

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Deskripsi Proyek

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.¹

Village Tourism, where small groups of tourist stay in or near traditional, often remote villages and learn about village life and the local environment.² (dimana terdapat sekelompok wisatawan yang dapat tinggal atau berdekatan dengan lingkungan tradisional untuk belajar mengenai kehidupan lokal).

Revitalisasi adalah kegiatan pengembangan yang ditujukan untuk menumbuhkan kembali nilai-nilai penting Cagar Budaya dengan penyesuaian fungsi ruang baru yang tidak bertentangan dengan prinsip pelestarian dan nilai budaya masyarakat.³

Revitalisasi adalah proses, cara, perbuatan menghidupkan kembali: berbagai kegiatan kesenian diadakan dalam rangka--kebudayaan lama.⁴

Kesimpulan:

Revitalisasi Kampung Wisata Tahunan adalah kegiatan pengembangan untuk menghidupkan kembali nilai-nilai penting Kampung Wisata sebagai objek Budaya yang menyatu dengan tata cara dan tradisi sesuai dengan prinsip pelestarian dan nilai budaya masyarakat Kampung Tahunan.

¹ Nuryanti, Wiendu. 1993. *Concept, Perspective, and Challenge. Laporan Konferensi Internasional Pariwisata Budaya. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.* Hal.11.

² Edward Inskeep. 1991. *Tourism Planning An Integrated and Sustainable Development Approach.* Willey. Hal 166.

³ Undang-Undang Republik Indonesia No 11 Tahun 2010 Tentang Cagar Budaya.

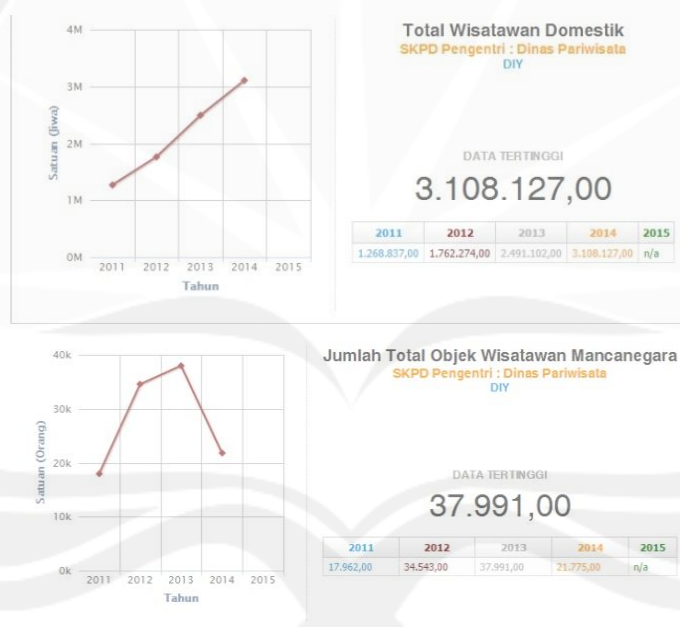
⁴ Kamus Besar Bahasa Indonesia

1.2. Latar Belakang Pengadaan Proyek

1.2.1. Kampung Tahunan sebagai Kampung/Desa Wisata di Yogyakarta

Kampung Tahunan merupakan salah satu dari 97 kampung/desa wisata di Yogyakarta dengan pengunjung total sebanyak 3.108.127 jiwa untuk wisatawan domestik dan 21.775 jiwa untuk wisatawan mancanegara pada tahun 2014. Tidak seperti wisatawan domestik, grafik wisatawan mancanegara menurun pada tahun 2014 dari 37.991 jiwa pada tahun 2013 menjadi 21.775 jiwa.

Jika dirata-rata pada masing-masing desa wisata, kira-kira masing-masing menerima kurang lebih 32.043 jiwa untuk wisatawan domestik dan 225 wisatawan mancanegara. Namun jika dilihat dari fasilitas yang dimiliki Kampung Tahunan yang minim, Kampung Tahunan hanya dijadikan tempat singgah yang tidak memberikan banyak pengaruh bagi warga.



Grafik 1.1. Total Wisatawan Desa/Kampung Wisata, SKPD Pengentri: Dinas Pariwisata 2014

Selain karena acara yang diadakan hanya setahun sekali, objek yang dapat dikunjungi di hari biasa hanya Galeri Batik Jumput, Makam Pahlawan, Makam Wijaya Brata, dan Makam Kyai Ndara Purba saja yang tentunya kurang menarik bagi wisatawan umum. Kondisi tersebut kurang sesuai dengan konsep kampung/desa wisata yang menuntut untuk mampu mengintegrasikan atraksi, akomodasi, dan fasilitas pendukung yang kemudian disajikan dalam suatu struktur

kehidupan masyarakat yang menyatu dengan tata cara dan tradisi yang berlaku⁵ karena atraksi yang ditawarkan terlepas dari kehidupan masyarakatnya. Maka dari itu, untuk memfasilitasi kebutuhan Kampung Tahunan sebagai Kampung Wisata diperlukan fasilitas-fasilitas tambahan berupa akomodasi dan fasilitas pendukung yang mampu mengintegrasikan segala kegiatan seni budaya ke dalam struktur kehidupan masyarakatnya.

1.2.2. Potensi Kampung Tahunan sebagai Kampung Wisata

Sebagai Kampung Wisata yang terbentuk pada tahun 2010, Kampung Tahunan memiliki potensi-potensi yang sudah terbentuk dalam jangka waktu yang tidak singkat. Oleh karenanya potensi-potensi kampung Tahunan dibagi menjadi 4 poin besar, yaitu: *Historical Value*, *Cultural Value & Figure*, *Cultural Events*, dan *Cultural Space*.

Historical Value

Nilai Sejarah perkembangan kebudayaan di Kampung Wisata Tahunan merupakan dasar dari terbentuknya pola kebudayaan yang terjadi selama beberapa generasi. Pola kebudayaan tersebutlah yang menjadi faktor pembentuk dasar-dasar sistem kebudayaan yang terjadi secara turun temurun di Kampung Tahunan. Tanpa tersampainya nilai-nilai sejarah tersebut maka identitas dan karakter Kampung Tahunan sebagai Kampung Budaya lambat laun akan kabur maknanya.

Cultural Value & Figure

Hasil dari proses kebudayaan di Kampung Tahunan yang telah terlihat dari poin nilai sejarah akan menghasilkan nilai-nilai kebudayaan yang telah diproses oleh perkembangan jaman. Tak dapat terlepas dari hal tersebut, keberadaan tokoh-tokoh kebudayaan merupakan poin penting dari terjadinya keberlanjutan proses tahap kebudayaan di Kampung Tahunan. Dalam hal tersebut Kampung Tahunan memiliki beberapa tokoh-tokoh kebudayaan, seniman, serta penggerak kegiatan budaya.

⁵ Nuryanti, Wiendu. 1993. *Concept, Perspective, and Challenge. Laporan Konferensi Internasional Pariwisata Budaya*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press. Hal.11.

Cultural Events

Sebagai Kampung Wisata yang sudah diresmikan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Yogyakarta, Kampung Tahunan memiliki kewajiban dalam melaksanakan agenda budaya rutin. Agenda kebudayaan tersebut dilakukan dengan bekerja sama dengan Dinas Pariwisata dan dijalankan oleh masyarakat Kampung Tahunan. Kegiatan berlangsung minimal satu tahun sekali dengan pendampingan langsung oleh Dinas, meski hal tersebut menjadikan kegiatan rutin tersebut hanya sekedar “ada” sebagai pemenuhan kewajiban Kampung Wisata.

Cultural Space

Kegiatan rutin tersebut dilaksanakan dalam kawasan Kampung Wisata Tahunan pada titik-titik pusat kegiatan yang sudah ditentukan. Meski pusat kegiatan tersebut tidak dirancang secara khusus, Kampung Tahunan sudah memiliki titik-titik potensi yang dapat dimanfaatkan dalam perancangan kawasan Kampung Wisata.

Berikut merupakan daftar kegiatan yang pernah berlangsung pada tahap-tahap kebudayaan awal Kampung Tahunan. Kegiatan yang dilakukan meliputi kegiatan seni rupa, seni pertunjukan, dan kegiatan ritual kebudayaan.

Tabel 1.1. Kegiatan Kampung Tahunan Awal Kemerdekaan

No.	Kegiatan Lampau	Lokasi Kegiatan	Frekuensi Kegiatan
1	Galeri & Produksi Batik Kontemporer	Galeri & Produksi Batik Bagus HM. Bakir	Setiap Hari
2	Kriya Kayu, Logam, & Patung	Galeri HM.Bakir, Produksi Sukarman	Setiap Hari
3	Reog Tahunan	Balai Kampung Tahunan	Setahun Sekali
4	Topeng dan Sungging	Pendapa Amad Kardjan	Setiap Hari
5	Kesenian Keris & Rias Pengantin	Rumah Rias & Produksi Keris Arjo Tik-Tik	Setiap Hari
6	Mubeng Desa	Kampung Tahunan dan berakhir di Makam Tahunan & Kyai Purba	Setahun Sekali

Sumber: Data Survey 2014

Berikut merupakan daftar kegiatan yang masih dilanjutkan maupun yang baru diadakan pasca diresmikannya Kampung Tahunan sebagai Kampung Wisata. Kegiatan tersebut meliputi kegiatan seni pertunjukan dan ritual kebudayaan formalitas. Kegiatan ritual kebudayaan “formalitas” dikatakan sedemikian rupa karena kegiatan tersebut dilaksanakan tanpa landasan konseptual dan penghayatan sehingga tidak dapat dikatakan sebagai proses ritual itu sendiri. Kegiatan tersebut

dilaksanakan terkait dengan agenda rutin tiap Tahun dengan pendampingan Dinas Kebudayaan.

Tabel 1.2. Kegiatan Kampung Tahunan Kini,

No.	Kegiatan Kini	Lokasi Kegiatan	Frekuensi Kegiatan
1	Tari	Pendapa Ranggawarsita Taman Siswa	Seminggu sekali
2	Karawitan	Pendapa Ranggawarsita Taman Siswa	Seminggu sekali
3	Reog Tahunan	Balai Kampung Tahunan	Setahun sekali
4	Keroncong	Balai Kampung Tahunan	Seminggu sekali
5	Grebeg Apem	Balai Kampung Tahunan	Setahun sekali
6	Layang-layang	Rumah warga RW 01 Tahunan	Tidak Pasti

Sumber: Data Survey 2014

Berikut merupakan daftar akumulasi potensi **Cultural Value & Figure** Kampung Wisata Tahunan yang masih dapat dikembangkan dalam perancangan Kawasan Wisata Kampung Tahunan. Beberapa potensi sudah memiliki ruang kegiatannya masing-masing seperti: Keroncong dan Tari yang dilaksanakan di Balai Kampung Tahunan, pembuatan layang-layang festival di salah satu rumah warga RW 01, dan Seni Rias Pengantin Jawa dan Kerajinan Keris di salah satu rumah warga RW 02. Beberapa potensi tidak memerlukan ruang tambahan sehingga dalam perancangan tidak perlu diadakan ruang-ruang baru, namun hanya sebatas perancangan akses dan legibilitas ruang kegiatan tersebut sebagai salah satu potensi budaya.

Tabel 1.3. Potensi Kampung Tahunan

No.	Jenis Pelaku	Satuan	Jumlah
1	Seniman Lukis	jiwa	4
2	Seniman Kriya Patung Tanah Liat	jiwa	2
3	Seniman Kriya Kayu	jiwa	2
4	Seniman Kriya Logam	jiwa	1
5	Seniman Seni Modern	jiwa	2
6	Seniman Tari Jawa	jiwa	3
7	Seniman Batik Kontemporer	Jiwa	1
8	Keroncong	grup	1
9	Karawitan	grup	2
10	Komunitas Tari	grup	2
11	Layang-layang	grup	1
12	Rias Pengantin & Kerajinan Keris	grup	1

22

Sumber: Data Survey Lapangan 2015

1.3. Latar Belakang Permasalahan

1.3.1. Kampung Wisata

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. Tujuan diadakannya kampung wisata adalah sebagai sarana belajar bagi masyarakat kota untuk mengenal kebudayaan yang membentuk kehidupan masyarakatkan sehingga kegiatan atraksi, akomodasi, dan fasilitas-fasilitas pendukungnya harus membaaur dan keberadaannya tidak merusak struktur tatanan kehidupan berbudaya masyarakat aslinya.

Proses pembelajaran bagi wisatawan bisa berbeda-beda di setiap kampung/desa wisata. Terdapat tiga pendekatan pengenalan kampung/desa wisata: pengenalan langsung, pengenalan setengah langsung, dan pengenalan tidak langsung.⁶

1. Pengenalan Langsung

Kegiatan pengenalan kampung/desa wisata secara langsung memungkinkan wisatawan untuk berinteraksi dan berbaaur dengan kehidupan warganya.

2. Pengenalan Setengah Langsung

Kegiatan pengenalan kampung/desa wisata setengah langsung berupa *one day trip* yang memungkinkan wisatawan untuk berinteraksi dengan warga, namun tidak berbaaur dengan kehidupan kesehariannya.

3. Pengenalan Tidak Langsung

Kegiatan pengenalan kampung/desa wisata secara tidak langsung merupakan pengenalan tanpa melibatkan interaksi antara wisatawan dengan masyarakat. Misalnya: buku, video, ulasan mengenai arsitektur tradisionalnya, pembuatan kartu pos, dan lain sebagainya.

⁶ UNDP and WTO.1981. Tourism Development Plan for Nusa Tenggara, Indonesia. Madrid: World Tourism Organization. Hal 69

Pengembangan potensi-potensi wisata di kawasan kampung/desa wisata dibagi menjadi 3 tahap, yaitu:

1. Pengembangan beberapa peninggalan arsitektural

Pengembangan dengan mengkonservasi bangunan-bangunan arsitektural pada kawasan kampung/desa wisata dilakukan apabila bangunan-bangunan tersebut memiliki nilai arsitektural yang tinggi berdasarkan historis dan memiliki peranan yang besar pada perkembangan kebudayaan kawasan tersebut. Hal ini dilakukan untuk menunjang kegiatan pengenalan kampung/desa wisata tidak langsung.

2. Pengembangan keseluruhan kampung/desa

Pengembangan dengan mengkonservasi seluruh kawasan dengan mempertimbangkan lahan-lahan baru untuk pengembangan fasilitas akomodasi wisata.

3. Pengembangan akomodasi desa

Kegiatan pengembangan kampung/desa wisata dengan menyediakan fasilitas akomodasi yang dikelola oleh warganya sebagai pusat-pusat usaha atau industri kecil.

Tahap-tahap tersebut bukan merupakan tahapan yang harus dijalankan secara berurutan, tetapi bisa dilompati atau dijalankan dengan urutan yang berbeda sesuai dengan analisis kebutuhan dan potensi kampung/desa wisata yang bersangkutan.

1.3.2. Sosial-Budaya di Kampung Wisata Tahunan

Kampung Tahunan merupakan kampung yang masih merintis kewisataannya. Potensinya dapat dikembangkan dengan pendekatan pengenalan kampung wisata secara langsung maupun setengah langsung. Hingga kini, kegiatan budaya yang dilakukan di Kampung Tahunan hanya sebatas rutinitas tuntutan dari dinas terkait dan kurang melibatkan partisipasi warga dalam hal konseptual dan pengangkatan nilai-nilai budaya dari kegiatan yang diadakan. Diharapkan dengan interaksi langsung antara wisatawan dengan warga, akan

meningkatkan livabilitas dan partisipasi warga secara langsung dalam mengenalkan kebudayaan yang dimiliki Kampung Tahunan.

Pengembangan potensi wisata yang dapat dilakukan di Kampung Tahunan adalah tahap 1 dan 2 yang menjadi kebutuhan primer dan sekunder dari kewisataan kampung berupa pengembangan atraksi wisata. Tahap 3 sebagai tahap tersier tidak dijadikan tujuan utama dan dapat dirancang sesuai dengan ketersediaan lahan yang ada.

1.3.3. Bagan Tiga Tahap Kebudayaan

Filsafat kebudayaan merupakan alat atau sarana untuk sebuah perenungan mengenai strategi kebudayaan untuk hari depan sehingga manusia secara aktif turut merencanakan arah yang akan ditempuh kebudayaannya.⁷ Kebudayaan yang diwariskan berupa tradisi, yaitu pewarisan norma, adat, kaidah, dan harta. Manusia berhak menerima, menolak, dan merubah tradisi sesuai dengan kepentingan jamannya, oleh karenanya manusia modern memerlukan kesadaran penuh akan tahapan kebudayaannya sehingga mengetahui hal-hal apa yang akan ia terima, tolak, atau ubah.

Dr. C. A. Van Peursen membagi tahapan kebudayaan tersebut menjadi tiga tahap utama, yaitu: **1. Mistis**, **2. Ontologis**, dan **3. Fungsional**. Tahap mistis adalah tahapan dimana manusia merasa dikelilingi oleh berbagai kekuatan gaib yang berasal dari semesta di luar dirinya. Tahap ontologis adalah tahap ketika manusia mulai melakukan pencarian mengenai segala alasan dan teori dasar mengenai hakekat dari segala hal. Tahap fungsional adalah sikap manusia modern yang tidak lagi terpesona pada kekuatan-kekuatan di luar dirinya dan ingin mewujudkan relasi-relasi baru terhadap segala sesuatu yang terjadi di lingkungannya.⁸

⁷ Dr. C. A. Van Peursen. 1976. Strategi Kebudayaan. Hal. 10

⁸ Dr. C. A. Van Peursen. 1976. Strategi Kebudayaan. Hal. 11

1.3.4. *Cultural Space* dalam Tiga Tahapan Kebudayaan Kampung Tahunan

Kampung Tahunan merupakan salah satu kampung yang terbentuk pada masa-masa awal penjajahan, yaitu pada masa 4 generasi sebelum generasi 90-an, yaitu sekitar tahun 1900an. Kampung Tahunan berkembang sebagai kampung seni pada masa pasca kemerdekaan dimana penduduknya banyak melakukan kegiatan dan usaha seni seperti patung, tari-tarian, seni topeng, lukis, dan kesenian keris. Hingga pada tahun 2009 Kampung Tahunan mulai disiapkan untuk dijadikan kampung wisata dalam rangka pemenuhan program keistimewaan Yogyakarta.

Berdasarkan tahapan kebudayaan, Kampung Tahunan dibagi menjadi tiga tahap perkembangan, yaitu:

1. Tahap Mistis, merupakan tahap awal terbentuknya Kampung Tahunan pada tahun 1900-an. Kampung Tahunan merupakan kampung adat yang kepemilikan tanahnya diberikan langsung oleh Sri Sultan pada masa itu kepada Lurah Desa yang dipilih (lihat gambar 1.1.). Peninggalan dari Lurah Desa pertama tersebut masih terjaga hingga kini meski terdapat beberapa penambahan renovasi sesuai kebutuhan pemilik. Peninggalan tersebut berupa pendapa dan rumah tinggal yang letaknya berada di belakang Makam Pahlawan Kusumanegara (lihat gambar 1.2.) Di Desa Tahunan juga terdapat tetua adat bernama Kyai Ndara Purba yang juga dimakamkan di Kampung Tahunan (Lihat gambar 1.3.).

Peninggalan Arsitektural Tahap Mistis:

- Rumah Lurah Desa yang kala itu merupakan Kelurahan Desa, kini rumah tersebut digunakan oleh keturunan ketiga dari Lurah Pertama.
- Makam Kyai Ndara Purba.



Gambar 1.1. Lukisan WajahLurah Pertama Desa Tahunan, Dokumen Pribadi, 2015.



*Gambar 1.2. Pendapa Tahunan
Data Survey, 2015.*



*Gambar 1.3. Makam Kyai Ndara Purba
Tahunan, Data Survey Lapangan, 2015.*

2. **Tahap Ontologis**, merupakan masa awal kemerdekaan dimana pengetahuan tentang dunia luar telah masuk ke setiap penjuru tanah air, termasuk Yogyakarta. Pada masa ini semangat kemerdekaan masih menggebu-gebu sehingga segala kegiatan dan pembangunan kampung bertemakan kemerdekaan, salah satu contohnya adalah gerbang Kampung Tahunan yang menggambarkan kepahlawanan dan kisah perjuangan menuju kemerdekaan (lihat gambar 1.4.) dan balai kampung Tahunan yang keberadaannya tidak lepas dari seorang tokoh masyarakat kala itu bernama Bapak Roesyani yang menyumbangkan tanah pribadinya untuk digunakan sebagai balai desa tempat berkumpul warga dan pengurus rukun warga (lihat gambar 1.5), lokasi Balai

tersebut dirancang tegak lurus terdapat Gerbang Kampung Tahunan sehingga membentuk sebuah aksis pada kawasan (lihat gambar 1.7). Kampung Tahunan juga memiliki tokoh spiritual-budaya yang kala itu kerap mengadakan pertunjukan-pertunjukan kebudayaan di pendapa rumahnya, beliau bernama Bapak Amad Kardjan yang hingga kini rumahnya masih terjaga utuh meski tidak memiliki penerus budayanya (lihat gambar 1.6.).

Peninggalan Arsitektural Tahap Ontologis:

- Gerbang Kampung Tahunan
- Balai Desa
- Pendapa Amad Kardjan
- Aksis Utama Gerbang → Balai Desa



*Gambar 1.4. Gerbang Kampung Tahunan,
Data Survey Lapangan, 2015.*



*Gambar 1.5. Balai Kampung Tahunan,
Data Survey Lapangan, 2015.*



Gambar 1.6. Pendapa Amad Kardjan, Data Survey Lapangan, 2015.



Gambar 1.7. Aksis Pintu Gerbang menuju Balai Desa, Data Survey Lapangan, 2015.

3. **Tahap Fungsional**, pada masa fungsional yang merupakan masa kini, Kampung Tahunan telah ditetapkan sebagai Kampung Wisata. Namun kewisataannya tidak melibatkan masyarakat dan kegiatan-kegiatan yang diadakan tidak terkait dengan kebudayaan yang telah berlangsung di tengah masyarakatnya tetapi semata-mata untuk memenuhi agenda kampung sehingga tidak lagi sesuai dengan esensi kebudayaan seperti yang dikatakan . Dr. C. A. Van Peursen dalam bukunya yang berjudul Strategi Kebudayaan

(1976) bahwa kebudayaan merupakan manifestasi kehidupan manusia yang berbudi luhur dan bersifat rohani.



Gambar. 1.8. Suasana Kampung Tahunan, Data Survey 2015

1.3.5. Memunculkan Kembali Memori Kolektif

Prinsip Tahapan Kebudayaan merupakan media untuk menyadarkan masyarakat modern akan kebudayaan yang sedang berlangsung sehingga dimampukan untuk menentukan dan merencanakan strategi kebudayaan yang dapat dipertanggungjawabkan. Proses penyadaran tersebutlah yang nantinya akan ditransformasikan kedalam bentuk arsitektural yang membantu masyarakat sebagai media rangsangan untuk merefleksikan proses tahapan kebudayaan yang dulu pernah berlangsung di Kampung Tahunan.

Harapannya, dengan dibentuknya sebuah tatanan ruang yang mampu membangunkan memori kolektif sebuah peradaban tertentu pada masing-masing jamannya (mnemonic), masyarakat kembali diingatkan akan apa yang pernah dimilikinya sehingga disadarkan akan perkembangan kebudayaannya dan dimampukan untuk turut serta merencanakan langkah-langkah kebudayaan yang akan mereka tempuh bersama-sama. Dengan begitu, kegiatan kewisataan Kampung Tahunan tidak lagi milik Dinas Pariwisata saja, tetapi juga milik masyarakat Kampung Tahunan. Tujuan akhir upaya tersebut bukan untuk mewujudkan kondisi kebudayaan tertentu, tetapi sebagai sarana bagi masyarakat untuk merenungkan kembali kebudayaannya sehingga mampu menentukan bagaimana strategi kebudayaan yang dapat digunakan di hari depan.

Proses kegiatan pemaparan proses kebudayaan tersebut dibagi mejadi 3 tahap, yaitu:

1. Penjabaran masing-masing tahap sebagai bentuk pemaparan informasi.
2. Pengadaan *event-event* kebudayaan (pertunjukan dan pameran) sebagai cerminan kebudayaan kini.
3. Refleksi, perenungan.

1.3.6. *Visual Appropriateness dalam Responsive Environment – Ian Bentley*⁹

Visual Appropriateness dalam *Responsive Environment* digunakan sebagai pendekatan untuk mewujudkan memori kolektif berdasarkan tiga tahap kebudayaan. *Visual Appropriateness* menjadi penting digunakan dalam mewujudkan mnemonic karena *Visual Appropriateness* memberikan dampak yang besar dalam **pembentukan interpretasi** masyarakat terhadap suatu lingkungan.

Interprestasi yang ingin dibentuk tidak hanya diperuntukan bagi wisatawan saja, tetapi justru terlebih bagi masyarakat lokal. Masyarakat lokal menjadi sasaran utama dari program ini karena interpretasi lingkungan berdasarkan tahapan kebudayaan ini ingin menjadi pengingat bagi masyarakat akan tahap-tahap budaya apa saja yang pernah dilaluinya. Sehingga hal tersebut dapat menjadi bahan refleksi masyarakat akan tahap kebudayaan yang akan ditempuhnya dikemudian hari.¹⁰

Beberapa elemen yang dapat memperkuat kualitas *Visual Appropriateneess*:

- a. ***Legibility of Use***, merupakan pembahasan mengenai bagaimana sebuah detail pada bangunan dapat mendefinisikan fungsi kegunaan bangunan.
- b. ***Legibility of Form***, merupakan pembahasan mengenai bagaimana sebuah detail pada bangunan dapat memperkuat interpretasi pengguna terhadap kawasan secara keseluruhan.

⁹ Bentley, Ian. 1985. *Responsive Environment*. London: Architectural Press. Hal. 76.

¹⁰ Dr. C. A. Van Peursen. 1976. *Strategi Kebudayaan*. Hal. 11

- c. **Variety**, merupakan pembahasan mengenai bagaimana variasi visual dalam suatu kawasan dapat pula mengundang jenis-jenis pengunjung yang bervariasi.
- d. **Robustness in Large Scale**, merupakan pembahasan mengenai bagaimana suatu kawasan dapat menampung berbagai macam kepentingan pengguna.
- e. **Robustness in Small Scale**, merupakan pembahasan mengenai bagaimana suatu bangunan dapat menampung berbagai macam kepentingan pengguna.

1.4. Rumusan Permasalahan

Rumusan permasalahan pada penelitian ini adalah “Bagaimana wujud rancangan Kampung Wisata Tahunan yang mampu memunculkan kembali memori kolektif perkembangan kebudayaan Kampung Tahunan berupa elemen rancang ruang luar skala makro dan ruang dalam skala mikro dengan prinsip-prinsip Tahapan Kebudayaan: 1. Mistis, 2. Ontologis, dan 3. Fungsional melalui pendekatan *Visual Appropriateness* dalam *Responsive Environment* – Ian Bentley.”

1.5. Tujuan dan Sasaran

Tujuan penulisan adalah untuk mengetahui bagaimana wujud rancangan Kampung Wisata Tahunan yang mampu memunculkan kembali memori kolektif perkembangan kebudayaan Kampung Tahunan dengan prinsip Tahapan Kebudayaan.

Sasaran penelitian ini dibagi menjadi tiga gambaran besar sasaran utama yang diambil dari buku *Responsive Environment* – Ian Bentley, yang perumusannya adalah sebagai berikut:

1. Kriteria *Legibility* yang dibagi menjadi 2, yaitu: *Legibility of Use* dan *Legibility of Form*, dengan elemen perancangan berupa detail pada area-area wisata yang dapat diakses oleh publik, seperti: Fasade, Ruang Terbuka Publik, dan bangunan-bangunan berfungsi publik.
2. Kriteria *Variety* yang memiliki elemen perancangan berupa variasi visual pada area-area publik.

3. Kriteria *Robustness* yang dibagi menjadi 2, yaitu: *Robustness in Large Scale* dan *Robustness in Small Scale*, dengan elemen perancangan berupa detail pada tata lingkungan kawasan maupun bangunan.

1.6. Lingkup Studi

1.6.1. Lingkup Spatial

Bagian yang akan diolah dari perancangan ini adalah elemen-elemen kawasan yang memiliki karakteristik yang khas berdasarkan analisis kebutuhan dan ketersediaan ruang di Kampung Wisata Tahunan.

1.6.2. Lingkup Substansial

Bagian titik dan jalur pada objek studi yang akan diolah sebagai penekanan studi adalah melalui prinsip-prinsip Tahapan Kebudayaan - Van Presuen dengan pendekatan arsitektur kawasan *Visual Appropriateness* dalam *Responsive Environment* – Ian Bentley yang mencakup kualitas elemen rancang: *Legibility of Use, Legibility of Form, Variety, Robbustness in Large Scale*, dan *Robbustness in Small Scale*.

1.6.3. Lingkup Temporal

Rancangan ini akan dapat menjadi penyelesaian penekanan studi dalam kurun waktu 25 tahun (satu generasi).

1.7. Metode Studi

1.7.1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah menggunakan teknik interview sebagai metode pengumpulan data primer yang didukung dengan teknik pengumpulan data observasi dan koleksi sebagai metode pengumpulan data pelengkap.

1. **Teknik Interview** merupakan metode pengumpulan data dengan jalan Tanya jawab sepihak yang dikerjakan dengan sistematis ¹¹ yang dalam hal ini menggunakan teknik interview *free talk* dan diskusi dengan tujuan agar memperoleh bahan-bahan yang dapat dijadikan dasar mengadakan interpretasi terhadap hasil-hasil penemuan eksperimental yang masih memerlukan analisa

¹¹ Hadi, Sutrisno. 1981. Metodologi Research II. Yogyakarta: UGM Press. Hal 193.

kualitatif.¹² Teknik interview ini digunakan dalam rangka mencari informasi mengenai sejarah tahapan kebudayaan di Kampung Tahunan sebagai metode pengumpulan data primer.

2. **Teknik Observasi** digunakan dalam rangka mencari informasi mengenai kondisi kampung tahunan terkini menggunakan panduan dari poin-poin Responsive Environment – Ian Bentley yang diperlukan dalam perancangan dengan pendekatan Visual Appropriateness.

1.7.2. Kebutuhan Data

Tabel 1.4. Kebutuhan Data

RESPONSIVENESS	NO	ELEMEN KAWASAN	KEBUTUHAN DATA	SUMBER	BENTUK	SIFAT	INSTRUMEN
Legibility	1	Nodes	Peninggalan Bangunan Arsitektural	Survey & Wawancara	Foto, Sketsa, Peta Lokasi	Kualitatif & Kuantitatif	Pengamatan & Analisis Berdasarkan Kepemilikan
	2	Paths	Struktur Jalan yang Khas	Survey & Wawancara	Foto, Sketsa, Peta	Kualitatif	Pengamatan
	3	Landmark	Elemen Arsitektural yang Khas	Survey & Wawancara	Foto, Peta Lokasi	Kuantitatif	Pengamatan
	4	Edges	Fasade Bangunan area Khusus	Survey & Wawancara	Foto, Peta Lokasi	Kualitatif	Pengamatan
Variety & Robustness	8	Uses	Tata Guna Lahan	Survey	Peta	Kualitatif	Pengamatan
	9	Form	Variasi Langgam Bangunan	Survey	Foto	Kualitatif	Pengamatan
	10	People	Kegiatan Seni-Budaya	Wawancara	Dokumen Hasil Wawancara	Kualitatif & Kuantitatif	Pengamatan
	11	Areas Types	Hard&Soft Area	Survey	Foto&Peta Lokasi	Kualitatif	Pengamatan
	12		Active&Passive Area	Survey	Foto&Peta Lokasi	Kualitatif	Pengamatan
	13	Outdoor space	Area Privat	Survey	Peta Lokasi	Kualitatif	Pengamatan
	14		Area Publik	Survey	Peta Lokasi	Kualitatif	Pengamatan
	15		Aktivitas Mobilisasi Kendaraan	Survey	Peta Aktivitas Mobilisasi	Kualitatif	Pengamatan

¹² Hadi, Sutrisno. 1981. Metodologi Research II. Yogyakarta: UGM Press. Hal 211.

	16		Aktivitas Mobilisasi Pedestrian	Survey	Peta Aktivitas Pedestrian	Kualitatif	Pengamatan
	17		Microclimate	Data BMG	Angka	Kuantitatif	Dokumen
Visual Appropriateness	18	Visual Cues	Langgam khas	Observasi	Foto & Peta Lokasi	Kualitatif	Pengamatan dan analisis masing-masing masa
	19	Uses Cues	Kegiatan khas	Observasi	Foto & Peta Lokasi	Kualitatif	Pengamatan

1.7.3. Teknik Pengolahan Data

Berdasarkan pengumpulan dan pengelompokan data yang didapat, teknik pengolahan data melalui tahap-tahap sebagai berikut:

- Transkripsi data
- Pengelompokan data berdasar elemen kawasan
- Pengelompokan data berdasarkan tahapan kebudayaan (Mistis, Ontologis, dan Fungsional)
- Analisis tiap kegiatan seni budaya berdasarkan pengelompokan data dan rencana pengolahan elemen kawasan dengan pendekatan *Visual Appropriateness* dalam *Responsive Environment* – Ian Bentley dengan mempertimbangkan proses kegiatan pemaparan tahapan kebudayaan (lihat sub bab 1.3.5. Memori Kolektif).
- Penarikan kesimpulan

1.7.4. Teknik Sampling

Menggunakan teknik *purposive sample* (sampel bertujuan), yaitu sampling pemilihan subjek berdasarkan ciri-ciri atau sifat-sifat tertentu yang dipandang mempunyai sangkut paut yang erat dengan ciri-ciri atau sifat-sifat tertentu yang sudah diketahui sebelumnya.¹³ Dalam hal ini yang merupakan sasaran dari teknik *purposive sample* adalah masyarakat pewaris budaya Kampung Wisata Tahunan, yaitu masyarakat asli kampung Tahunan yang mengalami beberapa tahap perkembangan seni-budaya (sedikitnya 30 tahun berdomisili di Kampung

¹³ Hadi, Sutrisno. 1978. Metodologi Research I. Yogyakarta: UGM Press. Hal 82.

Tahunan) atau secara turun temurun keluarga/kerabatnya bertempat tinggal dan aktif dalam kegiatan kemasyarakatan di Kampung Wisata Tahunan.

1.7.5. Teknik Penarikan Kesimpulan

Teknik penarikan kesimpulan yang digunakan dalam penulisan ini adalah dengan menggunakan cara berpikir induktif – deduktif (kombinasi) atau “*reflective thinking*” – John Dewey.¹⁴ Berikut gambaran mengenai proses berpikir reflektif¹⁵:

1. Penemuan permasalahan

- a. Belum menerangkan kejadian.
- b. Belum memperoleh cara untuk mencapai tujuan.
- c. Belum menemukan cirri-ciri atau sifat-sifat.

2. Memberi batasan pada persoalan

Pada proses ini ditemukan fakta-fakta untuk mendudukan permasalahan dalam proporsi yang sebenarnya.

3. Mengajukan hipotesa

Merupakan konklusi yang bersifat deduktif, sementara, dan masih kasar.

4. Menerangkan hipotesa secara deduktif

Diajukannya beberapa alasan untuk menerangkan mendukung hipotesis.

5. Mencocokkan hipotesa dengan fakta-fakta

Diadakan observasi-observasi yang lebih teliti untuk melihat konsekuensi-konsekuensi dari hipotesa-hipotesa sebelumnya.

6. Menarik kesimpulan

Dengan dasar fakta-fakta ditariklah kesimpulan yang member keyakinan tentang kesesuaian hipotesa dengan kenyataan.

¹⁴ Hadi, Sutrisno. 1978. Metodologi Research I. Yogyakarta: UGM Press. Hal 46.

¹⁵ Hadi, Sutrisno. 1978. Metodologi Research I. Yogyakarta: UGM Press. Hal 48.

1.8. Keaslian Penulisan

Tabel 1.5. Keaslian Penelitian

No.	Nama	Judul Penelitian	Tahun	Perguruan Tinggi	Keterangan
1	Juanita Christine Mckenna	Sustainable Tourism in Northerm Thailand	1999	University of Alberta	Fokus: Pendekatan Sustainable Tourism, Lokus: Thailand Utara
2	Jintana Kongpet	The Development of A Homestay Village for Providing The Environmental Conservation Tourism Services	2014	University of Mahasarakham	Fokus: Pendekatan Konservasi, Lokus: Nongbua-Lamphu
3	Felipe Ludena V.	Rural Tourism Development in Nepal	2013	University of Tampere	Fokus: Pendekatan Sustainable Tourism, Lokus: Nepal
4	Rupesh Shrestha	Craft's Village	2011	University of Tribhuvan	Fokus: Traditional Principles in Architecture, Lokus: Madhyapurthimi Nepal
5	Refranisa	Pengembangan Desa Karanganyaaar Sebagai Sentra Kerajinan Gerabah	2015	University of Atma Jaya Yogyakarta	Fokus: Arsitektur Kontekstual, Lokus: Karanganyar, Magelang
6	Ayu Anandani P.	Pengembangan Desa Wisata Sentra Kerajinan Batik Tulis Giriloyo	2014	University of Atma Jaya Yogyakarta	Fokus: Arsitektur Vernakular, Lokus: Giriloyo, Bantul, YK
7	Maharani Isabella	Pengembangan kawasan wisata kampung Ledok Macanan	2010	University of Atma Jaya Yogyakarta	Fokus: Pendekatan Variasi Pengalaman Indrawi, Lokus: Ledok Macanan, Code, YK

1.9. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Berisi mengenai Latar Belakang Penulisan dan Pengadaan proyek, Rumusan Permasalahan, Tujuan dan Sasaran, Lingkup Studi, Metode Studi, Keaslian Penulisan, dan Sistematika Penulisan.

BAB II TINJAUAN UMUM KAMPUNG WISATA

Berisi mengenai pemahaman umum mengenai pengertian kampung wisata, jenis pengenalan kampung wisata, tahapan pengembangan kampung wisata, dan kendala & potensi Kampung Wisata Tahunan.

BAB III TINJAUAN KAWASAN

Berisi mengenai pembahasan kawasan Kampung Tahunan secara spesifik dan relevan dengan pengembangan Kampung Tahunan sebagai kampung wisata, meliputi: Sejarah Kampung Tahunan sebagai kampung budaya, kondisi sosial dan budaya eksisting beserta segala potensinya, kondisi fisik fasilitas pendukung kegiatan wisata eksisting, dan potensi fisik eksisting.

BAB IV KAJIAN TEORI PERANCANGAN

Berisi mengenai kajian teori yang relevan terhadap pengembangan kampung wisata: Kajian mengenai bagan kebudayaan – Van Peursen (Mistis, Ontologis, dan Fungsional) dan kajian mengenai teori kawasan *Visual Appropriateness* dalam *Responsive Environment* – Ian Bentley.

BAB V ANALISIS

Berisi mengenai analisis terkait pengembangan Kampung Tahunan sebagai Kampung Wisata Budaya, meliputi: Analisis pelaku dan kegiatan, analisis kebutuhan ruang dan fasilitas, analisis site dengan prinsip tahapan kebudayaan, dan analisis site *Cultural Center*.

BAB VI KONSEP PERANCANGAN DAN PERENCANAAN

Berisi tentang konsep dasar perancangan dan perencanaan Kampung Tahunan sebagai Kampung Wisata Budaya yang mampu memunculkan kembali memori kolektif pada masing-masing peradaban (mistis, ontologis, dan fungsional) dalam bentuk fisik bangunan dan rancang kawasan berdasarkan prinsip visual appropriateness.