

Bab II

Tinjauan Pustaka

2.1 Pengertian Judul

Untuk mengartikan judul **“Perencanaan Dan Perancangan Fasilitas Pendukung Kampung Wisata Ratenggaro Di Kecamatan Kodi Bagedo Kabupaten Sumba Barat Daya ”** kita perlu menelaah beberapa kata yang membentuk kalimat tersebut :

Perencanaan menurut kamus besar Bahasa Indonesia, (Edisi 3,2007:946) yaitu Rencana adalah rancangan, rangka, sesuatu yang akan di kerjakan, proses perbuatan, cara merencanakan

Perancangan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Edisi 3,2007;927) yaitu proses, cara, perbuatan merancang. Rancang adalah desain bangunan (Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Edisi 3,2007; 927).

Kata Fasilitas menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti sarana untuk meluncurkan pelaksanaan fungsi; kemudahan.

Kata Pendukung menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, merupakan kata benda yang artinya pendukung, penyokong, pembantu, penunjang. Sedangkan, Kampung memiliki arti yang sama dengan desa atau dusun yang artinya Kelompok rumah – rumah yang merupakan bagian kota yang didirikan oleh petinggi kampung misalnya kepala kampung, desa, dusun.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata wisata diartikan darma wisata. Dalam pengertian murni, pariwisata adalah suatu perjalanan yang dilakukan oleh orang dari sesuatu tempat ke tempat lain untuk waktu sementara. Kata Wisata dari bahasa Jawa kuno. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata tersebut tergolong verba (kata kerja) dengan makna :

1. Berpergian bersama – sama (untuk bersenang – senang dan sebagainya).

2. Namun didalam dunia pariwisata, Wisata adalah bepergian selama paling sedikit dua puluh empat jam sebagaimana ditetapkan oleh kondisi teknik IUOTO (*Iinternational Union Of Official Trafel Organisation*) melalui PATA (*Pasific Area Travel Association*).

Wisatawan merupakan seseorang atau sekelompok yang melakukan suatu perjalanan wisata, apabila mereka tinggal di daerah atau negara yang dikunjungi dengan waktu kurang dari 24 jam maka mereka disebut pelancong (excursionist) menggunakan batas mengenai sebutan pengunjung, yakni :

1. Wisatawan (Tourist)
2. Pelancong (excursionist)

Kampung wisata menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi 3,2007; 426 adalah suatu Desa atau Dusun yang tersusun rapih sesuai dengan pola hidup dan tata cara kebudayaan masyarakat desa atau dusun sehingga dapat dijadikan suatu tempat wisata.

Berdasarkan uraian pengertian judul diatas, maka pemahaman judul Perencanaan Dan Perancangan Fasilitas pendukung Kampung Wisata adalah suatu telaah rancangan atau ide dalam pengambilan keputusan Tentang sarana pendukung suatu Desa atau Dusun yang tersusun rapih sesuai dengan pola hidup dan tata cara kebudayaan masyarakat desa atau dusun sehingga dapat dijadikan suatu tempat wisata.

Suatu penelaahan terhadap potensi dan peluang yang dianalisis untuk kemudian merumuskan sebuah pemahaman tentang bentuk, ruang dan susunan suatu Fasilitas Pendukung Kampung Wisata Ratenggaro.

2.2 Tinjauan Pariwisata

2.2.1 Pengertian Pariwisata

Adapun pengertian pariwisata menurut para ahli sebagaimana dikutip oleh Wahid, (2015:10) antara lain :

1. Menurut Fendell, 1990.

Pariwisata adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan wisata termasuk pengusaha, obyek daya tarik wisata serta usaha-usaha yang terkait dalam bidang tersebut.

2. Menurut H. Kodyat, 2002

Pariwisata adalah perjalanan dari suatu tempat ke tempat yang lain yang bersifat sementara, dilakukan perorangan maupun kelompok sebagai usaha mencari keseimbangan atau keserasian, kebahagiaan, dan lingkungan hidup dalam dimensi sosial, budaya, alam dan ilmu pengetahuan.

3. Menurut DR. Janes Spilane, 2001

Pariwisata adalah kegiatan perjalanan untuk memuaskan hasrat ingin tahu guna memerangi ketegangan berpikir, beristirahat, dan menyegarkan pikiran dengan memanfaatkan lingkungan alam.

4. Menurut Ir. Carvit Vandeli, 1998

Pariwisata adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan wisata termasuk penugasan obyek dan daya tarik wisata serta usaha yang berkaitan dengan bidang usaha.

2.2.2 Jenis – Jenis Pariwisata

Adapun jenis – jenis pariwisata menurut Pendit,1998 dalam Wahid,(2015:15) dalam yaitu jenis-jenis pariwisata meliputi :

1. Wisata Budaya

Wisata budaya adalah perjalanan yang dilakukan atas dasar keinginan untuk memperluas pandangan hidup seseorang dengan jalan mengadakan kunjungan atau peninjauan ketempat lain, mempelajari keadaan rakyat dan kebiasaan adat istiadat, budaya dan seni mereka.

2. Wisata Konvensi

Wisata Konvensi adalah wisata yang menyediakan fasilitas bangunan dengan ruangan-ruangan tempat bersidang bagi peserta konverensi, atau pertemuan lainnya yang bersifat nasional maupun internasional.

3. Wisata Sosial

Wisata Sosial adalah perorganisasian suatu perjalanan murah serta mudah untuk memberikan kesempatan kepada golongan masyarakat ekonomi lemah untuk mengadakan perjalanan seperti misalnya kaum buruh, pemuda, pelajar atau mahasiswa, petani dan sebagainya.

4. Wisata Cagar Alam

Wisata Cagar Alam adalah wisata yang diselenggarakan agen atau biro perjalanan yang mengkhususkan usaha-usaha dengan jalan mengatur wisata ketempat atau daerah cagar alam, taman lindung, hutan daerah pegunungan dan sebagainya yang pelestariaannya dilindungi oleh undang-undang.

5. Wisata Bulan Madu

Wisata Bulan Madu adalah suatu penyelenggaraan perjalanan bagi pasangan-pasangan pengantin baru yang sedang berbulan madu, dengan fasilitas-fasilitas khusus, tersendiri demi kenikmatan perjalanan dan kunjungan mereka.

2.2.3 Unsur – Unsur Pengembangan Pariwisata

Menurut Santoso dalam Wahid, (2015; 16) unsur-unsur pengembangan pariwisata meliputi:

1. Atraksi

Atraksi atau daya tarik dapat timbul dari keadaan alam (keindahan panorama, flora dan fauna, sifat khas perairan laut, danau), obyek buatan manusia (museum, katedral, masjid kuno, makam kuno dan sebagainya), ataupun unsur-unsur dan peristiwa budaya (kesenian, adat istiadat, makanan dan sebagainya).

2. Transportasi

Perkembangan transportasi berpengaruh atas arus wisatawan dan juga perkembangan akomodasi. Di samping itu perkembangan teknologi transportasi juga berpengaruh atas fleksibilitas arah perjalanan, Jika angkutan dengan kereta api bersifat linier, tidak banyak cabang atau kelokannya, dengan kendaraan mobil arah perjalanan dapat menjadi lebih

bervariasi. Demikian pula dengan angkutan pesawat terbang yang dapat melintasi berbagai rintangan alam (waktu yang lebih singkat).

3. Akomodasi

Tempat menginap dapat dibedakan antara yang dibangun untuk keperluan umum (hotel, motel, tempat pondokan, tempat berkemah waktu liburan) dan yang diadakan khusus peorangan untuk menampung menginap keluarga, kenalan atau anggota perkumpulan tertentu atau terbatas.

4. Fasilitas Pelayanan

Penyediaan fasilitas dan pelayanan makin berkembang dan bervariasi sejalan dengan perkembangan arus wisatawan. Perkembangan pertokoan dan jasa pelayanan pada tempat wisata dimulai dengan adanya pelayanan jasa kebutuhan sehari-hari (penjual makanan, warung minum atau jajanan), kemudian jasa-jasa perdagangan (pramuniaga, tukang-tukang atau jasa pelayanan lain), selanjutnya jasa untuk kenyamanan dan kesenangan (toko pakaian, toko perabot rumah tangga, dll), lalu jasa yang menyangkut keamanan dan keselamatan (dokter, apotek, polisi dan pemadam kebakaran) dan pada akhirnya perkembangan lebih lanjut menyangkut juga jasa penjualan barang mewah.

5. Infrastruktur

Infrastruktur yang memadai diperlukan untuk mendukung jasa pelayanan dan fasilitas pendukung. Pembangunan infrastruktur secara tidak langsung juga memberi manfaat (dapat digunakan) bagi penduduk setempat disamping mendukung pengembangan pariwisata. Hal ini menyangkut tidak saja pembangunan infrastruktur transportasi (jalan, pelabuhan, jalan kereta api, dll), tetapi juga penyediaan saluran air minum, penerangan listrik, dan juga saluran pembuangan limbah.

2.3 Tinjauan tentang Kampung Wisata

2.3.1 Pengertian Kampung Wisata

Adapun tinjauan kampung wisata menurut ahli yang dikutip dalam Nuryanto, (2016; 02) antara lain :

1. Menurut Nuryati, 1993

Kampung 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. Terdapat dua konsep yang utama dalam komponen desa wisata / Kampung Wisata, yaitu akomodasi, dan atraksi. Akomodasi maksudnya adalah sebagian dari tempat tinggal para penduduk setempat dan atau unit-unit yang berkembang atas konsep tempat tinggal penduduk. Sedangkan atraksi meliputi seluruh kehidupan keseharian penduduk setempat beserta setting fisik lokasi kampung / desa yang memungkinkan berintegrasinya wisatawan sebagai partisipasi aktif, seperti: kursus tari, bahasa dan lain-lain yang spesifik.

2. Menurut Edward Inskep (1991)

Kampung wisata / desa wisata merupakan wisata perdesaan di mana sekelompok kecil wisatawan tinggal dalam atau dekat dengan suasana tradisional, sering di desa-desa yang terpencil dan belajar tentang kehidupan perdesaan dan lingkungan setempat.

2.3.2. Jenis – Jenis Pengunjung Desa Wisata/Kampung Wisata

Adapun jenis -jenis Wisatawan yang berkunjung ke desa wisata dikelompokkan ke dalam dua bagian menurut Manuela, (2015; 22) yaitu:

(1) Wisatawan domestik (wisdom),

yaitu pengunjung rutin yang tinggal di daerah dekat desa tersebut, atau pengunjung yang datang dari luar daerah (luar propinsi atau luar kota), yang transit atau lewat dengan motivasi, membeli hasil kerajinan setempat, atau wisatawan domestik yang secara khusus mengadakan perjalanan wisata ke

daerah tertentu, dengan motivasi mengunjungi daerah perdesaaan penghasil kerajinan secara pribadi.

(2) Wisatawan mancanegara (wisman). Terdapat beberapa pengertian wisman, yaitu :

- Wisatawan yang suka berpetualang dan berminat khusus pada kehidupan dan kebudayaan di perdesaan. Umumnya wisatawan ini tidak ingin bertemu dengan wisatawan lainnya dan berusaha mengunjungi kampung di mana tidak begitu banyak wisatawan asing.
- Wisatawan yang pergi dalam grup atau kelompok (di dalam suatu biro perjalanan wisata). Pada umumnya mereka tidak tinggal lama di dalam kampung dan hanya tertarik pada hasil kerajinan setempat;
- Wisatawan yang tertarik untuk mengunjungi dan hidup di dalam kampung dengan motivasi merasakan kehidupan di luarkomunitas yang biasa dihadapinya. Jenis wisatawan seperti ini dapat tinggal lama di dalam desa/kampung.

2.3.3 Elemen Desa/Kampung Wisata

Adapun jenis - jenis elemen desa/kampung wisata dalam Manuela, (2015,23) antara lain :

1. Primary Elements,

Elemen-elemen dasar wisata budaya dibagi menjadi Activity Places dan Leisure Settings. Activity Places meliputi fasilitas budaya yang terdiri dari: museum, gallery, ruang pertunjukan, ruang workshop; fasilitas warisan budaya (heritage) yang meliputi warisan budaya intangible dan tangible. Leisure Settings meliputi tatanan fisik berupa historical street pattern, bangunan yang memiliki daya tarik tertentu, monumen, dan taman/green area; fitur-fitur sosial-budaya yang terdiri dari tingkat livabilitas dari kawasan terkait, bahasa, nilai-nilai lokal, hubungan antar warga.

2. Secondary Elements,

Elemen-elemen sekunder dari wisata budaya meliputi fasilitas-fasilitas pendukung kehidupan warga dan wisatawan seperti pasar, toko/kios lokal, jasa penyedia fasilitas makan, dan akomodasi penginapan.

3. Additional Elements,

Elemen-elemen tambahan merupakan fasilitas pendukung yang bersifat tersier pada kawasan budaya yang terdiri dari fasilitas aksesibilitas, sarana transportasi dan parkir, dan pusat informasi untuk turis.

2.3.4. Kriteria Desa/Kampung Wisata

kriteria yang penting dalam merancang sebuah hubungan yang positif antara turisme dan budaya dalam Manuela, (2015 : 24) adalah sebagai berikut:

1. Memiliki aktivitas budaya yang permanen dan rutin dilakukan.
2. Melibatkan penduduk lokal secara langsung, dan sebagai tambahannya dapat melibatkan wisatawan.
3. Dapat menghasilkan produk dan/atau jasa yang diperlukan untuk keperluan wisatawan.

2.3.5 Wave Effect Dalam Kegiatan Sosial-Ekonomi Desa/Kampung Wisata

Pentingnya diadakan kegiatan pariwisata berbasis desa/kampung wisata bertujuan untuk meningkatkan kondisi sosial-ekonomi masyarakat desa/kampung terkait. “Wave Effect” digunakan sebagai strategi dalam pengembangan desa/kampung wisata sebagai usaha membangkitkan kondisi ekonomi warga berbasis budaya. Salah satu usaha dalam menggunakan wave effect dalam pengembangan desa/kampung wisata adalah penjagaan warisan budaya intangible dan tangible akan diharapkan dapat meningkatkan nilai atraksi dari desa/kampung wisata. Warisan budaya intangible yang dimaksud berupa: tari-tarian, upacara - upacara

adat, nyanyi-nyanyian, interaksi warga yang khas, dan lain sebagainya. Warisan budaya tangible yang dimaksud adalah peninggalan arsitektural, lukisan, patung, kerajinan, dan lain sebagainya. Pengembangan dan pembangunan fasilitas desa/kampung wisata harus mampu mewadahi kebutuhan-kebutuhan tersebut sehingga pembangunan tidak hanya terfokus pada konservasi budaya saja, tetapi juga sebagai bentuk usaha meningkatkan kondisi sosial-ekonomi warganya (Manuela, 2015 ; 25).

2.3.6 Jenis Pengenalan Kampung Wisata

Menurut Manuela (2015 ;27), terdapat beberapa jenis pendekatan dalam proses pengenalan desa/kampung wisata pada tiap-tiap daerah. Hal tersebut disusun berdasarkan kebutuhan dan kemampuan desa/kampung wisata dalam mengakomodasi kebutuhan wisatawan. Pendekatan pengenalan desa/kampung wisata dibagi menjadi 3 jenis pengenalan, yaitu:

1. Pengenalan Dengan Interaksi Langsung

Wisatawan diberikan kesempatan untuk tinggal/bermalam bersama masyarakat dalam akomodasi yang dapat diberikan oleh desa/kampung wisata terkait dengan pertimbangan bahwa daya dukung dan potensi masyarakatnya dapat menampung dan mengontrol dampak yang timbul dari kegiatan tersebut sehingga keberadaan wisatawan yang tinggal/bermalam tidak menimbulkan konflik dan perubahan terhadap keaslian tatanan hidup masyarakatnya.

2. Pengenalan Dengan Interaksi Setengah Langsung

Wisatawan diberikan kesempatan untuk singgah dan melakukan kegiatan bersama warga dalam satu rangkaian acara tertentu berupa one day trip dan dapat kembali ke akomodasinya masing-masing setelah melakukan kegiatan dalam desa/kampung wisata (tidak bermalam di desa/kampung).

3. Pengenalan Dengan Interaksi Tidak Langsung

Desa/kampung wisata dapat memperoleh keuntungan hanya dengan mengenalkan desa/kampungnya tanpa perlu berinteraksi dengan wisatawan. Pengenalan dalam bentuk ini dapat melalui brosur, buku, artikel, dan bentuk publikasi lain yang tidak melibatkan wisatawan secara langsung dalam prosesnya.

2.3.7 Tahap Pengembangan Kampung Wisata

Menurut Nuryanto, 2016 ; 21 Pengembangan Desa/Kampung Wisata dibagi menjadi 3 tahap pengembangan:

1. Pengembangan peninggalan arsitektural,
2. Pengembangan keseluruhan desa/kampung, dan
3. Pengembangan akomodasi desa.

Tahapan pengembangan tersebut bukan merupakan tahapan yang harus dijalankan secara berurutan, namun dapat dilompati atau dilaksanakan secara bersamaan tergantung bagaimana potensi wilayah dan sumber daya yang dimiliki. Berikut 3 tahap pengembangan desa/kampung wisata:

1. Pengembangan Peninggalan Arsitektural

Pengembangan dengan mengkonservasi bangunan peninggalan bersejarah sebagai bentuk atraksi dari desa/kampung. Kegiatan ini bertujuan agar wisatawan dapat mempelajari nilai-nilai budaya pada masa-masa tertentu yang tercermin melalui bentuk arsitekturnya. Pengembangan peninggalan arsitektural dapat berupa pengembangan bangunan sebagai museum atau dapat digunakan untuk fungsi lain yang kontekstual dengan kebutuhan masyarakat sekarang sehingga menyatu dengan kegiatan yang dilakukan di desa/kampung wisata tersebut.

2. Pengembangan Keseluruhan Kampung

Pengembangan tahap ini merupakan tahap yang mempertimbangkan pengembangan seluruh desa/kampung wisata.

Dengan mempertimbangkan kebutuhan desa/kampung sebagai objek wisata, dilakukan studi akan rencana pengembangan akomodasi yang dapat menjadi fasilitas pendukung dari kegiatan wisata di desa/kampung. Rencana pengembangan akomodasi tersebut meliputi perencanaan pengembangan lahan-lahan baru atau perencanaan pengembangan menggunakan lahan-lahan/fasilitas yang sudah ada sebelumnya.

3. Pengembangan Akomodasi Kampung

Pengembangan akomodasi desa/kampung merupakan pengembangan tahap tersier dimana sebelumnya desa/kampung sudah memiliki frekuensi kunjungan yang cukup sering sehingga pengembangan akomodasi tahap lanjut dapat diperkirakan berdasarkan data statistik kunjungan wisatawan. Akomodasi tersebut dirancang untuk diolah dan dikelola oleh warganya dengan mempertimbangkan daya dukung dan potensi masyarakatnya sehingga dapat mengontrol segala dampak dari dibentuknya akomodasi baru.

2.4 Tinjauan Tentang Transformasi Arsitektur Vernakuler

2.4.1 Pengertian Transformasi Arsitektur

Adapun beberapa pengertian atau makna dari kata Transformasi yang dikutip dalam Jeraman (2016) antara lain:

- Menurut Drs.Peter Salim (Kamus Umum Bahasa Indonesia Kontemporer): Transformasi berarti perubahan bentuk. Mentransformasikan berarti mengubah bentuk, mengalihkan.
- Menurut W.J.S.Poerwadarminta (Kamus Umum Bahasa Indonesia, 1974): Transformasi berarti perubahan bentuk. Mentransformasikan berarti mengubah rupa (bentuk, sifat dan fungsi), mengalihkan.

Dari dua arti kata ini maka dapat disimpulkan bahwa Transformasi adalah suatu proses perubahan bentuk yang meliputi rupa, sifat dan fungsi. Sementara itu “Transformasi Arsitektur” dapat didefinisikan sebagai:

- ☑ Berhubungan dengan proses pengubahan dan pengalihan bentuk arsitektur dan ruang arsitektur, yang terdiri dari :
 - Penggubahan yang menjadikan benda tersebut tidak memperlihatkan kesamaan rupa dari benda asalnya.
 - Penggubahan dimana benda yang tercipta mengalami perubahan namun masih memperlihatkan ciri khas asalnya.
- ☑ Berhubungan dengan perubahan ekspresi atau formula menjadi bentuk baru tanpa merubah tujuan dan gagasan awalnya.
- ☑ Berkaitan dengan proses evolusi pada arsitektur yang merupakan sebuah proses perkembangan menuju kesempurnaan.

2.4.2 Prinsip Transformasi Rancangan Arsitektur

Di dalam proses transformasi arsitektur harus melibatkan berbagai unsur masa lampau, pengalaman-pengalaman terdahulu ataupun berbagai hal lainnya sebagai acuan yang dapat dipelajari dan interpretasi. Hal ini berkaitan erat dengan persyaratan, prinsip-prinsip atau teknik-teknik transformasi arsitektur yang diungkapkan oleh para ahli dalam Jeraman (2016) antara lain:

- Joseph Prijotomo
Joseph Prijotomo mencoba membangkitkan perasaan dan suasana ke-Indonesiaan melalui rasa dan suasana atau menampilkan unsur dan komponen arsitektural yang nyata dan menampilkan corak kedaerahan, namun tidak hadir sebagai tambahan ataupun tempelan.
Kemungkinan-kemungkinan dimaksud adalah sebagai berikut
 - a. Mencontoh gaya dan kebudayaan A (disebut pula membuat copian gaya dan kebudayaan A, bisa juga memperkecil atau memperbesar ukuran, juga bisa mirip maupun sama dalam bahan bangunan dan teknologinya).
 - b. Hanya mengambil sebagian dari kebudayaan A tapi tidak mengganti bagian yang diambil itu dengan gaya dan kebudayaan lain.

- c. Memadukan, mencampurkan, menjejerkan atau mengintegrasikan sebagian dari gaya dan kebudayaan A dengan sebagian dari gaya dan kebudayaan B.
 - d. Menghadirkan gaya dan kebudayaan A sebagai tempelan pada gaya dan kebudayaan B.
 - e. Sepenuhnya meninggalkan kebudayaan dan gaya A dan menghadirkan gaya dan kebudayaan B.
 - f. Menghadirkan gaya dan kebudayaan B tetapi dengan melakukan ubah-suai (modifikasi) sehingga dapat memancarkan kesan, nuansa atau suasana kebudayaan A. Di sini unsur RI (yang kelihatan) dari kebudayaan A tidak ditampilkan.
 - g. Tidak menghadirkan gaya dan kebudayaan A maupun B karena yang diambil adalah kebudayaan C.
- Wondoamiseno (1991)
Wondoamiseno mencoba mengkaitkan antara Arsitektur Masa Lalu (AML) dengan Arsitektur Masa Kini (AMK) sehingga mendapat gambaran tentang apa saja yang dapat dikaitkan agar keduanya secara visual menjadi satu kesatuan.
Hal tersebut dapat dimungkinkan melalui hasil akhir sebagai berikut:
 - a. Tempelan arsitektur masa lalu pada arsitektur masa kini.
 - b. Elemen fisik arsitektur masa lalu menyatu dalam arsitektur masa kini.
 - c. Elemen fisik arsitektur masa lalu tidak terlihat jelas dalam arsitektur masa kini.
 - d. Wujud arsitektur masa lalu mendominasi arsitektur masa kini.
 - e. Ekspresi wujud arsitektur masa lalu menyatu dalam arsitektur masa kini.
 - John Sumarsono (2003)
Dalam menciptakan suatu karya arsitektur dengan proses transformasi harus melalui sejumlah pola, struktur atau susunan dan wujud RI rupanya. Untuk melengkapi rincian RI rupa dan sekaligus dimasukan menjadi gaya

bangunan adalah kesan dan suasana yang terungkap pada wujud itu sendiri.

Untuk mewujudkan hal-hal tersebut di atas John Sumarsono menghadirkan 15 prinsip dalam melakukan transformasi, antara lain:

a. Ubah fungsi

Tidak hanya mengubah fungsi atau kegunaan dari suatu bangunan tetapi juga mengubah menjadi suatu elemen dekoratif misalnya sebuah kolom yang sebenarnya sebagai Renaissance tetapi juga sebagai elemen dekoratif. Teknik ini banyak digunakan dalam arsitektur barat.

b. Kombinasi langgam pada tampak bangunan.

c. Tertib langgam sebagai acuan

Tatanan yang ada dijadikan patokan dan acuan dalam menata pengubahan yang merupakan pembesaran atau pengecilan terhadap patokan dan acuan tadi.

d. Transposisi

Melakukan pemindahan tempat dari suatu unsur misalnya langgam/ *portico* ke tempat lain dari bangunan.

e. Artikulasi.

Sebuah unsur langgam dihadirkan sebagai ungkapan artikulasi dari gubahan tampang.

f. Irasionalitas

Sebuah unsur bentukan arsitektur seperti langgam yang aslinya hadir dalam tampilan *trimatra* ini dihadirkan secara *dwimatra*.

g. Memecah/menceraikan

Memecahkan sebuah karya arsitektur dan menghadirkan sebuah bentuk baru, misalkan pedoman-pedoman arsitektur *Renaissance* dan *barokh* merupakan contoh dari pemecahan dan penceraihan.

h. Distorsi

Sebuah pedimen yang aslinya rata, kemudian dibuat lengkung.

i. Eksagarasi

Memperpanjang/mempergemuk/meramping/memperlebar dan segala perbuatan atau tindakan yang mengubah ukuran dari suatu arsitektur maupun langgam.

j. Inventive modeling

Membentuk langgam dengan permainan terang gelap, warna, tekstur dan lain sebagainya.

Di sini langgam yang dihadirkan dengan teknik yang tidak ditempuh oleh langgam aslinya.

k. Pencampuran

Mencampurkan dua atau lebih unsur langgam dihadirkan pada tempat yang sama.

l. Pelapisan

Langgam yang satu ditumpangkan di depan langgam yang lain sehingga satu langgam menjadi latar depan sedangkan yang lain menjadi latar belakang.

m. Kombinasi yang kompleks:

Merupakan penggabungan dari teknik pencampuran dan pengkombinasian.

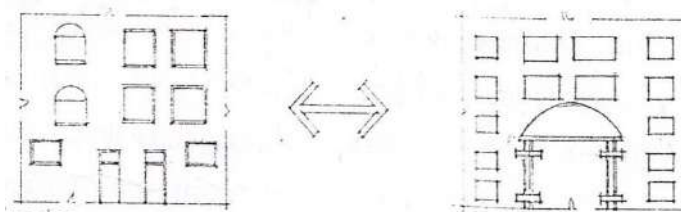
n. Langam sebagai tempelan

Meskipun merupakan teknik tetapi termasuk dalam teknik yang tidak dianjurkan.

o. Reduksi / eliminasi

Yang dihadirkan bukan lagi langgam beserta atributnya tetapi hanyalah *outline* dengan catatan bahwa melalui *outline* tersebut orang telah dapat menginterpretasikan identitas langgamnya.

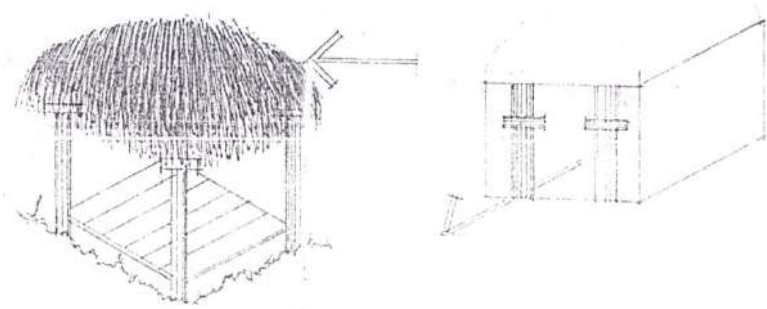
● Pengulangan atau memperbanyak



GAMBAR 1 : SKETSA PENGULANGAN ATAU MEMPERBANYAK

Sumber : Materi Kuliah Pilipus Jeraman, 2016

● Dimensi/matra

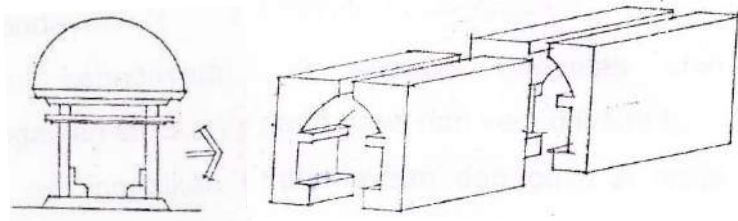


GAMBAR 2 : SKETSA DIMENSI / MATRA

Sumber : Materi Kuliah Pilipus Jeraman, 2016

● Sosok- latar

Misalnya yang ditampilkan sekarang merupakan sosok dari sebuah lopo

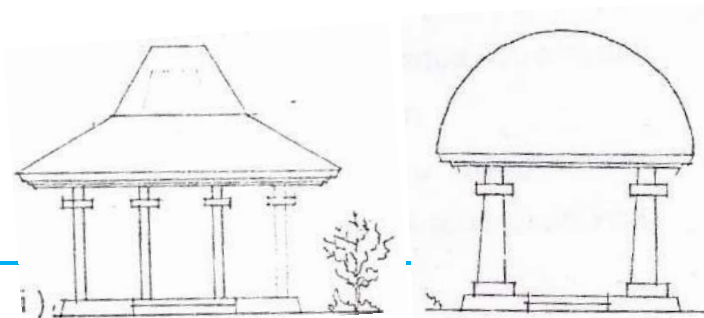


GAMBAR 3 : SKETSA SOSOK – LATAR

Sumber : Materi Kuliah Pilipus Jeraman, 2016

● Subtitusi

Misalnya disini yang ditunjukkan adalah sebuah bangunan yang menggunakan atap Joglo dan kolom lopo



GAMBAR 4: SKETSA SUBSTITUSI

Sumber : Materi Kuliah Pilipus Jeraman, 2016

● Aplikasi

Menempelkan beberapa elemen-elemen yang berbeda asal-usulnya sehingga kesimpulan dari tempelan tadi menjadi suatu hasil karya yang bagus.

- Francis D.K.Ching (1979)

Menegaskan bahwa unsur bentuk adalah alat pokok bagi perancang, hal ini bertujuan memaparkan dan menggolongkan analisis bentuk-bentuk dasar dan organisasi ruang serta perubahan-perubahan umum yang ada padanya secara tipologi. Dimana pada akhirnya merupakan problematika seorang perancang untuk memilih, menguji dan memanipulasi unsur-unsur tersebut sehingga saling terkait satu dengan yang lain, bermakna dan juga pengorganisasian ruang, struktur serta kesatuan yang bermanfaat. Prinsip-prinsip transformasi menurut Francis D.K.Ching antara lain :

- a. Prinsip-prinsip transformasi memungkinkan seorang perancang untuk memilih prototy pemodel arsitektur dimana struktur bentuk dan penyusunan unsur-unsurnya cocok, sesuai dan mengubah melalui sederetan manipulasi abstrak. Untuk menanggapi kondisi-kondisi tertentu serta lingkup dari tugas perancangan yang ada.
- b. Transformasi pertama-tama menuntut penyusunan dari model yang sebelumnya atau *prototype* yang diterima, dimengerti sehingga melalui urutan perubahan-perubahan terbatas dan pertukaran, konsep perancangan yang asli dapat dijelaskan, diperkuat dan dikembangkan bukan dihancurkan.

Selain itu ada beberapa proses transformasi yang diakibatkan oleh manipulasi dimensi, penghilangan maupun penambahan unsur-unsurnya antara lain

- Perubahan-perubahan dimensi

Suatu bentuk dapat di ubah baik satu atau lebih dimensinya dan tetap memiliki identitas asalnya. Misalkan sebuah kubus dapat menjadi bentuk prisma dengan mengubah ukuran tinggi, lebar atau pun panjangnya. Bentuk tersebut dapat dipadatkan menjadi bentuk bidang pipih atau diruncingkan menjadi suatu bentuk linier.

- Perubahan-perubahan akibat pengurangan

Suatu bentuk dapat diubah dengan mengurangi sebagian dari volumenya, tergantung dari besarnya proses pengurangan. Suatu bentuk juga mampu mempertahankan identitas asalnya atau dirubah menjadi bentuk yang lain sama sekali.

Misalkan suatu kubus dapat mempertahankan identitasnya walaupun sebagian dari kubus tersebut dapat dihilangkan atau dirubah perlahan-lahan menjadi bidang majemuk yang menggambarkan suatu bola.

- Perubahan akibat penambahan

Suatu bentuk dapat diubah dengan menambah unsur-unsur tertentu pada volumenya. Sifat proses penambahan akan menentukan apakah identitas bentuk asal dapat dipertahankan atau berubah.

- Rob Krier (1996)

Dalam teknik transformasinya Rob Krier menekankan pada bentuk-bentuk dasar pembentukan suatu elemen, yang berupa bentuk geometri, bentuk tak beraturan ataupun gabungan keduanya. Untuk solidnya, bentuk-bentuk dasar ini terbentuk dari silinder, bola (lingkaran), kerucut, kubus, piramida/limas ataupun segi banyak (polygonal) yang mencerminkan bentuk-bentuk beraturan. Gabungan antara bentuk-bentuk ini menghasilkan perbedaan konfigurasi.

Adapun teknik-teknik transformasi menurut Rob Krier antara lain

a. Kusut, bengkok, lipat

Transformasi dari elemen-elemen ini adalah mengkhususkan, membengkokkan ataupun melipat. Dengan metode ini sebuah garis dapat menjadi bentuk cacat yang pada akhirnya menjadi bentuk yang tidak beraturan.

b. Mematahkan/memotong

Transformasi ini berupa pembagian, patahan dan pemotongan, misalkan tembok dan plafond dipisahkan untuk menciptakan sebuah ruang interior yang memiliki karakter berbeda dan disisi lain lapisan kaca yang konflik menghasilkan ilusi garis yang dibelokkan.

c. Daerah/golongan

Transformasi ini menekankan pada potongan-potongan yang didapat dari kerusakan oleh suatu bagian yang utuh. Daerah / golongan kadangkala dapat mengungkapkan lebih dari suatu bentuk keseluruhan.

d. Penambahan, pergeseran, pengumpulan, penumpukan

Misalkan sederetan kotak-kotak, deretan rumah, arus mobil, sepasang menara, sekelompok pasukan, adalah contoh acak dari penambahan dan pengulangan dari unsur-unsur geometrik walaupun bukan merupakan geometrik yang sulit. Banyak hasil yang telah diberikan dari suatu proses pemberian bentuk yang renggang, pembauran ruang-ruang dimana satu di atas yang lainnya.

e. Penembusan, penjalinan, lubang

Bentuk-bentuk dari alam adalah contoh yang baik untuk mengilustrasikan macam-macam transformasi jenis ini. Misalnya jarak dedaunan dari sebuah pohon dapat dirasakan seperti beberapa jenis yang mengacu pada sebuah titik. Detail rajutan dari sebuah *cardigan*, jari-jari sepeda, jalinan rambut ataupun rajutan keranjang belanjaan semuanya menggambarkan *super imposisi* atau pelapisan dan jalinan dari garis.

Untuk prinsip penembusan dapat digambarkan dengan hadirnya sebuah rumah kaca didalam *kastil schong run* di *Vienna* yang begitu

indah, dimana aspek penembusan secara transparan dialami dari kulit luar.

- f. Penekanan bagian depan bagian belakang dalam penggambaran perspektif.

Transformasi jenis ini sangat menekankan pada sisi depan maupun belakang, misalnya titik dan garis dapat menjadikan barang untuk mendukung suatu rasa adanya perspektif. Misalnya pada bagian depan dapat menjadi garis tebal yang akan berangsur-angsur mengalami kemajuan menjadi sebuah gambar rencana ataupun bisa juga garis-garis yang ada dapat berkurang hingga menjadi satu titik hilang.

- g. Pengasingan dari elemen-elemen

Pengasingan adalah manipulasi dari sebuah elemen yang menuju pada penyimpangan skala atau dengan kata lain merupakan kebalikan dari makna yang sebenarnya.

Misalnya sebuah titik atau garis dapat diperbesar dibawah mikroskop, sebuah bidang (seperti karpet) dapat digulung menjadi satu, sepotong aluminium dibentuk menjadi sebuah wadah atau sebuah patung diletakkan pada gedung bertingkat tinggi atau juga pada kolom.

- h. Penekanan yang tak seimbang, transformasi dan elemen-elemen

Melihat dari elemen-elemen dan perbedaannya dalam transformasi, telah menjadi nyata bahwa disalah satu sisinya dapat memanipulasi sedangkan sisi lainnya hanya difokuskan pada satu titik pandang saja. Semuanya selalu memiliki kelemahan yang saling mempengaruhi dan mengingatkan akan suatu keterbatasan.

Misalnya dalam perancangan kota struktur ‘sebuah pengulangan’ oleh *Le Corbusier* ataupun struktur ‘*Heksagonal*’ oleh *Candilis, Josic* dan *Woods* untuk ‘*Toulous Le Mirail*’ selalu menekankan pada aspek-aspek ruang. Akan tetapi pengulangan yang berturut-turut telah menghilangkan efeknya, dimana tidak ada lagi *hirarki* antara ruang *publik* dan ruang *privat* yang direncanakan.

- i. Pelapisan dan pengaruh dari titik, garis, bidang, volume, tata ruang dalam dan tata ruang luar. Hal ini lebih cenderung pada bentuk-bentuk alami, misalnya: gua sebagai ruang interior yang alami, *ngarai grand canyon* sebagai ruang eksterior alami, gugusan gunung merupakan *prototype* bentuk-bentuk yang solid, hutang dengan pepohonan yang berdiri tegak membentuk struktur garis ataupun gugusan bintang dilangit sebagai pola titik.

Dalam upaya transformasi ini harus memperhatikan aspek kesatuan (*Unity*) sehingga adanya keterpaduan antara kedua unsur yang disatukan agar tidak menimbulkan kesan yang monoton maupun tidak beraturan. Untuk mendapatkan kesatuan dalam komposisi arsitektur yang mencakupi keseluruhan desain, ada beberapa syarat utama antara lain:

1. Dengan sub ordinasi : Mengecilkan unsur-unsur minor untuk menonjolkan unsur yang penting. Teknik sub ordinasi dibagi lagi menjadi beberapa macam, yakni :
 - a. Dengan mengorientasikan semua unsur minor pada unsur utama.
 - b. Dengan perbedaan ukuran (besar/kecil). Dengan perbedaan tinggi.
2. Dengan bentuk geometris (kubus, balok, bola, piramida, kerucut, silinder, dan lain-lain) yang dapat kita kenang bahwa masing-masing mempunyai bentuk utuh.
3. Dengan dominasi : merupakan kebalikan dari sub ordinasi yakni menonjolkan unsur-unsur yang lebih besar atau yang penting. Ada beberapa macam dominasi, antara lain:
 - a. Dengan pembingkai / memberi akses.
 - b. Dengan bentuk yang menarik.
 - c. Dengan menambah bentuk yang lain pada sisinya yang mirip dengan bentuk utama.

4. Bentuk-bentuk harmonis:

Bentuk-bentuk yang sama lebih mudah disusun menjadi satu keterpaduan yang serasi, yang dapat diterapkan sampai ke detail terkecil pada suatu bangunan.

Dari berbagai upaya yang dilakukan dalam transformasi dengan pemindahan bentuk atau pun unsur-unsur penting lainnya, namun harus dipertimbangkan juga fungsi bangunan itu sendiri, sehingga tidak seenaknya saja melakukan modifikasi karena konsep fisional pada dasarnya,

- a. Penggunaan material, komponen, konfigurasi bagaimana dilaksanakan didalam perancangan :
 - Karakter perilaku.
 - Atribut fungsional.
 - Kepentingan abstrak.
- b. Konsep fungsional memerlukan suatu tingkat kejelasan yang tinggi dari variabel-variabel perancangan yang harus dikenali dengan pasti dari sifat-sifat relasi dari variabel :
 - Aktifitas.
 - Tapak.
 - Struktur dan konstruksi.
 - Bentuk.
- c. Konsep fungsional memerlukan kejelasan persepsi dari totalitas, apa yang penting dalam sebuah fungsi dan keterkaitan dengan variabel lain.

Pada dasarnya suatu fungsi adalah suatu keseluruhan yang bagian-bagiannya (variabel) dikenali, yang perilakunya dikenali serta relasi-relasinya jelas. Keinginan didalam perancangan arsitektur yang ada dalam pikiran si perancang dan juga pikiran pemilik bisa saja sering bertolak belakang, sehingga diperlukan interelasi yang merumuskan tujuan dari arsitektur yang selanjutnya

dirumuskan menjadi program. Fungsi dari arsitektur menandai bagaimana ruang itu dibentuk dengan material dan konfigurasi sehingga *user* (pengguna) dapat dengan mudah melakukan aktivitasnya sesuai dengan fungsinya. Lingkungan merupakan “tempat” yang menjadi pijakan bagi pembentukan atau terbentuknya arsitektur. Oleh karena itu seorang perancang haruslah menguasai kosa rupa (kontemporer dan vernakuler) yang merupakan bentuk atau ciri rumah dari setiap daerah dan perkembangan arsitekturnya serta menguasai tata bahasa (metoda dan teknik) berupa gubahan dan penaung dalam arsitektur vernakuler.

2.5 Studi Kasus Obyek Sejenis : Desa Wisata Kajur Tahuripan Di Kabupaten Purwakarta Provinsi Jawa Barat Berbasiskan Arsitektur Tradisional Sunda

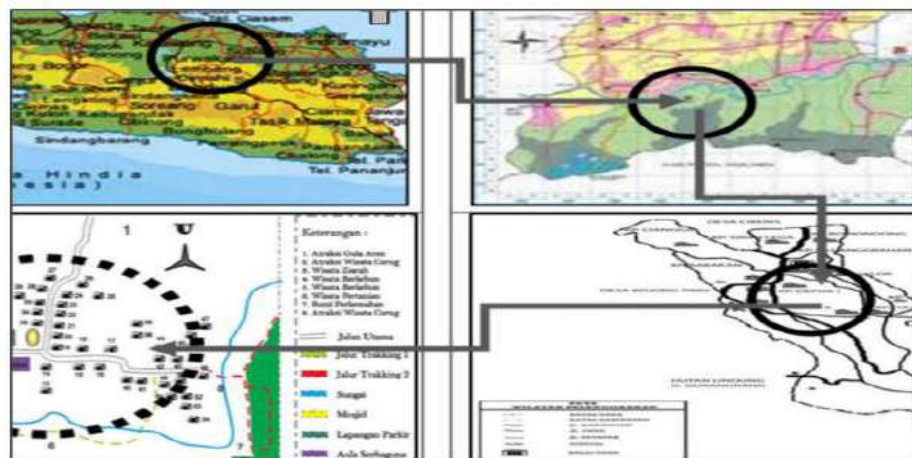
Kampung Tajur Kahuripan merupakan sebuah dusun di Desa Pesanggrahan, Kecamatan Bojong Kabupaten Purwakarta. Jaraknya sekitar 35 Km dari Kota Purwakarta dan sekitar 75 KM dari Bandung dengan ketinggian kurang lebih 650 meter dari permukaan air laut (dpal). Temperatur udara rata-rata berkisar antara 17 s/d 20 C° dikelilingi pepohonan, bukit, hamparan sawah, pemandangan alam Gunung Burangrang dan areal perkebunan rakyat. Jaringan jalan yang melintasi Desa Wisata Bojong, meliputi jalan kabupaten, jalan desa, jalan batu dan jalan tanah. Sentuhan udaranya yang sejuk, rumah panggung yang rapi, tegur sapa masyarakatnya yang ramah, tidak ada suara bising kenalpot kendaraan bermotor kecuali suara binatang yang biasa keluar menjelang pagi dan menjelang malam. Kampung Tajur dibuka untuk umum sejak tahun 2000.

Kampung ini terdiri dari dua RT, dan dihuni lebih kurang 70 lebih KK. Sebagian besar rumah-rumah yang ada menyediakan diri sebagai home stay. Tarif per rumah Rp. 150.000,00, sedangkan untuk makan disediakan memasaknya oleh tuan rumah dengan tarif relatif. Kegiatan pengunjung di

Kampung Tajur Kahuripan, selain melihat-lihat suasana desa, juga dapat mengikuti kegiatan masyarakat ke sawah atau ke ladang.

2.5.1 Potensi Wisata di Kampung Tajur Kahuripan

Sejak dicanangkannya Kab. Purwakarta sebagai destinasi wisata di Jawa Barat oleh Bupati Dedi Mulyadi, maka pertumbuhan kunjungan wisatawan domestik semakin meningkat. Aktivitas ekowisata di Kampung Tajur sangat memungkinkan untuk dikembangkan dengan konsep pengembangan dan pemberdayaan masyarakat (ecotourism based on community development).



Gambar 5 : Masterplan Kampung Wisata Tajur

Sumber : Dokumen Nuryanto dkk, 2016

Atraksi wisata yang disuguhkan berupa ragam kegiatan dengan atmosfer sentuhan aktivitas alam perdesaan dan memiliki karakteristik yang khas, khususnya arsitektur rumah panggung yang ditata sedemikian rupa, sehingga berfungsi sebagai sarana wisata berupa akomodasi bagi para pengunjung.



GAMBAR 6 : POTENSI KAMPUNG WISATA TAJUR

Sumber : Dokumen Nuryanto dkk, 2016

Kampung ini juga merupakan tempat wisata pendidikan di alam terbuka dan tempat pembinaan siswa yang bernaung perdesaan memiliki karakteristik yang khas. Pada waktu-waktu tertentu banyak kunjungan dari anak-anak sekolah SMU, SMP, bahkan TK dan PAUD dari Jakarta, Depok, Bekasi, dan Bandung untuk belajar tentang kearifan lokal.



GAMBAR 7 : EKSISTING KAWASAN

Sumber : Dokumen Nuryanto dkk, 2016

Potensi secara arsitektural yang dimiliki Kampung Tajur Kahuripan adalah tipologi imah panggung dengan material alam dan atap yang khas, seperti atap jolopong, julang ngapak, dan sulah nyanda. Kampung Tajur Kahuripan tidak termasuk ke dalam jenis kampung adat, karena tidak ditemukan aturan-aturan leluhur yang berhubungan dengan kehidupan masyarakatnya. Mereka bebas membangun rumah dengan menggunakan penutup atap dari genteng tanah yang sebetulnya bila di kampung adat sangat dilarang. Pada bagian pawon (dapur) terdapat hawu atau tungku api untuk aktivitas memasak, tetapi pada sebagian masyarakatnya ada juga yang menggunakan kompor gas. Hawu harus menggunakan kayu bakar yang mudah didapatkan dari hutan.



GAMBAR 8 : EKSISTING KAMPUNG TAJUR

Sumber : Dokumen Nuryanto dkk, 2016

2.5.2 Arah Pengembangan Kepariwisata di Kabupaten Purwakarta

Kampung Tajur Kahuripan termasuk ke dalam Satuan Kawasan Wisata (SKW) III Wanayasa yang diarahkan untuk wisata alam, agrowisata, Desa Wisata, Wisata kesehatan. Prioritas pengembangan antara lain: (a) Desa Wisata Tajur Kahuripan Kecamatan Bojong. Desa Wisata Bojong terletak di Desa

Pasanggrahan Kecamatan Bojong, sekitar 35 Km dari Kota Purwakarta, kurang lebih 650 meter dari permukaan laut.

Temperatur udara rata-rata berkisar antara 17 s/d 20 Derajat Celsius. Dikelilingi pepohonan, bukit hamparan sawah, pemandangan alam Gunung Burangrang dan areal perkebunan rakyat. Hal terpenting dalam pengembangan pariwisata kabupaten Purwakarta diperlukan suatu tema atau citra (image) yang jelas.

Tema pengembangan ini diperlukan karena keragaman potensi perlu dikembangkan secara terarah sehingga tidak hilang dalam belantara keragaman itu sendiri. Pengembangan Pariwisata Kabupaten Purwakarta harus fokus dalam mengedepankan suatu tema atau citra menjadi sebuah brand .

Hal tersebut tidak berarti bahwa Purwakarta tidak ditemukan wisata selain wisata yang menjadi brand tersebut, namun haruslah ada sebuah tema yang menjadi ”pembawa bendera” nya. Ada kecenderungan yang menonjol dalam pariwisata global beberapa waktu terakhir, yakni tuntutan kuat terhadap kualitas produk dan pelayanan wisata. Wisatawan Cenderung meninggalkan produk-produk wisata standar berskala masal (high volume production of standard commodities) dan beralih ke produk-produk unik yang beragam dan bermutu tinggi (high value production of unique commodities) yang menonjolkan keaslian otentisitas (authenticity), originalitas (originality) dan keunikan (uniqueness) lokal.

Sejalan dengan prinsip kahuripan Bupati Purwakarta dengan istilah pengembangan wisata ”gerakan balik ka lembur” yang sangat kental dengan citra dan tema ke-Sunda-an dapat diusung untuk menjadi tema pengembangan pariwisata Purwakarta.

Mengembangkan daya tarik wisata yang berakar pada alam dan Budaya Sunda sehingga pengembangan pariwisata juga merupakan upaya pelestarian alam dan budaya serta sekaligus pembangunan jati diri masyarakat Purwakarta. Berdasarkan paparan di atas, maka ada beberapa catatan penting yang perlu mendapatkan perhatian pada saat ini, antara lain:

- a. Untuk menjadikan pariwisata sebagai sektor unggulan, maka diperlukan suatu goodwill politik yang jelas. Perlu adanya payung regulasi atau

produk hukum lainnya untuk menggerakkan sektor terkait lainnya: prasarana, pertanian, peternakan, kehutanan, dll. karena Pariwisata sebagai entry point, tak mungkin akan berhasil tanpa dukungan sektor/bidang lainnya;

- b. Melakukan koordinasi dengan dinas Instansi terkait dalam upaya mengatasi hambatan aksesibilitas dari dan ke objek wisata;
- c. Mengembangkan dan memperkuat kemitraan dalam pengembangan pariwisata berbasis masyarakat dengan melibatkan pemerintah daerah dan sektor pariwisata;
- d. Meningkatkan pelatihan kepariwisataan, agar masyarakat dapat memainkan peran aktif dalam perekonomian pariwisata;
- e. Mengubah persepsi, bahwa pariwisata itu berskala besar, mewah dan pekat maksiat menjadi persepsi positif, seperti pariwisata itu bisa berskala kecil, sederhana tetapi indah, dan bersih serta memberikan manfaat;
- f. Melakukan promosi terpadu dengan usaha pariwisata;
- g. Menggali tema baru untuk setiap Daerah Tujuan Wisata (DTW) sesuai dengan keunikan masing-masing daerah;
- h. Meningkatkan kualitas dan volume produk cinderamata yang mencerminkan ciri khas daerah guna menunjang promosi daerah.

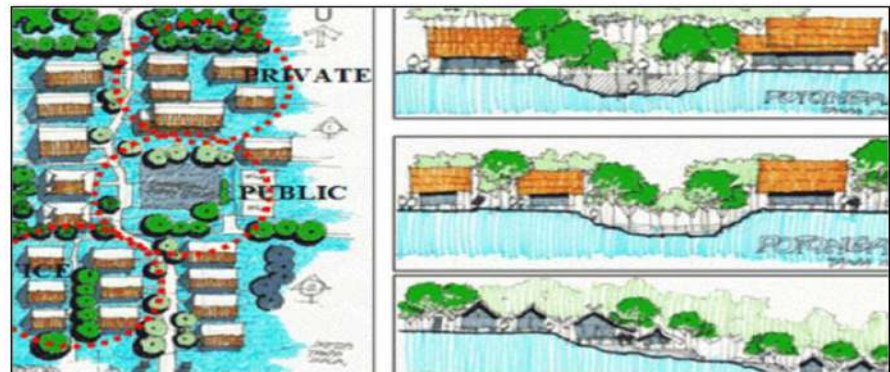
2.5.3 Perencanaan Dan Perancangan Desa Wisata Tajur Kahuripan

Perencanaan Tapak Rencana induk (master plan) Desa Wisata Tajur Kahuripan (gambar 12) dibuat dengan tujuan untuk mengelompokkan fungsifungsi daerah yang memiliki potensi wisata, sehingga mampu meningkatkan taraf hidup masyarakatnya. Rencana induk ini juga dapat dijadikan pertimbangan bagi pengembangan daerah-daerah wisata di Kabupaten Purwakarta. Kampung Tajur Kahuripan berlokasi di Desa Pasanggrahan Kecamatan Bojong Kabupaten Purwakarta, berjarak lebih kurang 75 km dari arah Bandung. Posisi ini sangat strategis karena berada pada lintasan kawasan wisata jalur Purwakarta-Subang Bandung.



GAMBAR 9 : MASTERPLAN DESA WISATA TAJUR

Sumber : Dokumen Nuryanto dkk, 2016



Gambar 10 : Tampak Site dan Potongan site Desa Wisata tajur

Sumber : Dokumen Nuryanto dkk, 2016

Berdasarkan letak tapak pada lokasi, dan view to site dari luar tapak, dapat diperoleh konsep rencana induk dan pemintakatan sebagai berikut:

- a. Pengaturan tatanan massa bangunan dengan menggunakan gabungan pola cluster dan tidak teratur, sehingga pada saat pengguna jalan raya melalui kawasan Tajur Pasanggrahan pengunjung dapat memperoleh view bangunan yang indah sepanjang jalan menuju lokasi;
- b. Pengaturan zona publik diletakkan di tengah tapak, sehingga terjangkau oleh masyarakat umum dari luar tapak. Zona pendukung diletakkan di Selatan-Timur, dan didekatkan dengan zona publik untuk memaksimalkan ke arah tapak dan keberlanjutan sirkulasi dari zona publik. Masyarakat umum juga dapat mengakses zona pendukung ini dengan sirkulasi pejalan kaki. Zona pendukung diletakkan dekat

dengan zona publik, dan zona privat karena merupakan zona yang perlu dijaga keamanannya. Rencana induk desa wisata tersebut diatur berdasarkan topografi (kontur) tanah. Daerah yang lebih tinggi digunakan untuk mengatur bangunan privat (rumah penduduk dan homestay). Daerah di tengah-tengah diatur sebagai perletakkan massa bangunan publik (warung souvenir, sentra kerajinan, dan parkir), sedangkan daerah paling bawah untuk meletakkan bangunan pendukung (leuit, kandang, sawah, kebon).

2.5.4 Konsep Perancangan Bangunan Jenis dan Tipologi Bangunan

Konsep perancangan tipologi bangunan di Desa Wisata Tajur Kahuripan mengacu pada karakteristik arsitektur Tradisional Sunda sebagai lokalitas yang ada di Kabupaten Purwakarta.

Secara umum, karakteristik arsitektur Tradisional Sunda terlihat pada bentuk panggung dan atapnya. Hal ini menjadi pertimbangan penting, karena konsep dasar Desa Wisata Tajur Kahuripan mengangkat lokalitas Sunda sejalan dengan program pemerintah Kabupaten Purwakarta yang sedang mengangkat lokalitas Sunda sebagai salah satu ikon daerahnya.

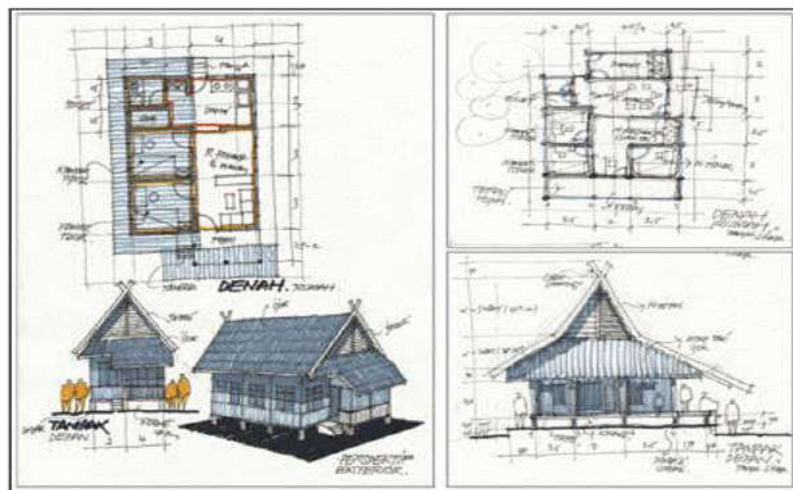
Mengacu pada tujuan dan basis perancangan ini, maka pada dasarnya jenis bangunan dibagi dua;

- (1) Bangunan perumahan dengan pelengkapannya yang merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan warga sehari-hari, yaitu; imah (rumah tinggal), leuit (lumbung padi), saung lisung (tempat menumbuk padi), dan bale adat (balai adat);
- (2) Bangunan umum yang terdiri dari; masjid, bale gede (serbaguna), warung (makanan dan kerajinan). Sesuai dengan karakter kampung yang terdapat pada daerah pegunungan dan berkontur, dan untuk keamanan serta kenyamanan penghuni maupun pengunjung dan mobilitas pemakai serta mengungkapkan budaya Arsitektur Sunda

nya, maka tipe bangunan yang diambil adalah tipe panggung, kecuali untuk warung dipilih tipe ngupuk.

A. Bangunan Imah Panggung dan Homestay

Imah panggung merupakan bentuk rumah Masyarakat Sunda dengan jenis atapnya yang sangat khas, seperti jolopong, capit gunting, julang ngapak, badak heuay dan tagog anjing. Tipologi panggung pada desain desa wisata ini digunakan pada masa bangunan untuk fungsi rumah tinggal penduduk, homestay, mesjid, leuit, bale serbaguna, dan pos keamanan lingkungan. Secara umum, rumah penduduk di Desa Tajur Kahuripan berbentuk panggung dengan bentuk atap jolopong (pelana) dan bahan penutup atapnya dari genteng. Perancangan bangunan ini memberikan alternatif kepada masyarakat tentang bentuk-bentuk imah panggung sebagai penguat karakter desa wisata berbasis arsitektur Tradisional Sunda. Dalam desainnya, penutup atapnya diganti dari ijuk atau rumbia agar lebih alami.



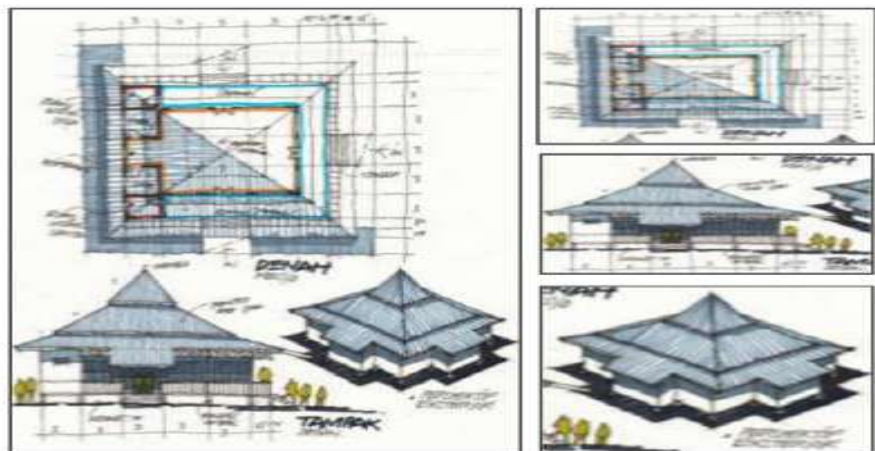
GAMBAR 11 : DESAIN RUMAH IMAH PANGGUNG

Sumber : Dokumen Nuryanto dkk, 2016

B. Bangunan Tempat Ibadah - Mesjid

Mesjid disediakan sebagai tempat ibadah bagi masyarakat dan wisatawan. Tipologi bangunan ini juga mengacu pada lokalitas Arsitektur Sunda. Bentuknya didesain dengan menggunakan konsep panggung dan

atap sontog susun tiga ke atas (gambar 15) yang mencerminkan vertikalisme kepada Yang Maha Kuasa. Bentuk panggung pada mesjid juga memberikan manfaat, yaitu terjadinya sirkulasi udara yang baik dari luar dan dalam yang masuk lewat kolong melalui celah-celah lantai talupuh dari bambu atau papan, sehingga terasa sejuk. Mesjid diletakkan pada bagian zona publik yang posisinya di tengah-tengah kampung agar mudah diakses. Bangunan ibadah ini dilengkapi dengan tempat wudhu bagi wanita dan pria yang disediakan pada sisi kiri dan kanannya. Masyarakat dapat menggunakan mesjid untuk kegiatan lain, seperti pengajian dan latihan kasidahan yaitu kesenian musik islami yang dapat dinikmati oleh wisatawan. Desain mesjid hanya satu lantai dengan ukuran yang cukup besar, sehingga mampu menampung jemaah untuk sholat lima waktu bahkan sholat Jumat, Idul Fitri, dan Idul Adha. Di bagian luarnya, disediakan emperan atau serambi di sisi kiri dan kananya berfungsi untuk menampung jumlah jemaah yang lebih atau digunakan untuk tempat berkumpul (ngariung) bagi masyarakat kampung bahkan para wisatawan.



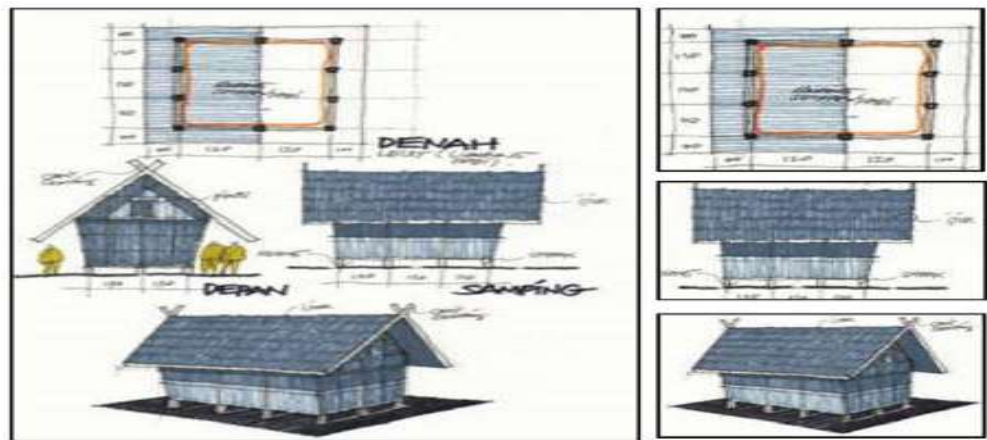
GAMBAR 12 : DESAIN MASJID

Sumber : Dokumen Nuryanto dkk, 2016

C. Bangunan Tempat Penyimpanan Padi

Leuit atau lumbung padi adalah bangunan sebagai tempat penyimpanan padi yang selesai dipanen. Pada zona tapaknya, leuit

diletakkan pada area pelayanan (service) yang posisinya paling bawah dari permukiman. Leuit berhubungan erat dengan kosmologi Masyarakat Sunda, karena dianggap tempat bersemayamnya Nyai Sanghyang Sri Pohaci yang dianggap sebagai penjelmaan Dewi Padi. Pada kampung adat di Tatar Sunda, leuit sangat disakralkan karena sosok Dewi Padi dianggap mampu memberikan kesuburan pada hasil panen padi yang berlimpah. Oleh karena itu, pada waktu-waktu tertentu petani selalu memberikan sajen untuk menghormati Dewi Padi. Konsep desain leuit menggunakan sistem panggung dengan tinggi kolong antara 40-50 cm, sedangkan bentuk atapnya adalah jolopong capit gunting berbahan ijuk atau daun rumbia.

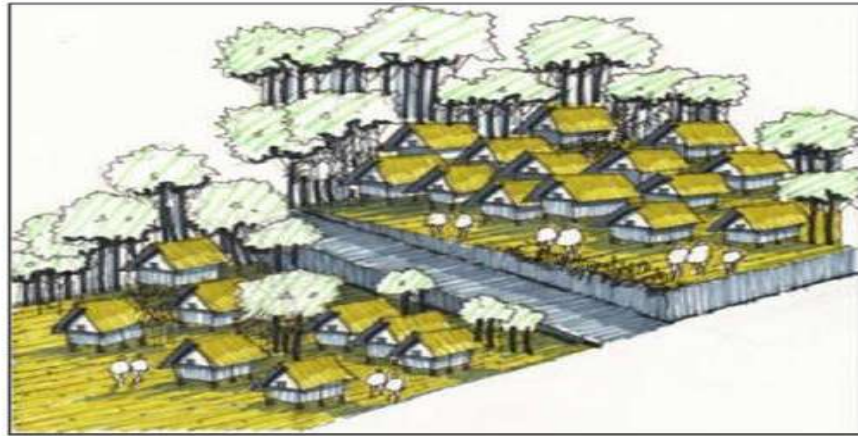


Gambar 13 : Tempat Penyimpanan Padi

Sumber : Dokumen Nuryanto dkk, 2016

Nilai yang terkandung pada bangunan ini yaitu kesederhanaan dan simbol ketahanan pangan, karena padi diproses mulai dari menggarap sawah sampai dengan memanen melalui kerja keras dan cucuran keringat para petani, berbeda dengan di kota tinggal beli dan dimasak. Hal inilah yang tidak ditemukan di perkotaan, sehingga menarik bagi para wisatawan untuk mengetahui dan belajar dari masyarakat desa tentang cara menanam padi. Lumbung padi ini menjadi salah satu daya tarik tersendiri bagi para

wisatawan, karena di samping bentuknya yang unik juga makna simboliknya yang sangat dalam bagi masyarakat Petani Sunda tentang Dewi Padi.



GAMBAR 14 : SKETSA PERLETAKAN BANGUNAN

Sumber : Dokumen Nuryanto dkk, 2016

Perletakkan leuit pada tapak diatur berdasarkan topografi tanah di Kampung Tajur Kahuripan. Kontur tanah yang tidak rata memberikan keuntungan dan potensi yang sangat besar dalam mengatur leuit, termasuk bangunan lainnya. Dalam suatu kelompok leuit selalu dilengkapi dengan saung lisung, yaitu tempat menumbuk padi. Sistem pengaturan leuit serta saung lisung menggunakan sistem sengkedan atau terasering, yaitu tanah yang dibuat berundakundak seperti tangga. Salah satu keuntungan sistem ini adalah mengantisipasi bahaya banjir dan tanah longsor. Batas antar sengkedan dipasang dengan dinding penahan tanah buatan berupa gawir dan tanaman, sehingga posisi tanah tetap stabil.(Nuryanto, 2016;8-15).

2.5.5 Simpulan Dari Studi Kasus Desa Wisata Tajur Kahuripan

Dari studi kasus yang sudah dijelaskan diatas, penulis dapat mengambil kesimpulan :

- a. Pola arsitektur Tradisional Sunda pada umumnya bersumber pada kearifan lokal masyarakatnya yang lahir dari keanekaragaman budaya

dan tradisi yang tercermin pada aktivitas kehidupan Masyarakat Sunda.

- b. Ruang-ruang terbuka sebagai area berkumpul bersama, seperti: lapangan bermain, taman, kolam ikan, sawah, kebun, dan lain-lain;
- c. Bentuk atap secara umum terdapat tiga jenis atap, yaitu: (1) Atap jolopong (pelana); (2) Atap sontog (perisai); (3) Atap julang ngapak;
- d. Kampung Tajur Kahuripan termasuk ke dalam Satuan Kawasan Wisata (SKW) III Wanayasa yang diarahkan untuk wisata alam, agrowisata, Desa Wisata, Wisata kesehatan.
- e. Arah penataan kampung Wisata tajur yaitu perencanaan perumahan warga yang meliputi pembagian fungsi bangunan yang jelas serta penghijauan kawasan. Pada Studi kasus ini, penulis tidak menemukan adanya fasilitas yang dibuat untuk menjadi penunjang kawasan wisata, sehingga penulis merekomendasikan perlunya adanya fasilitas yang bukan hanya disediakan untuk warga namun juga untuk wisatawan.

2.5.6 Perbedaan Studi Kasus Dengan Perencanaan Kawasan Wisata Ratenggaro Yaitu ;

1. Bangunan yang ingin dibuat yaitu mengikuti konsep tipologi rumah tradisional Sunda, sedangkan pada kawasan ratenggaro menggunakan transformasi dari rumah adat tradisional Sumba.
2. Konsep fasilitas yang dibangun meliputi homestay, masjid dan bangunan tempat penyimpanan padi, sedangkan pada kawasan Ratenggaro direncanakan fasilitas wisata seperti cottage, restaurant dan café, tempat jual aksesoris