

Pengabdian Terapan

**Pengembangan Potensi Kesejarahan TAHURA
(Taman Hutan Raya) Ir. H Djuanda dalam
Arsitektur Kawasan Pariwisata yang berbasis pada
Eco-culture
Koneksitas Curug Dago-Tahura**



Penyusun :

Tito Gunawan W, MSA
Dimas Hartawan, ST, MT
Dr. Rahadhian PH
Ir. Amirani R, MT
Caecilia W, ST, MT

**LEMBAGA PENELITIAN DAN
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN**
Jl. Ciumbuleuit 94, Bandung, 40141
Februari, 2015

ABSTRAK

Tahura Ir. H Djuanda merupakan kawasan penting di kota Bandung yang memiliki multifungsi. Fungsi utama Tahura pada saat ini sebagai area konservasi alam yang dapat menimbulkan dampak positif bagi perkembangan kota Bandung. Dalam rangka mendukung Pariwisata di Kota Bandung ke depan Tahura memiliki banyak potensi yang dapat dikembangkan, khususnya mendukung pariwisata yang berbasis pada *Eco-Culture*. Potensi penting yang akan dikembangkan dalam desain adalah Curug Dago sebagai bagian dari Tahura. Curug Dago sebagai kawasan bersejarah ternyata tidak memiliki sarana yang memadai khususnya dalam pengembangan wisata alam dan budaya. Curug Dago terkesan tanpa koneksitas yang memadai jika dikaitkan dengan TAHURA. Terkesan Tidak ada jalur dan program-program memadai yang dapat menghubungkan kedua titik penting tersebut. Karena letaknya yang memang terpisah. Curug Dago semestinya dapat menjadi jembatan yang strategis bagi kedua Negara Indonesia dan Thailand, khususnya sejarah dan budaya Pengembangan gagasan *Eco-Culture* tidak dapat dilepaskan pada aspek kesinambungan antara Curug Dago dan TAHURA. Curug Dago memiliki nilai kesejarahan yang kuat bagi kota Bandung. Oleh karena itu untuk mendukung Pariwisata yang berbasis pada *Eco-Culture* diperlukan pengembangan potensi-potensinya, khususnya yang berkaitan dengan pengembangan TAHURA secara keseluruhan. Diharapkan melalui kajian ini akan didapatkan model pengembangan desain yang dapat menyatukan curug Dago dengan TAHURA secara utuh dalam wujud fisik yakni berupa arsitektur. Arsitektur dapat menjadi salah satu pendorong terjadinya perubahan, baik menyangkut fisik kawasan maupun aspek sosial masyarakat seperti perilaku-budaya, dsb. Dengan demikian kajian ini akan dapat mendukung pembangunan di Kota Bandung menuju kota yang humanis dan livable serta didukung oleh kreativitas masyarakatnya. Hal ini diharapkan juga berdampak positif bagi peningkatan pendapatan masyarakat di sekitar curug ini

Daftar Isi

Abstrak		1
Daftar Isi		2
Bab 1	Pendahuluan	4
Bab 2	Solusi/Pendekatan	12
Bab 3	Gagasan Koneksitas	20
Bab 4	Pengembangan Program	27
Daftar Pustaka		33

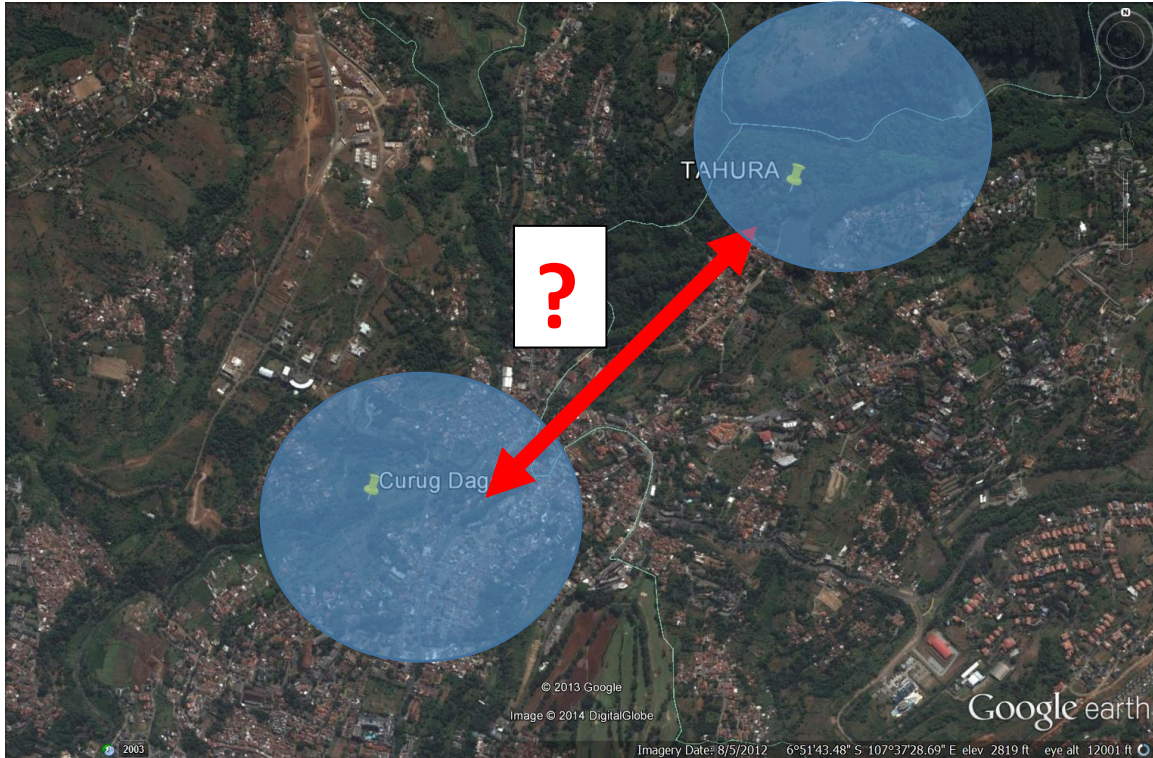
Bab 1 Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Curug Dago sebagai bagian dari TAHURA terkesan tanpa koneksitas yang memadai jika dikaitkan dengan TAHURA. Terkesan Tidak ada jalur dan program-program memadai yang dapat menghubungkan kedua titik penting tersebut. Karena letaknya yang memang terpisah. Curug Dago semestinya dapat menjadi jembatan yang strategis bagi kedua Negara Indonesia dan Thailand, khususnya sejarah dan budaya. Curug Dago sebagai kawasan bersejarah ternyata tidak memiliki sarana yang memadai khususnya dalam pengembangan wisata alam dan budaya. Oleh karena itu pada kegiatan pengabdian sebelumnya curug dago telah diupayakan untuk dikembangkan, secara mandiri, namun demikian sebagai kesatuan dengan TAHURA semestinya dapat menyatu pengembangannya dengan TAHURA.



gb 01 Pengembangan Tahap 1



Gb 02 Koneksitas

Berdasarkan data-data yang diperoleh website resmi TAHURA 2013, pada dasarnya Tahura dikonsepsikan menjadi daerah konservasi alam ini berada sekitar ± 7 km di sebelah utara Kota Bandung. Tahura terhampar luas mulai dari kawasan Dago Pakar hingga kawasan Lembang dan Maribaya. Tahura memiliki kekayaan tempat yang sangat bervariasi sehingga dapat memberikan pengalaman berbeda-beda, seperti arena bermain, gua, air terjun. Tempat-tempat tersebut yang terletak di taman hutan seluas $\pm 526,98$ hektare ini, yaitu Curug Dago dan batu prasasti kerajaan Thailand, panggung terbuka, kolam PLTA Bengkok, monumen Ir. H. Djuanda dan pusat informasi (museum mini) tahura, taman bermain, Goa Jepang, Goa Belanda, Curug Lalay, Curug Omas Maribaya, Panorama Alam Hutan Raya, jogging track ke Maribaya, dan Patahan Lembang.

Tempat yang paling banyak dikunjungi oleh para wisatawan biasanya adalah Goa Jepang dan Goa Belanda. Goa buatan yang dibangun pada tahun 1942 ini cukup unik karena memiliki empat pintu yang saling terhubung di dalam kecuali pada pintu kedua yang dimaksudkan sebagai pintu pengecoh. Goa peninggalan Belanda yang dibangun pada 1941 ini dulu digunakan sebagai terowongan PLTA Bengkok. Pada awal perang dunia II tahun 1941, Militer Hindia Belanda membangun stasiun radio telekomunikasi. Bangunan itu berupa jaringan goa di dalam perbukitan batu pasir tufaan. Saat perang memuncak, goa ini berfungsi sebagai pusat komunikasi rahasia

tentara Belanda, sedangkan pada masa kemerdekaan dimanfaatkan sebagai gudang mesiu.

Lokasi selanjutnya, yakni Curug Lalay, Curug Omas, dan patahan Lembang, lokasinya cukup jauh sehingga dibutuhkan kendaraan untuk mencapainya. Jika anda penasaran, tetapi tidak punya kendaraan sendiri, anda bisa naik ojek dengan ongkos Rp 20.000 bisa ditawar. Curug Lalay dan Curug Omas Maribaya kedua-duanya mengalir di Sungai Cikapundung.

Di Tahura, terdapat museum mini yang berisi sedikit kilasan sejarah Ir. H. Djuanda yang tergambar pada foto-fotonya dan beberapa peninggalan penghargaan dan medali milik beliau. Selain itu, juga terdapat profil flora dan fauna yang ada di Tahura. Di sebelah luar pusat informasi, kita akan diajak melihat patung Ir. H. Djuanda, sang Perdana Menteri pertama Republik Indonesia yang namanya diabadikan sebagai nama Taman Hutan Raya di kawasan Dago Pakar ini. Tahura akan mengembangkan fasilitas berupa penginapan dan konsep family outbond. Tahura dapat menjadi alternatif utama untukmelalukadsb



Gb 03 Kesejarahan

1.2 Permasalahan

Pengembangan Curug Dago dan koneksitasnya dengan TAHURA terkesan tidak berkembang secara optimal. Oleh karena itu diperlukan usaha-usaha yang memadai, khususnya dalam pengembangan kepariwisataan. Tidak dapat dipungkiri bahwa Bandung salah satu menjadi primadona pariwisata di Jawa Barat. Dengan dibukanya jalan tol Cipularang menambah volume kunjungan ke kota Bandung dengan Pesat. Pariwisata di kota Bandung menjadi tumbuh dengan pesat seiring dengan masuknya wisman dan lokal, khususnya dari Jakarta. Pariwisata di Bandung pada umumnya berkaitan dengan perdagangan yakni baju dan makanan-kuliner. Selain itu juga berkembang pariwisata yang berkaitan dengan alam atau berbasis pada ekologi, seperti agrowisata. Adapula wisata alam yang kemudian dikaitkan dengan tempat rekreasi bermain. Berkaitan dengan potensi wisata di Bandung, perdagangan, jasa, rekreasi bermain, alam maka Tahura diharapkan dapat mengisi tempat wisata yang baik khususnya yang berkaitan dengan *eco-culture*.

Pada masa Kolonial Tahura ini menjadi salah satu kawasan kunjungan utama di Bandung, baik untuk rekreasi maupun edukasi. Namun saat ini kunjungan ini menjadi berkurang dan Tahura menjadi asing, baik oleh warga Bandung, apalagi oleh para wisman dan turis lokal. Menurut informasi kunjungan pada saat ini jauh berkurang dibandingkan dengan masa kolonial dahulu, meskipun jumlah penduduk Bandung jauh meningkat. Hal ini menunjukkan bahwa Tahura ini menjadi kawasan yang tidak menarik khususnya bagi warga Bandung.

Jika ditinjau dari kondisi dan isi Tahura semestinya kawasan ini menjadi salah satu titik penting di Kota Bandung. Tahura memiliki objek-objek di dalamnya yang sangat bervariasi baik yang berkaitan dengan konservasi alam maupun kesejarahan. Dengan demikian titik penting yang berkaitan dengan konservasi alam, sejarah, budaya semestinya dapat dikembagngkan dan irevitalisasi untuk mendukung pembangunan di kota Bandung dan peningkatan pendapatan bagi masyarakatnya. Keterlibatan masyarakat diperlukan agar kawasan ini tidak ditinggalkan atau dilupakan. Oleh karena itu diperlukan pengembangan lebih jauh sehingga dapat mendukung pengembangan pariwisata yang berbasis pada *eco-culture*.

1.3 Pendekatan

Arsitektur merupakan keilmuan yang berkaitan dengan pembangunan Lingkungan Binaan. Melalui Arsitektur diharapkan dapat membantu untuk mendukung revitalisasi kawasan ini baik berkaitan dengan bangunan, ruang, dan lansekapnya. Pada hakekatnya pengolahan dan pengembangan kawasan yang berkaitan dengan tata ruang akan melibatkan arsitektur sebagai pendorongnya. Wujud Arsitektur adalah penciptaan ruang yang dapat mewadai aktivitas manusia. Arsitektur merupakan produk budaya visual. Bentuk (*form*) menjadi alat yang paling cepat dan *real* untuk pengenalan awal suatu desain arsitektur, karena dapat diceraap secara langsung melalui indra visual. Representasi visual (fisik) khususnya dalam wujud 'bentuk' merupakan unsur yang selalu dimunculkan dalam desain yang bersifat arsitektural.

Bentuk (*form*) merupakan bahasa rupa visual yang sangat penting dalam desain arsitektur. Arsitektur sangat mengandalkan aspek visual dalam perwujudannya. Aspek *venusitas (beauty)*, *utilitas (function)*, dan *firminitas (structure)* dalam desain seperti trilogi Vitruvius dapat dikenali perwujudannya melalui wahana visual berupa bentuk (*form*). Selain teori Vitruvius beberapa teori arsitektur lain yang juga dapat dikaitkan dengan aspek bentuk antara lain Alberti dengan *firmness* (kekuatan), *conveniency* (kenyamanan), *beauty* (keindahan); Schinkel-Weinbrenner dengan *freedom, form, function, construction, meaning, poetry*, atau Capon dengan *form, function, meaning, construction, context, spirit*; dsb (Capon, 1999).

Melalui pendekatan desain diharapkan revitalisasi ini dapat terjadi khususnya yang berkaitan dengan bangunan, perkotaan, dan lansekap. Dengan demikian diharapkan kawasan ini menjadi tempat pariwisata yang menarik-indah, fungsional, dan mendukung ekologi lingkungan. Selain dapat berfungsi sebagai tempat rekreasi, Tahura juga dapat menjadi tempat edukasi yang potensial bagi pengembangan keilmuan yang merujuk pada green, sustainable, dsb. Baik yang berkaitan dengan bangunan maupun aspek perkotaan. Oleh karena itu pembangunan kota berkelanjutan saat ini mensyaratkan adanya keseimbangan (harmoni) antara pilar ekonomi, ekologi, dan sosial-manusia. Kota yang kompak, menurut Roychansyah (2006), didesain dengan tata guna lahan yang heterogen dan menyatu. Idealnya, setiap bagian kota menyediakan aneka fasilitas seperti sarana pendidikan, kesehatan, serta pusat ekonomi yang mudah diakses oleh penduduknya. Dengan demikian, penggunaan

lahan menjadi lebih efektif, penggunaan energi fosil untuk mobilitas warga berkurang, dan kerekatan sosial dapat terbangun. Langkah lain menuju kota berkelanjutan dimulai dengan melibatkan masyarakat sebagai subjek dan objeknya. Setiap kelompok masyarakat di tingkat terkecil, misalnya mulai diperkenalkan kesadaran ekologi seperti konsep *reduce, reuse, dan recycle* sampah, dsb

Dengan demikian berdasarkan kajian di atas konsep kota yang humanis adalah antara *container and contents* merupakan kesatuan yang dialogis dalam menghargai keberagaman sosial yang pluralistas, menghargai hak-hak individu - *human need*, memberikan sentuhan spiritual dan seni melalui pengembangan kreativitas, serta menciptakan keharmonisan dan kontekstual dengan lingkungannya seperti aspek ekologi, alam, sosio-budaya khususnya antara desa dan kota. Konsep dialogis dapat dikembangkan melalui penggalan terhadap nilai-nilai masa lalu, karakter lokal, (kota kosmik-agraris) namun visioner dan terbuka terhadap kemajuan jamannya dalam konteks IPTEKS

Pengembangan kawasan ini sangat baik jika merujuk pada pengembangan gagasan place making.

- *Placemaking is a multi-faceted approach to the planning, design and management of public spaces. Placemaking capitalizes on a local community's assets, inspiration, and potential, ultimately creating good public spaces that promote people's health, happiness, and well being. Placemaking is both a process and a philosophy.*
- *'Placemaking' is both an overarching idea and a hands-on tool for improving a neighborhood, city or region. It has the potential to be one of the most transformative ideas of this century.*” -Metropolitan Planning Council of Chicago
- *Placemaking is a multi-faceted approach to the planning, design and management of public spaces. Placemaking capitalizes on a local community's assets, inspiration, and potential, ultimately creating good public spaces that promote people's health, happiness, and well being*
- *Placemaking strikes a balance between the physical, the social and even the spiritual qualities of a place.*

Sebagai area yang dapat memperkuat kepariwisataan yang merujuk pada hubungan alam, manusia, dan objek sejarah maka kawasan ini dapat dikembangkan menjadi kawasan yang bekarakter dan beridentitas eko dan culture. Hal ini akan menjadi tempat yang hidup dan livable.

Sebagai upaya untuk mengubah arah perkembangan perkotaan di masa depan yang lebih humanis harus memahami permasalahan yang terjadi yakni pertumbuhan dan perluasan fisik kota yang semakin tidak terkendali (*urban sprawling*) dan menjurus kepada penggabungan beberapa kota-kota besar. Kecenderungan ini mendorong untuk menerapkan konsep seperti misalnya *smart growth* yang dimanifestasikan ke dalam upaya mewujudkan kota yang kompak (*compact city*). Selain itu permasalahan lainnya adalah semakin menurunnya kualitas lingkungan hidup dan tingkat kenyamanan perkotaan. Dan yang paling mendasar terlihat dari berkurangnya Ruang Terbuka Hijau (RTH) di kawasan perkotaan..

Ruang terbuka kota misalnya harus menjadi *place* yang memberikan nilai lebih bagi warga agar dapat bermakna melalui ekspresi kreativitasnya, misalnya melalui kegiatan seni-budaya, olahraga, dsb. Namun demikian spiritual tersebut lahir dari budaya yang kontekstual dengan tempat tersebut. Untuk menyalurkan energi kreativitas, kota yang kreatif memerlukan ruang pameran, konferensi dan meeting room, serta kebutuhan tempat untuk mendukung kegiatan eksibisi lainnya. Kreativitas ini dapat dicontohkan misalnya dalam *Bandung Creative City*. Charles Landry dalam bukunya *The Creative City* (2000), mengatakan bahwa untuk mendorong suatu kota agar lebih kreatif, maka kota itu harus dapat menciptakan lingkungan yang sesuai agar masyarakatnya dapat berpikir, membuat rencana, dan beraktivitas dengan imajinasinya dalam rangka memperkuat peluang kotanya untuk berkembang. Dengan demikian kreativitas masyarakat dapat tersalurkan melalui kegiatan-kegiatan yang dapat meningkatkan nilai ekonomi kota. Penghargaan terhadap kreatifitas merupakan aspek penting dalam menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan itu sendiri.

Dengan demikian berdasarkan kajian di atas maka tujuan kegiatan ini adalah

1. Pengembangan potensi kesejarahan Curug Dago dalam koneksitasnya dengan TAHURA dalam pengembangan Arsitektur Kawasan Pariwisata yang berbasis pada Eco Culture
2. Memberikan wawasan dan masukan yang berkaitan dengan desain arsitektur kawasan pariwisata kepada Masyarakat dan Pemerintah yang merujuk pada nilai-nilai Eco-Culture → Konservasi-revitalisasi

Melalui kegiatan ini diharapkan gagasan revitalisasi – konservasi menjadi salah satu solusi dalam mengembangkan kawasan ini. Untuk revitalisasi-konservasi khususnya yang berkaitan dengan ekologi dan budaya diperlukan penggalian terhadap potensi kesejarahan dan sekaligus lingkungan ekologisnya - alam, sehingga dapat mendukung pengembangan aspek perkotaan di Bandung menjadi lebih humanis dan *liveable*. Desain arsitektur merupakan salah satu sarana bagi pengembangan potensi pariwisata di Kawasan ini.

Bab 2 Landasan Teori

2.1 Pendekatan Perencanaan dan Pengelolaan Kawasan Yang Memiliki Objek Heritage

Tahura tidak sekadar hutan lindung pada umumnya melainkan memiliki potensi kesejarahan berupa tempat bersejarah dan budaya. Oleh karena itu diperlukan pendekatan yang merujuk pada aspek konservasi budaya dan sejarah. Seperti halnya kawasan yang memiliki objek heritage (Studi Kelayakan Pengembangan Kawasan Purbakala Prambanan, 2012) dalam pengembangan perkembangannya tinggalan budaya telah menjadi suatu fenomena tersendiri. Sebagai peninggalan sisa-sisa budaya manusia masa lampau, tinggalan budaya menarik minat banyak pihak baik dari segi keunikannya, kelangkaannya, nilai-nilai yang ada di dalamnya, maupun daya tarik lainnya. Demikian pula halnya di dalam industri pariwisata, tinggalan budaya menjadi salah objek yang selalu menarik minat pengunjung. Tingkat daya tarik tinggalan budaya itu sendiri sangat bergantung pada bagaimana tinggalan budaya tersebut dikelola sedemikian rupa sehingga menjadi suatu objek yang mampu menunjukkan nilai-nilai yang tinggi yang ada di dalamnya.

Secara konseptual pengelolaan sebuah aset tinggalan budaya harus memperhatikan 4 (empat) aspek penting, yaitu yang signifikan secara : 1) ekonomis; 2) sosial; 3) politis, dan 4) ilmiah (Hall and McArthur, 1993). Melengkapi empat komponen tersebut Reime and Hawkins (1979) menambahkan dua aspek penting lainnya, yaitu 5) layak secara fisik, dan 6) layak dipasarkan (*marketable*) (Timothy and Boyd, 2003).

Di samping itu, suatu peninggalan budaya juga mampu memberikan citra tersendiri bagi lingkungannya. Prentice (1993) mengemukakan bahwa :

..... *“historical site do not merely represent something that has happened in the past, but are contemporary attraction, incorporated into the fabric of the locality where they exist. Their existence is a part and parcel of the communities life and their conservation becomes a indispensable duty of the state and the local population.”*

Di dalam pernyataan tersebut, menegaskan bahwa suatu asset peninggalan budaya tidak saja menjadi wujud budaya masa lampau, tetapi juga merupakan

suatu daya tarik yang terus hidup, menyatu dengan lingkungan di sekitarnya. Suatu perencanaan dan pengelolaan aset tinggalan budaya juga harus memperhatikan sejumlah hal:

- 1) adanya suatu kebijakan dasar bagi perencanaan dan manajemen;
- 2) suatu pendekatan dalam menjaga keseimbangan antara tindakan konservasi dan pemanfaatannya;
- 3) aplikasi konsep yang relevan dalam proses perencanaan, teknik, dan prinsip-prinsip pengembangan;
- 4) pengorganisasian pengunjung (*visitor management*),
- 5) kelangsungan manajemen dan pengelolaan terhadap sumberdaya tersebut (Inskeep, 1991; Timothy and Boyd, 2003.).

Lima hal mendasar dalam perencanaan dan pengelolaan aset tinggalan budaya tersebut merupakan pendekatan perencanaan yang mengacu pada prinsip dasar pengelolaan sumberdaya budaya secara berkelanjutan (*sustainable cultural resources*). Secara umum, terkait dengan beberapa definisi di atas mengenai pengelolaan aset tinggalan budaya menjelaskan bahwa ada 3 (tiga) hal penting yang juga perlu diperhatikan yaitu:

- 1) **Preservasi:** tindakan untuk mencegah benda budaya berubah dari aslinya akibat berbagai hal yang dapat membahayakan atau mengancam keselamatan benda tersebut.
- 2) **Konservasi:** tindakan untuk merawat sebuah benda budaya sehingga tetap seperti aslinya dan terhindar dari kerusakan/kerusakan
- 3) **Eksplorasi:** suatu kegiatan untuk menggali dan kemudian memanfaatkan nilai-nilai suatu benda tinggalan budaya khususnya bagi kegiatan pendidikan, pariwisata, dan rekreasi.

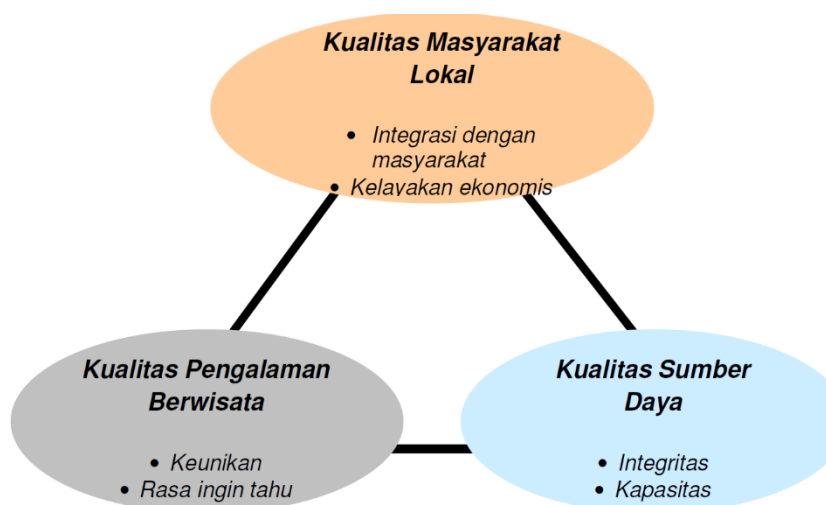
Di dalam pengelolaan kawasan heritage juga dikenal adanya konsepsi tentang zonasi yang berorientasi pada kelestarian atas obyek-obyek vital yang merupakan warisan budayayang ada di lokasi tersebut. Zonasi merupakan bentuk alokasi wilayah secara geografis untuk kepentingan tertentu dan distribusi ruang sesuai dengan intensitas kepentingan manusia untuk kepentingan konservasi (Eagles, 2002). Zonasi memberikan beberapa keuntungan, antara lain :

- 1) Zonasi mempermudah pemahaman dan pengelolaan yang akan dijalankan di lingkungan objek terkait dengan nilai-nilai yang dimiliki objek dan harus dilindungi.
- 2) Zonasi dapat menjadi standar sekaligus mekanisme kontrol sehingga dapat mengurangi dampak negatif atau dampak lain yang tidak dikehendaki yang mungkin terjadi terhadap objek.
- 3) Zonasi membantu pemahaman dalam pendistribusian pemanfaatan objek dan peluang untuk kepentingan yang berbedabeda, dalam batas-batas yang telah ditentukan.

2.1.1 Pembangunan Pariwisata yang Berkelanjutan

Oleh karena itu, pembangunan pariwisata yang berkelanjutan merupakan upaya terpadu dan terorganisasi untuk mengembangkan kualitas hidup dengan cara mengatur penyediaan, pengembangan, pemanfaatan dan pemeliharaan sumber daya secara berkelanjutan. Pembangunan pariwisata yang berkelanjutan dapat dikenali melalui Prinsip – prinsip sebagai berikut :

1. **Kualitas Pengalaman Berwisata (*Quality of Experience*)**, melingkupi rasa keingintahuan, keunikan dan imajinasi wisatawan (konsumen).
2. **Kualitas Sumber Daya (*Quality of Resources*)**, melingkupi keutuhan alam lingkungan, pengelolaan kapasitas dan pemeliharaan sumber daya wisata itu sendiri
3. **Kualitas Masyarakat Lokal (*Quality of Local People*)**, melingkupi keterlibatan masyarakat lokal, dampak sosial masyarakat dan kelangsungan kehidupan perekonomian masyarakat disekitar kawasan.



Gambar 2.3 Prinsip-prinsip dalam Pembangunan Pariwisata yang Berkelanjutan
 Sumber : *World Tourism Organization, 2004*

Pembangunan Pariwisata yang Berkelanjutan adalah pembangunan kepariwisataan yang dapat didukung secara ekologis, layak secara ekonomis dan adil secara etika, sosial dan budaya terhadap masyarakat. Penerapan konsep pembangunan berkelanjutan di sektor pariwisata dikenal dengan konsep pembangunan pariwisata berkelanjutan (*sustainable tourism development*), yang pada intinya mengandung pengertian pengembangan pariwisata yang tanggap terhadap kebutuhan wisatawan dan masyarakat setempat dengan tetap menekankan upaya perlindungan dan pengelolaannya yang berorientasi jangka panjang.

Upaya pengembangan dan pengelolaan sumber daya yang dilakukan harus diarahkan agar dapat memenuhi aspek ekonomi, sosial dan estetika sekaligus tetap menjaga keutuhan ekologi, keanekaragaman hayati, budaya serta sistem kehidupan (WTO, 1990). Konsep pengembangan pariwisata secara berkelanjutan tersebut pada intinya menekankan pada 4 (empat) prinsip, yaitu:

- _ Layak secara ekonomi (*economically feasible*)
- _ Berwawasan lingkungan (*environmentally viable*)
- _ Diterima secara sosial (*socially acceptable*)
- _ Dapat diterapkan secara teknologis (*technologically appropriate*)

Secara skematis konsep tersebut dapat digambarkan dalam gambar berikut:



Gambar 2.4. Pendekatan *Sustainable Development*

- Prinsip *environmentally viable*, menekankan bahwa proses pembangunan harus tanggap dan memperhatikan upaya-upaya untuk menjaga kelestarian lingkungan (alam maupun budaya), dan seminimal mungkin menghindari dampak negatif yang dapat menurunkan kualitas lingkungan dan mengganggu keseimbangan ekologi.
- Prinsip *socially acceptable*, menekankan bahwa proses pembangunan dapat diterima secara sosial, yang mana upaya-upaya pembangunan yang dilaksanakan agar memperhatikan nilai-nilai budaya dan nilai-nilai yang ada di masyarakat, dan bahwa dampak pembangunan tidak boleh merusak tatanan dan nilai-nilai budaya yang mendasar di masyarakat.
- Prinsip *economically feasible* menekankan, bahwa proses pembangunan harus layak secara ekonomi, dilaksanakan secara efisien untuk dapat memberikan nilai manfaat ekonomi yang berarti baik pembangunan wilayah maupun bagi peningkatan kesejahteraan masyarakat lokal.
- *Prinsip technologically appropriate* menekankan, bahwa proses pembangunan yang dilaksanakan secara teknis dapat diterapkan, efisien dan memanfaatkan sumber daya lokal dan dapat diadopsi masyarakat setempat secara mudah untuk proses pengelolaan yang berorientasi jangka panjang.

Tujuan Pembangunan Pariwisata berkelanjutan yang mendasarkan pada prinsip-prinsip tersebut, tidak lain akan bermuara pada 5 (lima) sasaran sebagai berikut (Fennel, 1999):

1. Untuk membangun pemahaman dan kesadaran yang semakin tinggi bahwa pariwisata dapat berkontribusi secara signifikan bagi pelestarian lingkungan dan pembangunan ekonomi
2. Untuk meningkatkan keseimbangan dalam pembangunan
3. Untuk meningkatkan kualitas hidup bagi masyarakat setempat
4. Untuk meningkatkan kualitas pengalaman bagi pengunjung dan wisatawan
5. Untuk meningkatkan dan menjaga kelestarian dan kualitas lingkungan bagi generasi yang akan datang

2.2 Simbiosis

Gagasan yang dikembangkan adalah mengolah area penerima di curug dago ini menjadi representatif, khususnya yang dekat dengan terminal Dago. Pengolahan ini penting adalah untuk penanda yang informatif bagi yang akan berkunjung. Konsep simbiosis dapat digunakan sebagai landasan desain dalam proyek ini. Symbiosis means: (1) ‘the living together in more or less intimate association or close union of two dissimilar organisms’ (2) a cooperative relationship. Simbiosis merupakan interaksi antara dua organisme yang hidup berdampingan. konsep Simbiosis dalam arsitektur bisa diartikan sebagai hubungan antara dua fungsi atau lebih, yang dapat berdiri sendiri namun juga dapat berinteraksi antara keduanya dan dapat bersifat saling menguntungkan. Simbiosis dalam Arsitektur dapat merupakan upaya untuk mensinergikan antara aspek yang berbeda dan dapat pula saling berlawanan. Upaya ini dapat dicapai melalui gagasan ruang dan bentuk ‘in between’ berupa intercultural-budaya, penciptaan ruang atau sosok transisi, yang bersifat sebagai menengahi ataupun permeable agar di dalamnya tercipta kesinambungan, kesinergisan, berupa nilai-nilai positif.

Desain Kompleks ini menggunakan konsep simbiosis antara dua budaya yakni Thailand dan Indonesia, yakni antara arsitektur tradisional Thailand dan Indonesia. Karena terletak di Bandung, maka arsitektur Indonesia yang dapat mewakili budayanya adalah arsitektur tradisional Sunda, hasilnya merupakan gagasan ‘in between’ yang dapat direfleksikan untuk masa depan (future). Curug ini mengandung layer past yakni Monumen, layer present yakni bangunan sekarang, dan future yakni yang akan dikembangkan kemudian. Konsep Simbiosis menggambarkan gagasan Refleksi Interaktif–Dialog past-present, konsep ‘Pelestarian-Konservasi’ dan Edukasi, secara berkelanjutan (sustainable). Simbiosis ini dapat ditunjukkan pada:

2.2.1 Komposisi Tata Ruang dan Massa – Induk-Anak, Solid-Void.

Tata masa merupakan analogi simbiosis antara tata ruang tradisional Sunda dan tata ruang Arsitektur tradisional. Penataan massa dianalogikan dengan tatanan kampun Sunda yang disinergikan dengan penataan arsitektur tradisional tradisional Thailand yang menggunakan pola geometrik. Komposisi tata ruang dan massa menggambarkan konsep cluster membentuk komposisi solid void seperti halnya tatanan perletakan arsitektur tradisional di Nusantara dan Thailand.

2.2.2 Interaksi Ruang Luar dan dalam – Flowing Space

Arsitektur tradisional Thailand maupun tradisional Sunda memiliki kesamaan dalam menghadirkan kesinambungan antara ruang dalam, ruang antara, dan ruang luar. Oleh karena itu dalam penataan massa kompleks ini tidak hanya berorientasi pada ruang dalamnya, namun juga menyatu dengan ruang-ruang luarnya (lansekapnya) sehingga tercipta ‘flowing space’ antara ruang dalam dan luar. Ruang-ruang disusun dengan tatanan geometrik yang memungkinkan ‘pengaliran’ dan ‘penembusan’ sehingga memunculkan interaksi – simbiosis antar ruang, seperti ruang luar-dalam-dan transisinya, sehingga tercipta kontinuitas visual seperti yang merujuk pada eketerior dan interior

2.2.3 Zoning – Continuity of Sundanese Experiencing

Kompleks ini dibagi menjadi tiga zona besar yang dicapai melalui entrance utama. Zona pintu masuk (zona I) berisi bangunan parkir dan toko seni pasar seni, dan information centre, termasuk mini museum dan perpustakaan, bangunan penelitian arkelologi yang dilengkapi dengan labolatorium terbuka dan tertutup. Zona tengah pintu masuk merupakan zona yang yang berisi saung-saung, amphiteater dan fasilitasnya. Fasilitas dapat berupa ruang pertemuan kecil, ruang-ruang dsikusi terbuka untuk studi dan pelatihan. Pembagian zoning ini menunjukkan adanya konsep simbiosis antara zona I dan zona II yang saling melengkapi. Pada hakekatnya Zona I dan II memiliki fungsi yang berbeda namun dapat berlaku saling mendukung antara publik-privat seperti halnya bangunan pendopo dan dalem dalam arsitektur Jawa. Zona III adalah zona air terjun dan monument yang dibiarkan alami apa adanya.



2.2.4 Lansekap - Cultural Resonance – Urban Forest

Penataan lansekap merujuk pada simbiosis pola linier dan pola organik sebagai representasi alam. Pada simpul-simpul tertentu berupa ruang terbuka diberikan saung-saung tempat diskusi dan santai menikmati alam. Vegetasi disusun tidak menghilangkan tanaman eksisting yang sudah ada dan ditambahkan dengan vegetasi baru sehingga dapat meningkatkan kenyamanan visual, thermal, dan audial. Konsep permaculture yakni menanam tanaman yang dapat dikonsumsi dapat juga dikembangkan dalam kompleks ini. Beberapa vegetasi yang mendukung permaculture adalah jambu, dan sawo, selain itu dapat ditambahkan misalnya buah-buahan, seperti mangga, klengkeng, manggis, nangka, pisang, sukun, duku, mangga, nangka, sawo, manggis, pisang, sukun.

Lansekap dilengkapi dengan furniture berupa bangku-bangku, lampu-lampu, beberapa kandang burung-ayam untuk membentuk suasana. Selain vegetasi kompleks ini juga dilengkapi dengan area penangkaran burung-burung khas Bandung. Burung dapat mengeluarkan suara-suara seperti halnya di dalam di hunian masyarakat tradisional juga dapat dikonservasi di area ini. Pengenalan terhadap burung ini juga sebagai sarana edukasi yang berkaitan dengan kehidupan alam. Lampu-lampu disadur dari gaya lampu yang khas.

Untuk membangun penyesuaian ruang selain melalui visual, diperlukan pula yang unsur-unsur lain yang mendukung, antara lain audial - suara (dapat berasal dari alam, burung, atau buatan seperti gamelan, dsb), bau-bauan seperti dapat berasal dari alam seperti bunga, maupun buatan semacam aroma terapi).

2.2.5 Sosok - Kesenambungan dan ‘Pelestarian-Konservasi’ - Edukasi

Bangunan didesain dengan mempertimbangkan aspek kesinambungan dua budaya dan aspek edukasi. Bentuk bangunan menggambarkan simbiosis antara bangunan tradisional Thailand berupa bangunan information centre, termasuk museum mini dan perpustakaan mini. dan arsitektur Sunda berupa saung-saung untuk santai dan diskusi yang menggunakan arsitektur julan ngapak dan jogo anjing, pasar seni atau souvenir yang menggunakan Badak heuay. Gagasan bentuk bangunan kompleks ini menggunakan bangunan dengan variasi atap yang menyadur dari arsitektur tradisional Sunda dan Thailand. Bangunan Thailand dan Sunda dapat dianggap sebagai ikon tempat yakni Thailand dan Bandung dan sekaligus berkesinambungan dengan eksisting yang ada. Tipe-tipe ini ditransformasikan baik

melalui bentuk, teknologi dan material sebagai wujud kesinambungan. Dengan demikian antara tipe bangunan ini dapat bersimbiosis dalam desain kompleks tersebut sehingga dapat memperkuat aspek interaksi budaya, arsitektur. .



2.2.6 Ekspresi Kepala-Badan-Kaki

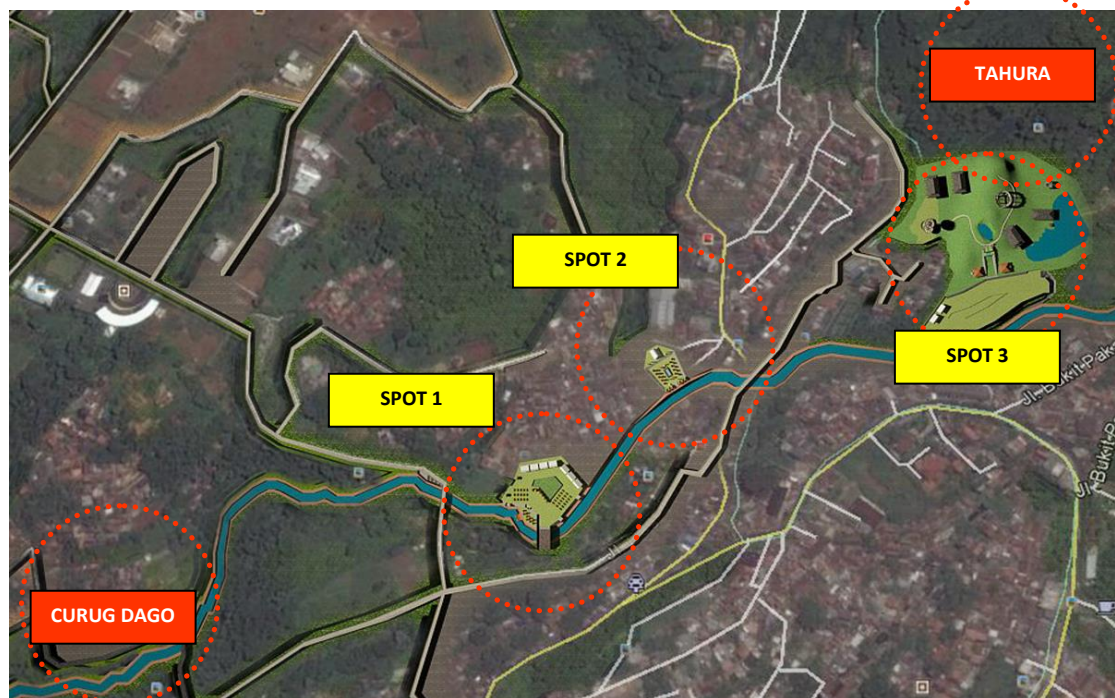
Semua bangunan disusun dengan mengekspresikan kepala-badan-kaki seperti halnya bangunan-bangunan arsitektur tradisional Sunda dan Thailand. Terdapat perbedaan yang khas dari masing-masing arsitekturnya, sehingga dapat digunakan sebagai sarana edukasi dalam mempelajari tipo-morfologi arsitektur tradisional tersebut. Kepala-badan-kaki merupakan anatomi yang mendasar yang selalu ditemukan dalam sosok bangunan tradisional.

2.2.7 Refleksi Interaktif

Gagasan simbiosis ditunjukkan dengan penggunaan wujud bangunan tradisional yang diletakkan berselang seling. Dengan demikian diharapkan terjadi kesinambungan visual yang dapat menggambarkan sustainabilitas kesejarahan kawasan ini. Refleksi interaktif selain dalam wujud bentuk dan ruang juga ditunjukkan melalui penggunaan motif ragam hias, vegetasi dan sebagainya

Bab 3

Membangun Koneksitas Curug Dago dan Tahura



Untuk pengembangan potensi kawasan di daerah Dago Utara ini dapat diupayakan untuk menyinambungkan beberapa titik-titik pentingnya, antara lain Curug Dago dan Tahura. Secara kawasan memang kedua lokasi ini terletak terpisah cukup jauh, namun dari segi penzanaan wisata dua lokasi dikategorikan menjadi satu zona Tahura. Mungkin di masa lalu kedua zona ini merupakan satu kesatuan ketika belum banyak permukiman. Sekarang dengan peningkatan kepadatan di kawasan ini menyebabkan kedua titik ini menjadi terpisah. Untuk menyatukan kedua titik ini akan dibuat gagasan konsep koneksitas di antaranya. Koneksitas dibuat tidak hanya berupa jalur pencapaian manusia namun juga ditunjang oleh aktivitas yang melibatkan lingkungan baik lokasi ataupun manusia yang tinggal disana. Gagasan besarnya adalah membuat jalur pencapaian berupa jalur pedestrian dan sepeda yang menembus dua kawasan ini. Di sepanjang jalur pencapaian ini diperkuat dengan pengolahan spot-spot yang menyatu dengan lingkungannya. Diharapkan bahwa akan membuat manusia yang berjalan di jalur ini tidak merasa bosan namun juga menyenangkan melalui titik-titik spot ini. Spot-spot ini akan diperkaya dengan tema-tema pada masing-masing titiknya, yakni spot yang berkaitan dengan alam-Nature (SPOT 3) dan spot yang berkaitan dengan budaya-Culture (SPOT 1,2). Konsep pengembangan koneksitas di kawasan ini ditunjukkan melalui:

3.1 Build a Cultural and Historical Resonance

Tahura sebagai titik utama dijadikan orientasi utama. Titik awal ini diperkuat dengan penataan massa dan ruang yang memperkuat sumbu aksis. Hal ini diperkuat dengan menempatkan jalan yang menerus ke kawasan ini yang difokuskan untuk manusia., baik siang atau malam hari. Jalan ini memperkuat aksis antara Curug dan Tahura. Jalan sirkulasi ini dapat digunakan untuk kegiatan forma dan informal. Di kanan kirinya dapat difungsikan untuk jalur kendaraan di siang hari. Di malam hari yang digunakan untuk kendaraan adalah satu sisi, sisi lainnya digunakan untuk pejalan kaki dan mungkin dilengkapi dengan kaki lima. Dalam membangun koneksitas dengan sejarah atau masa lalu – *Cultural Resonance*, maka kawasan ini ditekankan kembali penggunaan transportasi non bermotor yakni kembali menggunakan kuda yang menjadi ikon di masa lalu, sepeda,. Pada masa lalu di Bandung di pagi hari banyak sekali ditemukan penggunaan sepeda sebagai alat transportasi. Pada kanan kiri jalan bangunan ditata kembali disesuaikan berdasarkan zona-zona kawasan. Aksis ini sebagai wadah dalam memperkuat gagasan koneksitas yang lebih mengutamakan pergerakan manusia. Pola jalan menggunakan motif-motif yang bersumber pada batik dengan kelokalan.



Spot 1 : Pasar Seni Industri Kreatif dan Kuliner

3.2 Transformatif Place – Experiencing

Seperti alunan suara musik yang mengalir. Curug sebagai titik berangkat/awal, Zona ini menggambarkan suasana yang lebih tenang.. Zona ini berkesinambungan dengan Zona kawasan Dago Tea House. Di zona ini akan difungsikan sebagai area berkumpul untuk menghayati seni klasik tradisional yang adiluhung. Setelah melalui zona ini maka dilanjutkan dengan zona pejalan kaki yang merupakan titik penghubung . Titik ini diperkaya dengan konsep *urban forest* sebagai refleksi diri dalam menghayati alam ciptaan sebelum masuk ke alam kelanggengan Ketuhanan.. Di sepanjang jalan didapatkan tanaman yang melambangkan dan menggambarkan kehidupan manusia yang dinamis, menggambarkan gagasan pluraritas, gagasan pergerakan kehidupan yang dinamis. Pohon sebagai pengayom-peneduh dan sengsem- membuat pengamat tertarik untuk datang kesana.



Spot 2 : Seni Pertunjukkan dan Kuliner Tradisional

Dengan demikian zona ini merupakan zona yang lebih bersifat sebagai *Community-driven, Adaptable, Inclusive, Focused on creating destinations, Flexible, Culturally aware, Ever changing, Multi-disciplinary, Inspiring, Collaborative, Sociable*, Sementara Pangurakan lebih didesain tenang dan kontemplatif sebagai gerbang atau titik berhenti/teras. zona ini menggambarkan gagasan perjalanan - paran menuju keilahian yang diwakili oleh curug dan tahura.

3.3 Ruang Permeable–Interaksi urban-koridor inti dan urban-koridor pendukung disekelilingnya

Dalam arsitektur Nusantara pada umumnya, ruang luar dikenal dengan istilah pekarangan berupa ruang terbuka sebagai tempat interaksi. Ruang transisi atau ruang antara dapat dihubungkan dengan teras-emper di Jawa atau kolong dalam arsitektur di Sunda atau selasar pada candi. Jalan inti dapat dialogikan dengan bangunan dalam di Jawa, banua di Toraja, Jabu di Batak, Betang di Dayak, dsb. Pola ruang linier dengan penataan massa berjajar. Pada massa berjajar dterdapat ruang terbuka yang memanjang yang menghubungkan secara permeable massa-massa bangunannya. Pencapaian Jalan utama menggunakan kendaraan non fosil, sedangkan untuk mendukung bangunan-bangunan di kanan kirinya dapat menggunakan jalan-jalan di belakang bangunan tersebut yang terhubung dengan jalan-jalan keliling. Dengan menghidupkan jalan-jalan belakang ini diharapkan akan menghidupkan pula nilai ekonomi kawasan di belakang jalan utama tersebut.



Spot 1 Menyatu dengan lingkungan

Penataan kawasan ini memperhatikan tradisi **ruang-ruang arsitektur kampung** dengan ruang-ruang yang **menembus- permeable, flowing**, berupa ruang-ruang terbuka, teras. Analogi dengan ruang-ruang arsitektur Nusantara tersebut maka dalam desain kompleks ini ruang-ruang luar diantara massa bangunan tidak dianggap berdiri sendiri namun didesain berkesinambungan berupa ruang-ruang yang mengalir

(*flowing space*) dan ruang-ruang semesta (**kesinambungan antara ruang luar dan dalam**). Dengan demikian keakraban dengan kemajuan teknologi dapat diseimbangkan dengan kedekatan pada alam tersebut. Ruang-ruang luar berupa ruang antar massa bangunan merupakan *permeable space* yang menyinambungkan antar massa dan diolah berupa lansekap. Oleh karena itu dalam penataan massa kompleks ini tidak hanya berorientasi pada ruang dalamnya, namun juga menyatu dengan ruang-ruang luarnya (lansekapnya) sehingga tercipta '*flowing space*' antara ruang dalam dan luar. Ruang-ruang disusun dengan tatanan geometrik yang memungkinkan 'pengaliran' dan 'penembusan'-perembesan (*permeable*) sehingga memunculkan **interaksi – simbiosis** antar ruang ketika digunakan, seperti ruang luar-dalam-dan transisinya. Alam tropis memungkinkan aktivitas di ruang luar sepanjang tahun. Dengan demikian tapak dan tata massa kompleks disusun dengan memperhatikan interaksi ruang luar (berupa open space), ruang transisi/antara) dan ruang dalam (bangunan) sebagai satu kesatuan yang bersimbiosis dan berkesinambungan.

3.4 Living Culture – Livable

Event Space, Community Base Tourism - Partisipasi aktif masyarakat

Penerapan desain diarahkan menjadi zona yang livable dan humanis yang berbasis pada masyarakat. kompleks ini dapat mudah diakses (kemudahan pencapaian) oleh masyarakat melalui jalur-jalur pejalan kaki-pedestrian yang teduh, kuda, ataupun dengan sepeda. kompleks ini diharapkan mendukung pengembangan kawasan menjadi produktif berupa fungsi rekreatif dan sekaligus memberikan nilai edukatif melalui penelitian, pendidikan, dsb. Kompleks ini dapat menjadi event space yakni memberikan peluang bagi masyarakat untuk dapat menuangkan kreativitasnya pada waktu-waktu tertentu melalui kegiatan seni, budaya, kuliner dan kerajinan. Kuliner khas Bandung dan Thai seperti dalam wujud lesehan, dsb dapat dipasarkan melalui event/festival/bazar di tempat ini.

Partisipasi kreatif masyarakat dapat dilakukan di area penerima dan plasa-plasa di kompleks ini. Dengan demikian diharapkan terjadi interaksi sosial di dalamnya. Dalam rangka menguatkan suasana lokal yang melekat dapat dihadirkan dalam bentuk penjualan produk-produk Industri kreatif berupa hasil-hasil seni rupa, seni kriya, seni batik, sampai kuliner khususnya mendukung penjualan souvenir di kawasan ini. Selain itu pertunjukan seni tari-tari tradisional dapat juga dipentaskan pada area terbuka. Ruang-ruang didesain agar dapat mewadahi aktivitas masyarakat dan tidak membuka

peluang munculnya kesenjangan sosial. Masyarakat tidak hanya dari golongan atas namun juga menengah ke bawah dapat ikut merasakan penggunaan ruang-ruang tersebut (*event space*) tanpa diskriminatif. Kompleks ini menjadi tempat yang Informatif, dapat mengakomodasi informasi penting secara efektif kepada pengguna. Secara faktual kompleks ini dirancang agar berkesesuaian dengan pengembangan pariwisata yang memenuhi aspek ekonomi (*economically feasible*) melalui fungsi-fungsi yang dihadirkan sehingga diharapkan dapat menumbuhkan ekonomi kreatif, berwawasan lingkungan (*environmentally viable*) yakni tanggap terhadap aspek *nature and culture*, diterima secara sosial (*socially acceptable*) melalui keterlibatan aktif masyarakat melalui seni dan industri kreatif, dan dapat diterapkan secara teknologis (*tecnologically appropriate*) melalui penggunaan teknologi yang sesuai-logis dan buildable serta tidak merusak lingkungan alam.



economically feasible, socially acceptable, environmentally viable

Living culture tidak hanya hidup di sepanjang jalan ini namun juga dapat dihadirkan di kawasan pendukung atau kawasan sekunder di belakang kawasan jalan ini. Melalui koneksitas diharapkan kampung-kampung di belakang jalan utama ini dapat berkembang sesuai dengan potensi masing-masing misalnya untuk penginapan, penjualan batik, kerajinan, wisata kuliner, dan sebagainya. Kawasan ini juga merambah ke area tepi sungai dengan pengembangannya menjadi tidak kumuh. Untuk menunjang keperluan keluarga dan anak maka kawasan ini didesain dengan mempertimbangkan kemudahan interaksi dan sekaligus edukasi. Kompleks ini

dilengkapi dengan taman-taman, ruang-ruang terbuka yang dapat digunakan anak dan keluarga untuk sarana interaksi, komunikasi, dan bermain sekaligus belajar budaya dan ekologi. Anak-anak dapat diajarkan permainan-permainan tradisional, diajarkan pengetahuan dalam membangun kesadaran penghargaan terhadap budaya tradisional, kesadaran terhadap penghargaan lingkungan-alam, dsb Secara teknik kompleks ini dirancang dengan memperhatikan keselamatan dan keamanan khususnya anak, orang tua, orang difabel, misalnya dengan membuat tinggi anak tangga landai, dan penggunaan ram.



Spot 3 Taman Alam (taman bermain anak) menyatu dengan lingkungan

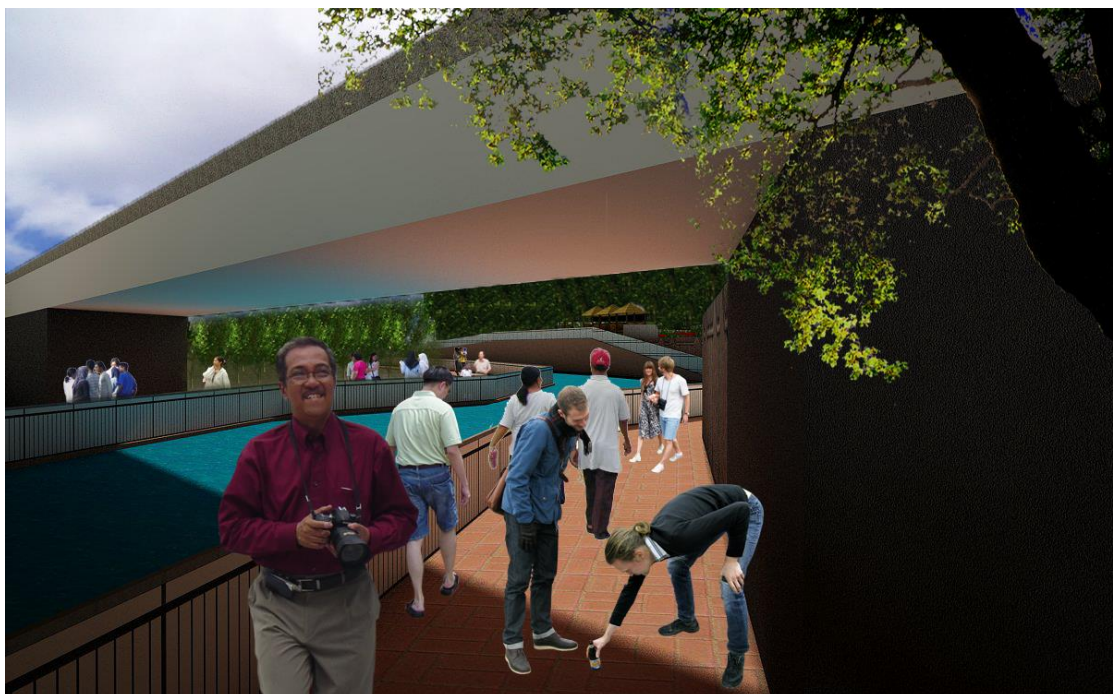
Kawasan ini hidup sampai malam hari tidak hanya di siang hari. Aktivitas pendukung dapat dilakukan di malam (*night living*) hari seperti pertunjukkan seni, kuliner, dsb. Oleh karena itu desain arsitektur dan lansekapnya seperti lighting, street furniture juga diolah untuk mendukung aktivitas sepanjang hari seperti di malam hari tersebut. Dengan demikian sampai malam kompleks ini dapat diakses oleh masyarakat sebagai *urban melting point* yang menarik. Kawasan ini dapat memberikan nilai tambah untuk menunjang fungsi pariwisata, budaya, di kawasan kota Jogjakara secara berkesinambungan. Dengan demikian di malam hari kawasan ini termasuk di kawasan tugu dapat menghadirkan suasana yang hidup sebagai penanda kawasan.

BAB 4

Pengembangan Program

4.1 Recreation with Education, Shopping with culture and nature interaction

- pemanfaatan program-program '*urban cultural dan heritage trail*' dalam kaitannya dengan pengenalan seni dan budaya melalui gagasan *experiencing* sampai *understanding* secara berkesinambungan. Program ini dapat mendukung pariwisata kota Bandung. Pemanfaatan program-program ini sangat mendukung pembangunan kesadaran masyarakat dalam menghargai aspek kesejarahan, kebudayaan, kesenian, dsb. Dalam rangka menguatkan suasana yang melekat dalam kebudayaan tradisional Sunda dan Thailand – atau dalam rangka membangun cultural resonance, maka fasilitas berupa jelajah kuliner dan tari. Kuliner khas Sunda dan Thailand dari tatanan Istana sampai rakyat diupayakan dihadirkan pada kawasan ini. Penghadiran ini dapat dalam bentuk penjualan produk-produk kuliner maupun dalam bentuk edukasi dalam proses pembuatannya. Kuliner ini dapat dihadirkan pula sebagai salah satu produk dan program dalam kawasan kampung seni. Pada malam hari dapat dibuka stand-stand makanan dan kampung seni sebagai salah satu kekhasan di kawasan ini.



- Pemanfaatan program-program yang menggambarkan **aplikasi seni dan teknologi mutakhir** dalam dunia kontemporer di kawasan urban, seperti seni visual 2D, 3D, dan 4D dalam konteks teks, instalasi sampai pertunjukan (teater) secara berkesinambungan, khususnya dalam mendukung pengembangan pendidikan dan perluasan wawasan masyarakat.
- Pemanfaatan program-program yang mendukung gagasan **'ekonomi kreatif'** melalui koneksitas sepanjang jalan, sebagai tempat untuk media pengaplikasian atau pengembangan atau pengekspresian gagasan ide dalam seni Kontemporer (future) terus ke dalam wujud refleksi dan promosi secara terbuka kepada masyarakat. Contohnya kegiatan pasar seni dan budaya secara rutin dan berkesinambungan dapat dilakukan di ujung-ujung jalan ini, dan secara berkesinambungan didukung oleh pameran-pameran karya seni dan pertunjukkan di ruang urban perkotaan.
- Pemanfaatan program-program yang membangun kesadaran tentang **'urban ecology'** dalam kaitannya seni dan teknologi. Tempat ini dapat digunakan sebagai wadah pembelajaran yang memadai yang berkaitan dengan konsep penghargaan terhadap lingkungan dan budaya.

Diperlukan pembuatan simpul-simpul yang dapat merepresentasikan ekspresi warganya. Hal ini dapat ditunjukkan dengan memfungsikan open space dan koridor jalan tidak hanya untuk berinteraksi namun dapat berfungsi seperti tempat berekspresi misalnya dalam sosial-politik seperti layaknya Agora dan Forum, dalam sosial budaya melalui seni pertunjukkan, seni publik, parade, pawai-festival. Elemen-elemen penting dalam kota khususnya seperti monumen, bangunan konservasi, museum dsb dapat digunakan sebagai landmark yang berfungsi sebagai wadah untuk aktualisasi diri dan esteem-penghargaan bagi warga dan lingkungan kotanya. Agar penciptaan sebuah seni publik tidak cuma menyentuh aspek estetis saja, maka proses penciptaannya harus mendukung pengembangan konsep humanitas dalam perkotaan antara lain dengan menghidupkan kembali keberagaman etnis untuk mendorong integrasi sosial, mengangkat kembali keberadaan seni masyarakat asli, yang cenderung menjadi minoritas, berperan serta dalam mendorong kepedulian terhadap usaha perbaikan lingkungan hidup.

4.2 Green Awareness - Back to Nature

Nature can help restore balance, harmony, and contentment to human life. Gagasan *green* dapat terwujud jika terjadi keselerasan antara aspek ekonomi, sosial, dan lingkungan. Sosial berkaitan kehidupan kemasyarakatan yang tidak dapat dilepaskan dari budaya dan sejarahnya. Identitas diperlukan dalam membangun karakter yang berbasis pada ke-Yogya-annya sekaligus keIndonesiaan. Green akan diwarnai oleh konsep-konsep yang berlandaskan pada kearifan lokal, antara lain :

Foresting and Farming (tanam)

Kembali ke alam dan penanaman kembali pohon-pohon merupakan penerapan konsep green yang mendasar. Oleh karena itu gagasan green dalam kawasan ini ditunjukkan melalui pengoptimalisasi potensi alam dengan menambah pepohonan sebanyak mungkin. Hal mencakup gagasan pengoptimalan RTH, foresting-menghutankan, Farming- Agriculture-Agribisnis sampai pada permaculture; pengembangan ruang –ruang terbuka sebagai wadah kreatif;, taman dan pelataran interaktif, pembuatan jalur-jalur pedestrian, jalur-jalur sepeda yang sinambung dengan fungsi-fungsi utama. Tanaman di dalam mencerminkan alam tropis, mudah pemeliharaan, tidak rakus air, kombinasi antara kualitas estetis dan fungsional, zero run off.



Spot 3 Taman Alam, Green Awareness

Vegetasi disusun tidak menghilangkan tanaman eksisting yang sudah ada dan ditambahkan dengan vegetasi baru sehingga dapat meningkatkan kenyamanan visual, thermal, dan audial. Konsep pemilihan tanaman adalah mencoba mengikuti filosofis kawasan dan jenis-jenis tanaman tropis, mudah pemeliharaan, menghasilkan oksigen dan khas di Bandung. Pada daerah pendukung –sekunder dapat dikembangkan tanaman-tanaman lain khususnya mendukung permaculture, misalnya buah-buahan lain, seperti naga, jambu mete, srikaya, markisa, semangka kuning, manggis, sukun, sawo dsb. Untuk keindahan dapat pula ditanami bunga-bunga seperti melati, dsb.

Transportasi Ramah Lingkungan

Mengingat kawasan ini harus bebas polusi udara maka gagasan yang dikembangkan untuk kawasan ini adalah transportasi yang ramah lingkungan, dan sehat. Semaksimal mungkin digunakan kendaraan berbahan bakar fosil. Pada skala makro-mikro dan individual transportasi dapat dikembangkan seperti penggunaan sepeda atau berjalan kaki. Moda transportasi tradisional Kuda dan Sepeda dapat digunakan kembali dalam kawasan ini.



Pedestrian dan Jalur Sepeda

Active dan Passive Energy

Kawasan ini memanfaatkan penggunaan energi yang renewable seperti pemanfaatan sumber energi alami seperti matahari, angin, air, air hujan. Hal ini didukung oleh teknologi yang memadai dan tepat guna. Selain itu Indonesia merupakan daerah hujan yang memiliki curah hujan yang cukup, sehingga air hujan dapat ditampung dan dikembangkan ke dalam rain harvesting system, untuk cadangan air dan mendukung pengolahan air bersih, melalui recycle. Selain itu juga dikembangkan gagasan greenery wall dengan menggunakan vertical garden pada bangunan-bangunan tertentu.

Green Building.

Konsep green building pada hakekatnya terintegrasi dengan konsep arsitektur tradisional atau kampung yang ada. Gagasan green Building dapat dikenali melalui pengubahan beberapa objek.

- penggunaan energi seperti pemanfaatan pencahayaan dan ventilasi alami, sumber energi alam yang renewable seperti matahari, angin, air hujan, dsb. Hal ini didukung oleh teknologi yang memadai dan tepat guna sesuai dengan gagasan efisiensi tersebut.
- penggunaan lahan, seperti penggunaan lahan secara efisien, kompak dan terpadu sehingga meminimalisasi building coverage
- Inovasi pemaksimalan potensi hijau tanaman, seperti menghargai kehadiran tanaman existing; tidak mudah menebang pohon, sehingga tanaman tersebut dapat menjadi bagian dari bangunan, penggunaan taman atap, taman gantung maupun pagar tanaman, maupun greenery wall
- Efisiensi penggunaan material seperti penggunaan material yang masih berlimpah dan menghindari penggunaan material yang langka/jarang ditemui, penggunaan material dari sumberdaya lokal untuk mengurangi mobilitas angkut material dari dan menuju tapak, dan memanfaatkan material sisa/recycle. Hal ini juga didukung oleh teknologi yang tepat guna.
- Manajemen limbah , membuat sistem pengolahan limbah domestik seperti air kotor sehingga tidak membebani sistem aliran air kota, membuat sistem dekomposisi limbah organik agar terurai secara alami dalam lahan.

Secara terpadu diperlukan gagasan yang dapat mengendalikan sampah, energi, seperti konsep reduce, reuse, dan recycle. Melalui dukungan kemandirian dan partisipasi aktif masyarakat serta teknologi ramah lingkungan maka konsep *zero waste*, *zero emission*, dan *zero energy* dapat dikendalikan dan dioptimalkan. Hal ini dapat dikaitkan dengan permasalahan bangunan, transportasi, pengaturan ruang-ruang hijau di dalamnya. Lahan digunakan secara efisien, kompak dan terpadu sehingga meminimalisasi building coverage. Inovasi pemaksimalan potensi hijau tanaman, seperti menghargai kehadiran tanaman existing; tidak mudah menebang pohon, sehingga tanaman tersebut dapat menjadi bagian dari bangunan, penggunaan taman atap, taman gantung maupun pagar tanaman, maupun greenery wall.



Green Awareness

DAFTAR PUSTAKA

1. Abidin, Zaenal (2000), *Filsafat Manusia, memahami manusia melalui Filsafat*, Remaja R, Bandung
2. Alexander Kolontay (2012), *Moscow Agglomeration Development 2012, International Urban Competition*, ISOCARP Review 2012
3. Bacon, Edmund N. 1995. *Design of Cities*, Thames and Hudson, London.
4. David Owen (2009), *Green Metropolis: Why Living Smaller, Living Closer, dan Driving Less Are the Keys to Sustainability*, Penguin Blog
5. *Designing the Future of the Paris Agglomeration, International Consultation on the Future of Metropolitan* (2009)
6. Djonoputro Bernadus dkk editor, (1999) *Indonesian Most Livable City Index 2009*, IAP
7. Doxiadis, Constantinos A (1968). *Ekistic : A Introduction to Human Settlement* London ,Hutchinson and co
8. Frampton, Kenneth (1992), *Modern Architecture: A Critical History*, London, Thames and Hudson Ltd.
9. Ikhwanuddin (2005), *Menggali Pemikiran Posmodernise dalam Arsitektur*, Yogyakarta, Gadjah Mada University Press
10. Kostof, Spiro (1991), *The City Shape, Urban Patterns and Meaning through History*, London, Thames and Hudson, Ltd
11. Lang, Jon, (1990), *Urban Design, the American Experience*, Van Nostrand Reinhold, New York.
12. Lynch, Kevin (1981), *Good City Form*, MIT Press, Cambridge
13. Moughtin Cliff (1999), *Urban Design Method and Technique*, Architectural Press
14. Nas, Peter J.M. editor, (1986) *The Indonesian City, Studi in Urban Development and Planning*, Foris Publication, Dordrecht-Holland.
15. Norberg-Schulz, Christian (1980), *Genius Loci Towards A Phenomenology Of Architecture*, New York, Rizzoli International Publications, Inc Soetomo, Sugiono (2009), *Urbanisasi & Morfologi*, Yogyakarta, Graha Ilmu.
16. Soetomo, Sugiono (2002), *Strategi ruang Sub-Urban dalam Menopang Pembangunan yang berkelanjutan*, Pidato Pengukuhan untuk Jabatan Guru Besar pada Fakultas Teknik Universitas Diponegoro, Semarang.
17. Soetomo, Sugiono (2008), *Urbanisasi dan Morfologi, Proses Perkembangan Peradaban dan Wadah Ruang fisiknya : Manuju Ruang Kehidupan yang Manusiawi*, Yogyakarta, Graha Ilmu
18. Sumalyo, Yulianto (1997), *Arsitektur Modern Akhir Abad XIX dan Abad XX*, Yogyakarta, Gadjah Mada University Press
19. Schultz, Duane. (1991) *Carl Rogers dalam Psikologi Pertumbuhan: Model – Model Kepribadian Sehat*. Jogjakarta: Kanisius
20. Trancik, Roger (1986), *Finding Lost Space*, Van Nostrand Reinhold, New York, USA
21. Tim Pokja, Puslitbang SDM Balitbang Dephan (2008), *Konsepsi Penanggulangan pengaruh Negatif Globalisasi pada nilai-nilai Budaya Bangsa Indonesia*.
22. Zahnd, Markus (1999), *Perancangan Kota Secara Terpadu*, Yogyakarta, Penerbit Kanisius.