

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

#### 1.1.1. Pengembangan bangunan obyek Wisata Pantai Camplong

Indonesia merupakan negara kepulauan dengan 2/3 luas wilayahnya terdiri atas perairan dengan panjang pantai  $\pm 80.000$  km (terpanjang di dunia), dan pulau Madura merupakan salah satu dari pulau-pulau tersebut yang memiliki pantai-pantai dengan pesona alam yang dapat dijadikan sebagai obyek wisata, namun banyak yang belum terkelola. Menurut koordinator Tim ahli pengembangan Madura (2009), basis potensi wisata di pulau ini sangat memungkinkan, karena Pulau Madura memiliki kekayaan wisata alam, wisata budaya dan religi yang tersebar di empat kabupaten. Salah satu wisata alam yang terkenal dan terkelola adalah Wisata Pantai Camplong di Kabupaten Sampang.

Obyek wisata pantai yang dalam Rencana Detail Tata Ruang Kota Camplong tahun 2002-2012 diperuntukkan sebagai lahan wisata dan ruang terbuka hijau ini merupakan salah satu daerah tujuan wisata alam unggulan Pulau Madura yang memiliki keindahan panorama alam pantai yang bersih, tenang, dan berpasir putih. Obyek wisata ini sudah ada sejak jaman kolonial Belanda, keberadaannya pun didukung oleh akses yang mudah dijangkau, yaitu bersinggungan langsung dengan jalur arteri primer. Selama ini, akses banyak menjadi kendala untuk mencapai Pulau Madura, namun dengan berdirinya jembatan Suramadu diharapkan laju transportasi orang maupun barang semakin cepat dan dengan adanya rencana pengembangan Landasan Udara Trunojoyo (Kabupaten Sumenep) menjadi bandara bertaraf nasional (Aminullah, 2009), diharapkan akan memberikan kemudahan dengan adanya percepatan waktu perjalanan. Hal ini memang merupakan salah satu faktor pendukung pariwisata, namun masih banyak obyek-obyek wisata dan berbagai sarana penunjang lainnya yang harus dibenahi sehingga potensi besar tersebut bisa didayagunakan secara optimal (Noertjahyo, 2003).

Obyek wisata pantai yang terletak  $\pm 10$  km arah timur dari pusat Kota Sampang ini sebenarnya telah dilengkapi dengan pondok penginapan atau *cottage* sejumlah 12 buah, hotel 26 kamar, rumah makan dan karaoke, serta ruang pertemuan dengan kapasitas 150 orang. Namun hal tersebut kurang memadai dari segi bentuk dan tampilan bangunan, hal ini diperkuat dalam RDTRK Camplong tahun 2002-2012 yang menyatakan bahwa masih perlu adanya pengembangan obyek wisata ini agar tampil

lebih menarik. Pernyataan serupa keluar dari pihak pengelola penginapan wisata pantai Camplong, menurut Hasyim (2008), bahwa belum adanya kekhasan lokal pada bangunan-bangunan yang ada dalam obyek wisata ini.

Dari pernyataan-pernyataan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa dari segi bentuk dan tampilan, bangunan pada obyek wisata Pantai Camplong masih perlu untuk dikembangkan dengan mengangkat konteks lokal arsitektur tradisional setempat.

### **1.1.2. Laju globalisasi menggeser bentuk arsitektur lokal**

“Wahai Manusia, sesungguhnya Kami ciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan, kemudian Kami jadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku, supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya, yang paling mulia diantara kamu disisi Allah adalah orang yang paling bertaqwa. Sungguh, Allah Maha Mengetahui, Maha Mengenal.” (QS. Al-Hujurāt (49) : 13)

Arti kalimat ‘supaya saling kenal-mengenal’ pada ayat di atas bukan sekedar mengenal nama, tetapi meliputi saling kenal-mengenal jati diri. Menurut Sutrimo (2007) jati diri dan budaya bangsa ibarat dua sisi mata uang yang tidak bisa dipisahkan, karena indikator jati diri bangsa adalah budaya bangsa. Begitu pentingnya menjaga jati diri bangsa, Presiden pertama Indonesia Ir. Soekarno pun menyerukan kepada bangsa ini dengan istilah Trisakti, yang salah satu artinya adalah berkepribadian di bidang budaya.

Indonesia yang terdiri dari banyak suku bangsa, memiliki keanekaragaman budaya dengan jati diri dan karakter berbeda-beda yang telah menjadi kekuatan budaya Indonesia. Namun seiring dengan perkembangan jaman yang mengarah pada globalisasi dan teknologi media/informasi, telah memberikan kesempatan sekaligus kerentanan dalam berbagai bidang, termasuk dalam proses penciptaan bentuk arsitektur.

Menurut Martokusumo (2008), salah satu dampak dari globalisasi adalah tidak dapat dihindarnya masuknya konsep-konsep bentuk arsitektur dari negara barat, yang belum tentu sesuai dengan kondisi sosial budaya masyarakat Indonesia. Hal ini sering kali diikuti dengan munculnya berbagai persoalan lingkungan akibat dari pendekatan bangunan yang tidak berkakar pada konteks lokal, yang lambat laun menggeser nilai-nilai budaya (jati diri) yang sudah ada dalam masyarakat secara turun-temurun. Tidak terkecuali kebudayaan Madura, pada saat ini pun tipologi arsitektur tradisionalnya semakin banyak ditinggalkan, menurut Amiuza (1996) hal ini dikarenakan adanya tradisi merantau dari masyarakat Madura yang membawa budaya dari perantauan serta masyarakat pendatang yang membawa budaya dari tempat asalnya.

Padahal potensi kebudayaan lokal melalui bentuknya sebagai wujud terluar dan menggambarkan karakter yang dibawa olehnya (Priatmodjo, 2009) sangatlah besar jika dieksplorasi untuk menampilkan kawasan yang memiliki karakter sesuai dengan daerahnya dan apabila hal ini direalisasikan, tidak hanya akan memunculkan kawasan-kawasan yang berkarakter khas tetapi juga memberikan kesan mendalam bagi para pengunjung sehingga bisa meningkatkan sektor pariwisata. Salah satu eksplorasi tersebut (Defriani, 2009) dapat dilakukan dengan teknik transformasi, yang memahami dan memiliki referensi arsitektur tertentu yang kemudian diolah sehingga menghasilkan karya arsitektur baru yang bisa memperkaya dan memberi warna pada arsitektur nusantara.

Sehingga untuk mengantisipasi semakin tergesernya arsitektur lokal oleh laju globalisasi, perlu adanya suatu eksplorasi bentuk terhadap arsitektur tradisional yang diterapkan pada bangunan fasilitas umum dengan fungsi kekinian.

### **1.1.3. Perancangan *Cottage* pada Hotel Wisata Pantai Camplong yang merepresentasikan arsitektur tradisional Madura**

Keberadaan arsitektur tradisional yang semakin tergeser oleh pengaruh globalisasi menyebabkan perlu adanya suatu antisipasi yang berupa pengembangan arsitektur lokal agar bisa terus berjalan mengikuti perkembangan jaman. Salah satunya yaitu dengan mempromosikan arsitektur tradisional melalui suatu pengembangan fasilitas umum dengan fungsi kekinian. Seperti yang diungkapkan oleh Wakil Ketua Umum Pengembangan Suramadu (2009) yang memprediksikan bahwa dengan berdirinya jembatan Suramadu dan dengan adanya musibah lumpur Lapindo, diprediksi arah pergerakan pariwisata domestik ke Madura akan menjadi lebih besar, salah satunya yaitu dengan mengembangkan suatu obyek wisata pantai untuk dijadikan wisata andalan kelas dunia. Untuk mengakomodasi hal ini, maka dibutuhkan suatu fasilitas yang dapat mendukung kegiatan wisata tersebut.

Salah satu wisata alam andalan pulau Madura yaitu wisata Pantai Camplong di Kabupaten Sampang. Sebagai obyek wisata andalan maka sarana utama yang dibutuhkan bagi wisatawan yang berkunjung adalah tempat tinggal sementara seperti pondok penginapan atau *cottage*. Belum adanya kekhasan lokal sebagaimana yang telah disebutkan bukan berarti bangunan-bangunan Hotel Wisata Pantai Camplong tidak mengadopsi unsur-unsur dan prinsip-prinsip bangunan tradisional setempat, namun terdapat indikasi bahwa Hotel Wisata Pantai Camplong belum menerapkannya dengan

baik, baik secara kuantitas maupun kualitas. Dengan adanya sarana yang memiliki ciri khas lokal, diharapkan dapat mendukung eksistensi wisata Pantai Camplong sesuai dengan RDTRK Sampang tahun 2002-2012 sebagai daerah tujuan wisata dan bisa digunakan sebagai sarana untuk mempromosikan kebudayaan dan arsitektur lokal (Madura) dalam lingkup nasional dan internasional.

Pengembangan fasilitas wisata dapat menjadi sarana untuk mempromosikan dan merepresentasikan kebudayaan dan arsitektur lokal sebagai identitas dan khasanah kebudayaan nusantara, sehingga perlu adanya penerapan eksplorasi bentuk dari arsitektur tradisional menjadi bentuk baru yaitu *cottage* pada Hotel Wisata Pantai Camplong dengan menggunakan salah satu teknik penyusunan bentuk arsitektur yaitu teknik transformasi, karena pada dasarnya sesuatu yang ditransformasi dilakukan tanpa menghilangkan substansi dari sesuatu tersebut.

### **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ada diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah utama, diantaranya yaitu :

1. Dari segi bentuk dan tampilan, bangunan pada obyek wisata pantai Camplong masih perlu untuk dikembangkan dengan mengangkat konteks lokal arsitektur tradisional setempat.
2. Keberadaan bentuk arsitektur lokal semakin tergeser oleh laju globalisasi, sehingga perlu adanya suatu eksplorasi arsitektur tradisional yang diterapkan pada fasilitas umum dengan fungsi kekinian.
3. Perlu adanya penerapan eksplorasi bentuk dari arsitektur tradisional menjadi bentuk baru dengan fungsi kekinian yang dilakukan tanpa menghilangkan esensi dari bentuk arsitektur tradisional tersebut salah satunya yaitu dengan menggunakan teknik transformasi, dalam kajian ini contoh kasus yang digunakan adalah perancangan bentuk *cottage* pada Hotel Wisata Pantai Camplong, Kabupaten Sampang.

### **1.3. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dikerucutkan menjadi suatu rumusan masalah, yaitu bagaimana penerapan transformasi bentuk arsitektur tradisional Madura pada perancangan *cottage* Hotel Wisata Pantai Camplong.

#### 1.4. Batasan Masalah

Karena luasnya obyek kajian, maka kajian akan membatasi diri antara lain :

1. Dalam menentukan obyek perancangan yang akan dikembangkan dari suatu wisata pantai, maka fasilitas yang dipilih untuk dieksplorasi adalah fasilitas yang memiliki fungsi primer yang mendukung eksistensi wisata pantai tersebut, yaitu fasilitas *cottage*.
2. Eksplorasi desain dilakukan dengan menggunakan teknik transformasi *regrouping* yang memecah dan menggabungkan kembali unsur visual bentuk dan prinsip desain dari arsitektur tertentu (tradisional lokal). Dalam kajian ini rumah tradisional yang digunakan berasal dari kabupaten setempat dimana obyek wisata pantai tersebut berada yaitu arsitektur tradisional Sampang.
3. Masalah yang dibahas dalam kajian ini akan dititikberatkan pada pemikiran atas eksplorasi bentuk dengan menggunakan teknik transformasi *regrouping* dari rumah tradisional Sampang terhadap fasilitas *cottage* pada Hotel Wisata Pantai Camplong, sedangkan hal-hal lain diluar konteks tersebut sejauh masih terkait dengan kajian ini akan dibahas secara garis besar.

#### 1.5. Tujuan

Tujuan dari kajian ini adalah untuk memperoleh penerapan transformasi bentuk arsitektur tradisional Madura pada perancangan *cottage* Hotel Wisata Pantai Camplong, sehingga bisa digunakan sebagai dasar kajian transformasi bentuk arsitektur tradisional terhadap bangunan publik dengan fungsi kekinian yang lain.

#### 1.6. Manfaat

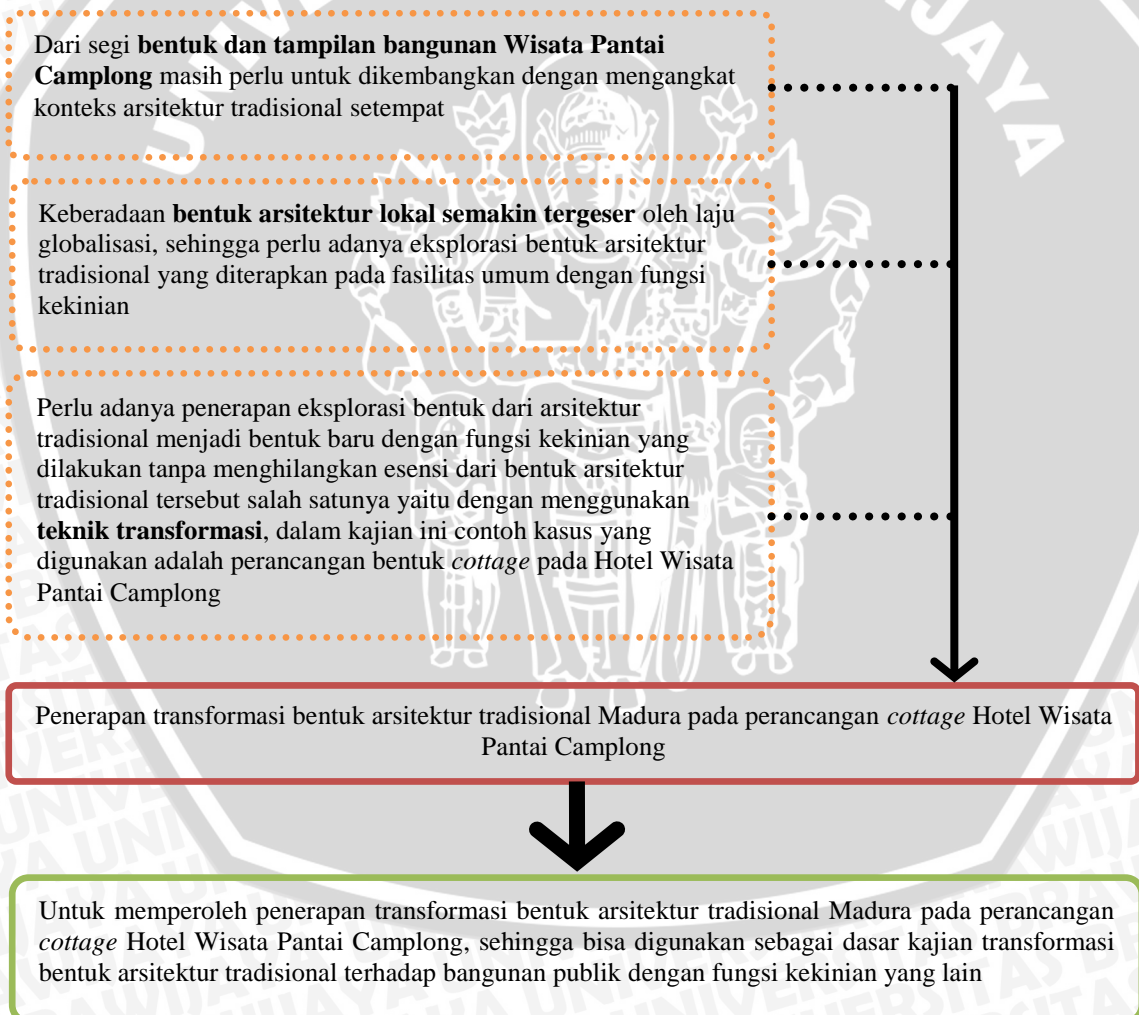
Adapun manfaat yang bisa diperoleh dari kajian ini adalah sebagai berikut :

1. Dapat memperkaya perbendaharaan arsitektur terutama pada bentuk-bentuk transformasi arsitektur tradisional, dalam hal ini adalah arsitektur tradisional Madura.
2. Dapat menjadi salah satu dasar atau metode pengembangan bangunan dengan fungsi modern (kekinian) yang mengangkat konteks arsitektur tradisional.
3. Diharapkan dapat mengangkat citra Hotel Wisata Pantai Camplong, Kabupaten Sampang, dan Madura.
4. Dapat dijadikan suatu pembelajaran bagi masyarakat bahwa dalam melakukan suatu eksplorasi dari arsitektur lokal menjadi bangunan dengan fungsi baru

harus dilakukan dengan seksama sesuai dengan potensi arsitektur lokal tersebut agar tidak menghasilkan sebuah desain yang berlebihan atau kurang sesuai dengan potensi tersebut salah satu caranya yaitu dengan menggunakan teknik transformasi *regrouping*.

5. Hasil eksplorasi desain ini diharapkan dapat mengenalkan dan mengembangkan arsitektur tradisional (dalam kajian ini arsitektur tradisional Sampang) kepada masyarakat bahwa inilah potensi lokal yang kita miliki, bisa diterapkan pada bangunan-bangunan fungsi modern dan bisa kita banggakan di tengah laju globalisasi dunia.

### 1.7. Kerangka Pemikiran



Gambar 1.1. Kerangka pemikiran.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. Eksplorasi Bentuk

Menurut Barnes dalam Pengantar Arsitektur (1997), sebuah bangunan harus memiliki gagasan yang kuat yang lebih bersifat arsitektur. Gagasan yang berhubungan dengan kegiatan di dalam bangunan dan perancangan suatu bangunan pada dasarnya merupakan wadah komunikasi antara arsitek dan konsumen. Oleh karena itu bentuk suatu bangunan harus dapat melukiskan dengan jelas fungsi yang diwadahnya.

##### 2.1.1. Teori bentuk dalam arsitektur

Menurut Zahnd (2009 : 7), teori arsitektur perlu digunakan pada prinsip dan aturan berarsitektur agar tidak muncul kriteria penilaian subyektif yang hanya dipegang oleh satu individu atau sekelompok saja. Kriteria penilaian arsitektur dalam realita pembangunan arsitektur saat ini sering tersembunyi (*black box*), dan penilaian arsitektur hanya didasarkan pada kriteria suka atau tidak suka yang subyektif. Sehingga kajian ini berupaya untuk memunculkan bentuk-bentuk desain dengan penilaian obyektif.

Bentuk bangunan (Ching : 1991) secara lahiriah mengungkapkan identitas dan maksud bangunan. Identitas tersebut (Krier : 2001) bisa dilihat dari selubung bangunan, antara lain :

1. Bentuk atap
2. Bukaan dan dinding bangunan
3. Ornamen

Menurut Ching (1986), berdasarkan asal pendekatan ruang, struktur, dan penutupnya, visual bentuk arsitektur dipengaruhi oleh unsur-unsur antara lain :

1. Wujud

Ciri pokok yang menunjukkan bentuk yang merupakan hasil konfigurasi tertentu dari permukaan-permukaan dan sisi-sisi bentuk. Perwujudan bangunan ini dapat dilihat dari siluet bangunan tersebut.

2. Warna

Warna dapat mempertegas suatu bidang atau bentuk dan bobot visualnya dapat ditingkatkan dan dikurangi dengan cara memanipulasi tingkat kegelapan dan kecerahannya.

3. Tekstur

Karakter permukaan atau tekstur dapat diraba dan dilihat dari cahaya yang jatuh pada permukaan suatu bentuk, namun tergantung pada material yang digunakan. Tekstur dapat mempengaruhi bobot visual, skala, dan daya pantul cahaya.

#### 4. Bukaannya

Pola bukaan pada bangunan dapat menjadi tekstur dan peningkatan nilai dari bangunan tersebut.

#### 5. Ornamen

Merupakan ciri khas dari suatu daerah.

Menurut Defriani (2009) penggunaan unsur visual bentuk harus didasarkan pada prinsip desain sebagai elemen komposisi bentuk, karena keduanya akan saling mendukung dalam memunculkan ekspresi bentuk dari suatu bangunan. Prinsip-prinsip desain menurut Atmadjaja dan Dewi (1999) antara lain :

##### 1. Keseimbangan

Merupakan kualitas nyata tiap obyek dimana konsentrasi visual dari dua bagian pada dua sisi dari pusat konsentrasi adalah sama. Terdapat tiga jenis, yaitu :

###### a) Keseimbangan Formal/ Bisimetris,

memiliki karakter formal, pengaturannya adalah seimbang terhadap garis tengah sumbu. Tiap elemen diulang sepasang-sepasang, masing-masing dikiri dan kanan garis tengah sumbu. Keseimbangan simetri banyak terdapat pada arsitektur tradisional karena disukai pada jamannya. Simetri disukai manusia karena :

- Manusia itu sendiri simetri dan senang akan kesamaan itu.
- Mudah dimengerti.
- Diasosiasikan dengan kemudahan dalam keseimbangan, irama yang stabil, kejernihan dan kesatuan dimana semuanya bersifat positif.

Kelemahan dari komposisi simetri adalah adanya kecenderungan pada keterbatasan serta tidak imajinatif dalam pelaksanaan, menjadi monoton dan statis. Namun bisa dibuat menjadi imajinatif apabila simetri itu dinamis.

###### b) Keseimbangan Informal/ Asimetris/ Keseimbangan aktif

Keseimbangan ini lebih bebas dari keseimbangan simetri karena pengaturannya adalah sembarang dan tidak kaku. Disini tidak ada garis tengah yang membagi komposisi dalam dua bagian yang sama, karena komponen desain berbeda, baik dalam bentuk dan warna namun nampak



sama berat. Keseimbangan ini sangat menarik karena dituntut imajinasi lebih banyak dan lebih sukar untuk dicapai. Karena itu keseimbangan ini lebih banyak dijumpai pada arsitektur modern dan kontemporer. Tidak ada standar tertentu untuk mendapatkan keseimbangan informal.

c) Keseimbangan radial

Simetri yang mengelilingi suatu titik pusat. Tipe keseimbangan ini jarang digunakan pada ruang atau bentuk tapi sangat efektif dan menarik.

2. Irama

Irama ditandai dengan adanya pengulangan secara teratur pada suatu obyek yang mengikuti pola tertentu dengan atau tanpa variasi. Tujuan dari adanya irama pada bangunan adalah untuk mendapatkan kesan yang lebih baik serta mengurangi kesan yang membosankan. Irama dapat diperoleh dengan cara :

a) Pengulangan/ Repetisi

- Garis.
- Bentuk, misal jendela, pintu, kolom, dinding.
- Tekstur, misal kasar, halus, kayu.
- Warna.

b) Gradasi/ perubahan bertahap

- Dimensi, yaitu perubahan dimensi secara bertahap.
- Warna, yaitu perubahan warna dari gelap ke terang atau sebaliknya.
- Bentuk, yaitu perubahan bentuk secara bertahap.

c) Oposisi, adalah pertemuan garis pada sudut siku-siku seperti pintu, dinding, lemari.

d) Transisi, adalah perubahan pada garis-garis lengkung.

e) Radial, adalah pengulangan yang terpusat pada sumbu sentral.

Dengan cara mendapatkan irama diatas, maka irama dapat digolongkan dalam beberapa tipe :

a) Irama Progresif, dibentuk oleh perubahan yang teratur, sehingga bentuknya mirip dengan yang lain. Jarak yang satu dengan yang lain hampir sama. Dengan demikian tumbuh irama progresif karena menunjukkan gerak atau irama progresif.

b) Irama Statis, didapat dengan cara pengulangan bentuk, pengulangan garis, pengulangan dimensi.

c) Irama Dinamis, didapat dengan cara :

- Pengulangan bentuk/ garis dengan perletakan yang berbeda.
  - Pengulangan bentuk/ garis dengan jarak yang berbeda.
  - Pengulangan bentuk/ garis dengan dimensi yang berbeda.
- d) Irama Terbuka dan Umum didapat dengan cara : pengulangan bentuk/garis dengan jarak yang sama tanpa permulaan atau akhiran.
- e) Irama Tertutup dan Tertentu didapat dengan cara :
- Merubah bentuk unit paling akhir.
  - Merubah dimensi unit paling akhir.
  - Kombinasi keduanya.
  - Menambahkan secara mencolok suatu elemen di akhir irama.

### 3. Skala

Merupakan hubungan harmonis antara bangunan beserta komponennya, dengan manusia. Segala sesuatu yang kita lihat selalu diperbandingkan terhadap ukuran diri manusia. Hal ini dilakukan secara insting dan biasanya tanpa disadari. Elemen-elemen skala merupakan aspek-aspek dari fisik struktur atau benda lain yang tengah dirancang yaitu garis, bentuk, warna, tekstur, pola, cahaya. Berikut ini jenis-jenis skala berikut elemen dan prinsip skala yang membentuknya.

#### a) Skala Intim

Bersifat menimbulkan kesan lebih kecil dari besaran yang sebenarnya. Skala intim dapat dicapai dari :

- Pemakaian ornamen yang lebih besar dari ukuran standar/kebiasaan.
- Pembagi-pembagian yang lebih besar (pembuatan garis pembagi bidang).
- Penerapan skema bahan dan warna yang sederhana (bentuk datar, rata, horisontal).
- Pertimbangan cahaya, misalnya penerapan cahaya yang berkesan redup pada ruang restoran sehingga menimbulkan skala intim pada ruang.

#### b) Skala Normal/ Manusiawi/ Alami

Lebih bersifat alami, karena diperoleh dari pencapaian fungsional secara wajar dan standar yang sudah ada.

#### c) Skala Monumental/ Megah/ Heroik

Bersifat berlebihan dan nampak megah. Skala ini dapat diperoleh dengan cara:

- Menerapkan satuan ukuran yang lebih besar dari ukuran normal maupun ukuran besar.
- Meletakkan elemen yang kecil berdekatan dengan elemen berukuran besar, sehingga tampak perbedaan ukuran besarnya.
- Penerapan langit-langit tinggi pada interior, seperti pada interior tempat ibadah.

d) Skala kejutan (*Out of Scale*)

Bersifat seolah diluar kekuasaan manusia, tak terduga. Misal : padang pasir.

#### 4. Proporsi

Proporsi adalah hubungan antar bagian dari suatu desain dan hubungan antara bagian dengan keseluruhan. Proporsi pada dasarnya merupakan perbandingan matematis yang digunakan untuk mendapatkan keserasian dengan menggunakan perbandingan yang tepat. Proporsi menurut Vitruvius, berkaitan dengan keberadaan hubungan tertentu antara ukuran bagian terkecil dengan ukuran keseluruhan.

Proporsi merupakan hasil perhitungan yang bersifat rasional dan terjadi apabila dua buah perbandingan adalah sama  $a:b = c:d$  (a,b,c,d: ukuran tinggi, lebar dan kedalaman dari unsur-unsur atau massa keseluruhan bangunan arsitektur). Sistem proporsi yang populer adalah *Golden Section*, secara geometri dapat diartikan sebagai sebuah garis yang dibagi-bagi sedemikian rupa sehingga bagian yang panjang berbanding dengan panjang keseluruhan  $a:b = b(a+b)$ . Pengembangan lebih lanjut dari *Golden Section* adalah Le Modulor.

#### 2.1.2. Transformasi bentuk dalam arsitektur

Menurut Saraswati (2006), transformasi memiliki arti yaitu perubahan rupa (bentuk, sifat, fungsi, dan sebagainya) atau pengalihan, menjadi bentuk yang berbeda namun memiliki nilai-nilai yang sama, perubahan dari satu bentuk atau ungkapan menjadi suatu bentuk yang memiliki arti yang sama mulai dari struktur permukaan, fungsi, dan bentuk.

Menurut Silveti (1995) transformasi bentuk adalah suatu tindakan perubahan yang dilakukan terhadap unsur-unsur maupun terhadap prinsip-prinsip yang ada. Menurut Silveti transformasi bentuk dapat dilakukan dengan cara :

1. *Regrouping* : mengumpulkan kembali unsur-unsur yang akan dijadikan acuan dalam suatu kesatuan baru.

## 2. *Distorting* : menyimpangkan konsep lama pada komposisi dan ukuran.

Pada tahapan desain, untuk mendapatkan alternatif-alternatif bentuk dapat menggunakan teknik transformasi, antara lain :

1. Substitusi, yaitu proses penambahan elemen pada suatu bentuk.
2. Inversi, yaitu pembalikan.
3. Rotasi, yaitu pemutaran bentuk dari kedudukannya.
4. Repetisi, yaitu pengulangan yang teratur.
5. *Insertion*, yaitu penyisipan/ penempatan.
6. Multiplikasi, yaitu memakai berbagai macam teknik dalam proses transformasi.
7. *Fusion*, yaitu peleburan/penyatuan/ perpaduan.

Teknik diatas dapat digunakan dalam mendapatkan transformasi dari bentukan awal, teknik tersebut dapat dipakai secara terpisah atau bersamaan dalam satu bentukan.

### 2.1.3. Metode yang akan digunakan

Pada kajian ini, variabel yang digunakan untuk menganalisa rumah tradisional Sampang dengan menggunakan :

- variabel unsur visual bentuk (*Ching*), dan
- variabel prinsip desain (*Atmadjaja dan Dewi*).

Sedangkan pendekatan transformasi bentuk yang dilakukan menggunakan :

- teknik transformasi *regrouping* : yaitu memecah dan mengidentifikasi unsur dan prinsip dari obyek tertentu (tradisional) untuk dijadikan acuan desain dan menggabungkan kembali (*regroup*) dalam suatu kesatuan baru pada suatu bangunan yaitu bangunan *cottage* Hotel Wisata Pantai Camplong.

## 2.2. Tinjauan Arsitektur Tradisional Madura

### 2.2.1. Latar belakang

#### A. Asal mula suku Madura

Menurut cerita rakyat, penduduk pertama Pulau Madura merupakan seorang putri dan patih buangan dari kerajaan pulau Jawa. Kemudian mereka kawin dan memiliki keturunan yang berkembang menjadi suku Madura. Karena pulau ini berpenduduk, banyak kapal saudagar yang singgah untuk mengambil bekal dan akhirnya menjadi ramai sampai berkembang menjadi suatu kerajaan.

Para saudagar inilah yang membawa agama Islam yang terikat kuat dalam kehidupan sehari-hari suku Madura yang bisa dilihat pada pola hidup dan arsitekturnya.

## B. Kehidupan sosial

### 1. Agama

Pengaruh agama Islam sangat kuat, hal tersebut dapat dilihat pada pola hidup yang berlandaskan agama Islam dan kehidupan kekeluargaan yang erat.

Dalam segi arsitektur pun pengaruh Islam sangat menonjol sehingga dalam kompleks rumah mereka terdapat bangunan Langgar sebagai pusat orientasi.

### 2. Ekonomi

Menurut tingkat ekonominya, dapat digolongkan menjadi dua, yaitu :

- Golongan petani dan buruh, terlihat dari bahan rumah mereka yaitu dari kayu selain jati, yaitu mangga, bambu dan nangka.
- Golongan mampu (pekerja di Pulau Jawa, pemilik lahan pertanian), terlihat dari bahan yang digunakan pada rumah mereka yaitu batu bata, atau kayu jati dan sudah menggunakan material kaca dan tehel.

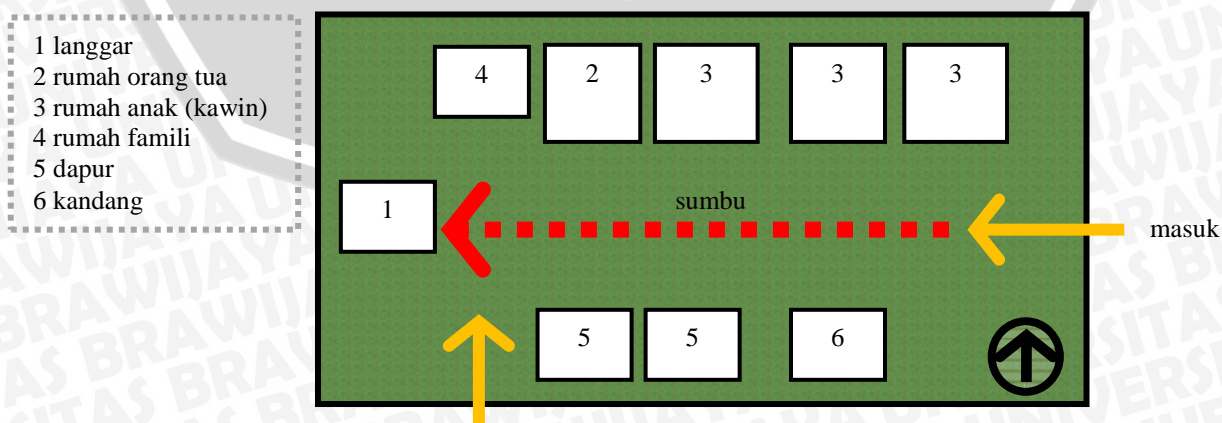
### 3. Pendidikan

Berimbang antara pendidikan umum dan pendidikan agama, hal ini ditandai dengan banyaknya jumlah sekolah umum dan madrasah atau pesantren.

## 2.2.2. Permukiman tradisional Madura

### A. Pola ruang permukiman

Pada umumnya permukiman suku Madura terbentuk dari beberapa kelompok perumahan keluarga yang dikepalai oleh *Klebun* (Kepala Desa). Karena mata pencaharian penduduk adalah bertani, maka mereka membangun perumahan keluarga didekat sawah/ladang mereka. Suatu kompleks perumahan terdiri atas langgar, rumah orang tua, rumah anak (kawin), rumah famili, dapur, dan kandang.



Gambar 2.1. Tipologi kompleks perumahan tradisional Madura.

Sumber : Silas dan Surjanto (1976).

Dari enam jenis massa di atas, semua massa terikat pada suatu ruang komunal yang dinamakan *tanean lanjang*. Sasongko (2001) menyebutkan bahwa *tanean* adalah halaman yang dikelilingi oleh bangunan yang lain (langgar, dapur, dan kandang). Kata pekarangan digunakan untuk tanah yang ada di sekitar *tanean*. Pekarangan sering ditanami pohon buah-buahan, jagung dan tanaman belukar sehingga kompleks perumahan yang terdiri dari beberapa rumah tinggal disebut *tanean lanjang* (halaman yang memanjang). Fungsi *tanean* menurut Marcellinus dalam Sasongko (2001) :

1. Merupakan suatu wadah yang dapat menampung aktivitas tertentu dari warga lingkungan setempat (seperti menjemur hasil pertanian, kayu bakar, pakaian dan lain-lain), baik secara individu maupun kelompok.
2. Sebagai tempat berkumpulnya anggota keluarga dan warga sekitar.
3. Sebagai tempat bermain bagi anak-anak.
4. Merupakan ruang terbuka aktif.
5. Merupakan sarana ruang untuk berkomunikasi bagi penghuni.
6. Eksistensi ruang terbuka (halaman tengah) pada kompleks hunian Madura sangat kuat sekali. Hal ini disebabkan posisinya yang dikelilingi oleh deretan massa bangunan dan sebagai orientasi dari bangunan-bangunan tersebut.

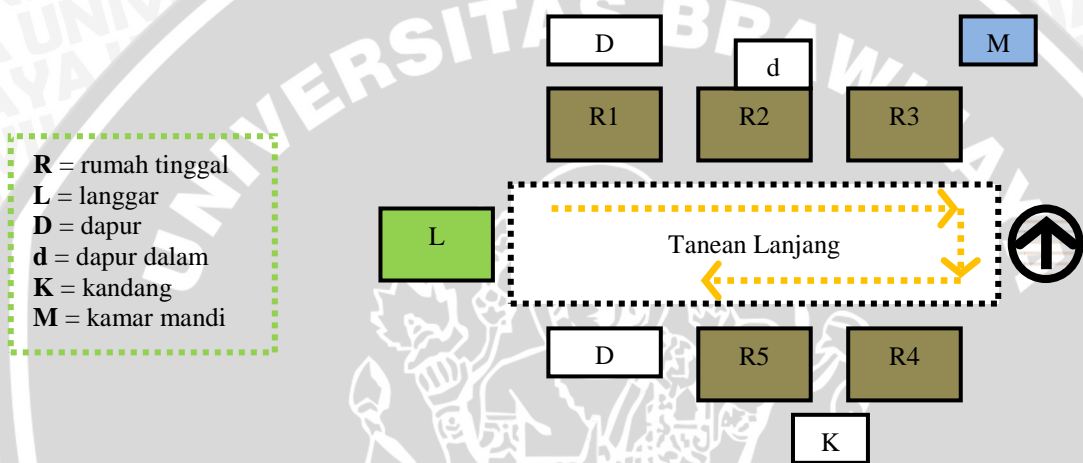
Susunan ruang yang berjajar menunjukkan bahwa *tanean* merupakan pusat aktifitas sekaligus pengikat ruang yang sangat penting. Susunan ruang seperti ini seolah menunjukkan adanya suatu sumbu timur-barat yang memisahkan antara kelompok rumah dan ruang luar dengan Langgar sebagai akhiran di ujung barat.

Hirarki ruang juga nampak sangat jelas pada peninggian tiap massa bangunannya. Tata letak rumah *tanean lanjang* menggambarkan zoning ruang berdasarkan fungsinya, yaitu semakin ke barat (ke massa Langgar) semakin tinggi nilainya, yaitu menuju area yang sifatnya utama dalam kehidupan sekaligus sebagai pusat kegiatan sehari-hari antara lain sebagai tempat kerja, sebagai tempat untuk mengawasi hasil bumi, ternak, dan keluarga, tempat menerima tamu, sebagai tempat tidur tamu laki-laki, dan sebagai gudang.

Pada umumnya, dalam satu desa dapat terdiri dari beberapa perumahan *tanean lanjang* yang masih dapat dikatakan memiliki jarak yang tidak beraturan, tergantung pada luas tanah yang dimiliki oleh masing-masing kerabat.

**B. Perluasan kompleks pemukiman**

Pada umumnya, letak deretan rumah tradisional Madura menurut Wiryoprawiro (1986) memiliki aturan yaitu rumah yang berada di ujung paling barat (dekat dengan langgar) merupakan rumah induk dan apabila ada anggota keluarga yang menikah, maka rumah yang dapat ditinggali berada di sebelah timur rumah induk. Demikian dalam peletakan rumah tinggal dari arah kanan dan kiri mengandung arti superioritas atau kedudukan yang lebih tinggi (*roma tongghu* : rumah orang tua) dan inverioritas atau kedudukan yang lebih rendah (rumah tambahan : rumah anak). Jadi perkembangan bangunan baru dapat digambarkan sebagai berikut :

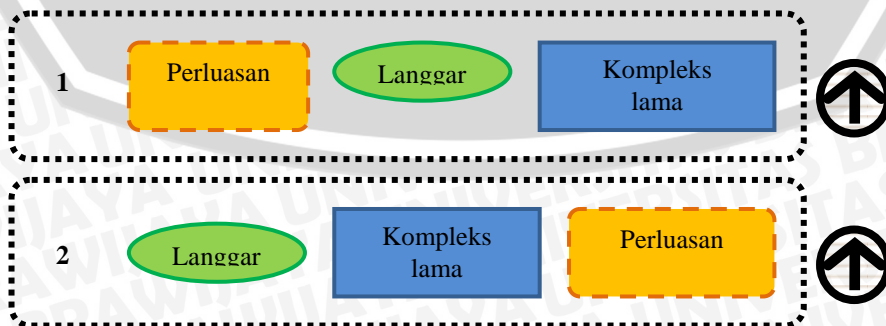


**R** = rumah tinggal  
**L** = langgar  
**D** = dapur  
**d** = dapur dalam  
**K** = kandang  
**M** = kamar mandi

Gambar 2.2 Pola pengembangan pemukiman tradisional Madura. Sumber : Wiryoprawiro (1986: 150).

Apabila diperlukan rumah tinggal baru, maka diadakan perluasan kompleks yang mempunyai beberapa kemungkinan yaitu :

1. Ke arah belakang langgar, agar rumah-rumah tinggal tidak jauh dari langgar.
2. Ke arah muka langgar, jika tidak mungkin lagi diadakan perluasan ke daerah barat, namun tetap menganggap langgar sebagai pusat orientasi.



Gambar 2.3 Arah perluasan rumah tinggal pada rumah tradisional Madura. Sumber : Silas dan Surjanto (1976).

### C. Jenis bangunan dalam kompleks permukiman

#### 1. Rumah tinggal.

Merupakan tempat tinggal orang tua dan anak.

#### 2. Langgar.

Bangunan ini berbentuk seperti rumah tinggal yang terbuat dari papan/bambu dan posisinya ditinggikan (panggung). Langgar juga digunakan sebagai pusat orientasi dari setiap kawasan rumah *tanean lanjeng*. Terdapat fungsi lainnya yaitu sebagai tempat melaksanakan shalat, sebagai tempat pengajian, sebagai tempat menerima tamu laki-laki, dan sebagai tempat pertemuan.

#### 3. Dapur.

Sebagai tempat untuk kegiatan memasak. Pada umumnya didirikan di belakang rumah supaya mudah melihat ke arah langgar. Hal ini dimaksudkan apabila ada tamu yang diterima di langgar mudah diketahui jumlahnya, sehingga ibu-ibu mudah menyiapkan hidangan-hidangan yang diperlukan (dalam budaya madura para ibu dan gadis tabu untuk menemui tamu laki-laki, hal ini tidak lepas dari pengaruh agama Islam yang kuat).

#### 4. Kandang.

Sebagai tempat penyimpanan ternak, pada umumnya hewan yang ditenakkan adalah lembu, kambing, ayam dan itik. Kandang ini dibuat menyerupai rumah tinggal, karena apabila dalam keadaan yang mendesak seperti penambahan anggota keluarga karena ada yang kawin, maka sebagian anggota keluarga, biasanya orang-orang tua, mengalah untuk pindah ke kandang.

#### 5. Lumbung.

Massa ini tidak dimiliki oleh semua tipe rumah tradisional, karena rata-rata hasil pertanian tidak berlebih, dan cukup disimpan di dalam rumah (*long-longan*).

### 2.2.3. Rumah tradisional Madura

#### A. Tipe rumah

Bentuk rumah tradisional Madura mirip dengan bentuk rumah tradisional Jawa, namun di sisi kanan dan kirinya seolah-olah dipotong. Hal inilah menunjukkan bahwa kebudayaan Madura tidak identik dengan kebudayaan Jawa.

Menurut Wiryoprawiro (1986) tipe rumah tradisional Madura ditentukan oleh bentuk atapnya, diantaranya yaitu :

#### 1. Rumah Pegun



Pagun artinya tetap, pemiliknya adalah orang tetap, seseorang yang menjadi cikal bakal dari masyarakat setempat. Rumah Pagun memiliki bentuk memanjang ke samping kanan dan kiri.

Bentuk atap rumah Pagun memiliki kesamaan dengan bentuk atap limasan Paculgowang rumah Jawa. Keempat tiangnya agak menempel pada kedua dinding samping kiri dan kanan, sehingga bentuk keseluruhan rumah seperti empat persegi panjang. Pada dasarnya konstruksi rumah Pagun sama dengan Bangsal, baik luar maupun dalamnya. Bedanya atap rumah Pagun lebih rendah dibandingkan dengan atap rumah Bangsal.

## 2. Tipe Bangsal

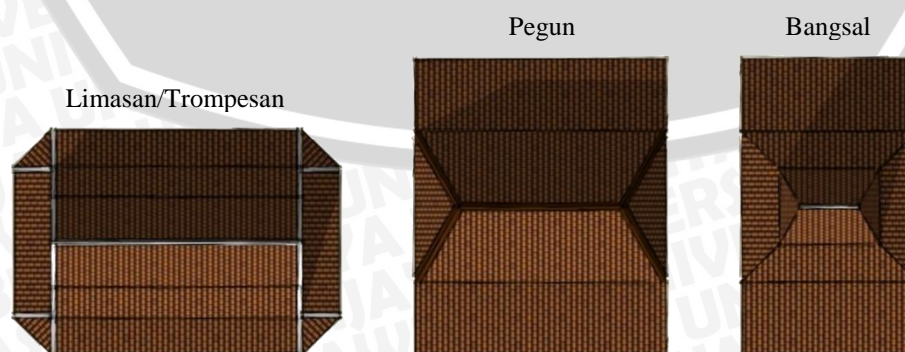
Rumah Bangsal berarti rumah asal. Rumah ini biasanya dimiliki oleh seseorang yang memiliki status sosial yang tinggi yang diwariskan secara turun-temurun. Rumah Bangsal pada umumnya berbentuk memanjang ke samping, bahkan ada yang berbentuk bujursangkar.

Bagian atap dibuat menjulang tinggi seperti model rumah Joglo di Jawa yang sisi kanan dan kirinya dipotong. Pada bubungan atap diberi hiasan bentuk kapal, tanduk, dan ular naga sebagai simbol kewibawaan rumah serta pemiliknya.

Pada bagian dalam rumah terdapat empat buah tiang utama yang berfungsi sebagai penyangga atap rumah. Tiang-tiang itu dibagian atasnya dihubungkan oleh empat buah pasak (lambing) yang membuat rumah itu menjadi lebih kokoh (Samsu, 1992 : 25).

## 3. Tipe Limasan/ Trompesan

Yaitu memiliki atap pelana yang melingkupi seluruh ruangan dalam rumah. Atap rumah ini berbentuk pelana, mirip dengan bentuk atap rumah tradisional Jawa jenis Kampung Srotongan yang diberi cukit atau teritis di kedua sisinya.

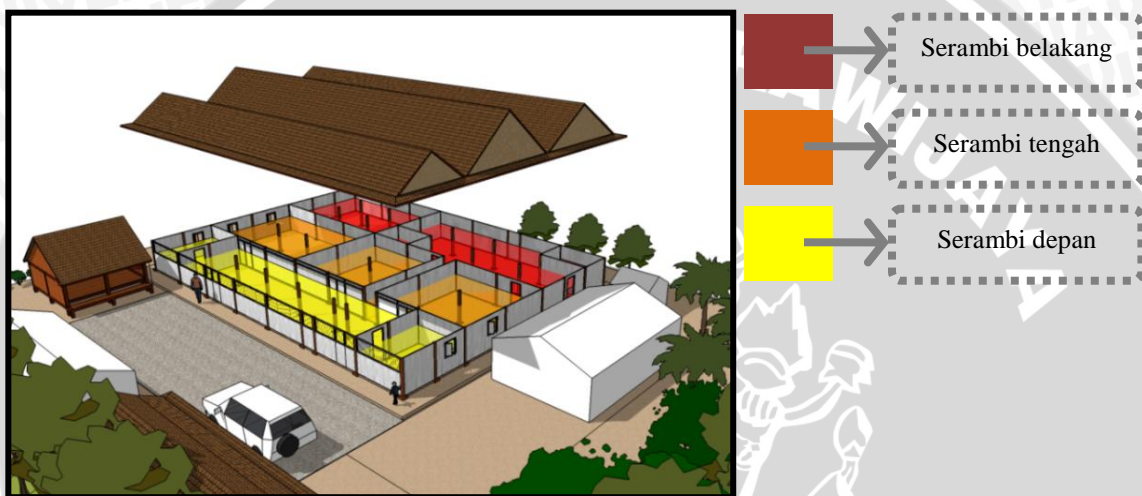


Gambar 2.4 Tipe rumah berdasar jenis atap pada rumah tradisional Madura.  
Sumber : Wiryoprawiro (1986).

## B. Pola ruang dalam

Pada umumnya pola ruang dalam rumah tradisional memiliki bentuk dasar yang sama, hanya terdapat perbedaan pada atapnya saja yang akan menentukan tipe rumah tersebut. Pola ruang dalam rumah tradisional memiliki tiga bagian ruang, yaitu :

1. Serambi depan, berfungsi sebagai tempat tempat duduk-duduk atau menerima tamu yang sudah akrab (famili/ kawan dekat),
2. Serambi tengah, berfungsi sebagai tempat tidur, dan
3. Serambi belakang, berfungsi sebagai gudang dan lumbung.



Gambar 2.5 Pola ruang dalam pada rumah tradisional Madura.

## C. Konstruksi

Semua bangunan di Kabupaten bangkalan pada umumnya, baik itu rumah tinggal, langgar ataupun kandang, bagian-bagian sampingnya mempunyai atap tambahan yang lebarnya  $\pm 60$  cm, memanjang sepanjang bangunan. Biasanya bagian muka dan belakang akan bertemu dengan atap rumah. Berikut umumnya konstruksi bangunan rumah tinggal masyarakat Madura :

1. Pondasi menahan tiang-tiang dari batu padas.
2. Lantai tanah biasa, peninggian 30 cm dari halaman.
3. Tiang-tiang menggunakan kayu jati, nangka, dan mangga.
4. Dinding penyekat menggunakan susunan papan kayu dan dinding anyaman bambu/sirap.
5. Penutup atap alang-alang dan genteng.

## 2.3. Teknik Evaluasi

Menurut Johnson (1992) evaluasi digunakan untuk melihat apakah hasil rancangan yang telah dibuat sesuai dengan tujuan. Proses ini tidak dikerjakan dalam satu fase proses desain tetapi melalui desain dengan prinsip *life cycle*, dengan hasil dari evaluasi dikembalikan untuk memodifikasi desain.

### 2.3.1. Metode evaluasi

Evaluasi terjadi setelah proses desain. Evaluasi pertama idealnya dilakukan sebelum implementasi dimulai. Jika desain dievaluasi, kesalahan dapat dihindari karena desain akan diperbaiki.

Sehingga pemilihan metode evaluasi harus cermat dan sesuai dengan tujuan. Sejumlah metode yang dapat digunakan untuk mengevaluasi desain sebelum implementasi, yaitu :

1. Evaluasi *cognitive walkthrough*
2. Evaluasi *heuristic*
3. Evaluasi *review based*

Evaluasi antara eksperimen dengan interaksi manusia dan komputer dapat menghasilkan hasil eksperimen yang baik. Beberapa diantaranya dari bagian khusus ke umum, tetapi kebanyakan berhubungan dengan isu general dan teraplikasi pada berbagai situasi.

4. Evaluasi *model based*

Evaluasi yang dilakukan dengan mengkombinasi spesifikasi perancangan dan evaluasi ke dalam kerangka kerja yang sama.

Contoh *keystroke level model* dan desain rasional.

Pada dasarnya, terdapat sejumlah faktor penting untuk mendapatkan eksperimen yang baik. Ada pun faktor-faktor tersebut adalah :

1. Subyek, ukuran sampel harus cukup besar untuk mewakili populasi yang diambil dalam eksperimen desain dan metode statistika yang dipilih.
2. Variabel

- *Variabel independent*

Karakteristik suatu eksperimen yang memanipulasi untuk menghasilkan kondisi yang berbeda sebagai perbandingan. Setiap variabel ini dapat memiliki nilai yang berbeda; masing-masing digunakan sebagai level variabel.

- *Variabel dependent*

Variabel yang dapat diukur berdasarkan pengaruh variabel itu sendiri tanpa pengaruh variabel yang lain.

### 2.3.2. Metode evaluasi yang digunakan

Terdapat 8 faktor yang membedakan teknik evaluasi yang berbeda yang membantu kita dalam memilih teknik yang sesuai, yaitu :

- Tingkat siklus
- Jenis evaluasi
- Jenis ukuran yang tersedia (kualitatif dan kuantitatif)

Pengukuran menggunakan numerik lebih mudah digunakan menggunakan teknik statistik, sedangkan non-numerik lebih sulit dilakukan akan tetapi menghasilkan sesuatu yang penting secara lengkap yang tidak dapat dilakukan secara numerik.

- Tingkat obyektivitas dan subyektivitas
- Informasi yang tersedia
- Kesiapan respon
- Tingkat gangguan tidak langsung
- Sumber yang tersedia

Hal terakhir yang perlu diperhatikan dalam memilih teknik evaluasi yaitu peralatan, waktu, biaya, subyek dan evaluator yang ahli.

Dalam kajian transformasi bentuk ini, evaluasi akan dilakukan pada kombinasi kriteria atau acuan desain ke dalam satuan kerangka evaluasi, sehingga metode yang sesuai dan akan digunakan adalah metode evaluasi *model based* dengan teknik kuantitatif dari variabel-variabel acuan desain yang diolah secara kualitatif.

## 2.4. Tinjauan Hotel Resort

### 2.4.1. Pengertian hotel

Menurut Webster (1995) dalam Saputro (2005 : 21), definisi hotel adalah suatu bangunan atau lembaga yang menyediakan kamar untuk menginap, makan minum, serta pelayanan lainnya untuk umum.

Secara harfiah, kata Hotel berasal dari kata *Hospitium* yang artinya ruang tamu. Dalam jangka waktu lama kata *Hospitium* mengalami proses perubahan pengertian dan untuk membedakan antara *Guest House* dengan *Mansion House* (rumah besar) yang berkembang pada saat itu, maka rumah-rumah besar disebut dengan *Hostel*. *Hostel-hostel* ini disewakan kepada masyarakat umum untuk menginap sementara waktu, yang dikoordinir oleh seorang *host* dan semua tamu harus mematuhi peraturan yang ditentukan oleh *host* tersebut. Sesuai dengan perkembangan dan tuntutan banyak orang yang ingin mendapatkan kepuasan dan tidak suka dengan peraturan yang terlalu banyak, kata *hostel* lambat laun dihilangkan huruf 's'-nya, sehingga kata *hostel* berubah menjadi 'hotel' seperti yang kita kenal sekarang.

### 2.4.2. Jenis hotel

Menurut Darsono (1992) jenis hotel dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu :

#### 1. Hotel Resort

Merupakan hotel yang dirancang untuk tamu yang memiliki tujuan khusus (istirahat dan rekreasi). Letaknya berada di kawasan pegunungan, pantai atau pedalaman.

Hotel wisata Pantai Camplong termasuk ke dalam jenis hotel ini dengan kategori *Beach resort* atau *Sea side resort*, karena orientasi hotel ini adalah obyek laut.

#### 2. Hotel Bisnis, merupakan hotel yang dirancang untuk tamu yang memiliki kepentingan usaha atau dagang. Pada umumnya terletak di pusat perdagangan atau kota.

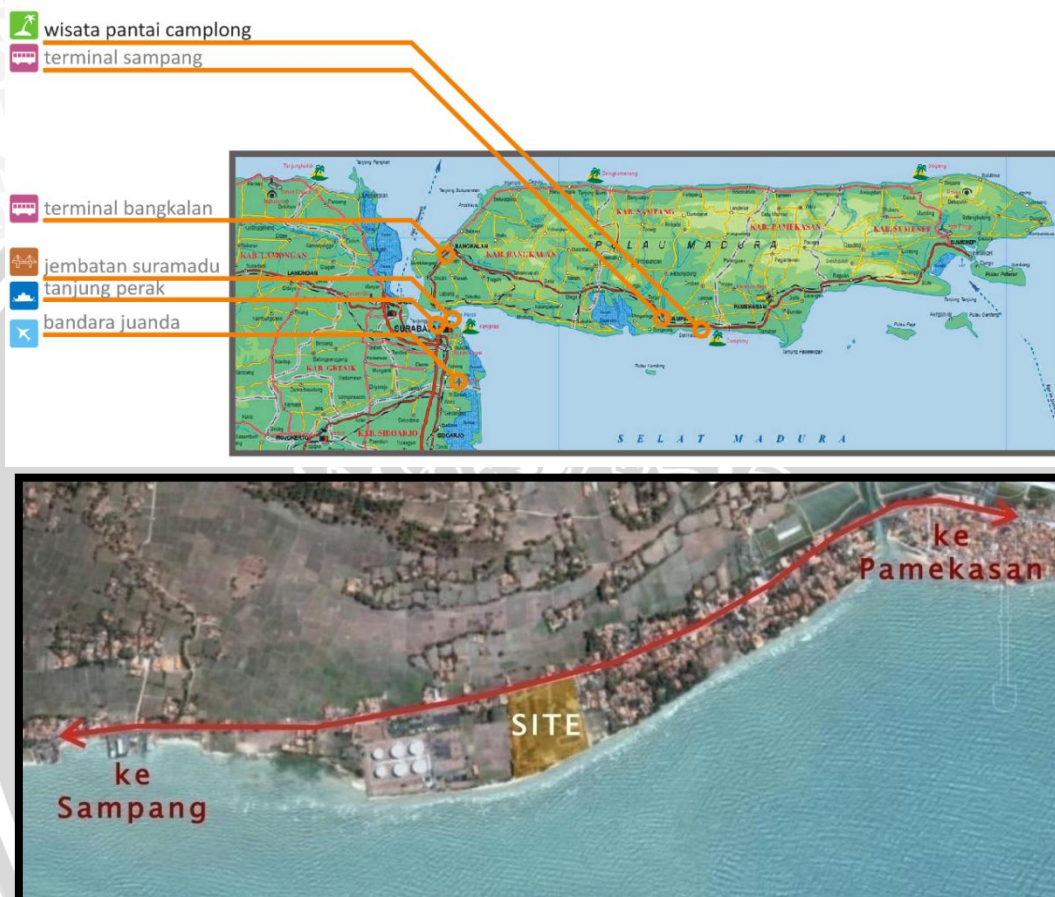
#### 3. Hotel Residensial, merupakan hotel yang dirancang untuk tamu yang menginap lama. Pada umumnya terletak ditengah kota.

### 2.4.3. Elemen hotel resort

Menurut Saputro (2005), terdapat lima elemen yang menentukan hotel resort :

#### 1. Lokasi, berhubungan dengan potensi lokal, sarana transportasi dan pencapaian.

Lokasi obyek, yaitu Hotel Wisata Pantai Camplong yang terletak di jalan Raya Camplong 157A, Desa Tambhaan, Kecamatan Camplong, Kabupaten Sampang. Keunggulan Pantai Camplong selain memiliki keindahan panorama pantai yang tenang, juga didukung oleh akses yang mudah, dan faktor historis melatar belakangi perkembangan fungsi pariwisata pada kawasan tersebut. Kawasan yang telah lama dikembangkan sebagai obyek wisata pantai ini terletak  $\pm 8$  Km dari pusat kota Sampang dengan waktu tempuh  $\pm 20$  menit.



Gambar 2.6 Lokasi obyek perancangan.  
Sumber : google-earth.com (diakses tahun 2008)

2. Fasilitas, adalah segala sarana yang dapat dimanfaatkan pengunjung hotel. Fasilitas pada Hotel Wisata Pantai Camplong adalah sebagai berikut.

Tabel 2.1 Fasilitas Hotel Wisata Pantai Camplong.

JENIS FASILITAS	RUANG	JUMLAH
Penunjang	Restoran	1
	Gedung Serba Guna	1
	Kolam Renang	1
	Ruang Bilas	1

	Ruang Karaoke	1
	Musholla	1
	Pos Keamanan	2
<b>Manajemen &amp; Administrasi</b>	Ruang Pengelola	1
	Ruang Penerima	1
<b>Penginapan</b>	Cottage A	4
	Cottage B	6
	Cottage C	2
	<i>Single Room</i>	21
<b>Servis</b>	Gudang Peralatan	1
	Ruang Pompa dan Tandon	1
	Area parkir pengunjung	1
	Area parkir pengelola	1

3. Pelayanan, diberikan kepada pengunjung dalam menyediakan segala sesuatu. Kualitas pelayanan dapat mempengaruhi kesan pengunjung terhadap hotel tersebut. Pelayanan pun bergantung pada kelas hotel tersebut, dimana berdasarkan Darsono (1992), Hotel Wisata Pantai Camplong dapat digolongkan sebagai Hotel bintang satu/ Hotel Melati, dengan standar kriteria :
  - minimal 10 kamar tidur dengan 1 *single room*,
  - luas minimal *single room* ditambah kamar mandi : 14 m<sup>2</sup>,
  - ruang publik yang terdiri dari *lobby* dan *lounge*,
  - area makan dengan luas minimal 3 kali jumlah luas kamar,
  - tempat parkir berkapasitas 1 mobil untuk setiap 5 kamar tidur,
  - memiliki fasilitas tambahan berupa kolam renang, arena olah raga, rekreasi, toko, ruang pertemuan dan ruang serbaguna.
4. *Image*, meliputi segala sesuatu yang ditampilkan dan dibentuk oleh kesan bangunan, suasana ruang, efek imajinasi, dan nama hotel, baik secara fisik (bentuk dan gaya bangunan) maupun non fisik (akomodasi dan pelayanan).
5. Tarif, bagi pengunjung hotel, kepuasan dari keempat elemen diatas harus seimbang dengan harga.

Menurut Darsono (1992) yang mengklasifikasikan hotel berdasarkan tarif kamar, sehingga Hotel Wisata Pantai Camplong termasuk dalam *Economy Class Hotel*, yaitu hotel yang memiliki tarif kamar relatif murah.

## BAB III

### METODE DESAIN

Metode desain diatur sedemikian rupa demi mencapai solusi desain yang tepat dan mendetail sesuai dengan isu dan ide. Tanpa pendekatan seperti ini, hasil desain akan keluar secara acak dari keputusan yang saling tidak berhubungan. Berikut metode desain dalam kajian ini.

#### 3.1. Perumusan Gagasan

Mengumpulkan informasi yang dibutuhkan untuk mengangkat suatu permasalahan arsitektur. Proses ini dimulai dengan mengidentifikasi isu-isu dasar kajian ini yang diinduksikan menjadi sebuah rumusan masalah yang akan dipecahkan.

#### 3.2. Pengumpulan Data

Setelah dilakukan perumusan gagasan, maka dibutuhkan data-data dan teori-teori untuk mendukung dalam mencari solusi permasalahan. Berikut adalah jenis data yang dibutuhkan.

1. Data primer, yaitu berupa data yang diperoleh dari lapangan :
  - a. Survei
    - Peninjauan langsung pada kawasan obyek wisata Pantai Camplong di jl. Raya Camplong 157A, Kecamatan Camplong, Kabupaten Sampang. Data yang diperoleh berupa data fisik yaitu kondisi eksisting tapak dan obyek *cottage* yang akan dikaji.
    - Wawancara dengan pihak pengelola hotel.
    - Peninjauan ulang terhadap rumah-rumah tradisional Sampang berdasarkan sumber acuan penelitian “Arsitektur Tradisional Jawa Timur dan Madura” oleh Silas dan Surjanto (1976).
  - b. Dokumentasi, berupa foto dan video dari obyek kajian Hotel Wisata Pantai Camplong dan rumah tradisional Sampang.
2. Data sekunder, yaitu berupa data literatur :
  - a. Bangunan hotel wisata.
  - b. Arsitektur tradisional Sampang, Madura.
  - c. RDTRK Camplong mengenai peraturan bangunan dan tapak.



### 3.3. Pengolahan Data

Setelah data primer dan sekunder terkumpul, maka data-data tersebut diolah untuk mencapai dan mendukung konsep desain. Tahap pengolahan data meliputi :

1. Menjabarkan kondisi eksisting tapak dan eksisting bangunan *cottage* Hotel Wisata Pantai Camplong.
2. Menetapkan variabel desain.

Variabel desain digunakan dalam kajian ini dikarenakan luasnya unsur bentuk yang dapat ditransformasikan, sehingga ditentukan beberapa variabel yang sifatnya umum dan utama. Variabel yang digunakan yaitu :

- variabel unsur visual bentuk (Ching) berupa wujud, warna, tekstur, bukaan, dan ornamen,
- variabel prinsip desain (Atmadjaja dan Dewi) berupa keseimbangan, proporsi, skala, dan irama.

3. Dilanjutkan dengan menganalisis bentuk rumah tradisional Sampang dan *cottage* Hotel Wisata Pantai Camplong dengan memecahnya berdasarkan variabel unsur visual bentuk dan prinsip desain.
4. Hasil analisis rumah tradisional Sampang kemudian disimpulkan sebagai benang merah dari unsur dan prinsip desain rumah tradisional Sampang yang selanjutnya akan dirujuk pada kriteria desain pada konsep desain.

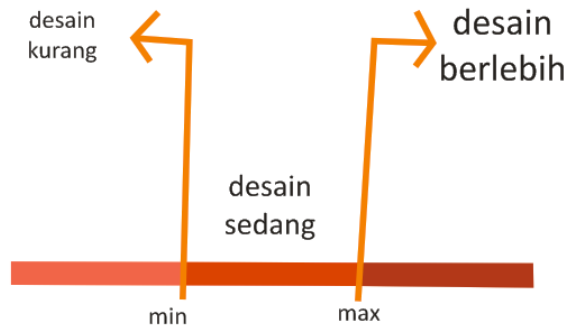
Sedangkan hasil analisis bangunan *cottage* Hotel Wisata Pantai Camplong akan langsung dievaluasi pada evaluasi desain bersamaan dengan evaluasi desain alternatif.

### 3.4. Konsep Desain

Konsep desain disini berupa kriteria atau acuan desain, merupakan penetapan acuan melalui kesimpulan dari analisis unsur dan prinsip desain rumah tradisional Sampang. Penetapan acuan tersebut didasarkan pada tiga kategori nilai kualitatif berbeda yaitu berlebih, sedang, dan kurang.

Penggolongan tersebut dilakukan untuk mendapatkan penerapan transformasi yang sesuai, kurang atau berlebih terhadap bentuk rumah tradisional sehingga dari sini diharapkan dapat memberikan contoh yang baik, kurang atau berlebih pada masyarakat dalam berarsitektur yang mengangkat konteks tradisi.

Berikut adalah range dari acuan desain tersebut.



Gambar 3.1 Range acuan desain.

Kriteria dari tiga kategori kualitatif berbeda ini adalah :

- Berlebih : apabila dibuat melebihi acuan rumah tradisional.
- Sedang : apabila dibuat sesuai dengan acuan rumah tradisional.
- Kurang : apabila dibuat dengan meminimalisasi acuan rumah tradisional.

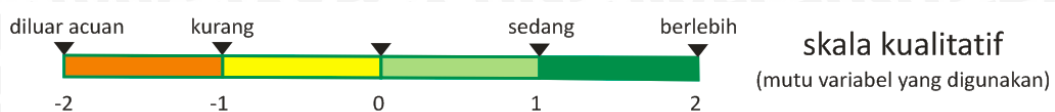
### 3.5. Eksplorasi Desain (Proses *Regroup*)

Setelah acuan atau kriteria desain yang memuat tiga kategori nilai berbeda yaitu berlebih, sedang, dan kurang; terbentuk, maka sudah dapat dilakukan eksplorasi desain. Eksplorasi yang akan dilakukan dalam kajian ini yaitu transformasi bentuk dari rumah tradisional Sampang menjadi bangunan baru dengan fungsi kekinian yaitu *cottage*, yang dilakukan berdasarkan acuan desain.

Dari tahap eksplorasi *regroup* ini akan menghasilkan beberapa alternatif desain dari masing-masing tipe *cottage* dalam bentuk desain skematik. Kemudian setelah terbentuk alternatif-alternatif desain berdasarkan acuan desain maka selanjutnya desain-desain tersebut akan dievaluasi. Hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kualitas bentuk yang telah digunakan oleh desain alternatif tersebut.

### 3.6. Evaluasi Desain

Merupakan bagian akhir dari proses transformasi berupa pengujian desain alternatif dan desain eksisting *cottage* yang didasarkan pada mutu variabel yang digunakan dimana mutu tersebut ditetapkan dibagi dalam tiga kategori nilai, yaitu :



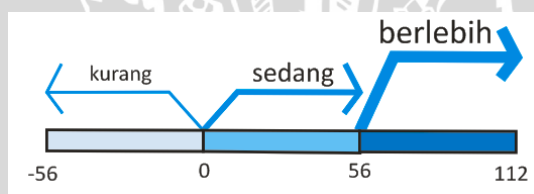
Gambar 3.2 Range kualitatif.

Metode yang akan digunakan adalah metode evaluasi *model based* secara kuantitatif numerik. Variabel evaluasi dibagi dalam dua bentuk utama bangunan, yaitu kepala dan badan bangunan. Pada badan bangunan diperinci kembali menjadi bagian dinding, bukaan (meliputi pintu masuk, jendela, dan ventilasi), lantai, dan pagar teras.

Variabel inilah yang akan mengevaluasi variabel unsur dan prinsip alternatif desain berdasarkan kesesuaian bentuk dalam acuan atau kriteria desain. Sehingga dari tahap ini, diharapkan dapat menghasilkan desain yang dapat memberikan contoh pola penerapan transformasi bentuk dari tradisional menjadi rasional yang baik.

Range nilai desain dengan kategori berlebih antara 57-112, desain sedang 0-56, dan desain kurang (-56)-0. Nilai-nilai tersebut merupakan batas maksimal yang dapat diraih oleh masing-masing kategori desain apabila dievaluasi oleh 9 variabel desain yaitu wujud, warna, tekstur, bukaan (tidak menjadi variabel yang mengevaluasi karena menjadi variabel yang dievaluasi), ornamen, keseimbangan, irama, skala, dan proporsi.

Desain dengan perolehan nilai total dalam range sedang akan dikembangkan dan dibahas lebih lanjut sebagai rekomendasi desain.



Gambar 3.3 Range nilai total.

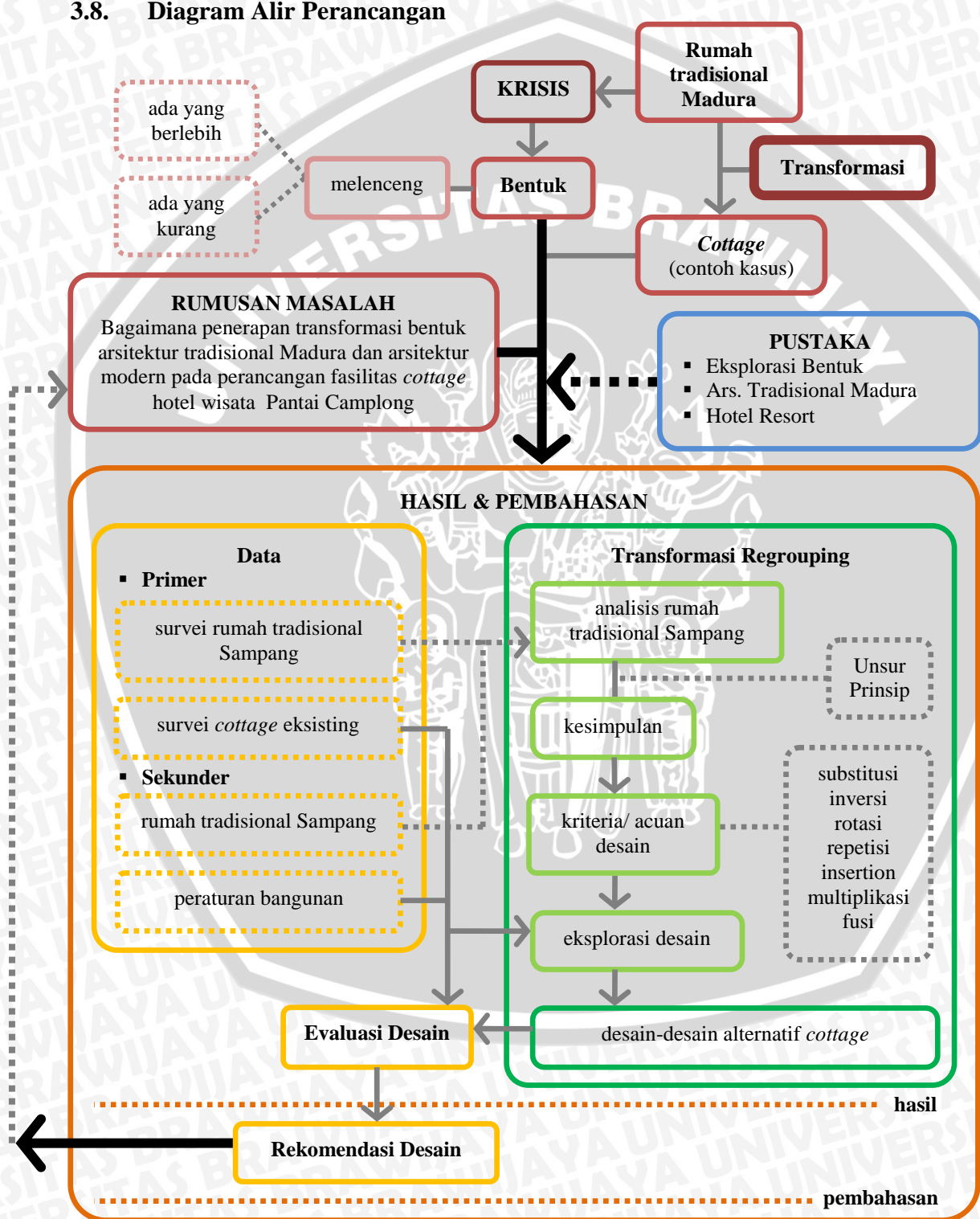
Tabel 3.1 Format tabel evaluasi desain.

No.	DESAIN	Kepala Bangunan	Badan Bangunan					
			dinding	bukaan			lantai	pagar teras
				pintu	jendela	ventilasi		
1	<b>cottage tipe A</b>							
	Wujud							
	Warna							
	Tekstur							
	Bukaan	-	-	-	-	-	-	-
	Ornamen							
	Keseimbangan							
	Irama							
	Skala							
	Proporsi							
	<b>POIN</b>							
	<b>TOTAL</b>							

3.7. **Pembahasan Rekomendasi Desain**

Merupakan deskripsi pengembangan desain *cottage* alternatif terpilih sebagai hasil dari evaluasi desain. Rekomendasi desain ini akan dibahas sejauh mana penerapan kualitas unsur visual bentuk dan prinsip desain yang digunakan oleh desain tersebut.

3.8. **Diagram Alir Perancangan**



Gambar 3.4 Diagram alir perancangan *cottage* Hotel Wisata Pantai Camplong.