

PENGABDIAN TERAPAN

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

Kasus Studi : Curug Dago



Penyusun :

Tito Gunawan W, MSA

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, 2014

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. Pengembangan gagasan Eco-Culture tidak dapat dilepaskan pada aspek kesejarahan suatu tempat. Curug Dago memiliki nilai kesejarahan yang kuat bagi kota Bandung. Oleh karena itu untuk mendukung Pariwisata yang berbasis pada Eco-Culture diperlukan penggalian potensi-potensinya, khususnya yang berkaitan dengan pengembangan aspek kesejarahan. Diharapkan melalui kajian ini akan didapatkan model pengembangan kesejarahan yang dapat diterapkan dalam wujud fisik yakni berupa arsitektur kawasan pariwisata di Curug Dago. 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

Kata Pengantar

Syukur dan terima kasih saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat berkah dan bimbingan-Nya pengabdian kepada masyarakat ini dapat terselesaikan. Kegiatan ini ini bertujuan untuk menggali potensi TAHURA, kasus studi di daerah curug Dago yang memiliki karakter sejarah yang kuat, khususnya menyangkut hubungan Indonesia dan Thailand. Curug Dago memiliki potensi berupa air terjun dan prasasti peninggalan Raja Thailand yang diletakkan di antara akhir abad ke-19 dan 20. Peninggalan ini tidak dikembangkan secara optimal mengingat pencapaiannya yang tidak mudah. Diperlukan usaha-usaha untuk mengembangkan kawasan ini menjad area yang menarik, khususnya berkaitan dengan dua budaya yakni Indonesia dan Thailand.

Studi ini ditujukan untuk mengenali potensi menggali potensi-potensi kesejarahan TAHURA khususnya di Curug Dago dalam pengembangan Arsitektur Kawasan Pariwisata yang berbasis pada Eco Culture dan memberikan wawasan dan masukan yang berkaitan dengan desain arsitektur kawasan pariwisata kepada Masyarakat dan Pemerintah yang merujuk pada nilai-nilai Eco-Culture berupa Konservasi-revitalisasi. Hal ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi masyarakat Bandung. Kegiatan Pengabdian direncanakan akan dilanjutkan pada tahap berikutnya yakni tahap pengembangan, termasuk kemungkinan penyusunan proposal yang dapat diajukan ke pemerintahan Thailand

Penyusun berusaha menyelesaikan kegiatan ini dengan sebaik-baiknya dalam waktu yang tersedia. Menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna, penyusun dengan senang hati menerima kritik dan saran. Penelitian ini merupakan titik awal untuk penelitian lebih lanjut dengan pengkajian yang lebih mendalam.

Akhir kata, penyusun berharap kegiatan dan laporan ini dapat memberi sumbangan nyata bagi pendidikan arsitektur di Unpar pada khususnya dan pendidikan arsitektur di Indonesia pada umumnya.

Wassalam.

Bandung, Februari 2014
Hormat kami,

Penyusun

Daftar Isi

Abstrak	1
Kata Pengantar	2
Daftar Isi	3
Bab 1 Pendahuluan	4
1.1 Permasalahan	6
1.2 Tujuan	7
1.3 Pendekatan	7
1.4 Target Luaran	9
1.5 Personil dan Target Kerja	10
Bab 2 Kelayakan Teknis	
2.1 Definisi	10
2.2 Konsep Masterplan Tahura	14
Bab 3. Metode Pendekatan	
3.1 Landasan Pendekatan Perencanaan dan Pengelolaan Kawasan Yang Memiliki Objek Heritage	25
3.2 Teori Pendekatan Desain Arsitektural	33
Bab 4. Konsep Perancangan	46
Bab 5. Desain	54
Daftar Pustaka	57

Bab 1

Pendahuluan

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 untuk melakukan dsb



Gb 1.1 Potensi TAHURA Ir. H. Djuanda

1.1 Permasalahan

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. Kondisi ini dapat diidentikan dengan Bogor yang memiliki Kebun Raya Bogor dan Malang dengan Kebun Raya Purwodadi-Pasuruan. Tidak semua kota memiliki potensi hutan pada wilayah kawasannya yang sangat mungkin untuk dapat dikembangkan. Bandung, Bogor, Malang memiliki potensi Hutan di kawasannya. Apalagi Tahura memiliki objek-objek di dalamnya yang sangat bervariasi baik yang berkaitan dengan konservasi alam maupun kesejarahan, seperti Curug Dago. Curug Dago memiliki potensi berupa air terjun dan prasasti peninggalan Raja Thailand yang diletakkan di antara akhir abad 19 dan 20. Peninggalan ini tidak dikembangkan secara optimal mengingat pencapaiannya yang tidak mudah. Diperlukan usaha-usaha untuk mengembangkan kawasan ini menjadi area yang menarik, khususnya berkaitan dengan dua budaya yakni Indonesia dan Thailand.

. Dengan potensi ini menunjukkan bahwa Bandung memiliki titik penting baik yang berkaitan dengan konservasi alam, sejarah, budaya sehingga dapat direvitalisasi 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 penggalian potensi-potensi Tahura khususnya yang berkaitan dengan aspek kesejarahan seperti Curug Dago, sehingga dapat mendukung pengembangan pariwisata yang berbasis pada eco-culture.

1.2 Tujuan

Dengan demikian berdasarkan latar belakang di atas maka tujuan kegiatan ini adalah

1. Menggali potensi-potensi kesejarahan TAHURA khususnya di Curug Dago 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

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 penggalian terhadap nilai-nilai masa lalu, karakter lokal, (kota kosmik-agraris) namun visioner dan terbuka terhadap kemajuan jamannya dalam konteks IPTEKS

Semangat penggalian ini merupakan usaha pelestarian yang dapat difahami dalam arti luas, tidak hanya fisik artefaknya tetapi juga *value* yang terkandung di dalamnya. Di masa kini pelestarian dapat mengandung aspek perlindungan, pengembangan, dan pemanfaatan. Menurut Foucault (1972), sejarah tidak selalu merujuk pada masa lalu melainkan dapat bermanfaat untuk masa kini (*history of the present*). Dalam pembahasannya tentang *present*, Foucault menyebutkan bahwa studi sejarah harus selalu memiliki keterkaitan dengan masa kini. Sejarah tidak difahami berhenti pada masa lalu tetapi berlaku dinamis khususnya berkaitan dengan *impac*-nya untuk masa kini.

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.

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.

1.4 Target Luaran

Melalui Desain baik yang berkaitan dengan bangunan, tata ruang luar-lansekap , dan aspek perkotaan diharapkan dapat diperoleh gambaran pengembangan potensi-potensi TAHURA di Curug Dago yang berkaitan dengan aspek kesejarahan berupa gagasan-

gagasan, desain pengembangan arsitektur kawasan pariwisata yang memperhatikan aspek kesejarahan dalam konteks eco-culture

POTENSI PENGEMBANGAN PEMANFAATAN TAHURA IR. H. DJUANDA SEBAGAI ECO LEARNING CAMP BERBASIS PENELITIAN OLEH UNPAR		
CORE	BUFFER ZONE	OUTER ZONE
<ul style="list-style-type: none"> • Interpretasi Lingkungan • Konservasi Lingkungan Bersejarah • Tata Ruang Tahura • Jalur Akses dan Outdoor Furniture • Zona Kegiatan Tahura • Green Architecture • Tenaga Surya & Bioseptic • Tropical Green Forest Park • Sistem Penanggulangan Kebakaran Hutan • Sarana Penunjang, Dll 	<ul style="list-style-type: none"> • Konservasi Air Lingkungan • Rasio Keterutupan Lingkungan Hijau • Pembangunan Ramah Lingkungan • Pembangunan Lingkungan Berwawasan Eco Learning • Dll. 	
• Ilmu ARSITEKTUR	Eco – Architecture & Environment	

1.5 Personel dan Target

Personel pengabdian melibatkan tim dosen dengan keahlian yang berkaitan dengan kesejarahan, psikologis, dan aspek ekologi-fisika bangunan. Tim ini diketuai oleh :
Ir. Tito Gunawan W, MSA

(Aspek Sejarah-Teori arsitektur,Psikologi-Perilaku, Desain)

Anggota Tim :

Dr. Rahadhian PH (Aspek Sejarah -Teori, Konservasi Arsitektur, Desain)

Ir. Amirani R, MT (Aspek Ekologi, Teknologi, dan Fisika Bangunan, Desain)

Caecilia W, ST (Aspek Sejarah-Teori, Desain)

Personel ini juga dibantu oleh mahasiswa

Target pada Bulan Februari – September:

- Landasan Teori pengembangan potensi-potensi TAHURA Ir. H Djuanda yang berkaitan dengan aspek kesejarahan

Target pada Bulan September – Desember:

- Gambaran gagasan-gagasan, usulan, dan Model pengembangan arsitektur kawasan pariwisata yang memperhatikan aspek kesejarahan dalam konteks eco-culture

Bab 2 Kelayakan Teknis

2.1 Definisi

Tahura termasuk salah potensi penting yang dimiliki oleh Kota Bandung sebagai kawasan yang dilindungi di Indonesia. Beberapa Definisi dapat dikaji dari beberapa istilah (Wikipedia) Kawasan yang dilindungi adalah kawasan atau wilayah yang dilindungi karena nilai-nilai lingkungan alaminya, lingkungan sosial budayanya, atau karena hal-hal lain yang serupa dengan itu. Pelbagai macam kawasan yang dilindungi terdapat di berbagai negara, sangat bervariasi baik dalam aras atau tingkat perlindungan yang disediakannya maupun dalam undang-undang atau aturan (internasional, nasional, atau daerah) yang dirujuknya dan yang menjadi landasan operasionalnya. Beberapa contohnya adalah taman nasional, cagar alam, cagar alam laut, cagar budaya, dan lain-lain.

Ada lebih dari 108.000 kawasan yang dilindungi di seluruh dunia, dan jumlah ini terus bertambah, mencakup wilayah seluas 19.300.000 km² (7,500,000 mil²), atau lebih dari 13% luas daratan dunia; melebihi i luas Benua Afrika^[1]. Pada pihak lain, sampai dengan 2008 baru sebanyak 0,8% luas lautan yang termuat dalam sekitar 5.000 kawasan perlindungan laut.

Definisi mengenai kawasan yang dilindungi dikeluarkan oleh Uni Konservasi Dunia, IUCN. Menurut definisi IUCN, kawasan yang dilindungi adalah: Suatu ruang yang dibatasi secara geografis dengan jelas, diakui, diabdikan dan dikelola, menurut aspek hukum maupun aspek lain yang efektif, untuk mencapai tujuan pelestarian alam jangka panjang, lengkap dengan fungsi-fungsi ekosistem dan nilai-nilai budaya yang terkait. Selanjutnya IUCN membedakan aneka macam kawasan yang dilindungi ke dalam enam kategori, yakni

- *Strict Nature Reserve*

Yakni suatu wilayah daratan atau lautan yang dilindungi karena memiliki keistimewaan atau merupakan perwakilan ekosistem, kondisi geologis atau fisiologis, dan atau spesies, tertentu, yang penting bagi ilmu pengetahuan atau pemantauan lingkungan.

- *Wilderness Area*

Wilayah daratan atau lautan yang masih liar atau hanya sedikit diubah, yang masih memiliki atau mempertahankan karakter dan pengaruh alaminya, tanpa adanya hunian yang permanen atau signifikan; dilindungi dan dikelola untuk mempertahankan kondisi alaminya.

- *National Park*
Wilayah daratan dan lautan yang masih alami, yang ditunjuk untuk (i) melindungi integritas ekologis dari satu atau beberapa ekosistem di dalamnya, untuk kepentingan sekarang dan generasi mendatang; (ii) menghindarkan/mengeluarkan kegiatan-kegiatan eksploitasi atau okupasi yang bertentangan dengan tujuan-tujuan pelestarian kawasan; (iii) menyediakan landasan bagi kepentingan-kepentingan spiritual, ilmiah, pendidikan, wisata dan lain-lain, yang semuanya harus selaras secara lingkungan dan budaya.
- *Natural Monument*
Wilayah yang memiliki satu atau lebih, kekhasan atau keistimewaan alam atau budaya yang merupakan nilai yang unik atau luar biasa; yang disebabkan oleh sifat kelangkaan, keperwakilan, atau kualitas estetika atau nilai penting budaya yang dipunyainya.
- *Habitat/Species Management Area*
Wilayah daratan atau lautan yang diintervensi atau dikelola secara aktif untuk memelihara fungsi-fungsi habitat atau untuk memenuhi kebutuhan spesies tertentu.
- *Protected Landscape/Seascape*
Wilayah daratan atau lautan, dengan kawasan pesisir di dalamnya, di mana interaksi masyarakat dengan lingkungan alaminya selama bertahun-tahun telah membentuk wilayah dengan karakter yang khas, yang memiliki nilai-nilai estetika, ekologis, atau budaya yang signifikan, kerap dengan keanekaragaman hayati yang tinggi. Menjaga integritas hubungan timbal-balik yang tradisional ini bersifat vital bagi perlindungan, pemeliharaan, dan evolusi wilayah termaksud.

Pelestarian alam di Indonesia secara legal mengacu kepada dua undang-undang (UU) induk, yakni UU no 5 tahun 1990 tentang Konservasi Sumberdaya Alam Hayati dan Ekosistemnya; serta UU no 41 tahun 1999 tentang Kehutanan (jo. UU no 5 tahun 1967 tentang Ketentuan-ketentuan Pokok Kehutanan).

UU no 5/1990 bertitik berat pada pelestarian keanekaragaman hayati, baik keanekaragaman hayati hutan maupun bukan; baik di dalam kawasan hutan negara maupun di luarnya. Sedangkan UU no 41/1999 salah satunya mengatur konservasi alam di kawasan hutan negara; namun bukan hanya mencakup konservasi keanekaragaman hayati, melainkan

meliputi pula perlindungan fungsi-fungsi penunjang kehidupan yang disediakan kawasan hutan.

UU no 41/1999 membedakan dua kategori besar kawasan hutan yang dilindungi, yakni:

- **Hutan lindung**, yakni kawasan hutan negara yang mempunyai fungsi pokok sebagai perlindungan sistem penyangga kehidupan untuk mengatur tata air, mencegah banjir, mengendalikan erosi, mencegah intrusi air laut, dan memelihara kesuburan tanah
- **Hutan konservasi**, yakni kawasan hutan negara dengan ciri khas tertentu, yang mempunyai fungsi pokok pengawetan keanekaragaman tumbuhan dan satwa serta ekosistemnya.

Selanjutnya, UU no 41/1999 lebih lanjut merinci kawasan hutan konservasi ke dalam:

- **Kawasan hutan suaka alam**
Kawasan hutan negara dengan ciri khas tertentu, yang mempunyai fungsi pokok sebagai kawasan pengawetan keanekaragaman tumbuhan dan satwa serta ekosistemnya, yang juga berfungsi sebagai wilayah sistem penyangga kehidupan.
- **Kawasan hutan pelestarian alam**
Kawasan hutan negara dengan ciri khas tertentu, yang mempunyai fungsi pokok perlindungan sistem penyangga kehidupan, pengawetan keanekaragaman jenis tumbuhan dan satwa, serta pemanfaatan secara lestari sumber daya alam hayati dan ekosistemnya.
- **Taman buru.**
Kawasan hutan negara yang ditetapkan sebagai tempat wisata berburu.

Peraturan Pemerintah RI no 68 tahun 1998 sebelumnya telah mendefinisikan:

- **Kawasan Suaka Alam** adalah kawasan dengan ciri khas tertentu, baik di daratan maupun di perairan, yang mempunyai fungsi pokok sebagai kawasan pengawetan keanekaragaman tumbuhan dan satwa serta ekosistemnya, yang juga berfungsi sebagai wilayah sistem penyangga kehidupan.
- **Kawasan Pelestarian Alam** adalah kawasan dengan ciri khas tertentu, baik di daratan maupun di perairan, yang mempunyai fungsi perlindungan sistem penyangga kehidupan, pengawetan keanekaragaman jenis tumbuhan dan satwa, serta pemanfaatan secara lestari sumber daya alam hayati dan ekosistemnya.

PP no 68/1998, sebagaimana juga UU no 5/1990, tidak membatasi lingkungannya hanya pada hutan atau kawasan hutan negara. Selanjutnya PP tersebut merinci, yang termasuk ke dalam Kawasan Suaka Alam (KSA) adalah cagar alam dan suaka margasatwa. Sedangkan yang tergolong Kawasan Pelestarian Alam (KPA) adalah taman nasional, taman hutan raya (tahura), serta taman wisata alam.

Uraian mengenai kawasan yang dilindungi yang paling luas cakupannya, ialah yang termuat di dalam Keppres no 32 tahun 1990. Keppres yang terbit sebelum UU no 5/1990 ini mencantumkan:

Kawasan yang memberikan perlindungan kawasan bawahannya, terdiri dari:

- Kawasan hutan lindung
- Kawasan bergambut
- Kawasan resapan air.

Kawasan perlindungan setempat, terdiri dari:

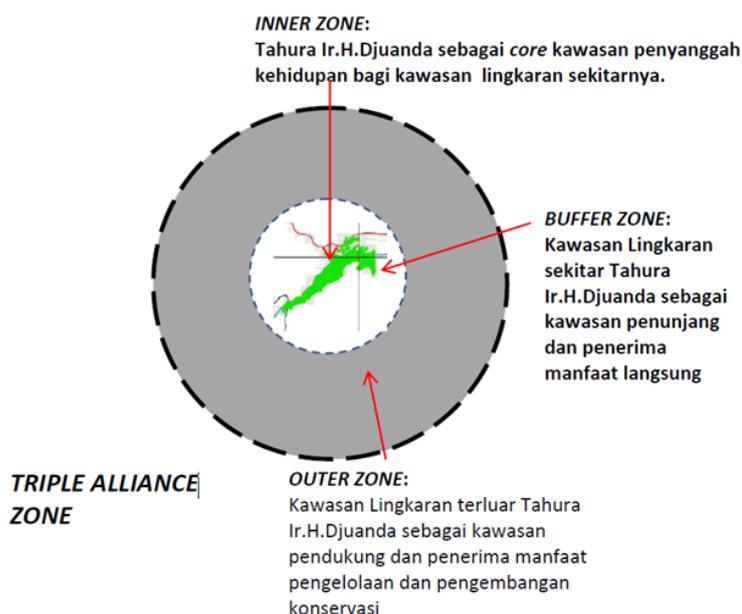
- Sempadan pantai
- Sempadan sungai
- Kawasan sekitar danau/waduk
- Kawasan sekitar mata air.

Kawasan suaka alam dan cagar budaya, yakni:

- Kawasan suaka alam
- Kawasan suaka alam laut dan perairan lainnya
- Kawasan pantai berhutan bakau
- Taman nasional, taman hutan raya dan taman wisata alam
- Kawasan cagar budaya dan ilmu pengetahuan, serta Kawasan rawan bencana

2.2 Konsep Masterplan Tahura

Merujuk pada Gagasan Pengembangan Kawasan Tahura (2103) yang dimaksud dengan konsep masterplan adalah rumusan pemikiran strategis rencana usulan pengembangan potensi Tahura Ir. H.Djuanda, yang bermanfaat bagi Tahura sebagai core kawasan konservasi, bagi lingkungan sekitar terkait (buffer zone), maupun kawasan terluar (outer zone), dalam berbagai untuk jangka panjang 35 tahun, yang mampu memberikan arah pencapaian sasaran secara konseptual berkelanjutan, berbasis penelitian dari berbagai keilmuan terkait terhadap potensi Tahura. Yang dimaksud dengan masterplan adalah penyusunan rencana strategis pengembangan Tahura Ir. H.Djuanda untuk jangka panjang 20 tahun, yang mengacu kepada konsep masterplan Tahura Ir. H.Djuanda untuk jangka panjang 35 Tahun. Penyusunan Masterplan Tahura Ir. H. Djuanda 2014-2033, yang akan disusun pada tahun 2013 mengacu pada rumusan konsep masterplan Tahura jangka panjang dan disesuaikan dengan ketentuan yang berlaku pada Peraturan Provinsi Jawa Barat Nomor 25 Tahun 2008 tentang Pengelolaan Taman Hutan Raya Ir. H. Djuanda dan Peraturan Gubernur Provinsi Jawa Barat Nomor 120 Tahun 2009, tentang Petunjuk Pelaksanaan Peraturan Daerah Provinsi Jawa Barat Nomor 25 Tahun 2008, maupun Peraturan Gubernur Jawa Barat Nomor 6, Tahun 2009 tentang Penyelenggaraan Perijinan Terpadu (Berita daerah tahun 2009 Nomor 29 Seri E). Penyusunan Masterplan Tahura Ir. H. Djuanda 2014-2033, juga berbasis kegiatan penelitian dan pengabdian masyarakat di Tahura Ir. H. Djuanda serta memenuhi semua dasar kebijakan yang berlaku maupun rencana pengembangan yang telah ada sebelumnya secara berkeberlanjutan.



Gambar 2.1 Zonasi (sumber LPPM-Unpar)



Gambar 2.1 Usulan Perkembangan Masterplan (sumber LPPM-Unpar)

2.2.1 Dasar kebijakan dalam penyusunan masterplan Tahura Ir. H. Djuanda.

Dasar kebijakan dalam penyusunan masterplan Tahura Ir. H. Djuanda mengacu pada Peraturan Provinsi Jawa Barat Nomor 25 Tahun 2008 dan Peraturan Gubernur Provinsi Jawa Barat Nomor 120 Tahun 2009, tentang Petunjuk Pelaksanaan Peraturan Daerah Provinsi Jawa Barat Nomor 25 Tahun 2008, tentang Pengelolaan Taman Hutan Raya Ir. H. Djuanda dan Dasar-dasar Pengelolaan Taman Hutan Raya sebagai berikut: Taman Hutan Raya adalah kawasan pelestarian alam untuk tujuan koleksi tumbuhan dan/atau satwa yang alami atau buatan, jenis asli dan/atau bukan asli, yang dimanfaatkan bagi kepentingan penelitian, ilmu pengetahuan, pendidikan, menunjang budidaya, budaya, pariwisata, dan rekreasi (UU No. 5/1990). Kawasan Pelestarian Alam adalah kawasan dengan ciri khas tertentu, baik di darat maupun di perairan yang mempunyai fungsi perlindungan sistem penyangga kehidupan, pengawetan keanekaragaman jenis tumbuhan dan satwa, serta pemanfaatan secara lestari sumber daya alam hayati dan ekosistemnya.

Kawasan Pelestarian Alam terdiri dari taman nasional, taman wisata alam dan taman hutan raya (UU No. 5/1990). Rencana Pengelolaan Taman Hutan Raya adalah rencana kegiatan fisik/teknis bersifat operasional, indikatif-perspektif dan kualitatif-kuantitatif untuk jangka waktu 25 tahun serta sebagai acuan dari rencana-rencana lain di dalam Taman Hutan

Raya, seperti : Rencana Unit Pengelolaan Lima Tahunan, Rencana Unit Pengelolaan Tahunan, Rencana Pengusahaan Pariwisata Alam dan rencana-rencana lainnya (SK Dirjen PHPA No. 43/Kpts/DJ-VI/1994). Pengelolaan Taman Hutan Raya adalah upaya terpadu dalam penataan, pemeliharaan, pengawasan, pengendalian, pemuliaan, pengembangan dan perlindungan serta pemanfaatannya (SK Dirjen PHPA No. 43/Kpts/DJ-VI/1994).

Tujuan Pengelolaan Taman Hutan Raya adalah: (a) Terjaminnya kelestarian kawasan taman hutan raya; (b) Terbinanya koleksi tumbuhan dan satwa serta potensi kawasan taman hutan raya; (c) Optimalnya manfaat taman hutan raya untuk wisata alam, penelitian, pendidikan, ilmu pengetahuan, menunjang budidaya, budaya, bagi kesejahteraan masyarakat; (d) Terbentuknya taman propinsi yang menjadi kebanggaan propinsi yang bersangkutan (SK Dirjen PHPA No. 129/Kpts/DJ-VI/1996).

Tata Hutan Pada Kawasan Taman Hutan Raya meliputi kegiatan : (a) Penentuan batas-batas kawasan yang ditata; (b) Inventarisasi, identifikasi dan perisalahan kondisi kawasan; (c) Pengumpulan data sosial dan budaya di kawasan dan sekitarnya; (d) Pembagian kawasan ke dalam blok-blok; (e) Pemancangan tata batas blok; (f) Pengukuran dan pemetaan (PP 34/2002). Sistem Blok Taman Hutan Raya adalah pembagian wilayah di dalam taman hutan raya guna menentukan kegiatan pengelolaan yang diperlukan secara tepat dalam rangka mencapai tujuan sesuai dengan fungsinya.

Pembagian Kawasan Dalam Blok dapat berupa: (a) Blok Pemanfaatan; (b) Blok Koleksi Tanaman; (c) Blok Perlindungan; (d) Blok lainnya (PP 34/2002). Blok lainnya sebagaimana dimaksud dalam No.8 dapat terdiri dari: (a) Blok Pemanfaatan Intensif; (b) Blok Pemanfaatan Terbatas; (c) Blok lainnya (PP 34/2002). Prinsip Pengelolaan Blok Perlindungan: (a) Dalam blok perlindungan dapat dilakukan kegiatan monitoring sumber daya alam hayati dan ekosistemnya dan wisata terbatas; (b) Dalam blok perlindungan dapat dibangun sarana dan prasarana untuk kegiatan monitoring; (c) Dalam blok perlindungan tidak dapat dilakukan kegiatan yang bersifat mengubah bentang alam (SK Dirjen PHPA No. 129/Kpts/DJ-VI/1996).

Prinsip Pengelolaan Blok Pemanfaatan : (a) Dalam blok pemanfaatan dapat dilakukan kegiatan pemanfaatan kawasan dan pontesinya dalam bentuk kegiatan penelitian, pendidikan dan wisata alam; (b) Kegiatan pengusahaan wisata alam dapat diberikan kepada pihak ketiga, baik koperasi, BUMN, swasta maupun perorangan; (c) Blok pemanfaatan dapat digunakan sebagai tempat berlangsungnya kegiatan penangkaran jenis sepanjang untuk menunjang kegiatan penelitian, ilmu pengetahuan, pendidikan, restocking, dan budidaya plasma nutfah oleh masyarakat setempat; (d) Dalam blok pemanfaatan dapat dibangun sarana dan prasarana

pengelolaan, penelitian, pendidikan, dan wisata alam (pondok wisata, bumi perkemahan, karavan, penginapan remaja, usaha makanan dan minuman, sarana wisata tirta, angkutan wisata, wisata budaya, dan penjualan cinderamata) yang dalam pembangunannya harus memperhatikan gaya arsitektur setempat (SK Dirjen PHPA No. 129/Kpts/DJ- VI/1996).

Prinsip Pembangunan Sarana dan Prasarana Pariwisata Alam Dalam Blok Pemanfaatan : (a) Bangunan sarana prasarana maksimum 10 % dari luas Blok Pemanfaatan; (b) Bentuk bangunan bergaya arsitektur budaya setempat; (c) Tidak mengubah bentang alam yang ada (PP No. 18/1994). Desain Fisik Taman Hutan Raya adalah rancangan yang bersifat detail dari pembangunan suatu sarana dan prasarana baik hard material maupun soft material yang meliputi pemilihan dan penentuan lahan, penentuan ukuran dan ruang, gambar detail teknis bangunan, volume pekerjaan/pembangunan fisik serta arahan persyaratan teknis dari bahan-bahan yang dipergunakan beserta rencana anggaran biaya (SK Dirjen PHPA No. 43/Kpts/DJ-VI/1997).

2.2.2 Dasar Hukum Penataan Blok Kawasan Taman Hutan Raya Tahura Ir. H. Djuanda

1 SK. Mentan Nomor : 575/Kpts/Um/8/1980

Penetapan Taman Wisata Curug Dago/Gunung Pulosari seluas 590 Ha.

2. Tahun 1984 Penataan Batas oleh Badan INTAG-Dephut.

3. Kepres Nomor : 3/M/1985

Penetapan Taman Wisata Curug Dago menjadi Tahura Ir. H. Djuanda.

4. SK. Menhut Nomor : 192/Kpts-II/1985

Pengaturan Pengelolaan Tahura Ir. H. Djuanda.

5. SK. Menhut Nomor : 193/Kpts-II/1985

Penunjukkan Anggota Badan Pembina Tahura Ir. H. Djuanda, Wakil PTN dan Tokoh Masyarakat.

6. SK. Menhut Nomor : 107/Kpts-II/1985

Penunjukan Anggota Badan Pembina Tahura Ir. H. Djuanda, Wakil PTN dan Tokoh Masyarakat.

7. Undang-Undang Nomor: 5 Tahun 1990

Tentang Sumberdaya Alam Hayati dan Ekosistemnya.

Taman Hutan Raya adalah kawasan pelestarian alam untuk tujuan koleksi tumbuhan dan/atau satwa yang alami atau buatan, jenis asli dan/atau bukan asli, yang dimanfaatkan

bagi kepentingan penelitian, ilmu pengetahuan, pendidikan, menunjang budidaya, budaya, pariwisata, dan rekreasi

Kawasan Pelestarian Alam adalah kawasan dengan ciri khas tertentu, baik di darat maupun di perairan yang mempunyai fungsi perlindungan sistem penyangga kehidupan, pengawetan keanekaragaman jenis tumbuhan dan satwa, serta pemanfaatan secara lestari sumber daya alam hayati dan ekosistemnya. Kawasan Pelestarian Alam terdiri dari taman nasional, taman wisata alam dan taman hutan raya

8. Keputusan Presiden Nomor 32 Tahun 1990

Tentang Pengelolaan Kawasan Lindung.

9. Peraturan Pemerintah Nomor: 18/1994

Prinsip Pembangunan Sarana dan Prasarana Pariwisata Alam Dalam Blok Pemanfaatan :

(a) Bangunan sarana prasarana maksimum 10 % dari luas Blok Pemanfaatan; (b) Bentuk bangunan bergaya arsitektur budaya setempat; (c) Tidak mengubah bentang alam yang ada

10. SK Dirjen PHPA No. 43/Kpts/DJ-VI/1994

Rencana Pengelolaan Taman Hutan Raya adalah rencana kegiatan fisik/teknis bersifat operasional, indikatif-perspektif dan kualitatif-kuantitatif untuk jangka waktu 25 tahun serta sebagai acuan dari rencana-rencana lain di dalam Taman Hutan Raya, seperti : Rencana Unit Pengelolaan Lima Tahunan, Rencana Unit Pengelolaan Tahunan, Rencana Pengusahaan Pariwisata Alam dan rencana- rencana lainnya

Pengelolaan Taman Hutan Raya adalah upaya terpadu dalam penataan, pemeliharaan, pengawasan, pengendalian, pemuliaan, pengembangan dan perlindungan serta pemanfaatannya

11. SK Dirjen PHPA No. 129/Kpts/DJ-VI/1996

Tujuan Pengelolaan Taman Hutan Raya adalah: (a) Terjaminnya kelestarian kawasan taman hutan raya; (b) Terbinanya koleksi tumbuhan dan satwa serta potensi kawasan taman hutan raya; (c) Optimalnya manfaat taman hutan raya untuk wisata alam, penelitian, pendidikan, ilmu pengetahuan, menunjang budidaya, budaya, bagi kesejahteraan masyarakat; (d) Terbentuknya taman propinsi yang menjadi kebanggaan propinsi yang bersangkutan

12. SK Dirjen PHPA No. 129/Kpts/DJ-VI/1996

Prinsip Pengelolaan Blok Perlindungan: (a) Dalam blok perlindungan dapat dilakukan kegiatan monitoring sumber daya alam hayati dan ekosistemnya dan wisata terbatas; (b) Dalam blok perlindungan dapat dibangun sarana dan prasarana untuk kegiatan

monitoring; (c) Dalam blok perlindungan tidak dapat dilakukan kegiatan yang bersifat mengubah bentang alam.

Prinsip Pengelolaan Blok Pemanfaatan : (a) Dalam blok pemanfaatan dapat dilakukan kegiatan pemanfaatan kawasan dan pontesinya dalam bentuk kegiatan penelitian, pendidikan dan wisata alam; (b) Kegiatan pengusahaan wisata alam dapat diberikan kepada pihak ketiga, baik koperasi, BUMN, swasta maupun perorangan; (c) Blok pemanfaatan dapat digunakan sebagai tempat berlangsungnya kegiatan penangkaran jenis sepanjang untuk menunjang kegiatan penelitian, ilmu pengetahuan, pendidikan, restocking, dan budidaya plasma nutfah oleh masyarakat setempat; (d) Dalam blok pemanfaatan dapat dibangun sarana dan prasarana pengelolaan, penelitian, pendidikan, dan wisata alam (pondok wisata, bumi perkemahan, karavan, penginapan remaja, usaha makanan dan minuman, sarana wisata tirta, angkutan wisata, wisata budaya, dan penjualan cinderamata) yang dalam pembangunannya harus memperhatikan gaya arsitektur setempat.

13. SK Dirjen PHPA No. 43/Kpts/DJ-VI/1997

Desain Fisik Taman Hutan Raya adalah rancangan yang bersifat detail dari pembangunan suatu sarana dan prasarana baik hard material maupun soft material yang meliputi pemilihan dan penentuan lahan, penentuan ukuran dan ruang, gambar detail teknis bangunan, volume pekerjaan/pembangunan fisik serta arahan persyaratan teknis dari bahan-bahan yang dipergunakan beserta rencana anggaran biaya

14. Peraturan Pemerintah Nomor 62 Tahun 1998, tanggal 23 Juni 1998

tentang Penyerahan Sebagian Urusan Pemerintahan di Bidang Kehutanan Kepada Daerah, menyebutkan bahwa pengelolaan Tahura Ir. H. Djuanda yang mencakup kegiatan pembangunan, pemeliharaan, pemanfaatan dan pengembangan Tahura Ir. H. Djuanda diserahkan kepada Pemda Tingkat I.

15. Undang-Undang Nomor:41 Tahun 1999

Tentang Kehutanan.

16. Peraturan Daerah Provinsi Jawa Barat Nomor 15 Tahun 2000

Tentang Dinas Daerah Propinsi Jawa Barat.

17. Peraturan Pemerintah Nomor: 25 tahun 2000

Tentang Kewenangan Pemerintah dan Kewenangan Propinsi Sebagai Daerah Otonom, dinyatakan bahwa Pemerintah Propinsi berwenang untuk memberikan pedoman penyelenggaraan pembentukan wilayah dan penyediaan dukungan pengelolaan Taman Hutan Raya.

Kewenangan pengelolaannya berada di Pemerintah Propinsi Jawa Barat, dalam hal ini adalah Dinas Kehutanan Propinsi Jawa Barat

18. Peraturan Pemerintah Nomor: 34/2002

Tata Hutan Pada Kawasan Taman Hutan Raya meliputi kegiatan : (a) Penentuan batas-batas kawasan yang ditata; (b) Inventarisasi, identifikasi dan peristilahan kondisi kawasan; (c) Pengumpulan data sosial dan budaya di kawasan dan sekitarnya; (d) Pembagian kawasan ke dalam blok-blok; (e) Pemanancangan tata batas blok; (f) Pengukuran dan pemetaan

Sistem Blok Taman Hutan Raya adalah pembagian wilayah di dalam taman hutan raya guna menentukan kegiatan pengelolaan yang diperlukan secara tepat dalam rangka mencapai tujuan sesuai dengan fungsinya.

Pembagian Kawasan Dalam Blok dapat berupa: (a) Blok Pemanfaatan; (b) Blok Koleksi Tanaman; (c) Blok Perlindungan; (d) Blok lainnya

Blok lainnya sebagaimana dimaksud dalam No.8 dapat terdiri dari: (a) Blok Pemanfaatan Intensif; (b) Blok Pemanfaatan Terbatas; (c) Blok lainnya

19. Peraturan Daerah Provinsi Jawa Barat Nomor :5 Tahun 2002

Perubahan Perda Nomor 15 Tahun 2000 tentang Dinas Daerah Propinsi Jawa Barat. Terbentuknya Balai Pengelolaan Taman Hutan Raya

20. SK. Menhut Nomor : 107/Ktpps-II/2003 tanggal 24 Maret 2003

Tentang Penyelenggaraan Tugas Pembantuan Pengelolaan Tahura Ir. H. Djuanda oleh Gubernur atau Bupati/Walikota Pengelolaan Tahura Ir. H. Djuanda Lintas Kabupaten dan Kota.

21. Peraturan Daerah Provinsi Jawa Barat No. 3 Tahun 2003

Tentang RTRW Provinsi Jawa Barat 2010.

22. Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2004

Tentang Pemerintahan Daerah.

23. Peraturan Pemerintah No. 44 Tahun 2004

Tentang Perencanaan Kehutanan.

24. Peraturan Menteri Kehutanan Nomor: 19/Menhut-II/2004

Tentang Pengelolaan Kolaboratif. Kolaborasi pengelolaan Tahura Ir. H. Djuanda merupakan pelaksanaan suatu kegiatan atau penanganan suatu masalah dalam rangka membantu meningkatkan efektifitas pengelolaan Tahura Ir. H. Djuanda secara bersama dan sinergis oleh para pihak atas dasar kesepahaman dan kesepakatan bersama sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku. Hal-hal yang

dapat dikolaborasikan meliputi : sumber daya manusia; sarana dan prasarana; data dan informasi; dana; atau dukungan lain sesuai kesepakatan bersama.

25. Peraturan Daerah Provinsi Jawa Barat Nomor 2 Tahun 2006

Tentang Pengelolaan Kawasan Lindung.

26. Undang-Undang Nomor 26 Tahun 2007

Tentang Penataan Ruang

27. Peraturan Pemerintah Nomor 38 Tahun 2007

Tentang Pembagian Urusan Pemerintah, Pemerintah Provinsi dan Kabupaten.

28. Peraturan Daerah Provinsi Jawa Barat Nomor 1 Tahun 2008

Tentang Pengendalian Pemanfaatan Ruang Kawasan Bandung Utara (KBU).

29. Peraturan Daerah Provinsi Jawa Barat Nomor 9 Tahun 2008

Tentang Rencana Pembangunan Jangka Panjang (RPJP) Daerah Provinsi Jawa Barat Tahun 2005-2025.

30. Peraturan Daerah Provinsi Jawa Barat Nomor 21 Tahun 2008

Tentang Organisasi dan Tata Kerja Dinas Daerah Provinsi Jawa Barat.

31. Peraturan Daerah Provinsi Jawa Barat Nomor 25 Tahun 2008

Tentang Pengelolaan Taman Hutan Raya Ir. H. Djuanda.

32. Peraturan Menteri Kehutanan Nomor: P. 10/Menhut-II/2009

Tentang Pedoman Penyusunan Rencana Pengelolaan Taman Hutan Raya

33. Peraturan Gubernur Nomor 21 Tahun 2009

Tentang Petunjuk Pelaksanaan Peraturan Daerah No. 1 Tahun 2008 Tentang Pengendalian Pemanfaatan Ruang KBU.

34. Peraturan Gubernur Provinsi Jawa Barat Nomor 120 Tahun 2009

Tentang Petunjuk Pelaksanaan Pengelolaan Taman Hutan Raya Ir. H. Djuanda Nomor 25 Tahun 2008.

35. Peraturan Gubernur Provinsi Jawa Barat Nomor 37 Tahun 2009

Tentang Tugas Pokok, Fungsi, Rincian Tugas Unit Pelaksana Teknis Dinas dan Badan dan Tata Kerja Dinas Kehutanan Provinsi Jawa Barat. 2). Tinjauan Kebijakan Tingkat Kabupaten/Kota

36. Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Bandung Tahun 2011-2031

Dengan mempertimbangkan visi, misi dan arah pembangunan kota serta isu strategis di atas maka tujuan penataan ruang wilayah Kota Bandung adalah mewujudkan tata ruang kota yang aman, nyaman, produktif, efektif, efisien, berkelanjutan dan berwawasan lingkungan, berbasis perdagangan, jasa dan industri kreatif yang bertaraf

nasional. Penjabaran dari tujuan tersebut dituangkan ke dalam sasaran penataan ruang yang harus dicapai sebagai berikut:

a. terwujudnya fungsi dan peran Kota Bandung yang dapat memberikan pelayanan kepada masyarakat di wilayah Cekungan Bandung, Provinsi dan Nasional; b. tersedianya sistem transportasi serta pelayanan prasarana dan sarana Kota Bandung yang merata dan berkualitas; c. terwujudnya keserasian kawasan lindung dan budidaya yang seimbang dan berkelanjutan; d. terwujudnya kelestarian kawasan dan bangunan yang menjadi identitas Kota Bandung; e. tersedianya ruang publik dan ruang terbuka hijau yang aman, nyaman dan efektif; f. terwujudnya pemanfaatan ruang yang tertib dan terkendali; dan g. terwujudnya ruang evakuasi bencana (mitigasi) yang aman.

Kebijakan dan Strategi Pola Ruang Kebijakan pola ruang Kota Bandung adalah sebagai berikut: a. perwujudan keseimbangan proporsi kawasan lindung; b. optimalisasi pembangunan wilayah terbangun. Kebijakan ini meliputi upaya mewujudkan keseimbangan proporsi kawasan lindung khususnya di Bandung Utara dan kawasan budidaya dengan mengembangkan pola ruang daerah yang kompak, intensif dan hijau, serta berorientasi pada pola jaringan transportasi dan mengoptimalkan pembangunan wilayah terbangun. Dengan melihat karakteristik geografis dan kebijakan pola ruang diatas maka strategi pengembangan pola ruang Kota Bandung adalah sebagai berikut:

1. Strategi untuk perwujudan keseimbangan proporsi kawasan lindung, meliputi : a. menjaga keseimbangan proporsi kawasan lindung khususnya di Kawasan Bandung Utara; b. mempertahankan dan menjaga hutan lindung sebagai kawasan hutan kota; c. mempertahankan dan merevitalisasi kawasan-kawasan resapan air atau kawasan yang berfungsi hidrologis untuk menjamin ketersediaan sumber daya air dan kesuburan tanah serta melindungi kawasan dari bahaya longsor dan erosi; d. mengembangkan kawasan jalur hijau pengaman prasarana dalam bentuk jalur hijau sempadan sungai, jalur tegangan tinggi, dan jalur rel kereta api; e. mempertahankan fungsi dan menata RTH yang ada dan tidak memberi izin alih fungsi ke fungsi lain didalam mencapai penyediaan ruang terbuka hijau; f. melestarikan dan melindungi kawasan dan bangunan cagar budaya yang telah ditetapkan, terhadap perubahan dan kerusakan struktur, bentuk, dan wujud arsitektural; g. meminimalkan dampak resiko pada kawasan rawan bencana.

2. Strategi pola ruang kota untuk optimalisasi pembangunan wilayah terbangun, meliputi: a.mengembangkan pola ruang kota yang kompak, intensif dan hijau, serta berorientasi pada pola jaringan transportasi; b.mendorong dan memprioritaskan pengembangan ke Bandung bagian timur yang terdiri dari SWK Arcamanik, SWK Ujung Berung, SWK Kordon, dan SWK Gedebage; c.mengendalikan bagian barat kota yang telah berkembang pesat dengan kepadatan relatif tinggi, yang terdiri atas SWK Bojonagara, SWK Cibeunying, SWK Tegallega, dan SWK Karees; d.membatasi pembangunan di Kawasan Bandung Utara yang berada di luar kawasan yang ditetapkan sebagai kawasan berfungsi lindung bagi kawasan bawahannya; e. mempertahankan fungsi dan menata RTNH; dan f. menata, mengendalikan dan mewajibkan penyediaan lahan dan fasilitas parkir yang memadai bagi kegiatan pada kawasan peruntukan lainnya.
3. Kawasan Pelestarian Alam dan Cagar Budaya Kawasan Pelestarian Alam dan Cagar Budaya terdiri dari Kawasan Pelestarian Alam di Kawasan Taman Hutan Raya Juanda dan Kawasan cagar budaya yang merupakan kawasan pelestarian bangunan fisik dan pelestarian lingkungan alami yang memiliki nilai historis dan budaya Kota Bandung. Kawasan Taman Hutan Raya Juanda di Kelurahan Dago, Kecamatan Coblong memiliki luas lebih kurang 2,94 (dua koma sembilan puluh empat) hektar. Kawasan ini diatur dalam Peraturan Daerah Provinsi Jawa Barat No. 25 Tahun 2008 tentang Pengelolaan Taman Hutan Raya Ir. H. Djuanda.
4. Arahan dan Pengendalian Pemanfaatan Ruang Dalam RTRW Kota Bandung Tahun 2011-2031 ini terdapat beberapa program utama yang menjadi arahan pemanfaatan ruang dalam rangka perwujudan pola ruang di antaranya adalah perwujudan kawasan lindung dengan program utamanya adalah “Perwujudan kawasan pelestarian alam dan cagar budaya”. Salah satu indikasi program dari program utama tersebut adalah “Mempertahankan, memelihara, dan meningkatkan kualitas kawasan hutan” yang berlokasi di Taman Hutan Raya Ir. H. Djuanda yang tahap pelaksanaannya dilakukan dari tahun awal hingga akhir Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Bandung Tahun 2011-2031.

Bab 3. Metode Pendekatan

3.1. Landasan 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 aset 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 asetinggalan 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 rusak/kerusakan
- 3) Eksploitasi: 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 :

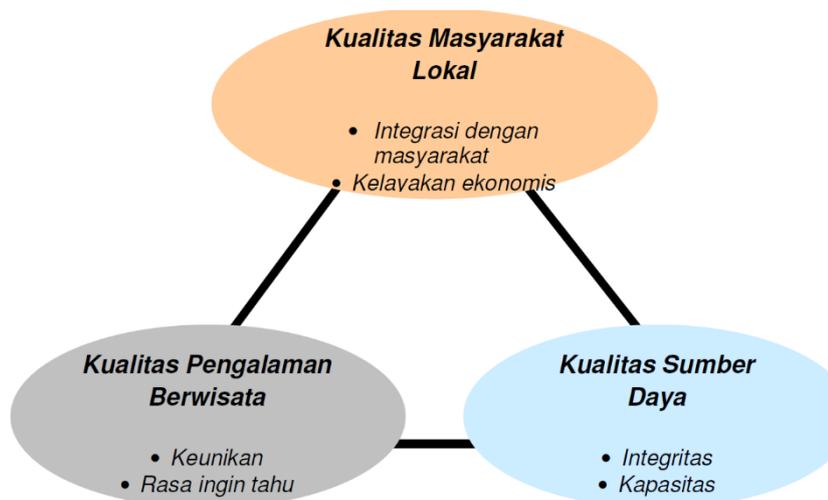
- 1) Zonasi mempermudah pemahaman dan pengelolaan yang akan dijalankan di lingkungan objek terkait dengan nilai-nilai yang dimiliki objek dan harus dilindungi.
- 2) Zonasi dapat menjadi standard sekaligus mekanisme control sehingga dapat mengurangi dampak negatif atau dampak lain yang tidak dikehendaki 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.

3.1.1 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*

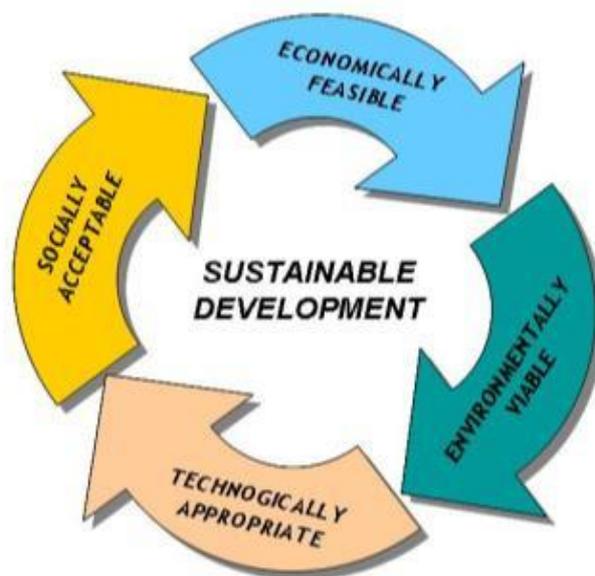
Pembangunan Pariwisata yang Berkelanjutan adalah pembangunan kepariwisataan yang dapat didukung secara ekologis, layak secara ekonomis dan adil secara etika, sosial dan budaya terhadap masyarakat. Penerapan konsep pembangunan berkelanjutan di sektor pariwisata dikenal dengan konsep pembangunan pariwisata 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.

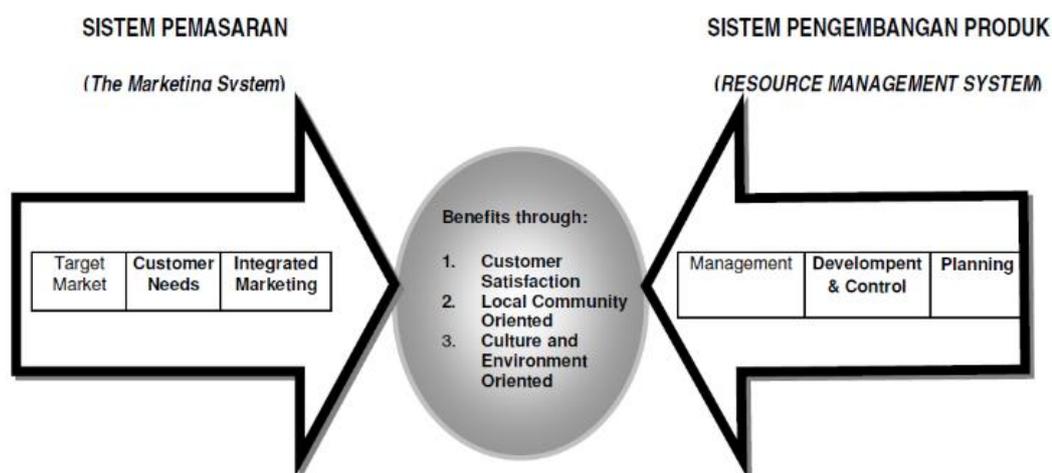
- Prinsip *economically feasible* menekankan, bahwa proses pembangunan harus layak secara ekonomi, dilaksanakan secara efisien untuk dapat memberikan nilai manfaat ekonomi yang berarti baik pembangunan wilayah maupun bagi peningkatan kesejahteraan masyarakat lokal.
- *Prinsip technologically appropriate* 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

3.1.2 Orientasi pada Pasar

Pemasaran pariwisata mempunyai makna yang lebih dalam dan luas daripada sekedar penjualan barang (*goods*), karena pemasaran pariwisata merupakan suatu sistem yang mencakup upaya dalam mengidentifikasi kebijakan strategi, dan program serta pola-pola promosi yang hendak dipertemukan dengan sistem strategi pengembangan produk.



Gambar 2.5

Skema Konsep Pembangunan yang berorientasi pada Pasar

Berdasarkan pada ilustrasi konsep pemasaran pariwisata sebagaimana di atas, terdapat dua (2) sistem yang akan dipertemukan sebagai suatu manfaat (*benefit*) dalam pemasaran pariwisata, yaitu:

1. Sistem Pemasaran yang di dalamnya mencakup tiga (3) sasaran yaitu :
 - a. Target pasar (*Target Market*) yaitu suatu kriteria yang akan menentukan pasar mana yang akan dituju.
 - b. Kebutuhan konsumen (*Customer Needs*) yaitu dalam system pemasaran apa yang dibutuhkan konsumen menjadi prioritas.
 - c. Pemasaran terpadu (*Integrated Marketing*) yang merupakan suatu proses di mana keterlibatan pihak-pihak terkait memiliki peran penting dalam sistem pemasaran. Pengintegrasian kegiatan pemasaran dimaksudkan bahwa setiap elemen stakeholder dan bagian ikut serta dalam usaha pemasaran yang terkoordinasi, mulai dari pemerintah, swasta, masyarakat dan semua elemen terkait di dalam industri pariwisata
2. Sistem pengembangan produk yang di dalamnya mencakup aspek-aspek sebagai berikut :
 - a. Manajemen (*Management*) : suatu wadah dan system pengelolaan yang akan mengatur bagaimana sistem akan dijalankan.
 - b. Kontrol dan pengembangan (*Development & Control*) : aspek ini merupakan mekanisme di mana proses pengembangan yang dilakukan akan diberikan control sehingga tidak terjadi penyimpangan-penyimpangan

c. Perencanaan (*Planning*) : merupakan suatu proses awal yang harus dilakukan dalam setiap proses pengembangan, dengan memperhitungkan hasil yang akan dicapai, dan resiko-resiko yang mungkin terjadi. Melihat pada keuntungan maka dapat ditambahkan bahwa dalam konsep pemasaran juga termasuk juga aspek manfaat.

3. Aspek Manfaat :

- a. Kepada kepuasan dan hak-hak konsumen
- b. Masyarakat setempat
- c. Perlindungan dan pengembangan pada lingkungan dan budaya

Dengan demikian dalam konsep pemasaran harus berorientasi pada kebutuhan konsumen. Adapun bentuk orientasi pada konsumen dapat dilakukan dengan hal-hal sebagai berikut :

- Menentukan pola kebutuhan pokok konsumen yang akan dipenuhi.
- Mengadakan penelitian pada konsumen untuk mengukur, menilai, dan menafsirkan keinginan, sikap, serta perilaku konsumen.
- Memastikan bahwa strategi pemasaran pariwisata akan membawa manfaat pada masyarakat, lingkungan dan budaya.
- Menentukan dan melaksanakan strategi pemasaran yang dijabarkan di dalam program-program pemasaran dan promosi dengan menitikberatkan pada kualitas, harga, atau pengemasan yang menarik.

Prinsip Market Driven juga menjadi suatu konsep kekinian yang layak dipertimbangkan sebagaimana dikemukakan oleh Morrison (2009) bahwa telah terjadi perubahan terhadap tren pasar wisatawan internasional dengan kecenderungan pada hal-hal sebagai berikut :

1. Pasar akan semakin tersegmentasi

- Meningkatnya segmen yang mengedepankan gaya hidup (lifestyle) dan kelompok demografi tertentu
- Liburan untuk segmen minat khusus akan meningkat
- Permintaan dengan standard yang semakin tinggi untuk barang dan jasa

3.2 Pendekatan Desain Arsitektural

3.2.1 Desain Arsitektur

Berdasarkan beberapa teori yang dielaborasi terdapat beberapa prinsip desain yang dapat dijadikan acuan:

a. Prinsip Kesatuan

Kesatuan dalam arsitektur sama halnya juga dengan kesatuan dalam puisi, dimana semua komponen yang rumit/berbeda – beda dikomposisikan menjadi satu kesatuan yang terlihat utuh.

b. Prinsip Keseimbangan

Keseimbangan berhubungan dengan kualitas gerakan mata ketika mata “ melihat secara cepat” sosok keseluruhan dari bangunan. Mata yang bergerak dengan cepat akan berhenti pada satu titik yang merupakan pusat dari keseimbangan, atau lebih dikenal dengan “*point of interest*”. Keseimbangan dapat bersifat formal. Prinsip ini digunakan di dalam desain yang merujuk pada aturan-aturan religi atau konteks yang menggambarkan keagungan, keutamaan, dsb. Keseimbangan formal menggunakan pendekatan simetris dan statis dalam aplikasinya, contohnya candi, masjid tumpang, gereja. Keseimbangan juga dapat bersifat informal; keseimbangan informal menghendaki konsep dinamis, sehingga menggunakan bentuk-bentuk yang asimetris. Selain itu ada pula keseimbangan yang bersifat radial; Keseimbangan radial memberikan kesan memusat atau sentral. Dalam prinsip keseimbangan radial terdapat unsur penting yang diletakkan di pusat pada rancangan disainnya yang berfungsi sebagai titik keseimbangan dan pusat orientasi, contohnya candi Borobudur dimana stupa induk di puncak dapat dipandang sebagai pusat keseimbangan.

c. Prinsip Simetri

Prinsip Simetri merupakan bagian dari konsep keseimbangan, meskipun seimbang belum tentu simetris. Simetris merupakan titik keseimbangan yang membagi bentuk dan ruang menjadi setara kongruen dalam suatu komposisi melalui garis sumbunya.

d. Prinsip Kesumbuhan

Sumbu merupakan garis imajiner linear yang terkait pada dua kutub/node yang berbeda dalam konteks keruangan. Garis imajiner ini mempunyai dimensi panjang dan arah (vector) dan dapat dibentuk berdasarkan komposisi elemen tata ruang dan massa arsitektural.

e. Prinsip Hirarki

Hirarki merupakan suatu gambaran yang menunjukkan perbedaan tingkatan dalam suatu komposisi yang disusun secara gradasi dari rendah sampai tinggi, misalnya bertingkat-tingkat. Hirarki dalam suatu komposisi dapat berlaku secara total maupun parsial. Gambaran tingkatan dalam komposisi ini ditunjukkan dengan pendekatan fungsional fisik (misalnya tangga, lantai berundak) maupun nilai-nilai metafisik (misal: kepentingan, suasana, dsb)

f. Prinsip Irama/perulangan

Prinsip ini menggambarkan adanya komposisi yang mengandung perulangan dari elemen-elemen di dalamnya. Perulangan digunakan untuk membentuk ekspresi harmoni dalam suatu komposisi sehingga menjadi utuh dan menyatu. Perulangan ini dapat berlaku seperti halnya irama dan ritme dalam musik atau deret-deret dalam aritmatika. Irama dapat berkaitan dengan keseimbangan yang mendukung gerak (movement) atau arah (direction). Irama dapat bersifat berulang – repetitif, dapat bersifat silih berganti (alternatif) seperti deret fibonasi, dapat bersifat progresif (membesar), dan dapat bersifat melamban.

g. Prinsip Tekanan-Emphasis

Prinsip ini digunakan untuk memberikan penegasan dalam suatu komposisi melalui pengolahan elemen-elemen dalam ruang dan bentuk. Emphasis dapat dibedakan menjadi dominan, subdominant, dan subordinat. Prinsip tekanan ini dapat juga berupa *penampilan focus of interest*.

h. Prinsip Datum

Prinsip datum adalah gambaran yang menunjukkan adanya benang merah dalam suatu komposisi sehingga membentuk satu kesatuan yang utuh dalam pengorganisasiannya. Benang merah ini dapat ditunjukkan melalui kesinambungan dalam wujud garis (dapat berupa sumbu), bidang (dapat berupa atap), ataupun ruang.

i. Prinsip Warna

Penggunaan warna mempunyai peranan penting dalam menyampaikan suasana, kesan tertentu, dsb. Warna dapat membangun karakter-ciri-kekhasan bangunan.

j. Prinsip Tekstur

Prinsip tekstur adalah pengolahan pada permukaan dalam suatu bentuk sehingga menimbulkan kedalaman dan penonjolan.

k. Prinsip Solid-Void

Prinsip ini menggambarkan adanya komposisi yang menunjukkan adanya bagian yang tertutup (solid) dan bagian yang terbuka (void). Elemen ini digabungkan dalam satu kesatuan komposisi yang utuh. Hal ini dapat dilihat pada komposisi perletakkan candi Prambanan dan Sewu.

l. Prinsip Proporsi dan Skala

Proporsi dalam arsitektur merupakan definisi ilmu hitung dari kata itu, yang menyatakan bahwa proporsi adalah bilamana dua ratio adalah sama; $a:b$ dan $c:d$ adalah ratio atau perbandingan. Proporsi arsitektur dalam penciptaannya pada dasarnya dapat dibedakan menjadi tangible (kertaji) dan intangible (akertaji). Pada satu sisi proporsi dipandang sebagai sesuatu yang terukur, rasional, dan empirik, sehingga menjadi kertaji. Namun demikian ada pula proporsi yang tercipta secara alamiah tanpa tujuan teleologis tertentu, sehingga menjadi akertaji. Proporsi adalah perbandingan dari bagian-bagian yang berbeda dalam suatu komposisi. Proporsi ini merupakan salah satu unsur yang mengendalikan terbentuknya kesatuan dalam bangunan. Proporsi berkaitan erat dengan hubungan geometrik, rasio/ perbandingan antar bagian dalam suatu komposisi. Elemen pembentuk proporsi ditentukan oleh bahan/sistem struktur dan fungsi. seperti halnya proporsi, skala adalah perbandingan, namun perbandingan dalam konteks skala dilakukan dengan benda/element yang berada di luar benda yang dibandingkan. Sebagai contoh : skala manusia, dalam skala manusia, ukuran manusia dibandingkan dengan elemen di luar manusia misalnya entrance pintu dari sebuah bangunan atau dengan bangunannya itu sendiri.

Proporsi dapat merupakan hal yang penting bagi ekspresi baik secara terencana ataupun tidak, dan juga dapat berkaitan dengan gaya arsitektur yang berlaku. Keindahan dapat dilihat dari ekspresi, proporsi dan komposisi. Keindahan ekspresi timbul dari pengalaman. Ekspresi dapat dipastikan sebagai makna yang terkandung dalam bentuk arsitektur, namun pada prinsipnya tergantung dari persepsi. Ekspresi merupakan cerminan dari komposisi struktur, bahan, rongga-padat, gelap-terang, figure-ground, warna, karakter. Ekspresi adalah komposisi dari karakter yang dipancarkan oleh bangunan. Pendekatan di atas akan digunakan untuk mengkaji tipomorfologi contoh kasus studi dibawah ini

3.2.2 Tata Ruang Arsitektur Nusantara

Mengenali hakekat ruang di dalam arsitektur tradisional Nusantara dapat dikaitkan dengan aktivitas yang berlaku di dalamnya. Sifat ruang seperti ruang publik dan privat tidak terbatas pada batas pagar seperti saat ini. Halaman hunian atau pelataran dapat merupakan ruang publik yang dapat dimanfaatkan kapanpun dari pagi sampai malam sebagai tempat berinteraksi dan beraktivitas. Dalam hunian bangsawan tradisional Jawa – Dalem dapat dikenali adanya batas pekarangan yang jelas berupa pagar, sementara pada hunian disekitarnya berupa kampung, maka yang dijadikan sebagai batas teritorinya adalah bangunan, sementara pekarangannya dapat berbaur satu dengan lainnya. Pada bangunan-bangunan tradisional di Batak, Toraja, misalnya bahwa kepublikan dapat dilihat pada pekarangan atau halamannya yang berbaur satu dengan lainnya, tidak dibatasi pagar yang jelas. Batas keprivatannya dapat ditunjukkan berupa bangunan hunian. Ruang-ruang yang terbuka berupa pekarangan/halaman atau semi terbuka berupa teras-teras atau kolong dapat merupakan representasi dari gagasan kepublikan-kebersamaan, sementara ruang-ruang tertutup merupakan gambaran dari ruang yang bersifat privat. Ruang publik dan privat dapat dikenali melalui sosok yang ditampilkan yakni berupa representasi tertutup-masif dan terbuka. Secara tata massa ruang privat publik dapat dikenali melalui tampilan solid-tertutup-masif dan void-terbuka-transparan. Ruang publik dapat diartikan sebagai ruang bersama atau ruang yang digunakan sebagai tempat aktivitas sehari-hari baik dari lingkup yang kecil yakni keluarga sampai pada lingkup yang lebih besar yakni desa atau kota.

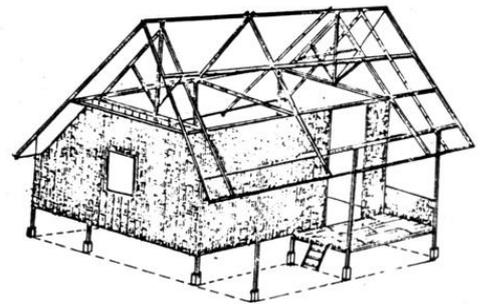
Secara visual ruang dapat dikenali melalui ketertutupannya-kesolidannya dan keterbukaannya-kevoidannya. Memahami ruang arsitektur tradisional nusantara dapat dihubungkan dengan interaksi keseimbangan atau keterpaduan antara bagian yang solid-masif-tertutup dan void-terbuka. Ruang-ruangnya dapat membentuk kesinambungan solid-void yang bersimbiosis, karena keduanya dapat menampung aktivitas yang dinamis. Hal ini dapat dilihat misalnya pada tata ruang percandian di nusantara atau pura di Bali. Halaman candi atau pura (void) dapat dikatakan merupakan tempat ritual yang penting, karena adanya dominasi aktivitas pemujaan dilakukan di sana. Namun demikian void tidak berdiri sendiri melainkan bersimbiosis dengan bagian masif-solid-tertutup sebagai representasi dari yang dipuja, sehingga bagian yang solid ini juga merupakan elemen penting. Yang memuja dan yang dipuja merupakan satu kesatuan yang utuh. Demikian pula dengan hunian tradisionalnya, yakni keterkaitan antara aktivitas bekerja yang dilakukan di void dan aktivitas tidur-makan yang dilakukan di bagian solid/masif. Aktivitas makan-tidur dan

bekerja adalah satu kesatuan simbiosis yang utuh dalam kehidupan sehari-hari seperti halnya simbiosis dalam kuil yakni yang dipuja dan memuja

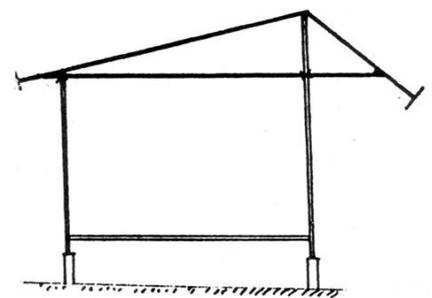
Ruang dalam konteks arsitektur tradisional Nusantara dapat dimengerti – ke-Ada-annya – ke-Muncul-annya – ke-Hadir-annya ketika bersimbiosis antara bagian solid-masif-tertutup dan void-transparan-terbuka sebagai satu kesatuan aktivitas yang utuh, bukan terpisah, seperti dikotomi interior dan eksterior. Memahami aspek keruangan candi misalnya tidak sekadar dihubungkan dengan ruang-ruang yang berisi patung, melainkan juga ruang-ruang luar halamannya. Ruang candi merupakan satu keterpaduan aktivitas dan tempat secara utuh (menjadi ‘**place**’) antara ruang dalam candi dan ruang luarnya, bukan terbagi atas interior dan eksteriornya. Keterpaduan ruang luar dan dalam pada dasarnya menjadi karakter yang mendasar dalam arsitektur tradisional di Nusantara.

Dalam tradisi arsitektur Sunda dikenal beberapa tipologi bangunannya. Bangunan ini dapat dijadikan untuk referensi desain untuk pembangunan kawasan ini. Bangunan dalam seni bangunan Sunda ada beberapa macam, diantaranya:

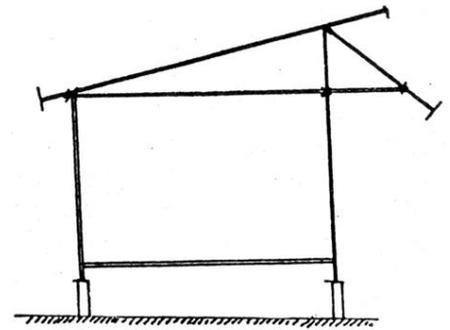
1. Jelopong dikenal juga dengan sebutan Suhunan Panjang. Di Sumedang dalam tahun tigapuluhan disebut atap ini dengan Suhunan Jepang. Ditempat lain di kabupaten Sumedang, bentuk atap ini disebut Potongan Halteu. Suhunan Jolopong (Suhunan Lurus). Bentuk atap ini banyak digunakan pada bangunan saung yang terletak di pematang sawah .



2. Bentuk atap Tagog Anjing (sikap anjing sedang duduk) atau jogo anjing adalah bentuk atap yang memiliki dua bidang atap tidak sama panjang yang berbatasan pada garis batang suhunan . Bidang atap yang lebih pendek hanya berfungsi sebagai penahan cahaya matahari dan air hujan supaya tidak langsung mencapai dinding depan rumah.

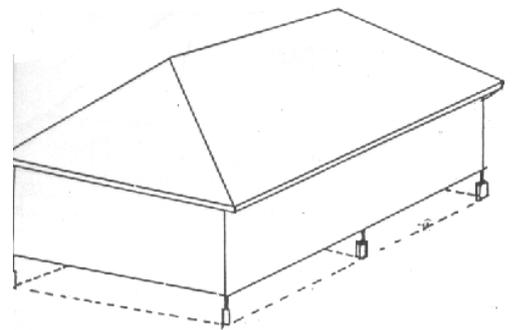


3. Bangunan dengan atap Badak Heuay sangat mirip dengan tagog anjing, hanya terdapat perpanjangan bidang tepat pada garis batang suhunan. Bidang atap yang melewati garis batang suhunan ini dinamakan rambu.



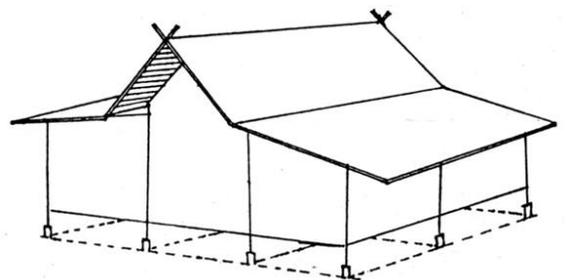
4. Bangunan dengan tipe atap Parahu Kumereb juga sering ditemukan dalam tatanan pemukiman masyarakat Sunda .

Parahu Kumereb sendiri memiliki arti Perahu terbalik dalam bahasa Sunda. Di daerah lain di Jawa Barat (Kecamatan Tomo Kabupaten Sumedang), bentuk atap parahu kumereb disebut bentuk atap jubleg nangkub



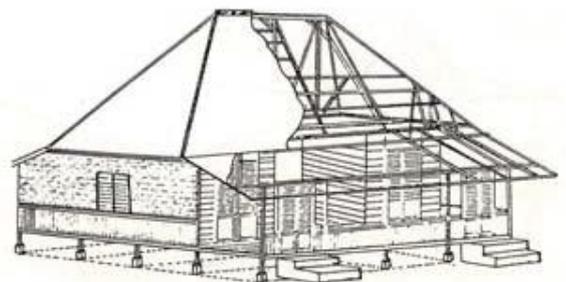
5. Bentuk atap Julang Ngapak adalah tipe bentuk atap yang menyerupai sayap dari burung julang (nama sejenis burung) yang sedang merentang. Bentuk atap ini sering ditemukan di daerah Garut, Kuningan, dan tempat lain di Jawa Barat. Maclaine Pont

mendeskripsikan atap ini dengan cirri bentuk suhunan yang mencuat di kedua ujungnya dan adanya tameng- tameng yang menggantung di depannya (Maclaine Pont, 1933 : 166)



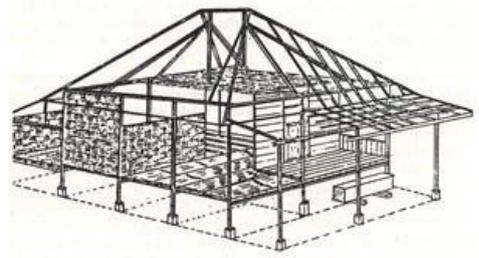
6. Buka Palayu

Bangunan rumah dengan tipe Buka Palayu, menunjukkan letak pintu muka menghadap ke salah satu sisi dari bidang atapnya. Muka rumah memperlihatkan keseluruhan garis atap suhunan.

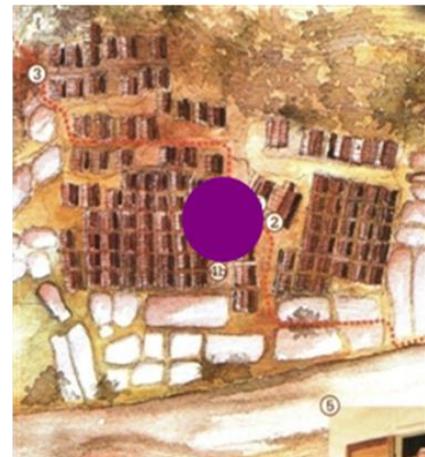


7. Buka Pongpok

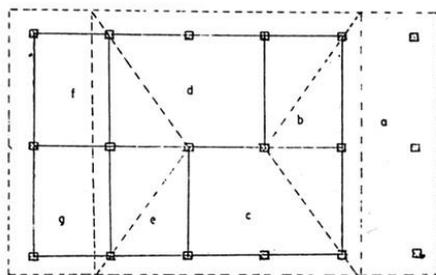
Rumah dengan tipe pintu Buka Pongpok adalah rumah yang memiliki pintu masuk pada sisi pendek dari muka rumah tersebut, atau sejajar dengan salah satu ujung dari batang suhunan. Yang dimaksud muka rumah dari tipe Buka Pongpok ini adalah sisi yang tidak menampilkan keseluruhan batang suhunan, melainkan yang menampilkan bidang atap segitiga dari rumah tersebut.



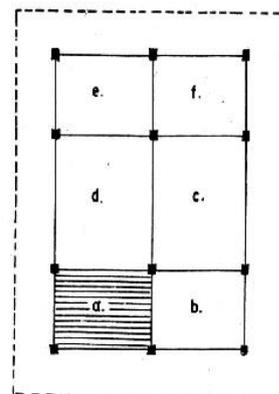
Orientasi dari tatanan pemukiman masyarakat Sunda menghadap ke utara-selatan. Kemungkinan orientasi ini dipilih karena menghindari sinar matahari langsung dari arah barat dan timur. Pada pemukiman masyarakat Sunda yang padat (solid), sering ditemukan area terbuka (void) yang terletak di tengah tatanan.



DENAH RUMAH



- a. Balandongan
- b. Tepas (emper)
- c. Enggon
- d. Tengah imah
- e. Goah
- f. Pawon
- g. Pangkeng.



- a. Tepas
- b. Tepas
- c. Pangkeng
- d. Tengah Imah
- e. Goah
- f. Pawon.

Susunan ruangan-ruangan pada rumah masyarakat suku Sunda, pada umumnya terdiri atas:

- Ruang depan, disebut emper atau tepas, digunakan sebagai wadah aktivitas laki-laki. Hal tersebut karena laki-laki memiliki sifat kegiatan diluar rumah dan bekerja.

- Ruang tengah, disebut tengah imah atau patengahan. Bagian ini memiliki sifat yang netral, bersifat terbuka, dan dapat digunakan oleh laki-laki dan perempuan.
- Ruang samping, disebut pangkeng atau kamar
- Ruang belakang, terdiri atas, pawon (dapur), dan tempat menyimpan beras (padaringan). Laki-laki dianggap tabu untuk memasuki daerah ini, karena menurut hukumnya pamali menurut adat.

Hal yang paling mendasar pada arsitektur Sunda adalah pemisahan ruangan menjadi 3 zona penggunaan, yaitu : daerah wanita, daerah lelaki, dan daerah netral (daerah yang diperuntukkan bagi wanita dan laki-laki)

3.2.3 Pendekatan ‘Place Making’

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 liveable.



Gambar 2.6 Pendekatan Place (http://www.pps.org/reference/what_is_placemaking/)

Place Making memiliki karakter adalah

- Community-driven
- Visionary
- Function before form
- Adaptable
- Inclusive
- Focused on creating destinations
- Flexible
- Culturally aware
- Ever changing
- Multi-disciplinary
- Transformative
- Context-sensitive
- Inspiring
- Collaborative
- Sociable

Hal-hal yang bukan masuk dalam kategori place making adalah :

- Imposed from above
- Reactive
- Design-driven
- A blanket solution
- Exclusionary
- Monolithic development
- Overly accommodating of the car
- One-size-fits-all
- Static
- Discipline-driven
- Privatized
- One-dimensional
- Dependent on regulatory controls
- A cost/benefit analysis
- Project-focused
- A quick fix

Dengan demikian keberhasilan penciptaan ruang-ruang yang merujuk pada gagasan place making adalah *they are **accessible**; people are engaged in **activities** there; the space is **comfortable** and has a good image; and finally, it is a **sociable** place: one where people meet each other and take people when they come to visit .*

Dalam pengembangan gagasan ini diperlukan beberapa teori arsitektur mutakhir yang kemungkinan dapat digunakan dengan desain berguna bagi penciptaan place making. Teori ini merujuk pada teori umum yang dapat dianalogikan dengan bio-mimesis. Beberapa dasawarsa terakhir muncul pendekatan Rhizoma yang menggunakan istilah bentuk yang berasal dari alam yakni akar, untuk menjelaskan fenomena kompleksitas yang terjadi di dunia. Gilles Deleuze dan Felix Guattari dalam *On the line* (1983) menyatakan bahwa dunia harus dilihat seperti tumbuh merambat (*rhizome*) yang bersifat *chaotic*.

Hal ini juga ditunjukkan dalam pemahaman teori GAIA, dimana bumi dipandang sebagai makhluk hidup yang dapat melakukan kehidupan sendiri (Jencks, 1995), atupun teori-teori yang mangacu pada pemahaman kosmogenezis dan kompleksitas (Jencks, 2007). Piliang (2003) dalam Ichwanuddin (2005:8-9) menjelaskan konsep rhizomenya Deleuze dan Guattari sebagai model hubungan pluralistik, rhizome memiliki prinsip dasar yakni : Prinsip hubungan (*connection*), seperti rumput yang tidak henti-hentinya menghubungkan dirinya

dengan akar rumput lain dengan pola *chaotic*, tidak seperti beringin yang terpancang pada satu titik dengan segala keterpusatan dan ketertunggalannya, Prinsip dialogis (*dialogic*), unsur-unsur parsial (ilmu pengetahuan, kode sosial, rantai semiotik, kultural) yang plural selalu menghubungkan dirinya secara dialogis dengan pihak lain sehingga terjadi pengayaan pengetahuan, makna, dan nilai kultural, Prinsip keberagaman (*multiplicity*), Setiap bagian harus menyesuaikan diri dan sifatnya untuk meningkatkan hubungan dengan pihak lain. Masing-masing unsur harus menyesuaikan diri secara timbal balik dan mutual. Prinsip deteritorialisasi (*deteritorialization*). Setiap unsur yang dibentuk oleh teritorial-teritorial, yang di dalamnya membentuk kebudayaan, harus memperluas teritorialnya untuk mengantisipasi perubahan jaman, Prinsip peta (*cartography*). Setiap unsur-unsur harus dilihat sebagai sebuah peta yang dinamis, dan bersifat terbuka, berubah, dan modifikatif.

Konsep dialog dapat dinaalogikan bagaimana desain ini berdialog dengan lingkungannya seperti karakter place making itu sendiri yakni Community-driven, Adaptable, Inclusive, focused on creating destinations, Flexible, Culturally aware, Context-sensitive, Sociable. Sangat sesuai dalam pengembangan ide kreatif city yang anyak melibatkan keterlibatan masyarakat melalui partisipatif aktif masyarakat yakni Visionary, focused on creating destinations, Culturally aware, Ever changing, Multi-disciplinary, Transformative, Inspiring, Collaborative dan Sociable. Hal ini akan diperkuat oleh gagasan connection dan multiplicity dalam teori Rizoma. Hal ini untuk mendukung pembangunan di kota Bandung.

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. Kebutuhan dasar manusia harus dipenuhi, misalnya kemudahan, kenyamanan, keamanan, kesehatan. Gagasan Humanisasi secara nyata dapat diwujudkan melalui penyediaan jalur-jalur pedestrian bagi pejalan kaki, bagi para difabel, jalur-jalur sepeda

Daerah Bandung memiliki kekhasan baik yang berkaitan dengan seni-budaya, peninggalan sejarah, dsb. Potensi ini dapat berupa nilai-nilai, aktivitas, sampai yang berwujud artefak. Identitas diperlukan dalam membangun karakter yang berbasis pada ke-Sunda-an. 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. *Green* di Indonesia semestinya diwarnai oleh konsep-konsep yang berlandaskan pada kearifan lokal, contohnya seperti bagaimana membangun pemahaman tentang ruang di Nusantara.

Selain rhizoma, konsep simbiosis dapat digunakan sebagai pendukung landasan desain dalam proyek ini. Desain kompleks dapat ini menggunakan konsep simbiosis antara *past* (masa lalu) dan *present* (sekarang), hasilnya merupakan gagasan '*in between*' yang dapat direfleksikan untuk masa depan (*future*). Dataran ini mengandung *layer past*, *layer present* yakni konteks sekarang, dan *future* yakni yang akan dikembangkan kemudian. Konsep Simbiosis menggambarkan gagasan Refleksi Interaktif–Dialog *past-present*, konsep 'Pelestarian-Konservasi' (nguri-nguri) dan Edukasi, secara berkelanjutan (*sustainable*).

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 mensinergiskan 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.

Selain dua pendekatan desain di atas diperlukan juga aplikasi Bangunan Hijau. Konsep *green building* terintegrasi dengan konsep *sustainable building* yaitu dengan meningkatkan efisiensi dari penggunaan semua sumberdaya energi melalui beberapa cara (Probo Hindarto : 2007), diantaranya antara lain :

- Efisiensi 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.
- Efisiensi 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, tingkat radiasi, hemat energi, seperti konsep *reduce, reuse, dan recycle*. Melalui dukungan kemandirian-partisipasi masyarakat dan teknologi ramah lingkungan maka konsep ketiga zero ini dapat dikendalikan dan dioptimalkan. Hal ini dapat dikaitkan dengan permasalahan bangunan, transportasi, pengaturan ruang-ruang terbuka hijau, dsb. Transportasi yang tidak menyulitkan dan menghabiskan energi, seperti kemudahan pengangkutan, aksesibilitas yang menghindarkan kemacetan, dsb sangat mendukung gagasan ini. Konsep bangunan Hijau semestinya dapat dikembangkan dalam kawasan ini.

Bab 4. Konsep Rancangan Desain Arsitektur



Berdasarkan lokasinya dapat diketahui bahwa curug Dago merupakan kawasan yang terlepas dari area utama Tahura. Dalam desain ini yang menjadi fokus adalah Curug Dago, sebagai titik awal dalam kompleks Tahura. Berdasarkan dari kondisi saat ini pencapaian ke curug Dago tidak mudah. Tidak ada penanda yang jelas kecuali papan-papan penunjuk yang tidak representatif. Pengunjung dapat tidak tertarik bahkan tersesat jika mencapai aea ini.





Oleh karena itu gagasan yang dikembangkan adalah sebagai berikut.

4.1 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 mensinergiskan 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:

I. Site Plan

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 disinergiskan 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.

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-ruangnya (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 ekterior dan interior

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 berisi saung-saung, amphiteater dan fasilitasnya. Fasilitas dapat berupa ruang

pertemuan kecil, ruang-ruang diskusi 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.



Lanskap - Cultural Resonance – Urban Forest

Penataan lanskap merujuk pada simbiosis pola linier dan pola organik sebagai representasi alam. Di ujung Zona I diberikan replika Prasasti Siwa Graha. 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.

Lanskap 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).

II. Bentuk Bangunan

Architectural Simbiosys

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. .



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.

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

II. Living Culture – Place Making

Eco Culture and Tourism

Dengan demikian kompleks ini diharapkan mendukung pengembangan kawasan ini menjadi menjadi kawasan budaya berupa fungsi rekreatif dan sekaligus memberikan nilai edukatif melalui penelitian, pendidikan, dsb. Dalam konteks curug Dago, secara faktual kompleks ini dirancang agar berkesesuaian dengan kriteria pengembangan pariwisata yakni layak secara ekonomi (*economically feasible*) melalui fungsi-fungsi yang dihadirkan, berwawasan lingkungan (*enviromentaly 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 maupun situs arkeologi.

Partisipasi aktif masyarakat - Industri Kreatif – Interaksi Sosial

Kompleks ini dapat memberikan peluang bagi masyarakat untuk dapat menuangkan kreativitasnya melalui seni dan kerajinan. Partisipasi masyarakat dapat dilaksanakan di area kampung seni dan kerajinan. Industri kreatif dapat mencakup hasil-hasil yang berasal dari

seni rupa, seni kriya, seni batik, sampai kuliner. Dengan demikian diharapkan terjadi interaksi sosial di dalamnya dari budaya lokal maupun Thailand

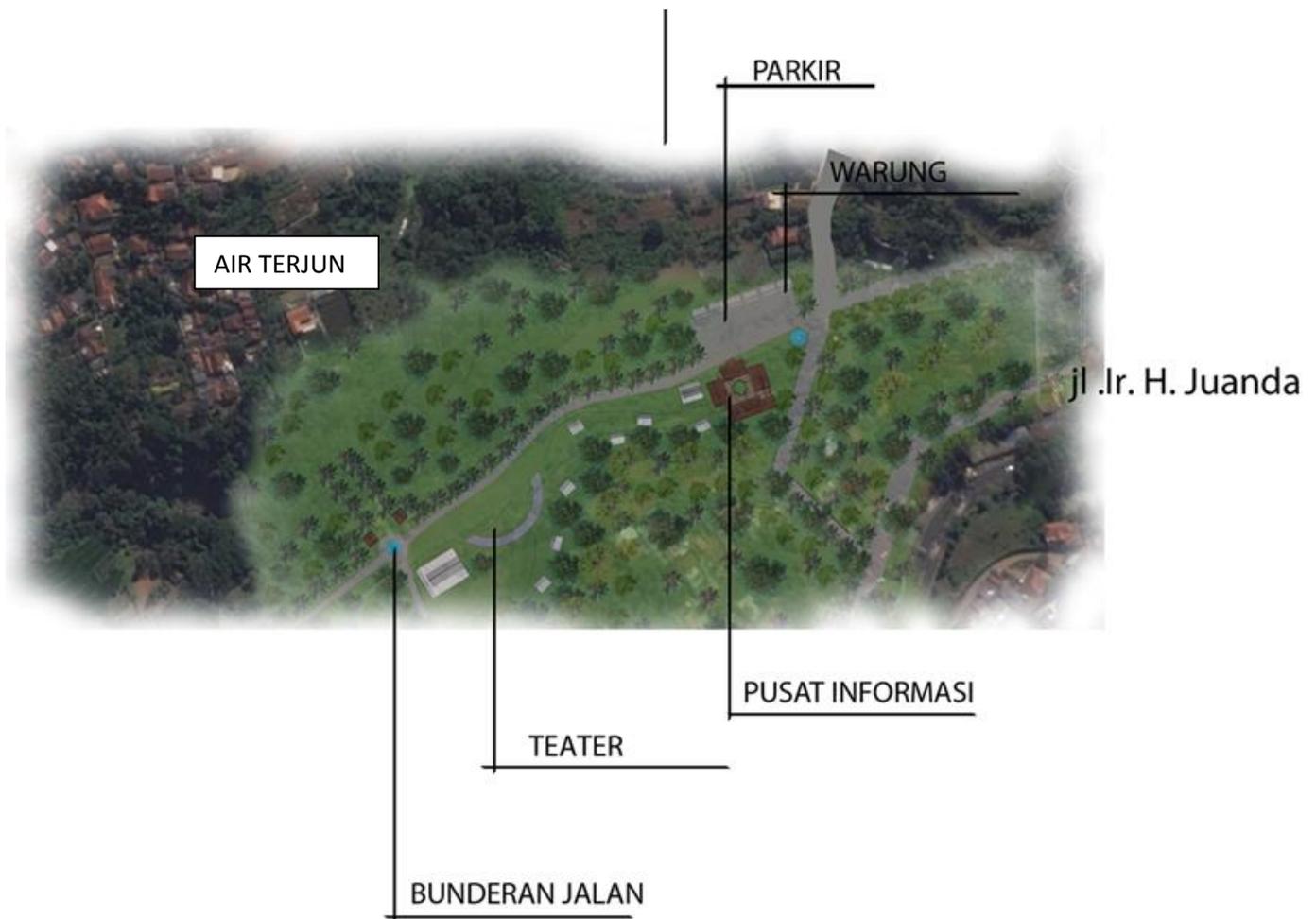
Kuliner dan Tari – Cultural Resonance

Dalam rangka menguatkan suasana yang melekat dalam kebudayaan tradisional Sunda dan Thailand – atau dalam rangka membangun cultural resonance, maka area ini menawarkan fasilitas berupa jelajah kuliner dan tari. Kuliner khas Jawa Barat dan Thailand dari tatanan Istana sampai rakyat diupayakan dihadirkan pada kompleks 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 di area saung-saung dan kampung seni sebagai salah satu kekhasan. Ketika para tamu selesai nonton pertunjukan di Amphiteater, saung-saung dapat digunakan untuk mendukung aktivitas kuliner pasca pertunjukkan. Kompleks ini juga menawarkan pertunjukan tari-tari tradisional pada area terbuka. Selain dalam wujud pertunjukan juga diberikan fasilitas untuk pelatihan tari-tari tersebut yang dapat diikuti oleh masyarakat umum



Healthy Trail, Heritage Trail dan Cultural Trail – education and recreation – Information Centre

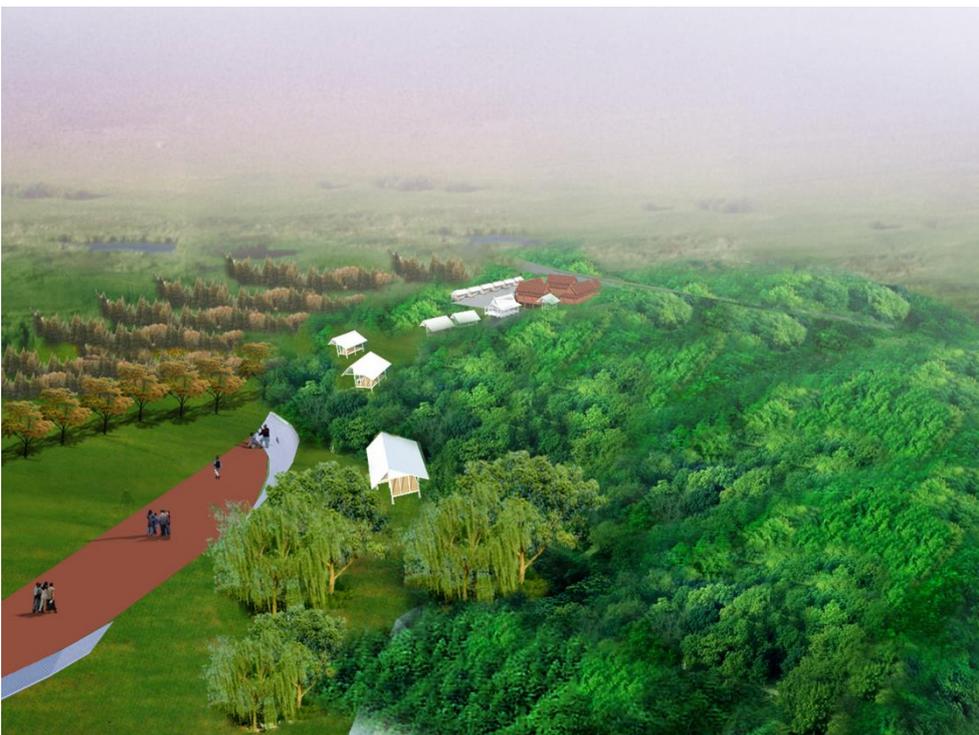
Kawasan ini dapat menjadi pusat informasi untuk kawasan Tahura yang mengandung berbagai kekayaan alam dan sejarah. Oleh karena itu kompleks ini dapat memperkaya informasi yang berkaitan dengan objek-objek penting. Khususnya yang kurang terekspos secara luas. Untuk menunjang keperluan keluarga dan anak maka kompleks 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. Anak-anak dapat diajarkan permainan-permainan tradisional, diajarkan pengetahuan dalam membangun kesadaran budaya tradisional, konservasi,, dsb di ruang-ruang terbuka, museum, laboratorium terbuka, dsb. Secara teknik kompleks ini dirancang dengan memperhatikan keselamatan dan keamanan khususnya anak, orang difabel, misalnya dengan membuat tinggi anak tangga landai, dan penggunaan ram. Keluarga dapat wisata budaya dan kuliner.



Bab 5. Kesimpulan Desain



Pusat Informasi (Thailand) Area Parkir dan Pasar Souvenir (Sunda)



Saung-saung



Saung-saung dan Amphiteater



Ruang-runang serba guna



Suasana Alam yang asri



Healthy Trail, Eco-culture Trail, education trail,dsb

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Zaenal (2000), *Filsafat Manusia, memahami manusia melalui Filsafat*, Remaja R, Bandung
- Alan Black, (1995), *Urban Mass Transportation Planning*, McGraw-Hill, Inc., hal.383 – 384
- Alexander Kolontay (2012), *Moscow Agglomeration Development 2012, International Urban Competition*, ISOCARP Review 2012
- Alexander Kolontay (2012), *Moscow Agglomeration Development 2012, International Urban Competition*, ISOCARP Review 2012
- Bacon, Edmund N. 1995. *Design of Cities*, Thames and Hudson, London.
- David Owen (2009), *Green Metropolis: Why Living Smaller, Living Closer, dan Driving Less Are the Keys to Sustainability*, Penguin Blog
- David Owen (2009), *Green Metropolis: Why Living Smaller, Living Closer, dan Driving Less Are the Keys to Sustainability*, Penguin Blog
- Designing the Future of the Paris Agglomeration, International Consultation on the Future of Metropolitan* (2009)
- Designing the Future of the Paris Agglomeration, International Consultation on the Future of Metropolitan* (2009)
- Djonoputro Bernadus dkk editor, (1999) *Indonesian Most Livable City Index 2009*, IAP
- Doxiadis, Constantinos A (1968). *Ekistic : A Introduction to Human Settlement* London ,Hutchinson and co
- Fennell, David A.(1999), *Ecotourism: An Introduction*, Routledge, Jason W. Eligh.
- Frampton, Kenneth (1992), *Modern Architecture: A Critical History*, London, Thames and Hudson Ltd.
- Ikhwanuddin (2005), *Menggali Pemikiran Posmodernise dalam Arsitektur*, Yogyakarta, Gadjah Mada University Press
- Kostof, Spiro (1991), *The City Shape, Urban Patterns and Meaning through History*, London, Thames and Hudson, Ltd
- Lang, Jon, (1990), *Urban Design, the American Experience*, Van Nostrand Reinhold, New York.
- LPPM Unpar (2013) Master Plan Taman Hutan Raya Juanda
- Lynch, Kevin (1981), *Good City Form*, MIT Press, Cambridge
- Michael Reppogle, (2006), “Enabling High Performance Transit-Oriented Development”, presentasi di MTI, Jakarta September
- Moughtin Cliff (1999), *Urban Design Method and Technique*, Architectural Press
- Nas, Peter J.M. editor, (1986) *The Indonesian City, Studi in Urban Development and Planning*, Foris Publication, Dordrecht-Holland.
- 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.
- Probo Hindarto (2007) dalam http://archdesign10.blogspot.com/2012_02_01_archive.html
- Schultz, Duane. (1991) *Carl Rogers dalam Psikologi Pertumbuhan: Model – Model Kepribadian Sehat*. Jogjakarta: Kanisius
- Soetomo, Sugiono (2002), *Strategi ruang Sub-Urban dalam Menopang Pembangunan yang berkelanjutan*, Pidato Pengukuhan untuk Jabatan Guru Besar pada Fakultas Teknik Universitas Diponegoro, Semarang.

- Soetomo, Sugiono (2008), *Urbanisasi dan Morfologi, Proses Perkembangan Peradaban dan Wadah Ruang fisiknya : Manuju Ruang Kehidupan yang Manusiawi*, Yogyakarta, Graha Ilmu
- Sumalyo, Yulianto (1997), *Arsitektur Modern Akhir Abad XIX dan Abad XX*, Yogyakarta, Gadjah Mada University Press
- Susantono, Bambang (2009) *Transportasi humanis*, http://karbonjournal.org/id/archives/detail.php?ID_focus=8
- Taman Wisata Candi Prambanan (2012) *Studi Kelayakan Pengembangan Kawasan Prambanan*
- Tim Pokja, Puslitbang SDM Balitbang Dephan (2008), *Konsepsi Penanggulangan pengaruh Negatif Globalisasi pada nilai-nilai Budaya Bangsa Indonesia*.
- Trancik, Roger (1986), *Finding Lost Space*, Van Nostrand Reinhold, New York, USA
- Zahnd, Markus (1999), *Perancangan Kota Secara Terpadu*, Yogyakarta, Penerbit Kanisius.

<http://en.wikipedia.org/wiki/Placemaking>

http://www.pps.org/reference/what_is_placemaking/

<http://citra-wayan.blogspot.com/2012/03/penerapan-konsep-tod-transit-oriented.html>

<http://infoindonesia.wordpress.com/2007/11/08/sumber-kemacetan-di-jakarta/www.bisnis.com>

<http://www.tempo.co/>