

Dari Ruang Sisa Ke Destinasi Wisata: Redesain Sekanak Sidewalk Melalui Pendekatan Creative Place Making

Syifa Rahmi Meliansari

Dosen Prodi Arsitektur, Fak. Teknik, Universitas Sriwijaya
e-mail: syifarahmim@ft.unsri.ac.id

Rakhmat Fikran Zuhair

Dosen Prodi Arsitektur, Fak. Teknik, Universitas Sriwijaya
e-mail: rakhmatfz@ft.unsri.ac.id

Evawani Ellisa

Dosen Prodi Arsitektur, Fak. Teknik, Universitas Indonesia
e-mail: ellisa@eng.ui.ac.id

ABSTRAK

Revitalisasi kawasan tepian air seringkali terjebak pada beautifikasi fisik semata tanpa berhasil menghidupkan vitalitas sosial kawasan. Penelitian ini bertujuan untuk merumuskan konsep redesain koridor Sekanak Sidewalk, Palembang, yang saat ini mengalami degradasi fungsi spasial sebagai ruang sisa (lost space). Menggunakan Creative Placemaking sebagai tools, penelitian ini mensintesis data observasi lapangan ke dalam strategi intervensi spasial. Hasil perancangan menawarkan dua strategi utama: (1) Reaktivasi memori kolektif melalui integrasi moda transportasi; dan (2) Penciptaan tepian hibrida yang menggabungkan fungsi ekologis ruang terbuka hijau dan ekonomi mikro. Implementasi desain ini mentransformasi Sekanak dari sekadar jalur lintasan menjadi destinasi wisata. Penelitian menyimpulkan bahwa integrasi elemen budaya lokal dan aktivitas ekonomi kreatif merupakan kunci keberlanjutan regenerasi kawasan anak sungai di kota bersejarah.

Kata kunci : Creative Placemaking, Lost Space, Sekanak Sidewalk, Revitalisasi Sungai, Ruang Publik.

ABSTRACT

Riverfront revitalization projects often fall into mere physical beautification without successfully igniting the area's social vitality. This study aims to formulate a redesign concept for the Sekanak Sidewalk corridor, Palembang, which is currently degraded as a 'lost space'. Through Creative Placemaking principles, this study synthesizes field observation data into spatial intervention strategies. The design results offer two main strategies: (1) Reactivation of collective memory through the integration of vernacular boat transport; and (2) Creation of a hybrid edge combining ecological functions of green open spaces with micro-economic nodes. The implementation of this design transforms the Sekanak corridor from a mere thoroughfare into a destination.

The study concludes that the integration of local cultural elements and creative economic activities is key to the sustainable regeneration of tributary corridors in heritage cities.

Keywords : Creative Placemaking, Lost Space, Sekanak Sidewalk, River Revitalization, Public Space.

1. PENDAHULUAN

Sungai memiliki peran fundamental dalam sejarah dan perkembangan kota-kota di Indonesia. Secara historis, keberadaan sungai tidak hanya berfungsi sebagai jalur transportasi dan sumber kehidupan, tetapi juga membentuk struktur ruang dan wadah sosial masyarakat di sekitarnya. Dalam konteks peradaban kota tradisional Nusantara, sungai menjadi pusat aktivitas sosial-ekonomi, ruang interaksi, sekaligus koridor ekologis yang menjaga keseimbangan lingkungan perkotaan. Namun, dalam beberapa dekade terakhir, proses urbanisasi yang masif, perubahan tata guna lahan, dan degradasi kualitas lingkungan telah menyebabkan pergeseran fungsi sungai. Sungai yang dahulu menjadi pusat kehidupan kini sering kali terpinggirkan, terdegradasi, bahkan kehilangan nilai budaya dan sosialnya akibat tekanan pembangunan perkotaan yang kurang memperhatikan keseimbangan antara kebutuhan ruang dan keberlanjutan lingkungan.

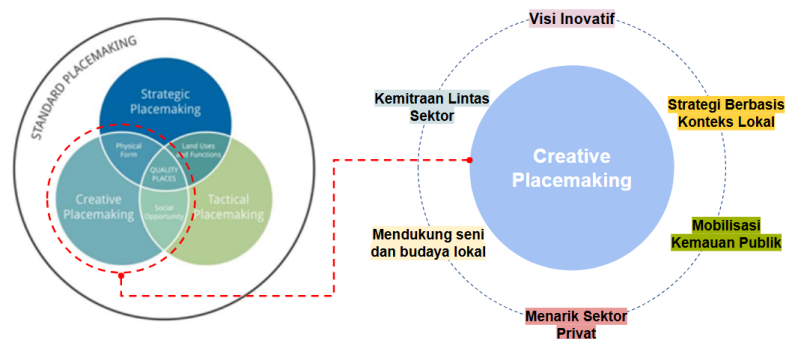
Transformasi kawasan tepian air telah menjadi permasalahan yang dominan dalam perancangan kota. Di kota-kota di negara berkembang, upaya revitalisasi ini seringkali menghadapi tantangan. Fenomena yang sering dijumpai adalah munculnya apa yang disebut oleh Trancik (1986) sebagai *lost space* atau ruang antah-berantah; yakni ruang-ruang kota yang secara fisik terbangun namun gagal memfasilitasi interaksi sosial yang bermakna dan terputus dari konteks urbannya. Kondisi ini menciptakan ruang yang hanya berfungsi sebagai jalur transit semata tanpa memberikan pengalaman spasial mendalam bagi penggunanya.

Permasalahan *lost space* ini terlihat pada koridor anak sungai di Kota Palembang, khususnya kawasan Sungai Sekanak. Sebagai kota yang dijuluki *The Venice of the East* (Cobban, 1996), Palembang memiliki potensi besar dalam wisata air. Pemerintah kota telah melakukan revitalisasi melalui pembangunan pedestrian di sepanjang Sungai Sekanak yang lebih dikenal sebagai Sekanak *Sidewalk*. Namun revitalisasi tersebut belum mampu menghidupkan kawasan secara optimal, desain eksisting yang cenderung umum dan minim integrasi antara aktivitas manusia dengan budaya lokal. Akibatnya, pada jam-jam tertentu kawasan ini menjadi ruang mati yang rawan kejahatan dan gagal menjadi destinasi wisata yang berkelanjutan. Kawasan perlu didesain sebagai wadah kegiatan bagi warga maupun wisatawan, fungsinya diharapkan tidak terbatas pada rekreasi semata. Adapun kawasan

harus berperan sebagai wadah pelestarian alam serta sarana edukasi bagi publik (Debby dkk, 2024). Melalui redesain ini, diharapkan Sekanak *Sidewalk* dapat bertransformasi dari sekadar ruang sisa menjadi destinasi wisata tepian air yang hidup, inklusif, dan memperkuat citra kota Palembang.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Revitalisasi kawasan tepian air (*riverfront*) telah menjadi agenda global dalam perancangan kota berkelanjutan. Literatur terkini menunjukkan pergeseran paradigma penanganan sungai menuju pendekatan sosio-kultural yang memandang sungai sebagai katalisator vitalitas urban (Prominski et al., 2012). Tantangan utama yang sering muncul dalam konteks kota-kota di Indonesia adalah kecenderungan desain yang bersifat umum dan mengabaikan karakteristik lokal, sehingga menghasilkan ruang publik yang gagal (Santoso, 2006; Trancik 1986).



Gambar 1. 4 tipe *placemaking*; enam indikator sukses *creative placemaking*
Sumber: Wyckoff, 2014; Markusen & Gadwa, 2010

Untuk mengatasi isu tersebut digunakan konsep *Placemaking*. *Placemaking* memiliki 4 tipe yakni *standard placemaking*, *strategic placemaking*, *tactical placemaking*, dan *creative placemaking* (Wyckoff, 2014). Berbeda dengan *placemaking* biasa, *Creative Placemaking* secara spesifik menempatkan aset seni dan budaya sebagai strategi inti dalam merevitalisasi ruang (Markusen & Gadwa, 2010). Salah satu indikator *creative placemaking* yakni Strategi Berbasis Konteks Lokal yang mana dilakukan penggalian aset budaya lokal (seperti budaya sungai dan perahu vernakular) sebagai material dasar perancangan. Hal ini selaras untuk memastikan redesain Sekanak memiliki "jiwa" Palembang yang khas dan tidak menjadi ruang publik umum yang bisa ditemukan di mana saja.

Berdasarkan Markusen & Gadwa (2010) mereka memberikan enam indikator keberhasilan *Creative Placemaking* yakni:

1. Visi Inovatif: Proyek diprakarsai oleh inisiator yang memiliki visi kebaruan

2. Strategi Berbasis Konteks Lokal: Perancangan strategi disesuaikan secara spesifik dengan karakteristik unik yang kawasan
3. Mobilisasi Kemauan Publik: Kemampuan strategi dalam mobilisasi masyarakat luas, sehingga tercipta rasa kepemilikan.
4. Menarik Sektor Privat: Adanya daya tarik yang mampu mengundang keterlibatan sektor swasta atau lokal untuk perihal ekonomi kawasan.
5. Mendukung Seni dan Budaya Lokal: Mendukung secara aktif dan melibatkan para tokoh seni, budayawan, serta pemimpin komunitas kreatif lokal.
6. Kemitraan Lintas Sektor: Terbangunnya kolaborasi antara stakeholder dari berbagai tingkatan.

Penelitian yang pernah dilakukan menggunakan *Creative Placemaking* yakni Courage (2021) dan Richards (2020) menunjukkan bahwa integrasi elemen seni, seperti mural interaktif, instalasi cahaya, dan ruang performatif, terbukti efektif mengubah "ruang sisa" menjadi destinasi yang memiliki daya tarik emosional. Selain itu, ekonomi kawasan juga patut diperhatikan, hal ini dilihat bagaimana masyarakat memiliki pola hubungan sosial yang erat kaitannya dengan kegiatan perekonomian (Pramitasari dkk., 2019).

3. METODE PENELITIAN

Pendekatan ini menempatkan proses perancangan sebagai *tools* utama penyelidikan untuk memecahkan masalah spasial pada lokasi studi. Kerangka kerja penelitian menstrukturkan proses ke dalam beberapa tahapan sistematis, yakni eksplorasi yang meliputi observasi lapangan untuk menganalisis tapak. Kemudian dilakukan pengolahan data menggunakan kerangka teori *Creative Placemaking* untuk merumuskan strategi yang cocok untuk kawasan. Selanjutnya menerjemahkan strategi dalam bentuk konsep intervensi. Terakhir simulasi desain, yaitu implementasi konsep ke dalam model visual arsitektural.

Strategi perancangan disajikan melalui pendekatan zoning aktivitas yang membagi koridor Sekanak *Sidewalk* ke dalam beberapa segmen tematik untuk mengakomodasi fungsi rekreasi, edukasi budaya, dan interaksi sosial. Penerapan desain kemudian divisualisasikan menggunakan pemodelan tiga dimensi (3D) untuk mensimulasikan transformasi ruang. Visualisasi ini berfungsi sebagai model uji untuk membuktikan bagaimana elemen fisik dan kreatif dapat bekerja dalam menghidupkan kembali vitalitas kawasan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

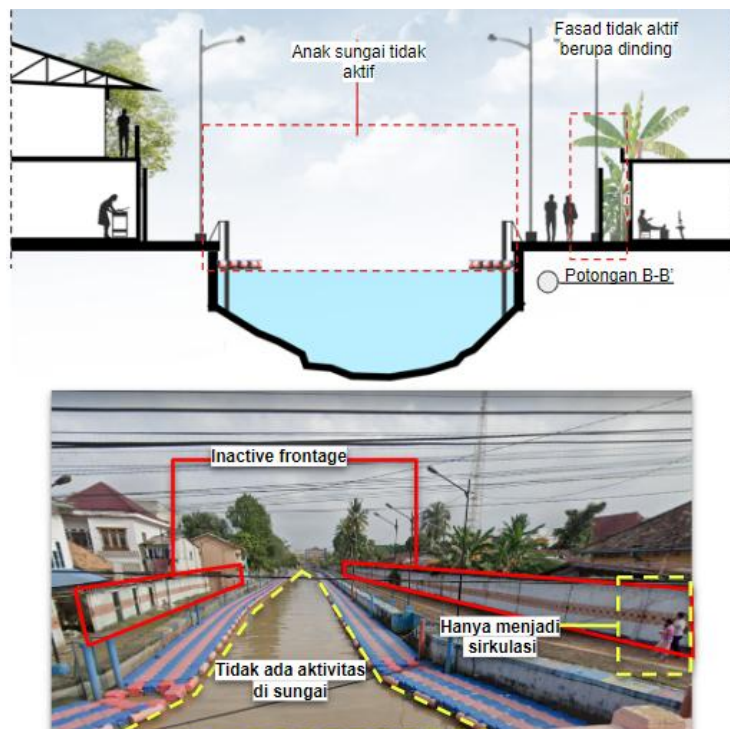
Sungai Sekanak membentang di tengah kawasan perkotaan padat dan terhubung dengan sejumlah titik bersejarah Kota Palembang, seperti Benteng Kuto Besak, Teater Kuto Besak, Gedung Walikota, dan lain-lain (Gambar 2). Secara morfologis, sempadan sungai memiliki lebar bervariasi

antara dua hingga lima meter dengan kondisi tepi yang didominasi beton, minim vegetasi, serta keterbatasan area teduh dan jalur pedestrian yang nyaman.



Gambar 2. Titik Objek Penelitian (Sekanak Sidewalk)
Sumber: RDTR Kota Palembang; Googlemaps 2025

Berdasarkan data dan observasi lapangan, telah ada upaya pemerintah Kota Palembang untuk menghidupkan kembali kawasan melalui program Sekanak *Sidewalk*. Upaya ini meliputi penataan jalur pedestrian, perbaikan infrastruktur tepi sungai, serta pengembangan koridor wisata berbasis air. Revitalisasi ini bertujuan mengembalikan citra Sekanak sebagai ruang publik sekaligus daya tarik wisata perkotaan. Namun, hasil implementasi di lapangan masih menunjukkan berbagai keterbatasan. Aspek desain yang dihadirkan belum sepenuhnya merepresentasikan karakter dan potensi kawasan sungai sebagai ruang hidup masyarakat. Keberadaan infrastruktur keras seperti dinding beton penahan air dan bangunan semi permanen di sempadan menambah kesan tertutup dan menurunkan potensi kawasan sebagai ruang publik kota. Ruang publik yang terbentuk masih bersifat linear (Gambar 3), belum sepenuhnya mengakomodasi pengalaman ruang yang interaktif dan berkelanjutan. Konektivitas antar fungsi ruang, keberlanjutan ekologis, serta integrasi antara kegiatan sosial dan wisata masih memerlukan penguatan melalui pendekatan desain yang lebih baik.

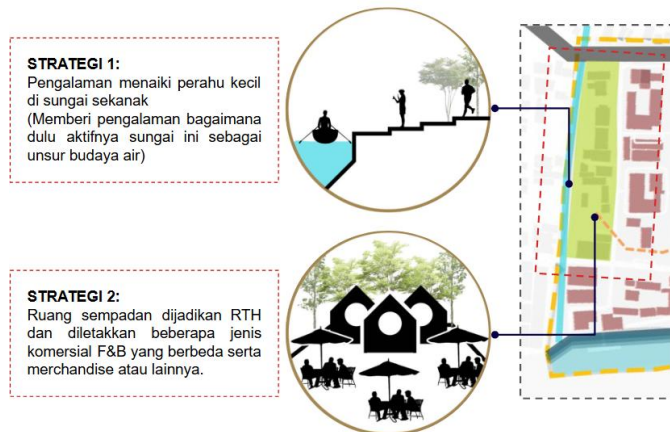


Gambar 3. Kondisi Eksisting Sekanak Sidewalk
Sumber: Author 2025; Googlemaps 2025

Melihat kondisi tersebut usulan rancangan ini diformulasikan secara sistematis untuk menjawab permasalahan *lost space* yang telah diidentifikasi pada tahap observasi. Diskusi akan difokuskan pada dua strategi intervensi utama yang menjadi fokus transformasi kawasan ini, yakni reaktivasi pengalaman budaya air (*river mobility experience*) dan integrasi hibrida antara ruang ekologis dan ekonomis (*hybrid edge*).

4.1 Strategi Kawasan

Berdasarkan analisis di atas, dirumuskan dua strategi desain utama yang secara konseptual mampu menjawab permasalahan kawasan. Konsep kawasan ini berubah dari koridor linear menjadi ruang-ruang publik, sehingga nama area diubah dari Sekanak Sidewalk menjadi Sekanak Space. Bagaimana anak sungai diubah dari pendekatan teknis-hidrologis (sungai sebagai saluran drainase) menjadi pendekatan sosio-kultural (sungai sebagai ruang hidup).



Gambar 4. Diagram Strategi Sekanak Space

Sumber: Author, 2025

Strategi pertama adalah menghadirkan kembali pengalaman menaiki perahu kecil di Sungai Sekanak. Secara interpretatif, intervensi ini bukan hanya penyediaan atraksi wisata air saja, melainkan sebuah upaya preservasi memori kolektif. Keberadaan perahu ini merekonstruksi narasi Palembang sebagai "kota air" yang sempat tergerus oleh pembangunan berbasis daratan. Rancangan ini menghadirkan kembali moda transportasi perahu kecil tradisional yang disebut masyarakat Palembang perahu getek/kajang. Adapun kawasan dirancang berkesinambungan antara darat dan sungai sehingga memberikan pengalaman visual dan spasial yang berbeda ketika pengguna melihat kota dari arah air. Pengalaman menyusuri sungai menggunakan perahu kecil memberikan perspektif visual baru bagi pengunjung untuk menikmati fasad kota dari level air, memperdalam keterikatan emosional pengunjung terhadap Sungai Sekanak. Dalam konteks *Creative Placemaking*, hal ini merupakan bentuk penguatan *Place Identity*. Bagaimana mengubah sungai dari sekadar objek visual menjadi ruang pengalaman (*experiential space*) yang dapat dirasakan secara langsung.

Strategi kedua adalah pemanfaatan ruang sempadan sungai sebagai Ruang Terbuka Hijau (RTH) dengan fungsi komersial ringan yang terintegrasi. Zona sempadan yang sebelumnya bersifat linear dan monoton diolah kembali menjadi ruang publik aktif dengan komposisi vegetasi riparian, jalur pedestrian ramah pejalan kaki, serta kantong-kantong aktivitas komersial. Fungsi komersial ini tidak dimaksudkan untuk mengeksploitasi kawasan, melainkan untuk mendukung keberlanjutan ekonomi masyarakat sekitar serta menciptakan daya tarik wisata yang hidup. William H. Whyte (1980) dalam teorinya mengenai *Triangulation* menyebutkan bahwa elemen penunjang seperti makanan dan minuman adalah katalisator efektif untuk menahan orang agar tinggal lebih lama di ruang publik. Kehadiran aktivitas ekonomi ini

menciptakan "keramaian yang menetap", yang secara tidak langsung meningkatkan keamanan kawasan melalui mekanisme pengawasan alami (*eyes on the street*), mengubah citra sempadan sungai yang sebelumnya rawan menjadi ruang interaksi yang aman dan inklusif.

4.2 Konsep Desain

Merespons morfologi kawasan Sungai Sekanak, konsep perancangan mengartikulasikan kembali orientasi bangunan dan aktivitas menghadap ke badan air. Strategi ini dilakukan melalui pembagian zonasi kawasan yang terstruktur, hal ini bertujuan untuk menciptakan alur sirkulasi yang kaya pengalaman. Seperti diilustrasikan pada Gambar 5, koridor perancangan dibagi menjadi tiga segmen utama yang saling terintegrasi: (1) Zona Penerima (*Welcome Area*), (2) Zona Komersial Kreatif (*Culinary & Creative Hub*), dan (3) Zona Mobilitas Wisata Air.

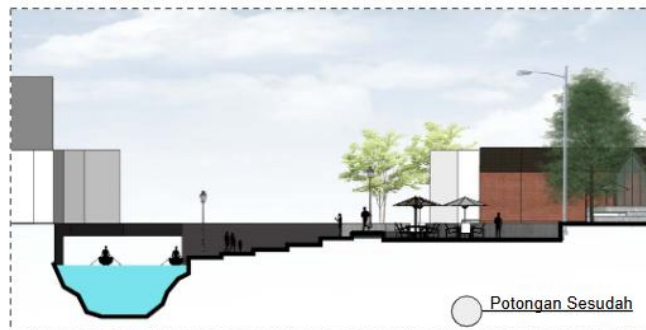


Gambar 5. Zonasi Aktivitas Sekanak Space

Sumber: Author, 2025

Zona Penerima difokuskan pada penciptaan *landmark* visual di titik pertemuan jalan raya dan tepian sungai, yang berfungsi sebagai gerbang transisi untuk menarik perhatian publik memasuki kawasan. Alur sirkulasi kemudian mengarahkan pengunjung menuju Zona Komersial Kreatif, di mana area sempadan dimanfaatkan sebagai ruang hibrida; deretan gerai kuliner (F&B) dan kios oleh-oleh ditempatkan selaras dengan vegetasi peneduh, menciptakan node interaksi sosial yang hidup namun nyaman. Kemudian, pada Zona Mobilitas Wisata Air dibuat menjadi pusat aktivitas sehingga yang menjadi jantung atraksi kawasan. Pengaturan zonasi yang linear namun terkaster ini bertujuan untuk mendistribusikan keramaian secara merata, mencegah penumpukan sirkulasi pada satu titik, serta menjamin keberlanjutan aktivitas ekonomi dan budaya di sepanjang koridor.

4.3 Implementasi



Gambar 6. Potongan Sekanak Space

Sumber: Author, 2025

Melalui penerapan desain baru, terjadi transformasi fungsi ruang dari sekadar jalur lintasan menjadi ruang destinasi. Penambahan ide zonasi kuliner dan dermaga perahu mengubah sempadan sungai menjadi ruang aktif (*active frontage*). Secara spasial, intervensi ini meningkatkan permeabilitas kawasan, di mana batas antara darat dan air menjadi lebih cair. Kehadiran fungsi ekonomi (kuliner) dan rekreasi (perahu) menyuntikkan "nyawa" ke dalam kawasan, memastikan keberlanjutan aktivitas sepanjang hari dan meningkatkan kualitas visual serta keamanan lingkungan melalui mekanisme aktivitas manusia. Area ini terbagi atas main entrance; pusat informasi; titik naik perahu; pop up cafe; area makan; dan area duduk (Gambar 7).



Gambar 7. Siteplan Sekanak Space

Sumber: Author, 2025

Dalam skala makro, desain ini menyelesaikan masalah fragmentasi jalur pedestrian dengan menciptakan jalur pedestrian terintegrasi yang menghubungkan koridor Sekanak secara langsung dengan Teater Benteng Kuto Besak (BKB). Koneksi fisik ini memperkuat jejaring wisata kota, memungkinkan pengunjung bersirkulasi antara kawasan BKB dan wisata sungai Sekanak (Gambar 8).



Gambar 8. Jalur Pedestrian ke Teater Kuto besak; Area Pejalan Kaki dan Pesepeda

Sumber: Author, 2025

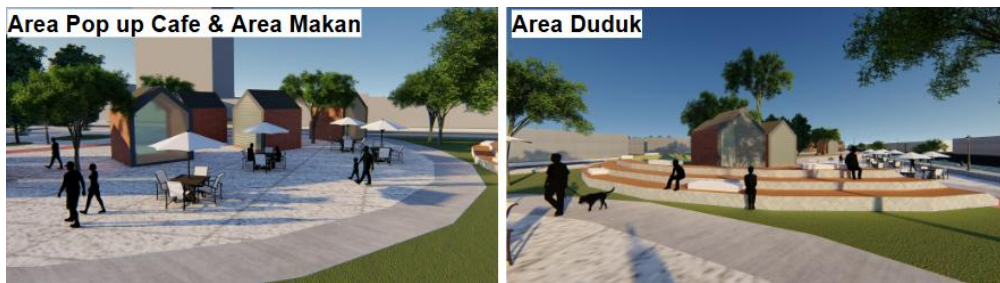
Alur sirkulasi dimulai dari Jalur Entrance yang dirancang sebagai focal point visual, memberikan penanda transisi yang jelas dari ruang jalan raya menuju ruang tepian air. Pada area transisi ini, ditempatkan Pusat Informasi (*Tourism Center*) yang berfungsi sebagai node orientasi bagi pengunjung, menyediakan informasi mengenai rute wisata sejarah dan jadwal transportasi sungai (Gambar 9). Keberadaan pusat informasi ini krusial untuk meningkatkan *legibility* (keterbacaan) kawasan bagi wisatawan eksternal.



Gambar 9. Entrance Sekanak Space & Tourism Center

Sumber: Author, 2025

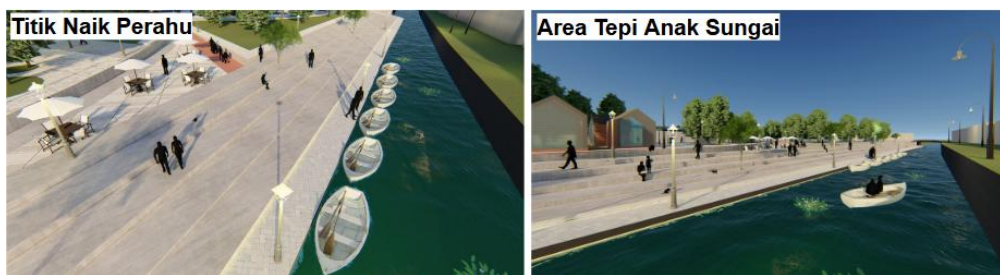
Bergerak ke area tengah kawasan, implementasi desain berfokus pada aktivasi ruang sosial melalui penempatan Pop-up Cafe dan Area Makan. Berbeda dengan bangunan permanen yang masif, konsep pop-up dan modular diterapkan untuk mempertahankan permeabilitas visual ke arah sungai. Area ini dilengkapi dengan Area Duduk yang tersebar secara ergonomis di sela-sela lansekap, menciptakan ruang-ruang komunal yang intim (Gambar 10).



Gambar 10. Area Pop Up Cafe & Area makan; Area duduk

Sumber: Author, 2025

Kemudian, titik Naik Perahu yang diposisikan berdekatan dengan area kuliner (Gambar 11) yang diatur sehingga menciptakan sinergi fungsi; pengunjung dapat menikmati kuliner sembari menunggu antrean perahu, menjadikan dermaga bukan sekadar infrastruktur transportasi, melainkan bagian dari atraksi rekreasi itu sendiri.



Gambar 11. Titik naik perahu; area tepi anak sungai (promade)

Sumber: Author, 2025

5. KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pendekatan *Creative Placemaking* merupakan pendekatan perancangan yang efektif untuk mentransformasi Sekanak *Sidewalk* dari kondisi *lost space* menjadi destinasi wisata urban yang vital. Penelitian ini membuktikan bahwa revitalisasi koridor anak sungai tidak cukup hanya mengandalkan perbaikan infrastruktur fisik saja, melainkan memerlukan integrasi strategi spasial yang responsif terhadap konteks budaya dan perilaku ekonomi masyarakat. Keterkaitan antara jalur pedestrian yang terintegrasi dengan Teater BKB, dermaga wisata, dan ruang komunal terbukti secara teoretis mampu mengubah fungsi kawasan dari hanya jalur lintasan menjadi ruang tujuan yang inklusif, aman, dan berkarakter.

Berdasarkan temuan dan keterbatasan penelitian, penulis memberikan beberapa rekomendasi untuk ranah praktisi maupun akademis. Rekomendasi Kebijakan bagi Pemerintah Kota Palembang, desain ini direkomendasikan sebagai contoh penataan anak-anak sungai lainnya. Namun, ditekankan

bahwa keberhasilan intervensi arsitektural ini sangat bergantung pada prasyarat ekologis, yakni perbaikan kualitas air sungai secara paralel dengan penataan fisik kawasan. Selain itu, regulasi pengelolaan tenant harus memprioritaskan pelaku UMKM lokal untuk mencegah gentrifikasi yang dapat meminggirkan masyarakat tempatan. Kemudian untuk rekomendasi penelitian lanjutan yakni penelitian /disarankan untuk melakukan validasi persepsi pengguna menggunakan teknologi *Virtual Reality* (VR) sebelum konstruksi fisik dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Cobban, J. L. (1996). *Issues in Urban Development: Case Studies from Indonesia*. Edited by Peter J. M. Nas. Leiden: Research School CNWS, 1995. 293 pp. *The Journal of Asian Studies*, 55(4), 1072–1074. <https://doi.org/10.2307/2646603>
- Courage, C. (2017). *Arts in Place: The Arts, the Urban and Social Practice*. London: Routledge.
- Debby, N., Sukowiyono, G., Harjanto, S. T., & Setyobudiarso, H. (2024). DESAIN EKOWISATA SUNGAI KAMPUNG KOTA MALANG. *Pawon Jurnal Arsitektur*, 8(02), 229–238. <https://doi.org/10.36040/pawon.v8i02.10744>
- Markusen, A., & Gadwa, A. (2010). *Creative Placemaking*. Washington, DC: National Endowment for the Arts.
- Pramitasari, P. H., Istiqoma, M., & Winarni, S. (2019). PERENCANAAN KONSEP DESAIN KLOJEN KULINER HERITAGE DI KOTA MALANG. *Pawon Jurnal Arsitektur*, 3(02), 93–102. <https://doi.org/10.36040/pawon.v3i02.892>
- Prominski, M., Stokman, A., Zeller, S., Stimberg, D., & Voermanek, H. (2017). *River. Space. Design: Planning Strategies, Methods and Projects for Urban Rivers*. Basel: Birkhäuser.
- Relph, E. (1976). *Place and Placelessness*. London: Pion
- Richards, G. (2020). Designing Creative Places: The Role of Creative Tourism. *Annals of Tourism Research*, 85, 102922. <https://doi.org/10.1016/j.annals.2020.102922>
- Trancik, R. (1986). *Finding Lost Space: Theories of Urban Design*. New York: Van Nostrand Reinhold.
- Santoso, J. (2006). *Kota Tanpa Warga: Esai-esai tentang Tata Ruang dan Dinamika Kota*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia)
- Whyte, W. H. (1980). *The social life of small urban spaces*.
- Wyckoff, A. (2014). Definition of Placemaking: Four Different Types. *Planning & Zoning News*. http://www.canr.msu.edu/uploads/375/65814/4typesplacemaking_pzn_wyckoff_january2014.pdf