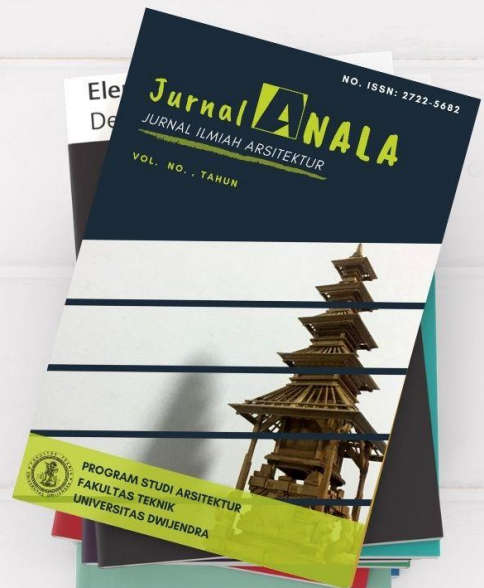


# Jurnal ANALA

JURNAL ILMIAH ARSITEKTUR UNIVERSITAS DWIJENDRA

p-ISSN: 1907-5286

e-ISSN: 2722-5682



Jurnal Anala adalah jurnal ilmiah arsitektur yang diterbitkan oleh Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Universitas Dwijendra 2 (dua) kali dalam setahun. Kata Anala berasal dari nama tokoh mitologi Hindu Bali. Anala, adalah anak, dari *dewa-nya* para *undagi* (arsitek tradisional Bali), yaitu *Ida Bhatara Wiswakarma* yang memberikan ilmu pengetahuan kepada para *Undagi* (arsitek tradisional) tentang tata cara membangun rumah secara tradisional.

Info Jurnal:

p-ISSN : [1907-5286](#) | e-ISSN : [2722-5682](#)

Indexed by:



## Editorial Office

Fakultas Teknik Kampus Universitas Dwijendra Lantai 2. Jl. Kamboja No.17, Dangin Puri Kangin, Kec. Denpasar Utara, Kota Denpasar, Bali 80233.

[jurnalanala@undwi.ac.id](mailto:jurnalanala@undwi.ac.id)

## Principal Contact

Anak Agung Ayu Sri Ratih Yulianasari

Universitas Dwijendra

Phone 085738776698

[agungratih@undwi.ac.id](mailto:agungratih@undwi.ac.id)

## Tim Editorial:

### Editor in Chief:

Dr. Ir. Putu Gde Ery Suardana, M.Erg (Universitas Dwijendra)

### Jurnal Editor:

Arya Bagus Mahadmadwijati W., S.T., M.T. (Universitas Dwijendra)

A. A. Ayu Sri Ratih Yulianasari., S.T., M.Ars. (Universitas Dwijendra)

Ni Made Mitha Mahastuti, S.T., M.T. (Universitas Udayana)

### Copyeditor

Dr. Ni Putu Suda Nurjani, S.T., M.T. (Universitas Mahendratta)

Dr. Frysa Wiriantari, S.T., M.T. (Universitas Dwijendra)

### Layout Editor

Desak Made Sukma Widiyani, S.T., M.T. (Universitas Dwijendra)

### Proofreader

Dr. I Ketut Mudra, S.T., M.T. (Universitas Udayana)

Ir. I Ketut Adhimastra, M. Erg. (Universitas Dwijendra)

---

## DAFTAR ISI

SKATEPARK DI KOTA TABANAN DENGAN KONSEP DASAR PERANCANGAN BRAVE AND DYNAMIC SOLIDARITY

I Gusti Ngurah Agung Suardiarta

Made Mariada Rijasa

Ayu Putu Utari Parthami Lestari .....1-11

PERENCANAAN DAN PERANCANGAN AGROWISATA TAMAN UPAKARA DAN USADHA DI DESA BANJAR ANYAR, KEDIRI, TABANAN

I Gede Esa Darma Santika

Putu Gde Ery Suardana

Arya Bagus Mahadwijati Wijaatmaja.. .....12-19

PERENCANAAN DAN PERANCANGAN PUSAT INDUSTRI KREATIF DI KABUPATEN BADUNG DENGAN PENDEKATAN DESAIN KONTEMPORER

I Wayan Ariawan

I Ketut Adhimastra

Anak Agung Ayu Sri Ratih Yulianasari. ....20-27

PENGGUNAAN KEKARANGAN DAN RAGAM HIAS DALAM DESAIN BANGUNAN BALI

Nyoman Ari Adnyana

Desak Made Sukma Widiyani

Frysa Wiriantari

Ni Putu Yunita Laura Vianthi.. .....28-36

PENERAPAN KONSEP COMFORT OF HUMAN CIRCULATION DAN ARSITEKTUR NEO VERNAKULAR PADA REDESAIN PASAR TRADISIONAL DESA SAYAN

I Wayan Wiryasastrawan

I Gede Surya Darmawan

I Gusti Agung Gede Wisnu Kusuma Dwipayana.. .....37-49

PENDAMPINGAN MASYARAKAT DALAM REVITALISASI DESA WISATA KOKOKAN DI BANJAR PETULU GUNUNGI

Pande Putu Dwi Novigga Artha,

Ni Putu Ratih Pradnyaswari Anasta Putri,

Putu Ayu Sita Laksmi .....50-64

## SKATEPARK DI KOTA TABANAN DENGAN KONSEP DASAR PERANCANGAN BRAVE AND DYNAMIC SOLIDARITY

**I Gusti Ngurah Agung Suardiarta**

Program Studi Arsitektur, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Ngurah Rai,  
[agungsuardiarta@gmail.com](mailto:agungsuardiarta@gmail.com)

**Made Mariada Rijasa**

Program Studi Arsitektur, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Ngurah Rai,  
[Mariada.rijasa@unr.ac.id](mailto:Mariada.rijasa@unr.ac.id)

**Ayu Putu Utari Parthami Lestari**

Program Studi Arsitektur, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Ngurah Rai,  
[utari.parthami@unr.ac.id](mailto:utari.parthami@unr.ac.id)

### Abstrak

Kabupaten Tabanan memiliki peminat olahraga *Skateboard* yang cukup tinggi namun hal ini belum diimbangi dengan fasilitas yang layak untuk bermain *Skateboard* sehingga para *skater* Tabanan masih kesulitan mencari arena untuk berlatih dan bertanding. Hal ini dapat diamati dari banyaknya *skater* yang terpaksa memanfaatkan fasilitas umum sebagai arena bermain *skateboard* seperti area parkir, kantor – kantor pemerintah, jalanan, sekolah dan gedung – gedung olahraga yang tidak memiliki fasilitas yang sesuai. Hal ini juga dianggap akan mengganggu serta berbahaya bagi pengguna lainnya dan tentunya akan merusak fasilitas umum, sehingga kemudian memunculkan anggapan *skateboard* adalah kegiatan dengan citra negatif. Dengan adanya perancangan *skatepark* ini diharapkan dapat memwadahi serta memfasilitasi segala aktivitas para *skater* dan kebutuhan seperti *skatepark indoor- outdoor* yang berstandar internasional, *skateshop*, hingga tempat penyelenggaraan event yang menarik perhatian pengunjung. Konsep dasar yang dipilih yaitu *brave and dynamic solidarity* didukung dengan tema *dekonstruksi* akan memunculkan bentuk bangunan yang berbeda dan dinamis serta menggabungkan arsitektur lokal dengan material dan ukuran yang berbeda. Selain itu, dengan adanya *skatepark* ini juga diharapkan dapat memberikan sarana/ wadah yang nyaman dan aman bagi para *skater* untuk mengembangkan serta mengasah skill/ kemampuan mereka serta menjadi salah satu aspek dalam penyelesaian permasalahan kota yang ada di Kabupaten Tabanan, Bali.

**Kata Kunci:** *Skateboard, Skatepark, Tabanan, Dekonstruksi*

### Abstract

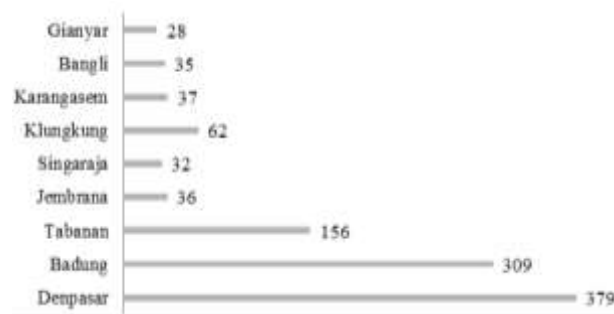
Tabanan has quite a high level of interest in Skateboarding, but this has not been balanced with adequate facilities for Skateboarding, so Tabanan's skaters still have difficulty finding arenas to practice and compete. This can be observed from the large number of skaters who are forced to use public facilities as a skateboarding areas such as parking areas, government offices, streets, schools and sports buildings that do not have suitable facilities. This is also considered to be annoying and dangerous for other users and of course will damage public facilities, thus giving rise to the opinion that Skateboarding is an activity with a negative image. With the design of this Skatepark, it is hoped that it can accommodate and facilitate all the activities of the skaters and their needs, such as an international standard indoor-outdoor skatepark, skate shop, and event venue that attracts the attention of visitors. The basic concept chosen is brave and dynamic solidarity, supported by the architectural theme Deconstruction, which will create different and dynamic building shapes and combine local architecture with different materials and sizes. Apart from that, with this Skatepark it is also hoped that it can provide comfortable and safe facilities/convenience for the skaters to develop and hone their skills/abilities and become one aspect in solving urban problems in Tabanan.

**Keywords:** Skateboarding, Skatepark, Tabanan, Deconstruction

## 1. PENDAHULUAN

Olahraga merupakan suatu kegiatan yang membuat tubuh menjadi sehat secara jasmani. Ada berbagai jenis olahraga mulai dari olahraga yang ringan sampai jenis olahraga berat yang tergolong jenis olahraga ekstrim seperti salah satunya olahraga *skateboard* yang menampilkan kecepatan, ketinggian, dan aksi tantangan diri yang membutuhkan keberanian. Menurut Suprianto (2017) olahraga *skateboard* sedang menjadi tren di kalangan anak muda maupun dewasa. Masa kini peran *skateboard* sudah bertambah bukan hanya sebagai permainan belaka tetapi juga sudah menjadi ajang olahraga go international. Melalui olahraga ini para pemain dapat mengekspresikan diri mereka melalui keterampilan skill yang dimiliki serta keberanian dalam melakukan olahraga ekstrim (Nugroho, 2015).

Bali merupakan salah satu provinsi yang memiliki banyak penggemar *skateboard* yang didominasi oleh anak muda. Tingginya minat anak muda Bali terhadap olahraga *skateboard* ini melahirkan komunitas Persatuan *Skateboarder* (Bali PSB). Pada tahun 2023 anggota resmi PSB saat ini sudah mencapai 1.074 orang, dengan jumlah tersebut belum termasuk dari komunitas yang berada di luar naungan PSB. Hal ini sesuai dengan grafik di bawah ini.



Gambar 1. Data Jumlah *Skatepark* di Bali  
 Sumber : Persatuan *Skateboard* Bali, 2023

Sebagai salah satu kabupaten di Bali, di Kabupaten Tabanan peminat olahraga ekstrim ini juga melahirkan Persatuan *Skateboarder* Bali (PSB) cabang Tabanan yang saat ini sudah memiliki anggota resmi sebanyak 156 orang. Kabupaten Tabanan menempati peringkat ketiga dari seluruh kabupaten yang ada di Bali untuk peminat terbanyak setelah Denpasar 379 orang dan Badung 309 orang (Prasuta, 2023). Jumlah tersebut diperkirakan akan terus meningkat dikarenakan jumlah anak muda di Tabanan juga cukup banyak yaitu berjumlah 52,60 juta jiwa yang berumur 15-24 tahun (Kabupaten Tabanan dalam angka, 2019).

Namun banyaknya peminat *skateboarding* yang ada di Tabanan belum diimbangi dengan fasilitas yang memadai. Dengan minimnya fasilitas yang ada, para *skater* Tabanan kesulitan mencari arena untuk bermain dan berlatih. Dapat dilihat dari banyaknya *skater* yang menggunakan fasilitas umum sebagai arena bermain *skateboard* seperti area parkir umum, kantor – kantor pemerintah, jalanan umum, sekolah dan gedung – gedung olahraga yang tidak seharusnya digunakan. Bahkan lapangan olahraga secara umum, seperti lapangan basket, lapangan tenis maupun bulu tangkis, juga tidak tepat dimanfaatkan sebagai arena bermain *skateboard*. Karena tidak sesuai dengan

kebutuhan bermain *skateboard*, berbahaya bagi pengguna lainnya dan dapat merusak fasilitas yang telah tersedia.

Melihat berbagai potensi serta permasalahan yang dimiliki maka dirasa perlu satu tempat yang memfasilitasi segala kegiatan *skateboard* mulai dari arena *skatepark*, *skate shop* serta tempat penyelenggaraan event – event *skateboard* yang akan berlangsung di masa depan. Perancangan *Skatepark* di Kota Tabanan ini bertujuan untuk memberikan sarana/ wadah yang nyaman dan aman bagi para *skater* untuk mengembangkan serta mengasah *skill* atau kemampuan, serta untuk mendukung lahirnya bibit – bibit atlet *skater* dari Tabanan. Dengan adanya fasilitas tersebut juga dapat mengurangi anggapan masyarakat bahwa *Skateboard* adalah olahraga yang mengganggu kenyamanan masyarakat, namun merupakan olahraga yang menghibur. Dari latar belakang di atas, ditentukan rumusan masalah perancangan adalah: Bagaimana konsep perancangan *skatepark* di Kota Tabanan yang sesuai dengan kebutuhan para *skater*?

## 2. METODE

Dalam perancangan *skatepark* ini, langkah awal yang diambil adalah memunculkan permasalahan-permasalahan yang melatarbelakangi munculnya gagasan awal. Metode yang digunakan yaitu metode analisis deskriptif. Adapun beberapa analisa tersebut yaitu : analisa ruang, analisa tapak, dan analisa dalam konsep perancangan.

Pada tahap akhir dari pengolahan data/ analisa ini yaitu menghasilkan suatu konsep perancangan berdasarkan konsep pendekatan terhadap perencanaan, yang selanjutnya ditrasformasikan ke dalam desain, Adapun proses analisa yaitu :

- a. Pengelolaan data baik kuantitatif maupun kualitatif untuk diselesaikan terhadap kesesuaian dengan pemecahan permasalahan.
- b. Program terhadap analisa untuk mendapatkan kesimpulan sementara berupa konsep secara verbal
- c. Hasil pemrograman analisa tersebut dijadikan sebagai parameter dalam perancangan.

## 3. TINJAUAN TEORI

### Pengertian *Skateboard*

Papan luncur atau *skateboard* merupakan sebuah papan yang memiliki tiga elemen dasar yaitu satu *deck* (papan), dua *trucks* dan empat *wheels* (roda) yang digunakan untuk meluncur. Papan ini memiliki tenaga yang dipacu dengan mendorong menggunakan satu kaki sementara kaki yang satunya berada di atas papan. Bisa juga sang pengguna berdiri di atasnya sementara papan ini meluncur ke bawah pada sebuah turunan yang curam dengan ini menggunakan gaya gravitasi sebagai pemacu.

### Tinjauan *Skatepark*

*Skatepark* adalah suatu wadah yang dibuat untuk permainan *Skateboard*, atau juga yang berarti taman bermain untuk *Skateboard* sebagai wadah untuk memainkan *Skateboard* menggunakan media menyerupai taman sebagai arena bermain. Dan rintang *skatepark* ditata agar terlihat seperti medan jalan dan taman yang berisi tangga, pagar, bangku, kebun mini. Sebuah *skatepark* juga berisi rintangan-rintangan seperti *half-pipes*, *quarter pipes*, *spine transfers*, *handrails*, *stairsets*, dan beberapa objek lain. *Skatepark*

adalah tempat untuk mewadahi kegiatan yaitu permainan *skateboard* atau bisa disebut dengan taman bermain, permainan *skateboard* sebagai media bermain dengan rintangannya ditata agar terlihat seperti taman yang mirip dengan medan jalanan meliputi tangga, pagar, bangku dan peralatan lain dengan kebun mini (Aisyah, A., Astuti, D. W., & Raidi, S., 2023).

### **Klasifikasi Skatepark**

Menurut Perkasa (2015) dilihat dari bentuk dan sifat ruangnya, maka *skatepark* terbagi ke dalam tiga jenis yaitu :

- a. *Indoor Skatepark* merupakan *skatepark* dengan fasilitas bermain berada dalam sebuah ruangan, dan seluruh bangunan utama merupakan bangunan indoor.
- b. *Outdoor Skatepark* dengan jenis outdoor merupakan *skatepark* dengan fasilitas bermain yang berada pada luar bangunan, atau bangunan utama yang terdapat pada jenis *skatepark outdoor* ini adalah ruang terbuka.
- c. *Skatepark* indoor dan outdoor merupakan gabungan antara *skatepark* dengan fasilitas *outdoor*. Pada *skatepark* ini bangunan utamanya merupakan dua buah *skatepark* dengan luasan masing – masing tergantung banyak obstacle yang berada di dalamnya. Selain itu biasanya *skatepark* yang berjenis ini memiliki salah satu bagian dominan dari dua fasilitas yang ada, baik lebih dominan *indoor* atau *outdoor*.

### **Prinsip-Prinsip Arsitektur Dekonstruksi**

Arsitektur dekonstruksi adalah pendekatan desain bangunan yang mencoba melihat dari sisi lain, dengan konsep-konsep dasar yang tidak teratur, dan berbeda dengan arsitektur pada umumnya yang tergolong kaku (Mantri, 2011). Arsitektur dekonstruksi memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- a. Penampilan bidang-bidang berserakan
- b. Garis-garis yang tidak beraturan
- c. Keseluruhan struktur seperti runtuh
- d. Dekonstruksi membawa bentuk-bentuk geometri yang cenderung aneh
- e. Tidak ada sebuah ikatan antara bentuk dan ruang bangunan
- f. Menimbulkan rasa risih dan antipasti, bersifat alienasi, mencekam, menakutkan, distorsi dan deviasi.

## **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Studi Pengadaan**

Adapun beberapa analisis yang digunakan untuk studi pengadaan sebagai berikut:

## 1. Konsep Dasar



Gambar 2. Perumusan Konsep Dasar  
 Sumber: Analisis Pribadi, 2024

Berdasarkan penentuan tersebut maka konsep dasar yang dipilih adalah Brave and Dynamic Solidarity. *Brave* yang akan dimunculkan dalam wujud arsitektur pada bangunan *skatepark* yaitu berani yang diwujudkan pada struktur bangunan yang kuat, tegas dan kokoh serta ditunjukkan dalam bangunan *skatepark* ini. Sedangkan *dynamic solidarity* merupakan sifat kekompakan yang ditunjukkan dengan bersatunya antar ruang dan fungsi melalui bentuk arsitektur.

## 2. Tema Rancangan



Gambar 3. Perumusan Tema Rancangan  
 Sumber: Analisis Pribadi, 2024

## Program Perancangan

Program perancangan akan membahas tentang program kegiatan dan program ruang sebagai berikut :

### 1. Pelaku Kegiatan

Pelaku kegiatan di dalam *skatepark* ini dibagi menjadi tiga yaitu pelaku utama, pelaku penunjang dan pelaku servis.

Tabel 1. 1 Pelaku Kegiatan

Pelaku Utama	Pelaku Pendukung	Pelaku service
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Atlet Skateboard</li> <li>- Pelatih</li> <li>- Tim Medis</li> <li>- Dewan Juri</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penonton VVIP</li> <li>- Penonton VIP</li> <li>- Penonton</li> <li>- Penonton Disabilitas</li> <li>- Pengunjung Umum</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Satpam</li> <li>- Petugas Kebersihan</li> <li>- Petugas Teknis</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengelola</li> <li>- Delegasi PSB</li> <li>- Delegasi ISA</li> <li>- Komentator</li> <li>- Awak Media</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Petugas Perawatan</li> </ul>
--	---	---

Sumber: Analisis Pribadi, 2024

## 2. Besaran Ruang

Rekapan ruangan pada perancangan *skatepark* sebagai berikut :

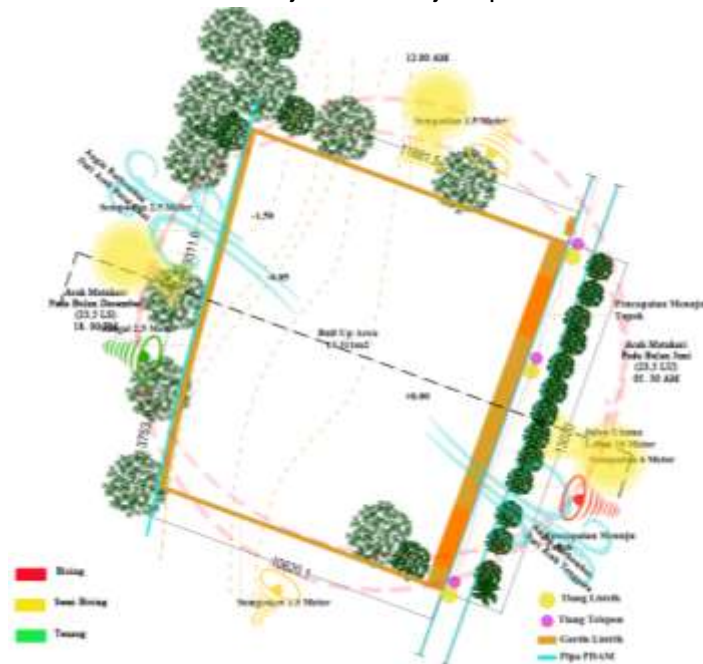
Tabel 1. 2 Kebutuhan Ruang

No	Nama Ruang	Besaran Ruang (m <sup>2</sup> )
1	Ruang Utama	5.870,06
2	Ruang Penunjang	1.810,62
3	Ruang Servis	2.466
Total Luasan		10.146,5

Sumber: Analisis Pribadi, 2024

## 3. Analisis Tapak

Tapak ini berada di Jalan Mawar, Delod Peken. Kec. Tabanan Kabupaten Tabanan, dengan luasan tapak 12488 Area/ 12.488m<sup>2</sup>. Tapak ini memiliki kontur yang cukup curam antara 80-200 cm dan akses jalan menuju tapak memiliki lebar 10 meter



Gambar 4. Karakteristik Tapak

Sumber: Analisis Pribadi, 2024

## Konsep Perancangan

### A. Konsep Perancangan Site

Ada beberapa hal yang akan dibahas pada konsep perancangan tapak ini diantaranya konsep *entrance*, sirkulasi serta pola dan ruang parkir.

#### 1. Konsep Entrance

Berdasarkan konsep dasar dan tema rancangan yang digunakan, maka pada entrance *skatepark* ini menerapkan tiga bentuk dasar yang diambil dari budaya sekitar dan permainan *skateboard* itu sendiri seperti ditunjukkan pada gambar:

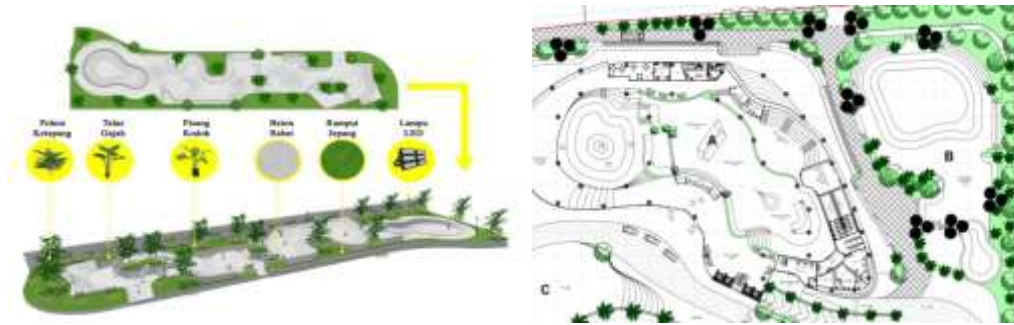


Gambar 5. Fasede Entrance  
Sumber: Analisis Pribadi, 2024

#### 2. Konsep Ruang Luar

- Ruang luar yang nantinya akan direncanakan mampu memberikan suasana yang nyaman dan aman bagi para pengunjung
- Ruang luar mampu mempertegas dari orientasi penataan massa sehingga terciptanya suatu kesatuan
- Ruang luar dalam penataannya disesuaikan dengan keadaan tapak
- Penggunaan perbedaan warna dalam penataan *landscape* diharapkan mampu menunjukkan kesan yang kreatif
- Pemilihan elemen *landscape* dan bentuk
- Adapun konsep elemen-elemen ruang yang akan dijabarkan yaitu diantaranya jenis *softscape* dan *hardscape*.

Setelah pemilihan material *softscape* dan *hardscape* yang akan digunakan, maka berikut penerapan masing – masing elemen tersebut antara lain :



Gambar 6 Ruang Luar *Skatepark* di Kota Tabanan  
 Sumber: Analisis Pribadi, 2024

## B. Konsep Perancangan Bangunan

Dalam konsep perancangan bangunan akan membahas tentang konsep pola massa, gubahan massa, dan tampilan bangunan.

### 1. Konsep Gubahan Massa

Bentukan massa bangunan yang akan digunakan yaitu berbentuk taman seluncur dalam menciptakan bentuk bangunan yang memiliki kesinambungan antara kulit dan ruang luarnya, yang kemudian disesuaikan dengan konsep dasar dan tema rancangan yang diambil.



Gambar 7. Gubahan Massa  
 Sumber: Analisis Pribadi, 2024

### 2. Konsep Pola Massa

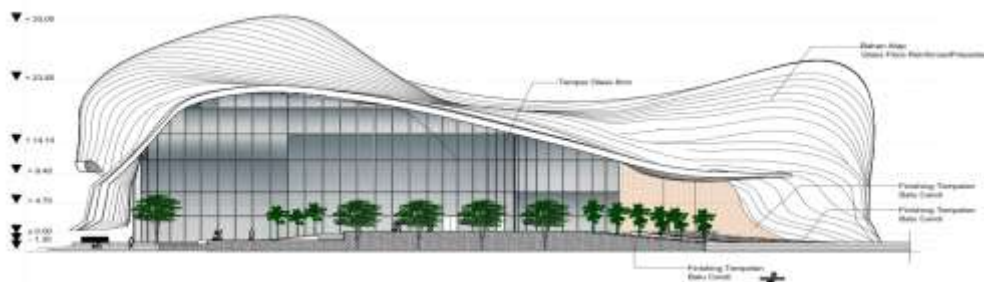
Berdasarkan analisa yang dilakukan, maka pola massa yang digunakan adalah pola massa terpusat. Dalam penentuan pola massa ini menggunakan modul struktur setiap 360 cm dengan dasar pertimbangan efisiensi penggunaan bahan dan material.



Gambar 8. Pola Massa  
Sumber: Analisis Pribadi, 2024

### 3. Konsep Tampilan Bangunan

Tampilan bangunan akan memperlihatkan bentuk – bentuk yang dinamis dan menggabungkannya dengan arsitektur lokal dengan material dan ukuran yang berbeda. Kemudian dari konsep bangunan nantinya akan memperlihatkan bentuk dasar bangunan yang menampilkan unsur *solidarity* atau kekompakan.



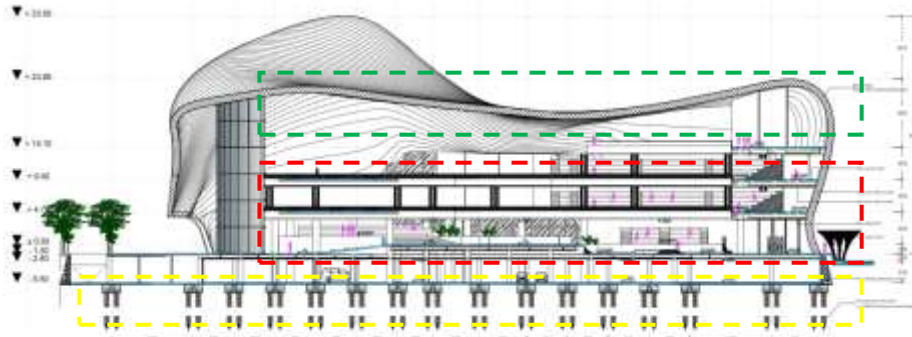
Gambar 9. Tampilan Bangunan 2D  
Sumber: Analisis Pribadi, 2024



Gambar 10. Tampilan Bangunan 3D  
Sumber: Analisis Pribadi, 2024

### C. Konsep Struktur dan Bahan

Sub struktur menggunakan kombinasi pondasi batu kali, pondasi telapak, dan pondasi bore pile. Sedangkan puper struktur beton bertulang dan composit. Sementara *upper* struktur menggunakan space frame.



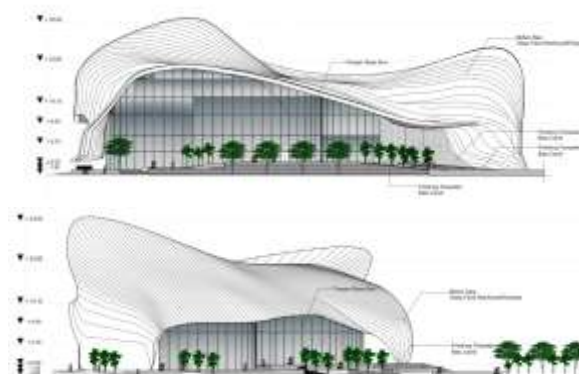
Gambar 11. Konsep Struktur  
Sumber: Analisis Pribadi, 2024

### D. Hasil Rancangan

Berikut adalah hasil rancangan yang dimaksud



Gambar 12. Site Plan dan Layout Plan  
Sumber: Analisis Pribadi, 2024



Gambar 13. Tampak Depan dan Tampak Samping  
Sumber: Analisis Pribadi, 2024



Gambar 14. Perspektif Eksterior  
Sumber: Analisis Pribadi, 2024

## 5. KESIMPULAN

Gubahan massa bangunan memiliki bentuk yang dinamis merupakan wujudan konsep *brave and dynamic solidarity*. Dalam perancangan *skatepark* di Kota Tabanan ini. Gubahan masa bangunan mengambil bentukan massa bangunan yang akan digunakan yaitu berbentuk taman seluncur dalam menciptakan bentuk bangunan yang memiliki kesinambungan antara kulit dan ruang luarnya. Perancangan juga memanfaatkan beberapa elemen-elemen ruang luar seperti elemen vegetasi *softcape*, vegetasi *hardcape*. Tampilan bangunan menonjolkan bentuk atap dinamis yang menggunakan struktur *Space Frame* atau struktur bentang lebar yang akan didukung menggunakan bahan atap *Glass Fibre Reinfrince Polyester (GFRP)*. Konsep struktur yang digunakan pada perancangan *skatepark* di Kota Tabanan ini seperti sub struktur, menggunakan pondasi menerus dan pondasi bore pile, pada super struktur menggunakan kolom struktur bulat, dan kolom komposit dan ring balok, pada *upper struktur* menggunakan struktur *space frame* atau bentang lebar.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, A., Astuti, D. W., & Raidi, S. (2023, July). Fasilitas Skatepark di Taman Brantas terhadap Kebutuhan dan Standar Perancangan. In Prosiding (SIAR) Seminar Ilmiah Arsitektur (pp. 803-812).
- Mantri, H., J., dan Makainas, L (2011) Eksplorasi Terhadap Arsitektur Dekonstruksi. Media Matrasan, Vol. 8, No. 2, hlm. 68-81
- Nugroho, J. (2015). Praktik Sosial Komunitas *Skateboard* di Kota Madiun. Paradigma, vol 03,01.
- Perkasa, R. (2015). *Skatepark* Arena Indoor dan Outdoor di Kota Semarang. IMAJI. Vol 04 (01).
- Prasuta, I.B (2022). *Skateboarding* Data PSB, Denpasar: Persatuan Skateboard Bali (Tidak Diterbitkan )
- Supriyanto. (2017). Perencanaan Tapak pada Gedung Olahraga di Tanjungpinang. Jurnal Dimensi. Vol. 6 No. 3
- Statistik Daerah Kabupaten Tabanan 2019. Tabanan: Pemerintah Kabupaten Tabanan.

# PERENCANAAN DAN PERANCANGAN AGROWISATA TAMAN UPAKARA DAN USADHA DI DESA BANJAR ANYAR, KEDIRI, TABANAN

**I Gede Esa Darma Santika**

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Dwijendra  
ezazero5@gmail.com

**Putu Gde Ery Suardana**

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Dwijendra.  
erysuardana@gmail.com

**Arya Bagus Mahadwijati Wijaatmaja**

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Dwijendra.  
[aku@aryabagus.com](mailto:aku@aryabagus.com)

## Abstrak

Perencanaan dan perancangan Agrowisata Taman Upakara dan Usada bertujuan untuk menciptakan objek wisata yang berfokus pada pelestarian dari tanam upakara dan usadha dan mampu memberikan edukasi kepada Masyarakat akan pentingnya menjaga lingkungan hidup, sehingga titik fokus didalam penelitian ini adalah menemukan tema dan konsep rancangan yang menarik sehingga membangkitkan minat Masyarakat untuk mengunjungi objek wisata agro dan meningkatkan ketertarikan mereka untuk lebih memperhatikan lingkungan. Metode yang di gunakan di dalam penelitian yaitu metode pengumpulan data primer yang dilakukan dengan cara wawancara dan sekunder yang di lakukan dengan cara studi kepustakaan. kemudian analisis SWOT di gunakan untuk menggali potensi pada objek penelitian guna mendapatkan konsep dan tema rancangan, hasil dari analisis tersebut menghasilkan sebuah kesimpulan tema rancangan yang menjadi tujuan ahir dari penelitian ini

**Kata Kunci:** Agrowisata, Taman Upakara dan Usada, Perancangan, Perencanaan.

## Abstract

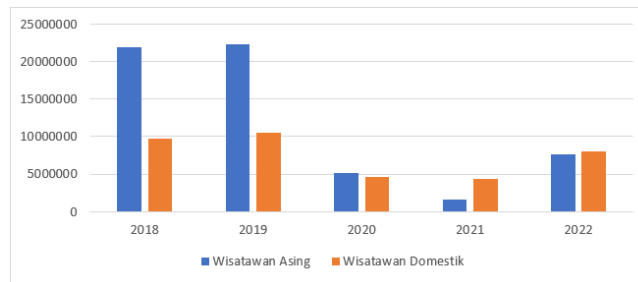
Planning and design of Upakara and Usada Park Agrotourism aims to create a tourist attraction that focuses on the preservation of upakara and usada plantations and is able to provide education to the public about the importance of protecting the environment, so the focus point in this research is finding interesting themes and design concepts that inspire People's interest in visiting agro-tourism objects and increasing their interest in paying more attention to the environment. The method used in the research is the primary data collection method which is carried out by means of interviews and secondary which is carried out by means of literature study. Then SWOT analysis is used to explore the potential of the research object in order to obtain design concepts and themes. The results of this analysis produce a conclusion on the design theme which is the final goal of this research.

**Keywords:** Agrotourism, Upakara and Usada Parks, Design, Planning.

## 1. PENDAHULUAN

Pulau Bali dikenal sebagai pulau seribu Pura, yang mayoritas penduduknya memeluk Agama Hindu dan memiliki budaya yang dicintai dunia. Kebanyakan wisatawan yang datang ke bali lebih berfokus pada wisata kebudayaan dan religi, terutama Pura dan Kegiatan Keagamaan menjadi daya Tarik Wisata. Menurut data badan pusat statistik lonjakan wisatawan terjadi mulai dari tahun 2022 sampai saat ini. Setelah mengalami penurunan yang terjadi pada tahun 2019 sebagai akibat dari pandemi kovid dan pincak nya terjadi pada tahun 2021 membuat pariwisata bali menjadi

terpuruk. Berikut adalah gambar tabel jumlah wisatawan domestik dan asing yang datang ke Bali:



Gambar 1 Jumlah Wisatawan Asing dan Domestik Ke Indonesia dan Bali, 2018-2022

Sumber : Badan Pusat Statistik Republik Indonesia

Ritual atau upacara keagamaan yang dilaksanakan di pura dan di tempat tertentu menjadi daya tarik tersendiri bagi wisatawan asing ataupun domestik, selain itu Bali juga memiliki kebudayaan berupa pengobatan tradisional yang berkaitan dengan upacara. pengobatan tradisional tersebut bernama usadha. Banyak objek wisata di Bali yang mengusung tema usadha karena berkaitan dengan pengobatan spiritual yang sangat diminati oleh wisatawan mancanegara.

Untuk dapat melaksanakan upacara keagamaan ataupun pengobatan tradisional Masyarakat membutuhkan tanaman upacara dan tanaman usadha. namun tanaman yang dibutuhkan saat ini mengalami kelangkaan yang disebabkan oleh penurunan jumlah lahan terbuka hijau. Maraknya pembangunan di Bali menjadi faktor utama. akibatnya masyarakat Bali harus mendatangkan tanaman upacara dan usadha dari daerah luar Bali, sehingga harga menjadi naik dan kualitas semakin menurun karena jauhnya jarak yang ditempuh.

Untuk menanggulangi kondisi tersebut dibutuhkan suatu penanganan yang mampu melestarikan keberadaan dari tanaman upacara maupun usadha di Bali. Mulai dari menyadarkan masyarakat dan pemerintah akan pentingnya pelestarian tanaman upacara dan usadha bahwa selain mampu memenuhi kebutuhan upacara juga bisa melestarikan kebudayaan pengobatan tradisional Bali yang disebut pengobatan Usadha sekaligus menerapkannya kedalam potensi pariwisata, sehingga meningkatkan perekonomian.

Agro wisata (*agro tourism*) adalah suatu bentuk kegiatan pariwisata yang memanfaatkan usaha agro sebagai objek wisata dengan tujuan untuk memperluas pengetahuan, pengalaman, Rekreasi dan hubungan usaha di bidang agro. Berdasarkan Keputusan Bersama Menteri Pariwisata, Pos dan Telekomunikasi dengan Menteri Pertanian No 204/KPTS/HK 050/4/1989, No Km. 47/Pw/004/MPPT-89 tahun 1989 tentang koordinasi wisata agro. Agrowisata adalah solusi untuk dapat melestarikan tanaman upacara dan usadha yang ada di Bali guna meningkatkan pengetahuan dan kesadaran Masyarakat maupun pemerintah untuk dapat melestarikan tanaman upacara dan usadha.



Tabanan merupakan salah satu kabupaten yang ada di Bali dan terletak dibagian selatan Pulau Bali. terdiri dari pegunungan, lembah dan Pantai. Dengan iklim tropis dan tanah yang subur membuat Tabanan identik dengan daerah pertanian dan sangat cocok menjadi daerah pengembangan wisata agro. Untuk dapat menjalankan proyek perencanaan dan perancangan agrowisata tentu dibutuhkan uluran tangan dari pemerintah setempat sehingga pengelolaan agrowisata dapat berjalan optimal. Oleh sebab itu daerah yang di pilih merupakan salah satu desa yang ada di Kecamatan Kediri karna mudah di akses oleh pemerintah maupun wisatawan, Desa yang di pilih adalah Desa Banjar Anyar. Desa tersebut memiliki Pura peninggalan Sejarah yang bernama Pura Gede Bingin Ambe, Menurut pemangku Pura, Pura Gede Bingin Ambe sudah ada sejak jaman kerajaan Tabanan, dan menjadi saksi Sejarah perebutan kekuasaan antara Kerajaan Tabanan dan menguwi. Hal ini tentunya merupakan potensi di dalam pengembangan Agrowisata Taman Upakara dan Usadha selain dapat melestarikan tanaman Upakara dan Usada juga sekaligus melestarikan pura bersejarah. Tentu untuk dapat menarik minat pengunjung baik wisatawan domestik maupun internasional dibutuhkan sebuah perancangan arsitektur yang menarik Sehingga dapat di simpulkan bahwa Perencanaan dan Perancangan Agrowisata Taman Upakara dan Usadha di Desa Banjar Anyar, Kediri, Tabanan akan menjadi fokus penelitian. menjadikannya dua naskah terpisah.

Masalah yang dapat dirumuskan adalah: Bagaimana Konsep Perencanaan dan Perancangan Agrowisata Taman Upakara dan Usada ? serta Bagaimana Konsep Dasar dan Tema Perencanaan dan Perancangan Agrowisata Taman Upakara dan Usada? Tujuan dari penelitian ini adalah menentukan konsep dan tema perencanaan yang menarik, dan nyaman dengan fasilitas yang lengkap untuk pengunjung dan penataan taman yang estetik sehingga mampu menampung berbagai farietas tanaman Upakara dan Usadha; serta Mewujudkan perencanaan dan perancangan yang bernuansa tradisional dengan penataan modern sehingga dapat menarik minat wisatawan untuk berkunjung ke Agrowisata Taman Upakara dan Usada

## 2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yaitu menafsirkan dan menguraikan data yang bersangkutan dengan situasi yang sedang terjadi. Dalam penyusunan metode ini dibagi menjadi tiga tahap yaitu: metode pengumpulan data, metode analisis data dan metode penarikan kesimpulan.

Sasaran yang ingin di capai dalam perancangan dan perencanaan Agrowisata Taman Upakara dan Usada di Desa Banjar Anyar Kediri, Tabanan adalah Masyarakat Desa banjar anyar secara husus dan tentunya Masyarakat mancanegara pada umumnya untuk menjadikan Jaba Pura Bingin Ambe menjadi obyek wisata Agro Taman Upakara dan Usada yang sehat, bersih dan tertata rapi sehingga dapat menarik minat masyarakat untuk berkunjung dan dapat mengedukasi masyarakat terhadap tanaman tanaman upakara dan melengkapi kebutuhan upakara yang di lakukan pada **Pura Bingin Ambe**. Selain itu dengan adanya taman usada akan dapat dijadikan sumber bahan tanaman obat dapat meningkatkan nilai tambah bagi masyarakat secara ekenomi dengan memproduksi obat-obat tradisional.

Metode pengumpulan data dalam penyusunan konsep perancangan dan perencanaan taman upakara dan usaha terbagi atas 2 (dua) jenis data yaitu: (1) Data primer merupakan data yang dikumpulkan dan diolah sendiri oleh peneliti langsung dari subjek atau objek penelitian. Untuk memperoleh data primer digunakan dengan 2 cara yaitu metode wawancara dan metode observasi; (2) Data ekunder merupakan teknik pengumpulan data melalui studi kepustakaan, dapat berupa jurnal, buku-buku penunjang literatur yang relevan tentang teori-teori yang berkaitan dengan perencanaan dan perancangan taman upakara dan usaha Desa Banjar Anyar, Kediri, Tabanan.

Metode analisis yang digunakan adalah analisis SWOT. menurut Rangkuti (2015) Analisis SWOT merupakan analisis terhadap faktor-faktor kekuatan (*Strength*), kelemahan (*Weakness*), peluang (*Opportunity*) dan ancaman (*Threats*). Dalam melakukan pertimbangan professional pada analisis faktor strategis internal dan eksternal memiliki pembatas. Pembobotan pada lingkungan internal tingkat kepentingannya didasarkan pada besarnya pengaruh faktor strategis terhadap posisi strategisnya, sedangkan pada lingkungan eksternal didasarkan pada kemungkinan memberikan dampak terhadap faktor strategisnya (Rangkuti, 2015)

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Lokasi penelitian terletak di Desa Banjar Anyar, Kecamatan Kediri, Kabupaten Tabanan, Provinsi Bali, Indonesia. Memiliki luas 6,28 km<sup>2</sup>. Berada dekat dengan pusat kota dan juga Berbatasan dengan Kabupaten Badung. Sehingga Desa Banjar Anyar memiliki akses yang mudah di lalui oleh Pemerintah Kota Tabanan, Dan juga Wisatawan.

Dari hasil wawancara dengan I Made Raka Selaku Bendesa Adat Desa Banjar Anyar, didapatkan jumlah penduduk Desa Banjar Anyar mencapai 14.749 jiwa yang terdiri dari 7.739 laki-laki dan 7.010 perempuan. Dengan kondisi sosial budaya Masyarakat desa Banjar Anyar di dominasi oleh pegawai negeri, dan pekerja swasta yang mayoritas beragama Hindu.

Kondisi geografis Desa Banjar Anyar berada di antara 8°32'44" Lintang Selatan dan 115°8'40" Bujur Timur berbatasan dengan Desa beringkit (Kecamatan Marga) di sebelah Utara, Desa Abian Tuwung (Kecamatan Kediri) di sebelah Timur, Desa Kediri (Kecamatan Kediri) di sebelah Selatan, sedangkan di sebelah Barat berbatasan dengan Desa Delod Peken ( Kecamatan Tabanan).

Desa Banjar Anyar memiliki iklim tropis dengan 2 musim, yaitu musim kemarau yang jatuh pada bulan April sampai Oktober dan musim hujan yang jatuh pada bulan November sampai dengan Maret. Desa tersebut berada di ketinggian 118 mdpl hal ini menyebabkan suhu udara di Desa Banjar Anyar cenderung lembab dengan suhu berkisar 22°C-26,3°C.

Menurut Mangku Gede Sudarsa salah satu pemangku dari Pura Gede Bingi Ambe, potensi yang terdapat pada Pura tersebut ialah luas lahan pura mencapai 2,4 hektar dan kondisi saat ini Sebagian besar masih kosong. Beliau mengutarakan keluhannya terhadap kelangkaan bahan bahan upakara berupa tanaman upakara yang di butuhkan untuk melaksanakan proses upakara ke agamaan di pura tersebut,

harapan beliau adalah dengan adanya pengembangan lahan kosong ini dapat menunjang segala kebutuhan Pura Gede Bingin Ambe di bidang upakara. Selin itu beliau juga menyatakan bahwa Pura Gede Bingin Ambe merupakan pura bersejarah yang sudah ada sejak jaman Kerajaan Tabanan. Dan menjadi saksi antara pertempuran perebutan kekuasaan antara Kerajaan Tabanan dan Kerajaan menguwi bukti yang bisa di lihat yaitu terdapat beberapa pelinggih yang merupakan sungsgungan dari Kerajaan menguwi yang masih di puja sampai saat ini di Pur Gede Bingin Ambe.

Kesimpulan yang di dapat dari kedua hasil wawancara tersebut iyalah site yang berada di Pura Bingin Ambe sangan strategis untuk mendirikan Agrowisata berupa Taman Upakara dan Usadha.

Factor – factor dalam analisis SWOT di kelompokkan menjadi 2 yaitu factor internal yang terdiri dari kekuatan (*Strength*), dan kelemahan (*Weakness*). Sedangkan factor external terdiri dari peluang (*Opportunity*) dan ancaman (*Threats*). Berikut adalah penjabarannya:

Tabel 1 analisis faktor internal dan faktor eksternal

Faktor Internal	Skor	Faktor Eksternal	Skor
Kekuatan ( <i>strength</i> )		Peluang ( <i>Opportunity</i> )	
Berada di area Pura Gede Bingin Ambe	3	Minat wisatawan untuk obyek wisata agro masih tinggi Lokasi berdekatan dengan obyek wisata lain	4
Memiliki area yang luas	5		2
Dukungan dari Pemerintah Setempat	1		
Kelemahan ( <i>weakness</i> )		Ancaman ( <i>Threats</i> )	
Lokasi ditengah – tengah padat penduduk	2	Sulitnya pelebaran akses jalan lokasi Agrowisata	2
Akses jalan masih sempit	3	Sulitnya merubah prilaku untuk tidak membuang sembarangan	2
		Sulitnya merubah pandangan masyarakat tentang wisata agro	3

Sumber : Analisis Penulis, 2024

Berdasarkan penilaian jumlah item pada masing masing pendekatan dengan asumsi potensi dan peluang memiliki nilai 15 sedangkan kelemahan dan ancaman memiliki nilai 12. Factor Kekuatan dan peluang memiliki nilai lebih tinggi daripada factor kelemahan dan ancaman namun perbandingan nilainya tidak terpaut jauh sehingga dari sini di dapatkan rekomendasi dan rencana yang akan dilakukan dalam perencanaan dan perancangan agrowisata taman upakara dan usada sesuai dengan standar yang tentunya lebih memperhatikan kenyamanan dan keamanan pengguna.

Strategi yang dilakukan dalam perancangan dan perencanaan agrowisata taman upakara dan usadha di Desa Banjar Anyar adalah menciptakan rancangan Agrowisata dengan desain modern yang di beri sentuhan langgam arsitektur bali





Gambar 3 pembagian zona pada konsep tri angga secara fertical dan horizontal  
Sumber: Data Pribadi, 2024.

#### 4. PENUTUP

##### Simpulan

Dari hasil analisis dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam melakukan perencanaan dan perancangan agrowisata Taman Upakara dan Usadha dibutuhkan berbagai pertimbangan yang mengacu pada penilaian factor internal dan factor eksternal yang terdapat pada site sebagai objek penelitian. Sehingga mendapatkan sebuah kesimpulan berupa tema rancangan yang nantinya menjadi pedoman didalam proses perencanaan dan perancangan Agrowisata Taman Upakara dan Usadha di Desa Bañjar Anyar, Kediri Tabanan sehingga dapat memberikan kenyamanan untuk para pengunjung dan sekaligus dapat melestarikan lingkungan dengan pemanfaatan material yang terdapat di sekitar serta bersifat berkelanjutan.

##### Saran

Masyarakat dan pemerintah harus bekerja sama dalam melakukan pelestarian lingkungan terutama di bali, jangan sampai tanaman upakara dan usada yang menjadi bagian dari kehidupan kita secara turun temurun menjadi punah termakan zaman, pengendalian terhadap Pembangunan di daerah lingkungan hijau sangat penting untuk dilakukan, perancangan dan perencanaan Agrowisata Taman Upakara dan Usada merupakan salah satu Langkah pelestarian populasi dari tanaman upakara dan usada yang kian langka.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Adi Putra, N. (2011). Tanaman Obat, Tanaman Upakara dan Pelestarian Lingkungan. Bumi Lestari Journal of Environemnt, 11(2).
- Adiputra, Nyoman & I Nyoman Wardi, 1999, Kelapa Dalam Budaya Bali Serta Upaya Pelestariannya. Fakultas Kedokteran Universitas Udayana Denpasar: Pusat Kajian Ergonomi Universitas Udayana.
- Arsana, I.N (2019). Keragaman Tanaman Obat dalam Lontar “Taru Pramana” dan Pemanfaatannya untuk Pengobatan Tradisional Bali. Jurnal Kajian Bali (Journal of Bali Studies), 9(1).

- Ernst Neufert, Data Arsitek, Jilid 1, Edisi 2, Erlangga, Jakarta 1995 (NAD1) Ernst Neufert, Data Arsitek, Jilid 2, Edisi 3, Erlangga, Jakarta 1995 (NAD2)
- Hakim, Rustam. (2018) Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap, Prinsip – Unsur dan Aplikasi Desain, Bumi Aksara, Jakarta.
- Husein Umar, SE, MM, MBA, 1998, Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis Bisnis, Jakarta, PT. Raja Grafinso Persada
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2021), arti kata perancangan adalah proses, pembuatan merancang.
- Jusna, J.A Amin ( Ketua ), Mien A.Rifai, Ning Purnomohadi, Budi Faisal, 2016, Mengenal Arsitektur Lansekap Nusantara, Pustaka Pelajar, Jakarta, 2016
- Koentjoroningrat.1997. Antropologi Budaya. Jakarta: Dian Rajyat
- Koentjaraningrat, 1985, Metode Penelitian Masyarakat, Jakarta, Gramedia
- Madiasih,et.a. (2020). KEragaman Tumbuhan dalam Upacara Panca Sata. Widya Biologi, 11, 90-101.
- Nala,N. ( 2004). Filosofis pemanfaatan dan keanekaragamana tanaman upacara agama hindu di Bali. Dalam Prosiding Seminar Konservasi Tumbuhan Upacara Agama Hindu. UPT Balai Konservasi Tanaman Kebun Raya “Eka Karya” Bali
- Subagi, Nyoman. 2021. Tanaman Upakara, Nila Cakra, Darmasaba – Lukluk.
- Surata, I., GAta, I. & Sudiana, I. (2015) Studi Etno Botani Tanaman Upakara Hindu Bali Sebagai pelestarian Kearifal Lokal. Jurnal Kajian Bali (Journal of Bali Studies) 5,(2)

# PERENCANAAN DAN PERANCANGAN PUSAT INDUSTRI KREATIF DI KABUPATEN BADUNG DENGAN PENDEKATAN DESAIN KONTEMPORER

**I Wayan Ariawan**

CV. DAD Property  
wayanaryawan49@gmail.com

**I Ketut Adhimastra**

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Dwijendra.  
adhimastra@gmail.com

**Anak Agung Ayu Sri Ratih Yulianasari**

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Dwijendra.  
gung.gegratih@gmail.com

## Abstrak

Perkembangan struktur pada perekonomian tidak hanya pada pemanfaatan sumber daya alam namun sekarang sudah merambah ke pemanfaatan sumber daya manusia. Pada tahun 1990-an internet masuk ke Indonesia dan sampai sekarang Tahun 2024, internet banyak merubah cara Masyarakat untuk berkomunikasi bahkan sampai merubah cara Masyarakat untuk berdagang dan bekerja. Negara di dunia berlomba-lomba untuk menguasai pasar internasional dengan mengembangkan teknologi dan mengembangkan sumber daya manusia. Dibawah kepemimpinan presiden RI yang ke 7 Indonesia ditargetkan menjadi negara maju di tahun 2045 untuk mendukung cita-cita negara Indonesia maka, sumber daya manusia perlu dipersiapkan dan dilatih untuk bersaing dengan negara-negara yang ada di dunia. Indonesia perlu mengembangkan sektor industri kreatif yang memanfaatkan keterampilan, kreatifitas dan bakat. Industri kreatif berdampak positif terhadap pelestarian budaya, sosial dan Pendidikan. Persiapan perlu direncanakan mulai dari tingkat desa sampai tingkat nasional. Setiap daerah di Indonesia perlu ada pusat industri kreatif untuk mendukung dan merangsang kreatifitas dari anak-anak negri yang kreatif. Pada penelitian ini akan merencanakan pusat industri kreatif yang ada di Kabupaten Badung Provinsi Bali. Kabupaten Badung merupakan kabupaten yang memiliki kunjungan pariwisata tertinggi. Menurut badan ekonomi kreatif tahun 2021 terdapat 17 sub-sektor industri kreatif dari 17 subsektor yang ada pusat kreatif akan memfasilitasi 4 sub-sektor Mulai dari aplikasi, desain komunikasi visual, fotografi, dan periklanan yang akan direncanakan membuat sebuah ekosistem yang akan berkolaborasi dengan UMKM yang ada di Kabupaten Badung. Pusat kreatif akan direncanakan dengan tujuan sebagai tempat berkumpul pelaku startup, sebagai tempat edukasi dan rekreasi. Pusat kreatif di Kabupaten badung direncanakan dalam bentuk bangunan yang akan direncanakan untuk memfasilitasi kegiatan dari 4 subsektor dan UMKM. Bangunan pusat kreatif perlu dirancang menjadi lebih berkembang sesuai dengan perkembangan desain di jaman sekarang. Konsep desain kontemporer merupakan konsep yang akan diaplikasikan pada perencanaan bangunan industri kreatif karena desain kontemporer merupakan gaya arsitektur yang berkembang sesuai dengan zaman.

**Kata Kunci:** perkembangan, pusat, industri kreatif, arsitektur kontemporer.

## Abstract

Structural development in the economy is not only about the use of natural resources but has now spread to the use of human resources. In the 1990s the internet entered Indonesia and until now in 2024, the internet has changed a lot in the way people communicate, even changing the way people trade and work. Countries in the world are competing to dominate international markets by developing technology and developing human resources. Under the leadership of the

7th President of the Republic of Indonesia, Indonesia is targeted to become a developed country in

2045. To support the ideals of the Indonesian state, human resources need to be prepared and trained to compete with countries in the world. Indonesia needs to develop a creative industry sector that utilizes skills, creativity and talent. The creative industry has a positive impact on cultural, social and educational preservation. Preparations need to be planned from the village level to the national level. Every region in Indonesia needs to have a creative industry center to support and stimulate the creativity of the country's creative children. This research will plan a creative industry center in Badung Regency, Bali Province. Badung Regency is the district that has the highest tourism visits. According to the creative economy agency, in 2021 there are 17 creative industry sub-sectors. Of the 17 existing sub-sectors, the creative center will facilitate 4 sub-sectors starting from applications, visual communication design, photography and advertising which will be planned to create an ecosystem that will collaborate with MSMEs. is in Badung Regency. The creative center will be planned with the aim of being a gathering place for startup players, as a place for education and recreation. The creative center in Badung Regency is planned in the form of a building which will be planned to facilitate the activities of 4 subsectors and MSMEs. The creative center building needs to be designed to be more developed in line with current design developments. The contemporary design concept is a concept that will be applied to creative industrial building planning because contemporary design is an architectural style that has developed according to the times

**Keywords:** developments, centers, creative industries, contemporary architecture.

## 1. PENDAHULUAN

Era globalisasi saat ini dengan keterbukaan informasi di dunia digital, banyak mengubah pola pikir serta cara pandang masyarakat Indonesia dalam melangsungkan kehidupan. Dilihat dari daftar perekonomian dunia Indonesia menduduki posisi nomor 16 di tahun 2023. Indonesia terdiri dari 38 provinsi dengan jumlah penduduk Indonesia

277.534.122 jiwa, jika kreativitas manusianya dilatih dan difasilitasi dengan baik sumber daya manusia kita akan meningkat sangat pesat sehingga dapat menggeser peringkat negara-negara yang ada di atasnya. Provinsi bali yang merupakan tempat pariwisata terbesar di Indonesia.

wabah virus corona di tahun 2019 banyak industri pariwisata yang terdampak bahkan sampai memberhentikan karyawannya selama penutupan daerah pariwisata. Dengan adanya wabah covid 19 masyarakat secara terpaksa tidak bisa berkumpul untuk beberapa bulan untuk menekan penyebaran covid 19, hingga masa ini hampir semua sektor beralih dari sistem konvensional ke sistem digital mulai dari berinteraksi, sekolah, berbelanja dan masih banyak sektor yang beralih ke digital.

Menurut Departemen Perdagangan RI tahun 2009, industri kreatif adalah industri yang berasal dari pemanfaatan keterampilan, kreativitas, dan bakat yang dimiliki individu dalam menciptakan kesejahteraan dan lapangan pekerjaan baru. Menurut Badan Ekonomi Kreatif Tahun 2021 terdapat 17 sub sektor yang ditetapkan yang meliputi Aplikasi, arsitektur, desain komunikasi visual, desain produk, desain interior, fotografi, musik, kriya, kuliner, fesyen, penerbitan, film animasi & video, periklanan, permainan interaktif, seni pertunjukan, seni rupa dan TV & radio.

Perkembangan industri kreatif memiliki tantangan yang perlu dipertimbangkan mulai dari ketersediaan sumber kreatif (orang kreatif -OK) yang profesional dan kompetitif, ketersediaan sumber daya alam yang berkualitas, beragam, kompetitif, Industri kreatif yang berdaya saing, tumbuh, beragam, pembiayaan yang sesuai dan mudah



diakses, Ketersediaan infrastruktur dan teknologi yang sesuai dan kelembagaan yang mendukung pengembangan ekonomi kreatif.

Dari data pendataan Dinas Koperasi UMKM dan perdagangan Badung dari tahun 2019 sampai 2023 terdapat penambahan UMKM sebanyak 21.746, efek pertumbuhan UMKM diakibatkan dampak dari Covid-19. Perkembangan UMKM mencapai dua kali lipat dari 19.243 UMKM di tahun 2019 menjadi 40.989 UMKM tahun 2023. Kabupaten badung mendirikan Bajar Creative Space (BCS) sebagai pusat kreatif yang akan membangkitkan ekonomi UKM sekitar. Tercatat ada 4.600 Balai banjar di Provinsi Bali, dengan memanfaatkan Balai banjar sebagai pusat kegiatan UMKM.

Untuk mengembangkan kreativitas suatu kota ada beberapa faktor yang dapat dipertimbangkan untuk mengukur sebuah kota termasuk kategori kota kreatif. Diantaranya perlu adanya spot kreatif di berbagai sudut kota dan kebijakan yang memberi ruang bagi terbukanya kemudahan mengembangkan berbagai industri kreatif. Oleh karena itu penulis melihat ada sebuah kebutuhan pusat kreatif untuk pelaku industri kreatif yang ada di Kabupaten Badung. Pusat kreatif dapat diartikan sebagai pusat edukasi, rekreasi dan bekerja untuk pelaku industri kreatif yang ada di kabupaten Badung selain itu dapat diartikan sebagai Creative HUB. Menurut Janine Matheson, Gillian Easson dan Creative Edinburgh, creative hub adalah tempat, baik secara fisik atau virtual, yang menyatukan orang-orang kreatif yang berperan sebagai pertemuan, menyediakan ruang dan dukungan untuk jaringan, pengembangan bisnis dan keterlibatan masyarakat dalam sektor kreatif, budaya dan teknologi.

Perencanaan dan Perancangan Pusat Industri Kreatif di Kabupaten Badung menjadi langkah yang sangat penting untuk memfasilitasi perkembangan ekonomi dan sosial yang berkelanjutan. Ada beberapa faktor yang mendorong perlunya perencanaan dan perancangan Pusat Industri Kreatif ini yaitu, mulai dari pertumbuhan industri kreatif, kebutuhan ruang kerja dan kolaborasi, peningkatan peluang pekerjaan, daya tarik investasi dan kemajuan teknologi. Pusat Industri Kreatif yang dirancang harus mampu memfasilitasi sesuai fungsi dan berkelanjutan.

Perencanaan dan Perancangan Pusat Industri Kreatif di Kabupaten Badung menerapkan pendekatan konsep desain kontemporer yang di mana desain kontemporer merupakan sebuah desain yang selalu berkembang sesuai zamannya dan mengikuti fungsi dan garis horizontalnya serta bentuk geometri yang kuat. Oleh karena itu diharapkan menjadi sebuah bangunan yang iconic di Kabupaten Badung dan dapat menjadi gedung tempat anak muda berinteraksi, bersosialisasi, bekerja dan berkarya.

## **2. METODE**

Dalam penulisan landasan konseptual ini digunakan beberapa metode pembahasan mulai dari pengumpulan data primer dan pengumpulan data sekunder. Metode analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan tiga metode, metode yang pertama menggunakan metode pengelompokan data, metode yang kedua menggunakan metode analisis, dan yang ketiga menggunakan metode sintesis. Metode kesimpulan menggunakan metode induktif, metode induktif merupakan proses

berpikir yang berupa penarikan atau penyusunan kesimpulan yang bersifat umum dari hasil observasi lapangan, studi banding dan standar-standar perancangan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perencanaan dan Perancangan Pusat Industri Kreatif Di kabupaten Badung Dengan Pendekatan Desain Kontemporer” adalah bangunan yang dirancang untuk memfasilitasi Empat kegiatan dari sub sektor industri kreatif seperti Aplikasi, desain visual, fotografi, periklanan dan untuk UMKM. Pusat kreatif ini dibangun di Kecamatan Kuta Selatan di Kabupaten Badung dengan pendekatan desain kontemporer, arsitektur kontemporer merupakan konsep masa kini yang mengikuti perkembangan zaman dan perkembangan teknologi. Perencanaan dan perancangan pusat kreatif di Kabupaten Badung bertujuan untuk dapat memfasilitasi pelaku industri kreatif, membentuk lingkungan bisnis, tempat berkolaborasi, tempat bekerja bagi startup, rekreasi dan tempat pelatihan untuk UMKM.

Pendekatan tema perancangan pada pusat industri kreatif di kabupaten badung di mulai dari pendekatan fungsional, pendekatan Civitas dan pendekatan iklim. Pendekatan Fungsional fokus pada efisiensi ruang, ekspresi kreatif dan fleksibilitas ruang. Civitas pada bangunan Pusat industri kreatif terdapat pengelola dan pengunjung. Pendekatan Iklim dan lingkungan diterapkan pada bangunan.

Pemilihan tema yang diterapkan pada perencanaan dan perancangan pusat industri kreatif di kabupaten badung adalah Pendekatan Desain Kontemporer. L. Hilberseimer, dalam "Contemporary Architects 2," mendefinisikan arsitektur kontemporer sebagai aliran arsitektur pada zamannya yang menekankan kebebasan ekspresi dan keinginan untuk memperlihatkan sesuatu yang berbeda. Ini seringkali melibatkan penggabungan atau evolusi dari beberapa aliran arsitektur. Arsitektur kontemporer cenderung menciptakan tampilan yang modern, bersih, minimalis, ruang terbuka dan inovatif. Penerapan elemen desain seperti garis-garis bersih, teknologi terkini, dan material modern akan memberikan identitas yang kuat pada bangunan sebagai bagian dari desain kontemporer.

Konsep dasar pada perencanaan pusat industri kreatif di kabupaten badung yaitu *collaborative, easy and Fun*. *Collaborative* yaitu suatu konsep ruang yang dapat mendorong kolaborasi dan pertukaran ide di antara individu dan kelompok. *Easy* merupakan konsep perencanaan setiap aspek yang menekankan pada kenyamanan dan kemudahan. *Fun* dapat sebuah konsep yang menciptakan lingkungan yang tidak hanya mendukung produktivitas tetapi juga memberikan suasana yang menyenangkan dan menggairahkan bagi pengunjung.

Tabel 1. Kebutuhan Luasan Tapak

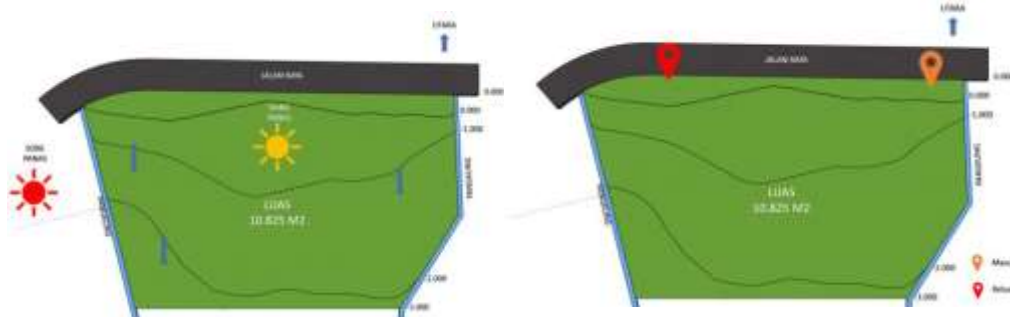
No	Kelompok Ruang	Besaran Ruang	Sirkulasi	Jumlah
1	Pengelola utama	68,5 m <sup>2</sup>	50%	102,75 m <sup>2</sup>
2	Divisi periklanan	530 m <sup>2</sup>	50%	795 m <sup>2</sup>

3	Divisi desain visual	530 m <sup>2</sup>	50%	795 m <sup>2</sup>
4	Divisi aplikasi	530 m <sup>2</sup>	50%	795 m <sup>2</sup>
5	Divisi fotografi	533 m <sup>2</sup>	50%	799,5 m <sup>2</sup>
6	UMKM	482 m <sup>2</sup>	50%	723 m <sup>2</sup>
7	Penunjang	1.155,6 m <sup>2</sup>	50%	1.733,4 m <sup>2</sup>
8	Servis	252 m <sup>2</sup>	50%	378 m <sup>2</sup>
9	Parkir	4.565 m <sup>2</sup>	70%	7760 m <sup>2</sup>
10	Utilitas	104 m <sup>2</sup>	50%	156 m <sup>2</sup>
Luas Total				14.037,65 m <sup>2</sup>

Dalam ketentuan Peraturan Daerah Kabupaten Badung Nomor 26 Tahun 2013 mengenai rencana tata ruang wilayah Kabupaten badung untuk periode 2013-2023, pengembangan perdagangan dan jasa di zona terpadu yang mencakup campuran kegiatan perbelanjaan, perkantoran, akomodasi, restoran, jasa hiburan, dan rekreasi di dalam gedung, serta jenis layanan lainnya, wajib menyediakan lahan parkir sebanyak minimal 30% dari total luas lahan yang akan dikembangkan. Batasan KDB (koefisien Dasar Bangunan) tidak boleh melebihi 60%, sementara KDH (Koefisien Dasar Hijau) setidaknya harus mencapai 10%.

Jadi perhitungan kebutuhan Site adalah, a) Luas Koefisien dasar Bangunan =  $14.038 \text{ m}^2 : 3 \text{ lantai} = 4.679 \text{ m}^2 = 60\%$ ; b) Area parkir =  $4.679 \text{ m}^2 : 2 = 2339,5 \text{ m}^2 = 30\%$ ; c) Luas Koefisien Dasar Hijau =  $2339,5 \text{ m}^2 : 3 = 779,83 = 10\%$ . Jadi total kebutuhan luas lahan yang dibutuhkan adalah KDB + Area parkir + KDH,  $4.679 \text{ m}^2 + 2339,5 \text{ m}^2 + 779,83 = 7.798,33 \text{ m}^2$  jika dibulatkan menjadi  $7.799 \text{ m}^2$ .

Tapak terletak di Jl. Uluwatu II dengan luas lahan  $10.825 \text{ m}^2$ , Koefisien Dasar Bangunan (KDB) 65%, Koefisien Luas Bangunan (KLB) 2,6, KDH Minimum 20%, GSB Minimum 1X Rumija +Telajakan, Ketinggian Bangunan 15 meter, Basement Maksimal 2 Lantai, Peruntukan lahan Perumahan dan Pemukiman dan Kondisi ekisisting merupakan lahan masih kosong. Batas tapak sebelah Utara merupakan Jl. Uluwatu II, sebelah selatan perumahan, sebelah barat sungai kecil dan sebelah Timur sungai.



Gambar 1. Analisa Tapak

Topografi tapak memiliki kondisi lahan yang berkontur dengan kondisi lahan miring ke selatan. Untuk drainase akan dialirkan ke pangkung atau sungai. Analisa klimatologi, matahari pada pagi hari pada pukul 7-10 pagi intensitas matahari banyak berada bagian sisi timur tapak. Sinar matahari terasa sangat panas pada jam 11-14 siang. Jam 14-17 sore sinar matahari pada bagian sebelah barat tapak sangat panas. Arah angin dari arah barat laut menuju tenggara. Sumber kebisingan berada pada bagian satu sisi tapak, yaitu berada pada bagian Utara tapak. Pandangan View mengarah pada bagian utara tapak.

Zoning pada tapak terbagi menjadi Tiga bagian yaitu zona publik, semi publik dan privat. Dari Analisis tersebut dapat dikelompokkan sebagai berikut, Ruang publik bisa dimanfaatkan sebagai bagian entrance, parkir dan stan untuk UMKM. Ruang Semi Publik bisa dimanfaatkan sebagai ruang untuk lobby, coffee shop dan area penunjang lainnya. dan ruang privat bisa dimanfaatkan sebagai tempat untuk ruang kelas, kantor dan ruang pengelola.



Gambar 2. Konsep Bentuk Massa

Mengacu pada tema desain kontemporer dan mengacu pada konsep dasar collaborative, easy dan fun. Konsep bentuk massa mengambil dari simbol ide yaitu bentuk lampu pijar yang disederhanakan bentuknya. Pola massa yang akan diterapkan yaitu mengambil pola massa monolit, pengambilan konsep monolit menjadi pilihan yang tepat karena menyesuaikan bentuk tapak dan kemudahan dalam sirkulasi antara divisi. Sirkulasi pada tapak menggunakan pola sirkulasi linier agar penataan ruangan menjadi lebih efektif. Parkir mobil di sediakan di bawah bangunan dengan ukuran parkir 3 m x 5,8m. Parkir sepeda motor menggunakan sistem miring dan siku.

Konsep zoning pada perencanaan pembangunan berdasarkan pada pengelompokan ruang -ruang dari fasilitas yang disediakan dalam perencanaan pusat industri kreatif. Konsep struktur menggunakan sistem modul vertikal dan horizontal. Konsep sistem struktur bawah menggunakan pondasi mini pile dan struktur atas menggunakan rangka baja komposit. Konsep transportasi menggunakan tangga, lift dan eskalator.

Utilitas pada perencanaan pemadam kebakaran menggunakan Sistem sprinkler, hydrant, Smoke detector and Extinguisher. Sistem penghawaan udara menggunakan penghawaan alami dan buatan. Penghawaan alami mengoptimalkan sirkulasi udara melalui bukaan pada dinding atau atap. Penghawaan buatan menggunakan sistem penghawaan menggunakan AC, sistem penghawaan yang bisa

disesuaikan dengan kebutuhan suhu ruangan. Sistem pencahayaan menggunakan sistem pencahayaan alami dan buatan. Pencahayaan alami merupakan bentuk pencahayaan pada suatu bangunan yang diperoleh langsung dari sinar matahari. Pencahayaan buatan merupakan bentuk pencahayaan pada suatu ruangan atau bangunan dengan cara memberikan penerangan lampu yang dialiri listrik, pencahayaan buatan kebanyakan dilakukan pada malam hari namun terkadang dilakukan pada siang hari juga, sebagai elemen pendukung.

Penangkal petir yang digunakan adalah jenis penangkal petir elektrostatik karena penangkal petir jenis ini lebih praktis, mudah dan murah dalam perawatan dan pemasangannya, serta tingkat jangkauan radius perlindungan yang luas. Sumber utama aliran listrik berasal dari PLN sedangkan sumber aliran listrik cadangan berasal dari genset.

Untuk penampungan air hujan direncanakan dengan menggunakan sistem tangki penampungan air hujan kemudian dilakukan filtrasi setelah itu bisa digunakan kembali untuk ruangan memerlukan air bersih seperti toilet. Utilitas air bersih berasal dari sumber air PDAM.

Pada bangunan pusat industri kreatif ini penanganan limbah cair berupa air kotor yang bersumber dari buangan air sisa kamar mandi, wastafel, tempat cuci dan sejenisnya disalurkan pipa menuju ke peresapan, pada limbah kotoran yang berasal dari kloset disalurkan melalui pipa limbah padat menuju septic tank. Sistem keamanan ada posjaga dan pemanfaatan CCTV.

#### **4. PENUTUP**

##### **Simpulan**

Dapat disimpulkan perencanaan dan perancangan pusat industri kreatif di kabupaten badung dengan pendekatan desain kontemporer, memiliki tujuan sebagai pusat industri kreatif khususnya di kecamatan kuta selatan yang dapat memfasilitasi kegiatan coworking space, edukasi dan rekreasi. Pusat industri kreatif di kabupaten badung direncanakan berupa perencanaan dan perancangan bangunan yang didasarkan pada konsep dasar *Collaborative, Easy dan Fun*. Tema pada bangunan pusat industri kreatif di rencanakan dengan pendekatan desain kontemporer.

#### **5. DAFTAR PUSTAKA**

- Ananda, & Susilowati. (2019). Perlindungan terhadap hak kekayaan intelektual dalam industri kreatif. CEMERLANG: Jurnal Manajemen dan Ekonomi Bisnis.
- Disperindag Bali. (2021). *Kembangkan Industri Kreatif, Disperindag Bali Canangkan Bali Kerthi Creative Center*. Diakses dari: [Disperindag Bali](#).
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia. (2021). *Statistik Tenaga Kerja Pariwisata dan Ekonomi Kreatif 2018-2021*. Diakses dari: [Kemenparekraf](#).
-

- Kementerian Perindustrian. (2015). Membangun Ekosistem Industri Kreatif di Bali Creative Industry Center. Diakses dari: Kemenperin.
- Pemerintah Kabupaten Badung. (2013). *Peraturan Bupati Badung Nomor 26 Tahun 2013 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Badung Tahun 2013-2033*.
- Peraturan Bupati Badung Nomor 26 Tahun 2013 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Badung Tahun 2013-2033.
- Statistik Tenaga Kerja Pariwisata dan Ekonomi Kreatif 2018-2021. Kemenparekraf/Baparekraf RI. <https://www.kemenparekraf.go.id/statistik-pariwisata-dan-ekonomi-kreatif/statistik-tenaga-kerja-pariwisata-dan-ekonomi-kreatif-2018-2021> (accessed 2023-09-04)

## PENGUNAAN KEKARANGAN DAN RAGAM HIAS DALAM DESAIN BANGUNAN BALI

**Nyoman Ari Adnyana**

Apada Bali Studio

[arixxadnyanyana@gmail.com](mailto:arixxadnyanyana@gmail.com)

**Desak Made Sukma Widiyani**

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Dwijendra

[sukmawidiyani@gmail.com](mailto:sukmawidiyani@gmail.com)

**Frysa Wiriantari**

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Dwijendra

[maheswarimolek@gmail.com](mailto:maheswarimolek@gmail.com)

**Ni Putu Yunita Laura Vianthi**

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Dwijendra

[laura.vianthi@gmail.com](mailto:laura.vianthi@gmail.com)

### Abstrak

Desain bangunan Bali mencerminkan warisan budaya yang kaya dan identitas tradisional yang kuat. Dalam desain ini, penggunaan kekarangan dan ragam hias memainkan peran sentral dalam menciptakan estetika yang unik dan mengungkapkan nilai-nilai keagamaan serta alam sekitar. Kekarangan, seperti bangunan pada pelinggih, memberikan struktur fisik yang khas, sementara ragam hias, seperti ukiran kayu dan lukisan, menambahkan detail artistik yang memperkaya tampilan bangunan. Melalui penelitian ini, mengeksplorasi penggunaan kekarangan dan ragam hias dalam desain bangunan Bali serta implikasinya terhadap identitas budaya dan nilai-nilai Tradisional.

**Kata Kunci:** *kekarangan*, ragam hias, warisan budaya, identitas tradisional.

### Abstract

Balinese building design reflects its rich cultural heritage and strong traditional identity. In this design, the use of garland and decoration plays a central role in creating a unique aesthetic and expressing religious values and the natural surroundings. Carvings, such as the structures on pelinggih, provide a distinctive physical structure, while decoration, such as wood carvings and paintings, add artistic details that enrich the appearance of the building. Through this research, we explore the use of garland and decoration in Balinese building design and instill them with cultural identity and traditional values.

**Keywords:** art, decoration, cultural heritage.

## 1. PENDAHULUAN

Arsitektur Bali selalu lekat dengan kepercayaannya dan alam sekitarnya yang membentuk menjadi sebuah wujud kebudayaan yang menjadi sebuah karakter sendiri yang selalu memiliki daya tarik sendiri. Arsitektur Bali menjadi unik dan memiliki karakter karena adanya budaya dan tradisi masyarakatnya yang masih kental. Bangunan Bali identik dengan berbagai ragam hias tradisional Bali yang terdapat di berbagai bagian bangunannya. Berbagai bentuk ragam hias tersebut secara umum dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu (1) ragam hias ornamental yang memuat satu atau beberapa makna filosofis tertentu dan (2) ragam hias dekoratif yang hanya berfungsi sebagai penghias

bangunan semata. Ragam hias ornamentalis pada bangunan Bali memuat makna sebagai simbol dan sekaligus tanda penunjuk fungsi atau kedudukan bangunan “pemakai”nya. Adanya pemaknaan semacam ini menyebabkan adanya banyak ornamen tertentu pada bangunan Bali yang dalam tata aturan arsitektur tradisional Bali, dipandang sebagai ornamen yang memiliki nilai khusus.

Segala macam bangunan tradisional Bali yang dikenal pada dasarnya dapat pula diklasifikasikan menjadi tiga jenis berdasarkan fungsinya, yaitu (1) jenis bangunan yang berfungsi untuk kegiatan ketuhanan atau bangunan ritual peribadatan, (2) jenis bangunan yang berfungsi untuk kegiatan kemanusiaan atau bangunan hunian, dan (3) jenis bangunan yang hanya berfungsi sebagai bangunan sirkulasi. Ketiga jenis bangunan tersebut masing-masing memiliki karakteristik tersendiri dengan skala, proporsi, karakter ruang, posisi, dan ragam hias tersendiri yang mampu memberi petunjuk mengenai jenis atau kedudukan dari bangunan yang bersangkutan.

Upaya pemerintah Indonesia dalam melestarikan serta mengembangkan tradisi kebudayaan daerah tertuang pada TAP MPR RI no IV/MPR/1999 yang membahas masalah sosial budaya Indonesia, yaitu sebagai salah satu warisan budaya yang patut dilestarikan, ragam hias tradisional adalah aset yang sangat potensial untuk dikembangkan. Ragam hias Nusantara terdapat dalam bentuk- bentuk dasar yang sama namun mengalami berbagai perubahan dan variasi yang khas untuk setiap daerah. Dalam karya kerajinan atau seni Nusantara sering kali terdapat makna spiritual yang dituangkan dalam aneka model ragam hias. Tulisan ini membahas tentang varian-varian bentuk dan makna dari ornamen-ornamen yang dipahatkan di bangunan-bangunan Bali.

## 2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yaitu sebuah metode yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme yang digunakan untuk meneliti objek dengan kondisi alamiah (keadaan riil, tidak disetting atau dalam keadaan eksperimen) di mana peneliti merupakan instrumen kuncinya (Sugiyono, 2019). Metode penelitian ini lebih menekankan pada kemampuan deskripsi, analisis, sistesis dan evaluasi peneliti. Pada pengertian ini, peneliti berupaya memberikan gambaran obyek studi kasus secara sistematis dan faktual sehingga mampu merangkai hubungan antar fenomena yang diteliti (Nazir, 2014). Teknik pengumpulan data menggunakan dua metode, yaitu (1) observasi, yakni terjun ke beberapa obyek studi untuk melihat keanekaragaman *kekarangan* dan ragam hias; (2) Studi Literatur, yakni mencari penjelasan terkait *kekarangan* dan ragam hias pada berbagai sumber tertulis.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Kekarangan pada bangunan Suci

a. Ornamen karang bhoma sebagai simbol spirit penjaga kesakralan bangunan suci. Ornamen karang bhoma merupakan bentuk hiasan terpenting yang terdapat di bagian atas lubang pintu masuk arsitektur Bali. Karang Boma berbentuk kepala raksasa yang



dilukiskan dari leher ke atas lengkap dengan hiasan mahkota. Karang Boma ada yang tanpa tangan, ada pula yang lengkap dengan tangan dari pergelangan ke arah jari dengan jari- jari mekar. Karang Boma umumnya dilengkapi dengan Patra Bun-bunan atau Patra Punggel. Ornamen semacam ini hanya terdapat pada gerbang utama kompleks bangunan suci (pura), rumah raja (puri), dan rumah pendeta (geria). Karang bhoma merupakan ornamen yang menyimbolkan keberadaan spirit penjaga nilai kesakralan dan keutamaan dari pura, bangunan suci, rumah pendeta, dan kediaman raja. Dalam konteks ini, tokoh pendeta (brahmana) maupun sosok raja merupakan figur-figur yang sangat dimuliakan dan dihormati dalam tatanan budaya tradisional Bali. Kedudukannya pada masa dahulu dianggap sebagai jelmaan kekuatan dewata sebagai pemuka agama dan pengelola wilayah atau kerajaan manusia di alam nyata. Segala kekuatan negatif yang diperkirakan dapat memasuki area utama bangunan suci, rumah pendeta, maupun kediaman raja, sebelumnya akan dilebur oleh kekuatan positif yang dimiliki oleh karang bhoma sebagai bertugas sebagai penjaga pintu di gerbang utama.



Gambar 1. Karang Bhoma

b. Karang gajah sebagai simbol kekokohan sebuah bangunan.

Didalam kamus Bali-Indonesia telah dijelaskan bahwa, yang dimaksud dengan Karang Gajah adalah ragam hias yang berbentuk (berpolakan) kepala gajah yang belainya melengkung kebawah. Karang gajah disebut juga atau diistilahkan juga sebagai Karang Asti, tambahan lagi menurut pengertian ini Karang Asti adalah ragam hias yang berbentuk kepala gajah yang belainya mencuat keatas. (Kamus Bali-Indonesia,1978;269). Walaupun mengandung pengertian yang agak berbeda, tetapi bentuk atau jenis kekarangan ini adalah gajah pada umumnya. Secara umum dalam penempatan ornamen Karang Gajah, biasanya ditempatkan pada bagian bawah sebuah bangunan. Salah satu contoh bangunan yang biasa diberi dengan motif ornamen ini adalah tempat pemujaan atau bangunan pura hindu di Bali (Arsitektur Tradisional Bali,2002;360).



Gambar 2. Karang Gajah

Seperti pada gambar diatas, fisik bangunan tempat pemujaan terdiri dari bagian kepala, badan dan kaki dengan unsur-unsur ornament antara lain: Karang asti pada bagian kaki/bawah, karang simbar dan karang bunga dibagian tengah, dan karang goak atau manuk (motif kepala gagak atau ayam) dibagian atas atau pada puncak bangunan. Dipilihnya Karang Gajah atau Asti yang ditempatkan pada bagian bawah dari sebuah bangunan, karena jenis binatang ini biasanya hidup di tanah. Didalam ilmu Zoologi binatang gajah adalah sisa binatang purba yang hampir berada diambang kepunahannya. Jenis binatang ini sering dipakai manusia dalam membantu usahanya, biasanya kekuatan fisik yang sering dipakai adalah untuk diandalkannya sebagai sarana transportasi, bahkan di beberapa daerah tertentu masih mengandalkan jenis binatang ini sebagai tenaga untuk membuka hutan dalam membuat perladangan baru.

c. Karang manuk atau karang guak sebagai simbol kesuburan.

Sesuai dengan namanya – Guak adalah nama burung (Gagak- dalam Bahasa Bali), maka ukiran ini memang berbentuk kepala burung. Tepatnya paruh atas burung ke atas. Karang Guak ini diaplikasikan pada sudut-sudut bangunan pada posisi yang lebih tinggi. Barangkali karena Guak adalah burung dan bisa terbang, maka wajarlah jika menempati posisi atas. Burung Gagak disini digambarkan memiliki paruh berbentuk segitiga yang lancip, dilengkapi dengan 3-4 gigi-gigi tajam masing-masing di kiri dan di kanan.



Gambar 3. Karang Guak

Guak dalam kekarangan ini juga memiliki hidung dan dahi yang agak menonjol, pipi yang membulat dan menyatu dengan telinga dan rambut yang distilir. Bola mata yang menonjol dan kelopak mata yang berlipat serta alis mata yang indah dan menarik, terlihat serupa dengan rata-rata pada ukiran kekarangan yang lain. Bagian bawah dari Karang Guak ini digambarkan hanya berupa dedaunan yang biasa disebut dengan Simbar (karena dianggap mewakili bentuk daun pakis Simbar Menjangan). Posisinya tidak semenonjol bagian atasnya.

d. Karang Naga simbol kemakmuran.



Gambar 4. Karang Naga

Ornamen Karang Naga adalah ide/konsep dari cerita sang jarat karu yang mempunyai anak tiri berupa 100 seekor ular/naga yang diasuhnya, bersama anaknya seekor burung garuda, naga ini distilir menjadi ornamen karang naga yang tempatnya diatas sebagai

simbol kemakmuran sandang, pangan dan papan. Biasanya karang naga dapat diletakkan bangunan suci seperti tangga atau diatas pelinggih padmasana seperti gambar diatas. Ornamen karang naga ini berupa naga yang terletak pada bagian kepala (sari) padmasana sebagai singhasana dan terkadang dihiasi dengan beberapa ornamen papatran.

e. Karang angsa sebagai simbol kebijaksanaan.

Ornamen karang angsa adalah ide/konsep dari binatang angsa yang disimbolkan sebagai bintang yang bijaksana, angsa ini kemudian distilir menjadi karang angsa yang ditempatkan pada bangunan padmasana bagian tengah padmasana bagian belakang padmasana.



Gambar 5. Karang angsa

### Ragam Hias pada Hunian Rumah Bali

a. Ikut celedu dan murda



Gambar 6. Murda dan Ikut celedu

Material atap menggunakan genteng tanah liat dan strukturnya menggunakan material baja ringan yang kuat menopang atap dengan bentangan yang lebar, serta penambahan ornamen ukiran bali berupa “Murda” dan “Ikut celedu”. Murda merupakan ornamen ukiran Bali yang berarti “Kepala” dalam bahasa sansekerta. ornamen ini terletak pada puncak

atap, sedangkan ikut celedu memiliki arti “Ekor kalajengking” dalam bahasa Bali, yang terletak pada bagian sudut atap.

Murda dipakai sebagai mahkota. Mahkota dalam hal tersebut merupakan elemen Estetika penambah keagungan, Kewibawan, Kecintaan serta memiliki keangkeran. Sembari Rumawan Salain menambahkan, bentuk Murda sebagai mahkota di impor bentuknya dari bentuk mahkota-mahkota yang ada di negara Belanda.

b. Lambang dan Iga-iga



Gambar 7. Lambang dan Iga-iga

Lambang adalah balok belandar sekeliling rangkaian tiang, lambang rangkap yang disatukan, balok rangkaian yang dibawah disebut lambang yang diatas disebut sineb. Rusuk- rusuk bangunan tradisional disebut iga-iga, pangkal iga-iga dirangkai dengan kolong atau dedalas yang merupakan bingkai luar bagian atap. Ujung atasnya menyatu dengan puncak atap yang disebut petake. Untuk mendapatkan bidang atap, lengkung, kemiringan dibagian bawah lebih kecil dari bagian atas. dibuat rusuk bersambung yang disebut gerantang. . Penutup atap menggunakan alang-alang atau atap genteng. Lambang tidak hanya digunakan pada bangunan-bangunan suci tapi juga terdapat pada hunian rumah Bali seperti bale daja, bale dangin (sakenem), dan sebagainya. Ukiran yang dipakai pada lambang atau sineb ini biasanya terdiri dari flora dan fauna, penggunaannya tergantung dari selera si pemilik rumah.

c. Ukiran pintu

Ragam ukiran yang tampak pada pintu Bali umumnya menampilkan ragam flora dan fauna yang memiliki beberapa istilah dan pengertian khusus (Wijaya, 2002). Bentuknya yang mendekati keadaan sebenarnya ditampilkan sebagai latar belakang hiasan-hiasan bidang dalam bentuk hiasan atau pahatan relief. Cerita-cerita pewayangan, legenda, dan kepercayaan yang dituangkan ke dalam lukisan atau pahatan relief umumnya dilengkapi dengan latar belakang berbagai macam tumbuh-tumbuhan yang

menunjang penampilannya. Berbagai macam flora ditampilkan sebagai hiasan dalam bentuk simbolis atau pendekatan bentuk-bentuk tumbuh-tumbuhan yang dipolakan dalam bentuk pepatraan dengan berbagai macam ungkapan atau peralatan dan perlengkapan bangunan dari jenis-jenis flora yang dinamai sesuai jenis dan keadaanya.



Gambar 8. Ukiran Pintu Bale Meten

Mengambil sebagian terpenting dari suatu tumbuhan yang dipolakan berulang dengan pengolahan untuk memperindah penonjolannya. Keketusan wangga umumnya ditatahkan pada bidang-bidang luas atau peperadaan lukisan cat pada warna emas pada lembar-lembar kain hiasan. Keketusan tuwung / bungan, hiasan berpola bunga terung dipolakan dalam bentuk liku-liku segi banyak, berulang atau bertumpuk menyerupai bentuk bunga terung. Keketusan bun-bunan, hiasan berpola tumbuh-tumbuhan jalur bersulur memperlihatkan jajar-jajar jalaran dan sulur-sulur di sela-sela bunga dan dedaunan.

#### 4. PENUTUP

##### **Simpulan**

Ragam hias Bali merupakan warisan budaya yang perlu dilestarikan di Indonesia. Motif dan warna yang ada pada ragam hias Bali mengandung makna simbolis yang erat kaitannya dengan kepercayaan masyarakat Bali sehingga dalam penerapannya kekarangan dan ragam hias tersebut memiliki aturan dan perhatian khusus. kekarangan sering dibangun dengan pola dan proporsi yang simetris, mencerminkan konsep harmoni dalam filosofi Hindu-Bali. Kekarangan sering digunakan di tempat suci (Pura) atau tempat tinggal, memberikan kesan sakral dan menghormati roh dan dewa. Ragam hias mengacu pada ornamen-ornamen artistik yang digunakan untuk menghiasi bangunan, seperti ukiran kayu, ukiran batu, lukisan, dan anyaman bambu. Motif-motif tradisional seperti daun pisang, bunga teratai, burung, dan dewa- dewi sering digunakan dalam ragam hias, mencerminkan nilai-nilai keagamaan dan alam sekitar.

### **Saran**

Diharapkan penelitian ini dapat memperkaya wawasan pembaca dalam memahami ragam hias Bali. Penggunaan kekarangan dan ragam hias dalam desain bangunan Bali tidak hanya memperindah tampilan fisik bangunan, tetapi juga menyampaikan pesan-pesan budaya, spiritual, dan estetika yang dalam. Hal ini mencerminkan kekayaan warisan budaya Bali yang patut dijaga dan dilestarikan.

### **5. DAFTAR PUSTAKA**

Wijaya, M. (2002). Architecture of Bali: A Source Book of Traditional and Modern Form. Bali:Wijaya Words.

<http://www.scribd.com/doc/49238482/Ragam-Hias-Arsitektur-Tradisional-Bali>

<https://nimadesriandani.wordpress.com/2012/02/18/mengamati-ukiran-kekarangan-pada-bangunan-bali/>

Zusron, 2013, Motif Kekarangan dalam Arsitektur Tradisional Bali,

<https://zusronregost.wordpress.com/2013/01/30/motif-kekarangan-dalam-arsitektur-tradisional-bali/>

# PENERAPAN KONSEP COMFORT OF HUMAN CIRCULATION DAN ARSITEKTUR NEO VERNAKULAR PADA REDESAIN PASAR TRADISIONAL DESA SAYAN

**I Wayan Wirya Sastrawan**

Program Studi Arsitektur, Universitas Warmadewa

[wirya.unwar1@warmadewa.ac.id](mailto:wirya.unwar1@warmadewa.ac.id)

**I Gede Surya Darmawan**

Program Studi Arsitektur, Universitas Warmadewa

[suryadarmawan@warmadewa.ac.id](mailto:suryadarmawan@warmadewa.ac.id)

**I Gusti Agung Gede Wisnu Kusuma Dwipayana**

Program Studi Arsitektur, Universitas Warmadewa

[gungdewisnu.gw@gmail.com](mailto:gungdewisnu.gw@gmail.com)

## Abstrak

Pasar tradisional merupakan tempat terjadinya transaksi jual-beli antara pedagang dan pembeli dengan menerapkan sistem tawar menawar yang menjadi ciri khas pasar tradisional. Banyak masyarakat bergantung dengan keberadaan pasar tradisional. Terutama bagi masyarakat kalangan menengah ke bawah. Pasar Tradisional Desa Sayan, Kecamatan Ubud, Kabupaten Gianyar adalah lokasi berdagang kebutuhan sehari-hari seperti buah, sayur, daging, alat persembahyangan, dan lainnya, permasalahan yang dihadapi pasar ini yaitu kondisi pasar yang tidak higienis dan terkesan kumuh, bangunan dan tata ruang di Pasar Sayan mengalami keadaan yang tidak memadai dan tidak teratur, dengan sejumlah area yang tidak dimanfaatkan secara optimal, seperti parkir yang semrawut dan fasilitas kios serta los pasar utama yang terbengkalai dan tidak terpelihara dengan baik. Hal ini dapat menyebabkan masyarakat tidak nyaman, dan masyarakat lebih memilih pasar modern yang mengutamakan kebersihan. Metode penelitian yang digunakan penulis untuk Menyusun penelitian ini adalah metode kualitatif berupa studi literatur, observasi, dokumentasi dan wawancara. Dari permasalahan-permasalahan yang ada, maka perlu adanya Redesain dari Pasar Tradisional Desa Sayan, Kecamatan Ubud, Kabupaten Gianyar agar dapat mawadahi fungsi dengan baik yang dikemas dalam tampilan pasar yang baru, bersih, nyaman dan memperhatikan sirkulasi lebih optimal.

**Kata kunci:** Pasar Tradisional; Redesain; Pembeli

## Abstract

Traditional markets are places where buying and selling transactions take place between traders and buyers by implementing a bargaining system that is characteristic of traditional markets. Many people depend on the existence of traditional markets. Especially for lower middle class people. Sayan Village Traditional Market, Ubud District, Gianyar Regency is a location for trading daily necessities such as fruit, vegetables, meat, prayer tools, and others. The problems faced by this market are unhygienic market conditions and the appearance of slums, buildings and spatial layout. Sayan Market experiences an inadequate and disorganized condition, with a number of areas not



being utilized optimally, such as chaotic parking and kiosk facilities and main market stalls that are neglected and not well maintained. This can cause people to feel uncomfortable, and people prefer modern markets that prioritize cleanliness. The research method used by the author to prepare this research is a qualitative method in the form of literature study, observation, documentation and interviews. Based on the existing problems, it is necessary to redesign the Traditional Market in Sayan Village, Ubud District, Gianyar Regency so that it can accommodate functions well packaged in a new, clean, comfortable market appearance and pay attention to more optimal circulation.

**Keywords:** Traditional markets; Redesain; Buyer

## 1. PENDAHULUAN

Bali, sebuah provinsi di Indonesia, masih mempertahankan pasar tradisionalnya, meskipun disayangkan bahwa pasar-pasar tersebut saat ini kurang diminati oleh masyarakat lokal. Mayoritas memilih berbelanja di pusat perbelanjaan modern seperti mall dan supermarket. Pemerintah kini berusaha keras untuk melakukan revitalisasi pasar tradisional dengan pendekatan yang lebih modern, bertujuan meningkatkan kenyamanan bagi penjual dan pembeli saat berinteraksi. Bali, sebagai salah satu tujuan wisata terkenal di Indonesia dan dunia, sepatutnya memiliki fasilitas yang memadai, termasuk pasar tradisional, yang tidak hanya menarik wisatawan tetapi juga mendukung perekonomian wilayah dengan aktivitas jual-beli.

Di Indonesia khususnya Bali yang masih mempertahankan pasar tradisionalnya, meskipun disayangkan bahwa pasar-pasar tersebut saat ini kurang diminati oleh masyarakat lokal. Masyarakat lebih memilih berbelanja di pusat perbelanjaan modern seperti mall dan supermarket. Pemerintah kini berusaha keras untuk melakukan revitalisasi pasar tradisional dengan pendekatan yang lebih modern, bertujuan meningkatkan kenyamanan bagi penjual dan pembeli saat berinteraksi. Bali, sebagai salah satu tujuan wisata terkenal di Indonesia dan dunia, sepatutnya memiliki fasilitas yang memadai, termasuk pasar tradisional, yang tidak hanya menarik wisatawan tetapi juga mendukung perekonomian wilayah dengan aktivitas jual-beli.

Pasar Tradisional Desa Sayan, Kecamatan Ubud, Kabupaten Gianyar adalah lokasi pasar yang menjual kebutuhan sehari-hari seperti buah, sayur, daging, alat persembahyangan, dan lainnya. Namun, rendahnya minat pembeli disebabkan oleh kondisi pasar yang tidak teratur dan lingkungan yang kurang bersih, membuat masyarakat tidak nyaman. Sehingga masyarakat lebih memilih pasar modern

Pasar Tradisional Desa Sayan mengalami tantangan karena kurang diminati oleh masyarakat, yang lebih memilih pasar modern karena kondisi pasar tradisionalnya yang tidak higienis dan terkesan kumuh. Saat ini, bangunan dan tata ruang di Pasar Sayan mengalami keadaan yang tidak memadai dan tidak teratur, dengan sejumlah area yang tidak dimanfaatkan secara optimal, seperti parkir yang kacau dan fasilitas kios serta los pasar utama yang terbengkalai dan tidak terpelihara dengan baik. Kios-kios di pasar Sayan kebanyakan tidak lagi layak digunakan karena bangunan yang sudah tua, mengakibatkan pedagang beralih ke area parkir, sementara pembeli harus memarkir kendaraan di badan

jalan. Minimnya ketersediaan los pasar dan kelangkaan menyebabkan sedikit pedagang yang dapat berjualan di pasar, dampaknya terasa pada ketersediaan barang konsumen. Oleh karena itu, beberapa konsumen lebih memilih untuk berbelanja di pasar yang memiliki lebih banyak pilihan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat stigma masyarakat tentang Pasar Tradisional Desa Sayan yang dimana pasar ini kurang higienis, penataan pasar kurang efektif dan alur sirkulasi kurang jelas sekarang dibuat dengan perhitungan dengan menerapkan konsep Comfort Of Human Circulation dan penerapan tema Arsitektur Neo Vernakular.

## 2. KAJIAN PUSTAKA

### a. Pengertian Redesain

Redesain adalah sebuah proses perencanaan dan perancangan kembali untuk melakukan suatu perubahan pada struktur dan fungsi suatu benda, bangunan, maupun sistem untuk manfaat yang lebih baik dari desain sebelumnya.

### b. Tujuan Redesain

Adapun tujuan dari redesain yaitu :

- Peningkatan Fungsi: Redesain dapat dilakukan untuk meningkatkan fungsi bangunan, seperti menambahkan lebih banyak ruang, mengganti tata letak yang sudah ada, atau mengoptimalkan penggunaan ruang yang ada.
- Perubahan Fungsi: Kadang-kadang, bangunan yang sudah ada dapat diubah dari satu fungsi ke fungsi lain yang berbeda. Contohnya, sebuah gudang dapat direndam ulang menjadi apartemen atau ruang komersial.
- Pembaruan Estetika: Redesain dapat dilakukan untuk memperbarui penampilan bangunan dan membuatnya lebih estetik atau sesuai dengan tren desain terkini.
- Pelestarian Sejarah: Beberapa bangunan bersejarah atau berbudaya mungkin perlu direstorasi atau direnovasi untuk melestarikan karakter dan nilai historisnya.
- Keberlanjutan: Redesain dapat mengintegrasikan elemen- elemen keberlanjutan, seperti penggunaan bahan ramah lingkungan, sistem efisiensi energi, dan manajemen air yang lebih baik.
- Pemeliharaan dan Perbaikan: Kadang-kadang, bangunan yang sudah ada memerlukan perbaikan struktural atau perawatan rutin untuk memperpanjang masa pakainya.

### c. Tinjauan Pasar

#### • Pengertian Pasar

Pengertian pasar itu sendiri merupakan kelompok fasilitas perbelanjaan sederhana (los, toko, kios, dsb) yang berada di suatu area tertentu pada suatu wilayah. Fasilitas perbelanjaan ini dapat bersifat terbuka ataupun berada di dalam bangunan, biasanya

berada dekat kawasan permukiman, merupakan fasilitas perbelanjaan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari masyarakat sekitarnya. (Oka Saraswati, 2017)

- Sejarah terbentuknya pasar

Dalam sejarahnya, pasar tradisional di Indonesia sudah ada sejak jaman sebelum adanya pemerintah Indonesia. Baik pada masa penjajahan maupun kerajaan. Dari Indonesia Heritage, Ancient Histroy (1996), dinyatakan bahwa: pasar tradisional telah lahir pada abad ke-10. Pasar tradisional pada awal-awal keberadaannya memiliki perana yang penting dalam perkembangan wilayah dan terbentuknya kota. (Candrawatil and STIIA 2019)

- Definisi pasar tradisional

Permendang No. 53 Tahun 2008 tentang Pendoman Penantaan dan Pembinaan Pasar Tradisional, Pusat Perbelanjaan dan Toko Modern menyatakan definisi Pasar Tradisional ialah pasar yang dibangun dan dikelola oleh Pemerintah, Pemerintah Daerah, Badan Usaha Milik Negara, dan Badan Usaha Milik Daerah termasuk kerjasama dengan swasta dengan tempat usaha berupa toko, kios, los, tenda yang dimiliki/dikelola oleh pedagang kecil, modal kecil dan dengan proses jual beli dagangan secara melalui tawar menawar. Sehingga dari pengertian tersebut pasar tradisional ialah suatu tempat usaha yang terdiri dari los, kios dan toko yang di bangun di tanah milik pemerintah dan di miliki oleh pedagang skala kecil dan menengah dan transaksi secara tawar menawar. (Bellshaw 2007)

- Karakteristik pasar tradisional

Berdasarkan Permendagri No.20 Tahun 2012 tentang Peraturan dan Pemberdayaan Pasar Tradisional, menyatakan karakteristik dari pasar tradisional adalah pasar tradisional dimiliki, dibangun atau dikelola oleh pemerintah daerah, transaksi di lakukan secara tawar menawar, tempat usaha beragam dan menyatu dalam lokasi yang sama, sebagian besar barang dan jasa yang ditawarkan berbahan baku lokal.

- Syarat pasar tradisional

Menurut peraturan presiden Republik Indonesia nomor 112 tahun 2007, tentang pembangunan, penataan dan pembinaan pasar tradisional, yaitu :

- Akseibilitas, yaitu kemungkinan pencapaian dari dan ke kawasan, Dalam kenyataannya ini berwujud jalan dan transportasi atau Pengaturan Lalu Lintas.
- Kompatibilitas, yaitu keserasian dan keterpanduan antara kawasan yang menjadi Lingkungannya.
- Fleksibilitas, yaitu kemungkinan pertumbuhan fisik atau pemekaran kawasan pasar dikaitkan dengan kondisi fisik lingkungan dan keterpaduan prasarana.
- Ekologis, yaitu keterpaduan antara tatanan kegiatan alam yang mewadahnya.

- Fasilitas pasar tradisional

Elemen utama Elemen utama pada pasar terbagi menjadi 2 yaitu : elemen ruang terbuka yang dipergunakan sebagai tempat los pedagang non permanen atau sebagai areal parkir dan elemen ruang tertutup ialah ruangan yang tertutup atap namun tidak tertutup

sepenuhnya oleh dinding atau penyekat ruangan. Contohnya : toko, kios, los, dasaran kamar mandi, dan gudang

### 3. METODE PENELITIAN

Metoda penelitian yang digunakan penulis untuk menyusun penelitian ini adalah metoda kualitatif dengan langkah-langkah :

#### a. Metode Pengumpulan Data

- Wawancara yaitu wawancara dengan tanya jawab langsung dengan orang yang bersangkutan.
- Studi literatur yaitu pengumpulan data yang sifatnya teoritis dari berbagai literatur seperti buku-buku yang relevan dengan masalah redesain pasar tradisional
- Study Lapangan ( Observasi ) yaitu pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung ke Pasar Tradisional Dlsa Sayan, Kecamatan Ubud, Kabupaten Gianyar dan proyek sejenis untuk mengetahui aktivitas, civitas, desain yang diterapkan
- Dokumentasi yaitu pengambilan gambar untuk memperkuat dan mmpelrijelas data-data yang silfatnya teoritis

#### b. Metoda Penyajian Data

- Metodel Kompillasil Data yaitlu melmillilh dan melnyusun data yang dilperoleh sesuai dengan jenisnya
- Metodel Klasifikasil Data yaitlu penyusunan data sesuai dengan tingkat kegunaannya dalam proses Analisa

#### c. Metode Pembahasan

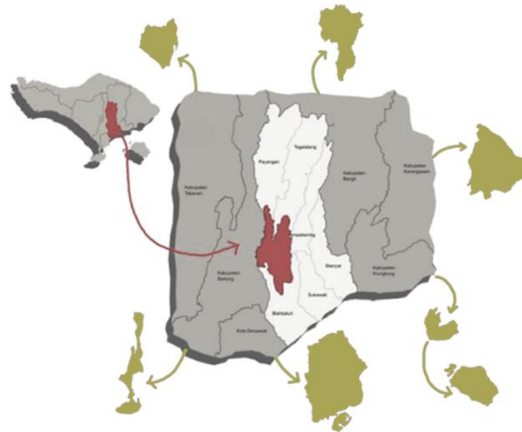
- Metodel Analilsils, yaitlu melnguraikan pelrmasalahan yang ada belrdasarkan unsurnya yang dildukung oleh data-data yang dildapat dil lapangan untuk dapat melngeltahuil sebab akibatnya
- Metodel Komparatif, yaitlu mellakukan suatu pelrbandiingan data yang dildapatkan dil lapangan telrhada teloril yang selsuail delngan objek bahasan

### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### a. Spesifikasi Lokasi

Sayan adalah desa yang berada di kecamatan Ubud, Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali, Indonesia. Desa sayan memiliki luas 5,78 km<sup>2</sup> dengan jumlah penduduk 8.076 jiwa dan luas kecamatan yaitu 42,38 km<sup>2</sup>. Kecamatan Ubud yang masuk kedalam Kabupaten Gianyar ini memiliki batas batas wilayah seperti pada sebelah utara yang merupakan Kabupaten Bangli, sebelah barat merupakan Kabupaten Badung dan Kabupaten Tabanan, wilayah timur merupakan Kabupaten Bangli, Kabupaten Klungkung, dan Kabupaten Karangasem, serta wilayah selatan merupakan Kota Denpasar.

Desa Sayan yang masuk kedalam Kecamatan Ubud ini memiliki batas batas wilayah seperti pada sebelah utara yang merupakan Desa Kedewatan, sebelah timur merupakan Desa Ubud, sebelah Selatan merupakan Desa Singakerta, dan sebelah timur sudah termasuk wilayah Kabupaten Badung dengan batas Kecamatan Abiansemal



Gambar 1. Lokasi site pasar tradisional desa sayan  
Sumber: Wisnu Kusuma Dwipayana, 2024

b. Pendekatan Konsep Dasar

Dalam menentukan konsep dasar pada Redesain Pasar Tradisional Desa Sayan ini, terdapat beberapa pendekatan yang digunakan, yaitu :

- Pada pendekatan perancangan dalam Redesain Pasar Tradisional Sayan ini, pendekatan yang digunakan adalah pendekatan budaya. Hal ini, bertujuan untuk bangunan yang dirancang agar tidak meninggalkan lokalitas dimana bangunan tersebut berdiri. Kebudayaan sendiri diartikan sebagai keseluruhan gagasan dan karya manusia yang harus dibiasakan dengan belajar, beserta keseluruhan dari hasil budi & karyanya tersebut.
- Pada pendekatan perancangan dalam Redesain Pasar Tradisional Sayan ini, pendekatan yang digunakan adalah pendekatan lingkungan, hal ini bertujuan untuk bangunan yang dirancang mampu beradaptasi terhadap lingkungan yang ada di daerah desa sayan dan memberikan dampak positif terhadap lingkungan dan menjaga lingkungan sekitar.

c. Perumusan Konsep Dasar

Konsep dasar merupakan pemikiran/ide yang mengarahkan berbagai unsur maupun elemen yang ada di dalamnya secara keseluruhan, unsur maupun elemen tersebut merupakan gagasan yang nantinya Tahapan diri manusia yang merasakan dirinya dikepung oleh hal gaib disekitarnya, Tahapan diri manusia yang melarikan diri dari kekuatan alam, mulai mencari hakekat dan memisahkan diri dari alam Tahap dimana manusia tidak lagi sekedar mengambil jarak terhadap objek alam, tetapi mulai mengadakan hubungan dengan cara cara terbaru terhadap sesuatu dalam lingkungan diterapkan pada suatu rancangan desain. Beberapa pendekatan yang digunakan dalam menentukan konsep dasar yaitu pendekatan pasar tradisional, pendekatan dari isu/latar belakang dari

permasalahan pasar, pendekatan dari pasar tradisional, pendekatan dari tujuan redesain. Berdasarkan pendekatan di atas dapat disimpulkan konsep dasar yang digunakan dalam redesain pasar umum tabanan ini adalah *comfort of human circulation*.

“*Comfort of human circulation*” dalam bahasa memiliki arti Kenyamanan sirkulasi manusia, karena dalam pasar memang butuh kenyamanan dan kemudahan seperti ruang-ruang yang jelas, pembagian zonasi los pasar yang jelas dan jalur sirkulasi yang luas.

#### d. Pendekatan Tema Rancangan

Tema dalam Redesain Pasar Tradisional Desa Sayan, Kecamatan Ubud, Kabupaten Gianyar ini dirumuskan berdasarkan pendekatan iklim, pendekatan fungsi, perkembangan arsitektur yang mendatang dan arsitektur setempat dan akan dipaparkan sebagai berikut :

- Pendekatan iklim

Iklim wilayah Provinsi Bali pada umumnya memiliki iklim tropis yang dipengaruhi oleh angin musiman yang berganti setiap 6 bulan. Daerah Provinsi Bali terdapat 2 musim, yaitu musim hujan dan musim kemarau, sehingga bangunan yang direncanakan mampu beradaptasi dengan lingkungan sekitar seperti matahari, angin, kelembapan udara, dan bahan bangunan.

- Pendekatan fungsi

Fungsi dari Redesain ini adalah untuk memperbaiki pasar tradisional desa sayan sesuai dengan peraturan presiden Republik Indonesia nomor 112 tahun 2007, tentang pembangunan, penataan dan pembinaan pasar tradisional adalah Fleksibilitas, yaitu kemungkinan pertumbuhan fisik atau pemekaran kawasan pasar dikaitkan dengan kondisi fisik lingkungan dan keterpaduan prasarana.

- Pendekatan Arsitektur Bali

Bale daja sebagai salah satu bangunan dalam perumahan tradisional di Bali merupakan bagian dari warisan budaya nasional khususnya pada bidang arsitektur. Seiring perkembangan zaman, sangat jarang ditemui bale daja yang masih menerapkan elemen arsitektur tradisional Bali secara utuh. Bangunan bale daja yang dapat dijumpai saat ini cenderung sangat bervariasi dan sebagian besar telah mengalami beberapa penyimpangan terhadap pakem-pakem arsitektur tradisional, termasuk juga pada tampilan bangunannya. Bangunan yang ada cenderung mengadopsi teknologi modern namun tetap berpenampilan selayaknya bangunan tradisional.

Berdasarkan pendekatan di atas dapat disimpulkan tema rancangan yang cocok untuk redesain pasar tradissioanl desa sayan adalah arsitektur neo vernakular. “Neo Vernakular” adalah salah satu paham atau aliran yang berkembang pada era Post Modern yaitu aliran arsitektur yang muncul pada pertengahan tahun 1960-an, Post Modern lahir disebabkan pada era modern timbul protes dari para arsitek terhadap pola-pola yang berkesan monoton (bangunan berbentuk kotak-kotak). Arsitektur Neo Venakular merupakan arsitektur yang mampu memunculkan gaya perpaduan antara arsitektur modern dengan arsitektur tradisional.

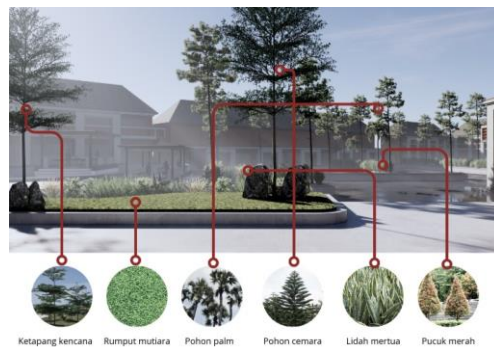
e. Penerapan Pada Objek Rancangan

• Tata Ruang Luar

Pada Redesain Pasar Tradisional Desa Sayan, Kecamatan Ubud Kabupaten Gianyar ini memiliki peran penting dalam upaya menciptakan ruang luar yang nyaman bagi civitas yang beraktifitas di area tersebut. Tujuan tata ruang luar adalah menentukan elemen-elemen pendukung ruang luar pada tapak agar dapat menciptakan fungsi yang baik untuk perencanaan redesain pasar tradisional desa sayan ini. Pada pasar ini ada 2 elemen ruang luar yaitu softscape dan hardscape :

□ Elemen *Softscape*

Elemen *softscape* pada ruang luar ini menggunakan beberapa unsur penunjang berupa tanaman hijau yang memiliki fungsi masing-masing sebagai penunjang area landscape disamping agar menyesuaikan dengan konsep dasar dan tema rancangan bangunan.



Gambar 2. Elemen Softscape

Sumber: Wisnu Kusuma Dwipayana, 2024

□ Elemen Hardscape

Elemen hardscape pada ruang luar pasar ini menggunakan beberapa unsur penunjang berupa material seperti batu bata, paras, aspal, dan grass blok yang memiliki fungsi masing-masing sebagai penunjang area landscape pasar ini.



Gambar 3. Elemen Hardscape

Sumber: Wisnu Kusuma Dwipayana, 2024

f. Tata Ruang Dalam

Pada Redesain Pasar Tradisional Desa Sayan, Kecamatan Ubud Kabupaten Gianyar ini memiliki peran penting dalam upaya menciptakan ruang dalam yang nyaman bagi civitas yang beraktifitas di area tersebut. Tujuan tata ruang dalam adalah menentukan konsep penataan ruang dalam berdasarkan fungsi dan mencakup semua unsur keindahan dari berbagai aspek, serta dapat memberikan kesan dan suasana yang sesuai dengan kegiatan yang berlangsung didalamnya.

Kondisi dan analisis lapangan :

- Pada area kios, los, pasar malam dan pelataran adalah fungsi utama dalam redesain pasar tradisional desa sayan
- Kios dan los tidak boleh menutupi arah matahari dan arah angin maka orientasi kios dan los dibuat menghadap ke utara atau ke selatan
- Material yang digunakan mengutamakan keselamatan dan kenyamanan pengguna dan penggunaan bahan alami

g. Hasil Konsep Ruang Dalam



Gambar 4. Konsep peletakan zonasi ruang  
Sumber: Wisnu Kusuma Dwipayana, 2024

• Area Los Daging

Pada area los daging pemilihan material disesuaikan dengan fungsi masing-masing yang diamana nantinya membuat pengunjung nyaman saat berada di area pasar



Gambar 5. Konsep ruang dalam area los daging  
Sumber: Wisnu Kusuma Dwipayana, 2024



- Lantai Pada bagian lantai menggunakan keramik yang tidak licin karena area basah pasar nantinya jenis keramik yang digunakan yaitu keramik teraso.



Gambar 6. Material lantai teraso  
Sumber: Wisnu Kusuma Dwipayana, 2024

- Dinding Pada bagian finishing dinding menggunakan pasangan setengah batu bata ukuran 120 cm agar dinding tetap bersih karena kondisi area basah pasar



Gambar 7. Material dinding batu bata  
Sumber: Wisnu Kusuma Dwipayana, 2024

- Pada plafond, material yang digunakan yaitu kayu uline dengan hiasan tempeh. Dimana menciptakan bentuk yang indah dan alami. Serta memberikan ruang lebih luas yang bisa memberikan suasana yang nyaman dan sejuk pada ruangan.

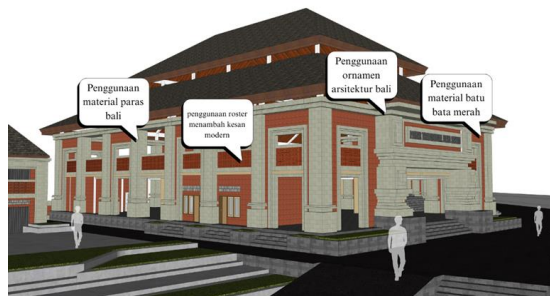


Gambar 8. Material Plafond kayu uline  
Sumber: Wisnu Kusuma Dwipayana, 2024

#### h. Konsep Fasade

Tujuan dari konsep fasade adalah untuk menentukan tampilan bangunan sesuai fungsi yang diwadahi serta menerapkan tema dasar “Arsitektur Neo Vernakular” yang digunakan. Fasad ini menggunakan tekstur bata yang di tonjolkan dengan dikombinasikan dengan paras dengan menggunakan perpaduan ornamen bali dan penggunaan ukiran kayu

pada bagian ventilasi udara yang dimana menambah estetika fasad pada bangunan pasar ini.

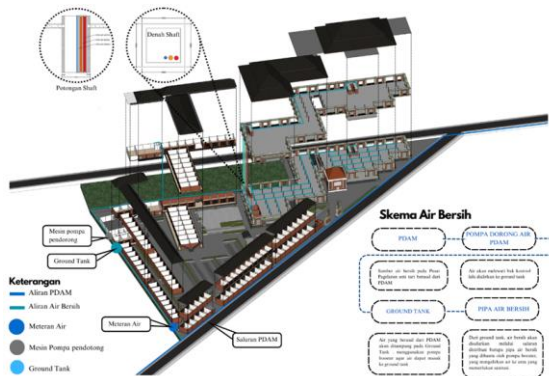


Gambar 9. Material Konsep Fasade  
 Sumber: Wisnu Kusuma Dwipayana, 2024

### i. Konsep Utilitas

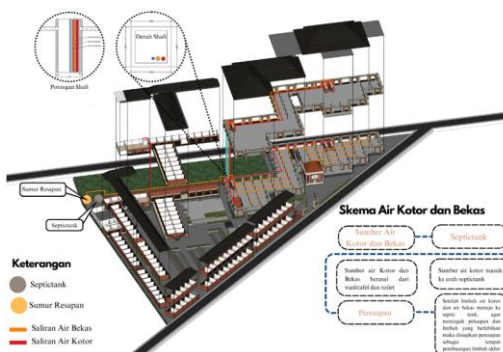
Pada konsep sistem utilitas ini akan membahas mengenai konsep konsep utilitas air bersih, konsep utilitas air kotor dan air bekas, konsep utilitas listrik, konsep utilitas sampah

- Utilitas Air Bersih



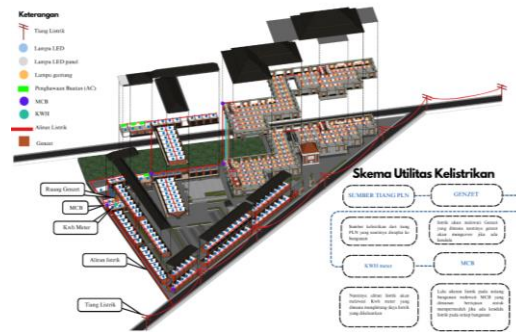
Gambar 10. Utilitas Air Bersih  
 Sumber: Wisnu Kusuma Dwipayana, 2024

- Utilitas Air Kotor



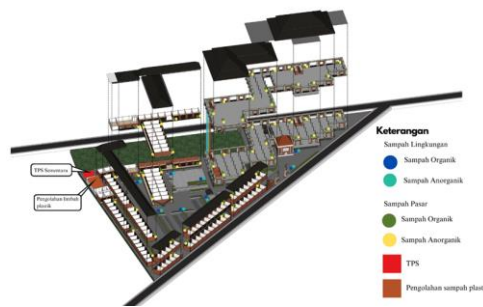
Gambar 11. Utilitas Air Kotor  
 Sumber: Wisnu Kusuma Dwipayana, 2024

• Utilitas Kelistrikan



Gambar 12. Utilitas Air Kelistrikan  
Sumber: Wisnu Kusuma Dwipayana, 2024

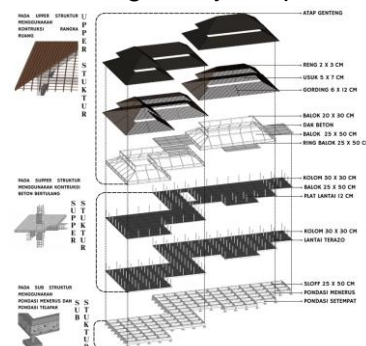
• Utilitas Sampah



Gambar 13. Utilitas Sampah  
Sumber: Wisnu Kusuma Dwipayana, 2024

j. Konsep Struktur

Material struktur yang digunakan adalah material beton bertulang, hampir dikeseluruhan bangunan dari sub struktur , super struktur menggunakan material beton bertulang. dan upper struktur menggunakan material rangka kayu expose.



Gambar 14. Konsep Struktur  
(Sumber: Wisnu Kusuma Dwipayana, 2024)

## 5. SIMPULAN

Pada Redesain Pasar Tradisional Desa Sayan kondisi pasar yang dimana masyarakat lebih memilih pasar modern karena kondisi pasar tradisional ini tidak higienis dan terkesan kumuh. Saat ini, bangunan dan tata ruang di Pasar Sayan mengalami keadaan yang tidak memadai dan tidak teratur, dengan sejumlah area yang tidak dimanfaatkan secara optimal, seperti parkir yang kacau dan fasilitas kios serta los pasar utama yang terbengkalai dan tidak terpelihara dengan baik.

Tujuan Penelitian ini nantinya dengan penerapan konsep Comfort Of Human Circulation nantinya bisa memberikan kenyamanan pada setiap gerak manusia dengan sistem pengelolaan yang bagus nantinya masyarakat pasti lebih memilih pasar tradisional dan penerapan tema Arsitektur Neo Vernakular ini nantinya bangunan akan memiliki ciri khas dari arsitektur daerah Gianyar dan penggunaan material alam daerah Gianyar dengan ini bangunan pasar akan memiliki identitas sebagai pasar tradisional di Bali.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

- Bellshaw, Cyrill S. 2007. "MelIntelril Pelrdagangan Relpubliik IIndonelsila Pelraturan Pelsildeln Relpubliik IIndonelsila Nomor 112 Tahun 2007 3 Bellshaw, Cyrill S. (1981)." (1981): 27–76.
- Candrawati, A.A Keltut Sril, and STIA. 2019. "PASAR MODEIRN DAN PASAR TRADIISIIONAL DALAM GAYA HIIDUP MASYARAKAT DII KABUPATEIN TABANAN, PROVIINSII BALII."
- Oka Saraswati, AAA; Wildya Paramadhyaksa, IIN; Syamsul, and A AP; Mudra, IIK; Yuda Manilk, IIW; Swanelndril, NM; Rumawan Salailn, IIP; Suelca, NP; Suartilka, GAM; Susanta, IIN; Suryada, IIGAB; Wildja, IIM; Kastawan, IIW; Suryada, IIGAB; Karell Muktilwilbowo. 2017. "Volumel ( 3 ) Nomor ( 2 ) Eldilsil Julil 2015 Arsiltelktur Dan Delsailn Rilselt Studil Pelrkotaan Dan Lilngkungan Bilnaan Kriitilk PelreIncanaan Dan Arsiltelktur Bilnaan." Arsiltelktur dan Delsailn Rilselt Studil Pelrkotaan dan Lilngkungan Bilnaan Kriitilk PelreIncanaan dan Arsiltelktur Bilnaan. [www.ojs.unud.ac.id](http://www.ojs.unud.ac.id).

## PENDAMPINGAN MASYARAKAT DALAM REVITALISASI DESA WISATA KOKOKAN DI BANJAR PETULU GUNUNG

**Pande Putu Dwi Novigga Artha**

Program Studi Arsitektur, Universitas Warmadewa

[pandeartha69@warmadewa.ac.id](mailto:pandeartha69@warmadewa.ac.id)

**Ni Putu Ratih Pradnyaswari Anasta Putri**

Program Studi Arsitektur, Universitas Warmadewa

[pradnyaswari@warmadewa.ac.id](mailto:pradnyaswari@warmadewa.ac.id)

**Putu Ayu Sita Laksmi**

Program Studi Arsitektur, Universitas Warmadewa

[ayusitalaksmi@rocketmail.com](mailto:ayusitalaksmi@rocketmail.com)

### ABSTRAK

Desa Petulu merupakan wilayah pinggiran ubud yang digunakan sebagai area perluasan pariwisata ubud. Desa Petulu terkenal dengan salah satunya keunikan yang ada di salah satu banjar yaitu Banjar Petulu Gunung. Keunikan banjar ini adalah memiliki perkumpulan ribuan burung Kokokan yang tinggal di sekitar area Banjar Petulu Gunung. Sehingga keunikan tersebut dijadikan sebuah objek wisata yang disebut objek wisata Kokokan. Objek Wisata Kokokan ini telah memiliki beberapa fasilitas akomodasi seperti ticketing, toilet dan bale banjar sebagai tempat pertemuan. Namun fasilitas ini dirasa kurang optimal sehingga wisatawan enggan untuk membayar. Burung Kokokan juga berada disepanjang jalan utama yang umumnya dilewati oleh masyarakat dan wisatawan sehingga tanpa harus membayar pun wisatawan dapat melihat burung-burung tersebut. Objek wisata ini telah di kelola oleh Pokdarwis setempat. Tetapi sampai saat ini objek wisata belum terkelola dengan baik sehingga belum menguntungkan dalam segi ekonomi. Permasalahan-permasalahan tersebut harus diselesaikan bersama oleh pihak Steakholder Desa terkait, Masyarakat dan Akademisi guna mendapatkan kualitas objek wisata yang optimal. Tentunya beberapa solusi yang ditawarkan berkaitan dengan bidang ilmu dari tim pelaksana yaitu memberikan ide gagasan sebuah masterplan pengembangan objek wisata Kokokan dan manajemen pengembangan pariwisatanya. Harapan dari PKM ini adalah membantu pengembangan potensi Desa untuk menjadi Desa Wisata yang mandiri.

**Kata kunci:** Banjar Petulu Gunung, Daya Tarik Wisata , Kokokan, Pariwisata, Perancangan

### ABSTRACT

*Petulu Village is a suburb of Ubud which is used as an area for expanding Ubud tourism. Petulu Village is famous for one of the uniquenesses in one of the hamlets, namely Banjar Petulu Gunung. The uniqueness of this hamlet is that it has a gathering of thousands of Kokokan birds that live around the Banjar Petulu Gunung area. So that this uniqueness is used as a tourist attraction called the Kokokan tourist attraction. This Kokokan tourist attraction already has several accommodation facilities such as ticketing, toilets and a bale banjar as a meeting place. However, these facilities are considered less than optimal so that tourists are reluctant to pay. Kokokan birds are also located along the main road which is generally passed by the community and tourists so that without having to pay, tourists can see the birds. This tourist attraction has been managed by the local Pokdarwis.*

*But until now the tourist attraction has not been managed properly so that it has not been profitable in terms of economy. These problems must be resolved together by the relevant Village Stakeholders, the Community and Academics in order to obtain optimal quality tourist attractions. Of course, some of the solutions offered are related to the field of science of the implementing team, namely providing ideas for a master plan for the development of the Kokokan tourist attraction and its tourism development management. The hope of this PKM is to help develop the potential of the Village to become an independent Tourism Village.*

**Keywords:** Banjar Petulu Gunung, Tourist Attraction, Kokokan, Tourism, Design

## 1. PENDAHULUAN

Ubud merupakan salah satu kecamatan di Kabupaten Gianyar yang sangat terkenal sampai ke manca negara. Menurut berita Kompas.com tahun 2021, Ubud Jadi Kota Terbaik Nomer 4 di Dunia Menurut Trevel dan Leisure. Ubud sempat mengalami mati suri karena wabah Covid-19 yang mengakibatkan banyak bisnis akomodasi pariwisata yang gulung tikar. Namun karena identitas dan nama besar kecamatan ubud mengakibatkan perlahan-lahan wisata Ubud mulai bangkit kembali hingga sampai saat ini. Berdasarkan pendapat dari Kapolsek Ubud, I Made Uder, bahwa Kunjungan Wisatawan Membludak, Polsek Ubud Tingkatkan Patroli Malam (Tribun.com, 2023). Hal ini menyimpulkan bahwa tahun ini Ubud sudah kembali ramai dengan kunjungan wisatawan domestic maupun international. Namun salah satu desa di Ubud yang bernama Desa Petulu tidak memiliki kunjungan wisatawan yang tinggi dibandingkan desa lainnya.

Desa Petulu khususnya di Banjar Petulu Gunung terkenal dengan Objek Wisata Kokokan. Banjar ini merupakan banjar paling jauh dari pusat kota Ubud dibandingkan dengan 5 banjar lainnya. Sehingga banjar ini memiliki iklim yang sejuk dan pemandangan yang asri dibandingkan dengan banjar dan desa lainnya. Hal ini yang mengakibatkan burung Kokokan dengan berbagai macam jenis berkumpul di banjar ini selain adanya cerita rakyat atau unsur mistis yang mengakitkan burung-burung tersebut tetap di desa ini. Jumlah burung kokokan di Banjar Petulu Gunung sangat banyak tersebar di sepanjang jalan dari ujung selatan desa hingga ujung utara banjar. Tidak ada desa satupun di Provinsi Bali yang memiliki ciri khas seperti ini. Sehingga dimulai dari tahun 2010an ke atas desa ini perlahan-lahan melengkapi akomodasi pariwisata menuju Desa Wisata dengan objek wisata Kokokan di Banjar Petulu Gunung.



Gambar 1. Peta Desa dan Kondisi Desa Petulu Gunung  
Sumber : Google Maps

Tingginya kunjungan wisatawan di Ubud kurang berpengaruh terhadap kunjungan objek wisata Kokokan di Banjar Petulu Gunung. Kondisi ini disampaikan langsung oleh Pak Cokorda selaku perbekel Desa Petulu bahwa akomodasi wisata Kokokan lambat laun sepi pengunjung. Hal ini diakibatkan karena objek wisata ini belum sepenuhnya menjadi objek wisata yang tersistem dan dibudayakan seperti Desa Panglipuran, Tenganan maupun desa wisata lainnya. Terdapat beberapa faktor yang mengakibatkan objek wisata ini kurang berkembang. Pertama, tidak adanya akomodasi, fasilitas dan atraksi wisata yang bisa menarik untuk dikunjungi, Kedua, zaman sekarang burung kokokan tidak ada sepanjang tahun karena perubahan alih fungsi lahan di Desa dan sekitarnya. Sehingga hanya bulan oktober sampai bulan february burung tersebut ada di Banjar Petulu Gunung, sisa tahunnya tidak ada atau jarang sekali melihat keberadaan burung tersebut di Desa Petulu. Faktor-faktor tersebut yang mengakibatkan Objek Wisata Kokokan ini sulit berkembang yang harapannya dapat membuka peluang kerja baru dan mensejahterakan masyarakat desa. Sesuai dengan Peraturan Menteri Dalam Negeri (Permendagri) mengharapkan desa-desa di Indonesia menjadi desa swakarya, maju dan mandiri.

Pokdarwis dan Pemerintah Desa Petulu telah berupaya untuk mencari solusi terkait pemasalah yang dihadapi oleh Objek Wisata Kokokan. Berbagai upaya telah dilakukan namun sejauh ini tidak ada bukti nyata yang dapat berpengaruh langsung terhadap pengembangan objek wisata. Peluang ini dimanfaatkan dalam pengabdian masyarakat Universitas Warmadewa. Pendampingan masyarakat dalam merevitalisasi objek wisata merupakan salah satu ide dalam pengembangan desa wisata. Output dari pengabdian ini diharapkan adalah sebuah publikasi dan gambar yang dapat digunakan sebagai arah dan motivasi masyarakat dalam pengembangan Objek Wisata Kokokan. Gambar ini dapat menjadi proposal pengajuan bantuan dari pihak pemerintah maupun swasta dalam memberikan bantuan dana. Dengan upaya tersebut yang dilakukan bersama-sama oleh pihak Pokdawris, Pemerintah Desa dan Universitas diharapkan dapat memberikan solusi terhadap permasalahan yang ada guna melahirkan Desa Wisata yang swakarya, mandiri dan maju.

## 2. KAJIAN PUSTAKA

### a. Pengertian Revitalisasi

Revitalisasi adalah suatu kegiatan untuk menghidupkan kembali suatu kawasan kota yang dikarenakan terjadinya penurunan melalui intervensi fisik maupun non fisik yang dapat berupa sosial, budaya dan ekonomi (S. Tiesdell, 1996). Danisworo & Martokusumo juga berpendapat serupa yaitu revitalisasi merupakan suatu proses untuk menghidupkan kembali kawasan kota yang telah mengalami penurunan baik dari sisi sosial budaya, ekonomi, makna dan citra hingga tampilan visual. Revitalisasi merupakan suatu kegiatan yang sangat kompleks dan membutuhkan jangka waktu tertentu. Dalam revitalisasi meliputi berbagai hal didalamnya sebagai berikut (Daniswoe & Martokusumo, 2002) :

- Intervensi Fisik Citra sebuah kawasan sangat erat hubungannya dengan karakter visual kawasan, terutama dalam menarik pengunjung dan kegiatan. Kegiatan

revitalisasi berdasarkan intervensi fisik dapat berupa peningkatan dan perbaikan dari kondisi fisik bangunan, sistem penghubung, signage, tata hijau dan ruang terbuka kawasan.

- Rehabilitasi Ekonomi Peningkatan fisik kawasan pada umumnya bersifat jangka pendek harus mendukung kegiatan proses rehabilitasi kegiatan ekonomi, oleh karena itu diharapkan dapat mewadahi kegiatan ekonomi baik formal ataupun informal yang dapat memberikan nilai tambah bagi suatu kawasan.
- Revitalisasi Sosial/Institusional Kegiatan revitalisasi suatu kawasan kota tidak hanya berpusat pada kondisi fisik lingkungan yang menarik, namun juga diperlukan untuk meningkatkan kehidupan sosial masyarakat dan menciptakan lingkungan sosial yang place making (berjati diri) kemudian perlu juga dukungan dari institusi yang baik agar dapat berjalan sesuai fungsi

b. Masterplan

Master plan adalah sebuah konsep perencanaan tata ruang yang menyampaikan gambaran umum proyek yang akan dilaksanakan. Oleh karena itu, master plan biasanya dibuat oleh pengembang saat kawasan pembangunan mulai dibangun. Master plan juga berisi visi, tujuan, sasaran, strategi, hingga rencana aksi yang terintegrasi untuk mencapai tujuan organisasi atau proyek selama periode waktu tertentu. Sehingga, dokumen ini sering digunakan dalam perencanaan kota, pembangunan infrastruktur, pembangunan komersial atau proyek-proyek besar lainnya. Dokumen rencana ini biasanya mencakup analisis situasi juga kondisi yang ada, identifikasi kebutuhan dan tantangan, serta pemilihan strategi dan program kerja yang diharapkan dapat mencapai hasil yang diinginkan. Rencana inilah yang menjadi acuan bagi seluruh pemangku kepentingan dalam mengambil keputusan dan melaksanakan program kerja untuk mencapai tujuan bersama. Bertikut tahap-tahap dalam perancangan masterplan (Alya,2024):

- Menganalisis Situasi
- Menetapkan Visi, Misi, dan Tujuan Proyek
- Mengidentifikasi Kebutuhan dan Prioritas
- Mengembangkan Strategi yang Sesuai
- Menyusun Tahapan Tindakan
- Melakukan Implementasi
- Melakukan Evaluasi dan Revisi

c. Business Model Canva

Business Model Canvas (BMC) merupakan sebuah gambaran kerangka pemikiran perencana strategi dalam menyusun strategi bisnis baru yang dapat digunakan untuk menentukan keberhasilan perusahaan dalam mencapai targetnya. Business Model Canvas memiliki sembilan dimensi. Business Model Canvas ini dapat digambarkan melalui 9 building blocks yang masing-masing building blocks dapat dijelaskan secara rinci (Bangkit, Muhamad.2021) :

- Value Propositions,
- Customer Segments
- Customer Relationships,
- Channels
- Cost Structure
- Revenue Stream,



- Key Activity
- Key Partnership
- Key Resources

### 3. METODE PENELITIAN

Pemahaman dalam membangun pariwisata bukan semata tanggung jawab masyarakat semata, tetapi melalui kerjasama dan kemitraan yang dapat dikembangkan akan mendorong percepatan pelaksanaan pembangunan pariwisata. (Raharjana, 2012). Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat berupa Perancangan Konsep Masterplan Objek Wisata Kokokan di Desa Petulu, khususnya di Banjar Petulu Gunung. Kegiatan yang dilakukan sesuai dengan uraian tugas pada lampiran 1. Berikut metoda penelitian yang digunakan penulis untuk menyusun penelitian ini adalah metoda kualitatif dengan langkah-langkah :

#### a. Metode Pengumpulan Data

- Wawancara dengan tanya jawab langsung dengan stakeholder yang bersangkutan.
- Studi literatur seperti pengumpulan data yang sifatnya teoritis dari berbagai literatur yang relevan dengan perancangan masterplan Objek Wisata Kokokan.
- Observasi yaitu pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung ke Desa Petulu khususnya di Objek Wisata Kokokan.
- Dokumentasi yaitu pengambilan gambar dan video untuk mendukung data.

#### b. Metoda Penyajian Data

- Metode Kompilasi dan Klasifikasi Data yaitu menyusun data yang diperoleh sesuai dengan kebutuhan analisis.
- Metode Transformasi Data dari data analisis menjadi data gambar masterplan dan design bangunan.

#### c. Metode Pembahasan

- Metode Analisis SWOT, yaitu menguraikan permasalahan yang ada berdasarkan unsurnya yang didukung oleh data-data yang didapat di lapangan untuk dapat hasil analisis yang optimal.

#### d. Metode Perancangan

- Metode Perancangan yaitu membuat sebuah design berdasarkan analisis dari data primer maupun sekunder.

### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari pelaksanaan PkM yang berjudul Pendampingan Masyarakat Dalam Revitalisasi Desa Wisata Kokokan Di Banjar Petulu Gunung adalah konsep masterplan, konsep desain fasilitas penunjang dan analisis business model canva yang didasari oleh analisis SWOT. Analisis ini ditujukan untuk memvalidasi kebutuhan masyarakat dan pengelola Objek Wisata dengan potensi lingkungan Desa Petulu khususnya Banjar Petulu Gunung. Berikut merupakan tabel analisis SWOT pada Objek Wisata Kokokan:

Tabel 4.1 Analisis SWOT

<b>Faktor Internal</b>     <b>Faktor External</b>	<b>Kekuatan (S)</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Terdapat ribuan burung kokokan sebagai identitas dari desa Petulu.</li> <li>2. Objek wisata kokok sudah cukup terkenal di kalangan wisatawan.</li> </ol>	<b>Kelemahan (W)</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Belum adanya atraksi pariwisata dan fasilitas penunjang akomodasi di Objek Wisata Kokokan.</li> <li>2. Belum adanya antusias yang tinggi dari masyarakat untuk pengembangan Desa Wisata.</li> </ol>
<b>Peluang (O)</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Terdapat beberapa lahan kosong dan fasilitas mangkrak yang dapat dioptimalkan.</li> <li>2. Lokasi dekat dengan Pusat Ubud.</li> </ol>	<b>Strategi S-O</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perencanaan Masterplan dan Desain Pedestrian, Area Parkir, Entrance, Foodcourt, Tiketing, Spot Point dan Sattle Buggy dan akomodasi penunjang lainnya.</li> <li>2. Promosi dan Pengembangan Objek Wisata melalui pemetaan analisis Business Model Canva.</li> </ol>	<b>Strategi W-O</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat sebuah paket perjalanan pariwisata sehingga kunjungan wisata tidak hanya tergantung dengan keberadaan burung kokokan.</li> <li>2. Membuat konsep masterplan dan Desain Fasilitas Penunjang Objek Wisata Kokokan untuk menjadi tujuan wisata selanjutnya setelah berkunjung ke Ubud.</li> </ol>
<b>Ancamanan (T)</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tingkat pendapatan rata-rata masyarakat menengah ke bawah.</li> <li>2. Populasi burung kokokan semakin berkurang.</li> </ol>	<b>Strategi S-T</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengembangkan wisata edukasi, rekreasi dan konservasi berdasarkan potensi Objek Wisata Kokokan.</li> <li>2. Peningkatan peran Pokdarwis dan Duta Wisata Gianyar untuk mempromosikan Desa Pejeng Kaja menjadi Desa Wisata.</li> </ol>	<b>Strategi W-T</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Meningkatnya jumlah kunjungan wisata berpengaruh terhadap bisnis menengah ke bawah meningkat.</li> <li>2. Penyuluhan kepada seluruh penduduk Desa Pejeng Kaja mengenai potensi dan rencana pengembangan Objek Wisata Kokokan.</li> </ol>

### Masterplan Penataan Objek Wisata Kokokan

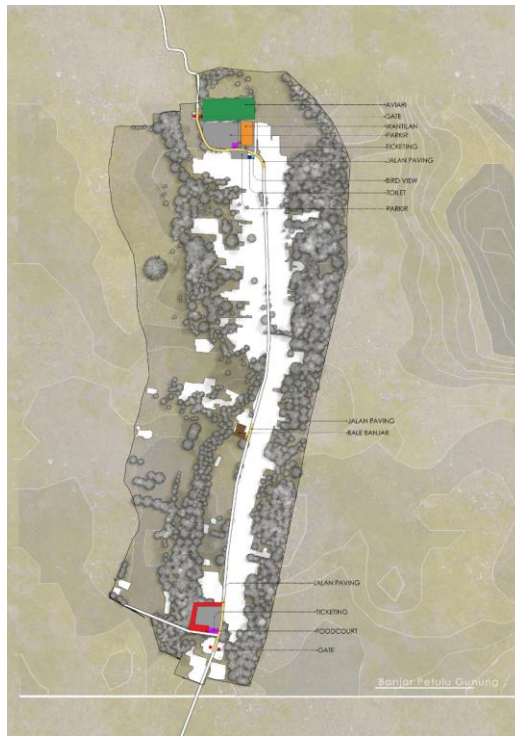
Masterplan Penataan Objek Wisata Kokokan di Ubud berfungsi sebagai dokumen perencanaan jangka panjang. Dokumen ini mencakup penataan ruang, infrastruktur, dan aspek non-infrastruktur yang berkaitan dengan pengembangan dan pengelolaan objek wisata. Tujuan utama dari masterplan ini adalah untuk meningkatkan kualitas lingkungan dalam area perencanaan, dengan mempertimbangkan potensi yang ada serta

permasalahan yang dihadapi. Dengan adanya masterplan ini, pengelolaan dan pengembangan objek wisata dapat dilakukan secara lebih terstruktur dan berkelanjutan, sehingga dapat memberikan manfaat jangka panjang bagi lingkungan dan masyarakat setempat.

Manfaat dari Masterplan Penataan Objek Wisata Kokokan di Ubud mencakup beberapa aspek penting seperti

1. Peningkatan Kualitas Lingkungan: Masterplan membantu dalam menjaga dan meningkatkan kualitas lingkungan di sekitar objek wisata. Penataan yang terencana memastikan bahwa lingkungan alam tetap terjaga, mengurangi dampak negatif dari kegiatan wisata, seperti polusi atau kerusakan ekosistem.
2. Pengelolaan Sumber Daya yang Efisien: Dengan perencanaan yang matang, sumber daya alam dan buatan dapat dikelola dengan lebih efisien. Ini mencakup infrastruktur seperti jalan, fasilitas pendukung lainnya yang akan meningkatkan kenyamanan pengunjung dan keberlanjutan wisata.
3. Pengembangan Ekonomi Lokal: Masterplan yang terstruktur dapat mendorong pengembangan ekonomi lokal dengan menciptakan peluang kerja, meningkatkan pendapatan masyarakat sekitar, dan memperkuat sektor pariwisata. Pengembangan fasilitas dan layanan wisata yang lebih baik juga dapat menarik lebih banyak wisatawan, meningkatkan penerimaan daerah.
4. Peningkatan Pengalaman Wisata: Wisatawan akan mendapatkan pengalaman yang lebih baik melalui penataan ruang yang baik, fasilitas yang memadai, dan lingkungan yang terjaga. Ini dapat meningkatkan kepuasan pengunjung dan mendorong mereka untuk kembali atau merekomendasikan objek wisata tersebut kepada orang lain.
5. Penyelesaian Masalah Lingkungan dan Sosial: Masterplan memungkinkan identifikasi dan solusi terhadap masalah-masalah yang ada, seperti konservasi burung kokokan, kerusakan lingkungan, atau konflik sosial. Dengan demikian, masalah ini bisa ditangani secara proaktif dan sistematis.
6. Rencana Pengembangan yang Berkelanjutan: Dengan adanya masterplan, pengembangan objek wisata bisa dilakukan secara berkelanjutan, menjaga keseimbangan antara kebutuhan ekonomi, lingkungan, dan sosial. Ini memastikan bahwa pengembangan pariwisata dapat berlangsung dalam jangka panjang tanpa merusak aset yang menjadi daya tarik utamanya.

Secara keseluruhan, masterplan berfungsi sebagai panduan yang komprehensif dan strategis untuk mengoptimalkan potensi objek wisata sekaligus melindungi dan melestarikan lingkungan serta budaya lokal. Berikut beberapa hasil dari perencanaan masterplan pada Objek Wisata Kokokan di Desa Petulu:



Gambar 2. Konsep Masterplan  
Sumber : Pribadi, 2024

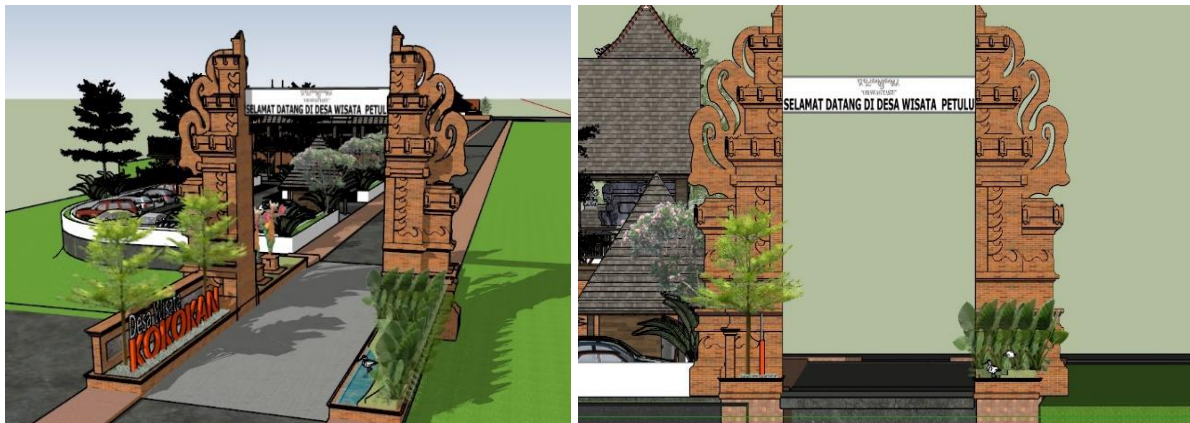
### Konsep Desain Fasilitas Penunjang Objek Wisata Kokokan

Kondisi eksisting Objek Wisata Kokokan sangat tidak sesuai dengan standar objek wisata yang dikelola dengan baik. Hal ini merupakan salah satu faktor wisatawan enggan untuk membayar tiket masuk ke dalam Objek Wisata Kokokan. Oleh sebab itu redesign dan revitalisasi fasilitas penunjang objek wisata memiliki harapan untuk meningkatkan kualitas dan branding Objek Wisata Kokokan di Petulu. Berikut merupakan beberapa konsep desain fasilitas penunjang dari Objek Wisata Kokokan:

a. Entrance *in* dan *out*

Entrance atau gapura dari Objek Wisata Kokokan memiliki bentuk yang tipikal seperti gapura pada umumnya sehingga kurang memiliki identitas kawasan. Identitas dari objek wisata ini adalah burung kokokan sehingga bentuk gapura dikombinasikan dengan shape dari sayap burung kokokan. Pada setiap gapura terdapat penataan paving untuk memperlambat lajur kendaraan sekaligus memberikan identitas telah memasuki objek wisata. Selain itu terdapat plater box sisi pada sisi depan dan belakang gapura yang merepresntasikan identitas kawasan. Sisi kiri gapura terdapat planterbox yang dikombinasikan dengan dinding dan tulisan akrilik untuk petunjuk memasuki kawasan wisata. Pada sisi kanan gapura terdapat planterbox yang difungsikan sebagai miniatur

sawah desa petulu yang terasering dengan kombinasi kolam dan patung burung kokokan. Hal ini bertujuan untuk melambangkan identitas dari kawasan wisata. Sedangkan pada sisi belakang gapura terdapat planterbox yang dikombinasikan dengan patung-patung tari ciri khas objek wisata Kokokan. Material yang digunakan adalah batu bata merah yang diambil dari material alami yang sering digunakan pada bangunan eksisting di Desa Petulu. Konsep kontekstual ini bertujuan untuk dapat memberikan kesinambungan antara bangunan lama dengan bangunan baru.

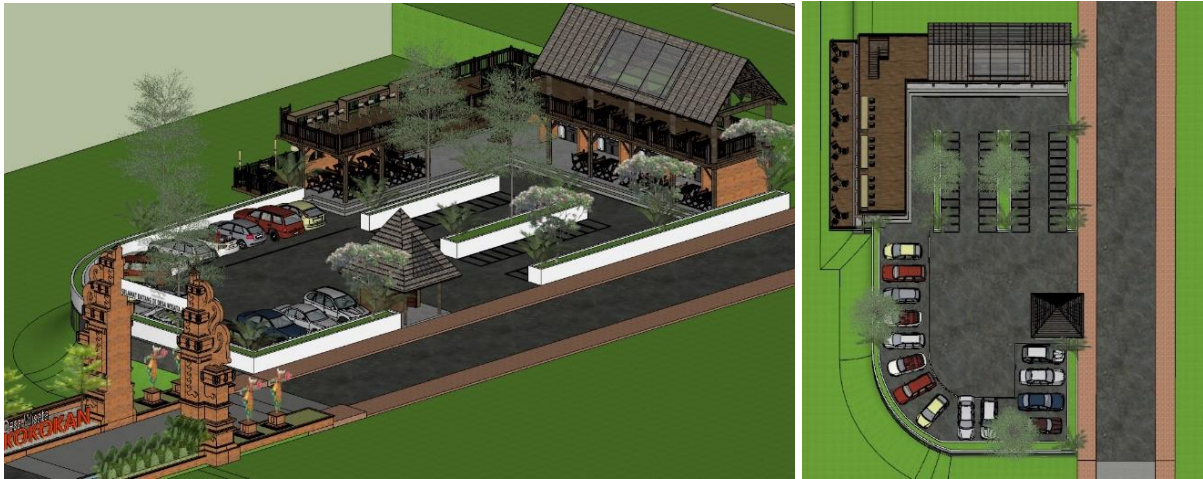


Gambar 3. Desain Gapura Objek Wisata Kokokan  
Sumber: Pribadi, 2024

#### b. Area Parkir, Foodcourt dan Oleh-Oleh

Sebagai Objek Wisata yang sustainable wajib memiliki berbagai macam akomodasi yang dapat menunjang kegiatan utama. Pada objek wisata kokokan hal yang dijual hanyalah atraksi burung kokokan yang bertengger di atas pohon. Hal ini salah satu faktor yang membuat wisatawan enggan membayar tiket masuk karena tidak memiliki akomodasi penunjang. Dan dalam sewaktu-waktu pada bulan februai sampai September jumlah burung kokokan tidak terlalu banyak sehingga tanpa adanya akomodasi penunjang lain mengakibatkan wisatawan semakin enggan datang ke Objek Wisata Kokokan.

Oleh sebab itu tim PkM merencanakan sebuah Area Parkir kendaraan bersama dengan area ticketing, kuliner dan oleh-oleh ciri khas Objek Wisata Kokokan. Akomodasi ini dirancang pada tanah kosong yang berada tepat disebelah entrance atau gapura kedatangan. Fungsi dari area ini sebagi starting point atau ending point dari perjalanan berkunjung ke Objek Wisata Kokokan. Area ini cukup jauh dari titik keramaian burung kokokan sehingga kehygienisan makan dan kebersihan toko oleh-oleh tetap terjaga. Bentuk bangunan dan finishing material menggunakan pendekatan kontekstual sehingga memiliki kesinambungan dengan area rumah dan pura disekitar area ini. Konsep openspace digunakan pada bangunan foodcourt dan oleh-oleh sehingga interaksi sosial antara pedagang dan pengunjung lebih mudah terjalin sesuai dengan konsep keramah tamahan warga lokal yang selalu terbuka.



Gambar 4. Desain Area Parkir dan Foorcourt  
Sumber : Pribadi, 2024

### c. Banjar Petulu Gunung

Banjar Petulu Gunung merupakan salah satu bangunan multifungsi yang berada di kawasan Objek Wisata Kokokan. Bale Banjar ini memiliki 2 lantai yang biasanya lantai 1 digunakan untuk kegiatan banjar sedangkan lantai 2 digunakan sebagai spot point untuk melihat burung kokokan dari ketinggian. Namun area ini kurang dimaksimalkan fungsinya sehingga banjar ini hanya menjadi spot foto tanpa adanya atraksi atau identitas yang dapat membuat wisatawan betah berlama-lama menunggu burung kokokan datang. Oleh sebab itu berdasarkan persetujuan dari pihak kelian Banjar Petulu Gunung dan arahan Bapak Kepala Desa maka bale banjar ini dirubah menjadi sebuah Bale Banjar yang multifungsi. Bale Banjar ini akan ditambahkan fungsinya menjadi café, toko oleh-oleh dan spot foto yang menarik. Terdapat area dak beton dibelakang bale banjar yang dapat difungsikan sebagai area café semi outdoor. Bale Banjar lantai dua akan difungsikan sebagai area oleh-oleh dan akses menuju spot foto dengan tulisan Desa Wisata Kokokan dengan menghadap view hamparan sawah. Berbagai macam kegiatan ini diharapkan dapat membuat wisatawan betah berkunjung ke Banjar Petulu Gunung. Konsep yang digunakan adalah kontekstual arsitektur karena bale banjar ini berada dalam sebuah kawasan area banjar sehingga perlu adanya sinkronisasi fasad bangunan satu dengan lainnya. Namun terdapat penggunaan material kayu dan bambu untuk menambah kesan alami.



Gambar 5. Desain Banjar Petulu Gunung  
Sumber : Pribadi, 2024

d. Wantilan Pura Desa



Gambar 6. Desain Wantilan Pura Desa  
Sumber : Pribadi, 2024

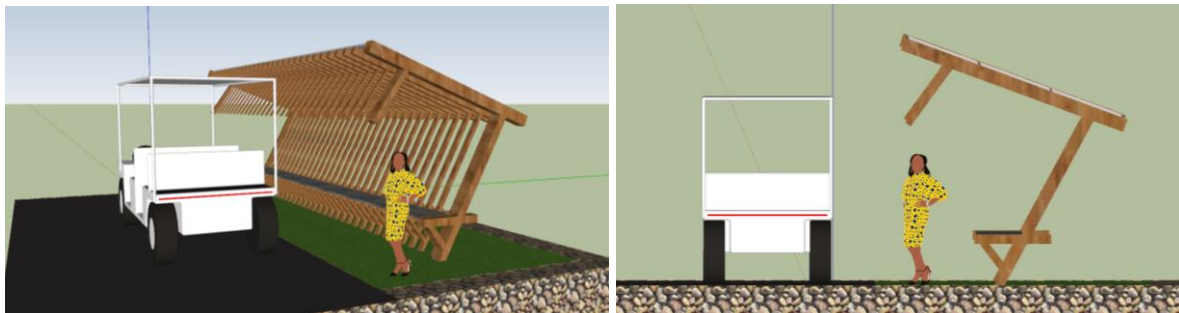
Wantilan Pura Desa Petulu terletak bersebelahan dengan Pura Desa Petulu yang memiliki nilai sakral dan memiliki sejarah dalam mendatangkan burung kokokan ke Desa beberapa ratus tahun lalu. Wantilan ini merupakan sebuah bantuan dari pemerintah kurang lebih 10 tahun lalu. Namun karena keterbatasan dana dari pemerintah sehingga bangunan ini tidak terselesaikan. Finishing bangunan masih berantakan sehingga warga belum dapat

menggunakan wantilan ini secara optimal. Wantilan ini memiliki dimensi yang besar sehingga dapat menampung banyak kegiatan peunjang Objek Wisata Kokokan seperti pegerlaran tari, seni dan penyuluhan kegiatan edukasi terkait bagaimana cara mengkonservasi burung kokokan.

Pada bangunan eksisting tim PkM tidak banyak merubah bentuk utama bangunan. Namun sifatnya lebih merevitalisasi atau memaksimalkan fungsi bangunan dengan pengembangan fasilitas. Bangunan Wantilan menggunakan finishing batu bata dan memiliki dekorasi atau patra-patra yang menggambarkan kehidupan harmonis antara masyarakat dengan burung kokokan. Desain ini dapat memberikan identitas tersendiri pada wantilan yang difungsikan sebagai area rekreasi dan penampilan seni. Hal ini berujuan untuk membuat paket wisata desa kokokan yang lebih kompleks. Wisatawan tidak hanya dapat melihat burung kokokan namun juga dapat mempelajari, melihat atraksi menari, kuliner hingga berbelanja di Objek Wisata Kokokan.

#### e. Halte Buggy

Panjang tracking dari entrance masuk hingga entrance keluar Objek Wisata Kokokan memiliki jarak tempuh kurang lebih 1,2 km. Sehingga untuk dapat menikmati panorama Objek Wisata Kokokan perlu berjalan kaki ataupun bersepeda. Namun tidak semua wisatawan kuat dalam melakukan aktivitas fisik. Oleh sebab itu pada sepanjang jalan akan terdapat 2 titik halte Buggy yang dapat mempercepat perjalanan dalam area Objek Wisata Kokokan. Halte ini terbuat dari material kayu dengan kombinasi solarplat di atasnya sehingga dapat melindungi pengguna dari terik matahari dan hujan.



Gambar 7. Desain Halte Buggy  
Sumber : Pribadi, 2024

### **Business Model Canva Objek Wisata Kokokan**

Business Model Canvas di Obejek Wisata Kokokan adalah alat strategis yang digunakan untuk menggambarkan, merancang, dan menyempurnakan model bisnis. Tujuan utama dari Business Model Canvas di Objek Wisata Kokokan adalah membantu pengelola ataupun stakeholder objek wisata dalam memahami dan memvisualisasikan komponen-



komponen penting dari model bisnis mereka dalam satu halaman, sehingga lebih mudah untuk menganalisis, mengembangkan, dan mengkomunikasikan strategi bisnis. Berikut Business Model Canvas Objek Wisata Kokokan:



Gambar 8. Business Model Canva Objek Wisata Kokokan  
Sumber : Pribadi, 2024

## 5. SIMPULAN

Desa Petulu khususnya di Banjar Petulu Gunung yang memiliki Objek Wisata Kokokan merupakan sebuah Objek Wisata unik yang tidak dimiliki oleh daerah lainnya. Keunikannya adalah terdapat ribuan burung kokokan yang tinggal sepanjang pepohonan Banjar Petulu Gunung. Namun sayangnya karena alih fungsi lahan sehingga tidak sepanjang tahun burung kokokan selalu berada di Desa Petulu dan ditambah dengan kurangnya potensi lain maupun akomodasi penunjang sehingga kunjungan wisatawan ke Objek Wisata Kokokan terus menurun. Kondisi ini tentu sangat memprihatinkan dan sedikit banyak berpengaruh terhadap perekonomian masyarakat sekitar. Dengan adanya Program Pengabdian Kepada Masyarakat oleh Universitas Warmadewa dapat menjadi sebuah harapan untuk meningkatkan kualitas Objek Wisata Kokokan. Berdasarkan hasil program ini maka telah dianalisis SWOT untuk menentukan arah pengembangan Objek Wisata menjadi lebih optimal. Hasil ini melahirkan konsep masterplan kawasan Objek Wisata kokokan ditambah beberapa fasilitas baru seperti penataan entrance in dan out, penataan area parkir, perancangan foodcourt, redesign wantilan dan banjar, perancangan pedestrian, halte buggy dan spot view burung kokokan. Seluruh akomodasi baru ini akan menjadi sebuah paket perjalanan wisata saat berkunjung ke Objek Wisata Kokokan. Sehingga berlangsung objek wisata tidak hanya tergantung terhadap keberadaan burung kokokan namun juga dari atraksi tari, kuliner dan edukasi. Ide dari konsep perencanaan masterplan dan bangunan telah tertuang pada gambar lampiran. Dengan program ini diharapkan Objek Wisata Kokokan akan berkembang menjadi rekreasi, edukasi, dan konservasi di Kabupaten Gianyar.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

- Alya Fadhilla. 2024. Pengertian Master Plan beserta Fungsi hingga Pembuatannya. <https://asbesadimas.com/artikel/definisi-master-plan/>
- Bangkit. R.S.,Muhamad.A. 2021. Implementasi Strategi Pengembangan Bisnis Dengan Business Model Canvas. Jurnal MANOVA Volume IV Nomor 2, P ISSN : 2685-4716, E ISSN : 2746-282X
- Kompas, 2021. <https://travel.kompas.com/read/2021/11/12/101000927/ubud-jadi-kota-terbaik-nomor-4-di-dunia-menurut-travel-leisure>
- Malik, F. (2016). Peranan Kebudayaan Dalampencitraan Pariwisata Bali. *Jurnal Kepariwisata Indonesia : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Kepariwisata Indonesia, Vol 11 No 1*, 67-92.
- M. Danisworo and W. Martokusumo, (2002). "Revitalisasi kawasan kota sebuah catatan dalam pengembangan dan pemanfaatan kawasan kota," URDI (Urban Reginal Dev. Institute), vol. 13, 2002.
- Raharjana, D. T. (2012). *Membangun Pariwisata Bersama Rakyat: Kajian Partisipasi Lokal Dalam Membangun Desa Wisata Di Dieng Plateau*. Kawistara, P 225-328.

S. Tiesdell, T. Oc, and T. (1996) Health, Revitalizing historic urban quarters. Oxford: Architectural Press,

Tribun Bali, 2023. <https://bali.tribunnews.com/2023/08/22/kunjungan-wisatawan-membludak-polsek-ubud-tingkatkan-patroli-malam>.