



SKRIPSI

**KONSEP PENGEMBANGAN KAMPUNG WISATA
PENELEH: PENDEKATAN FENOMENOLOGI DAN
*DESIGN THINKING***

MUHAMMAD FAIZAL FIKRI

NRP. 0911164000078

DOSEN PEMBIMBING:

SATRIA FADIL PERSADA, S.Kom, MBA, Ph.D

DOSEN KO-PEMBIMBING:

PUTI SINANSARI, S.T., M.M

DEPARTEMEN MANAJEMEN BISNIS

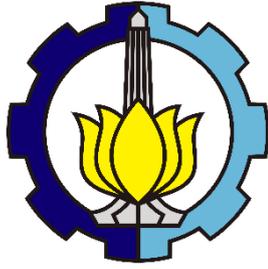
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER

SURABAYA

2020

(Halaman ini sengaja dikosongkan)



SKRIPSI

**KONSEP PENGEMBANGAN KAMPUNG WISATA
PENELEH: PENDEKATAN FENOMENOLOGI DAN
*DESIGN THINKING***

MUHAMMAD FAIZAL FIKRI

NRP. 09111640000078

DOSEN PEMBIMBING:

SATRIA FADIL PERSADA, S.Kom, MBA, Ph.D

DOSEN KO-PEMBIMBING:

PUTI SINANSARI, S.T., M.M

DEPARTEMEN MANAJEMEN BISNIS

FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER

SURABAYA

2020

(Halaman ini sengaja dikosongkan)



UNDERGRADUATE THESIS

**DEVELOPMENT CONCEPT OF PENELEH VILAGE
TOURISM: PHENOMENOLOGY AND DESING
THINKING APPROACH**

MUHAMMAD FAIZAL FIKRI

NRP. 0911164000078

SUPERVISOR:

SATRIA FADIL PERSADA, S.Kom, MBA, Ph.D

CO-SUPERVISOR:

PUTI SINANSARI, S.T., M.M

**DEPARTEMENT OF BUSINESS MANAGEMENT
FACULTY OF CREATIVE DESIGN AND DIGITAL
BUSINESS**

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER

SURABAYA

2020

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

LEMBAR PENGESAHAN

**KONSEP PENGEMBANGAN KAMPUNG WISATA PENELEH:
PENDEKATAN FENOMENOLOGI DAN *DESIGN THINKING***

Oleh:
Muhammad Faizal Fitri
NRP 09111640000078

**Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh
Gelar Sarjana Manajemen Bisnis**

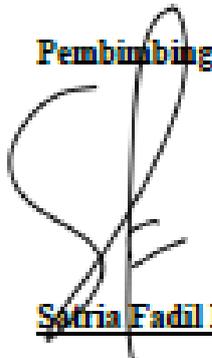
Pada

**Program Studi Sarjana Manajemen Bisnis
Departemen Manajemen Bisnis
Fakultas Kreatif Desain dan Bisnis Digital
Institut Teknologi Sepuluh Nopember**

Tanggal Ujian: 12 Agustus 2020

**Disetujui Oleh:
Dosen Pembimbing Skripsi**

Pembimbing



Satria Fadil Persada S.Kom, MBA, Ph.D
NIP. 1987201711061

Ko-Pembimbing



Puti Sinansari, S.T., M.M
NIP. 1991201912094



Seluruh tulisan yang terdapat pada Skripsi ini merupakan hasil karya penulis sendiri, dimana isi dan konten sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis. Penulis bersedia menanggung seluruh tuntutan dan konsekuensi jika di kemudian hari terdapat pihak yang merasa dirugikan, baik secara pribadi maupun hukum.

Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi Skripsi ini tanpa menuliskan atau menyebutkan sumbernya. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh isi Skripsi dalam bentuk apapun tanpa izin penulis.

KONSEP PENGEMBANGAN KAMPUNG WISATA PENELEH: PENDEKATAN FENOMENOLOGI DAN *DESIGN THINKING*

ABSTRAK

Terkikisnya keaslian bangunan serta mudarnya nilai sejarah dari kampung peneleh membuat pemerintah kota Surabaya berupaya untuk membangkitkannya lagi dengan menjadikan Kampung Peneleh sebagai tempat wisata sejarah. Bertambahnya kerusakan serta kurangnya perhatian masyarakat dan lingkungan menjadi penghalang berkembangnya Kampung Wisata Peneleh. Maka dari itu peneliti ingin mengetahui bagaimana konsep pengembangan Kampung Wisata Peneleh yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan *stakeholder*. Penelitian dilakukan menggunakan data kualitatif dengan pendekatan fenomenologi dan *design thinking*. Data didapatkan melalui kajian literatur serta pendapat dari informan. Dalam penelitian ini fenomenologi digunakan untuk menangkap tanggapan atau pengalaman subjektivitas manusia dan interpretasinya akan suatu hal yaitu kondisi Kampung Wisata Peneleh. Setelah data didapatkan, dilakukan proses pencarian solusi atau konsep pengembangan menggunakan metode *design thinking*, yang didalamnya terdiri dari lima tahapan yaitu, *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan terakhir *test*. Data di dapatkan dengan pendekatan *convenience sampling* dikarenakan kondisi pandemic COVID-19.

Informan dari penelitian ini adalah *stakeholder* Kampung Wisata Peneleh. Wawancara dilakukan baik secara langsung, maupun daring. Pertanyaan wawancara meliputi apa yang mereka ketahui, apa yang mereka lakukan, masalah apa yang mereka pikirkan serta hal apa yang mereka rasakan dari kondisi Kampung Wisata Peneleh. Data dirangkum dan dikelompokkan menggunakan *tools empathy map*. *Define* dilakukan dengan menarik ide pokok permasalahan dari *emphathy map*. Proses ideasi menggunakan *How might we*. Dari proses itu dibuatlah sebuah *prototyping* atau yang kemudian dilakukan testing dengan meminta pendapat *expert judgement*. Hasil dari penelitian ini adalah serangkaian konsep pengembangan Kampung Wisata Peneleh berdasarkan kebutuhan dan keinginan *stakeholder*.

Kata kunci: Peneleh, kampung wisata, penelitian kualitatif, fenomenologi, *design thinking*.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

**DEVELOPMENT CONCEPT OF PENELEH VILAGE TOURISM:
PHENOMENOLOGY AND DESIGN THINKING APPROACH**

ABSTRACT

The changing of the authenticity of the building and the waning of the historical value of the Peneleh village made the Surabaya city government try to raise it up again by making Peneleh Village as a historical tourist spot. Increased damage and a lack of community and environmental attention are obstacles to the development of Peneleh Tourism Village. Therefore the researcher wants to know how the concept of developing Peneleh Tourism Village is in accordance with the needs and desires of stakeholders. The study was conducted using qualitative data with a phenomenological approach and design thinking. Data obtained through literature review and opinions from informants. In this research phenomenology is used to capture responses or experiences of human subjectivity and its interpretation of a matter, namely the condition of Peneleh Tourism Village. After the data is obtained, the process of finding solutions or development concepts is done using design thinking methods, which consist of five stages, namely, empathize, define, ideate, prototype, and finally test. Data obtained by convenience sampling approach due to the condition of the COVID-19 pandemic.

The informants of this study are stakeholders in Peneleh Tourism Village. Interviews were conducted both in person and online. Interview questions include what they know, what they do, what problems they think and what they feel from the condition of Peneleh Tourism Village. Data is summarized and grouped using empathy map tools. Define is done by pulling the main idea of the problem from empathy map. The ideation process uses How might we. From that process a prototyping is made or then testing is done by asking the opinion of expert judgment. The results of this study are a series of concepts for developing Peneleh Tourism Village based on the needs and desires of stakeholders.

Key words: *Peneleh, vilage tourism, qualittative research, fenomenologi, design thinking.*

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa Sang atas limpahan berkah rahmat dan kuasa-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Konsep Pengembangan Kampung Wisata Peneleh: Pendekatan Fenomenologi dan *Design Thinking*”

Penelitian ini dituliskan berdasarkan minat penulis terhadap kondisi Kampung wisata Peneleh. Disisilain, sektor pariwisata di Indonesia adalah salah satu sektor penyumbang PDB terbesar. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih atas segala bentuk dukungan yang diberikan. Adapun pihak-pihak yang membantu dalam penyelesaian skripsi ini antara lain sebagai berikut.

1. Ibu Dr.oec.HSG. Syarifa Hanoum, S.T., M.T selaku Kepala Departemen Manajemen Bisnis ITS
2. Bapak Berto Mulia Wibawa, S.Pi., M.M. selaku Sekretaris Departemen dan Kepala Program Studi S1 Manajemen Bisnis ITS
3. Bapak Satria Fadil Persada S.Kom, MBA, Ph.D selaku dosen pembimbing yang selalu membimbing, membantu, memberikan semangat, dan arahan yang bermanfaat dalam pengerjaan skripsi ini;
4. Ibu Puti Sinansari, S.T., M.M. selaku dosen ko-pembimbing yang selalu memberikan masukan dan tambahan yang berharga serta memberikan semangat kepada penulis.
5. Bapak dan Ibu Dosen tim pengajar dan seluruh staf karyawan Departemen Manajemen Bisnis ITS yang telah banyak berjasa dalam membantu penulis selama pembelajaran dan aktivitas perkuliahan;
6. Ayah, Ibu serta keluarga yang selalu memberikan doa, dukungan dan semangat selama proses pengerjaan skripsi ini.
7. Teman seperjuangan penulis, Muh Isaal Febriansya, Jusuf Lamirada Habibie, Gadang Anindyojati, Bobby Ardiansya Miraja yang telah banyak membantu dan menyemangati selama proses pengerjaan skripsi ini;

8. Dwi Damarwati, yang senantiasa menemani keluh kesah serta mendukung dan mendoakan saya supaya tetap semangat mengerjakan skripsi.
9. Teman-teman SUBANG yang selalu memberi hiburan, ilmu, semangat dan doa.
10. Keluarga Mahasiswa Manajemen Bisnis ITS, khususnya Umbra, yang telah banyak membantu penulis, memberikan masukan, dan menemani dari masa awal perkuliahan hingga lulus dari Departemen Manajemen Bisnis.
11. Seluruh responden penelitian yang telah membantu penulis untuk meluangkan waktu dan pikirannya dalam mengisi kuesioner skripsi ini.
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu atas segala bantuan dan doanya kepada penulis selama pengerjaan skripsi ini.

Besar harapan penulis semoga penelitian ini dapat bermanfaat untuk banyak pihak baik bagi pemerintah maupun masyarakat Kampung Peneleh, Pembaca, maupun untuk penelitian selanjutnya.

Surabaya, Agustus 2020

Peneliti

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	6
1.4.2 Manfaat Praktis	6
1.5 Ruang Lingkup.....	7
1.5.1 Batasan	7
1.5.2 Asumsi	7
1.6 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II KAJIAN LITERATUR	9
2.1 Kampung Peneleh Sebagai Wisata Sejarah	9
2.2 Penelitian Kualitatif	19
2.3 Pendekatan Fenomenologi	20
2.4 <i>Design Thinking</i>	22
2.5 Penelitian Terkait	23

BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	27
3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian	27
3.2 Alur Penelitian	27
3.3 Instrumen Penelitian	29
3.4 Desain Penelitian	29
3.4.1 Data Penelitian.....	30
3.4.2 Fenomenologi	30
3.4.3 <i>Design Thinking</i>	32
BAB IV ANALISIS DAN DISKUSI	40
4.1 <i>Emphatize</i>	40
4.2 <i>Define</i>	40
4.2.1 <i>Empathy Map 1</i>	41
4.2.2 <i>Empathy Map 2</i>	42
4.3 <i>Ideation</i>	43
4.4 <i>Prototype</i>	49
4.4.1 Produk.....	49
4.4.2 Pembangunan dan Fasilitas	51
4.4.3 Program	58
4.5 <i>Test</i>	61
4.5.1 Tanggapan 1	62
4.5.2 Tanggapan 2	62
4.6 Triangulasi Validasi	63
4.7 Hasil Masukan Triangulasi	64
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	67
5.1 Kesimpulan	67
5.2 Saran	68

DAFTAR PUSTAKA.....	70
LAMPIRAN.....	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Lokasi Kampung Peneleh	3
Gambar 2.1 Lokasi Kampung Peneleh	10
Gambar 2.2 Rumah HOS Cokroaminoto.....	11
Gambar 2.3 Rumah Kelahiran Ir Soekarno	12
Gambar 2.4 De Begraafplaats Peneleh Soerabaja	13
Gambar 2.5 Masjid Jami' Peneleh	14
Gambar 2.6 Makam di area Perumahan Warga.....	15
Gambar 2.7 Toko Buku Peneleh.....	15
Gambar 2.8 Lodji Besar.....	16
Gambar 2.9 Bakcang Peneleh 92.....	17
Gambar 2.10 Ote Ote Porong	18
Gambar 2.11 Kue Bikang Peneleh	18
Gambar 3.1 Alur Penelitian	28
Gambar 3.2 Fenomenologi	32
Gambar 3.3 Emphaty map.....	33
Gambar 3.4 How Might We	34
Gambar 3.5 Framework Penelitian.....	35
Gambar 3.6 Framework Design Thinking.....	36
Gambar 3.7 Triangulasi	38
Gambar 4.1 Empathy Map 1.....	41
Gambar 4.2 Contoh 1 Produk Peneluv	49
Gambar 4.3 Contoh 2 Produk Peneluv	50
Gambar 4.4 Contoh 3 Produk Peneluv	51
Gambar 4.5 Contoh Peta Wisata Kampung Peneleh	52
Gambar 4.6 Contoh Penunjuk Arah dan Nama Jalan.....	53
Gambar 4.7 Saran Tempat Penunjuk Arah.....	53
Gambar 4.8 Contoh Layout Tempat Parkir 1	54
Gambar 4.9 Contoh Layout Tempat Parkir 2	54
Gambar 4.10 Sudut Pandang Tempat Parkir	55
Gambar 4.11 Sketsa Tempat Parkir.....	55

Gambar 4.12 Saran Area Pengecatan Jalur Wisata.....	56
Gambar 4.13 Contoh Pengecatan Jalur Wisata.....	56
Gambar 4.14 Logo Badan Pengelola Wisata Kampung Peneleh.....	60
Gambar 4.15 Saran Kawasan Tanpa Kendaraan Bermotor	61

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian terikait.....	25
Tabel 4.1 Profil Informan	40
Tabel 4.2 Empathy Map 2	42
Tabel 4.3 How might we problem 1	43
Tabel 4.4 How might we problem 2	44
Tabel 4.5 How might we problem 3	45
Tabel 4.6 How might we problem 4	45
Tabel 4.7 How might we problem 5	46
Tabel 4.8 How might we problem 6	46
Tabel 4.9 How might we problem 7	47
Tabel 4.10 How might we problem 8	47
Tabel 4.11 How might we problem 9	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Perbedaan Ciri Kualitatif dan Kuantitatif.....	74
Lampiran 2. Hasil Wawancara.....	77
Lampiran 3. Pembangunan Fasilitas	83
Lampiran 4. Alur Persewaan Sepeda	87
Lampiran 5. Paket Wisata dan Brosur	88
Lampiran 6. Srawung	89
Lampiran 7. Triangulasi.....	93
Lampiran 8. Transkrip Wawancara Informan 1	97
Lampiran 9. Transkrip Wawancara Informan 2.....	99
Lampiran 10. Transkrip Wawancara Informan 3.....	101
Lampiran 11. Transkrip Wawancara Informan 4.....	104
Lampiran 12. Transkrip Wawancara Informan 5.....	107
Lampiran 13. Transkrip Wawancara Informan 6.....	109

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dituliskan mengenai, hal-hal yang berhubungan dengan latar belakang dalam melakukan penelitian, perumusan masalah, tujuan serta manfaat yang ingin didapatkan melalui hasil penelitian, ruang lingkup yang terdiri dari batasan dan asumsi, serta sistematika penulisan dari penelitian ini.

1.1 Latar Belakang

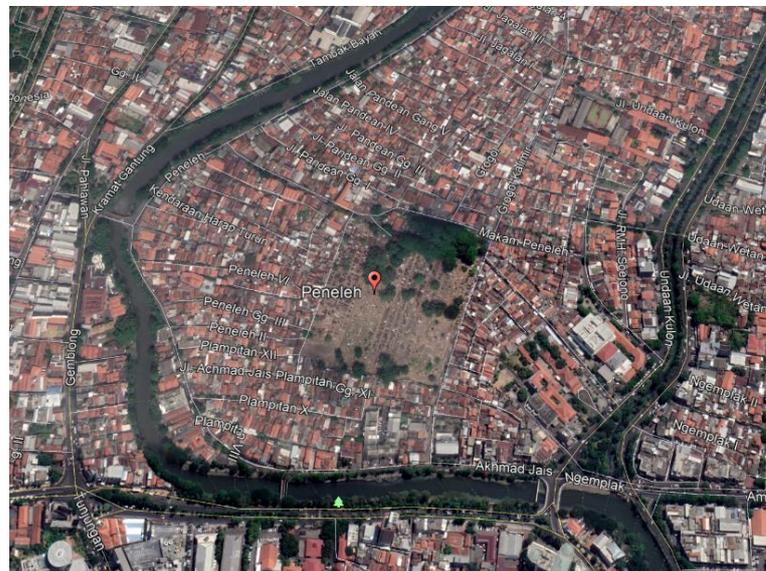
Pada era modern ini tingkat stres masyarakat semakin meninggi akibat tekanan pekerjaan, kondisi ekonomi, kesehatan, hingga kehidupan bersosial (The American Institute of Stress, 2019). Guna mengurangi bahkan meredakan tingkat stres terdapat berbagai macam cara, salah satunya adalah dengan berwisata atau berlibur. Febriansyah (2019) dalam artikel yang di tulisnya “Ketika kita sedang berlibur, ada peningkatan dalam dua *neurotransmitter* otak, yaitu *dopamine* dan *serotonin* yang terlibat dalam suasana hati dan depresi (stres)”. Tidak hanya itu, berlibur dapat memberi kita waktu dan pengalaman berharga baik untuk diri sendiri juga bersama orang terdekat kita. Disisi lain, berwisata dapat memberi kita pengalaman baru serta wawasan yang luas.

Sektor pariwisata menjadi hal yang penting. Tak hanya dapat meredakan stres, pariwisata juga menjadi pendukung perekonomian yang sangat berpengaruh bagi Indonesia. Hal tersebut dibuktikan dengan sektor pariwisata yang mampu menjadi kontributor terbesar terhadap PDB pada tahun 2019, menggusur sektor migas yang sumbangannya terus menurun. Menurut hasil *forecasting* dari Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, pada tahun 2019 terdapat 20 juta wisatawan manca negara dengan devisa sekitar Rp 280 triliun. Selain itu, World Travel and Tourism Council (WTTC) pada tahun 2018 mencatat Indonesia sebagai negara dengan pertumbuhan pariwisata tercepat, yaitu peringkat 9 dunia, peringkat 3 di Asia dan peringkat 1 di Asia Tenggara. Peringkat Indonesia di Travel and Tourism Competitiveness Index (TTCI) yang dikeluarkan oleh World Economic Forum (WEF), melesat dari rangking 70 pada tahun 2013 menjadi rangking 42 pada tahun 2017. Dari data tersebut dapat disimpulkan jika industri pariwisata Indonesia cukup berpotensi baik secara dampak dan keberlanjutannya.

Dalam sektor industri pariwisata terdapat beberapa jenis wisata antara lain, wisata edukasi, wisata kuliner, wisata budaya, wisata bahari, wisata alam, wisata belanja, wisata pertanian, wisata religi, serta yang terakhir adalah wisata situs dan sejarah. Dari pelbagai jenis wisata tersebut memiliki pangsa pasarnya masing-masing. Dalam UU No. 9 tahun 1990 tentang kepariwisataan dituliskan bahwa daya tarik wisata adalah suatu yang menjadi sasaran wisata. Tentunya setiap jenis wisata memiliki daya tarik tersendiri yang menjadikannya sasaran untuk dijadikan tempat wisata. Melalui pengertian tersebut, setiap tempat atau wilayah memiliki keunikan masing-masing, namun ada beberapa hal yang tergolong unik tapi tidak cukup unik untuk dijadikan sebuah *value proposition* seperti wisata alam yang di mana daerah yang memiliki bentuk dan kontur alam yang serupa, akan memiliki wisata alam yang serupa pula, hingga yang menjadi pembeda adalah fasilitas dan pelayanannya. Akan tetapi untuk sektor wisata situs dan sejarah terdapat keunikan yang sangat susah untuk menjadi sebuah kesamaan lantaran wisata situs dan sejarah satu sama lain memiliki *background story* yang berbeda.

Indonesia adalah salah satu negara yang memiliki cerita sejarah cukup dalam. Bermula dari sejarah kerajaannya yang cukup tua, hingga sejarah mengenai perjalanan kemerdekaannya. Dengan banyaknya sejarah yang ada, sering dijumpai peninggalan bukti sejarah, relik-relik kuno, serta saksi bisu dari suatu kejadian maupun subjek sejarah yang menjadi nilai tersendiri baik secara nasionalisme maupun edukasi. Tempat, bangunan, dan juga bukti sejarah sering juga digunakan sebagai tempat wisata guna menunjang wawasan edukasi sejarah, meningkatkan nilai ekonomi, serta upaya untuk melestarikan sejarah yang ada. Salah satu daerah yang memiliki nilai sejarah kemerdekaan Indonesia adalah Kota Surabaya. Dalam masa penjajahan, perjuangan hingga reformasi Surabaya memiliki peran yang cukup penting seperti peristiwa 10 nopember 1945 di mana masyarakat Surabaya berjuang demi mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Tak hanya itu, terdapat sebuah kampung di daerah Surabaya, yang diyakini sebagai kampung tertua di Surabaya di mana kampung tersebut memiliki banyak nilai historis di dalamnya. Akan tetapi dikarenakan perkembangan zaman serta kurangnya peran masyarakat dalam melestarikan kampung peneluh membuat kawasan ini kumuh dan rusak. Terdapat lebih dari sepuluh bangunan bersejarah

yang terdapat di Kampung Peneleh, 3 diantaranya dalam kondisi memprihatinkan (Indonesia.go.id, 2019). Maka dari itu Pemerintah Kota Surabaya mengeluarkan arahan atau gagasan berdasarkan Peraturan Daerah Kota Surabaya Nomor 5 Tahun 2005 tentang pelestarian bangunan dan/atau lingkungan cagar budaya, untuk melestarikan kampung peneleh dengan cara menjadikannya daerah wisata, serta melibatkan seluruh elemen masyarakat untuk ambil bagian di dalamnya, seperti melakukan penelitian, pengembangan konsep wisata, pencerdasan penduduk, meningkatkan ekonomi, pengaturan wilayah dan tata kota, dan lain sebagainya.



Gambar 1.1 Lokasi Kampung Peneleh

Sumber: Citra Satelit Maxar

Kampung Peneleh merupakan sebuah kampung yang terletak tidak jauh dari tugu pahlawan. Menjadi sebuah kampung dengan identitas kampung tertua di Surabaya serta menyimpan banyak saksi sejarah Indonesia membuat Kampung Peneleh menjadi kampung yang memiliki potensi wisata sejarah. Seorang jurnalis asal Belanda bernama Ghvon Faver dalam bukunya "Oud Soerabaia" tahun 1931, Mengidentifikasi Kampung Peneleh sebagai perkampungan tertua di Surabaya di mana salah satu cirinya adalah letak dari Kampung Peneleh yang berada di lir Brantas yang pada saat itu menjadi jalan transportasi utama masyarakat pada masanya. Kata Peneleh berasal dari lokasi yang dulunya tempat tinggal Pangeran

Pinilih, putra dari Wisnu Wardhana dari Kerajaan Singosari yang di angkat menjadi pemimpin di Kampung pinggir Kalimas. Kata tersebut juga berasal dari kata “pinilih” yang artinya terpilih. Letak geografis dari kampung tersebut berada di Kecamatan Genteng, Kota Surabaya, Provinsi Jawa Timur, seperti tetera pada Gambar 1.1.

Kampung Peneleh diyakini sudah ada semenjak zaman Majapahit. Keyakinan ini didasari oleh sebuah penemuan sumur air kuno yang memiliki struktur seperti bangunan majapahit, kata arkeolog dari museum trowulan yang dituliskan pada koran Radar Surabaya (choiriyah, 2019). Tak hanya bersumber dari itu, seorang pustakawan dari Universitas Ciputra, Chrisyandi, membenarkan bahwa Peneleh merupakan kampung lawas di Surabaya. Buktinya adalah keberadaan makam kuno yang dibiarkan apa adanya di antara rumah penduduk. Misalnya di Pandean Gang 1. “Bentuk makamnya kuno, sehingga menunjukkan dari zaman kerajaan era dahulu,” jelasnya. Walaupun tidak dijelaskan keseluruhannya, Kampung Peneleh diketahui memiliki 86 bangunan kuno yang dijelaskan dalam sebuah artikel berjudul “Studi Pelestarian Bangunan Kuno di Kawasan Kampung Kuno Peneleh Surabaya” (Artha, Antariksa, & Hariyani, 2006). Keistimewaan dari Kampung Peneleh tidak hanya terletak pada bukti sejarah lampayunya. Kampung peneleh juga menjadi bagian dari kehidupan tokoh-tokoh nasional Indonesia yaitu HOS Tjokroaminoto (pemilik Sarekat Islam), Ruslan Abdulgani (tokoh Sarekat Islam), Ir. Soekarno (presiden pertama Indonesia), dan juga Raden Rahmat atau yang biasa dikenal sebagai Sunan Ampel. Terlepas dari semua itu, terdapat keunikan tersendiri dari Kampung Peneleh. Adanya makam yang bisa di jumpai hampir di setiap sudut kampung, serta kompleks pemakaman yang terletak dekat dengan Kampung Peneleh menjadikan kampung ini unik. Alasan dibalik banyaknya makam tersebut adalah kebiasaan atau budaya masyarakatnya pada jaman dahulu untuk memakamkan keluarganya di dekat rumah tinggal. Hingga kini Kampung Peneleh menjadi daerah padat penduduk sehingga makam tersebut dapat ditemukan pada setiap sudut kampung. Sedangkan kompleks pemakaman di dekat Kampung Peneleh adalah makam tua peninggalan Belanda yang bernama *De Begraafplaats Peneleh*

Soerabaja. Pada saat itu kaum Belanda dan Eropa yang meninggal di Surabaya dimakamkan di daerah tersebut.

Banyak upaya yang dilakukan berbagai pihak demi melestarikan nilai historis di Kampung Peneleh. Pasalnya kondisi fisik dari Kampung Peneleh telah banyak tergerogoti arsitektur modern serta lapuk dimakan waktu. Terdapat banyak penelitian, arahan, serta artikel yang membahas tentang Kampung Peneleh guna menstimulus serta mengangkat isu sehingga Kampung Peneleh menjadi kawasan wisata edukasi sejarah yang tetap terjaga. Salah satu penelitiannya adalah upaya pengembangan dan perawatan Kampung Peneleh serta kompleks makam *De Begraafplaats Peneleh Soerabaja* yang dilakukan oleh Versnel (2012) dalam penelitiannya yang berjudul “Peneleh’s Second Life”.

Bertujuan untuk meningkatkan dan mengembangkan warisan sejarah serta kemakmuran masyarakat, peneliti ingin melakukan penelitian berjudul “Konsep Pengembangan Kampung Wisata Peneleh: Pendekatan Fenomenologi dan *Design Thinking*” guna meningkatkan potensi wisatawan, melestarikan peninggalan sejarah, serta meningkatkan ekonomi masyarakat sekitarnya. Penelitian ini bersifat kualitatif, dilakukan dengan pendekatan fenomenologi untuk mengidentifikasi pengalaman wisatawan yang berada di lokasi penelitian. Melalui hasil data setelah dilakukan *in depth interview*, data tersebut di susun menjadi sebuah gagasan ide untuk Kampung Peneleh melalui metode *design thinking*. Penggunaan metode *design thinking* sebagai proses pembuatan konsep pengembangan Kampung Wisata Peneleh dikarenakan metode tersebut mampu menyajikan solusi berdasarkan permasalahan yang muncul. (Dam & Teo, 2020) Penggunaan tahap dalam proses *design thinking* mampu untuk memangkas waktu dan biaya sehingga dinilai efektif dan efisien, selain itu metode tersebut menggunakan pendekatan personal sehingga mampu untuk menangkap permasalahan secara keseluruhan dan kompleks, yang kemudian diolah menjadi sebuah pertimbangan dalam *brainstorming* guna memunculkan solusi yang tepat. Di sisi lain, penggunaan *design thinking* dinilai cukup fleksibel karena dapat digunakan dalam konteks apa pun dengan berbagai kondisi yang ada (Junaedi, 2020). Berdasarkan manfaat dan keunggulan dari metode tersebut, peneliti menggunakan metode *design thinking* dalam proses pembuatan konsep

pengembangan Kampung Wisata Peneleh. Aspek yang diteliti meliputi elemen yang berada di lokasi penelitian seperti produk, pelayanan, fasilitas, hingga konsep daerah wisata yang diinginkan.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang akan diteliti antara lain:

1. Penelitian ini ingin membuat sebuah konsep pengembangan wisata Kampung Peneleh berdasarkan masalah dengan mempertimbangkan *stakeholder*

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini dilakukan dengan tujuan: Membuat konsep pengembangan Wisata Kampung Peneleh yang sesuai dengan keinginan stakeholder.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan dari dilakukannya penelitian ini yaitu, manfaat bagi perusahaan yang ingin memberikan dana CSR dan manfaat bagi keilmuan.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini memberikan manfaat bagi akademis, khususnya pada mata kuliah *design thinking*. Melalui penelitian ini bisa didapatkan implementasi dari ilmu *design thinking*, memberikan *study case* nyata yang bisa ditelaah, serta sebagai pembandingan dan acuan untuk penelitian selanjutnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi praktisi yaitu:

1. Pemerintah: sebagai acuan pengembangan Kampung Wisata Peneleh
2. Biro Travel: Sebagai bahan promosi serta persiapan segmentasi pasar
3. Masyarakat: memberikan solusi pengembangan dari permasalahan Kampung Wisata Peneleh.
4. Pelaku Usaha: Menjadi bahan acuan untuk membuat usaha, melakukan strategi penjualan serta pengembangan peluang usaha
5. Wisatawan: membuat tempat wisata lebih nyaman untuk wisatawan.

1.5 Ruang Lingkup

Pada bagian ini akan membahas mengenai ruang lingkup yang digunakan pada penelitian ini dalam batasan dan asumsi.

1.5.1 Batasan

Batasan yang digunakan pada penelitian adalah sebagai berikut:

1. Objek penelitian adalah Kampung peneleh.
2. Subjek dari penelitian ini adalah *stakeholder* Kampung Peneleh, di antaranya masyarakat, wisatawan, dan pemerintah.
3. Penelitian dilakukan dengan cara daring serta didukung dengan studi literatur dikarenakan keadaan pandemik virus Covid-19.

1.5.2 Asumsi

Berikut asumsi yang penulis gunakan dalam penelitian ini:

1. Informan dalam penelitian ini dianggap dapat mewakili informasi mengenai Kampung Peneleh
2. Selama penelitian dilakukan, Kampung peneleh tetap ada dan menjadi kawasan wisata sejarah.

1.6 Sistematika Penulisan

Pada sub bab ini akan dijelaskan mengenai susunan penulisan yang digunakan dalam laporan penelitian ini. berikut adalah susunan penulisan tersebut.

BAB I. PENDAHULUAN

Menjelaskan mengenai latar belakang dilakukannya penelitian, menunjukkan mengapa penelitian ini penting dan layak dilakukan rumusan permasalahan yang diangkat pada penelitian, tujuan, manfaat, ruang lingkup serta sistematika penulisan.

BAB II. KAJIAN LITERATUR

Menjelaskan mengenai teori, pengertian, objek, serta pendekatan metode yang digunakan dalam penulisan penelitian ini. kajian literatur digunakan guna mendukung kerangka penelitian serta bagaimana penelitian dilakukan. Pada bab II kajian literatur ini membahas tentang penelitian kualitatif, pendekatan fenomenologi, pendekatan *design thinking*, penelitian terkait, serta objek penelitian yaitu Kampung Peneleh.

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

Menjelaskan mengenai metode yang digunakan dalam penelitian. Hal yang dibahas di dalamnya meliputi bagaimana proses penelitian dilakukan. Terdapat alur penelitian, lokasi dan waktu penelitian, instrumen penelitian serta desain penelitian yang membahas metode penelitian di dalamnya.

BAB IV. ANALISIS DAN DISKUSI

Menjelaskan tentang isi atau hasil dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti terhadap objek penelitian melalui metode yang telah dilakukan.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Menjelaskan kesimpulan dari hasil penelitian serta saran untuk penelitian selanjutnya.

BAB II

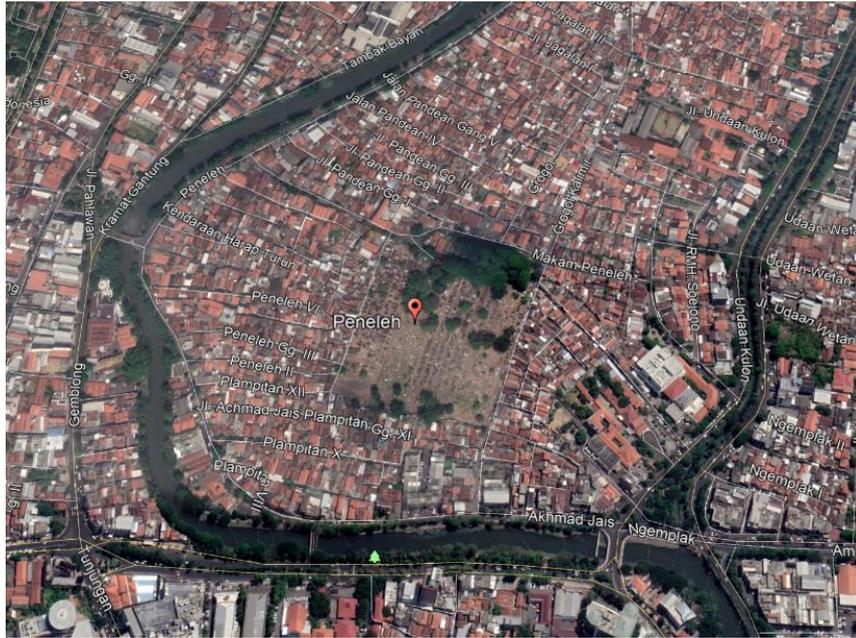
KAJIAN LITERATUR

Bab ini menjelaskan terkait pengertian maupun kajian yang berhubungan dengan penelitian kali ini, penulis juga melakukan *literature review* baik dari buku, jurnal ataupun tesis yang dapat digunakan dalam menjawab permasalahan dari penelitian ini.

2.1 Kampung Peneleh Sebagai Wisata Sejarah

Kampung Peneleh, atau Paneleh, adalah salah satu kampung yang dipercaya sebagai kampung tertua di Surabaya. Seorang jurnalis asal Belanda bernama Ghvon Faver dalam bukunya "Oud Soerabaia" tahun 1931, Mengidentifikasi Kampung Peneleh sebagai perkampungan tertua di Surabaya, di mana salah satu cirinya adalah letak dari Kampung Peneleh yang berada di lir Brantas yang pada saat itu menjadi jalan transportasi utama masyarakat pada masanya. Kata Peneleh berasal dari lokasi yang dulunya tempat tinggal Pangeran Pinilih, putra dari Wisnu Wardhana dari Kerajaan Singosari yang di angkat menjadi pemimpin di Kampung pinggir Kalimas. Kata tersebut juga berasal dari kata "pinilih" yang artinya terpilih. Letak geografis dari kampung tersebut berada di Kecamatan Genteng, Kota Surabaya, Provinsi Jawa Timur. Menurut Surat Ketetapan Wali Kota nomor 188.45/004/402.1.04/1998, kawasan Kampung Peneleh ditetapkan sebagai kawasan cagar budaya

Kawasan Kampung Peneleh termasuk daerah Surabaya Utara yang diapit oleh dua sungai, yaitu Kali Mas, dan Kali Pegirian. Untuk perbatasan kecamatannya, Kampung peneleh berada di Kecamatan Genteng Kali, di mana bagian utara berbatasan dengan Kecamatan Simokerto, bagian selatan berbatasan dengan Kecamatan Gubeng dan Tegal Sari, bagian barat berbatasan dengan Kecamatan Bubutan, dan bagian timur berbatasan dengan Kecamatan Tambak Sari. Sedangkan Kecamatan Genteng kali tersebut terdiri dari lima kelurahan, yaitu Kelurahan Embong Kali Asin, Kelurahan Genteng, Kelurahan Kapas sari, Kelurahan Ketabang, dan yang terakhir Kelurahan Peneleh.



Gambar 2.1 Lokasi Kampung Peneleh

Sumber: Citra Satelit Maxar

Luas wilayah Kelurahan Peneleh sekitar 350,54 Ha. Kampung Peneleh termasuk lokasi yang cukup strategis dikarenakan jaraknya yang cukup dekat dengan pusat kegiatan kota. Kampung Peneleh yang termasuk ke dalam Kelurahan Peneleh memiliki tiga rukun warga (RW) dan di dalamnya terdapat delapan rukun tetangga (RT). RW 04 dan RW 08 adalah daerah yang menjadi pusat Kampung Peneleh. RW 04 yang terdiri dari RT 02 dan RT 03 memiliki jumlah penduduk sekitar 1330 KK. Mayoritas penduduk di Kampung Peneleh adalah masyarakat urban.

Secara fisik, Kampung Peneleh merupakan daerah padat penduduk. Dengan kondisi bangunan yang sangat minimalis dan padat. Perihal kebersihan lingkungan, usaha telah dilakukan dengan memberikan tempat sampah serta dilakukannya kerja bakti masyarakat. Namun hal tersebut dirasa kurang untuk mengatasi kesan daerah yang kumuh dan tak terawat. Tak hanya itu, struktur bangunan dan kondisi wilayah dari Kampung Peneleh telah termakan modernisasi tanpa dilakukan renovasi maupun revitalisasi seperti yang didapatkan kawasan cagar budaya semestinya. Di sisi lain, mayoritas masyarakat Kampung Peneleh telah memasuki usia non-produktif, dengan jumlah pemuda juga sedikit, sehingga

gebrakan atau sebuah semangat inovasi di kampung peneleh dirasa kurang. Masyarakat kampung peneleh bermata pencarian sebagai pedagang, karyawan pabrik tas, Pegawai negeri sipil (PNS), dan ada beberapa yang menggantungkan nasib terhadap wisatawan Kampung Peneleh seperti penjaga cagar budaya, pemandu wisata dan lain lain.

Yang membuat Kampung Peneleh menjadi kawasan cagar budaya dikarenakan adanya nilai historis yang tersimpan didalam-nya. Nilai-nilai historis yang terekam dalam Kampung Peneleh diantaranya, kompleks pemakaman belanda *De Begraafplaats Peneleh Soerabaja*, rumah HOS Cokroaminoto, rumah kelahiran Ir Soekarno, makam Nyai Rokaya Cempo kerabat sunan ampel serta, makam makam kuno yang dapat di jumpai hampir di setiap sudut kampung. Terdapat juga cerita sejarah dibalik Kampung Peneleh seperti perjalanan Sunan Ampel yang sempat singgah dan membangun masjid di Kampung Peneleh, tempat tinggal dari parah tokoh nasional Sarekat Islam seperti Ruslan Abdulgani dan juga pergerakan Laskar Hizbullah pada masa penjajahan dulu.



Gambar 2.2 Rumah HOS Cokroaminoto

Gambar 2.2 adalah rumah HOS Cokroaminoto yang terletak di Kampung Peneleh gang VII nomor 29-31. Dahulu rumah ini menjadi rumah belajar yang digunakan untuk berbagi ilmu serta awal dirumuskannya Sarekat Islam. Rumah yang dipertahankan keasliannya itu terdiri dari dua lantai dan berukuran 11 x 8

meter. Dari rumah itulah telah bersemi tokoh tokoh Republik Indonesia diantaranya Ir Soekarno, SM Kartosuwiryo, Musso, dan Alimin, yang saat itu sempat indokos di rumah HOS Cokroaminoto untuk mendapatkan ilmu dari beliau.



Gambar 2.3 Rumah Kelahiran Ir Soekarno

Selain itu pada kawasan Kampung Peneleh tepatnya di Jalan Pandean IV nomor 40, dapat kita jumpai kediaman tempat kelahiran dari presiden pertama Republik Indonesia Ir Soekarno seperti tersaji pada Gambar 2.3. Penelusuran terkait rumah tempat kelahiran Soekarno sudah dilakukan oleh Institut Soekarno sejak tahun 2007. Pendiri lembaga Institut Soekarno, Peter A Rohi mengatakan kajian dari sejumlah buku diketahui Sukarno pernah tinggal di Kampung Pandean- dan Peneleh. Hingga pada tahun 2013 Pemerintah Kota Surabaya telah menetapkannya menjadi cagar budaya.



Gambar 2.4 De Begraafplaats Peneleh Soerabaja

Sumber: surabaya.panduanwisata.id

De Begraafplaats Peneleh Soerabaja adalah kompleks pemakaman belanda yang sudah ada semenjak tahun 1814. Saat Belanda datang sekitar tahun 1600-an yang kemudian secara resmi penguasaannya diberikan kepada VOC pada 11 November 1743, VOC membangun kompleks makam Gereja Katolik pertama kali di Surabaya yang lokasinya bertempat sekarang di kompleks mapolwiltabes Surabaya. Namun dengan alasan yang tidak diketahui, Kompleks makam tersebut dipindahkan ke daerah Peneleh dan dibangunlah *De Begraafplaats Peneleh Soerabaja*. Letaknya berada di sekitar 100 meter dari tepi Sungai Kali Mas, *De Begraafplaats Peneleh Soerabaja* memiliki luasan sebesar 5,4 hektar. Konon makam memiliki usia yang lebih tua ketimbang *Mount Auburn Cemetery di Cambridge* yang di buat pada tahun 1831 dan *Arlington National Cemetery* yang dibuat pada tahun 1864 di Washington DC. *De Begraafplaats Peneleh Soerabaja* menjadi salah satu kompleks makam modern tertua di dunia setelah *Kober Batavia* di Jakarta yang dibangun 1795 dan *La Chaise Cemetery* di Paris yang dibangun 1803. *De Begraafplaats Peneleh Soerabaja* menyusun pemakamannya sesuai dengan blok dan ditata dengan rapi, namun sayang sekali kondisi dari kompleks makam ini sekarang dipenuhi sampah dan mulai hancur.



Gambar 2.5 Masjid Jami' Peneleh

Masjid Jami' Peneleh diyakini sebagai masyarakat sebagai masjid pertama yang disinggahi Sunan Ampel saat pertama kali ke Surabaya. Masjid yang dibangun sekitar abad ke-15 ini diyakini didirikan oleh Sunan Ampel. Masjid Jami' Peneleh berdiri di atas lahan seluas 999meter persegi, memiliki 10 tiang soko atau tiang penyangga. Sepuluh tiang utama yang berfungsi sebagai penyangga atap ini disebut Soko Guru. Jarak antara atap dengan lantai masjid sendiri setinggi 9 meter, dihias dengan ornamen kayu serta kisi-kisi udara yang menggunakan sirip serta kaca patri di sela-sela atap. Di setiap jendela masjid, terdapat kaca ukir yang cantik dan unik, menambah keindahan bangunan masjid ini. menurut Sufyan takmir Masjid Jami' Peneleh "Filosofi yang diambil dari 10 tiang penyangga adalah jumlah 10 malaikat. Sedangkan jumlah 25 kaca hiasan jendela melambangkan nama-nama rasul," tiang yang menyangga disebut oleh masyarakat sebagai 10 soko guru. Masjid Jami' Peneleh baru mengalami dua kali renovasi selama ini yaitu pada tahun 1973 dan 1986. Terdapat keunikan pada masjid ini yaitu penggunaan jam matahari yang mulai jarang ditemui sebagai penanda waktu Shalat. Selain itu bentuk arsitektur dan ornamen dari masjid ini sama dengan bangunan arsitektur Masjid Ampel yang membuatnya unik adalah bentuk dari Masjid Jami' Peneleh adalah bentuknya yang seperti perahu terbalik. Sedangkan nilai historis lainnya, Masjid Jami' Peneleh pernah digunakan Laskar Hizbullah sebagai markas untuk mengelabui penjajah.



Gambar 2.6 Makam di area Perumahan Warga

Penampakan makam di sepanjang gang-gang Kampung Peneleh adalah hal yang wajar di jumpai saat berkunjung ke kampung ini. banyaknya makan di are perumahan warga disebabkan pada jaman dahulu terdapat kebiasaan atau budaya warga untuk memakamkan anggota keluarganya yang meninggal dekat dengan rumah. Sehingga ketika Kampung Peneleh menjadi daerah padat penduduk, Makam tersebut tetap terlihat di area pemukiman.



Gambar 2.7 Toko Buku Peneleh

Toko Buku Peneleh, salah satu toko buku tertua di Surabaya. Toko ini telah dibangun semenjak pertengahan tahun 1800. Keaslian dari toko buku ini tetap dipertahankan hingga kini. Berdiri di bidang tanah seluas 27meter persegi. Pada tahun 1956 Ir Soekarno sempat mengunjungi toko buku tersebut. Jarak dari toko ini hanya 10meter dari rumah HOS Cokroaminoto. Pada tahun 1920an, toko ini pernah menjadi rumah percetakan sekaligus etalase yang memajang buku-buku tentang agama islam. Karya yang terkenal dan pernah dicetak di toko tersebut adalah ‘Kumpulan Khutbah Jum’at’ karya K.H. Mas Mansjoer, seorang tokoh besar Muhamadiyah di era pergerakan saat itu.

Selain dari bangunan dan nilai sejarah yang ada, Kampung Peneleh juga menyimpan kenikmatan yang tak terganti melalui wisata kulinernya. Terdapat beberapa macam kuliner-an di Kampung Peneleh seperti Ote-ote Porong, Bakcang Peneleh, Bikang Peneleh serta Loji besar sebuah rumah klasik yang menjual souvenir, kopi, jamu dan makanan tradisional lainnya.



Gambar 2.8 *Lodji Besar*

Lodji besar adalah sebuah *café* yang di buat oleh seorang mantan jurnalis yang menjadi pengeritis sejarah khususnya sejarah Surabaya. Kuncarsono Prasetya, pemilik dari *café* Lodji Besar yang terletak di Jalan Makam Peneleh

nomor 46. Yang membuat unit dari café tersebut adalah bangunan yang di pakai adalah hasil restorasi menggunakan ilmu sejarah untuk mempertahankan bentuk bangunan kuno yang dipelajari sendiri oleh Kuncarsono. Selain itu, menu yang disediakan selalu di ganti tiap periode. Ciri khas dari menu yang disajikan adalah nilai tradisional yang dibawa dengan suasana colonial. Tak hanya itu, Kuncarsono juga mendirikan *Sawoong*, sebuah merek yang digunakan Kuncarsono untuk mengedukasi serta memberikan nilai ekonomis terhadap sejarah agar lebih menarik minat wisatawan sekaligus memberikan pemahaman tentang sejarah Surabaya khususnya Peneleh.



Gambar 2.9 Bakcang Peneleh 92

Bakcang Peneleh 92, seperti namanya, Bakcang Peneleh 92 terletak di Jalan Peneleh nomor 92. Bakcang Peneleh 92 sudah ada sekitar setengah abad yang lalu dan di pegang oleh generasi pertama. Pada awal tahun 1980, Oei Kung Giok sebagai generasi kedua ingin untuk mengembangkan usaha Bakcang ini lebih serius. Hingga kini Bakcang Peneleh 92 telah di pegang oleh generasi ke tiga. Tempat penjualan bakcang ini tergolong aneh, mereka tidak menyediakan tempat untuk *dine-in*. serta lokasi nya yang harus masuk melewati ruang tamu, kemudian menuju ruang sembahyang setelah itu baru menuju dapur pembuatan bakcang membuatnya kurang familier untuk wisatawan. Namun dengan rasa nya yang nikmat dan resep yang tak berubah selama tiga generasi membuat bisnisnya tak

lejang oleh waktu. Toko sendiri dibuka mulai pukul 07.00-14.00 WIB. Untuk harga yang di tawarkan mulai dari 13000 untuk varian vegetarian hingga 27000 untuk varian babi spesial.



Gambar 2.10 Ote Ote Porong

Kuliner legendaris Ote-ote Porong. Jajanan yang cukup terkenal akan kenikmatannya itu terletak di Jalan Peneleh 1 nomor 33. Untuk harga yang di tawarkan mulai dari 15000 per biji. Proses pembuatan diperlihatkan langsung di depan pembeli sehingga pembeli tidak akan merasa bosan dalam menunggu dan yang pasti Ote-ote disajikan dalam keadaan hangat.



Gambar 2.11 Kue Bikang Peneleh

Kue Bikang Peneleh terletak di Jalan Peneleh nomor 32-34. Kue Bikang Peneleh terkenal karena kenikmatannya. Dengan menggunakan bahan alami dan sederhana namun dapat menciptakan rasa yang luar biasa. Ketenaran Kue Bikang Peneleh telah menyebar hingga ke seluruh Indonesia. Terdapat lebih dari tiga cabang yang berada di Surabaya serta satu cabang di Jakarta dan satu cabang di Bali.

Dalam keberlangsungan Kampung Wisata Peneleh tidak hanya nilai historis maupun keunikan yang diperlukan. Adanya elemen penggerak yaitu manusia sendiri yang dapat melakukannya. Masyarakat lokal memiliki peran dalam menjaga lingkungan, menggerakkan serta melestarikan sejarah. Pemerintah berperan dalam pengaturan administrasi, perawatan cagar budaya, dan pencerdasan masyarakat. Wisatawan berperan dalam menggerakkan potensi pariwisata, melestarikan sejarah serta memberikan nilai ekonomi terhadap tempat wisata. Sedangkan Industri berperan dalam menjalankan roda perekonomian

2.2 Penelitian Kualitatif

Berdasarkan jenis data dan tata cara pengolahannya, secara umum, penelitian dibagi menjadi dua yaitu penelitian kuantitatif dan penelitian kualitatif. Bogdan & Biklen (2003), melalui bukunya berjudul *Qualitative Research in Education: An Introduction to Theory and Methods* menjelaskan rangkuman tentang perbedaan penelitian kualitatif beserta karakteristiknya serta sedikit perbedaannya dengan penelitian kuantitatif.

Penelitian kualitatif memiliki karakteristik, beberapa karakteristiknya seperti data penelitian merupakan data lunak, yaitu data yang kaya akan deskripsi orang, benda, tempat, dan percakapan atau tuturan. Penelitian kualitatif memiliki sifat alamiah atau naturalistik, yakni latar langsung sebagai sumber data dan peneliti sebagai instrumen kunci (key instrument). Data penelitian kualitatif bersifat deskriptif, data berupa kata-kata dan gambar yang diperoleh dari transkripsi wawancara, catatan lapangan, foto, video tape, dokumen pribadi, dokumen resmi, memo, dan dokumen-dokumen lainnya. Masalah penelitian dirumuskan dalam bentuk fokus penelitian yang menggambarkan kompleksitas masalah penelitian sesuai dengan konteksnya (bukan dalam wujud variabel, pertanyaan, atau hipotesis). Data dikumpulkan dari dan dalam latar alamiah, yakni latar nyata

dan sebagaimana adanya. Sedangkan untuk teknik pengambilan datanya, penelitian kualitatif biasanya menggunakan metode observasi, partisipatif yakni peneliti sebagai pengamat sekaligus partisipan penelitian. Selain itu ada juga metode *in depth interview*, yaitu peneliti menggali informasi secara utuh, menyeluruh, dan mendalam untuk memperoleh pandangan, pemikiran, dan keyakinan subjek, responden, atau informan untuk memperoleh informasi yang menyeluruh. Di samping hasil, penelitian kualitatif menekankan proses, yakni proses yang terjadi dan berlangsung pada sumber data (subjek/informan, objek, dan responden) beserta keseluruhan konteks yang melingkupinya, di samping data yang dihasilkannya. Analisis data penelitian kualitatif cenderung secara induktif untuk memperoleh abstraksi dari keseluruhan data yang diperoleh. Penelitian kualitatif menggali makna kehidupan berdasarkan perspektif partisipan, yakni berdasarkan proses subjek menyusun makna dan berdasarkan proses mendeskripsikan makna yang disusun subjek. Tujuan dari penelitian kualitatif adalah menghasilkan atau mengonstruksi teori dasar; merumuskan konsep dan menggambarkan perilaku. Seluruh perbedaan ciri-ciri penelitian kualitatif dan kuantitatif telah dituliskan dalam tabel pada lampiran 1.

2.3 Pendekatan Fenomenologi

Bahasa fenomenologi pertama kali digunakan oleh J.H. Lambert pada tahun 1764, untuk menunjuk pada Teori Kebenaran (Bagus, 1996:234). dalam pengertiannya secara sempit fenomenologi, menurut buku Kamus Filsafat karangan Lorens Bagus, adalah suatu ilmu mengenai gejala yang memperlihatkan diri pada kesadaran kita. Pada awal perkembangannya, fenomenologi merupakan serangkaian pendekatan yang digunakan dalam studi filosofis dan sosiologis, serta studi tentang seni (Edgar & Sedgwick, 1999, p. 271).

Fenomenologi merupakan sebuah anggapan umum dan menunjuk pada pengalaman subjektifitas manusia dan instrepetasinya terhadap dunia (Moleong, 2007, p. 15). Menurut Stanley Deetz, Terdapat tiga prinsip dari fenomenologi, yang pertama adalah, pengetahuan ditemukan secara langsung dalam pengalaman sadar, kita akan mengetahui dunia ketika berhubungan dengannya. Yang kedua, makna benda terdiri atas kekuatan benda dalam kehidupan seseorang, bagaimana kita berhubungan dengan benda menentukan maknanya bagi kita. Yang ketiga,

bahasa merupakan kendaraan makna, kita mengalami dunia melalui bahasa yang digunakan untuk mendefinisikan dan mengekspresikan dunia (Littlejohn & Foss, 2014).

Fenomenologi merupakan upaya dari metode ilmiah yang berasumsi bahwa eksistensi suatu realitas tidak diketahui dalam pengalaman biasa. Fenomenologi juga mempelajari dan mendeskripsikan ciri-ciri intrinsik dari sebuah gejala sebagaimana gejala itu menyiapkan dirinya akan kesadaran (Bagus, 2002). Fenomenologi menjelaskan fenomena beserta maknanya bagi individu dengan melakukan wawancara pada sejumlah individu. Pada dasarnya terdapat dua hal yang menjadi fokus pada penelitian fenomenologi yaitu, *Textural description* dan *structural description*. *Textural description* adalah hal apa yang dialami oleh subjek penelitian tentang suatu fenomena. Hal yang dialami adalah aspek objektif, data yang bersifat faktual, dan atau hal yang terjadi secara empiris. Sedangkan *Structural description* merupakan bagaimana subjek mengalami dan memaknai pengalamannya. Deskripsi ini berisi aspek subjektif yang di dalamnya berisi pendapat, penilaian, perasaan, harapan, serta respons subjektif lainnya dari subjek penelitian berkaitan dengan hal yang dialaminya.

Menurut hasil adaptasi dari pemikiran Stevick, Colaizzi, dan Keen – (Moustaka, 1994; Cresswell, 1998), terdapat beberapa prosedur penting dalam melaksanakan penelitian fenomenologi yaitu, menetapkan lingkungan fenomena yang akan diteliti. Peneliti berusaha memahami perspektif filosofis dibalik pendekatan yang digunakan, peneliti memutuskan fenomena yang hendak diteliti melalui para informan. Langkah selanjutnya adalah menyusun pertanyaan. Peneliti membuat daftar pertanyaan yang digunakan untuk mengungkap makna atau pengalaman individu terhadap sebuah fenomena. Setelah itu, peneliti melakukan rekapitulasi hasil atau data yang diperoleh dari subjek. Ketika seluruh data telah terkumpul, pengerjaan analisis data dibagi menjadi beberapa tahap. Tahap awal peneliti mendeskripsikan keseluruhan fenomena yang dialami subjek penelitian. Selanjutnya tahap *horizontalization*, dari hasil transkripsi, peneliti menginventarisasi pernyataan-pernyataan penting dan relevan dengan topik. Dilanjut dengan tahap *Cluster of meaning*, peneliti melakukan pengelompokan terhadap pernyataan yang memiliki makna sama sehingga tidak ada tumpang

tindih data atau pemahaman ganda. Pada bagian ini dilakukan *textural description* dan *structural description*. Pada tahap yang ke lima atau deskripsi esensi, peneliti mengonstruksi deskripsi menyeluruh tentang makna dan esensi pengalaman dari para subjek. Dan pada tahap terakhir, peneliti melaporkan hasil penelitiannya dengan penjelasan yang lebih baik.

2.4 Design Thinking

Pada awal sebelum digunakannya istilah *design thinking*, *engginer* dan *designer* melakukan pekerjaannya dengan cara membuat sebuah inovasi dan *improvement* terhadap suatu ciptaannya. Dalam proses pembuatan inovasi yang cenderung dipaksakan, mereka mulai mengalami kesulitan dalam *generating the idea*. Untuk mengatasi kegelisahan tersebut, mereka menggunakan *research* sebagai landasan atau sumber masalah, kemudian membuat *prototype* untuk mengetahui respons pasar, setelah itu melakukan pengembangan produk dan pemasaran produk. Dengan proses yang berulang terus menerus, terciptalah sebuah kebiasaan atau aktivitas yang membantu dalam proses inovasi atau *generating idea* (Plattner, Meinel, & Leifer, 2013).

Penggunaan istilah *design thinking* bermula ketika Rowe menggunakannya sebagai judul bukunya pada tahun 1987 (Rowe,1987). Penelitian simposium pertama yang menggunakan *design thinking* adalah *Exploration Research into Design and Design Methodology, Viewed from a Design Thinking Perspective* (Cross, Dorst, & Roozenburg, 1992). Setelah itu, banyak riset lain yang menggunakan metode *design thinking* dengan dasar ilmu lain seperti metodologi, psikologi, edukasi, riset pasar dan lainnya. Penggunaan *design thinking* memang mudah digunakan untuk membuat sebuah ide yang kompleks menjadi lebih terstruktur.

Terdapat lima tahap model dalam membuat *design thinking* menurut Institut Desain Hasso-Plattner di Stanford (*d.school*), lima tahapan dari *design thinking* adalah *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. *Emphatize* adalah tahap pertama, dengan pengertian mendapatkan pemahaman empati dari masalah yang ingin diselesaikan. Tahap ini menjadi latar belakang dibuatnya sebuah solusi dari suatu masalah, alasan kenapa sebuah masalah harus di selesaikan serta bagaimana dampak jika masalah tersebut diselesaikan. Tahap ke dua adalah *define*. Informasi

yang terkumpul melalui tahap *emphasize* dikumpulkan dan diolah untuk mengetahui atau mengidentifikasi masalah dan faktor masalah yang akan diselesaikan. Tahap selanjutnya adalah *ideate*. Pada tahap ini kita mulai untuk membuat sebuah ide atau *problem solving* yang sesuai dengan masalah yang di hadapi, dan berdasarkan keinginan dan informasi yang telah kita dapat dari kedua tahap sebelumnya. Setelah ide tercipta, dilakukan tahap *Prototype*, di mana pada tahap ini, hasil dari ide yang telah diciptakan dirangkai dan dibuat sebuah prototipe-nya untuk melakukan sebuah uji coba atau evaluasi untuk dasar penyempurnaan produk atau ide. Tahap terakhir adalah melakukan test terhadap prototipe atau produk jadi. Jika pada kelima tahap tersebut menemukan sebuah masalah, maka untuk mengatasinya dengan *looping* kembali pada tahap sebelumnya guna menyempurnakan hasil.

2.5 Penelitian Terkait

Penelitian secara luas yang berfokus terhadap desa dan pariwisata telah banyak di lakukan. Dengan cara mengukur sikap dari penduduk lokal serta melihat persepsi mereka akan lingkungan serta dampak yang terjadi dengan adanya pariwisata terhadap lingkup komunitas mereka (Lindberg, Dallaert, & Rassing, 1999; Williams & Lawson, 2001). Penelitian mengenai pengembangan berkelanjutan dan manajemen terhadap *village tourism* atau *rural tourism* semakin bertambah. Banyak penelitian telah membahas tentang *village tourism* dan mengembangkan sebuah indikator dalam pengembangan yang berkelanjutan yaitu, sosial, ekonomi, dan faktor lingkungan (Blancas, Lozano-Oyola, González, Guerrero, & Caballero, 2011).selain ketiga indikator tersebut, institusi atau pemerintahan juga menjadi sebuah pertimbangan. Untuk memuat sebuah pengembangan yang berkelanjutan, revitalisasi terkadang dibutuhkan. Dalam hal tersebut, kepentingan, serta perijinan akan berhubungan dengan pihak pemerintah yang terkait. Metode yang paling efektif untuk melakukannya adalah komunikasi partisipasi, *focus group discussion*, atau dengan cara partisipasi aktif dalam pengembangan oleh setiap elemen di dalam kampung wisata. Hubungan yang baik antara masyarakat lokal dengan pihak luar baik *developer* maupun pemerintah dalam komunikasi, dapat menjadi pemicu keberhasilan dari pengembangan kampung wisata secara berlanjut (Hwang, Stewart, & Ko, 2011).

Guo & Sun (2016) melakukan sebuah penelitian dalam jurnal *Tourism Management* yang berjudul “The Planning, Development and Management of Tourism: The Case of Dangjia, An Ancient Village in China” yang di dalamnya membahas permasalahan yang di hadapi *Dangjia* dalam melakukan perencanaan pengembangan *village tourism*. Penelitian dilakukan secara kualitatif dengan cara melakukan survei terhadap 220 wisatawan yang berkunjung. Dalam penelitian yang dilakukan, mereka mendapatkan enam permasalahan yang ditemui serta membuat empat solusi dalam perencanaan pengembangan.

Sedangkan untuk menemukan solusi dari sebuah masalah banyak cara yang dapat diambil, salah satunya *design thinking*. Basu, M (2016), Menuliskan artikel dalam sebuah portal informasi yang berjudul, “How Makassar Will Use Design Thinking to Improve Transport”. Dalam artikel tersebut dijelaskan Kota Makassar melakukan kerja sama dengan *United Nations Development* untuk melakukan sebuah program dan menjadi *pilot project* dalam penanganan masalah menggunakan *design thinking*. Yang menjadi masalah pada program tersebut adalah transportasi umum, di mana pada saat itu kondisi lalulintas di Makassar telah menjadi padat dan mulai mengganggu aktivitas. Proses wawancara, survei, serta *focus group discussion* di lakukan guna merasakan permasalahan, mendapat informasi dan mampu untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada. Setelah data terkumpul, dilakukan proses pengembangan ide bersama *stakeholder* yang ada, dan mendapatkan solusi untuk membuat sebuah sistem transportasi umum baru yang sesuai dengan budaya serta keinginan masyarakat. Setelah ide di bentuk, dilakukan proses evaluasi ide dengan cara penyampaian konsep terhadap masyarakat serta pelaksanaan uji coba. Hingga pada tahap terakhir, sistem transportasi masyarakat Makassar yang baru telah tercipta dengan menggunakan “Pete-pete” atau kendaraan transportasi umum yang sesuai dengan budaya masyarakatnya.

Melalui kedua penelitian tersebut yang membahas tentang pengembangan *village tourism* serta penggunaan *design thinking* untuk menemukan solusi, penelitian ini mempelajari sifat objek serta metode penggunaan dari penelitian di atas guna mengembangkan dan menjadi pertimbangan untuk melakukan

penelitian terkait pengembangan Kampung Wisata Peneleh dengan pendekatan fenomenologi dan *design thinking*.

Tabel 2.1 Penelitian terikait

No	Penelitian	Penulis	Pengaruh Dalam Penelitian
1	Resident tradeoffs: A choice modeling approach	Lindberg, K., Dellaert, B. G., & Rassing, C. R. (1999)	Sebagai landasan argumen pengaruh masyarakat lokal terhadap kondisi pariwisata, serta bentuk penelitian kualitatif yang menggunakan pendekatan fenomenologi
2	How to use sustainability indicators for tourism planning: The case of rural tourism in Andalusia	Blancas, F., Lozano-Oyola, M., González, M., Guerrero, F., & Caballero, R. (2011).	Sebagai landasan berpikir mengenai indikator pengembangan keberlanjutan "rural tourism" atau "village tourism", wisata yang memanfaatkan daerah pedalaman yang memberikan keuntungan bagi ekonomi lokal dan sosial, dalam hal ini masyarakat dan pelaku usaha
3	Community Behavior and Sustainable Rural Tourism Development	Hwang, D., Stewart, W. P., & Ko, D.-W. (2011).	Sebagai landasan argumen pentingnya penggunaan peran pemerintah dalam mengembangkan kampung wisata yang berkelanjutan. serta bentuk penelitian kualitatif yang menggunakan pendekatan fenomenologi
4	The planning, development and management of tourism: The case of Dangjia, an ancient village in China	Guo, Z., & Sun, L. (2016).	Sebagai acuan alur serta frame penelitian perencanaan pengembangan kampung wisata, serta bentuk penelitian kualitatif yang menggunakan pendekatan fenomenologi
5	How Makassar Will Use Design Thinking to Improve Transport	Basu, M. (2016, December 10).	Sebagai acuan metode Design thinking sebagai metode pemecahan masalah dan konsep pengembangan daerah

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

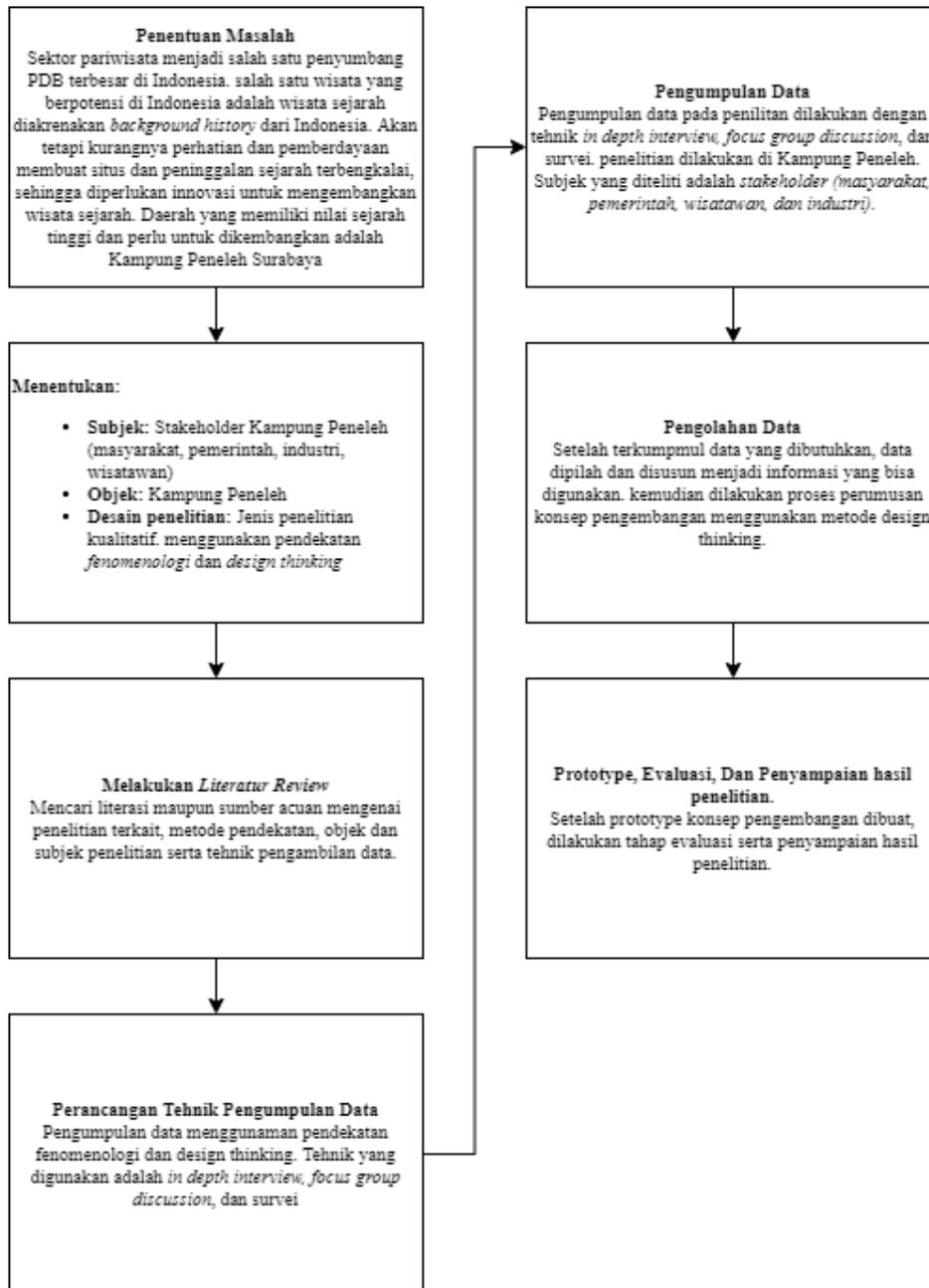
Pada bab ini, penulis akan menjelaskan terkait metodologi penelitian yang akan dijadikan sebagai acuan agar penelitian yang dilakukan dapat berjalan secara berurutan (sistematis). Bab ini terdiri dari alur penelitian, lokasi dan waktu penelitian.

3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan dengan beberapa tahapan sistematis yang dimulai dari Maret 2020 hingga Juli 2020. Penelitian dilakukan secara langsung dengan cara *in depth interview*, *survey*, serta pendekatan fenomenologi lainnya yang digunakan untuk menyempurnakan informasi atau data yang diperlukan. Penelitian dilakukan di tempat yang terkait dengan penelitian seperti Kawasan Kampung Peneleh dan Kantor Pemerintahan Kota Surabaya. Perumusan konsep pengembangan serta hasil dilakukan setelah informasi dan data yang diperlukan telah terkumpul.

3.2 Alur Penelitian

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai alur penelitian yang terdiri dari tahap penentuan masalah, menentukan jenis dan metode penelitian, subjek dan objek. Setelah itu melakukan *literatur review*, perancangan teknik pengumpulan data kualitatif, pengumpulan data, pemilihan dan penyusunan data menjadi sebuah informasi, penyusunan ide menggunakan *design thinking*, pembuatan *prototype* konsep pengembangan, dan penyampaian hasil.



Gambar 3.1 Alur Penelitian

Gambar 3.1 menunjukkan alur penelitian ini dilakukan. Dimulai dengan penentuan masalah yang dijelaskan di latar belakang yaitu tingginya PDB sektor pariwisata akan tetapi sebagai negara yang memiliki sejarah yang banyak, sektor pariwisata sejarah kurang diperhatikan. Salah satu pariwisata sejarah yang perlu untuk diperbaiki adalah Kampung Peneleh Surabaya sebagai kampung wisata dengan nilai histori yang tinggi. Kemudian dilanjutkan dengan menentukan

bagaimana cara menemukan konsep pengembangan Kampung Peneleh dengan cara penelitian kualitatif. Didapatkan tempat penelitian, subjek, objek, serta metode pendekatan yang digunakan di dalam penelitian. Setelah semua ditentukan, dilakukan *literatur review* guna menunjang data penelitian serta mengetahui penelitian terkait untuk mendukung proses dan hasil penelitian. Setelah perumusan proses dan cara pengambilan data terhadap subjek dan objek. Saat cara pengumpulan data telah jadi, dilakukan ke tahap selanjutnya yaitu pengumpulan data. Data yang didapatkan berasal dari *stakeholder* Kampung Peneleh seperti masyarakat, wisatawan, pemerintah, serta industri. Data atau informasi yang telah dikumpulkan diolah dengan metode pendekatan *design thinking* guna mendapatkan konsep pengembangan Kampung Peneleh. Setelah konsep telah tersusun dilakukan proses prototipe serta evaluasi dan penyajian hasil penelitian.

3.3 Instrumen Penelitian

Di dalam penelitian kualitatif, peneliti sebagai *human instrument* adalah instrumen utama yang digunakan. Peran peneliti di sini sebagai penulis, *interviewer*, *observer*, dan juga dokumenter. Dengan banyaknya informan yang akan dimintai keterangan, peneliti akan menjadi pendengar, pencatat, dan juga pengamat. Selain mencatat, mendengar, dan mengamati dalam proses mengumpulkan data, peneliti juga harus terlibat lebih jauh dalam penelitian dengan memahami faktor-faktor yang melatar belakangi terbentuknya interpretasi Informan yang terbentuk selama penelitian dengan Batasan metode yang diterapkan. Selain peneliti sebagai instrumen, ada juga alat perekam baik suara maupun visual guna mendapatkan hasil rekaman wawancara untuk pengolahan data.

3.4 Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan kerangka kerja atau cetak biru (*blueprint*) untuk melakukan riset pemasaran yang dapat memecahkan masalah yang dilakukan dengan cara efektif dan efisien (Malhotra & David, 2007). Desain penelitian ini terdiri dari jenis desain penelitian dan data yang dibutuhkan.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif digunakan untuk memahami suatu masalah secara mendalam. Penelitian

kualitatif berguna untuk memberikan kategori substantif dan hipotesis penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif mencari makna kehidupan berdasarkan perspektif partisipan, yaitu berdasarkan proses subjek menyusun makna dan berdasarkan proses mendeskripsikan makna yang disusun subjek. Dalam penelitian ini, peneliti ingin memahami bagaimana membuat konsep pengembangan Kampung Peneleh yang sesuai dengan fenomena menggunakan pendekatan fenomenologi dan *design thinking*.

3.4.1 Data Penelitian

Dalam penelitian kualitatif, data dibagi menjadi 3 kelompok yaitu wawancara, dokumen, dan observasi (Cresswell, 2014). Data kualitatif pada umumnya berupa kata-kata, dan sering menjadi pokok dari beberapa bidang pada ilmu sosial (Miles & Huberman, 1994). Data adalah sumber yang beralasan, deskripsi dan penjelasan yang berharga tentang proses dalam konteks lokal yang dapat diidentifikasi. Dengan data kualitatif seseorang bisa menjaga aliran kronologis, melihat dengan tepat peristiwa mana yang menyebabkan konsekuensi apa, dan memperoleh penjelasan yang bermanfaat. Data yang digunakan pada penelitian ini adalah data primer yang didapatkan melalui *stakeholder* Kampung Peneleh sebagai *expert judgement* menggunakan metode *convenience sampling*. Hal ini dilakukan karena keterbatasan kondisi untuk mendapatkan data yang diakibatkan dampak *social distancing* setelah terjadinya pandemik *COVID-19*. Maka dari itu sampel atau informan dipilih berdasarkan pada ketersediaan dan kemudahan dalam mendapatkannya.

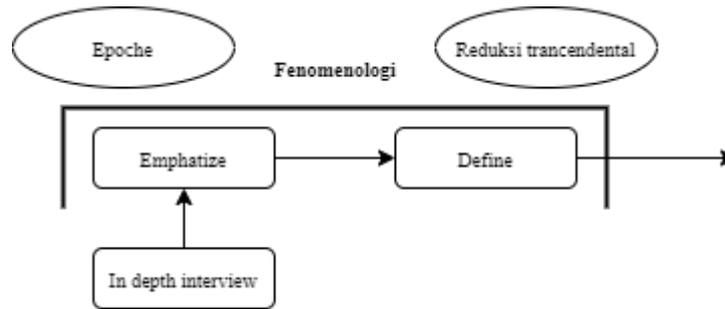
3.4.2 Fenomenologi

Fenomenologi digunakan peneliti untuk memahami fenomena berdasarkan pengalaman pribadi responden terhadap Kampung Peneleh. Terdapat dua macam filosofi fenomenologi dalam penelitian kualitatif (Sloan & Bowe, 2014). Pendekatan *hermeneutic*, dikembangkan oleh Martin Heidegger, digunakan untuk menginterpretasikan makna dari pengalaman yang terjadi akibat suatu fenomena. Pendekatan *transcendental* oleh Edmund Husserl digunakan untuk mengidentifikasi dan mencatat pengalaman individu terhadap sebuah fenomena. Dalam penelitian ini, metode fenomenologi digunakan untuk mengidentifikasi dan

mencatat pengalaman individu terhadap permasalahan Kampung Peneleh guna mengembangkannya menjadi konsep sebuah solusi.

Dalam pendekatan fenomenologi ada beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu *epoche* dan reduksi *transcendental*. *Epoche* adalah konsep yang dikembangkan oleh Husserl, yang berhubungan tentang upaya mengurangi atau menunda penilaian untuk memunculkan pengetahuan di atas keraguan yang mungkin. Menurut Moustakas (1994:33), pemahaman, penilaian, dan pengetahuan sehari-hari dikesampingkan dahulu, dan fenomena dimunculkan dan direvisi apa adanya dalam pengertian yang terbuka. Tahapan ini digunakan untuk mendapatkan data melalui informan secara bebas tanpa ada pengaruh dari peneliti. Selanjutnya adalah reduksi *transcendental*, tahapan ini digunakan untuk menjaga kenetralan sebuah data sehingga kecenderungan penulis dalam melihat data tidak mempengaruhi hasil.

Penggunaan metode fenomenologi dilibatkan pada dua tahapan pendekatan *design thinking* yaitu *emphatize* dan *define*. Pada tahap *emphatize* pendekatan fenomenologi dilakukan dengan tehnik observasi dan *in depth interview* yang dilakukan secara Online. Pada tahap *define*, fenomeologi digunakan untuk mereduksi dan menginterpretasikan data yang tersedia. Pada tahap *emphatize* teknik yang digunakan adalah observasi dan *in depth interview*. Observasi yang dilakukan adalah meninjau kondisi dari kampung peneleh serta melakukan studi literatur mengenai kampung peneleh. Sedangkan *in depth interview* dilakukan terhadap *stakeholder* Kampung Peneleh guna mengetahui permasalahan dan keinginan *stakeholder* pada Kampung Wisata Peneleh. Dalam kesatuan penelitian kualitatif yang di dalamnya terdapat fenomenologi, hasil akhir dari fenomenologi akan divalidasi menggunakan *tools* triangulasi agar mendapatkan hasil penelitian yang tidak bias.



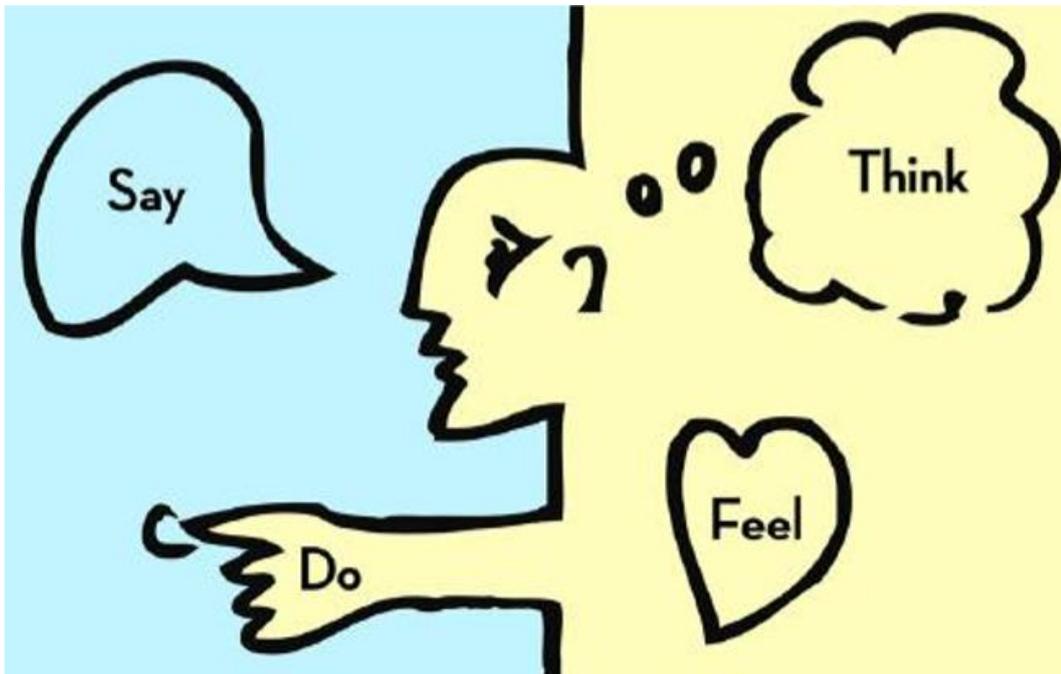
Gambar 3.2 Fenomenologi

3.4.3 Design Thinking

Pendekatan menggunakan metode *design thinking* digunakan sebagai landasan atau struktur untuk membuat sebuah konsep pengembangan Kampung Wisata Peneleh berdasarkan data yang di dapat melalui informan. Terdapat beberapa tahap yang tertera pada pendekatan *design thinking* antara lain, *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.

Pada tahapan awal, *emphatize* atau empati digunakan peneliti untuk merasakan bagaimana kondisi dari permasalahan yang akan dihadapi agar peneliti mendapatkan gambaran, alur pemikiran serta persiapan dalam melakukan penelitian. Dalam tahap ini peneliti berfokus terhadap manusia. Pelaksanaan empati di dukung dengan cara observasi, *engage*, dan *immerse*. Observasi dilakukan dengan cara mengamati bagaimana *stakeholder* berinteraksi dengan objek penelitian, hal ini akan membantu peneliti dalam memahami kebutuhan dari *stakeholder*. *Engage* atau keterlibatan membantu peneliti untuk mendapatkan data berdasarkan nilai-nilai atau pemikiran *stakeholder* melalui cerita atau wawancara. Sedangkan *immerse*, membuat peneliti merasakan langsung kondisi atau pengalaman *stakeholder* terhadap objek penelitian. Pada tahapan *emphatize* terdapat sebuah pola untuk mengetahui responden yaitu *say, think, do, feel*. *Say*, menanyakan tentang apa yang diucapkan oleh responden. *Think*, menjelaskan apa yang dipikirkan oleh responden. *Do*, menjelaskan apa yang dilakukan oleh responden. *Feel*, menjelaskan apa yang dirasakan oleh responden. Pola tersebut diajukan ketika sedang melakukan *in depth interview*. Setelah didapatkan data dari responden mengenai apa yang mereka ucapkan, pikirkan, lakukan, dan rasakan terhadap objek penelitian, data tersebut dikelompokkan menjadi sebuah

emphaty map. *Emphaty map* berfungsi untuk mengelompokkan data abstrak sehingga dapat diolah ke tahapan *define*.

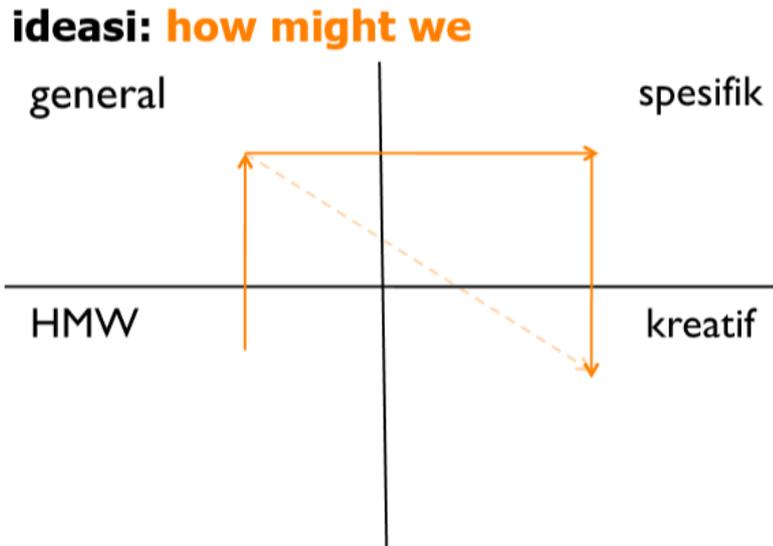


Gambar 3.3 *Emphaty map*

Sumber: medium.com

Tahapan selanjutnya adalah *define*. Tahapan ini berfokus untuk menentukan permasalahan yang dihadapi objek penelitian menurut responden. Dalam penentuan masalah dapat dilakukan berdasarkan masalah yang membutuhkan solusi, atau dengan kebutuhan dan *insight* dari responden. Melalui *emphaty map*, permasalahan dan kebutuhan dari responden terhadap objek penelitian dapat dilihat dengan jelas. Setelah membuat *emphathy map 1*, kita membuat *emphathy map 2* yang berisikan tentang *user, need, insight*.

Tahap selanjutnya adalah proses *ideation/ ideate*. Tahap ini berfokus pada proses pembentukan ide atau solusi berdasarkan masalah, kebutuhan atau keinginan responden terhadap objek penelitian. Untuk membangun atau menciptakan ide, *tools* yang digunakan oleh peneliti adalah *how might we*.

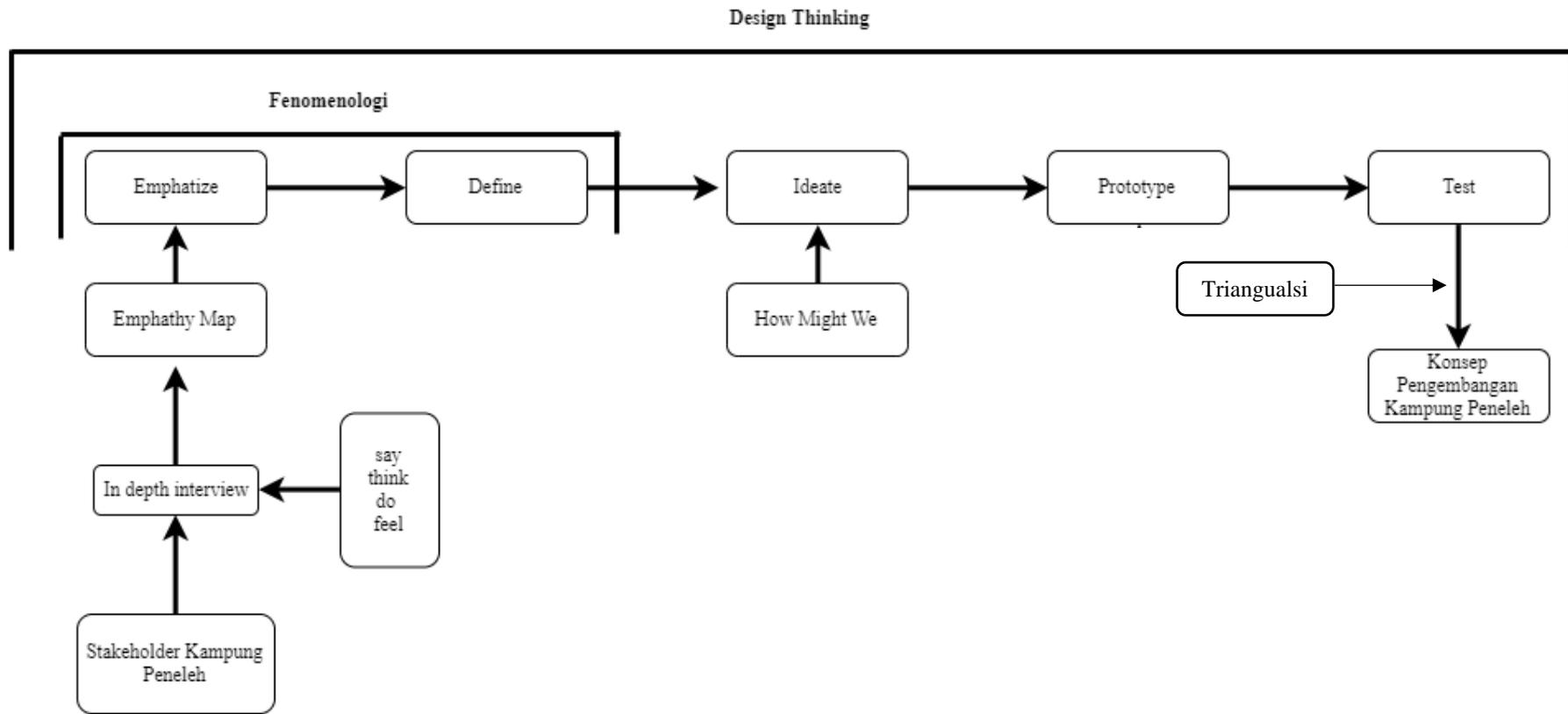


Gambar 3.4 *How Might We*

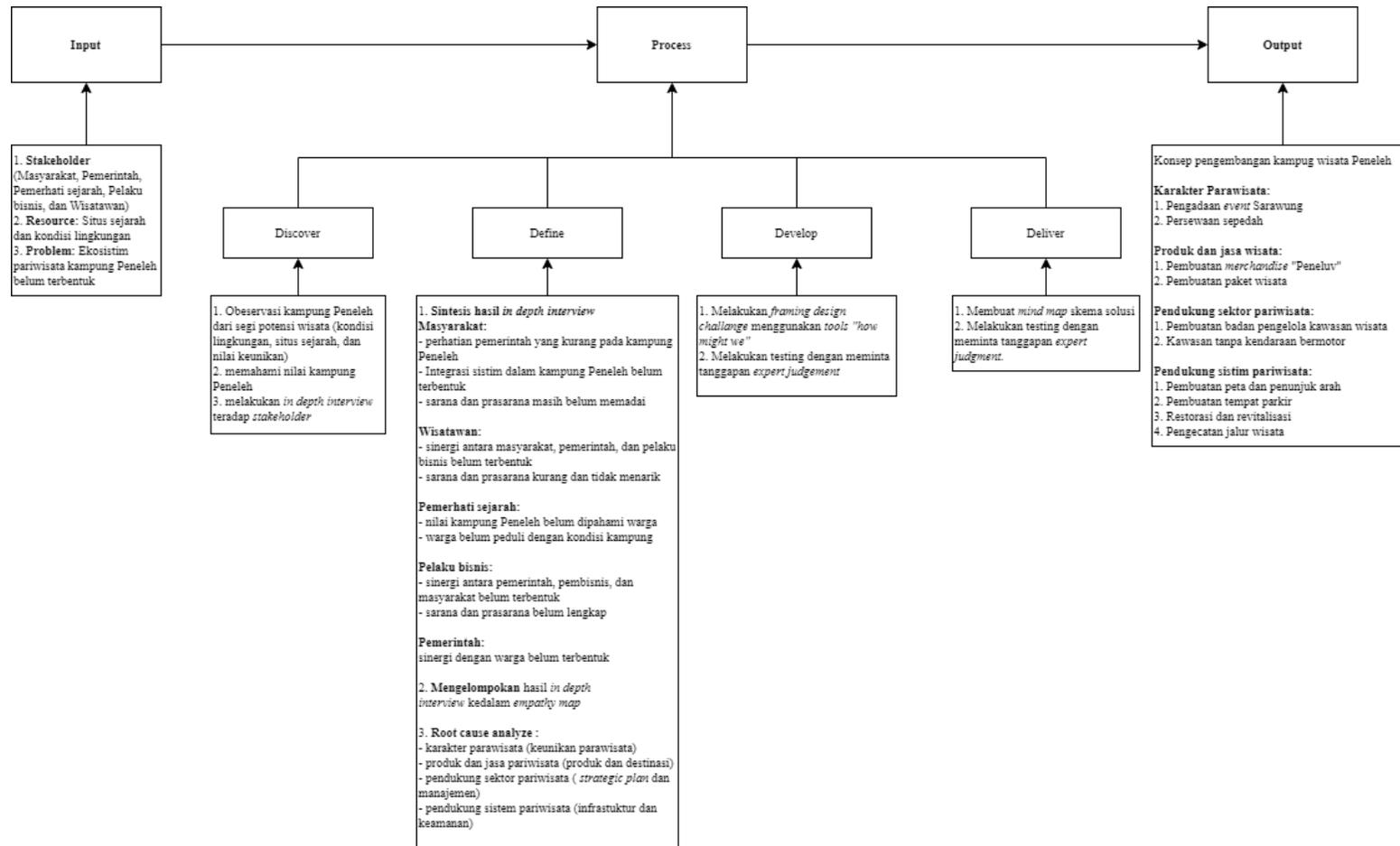
How might we digunakan dalam proses ideasi dengan cara *framing the design*. Terdapat enam tahapan untuk melakukan *tools* ini:

1. *Write down the problem you are trying to solve*
2. *Phrasing that as a design question*
3. *State the ultimate impact you trying to have*
4. *What are some possible solutions to your problem*
5. *Write down some of context and constraint you facing*
6. *Does your original question need a tweak*

Setelah ide-ide tercipta melalui *tools How might we*, dilakukan proses *prototype* mengenai konsep pengembangan objek berdasarkan ide yang telah disesuaikan dengan masalah dan kebutuhan responden terhadap objek. Konsep dapat diutarakan melalui sebuah rancangan. Baik sketsa maupun perancangan pembangunan. Setelah *prototype* di buat, hasil dari *prototype* dilakukan test guna mengetahui kekurangan maupun evaluasi dari *stakeholder*. *Problem* dan solusi yang dibuat akan di rangkai menggunakan diagram *fishbone* guna mempermudah alur logika berpikir bagaimana solusi mengatasi masalah. Dengan keterbatasan keadaan pandemik yang disebabkan *COVID-19*, proses evaluasi atau *user testing* dilakukan dengan meminta tanggapan atau *feedback* dengan cara *convenience sampling* yang pada penelitian ini adalah informan atau *stakeholder*. Setelah *feedback* didapatkan, dilakukan tahap penyempurnaan konsep.



Gambar 3.5 *Framework* Penelitian



Gambar 3.6 Framework Design Thinking

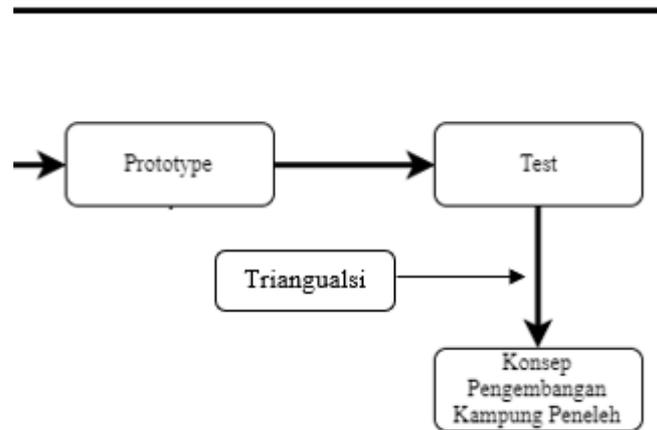
Framework diatas menjelaskan tentang bagaimana proses *design thinking* pada penelitian ini dilakukan. Melalui tahapan *input* yang dimiliki adalah *stakeholder* kampung peneleh antara lain masyarakat, pelaku bisnis, pemerhati sejarah, pemerintah, dan wisatawan. Kemudian *resource* yang dimiliki adalah situ sejarah serta kondisi lingkungan dari kampung peneleh. Dan yang terakhir adalah *root cause*. *Root cause* didapatkan melalui pemikiran tentang akar masalah yang dihadapi oleh Kampung Peneleh yaitu ekosistem kawasan wisata yang belum terbentuk. Hingga pada tahapan selanjutnya dari *input* kita masukkan ke dalam proses yang di dalamnya merupakan *tools* untuk mengetahui sintesis hasil wawancara, mengetahui *root cause* dari permasalahan, membuat *alternative* solusi, membuat *prototype* hingga pengujian. Setelah seluruh tahapan proses dilakukan, *output* yang dihasilkan merupakan sebuah rangkaian solusi dari masing-masing *root cause* yang dihadapi.

3.4.4 Uji Validitas

Dalam melakukan penelitian kualitatif diperlukan cara atau pemeriksaan terhadap hasil pengambilan data atau hasil dari penelitian. Pemeriksaan atau validasi terhadap akurasi data yang diambil atau hasil dari penelitian dengan menerapkan cara tertentu disebut dengan uji validitas (Cresswell, 2012). Kejelasan atau ketepatan data maupun hasil berdasarkan kesesuaian antara data maupun subjek penelitian merupakan sebuah akurasi yang ingin dicapai. Terdapat beberapa macam cara untuk melakukan validasi data seperti triangulasi, *member check*, *audit trail*, saturasi, dan *expert opinion*. Dalam penelitian ini untuk melakukan uji validasi, peneliti menggunakan cara triangulasi.

Triangulasi merupakan cara untuk memvalidasi dengan menggunakan perbandingan data yang diperoleh peneliti terhadap subjek atau hasil penelitian dengan kondisi nyata maupun pendapat dari mitra peneliti dalam subjek yang sama. Informasi yang dibandingkan dengan sudut pandang teori yang relevan serta pendapat eksternal mengenai hasil penelitian akan menghindari bias individual peneliti terhadap hasil penelitian yang dilakukan. Cara melakukan triangulasi dalam penelitian ini adalah peneliti menyampaikan hasil penelitian kepada *expert judgement* atau mitra peneliti untuk mencari kesamaan pemikiran atau persetujuan hasil penelitian dari tiga sudut pandang yang berbeda.

Design Thinking



Gambar 3.17 Triangulasi

Tahapan triangulasi dilakukan setelah hasil penelitian atau *prototype* disampaikan kepada *user* atau *expert judgement*. Triangulasi bersifat konfirmasi keselarasan hasil penelitian dengan kondisi lapangan serta tanggapan *expert judgement* mengenai solusi konsep pengembangan Kampung Peneleh. *Expert judgement* yang digunakan sebagai pemberi sudut pandang triangulasi di sini adalah sudut pandang dari pebisnis dan warga lokal, sudut pandang pemerhati sejarah dan wisatawan. Serta sudut pandang pemerintah dan pengelola tempat wisata.

Hasil penelitian atau konsep pengembangan yang dirancang oleh peneliti akan di paparkan kepada tiga orang tersebut untuk mendapatkan tanggapan hasil kesesuaian atau persetujuan dari tiga sudut pandang tersebut. Jika ketiga sudut pandang tersebut setuju akan ide yang ditawarkan, maka bisa dibilang hasil penelitian tersebut valid. Dan jika ada ke tidak selarasan atau ke tidak setuju maupun saran, maka ide akan disesuaikan dengan hasil dari triangulasi.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB IV

ANALISIS DAN DISKUSI

Analisis dan diskusi mengungkapkan hasil penelitian dan pembahasan yang diperoleh berdasarkan data dan diolah menjadi sebuah diskusi. Terdapat tahapan tahapan pada metode penelitian sebagai berikut.

4.1 *Emphatize*

Tahapan *emphatize* dilakukan dengan metode wawancara dan observasi dengan menggunakan teknik *convenience sampling* karena keterbatasan kondisi pandemik dan melakukan studi literatur mengenai objek penelitian. Pada tahapan ini peneliti melakukan proses untuk mendapatkan empati dengan cara melakukan observasi literatur tentang sejarah kampung peneleh, membaca penelitian dan artikel mengenai Kampung Peneleh, mengunjungi Kampung Peneleh serta berkomunikasi dengan penduduk lokal. profil informan yang diwawancara dapat dilihat pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Profil Informan

No	Nama	Jenis Kelamin	Sebagai
1	Ana	Perempuan	Penduduk
2	Sofyan	Laki-laki	Penduduk
3	Nur Syamsiah	Perempuan	Dinas Kebudayaan & Pariwisata
4	Kuncarsono Prasetyo	Laki-laki	Pelaku usaha & Pemerhati sejarah. Pemilik Lodji Besar
5	Roode Burg Soerabaia	Laki-laki	Komunitas pemerhati sejarah Surabaya
6	Salsabila Sukmoyni	Perempuan	Wisatawan

Dari enam informan di atas didapatkan informasi mengenai kondisi dari objek penelitian menggunakan pertanyaan *say, do, think, feel* mengenai Kampung Wisata Peneleh. Hasil dari wawancara dapat dilihat pada Lampiran 2.

4.2 *Define*

Tahapan *define* merupakan proses mengelola informasi yang telah didapat dari informan untuk menarik garis merah tentang permasalahan yang dihadapi. Pada tahapan ini digunakan *tools empathy map* yang akan merangkum *say, do,*

think, feel, serta *user, need*, dan *insight*. *Tools* tersebut berguna agar kita dapat mempertimbangkan informasi yang ada dan memfokuskannya untuk menemukan masalah.

4.2.1 Empathy Map 1

Empathy map adalah *tools* yang berguna untuk mengelompokkan hasil wawancara dari informan berdasarkan *say, do, think*, dan *feel*. *Empathy map* menjelaskan tentang apa yang mereka ucapkan, apa yang mereka lakukan, apa yang mereka pikirkan dan apa yang mereka rasakan tentang Kampung wisata peneleh. Pengisian dilakukan dengan mengambil ide pokok dari hasil wawancara seluruh informan dan mengelompokkannya menjadi satu dengan kategori yang tertera. Ide pokok atau topik yang sama dilebur menjadi satu atau ditambahkan dengan yang sesuai.



Gambar 4.1 *Empathy Map 1*

4.2.2 Empathy Map 2

Empathy map 2 berisikan *user*, *need* dan *insight*, merupakan *tools* yang merangkum hasil dari *empathy map 1*. *User*, *need*, dan *insight* berisikan tentang pengguna, apa yang mereka butuhkan dan mengapa mereka membutuhkan hal tersebut. Dari *empathy map 2*, kita dapat mengetahui permasalahan yang mereka alami dengan lebih jelas serta mencari tahu kebutuhan atau solusi yang tepat dari permasalahan tersebut. Berikut merupakan *empathy map 2* berdasarkan hasil dari *empathy map 1* dan wawancara dengan informan.

Tabel 4.2 *Empathy Map 2*

No	User	Need	Insight
1	Ibu Ana sebagai ibu rumah tangga	Kurang merasakan dampak ekonomi dari Kampung Peneleh	Sebagai ibu rumah tangga, tidak ada pengaruh ekonomi yang dirasakan secara pribadi
2	Bapak Sofyan Ketua RT serta jamaah masjid Peneleh	Komunikasi antar pemerintah dan masyarakat yang membangun	agar proses integrasi kawasan wisata berjalan dengan baik tanpa melanggar ranahnya masing-masing
3	Ibu Nur Kasie pengembangan destinasi wisata Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Surabaya	Koordinasi antar dinas yang lebih cepat Mengubah Kawasan padat penduduk Kampung peneleh agar tidak kumuh Masyarakat bersifat pro aktif	Agar dapat menanggapi keluhan masyarakat dan mengembangkan Kampung Wisata Peneleh lebih efisien Agar keindahan dan kebersihan Kampung Wisata Sejarah Peneleh terjaga sehingga wisatawan lebih tertarik untuk berkunjung Karena untuk mengubah keadaan Kampung Peneleh, pemerintah tidak bisa mengurus semuanya. Pemerintah hanya bisa mendukung dan memfasilitasi
4	Kuncarsono Prasetyo, Pemilik kedai Lodjie besar dan pemerhati sejarah Kota Surabaya	Masyarakat lebih memahami sejarah dan potensi dari kampung peneleh	Agar muncul inovasi untuk mengembangkan peneleh, serta dapat menarik CSR lebih mudah. Supaya ekosistem bisnis maupun wisata lebih berkembang. Dan banyak wisatawan yang datang
5	Roode Brug Soerabaia sebagai komunitas pemerhati sejarah Kota Surabaya	Masyarakat memahami literasi dan sejarah kampung peneleh	Agar identitas dan narasi dari kampung peneleh dapat dilestarikan sehingga nilai sejarah sebagai tempat wisata dapat semakin menguat
6	Salsabila Sukmoyni sebagai wisatawan	Kenyamanan dalam berwisata Informasi Spot wisata Kampung peneleh Fasilitas dan Kemudahan akses spot wisata yang ada	Semakin tertarik untuk berwisata serta merasa aman dan nyaman Tidak bosan dalam berwisata dan mendapatkan kemudahan dalam berwisata Tidak lelah dan mudah untuk menikmati spot wisata

4.3 Ideation

Tahapan *ideation* atau ideasi adalah tahapan yang menciptakan solusi atau ide dari permasalahan yang telah diketahui melalui tahapan *define*. Pada tahapan ini, solusi atau ide yang dibuat telah di kembangkan dan diperbaiki dengan *tools how might we*. *Tools* tersebut digunakan untuk mencari segala kemungkinan solusi atau ide yang ada dan berpotensi, kemudian mereduksinya berdasarkan kebutuhan sebenarnya, serta mengeliminasi ide yang tersisa berdasarkan kondisi riil. Hasil akhir dari proses ini akan menjadi ide yang disempurnakan dengan tahapan selanjutnya yaitu *prototype*.

Penggunaan *tools how might we* dilakukan untuk menelaah kemungkinan solusi yang ada berdasarkan kondisi serta menuliskan batasan dan hal apa yang perlu dipikirkan ke depannya. Dalam *tools* ini, setiap permasalahan diurai melalui enam pertanyaan seperti yang tertera pada *problem 1*.

Tabel 4.3 *How might we problem 1*

	<i>Problem 1</i>	<i>Idea</i>
Tulis masalah yang dihadapi	Masyarakat kurang merasakan dampak ekonomi dari adanya Kampung Wisata Peneleh.	
Ubah kalimatnya menjadi kata tanya	Bagaimana cara agar Masyarakat merasakan dampak ekonomi dari adanya Kampung Wisata Peneleh?	
Sebutkan dampak utama yang ingin diraih	Seluruh masyarakat yang berada di kawasan Kampung Wisata Peneleh mendapatkan manfaat ekonomi.	PENELUV
Apa saja solusi yang memungkinkan	Membuat <i>food court</i> , menjual <i>merchandise</i> , memberikan layanan dalam pengolahan wisata, mendapatkan bagi hasil dari keuntungan kawasan wisata, pembuatan tiket masuk kawasan wisata, layanan parkir kendaraan.	
Tulis beberapa hal yang menjadi penghalang atau pertimbangan.	Tidak adanya modal pribadi dari masyarakat, masyarakat kurang inovatif dan mandiri, lahan atau tempat pembangunan yang tidak ada, daerah padat penduduk, pelatihan ekonomi kreatif.	

	<i>Problem 1</i>	<i>Idea</i>
Apakah pertanyaan awal mu perlu ditinjau ulang	Apakah masyarakat bisa melaksanakannya dengan mandiri dan berkelanjutan apabila diberi modal/solusi?	

Tabel 4.4 How might we problem 2

	<i>Problem 2</i>	<i>Idea</i>
Tulis masalah yang dihadapi	kurangnya komunikasi yang harmonis dan membangun antara masyarakat dan pemerintah	
Ubah kalimatnya menjadi kata tanya	Bagaimana caranya agar masyarakat dan pemerintah dapat menjalin komunikasi yang harmonis dan membangun	
Sebutkan dampak utama yang ingin diraih	baik masyarakat maupun pemerintah dapat melakukan komunikasi tentang aspirasi masing masing pihak secara harmonis dan mendapatkan <i>feedback</i> masing masing	Srawung
Apa saja solusi yang memungkinkan	mengadakan srawung atau pagelaran. Melakukan <i>forum group discussion</i> .	
Tulis beberapa hal yang menjadi penghalang atau pertimbangan.	menentukan waktu dan agenda antara masyarakat yang berbeda. Kepentingan masing masing yang membuat komunikasi kurang harmonis. Belum adanya media komunikasi yang dilakukan secara rutin.	
Apakah pertanyaan awal mu perlu ditinjau ulang	Apakah akan terjalin komunikasi yang harmonis dan membangun ketika telah diberi media dan solusi?	

Tabel 4.5 How might we problem 3

<i>Problem 3</i>	<i>Idea</i>
Tulis masalah yang dihadapi	Koordinasi antar dinas terlalu lama
Ubah kalimatnya menjadi kata tanya	Bagaimana cara agar koordinasi antar dinas lebih cepat?
Sebutkan dampak utama yang ingin diraih	Waktu yang diperlukan untuk koordinasi antar dinas dimulai dari aspirasi hingga <i>feedback</i> lebih cepat setidaknya tidak lebih dari 1 bulan
Apa saja solusi yang memungkinkan	Melakukan penerapan VSM (<i>value stream mapping</i>) untuk mengetahui kondisi permasalahan rantai koordinasi serta melakukan <i>improvement</i> dalam sistem.
Tulis beberapa hal yang menjadi penghalang atau pertimbangan.	skala prioritas masing masing kedinasan yang berbeda.
Apakah pertanyaan awal mu perlu ditinjau ulang	Apakah benar waktu koordinasi yang terlalu lama menjadi masalah dalam kerja sama antar dinas?

Srawung, Badan Pengelola

Tabel 4.6 How might we problem 4

<i>Problem 4</i>	<i>Idea</i>
Tulis masalah yang dihadapi	Kondisi pemukiman masyarakat yang tidak rapi membuat suasana Kampung Wisata Peneleh kumuh
Ubah kalimatnya menjadi kata tanya	Bagaimana cara agar suasana Kampung Wisata Peneleh tidak kumuh
Sebutkan dampak utama yang ingin diraih	Kawasan Kampung Wisata Peneleh menjadi bersih dan rapi
Apa saja solusi yang memungkinkan	Menerapkan tema khusus untuk exterior desa. Memberlakukan peraturan untuk mencegah kumuh. Menutup area kumuh dengan hiasan.
Tulis beberapa hal yang menjadi penghalang atau pertimbangan.	Wilayah padat penduduk. Masyarakat memiliki kepentingan masing-masing akan lingkungan rumahnya.
Apakah pertanyaan awal perlu ditinjau ulang	Bagaimana cara kita merapikan pemukiman sehingga tidak terlihat kumuh lagi?

Pembangunan fasilitas, Kawasan tanpa kendaraan bermotor

Tabel 4.7 How might we problem 5

	Problem 5	Idea
Tulis masalah yang dihadapi	Masyarakat tidak bersifat pro aktif akan pengembangan Kampung Wisata Peneleh	
Ubah kalimatnya menjadi kata tanya	Bagaimana caranya agar masyarakat bersifat pro aktif dalam pengembangan Kampung Wisata Peneleh	
Sebutkan dampak utama yang ingin diraih	Masyarakat berperan aktif serta membuat inovasi mandiri untuk pengembangan Kampung Wisata Peneleh	
Apa saja solusi yang memungkinkan	Memilih tokoh penggerak. memberikan <i>reward</i> untuk masyarakat yang berperan aktif dalam pengembangan kawasan wisata. Melakukan inisiasi dari pemerintah agar diikuti.	Srawung, Badan Pengelola
Tulis beberapa hal yang menjadi penghalang atau pertimbangan.	tidak ada tokoh penggerak,	
Apakah pertanyaan awal mu perlu ditinjau ulang	sifat pro aktif seperti apa yang membuat pembangunan Kampung wisata peneleh lebih baik?	

Tabel 4.8 How might we problem 6

	Problem 6	Idea
Tulis masalah yang dihadapi	Masyarakat kurang memahami literasi sejarah dan potensi Kampung Wisata Peneleh	
Ubah kalimatnya menjadi kata tanya	Bagaimana cara agar masyarakat Kampung Peneleh memahami sejarah dan potensi dari Kampung Peneleh?	
Sebutkan dampak utama yang ingin diraih	Masyarakat memahami sejarah Kampung Peneleh dan mampu untuk mengetahui potensi wisata dari kampung peneleh	Membuat paket wisata, membuat brosur, membuat peta dan penunjuk arah, membuat jalur wisata.
Apa saja solusi yang memungkinkan	Membuat buku panduan. Melakukan penyuluhan melewati arisan, rapat rt dll. Memberikan info grafis yang dapat dilihat setiap waktu oleh masyarakat dan wisatawan.	
Tulis beberapa hal yang menjadi penghalang atau pertimbangan.	minat baca masyarakat yang rendah. Kurangnya tokoh yang menjadi penggerak dalam membangun potensi kampung peneleh.	

Problem 6	
Apakah pertanyaan awal mu perlu ditinjau ulang	Apakah dengan memahami dan mengenali sejarah dan nilai dari kampungnya, masyarakat dapat memahami potensi yang dimiliki Kampung Peneleh?

Tabel 4.9 How might we problem 7

	Problem 7	Idea
Tulis masalah yang dihadapi	Kawasan Kampung Wisata Peneleh belum menjadi kawasan layak wisata	
Ubah kalimatnya menjadi kata tanya	Bagaimana cara agar Kampung Wisata Peneleh menjadi kawasan layak wisata?	Pembangunan dan fasilitas,
Sebutkan dampak utama yang ingin diraih	Kampung Wisata Peneleh menjadi kawasan layak wisata yang nyaman, aman, dan bersih	pembuatan badan pengelola, pembuatan paket wisata,
Apa saja solusi yang memungkinkan	Membangun fasilitas layak wisata (kenyamanan, keamanan, dan kebersihan)	pembuatan tempat parkir, pembuatan jalur khusus wisata
Tulis beberapa hal yang menjadi penghalang atau pertimbangan.	tidak ada dana untuk membangun	
Apakah pertanyaan awal mu perlu ditinjau ulang	Apa saja hal yang perlu di bangun atau disediakan untuk membangun kawasan layak wisata?	

Tabel 4.10 How might we problem 8

	Problem 8	Idea
Tulis masalah yang dihadapi	Kurangnya Informasi <i>spot</i> wisata yang bisa dikunjungi atau terintegrasi di Kampung Wisata Peneleh	Pembangunan dan fasilitas,
Ubah kalimatnya menjadi kata tanya	Bagaimana caranya agar <i>spot</i> wisata yang ada di Kampung Wisata Peneleh terintegrasi dan memiliki informasi yang tersedia	pembuatan badan pengelola, pembuatan paket wisata, pembuatan peta dan penunjuk arah.
Sebutkan dampak utama yang ingin diraih	Tersedianya informasi mengenai masing-masing <i>spot</i> wisata yang terintegrasi pada Kampung Wisata Peneleh	

Apa saja solusi yang memungkinkan	membuat info grafis <i>spot</i> wisata di kampung peneleh. Membuat paket trip wisata peneleh. Membuat <i>official account</i> sosial media untuk <i>branding</i> dan memberikan informasi. Membuat pusat informasi wisata peneleh. Membuat info jalur atau <i>track</i> untuk tiap <i>spot</i> .
Tulis beberapa hal yang menjadi penghalang atau pertimbangan.	jarak <i>spot</i> wisata yang jauh dan belum terintegrasi.
Apakah pertanyaan awal mu perlu ditinjau ulang	Apakah setiap <i>spot</i> wisata mau untuk diintegrasikan?

Tabel 4.11 How might we problem 9

	Problem 9	Idea
Tulis masalah yang dihadapi	Kesusahan dalam mengakses <i>spot-spot</i> wisata yang ada di Kampung Wisata Peneleh	
Ubah kalimatnya menjadi kata tanya	Bagaimana caranya mempermudah akses <i>spot</i> wisata yang ada di Kampung Peneleh?	
Sebutkan dampak utama yang ingin diraih	Wisatawan tidak merasa susah dan nyaman untuk mengunjungi setiap <i>spot</i> wisata yang ada	Pembuatan peta dan penunjuk arah, pembuatan jalur khusus wisatawan.
Apa saja solusi yang memungkinkan	Membuat info grafis lokasi. Membangun <i>track</i> khusus atau penanda untuk menuju ke lokasi. Memperbaiki akses. Menyediakan pemandu wisata. Menyediakan penyewaan alat transportasi.	
Tulis beberapa hal yang menjadi penghalang atau pertimbangan.	kawasan kampung peneleh adalah daerah padat penduduk. Jalanan akses sempit.	
Apakah pertanyaan awal mu perlu ditinjau ulang	standar kesusahan dan kenyamanan seperti apa yang diinginkan oleh wisatawan?	

Terdapat sembilan *problem* yang diuraikan ke dalam *tools how might we*. Setiap *problem* memiliki *alternative* solusi masing-masing. Hasil dari proses tersebut akan menciptakan ide yang paling efektif dan efisien. Ide yang dikembangkan akan menjawab permasalahan dari satu *problem* atau lebih.

4.4 *Prototype*

Pada tahap ini akan dibuat visualisasi dari solusi, rincian rancangan saran, dan visualisasi untuk membantu memahami solusi dari permasalahan. Solusi yang diambil merupakan hasil pengembangan dan kolaborasi dari setiap masalah, sehingga menciptakan solusi yang efektif, efisien dan seirama. Bentuk dari solusi yang dikembangkan dapat berupa pembangunan fasilitas, produk, sistem manajemen, dan program. Solusi akan dibagi menjadi tiga segmen yaitu produk, pembangunan dan fasilitas, serta program.

4.4.1 **Produk**

1. **PENELUV**

Peneluv merupakan produk *merchandise* seri khusus peneleh yang telah dirancang dan dibuat dengan pendekatan langkah sociopreneur. Produk *merchandise* ini diproduksi dengan kerja sama antara masyarakat dengan pengusaha di daerah peneleh seperti Sawoong dan Lodji Besar. *Merchandise* peneluv didesain dengan memperhatikan nilai heritage serta mengangkat ikon atau informasi tentang peneleh. *Merchandise* tersebut dibuat dengan tujuan dapat menjadi media pengantar informasi serta sebagai bukti atau oleh-oleh bagi wisatawan yang berkunjung di Kampung Peneleh. Produk Peneluv merupakan barang dengan desain lawas atau kuno yang mengangkat tema *heritage*. Berikut merupakan beberapa contoh dari produk Peneluv. Produk yang dikembangkan selanjutnya akan sesuai dengan kreativitas masyarakat dengan nilai utama produk *heritage*.



Gambar 4.2 Contoh 1 Produk Peneluv

Pada produk gelas dan piring bahan yang digunakan adalah seng enamel. Produk ini dipilih sebagai bentuk pengingat mengenai perkakas makan dan minum yang digunakan tokoh tokoh seperti Ir.Soekarno, Semaon, dan lain sebagainya saat sedang indekos di rumah HOS Cokroaminoto. Dimensi untuk gelas diameter 6cm dengan tinggi 9cm. sedangkan untuk piring dimensinya adalah diameter piring 25 cm, diameter cekungan dalam 23cm dengan kedalaman 1.5 cm.



Gambar 4.3 Contoh 2 Produk Peneluv

Kaos dan Pin seri Peneluv bergambarkan tokoh masyarakat yang ada di Kampung Peneleh. Seperti pada contoh gambar di atas, kaos dan pin bergambarkan tokoh HOS Cokroaminoto. Untuk spesifikasi bahan kaos adalah cotton combet 20s/30s memiliki dua variasi bahan guna memberikan pilihan harga. Sedangkan untuk pin memiliki dimensi diameter 4.5cm dengan tambahan gantungan kunci. Gambar yang ada pada pin memiliki konsep yang sama dengan kaos yaitu tokoh peneleh.



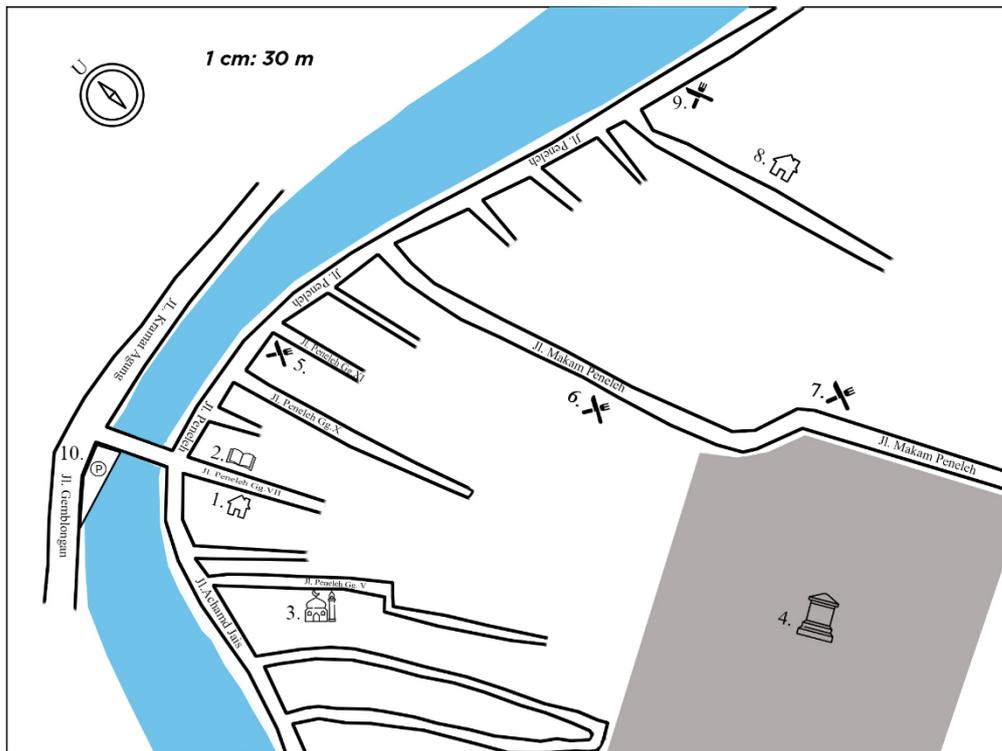
Gambar 4.4 Contoh 3 Produk Peneluh

Piring keramik menjadi hiasan atau plakat pada jaman dahulu. Menjadi bentuk penghargaan atau strata social orang jaman dulu. Piring keramik ini memiliki konsep desain dengan gambar latar belakang kampung peneleh. Dimensi untuk piring keramik ini adalah diameter 30cm. sedangkan untuk *tote bag* memiliki spesifikasi bahan kanvas dengan jahitan dalam. Tinta yang digunakan dua macam yaitu print timbul dan sablon regular. Konse desain yang diterapkan sama dengan kaos dan pin yaitu tokoh kampung peneleh.

4.4.2 Pembangunan dan Fasilitas

1. Peta dan Penunjuk Arah

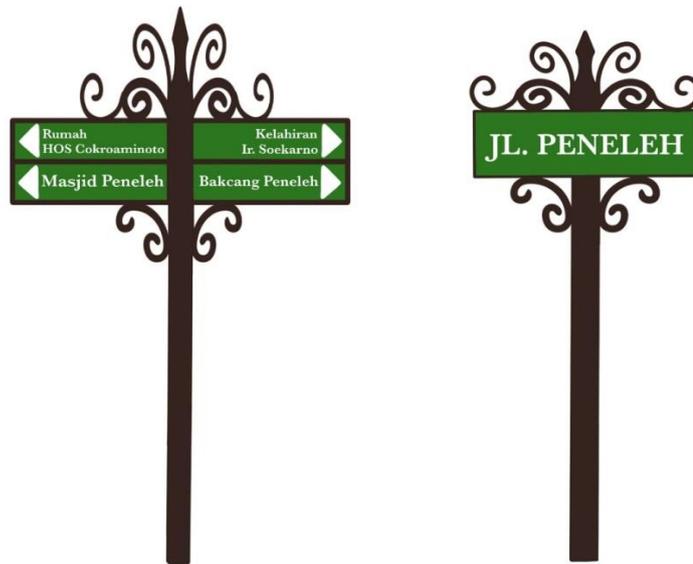
Pembuatan peta dan penunjuk arah akan menambahkan kesan heritage bagi Kampung Peneleh. Peta dibuat untuk menunjukkan spot wisata yang telah terintegrasi dan masuk di dalam Kawasan Wisata Kampung Peneleh. Penunjuk arah digunakan untuk menyediakan informasi arah bagi wisatawan yang berkunjung ke kampung peneleh. Pembuatan peta dan penunjuk arah tersebut dapat menjawab permasalahan spot wisata yang belum terintegrasi serta membuat kawasan layak wisata.



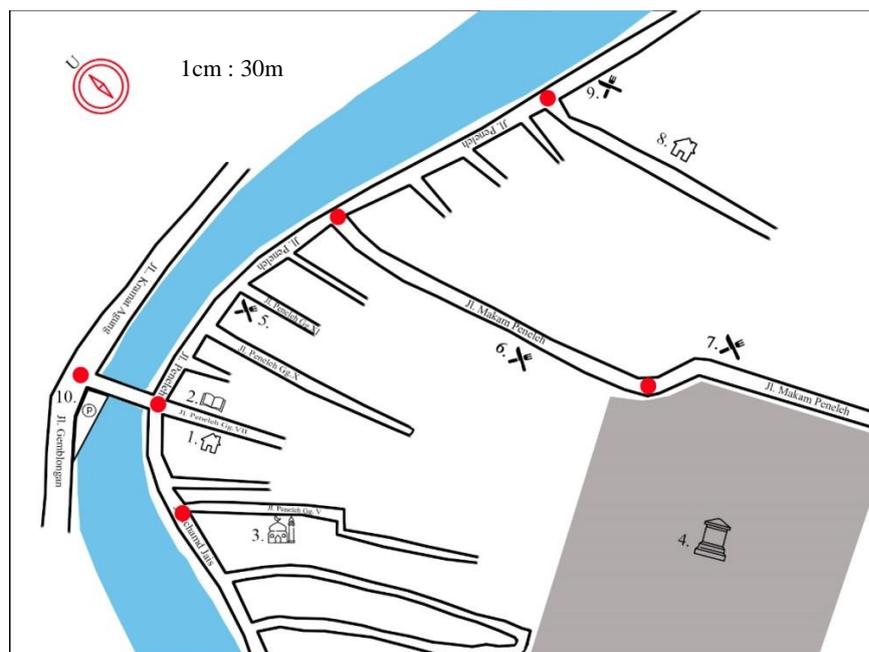
Gambar 4.5 Contoh Peta Wisata Kampung Peneleh

Gambar diatas merupakan contoh dari peta wisata Kampung peneleh dengan penjelasan legenda sebagai berikut:

1. Rumah Hos Cokroaminoto
2. Toko Buku Peneleh
3. Masjid Jami' Peneleh
4. Makan Peneleh (De Bragraafplaats Peneleh)
5. Kue Bikang Peneleh
6. Ote-ote Porong
7. Lodji Besar
8. Rumah Kelahiran Ir. Soekarno
9. Bakcang Peneleh
10. Tempat Parkir



Gambar 4.6 Contoh Penunjuk Arah dan Nama Jalan

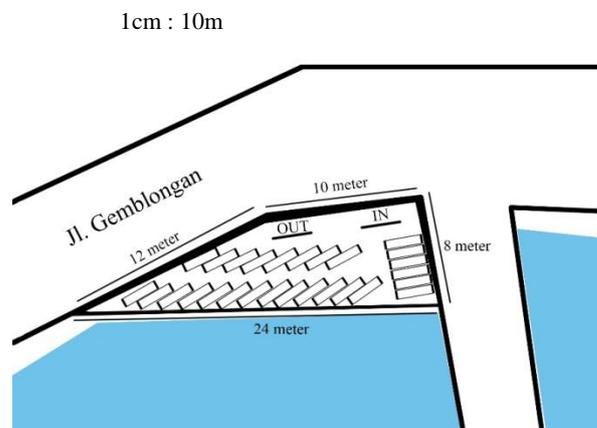


Gambar 4.7 Saran Tempat Penunjuk Arah

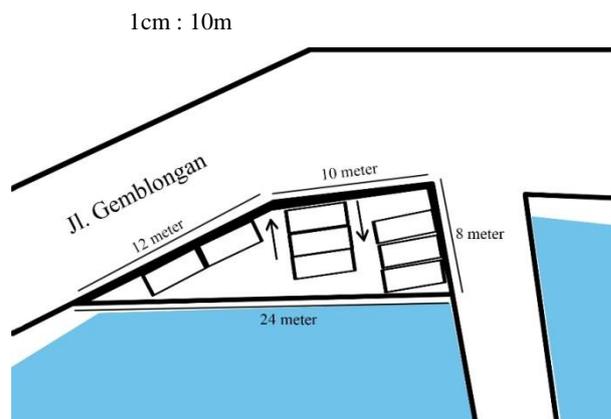
2. Pembuatan Tempat Parkir

Permasalahan kenyamanan dan keamanan serta kondisi kumuh di kawasan peneleh juga disebabkan oleh penggunaan kendaraan bermotor di kawasan wisata. Baik motor masyarakat maupun wisatawan diparkir tanpa tertata di pinggir jalan. Alasan tersebut menyebabkan kemacetan, ketidaknyamanan dalam

berwisata, serta faktor keamanan dari kendaraan bermotor itu sendiri. Terlebih lagi masyarakat yang tidak memiliki garasi di rumahnya kerap kali menaruh kendaraan mereka dipinggir jalan. Hal tersebut menambah suasana kumuh di gang sempit Peneleh. Maka dari itu perlu untuk dibangun sebuah fasilitas atau lokasi tempat parkir kendaraan baik bagi masyarakat, khususnya wisatawan sehingga dapat menimbulkan kenyamanan dan keamanan pada kawasan wisata Kampung Peneleh. Tempat parkir dibangun dengan *layout* berbentuk setengah trapesium seperti gambar di bawah. Kapasitas untuk tempat parkir mobil di lantai satu berjumlah 8 tempat. Sedangkan untuk motor berjumlah 27 tempat di lantai 2.



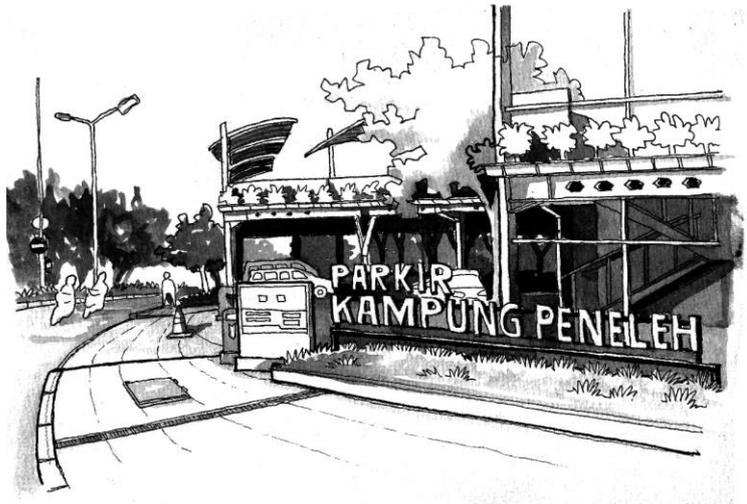
Gambar 4.8 Contoh Layout Tempat Parkir 1



Gambar 4.9 Contoh Layout Tempat Parkir 2



Gambar 4.10 Sudut Pandang Tempat Parkir

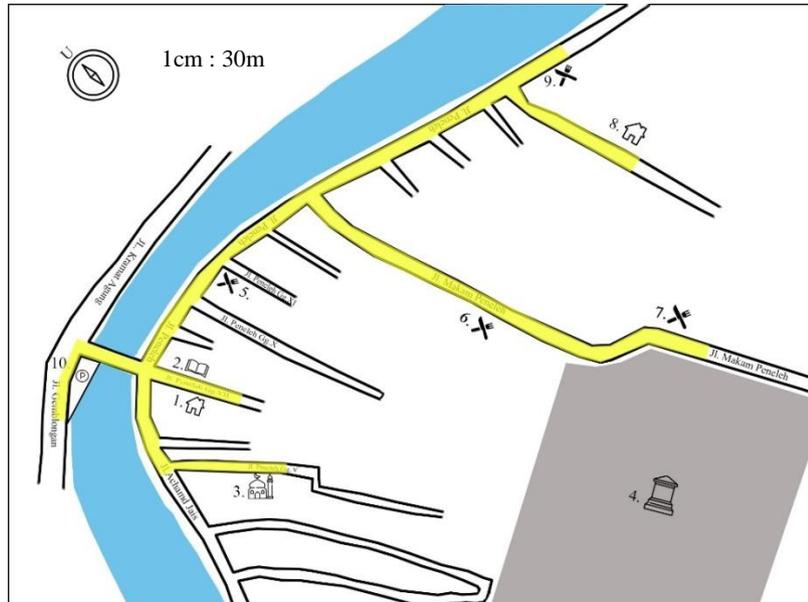


Gambar 4.11 Sketsa Tempat Parkir

3. Pengecatan Jalur untuk Wisata

Adanya tabel informasi akan sangat membantu bagi wisatawan untuk menemukan *spot* lokasi wisata yang berada di Kampung Peneleh. Akan tetapi dalam hal mempermudah, menambah estetika, serta kegunaan fungsional lainnya, perlu untuk dilakukan penandaan jalur wisatawan serda jalur khusus sepeda. Dengan memanfaatkan jarak antara *spot-spot* wisata yang ada di Kampung Peneleh, penggunaan sepeda akan sangat membantu dalam mobilitas wisatawan serta menjadi *added value* tersendiri untuk objek wisata. Maka dari itu tujuan untuk dilakukan pengecatan atau pemberian jalur khusus wisatawan akan

mempermudah wisatawan dan memberikan keamanan dan kenyamanan bagi wisatawan yang berkunjung. Pemberian tanda pada jalur juga dapat menjadi penambah “legenda” dalam pembuatan peta informasi kawasan wisata Kampung Peneleh.



Gambar 4.12 Saran Area Pengecatan Jalur Wisata



Gambar 4.13 Contoh Pengecatan Jalur Wisata

4. Pembangunan Fasilitas

Dalam melakukan restorasi ada beberapa hal yang perlu ditekankan dengan berfokus kepada permasalahan yang ada. Prioritas utama dari restorasi yang dilakukan adalah menghilangkan kesan kumuh dari kawasan padat penduduk, mengolah dan menggali potensi wisata, serta menimbulkan kondisi kawasan layak wisata. Pembangunan atau restorasi dibagi menjadi tiga hal yaitu, kondisi jalan, fasilitas wisata, dan ornamen. Untuk visualisasi atau rencana pembangunan dapat dilihat pada Lampiran 4.

Dalam restorasi dan revitalisasi kondisi jalan ada beberapa hal yang menjadi fokus antara lain:

1. Pembuatan jalan paving
2. Penutupan area kumuh dengan kain/triplet/asbes
3. Membuat kanopi atau tempat berteduh
4. Pengadaan kursi taman

Untuk ornamen dalam hal ini berfungsi sebagai estetika, fungsional, serta daya Tarik tambahan antara lain:

1. Pembuatan lampu jalan dengan corak arsitektur kolonial
2. Pembuatan penunjuk arah dengan arsitektur kolonial
3. Membuat papan informasi baik mengenai lokasi dan informasi dari *spot* wisata
4. Membuat mural tentang Kampung Peneleh guna menambah estetika dan daya tarik wisata.

5. Persewaan Sepeda

Penyediaan fasilitas dapat mendukung kelayakan dari sebuah tempat wisata. Berdasarkan pendapat wisatawan tentang jauhnya jalur antar *spot* wisata, serta bertujuan untuk menambah nilai dan pengalaman berwisata, persewaan sepeda dapat menjadi alternatif solusi yang ditawarkan. Yang menjadi nilai lebih adalah penggunaan sepeda kumbang atau *scooter* listrik. Persewaan sepeda kumbang untuk menikmati jalur wisata yang ada pada kampung peneleh dapat meningkatkan kemudahan dan kenyamanan serta menjadi daya Tarik tersendiri bagi Kampung Peneleh. Ditambah dengan sepeda kumbang yang memberikan kesan kuno serta *scooter* listrik yang akan menambah pengalaman wisata

menjadikan ide ini cocok untuk menjawab permasalahan kenyamanan, keamanan, serta jarak antar *spot* wisata yang dinilai jauh.

Didukung dengan kondisi gang kecil peneleh yang kurang cocok dilewati kendaraan bermotor, serta ide untuk menjadikan Kawasan Wisata Kampung Peneleh bebas kendaraan bermotor bagi wisatawan, dan jalur khusus sepeda dapat membuat ide untuk persewaan sepeda kuno dan *scooter* listrik ini menjadi berpotensi. Untuk alur persewaan dan pengembalian Sepeda dapat dilihat pada Lampiran 5.

4.4.3 Program

1. Pembuatan paket wisata

Dengan memanfaatkan potensi yang ada di peneleh, pengelola baik dinas maupun masyarakat dapat menawarkan paket khusus untuk berwisata di Kampung Peneleh. Kegunaan paket wisata dapat membantu wisatawan dalam memilih kondisi yang cocok bagi minat mereka. Bentuk pelayanan serta informasi yang disediakan akan tergantung dari paket wisata yang ditawarkan. Berikut merupakan contoh paket wisata yang potensial untuk Kampung Peneleh.

- a. *Taste of Peneleh* (paket kuliner khas Kampung Peneleh)
- b. *History of Peneleh* (paket tentang sejarah daerah Peneleh)
- c. *Photo shoot* (paket pelayanan jasa foto pada tiap spot)

Pembuatan rute dan paket wisata dapat memberikan saran bagi para wisatawan. Tak hanya itu, paket wisata juga membuat proses teknis dari nilai yang ditawarkan Kampung Peneleh menjadi lebih jelas. Pemberlakuan paket juga dapat menjadi alternatif dalam pemasangan tarif dan layanan yang akan didapatkan wisatawan. Untuk informasi lebih lengkap mengenai harga, rute dan fasilitas dari tiap paket dapat dilihat pada Lampiran 6

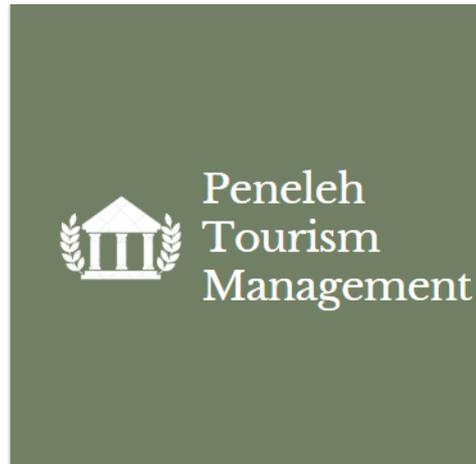


Gambar 4.14 Contoh brosur wisata Kampung Peneleh

2. Badan pengelola kawasan wisata kampung peneleh

Pembuatan badan pengelola kawasan wisata Kampung Peneleh menjadi sebuah solusi utama untuk mempercepat penganganan baik konsep dan teknis dari pengembangan Kampung Peneleh. Badan pengelola kawasan wisata Kampung Peneleh nantinya akan berperan sebagai pengembang, pelaksana teknis, pengelola daerah wisata, dan menjadi badan legal yang memiliki hak dan kewajibannya atas badan pengelola sesuai peraturan daerah yang nanti akan dirancang. Seperti halnya Badan Pengelola Kawasan Kota Lama Semarang yang disahkan melalui Peraturan Daerah Kota Semarang Nomor 8 Tahun 2003.

Dengan dibentuknya badan pengelola yang terdiri dari pemerintah, swasta, masyarakat, serta pihak profesional, diharapkan pembentukan dan pengembangan Kawasan Wisata Kampung Peneleh dapat menjadi lebih terorganisir serta memiliki landasan hukum yang jelas. Badan pengelola memiliki tugas dan fungsi yaitu mengelola, mengembangkan, mengoptimalkan potensi kawasan wisata yang meliputi perencanaan, pembangunan, pengorganisasian, pelaksanaan, pengawasan dan pengendalian kawasan wisata. Tujuan lain dari dibentuknya badan pengelola adalah untuk mengintegrasikan *spot* wisata yang selama ini diurus oleh pihak yang berbeda. Pendirian badan pengelola bisa membuat manajemen serta pengelolaan setiap *spot* menjadi berada di bawah satu naungan sehingga permasalahan seperti perbedaan manajerial, perbedaan kepentingan, dan masalah hukum dapat teratasi.



Gambar 4.14 Logo Badan Pengelola Wisata Kampung Peneleh

3. Srawung

Srawung adalah gagasan *event* yang dilakukan rutin di Kampung Peneleh. Srawung berasal dari bahasa Jawa yang mengandung arti kumpul atau pertemuan. Tujuan dari Srawung adalah mempertemukan berbagai elemen untuk membicarakan, mengolah, mengapresiasi dan merencanakan tentang kebudayaan di Surabaya khususnya Kampung Peneleh. *Event* Srawung akan menjadi pusat *event heritage* Surabaya di mana *event* ini akan membahas kekayaan sejarah yang dimiliki oleh Surabaya. Bentuk dari *event* ini dapat menjadi berbagai macam, mulai dari pertunjukan atau pagelaran seni budaya, bazar, hiburan rakyat, hingga pameran kekayaan sejarah Kota Surabaya. *Event* Srawung juga dapat menjadi wadah pertemuan pemerhati sejarah, komunitas peduli masyarakat Surabaya, serta tempat pengembangan ide-ide inovasi mengenai kemakmuran Kota Surabaya dalam lingkup potensi wisata khususnya Kampung Peneleh.

4. Kawasan tanpa kendaraan bermotor

Penerapan kawasan khusus tanpa kendaraan bermotor untuk rute wisata Kampung Peneleh. Jalan kecil atau gang yang berada di Kampung Peneleh tidak cocok untuk dilewati kendaraan bermotor karena dapat menimbulkan kebisingan serta membahayakan pejalan kaki. Maka dari itu perlu untuk diberlakukan kawasan tanpa kendaraan bermotor pada jalur rute wisata untuk meningkatkan kenyamanan, keamanan dan mengurangi kondisi kumuh dari Kampung Peneleh

yang disebabkan parkir kendaraan bermotor yang sembarangan. Akan tetapi pemberlakuan kawasan tanpa kendaraan bermotor akan disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat dan wisatawan. Dalam pelaksanaannya, pengaturan jam berlaku kawasan tanpa kendaraan bermotor dapat menjadi solusi dari kepentingan bersama. Gambar di bawah merupakan saran area pemberlakuan kawasan tanpa kendaraan bermotor.



Gambar 4.15 Saran Kawasan Tanpa Kendaraan Bermotor

4.5 Test

Pada tahapan ini hasil dari penelitian yang berupa gagasan ide pengembangan Kampung Peneleh akan ditanggapi oleh *expert judgement*. *Expert judgement* yang dipilih adalah orang yang mampu memberikan tanggapan secara objektif dengan mempertimbangkan dan memahami kondisi lapangan dari Kampung Peneleh. *Expert Judgment* yang dipilih untuk memberikan tanggapan adalah Bapak Kuncarsono Prasetyo selaku pemilik bisnis di Kampung Peneleh serta pemerhati sejarah Kampung Peneleh. Dan Bapak Ady Erlianto Setyawan selaku pendiri Roodebrug Soerabaia. *Test* dilakukan dengan cara *in depth interview* kepada *expert judgment* mengenai solusi dari masalah yang ada dengan skema pengembangan. Hasil dari tanggapan di transkrip menjadi poin yang dapat menjadi kritik dan usulan bagi pengembangan konsep.

4.5.1 Tanggapan 1

Pada tanggapan 1, yang memberikan tanggapan adalah Bapak Kuncarsono Prasetyo. “Ada dua hal yang saya perlu garis bawahi untuk konsep pengembangan yang Anda buat yaitu pembuatan Badan Pengelola serta pembangunan restorasi dan revitalisasi. Untuk yang badan pengelola, sudah sedari dulu saya memikirkan untuk membuat hal tersebut akan tetapi proses untuk mendirikan Badan Pengelola juga merupakan proses yang panjang, bukan secara administrasi akan tetapi secara sumber daya manusia yang bersedia untuk terlibat langsung dalam badan pengelola. Kemudian Badan Pengelola memerlukan surat keputusan sekelas gubernur atau presiden untuk legalitasnya dalam menjadi badan otonom sehingga solusi tahapan untuk menuju ke sana sangat sulit namun sangat berdampak besar. Sedangkan yang kedua adalah pembangunan restorasi dan revitalisasi. Solusi tersebut sangat apik, akan tetapi proses realisasinya sangat rendah karena alasan dana. Setidaknya butuh dana CSR yang sangat besar atau ikut campur pemerintah yang intens untuk merealisasikan ide Anda. Namun secara keseluruhan konsep pengembangan ini sangatlah bagus dan layak untuk didiskusikan. Saran saya untuk solusi yang tadi di kritik adalah pembuatan tim khusus dengan SK Walikota sebagai legalitasnya untuk mengganti sementara badan pengelola, serta membuat proposal pembangunan dengan perincian dana yang jelas sehingga kita dapat mencari sponsor atau CSR untuk merealisasikan ide Anda yang pembangunan restorasi dan revitalisasi.

4.5.2 Tanggapan 2

Pada tanggapan 2. Yang memberikan tanggapan adalah Bapak Ady Erlianto Setyawan. Sebelumnya saya ingin berterima kasih kepada masnya untuk mau melakukan penelitian perihal Kampung Peneleh karena hal itu sangat diperlukan untuk keberlanjutan Kampung peneleh. Tanggapan saya sebagai pemerhati sejarah terhadap solusi masnya mungkin tidak terlalu bagus tapi akan coba saya uraikan. Yang pertama adalah masalah yang akan dihadapi pada proses realisasi hampir setiap ide, yaitu *human capital*, kurangnya sumber daya manusia menjadi permasalahan nyata menurut saya karena kondisi masyarakat di sana yang susah untuk di ajak kerja sama. Perlu sedikit cara radikal untuk membuat mereka mampu menyesuaikan pikiran dengan ide yang masnya buat seperti kawasan

tanpa kendaraan bermotor, tempat parkir, renovasi dan revitalisasi dan *event* srawung. Kenapa saya membahas *human capital*, karena hal itu menjadi gesekan awal yang sangat besar untuk ide-ide masnya. Akan lebih banyak kontra ketimbang pro yang dihadapi. Maka dari itu perlu diciptakan skenario *mitigasi*, cara persuasif, serta kewenangan yang cukup kuat untuk melakukan solusi masnya. Seperti pembongkaran gang dolly oleh Bu Risma. Saran saya adalah membuat sarana komunikasi, strategi persuasif kepada masyarakat serta *tools* untuk mendapat kewenangan untuk menekan masalah *human capital*.

4.6 Triangulasi Validasi

Pada tahapan ini, dilakukan proses presentasi hasil penelitian kepada *expert judgement* mengenai ide atau konsep yang telah ditawarkan. Triangulasi validasi dilakukan dengan meminta tanggapan dari tiga sudut pandang untuk mencari kesepakatan atau persetujuan akan ide yang ditawarkan. Dari tanggapan tersebut diambil masukan, koreksi serta informasi tambahan yang dapat mendukung atau memperbaiki ide yang dibuat oleh peneliti. Untuk hasil tanggapan triangulasi dapat dilihat pada Lampiran 8. Berdasarkan hasil tanggapan tersebut ada satu ide yang diberi keritik dan saran yang cukup dipertimbangkan yaitu mengenai pembuatan lahan parkir yang dibangun pada kawasan teritorial Kampung Peneleh, dengan catatan melanggar kebijakan taman kota demi mempermudah pembangunan yang notabenehnya akan lebih susah jika dilakukan pada tempat sebelumnya. Sedangkan untuk poin yang ide yang lain hanya diberi masukan dan saran yang bersifat konstruktif dan praktis.

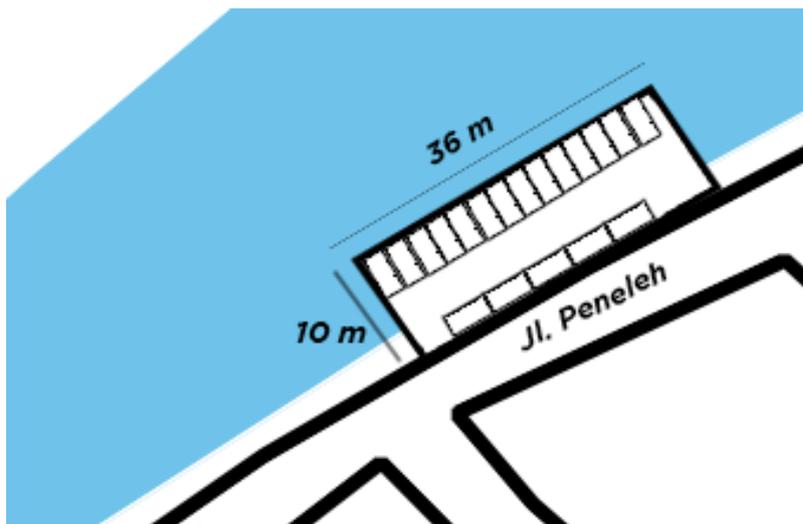


Gambar 4.16 Dokumentasi kegiatan proses triangulasi validasi

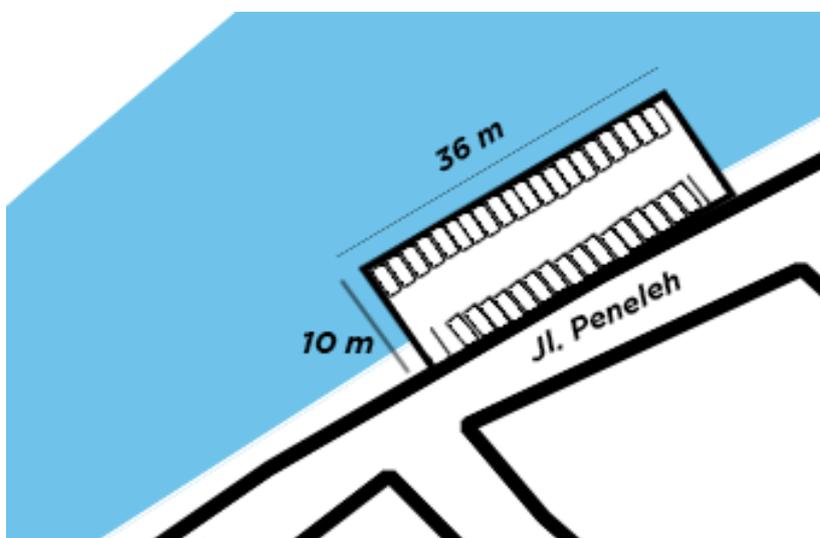
(Dari kanan, Bapak Satria selaku dosen Manajemen Bisnis ITS, Pak Eko selaku Ketua RT dan mantan pengurus rumah HOS Cokroaminoto, Faizal selaku mahasiswa yang sedang meneliti kampung peneleh sedang melakukan proses triangulasi validasi mengenai penelitian konsep pembangunan kampung wisata peneleh)

4.7 Hasil Masukan Triangulasi

Berdasarkan hasil triangulasi validasi, ada masukan mengenai ide pembangunan tempat parkir yang diubah lokasinya ke jalan Peneleh. Berikut merupakan hasil *prototype* dari masukan dari Pak Eko mengenai lokasi tempat parkir yang bermasalah jika diletakkan di jalan Gemblongan. Berdasarkan hasil saran dari Pak Eko dibuatlah visualisasi baru terhadap parkiran yang berlokasi di Jalan Gemblongan menuju ke Jalan Peneleh. Dimensi bangunan antara lain 36 x 10 meter. Dengan kapasitas mobil sebanyak 19 tempat pada lantai 1. Sedangkan untuk motor berjumlah 36 tempat pada lantai 2. Peta *layout* dibuat dengan skala 1cm : 20m.



Gambar 4.17 Parkiran jalan Peneleh lt.1



Gambar 4.18 Parkiran jalan peneleh

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti menyimpulkan hasil dari penelitian ini merupakan sebuah konsep pengembangan wisata Kampung Peneleh berdasarkan masalah yang dialami oleh *stakeholder*. Masalah yang dialami antara lain ada Sembilan yaitu kurangnya dampak Kampung Wisata Peneleh secara ekonomis bagi masyarakat, kurangnya komunikasi yang harmonis dan membangun antara masyarakat dan pemerintah, koordinasi antar dinas terlalu lama, Kondisi pemukiman masyarakat yang tidak rapi membuat suasana Kampung Wisata Peneleh kumuh, masyarakat tidak bersifat pro aktif akan pengembangan Kampung Wisata Peneleh, masyarakat kurang memahami *literasi* sejarah dan potensi Kampung Wisata Peneleh, kawasan Kampung Wisata Peneleh belum menjadi kawasan layak wisata, kurangnya Informasi *spot* wisata yang bisa dikunjungi atau terintegrasi di Kampung Wisata Peneleh, dan yang terakhir kesusahan dalam mengakses *spot-spot* wisata yang ada di Kampung Wisata Peneleh. *Stakeholder* dalam penelitian ini adalah warga lokal, wisatawan, pelaku bisnis, pemerhati sejarah dan pemerintah Dengan melakukan penelitian menggunakan metode fenomenologi dan *design thinking*, terbentuklah beberapa solusi untuk mengatasi permasalahan yang ada. Solusi yang ditawarkan bersifat simultan dan jangka Panjang terhadap masalah yang ada Solusi yang ditawarkan antara lain:

1. *merchandise* Peneluv
2. pembuatan peta dan penunjuk arah
3. pembuatan tempat parkir
4. pengecatan jalur untuk wisata
5. restorasi dan revitalisasi
6. persewaan sepeda
7. pembuatan paket wisata
8. Pembuatan badan pengelola Kampung Peneleh
9. pembuatan *event* Srawung kawasan wisata

10. Penerapan kawasan khusus tanpa kendaraan bermotor

5.2 Saran

Berikut ini merupakan saran yang dapat bermanfaat untuk penelitian selanjutnya:

1. Waktu penelitian yang lebih lama guna memperdalam proses empati serta mendapat data lebih banyak untuk menambah keberagaman masalah serta sudut pandang baru
2. Penelitian dilakukan lebih banyak secara langsung dengan bertatap muka atau datang ke objek penelitian lebih sering karena hasil gambaran dari masalah akan lebih kuat jika dilakukan dengan cara langsung
3. Mempunyai akses data mengenai objek penelitian sehingga hasil solusi mampu disesuaikan dengan kondisi data yang lebih akurat sehingga solusi akan lebih sempurna.
4. Mengadakan *focus group discussion* kepada seluruh elemen informan untuk mengolaborasi hasil pemikiran, ide serta strategi dalam penerapan solusi.
5. Melakukan penelitian kualitatif terhadap permasalahan tanggapan masyarakat terhadap pembangunan atau pengembangan guna mengetahui permasalahan yang akan di hadapi ke depannya.
6. Melakukan penelitian mengenai elemen *branding* dari Kampung Peneleh agar dapat mengetahui potensi yang bisa dikembangkan.
7. Melakukan Penelitian *quantitative* mengenai faktor daya tarik wisatawan untuk berkunjung ke kampung penleleh
8. Melakukan penelitian *quantitative* mengenai efektivitas atau kinerja atau kelayakan Kampung Peneleh sebagai Kawasan Wisata.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR PUSTAKA

- Admin_library. (2020, March 5). Peneleh Sebagai Kampung Lawas Surabaya 1_Sudah Ada Sejak Zaman Kerajaan Majapahit. Radar Surabaya. 11 Mei 2019. Hal.3. Chrisyandi. Lib. Retrieved March 8, 2020, from <https://www.uc.ac.id/library/peneleh-sebagai-kampung-lawas-surabaya-1-sudah-ada-sejak-zaman-kerajaan-majapahit-radar-surabaya-11-mei-2019-hal-3-chrisyandi-lib/>
- Artha, Y. A., Antariksa, & Hariyani, S. (2006). Studi Pelestarian Bangunan Kuno di Kawasan Kampung Kuno Peneleh Surabaya. *Jurnal Ilmu-Ilmu Teknik (Engineering)*, 18, 84–94.
- Bagus, L. (1996). *Kamus filsafat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Basu, M. (2016, December 10). How Makassar will use design thinking to improve transport. Retrieved March 15, 2020, from <https://govinsider.asia/innovation/how-makassar-plans-to-use-design-thinking-to-improve-transport/>
- Blancas, F., Lozano-Oyola, M., González, M., Guerrero, F., & Caballero, R. (2011). How to use sustainability indicators for tourism planning: The case of rural tourism in Andalusia (Spain). *Science of The Total Environment*, 412-413, 28–45. doi: 10.1016/j.scitotenv.2011.09.066
- Bogdan, R. C., & Biklen, S. K. (2003). *Qualitative research in education an introduction to theory and methods*. Boston, MA: Allyn and Bacon.
- choiriyah, ismaul. (2019, May 11). Sudah Ada Sejak Zaman Kerajaan Majapahit. *Radar Surabaya*, p. 3.
- Creswell, J. W. (1998). *Qualitative inquiry and research design: choosing among five tradition*. London: SAGE Publications.
- Cross, N., Dorst, K., & Roozenburg, N. (1992). *Research in design Thinking*. Netherlands: Delft University Press.
- Dam, R. F., & Teo, Y. S. (2020, April 20). 5 Stages in the Design Thinking Process. Retrieved April 27, 2020, from <https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process>

- Deetz, S. (1981). *Phenomenology in rhetoric and communication*. Washington, D.C.: Center for Advanced Research in Phenomenology & University Press of America.
- Edgar, A., & Sedgwick, P. (1999). *Key Concepts in Cultural Theory*. Hoboken: Taylor & Francis Ltd.
- Faber, G. H. von. (1931). *Oud Soerabaia: de geschiedenis van Indiës eerste koopstad van de oudste tijden tot de instelling van den gemeenteraad (1906) met veele platen en kaarten*. Soerabaia.
- Febriansyah. (2019, January 2). Alasan Seseorang Merasa Stres Setelah Liburan Usai. Retrieved March 8, 2020, from <https://tirto.id/alasan-seseorang-merasa-stres-setelah-liburan-usai-dc6Z>
- Fitriani, E. (2017, July 6). 2019, Pariwisata Sumbang PDB Terbesar. Retrieved March 11, 2020, from <https://investor.id/archive/2019-pariwisata-sumbang-pdb-terbesar>
- Guo, Z., & Sun, L. (2016). The planning, development and management of tourism: The case of Dangjia, an ancient village in China. *Tourism Management, 56*, 52–62. doi: 10.1016/j.tourman.2016.03.017
- Hasbiansyah, O. (2008). Pendekatan Fenomenologi: Pengantar Praktik Penelitian dalam Ilmu Sosial dan Komunikasi. *Mediator: Jurnal Komunikasi, 9*(1), 163–180. doi: 10.29313/mediator.v9i1.1146
- Hwang, D., Stewart, W. P., & Ko, D.-W. (2011). Community Behavior and Sustainable Rural Tourism Development. *Journal of Travel Research, 51*(3), 328–341. doi: 10.1177/0047287511410350
- id_terakota. (2019, November 9). De Begraafplaats Soerabaia, Makam Belanda di Surabaya. Retrieved March 20, 2020, from <https://www.terakota.id/de-begraafplaats-soerabaia-makam-belanda-surabaya/>
- Indonesia.go.id, R. (2019, November 29). Wisata Heritage Berbasis Masyarakat ala Surabaya. Retrieved April 29, 2020, from <https://indonesia.go.id/ragam/pariwisata/pariwisata/wisata-heritage-berbasis-masyarakat-ala-surabaya>

- Investor.id, & Fitriani, E. (2017, July 6). 2019, Pariwisata Sumbang PDB Terbesar. Retrieved March 20, 2020, from <https://investor.id/archive/2019-pariwisata-sumbang-pdb-terbesar>
- Junaedi, N. L. (2020, March 11). Home. Retrieved April 27, 2020, from <https://www.ekrut.com/media/design-thinking-adalah>
- Kompasiana.com. (2011, November 9). Rendezvous: De Begraafplaats Peneleh Soerabaja. Retrieved March 20, 2020, from <https://www.kompasiana.com/riefkaulia/550915fba333112a452e3bb0/rendezvous-de-begraafplaats-peneleh-soerabaja>
- Lewrick, M., Link, P., & Leifer, L. J. (2018). *The design thinking playbook: mindful digital transformation of teams, products, services, businesses and ecosystems*. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons, Inc.
- Lindberg, K., Dellaert, B. G., & Rassing, C. R. (1999). Resident tradeoffs. *Annals of Tourism Research*, 26(3), 554–569. doi: 10.1016/s0160-7383(99)00009-2
- Littlejohn, S. W., & Foss, K. A. (2014). *Teori Komunikasi* (9th ed.). Jakarta, Indonesia: Salemba Humanika.
- Masrurroh. (2019, August 8). Kampung Peneleh, Kampung Tertua di Surabaya yang Berserakan Makam. Retrieved March 9, 2020, from <https://kumparan.com/beritaanaksurabaya/kampung-peneleh-kampung-tertua-di-surabaya-yang-berserakan-makam-1rcp7VpOEuK>
- Moleong, L. J. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Karya.
- Moustakas, C. (1995). *Phenomenological research methods*. Thousand Oaks: Sage Publications.
- National Geographic Indoensia. (2018, June 6). Mengunjungi Kampung Pandean, Tempat Sukarno Dilahirkan Pada 1901 - Semua Halaman - National Geographic. Retrieved March 20, 2020, from <https://nationalgeographic.grid.id/read/13776377/mengunjungi-kampung-pandean-tempat-sukarno-dilahirkan-pada-1901?page=all>
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 2(1). doi: 10.21831/jppfa.v2i1.2616

- Plattner, H., Meinel, C., & Leifer, L. (2013). *Design Thinking Understand - Improve - Apply*. Berlin: Springer Berlin.
- Rossa, V. (2018, May 25). Masjid Jami' Peneleh, Masjid Peninggalan Sunan Ampel di Surabaya. Retrieved March 20, 2020, from <https://www.suara.com/lifestyle/2018/05/25/182951/masjid-jami-peneleh-masjid-peninggalan-sunan-ampel-di-surabaya?page=all>
- Rowe, P. G. (1987). *Design thinking*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Sugiarto, E. C. (2019, April 9). Pariwisata, Lokomotif Baru Penggerak Ekonomi Indonesia. Retrieved from https://www.setneg.go.id/baca/index/pariwisata_lokomotif_baru_penggerak_ekonomi_indonesia
- Sukodadi, mashuri. (2017, October 12). Napak Tilas Sejarah Kampung Peneleh. Retrieved March 20, 2020, from <http://portaltiga.com/napak-tilas-sejarah-kampung-peneleh/>
- The American Institute of Stress. (2019, December 18). Daily Life. Retrieved March 8, 2020, from <https://www.stress.org/daily-life>
- Tuffour, I. (2017). A Critical Overview of Interpretative Phenomenological Analysis: A Contemporary Qualitative Research Approach. *Journal of Healthcare Communications*, 02(04). doi: 10.4172/2472-1654.100093
- Versnel, H. (2012). Peneleh, A Second Life To An Old Dutch Cemetery. *Journal of Architecture&ENVIRONMENT*, 11(1), 91. doi: 10.12962/j2355262x.v11i1.a505
- Williams, J., & Lawson, R. (2001). Community issues and resident opinions of tourism. *Annals of Tourism Research*, 28(2), 269–290. doi: 10.1016/s0160-7383(00)00030-x

LAMPIRAN

Lampiran 1. Perbedaan Ciri Kualitatif dan Kuantitatif

CIRI-CIRI PENELITIAN KUALITATIF DAN KUANTITATIF		
KUALITATIF	KUANTITATIF	
Frase yang berkaitan dengan pendekatan		
Etnografis	Eksperimen	
Dokumentasi	Data keras	
Data lunak	Perspektif luar	
Interaksi simbolis	Empiris	
Perspektif dalam	Positivis	
Naturalistik	Fakta sosial	
Etnometodologis	Statistik	
Deskriptif	Metode ilmiah	
Pengalaman pelibatan		
Fenomenologis		
Aliran chicago		
Riwayat hidup		
Studi kasus		
Ekologis		
Naratif		
Interpretatif		
Konsep penting yang berkaitan dengan pendekatan		
Makna		Variabel
Pemahaman akal sehat	Operasional	
Penggolongan	Reliabilitas	
Definisi situasi	Hipotesis	
Kehidupan sehari-hari	Validitas	
Tatanan negosiasi	Signifikan secara statistik	
Proses	Replikasi	
Pemahaman	Prediksi	
Tujuan Praktis		
Konstruksi sosial		
Teori dasar		
Nama yang berkaitan dengan pendekatan		
Max Weber	Emilie Durkheim	
Charles Horton Cooley	Fred Kerlinger	
Harold Grafinkel	Erdward Thorndike	
Margaret Mead	Robert Bales	
W.I Thomas	Donald Chambell	
Everelt Hughes		

Ervng Golfman	
Herbert Blumer	
Afiliasi Teoritis	
Interaksi simbolis	Fungsionalisme struktural
Etnometodologis	Realisme, Positivisme
Fenomenologis	Behaviorisme
Kebudayaan	Empirisme logis
Idealisme	Teori sistem
Afiliasi Akademis	
Sosiologi	Psikologis
Sejarah	Ilmu ekonomi
Antropologi	Sosiologi
	Ilmu politik
Tujuan	
Mengembangkan konsep	Menguji teori
Memberikan realitas ganda	Menstabilkan fakta
Teori dasar (<i>grounded theory</i>)	Deskripsi statistik
Mengembangkan pemahaman	Menunjukkan hubungan antar variabel
	Memprediksi
Rancangan	
Berkembang, lentur, umum	Terstruktur, ditentukan di awal, formal, khusus
Rancangan sebagai panduan proses penelitian	rencana kerja operasional
Usulan Penelitian	
Singkat	Panjang lebar
Spekulatif	Fokus rinci dan khusus
Menunjukkan bidang yang relevan diteliti	Prosedur rinci dan khusus
Sering ditulis setelah data terkumpul	Melalui tinjauan pustaka yang substantif
Kajian pustaka yang substantif dan singkat	Ditulis sebelum ada datanya
Rancangan disebut secara umum	Hipotesa dinyatakan
Data	
Deskriptif	Kuantitatif
Dokumen pribadi	Kode Kuantitatif
Catatan lapangan	Bilangan, Ukuran
Foto	Variabel operasional
Kata-kata pelaku sendiri	Statistik
Dokumen resmi dan artefak	
Sampel	
Kecil	Besar
Tidak mewakili	Berstatifikasi
Sampel teoritis	Kelompok kontrol
Sampel bola salju	Tepat, cermat
Bertujuan	Dipilih acak

	Kendali kontrol untuk variabel luar
Taktik atau Metode	
Observasi	Eksperimen
Observasi partisipasi	Observasi terstruktur
Tinjauan atas berbagai dokumen	Eksperimen semu
Wawancara terbuka/berkembang	Wawancara terstruktur
Penjelasan sumber pertama	Survei
Hubungan dengan Subyek	
Empati	Ada pembatasan
Menekankan kepercayaan	Jangka pendek
Kesetaraan	Ada jarak
Subyek sebagai sahabat	Subyek-peneliti
Hubungan dekat	Musiman
Instrumen dan Alat	
Tape recorder	Inventori, Kuisisioner
Alat penyalin tulisan	Komputer
Komputer	Indeks, skala, skor tes
Analisa Data	
Berkelanjutan	Deduktif
Model, Tema, Konsep	Dikerjakan selesai pengumpulan data
Induktif	Statistik
Induksi analitis	
Metode komparatif	
Masalah Dalam Penggunaan Pendekatan	
Prosedur tidak baku	Mengendalikan variabel-variabel lain
Memakan waktu	Mengontrol variabel lain
Sulit mereduksi data	Reifikasi
Reliabilitas	Obtrusiveness
Sulit meneliti populasi besar	Validitas

Lampiran 2. Hasil Wawancara

No	Informan	Say	Do	Think	Feel
1	Ana	saya sebagai warga disini kurang merasakan dampak ekonomi dari desa wisata. Namun setidaknya saya mengerti sedikit tentang desa wisata peneleh ini semenjak Bu Risma meresmikan daerah ini menjadi desa wisata sejarah	Biasanya saya merawat lingkungan jalan, serta melakukan gotong royong membersihkan desa	Desa yang katanya menjadi desa wisata ini kurang diperhatikan oleh pemerintah. Serta Tidak ada pembiayaan berlanjut untuk mengolah daerah sekitar kampung peneleh	Pemerintah lebih memperhatikan lagi mengenai pengembangan desa secara berlanjut.

2	Sofyan	Desa Peneleh adalah salah satu desa tertua di Surabaya. Di sini juga ada peninggalan masjid pertama yang dibangun oleh sunan Ampel	Menjadi jamaah masjid dan ketua RT	Pengelolaan masjid dan tempat wisata adalah milik otonomi masing masing sehingga tidak ada integrasi di dalamnya. Pihak masjid hanya menghormati pemerintah dan kedinasan yang menyatakan masjid sebagai bagian sejarah di dalam Desa Peneleh. komunikasi yang sukar antara dua belah pihak yaitu pemerintah dan masyarakat membuat pengembangan desa wisata menjadi lambat bahkan berkendara	semoga pemerintah melakukan pendekatan secara menyeluruh kepada masyarakat dan tidak berfokus hanya pada hasil
---	--------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------

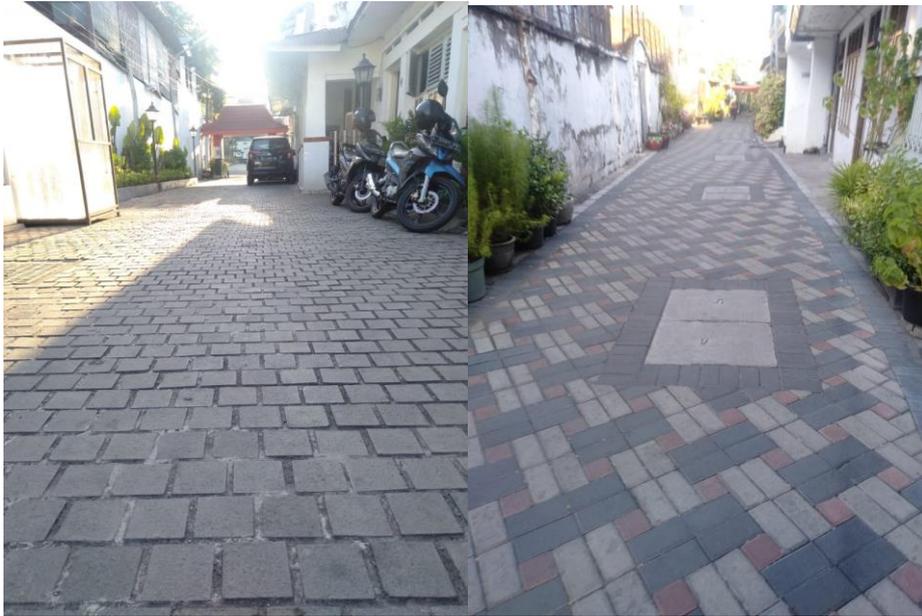
3	Nur Syamsiah	<p>Kampung peneleh merupakan salah satu dari program dinas kebudayaan dan pariwisata surabaya mengenai heroes tourism. Semenjak tahun 2017 diresmikan oleh Walikota Surabaya Ibu Tri Rismaharani, Kampung peneleh mengalami beberapa pembetulan, pengarahan serda pengajuan cagar budaya untuk beberapa bangunan yang ada di sana. tak hanya masalah pembangunan, pelatihan dan edukasi kerap dilakukan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Surabaya</p>	<p>Sejauh ini dari Kedinasan telah melakukan beberapa hal antara lain: pembangunan jalan paving, pembuatan narasi daerah wisata, rehabilitasi bangunan, pembuatan gorong gorong untuk mencegah banjir, memberikan pelatihan dan edukasi mengenai kawasan wisata, membuat program pembangunan dan pengembangan Kampung, turut mem-branding daerah wisata baik lokal maupun manca negara, serta membangun ekosistem baik fasilitas serta sosial untuk membuat kampung peneleh lebih baik.</p>	<p>dalam prosesnya tentu kami menemui beragam masalah yang ada. Dimulai dari kurangnya inovasi dan kemandirian masyarakat di daerah sana untuk mengembangkan kampung peneleh. Kami dari pemerintah tidak serta merta memberikan bantuan secara menyeluruh, bentuk pengembangan yang kami harapkan adalah kerja sama antara pemerintah dan masyarakat guna mengembangkan kawasan kampung wisata peneleh. selain itu lokasi dari Kampung Wisata Peneleh yang berada di daerah pemukiman padat penduduk menjadi sebuah tantangan tersendiri untuk menyulapnya menjadi kawasan yang rapi dan tak kumuh. kurangnya literasi dan edukasi membuat proses pengembangan menjadi alot, pemerintah telah memberikan fasilitas untuk mengembangkan potensi</p>	<p>saya berharap ke depannya Kampung peneleh semakin bagus dengan terjalannya hubungan pemerintah dan masyarakat yang proaktif, serta kemandirian warganya untuk membangun dan berinovasi di Kampung Peneleh.</p>
---	--------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

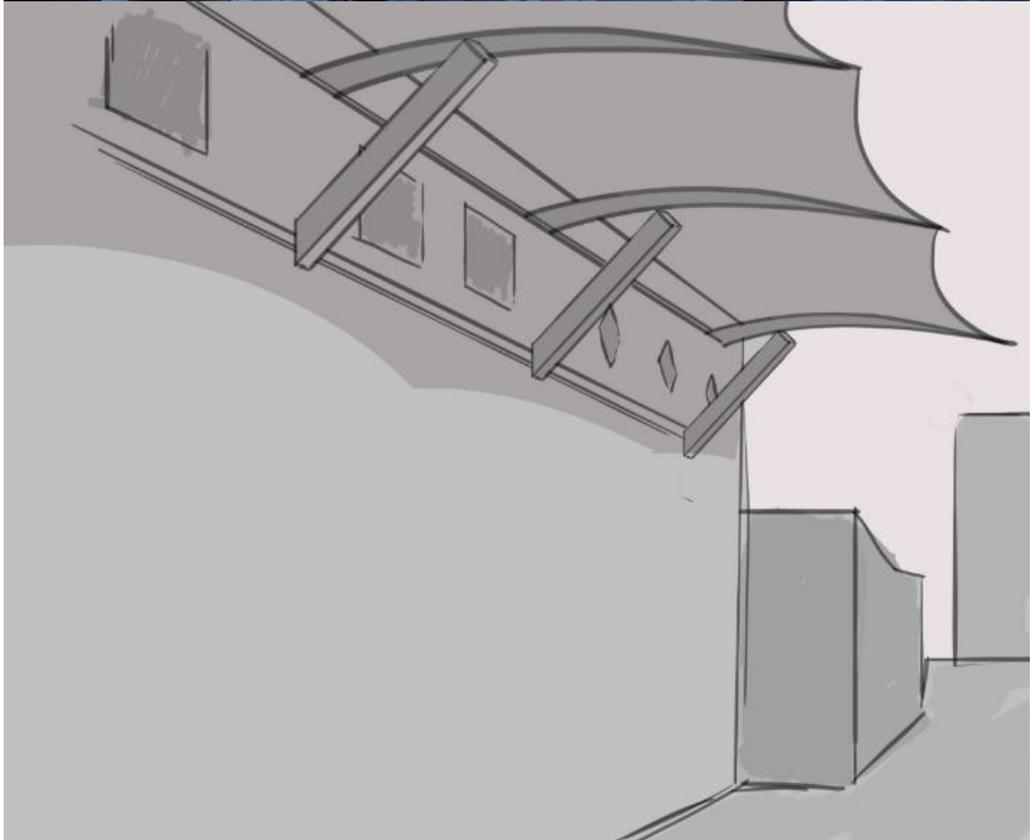
				<p>yang ada serta memberikan wahana edukasi, namun dari warganya sendiri kurang proaktif. karena susah koordinasi dengan masyarakat dan kurang pro aktifnya masyarakat membuat integrasi spot spot wisata yang ada menjadi susah. disini lain, integrasi spot wisata sebenarnya hal yang bagus namun dalam pelaksanaannya susah karena letak spot yang berjauhan jika berjalan kaki serta kawasan kampung peneleh yang belum mendukung untuk menjadi Kawasan layak wisata. dalam hal ini tercapainya kemudahan, kenyamanan, dan keselamatan belum memadai, seperti contohnya kurangnya tempat istirahat di sepanjang lokasi, tidak adanya food corner, kurangnya guide, serta akomodasi yang susah.</p>	
--	--	--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

4	Kuncarsono Prasetyo	kampung Peneleh merupakan kawasan yang memiliki banyak objek sejarah dan sangat berpotensi untuk dijadikan kawasan wisata berbasis sejarah di Surabaya. Beberapa objek sejarah yang berkaitan dengan tokoh tokoh penting di Indonesia akan semakin memperkuat identitas	Saya membangun basis di Peneleh. Menyiapkan rumah usaha saya sebagai tempat diskusi, mendirikan organisasi komunitas, berkolaborasi dengan organisasi kampung, membuat agenda wisata, mendampingi studi urban, menjadi bagian dari perumusan pengembangan kawasan peneleh bersama Pemkot Surabaya dan juga mengundang CSR untuk bisa terlibat	Antar destinasi belum terintegrasi. Belum ada narasi yang terangkai. Pengelolaan yang melibatkan warga belum ada kemudian belum sinergi antara destinasi, pengelola destinasi dengan <i>travel agent</i> .	Harusnya memiliki organ pengelolaan kawasan berbasis warga yang profesional. Butuh pendampingan dan sinergi dengan pihak lain, travel, hotel, EO, sponsor event, dll. Promosi digital juga harus dikelola, event2, rebranding produk2 lokal warga seperti kuliner, kerajinan dll. Didorong bikin homestay tiap event. Prinsipnya warga menerima manfaat. Yang tidak kalah penting, penataan kawasan agar tak kumuh. Penertiban untuk area parkir, pedestrian, ornamen kampung, pusat informasi. Ini fungsi pemkot
5	Roodebrug Soerabaia	Salah satu pemukiman tertua di Surabaya, memiliki banyak potensi wisata kesejarahan	Mengumpulkan data dan arsip terkait kampung ini pada masa perang kemerdekaan	Penduduk belum ter literasi dengan baik tentang kampungnya sendiri, belum maksimal	Sebelum kita kenalkan sejarah Peneleh ke orang luar, warga Peneleh harus tahu lebih dulu. Ketika mereka mengenali kampungnya maka gambaran peneleh sebagai kampung wisata akan lebih mudah direalisasikan

6	Salsabila Sukmoyni	<p>Kampung Peneleh merupakan kawasan yang memiliki banyak objek sejarah dan sangat berpotensi untuk dijadikan kawasan wisata berbasis sejarah di Surabaya. Beberapa objek sejarah yang berkaitan dengan tokoh2 penting di Indonesia akan semakin memperkuat identitas kota Surabaya sebagai kota pahlawan. Oleh karena itu pengembangan kampung Peneleh sangat penting untuk dilakukan agar kawasan wisata ini dapat lebih berkembang dan lebih dikenal masyarakat luas.</p>	<p>Untuk saat ini saya berperan sebagai wisatawan, Serta menjadi peneliti upaya pengembangan kampung wisata Peneleh. Akan tetapi masih dalam cakupan yang terbatas.</p>	<p>Kurangnya komunikasi dan koordinasi antara warga Peneleh dengan pemerintah menjadi kendala serius dalam upaya pengembangan kampung wisata Peneleh. Hal ini mengakibatkan masyarakat setempat kurang antusias dengan rencana pemerintah untuk mengelola dan mengembangkan kampung Peneleh. Selain itu, sarana prasarana di kampung wisata ini juga masih kurang memadai.</p>	<p>Saya berharap ke depannya masyarakat dan pemerintah kota Surabaya dapat berkoordinasi dengan baik dalam mengembangkan kampung Peneleh baik dari segi wisata itu sendiri maupun pengenalan terhadap masyarakat luas.</p>
---	--------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Lampiran 3. Pembangunan Fasilitas











RUMAH
H.O.S.
TJOKROAMINOTO

H.O.S. Tjokroaminoto (1878 – 1952)
adalah salah satu Pelelawan Nasional di Indonesia. Beliau berasal sebagai orang Jawa yang berkebangsaan, yang dikenal sebagai pejuang kemerdekaan Indonesia. Beliau pernah menjabat sebagai Menteri Pendidikan dan Kebudayaan pada tahun 1945-1949 dan Menteri Luar Negeri pada tahun 1949-1952.

Beliau adalah salah satu tokoh yang sangat penting dalam sejarah Indonesia. Beliau adalah salah satu tokoh yang sangat penting dalam sejarah Indonesia. Beliau adalah salah satu tokoh yang sangat penting dalam sejarah Indonesia.

Beliau adalah salah satu tokoh yang sangat penting dalam sejarah Indonesia. Beliau adalah salah satu tokoh yang sangat penting dalam sejarah Indonesia. Beliau adalah salah satu tokoh yang sangat penting dalam sejarah Indonesia.



Beliau adalah salah satu tokoh yang sangat penting dalam sejarah Indonesia. Beliau adalah salah satu tokoh yang sangat penting dalam sejarah Indonesia. Beliau adalah salah satu tokoh yang sangat penting dalam sejarah Indonesia.

Beliau adalah salah satu tokoh yang sangat penting dalam sejarah Indonesia. Beliau adalah salah satu tokoh yang sangat penting dalam sejarah Indonesia. Beliau adalah salah satu tokoh yang sangat penting dalam sejarah Indonesia.

Beliau adalah salah satu tokoh yang sangat penting dalam sejarah Indonesia. Beliau adalah salah satu tokoh yang sangat penting dalam sejarah Indonesia. Beliau adalah salah satu tokoh yang sangat penting dalam sejarah Indonesia.

Beliau adalah salah satu tokoh yang sangat penting dalam sejarah Indonesia. Beliau adalah salah satu tokoh yang sangat penting dalam sejarah Indonesia. Beliau adalah salah satu tokoh yang sangat penting dalam sejarah Indonesia.

Beliau adalah salah satu tokoh yang sangat penting dalam sejarah Indonesia. Beliau adalah salah satu tokoh yang sangat penting dalam sejarah Indonesia. Beliau adalah salah satu tokoh yang sangat penting dalam sejarah Indonesia.

Beliau adalah salah satu tokoh yang sangat penting dalam sejarah Indonesia. Beliau adalah salah satu tokoh yang sangat penting dalam sejarah Indonesia. Beliau adalah salah satu tokoh yang sangat penting dalam sejarah Indonesia.

Beliau adalah salah satu tokoh yang sangat penting dalam sejarah Indonesia. Beliau adalah salah satu tokoh yang sangat penting dalam sejarah Indonesia. Beliau adalah salah satu tokoh yang sangat penting dalam sejarah Indonesia.

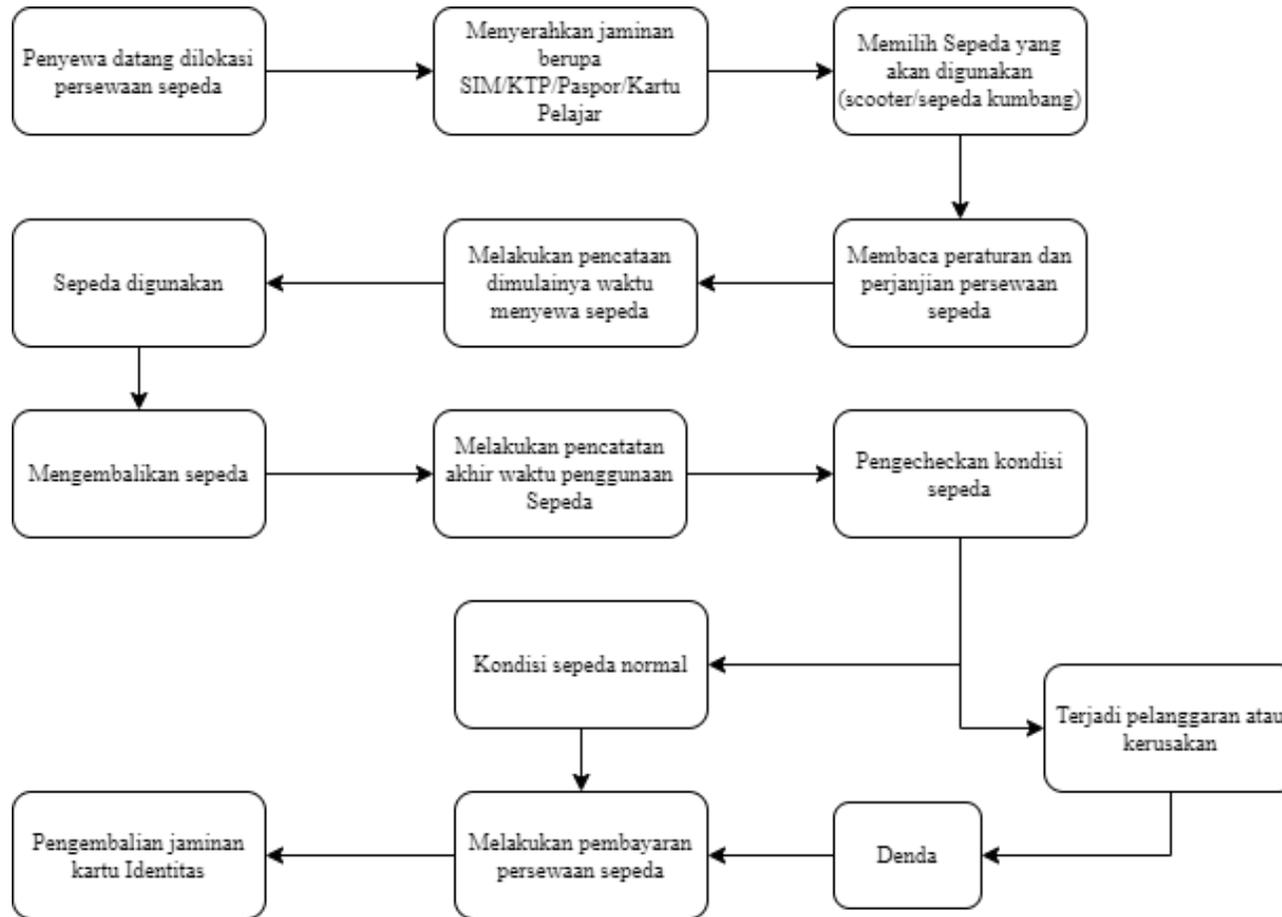
Beliau adalah salah satu tokoh yang sangat penting dalam sejarah Indonesia. Beliau adalah salah satu tokoh yang sangat penting dalam sejarah Indonesia. Beliau adalah salah satu tokoh yang sangat penting dalam sejarah Indonesia.

Beliau adalah salah satu tokoh yang sangat penting dalam sejarah Indonesia. Beliau adalah salah satu tokoh yang sangat penting dalam sejarah Indonesia. Beliau adalah salah satu tokoh yang sangat penting dalam sejarah Indonesia.



Sarabaya
Heritage
Walk

Lampiran 4. Alur Persewaan Sepeda



Lampiran 5. Paket Wisata dan Brosur

History of Peneleh

History of Peneleh menawarkan anda untuk mendapatkan pengalaman mempelajari dan melihat secara langsung bukti sejarah yang ada di kampung peneleh rute perjalanan (Rumah Hos Cokroaminoto, Toko Buku Peneleh, Masjid Jami Peneleh, Rumah kelahiran Ir Soekarno, De Begraafplaats Peneleh, Lodji Besar)

Fasilitas yang ditawarkan:

- Persewaan sepeda (scooter listrik / sepeda kumbang)
- Guide sejarah
- Asuransi keamanan
- informasi dan penjelasan di setiap spot wisata
- 1 gelas minuman tradisional dari lodji besar
- foto cetak untuk satu kali tour

250.000 / 6 org
50.000 / org

Photo shoot

Paket ini merupakan fasilitas dari Kampung wisata Peneleh agar wisatawan mendapatkan pengalaman dan bukti foto berlatar belakang Kampung Peneleh dengan fotografer profesional.

Fasilitas yang ditawarkan:

- Fotografer profesional
- Saran spot foto
- Properti foto dan asistent foto
- File foto digital 30 pes
- Foto cetak 5 pes

ONLY 75.000

Taste of Peneleh

Taste of Peneleh merupakan paket wisata yang menawarkan kuliner yang berada di kampung Peneleh. Anda dapat menikmati legitnya bikang peneleh, gurihnya ote-ote, lezatnya bakcang, dan segarnya minuman tradisional yang ada di kampung Peneleh.

Fasilitas yang ditawarkan:

- Guide kuliner
- Informasi & sejarah dari kuliner Kampung Peneleh
- 1 box bikang peneleh
- 1 porsi bakcang
- 1 porsi ote ote (bi 4)
- 1 gelas minuman tradisional

ONLY 75.000

Lampiran 6. Srawung

PROPOSAL SRAWUNG

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

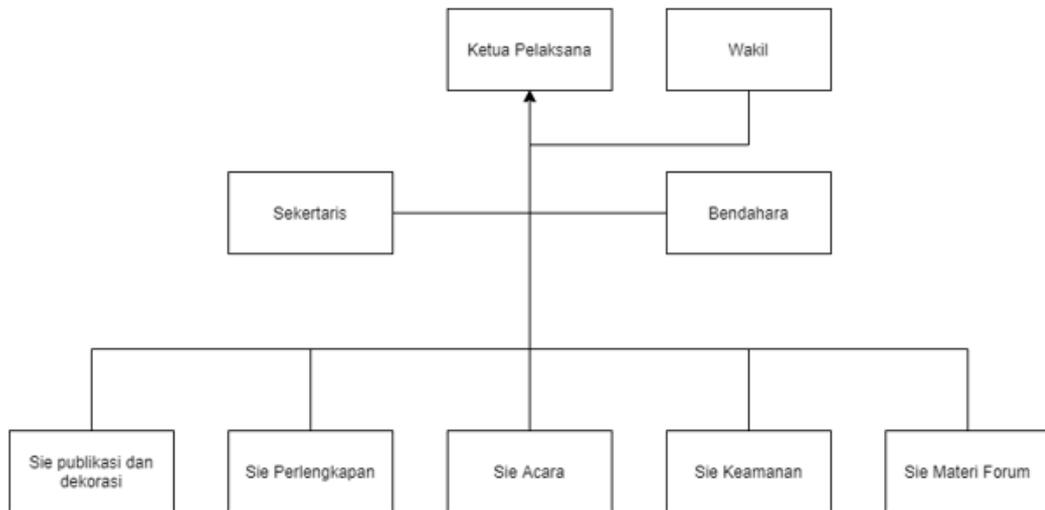
Kelestarian dari situs sejarah wajib dilestarikan untuk menjadi bahan pembelajaran serta bentuk identitas dari suatu wilayah. Salah satu cara untuk melestarikan situs sejarah adalah membuatnya menjadi cagar budaya serta tempat wisata sejarah demi keberlangsungan pembelajaran. Pembuatan kawasan wisata sejarah perlu untuk berinovasi sehingga keberlangsungan dari tujuan dan bertahannya situs sejarah tetap terjaga. Selain inovasi, adanya kegiatan rutin atau agenda tahunan dapat menjadi pemantik dari inovasi serta menjaga eksistensi dari tempat wisata itu sendiri. Maka dari itu “SRAWUNG” menjadi sebuah agenda tahunan untuk melestarikan tempat wisata, menjadi daya tarik, serta wadah inovasi dan penunjang ekonomi bagi masyarakat di sekitarnya.

1.2 Tujuan

Tujuan dari diadakannya acara ini adalah untuk memberikan wadah bagi masyarakat, pemerintah, pelaku bisnis, wisatawan, pemerhati sejarah serta pemangku kepentingan lainnya untuk berkumpul dalam satu forum guna saling menyampaikan aspirasi dan membahas inovasi serta kerja sama agar dapat direalisasikan. Selain itu event “Srawung” dapat menjadi daya tarik dan keunikan dari Kampung Wisata Peneleh.

BAB II ISI PROPOSAL

2.1 Susunan Panitia



2.2 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Pelaksanaan event Srawung dilakukan di sepanjang jalan Peneleh hingga Jalan Makam Peneleh. Sedangkan waktu pelaksanaan event dilakukan pada bulan Agustus tiap tahunnya. Event dilaksanakan selama 3 hari dan ditutup dengan pagelaran dan bazar pada malam hari.

BAB III SUSUNAN ACARA

3.1 Susunan Acara Kegiatan

Susunan acara dari kegiatan Srawung adalah sebagai berikut:

1. Pembukaan
2. Sambutan-sambutan
3. Perkenalan masing masing stakeholder
4. Penyampaian tujuan kegiatan
5. Penyampaian topik 1
6. Penyampaian topik 2
7. Keliling kampung peneleh
8. Presentasi inovasi
9. Pemberian apresiasi
10. Pembahasan masalah
11. Perencanaan realisasi
12. Pembukaan bazar
13. Pagelaran
14. penutup

PENUTUP

Demikian proposal kegiatan Srawung kami buat. Proposal ini kami susun untuk digunakan sebagaimana mestinya. Semoga kegiatan yang kami adakan akan memberikan manfaat seperti apa yang telah kami rencanakan. Maka dari itu kami berharap Ridho Allah serta dukungan dari saudara sekalian dapat memperlancar kegiatan kami.

SRAWUNG *peneleh*

Pesta
Kampung
Aspirasi
Bazar Inovasi
Keliling
Rakyat
Penghargaan
Peneleh
Penyampaian

***Jl Makam Peneleh
16-18 Agustus 2020***



Peneleh
Tourism
Management

Lampiran 7. Triangulasi

No	Konsep Ide	Kuncarsono Prasetyo	Roodebrug Soerabaia	Pak Eko RT Hos Cokro
1	Peneluv	Bagus, bisa kerjasama dengan sawoong milik saya	bisa mendukung mediasi heritage value dari peneleh	Dahulu pernah disediakan tempat untuk merchandise. Tapi karena tidak ada orang yang bersedia untuk menjalankannya akhirnya tidak berlanjut. Tapi idenya saya setuju
2	Pembuatan peta dan penunjuk arah	Dahulu sudah pernah direncanakan tapi belum terealisasi	Dengan adanya ide ini spot wisata yang terintegrasi lebih jelas	Penunjuk jalan yang seharusnya dibuat untuk kampung peneleh sesuai dengan ide yang mas sampaikan. Terdapat tambahan nilai seni untuk meningkatkan nilai heritage
3	Pembuatan tempat parkir	Memang untuk saat ini parkir sangat dibutuhkan untuk kampung peneleh. Agar mobil mobil yang parkir di jalan itu tidak mengganggu wisatawan	pembuatan tempat parkir saya rasa menjadi hal yang krusial sehingga saya tidak ada sanggahan terhadapnya	Untuk pembuatan tempat parkir kalau dari idenya masnya itu bakal susah. Karena lokasinya yang terletak di jalan gomblongan. Ada permasalahan otoritas kekuasaan untuk mengeksploitasi ruang disana. Maka dari itu saya lebih menawarkan lokasinya berada pada taman di jalan Peneleh yang dalam tanda kutip melawan peraturan mengenai taman kota. namun hal itu dinilai akan lebih mudah karena memiliki otoritas yang setara antar dinas. selepas itu saya sangat setuju dengan pengadaan tempat parkir.

No	Konsep Ide	Kuncarsono Prasetyo	Roodebrug Soerabaia	Pak Eko RT Hos Cokro
4	Pengecatan jalur wisata	Seperti halnya yang dilakukan oleh daerah wisata lain, pengecatan jalur wisata dapat menjadi pendukung keamanan untuk wisatawan	Selain untuk keamanan, mungkin adanya jalur wisata bisa menjadi penanda buat wisatawan untuk batas kawasan wisata	Penggunaan jalur wisata seperti ini tujuannya bagus dan membuat tertib. Saya setuju
5	Pembangunan fasilitas	Untuk pembangunan fasilitas seperti ini harus menggandeng pihak ketiga karena permasalahan dana	pembangunan fasilitas dapat menjadi instrumen pendukung ekosistem wisata, sehingga keberlangsungan wisata akan lebih terjamin	Fasilitas yang ada sekarang baru di daerah rumah HOS Cokriaminoto, pengadaan itupun juga masih baru. Untuk kursi kanopi dan lainnya memang kami ingin hal itu bisa terealisasi. Sedangkan untuk mural seperti yang masnya buat kemaren sudah ada rencana seperti itu. kami sudah minta ijin pada masyarakat juga namun terkendala pendanaan.
6	Persewaan sepeda	Bagus, dapat menjadi daya tarik wisata tersendiri	Mempermudah wisatawan dalam menjelajahi situ yang ada dipeneleh. Ide yang bagus	Memang karena jarak serta kondisi dari lapangan menjadi salah satu faktor wisatawan merasa kurang nyaman untuk berwisata. Jadi menurut saya itu ide yang cocok

No	Konsep Ide	Kuncarsono Prasetyo	Roodebrug Soerabaia	Pak Eko RT Hos Cokro
7	Pembuatan paket wisata	Sebelumnya saya sudah pernah membuat skenario untuk rute wisata, namun karena spot wisata yang belum terintegrasi membuat sukar untuk direalisasikan	adanya paket wisata dapat menjadi pendukung ekosistem pariwisata. Wisatawan tidak bingung lagi hal apa yang akan dilakukan di peneleh	untuk brosur wisata yang ada hanya membahas tentang HOS Cokroaminoto sehingga orang kurang mengerti kalau di kampung peneleh ada banyak situs yang bisa dikunjungi seperti makam peneleh, masjid jami' dan lain sebagainya. Dengan adanya brosur dan paket wisata ini saya sangat senang dan setuju
8	Badan Pengelola kawasan wisata	sudah sedari dulu saya memikirkan untuk membuat hal tersebut akan tetapi proses untuk mendirikan Badan Pengelola juga merupakan proses yang panjang, bukan secara administrasi akan tetapi secara sumber daya manusia yang bersedia untuk terlibat langsung dalam badan pengelola.	adanya badan yang bisa mempayungi dan mengelola kawasan wisata sangat efisien	Pembuatan badan pengelola itu harusnya berasal dari kelompok darwis atau sadar wisata dari tiap tiap kelurahan yang berada di Kampung Peneleh. Namun karena usia, serta periode menjabat dan bedanya kebijakan, regenerasi atau ketersediaan kempok darwis akan menjadi susah sehingga badan pengelola sukar dibentuk. menurut saya seharusnya hal seperti ini yang harus di tindak langsung oleh pemerintah untuk membuat tim sesuai keahliannya masing masing untuk membuat badan pengelola yang nantinya dapat menjadi payung hukum.
9	Srawung	Konsep ide ini saya sangat suka, karena selain menjadi wadah aspirasi, srawung merupakan nilai asli dari wisata sejarah	Event srawung dapat menjadi jembatan antara pemerhati sejarah dengan stakeholder lain, sehingga ada regenerasi nilai sejarah yang terus diturunkan	Srawung Peneleh sangat sesuai dengan kebudayaan dari HOS Cokroaminoto sendiri. Akan ada keberlanjutan nilai serta tujuan dengan diadakannya srawung ini.

No	Konsep Ide	Kuncarsono Prasetyo	Roodebrug Soerabaia	Pak Eko RT Hos Cokro
10	Kawasan tanpa kendaraan bermotor	Selama tujuannya bagus dan jelas saya rasa ide ini bisa dilakukan	Penerapan ide seperti ini menurut saya akan mengalami kontra yang cukup terasa, maka dari itu perlu strategi mitigasi yang bagus.	pada dasarnya setiap gang di Peneleh ini sudah menerapkan larangan mengendarai motor di gang gang. Jadi menurut saya ide ini bisa diterapkan tentunya dengan penyesuaian lebih lanjut.

Lampiran 8. Transkrip Wawancara Informan 1

Putri: Selamat pagi bu, boleh minta waktunya sebentar

Ana: oh iya gapapa ndukk, saya juga sedang gak sibuk

Putri baik bu sebelumnya perkenalkan kami mahasiswa ITS sedang melakukan penelitian mengenai kampung peneleh. Apakah ibu berkenan untuk jadi informan kami?

Ana: oh iya gapapa mbak tanya aja, mbak nya ITS jurusan apa?

Putri: dari manajemen bisnis bu. Sebelumnya boleh ibu perkenalkan diri

Ana: woalah pakek perkenalan dulu. Saya ibu Ana, saya kerjanya ngurus anak dirumah aja sih. Itu aja mbak?

Putri: Oh iya bu cukup. Jadi agar ibu lebih mengerti arah pembicaraan saya, saya cerita sedikit tentang tugas saya. Jadi Peneleh kan di klaim sebagai kampung wisata kami disini diberi tugas oleh dosen untuk meneliti menggunakan design thinking untuk mengatasi permasalahan di kampung peneleh. Menurut ibu sendiri, Kampung Peneleh itu bagaimana sih?

Ana: gimana ya mbak, jadi menurut saya secara pribadi, dari kampung peneleh ini walaupun sudah banyak yang berkunjung tapi ya gitu gitu aja.

Putri: gitu gitu aja bagaimana bu? Kurang merasakan dampaknya gitu ta?

Ana: nah iya mbak, saya pribadi kurang merasakan dampak dari adanya wisata kampung peneleh.

Putri: kalau dampak yang ibu inginkan itu seperti gimana nggih bu?

Ana: ya dampak ekonomi mungkin.

Putri: baik bu. Terus selama ini apasih yang ibu lakukan terhadap Kampung Peneleh?

Ana: saya kan warga disini, biasanya saya ikut nyapu jalanan depan rumah pak cokro, juga kalau ada kerja bakti saya juga ikut.

Putri: kalau menurut ibu tentang pengolahan dari kampung Peneleh sendiri itu gimana ya bu?

Ana: Kalau menurut saya lho ya, ini kan katanya dijadikan desa wisata. Tapi dari pemerintah kayak kurang los gitu lho mbak.

Putri: Kurang los bagaimana nggih bu?

Ana: ya kayak setelah di bangun terus di tinggalin aja. Kayak gak lanjut. Terus ga ada pembiayaan untuk mengelola kampung peneleh dari pemerintah.

Putri: Terus harapannya ibu untuk Kampung Peneleh apa bu?

Ana: hmmm.. kalau dari saya se, saya harap pemerintah lebih mikirin lagi ke kampung peneleh. Jangan setelah di bangun terus gak ada kelanjutan.

Putri: baik terimakasih bu atas waktunya. Maaf ngerepoti nggih bu.

Ana: wohh mboten napa napa mbak. Nggih terimakasih juga.

Lampiran 9. Transkrip Wawancara Informan 2

Sabil: Assalamualaikum selamat siang pak

Sofyan: waalaikumussalam sinten nggih?

Sabil: ngapunten perkenalkan pak, saya sabil yang kemarin janji sama bapak untuk tanya tanya ke bapak mengenai kampung peneleh.

Sofyan: ohh iya, silahkan masuk dulu mbak, sebentar ya.

Sabil: Nggih pak

Sofyan: Jadi gimana mbak? Apa yang mau di tanyakan

Sabil: Seperti yang sudah saya jelaskan kemarin di chat pak, kami kesini dengan kepentingan tugas kuliah yang diberikan oleh dosen mata kuliah design thinking untuk membuat solusi dari permasalahan yang dihadapi kampung peneleh. Saya ingin menanyai bapak mengenai hal hal tentang kampung peneleh. Kalau menurut bapak sendiri, kampung peneleh itu seperti apa nggih pak?

Sofyan: Jadi menurut yang saya tahu, Kampung Peneleh ini merupakan kampung tertua yang ada di Surabaya. Salah satu buktinya adanya makam lawas serta adanya peninggalan masjid yang menjadi peninggalan Sunan Ampel sebelum beliau pindah ke daerah Ampel sekarang ini.

Sabil: terus pak, peran bapak di kampung peneleh ini apa nggih pak, seperti hal apa yang bapak lakukan terhadap kampung peneleh ini.

Sofyan: saya di Kampung Peneleh ini adalah seorang warga biasa yang kebetulan mendapat amanah untuk menjadi ketua takmir masjid jami' Peneleh.

Sabil: Kalau dari sudut pandang nya pak sofyan sendiri permasalahan apa yang ada di kampung peneleh ini pak?

Sofyan: Apa ya mbak, saya juga kurang mengerti masalah kampung peneleh.

Sabil: kalau masalah Masjid Jami' Peneleh ini yang dijadikan situs atau spot wisata bagaimana nggih pak? Apakah ada kerjasama dengan spot wisata yang lain atau bagaimana pak?

Sofyan: untuk pengelolaan masjid dan tempat wisata adalah dua hal yang berbeda. Kenapa hal itu berbeda, tentunya dari pihak masjid dan wisata memiliki kebijakan otonomi masing masing dengan tujuannya juga. Pihak masjid hanya menghormati pemerintah dan kedinasan yang menyatakan masjid sebagai bagian sejarah di dalam Kampung Peneleh. Susah untuk berkomunikasi dengan pemerintah terkait integrasi bila belum ada kesepakatan kepentingan.

Sabil: Terus harapan bapak untuk Kampung Peneleh kedepannya apa nggih pak?

Sofyan: yaa yang saya harapkan terjalin komunikasi yang baik antara masyarakat dan pemerintah. Serta pemerintah tidak hanya berfokus pada hasil akhirnya saja, penting juga untuk memikirkan masyarakat dan prosesnya.

Sabil: baik pak, terimakasih banyak atas waktunya. Maaf ya pak mengganggu siang siang gini.

Sofyan: iya mbak, gapapa.

SURAT PERNYATAAN KEBENARAN TRANSKRIP WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini kami:

Nama : Salsabila Sukmoyoni

Identitas (NIK/NIP/KTP) : 3505136405000001

Menyatakan kebenaran dan keaslian data berupa transkrip wawancara dari hasil konstruk peneliti atau pewawancara. Pada kasus ini hasil transkrip wawancara dikonstruksi berdasarkan potongan video dan ingatan peneliti dalam mengajukan wawancara terhadap informan Ibu Ana, dan Bapak Sofyan.

Surat pernyataan ini kami buat dengan sebenar benarnya untuk digunakan seperlunya.

Surabaya, 10 Agustus 2020

Yang membuat



Salsabila Sukmoyoni

Lampiran 10. Transkrip Wawancara Informan 3

Faizal: Hallo, nggih bu Assalamualaikum

Nur: iya waalaikumussalam, mas faizal bisa ndegerin suara saya jelas nggih.

Faizal: iya bu, mohon maaf. Ini saya barusan bangun tidur, jadi gak denger telfonnya ibu yang tadi

Nur: ohh iya mas gapapa, jadi gini mas, hari kemaren saya habis sakit jadi chatnya mas faizal belum bisa saya jawab. Terus biar lebih jelas saya menyampaikannya, saya hubungi mas faizal langsung ya, biar nanti masalah transkrip dan lain lain biar mas faizal sendiri yang merangkumkan dari obrolan kita.

Faizal: nggih bu, sekali lagi mohon maaf ya kalau kemaren saya sempet chat berulang kali perihal pertanyaannya karena ibu belum membalas.

Nur: iya gapapa mas. Oke langsung saja

Faizal: baik jadi langsung saja untuk pertanyaan yang kemarin nggih bu. Menurut ibu sendiri Kampung Peneleh itu seperti apa nggih Bu?

Nur: ya oke mas, jadi kita Kembali dulu ke dasar Kampung Peneleh yang menjadi kampung wisata yang di rancang oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata kota Surabaya. Kampung peneleh merupakan salah satu dari program dinas kebudayaan dan pariwisata surabaya mengenai heroes tourism. Semenjak tahun 2017 diresmikan oleh walikota Surabaya Ibu Tri Rismaharani, Kampung peneleh mengalami beberapa pembetulan, pengarahan serta pengajuan cagar budaya untuk beberapa bangunan yang ada disana. Jadi gak Cuma tentang pembangunan mas, pelatihan dan edukasi juga kerap dilakukan oleh kami untuk tetap mendukung pembangunan Kampung Peneleh.

Faizal: baik bu, kemudian selama ini yang sudah dilakukan pemerintah terhadap Kampung Peneleh apa saja nggih bu?

Nur: Sejauh ini dari Kedinasan telah melakukan beberapa hal antara lain: pembangunan jalan paving, pembuatan narasi daerah wisata, rehabilitasi bangunan, pembuatan gorong gorong untuk mencegah banjir, memberikan pelatihan dan edukasi mengenai kawasan wisata, membuat program pembangunan dan pengembangan Kampung, turut membranding daerah wisata baik lokal

maupun manca negara, serta membangun ekosistem baik fasilitas serta sosial untuk membuat kampung peneleh lebih baik. Sejauh ini itu saja sih mas yang udah dilakuin sama dinas.

Faizal: terus bu, masalah kendala pada Kampung Peneleh, ada gak yang dirasa atau ibu pikirkan mengenai kendala di Kampung Peneleh ini.

Nur: dalam prosesnya tentu kami menemui beragam masalah yang ada. Dimulai dari kurangnya inovasi dan kemandirian masyarakat di daerah sana untuk mengembangkan kampung peneleh. Kami dari pemerintah tidak serta merta memberikan bantuan secara menyeluruh, bentuk pengembangan yang kami harapkan adalah kerjasama antara pemerintah dan masyarakat guna mengembangkan kawasan kampung wisata peneleh. selain itu lokasi dari Kampung Wisata Peneleh yang berada di daerah pemukiman padat penduduk menjadi sebuah tantangan tersendiri untuk menyulapnya menjadi kawasan yang rapi dan tak kumuh. kurangnya literasi dan edukasi membuat proses pengembangan menjadi alot, pemerintah telah memberikan fasilitas untuk mengembangkan potensi yang ada serta memberikan wahana edukasi, namun dari warganya sendiri kurang proaktif.

Faizal: memang susah gitu ya bu untuk menanganinya, harus sepemikiran semua. Harapannya dari dinas untuk kampung peneleh apa nggih bu?

Nur: saya berharap kedepannya Kampung Peneleh semakin bagus dengan terjalinnya hubungan pemerintah dan masyarakat yang proaktif, serta kemandirian warganya untuk membangun dan berinovasi di Kampung Peneleh.

Faizal: baik terimakasih bu atas waktunya. Sekali lagi maaf kalau saya kemaren merepotkan panjenengan.

Nur: iya gapapa kok mas, nanti kalau ada masalah atau sesuatu yang ditanyakan lagi jangan sungkan ngehubungi lagi ya mas.

Faizal: nggih bu sekali lagi terimakasih, wassalamualaikum

Nur: iya mas, sama-sama. Waalaikumussalam.



Bu Noer Disbudpar
Ada



3 June



Incoming
07:58

39:06
7.9 MB

Lampiran 11. Transkrip Wawancara Informan 4

Faizal: Assalamualaikum selamat siang. sebelumnya perkenalkan nama saya Muhammad Faizal Fikri, mahasiswa Institut Teknologi Sepuluh Nopember, jurusan manajemen bisnis tahun angkatan 2016 saat ini saya sedang melakukan penelitian dalam rangka pengerjaan Tugas Akhir mengenai konsep pengembangan Desa Wisata Peneleh di Surabaya dalam prosesnya saya membutuhkan beberapa data dari nara sumber mengenai Kampung Peneleh. Apakah bapak berkenan untuk menjadi narasumber saya? dalam prosesnya saya hanya akan mengajukan pertanyaan via chat. berhubung bapak Kuncarsono prasetyo adalah penggerak masyarakat, jurnalis, pemerhati sejarah serta pemilik bisnis di kawasan Desa Wisata Peneleh, saya sangat berharap jika bapak berkenan menjadi nara sumber saya. Mohon bantuannya terimakasih 🙏

Prasetyo: Boleh mas. Silahkan. dengan senang hati.

Faizal: baik terimakasih atas kesempatannya. berikut saya kirimkan daftar pertanyaannya. Sebelumnya seperti yang kita ketahui, Desa Peneleh adalah salah satu desa tertua di Surabaya, Peneleh menjadi daerah sejarah dikarenakan berbagai macam peninggalan di dalamnya salah satunya adalah peninggalan rumah HOS cokro aminoto, Rumah kelahiran Soekarno, Masjid Pertama yang di bangun sunan Ampel, serta makan peninggalan masa kolonial belanda. pada tahun 2017, Wali Kota Surabaya Ibu Risma meresmikan Desa Peneleh sebagai Desa Wisata Sejarah. Akan tetapi dalam perkembangannya daerah wisata sejarah ini mulai terkikis modernisasi serta kurangnya perawatan. disisi pariwisata, kondisi Desa Wisata Peneleh tidak mengalami perkembangan secara signifikan baik secara awareness terhadap wisatawan serta nilai ekonominya maka dari itu peneliti ingin membuat konsep pengembangan Desa Wisata Peneleh yang sesuai dengan kebutuhan stakeholder. 1. Apa yang Anda pikirkan mengenai Desa wisata Peneleh secara keseluruhan menurut anda? 2. Apa yang anda lakukan pada Desa Wisata Peneleh? (mengarah kepada peran anda atau yang anda lakukan pada desa wisata peneleh) 3. Permasalahan apa yang anda ketahui mengenai Desa Wisata Peneleh? (sesuai peran anda lebih baik) 4. Apa yang anda harapkan untuk Desa

Wisata Peneleh Kedepannya? santai aja mas njawabnya, ga perlu buru buru. mohon bantuannya ya

Faizal: selamat siang mas. bagaimana pertanyaannya yang kemarin, apakah ada yang di bingungkan?

Prasetyo: Aku nyari pertanyaan kemarin historinya kehapus. Ini muncul l

Faizal: baik mas saya kirim kan lagi ya pertanyaannya. Sudah saya kirimkan mas pertanyaannya silahkan di check

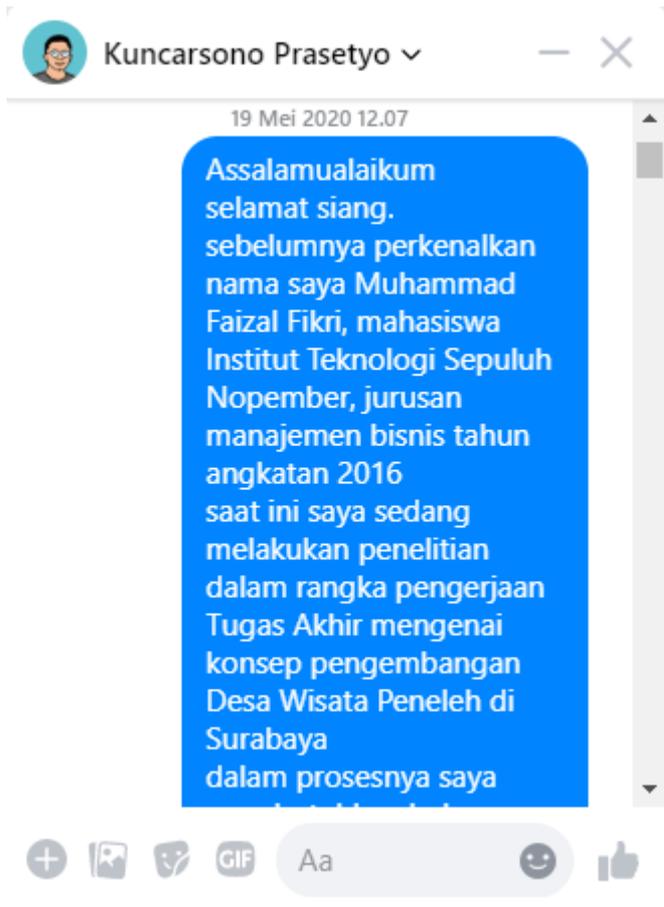
Prasetyo: 1. Kawasan unik. Kampung paling banyak menyimpan cerita sejarah. Saya mencatat ada 10 spot. Mulai era klasik/ pra kolonial, era kolonial, era kemerdekaan. Begitu lengkapnya saya sering nyebut Peneleh kampung asal mula lahirnya Indonesia. 2. Saya membangun basis di Peneleh. Menyiapkan rumah usaha saya sebagai tempat diskusi, mendirikan organisasi komunitas, berkolaborasi dg organisasi kampung, mbuat agenda wisata, mendampingi studi2 urban, menjadi bagian dari pwrumusan pengembangan kawasan peneleh bersama Pemkot Surabaya dan juga mengundang CSR untuk bisa terlibat. No 3 nanti ya. Sek tak nyetir sek

Faizal: Iya mas, maaf ya kalau ngerepoti

Prasetyo: 3. Antardestinasinya belum terintegrasi. Belum ada narasi yg terangkai. Pengelolaan yang melibatkan warga belum ada. Kemudian belum sinergi antara destinasi, pengelola destinasi dengan travel agent. 4. Harusnya memiliki organ pengelolaan kawasan berbasis warga yg profesional. Butuh pendampingan dan sinergi dg pihak2 lain, travel, hotel, EO, sponsor event, dll. Promosi digital juga harus dikelola, event2, rebranding produk2 lokal warga spt kuliner, kerajinan dll. Didorong bikin homestay tiap event. Prinsipnya warga menerima manfaat. Yang tidak kalah penting, penataan kawasan agar tdk kumuh. Penertiban untuk area parkir, pedestrian, ornamen kampung, pusat informasi. Ini fungsi pemkot

Faizal: Mohon maaf mas baru menjawab. Terimakasih banyak atas partisipasinya dalam membantu pengerjaan tugas akhir saya. Mohon maaf apabila saya ngerepoti. Semoga Kita semua diberikan kelancaran baik Dalam karir Dan ibadah. Aamiin yaa rabbal alamin. Sekali lagi terimakasih banyak ya mas.

Prasetyo: Oke bos. Sama sama



Lampiran 12. Transkrip Wawancara Informan 5

Faizal: Assalamualaikum, selamat siang. sebelumnya perkenalkan nama saya Muhammad Faizal Fikri, mahasiswa Institut Teknologi Sepuluh Nopember, jurusan manajemen bisnis tahun angkatan 2016 saat ini saya sedang melakukan penelitian dalam rangka pengerjaan Tugas Akhir mengenai konsep pengembangan Desa Wisata Peneleh di Surabaya dalam prosesnya saya membutuhkan beberapa data dari nara sumber mengenai Kampung Peneleh. Apakah bapak/Ibu berkenan untuk menjadi narasumber saya? dalam prosesnya saya hanya akan mengajukan pertanyaan via chat. berhubung akun roode brug soerabaia menjadi salah satu pemerhati sejarah yang ada di Surabaya, saya ingin mewawancarai saudara mengenai Kampung Peneleh. apakah saudara berkenan?

Roodebrug: Bole mas

Faizal: terimakasih atas kesempatannya, berikut akan saya kirimkan pertanyaanya. Sebelumnya seperti yang kita ketahui, Desa Peneleh adalah salah satu desa tertua di Surabaya, Peneleh menjadi daerah sejarah dikarenakan berbagai macam peninggalan di dalamnya salah satunya adalah peninggalan rumah HOS cokro aminoto, Rumah kelahiran Soekarno, Masjid Pertama yang di bangun sunan Ampel, serta makan peninggalan masa kolonial belanda. pada tahun 2017, Wali Kota Surabaya Ibu Risma meresmikan Desa Peneleh sebagai Desa Wisata Sejarah. Akan tetapi dalam perkembangannya daerah wisata sejarah ini mulai terkikis modernisasi serta kurangnya perawatan. disisi pariwisata, kondisi Desa Wisata Peneleh tidak mengalami perkembangan secara signifikan baik secara awareness terhadap wisatawan serta nilai ekonominya. Maka dari itu peneliti ingin membuat konsep pengembangan Desa Wisata Peneleh yang sesuai dengan kebutuhan stakeholder. 1. Apa yang Anda pikirkan mengenai Desa wisata Peneleh secara keseluruhan? 2. Apa yang anda lakukan pada Desa Wisata Peneleh? (mengarah kepada peran anda atau yang anda lakukan pada desa wisata peneleh) 3. Permasalahan apa yang anda rasakan atau ketahui mengenai Desa Wisata Peneleh? (sesuai peran anda lebih baik) 4. Apa yang anda harapkan untuk Desa Wisata Peneleh Kedepannya?

Roodebrug: sebentar ya mas, mohon waktu insyaAllah saya balas malam ini

Faizal: Iya mas, santai saja. Maaf ya kalau ngerepoti.

Roodebrug: 1. Salah satu pemukiman tertua di Surabaya, memiliki banyak potensi wisata kesejarahan. 2. Mengumpulkan data dan arsip terkait kampung ini pada masa perang kemerdekaan. 3. Penduduk belum terliterasi dengan baik tentang kampungnya sendiri, belum maksimal. 4. Sebelum kita kenalkan sejarah Peneleh ke orang luar, warga Peneleh harus tahu lebih dulu. Ketika mereka mengenali kampungnya maka gambaran peneleh sebagai kampung wisata akan lebih mudah direalisasikan

Faizal: Terimakasih banyak mas atas waktunya. Maaf kalau ngerepoti ya Semoga rejekinya semakin dilimpahkan Aamiin yaa rabbal alamin

Roodebrug: Amin mas, doa sama buat njenengan



Lampiran 13. Transkrip Wawancara Informan 6

Faizal: Assalamualaikum, dek boleh minta tolong? Bisa jadi narasumber skripsiku sebagai wisatawan Kampung Peneleh

Sabil: Halo, waalaikumsalam mas, maaf baru buka line. Iya boleh mas, tapi maaf kalau akua gak slow respon

Faizal: oke makasih ya dek. Gapapa kok kalau slow respon. Pertanyaannya nti aku kirim langsung ya.

Sabil: Oke mas.

Faizal: Ini daftar pertanyaannya ya dek. Sebelumnya seperti yang kita ketahui, Desa Peneleh adalah salah satu desa tertua di Surabaya, Peneleh menjadi daerah sejarah dikarenakan berbagai macam peninggalan di dalamnya salah satunya adalah peninggalan rumah HOS cokro aminoto, Rumah kelahiran Soekarno, Masjid Pertama yang di bangun sunan Ampel, serta makan peninggalan masa kolonial belanda. pada tahun 2017, Wali Kota Surabaya Ibu Risma meresmikan Desa Peneleh sebagai Desa Wisata Sejarah. akan tetapi dalam perkembangannya daerah wisata sejarah ini mulai terkikis modernisasi serta kurangnya perawatan. disisi pariwisata, kondisi Desa Wisata Peneleh tidak mengalami perkembangan secara signifikan baik secara awareness terhadap wisatawan serta nilai ekonominya

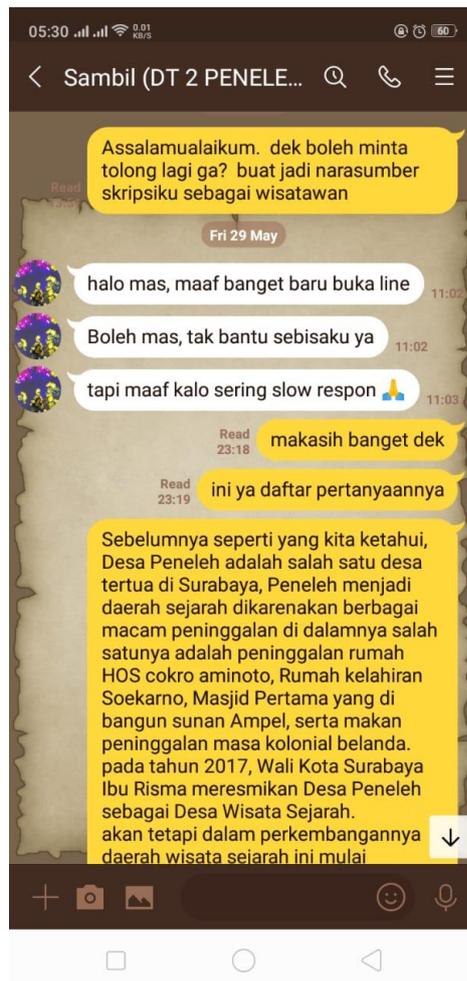
maka dari itu peneliti ingin membuat konsep pengembangan Desa Wisata Peneleh yang sesuai dengan kebutuhan stakeholder. Nama Lengkap: 1. Apa yang Anda pikirkan mengenai Desa wisata Peneleh secara keseluruhan? 2. Apa yang anda lakukan pada Desa Wisata Peneleh? (mengarah kepada peran anda atau yang anda lakukan pada desa wisata peneleh) 3. Permasalahan apa yang anda rasakan atau ketahui mengenai Desa Wisata Peneleh? (sesuai peran anda lebih baik) 4. Apa yang anda harapkan untuk Desa Wisata Peneleh Kedepannya?

Sabil: 1. Kampung Peneleh merupakan kawasan yang memiliki banyak objek sejarah dan sangat berpotensi untuk dijadikan kawasan wisata berbasis sejarah di Surabaya. Beberapa objek sejarah yang berkaitan dengan tokoh2 penting di Indonesia akan semakin memperkuat identitas kota Surabaya sebagai kota pahlawan. Oleh karena itu pengembangan kampung Peneleh sangat penting untuk

dilakukan agar kawasan wisata ini dapat lebih berkembang dan lebih dikenal masyarakat luas. 2. Untuk saat ini saya berperan sebagai peneliti upaya pengembangan kampung wisata Peneleh. Akan tetapi masih dalam cangkupan yang terbatas. 3. Kurangnya komunikasi dan koordinasi antara warga Peneleh dengan pemerintah menjadi kendala serius dalam upaya pengembangan kampung wisata Peneleh. Hal ini mengakibatkan masyarakat setempat kurang antusias dengan rencana pemerintah untuk mengelola dan mengembangkan kampung Peneleh. Selain itu, sarana prasarana di kampung wisata ini juga masih kurang memadai. 4. Saya berharap kedepannya masyarakat dan pemerintah kota Surabaya dapat berkoordinasi dengan baik dalam mengembangkan kampung Peneleh baik dari segi wisata itu sendiri maupun pengenalan terhadap masyarakat luas.

Faizal: Oke terimakasih banyak atas kerjasamanya ya dek.

Sabil: Iya mas, sama sama.



(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BIODATA PENULIS



Muhammad Faizal Fikri. Lahir di Nganjuk, 6 september 1998. Penulis telah menempuh pendidikan formal di SDIT Baitul ‘Izzah Nganjuk, SMPI Baitul ‘Izzah Nganjuk, dan SMAN 2 Nganjuk. Setelah lulus pada tahun 2016, penulis melanjutkan Pendidikan ke perguruan tinggi di Departemen Manajemen Bisnis, Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya. Selama perkuliahan penulis aktif dalam berorganisasi dan kepanitiaan. Penulis menjadi anggota Dewan Perwakilan Mahasiswa Fakultas periode 2017-2018 dan menjadi ketua Dewan Perwakilan Mahasiswa Fakultas periode 2018-2019 di Fakultas Bisnis Manajemen Teknologi yang sekarang berubah menjadi Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital. Selain organisasi tersebut peneliti juga aktif menjadi elemen pengajar dengan menjadi Pemandu LKMM Panah Emas. Penulis pernah melakukan *internship* di PT Sekar Laut Tbk pada tahun 2019. Penulis dapat dihubungi melalui *e-mail*: ffikri609@gmail.com.