

LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

**PUSAT INFORMASI PARIWISATA DAN
AMENITAS WISATA GOA JEPANG DENGAN
NILAI EDUKATIF MELALUI PENDEKATAN
KONTEKSTUAL
DI DESA SELOHARJO, KECAMATAN PUNDONG,
KABUPATEN BANTUL, D. I. YOGYAKARTA**



DISUSUN OLEH:

KEVIN ALDO YULIANTO

160116335

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
2019**

LEMBAR PENGABSAHAN

LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

PUSAT INFORMASI PARIWISATA DAN AMENITAS WISATA GOA JEPANG DENGAN NILAI EDUKATIF MELALUI PENDEKATAN KONTEKSTUAL DI DESA SELOHARJO, KECAMATAN PUNDONG, KABUPATEN BANTUL, D. I. YOGYAKARTA

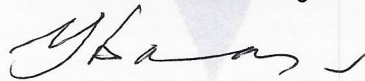
Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

KEVIN ALDO YULIANTO
NPM: 160116335

Telah diperiksa dan dievaluasi dan dinyatakan lulus dalam penyusunan
Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur
pada Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Yogyakarta, 01 - 07 - 2020

Dosen Pembimbing



Yustina Banon Wismarani, S.T., M.Sc.



Ketua Program Studi Arsitektur



FAKULTAS
TEKNIK

Dr. Ir. Anna Pudianti, M.Sc.

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini, saya:

Nama : Kevin Aldo Yulianto

NPM : 160116335

Dengan sungguh-sungguhnya dan atas kesadaran sendiri,

Menyatakan bahwa:

Hasil karya Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur —yang berjudul:

PUSAT INFORMASI PARIWISATA DAN AMENITAS WISATA GOA JEPANG DENGAN NILAI
EDUKATIF MELALUI PENDEKATAN KONTEKSTUAL

Di Desa Seloharjo, Kecamatan Pundong, kabupaten bantul, D. I. Yogyakarta

benar-benar hasil karya saya sendiri.

Pernyataan, gagasan, maupun kutipan—baik langsung maupun tidak langsung—yang bersumber dari tulisan atau gagasan orang lain yang digunakan di dalam Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur ini telah saya pertanggungjawabkan melalui catatan perut atau pun catatan kaki dan daftar pustaka, sesuai norma dan etika penulisan yang berlaku.

Apabila kelak di kemudian hari terdapat bukti yang memberatkan bahwa saya melakukan plagiasi sebagian atau seluruh hasil karya saya yang mencakup Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur ini maka saya bersedia untuk menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di kalangan Program Studi Arsitektur – Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta; gelar dan ijazah yang telah saya peroleh akan dinyatakan batal dan akan saya kembalikan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Demikian, Surat Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan sungguh-sungguhnya, dan dengan segenap kesadaran maupun kesediaan saya untuk menerima segala konsekuensinya.

Yogyakarta, 11 Desember 2019

Yang Menyatakan,



Kevin Aldo Yulianto

PRAKATA

Puji Syukur Penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkatNya, Penulis mampu menyelesaikan penulisan karya Tugas Akhir yang berjudul Pusat Informasi Pariwisata Dan Amenitas Wisata Goa Jepang Dengan Nilai Edukatif Melalui Pendekatan Kontekstual di Desa Seloharjo, Kecamatan Pundong, Kabupaten Bantul, D. I. Yogyakarta dengan tepat waktu. Penulisan Tugas Akhir ini dibuat untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mencapai jenjang Strata (S-1) dan mencapai derajat Sarjana Teknik pada Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Atma Jaya, Yogyakarta.

Selama proses penulisan ini, penulis tidak lepas dari bimbingan dan arahan dari berbagai pihak. Maka dari itu, Penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah berperan serta dalam penyusunan penulisan tugas akhir dari awal hingga akhir. Ucapan terima kasih secara khusus penulis tujukan kepada:

1. **Tuhan Yesus** yang telah memberikan kesempatan, kekuatan, penghiburan dan segala berkatNya yang melimpah selama proses penulisan tugas akhir ini.
2. **Ibu Yustina Banon Wismarani, S.T., M.Sc.** selaku dosen pembimbing yang dengan sabar membimbing, memberi saran yang bermanfaat serta mengarahkan penulis dalam menyusun penulisan ini.
3. **Dr. Ir. Rachmat Budiharjo, M.T.** selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan dan mengevaluasi penulisan tugas akhir ini.
4. **Orang tua, kakak, dan adik** yang selalu mendukung, memberi doa dan motivasi kepada Penulis dalam menyusun penulisan ini.
5. **Keluarga Ubur-Ubur** yang memberikan semangat dan motivasi dalam menyelesaikan penulisan tugas akhir ini.
6. **CG Youth 2, The Breakers** yang telah memberikan dukungan melalui doa dan nasehat dalam proses penulisan ini.
7. **Ayu, Anya, Adeline, Stella, Juliant, Rhaka, Ferina** selaku rekan dalam penulisan tugas akhir.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir ini, maka penulis mohon maaf jika masih terdapat kesalahan dalam penulisan ini. Semoga karya ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 11 Desember 2019

Penulis,

Kevin Aldo Yulianto

INTISARI

Wisata Goa Jepang di Desa Seloharjo, Kecamatan Pundong, Kabupaten Bantul masih terbilang embrio dimana masih terdapat banyak kekurangan dan perlu untuk dikembangkan lagi. Sarana-sarana pendukung perlu dilakukan pengolahan ulang. Hal ini berdampak pada jumlah kunjungan wisatawan.

Wisata Goa Jepang sebenarnya memiliki potensi yang kuat untuk menjadi tempat wisata yang menarik. Selain menawarkan goa-goa, pemandangan alam yang disajikan di sana juga sangat menarik. Melihat potensi ini, maka muncul sebuah ide untuk mengembangkan dan meningkatkan wisata Goa Jepang dengan membuat Pusat Informasi Pariwisata dan pengolahan tata ruang luar yang terdapat saran amenities di dalamnya. Pusat Informasi Pariwisata ini bertujuan agar wisatawan dapat mengetahui, mendapatkan informasi dan pengetahuan lebih sekitar tentang Goa Jepang sebagai cagar budaya yang perlu dilestarikan sehingga nilai-nilai edukatif diterapkan pada bangunan ini. Bangunan Pusat Informasi Pariwisata juga didesain dengan pendekatan arsitektur kontekstual untuk menyelaraskan bangunan dengan sekitar sehingga nilai-nilai edukatif dapat diterima lebih efisien. Selain itu, tata ruang luar juga di desain dengan pendekatan kontekstual dengan nilai edukatif di dalamnya.

Kata kunci: Wisata Goa Jepang, Pusat Informasi Pariwisata, Amenitas, Edukatif, Kontekstual.

DAFTAR ISI

BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.1.1 LATAR BELAKANG PENGADAAN PROYEK	1
1.1.2 LATAR BELAKANG PERMASALAHAN	6
1.2. RUMUSAN PERMASALAHAN	13
1.3 TUJUAN DAN SASARAN	13
1.3.1 TUJUAN	13
1.4 LINGKUP STUDI	13
1.4.1 LINGKUP SUBSTANSIAL	13
1.4.2 LINGKUP SPASIAL	14
1.4.3 LINGKUP TEMPORAL	14
1.5 METODE STUDI	14
1.5.1 METODE STUDI LITERATUR	14
1.5.2 METODE STUDI LAPANGAN	14
1.5.3 METODE ANALISIS	16
1.6 SISTEMATIKA PENULISAN	16
1.7 TATA LANGKAH	18
BAB II	19
TINJAUAN UMUM	19
2.1 TINJAUAN UMUM PARIWISATA, KAWASAN DAN PUSAT INFORMASI PARIWISATA	19
2.1.1 PENGERTIAN PARIWISATA	19
2.1.2 TUJUAN DAN MANFAAT KEPARIWISATAAN	20
2.1.3 JENIS PARIWISATA	22
2.1.4 PENGEMBANGAN PARIWISATA	24
2.2 TINJAUAN UMUM KAWASAN	26
2.2.1 PENGERTIAN KAWASAN	26
2.2.2 PENGERTIAN KAWASAN WISATA	26
2.3 TINJAUAN UMUM PUSAT INFORMASI PARIWISATA	27
2.3.1 PENGERTIAN PUSAT INFORMASI PARIWISATA	27

2.3.2 TUJUAN PUSAT INFORMASI PARIWISATA.....	27
2.3.3 FUNGSI PUSAT INFORMASI PARIWISATA.....	28
2.4 STUDI PRESEDEN	29
2.4.1 TOURIST INFORMATION BAIERSBRONN /PARTNERUNDPARTNER architekten	29
BAB III.....	32
TINJAUAN WILAYAH.....	32
3.1 TINJAUAN UMUM KABUPATEN BANTUL	32
3.1.1 LETAK GEOGRAFIS KABUPATEN BANTUL	32
3.1.2 KONDISI ADMINISTRATIF KABUPATEN BANTUL	33
3.1.3 KONDISI TOPOGRAFIS KABUPATEN BANTUL.....	34
3.1.5 KONDISI SOSIAL BUDAYA KABUPATEN BANTUL	36
3.2 TINJAUAN UMUM KECAMATAN PUNDONG.....	37
3.2.1 LETAK GEOGRAFIS KECAMATAN PUNDONG	37
3.2.2 KONDISI DEMOGRAFIS	38
3.2.3 KONDISI EKONOMI DAN PARIWISATA	38
3.2.4 KONDISI SOSIAL DAN BUDAYA	39
3.3 TINJAUAN UMUM TAPAK.....	41
3.3.1 KONDISI GEOGRAFIS DAN DEMOGRAFIS.....	41
3.3.2 DATA TAPAK.....	42
BAB IV	47
TINJAUAN LANDASAN TEORITIKAL	47
4.1 KONTEKTUALISME.....	47
4.1.1 ARSITEKTUR KONTEKSTUAL.....	47
4.1.2 ASPEK ARSITEKTUR KONTEKSTUAL	48
4.1.3 KRITERIA ARSITEKTUR KONTEKSTUAL.....	49
4.2 TINJAUAN EDUKASI.....	49
4.2.1 PENGERTIAN EDUKASI	49
4.2.2 JENIS-JENIS WISATA EDUKASI.....	50

4.2.3 KRITERIA EDUKATIF.....	51
4.3 TATA RUANG DALAM.....	52
4.4 TATA RUANG LUAR	54
BAB V	59
ANALISIS.....	59
5.1 ANALISIS PERENCANAAN.....	59
5.1.1 ANALISIS FUNGSI.....	59
5.1.2 ANALISIS PELAKU	60
5.1.3 STRUKTUR ORGANISASI	65
5.1.4 ANALISIS KEBUTUHAN RUANG.....	66
5.2 ANALISIS PERANCANGAN	69
5.2.1 ANALISIS ZONASI RUANG	69
5.2.2 ANALISIS HUBUNGAN RUANG	70
5.2.3 ANALISIS BESARAN RUANG	72
5.2.5 PENEKANAN DESAIN.....	83
5.2.6 ANALISIS UTILITAS	90
BAB VI.....	94
KONSEP PERANCANGAN.....	94
6.1 KONSEP TAPAK.....	94
6.2 KONSEP ZONASI.....	101
6.3 KONSEP TATA RUANG LUAR.....	102
6.3.1 Blokplan	102
6.4 KONSEP TATA RUANG DALAM.....	103
6.4.1 Blokplan	103
6.4.2 Sketsa Tata Ruang Dalam	104
6.5 KONSEP MASSA	105
6.6 KONSEP FASAD.....	109
6.7 KONSEP AKLIMATISASI.....	109
6.8 KONSEP STRUKTUR.....	110
6.8.1 Konsep Struktur Bawah	110

6.8.2 Konsep Struktur Tengah	111
6.8.3 Konsep Struktur Atas	112



DAFTAR TABEL

Tabel 1 Analisis SWOT Sumber: Dokumen Pribadi	10
Tabel 2 Analisis Pelaku dan Kebutuhan Ruang Sumber: Dokumen Pribadi	11
Tabel 3 Data Alat Sumber: Dokumen Pribadi	15
Tabel 4 Bagan Tata Langkah Sumber: Dokumen Pribadi	18
Tabel 5 Peta Kecamatan Pundong Sumber: Website Kabupaten Kecamatan Pundong....	38
Tabel 6 Tabel Jumlah Penduduk Berdasarkan Kelompok Usia Sumber: Buku Monografi Desa	41
Tabel 7 Tabel Kebutuhan Ruang secara Makro Sumber: Dokumen Pribadi, 2019	67
Tabel 8 Tabel Kebutuhan Ruang secara Mikro Sumber: Dokumen pribadi, 2019	68
Tabel 9 Besaran Ruang Makro dan Mikro Sumber: Dokumen Pribadi, 2019	75
Tabel 10. 4 Penekanan Desain Tata Ruang Dalam Sumber: Dokumen Pribadi, 2019	86
Tabel 11 Penekanan Desain Tata Ruang Luar Sumber: Dokumen Pribadi, 2019.....	90
Tabel 12 Respon Analisis Angin Sumber: Dokumen Pribadi, 2019.....	94
Tabel 13 Respon Analisis Kontur Sumber: Dokumen Pribadi, 2019	96
Tabel 14 Respon Analisis View Sumber: Dokumen Pribadi, 2019	97
Tabel 15 Respon Analisis Matahari Sumber: Dokumen Pribadi, 2019	99
Tabel 16 Respon Analisis Aksesibilitas Sumber: Dokumen Pribadi, 2019	101

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Jumlah Kunjungan Wisatawan dan PAD Sektor Pariwisata tahun 2013-2017 Sumber: RPJMD 2016-2021	3
Gambar 2 Peta Administrasi Desa Seloharjo Sumber: Website Resmi Desa Seloharjo	5
Gambar 3 Photobooth di Goa Jepang Sumber: Dokumen Pribadi	7
Gambar 4 Salah satu goa di kawasan wisata Goa Jepang Sumber: Dokumen Pribadi	7
Gambar 5 Toilet di Goa Jepang Sumber: Dokumen Pribadi	8
Gambar 6 Area Parkir di Goa Jepang Sumber: Dokumen Pribadi	8
Gambar 7 Akses dari Jalan Kampung Sumber: Dokumen Pribadi	9
Gambar 8 Gambar Peta Kawasan Goa Jepang Sumber: Dokumen BPCB	12
Gambar 9 Tourist Information Baiersbronn Sumber: Archdaily, 2013	29
Gambar 10 Log pada Dinding Interior Bangunan Sumber: Archdaily, 2013	30
Gambar 11 Peta Kabupaten Bantul Sumber: Website Kabupaten Bantul	32
Gambar 12 Jumlah Desa, Dusun dan Luas Kecamatan di Kabupaten Bantul Sumber: Website Pemerintah Kabupaten Bantul	34
Gambar 13 Tabel Curah Hujan Sumber: Website Kabupaten Bantul	35
Gambar 14 Tabel Luas Wilayah dan Jumlah Penduduk Sumber: Website Kabupaten Bantul	36
Gambar 15 Peta Kecamatan Pundong Sumber: Website Kabupaten Kecamatan Pundong	37
Gambar 16 Peta Makro Kecamatan Pundong Sumber: RDTR Kecamatan Pundong	43
Gambar 17 Peta Mikro Kawasan Surocolo Sumber: Google Maps, 2019	44
Gambar 18 Peta Makro Kawasan Goa Jepang Sumber: Google maps, 2019	44
Gambar 19 Gambar Tapak Sumber: Google maps, 2019	45
Gambar 20 Gambar Kontur Tanah Tapak Sumber: Google Maps, 2019	46
Gambar 21 Skala Manusia Sumber: Buku Tata Ruang Luar 01, 1999	54
Gambar 22 Skala Generik Sumber: Buku Tata Ruang Luar 01, 1999	54
Gambar 23 Jalur melalui Ruang Sumber: Buku Tata Ruang Luar 01, 1999	56
Gambar 24 Jalur memotong Ruang Sumber: Buku Tata Ruang Luar 01, 1999	57
Gambar 25 Jalur Berakhir pada Ruang Sumber: Buku Tata Ruang Luar 01, 1999	57
Gambar 26 Vegetasi sebagai Pengendali Iklim Sumber: Buku Tata Ruang Luar 01, 1999	58
Gambar 27 Pola dan Alur Kegiatan Pengunjung Sumber: Dokumen Pribadi, 2019	60
Gambar 28 Pola dan Alur Kegiatan Pengelola Sumber: Dokumen Pribadi, 2019	61
Gambar 29 Pola dan Alur Kegiatan Staff Service Sumber: Dokumen Pribadi, 2019	61
Gambar 30 Pola dan Alur Kegiatan Karyawan Food Court Sumber: Dokumen Pribadi, 2019	62
Gambar 31 Pola dan Alur Kegiatan Security Sumber: Dokumen Pribadi, 2019	62
Gambar 32 Pola dan Alur Kegiatan Direktur Sumber: Dokumen Pribadi, 2019	63
Gambar 33 Pola dan Alur Kegiatan Staff Administrasi Sumber: Dokumen Pribadi, 2019	63
Gambar 34 Pola dan Alur Kegiatan Staff Pameran Sumber: Dokumen Pribadi, 2019	64
Gambar 35 Pola dan Alur Kegiatan Pelayanan Umum Sumber: Dokumen Pribadi, 2019	64
Gambar 36 Pola dan Alur Kegiatan Staff Servis Sumber: Dokumen Pribadi, 2019	65
Gambar 37 Struktur Organisasi Sumber: Dokumen Pribadi, 2019	65

Gambar 38 Analisis Hubungan Ruang secara Makro Sumber: Dokumen Pribadi, 2019 .	70
Gambar 39 Analisis Hubungan Ruang secara Mikro Sumber: Dokumen Pribadi, 2019 ..	71
Gambar 40 Analisis Hubungan Ruang secara keseluruhan Sumber; Dokumen Pribadi, 2019	72
Gambar 41 Tapak Sumber: Google Maps, 2019.....	77
Gambar 42 Analisis Aksesibilitas Sumber: Dokumen Pribadi, 2019	78
Gambar 43 Analisis Panas Matahari Sumber: Dokumen Pribadi, 2019	79
Gambar 44 Analisis View Sumber: Dokumen Pribadi, 2019	80
Gambar 45 Analisis View Sumber: Dokumen Pribadi, 2019	81
Gambar 46 Analisis Angin Sumber: Dokumen Pribadi, 2019	82
Gambar 47 Sistem Jaringan Listrik Sumber: Docplayer Website, 2019.....	90
Gambar 48 Tempat Sampah Organik dan Anorganik Sumber: Bhinneka Website, 2019	91
Gambar 49 Sistem Jaringan CCTV Sumber: Dokumen Pribadi, 2019	92
Gambar 50 APAR, Hydrant Ruangan, Sprinkler Sumber: https://surabaya.proxsisgroup.com/sistem-pemadam-kebakaran-fire-fighting-system , 2019	93
Gambar 51 Konsep Zonasi Sumber: Dokumen Pribadi, 2019	101
Gambar 52 Blokplan Tata Ruang Luar dengan Zonasi Sumber: Dokumen Pribadi, 2019	102
Gambar 53 Blokplan Tata Ruang Luar dengan Orientasi Sumber: Dokumen Pribadi, 2019	103
Gambar 54 Blokplan Tata Ruang Dalam dengan Sirkulasi Sumber: Dokumen Pribadi, 2019	103
Gambar 55 Blokplan Tata Ruang Dalam dengan Zonasi Sumber: Dokumen Pribadi, 2019	104
Gambar 56 Area Lobby dan Lounge Sumber: Dokumen Pribadi, 2019	104
Gambar 57 Area Pameran Sumber: Dokumen Pribadi, 2019	105
Gambar 58 Bentuk Dasar Goa Jepang yang berupa Setengah Lingkaran Sumber: https://www.jogjaland.net/goa-jepang-yogyakarta/	105
Gambar 59 Bentuk Dasar Goa Jepang yang berupa Persegi Sumber: https://www.alodiatour.com/goa-jepang-bantul/	106
Gambar 60 Bentuk Dasar Goa Jepang Sumber: Dokumen Pribadi, 2019.....	106
Gambar 61 Transformasi Pusat Informasi Pariwisata Sumber: Dokumen Pribadi, 2019	107
Gambar 62 Transformasi Food Court Sumber: Dokumen Pribadi, 2019.....	108
Gambar 63 Material pada Fasad Bangunan Sumber: http://muktijayastone.com/	109
Gambar 64 Lampu LED Sumber: https://kumparan.com/rumahku/	109
Gambar 65 Cross Ventilation Sumber: https://www.pinterest.com/	110
Gambar 66 Pondasi Batu Kali dan Footplate Sumber: https://www.pinterest.com/	111
Gambar 67 Sistem Kolom Balok Sumber: https://panellantaiaac.com/	111
Gambar 68 Atap Limasan Sumber: www.pengadaan.web.id/	112

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

1.1.1 LATAR BELAKANG PENGADAAN PROYEK

Yogyakarta merupakan sebuah daerah di Pulau Jawa bagian selatan, atau lebih tepatnya di sebelah selatan Gunung Merapi. Daerah yang lebih sering disebut Jogja ini mempunyai tagline “Jogja Istimewa”. Dikatakan istimewa karena Yogyakarta adalah daerah yang diistimewakan. Daerah Istimewa Yogyakarta saat ini menawarkan berbagai hal yang menarik yang dapat dinikmati oleh para wisatawan baik domestik maupun mancanegara. Selain dikenal sebagai kota pelajar yang menyediakan berbagai macam universitas, Yogyakarta juga menawarkan banyak sekali tempat wisata. Banyak bukti yang menunjukkan jika Yogyakarta adalah destinasi wisata yang menarik, mulai dari cagar budaya, gunung di sebelah utara dan pantai di sebelah selatannya.

Pariwisata adalah suatu kegiatan yang berhubungan dengan perjalanan untuk rekreasi, pelancongan dan turisme. Menurut Kodhyat (1998) pariwisata adalah perjalanan dari satu tempat ke tempat lain, dilakukan perorangan atau berkelompok guna mencari kebahagiaan dengan lingkungan dalam dimensi sosial, alam, budaya dan ilmu (Andiybt, 2018). Sedangkan menurut WTO (1999), yang dimaksud dengan pariwisata adalah kegiatan melakukan perjalanan ke dan tinggal di daerah tujuan di luar lingkungan kesehariannya. Jadi, berdasarkan pengertian-pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pariwisata adalah kegiatan atau perjalanan yang dilakukan seseorang ke suatu tempat dengan tujuan untuk menikmati kegiatan pertamasyaan atau rekreasi.

Menurut objeknya, pariwisata memiliki jenis dan macamnya salah satunya adalah *Cultural Tourism* dimana perjalanan dilakukan karena adanya motivasi untuk melihat daya tarik dari seni budaya suatu tempat atau daerah. Biasanya objek yang dikunjungi adalah warisan nenek moyang dan berbagai macam benda kuno. Berdasarkan data dari dataarsitek, seringkali terbuka kesempatan bagi wisatawan untuk mengambil bagian dalam suatu kegiatan kebudayaan di tempat yang dikunjunginya. Di Yogyakarta sendiri banyak memiliki kawasan-kawasan wisata yang menawarkan kegiatan kebudayaan seperti desa atau kampung wisata.

Desa wisata adalah komunitas yang terdiri dari para penduduk dari suatu daerah yang dapat saling berinteraksi secara langsung di bawah sebuah pengelolaan dan memiliki kepedulian serta kesadaran untuk berperan bersama sesuai kemampuan dan keterampilan dalam memberdayakan potensi secara kondusif bagi tumbuh dan berkembangnya kepariwisataan suatu daerah. (News: Pengembangan Desa Wisata, n.d.) Selain untuk memberdayakan masyarakat agar dapat berperan sebagai pelaku langsung dalam upaya meningkatkan kesiapan dan kepedulian dalam menyikapi potensi pariwisata, desa wisata juga bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan ekonomi masyarakat. Berdasarkan pengertian dan tujuannya, desa wisata cukup penting keberadaannya bagi Yogyakarta dilihat dari sektor kepariwisataannya.

Berbicara mengenai desa wisata, di Daerah Istimewa Yogyakarta yang cukup banyak terdapat desa wisata adalah Bantul. Bantul sendiri merupakan salah satu kabupaten di D. I. Yogyakarta yang dikenal karena objek wisata yang dimiliki. Potensi objek wisata di kabupaten Bantul meliputi objek wisata alam, wisata budaya/sejarah, taman hiburan dan sentra industri kerajinan. Menurut RPJMD Bantul tahun 2019, jumlah kunjungan wisatawan tahun 2013-2017 mengalami peningkatan. Meningkatnya jumlah wisatawan ke Kabupaten Bantul dapat meningkatkan Pendapatan Asli Daerah (PAD) juga, sehingga meningkatkan perekonomian masyarakat.

Jumlah Kunjungan Wisatawan dan PAD Sektor Pariwisata Tahun 2013-2017

Tahun	Jumlah Wisatawan (Orang)	Jumlah PAD (Rp)
2013	2.229.569	9.120.764.400,00
2014	2.298.351	9.767.144.025,00
2015	2.500.114	11.150.632.500,00
2016	2.800.800	12.739.875.250,00
2017	3.405.685*)	17.090.253.000,00

Sumber: Dinas Pariwisata Kabupaten Bantul, 2018

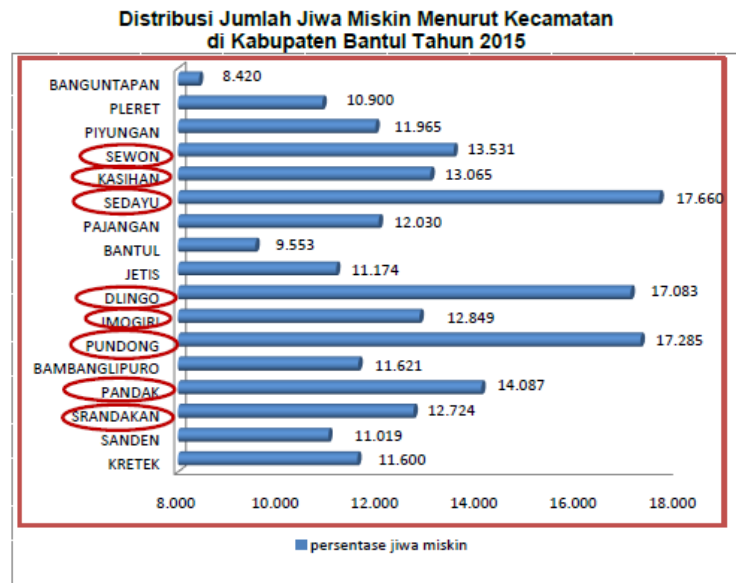
Ket: *) Jumlah kunjungan wisatan pada Minggu Pertama bulan Desember Tahun 2017, sedangkan sampai dengan akhir bulan Desember sebesar 3.711.384

Gambar 1 Jumlah Kunjungan Wisatawan dan PAD Sektor Pariwisata tahun 2013-2017
Sumber: RPJMD 2016-2021

Bantul memiliki visi yaitu terwujudnya masyarakat Kabupaten Bantul yang sehat, cerdas, dan sejahtera, berdasarkan nilai-nilai keagamaan, kemanusiaan, dan kebangsaan dalam wadah Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Selain visi, Bantul juga memiliki misi salah satunya adalah meningkatkan kapasitas dan kualitas sarana-prasarana umum, pemanfaatan Sumber Daya Alam (SDA) dengan memperhatikan kelestarian lingkungan hidup dan pengelolaan risiko bencana. Maka dari itu, untuk mewujudkan visi dan misi dari Kabupaten Bantul diperlukan sebuah sarana yang dapat memanfaatkan sumber daya alam dimana sarana tersebut dapat mewujudkan masyarakat Bantul yang sejahtera.

Berdasarkan program Bappeda Bantul tahun 2019 mengenai kawasan desa wisata terpadu, pemerintah berencana membuat sebuah desa atau kampung wisata di 38 daerah yang tersebar di Kabupaten Bantul. Program bertujuan agar pertumbuhan perekonomian di Bantul tidak berpusat pada satu daerah saja. Program ini juga melibatkan kawasan desa wisata yang sudah maju, berkembang maupun yang masih embrio.

Kawasan dengan potensi desa wisata yang masih embrio perlu mendapat perhatian lebih karena potensi-potensi yang terdapat di daerah tersebut masih belum dikelola dengan baik. Salah satu daerah dengan desa wisata yang masih embrio adalah Kampung Surocolo, Desa Seloharjo, Kecamatan Pundong, Kabupaten Bantul. Selain masih embrio, kecamatan Pundong juga termasuk dalam daerah dengan persentasi jumlah jiwa miskin yang relatif banyak. (RKPD, 2016)

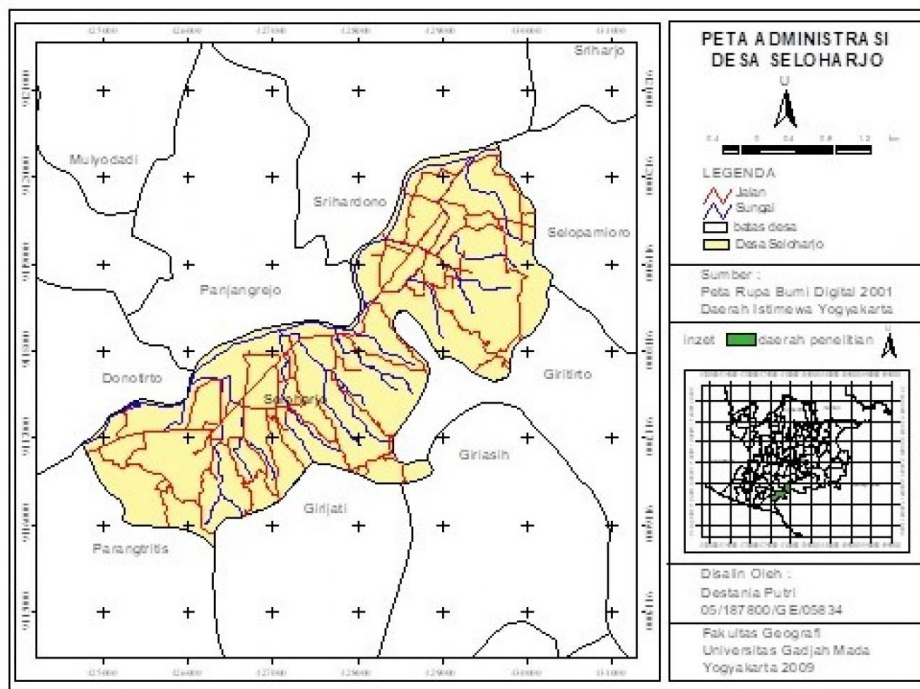


Sumber: BKK PP & KB, 2016

Gambar 2 Distribusi Jumlah Jiwa Miskin Menurut Kecamatan di Kabupaten Bantul Tahun 2015
Sumber: BKK PP & KB 2016

Adanya kawasan desa atau kampung wisata di Surocolo, Seloharjo, Pundong, Bantul dengan memperhatikan potensi-potensi di dalamnya dapat meningkatkan sektor kepariwisataan daerah tersebut serta secara tidak langsung dapat menumbuhkan perekonomian masyarakat Surocolo, sehingga visi dan misi kabupaten Bantul dapat terealisasikan di daerah tersebut.

Desa Seloharjo merupakan sebuah desa dengan luas sekitar 48 hektar dengan 16 padukuhan dan 73 RT di dalamnya. Menurut data kependudukan pada website resmi Desa Seloharjo, penduduk di sana 49,55% adalah laki-laki dan 50,45% adalah perempuan. Sebagian besar penduduk Desa Seloharjo bekerja sebagai buruh, namun ada pula yang bertani, berternak, berdagang, pegawai swasta, perkebunan, dan juga mempunyai usaha kerajinan/industri rumah tangga, sisanya menjadi PNS dan TNI. (Profil Desa: Kondisi Umum Desa, 2017)



Gambar 2 Peta Administrasi Desa Seloharjo
Sumber: Website Resmi Desa Seloharjo

Adapun batas-batas wilayah Desa Seloharjo adalah:

- Sebelah Utara: Desa Srihardono, Desa Panjangrejo Kecamatan Pundong.
- Sebelah Selatan: Desa Girijati Kecamatan Purwosari.
- Sebelah Barat: Desa Parangtritis Kecamatan Kretek.
- Sebelah Timur: Desa Selopamioro Kecamatan Imogiri.

Desa Seloharjo memiliki potensi-potensi pariwisata yang dapat dikembangkan mulai dari segi seni, budaya, pemandangan alam yang menarik, serta situs-situs sejarah. Di Seloharjo, terdapat potensi yang cukup menarik dan dapat dikembangkan yaitu kawasan cagar budaya Goa Jepang. Surocolo merupakan sebuah kampung yang terdapat di antara dua dusun yaitu dusun Ngerco dan dusun Poyahan. Dari data tersebut, munculah sebuah ide untuk mengembangkan sebuah kawasan desa atau kampung wisata cagar budaya Goa Jepang.

1.1.2 LATAR BELAKANG PERMASALAHAN

Desa Seloharjo, terkhusus kawasan wisata Surocolo dengan sumber dayanya, yaitu sumber daya manusia dan sumber daya alam serta kebudayaannya memiliki banyak potensi namun belum dikembangkan secara maksimal. Kawasan wisata ini juga termasuk cagar budaya yang harus dilestarikan dan dijaga keasliannya. Adapun pengembangan fasilitas wisata Goa Jepang di desa Seloharjo ini memiliki tujuan untuk memberdayakan masyarakat Seloharjo, khususnya masyarakat dusun Ngerco dan dusun Poyahan dengan memberikan dukungan berupa sarana atau fasilitas maupun bangunan yang mampu menampung aktivitas pengunjung dan masyarakat di sana dengan menyesuaikan karakter serta budaya masyarakat setempat. Pengembangan ini direncanakan dalam skala kawasan berupa penataan tata ruang kawasan, pengolahan tampilan serta penambahan massa bangunan baru.

Pada dasarnya ada beberapa elemen pariwisata yang harus dipenuhi agar pengembangan sektor pariwisata di suatu daerah dapat berjalan dengan baik. Agar mudah dipahami saya singkat menjadi 3A, yaitu *Attraction*, *Amenities*, dan *Access*.

- *Attraction* : *Attraction* adalah segala sesuatu yang dapat menarik minat wisatawan untuk berkunjung ke suatu daerah. Di kawasan Goa Jepang sendiri, selain menawarkan goa-goa yang berisi sejarah edukatif tentang masa penjajahan Jepang, kita juga dapat melihat pemandangan yang indah lengkap dengan *photobooth* nya, bahkan kita bisa melihat birunya pemandangan sepanjang pantai selatan. Banyak potensi-potensi di kawasan tersebut yang dapat menarik hati pengunjung namun, potensi-potensi tersebut belum diolah dengan maksimal.



Gambar 3 *Photobooth* di Goa Jepang
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 4 Salah satu goa di kawasan wisata Goa Jepang
Sumber: Dokumen Pribadi

- *Amenities* : *Amenities* dapat diartikan sebagai berbagai fasilitas pendukung pariwisata, mulai dari fasilitas umum seperti toilet, tanda jalan, tempat makan dan sebagainya. Untuk fasilitas pendukung di kawasan Goa Jepang masih terbilang kurang memenuhi kebutuhan pengunjung, bahkan masyarakat sekitar selaku pengelola wisata juga mengakuinya. Toilet di kawasan masih terbatas, sehingga pengunjung harus antri panjang. Parkiran yang disediakan pun masih berupa tanah dan terbilang sempit dan terbatas untuk kendaraan besar seperti mobil. Warung-warung disana pun hanya satu hingga tiga buah karena kurangnya minat para penjual untuk jualan di daerah tersebut.



Gambar 5 Toilet di Goa Jepang
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6 Area Parkir di Goa Jepang
Sumber: Dokumen Pribadi

- *Access* : Elemen *Access* merupakan faktor penentu apakah para wisatawan bersedia untuk berkunjung atau tidak. Kebanyakan wisatawan pun akan berpikir dua kali jika harus menempuh perjalanan yang cukup sulit dan waktu tempuh yang panjang. Beruntungnya, kawasan wisata Goa Jepang ini cukup mudah dijangkau dengan lokasi yang tidak terlalu jauh dari kota Bantul dan jalannya pun sudah beraspal walau rute yang harus dilalui dari desa Seloharjo ke wisata Goa Jepang sedikit menanjak namun tetap bisa diakses dengan cukup mudah.



Gambar 7 Akses dari Jalan Kampung
Sumber: Dokumen Pribadi

Berdasarkan analisis dari 3A, diketahui bahwa wisata Goa Jepang memiliki potensi cagar budaya yang menarik dan edukatif serta kondisi alam yang menyejukkan mata. Dengan potensi-potensi tersebut, kawasan ini dapat menjadi kawasan wisata yang sebenarnya dapat menarik pengunjung lebih banyak lagi khususnya anak muda milenial yang suka berswafoto dan kecenderungan mengeksplor tempat baru. Namun, kurangnya promosi dan lemahnya aspek *amenities* yang ada di kawasan tersebut menjadi salah satu faktor kurangnya peminat untuk berwisata di sana. Untuk aspek *access* di kawasan ini tidak terlalu terdapat masalah karena cukup mudah untuk ditempuh walau jalan mananjak dan terbilang sempit.

Selain dilihat dari 3 elemen di atas, dilakukan juga wawancara dengan masyarakat pengelola kawasan wisata Goa Jepang. Permasalahan-permasalahan yang terdapat di sekitar kawasan adalah tidak adanya jaringan listrik sehingga pasokan air serta penerangan masih sangat minim. Selain itu, bangunan-bangunan di sana masih belum menunjukkan ciri khas dan budaya dari Surocolo dan hal ini juga diakui masyarakat setempat. Tidak adanya masterplan membuat masyarakat bingung mengenai letak atau posisi yang tepat, efisien dan strategis pada bangunan mereka. Berdasarkan data yang diambil dibuatlah analisis SWOT untuk mengetahui mengenai kekuatan dan kelemahan serta peluang dan ancaman dari kawasan wisata tersebut.

<p>INTERNAL</p> <p>EKSTERNAL</p>	<p>STRENGTH</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wisata alam pemandangan dari perbukitan • Banyak spot-spot strategis untuk camping • Memiliki potensi untuk ditambahkan jenis-jenis wisata baru • SDA melimpah 	<p>WEAKNESS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tidak adanya jaringan listrik, sehingga pasokan air dan penerangan terbatas • Belum termaksimalnya fasilitas • Belum mengeksplor potensi-potensi jenis wisata • Signage dan entrance belum jelas
<p>OPPORTUNITY</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adanya peluang untuk mengangkat seiarah penajahan Jepang • Adanya peluang kuliner bagi masyarakat • Peluang pekerjaan bagi pemuda di daerah tersebut • Peluang untuk meningkatkan kualitas SDM 	<p>STRATEGI S-O</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyediakan sebuah wadah dimana wisatawan dapat ikut merasakan kerasnya penajahan Jepang • SDA dapat dimanfaatkan untuk material bangunan • Membuka lapangan pekerjaan untuk masyarakat 	<p>STRATEGI W-O</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memaksimalkan fasilitas yang ada terutama listrik • Menyediakan area parkir yang cukup luas • Penempatan spot-spot camping di tempat yang tidak terlalu berkontur dan memiliki view menarik • Menambahkan jenis-jenis wisata
<p>THREAT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengaruh negative dari wisatawan terhadap kondisi cagar budaya 	<p>STRATEGI S-T</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan signage yang jelas di beberapa spot. 	<p>STRATEGI W-T</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diberikan signage di sepanjang jalan menuju kawasan wisata • Entrance dibuat semenarik mungkin namun tetap selaras

Tabel 1 Analisis SWOT
Sumber: Dokumen Pribadi

Berdasarkan analisis SWOT yang telah dilakukan, fasilitas yang disediakan sudah mewakili aktivitas para wisatawan seperti toilet, area parkir, warung makan dan musholla namun fasilitas tersebut belum dapat memenuhi aktivitas tersebut. Seperti fasilitas toilet yang hanya menyediakan dua buah dimana hal ini sering dikeluhkan oleh para wisatawan dan masyarakat setempat karena kurang mampu menampung wisatawan yang ada serta area parkir yang sempit dimana hanya bisa muat tidak lebih dari 10 mobil. Selain itu, sarana ibadah seperti musholla juga masih berupa bangunan semi permanen. Minimnya *signage* juga membuat wisatawan kesulitan mengenai arah atau rute serta informasi pada kawasan wisata ini.

No	Pelaku	Jumlah	Kegiatan	Kebutuhan Ruang	Eksisting
1	Wisatawan	5-30 /hari	<p>Datang — Parkir — Membeli Tiket —</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengunjungi goa • Mengumpulkan informasi tentang goa • Melihat view • Mengambil foto • Beribadah • Buang air • Makan/minum • Istirahat <p>Pulang</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tempat parkir • Toilet min. 5 (sesuai standar) • Photobooth • Warung makan • Musholla • Pusat Informasi Pariwisata • Shelter 	<ul style="list-style-type: none"> • Tempat parkir • Toilet 4 • Photobooth • Warung makan • Musholla (semi permanen)
2	Pengelola	5-10 /hari	<p>Datang — Parkir —</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjaga tiket • Melakukan pembersihan kawasan • Beribadah • Buang air • Makan/minum • Istirahat <p>Pulang</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tempat parkir • Area loket • Toilet min. 1 (sesuai standar) • Warung makan • Musholla • Gudang • Shelter 	<ul style="list-style-type: none"> • Tempat parkir • Warung makan • Musholla (semi permanen)

Tabel 2 Analisis Pelaku dan Kebutuhan Ruang
Sumber: Dokumen Pribadi

Dari hasil analisis pelaku dan kebutuhan ruang yang telah dilakukan, diketahui bahwa terdapat fasilitas yang perlu ditambahkan pada kawasan wisata ini seperti fasilitas shelter, gudang dan Pusat Informasi Pariwisata. Selain sarana-sarana amenities yang kurang memadai, kurangnya pemahaman para wisatawan mengenai sejarah dan fungsi dari setiap goanya juga membuat goa di kawasan wisata ini menjadi kurang memiliki kesan mendalam. Hal ini sangat disayangkan mengingat banyaknya sejarah dan nilai-nilai edukatif yang bisa dipetik di setiap goa yang ada. Selain itu, berdasarkan peta dari BPCB, banyak goa-goa pada kawasan ini yang masih belum diekspos. Maka dari itu, dibutuhkan sebuah fasilitas Pusat Informasi Pariwisata untuk mewadahi informasi-informasi tentang goa-goa bekas penjajahan Jepang yang nantinya dapat menambah nilai edukatif pada kawasan wisata ini.



Gambar 8 Gambar Peta Kawasan Goa Jepang
Sumber: Dokumen BPCB

Arsitektur Kontekstual merupakan sebuah pendekatan dalam proses perancangan arsitektur dengan menghormati dan memerhatikan kondisi lingkungan di sekitarnya baik dari aspek fisik maupun non fisik. Kontekstualisme adalah kemungkinan perluasan bangunan dan mengaitkan bangunan baru dan lingkungan di sekitarnya (Brolin, 1980). Dengan kata lain, kontekstualisme merupakan sebuah cara tentang pentingnya tanggapan terhadap lingkungannya serta bagaimana menghormati dan menjaga karakter dan jiwa suatu tempat terbangun untuk diperluas dengan bangunan baru.

Dari paparan data di atas dapat disimpulkan mengenai perancangan yang dilakukan adalah melakukan penataan kawasan dan pembangunan Pusat Informasi Pariwisata dengan memperhatikan kontekstualisme wilayah yang notebene nya adalah cagar budaya dimana berisi sejarah di dalamnya. Harapannya dengan dilakukan pendekatan kontekstualisme ini nantinya tidak hanya mengusung karakter budaya lokal namun pengunjung maupun masyarakat dibuat untuk merasakan atau kilas balik tentang masa-masa penjajahan Jepang pada waktu itu sehingga mereka dapat merefleksikannya dan secara otomatis mampu menjaga dan menghormati kawasan cagar budaya disana.

1.2. RUMUSAN PERMASALAHAN

Bagaimana wujud perancangan Pusat Informasi Pariwisata dan fasilitas amenitas wisata Goa Jepang di Desa Seloharjo, Pundong, Bantul yang mampu mewadahi aktivitas pelaku dan memiliki nilai edukatif dalam elemen tata ruang luar maupun tata ruang dalam dengan pendekatan kontekstualisme.

1.3 TUJUAN DAN SASARAN

1.3.1 TUJUAN

Terwujudnya wujud perancangan Pusat Informasi Pariwisata fasilitas amenitas wisata Goa Jepang di Desa Seloharjo, Pundong, Bantul yang mampu mewadahi aktivitas pelaku dan memiliki nilai edukatif dalam elemen tata ruang luar maupun tata ruang dalam dengan pendekatan kontekstualisme.

1.3.2 SASARAN

- Perancangan ini merupakan program dari Bappeda dalam rangka pengembangan kawasan desa wisata terpadu.
- Perancangan ini ditujukan untuk para wisatawan sebagai bentuk wadah pengembangan kawasan wisata.
- Perancangan ini ditujukan juga untuk para masyarakat di Desa Seloharjo selaku pengelola sebagai bentuk penyejahteraan masyarakat.
- Terwujudnya pengolahan tata ruang dalam yang membuat wisatawan mendapatkan nilai-nilai edukatif dari wisata Goa Jepang.
- Terwujudnya tampilan massa bangunan baru yang mengukung kontekstual.
- Terwujudnya massa bangunan yang mampu mewadahi aktivitas-aktivitas pengguna.
- Terwujudnya perancangan tata ruang luar dengan pendekatan kontekstualisme.

1.4 LINGKUP STUDI

1.4.1 LINGKUP SUBSTANSIAL

Ruang lingkup substansial ini akan membahas pada permasalahan Desa Wisata Goa Jepang yang mengukung kontekstualisme pada pengolahan tata ruang luar maupun tata ruang dalam. Adapun batasan-batasan lingkup substansial antara lain:

- Potensi alam, budaya lokal maupun perilaku masyarakat di Desa Seloharjo khususnya Dusun Ngerco dan Dusun Poyahan.
- Penambahan fungsi bangunan baru sebagai respon dari permasalahan di kawasan.
- Tata ruang luar yang meliputi penataan lokasi parkir, pembuatan Pusat Informasi Pariwisata, fasilitas pendukung seperti musholla, toilet dan stand-stand makanan supaya menciptakan kawasan yang tanggap terhadap lingkungan sekitar.

1.4.2 LINGKUP SPASIAL

Lokasi Goa Jepang berada di antara dua dusun di Desa Seloharjo yaitu Dusun Ngerco dan Dusun Poyahan. Luas tapak yang digunakan untuk studi kawasan yaitu minimal 10.000 m² dengan luas bangunan minimal 1500 m².

1.4.3 LINGKUP TEMPORAL

Perancangan fasilitas amenities wisata Goa Jepang ini diharapkan mampu menampung kegiatan wisata cagar budaya yang mengusung tema kontekstualisme dan bersifat edukatif untuk beberapa tahun mendatang tergantung pihak pengelola serta perkembangan ekonomi dan budaya masyarakat.

1.5 METODE STUDI

1.5.1 METODE STUDI LITERATUR

Studi Literatur dilakukan dengan melihat literatur-literatur atau sumber-sumber yang berkaitan tentang teori tata ruang kawasan, studi desa wisata, dan elemen-elemen kontekstualisme.

1.5.2 METODE STUDI LAPANGAN

Studi lapangan yang akan dilakukan meliputi dua cara, yaitu:

1. Studi lapangan terkait dengan kondisi mula-mula atau keadaan eksisting area wisata Goa Jepang. Studi pada tahap ini memiliki tujuan untuk mengetahui data-data awal dengan wawancara pada pengelola area tersebut.
2. Studi preseden dengan mencari referensi-referensi mengenai area wisata yang menerapkan kontekstualisme di dalamnya melalui observasi atau pencarian literature.

Dua tahap metode studi lapangan ini nantinya akan dikomparasi antara kondisi eksisting dengan preseden yang diobservasi sehingga dapat menjadi acuan dalam perancangan wisata Goa Jepang.

No.	Data	Kegiatan	Alat
1.	Data Eksisting	Survey: <ul style="list-style-type: none"> • Pemetaan wilayah • Wawancara • Pencarian data eksisting 	<ul style="list-style-type: none"> • Kamera • Alat Tulis • Dokumen Penelitian
2.	Tata Ruang Dalam	<ul style="list-style-type: none"> • Pencarian literature • Variabel: Pembatas ruang, pengisi ruang, pelengkap ruang • Studi Preseden 	<ul style="list-style-type: none"> • Mesin pencari software Google Chrome • Buku literatur
3.	Tata Ruang Luar	<ul style="list-style-type: none"> • Pemetaan wilayah: Pengukuran, kondisi iklim, kontur, vegetasi, sirkulasi. • Studi Preseden 	<ul style="list-style-type: none"> • Alat ukur; meteran • Alat Tulis • Kamera
4.	Kontekstualisme	<ul style="list-style-type: none"> • Pencarian literature • Wawancara • Studi Preseden 	<ul style="list-style-type: none"> • Buku literature • Alat tulis
5.	Laporan	<ul style="list-style-type: none"> • Penulisan 	<ul style="list-style-type: none"> • Software Ms. Word
6.	Konsep	<ul style="list-style-type: none"> • Sketsa • Gubahan Massa 	<ul style="list-style-type: none"> • Alat Tulis • Aplikasi Modelling; Sketch Up

Tabel 3 Data Alat
Sumber: Dokumen Pribadi

1.5.3 METODE ANALISIS

Berdasarkan hasil dari metode studi literatur dan metode studi lapangan, kemudian nanti dilakukan analisis terkait teori-teori tata ruang kawasan desa wisata dengan hasil komparasi preseden sehingga muncul sebuah sintesis yang nantinya akan menjadi konsep dan penekanan desain kawasan wisata Goa Jepang.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang pengadaan proyek, latar belakang permasalahan, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, lingkup studi, metode studi, dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN UMUM

Berisi tentang tinjauan umum dan teori-teori tentang pariwisata, desa wisata, cagar budaya, kawasan, dan tipologi bangunan.

BAB III : TINJAUAN WILAYAH

Berisi tentang tinjauan mengenai kawasan Kampung Surocolo, Dusun Ngreco dan Dusun Poyahan, Desa Seloharjo. Meliputi kondisi eksisting, kondisi sosial budaya, kondisi ekonomi, kondisi sarana dan prasarana, kondisi geografis dan hal-hal lain yang mendukung analisis site.

BAB IV : TINJAUAN LANDASAN TEORITIKAL

Berisi tentang tinjauan mengenai referensi-referensi kawasan wisata yang menerapkan kontekstualisme dan nilai-nilai edukatif di dalamnya untuk mendukung proses analisis dan sintesis.

BAB V : ANALISIS

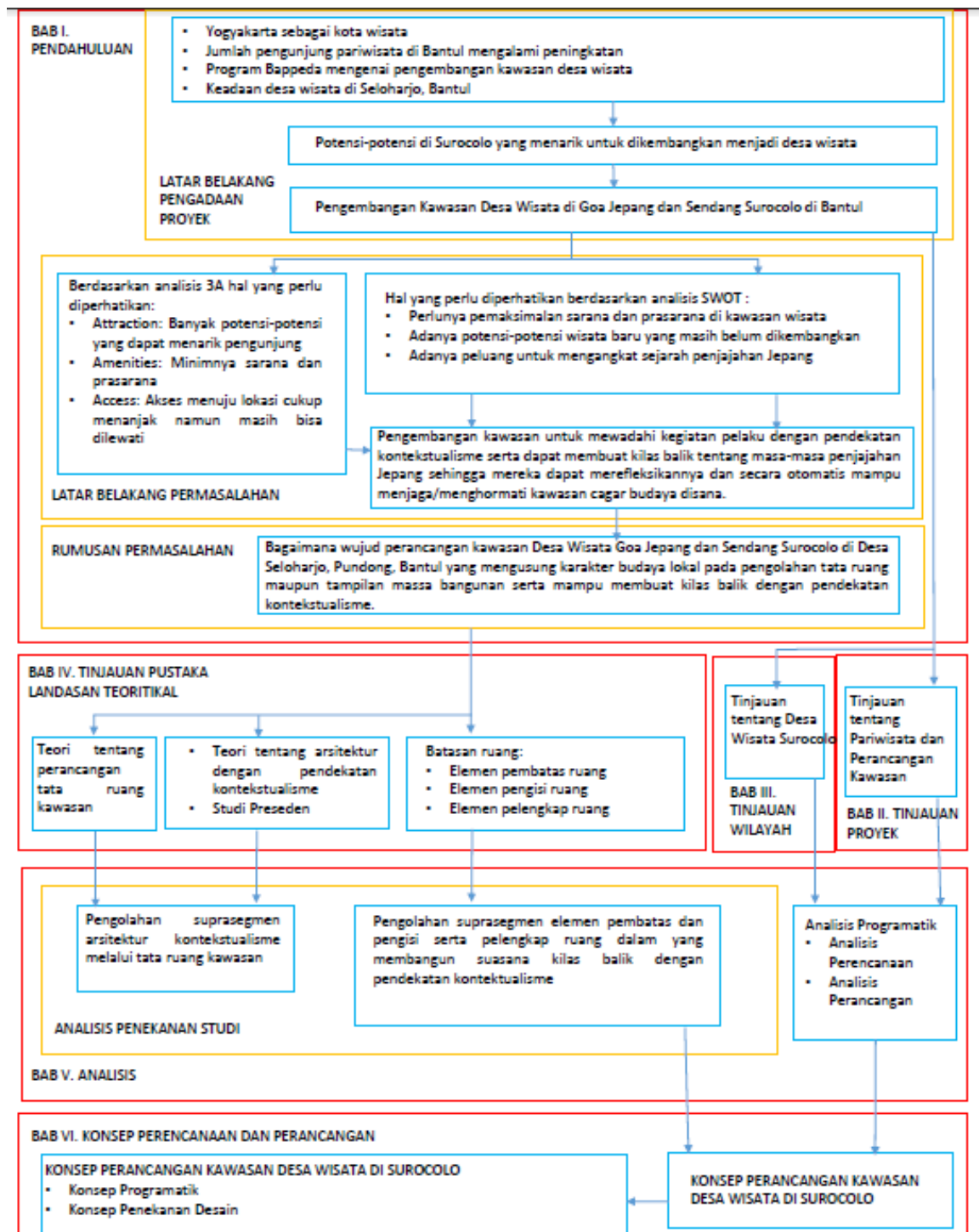
Berisi tentang bahasan yang berkaitan dengan hasil komparasi dari tinjauan wilayah dengan landasan teoritikal yang kemudian dilakukan analisis meliputi analisis pelaku dan kegiatan, analisis site, ruang, sintesis dan konsep.

BAB VI : KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Berisi tentang konsep dasar perencanaan dan perancangan area wisata Goa Jepang di Desa Seloharjo yang akan diterapkan dalam bentuk penataan tata ruang luar maupun tata ruang dalam.



1.7 TATA LANGKAH



Tabel 4 Bagan Tata Langkah
Sumber: Dokumen Pribadi

BAB II

TINJAUAN UMUM

2.1 TINJAUAN UMUM PARIWISATA, KAWASAN DAN PUSAT INFORMASI PARIWISATA

2.1.1 PENGERTIAN PARIWISATA

Secara umum pariwisata merupakan suatu perjalanan yang dilakukan oleh seseorang untuk sementara waktu yang diselenggarakan dari suatu tempat ke tempat yang lain dengan meninggalkan tempat semula dan dengan suatu perencanaan atau bukan maksud untuk mencari nafkah di tempat yang dikunjungi, tetapi semata-mata hanya untuk menikmati kegiatan pertamasyaan ataupun rekreasi untuk memenuhi keinginan yang beranekaragam.

Menurut Kodhyat (1998) pariwisata adalah perjalanan dari suatu tempat ke tempat yang lain yang bersifat sementara, dilakukan perorangan atau kelompok, sebagai usaha mencari keseimbangan atau keserasian dan kebahagiaan dengan lingkungan dalam dimensi sosial, budaya, alam dan ilmu. Sedangkan menurut Gamal (2002), pariwisata didefinisikan sebagai suatu proses kepergian sementara dari seorang atau lebih menuju ke tempat lain diluar tempat tinggalnya. Dorongan kepergiannya adalah karena berbagai kepentingan baik karena kepentingan ekonomi, sosial, budaya, politik, agama, kesehatan maupun kepentingan lain. Selanjutnya Burkart dan Medlik (1987) menjelaskan pariwisata sebagai suatu transformasi orang untuk sementara dan dalam waktu jangka pendek, ke tujuan-tujuan di luar tempat di mana mereka biasanya hidup dan bekerja, dan kegiatan-kegiatan mereka selama tinggal di tempat-tempat tujuan itu.

Menurut WTO (1999), yang dimaksud dengan pariwisata adalah kegiatan manusia yang melakukan perjalanan ke dan tinggal di daerah tujuan di luar lingkungan kesehariannya. Sedangkan menurut Undang - Undang RI nomor 10 tahun 2009 tentang kepariwisataan dijelaskan bahwa wisata adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam waktu sementara.

2.1.2 TUJUAN DAN MANFAAT KEPARIWISATAAN

Kepariwisata merupakan sebuah kegiatan usaha dalam melayani kebutuhan atau memenuhi keinginan seorang wisatawan yang akan memulai atau sedang dalam melakukan sebuah perjalanan wisata. Menurut Oka A. Yuti dalam bukunya “Pengantar Ilmu Kepariwisata” yang menyatakan bahwa: “Pariwisata adalah suatu perjalanan yang dilakukan untuk sementara waktu yang diselenggarakan dari suatu tempat ke tempat yang lain dengan maksud bukan untuk berusaha ataupun untuk mencari nafkah di tempat yang dikunjungi tetapi semata-mata hanya untuk menikmati perjalanan bertamasya dan berekreasi atau memenuhi keinginan yang beraneka ragam.”

Selain itu pengertian dari kepariwisataan, masih ada tujuan serta manfaatnya sesuai dengan intruksi Presiden Nomor 9 tahun 1969 yang dikutip dari buku “perencanaan penegenbanagan pariwisata” oleh Oka A. Yuti (1997:halaman 35) dikatakan bahwa tujuan dari pengembangan kepariwisataan adalah sebagai berikut :

- Meningkatkan pendapatan devisa dan pendapatan Negara serta masyarakat pada umumnya. Dapat memperluas kesempatan serta lapangan kerja dan mendorong kegiatan-kegiatan industri penunjang dan industri sampingan lainnya.

- Memperkenalkan kebudayaan dan keindahan alam Indonesia.
- Meningkatkan persaudaraan atau persahabatan nasional maupun internasional.

Selain itu manfaat yang didapat dari bidang kepariwisataan yang mencakup dalam berbagai bidang yaitu ekonomi budaya politik, lingkungan hidup, nilai pergaulan dan ilmu pengetahuan peluang dan juga kesempatan kerja diantaranya adalah:

a. Manfaat Kepariwisataaan dari segi Ekonomi

Pariwisata dapat menghasilkan devisa bagi Negara sehingga dapat meningkatkan perekonomian suatu Negara (Yoeti, Oka .A. 1997. Perencanaan dan Pengembangan Pariwisata. Jakarta: Pradnya Paramita)

b. Manfaat Kepariwisataaan dari segi Budaya

Membawa sebuah pemahaman dan pengertian antar budaya dengan cara melalui interaksi antara wisatawan dengan masyarakat lokal di tempat daerah wisata tersebut berada. Sehingga dari segi interaksi inilah para wisatawan dapat mengenal dan juga menghargai budaya masyarakat setempat dan juga latar belakang kebudayaan lokal yang dianut oleh masyarakat tersebut (Yoeti, Oka .A. 1996. Pengantar Ilmu Pariwisata. Bandung: Angkasa)

c. Manfaat Kepariwisataaan dari segi Politik

Memelihara hubungan internasional dengan baik yaitu dalam pengembangan pariwisata dalam manca negara. Sehingga terjadinya kunjungan antar bangsa sebagai wisatawan seperti halnya dalam pariwisata nusantara. Sehingga dapat memberikan inspirasi untuk selalu mengadakan pendekatan dan saling mengerti.

d. Manfaat Kepariwisata dari segi Lingkungan Hidup

Setiap tempat pariwisata jika ingin dikunjungi oleh banyak wisatawan harus terjaga kebersihannya, oleh sebab itu masyarakat secara bersama-sama harus sepakat untuk merawat serta memelihara lingkungan atau daerah yang bisa dijadikan sebuah objek wisata sehingga hal tersebut dapat memicu wisatawan untuk datang.

e. Manfaat Kepariwisata dari segi Nilai Pergaulan dan Ilmu

Pengetahuan

Dari kepariwisataan pengunjung maupun pengelola dapat menemukan teman dari berbagai macam negara sehingga dapat mengetahui kebiasaan mereka untuk dapat dipelajari kegiatan baik dari negara mereka. Sedangkan dari segi ilmu pengetahuan kita bisa mempelajari budaya, adat istiadat, atau bahasa mereka. (Yoeti, 1997)

2.1.3 JENIS PARIWISATA

Spillane (1987: 28), membedakan jenis-jenis pariwisata menjadi sebagai berikut:

a. Pariwisata untuk Menikmati Perjalanan (*Pleasure Tourism*)

Jenis pariwisata ini dilakukan oleh orang-orang yang meninggalkan tempat tinggalnya untuk berlibur, untuk mencari udara segar yang baru, untuk memenuhi kehendak keingintahuan, untuk mengendorkan ketegangan saraf, untuk melihat sesuatu yang baru, untuk menikmati keindahan alam, atau bahkan untuk mendapatkan ketenangan dan kedamaian di daerah luar kota.

b. Pariwisata untuk Rekreasi (*Recreation Tourism*)

Jenis pariwisata ini dilakukan oleh orang-orang yang hendak memanfaatkan hari-hari liburnya untuk beristirahat, untuk memulihkan kembali kesegaran rohani dan jasmani, dan yang ingin menyegarkan kelelahan dan keletihan.

c. Pariwisata untuk Kebudayaan (*Cultural Tourism*)

Jenis pariwisata ini dilakukan karena adanya keinginan untuk mempelajari adat istiadat, kelembagaan, dan cara hidup rakyat daerah lain, selain itu untuk mengunjungi monumen bersejarah, peninggalan peradaban masa lalu, pusat-pusat kesenian, pusat-pusat keagamaan, atau untuk ikut serta dalam festival-festival seni musik, teater, tarian rakyat, dan lain-lain.

d. Pariwisata untuk Olahraga (*Sports Tourism*)

Jenis ini dapat dibagi dalam dua kategori:

- 1) *Big Sports Event*, pariwisata yang dilakukan karena adanya peristiwa-peristiwa olahraga besar seperti *Olympiade Games*, *World Cup*, dan lain-lain.
- 2) *Sporting Tourism of the Practitioner*, yaitu pariwisata olahraga bagi mereka yang ingin berlatih dan mempraktekan sendiri, seperti olahraga naik kuda, pendakian gunung, dan sebagainya.

e. Pariwisata untuk Urusan Usaha Dagang (*Business Tourism*)

Perjalanan usaha ini adalah bentuk professional travel atau perjalanan karena ada kaitannya dengan jabatan atau pekerjaan yang tidak memberikan kepada pelakunya baik pilihan daerah tujuan maupun pilihan waktu perjalanan.

f. Pariwisata untuk Berkonvensi (*Convention Tourism*)

Konvensi sering dihadiri oleh ratusan dan bahkan ribuan peserta yang biasanya tinggal beberapa hari di kota atau negara penyelenggara. (Spillane, 1987)

2.1.4 PENGEMBANGAN PARIWISATA

Pengembangan adalah kegiatan untuk memajukan suatu tempat atau daerah yang dianggap perlu ditata sedemikian rupa baik dengan cara memelihara yang sudah berkembang atau menciptakan yang baru.

Menurut Hadinoto (1996), ada beberapa hal yang menentukan dalam pengembangan suatu obyek wisata, diantaranya adalah:

a. **Atraksi Wisata**

Atraksi merupakan daya tarik wisatawan untuk berlibur. Atraksi yang diidentifikasi (sumber daya alam, sumber daya manusia, budaya, dan sebagainya) perlu dikembangkan untuk menjadi atraksi wisata. Tanpa atraksi wisata, tidak ada peristiwa, bagian utama lain tidak akan diperlukan.

b. **Promosi dan Pemasaran**

Promosi merupakan suatu rancangan untuk memperkenalkan atraksi wisata yang ditawarkan dan cara bagaimana atraksi dapat dikunjungi. Untuk perencanaan, promosi merupakan bagian penting.

c. **Pasar Wisata (Masyarakat pengirim wisata)**

Pasar wisata merupakan bagian yang penting. Walaupun untuk perencanaan belum/ tidak diperlukan suatu riset lengkap dan mendalam, namun informasi mengenai trend perilaku, keinginan, kebutuhan, asal, motivasi, dan sebagainya dari wisatawan perlu dikumpulkan dari mereka yang berlibur.

d. **Transportasi**

Pendapat dan keinginan wisatawan adalah berbeda dengan pendapat penyuplai transportasi. Transportasi mempunyai dampak besar terhadap volume dan lokasi pengembangan pariwisata.

e. **Masyarakat Penerima Wisatawan yang Menyediakan Akomodasi dan Pelayanan Jasa Pendukung Wisata (fasilitas dan pelayanan).**

Menurut Suwanto (1997), unsur pokok yang harus mendapat perhatian guna menunjang pengembangan pariwisata di daerah tujuan wisata meliputi:

a) Obyek dan Daya Tarik Wisata

Daya tarik wisata yang juga disebut obyek wisata merupakan potensi yang menjadi pendorong kehadiran wisatawan ke suatu daerah tujuan wisata. Pada umumnya daya tarik suatu obyek wisata berdasar pada:

1. Adanya sumber daya yang dapat menimbulkan rasa senang, indah, nyaman dan bersih.
2. Adanya aksesibilitas yang tinggi untuk dapat mengunjunginya.
3. Adanya spesifikasi/ ciri khusus yang bersifat langka.
4. Adanya sarana dan prasarana penunjang untuk melayani wisatawan;
5. Obyek wisata alam memiliki daya tarik tinggi (pegunungan, sungai, pantai, hutan dan lain- lain).
6. Obyek wisata budaya mempunyai daya tarik tinggi karena memiliki nilai khusus dalam bentuk atraksi kesenian, upacara-upacara adat, nilai luhur yang terkandung dalam suatu obyek buah karya manusia pada masa lampau.

b) Prasarana Wisata.

Prasarana wisata adalah sumber daya alam dan sumber daya buatan manusia yang mutlak dibutuhkan oleh wisatawan dalam perjalanannya di daerah tujuan wisata, seperti jalan, listrik, air, telekomunikasi, terminal, jembatan dan lain sebagainya.

c) Sarana Wisata.

Sarana wisata merupakan kelengkapan daerah tujuan wisata yang diperlukan untuk melayani kebutuhan wisatawan dalam menikmati perjalanan wisatanya. Berbagai sarana wisata yang harus disediakan di daerah tujuan wisata ialah hotel, biro perjalanan, alat transportasi, restoran, dan rumah makan serta sarana pendukung lainnya. (Hadinoto, 1996)

2.2 TINJAUAN UMUM KAWASAN

2.2.1 PENGERTIAN KAWASAN

Kawasan merupakan daerah yang memiliki ciri khas tertentu atau berdasarkan pengelompokan fungsional kegiatan tertentu, seperti kawasan industri, kawasan, perdagangan dan kawasan rekreasi. Kawasan juga merupakan sebuah tempat yang mempunyai ciri serta mempunyai kekhususan untuk menampung kegiatan manusia berdasarkan kebutuhannya dan setiap tempat yang mempunyai ciri dan identitas itu akan lebih mudah untuk dicari ataupun ditempati untuk lebih melancarkan segala hal yang berhubungan dengan kegiatannya. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 26 tahun 2007 tentang Penataan Ruang kawasan adalah wilayah yang memiliki fungsi utama lindung atau budi daya.

2.2.2 PENGERTIAN KAWASAN WISATA

Kawasan Wisata bila dilihat dari segi struktur kata-nya terdiri dari dua kata dasar, yaitu Kawasan dan juga Wisata. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) edisi keempat (2008), masing-masing definisi dari kata-kata diatas adalah sebagai berikut; Kawasan adalah daerah tertentu yang mempunyai ciri tertentu, seperti tempat tinggal, pertokoan, industri, Sedangkan untuk Wisata yaitu bepergian bersama-sama (untuk memperluas pengetahuan, bersenang-senang). Jika digabungkan kedua definisi kata tersebut maka kawasan wisata dapat diartikan sebagai daerah tertentu yang mempunyai ciri sebagai tempat tujuan bepergian bersama-sama, baik untuk memperluas pengetahuan ataupun bersenang-senang dan lain sebagainya.

Menurut Irawan (2010:11), untuk memperjelas tentang kepariwisataan, ia menjabarkan kata-kata yang berkaitan dengan kepariwisataan sebagai berikut; Wisata yaitu perjalanan, (*Travel*). Pariwisata yaitu perjalanan yang dilakukan dari satu tempat ke tempat lain (*Tour*). Wisatawan yaitu orang yang melakukan perjalanan (*Travelers*) dan kepariwisataan adalah hal-hal yang berhubungan dengan pariwisata (*Tourism*). Kawasan wisata bisa juga dikategorikan sebagai objek wisata. Definisi Objek Wisata menurut SK. MENPARPOSTEL No.: KM. 98 / PW.102 / MPPT-87 adalah semua tempat atau keadaan alam yang memiliki sumber daya wisata yang dibangun dan dikembangkan sehingga mempunyai daya tarik dan diusahakan sebagai tempat yang dikunjungi wisatawan.

2.3 TINJAUAN UMUM PUSAT INFORMASI PARIWISATA

2.3.1 PENGERTIAN PUSAT INFORMASI PARIWISATA

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Informasi adalah sebuah penerangan, pemberitahuan, kabar atau berita tentang sesuatu. Pariwisata adalah suatu perjalanan yang dilakukan oleh seseorang untuk menikmati kegiatan pertamasyaan atau rekreasi. Sehingga, Gedung Pusat Informasi Pariwisata adalah suatu wadah yang dapat menunjang kegiatan informasi dan promosi dalam peningkatan kemudahan fasilitas pelayanan, jasa dan kegiatan pariwisata dan budaya secara terpadu.

2.3.2 TUJUAN PUSAT INFORMASI PARIWISATA

Mampu mewadahi kegiatan penyelenggaraan informasi dan promosi pariwisata dan budaya secara terpadu guna meningkatkan peran kesenian dan kebudayaan dalam rangka pembangunan dan promosi kepariwisataan. Dengan keberadaan bangunan ini diharapkan bisa mencapai suatu efektivitas yang maksimal dalam sistem pelayanan yang terpadu.

2.3.3 FUNGSI PUSAT INFORMASI PARIWISATA

Adapun fungsi Gedung Pusat Informasi Pariwisata antara lain:

- Fungsi Institusional
Untuk menunjang kegiatan pemerintah meningkatkan devisa pada sektor pariwisata, melalui peningkatan jasa, informasi, pelayanan dan promosi dalam kegiatan pariwisata.
- Fungsi dari Kepentingan Pihak Pengelola
 - Untuk mengetahui informasi, selera pasar konsumen atau wisatawan.
 - Untuk mempromosikan dan menginformasikan potensi pariwisata baik obyek, atraksi, atau barang-barang wisata, kegiatan pariwisata kepada wisatawan dan masyarakat.
 - Guna melestarikan kegiatan pariwisata yang khas untuk selanjutnya dikembangkan menjadi potensi asset pariwisata yang harus diinformasikan dan dipromosikan kepada wisatawan dan masyarakat.
 - Sebagai wadah kerjasama dengan instalasi-instalasi atau lembaga-lembaga lain yang berhubungan dan sekiranya dapat membantu kemajuan di bidang pariwisata.
- Fungsi dari Kepentingan Konsumen/Masyarakat/Wisatawan
 - Mendapatkan kemudahan dalam hal informasi dan promosi suatu kegiatan pariwisata.
 - Dapat mengetahui dan memahami sejumlah aset potensi pariwisata di suatu tempat.

2.4 STUDI PRESEDEN

2.4.1 TOURIST INFORMATION BAIERSBRONN /PARTNERUNDPARTNER architekten



Gambar 9 Tourist Information Baiersbronn
Sumber: Archdaily, 2013

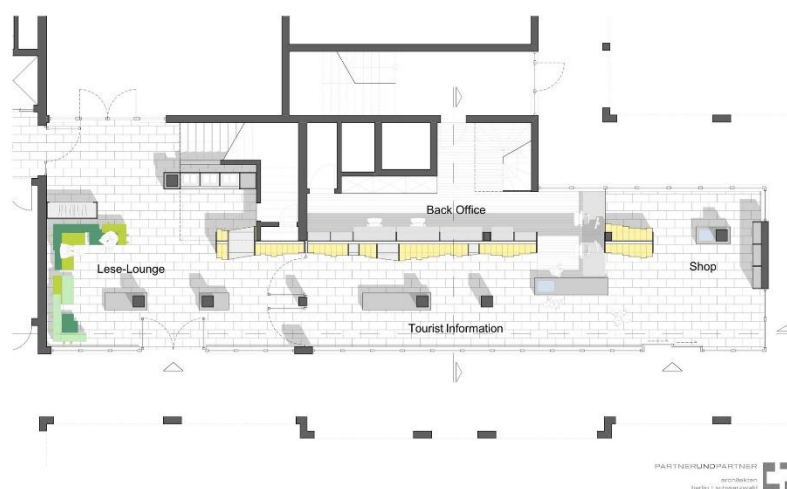
Tourist Information Baiersbronn adalah bangunan pusat informasi pariwisata yang berlokasi di Baiersbronn, Jerman. Bangunan ini dirancang oleh tim dari PARTNERUNDPARTNER architekten pada tahun 2013 dengan total luas area adalah 160 m². Proyek ini dikerjakan dalam dua tahap, tahap yang pertama adalah redesain dan perluasan area *public customer* dan *back office*, diikuti dengan tahap yang kedua yaitu pembangunan toilet umum di lantai dasar.

Terdapat unsur *eye-catcher* pada bangunan ini khususnya pada interiornya, yaitu tumpukan kayu yang ada di dinding interiornya. Tumpukan kayu atau mereka biasa sebut sebagai *log* tidak disusun secara acak. Setiap *log* dipotong lalu dibentuk dan ditumpuk sedemikian rupa sehingga membentuk topografi dari kontur dari wilayah Baiersbronn itu sendiri. Dengan adanya log di dinding ini, para pengunjung diharapkan dapat merasakan kondisi geografis di Baiersbronn. Material kayu biasanya menggunakan kayu dari pohon Cemara Perak yang diambil dari hutan di daerah tersebut.



Gambar 10 Log pada Dinding Interior Bangunan
Sumber: Archdaily, 2013

Fungsi lain dari log pada dinding interior bangunan selain unsur eye-catcher juga sebagai batas antara ruang publik dan ruang privat dan juga sebagai latar belakang pada area informasi wisata. Untuk ruang-ruang yang ada di bangunan *Tourist Information Baiersbronn* antara lain; lantai 1 berisi Ruang Kantor yang bersifat privat, Ruang Pusat Informasi, Lounge Area, dan juga Shop yang bersifat publik, sedangkan di lantai 2 berisi toilet umum yang bersifat publik. Berikut adalah denah dan potongan dari *Tourist Information Baiersbronn*: (Archdaily, 2013)



Gambar 2. 3 Denah Lantai 1
Sumber: Archdaily, 2013



Gambar 2. 4 Potongan Bangunan
Sumber: Archdaily, 2013



BAB III

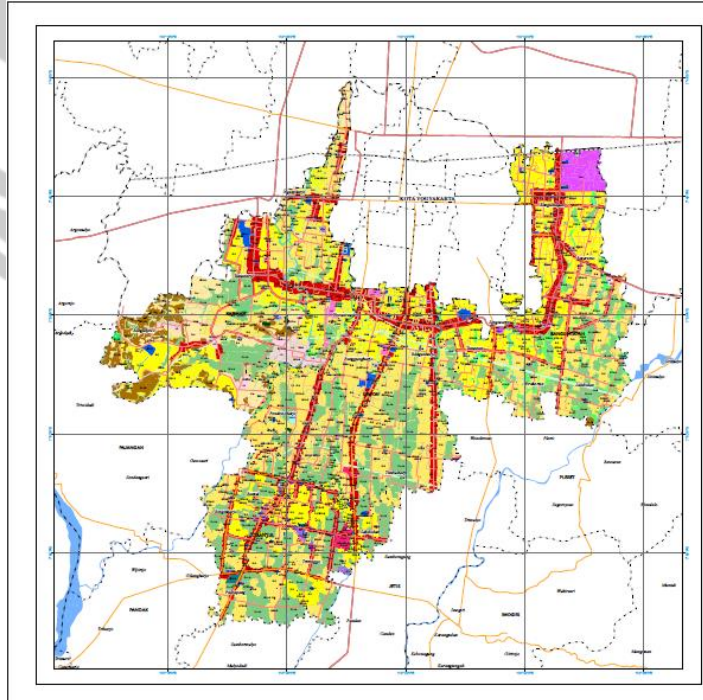
TINJAUAN WILAYAH

3.1 TINJAUAN UMUM KABUPATEN BANTUL

3.1.1 LETAK GEOGRAFIS KABUPATEN BANTUL

Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta memiliki lima Kabupaten dan satu Kotamadya, salah satu kabupaten tersebut adalah Kabupaten Bantul. Apabila dilihat dari bentang alamnya, wilayah Kabupaten Bantul terdiri dari daerah dataran yang terletak pada bagian tengah dan daerah perbukitan yang terletak pada bagian timur dan barat, serta kawasan pantai di sebelah selatan. Kabupaten Bantul terletak di sebelah Selatan Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta yang berbatasan dengan:

- Sebelah Utara : Kota Yogyakarta dan Kabupaten Sleman
- Sebelah Selatan : Samudera Indonesia
- Sebelah Timur : Kabupaten Gunung Kidul
- Sebelah Barat : Kabupaten Kulon Progo



Gambar 11 Peta Kabupaten Bantul
Sumber: Website Kabupaten Bantul

Kabupaten Bantul terletak antara 07° 44' 04" - 08° 00' 27" Lintang Selatan dan 110° 12' 34" - 110° 31' 08" Bujur Timur. Luas wilayah Kabupaten Bantul 508,85 Km² (15,90 5 dari Luas wilayah Propinsi DIY) dengan topografi sebagai dataran rendah 140% dan lebih dari separonya (60%) daerah perbukitan yang kurang subur, secara garis besar terdiri dari :

Bagian Barat, adalah daerah landai yang kurang serta perbukitan yang membujur dari Utara ke Selatan seluas 89,86 km² (17,73 % dari seluruh wilayah).

Bagian Tengah, adalah daerah datar dan landai merupakan daerah pertanian yang subur seluas 210.94 km² (41,62 %).

Bagian Timur, adalah daerah yang landai, miring dan terjal yang keadaannya masih lebih baik dari daerah bagian Barat, seluas 206,05 km² (40,65%).

Bagian Selatan, adalah sebenarnya merupakan bagian dari daerah bagian Tengah dengan keadaan alamnya yang berpasir dan sedikit berlagun, terbentang di Pantai Selatan dari Kecamatan Srandakan, Sanden dan Kretek.

3.1.2 KONDISI ADMINISTRATIF KABUPATEN BANTUL

Kabupaten Bantul secara administratif terdiri dari 17 kecamatan, 75 desa dan 933 pedukuhan. Desa-desa di Kabupaten Bantul dibagi lagi berdasarkan statusnya menjadi desa pedesaan (rural area) dan desa perkotaan (urban area). Kecamatan Dlingo mempunyai wilayah paling luas, yaitu 55,87 km². Sedangkan jumlah desa dan pedukuhan yang terbanyak terdapat di Kecamatan Imogiri dengan delapan desa dan 72 pedukuhan. Berdasarkan RDTRK dan Perda mengenai batas wilayah kota, maka status desa dapat dipisahkan sebagai desa pedesaan dan perkotaan. Secara umum jumlah desa yang termasuk dalam wilayah perkotaan sebanyak 41 desa, sedangkan desa yang termasuk dalam kawasan pedesaan sebanyak 34 desa.

No	Kecamatan	Jumlah Desa	Jumlah Dusun	Luas (Km2)
1.	Srandakan	2	43	18,32
2.	Sanden	4	62	23,16
3.	Kretek	5	52	26,77
4.	Pundong	3	49	24,30
5.	Bambanglipuro	3	45	22,70
6.	Pandak	4	49	24,30
7.	Pajangan	3	55	33,25
8.	Bantul	5	50	21,95
9.	Jetis	4	64	21,47
10.	Imogiri	8	72	54,49
11.	Dlingo	6	58	55,87
12.	Banguntapan	8	57	28,48
13.	Pleret	5	47	22,97
14.	Piyungan	3	60	32,54
15.	Sewon	4	63	27,16
16.	Kasih	4	53	32,38
17.	Sedayu	4	54	34,36
Jumlah		75	933	504,47

Gambar 12 Jumlah Desa, Dusun dan Luas Kecamatan di Kabupaten Bantul
 Sumber: Website Pemerintah Kabupaten Bantul

3.1.3 KONDISI TOPOGRAFIS KABUPATEN BANTUL

Secara topografis, Kabupaten Bantul terbagi menjadi daerah dataran, daerah perbukitan serta daerah pantai. Adapun pembagian satuan fisiografi Kabupaten Bantul adalah sebagai berikut:

1. Daerah di bagian Timur merupakan jalur perbukitan berlereng terjal dengan kemiringan lereng dominan curam (>70%) dan ketinggian mencapai 400 meter dari permukaan air laut. Daerah ini terbentuk oleh formasi Nglanggran dan Wonosari.
2. Daerah di bagian Selatan ditempati oleh gisik dan gumuk pasir dengan kemiringan lereng datar hingga landai.
3. Daerah di bagian tengah merupakan dataran aluvial yang dipengaruhi oleh Graben Bantul dan terendapi oleh material vulkanik dari endapan vulkanik Merapi.

4. Daerah di bagian Barat merupakan perbukitan rendah dengan kemiringan lereng landau hingga curam dan ketinggian mencapai 150 meter dari permukaan air laut. (Website Kabupaten Bantul, 2019)

3.1.4 KONDISI KLIMATOLOGIS KABUPATEN BANTUL

Secara umum iklim di wilayah Kabupaten Bantul dapat dikategorikan sebagai daerah beriklim tropis basah. Secara tetap pada musim hujan angin bertiup dari Barat Laut yang membawa udara basah dari Laut Cina Selatan dan bagian Barat Laut Jawa. Pada musim kemarau, angin kering bertemperatur relatif tinggi bertiup dari arah Australia yang terletak di Tenggara. Berikut adalah tabel curah hujan dari tahun 2010-2013:

No	Bulan	2010		2011		2012		2013	
		mm	HH	mm	HH	mm	HH	mm	HH
1.	Januari	181	17	178	15	182	18	283	22
2.	Februari	193	13	317	8	128	9	385	16
3.	Maret	136	10	146	15	153	12	202	14
4.	April	143	12	111	13	127	11	112	15
5.	Mei	39	6	135	4	21	3	79	11
6.	Juni	41	4	43	4	31	3	126	10
7.	Juli	1	3	6	2	4	2	115	11
8.	Agustus	0	0	0	0	0	0	73	12
9.	September	0	0	0	0	0	0	62	10
10.	Oktober	0	0	7	2	0	0	12	3

Gambar 13 Tabel Curah Hujan
Sumber: Website Kabupaten Bantul

3.1.5 KONDISI SOSIAL BUDAYA KABUPATEN BANTUL

Masyarakat Bantul secara turun-temurun berpegang teguh pada adat dan budaya Jawa yang adiluhung. Hal ini tidak terlepas dari pengaruh adat dan budaya Jawa Kraton Kasultanan Ngayogyakarta Hadiningrat yang masih melekat kuat di masyarakat. Di berbagai wilayah di Kabupaten Bantul terdapat tradisi yang terus dilestarikan dari generasi ke generasi yakni upacara ritual tradisional sebagai sarana mengungkapkan rasa syukur atas limpahan rejeki dari Tuhan dan juga sebagai penghormatan kepada leluhur. Upacara ritual yang diselenggarakan dikenal dengan labuhan, upacara merti dusun dan lain-lain. Kesenian tradisional seperti jathilan, seni musik tradisional, wayang dari Wilirejo Pandak, Gejlog Lesung, karawitan, tari-tarian masih terus dilestarikan oleh masyarakat Bantul. Untuk luas wilayah, jumlah penduduk serta kepadatan penduduk per km² dapat dilihat pada tabel berikut:

No	Kecamatan	Luas (Km2)	Jumlah Penduduk	Kepadatan / Km2
1.	Srandakan	18,32	28.935	1.579
2.	Sanden	23,16	29.939	1.293
3.	Kretek	27,77	29.829	1.114
4.	Pundong	23,68	32.097	1.355
5.	Bambanglipuro	22,7	37.921	1.671
6.	Pandak	24,3	48.558	1.998
7.	Bantul	21,95	61.334	2.795
8.	Jetis	24,47	53.592	2.190
9.	Imogiri	54,49	57.534	1.056
10.	Dlingo	55,87	36.165	647
11.	Pleret	22,97	45.316	1.973
12.	Piyungan	32,54	52.156	1.603
13.	Banguntapan	28,48	131.584	4.620
14.	Sewon	27.16	110.355	4.063
15.	Kasih	32,38	119.271	3.683
16.	Pajangan	33,25	34.467	1.037
17.	Sedayu	34,36	45.952	1.337
	Jumlah	506,85	955.952	1.884

Gambar 14 Tabel Luas Wilayah dan Jumlah Penduduk
Sumber: Website Kabupaten Bantul

3.2 TINJAUAN UMUM KECAMATAN PUNDONG

3.2.1 LETAK GEOGRAFIS KECAMATAN PUNDONG

Kecamatan Pundong adalah bagian dari kabupaten Bantul yang memiliki 17 kecamatan yang salah satunya adalah kecamatan Pundong. Kecamatan Pundong berada di dataran rendah. Ibukota Kecamatan berada pada ketinggian 20 meter diatas permukaan laut. Jarak Ibukota Kecamatan ke Pusat Pemerintahan (Ibukota) Kabupaten Bantul adalah 10 Km. Kecamatan Pundong terletak pada batas - batas wilayah sebagai berikut:

- Sebelah Utara : Kecamatan Jetis
- Sebelah Timur : Kecamatan Imogiri
- Sebelah Selatan : Kecamatan Kretek
- Sebelah Barat : Kecamatan Bangliipuro



Gambar 15 Peta Kecamatan Pundong
Sumber: Website Kabupaten Kecamatan Pundong

3.2.2 KONDISI DEMOGRAFIS

Kecamatan Pundong dihuni oleh 7.675 KK. Jumlah penduduk Kecamatan Pundong setiap tahunnya mengalami perubahan seiring dengan kemajuan Kecamatan Pundong, walau bagi Kecamatan Pundong perubahan jumlah penduduk relatif sangat lambat. Berdasarkan data dari laporan analisa yang telah dilakukan, diperoleh jumlah proyeksi Kecamatan Pundong Tahun 2010-2030. Proyeksi jumlah dan kepadatan penduduk Kecamatan Pundong khususnya Desa Seloharjo tahun 2010-2030 dapat dilihat pada tabel berikut.

Desa	Jumlah Penduduk			Pertumb/th	Proyeksi Penduduk				
	2007	2008	2009		2010	2015	2020	2025	2030
Srihardono	12.244	12.269	12.340	0,4%	12.389	12.633	12.883	13.137	13.397
Panjangrejo	10.188	10.255	10.314	0,6%	10.378	10.703	11.038	11.384	11.740
Seloharjo	10.121	10.166	10.233	0,6%	10.290	10.578	10.874	11.178	11.491
Total Pundong	32.553	32.690	32.887	0,5%	33.057	33.914	34.795	35.699	36.628

Sumber: Analisis 2010

Tabel 5 Peta Kecamatan Pundong
Sumber: Website Kabupaten Kecamatan Pundong

3.2.3 KONDISI EKONOMI DAN PARIWISATA

Mengacu pada RPJMD Kabupaten Bantul Tahun 2006-2010 strategi pokok yang terkait dengan upaya memacu pemerataan dan pertumbuhan ekonomi diimplementasikan melalui langkah-langkah berikut:

- Meningkatkan kemandirian ekonomi kerakyatan dengan memanfaatkan potensi wilayah secara optimal.
- Meningkatkan investasi untuk menciptakan kesempatan kerja dan pertumbuhan ekonomi.
- Meningkatkan daya saing pelaku ekonomi local dalam memanfaatkan dan menghadapi peluang serta tantangan globalisasi.

Berdasarkan data dari RDTR Pundong, sektor pariwisata disana masih belum berkembang. Untuk itu perlu dilakukan rencana pengembangan sektor kepariwisataan di Kecamatan Pundong. Konsep pengembangan kepariwisataan yang potensial dikembangkan di kawasan perencanaan adalah:

- Wisata Budaya, modal dasar bagi pengembangan jenis wisata ini telah dimiliki oleh Kecamatan Pundong yakni nini towong dan gejog lhesung.

- Wisata Kerajinan, keramik, gerabah dan mebelair
- Wisata Alam dan Peninggalan, Gua Jepang dan Mata Air Surocolo dan perbukitan.
- Wisata Desa dengan memanfaatkan *scenic view* dataran alluvial Kali Opak hingga Oya, keunikan tata cara keseharian alam perdesaan.

3.2.4 KONDISI SOSIAL DAN BUDAYA

a) Kepercayaan

Mayarakatnya mayoritas penduduk beragama Islam. Agama Islam merupakan agama monotheisme/monotheistic pertama dan tertua. Agama Islam merupakan modifikasi manusia dari agama Islam yang kita bias lihat dari perkembangan nabi-nabi terdahulu. Ada juga kemungkinan di beberapa desa dan beberapa orang yang masih menganut aliran kepercayaan yang disebut juga agama nenek moyang. Pengaruhnya cukup besar mungkin bisa dianggap telah menyerap kedalam kebudayaan. Masyarakat di sini kebanyakan menganut 'kejawen'. Seperti agama kebanyakan lainnya, agama nenek moyang ini dapat menjawab kebutuhan rohani manusia akan ketentraman hati di saat bermasalah, tertimpa musibah, tertimpa musibah dan menyediakan ritual yang ditunjuk untuk kebahagiaan manusia itu sendiri. Sebagian masyarakat lainnya beragama Kristen dan Katholik.

b) Mata Pencaharian

Berdasarkan dari jenis pekerjaannya, dilihat bahwa mata pencaharian sebagai petani merupakan mata pencaharian yang paling mendominasi masyarakat di wilayah ini. Sebagian besar masyarakat berprofesi sebagai buruh tani, petani, dan pedagang, lainnya ada peternak, buruh swasta, pegawai negeri, dan bidang jasa lainnya.

c) Bahasa

Pada umumnya masyarakat Pundong dalam berinteraksi dengan sesama anggota masyarakatnya menggunakan bahasa sehari - hari yaitu bahasa jawa (jogja), yaitu ngoko, ngoko alus dan krama inggil. Namun tidak menutup kemungkinan bila dalam konteks tertentu masyarakat juga menggunakan bahasa nasional (bahasa Indonesia). Karena masyarakat Pundong cukup dapat menerima informasi dan perkembangan zaman sehingga boleh dikatakan masyarakatnya sudah tergolong maju, dan rasional ddalam menerima keberagaman dan perbedaan.

d) Kesenian

Kesenian di daerah ini amatlah banyak yang hingga kini masih ada dan juga warga masyarakatnya sangat paham akan kelestarian budayanya walaupun juga telah masuknya proses akulturasi yang masuk ke daerah ini namun karena daerah ini kurang strategis aksesibilitas yang kurang mendukung antar daerah satu dengan daerah yang lain karena juga Kecamatan Pundong yang agak terpencil. Sehingga kebudayaan-kebudayaan asli pun masih cukup lestari. Sebagai contohnya adalah “Gejhog Lesung” yang tepatnya di dusun Nangsri yang setiap ada acara penting biasanya kesenian ini dimainkan oleh ibu - ibu dimana cara memainkannya cukup sederhana yaitu dengan lesung nya (alat menumbuk beras) dipukul secara bersama - sama dengan cara bergantian sehingga suara dari pukulan lesung tersebut menimbulkan bunyi yang bersahut - sahutan dan teratur. Dari kesenian ini terdapat filosofi yang cukup dalam yaitu adanya toleransi dan kegotongroyongan dari masyarakat ini.

3.3 TINJAUAN UMUM TAPAK

3.3.1 KONDISI GEOGRAFIS DAN DEMOGRAFIS

Desa Seloharjo termasuk wilayah Kecamatan Pundong Kabupaten Bantul, Yogyakarta. Lokasinya berbatasan langsung dengan wilayah Kabupaten Gunung Kidul di bagian Selatan, di sebelah timur berbatasan dengan Desa Selopamioro, sebelah Barat berbatasan dengan Desa Parangtritis, dan di sebelah Utara berbatasan dengan Desa Panjangrejo dan Desa Srihardono. Luas desanya 11,10 km². Desa ini dapat dicapai dengan menggunakan kendaraan pribadi dengan jarak 27 kilometer dari pusat kota. Akses menuju Desa Seloharjo sudah berupa jalan aspal meskipun tidak terlalu lebar, namun masih memungkinkan untuk mobil atau bis ukuran kecil untuk melintas.

Desa ini memiliki 16 padukuhan, yaitu: Dukuh, Nambangan, Pentung, Darmojurang, Bobok Tempel, Geger, Soka, Karangasem, Ngentak, Biro, Kalipakem, Blali, Ngreco, Poyahan, Jelapan, dan Kalinampu. Kantor desanya terletak di dukuh Soka. Dari 16 padukuhan terbagi dalam 73 Rukun Tetangga (RT). Dari segi demografi jumlah penduduk Desa Seloharjo adalah 14.183 jiwa (Sumber: Monografi Desa Semester II/2016), meliputi 6.969 orang berjenis kelamin laki-laki dan sebanyak 7.134 berjenis kelamin perempuan. Rincian jumlah penduduk berdasarkan kelompok usia dapat dilihat sebagai berikut.

Kelompok Umur	Jumlah
0-15	3.116
15-65	7.982
65 +	3.085
Jumlah	14.183

Tabel 6 Tabel Jumlah Penduduk Berdasarkan Kelompok Usia
Sumber: Buku Monografi Desa

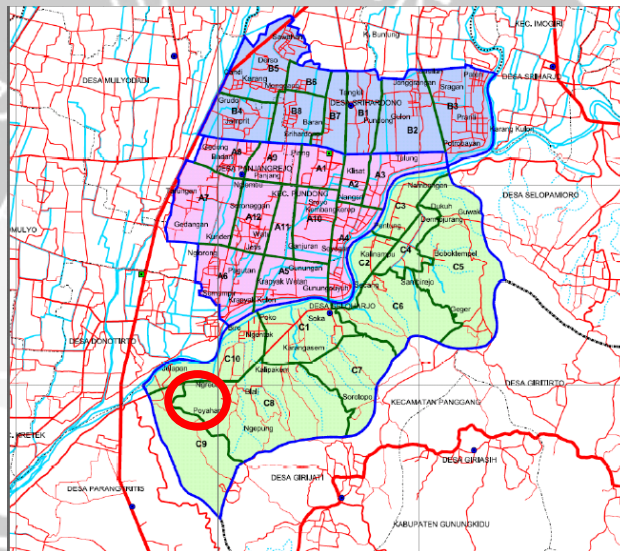
3.3.2 DATA TAPAK

Kawasan Surocolo tepatnya di Dusun Ngreco dan Poyahan Desa Seloharjo Pundong Bantul Yogyakarta dengan potensinya situs budaya dan tradisi masyarakatnya telah menjadikan Desa Seloharjo menjadi desa wisata sejak tahun 2016. Cikal bakal kata Surocolo itu sendiri, seperti yang masih dipahami masyarakat berasal dari dua kata, yaitu *Suro* dan *Colo*. “Suro” artinya berani dan “Colo” adalah memberitahu, sehingga secara harafiah dapat diartikan makna Surocolo dengan “berani memberi tahu”. Untuk tahap awal ini, Seloharjo masuk dalam kategori desa wisata yang masih embrio dengan potensinya berupa seni budaya dan situs Goa Jepang.

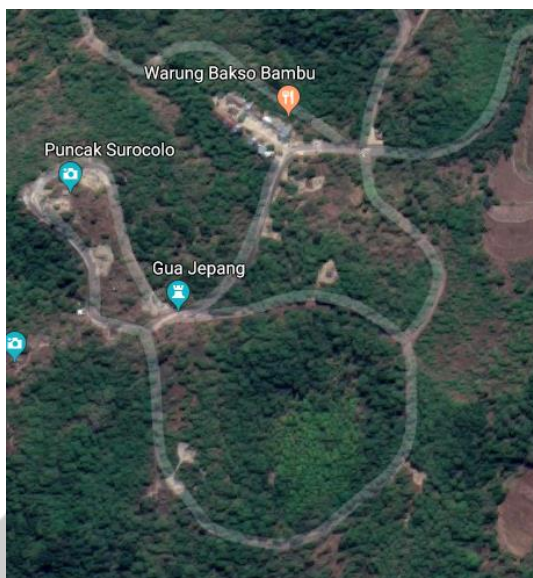
Goa Jepang yang terdapat di Pundong ini merupakan peninggalan Perang Dunia II. Goa ini berfungsi sebagai sistem pertahanan masyarakat Jepang dahulu. Goa tersebut dibuat sekitar tahun 1943. Tenaga yang dikerahkan berjumlah ribuan yang terdiri dari tenaga kerja pria maupun tenaga kerja wanita di daerah bantul dan sekitarnya.

Terdapat 18 goa yang tersebar di area seluas 25 hektar. Secara administratif, dari 18 Goa Jepang yang ada, 16 goa masuk ke dalam wilayah administratif kecamatan Pundong, Bantul (Goa nomor 2 hingga Goa nomor 17) dan 2 lainnya masuk ke dalam wilayah Gunungkidul (Goa nomor 1 dan nomor 18). Goa-goa tersebut memiliki beragam ukuran dan bentuk yang disesuaikan dengan fungsinya. Goa Jepang tersebut telah masuk dalam Zona I atau Zona Inti yang ditetapkan oleh BPCB Yogyakarta. Artinya, goa-goa tersebut merupakan situs budaya yang dilindungi secara ketat, sehingga segala bentuk perubahan yang terjadi harus dilakukan secara terencana dan terbatas. (Destha T Raharjana, 2017)

Surocolo sendiri berada di antara dua dusun yaitu dusun Poyahan dan dusun Ngerco namun masih dalam satu desa yang sama yaitu Desa Seloharjo. Untuk menuju ke Surocolo dapat mempergunakan kendaraan bermotor. Lokasi tidak jauh kawasan pantai Parangtritis. Aksesibilitas berupa jalan sudah beraspal dan dalam kondisi baik. Di beberapa bagian jalan menuju lokasi cukup menanjak. Kondisi ini memerlukan kehati-hatian para pengemudi. Hanya saja, dukungan dan fasilitas kendaraan umum menuju ke lokasi wisata ini belum tersedia. Kebanyakan wisatawan yang berkunjung mempergunakan kendaraan pribadi. Bus pariwisata untuk saat ini belum dapat menuju ke kawasan ini.

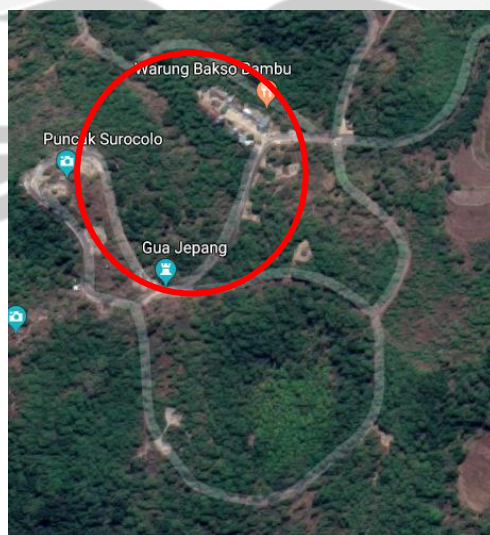


Gambar 16 Peta Makro Kecamatan Pundong
Sumber: RDTR Kecamatan Pundong

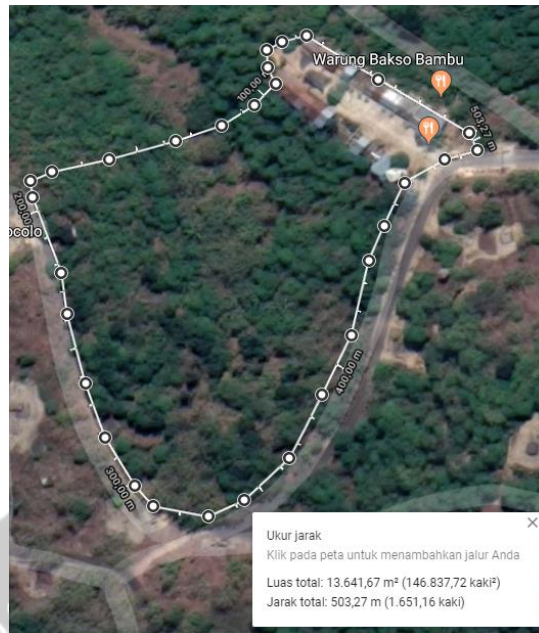


Gambar 17 Peta Mikro Kawasan Surocolo
Sumber: Google Maps, 2019

Tapak yang diambil berada di area entrance dimana pengunjung akan langsung menjumpai tapak ini ketika memasuki area kawasan wisata Goa Jepang. Tapak ini berada di sebelah Utara kawasan wisata. Luas tapak kurang lebih adalah 13,641 m².



Gambar 18 Peta Makro Kawasan Goa Jepang
Sumber: Google maps, 2019



Gambar 19 Gambar Tapak
 Sumber: Google maps, 2019

Berdasarkan hasil survey yang telah dilakukan, kondisi eksisting atau keadaan mula-mula area ini meliputi:

- Tapak yang diambil merupakan area entrance dimana sarana-sarana amenities ada di area tersebut.
- Sarana amenities yang sudah ada antara lain; area parkir, musholla, toilet, dan warung makan. Memang sudah terdapat sarana amenities di sana, namun sarana-sarana tersebut belum memenuhi kuantitas dan kualitas pengunjung maupun pengelola di daerah kawasan tersebut.
- Area untuk parkir belum beraspal atau diberi perkerasan apapun, jadi masih tanah berbatu.
- Belum adanya Pusat Informasi Pariwisata sehingga informasi-informasi mengenai kawasan wisata di daerah tersebut disampaikan secara lisan.
- Selain Pusat Informasi Pariwisata, area loket juga belum ada di kawasan wisata tersebut dan hanya dilayani secara spontan.
- Belum adanya petugas keamanan atau security yang mengawasi kegiatan pengunjung.

- Kondisi alam seperti tiupan angin masih cukup kencang pada musim-musim tertentu.
- Tapak dominan merupakan lahan berhutan.
- Tapak memiliki 3 jenis kontur dari level ± 0.00 , -1.00 , -6.00 yang bisa dilihat sebagai berikut:



Gambar 20 Gambar Kontur Tanah Tapak
Sumber: Google Maps, 2019

BAB IV

TINJAUAN LANDASAN TEORITIKAL

4.1 KONTEKTUALISME

4.1.1 ARSITEKTUR KONTEKSTUAL

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) terdapat dua pengertian arsitektur, yang pertama adalah arsitektur merupakan seni dan ilmu merancang serta membuat konstruksi bangunan jembatan dan sebagainya, yang kedua adalah arsitektur merupakan gaya dan metode rancangan suatu konstruksi bangunan. Sedangkan kontekstual adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan konteks. Konteks itu sendiri memiliki arti yaitu situasi yang ada hubungannya dengan suatu kejadian. Sehingga arsitektur kontekstual secara terminologi dapat diartikan sebagai suatu metode perancangan yang menyelaraskan dan mengaitkan bangunan baru dengan karakteristik lingkungan sekitarnya.

Menurut Brent C. Brolin, kontekstualisme adalah kemungkinan perluasan bangunan dan keinginan mengkaitkan bangunan baru dengan lingkungan di sekitarnya. Seorang arsitek atau perencana bangunan dianjurkan untuk menghormati dan memperhatikan lingkungan fisik sekitarnya, mengutamakan kesinambungan visual antara bangunan baru dengan bangunan, landmark, bahkan gaya setempat yang keberadaannya telah diakui sebelumnya. Sedangkan menurut Billy Raun, kontekstual menekankan bahwa suatu bangunan harus memiliki kaitan dengan lingkungan (bangunan yang berada di sekitarnya). Keterkaitan tersebut dapat dibentuk melalui proses menghidupkan kembali nafas spesifik yang ada dalam lingkungan (bangunan lama) ke dalam bangunan yang setelahnya (bangunan baru).

Dalam pemikiran kontekstual, kehadiran bentuk bangunan bukan secara spontan, tetapi berdasarkan bentuk yang telah diakui oleh masyarakat sekelilingnya. Prinsip ini mencakup pengertian bahwa kehadiran suatu bentuk merupakan pengembangan atau variasi dari suatu kondisi yang telah mapan sebelumnya. Secara garis besar pengertian dari arsitektur kontekstual adalah sebuah metode pendekatan perancangan arsitektur, dimana rancangan akan diwujudkan dengan adanya kesinambungan dengan lingkungan sekitarnya.

4.1.2 ASPEK ARSITEKTUR KONTEKSTUAL

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam Arsitektur Kontekstual:

- Bentuk dan persepsi arsitektur:
Bentuk bangunan menunjukkan citra arsitektur yang kuat mengenai karakteristik lingkungan sekitarnya.
- Arsitektur sekitar:
Arsitektur kontekstual tidak egois, menyatu dan melebur dengan arsitektur sekitarnya, sehingga memunculkan keharmonisan desain.
- Fungsi sesuai kebutuhan konteks:
Selain bentuk, fungsi keseluruhan bangunan juga mesti tepat dengan kebutuhan konteks lingkungan di sekitarnya.
- Estetika konteks:
Walaupun tidak mementingkan desain sendiri, estetika konteks harus tetap terjaga ritmenya ke dalam desain arsitektur yang baru.
- Pola keruangan dan pola peristiwa:
Pola-pola ini adalah elemen dari budaya manusia setempat, ditemukan, disebarkan oleh budaya, dan termanifestasi dalam suatu ruang.

4.1.3 KRITERIA ARSITEKTUR KONTEKSTUAL

Berikut merupakan kriteria-kriteria dari arsitektur kontekstual antara lain:

- Pendekatan dan penyesuaian melalui pola, bentuk, ornament, irama dan tatanan ruang terhadap arsitektur yang sudah ada di tempat tersebut.
- Munculnya desain baru sebagai penunjang kualitas desain yang sudah ada.
- Pengulangan motif dari desain bangunan di tempat sekitar.

4.2 TINJAUAN EDUKASI

4.2.1 PENGERTIAN EDUKASI

Secara Etimologis, edukasi berasal dari kata latin yaitu educare yang artinya “memunculkan”, “membawa”, “melahirkan”. Dalam pengertian secara luas edukasi adalah setiap pengalaman atau tindakan yang memiliki efek formatif pada karakter, pikiran atau kemampuan fisik dalam individu. Pendidikan dan edukasi memiliki pengertian yang berbeda, pendidikan adalah pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan, proses, perbuatan, dan cara mendidik (KBBI. 1990). Sedangkan pengertian edukasi adalah upaya dari subyek terhadap objek untuk mengubah cara memperoleh dan mengembangkan pengetahuan menuju cara tertentu yang diinginkan oleh subyek. (Suroso, Rendra. 2004).

Pada kedua pengertian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa pendidikan lebih terarah kepada kelompok manusia akan tetapi pengertian pendidikan lebih dikerucutkan lagi kepada individu itu sendiri. Edukasi memiliki konsep dasar dimana telah dibuat dan diakui oleh beberapa yurisdiksi yaitu sebuah konsep yang mengacu pada sebuah proses dimana seseorang dapat belajar sesuatu:

1. Instruction : fasilitas pembelajaran terhadap sasaran yang diidentifikasi, baik yang disampaikan oleh pengajar ataupun bentuk lainnya;
2. Teaching : kegiatan atau tindakan seorang pengajar secara nyata dirancang untuk memberikan pembelajaran kepada seseorang.
3. Learning : pembelajaran dengan pandangan ke arah persiapan serta pendidikan dengan pengetahuan khusus, kemampuan, atau ketrampilan yang dapat diterapkan.

4.2.2 JENIS-JENIS WISATA EDUKASI

a) Wisata Edukasi Science/Ilmu Pengetahuan

Wisata Edukasi Science atau biasa disebut dengan Ilmu Pengetahuan adalah wisata edukasi yang berbasis kepada pendidikan ilmu pengetahuan.

b) Wisata Edukasi Sport/Olahraga

Merupakan wisata edukasi yang di dalamnya berisi hal-hal mengenai pendidikan secara fisik atau olahraga.

c) Wisata Edukasi Culture/Kebudayaan

Wisata Edukasi Culture atau lebih dikenal dengan Wisata Edukasi Kebudayaan berada hampir disetiap daerah Indonesia. Pendidikan yang disuguhkan pun beragam seperti pendidikan dalam bidang adat istiadat, seni dan lain-lain yang berhubungan dengan kebudayaan daerah setempat.

d) Wisata Edukasi Agrobisnis

Wisata Edukasi Agrobisnis ini adalah wisata edukasi yang lebih berbasis pada pendidikan pertanian atau agro dan juga peternakan dimana biasanya juga merupakan bisnis dari suatu perusahaan ataupun perseorangan.

4.2.3 KRITERIA EDUKATIF

Kriteria atau karakter ruang yang edukatif sebagai wadah dalam proses pembelajaran mempunyai sifat pendukung antara lain:

- Memberikan pengetahuan tentang suatu hal, baik sejarah, nilai-nilai filosofis, pelatihan dan lain-lain.
- Efektif dan efisien sehingga karakter edukatif tercapai dengan maksimal.
- Nyaman secara psikis supaya karakter edukatif dapat harmonis dan berkesinambungan dengan baik.

Menurut Widiantoro (2015) kriteria edukatif perlu untuk mempertimbangkan beberapa hal yang cukup penting yaitu:

- Fleksibel, dapat diartikan dengan bentuk ruang, bentuk bangunan ataupun alur sirkulasi dapat berubah-ubah dan berpindah sesuai dengan kegiatan di dalamnya sehingga proses pembelajaran tidak kaku dan monoton.
- Kejelasan orientasi di dalam ruang ataupun di luar bangunan, hal ini bertujuan agar pengguna dapat memahami ruang atau area di sekelilingnya sehingga tidak merasa bingung atau asing dengan ruangan mereka.
- Kesempatan belajar yang luas, artinya memberikan pengetahuan yang tidak hanya dalam kegiatan yang ditawarkan, tapi juga pengetahuan tersebut dapat diimplementasikan dalam bentuk, elemen-elemen, corak, dan lain-lain.
- Variatif, dapat berupa variasi skala bangunan atau ruangan dimana dapat memberikan mood atau suasana yang berbeda pada kegiatan edukasi. (Putri, 2017)

4.3 TATA RUANG DALAM

Menurut D.K. Ching perancangan tata ruang dalam atau interior adalah sebuah perencanaan tata letak dan perancangan ruang dalam di dalam sebuah bangunan. Dalam mendesain sebuah ruang terdapat prinsip-prinsip perancangan yaitu:

1. Unity dan Harmoni

Keseimbangan antara ruang yang telah ditata dengan elemen-elemen pelengkap harus terjaga dengan baik.

2. Balance (Keseimbangan)

Penyetaraan antara bagian satu dengan bagian yang lain.

Balance disini dibagi menjadi 3 bagian, yaitu

- Simetris, merupakan keadaan dimana elemen desain baik horizontal ataupun vertical merata.
- Asimetris, merupakan pembagian elemen yang tidak berporos di tengah namun tetap tampak seimbang.
- Radial, merupakan desain dimana elemen berpusat di tengah.

3. Focal Point

Focal Point merupakan daya tarik pada sebuah ruangan, bisa berupa patung, lukisan ataupun benda-benda lain yang memiliki nilai atau makna bagi pemiliknya.

4. Ritme

Ritme merupakan sebuah pengulangan yang bersifat repetisi atau kontinu untuk menghindari kesan monoton dan norak.

5. Detail

Detail pada tata ruang dalam berkaitan dengan elemen yang ada seperti detail meja, kursi dan lain-lain.

6. Skala dan Proporsi

Skala dan Proporsi pada ruang dalam lebih menekankan pada ukuran seperti ukuran plafond an ukuran pola lantai.

7. Warna

Setiap warna memiliki makna, efek dan karakter yang berbeda-beda sehingga pemilihan warna yang tepat dapat mempengaruhi kondisi dalam ruangan.

8. Fungsional dan Ergonomis

Elemen pengisi ruangan seperti furniture harus dapat difungsikan dengan baik sehingga tidak hanya dijadikan sebagai pajangan saja namun juga harus ergonomis dengan tubuh pengguna ruang. (Ching, 1996)

Dalam perancangan tata ruang dalam, terdapat elemen-elemen penyusun ruang dalam. Elemen penyusun ruang merupakan komponen yang menjadi satu dan melekat dengan ruang dan memiliki fungsi untuk membatasi ruang tersebut. Adapun elemen-elemen tersebut antara lain:

- a) Elemen Horizontal Bawah, merupakan elemen yang membentuk sebuah ruang yang berfungsi sebagai pijakan. Elemen jorizental bawah ini dapat divariasikan dengan warna, pola lantai, tekstur, ataupun material. Selain itu, level ketinggian elemen horizontal dapat dinaikkan atau ditenggelamkan. Semakin besar ketinggian elemen horizontal maka semakin besar pula kesan kejelasan ruangnya.
- b) Elemen Horizontal Atas, dapat berupa plafon, langit-langit, atap atau apapun yang dapat membatasi ruang di bagian atas. Sama seperti dengan elemen horizontal bawah, elemen horizontal atas dapat divariasikan dengan material, pola-pola, tekstur, warna dan lain-lain. Elemen ini juga dapat divariasikan dengan void.
- c) Elemen Vertikal, merupakan sebuah elemen yang memanjang ke atas. Elemen vertikal disini tidak hanya dinding atau kolom, namun juga dapat divariasikan dengan alam seperti pot-pot bunga, rangka kayu, kerai bamboo atau bahkan dengan air terjun. (Arsitur, 2019)

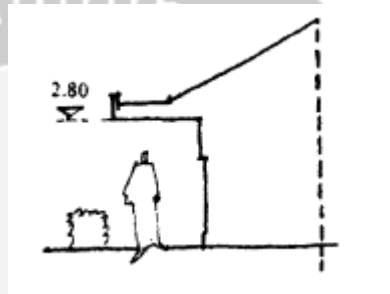
4.4 TATA RUANG LUAR

Perancangan tata ruang luar memiliki elemen-elemen perancangan secara visual yang menonjol guna mendukung perancangan desain lanskap atau perancangan tata ruang luar yang dikategorikan menjadi 4 bagian yaitu:

- **Skala**

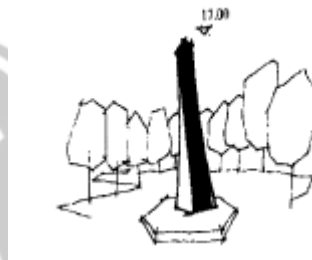
Skala dalam arsitektur menunjukkan sebuah perbandingan antara elemen bangunan atau ruang dengan elemen tertentu. Terdapat dua jenis skala dalam arsitektur yaitu:

- Skala manusia, perbandingan ukuran menggunakan tubuh manusia.



Gambar 21 Skala Manusia
Sumber: Buku Tata Ruang Luar 01, 1999

- Skala generik, perbandingan ukuran menggunakan sesuatu di sekitarnya yang masih berhubungan.



Gambar 22 Skala Generik
Sumber: Buku Tata Ruang Luar 01, 1999

- **Tekstur**

Tekstur merupakan titik-titik yang tidak teratur pada sebuah permukaan. Tekstur menurut bentuknya dapat dibedakan menjadi:

- Tekstur halus, permukaannya dapat dibedakan melalui warna atau elemen yang memiliki permukaan halus.
- Tekstur kasar, terdiri dari elemen-elemen yang berbeda baik warna, bentuk ataupun coraknya.

Fungsi dari tekstur sendiri adalah untuk memberikan kesan pada persepsi manusia melalui visual. Pengolahan tekstur yang baik akan menghasilkan kualitas ruang yang menarik dan baik.

- **Bentuk**

Pengolahan bentuk pada tata ruang luar dapat mempengaruhi kesan pada ruang. Dari segi penampilan, bentuk dapat dibagi menjadi 3 yaitu:

- Bentuk geometris (teratur); persegi, kubus, kotak, dan lain-lain.
- Bentuk lengkung; biasanya bentuk-bentuk alam.
- Bentuk tidak teratur.

Bentuk dapat memberikan kesan stabil, agung, statis, formal, aktif dan sebagainya. Bentuk dalam perancangan sangatlah penting supaya bisa sesuai dengan fungsinya, serasi, efektif dan estetis.

- **Warna**

Warna dalam hal desain adalah salah satu hal yang dapat mengekspresikan suatu obyek. Warna dapat menciptakan kesan yang diinginkan oleh pengguna melalui efek psikologis. Dalam sebuah perancangan lanskap, warna cukuplah penting. Karena terdapat unsur alam seperti batu-batuan dan tanaman serta unsur buatan manusia, maka dalam pemilihan dan mengkomposisikan warna haruslah tepat sehingga tercapai sebuah desain yang memiliki kesan menyatu dengan alam namun bervariasi.

Selain elemen-elemen yang sudah disebutkan di atas, elemen-elemen lingkungan yang harus dipertimbangkan dalam perancangan ruang luar yaitu:

- **Pembatas Ruang**

Sama seperti perancangan tata ruang dalam, perancangan tata ruang luar juga melibatkan 3 elemen pembentuk ruang yaitu:

- Bidang alas, merupakan bidang yang besar pengaruhnya terhadap pembentukan ruang luar. Terdapat 2 tipe permukaan alas yaitu dari bahan keras (batu, kerikil, beton, pasir dan lain-lain) dan bahan lunak (rumput, tanah, dan lain-lain).
- Dinding, merupakan pembatas ruang luar yang dapat dibedakan menjadi 3 tipe yaitu dinding massif (permukaan tanah yang miring, dinding batu bata, beton dan sebagainya), dinding transparan (pagar bambu, pagar kayu, pohon atau semak renggang) dan dinding semu (garis batas cakrawala, air sungai ataupun air laut).

- **Sirkulasi**

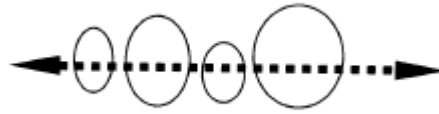
Sirkulasi erat hubungannya dengan aktivitas dan pergerakan pengguna dari satu tempat ke tempat yang lain. Hubungan jalur sirkulasi dengan ruang dibedakan menjadi 3 macam yaitu:

- Jalur melalui ruang



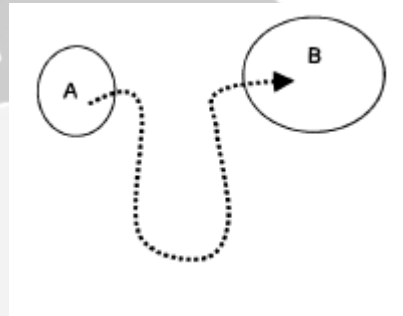
Gambar 23 Jalur melalui Ruang
Sumber: Buku Tata Ruang Luar 01, 1999

- Jalur memotong ruang



Gambar 24 Jalur memotong Ruang
Sumber: Buku Tata Ruang Luar 01, 1999

- Jalur berakhir pada ruang (biasanya digunakan sebagai simbolis)



Gambar 25 Jalur Berakhir pada Ruang
Sumber: Buku Tata Ruang Luar 01, 1999

Dalam sistem sirkulasi juga diperlukan adanya pembagian antara sirkulasi kendaraan dengan sirkulasi manusia supaya meningkatkan factor kenyamanan pada tata ruang luar tersebut.

- **Tata Hijau**

Elemen tata hijau disini mengacu pada tanaman. Tanaman tidak hanya difungsikan sebagai nilai estetis saja melainkan terdapat fungsi lain seperti:

- Kontrol Pandangan

Tanaman dapat digunakan untuk menahan silau dari lampu atau matahari sehingga dapat menimbulkan keteduhan.

- Pembatas Fisik

Berfungsi sebagai penghalang atau pengendali pergerakan manusia dan binatang.

- Pengendali Iklim

Pengendali iklim yang dimaksud adalah control radiasi matahari dan suhu, pengendali angin (bisa untuk mengurangi kecepatan angin), pengendali suara dan sebagai filter dari debu dan bau sehingga membawa angin segar ke pengguna.



Gambar 26 Vegetasi sebagai Pengendali Iklim
Sumber: Buku Tata Ruang Luar 01, 1999

- Pencegah Erosi

Melalui akar tanaman yang mampu mengikat tanah dapat mengurangi erosi yang terjadi.

- Habitat Binatang

Tanaman dapat menjadi sumber makanan atau tempat tinggal/perlindungan bagi hewan.

- Nilai Estetis

Nilai estetis yang diciptakan oleh tanaman sangat beragam, mulai dari pola bayangan, bentuk, skala, warna, tekstur dan lain-lain. (Prabawasari & Suparman, 1999)

DAFTAR PUSTAKA

- Andiybt. (2018, April 17). *Artikel: Pariwisata*. Retrieved from Website Resmi Pemerintah kabupaten Buleleng: <https://bulelengkab.go.id/detail/artikel/pariwisata-64>
- Archdaily*. (2013, April 16). Retrieved from Archdaily: <https://www.archdaily.com/360458/tourist-information-baiersbronn-partnerundpartner-architekten>
- Arsitur*. (2019). Retrieved from Arsitur Media Desain: <https://www.arsitur.com/2017/11/pengertian-elemen-penyusun-ruang-dalam.html>
- Ching, F. D. (1996). *Ilustrasi Desain Interior*. Airlangga.
- Destha T Raharjana, P. M. (2017). *Pemberdayaan Masyarakat di Kawasan Cagar Budaya. Tata Kelola Seni*.
- Hadinoto, K. (1996). *Perencanaan Pengembangan Destinasi Pariwisata*. UI-Press.
- News: Pengembangan Desa Wisata*. (n.d.). Retrieved from Gianyar Tourism: <http://diparda.gianyarkab.go.id/index.php/en/news/item/304-pengembangan-desa-wisata>
- Prabawasari, V. W., & Suparman, A. (1999). *Tata Ruang Luar 01*. Gunadarma.
- Profil Desa: Kondisi Umum Desa*. (2017, January 31). Retrieved from Website Desa Seloharjo: <https://seloharjo.bantulkab.go.id/index.php/first/artikel/3>
- Putri, T. S. (2017). *Galeri dan Pusat Pelatihan Gerabah di Kasongan, Yogyakarta. RKPD*. (2016).
- Spillane, J. J. (1987). *Ekonomi Pariwisata Sejarah dan Prospeknya*.
- Website Kabupaten Bantul*. (2019). Retrieved from Data Pokok: Data Umum: <https://www.bantulkab.go.id>
- Yoeti, O. A. (1997). *Pengantar Ilmu Pariwisata*. Bandung: Angkasa.