2018). Akibatnya, strategi perancangan lebih banyak diarahkan pada penyediaan atraksi, fasilitas atau penataan visual kawasan daripada memahami bagaimana ritme keseharian warga dapat menjadi sumber utama pengalaman wisata yang autentik (Febriandhika et al, 2019).

Berbeda dengan penelitian-penelitian tersebut, studi ini memandang gang sebagai *lived space* yang diproduksi melalui praktik keseharian masyarakat. Oleh karena itu, penelitian tidak berangkat dari konsep pengembangan destinasi wisata, melainkan dari pembacaan produksi ruang sosial yang kemudian diterjemahkan menjadi konsep perancangan wisata berbasis keseharian melalui pendekatan

Research Through Design. Dengan demikian penelitian ini memperluas kajian wisata berbasis masyarakat dari perspektif produksi ruang sosial sebagai perancangan.

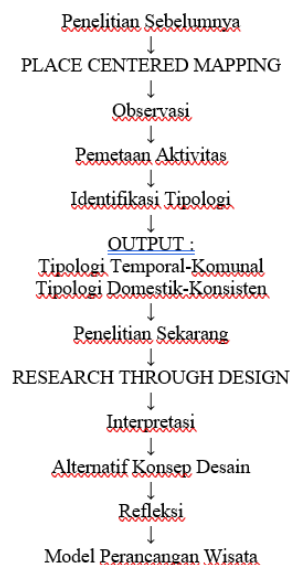
Penelitian ini mengisi kesenjangan tersebut melalui tiga aspek kebaruan yaitu (1). Integrasi teoretis antara produksi ruang Lefebvre, hermeneutika Paul Ricoeur, dan metode RTD; (2). Reinterpretasi *lived space* sebagai inti pengalaman wisata; serta (3). Operasionalisasi konsep wisata yang berpijak pada “praktik sosial” alih-alih “pembentukan objek”. Dengan meminjam pisau analisis hermeneutika Ricoeur, penelitian ini memandang gang sebagai “teks sosial” yang kaya akan memori dan ritme (Ricoeur, 1971). Artikel ini bertujuan merumuskan konsep perancangan wisata gang berbasis keseharian yang berangkat langsung dari *lived space* masyarakat, guna menjawab pertanyaan mendasar adalah bagaimana praktik keseharian dalam gang permukiman dapat dikelola menjadi pengalaman wisata tanpa mengorbankan otensitasnya

2. METODE PENELITIAN DAN PROSES PENGEMBANGAN DESAIN

2.1. Pendekatan dan Strategi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif-interpretatif yang dioperasionalkan melalui sintesis teoretis antara produksi ruang Henri Lefebvre dan hermeneutika Paul Ricoeur. Dalam studi ini, gang diposisikan bukan sebagai artefak fisik statis, melainkan sebagai produksi sosial dinamis yang lahir dari dialektika *spatial practice* dan *lived space* oleh Lefebvre (Babere, 2015). Pemahaman ini diperdalam dengan lensa hermeneutika Ricoeur yang memandang gang sebagai “teks sosial” yang kaya akan narasi, memori, dan ritme keseharian (Cardenas, 2016). Integrasi teoritis tersebut tidak hanya berfungsi sebagai landasan berpikir, tetapi juga menjadi instrumen interpretatif untuk menerjemahkan atmosfer sosial ke dalam strategi perancangan yang kontekstual.

Penelitian ini merupakan fase lanjutan dari penelitian sebelumnya yang menggunakan metode *Place-Centered Mapping* (PCM) pada lokasi yang sama, yaitu Gang RT 3 Lingkungan Dende Seleh (Wardi, 2026). Pada fase pertama, PCM digunakan untuk memetakan hubungan antara aktivitas keseharian masyarakat dengan karakter spasial gang melalui observasi perilaku, pemetaan aktivitas, dokumentasi visual, dan identifikasi titik-titik interaksi sosial. Hasil pemetaan tersebut menghasilkan dua tipologi utama ruang sosial, yaitu tipologi temporal-komunal dan tipologi domestik-konsisten. Temuan inilah yang kemudian menjadi dasar empiris bagi penelitian lanjutan ini untuk mengembangkan konsep perancangan wisata berbasis keseharian melalui pendekatan *Research Through Design* (RTD). Di sini, RTD tidak diposisikan untuk menciptakan objek wisata artifisial, melainkan sebagai medium translasi guna memperjelas struktur ruang sosial, meningkatkan kenyamanan tanpa mengorbankan spontanitas, serta menjaga ritme asli *lived space* di distorsi komersialisasi (Gotham, 2007).



Gambar 1. Diagram alur metode penelitian

2.2. Lokasi dan Tahapan Penelitian

Penelitian berlokasi di RT 3 Lingkungan Dende Seleh, Kota Tua Ampenan, yang memiliki karakteristik aktivitas domestik organis dan relasi sosial yang kuat sebagai living lab. Tahapan riset yang terlihat pada gambar 1, dilakukan melalui tiga langkah sistematis, yaitu (1). Reinterpretasi dan Identifikasi adalah membedah kembali data empiris fase sebelumnya untuk mengklasifikasikan tipologi ruang, baik yang bersifat temporal komunal maupun domestik konsisten, (2). Translasi desain dilakukan dengan cara mengintegrasikan interpretasi sosial dengan refleksi desain menjadi model wisata yang berakar pada keseharian masyarakat, di mana wisatawan berperan sebagai “pembaca” yang menginterpretasikan ruang secara langsung.

Untuk memberikan gambaran sistematis mengenai integrasi antara kerangka teoritis dengan alur kerja praktis, tabel 1 meringkas operasionalisasi riset yang mengaitkan teori produksi ruang dan hermeneutika ke dalam tahapan perencanaan berbasis RTD.

Tabel 1. Kerangka Operasional Penelitian

Tahapan	Fokus analisis/ aksi	Instrument teoritis/metode	Hasil / output
Reinterpretasi	Membedah lived space dan teks sosial gang	Lefebvre dan Ricoeur	Pemahaman narasi dan ritme ruang
Translasi desain	Menerjemahkan pengalaman sosial ke bentuk fisik	Research Through Design	Strategi perancangan spasial
Perumusan konsep	Mengintegrasikan temuan menjadi prinsip desain	Refleksi kualitatif dan sintesi	Model wisata berbasis keseharian

2.3. Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Data dikumpulkan melalui observasi mendalam, pemetaan aktivitas dan dokumentasi visual terhadap ritme spasial. Analisis dilakukan melalui langkah interpretatif, yaitu (1). Analisis praktik keseharian dilakukan dengan cara mengurai aktivitas repetitif warga untuk memetakan bagaimana *lived space* terbentuk. Keseharian dipandang sebagai aset autentik yang tidak bisa direkayasa, (2). Analisis hermeneutik dengan cara menginterpretasikan gang sebagai “teks sosial” untuk menggali makna di balik pengalaman ruang, (3). Analisis translasi desain dilakukan dengan cara mengevaluasi usulan desain agar mampu memperkuat atmosfer ruang tanpa mencederai karakter asli kehidupan warga, dan terakhir, sintesis konsep berupa perumusan prinsip perancangan yang koheren sebagai jawaban atas pertanyaan bagaimana praktik sosial masyarakat dapat dikelola menjadi pengalaman wisata yang berkelanjutan.

2.4. Validasi Penelitian

Validasi penelitian dilakukan melalui mekanisme refleksi kualitatif (*reflektive evaluation*) terhadap seluruh alternatif desain yang dihasilkan selama proses RTD. Refleksi dilakukan secara berulang oleh peneliti dengan membandingkan setiap usulan desain dengan data empiris hasil PCM dan dokumentasi lapangan sehingga rancangan tetap konsisten dengan praktik keseharian masyarakat. Selain refleksi peneliti, proses validasi juga melibatkan diskusi dengan warga sebagai pengguna ruang dan akademisi arsitektur yang memahami konteks perancangan kawasan permukiman dengan beberapa indikator validasi yang bisa dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Indikator Validasi

Aspek	Indikator
Kesesuaian sosial	Tidak mengganggu aktivitas warga
Kesesuaian spasial	Mengikuti konfigurasi gang eksisting
Autentisitas	Mempertahankan lived space
Keterbacaan ruang	Mudah dipahami wisatawan
Kelayakan implementasi	Mudah diterapkan masyarakat

2.5. Evaluasi Alternatif Desain

Pendekatan *Research Through Design* (RTD) dilaksanakan secara iteratif melalui proses eksplorasi, refleksi dan penyempurnaan desain. Gambar 2. menunjukkan bahwa desain diperoleh berdasarkan hasil interpretasi PCM, setiap koridor gang menghasilkan beberapa alternatif penataan ruang yang berbeda. alternatif tersebut kemudian dibandingkan berdasarkan kemampuannya dalam mempertahankan ritme aktivitas keseharian masyarakat sekaligus meningkatkan keterbacaan ruang bagi wisatawan seperti yang terlihat pada tabel 3. di bawah ini.



Gambar 2. proses evaluative RTD

Tabel 3. Evaluasi Alternatif RTD

Alternatif	Pertimbangan	Keputusan
Alternatif A	Vegetasi dominan	Kurang mendukung aktivitas warga
Alternatif B	Street furniture cukup banyak	Berpotensi mengganggu sirkulasi
Alternatif C	Intervensi minimal	Dipilih karena mempertahankan <i>lived space</i>

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Praktik Keseharian sebagai Basis Pengalaman Wisata

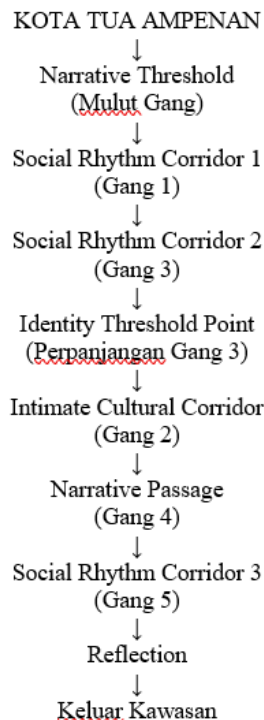
Hasil observasi menginformasikan bahwa praktik keseharian warga seperti interaksi domestik di teras rumah dan aktivitas komunal merupakan manifestasi *lived space* yang autentik. Dalam kerangka pariwisata, praktik-praktik ini bukan lagi sekadar rutinitas privat, melainkan narasi hidup yang membentuk ‘museum hidup (*living museum*)’, di mana kehidupan sehari-hari menjadi aset wisata utama yang menolak rekayasa visual yang artifisial (Fitra et al., 2022).

3.2. Tipologi Spasial sebagai Struktur Pengalaman

Struktur pengalaman ruang di Kawasan ini terbagi menjadi beberapa koridor yang merespon tipologi sosial yaitu :

- Narrative Passage and Identity Threshold* (mulut gang dan perpanjangan gang 3) yang berperan sebagai ruang transisi (tipologi temporal) yang mempersiapkan mental wisatawan;
- Social rhythm Corridor* (gang 1, 3, 5) yang merepresentasikan tipologi temporal komunal. Di sini, pengalaman ruang dibentuk oleh ritme yang berubah-ubah, memaksa wisatawan untuk menyesuaikan diri dengan dinamika sosial yang cair;
- Narrative dan intimate cultural corridor* (gang 4 dan 2) yang mempresentasikan tipologi domestik konsisten pada gang 2. Di sini, pengalaman ruang menjadi lebih kontemplatif dan intim, di mana wisatawan diajak untuk meresapi jejak kehidupan yang permanen.

Perbedaan tipologi ini menciptakan “irama kunjungan” bagi wisatawan yang ada saatnya mereka diajak berinteraksi dengan dinamika warga yang sifatnya temporal, dan ada saatnya mereka diajak mengalami kedalaman budaya yang sifatnya konsisten.



Gambar 3. Alur pengalaman wisata melalui rangkaian koridor narasi spasial.

Gambar 3. menunjukkan bahwa pengalaman wisata tidak dibangun melalui objek wisata yang berdiri sendiri, melainkan melalui rangkaian koridor yang membentuk narasi spasial secara bertahap. Setiap zona memiliki fungsi psikologis dan sosial yang berbeda sehingga wisatawan bergerak dari tahap orientasi, observasi, interpretasi, hingga refleksi terhadap kehidupan masyarakat Dende Seleh.

3.3. RTD sebagai Medium Translasi

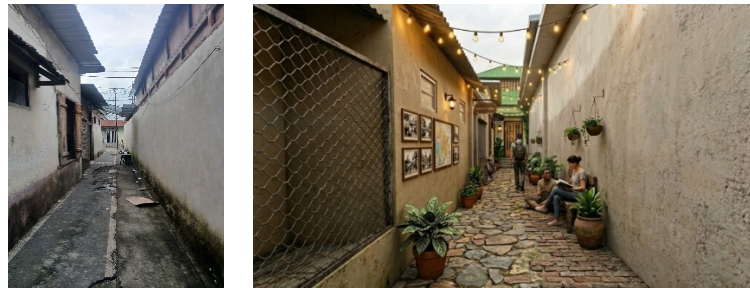
Dalam perspektif Henri Lefebvre, intervensi desain melalui RTD yang dilakukan di kawasan ini bukan sekadar penambahan elemen fisik, melainkan sebuah proses produksi ruang sosial. Kondisi eksisting gang yang semula didominasi oleh *perceived space* (ruang fisik sebagai infrastruktur sirkulasi) telah ditranslasikan melalui *conceived space* (perancangan desain) menjadi *lived space* (ruang yang dihidupi) (Firmansyah, 2024).

Bagi wisatawan, transformasi ini menciptakan 'panggung' di mana praktik sosial warga dapat terbaca dengan jelas (Rossy et al, 2017). Desain bertindak sebagai katalisator yang menggeser fungsi gang dari sekadar ruang untuk lewat menjadi ruang untuk menetap dan berinteraksi (Julier, 2006). Dengan demikian, *lived space* masyarakat Dende Seleh kini tidak lagi bersifat privat dan tertutup, melainkan terbuka sebagai ruang interpretasi kolektif bagi pengunjung."

Pendekatan hermeneutika naratif Paul Ricoeur dalam penelitian ini digunakan untuk memandang gang sebagai sebuah 'teks' yang dapat dibaca. Sebelum intervensi, gang bersifat anonim tanpa narasi spasial yang kuat (Ricoeur, 2016). Melalui pendekatan RTD, kami memberikan 'tanda baca' berupa elemen visual, pencahayaan, dan pengaturan ruang yang memperjelas identitas kolektif warga.

Pengalaman wisatawan di dalam koridor ini adalah sebuah proses hermeneutik: mereka tidak hanya melihat bentuk fisik, tetapi juga 'membaca' memori, identitas, dan praktik keseharian warga. Setiap titik pemberhentian (seperti bangku atau area duduk) berfungsi sebagai bab dalam narasi kawasan, yang memungkinkan wisatawan untuk memahami makna di balik kehidupan domestik tanpa harus menginterupsi aktivitas warga (Putra et al, 2019). Desain di sini bukan tentang menciptakan objek baru, melainkan tentang mengonstruksi narasi spasial agar otentisitas warga dapat tersampaikan kepada pengunjung."

3.3.1. Mulut Gang *Narrative Threshold*



Gambar 4. Mulut gang sebagai 'ambang narasi' (*narrative threshold*) yang menjadi filter kognitif antara ruang public kota dan lived space masyarakat (sumber : render oleh Google Flow AI)

Gambar 4. dalam konteks wisata, mulut gang bukan sekedar titik masuk, melainkan "perangkat interpretatif". Data RTD menunjukkan bahwa kondisi eksisting sebagaimana terlihat pada gambar 1 memperlihatkan dominasi *perceived space* yang bersifat transien dan utilitarian, sebuah ruang yang hanya dipahami sebagai jalur lewat.

Pendekatan *Research Through Design* (RTD) melakukan translasi dari ruang sirkulasi menjadi *Narrative Threshold* melalui langkah berikut:

- Translasi Keseharian ke Ruang Interpretatif, yaitu RTD menerjemahkan perilaku masyarakat yang "tertutup" menjadi sebuah desain *ambang batas*. Peneliti tidak mengubah struktur fisik secara drastis, melainkan memberikan "isyarat visual" (*signage* atau penataan elemen fasad) pada mulut gang. Ini berfungsi sebagai pemberitahuan kepada wisatawan bahwa mereka akan memasuki kawasan yang "hidup".
- Fungsi Filter Kognitif, yaitu bagi wisatawan, mulut gang ini berperan sebagai filter kognitif. Desain yang diaplikasikan pada area transisi ini berfungsi untuk "memperlambat" langkah kaki wisatawan. Secara psikologis, ini mempersiapkan wisatawan untuk beralih dari mode *observer* (pengamat) yang cepat, menjadi mode *appreciator* (penikmat) yang lebih tenang dan menghormati privasi warga.
- Memvalidasi *Lived Space*, yaitu melalui intervensi di mulut gang, desain mengomunikasikan pesan bahwa ruang di balik ambang ini adalah *lived space* (ruang yang dihidupi) yang memiliki nilai budaya, bukan sekadar ruang publik terbuka. (Lanen et al, 2026). RTD di sini berhasil mentranslasikan narasi "kedalam" (privasi warga) ke dalam bentuk "tampilan luar" yang ramah namun tegas dalam menjaga batas.

3.3.2. Gang 1 sebagai *Social Rhythm Corridor* 1

Dalam kerangka *Social Rhythm Corridor* yang ditunjukkan pada gang 1, 3, dan 5, di mana gang 1 pada gambar 5. dan gambar 6. Berfungsi sebagai koridor yang mempertemukan dinamika mobilitas warga dengan kebutuhan ruang jeda bagi wisatawan. Pendekatan *Research Through Design* (RTD) di sini tidak bertujuan untuk mengubah gang menjadi objek wisata buatan, melainkan untuk "mengkurasi ritme" agar ruang tetap hidup bagi warga, namun dapat diakses secara etis oleh wisatawan.



Gambar 5. Ilustrasi gang 1 yang berfungsi sebagai elemen interpretatif, menciptakan '*Social Rhythm Corridor*' bagi kenyamanan observasi wisatawan (sumber : rendering oleh Google Flow AI)



Gambar 6. Ilustrasi lanjutan gang 1 menuju gang 3 sebagai social rhythm corridor yang menunjukkan hidupnya ruang sosial bagi wisatawan (sumber : rendering oleh Google Flow AI)

Data RTD pada gambar 5. dan gambar 6. menunjukkan bahwa intervensi desain pada Gang 1 seperti pencahayaan gantung dan penempatan vegetasi berfungsi sebagai "perangkat interpretasi spasial" (*spatial interpretation devices*) dengan penjelasan sebagai berikut :

- Translasi ritme ke spasial, yaitu desain yang mentranslasikan ritme harian warga yang dinamis dan berubah-ubah ke dalam elemen fisik yang memperlambat laju pergerakan wisatawan. Pencahayaan dan pot tanaman di sepanjang jalur, sebagaimana terlihat pada gambar 4, bertindak sebagai *pacing elements* yang secara alami memaksa wisatawan untuk memperlambat langkah.
- Keterbacaan Ruang (*Spatial Readability*), yaitu bagi wisatawan, desain ini adalah "petunjuk tidak tertulis". Elemen-elemen ini mendefinisikan area mana yang terbuka untuk diobservasi dan area mana yang bersifat lebih privat. Ini adalah bentuk translasi dari *perceived space*, di mana gang awalnya merupakan jalur sirkulasi menuju lived space, yaitu gang sebagai ruang sosial yang dapat dinikmati wisatawan tanpa harus mengintrusi privasi warga.
- Desain sebagai mediasi pengalaman, yaitu kehadiran elemen desain di Gang 1 pada gambar 5 dan 6 menjadikan koridor ini sebagai panggung bagi wisatawan untuk melakukan observasi partisipatif. Wisatawan tidak lagi sekadar "lewat", tetapi "terlibat" secara visual dalam ritme kehidupan masyarakat Dende Seleh.

Pendekatan *Research Through Design* (RTD) dalam penelitian ini berperan sebagai jembatan hermeneutik yang mentranslasikan pengalaman keseharian warga menjadi konsep perancangan wisata yang autentik. Dalam perspektif Henri Lefebvre mengenai *Production of Space*, intervensi desain yang dilakukan bukanlah upaya produksi ruang baru yang artifisial, melainkan proses mengonversi *perceived space* yang awalnya sebagai infrastruktur sirkulasi yang transien menjadi lived space, di mana saat ini ruang yang dihidupi. Sebagaimana terlihat pada Gambar 3.2. Intervensi pada titik transisi ini berfungsi sebagai *threshold* (ambang batas) interpretatif yang memfilter transisi wisatawan dari ruang publik kota menuju ruang domestik. Desain di sini bukan sekadar elemen fisik, melainkan "perangkat pemberi tanda" yang memvalidasi bahwa area di balik ambang ini adalah ruang privat yang memiliki ritme sosial tersendiri.

Lebih lanjut, jika dilihat dari kacamata hermeneutika naratif Paul Ricoeur, gang-gang di Dende Seleh terutama pada gambar 3.3. pada gang 1 dan perpanjangan gang 1 yaitu gambar 3.4. telah bertransformasi menjadi "teks" yang dapat dibaca oleh wisatawan. Melalui penataan elemen seperti vegetasi, pencahayaan, dan area duduk, desain berperan sebagai *pacing elements* yang mengatur ritme pergerakan pengunjung. Elemen-elemen ini bukanlah dekorasi semata, melainkan instrumen mediasi yang memperlambat laju langkah wisatawan, mendorong mereka untuk berhenti sejenak, dan melakukan observasi partisipatif.

3.3.3. Gang 3. Ruang Jeda sebagai Titik Interpretasi

Gang 3 yang terlihat pada Gambar 7 diklasifikasikan sebagai *Social Rhythm Corridor 2* melalui pendekatan *Research Through Design* (RTD) yang diterapkan dengan lebih intensif untuk menciptakan 'Ruang Jeda' bagi wisatawan. Jika kita meniliknya melalui perspektif Henri Lefebvre, Gang 3 adalah contoh nyata dari *lived space* (ruang yang dihidupi) yang berhasil dikonstruksi melalui intervensi desain yang presisi. Penambahan elemen furnitur seperti bangku dan pencahayaan hangat tidak hanya berfungsi

sebagai fasilitas fisik, tetapi juga sebagai 'pemicu' praktik sosial. Desain ini memaksa ruang sirkulasi yang biasanya bersifat *perceived*, yaitu gang hanya untuk lewat, bertransformasi menjadi ruang perjumpaan di mana wisatawan dapat duduk, mengamati, dan secara tidak langsung menjadi bagian dari ritme keseharian warga (Queiroz, 2021).

Dari sisi hermeneutika Paul Ricoeur, kehadiran papan informasi/pengumuman dan tata letak perabot di gang 3 sebagaimana terlihat pada gambar 7 berfungsi sebagai instrumen mediasi naratif. Wisatawan tidak lagi sekadar melihat objek visual, melainkan 'membaca' ruang tersebut sebagai sebuah cerita tentang kehidupan komunal masyarakat Dende Seleh. Papan informasi memberikan konteks berupa "teks" yang menceritakan kehidupan gang, sementara kursi duduk menyediakan ruang bagi wisatawan untuk merenungi konteks tersebut (interpretasi). Desain ini berhasil menciptakan *spatial readability* di mana wisatawan memahami batasan perilaku mereka yakni untuk menjadi pengamat yang sopan melalui pengaturan *framing* ruang yang nyaman terhadap aktivitas sehari-hari, lebih-lebih ketika masyarakat sedang melakukan aktivitas sosial di gang tersebut (Rhamdani, 2021). Dengan demikian, RTD telah mentranslasikan ruang domestik yang bersifat privat menjadi ruang publik yang inklusif tanpa kehilangan keintiman dan otentisitas budayanya.



Gambar 7. Papan informasi dan penataan ruang pada Gang 3 berfungsi sebagai '*hermeneutic device*' yang membimbing wisatawan untuk memahami konteks sosial kawasan Dende Seleh secara mandiri (sumber : rendering oleh Google Flow AI).

Desain dalam hal ini sekadar objek, tetapi pemicu interaksi (*interaction trigger*), yaitu interaksi spontan yang terjadi di gang 4, menunjukkan keberhasilan desain dalam memfasilitasi terjadinya ruang ketiga (*third space*), sebuah ruang yang bukan lagi milik privat warga secara eksklusif, namun menjadi ruang bagi dialog lintas budaya antara warga dan pengunjung.

3.3.4. Perpanjangan Gang 3 sebagai Identitas Ambang Batas (*identity threshold point : prolog naratif*)

Prolog naratif dalam hal ini merancang wisata gang ini seperti layaknya sebuah buku yang disusun dengan baik, di mana setiap gang memiliki peran seperti pada buku, yaitu ada bab pembuka, ada bagian konflik/pendalaman, dan ada penutup.

Gambar 8 menunjukkan desain untuk memilih siapa yang masuk ke gang 2 yang lebih privat. Dengan adanya elemen *seating* (bangku) dan tanaman yang tertata rapi, wisatawan yang "berisik" atau "tidak sopan" akan merasa canggung untuk masuk, sementara wisatawan yang "apresiatif" akan merasa disambut. Itulah kekuatan *identity threshold point* yang ditunjukkan pada gang ini.

Titik transisi sebelum memasuki gang 2 yang dikategorikan sebagai *Intimate Cultural Gang* berfungsi sebagai *Identity Threshold Point*. Dalam kerangka Henri Lefebvre, titik ini bukan sekadar batas fisik, melainkan ruang di mana proses produksi makna (*production of meaning*) dimulai. Desain yang diterapkan, mulai dari penempatan elemen vegetasi, pencahayaan, hingga papan identitas (Julier, 2006), merupakan upaya *conceived space* untuk mempersiapkan wisatawan sebelum mereka menyentuh lapisan *lived space* yang lebih privat di zona inti. Titik ini berfungsi sebagai filter kognitif yang memberikan tanda (*sign*) kepada pengunjung mengenai identitas dan karakter kawasan yang akan mereka jelajahi, sekaligus menetapkan ekspektasi perilaku yang lebih sopan dan tenang saat memasuki zona kultural yang intim.

Jika merujuk pada hermeneutika naratif Paul Ricoeur, *identity threshold point* ini berperan sebagai 'pembuka bab' dalam sebuah narasi ruang. Papan identitas dan tata letak ruang di sini bertindak sebagai 'kalimat pembuka' yang mengontekstualisasikan Gang 2. Wisatawan diberikan petunjuk naratif melalui *signage* dan visual estetika bahwa ruang di depan mereka bukan lagi sekadar lorong publik, melainkan ruang yang sarat dengan cerita kehidupan domestik yang kaya makna.

Oleh karena itu, RTD pada titik ini berhasil digunakan melalui strategi transisi naratif. Desain tidak memaksa wisatawan untuk masuk secara drastis, melainkan mengundang mereka melalui kesiapan psikologis. Keberhasilan intervensi ini terletak pada kemampuannya menjaga integritas *lived space* warga dengan cara menciptakan ruang transisi yang 'berbicara' kepada wisatawan. Desain di titik ini membuktikan bahwa otentisitas budaya tidak perlu dipaksakan, cukup 'diperkenalkan' melalui sebuah ambang batas yang dirancang dengan penuh empati, menjadikan transisi dari ruang publik ke ruang kultural yang lebih privat sifatnya menjadi bagian yang tak terpisahkan dari pengalaman wisata yang berkesan.



Gambar 8. Ilustrasi *Identity Threshold Point* sebagai prolog naratif; penataan elemen visual dan papan identitas berfungsi sebagai media mediasi yang mengontekstualisasikan transisi wisatawan menuju zona *'Intimate Cultural Gang 2'* (sumber : rendering oleh Google Flow AI)

3.3.5. Gang 4 : *Narrative Passage* sebagai Ruang Interpretatif

Pada Gambar 9, desain gang 4 yang ditawarkan dari sisi psikologis yang kuat, di mana ruang menggambarkan suasana intim, akrab, mengundang, menyentuh, dan memicu rasa ingin tahu dengan tersedianya tempat duduk untuk berinteraksi. Suasana hijau daun di dinding rumah menambah hangatnya suasana yang tidak gersang, ditambah lampu-lampu sehingga suasana akrab terasa satu sama lain. Tidak hanya itu, Gang 4 dikatakan sebagai gang *narrative passage* dikarenakan desainnya secara sekuensial (berurutan) agar wisatawan bisa membaca cerita kehidupan warga tahap demi tahap, mulai dari pintu masuk hingga ke dalam rumah-rumah penduduk, layaknya membaca sebuah novel yang berlanjut.



Gambar 9. Ilustrasi Gang 4 sebagai *'Narrative Passage'* yaitu intervensi desain yang minimalis mengafirmasi karakter domestik, menciptakan atmosfer intim yang mengubah ruang sirkulasi menjadi ruang pertemuan yang naratif bagi wisatawan (Sumber : rendering oleh Google Flow AI)

Berdasarkan pendekatan *Research Through Design* (RTD), gang 4 yang dikategorikan sebagai *Narrative Passage* mencapai titik tertinggi dalam menerjemahkan ruang fisik menjadi narasi pengalaman. Dalam perspektif Henri Lefebvre, gang 4 bukan sekadar koridor, melainkan ruang yang telah mencapai status *lived space* yang autentik. Elemen desain seperti tekstur dinding bata berlumut,

pencahayaan hangat, dan integrasi vertikal tanaman sebagaimana terlihat pada gambar 9 berfungsi untuk 'melembutkan' kekakuan ruang urban. Intervensi ini tidak dilakukan dengan membangun objek baru yang masif, melainkan dengan mengafirmasi karakter asli lingkungan, menciptakan atmosfer yang intim dan akrab yang memicu rasa ingin tahu wisatawan.

Melalui lensa hermeneutika naratif Paul Ricoeur, Gang 4 berperan sebagai bab penutup yang paling personal dalam sebuah buku. Setiap elemen visual dari pot tanaman gantung hingga interaksi domestik warga, adalah simbol-simbol dalam teks spasial yang 'dibaca' oleh pengunjung. Desain di sini berperan sebagai *framing device* yang tidak mendikte, melainkan mengarahkan fokus wisatawan pada keindahan kehidupan sehari-hari (seperti aktivitas warga yang bercengkerama).

Dengan demikian, RTD pada gang 4 berhasil mengubah fungsi gang dari sekadar ruang sirkulasi transien menjadi 'Ruang Interpretasi Naratif'. Wisatawan tidak lagi hanya 'melintas', mereka 'terhenti' oleh suasana. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa model wisata berbasis keseharian di Lingkungan Dende Seleh tidak bergantung pada atraksi buatan, melainkan pada kemampuan desain untuk mengangkat nilai-nilai domestik menjadi cerita yang berharga, memberikan pengalaman yang menyentuh, dan menanamkan kesan otentisitas yang mendalam bagi setiap pengunjung."

3.3.6. Gang 5 : *Social Rhythm Corridor* sebagai Ruang Refleksi Sosial

Pada Gang 5 yang merupakan *Social Rhythm Corridor 3*, pendekatan *Research Through Design* (RTD) mencapai titik penyelesaiannya. Ruang ini didesain untuk memfasilitasi interaksi sosial yang lebih mendalam dan santai, sebagaimana terekam dalam visual warga yang sedang bercengkerama. Dalam perspektif Henri Lefebvre, Gang 5 merepresentasikan *lived space* yang telah matang; di mana ruang fisik, yaitu koridor yang tertata, telah sepenuhnya menyatu dengan praktik sosial warga. Desain pencahayaan dan elemen duduk di sini tidak lagi menjadi pemandu arah, melainkan pemicu bagi warga untuk terus menghidupkan ruang tersebut (Sukowati et al, 2025).

Dari kacamata hermeneutika Paul Ricoeur, Gang 5 adalah 'epilog' dari narasi wisata yang telah dilalui. Jika pada gang-gang sebelumnya wisatawan berada dalam fase 'membaca' ruang, di Gang 5 mereka berada dalam fase 'memahami'. Gambar 10 menunjukkan desain ruang yang tenang dan teduh yang memberikan ruang bagi wisatawan untuk merefleksikan seluruh pengalaman mereka di Gang RT 3 Lingkungan Dende Seleh. Penerapan RTD di gang 5 berhasil mereduksi konflik spasial antara warga dan wisatawan, di mana mobilitas pengunjung kini terintegrasi secara alami tanpa mengusik privasi domestik. Temuan ini menegaskan bahwa intervensi perancangan yang adaptif dapat mentransformasi ruang privat menjadi ruang publik yang inklusif sekaligus tetap menjaga batas-batas keteritorialan warga.



Gambar 10. Ilustrasi Gang 5 sebagai '*Social Rhythm Corridor 3*'; desain ruang yang memfasilitasi interaksi sosial warga secara organik, menutup rangkaian naratif perjalanan wisata dengan suasana reflektif dan intim (sumber : rendering oleh Google Flow AI)

3.3.7. Gang 2 : *Intimate Cultural* sebagai Manifestasi *Lived Space*

Pada Gang 2 yang dikategorikan sebagai *Intimate Cultural*, pendekatan *Research Through Design* (RTD) bertujuan untuk mempertahankan kemurnian domestikitas warga agar tidak terdistorsi oleh aktivitas wisata. Dalam perspektif Henri Lefebvre, Gang 2 merupakan manifestasi dari *lived space* (ruang yang dihidupi) yang paling murni. Ruang ini tidak lagi bersifat *conceived* yang terencana secara kaku, melainkan ruang yang diproduksi secara organik oleh praktik kehidupan sehari-hari warga seperti

memasak, bercengkerama, dan bermain. Sebagaimana terlihat pada gambar 11 dan 12 RTD di sini berperan sebagai 'pelindung' (*buffer*), memastikan desain tetap minimalis agar otentisitas ini tidak hilang atau berubah menjadi panggung wisata yang artifisial.

Secara hermeneutika Paul Ricoeur, Gang 2 bukan lagi sebuah teks yang perlu dibaca secara analitis, melainkan sebuah 'dialog' yang menuntut empati. Wisatawan diajak untuk melakukan interpretasi melalui kehadiran (*presensi*) dan keheningan, bukan dengan observasi aktif yang mengganggu. Pengaturan ruang yang intim di gang 2 berfungsi sebagai *hermeneutic encounter*, pertemuan antara dunia domestik warga dan dunia luar wisatawan. RTD berhasil mentranslasikan nilai-nilai kekeluargaan masyarakat menjadi sebuah pengalaman wisata yang etis, di mana wisatawan diposisikan sebagai 'tamu' yang menghormati ruang privat, bukan sebagai pengamat yang mengonsumsi privasi tersebut.



Gambar 11. Ilustrasi manifestasi '*lived Space*' di Gang 2; keseharian domestik warga yang tetap terjaga otentisitasnya meskipun berada dalam lintasan wisata (Sumber : Rendering oleh Google Flow AI)



Gambar 12. '*Hermeneutic Encounter*' di gang 2 sebagai ruang intim yang memfasilitasi dialog emosional antara otentisitas kehidupan warga dan apresiasi wisatawan (Sumber : rendering oleh Google Flow AI)"

Dalam hal ini, penggunaan RTD bertujuan untuk melindungi privasi tersebut melalui desain yang tidak berdomain sehingga wisata gang tetap tidak akan merusak privasi. Selain itu, *Domesticity* (kehidupan domestik) di Gang 2 bukanlah objek wisata, melainkan sumber daya (*resource*) budaya yang harus dilindungi keberadaannya sehingga dikatakan *intimate cultural*, sesuai dengan Lefebvre, di mana fungsi desain ruang di gang 2 memaksa wisatawan untuk melambat, duduk sejenak, dan melakukan kontak mata yang manusiawi dengan warga, yang secara teoritis adalah bentuk produksi ruang sosial yang paling inklusif.

3.4. Konsep Perancangan Wisata Gang Berbasis Keseharian

Konsep perancangan wisata berbasis keseharian di gang RT 3 Lingkungan Dende Seleh dirumuskan melalui lima prinsip strategis sebagai berikut :

1. Proteksi *lived space* yaitu menggunakan hasil RTD untuk menjaga agar aktivitas wisatawan tidak mendisrupsi aktivitas domestik warga;

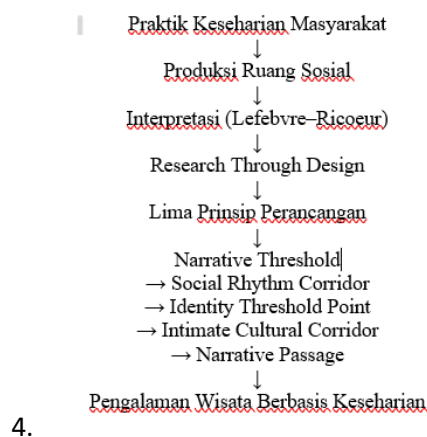
2. Manajemen narasi spasial yaitu mengatur alur pengunjung melalui *sequence* ruang (*passage* → *social rhythm* → *intimate corridor*) untuk membangun emosi yang bertahap;
3. Visualisasi tanpa artifisialitas yaitu menggunakan elemen desain sebagai *frame* agar keseharian terbaca sebagai cerita oleh wisatawan;
4. Desain sebagai mediasi yaitu menempatkan elemen spasial sebagai perantara yang mengatur jarak aman (sosial dan fisik) antara wisatawan dan warga;
5. Partisipasi reflektif, yaitu wisata diarahkan agar wisatawan tidak sekadar melihat, tetapi belajar menghargai cara masyarakat mengelola waktu dan ruang mereka.

Melalui lima prinsip strategi tersebut dihasilkan tujuh zona yang dirancang tidak berdiri sebagai elemen spasial yang terpisah, tetapi membentuk suatu sekuens pengalaman wisata yang berlapis seperti terlihat pada ringkasan konsep perancangan wisata gang berbasis keseharian. Dimulai dari *Narrative Threshold* sebagai ruang orientasi, wisatawan diarahkan memasuki rangkaian *Social Rhythm Corridor* yang memperlihatkan dinamika kehidupan warga, kemudian melewati *Identity Threshold* menuju *Intimate Cultural Corridor* yang menekankan penghormatan terhadap ruang domestik, sebelum akhirnya mencapai *Narrative Passage* dan *Social Rhythm Corridor* sebagai ruang refleksi. Dengan demikian, konsep wisata berbasis keseharian tidak dibangun melalui penciptaan atraksi baru, melainkan melalui pengaturan narasi spasial yang mempertemukan ritme kehidupan masyarakat dengan pengalaman interpretatif wisatawan. Untuk tujuh zona yang dirancang berdasarkan sekuens pengalaman wisata dapat dilihat pada tabel 4 di bawah ini.

Tabel 4. Ringkasan Konsep Perancangan Wisata Gang Berbasis Keseharian

Zona	Karakter Ruang	Tujuan Perancangan	Elemen Desain	Pengalaman Wisata
<i>Narrative Threshold</i>	Ruang transisi	Mempersiapkan wisatawan	Signage, vegetasi, pencahayaan	Orientasi
<i>Social Rhythm Corridor 1</i>	Koridor komunal	Membaca ritme warga	Lampu, tanaman, bangku	Observasi
<i>Social Rhythm Corridor 2</i>	Koridor komunal	Interaksi sosial	Area duduk, papan informasi	Partisipasi
<i>Identity Threshold</i>	Ambang privat	Mengendalikan transisi	Vegetasi, identitas kawasan	Penghormatan
<i>Intimate Cultural Corridor</i>	Koridor domestik	Melindungi privasi	Intervensi minimal	Empati
<i>Narrative Passage</i>	Koridor naratif	Membangun pengalaman	Tanaman vertikal, pencahayaan	Interpretasi
<i>Social Rhythm Corridor 3</i>	Koridor refleksi	Menutup perjalanan	Bangku, ruang teduh	Refleksi

3.5. Sintesis : Wisata sebagai Interpretasi terhadap Ruang



4.

Gambar 13. Konsep perancangan wisata gang berbasis keseharian

Secara keseluruhan, berdasarkan gambar 13, rangkaian intervensi desain melalui pendekatan RTD di kelima gang RT 3 Lingkungan Dende Seleh menunjukkan bahwa pariwisata berbasis keseharian bukanlah tentang mengubah fisik kawasan menjadi objek konsumsi. Sebaliknya, ini adalah tentang 'mengonstruksi ruang interpretasi' di mana desain berperan sebagai mediator antara ritme hidup warga (*lived space*) dan rasa ingin tahu wisatawan. Dengan teori Lefebvre dan Ricoeur, penelitian ini membuktikan bahwa arsitektur dapat bertindak sebagai alat etis untuk menjaga otentisitas, sekaligus membuka akses bagi pengalaman budaya yang mendalam dan bermartabat.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini pada akhirnya berhasil merumuskan konsep perancangan yang menjadi dasar model perancangan wisata gang berbasis keseharian di RT 3 Lingkungan Dende Seleh, Kota Tua Ampenan melalui integrasi teori produksi ruang Henri Lefebvre, hermeneutika Paul Ricoeur dan pendekatan Research Through Design (RTD). Model yang dihasilkan dari konsep yang menjadi hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan wisata kampung tidak harus diawali dengan penciptaan atraksi baru, tetapi dapat dibangun melalui penerjemahan praktik keseharian masyarakat menjadi pengalaman wisata yang mempertahankan autentisitas ruang sosial.

Kotribusi utama dari penelitian ini terletak pada perumusan model yang disusun atas lima prinsip perancangan, yaitu (1) proteksi *lived space*, (2) manajemen narasi spasial, (3) visualisasi tanpa artifisialitas, (4) desain sebagai mediasi antara warga dan wisatawan, dan (5) partisipasi reflektif wisatawan. Kelima prinsip tersebut dioperasionalisasikan melalui rangkaian ruang yang saling terhubung, meliputi *narrative threshold*, *social rhythm corridor*, *identity threshold point*, *intimate cultural corridor* dan *narrative passage*, sehingga membentuk alur pengalaman wisata yang bergerak secara bertahap dari orientasi, observasi, interpretasi, hingga refleksi terhadap kehidupan masyarakat. Dengan demikian, wisata tidak diposisikan sebagai konsumsi ruang, melainkan sebagai proses memahami narasi sosial yang telah hidup di dalam kampung.

Secara teoritis, penelitian ini memperluas penerapan teori produksi ruang dengan menunjukkan bahwa *lived space* tidak hanya dapat digunakan untuk membaca praktik sosial masyarakat, tetapi juga dapat menjadi landasan dalam merumuskan strategi perancangan wisata berbasis keseharian. Secara praktik, model yang dihasilkan memberikan kerangka konseptual bagi perancangan wisata kampung yang mampu menjaga keseimbangan antara pengalaman pengunjung, perlindungan ruang domestik, dan keberlanjutan kehidupan masyarakat.

Penelitian ini memiliki keterbatasan karena model dikembangkan berdasarkan satu kawasan studi, yaitu gang RT 3 Lingkungan Dende Seleh, sehingga karakteristik spasial, sosial dan budaya kawasan lain belum terakomodasi. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya perlu menguji penerapan model ini pada permukiman dengan karakter yang berbeda, baik kawasan kota tua ataupun kampung perkotaan lainnya, serta mengevaluasi implementasinya melalui keterlibatan masyarakat dan pengunjung agar diperoleh model yang lebih adaptif dan memiliki tingkat generalisasi yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayudya, D., & Anggiani, M. (2021). Study on urban residual space as solutions review for area problems. *Jurnal Sinergi*, 25(3), 245–258.
- Babere, N. J. (2015). Social production of space: Lived space of informal livelihood operators; The case of Dar es Salaam City, Tanzania. *Current Urban Studies*, 3, 286–299. <https://doi.org/10.4236/cus.2015.34024>
- Cárdenas Mejía, L. G. (2016). *Por una constitución de la experiencia humana del lugar: Hermenéutica, retórica y pasiones. Tópicos (México)*, 50.
- Cartesão, J., & Lenzholzer, S. (2022). Research through design in urban and landscape design practice. *Journal of Urban Design*, 27(6), 617–633.
- Costanzo, G. (2021). Telling the story of space between design and construction. *Études Ricoeuriennes / Ricoeur Studies*, 12(2), 72–84.

- Febriandhika, I., & Kurniawan, T. (2019). Membingkai konsep pariwisata yang berkelanjutan melalui *community-based tourism*: Sebuah review literatur. *JPSI: Journal of Public Sector Innovations*, 3(2), 50–56.
- Firmansyah, W. (2024). Henri Lefebvre triad conceptals in the production of space in Malingping Square. *Indonesian Journal of Sociology, Education, and Development*, 6(1), 1–12.
- Fitria, T. A., Rasidi, M. H., & Said, I. (2022). The space privatization: The forming process of social space in kampung. *Malaysian Journal of Society and Space*, 18(3), 251–263.
- Gotham, K. F. (2007). Tourism gazing and commodifications in the tourism city. *Tourism Geographies*, 9(1), 24–45.
- Hayati, A., Cahyadi, S., Sakinah, P. N., Sulistiastuti, M., & Aisyah, K. S. (2024). Fluidity in space: Defining threshold in dwelling and temporal market for resilient kampung settlement. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 1351.
- Julier, G. (2006). *The culture of design*. Sage Publications.
- Lefebvre, H. (1991). *The production of space*. Blackwell.
- Lutzoni, L. (2016). In-formalised urban space design: Rethinking the relationship between formal and informal. *City, Territory and Architecture*, 3(20). <https://doi.org/10.1186/s40410-016-0046-9>
- Putra, B. D., Horne, R., & Hurley, J. (2019). Place, space and identity through greening in kampung kota. *Journal of Regional and City Planning*, 30(3), 211–223.
- Queiroz, R. J. de G. (2021). The space-time of lived experience and critical everyday life: Some reflections. *CIDADES, Comunidades e Territórios*, 42, 221–233. <https://doi.org/10.15847/cct.23833>
- Ramadhani, A. N. (2021). Territoriality in tourism kampung alleys as a shared public space. *Jurnal Arsitektur ARCADE*, 5(3), 215–221.
- Ricoeur, P. (1971). The model of the text: Meaningful action considered as text. *Social Research*, 38(3), 529–555.
- Ricoeur, P. (2016). Architecture and narrativity. *Études Ricoeuriennes / Ricoeur Studies*, 7(2), 31–41.
- Rossy Tamariska, S., & Ekomadyo, A. S. (2017). Place making ruang interaksi sosial kampung kota. *Koridor: Jurnal Arsitektur dan Perkotaan*, 8(2).
- Sulistiono, B. (2024). Research trend of cultural village as a community-based tourism: A systematic literature 2000–2020. *Dialogue: Jurnal Ilmu Administrasi Publik*, 6(1), 673–682.
- Sukowati, R. T. (2022). Program kampung tematik: Problematika perubahan ruang kampung kota menjadi destinasi wisata. *Jurnal Sosiologi Pendidikan Humanis*, 7(3), 27–43.
- Sukowati, R. T., Riyanti, A., & Agustina, I. (2025). Negotiation, abstract and social space in the development of Kampung Bekelir: A study of multi-actor collaboration in Tangerang City. *[Nama jurnal perlu dilengkapi]*, 8(2), 86–98.
- Tauran. (2018). Attracting tourists to the alley: Subaltern urbanism in the Maspati Kampung, Surabaya. Dalam *Proceedings of the 2nd International Conference on Sustainability, Human Geography and Environment* (hlm. 135–141).
- van Lanen, S., & Meij, E. (2026). Producing space through social work: Lefebvre's social production of space and the history of social work in the Netherlands. *European Journal of Social Work*, 29(1), 188–220.
- Wardi, L. H. S. (2026). Praktik keseharian dan penafsiran ruang: Produksi ruang sosial mikro pada gang permukiman Kota Tua Ampenan. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 6(1).
- Zumthor, P. (2010). Seeking the real: The special case of Peter Zumthor. *Architecture Theory Review*, 15(1), 30–42.

Halaman Ini Dikosongkan