

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Wisata

Istilah pariwisata berasal dari bahasa sansekerta, yang terdiri dari dua suku kata yaitu “pari” dan “wisata”. Pari berarti berulang-ulang, sedangkan wisata berarti perjalanan atau bepergian. Jadi pariwisata berarti perjalanan yang dilakukan berulang-ullang atau berkali-kali (Oka A. Yoeti, 1987:103). Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005:649) disebutkan bahwa wisata adalah kegiatan perjalanan atau sebagian dari kegiatan tersebut yang dilakukan secara sukarela serta bersifat sementara untuk menikmati Obyek dan daya tarik wisata. Orang yang melakukan perjalanan wisata disebut dengan wisatawan.

Kegiatan pariwisata ialah kegiatan perjalanan dengan tujuan mendapatkan kenikmatan, mencari kepuasan, ingin mengetahui sesuatu, karena alasan tertentu, berolahraga atau beristirahat, beribadah, ziarah dan perjalanan lainnya yang sifatnya tidak mencari uang.

Kaitannya dalam penelitian ini, bahwa dijelaskan parameter obyek wisata religi (Islam) yang baik dijabarkan dalam dua parameter, yaitu :

1. Parameter obyek wisata yang baik menurut (Spillane, 1994) dan (Yoeti, 1997) untuk menjadi tempat wisata yang baik hingga tercapainya industri wisata

tergantung pada tiga A (3A), yaitu atraksi (*attraction*), mudah dicapai (*accessibility*), dan fasilitas (*amenities*).

2. Parameter wisata religi Islam yang baik harus memenuhi kriteria unsur syariah. Parameter ini akan dijabarkan lebih lanjut di sub bab (2.3)

2.1.1 Potensi Daya Tarik (*Attraction*)

Pariwisata berkembang di tempat pada dasarnya karena tempat tersebut memiliki daya tarik, yang mampu mendorong wisatawan untuk datang mengunjung berupa atraksii. Atraksi wisata yaitu sesuatu yang dipersiapkan terlebih dahulu agar dapat dilihat, dinikmati seperti : tari-tarian, nyanyian kesenian rakyat tradisional, upacara adat, dan lain – lain. Dalam (Yoeti, 1997) *tourism* disebut *attractive spontance*, yaitu segala yang terdapat di daerah tujuan wisata yang merupakan daya tarik agar orang – orang agar mau datang berkunjung ke tempat tujuan wisata. Menurut (Edward, 1991) daya tarik dibagi menjadi 3 kategori, yaitu :

- a) *Natural attraction* yaitu daya tarik yang tumbuh dari bentukan dan lingkungan alami. Jenis *Natural attraction* yaitu iklim, pemandangan, flora dan fauna serta keunikan alam lainnya.
- b) *Cultural attraction* yaitu daya tarik yang berasal dari bentukan lingkungan dan budaya aktivitas manusia. *Cultural attraction* mencakup sejarah, arkeologi, religi dan kehidupan tradisional.

c) *Special types of attraction* yaitu daya tarik yang tidak berhubungan dengan kedua kategori diatas, tetapi atraksi yang berasal dari buatan manusia yaitu *theme park, circus, shopping*.

2.1.2 Potensi Aksesibilitas (*Accessibility*)

Salah satu komponen infrastruktur yang penting dalam destinasi adalah aksesibilitas. Aksesibilitas yang baik merupakan aspek yang penting bagi tumbuh dan berkembangnya sebuah pariwisata. Aksesibilitas menurut (Fred & Bovy, 1998) adalah “... *should be possible by public transport and bicycle trails, by pedestrian paths (from neighborhoods) and by cars (mainly families, with an average of three persons/car)*”. Akses yang bersifat fisik maupun non fisik untuk menuju destinasi merupakan hal penting dalam pengembangan pariwisata. Aktivitas kepariwisataan banyak tergantung pada transportasi dan komunikasi karena faktor jarak dan waktu yang mempengaruhi keinginan seseorang untuk melakukan perjalanan wisata. Selain transportasi yang berkaitan dengan aksesibilitas adalah prasarana meliputi jalan, jembatan, terminal, stasiun dan bandara. Prasarana berfungsi untuk menghubungkan tempat satu ke tempat yang lain.

Aspek fisik dalam aksesibilitas menyangkut jalan, kelengkapan fasilitas dalam radius tertentu dan frekuensi transportasi umum. Menurut (Fred & Bovy, 1998) jaringan jalan memiliki dua peran penting dalam kegiatan pariwisata, yaitu:

- a) Sebagai alat akses, transport, komunikasi wisatawan dengan atraksi rekreasi dan fasilitas.
- b) Sebagai cara untuk melihat-lihat (*sightseeing*) dan menemukan tempat, jadi perencanaan dan penentuan pemandangan yang dilihat selama perjalanan berperan cukup penting untuk memberi kualitas aksesibilitas yang menunjang wisata.

Selain aspek fisik diatas, aspek non fisik berperan penting dalam mendukung kualitas aksesibilitas yang mendukung wisata. Aspek non fisik ini mencakup keamanan sepanjang jalan dan waktu tempuh dari tempat asal menuju ke destinasi.

2.1.3 Potensi Aktivitas dan Fasilitas Wisata (*Amenities*)

Fasilitas dalam lingkup wisata adalah sumber daya buatan manusia yang diperuntukkan untuk menunjang kegiatan wisatawan yang dapat memudahkan dan memperlancar pelaksanaan aktivitas. (Fred & Bovy, 1998). Dalam pengembangan Obyek wisata dibutuhkan adanya fasilitas fisik yang berfungsi sebagai pelengkap untuk menunjang memenuhi berbagai kebutuhan wisatawan. Menurut Bukart dan Medlik (1974:133), fasilitas bukanlah merupakan faktor utama yang menstimulasi kedatangan wisatawan, tetapi ketiadaan fasilitas menghalangi wisatawan dalam menikmati atraksi wisata. Fungsi fasilitas haruslah bersifat melayani dan mempermudah kegiatan dan aktivitas wisatawan.

Fasilitas pariwisata tidak terpisah dengan akomodasi perhotelan karena pariwisata tidak pernah berkembang tanpa penginapan. Fasilitas wisata merupakan

hal-hal penunjang terciptanya kenyamanan wisatawan untuk mengunjungi daerah tujuan wisata. Adapun sarana- sarana penting yang berkaitan dengan perkembangan pariwisata adalah akomodasi hotel, restoran/tempat makan, air bersih, komunikasi, hiburan, dan keamanan (Yoeti, 1997). Teori ini digunakan untuk membantu mengidentifikasi fasilitas wisata religi yaitu mengkombinasikan antara fasilitas wisata, fasilitas perkotaan, dan fasilitas dari wisata religi yang ada dikampung Kauman. Fasilitas wisata adalah sumber daya alam dan sumber daya buatan manusia yang mutlak dibutuhkan oleh wisatawan dalam perjalanannya di daerah tujuan wisata (Suwanto, 1997) .

2.2 Wisata Religi

Wisata religi adalah salah satu jenis wisata yang berkaitan erat dengan aktivitas ataupun tempat khusus yang berhubungan dengan aspek religi keagamaan. Wisata religi dimaknai sebagai kegiatan wisata ke tempat yang memiliki makna khusus bagi umat beragama tertentu. Tempat-tempat ini dapat berupa tempat-tempat ibadah dan tempat bersejarah bagi agama tertentu yang memiliki kekhususan dan makna tersendiri.

Keanekaragaman agama dan keyakinan yang dimiliki Indonesia menjadi modal untuk mempromosikan konsep wisata religi. Banyak bangunan bersejarah yang memiliki arti khusus bagi umat beragama sehingga, besarnya jumlah umat beragama penduduk Indonesia merupakan potensi bagi perkembangan wisata religi. Secara

umum, wisata adalah kegiatan melakukan perjalanan dengan tujuan mendapatkan kenikmatan, kepuasan serta pengetahuan. Jadi, wisata religi adalah perjalanan yang dilakukan untuk meningkatkan amalan agama sehingga strategi dakwah yang diinginkan akan dapat dirasakan oleh seluruh masyarakat yang menjalani wisata religi (Siti, 2015).

Berbagai kegiatan religi juga berkaitan erat dengan aktivitas yaitu ziarah. Di Indonesia istilah ziarah sudah tidak asing lagi bahkan seringkali dilakukan oleh kalangan tertentu pada waktu-waktu tertentu pula. Istilah ziarah diartikan sebagai aktivitas yang dilakukan oleh seseorang atau beberapa orang dengan mengunjungi tempat-tempat suci dan tempat-tempat peribadatan tertentu untuk menjalankan tradisi-tradisi atau ritual-ritual khusus yang masih dianggap penting oleh masyarakat. Ziarah juga diartikan sebagai kunjungan ke tempat tertentu yang dianggap keramat atau mulia. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005: 865) berziarah yaitu kunjungan ke tempat yang dianggap keramat dan suci (makam) untuk berkiriman doa. Karyono, (1997) mendefinisikan “*wisata ziarah (wisata pilgrim) adalah jenis wisata yang dikaitkan dengan agama, kepercayaan atau adat istiadat dalam masyarakat. Wisata ziarah dilakukan perseorangan maupun rombongan agar berkunjung ke tempat-tempat suci, makam-makam orang suci dan orang-orang terkenal dan pimpinan yang diagungkan. Tujuannya adalah untuk mendapatkan restu, berkah, kebahagiaan dan ketentrangan*”. Di Indonesia tempat-tempat yang dikategorikan ke

dalam obyek wisata ziarah (obyek wisata pilgrim) diantaranya makam, Masjid, Gereja, Wihara, Klenteng dan lainnya. Sementara itu, masyarakat Jawa mempunyai tradisi berziarah ke makam para leluhur, dengan mengunjungi makam tertentu untuk nyekar dan mendoakan orang yang telah dikubur misalnya pada makam Raden Umar Said, makam Wali maupun makam yang dikeramatkan.(Sari, 2010)

2.3 Kriteria – Kriteria Berkembangnya Wisata Religi

Dalam perkembangannya wisata ini bukan hanya menumbuhkan minat orang-orang untuk sekedar berjalan-jalan dan bersenang-senang, tapi juga mampu memperoleh ketenangan diri (spiritualitas) untuk dalam diri sendiri. Dalam (Siti, 2015) menurut Suparlan (1981: 87) menyatakan bahwa religi (keagamaan) masuk sebagai sistem kebudayaan. Setiap tradisi keagamaan memuat simbol-simbol suci yang dengannya orang melakukan serangkaian tindakan untuk menumpahkan keyakinan dalam bentuk melakukan ritual, penghormatan dan penghambaan. Wisata religi sebagai bagian aktivitas dakwah harus mampu menawarkan wisata baik pada Obyek dan daya tarik wisata (ODTW) bernuansa agama maupun budaya yang mampu menggugah kesadaran masyarakat akan keMahaKuasaan Allah SWT dan kesadaran agama (Fathoni, 2007: 3). Di Indonesia wisata religi lebih cenderung pada ziarah makam orang-orang yang berjasa dan disucikan (Thalia & Rara, 2011). Kriteria wisata religi yang berkembang adalah wisata ziarah. Bagi umat muslim seperti wisata ziarah Wali. Kalimantan selatan merupakan salah satu destinasi yang

memiliki konsep wisata ziarah. Di sana banyak ditemui obyek wisata religi seperti masjid bersejarah hingga makam para ulama ternama di Kalimantan Selatan yang tiap hari selalu diziarahi warga seperti makam Datuk Kalampayan di Martapura.



*Gambar 2.1 Makam Datuk Kalampayan di Martapura.
Sumber : [www. Tribunnews.com](http://www.Tribunnews.com)*

Contoh lainnya wisata religi di Candi Borobudur yang selalu dikunjungi umat Budha dalam jumlah besar baik dari dalam dan luar negeri pada hari Raya Waisak. juga beberapa Pura baik di Bali maupun di luar Bali, semisal Pura di Kecamatan Senduro, Kabupaten Lumajang, Jawa Timur yang pada hari-hari besar agama Hindu juga selalu ramai didatangi umat Hindu. Bahkan juga dikunjungi wisatawan non Hindu yang ingin menikmati dan mengagumi bangunannya. Contoh lain adalah Goa Maria di Puh Sarang, Kediri, Jawa Timur atau Goa Maria Sendangsono di Kabupaten Magelang, Jawa Tengah yang pada hari-hari besar umat Nasrani, selalu dipenuhi oleh pengunjung/wisatawan untuk beribadah. Goa

Maria Sendangsono ini juga pernah mendapatkan penghargaan dari Aga Khan Award (Kompas, 17/10/2015).

Dalam kaitan penelitian ini, pemahaman tentang kampung Kauman sebagai kampung wisata religi akan dikaji untuk mengetahui elemen pembentuk citra kawasan religi yaitu sebagai kampung Islam. Kampung Kauman yang merupakan tempat lahirnya cikal bakal Muhammadiyah hingga berkembang sampai saat ini, tentu sangat memberikan pengaruh yang besar dalam sebuah kebiasaan dan tata aturan kehidupan Islam di Kampung Kauman, (Darban, Kampung Kauman : Sebuah Tipologi Kampung santri di Perkotaan Jawa, 1984) mengatakan agama Islam pengikut Muhammadiyah tidak menyarankan kegiatan berziarah karena penganut paham Muhammadiyah sangat menghindari perbuatan kearah syirik, yaitu mengunjungi suatu tempat kemudian berdoa meminta sesuatu yang tidak sesuai tempatnya akan tetapi, sering terjadi kerancuan antara wisata religi dan wisata ziarah, sehingga kaitannya dengan munculnya pemahaman akan wisata syariah. Pada hakekatnya menurut (Team Kepariwisata, 2015) kriteria umum pariwisata syariah mencakup sebagai berikut :

- a) Memiliki orientasi kepada kemaslahatan umum.
- b) Memiliki orientasi pencerahan, penyegaran, dan ketenangan.
- c) Menghindari kemusyrikan dan khurafat.
- d) Kegiatan wisata bebas dari maksiat.

- e) Menjaga keamanan dan kenyamanan.
- f) Menjaga kelestarian lingkungan.
- g) Menghormati nilai-nilai sosial budaya dan kearifan lokal.

Thesis ini mengacu pada pengetahuan tentang pemahaman wisata religi yang mengadopsi konsep syariah tanpa harus melakukan kegiatan ziarah untuk meminimalisir ke arah perbuatan syirik.

2.4 Tinjauan Teori Kawasan

Dalam penelitian ini, ada beberapa teori yang akan digunakan untuk membantu dalam hal mengkaji potensi ruang-ruang di Kampung Kauman Yogyakarta terkait parameter obyek wisata yang baik . Teori-teori tersebut adalah

2.4.1 Theory of place

Teori ini, berusaha memahamii dari segi seberapa besar dalam suatu kawasan terbuka terhadap sejarah, budaya dan sosialisasinya dan arti atau makna yang terkandung di sebuah tempat.

Trancik menjelaskan bahwa sebuah ruang (*space*) akan ada jika dibatasi dengan sebuah *void* dan sebuah *space* menjadi sebuah tempat (*place*) jika mempunyai arti dari lingkungan yang berasal dari budaya daerahnya. Schulz (1979) menambahkan bahwa sebuah *place* adalah sebuah *space* yang memiliki suatu ciri khas tersendiri. Menurut Zahnd (1999) sebuah *place* dibentuk sebagai sebuah *space* jika memiliki ciri khas dan suasana tertentu yang bermakna khusus

lingkungannya. Madanipour (1996) menjelaskan bahwa untuk memahami tempat (*place*) dan ruang (*Space*) terdapat 2 aspek yang berkaitan :

- a) Kumpulan dari bangunan dan artefak (*A collection of building and Artifacts*).
- b) Tempat untuk berhubungan sosial (*A site social relationship*).

(Trancik, *Finding Lost Space*, 1986) mengemukakan bahwa *space* adalah void yang hidup dan mempunyai suatu keterkaitan secara fisik. *Space* ini akan menjadi *place* jika mempunyai makna yang kontekstual yang berasal dari sejarah, muatan budaya tertentu atau potensi muatan lokalnya. Bentuk keberhasilan kualitas pembentuk *place* tertentu menurut Kevin Lynch dipengaruhi oleh :

1. *Legibility* (kejelasan)

Sebuah kejelasan emosional suatu tempat atau kawasan yang dirasakan secara jelas oleh warganya. Artinya suatu kota atau bagian kota atau kawasan bisa dikenali dengan cepat dan jelas mengenai distriknya, landmarknya atau jalur jalannya dan bisa langsung dilihat pola keseluruhannya.

2. Identitas

Identitas berkaitan dengan kemampuan orang untuk mengenali suatu obyek atau tempat atau ruang tertentu. Didalamnya tersirat kemampuan membedakan obyek tersebut dengan obyek yang lainnya, atau susunan blok

tertentu dengan blok yang lain. sehingga orang dengan mudah bisa mengenalinya.

3. *Imageability*

Kualitas secara fisik suatu obyek yang memberikan peluang yang besar untuk timbulnya image yang kuat yang diterima orang. Image ditekankan pada kualitas fisik suatu kawasan atau lingkungan yang menghubungkan atribut identitas dengan strukturnya.

Jadi, dalam penelitian ini untuk menggali suatu makna, diperlukan pemahaman dari berbagai segi, baik itu historis suatu tempat atau bangunan, jenis aktifitas, letak terhadap bangunan, dan lain-lain. *Space* berupa ruang fisik yang terbentuk sedangkan *Place* bukan sekedar *space* atau ruang saja, ruang akan menjadi *place* jika ditandai dengan bukan sekedar makna, tetapi memiliki lokus, posisi lokasi yang mampu menandai *place* sebagai identitas suatu kawasan. Dalam hal ini konteks penelitian skala kampung atau kawasan (bagian dari kota), teori ini dapat dipakai untuk memahami identitas kawasan kampung Kauman, dengan menandai ruang kawasan kampung karena adanya makna yang menyertainya, dimana makna tersebut unik dan berbeda satu sama lain karena berakar dari budaya setempat. Untuk menemukan kembali esensi *place* atau potensi *place* yang ada disatu kawasan, digunakan teori-teori pendukung berikut ini.

3.4.2 *Elemen Pembentuk Citra Kawasan Kota menurut (Lynch, “The Image of The City”, 1960)*

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 Kampung Kauman guna mengetahui kejelasan citra kawasan sebagai kampung wisata religi.

a) **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 didalam 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-façade* 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 untuk mengidentifikasi kejelasan *path* dalam membentuk jalur sirkulasi menuju bangunan atau tempat di dalam kawasan Kampung Kauman.

b) 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 kawasan Kampung Kauman dan sirkulasi jalan kampung.

c) 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 pengamat berada. Elemen ini adalah elemen kota yang paling mudah dikenali setelah jalur/*paths*, meskipun dalam pemahaman tiap individu bisa berbeda. Distrik 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. Distrik 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.

d) **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/aktivitas yang membentuk suatu ruang dalam kota. Setiap *nodes* dapat memiliki bentuk yang berbeda-beda,

tergantung dengan pola aktifitas yang terjadi didalamnya. *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 simpul yang ada dalam suatu kawasan di Kampung Kauman sebagai pembentuk citra kawasan sebagai kampung wisata.

e) **Elemen *Landmark* (Penanda)**

Landmark biasanya merupakan benda fisik yang didefinisikan dengan sederhana seperti: bangunan, tanda, toko, atau pegunungan. *Landmark* dapat terlihat dari banyak sudut dan jarak, atas puncak-puncak dari elemen yang lebih kecil, dan digunakan sebagai acuan orientasi. *Landmark* lain yang bersifat lokal, hanya bisa dilihat di tempat-tempat yang terbatas dan dari jarak tertentu. Hal 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.

2.4.3 Elemen-elemen Fisik Kawasan

Untuk menganalisa potensi suatu obyek wisata, adanya suatu elemen kawasan yang bersifat ekspresif dan suportif dapat mendukung terbentuknya kejelasan struktur visual suatu obyek wisata. Elemen fisik ini juga mendukung terciptanya citra lingkungan. Menurut (Shirvani, 1985) elemen-elemen fisik ini dapat diidentifikasi melalui keberadaan :

1. 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. 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.

2.4.4 Karakter Visual

Perbedaan suasana antar ruang-ruang koridor yang berbeda di satu kawasan dapat dirasakan melalui perbedaan karakter visualnya. Perbedaan suasana antara koridor ini dapat mengindikasikan adanya potensi daya tarik suatu obyek atau tempat tertentu.

Karakter dapat diartikan sebagai sebuah ciri khas atau ciri utama pada sebuah benda. Karakter juga dapat digambarkan sebagai sifat sebuah benda, dimana keberadaannya yang bersifat semi permanen dapat dengan mudah diubah bahkan dihilangkan pada benda tersebut. Sedangkan, visual dapat diartikan sebagai penglihatan. Penglihatan adalah kemampuan salah satu indra (yaitu mata) untuk menangkap atau mengenali sebuah wujud yang kasat mata dan mentafsirkannya. Bila disimpulkan, karakter visual dapat berarti sebagai suatu ciri khas atau ciri utama yang dimiliki sebuah benda atau obyek amatan yang dapat ditangkap oleh mata (indera penglihatan) dan kemudian dapat ditafsirkan oleh seseorang untuk mengenali benda atau Obyek tersebut. Menurut Cullen (1961) Karakter visual yang menarik adalah karakter formal yang dinamis, dapat dicapai melalui pandangan yang menyeluruh berupa suatu amatan berseri (serial vision) atau menerus yang memiliki unit visual yang dominasinya memiliki keragaman dalam suatu kesinambungan yang terpadu dan berpola membentuk satu kesatuan yang unik. Dari dua pandangan tersebut tentang sebuah karakter visual, ada dua hal yang didapat

melalui pendekatan karakteristik sebuah lingkungan yaitu karakter fisik yang terlihat dan karakter non fisik yaitu hal-hal yang tidak terlihat. Namun dalam beberapa teori disebutkan, bahwa komponen dominan pembentuk karakter visual adalah bentukan fisik dalam sebuah lingkungan. Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan beberapa teori;

Nilai visual suatu kawasan ditunjukkan oleh adanya kualitas fisik yang terbentuk oleh hubungan atau interelasi antar elemen-elemen visual pada suatu lansekap kota (Swardon, C R, 1986, 314).

Karakter visual dapat dilihat melalui petunjuk visual yang merupakan images perception yang dirasakan dengan mata (sign) Ching, F DK, 1995, 264).

Ciri atau kekhasan yang paling mudah diamati adalah bentukan fisik karena kesan visual adalah sesuatu yang mudah untuk diserap dan dicerna oleh ingatan manusia. (Lynch, Kevin, 1960; 83).

Menurut *Rapoport* (1977) karakteristik sosial budaya masyarakat melatarbelakangi bentuk fisik lingkungan. Salah satu variabel yang mempengaruhi karakteristik sosial budaya dalam konteks penelitian ini adalah pengaruh aktivitas dan ruang-ruang sosial religi yang ada sehari-hari disuatu bagian kawasan. Karakter non fisik yang timbul dari ruang-ruang aktivitas sosial ini ikut melatarbelakangi pembentukan karakter fisik visual suatu tempat atau kawasan.

A. Koridor Kawasan

Koridor (*corridor*) dapat diartikan dalam bahasa bebas yaitu jalan atau jalur. Dalam perencanaan kota, koridor merupakan penghubung dua tempat atau lebih pada suatu kawasan. Oleh Suwardani (2011) salah satu teori Krier menyebutkan bahwa karakteristik geometri dari koridor dan jalan adalah sama, mereka hanya dibedakan melalui dimensi elemen yang membatasi, karakteristik pola fungsi dan sirkulasinya. Secara garis besar, koridor dapat diartikan sebagai jalan (*street*) yang menghubungkan antar kawasan dan dibatasi oleh deretan elemen pembatas misalnya bangunan atau pohon.

Ada beberapa pengertian dan definisi koridor (*corridor*), yang diantaranya menurut para pakar yang dikutip dari Sudarwani (2011) adalah:

1. Sungguh (1984) adalah koridor berarti gang
2. Poerwodarminto (1972) koridor berarti jalan dalam rumah
3. Pei (1971) menyebutkan bahwa koridor adalah serambi atau jalur/alur yang menghubungkan bagian-bagian bangunan, jalur sempit dari suatu lahan yang membentuk jalan, seperti termasuk daerah pedalaman yang membentuk akses kelaut.
4. Zahnd (1999) menyebutkan bahwa koridor dibentuk oleh dua deretan massa (bangunan atau pohon) yang membentuk sebuah ruang untuk

menghubungkan dengan satu massa dari dua kawasan secara netral (tidak mengutamakan salah satu seperti sumbu).

B. Elemen Pembentuk Karakter Visual

Untuk mengetahui karakter visual dari suatu tempat, perlu diketahui elemen–elemen pembentuk karakter tersebut. Elemen–elemen tersebut akan mempengaruhi karakter dari suatu lingkungan. Berdasarkan hasil pembahasan pada bagian karakteristik visual suatu kawasan, komponen pembentuk karakter visual dapat dibedakan menjadi dua (Cullen, 1961), yaitu :

1. Existing View

Existing View Merupakan komponen utama berupa karakter fisik dari kawasan. Elemen fisik suatu kawasan menurut Cullen berupa orientasi, bentuk posisi ruang, serta bentuk isi ruang. Dalam teorinya, Kevin Lynch (1969), mempertegas bahwa karakter visual dari suatu kawasan dapat dilihat dari aspek kualitas bentuk yang terdiri dari, keistimewaan, kesederhanaan, kontinuitas, dominasi bentuk, kejelasan suatu pertemuan, ketersediaan petunjuk, bidang pandang. Pergerakan, rangkaian serial waktu, identitas dan kesan koridor. Berdasarkan pembahasan pada teori Cullen, elemen fisik suatu kawasan dapat dibedakan menjadi :

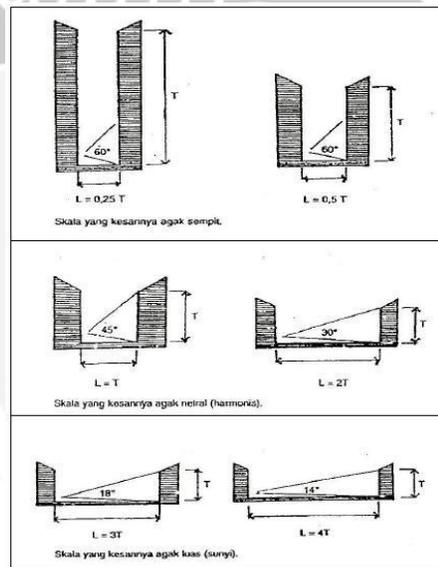
a. Orientasi

Pengertian orientasi dalam studi kasus ini adalah proses pengamatan dalam gerakan yang disebut juga sebagai *sequence*, yang akan terjadi apabila berjalan dari ujung ke ujung dalam suatu kawasan atau kondisi dengan langkah yang teratur. Penyimpangan penglihatan dalam penjajaran dan variasi kecil dari bentuk- bentuk yang menonjol atau pergeseran letak yang ditarik kedalam menyebabkan efek tiga dimensi yang tidak proporsional. *Sequence* dalam orientasi juga di pengaruhi oleh skala dan proporsi, Skala dan proporsi merupakan salah satu kriteria yang akan memberikan kesan ruang. Berkaitan dengan skala, ada beberapa hal yang dapat dipertimbangkan, yaitu :

- Perbandingan secara spasial antara ketinggian suatu elemen dan lebarnya.
- Hubungan antar obyek – obyek yang terdapat didalamnya terhadap lingkungan disekitarnya secara spasial.

Seperti yang telah diuraikan di atas, kesan lebar atau sempitnya suatu ruang koridor dapat dipengaruhi oleh perbandingan (*rasio*) antara lebar jalan terhadap ketinggian bangunan. Proporsi ini akan memberikan kesan terhadap orang yang berada didalamnya.

Zahnd (1999) menjelaskan suatu standar umum skala bagi perkotaan dimana dapat menciptakan 3 kategori kesan ruang, yaitu terkesan sempit, kesan netral atau harmonis serta kesan luas atau sunyi.



Gambar1. Standar Skala Perkotaan Dengan Memperhatikan Pembatas Place Secara Vertikal

Sumber gambar : Perancangan Kota Secara Terpadu, Zahnd (1999)

- **Focal Point**

Focal point merupakan pandangan yang klasik dari pembatas (*enclosure*). Dibagian – bagian kota atau perkampungan seperti jalan – jalan yang ramai, pasar – pasar, sering dibuat *focal point* sebagai titik tangkap agar orang sadar akan situasi sekitarnya,

serta memberitahukan situasi yang ada di sana bahwa telah sampai di tempat tujuan.

2. *Emerging View*

Emerging View merupakan komponen penunjang karakter non fisik, yang meliputi karakteristik sosial budaya yang menunjang terbentuknya karakter visual suatu kawasan. Selain itu, aktivitas sosial dalam masyarakat juga merupakan bagian dari kebudayaan. Menurut J.J. Hoenigman (Koentjaraningrat, 1986), wujud kebudayaan dibedakan menjadi tiga, yang terdiri dari gagasan, aktivitas, dan artefak.

a. Gagasan (wujud ideal)

Yang dimaksud dengan wujud ideal dari kebudayaan adalah kebudayaan yang merupakan kumpulan ide-ide, nilai, gagasan, norma-norma, peraturan, serta lainnya yang memiliki sifat abstrak dimana tidak dapat diraba maupun disentuh. Wujud dari kebudayaan ini tertanam dalam pemikiran warga masyarakat. Terkait dengan tempat wisata religi Islami, nilai-nilai, ide dan gagasan yang kaya akan nafas Islam yang terasa mendominasi tata atur di lokasi-lokasi yang berpotensi untuk dijadikan tempat wisata religius Islam.

b. Aktivitas (tindakan)

Aktivitas merupakan wujud kebudayaan yang merupakan suatu tindakan berpola dari masyarakat itu. Wujud ini sering disebut juga sebagai sistem sosial. Sistem sosial terdiri dari aktivitas-aktivitas manusia yang saling berinteraksi, dimana manusia saling mengadakan kontak serta bergaul dengan manusia lainnya menurut pola-pola tertentu yang didasarkan pada adat tata kelakuan. Terkait dengan penentuan obyek wisata religi, adanya aktivitas-aktivitas religi yang mendominasi satu kawasan atau tempat bisa menjadi indikator potensi diangkatnya tempat/kawasan tersebut sebagai lokus wisata religi.

c. Artefak (karya)

Artefak atau karya merupakan benda – benda atau hal yang berwujud, dapat dilihat, diraba serta didokumentasikan yang merupakan wujud dari kebudayaan fisik berupa hasil dari aktivitas dan karya manusia dalam masyarakat. Sifat dari artefak paling konkret di antara ketiga wujud kebudayaan. Artefak dapat termanifestasi /berwujud dalam bentuk ornament, fasade, maupun arsitektur bangunan yang mencerminkan

kekhasan kebudayaan tertentu terkait dengan tempat-tempat yang berhubungan dengan aktivitas religi tertentu.

Teori diatas menjelaskan bahwa karakter visual merupakan suatu ciri khas fisik sebuah lingkungan yang dapat terlihat oleh mata dan perasaan seseorang ketika berada didalamnya (jarak amatan). Kekhasan suatu karakter visual yang dimiliki sebuah kawasan dan tidak ditemukan ditempat lain, semakin memperkuat image atau identitas suatu kawasan tersebut. Teori ini membantu untuk mengkaji seberapa kuat kualitas fisik dan non fisik tempat-tempat yang potensial sebagai obyek wisata (*focal Point*) di kampung Kauman dalam membentuk citra kampung wisata religi.

2.4.6 Teori Figure Ground (Trancik, 1986)

Pendekatan dengan figure ground adalah mengidentifikasi bentuk kawasan (*urban forms*) dari menganalisis hubungan antara massa bangunan (*building mass*) dan ruang-ruang terbuka kota (*open space*). Mengidentifikasi masalah keteraturan massa/ ruang perkotaan. *Figure Ground Plan* merupakan peta hitam putih yang memperhatikan dan menjelaskan komposisi antara figure : Lahan terbangun (*urban solid*) ground : lahan terbuka (*urban void*).

Urban Solid (Figure) : berupa blok-blok massa bangunan dari elemen unsur masif yang mempunyai fungsi wadah aktifitas manusia sehingga memberikan

kehadiran massa dan obyek pada jalan dan tapak yang cenderung bersifat 'private domain'. Tipe urban solid terdiri dari : 1. Massa bangunan, monumen 2. Persil lahan blok hunian yang ditonjolkan 3. Edges yang berupa bangunan.

Urban Void (Ground) : Merupakan latar yang berupa ruang terbuka jalan (*urban space, open space*), plasa, poche, taman, dan sebagainya, 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 contohnya tipe berupa daerah aliran sungai dan danau.

Pemakaian analisis *figure ground* membantu dalam menggambarkan kesesuaian antara organisasi ruang fisik dan organisasi ruang sosial. Pola-pola tekstur perkotaan berbeda karena perbedaan tekstur pola-pola tersebut mengungkapkan perbedaan rupa kehidupan dan kegiatan masyarakat perkotaan secara arsitektural.

2.5 Perkembangan Islam (Akulturasi dengan Budaya)

Sebelum Islam masuk dan berkembang, Indonesia sudah memiliki corak kebudayaan yang dipengaruhi oleh agama Hindu dan Budha. Dengan masuknya Islam, Indonesia kembali mengalami proses akulturasi yang melahirkan kebudayaan baru yaitu kebudayaan Islam Indonesia. Masuknya Islam tersebut tidak berarti kebudayaan Hindu dan Budha hilang. Bentuk budaya sebagai hasil dari proses akulturasi tersebut, tidak hanya bersifat kebendaan/material tetapi juga menyangkut perilaku masyarakat Indonesia. Woodward menyatakan bahwa Islam Jawa memang diwarnai ketegangan antara penafsiran legal dan penafsiran mistis, namun keduanya memiliki sumber yang sama, Islam. Oleh karena itulah, ia kemudian memperkenalkan varian Islam berupa "Islam normatif" dan "Islam Jawa", dengan menyatakan bahwa Islam membentuk karakter interaksi sosial dan kehidupan sehari-hari di semua lapisan masyarakat Jawa (Woodward, 1998: 3).

Dalam (Sumbulah, 2012) dibandingkan dengan daerah-daerah lain di Indonesia, toleransi orang Jawa terhadap agama-agama lain, secara umum masih tinggi. Bahkan dalam penilaian para antropolog, toleransi yang diekspresikan Islam Jawa bukanlah toleransi murni, namun telah mengalami semacam "sinkretisme" ekspresif dengan tradisi pra-Islam, khususnya animisme dan hinduisme. Dengan demikian, hampir tidak ada batas antara toleransi dan sinkretisme Islam Jawa dengan agama-agama lain. Hal ini karena mereka memiliki kebajikan dan kearifan

lokal (local wisdom) yang diserap dari berbagai akar budaya, ajaran falsafah dan agama serta tradisi yang sudah mengakar kuat di bumi Jawa, bahkan jauh sebelum kehadiran Islam di nusantara ini.

Dilihat dari segi seni yaitu seni bangunan, wujud akulturasi dalam seni bangunan dapat terlihat pada bangunan masjid, makam, istana. Wujud akulturasi dari masjid kuno memiliki ciri sebagai berikut:

1. Atapnya berbentuk tumpang yaitu atap yang bersusun semakin ke atas semakin kecil dari tingkatan paling atas berbentuk limas. Jumlah atapnya ganjil 1, 3 atau 5. Dan biasanya ditambah dengan kemuncak untuk memberi tekanan akan keruncingannya yang disebut dengan Mustaka.
2. Tidak dilengkapi dengan menara, seperti lazimnya bangunan masjid yang ada di luar Indonesia atau yang ada sekarang, tetapi dilengkapi dengan kentongan atau bedug untuk menyerukan adzan atau panggilan sholat. Bedug dan kentongan merupakan budaya asli Indonesia.
3. Letak masjid biasanya dekat dengan istana yaitu sebelah barat alun-alun atau bahkan didirikan di tempat-tempat keramat yaitu di atas bukit atau dekat dengan makam.

Pertimbangan memadukan unsur-unsur budaya lama dengan budaya baru dalam arsitektur Islam, sudah menunjukkan adanya akulturasi dalam proses perwujudan arsitektur Islam, khususnya di Jawa. Apalagi pada awal perkembangan

agama Islam di Jawa dilakukan dengan proses selektif tanpa kekerasan, sehingga sebagian nilai-nilai lama masih ada tetap diterima untuk dikembangkan. Selain peleburan pada seni bangunan, juga ada beberapa aktivitas yang menjadi desakralisasi alkuturasi budaya Islam dan pengaruh budaya menurut (Triatmodjo, 2012) seperti upacara-upacara tradisi seperti *Sekaten* dan *Gerebeg* dilangsungkan. Walaupun ada beberapa kegiatan dalam upacara ini yang tidak disetujui oleh kebanyakan warga Kauman, seperti minta berkah kepada gamelan, kepercayaan bahwa makanan dari gunung mengandung kekuatan gaib, namun demikian dua upacara tersebut masih tetap dapat dilangsungkan di tempat ini. Bagi warga Kauman upacara-upacara tersebut diterima sebagai kegiatan budaya dari rakyat Kasultanan Yogyakarta, dan apabila rasih terdapat kegiatan-kegiatan yang menyimpang dari ajaran Islam yang benar, maka mereka menganggap hal ini sebagai kewajiban dakwah yang masih harus dilanjutkan. Penerimaan ini merupakan salah satu wujud dari pengembangan ukhuwah, membangun persaudaraan, menjaga kerukunan agar dapat hidup guyub dengan saudara seimannya. Pada fenomena ini terjadi desakralisasi ruang *Sekaten* dan *Gerebeg*. Walaupun bagi kebanyakan masyarakat Kasultanan Yogyakarta kedua ruang tersebut masih diyakini mempunyai kekuatan yang memberkahi, namun bagi warga Kauman pada masa sekarang ruang *Sekaten* dan *Gerebeg* adalah ruang-ruang yang tidak lagi mempunyai kesakralan, ruang tersebut hanya merupakan ruang kegiatan

budaya biasa, dan demi menjaga ukhuwah ruang Sekaten dan Gerebeg masih drjaga keberlangsungannya oleh warga Kauman. Keterkaitan dengan tesis ini adalah mengetahui hubungan perkembangan Islam di Jawa mencapai prestasi yang dinilai cukup signifikan sehingga menghadirkan fenomena Islam Jawa yang unik hingga sekarang ini. untuk membentuk pengaruh khas dibidang seni arsitektur dan kebiasaan/aktivitas terlebih lagi ketika Islam hidup berjalan berdampingan terhadap budaya *Kraton*.

2.6 Arsitektur Lokal Kauman

Kawasan pemukiman Kauman Yogyakarta yang didominasi oleh hunian dengan berbagai bentuk dan langgam arsitektur. Kampung Kauman sendiri memiliki arsitektur lokal tersendiri. Gaya arsitektural setiap hunian di Kauman mencerminkan adanya campuran antara unsur arsitektur Jawa Islam, langgam *Kraton* dan gaya kolonial.

2.5.1 Arsitektur *Indisch*

Dalam (Sukawi, 2009) menjabarkan bahwa *Indis* berasal dari bahasa Belanda "*Nederlandsch Indie*" atau Hindia Belanda yaitu nama daerah jajahan Belanda diseberang lautan yang secara geografis meliputi jajahan di kepulauan yang disebut *Nerlandsch oost Indie*. Bentuk bangunan rumah tempat tinggal para pejabat pemerintah Belanda yang memiliki ciri-ciri perpaduan antara bentuk dan bangunan Belanda dan rumah tradisonal oleh *Berlage* disebut dengan istilah *Indo Europeesche*

Bouwkunst, van de Wall menyebutnya dengan istilah *Indische Huizen* dan Parmono Atmadi menyebutnya Arsitektur Indis (Soekiman, 2000) .

Menurut (Soekiman, 2000) menyebutkan bahwa arsitektur Indis merupakan gaya percampuran antara budaya Eropa dengan budaya lokal yaitu Jawa yang mengakibatkan proses akulturasi yang begitu lama. Arsitektur Indis merupakan pencerminan dari pola dan gaya hidup yang dianut oleh sebagian penghuni nusantara pada masa kolonial. Arsitektur Indis bagi orang-orang Belanda merupakan sebuah tantangan alam tropis di wilayah Jawa.

Perkembangan Arsitektur Kolonial di Indonesia dibagi 4 periode (Helen Jessup dalam Handinoto,1996) yaitu :

1) Abad 16 sampai tahun 1800-an

Saat Indonesia masih disebut sebagai *Nederland Indische* (Hindia Belanda) dibawah kekuasaan perusahaan VOC. Arsitektur kolonial Belanda selama periode ini cenderung kehilangan orientasinya pada bangunan tradisional di Belanda. Bangunan perkotaan orang Belanda pada periode ini masih bergaya Eropa dimana bentuknya cenderung panjang dan sempit, atap curam dan dinding depan bertingkat bergaya Belanda diujung teras. Bangunan ini tidak mempunyai suatu orientasi bentuk yang jelas, atau tidak beradaptasi dengan iklim dan lingkungan setempat.

2) Tahun 1800-an (awal abad ke-19) sampai dengan tahun 1902

Hindia Belanda saat itu terbentuk gaya arsitektur tersendiri yang dikenal *Empire Style* atau *The Dutch Colonial Villa* : Gaya arsitektur neo-klasik yang melanda Eropa (terutama Prancis) yang diterjemahkan secara bebas. Hasilnya berbentuk gaya Hindia Belanda yang bercitra kolonial yang disesuaikan dengan lingkungan lokal, iklim dan material yang tersedia pada masa itu. Bangunan-bangunan dengan gaya arsitektur Neo Klasik dikenal dengan *Indische Architectuur*. Abad ke 19 perkembangan *Indische Architectuur* atau dikenal dengan rumah *Landhuis* yang merupakan tipe rumah tinggal diseluruh Hindia Belanda pada masa itu memiliki karakter arsitektur sebagai berikut :

- Denah simetris dengan satu lantai, terbuka, pilar diserambi depan dan belakang dan didalamnya terdapat serambi tengah yang menuju ruang tidur dan kamar lainnya.
- Pilar menjulang keatas (gaya Yunani) dan terdapat mahkota diatas serambi depan dan belakang.
- menggunakan atap perisai

3) Tahun 1902-1920an

Kaum liberal Belanda pada masa antara tahun 1902 mendesak politik etis diterapkan ditanah jajahan. Sejak itu pemukiman orang Belanda di Indonesia tumbuh dengan cepat. *Indisch Architectuur* menjadi terdesak dan

sebagai gantinya muncul standar arsitektur modern yang berorientasi ke Belanda.

4) Tahun 1920-an sampai tahun 1940an

Pada awal abad 20, arsitek-arsitek yang baru datang dari Belanda memunculkan pendekatan untuk rancangan arsitektur di Hindia Belanda. Aliran baru ini semula masih memegang unsur mendasar bentuk klasik, memasukan unsur-unsur yang terutama dirancang untuk mengantisipasi matahari hujan lebat tropis. Selain unsur arsitektur tropis, juga memasukan unsur arsitektur tradisional (Asli) Indonesia sehingga menjadi konsep eklektis.

Dalam Handinto (1996) usaha yang paling menonjol untuk penyesuaian bangunan adalah :

- a. Ventilasi, diwujudkan dengan banyaknya bukaan untuk aliran udara.
- b. Hujan dan matahari diantisipasi dengan membuat galeri sepanjang bangunan sehingga apabila jendela terbuka akan terlindungi dari sinar matahari langsung maupun tempas air hujan

Untuk mempelajari rumah tradisional, para arsitek Belanda menekankan agar desain mereka bisa bersahabat dengan iklim dan kondisi lainnya. Dalam Sidharta (1997) beberapa yang mereka jalankan dalam mendesain :

- a. Membuat beranda terbuka didepan, disamping atau disekeliling bangunan
- b. *Overhange* yang lebar untuk melindungi dinding dan jendela dari sinar matahari langsung atau hujan
- c. Ketinggian dinding sekitar 4 meter dan ventilasi alamiah yang cukup diatas pintu dan jendela.

Arsitektur indis yang merupakan arsitektur adaptasi, bangunan yang menampakan penyesuaian, merupakan prinsip arsitektur Belanda sebagai konsep cara membangun dan merespon *sosial culture* dan iklim. Dalam konteks bentuk fasad di kawasan Kauman, merupakan perkampungan yang dipengaruhi oleh beberapa budaya seperti Islam, langgam Jawa (*Kraton*) dan Belanda sehingga memunculkan gaya khas Kauman seperti didalam (Sukawi, 2009):

- a. Menggunakan atap joglo, sebagian besar lagi menggunakan limasan ataupun pelana
- b. Bukaan pada pintu dibentuk fasad berjumlah tiga
- c. Bentuk pintu yang terdiri dari dua daun pintu



Gambar 1. Bentuk Pintu di Kampung Kauman
Sumber : Google ,2017

d. Ornamen Jawa (*Kraton*) teritisan (*listplank*) pada fasad depan.



Gambar 2. Ornamen Listplank
Sumber : (Sukawi, 2009)

e. Konsol terbuat dari besi ataupun kayu dengan bentukan ornamen



Gambar 3. Ornamen Konsol
Sumber : (Sukawi, 2009)

f. Ornamen pada ventilasi diatas pintu



Gambar 4. Ornamen Ventilasi
Sumber : (Sukawi, 2009)

g. Ornamen motif pada lantai.

h. Warna hijau, kuning sebagai alikuturasi sebagai warna Islam.

Keterkaitan beberapa unsur budaya di Kampung Kauman Yogyakarta seperti budaya Hindia Belanda, pengaruh kebudayaan Jawa, kebudayaan Islam yang sudah bercampur, dimodifikasi dan diadaptasi dengan nilai-nilai kearifan lokal yang menjadikan suatu kebudayaan yaitu arsitektur Indis. Teori ini digunakan untuk mengidentifikasi seberapa kuat visualisasi pada fasad bangunan di Kauman dalam membentuk karakter sebuah kampung religi.

2.5 2 Kampung Kauman

Menurut (Darban, Kampung Kauman : Sebuah Tipologi Kampung santri di Perkotaan Jawa, 1984) Kauman adalah nama kampung yang selalu ada di dalam pertumbuhan kota-kota di Jawa. *Setting* kota-kota di Jawa mempunyai bentuk yang hampir sama yaitu bentuk alun-alun dengan dikelilingi antara lain oleh kraton/perkantoran dan masjid jami/agung. Senada dengan dua penelitian sebelumnya (Ashadi, 2004) menyatakan bahwa kehadiran wilayah hunian yang dinamakan Kauman dalam tata ruang kota tradisional Jawa memiliki kedudukan yang penting, ia hampir selalu menempati bagian di pusat kota, disekitar ‘masjid jami’ (besar). Sekelompok orang yang berdiam di Kampung Kauman selama dipersepsikan sebagai komunitas yang bercirikan sosial muslim dengan (*Lynch, “The Image of The City”, 1960*) tradisi ekonomi yang bertumpu pada perdagangan dan industri. Ciri-ciri yang merupakan karakteristik Kampung Kauman menurut

(Darban, Kampung Kauman : Sebuah Tipologi Kampung santri di Perkotaan Jawa, 1984) adalah sebagai kampung santri di tengah kota, mempunyai ikatan darah yang kuat diantara penduduknya, mempunyai mata pencaharian yang homogen dan memiliki ikatan keagamaan yang kuat dan biasanya eksklusif dan mempunyai perbedaan yang menonjol dengan kampung lainnya. Adanya kontinuitas komunikasi melalui Masjid, adanya ikatan keagamaan dan pengabdian, telah mendukung terbentuknya masyarakat Kauman sebagai masyarakat Islam. Corak Islam nampak dalam kehidupan masyarakat Kauman yaitu dalam pergaulan sosial, kaidah moral dan hukum.