

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Behavioral Settings**

Menurut (Laurens, 2007) mendefinisikan *Behavioral Setting* sebagai suatu kombinasi yang stabil antara aktivitas, tempat, dan kriteria dengan penjabaran sebagai berikut:

- a. Terdapat suatu aktivitas yang berulang dan memiliki pola (*standing pattern of behavior*).
- b. Berada di tata lingkungan tertentu (*circumjacent milieu*) merujuk pada batas fisik dan temporal dari sebuah *setting* yang berkaitan dengan waktu ruang.
- c. Membentuk suatu hubungan yang sama antara *milieu* dan perilaku (*synomorphy*).
- d. Dilakukan pada periode waktu tertentu.

#### **2.2. Behavior Setting dalam Desain**

(Laurens, 2007) mengungkapkan bahwa desain *behavior setting* yang baik adalah yang sesuai atau pas dengan struktur perilaku penggunaannya. Hal ini membuat sebuah desain arsitektur dapat diadaptasikan, fleksibel atau terbuka (*open-ended*). Terdapat tiga tipe dasar pola ruang yang direkomendasikan untuk menunjang fleksibilitas suatu ruang untuk macam-macam *setting* yaitu ruang berbatas tetap, ruang berbatas semi tetap, dan ruang informal.

### **2.3. Teori Spasial**

Spasial merupakan hubungan simbolik antara massa padat dan volume ruang dalam desain lingkungan dapat didapati dalam beberapa skala. Spasial dalam skala ruangan, spasial dalam skala bangunan dan spasial dalam skala perkotaan. Spasial skala perkotaan, ruang/tempat yang terbentuk antara formasi bangunan dan konteks tata ruang bangunan itu berada (Ching, Menggambar Desain. Edisi II. Terjemahan B. Sendra Tanuwijaya, 2010). Spasial/ruang terbentuk dengan adanya pergerakan yang memiliki urutan jalur sebagai elemen penyambung dan menghubungkan antar ruang-ruang sebuah bangunan atau serangkaian ruang eksterior maupun interior. Pergerakan melalui ruang itu disebut dengan sirkulasi (Ching, Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tatahan Edisi Ketiga. Cetakan I. Terjemahan Hanggan Situmorang, 2008) . Adapun elemen sirkulasi yaitu pencapaian dan pintu masuk, yang terbagi lagi menjadi konfigurasi jalur, hubungan-hubungan jalur ruang dan bentuk sirkulasi. Bentuk spasial/ruang mengalami perubahan secara aditif dan subtraktif.

### **2.4. Teori *Figure Ground***

Teori Morfologi kota, menurut (Trancik, *Finding Lost Space: Theories of Urban Design*, 1986) yaitu suatu pendekatan dimana fungsi awalnya adalah untuk mengidentifikasi bentuk kota (*urban forms*) dari menganalisis hubungan antara massa bangunan (*building mass*) dan ruang-ruang terbuka kota (*open space*). Teori ini memfokuskan diri pada pemahaman pola, tekstur dan *poche* (tipologi-tipologi massa bangunan dan ruang tersebut). Analisis *Figure ground* adalah alat

yang baik untuk: (1). Mengidentifikasi sebuah tekstur dan pola-pola tata ruang perkotaan (*urban fabric*); (2). Mengidentifikasi masalah keteraturan massa/ ruang perkotaan. *Figure Ground Plan* merupakan suatu peta hitam putih yang memperhatikan dan menjelaskan suatu komposisi yang menarik antara ruang luar (ekterior) dan ruang dalam (interior), yaitu antara ruang positif yang telah terisi. Figure : Lahan terbangun (*urban solid*) Ground : Lahan terbuka (*urban void*).

1. *Urban Solid ( Figure )* : berupa blok-blok massa bangunan dari suatu elemen unsur masif yang mempunyai fungsi wadah aktifitas manusia sehingga memberikan suatu kehadiran massa dan obyek pada jalan atau tapak yang cenderung bersifat '*private domain*'. *Figure - Urban Solid* digambarkan dengan tekstur warna hitam Tipe *urban solid* terdiri dari : 1. Massa bangunan, monumen 2. Persil lahan blok hunian yang ditonjolkan 3. *Edges* yang berupa bangunan.
2. *Urban Void ( Ground )* : Merupakan latar yang berupa ruang terbuka jalan (*urban space, open space*), *plaza, poche*, taman, dan sebagainya, yang digambarkan dengan tekstur warna putih. Terdiri dari : (1). Ruang terbuka berupa pekarangan yang bersifat transisi antara publik dan privat (2). Ruang terbuka di dalam atau dikelilingi massa bangunan bersifat semi privat sampai privat (3). Jaringan utama jalan dan lapangan bersifat publik karena mewadahi aktivitas publik berskala kota (4). Area parkir publik bisa berupa taman parkir sebagai *nodes* yang berfungsi preservasi kawasan hijau (5). Sistem ruang terbuka yang berbentuk linier dan curvalinier. Tipe ini berupa daerah aliran sungai, danau dan semua yang alami dan basah.

Pemakaian analisis *figure ground* sangat membantu dalam pembahasan pola-pola tekstural sebuah tempat. Pola-pola tersebut selalu dapat menggambarkan suatu kesesuaian antara organisasi ruang fisik dan organisasi ruang sosial. Pola tekstur sebuah tempat sangat penting di dalam perancangan kota dan secara teknis sering disebut sebagai landasan pengumpulan informasi. Pola-pola tekstur perkotaan dapat sangat berbeda karena perbedaan tekstur pola-pola tersebut mengungkapkan perbedaan rupa kehidupan dan kegiatan masyarakat perkotaan secara arsitektural.

## **2.5. Elemen Pembentuk Citra Kawasan Kota**

Salah satu aspek kuat yang dapat menjadi *branding* suatu kota atau kawasan adalah citra atau karakteristik yang merupakan suatu gambaran khas yang melekat pada kota yang dapat menciptakan representasi kota bagi penduduk maupun pengunjung. Citra kota pada umumnya dipengaruhi oleh aspek fisik kota tersebut.

Dalam bukunya *Image of The City*, Kevin Lynch mengungkapkan ada 5 elemen pembentuk *image* kota secara fisik, yaitu : *path* (jalur), *edge* (tepi), *distric* (kawasan), *nodes* (simpul) dan *landmark* (penanda). Kelima elemen ini dapat mewakili cita rasa dari suatu kawasan dan memberikan citra yang kuat terhadap kota. Kelima elemen ini digunakan untuk membentuk *mental map* (peta mental) yang digunakan untuk memudahkan mengingat atau merekam elemen-elemen fisik dalam suatu kota (Lynch, “*The Image of The City*”, 1960).

Dalam skala penelitian ini, teori tentang elemen pembentuk citra kawasan digunakan untuk mengidentifikasi elemen-elemen fisik kawasan yang ada di desa Bayung Gede guna mengetahui pola perkembangan kawasan.

### **2.5.1. Elemen *Path* (Jalan/Jalur)**

*Path* adalah jalur-jalur dimana pengamat biasanya bergerak dan melaluinya. *Path* dapat berupa jalan raya, trotoar, jalur transit, canal, jalur kereta api. Bagi banyak orang, ini adalah elemen dominan dalam gambaran mereka. Orang mengamati kota sambil bergerak melaluinya, dan sepanjang *path* elemen-elemen lingkungan lain diatur dan berhubungan. *Path* (jalan) secara mudah dapat dikenali karena merupakan koridor linier yang dapat dirasakan oleh manusia pada saat berjalan mengamati kota. Struktur ini bisa berupa gang-gang utama, jalan transit, jalan mobil/kendaraan, pedestrian, sungai, atau rel kereta api. Untuk kebanyakan orang, jalan adalah elemen kota yang paling mudah dikenali, karena semua manusia menikmati kota pada saat dia berjalan. Jadi di dalam elemen ini mengandung pengertian jalur transportasi linier yang dapat dirasakan manusia. *Path* adalah elemen yang paling penting dalam citra kota. Kevin Lynch mengemukakan dalam risetnya bahwa jika *path* tidak jelas, maka setiap orang bisa meragukan citra kota secara keseluruhan karena *path* merupakan rute-rute sirkulasi yang biasanya digunakan orang untuk melakukan pergerakan secara umum dari suatu tempat ketempat yang lain.

*Path* mempunyai identitas yang lebih baik kalau memiliki tujuan besar (misalnya ke stasiun, tugu, alun-alun, dan lain-lain), serta ada penampakan yang kuat (misalnya fasad, pohon, dan lain-lain), atau ada belokan yang jelas.

Kualitas ruang mampu menguatkan citra jalan-jalan khusus, dengan cara yang sangat sederhana yang dapat menarik perhatian, dengan pengaturan kelebaran atau kesempitan jalan-jalan. Kualitas ruang kelebaran dan kesempitan mengambil bagian kepentingan mereka dari kaitan umum jalan-jalan utama dengan kelebaran dan jalan-jalan pinggir dengan kesempitan. Selain itu karakteristik *facade* khusus juga penting untuk identitas *path*, dengan menonjolkan sebagian karena *facade-facade* bangunan yang membatasinya, juga dengan pengaturan tekstur trotoar dan pengaturan tanaman mampu menguatkan gambaran *path* dengan sangat efektif.

Tinjauan elemen fisik berupa *path* dalam penelitian ini dipergunakan untuk mengidentifikasi kejelasan *path* dalam membentuk jalur sirkulasi menuju bangunan maupun elemen ruang lainnya pada desa Bayung Gede.

### **2.5.2. Elemen *Edges* (Tepian)**

*Edges* adalah elemen linear yang tidak digunakan atau dipertimbangkan sebagai *path* oleh pengamat. *Edges* adalah batas-batas antara dua wilayah, sela-sela linier dalam kontinuitas: pantai, potongan

jalur kereta api, tepian bangunan, dinding. Edges juga merupakan elemen linier yang dikenali manusia pada saat dia berjalan, tapi bukan merupakan jalur/*paths*. Batas bisa berupa pantai, dinding, deretan bangunan, atau jajaran pohon/ *lansekap*. Batas juga bisa berupa *barrier* antara dua kawasan yang berbeda, seperti pagar, tembok, atau sungai. Fungsi dari elemen ini adalah untuk memberikan batasan terhadap suatu area kota dalam menjaga privasi dan identitas kawasan, meskipun pemahaman elemen ini tidak semudah memahami *paths*.

Elemen *edges* pada konteks penelitian ini adalah membantu mengidentifikasi kejelasan edges dalam membentuk kontinuitas batasan wilayah kawasan maupun pekarangan desa Bayung Gede.

### **2.5.3. Elemen *District* (Distrik)**

Distrik (*district*) adalah kawasan kota yang bersifat dua dimensi dengan skala kota menengah sampai luas, dimana manusia merasakan 'masuk' dan 'keluar' dari kawasan yang berkarakter beda secara umum. Karakter ini dapat dirasakan dari dalam kawasan tersebut dan dapat dirasakan juga dari luar kawasan jika dibandingkan dengan kawasan dimana si pengamat berada. Elemen ini adalah elemen kota yang paling mudah dikenali setelah jalur/*paths*, meskipun dalam pemahaman tiap individu bisa berbeda. *Districts* merupakan wilayah yang memiliki kesamaan (*homogen*). Kesamaan tadi bisa berupa kesamaan karakter/ciri bangunan secara fisik, fungsi wilayah, latar belakang sejarah dan

sebagainya. Sebuah kawasan *district* memiliki ciri khas yang mirip (bentuk, pola, wujudnya) dan khas pula dalam batasnya, dimana orang merasa harus mengakhiri atau memulainya. *District* dalam kota dapat dilihat sebagai referensi interior maupun eksterior. *District* mempunyai identitas yang lebih baik jika batasnya dibentuk dengan jelas tampilannya dan dapat dilihat *homogen*, serta fungsi dan posisinya jelas (*introvert/ekstrovert* atau berdiri sendiri atau dikaitkan dengan yang lain). Karakteristik-karakteristik fisik yang menentukan *district* adalah kontinuitas tematik yang terdiri dari berbagai komponen yang tidak ada ujungnya: yaitu tekstur, ruang, bentuk, detail, simbol, jenis bangunan, penggunaan, aktivitas, penghuni, tingkat pemeliharaan, topografi. Di sebuah kota yang dibangun dengan padat, homogenitas *facade* merupakan petunjuk dasar dalam mengidentifikasi *district* besar. Petunjuk tersebut tidak hanya petunjuk visual: kebisingan dan ketidakteraturan bisa dijadikan sebagai petunjuk. Nama-nama *district* juga membantu memberikan identitas, juga distrik-distrik etnik dari kota tersebut. Dalam skala penelitian ini, elemen distrik mengacu pada skala yang lebih kecil dari bagian kawasan kota.

#### **2.5.4. Elemen *Nodes* (Simpul)**

*Nodes* adalah titik-titik, spot-spot strategis dalam sebuah kota dimana pengamat bisa masuk, dan yang merupakan fokus untuk ke dan dari mana dia berjalan. *Nodes* bisa merupakan persimpangan jalan, tempat *break* (berhenti sejenak) dari jalur, persilangan atau pertemuan *path*, ruang

terbuka atau titik perbedaan dari suatu bangunan ke bangunan lain. Elemen ini juga berhubungan erat dengan elemen *district*, karena simpul-simpul kota yang kuat akan menandai karakter suatu *district*. Untuk beberapa kasus, *nodes* bisa juga ditandai dengan adanya elemen fisik yang kuat. *Nodes* menjadi suatu tempat yang cukup strategis, karena bersifat sebagai tempat bertemunya beberapa kegiatan/aktifitas yang membentuk suatu ruang dalam kota. Setiap *nodes* dapat memiliki bentuk yang berbeda-beda, tergantung dengan pola aktifitas yang terjadi di dalamnya. *Nodes* merupakan simpul atau lingkaran daerah strategis dimana arah atau aktivitasnya saling bertemu dan dapat diubah ke arah atau aktivitasnya lain, misalnya persimpangan lalu lintas, stasiun, lapangan terbang, jembatan, kota secara keseluruhan dalam skala makro besar, pasar, taman, *square*, dan sebagainya. Tidak setiap persimpangan jalan adalah sebuah *nodes*, yang menentukan adalah citra *place* terhadapnya. *Nodes* adalah satu tempat dimana orang mempunyai perasaan 'masuk' dan 'keluar' dalam tempat yang sama. *Nodes* mempunyai identitas yang lebih baik jika tempatnya memiliki bentuk yang jelas (karena lebih mudah diingat), serta tampilan berbeda dari lingkungannya (fungsi, bentuk). Mengidentifikasi elemen simpul (*nodes*) pada penelitian ini untuk memperjelas pola sirkulasi dan titik acuan yang terdapat pada desa Bayung Gede.

### 2.5.5. Elemen *Landmark* (Penanda)

*Landmark* biasanya merupakan benda fisik yang didefinisikan dengan sederhana seperti : bangunan, tanda, toko, atau pegunungan. Beberapa *landmark* adalah *landmark-landmark* jauh, dapat terlihat dari banyak sudut dan jarak, atas puncak-puncak dari elemen yang lebih kecil, dan digunakan sebagai acuan orientasi.

*Landmark-landmark* lain adalah yang bersifat lokal, hanya bisa dilihat di tempat-tempat yang terbatas dan dari jarak tertentu. Ini adalah tanda-tanda yang tak terhitung, depan-depan toko, pohon-pohon, gagang pintu, dan detail perkotaan lain, yang mengisi citra dari sebagian besar pengamat. Mereka sering digunakan sebagai petunjuk identitas dan bahkan struktur, dan diandalkan karena perjalanan menjadi semakin familiar.

*Landmark* adalah elemen fisik suatu kota sebagai referensi kota dimana pengamat tidak dapat masuk ke dalamnya, tetapi penanda bersifat eksternal terhadap pengamat. Biasanya dikenali melalui bentuk fisik dominan dalam suatu kawasan kota seperti bangunan, monumen, toko, atau gunung. *Landmark* sudah dikenali dalam jarak tertentu secara radial dalam kawasan kota dan dapat dilihat dari berbagai sudut kota; tetapi ada beberapa *landmark* yang hanya dikenali oleh kawasan tertentu pada jarak yang relatif dekat. *Landmark* bisa terletak di dalam kota atau diluar kawasan kota (bedakan antara gunung dan monumen). Elemen fisik yang bersifat bergerak/*mobile* juga dapat dijadikan penanda, seperti matahari

dan bulan. Pada skala yang lebih kecil, penanda yang lebih detail, seperti *facade* sebuah toko, lampu jalanan, reklame juga bisa dijadikan penanda. Secara umum, *landmark* merupakan suatu tanda dalam mengenali suatu kawasan. *Landmark* adalah elemen penting dari bentuk kota karena membantu orang untuk mengorientasikan diri di dalam kota dan membantu orang mengenali suatu daerah. *Landmark* mempunyai identitas yang lebih baik jika bentuknya jelas dan unik dalam lingkungannya, dan ada sekuens dari beberapa *landmark* (merasa nyaman dalam orientasi), serta ada perbedaan skala masing-masing.

## **2.6. Elemen-elemen Fisik Kawasan**

Dalam desain perkotaan (Shirvani, 1985) terdapat elemen-elemen fisik *Urban Design* yang bersifat ekspresif dan suportif yang dapat mencerminkan tata ruang dan pola mukimannya. elemen-elemen tersebut adalah:

### **2.6.1. Tata Guna Tanah**

Tata guna lahan dua dimensi menentukan ruang tiga dimensi yang terbentuk, tata guna lahan perlu mempertimbangkan dua hal yaitu pertimbangan umum dan pertimbangan pejalan kaki (*street level*) yang akan menciptakan ruang yang manusiawi.

Peruntukan lahan suatu tempat secara langsung disesuaikan dengan masalah-masalah yang terkait, bagaimana seharusnya daerah zona dikembangkan, Shirvani mengatakan bahwa *zoning ordinance* merupakan suatu mekanisme pengendalian yang praktis dan bermanfaat dalam *urban*

*design*, penekanan utama terletak pada masalah tiga dimensi yaitu hubungan keserasian antar bangunan dan kualitas lingkungan.

### **2.6.2. Bentuk dan Massa Bangunan**

Menyangkut aspek-aspek bentuk fisik karena setting, spesifik yang meliputi ketinggian, besaran, *floor area ratio*, koefisien dasar bangunan, pemunduran (*setback*) dari garis jalan, *style* bangunan, skala proporsi, bahan, tekstur dan warna agar menghasilkan bangunan yang berhubungan secara harmonis dengan bangunan-bangunan lain disekitarnya. Prinsip-prinsip dan teknik *Urban Design* yang berkaitan dengan bentuk dan massa bangunan meliputi :

- 1) *Scale*, berkaitan dengan sudut pandang manusia, sirkulasi dan dimensi bangunan sekitar.
- 2) *Urban Space*, sirkulasi ruang yang disebabkan bentuk kota, batas dan tipe-tipe ruang.
- 3) *Urban Mass*, meliputi bangunan, permukaan tanah dan obyek dalam ruang yang dapat tersusun untuk membentuk *urban space* dan pola aktifitas dalam skala besar dan kecil.

### **2.6.3. Sirkulasi dan Parkir**

Elemen sirkulasi adalah satu aspek yang kuat dalam membentuk struktur lingkungan perkotaan, tiga prinsip utama pengaturan teknik sirkulasi adalah :

- 1) Jalan harus menjadi elemen ruang terbuka yang memiliki dampak visual yang positif.
- 2) Jalan harus dapat memberikan orientasi kepada pengemudi dan membuat lingkungan menjadi jelas terbaca.
- 3) Sektor publik harus terpadu dan saling bekerjasama untuk mencapai tujuan bersama.

#### **2.6.4. Ruang Terbuka**

Ian C. Laurit mengelompokkan ruang terbuka sebagai berikut :

- 1) Ruang terbuka sebagai sumber produksi.
- 2) Ruang terbuka sebagai perlindungan terhadap kekayaan alam dan manusia (cagar alam, daerah budaya dan sejarah).
- 3) Ruang terbuka untuk kesehatan, kesejahteraan dan kenyamanan.

Ruang terbuka memiliki fungsi :

- a) Menyediakan cahaya dan sirkulasi udara dalam bangunan terutama di pusat kota.
- b) Menghadirkan kesan perspektif dan visa pada pemandangan kota (*urban scane*) terutama di kawasan pusat kota yang padat.
- c) Menyediakan arena rekreasi dengan bentuk aktifitas khusus.
- d) Melindungi fungsi ekologi kawasan.
- e) Memberikan bentuk *solid void* pada kawasan.

- f) Sebagai area cadangan untuk penggunaan di masa depan (cadangan area pengembangan).

Aspek pengendalian ruang terbuka pusat kota sebagai aspek fisik, visual ruang, *linkage* dan kepemilikan dipengaruhi beberapa faktor :

- 1) Elemen pembentuk ruang, bagaimana ruang terbuka kota yang akan dikenakan (konteks tempat) tersebut didefinisikan (*shape*, jalan, *plaza*, *pedestrian ways*, elemen vertikal).
- 2) Faktor tempat, bagaimana keterkaitan dengan sistem *linkage* yang ada.
- 3) Aktifitas utama.
- 4) Faktor *comfortabilitas*, bagaimana keterkaitan dengan kuantitas (besaran ruang, jarak pencapaian) dan kualitas (estetika visual) ruang.
- 5) Faktor keterkaitan antara *private domain* dan *public domain*.

#### **2.6.5. Jalur Pejalan Kaki**

Sistem pejalan kaki yang baik adalah :

- 1) Mengurangi ketergantungan dari kendaraan bermotor dalam areal kota.
- 2) Meningkatkan kualitas lingkungan dengan memprioritaskan skala manusia.
- 3) Mampu menyajikan kualitas udara.

### 2.6.6. *Activity Support*

Muncul oleh adanya keterkaitan antara fasilitas ruang-ruang umum kota dengan seluruh kegiatan yang menyangkut penggunaan ruang kota yang menunjang akan keberadaan ruang-ruang umum kota. Kegiatan-kegiatan dan ruang-ruang umum bersifat saling mengisi dan melengkapi. Pada dasarnya *activity support* adalah :

- 1) Aktifitas yang mengarahkan pada kepentingan pergerakan (*importment of movement*).
- 2) Kehidupan kota dan kegembiraan (*excitement*).

Keberadaan aktifitas pendukung tidak lepas dari tumbuhnya fungsi-fungsi kegiatan publik yang mendominasi penggunaan ruang-ruang umum kota, semakin dekat dengan pusat kota makin tinggi intensitas dan keberagamannya. Bentuk *activity support* adalah kegiatan penunjang yang menghubungkan dua atau lebih pusat kegiatan umum yang ada di kota, misalnya *open space* (taman kota, taman rekreasi, plaza, taman budaya, kawasan PKL, *pedestrian ways* dan sebagainya) dan juga bangunan yang diperuntukkan bagi kepentingan umum.

### 2.6.7. Simbol dan Tanda

Ukuran dan kualitas dari papan reklame diatur untuk :

- 1) Menciptakan kesesuaian.
- 2) Mengurangi dampak negatif visual.

- 3) Dalam waktu bersamaan menghilangkan kebingungan serta persaingan dengan tanda lalu lintas atau tanda umum yang penting.
- 4) Tanda yang didesain dengan baik menyumbangkan karakter pada *facade* bangunan dan menghidupkan *street space* dan memberikan informasi bisnis.
- 5) Dalam *urban design*, preservasi harus diarahkan pada perlindungan permukiman yang ada dan *urban place*, sama seperti tempat atau bangunan sejarah, hal ini berarti pula mempertahankan kegiatan yang berlangsung di tempat itu.

#### **2.7. Keaslian Budaya Adat Desa Bayung Gede**

Belahan Bali Tengah tepatnya di sekitar Gunung Batur merupakan sentral kehidupan masyarakat *Bali Aga*, yang berasal dari keturunan ras Austronesia. Salah satu desa *Bali Aga* di sekitar Batur adalah Bayung Gede. Thomas A Reuters dalam bukunya “Budaya dan Masyarakat di Pegunungan Bali” yang diterbitkan Yayasan Obor Indonesia pada tahun 2005 di Jakarta, menyebutkan bahwa Desa Bayung Gede merupakan desa kuno yang menjadi induk dari sejumlah desa-desa kuno lainnya di Bangli seperti: Desa Penglipuran, Sekardadi, Bonyoh, dan desa sekitar lainnya (Reuter, 2005).

Invasi Majapahit ratusan tahun silam telah menyebabkan polarisasi pada masyarakat Bali. Dinamika masyarakat Bali berkembang semakin kompleks dengan adanya berbagai proses pertemuan kebudayaan. Walaupun demikian, di bagian Bali lainnya masih terdapat masyarakat *Bali Aga* yang mempertahankan

karakteristik kebudayaan masyarakat Bali sebelum terkena pengaruh invasi Majapahit. Masyarakat *Bali Aga* atau *Bali Mula* merupakan keturunan murni orang Bali asli yang tinggal terasing dan bebas di pegunungan sebagai tempat pelarian dari orang asing yang ingin menjajah mereka (Covarrubias, 2013).

### **2.7.1. Sejarah Berdirinya Desa Bayung Gede dari cerita rakyat**

Mantan *Perbekel* Bayung Gede mengungkapkan bahwa Bayung Gede pada awalnya adalah kawasan hutan yang sangat lebat. Para pendiri Bayung Gede yang berjumlah 35 KK di masa lalu berjuang keras untuk memabat hutan itu sehingga menjadi kawasan yang layak untuk dijadikan pemukiman. Proses memabat hutan yang sangat lebat itu memerlukan tenaga yang sangat kuat atau dalam istilah lokal disebut *bayu gede*, sehingga ketika kawasan tersebut telah menjadi pemukiman yang dikenal dengan nama Bayung Gede (Putri, 2015).

### **2.7.2. Sejarah Berdirinya Desa Bayung Gede dari narasumber**

Versi lainnya diungkapkan oleh *Jero Bahu* (65 tahun) menuturkan bahwa pada awalnya di Desa Bayung Gede terdapat satu *padukuhan* yang dihuni oleh satu orang *dukuh* yang kemudian berkembang menjadi 35 KK, para warga ini merasa bahwa kawasan tempat mereka tinggal tidak layak, sehingga mereka pindah ke tempat lain yang berupa kawasan hutan yang sangat lebat. Kawasan hutan ini kemudian dibabat dan dibersihkan untuk dijadikan pemukiman dan tegalan. Proses pembabatan ini memerlukan perjuangan dan semangat yang sangat kuat, sehingga menjadikan hutan

tersebut pemukiman yang layak dan dijadikan tegalan tempat warga memulai perkebunan. Kekuatan dan semangat warga membuat mereka memutuskan untuk menamai pemukiman mereka *Bayung Gede* yang berasal dari kata *bayu* dan *gede* yang berarti tenaga yang besar dan kuat (Putri, 2015).

### **2.7.3. Budaya**

Sistem kekerabatan masyarakat Bayung Gede menggunakan prinsip *patrilineal*. Warisan dan tanggung jawab dalam sebuah *extended family* akan diberikan kepada anak laki-laki paling bungsu, sementara anak-anak lainnya yang lebih dewasa dan sudah menikah harus keluar dari lingkungan desa. Masyarakat Bayung Gede yang juga memperkenankan adanya perkawinan eksogami, hal tersebut menimbulkan implikasi yang berkaitan dengan adanya penambahan *Ongkara* ataupun *aksara* bali dalam tradisi penggantungan ari-ari di Bayung Gede. Pengetahuan yang diperoleh dari hasil internalisasi suami ataupun istri yang berasal dari luar Desa Bayung Gede juga ingin diterapkan pada keturunan, walaupun terdapat perbedaan kebudayaan dalam kehidupan pasangan suami istri tersebut (Dewi, 2015).

### **2.7.4. Pola Interaksi masyarakat**

Masyarakat Bayung Gede yang awalnya hanya berinteraksi dan beraktifitas di pegunungan sekitar desa kini telah mampu berinteraksi dengan masyarakat luas dan memiliki aktifitas yang semakin intensif

dilakukan di luar desa, seperti adanya masyarakat Bayung Gede yang memutuskan untuk melanjutkan pendidikan di kota-kota besar di Bali atau mencari pekerjaan di luar desa Bayung Gede. Hal ini wajar karena masyarakat dan kebudayaan bersifat dinamis dan terus berubah (Dewi, 2015).

#### **2.7.5. Pendidikan Agama**

Pendidikan masyarakat Bayung Gede terutama dalam bidang agama, yang dipelajari secara formal setelah berdirinya sekolah dalam pekarangan desa menimbulkan dampak pengertian akan budaya yang secara tidak langsung mempengaruhi adat desa. Seperti yang disampaikan oleh *Jero Kebayan Mucuk*, Desa Bayung Gede telah ada lama sebelum masuknya agama hindu, sehingga memiliki konsep kepercayaan *Bali Mula* yang masih sangat kental diantaranya: (1) Bayung Gede kurang memiliki penamaan terhadap manifestasi Tuhan. (2) Mereka tidak menjalankan kremasi (3) Mereka tidak menempatkan relevansi warna terhadap dewa-dewi dalam pembuatan sesajen. (4) Mereka tidak memiliki kasta. (5) Mereka tidak memiliki ketabuan tentang memakan sapi. (6) Mereka tidak memiliki hubungan dengan pendeta *Brahmana*. Bayung Gede juga masih mempertahankan kepercayaan animisme yang meyakini bahwa setiap benda di alam semesta yang memiliki roh, dan kepercayaan terhadap leluhur nenek moyang, hal ini dibuktikan dengan adanya *sangghah* sebagai tempat untuk menghormati roh leluhur dan pejuang desa.

### 2.7.6. Sistem Pemerintahan

Masyarakat Bayung Gede menerapkan 2 sistem pemerintahan yaitu sistem pemerintahan dinas dan sistem pemerintahan adat. (1) Sistem pemerintahan dinas meliputi kepentingan yang berkaitan dengan wilayah administratif desa Bayung Gede yang dipimpin oleh seorang Kepala Desa. Sistem pemerintahan dinas memiliki Tugas dan kewajiban untuk mengurus hal-hal yang bersifat kedinasan dan administrasi, misalnya mengurus masalah ijin pembangunan proyek, tata ruang, tata lingkungan, data kependudukan, dan program-program yang terkait oleh sistem pemerintahan negara. (2) sistem pemerintahan adat adalah sistem pemerintahan yang sudah diterapkan sejak dahulu pertama kali desa dibangun. Sistem pemerintahan ini dikenal dengan nama *Ulu Apad* yang terdiri dari 164 anggota *krama desa marek*. Dalam keanggotaan *krama desa marek* sendiri terdapat 16 anggota yang inti dipimpin oleh seorang tetua desa yang disebut *Jero Kebayan Mucuk*. Pemilihan anggota *krama desa marek* ini berdasarkan senioritas pada waktu pelaksanaan perkawinan, hingga anak laki-laki terakhir di keluarganya melangsungkan upacara pernikahan. Sistem pemerintahan adat memiliki tugas dan kewajiban untuk mengurus hal-hal yang bersifat adat atau kebudayaan setempat berdasarkan *awig-awig* desa diantaranya adalah memimpin upacara adat, mengatur dan mengurus persiapan upacara adat, menyiapkan perlengkapan adat, menjaga dan melestarikan *awig-awig* desa, memberikan ijin atas perubahan yang terdapat di dalam tata ruang

pekarangan desa, memberikan sanksi adat dan tugas lainnya berdasarkan *awig-awig* desa. Pola pemerintahan ini akan diwariskan kepada anak laki-laki keturunan anggota *krama desa marek* desa Bayung Gede secara turun-temurun. Sehingga setiap orang tua dari anggota *krama desa marek* pasti pernah terlibat menjadi pengurus desa dan dapat membantu pengurus adat dibawahnya dalam hal meminta pendapat maupun kejelasan akan peraturan-peraturan desa atau dapat dikatakan sebagai penasehat desa.

#### **2.7.7. Pertumbuhan Penduduk**

Pertumbuhan penduduk di Desa Bayung Gede rata-rata 3,04% per tahun atau sebanyak 92 jiwa/tahun. Jumlah penduduk pada tahun 2012 berdasarkan pada jenis kelamin adalah penduduk laki-laki berjumlah 1.098 orang dan penduduk perempuan berjumlah 1.030 orang, dengan total jumlah penduduk sebanyak 2.128 orang. Jumlah KK atau Kepala Keluarga di Desa Bayung Gede pada tahun 2012 adalah 560 KK (Putri, 2015).

Pada Tahun 2016 jumlah tersebut meningkat dengan jumlah penduduk menjadi 2160 jiwa yang terdiri dari 570 kepala keluarga dengan pertumbuhan penduduk sebesar 96 jiwa/tahun (Mucuk, 2016).

#### **2.7.8. Perkembangan Jaringan Informasi**

Tersedianya sarana dan prasarana transportasi berupa jalan yang lebar dan baik, sehingga memudahkan pencapaian Desa Bayung Gede. Desa Bayung Gede dilalui oleh jalur-jalur wisata dari Ubud – Kintamani, sehingga wisatawan yang akan berkunjung ke Kintamani (Objek Wisata

Batur) dapat singgah di desa tersebut. Selain itu sarana informasi dan komunikasi juga telah ada seperti Telkom, Kantor Pos, dan Televisi serta Radio, sehingga menjadikan desa ini terbuka untuk menyerap arus informasi, baik dalam skala lokal, nasional maupun internasional (Prayogi & Sonder, 2014).

## **2.8. Konsep dan Filosofi Hidup**

Bentuk lembaga tradisional atas dasar kesatuan wilayah disebut desa adat. Konsep desa di Bali memiliki dua pengertian, yaitu desa adat dan desa dinas. Desa adat adalah kesatuan masyarakat hukum adat di daerah Bali, yang mempunyai satu kesatuan tradisi dan tata krama pergaulan hidup masyarakat umat Hindu, yang secara turun temurun dalam ikatan *Kahyangan Tiga* yang mempunyai wilayah tertentu, dan harta kekayaan tersendiri serta berhak mengurus rumah tangganya sendiri. Landasan dasar desa adat di Bali adalah konsep *Tri Hita Karana* (Dwijendra, 2003).

### **2.8.1. Konsep *Tri Hita Karana***

Konsepsi *Tri Hita Karana* melandasi terwujudnya susunan *kosmos* dari yang paling makro (*bhuana agung*/alam semesta) sampai hal yang paling mikro (*bhuana alit*/manusia). Dalam alam semesta jiwa adalah *paramatma* (Tuhan Yang Maha Esa), tenaga adalah berbagai tenaga alam dan jasad adalah *Panca Maha Bhuta*. Dalam perumahan (tingkat desa); jiwa adalah *parhyangan* (pura desa), tenaga adalah *pawongan* (masyarakat) dan jasad adalah *palemahan* (wilayah desa). Demikian pula

halnya dalam banjar: jiwa adalah *parhyangan* (pura banjar), tenaga adalah *pawongan* (warga banjar) dan jasad adalah *palemahan* (wilayah banjar). Pada rumah tinggal jiwa adalah *sangah pemerajan* (tempat suci), tenaga adalah penghuni dan jasad adalah pekarangan. Sedangkan pada manusia, jiwa adalah *atman*, tenaga adalah *sabda bayu idep* dan jasad adalah *stula sarira*/tubuh manusia. Penjabaran konsep *Tri Hita Karana* dalam susunan *kosmos* (Dwijendra, 2003).

### **2.8.2. Makna *Tri Hita Karana***

*Tri Hita Karana* (tiga unsur kehidupan) yang mengatur keseimbangan atau keharmonisan manusia dengan lingkungan, tersusun dalam susunan jasad/angga, memberikan turunan konsep ruang yang disebut *Tri Angga*. Secara harfiah *Tri* berarti tiga dan *Angga* berarti badan, yang lebih menekankan tiga nilai fisik yaitu: *Utama Angga*, *Madya Angga* dan *Nista Angga*. Dalam alam semesta/*Bhuana agung*, pembagian ini disebut *Tri Loka*, yaitu: *Bhur Loka* (bumi), *Bhuah Loka* (angkasa), dan *Swah Loka* (Sorga). Ketiga nilai tersebut didasarkan secara vertikal, dimana nilai utama pada posisi teratas/sakral, madya pada posisi tengah dan nista pada posisi terendah/kotor (Dwijendra, 2003).

### **2.8.3. *Tri Angga***

Konsepsi *Tri Angga* berlaku dari yang bersifat makro (alam semesta/*bhuana agung*) sampai yang paling mikro (manusia/*bhuana alit*). Dalam skala wilayah; gunung memiliki nilai *utama*; dataran bernilai

*madya* dan lautan pada nilai *nista*. Dalam perumahan, *Kahyangan Tiga* (*utama*), Perumahan penduduk (*madya*), Kuburan (*nista*), juga berlaku dalam skala rumah dan manusia (Dwijendra, 2003).

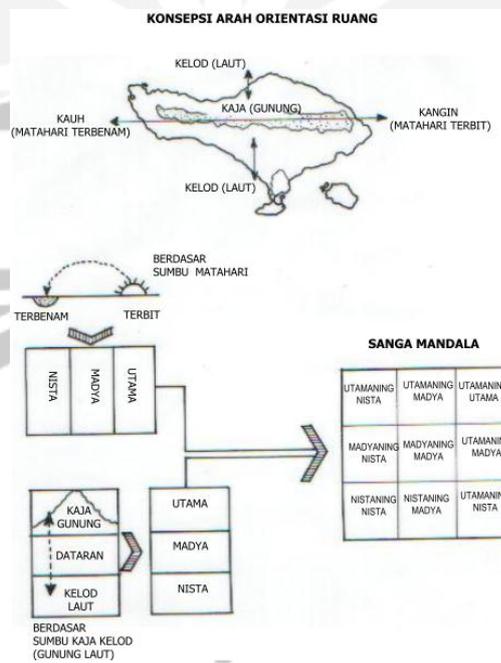
#### 2.8.4. *Tri Mandala*

Selain kedua konsep *Tri Hita Karana* dan *Tri Angga*, masyarakat Bayung Gede juga mengenal konsep *Tri Mandala* atau konsep ruang horizontal. Konsep initerdiri dari *Utama Mandala*, *Madya Mandala* dan *Nista Mandala*. Masyarakat Bayung Gede menempatkan kegiatan yang bersifat sakral di daerah *utama*, seperti berbagai bentuk *upacara yadnya* dan persembahan kepada para Dewa yang dilaksanakan pada Pura Bale Agung yang terletak di Utara desa, sedangkan untuk upacara kematian dan daerah pembuangan yang bersifat *nista* terletak di Selatan desa. Pola pemukiman desa Bayung Gede dengan jelas membagi zonasi ruang desa menjadi tiga bagian yaitu bagian *utama angga* yang bertempat di Utara terdiri dari tempat suci yaitu: 1) Pura Bale Agung adalah tempat suci untuk memuja nenek moyang yang mendirikan desa Bayung Gede; 2) Pura Puseh adalah tempat suci untuk upacara adat yang dilaksanakan setiap 6 bulan sekali, sekaligus juga tempat pemujaan nenek moyang pendiri desa dan Dewa Wisnu. Pura ini lebih ditinggikan dari kontur tanah sekitar dan mempunyai *sembilan tingkat meru*; 3) Pura Pasek Gelgel adalah tempat suci untuk memperingati *Catur Wangsit* dan dapat dipergunakan untuk *empat kasta*; 4) Pura Panti Kayu Selem adalah tempat suci untuk pelaksanaan *upacara Usaba Agung*; 5) Pura Ibu adalah tempat suci yang

merupakan pura pribadi seseorang Desa Bayung Gede; 6) Pura Tangkas adalah tempat suci untuk upacara adat *menek kelih* atau beranjak dewasa untuk anak; 7) Pura Pingit adalah tempat suci untuk melakukan *upacara pingit* terhadap penduduk yang sedang menjalani masa *pingitan*; Pura Pendem adalah tempat suci untuk pelaksanaan upacara pada binatang *lubak* (musang) dan anjing (Putri, 2015).

### 2.8.5. *Sanga Mandala*

Seperti halnya desa adat umumnya di Bali, Desa Adat Bayung Gede mengikuti pola *Sanga Mandala*, yaitu penggabungan orientasi antara gunung dan laut serta terhadap arah mata angin timur-barat. Desa Bayung



**Gambar 1. Konsep *Sanga Mandala***

Sumber : (Budihardjo, 1986)

Gede termasuk desa *Bali Aga* yang memiliki arah orientasi terhadap pola kosmologi *kaja-kelod*, dimana pada desa Bayung Gede memiliki orientasi yang mengarah pada gunung batur sebagai sumbu linear desa. Hal tersebut menjadikan Desa Bayung Gede memiliki jalan poros utama sebagai *open space* dan sirkulasi yang membagi desa menjadi dua bagian yakni sisi barat dan timur.

## **2.9. Morfologi**

Morfologi diartikan sebagai ilmu untuk mempelajari bentuk fisik kota secara logis. Morfologi merupakan suatu bentuk ilmu atau pendekatan untuk memahami perkembangan kota yang terus menerus mengalami perubahan selama proses perkembangannya melalui bentuk pola dan tata ruang kota (Zahnd, 1999).

### **2.9.1. Morfologi Pada Pemukiman**

Berbagai hal yang mendorong terjadinya morfologi pola mukiman umumnya adalah perubahan kebudayaan (*cultural change*), faktor dari dalam (*internal factor*) seperti adanya inovasi, penambahan penduduk, dan faktor luar (*external factor*) karena pengaruh kebudayaan lain yang menyebabkan akulturasi atau asimilasi. Ulasan di atas merupakan cuplikan hubungan sistem budaya Bali umumnya atau sistem kepercayaan khususnya dengan morfologi pola mukiman adati Bali (Alit, 2004).

### **2.9.2. Tipe Pemukiman *Bali Aga***

Type *Bali Aga* merupakan perumahan penduduk asli Bali yang kurang dipengaruhi oleh Kerajaan Hindu Jawa. Lokasi perumahan ini terletak di daerah pegunungan yang membentang membujur di tengah-tengah Bali, sebagian beralokasi di Bali Utara dan Selatan. Bentuk fisik pola perumahan *Bali Aga* dicirikan dengan adanya jalan utama berbentuk *linear* yang berfungsi sebagai ruang terbuka milik komunitas dan sekaligus sebagai sumbu utama desa (Dwijendra, 2003).

### **2.9.3. Pola *Linear* Pada Konsep *Sanga Mandala***

Pada pola *linear* konsep *Sanga Mandala* tidak begitu berperan. Orientasi kosmologis lebih didominasi oleh sumbu *kaja-kelod* (utara-selatan) dan sumbu *kangin-kauh* (timur-barat). Pada bagian ujung Utara perumahan (*kaja*) diperuntukan untuk Pura (Pura Bale Agung dan Pura Puseh). Sedang di ujung selatan (*kelod*) diperuntukan untuk Pura Dalem (kematian) dan kuburan desa. Diantara kedua daerah tersebut terletak perumahan penduduk dan fasilitas umum (Bale Banjar dan pasar) yang terletak di *plaza* umum, Pola *linear* pada umumnya terdapat pada perumahan di daerah pegunungan di Bali, dimana untuk mengatasi geografis yang berlereng diatasi dengan terasering (Dwijendra, 2003).