



BUKU 2

ILUSTRASI PERENCANAAN SATU KAMPUNG TEMATIK "KAMPUNG BERISIK"



KAJIAN PEMILIHAN
LOKASI PRIORITAS PEMBANGUNAN
KAMPUNG TEMATIK DI KOTA BOGOR

BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
PEMERINTAH KOTA BOGOR
2021

DIPERSIAPKAN OLEH:



NUSANTARA URBAN ADVISORY
Jalan Guntur No. 9 Bogor Tengah
Kota Bogor. 16128

MILIK:



BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
PEMERINTAH KOTA BOGOR

Seluruh laporan ini adalah milik Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kota Bogor. Tidak diperkenankan mengkopi atau menyalin konten di dalam laporan ini tanpa seizin Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kota Bogor.

Seluruh dokumentasi visual di dalam dokumen ini hanya digunakan untuk kepentingan sirkulasi internal Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kota Bogor. Konten dalam dokumen ini tidak akan digunakan untuk kepentingan rilis komersial dan hanya merupakan hak Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kota Bogor untuk mengizinkan seluruh lisensi maupun hak penggunaan dokumen ini untuk kepentingan komersial.

Informasi, opini maupun analisis yang tercantum dalam dokumen ini adalah berdasarkan sumber yang dapat dipertanggungjawabkan.

KATA PENGANTAR



Segala puji bagi Allah SWT., Tuhan semesta alam atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga kami bisa menyelesaikan Laporan Akhir Kajian Rancang Lansekap Kampung Tematik yang bersumber dari APBD Kota Bogor Tahun 2021. Shalawat serta salam senantiasa kami haturkan kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW.

Buku 2 ini berisi ilustrasi perencanaan Kampung Berisik sebagai Kampung Tematik. Kampung Berisik yang berlokasi di Kelurahan Cibadak Kecamatan Tanah Sereal Kota Bogor, mempunyai keunikan tematik yaitu terdapatnya pengrajin peralatan dapur yang terbuat dari logam. Ilustrasi perencanaan yang terdapat dalam buku ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi Pemerintah Kota Bogor untuk merumuskan kebijakan pembangunan Kampung Berisik.

Berhasilnya pembangunan Kampung Berisik sebagai kampung tematik di Kota Bogor diharapkan dapat menjadi bangkitan ekonomi baru di Kota Bogor terutama sebagai destinasi wisata kampung tematik. Akhirnya, kami mengharapakan semoga kajian ini dapat memberikan manfaat untuk berbagai pihak yang menggunakannya.

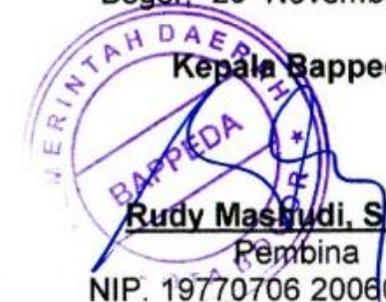
Bogor, 29 November 2021

Kepala Bappeda

Rudy Masruki, ST, MP

Pembina

NIP. 19770706 200604 1 018



DAFTAR ISI

1 ANALISIS KAWASAN KAMPUNG BERISIK	
1.1 Orientasi Lokasi	5
1.2 Delineasi Kampung Berisik	6
1.3 Overview Pola Ruang RTRW Kota Bogor	7
1.4 Status Kepemilikan Lahan	8
1.5 Penggunaan Lahan Eksisting	9
1.6 Topografi	10
1.7 Photo Mapping Kondisi Internal Kampung	11
1.8 Analisis Kondisi Internal Kampung	15
1.9 Sintesa Potensi Masalah	16
1.10 Potensi Program Ruang dan Aktivitas	
A Visioning Kawasan	17
B Program Ruang	18
C Aktivitas	19
1.11 Komponen Intervensi Ruang Fisik	20
2 STRATEGI DAN KONSEP PENATAAN KAMPUNG	
2.1 Konsep Strategi dan Intervensi Kampung	23
2.2 Konsep Umum Pengembangan Kampung	24
2.3 Konsep Intervensi Komponen Fisik	25
3 ILUSTRASI DESAIN KAMPUNG BERISIK	
3.1 Ilustrasi Desain: Welcome Area	35
3.2 Ilustrasi Desain: Persimpangan & Signage Jalan	40
3.3 Ilustrasi Desain: Penataan Jalan/Gang	42
3.4 Ilustrasi Desain: Workshop Pengunjung	43
3.5 Ilustrasi Desain: Workshop Pengrajin 1	45
3.6 Ilustrasi Desain: Workshop Pengrajin 2	46
4 MANAJEMEN PELAKSANAAN PROGRAM	
4.1 Pelaksana Program	48
4.2 Indikasi Program	49
4.3 Fase Pengembangan	51
4.4 Pembiayaan Pembangunan	52
4.5 Rekomendasi Penguatan Stakeholder	54

A decorative border with light green floral and leaf motifs surrounds the central text. The motifs include fern-like leaves in the top-left, monstera leaves in the top-right and bottom-right, and a branch with small round berries in the bottom-left.

BAB 1

ANALISIS KAWASAN

KAMPUNG BERISIK

1.1 ORIENTASI LOKASI

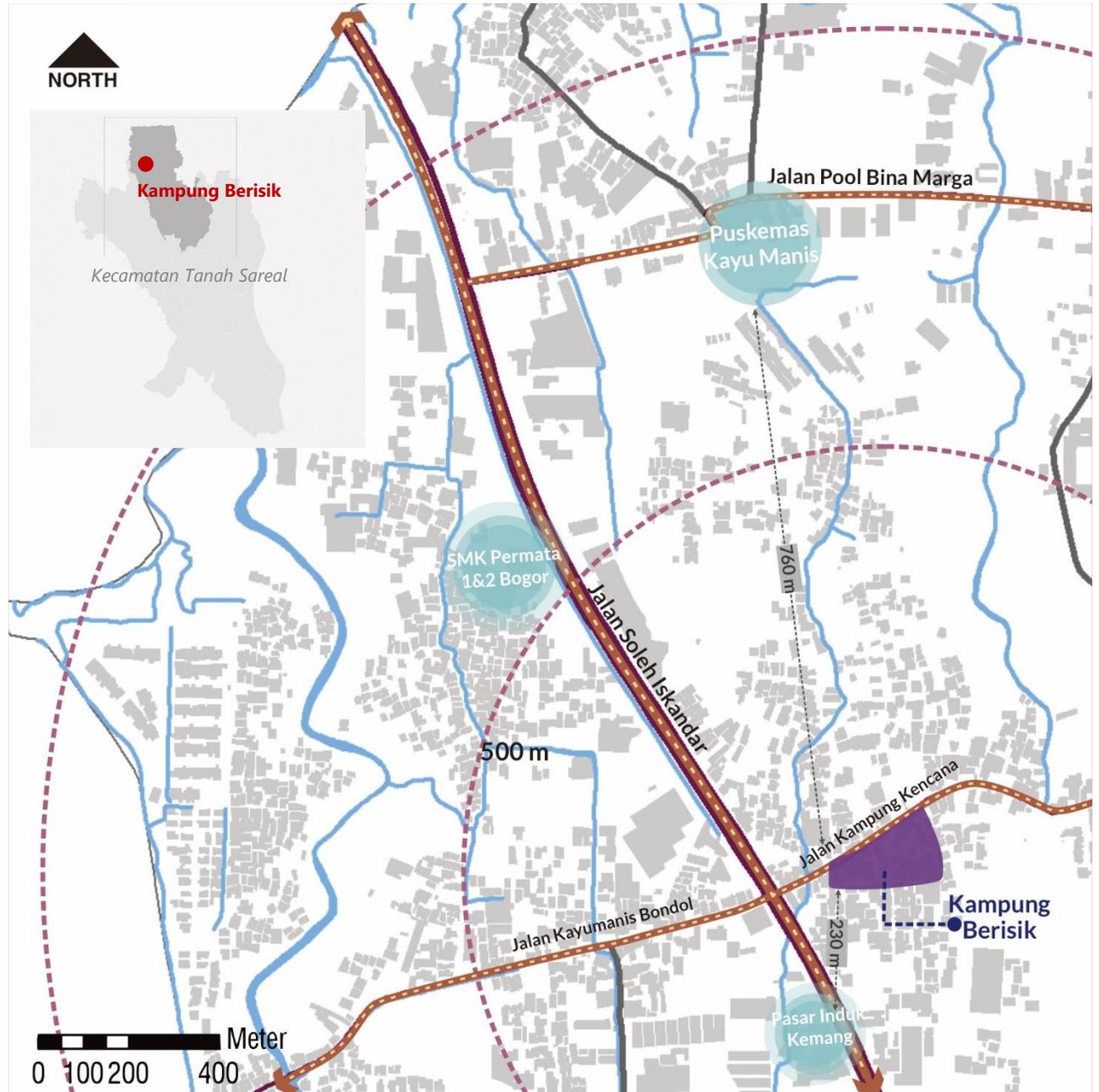
Kampung Berisik berlokasi di Kecamatan Tanah Sareal terlayani **Jalan Kolektor** yaitu **Jalan Kampung Kencana**. Lokasi kampung berada sekitar 100 m di sebelah timur Jalan Soleh Iskandar.

Kampung Berisik berlokasi dekat dengan **Pasar Induk Kemang** dengan jarak kurang lebih **230 m** yang berpotensi sebagai sarana pemasaran produk lokal Kampung Berisik.

Pusat pelayanan kesehatan terdekat berupa **Puskemas Kayu Manis** berjarak sekitar **760 m** dari area Kampung Berisik



Pasar Induk Kemang
Sumber : Pikiran Rakyat



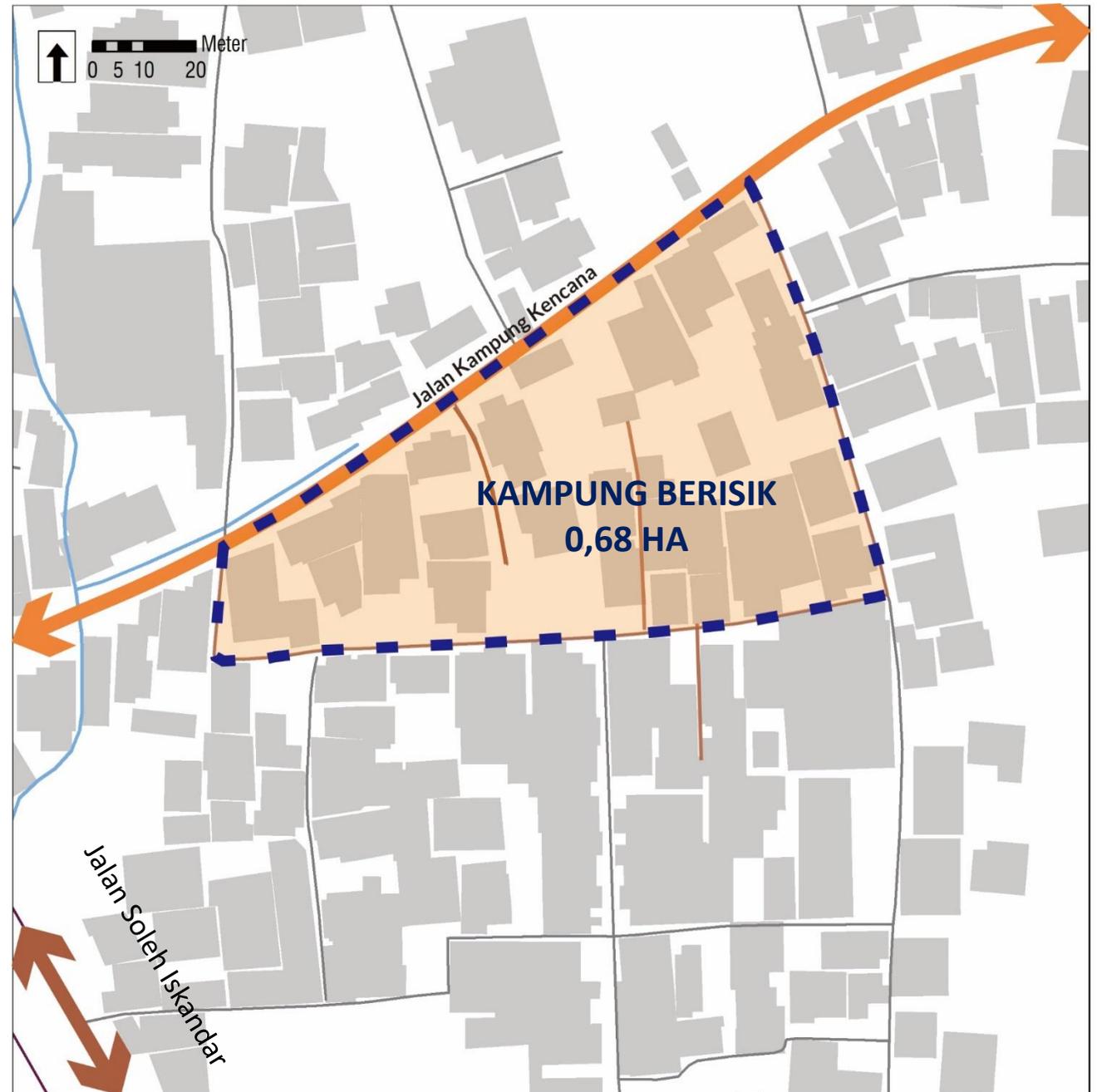
1.2 DELINEASI KAMPUNG BERISIK

Kampung Berisik memiliki nama asli Kampung Cibadak, berlokasi di Kelurahan Cibadak, Kecamatan Tanah Sareal

Delineasi Kampung Berisik ditentukan berdasarkan hasil jaring aspirasi Kelurahan dan Kecamatan setempat yaitu seluas 0,68 Ha

Dalam delineasi kampung terdapat potensi-potensi bengkel pembuatan wajan dengan teknik tempa besi milik warga setempat

Terdapat daya tarik kampung seperti mural dan jalan kampung yang terdiri dari gang-gang kecil yang berpotensi untuk dikembangkan sebagai atraksi wisata jika dilakukan penataan dan perbaikan



1.3 OVERVIEW POLA RUANG RTRW KOTA BOGOR

Berdasarkan Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Bogor Tahun 2020-2040, Kampung Berisik dan sekitar memiliki peruntukan sebagai kawasan perdagangan dan jasa serta kawasan permukiman.

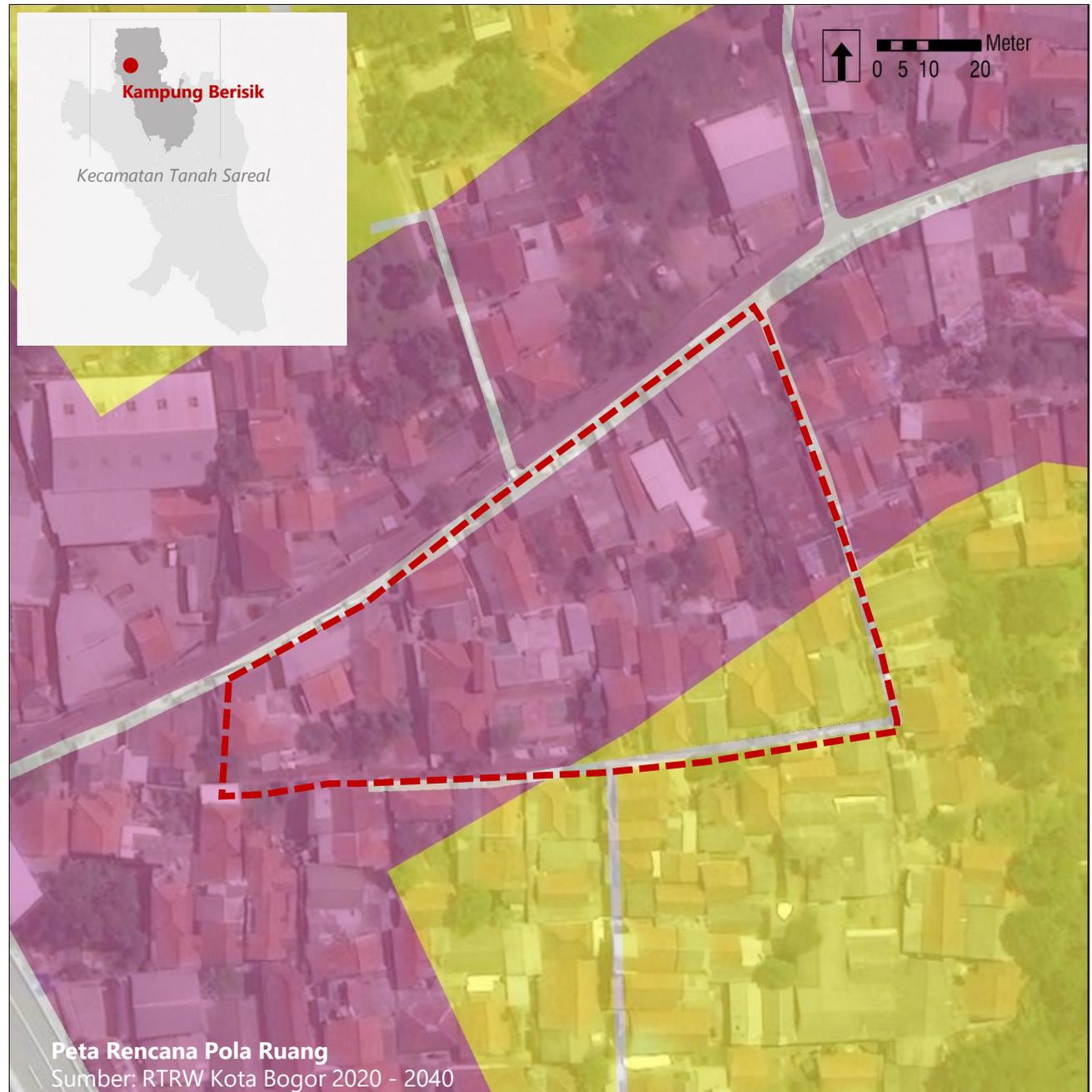
Secara keseluruhan, wilayah Kampung Berisik mayoritas berada **pada peruntukan kawasan perdagangan dan jasa.**

Disimpulkan, **pengembangan Kampung Berisik sebagai kampung tematik telah sesuai dengan arahan pola ruang** karena berada pada kawasan budidaya.

Berada pada peruntukan kawasan perdagangan dan jasa serta permukiman

Legenda

- Deliniasi
- Badan Jalan
- Kawasan Perdagangan Jasa
- Kawasan Permukiman



1.4 STATUS KEPEMILIKAN LAHAN AREA KAMPUNG

Berdasarkan data yang didapatkan dari Badan Pertanahan Nasional, lahan-lahan di Kampung Berisik mayoritas memiliki status kepemilikan lahan Hak Milik. Meski demikian, terdapat beberapa plot lahan yang masih belum terdaftar kepemilikannya.

Namun dari data yang ada, pengembangan Kampung Berisik sebagai kampung tematik memerlukan koordinasi lebih masyarakat setempat sebagai pemilik lahan dapat melakukan intervensi-intervensi di kampung.

Mayoritas kepemilikan lahan di Kampung Berisik berstatus Hak Milik

Legenda

- Deliniasi
- Badan Jalan
- Hak Milik
- Hak Guna Bangunan



1.5 PENGGUNAAN LAHAN EKSISTING AREA KAMPUNG

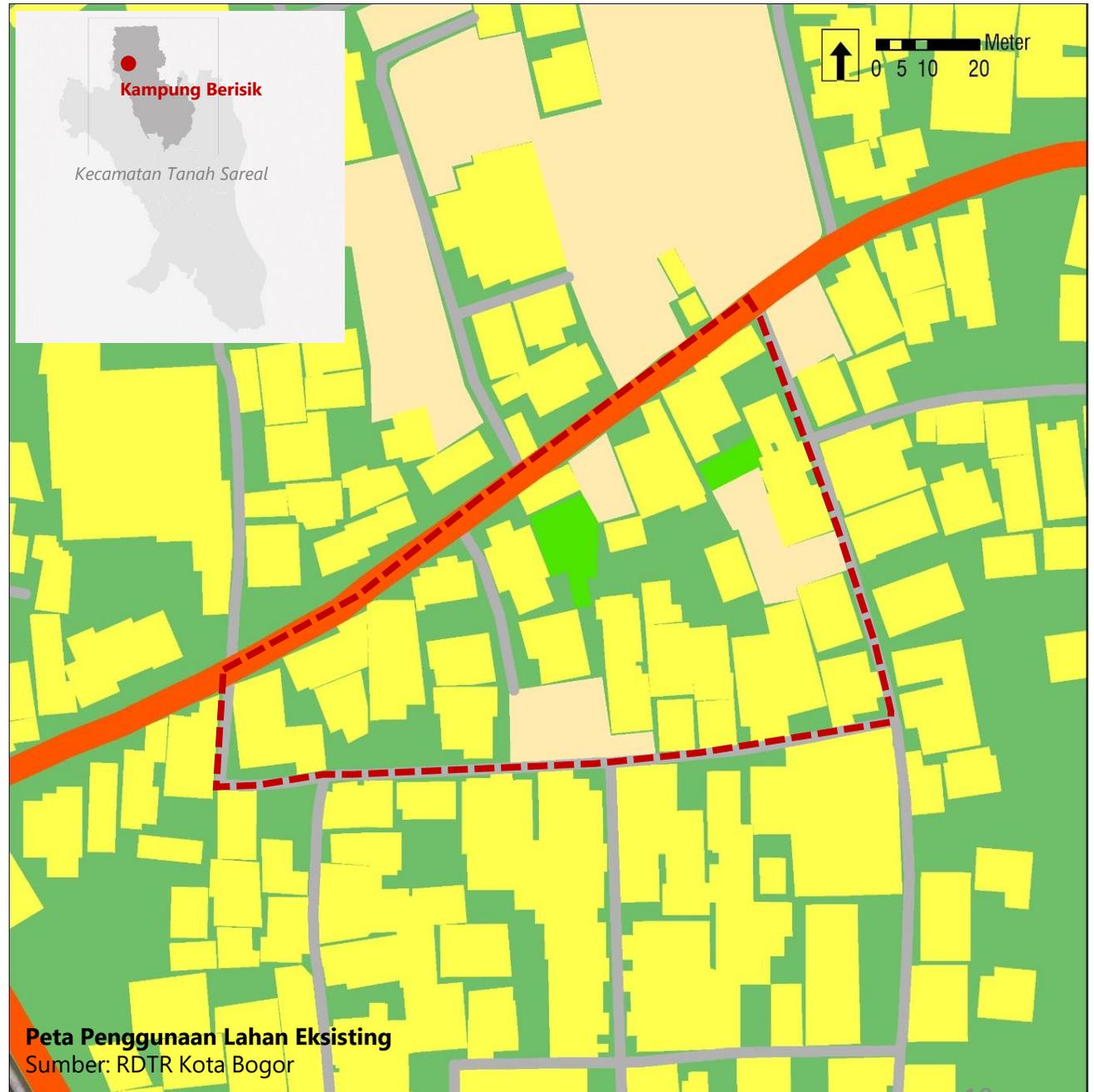
Berdasarkan data, mayoritas lahan di Kampung Berisik berupa permukiman dan pekarangan. Selain itu terdapat juga lahan yang digunakan sebagai makam atau lahan kosong yang belum dimanfaatkan.

No	Penggunaan Lahan	Luas (m2)
1	Permukiman	3.463
2	Jalan	466
3	Makam	240
4	Pekarangan	1.863
5	Tanah Kosong	729

Penggunaan lahan eksisting di Kampung Berisik berupa permukiman.

Legenda

- Deliniasi
- Jalan Kolektor
- Jalan Lingkungan
- Permukiman
- Pekarangan/Vegetasi
- Tanah Kosong
- Makam



1.6 TOPOGRAFI AREA KAMPUNG

Berdasarkan data, diketahui Kampung Berisik berada pada ketinggian 168-170 meter di atas permukaan laut (mdpl).

Selain itu kondisi topografi Kampung Berisik memiliki karakteristik yang datar, sehingga tidak akan memberikan kesulitan yang berarti ketika dilakukan intervensi untuk pengembangan Kampung.

Kondisi topografi di Kampung Berisik secara umum datar

Legenda

- Deliniasi
- Badan Jalan
- Garis Kontur
- Topografi Datar



1.7 PHOTO MAPPING KONDISI INTERNAL KAMPUNG BERISIK

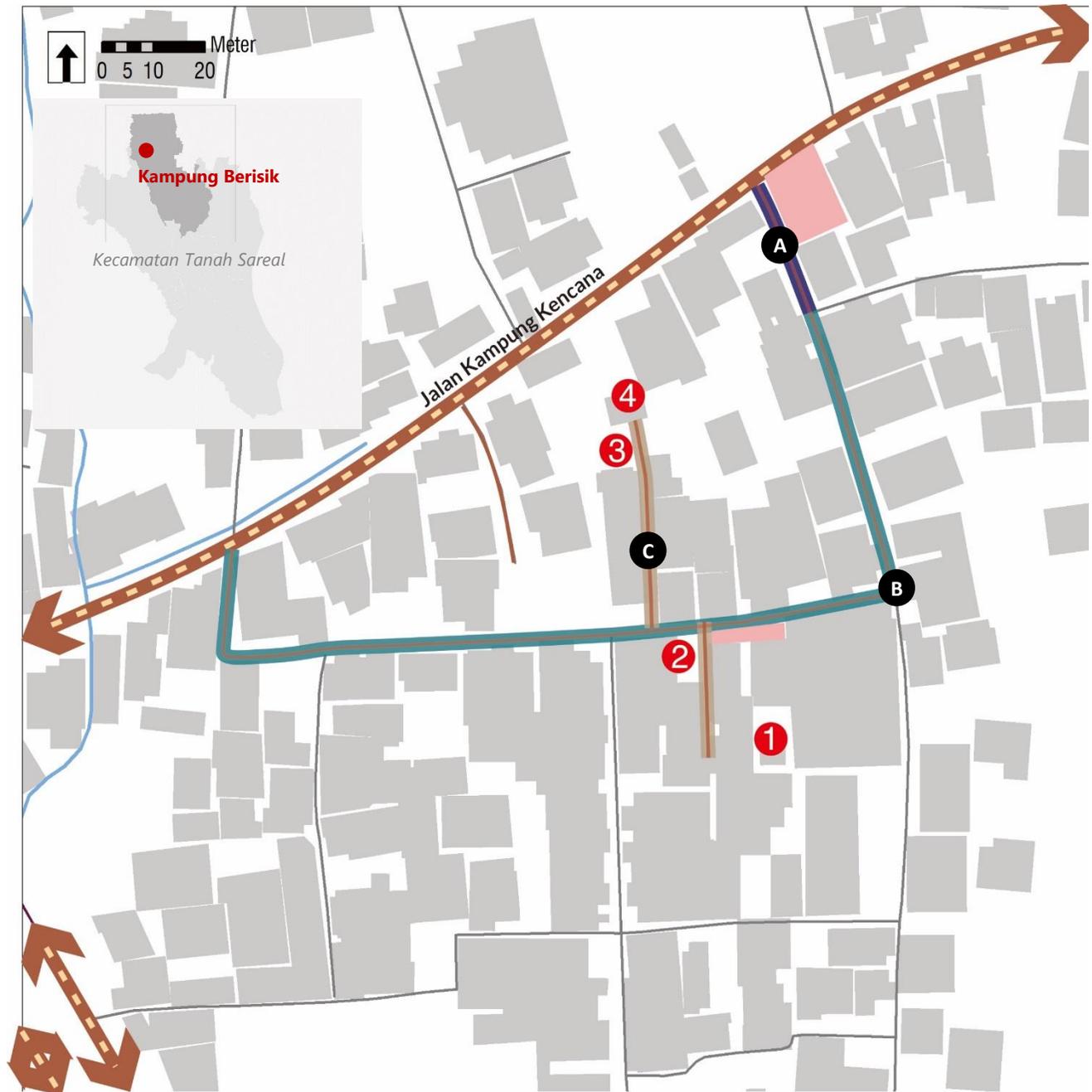
Area Kampung Berisik dibagi menjadi 3 segmen dalam pembahasannya yaitu **segmen A yang merupakan gang utama**, **segmen B yang merupakan wilayah dengan jalanan berupa gang sempit**, dan **C yang merupakan wilayah pusat dari workshop pembuatan wajan di Kampung Berisik**.

Saat ini terdapat 4 **workshop pembuatan wajan di Kampung Berisik**, keempat workshop itu merupakan *home industry* yang dijalani oleh masyarakat Kampung Berisik.

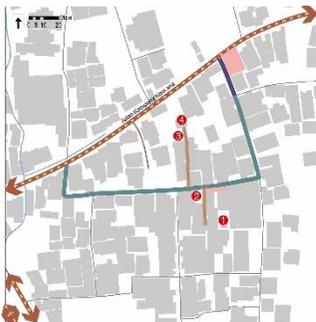
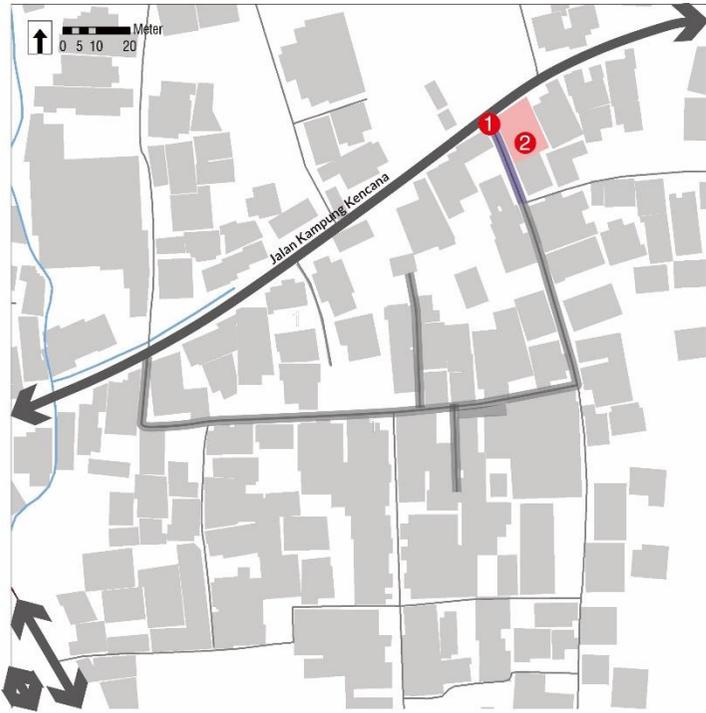
Terdapat 2 lahan kosong di Kampung Berisik yang berpotensi untuk dikembangkan sebagai pengembangan *home industry* pembuatan wajan di Kampung Berisik.

Keterangan

-  Jalan Kolektor
-  Jalan Lokal
-  Workshop Pembuatan Wajan Eksisting
-  Lahan Kosong
-  Bangunan
-  A. Segmen Gang Utama
-  B. Segmen Gang Sempit
-  C. Segmen Pusat Workshop



SEGMENT A - GAPURA UTAMA HINGGA BATAS JALAN GANG YANG MENYEMPIT



KEYPLAN

Segmen A - Gapura Utama

Segmen A merupakan jalan masuk Kampung Berisik yang melewati Jalan Kolektor Kampung Kencana. Terdapat tanah kosong disamping gapura yang dapat dimanfaatkan sebagai pendukung pengembangan Kampung Berisik.

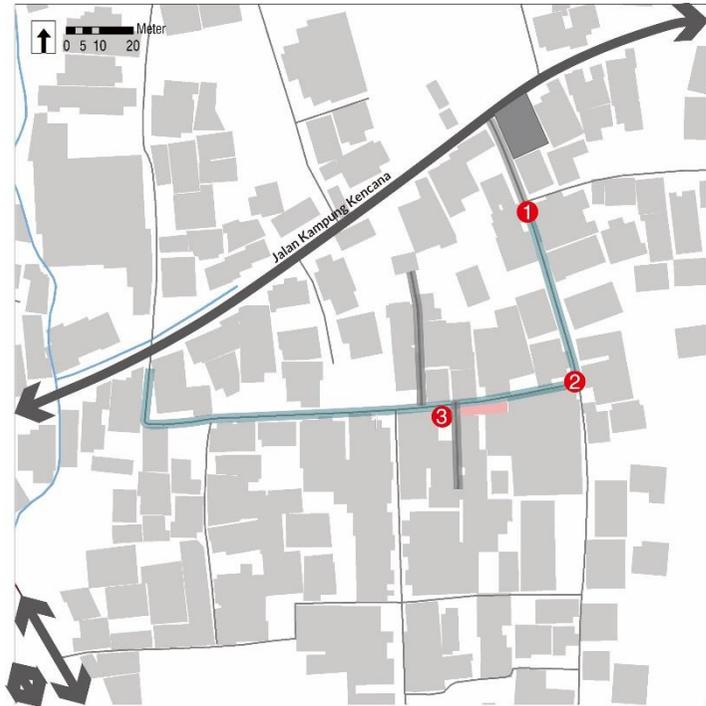


Gerbang Masuk Eksisting Kampung: Potensi sebagai *Entrance* Utama Kampung Berisik



Lahan Kosong: Berpotensi menjadi lokasi Galeri Utama Produk Kampung Berisik

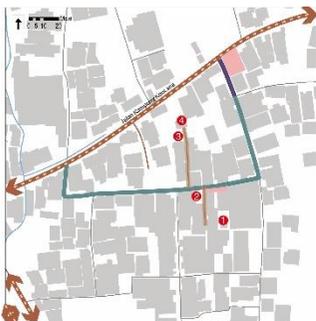
SEGMENT B – SEGMENT GANG SEMPIT



Gang Kampung: Berpotensi menjadi trek wisata, perlu dilakukan penataan



Gang Kampung: Berpotensi menjadi trek wisata, perlu dilakukan penataan



KEYPLAN

Segmen B - Gang Sempit

Segmen B merupakan segmen dengan gang-gang sempit, di mana tidak terdapat penunjuk arah menuju *workshop* eksisting yang kedua. Selain itu, terdapat lahan kosong eksisting yang berdekatan dengan *workshop* pembuatan wajan

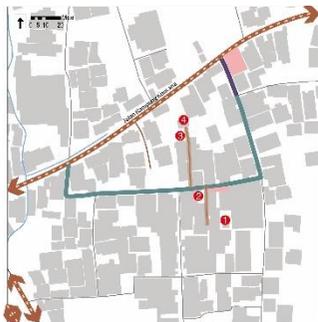
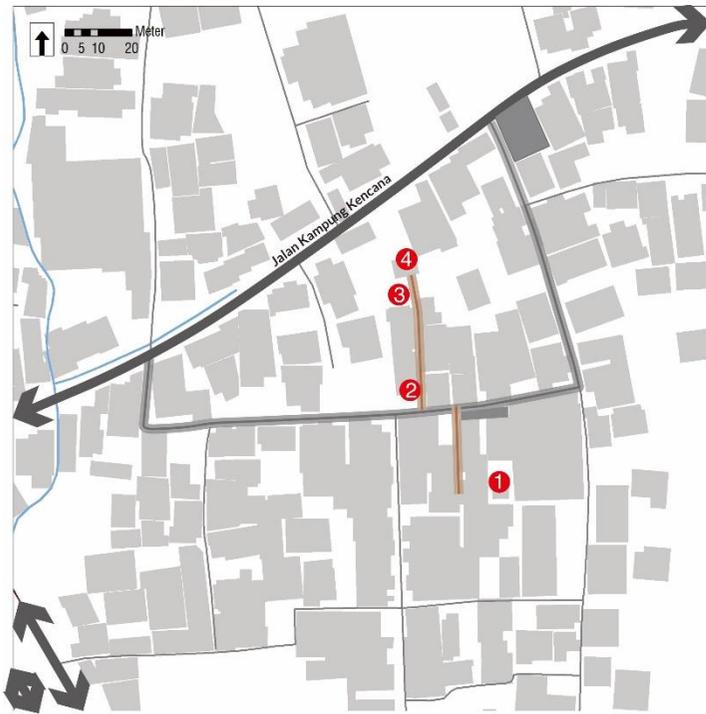


Lahan Kosong: Berpotensi menjadi lokasi Galeri dan *workshop*



workshop Eksisting: Berpotensi sebagai atraksi wisata edukasi pembuatan kerajinan

SEGMENT C - LOKASI-LOKASI PUSAT PEMBUATAN WAJAN DI KAMPUNG BERISIK



KEYPLAN

Segmen C- Pusat workshop

Segmen C merupakan segmen pusat dari workshop pembuatan wajan di Kampung Berisik. Lahan-lahan workshop tersebut tersebar di sepanjang gang-gang sempit.



workshop Eksisting: Berpotensi sebagai atraksi wisata edukasi pembuatan kerajinan



Mural: Berpotensi menjadi salah satu atraksi wisata pendukung di Kampung Berisik



workshop Eksisting: Berpotensi sebagai atraksi wisata edukasi pembuatan kerajinan



workshop Eksisting: Berpotensi sebagai atraksi wisata edukasi pembuatan kerajinan

1.8 ANALISIS KONDISI INTERNAL KAMPUNG BERISIK

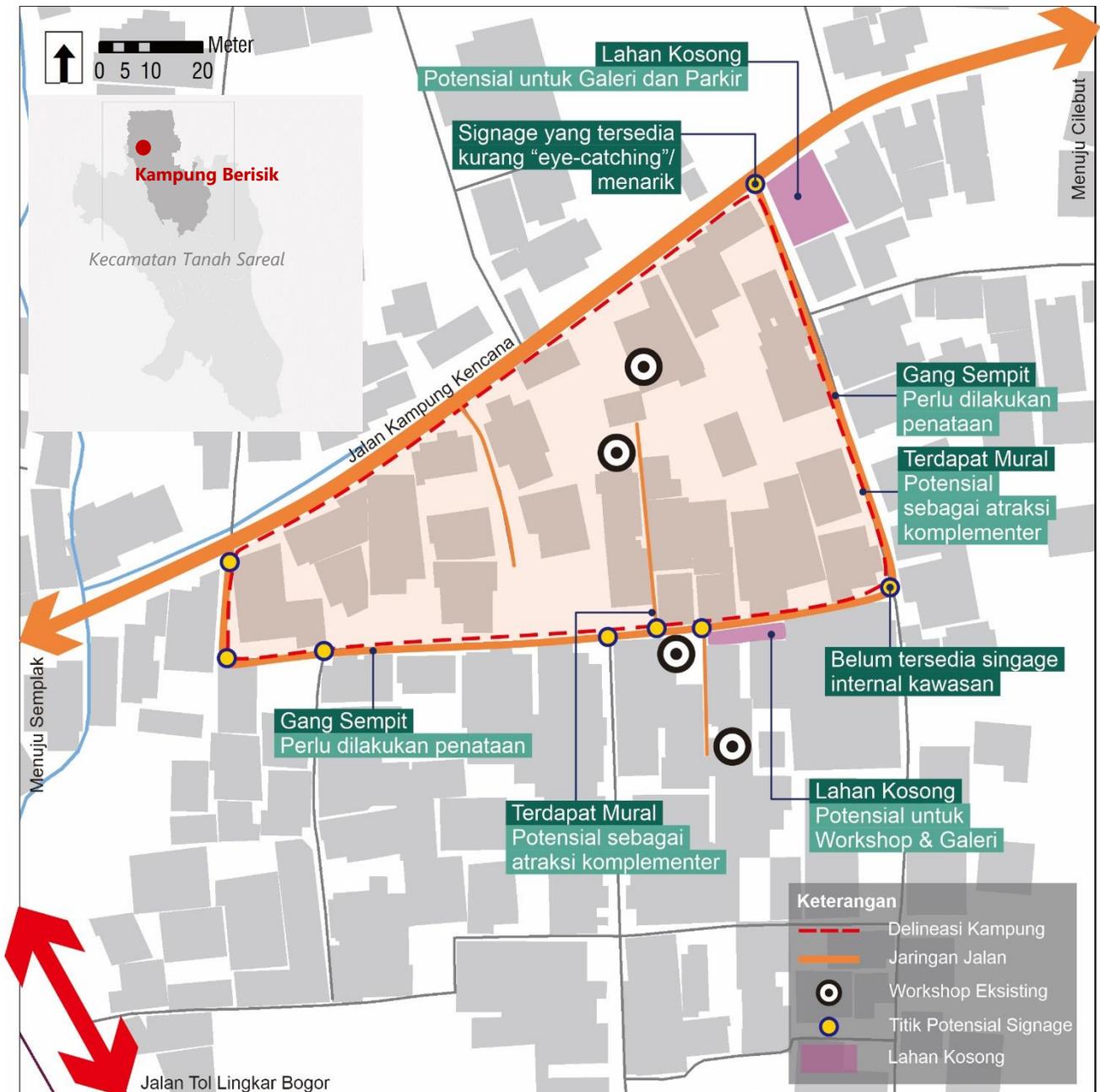
Kampung Berisik memiliki struktur kawasan yang terdiri dari gang-gang sempit, yang perlu dilakukan penataan. Pada beberapa gang terdapat potensi mural yang dapat meningkatkan nilai estetika kawasan.

Belum terdapat *signage* internal di dalam kawasan kampung. Pada jalan utama terdapat gapura menuju kawasan namun, belum mencerminkan karakteristik dan potensi Kampung Berisik

Saat ini terdapat empat *workshop* yang tersebar di dalam kampung yang beroperasi dalam memproduksi wajan dengan metode tradisional. Namun belum terdapat galeri penjualan produk.

Kampung Berisik masih memiliki lahan kosong pada beberapa titik, sehingga masih memungkinkan adanya pembangunan fasilitas pendukung aktivitas utama di Kampung Berisik.

Struktur Kawasan Berupa Gang Sempit, Sudah Terdapat Beberapa *workshop* Eksisting dan Masih Terdapat Lahan Kosong untuk Pengembangan



1.9 SINTESA POTENSI MASALAH

Penataan Kampung Dibutuhkan dalam Pengembangan Kampung Tematik



STRENGTH

- Sudah terdapat pengrajin wajan yang dapat menjadi generator ekonomi lokal bagi Kampung Berisik
- Produk Ekonomi Lokal yang dihasilkan berupa wajan berkualitas tinggi
- Suara pembuatan wajan tradisional menjadi kekhasan Kampung Berisik
- Sebagian besar kepemilikan lahan adalah bersifat Hak Milik
- Menggunakan teknik tempa logam yang khas dalam pembuatan wajan



WEAKNESS

- Struktur Kampung Berisik terdiri dari gang-gang sempit dan memiliki permukiman yang kurang tertata
- Belum ada galeri dan *workshop* yang layak untuk memamerkan hasil produksi wajan
- Tidak ada ruang parkir dan penanda kampung yang khas
- Pembuatan wajan masih berdasarkan pesanan dari tengkulak
- Belum memanfaatkan teknologi untuk media promosi
- Belum ada kelompok usaha yang dapat mengorganisir penjualan dan pemasaran
- Minimnya papan penunjuk arah di dalam Kampung Berisik

- Berpotensi menjadi sentra kerajinan pembuatan wajan dengan teknik tradisional
- Mendapat dukungan dari berbagai stakeholder untuk mengembangkan menjadi kampung eduwisata
- Terdapat market yang siap menyerap hasil produksi wajan hingga level internasional



OPPORTUNITY

- Minimnya papan penunjuk arah menuju Kampung Berisik dari jalan utama
- Banyaknya pesaing wajan yang diproduksi secara massal oleh pabrik
- Destinasi lain yang lebih menarik
- Integrasi dengan kawasan sekitar yang masih lemah
- Minimnya generasi penerus (angkatan muda) mempelajari dan melestarikan teknik tradisional pembuatan wajan

THREAT



1.10 POTENSI PROGRAM RUANG DAN AKTIVITAS

A. VISI KAWASAN

Kampung Berisik

SENTRA KERAJINAN WAJAN KOTA BOGOR

"Menggaungkan Eksistensi Seni Tempa Logam"



Kampung Berisik

HANDMADE WOK CENTER

"Preserving the only metal craftsmanship in Bogor"

Kampung Cibadak, nama asli Kampung Berisik sebuah **"Sentra Kerajinan Wajan"** satu-satunya di Kota Bogor. Gaung tempaan baja pengrajin menjadi ciri khas kampung ini, menghasilkan wajan berkualitas tinggi yang dipasarkan hingga pasar internasional. Mengembangkan Kampung Cibadak dilakukan dengan mendorong kampung menjadi **Sentra Produksi Kriya Logam** khususnya wajan melalui pengembangan **workshop dan Gallery**. Fasilitas tersebut juga menjadi atraksi dan sarana **Wisata Edukasi** seni tempa logam yang khas dalam pembuatan wajan. Pengembangan kampung diharapkan dapat meningkatkan ekonomi warga kampung serta **Melestarikan Seni Tempa Logam** yang kian sepi peminat dan penerus.

Sentra Produksi
Kriya Logam



Workshop dan
Gallery



Wisata Edukasi



Melestarikan Seni
Tempa Logam



B. PENGEMBANGAN AKTIVITAS

Pengembangan aktivitas Kampung Berisik di fokuskan kepada 5 *point* utama. Aktivitas tersebut mencakup:

1. Wisata Kampung Tematik
Mengeksplor kearifan lokal pembuatan kerajinan wajan secara tradisional.
2. Wisata belanja wajan yang unik
Belanja wajan hasil karya tangan para pengrajin Kampung Berisik.
3. Berkunjung ke Galeri Wajan karya pengrajin Kampung Berisik
Melihat-lihat berbagai macam karya yang dihasilkan para pengrajin wajan Kampung Berisik.
4. Melakukan pelatihan atau *workshop* pembuatan wajan
Pembelajaran interaktif pembuatan wajan tradisional bagi para wisatawan yang berkunjung.
5. Menjadi titik eduwisata baru di Kota Bogor
Lokasi wisata baru yang mengandung unsur edukasi bagi para pengunjungnya.

AKTIVITAS KAMPUNG BERISIK



C. PROGRAM RUANG

Fasilitas Utama

Welcome Area
workshop (Pengrajin)
Galeri



Atraksi

workshop (Pengunjung)
Mural



Fasilitas Pendukung

Parking Area
Signage
Toilet



1.11 KOMPONEN INTERVENSI RUANG FISIK

Intervensi *Welcome Area*



Intervensi Gang dan *Signage*

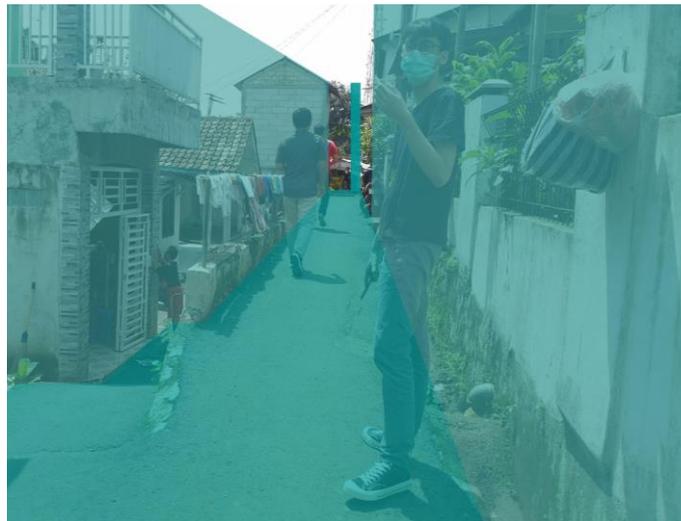


Intervensi Dinding



Intervensi *Welcome Area*

Sumber: *Nusantara Urban Advisory*



Intervensi Gang dan *Signage*

Sumber: *Nusantara Urban Advisory*



Intervensi Dinding

Sumber: *Nusantara Urban Advisory*

Intervensi *workshop* Pengunjung



Intervensi *workshop* Pengrajin 1



Intervensi *workshop* Pengrajin 2



Intervensi *workshop* Pengunjung

Sumber: *Nusantara Urban Advisory*

Intervensi *workshop* Pengrajin 1

Sumber: *Nusantara Urban Advisory*

Intervensi *workshop* Pengrajin 2

Sumber: *Nusantara Urban Advisory*

A decorative border with light green floral and leaf motifs surrounds the central text. The motifs include fern-like leaves in the top-left and bottom-left corners, and large monstera leaves in the top-right and bottom-right corners.

BAB 2

STRATEGI & KONSEP

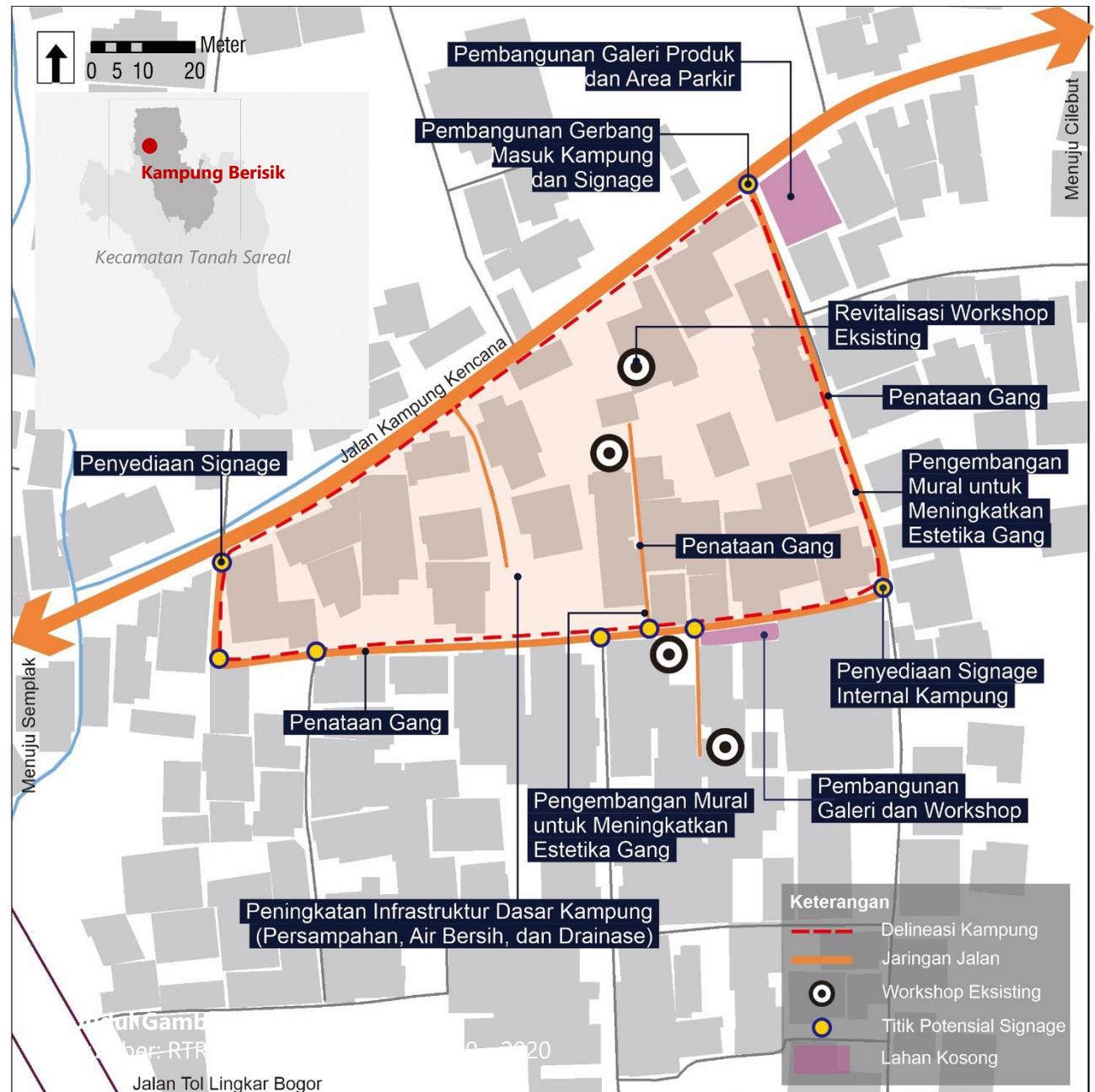
PENATAAN KAMPUNG

2.1 KONSEP STRATEGI DAN INTERVENSI KAMPUNG BERISIK

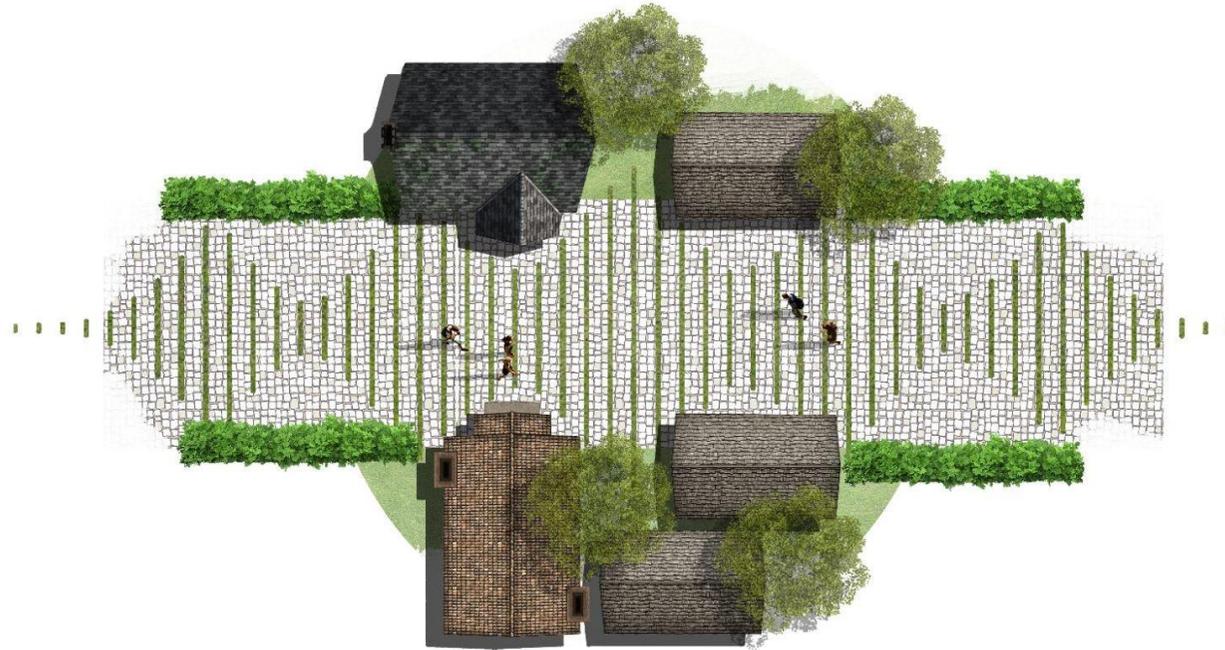
Pengembangan Kampung Berisik dapat dilakukan dengan pembangunan fasilitas pendukung aktivitas produksi wajan seperti galeri pemasaran produk dan revitalisasi *workshop*. Untuk meningkatkan nilai tambah kawasan dapat dilakukan peningkatan fungsi *workshop* sebagai sarana edukasi pengunjung yang ingin mempelajari cara tradisional pembuatan wajan.

Penataan dan penambahan nilai estetika gang di dalam kampung juga diperlukan dalam pengembangan kampung. Penataan gang juga dilakukan untuk meningkatkan aksesibilitas kampung dan didukung dengan penyediaan *signage* internal kawasan. Selain di dalam kawasan penanda masuk kawasan kampung dapat didukung dengan penyediaan Gerbang/Gapura pada pintu masuk utama.

Pengembangan Aktivitas Utama dengan Penyediaan Galeri Produk dan *workshop* juga perlu Didukung Peningkatan Sarana dan Prasarana Penunjang Lainnya



2.2 KONSEP UMUM PENGEMBANGAN KAMPUNG

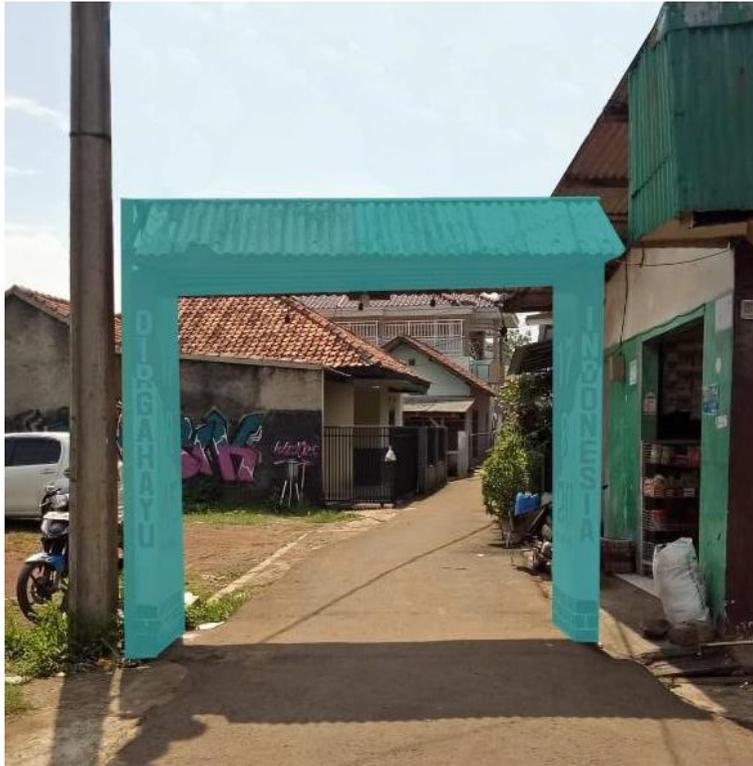


Hiruk Pikuk Sudut Kota Bogor

Suara tempaan wajan yang dihasilkan dari sudut-sudut Kampung Berisik menjadi keunikan yang perlu dikembangkan. Riuhan suara yang dihasilkan dapat menjadi potensi yang menarik untuk ditelusuri. Konsep "Hiruk-Pikuk Sudut Kota Bogor" muncul sebagai satu gagasan yang mengajak wisatawan untuk mencari tahu lebih jauh dari mana suara berisik kampung ini dihasilkan.

2.3 KONSEP INTERVENSI KAMPONEN FISIK

A. WELCOME AREA



Intervensi Komponen *Welcome Area*

Sumber: Tim Peneliti

Intervensi *Welcome area* dilakukan pada gapura dan lahan kosong yang belum dioptimalkan. Tempat ini akan dibuat terbuka dengan penambahan *sculpture* dan pembuatan taman. Tempat ini akan dibuat ramah dalam penyambutan wisatawan yang ingin berkunjung.



Benchmark *Welcome Area* Ilustrasi Intervensi

Sumber: Google

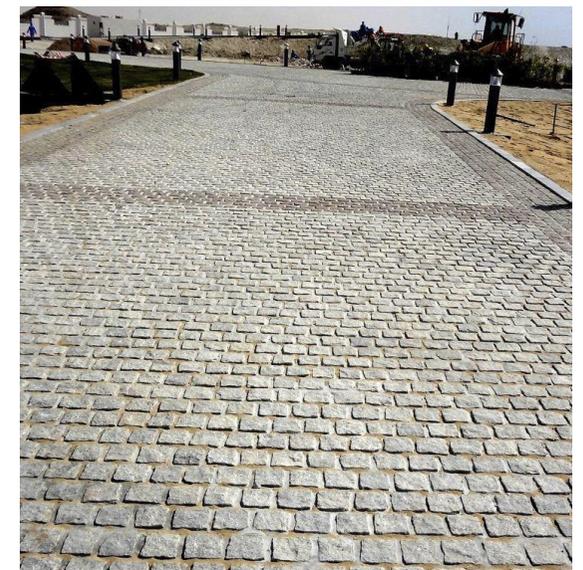
B. POLA PERKERASAN JALAN DAN TERAS



Intervensi Komponen Jalan dan Teras

Sumber: Tim Peneliti

Kampung Berisik direncanakan ramah akan pejalan kaki. Jalan pada kampung ini akan diintervensi dengan penggunaan material *cobblestone*. Selain itu, teras rumah dibuat nyaman dengan menggunakan batu andesit.



Benchmark Fasad Perkerasan Jalan dan Teras Ilustrasi Intervensi

Sumber: Google

C. FASAD BANGUNAN RUMAH



Intervensi Komponen Fasad Bangunan Rumah

Sumber: Tim Peneliti

Fasad bangunan rumah dibuat dengan nuansa monokrom. Penggunaan warna putih dan warna pastel yang terkesan lembut digunakan untuk memperkuat kesan kampung pengrajin. Intervensi batu alam juga memberikan kesan alami serta industrial bagi Kampung Berisik.



Benchmark Fasad Bangunan Rumah Ilustrasi Intervensi

Sumber: Google

D. FASAD DINDING



Intervensi Komponen Fasad Dinding

Sumber: Tim Peneliti

Hasil survey menunjukkan beberapa fasad dinding di kampung ini dihiasi oleh mural. Penataan dan pelukisan kembali akan memberikan kesan yang lebih rapi bagi kampung ini. Mural-mural yang akan dibuat harus merepresentasikan konsep pengrajin wajan tradisional di Kampung Berisik.



Benchmark Fasad Dinding Ilustrasi Intervensi

Sumber: Google

E. WORKSHOP PENGRAJIN



Intervensi Komponen *Workshop* Pengrajin

Sumber: Tim Peneliti

Workshop Pengrajin yang ada dibuat lebih nyaman. Penggantian material serta renovasi dilakukan dalam intervensi ilustrasi spot ini. Penyediaan alat bantu yang memadai dilakukan untuk menunjang produktivitas para pengrajin.



Benchmark *Workshop* Pengrajin Ilustrasi Intervensi

Sumber: Google

F. WORKSHOP PENGUNJUNG



Intervensi Komponen Workshop Pengunjung
Sumber: Tim Peneliti

Desain bangunan *Workshop* Pengunjung dibuat menyerupai bangunan *Workshop* Pengrajin. Hal tersebut bertujuan untuk memberikan suasana dan kesan yang serupa dengan lingkungan asli tempat pembuatan wajan di Kampung Berisik. Selain itu, tempat ini dibuat terbuka agar dapat menampung banyak wisatawan.



Benchmark Workshop Pengunjung Ilustrasi Intervensi
Sumber: Google

G. GALERI



Intervensi Komponen Galeri

Sumber: Tim Peneliti

Penerapan konsep garasi ke dalam desain Galeri akan memperkuat kesan Kampung Berisik sebagai Kampung para pengrajin wajan. Galeri diletakkan di Area Penerimaan (*Welcome Area*). Galeri berfungsi sebagai tempat yang memperlihatkan karya-karya para pengrajin wajan Kampung Berisik. Selain itu, para pengrajin juga dapat memasarkan hasil karyanya di tempat ini.



Benchmark Galeri Ilustrasi Intervensi

Sumber: Google

H. TANAMAN



Intervensi Komponen Tanaman

Sumber: Tim Peneliti

Intervensi tanaman dilakukan dengan cara menambahkan tanaman dalam pot, tanaman di lahan terbuka, dan tanaman merambat di dinding. Tanaman tersebut dipilih berdasarkan karakteristik media tanam yang tersedia. Tanaman-tanaman ini akan memberikan kesan dan suasana ramah lingkungan bagi Kampung Berisik.



Benchmark Tanaman Ilustrasi Intervensi

Sumber: Google

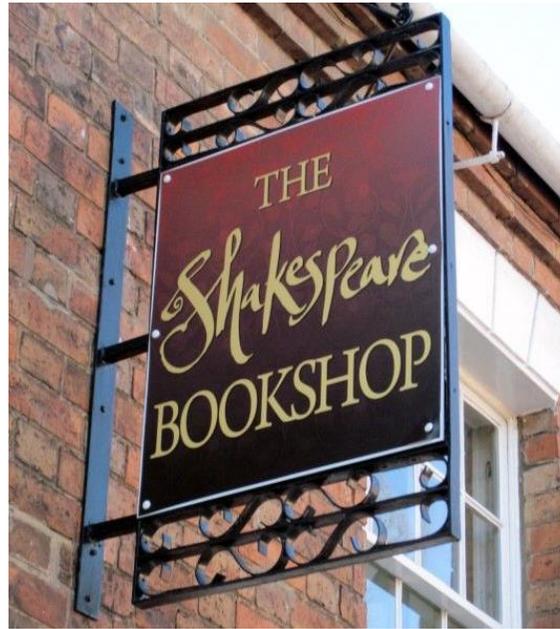
I. AKSESORIS



Intervensi Komponen Aksesoris

Sumber: Tim Peneliti

Identitas atau penanda lokasi diperlukan untuk memberikan informasi keberadaan suatu tempat. Nama tempat dan petunjuk arah menjadi 2 (dua) aksesoris pendukung yang diberikan dalam intervensi gang maupun tempat-tempat penting. Aksesoris tersebut akan ditempatkan di beberapa titik jalan Kampung Berisik.



Benchmark Aksesoris Ilustrasi Intervensi

Sumber: Google

A decorative border with light gray floral and leaf motifs surrounds the central text. The motifs include fern-like leaves in the top-left and bottom-left corners, and monstera-like leaves in the top-right and bottom-right corners.

BAB 3
ILUSTRASI DESAIN
KAMPUNG BERISIK

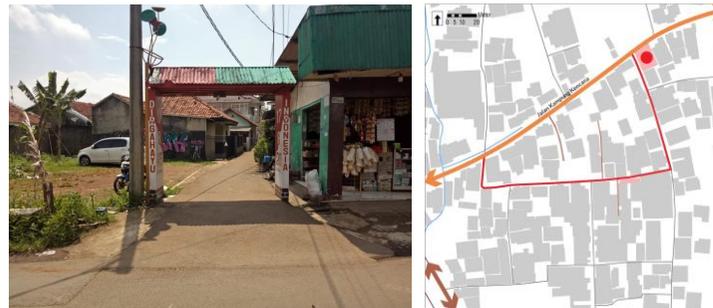
3.1 ILUSTRASI DESAIN: GERBANG MASUK

Eksisting

Kampung Berisik memiliki dua buah gapura yang merepresentasikan keunikannya. Tim merekomendasikan mengurangi jumlah Gapura yang akan digunakan. Gapura di samping merupakan tanda akses masuk yang dipilih pada interpretasi rekomendasi ini. Gapura ini berada di depan Alfarmart.

Ilustrasi

Gapura yang ada diganti desainnya dengan desain pintu masuk perkampung yang unik. Selain itu, terdapat lahan kosong yang dikembangkan menjadi tempat parkir dan galeri. Kesan industrial digunakan dalam membangun galeri yang juga digunakan untuk menjual perkakas hasil karya para pengrajin Kampung Berisik.



Spot dan Lokasi Intervensi Gerbang Masuk

Sumber: Tim Peneliti

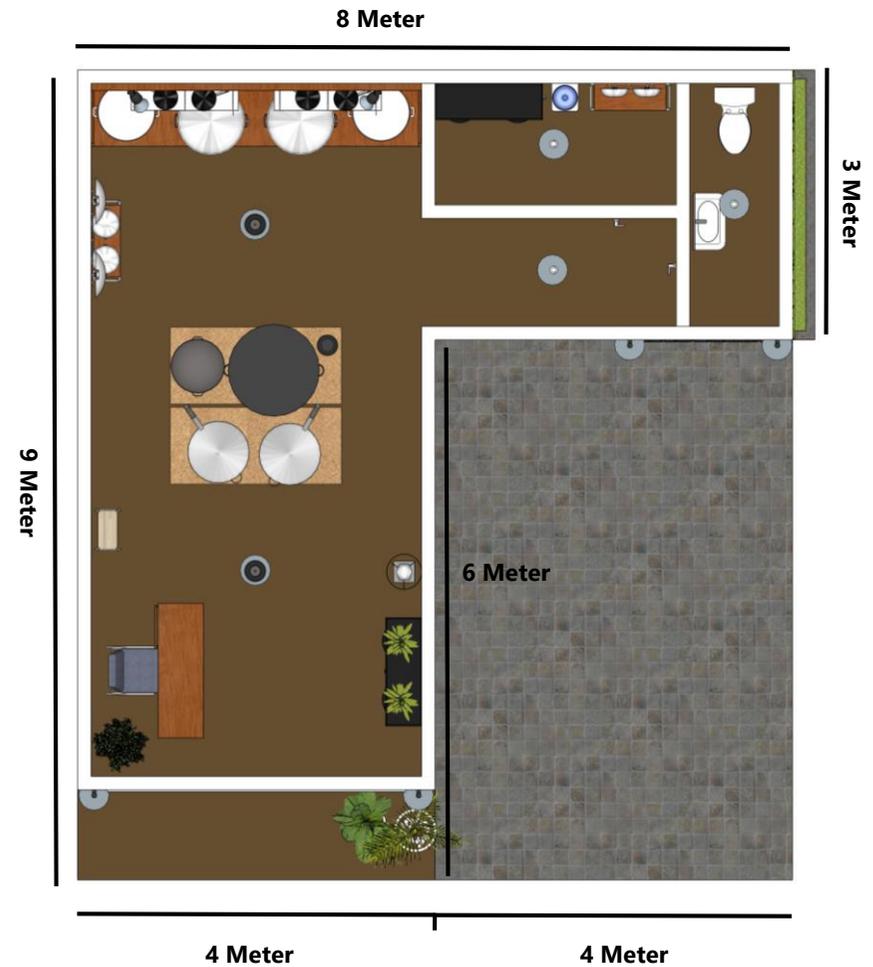
Bangunan Galeri

Bangunan galeri didesain seperti garasi. Kesan industrial dimunculkan di konsep ini. Dengan penataan yang tepat, wisatawan akan merasa nyaman untuk berkunjung dan belanja di tempat ini. Galeri ini dinamakan "Bengkel Tempa Logam".



Ilustrasi Galeri Kampung Berisik
Sumber: *Nusantara Urban Advisory*

Denah





Ilustrasi 1 Interior Galeri Kampung Berisik
Sumber: *Nusantara Urban Advisory*



Ilustrasi 2 Interior Galeri Kampung Berisik
Sumber: *Nusantara Urban Advisory*

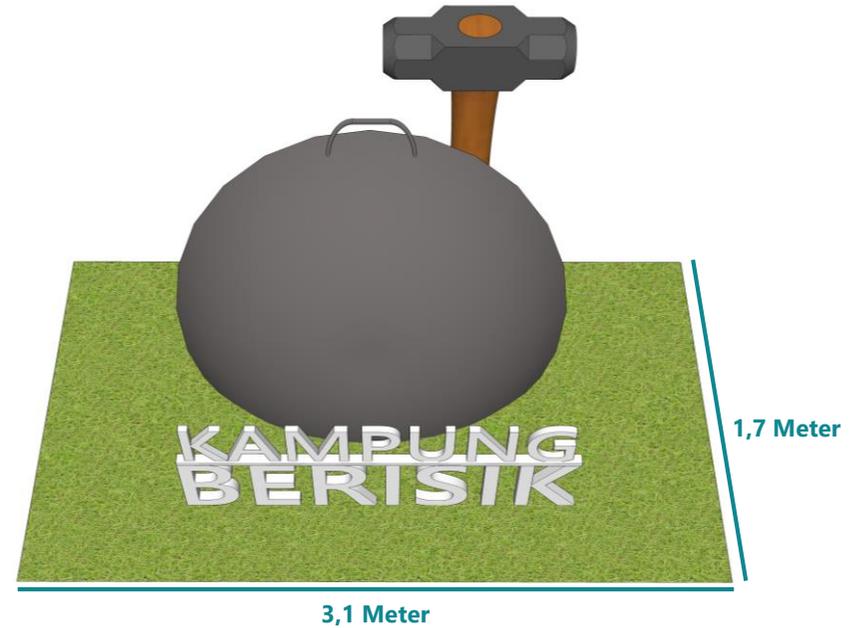
SIGNAGE KAMPUNG BERISIK

Identitas Kampung Berisik didesain menarik melalui pembuatan instalasi berbentuk wajan dan palu. Desain ini dibuat selaras dengan identitas yang dimiliki Kampung Berisik. Instalasi ini juga menjadi penanda titik lokasi kampung ini.

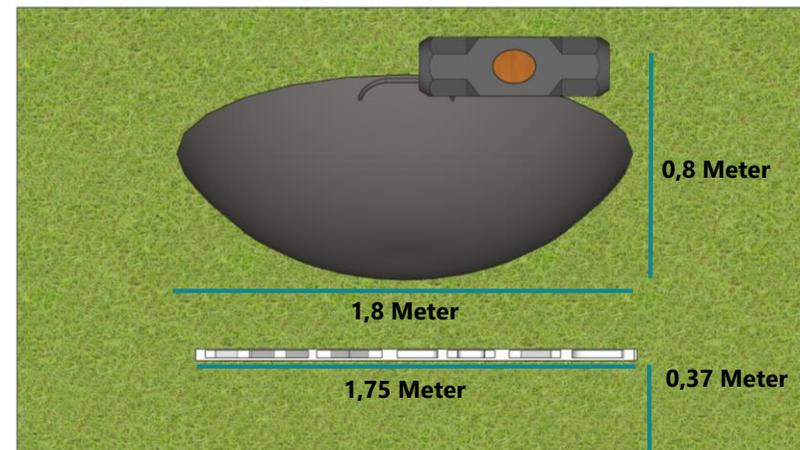


Ilustrasi *SSignage* Kampung Berisik
Sumber: Nusantara Urban Advisory

Tampak Depan Perspektif



Tampak Atas



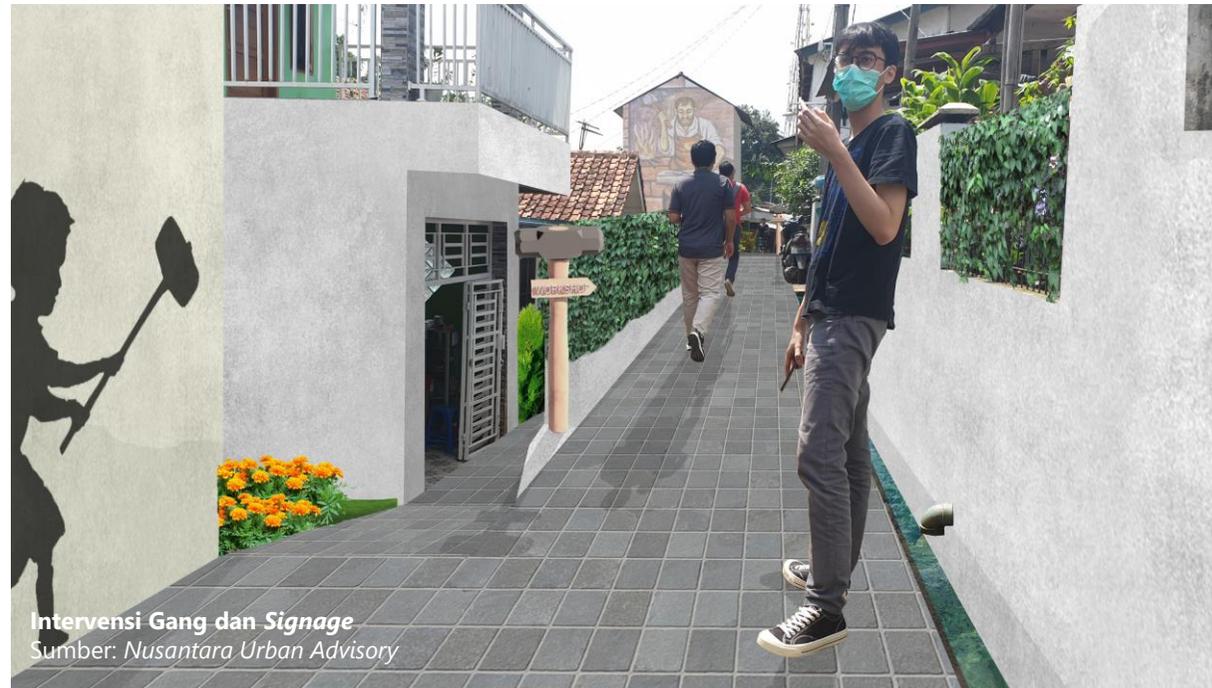
3.2 ILUSTRASI DESAIN: GANG DAN SIGNAGE

Eksisting

Kampung Berisik dilintasi oleh akses yang bercabang-cabang. Lokasi *workshop* Pengrajin yang terletak di tengah pemukiman cukup sulit untuk ditemukan. Penambahan aksesoris pengarah jalan diperlukan untuk mempermudah pengunjung. Penataan persimpangan perlu dilakukan agar wisatawan merasa nyaman ketika berkunjung.

Ilustrasi

Jalan kampung dibuat nyaman dengan menggunakan *cobblestone*. Nuansa kampung monokrom terlihat lebih menarik dengan tambahan mural. Pengarah arah unik berbentuk palu menjadi alat bantu yang memudahkan pengunjung untuk mengeksplorasi kampung.



Intervensi Gang dan Signage
Sumber: Nusantara Urban Advisory



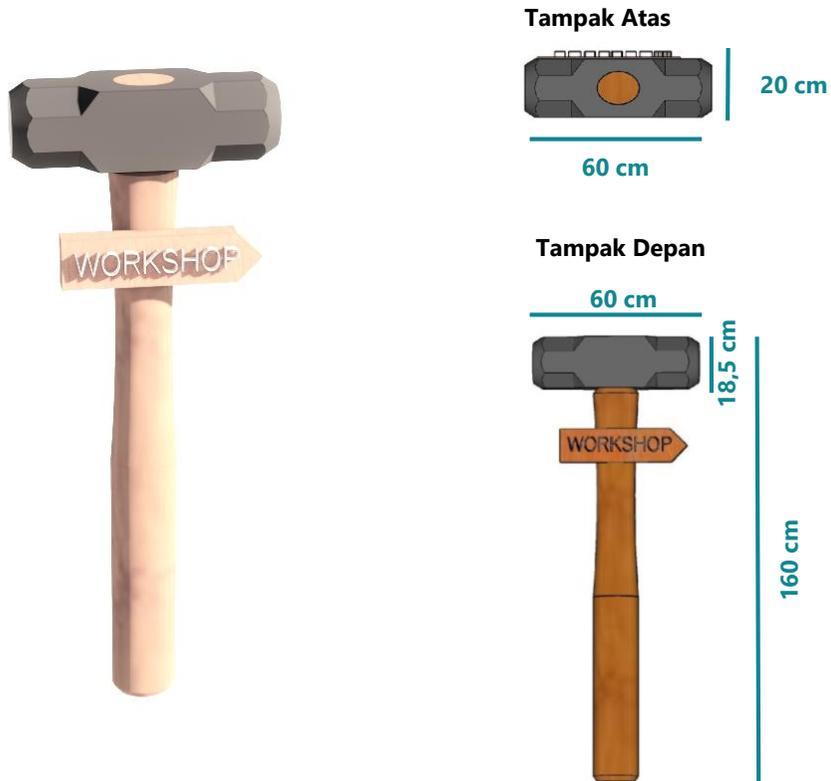
Spot dan Lokasi Intervensi Gang dan Signage

Sumber: Tim Peneliti

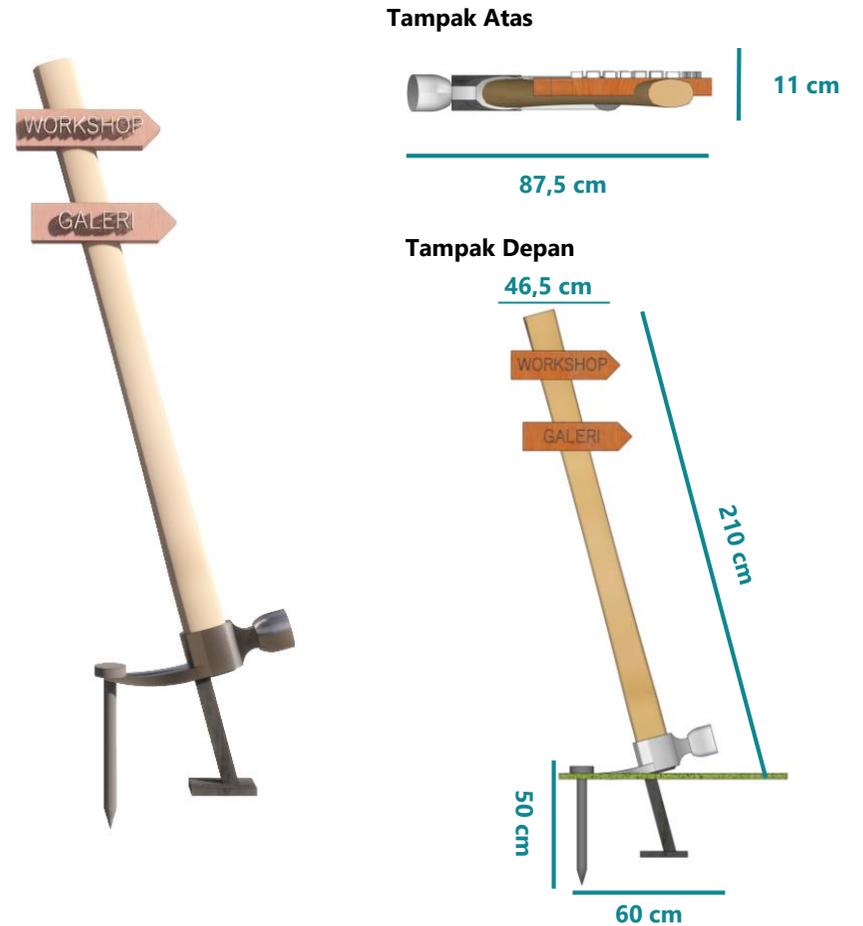
SIGNAGE JALAN KAMPUNG BERISIK

Petunjuk arah diperlukan sebagai alat pemberi informasi lokasi suatu tempat. Didesain menyerupai palu, petunjuk arah ini menjadi utilitas yang akan membantu pengunjung menemukan tempat wisata yang ingin dikunjungi. Terdapat dua alternatif desain yang dibuat sebagai pembandingan satu dengan lainnya. Alternatif 1 dipilih karena dinilai sesuai dengan karakteristik Kampung Berisik.

Alternatif 1



Alternatif 2



Ilustrasi Sigange Jalan

Sumber: Nusantara Urban Advisory

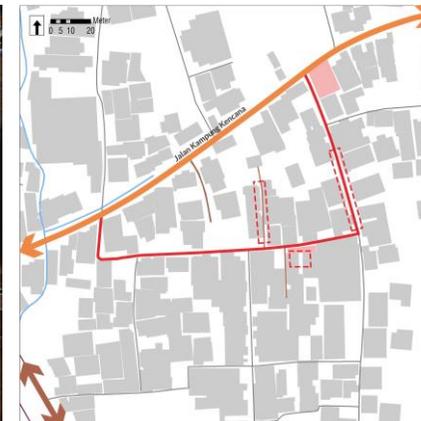
3.3 ILUSTRASI DESAIN: PENATAAN DINDING

Eksisting

Jalan ini merupakan salah satu akses yang ada di Kampung Berisik. Berdasarkan hasil survey jalan ini telah dipercantik oleh berbagai lukisan mural. Namun, media yang kurang baik menjadikan karya seni tersebut kurang dilirik oleh pengunjung. Selain itu, jalan di Kampung Berisik juga dipenuhi oleh berbagai bentuk fasad dinding yang dapat diperbaiki maupun dipercantik lagi.

Ilustrasi

Jalan-jalan yang ada di Kampung Berisik diubah suasananya dengan menggunakan konsep industrialis. Konsep ini dipilih karena selaras dengan kegiatan unik yang ada di kampung ini. Konsep ini juga akan memperkuat kesan kampung yang memiliki para pengrajin unik pembuat perkakas rumah tangga.



Spot dan Lokasi Intervensi Dinding
Sumber: Tim Peneliti

3.4 ILUSTRASI DESAIN: *WORKSHOP* PENGUNJUNG

Eksisting

Terdapat lahan kosong yang memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan sebagai tempat pembangunan *workshop* khusus pengunjung . Lokasi lahan ini berada di tengah-tengah kampung. Lokasi lahan yang strategis membuat tempat ini sering dilalui oleh orang-orang.

Ilustrasi

Galeri di lahan ini dibuat dengan konsep desain *workshop* yang mirip dengan tempat bekerja para pengrajin wajan Kampung Berisik. Galeri ini memiliki fungsi sebagai tempat pameran dan pelatihan. Pengunjung yang datang dapat merasakan suasana dan pengalaman yang sama dengan para pengrajin yang ada di Kampung Berisik.



Spot dan Lokasi Intervensi *Workshop* Pengunjung

Sumber: Tim Peneliti

WORKSHOP PENGUNJUNG

Workshop Pengunjung dibuat dengan mereplika bangunan *workshop* untuk pengrajin. Desain terbuka yang mirip dengan *Workshop* Pengrajin memberi kesan yang lebih luas. Fasilitas yang ada disediakan untuk menunjang pelatihan yang akan dilakukan.



Tampak Depan



5 Meter

Tampak Samping



5 Meter

Ilustrasi Bangunan *Workshop* Pengunjung
Sumber: *Nusantara Urban Advisory*

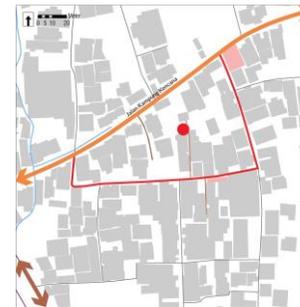
3.5 ILUSTRASI DESAIN: *WORKSHOP* PENGRAJIN 1

Eksisting

Workshop ini merupakan tempat berkerja terkecil bagi para pengrajin wajan di Kampung Berisik. Tempat ini hanya dapat menampung dua orang pengrajin. Tempat ini berada di belakang rumah seorang warga. Pengrajin memanfaatkan ruang kosong rumah tersebut sebagai tempat bekerja dengan cara menambahkan partisi dari material semen dan bambu.

Ilustrasi

Workshop dibuat lebih menarik dengan menggunakan material kayu *conwood*. Kesan studio pengrajin terlihat tertata dengan rapi. Ilustrasi ini diharapkan akan menjadi acuan dalam membuat *workshop* tempat bekerja para pengrajin wajan Kampung Berisik yang ideal.



Spot dan Lokasi Intervensi *Workshop* Pengrajin 1

Sumber: Tim Peneliti

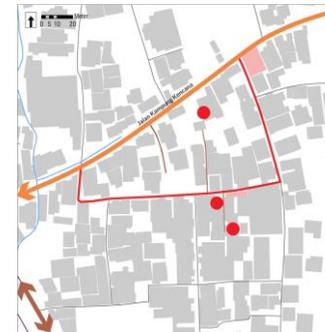
3.6 ILUSTRASI DESAIN: *WORKSHOP* PENGRAJIN 2

Eksisting

Workshop di lokasi ini merupakan tempat yang pernah dikembangkan sebagai pusat mekanisasi pembuatan perkakas di Kampung Berisik. Saat itu, Pemerintah Kota Bogor memberikan hibah satu alat mekanisasi yang diharapkan mampu mempermudah kegiatan produksi. Namun, hasil yang didapatkan tidak sesuai dengan standar yang diharapkan oleh pengrajin. Dari segi arsitektur, bangunan *workshop* terlihat dibangun seadanya.

Ilustrasi

Workshop dibuat lebih menarik dengan beberapa cara, seperti perapihan lahan, penggantian material, perapihan struktur bangunan, dan penambahan aksesoris pendukung. Hal-hal tersebut dilakukan untuk memberikan kesan nyaman bagi pengunjung. Selain itu, hal ini akan menarik perhatian wisatawan untuk datang ke tempat ini.



Spot dan Lokasi Intervensi *Workshop Pengrajin 2*

Sumber: Tim Peneliti

A decorative border with light green floral and leaf motifs surrounds the central text. The motifs include fern-like leaves in the top-left and bottom-left corners, and large monstera leaves in the top-right and bottom-right corners.

BAB 4
MANAJEMEN
PELAKSANAAN PROGRAM

4.1 PELAKSANA PROGRAM

Dalam Penataan Kampung Melibatkan Setidaknya 9 OPD Terkait

01

Badan Perencanaan dan Pembangunan Daerah

Mengkoordinasikan kajian, perencanaan pengembangan, dan evaluasi program di Kampung Berisik

02

Dinas Perumahan dan Permukiman

Meningkatkan kualitas sarana dan prasarana permukiman pendukung pengembangan Kampung Berisik

03

Dinas Perhubungan

Menyediakan fasilitas transportasi seperti penanda jalan/*signage* dan tempat parkir untuk mendukung aktivitas wisata di Kampung Berisik

04

Dinas Lingkungan Hidup

Berperan dalam menyediakan sarana persampahan dan sarana pendukung lainnya di dalam Kampung Berisik

05

Dinas Komunikasi dan Informatika

Berperan dalam memberikan wawasan dan pelatihan tentang digitalisasi pemasaran produk, serta pendampingan terhadap pemasaran digital.

06

Dinas KUMKM Perindustrian dan Perdagangan

Berperan dalam pengembangan kelompok usaha baru, pembentukan dan pengembangan produk UMKM di Kampung Berisik serta memberikan pelatihan dan pendampingan terhadap peningkatan ekonomi kreatif, manajemen usaha untuk keberlanjutan produk ekonomi lokal serta menyediakan workshop usaha.

07

Dinas Pariwisata dan Kebudayaan

Berperan dalam pengembangan aktivitas pariwisata, termasuk menyediakan sarana dan prasarana pendukung kepariwisataan di Kampung Berisik

08

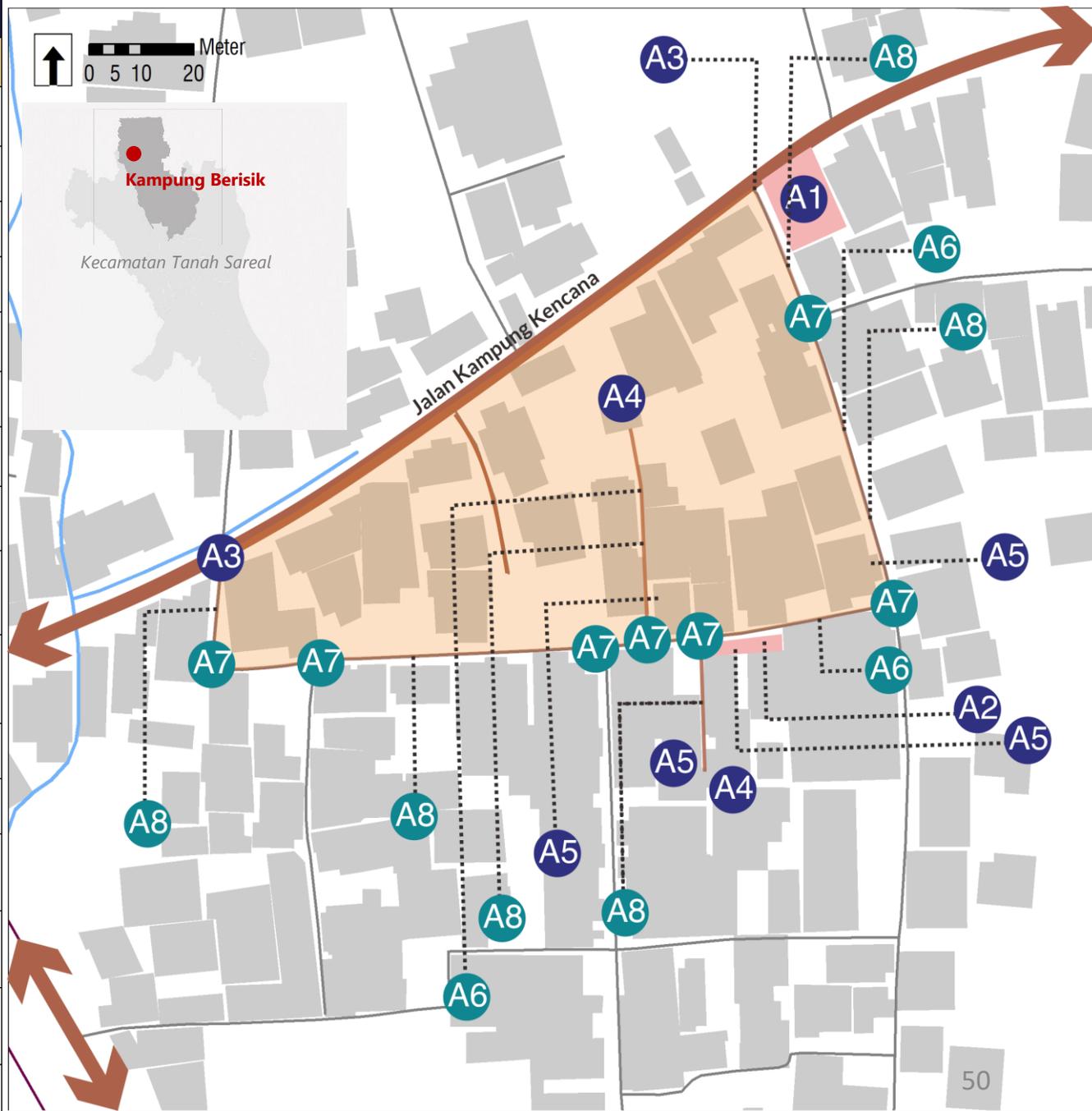
BPKAD

Berperan dalam mengidentifikasi lahan dan asset milik pemerintah kota yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung pengembangan Kampung Berisik.

4.2 INDIKASI PROGRAM

Program Pengembangan Kampung Difokuskan pada Pengembangan Fasilitas dan Prasarana Pendukung Kegiatan Kampung Berisik

No	Arahan Program	OPD
A. Program Perbaikan Fisik Lingkungan		
A1	Pembangunan Galeri Produk (<i>Welcoming area</i>)	
1	Pembangunan Area Parkir	Dishub
2	Pembangunan Galeri	Disparbud
A2	Pembangunan <i>Workshop</i> Galeri	Disparbud
A3	Pembangunan Gerbang Masuk Kampung dan <i>Signage</i>	
1	Pembangunan Gapura	Disperumkim
2	Pembangunan <i>Signage</i> Pintu Masuk Alternatif	Dishub
A4	Revitalisasi <i>workshop</i> Eksisting	Dinas KUMKM Dagin
A5	Pengembangan Mural untuk Meningkatkan Estetika Gang	Disparbud
A6	Penataan <i>streetscape</i> jalan lingkungan sebagai Pembentukan Identitas Kampung Berisik	
1	Peningkatan kualitas jalan lingkungan	Disperumkim
2	Penataan fasade bangunan	Disperumkim
3	Penyediaan vegetasi lingkungan	Disperumkim
4	Penerangan jalan	Disperumkim/ Dishub
5	Penyediaan <i>signage</i> dan <i>street furniture</i> pada <i>track</i> wisata	Disperumkim/ Disparbud
A7	Penyediaan Fasilitas Persampahan	DLH



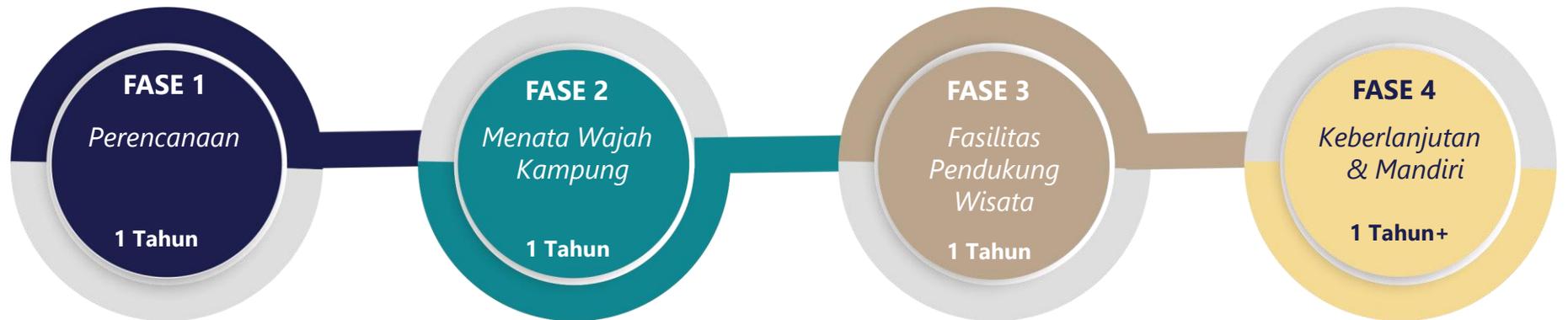
Program Non Fisik Dibagi Menjadi Peningkatan Ekonomi, Pemberdayaan Masyarakat, serta Program Pendukung Lainnya

No	Arahan Program	OPD
B. Program Peningkatan Ekonomi lokal		
B.1	Pelatihan, pembinaan, dan pendampingan teknis pengerajin wajan berbasis Ekonomi Kreatif dan Digital	Diskominfo
B.2	Pengembangan Sistem <i>Database</i> produk lokal wajan Kampung Berisik melalui <i>website/homepage</i>	
B.3	Studi lanjutan terkait <i>Bussiness Cycle</i> Kampung Berisik untuk menjamin keberlangsungan usaha	Dinas KUMKM Dagin
B.4	Bantuan modal berupa bahan baku pembuatan wajan	CSR
B.5	Bantuan sarana prasarana produksi wajan tradisional dari Kampung Berisik	Dinas KUMKM Dagin
B.6	Pembentukan Kelompok Usaha Ekonomi Kreatif dan digital di Kampung Berisik	Dinas KUMKM Dagin
B.7	Pemberian kredit lunak bagi UMKM Kampung Berisik lama maupun baru sebagai modal kerja	
C. Program Pemberdayaan Masyarakat		
C.1	Pelatihan, pembinaan, pendampingan, dan Video terkait inovasi kerajinan wajan agar menambah nilai jual	Diskominfo
C.2	Pelatihan seni tempa logam yang dikhususkan bagi generasi muda di Kampung Berisik	Disparbud
C.3	Pelatihan, pembinaan, dan pendampingan teknis kelompok usaha Kampung Berisik untuk manajemen usaha dan pemasaran	Dinas KUMKM Dagin
C.4	<i>Financial Training</i> untuk Pengelolaan Keuangan rumah tangga di Kampung Berisik	Dinas KUMKM Dagin
C.5	Pelatihan, pembinaan, pendampingan teknis, dan standarisasi SDM untuk pelayanan wisata kampung tematik	DPPPA
C.6	Pendampingan dan monitoring pelaksanaan program pengembangan UMKM Kampung Berisik	Dinas KUMKM Dagin
C.7	Pembentukan kelompok pengelola pemasaran online produk lokal (<i>via website dan market place</i>)	Dinas KUMKM Dagin/Diskominfo
D. Program Pendukung Lainnya		
D.1	Perencanaan Teknis dan DED	OPD Terkait pada poin A, B, dan C
D.2	Pembebasan Lahan pada Area yang akan Diintervensi	Disparbud, BPKAD
D.3	Kerjasama atau kemitraan bisnis usaha pembuatan wajan dengan perusahaan melalui CSR	Sekretariat Daerah

4.3 FASE PENGEMBANGAN

Pengembangan Kampung Berisik Dilakukan Dalam 4 Fase Mulai Dari Perencanaan Hingga Keberlanjutan Pengembangan

- Fase Pertama merupakan fase untuk **mempersiapkan pembangunan dan pengembangan dari Kampung Berisik yang merupakan proyek pilot pengembangan Kampung Tematik di Bogor**. Tahap perencanaan dimaksudkan untuk mempermudah pembangunan nantinya.
- Fase Kedua merupakan fase **untuk perbaikan dan pemenuhan sarana serta infrastruktur penunjang wisata Kampung Tematik**. Tahap ini dimulai dari pintu masuk Kampung Berisik dan pemenuhi insfratraktur dasar, sehingga dapat meningkatkan ke-khas-an dan nilai estetika Kampung Berisik .
- Fase ketiga merupakan fase **pembangunan serta revitalisasi workshop-workshop** , serta mulai mengembangkan wisata edukasi pada *workshop-workshop* yang telah direvitalisasi
- Fase keempat merupakan fase **lanjutan dari pembangunan, di mana pada fase ini difokuskan pada pengembangan dan penguatan SDM**.



Penyiapan Pambangunan dan Pengembangan

- **Pengecekan status Hak Milik**, dilakukan pada lahan yang nantinya akan diintervensi
- **Inisiasi kerjasama** dengan mitra
- **Penyusunan FS dan DED** pembangunan dan revitalisasi *workshop*
- **Pembentukan kelembagaan** yang akan menjadi wadah para pengrajin wajan
- **Pemberian bantuan modal usaha** baik berupa bahan baku, sarana prasarana, atau bantuan kredit

Pembangunan Fasilitas dan Infrastruktur Wisata

- **Pembangunan gapura entrance** di Kampung Berisik
- **Pembangunan Galeri dan lahan parkir** yang berdekatan dengan pintu masuk
- **Revitalisasi jalan lingkungan dan penyediaan tempat sampah**
- **Penataan gang** sebagai bentuk pembangunan citra khas Kampung
- **Penyediaan signage di internal** Kawasan Kampung Berisik

Pembangunan Fasilitas Pendukung Wisata

- **Pembangunan Workshop Gallery** sebagai wadah edukasi seni tempa logam
- **Revitalisasi Workshop** pada lokasi 1 dan 2
- **Pengembangan wisata edukasi seni tempa** untuk melestarikan kebudayaan pembuatan wajan tradisional

Pembangunan, Pendampingan dan Capacity Building

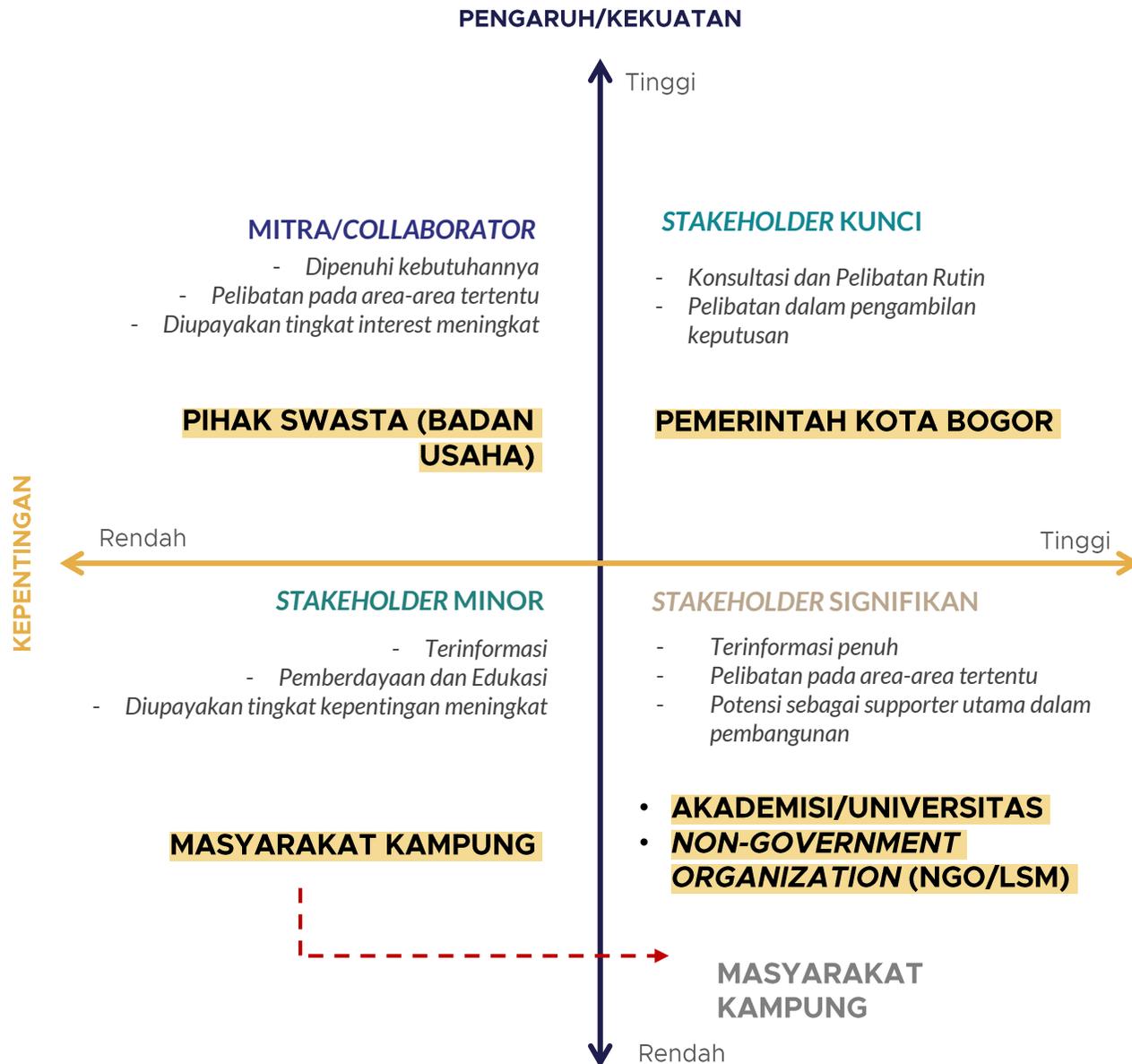
- **Revitalisasi dan Pengembangan workshop**
- **Pendampingan dan pelatihan** tentang ekonomi kreatif, digitalisasi pemasaran, kepariwisataan, dan manajemen keuangan

4.4 PEMBIAYAAN PROGRAM

No	Arahan Program		Volume	Satuan	OPD	Harga Satuan		Estimasi Biaya Total	Tahun Pelaksanaan			
									22	23	24	25
A. Program Perbaikan Fisik Lingkungan												
A.1	Pembangunan Galeri Produk (<i>Welcoming Area</i>)											
	1	Pembangunan Area Parkir	62	m ²	Dishub	Rp 300.000	Rp 18.600.000					
	2	Pembangunan Galeri	36	m ²	Disparbud	Rp 5.000.000	Rp 180.000.000					
A.2	Pembangunan <i>Workshop</i> Galeri		25	m ²	Disparbud	Rp 3.500.000	Rp 87.500.000					
A.3	Pembangunan Gerbang Masuk Kampung dan <i>Signage</i>											
	1	Pembangunan Gapura	1	Unit	Disperumkim	Rp 100.000.000	Rp 100.000.000					
	2	Pembangunan <i>Signage</i> Pintu Masuk Alternatif	1	Unit	Dishub	Rp 2.000.000	Rp 2.000.000					
A.4	Revitalisasi <i>Workshop</i> Eksisting		2	Unit	Dinas KUMKM Dagin	Rp 40.000.000	Rp 80.000.000					
A.5	Pengembangan Mural untuk Meningkatkan Estetika Gang		100	m'	Disparbud	Rp 600.000	Rp 60.000.000					
A.6	Penataan <i>streetscape</i> jalan lingkungan sebagai Pembentukan Identitas Kampung Berisik											
	1	Peningkatan kualitas jalan lingkungan	304	m'	PUPR	Rp 700.000	Rp 212.800.000					
	2	Penataan fasad bangunan	35	Unit	Disperumkim	Rp 5.000.000	Rp 175.000.000					
	3	Penyediaan vegetasi lingkungan	60	Unit	DLH/ Disperumkim	Rp 2.500.000	Rp 150.000.000					
	4	Penerangan jalan	10	Unit	Disperumkim/Dishub	Rp 7.000.000	Rp 70.000.000					
	5	Penyediaan <i>signage</i> dan <i>street furniture</i> pada <i>track</i> wisata	8	Unit	Disperumkim/Disparbud	Rp 2.500.000	Rp 16.000.000					
A.7	Penyediaan Fasilitas Persampahan		11	Unit	DLH	Rp 2.000.000	Rp 22.000.000					
						Total	Rp 1.173.900.000					

No	Arahan Program	Volume	Satuan	OPD	Harga Satuan	Estimasi Biaya Total	Tahun Pelaksanaan			
							22	23	24	25
B. Program Peningkatan Ekonomi lokal										
B.1	Pelatihan, pembinaan, dan pendampingan teknis pengerajin wajan berbasis Ekonomi Kreatif dan Digital	1	paket	Diskominfo		Diestimasi Kemudian				
B.2	Pengembangan Sistem <i>Database</i> produk lokal wajan Kampung Berisik melalui <i>website/homepage</i>	1	paket							
B.3	Studi lanjutan terkait <i>Bussiness Cycle</i> Kampung Berisik untuk menjamin keberlangsungan usaha	1	paket	Dinas KUMKM Dagin		Diestimasi Kemudian				
B.4	Bantuan modal berupa bahan baku pembuatan wajan	1	paket	CSR		Diestimasi Kemudian				
B.5	Bantuan sarana prasarana produksi wajan tradisional dari Kampung Berisik	1	paket	Dinas KUMKM Dagin		Diestimasi Kemudian				
B.6	Pembentukan Kelompok Usaha Ekonomi Kreatif dan digital di Kampung Berisik	1	paket	Dinas KUMKM Dagin		Diestimasi Kemudian				
B.7	Pemberian kredit lunak bagi UMKM Kampung Berisik lama maupun baru sebagai modal kerja	1	paket				Diestimasi Kemudian			
C. Program Pemberdayaan Masyarakat										
C.1	Pelatihan, pembinaan, pendampingan, dan Video terkait inovasi kerajinan wajan agar menambah nilai jual	1	paket	Diskominfo		Diestimasi Kemudian				
C.2	Pelatihan seni tempa logam yang dikhususkan bagi generasi muda di Kampung Berisik	1	paket	Disparbud		Diestimasi Kemudian				
C.3	Pelatihan, pembinaan, dan pendampingan teknis kelompok usaha Kampung Berisik untuk manajemen usaha dan pemasaran	1	paket	Dinas KUMKM Dagin		Diestimasi Kemudian				
C.4	<i>Financial Training</i> untuk Pengelolaan Keuangan Rumah Tangga di Kampung Berisik	1	paket	Dinas KUMKM Dagin		Diestimasi Kemudian				
C.5	Pelatihan, pembinaan, pendampingan teknis, dan standarisasi SDM untuk pelayanan wisata kampung tematik	1	paket	DPPPA		Diestimasi Kemudian				
C.6	Pendampingan dan monitoring pelaksanaan program pengembangan UMKM Kampung Berisik	1	paket	Dinas KUMKM Dagin		Diestimasi Kemudian				
C.7	Pembentukan kelompok pengelola pemasaran online produk lokal (via <i>website</i> dan <i>market place</i>)	1	paket	Dinas KUMKM Dagin/Diskominfo		Diestimasi Kemudian				
D. Program Pendukung Lainnya										
D.1	Penyusunan FS dan DED	1	paket	OPD Terkait pada poin A, B, dan C		Diestimasi Kemudian				
D.2	Pembebasan Lahan pada Area yang akan Diintervensi	1	paket	Disparbud, BPKAD		Diestimasi Kemudian				
D.3	Kerjasama atau kemitraan bisnis usaha pembuatan wajan dengan perusahaan melalui CSR	1	paket	Sekretariat Daerah		Diestimasi Kemudian				

4.5 REKOMENDASI PENGUATAN *STAKEHOLDER*



Dalam pengembangan Kampung tematik diperlukan manajemen *stakeholder* yang akan terlibat sehingga akan berdampak signifikan terhadap pengembangan kampung. Pemetaan *stakeholder* dilakukan berdasarkan pengaruh dan kepentingan, yaitu sebagai berikut:

- *Stakeholder* Kunci, merupakan pihak yang memiliki kekuatan dan kepentingan yang tinggi dalam hal ini adalah Pemerintah Kota Bogor. *Stakeholder* kunci perlu selalu dilibatkan dalam konsultasi dan pengambilan keputusan secara rutin
- Mitra/Kolaborator, merupakan pihak dengan pengaruh yang tinggi namun kepentingan yang rendah, yaitu pihak swasta/badan usaha. Pihak swasta dapat dilibatkan pada area dan fokus tertentu dan dapat diupayakan meningkatnya *interest* dalam pengembangan kampung
- *Stakeholder* signifikan, merupakan pihak dengan kepentingan yang tinggi namun memiliki pengaruh yang rendah misalnya, akademisi dan Lembaga non-pemerintahan seperti LSM/NGO. Pihak-pihak ini dapat menjadi *supporter* utama dalam pengembangan kampung perlu dilibatkan pada fokus tertentu dan terinformasikan perkembangan pembangunan secara penuh
- *Stakeholder* minor, merupakan pihak dengan kepentingan dan pengaruh yang rendah, dalam hal ini masyarakat kampung, perlu selalu terinformasikan dan dilakukan pemberdayaan serta edukasi sehingga nantinya interest masyarakat untuk terlibat langsung dalam pengembangan kampung dapat meningkat



Badan Perencanaan dan
Pembangunan Daerah
Pemerintah Kota Bogor

