

PENULISAN PENGEMBANGAN KONSEP TUGAS AKHIR

Diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh Gelar Sarjana dalam

Program Studi S1 Ilmu Seni & Arsitektur Islam

Dosen Pembimbing:

Shofiyah Nurmasari, M.T

Didung Putra Pamungkas, M. Sn



CULTURAL EDUCATION CENTER (EXTENDING TRADITION)

DI KABUPATEN KENDAL

Disusun Oleh:

Janisa Zulfa Annahdliyah

2004056047

PROGRAM STUDI ILMU SENI DAN ARSITEKTUR ISLAM

FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMNAIORA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG

2024

HALAMAN PENGESAHAN

LAPORAN PENGEMBANGAN KONSEP TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI ILMU SENI DAN ARSITEKTUR ISLAM

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat

Guna Memperoleh Gelar Sarjana

Dalam Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

Disusun Oleh:

Janisa Zulfa Annahdliyah

NIM. 2004056047

Menyetujui,

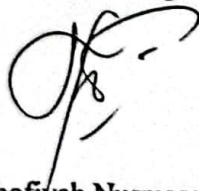
Dosen Pembimbing Laporan Pengembangan Tugas Akhir

Program Studi Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

Fakultas Ushuluddin dan Humaniora

UIN Walisongo Semarang

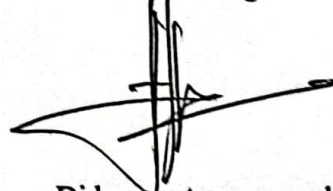
Pembimbing I



Shofiyah Nurmasari, M.T

NIP. 198406282019032006

Pembimbing II



Didung putra pamungkas

NIP. 19900612201931011

Mengetahui,

Ketua Program Studi Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

Fakultas Ushuluddin dan Humaniora

UIN Walisongo Semarang



Dr. Zainul Adzfar, M.Ag

NIP. 197308262002121002

LEMBAR PENGESAHAN

Naskah tugas akhir ini :

Judul : *Cultural Education Center (Extending Tradition)* di Kabupaten Kendal
Penulis : Janisa Zulfa Annahdliyah
NIM : 2004056047
Jurusan : Ilmu Seni dan Arsitektur Islam
Fakultas : Ushuluddin dan Humaniora

Telah diujikan dalam sidang tugas akhir oleh Dewan Penguji Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Walisongo Semarang dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam bidang keilmuan Ilmu Seni dan Arsitektur Islam.

Semarang, 20 Desember 2024

DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang

Dr. Zamul Adzfar, M.Ag
NIP. 197408262002121002

Sekretaris Sidang

Miftahul Khairi, M.Sn
NIP. 199105282018011002

Penguji I

Muhammad Afiq, M. T
NIP. 198405012019031007

Penguji II

Didung Putra Pamungkas, M.Sn
NIP. 199006122019031011

Pembimbing I

Shofiyah Nurmasari, M.T
NIP. 198406282019032006

Pembimbing II

Didung Putra Pamungkas
NIP. 199006122019031011

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Janisa Zulfa Annahdliyah

NIM : 2004056047

Jurusan : Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

Menyatakan bahwa Laporan Penegmbangan Konsep Tugas Akhir denga Judul : ***“Cultural Education Center (Extending Tradition) di Kabupaten Kendal”*** adalah hasil penulisan saya sendiri, sejauh yang saya ketahui tidak terdapat karya maupun pendapat yang pernah ditulis kecuali yang disebutkan pada daftar pustaka.

Semarang, 20 Desember 2024



Janisa Zulfa Annahdliyah

NIM. 2004056047

NOTA PEMBIMBING

Lampiran : -

Hal : Persetujuan Naskah Skripsi

Yth. Dekan Fakultas Ushuluddin dan Humaniora
UIN Walisongo Semarang
Di Semarang

Assalamualaikum Wr. Wb

Setelah membaca, mengadakan koreksi dan perbaikan sebagaimana mestinya, maka bersama ini saya kirimkan naskah skripsi saudara :

Nama : Janis Zulfa Annahdliyah

NIM : 2004056047

Jurusan : Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

Judul Skripsi : *Cultural Education Center (Extending Tradition)* di Kabupaten Kendal

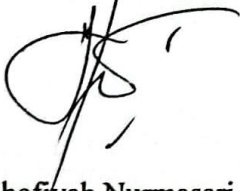
Dengan ini saya mohon dengan hormat agar skripsi tersebut dapat segera di munaqosahkan.

Demikian yang dapat saya sampaikan. Atas perhatiannya saya sampaikan terimakasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Semarang, 17 Desember 2024

Pembimbing I



Shofriyah Nurmasari, M.T

NIP. 198406282019032006

Pembimbing II



Didung Putra Pamungkas

NIP. 19900612201931011

MOTTO HIDUP

“Sebuah rencana kecil yang diselesaikan dengan baik, lebih bernilai daripada langkah-langkah impian yang tidak pernah dilaksanakan. Yang lebih bertindak, yang menjadi lebih dihargai.”

(Mario Teguh)

ABSTRAK

Pada dasarnya, seni dan budaya saling terkait dan berdampak satu sama lain. Kebudayaan dapat mempengaruhi cara kita melihat karya seni, begitu pula sebaliknya. Seni juga memainkan peran penting dalam menjaga kelestarian budaya dengan cara mendokumentasikan serta merayakan tradisi, bahasa, dan praktik budaya yang mungkin terancam punah. Setiap wilayah di Kabupaten Kendal memiliki potensi yang unik, tergantung pada karakteristik dan posisi geografisnya. Hal ini tentunya menambah kekayaan seni dan budaya yang ada di daerah tersebut. Arsitektur Neo Vernakular mengutamakan pelestarian budaya dan tradisi yang hampir hilang dengan mengadopsi prinsip-prinsip Arsitektur Tradisional, kemudian menggabungkannya dengan perancangan arsitektur modern yang dapat bertahan di masa depan. Konsep ini diterapkan pada wisata edukasi di Kendal, yang memadukan tradisi dan budaya lokal dengan desain arsitektur kontemporer yang berkelanjutan. Tujuan dari pengembangan objek wisata edukasi ini adalah untuk menciptakan tempat yang tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga sebagai wadah pendidikan untuk melestarikan tradisi dan budaya, dengan memastikan kenyamanan, kesehatan, dan ramah lingkungan.

Kata Kunci: Budaya, Kendal, Neo Vernakular

ABSTRACT

Basically, art and culture are interrelated and impact each other. Culture can influence the way we view artwork, and vice versa. Art also plays an important role in preserving culture by documenting and celebrating traditions, languages, and cultural practices that may be endangered. Each region in Kendal Regency has unique potential, depending on its characteristics and geographical position. This certainly adds to the richness of art and culture in the area. Neo Vernacular Architecture prioritizes the preservation of culture and traditions that are almost lost by adopting the principles of Traditional Architecture, then combining them with modern architectural designs that can survive in the future. This concept is applied to educational tourism in Kendal, which combines local traditions and cultures with sustainable contemporary architectural designs. The purpose of developing this educational tourism object is to create a place that is not only a means of entertainment, but also a place of education to preserve traditions and culture, by ensuring comfort, health, and environmental friendliness.

Keywords: Culture, Kendal, Neo Vernacular

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan Puji Syukur kehadirat Allah SWT. Yang telah memberikan taufik, rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan pengembangan tugas akhir ini dengan judul “Perancangan Student Center UIN Walisongo Semarang dengan Pendekatan Arsitektur Bioklimatik” sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program sarjana (S1) jurusan Ilmu Seni & Arsitektur Islam. Sholawat serta salam tetap tercurahkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW. Yang mana dengan ajarannya kita dapat selamat di dunia & akhirat.

Tak lepas dari berbagai hambatan, dan kesulitan yang muncul, namun berkat petunjuk dan bimbingan dari semua pihak yang telah membantu penulis dapat menyelesaikan laporan ini. Sehubungan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih sebesar besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Nizar, M.Ag selaku rektor UIN Walisongo Semarang.
2. Bapak Dr. Mokh. Sya’roni, M.Ag selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan Humaniora, UIN Walisongo Semarang.
3. Bapak Dr. Zainul Adzfar, M.Ag selaku Ketua Program Studi Ilmu Seni dan Arsitektur Islam UIN Walisongo Semarang.
4. Ibu Shofiyah Nurmasari, M. T. Selaku Dosen pembimbing I penulis, yang senantiasa memberikan arahan, motivasi, dan segala bentuk bimbingan untuk penyelesaian Tugas Akhir ini.
5. Bapak Didung Putra Pamungkas M. Sn. Selaku Dosen Pembimbing II penulis, yang dengan penuh kesabaran memberikan arahan dan masukan dalam pengerjaan tugas akhir saya.
6. Seluruh dosen Ilmu Seni dan Arsitektur Islam UIN Walisongo Semarang, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk membuat penulisan laporan konsep tugas akhir ini.
7. Terima kasih kepada keluarga tercinta penulis yang selalu memberikan dukungan dan semangat untuk terus melangkah menyelesaikan tugas akhir ini dan mencapai cita-cita.
8. Sahabat dan teman teman seperjuangan di Jurusan Ilmu Seni & Arsitektur Islam khususnya angkatan 2020, yang telah banyak memberi dukungan, inspirasi & motivasi untuk selalu melangkah dan berkembang.
9. Semua pihak yang terlibat dalam penyusunan tulisan ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.
10. Terakhir terima kasih untuk diri sendiri, selalu berusaha untuk terus berkembang dan belajar dalam menghadapi setiap tantangan hidup. Tugas akhir ini bukan hanya sekadar pencapaian akademis, tetapi juga sebagai bukti dari upaya dan kerja keras yang telah penulis lakukan selama ini. Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna, namun penulis berharap karya ini dapat menjadi sumbangan kecil bagi ilmu pengetahuan dan memberikan

manfaat bagi diri penulis sendiri serta bagi pembaca. Tugas akhir ini merupakan bagian dari upaya penulis untuk terus memperbaiki diri dan memberikan kontribusi dalam berbagai aspek kehidupan.

Dengan segala kerendahan hati penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan ini masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu penulis menerima dan mengharapkan kritik dan saran dari para pembaca guna menyempurnakan laporan ini. Akhir kata, semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Semarang, 20 Desember 2024



Janisa Zulfa Annahdliyah

2004056047

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL 1

HALAMAN PENGESAHAN ii

LEMBAR PENGESAHAN iii

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENULISANiv

NOTA PEMBIMBING v

MOTTO HIDUPvi

ABSTRAK..... vii

KATA PENGANTAR viii

DAFTAR ISIx

DAFTAR GAMBAR xiii

DAFTAR TABELxv

BAB I PENDAHULUAN..... 1

1.1. LATAR BELAKANG..... 1

1.2. RUMUSAN MASALAH..... 3

1.2.1. Permasalahan Umum..... 3

1.2.2. Permasalahan Khusus..... 4

1.3. TUJUAN DAN SASARAN..... 4

1.3.1. Tujuan 4

1.3.2. Sasaran 4

1.4. LINGKUP PEMBAHASAN 4

1.4.1. Pembahasan Arsitektural 4

1.4.2. Pembahasan Non Arsitektural 4

1.5. SISTEMATIKA PENULISAN..... 5

1.6. KEASLIAN PENULISAN 5

BAB II TINJAUAN PUSTAKA..... 7

2.1. IDENTIFIKASI SENI BUDAYA KENDAL..... 7

2.1.1. Seni Batik..... 8

2.1.2. Seni Tari 11

2.2. PENGERTIAN OBYEK BANGUNAN..... 13

2.2.1. Pengertian Wisata 13

2.2.2. Pengertian Edukasi 14

2.2.3. Pengertian Wisata Edukasi..... 14

2.2.4. Pengertian Extending Tradition 15

2.2.5. Pengertian arsitktur Neo Vernakular..... 15

2.3. STANDAR OBYEK BANGUNAN 16

2.3.1. Standar Bangunan Wisata Edukasi 16

2.3.2. Ruang Lingkup Elemen Desain	17
2.4. TINJAUAN PENDEKATAN NEO VERNAKULAR.....	20
2.4.1. Konsep Neo Vernakular	20
2.4.1. Prinsip Perancangan Neo Vernakular	20
2.5. STUDI KASUS	23
2.5.1. Taman Mini Indonesia Indah (TMII).....	23
2.5.2. Masjid Raya Sumatra Barat	25
2.5.3. Museum Ranggawarsita.....	26
BAB III METODE PERANCANGAN	30
3.1. IDE PERANCANGAN	30
3.2. IDENTIFIKASI MASALAH	30
3.3. PENGUMPULAN DATA.....	30
3.4. ALUR POLA PIKIR.....	31
BAB IV ANALISA DAN PEMBAHASAN.....	32
4.1. LOKASI EKSISTING SITE	32
4.2. PEMILIHAN SITE.....	32
4.3. ANALISA SITE.....	34
4.3.1. Analisis Peraturan Site	35
4.3.2. Analisis Kebisingan	35
4.3.3. Analisis Program Ruang	36
4.3.4. Analisis Bangunan Sekitar dan Fasilitas Sekitar.....	37
4.3.5. Analisis Aksesibilitas	38
4.3.6. Analisis Pencahayaan Alami.....	38
4.3.7. Analisis Vegetasi	39
4.3.8. Analisis Kontur	40
4.4. PROGRAM RUANG	42
4.4.1. Analisis Sirkulasi Pengguna.....	42
4.4.2. Analisis Hubungan Antar Ruang.....	47
4.4.3. Analisis Besaran Ruang	48
4.5. ANALISIS TEMA.....	50
4.5.1. Konsep Fasad.....	50
4.5.2. Konsep Interior	52
4.5.3. Konsep Landscape	53
4.5.4. Konsep Utilitas	54
BAB V DRAFT KONSEP PERANCANGAN.....	59

5.1. TAHAP AWAL PENGEMBANGAN59

5.1.1. Gubahan Massa.....59

5.1.2. Zonning.....60

5.2. DAFTAR PUSTAKA62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Motif-motif batik kaliwungu (Sumber: dokumentasi pribadi).....	9
Gambar 2. 2 Motif bati Kendal daerah pesisir pantai (Sumber: Adhi Prasetyo, Singgih 2016)	10
Gambar 2. 3 Motif batik Kendal daerah dataran rendah (Sumber: Adhi Prasetyo, Singgih 2016).....	10
Gambar 2. 4 Motif batik Kendal daerah pegunungan (Sumber: Adhi Prasetyo, Singgih 2016).....	10
Gambar 2. 5 Motif batik Kendil Emas (Sumber: www.google.com).....	11
Gambar 2. 6 Tari Opak Abang (Sumber: www.google.com).....	12
Gambar 2. 7 Tari Srandul (Sumber: www.google.com).....	12
Gambar 2. 8 Kawasan Wisata Taman Mini Indonesia Indah (Sumber: id.pinterest.com)	23
Gambar 2. 9 Masjid Raya Sumatera Barat (Sumber: id.pinterest.com).....	25
Gambar 2. 10 Ukiran Ornamen pada Atap masjid Raya Sumatera Barat (Sumber: www.google.com)	25
Gambar 2. 11 Museum Ranggawarsita (sumber: www.google.com).....	26
Gambar 2. 12 Ruang Pameran di Museum Ranggawarsita (Sumber: www.google.com)	27
Gambar 2. 13 Proses pembuatan wayang (Sumber: Dokumentasi pribadi).....	28
Gambar 2. 14 Proses pembuatan patung (Sumber: Dokumentasi pribadi)	28
Gambar 2. 15 Alat dan senjata perang (Sumber: Dokumentasi pribadi).....	29
Gambar 4. 1 Analisis Peraturan Site (Sumber: Analisa Penulis 2024).....	35
Gambar 4. 2 Analisis Kebisingan (Sumber: Analisa Penulis 2024).....	35
Gambar 4. 3 Analisi View (Sumber: Analisa penulis 2024)	36
Gambar 4. 4 Analisis Bangunan Sekitar (Sumber: Analisa Penulis 2024).....	37
Gambar 4. 5 Analisis Bangunan Aksesibilitas (Sumber: Analisa Penulis 2024)	38
Gambar 4. 6 Analisi Penghawaan dan Pencahayaan (Sumber: Analisa Penulis 2024).....	38
Gambar 4. 7 Analisis Vegetasi (Sumber: Analisa Penulis 2024).....	39
Gambar 4. 8 Gambar 4. 8 Analisa Kontur (Sumber: Analisa Penulis 2024).....	40
Gambar 4. 9 Analisa Cut and Fill (Sumber: Analisa Penulis 2024).....	41
Gambar 4. 10 Kontur Site (Sumber: Analisa Penulis 2024)	41
Gambar 4. 11 Rumah Joglo (Sumber: www.pinterest.com).....	50
Gambar 4. 12 Gambar Atap Rumah Joglo (Sumber: www.pinterest.com).....	51
Gambar 4. 13 Gambar Bagian Ruang Rumah Joglo (Sumber: www.pinterest.com).....	51
Gambar 4. 14 Ukiran Kayu Jawa Tengah (Sumber: www.google.com).....	52
Gambar 4. 15 Interior Ruang (Sumber: www.pinterest.com)	52
Gambar 4. 16 Penghawaan Ruang dengan Void (Sumber: www.pinterest.com).....	53
Gambar 4. 17 Gambar Landscape (Sumber: www.pinterest.com).....	53
Gambar 4. 18 Gambar Landscape (Sumber: www.pinterest.com).....	54
Gambar 4. 19 CCTV (Closed Circuit Television) (Sumber: www.pinterest.com).....	55
Gambar 4. 20 Alat Pemadam Api Ringan (Sumber: www.pinterest.com).....	56

Gambar 4. 21 Fire Hydrant (Sumber: www.pinterest.com) 56

Gambar 4. 22 Fire Sprinkle (Sumber: www.pinterest.com)..... 57

Gambar 4. 23 Smoke Detector (Sumber: www.pinterest.com)..... 57

Gambar 4. 24 Fire Alarm (Sumber: www.pinterest.com) 57

Gambar 4. 25 Sirkulasi Mobil Damkar (Sumber: Data Arsitek Jilid 2)..... 58

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jumlah Wisatawan Kendal 2019-2023 dalam Bidang Pariwisata (Sumber: badan Pusat Statistik Kabupaten Kendal)2

Tabel 1.2 Tabel Keaslian Penulis (Sumber: Analisa Penulis 2024)5

Tabel 2.1 Penerapan Desain pada Bangunan24

Tabel 2.2 Penerapan Desain pada Bangunan26

Tabel 2.3 Penerapan Desain pada Bangunan29

Tabel 4.1 Program Ruang (Sumber Analisa Penulis 2024).....50

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Indonesia merupakan negara yang akan budaya dan tradisi. Hampir setiap daerah yang ada di Indonesia memiliki corak tradisi dan budaya yang berbeda antar satu daerah dengan yang lainnya. Seiring perkembangan zaman dengan teknologi yang semakin maju menjadikan banyak informasi tentang budaya luar dapat masuk ke Indonesia dengan mudah. Namun hal itu juga berdampak pada tradisi budaya yang ada di Indonesia semakin tergerus oleh budaya luar. Tidak jarang dari generasi sekarang yang tidak begitu mengetahui mengenai budaya daerah dan mulai terbiasa dengan budaya luar sehingga tradisi budaya yang ada di Indonesia semakin pudar. Seperti halnya budaya yang ada di Kabupaten Kendal yang saat ini sudah jarang sekali orang yang mengetahui tradisi budaya yang ada, padahal terdapat banyak sekali tradisi budaya yang ada di Kendal baik berupa produk batik, maupun seni tari.

Kabupaten Kendal merupakan salah satu wilayah yang berada di provinsi Jawa Tengah dengan mengantongi potensi kekayaan dalam bidang kesenian dan kebudayaan. Pada zaman sekarang pengetahuan dan pembelajaran seni budaya di Kendal sangatlah minim sehingga menyebabkan ketidaktahuan masyarakat dengan potensi budaya yang dimiliki oleh Kendal. Nilai tradisi dan budaya yang berkembang di kabupaten Kendal merupakan perpaduan antara tradisi islam dan tradisi jawa. Namun saat ini eksistensi seni dan budaya asli Kendal seakan semakin pudar, maka dari itu sesuai dengan konsep *extending tradition* yaitu suatu rancangan yang tetap memperhatikan nilai budaya dengan melanjutkan tradisi yang ada, bangunan objek wisata edukasi ini akan berorientasi pada penerapan seni, budaya dan tradisi lokal yang ada di daerah Kendal.

Dikutip dari data Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Kendal pada tahun 2021 diketahui ada 600 kelompok kesenian dan terdapat 95 organisasi seni. Komunitas seni tersebut tersebar di daerah Kecamatan Kaliwungu yang dikenal sebagai daerah wisata Kendal. Sampai saat ini Kabupaten Kendal belum memiliki wadah untuk menampung dan menampilkan secara keseluruhan kegiatan kesenian dan kebudayaan sehingga kegiatan pertunjukkan seni, pagelaran umumnya dilakukan di tempat terbuka yaitu di lapangan /di balai desa.

Jika dilihat dari segi geografis Kabupaten Kendal memiliki segudang potensi wisata alam yang sangat beragam, mulai dari pantai, air terjun, perkebunan, dan wisata alam lainnya. Seperti yang dikatakan oleh Kepala Bidang Pariwisata Disporapar Kabupaten Kendal bahwa daerah Kendal memiliki potensi luar biasa, sebab memiliki wilayah yang kaya akan potensi wisata alam dan religi. Selain itu juga didukung letak geografis, yang memiliki wilayah pantai dan dataran tinggi seperti pegunungan dan pantai, perkebunan maupun persawahan jika

dimaksimalkan maka akan mengangkat ekonomi masyarakat. Pihak Disporapar sendiri pernah melaksanakan Pelatihan Tata Kelola Pariwisata kepada empat puluh pengelolawisata dari lima belas destinasi wisata. Dengan tujuan pelatihan ini adalah mengajak semua stakeholder kepariwisataan untuk menjadikan Kendal sebagai salah satu daerah tujuan wisata di Jateng, setelah Borobudur sebagai salah satu destinasi nasional.

Saat ini pemerintah Kendal sedang gencar melakukan pengembangan pada wisata alam lokal yang ada di Kendal, tetapi tradisi budaya yang ada di Kendal seakan tidak tersentuh dan terlupakan. Dengan adanya pengembangan wisata tersebut diharapkan dapat menciptakan wisata edukasi yang berbasis pada budaya yang ada di Kendal, sehingga wisata alam maupun wisata edukasi yang ada di Kendal dapat dikenal di kancah nasional maupun internasional. Selain itu dengan adanya wisata edukasi dapat memberikan dampak positif bagi ekonomi yang ada di Kendal.

Kendal memiliki tempat wisata yang terdiri dari pegunungan, air terjun, pantai sampai wisata buatan berbentuk wahana permainan yang sudah tercantum dalam data pemerintah Kabupaten Kendal. Dengan adanya pengembangan pada sektor wisata ini menjadikan Pariwisata di Kendal menjadi sektor yang strategis dan potensial untuk dikembangkan.

Wisatawan	Jumlah Wisatawan				
	2019	2020	2021	2022	2023
Mancanegara	429	6	52	107	139
Domestik	1.250.345	321.315	502.950	1.519.447	1.210.064
Jumlah	1.250.774	321.321	503.002	1.519.554	1.210.203

Tabel 1. 1 Jumlah wisatawan Kendal 2019-2023 dalam bidang pariwisata

(Sumber: Badan Pusat Statistik Kabupaten Kendal)

Hingga saat ini Daya Tarik Wisata (DTW) yang dimiliki oleh Kabupaten Kendal berjumlah 43 lokasi wisata yang sudah tercatat di Dinas Kepemudaan, Olahraga, dan Pariwisata Kabupaten Kendal. Sebenarnya ada beberapa tempat wisata yang menjadi salah satu tempat favorit wisata yaitu Wisata Curug sewu, Pantai Cahaya, dan Pantai Sikucing. Dari 43 lokasi tersebut terdapat salah satu tempat wisata yang menjadi andalan untuk dikunjungi yaitu Wisata Curug Sewu yang berada di Kecamatan Patean. Sesuai informasi yang diberikan oleh Dinas Kepemudaan, Olahraga, dan Pariwisata Kabupaten Kendal, jumlah wisatawan yang datang pada setiap bulannya mencapai 3.000 yang berasal dari wisatawan domestik maupun mancanegara.

Pada masa pandemi Covid-19 sektor pariwisata di Kabupaten Kendal sempat mengalami penurunan terhadap jumlah wisatawan yang ada. Tetapi saat ini pemerintah Kabupaten Kendal sedang menggalakkan pengembangan terhadap wisata alam yang ada di Kendal. Seiring dengan perkembangan wisata alamnya yang semakin meningkat, program

pengembangan wisata alam harus diimbangi dengan perkembangan potensi wisata edukasi agar bisa berjalan beriringan dan bisa menjadi potensi berwisata yang bisa menjadi wadah edukasi non formal untuk segala kalangan usia. Dengan adanya wisata edukasi ini dapat memberikan wadah untuk memaksimalkan potensi yang dimiliki oleh Kabupaten Kendal baik dari segi wisata maupun budaya lokal.

Wisata edukasi merupakan program rekreasi dengan balutan edukasi. Program wisata edukasi ini tidak hanya untuk ajang rekreasi saja tetapi juga program sarana media pembelajaran non formal, sehingga masyarakat dapat memperoleh wawasan yang luas. Untuk tema wisata edukasi yang akan dirancang oleh penulis yaitu bertema wisata edukasi seni budaya lokal kabupaten Kendal. Dengan adanya wisata edukasi ini diharapkan bisa menambah wawasan wisatawan lokal maupun mancanegara mengenai seni budaya yang dimiliki oleh Kendal. Materi-materi yang akan diusung dalam wisata edukasi ini berbasis pada seni tradisi lokal Kendal.

Untuk mendukung pengembangan pada wisata edukasi ini bangunan yang dibangun juga harus memiliki konsep yang menyatukan antara wisata alam dan wisata edukasi budaya tanpa meninggalkan atau menghilangkan nilai esensi yang dimiliki dari segi wisata alam maupun edukasi budaya. Konsep arsitektur yang cocok untuk mendukung pengembangan ini adalah konsep Neo Vernakular, karena konsep ini menjunjung tinggi tradisi lokal yang dipadukan dengan konsep modern tanpa meninggalkan kearifan lokal yang ada. Selain itu salah satu prinsip perancangan yang dipegang oleh konsep ini yaitu penggunaan bahan material yang ramah lingkungan dan meminimalisir kerusakan pada lingkungan hidup.

Konsep pendekatan Arsitektur Neo Vernakular ini dirasa sangat cocok dengan kondisi yang ada di Kendal karena konsep Arsitektur Neo Vernakular ini menekankan pada pelestarian budaya dan tradisi yang sudah hampir pudar dengan cara menggunakan pendekatan Arsitektur Tradisional, dan mengaplikasikan pendekatan tersebut kepada perancangan arsitektur masa kini yang akan bertahan pada masa yang akan datang. Dengan mengambil konsep Arsitektur Neo Vernakular ini wisata edukasi yang ada di Kendal mengambil tradisi dan budaya yang ada di Kendal dan dikombinasikan dengan arsitektur masa kini serta berkelanjutan dengan masa yang akan datang.

1.2. RUMUSAN MASALAH

1.2.1. Permasalahan Umum

Bagaimana merancang objek wisata edukasi yang dapat menunjang perkembangan destinasi wisata yang ada di Kendal dengan menggabungkan wisata edukasi pengetahuan tentang tradisi dan budaya Kendal yang hampir pudar eksistensinya.

1.2.2. Permasalahan Khusus

1. Bagaimana merancang objek wisata edukasi yang bisa memberikan sarana rekreasi dan edukasi yang dapat menunjang pengetahuan mengenai budaya dan tradisi yang ada di daerah Kendal?
2. Bagaimana merancang objek wisata edukasi yang nyaman, sehat, ramah lingkungan, dan sesuai standar serta dapat dinikmati oleh segala golongan baik dari anak sekolah sampai orang tua?
3. Bagaimana merancang objek wisata edukasi yang berbasis pada konsep Extending Tradition?

1.3. TUJUAN DAN SASARAN

1.3.1. Tujuan

Menyediakan objek wisata edukasi yang dapat menjadi tempat untuk hiburan maupun wadah edukasi untuk melestarikan tradisi dan budaya yang nyaman, sehat, dan ramah lingkungan.

1.3.2. Sasaran

Menciptakan objek wisata edukasi non akademik yang asik untuk rekreasi hiburan dengan fasilitas bangunan yang memiliki konsep Neo Vernakular untuk pelestarian budaya Kendal.

1.4. LINGKUP PEMBAHASAN

1.4.1. Pembahasan Arsitektural

Untuk menunjang aktivitas rekreasi dan belajar non akademik yang ada di kawasan wisata edukasi ini dibagi menjadi beberapa zona. Pengelompokan zona ini bertujuan untuk mempermudah aktivitas dan sirkulasi pengunjung. Dalam zona tersebut dibagi menjadi:

1. Galeri seni dan budaya
2. Workshop
3. Teater pagelaran tari
4. Craft center
5. Pusat oleh-oleh khas kendal
6. Masjid, toilet, dll.

1.4.2. Pembahasan Non Arsitektural

Kabupaten Kendal merupakan sebuah kabupaten yang ada di Jawa Tengah dengan mengantongi sejumlah warisan budaya yang kaya dan beragam. Budaya yang ada di Kabupaten Kendal mencakup berbagai jenis aspek kehidupan, mulai dari adat istiadat, seni, kuliner, hingga tradisi keagamaan. Misalnya Tradisi Syawalan di Kendal yang masih terjaga hingga kini. Syawalan adalah salah satu perayaan yang dirayakan

oleh masyarakat Kendal untuk menandai berakhirnya bulan Ramadan dan menyambut datangnya bulan Syawal. Syawalan biasanya dilaksanakan pada tanggal 7 Syawal atau 7 hari setelah Hari Raya Idul Fitri.

1.5. SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan untuk meyusun laporan pengembangan konsep tugas akhir (pra TA), yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan berisi tentang uraian penjelasan secara umum isi keseluruhan karya tulis yakni latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, sistematika penulisan, dan keaslian penulisan. Selain itu juga terdapat pengertian atau penjelasan judul yang menjelaskan secara singkat tentang konsep perancangan tugas akhir ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab Tinjauan Pustaka berisi dasar atau teori yang relevan dengan objek dan permasalahan perancangan. Teori-teori yang akan diuraikan meliputi pengertian objek bangunan, standar bangunan, tinjauan dari pendekatan judul, studi preseden terkait fungsi bangunan atau tema yang sama.

BAB III METODE PERANCANGAN

Bab Metode Perancangan berisi uraian pola pikir dan langkah kerja yang ditempuh dalam penyusunan konsep tugas akhir. Hal ini meliputi dasar pemikiran atau alasan pemilihan tema/pendekatan, alur perancangan alur pola pikir.

BAB IV ANALISA DAN PEMBAHASAN

Bab Analisa dan Pembahasan berisi proses analisa data dan sintesa untuk menemukan konsep. Pada bagian ini diuraikan lokasi eksisting site, pemilihan site, analisa site, analisa program ruang, dan analisa tema.

BAB V DRAF KONSEP PERANCANGAN

Pada Bab Draft Konsep Perancangan akan diuraikan tahap awal pengembangan sebagai hasil akhir dari bab analisa dan pembahasan, berupa gubahan massa, organisasi ruang makro dan mikro, serta penentuan konsep atau penekanan perancangan. Selain itu ada kesimpulan dan saran.

1.6. KEASLIAN PENULISAN

NO	JUDUL	SUBSTANSI	PERBEDAAN
1.	Perancangan Resort Halal di Gili Meno Extending Tradition	Dengan menggunakan pendekatan desain Extending Tradition, secara	-Latar belakang -Lokasi site

	Penulis: Raihan Giri Siraj Tahun: 2023	umum perancangan ini akan melanjutkan tradisi - tradisi kelokalan. Sehingga, dengan pendekatan desain tersebut, perancangan ini menghasilkan konsep berupa “Elaborasa” yang artinya adalah elaborasi rasa dari hasil melanjutkan tradisi - tradisi kelokalan untuk merespon isu - isu yang berkaitan dengan fasilitas pariwisata halal.	-Identifikasi isu pendekatan & nilai keislaman
2.	Perancangan Wisata Edukasi Seni Budaya Banten dengan Pendekatan Extending Tradition Penulis: Hanum Ma’rifah Tahun: 2021	Memberikan edukasi dan pengetahuan ragam budaya banten serta memberikan wadah bagi Masyarakat untuk mengembangkan dan melestarikan budaya banten	-Lokasi site -Kriteria arsitektur diambil dari rumah adat traditional Banten suku Baduy Sulah Nyanda.
3.	Perancangan Wisata Edukasi Mangrove di Kab. Lamongan dengan Pendekatan New Organic Architecture Penulis: Fatria Wijaya Tahun: 2020	Pemanfaatan hutan mangrove di Kawasan pesisir kab. Lamongan merupakan salah satu upaya pemerintah untuk mengatasi permasalahan lingkungan pantai dan laut yaitu dengan memperluas keberadaan hutan mangrove di wilayah pesisir	-Latar belakang -Lokasi site -konsep & tema

Tabel 1. 2 Tabel Keaslian Penulis
(Sumber: Analisa Penulis 2024)

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. IDENTIFIKASI SENI BUDAYA KENDAL

Aristoteles menjelaskan seni sebagai bentuk peniruan terhadap alam (*mimesis*). Menurutya, seni merupakan upaya manusia untuk mereproduksi alam dan kehidupan sehari-hari melalui berbagai media. Di sisi lain, Herbert Read berpendapat bahwa seni adalah usaha untuk menghasilkan bentuk-bentuk yang menyenangkan. Seni dianggap sebagai ekspresi dari emosi dan pengalaman manusia yang disusun dalam bentuk yang dapat dinikmati oleh indra.¹

Basuki Abdullah seorang pelukis terkenal, menyatakan bahwa seni adalah medium untuk menyampaikan pesan dan perasaan melalui visual. Menurutya, seni adalah cara untuk mengekspresikan apa yang tidak dapat diungkapkan dengan kata-kata. Ki Hajar Dewantara, seorang tokoh pendidikan di Indonesia, menyatakan bahwa seni adalah bagian dari kebudayaan yang merupakan hasil budi daya manusia. Seni mencakup semua hasil karya manusia yang mengandung unsur keindahan dan kehalusan.²

Sedangkan pengertian budaya menurut Clifford Geertz adalah sistem makna bersama yang dikembangkan oleh kelompok manusia dan dipahami sebagai pola-pola simbolis yang mengarahkan perilaku dan interaksi sosial. Budaya dianggap sebagai jaringan simbol dan makna yang membentuk cara kita memahami dunia dan berinteraksi dengan orang lain.³

Menurut Selo Soemardjan, budaya adalah seluruh hasil karya, rasa, dan cipta manusia dalam masyarakat yang meliputi segala sesuatu yang telah diciptakan, dipelajari, dan diteruskan dari generasi ke generasi sebagai bagian dari pola kehidupan dan peradaban. Selo Soemardjan menekankan pada aspek budaya sebagai hasil dari kreativitas manusia yang diwariskan.⁴

Seni dan budaya memiliki hubungan yang cukup erat dan kompleks. Pada dasarnya seni dan budaya mempunyai keterkaitan yang saling memengaruhi satu sama lain. Pasalnya, kebudayaan mampu memengaruhi cara pandang terhadap karya seni dan begitu juga sebaliknya. Seni adalah cara bagi individu dan kelompok untuk mengekspresikan budaya mereka.

Seni memainkan peran penting dalam pembentukan dan penguatan identitas budaya. Ketika berbagai budaya saling berinteraksi, mereka dapat saling mempengaruhi dan

¹ Dominica Dinifiat, Ambrosius M. Loho, "Konsep Estetika Plato-Aristoteles & Implikasinya Pada Penilaian Sebuah Karya Seni", *Jurnal Mahasiswa Filsafat Hindu*, Vol. 2 No.2 (2021), Hal. 190

² Syifa Salsabila Silviani, Dian Rinjani, "Analysis of Naturalism Painting by Basuki Abdullah", *Jurnal Seni Rupa* (2022), Hal. 15

³ Shoni Rahmatullah Amrozi, "Keberagaman Orang Jawa dalam Pandangan Clifford Geertz dan Mark R. Woodward", *Jurnal Mahasiswa*, Vol. 20 No. 1 (2021), Hal 52

⁴ Ellya Rosana, "Dinamisasi Kebudayaan dalam Realitas Sosial", *Jurnal Mahasiswa*, Vol.12 No.1 (2017), Hal. 19

menghasilkan bentuk seni yang baru dan unik. Proses ini dapat memperkaya kedua budaya yang terlibat. Selain itu seni berperan penting dalam melestarikan budaya dengan mendokumentasikan dan merayakan tradisi, bahasa, dan praktik budaya yang mungkin terancam punah. Upaya pelestarian ini membantu memastikan bahwa warisan budaya dapat diteruskan ke generasi mendatang.

Setiap daerah di Kabupaten Kendal memiliki potensi yang berbeda-beda sesuai dengan karakteristik potensi kewilayahannya dan letak geografis. Hal ini tentu saja semakin memperkaya koleksi seni dan budaya yang dimiliki, sehingga dapat dijadikan sebagai salah satu komoditas andalan bagi masyarakat setempat.

2.1.1. Seni Batik

Batik merupakan sebuah seni berupa kain yang diberi pola gambar dengan berbagai macam warna yang dibuat dengan sebuah teknik pewarnaan kain yang menggunakan lilin sebagai bahan perintang warna. Kata "batik" sendiri berasal dari bahasa Jawa, yaitu "amba" yang berarti menulis dan "titik" yang berarti titik atau membuat titik. Teknik ini menghasilkan kain dengan motif atau pola yang khas dan detail. Batik memiliki nilai seni tinggi dan dianggap sebagai salah satu warisan budaya yang penting, terutama di Indonesia.⁵

Batik Indonesia sudah diakui sebagai warisan budaya tak benda oleh UNESCO pada tanggal 2 Oktober 2009. UNESCO mendefinisikan batik sebagai teknik pewarnaan kain menggunakan malam untuk mencegah pewarnaan sebagian kain, yang dikenal sebagai teknik resist-dyeing.

Batik memiliki ribuan motif yang berbeda, serta memiliki makna dan simbolisme yang mendalam. Setiap daerah di Indonesia memiliki motif batik yang khas, seperti batik Parang dari Yogyakarta, batik Kawung dari Surakarta, dan batik Mega Mendung dari Cirebon. Setiap motif batik biasanya memiliki makna filosofis yang terkait dengan kehidupan, alam, kepercayaan, dan adat istiadat masyarakat setempat.

Pada hakikatnya batik merupakan karya seni yang banyak memanfaatkan unsur ornamen pada kain dengan proses tutup celup. Kondisi geografis Kabupaten Kendal berpengaruh terhadap kerajinan batik yang dihasilkan oleh masyarakatnya yaitu dalam motif ornamen, corak, dan pewarnaan yang sangat beragam. Tiap-tiap daerah memiliki kekhasan sendiri-sendiri, keunikan tersebut memberikan pembeda dari daerah penghasil kerajinan batik di kabupaten atau kota lain.

⁵ Adhi Prasetyo, Singgih, "Karakteristik Motif Batik Kendal Interpretasi dari Wilayah dan Letak Geografis", Jurnal Imajinasi, Vol.10 No.1, Hal. 52

Salah satu contoh pengrajin batik Kendal yaitu keluarga H. Syafii, mengungkapkan bahwa pada zaman dulu para pengrajin batik Pekalongan ini merupakan seorang buruh atau pekerja. Ketika para pekerja pulang kampung ke Pekalongan, para pekerja tersebut mencoba memproduksi sendiri, dan akhirnya berkembang pesat sampai seperti sekarang ini. Namun yang terjadi di Kendal sebaliknya, meskipun masih ada perajin yang turun temurun terus memproduksi dan melestarikan usaha batik, akan tetapi kondisi dan perkembangannya tidak seperti di Pekalongan. Hal ini disebabkan oleh kurangnya infrastruktur dan promosi yang kurang intensif dapat mempengaruhi seberapa dikenal dan diharganya batik Kendal di pasar yang lebih luas.⁶

Namun saat ini perkembangan batik di Kendal sudah mulai menampilkan semangatnya lagi yang ditandai dengan adanya pelatihan untuk para pengrajin, tidak hanya pelatihan untuk memproduksi tetapi juga memasarkan hasil batiknya. Meski begitu eksistensi batik motif khas Kendal juga masih kurang dikenal masyarakat luas. Salah satu corak khas dari Kendal yaitu sulur daun pohon Kendal dan motif Kaliwungu.



Gambar 2. 16 Motif-motif batik kaliwungu

(Sumber: dokumentasi pribadi)

Motif ornamen pada batik di Kendal sangat beragam. Motif batik ini dibagi menjadi tiga karakter, yakni: batik Kendal pesisir yang didominasi visual ornamen binatang laut, batik dari dataran rendah yang merupakan daerah pusat pemerintahan Kendal, motif batiknya beragam, ada corak ornamen tumbuhan, binatang bahkan kendaraan seperti vespa, dan motif ornamen pegunungan atau dataran tinggi yang didominasi motif tanaman dan binatang yang khas dari pegunungan.

⁶ Adhi Prasetyo, Singgih, "Karakteristik Motif Batik Kendal Interpretasi dari Wilayah dan Letak Geografis", Jurnal Imajinasi, Vol.10 No.1, Hal. 55



Gambar 2. 17 Motif bati Kendal daerah pesisir pantai
(Sumber: Adhi Prasetyo, Singgih 2016)



Gambar 2. 18 Motif batik Kendal daerah dataran rendah
(Sumber: Adhi Prasetyo, Singgih 2016)



Gambar 2. 19 Motif batik Kendal daerah pegunungan
(Sumber: Adhi Prasetyo, Singgih 2016)



Gambar 2. 20 Motif batik Kendil Emas

(Sumber: www.google.com)

2.1.2. Seni Tari

Seni tari merupakan sebuah bentuk ekspresi artistik yang melibatkan gerakan tubuh, ritme, dan musik untuk menyampaikan emosi, cerita, atau ide. Seni Tari yang ada di Indonesia serigkali dianggap kuno oleh sebagian orang karena biasanya seni tari memiliki gerakan yang lembut dan gemulai. Sebagai salah satu bentuk seni tradisional, seni tari sering digunakan dalam berbagai konteks, mulai dari upacara adat dan ritual keagamaan hingga hiburan dan pertunjukan seni modern.⁷

Saat ini seni tari tradisional yang dimiliki oleh Kendal seakan tenggelam eksistensinya dikarenakan sudah mulai terganti dengan seni tari modern yang lebih banyak disukai oleh anak-anak muda zaman sekarang. Namun sebagai anak muda sudah sepatutnya melestarikan warisan yang sudah ada sejak dahulu.

Salah satu tari khas dari Kendal yaitu tari opak abang. Saat ini sudah jarang sekali bisa melihat pertunjukan tari opak abang. Hal ini dikarenakan perubahan minat generasi muda yang lebih tertarik pada budaya populer dan modern. Namun tari khas daerah Kendal ini tidak semua terlupakan, ada beberapa tari tradisional yang masih eksis sampai sekarang yaitu tari jatilan dan tari barongan.

Mengutip dari data Dinas Pendidikan dan Kebudayaan (Disdikbud) Kabupaten Kendal tahun 2021 terdapat 600 kelompok kesenian yang ada di Kendal serta terdapat 95 organisasi seni dengan jumlah pagelaran seni dan budaya yang telah dilaksanakan pada tahun 2021. Jenis tari yang biasa dipertontonkan di daerah Kendal yaitu:

⁷ Angela Nathaline, "Pusat Kesenian dan Budaya Kabupaten Kendal dengan Pendekatan Desain Arsitektur Regionalisme", jurnal mahasiswa, (2022), hal. 14

1. Tari Opak Abang

Tari opak abang merupakan bagian dari kekayaan budaya lokal yang memiliki keunikan dan nilai historis tersendiri. Warna merah dalam kostum penari melambangkan keberanian dan semangat juang masyarakat Kendal. Tari Opak Abang menceritakan kisah tentang perjuangan dan semangat rakyat dalam menghadapi berbagai tantangan. Tarian ini menggambarkan sifat-sifat seperti keberanian, ketekunan, dan kebersamaan yang menjadi ciri khas masyarakat Kendal.



Gambar 2. 21 Tari Opak Abang
(Sumber: www.google.com)

2. Tari Srandul

Tari srandul menggambarkan kegiatan sehari-hari para petani di sawah dan ladang. Gerakan-gerakan dalam tarian ini mencerminkan aktivitas bertani seperti menanam padi, memanen, dan mengolah hasil panen. Tari Srandul biasanya dipentaskan secara berkelompok, dengan penari yang terdiri dari pria dan wanita.



Gambar 2. 22 Tari Srandul
(Sumber: www.google.com)

3. Tari Sintren

Tari sintren biasanya dibawa oleh seorang gadis atau wanita muda yang dikenal sebagai "sintren". Penari ini sering kali mengenakan kostum yang kaya akan ornamen dan berwarna cerah, serta memakai hiasan kepala yang mencolok. Gerakan dalam Tari Sintren cenderung lembut dan anggun, dengan sentuhan mistis. Tari Sintren biasanya dipentaskan dalam konteks upacara adat, festival budaya, atau acara keagamaan.

4. Tari Jatilan

Tari jatilan menggambarkan karakteristik keberanian dan kegagahan para prajurit berkuda. Ini melambangkan semangat juang yang tinggi dan ketangguhan dalam menghadapi musuh. Jatilan memiliki ciri khas dengan adanya atraksi kesurupan yang terdapat dalam tarianya. Atraksi kesurupan menunjukkan hubungan spiritual antara manusia dan dunia gaib.

5. Tari Barongan

Tari barongan atau singo barong menggambarkan pertarungan antara kekuatan baik dan jahat. Barong sering kali melambangkan kekuatan baik atau pelindung, sementara karakter lain dalam tarian bisa melambangkan kekuatan jahat atau pengganggu.

2.2. PENGERTIAN OBYEK BANGUNAN

2.2.1. Pengertian Wisata

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) wisata merupakan suatu aktivitas bepergian yang dilakukan secara individu maupun kelompok yang bertujuan untuk memperluas pengetahuan, bersenang-senang, dll. Sedangkan menurut World Tourism Organization (WTO) Wisata adalah perjalanan yang dilakukan oleh seseorang ke tempat lain di luar tempat tinggalnya untuk kurang dari satu tahun dengan tujuan rekreasi, bisnis, atau yang lainnya.

Ada beberapa pendapat para ahli yang mengemukakan pengertian wisata dengan arti yang lebih luas. Prof. Dr. Yoeti Oka berpendapat bahwa wisata adalah perjalanan yang dilakukan oleh seseorang ataupun sekelompok orang ke suatu tempat dengan menggunakan sarana transportasi, akomodasi, dan fasilitas lainnya, dengan tujuan rekreasi, edukasi, budaya, agama, atau bisnis.⁸ Menurut Prof. Dr. Soekadijo wisata adalah perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang ke suatu tempat dengan memanfaatkan waktu luang, dengan tujuan rekreasi, edukasi, budaya, agama, atau bisnis.⁹

Dalam UU No. 10 tahun 2009 pada bab 1 pasal 1 ayat 3 tentang kepariwisataan memiliki definisi pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah dan pemerintah daerah. Jadi, dapat disimpulkan bahwa wisata merupakan sebuah aktivitas yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok ke suatu tempat yang

⁸ Risnayanti, Hanifa, "Sumber Daya Wisata Nagari Tuo Pariangan Sebagai Destinasi Wisata Budaya Di Kabupaten Tanah Datar Sumatera Barat", Jurnal Daya Saing, Vol.6 No.3, Hal. 271

⁹ Atik Kadarwat, "Potensi dan pengembangan obyek wisata kota lama Semarang sebagai daya tarik wisata di Semarang", Jurnal Mahasiswa.

didukung oleh sarana dan fasilitas dengan tujuan untuk rekreasi, edukasi, budaya, adama, maupun bisnis.

2.2.2. Pengertian Edukasi

Edukasi merupakan sebuah proses sistematis yang bertujuan untuk mentransfer pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap dari satu generasi ke generasi berikutnya. Ini melibatkan berbagai metode pengajaran dan pembelajaran yang dirancang untuk membantu individu mengembangkan potensi mereka secara pribadi, sosial, dan intelektual. Edukasi tidak hanya terjadi di dalam lingkungan sekolah atau institusi formal, tetapi juga dapat terjadi di rumah, komunitas, tempat kerja, dan melalui berbagai media dan teknologi.

Seorang pendidik asal Brasil Paulo Freire, mengemukakan konsep pendidikan pembebasan (*education for liberation*), di mana edukasi bukan hanya tentang penyerapan informasi tetapi juga tentang pemberdayaan individu untuk memahami dan mengubah realitas sosial mereka. Menurut Ivan Illich Seorang filsuf dan kritikus sosial yang mengkritik institusi pendidikan formal dan mempromosikan pendidikan informal yang lebih demokratis dan terbuka bagi semua.

Tujuan utama dari edukasi adalah untuk membantu individu menjadi anggota masyarakat yang berpengetahuan, terampil, dan bertanggung jawab serta membantu mereka dalam mencapai keberhasilan pribadi dan profesional dalam kehidupan mereka.

2.2.3. Pengertian Wisata Edukasi

Menurut Pitana dan Gayatri (2005) menjelaskan bahwa wisata edukasi adalah suatu bentuk kegiatan pariwisata yang menggabungkan unsur belajar dengan pengalaman langsung di lapangan. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan wawasan peserta melalui interaksi dengan lingkungan atau objek yang dipelajari.

Haryanto (2012) mengemukakan bahwa wisata edukasi adalah kegiatan wisata yang memiliki tujuan utama memberikan pengetahuan dan pengalaman belajar bagi para wisatawan, melalui kunjungan ke tempat-tempat yang memiliki nilai edukasi seperti museum, taman sains, pusat budaya, dan lain-lain.

Menurut UNESCO (2020), wisata edukasi adalah kegiatan pariwisata yang berfokus pada pembelajaran melalui pengalaman langsung di lingkungan alam atau budaya. Ini dapat mencakup kegiatan seperti ekowisata, kunjungan ke situs warisan dunia, dan partisipasi dalam program pendidikan lingkungan.

Menurut Rodger (1998:28), wisata edukasi atau *edutourism* adalah suatu program dimana wisatawan berkunjung ke suatu lokasi wisata dengan tujuan utama

untuk memperoleh pengalaman pembelajaran secara langsung di obyek wisata tersebut. Wisata pendidikan juga merupakan gabungan dari beberapa sub-tipe wisata seperti ekowisata, wisata sejarah dan budaya, wisata pedesaan, dan juga pertukaran pelajar antar institusi pendidikan (Gibson, 1998).

2.2.4. Pengertian Extending Tradition

Tema *extending tradition* menurut Beng (1998) dalam buku *Contemporary Vernacular* yaitu “*using the vernacular in a modified manner*”. Keberlanjutan tradisi lokal ditimbulkan dengan mengutip secara langsung dari bentuk dan fitur sumber-sumber masa lalu. Arsitek yang melakukan hal itu tidak diliputi oleh masa lalu, bahkan mereka menambahkannya secara inovatif.¹⁰

Tema *Extending Tradition* dipilih karena memiliki kemudahan tersendiri dalam mendesain sebuah bangunan, khususnya dalam wisata edukasi yang berbasis budaya, karena penerapan budayanya sangat penting untuk merancang sebuah bangunan. Kemudahan pada proses mendesain tersebut diperoleh karena bentuk dasar yang digunakan diambil secara langsung dari arsitektur tradisional yang kemudian dimodifikasi secara kreatif. Penggabungan kepentingan kehidupan modern untuk keberlanjutan budaya di dalam kota historis, dengan penataan bangunan klasik dengan tampilan modern sehingga tercipta kesesuaian dalam rancangannya.

2.2.5. Pengertian Arsitektur Neo Vernakular

Arsitektur Neo Vernakular merupakan salah satu aliran arsitektur yang muncul dan berkembang pada era Post-Modern. Munculnya era Post-Modern dikarenakan adanya sebuah gerakan dari beberapa arsitek dalam mengkritik arsitektur. Era Post-Modern ini muncul pada pertengahan tahun 1960. Salah satu arsitek terkenal yang mengkritisi arsitektur modern adalah Charles Jencks. Menurut mereka arsitektur modern cenderung memiliki bentuk-bentuk yang monoton sehingga hal itu memberikan dorongan bagi para arsitek untuk memberikan konsep baru yang lebih menarik dari pada arsitektur modern.¹¹

Menurut Amos Rapoport seorang ahli teori arsitektur dan antropologi, berpendapat bahwa arsitektur vernakular mencerminkan hubungan yang erat antara budaya, masyarakat, dan lingkungan fisik. Dalam konteks Neo Vernakular, ia menekankan pentingnya mempertahankan elemen-elemen ini sambil memungkinkan

¹⁰ Tiatira Betsy Fanda Pomantow, Herry Kapugu, Amanda Sembel, “Museum Ratulangi “*Extending Tradition*””, Hal. 20

¹¹ Chaesar Dhiya Fauzan Widi, Luthfi Prayogi, “Penerapan Arsitektur Neo Vernakular pada Bangunan Fasilitas Budaya dan Hiburan”, *Jurnal Arsitektur*, Vol. 3 No. 3 (2020), Hal. 382

inovasi dan modernisasi. Menurutnya, arsitektur seharusnya tidak hanya estetis, tetapi juga fungsional dan relevan dengan budaya serta konteks lingkungan setempat.

Hassan Fathy, seorang arsitek yang terkenal dengan karyanya di Mesir, berpendapat bahwa arsitektur Neo Vernakular seharusnya berakar pada pengertian yang mendalam tentang cara masyarakat tradisional membangun rumah mereka sesuai dengan iklim, budaya, dan kebutuhan lokal. Fathy mendukung penggunaan teknik dan material lokal dalam cara yang modern untuk meningkatkan kualitas hidup tanpa mengabaikan nilai-nilai tradisional.

2.3. STANDAR OBYEK BANGUNAN

Program wisata edukasi ini memang sudah seharusnya lebih dikembangkan untuk menunjang pengetahuan dan wawasan terutama untuk pelajar dan generasi saat ini yang sudah mulai melupakan seni budaya khususnya yang ada di daerah Kendal. Tidak hanya itu program wisata edukasi ini juga bisa menunjang kegiatan ekonomi yang ada di sekitar daerah Kendal. Konsep wisata edukasi ini harus dirancang sedemikian rupa untuk mengisi wawasan wisatawan mengenai potensi- potensi yang dimiliki oleh daerah dan tetap menjaga kelestarian seni budaya Kendal.

2.3.1. Standar Bangunan Wisata Edukasi

Agar objek wisata edukasi tersebut efektif dalam memberikan pengalaman pendidikan sambil tetap menarik bagi pengunjung diperlukan pemahaman mengenai standar yang membantu menunjang kegiatan tersebut, yaitu:

1. Kualitas Konten Edukasi

Dalam buku *Education and the Tourist Experience*, standar utama bangunan dalam konsep Neo Vernakular adalah kualitas konten edukasi yang disajikan. Informasi harus akurat, relevan, dan disajikan dengan cara yang mudah dipahami oleh pengunjung dari berbagai latar belakang.

2. Interaktivitas dan Partisipasi

Objek wisata edukasi harus menyediakan pengalaman interaktif yang memungkinkan pengunjung berpartisipasi aktif. Pada bagian ini bisa diisi dengan kegiatan sederhana termasuk kegiatan hands-on, simulasi, dan teknologi interaktif.

3. Desain dan Aksesibilitas

Pentingnya bangunan dengan konsep Neo Vernakular adalah desain yang inklusif dan aksesibilitas. Objek wisata edukasi harus dirancang agar dapat diakses oleh semua pengunjung, termasuk mereka yang memiliki keterbatasan fisik atau kebutuhan khusus.

4. Keberagaman Metode Pengajaran

Dalam merancang wisata edukasi memerlukan keberagaman metode pengajaran. Standar ini mencakup penggunaan berbagai metode, seperti pameran, tur berpemandu, dan kegiatan praktis untuk mencapai audiens yang lebih luas.

5. Keterlibatan Komunitas

keterlibatan komunitas lokal juga termasuk kedalam standar penting. Objek wisata edukasi harus melibatkan masyarakat setempat dalam penyampaian informasi dan pengembangan program untuk memastikan relevansi dan dampak positif baik dari segi budaya maupun ekonomi.

6. Keberlanjutan dan Konservasi

M. J. Stokols dan S. A. Shumaker mengemukakan di dalam penelitian yang telah mereka lakukan tentang psikologi lingkungan, mereka menekankan pentingnya prinsip keberlanjutan dan konservasi. Standar ini mencakup praktik ramah lingkungan dalam operasional objek wisata dan upaya pelestarian budaya serta lingkungan.

7. Pengalaman Pengunjung

Objek wisata edukasi harus dirancang untuk memberikan pengalaman yang menyenangkan, memuaskan, dan bermakna. Karena hal tersebut dapat mendorong mereka untuk kembali lagi dan menjadi pelanggan yang loyal. Pengunjung yang puas cenderung memberikan ulasan positif, yang dapat menarik lebih banyak wisatawan.

8. Evaluasi dan Umpan Balik

Perlunya evaluasi berkelanjutan dan pengumpulan umpan balik dari pengunjung sangat membantu dalam menilai efektivitas program edukasi dan melakukan perbaikan yang diperlukan.

9. Inovasi dan Teknologi

Objek wisata edukasi harus memanfaatkan teknologi terkini untuk meningkatkan pengalaman belajar dan menyajikan informasi dengan cara yang menarik.

Dengan mengikuti standar-standar ini, objek wisata edukasi dapat memastikan bahwa mereka tidak hanya mendidik tetapi juga memberikan pengalaman yang menyenangkan, inklusif, dan berdampak positif bagi pengunjung dan komunitas lokal.

2.3.2. Ruang Lingkup Elemen Desain

Dalam perancangan objek wisata edukasi pertimbangan yang paling utama yaitu sarana dan fasilitas untuk menunjang kegiatan yang berhubungan dengan wisata, edukasi, dan pelestarian budaya. Program wisata edukasi tidak hanya memberikan manfaat pendidikan, tetapi juga dapat berkontribusi pada perekonomian lokal dengan menarik wisatawan dan menciptakan peluang kerja.

Ruang lingkup desain rancangan objek wisata edukasi tidak jauh dari penyelesaian dari permasalahan baik tentang alam sekitar maupun budaya. Selain itu bangunan yang berada di Kawasan objek wisata edukasi mampu menunjang aktivitas yang ada. Beberapa bangunan yang dapat menunjang kegiatan wisata edukasi yaitu:

1. Galeri Seni dan Budaya

Galeri adalah tempat perlindungan, pengembangan hingga pemanfaatan aset seni yang berada pada sebuah lembaga budaya dan juga sebagai tempat untuk memamerkan sebuah karya seni yang disajikan kepada masyarakat luas (Galeri Nasional Indonesia). Ruang yang dimanfaatkan sebagai media komunikasi antara pengunjung dan seniman melalui sebuah karya seni dimana seniman menyajikan sebuah karya sedangkan pengunjung menikmati atau menanggapi karya dari seniman tersebut (Amri Yahya, 1990).

Dalam permendikbud bab 1 pasal 3 Galeri Nasional Indonesia memiliki fungsi:

- a. Pengkajian karya seni rupa;
- b. Pengumpulan karya seni rupa;
- c. Pelaksanaan registrasi karya seni rupa;
- d. Pelaksanaan perawatan dan pengamanan karya seni rupa;
- e. Pelaksanaan pameran karya seni rupa;
- f. Pelaksanaan kemitraan di bidang seni rupa;
- g. Pelaksanaan layanan edukasi di bidang karya seni rupa;
- h. Pendokumentasian dan publikasi karya seni rupa; dan
- i. Pelaksanaan urusan ketatausahaan galeri nasional Indonesia

2. Teater Pagelaran Seni

Pengertian teater menurut Hermalwati ialah suatu kegiatan yang dapat membentuk kepribadian seperti disiplin, mandiri, bertanggung jawab, rasa ingin tahun, kreatif, kebersamaan (solidaritas), kerja keras dan sportifitas.

Turahmat menyebutkan bahwa teater memiliki beberapa arti. Dalam arti luas teater ialah segala tontonan yang dipertunjukkan didepan orang banyak, sedangkan dalam arti sempit teater adalah drama, yaitu kisah kehidupan manusia yang diceritakan diatas pentas dengan media percakapan, gerak, dan laku, didasarkan pada naskah yang tertulis dilengkapi dekor, kostum, make up, nyanyian, tarian dan sebagainya.

Teater memiliki fungsi sebagai mengembangkan dan melestarikan estetika budaya. Sedangkan tujuannya adalah memberikan pengetahuan dan pengalaman untuk berkarya dan mengolah seni serta kepekaan terhadap apresiasi budaya.

3. Craft Center

Kerajinan banyak diminati oleh masyarakat Indonesia baik kerajinan maupun modern. Kerajinan tradisional biasanya banyak dijumpai di tempat yang berkaitan dengan seni dan budaya yang dijadikan sebagai buah tangan.

Craft center atau pusat kerajinan merupakan tempat yang bisa digunakan untuk belajar, berkarya mengenai barang-barang maupun pernak-pernik yang berkaitan dengan budaya. Craft center biasanya bisa menawarkan pembelajaran mengenai keterampilan untuk membuat kerajinan, seperti menjahit, merajut, membuat perhiasan, melukis, dan lain sebagainya.

Craft center menyediakan berbagai fasilitas dan bahan-bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan kerajinan, serta menyediakan platform untuk para pengrajin lokal untuk menjual produk-produk mereka sehingga mudah untuk mengikuti pembelajarannya. Tempat ini menjadi tempat favorit para penggemar kerajinan seni tangan baik hanya untuk belajar, berkreasi, atau hanya menikmati hasil karya seniman lokal.

4. Workshop

Workshop adalah sebuah kegiatan atau acara yang dirancang untuk memberikan pengalaman praktis dan interaktif kepada peserta dalam mempelajari keterampilan khusus, mendiskusikan topik tertentu, atau memecahkan masalah dalam lingkungan yang terfokus dan terstruktur.

Tujuan utama dari workshop adalah untuk memberikan peserta pengalaman belajar yang intensif dan terfokus dalam waktu yang relatif singkat. Workshop dapat berlangsung dalam berbagai konteks, termasuk pendidikan formal, pengembangan profesional, kreativitas, atau pengembangan tim. Workshop sering kali dianggap sebagai cara yang efektif untuk memperdalam pemahaman tentang topik tertentu dan meningkatkan keterampilan praktis dalam waktu yang relatif singkat.

Beberapa cakupan kegiatan workshop yang dapat dilakukan:

- a. Pelatihan Keterampilan, Workshop ini bertujuan untuk mengajarkan peserta keterampilan praktis tertentu, seperti keterampilan komunikasi, kepemimpinan, manajemen waktu, atau keterampilan teknis dalam bidang tertentu.
- b. Pengetahuan dan Pengalaman, Workshop memungkinkan peserta untuk berinteraksi dan berbagi pengetahuan, pengalaman, dan ide dengan peserta lainnya.
- c. Meningkatkan Kreativitas, Workshop kreatif dapat memberikan suasana yang merangsang kreativitas, memungkinkan peserta untuk mengeksplorasi ide-ide baru dan menciptakan sesuatu yang unik.

5. Pusat Oleh-oleh

Pusat oleh-oleh adalah tempat atau area di suatu lokasi, biasanya di dekat tempat-tempat wisata atau daerah tujuan wisata, di mana pengunjung dapat membeli berbagai macam produk lokal atau souvenir sebagai kenang-kenangan dari kunjungan mereka. Ini adalah tempat yang sering dikunjungi oleh wisatawan untuk membeli barang-barang yang mencerminkan kebudayaan, tradisi, atau keunikan daerah tersebut.

Tujuan utama dari pusat oleh-oleh adalah untuk memberikan pengunjung kesempatan untuk membawa pulang kenang-kenangan yang mewakili pengalaman mereka di tempat wisata tersebut. Selain itu, pusat oleh-oleh juga dapat menjadi sumber pendapatan yang penting bagi masyarakat lokal, karena mereka dapat menjual produk-produk mereka kepada wisatawan yang berkunjung.

2.4. TINJAUAN PENDEKATAN NEO VERNAKULAR

2.4.1. Konsep Neo Vernakular

Neo vernakular berasal dari interpretasi konsep arsitektur tradisional dan vernakular. Yang mana berawal dari tradisional lalu berkembang menjadi vernakular dan perkembangan terakhir neo vernakular. Perkembangan tersebut dilakukan agar ciri khas dari daerah tersebut tidak hilang begitu saja. Butuh adanya sebuah pertahanan diri sebagai cara untuk mempertahankan budaya yaitu dengan cara mengikuti alur zaman yang berkembang.

Christopher Alexander Seorang arsitek dan teoritis desain, menekankan pentingnya merawat warisan budaya dalam desain arsitektur modern. Menurutnya, Neo Vernakular adalah tentang menciptakan kesinambungan dalam desain arsitektur yang menghormati dan memperkaya warisan budaya dan arsitektur sebelumnya. Christopher mengatakan bahwa prinsip-prinsip desain tradisional dapat diperpanjang atau diterapkan kembali dalam konteks kontemporer dengan menggunakan serangkaian "pola" atau pola-pola desain yang dapat diterapkan secara fleksibel dalam berbagai situasi.

Menurut Robert Adam Neo Vernakular melibatkan pembangunan baru yang menghormati dan menyesuaikan diri dengan lingkungan yang sudah ada. Robert Adam menekankan pentingnya memahami nilai-nilai dan prinsip-prinsip arsitektur tradisional dalam menciptakan desain arsitektur kontemporer yang berakar kuat dalam warisan budaya, sambil tetap berinovasi dan relevan dengan zaman. Ini adalah pendekatan yang menghargai warisan budaya dan arsitektur tradisional sambil menciptakan karya yang unik dan berdaya tahan bagi masa kini dan masa depan.

Kenneth Frampton, seorang arsitek dan kritikus arsitektur terkenal, menjelaskan arsitektur Neo-Vernakular dalam konteks "Critical Regionalism," yang berusaha menciptakan arsitektur yang responsif terhadap konteks lokal dan budaya tanpa terjebak dalam gaya historis. Frampton mengemukakan bahwa arsitektur Neo-Vernakular mencoba untuk mengintegrasikan elemen lokal dengan teknologi modern untuk menciptakan desain yang relevan dan berkelanjutan. Ia menekankan pentingnya "ketepatan kontekstual" di mana desain arsitektur harus merespon iklim, material lokal, dan kebutuhan budaya masyarakat.

Salah satu tujuan dari konsep ini adalah untuk menciptakan bangunan atau lingkungan yang terasa terkait dengan konteks budaya dan sejarahnya, tetapi juga relevan dan fungsional untuk kebutuhan dan gaya hidup masa kini. Dengan memperpanjang tradisi ini, arsitek menciptakan karya yang memberikan kesan berkelanjutan dan relevan dalam evolusi arsitektur.

2.4.2. Prinsip Perancangan Neo Vernakular

Prinsip yang paling melekat pada konsep arsitektur Neo Vernakular adalah menghormati dan memperpanjang warisan budaya dan arsitektur tradisional sambil memadukannya dengan gagasan-gagasan kontemporer atau modern. Prinsip ini bertujuan untuk menciptakan karya arsitektur yang mengakar kuat dalam konteks budaya dan sejarahnya, namun tetap relevan dan fungsional untuk kebutuhan masa kini.

Kenneth Frampton adalah seorang arsitek, akademisi, dan kritikus arsitektur asal Inggris yang dikenal luas karena kontribusinya dalam teori arsitektur pada aspek-aspek seperti materialitas, ruang, dan hubungan antara arsitektur dan lingkungan sosial. Pendekatannya sering kali mengeksplorasi bagaimana arsitektur dapat menanggapi dan mencerminkan kondisi budaya dan lingkungan yang spesifik.

Kenneth Frampton telah menulis beberapa buku dan artikel penting, termasuk "Modern Architecture: A Critical History" (1980), yang merupakan karya klasik dalam studi sejarah dan teori arsitektur. Dalam buku ini Frampton tidak secara eksplisit menyebutkan kata kunci "Neo-Vernakular". Namun, prinsip-prinsip yang dibahas dalam buku ini sangat relevan dengan konsep arsitektur tersebut.

1. Critical Regionalism

Konsep "Critical Regionalism" dalam buku "Modern Architecture: A Critical History" (1980) sangat relevan dengan konsep Neo-Vernakular. Critical

Regionalism mengacu pada pendekatan desain yang menggabungkan elemen lokal dengan prinsip-prinsip modern untuk menciptakan arsitektur yang sensitif terhadap konteks lokal sambil tetap memanfaatkan teknologi dan pengetahuan kontemporer. Dalam hal ini perlu menekankan bahwa pentingnya merespons iklim, budaya, dan topografi lokal, serta mempertimbangkan elemen kontekstual yang menciptakan hubungan antara arsitektur dan tempat.

2. Materialitas dan Teknik Konstruksi

Pentingnya materialitas dalam arsitektur modern dengan menggarisbawahi bahwa pemilihan material memengaruhi kualitas estetika dan fungsi bangunan. Neo-Vernakular juga mengedepankan penggunaan material lokal dan teknik tradisional yang disesuaikan dengan teknologi modern. Bangunan harus bisa mengeksplorasi bagaimana teknik konstruksi tradisional dapat diadaptasi dan diperbarui dengan teknologi kontemporer. Pendekatan ini sejalan dengan Neo-Vernakular yang mengintegrasikan teknik lama dengan inovasi baru.

3. Respon terhadap Lingkungan

Desain arsitektur yang merespons iklim dan konteks lokal merupakan salah satu prinsip yang berkaitan erat dengan konsep Neo-Vernakular. Sering kali prinsip ini mengadaptasi dengan menciptakan desain yang memanfaatkan iklim lokal dan lingkungan sekitar untuk meningkatkan efisiensi energi dan kenyamanan. Arsitektur harus mempertimbangkan konteks sosial dan budaya tempat bangunan berada, yang merupakan prinsip penting dalam Neo-Vernakular. Dalam hal ini desain arsitektur harus mencerminkan nilai dan kebutuhan masyarakat lokal.

4. Integrasi Tradisi dan Modernitas

Neo-Vernakular berusaha untuk menggabungkan desain tradisional dengan teknologi dan estetika kontemporer, menciptakan harmoni antara masa lalu dan masa kini. Dalam hal ini konsep arsitektur Neo-Vernakular merupakan sebuah respons terhadap integrasi dan modernitas, dengan fokus pada desain yang relevan dengan lingkungan lokal dan kebutuhan spesifik.

5. Humanisme dan Eksperimen

Neo-Vernakular merupakan konsep arsitektur yang dipandang sebagai disiplin ilmu yang harus merespons kebutuhan manusia dan pengalaman ruang. Neo-Vernakular juga menekankan pentingnya menciptakan ruang yang memadai

secara fungsional dan estetis untuk penggunaanya. Konsep Neo-Vernakular mencerminkan eksperimen dalam menggabungkan teknik tradisional dengan teknologi baru untuk mencapai solusi desain yang inovatif.

2.5. STUDI KASUS

2.5.1. Taman Mini Indonesia Indah (TMII)

Taman Mini Indonesia Indah (TMII) sebuah kompleks kawasan wisata edukasi yang terletak di Jakarta, Indonesia. Wisata edukasi ini dibangun sejak tahun 1975 oleh pemerintah Indonesia di bawah kepemimpinan Presiden Soeharto. Tujuan utama dari pembangunan TMII adalah untuk memperkenalkan dan mempromosikan kekayaan budaya, keragaman etnis, arsitektur, dan keindahan alam Indonesia dalam satu tempat.



Gambar 2. 23 Kawasan Wisata Taman Mini Indonesia Indah

(Sumber: id.pinterest.com)

Lahan Taman Mini Indonesia Indah (TMII) memiliki luas sekitar 150 hektar. TMII memiliki berbagai bangunan dan struktur menarik yang mencerminkan keanekaragaman budaya dan arsitektur Indonesia dari berbagai daerah di seluruh negeri. Bangunan yang ada di TMII yaitu:

1. Paviliun-paviliun Provinsi

Setiap provinsi yang ada di Indonesia memiliki paviliunnya sendiri di kawasan wisata TMII, yang menampilkan miniatur bangunan dan budaya khas daerah tersebut. Bangunan-bangunan ini mencakup rumah adat, pura, candi, masjid, dan berbagai landmark lainnya yang mewakili keunikan budaya dari setiap provinsi.

2. Galeri Indonesia

Galeri Indonesia adalah bangunan pusat yang menampilkan seni, kerajinan, dan artefak budaya dari seluruh Indonesia. Ini sering menjadi titik fokus untuk acara seni dan budaya di TMII.

3. Masjid Istiqlal Miniatur

TMII juga memiliki miniatur Masjid Istiqlal, masjid terbesar di Indonesia yang terletak di Jakarta. Miniatur ini adalah replika dari masjid yang sebenarnya dan menjadi salah satu atraksi utama di TMII.

4. Teater IMAX Keong Emas

Bangunan teater ini menampilkan film-film dokumenter dengan teknologi tata suara dan gambar terbaik. Ini adalah salah satu destinasi favorit di TMII untuk menonton film-film pendidikan dan edukatif.

5. Pusat Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (PIPT)

PIPT adalah bangunan yang menampilkan berbagai pameran ilmiah dan eksperimen sains yang menyenangkan. Pengunjung dapat belajar tentang berbagai konsep sains dan teknologi melalui permainan dan demonstrasi interaktif.

6. Rumah Adat

Di sekitar kompleks TMII, Anda juga akan menemukan berbagai rumah adat dari berbagai suku dan daerah di Indonesia. Ini termasuk rumah adat Jawa, rumah adat Toraja, rumah adat Sunda, dan banyak lagi.

KESIMPULAN	PENERAPAN DESAIN
Beberapa paviliun di TMII menggunakan teknologi VR dan AR untuk memberikan pengalaman yang lebih mendalam kepada pengunjung, seperti merasakan suasana budaya dan sejarah Indonesia secara virtual.	Pada Kawasan wisata menerapkan ruang yang menggunakan teknologi modern untuk mendukung kegiatan yang ada di dalam Kawasan wisata.
Kegiatan yang ada di TMII sering mengadakan peragaan budaya, seperti tarian, musik, dan kerajinan tangan tradisional, yang tidak hanya menghibur tetapi juga mendidik	Wisata edukasi bukan hanya tempat untuk rekreasi tetapi juga pusat pendidikan yang memberikan pengalaman belajar yang interaktif tentang kekayaan budaya, sejarah, dan keanekaragaman hayati Indonesia.

pengunjung tentang seni dan warisan budaya Indonesia.	
---	--

Tabel 2. 1 Penerapan desain pada bangunan
(Sumber: Analisa penulis 2024)

2.5.2. Masjid Raya Sumatera Barat



Gambar 2. 24 Masjid Raya Sumatera Barat
(Sumber: id.pinterest.com)

Masjid Raya Sumatera Barat merupakan masjid terbesar dan termegah yang menjadi landmark dari Kota Padang. Dibangun di atas lahan seluas 40.000 meter² dengan luas bangunan mencapai 18.000 meter². Masjid Raya Sumatera Barat merupakan karya dari arsitek Rizal Muslimin. Rizal Muslimin mengungkapkan bahwa bentuk bangunan Masjid Raya Sumatera Barat terinspirasi dari tiga simbol, yaitu: sumber mata air (the springs: unsur alam), bulan sabit dan Rumah Gadang. Masjid ini merupakan bentuk penggambaran dari seni arsitektur modern yang tidak memiliki kubah di atas masjidnya namun masih menonjolkan sisi keislaman dan juga menampilkan inovasi dari bentuk atap Rumah Adat Minangkabau.



Gambar 2. 25 Ukiran Ornamen pada Atap masjid Raya Sumatera Barat
(Sumber: www.google.com)

Bangunan Masjid Raya Padang sering dihiasi dengan ornamen dekoratif yang indah, seperti ukiran kayu, kaligrafi Islam, dan mozaik keramik. Ornamen-ornamen ini sering kali menggambarkan motif-motif tradisional Sumatera Barat dan motif Islam yang khas. Ukiran-ukiran yang terdapat pada dinding atap (fasade) Masjid Raya Sumatera Barat merupakan yang mengambil bentuk dari ukiran pada Rumah Gadang.

KESIMPULAN	PENERAPAN DESAIN
Masjid Raya Sumbar mengadopsi bentuk atap khas rumah adat Minangkabau, yaitu atap gadang yang melengkung ke atas. Desain ini menggabungkan elemen tradisional dengan teknologi modern dalam konstruksinya.	Arsitektur yang terinspirasi dari budaya lokal dengan menggabungkan elemen tradisional khas daerah yang dipadukan dengan elemen modern.
Ruang utama pada masjid dirancang untuk dapat menampung jamaah dalam jumlah besar dengan kenyamanan yang optimal, mengikuti prinsip desain ruang terbuka yang merupakan ciri khas arsitektur tradisional Minangkabau.	Menggunakan konsep ruang yang terbuka sehingga memiliki sirkulasi cahaya maupun udara yang cukup. Hal ini selaras dengan konsep Sustainable Architecture.

Tabel 2. 2 Penerapan desain pada bangunan

(Sumber: Analisa penulis 2024)

2.5.3. Museum Ranggawarsita

Museum Ranggawarsita terletak di Kota Semarang, Jawa Tengah, Indonesia. Museum ini didedikasikan untuk memperingati dan menghormati Ranggawarsita, seorang sastrawan Jawa terkenal yang hidup pada abad ke-19. Ranggawarsita dikenal karena karyanya yang beragam dalam bentuk puisi, prosa, dan karya sastra lainnya, yang sering kali menggambarkan kehidupan dan budaya Jawa pada zamannya.



Gambar 2. 26 Museum Ranggawarsita

(sumber: www.google.com)

Museum Ranggawarsita menyajikan informasi tentang kehidupan, karya, dan warisan sastra Ranggawarsita. Di dalam museum terdapat koleksi artefak, dokumen, dan benda-benda bersejarah yang terkait dengan Ranggawarsita dan masa hidupnya. Selain itu, museum ini juga mungkin menyelenggarakan berbagai pameran sementara, acara budaya, dan kegiatan edukasi yang terkait dengan sastra Jawa dan warisan budaya Jawa lainnya. Ini memberikan kesempatan bagi pengunjung untuk memahami lebih dalam tentang kontribusi Ranggawarsita terhadap sastra Jawa dan pentingnya warisan budaya Jawa dalam sejarah dan perkembangan budaya Indonesia



Gambar 2. 27 Ruang Pameran di Museum Ranggawarsita

(Sumber: www.google.com)

Museum Ranggawarsita tidak hanya menjadi tempat untuk mempelajari tentang sejarah dan warisan budaya Jawa, tetapi juga menjadi tempat yang penting untuk merayakan dan melestarikan warisan sastra dan budaya Indonesia.

Beberapa fasilitas yang ada di Museum Ranggawarsita yaitu:

1. Gedung A, pada lantai satu gedung A terdapat macam-macam wahana Geologi dan Geografi. Di dalam ruang ini menampilkan beberapa jenis bebatuan yang terdapat di bumi khususnya daerah sekitar Jawa Tengah. Sedangkan di lantai dua menampilkan tentang Paleontologi seperti fosil kayu, bebatuan dan masyarakat kuno juga tulang dan bagian-bagian hewan masa silam.
2. Gedung B, pada lantai satu terdapat peninggalan budaya dan kerajinan, seperti Lingga dan Yoni, arca-arca, ketongan, kendi, cermin perunggu, patung dewa, miniatur candi-candi Jawa Tengah, miniatur Masjid Demak, serta miniature Menara Kudus. Sedangkan di lantai dua menampilkan berbagai macam gerabah (lokal maupun eropa) dan jenis-jenis motif batik yang ada di Jawa Tengah.

3. Gedung C, di lantai satu terdiri dari ruang bersejarah perjuangan bersenjata yang menampilkan koleksi benda-benda yang dipakai ketika zaman pertempuran.
4. Gedung D, pada lantai 1 menampilkan macam-macam batik, jenis-jenis baju adat Jawa Tengah, wayang, kuda lumping, keris, gamelan, mata uang, arca perunggu, topeng, fosil kerbau, naskah lontar, talam, gerabah. Sedangkan di lantai 2 berisi tentang koleksi benda yang berkaitan dengan pagelaran seni seperti wayang dan kuda lumping.
5. Serta ruang yang menunjang lainnya yang ada di Museum Ranggawarsita seperti: Information center, Ruang Kesehatan, Perpustakaan, Ruang pertemuan, Ruang Audio visual, dan Ruang perhiasan (yang tidak boleh di dokumentasikan).



Gambar 2. 28 Proses pembuatan wayang

Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 2. 29 Proses pembuatan patung

Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 2. 30 Alat dan senjata perang
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

KESIMPULAN	PENERAPAN DESAIN
Museum Ranggawarsita mencakup program edukasi, termasuk kunjungan sekolah, workshop, dan seminar tentang sejarah dan budaya Jawa. Program ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan apresiasi terhadap warisan budaya di kalangan generasi muda.	Tidak hanya memperkenalkan dan melestarikan warisan budaya lokal yang ada tetapi juga merawat identitas budaya lokal yang sudah ada sejak dulu.

Tabel 2. 3 Penerapan desain pada bangunan
(Sumber: Analisa penulis 2024)

BAB III

METODE PERANCANGAN

3.1. IDE PERANCANGAN

Kabupaten Kendal memiliki potensi kekayaan yang sangat melimpah terutama dibidang seni budaya dan tradisinya. Namun seiring berkembangnya zaman seni budaya dan tradisi lokal seakan pudar eksistensinya karena kurangnya pengetahuan dan minimnya minat masyarakat yang ada di Kabupaten Kendal terhadap seni dan budaya lokal. Hal ini dikarenakan wadah untuk mengelola dan melestarikan seni budaya dan tradisi yang jarang mendapat sorotan dari masyarakat.

3.2. IDENTIFIKASI MASALAH

Dengan memiliki letak geografis yang bervariasi Kabupaten Kendal mengantongi segudang potensi wisata alam yang sangat beragam, mulai dari pantai, air terjun, perkebunan, dan wisata alam lainnya. Saat ini pemerintah Kendal sedang gencar melakukan pengembangan pada wisata alam lokal yang ada di Kendal. Dengan adanya pengembangan pada wisata alamnya diharapkan wisata edukasi juga dapat dikembangkan secara maksimal sehingga dapat berjalan secara beriringan dan mampu melestarikan seni budaya dan tradisi yang ada di Kendal. Dengan demikian identifikasi masalah pada perancangan Kawasan wisata edukasi yang ada di daerah Kendal dengan mengkaji masalah yang saat ini terjadi:

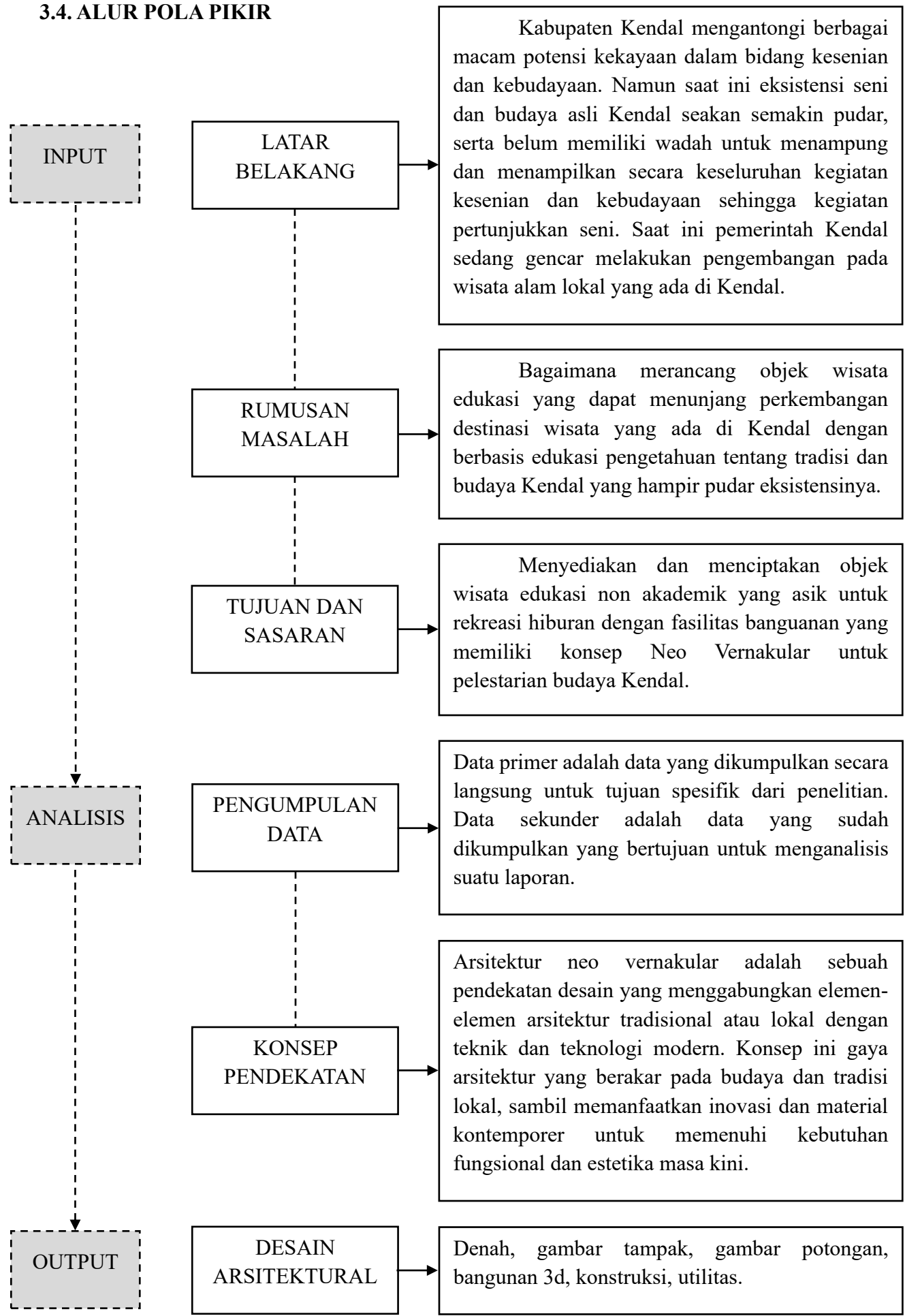
- a. Pengelolaan Kawasan oleh pemerintah Kabupaten Kendal kurang merata dan hanya berpusat pada satu titik
- b. Kurangnya pengetahuan Masyarakat mengenai seni budaya lokal yang ada
- c. Kurangnya wadah dan promosi untuk menjaga dan melestarikan eksistensi seni budaya lokal di Kabupaten Kendal.

3.3. PENGUMPULAN DATA

Terdapat beberapa Teknik pengumpulan yang dilakkan penulis untuk dalam proses perancangan Kawasan wisata edukasi, yaitu:

- a. Studi Primer, Metode studi kasus melibatkan analisis mendalam tentang suatu kasus atau beberapa kasus yang terbatas. Ini dapat melibatkan pengumpulan data dari berbagai sumber, termasuk wawancara dan observasi.
- b. Data Sekunder, merupakan data yang di dapatkan dari berbagai literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas. Dalam penelitian ini bahan yang digunakan adalah jurnal, peraturan pemerintah, artikel, dan skripsi.

3.4. ALUR POLA PIKIR



BAB IV

ANALISA DAN PEMBAHASAN

4.1. LOKASI EKSISTING SITE

Lokasi yang dipilih merupakan lokasi yang berada di kawasan yang memiliki rencana pengembangan pada kawasan pariwisata yang dikelola oleh pemerintah Kabupaten Kendal. Pengembangan Kawasan pariwisata ini ada beberapa tipe baik dari wisata alam maupun wisata rekayasa/buatan. Beberapa kawasan merupakan daerah dalam naungan Dinas Kepemudaan, Olahraga, dan Pariwisata (disporapar) Kendal. Kawasan tersebut di antaranya berada di Curug Sewu, Kecamatan patean dan Pakis, Kecamatan Limbangan, Kabupaten Kendal.

Terdapat beberapa aspek yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan site untuk Kawasan Cultural Education Center ini antara lain:

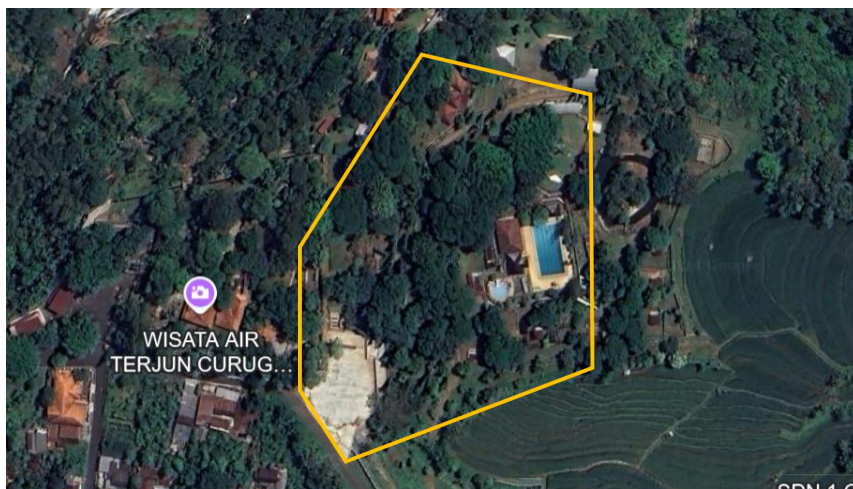
- a. Memiliki luasan site yang berkisar 20.000 m²
- b. Kemudahan akses untuk menuju ke tempat Lokasi site (Lokasi site bisa dilalui dengan kendaraan, minimal bisa dilalui dengan mobil).
- c. Terdapat fasilitas umum disekitar Lokasi site.
- d. Tingkat polusi di sekitar lingkungan site rendah
- e. Tingkat kebisingan di sekitar lingkungan site rendah

4.2. PEMILIHAN SITE

Berdasarkan beberapa poin aspek yang perlu dipertimbangkan untuk pemilihan site di atas, sehingga mendapatkan tiga opsi site untuk menjadi acuan analisis kelebihan (skor 1 s/d 5) serta kekurangan (skor -1 s/d -5).

1. Curug Sewu, Kecamatan Patean

- a. Site



- b. Lokasi

Jl. Sri Wedari, Remboko, Curugsewu, Kecamatan Patean, Kabupaten Kendal, Jawa Tengah 51364 dengan luas lahan 22.000 m².

c. Batas Lahan

- Utara: Batas utara dari Curug Sewu umumnya mencakup bagian hutan dan area konservasi.
- Selatan: Di sisi selatan berbatasan dengan area pemukiman dan akses jalan menuju lokasi wisata.
- Timur: Batas lahan berupa ladang dan sawah milik penduduk desa sekitar.
- Barat: Kawasan ini berbatasan dengan area hutan dan perbukitan yang masih alami.

d. Kelebihan

- Tingkat kebisingan rendah (5)
- Terdapat kolam renang (4)
- Wisata yang terintegrasi dengan alam (5)
- Akses mudah (5)
- Dekat apotek (5)
- Dekat puskesmas (5)
- Polusi rendah (5)
- View (5)
- Dekat penginapan (5)

e. Kekurangan

- Lahan berkontur (5)
- Tidak ada transportasi umum (4)

f. Skor Nilai

Dari data yang sudah dipaparkan diatas maka lolkasi site pada Wisata Curug Sewu memperoleh skor 35.

2. Pakis, Kecamatan Limbangan

a. Site



b. Lokasi

Jl. Sumowono - Boja, Krajan, Pakis, Kec. Limbangan, Kabupaten Kendal, Jawa Tengah 51383 dengan luas lahan 15.000 m².

c. Batas Lahan

- Utara: Batas bagian utara berupa lereng, sungai, dan bukit
- Selatan: Bagian selatan lahan berbatasan dengan Jl. Sumowono – Boja
- Timur: Berbatasan dengan lapangan Desa Pakis
- Barat: Bagian bagian lahan berbatasan dengan sawah milik warga setempat.Kelebihan

d. Kelebihan

- Tingkat kebisingan rendah (4)
- Akses mudah (5)
- Dekat puskesmas (5)
- Polusi rendah (4)
- View (5)
- Lahan tidak berkontur (5)

e. Kekurangan

- Tidak ada transportasi umum (3)

f. Skor Nilai

Dari data yang sudah dipaparkan diatas maka lokasi site pada Wisata Curug Sewu memperoleh skor 25.

3. Kesimpulan:

Setelah menganalisis kelebihan dan kekurangan dari kedua site tersebut maka Langkah selanjutnya yaitu skoring. Skoring ini berdasarkan pada dua opsi site di atas, kemudian dipilih satu site dengan skor paling tinggi. Dari perbandingan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa Curug Sewu yang memperoleh 35 poin, sedangkan site Wisata Gubug Merangan memperoleh 25 poin. Dengan demikian maka Curug Sewu menjadi lokasi site yang terpilih.

4.3. ANALISA SITE

Lokasi yang dipilih berada di Kabupaten Kendal tepatnya di Jl. Sri Wedari, Remboko, Curugsewu, Kecamatan Patean, Kabupaten Kendal, Jawa Tengah. Analisis site ini merupakan sebuah proses untuk menganalisis kondisi fisik, lingkungan, dan sosial dari suatu lokasi yang akan dibangun. Analisis site ini sangat penting untuk dilakukan karena bertujuan untuk mengumpulkan data yang relevan dan memastikan bahwa rancangan bangunan sesuai dengan karakteristik dengan lingkungan lokasi tersebut. Pada proses ini diharapkan mampu menciptakan bangunan yang fungsional, estetis, dan berkelanjutan. Oleh karena itu dilakukan analisis site sebagai berikut:

4.3.1. Analisis Peraturan Site



Gambar 4. 26 Analisis Peraturan Site
(Sumber: Analisa Penulis 2024)

Berdasar pada Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Kendal site berada di Jalan antar lingkungan (lokal). aturan yang berlaku pada site ini yaitu:

KDB (Koefisien Dasar Bangunan) = 45%

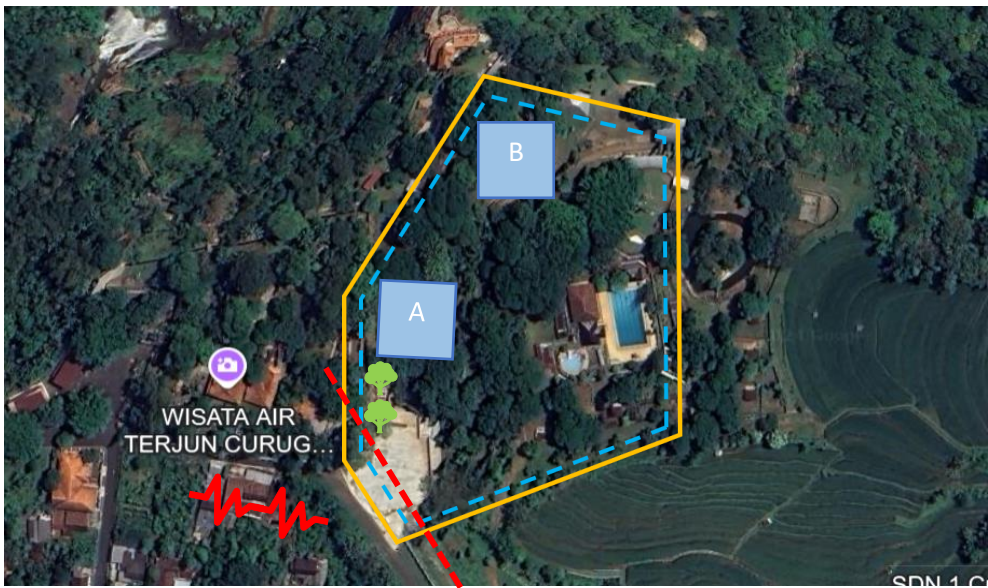
KDH (Koefisien Dasar Hijau) = 55%

KLB (Koefisien Lantai Bangunan) = 1

GSB (Garis Sempadan Bangunan) = Jalan antar lingkungan (lokal) 10 m.

GSS (Garis Sempadan Samping) = Jalan antar lingkungan (lokal) 4 m.

4.3.2. Analisis Kebisingan



Gambar 4. 27 Analisis Kebisingan
(Sumber: Analisa Penulis 2024)

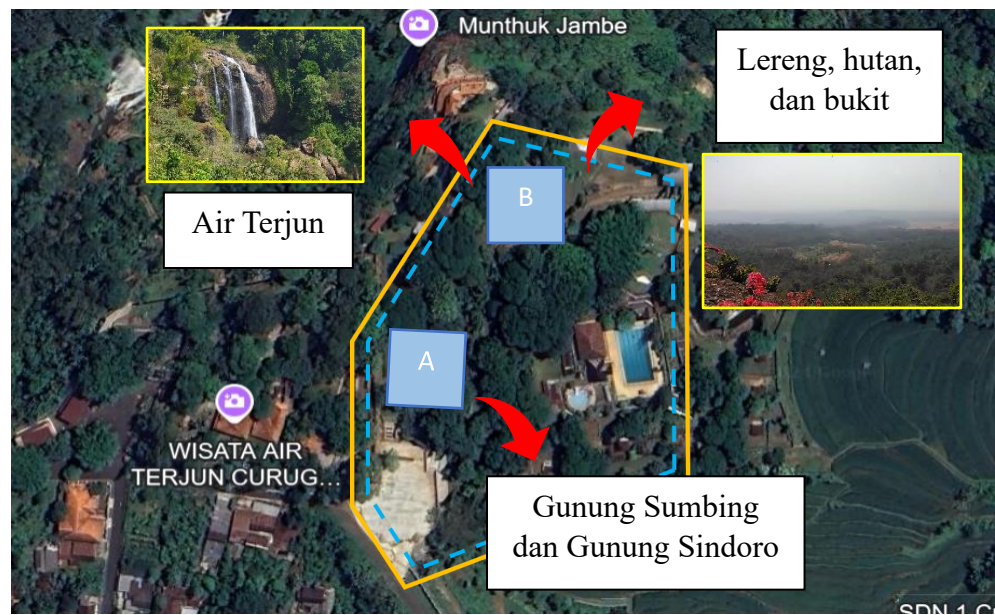
Analisis:

Sumber kebisingan yang terdapat di lokasi site hanya berasal dari pemukiman warga sekitar yang ada di Jl. Sri Wedari yang merupakan jalan antar lingkungan (lokal). Namun kebisingan tersebut tidak begitu tampak dikarenakan Lokasi site berada di jalan antar lingkungan, dimana jalan tersebut merupakan jalan lokal yang agak jauh dari jalan utama. Sedangkan yang lainnya tidak terapat sumber kebisingan dikarenakan Sebagian besar lahan terdiri dari sawah dan hutan lindung.

Respon:

- Zona A merupakan bangunan utama yang memiliki Tingkat kebisingan relatif rendah.
- Sedangkan zona B merupakan zona bangunan pendukung yang memiliki Tingkat kebisingan yang sangat rendah.
- Penempatan bangunan pada bagian yang jauh dari sumber suara.
- Penggunaan peredam suara pada titik yang dekat dengan kebisingan berupa pohon.
- Peredam kebisingan dapat berupa vegetasi di sekitar bangunan.
- Menambahkan lapisan kedap suara pada bangunan yang terdapat ruang audiovisual.

4.3.3. Analisis View



Gambar 4. 28 Analisi View

(Sumber: Analisa penulis 2024)

Analisis:

Pada bagian barat laut site terdapat view air terjun Curug Sewu dengan ketinggian 80 m dan sebelah timur laut memiliki view lereng, bukit dan hamparan hutan ang sangat luas. Sedangkan pada bagian Selatan site memiliki potensi view gunung sumbing dan sindoro.

Respon:

- Memaksimalkan site yang memiliki potensi view pada bangunan.
- Zona A merupakan bangunan utama yang memiliki view Gunung Sumbing Sindoro.
- Zona B merupakan zona teater tari yang menghadap langsung pada Curug Sewu dan memiliki view lereng, hutan, dan bukit.
- Merancang bangunan yang agak tinggi dari bangunan sekitarnya agar view dapat terlihat dari ketinggian tertentu.
- Membuat area outdoor di sekeliling bangunan.
- Membuat beberapa gardu pandang di zona A dan zona B agar mendapatkan view yang diharapkan.

4.3.4. Analisis Bangunan dan Fasilitas Sekitar



Gambar 4. 29 Analisis Bangunan Sekitar
(Sumber: Analisa Penulis 2024)

Analisis:

Bangunan yang ada di dekat Lokasi site terdapat pemukiman warga sekitar yang kebanyakan menggunakan konsep arsitektur rumah tradisional. Pada area yang dilingkari tersebut ada beberapa fasilitas sosial yakni hotel, puskesmas pembantu yang ada di Curug Sewu, serta ada apotek yang jaraknya kurang lebih 3 menit dari Lokasi site.

Respon:

Dari analisis bangunan diatas maka Kawasan Wisata Curug Sewu yang akan dirancang menggunakan dengan konsep Arsitektur Neo Vernakular. Dengan memahami desain dan karakter bangunan di sekitar lokasi site dapat membantu menciptakan harmoni visual dan arsitektural. Konsep Neo Vernakular yang diterapkan pada bangunan ini dibuat iconic sehingga tampak lebih menonjol daripada bangunan sekitar sehingga terlihat lebih modern tetapi tidak meninggalkan identitas tradisional yang ada di sekitar.

4.3.5. Analisis Aksesibilitas



Gambar 4. 30 Analisis Bangunan Aksesibilitas
(Sumber: Analisa Penulis 2024)

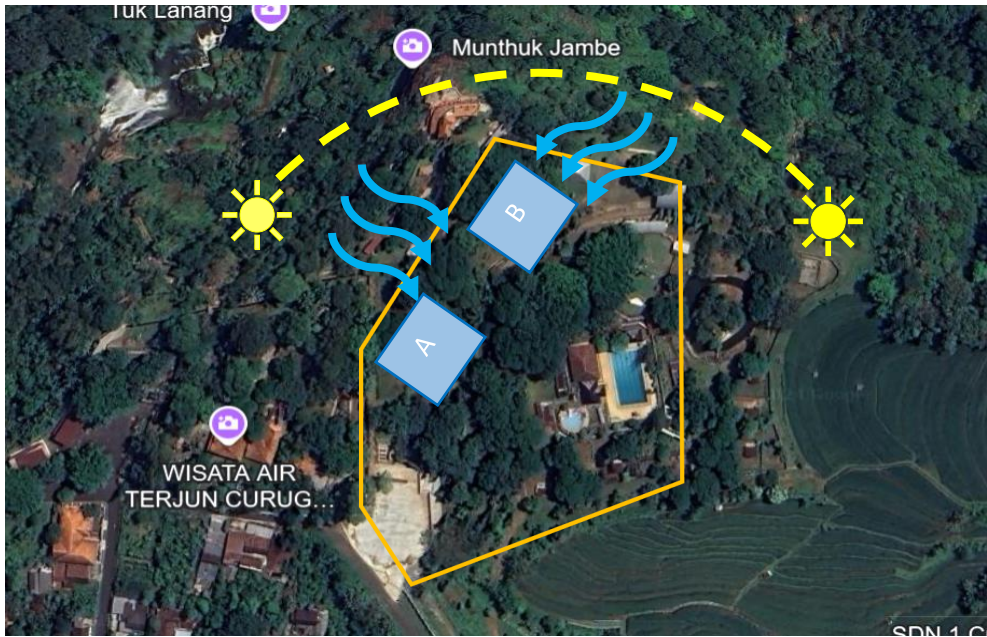
Analisis:

Jalan untuk memasuki area site digambarkan dengan garis berwarna biru yaitu Jl. Sri Wedari, Remboko.

Respon:

- Main entrance berada pada bagian Selatan dengan sistem satu jalur (In-Out) dan langsung menuju ke arah parkir.
- Garis yang berada di dalam site merupakan jalur setapak keliling.

4.3.6. Analisis Pencahayaan Alami



Gambar 4. 31 Analisi Penghawaan dan Pencahayaan
(Sumber: Analisa Penulis 2024)

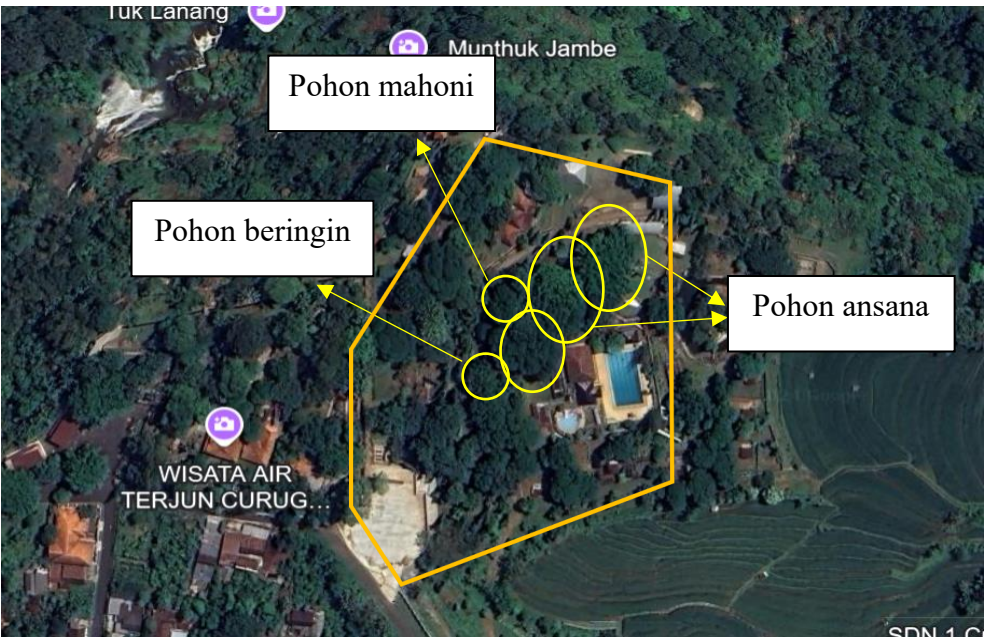
Analisis:

Arah matahari dari arah timur menuju barat yang menghadap langsung ke arah site tetapi tidak terasa begitu panas dikarenakan Lokasi site terdapat banyak vegetasi berupa pohon sehingga tetap terasa sejuk. Sedangkan angin kencang berasal dari area yang terbuka yakni di arah timur laut dan barat laut. Sedangkan area lainnya tidak memiliki angin yang terlalu kencang karena terdapat pemukiman.

Respon:

- Dengan memiliki bentuk site yang memanjang maka orientasi zona bangunan A menghadap Tenggara untuk meminimalisir Cahaya yang datang dari arah timur dan barat.
- Zona bangunan B menghadap ke arah utara karena zona tersebut merupakan zona teater yang langsung menghadap ke arah Curug Sewu.
- Memaksimalkan bukaan area pada area utara agar angin dapat masuk.
- Menambahkan pohon agar memecah arah angin sehingga angin bisa menyebar.

4.3.7. Analisis Vegetasi



Gambar 4. 32 Analisis Vegetasi
(Sumber: Analisa Penulis 2024)

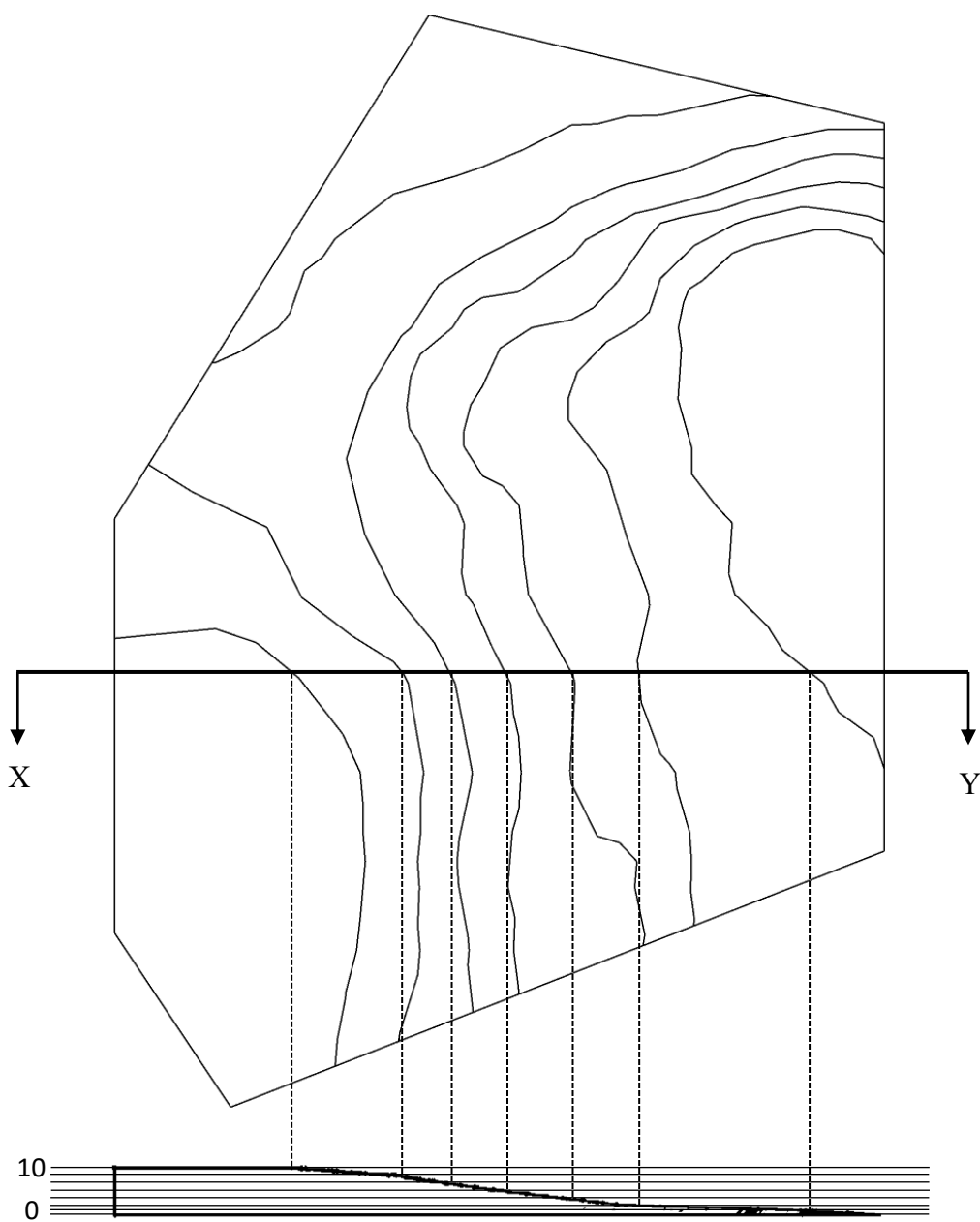
Analisis:

Pada lokasi site terdapat beberapa pohon yang tidak boleh ditebang karena merupakan pohon endemik. Pohon yang tidak boleh ditebang rata-rata pohon yang besar yang kadang ditinggali oleh monyet dan lutung. Pohon tersebut tidak hanya sebagai vegetasi namun juga sebagai bahan pembelajaran alam yang ada di site. Pohon tersebut diantaranya adalah pohon ansana, pohon mahoni, dan pohon beringin.

Respon:

- Memaksimalkan lahan yang ada menjadi bangunan yang tidak berdampak pada tumbuhan yang ada.
- Mempertahankan eksisting pohon beringin, pohon mahoni, dan pohon ansana.
- Membuat ruang komunal yang nyaman.
- Menambahkan pohon peneduh taman dan pohon pengarah.
- Menambahkan vegetasi pada area yang dekat dengan jalan dan area yang memiliki Tingkat kebisingan yang tinggi. Hal ini dilakukan untuk meredakan kebisingan yang bersumber dari lingkungan setempat.

4.3.8. Analisis Kontur



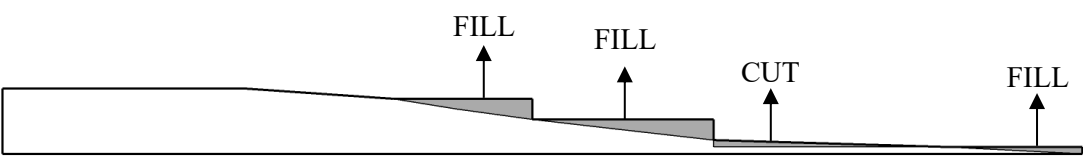
Gambar 4. 33 Gambar 4. 8 Analisa Kontur

(Sumber: Analisa Penulis 2024)

Analisis:

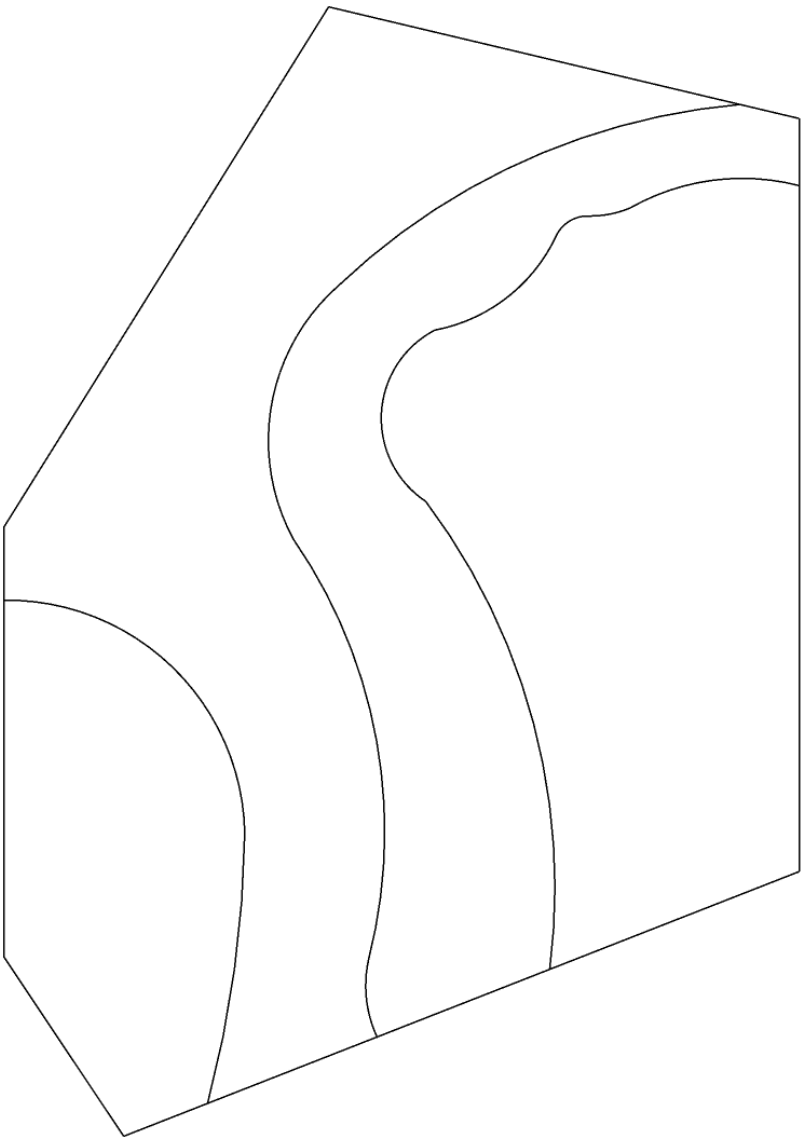
Kontur diatas merupakan kontur asli dari site dengan perbedaan elevasi 10 m. Meskipun memiliki kondisi tanah yang cenderung berkontur, namun area tersebut tidak beresiko memiliki tanah longsor.

Respon:



Gambar 4. 34 Analisa Cut and Fill
(Sumber: Analisa Penulis 2024)

Dengan begitu kontur yang diperoleh setelah proses cut and fill adalah sebagai berikut:



Gambar 4. 35 Kontur Site
(Sumber: Analisa Penulis 2024)

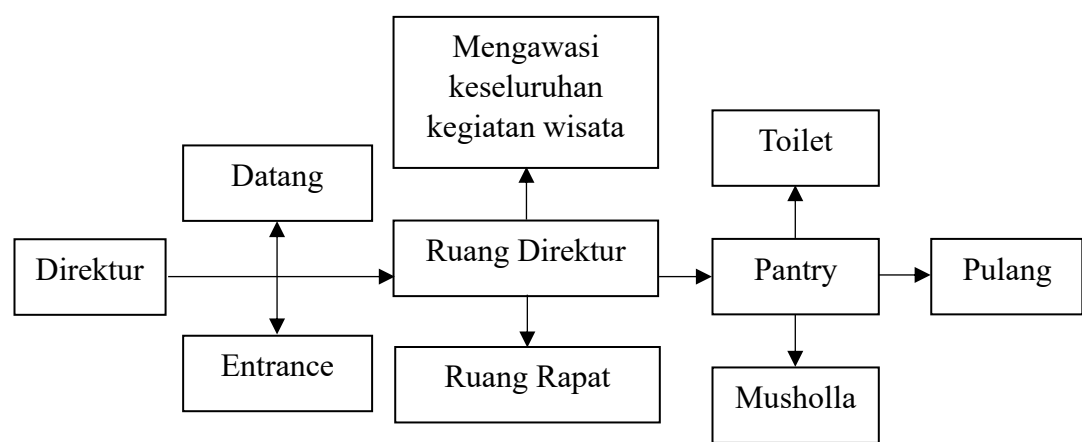
4.4. ANALISA PROGRAM RUANG

4.4.1. Analisis Sirkulasi Pengguna

1. Pengelola

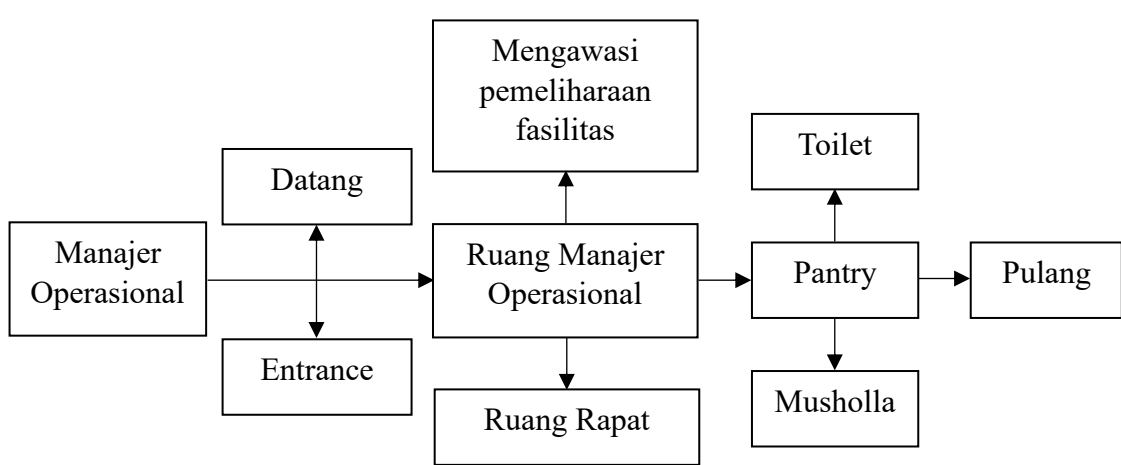
Pengelola merupakan seseorang yang mengatur dan mengelola berjalannya kegiatan dan aktivitas yang terjadi di Lokasi wisata Curug Sewu. Dalam hal ini pengelola bertanggung jawab atas perencanaan program yang bersifat edukatif, manajemen fasilitas, pengalaman pengunjung, promosi, dan kepuasan pengunjung agar pengunjung dapat merasakan pengalaman yang tak terlupakan. Berikut ini merupakan aktivitas pelaku yang termasuk kedalam pengelola:

• Direktur



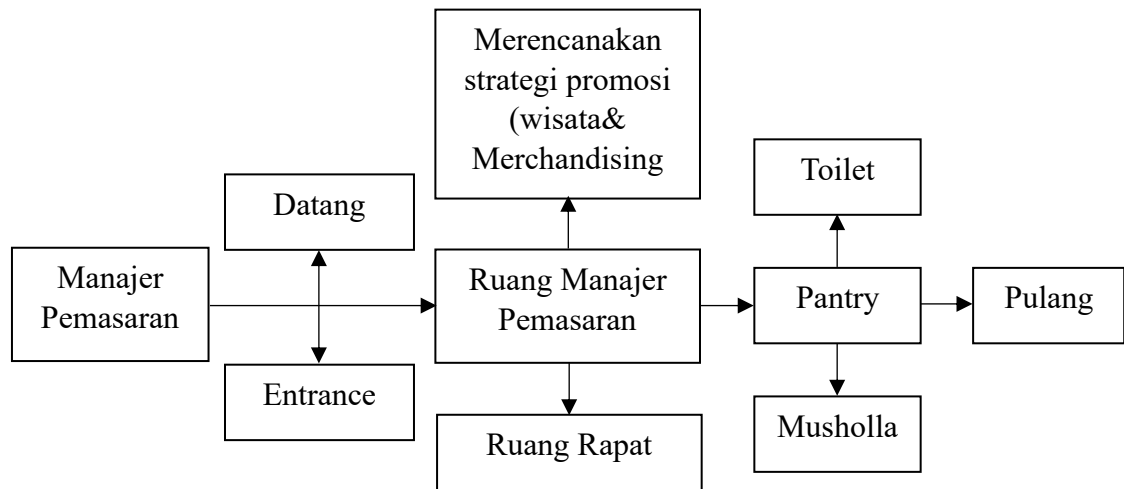
Bagan 4. 1 Alur Perilaku Manajer Umum
(Sumber: Analisa Penulis 2024)

• Manajer Operasional



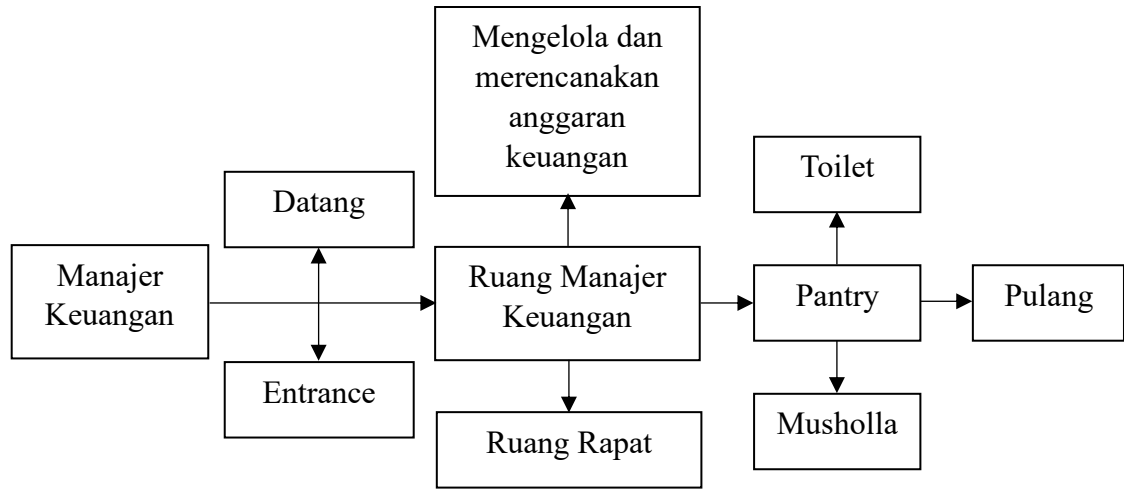
Bagan 4. 2 Alur Perilaku Manajer Operasional
(Sumber: Analisa Penulis 2024)

• Manajer Pemasaran



Bagan 4. 3 Alur Perilaku Manajer Pemasaran
(Sumber: Analisa Penulis 2024)

• Manajer Keuangan

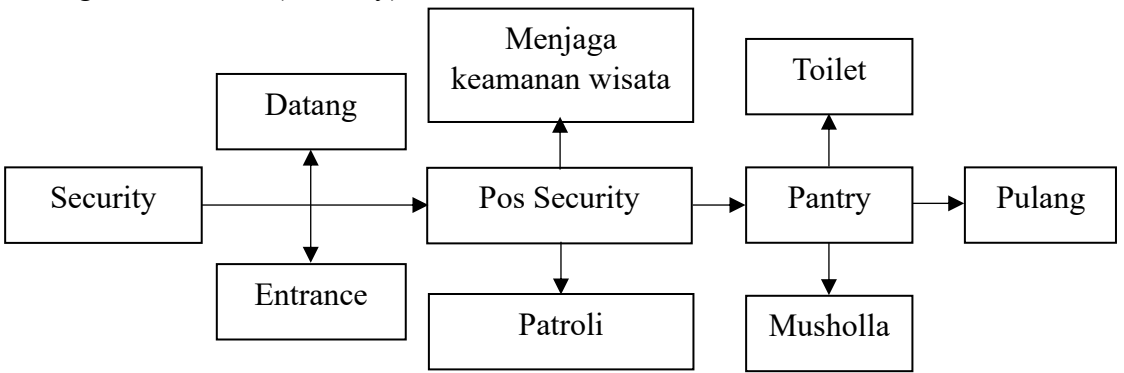


Bagan 4. 4 Alur Perilaku Manajer Keuangan
(Sumber: Analisa Penulis 2024)

2. Staff/Karyawan

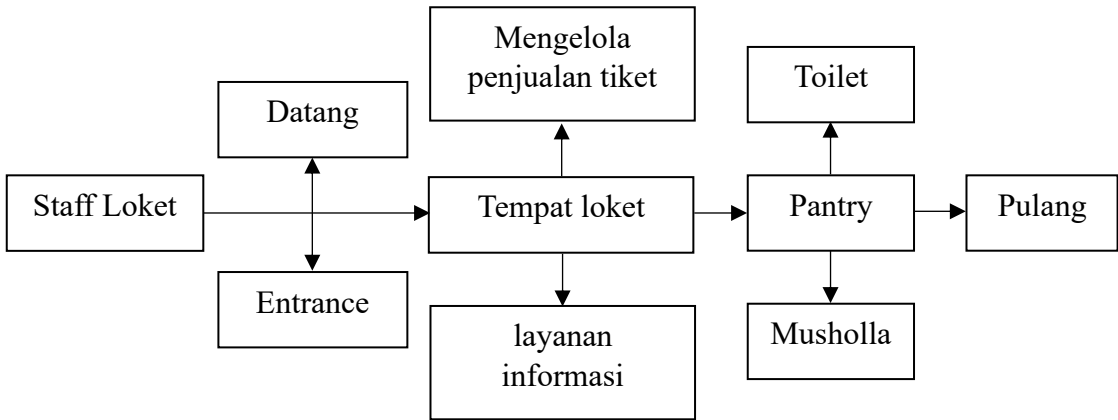
Staff/karyawan merupakan seseorang yang menjalankan tugas dan tanggung jawab yang mendukung operasional sehari-hari.

• Petugas Keamanan (Security)



Bagan 4. 5 Alur Perilaku Spesialis Teknologi Informasi
(Sumber: Analisa Penulis 2024)

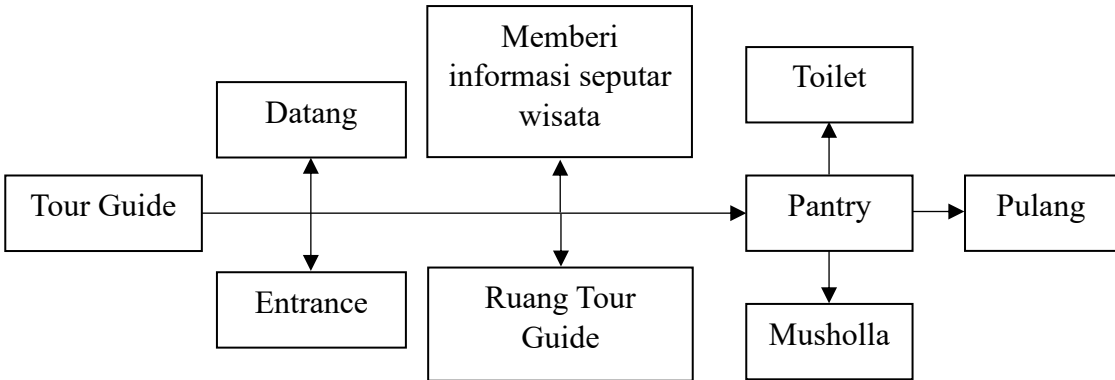
• Staff Locket



Bagan 4. 6 Alur Perilaku Staff Locket

(Sumber: Analisa Penulis 2024)

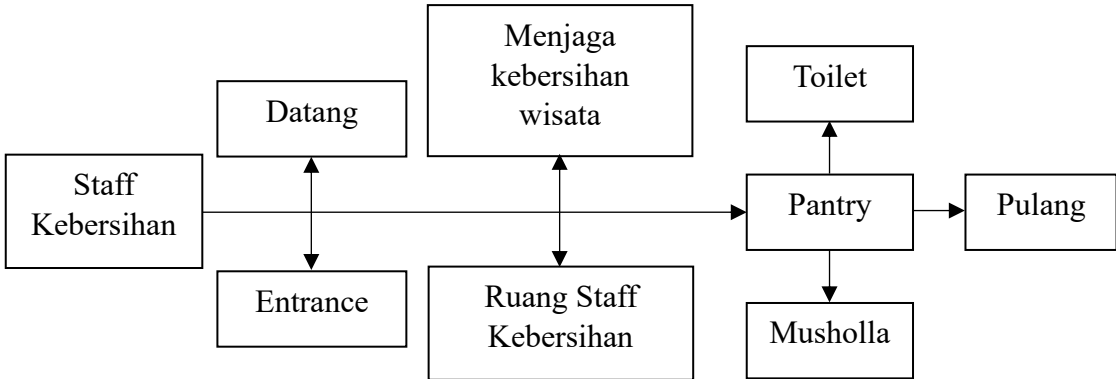
• Tour Guide



Bagan 4. 7 Alur Perilaku Tour Guide

(Sumber: Analisa Penulis 2024)

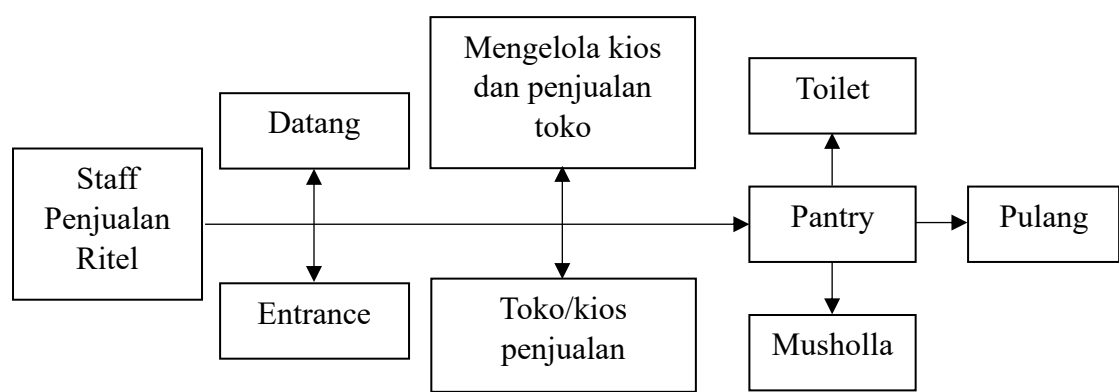
• Staff Kebersihan



Bagan 4. 8 Alur Perilaku Staff Kebersihan

(Sumber: Analisa Penulis 2024)

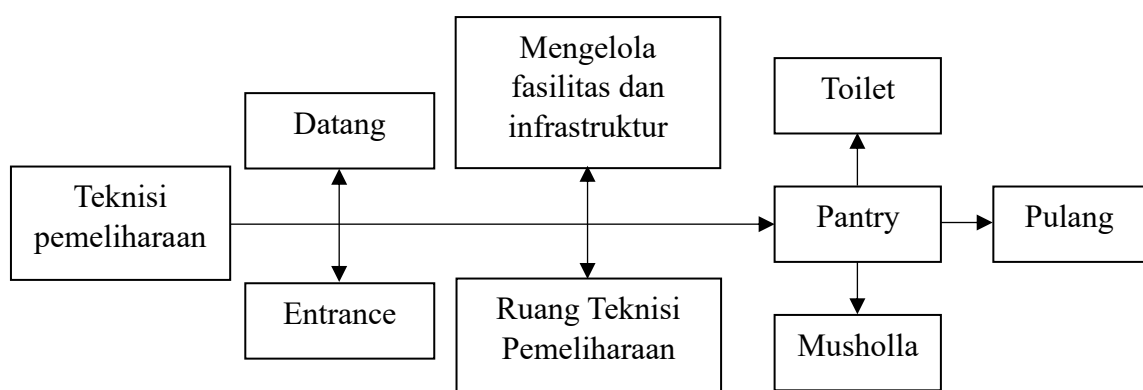
• Staff penjualan Ritel



Bagan 4. 9 Alur Perilaku Staff Penjualan Ritel

(Sumber: Analisa Penulis 2024)

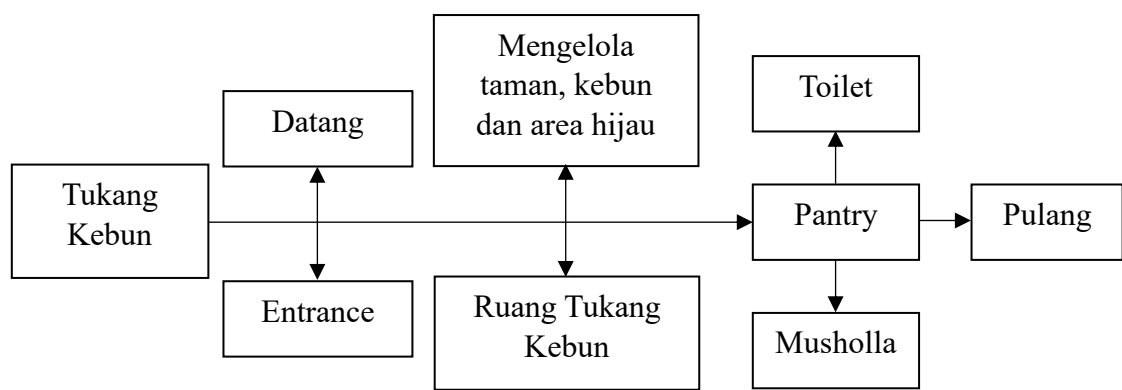
• Teknisi Pemeliharaan



Bagan 4. 10 Alur Perilaku Teknisi Pemeliharaan

(Sumber: Analisa Penulis 2024)

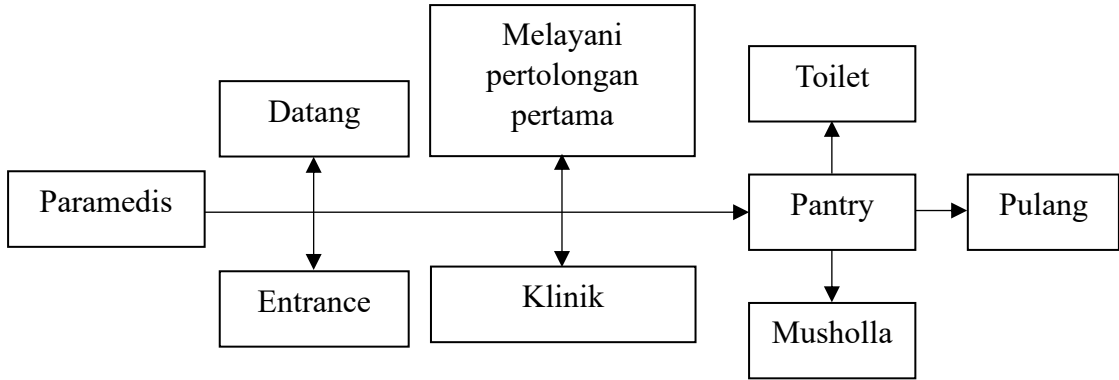
• Tukang Kebun dan Hortikultura



Bagan 4. 11 Alur Perilaku Tukang Kebun dan Hortikultura

(Sumber: Analisa Penulis 2024)

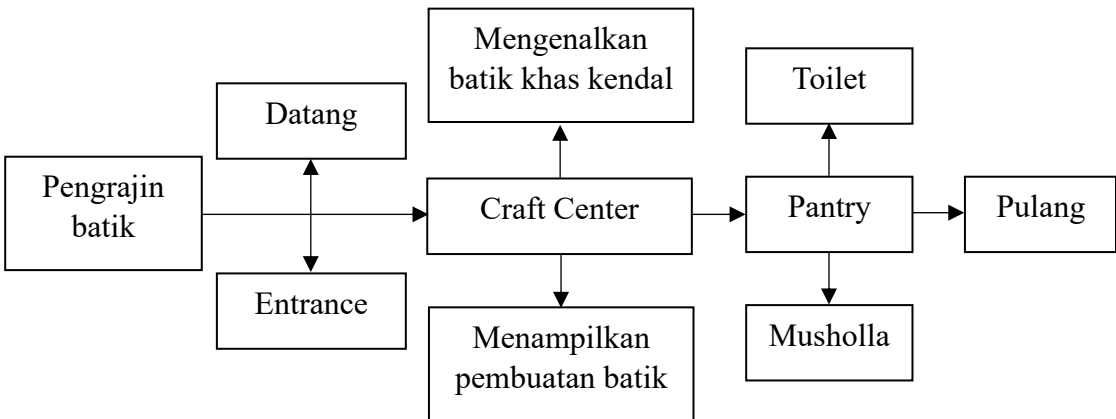
• Paramedis



Bagan 4. 12 Alur Perilaku Paramedis
(Sumber: Analisa Penulis 2024)

3. Pengrajin Batik

Pengrajin batik memproduksi batik yang mencerminkan budaya dan tradisi Kendal, seperti motif hewan laut yang merupakan motif khas dari daerah pesisir Pantai Kabupaten Kendal. Selain itu pengrajin batik bisa mempromosikan batik khas yang belum banyak diketahui oleh Sebagian orang.

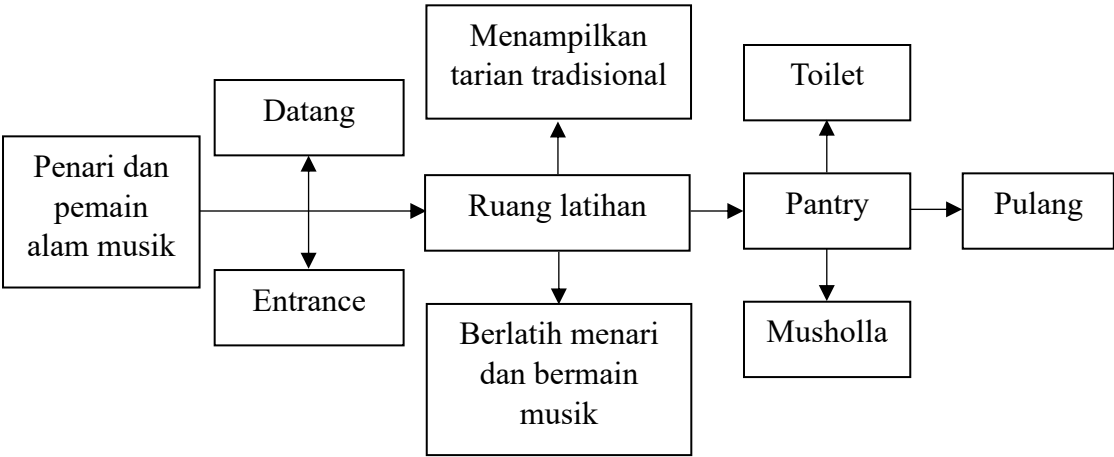


Bagan 4. 13 Alur Perilaku Pengrajin Batik
(Sumber: Analisa Penulis 2024)

4. Penari dan Pemain Alat Musik

Penari menyampaikan pesan, cerita, atau emosi melalui gerakan tubuh yang sesuai dengan irama dan nada musik. Penari menggunakan gerakan tari untuk menggambarkan karakter, adegan, atau konsep abstrak yang menjadi inti dari sebuah pertunjukan.

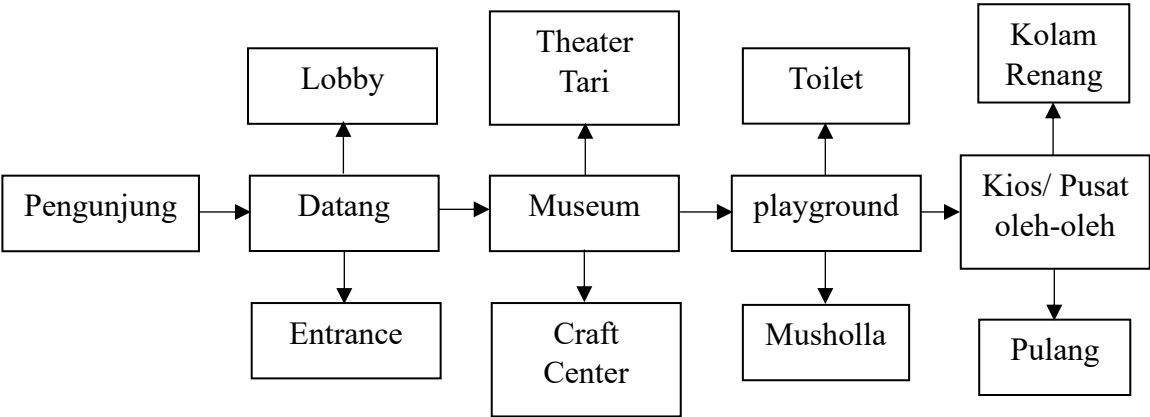
Sedangkan pemain alat musik menyediakan iringan musik yang mendukung dan melengkapi gerakan tari sehingga dapat menyampaikan suasana yang diinginkan. Iringan musik yang dimainkan berupa alat music tradisional.



Bagan 4. 14 Alur Perilaku Penari dan Pemain Musik
(Sumber: Analisa Penulis 2024)

5. Pengunjung Wisata

Pengunjung adalah seseorang individu atau kelompok orang yang datang ke tempat wisata dengan tujuan untuk berlibur, bersantai, dan rekreasi dengan menikmati pemandangan dan mengeksplorasi budaya maupun edukasi yang bersifat rekreatif.

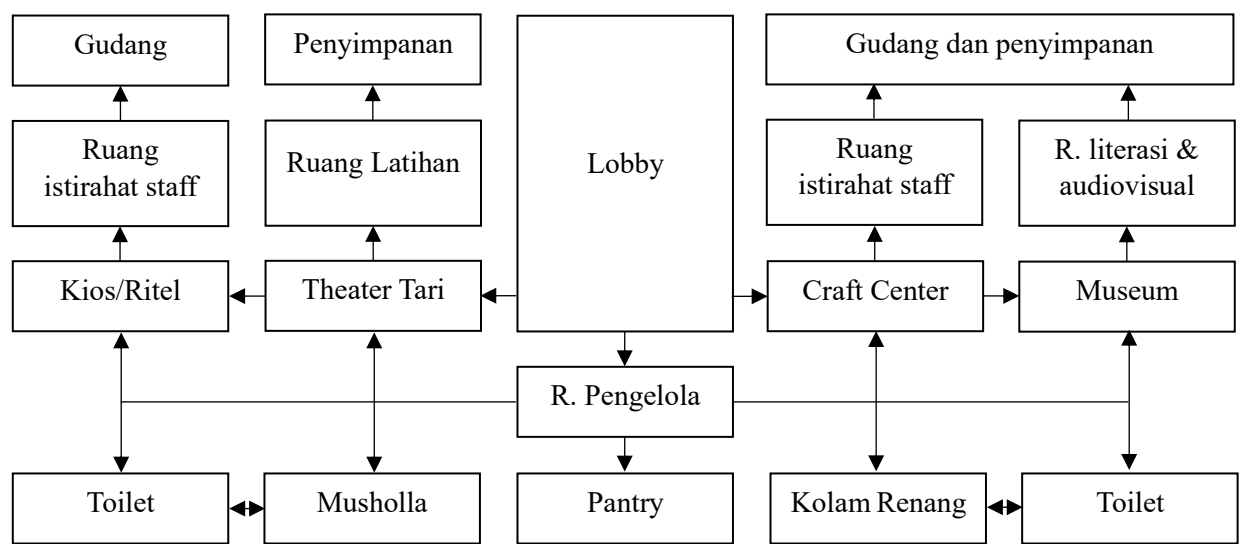


Bagan 4. 15 Alur Perilaku Pengunjung
(Sumber: Analisa Penulis 2024)

4.4.2. Analisis Hubungan Antar Ruang

Menguraikan pola hubungan antar ruang berdasarkan pada alur sirkulasi perilaku pengguna yang mungkin terjadi di Wisata Curug Sewu Kendal. Analisis kebutuhan ruang merupakan sebuah proses untuk memahami dan merencanakan bagaimana ruang akan digunakan secara optimal berdasarkan berbagai faktor dan tujuan.

Analisis yang dilakukan dibagi menjadi beberapa kelompok ruang yaitu kelompok kegiatan umum, ruang pengelola, ruang staff/karyawan, ruang Carft Center, ruang museum, ruang Theater Tari, ruang kios/ritel



Bagan 4. 16 Hubungan Antar Ruang
(Sumber: Analisa Penulis 2024)

4.4.3. Analisis Besaran Ruang

NO	JENIS RUANG	STANDAR(m²)	KAPASITAS	LUAS(m²)	SUMBER
KEGIATAN UMUM					
1.	Lobby/Lounge	0,8 m²/orang	100 orang	80	DA
2.	Loket tiket	3,75 m²/ruang	2 orang	7,5	DA
3.	Ruang penitipan barang	3,75 m²/ruang	2 orang	7,5	DA
4.	Ruang pemeran sementara	24 m²	1 ruang	24	A
5.	Auditorium	120 m²	100 orang	100	DA
6.	Lavatory pria	1,2 m²/closet	3 unit	3,6	DA
		0,6 m²/urinoir	4 unit	2,4	DA
		0,5 m²/wastafel	4 unit	2	DA
7.	Lavatory wanita	1,2 m²/closet	5 unit	6	DA
		0,5 m²/wastafel	4 unit	2	DA
Jumlah				235	
Sirkulasi 30%				70,5	
Jumlah keseluruhan Kelompok Umum				305,5	
KEGIATAN PENGELOLA					

1.	Ruang Direktur	15-25 m ²	1 orang	20	DA
2.	Manajer operasional	15 m ²	1 orang	15	A
3.	Manajer pemasaran	15 m ²	1 orang	15	A
4.	Manajer keuangan	15 m ²	1 orang	15	A
5.	Manajer keamanan	15 m ²	1 orang	15	A
6.	Supervisor pelayanan	12 m ²	1 orang	12	A
7.	Spesialis TI	12 m ²	1 orang	12	A
8.	Ruang rapat	20 m ²	1 orang	20	A
9.	Ruang staff/karyawan	70-80m ²	20 orang	70	DA
10.	Ruang penyimpanan arsip	40 m ²	1 ruang	40	DA
11.	Gudang penyimpanan	27 m ²	1 ruang	30	DG
Jumlah				264	
Sirkulasi 30%				79,2	
Jumlah keseluruhan Ruang Pengelola				343,2	
KEGIATAN UTAMA					
1.	Craft Center	275 m ²	1 ruang	275	BPA
2.	Ruang penyimpanan	27 m ²	1 ruang	27	SNI
3.	Museum	275 m ²	1 ruang	275	BPA
4.	Ruang penyimpanan	27 m ²	1 ruang	27	SNI
5.	Perpustakaan	80 m ²	1 ruang	80	PTRP
6.	Ruang audiovisual	80 m ²	1 ruang	80	PTRP
7.	Theater tari	0,8 m ²	100 orang	80	DA
8.	Ruang latihan tari	70 m ²	1 ruang	70	BPA
9.	Ruang penyimpanan	27 m ²	1 ruang	68	SNI
10.	Kios/ritel oleh-oleh	64 m ²	1 ruang	64	A
11.	Ruang penyimpanan	27 m ²	1 ruang	68	SNI
12.	Lavatory pria	1,2 m ² /closet	3 unit	3,6	DA
		0,6 m ² /urinoir	4 unit	2,4	DA
		0,5 m ² /wastafel	4 unit	2	DA
13.	Lavatory wanita	1,2 m ² /closet	5 unit	6	DA
		0,5 m ² /wastafel	4 unit	2	DA
Jumlah				1130	
Sirkulasi 30%				339	
Jumlah keseluruhan kegiatan utama				1469	
KEGIATAN PENUNJANG					
1.	Musholla	0,8 m ² /orang	25 orang	20	PPM
2.	Tempat wudhu pria	0,7 m ² /orang	10 orang	7	PPM
3.	Tempat wudhu Wanita	0,7 m ² /orang	10 orang	7	PPM
4.	Lavatory pria	1,2 m ² /closet	3 unit	3,6	DA
		0,6 m ² /urinoir	4 unit	2,4	DA
		0,5 m ² /wastafel	4 unit	2	DA
5.	Lavatory Wanita	1,2 m ² /closet	5 unit	6	DA
		0,5 m ² /wastafel	4 unit	2	DA
6.	Ruang laktasi	12 m ²	6 orang	12	A
7.	Pos jaga	6 m ²	1 ruang	6	A
8.	Ruang CCTV	12 m ²	1 ruang	12	A
9.	Klinik	36 m ²	1 ruang	36	A
10.	Pantry	36 m ²	1 ruang	36	A
Jumlah				152	
Sirkulasi 30%				45,6	
Jumlah keseluruhan kegiatan utama				197,6	
KEGIATAN MEKANIKAL					
1.	R. penampungan air bersih	48 m ²	1 ruang	48	A
2.	R. pengelola air kotor	48 m ²	1 ruang	48	A
3.	Ruang genset	12 m ²	1 ruang	12	A
4.	Ruang AHU	12 m ²	1 ruang	12	TSS
5.	Ruang chiller	24 m ²	1 ruang	24	TSS

6.	Ruang pompa	25 m ²	1 ruang	25	A
7.	Ruang sampah	8 m ²	1 ruang	8	A
8.	Ruang panel	16 m ²	1 ruang	16	A
9.	Gudang penyimpanan	68 m ²	10 Orang	68	SNI
Jumlah				261	
Sirkulasi 30%				78,3	
Jumlah keseluruhan kegiatan utama				339,3	
KEGIATAN PARKIR					
1.	Parkir Pengunjung				
	Mobil	14,5 m ² /mobil	20 mobil	290	DA
	Motor	1,4 m ² /motor	50 motor	70	DA
	Bus	25 m ² /bus	10 bus	250	DA
2.	Parkir Pengelola				
	Mobil	14,5 m ² /mobil	10 mobil	145	DA
	Motor	1,4 m ² /motor	20 motor	28	DA
Jumlah				788	
Sirkulasi 30%				234,9	
Jumlah keseluruhan kegiatan utama				1017,9	

NO	NAMA KEGIATAN	LUAS (m²)	KETERANGAN	
1.	Kegiatan Umum	305,5	DA	Data Arsitek (Neufert)
2.	Kegiatan Pengelola	343,2	A	Asumsi
3.	Kegiatan Utama	1469	DG	Design Guide for Arts and Craft Center
4.	Kegiatan Penunjang	197,6	BPA	Building for Performing Arts
5.	Kegiatan Mekanikal	339,3	SNI	Standar Nasional Indonesia
6.	Kegiatan Parkir	1017,9	PTRP	Pedoman Tata Ruang Perpustakaan
Luas Area Keseluruhan		3672,5	TSS	Time Saver Standar
			PPM	Pedoman Perancangan Masjid

Tabel 4. 1 Program Ruang
(Sumber: Analisis Penulis 2024)

4.5. ANALISA TEMA

Tema yang dipilih untuk Kawasan Wisata Curug Sewu di Kendal ini adalah Arsitektur Neo Vernakular yang secara garis besar dapat dijabarkan sebagai Konsep Arsitektur yang menggabungkan antara Arsitektur Modern dan Arsitektur Vernakular. Konsep Neo Vernakular ini semakin populer dikalangan para arsitek yang ingin mengembangkan desain bangunan, terutama pada konteks arsitektur keberlanjutan dan responsive terhadap budaya lokal yang masih otentik.

4.5.1. Konsep Fasad

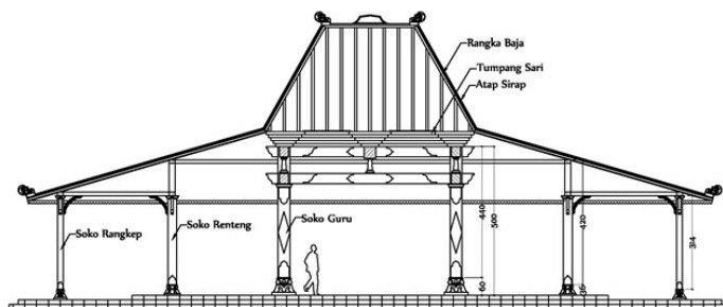
Konsep yang diterapkan pada bangunan ini yaitu mengadopsi bentuk bangunan pada rumah adat jawa yakni rumah joglo. Rumah Joglo merupakan salah satu warisan budaya dalam arsitektur jawa yang tidak hanya menampilkan keindahan visual dan keahlian teknis saja, tetapi juga menyimpan makna filosofis dan simbolis.



Gambar 4. 36 Rumah Joglo
(Sumber: www.pinterest.com)

Beberapa elemen rumah joglo yang diaplikasikan pada bangunan ini adalah:

1. Memiliki struktur atap rumah Joglo yang berbentuk unik menjadikan rumah joglo menjadi salah satu elemen paling khas dan penting dari desain arsitektur tradisional Jawa. Atap ini tidak hanya berfungsi sebagai penutup bangunan tetapi juga sebagai simbol dan representasi budaya. Atap Joglo memiliki bentuk tumpang sari, yaitu atap yang bertingkat atau berbentuk piramida. Atap ini memiliki beberapa lapisan yang menjulang tinggi di bagian tengah, dengan setiap lapisan menyusut di sisi-sisinya. Kemiringan atap yang curam di bagian sisi membantu dalam pengalihan air hujan, menjaga agar air tidak menggenang dan melindungi bagian bawah rumah dari kelembaban.



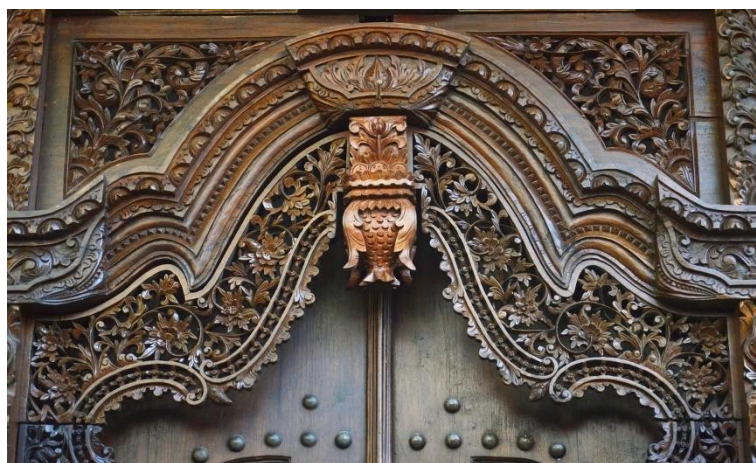
Gambar 4. 37 Gambar Atap Rumah Joglo
(Sumber: www.pinterest.com)

2. Pembagian ruang dalam rumah Joglo tidak hanya dirancang untuk fungsi praktis tetapi juga untuk mencerminkan nilai-nilai sosial, budaya, dan spiritual masyarakat Jawa. pada pembagian ruangan ini dibagi menjadi 3 bagian yaitu pendopo, pringgitan, dan ndalem. Hal ini sama dengan yang diterapkan area publik, semi publik, dan privat yang biasa diterapkan pada bangunan modern.



Gambar 4. 38 Gambar Bagian Ruang Rumah Joglo
(Sumber: www.pinterest.com)

3. Penggunaan ornamen ukiran yang diterapkan pada bangunan dengan bahan material kayu yang memiliki motif flora. Ornamen yang terdapat pada rumah Joglo tidak hanya sebagai dekorasi, tetapi juga mencerminkan nilai-nilai budaya, spiritual, dan filosofi masyarakat Jawa. Biasanya ukiran kayu ini bisa ditemukan di bagian pintu, jendela, tiang, balok, dan dinding rumah. Ukiran ini juga sering terlihat pada bagian saka guru (tiang utama) dan atap. Namun, saat ini tidak hanya menggunakan kayu saja tetapi penggunaan ini bisa diterapkan pada penggunaan secondary skin.



Gambar 4. 39 Ukiran Kayu Jawa Tengah
(Sumber: www.google.com)

4.5.2. Konsep Interior

Konsep interior pada kawasan wisata curug sewu ini berfokus pada kegiatan wisata dan edukasi sehingga interior yang diterapkan diharapkan mampu mendukung kegiatan tersebut.

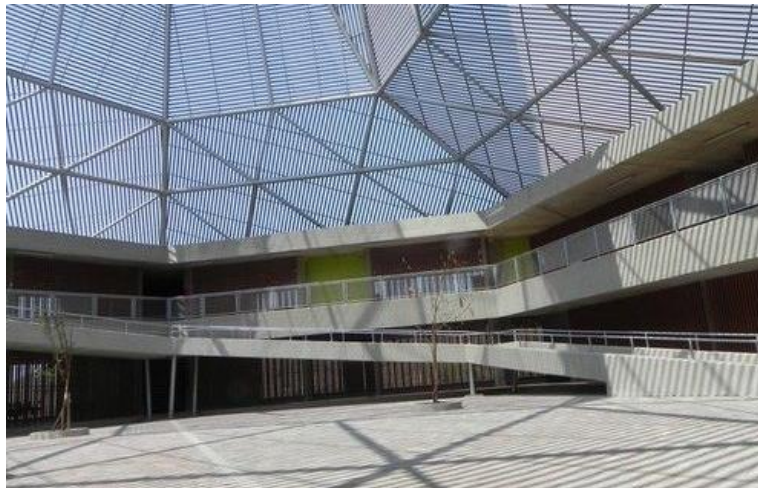
1. bangunan dengan Konsep Neo Vernakular dengan menerapkan prinsip Arsitektur Neo Vernakular yaitu dengan menggunakan material alami yang tidak mudah merusak lingkungan. seperti penggunaan kayu, bambu, rotan, dll.



Gambar 4. 40 Interior Ruang

(Sumber: www.pinterest.com)

2. Menerapkan penggunaan void di beberapa ruangan agar penghawaan dan pencahayaan ruang dapat terpenuhi. Kekurangan cahaya alami pada ruangan dapat menjadikan ruangan menjadi redup, oleh karena itu perlu menerapkan menggunakan Cahaya alami agar terlihat lebih menyatu dengan alam. Selain itu penggunaan void pada bangunan baik untuk meminimalkan pemakaian listrik dari lampu, maka dibuat jendela di area tertentu untuk mengoptimalkan persebaran cahaya ke ruangan.



Gambar 4. 41 Penghawaan Ruang dengan Void

(Sumber: www.pinterest.com)

4.5.3. Konsep Landscape

Merancang landscape dengan beberapa tetap mempertahankan vegetasi endemik yang ada di Curug Sewu. Vegetasi ini tidak hanya berfungsi sebagai peneduh alami tetapi juga sebagai media pembelajaran yang berbasis alam sekitar. Selain itu

mendesain lanscape menjadi tempat yang tidak membosankan untuk sekedar berbincang maupun berdiskusi.

Selain itu, Landscape juga berperan besar dalam memperindah lingkungan dengan penataan elemen-elemen alami seperti pohon, tanaman, air, dan batu. Hal itu dapat menciptakan pemandangan yang menarik dan harmonis, sehingga terasa lebih menyatu dengan alam sekitarnya.



Gambar 4. 42 Gambar Landscape
(Sumber: www.pinterest.com)

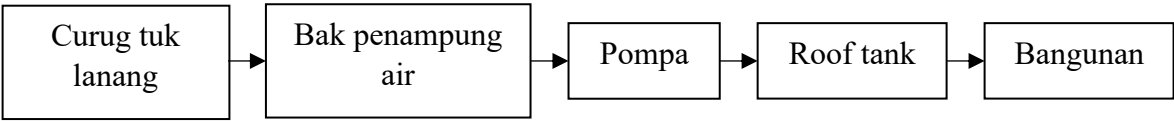


Gambar 4. 43 Gambar Landscape
(Sumber: www.pinterest.com)

4.5.4. Konsep Utilitas

1. Sistem Instalasi Air Bersih

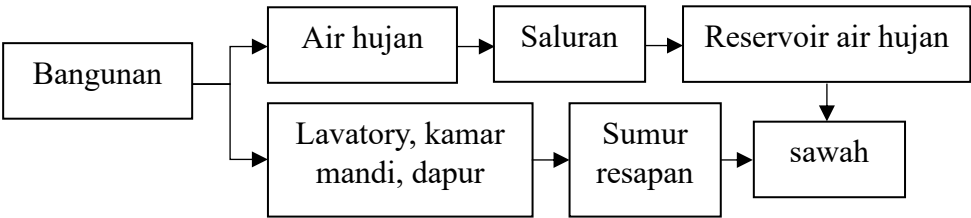
Sistem instalasi air bersih yang digunakan pada kawasan ini menggunakan air yang berasal dari sumber air Curug Tuk Lanang yang terletak di sebelah Curug Sewu. Sebelum dialirkan ke seluruh bangunan pada mulanya air ini ditampung pada satu tempat agar mudah pengelolaannya.



Bagan 4. 19 Instalasi Air Bersih
(Sumber: Analisa Penulis 2024)

2. Sistem Instalasi Air Kotor

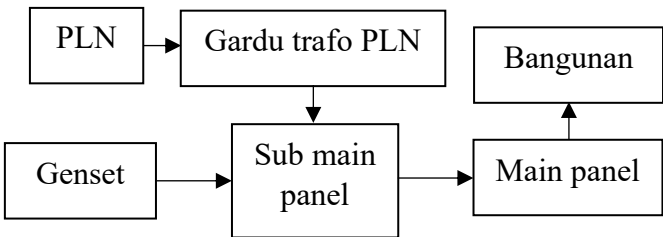
Sistem instalasi air kotor merupakan bagian dari sistem pembuangan dalam suatu bangunan yang dirancang untuk menangani limbah cair, termasuk air buangan dari kamar mandi, dapur, dan fasilitas pencucian lainnya.



Bagan 4. 20 Instalasi Air Kotor
(Sumber: Analisa Penulis)

3. Instalasi Listrik

Instalasi listrik adalah sistem yang terdiri dari komponen-komponen listrik yang terhubung dalam suatu jaringan untuk menyalurkan dan mendistribusikan energi listrik dari sumber utama ke berbagai perangkat dan peralatan di dalam suatu bangunan. Instalasi listrik yang dirancang dan dipasang dengan baik sangat penting untuk memastikan distribusi daya yang efisien dan aman dalam sebuah bangunan.



Baagan 4. 21 Inatalasi Listrik
(Sumber: Analisa Penulis)

4. Sistem Keamanan Bangunan

Sistem keamanan bangunan adalah rangkaian perangkat dan prosedur yang dirancang untuk melindungi penghuni, aset, dan struktur bangunan dari berbagai ancaman, termasuk pencurian, kebakaran, bencana alam, dan situasi darurat lainnya. Sistem ini dapat mencakup teknologi canggih, prosedur manual, serta kebijakan keamanan yang komprehensif.

a. CCTV (Closed Circuit Television)

CCTV (Closed Circuit Television) adalah sistem pengawasan video yang menggunakan kamera untuk memantau, merekam, dan mengirimkan gambar dari suatu area tertentu ke monitor atau perangkat penyimpanan.



Gambar 4. 44 CCTV (Closed Circuit Television)

(Sumber: www.pinterest.com)

b. APAR (Alat Pemadam Api Ringan)

APAR (Alat Pemadam Api Ringan) adalah alat pemadam kebakaran yang dirancang untuk memadamkan api pada tahap awal dan mencegah kebakaran kecil. APAR biasanya berbentuk tabung yang diisi dengan bahan pemadam tertentu, seperti air, busa, bubuk kimia, atau gas. Alat ini mudah digunakan oleh siapa saja dan biasanya ditempatkan di tempat-tempat yang mudah dijangkau.



Gambar 4. 45 Alat Pemadam Api Ringan

(Sumber: www.pinterest.com)

c. Fire Hydrant

Fire hydrant merupakan perangkat yang digunakan oleh petugas pemadam kebakaran untuk mendapatkan pasokan air dalam jumlah besar untuk memadamkan kebakaran. Hidran kebakaran biasanya ditemukan di area publik dengan risiko kebakaran tinggi.



Gambar 4. 46 Fire Hydrant

(Sumber: www.pinterest.com)

d. Fire Sprinkle

Fire Sprinkler adalah sistem pemadam kebakaran otomatis yang digunakan untuk mendeteksi api dengan menyemburkan air atau bahan pemadam lainnya. Sistem ini umumnya dipasang di langit-langit bangunan untuk memberikan perlindungan terhadap kebakaran sejak tahap awal.



Gambar 4. 47 Fire Sprinkle

(Sumber: www.pinterest.com)

e. Smoke Detector

Smoke detector atau detektor asap adalah perangkat keamanan yang dirancang untuk mendeteksi keberadaan asap, yang biasanya merupakan indikasi awal terjadinya kebakaran. Detektor asap mendeteksi dengan mengaktifkan alarm suara yang keras untuk memberi peringatan potensi bahaya kebakaran.



Gambar 4. 48 Smoke Detector

(Sumber: www.pinterest.com)

f. Fire Alarm

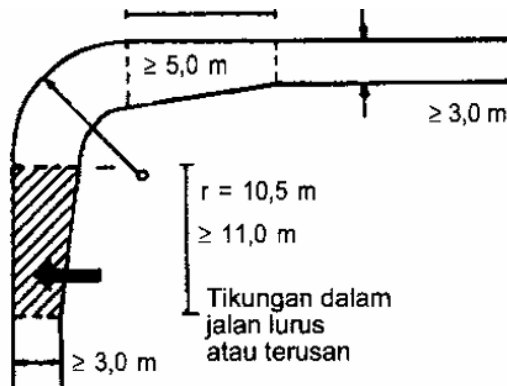
Fire Alarm atau alarm kebakaran adalah sistem peringatan yang dirancang untuk mendeteksi keberadaan kebakaran dan memberi sinyal bahaya kepada penghuni bangunan.



Gambar 4. 49 Fire Alarm
(Sumber: www.pinterest.com)

5. Sirkulasi Mobil Damkar

Sirkulasi rute atau jalur yang diambil oleh kendaraan pemadam kebakaran saat merespons panggilan kebakaran, serta pergerakan kendaraan tersebut di sekitar lokasi kebakaran. Manajemen sirkulasi yang efisien sangat penting untuk memastikan tim pemadam kebakaran dapat tiba di lokasi kebakaran dengan cepat dan memulai operasi pemadaman tanpa hambatan.



Gambar 4. 50 Sirkulasi Mobil Damkar
(Sumber: Data Arsitek Jilid 2)

BAB V

DRAFT KONSEP PERANCANGAN

5.1. TAHAP AWAL PENGEMBANGAN

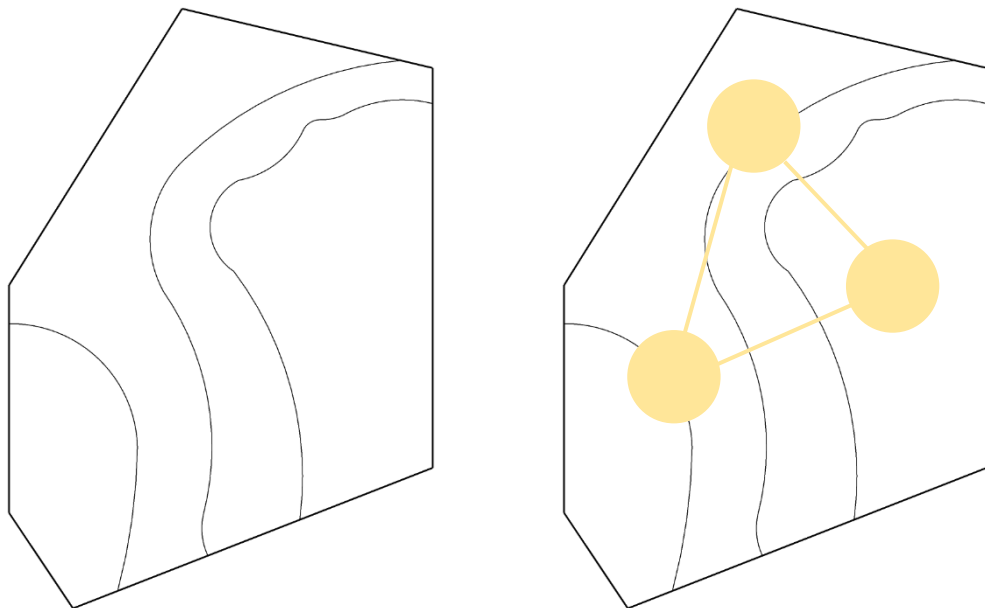
Pada tahap awal pengembangan ini memiliki tujuan untuk mengembangkan konsep desain awal yang berdasarkan pada analisis data yang sudah dilakukan serta meninjau fungsional, estetika, dan kekuatan pada desain bangunan.

Konsep perencanaan dan perancangan pada Kawasan Wisata Curug Sewu sesuai dengan peraturan pembangunan gedung dan kawasan dengan memperhatikan budaya lokal yang ada di Kendal. Selain itu, perancangan ini menerapkan konsep arsitektur Neo Vernakular yang menggabungkan antara Arsitektur Tradisional dengan konsep Arsitektur Modern tanpa meninggalkan budaya maupun aspek-aspek tradisional.

Awal pengembangan desain ini berupa gubahan massa dan zoning yang telah disesuaikan dengan kebutuhan dan fungsi untuk memenuhi kegiatan yang berkaitan dengan wisata dan edukasi.

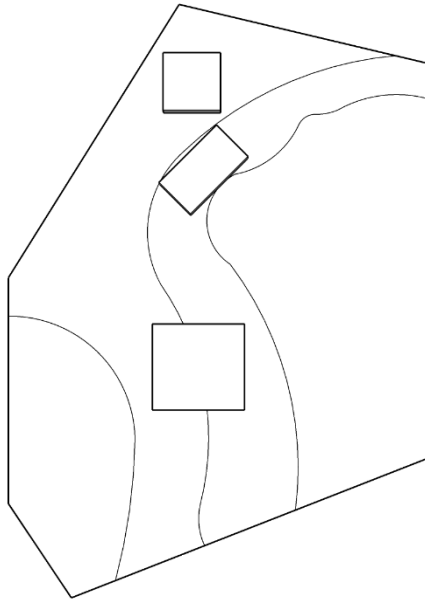
5.1.1. Gubahan Massa

Gubahan massa merupakan konsep yang merujuk pada pengaturan atau penyusunan komposisi bentuk dan volume pada beberapa bangunan dalam satu tapak. Gubahan mass aini melibatkan elemen arsitektur seperti bentuk, volume, yang dipadupadankan hingga membentuk bentuk yang harmonis dan fungsional. Berikut ini merupakan desain transformasi pada gubahan massa.

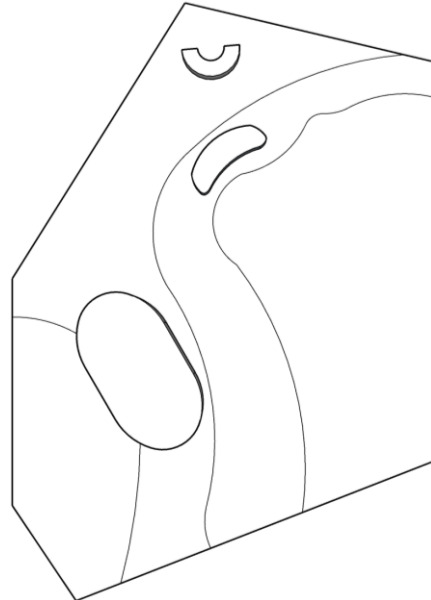


Lokasi site berada di Kawasan wisata Curug Sewu yang banyak ditumbuhi dengan pepohonan.

Bangunan dibuat secara menyebar dikarenakan terdapat pohon yang tidak boleh ditebang, diantaranya pohon ansana, dan pohon beringin.



Bangunan terbagi menjadi 3 bagian yaitu, museum, café, dan theater tari.



Secara keseluruhan bangunan berbentuk melengkung dan bangunan utama berbentuk oval.

5.1.2. Zoning

Zoning adalah sebuah konsep dalam perencanaan kota yang merujuk pada pembagian wilayah atau kawasan tertentu menjadi zona-zona dengan fungsi penggunaan yang berbeda. Tujuan utama dari zoning adalah untuk mengatur penggunaan lahan secara teratur, efisien, dan berkelanjutan agar tercipta lingkungan yang nyaman, aman, dan tertata dengan baik.

Saat membuat zoning, ada beberapa hal penting perlu diperhatikan untuk memastikan perencanaan ruang yang efektif, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Berikut adalah beberapa hal yang harus diperhatikan:

1. Fungsi Ruang

Menentukan fungsi pada setiap zona. Fungsi ini akan menentukan jenis ruang yang dibutuhkan dan bagaimana ruang tersebut harus dirancang.

2. Pertimbangan Kebutuhan Pengguna

Memahami penggunaan ruang dan apa menganalisis kebutuhannya. Misalnya, ruang bagi keluarga, pekerja, atau pelanggan. Zoning yang tepat akan memprioritaskan kenyamanan, keamanan, dan efisiensi penggunaan ruang sesuai dengan kelompok pengguna.

3. Pemanfaatan Ruang secara Efisien

Zoning mengutamakan maksimal penggunaan ruang yang ada, menghindari pemborosan ruang dan memastikan akses yang mudah antar zona yang saling berhubungan. Mempertimbangkan juga fleksibilitas ruang untuk dapat beradaptasi dengan perubahan fungsi di masa depan.

4. Sirkulasi dan Aksesibilitas

Memperhatikan bagaimana sirkulasi antara zona dilakukan, baik bagi penghuni maupun pengunjung. Ruang yang terhubung dengan baik memudahkan mobilitas tanpa gangguan.

5. Privasi dan Kenyamanan

Zona pemukiman atau ruang pribadi harus memberikan privasi dan kenyamanan yang maksimal. Misalnya, area tidur atau ruang pribadi harus dijauhkan dari kebisingan atau gangguan dari zona publik atau komersial. Mempertimbangkan penataan ruang sehingga area yang memerlukan privasi seperti kamar tidur atau ruang keluarga tidak terganggu oleh aktivitas di ruang publik.

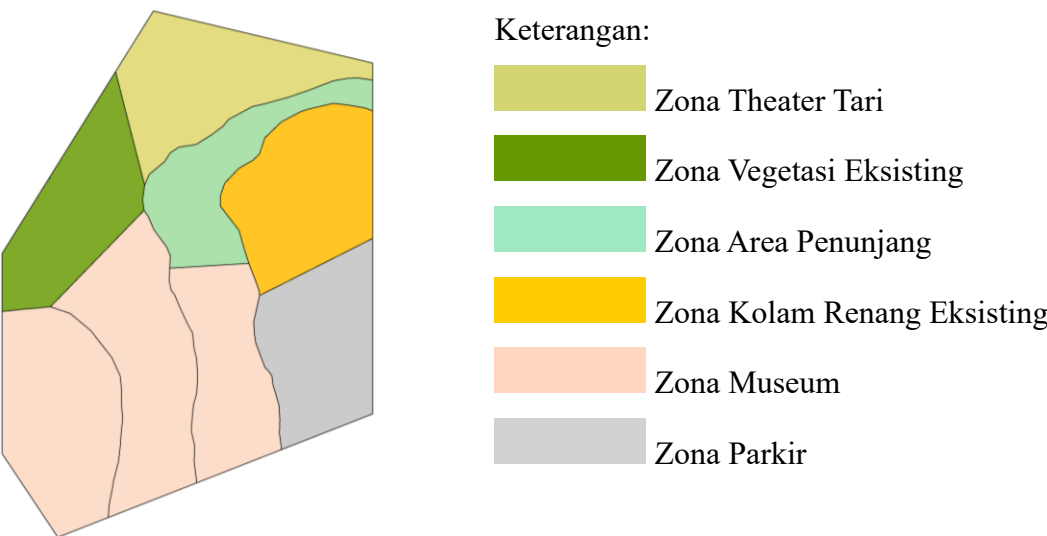
6. Keterhubungan dan Integrasi dengan Lingkungan Sekitar

Memastikan desain zoning dapat berintegrasi dengan lingkungan sekitar dan tidak mengganggu tata kota atau pemukiman yang sudah ada dan juga aksesibilitas dari jalan utama, transportasi umum, atau infrastruktur lainnya yang mendukung kenyamanan dan efisiensi.

7. Estetika dan Identitas Desain

Selain fungsional, perhatikan pula aspek estetika dalam penataan ruang dan bangunan. Setiap zona harus memiliki karakter dan identitas yang sesuai dengan tujuan dan fungsinya, serta menyatu dengan desain keseluruhan. Zoning yang baik menciptakan lingkungan yang menarik secara visual dan nyaman dihuni.

Dari pemaparan diatas maka diperoleh zoning pada Kawasan Wisata Curug Sewu:



DAFTAR PUSTAKA

- Dinifiat, Dominica., Loho, Ambrosius M., ” Konsep Estetika Plato-Aristoteles & Implikasinya Pada Penilaian Sebuah Karya Seni”, Jurnal Mahasiswa Filsafat Hindu, Vol. 2 No.2 (2021), Hal. 190
- Silviani, Syifa S., Rinjani, Dian., “ Analysis of Naturalism Painting by Basuki Abdullah”, Jurnal Seni Rupa (2022), Hal. 15
- Amrozi, Shoni R., “Keberagaman Orang Jawa dalam Pandangan Clifford Geertz dan Mark R. Woodward”, Jurnal Mahasiswa, Vol. 20 No. 1 (2021), Hal 52
- Rosana, Ellya., “Dinamisasi Kebudayaan dalam Realitas Sosial”, Jurnal Mahasiswa, Vol.12 No.1 (2017), Hal. 19
- Prasetyo, Adhi., Singgih, “Karakteristik Motif Batik Kendal Interpretasi dari Wilayah dan Letak Geografis”, Jurnal Imajinasi, Vol.10 No.1, Hal. 52
- Prasetyo, Adhi., Singgih, “Karakteristik Motif Batik Kendal Interpretasi dari Wilayah dan Letak Geografis”, Jurnal Imajinasi, Vol.10 No.1, Hal. 55
- Risnayanti, Hanifa, “Sumber Daya Wisata Nagari Tuo Pariangan Sebagai Destinasi Wisata Budaya Di Kabupaten Tanah Datar Sumatera Barat”, Jurnal Daya Saing, Vol.6 No.3, Hal. 271
- Kadarwat, Atik., “Potensi dan pengembangan obyek wisata kota lama Semarang sebagai daya tarik wisata di Semarang”, Jurnal Mahasiswa.
- Pomantow, T. B. F., Kapugu, Herry, Sembel, Amanda., “Museum Ratulangi “Extending Tradition””, Hal. 20
- Widi, Chaesar D. F., Prayogi, Luthfi., “Penerapan Arsitektur Neo Vernakular pada Bangunan Fasilitas Budaya dan Hiburan”, Jurnal Arsitektur, Vol. 3 No. 3 (2020), Hal. 382
- Wibowo, Muchammad, S., Paninggiran Herman, N, K., Heptanti, Urania (2023). Analisis Daya Tarik Wisata dan Pengelolaan Destinasi Pantai Indah Kemangi Kabupaten Kendal.
- Apriliani Karina, F., Analisis Potensi Lokal di Wilayah Pesisir Kabupaten Kendal Dalam Upaya Mewujudkan Blue Economy.
- Prasetyo, Hendi., & Nararais, Detin., (2023). Urgensi Destinasi Wisata Edukasi dalam Mendukung Pariwisata Berkelanjutan di Indonesia
- Suwarji., & Rahmawati Maulida, P., (2021). Optimalisasi Pengelolaan Daya Tarik Wisata (DTW) pada Masa Pandemi Oleh Disporapar Kabupaten Kendal.
- Anandhyta Annisya, R., & Kinseng, Rilus, A., (2020) Hubungan Tingkat Partisipasi dengan Tingkat Kesejahteraan Masyarakat dalam Pengembangan Wisata Pesisir.