

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Pustaka yang dikaji untuk mendukung proses perancangan Pusat Fasilitas Wisata di Desa Wisata Munduk (Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular) adalah tinjauan tentang pariwisata sebagai acuan kriteria dan prinsip perancangan di kawasan wisata alam, tinjauan tentang desa wisata berfungsi lebih fokus kepada penyelarasan kriteria dan prinsip pariwisata dengan desa wisata karena obyek perancangan merupakan bagian dari desa wisata. Tinjauan terakhir mengenai arsitektur neo-vernakular sebagai pendekatan yang terlibat dalam proses perancangan dan menjembatani kriteria dari prinsip segi desa wisata, pariwisata dan arsitektur neo-vernakular itu sendiri.

2.1. Tinjauan Umum Pariwisata

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 Tentang Kepariwisataan:

1. Pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah dan pemerintah daerah.
2. Wisata adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu sementara.
3. Daya tarik wisata adalah segala sesuatu yang memiliki keunikan, keindahan dan nilai yang berupa keanekaragaman kekayaan alam, budaya dan hasil buatan manusia yang menjadi sasaran atau tujuan kunjungan wisatawan.

Pariwisata dapat diartikan perjalanan penuh mulai dari berangkat dari suatu tempat ke satu tempat lain dan singgah kemudian kembali ke tempat semula menurut arti kata pari (penuh) dan wisata (perjalanan) (Nandi, 2008:2).

Pariwisata adalah kegiatan rekreasi diluar domisili untuk melepaskan diri dari pekerjaan rutin atau mencari suasana lain (Damanik dan Weber, 2006).

Pariwisata secara umum adalah perjalanan wisata. Aktifitas manusia yang melakukan perjalanan ke suatu tempat untuk keluar dari rutinitas normal dengan tujuan rekreasi, rileksasi, bersenang-senang, bertualang, bersantai, melepas stres dan lainnya dalam waktu yang sementara.

Pariwisata secara teknis dapat diartikan sebagai perjalanan wisata untuk menikmati berbagai fasilitas dalam sebuah tempat wisata untuk tercapainya kepuasan tertentu.

2.1.1. Pelaku wisata

Pelaku wisata adalah orang yang terlibat secara langsung dalam kegiatan kepariwisataan, dapat terbagi dalam wisatawan dan pengelola wisata dan masyarakat.

Masyarakat disekitar tempat wisata menjadi pelaku utama dalam menjaga keberlangsungan lingkungannya. Hak setiap orang dan/atau masyarakat di dalam dan di sekitar destinasi pariwisata dalam UU No. 10 Tahun 2009 mempunyai hak prioritas menjadi pekerja/buruh dan/atau pengelola.

Wisatawan adalah orang yang menikmati wisata. Wisatawan dapat digolongkan berdasarkan asal yakni wisatawan mancanegara atau wisatawan domestik. Hak wisatawan dalam UU No. 10 tahun 2009, menyatakan bahwa setiap wisatawan berhak memperoleh:

1. Informasi yang akurat mengenai daya tarik wisata;
2. pelayanan kepariwisataan sesuai dengan standar;
3. perlindungan hukum dan keamanan;
4. pelayanan kesehatan;
5. perlindungan hak pribadi; dan
6. perlindungan asuransi untuk kegiatan pariwisata yang berisiko tinggi.

2.1.2. Jenis wisata

Dan segi jumlahnya wisata, menurut Gamal Suwanto (2004:14-17) tipe perjalanan wisata dapat dibedakan menjadi:

1. *Individual tour* (wisatawan perseorangan) yaitu suatu perjalanan wisata yang dilakukan oleh satu orang atau pasangan suami istri.
2. *Family group tour* (wisata keluarga) yaitu suatu perjalanan wisata yang dilakukan oleh serombongan keluarga yang masih mempunyai hubungan kekerabatan.
3. *Group tour* (wisata rombongan) yaitu perjalanan wisata yang dilakukan bersama-sama dan dipimpin oleh seseorang.

Bentuk-bentuk pariwisata menurut Beydha (2002) yakni :

1. Berdasarkan jenis jumlah yang bepergian, maka dibagi atas dua yaitu pariwisata individu dan pariwisata rombongan.

2. Berdasarkan maksud bepergian dibedakan yaitu pariwisata rekreasi/santai dan pariwisata budaya.
3. Berdasarkan alat transportasi yaitu pariwisata darat, pariwisata tirta dan pariwisata dirgantara.

2.1.3. Perancangan pariwisata di kawasan wisata alam

Berdasarkan Peraturan Menteri PerhutananRI No: P.4/MENHUT-II/2012 Tentang Pengusahaan Pariwisata Alam Di Suaka Margasatwa, Taman Nasional, Taman Hutan Raya Dan Taman Wisata Alam pada Pasal 8 dan 27 dijelaskan terkait sarana wisata alam yang dapat dikembangkan adalah :

1. Wisata tirta;
2. akomodasi dalam bentuk penginapan/pondok wisata/pondok apung/rumah pohon, bumi perkemahan dan tempat singgah caravan.Fasilitas akomodasi, yakni ruang pertemuan, ruang makan dan minum, fasilitas untuk bermain anak, spa dan gudang. Fasilitas pelayanan umum dan kantor yakni pelayanan informasi, pelayanan telekomunikasi, pelayanan administrasi, pelayanan angkutan, pelayanan penukaran uang, pelayanan cucian, ibadah, pelayanan kesehatan, keamanan antara lain menara pandang, pemadam kebakaran, pelayanan kebersihan dan mess karyawan.
3. transportasi;
4. wisata petualangan; dan
5. olahraga minat khusus.

Pada pasal 30, bangunan sarana wisata alam dan fasilitas yang menunjang kepariwisataan sebagaimana dimaksud dalam pasal 27 dan pasal 28 harus memperhatikan:

1. Kaidah konservasi;
2. tidak mengubah bentang alam dan ramah lingkungan;
3. sistem sanitasi yang sesuai standar kesehatan manusia dan kelestarian lingkungan;
4. efisien dalam penggunaan lahan;
5. memiliki teknologi pengolahan dan pembuangan limbah;
6. konstruksi yang memenuhi persyaratan bagi keselamatan;
7. hemat energi; dan

- berpedoman pada ketentuan teknis yang menyangkut keselamatan dan keamanan dari instansi yang berwenang sesuai dengan rencana pengelolaan dan siteplan.

Ketentuan bangunan pada kawasan daya tarik wisata disebutkan dalam beberapa poin pasal 122 Perda Bali No 16 Tahun 2009 yang diantaranya :

- Pemanfaatan potensial alam dan budaya setempat sesuai daya dukung dan daya tampung lingkungan.
- Perlindungan situs warisan budaya setempat.
- Pembatasan pendirian bangunan non-pariwisata pada kawasan efektif pariwisata.
- Pembatasan koefisien dasar bangunan bagi setiap usaha akomodasi dan fasilitas penunjangnya, setinggi-tingginya 40% (empat puluh persen) dari persilyang dikuasai.
- Pengharusan penerapan ciri khas Arsitektur Bali pada setiap bangunan akomodasi dan fasilitas penunjang pariwisata

Kotler, P (2002) dalam Mas (2009), empat komponen perencanaan Objek Wisata yaitu : *Pertama*, informasi dan promosi: pengetahuan terhadap daerah tujuan wisata sangat ditentukan oleh ketersediaan informasinya. *Kedua*, fasilitas: ketersediaan fasilitas pelayanan berkaitan dengan daya tarik suatu daerah tujuan wisata, seperti fasilitas transportasi, fasilitas akomodasi, fasilitas *catering service* dan fasilitas perbelanjaan. *Ketiga*, daya tarik: suatu obyek wisata akan berkembang apabila mempunyai daya tarik, daya tarik alam, wisata buatan dan wisata budaya. Daya tarik wisata ditentukan oleh beberapa faktor diantaranya jenis atraksi wisata. *Keempat*, aksesibilitas: pengembangan pariwisata sangat bergantung pada kemudahan pencapaian daerah tujuan wisata.

Teknik perencanaan dan pengembangan daerah tujuan wisata menurut Gunn (1972:16) dalam Mas (2009:79) adalah sebagai berikut :

- Konsep *tripartite attraction design model* adalah penataan objek daerah tujuan wisata perlu melandaskan kepada tiga elemen yang perlu diidentifikasi untuk perencanaan serta pengembangannya, yaitu: wilayah inti (*nucleus*), wilayah persepsi awal (*Inviolable Belt*), wilayah penataan umum (*Zone of Closure*).
- Konsep *honey pot*, konsep ini adalah pengelompokan fasilitas dan pelayanan, dimana fasilitas dan pelayanan dikonsentrasikan di area yang memiliki tingkat pemanfaatan yang tinggi sebagai upaya mengurangi tekanan pengunjung di area-area yang labil.

3. Konsep zonasi, konsep ini adalah pembagian area dalam suatu objek daerah tujuan wisata dalam beberapa zonasi yang sesuai dalam satu tata guna tanah tergantung dan kondisi tapak bersangkutan seperti zona akomodasi, zona rekreasi (daratan/perairan), zona atraksi wisata, zona taman, zona konservasi, zona pelayanan umum, zona penyangga dan lain-lain.

Pembagian zona fungsi pada sebuah kawasan wisata alam menurut Keputusan Menteri Kehutanan dan Perkebunan No.274/Kpts-II/1999 adalah sebagai berikut :

1. Zona penerima merupakan zona awal bagi para wisatawan dalam memulai aktivitas wisata. Zona penerima ini terletak di sebelah utara dengan jalan utama sebagai jalan masuk yaitu Jalan Cipanas Indah. Pada zona terdapat pintu gerbang dan bangunan-bangunan informasi, loket dan pos jaga.
2. Zona pelayanan terletak di sebelah zona penerima, dimana di dalamnya terdapat wisata alam berupa kolam pemancingan, *theatre hall*, *playground* dan penelitian tentang struktur batuan serta tempat bagi wisatawan yang ingin beristirahat berupa saung/gazebo, selain itu terdapat kios-kios cinderamata dan makanan khas garut.
3. Zona RTH (Ruang terbuka hijau) terletak di sebelah utara dari zona lainnya, zona ini diperuntukkan bagi wisatawan yang ingin menikmati pemandangan keindahan-keindahan yang ada di Gunung Guntur dengan keanekaragaman flora lokal yang dapat berguna untuk keperluan pendidikan. Kawasan Gunung Guntur yang merupakan bagian dari Cagar Alam Kawah Kamojang ditetapkan dengan tujuan untuk perlindungan flora endemik Pulau Jawa antara lain Jamuju, Puspa, Saninten, Pasang dan Rasamala.

2.2. Tinjauan Desa Wisata

Berdasarkan Peraturan Menteri Lingkungan Hidup No.19 tahun 2012, Desa adalah wilayah administratif yang terdiri atas rukun warga, dusun atau dukuh, kelurahan atau desa dan wilayah administratif lain yang dipersamakandengan itu.

Dalam Peraturan Menteri Kebudayaan Dan Pariwisata Nomor: Pm.26/Um.001/Mkp/2010 Tentang PNPM Mandiri Pariwisata Melalui Desa Wisata, Desa Wisata adalah suatu bentuk integrasi antara atraksi, akomodasi dan fasilitas pendukung yang disajikan dalam suatu struktur kehidupan masyarakat yang menyatu dengan tata cara dan tradisi yang berlaku.

Desa Wisata adalah pengembangan suatu wilayah (desa) dengan memanfaatkan unsur-unsur yang ada dalam masyarakat desa yang berfungsi sebagai atribut produk wisata, menjadi suatu rangkaian aktivitas pariwisata yang terpadu dan memiliki tema. Di dalam desa tersebut juga mampu menyediakan dan memenuhi serangkaian kebutuhan suatu perjalanan wisata, baik dari aspek daya tarik maupun berbagai fasilitas pendukungnya (Putra, 2006).

2.2.1. Pengembangan desa wisata

Strategi PNPM (Program Nasional Pemberdayaan Masyarakat) Mandiri dalam pengembangan pelaksanaan desa wisata berdasar pada Peraturan Menteri Kebudayaan Dan Pariwisata Nomor: PM.26/UM.001/MKP/2010 yakni melalui pendekatan fisik dan non-fisik. Pendekatan fisik yang dilakukan melalui :

1. Mengembangkan sarana dan prasarana pendukung untuk meningkatkan akses dan jaringan keterkaitan antara desa penyangga dengan pusat kegiatan pariwisata seperti daya tarik wisata, hotel/resort.
2. Mengonservasi sejumlah bangunan yang memiliki nilai seni, budaya, sejarah dan arsitektur lokal yang tinggi dengan tetap mempertahankan nilai keasliannya.
3. Mengubah fungsi bangunan menjadi sesuatu yang berkontribusi pada pengembangan kegiatan kepariwisataan.
4. Mengembangkan bentuk-bentuk penginapan di dalam wilayah desa wisata yang dioperasikan oleh penduduk desa.
5. Mengembangkan usaha-usaha terkait dengan jasa kepariwisataan.

Pendekatan non-fisik dilakukan melalui:

1. Pelestarian kearifan lokal, budaya dan kekhasan daerah.
2. Pelatihan-pelatihan manajemen pariwisata, kuliner, kerajinan, bahasa dan lainnya.

Dalam kerangka program pemberdayaan masyarakat dan penanggulangan kemiskinan melalui pengembangan Desa Wisata pada pedoman PNPM (Program Nasional Pemberdayaan Masyarakat), mengacu pada pengembangan pariwisata berbasis masyarakat. Model pendekatan yang dikembangkan meliputi tiga gugusan (*cluster*) sebagai berikut:

1. Model gugusan (*cluster*) daya tarik wisata – desa terkait merupakan model pengembangan yang menempatkan daya tarik wisata sebagai pusat

pengembangan, sedangkan desa-desa atau masyarakat di sekitarnya menjadi penerima manfaat.

2. Model gugusan (*cluster*) desa wisata – desa terkait merupakan model pengembangan yang menempatkan desa wisata sebagai pusat pengembangan dan penerima manfaat PNPM(Program Nasional Pemberdayaan Masyarakat)Mandiri Pariwisata, sedangkan desa-desa atau masyarakat di sekitarnya menjadi pendukung sekaligus penerima manfaat.
3. Model gugusan (*cluster*) usaha pariwisata – desa terkait merupakan fasilitas atau usaha pariwisata tersebut memiliki posisi strategis sebagai pusat dan penggerak pengembangan yang mampu mendistribusikan manfaat ekonomi bagi desa-desa sekitarnya.

Menurut Priyasukmana dan Mulyadi (2001), penetapan suatu desa wisata harus memenuhi persyaratan-persyaratan antara lain sebagai berikut:

1. Aksesibilitasnya baik, sehingga mudah dikunjungi wisatawan dengan menggunakan berbagai jenis alat transportasi.
2. Memiliki obyek-obyek menarik berupa alam, seni budaya, legenda, makanan lokal dan sebagainya untuk dikembangkan sebagai obyek wisata.
3. Masyarakat dan aparat desanya menerima dan memberikan dukungan yang tinggi terhadap desa wisata serta para wisatawan yang datang ke desanya.
4. Keamanan di desa tersebut terjamin.
5. Tersedia akomodasi, telekomunikasi dan tenaga kerja yang memadai.
6. Beriklim sejuk atau dingin.
7. Berhubungan dengan obyek wisata lain yang sudah dikenal oleh masyarakat luas.

2.2.2. Kriteria desa wisata

Mengacu pada konsep pengembangan desa wisata dari Departemen Kebudayaan dan Pariwisata Kep. 012/MKP/IV/2001 Tentang Pedoman Umum Perizinan Pariwisata, maka pola pengembangan desa wisata diharapkan memuat prinsip-prinsip sebagai berikut:

1. Tidak bertentangan dengan adat istiadat atau budaya masyarakat saat budaya masyarakat diposisikan sebagai pengembangan atraksi wisata.

2. Pembangunan fisik untuk meningkatkan kualitas lingkungan desa. Pembangunan fisik ditujukan sebagai sarana-prasarana penunjang pariwisata sesuai pengembangan potensi desa yang sudah ada.
3. Memperhatikan unsur kelokalan dan keaslian. Bangunan, pola tatanan dan lansekap dirancang berdasar ciri khas lokal arsitektur setempat.
4. Memberdayakan masyarakat desa wisata. Konsep pariwisata inti rakyat adalah pengembangan kawasan wisata yang memberi dampak/manfaat baik ke masyarakat.
5. Memperhatikan daya dukung dan berwawasan lingkungan.
6. Prinsip-prinsip pariwisata yang berkelanjutan (*sustainable tourism*) harus mendasari pengembangan desa wisata. Pengembangan yang melampaui daya dukung akan menimbulkan dampak yang besar tidak hanya pada lingkungan alam tetapi juga pada kehidupan sosial budaya masyarakat yang pada akhirnya akan mengurangi daya tarik desa tersebut. Beberapa bentuk keterlibatan masyarakat tersebut adalah penyediaan fasilitas akomodasi berupa rumah-rumah penduduk (*homestay*), penyediaan kebutuhan konsumsi wisatawan, pemandu wisata, penyediaan transportasi lokal, pertunjukan kesenian dan lain-lain.

2.3. Tinjauan Arsitektur Neo-Vernakular

Menurut Jencks (1988) dalam buku *Architecture Today*, membahas *post-modern* sebagai bangunan dengan dua kode, yakni modern dan bagian lainnya: *vernacular, revivalist, local, commercial, metaphorical, or contextual* yang berkembang di era tahun 1960-an. Arsitektur neo-vernakular termasuk dalam arsitektur *post-modern* yang mengangkat isu *regionalism, communities* dan *rehabilitation*.

2.3.1. Latar belakang arsitektur neo-vernakular

Arsitektur neo-vernakular merupakan salah satu aliran dalam era *post-modern*, gerakan yang memiliki misi untuk memunculkan kembali karakter regional atau vernakular. Latar belakang arsitektur neo-vernakular dipengaruhi oleh perpaduan dua era arsitektur yakni arsitektur *post-modern* sebagai bentuk proses perkembangan kekinian dan sebuah paham dasar pengembangan yakni arsitektur vernakular.

A. Tinjauan arsitektur *post-modern*

Menurut Jencks (1988), arsitektur yang tergolong dalam arsitektur *post-modern* memiliki karakter *ideology*, *stylistic* dan *design idea* yang berbeda dan telah berkembang dari era modern ataupun *late-modern*.

Tabel 2.1 Klasifikasi *Ideology, Stylistic, Design Idea Post-Modern*

IDEOLOGY	STYLISTIC	DESIGN IDEAS
<i>Double coding of style</i> <i>Popular and pluralist</i> <i>Semiotic form</i> <i>Tradition and choice</i> <i>Artists/client</i> <i>Elitist and participative</i> <i>Piecemeal</i> <i>Architect as representative and activist</i>	<i>Hybrid expression</i> <i>Complexity</i> <i>Variable space with surprise</i> <i>Conventional and abstract form</i> <i>Eclectic</i> <i>Semiotic articulation</i> <i>Variable mixed aesthetic depending on context; expression of content and semantic appropriateness toward function</i> <i>Pro-organic and ornament</i> <i>Pro-representation, metaphor, historical, humor and symbolic</i>	<i>Contextual urbanism and rehabilitation</i> <i>Function mixing</i> <i>“Mannerist and Baroque”</i> <i>All rhetorical means</i> <i>Skew space and extensions</i> <i>Street building</i> <i>Ambiguity</i> <i>Tends to asymmetrical symmetry</i> <i>Collage/collision</i>

Sumber: Jencks (1988:16)

Dengan menerapkan karakter ideologi, *stylistic* dan ide desain *post-modern* maka sebuah desain dapat tergolong dalam gaya arsitektur *post-modern*. Pendekatan arsitektur yang muncul dalam era *post-modern* memiliki kurang lebih karakter diatas sebagai tolak ukur umumnya.

Teori arsitektur *post-modern* Robert Venturi mengarah pada *hybrid style* dalam *post-modern* dengan penjelasan :

1. Arsitektur *post-modern* adalah percampuran antara tradisional dengan non-tradisional atau perpaduan antara lama dan baru.
2. Arsitektur *post-modern* mempunyai *style* yang *hybrid* (perpaduan dua unsur) dan bermuka ganda atau sering disebut sebagai *double coding*.
3. Dualisme lain yang dihadapi adalah memadukan antara *elitisme* (golongan elit/minoritas) dengan *populisme* (masyarakat umum), dimana kebutuhan keduanya harus dapat dipenuhi.

Metode *hybrid* dilakukan melalui tahapan-tahapan *quotation*, manipulasi elemen dan unifikasi atau penggabungan. Metode *hybrid* berpikir dari “elemen atau bagian” menuju keseluruhan. Pada metode *hybrid*, tatanan diletakkan dibelakang pada saat unifikasi atau penggabungan elemen, sedangkan pada *both and* tatanan ditentukan

terlebih dahulu.”Manipulasi” pada metode *hybrid* pada prinsipnya adalah modifikasi.Tahapan metode *hybrid*:

1. *Elektik* atau *Quotation*

Elektik artinya “menelusuri dan memilih perbendaharaan bentuk dan elemen arsitektur dari masa lalu yang dianggap potensial untuk diangkat kembali”.*Elektik* menjadikan arsitektur masa lalu sebagai titik berangkat, bukan sebagai model ideal. Di sisi lain, *quotation* adalah “mencuplik” elemen atau bagian dari suatu karya arsitektur yang telah ada sebelumnya.

2. Manipulasi atau Modifikasi

Elemen-elemen *elektik* atau hasil *quotation* tersebut selanjutnya dimanipulasi atau dimodifikasi dengan cara-cara yang dapat menggeser, mengubah dan atau memutarbalikkan makna yang telah ada. Beberapa teknik manipulasi:

- Reduksi atau simplifikasi. Reduksi adalah pengurangan bagian-bagian yang dianggap tidak penting. Simplifikasi adalah penyederhanaan bentuk dengan cara membuang bagian-bagian yang dianggap tidak atau kurang penting.
- Disorientasi, perubahan arah (orientasi) suatu elemen dari pola atau tatanan asalnya. Orientasi meliputi orrientasi arah, mata angin, depan-belakang danatas-bawah. Disorientasi model dilakukan dengan mengubah pola orientasi yang baku pada model.
- Disproporsi, berkaitan dengan perbandingan ukuran atau dimensi elemen, atau antara elemen dan keseluruhan. Ada beberapa sistem proporsi seperti *golden section*, modular dan proporsi harmoni. Pada disproporsi, perubahan proporsi tidak mengikuti sistem proporsi referensi (model).

3. Penggabungan (kombinasi atau unifikasi).

Penggabungan atau penyatuan beberapa elemen yang telah dimanipulasi atau dimodifikasi kedalam desain yang telah ditetapkan *order*-nya.

Tinjauan *post-modern* berdasar pada Charles Jenck menjelaskan bahwa dalam usaha pemahaman terhadap karya-karya arsitektur Charles Jencks menggunakan analogi ilmu bahasa, dimana Jencks berpendapat bahwa arsitektur identik dengan bahasa dimana bahasa itu sendiri terdiri dari kata-kata yang di dalam arsitektur dianalogikan dengan adanya unsur-unsur bangunan seperti dinding, kolom,jendela, atap dan lain-lain. Dalam menghadirkan suatu karya, seorang arsitek dituntut untuk

membuat sebuah bangunan yang mampu berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya dalam arti yang luas (bangunan yang komunikatif).

1. Sintaksis

Dalam semiologi, “*sintaksis*” berarti cara atau teknik penyusunan kata-kata hingga membentuk sebuah kalimat yang bermakna. Penyusunan kalimat dalam ilmu bahasa tersebut dalam arsitektur dianalogikan dengan penyusunan komponen-komponen bangunan (pintu, jendela, tangga, atap, kolom, dinding dan sebagainya) secara tepat sehingga mampu menghasilkan penampilan visual bangunan yang bermakna.

2. Sematik

Unsur ini menentukan gambaran yang tercipta dalam ingatan seseorang manakala mendengar serangkaian kata atau kalimat yang diucapkan oleh orang lain. Dalam hal ini Charles Jencks berpendapat bahwa sejak dulu sebetulnya masyarakat sudah memiliki *prototype-prototype* bangunan yang berkaitan dengan penggunaannya, sehingga hal ini sangat membantu terhadap pemahaman tentang apa yang akan dikomunikasikan bangunan terhadap lingkungan sekitarnya.

3. Metafora

Metafora adalah hadirnya suatu arti kiasan dari ‘kalimat’ yang dihasilkan setelah kata-kata dirangkai.

B. Tinjauan arsitektur vernakular

Menurut Rapoport bahwa salah satu jawaban generalis tentang karakteristik produk desain yang vernakular adalah: (1) karakteristik formal; (2) kualitas *sensory*; (3) hubungan interaksi dengan lahan (*site*) dan bentang alam; (4) respons terhadap iklim; (5) hubungan dengan budaya dan perilaku manusia (pengguna); serta (6) efektifitas pengkomunikasian makna.

Menurut (Metayani, Ekaputri. 2012) karya vernakular dapat dicapai dengan 2 unsur yakni bentuk dan makna yang diaplikasikan dalam teknis, budaya dan lingkungan.

1. Aspek teknis: cara membangun, teknik konstruksi yang digunakan, pemilihan material dan hal-hal teknis lainnya yang memiliki nilai-fungsi dan mengandung makna berdasarkan adat masyarakat setempat.

2. Aspek budaya: bentuk atap, pola ruang, pintu, jendela, elemen dekoratif (ukiran) dan elemen bentuk bangunan lainnya yang dibuat berdasarkan pertimbangan kepercayaan masyarakat setempat. Ditekankan pada simbol dan makna yang akan disampaikan.
3. Aspek lingkungan : bentuk-bentuk rumah yang merupakan adaptasi terhadap kondisi lingkungan sekitar dan menyimpan makna lingkungan (seperti makna hutan, sungai, gunung dan lain-lain) tersebut.

Perubahan bentuk atau model vernakular disebabkan oleh enam faktor yang dikenal sebagai faktor modifikasi menurut Rapoport (1969) dalam Metayani, Ikaputri (2012)) yang diantaranya adalah faktor bahan, metode konstruksi, faktor teknologi, faktor iklim, pemilihan lahan dan faktor sosial-budaya.

Menurut Anthony (1990) dalam buku *Poetic of Architecture* menjelaskan bahwa transformasi adalah salah satu metode utama untuk perubahan bentuk/kreasi bentuk yang berevolusi dari waktu lampau ke masa kini. Strategi utama adalah *the traditional strategy* yakni menyesuaikan secara bertahap dari sisi eksternal (tapak, view, orientasi, iklim, lingkungan), internal (fungsi, programatik, struktural) dan artistik (kemampuan dan sopan santun dari arsitek untuk memanipulasi bentuk)

Upaya mengembangkan arsitektur tradisional ditunjang dengan pemberian *strategi/channel re-inventing tradition* untuk mencari paradigma baru dengan hibridisasi/persilangan dalam *sense* yang sama (Tzonis, 2001) dalam Samodra (2005). Elemen tinjauan konsep *re-inventing* menurut Samodra (2005) terbagi dalam 3 kelompok yakni tapak (iklim, bentuk tapak, topografi dan vegetasi), kultur (sirkulasi, zonasi layout dan orientasi) dan bangunan (organisasi ruang, bentuk bangunan, konstruksi dan ragam hias/ornamen).

Dari karakter vernakular maka dapat disimpulkan elemen arsitektural yang perlu dikaji sebagai konsep dasar yang akan dimodifikasi sebagai proses pendekatan arsitektur neo-vernakular yakni :

1. Elemen lingkungan : bentuk adaptasi dari kondisi lingkungan dengan elemen iklim, bentuk tapak, topografi, vegetasi dan pemilihan lahan.
2. Elemen teknis : organisasi ruang, bentuk bangunan, cara membangun, metode konstruksi yang digunakan, pemilihan material, kemampuan dan sopan santun dari arsitek untuk memanipulasi bentuk dan tampilan.

3. Elemen budaya :dipengaruhi faktor sosial yang diakitkan pada sirkulasi, zonasi layout dan orientasi. Elemen non-fisik yakni efektifitas pengkomunikasian makna dan elemen bentuk bangunan yang dibuat berdasarkan pertimbangan kepercayaan masyarakat setempat. Ditekankan pada simbol dan makna yang akan disampaikan dan penyesuaian terhadap karakter fungsi yang diwadahi.

2.3.2. Definisi arsitektur neo- vernakular

Sinkretisme arsitektur vernakular Indonesia merupakan potensi yang memberi sumbangan pada “*post-modernism*” dalam tampilan arsitektur “neo-vernakular”. Suatu tampilan Arsitektur yang tidak secara utuh menerapkan kaidah-kaidah vernakular, tetapi mencoba menampilkan ekspresi visual seperti bangunan vernakular. (Wiranto, 1999:15)

Menurut Mithen (2013), arsitektur neo-vernakular adalah suatu aliran dalam arsitektur yang mengacu pada bentuk arsitektur lokal, atau perpaduan antara arsitektur modern dengan arsitektur tradisional. Arsitektur neo-vernakular muncul dari budaya lokal, iklim dan teknologi yang berkembang dengan memperhatikan tingkat penggunaan, proses pekerjaan bangunan, material struktur yang digunakan dan teknologi.

Arsitektur neo-vernakular merupakan arsitektur dengan konsep yang pada prinsipnya mempertimbangkan kaidah-kaidah normative, kosmologis, peran serta budaya lokal dalam kehidupan masyarakat serta keselarasan antara bangunan, alam dan lingkungan (Zikri, 2012).

Arsitektur neo-vernakular adalah suatu penerapan elemen arsitektur yang telah ada, baik fisik (bentuk, konstruksi) maupun non-fisik (konsep, filosofi, tata ruang) dengan tujuan melestarikan unsur-unsur lokal yang telah terbentuk secara empiris oleh sebuah tradisi yang kemudian sedikit atau banyaknya mengalami pembaruan menuju suatu karya yang lebih modern atau maju tanpa mengesampingkan nilai-nilai tradisi setempat (Nauw, 2013).

“Neo-vernacular is the conscious reproduction of vernacular forms, or their transformation into today shells” (Zographaki, 1983:16). Menurut Zographaki (1983), arsitektur neo-vernakular memiliki banyak tujuan yang berbeda, salah satu bagian dari aturannya adalah bertindak sebagai pengingat masa lalu, untuk membuat simbol-simbol yang memberikan makna dari suatu tempat bagi penduduk dan pengunjung dari waktu ke waktu.

“Neo-vernacular. Architecture that drew on brick, tile, and other traditional materials and even on vernacular forms in a general reaction against International Modernism in the 1960s and 1970s” (Curl, 2000). Diartikan bahwa arsitektur neo-vernakular menggunakan material tradisional untuk mencapai bentuk vernakular.

Dari definisi diatas maka dapat disimpulkan bahwa arsitektur neo-vernakular merupakan sebuah proses mengkinikan, mereproduksi kembali arsitektur vernakular dengan mentransformasikan dengan memperbaiki nilai fisik (bentuk dan struktur) dan non-fisik (nilai filosofi, simbolis dan makna) arsitektur vernakular yang disesuaikan dengan kebutuhan masa kini dengan tetap memperhatikan keselarasan antara budaya, lingkungan dan teknologi. Definisi dari setiap tokoh ini dapat dijadikan acuan pendukung untuk menentukan parameter pencapaian kekinian di arsitektur neo-vernakular.

2.3.3. Prinsip dan kriteria arsitektur neo-vernakular

Arsitektur neo-vernakular merupakan pengembangan dari arsitektur vernakular yang sering dikaitkan dengan arsitektur tradisional, perbedaan dari ketiga karakter arsitektur ini dapat ditinjau dari segi ideologi, prinsip dan ide desain.

Tabel 2.2 Perbedaan antara Arsitektur Tradisional, Vernakular dan Neo-Vernakular

Perbandingan	Tradisional	Vernakular	Neo-vernakular
Ideologi	Terbentuk oleh tradisi yang diwariskan secara turun-temurun, berdasarkan kultur dan kondisi lokal.	Terbentuk oleh tradisi turun temurun tetapi terdapat pengaruh dari luar baik fisik maupun nonfisik, bentuk perkembangan arsitektur tradisional.	Penerapan elemen arsitektur yang sudah ada dan kemudian sedikit atau banyaknya mengalami pembaruan menuju suatu karya yang modern.
Prinsip	Tertutup dari perubahan zaman, terpaut pada satu kultur kedaerahan dan mempunyai peraturan dan norma-norma keagamaan yang kental	Berkembang setiap waktu untuk merefleksikan lingkungan, budaya dan sejarah dari daerah dimana arsitektur tersebut berada. Transformasi dari situasi kultur homogen ke situasi yang lebih heterogen.	Arsitektur yang bertujuan melestarikan unsur-unsur lokal yang telah terbentuk secara empiris oleh tradisi dan mengembangkannya menjadi suatu langgam yang modern. Kelanjutan dari arsitektur vernakular
Ide Desain	Lebih mementingkan fasad atau bentuk, ornamen sebagai suatu keharusan.	Ornamen sebagai pelengkap, tidak meninggalkan nilai-nilai setempat tetapi dapat melayani aktifitas masyarakat didalam.	Bentuk desain lebih modern.

Sumber : Susanto et al. dalam Muhammad (2014)

Prinsip terkait modern/kekinian/baru dijelaskan oleh Widodo (2009) yakni modern atau baru mengacu pada kreasi baru, bukan tradisi lama yang didapat dari

proses penemuan, transformasi yang disesuaikan dengan kebutuhan di masa sekarang. Untuk mencapai karakter kekinian/lebih modern dari arsitektur neo-vernakular beberapa ideologi, prinsip dan ide desain kekinian yang dapat dijadikan dasar adalah dari paham *post-modern* yang telah dicantumkan pada Tabel 2.1

Adapun beberapa prinsip-prinsip desain arsitektur neo-vernakular secara terperinci menurut Zikri (2012), yaitu:

1. Hubungan langsung, merupakan pembangunan yang kreatif dan adaptif terhadap arsitektur setempat disesuaikan dengan nilai-nilai/fungsi dari bangunan sekarang.
2. Hubungan abstrak, meliputi interpretasi ke dalam bentuk bangunan yang dapat dipakai melalui analisis tradisi budaya dan peninggalan arsitektur.
3. Hubungan lansekap, mencerminkan dan menginterpretasikan lingkungan seperti kondisi fisik termasuk topografi dan iklim.
4. Hubungan kontemporer, meliputi pemilihan penggunaan teknologi dan bentuk ide perancangan yang relevan dengan program konsep arsitektur.
5. Hubungan masa depan, merupakan pertimbangan mengantisipasi kondisi yang akan datang.

Prinsip arsitektur neo-vernakular menurut Arifin (2010) adalah melestarikan unsur-unsur lokal dengan metode pendekatan regionalisme sehingga bentuk dan sistemnya terutama yang berkaitan dengan iklim setempat, seperti penghawaan, pencahayaan alami dan antisipasi terhadap hujan.

Berdasarkan prinsip arsitektur neo-vernakular yang ingin mengembangkan langgam modern keberlanjutan dari arsitektur vernakular maka kriteria-kriteria yang mempengaruhi arsitektur neo-vernakular menurut Zikri (2012) diantaranya:

1. Bentuk-bentuk menerapkan unsur budaya, lingkungan termasuk iklim setempat diungkapkan dalam bentuk fisik arsitektural (tata letak denah, detail, struktur dan ornamen)
2. Tidak hanya elemen fisik yang diterapkan dalam bentuk modern/kekinian, tetapi juga elemen non-fisik yaitu budaya pola pikir, kepercayaan, tata letak yang mengacu pada makro kosmos dan lainnya menjadi konsep dan kriteria perancangan.
3. Produk pada bangunan ini tidak murni menerapkan prinsip-prinsip bangunan vernakular melainkan karya baru (mengutamakan penampilan visualnya).

Berdasarkan tinjauan mengenai prinsip dan kriteria arsitektur neo-vernakular dari beberapa sumber maka disimpulkan proses untuk dapat menerapkan pendekatan arsitektur neo-vernakular harus memenuhi kriteria dengan prinsip yang ada yakni

1. Bentuk fisik (bentuk, tata letak, denah, struktur, detail dan ornamen) menerapkan unsur budaya, lingkungan dan iklim setempat dengan bentuk aplikasi pembangunan yang kreatif, adaptif, ramah lingkungan yang dikembangkan dari arsitektur setempat dengan interpretasi lingkungan (topografi dan iklim) dan teknologi.
2. Bentuk non-fisik berupa nilai kosmologi, filosofis, simbolis dengan pemaknaan yang berasal dari pola pikir dan kepercayaan masyarakat dikembangkan dan disesuaikan dengan kondisi masa kini dan masa depan.
3. Bentuk tidak menerapkan prinsip bangunan vernakular secara utuh, bentuk pengembangan berupa penggabungan dan pembaruan yang berkembang dari bentuk lampau dan penyesuaian masa kini dengan konsep yang relevan.

2.3.4. Penerapan arsitektur neo-vernakular

Menurut Arifin (2010) yang diperhatikan dalam proses menerapkan pendekatan dalam arsitektur neo-vernakular adalah :

1. Interpretasi desain yaitu pendekatan melalui analisis tradisi budaya dan peninggalan arsitektur setempat yang dimasukkan kedalam proses perancangan yang terstruktur lalu kemudian diwujudkan dalam bentuk yang termodifikasi sesuai dengan zaman sekarang.
2. Ragam dan corak desain yang digunakan adalah dengan pendekatan simbolisme, aturan dan tipologi untuk memberikan kedekatan dan kekuatan pada desain.
3. Struktur tradisional yang digunakan mengadaptasi bahan bangunan yang ada di daerah dan menambah elemen estetis yang diadaptasi sesuai dengan fungsi bangunan.

Hasil penerapan arsitektur neo-vernakular menurut Erdiono (2005) dapat ditinjau dari 2 unsur yakni bentuk dan makna, bentuk perubahan kekinian arsitektur vernakular terbagi dalam 4 tipe:

1. Bentuk dan maknanya tetap.

Terjadi dimana masyarakat masih memegang teguh konsepsi budaya. Dominasi budaya lokal pada akulturasi memunculkan bentuk fisik dengan makna yang sama. Perubahan mungkin hanya terjadi pada pengolahan ruang.

2. Bentuk tetap dan makna baru

Mengupayakan bentuk lama tetap teraplikasi namun memasukkan pemaknaan baru untuk memberikan nilai perubahan kekinian.

3. Bentuk baru makna tetap

Bentuk yang baru harus tetap mewarisinilai luhur. Pengembangan/interpretasi baru dari unsur alam dengan makna lama.

4. Bentuk dan maknanya berubah.

Terjadi perubahan paradigma, aplikasi dan konsep budaya lama sudah tidak sesuai dengan masa kini sehingga teraplikasi sebagai tempelan/ornamen. Namun budaya ini masih berpengaruh ke masyarakat dalam bentuk berbeda

Hasil rancangan yang telah diproses untuk memenuhi prinsip dan kriteria memerlukan acuan ciri-ciripendekatan arsitektur neo-vernakular secara umum untuk meninjau tingkat aplikasi konsep arsitektur neo-vernakular dalam rancang bangunan. Menurut Mithen (2013), arsitektur vernakular memiliki ciri-ciri yang berdasar pada budaya, lingkungan/iklim dan teknologi yakni:

1. Produk arsitektur yang ramah lingkungan karena dalam rancangan arsitektur jenis ini tidak berusaha menantang alam tetapi justru menyatu dengan alam.
2. Mengambil elemen-elemen fisik arsitektur lokal yang diterapkan dalam bentuk modern/kekinian.
3. Mengambil elemen-elemen non-fisik seperti: budaya, pola pikir, pandangan terhadap ruang, tata letak yang mengacu pada makrokosmos, religi, atau kepercayaan dan lain-lain yang menjadi konsep dan kriteria perancangannya.

Menurut Jencks (1977) dalam Zikri (2012), ciri-ciri arsitektur neo-vernakular sebagai berikut:

1. Selalu menggunakan atap bumbungan.
2. Elemen konstruksi lokal.
3. Mengembalikan bentuk-bentuk tradisional yang ramah lingkungan dengan proporsi yang lebih vertikal.

4. Kesatuan antara interior yang terbuka melalui elemen yang modern dengan ruang terbuka di luar bangunan.
5. Warna-warna yang kuat dan kontras.
6. Susunan masa yang indah.

Penerapan arsitektur neo-vernakular memiliki capaian kriteria dan prinsip perancangannya untuk mewujudkan hasil rancangan dengan ciri-ciri arsitektur neo-vernakular yang memiliki karakter bentuk lokal setempat, dengan struktur lokal, tanggap dan menyatu terhadap lingkungan. Penerapan arsitektur neo-vernakular melalui proses pendekatan yang disimpulkan berdasarkan tahapan menurut Mithen dan Arifin berupa :

1. Menganalisis karakter arsitektur setempat dari segi bentuk, makna, elemen fisik dan non-fisik sebagai alat bantu dalam proses perancangan yang terstruktur.
2. Perwujudan konsep vernakular ke dalam rancang bangunan melewati tahapan modifikasi sesuai masa kini dengan penyatuan atau hibridisasi. Perwujudan elemen fisik dan non-fisik diadaptasi sesuai dengan fungsi bangunan, ragam bentuk, corak dan elemen non-fisik menggunakan pendekatan simbolisme, aturan dan tipologi arsitektur setempat.

2.3.5. Arsitektur Bali

Arsitektur Bali perwujudannya dilandasi dan dilatar-belakangi oleh ajaran agama Hindu yang meresap ke dalam tatanan kehidupan masyarakat, menyangkut segala aspek kehidupan seperti filosofi, etika dan ritual. Ketiga kerangka dasar agama Hindu adalah *tatwa* (falsafah), *tata susila* (etika) dan *ritual* (upacara). Pengaruh agama Hindu menghasilkan corak budaya, integrasi sosial dan sistem pengendalian masyarakat yang unik (Budiharjo, 2012:26).

Ciri pokok elemen Arsitektur Bali yang tidak boleh hilang adalah dari segi budaya yakni arsitektur yang harmoni, ruang komunal pada Arsitektur Bali (konsep dasar pemahaman tentang ruang (spasial) dalam Arsitektur Tradisional Bali, yang bersumber dari filosofi *Tri Angga* (vertikal), *Tri Mandala* (horisontal) dan *Tri Hita karana*), kesinambungan dengan sejarah perkembangan arsitektur di Bali (agar Arsitektur Bali tidak terlepas dari ekologi, kultur, sejarah, arsitektur tradisional dan dengan problematik masyarakatnya) dan pluralitas wujud (bentuk dan rupa) arsitektur.

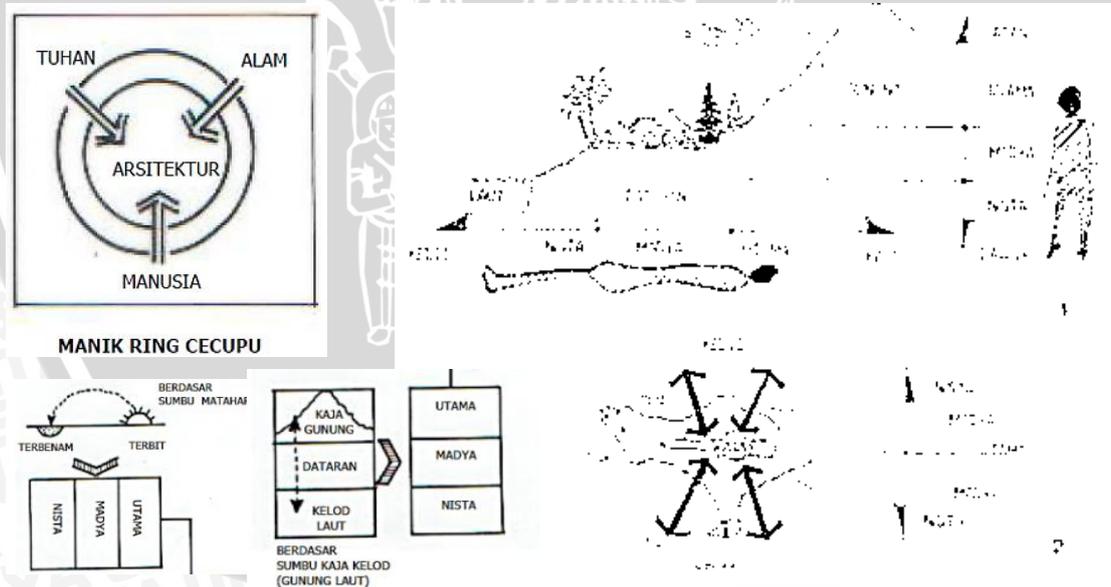
Menurut Budihardjo (1995), konsep dasar dari Arsitektur Bali yang selalu dipakai pada pembangunan bangunan Bali dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. *Tri Loka* atau *Tri Angga* *Hierarchy of Space*
2. *Nawa Sanga* atau *Sanga Mandala* *Cosmological Orientation*
3. *Manik Ring Cecupu*, *Balanced Cosmology*
4. *Human Scale and Proportion*
5. *Open air, court concept*
6. *Calrity of structure.*
7. *Truth of Materials*

Konsep dasar Arsitektur Bali terkait konsepsi yakni:

1. *Manik ring cupupu.*

Budiharjo(1995)di dalam bukunya menjabarkan bahwa konsep *Manik Ring Cepupu* merupakan keseimbangan kosmologi Arsitektur Bali yang kedekatan hubungan antara manusia, alam dan arsitektur yakni ide arsitektur sebagai '*the son of nature*' diaplikasikan dalam kehidupan nyata dengan baik. Saat arsitektur modern mulai merusak alam, Bali masih mencoba menekankan dan menjunjung tinggi pada setiap potensi kecil dari alam, berusaha untuk berada di sekitar alam dan terlihat seperti bangunan telah menyatu dengan alamnya.



Gambar 2.1 Konsep *Manik Ring Cepupu* dan *Tri Angga* pada lingkungan
 Sumber :Budiharjo (1995),Anindya (1991) dalam Pey (2002)

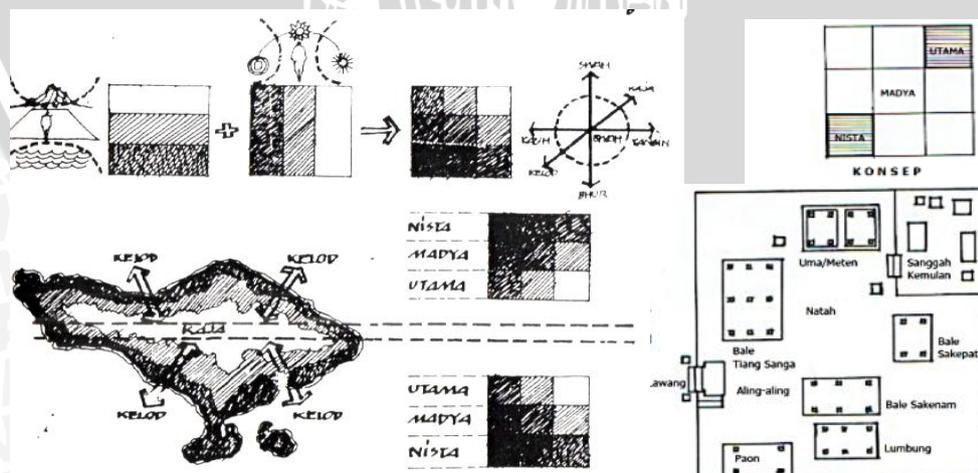
2. *Tri loka* atau *Tri Angga*, hirarki ruang.

Tri Angga yang memberi arahan tata nilai secara vertikal (secara horisontal ada yang menyebut *Tri Mandala*), juga terdapat tata nilai *hulu-teben*, merupakan pedoman tata nilai di dalam mencapai tujuan penyelarasan antara *Bhuana Agung* dan *Bhuana Alit*. *hulu-teben* memiliki orientasi antara lain: 1). Berdasarkan sumbu bumi yaitu: arah *kaja-ke lod* (gunung dan laut), 2). Arah tinggi-rendah (*tegeh* dan *lebah*), 3). Berdasarkan sumbu matahari yaitu; timur-barat (matahari terbit dan terbenam) (Sulistiyawati. *et al.*, 1985:7).

Tri Angga menurut Budiharjo teraplikasi pada arsitektur menjadi konsep hirarki yang dimanifestikan dalam keseluruhan perancangan lingkungan dan desain arsitektur (rencana area, interior dan detail).

3. *Sanga Mandala*

Konsep penataan ruang berdasar pada semibilan dewa penjaga setiap penjuru mata angin. Secara fisik menurut Budiharjo, transformasi *Sanga Mandala* dalam perencanaan arsitektur menjadi contoh peraturan spasial tipikal komponen rumah di Bali. Konsepsi tata ruang *Sanga Mandala* menjadi pertimbangan dalam penzoningan kegiatan dan tata letak bangunan dalam pekarangan rumah. Kegiatan yang dianggap utama memerlukan ketenangan diletakkan pada daerah *utamaning utama* (*kaja-kangin*) dan kegiatan yang dianggap kotor/sibuk diletakkan pada daerah *nistaning nista* (*klod-kauh*), sedangkan kegiatan diantaranya diletakkan di tengah (Sulistiyawati *et al.*, 1985:10).



Gambar 2.2 Konsep *Nawa Sanga*
Sumber :Anindya (1991) dalam Pey (2002) dan Budiharjo (1995),

4. *Tri Hita Karana*

Merupakan konsep hubungan antara Tuhan-manusia, manusia-manusia dan alam-manusia. Kemudian istilah *Tri Hita Karana* tersebut berkembang sesuai dengan jamannya, serta meluas dengan pesat di masyarakat Bali. Secara reksikal *Tri Hita Karana* berarti tiga penyebab keharmonisan (kesejahteraan) atau (*Tri* = tiga, *hita* = sejahtera atau harmonis, *karana* = penyebab). Pada hakekatnya keharmonisan itu bisa tercapai apabila ada hubungan yang harmonis antara manusia dengan Tuhannya, hubungan harmonis dengan sesamanya, hubungan harmonis dengan alam sekitarnya. (Sukerada *et al.*, 2013;3).

Tipologi pola tatanan kawasan arsitektur vernakular Bali berdasar fungsi (Dwijendra,2010): aspek fungsional adalah fungsi elemen ruang dalam kaitannya dengan orientasi kosmologis, yang tercermin pada komposisi dan formasi ruang. Dalam skala permukiman, penerapan konsep *Sanga Mandala*, ada tiga macampola tata ruang, yaitu:

1. Pola Perempatan (*Catus Patha*)

Pola Perempatan, ini terbentuk dari perpotongan sumbu *kaja - kelod* (utara-selatan) dengan sumbu *kangin-kauh* (timur-barat). Berdasarkan konsep *Sanga Mandala*, pada daerah *kaja-kangin* diperuntukan untuk bangunan suci yaitu Pura Desa.Letak Pura Dalem(kematian) dan kuburan desa pada daerah *kelod-kauh* (barat daya) yang mengarah ke laut.Peruntukan perumahan dan *Banjar* berada pada peruntukan *madya* (barat-laut).

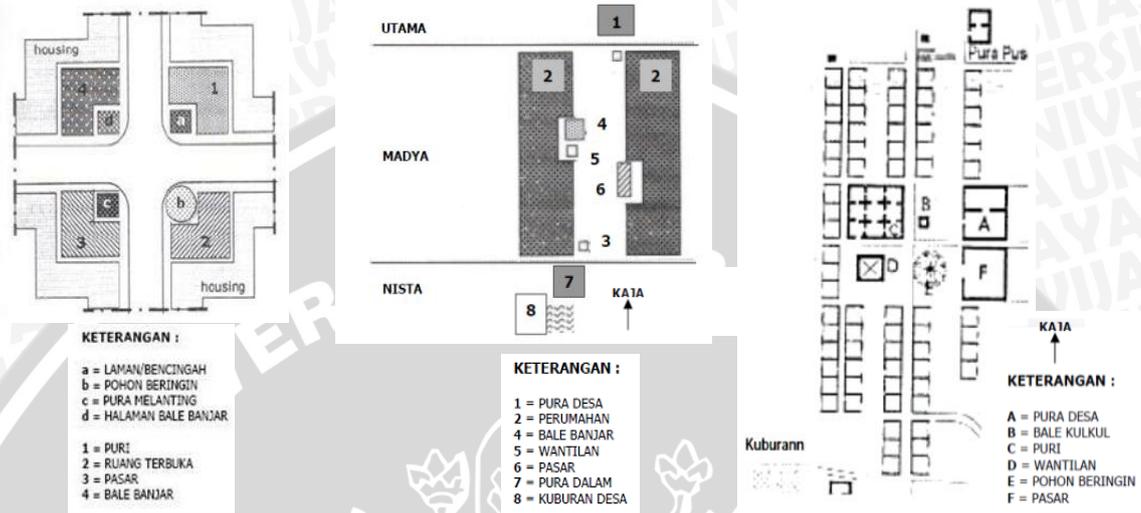
2. Pola linier

Pada pola linier konsep *Sanga Mandala* tidak begitu berperan.Orientasi kosmologis lebih didominasi oleh sumbu *kaja-kelod* (utara-selatan) dan sumbu *kangin-kauh* (timur-barat).Pada bagian ujung utara perumahan (*kaja*) diperuntukan untuk Pura(Pura Bale Agungdan Pura Puseh).Sedang di ujung selatan (*kelod*) diperuntukan untuk *Pura Dalem* (kematian) dan kuburan desa.Diantara kedua daerah tersebut terletak perumahan penduduk dan fasilitas umum (*bale banjar* dan pasar) yang terletak di plaza umum.Pola linier pada umumnya terdapat pada perumahan di daerah pegunungan di Bali, dimana untuk mengatasi geografis yang berlereng diatasi dengan terasering.

3. Pola kombinasi

Pola sirkulasi yang merupakan perpaduan antara pola perempatan (*Catus patha*) dengan pola linier.Pola sumbu perumahan memakai pola perempatan,

namun demikian sistem peletakan elemen bangunan mengikuti pola linier. Fasilitas umum terletak pada ruang terbuka (*plaza*) di tengah-tengah perumahan. Lokasi bagian sakral dan profan masing-masing terletak pada ujung utara dan selatan perumahan.



Unsur fisik yang dibahas terkait dengan sistem struktur, material, ruang dan bentuk secara wujud fisik berdasar bagian dan geometri yang ada.

1. Material

Konsep *truth of material* dari Budiharjo(1995) ditunjukkan oleh beberapa material dalam Arsitektur Bali biasanya terekspos untuk menghadirkan warna, tekstur dan motif asli dari bahan tersebut yang teraplikasi pada dinding dan strukturnya tanpa terlapisi cat. Material yang digunakan terdahulu berasal material organik dari sekeliling mereka, seperti batang pohon sebagai kolom, lumpur diolah menjadi material dinding, jerami dari daun kelapa kering menjadi penutup atap. Kejujuran bahan organik setempat dapat dirasakan kehangatan dari alam dalam bangunan Bali dan menciptakan rasa menenangkan juga kenyamanan. Arsitektur Bali juga mengajarkan bahwa dalam merancang dengan bahan yang baru akan mungkin terlaksana setelah memahami karakter dari bahan yang digunakan.

2. Struktur

Calrity of structure dari Budiharjo(1995) yang dimaksud adalah dalam Arsitektur Bali, rangka struktur bangunan diekspresikan secara utuh/nyata tanpa disamarkan atau dipalsukan, tak ada usaha menutupi struktur. Metode konstruksi

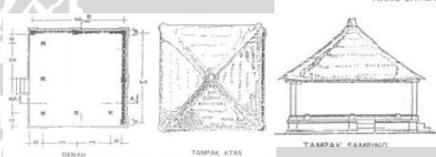
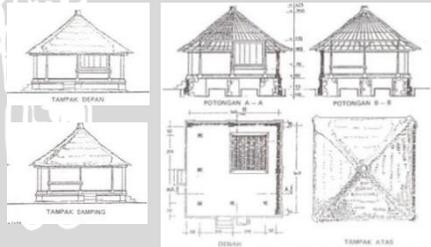
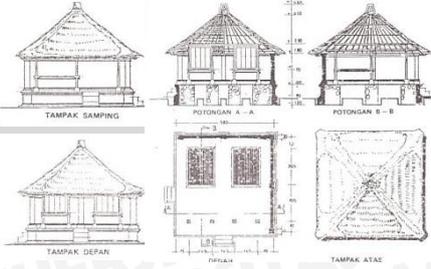
secara alami dalam wujud visual apakah itu bambu, kayu, batu bata atau pohon palm.

3. Bentuk dan tampilan

Estetika bangunan Bali dibentuk dari tipologi bangunan, ornamen, tata masa dan teknik pembangunannya seperti memunculkan karakter bahan dan struktur. Bentuk bangunan terbagi berdasarkan fungsi dengan tipologinya tersendiri yakni bangunan tempat tinggal, bangunan peribadatan, fasilitas berkumpul dan bangunan penyimpan makanan.

Tipologi bangunan pemukiman atau rumah tinggal terbagi dalam 6 tipe yang disesuaikan dengan fungsi dan kebutuhan ruangnya.

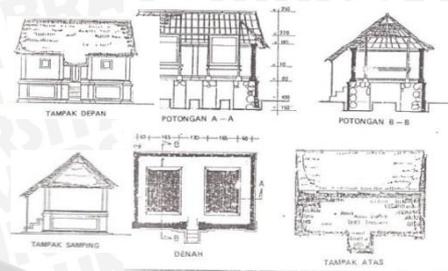
Tabel 2.3 Tipologi dan Karakter Bangunan Rumah Tinggal

Jenis dan bentuk rumah tinggal	
<ul style="list-style-type: none"> • Astasari Fungsi utama sebagai sanggah untuk melaksanakan upacara adat, tempat kerja dan menerima tamu. Bentuk bangunan segi empat panjang dengan luas bangunan sekitar 4mx5m, tinggi lain sekitar 0,60m dengan tiga atau empat anak tangga ke arah <i>natah</i>. Dinding sebelah timur dan selatan tertutup penuh, setengah tinggi pada sisi barat dan pada sisi utara terbuka ke arah <i>natah</i>. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Tiangsanga Memiliki fungsi sama sebagai antasari sebagai fungsi utama pada rumah. Perbedaan pada jumlah tiang (9 tiang). Fungsi utama bangunan ini adalah untuk <i>sumanggeng</i>/area berkumpul tetapi dapat juga digunakan sebagai ruang tidur dengan tembok di tengah sebagai pemisah antara ruang tidur dan ruang duduk. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Sakaroras Bangunan <i>sakaroras</i> disebut <i>bale murdhadapat</i> difungsikan sebagai tempat tidur/istirahat. Bentuk bangunan bujur sangkar dengan konstruksi atap limasan berpuncak satu dengan jumlah tiang 12. Konstruksi atap dengan sistem kampiyah bukan limasan difungsikan untuk sirkulasi udara selain udara yang datang melalui celah antara atap dan kepala tembok, untuk fungsi estetis <i>sakutus</i> memiliki lantai yang lebih tinggi dibanding bangunan lain 	

- *Sakutus*

Bangunan tunggal sebagai ruang tidur disebut juga *bale meten*. Bentuk bangunan persegi panjang dengan delapan tiang yang dirangkai menjadi empat-empat. Konstruksi atap dengan sistem kampiyah bukan limasan difungsikan untuk sirkulasi udara selain udara yang datang melalui celah antara atap dan kepala tembok.

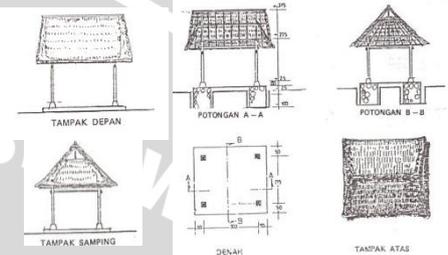
Dalam variasinya *sakutus* diberi atap tonjolan di atas depan pintu. Lantai dari *sakutus* lebih tinggi dari bangunan lainnya untuk estetika.



Tabel 2.3 Tipologi dan Karakter Bangunan Rumah Tinggal (lanjutan)

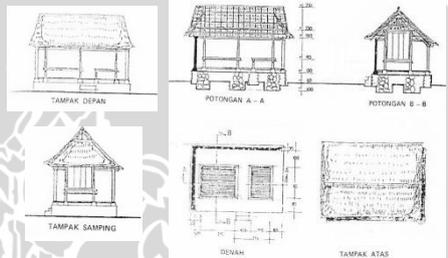
- *Sakepat*

Bangunan sederhana dengan 4 tiang dan luasan 3 x 2.5 m. Berbentuk persegi dengan atap konstruksi limasan.



- *Sakenem*

Bangunan yang termasuk perumahan tergolong sederhana bila bahan dan penyelesaiannya sederhana. Dapat pula digolongkan *madia* bila ditinjau dari penyelesaiannya untuk *sakenem* yang dibangun dengan bahan dan cara *madia*.



Sumber : Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional(1982)

Bangunan pemujaan. tipologi bangunan pemujaan berbentuk persegi dan berundak-undak, menyerupai candi dengan ukiran sebagai hiasannya. Material alami, dari bebatuan dan ada yang kombinasi kayu beratap alang-alang.

Tabel 2.4 Tipologi dan Karakter Bangunan Pemujaan

Jenis dan bentuk bangunan pemujaan

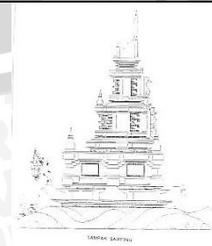
- *Tugu*

Bentuk bangunan bujur sangkar dengan ukuran 0,6m x 0,6m tinggi sekitar 2m, terbagi tiga bagian, kepala, badan, kaki. Bahan bangunan umumnya batu alam yang banyak dipakai batu padas, batu karang laut, batu bata dan lainnya.



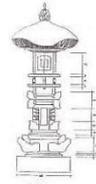
- *Padma*

Fungsi utamanya adalah untuk tempat pemujaan Tuhan Yang Maha Esa. Bentuknya yang lengkap, *madia* dan sederhana masing-masing disebut dengan *padmasana*. Bentuk bangunan serupa dengan candi yang dikembangkan lengkap dengan pepalihan. Bentuk dasar *padmasana* adalah bujur sangkar dengan tinggi 5m dengan dimensi 3m x 3m. Bahan menggunakan batu alam.



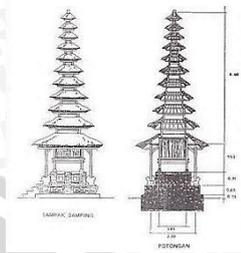
- *Gedong*

Bentuknya serupa dengan *tugu*, hanya pada bagian kepalanya terbuat dari konstruksi kayu dengan bahan penutup atap berupa alang-alang, ijuk ataupun bahan lainnya yang dapat disesuaikan dengan bentuk dan fungsinya.



- *Meru*

Bentuknya menonjolkan keindahan atap bertingkat-tingkat yang disebut atap tumpang. Jumlah tumpang atap selalu ganjil, meru tumpang 3, tumpang 5, tumpang 7, tumpang 9 dan tumpang 11 sebagai tingkat tertinggi. Bentuk-bentuk meru merupakan konstruksi rangka di atas bebaturan (badan) merupakan konstruksi tahan gempa, dibandingkan dengan candi atau bentuk-bentuk bangunan pemujaan yang tinggi.



Sumber : Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional(1982)

Tipologi bangunan publik pada Arsitektur Bali yakni tipologi bangunan musyawarah dengan karakter bergaya void, berbentuk persegi dengan tiang modular, beratap pelana dan variasi dari alang-alang atau genteng dan terdiri atas bagian bawah yang berupa solid dan tiang berupa kayu.

Tabel 2.5 Tipologi dan Karakter Bangunan Berkumpul

Jenis dan bentuk bangunan berkumpul

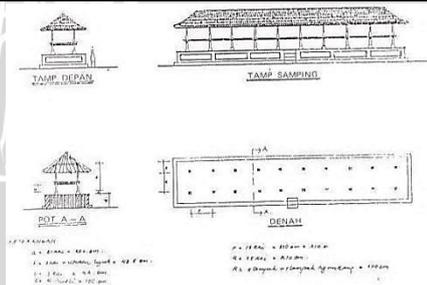
- *Bale Sakenem*

Bangunan bertiang enam, dengan balai-balai yang mengikat keenam tiang. Pimpinan musyawarah duduk di salah satu sisi menghadap ke tengah. Pangkal kaki tiang tanpa pen/purus menumpu pada sendi alas tiang. Atap menggunakan konstruksi atap limasan dengan penutup atap, alang-alang.



- *Bale lantang*

Bentuk bangunan serupa dengan *sakenem*, dua deret tiang ke arah panjang kelipatan dua, delapan tiang, sepuluh tiang atau lebih banyak untuk bangunan lebih panjang. Bangunan bale lantang banyak dipakai di banjar-banjar karena bentuk ruangnya yang tepat untuk berbagai aktifitas.



- *Bale Gede*

Bangunan bertiang 12, berpuncak satu susunan tiang empat-empat tiga deret. Empat tiang sederet di bagian teben tanpa sunduk dengan ikatan kepala tiang.



- *Bale Mandapa*

Bangunan pokok bertiang 12 serupa bale gede dengan kemungkinan variasinya. *balemendapa* dengan lantai utama dua belas tiang dan lantai teras 12 tiang sejajar sepanjang sisi bangunan. *balemendapa* ini difungsikan untuk *sumanggan*,



yang lebih mengutamakan fungsinya untuk upacara adat.

- Bale Matumpang

Pengertian matumpang adalah bertingkat. *gedong* dan *meruyang* bertingkat adalah atapnya, *Bale metumpang* atapnya bertingkat untuk *wantilan*. Untuk menyangga konstruksi atap tumpang, dibutuhkan konstruksi khusus untuk atap tumpang pada *wantilan*.



Sumber : Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional(1982)

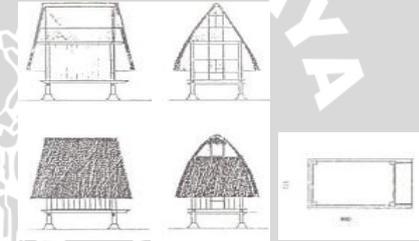
Tipologi bangunan penyimpanan memiliki karakter kuat dengan bentuk atap yang meninggi keatas dan struktur panggung yang berdiri diatas umpak/bebaturan

Tabel 2.6 Tipologi dan Karakter Bangunan Penyimpanan

Jenis dan bentuk rumah tinggal

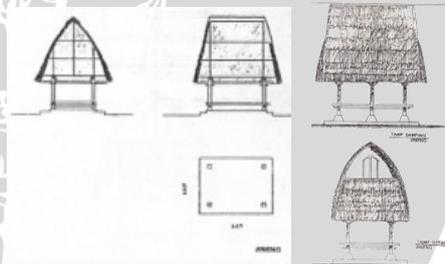
a. Kelumpu

Bangunan dengan denah segi empat tiang empat atau enam. Memakai atap pelana, ruang terkurung dari atas balai-balai sampe ke atap. Memasukkan padike dalam ruang penyimpanan dari sisi bangunan



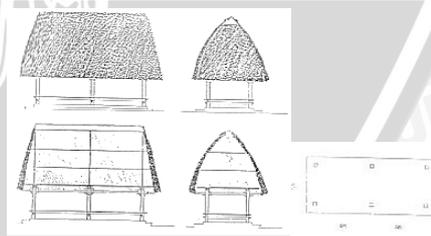
b. Jineng

Bangunan tempat menyimpan padi dengan denah segi empat, ruang tempat penyimpan di bagian atas pada sisi atap yang lengkung. Ruang dibawahnya untuk tempat bersantai atau duduk-duduk. Struktur dan konstruksinya menggunakan sistem struktur bangunan bertingkat.



c. Gelebeg

Bentuknya serupa dengan *jineng*, hanya saja gelebeg menggunakan tiang enam atau delapan. Perbedaan *jineng* dan *gelebeg* ialah pada *gelebeg* tempat penyimpanannya mulai dan bawah sampai ke balai-balai atau atap.



Sumber : Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional(1982)

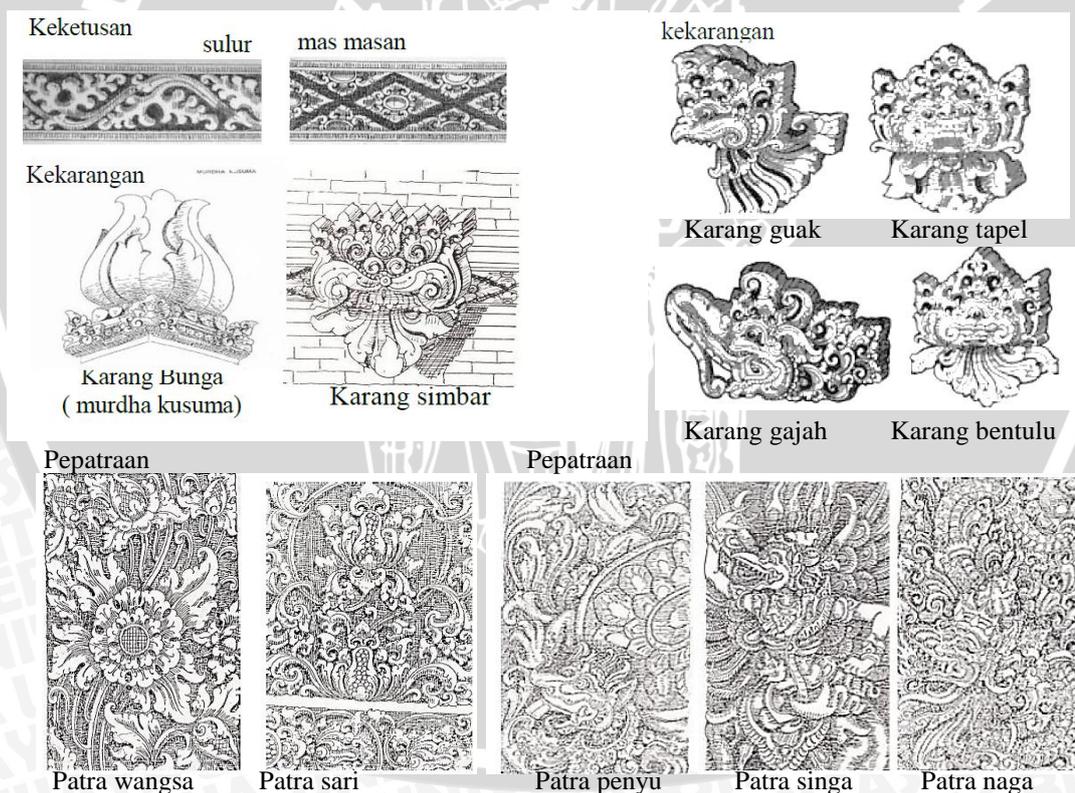
Sebagai obyek arsitektur vernakular Bali kental akan karakter fisik dan non-fisik dengan konsepsi seperti *Tri Hita Karana*, *Tri Anggadan Nawa Sanga* yang menciptakan pola tatanan ruang secara kawasan dan bangunan (perempatan agung, pola linier dan pola campuran), konsep zonasi (*utama*, *madya*, *nista*), sedangkan dari segi bentuk tipologi bentuk tropis dengan struktur khas dan ornamentasi.

Estetika yang berkembang dalam Arsitektur Bali adalah dengan ornamen atau ragam hias, ragam hias Arsitektur Bali memiliki arti dan maksud yang disampaikan dari ungkapan simbol. Maksud dari ragam hias terbagi dalam:

- Ragam hias untuk keindahan.
- Ragam hias untuk ungkapan simbolis. Simbolis yang disampaikan mengenai tingkatan ketinggian bangunan dan arah orientasi dari warna.
- Ragam hias sebagai alat komunikasi yang menjelaskan fungsi bangunan.

Jenis ragam hias Arsitektur Bali terdiri dari :

- Ragam hias flora. Ragam hias flora terdiri dari *keketusan*¹, *kekarangan*² dan *pepatraan*³.
- Ragam hias fauna terdiri dari *kekarangan*, patung dan *patra* dasar.
- Ragam hias alam terdiri dari bentuk alam seperti air, api, awan, gunung, bebatuan, kayu dan gedinan.



Gambar 2.4 Ragam hias fauna dan flora Arsitektur Bali

¹ Mengambil bagian terpenting dari suatu tumbuh-tumbuhan yang dipolakan berulang dengan pengolahan untuk memperindah penonjolannya

² Penampilannya ekspresionis, meninggalkan bentuk sebenarnya dari fauna/flora/alam yang diekspresikan secara abstrak

³ Jenis ragam hias ini berwujud gubahan-gubahan keindahan hiasan dalam patern patern yang juga disebut patra

Sumber :Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional (1982)

2.4. Studi Komparasi

Tinjauan terkait studi komparasi terkait komparasi obyek perancangan yakni fasilitas di taman wisata alam untuk mendapatkan komparasi mengenai fungsi dan fasilitas yang ada. Tinjauan komparasi mengenai aplikasi arsitektur neo-vernakular untuk mendapatkan pemahaman pendekatan konsep arsitektur neo-vernakular.

A. Penerapan arsitektur neo-vernakular.

Studi komparasi penerapan arsitektur neo-vernakular membahas mengenai pemahaman aplikasi arsitektur neo-vernakular menurut perancangannya pada obyek rancangan *Pictou Landing Health Center* dan *Blue Ridge Parkway Destination Center* yang bersumber dari artikel arsitektur neo-vernakular di www.architectureweek.com.

1. *Pictou Landing Health Center*

Terletak di Nova Scotia memiliki nama lain yakni *Long House* atau rumah panjang seperti rumah tradisional musim dingin di Mi'maq. Bangunan ini berfungsi sebagai pusat kesehatan dan pusat komunitas masyarakat. Mengusung tema arsitektur neo-vernakular, *Pictou Landing Health Center* ini didesain oleh arsitek Brian Lilley dan Richard Kroeker dari Piskwepaq Design Inc., (PDI) dengan didampingi firma arsitek Peter Henry. Penerapan konsep arsitektur neo-vernakular pada bangunan ini ditekankan pada bagaimana teknik bangunan masa lampau yang berpotensi dapat dikembangkan dan diaplikasikan pada bangunan masa kini dengan bentuk yang didasari dari bentuk tradisional setempat.



Gambar 2.5 *Pictou Landing Health Center*
Sumber :www.architectureweek.com

Dalam artikel ini membahas mengenai opini Kroeker yakni desain bangunan seringkali mengaplikasikan budaya secara eksploitasi simbolis yang dangkal, hal ini dapat dihindari dengan pencarian untuk mengesankan modern dari teknologi tradisional pribumi. Aplikasi konsep arsitektur neo-vernakular

pada bangunan ini lebih kearah pragmatik mengenai teknik membangun dan juga bahan yang digunakan.

- Bangunan ini terbuat dari rangka kayu cemara yang diolah secara *sustainable* dibentuk melengkung seperti rusuk ikan paus dan dilapisi sirap berukuran besar. Konstruksi kayu memuncak ke atas diadaptasi dari arsitektur tradisional setempat.
- Adaptasi bentuk tradisional dari *Long House* lebih dititik-beratkan pada kekuatan sistem *truss* kayu yang digunakan dari pada eksplorasi untuk meniru bentuk tradisional.
- Sistem penghawaan mengadaptasi dari rumah tradisional yakni dengan lapisan yang ringan dan rangka yang kuat untuk menyimpan panas, sedangkan pada bagian dinding terdapat lubang udara yang berfungsi sebagai akses sirkulasi udara. Dalam operasionalnya, sistem penghawaan bangunan menggunakan sumber alami panas bumi agar hemat energi.
- Dalam bangunan terdapat satu pintu masuk dengan 2 sayap, adanya pusat pertemuan ini secara makna diharapkan bersifat terbuka.
- Sistem *truss* diekspos dengan tujuan memudahkan penyampaian ilmu antar generasi dan dalam beberapa proses pembuatannya melibatkan masyarakat sekitar.



Dalam Gambar 2.6 Detail bangunan *Pictou Landing Health Center* perancangan bangunan ini, arsitektur neo-vernakular

Sumber: www.architectureweek.com

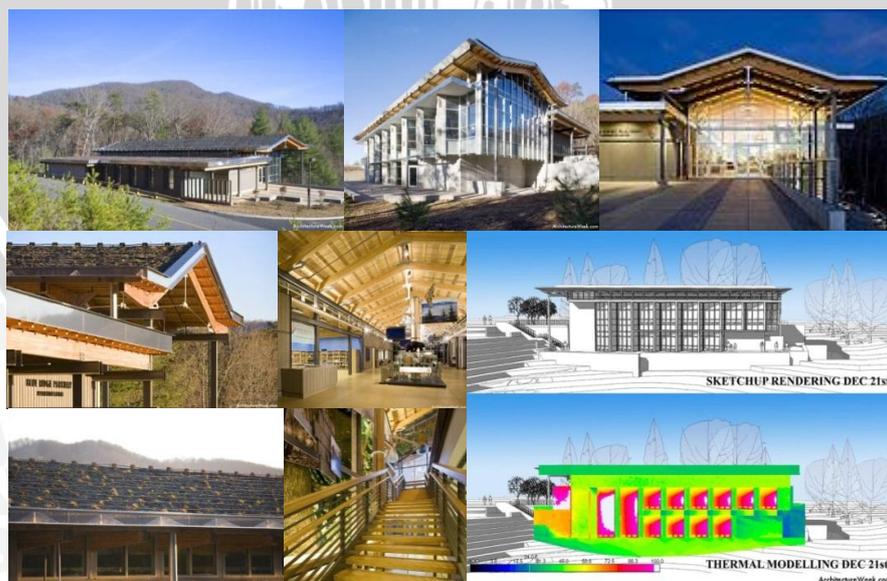
memiliki karakteristik yakni dalam mengaplikasikan arsitektur tradisional dengan menggunakan kembali sistem atau teknik membangun rumah tradisional yang bersifat positif atau ramah lingkungan dimana bentuk tidak meniru bentuk

terdahulu tanpa analisis simbolis mendalam dan tujuan penerapan dalam berdirinya sebuah bangunan.

2. *Blue Ridge Parkway Destination Center*

Appalachian suncatcher terletak di bukit dekat Asheville, California Utara. Desain bangunan yang berfungsi sebagai fasilitas pelayanan taman nasional ini diproyeksikan menyandang konsep *green architecture* dengan konsumsi energi 75% lebih rendah dari rancangan konvensional, desain yang berkelanjutan. *Low energy* ini diwujudkan dengan desain bangunan pasif dari segi surya dan penghawaan. Desain ini mencerminkan kesadaran akan kesahajaan antar alam, bangunan dan pemanfaatan alam. Dalam prosesnya, bangunan ini menggunakan beberapa konsep arsitektur vernakular setempat yang telah diperbaharui sesuai dengan kebutuhan dan kondisi saat ini.

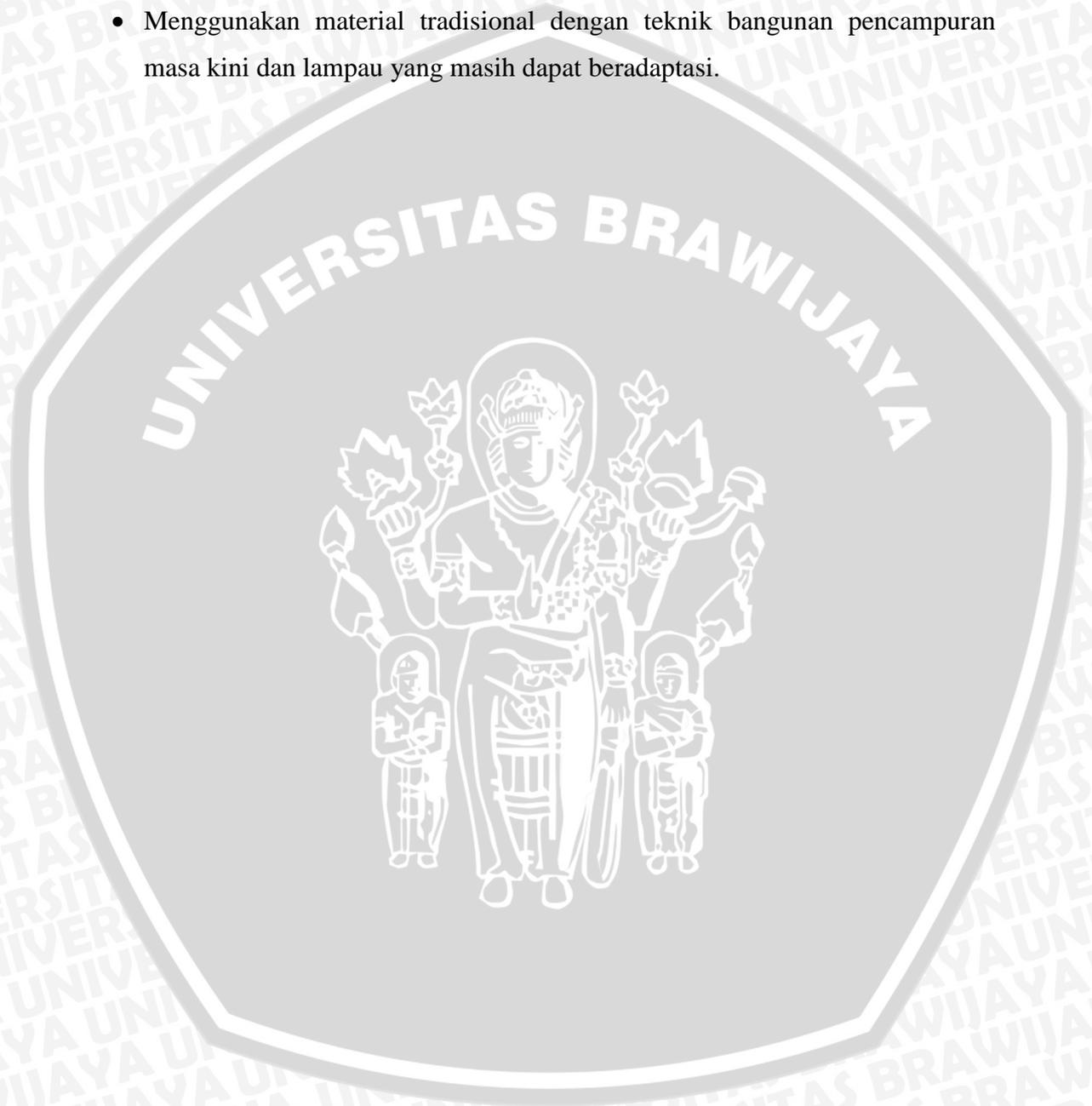
- Aplikasi arsitektur vernakular yang dikinikan terlihat pada beberapa konsep inti bangunan yang mengarah pada arsitektur hijau.
- Gaya tradisional Parkway diwujudkan dari kayu dan atap miring yang sesuai dengan eksisting pegunungan.
- Desain dinding mengambil desain pada bangunan tradisional, dinding *trombe* yang berkerja sesuai dengan iklim sekitar, dapat mengumpulkan panas di siang hari dan memancarkan panas dalam bangunan pada malam hari. Menggunakan atap hijau dan sistem penampungan air hujan dengan waduk kecil.



Gambar 2.7 Detail desain *Blue Ridge Parkway Destination Building*.
Berdasarkan hasil komparasi maka dapat diambil kriteria perancangan arsitektur
Sumber : www.architectureweek.com

neo-vernakular yakni:

- Menggunakan kembali sistem atau teknik membangun rumah tradisional yang bersifat positif, ramah atau tanggap terhadap lingkungan,
- Bentuk tidak meniru bentuk terdahulu tanpa analisis simbolis mendalam dan mengeksplorasi bentuk lebih ke masa kini,
- Menggunakan material tradisional dengan teknik bangunan pencampuran masa kini dan lampau yang masih dapat beradaptasi.



B. Komparasi obyek wisata alam

Studi komparasi obyek pariwisata, dikaji dari segi elemen obyek daya tarik wisata yakni aksesibilitas, fasilitas, atraksi wisata dan konsep perancangan

Tabel 2.7 Studi Komparasi Obyek Wisata Alam

Obyek	Atraksi	Aksesibilitas	Fasilitas	Konsep perancangan
<p>Objek Wisata Alam Danau Lido Sukabumi Ekosistem Danau Lido dan hutan disekitarnya</p> 	<p>menjelajah danau, <i>tracking</i> ke hutan, sungai, menikmati air terjun dan juga terbang dengan pesawat <i>ultralight</i></p>	<p>Objek Wisata Alam Danau Lido Sukabumi bisa dicapai dengan mudah, baik bagi yang naik kendaraan pribadi maupun angkutan umum.</p>	<p>Villa atau cottage yang bersih dan nyaman fasilitas hotel berbintang, tersedia lapangan golf bagi wisatawan, paralayang, paragliding dan pesawat <i>ultralight</i> kawasan Lido Lakes Resort, resto apung</p>	<p>Konsep bangunan dan kawasan mengambil karakter arsitektur setempat yang ditransformasikan dan konsep ekologi</p>
<p>Taman Wisata Alam Penelokan Berada di desa wisata penelokan dengan tipe ekosistem hutan hujan dataran tinggi,</p> 	<p>Kegiatan wisata alam yang dapat dilakukan di kawasan ini adalah rekreasi, <i>hiking</i>, lintas alam, penjelajahan, pendakian gunung, berkemah dan wisata ilmiah/widya wisata sambil menikmati panorama alam yang khas dan udara yang sejuk</p>	<p>Dari denpasar berjarak ± 50 km dan waktu tempuh kurang lebih 1 jam perjalanan. Obyek tersebut berada di kawasan obyek wisata Kintamani (panorama ke arah Danau Batur) danau Batur, Sumber Air Panas di Toya Bungkah dan Desa Wisata Trunyan</p>	<p>MCK, tempat parkir, jasa pelayanan foto polaroid, <i>art shop</i>, rumah makan serta pemandu wisata. Juga tersedia pos jaga Resort KSDA Penelokan Terdapat restoran dan warung makan</p>	<p>Konsep bangunan dan kawasan mengambil bentuk arsitektur yang sederhana dan lokal setempat dan konsep ekologi</p>
<p>Taman Wisata Alam sangeh Di Desa Sangeh, dengan tipe ekosistem hutan dataran rendah</p>	<p>Daya tarik utama yang dimiliki oleh TWA. Sangeh adalah komunitas kera abu/kera ekor panjang Pura (tempat suci umat Hindu) penting, yaitu Pura Bukit Sari dan Pura Melanting</p>	<p>kawasan ini dekat dengan obyek wisata lainnya di wilayah Badung Utara seperti Taman Wisata Tanah Wuk, Taman Wisata Mumbul dan Taman Ayun di Mengwi.</p>	<p>MCK, tempat parkir, jasa pelayanan foto polaroid, <i>art shop</i> serta pemandu wisata Resort KSDA Sangeh</p>	<p>Konsep bangunan dan kawasan mengambil konsep karakter arsitektur setempat dan konsep ekologi</p>

 				
<p>Danau Kalimutu Ekosistem danau dan hutan endemik</p>  	<p>Mendaki merupakan alasan utama bagi wisatawan yang datang Ke Moni atau Ende.</p>	<p>Kelimutu terletak di Desa Koanara, Kecamatan Wolowaru sekitar 66 km dari kota Ende dan 83 kilometer dari Maumere.</p>	<p>Penginapan tematik yang sederhana dan berkonsep ekologi, restoran, fasilitas oleh-oleh</p>	<p>Konsep bangunan dan kawasan mengambil bentuk lokal dan konsep ekologi</p>

Sumber: <http://wizid.blogspot.com>

Dari hasil komparasi didapatkan bahwa karakter fasilitas wisata pada kawasan wisata alam adalah penunjang kegiatan wisata yang meliputi, pusat informasi, resort, restoran, warung, tempat oleh-oleh dan area wisata dengan konsep perancangan kawasan dan bangunan mengadaptasi karakter arsitektur setempat yang di transformasikan atau telah mengalami perubahan sesuai fungsi yang ditampungnya.

2.5. Kesimpulan

Pada perancangan fasilitas akomodasi wisata dalam lingkup desa wisata harus memperhatikan pemenuhan prinsip dan kriteria pengembangan kawasan desa wisatayang tercantum pada Tabel 2.8 dengan bentuk proses perencanaan *cluster* atau tipe zonasi sesuai potensinya sehingga setiap fungsi fasilitas terbangun mendukung kawasan disekitarnya.

Tabel 2.8 Tinjauan Pariwisata dan Desa Wisata

Prinsip-Prinsip Departemen pariwisata dan budaya	Pengembangan pelaksanaan desa wisata PNPM (Program Nasional Pemberdayaan Masyarakat)
<ul style="list-style-type: none"> • Tidak bertentangan dengan adat istiadat atau budaya masyarakat saat budaya masyarakat diposisikan sebagai pengembangan atraksi wisata. • Memperhatikan unsur kelokalan dan keaslian bangunan, pola tatanan dan lansekap dirancang berdasar ciri khas lokal arsitektur setempat. • Pembangunan fisik untuk meningkatkan kualitas lingkungan desa yang ditujukan dengan pengembangan sarana-prasarana penunjang pariwisata (sesuai pengembangan potensi desa yang sudah ada). • Memperhatikan daya dukung dan berwawasan lingkungan. • Prinsip-prinsip pariwisata yang berkelanjutan (<i>sustainable tourism</i>) sesuai daya dukung kawasan dan melibatkan masyarakat dalam prosesnya. • Menerapkan konsep pariwisata inti rakyat adalah pengembangan kawasan wisata yang memberi dampak/manfaat baik ke masyarakat. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengonservasi sejumlah bangunan yang memiliki nilai seni, budaya, sejarah dan arsitektur lokal yang tinggi dengan tetap mempertahankan nilai keasliannya. • Pelestarian kearifan lokal, budaya dan kekhasan daerah. • Mengembangkan sarana dan prasarana pendukung untuk meningkatkan akses dan jaringan keterkaitan antara desa penyangga dengan pusat kegiatan pariwisata seperti daya tarik wisata, hotel/resort. • Mengubah fungsi bangunan menjadi sesuatu yang berkontribusi pada pengembangan kegiatan kepariwisataan. • Mengembangkan usaha-usaha terkait dengan jasa kepariwisataan. • Mengembangkan bentuk-bentuk penginapan di dalam wilayah desa wisata yang dioperasikan oleh penduduk desa. • Pelatihan-pelatihan manajemen pariwisata, kuliner, kerajinan, bahasa dan lainnya.

Sumber: Departemen Pariwisata dan Budaya (2001) dan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata (2010)

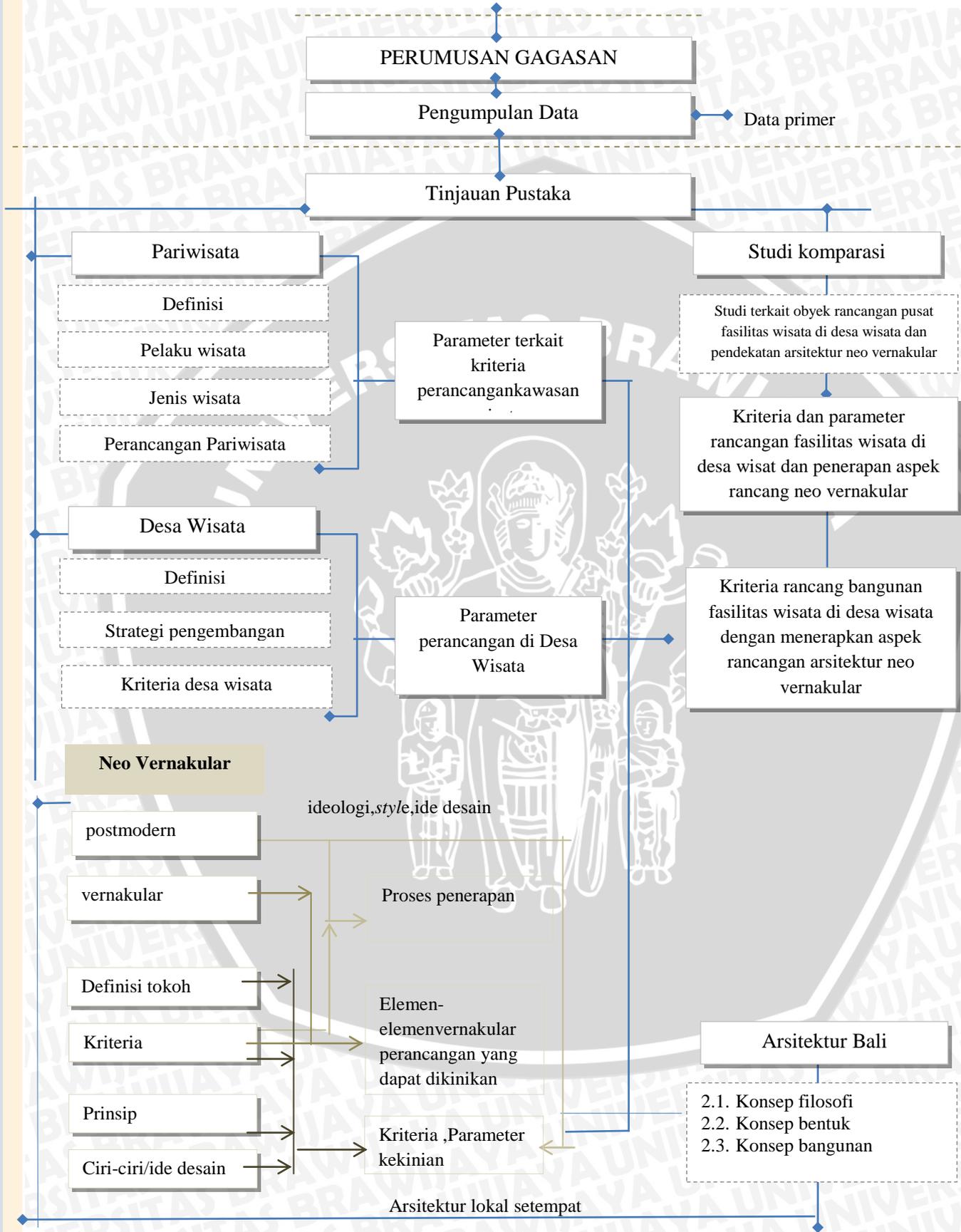
Arsitektur neo-vernakular yang digunakan sebagai pendekatan perancangan memiliki tujuan untuk mengkinikan konsep dari elemen-elemen vernakular sebagai pemenuhan prinsip, kriteria dan ideologi yang disebutkan pada Tabel 2.9. Perancangan dapat ditempuh dalam tiga tahap yaitu *elektik/quotation* (seleksi elemen yang berpotensi dikembangkan), *modifikasi* (penyesuaian konsep vernakular di setiap elemen) dan *unifikasi* (penggabungan kebutuhan fungsi dengan modifikasi konsep vernakular).

Tabel 2.9 Tinjauan Arsitektur Neo-Vernakular

Kriteria neo-vernakular	Prinsip	Ideologi tokoh	Style/ide desain
1. Bentuk-bentuk menerapkan unsur budaya, lingkungan termasuk iklim setempat yang diungkapkan dalam bentuk fisik arsitektural (tata letak denah, detail, struktur dan ornamen)	<ul style="list-style-type: none"> • Hubungan lansekap mencerminkan dan menginterpretasikan lingkungan seperti kondisi fisik termasuk topografi dan iklim • Hubungan langsung merupakan pembangunan yang kreatif dan adaptif terhadap arsitektur setempat disesuaikan dengan nilai-nilai/fungsi dari bangunan sekarang 	<ul style="list-style-type: none"> • Secara fisik bentuk, konstruksi dan material muncul dari iklim dan teknologi (Mithen, 2013) • Penggunaan material tradisional (Curl, 2000) 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Pro-organic</i> • <i>Pro-representation (ornament, symbolic, methapor)</i> • Tergantung pada konteks dan mengekspresikan konten • Pengolahan bentuk • Simetri dan asimetri • Konteks urban dan rehabilitasi
2. Penerapan elemen non-fisik yaitu budaya pola pikir, kepercayaan dan tata letak yang mengacu pada makro kosmos ke dalam konsep kekinian atau modern	<ul style="list-style-type: none"> • Hubungan abstrak meliputi interpretasi ke dalam bentuk bangunan yang dapat dipakai melalui analisis tradisi budaya dan peninggalan arsitektur 	<ul style="list-style-type: none"> • Secara non-fisik konsep filosofi dan tata ruang muncul dari budaya lokal dan lingkungan (Mithen, 2013; Zikri, 2012) 	<ul style="list-style-type: none"> • Semantik berdasarkan fungsi • Eklektik
3. Produk pada bangunan ini tidak murni menerapkan prinsip-prinsip bangunan vernakular melainkan karya baru (mengutamakan penampilan visualnya)	<ul style="list-style-type: none"> • Hubungan kontemporer meliputi pemilihan penggunaan teknologi, bentuk ide yang relevan dengan program konsep arsitektur • Hubungan masa depan merupakan pertimbangan untuk mengantisipasi kondisi yang akan datang 	<ul style="list-style-type: none"> • Arsitektur yang tidak secara utuh menerapkan kaidah-kaidah vernakular, tetapi mencoba menampilkan ekspresi visual seperti bangunan vernakular (Wiranto, 1999) • Mengacu pada bentuk arsitektur lokal, atau perpaduan antara arsitektur modern. (Mithen, 2013) • Mempertimbangkan kaidah-kaidah normatif, kosmologis budaya hidup masyarakat lokal serta selaras antarlingkungan bangunan dan alam (Zikri, 2012) 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Hybrid expression</i> • <i>Conventional and abstract form</i>

Berdasarkan kriteria, prinsip, ide desain/ideologi pada Tabel 2.9 maka sebuah bangunan dapat memiliki karakter arsitektur neo-vernakular dengan mentransformasikan bentuk aplikasi konsep fisik (dari segi visual bentuk, material alami, sistem struktur, pola zonasi dan tatanan massa vernakular) dan non-fisik yang disesuaikan dengan kebutuhan fungsi dan kondisi yang relevan (konsep budaya, simbolik, kepercayaan/makna dan pola pikir dari elemen fisik).

PUSAT FASILITAS WISATA TAMBLINGAN DI DESA WISATA MUNDUK
(Pendekatan Arsitektur Neo Vernakular)



Gambar 2.8 Kerangka teori

