

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. Tinjauan taman

##### 2.1.1. Pengertian taman

Objek yang akan dirancang adalah sebuah taman wisata yang menampung sejarah dan budaya kediri, maka dari itu diperlukan dasar-dasar teori yang dapat menunjang objek perancangan taman wisata ini.

Secara umum taman adalah sebidang tanah terbuka dengan luasan tertentu di dalamnya ditanam pepohonan, perdu, semak dan rerumputan yang dapat dikombinasikan dengan kreasi dari bahan lainnya. Umumnya dipergunakan untuk olah raga, bersantai, bermain dan sebagainya. Michael Laurie ( Pengantar kepada Arsitektur Pertamanan;1986) mengemukakan bahwa asal mula pengertian kata taman (garden) dapat ditelusuri pada bahasa Ibrani gan, yang berarti melindungi dan mempertahankan; menyatakan secara tidak langsung hal pemagaran atau lahan berpagar, dan oden atau eden, yang berarti kesenangan atau kegembiraan. Jadi dalam bahasa Inggris perkataan “garden” memiliki gabungan dari kedua kata-kata tersebut, yang berarti sebidang lahan berpagar yang digunakan untuk kesenangan dan kegembiraan.

##### 2.1.2. Fungsi Taman

Pada saat ini taman tidak lagi hanya berfungsi sebagai open space, namun telah berkembang fungsinya menjadi lebih kompleks, berbagai macam tipe taman memberikan pola-pola aktifitas yang berbeda (Djamal. 2005). Adapun tipe dari taman tersebut adalah :

- a. Tipe pertama adalah taman yang fungsinya digabung dengan fasilitas olah raga, baik berupa lapangan terbuka dengan *street furniture*, *jogging track*, *biking*, dan olah raga lainnya. Taman jenis ini disebut sebagai Taman

Aktif. Contohnya adalah Dunia Fantasi (Dufan) di Ancol-Jakarta serta Alun-alun di beberapa kota di Jawa.

- b. Tipe kedua adalah dimana taman berfungsi sebagai sebuah taman rekreasi dengan fasilitas dan moda-moda penikmatan yang lengkap dan orang-orang membayar untuk menikmatinya. Penikmatan kepada rekreasi secara visual yang melibatkan vista pada tiap-tiap obyeknya. Pengunjung berjalan ketiap-tiap obyeknya dan berhenti untuk melihat apa yang ada disana (pertunjukan), sehingga model taman rekreasi ini dapat dikategorikan sebagai “taman rekreasi pasif”. Bundesgaten Park, Cologne, Germany, sebuah contoh taman dengan penanganan aktifitas rekreatif yang sangat berbeda, pengunjung dapat menikmati taman dengan kereta gantung yang membawa pengunjung kesetiap bagian taman dan pengunjung dapat menikmati vista dari atas. Tiap-tiap obyek tujuan berupa *gallery*, panggung band, *theatre*, dan obyek lainnya yang tidak memerlukan pelibatan tubuh penontonnya.

### 2.1.3. Unsur Pembentuk Taman

Taman memiliki beberapa unsur pembentuk yang satu dengan yang lain berbeda namun jika disatukan dapat membentuk suatu estetika tersendiri. Salah satunya adalah elemen penyusun taman itu sendiri. Elemen pembentuk taman sering juga disebut sebagai unsur taman yang merupakan segala bentuk benda ataupun keadaan yang berhubungan dengan taman. Elemen atau unsur pembentuk taman, selaras dengan namanya, secara langsung maupun tidak langsung mempengaruhi penampilan dan kualitas suatu taman. Menurut Rustam Hakim dalam buku *Komponen Perancangan Arsitektur Lanskap* (2004), agar taman dapat fungsional dan estetis, elemen taman dapat diklasifikasikan menjadi:

- a. Berdasarkan jenis dasar elemen :
  - 1) Elemen alami
  - 2) Elemen non alami (buatan)
- b. Berdasarkan kesan yang ditimbulkan:
  - 1) Elemen lunak (soft material) seperti tanaman, air dan satwa.
  - 2) Elemen keras (hard material) seperti paving, pagar, patung, pergola, bangku taman, kolam, lampu taman, dan sebagainya.



c. Berdasarkan kemungkinan perubahan:

Taman dalam skala besar (dalam konteks lansekap), memiliki elemen perancangan yang lebih beragam yang memiliki perbedaan dalam hal kemungkinan dirubah. Elemen tersebut diklasifikasikan menjadi:

- 1) Elemen mayor (elemen yang sulit diubah), seperti sungai, gunung, pantai, hujan, kabut, suhu, kelembaban udara, radiasi matahari, angin, petir dan sebagainya.
- 2) Elemen minor (elemen yang dapat diubah), seperti sungai kecil, bukit kecil, tanaman, dan sebagainya serta elemen buatan manusia.

Dalam pembuatan taman juga ada beberapa prinsip desain yang perlu diperhatikan supaya taman itu terbentuk dan terlihat enak dipandang mata dan harmonis. Beberapa prinsip desain yang harus diperhatikan dalam pembuatan taman adalah :

a. Tema, unity.

Penetapan tema yang terlihat dari adanya kesan kesatuan (unity) merupakan upaya untuk memunculkan kesan utama, karakter atau identitas. Melalui unity yang terjadi, karakter taman dapat terlihat dengan jelas, misal memiliki karakter sebagai taman bermain, taman rumah, taman formal, taman tropis, dan sebagainya.

b. Gradasi, variasi, repetisi.

Pembuatan gradasi bertujuan untuk menimbulkan kesan gerak sehingga terkesan dinamis dan berirama. Hal ini akan mencegah kemonotonan.

c. Kontras, penarik perhatian.

Melalui pembuatan desain elemen tertentu yang memiliki kontras dengan elemen yang lainnya, akan menarik perhatian. Pemberian kontras ini akan memberikan kesan kejutan ataupun klimaks. Kontras, antara lain dapat dibuat dengan menerapkan:

- 1) warna yang menyolok
- 2) bentuk individual yang menarik

- 3) elemen yang unik, misal peletakan elemen tanaman pada lingkungan yang terdiri dari elemen buatan, dan sebagainya.
- d. Kontrol, balance, skala, sederhana.

Prinsip desain ini mampu menjadi aspek penyeimbang, agar taman terkesan harmonis.

Pada dasarnya desain merupakan pengaturan dan ekspresi dari elemen-elemen disain. Elemen desain terdiri dari titik, garis, bentuk/pola, warna, tekstur, bunyi, aroma dan gerak. Karakter / sifat yang melekat pada elemen taman ditata berdasarkan prinsip – prinsip desain.

#### 2.1.4. Konsep Dasar Arsitektur Lanskap Indonesia

Indonesia adalah negara yang kaya akan budaya, begitu juga dengan arsitektur lanskapnya. Namun menurut salah satu arsitek Belanda Prof. Vincent van Ramondt bahwa arsitektur lanskap Indonesia yang *authentic* hanya dapat dilihat di pulau Jawa.

Ada beberapa yang digunakan sebagai konsep gaya arsitektur lanskap Indonesia sebagai berikut :

1. Bernuansa etnis, yaitu arsitektur lanskap dengan gaya tradisional yang terdapat pada masing-masing daerah
2. Gaya alami ,yaitu menghadirkan keadaan alam sekitar tanpa direkayasa, pada taman ini seolah menghadirkan poho-pohon dan gemericik air , penggunaan batu artifisial dan dilengkapi aneka fauna.penataan taman ini biasanya dengan membiarkan tanaman tumbuh liar tanpa pengarahan, namun tetap dipelihara. Tanaman pembatas lahan dan pohon sengaja dibaurkan seolah-olah tumbuh di alam hutan.
3. Gaya tropis, yaitu taman yang menggunakan tanaman tropis,ditandai dengan tanaman palem-palem,cemara dan tanaman langka daerah tropis.
4. Tanaman apotik hidup,yaitu tanaman yang terdapat di taman ini adalah tanaman obat maupun tanaman dapur hidup.

#### 2.1.5. Konsep Taman Tradisional Jawa



Salah satu pakar arsitektur lansekap dari Amerika Serikat Norman K. Booth telah banyak mengulas konsep taman tradisional Jawa pada bukunya "Basic Elements of Landscape Architectural Design". Dalam buku tersebut Booth mengatakan bahwa "material tanaman adalah suatu element yang sangat penting dalam desain dan manajemen lingkungan luar pada taman tradisional Jawa".

Tanaman sebagai komponen utama arsitek pertamanan tidak akan lepas dari bentuk tanah dan bangunan, tanaman juga sebagai penyusun organisasi ruang serta mengatasi masalah yang ada di taman. Taman selain sebagai keindahan lingkungan juga bisa disebut sesuatu yang membuat desain itu lebih hidup.

Taman Jawa tidak hanya bersifat fisik saja seperti taman-taman yang ada di luar Jawa atau taman yang ada sekarang ini, namun ada sifat simbolik yang ingin di utarakan, simbol ini selalu dikaitkan dengan kehidupan. pemilihan pohon besar dianggap sebagai alambang kehidupan. Hal ini menunjukkan bahwa manusia selalu ingin memaknai lingkungannya yang ada disekitarnya. Karena masih ada kaitannya dengan Hindu maka dalam suatu lingkungan hidup terdapat suatu hirarki, nilai hirarki ini memperhatikan perbedaan tingkat manusia dalam sistem kosmos yang terkait dengan tingkatan atau strata sosial masyarakat.

## 2.2. Pengertian Pariwisata

Secara etimologi, pariwisata terdiri dari dua kata yaitu pari dan wisata. Pari berarti banyak, lengkap, berkali-kali, sedangkan wisata berarti perjalanan atau bepergian. Maka pariwisata artinya adalah suatu perjalanan yang dilakukan secara berkali-kali.

Pengertian dan penjabaran pariwisata telah banyak dikemukakan oleh para ahli di bidang pariwisata, namun dalam penjabaran tersebut masih terdapat beberapa perbedaan dalam pendefinisian. Beberapa pengertian atau definisi pariwisata yang pernah dikemukakan oleh para ahli dalam bidang pariwisata, antara lain:

- Pariwisata menurut Prof. Salah Wahab (dalam Yoeti, 1982:107)  
"A purposeful human activity that serve as a link between people either within one some country or beyond the geographical limits or state. It involves the temporary displacement of people to other

*region, country, for the satisfaction of varied needs other than exciting a renumarated function ”.*

“ Pariwisata adalah suatu aktivitas manusia yang dilakukan secara sadar yang mendapat pelayanan secara bergantian diantara orang-orang dalam suatu negara itu sendiri atau di luar negeri (meliputi pendiaman orang-orang dari daerah lain) untuk mencari kepuasan yang beraneka ragam dan berbeda dengan apa yang dialaminya dimana ia memperoleh pekerjaan tetap ”.

- Pariwisata menurut Prof.K. Kragt dan Prof. Hunziker (dalam Yoeti, 1996:112)

Pariwisata adalah keseluruhan dari gejala-gejala yang ditimbulkan dari perjalanan dan pendiaman orang-orang asing serta penyediaan tempat tinggal sementara, asalkan orang asing itu tidak tinggal menetap dan tidak memperoleh penghasilan dari aktivitas yang bersifat sementara.

- Pariwisata menurut Mr. Herman V. Schulard (dalam Yoeti, 1996:114) Pariwisata adalah sejumlah kegiatan terutama yang ada kaitannya dengan perekonomian secara langsung berhubungan dengan masuknya orang-orang asing melalui lalu lintas di suatu negara tertentu, kota dan daerah.

Dalam Undang-Undang RI No. 10/ 2009 tentang kepariwisataan dinyatakan bahwa pariwisata adalah suatu perjalanan dari suatu tempat ke tempat lain yang hanya bersifat sementara yang dapat dilakukan secara perorangan maupun kelompok, yang mana pariwisata itu juga diartikan sebagai kegiatan yang bersifat rekreatif. Selain itu juga terdapat beberapa penjabaran tentang pariwisata, diantaranya adalah :

- a. 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.



- b. Pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, Pemerintah, dan Pemerintah Daerah.
- c. 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.
- d. Daerah tujuan pariwisata yang selanjutnya disebut Destinasi Pariwisata adalah kawasan geografis yang berada dalam satu atau lebih wilayah administratif yang di dalamnya terdapat daya tarik wisata, fasilitas umum, fasilitas pariwisata, aksesibilitas, serta masyarakat yang saling terkait dan melengkapi terwujudnya kepariwisataan.
- e. Usaha Pariwisata adalah usaha yang menyediakan barang dan/atau jasa bagi pemenuhan kebutuhan wisatawan dan penyelenggaraan pariwisata.

Dari beberapa pengertian yang telah disebutkan dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya pariwisata itu tercipta dari kebutuhan manusia untuk melakukan aktivitas perjalanan, dimana perjalanan itu berlangsung untuk sementara waktu, tidak dalam usaha mencari upah dan melakukan pekerjaan tetap.

Menurut ICOMOS (1999), terdapat prinsip-prinsip dasar dalam wisata budaya, yaitu :

1. Wisata domestik dan internasional merupakan suatu alat yang paling penting dalam pertukaran budaya. Karena itu, konservasi budaya harus menyediakan tanggung jawab dan kesempatan bagi masyarakat lokal dan pengunjung untuk mengalami dan memahami warisan komunitas dan budayanya.
2. Hubungan antara tempat historis dan wisata bersifat dinamis serta melibatkan nilai-nilai yang mempunyai konflik. Hal tersebut harus dapat dikelola dalam suatu cara yang mendukung generasi saat ini dan yang akan datang.
3. Perencanaan wisata dan konservasi untuk tempat-tempat warisan budaya harus dapat menjamin bahwa pengalaman yang didapatkan pengunjung akan berharga, memuaskan dan menggembirakan.

4. Masyarakat asli dan penduduk di pemukiman harus dilibatkan dalam perencanaan konservasi dan wisata.
5. Aktivitas wisata dan konservasi harus menguntungkan bagi penduduk asli.
6. Program wisata budaya harus dapat melindungi dan meningkatkan karakteristik warisan alam dan budaya.

Lebih lanjut, ICOMOS (1999) menyatakan bahwa wisata budaya dapat dilihat sebagai aktivitas pariwisata yang dinamis dan sangat terkait dengan pengalaman. Wisata budaya mencari pengalaman yang unik dan indah dari berbagai warisan masyarakat yang sangat bernilai yang harus dijaga dan diserahkan kepada generasi penerus.

Lanskap budaya yang dikembangkan menjadi lanskap wisata merupakan lanskap yang mencerminkan nilai-nilai budaya tertentu dengan potensi sebagai atraksi wisata. Lanskap wisata memiliki kekuatan yang mampu membuat wisatawan datang dan mengunjunginya karena memiliki daya tarik tertentu.

#### **2.2.1. Objek dan Daya Tarik Wisata**

Objek dan daya tarik wisata merupakan salah satu unsur penting dalam kepariwisataan. Objek dan daya tarik wisata adalah suatu bentukan dan/atau aktifitas dan fasilitas yang berhubungan, yang dapat menarik minat wisatawan atau pengunjung untuk datang ke suatu daerah/tempat tertentu. Objek dan daya tarik wisata dapat berupa alam, budaya, tata hidup dan sebagainya yang memiliki daya tarik dan nilai jual untuk dikunjungi ataupun dinikmati oleh wisatawan.

Pengertian objek wisata secara umum menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 24/1979, tentang penyerahan sebagian urusan pemerintah dalam bidang kepariwisataan pada Daerah Tingkat I adalah sebagai berikut:

1. Objek Wisata adalah perwujudan dari pada ciptaan manusia, tata hidup, seni budaya, serta sejarah bangsa dan temoat atu keadaan alam yang mempunyai daya tarik wisata bagi wisatawan untuk dikunjungi.
2. Atraksi Wisata adalah semua yang diciptakan manusia berupa penyajian kebudayaan seperti tari-tarian, kesenian rakyat, upacara adat, dan lain-lain.



Antara objek dan daya tarik wisata itupun memiliki beberapa perbedaan. Menurut UU No. 9 Tahun 1990 Bab III Pasal IV tentang kepariwisataan

menjelaskan perbedaan antara objek dan daya tarik wisata adalah :

1. Objek dan daya tarik wisata ciptaan Tuhan Yang Maha Esa, yang berwujud keadaan alam serta flora dan fauna, seperti : pemandangan alam, panorama indah, hutan rimba dengan tumbuhan hutan tropis serta binatang-binatang langka.
2. Objek dan daya tarik wisata hasil karya manusia yang berwujud museum, peninggalan purbakala, peninggalan sejarah, seni budaya, pertanian (wisata agro), wisata tirta (air), wisata petualangan, taman rekreasi, dan tempat hiburan lainnya.
3. Sasaran wisata minat khusus, seperti : berburu, mendaki gunung, gua, industri dan kerajinan, tempat perbelanjaan, sungai air deras, tempat-tempat ibadah, tempat-tempat ziarah, dan lain-lain.
4. Pariwisata adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan wisata, termasuk pengusahaan objek dan daya tarik wisata serta usaha-usaha yang terkait di bidang tersebut. Dengan demikian pariwisata meliputi :
  - a. Semua kegiatan yang berhubungan dengan perjalanan wisata.
  - b. Pengusahaan objek dan daya tarik wisata, seperti : kawasan wisata, taman rekreasi, kawasan peninggalan sejarah (candi, makam), museum, waduk, pagelaran seni budaya, tata kehidupan masyarakat. Dan yang bersifat alamiah, seperti : keindahan alam, gunung berapi, danau, pantai dan sebagainya.

### 2.2.2. Pengembangan Objek Wisata

Selama ini dalam pengembangan objek wisata pemerintah telah melakukan usaha pembenahan di bidang prasarana yaitu dengan membangun dan merehabilitasi jalan-jalan menuju objek wisata. Selain itu dalam kepariwisataan faktor manfaat dan kepuasan wisatawan berkaitan dengan “Tourism Resourch dan Tourist Service” juga perlu di perhatikan dalam pengembangan wisata. Tourist Service adalah segala fasilitas yang digunakan dan aktifitas yang dilakukan dimana pengadaannya disediakan oleh perusahaan lain secara komersial. Untuk

dapat menjadi suatu daerah tujuan wisata yang baik maka kita harus mengembangkan tiga hal yaitu :

1. *Something to see*, adalah segala sesuatu yang menarik untuk dilihat.
2. *Something to buy*, adalah segala sesuatu yang menarik atau mempunyai ciri khas tersendiri untuk dibeli.
3. *Something to do*, yaitu suatu aktivitas yang dapat dilakukan di tempat tersebut.

Ada beberapa syarat teknis dalam menentukan suatu tujuan wisata atau objek wisata yang dapat dikembangkan, yaitu:

1. Adanya objek wisata dan daya tarik wisata yang beraneka ragam (site and event attractions)

- *Site attraction*, adalah hal-hal yang dimiliki suatu objek wisata sejak objek tersebut sudah ada, atau daya tarik objek wisata bersamaan dengan adanya objek wisata tersebut.
- *Event attractions*, adalah daya tarik yang dibuat oleh manusia.

Dari ragam di atas merupakan unsur-unsur yang kuat untuk suatu daerah tujuan wisata. Untuk pengembangan tujuan wisata tersebut perlu memperhatikan beberapa hal sebagai berikut :

- 1) Mampu bersaing dengan objek wisata yang ada di daerah lain.
- 2) Memiliki sarana pendukung yang memiliki ciri khas tersendiri.
- 3) Tetap tidak berubah dan tidak berpindah-pindah kecuali di bidang pembangunan dan pengembangan.
- 4) Menarik.

2. Aksesibilitas, yakni mencakup keseluruhan infrastruktur yang menghubungkan wisatawan dari, ke, dan selama di daerah tujuan wisata mulai dari darat, laut, sampai udara. Akses ini tidak hanya menyangkut aspek kuantitas tetapi juga inklusif mutu, ketepatan waktu, kenyamanan dan keselamatan. Kemudahan mencapai aksesibilitas adalah faktor yang harus disediakan karena mempengaruhi motivasi wisatawan untuk mengunjungi suatu objek wisata

3. Amenitas, yaitu tersedianya fasilitas-fasilitas di objek wisata. Sarana atau fasilitas dibutuhkan untuk melayani wisatawan selama perjalanannya dalam



berwisata. Fasilitas cenderung berorientasi pada *attraction* di suatu lokasi karena fasilitas harus terletak dekat dengan pasarnya. Fasilitas cenderung mendukung bukan mendorong pertumbuhan dan cenderung berkembang pada saat yang sama atau sesudah *attraction* berkembang.

4. Organisasi (Tourist Organization), yaitu adanya lembaga atau badan yang mengelola objek wisata sehingga tetap terpelihara.

### 2.2.3. Sapta Pesona Wisata

Sapta pesona merupakan tujuh kondisi yang harus diwujudkan dan dibudayakan dalam kehidupan masyarakat sehari-hari sebagai salah satu upaya untuk memperbesar daya tarik dan daya saing pariwisata Indonesia. Unsur-unsur sapta pesona tersebut adalah :

1. Keamanan adalah suatu kondisi dimana wisatawan dapat merasa aman, yang artinya keselamatan jiwa dan fisik.
2. Ketertiban adalah kondisi yang mencerminkan suasana yang teratur, rapi dan lancar serta menunjukkan disiplin yang tinggi dalam semua segi kehidupan masyarakat.
3. Kebersihan adalah keadaan/kondisi lingkungan yang menampilkan suasana bebas dari kotoran, sampah, limbah, penyakit dan pencemaran.
4. Kesejukan adalah suasana yang memberikan kesejukan, nyaman, tenteram, rapi, dengan adanya penghijauan.
5. Keindahan adalah keadaan atau suasana yang menampilkan lingkungan yang menarik dan sedap dipandang mata.
6. Keramah tamahan adalah suatu sikap dan perilaku seseorang yang menunjukkan keakraban, sopan, suka membantu, suka tersenyum dan menarik hati.
7. Kenangan adalah kesan yang melekat dengan kuat pada ingatan dan perasaan seseorang yang disebabkan oleh pengalaman yang diperolehnya.

### 2.3. Pengertian Rekreasi

Secara etimologi rekreasi berasal dari bahasa latin yaitu “ creature “ yang berarti mencipta, lalu diberi awalan “ re “ yang sehingga berarti “ pemulihan

daya cipta atau penyegaran daya cipta”. Kegiatan rekreasi biasanya dilakukan diwaktu senggang (leisuretime). Leisure berasal dari kata “licere” (latin) yang berarti diperkenankan menikmati saat-saat yang bebas dari kegiatan rutin untuk memulihkan atau menyegarkan kembali.

1. Rekreasi dapat diartikan sebagai kegiatan penyegaran kembali tubuh dan pikiran; sesuatu yang menggembirakan hati dan menyegarkan seperti hiburan; piknik. Sedangkan rekreatif berarti bersifat rekreasi.
2. Rekreasi adalah kegiatan yang dilakukan untuk menyegarkan kembali fisik dan mental dari kehidupan sehari-hari, sehingga dapat mempertinggi daya kreasi manusia dalam mencapai keseimbangan bekerja dan beristirahat.
3. Rekreasi adalah kegiatan yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan kesenangan dan kepuasan.
4. Rekreasi merupakan kegiatan yang dilakukan secara berkala, sebagai kegiatan yang merupakan perubahan bentuk rutinitas dan kewajiban seperti dalam kegiatan bekerja.
5. Rekreasi merupakan proses memanfaatkan kegiatan selama waktu luang dengan seperangkat perilaku yang memungkinkan peningkatan waktu luang.
6. Rekreasi adalah penyegaran bagi kekuatan dan semangat setelah bekerja keras.
7. Rekreasi adalah kegiatan di waktu luang atau santai.

### 2.3.1. Ciri-ciri Rekreasi

Adapun ciri-ciri rekreasi dari rekreasi itu sendiri adalah :

1. Bersifat fisik, mental dan emosional.
2. Tidak memiliki bentuk atau macam tertentu.
3. Dapat membangkitkan rasa gembira, senang dan puas bagi pelaku.
4. Dilaksanakan dalam waktu senggang.
5. Bebas dari paksaan.
6. Dibutuhkan secara universal, tidak dibatasi oleh lapisan tertentu.
7. Bersifat fleksibel. Tidak dibatasi oleh tempat, dapat dilakukan oleh perseorangan, ataupun sekelompok orang. Rekreasi tidak dibatasi oleh



kemauan seseorang, baik miskin maupun kaya dapat menikmati dan juga tidak dibatasi oleh fasilitas atau alat-alat tertentu, dapat dilakukan oleh alat-alat sederhana maupun alat-alat modern.

8. Didorong oleh kegiatan sehingga menentukan bentuk rekreasi.

### 2.3.2. Tujuan Rekreasi

Adapun tujuan rekreasi antara lain :

1. Menciptakan dan membina hubungan manusia
2. Mempertahankan kelestarian alam
3. Mempertahankan nilai-nilai budaya
4. Kesenangan dan kepuasan karena dapat memenuhi rasa ingin tahu/bertualang.
5. Memulihkan kesehatan jasmani dan rohani

### 2.3.3. Faktor Rekreasi

Faktor-faktor yang Mempengaruhi Rekreasi

Menurut Bovy dan Lawson (1997) ada beberapa hal yang menjadi factor yang mempengaruhi rekreasi antara lain :

1. Faktor sosial ekonomi  
Pada masyarakat dengan kelompok social tertentu (elite) akan berbeda dengan rekreasi masyarakat pada umumnya karena perbedaan fasilitas yang dimiliki.
2. Faktor jenis kelamin , usia dan keluarga  
Kegiatan rekreasi remaja putri mungkin berbeda dengan remaja putra dan berbeda pula dengan kegiatan rekreasi orang dewasa.
3. Faktor ketersediaan waktu luang  
Waktu luang penyelenggaraan rekreasi ibu rumah tangga akan berbeda dengan wanita pekerja.
4. Faktor pranata  
Berhubungan dengan pencapaian, besar dana yang dimiliki, perubahan sikap terhadap rekreasi.
5. Faktor perubahan teknologi

Berhubungan dengan munculnya jenis-jenis rekreasi baru dan kemudahan pencapaian dengan fasilitas-fasilitas rekreasi dengan teknologi tinggi.

Menurut Patricia Farrel dalam *The Process of Recreation Programming* dan Ivor Selly dalam *Outdoor Recreation and The Urban Environment* bahwa jenis-jenis rekreasi yaitu :

1. Berdasarkan jenisnya rekreasi dibedakan menurut :

a. Fungsi

- Hiburan, untuk mendapatkan kesenangan
- Pendidikan, memberi fungsi hiburan dan mendidik

b. Sifat kegiatan

- Bermain ; olah raga

1. Definisi

Permainan adalah salah satu bentuk aktivitas social yang menyenangkan yang dilakukan semata-mata untuk aktivitas itu sendiri, bukan karena ingin memperoleh sesuatu yang dihasilkan dari aktivitas tersebut.

Menurut Hetherington dan parke, ada 3 fungsi utama dari permainan , yaitu :

- a) Fungsi kognitif, melalui permainan, seseorang dapat menjelajahi lingkungannya, mempelajari objek-objek di sekitarnya, dan memecahkan masalah yang dihadapi.
- b) Fungsi social. Khususnya dalam permainan fantasi dengan memerankan suatu peran
- c) Fungsi emosi yang memungkinkan seseorang belajar mengatasi kegelisahan dan konflik batin, melepaskan energy fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan-perasaan terpendam.

2. Jenis-jenis permainan

Mildred Parten meninjau jenis-jenis permainan dari sudut tingkah laku social, dan ditemukan 6 kategori, yaitu :

- a) Permainan unoccupied, dengan melihat sesuatu yang menarik perhatian dan melakukan gerakan-gerakan bebas



- b) Permainan solitary, sebuah kelompok bermain dengan bermacam-macam alat permainan sehingga tidak terjadi kontak antara satu dan lainnya.
- c) Permainan onlooker, seseorang tidak terlibat dalam aktivitas permainan, hanya memperhatikan saja
- d) Permainan parallel, seseorang bermain dengan alat permainan yang sama, tetapi tidak terjadi kontak dengan yang lain
- e) Permainan asosiatif, seseorang bermain bersama, tidak mengarah pada satu tujuan, tidak ada pembagian peran dan alat permainan.
- f) Permainan kooperatif, bermain dalam kelompok yang terorganisir dengan kegiatan -kegiatan konstruktif dan membuat segalanya nyata, serta mempunyai peranan sendiri-sendiri.

#### c. Objeknya

- Rekreasi budaya ; yaitu rekreasi dengan objek wisatanya berupa benda-benda atau hal-hal yang mempunyai nilai-nilai seni, budaya dan sejarah yang tinggi.
- Rekreasi buatan ; yaitu rekreasi yang objek wisatanya merupakan buatan manusia.
- Rekreasi agro ; yaitu rekreasi yang memanfaatkan potensi pertanian sebagai objek
- Rekreasi alam : yaitu rekreasi yang memanfaatkan potensi alam yang indah sebagai objek utamanya.

#### d. Partisipasi Pelaku

- Rekreasi Aktif → dimana pelaku kegiatan turun langsung atau berperan secara langsung untuk melakukan tindakan rekreatif untuk dirinya. Misalnya : olah raga dan sebagainya.

- Rekreasi Pasif → dalam hal ini perlu kegiatan pelaku tidak banyak melakukan kegiatan, hanya menikmati objek rekreasi dan lebih banyak diam. Misalnya : menonton, membaca dan sebagainya.

#### e. Tingkat Usia

- Anak-anak : 5 – 13 tahun
- Remaja : 14 – 24 tahun
- Dewasa : 25 – 45 tahun
- Usia lanjut : 55 tahun ke atas

### 2.4. Tinjauan Desain Arsitektur

#### 2.4.1. Ruang Luar

Unsur yang berperan dalam pembentukan ruang luar adalah :

##### a. Lantai

Sebagai bidang dasar, lantai memiliki pengaruh terhadap pembentukan ruang luar. Bahan dan ketinggian lantai di gunakan untuk membedakan fungsi – fungsi ruang luar yang berbeda atau beraliran sehingga menghasilkan kesan tersendiri. Perbedaan *level* ketinggian pada bidang lantai akan membentuk kesan dan fungsi ruang yang baru tanpa mengganggu hubungan visual antar ruang.

##### b. Dinding

Dinding sebagai pembatas ruang luar dapat di bedakan antara lain :

##### 1. Dinding masif

Permukaan tanah yang miring atau vertical, misalnya tebing.

##### 2. Dinding transparan

Dinding dari bahan transparan seperti kaca

##### 3. Dinding bangunan

##### 4. Dinding semu

Dinding yang di bentuk oleh perasaan pengamat setelah mengamati suatu obyek atau keadaan. Lantai dan dinding merupakan unsur pembatas dalam pembentukan ruang luar.

##### c. Pandangan Mata



Kesan ruang luar juga di pengaruhi oleh pandangan mata yang erat hubungannya dengan tinggi dinding. Kesan ruang luar yang kuat dapat di kelompokkan menjadi:

1. Tinggi dinding rendah sekali
2. Tinggi dinding setinggi mata manusia
3. Tinggi dinding di atas mata manusia

Peranan tinggi pembatas pada perancangan ruang luar :

1. Pembatas setinggi mata kaki berfungsi sebagai penutup lantai atau penekanan terhadap keberadaan lantai.
2. Pembatas setinggi lutut berfungsi sebagai pola sirkulasi
3. Pembatas setinggi pinggang berfungsi sebagai pengatur lalu lintas pembentuk pola sirkulasi
4. Pembatas setinggi dada berfungsi membentuk ruang paling atas (enclosure)

#### **2.4.2. Sirkulasi**

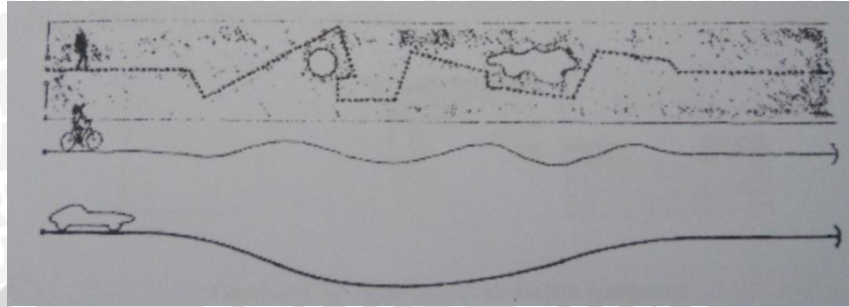
Sirkulasi sangat erat hubungannya dengan pola aktivitas dan pola penggunaan tanah untuk pergerakan dari ruang satu ke ruang lainnya. hubungan sirkulasi dengan ruang luar di bedakan menjadi tiga macam yaitu :

1. Jalur melalui ruang bersifat kuat untuk integritas masing – masing ruang luar serta mempunyai bentuk alur yang cukup fleksibel.
2. Jalur memotong / menerobos / melalui ruang luar bersifat dinamis karena menciptakan ruang gerak dan ruang diam.
3. Jalur berakhir pada ruang luar bersifat mengarahkan dan seringkali di pakai untuk memperkuat nilai fungsional dan simbolis pada ruang.

#### **2.4.3. Sirkulasi pergerakan dalam kawasan**

Alur gerak kita dapat di bayangkan sebagai benang yang menghubungkan ruang ruang pada suatu bangunan atau suatu rangkaian

ruang - ruang interior maupun eksterior, bersama sama. Karena kita bergerak dalam waktu, melalui suatu tahapan, di dalam ruang, maka kita merasakan suatu ruang dalam hubungan akan dimana kita berada dan dimana kita menetapkan tempat tujuan.



Gambar 2.1 : Konfigurasi Jalur

Sumber : DK Ching, 1994

Pencapaian bangunan terbagi menjadi :

- **Pencapaian langsung**

Suatu pendekatan yang mengarah langsung ke suatu tempat masuk rumah melalui sebuah jalan lurus yang segaris dengan alur sumbu bangunan. Tujuan visual yang mengakhiri pencapaian ini jelas, dapat merupakan fasad muka seluruhnya dari sebuah bangunan.

- **Pencapaian tersamar**

Pendekatan yang samar – samar meningkatkan efek perspektif pada fasad depan dan bentuk suatu bangunan. Jalur dapat di rubah arahnya stu atau beberapa kali untuk menghambat dan memperpanjang urutan pencapaian.

- **Pencapaian berputar**

Sebuah jalan berputar memperpanjang urutan pencapaian dan mempertegas bentuk tiga dimensi suatu bangunan sewaktu bergerak mengelilingi tepi bangunan, jalan masuk bangunan dapat di lihat terputus – putus selama waktu pendekatan untuk memperjelas posisinya.



#### 2.4.4. Jalan masuk ke dalam bangunan

Sebuah pintu masuk dapat di kelompokkan menjadi pintu masuk rata, menjorok keluar, dan menjorok ke dalam :

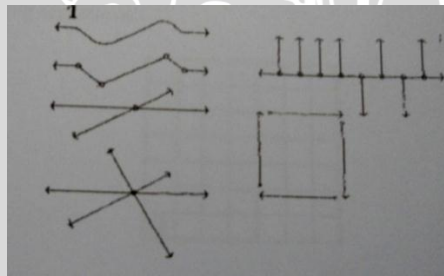
1. Pintu masuk rata : pintu masuk yang rata mempertahankan kontinuitas permukaan dindingnya dan jika diinginkan juga sengaja dibuat tersamar.
2. Pintu masuk menjorok ke luar : pintu masuk yang menjorok keluar membentuk sebuah ruang transisi, menunjukkan fungsinya sebagai pendekatan dan memberikan perlindungan di atasnya.
3. Pintu masuk menjorok ke dalam : pintu masuk yang menjorok ke dalam juga memberikan perlindungan dan menerima sebagian ruang eksterior menjadi bagian dalam bangunan.

#### 2.4.5. Konfigurasi jalan

Konfigurasi jalan di bagi menjadi lima yaitu :

##### a. Linier

Semua jalan pada dasarnya adalah linier, jalan yang lurus dapat menjadi unsur pengorganisir utama untuk suatu sederet ruang – ruang.

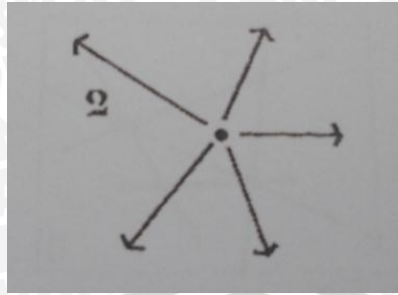


Gambar 2.2 : Konfigurasi Linier

Sumber : DK Ching, 1994

##### b. Radial

Adalah konfigurasi radial memiliki jalan – jalan lurus yang berkembang dari atau berhenti sebuah pusat, titik bersama.



Gambar 2.3 : Konfigurasi Radial  
Sumber : DK Ching, 1994

**c. Spiral ( Berputar )**

Adalah konfigurasi suatu jalan tunggal menerus, yang berasal dari titik pusat, mengelilingi pusat dengan jarak yang berubah.

**d. Grid**

Adalah konfigurasi grid terdiri dari dua pasang jalan sejajar yang saling berpotongan pada jarak yang sama dan menciptakan bujur sangkar atau kawasan – kawasan ruang segi empat.

**e. Jaringan**

Adalah suatu konfigurasi jaringan terdiri dari jalan – jalan yang menghubungkan titik – titik tertentu di dalam ruang.

**2.4.6. Hubungan Jalan – Ruang**

Jalan di hubungkan dengan ruang – ruang melalui cara – cara berikut :

- a. Melalui ruang – ruang
- b. Kesatuan dari tiap – tiap ruang di pertahankan
- c. Konfigurasi jalan yang fleksibel
- d. Ruang – ruang perantara dapat dipergunakan untuk menghubungkan jalan dengan ruang – ruangnya.
- e. Menembus ruang – ruang
  - Jalan dapat menembus sebuah ruang menurut sumbunya, miring atau sepanjang sisi
  - Dalam memotong sebuah ruang, suatu jalan menimbulkan pola – pola istirahat dan gerak di dalamnya.



- f. Berakhir di dalam ruang
  - Lokasi menentukan jalan dan hubungan jalan – ruang ini digunakan untuk pendekatan dan jalan masuk ruang – ruang penting yang fungsional dan simbolis.

## 2.5. Tinjauan Transformasi

Tinjauan transformasi pada kajian ini disertakan sebagai metode desain utama dalam mengeksplorasi karakteristik relief Goa Selomangleng Kediri dalam taman wisata dan budaya. Metode transformasi yang digunakan adalah dengan sebuah pendekatan analisis karakteristik dimana relief goa selomangleng akan menjadi objek transformasi dengan pendekatan karakteristik bentuk dalam kajian ini.

### 2.5.1. Pendekatan Analisis Karakteristik

Pada kajian ini akan terdapat analisis karakteristik objek pemukiman tradisional suku sasak yang akan mengacu pada penentuan karakteristik tipologi yang merujuk pada parameter tipologi yang ditawarkan oleh Habraken (1998:31-41) dalam Santri (2011-13). Penggunaan acuan tipologi yang ditawarkan oleh Habraken tidak lebih sebagai sebuah acuan dalam menganalisis karakteristik pemukiman tradisional suku sasak. Adapun point-point penilaian dalam penentuan tipologi menurut Habraken adalah sebagai berikut :

- a. Sistem Spasial

Sistem spasial berhubungan dengan pola hubungan ruang, orientasi dan hirarki.

- b. Sistem Fisik

Sistem Fisik dan kualitas figural berhubungan dengan wujud, pembatas ruang dan

karakter bahan.

- c. Sistem Stilistik

Sistem Stilistik berhubungan dengan elemen atap, kolom, bukaan dan ragam hias.

Berdasar pada uraian diatas maka dalam kajian analisis karakteristik ini akan menggunakan penjabaran karakteristik tipologi menurut Habraken sebagai parameter pengklasifikasian karakteristik pemukiman tradisional suku sasak yang berdasar pada sifat-sifat dan unsur-unsur arsitektural yang ada pada objek terkait dalam kajian. Klasifikasi dan pengelompokan ini disusun berdasarkan sifat-sifat spasial, fisik, dan stilistik dengan poin-poin yang telah dijabarkan sebelumnya.

### 2.5.2. Pengertian transformasi

Ditinjau dari segi bahasa transformasi dapat diartikan sebagai perubahan bentuk. Apabila di-Indonesia-kan kata transformasi dapat disepadankan dengan kata “pemalihan” (Projotomo (1992) dalam Amanati (2008)), yaitu perubahan dari benda asal menjadi benda jadiannya. Baik perubahan yang sudah tidak memiliki atau memperlihatkan kesamaan atau keserupaan dengan benda asalnya, maupun perubahan yang benda jadiannya masih menunjukkan petunjuk-petunjuk benda asalnya. Dalam “Poetic of Architecture, Theory of Design”, Antoniades (1990) menerangkan dalam suatu saluran kreativitas desain, bahwa transformasi didefinisikan sebagai perubahan bentuk dimana sebuah bentuk dapat mencapai tingkat tertinggi dengan jalan menanggapi banyaknya pengaruh-pengaruh eksternal dan internal. Dalam pengertian tersebut disiratkan bahwa transformasi hanyalah merupakan perubahan sebuah bentuk kepada bentuk lain.

Dalam buku yang sama Antoniades (1990) juga mengungkapkan mengenai arsitektur sebagai wadah kehidupan. Arsitektur atau suatu bangunan akan mempunyai penentuan pengaruh bagi penghuninya setelah bangunan dibangun dan pada waktu-waktu yang akan datang, walaupun bangunan itu diubah dan diadaptasi dalam maksud untuk menggairahkan imajinasi arsitektural, mengkaji bentuk-bentuk nyata atau untuk membuat pemikiran-pemikiran wadah dan struktur arsitektur. Untuk itu dalam masa sebelum konstruksi, masa-masa desain, selama itu bangunan akan menerima transformasi besarnya. Mulai dari ide atau konsep, hingga akan memberikan gambaran dan makna kelangsungan hidup komunikasi, bangunan itu akan berubah dan berubah, dimodifikasi oleh seluruh faktor-faktor dan alasan yang selektif yang pada akhirnya dikristalkan ke dalam “kenyataan yang membatu”.



Dari beragam penjabaran diatas, kajian ini lebih mengarah pada perpaduan pengertian Projotomo dan Antoniades mengenai transformasi yang dimaksud yaitu berupa transformasi ide dan konsep yang mampu menanggapi pengaruh-pengaruh eksternal dan internal selama proses perubahan bentuk hingga tercapainya bentuk akhir dan masih menunjukkan makna asal dari objek transformasi terpilih.

### 2.5.3. Prinsip transformasi

Ching (1996:370) menjelaskan bahwa proses penggalian ide dan penyelidikan potensial, sangat penting bagi seorang perancangan untuk memahami sifat dan struktur konsep yang mendasar. Apabila sistem penataan model yang berulang dapat diterima dan dipahami, maka rancangan asli dapat melalui suatu rangkaian perubahan, dijelaskan diperkuat dan dibangun dari pada dimusnahkan.

Menurut Antoniades (1990), terdapat tiga cara dalam melakukan transformasi, yaitu :

- a. Tradisional, suatu perubahan bentuk melalui tahapan yang terjadi karena penyesuaian batas-batas yang ada seperti :
  - Batasan eksternal (site, view, orientasi, angin, dll)
  - Batasan internal (fungsi, program ruang)
  - Artistik (kemampuan, kemauan dan sikap arsitek)
- b. Borrowing, yaitu mengambil suatu objek, seperti patung, lukisan dan lainnya, dan kemudian mempelajari sifat-sifat dua dan tiga dimensinya dan menginterpretasikannya ke dalam bentuk arsitektural
- c. Dekonstruksi/dekomposisi, yaitu memecah unsur-unsur yang dimiliki suatu objek baru dengan struktur dan komposisi berbeda.

Dari beragam penjabaran mengenai cara transformasi diatas maka dalam kajian ini cara transformasi yang akan digunakan adalah dengan cara tradisonal, dimana akan ada batasan-batasan eksternal dan internal yang turut mempengaruhi rancangan yang akan menjadi salah satu indikator dalam proses transformasi didalam perancangan nantinya.

### 2.5.4. Proses transformasi desain

Seperti yang dikatakan Anthony C Antoniades dalam Susilo (2009: 129), bahwa dalam aliran transformasi dengan cara transformasi tradisional dapat dilakukan dengan empat langkah yang dapat dilalui dengan cara yaitu :

1. Pernyataan visual dengan pendekatan konseptual terhadap permasalahan dengan menggunakan gambar tiga dimensional.
2. Evaluasi terhadap ide-ide dan memilih ide yang paling memuaskan semua pihak sebagai alternatif maksimal, ide ini kemudian menjadi dasar dari proses transformasi.
3. Melakukan transformasi yaitu dengan cara penggeseran, perputaran, pencerminan, penarikan, pemampatan, skala, dan memutar (translation, rotation, reflection, stretching, shrinking, scale, twisting)
4. Penyampaian informasi kepada pihak luar sehingga bisa diterima, dibangun, dan dinikmati.

## 2.6. Konsep Budaya Tradisional Hindu

Budaya tradisional Hindu merupakan perwujudan pengaturan tingkah laku yang didasari 3 unsur yaitu ; 1.) tatwa dan filsafat; 2.) Susila atau etika 3.) upacara atau ritual ( Parisada hindu Dharma ,1978;16). Dalam kehidupan sehari-hari dalam pembiasaan yang berhubungan dengan tatwa, susila, upacara, lebih mengarah pada perwujudan untuk mencapai hubungan yang harmonis antara manusia (bhuna alit) dengan Tuhan (bhuna Agung), melahirkan suatu adat yang banyak mencakup aspek kehidupan berupa konsepsi-konsepsi.

Konsep Tri Hita Karana yang mengatur keseimbangan antara manusia (bhuna alit) dengan Tuhan (bhuna Agung) . Dalam kehidupan sehari-hari konsepsi ini diwujudkan dalam ketiga unsur tunggal yang tercermin dalam ketiga unsur tunggal yang tercermin pada wadah interaksinya ,yaitu pola rumah dan desa yang memenuhi ketiga unsur tersebut (Kaler :44)

Konsep Tri Angga yang mengatur susunan unsur-unsur kehidupan manusia dialamnya/lingkungan fisik ,yaitu ;utama, madya ,dan nista. Dalam kehidupan sehari-hari tercermin dalam hirarki tata nilai rumah maupun desa. Suatu adat atau kebiasaan yang juga memperlihatkan adanya keseimbangan hubungan manusia dengan alam, manusia dengan sesama manusia dan dalam



perhitungan ergonomic dan estetika bentuk bangunan adalah konsepsi Asta Kosala-Kosali dan Asta Bumi. (Astika ,1986 ;7)

Tri Hita Karana yang secara harfiah Tri berarti tiga; Hita berarti kemakmuran, baik, gembira, senang dan lestari; dan Karana berarti sebab-musabab atau sumber sebab (penyebab) atau tiga sebab/unsur yang menjadikan kehidupan (kebaikan), yaitu; 1). Atma (zat penghidup jiwa /roh, 2). Prana (tenaga), 3). Angga (jasad/fisik). Tri Hita Karana mempengaruhi semua elemen yang ada di alam penjabaran konsep ini dalam susunan kosmos, seperti terlihat dalam tabel :

Tri Hita Karana dalam susunan kosmos

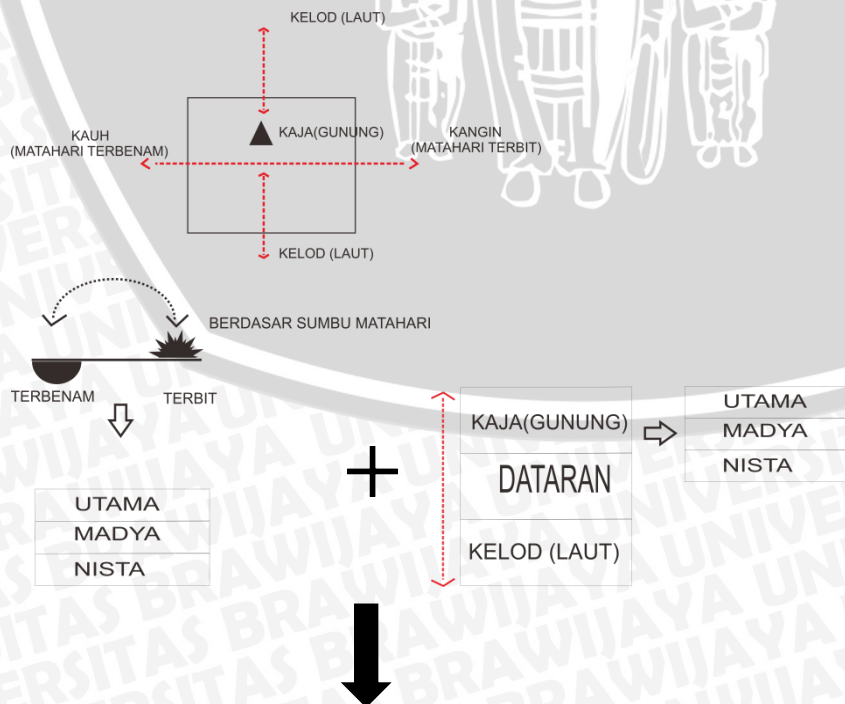
Susunan/unsur	Atma /jiwa	Prana/ tenaga	Angga/fisik
Alam semesta (Buana Agung)	Paramatman (Tuhan Yang maha Esa)	Tanaga (yang menggerakkan alam)	Unsur-unsur Panca Maha Butha
Desa	Khayangan (pura desa)	Pawongan (warga desa)	Palemahan (wilayah desa)
Banjar	Parahyangan (pura banjar)	Pawongan (warga banjar)	Palemahan (wilayah banjar)
Rumah	Sanggah (pamerajan)	Penghuni rumah	Pekarangan rumah
Manusia	Atman (jiwa manusia)	Prana (tenaga sabda , bayu, idep)	Angga (fisik)

Tri Hita Karana (tiga unsur kehidupan) memberikan turunan konsep ruang yang disebut Tri Angga. Secara harfiah Tri berarti tiga; Angga berarti badan, yang lebih menekankan pada tiga nilai fisik yaitu: Utama Angga, Madya Angga, dan Nista Angga berlaku dari yang bersifat makro (alam semesta/bhuana agung) sampai bersifat yang paling mikro (bhuana alit). Tri Angga dalam susunan kosmos, seperti terlihat dalam tabel :

Tri Angga dalam susunan kosmos

Susunan/unsur	Utama Angga	Madya Angga	Nista Angga
Alam semesta	Swah loka	Bwah loka	Bur loka
Wilayah	Gunung	Daratan	Laut
Perumahan/desa	Khayangan tiga	Pemukiman	Setra/kuburan
Rumah tinggal	Sanggah/pamerajan	Tegak Umah	Teba/halaman belakang
Bangunan	Atap	Kolom/dinding	Lanta/bataran
Manusia	Kepala	Badan	Kaki
Masa/waktu	Masa depan Watamana	Masa kini nagata	Masa lalu atita

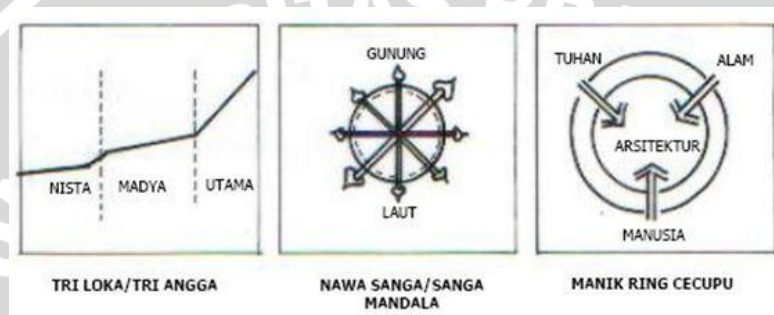
Konsep tata ruang Sanga Mandala juga lahir dari manifestasi Tuhan dalam menjaga keseimbangan alam menuju kehidupan harmonis yang disebut Dewata Nawa Sanga ( Meganada, 1990;58). Konsep tata ruang Sanga Mandala menjadi pertimbangan dalam penzonongan kegiatan dan tata letak bangunan dalam pekarangan rumah,dimana kegiatan yang dianggap utama, memerlukan ketenangan diletakkan pada daerah utamaning utama,ysng dianggap kotor / sibuk diletakkan pada daerah Nistaning Nista, sedangkan kegiatan diantaranya diletakkan ditengah (sulistyawati.dkk, 1985:10). Dalam turunan nya konsep ini menjadi pola natah.





SANGA MANDALA

Utamaning Nista	Utamaning Madya	Utamaning Utama
Madyaning Nista	Madyaning Madya	Madyaning Madya
Nistaning Nista	Nistaning Madya	Nistaning Nista



Gambar.2.4 Konsep Arah Orientasi Ruang di Bali

### 2.7. Struktur Tradisional Rumah Joglo

Joglo merupakan gaya bangunan rumah tradisional Jawa. Bentuk atapnya menyerupai gunung dengan mala yang sangat pendek, disertai lambang tumpang sari (Frick, 1997: 218). Rumah joglo juga disebut rumah tikelan (patah) karena atap rumah seolah-olah patah menjadi tiga bagian yaitu: brunjung, penanggap dan panitih. Rumah joglo dalam pemahaman Jawa merupakan cerminan sikap, wawasan serta tingkat ekonomi-sosio-kultural masyarakatnya. Rumah dengan demikian tidak ubahnya adalah gaya hidup seseorang (Sastroatmojo, 2006:39). Susunan rumah tradisional khas Jawa yang disebut joglo meliputi beberapa bagian yaitu pendhapa, pringgitan, dalem, dapur, gandhok, dan gadri. Pendhapa merupakan bangunan terbuka terletak di depan setelah kuncung. Dilihat dari susunan vertikal rumah Jawa terdiri tiga bagian, yaitu, atap, tiang atau tembok, dan bawah atau ompak. Susunan ini merupakan transformasi candi ditafsirkan sebagai lambang dunia atas (dewa), dunia tengah (kehidupan) dan dunia bawah (kematian). Struktur lantai menunjukkan bangunan sekaligus

sebagai pembatas ruang. Pembatas ruang ada yang sifatnya fisik ada yang berupa nonfisik. Pembatas fisik misalnya peninggian lantai, teritis dsb. Susunan lantai terdiri tiga tingkatan pula, posisi tengah kedudukannya paling tinggi. Batas nonfisik merupakan aturan, baik yang memper-silahkan maupun yang melarang untuk memasuki ruangan tertentu. Pendhapa dalam pandangan orang Jawa difungsikan untuk menerima tamu resmi, pertemuan, pesta maupun untuk pertunjukan dan juga tempat gamelan tradisional ditempatkan (Priyotomo, 1992: 102).

Menurut Sartono Kartodirjo (1987:32), pendhapa menunjukkan asas keteraturan, keselarasan, keseimbangan dan kestabilan kosmos. Bila dihubungkan dengan falsafah kekuasaan, kaum priyayi berhasil mengumpulkan dan mempertemukan para abdi dan anak buah yang bersinewaka. Maka struktur lantai susun tiga melambangkan stratifikasi status pemiliknya. Lantai emper yang rendah untuk duduk priyayi rendahan, lantai pen-dhapa untuk duduk para pembesar. Para abdi duduk di luar pendhapa.

Pringgitan merupakan serambi dan merupakan batas antara pendhapa dengan dalem, perwujudan bangunan semi terbuka. Ruang ini selain digunakan sebagai pertunjukan wayang kulit, ruang pringgitan juga digunakan untuk tamu terhormat, menyambut tamu resmi. Ruang pringgitan merupakan pengantar memasuki dalem ageng yang menjadi pusat rumah Jawa. Berdasar fungsi ini struktur ruang pringgitan didesain sebagai tempat yang semiprivat, yang tentu berbeda dengan de-sain pendhapa yang bersifat publik/ umum Susunan rumah Jawa yang inti adalah dalem ageng atau omah buri. Posisi dalem di tengah, sebagai pusat di antara yang lain.

Struktur posisi pendhapa dengan dalem didasarkan pada konsep tri hita karena yang menautkan keselarasan dan keseimbangan. Bentuk ruang yang terstruktur merupakan tuntutan fungsi secara fisiologis, suasana sejuk, tenang dan tenteram serta suci-pribadi adalah tuntutan fungsi psikologis. Ruang lain yang dianggap suci dan paling pribadi adalah senthong. Struktur ruang ada tiga, senthong kiri, senthong kanan, dan senthong tengah. Ruang ini membujur dari timur ke barat menghadap ke selatan. Di antara dua lainnya senthong tengah keadaannya gelap dan sakral. Senthong tengah tidak digunakan untuk tempat



tidur, namun senthong kanan untuk tidur ayah letaknya paling barat, senthong timur untuk tidur ibu dan anak-anak yang belum dewasa letaknya paling timur. Senthong tengah yang juga disebut kro-ongan atau petanen ada yang menyebut pasren, difungsikan sebagai ruang meditasi atau melakukan komunikasi dengan Tuhan. Dalam konteks rumah petani, senthong tengah merupakan tempat memuji Dewi Sri, dewi padi sebagai lambang padi yang diyakini sebagai sumber kemakmuran dan kesejahteraan (Fisher, 1994: 7).

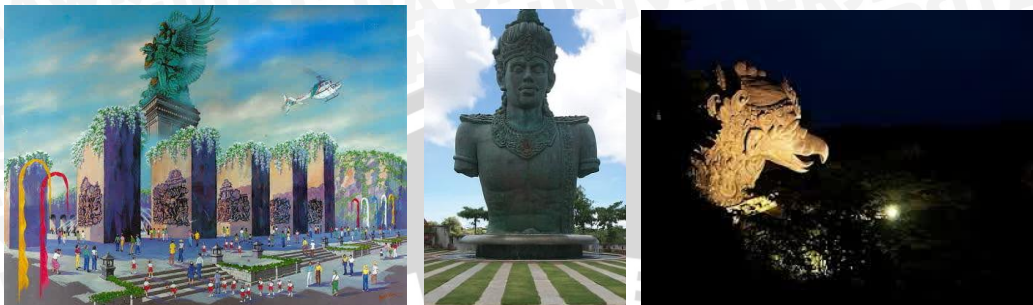
## **2.8. Tinjauan Komparasi**

### **2.8.1. Taman Budaya Garuda Wisnu Kencana**

Taman Budaya Garuda Wisnu Kencana atau GWK, merupakan taman budaya yang dibangun di Bukit Unggasan Jimbaran, Bali. Taman Budaya GWK terletak di atas bukit kapur setinggi 263 meter di atas permukaan laut (dpl). GWK terletak sekitar 40 kilometers dari Kota Denpasar, 30 menit dari areal Kuta dan 1.5 jam dari Ubud. Area ini dulu aslinya adalah bukit batu yang miring dan terjal lalu di ubah menjadi kawasan yang indah dan menakjubkan dengan arsitektur yang menawan. Pelaksanaan pengerjaannya dengan cara Bukit dipotong-potong menjadi pilar-pilar raksasa seperti bangunan di mesir tapi tetap dengan nuansa Bali. Dari kawasan Taman budaya Garuda Wisnu Kencana (GWK) ini kita bisa melihat betapa indahnya pemandangan Pantai Kuta, Jimbaran, Bandara Ngurah Rai dan Pelabuhan Benoa. Luas area Taman Budaya Garuda Wisnu kencana ini lebih kurang 250 hektar, direncanakan akan didirikan sebuah landmark atau mascot Bali, berupa patung berukuran raksasa, patung tersebut adalah patung Dewa Wisnu yang sedang menunggangi burung Garuda. Patung ini diproyeksikan untuk mengikat tata ruang dengan jarak pandang sampai dengan 20 km sehingga dapat terlihat dari Kuta dan Nusa Dua. Di tempat ini di bangun fasilitas seperti amphitheater, festival kebun, kolam ikan, teater jalanan, ruang pameran, toko cinderamata dan restoran.

GWK dirancang dan dibangun oleh Nyoman Nuarta, salah satu pematung terkemuka di Indonesia, patung Garuda Wisnu Kencana (GWK) beserta bangunan pendukungnya akan berdiri setinggi 150 meter dengan

bentangan sayap selebar 64 meter. Dibuat dari 4000 ton lebih perunggu dan tembaga, patung ini menggambarkan Dewa Wisnu, sumber kebijaksanaan, sedang mengendarai punggung burung legenda Garuda sebagai manifestasi kesadaran menuju Amerta.



Gambar. 2.5 Garuda Wisnu Kencana Cultural Park  
 Sumber: <http://garuda-pariwisata.blogspot.com>



Gambar.2.6 GWK master plan

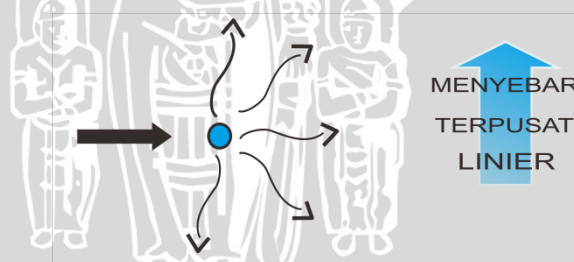


Sumber : pesonawisatabali.blogspot.com

## 1. Fungsi Bangunan

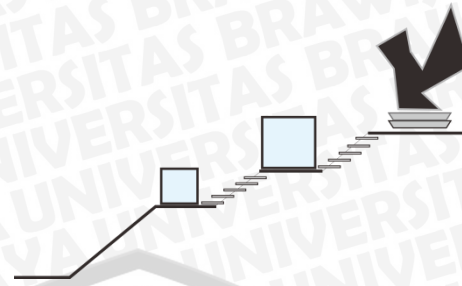
Tujuan utama didirikannya taman budaya ini adalah sebagai jendela seni dan budaya Pulau Dewata untuk mendidik masyarakat, khususnya generasi muda untuk ikut melestarikan warisan budaya bangsa.

- Pola tatanan ruang pada kawasan disesuaikan dengan fungsi dari masing-masing perletakan massa bangunan, yang dikaitkan dengan penempatan area bangunan sesuai konsep filosofi budaya Bali. Dalam hal ini tatanan ruang disesuaikan dengan konsep suasana yang akan diwujudkan pada kawasan. Diantaranya dengan menempatkan plaza sebagai pengarah menuju area utama, selain itu penempatan area bangunan pada kawasan sesuai tinggi rendah keadaan topografi pada site yang mempunyai manfaat lain untuk mengoptimalkan view kawasan.



Gambar.2.7 Tatanan massa

- Pada kawasan ini pola sirkulasi disesuaikan secara fleksibel dengan tatanan massa bangunan dan topografi bangunan. Dan jalur sirkulasi dibuat mengelilingi fasilitas yang ada, baik utama maupun fasilitas penunjang.



Gambar.2.8 Penerapan sistem kontur

### 2.8.2. Taman Krida Budaya Malang



Gambar.2.9 Taman Krida Budaya

Sumber : <http://blog.ub.ac.id>

Lokasi	:	Malang
Luas lahan	:	17.050m <sup>2</sup>
Luas bangunan	:	4.103 m <sup>2</sup>
Tahun perencanaan	:	1995
Fungsi yang diwadahi	:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pagelaran seni tradisional berkala</li> <li>2. Pameran temporer dan karnaval</li> <li>3. Resepsi dan acara seremonial pribadi/umum</li> <li>4. Rapat dan pertemuan budaya</li> </ol>



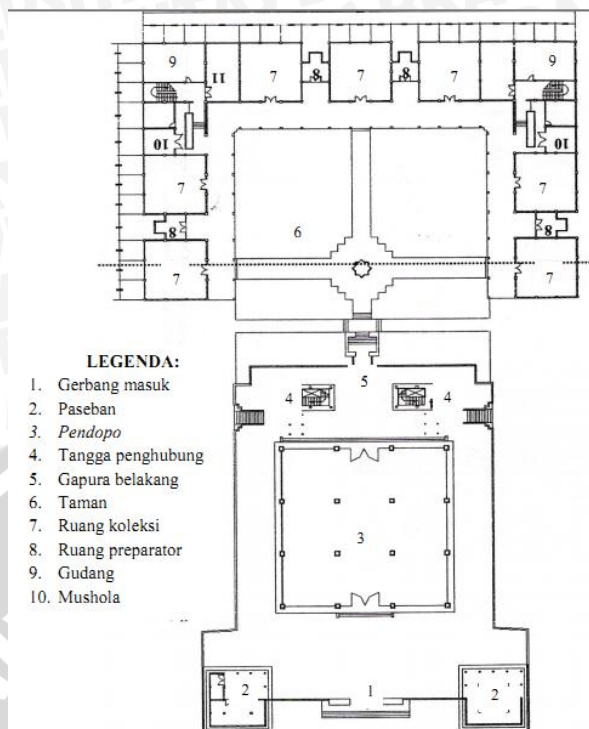


Gambar.2.10 Taman Krida Budaya perspektif mata burung

Sumber: google.com

### 1. Fungsi dan tatanan massa bangunan

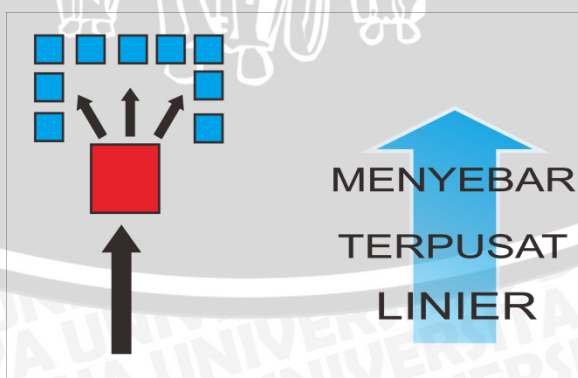
Taman Krida merupakan kawasan yang berfungsi untuk menampung kegiatan masyarakat dalam bidang seni dan budaya. Dalam satu kawasan ini memiliki beberapa perwujudan bangunan yang memiliki fungsi yang berbeda. Dengan terdiri dari satu massa bangunan utama dengan didukung sembilan massa bangunan yang terdapat dibelakang bangunan. Pendopo besar sebagai bangunan utama digunakan tempat kegiatan Taman Krida Budaya.



Gambar.2.11 Denah Taman Krida Budaya

Sumber: google.com

Peletakan massa tersebut dipisahkan seolah oleh garis penghubung antara bagian depan dengan bagian belakang. Massa depan terdiri dari bangunan yang memiliki fungsi sebagai paseban/ruang ganti, gerbang, pendopo, parkir dan pos jaga. Sedangkan bagian belakang terdiri dari sembilan bangunan pendukung kegiatan dari pendopo agung yang tersusun meyerupai huruf “U”.



Gambar.2.12 Tatanan massa



## 2. Sirkulasi

Pada kawasan ini pola sirkulasi disesuaikan secara fleksibel dengan tatanan massa bangunan dan topografi bangunan. Dan jalur sirkulasi dibuat mengelilingi fasilitas yang ada ,baik utama maupun fasilitas penunjang.pola sirkulasi yang linear mngakibatkan mudah untuk diakses oleh pengunjung.

### 2.8.3. Kesimpulan

Dari data komparasi tersebut didapatkan beberapa data yang dapat dianalisa untuk dioroses dalam tahap perancangan natinya.

No.	Hal yang dikaji	Studi Obyek (Garuda Wisnu Kencana)	Studi Obyek (Taman Krida Budaya)	Kesimpulan
1.	Pola massa	Linear Terpusat Menyebar	Linear Terpusat Menyebar	Linear Terpusat Menyebar
2.	Tapak	Berkontur	Datar	Berkontur
3.	Fungsi	Pusat kesenian seni dan budaya di Bali	Pusat kesenian seni dan budaya di Malang	Pusat kesenian seni dan budaya
4.	Lokalitas	Arsitektur Bali	Arsitektur Jawa	Sesuai kondisi tapak/lokalitas
5.	Sirkulasi	Menguunakan tangga dan ramp Radial	Menguunakan tangga dan ramp linear	Menguunakan tangga dan ramp linear
6.	Fasad	Etnik	Etnik	Etnik