Perspektif Apresiatif dan Rekreatif pada Kawasan Cagar Budaya, Kasus Studi: Kawasan Braga di Bandung

Levana Salsabila[1] dan Hanson E. Kusuma[2]

[1] Program Studi Magister Rancang Kota, SAPPK, Institut Teknologi Bandung
[2] Kelompok Keahlian Perancangan Arsitektur, SAPPK, Institut Teknologi Bandung
levanasalsabila@gmail.com

ABSTRAK

Kawasan Braga merupakan salah satu destinasi wisata cagar budaya di Kota Bandung yang memiliki ciri arsitektur kolonial. Kemunculan bangunan-bangunan baru di kawasan ini belum memberikan perhatian khusus pada bangunan-bangunan kolonial di sekitarnya. Dalam pengembangan dan pembangunan kawasan, mempertimbangkan perspektif pengunjung yang mengunjungi kawasan Braga merupakan salah satu pijakan penting. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan perspektif pengunjung berdasarkan korelasi antara daya tarik dan harapan mereka terhadap kawasan Braga. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *mixed methods* (kualitatif-kuantitatif), dan pengumpulan data dilakukan menggunakan survey melalui kuesioner *online* yang dibagikan secara bebas (*snowball non-random sampling*). Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis secara kualitatif menggunakan analisis isi dan secara kuantitatif menggunakan analisis komponen prinsip, analisis faktor, dan analisis korelasi multivariat. Hasil penelitian mengungkapkan keberadaan dua perspektif yaitu apresiatif dan rekreatif. Perspektif apresiatif melihat Braga memiliki daya tarik warisan bangunan bersejarah dan berharap Braga menjadi kawasan konservasi. Sedangkan perspektif rekreatif menganggap Braga sebagai kawasan hiburan yang memiliki keunikan dan berharap adanya komodifikasi kawasan Braga.

Kata kunci: apresiatif, cagar budaya, perspektif, rekreatif

ABSTRACT

The Braga area is one of the cultural heritage tourist destinations in Bandung with the attraction of its colonial architecture. The emergence of new buildings in the region is presented without giving attention to the surrounding colonial buildings. The visitor's perspective on the Braga area is an important basis in regional growth and development. This study aims to find the perspective of visitors based on the correlation between their attraction and expectations of the Braga region. The method used in this study was mixed methods (qualitative-quantitative), and data collection was carried out using a survey through a freely distributed online questionnaire (snowball non-random sampling). The collected data is then analyzed qualitatively using content analysis and quantitatively using principal component analysis, factor analysis, and multivariate correlation analysis. The results of the study revealed the existence of two perspectives, namely appreciative and recreational. The appreciative perspective sees Braga as having an attractive heritage of historical buildings and hopes that Braga will become a conservation area. While the recreational perspective regards Braga as an entertainment area that is unique and hopes for the commodification of the Braga area.

Keywords: appreciative, heritage, perspective, recreative

1. Pendahuluan

Keberadaan Kota Bandung beserta bangunan dan tempat bersejarahnya sejak dulu dikenal sebagai daerah tujuan wisata cagar budaya. Bandung adalah salah satu kota yang memiliki karya arsitektur dengan gaya Art Deco terbanyak di dunia. Gaya arsitektur Art Deco merupakan gaya arsitektur yang mengekspresikan kekaguman manusia terhadap kemajuan teknologi. Salah satu kawasan yang memiliki banyak bangunan Art Deco di Bandung adalah kawasan Braga. Beberapa bangunan di kawasan ini masih mempertahankan bentuk aslinya menjadi tempat usaha, sebagian masih terawat, dan sebagian lainnya terabaikan (Sudaryanti, Sukriah, & Rosita, 2015).

Sebagai salah satu destinasi wisata di Kota Bandung, kawasan Braga diharapkan mampu mempertahankan karakteristiknya sebagai kawasan cagar budaya dengan mempertahankan keberadaan bangunan-bangunan kolonialnya. Namun, seiring dengan berjalannya waktu, bangunan-bangunan baru yang lebih modern mulai bermunculan di kawasan ini yang mengakibatkan memudarnya karakteristik bangunan yang tadinya merupakan satu kesatuan citra (Santoni, 2014). Keberadaan kawasan cagar budaya sendiri masih kurang mendapat perhatian akibat fokus pembangunan kota yang memiliki prioritas pada kebutuhan lain yang dinilai lebih mendesak dibandingkan upaya pengelolaan cagar budaya. Padahal, upaya pembenahan kawasan Braga sangat diperlukan agar kawasan ini tidak kehilangan karakteristiknya yang akan berakibat pada hilangnya daya tarik wisata di kawasan Braga.

Daya tarik wisata merupakan salah satu faktor utama penggerak pariwisata di sebuah destinasi karena memotivasi wisatawan untuk mengunjungi suatu tempat (Ismayanti, 2010). Oleh karena itu, kualitas daya tarik wisata menjadi hal yang paling penting guna mendapatkan persepsi positif dari pengunjung (Nieamah, 2014). Sementara, keputusan perjalanan wisata harus dilihat secara menyeluruh berdasarkan motivasi, keinginan, kebutuhan dan pengharapan wisatawan secara personal atau sosial (Ismayanti, 2010).

Pada penelitian terdahulu mengenai interpretasi makna tempat pada kawasan Braga, dikatakan bahwa perubahan bentuk yang terjadi pada arsitektur kawasan Braga tidak memberikan dampak yang signifikan terhadap makna tempat (Penta, 2016). Namun, dalam penelitian tersebut, pemaknaan sebuah tempat hanya dilihat dari penafsiran objek arsitekturnya saja tanpa adanya persepsi dari wisatawan yang mengunjungi kawasan Braga. Persepsi wisatawan dianggap sebagai pandangan ideal atas keberadaan objek wisata dilihat dari perspektif dan tuntutan wisatawan. Pemahaman terhadap objek wisata bagi wisatawan akan bergantung pada bagaimana perspektif mereka terhadap objek tersebut. Perspektif wisatawan terhadap objek wisata akan memotivasi kegiatan yang mereka lakukan selama berada di sana.

Memahami persepsi pengunjung terhadap kawasan cagar budaya dapat memberikan manfaat bagi pengelola kawasan untuk upaya pengembangan kawasan termasuk pembenahan fasilitas dan meningkatkan pelayanan. Persepsi pengunjung terhadap kondisi kawasan merupakan sesuatu yang mutlak dibutuhkan oleh pengelola dalam upaya pengembangan kawasan (Atmojo, 2012), sehingga dibutuhkan penelitian yang bertujuan untuk melihat perspektif pengunjung yang terbentuk dari korelasi antara persepsi daya tarik dan harapan mereka terhadap kawasan Braga, di mana kawasan Braga merupakan kawasan cagar budaya.

2. Bahan dan Metode

2.1 Daya Tarik Wisata

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia No. 10 tahun 2009, Daya Tarik Wisata dijelaskan sebagai segala sesuatu yang memiliki keunikan, kemudahan, dan nilai yang berupa keanekaragaman kekayaan alam, budaya, dan hasil buatan manusia yang menjadi sasaran atau kunjungan wisatawan. Menurut Yoeti (1996) dalam bukunya yang berjudul Pengantar Ilmu Pariwisata, daya tarik wisata atau "*tourist attraction*" adalah segala sesuatu yang menjadi daya tarik bagi orang untuk mengunjungi suatu daerah tertentu. Maka dapat disimpulkan bahwa daya tarik wisata adalah sesuatu yang mempunyai daya tarik, keunikan dan nilai yang tinggi, yang menjadi tujuan wisatawan datang ke suatu daerah tertentu.

Menurut Spillane (1994), suatu objek wisata atau destinasi, harus meliputi 5 (lima) unsur yang penting agar wisatawan dapat merasa puas dalam menikmati perjalanannya, yaitu: 1) *attractions,* yakni sesuatu atau ciri khas yang menarik wisatawan untuk berkunjung; 2) *facility*, cenderung berorientasi pada *attractions* di suatu lokasi karena fasilitas harus dekat dengan pasarnya; 3) *infrastructure*, yaitu semua konstruksi di bawah dan di atas tanah dan suatu wilayah atau daerah; 4) *transportation*; dan 5) *hospitality*, yang akan memberikan kepastian akan jaminan keamanan pengunjung.

Menurut Maryani (1991), suatu objek wisata dapat menarik untuk dikunjungi oleh wisatawan harus memenuhi syarat-syarat untuk pengembangan daerahnya, syarat–syarat tersebut adalah: 1) *what to see*, objek wisata dan atraksi wisata yang berbeda dengan yang dimiliki daerah lain; 2) *what to do*, terkait fasilitas rekreasi yang dapat membuat wisatawan betah tinggal lama di tempat itu; 3) *what to buy*, fasilitas untuk berbelanja, terutama barang *souvenir* dan kerajinan rakyat sebagai oleh–oleh untuk di bawa pulang ke tempat asal; 4) *what to arrived*, aksesibilitas, bagaimana kita mengunjungi objek wisata tersebut, kendaraan apa yang akan digunakan dan berapa lama tiba ke tempat tujuan wisata tersebut; dan 5) *what to stay*, tempat tinggal sementara seperti hotel berbintang maupun *guest house*.

Yoeti (1996) berpendapat bahwa berhasilnya suatu tempat wisata hingga tercapainya industri wisata sangat tergantung pada tiga A (3A), yaitu atraksi (*attraction*), mudah dicapai (*accesibility*), dan fasilitas (*amenities*). Atraksi wisata yaitu sesuatu yang dipersiapkan terlebih dahulu agar dapat dilihat, dinikmati dan yang termasuk dalam hal ini adalah tari-tarian, nyanyian kesenian rakyat tradisional, upacara adat, dan lainnya. Unsur yang terpenting dalam aksesbilitas adalah transportasi, yaitu frekuensi penggunaannya, kecepatan yang dimilikinya dapat mengakibatkan jarak seolah–olah menjadi dekat. Selain transportasi, yang berkaitan dengan aksesbilitas adalah prasarana meliputi jalan, jembatan, terminal, stasiun dan bandara. Prasarana ini berfungsi untuk menghubungkan suatu tempat dengan tempat yang lain. Keberadaan prasarana transportasi akan mempengaruhi laju tingkat transportasi itu sendiri. Kondisi prasarana yang baik akan membuat laju transportasi optimal. Fasilitas wisata merupakan hal–hal penunjang terciptanya kenyamanan wisatawan untuk dapat mengunjungi suatu daerah tujuan wisata.

2.2 Kegiatan Wisata

Menurut Fandeli (2001), kegiatan wisata adalah perjalanan yang dilakukan secara sukarela serta bersifat sementara untuk menikmati objek dan daya tarik wisata. Kegiatan wisata memiliki beberapa karakteristik, antara lain: 1) bersifat sementara, bahwa dalam jangka waktu pendek pelaku wisata akan kembali ke tempat asalnya; 2) melibatkan komponen-komponen wisata, misalnya sarana transportasi, akomodasi, restoran, objek wisata, toko cinderamata dan lain-lain; 3) umumnya dilakukan dengan mengunjungi objek wisata dan atraksi wisata; 4) memiliki tujuan tertentu yang intinya untuk mendapatkan kesenangan; dan 5) tidak untuk mencari nafkah ditempat tujuan, bahkan keberadaannya

dapat memberikan kontribusi pendapatan bagi masyarakat atau daerah yang dikunjungi (Suyitno, 2001).

Kegiatan wisata mencakup dua komponen utama yaitu penawaran (*supply*) dan permintaan (*demand*) (Yoeti, 1996). Komponen penawaran merupakan produk wisata yang dapat ditawarkan, yang meliputi obyek wisata, sarana pariwisata, jasa pariwisata, serta sarana dan prasarana lingkungan. Komponen permintaan mencakup kegiatan serta aspirasi wisatawan dan masyarakat di sekitar kawasan wisata. Permintaan kepariwisataan dilihat dari jenisnya (Yoeti, 1996) dibagi dua, yaitu: 1) *potential demand*, yaitu sejumlah orang yang memenuhi syarat minimal untuk melakukan perjalanan pariwisata karena mempunyai banyak uang, keadaan fisik masih kuat, hanya belum mempunyai senggang waktu bepergian sebagai wisatawan; 2) *actual demand*, yaitu sejumlah orang yang sedang melakukan perjalanan pariwisata ke suatu daerah tertentu.

2.2 Harapan Wisatawan

Indikator harapan wisatawan untuk kepariwisataan di Indonesia mengacu pada Sapta Pesona yang tertuang dalam Keputusan Menteri Pariwisata, Pos dan Telekomunikasi Nomor: KM.5/UM.209/MPPT-89 tentang Pedoman Penyelenggaraan Sapta Pesona. Program Sapta Pesona ini mendapat dukungan dari UNESCO yang menyatakan bahwa setidaknya 6 aspek dari tujuh Sapta Pesona harus dimiliki oleh sebuah daerah tujuan wisata untuk membuat wisatawan betah dan ingin terus kembali ke tempat wisata, yaitu: Aman; Tertib; Bersih; Indah; Ramah; dan Kenangan.

2.3 Persepsi terhadap Kawasan Bersejarah

Persepsi adalah proses mendapatkan atau menerima informasi yang berupa stimulus yang dapat merangsang indera manusia untuk bereaksi terhadap lingkungan sekitarnya. Persepsi terhadap suatu tempat atau suasana yang dirasakan dalam lingkungan tertentu adalah faktor penting dalam memelihara dan meningkatkan kualitas lingkungan. Terdapat tiga faktor utama pembentuk persepsi terhadap suasana yang dialami dan diinginkan ketika berada di bangunan kolonial yang berfungsi sebagai fasilitas publik yaitu faktor kenyamanan psikologis, ekspresi unsur arsitektural, dan nilai sejarah (Herliana & Hanan, 2016). Selain itu, persepsi masyarakat digunakan untuk menganalisis bobot nilai-nilai makna kultural dari kawasan terutama makna kultural umur, estetika, kelangkaan, keaslian, memperkuat kawasan dan citra kawasan (Sari, Antariksa, & Kurniawan, 2011).

Maka dari itu, suatu proses konservasi kawasan bersejarah, baiknya mengkaji bagaimana persepsi masyarakat terhadap kawasan dan faktor-faktor yang memicunya. Menurut (A. I. Dewi & Kusuma, 2016) terdapat dua persepsi yaitu positif dan negatif. Untuk persepsi positif, berkaitan dengan konten sejarah, fungsi kawasan sebagai ruang publik, dan memori kolektif. Sedangkan untuk persepsi negatif berkaitan dengan alih fungsi, kurangnya informasi/pemandu, dan manajemen kawasan.

Keberadaan bangunan bangunan yang memiliki nilai historis tersebut dapat menampilkan cerita visual dari suatu tempat/kawasan, yang mencerminkan perubahan-warisan bangunan kuno yang terpelihara, masyarakat akan merasa terasing dari asal-usul lingkungannya, tidak punya orientasi dari masa lampau. Biaya pemeliharaan bangunan kuno berasal dari dana pribadi pemilik bangunan kuno sendiri, sedangkan pemerintah kenyataannya tidak memberikan bantuan dana sepenuhnya. Tanpa adanya bantuan dan partisipasi dari pemerintah maka upaya revitalisasi akan menghambat partisipasi masyarakat yang akan menjadi penentu keberhasilan dari upaya revitalisasi kawasan (D. I. K. Dewi & Esariti, 2016).

2.4 Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *mixed methods*. Menurut Creswell dalam (CIRT, 2018), *mixed methods* terbagi lagi berdasarkan *design strategies*. Untuk penelitian ini, *design strategies* yang digunakan adalah jenis *sequential exploratory design*. Metode ini melalui dua tahap, yaitu kualitatif dan kuantitatif. Tahap pertama dengan mengumpulkan data kualitatif, lalu tahap selanjutnya mengumpulkan dan menganalisis data kuantitatif.

2.4.1 Metode Pengumpulan Data

Tahap pertama merupakan penelitian kualitatif yang bersifat eksploratif. Pengumpulan data pada tahap ini melalui metode survey dalam bentuk kuesioner daring. Jenis pertanyaan dalam kuesioner terbuka (*open ended*). Kuesioner berisi pertanyaan tentang daya tarik, harapan, dan jenis, intensitas, serta durasi kegiatan pengunjung di kawasan Braga. Kuesioner daring dibagikan secara bebas (*snowball non-random sampling*). Responden didapat melalui media sosial maupun kerabat yang pernah mengunjungi kawasan Braga. Kuesioner mulai dibagikan pada tanggal 2 September 2018 dan ditutup pada 6 September 2018. Hasilnya didapatkan 123 responden, dengan responden perempuan sebanyak 69 orang (56,1%) dan laki-laki sebanyak 54 orang (43,9%). Dari hasil pada tahap pertama diketahui daya tarik apa yang paling menarik perhatian responden, kegiatan apa yang paling sering dilakukan responden, dan harapan responden terhadap kawasan Braga. Variabel-variabel yang didapatkan dari penelitian tahap pertama digunakan pada penelitian tahap ke-dua.

Tahap ke-dua merupakan penelitian kuantitatif yang bersifat eksploratif. Jenis pertanyaan *close ended* disusun dengan skala likert. Kuesioner *online* mulai dibagikan pada tanggal 19 Oktober 2018 dan ditutup pada tanggal 3 November 2018. Pada tahap ini didapatkan 105 responden dengan responden laki-laki sebanyak 47 orang (45%) dan perempuan sebanyak 58 orang (55%). Jawaban yang diberikan melalui metode ini merepresentasikan tingkatan kesetujuan responden terhadap daya tarik, harapan, dan kegiatan yang mereka lakukan di kawasan Braga. Untuk pertanyaan mengenai daya tarik dan harapan, setiap pertanyaan memiliki jawaban dengan skala 1 hingga 6. Skala tersebut memiliki dua kutub yang berlawanan. Skala 1 menunjukkan sangat tidak setuju, sedangkan skala 6 menunjukkan sangat setuju. Untuk jenis kegiatan, menggunakan skala likert dari 1 hingga 5. Dengan skala 1 menunjukkan tidak pernah dan skala 5 menunjukkan selalu. Tabel ini menunjukkan contoh pertanyaan dari kuesioner *online* terkait daya tarik wisata, harapan responden, dan jenis kegiatan.

Tabel 1. Contoh Pertanyaan pada Kuesioner *Online*

Kategori	Contoh Pertanyaan							
Daya Tarik Kawasan	Kawasan kota tua yang tertata							
	Sangat tidak setuju	1	2	3	4	5	6	Sangat setuju
Harapan Responden	Adanya perawatan bangunan kolonial							
	Sangat tidak setuju	1	2	3	4	5	6	Sangat setuju
Jenis Kegiatan	Mengamati bangunan kolonial							
	Tidak pernah	1	2	3	4	5		Selalu

(Sumber: Hasil Analisis, 2018)

2.4.2 Metode Analisis Data

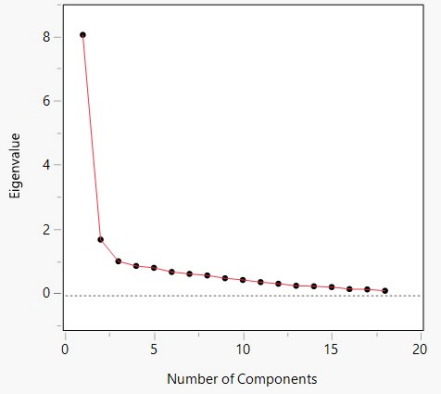
Metode analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis komponen prinsip (*principal component analysis*), analisis faktor, serta analisis korelasi multivariat.

Semua analisis menggunakan aplikasi statistik JMP versi 13. Analisis komponen prinsip digunakan untuk menemukan komponen prinsip yang dapat mewakili variabel terukur dengan cara mengumpulkan sebanyak mungkin variabilitas dari semua variabel terukur pada beberapa komponen prinsip yang utama (Kusuma, 2009). Jumlah komponen prinsip ditentukan berdasarkan nilai *scree plot* (Bryant & Yarnold, 1995). Selanjutnya dilakukan analisis faktor menggunakan *varimax rotation* untuk mendapatkan variabel laten yang independen terhadap satu sama lain (dimensi).

Analisis terakhir adalah analisis korelasi multivariat untuk menunjukkan hubungan korelasional antar variabel (Licht, 1995). Disebut korelasi multivariat karena melibatkan lebih dari dua variabel. Jika sejumlah variabel dikorelasikan satu sama lain, maka akan diperoleh sejumlah koefisien korelasi, yang disusun dalam matriks koefisien korelasi. Matriks tersebut dapat dimanfaatkan untuk dengan cepat membandingkan besaran koefisien korelasi antar variabel dan mengidentifikasi variabel-variabel yang memiliki korelasi sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah (Kusuma, 2009).

3. Hasil dan Diskusi

Analisis komponen prinsip digunakan untuk menentukan berapa jumlah komponen prinsip (variable laten) yang dapat mewakili variabel terukur. Jumlah komponen prinsip ditentukan melalui *scree plot* (lihat gambar 1). Dari diagram *scree plot* dapat dilihat bahwa terdapat 3 komponen prinsip yang dominan.



Gambar 1. *Scree Plot* untuk menentukan jumlah komponen prinsip
(Sumber: Hasil Analisis, 2018)

Tiga komponen prinsip tersebut selanjutnya dianalisis dengan analisis faktor yang menggunakan metode *varimax rotation*. *Varimax rotation* digunakan agar variabel laten yang diperoleh independen satu sama lain. Hasil analisis faktor dapat dilihat pada tabel 2. Tabel 2 menunjukkan 3 variabel laten yang sudah didapatkan dari analisis faktor, yang diberi nama *hiburan*, *warisan*, dan *keunikan*. Tiga variabel laten tersebut mewakili 18 variabel terukur. Variabel laten hiburan, warisan, dan keunikan cenderung mewakili variabel-variabel terukur yang merupakan daya tarik visual dan sebagian kecil daya tarik kegiatan. Hal ini senada dengan yang disampaikan oleh Maryani (1991) tentang persyaratan kawasan wisata agar menjadi menarik yaitu *what to see* dan *what to do*.

Hasil analisis faktor kelompok variabel harapan dapat dilihat pada tabel 3. Pada tabel dapat dilihat 3 variabel laten yang mewakili 14 variabel terukur. Tiga variabel laten tersebut diberi nama *konservasi*, *revitalisasi*, dan *komodifikasi*. Tiga harapan yang terungkap pada penelitian ini merupakan harapan versi pengguna kawasan Braga dan belum pernah diungkapkan pada hasil-hasil penelitian tentang kawasan bersejarah. Dari tiga harapan tersebut hanya satu harapan yaitu konservasi, yang berhubungan secara

langsung dengan keberadaan Braga sebagai kawasan bersejarah. Dua harapan yang lain merupakan harapan yang tidak berhubungan dengan kawasan bersejarah.

Tabel 2. Variabel Laten Daya Tarik dari Hasil Analisis Faktor dengan *Varimax Rotation* dari 3 Komponen Prinsip

	Hiburan	Warisan	Keunikan
Merupakan tempat yang populer	0.73	0.34	0.08
Menyenangkan untuk berjalan kaki	0.69	0.04	0.35
Display lukisan di koridor jalan yang menarik	0.68	0.13	0.35
Tempat hangout yang menyenangkan	0.68	0.27	0.27
Terdapat beragam tempat kuliner	0.67	0.25	0.22
Terdapat banyak spot foto	0.57	0.54	0.19
Kawasan kota tua yang tertata	0.47	0.31	0.32
Memiliki suasana tempo dulu	0.09	0.85	0.09
Memiliki gaya bangunan kolonial	0.22	0.80	0.19
Koridor jalan bernuansa kolonial	0.19	0.74	0.34
Terdapat nilai sejarah	0.43	0.66	-0.10
Keindahan arsitektur bangunan	0.45	0.55	0.27
Terdapat beragam fungsi kegiatan	0.26	0.50	0.40
Kelengkapan street furniture	0.38	-0.02	0.71
Bentuk bangunan yang selaras	-0.03	0.52	0.64
Terdapat beragam atraksi	0.24	0.25	0.63
Adanya live music	0.40	0.17	0.58
Material jalan yang unik	0.49	0.15	0.58

(Sumber: Hasil Analisis, 2018)

Tabel 3. Variabel Laten Harapan dari Hasil Analisis Faktor dengan *Varimax Rotation* dari 3 Komponen Prinsip

	Konservasi	Revitalisasi	Komodifikasi
Mempertahankan keberadaan bangunan kolonial	0.84	0.20	0.19
Adanya perawatan bangunan kolonial	0.79	0.38	-0.01
Adanya perbaikan bangunan kolonial	0.77	0.25	-0.17
Dipertahankan sebagai tempat bersejarah	0.74	0.08	0.18
Penyediaan area parkir terpusat	0.59	0.58	0.05
Dapat berwisata dengan nyaman	0.27	0.82	0.18
Fasilitas publik yang menunjang kegiatan	0.03	0.77	0.35
Pengelolaan yang lebih baik	0.31	0.68	0.28
Bangunan kosong difungsikan kembali	0.40	0.64	-0.04
Pengaturan lalu lintas kendaraan	0.49	0.57	0.12
Menyelenggarakan festival mingguan	0.05	0.09	0.84
Mengatur lokasi street performance	0.10	0.17	0.82
Lebih dikenal secara luas	0.00	0.05	0.78
Menjadi pusat kuliner Bandung	0.05	0.34	0.58

(Sumber: Hasil Analisis, 2018)

Untuk kegiatan yang sering dilakukan oleh responden di kawasan Braga, dari hasil analisis faktor diperoleh 4 variabel laten yang menggambarkan 16 variabel terukur. Tabel 4 menunjukkan 4 variabel laten kegiatan dari hasil analisis faktor, yang diberi nama *rekreasi*, *olahraga*, *bekerja*, dan *kegiatan khusus*. Dari hasil yang didapat, ditemukan adanya kesamaan kegiatan wisata yang dilakukan di Braga dengan teori yang sudah dibahas oleh Spillane (1994), Maryani (1991), dan Yoeti (1996), yakni kegiatan wisata dilakukan untuk mendapatkan kesenangan melalui rekreasi. Namun, ditemukan juga perbedaan, bahwa teori sebelumnya mengungkapkan bahwa kegiatan wisata tidak untuk mencari nafkah atau bekerja (Fandeli, 2001), sementara dari hasil analisis terlihat adanya wisata bisnis.

Tabel 4. Variabel Laten Kegiatan dari Hasil Analisis Faktor dengan *Varimax Rotation* dari 4 Komponen Prinsip

	Rekreasi	Olahraga	Bekerja	Kegiatan Khusus
Menikmati suasana	0.82	-0.05	0.18	0.17
Berkumpul dan bercengkerama	0.75	0.15	0.32	-0.01
Mengamati bangunan kolonial	0.69	-0.11	0.14	0.17
Berwisata kuliner	0.66	0.26	0.00	0.01
Berfoto	0.65	0.16	-0.25	-0.08
Berjalan-jalan	0.65	0.02	0.24	0.03
Berbelanja	0.65	0.20	0.04	0.43
Jogging	0.11	0.90	0.03	0.15
Berolahraga	0.04	0.85	-0.02	0.21
Bermain billiard	0.06	0.69	0.16	0.08
Mengerjakan tugas	0.18	0.42	0.37	-0.41
Bekerja	0.05	-0.02	0.84	0.22
Meeting	0.14	0.10	0.82	0.15
Menonton bioskop	0.34	0.37	0.51	-0.02
Bakti sosial	0.09	0.31	0.32	0.64
Menginap di hotel	0.19	0.18	0.16	0.59

(Sumber: Hasil Analisis, 2018)

Setelah mengetahui variabel laten dari daya tarik, harapan, dan kegiatan, selanjutnya adalah melihat korelasi yang terbentuk dari faktor tersebut. Pada penelitian ini hanya dua variabel yang dikorelasikan yaitu daya tarik dan harapan. Analisis faktor untuk kegiatan hanya untuk melihat kegiatan mana yang paling diminati oleh reponden di kawasan Braga.

Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat 3 variabel yang memiliki korelasi yang signifikan (Tabel 5). Responden yang menilai daya tarik kawasan Braga dari hiburan dan keunikannya memiliki harapan adanya komodifikasi terhadap kawasan tersebut. Sementara untuk responden yang melihat daya tarik kawasan berdasarkan warisan, memiliki harapan besar akan adanya konservasi terhadap kawasan Braga.

Tabel 5. Analisis Korelasi Multivariat yang Signifikan antara Daya Tarik Kawasan dengan Harapan Responden

Harapan / Daya Tarik	Konservasi	Revitalisasi	Komodifikasi
Hiburan	-0.04	0.15	0.33
Warisan	0.22	-0.17	0.03
Keunikan	-0.19	0.01	0.37

(Sumber: Hasil Analisis, 2018)

Hubungan korelasi tersebut membentuk pola yang dapat menunjukkan 2 perspektif pengunjung yang mengunjungi kawasan Braga, yaitu pengunjung dengan perspektif apresiatif terhadap heritage, dan pengunjung yang mengutamakan kesenangan atau hiburan untuk dirinya yaitu pengunjung dengan perspektif rekreatif (Tabel 6).

Tabel 6. Kategori perspektif pengunjung yang terbentuk dari Analisis Korelasi Multivariat

	Daya Tarik	**Harapan**
Apresiatif	Warisan	Konservasi
Rekreatif	Hiburan	Komodifikasi
	Keunikan	

(Sumber: Hasil Analisis, 2018)

Perspektif pengunjung pertama adalah apresiatif, pengunjung yang seperti ini pergi ke kawasan Braga dengan motif menghargai warisan budaya. Pengunjung ini datang karena mengetahui bahwa kawasan Braga merupakan salah satu kawasan kota tua di Bandung. Dengan begitu maka kegiatan utama yang mereka lakukan di kawasan ini adalah mengamati bangunan kolonial, berjalan-jalan sambil menikmati suasana, dan mengunjungi museum yang ada di kawasan Braga. Kegiatan utama yang mereka lakukan di kawasan ini turut mendasari persepsi mereka terhadap kawasan Braga. Seperti yang dinyatakan oleh (Herliana & Hanan, 2016), bahwa terdapat tiga faktor utama yang membentuk persepsi masyarakat yakni faktor kenyamanan fisiologis, faktor ekspresi unsur arsitektural, dan faktor nilai sejarah. Sehingga, dari kegiatan utama yang dilakukan terlihat bahwa mereka memiliki harapan yang lebih terhadap konservasi, baik terhadap kawasan maupun bangunan kolonial.

Untuk perspektif pengunjung kedua adalah rekreatif, pengunjung yang seperti ini menganggap kawasan Braga sebagai kawasan unik yang memiliki banyak tempat hiburan. Mereka datang karena melihat ragam hiburan yang ditawarkan oleh kawasan Braga, mulai dari kuliner, permainan, *shopping*, hingga bekerja. Mereka bisa melakukan beragam aktivitas di dalam satu tempat, atau hanya untuk berjalan-jalan dan berfoto dengan latar bangunan kolonial. Hal ini menunjukkan bahwa kawasan Braga memiliki keunikan sebagai objek wisata yang berbeda dengan yang dimiliki daerah lain, dan dapat membuat pengunjung betah tinggal lama di sana karena mereka dapat melakukan berbagai macam kegiatan (Maryani, 1991). Karena keunikan kawasan Braga tersebut, pengunjung jenis ini memiliki harapan akan adanya komodifikasi pada kawasan ini. Komodifikasi yang dimaksud di sini merupakan adanya pembaruan terhadap jenis hiburan yang ditawarkan sehingga dapat mengubah sesuatu menjadi lebih bernilai. Seperti keberadaan bangunan kolonial yang terbengkalai dapat difungsikan kembali dengan jenis aktivitas lain namun tetap menjaga keaslian/orisinalitas bangunan. Selain untuk menjaga kelestarian bangunan cagar budaya, keberadaan bangunan kolonial ini juga merupakan sesuatu yang dapat ditawarkan kepada pengunjung sebagai objek wisata (Yoeti, 1996) yang dapat dinikmati keindahannya.

4. Simpulan

Kawasan Braga saat ini telah berkembang dengan tumbuhnya tempat-tempat hiburan yang menawarkan atraksi baru bagi para pengunjung. Meskipun kawasan ini mampu menarik kedatangan pengunjung, akan tetapi pengelolaan kawasan belum tertata dengan baik sehingga perlu adanya penelitian untuk mengetahui harapan pengunjung terhadap kawasan Braga. Penelitian ini menemukan bahwa pengunjung mengharapkan kawasan Braga terjaga kelestariannya sebagai kawasan cagar budaya, diikuti juga dengan adanya pembaruan fungsi bangunan dan sarana prasarana kawasan ke arah yang lebih baik.

Dari hasil analisis komponen prinsip dan analisis faktor, didapat masing-masing 3 variabel laten yang mewakili daya tarik dan harapan. Variabel laten pada daya tarik yaitu hiburan, warisan, dan keunikan. Sementara variabel laten pada harapan yaitu konservasi, revitalisasi, dan komodifikasi. Dari analisis korelasi multivariate variabel laten daya tarik dan harapan terungkap 2 perspektif terhadap kawasan Braga yaitu apresiatif dan rekreatif. Perspektif apresiatif tercipta dari persepsi daya tarik Braga sebagai kawasan bersejarah dan harapan Braga menjadi kawasan konservasi. Perspektif rekreatif tercipta dari persepsi pengunjung yang melihat daya tarik Braga sebagai tempat hiburan yang memiliki keunikan dan memiliki harapan akan adanya komodifikasi kawasan Braga.

Temuan dua perspektif terhadap kawasan bersejarah merupakan kebaruan dari penelitian ini. Keberadaaan dua perspektif ini dapat menjelaskan fenomena upaya-upaya konservasi kawasan bersejarah yang dilakukan oleh komunitas yang memiliki perspektif apresiatif, dan upaya-upaya revitalisasi dan komodifikasi yang merusak identitas kawasan bersejarah yang dilakukan oleh komunitas yang memiliki perspektif rekreatif atau perspektif yang lain yang bukan apresiatif, misalnya perspektif yang melatarbelakangi motivasi ekonomi dan bisnis.

Daftar Pustaka

Atmojo, A. R. D. (2012). Persepsi Pengunjung terhadap Kualitas Pelayanan pada Museum Mulawarman Tenggarong. *Jurnal Eksis*, *8*(1), 2123–2127.

Bryant, F. B., & Yarnold, P. R. (1995). Principal-Component Analysis and Exploratory and Comfirmatory Factor Analysis. In L. G. Grim & P. R. Yarnold (Eds.), *Reading and Understanding Multivariate Statistics* (pp. 99–136). American Psychological Association Washington.

CIRT. (2018). Choosing a Mixed Methods Design. Retrieved from https://cirt.gcu.edu/research/developmentresources/research_ready/mixed_methods/choosing_design

Dewi, A. I., & Kusuma, H. E. (2016). Faktor-Faktor yang Berpengaruh pada Persepsi Publik terhadap Kawasan Bersejarah. In G. A. Susilo, P. H. Pramitasari, G. A. Putra, B. T. Ujianto, & Hamka (Eds.), *Prosiding Temu Ilmiah IPLBI 2016* (p. E 025-030). Malang: IPLBI.

Dewi, D. I. K., & Esariti, L. (2016). Persepsi Masyarakat Terhadap Faktor-Faktor Penentu Pelestarian Bangunan Kuno Di Kampung Kauman Semarang. *RUANG*, *2*(4), 319–323.

Fandeli, C. (2001). *Dasar-Dasar Manajemen Kepariwisataan Alam*. Yogyakarta: Liberty.

Herliana, E. T., & Hanan, H. (2016). Persepsi Masyarakat terhadap Suasana pada Bangunan Kolonial yang Berfungsi sebagai Fasilitas Publik. In G. A. Susilo, P. H. Pramitasari, G. A. Putra, B. T. Ujianto, & Hamka (Eds.), *Prosiding Temu Ilmiah IPLBI 2016* (p. D 123-028). Malang: IPLBI.

Ismayanti. (2010). *Pengantar Pariwisata*. Jakarta: Grasindo.

Kusuma, H. E. (2009). *Memilih Metode Analisis Kuantitatif untuk Penelitian Arsitektur*. *Seminar Nasional Metodologi Penelitian Arsitektur*. Semarang.

Licht, M. H. (1995). Multiple Regression and Correlation. In *Reading and Understanding Multivariate Statistics* (pp. 19–64). Washington: American Psychological Association Washington.

Maryani, E. (1991). *Pengantar Geografi Pariwisata*. Bandung: Jurusan Pendidikan Geografi FPIPS IKIP.

Nieamah, K. F. (2014). Persepsi Wisatawan Mancanegara terhadap Fasilitas dan Pelayanan di Candi Prambanan. *Jurnal Nasional Pariwisata*, *6*, 39–45. Retrieved from https://jurnal.ugm.ac.id/tourism_pariwisata/article/download/6875/5379

Penta, L. H. (2016). Interpretasi Makna Tempat pada Koridor Jalan Braga Bandung. *Jurnal Idealog*, *1*(3), 206–218.

Santoni. (2014). Transformasi dan Tipologi Bangunan Indo-Europeeschen Architectuur Stijl Kawasan Braga Bandung. *E-Journal Graduate Unpar*, *1*, 162–177. Retrieved from http://journal.unpar.ac.id/index.php/unpargraduate/article/view/1193/1165

Sari, K. E., Antariksa, & Kurniawan, E. B. (2011). Pelestarian Kawasan Pecinan Kembang Jepun Kota Surabaya Berdasarkan Persepsi Masyarakat. *DIMENSI (Journal of Architecture and Built Environment)*, *38*(2), 89–100.

Spillane, J. (1994). *Pariwisata Indonesia, Siasat Ekonomi dan Rekayasa Kebudayaan*. Yogyakarta: Kanisius.

Sudaryanti, I. J., Sukriah, E., & Rosita. (2015). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Wisatawan dalam Melakukan Wisata Heritage di Kawasan Braga Kota Bandung. *Jurnal Manajemen Resort & Leisure*, *12*, 43–56. Retrieved from http://ejournal.upi.edu/index.php/jurel/article/view/1047/701

Suyitno. (2001). *Perencanaan Wisata*. Yogyakarta: Kanisius.

Yoeti, A. O. (1996). *Pengantar Ilmu Pariwisata*. Bandung: Angkasa.