

PENGEMBANGAN FASILITAS WISATA BUDAYA DI SINGOSARI-MALANG

ARTIKEL ILMIAH

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan

Memperoleh gelar Sarjana Teknik



Disusun oleh:

YOGA ANDRIANTO

NIM . 0810653070

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
FAKULTAS TEKNIK
MALANG
2012**

PENGEMBANGAN FASILITAS WISATA BUDAYA DI SINGOSARI-MALANG

Yoga Andrianto, Ema Yunita Titisari ST.,MT , Noviani Suryasari ST.,MT

Jurusan Arsitektur Teknik Universitas Brawijaya
Jalan MT. Haryono 167, Malang 65141, Indonesia
E-mail: chuby_agoy@yahoo.com

Pariwisata di Indonesia memiliki keanekaragaman seni dan budaya. Perkembangan pariwisata berkembang dengan program pemerintah Kabupaten Malang yang ditulis pada “Pengembangan Wisata Kabupaten Malang” maka akan membuka jalan berkembangnya objek wisata di Malang. Pengembangan ini tentunya memerlukan fasilitas dan sarana prasarana yang memadai, sehingga perlunya kerjasama antara masyarakat dengan pihak pemerintah. Potensi yang dimiliki oleh wisata Kabupaten Malang sangat beragam, namun objek-objek wisata tersebut terpisah di setiap kecamatan. Keragaman ini berbeda dengan objek wisata budaya di Kecamatan Singosari yang jarak antara objek berdekatan. Potensi wisata budaya yang merupakan Kerajaan Singhasari tidak dapat diragukan lagi terdapat Candi Singosari, Arca Dwarapala, Pemandian Kendedes, Petiraan Watugede, dan Candi Sumberawan. Perbedaan jarak dari objek wisata di Kecamatan Singosari merupakan kendala perkembangan wisata tidak seimbang. Integrasi diperlukan untuk memadukan objek wisata yang terpisah dan kegiatan wisata yang terpisah. Integrasi visual untuk memadukan objek wisata dan integrasi fungsi untuk memadukan kegiatan wisata dengan kegiatan lainnya. Pembentukan Integrasi ini nantinya menggunakan metode transformasi melalui pendekatan analogi dari Candi Singosari dan Candi Sumberawan, sehingga terbentuklah fasilitas *street furniture* dan fasilitas penunjang. Fasilitas *street furniture* diletakkan berdasarkan *path* dan *node* dari kawasan sehingga terbentuk kemiripan, keselarasan, keterikatan untuk membentuk integrasi antar objek wisata. Fasilitas Integrasi fungsi berupa desain dari Museum, workshop, amphiteater, perpustakaan, area camping, penginapan yang tercermin dalam gambar hasil desain

Kata kunci: Integrasi, transformasi, fasilitas

PENDAHULUAN

Kecamatan Singosari memiliki beberapa objek sejarah peninggalan Kerajaan Singhasari yaitu Candi Singosari, Candi Sumberawan, Arca Dwarapala, Pemandian Kendedes, dan Petirtaan Watugede. Objek wisata tersebut masih dalam satu pengolahan yang individu, sehingga pengolahan fasilitas objek dan kegiatan pariwisata berjalan sendiri-sendiri. Maka dari itu diperlukan pengembangan fasilitas yang nantinya mengintegrasikan 5 objek di Singosari yang letaknya berdekatan.

Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan diajukan dalam perancangan wisata budaya ini adalah: Bagaimana pengembangan fasilitas wisata budaya di Singosari yang dapat mengintegrasikan obyek-obyek wisata budaya dan fungsi lain di sekitarnya?

Batasan Masalah

Mengingat begitu luasnya cakupan masalah penelitian, kiranya ini perlu dibatasi. Hal ini dilakukan agar pembahasan masalah dapat dilakukan secara lebih fokus dan tepat. Adapun batasan masalah yang diteliti adalah:

1. Penataan kawasan wisata budaya memanfaatkan potensi Candi Singosari, Stupa Sumberawan, Arca Dwarapala,

Pemandian Kendedes, dan Pertirtaan Watu Gede.

2. Pengembangan fasilitas wisata dipusatkan di area Candi Singosari dan Stupa Sumberawan karena keduanya merupakan obyek wisata yang paling banyak dikunjungi di Singosari.

3. Pendekatan desain untuk memunculkan karakter visual hanya pada unsur bentuk

Tujuan

Tujuan utama dari perancangan wisata budaya ini adalah: Untuk dapat mendesain fasilitas wisata budaya Singosari yang dapat mengintegrasikan wisata budaya dan fungsi lain disekitarnya.

Manfaat

Manfaat yang diperoleh dari perancangan wisata budaya ini adalah:

1. Bagi praxis arsitektur

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dan motivasi dalam pengembangan fasilitas wisata-wisata budaya di Singosari.

2. Bagi keilmuan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dikembangkan untuk desain dengan konsep integrasi visual dan integrasi fungsi.

TINJAUAN PUSTAKA

Peraturan pembangunan

Menurut UU tentang Cagar Budaya dan Benda Cagar Budaya. penzoningan

didasarkan pada Bab IV Pasal 23 ayat (2) undang-undang No. 5 Tahun 1992 pembangunan pada kawasan objek sejarah dibedakan menjadi 3 mintakat, yaitu

Mintakat I disebut lahan inti, (0-25 meter) dari titik pusat situs, merupakan daerah perlindungan utama, yang disebut juga mintakat inti

Mintakat II disebut juga lahan hijau/zoning penyangga (25-50 meter) dari titik pusat situs, diperuntukan sebagai taman yang memberikan kesejukan, kenyamanan dan keindahan panorama hijau kepada pengunjung/mintakat penyangga.

Mintakat III disebut juga lahan pengembang/mintakat pengembang, (25-~meter) dari titik pusat situs

Integrasi Kawasan Wisata Budaya

Menurut (Sanyoto, 2009) pendekatan untuk mencapai kesatuan (integrasi) meliputi 6 pendekatan, yaitu

1. Pendekatan kesamaan-kesamaan unsur
2. Pendekatan kemiripan-kemiripan unsur
3. Pendekatan keselarasan-keselarasan unsur
4. Pendekatan keterikatan-keterikatan
5. Pendekatan keterkaitan-keterkaitan
6. Pendekatan kerapatan-kerapatan

Pembentukan integrasi fungsi didukung dengan pembentukkan integrasi visual.

Menurut (Ramadanta, 2011) menciptakan keteraturan lansekap di sepanjang koridor dapat menciptakan *linkage visual* untuk menumbuhkan intensitas keterhubungan kawasan dengan pusat. Pada kasus ini kawasan berupa objek-objek yang berada di Singosari dan pusat dari kawasan berada pada Candi Singosari dan Candi Sumberawan. Integrasi pada kawasan dapat diwujudkan dengan menciptakan *linkage visual* di sekitar kawasan/koridor jalan objek wisata.

Menurut (Siregar, dkk. 2012) Pembentukan Estetika Visual dapat dipenuhi dengan aspek Visibilitas, Legibilitas dan redibilitas serta aspek estetika visual. Aspek estetika visual dapat dicapai dengan ketepatan ekspresi dan keharmonisan dengan lingkungan tempat dia berada, yang dapat memberikan karakter pada lingkup kawasan. Selain itu menurut (Lynch dalam Zahnd, 1999:157) pembentukan bentuk visual dari suatu proyek atau pembangunan terdapat pada elemen-elemen benda atau fasilitas street furniture yang ada di sekitar obyek visual. Beberapa obyek visual dapat berupa:

1. *Pathways* atau jalur, merupakan rute-rute sirkulasi yang biasanya

digunakan orang untuk melakukan pergerakan secara umum.

2. *Edge* merupakan elemen linier yang tidak dipakai/dilihat seperti *path*.

Edge berada pada batas antara dua kawasan tertentu dan berfungsi sebagai pemutus linier.

3. *Districk* merupakan kawasan-kawasan kota dalam skala dua dimensi. Sebuah kawasan *districk* memiliki ciri khas yang mirip (bentuk, pola, dan wujudnya) dan khas pula dalam batasnya, di mana orang harus mengakhiri atau memulai.

4. *Node* merupakan simpul atau lingkaran daerah strategis di mana arah atau aktivitasnya saling bertemu dan dapat ke arah atau aktivitas lain. *Node* memiliki identitas yang lebih baik jika tempatnya memiliki bentuk yang jelas (karena lebih mudah diingat), serta tampilan berbeda dengan lingkungannya (fungsi dan bentuk).

Node juga merupakan simpul atau lingkaran daerah strategis di mana arah atau aktivitasnya saling bertemu dan dapat diubah ke arah atau aktifitas lain. (Lynch dalam Mulyandari, 2011)

5. *Landmark* merupakan titik referensi seperti elemen seperti node, tetapi orang tidak masuk ke dalamnya karena dilihat dari luar. *Landmark* merupakan elemen eksternal dan

merupakan bentuk visual yang menonjol.

Transformasi

Transformasi menurut Antoniades (1992) adalah sebuah proses perancangan melalui tahapan-tahapan eksplorasi desain melalui bentuk lama ke bentukan baru dengan mempertimbangkan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Selain itu ada beberapa strategi transformasi menurut Antoniades (1992) yaitu:

A. Strategi tradisional yaitu mengembangkan bentuk melalui beberapa tahapan dengan batasan eksternal (site, view, orientasi, arah angin, kriteria lingkungan), internal (fungsi, *programmatic*, *structural*), dan *artistic* (kemampuan dan kemauan arsitek untuk memanipulasi bentuk, sejauh pada arahan serta kriteria pragmatic lainnya).

B. *Borrowing* yaitu strategi transformasi dengan mengandaikan sebuah bentuk lukisan, sculpture, artefak dan mempelajari dua atau tiga dimensinya untuk kemudian ditransformasikan ke dalam sebuah desain.

Dekonstruksi adalah strategi transformasi dengan cara mengandaikan sebuah bagian dari bangunan untuk mencari kemungkinan dalam komposisi

yang berbeda. Dalam prosesnya, transformasi desain terdiri dari beberapa pendekatan, antara lain:

1. Distorsing, yaitu menyimpangkan bentuk atau konsep lama dalam komposisi, ukuran dan lainnya.
2. Regrouping/reassembling, yaitu mengumpulkan kembali elemen-elemen arsitektur tradisional yang menjadi acuan dalam suatu konsep pengelompokan atau kesatuan baru.
3. General altering, yaitu mengganti secara umum konsep lama menjadi konsep baru.
4. Analogi, yaitu membuat baru berdasarkan bentuk arsitektur yang dijadikan contoh.
5. Metafora, yaitu memakai bentuk lama buakan dalam makna yang sebenarnya (terjadi perubahan makna)
6. Simbiosis, yaitu pembentukkan karya baru akibat penetapan dua konsep dari budaya yang berbeda, misalnya budaya tradisional dan modern.
7. Metamorfosis, perubahan yang terjadi secara bertahap dari bentuk dasar sehingga ditemukan bentuk yang terbaik.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif yang bersifat deskriptif dan analitik. Metode deskriptif berarti pemaparan dan penggambaran secara jelas dan

terperinci, sedangkan metode deskriptif analitik merupakan metode yang tampak dari permukaannya saja, tetapi juga dapat ditelusuri asal-usulnya, mengapa dan bagaimana, tergantung konteks dan tujuan penelitiannya.

Tahap-tahap pada penelitian ini diawali dengan perumusan gagasan, pengumpulan data yang berasal dari sumber pustaka maupun data di lapangan, dan hasil berupa konsep desain. Pada tahap ini terdapat metode yang lebih bersifat rasional untuk proses *programming* yang sebatas menganalisa fungsi, tapak, tata massa dan luar, dan analisa bentuk dan tampilan bangunan.

Metode pengembangan

Pendekatan integrasi yang digunakan dalam pengembangan kawasan ini adalah pendekatan kesamaan, kemiripan, keselarasan, keterkaitan (Sanyoto, 2009) untuk mencapai integrasi tersebut diperlukan transformasi dengan menggunakan teknik *borrowing* dengan proses pendekatan analogi (Antoniades, 1992) dari bentuk Candi Singosari dan Candi Sumberawan. Transformasi yang dilakukan pada tahap ini akan menitik beratkan pada bentukkan dasar Candi Singosari dan Candi Sumberawan yang di bagi menjadi beberapa unsur utama geometrik, perulangan, hirarki, warna, dominasi, dan tekstur (Rahardian,

2008). Dengan metode ini diharapkan eksplorasi bentuk dasar candi dapat menghasilkan konsep yang sesuai untuk desain Pengembangan Wisata Budaya di Singosari Malang.

Tahap-tahap yang dilakukan dalam proses pengembangan ini adalah eksplorasi desain sesuai dengan konsep desain yang telah ditentukan, hasil desain, dan evaluasi desain yang digunakan sebagai umpan balik.

Variabel Pengembangan

Variabel pengembangan adalah suatu hal yang berbentuk apa saja yang diterapkan oleh perancang untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut untuk ditarik suatu kesimpulan untuk dikembangkan. Variabel juga diharapkan dapat mempermudah untuk mengelompokkan data yang sudah didapatkan. Pengembangan fasilitas wisata budaya dapat berupa integrasi yang menghubungkan obyek-obyek di Singosari, Integrasi fungsi berupa penyatuan kegiatan-kegiatan seperti pariwisata, penelitian, atau kegiatan ritual. Penyatuan integrasi fungsi dengan menyediakan fasilitas yang dibutuhkan dan ikut berpartisipasi masyarakat dalam kegiatan pariwisata. Integrasi visual menurut (Sanyoto, 2009) terdapat beberapa pendekatan untuk mencapai kesatuan (integrasi)

yaitu kesamaan, kemiripan, keselarasan, kerapatan, dan keterkaitan. Pendekatan tersebut akan lebih terintegrasi apabila dapat diwujudkan dalam beberapa elemen benda atau *street furniture* obyek visual yang dijadikan penanda yaitu *pathway*, *node*, dan *landmark* (Lynch dalam Zahnd, 1999:157). Menurut (Rahardian, 2008), Candi Singosari dan Candi Sumberawan memiliki beberapa unsur dasar dalam pembentukannya. Unsur tersebut digunakan sebagai variabel dalam pembentukan fasilitas dan *street furniture*, variabel itu antara lain:

Variabel Desain Unsur meliputi wujud, tekstur, dan warna.

Variabel Desain Prinsip meliputi geometri, perulangan, hirarki, dan dominasi.

Setelah menentukan variabel penggunaan transformasi *borrowing* dengan pendekatan analogi (Antoniades, 1992) dengan menggunakan unsur yang telah terbagi menjadi beberapa variabel. Transformasi ini menjadi dasar pengolahan bentuk baru fasilitas dan *street furniture* pada pengembangan wisata budaya di Singosari. Selain dari bentuk candi, dilakukan juga transformasi dari lambang sejarah kerajaan Majapahit dan filosofis hindu sebagai penataan massa.

Konsep desain

Konsep desain dilakukan setelah proses analisis selesai. Proses desain pada pengembangan fasilitas wisata budaya Singosari ini adalah dengan menggunakan integrasi fungsi dan integrasi visual. Integrasi fungsi dilakukan dengan cara memberikan fasilitas pada pengunjung yang sudah dianalisis. Selain itu dengan melibatkan masyarakat dalam atraksi lokal dan kerajinan yang mereka miliki. Integrasi visual diwujudkan dengan pendekatan kemiripan-kemiripan (Sanyoto, 2009) pada kawasan dan fasilitas obyek wisata. Pendukung metode kemiripan adalah metode transformasi *borrowing* dengan pendekatan analogi (Antoniades, 1992) dari Candi Singosari dan Candi Sumberawan. Pengintegrasian objek-objek wisata yang letaknya berbeda-beda yaitu dibuatnya pusat kegiatan pengunjung yang terfasilitasi pada Candi Singosari dan Candi Sumberawan.

Pusat edukasi diletakkan pada Candi Singosari karena pengunjung pelajar yang datang pada Candi Singosari cukup banyak sehingga perlu adanya pembelajaran yang nantinya dapat bermanfaat untuk proses belajar. Pusat wisata alam diletakkan pada Candi sumberawan dikarenakan pemandangan dan luas tanah kosong yang cukup luas

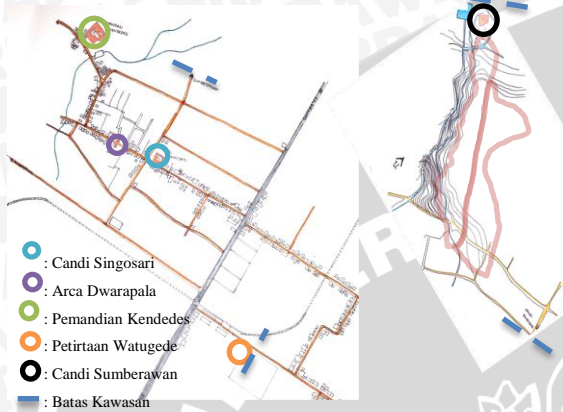
dapat dikembangkan fasilitas wisata alam.

Untuk konsep penataan massa pada wisata edukasi yang berada di Singosari, selain menggunakan hasil dari analisis tapak juga menggunakan penggunaan warna dari filosofi hindu yaitu Surya Majapahit. Dengan beragamnya warna diharapkan proses belajar sambil bermain dapat diwujudkan pada wisata edukasi. Konsep penataan pada wisata alam Candi Sumberawan menggunakan filosofi hindu mengenai 7 lapisan langit dan bumi, yang nantinya diterapkan pada 7 fasilitas utama yang berada pada wisata alam Candi Sumberawan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kawasan yang digunakan sebagai obyek studi adalah kawasan dimana terdapat Candi Singosari, Candi Sumberawan, Arca Dwarapala, Pemandian Kendedes dan Pertitraan Watugede. Candi Singosari terletak di Jalan Kertanegara, 500 meter dari Jalan Raya Singosari yang merupakan jalan propinsi penghubung antara kota Malang dan Surabaya. Candi Sumberawan terletak di desa Toyomarto 5 km dari Candi Singosari. Candi ini merupakan salah satu Candi Budha peninggalan kerajaan Majapahit. Arca Dwarapala terdiri dari 2 patung raksasa. Letaknya di Jalan Kertanegara Barat. Konon Arca

Dwarapala adalah penjaga gerbang utama kerajaan Majapahit. Pemandian Kendedes dan Pertiraan Watu Gede terletak 1 km sebelah barat dan timur dari Candi Singosari.



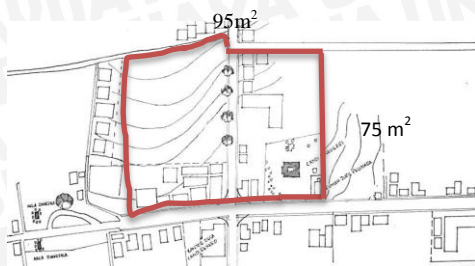
Gambar 1 Letak objek wisata

Analisis kawasan dan tapak

Perbedaan jarak antara objek wisata di Singosari memerlukan integrasi antara masing-masing objek wisata, salah satunya dengan membagi menjadi beberapa node dan 2 titik pusat. Integrasi yang dilakukan merupakan integrasi fungsi dan integrasi visual.

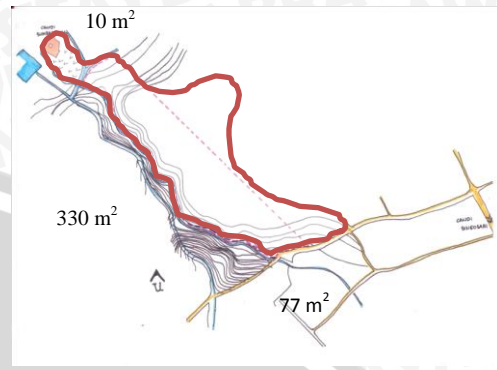
Integrasi fungsi dilakukan dengan memusatkan kegiatan pada Kawasan Candi Singosari sebagai wisata edukasi dan Candi Sumberawan sebagai wisata alam.

Tapak pada kawasan Singosari



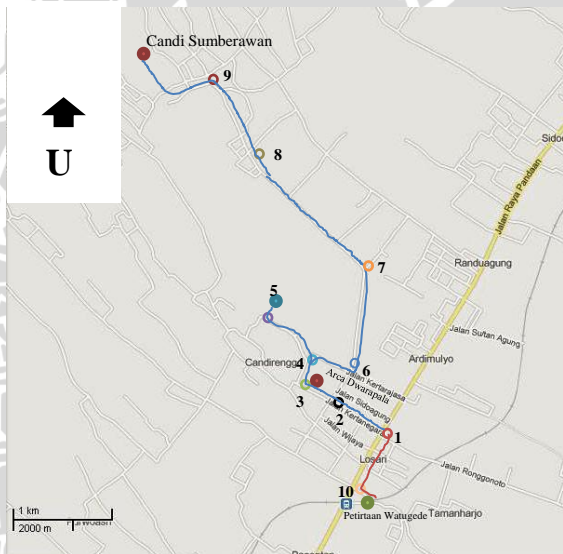
Gambar 2 Tapak kawasan Candi Singosari

Tapak pada kawasan Candi Sumberawan.



Gambar 3 Tapak kawasan Candi Sumberawan

Integrasi visual dilakukan dengan pembagian node pada setiap perjalanan menuju objek wisata di Singosari dan penggunaan material.

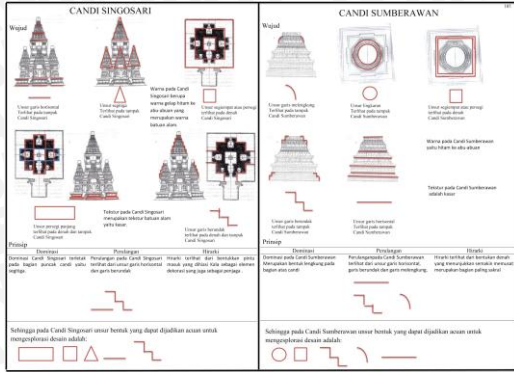


- Keterangan
- 1 = Gerbang
 - 2 = Perempatan menuju Arca Dwarapala
 - 3 = Pertigaan pertama menuju Pemandian Kendedes
 - 4 = Pertigaan kedua
 - 5 = Pertigaan ketiga menuju Pemandian Kendedes
 - 6 = Perempatan pertama menuju Candi Sumberawan
 - 7 = Pertigaan kedua menuju Candi Sumberawan
 - 8 = Gerbang kawasan Candi Sumberawan
 - 9 = Pertigaan ketiga menuju Candi Sumberawan
 - 10 = Pertigaan menuju Petirtaan Watugede

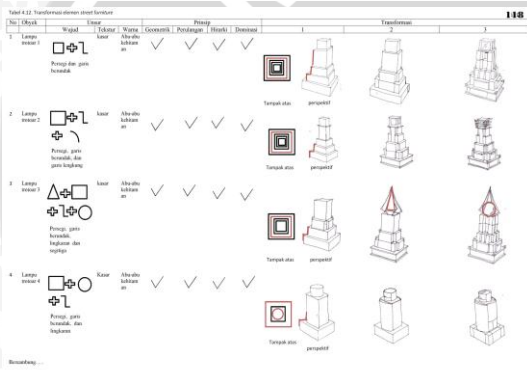
Gambar 4 Pembagian node pada kawasan

Analisis bentuk

Analisis bentuk merupakan transformasi dari bentuk-bentuk dasar Candi Singosari dan Candi Sumberawan.



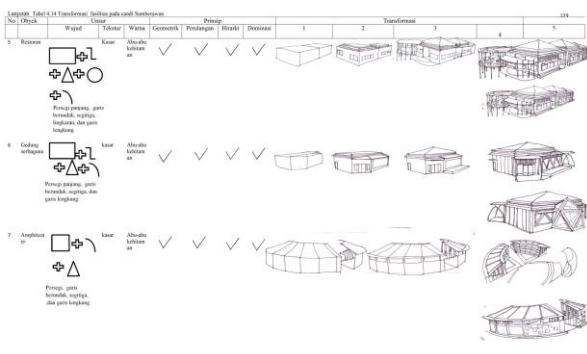
Gambar 5 Pengambilan unsur dasar pada Candi



Gambar 6 Transformasi ke Street furniture



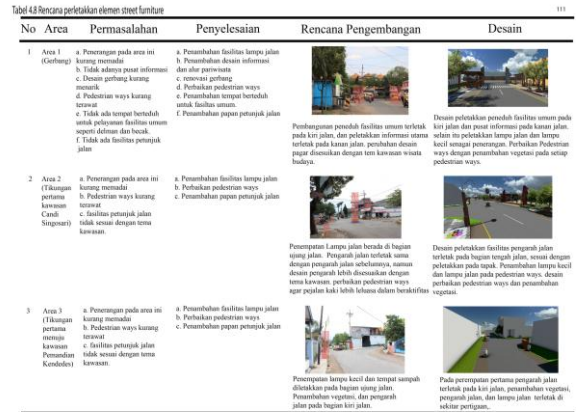
Gambar 7 Transformasi ke fasilitas kawasan Singosari



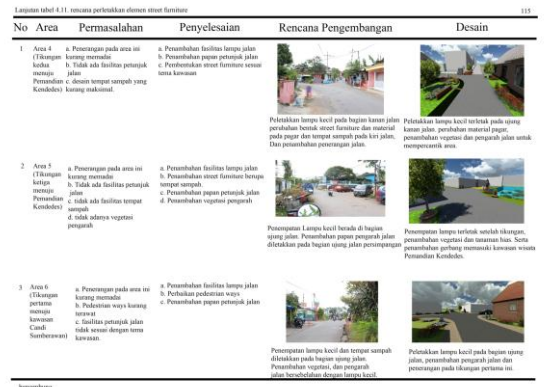
Gambar 8 Transformasi ke fasilitas kawasan Sumberawan

Rekomendasi desain

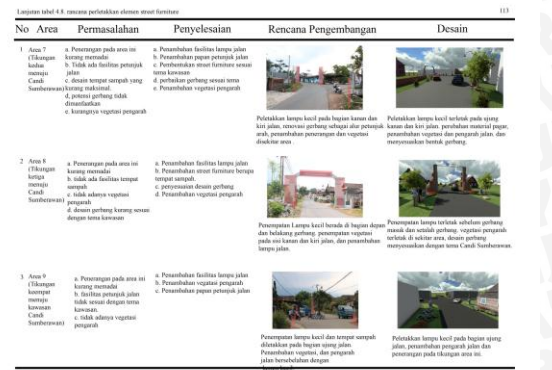
Pembentukan integrasi visual pada kawasan berupa perletakkan elemen *street furniture* pada persimpangan menuju objek-objek di Singosari.



Gambar 9 perletakkan element street furniture



Gambar 10 perletakkan element street furniture 2



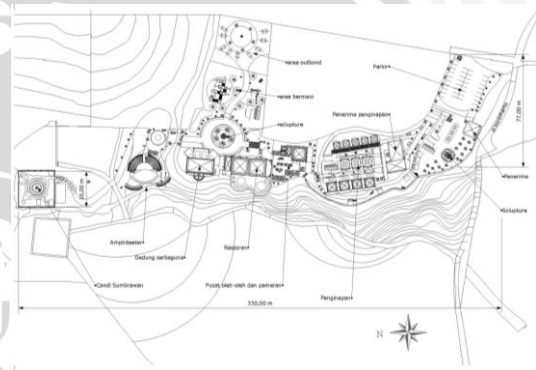
Gambar 10 perletakkan element street furniture 3

Selain perletakkan elemen *street furniture* dilakukan juga rekomendasi pagar untuk masyarakat di sekitar

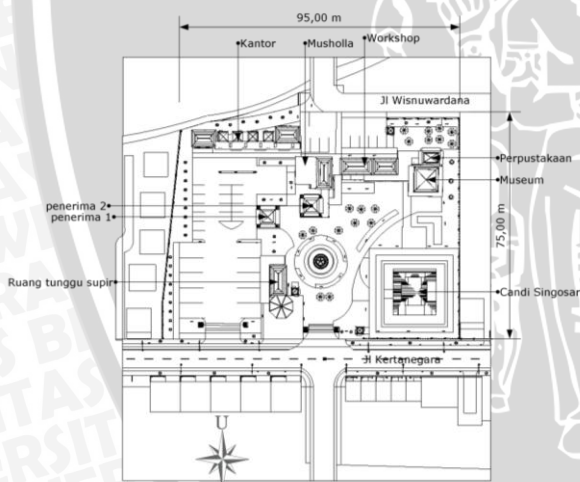
kawasan. Sebagai bentuk integrasi antara objek wisata dengan lingkungan. Integrasi fungsi diterapkan pada pemusatan kegiatan pada salah satu objek wisata, pemilihan objek wisata yang paling banyak dikunjungi dan memiliki potensi, yaitu Candi Singosari dan Candi Sumberawan.

Candi Singosari dipusatkan untuk fungsi kegiatan edukasi, dikarenakan pengunjung dan potensi tapak yang dekat dengan jalan utama. Fasilitas utama yang perlu dibangun untuk rekomendasi di kawasan Singosari adalah museum, workshop, kantor, dan perpustakaan.

Candi Sumberawan dipusatkan sebagai wisata alam dikarenakan potensi alam yang masih alami pada kawasan ini. Fasilitas utama yang direkomendasikan untuk mendukung kegiatan sebagai bentuk integrasi fungsi, yaitu penginapan, Pusat oleh-oleh, restoran, gedung serbaguna, area outbond dan camping, dan amphiteater.



Gambar 13 Site plan kawasan Candi Sumberawan



Gambar 11 Site plan kawasan Candi Singosari



Gambar 14 Rekomendasi desain



Gambar 12 Rekomendasi desain

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil studi dan desain yang dilakukan dalam skripsi ini, maka dapat disimpulkan :

mengingat potensi dan permasalahan obyek-obyek wisata, maka desain fasilitas penunjang kegiatan wisata budaya di Singosari didasarkan atas konsep integrasi. Konsep integrasi yang dimaksud meliputi integrasi fungsi dan integrasi visual. Integrasi fungsi dicapai melalui pembentukan sistem *linkage* yang menyatukan beberapa obyek wisata dalam satu kesatuan desain dengan pusat kegiatan wisata pendidikan di kawasan Candi Singosari dan pusat kegiatan wisata alam di Candi Sumberawan. Integrasi juga dilakukan secara visual, yaitu dengan mengidentifikasi karakteristik desain arsitektur (visual) masing-masing obyek wisata dan menjadikannya acuan bagi eksplorasi desain fasilitas penunjang. Desain permukiman di sekitar obyek wisata ‘diintegrasikan’ secara visual dengan mendesain elemen-elemen jalan (*street furniture*) dan beberapa elemen permukiman warga agar lebih selaras dengan obyek wisata dan menunjang tema wisata budaya di kawasan tersebut.)

Pembentukan desain arsitektur (visual) dapat diwujudkan dengan pengolahan desain baik secara tekstur, warna, hirarki, dominasi, geometrik, dan perulangan. Bentuk dasar yang diambil untuk menunjang tema pada kawasan wisata budaya di Singosari

adalah Candi Singosari dan Candi Sumberawan. Kemiripan, kesamaan, keterkaitan, keterikatan, kerapatan merupakan salah satu unsur kesatuan yang diterapkan pada penggunaan fasilitas sebagai bentuk integrasi visual. Integrasi fungsi dilakukan dengan sistem *linkage sistem* yang menyatukan beberapa objek wisata dalam satu pusat. Penetapan *path* dan *node* pada kawasan dan menggunakan fasilitas *street furniture* sebagai bentuk kesatuan. Untuk pusat kegiatan menggunakan *landmark* berupa *sculpture* pada kawasan Candi Singosari dan Candi Sumberawan. Kegiatan yang merupakan aktifitas pengunjung juga diintegrasikan dengan fasilitas yang berada di kawasan Candi Singosari dan kawasan Candi Sumberawan, seperti kegiatan rekreasi, ritual, atraksi, sosialisasi, belajar, rekreasi alam.

Saran

Setelah melakukan analisa dan menerapkan konsep transformasi arsitektural ke dalam perancangan fasilitas wisata budaya di Singosari, berikut saran yang ditujukan untuk mahasiswa perancang maupun pihak yang terkait:

1. Saran untuk perancang, seluruh konsep yang diangkat oleh seorang arsitek hendaknya tetap memperhatikan lingkungan sekitar

tapak sebagai dasar perancangan. Hal ini dapat berfungsi sebagai salah satu dasar untuk menemukan desain dalam mengeksplorasi desain, karena lingkungan sekitar memberikan andil yang besar dalam keeksistensian sebuah kebudayaan.

2. Saran untuk instansi terkait, pengelolaan area wisata sebagai bentuk dari kerja pemerintah pusat maupun daerah perlu dilakukan secara intensif dan berkesinambungan karena area-area wisata dengan segala potensinya seperti misalnya kawasan budaya menjadi salah satu sumber pendapatan daerah dan pendapatan negara. Hal ini dapat menjadi sektor andalan peningkatan sektor industri kepariwisataan Indonesia. Perawatan dan pemeliharaan dari obyek-obyek pariwisata juga harus diperhatikan agar nantinya tetap bisa dinikmati oleh generasi ke generasi. Kualitas dari potensi perlu tetap dipertahankan, bahkan dapat ditingkatkan lagi menjadi lebih baik.
3. Saran bagi peneliti lain, proses survey mengenai pendapat masyarakat tentang desain pengembangan dan pengembangan seperti apa nantinya belum terlaksana.

DAFTAR PUSTAKA

Agus, Sunyoto. 2000. *Petunjuk Wisata Sejarah Kabupaten Malang*. Malang: Lingkaran Studi Kebudayaan Malang.

Annas, SM. 2004. *PERBANDINGAN RELIEF CANDI GAYA JAWA TENGAH DAN JAWA TIMUR*. *ebook*. Petra .ac.id, (diakses tanggal 10 Agustus 2012)

Antoniades, Anthony C. 1992. *Poetics of Architecture*. New York: Van Nostrand Reinhold.

Badan Perencana Kabupaten Malang, 2006-2011, *Studi Rencana Induk Pengembangan Pariwisata Kabupaten Malang*. Malang: Badan Perencana Kabupaten Malang.

Hidajat. Robby. 2008. *Wayang Topeng Malang*. Malang: Gantar Gumelar

[Http://kreasi-kampoengku.blogspot.com/2009/10/produk-kerajinan-sandal.html](http://kreasi-kampoengku.blogspot.com/2009/10/produk-kerajinan-sandal.html), UPK Kendedes Jl. Panglima Sudirman No. 375 Singosari, Kab. Malang. (diakses tanggal 29 Maret 2012)

[Http://cyborgarch.blogspot.com/2009/07/taman-singosari_13.html](http://cyborgarch.blogspot.com/2009/07/taman-singosari_13.html) . (diakses tanggal 25 Maret 2012)

http://id.wikipedia.org/wiki/Surya_maja_pahit (diakses tanggal 25 Maret 2012)

Mulyandari, Hestin.2011. *Pengantar Arsitektur Kota*. Yogyakarta:ANDI

- Pemerintah Kabupaten Daerah Tingkat II Malang, 1991/1992-2013/2014, Rencana Umum Tata Ruang Kota Dengan Kedalaman Rencana Detail Tata Ruang Kota Singosari. Malang: Pemerintah Kabupaten Daerah Tingkat II Malang
- Pemerintah Kabupaten Malang, 2001-2011 :Rencana Detail Ruang Kota (RDTRK). Malang: Pemerintah Kabupaten Malang.
- Pemerintah Kabupaten Malang, 2010-2015, PERATURAN DAERAH KABUPATEN MALANG NOMOR : 2 TAHUN 2011 TENTANG RENCANA PEMBANGUNAN JANGKA MENENGAH DAERAH (RPJMD) KABUPATEN MALANG Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) Kabupaten Malang
- Ramadanta, Asyra. dan Setiawan B, Iwan. 2011. Pendekatan Ecoregion Dalam Pengembangan Kawasan Wisata Studi Kasus Penataan Kawasan Wisata Danau Poso. Jurnal "ruang" Volume 3 Nomor 1, Maret 2011
- Rahardian, PH. 2008. Tipo-Morfologi Desain Arsitektur 'Candi' di Jawa, Kajian Arsitektural terhadap Perkembangan Desain Sosok, Denah, dan Perletakkannya. Dalam Naskah Arsitektur Nusantara, Jelajah Penalaran Reflektif Arsitektural. Surabaya:Jurusan Arsitektur Teknik Sipil dan Perancangan – Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- Rahem. Abd. Dkk. 2011. Repertoar Materi Bahan Ajar Seni Tari Nusantara. Yogyakarta.: Kendil Pustaka Seni Indonesia
- Sanyoto. Ebdi Sadjiman. 2009. Nirmana dasar-dasar seni dan desain. Yogyakarta: JALASUTRA.
- Siregar, Zulkifli. Zahrah, Wahyuni. dkk. 2012. Kajian Penataan Signage di Jalan Gatot Subroto Medan Sebagai Upaya Menciptakan Kota Yang Manusiawi Secara Visual. Jurnal Arsitektur dan Perkotaan "KORIDOR", vol. 03 no. 02, Juli 2012: 42-51
- Soeroto, Myrtha. 2009. Album Arsitektur Candi : Cagar Budaya Klasik Hindu Budha.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 11 tahun 2010.2010. Tentang Cagar Budaya. Presiden Republik Indonesia.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 5 Tahun 1992.1992. Benda Cagar Budaya: Presiden Republik Indonesia.
- Suwardono. 2002. Stupa Sumberawan. Malang. (Buku Panduan wisata yang diperoleh dari juru pelihara Candi Sumberawan pada tanggal 10 Juni 2012)

repository.ub.ac.id

Widjaja, Hiniwati. 2008. Analisis Lansekap Pariwisata Situs Kepurbakalaan Muaro Jambi di Provinsi Jambi. Jurnal Ilmiah Pariwisata Volume 13 Nomor 2, Juli 2008.

Zahnd, Markus. 1999. *Perencanaan Kota Secara Terpadu: Teori erancangan Kota dan Penerapannya*. Yogyakarta:KANISIUS (Anggota IKAPI)

