

LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

**PUSAT STUDI DAN WORKSHOP
SEBAGAI RUANG PEMBERDAYAAN KOMUNITAS
PENGRAJIN GERABAH DI DESA PANJANGREJO,
BANTUL**



DISUSUN OLEH:

**APOLLINARIS PRIMERACRISA GRANIT PRAMESWARI
160116518**

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

LEMBAR PENGABSAHAN

LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

PUSAT STUDI DAN *WORKSHOP* SEBAGAI RUANG PEMBERDAYAAN KOMUNITAS PENGRAJIN GERABAH DI DESA PANJANGREJO, BANTUL

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

**APOLLINARIS PRIMERACRISA GRANIT PRAMESWARI
NPM: 160116518**

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, *29-06-2020*

Dosen Pembimbing



Sidhi Pramudito, S.T., M.Sc.

Ketua Program Studi Arsitektur



Anna Pudianti
Dr. Ir. Anna Pudianti, M.Sc.

FAKULTAS
TEKNIK

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini, saya:

Nama : Apollinaris Primeracrisa Granit Prameswari

NPM : 160116518

Dengan sungguh-sungguhnya dan atas kesadaran sendiri,

Menyatakan bahwa:

Hasil karya Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur —yang berjudul:
PUSAT STUDI DAN WORKSHOP SEBAGAI RUANG PEMBERDAYAAN KOMUNITAS
PENGRAJIN GERABAH DI DESA PANJANGREJO, BANTUL

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, 7 Juli 2020

Yang Menyatakan,



Apollinaris Primeracrisa G P

ABSTRAK

Kota Yogyakarta dikenal sebagai daerah tujuan wisata yang terkenal di Indonesia dan Mancanegara. Daerah Istimewa Yogyakarta yang *relative* aman dan nyaman dengan keramah-tamahan masyarakatnya, menjadikan Yogyakarta banyak diminati orang atau wisatawan untuk berkunjung. Tidak mengherankan bahwa jika setiap tahunnya jumlah kunjungan wisatawan baik wisatawan mancanegara (wisman) maupun wisatawan nusantara (wisnus) yang datang terus meningkat. Hal tersebut dapat dimanfaatkan untuk melahirkan berbagai tujuan wisata baru, khususnya desa wisata. Salah satu desa wisata yang paling terkenal di Yogyakarta adalah Desa Wisata Kasongan yang terkenal akan industri gerabahnya. Namun, bila ditelusuri sejarahnya, gerabah Kasongan ternyata berawal dari Kecamatan Pundong, tepatnya Padukuhan Jetis Panjangrejo Bantul yang eksistensinya meredum seiring perkembangan zaman. Pengembangan kawasan pusat studi dan *workshop* Desa Panjangrejo dipilih menjadi alternatif solusi agar desa wisata Panjangrejo kembali hidup.

Kawasan pusat studi dan *workshop* dirancang di Dusun Jetis, Desa Panjangrejo yang merupakan dusun dengan jumlah pengrajin gerabah paling banyak di Desa Panjangrejo. Dusun ini sebenarnya memiliki potensi lokal yang dapat dikembangkan yakni wisata edukasi gerabah langsung dengan pengrajinnya. Pemerintah Bappeda Bantul sudah menjadikan Desa Panjangrejo sebagai Desa Wisata dan menjadi harapan dalam perbaikan ekonomi ke depannya sehingga Desa Panjangrejo dapat kembali eksis sebagai desa wisata edukasi gerabah dan menjadi asset pariwisata Yogyakarta.

Untuk mencapainya, kawasan pusat studi dan *workshop* ini dirancang dengan pendekatan arsitektur simbiosis melalui penataan tata ruang luar dan tata massa bangunan. Dalam mewujudkan pendekatan tersebut, maka diintegrasikan dengan *Sustainable Site Analysis* menurut James A. LaGro. Studi perilaku masyarakat di Dusun Jetis juga dilakukan agar kawasan pusat studi dan *workshop* dapat memenuhi kebutuhan warga dan pengembangan wisata edukasi sebagai potensinya. Penerapan pendekatan arsitektur simbiosis diharapkan dapat memberikan *wave effect* bagi warga lain di Dusun Jetis, Desa Panjangrejo, Bantul.

Kata Kunci: Kawasa, Pusat Studi, Workshop, Panjangrejo, Simbiosis.

PRAKATA

Puji dan Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan berkat kasih dan karunia-Nya kepada penyusun dalam proses studi Tugas Akhir Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur dengan judul “Pusat Studi dan *Workshop* Sebagai Ruang Pemberdayaan Komunitas Pengrajin Gerabah di Desa Panjanglejo, Bantul” sehingga penyusun dapat menyelesaikan tugas penulisan sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan.

Selama proses penulisan laporan dan bimbingan, penulis tidak lepas dari kerja sama dengan pihak-pihak yang terkait, antara lain kerja sama dari dosen, staff pengajar, keluarga, teman, serta beberapa pihak yang terkait. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang terkait dalam proses penyusunan laporan Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur ini. Ucapan terima kasih secara khusus ditujukan kepada :

1. Tuhan YME yang memberikan rahmat serta berkat yang selalu melimpah sehingga penulis dapat selalui dilindungi serta dibimbing oleh-Nya dalam menyelesaikan laporan penulisan Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur.
2. Bapak Sidhi Pramudito, S.T., M.Sc. selaku Dosen Pembimbing dalam menyelesaikan laporan penulisan Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur.
3. Ibu Dr. Ir. Anna Pudianti, M.Sc. selaku Ketua Program Studi Teknik Arsitektur Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
4. Orang tua saya (Alm). Bapak Alexander Widoyo Herry Santosa dan Ibu Christiana Rini Puspitasari, serta keluarga yang selalu memberikan semangat, arahan, bimbingan, serta dukungan dalam setiap saat untuk menyelesaikan laporan penulisan Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur ini.
5. Yudhistira Bagas Roswanto yang selalu menemani saya dalam mengerjakan laporan akhir ini dimanapun dan kapanpun.

Penulis menyadari bahwa laporan Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur ini masih jauh dari kata sempurna serta masih terdapat beberapa kekurangan. Sehingga diharapkan agar pembaca dapat memberikan kritik, saran, serta masukan untuk menciptakan kesempurnaan pada laporan akhir ini dalam penyusunan Tugas Akhir Arsitektur.

Yogyakarta, 12 Desember 2019



Penulis,
Apollinaris P G P



DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN	ii
LEMBAR PENGABSAHAN.....	iii
ABSTRAK	iv
PRAKATA	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR BAGAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1. Latar Belakang	1
I.1.1. Latar Belakang Pengadaan Proyek	1
I.1.2. Latar Belakang Penekanan Studi	5
I.2. Rumusan Masalah	10
I.3. Tujuan dan Sasaran	10
I.3.1. Tujuan	10
I.3.2. Sasaran	10
I.4. Lingkup Studi	11
I.4.1. Lingkup Spasial	11
I.4.2. Lingkup Substansial	12
I.4.3. Lingkup Temporal	12
I.5. Metode Studi	12
I.5.1. Pola Prosedural	12
I.5.2. Tata Langkah	14
I.5.3. Analisis dan Sintesis	15
I.6. Keaslian Penelitian	15
I.7. Sistematika Pembahasan	16
BAB II TINJAUAN UMUM PUSAT STUDI dan <i>WORKSHOP</i>	18
II.1. TINJAUAN UMUM PARIWISATA	18
II.1.1. Definisi Pariwisata	18
II.1.2. Jenis-jenis Pariwisata	19
II.1.3. Jenis-jenis Wisatawan	21

II.1.4. Unsur-unsur Pariwisata.....	22
II.1.4.1. Daya Tarik Wisata (<i>Tourist Attraction</i>)	22
II.1.4.2. Fasilitas (<i>Amenity</i>).....	23
II.1.4.3. Pelayanan Tambahan (<i>Ancillary</i>).....	23
II.1.4.4. Aksesibilitas (<i>Accessibility</i>).....	24
II.1.4.5. Atraksi (<i>Attraction</i>).....	24
II.1.5. Sarana Pariwisata	24
II.1.6. Dampak Pariwisata Terhadap Perekonomian Indonesia	24
II.2. TINJAUAN DESA WISATA	26
II.2.1. Pengertian Desa Wisata	26
II.2.2. Persyaratan Desa Wisata.....	26
II.2.3. Tujuan Desa Wisata.....	27
II.2.4. Fasilitas dan Kegiatan.....	28
II.3. TINJAUAN UMUM PUSAT STUDI.....	28
II.3.1. Pengertian Pusat Studi	28
II.3.2. Kategori Bangunan Pusat Studi.....	30
II.3.3. Tujuan Bangunan Pusat Studi	31
II.3.4. Kegiatan di Bangunan Pusat Studi	31
II.3.5. Ruang pada Bangunan Pusat Studi.....	32
II.4. TINJAUAN UMUM <i>WORKSHOP</i>	32
II.4.1. Pengertian <i>Workshop</i>	32
II.4.2. Ciri-ciri <i>Workshop</i>	33
II.4.3. Manfaat <i>Workshop</i>	33
II.4.4. Tata Pelaksanaan <i>Workshop</i>	34
II.5. TINJAUAN Pemberdayaan komunitas.....	34
II.5.1. Strategi Pemberdayaan Masyarakat	35
II.5.2. Pendekatan Pemberdayaan Masyarakat.....	36
II.6. SUSTAINABLE TOURISM DEVELOPMENT	38
II.6.1. Empat Pilar Pembangunan Kepariwisataaan	38
II.6.2. Pembangunan Pariwisata Indonesia ¹⁴	38
II.6.3. Strategi Umum Kepariwisataaan ¹⁴	39
II.7. TINJAUAN TERHADAP OBJEK SEJENIS	41
II.7.1. <i>Workshop</i> Menjahit Komunitas Amairis	41
II.7.1.1. Latar Belakang.....	41

II.7.1.2. Ide Desain	42
BAB III TINJAUAN WILAYAH DESA PANJANGREJO BANTUL	44
III.1. TINJAUAN UMUM KABUPATEN BANTUL	44
III.1.1. Kondisi Geografis Kabupaten Bantul	44
III.1.2. Kondisi Administratif Kabupaten Bantul	44
III.1.3. Kondisi Klimatologi Kabupaten Bantul	45
III.1.4. Rencana Tata Ruang Daerah Kabupaten Bantul.....	47
III.1.5. Kebijakan Pola Ruang Kabupaten Bantul	48
III.2. TINJAUAN UMUM KECAMATAN PUNDONG	49
III.2.1. Kondisi Administratif Kecamatan Pundong	49
III.2.2. Kondisi Geografis Kecamatan Pundong	50
III.2.3. Kondisi Tata Guna Lahan Kecamatan Pundong.....	51
III.2.4. Kondisi Topografi Kecamatan Pundong	52
III.3. TINJAUAN UMUM DESA PANJANGREJO	53
III.3.1. Gambaran Umum Desa Panjangrejo	53
III.3.2. Rencana Pengembangan Sektor Industri Kecil Desa Panjangrejo.....	53
III.3.3. Rencana Pengembangan Sektor Pariwisata	54
III.4. TINJAUAN LOKASI.....	56
III.4.1. Kriteria Site Pusat Studi dan <i>Workshop</i> Sebagai Ruang Pemberdayaan Komunitas Pengrajin Gerabah.....	57
III.4.1.1. Kriteria Eksternal	57
III.4.1.2. Kriteria Internal.....	58
III.5. TINJAUAN INTERNAL.....	58
III.5.1. Potensi <i>Site</i>	58
III.5.2. Masalah <i>Site</i>	59
III.6. TINJAUAN EKSTERNAL.....	59
III.6.1. Peluang Sekitar <i>Site</i>	59
III.6.2. Tantangan dan Ancaman Sekitar <i>Site</i>	60
III.7. LOKASI PERANCANGAN	61
BAB IV TINJAUAN TEORETIKAL	63
IV.1. TINJAUAN ARSITEKTUR SIMBIOSIS	63
IV.1.1. Teori Arsitektur Simbiosis	63
IV.1.2. Prinsip Simbiosis	64
IV.2. SUPRASEGMEN ARSITEKTUR.....	68

IV.2.1. Tekstur.....	68
IV.2.1.1. Jenis Dasar Tekstur	68
IV.2.2. Karakteristik dan Bahan	69
IV.2.3. Proporsi dan Skala	70
IV.3. TINJAUAN TATA RUANG LUAR DAN TATA MASSA BANGUNAN	71
IV.3.1. Tata Ruang Luar	71
IV.3.2. Jenis Ruang Luar	72
IV.3.3. Tata Massa Bangunan	73
IV.3.3.1. Konfigurasi Massa	73
IV.4. TINJAUAN BANGUNAN YANG SELARAS DENGAN ALAM	77
IV.5. TINJAUAN TERHADAP OBJEK	78
IV.5.1. Perumahan Suku Badui di Libya	78
IV.5.1.1. Permasalahan	78
IV.5.1.2. Pendekatan.....	78
IV.5.1.3. Filosofi Simbiosis	82
BAB V ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN	83
V.1. ANALISIS PERENCANAAN	83
V.1.1. Profil Perencanaan Pusat Studi dan <i>Workshop</i> Sebagai Ruang Pembedayaan Komunitas Pengrajin Gerabah.....	83
V.1.1.1. Visi	84
V.1.1.2. Misi	84
V.1.2. Analisis Sistem Lingkungan-Makro.....	88
V.1.2.1. Daya Tarik Wisata (<i>Tourist Attraction</i>)	88
V.1.2.2. Fasilitas (<i>Amenity</i>).....	88
V.1.2.3. Pelayanan Tambahan (<i>Ancillary</i>).....	89
V.1.2.4. Aksesibilitas (<i>Accessibility</i>).....	89
V.1.2.5. Aktraksi (<i>Attraction</i>)	89
V.1.3. Analisis Sistem Manusia-Mikro.....	90
V.1.3.1. Pelaku Kegiatan (<i>Users</i>).....	90
V.1.4. Identifikasi Ruang	94
V.1.4.1. Program dalam Profil Perencanaan Objek Studi	94
V.1.5. Analisis Modul Dimensi Manusia dan Besaran Ruang	98
V.1.5.1. Standar Ruang Gerak Manusia	98

V.2. ANALISIS PERANCANGAN.....	105
V.2.1. Analisis Pola Kegiatan	105
V.2.2. Kebutuhan Ruang.....	115
V.2.3. Analisis Hubungan Ruang	119
V.2.3.1. Hubungan Ruang Mikro	119
V.2.3.2. Hubungan Ruang Makro	122
V.2.4. Analisis Sensorik Ruang.....	122
V.2.5. Analisis Site	124
V.2.6. Analisis Penekanan Studi	135
V.2.6.1. Site dari Lingkungan	135
V.2.6.2. Kondisi Bangunan (Fisik Bangunan).....	137
BAB VI KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN	139
VI.1. KONSEP PERENCANAAN	139
VI.1.1. Pengembangan Elemen Desa Wisata	139
VI.1.1.1. Daya Tarik Wisata (<i>Tourist Attraction</i>)	139
VI.1.1.2. Fasilitas (<i>Amenity</i>).....	139
VI.1.1.3. Pelayanan Tambahan (<i>Ancilliary</i>).....	140
VI.1.1.4. Aksesibilitas (<i>Accessibility</i>).....	140
VI.1.1.5. Atraksi (<i>Attraction</i>).....	140
VI.1.2. Pengguna Kawasan Pusat Studi dan <i>Workshop</i> Desa Panjangrejo..	141
VI.1.2.1. Pengguna Internal	142
VI.1.2.2. Pengguna Eksternal.....	143
VI.2. KONSEP PERANCANGAN.....	143
VI.2.1. Rekapitulasi Kebutuhan Ruang	143
VI.2.2. Konsep Tata Visual.....	145
VI.2.3. Material dan Konstruksi	146
VI.2.4. Konsep Olah Tapak.....	147
DAFTAR PUSTAKA LITERATUR.....	149
DAFTAR PUSTAKA INTERNET	151

DAFTAR GAMBAR

Gambar I.1 Wisatawan Mancanegara di D.I.Yogyakarta	2
Gambar I.2 Wisatawan Nusantara di D.I.Yogyakarta	2
Gambar I.3 Peta Administrasi Desa Panjangrejo	3
Gambar I.4 Akses jalan menuju Desa Wisata Gerabah Desa Panjangrejo.	6
Gambar II.1 Situasi Tapak Workshop Menjahit.....	41
Gambar II.2 Analisis Fasad Terhadap Matahari.....	42
Gambar II.3 Buka-bukaan pada Bangunan Workshop.....	42
Gambar II.4 Denah Workshop Menjahit.....	43
Gambar II.5 Fasad Belakang	43
Gambar II.6 Fasad Selatan	43
Gambar III.1 Peta Rencana Pola Ruang Kabupaten Bantul.....	49
Gambar III.2 Peta Rencana Pemanfaatan Ruang Kecamatan Pundong.....	50
Gambar III.3 Peta Wilayah Kecamatan Pundong, Kabupaten Bantul.	56
Gambar III.4 Peta Wilayah Desa Panjangrejo.....	56
Gambar III.5 Akses dari Yogyakarta	59
Gambar IV.1 Contoh Tekstur	69
Gambar IV.2 Contoh Konfigurasi Terpusat.....	73
Gambar IV.3 Unite d’Habitation, Marseilles, Le Corbusier	74
Gambar IV.4 Hotel Dieu, Antoine Petit.....	75
Gambar IV.5 Fatehpur Sikri, India	76
Gambar IV.6 Library Building, Miles van der Rohe	77
Gambar IV.7 Contoh Rumah Suku Badui.....	79
Gambar IV.8 Batu Bata Pasir	79
Gambar IV.9 Atap Prefabrikasi Berbentuk Arch	80
Gambar IV.10 Desain Model rumah pada Proyek Perumahan Al-Sarir, Libya....	81
Gambar V.1 Visi Misi dan Program Objek Studi.....	84
Gambar V.2 Pengrajin Gerabah.....	87
Gambar V.3 Hasil Kerajinan Gerabah	87
Gambar V.4 Denah Sentra Kerajinan Gerabah Jetis Bantul, Yogyakarta.....	91
Gambar V.5 Standar Ruang Gerak Manusia Dewasa pada Sentra Karya dan Kerajinan Tangan.....	99
Gambar V.6 Standar Ruang Gerak Anak-anak pada Sentra Karya dan Kerajinan Tangan.....	100
Gambar V.7 Keterangan Standar Ukuran	100
Gambar V.8 Antrian/area Zona Perlindungan.....	101
Gambar V.9 Analisa Kepadatan Antrian	102
Gambar V.10 Besaran Ruang Resepsionis dan Informasi	102
Gambar V.11 Besaran Ruang Kantor	103
Gambar V.12 Besaran Ruang Taman Kuliner.....	103
Gambar V.13 Hubungan Ruang Area <i>Entrance</i> dan Parkir	119
Gambar V.14 Hubungan Ruang Area Taman Kuliner.....	119
Gambar V.15 Hubungan Ruang Area <i>Workshop</i>	120
Gambar V.16 Hubungan Ruang Area <i>Gallery</i> Penjualan	120

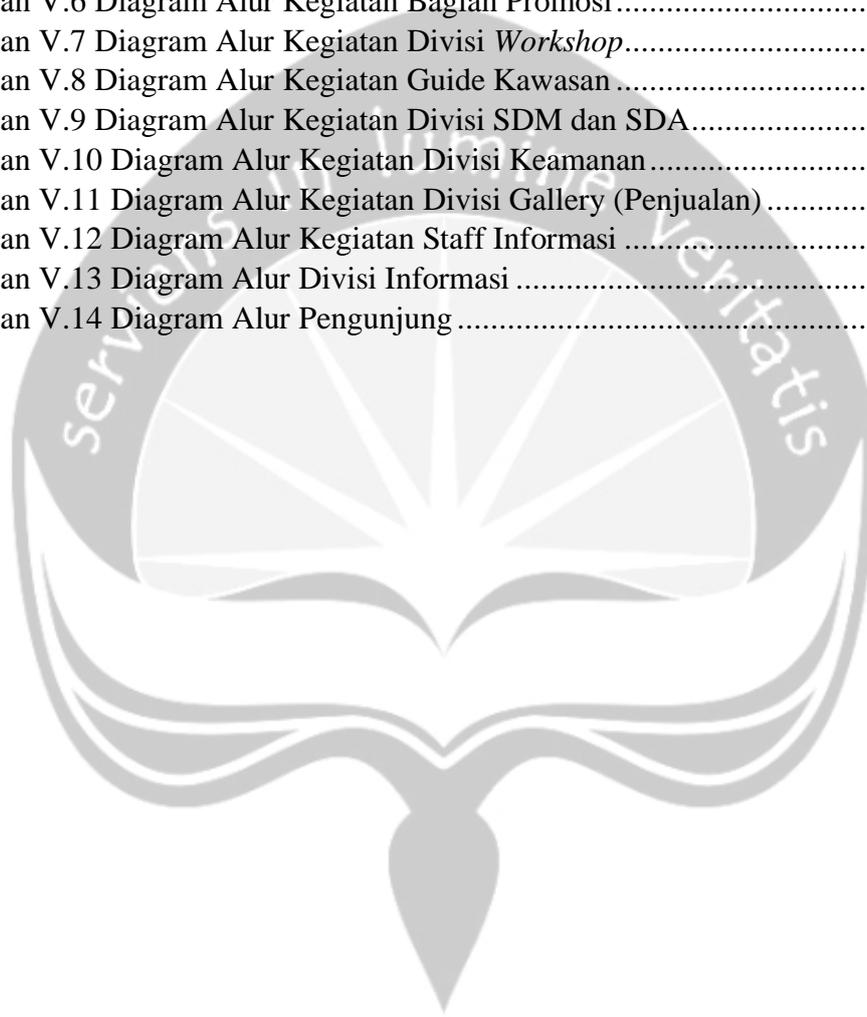
Gambar V.17 Hubungan Ruang Kantor Pengelola Kawasan.....	120
Gambar V.18 Hubungan Ruang Area <i>Service</i>	121
Gambar V.19 Hubungan Ruang Area Pembuatan Gerabah.....	121
Gambar V.20 Hubungan Ruang Antar Area Kawasan Pusat Studi dan <i>Workshop</i> Desa Panjangrejo	122
Gambar V.21 Perbandingan Tata Guna Lahan Eksisting dengan Tata Guna Lahan Perencanaan.....	126
Gambar V.22 Area Penghubung Kawasan.....	128
Gambar V.23 Zonasi Area Sirkulasi Pengunjung dan Moda Angkutan	130
Gambar V.24 Zonasi Area Rancang Toilet Umum dan Jaringan Sanitasi Drainase	131
Gambar V.25 Zonasi Area Interaksi Langsung Pengunjung dengan Warga	132
Gambar V.26 Integrasi Spasial Antara Area Wisata Edukasi dengan Lingkungan Hunian Warga Sektar.....	133
Gambar V.27 Analisis Titik Visual pada Pusat Studi dan <i>Workshop</i> Desa Panjangrejo.....	134
Gambar V.28 Analisis Penekanan Studi.....	135
Gambar V.29 Gambaran Skylight	136
Gambar V.30 Gambaran Ornamen	136
Gambar V.31 Gambaran View Taman Kuliner.....	136
Gambar V.32 Gambaran Material Lokal	137
Gambar V.33 Gambaran Jalan Lingkungan.....	137
Gambar V.34 Gambaran Public Space	137
Gambar V.35 Gambaran Penataan Massa Bangunan	138
Gambar VI.1 Perencanaan Pengembangan Elemen Desa Wisata	141
Gambar VI.2 Konsep Tata Visual Gallery dan <i>Workshop</i>	145
Gambar VI.3 Konsep Tata Visual Taman Kuliner	145
Gambar VI.4 Gambaran Penggunaan Material	146
Gambar VI.5 Gambaran Area Interaksi	148

DAFTAR TABEL

Tabel I.1 Tabel Keaslian Penelitian	16
Tabel III.1 Wilayah Administrasi Kabupaten Bantul	45
Tabel III.2 Klasifikasi Iklim Kabupaten Bantul	46
Tabel III.3 Luas Wilayah Desa Dalam Kecamatan Pundong.....	50
Tabel III.4 Penggunaan Lahan di Kecamatan Pundong.....	51
Tabel III.5 Tataguna Lahan di Kecamatan Pundong	52
Tabel III.6 Ketinggian dari Permukaan Laut per Desa di Kecamatan Pundong ...	52
Tabel III.7 Kriteria Pemilihan Site	62
Tabel V.1 Daftar Pengrajin Aktif Gerabah Dusun Jetis.....	91
Tabel V.2 Analisis Pelaku, Kegiatan dan Jumlah Pemakai Pada Pengelola Kawasan	93
Tabel V.3 Identifikasi Ruang Berdasarkan Program dalam Misi.....	96
Tabel V.4 Analisis Kebutuhan Besaran Ruang	117
Tabel V.5 Analisis Sensorik Ruang pada Kawasan Pusat Studi dan <i>Workshop</i> Desa Panjangrejo	123
Tabel V.6 Penekanan pada Aspek Pengolahan Tata Ruang Luar	137
Tabel V.7 Penekanan pada Aspek Pengolahan Tata Massa Bangunan	138
Tabel VI.1 Daftar Kebutuhan Ruang Kegiatan Aktivitas Pengrajin Gerabah Desa Panjangrejo	142
Tabel VI.2 Daftar Kebutuhan Ruang Kegiatan Aktivitas Pengelola Kawasan Desa Panjangrejo	143
Tabel VI.3 Daftar Kebutuhan Ruang Kegiatan Aktivitas Pengunjung Desa Panjangrejo	143
Tabel VI.4 Rekapitulasi Besaran Ruang	144

DAFTAR BAGAN

Bagan I.1 Bagan Tata Langkah	14
Bagan V.1 Bagan Alur Strategi Perencanaan Objek Studi	98
Bagan V.2 Diagram Alur Kegiatan Pengrajin Gerabah.....	105
Bagan V.3 Diagram Alur Kegiatan Ketua Pengelola Kawasan	106
Bagan V.4 Diagram Alur Pola Kegiatan Bagian Administrasi	107
Bagan V.5 Diagram Alur Kegiatan Staff Maintenance	108
Bagan V.6 Diagram Alur Kegiatan Bagian Promosi	109
Bagan V.7 Diagram Alur Kegiatan Divisi <i>Workshop</i>	109
Bagan V.8 Diagram Alur Kegiatan Guide Kawasan	110
Bagan V.9 Diagram Alur Kegiatan Divisi SDM dan SDA.....	111
Bagan V.10 Diagram Alur Kegiatan Divisi Keamanan	111
Bagan V.11 Diagram Alur Kegiatan Divisi Gallery (Penjualan)	112
Bagan V.12 Diagram Alur Kegiatan Staff Informasi	113
Bagan V.13 Diagram Alur Divisi Informasi	113
Bagan V.14 Diagram Alur Pengunjung	114



BAB I

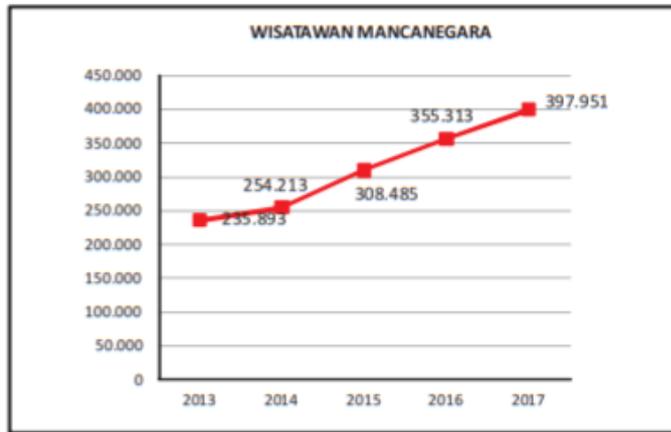
PENDAHULUAN

I.1. LATAR BELAKANG

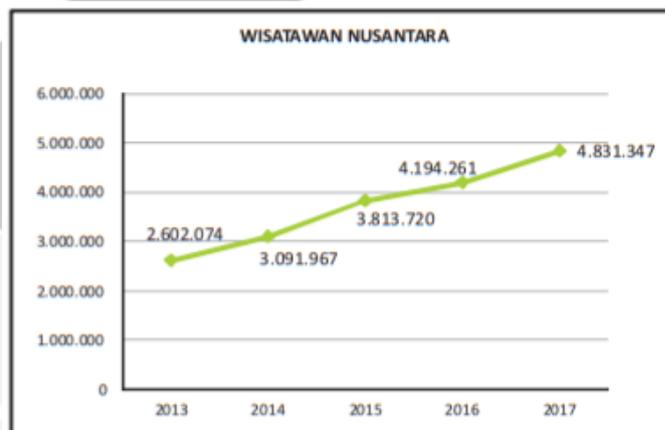
I.1.1. Latar Belakang Pengadaan Proyek

Kota Yogyakarta selain dikenal sebagai sebutan kota perjuangan, pusat kebudayaan dan pusat pendidikan juga dikenal karena kekayaan pesona alam dan budayanya. Hingga sekarang Yogyakarta masih tetap merupakan daerah tujuan wisata yang terkenal di Indonesia dan Mancanegara. Daerah Istimewa Yogyakarta yang *relative* aman dan nyaman dengan keramah-tamahan masyarakatnya, menjadikan Yogyakarta banyak diminati orang atau wisatawan untuk berkunjung. Tidak mengherankan bahwa jika setiap tahunnya jumlah kunjungan wisatawan baik wisatawan mancanegara (wisman) maupun wisatawan nusantara (wisnus) yang datang terus meningkat. Menurut data Statistik Kepariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta pada tahun 2013 jumlah wisatawan mancanegara tercatat sebanyak 235.893 wisatawan dan pada tahun 2017 sebanyak 397.951 wisatawan yang menunjukkan bahwa jumlah wisatawan meningkat. Sama halnya dengan wisatawan nusantara yang pada tahun 2013 tercatat 2.602.074 wisatawan dan pada tahun 2017 tercatat 4.831.347 wisatawan¹. Hal ini menunjukkan semakin meningkat kepercayaan masyarakat atau wisatawan dari luar Yogyakarta (Wisman maupun Wisnus) terhadap situasi dan kondisi Yogyakarta. Oleh karena itu, masyarakat Yogyakarta juga dituntut untuk senantiasa meningkatkan sadar wisata dan menerapkan Sapta Pesona, menjaga dan meningkatkan kepedulian kelestarian lingkungan.

¹ (Buku Statistik Kepariwisata D I Yogyakarta tahun 2017, 2019)



Gambar I.1 Wisatawan Mancanegara di D.I.Yogyakarta
 Sumber : Statistik Kepariwisata D.I.Yogyakarta pada tahun 2017



Gambar I.2 Wisatawan Nusantara di D.I.Yogyakarta
 Sumber : Statistik Kepariwisata D.I.Yogyakarta pada tahun 2017

Hal tersebut dapat dimanfaatkan untuk melahirkan berbagai tujuan wisata baru, khususnya desa wisata. Desa wisata adalah suatu bentuk integrasi antara atraksi, akomodasi dan fasilitas pendukung yang disajikan dalam suatu struktur kehidupan masyarakat yang menyatu dengan tata cara dan tradisi yang berlaku². Desa wisata di Yogyakarta menawarkan banyak sekali jenis wisata edukasi yang menarik. Salah satu desa wisata yang paling terkenal di Yogyakarta adalah Desa Wisata Kasongan yang terkenal akan industri gerabahnya.

² (Nuryanti, 1993)



Gambar I.3 Peta Administrasi Desa Panjanglejo
 Sumber: Data Monografi Desa Panjanglejo 2014

Namun, bila ditelusuri sejarahnya, gerabah Kasongan yang berawal dari Kecamatan Pundong, tepatnya Padukuhan Jetis Panjanglejo Bantul³. Kecamatan Pundong berada sekitar kurang lebih 14 km dari kota Yogyakarta. Industri gerabah desa Panjanglejo sudah dimulai sejak tahun 1978 hingga kini yang menyediakan banyak lapangan pekerjaan bagi warga sekitar. Pada saat itu, gerabah yang dihasilkan baru sebatas perlengkapan alat rumah tangga terutama kebutuhan dapur seperti *keren*, *cobek*, *kendi* hingga celengan. Sehingga produk gerabah di Dusun Jetis hanya mampu dipasarkan di daerah Bantul saja.

Seiring berjalannya waktu, gerabah yang hanya untuk memenuhi kebutuhan rumah tangga mulai berkembang menjadi lebih menarik. Pengrajin gerabah mulai berinovasi dan menghasilkan bentuk kerajinan gerabah yang bermacam-macam sehingga layak dijual untuk dijadikan

³ (jalanjogja.com, 2019)

buah tangan setiap wisatawan yang berkunjung ke Desa Panjangrejo. Gerabah Desa Panjangrejo juga dipasarkan ke Kasongan dalam bentuk gerabah setengah jadi yang kemudian difinishing di Kasongan. Bahkan gerabah Desa Panjangrejo juga laku di pasar internasional setelah dipasarkan di Bali.

Pekerjaan kerajinan gerabah ini sudah dikerjakan secara turun temurun oleh warga Desa Panjangrejo. Para pengrajin yang saat ini masih menekuni pekerjaannya sudah merupakan generasi ketiga. Menurut wawancara dengan Bapak Rasyid selaku ketua komunitas industri gerabah di Dusun Jetis pada tanggal 27 Agustus 2019 tercatat pada tahun 2012, kurang lebih ada 100 pengrajin gerabah yang tersebar di Desa Panjangrejo. Tahun 2019 tercatat ada 60 pengrajin dan pengrajin gerabah terbanyak berpusat di Dusun Jetis sebanyak 33 pengrajin.

Industri kreatif berupa industri kerajinan gerabah khususnya di Desa Panjangrejo seharusnya memiliki potensi untuk meningkatkan perekonomian Indonesia karena tingkat ekspor yang cukup tinggi, berdaya saing di mancanegara, serta mampu menyerap banyak sumber daya manusia⁴. Karena kurangnya pemasaran kerajinan gerabah Desa Panjangrejo, menyebabkan pengunjung yang datang hanya sebatas kenalan para pengrajin gerabah. Hal tersebut menurunkan minat pengrajin gerabah untuk lebih menekuni industri gerabah sehingga perlunya penciptaan fasilitas berupa ruang *workshop* yang mewadahi kegiatan bertukar ilmu antara wisatawan dan pengrajin gerabah yang menunjang motivasi pengrajin gerabah untuk kembali menekuni pekerjaannya. Perlunya pengadaan *gallery* untuk memamerkan dan menjual produk-produk gerabah. Perlunya pengadaan ruang-ruang komunal yang mewadahi interaksi antara masyarakat dan wisatawan

⁴ (agribisnis.co.id, 2019)

yang akan menarik banyak pengunjung dengan mengolah potensi wisata yang sudah ada di Desa Panjangrejo, yaitu wisata gerabah.

I.1.2. Latar Belakang Penekanan Studi

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia No. 17 Tahun 2007 tentang Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional, pembangunan nasional adalah rangkaian upaya pembangunan berkesinambungan yang meliputi seluruh aspek kehidupan masyarakat, bangsa dan negara, untuk melaksanakan tugas mewujudkan tujuan nasional sebagaimana dirumuskan dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Rangkaian upaya pembangunan tersebut memuat kegiatan pembangunan yang berlangsung tanpa henti, dengan menaikkan tingkat kesejahteraan masyarakat dari generasi ke generasi. Pelaksanaan upaya tersebut dilakukan dalam konteks memenuhi kebutuhan masa sekarang tanpa mengurangi kemampuan generasi yang akan datang untuk memenuhi kebutuhannya.

Pembangunan Indonesia di masa mendatang akan dihadapkan pada persoalan yang sangat kompleks. Persoalan dalam pembangunan Indonesia salah satunya adalah pembangunan dalam bidang sosial ekonomi seperti besarnya tingkat pengangguran, kemiskinan, dan masalah sosial ekonomi lainnya. Upaya yang dilakukan pemerintah untuk mengatasi masalah di bidang sosial ekonomi salah satunya adalah mengoptimalkan peranan sektor industri kecil masyarakat yang ada di daerah-daerah. Pembangunan sektor industri tidak lepas dari pengaruh sektor pertanian yang sudah tidak mampu menopang pendapatan sehari-hari masyarakat. Masyarakat Desa Panjangrejo sebagian besar menjadi petani dan hasilnya hanya cukup untuk makan satu hingga dua hari, bukan untuk mencukupi kebutuhan sehari-hari. Hasil kerja di sektor pertanian yang tidak menjanjikan, dibutuhkan sektor industri sebagai sebuah alternatif pekerjaan. Industri rumah tangga kerajinan

gerabah diharapkan mampu meningkatkan pendapatan rumah tangga dan menyerap banyak tenaga kerja.

Namun, kondisi industri rumah tangga kerajinan gerabah di Desa Panjangrejo Dusun Jetis saat ini masih kurang mampu untuk menunjukkan eksistensinya sebagai desa wisata gerabah. Kendala dalam industri rumah tangga kerajinan gerabah Desa Panjangrejo adalah akses masuk jalan menuju desa wisata terbilang sempit, sehingga menyulitkan wisatawan yang ingin berkunjung. Wisatawan hanya mengetahui desa wisata gerabah Desa Panjangrejo ini dari mulut ke mulut saja. Karena jumlah wisatawan yang masih sedikit, maka diperlukan bantuan pemerintah berupa bangunan *workshop* dan ruko untuk mewadahi kegiatan pengrajin yang terbengkalai. Para pengrajin lebih nyaman untuk melakukan kegiatan membuat gerabah di rumah masing-masing. Hal tersebut sangat menghambat perkembangan Desa Panjangrejo sebagai desa wisata gerabah.



Gambar I.4 Akses jalan menuju Desa Wisata Gerabah Desa Panjangrejo.
Sumber : Dokumentasi Penulis 2019

Selain faktor akses jalan yang sempit menyulitkan wisatawan untuk datang berkunjung secara beramai-ramai, faktor lain yang menjadi titik fokus dalam penekanan studi ini adalah kurangnya motivasi dari para pengrajin untuk berkembang membangun Desa Wisata Gerabah Desa Panjangrejo. Maka diperlukannya pelatihan masyarakat dari berbagai tingkat pendidikan untuk menunjang kawasan desa wisata yang berkelanjutan. Unsur penting lainnya adalah pembinaan kelompok pengusaha lokal yang akan bermanfaat dan memunculkan usaha-usaha baru. Usaha-usaha tersebut dapat memajukan produk lokal seperti gerabah, makanan khas seperti Mie Des (mi yang terbuat dari ketela) dan sego wiwit, minuman dan produk-produk lainnya yang memberi cita rasa pada wisatawan tentang Desa Wisata Gerabah Desa Panjangrejo dan dapat digunakan untuk mempromosikan kekhasan tersebut kepada wisatawan.

Pusat studi, *workshop* dan pemberdayaan komunitas pengrajin gerabah Desa Panjangrejo dapat dijadikan sebagai wadah untuk mengembangkan daya tarik serta inovasi yang berkelanjutan di bidang industri rumah tangga kerajinan gerabah dengan mengutamakan identitas atau ciri khas Desa Panjangrejo. Daya tarik serta inovasi dapat berbentuk dari adanya interaksi antara wisatawan dan pengrajin gerabah dengan melihat langsung proses pembuatan gerabah di rumah produksi atau disediakannya banyak ruang komunal agar memwadhahi interaksi antar wisatawan dengan masyarakat sekitar. Pusat studi, *workshop* dan pemberdayaan komunitas pengrajin gerabah Desa Panjangrejo juga dapat dijadikan sebagai wadah interaksi antar wisatawan yang merealisasikan ide dan kreatifitas tersebut menjadi produk fisik (gerabah) di dalam ruang berkarya (*Workshop*). Wadah tersebut juga diharapkan mampu mengembangkan potensi di sektor ekonomi industri rumah tangga kerajinan di Desa Panjangrejo. Desa wisata gerabah Desa Panjangrejo juga dapat menyerap banyak lapangan pekerjaan baru bagi masyarakat sekitar.

Pendekatan studi yang akan digunakan adalah *Sustainable Tourism Development*. *Sustainable tourism* adalah sebuah konsep pariwisata yang menguntungkan dari berbagai sisi, antara lain ekonomi, lingkungan dan sosial. Menteri Pariwisata, Arief Yahya, menyampaikan Indonesia akan bekerjasama dengan organisasi pariwisata dunia (UNWTO) untuk menggarap pariwisata yang berkelanjutan (*sustainable tourism*). Ada tiga kota di Indonesia yang akan menjadi proyek bersama ini yaitu Yogyakarta (khususnya Bantul), Lombok, dan Wakatobi. Menteri Pariwisata, Arief Yahya menyampaikan ketiga kota ini dipilih agar pengembangan pariwisata di Indonesia tidak hanya terfokus pada Bali dan Jakarta saja⁵. Komitmen pemerintah ditunjukkan dengan dikeluarkannya Peraturan Menteri Pariwisata Nomor 14 Tahun 2016 tentang Pedoman Destinasi Pariwisata Berkelanjutan⁶.

Sustainable Tourism Development di Indonesia mencakup empat pilar pembangunan kepariwisataan yakni: (1) destinasi; (2) pemasaran; (3) industri, dan (4) kelembagaan⁷. Keempat pilar tersebut merupakan upaya perwujudan azas pembangunan dengan memperhatikan keanekaragaman, keunikan dan kekhasan budaya dan alam serta kebutuhan manusia untuk berwisata. Keempat pilar tidak dapat berdiri sendiri karena saling berpengaruh. Pilar kelembagaan dapat mempengaruhi semua aspek lain. Pilar destinasi dan industri juga akan mempengaruhi pencapaian tujuan pemasaran.

Sustainable Tourism Development diwujudkan dalam gaya hidup dan kualitas hidup masyarakatnya. Desa wisata Desa Panjangrejo harus mampu terus menerus (berkelanjutan) dan secara kreatif mengembangkan identitas atau ciri khas daerah yang berupa kerajinan gerabah yang dapat dinikmati prosesnya oleh wisatawan. Aspek penting lainnya dalam pengembangan desa wisata yang berkelanjutan yaitu pelibatan atau partisipasi masyarakat setempat (*community based*

⁵ (cnnindonesia.com, 2019)

⁶ (kemenpar.go.id, 2019)

⁷ (tourism.binus.ac.id, 2019)

tourism development), pengembangan mutu gerabah Desa Panjangrejo dan pembinaan komunitas pengrajin gerabah. Ciri khas setiap daerah akan memberikan manfaat bersaing bagi produk desa wisata yang berupa gerabah. Desa wisata yang berkelanjutan harus terus secara kreatif mengembangkan identitas atau ciri khas yang baru bagi desa dalam wujud pengolahan kawasan sentra industri gerabah yang menjadi jembatan interaksi bagi pengrajin gerabah, wisatawan dan alam agar dapat saling berinteraksi sehingga tanpa mengeksploitasi alam mampu bersaing dan unggul dalam pembangunan daerah pedesaan dan dalam penciptaan lapangan kerja baru serta peningkatan kesejahteraan masyarakat.

Dengan menggunakan pendekatan *Sustainable Tourism Development*, maka metode desain yang digunakan adalah dengan menggunakan metode desain dari Kisho Kurokawa mengenai “Simbiosis”. Arsitektur “simbiosis” dapat diartikan sebagai hubungan antara dua fungsi atau lebih, yang dapat berdiri sendiri namun juga dapat berinteraksi antar keduanya dan dapat saling menguntungkan satu sama lain. Menurut Kisho Kurokawa, bangunan seharusnya tidak berdiri sendiri, namun juga memberi kontribusi yang menguntungkan bagi lingkungan sekitar. Contohnya hubungan antara ruang luar dan ruang dalam yang tercipta melalui penghubung antar ruang berupa ruang jalan, ruang komunal, pandangan jalan atau taman yang dapat mewadahi interaksi yang saling menguntungkan antar wisatawan, masyarakat sekitar dan alam.

Diharapkan pusat studi, *workshop* dan pemberdayaan komunitas pengrajin gerabah dengan pendekatan landasan ideologi arsitektur simbiosis bisa mewadahi interaksi antara pengrajin gerabah dengan wisatawan yang merealisasikan ide dan kreatifitas tersebut menjadi produk fisik (gerabah) yang saling menguntungkan. Tidak hanya hubungan antara wisatawan dan pengrajin, tetapi juga harus mendukung kesuburan dan keindahan alam Desa Panjangrejo. Sehingga, antara pengrajin gerabah, wisatawan dan alam dapat saling

bekerjasama untuk mewujudkan pusat studi, *workshop* dan pemberdayaan komunitas pengrajin gerabah yang saling menguntungkan.

I.2. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana konsep rancangan pusat studi dan *workshop* sebagai ruang pemberdayaan komunitas pengrajin gerabah di Desa Panjangrejo yang mampu mewadahi fungsi produksi dan interaksi antara pengrajin gerabah dengan wisatawan melalui pengolahan tata ruang luar dan tata massa bangunan yang selaras dengan alam berdasarkan pendekatan Arsitektur Simbiosis?

I.3. TUJUAN DAN SASARAN

I.3.1. Tujuan

Mewujudkan konsep rancangan pusat studi, *workshop* dan pemberdayaan komunitas pengrajin gerabah di Desa Panjangrejo yang mampu mewadahi fungsi produksi dan interaksi antara pengrajin gerabah dengan wisatawan baik dari segi pengolahan tata ruang luar dan tata massa bangunan yang selaras dengan alam berdasarkan pendekatan Arsitektur Simbiosis.

I.3.2. Sasaran

1. Melakukan identifikasi isu umum, isu khusus, pengguna, karakteristik daerah dan jenis-jenis gerabah.
2. Melakukan studi literatur terkait objek studi, tipologi objek studi, teori arsitektur simbiosis, teori *sustainable tourism development*, teori *community based tourism development* dan standar-standar pengembangan pariwisata.
3. Melakukan analisis definisi, teori, prinsip, konsep dan metode penerapan konsep simbiosis.
4. Melakukan studi komparasi preseden yang memiliki konsep dan fungsi yang sama.
5. Melakukan analisis *survey* tapak dan programatik ruang.

6. Merancang konsep perancangan pusat studi, *workshop* dan pemberdayaan komunitas pengrajin gerabah di Desa Panjangrejo yang mendukung wisatawan dan pengrajin gerabah dalam proses pembuatan gerabah.
7. Merancang konsep perancangan ruang yang mendukung wisatawan dalam menciptakan ide dan kreatifitas dalam bentuk fisik (kerajinan gerabah) di Desa Wisata Gerabah Desa Panjangrejo.
8. Merancang konsep perancangan ruang-ruang yang mendukung pengrajin gerabah dalam pemaparan proses diskusi, edukasi, galeri dan *workshop* tentang industri rumah tangga bagi wisatawan dan masyarakat sekitar.
9. Menerapkan pendekatan arsitektur simbiosis terhadap rancangan desain pusat studi, *workshop* dan pemberdayaan komunitas pengrajin gerabah di Desa Panjangrejo yang memperhatikan bangunan dan alam sekitarnya.
10. Terwujudnya pusat studi, *workshop* dan pemberdayaan komunitas pengrajin gerabah di Desa Panjangrejo dengan cara memperhatikan pengolahan tata ruang luar dengan memperbanyak ruang-ruang jalan, komunal, pemandangan jalan dan taman untuk mewadahi interaksi antara wisatawan dengan masyarakat sekitar.
11. Terwujudnya pusat studi, *workshop* dan pemberdayaan komunitas pengrajin gerabah di Desa Panjangrejo dengan cara memperhatikan pengolahan tata bentuk bangunan yang unik sehingga menarik perhatian wisatawan.

I.4. LINGKUP STUDI

I.4.1. Lingkup Spasial

Membahas tentang lokasi site yang akan digunakan sebagai lokasi pembangunan pusat studi, *workshop* dan pemberdayaan komunitas pengrajin gerabah di Desa Panjangrejo dengan merespon potensi dan

kelemahan site yang berfungsi sebagai wadah wisata gerabah Desa Panjangrejo.

I.4.2. Lingkup Substansial

Membahas tentang perencanaan dan perancangan pusat studi, *workshop* dan pemberdayaan komunitas pengrajin gerabah di Desa Panjangrejo dengan menggunakan pendekatan *Sustainable Tourism Development* berdasarkan landasan ideologi arsitektur simbiosis.

I.4.3. Lingkup Temporal

Proyek perencanaan dan perancangan pusat studi, *workshop* dan pemberdayaan komunitas pengrajin gerabah di Desa Panjangrejo diharapkan dapat menjadi sarana untuk meningkatkan perekonomian industri rumah tangga kerajinan gerabah di Desa Panjangrejo, mampu menjadi sebuah wadah untuk membuka banyak lapangan kerja baru, serta mampu menyelenggarakan aktivitas yang dapat memberi pengalaman serta edukasi wisatawan dan masyarakat sekitar tentang proses pembuatan dan hasil kerajinan gerabah. Sesuai Peraturan Pemerintah Nomor 5 Tahun 2011 tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Nasional Tahun 2010-2025 (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2011 Nomor 125, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5262).

I.5. METODE STUDI

I.5.1. Pola Prosedural

1. Observasi

Metode pengambilan data-data dan pengamatan yang dilakukan secara langsung di Desa Panjangrejo Dusun Jetis.

2. Wawancara

Metode pengambilan data-data dengan melakukan tanya jawab dengan Pak Agus selaku Kasi Kesejahteraan Desa Panjangrejo, Pak

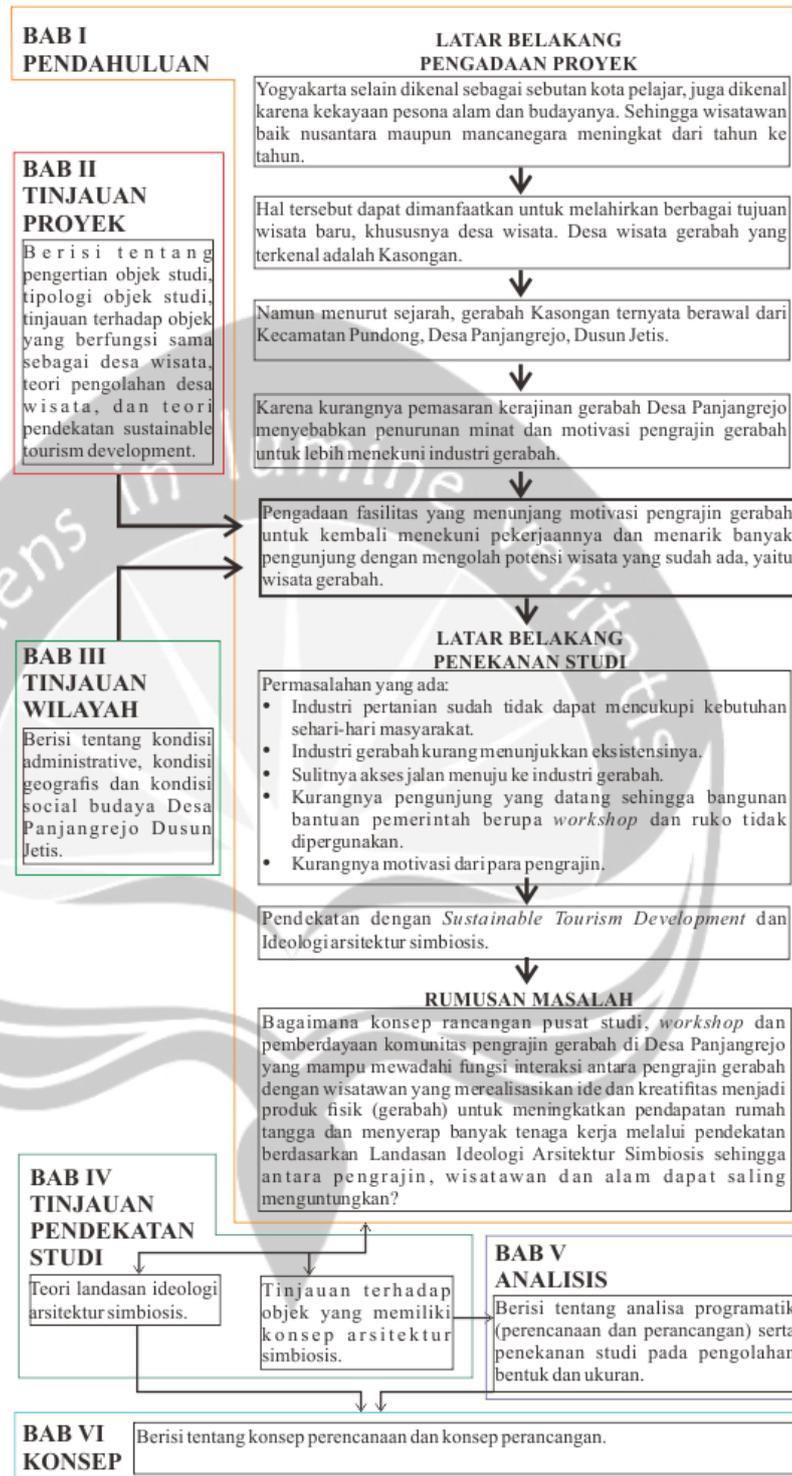
Rasyid selaku ketua komunitas industri gerabah dan beberapa pengrajin gerabah di Desa Panjangrejo Dusun Jetis.

3. Studi Literatur

Metode pengumpulan data-data terkait dengan proyek Desa Wisata Gerabah Desa Panjangrejo diperoleh dari:

- a) Buku *The Philosophy of Symbiosis* dari Kisho Kurokawa.
- b) Media internet untuk mengakses jalanjogja.com.
- c) Media internet untuk mengakses yogyakarta.panduanwisata.id.
- d) Media internet untuk mengakses visitingjogja.com.
- e) Makalah Laporan Konferensi Internasional mengenai Pariwisata Budaya Yogyakarta.
- f) Media internet untuk mengakses cnnindonesia.com.
- g) Media internet untuk mengakses pariwisata.slemankab.go.id.
- h) Salinan Peraturan Menteri Pariwisata Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2016.

I.5.2. Tata Langkah



Bagan I.1 Bagan Tata Langkah

Sumber: Analisis Penulis, 2019.

I.5.3. Analisis dan Sintesis

Metode yang dilakukan dengan menganalisis teori yang didapatkan dari literatur dengan kondisi yang berada di lapangan kemudian dirangkum menjadi sebuah sintesis sebagai acuan dalam penyusunan rancangan desain.

I.6. KEASLIAN PENELITIAN

No.	Judul	Pengarang	Tahun	Kasus	Fokus	Metode	Kesimpulan
1.	Pusat Kerajinan Tenun Ikat di Lambanapu Sumba Timur	Deta, Blasius Umbu	2019	Sebagai wadah yang mampu menghimpun generasi penenun agar tetap menjaga kelestarian dan keberadaan tenun ikat Sumba Timur.	Pusat Kerajinan Tenun Ikat	Kualitatif	Penelitian yang dilakukan penulis memiliki kesamaan dengan kasus namun berbeda dengan fokus yang dikaji.
2.	Pusat Edukasi dan Rekreasi Kopi Menoreh Kulon Progo Yogyakarta	Adi Putra, Aulia Ramdhana	2016	Pusat Edukasi dan Rekreasi Kopi di Pegunungan Menoreh dengan pendekatan arsitektur ekologis.	Pusat Edukasi dan Rekreasi Kopi di Pegunungan Menoreh	Kualitatif	Penelitian yang dilakukan penulis memiliki kesamaan dengan fokus namun berbeda dengan kasus yang dikaji.

No.	Judul	Pengarang	Tahun	Kasus	Fokus	Metode	Kesimpulan
3.	Kawasan Wisata Budaya Desa Pagerharjo, Kecamatan Samigaluh Kulon Progo Melalui Pendekatan Arsitektur Regional	Asmaradahani, Misty	2016	Kawasan wisata budaya yang berbasis sumber daya budaya dengan konsep pelestarian lingkungan dan konsep partisipasi masyarakat.	Kawasan Wisata Budaya Desa Pagerharjo	Kualitatif	Penelitian yang dilakukan penulis memiliki perbedaan baik kasus maupun fokus.

Tabel I.1 Tabel Keaslian Penelitian
 Sumber: Analisis Penulis, 2019.

I.7. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang proyek, latar belakang pendekatan studi, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

BAB II TINJAUAN UMUM PUSAT STUDI DAN *WORKSHOP*

Berisi tentang pengertian objek studi, tipologi objek studi, tinjauan terhadap objek yang berfungsi sama sebagai desa wisata, teori pengolahan desa wisata, dan teori pendekatan *sustainable tourism development*.

BAB III TINJAUAN WILAYAH DESA PANJANGREJO

Berisi tentang kondisi *administrative*, kondisi geografis dan kondisi sosial budaya Desa Panjanglejo Dusun Jetis.

BAB IV TINJAUAN TEORETIKAL

Berisi tentang teori landasan ideologi arsitektur simbiosis, teori selaras dengan alam, tinjauan pengolahan tata ruang luar dan tata massa bangunan, serta tinjauan terhadap objek yang memiliki konsep arsitektur simbiosis.

BAB V ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Berisi tentang analisa programatik (perencanaan dan perancangan) serta penekanan studi pada pengolahan bentuk dan ukuran.

BAB VI KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Berisi tentang konsep perencanaan, konsep perancangan dan konsep penekanan studi.



BAB II

TINJAUAN UMUM PUSAT STUDI DAN *WORKSHOP*

II.1. TINJAUAN UMUM PARIWISATA

II.1.1. Definisi Pariwisata

Menurut Undang-Undang Nomor 90 Tahun 1990 pasal 1, yang dimaksud dengan:

- a. Wisata adalah kegiatan perjalanan atau sebagian dari kegiatan tersebut yang dilakukan secara sukarela serta bersifat sementara untuk menikmati objek dan daya tarik wisata.
- b. Wisatawan adalah orang yang melakukan kegiatan wisata.
- c. Pariwisata adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan wisata, termasuk pengusahaan objek dan daya tarik wisata serta usaha-usaha yang terkait dibidang tersebut.
- d. Kepariwisataan adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan penyelenggaraan pariwisata
- e. Usaha pariwisata adalah kegiatan yang bertujuan menyelenggarakan jasa pariwisata atau menyediakan atau mengusahaakan objek dan daya tarik wisata, usaha sarana pariwisata, dan usaha lain yang terkait dibidang tersebut.
- f. Objek dan daya tarik wisata adalah segala sesuatu yang menjadi sasaran wisata.
- g. Kawasan pariwisata adalah kawasan dengan luas tertentu yang dibangun atau disediakan untuk memenuhi kebutuhan pariwisata.
- h. Menteri adalah menteri yang bertanggung jawab dibidang kepariwisataan.

II.1.2. Jenis-jenis Pariwisata

Menurut Nyoman S Pendit (1994), jenis pariwisata dapat dibedakan menurut motif wisatawan untuk mengunjungi suatu tempat. Jenis-jenis pariwisata tersebut adalah sebagai berikut:

a. Wisata Budaya

Yaitu perjalanan yang dilakukan atas dasar keinginan untuk memperluas pandangan hidup seseorang dengan jalan mengadakan kunjungan ke tempat (daerah) lain atau ke luar negeri, mempelajari keadaan rakyat, kebiasaan adat istiadat mereka, cara hidup mereka, budaya dan seni mereka. Wisata budaya menawarkan kegiatan-kegiatan budaya seperti seni tari, drama, musik dan suara) atau kegiatan yang bersifat kesejarahan dan sebagainya.

b. Wisata Maritim atau Bahari

Jenis wisata ini banyak dikaitkan dengan kegiatan olahraga di air, seperti di danau, pantai, teluk atau laut. Kegiatannya dapat berupa memancing, berlayar, menyelam sambil melakukan pemotretan, kompetisi berselancar, balapan mendayung, melihat-lihat taman laut dengan pemandangan indah di bawah permukaan air serta berbagai rekreasi perairan yang banyak dilakukan di daerah-daerah atau negara-negara maritim.

c. Wisata Cagar Alam (Taman Konservasi)

Untuk jenis wisata ini biasanya banyak diselenggarakan oleh agen atau biro perjalanan yang mengkhususkan usaha-usaha dengan jalan mengatur wisata ke tempat atau daerah cagar alam, taman lindung, hutan daerah pegunungan dan sebagainya yang kelestariannya dilindungi oleh undang-undang. Wisata cagar alam ini banyak dilakukan oleh para penggemar dan pecinta alam dalam kaitannya dengan kegemaran memotret binatang atau marga satwa serta pepohonan kembang beraneka warna.

d. Wisata Konvensi

Banyak negara yang akhir-akhir ini berlomba membangun wisata konvensi dengan menyediakan fasilitas bangunan dengan ruangan-ruangan tempat bersidang bagi para peserta suatu konferensi, musyawarah, konvensi atau pertemuan lainnya. Jerman Barat memiliki Pusat Kongres Internasional di Berlin, Philipina mempunyai PICC (*Philippine International Convention Center*) di Manila dan Indonesia mempunyai Balai Sidang Senayan di Jakarta untuk penyelenggaraan sidang-sidang pertemuan besar dengan perlengkapan modern.

e. Wisata Pertanian (Agrowisata)

Sebagai halnya wisata industri, wisata pertanian ini adalah pengorganisasian perjalanan yang dilakukan ke proyek-proyek pertanian, perkebunan, ladang pembibitan dan sebagainya. Wisatawan berkunjung dan peninjauan untuk tujuan studi maupun melihat-lihat sekeliling sambil menikmati segarnya udara.

f. Wisata Buru

Jenis wisata ini banyak dilakukan di negeri-negeri yang memang memiliki daerah atau hutan tempat berburu yang dilegalkan oleh pemerintah. Wisata buru ini diatur dalam bentuk safari buru uke daerah atau hutan yang telah ditetapkan oleh pemerintah negara yang bersangkutan. Seperti berbagai negeri di Afrika untuk berburu gajah, singa, jerapah dan sebagainya. Di India, ada daerah-daerah yang memang disediakan untuk berburu macan, badak dan sebagainya. Sedangkan di Indonesia, pemerintah membuka wisata buru di daerah Baluran di Jawa Timur dimana wisatawan boleh memburu banteng/babi hutan.

g. Wisata Ziarah

Jenis wisata ini sedikit banyak dikaitkan dengan

kerohanian, sejarah, adat istiadat dan kepercayaan umat atau kelompok dalam masyarakat. Wisata ziarah banyak dilakukan oleh perorangan atau beramai-ramai ke tempat-tempat suci, ke makam-makam orang besar atau pemimpin yang diagungkan, ke bukit atau gunung yang dianggap keramat. Wisata ziarah ini banyak dihubungkan dengan niat atau hasrat wisatawan untuk memperoleh restu, kekuatan batin, keteguhan iman dan tidak jarang pula untuk tujuan memperoleh berkah dan kekayaan yang melimpah. Sebagai contoh, umat Katholik misalnya melakukan wisata ziarah ke Vatikan di Roma, umat Islam ke tanah suci Mekkah, umat Budha ke tempat-tempat suci agama Budha di India, Nepal, Tibet dan sebagainya.

h. Wisata Pendidikan

Wisata edukasi biasanya disebut dengan *study tour*. Wisata ini biasanya ditujukan untuk para siswa atau mahasiswa, atau masyarakat kalangan tertentu. Wisata edukasi adalah wisata yang bertujuan agar pelakunya mendapatkan pengetahuan atau keahlian tertentu, seperti bertani, industri atau perusahaan, kesekolahan-sekolahan, museum, atau lembaga-lembaga tertentu. Contoh wisata ini adalah kunjungan SMA ke Perguruan Tinggi, kunjungan mahasiswa ke pabrik atau perusahaan dll.

II.1.3. Jenis-jenis Wisatawan

Kata wisatawan berasal dari bahasa Sangsakerta, dari asal kata “**wisata**” yang berarti perjalanan ditambah dengan akhiran “**wan**” yang berarti orang yang melakukan perjalanan wisata. Dalam bahasa Inggris, orang yang melakukan perjalanan disebut *traveller*. Sedangkan orang yang melakukan perjalanan untuk tujuan wisata disebut *Tourist*. Definisi mengenai *tourist*, diantara berbagai ahli atau Badan Internasional, masih belum ada keseragaman pengertian.

Perbedaan pengertian atau batasan disebabkan karena perbedaan latar belakang pendidikan atau keahlian, perbedaan kepentingan dan perbedaan pandangan dari para ahli atau badan tersebut. Baik mengenai batasan wisatawan internasional maupun wisatawan domestik.

Macam-macam jenis Wisatawan (*Tourist*):

- a. *National Tourist*
- b. *Domestic tourist*
- c. *Local tourist*
- d. Wisatawan Nusantara (wisnus)
- e. *International tourist*
- f. *Incoming tourist*
- g. *Foreign tourist*
- h. Wisatawan mancanegara (Wisman)

II.1.4. Unsur-unsur Pariwisata

II.1.4.1. Daya Tarik Wisata (*Tourist Attraction*)

Attraction (atraksi) adalah sesuatu yang menjadi daya tarik sebuah tempat yang membuat orang ingin berkunjung ke tempat tersebut. Secara umum, atraksi dapat dibedakan ke dalam tiga jenis. Pertama, atraksi buatan alam, contoh: pantai, gunung, sungai, gurun dan air terjun. Kedua, atraksi buatan manusia, contoh: taman, museum, *event* dan pameran. Ketiga, atraksi *hybrid* yang merupakan campuran antara atraksi alam dan buatan manusia, contoh: di pantai dibangun tempat bermain, *pedestrian*, taman dan *jogging track*.

II.1.4.2. Fasilitas (*Amenity*)

Amenity atau amenitas adalah segala macam sarana dan prasarana yang diperlukan oleh wisatawan selama berada di daerah tujuan wisata. Sarana dan prasarana yang dimaksud seperti: penginapan, rumah makan, transportasi dan agen perjalanan. Dengan menggunakan prasarana yang cocok dibangunlah sarana-sarana pariwisata seperti hotel, atraksi wisata, gedung pertunjukan, dan sebagainya. Adapun prasarana yang diperlukan untuk menunjang sarana-sarana pariwisata adalah jalan raya, sanitasi, tenaga listrik, tempat pembuangan sampah, bandara, pelabuhan, sinyal, dan lain-lain. Pembangunan prasarana pada umumnya harus mendahului sarana. Ada saatnya prasarana dibangun bersama-sama dalam rangka pembangunan sarana wisata. Suatu tempat atau daerah dapat berkembang sebagai daerah tujuan wisata apabila aksesibilitasnya baik. Ada hubungan timbal balik antara sarana dan prasarana. Prasarana merupakan syarat untuk sarana, dan sebaliknya sarana dapat menyebabkan perbaikan prasarana.

II.1.4.3. Pelayanan Tambahan (*Ancillary*)

Pelayanan tambahan harus disediakan oleh Pemerintah Daerah dari suatu daerah tujuan wisata baik untuk wisatawan maupun untuk pelaku pariwisata. Pelayanan yang disediakan termasuk pemasaran, pembangunan fisik (jalan raya, rel kereta, air minum, listrik, telepon, dan lain-lain) serta mengatur segala macam aktivitas dan dengan segala peraturan perundang-undangan baik di jalan raya maupun di objek wisata. *Ancillary* juga merupakan hal-hal yang mendukung sebuah kepariwisataan, seperti lembaga pengelolaan, *Tourist Information*, *Travel Agent* dan *stakeholder* yang berperan dalam kepariwisataan.

II.1.4.4. Aksesibilitas (*Accessibility*)

Accessibility merupakan hal yang paling penting dalam kegiatan pariwisata. Segala macam transportasi ataupun jasa transportasi menjadi akses penting dalam pariwisata. Aksesibilitas dapat berarti kemudahan untuk bergerak dari daerah satu ke daerah yang lain. Jika suatu daerah tidak tersedia aksesibilitas yang baik seperti bandara, pelabuhan dan jalan raya, maka tidak akan ada wisatawan yang datang dan mempengaruhi perkembangan aksesibilitas di daerah tersebut. Jika suatu daerah memiliki potensi pariwisata, maka harus disediakan aksesibilitas yang memadai sehingga daerah tersebut dapat dikunjungi.

II.1.4.5. Atraksi (*Attraction*)

Adanya atraksi yang dikelola oleh pemerintah atau oleh masyarakat setempat yang layak serta aman untuk dikunjungi oleh para wisatawan, misal: yang berhubungan dengan alam seperti wisata pantai, gunung, sungai, hutan dan danau.

II.1.5. Sarana Pariwisata

Sarana Wisata adalah sarana yang dibutuhkan oleh wisatawan, dari aspek ekonomi yang merupakan berbagai fasilitas amenities yang selalu diperlukan atau dibutuhkan langsung oleh wisatawan, seperti: adanya Transportasi, Akomodasi, Restoran, Jasa penunjang/pemandu wisata, Souvenir dan lain-lain.

II.1.6. Dampak Pariwisata Terhadap Perekonomian Indonesia

Pariwisata menjadi suatu kegiatan yang cukup mendapat perhatian dari pemerintah karena dampaknya terhadap perekonomian nasional. Dengan kedatangan wisatawan ke suatu Daerah Tujuan Wisata, terutama wisatawan mancanegara, maka diharapkan akan mendatangkan devisa bagi DTW tersebut.

Penerimaan devisa negara dari sektor minyak bumi dan gas akhir-akhir ini terus menurun bahkan diperkirakan pada tahun 2012 tidak akan efisien lagi sebagai penghasil devisa negara. Di sisi lain, daya saing dalam sektor export non-migas juga tidak dapat diandalkan karena cara memproduksi yang masih menggunakan teknologi rendah, sehingga kualitas yang dihasilkan tidak mampu bersaing di pasar global. Investor asing masih belum berminat menanamkan modal di Indonesia karena faktor keamanan yang masih labil dan masih banyaknya pemungutan liar. Kenaikan upah buruh yang terus meningkat mengakibatkan harga produk tidak kuat bersaing di pasar internasional.

Berdasarkan hal di atas, maka pemerintah harus mencari alternatif sektor ekonomi yang dapat mengatasi persoalan tersebut. Salah satu faktor ekonomi yang dianggap cukup mampu mengatasi persoalan tersebut adalah sektor pariwisata. Sektor ini diyakini tidak hanya sekedar mampu menjadi sektor andalan dalam meningkatkan perolehan devisa untuk pembangunan, tetapi juga mampu mengatasi masalah kemiskinan. Dilihat dari kacamata ekonomi makro, jelas pariwisata banyak memberikan dampak positif, yaitu:

- a. Dapat menciptakan kesempatan berusaha. Dengan datangnya wisatawan, perlu pelayanan untuk menyediakan kebutuhan (*need*), keinginan (*want*), dan harapan (*expectation*) wisatawan.
- b. Dapat meningkatkan kesempatan kerja. Dengan dibangunnya hotel atau restoran, akan diperlukan tenaga kerja atau karyawan yang cukup banyak.
- c. Dapat meningkatkan pendapatan sekaligus mempercepat pemerataan pendapatan masyarakat. Sebagai akibat *multiplier effect* yang terjadi dari pengeluaran wisatawan yang relatif cukup besar.
- d. Dapat meningkatkan penerimaan pajak pemerintah dan retribusi daerah. Setiap wisatawan berbelanja

selalu dikenakan pajak sebesar 10% sesuai Peraturan pemerintah yang berlaku.

- e. Dapat meningkatkan pendapatan nasional atau *Gross Domestic Bruto* (GDB).
- f. Dapat mendorong peningkatan investasi dari sektor industri pariwisata dan sektor ekonomi lainnya.

II.2. TINJAUAN DESA WISATA

II.2.1. Pengertian Desa Wisata

Menurut Pariwisata Inti Rakyat (PIR), yang dimaksud dengan Desa Wisata adalah : Suatu kawasan pedesaan yang menawarkan keseluruhan suasana yang mencerminkan keaslian pedesaan baik dari kehidupan sosial ekonomi, sosial budaya, adat istiadat, keseharian, memiliki arsitektur bangunan dan struktur tata ruang desa yang khas, atau kegiatan perekonomian yang unik dan menarik serta mempunyai potensi untuk dikembangkannya berbagai komponen kepariwisataan, misalnya : atraksi, akomodasi, makanan-minuman, dan kebutuhan wisata lainnya. Berdasarkan hal tersebut, pembangunan desa wisata ini merupakan realisasi dari pelaksanaan Undang-Undang Otonomi Daerah (UU. No. 22/99). Oleh karena itu setiap Kabupaten perlu memprogramkan pembangunan desa wisata di daerahnya, sesuai dengan pola PIR tersebut⁸.

II.2.2. Persyaratan Desa Wisata

Merujuk kepada definisi desa wisata, desa-desa yang bisa dikembangkan dalam program desa wisata akan memberikan contoh yang baik bagi desa lainnya, penetapan suatu desa dijadikan sebagai desa wisata harus memenuhi persyaratanpersyaratan, antara lain sebagai berikut :

- a. Aksesibilitasnya baik, sehingga mudah dikunjungi wisatawan dengan menggunakan berbagai jenis alat transportasi.

⁸ (Soetarso Priasukmana, R. Mohamad Mulyadin, 2001)

- b. Memiliki objek-objek menarik berupa alam, seni budaya, legenda, makanan lokal, dan sebagainya untuk dikembangkan sebagai objek wisata.
- c. Masyarakat dan aparat desanya menerima dan memberikan dukungan yang tinggi terhadap desa wisata serta para wisatawan yang datang ke desanya.
- d. Keamanan di desa tersebut terjamin.
- e. Tersedia akomodasi, telekomunikasi, dan tenaga kerja yang memadai.
- f. Beriklim sejuk atau dingin.
- g. Berhubungan dengan objek wisata lain yang sudah dikenal oleh masyarakat luas.

II.2.3. Tujuan Desa Wisata

Pembangunan desa wisata bertujuan:

- a. Mendukung program pemerintah dalam pembangunan kepariwisataan dengan menyediakan objek wisata alternatif.
- b. Menggali potensi desa untuk pembangunan masyarakat sekitar desa wisata.
- c. Memperluas lapangan kerja dan lapangan berusaha bagi penduduk desa, sehingga bisa meningkatkan kesejahteraan dan kualitas hidup masyarakat desa. Dengan demikian akan terjadi pemerataan pembangunan ekonomi di desa.
- d. Mendorong orang-orang kota yang secara ekonomi relatif lebih baik, agar senang pergi ke desa untuk berekreasi (Ruralisasi).
- e. Menimbulkan rasa bangga bagi penduduk desa untuk tetap tinggal di desanya, sehingga mengurangi urbanisasi.
- f. Mempercepat pembauran antara orang-orang non pribumi dengan penduduk pribumi.
- g. Memperkokoh persatuan bangsa, sehingga bisa mengatasi disintegrasi.

II.2.4. Fasilitas dan Kegiatan

Untuk Memperkaya Objek dan Daya Tarik Wisata (ODTW), dapat dibangun berbagai fasilitas dan kegiatan sebagai berikut:

- a. *Eco-lodge* : Renovasi *homestay* agar memenuhi persyaratan akomodasi wisatawan, atau membangun *guest house* berupa *bamboo house*, *traditional house*, *log house*, dan lain sebagainya.
- b. *Eco-recreation* : Kegiatan pertanian, pertunjukan kesenian lokal, memancing ikan di kolam, jalan-jalan di desa (*hiking*), *biking* di desa dan lain sebagainya.
- c. *Eco-education* : Mendidik wisatawan mengenai pendidikan lingkungan dan memperkenalkan flora dan fauna yang ada di desa yang bersangkutan.
- d. *Eco-research* : Meneliti flora dan fauna yang ada di desa, dan mengembangkan produk yang dihasilkan di desa, serta meneliti keadaan sosial ekonomi dan budaya masyarakat di desa tersebut, dan sebagainya.
- e. *Eco-energy* : Membangun sumber energi tenaga surya atau tenaga air untuk *Eco-lodge*.
- f. *Eco-development* : Menanam jenis-jenis pohon yang buahnya untuk makanan burung atau binatang liar, tanaman hias, tanaman obat, dll, agar bertambah populasinya.
- g. *Eco-promotion* : Promosi lewat media cetak atau elektronik, dengan mengundang wartawan untuk meliput mempromosikan kegiatan desa wisata.

II.3. TINJAUAN UMUM PUSAT STUDI

II.3.1. Pengertian Pusat Studi

- a. Pusat

Pusat adalah pokok pangkal (berbagai urusan, hal dan sebagainya).

Tempat yang memiliki aktivitas tinggi yang dapat menarik dari

daerah sekitar⁹. Sehingga dapat diartikan bahwa pusat adalah pokok pangkal yang menjadi acuan atau fokus perhatian yang memiliki aktivitas dalam segala hal, juga dapat menarik perhatian dari daerah sekitar.

b. Studi

Menurut KBBI studi adalah pembelajaran, penelitian ilmiah; kajian; telaahan. Pusat Studi dalam pengertian proyek berarti pokok pangkal yang menjadi acuan atau fokus yang memiliki aktivitas pembelajaran dan pendidikan.

- Pembelajaran

- Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 20, pembelajaran adalah sebuah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar.
- Menurut Syaiful Sagala dalam buku Konsep dan Makna Pembelajaran, pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas Pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan.
- Menurut Oemar Hamalik dalam buku Proses Belajar Mengajar, pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran.

- Pendidikan

- Menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan adalah proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan

⁹ (Poerwadarminta, 2003)

proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

- Menurut Ahmad D. Marimba, pendidikan adalah bimbingan secara sadar oleh pendidik yang terdapat perkembangan jasmani dan rohani terdidik menuju terbentuknya kepribadian yang utama.
- Menurut Carter. V. Good, pendidikan adalah proses perkembangan kecakapan individu dalam sikap dan perilaku bermasyarakat. Proses sosial dimana seseorang dipengaruhi oleh suatu lingkungan yang terorganisir, seperti rumah atau sekolah, sehingga dapat mencapai perkembangan diri dan kecakapan sosial.

Berdasarkan penjelasan di atas, pusat studi merupakan suatu pokok pangkal atau fokus yang berguna sebagai media pembelajaran dan pendidikan yang memberikan bekal pengetahuan, nilai-nilai, serta kecerdasan bagi masyarakat untuk menanggapi dan merespon hal-hal yang sudah dan akan terjadi ke depannya.

II.3.2. Kategori Bangunan Pusat Studi

Menurut Muhammad Sani, bangunan pusat studi secara umum termasuk ke dalam kelompok bangunan penelitian. Bangunan penelitian merupakan bangunan atau kelompok bangunan yang memiliki fasilitas penelitian yang mampu memwadahi kegiatan penelitian dan juga memiliki fasilitas yang mampu menunjang kegiatan penelitian. Di dalamnya terjadi proses interaksi antara subjek dengan objek penelitian, proses *actor viewer*, proses berfikir

kreatif, sehingga menuntut konsentrasi, serta kecermatan tinggi.

Bangunan pusat studi merupakan sebuah bangunan yang mewadahi beberapa kegiatan yang masing-masing kegiatan ini memiliki persyaratan bangunan sendiri. Bangunan pusat studi tidak bisa disamakan dengan laboratorium karena laboratorium bukan merupakan fungsi yang dominan pada bangunan pusat studi. Bangunan pusat studi juga tidak bisa disamakan dengan bangunan institusi atau universitas pendidikan walaupun ada fungsi pembelajaran di dalamnya.

II.3.3. Tujuan Bangunan Pusat Studi

Tujuan Bangunan Pusat Studi adalah untuk berperan aktif pada pengembangan kegiatan belajar dan berdiskusi antara wisatawan dengan pengrajin gerabah dalam jumlah yang banyak yang berorientasi inovatif untuk meningkatkan daya saing.

II.3.4. Kegiatan di Bangunan Pusat Studi

a. Kegiatan Penelitian

Merupakan kegiatan untuk mengumpulkan, mengolah dan menyimpulkan data dengan menggunakan metode dan teknik tertentu dalam rangka mencari jawaban atas permasalahan yang dihadapi.

b. Kegiatan Pendidikan

Kegiatan ini lebih bersifat sosio edukatif yang berarti menyelenggarakan acara-acara seperti ceramah dan seminar.

c. Kegiatan Perpustakaan

Merupakan kegiatan mencari informasi mengenai ilmu tentang suatu objek atau permasalahan melalui kegiatan membaca.

d. Kegiatan Pengelola

Merupakan kegiatan yang bersifat pengelolaan, kegiatan administrative dan kegiatan kerumahtanggaan.

e. Kegiatan Servis

Kegiatan mengenai keamanan dan perawatan, *Mechanical Electrical*.

II.3.5. Ruang pada Bangunan Pusat Studi

Standar kebutuhan ruang yang ada pada Bangunan Pusat Studi:

a. Ruang Privat

Ruang privat terdiri dari:

- Ruang pengelola (Kepala, wakil, sekretaris, administrasi, staff ahli)
- Ruang penelitian dan pengkajian.
- Laboratorium komputer

b. Ruang Publik

- Lobby
- Ruang pertemuan
- Perpustakaan
- Mushala

c. Ruang Servis

- Gudang penyimpanan
- Ruang peralatan
- Ruang mekanikal dan elektrikal
- Kamar mandi
- Dapur dan ruang makan

II.4. TINJAUAN UMUM *WORKSHOP*

II.4.1. Pengertian *Workshop*

Workshop adalah proses kegiatan belajar secara kelompok maupun perorangan dimana petugas-petugas pendidikan tau masalah yang dihadapi melalui percakapan dan tanya jawab. Dalam kegiatan *workshop*, peserta juga dihadapkan dengan praktik langsung untuk lebih mengenal suatu masalah. Di dalam sebuah *workshop* akan berkumpul sekelompok orang yang memiliki minat

dan keahlian yang sama di dalam bidang tertentu dimana mereka akan berkumpul di bawah kepemimpinan beberapa orang yang sudah ahli untuk menggali satu atau beberapa aspek khusus suatu pembahasan masalah.

Dalam pelaksanaannya, sebuah *workshop* bisa saja dibagi menjadi beberapa kelompok yang dibentuk dengan berbagai macam tujuan, seperti melihat demonstrasi, mendengarkan ceramah, mempraktikkan, serta mengevaluasi topik tersebut setelahnya. Pada umumnya, sebuah *workshop* akan terdiri dari seorang pimpinan *workshop*, anggota dan para narasumber informasi.

II.4.2. Ciri-ciri *Workshop*

- a. Masalah yang akan dibahas di dalam sebuah *workshop* adalah bersifat *Life Centered* yang artinya masalah tersebut muncul dan bersumber dari peserta *workshop* itu sendiri.
- b. Metode yang diterapkan dalam pelaksanaan sebuah *workshop* adalah metode yang bersifat musyawarah dan penyelidikan secara bersama-sama, dimana hal ini akan menuntut sebuah keaktifan dari seluruh peserta *workshop* sehingga acara berlangsung dengan tidak membosankan.
- c. *Workshop* juga menggunakan metode *resource person* atau *resource materials* dimana setiap peserta dituntut untuk aktif memberi dan berpartisipasi serta memberikan bantuan yang besar di dalam kegiatan tersebut, sehingga *workshop* dapat mencapai hasil sebaik-baiknya dan sesuai dengan keinginan bersama.

II.4.3. Manfaat *Workshop*

- a. Meningkatkan kuantitas dan kualitas produktifitas.
- b. Mengurangi waktu pembelajaran yang diperlukan karyawan untuk mencapai standar kerja yang dapat diterima.

- c. Membentuk sikap, loyalitas, dan kerjasama yang lebih menguntungkan.
- d. Memenuhi kebutuhan perencanaan sumber daya manusia.
- e. Mengurangi frekuensi dan biaya kecelakaan kerja.
- f. Membantu karyawan dalam peningkatan dan pengembangan pribadi.

II.4.4. Tata Pelaksanaan *Workshop*

Dalam setiap *workshop* biasanya panitia akan menjalankan acara *workshop* dengan mengikuti tahapan berikut ini :

- a. Penjelasan tujuan pelaksanaan kegiatan *workshop* yang ingin dicapai.
- b. Perumusan berbagai macam masalah pokok yang ingin dibahas dalam acara *workshop*.
- c. Penentuan prosedur teknis pemecahan masalah yang akan digunakan.
- d. Pengupasan kulit permasalahan oleh beberapa orang pembicara.
- e. Pelaksanaan aktifitas diskusi.
- f. Menentukan pemecahan masalah yang akan diambil.

II.5. TINJAUAN PEMBERDAYAAN KOMUNITAS

Menurut Wrihatnolo dan Rinat dalam Manajemen Pemberdayaan, menyatakan bahwa konsep pemberdayaan muncul sebagai konsep alternative pembangunan yang pada intinya menekankan otonomi pengambilan keputusan dari suatu kelompok masyarakat yang berlandaskan sumber daya pribadi, partisipasi, demokrasi dan pembelajaran sosial melalui pengalaman langsung. Konsep pemberdayaan sekaligus mengandung konteks pemihakan kepada lapisan masyarakat yang berada di lapsian paling bawah¹⁰.

Pemberdayaan tidak hanya menumbuhkan dan mengembangkan nilai tambah ekonomi, tetapi juga nilai tambah sosial dan budaya. Artinya,

¹⁰ (Wrihatnolo, Randy.R, & Nugroho, 2007)

pemberdayaan adalah sebuah konsep pembangunan ekonomi yang didalamnya terdapat nilai-nilai sosial. Konsep pemberdayaan termasuk dalam pengembangan masyarakat dan terkait dengan konsep: kemandirian (*self help*), partisipasi (*participation*), jaringan kerja (*networking*), dan pemerataan (*equity*)¹¹.

Secara konseptual, pemberdayaan harus memenuhi enam hal berikut:

1. *Learning by doing*. Pemberdayaan harus memberikan pemecahan masalah krusial konkrit yang kontinyu dan dampaknya dapat terlihat.
2. *Problem solving*. Pemberdayaan harus memberikan pemecahan masalah krusial pada waktu yang tepat.
3. *Self evaluation*. Pemberdayaan harus mampu mendorong masyarakat melakukan evaluasi secara mandiri.
4. *Self development and coordination*. Pemberdayaan agar mendorong pengembangan diri dan melakukan koordinasi dengan pihak lain secara luas.
5. *Self decism*. Pemberdayaan membuka kesadaran untuk memilih tindakan yang tepat dengan percaya diri dalam memutuskan sesuatu secara mandiri.

II.5.1. Strategi Pemberdayaan Masyarakat

Terdapat tiga strategi pemberdayaan yang umum dilaksanakan¹²:

- a. Pemberdayaan yang hanya berkutat di “daun” dan “ranting” atau pemberdayaan konformis. Yaitu pemberdayaan hanya dilihat sebagai upaya peningkatan daya adaptasi terhadap struktur sosial-kemasyarakatan yang ada. Bentuk strateginya adalah mengubah sikap mental masyarakat yang tidak berdaya dan pemberian bantuan. Program-program berjenis karitatif dan sinterklas termasuk dalam kategori ini.

¹¹ (Alfitri, 2011)

¹² (Wrihatnolo, Randy.R, & Nugroho, 2007)

- b. Pemberdayaan yang berkuat di “batang” atau pemberdayaan reformis. Konsep ini tidak mempermasalahkan tatanan sosial, ekonomi, politik dan budaya yang ada. Yang terpenting adalah kebijakan operasional. Pemberdayaan difokuskan pada upaya peningkatan kinerja operasional dengan membenahi pola kebijakan, peningkatan kualitas SDM, penguatan kelembagaan, dsb.
- c. Pemberdayaan yang berkuat di “akar” atau pemberdayaan struktural. Strategi ini melihat bahwa ketidakberdayaan masyarakat adalah karena struktur sosial, politik, budaya, dan ekonomi yang kurang memberikan peluang bagi kaum yang lemah, dengan demikian pemberdayaan ini menempuh strategi melalui transformasi struktural secara mendasar.

II.5.2. Pendekatan Pemberdayaan Masyarakat

Proses pemberdayaan masyarakat menggunakan pendekatan berikut¹³:

- a. Sentralisasi menjadi desentralisasi. Desentralisasi dalam hal ini diarahkan pada bentuk kewenangan masyarakat untuk melakukan kontrol terhadap pengambilan keputusan dan sumber daya. Desentralisasi ini berarti mencakup lapisan masyarakat miskin akar rumput, bukan semata berhenti pada elit local setempat.
- b. *Top down* menjadi *bottom up*. Pendekatan pemberdayaan cenderung mengutamakan alur dari bawah ke atas. Proses dan mekanismenya dapat melalui dua kemungkinan; pertama, identifikasi masalah dan kebutuhan masyarakat direspon sendiri oleh masyarakat bersangkutan dalam bentuk program pembangunan yang direncanakan dan sekaligus dilaksanakan oleh masyarakat. Kedua, identifikasi masalah dan kebutuhan masyarakat diakomodir oleh pemerintah untuk dimasukkan

¹³ (Soetomo, 2011)

kedalam program pembangunan pemerintah.

- c. *Uniformity* menjadi variasi lokal. Pendekatan pemberdayaan sangat memberikan toleransi kepada variasi lokal/kearifan lokal, dengan demikian program-program yang dirumuskan dan dilaksanakan sangat berorientasi pada permasalahan dan kondisi serta potensi setempat.
- d. Sistem komando menjadi proses belajar. Pendekatan pemberdayaan memosisikan masyarakat lebih berkedudukan sebagai subyek atau aktor, dalam hal ini, proses belajar yang dilakukan untuk meningkatkan inisiatif merupakan rangkaian pemantapan kapasitas. Peningkatan kapasitas ini bermakna pengakuan akan kemampuan masyarakat untuk melakukan langkah-langkah menuju kemajuan.
- e. Ketergantungan menjadi keberlanjutan. Pemberian kewenangan kepada masyarakat dalam pengelolaan pembangunan akan lebih mendorong tumbuh kembangnya inisiatif dan kreatifitas yang memacu keberlanjutan.
- f. *Social exclusion* menjadi social inclusion. Seluruh lapisan masyarakat terutama lapisan bawah, mendapatkan peluang yang sama dalam berpartisipasi pada semua proses kehidupan, dalam mengakses semua pelayanan, serta dalam mengakses sumber daya dan informasi.
- g. *Improvement* menjadi transformation. *Improvement* berarti memfokuskan perbaikan hanya dalam cara kerja dan proses produksi tanpa melakukan perubahan pada tataran struktur, sedangkan pendekatan pemberdayaan lebih menekankan pada transformation, dimana fokus perubahan adalah pada level sistem dan struktur sosialnya.

II.6. SUSTAINABLE TOURISM DEVELOPMENT

II.6.1. Empat Pilar Pembangunan Kepariwisata¹⁴

- a. Destinasi
- b. Pemasaran
- c. *Industry*
- d. Kelembagaan

Keempat pilar tersebut merupakan upaya perwujudan azas pembangunan dengan memperhatikan keanekaragaman, keunikan dan kekhasan budaya dan alam serta kebutuhan manusia untuk berwisata.

II.6.2. Pembangunan Pariwisata Indonesia¹⁴

Pengembangan pariwisata harus dilihat dalam satu kesatuan upaya untuk memajukan pariwisata. Keempat pilar tak dapat berdiri sendiri-sendiri karena satu dan lainnya saling berpengaruh. Aspek kelembagaan dapat memengaruhi semua aspek lain. Pengembangan destinasi dan industri tentu akan berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pemasaran. Dalam hal ini, pembangunan pariwisata Indonesia diharapkan dapat:

- a. Menjadikan sebagai destinasi wisata nasional/internasional yang berkelanjutan.
- b. Meningkatkan posisi Indonesia di pasar internasional maupun nasional sehingga jumlah kunjungan akan meningkat.
- c. Memberi kesempatan bagi industri kepariwisataan sebagai penopang aktivitas wisata untuk berkembang menjadi industri yang tidak hanya memberikan manfaat ekonomi bagi pengusaha atau pemilik usaha, tetapi juga bagi pekerja dan masyarakat luas.
- d. Menumbuhkembangkan suatu sistem kelembagaan yang ditopang oleh sumber daya manusia yang kompeten melalui regulasi yang ditegakkan secara efektif.

¹⁴ (tourism.binus.ac.id, 2019)

Keempat pilar tersebut mempunyai keterkaitan satu sama lain yang tak terpisahkan. Pada tingkat nasional, pemerintah masih memakai jumlah kunjungan sebagai sasaran untuk mewakili tolok ukur keberhasilan. Meskipun demikian jumlah kunjungan tersebut tergantung kepada bukan hanya keberhasilan pemasaran (promosi) melainkan juga keberhasilan upaya pengembangan destinasi, industri, serta kelembagaannya (manusia, aturan, dan organisasinya).

Untuk mencapai tujuan pembangunan kepariwisataan secara nasional, keempat pilar harus dikembangkan secara terpadu. Meski sampai dengan saat ini jumlah wisatawan masih menjadi ukuran keberhasilan, perlu disadari bahwa keberhasilan pemasaran selain tergantung kepada program pemasarannya sendiri, akan sangat tergantung kepada keberhasilan pengembangan program lain yang menyangkut aspek-aspek yang disebutkan di atas.

II.6.3. Strategi Umum Kepariwisataan¹⁴

a. Penyelarasan Fisik

Merupakan suatu upaya untuk menangani terlebih dahulu prasarana fisik. Prasarana setempat yang mulai/sudah rusak, sampah, beberapa jalan menuju daya tarik yang belum bertanda (arah), sarana akomodasi yang tersedia namun dengan kondisi yang mulai menurun, pelanggaran tata bangunan atau tata lingkungan serta tata pelayanan.

b. Penataan

Memanfaatkan apa yang sudah ada (sudah dibangun), namun belum atau kurang berfungsi. Maksud kegiatan penataan adalah untuk mengembangkan dan mengelola hasil pembangunan yang lalu atau meningkatkan kemanfaatan dan fungsi suatu area/kawasan untuk berbagai kepentingan masyarakat maupun wisatawan. Prinsipnya adalah sedikit mungkin melakukan

pembongkaran, bila tidak menimbulkan ancaman atau dampak yang serius. Kegiatan penataan ini dapat pula mengandung unsur penertiban dan sebaliknya, hanya fokusnya yang berbeda. Penataan dilakukan di lokasi yang dianggap strategis dan dapat berfungsi dengan lebih baik memenuhi kebutuhan masyarakat dan/atau wisatawan melalui penataan. Penataan dalam konteks non-fisik dapat diartikan sebagai pemberlakuan standar operasional akomodasi, daya tarik wisata, rumah makan, maupun bahan promosi.

c. Pengembangan

Meningkat elemen baru, fungsi baru, cara atau strategi pemasaran yang baru, pengembangan jumlah sarana pariwisata/investasi baru, pengembangan jenis usaha baru, dan bahkan juga pengembangan regulasi baru. Pengembangan dilakukan sambil membaca perkembangan kepariwisataan dan permasalahan (issues) yang berkembang dalam beberapa tahun ke depan, seraya terus melakukan penertiban dan penataan.

II.7. TINJAUAN TERHADAP OBJEK SEJENIS

II.7.1. *Workshop* Menjahit Komunitas Amairis

Arsitek	:	RUTA Arquitectura
Luas	:	210,0 m ²
Tahun	:	2019

II.7.1.1. Latar Belakang

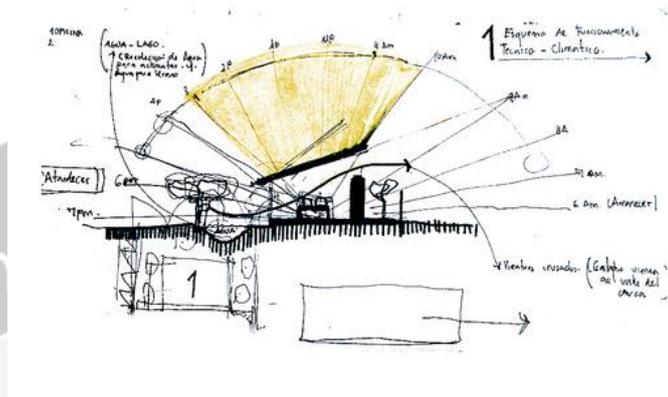
Proyek *workshop* menjahit adalah ide yang dikelola oleh wanita dari desa San Isidro di kota Puerto Caldas di Pereira, Kolombia, disertai dengan pusat komunitas yang merupakan organisasi lingkungan yang mempromosikan strategi pendidikan dan budaya. Komunitas ini membangun hubungan simbolis dari penghuni yang terjalin dalam kehidupan sehari-hari dan membangun ikatan kepercayaan. Gagasan proyek muncul dari kondisi pedesaan dimana di dalam site terdapat lembah sungai, bukit-bukit, dan ladang jagung.



Gambar II.1 Situasi Tapak *Workshop* Menjahit
Sumber: archdaily.com, 2019.

II.7.1.2. Ide Desain

Proyek ini terletak di daerah yang berfungsi sebagai lintasan matahari yang menentukan fasad utama dan bagaimana kondisi ini menentukan mekanisme dinamis yang memungkinkan berbagai bukaan jendela.

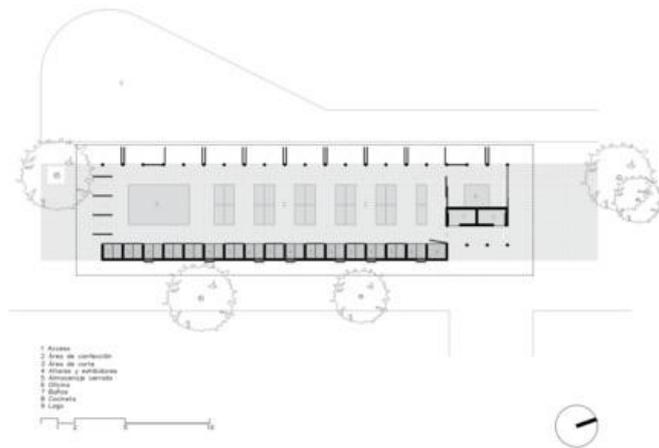


Gambar II.2 Analisis Fasad Terhadap Matahari
Sumber: archdaily.com, 2019.



Gambar II.3 Bukaan-bukaan pada Bangunan Workshop
Sumber: archdaily.com, 2019.

Fasad belakang dibatasi oleh dinding yang terlipat untuk menciptakan ruang penyimpanan Keintiman diubah oleh fasad selatan, seluruhnya berlapis kaca untuk menetapkan arah pelarian ruang yang berbeda dan perluasan ruang.



Gambar II.4 Denah Workshop Menjahit
Sumber: archdaily.com, 2019.



Gambar II.5 Fasad Belakang
Sumber: archdaily.com, 2019.



Gambar II.6 Fasad Selatan
Sumber: archdaily.com, 2019.

BAB III

TINJAUAN WILAYAH DESA PANJANGREJO BANTUL

III.1. TINJAUAN UMUM KABUPATEN BANTUL

III.1.1. Kondisi Geografis Kabupaten Bantul

Daerah Istimewa Yogyakarta memiliki 5 Kabupaten Kota diantaranya Kota Yogyakarta. Salah satunya adalah Kabupaten Sleman, Kabupaten Kulonprogo, Kabupaten Gunung Kidul serta Kabupaten Bantul. Kabupaten Bantul merupakan daerah yang sangat strategis karena memiliki banyak potensi serta jarak yang dekat dengan pusat perekonomian Daerah Istimewa Yogyakarta. Secara geografis, Kabupaten Bantul terletak pada 07°44'04" 08°00'27" Lintang Selatan dan 110°12'34" - 110°31'08" Bujur Timur. Wilayah Kabupaten Bantul merupakan wilayah daerah dataran yang terletak pada bagian tengah serta wilayah perbukitan pada wilayah bagian timur dan barat Kabupaten Bantul.

Kabupaten Bantul berbatasan langsung dengan beberapa Kabupaten atau Kota di wilayah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, diantaranya:

- a. Sebelah Barat berbatasan langsung dengan Kabupaten Kulon Progo.
- b. Sebelah Utara berbatasan langsung dengan Kota Yogyakarta dan Kabupaten Sleman.
- c. Sebelah Selatan berbatasan langsung dengan Samudera Hindia.
- d. Sebelah Timur berbatasan langsung dengan Samudera Hindia.

III.1.2. Kondisi Administratif Kabupaten Bantul

Secara Administratif, Kabupaten Bantul terdiri dari 17 kecamatan, 75 desa dan 933 pedukuhan. Desa-desa yang ada di Kabupaten Bantul dibagi menjadi desa pedesaan (rural area) dan

desa perkotaan (urban area). Kecamatan dengan wilayah terluas yang ada di Kabupaten Bantul adalah Kecamatan Dlingo. Kecamatan Dlingo memiliki luas wilayah sekitar 55,87 km². Sedangkan Kecamatan dengan jumlah desa dan pedukuhan terbanyak ada pada Kecamatan Imogiri yang yaitu dengan 8 desa dan 72 pedukuhan. Berdasarkan Perda dan RDTRK tentang batas wilayah kota, terdapat pemisahan antara wilayah desa pedesaan dan desa perkotaan. Secara administratif, jumlah desa termasuk perkotaan sebanyak 41 desa sedangkan desa pedesaan berjumlah 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

Tabel III.1 Wilayah Administrasi Kabupaten Bantul
 Sumber: Bagian Tata Pemerintahan Setkab. Bantul dalam (Pemerintah Kabupaten Bantul, 2019)

III.1.3. Kondisi Klimatologi Kabupaten Bantul

Berdasarkan data-data iklim yang ada, maka menurut metode Oldeman (*Agro-Climatic Classification*) membagi iklim menjadi 5 (lima), tipe iklim A, tipe iklim B, tipe iklim C, tipe iklim D dan tipe iklim E. Bulan basah didefinisikan sebagai bulan dengan curah hujan sekurang-kurangnya 200 mm. Bulan kering didefinisikan sebagai bulan dengan curah hujan kurang dari 100

mm. Budidaya Palawija diperlukan curah hujan sekurang-kurangnya 100 mm, jika terdapat kurang dari 2 (dua) bulan kering, tanah dinilai masih cukup lembab. Klasifikasi iklim di Kabupaten Bantul menurut Oldeman yang didasarkan pada beberapa stasiun pengamatan dari tahun 1998-2006. Dari tabel dapat diidentifikasi bahwa Kecamatan Jetis mengindikasikan beriklim C1, Kecamatan Pundong beriklim C1, Kecamatan Pandak beriklim D1, Kecamatan Sewon beriklim C, Kecamatan Kasihan beriklim D, Kecamatan Bantul beriklim C1, Kecamatan Imogiri dan Piyungan beriklim D, Kecamatan Sedayu beriklim E, Kecamatan Dlingo beriklim C. Hal tersebut dapat berarti bahwa wilayah Kabupaten Bantul secara umum memiliki curah hujan yang relatif kecil, beriklim C1 dan D yaitu 5-6 bulan basah berurutan dan 2-4 bulan kering.

No	Stasiun	Kecamatan	Tipe Iklim				
			2004	2005	2006	2007	2008
1	Barongan	Jetis	-	C1	C1	C1	C1
2	Pundong	Pundong	E2	D2	C1	D3	D3
3	Gedongan	Pandak	E2	D2	D1	D2	D2
4	Gandok	Sewon	D2	D2	C	C1	C1
5	Nyemengan	Kasihan	E2	D2	D	D2	D2
7	Ringinharjo	Bantul	-	C2	C1	C2	C2
8	Ngetal	Imogiri	-	C2	D	C2	C2
9	Dinas Pengairan	Bantul	D2	-	-	-	D
10	Mrican	Kota Gede	E2	E3	E	E	E
11	Piyungan	Piyungan	-	E2	D	D	D
12	Ngestiharjo	Kasihan	-	E3	C	C	C
13	Sedayu	Sedayu	-	-	E	E	E
15	Dlingo	Dlingo	-	-	C	C	C

Tabel III.2 Klasifikasi Iklim Kabupaten Bantul
Sumber: SSK Bantul, Hasil Analisis RT/RW Kabupaten Bantul, 2009.

III.1.4. Rencana Tata Ruang Daerah Kabupaten Bantul

Peran Kabupaten Bantul sebagai Pusat Kegiatan Wilayah (PKW) sebagaimana ditetapkan dalam Rencana Tata Ruang Wilayah Nasional (RTRWN) maupun Rencana Tata Ruang Wilayah Provinsi (RTRWP) DIY yaitu termasuk ke dalam skema kawasan andalan dengan prioritas kepariwisataan dan perikanan sebagai motor penggerak perekonomian wilayah di sekitarnya. Berdasarkan RTRWN tersebut, pengembangan wilayah di Provinsi DIY dan Kabupaten Bantul, menetapkan Pusat Kegiatan Wilayah (PKW) di Kabupaten Bantul, yaitu kawasan perkotaan yang berfungsi untuk melayani kegiatan skala provinsi atau beberapa kabupaten/kota. Hal ini dikarenakan Kabupaten Bantul memenuhi kriteria sebagai berikut:

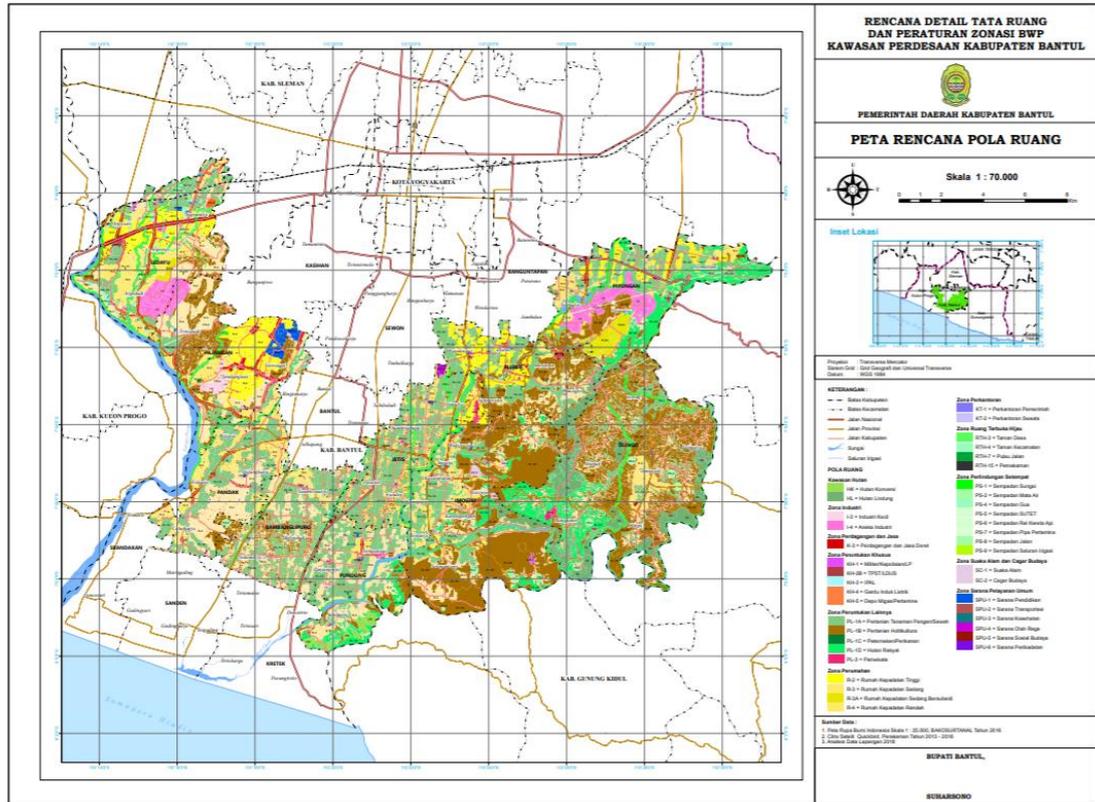
- a. Kawasan perkotaan yang berfungsi atau berpotensi sebagai simpul kedua kegiatan ekspor–impor yang mendukung PKN.
- b. Kawasan perkotaan yang berfungsi atau berpotensi sebagai pusat kegiatan industri dan jasa yang melayani skala provinsi atau beberapa kabupaten/kota.
- c. Kawasan perkotaan yang berfungsi atau berpotensi sebagai simpul transportasi yang melayani skala provinsi atau beberapa kabupaten. Dalam kaitan sektor transportasi, meskipun terminal tipe A berada di Kota Yogyakarta, Kabupaten Bantul mempunyai peran yang sangat strategis terutama jika jaringan JJLS (Jalur Jalan Lintas Selatan) selesai dibangun, maka Kabupaten Kulon Progo dan Kabupaten Gunung Kidul dapat saling terhubung dengan lebih baik. Selain itu akan menghubungkan dua kabupaten di Provinsi Jawa Tengah yaitu Kabupaten Purworejo dan Kabupaten Wonogiri.

III.1.5. Kebijakan Pola Ruang Kabupaten Bantul

Rencana pola ruang merupakan rencana gambaran letak, ukuran, fungsi dari kegiatan-kegiatan budidaya dan lindung. Isi rencana pola ruang adalah deliniasi (batas-batas) kawasan kegiatan sosial, ekonomi, budaya dan kawasan-kawasan lainnya di dalam kawasan budidaya dan kawasan lindung. Rencana pola ruang yang akan dikembangkan di wilayah Kabupaten Bantul adalah pola ruang yang didominasi oleh kawasan ruang pertanian, permukiman, hutan dan perairan. Dasar penetapan pola ruang yang utama yaitu wilayah perencanaan adalah wilayah yang berkarakteristik kabupaten, sehingga dominasi pola ruang yang ada (eksisting) adalah kawasan pertanian, walaupun di wilayah Kabupaten Bantul sendiri kawasan pertaniannya sudah mulai berkurang atau beralih fungsi ke kawasan permukiman guna untuk memenuhi kebutuhan tempat tinggal penduduknya. Selain itu, wilayah perencanaan merupakan wilayah kabupaten yang bercirikan kawasan pertanian dan kawasan permukiman perdesaan (dominasi), permukiman perkotaan (minoritas).

Rencana ini menjadi ketentuan dan acuan utama dalam pemanfaatan ruang di Kabupaten Bantul untuk melaksanakan pelestarian lingkungan maupun pembangunan. Rencana pola ruang Kabupaten Bantul terdiri atas :

- a. Kawasan Lindung Kabupaten Bantul.
- b. Kawasan Budidaya Kabupaten Bantul.



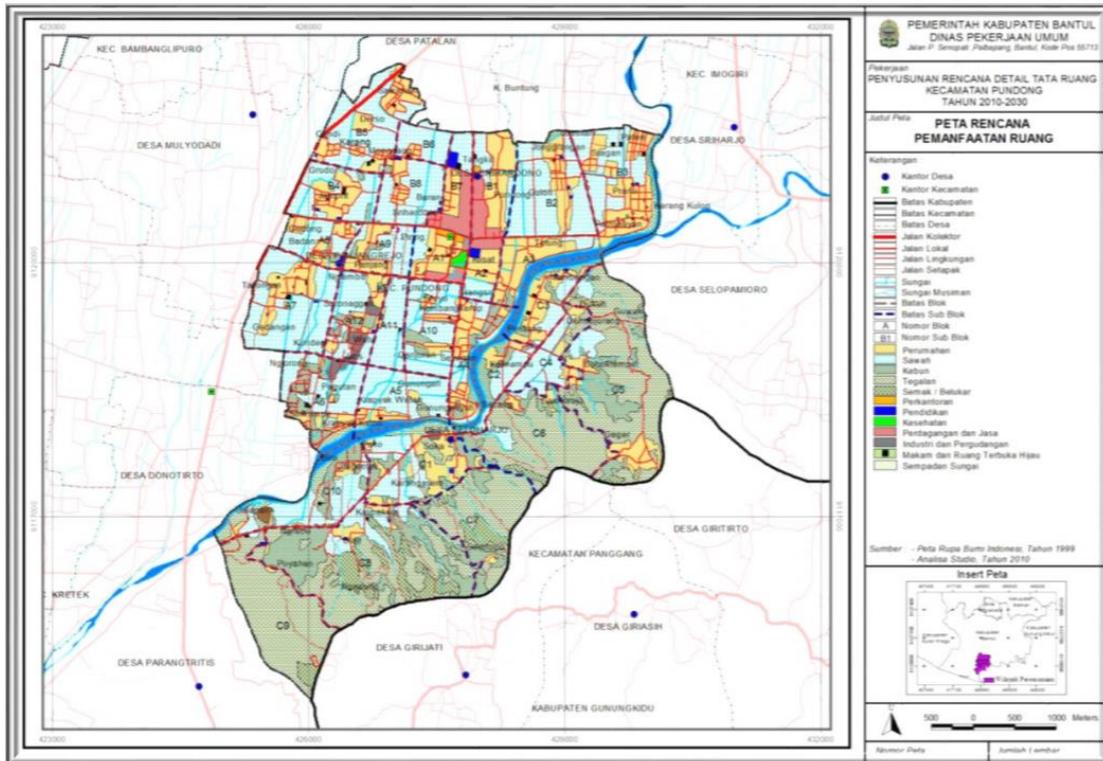
Gambar III.1 Peta Rencana Pola Ruang Kabupaten Bantul
 Sumber: dptr.bantulkab.go.id, diakses 23 Oktober 2019.

III.2. TINJAUAN UMUM KECAMATAN PUNDONG

III.2.1. Kondisi Administratif Kecamatan Pundong

Kecamatan Pundong Kabupaten Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan satu diantara 17 kecamatan yang ada di wilayah Kabupaten Bantul dan secara administratif berada di kawasan wilayah tenggara serta merupakan daerah perlintasan perbatasan antara Kabupaten Bantul dengan Kabupaten Gunungkidul. Sektor potensial perekonomian yang mendukung upaya pengembangan Kecamatan Pundong adalah kegiatan sektor pertanian, industri kerajinan kreatif, industri pengolahan hasil pertanian, perdagangan dan jasa serta pariwisata. Arah pengembangan wilayah yang dapat menunjang fungsi Kecamatan Pundong adalah pusat budidaya pertanian lahan basah di Kabupaten Bantul bagian tenggara, pusat kegiatan ekonomi kreatif (kerajinan gerabah dan olahan pangan berbahan baku tapioka) dan

pengembangan paket pariwisata. Peta Kecamatan Pundong dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar III.2 Peta Rencana Pemanfaatan Ruang Kecamatan Pundong
 Sumber: kec-pundong.antulkab.go.id, diakses 23 Oktober 2019.

Kecamatan Pundong berada di arah sebelah tenggara dari Ibukota Kabupaten Bantul di koordinat 7.9557833670S, 110.3442993160E. Kecamatan Pundong mempunyai luas wilayah 2.363,1830 ha dan secara administratif memiliki 3 desa yaitu Desa Srihardono, Desa Panjangrejo dan Desa Seloharjo dengan sebaran wilayah dapat dilihat dalam tabel berikut.

No	Desa	Luas (km ²)	% terhadap luas		Jumlah	
			Kecamatan	Kabupaten	Pedukuhan	RT
1.	Seloharjo	11,1	46,88	2,19	16	73
2.	Panjangrejo	5,71	24,11	1,13	16	75
3.	Srihardono	6,87	29,01	1,36	17	103
Jumlah		23,68			49	251

Tabel III.3 Luas Wilayah Desa Dalam Kecamatan Pundong
 Sumber: Kecamatan Pundong dalam Angka, 2015.

Secara geografis, wilayah Kecamatan Pundong berbatasan dengan :

- Sebelah Utara : Kecamatan Jetis
- Sebelah Timur : Kecamatan Imogiri
- Sebelah Selatan : Kecamatan Kretek
- Sebelah Barat : Kec. Bambanglipuro

III.2.3. Kondisi Tata Guna Lahan Kecamatan Pundong

Penggunaan lahan di Kecamatan Pundong diklasifikasikan menjadi sawah, bukan sawah dan bukan pertanian. Penggunaan lahan berupa sawah terluas berada di Desa Srihardono dan tersempit di Desa Seloharjo, sedangkan penggunaan lahan bukan sawah dan bukan pertanian terluas berada di Desa Seloharjo. Sebagian besar wilayah Desa Seloharjo berupa lahan bukan sawah atau berupa tegal/kebun sedangkan lahan sawah berupa lahan sawah tadah hujan. Hal ini karena wilayah Desa Seloharjo sebagian berupa lahan perbukitan yang tidak ada sarana irigasi. Penggunaan lahan per desa di Kecamatan Pundong dapat dilihat pada tabel berikut.

No	Desa	Luas lahan (ha)		
		Sawah	Bukan sawah	Bukan pertanian
1.	Seloharjo	156	464	490
2.	Panjangrejo	342	1	228
3.	Srihardono	352	2	334
Jumlah		850	467	1.052

Tabel III.4 Penggunaan Lahan di Kecamatan Pundong
Sumber: Kecamatan Pundong dalam Angka, 2015.

Sebagian besar sawah di Desa Panjangrejo dan Srihardono berupa sawah irigasi semi teknis, sedangkan sawah yang berada di Desa Seloharjo berupa lahan sawah tadah hujan. Penggunaan lahan di Kecamatan Pundong dapat dilihat dalam tabel berikut.

No	Jenis Penggunaan Lahan	Luas (Ha)	Prosentase
1.	Permukiman/ Kampung	8.429.06	0.66
2.	Sawah	80.313.48	6.31
3.	Hutan Lebat	950.024.13	7.64
4.	Perkebunan Sejenis	973.25	0.08
5.	Kebun Campuran	20.819.13	1.64
6.	Semak	92.612.37	7.28
7.	Hutan Belukar	94.273.38	7.4
8.	Padang Rumput	4.558.28	0.36
9.	Perairan	20.823.42	1.64

Tabel III.5 Tata guna Lahan di Kecamatan Pundong
 Sumber: Kecamatan Pundong dalam Angka, 2015.

III.2.4. Kondisi Topografi Kecamatan Pundong

Kecamatan Pundong berada di dataran rendah. Ibukota Kecamatan berada pada ketinggian 20 meter di atas permukaan laut. Jarak Ibukota Kecamatan ke Pusat Pemerintahan (Ibukota) Kabupaten Bantul adalah 10 km. Kecamatan Pundong beriklim seperti layaknya daerah dataran rendah di daerah tropis dengan dengan cuaca panas sebagai ciri khasnya. Suhu tertinggi yang tercatat di Kecamatan Pundong adalah 30°C dengan suhu terendah 24°C. Bentangan wilayah di Kecamatan Pundong sebesar 67% berupa daerah yang datar sampai berombak, 30% berupa daerah yang berombak sampai berbukit dan 3% berupa daerah yang berbukit sampai bergunung. Tinggi beberapa daerah dari permukaan laut (m dpl) di wilayah Kecamatan Pundong disajikan dalam tabel berikut.

No	DESA	Tinggi dari Permukaan Air Laut (meter)				
		0 - 25	25 - 50	50 - 100	100 - 500	> 500
1.	Seloharjo		✓	✓	✓	
2.	Panjangrejo		✓			
3.	Srihardono		✓			

Tabel III.6 Ketinggian dari Permukaan Laut per Desa di Kecamatan Pundong
 Sumber: Kecamatan Pundong dalam Angka, 2015.

III.3. TINJAUAN UMUM DESA PANJANGREJO

III.3.1. Gambaran Umum Desa Panjangrejo

Desa Panjangrejo berada di Kecamatan Pundong, Kabupaten Bantul, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Luas wilayah desa Panjangrejo kurang lebih 528.3580 hektar dengan batas-batas wilayah:

Sebelah Utara : Desa Srihardono
Sebelah Selatan : Desa Seloharjo dan Desa Donotirto
Sebelah Timur : Desa Srihardono
Sebelah Barat : Desa Mulyodadi dan Desa Sidomulyo

Secara geografis wilayah Desa Panjangrejo merupakan dataran rendah dan relatif subur, namun merupakan wilayah rawan banjir utamanya krapyak kulon, Pedukuhan Semampir, Pedukuhan Krapyak Wetan dan Pedukuhan Gunung puyuh. Dan juga sebagai tempat Rawan Gempa Bumi di tahun 2006 terpusat di Pundong.

III.3.2. Rencana Pengembangan Sektor Industri Kecil Desa Panjangrejo

Kegiatan ekonomi kreatif telah berkembang dengan baik di Kecamatan Pundong, yakni usaha kerajinan gerabah yang berkembang dari kerajinan gerabah tradisional ke jenis gerabah kontemporer. Desa Panjangrejo merupakan sentra usaha kerajinan ini. Kegiatan industri lainnya yang berkembang dengan baik adalah industri pembuatan tepung tapioka di Srihardono dan mebelair di Seloharjo. Mayoritas industri yang berkembang adalah industri skala kecil dan rumah tangga.

Berdasarkan potensi industri yang ada, rencana pengembangan industri meliputi:

- a. Penguatan kelembagaan di tingkat akar rumput para produsen industri yang ada, baik industri gerabah, tapioka maupun meubelair terkait dengan pengembangan standar desain dan kualitas produk, akses pendanaan pengembangan usaha,

- peningkatan SDM hingga pemasaran ke pasar yang kompetitif.
- b. Peningkatan Kelompok Usaha Kecil dan Menengah (KUKM) berbasis industri turunan. Penguatan industri kelompok kecil dan menengah mencakup upaya:
- Penguatan sumber daya manusia dengan tujuan membekali dan meningkatkan kemampuan teknis, manajerial, kewirausahaan, dan pemasaran.
 - Pengembangan teknologi tepat guna sehingga dapat meningkatkan mutu produksi, produktivitas usaha, dan kemampuan *delivery* sesuai permintaan pasar.
 - Pengembangan kemitraan atau kerjasama dengan berbagai pihak terkait.
- c. Pengembangan industri yang bersifat non polutif skala kecil dan/atau menengah dan berwawasan lingkungan di sub-blok kawasan pengembangan perkotaan maupun perdesaan.
- d. Perbaikan proses produksi yang mengarah ke produk hijau (*green product*).
- e. Pengembangan wisata industri kreatif untuk produk gerabah dan mebelair.
- f. Pengembangan wisata industri kuliner, terkait dengan produk tapioka dan produk ikutannya (pakan ternak, *nata de cassava*).

III.3.3. Rencana Pengembangan Sektor Pariwisata

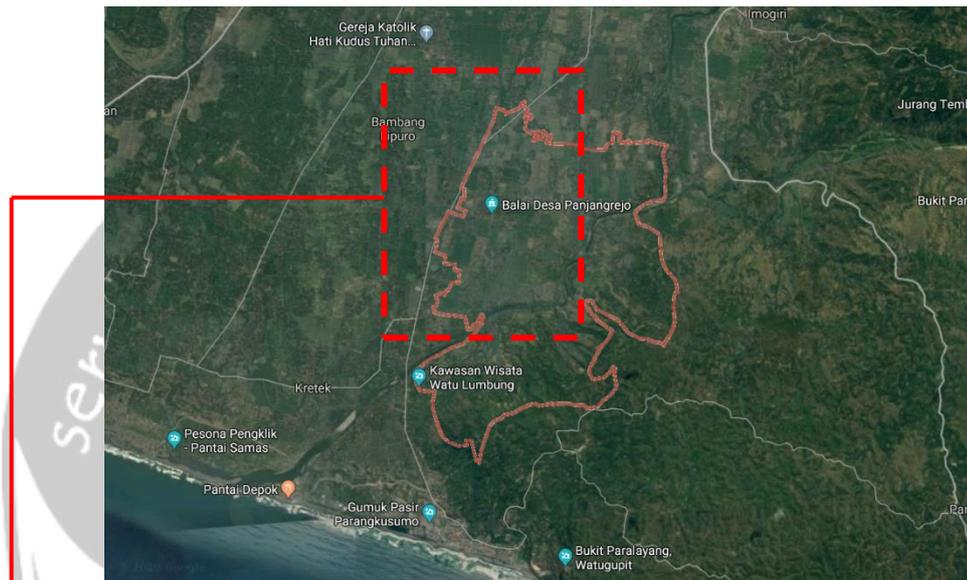
Potensi pengembangan sektor pariwisata di kawasan perencanaan dapat diintegrasikan dengan industri kreatif gerabah, mebelair dan kuliner, agar semakin memberi manfaat bagi masyarakat setempat. Pengembangan dan pengelolaan objek pariwisata yang ada perlu memperhatikan undang-undang kepariwisataan yang baru, yakni UU No. 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata, khususnya pelibatan masyarakat dan sektor swasta. Konsep pengembangan kepariwisataan yang potensial dikembangkan di kawasan perencanaan adalah:

- a. Wisata budaya, modal dasar bagi pengembangan jenis wisata ini telah dimiliki oleh Kecamatan Pundong yakni *gejog lesung*, *nini thowong*.
- b. Wisata Kerajinan, gerabah/keramik dan mebelair.
- c. Wisata alam dan peninggalan, Gua Jepang dan Mata Air Surocolo dan perbukitan serta saujana lahan pertanian.
- d. Wisata desa dengan memanfaatkan *scenic view* dataran alluvial Kali Opak-Oya, keunikan tata cara keseharian alam perdesaan. Desa yang dapat dikembangkan sebagai desa wisata edukasi kerajinan adalah Desa Panjangrejo.

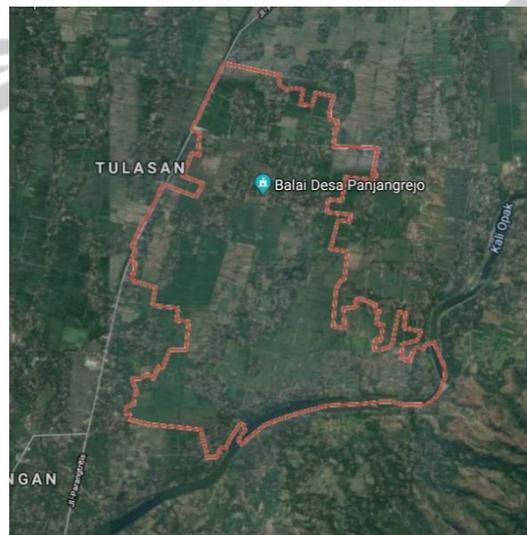


III.4. TINJAUAN LOKASI

Sasaran utama pemilihan lokasi adalah berada di Desa Panjangrejo, Kecamatan Pundong, Kabupaten Bantul, Yogyakarta. Menurut Rencana Tata Ruang Kabupaten Bantul, Kabupaten Bantul berpotensi sebagai pusat kegiatan industri dan jasa yang melayani skala provinsi atau beberapa kabupaten/kota. Kemudian lebih spesifik lagi yaitu Desa Panjangrejo dengan pengembangan potensi wisata berupa industri kreatif gerabah.



Gambar III.3 Peta Wilayah Kecamatan Pundong, Kabupaten Bantul.
Sumber: google.com/maps, diakses tanggal 5 November 2019.



Gambar III.4 Peta Wilayah Desa Panjangrejo
Sumber: google.com/maps, diakses tanggal 5 November 2019.

III.4.1. Kriteria Site Pusat Studi dan *Workshop* Sebagai Ruang Pemberdayaan Komunitas Pengrajin Gerabah

Pemilihan lokasi berdasarkan tinjauan terhadap Kecamatan Pundong sangat berpengaruh terhadap terwujudnya kawasan pusat studi dan *workshop* sebagai ruang pemberdayaan komunitas pengrajin gerabah. Dalam melakukan pemilihan lokasi, peneliti mempertimbangkan beberapa kriteria berikut:

III.4.1.1. Kriteria Eksternal

a. Aksesibilitas

Kriteria yang penting dalam pemilihan site yaitu kemudahan aksesibilitas bagi wisatawan. Site diharapkan memiliki cakupan yang luas untuk menampung wisatawan sebelum memulai berwisata mengunjungi rumah produksi pengrajin gerabah.

b. Kedekatan dengan sarana fasilitas

Tersedianya sarana umum, ibadah, informasi dan kuliner sebagai penunjang kegiatan kawasan pusat studi dan *workshop* sebagai ruang pemberdayaan komunitas pengrajin gerabah.

c. Kesesuaian peruntukan lahan

Site harus sesuai dengan tata guna lahan untuk peruntukan industri dengan tetap memperhatikan peraturan sempadan untuk perancangan objek wisata yang ada di dalamnya.

d. Jaringan utilitas

Tersedianya jaringan utilitas yang memadai seperti listrik, sanitasi dan drainase yang mendukung kegiatan dan aktivitas di dalam objek wisata.

III.4.1.2. Kriteria Internal

a. Luas *site*

Ukuran *site* yang diharapkan berkisar 1000 hingga 10.000 m² untuk perancangan kawasan pusat studi dan *workshop* sebagai ruang pemberdayaan komunitas pengrajin gerabah.

b. Batas *site*

c. *View* dari di dalam *site*

Perlu mempertimbangkan potensi *view* yang ada dari dalam *site* untuk memberikan suasana yang nyaman untuk belajar.

III.5. TINJAUAN INTERNAL

III.5.1. Potensi *Site*

Site memiliki potensi antara lain:

- a. Vegetasi pada *site* didominasi dengan lahan persawahan dengan beberapa pohon. *Site* merupakan daerah yang mempunyai banyak ruang kosong berupa lahan persawahan yang sangat luas dengan pemukiman berupa rumah produksi pengrajin gerabah. Lahan sawah akan menjadi daya tarik bagi wisatawan.
- b. Potensi *view* yang terdapat pada *site* adalah pemandangan hijau dan asri dari lahan persawahan. Hal tersebut dapat menjadi atraksi bagi wisatawan maupun penambah fungsi dalam *site*. Penambah fungsi antara lain adanya area untuk menikmati pemandangan sawah. Pemandangan sawah terletak di Utara dan Timur *site*. (Atraksi)
- c. Di dalam *site* terdapat banyak warung-warung makan tradisional Desa Panjanglejo berupa Mie Des (mi terbuat dari ketela).
- d. Terdapat Masjid yang merupakan penunjang *Amenities* (sarana dan prasarana).

III.5.2. Masalah *Site*

Permasalahan yang ada di dalam *site* adalah:

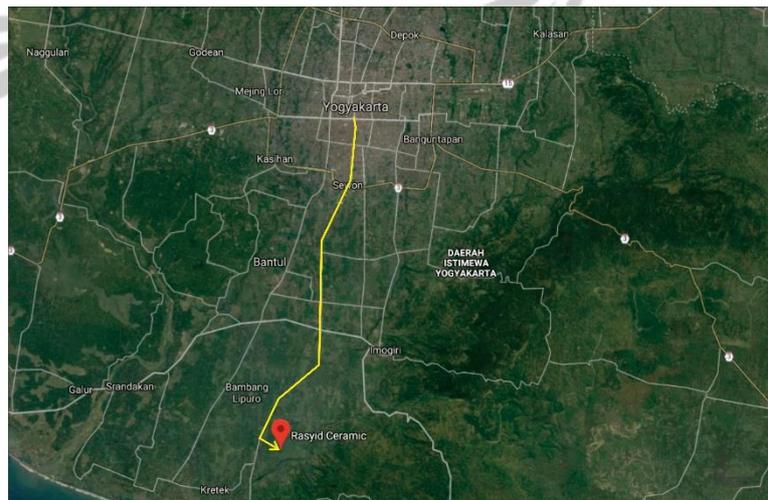
- a. Aksesibilitas menuju rumah produksi gerabah sangat sempit hanya bisa dilewati oleh dua motor atau satu mobil. (Aksesibilitas)
- b. Di dalam *site* terdapat makam.

III.6. TINJAUAN EKSTERNAL

III.6.1. Peluang Sekitar *Site*

Site memiliki peluang antara lain:

- a. *Site* terletak di daerah peruntukan industri yang cocok untuk digunakan sebagai pengembangan industri kreatif gerabah.
- b. *Site* terletak dekat dengan pusat pemerintahan desa yaitu di Padukuhan Jetis (hanya lima menit berkendara dengan motor menuju Kantor Desa Panjangrejo).
- c. Akses menuju *site* dari arah Yogyakarta termasuk mudah. Jalan menuju *site* searah dengan jalan utama menuju Desa Panjangrejo. Jalan merupakan jalan lingkungan yang hanya dapat diakses oleh kendaraan pribadi.



Gambar III.5 Akses dari Yogyakarta

Sumber: [google.com/maps](https://www.google.com/maps) kemudian diolah, 2019.

- d. Di dalam *site* terdapat 33 pengrajin gerabah (pengrajin terbanyak yang ada di Desa Panjangrejo).

- e. *Site* memiliki lahan yang besar sebagai akses tangkapan wisatawan sebelum disebarkan ke rumah produksi.

III.6.2. Tantangan dan Ancaman Sekitar *Site*

Tantangan sekitar *site* antara lain:

- a. Kurangnya papan penunjuk arah menuju lokasi kawasan industri gerabah yang ada di wilayah Desa Panjangrejo.
- b. Di dalam *site* sudah terbangun bangunan *workshop* dan *gallery* yang perlu diolah kembali agar mampu menjadi wadah pusat studi dan *workshop* yang menarik.
- c. *Site* merupakan campuran dari fungsi tempat tinggal dan produksi.
- d. *View* yang dapat diolah hanya *view* di bagian entrance atau tempat bangunan *workshop* dan *gallery*.

Ancaman sekitar *site* antara lain:

- a. Suasana sepi di sekitar *site*.
- b. Jalan terlalu sempit untuk kendaraan umum masuk.

III.7. LOKASI PERANCANGAN

Lokasi yang dipilih untuk kawasan pusat studi dan *workshop* sebagai ruang pemberdayaan komunitas pengrajin gerabah berada di Dusun Jetis, Desa Panjangrejo, Kecamatan Pundong, Kabupaten Bantul, Yogyakarta. Kawasan ini adalah sentra rumah produksi pengrajin gerabah. Di Dusun Jetis, terdapat 33 pengrajin gerabah dari 60 pengrajin yang tersebar di Desa Panjangrejo.

No.	Kriteria	Site
EKSTERNAL		
		
1.	Aksesibilitas	Site dapat diakses dengan menggunakan jenis kendaraan seperti motor dan mobil (satu jalur). Rute untuk menuju lokasi mudah dengan kondisi jalan yang sangat baik beraspal.
2.	Kedekatan dengan sarana fasilitas	Lokasi site dekat dengan sarana ibadah berupa Masjid, informasi dan kuliner berupa warung-warung kecil yang dijual di rumah warga berupa Mie Des (mi dari ketela khas Desa Panjangrejo).

No.	Kriteria	Site
3.	Kesesuaian peruntukan lahan	Peruntukan lahan pada <i>site</i> yaitu berupa fungsi perindustrian dan pergudangan.
4.	Jaringan utilitas	Terdapat jaringan listrik pada lokasi <i>site</i> , serta sungai yang berfungsi sebagai sistem drainase, lokasi <i>site</i> sudah teraliri air bersih (PDAM).
INTERNAL		
1.	Luas lahan	$\pm 9000 \text{ m}^2$
2.	Batas <i>site</i>	Utara : Sawah dan pemukiman warga Selatan : Sawah Timur : Sawah Barat : Sawah dan pemukiman warga
3.	<i>View</i> dari dalam <i>site</i>	Berupa pemandangan berhektar-hektar sawah yang hijau dan asri.

Tabel III.7 Kriteria Pemilihan Site
 Sumber: Analisis Penulis, 2019.

BAB IV

TINJAUAN TEORETIKAL

IV.1. TINJAUAN ARSITEKTUR SIMBIOSIS

IV.1.1. Teori Arsitektur Simbiosis

Arsitektur Simbiosis pertama kali muncul pada zaman *postmodern*. *Postmodern* merupakan gaya yang muncul sebagai tanggapan dari arsitektur modern sebelumnya, yang banyak memunculkan kritik terhadap pandangan logis dan universal pada gaya arsitekturnya sehingga dianggap tidak rasional¹⁵. Namun pada akhirnya, para pemikir *postmodern* berpendapat bahwa, kemunculan *postmodernisme* di bidang arsitektur lebih sesuai jika dilihat sebagai pergantian atau pergeseran paradigma, bukan sebagai lawan pemikiran. Semua kritikan yang dilontarkan pada ideologi arsitektur *postmodern* tak lain hanyalah untuk merevisi bagian yang salah dari pandangan modern¹⁴.

Postmodern merupakan sebuah gaya yang menghargai adanya plural atau keberagaman. Pada periode ini muncul tema-tema dalam arsitektur dari beberapa pemikir era *postmodern* mengenai penggabungan keberagaman tersebut dalam perancangan. Salah satu pemikir arsitektur *postmodern* tersebut adalah Kisho Kurokawa. Kurokawa berangkat dari pemikiran *postmodern* Jencks, dan mengembangkannya lebih lanjut dalam teori “simbiosis”¹⁶. Tujuan dari simbiosis adalah untuk membangkitkan makna (*evokes of meaning*)¹⁷. Pembangkitan makna melalui penggabungan budaya menurut Kurokawa diperlukan, karena tidak ada satu pun ikon arsitektural ideal yang universal (dapat diterapkan pada semua situasi dan kondisi). Arsitek harus mengekspresikan budayanya, dan pada saat yang sama “menabrakkan” (*collision*) dengan budaya lain

¹⁵ (Ikhwanuddin, 2005, p. 124)

¹⁶ (Ikhwanuddin, 2005, p. 29)

¹⁷ (Ikhwanuddin, 2005, p. 74)

dan saling menyesuaikan, tanpa harus satu sisi berusaha mengalahkan sisi lainnya dan memaksakan nilai-nilai pada lawannya. Sebaliknya, mereka bisa mencari kesamaan, bahkan sambil tetap dalam keadaan saling menghormati pertentangan yang ada (oposisi), dan melalui simbiosis menciptakan arsitektur baru¹⁸.

IV.1.2. Prinsip Simbiosis

Menurut Kurokawa, dalam simbiosis mengenal adanya prinsip-prinsip, yaitu:

a. Simbiosis / Kesatuan Dualisme

Simbiosis/eksistensi kesatuan dualisme, merupakan prinsip mendasar dalam arsitektur simbiosis. Kesatuan dualisme yakni menyatukan dua hal yang berbeda. Dalam konteks arsitektur simbiosis dapat diartikan menyatukan elemen-elemen dari dua budaya yang berbeda dalam rancangan. Budaya yang dapat digabungkan/ disimbiosiskan beragam dan dinamis. Dapat berupa tampilan fisik yang dapat disentuh (*tangible*), ataupun gaya hidup, kebiasaan, sensibilitas estetik, dan ide-ide yang merupakan sesuatu yang sulit diraba (*intangible*) dan dibagi dari aspek kebudayaan dan tradisi¹⁹.

b. *Respect To History And Culture* (Penghargaan Atas Sejarah Dan Budaya)

Menurut Kurokawa, waktu adalah sebuah evolusi dari masa lalu ke masa sekarang lalu menuju masa depan. “*Time is not a linier series*”, waktu tidak tersusun secara linier. Oleh sebab itu, pada masa postmodern, konsep diakronik dan sinkronik menjadi penting:

- Diakronik (*Diachronicity of time*)

Perbedaan budaya yang muncul karena adanya perbedaan waktu terjadinya namun dalam satu

¹⁸ (Ikhwanuddin, 2005, p. 74)

¹⁹ (Ikhwanuddin, 2005, p. 75)

tempat yang sama (relativitas terhadap waktu pada satu tempat).

- Sinkronik (*Synchronicity of place*)

Perbedaan budaya yang muncul karena perbedaan tempat sehingga masyarakat dan budayanya berbeda (relativitas terhadap tempat/ruang), dalam satu masa/waktu.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa sejarah budaya yang berbeda baik dari masa lalu, masa sekarang ataupun masa depan pada hakekatnya saling berhubungan. Oleh sebab itu kita diharapkan dapat menghargai dan tidak melupakan sejarah dan budaya tersebut pada rancangan. Aplikasinya pada rancangan arsitektur dapat berupa dasar pemikiran sejarah/budaya dari simbiosis yang dipilih pada prinsip pertama sesuai konteks (objek atau tempat rancangan), untuk menghasilkan gaya khas pada rancangan tersebut. Dengan demikian, penerapan simbiosis kesatuan dualisme pada prinsip yang pertama sebelumnya tidak sembarangan, melainkan disesuaikan dengan konteks sejarah dan budaya yang ada pada objek atau tempat rancangan.

c. *Pleasure/Intermediary zone* (Ruang antara)

Dalam simbiosis mengenal adanya perbedaan dualisme atau pasangan yang bellawanan seperti yang baik dan jahat, tubuh dan jiwa, manusia dan alam. Tetapi dalam simbiosis membiarkan dualisme atau pasangan ini hidup bersama yang disebut dengan zona antara. Namun dalam zona antara menentang unsur yang bertentangan untuk eksis bersama, jadi dibutuhkannya ruang perantara untuk menjembatani perbedaan tersebut.

d. *Hybrid Style*

Postmodernisme mengakui berbagai budaya yang berbeda di dalam jaringan budaya dunia dan mengizinkannya untuk hidup dalam simbiosis. Dalam arsitektur pun terdapat penghargaan terhadap kombinasi elemen-elemen yang berasal dari budaya yang berbeda dan terhadap sebuah gaya turunan baru (*a new hybrid style*). Produk yang demikian akan dilihat sebagai ekspresi positif dari *energy multivalent*²⁰.

Arsitektur postmodern adalah arsitektur yang cenderung menerapkan sebuah konglomerasi (perpaduan) beberapa sistem nilai yang berbeda, atau sebuah order yang menyiratkan berbagai elemen yang heterogen²¹.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dipahami bahwa maksud dari prinsip *hybrid style* adalah perpaduan/kombinasi elemen-elemen yang berasal dari budaya yang berbeda untuk menghasilkan sebuah inovasi baru yang menyiratkan berbagai elemen berbeda tersebut, dengan catatan masih dapat diidentifikasi bentuk atau elemen aslinya. Prinsip *hybrid style* sekilas sama dengan prinsip pertama (simbiosis), namun sebenarnya berbeda, pada prinsip ini yang ditekankan adalah hasil dari bentukan dua hal yang disimbiosiskan, yakni harus terlihat inovatif, namun masih tersirat atau dapat diidentifikasi bentukan-bentukan elemen asalnya.

e. *Whole and part* (Keseluruhan and Bagian)

Arsitektur Simbiosis memberikan perhatian sama besar antara bagian/*part* (individual dan privat) dengan keseluruhan/*whole* (keseluruhan, masyarakat dan publik). Di dalam era modern “keseluruhan” selalu mendapatkan

²⁰ (Kurokawa, *Intercultural Architecture The Philosophy of Symbiosis*, 1991)

²¹ (Ikhwanuddin, 2005, p. 76)

kedudukan istimewa dibandingkan dengan “bagian”. Di dalam era *postmodern*, konsep “*whole*” akan runtuh, digantikan dengan konsep “*whole and part*”. Ini berarti sebuah dunia di mana kelompok-kelompok kecil mengambil inisiatif untuk membentuk semacam kekuatan²². Maka, maksud dari *whole and part* adalah menyetarakan atau menyeimbangkan antara “keseluruhan dan bagian”, tanpa ada bagian yang lebih unggul ataupun yang lebih lemah.

f. *Simulacra*

Zaman *postmodern* dikenal dengan abad pertukaran simbol (*exchange of symbol*). Kata kunci di dalam abad pertukaran simbol adalah *simulacra*. Pada abad 21 kita akan hidup dalam sebuah dunia yang dikelilingi oleh simulacra, “Sesuatu yang mirip sesuatu yang lain”²³. *Simulacra* merupakan perpaduan antara realitas semu dan realitas nyata. Realitas semu berfungsi sebagai nilai simbol (citra), yang memanfaatkan kehormatan, status dan prestise suatu budaya, guna menarik perhatian subjek yang dituju. Sedangkan realitas nyata merupakan nilai tanda yang ingin diwujudkan untuk memberikan dampak positif dalam rancangan.

g. *Ambiguity*

Ambiguity adalah kemampuan mengekspresikan lebih dari satu pemahaman yang menawarkan kekayaan makna namun berbeda dengan ketidakjelasan. *Ambiguity* dapat tercipta jika dua makna atau lebih digabungkan menjadi satu dan jika makna yang memiliki arti berbeda diletakkan serempak.

²² (Kurokawa, *Intercultural Architecture The Philosophy of Symbiosis*, 1991, p. 148)

²³ (Kurokawa, *Intercultural Architecture The Philosophy of Symbiosis*, 1991, p. 152)

IV.2. SUPRASEGMEN ARSITEKTUR

IV.2.1. Tekstur

Tekstur adalah kualitas yang dapat diraba dan dapat dilihat yang ada pada permukaan ukuran, bentuk, pengaturan dan proporsi bagian benda. Tekstur juga menentukan sampai dimana permukaan suatu bentuk merefleksikan atau menyerap cahaya yang datang. Tekstur paling sering digunakan untuk menjelaskan tingkat kehalusan atau kekasaran relatif dari suatu permukaan. Tekstur juga dapat digunakan untuk menjelaskan karakteristik kualitas permukaan pada material yang mirip.

IV.2.1.1. Jenis Dasar Tekstur

a. Tekstur Real

Tekstur yang memang nyata dan dapat dirasakan oleh indra peraba,

b. Tekstur Visual

Tekstur yang hanya dapat dilihat dengan mata.

Faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi terhadap tekstur dan permukaan, antara lain:

a. Skala

Setiap material mempunyai tingkat tekstur tersendiri tetapi semakin halus skala dari pola teksturnya akan semakin halus pula penampilannya.

b. Jarak Pandang

Jarak pandang dapat mempengaruhi penampilan dan posisi sebenarnya dari suatu bidang dalam sebuah ruang. Sebagai contoh, tekstur yang kasar jika dilihat dari jarak jauh akan tampak halus. Namun, jika dilihat dari dekat baru terlihat jelas bahwa bertekstur kasar.

c. Cahaya

Cahaya sangat mempengaruhi persepsi terhadap tekstur dan sebaliknya, cahaya juga dipengaruhi oleh tekstur yang disinarnya.

Tekstur juga merupakan salah satu penentu dalam pembentukan sebuah karakter baik secara visual maupun secara sentuhan. Contohnya bahan-bahan seperti kayu, batu, dan air akan terlihat lebih alami jika dibandingkan dengan beton, batu bata, dan metal. Kesan yang ditimbulkan juga akan sedikit banyak mempengaruhi karakter sebuah objek,



Gambar IV.1 Contoh Tekstur

Sumber: *muradmaulana.com*, diakses 3 Desember 2019.

IV.2.2. Karakteristik dan Bahan

Kesan yang dihasilkan atau yang ditimbulkan oleh tekstur akan mempengaruhi karakteristik dari sebuah objek yang akan sangat ditentukan oleh karakteristik dari bahan yang membentuknya. Bahan dan material merupakan media keras yang membentuk wujud bidang arsitektural melalui teknik-teknik konstruksinya. Karakter bahan juga memiliki suprasegmen lain yang mempengaruhi indrawi manusia yang lain, seperti indera perasa, indera pembau, dan indera pendengaran. Material yang telah mengalami perubahan dari bentuk alaminya atau direkayasa akan menghilangkan wujud kealamiannya. Bentuk alami dari bahan material juga dapat memberikan pesan atau kesan tersendiri. Tiap-tiap bahan material memiliki atau mempunyai sifat dan karakter tersendiri

yang secara langsung akan berhubungan dengan persepsi seseorang. Sifat-sifat dari bahan material berbeda-beda yang memiliki kesan yang berbeda pula, ini dikarenakan sifat dan karakter dari bahan material memiliki ekspresi tersendiri dan berbeda.

IV.2.3. Proporsi dan Skala

Suprasegmen skala merupakan karakter suatu elemen arsitektural yang menunjukkan ukuran suatu elemen yang dibandingkan dengan ukuran suatu benda. Skala arsitektural sering mengaitkan antara ukuran diri manusia dengan ukuran suatu objek arsitektural (bangunan, ruang, benda) sehingga memunculkan empat penggolongan skala ruang menurut antropometri:

a. Skala akrab

Menciptakan suasana yang nyaman dan akrab. Terwujud dari proporsi ruangan yang tidak terlalu besar sehingga pengguna di dalam ruang tersebut dapat berkomunikasi secara akrab dengan pengguna lainnya.

b. Skala wajar

Ada penyesuaian yang “wajar” antara ukuran ruang dan kegiatan di dalamnya, berdasarkan kenyamanan jasmani dan rohani. Ruangan tidak terlalu besar atau terlalu kecil.

c. Skala megah

Ditimbulkan oleh ukuran ruang yang berlebihan bagi kegiatan di dalamnya, untuk menyatakan keagungan atau kemegahan.

d. Skala mencekam

Skala yang menyebabkan manusia sulit merasakan pertalian dirinya dengan ruang. Proporsi merupakan salah satu media perancangan dalam membentuk kesatuan atau *unity* dan keseimbangan atau *balance*.

IV.3. TINJAUAN TATA RUANG LUAR DAN TATA MASSA BANGUNAN

IV.3.1. Tata Ruang Luar

Ruang luar adalah ruang yang pada bidang alas dan dindingnya saja dibatasi oleh alam. Perancangan bidang alas dan dinding harus mendapat perhatian khusus dalam perancangan ruang arsitektur luar karena akan mempengaruhi hasil rancangan dan efek yang akan timbul. Terdapat beberapa aspek perancangan ruang luar, yaitu:

a. Lantai

Dalam pemilihan material lantai, lantai yang dipilih pastilah berbeda dengan lantai yang dipilih sebagai lantai atau alas untuk di dalam ruangan. Material yang dipilih biasanya berupa material keras, seperti conblock, batu bata, kerikil dll. Material yang dipilih haruslah kuat secara konstruksi dan awet agar dapat menahan beban dari luar yang diterima dari objek yang melewati area tersebut. Lalu untuk area yang jarang dilewati oleh objek dapat menggunakan material yang lebih lunak seperti tanah atau rumput.

b. Dinding

Terdapat tiga jenis dinding pada ruang luar, yaitu:

- Dinding semu atau dinding imajiner

Dinding semu secara kasat mata tidak terlihat namun tetap membatasi ruang luar satu dengan ruang luar lainnya.

- Dinding transparan

Dinding transparan berbeda dengan dinding semu. Dinding transparan biasanya berupa pepohonan atau pagar yang tidak menutupi seluruh sisi sehingga memungkinkan pengguna untuk melihat ke arah yang lain.

- Dinding *massif*

Merupakan dinding nyata yang biasanya berbentuk dinding batu bata atau berasal dari material lain

dengan ketinggian tertentu sehingga fungsinya hanya memisahkan ruang luar dengan ruang dalam atau ruang luar yang dikelilingi dengan ruang luar lainnya.

IV.3.2. Jenis Ruang Luar

a. Menurut Sifat Sosial

- **Ruang Sosiofugal**

Ruang yang diciptakan untuk menciptakan kesan privat yang memisahkan individu satu dengan lainnya. Ruang ini memiliki beberapa perabot yang terlihat jelas.

- **Ruang Sosiofetal**

Ruang yang menjadi pusat pada daerah tertentu dimana ruang tersebut difungsikan untuk kelompok-kelompok manusia untuk berinteraksi sosial.

b. Menurut Aktivitas atau Kegiatan

- **Ruang Gerak**

Ruang yang diciptakan supaya pengguna mengikuti alur gerak yang sudah dibuat atau hanya untuk mewadahi beberapa kegiatan tertentu seperti olahraga atau kegiatan yang membutuhkan pergerakan lainnya (dinamis).

- **Ruang Diam**

Ruang yang diciptakan untuk mewadahi kegiatan-kegiatan yang lebih bersifat statis seperti diskusi, pidato, membaca, duduk atau istirahat.

c. Menurut Kesan Fisik

- **Ruang Positif**

Ruang yang dikelilingi oleh bangunan atau objek yang memiliki fungsi mewadahi atau mendukung

kegiatan yang diinginkan perancang.

- Ruang Negatif

Ruang yang tercipta tidak memiliki fungsi apapun dan tercipta tanpa direncanakan.

IV.3.3. Tata Massa Bangunan

Tata massa bangunan adalah penempatan massa bangunan (dalam jumlah banyak dan besar) di dalam *site* berdasarkan zonasi atau suatu tuntutan serta alur sirkulasi yang saling terhubung. Massa yang tergabung ke dalam elemen *site* terdiri dari bangunan dan vegetasi.

IV.3.3.1. Konfigurasi Massa

a. Terpusat

Terdiri dari beberapa elemen pendukung yang mengelilingi elemen dominan yang berada tepat di tengah atau di pusatnya.



Gambar IV.2 Contoh Konfigurasi Terpusat
Sumber: *google.com*, diakses 3 Desember 2019.

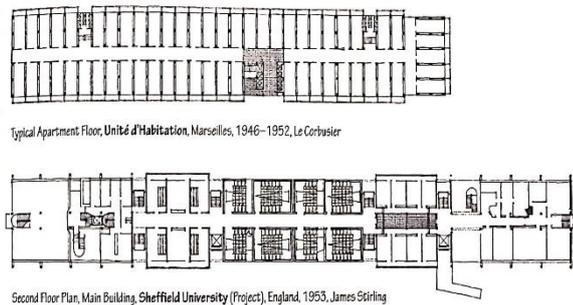
b. Linier

Terdiri dari bentuk-bentuk yang diatur pada sebuah baris. Bentuk linier atau lurus dapat diperoleh dari perubahan secara proporsional dalam dimensi suatu bentuk atau melalui pengaturan sederet bentuk-bentuk sepanjang garis. Bentuk linier dapat berupa:

- Bentuk linier yang dipotong-potong atau dibelokkan sebagai penyesuaian terhadap

kondisi setempat seperti topografi, pemandangan, vegetasi maupun keadaan lain yang ada dalam *site*.

- Bentuk linier yang diletakkan di muka atau menunjukkan sisi suatu ruang luar atau membentuk bidang masuk ke suatu ruang di belakangnya.
- Dapat dimanipulasi untuk membatasi sesuatu.
- Bentuk linier dapat diarahkan secara vertikal sebagai suatu unsur menara untuk menciptakan sebuah titik dalam ruang.
- Bentuk linier dapat berfungsi sebagai unsur pengatur sehingga bermacam-macam unsur lain dapat ditempatkan di situ.



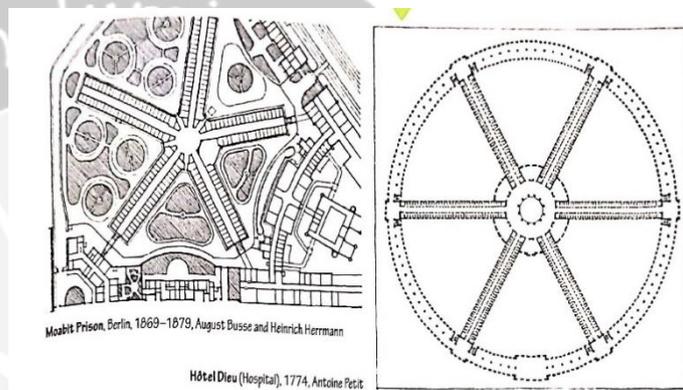
Gambar IV.3 Unite d'Habitation, Marseilles, Le Corbusier
Sumber: (Ching, 2015)

c. Radial

Bentuk radial terdiri atas bentuk-bentuk linier yang berkembang dari suatu unsur inti ke arah luar menurut jari-jarinya. Bentuk ini menggabungkan aspek=aspek pusat dan linier menjadi satu komposisi. Inti tersebut dapat dipergunakan baik sebagai simbol maupun sebagai pusat fungsional seluruh organisasi. Posisinya yang terpusat dapat

dipertegas dengan suatu bentuk visual dominan atau dapat digabungkan dan menjadi bagian dari lengan-lengan radialnya.

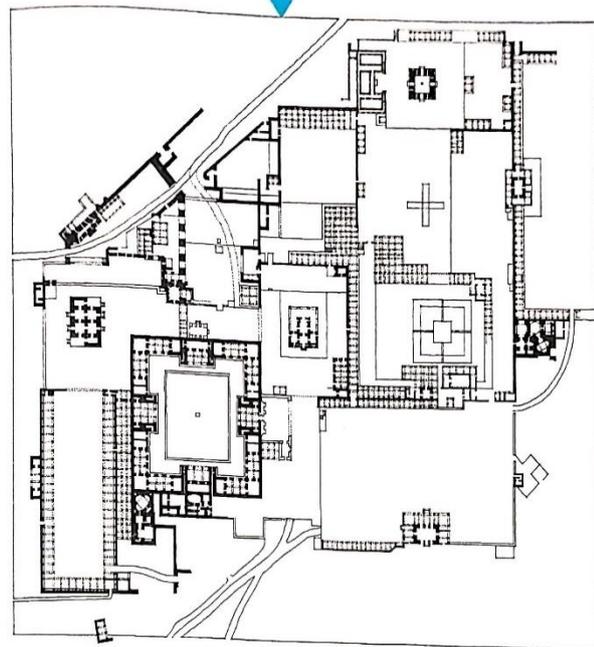
Organisasi bentuk radial dapat dilihat dan dipahami dengan sempurna dari suatu titik pandang di udara. Bila dilihat dari muka tanah, kemungkinan besar unsur pusatnya tidak akan dengan jelas, dan pola penyeberan lengan-lengan linier menjadi kabur atau menyimpang akibat pandangan perspektif.



Gambar IV.4 Hotel Dieu, Antoine Petit
Sumber: (Ching, 2015)

d. Cluster

Sekumpulan bentuk-bentuk yang tergabung karena saling berdekatan atau saling memberikan kesamaan sifat visual. Jika organisasi terpusat memiliki dasar geometri yang kuat dalam penataan bentuk-bentuknya, maka organisasi cluster dibentuk berdasarkan persyaratan fungsional seperti ukuran, wujud ataupun jarak letak. Walaupun tidak memiliki aturan geometrik dan sifat introvert bentuk terpusat, organisasi cluster cukup fleksibel dalam memadukan bermacam-macam wujud, ukuran, dan orientasi ke dalam strukturnya.

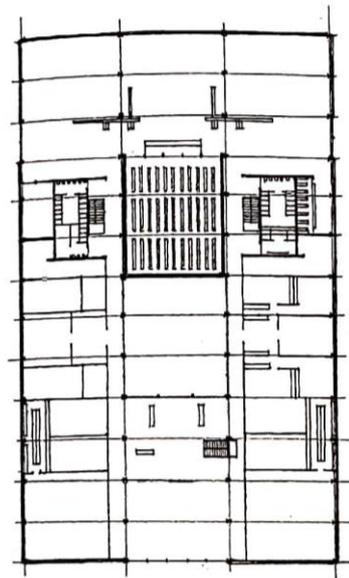


Fatehpur Sikri, Palace Complex of Akbar the Great Mogul Emperor of India, 1569-1574

Gambar IV.5 Fatehpur Sikri, India
Sumber: (Ching, 2015)

e. *Grid*

Grid adalah suatu sistem perpotongan dua garis-garis sejajar atau lebih yang berjarak teratur. *Grid* yang paling umum adalah yang berdasarkan bentuk geometri bujur sangkar. Karena kesamaan dimensi dan sifat semetris dua arah, *grid* bujur sangka pada prinsipnya tak berjenjang dan tak berarah. *Grid* bujur sangkar dapat digunakan sebagai skala yang membagi suatu permukaan menjadi unit-unit yang dapat dihitung dan memberikannya suatu tekstur tertentu.



IIT Library Building (Project), Chicago, Illinois, 1942–1943, Mies van der Rohe

Gambar IV.6 Library Building, Miles van der Rohe
Sumber: (Ching, 2015)

IV.4. TINJAUAN BANGUNAN YANG SELARAS DENGAN ALAM

Arsitektur yang selaras dengan alam yaitu arsitektur yang dalam pembangunannya tidak merusak alam. Desain arsitektur perlu meminimalkan dampak negatif kepada alam, meminimalkan penggunaan energi, meminimalkan penggunaan material beracun, meminimalkan kerusakan unsur alam (vegetasi, air, udara dan tanah), meminimalkan ‘rekam jejak’ bangunan terhadap lahan dan meminimalkan ketergantungan pada sistem pengontrol lingkungan mekanik. Arsitektur harus mampu menyelaraskan antara buatan alam dengan buatan manusia, menyelaraskan pemahaman bekerja bersama alam sebagai budaya yang mengakar dan menjadi kepribadian manusia. Arsitektur sebaiknya mengangkat kelokalan sebagai bagian penting dari arsitektur. Kelokalan dari segi fisik yaitu dengan penggunaan material lokal, memperhatikan dampak lingkungan lokal. Kelokalan dari segi non fisik yaitu dengan memperhatikan budaya, tradisi dan sejarah lokal. Selain itu, suasana selaras dengan alam diharapkan menimbulkan kecintaan terhadap alam sekitar baik flora maupun fauna yang ada.

IV.5. TINJAUAN TERHADAP OBJEK

IV.5.1. Perumahan Suku Badui di Libya

Proyek ini dimulai ketika Kisho diundang seorang petinggi negara untuk melihat perumahan yang baru-baru itu telah dibangun dengan menugasi seorang arsitek Amerika. Namun perumahan itu dinilai tidak berhasil dengan baik. Perumahan itu terbuat dari beton dua lantai bergaya Amerika, berdiri di tengah suasana gurun pasir Arab dimana setiap unit rumah dilengkapi dengan AC dan garasi.

IV.5.1.1. Permasalahan

Suku Badui tersebut mendirikan tenda di samping rumah dan justru meletakkan hewan ternak dan pakannya di dalam rumah. Hal tersebut dilakukan karena mesin AC tidak banyak pengaruhnya karena suhu gurun dapat mencapai 40° C dan bahkan membuat mesin AC rusak. Sepanjang siang hari, kotak beton tersebut adalah oven (pemanas). Di malam hari, meski suhu udara di luar dingin, suhu udara di dalamnya tetap panas karena pada malam hari dindingnya melepaskan panas yang disimpan pada siang harinya. Beton adalah pemanas yang memanggang siapapun di dalamnya²⁴.

IV.5.1.2. Pendekatan

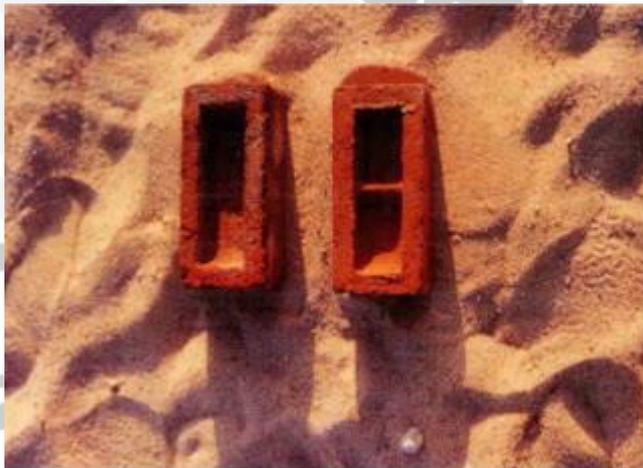
Kisho memutuskan untuk membuat desain dengan bata dari pasir sebagaimana kebiasaan Suku Badui membangun bata dari pasir yang dijemur matahari. Kemudian, Kisho bekerjasama dengan sebuah lembaga riset ilmiah Inggris dalam menciptakan pasir bata yang cukup kuat untuk proyeknya. Ide proyeknya adalah rumah yang didesain harus dapat dibangun sendiri oleh pemiliknya dengan menggunakan pasir bata tersebut. Hal yang paling sulit untuk orang awam adalah membuat atap, jaringan listrik dan *plumbing*. Untuk itu, Kisho mendesain atap berbentuk

²⁴ (Ikhwanuddin, 2005, p. 78)

arch dari bahan prefabrikasi yang akan dengan mudah dipasang pada puncak rumah.



Gambar IV.7 Contoh Rumah Suku Badui
Sumber: (Kurokawa, Intercultural Architecture The Philosophy of Symbiosis, 1991)



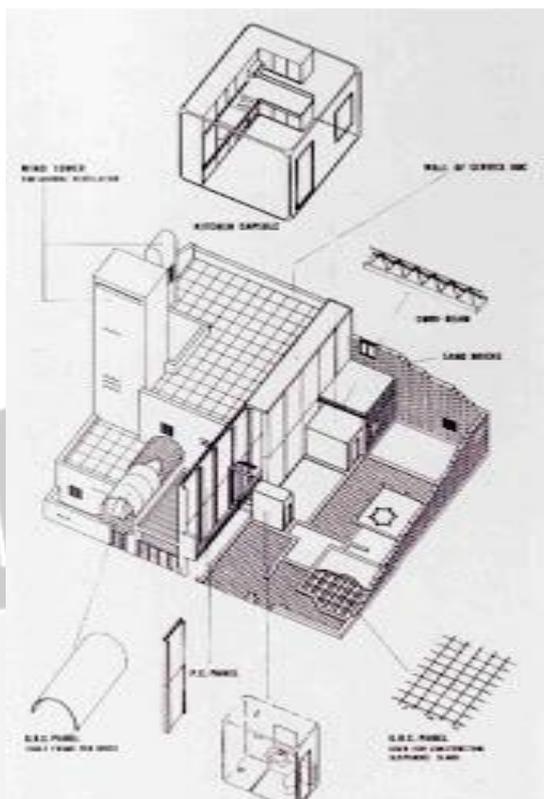
Gambar IV.8 Batu Bata Pasir
Sumber: (Kurokawa, Intercultural Architecture The Philosophy of Symbiosis, 1991)



Gambar IV.9 Atap Prefabrikasi Berbentuk Arch
Sumber: (Kurokawa, Intercultural Architecture The Philosophy of Symbiosis, 1991)

Untuk masalah *plumbing*, suatu unit dinding ganda dibuat sebagai saluran servis untuk menempatkan pipa dan perkabelan sehingga perawatannya lebih sederhana. Orang-orang yang membangun hanya perlu menempatkan dapur dan kamar mandi disamping dinding ini, selain itu mereka bebas untuk membangun model rumah yang disenangi. Tidak seperti proyek perumahan umum, setiap rumah dari komunitas ini dapat memiliki desain dan tata ruang yang diinginkan pemilik dan dapat berbeda dengan tetangganya.

Rumah-rumah yang didesain Kisho memiliki satu bagian yang menonjol, yakni menara angin. Menara angin ini seperti cerobong dengan ketinggian lima belas meter. Ketika angin menghembus ke atas menara, udara hangat di dalam rumah dihisap dan radiasi udara dingin dari lantai ditarik ke atas untuk mendinginkan ruang dalam. Desain ini mengeksploitasi pola gerakan udara alami di padang pasir, yang mana orang Badui telah memanfaatkannya dengan sangat baik pada tenda mereka.



Gambar IV.10 Desain Model rumah pada Proyek Perumahan Al-Sarir, Libya
Sumber: (Kurokawa, Intercultural Architecture The Philosophy of Symbiosis, 1991)

IV.5.1.3. Filosofi Simbiosis

Fungsionalisme dan teknologi yang diciptakan masyarakat industri eropa telah meningkatkan kualitas hidup manusia, dan lambat laun akan menyebar ke seluruh bumi. Semua budaya baik china dan asia lainnya atau negara-negara berbudaya islam berada di bawah panji peradaban barat. Namun kenyataannya hidup manusia lebih kaya jika setiap wilayah memilki identitas dan budaya sendiri yang cocok dengan penggunaanya, iklim, kondisi wilayah dan sejarahnya. Negara-negara dan orang yang berbeda harus saling mengenali perbedaan mereka, kemudian mencari jalan bekerjasama untuk saling menstimulasi. Seperti pada kasus komunitas di Sarir merupakan pertemuan antara orang negara industri dengan teknologi maju terbaru dengan budaya gurun dari arab. Keilmuan dari barat yang memiliki teknologi maju memungkinkan dibuatnya bata dari pasir muncul sebagai simbiosis dengan kearifan lokal gurun pasir.

DAFTAR PUSTAKA LITERATUR

- Alfitri. (2011). *Community Development: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- (2019). Retrieved from Pemerintah Kabupaen Bantul: www.bantulkab.go.id
- agribisnis.co.id*. (2019, September 29). Retrieved from Agribisnis Online: <https://agribisnis.co.id/industri-kreatif/>
- Alfitri. (2011). *Community Development: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Buku Statistik Kepariwisata D I Yogyakarta tahun 2017*. (2019, Agustus 30). Retrieved from Buku Statistik Kepariwisata D I Yogyakarta tahun 2017: <https://visitingjogja.com/downloads/Buku-Statistik-Kepariwisata-DI-Yogyakarta-tahun-2017.pdf>
- Ching, F. D. (2015). *Architecture Form, Space and Order*. Hokoben, New Jersey: John Willey & Sons, Inc.
- cnnindonesia.com*. (2019, Agustus 29). Retrieved from CNN Indonesia: <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20141201180015-269-15067/kerjasama-indonesia-dan-unwto-garap-sustainable-tourism>
- Crane, & Dixon. (1990). Architects' Data Sheet. Food Preparations Spaces. In Crane, & Dixon, *Architects' Data Sheet. Food Preparations Spaces*. (p. 834). London: Architecture Design and Technology.
- Ernst, & Neufert, P. (n.d.). *Architect's Data First Edition*. Blackwell Edition.
- Ernst, & Neufert, P. (n.d.). *Architect's Data Third Edition*. Blackwell Science.
- Ikhwanuddin. (2005). *Menggali Pemikiran Posmodernisme dalam Arsitektur*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- jalanjogja.com*. (2019, Agustus 30). Retrieved from Jalan Jogja: <https://www.jalanjogja.com/desa-wisata-gerabah-pundong/>
- Jr, J. A. (2008). *Site Analysis-A Conceptual Approach to Sustainable Land Planning and Site Design*. Canada: John Wiley & Sons, Inc.
- kemenpar.go.id*. (2019, September 24). Retrieved from <http://www.kemenpar.go.id/post/news-sustainable-tourism-observatory-program-strategis-kemenpar-untuk-pariwisata-berkelanjutan>
- Kurokawa, K. (1991). *Intercultural Architecture The Philosophy of Symbiosis*. Wiley-Academy.

- Kurokawa, K. (1994). The Philosophy of Symbiosis. In K. Kurokawa, *The Philosophy of Symbiosis*. Academy Pr; Subsequent edition.
- Mill, R. C. (1990). *Tourism: The International Business*.
- Nuryanti, W. (1993). Concept, Perpective and Challenges. *Makalah bagian dari Laporan Konferensi Internasional Mengenai Pariwisata Budaya*, 2-3.
- Panero, J., & Zelnik, M. (2003). *Dimensi Manusia & Ruang Interior*. PT. Gelora Aksara Pratama.
- Poerwadarminta. (2003). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Soetarso Priasukmana, R. Mohamad Mulyadin. (2001). Pembangunan Desa Wisata. *Undang-undang Otonomi Daerah*, 37-44.
- Soetomo. (2011). *Pemberdayaan Masyarakat, Mungkinkah Muncul Antitesisnya?* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Struktur Organisasi PSBA UGM*. (2018, June 17). Retrieved from Universitas Gadjah Mada Pusat Studi Bencana: <http://psba.ugm.ac.id/struktur-organisasi/>
- tourism.binus.ac.id*. (2019, September 24). Retrieved from <https://tourism.binus.ac.id/2017/04/20/4-pilar-pembangunan-kepariwisataan-indonesia/>
- Wisata Jogja*. (2019, Agustus 30). Retrieved from Panduan Wisata Keliling Yogyakarta Terlengkap: <http://yogyakarta.panduanwisata.id/daerah-istimewa-yogyakarta/bantul/desa-panjangrejo-penghasil-gerabah/>
- Wrihatnolo, Randy.R, & Nugroho, R. (2007). *Manajemen Pemberdayaan: Sebuah Pengantar dan Panduan untuk Pemberdayaan Masyarakat*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia.

DAFTAR PUSTAKA INTERNET

- (2019). Retrieved from Pemerintah Kabupaen Bantul: www.bantulkab.go.id
- agribisnis.co.id*. (2019, September 29). Retrieved from Agribisnis Online:
<https://agribisnis.co.id/industri-kreatif/>
- Alfitri. (2011). *Community Development: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Buku Statistik Kepariwisata D I Yogyakarta tahun 2017*. (2019, Agustus 30). Retrieved from Buku Statistik Kepariwisata D I Yogyakarta tahun 2017:
<https://visitingjogja.com/downloads/Buku-Statistik-Kepariwisata-DI-Yogyakarta-tahun-2017.pdf>
- Ching, F. D. (2015). *Architecture Form, Space and Order*. Hokoben, New Jersey: John Willey & Sons, Inc.
- cnnindonesia.com*. (2019, Agustus 29). Retrieved from CNN Indonesia:
<https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20141201180015-269-15067/kerjasama-indonesia-dan-unwto-garap-sustainable-tourism>
- Crane, & Dixon. (1990). Architects' Data Sheet. Food Preparations Spaces. In Crane, & Dixon, *Architects' Data Sheet. Food Preparations Spaces*. (p. 834). London: Architecture Design and Technology.
- Ernst, & Neufert, P. (n.d.). *Architect's Data First Edition*. Blackwell Edition.
- Ernst, & Neufert, P. (n.d.). *Architect's Data Third Edition*. Blackwell Science.
- Ikhwanuddin. (2005). *Menggali Pemikiran Posmodernisme dalam Arsitektur*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- jalanjogja.com*. (2019, Agustus 30). Retrieved from Jalan Jogja:
<https://www.jalanjogja.com/desa-wisata-gerabah-pundong/>
- Jr, J. A. (2008). *Site Analysis-A Conceptual Approach to Sustainable Land Planning and Site Design*. Canada: John Wiley & Sons, Inc.
- kemenpar.go.id*. (2019, September 24). Retrieved from
<http://www.kemenpar.go.id/post/news-sustainable-tourism-observatory-program-strategis-kemenpar-untuk-pariwisata-berkelanjutan>
- Kurokawa, K. (1991). *Intercultural Architecture The Philosophy of Symbiosis*. Wiley-Academy.
- Kurokawa, K. (1994). The Philosophy of Symbiosis. In K. Kurokawa, *The Philosophy of Symbiosis*. Academy Pr; Subsequent edition.
- Mill, R. C. (1990). *Tourism: The International Business*.

- Nuryanti, W. (1993). Concept, Perspective and Challenges. *Makalah bagian dari Laporan Konferensi Internasional Mengenai Pariwisata Budaya*, 2-3.
- Panero, J., & Zelnik, M. (2003). *Dimensi Manusia & Ruang Interior*. PT. Gelora Aksara Pratama.
- Poerwadarminta. (2003). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Soetarso Priasukmana, R. Mohamad Mulyadin. (2001). Pembangunan Desa Wisata. *Undang-undang Otonomi Daerah*, 37-44.
- Soetomo. (2011). *Pemberdayaan Masyarakat, Mungkinkah Muncul Antitesisnya?* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Struktur Organisasi PSBA UGM*. (2018, June 17). Retrieved from Universitas Gadjah Mada Pusat Studi Bencana: <http://psba.ugm.ac.id/struktur-organisasi/>
- tourism.binus.ac.id*. (2019, September 24). Retrieved from <https://tourism.binus.ac.id/2017/04/20/4-pilar-pembangunan-kepariwisataan-indonesia/>
- Wisata Jogja*. (2019, Agustus 30). Retrieved from Panduan Wisata Keliling Yogyakarta Terlengkap: <http://yogyakarta.panduanwisata.id/daerah-istimewa-yogyakarta/bantul/desa-panjangrejo-penghasil-gerabah/>
- Wrihatnolo, Randy.R, & Nugroho, R. (2007). *Manajemen Pemberdayaan: Sebuah Pengantar dan Panduan untuk Pemberdayaan Masyarakat*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia.