

ABSTRAK

Tindakan pemerintah kota Semarang dalam pengembangan penataan permukiman kumuh diatur melalui program “GERBANG HEBAT” salah satunya yaitu implementasi berupa penataan ruang permukiman berbasis kampung tematik. Pengembangan kampung tematik dibentuk dari adanya potensi kreativitas atau disebut *creative placemaking*. Salah satu kampung tematik di Kota Semarang yang terbentuk dari adanya *creative placemaking* yaitu Kampung Seni Semarang dengan potensi keunggulan kampung berupa kesenian, budaya, dan pelestarian lingkungan. Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengkaji efektivitas implementasi proses *creative placemaking* di Kampung Seni. Metode penelitian dilakukan dengan menggunakan metode pendekatan Kualitatif Rasionalistik untuk mengetahui tindakan perilaku sosial di dalam aktivitas Kampung Seni. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi lapangan menggunakan model *Interactive* dan *Behavior Mapping*. Analisis data lapangan akan dikaji untuk mengetahui pengukuran efektivitas kampung tematik untuk mengetahui *Creative Placemaking* Kampung Seni yaitu; Produksi, Kepuasan, Keunggulan, dan Pengembangan. Kesimpulan dari penelitian ini menjelaskan bahwa implementasi program kampung tematik di Kampung Seni belum sepenuhnya menjawab ketentuan dari pengukuran efektivitas ruang kampung tematik.

Kata Kunci: implementasi, *creative placemaking*, kampung tematik, efektivitas.

Abstract

The implementation of the government of Semarang in the regulation planned of slum region was regulated through programs called “GERBANG HEBAT”, one of the program is arrangement “Kampung Tematik” or Thematic village. Thematic village development was formed from the potential creativity named creative placemaking. One of the thematic villages in Semarang is Kampung Seni. Which priorities in art, culture, and environment development. The research purpose is to examine the effectively implementation of the creative placemaking process. The research method was using a qualitative rationalistic approach to find out social behavior in the Kampung Seni. The data was collecting by field observations using the Interactive model and Behavior Mapping. The field analysis is use to determine the effectiveness measurement of thematic villages using parameter theory to determine the creative placemaking Kampung Seni (i.e; Production, Satisfaction, Excellence and Development). The research result is creative placemaking approaches are not effective implemented yet in Kampung Seni.

Keywords: creative placemaking, effectiveness, implementation, thematic village