

BAB II

TINJAUAN OBJEK DAN PENDEKATAN PERANCANGAN

Dalam merancang kawasan wisata gerabah di Desa Bumijaya, diperlukan pemahaman mengenai dinamika ruang, kegiatan masyarakat, dan potensi pariwisata lokal. Oleh karena itu, kajian literatur dilakukan dengan meninjau sejumlah teori yang relevan sebagai landasan konseptual perancangan. Teori *8A of Tourism* digunakan untuk memahami elemen-elemen utama pengembangan destinasi wisata secara komprehensif, meliputi atraksi, aksesibilitas, fasilitas, akomodasi, aktivitas, layanan tambahan, paket wisata, dan kesadaran pasar. Sementara itu, teori *Flexible Architecture* menjadi pendekatan penting dalam merancang ruang yang adaptif terhadap perubahan fungsi, kebutuhan masyarakat, dan keberlanjutan jangka panjang. Selain itu, pendekatan *Community-Based Tourism* diterapkan untuk memastikan bahwa pengembangan kawasan wisata dilakukan secara partisipatif, memberdayakan masyarakat lokal, dan berakar pada nilai budaya yang ada. Ketiga teori ini menjadi dasar dalam merumuskan strategi perancangan kawasan wisata gerabah yang tidak hanya mendukung fungsi produksi, edukasi, dan pariwisata, tetapi juga menjaga keberlanjutan sosial, spasial, dan kultural di tingkat lokal.

2.1 Kajian Objek Perancangan

2.1.1 Fungsi A: Sentra Produksi dan Edukasi Gerabah (Tipologi Industri dan Edukasi)

Berdasarkan temuan lapangan, para pengrajin di Bumijaya membutuhkan ruang produksi yang lebih representatif, khususnya untuk produksi gerabah dalam skala massal. Saat ini, sistem produksi masih tersebar di ruang-ruang domestik yang terbatas secara kapasitas dan tidak memenuhi standar efisiensi maupun kebersihan kerja. Kondisi ini menyebabkan proses produksi terfragmentasi, tidak terkontrol, dan sulit diakses oleh pihak luar, termasuk wisatawan atau pembeli potensial. Merespons kebutuhan tersebut, objek perancangan dirancang sebagai kombinasi antara ruang produksi industri kecil (kerajinan gerabah) dan ruang edukasi yang terbuka bagi masyarakat umum maupun pengunjung.

Tipologi ruang semacam ini menuntut desain yang efisien, higienis, serta fleksibel terhadap berbagai jenis aktivitas, baik yang bersifat fungsional (produksi) maupun interaktif (edukatif). Mengacu pada teori arsitektur industri dari Ching (2014), ruang kerja harus mengikuti prinsip alur linier yang teratur dan minim gangguan, mulai dari tahap masuknya bahan baku hingga keluarnya produk jadi. Oleh karena itu, zoning dalam perancangan diarahkan untuk mengakomodasi urutan aktivitas seperti pengolahan tanah liat, pembentukan atau pencetakan, pengeringan, pembakaran, hingga pendinginan dan penyimpanan produk, dengan masing-masing ruang memiliki akses dan sirkulasi yang saling terhubung namun tidak tumpang tindih. Pendekatan ini sekaligus membuka peluang integrasi antara fungsi produksi dan fungsi edukatif secara arsitektural, tanpa mengganggu jalannya proses kerja utama.

Di sisi lain, fungsi edukasi yang diintegrasikan dalam proyek ini membutuhkan ruang yang dapat mendukung kegiatan interaktif seperti workshop pembuatan gerabah kolektif, pameran produk, dan ruang display yang sekaligus menjadi tempat belajar informal. Newman (2012) menyebutkan bahwa desain ruang edukatif berbasis kerajinan harus menciptakan pengalaman belajar yang langsung, di mana pengunjung dapat mengamati atau turut serta dalam proses produksi secara langsung, tanpa mengganggu jalannya produksi utama.

Regulasi teknis yang menjadi acuan utama dalam perancangan kawasan industri gerabah ini meliputi Peraturan Menteri Perindustrian No. 64/M-IND/PER/7/2016, yang mengatur pedoman pembangunan kawasan industri dengan fokus pada efisiensi energi, kenyamanan kerja, dan pengurangan dampak lingkungan. Dari regulasi ini, beberapa prinsip utama yang diadaptasi dalam rancangan meliputi pemanfaatan pencahayaan alami untuk mengurangi beban energi listrik, optimalisasi ventilasi silang untuk menciptakan iklim mikro yang mendukung kenyamanan termal, serta pengolahan limbah produksi gerabah agar tidak mencemari lingkungan sekitar. Rancangan juga mengutamakan penggunaan material lokal seperti tanah liat dan bambu sebagai bentuk efisiensi sumber daya sekaligus penguatan identitas kawasan.

Sementara itu, Permen PUPR No. 29/PRT/M/2006 dijadikan dasar dalam perencanaan teknis bangunan, khususnya terkait persyaratan keselamatan, sanitasi, ventilasi, pencahayaan, serta aksesibilitas bagi semua pengguna, termasuk kelompok rentan. Dari regulasi ini, diterapkan zonasi ruang yang aman dan mudah diakses, seperti jalur evakuasi yang jelas, bukaan ventilasi minimal 5% dari luas lantai untuk menjaga sirkulasi udara, dan pencahayaan alami minimal 10% dari luas lantai untuk area kerja. Seluruh bangunan juga dirancang untuk mendukung kemudahan akses dengan mempertimbangkan ramp, lebar koridor, dan titik-titik interaksi yang ramah bagi pengguna lansia maupun difabel.

Dengan kombinasi fungsi produksi dan edukasi dalam satu kawasan, objek ini juga bertujuan menjadi simpul ekonomi baru di desa. Sentra ini dirancang untuk memberdayakan pengrajin lokal dan menciptakan ruang kolaboratif antara warga, wisatawan, dan pelaku ekonomi kreatif lainnya. Dengan demikian, kawasan ini tidak hanya berperan sebagai ruang kerja, tetapi juga sebagai media pembelajaran budaya dan penguatan identitas lokal berbasis material tanah liat.

2.1.2 Fungsi B: Fasilitas Wisata dan Pendukung Masyarakat (Tipologi Pariwisata dan Komunitas)

Objek kedua dalam perancangan ini adalah kawasan wisata terpadu yang mendukung aktivitas sosial dan ekonomi masyarakat. Fungsi utama dari objek ini mencakup penyediaan fasilitas bagi wisatawan seperti homestay, pusat informasi, dan ruang terbuka, serta zona-zona komunal yang mendukung kegiatan warga seperti pasar seni, pelatihan kerajinan, dan ruang interaksi lintas komunitas. Tipologi ini didasarkan pada pengembangan desa wisata yang berorientasi partisipasi komunitas sebagaimana diatur dalam Panduan Pengembangan Desa Wisata oleh Kemenparekraf (2021).

Untuk fasilitas akomodasi wisata, perancangan mengacu pada SNI 8357:2017 tentang Homestay, yang menetapkan standar minimum terkait kelayakan bangunan, penyediaan layanan dasar, serta integrasi desain dengan karakter lokal. Berdasarkan regulasi tersebut, homestay harus memenuhi syarat

keselamatan konstruksi, pencahayaan dan ventilasi alami yang cukup, ketersediaan sanitasi yang layak, serta fasilitas dasar seperti tempat tidur, kamar mandi, dan dapur yang bersih dan berfungsi baik. Dalam implementasinya, rancangan homestay di Bumijaya mengadopsi elemen arsitektur tradisional Banten—seperti teras terbuka sebagai ruang transisi sosial, atap pelana untuk pengaliran air hujan yang optimal, serta penggunaan material lokal seperti bambu dan kayu—sebagai wujud pelestarian identitas lokal.

Namun, elemen-elemen tersebut tetap disesuaikan dengan standar kenyamanan wisatawan masa kini, seperti penambahan kamar mandi dalam, sirkulasi udara yang terkontrol, serta pencahayaan buatan yang efisien. Selain mempertimbangkan aspek teknis, penyesuaian ini juga menjadi bagian dari strategi arsitektural untuk membangun suasana hunian yang ramah, otentik, dan menyatu dengan lingkungan sekitar. Dengan menyediakan akomodasi yang memenuhi standar teknis dan budaya tersebut, homestay diharapkan tidak hanya memperpanjang masa tinggal wisatawan, tetapi juga menjadi sarana peningkatan ekonomi langsung bagi warga desa melalui sistem sewa dan pengelolaan berbasis komunitas.

Zona komunal menjadi tulang punggung sosial dari kawasan ini. Ruang-ruang publik seperti ampiteater terbuka, pelataran kegiatan warga, dan pasar kerajinan akan disusun berdasarkan prinsip desain inklusif dan fleksibel. Menurut Lane dan Kastenholz (2015), keterlibatan warga dalam proses desain dan pengelolaan sangat krusial untuk menjaga keberlanjutan fungsi dan keberterimaan sosial dari sebuah destinasi wisata desa. Oleh karena itu, proses partisipatif warga menjadi bagian dari strategi perancangannya.

Objek ini juga mengakomodasi prinsip pariwisata yang berbasis keberlanjutan sosial dan budaya. Kawasan wisata yang dirancang tidak hanya menjadi tujuan komersial, tetapi juga sebagai ruang edukasi dan pelestarian budaya gerabah yang mengakar di Desa Bumijaya. Dengan keterpaduan ruang antara warga dan wisatawan, tercipta ekosistem yang harmonis, saling mendukung, serta memperkuat identitas lokal yang unik dan berdaya saing.

2.2 Kajian Pendekatan Perancangan

Pendekatan utama yang digunakan dalam perancangan adalah:

a. Pendekatan *Community Based Tourism* dan Metode Partisipatif

Pendekatan perancangan kawasan industri gerabah di Desa Bumijaya didasarkan pada prinsip *Community-Based Tourism (CBT)*, sebuah konsep pengembangan pariwisata yang berpusat pada partisipasi aktif masyarakat lokal sebagai aktor utama dalam pengelolaan, pengambilan keputusan, dan keberlanjutan kegiatan wisata di lingkungannya sendiri. Konsep *CBT* menempatkan masyarakat bukan hanya sebagai objek, melainkan sebagai subjek pembangunan. Dalam konteks ini, arsitektur tidak hanya berfungsi sebagai penyedia ruang fisik, tetapi juga sebagai alat sosial dan budaya yang memperkuat identitas lokal dan meningkatkan kualitas hidup masyarakat.

Menurut Lane (1994), *CBT* harus mampu mendorong konservasi lingkungan, pelestarian budaya lokal, dan peningkatan ekonomi masyarakat dengan mengintegrasikan elemen pariwisata ke dalam sistem kehidupan desa tanpa menimbulkan disrupsi terhadap nilai-nilai lokal. Lane juga menekankan bahwa pendekatan *CBT* idealnya berbasis pada skala kecil, memiliki kontrol lokal yang kuat, berakar pada budaya lokal, dan mendorong pertumbuhan ekonomi berbasis komunitas. Oleh karena itu, desain arsitektural dalam proyek ini diarahkan pada pengembangan ruang yang adaptif terhadap kebutuhan komunitas dan relevan dengan nilai-nilai sosial-budaya yang hidup di Desa Bumijaya.

Secara spasial, *CBT* menuntut sistem ruang yang tidak hanya fungsional secara teknis, tetapi juga inklusif dan representatif terhadap kehidupan sosial masyarakat. Berdasarkan hal ini, perancangan kawasan dilakukan dengan mempertimbangkan struktur spasial desa yang eksisting dan menyisipkan elemen-elemen pariwisata tanpa merusak morfologi atau sistem sosial yang telah terbentuk. Dengan kata lain, pendekatan ini bukan menggantikan ruang-ruang yang ada, tetapi menambah dan memperkuat peranannya agar selaras dengan kebutuhan pariwisata edukatif dan pemberdayaan ekonomi lokal.

Dalam implementasinya, *CBT* mendorong kolaborasi antara masyarakat, pemerintah desa, dan perancang dalam menyusun program ruang dan fungsi kawasan. Oleh karena itu, proses perancangan dilakukan dengan pendekatan semi-partisipatif, yang melibatkan wawancara informal dengan para pengrajin lokal mengenai kebutuhan ruang produksi, observasi langsung terhadap sistem kerja dan pola aktivitas eksisting, diskusi dengan aparat desa terkait regulasi dan arah pengembangan desa wisata, serta pengumpulan umpan balik terhadap rancangan spasial dan denah awal. Kegiatan ini menghasilkan gambaran menyeluruh tentang bagaimana kawasan dirancang agar menjadi milik bersama dan mampu menyesuaikan diri dengan dinamika sosial dan ekonomi warga.

Tipologi ruang dalam *CBT* sangat beragam, tergantung pada karakteristik komunitas dan jenis wisata yang dikembangkan. Dalam konteks Bumijaya, di mana kegiatan produksi gerabah menjadi basis identitas ekonomi dan budaya, maka ruang-ruang yang dirancang meliputi: (1) ruang produksi kolektif yang efisien dan higienis, (2) ruang interaksi dan pembelajaran terbuka bagi wisatawan dan masyarakat, (3) ruang eksibisi dan pemasaran hasil kerajinan, serta (4) ruang komunal yang mendorong terbentuknya jejaring sosial antar-pengrajin dan antar-generasi. Desain kawasan juga mempertimbangkan integrasi antara fungsi-fungsi ini, sehingga tidak terfragmentasi dan mampu menciptakan alur sirkulasi yang alami dan mudah dipahami oleh semua pengguna.

Sejalan dengan gagasan Murphy dan Halstead (2003), *CBT* harus memberikan kendali kepada komunitas dalam mendesain dan mengelola ruang pariwisata. Maka dari itu, skema pengelolaan kawasan dalam proyek ini dirancang secara terbuka dan kolektif, di mana pengelolaan tidak hanya bertumpu pada satu otoritas, tetapi dibagi ke dalam kelompok pengrajin, kelompok edukasi, dan unit manajemen desa wisata yang bekerja sama secara sinergis. Skema ini tercermin dalam pembagian zona dan fleksibilitas ruang yang memungkinkan adaptasi terhadap kebutuhan warga di masa mendatang.

Aspek budaya lokal yang terinternalisasi dalam *CBT* di Bumijaya bukan berbentuk ritual seremonial atau seni pertunjukan, melainkan budaya kerja kolektif khas industri rumahan. Budaya ini tercermin dalam kebiasaan gotong royong,

pembagian tugas informal dalam proses produksi gerabah, dan pola relasi antara pengrajin senior dan generasi muda. Dalam arsitektur, budaya tersebut diterjemahkan ke dalam desain ruang-ruang yang memungkinkan kerja kolaboratif (*shared workspaces*), sirkulasi yang memungkinkan interaksi tanpa batasan hierarkis, serta pengaturan ruang terbuka semi-privat yang mendukung pembelajaran spontan antarindividu.

Desain juga mempertimbangkan keberlanjutan jangka panjang dengan merujuk pada prinsip *triple bottom line* dalam *CBT*: keberlanjutan ekonomi, sosial, dan lingkungan. Untuk aspek ekonomi, kawasan dirancang agar mendukung produktivitas tanpa mengasingkan masyarakat dari kegiatan utama mereka sebagai pengrajin. Untuk aspek sosial, arsitektur menciptakan ruang-ruang dialog dan interaksi antaranggota komunitas, sekaligus menjadi medium regenerasi budaya lokal. Sedangkan untuk aspek lingkungan, penggunaan material lokal seperti tanah liat, batu bata, dan bambu menjadi strategi materialitas yang mengurangi jejak karbon dan memperkuat identitas visual kawasan.

Dalam konteks ini, implementasi *semi-participatory design* menjadi strategi metodologis yang selaras dengan prinsip *Community-Based Tourism (CBT)* sebagaimana dijelaskan oleh Lane B (1994), di mana keberhasilan pembangunan berbasis komunitas sangat ditentukan oleh tingkat keterlibatan masyarakat dalam proses pengambilan keputusan yang menyangkut ruang hidup dan aktivitas mereka sendiri. *Semi-participatory design* tidak menempatkan masyarakat sebagai perancang utama, tetapi memberikan ruang partisipasi terbuka pada fase-fase tertentu yang strategis dalam proses perancangan, sehingga terdapat keseimbangan antara kendali profesional (arsitek) dan masukan langsung dari pengguna akhir (komunitas lokal).

Secara teoritis, pendekatan ini merujuk pada *Ladder of Citizen Participation* dari Sherry Arnstein (1969), yang mengklasifikasikan partisipasi warga ke dalam delapan tingkatan. Dalam proyek ini, keterlibatan masyarakat desa berada pada level konsultasi dan pelibatan (*consultation dan placation*), di mana masyarakat dilibatkan dalam proses perencanaan melalui forum diskusi dan evaluasi, namun keputusan teknis tetap berada pada perancang. Meskipun bukan bentuk partisipasi

penuh, pendekatan ini tetap memberi ruang dialog yang bermakna dan menghindari bentuk keterlibatan yang semu (*tokenism*), seperti hanya sekadar sosialisasi tanpa tanggapan.

Pelaksanaan metode ini dilakukan dalam empat tahapan utama. Pertama, dilakukan observasi langsung terhadap pola kerja para pengrajin di rumah-rumah mereka. Pengamatan ini menunjukkan bahwa sebagian besar proses produksi berlangsung di ruang domestik seperti teras, halaman belakang, bahkan ruang keluarga, sehingga kegiatan produksi kerap tumpang tindih dengan aktivitas rumah tangga. Tidak adanya batas fungsi antara ruang tinggal dan ruang kerja menghasilkan kondisi yang tidak higienis, tidak efisien secara alur produksi, dan membatasi kapasitas produksi massal. Dari sisi arsitektural, ini menunjukkan perlunya pembentukan sistem zonasi produksi yang jelas dan terintegrasi dalam ruang kolektif agar tidak mengganggu kehidupan domestik warga (Alexander, 1977; Papanek, 1985). Hal ini sejalan dengan pemikiran tentang fleksibilitas ruang yang adaptif terhadap fungsi ganda namun tetap memerlukan kejelasan zonasi demi efisiensi dan kenyamanan (Brand, 1994).

Tahap kedua adalah pengumpulan data kualitatif melalui wawancara informal dan diskusi terbuka bersama pengrajin. Dalam sesi ini, para pengrajin menyampaikan kebutuhan utama mereka terhadap ruang produksi bersama yang lebih luas, pencahayaan dan ventilasi yang memadai, serta tempat untuk menyimpan dan memajang produk gerabah secara profesional. Selain itu, mereka menyampaikan harapan agar ruang tersebut juga dapat menjadi tempat belajar bagi generasi muda yang saat ini tidak memiliki akses terhadap pengetahuan teknis secara terstruktur. Isu ini mengarah pada kebutuhan ruang edukatif yang berbasis komunitas, serta penataan ruang kerja yang efisien dan tidak tumpang tindih secara fungsi (Sanoff, 2000; Habraken, 1998). Konsep ini sesuai dengan prinsip Community-Based Design yang menekankan partisipasi aktif warga dalam perencanaan ruang yang sesuai dengan kebutuhan sosial dan kultural mereka (Lane, 1994).

Tahap ketiga mencakup diskusi formal dengan pemerintah desa sebagai representasi kelembagaan yang memiliki wewenang dalam pengembangan ruang

publik. Pemerintah desa dilibatkan sebagai mediator untuk menyelaraskan antara aspirasi warga, kebutuhan pembangunan desa, dan arah kebijakan jangka panjang. Diskusi ini mengungkap bahwa pemerintah mendukung gagasan integrasi antara kegiatan produksi, edukasi, dan wisata dalam satu kawasan, asalkan tetap mempertahankan identitas desa dan menggunakan pendekatan yang partisipatif agar tidak menimbulkan konflik sosial. Keterlibatan pemerintah lokal merupakan bagian penting dalam pendekatan *Community-Based Tourism (CBT)*, di mana keberhasilan program ditentukan oleh kolaborasi antara masyarakat dan institusi formal (Murphy, 1985; Lane, 1994).

Tahap keempat adalah presentasi desain awal yang mencakup denah tapak dan skema zonasi ruang, yang kemudian ditinjau bersama para pengrajin dan perwakilan desa. Sesi ini dimaksudkan untuk mendapatkan umpan balik atas keputusan desain awal, termasuk penempatan bangunan produksi, akses masuk barang, koneksi antara ruang edukasi dan publik, serta alur sirkulasi bahan dan produk. Beberapa masukan dari masyarakat kemudian diakomodasi dalam perbaikan desain, seperti mengatur ulang sirkulasi pengangkutan bahan agar tidak mengganggu area publik, serta memperluas area pengeringan yang sebelumnya terlalu sempit. Kegiatan ini menciptakan ruang dialog dua arah yang memperkuat legitimasi sosial dari desain yang dihasilkan, sebagaimana dianjurkan dalam pendekatan *participatory design dan socially responsive architecture*, yang menempatkan proses dialogis sebagai kunci dalam mewujudkan ruang yang inklusif dan berkelanjutan (Sanoff, 2000; Till, 2005).

Pendekatan semi-partisipatif ini bukan hanya menjadi alat pengumpulan data, tetapi juga strategi desain yang memperkuat relevansi arsitektural terhadap kebutuhan nyata pengguna ruang. Masyarakat diposisikan sebagai subjek yang mengarahkan konten dan konfigurasi ruang berdasarkan pengalaman langsung, bukan sebagai objek yang hanya menerima hasil akhir rancangan. Pendekatan ini juga memungkinkan perancang untuk menyusun sistem ruang yang adaptif terhadap konteks lokal, termasuk kebiasaan kerja, iklim sosial, serta nilai-nilai budaya dari sistem home industry gerabah yang telah berakar lama di Bumijaya.

Dengan demikian, metode semi-partisipatory design menjadi kunci penting dalam menyatukan teori *CBT* dengan praktik arsitektur partisipatif yang kontekstual. Pendekatan ini menghasilkan ruang yang tidak hanya fungsional, tetapi juga memiliki kekuatan sosial dan kultural, yang berangkat dari kebutuhan lokal, divalidasi oleh masyarakat, dan dikelola secara berkelanjutan. Implementasi metode ini juga diharapkan memperkuat rasa kepemilikan masyarakat terhadap ruang yang dibangun, yang pada akhirnya menjadi modal sosial penting dalam menjaga keberlanjutan kawasan industri gerabah berbasis wisata komunitas.

b. *Teori Flexible Architecture*

Dalam perancangan arsitektur, kebutuhan akan ruang yang dapat beradaptasi dengan dinamika sosial, ekonomi, dan budaya masyarakat menjadi semakin penting, terutama dalam konteks kawasan perdesaan seperti Desa Bumijaya yang memiliki aktivitas ganda dalam satu lingkungan — yaitu sebagai tempat tinggal dan tempat produksi gerabah. Oleh karena itu, pendekatan **arsitektur fleksibel (*Flexible Architecture*)** menjadi salah satu dasar konseptual dalam menyusun strategi desain kawasan wisata industri gerabah yang adaptif terhadap perubahan fungsi dan kebutuhan pengguna.

Secara umum, arsitektur fleksibel merupakan pendekatan desain yang bertujuan menciptakan ruang yang dapat berubah atau dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan fungsional yang berbeda dari waktu ke waktu. Gagasan ini telah dikembangkan sejak awal abad ke-20 sebagai respons terhadap perubahan sosial yang cepat, terutama setelah Perang Dunia II ketika keterbatasan sumber daya memaksa arsitek untuk merancang bangunan yang multifungsi dan hemat biaya. Salah satu gagasan awal datang dari pemikiran arsitek Jepang seperti Kenzo Tange dan *Metabolist Movement*, yang merancang sistem bangunan modular yang dapat ditambah atau dikurangi sesuai pertumbuhan komunitas.

Dalam proyek perancangan kawasan wisata gerabah di Desa Bumijaya, fleksibilitas menjadi kebutuhan primer karena masyarakat di desa ini hidup dengan sistem ruang yang tidak kaku. Satu ruang bisa berubah fungsi dari tempat produksi

pada pagi hari, menjadi ruang belajar informal di siang hari, dan area transaksi atau interaksi sosial di sore hari. Senada dengan itu, Jan Gehl (2010) dalam *Cities for People* menjelaskan pentingnya ruang publik yang mampu mengakomodasi banyak fungsi untuk menciptakan kehidupan sosial yang berkelanjutan. Ia menyatakan, “*The more functions that a space can support, the more life it will generate*” (Gehl, 2010, p. 117). Hal ini menuntut perancang untuk menciptakan ruang-ruang yang tidak didesain dengan fungsi tunggal, tetapi dapat digunakan secara bergantian oleh pengguna dengan kebutuhan yang berbeda. Misalnya, ruang workshop gerabah perlu didesain agar dapat menampung proses produksi, sekaligus memberikan ruang bagi wisatawan untuk melihat atau ikut serta dalam proses tersebut.

Fleksibilitas juga mencakup aspek temporal. Di desa, aktivitas masyarakat dipengaruhi oleh musim tanam, panen, dan siklus ekonomi harian. Dalam waktu tertentu seperti masa panen atau hari pasar, ruang publik mungkin akan difungsikan sebagai tempat berkumpul atau berdagang. Di waktu lain, ruang yang sama mungkin digunakan untuk kegiatan keagamaan atau pendidikan. Oleh karena itu, desain ruang publik dan fasilitas umum perlu memperhatikan sifat multi guna dan fleksibilitas penggunaan. Dalam kawasan *Pottery trail*, misalnya, plaza terbuka dapat difungsikan sebagai tempat pertunjukan seni, bazar produk gerabah, atau tempat bermain anak-anak tergantung waktu dan kegiatan.

N. John Habraken (1972) juga memperkuat pendekatan ini melalui *Supports Theory*, yang membedakan antara struktur bangunan utama (supports) dan elemen-elemen isian (infills) yang dapat diubah sesuai kebutuhan penghuni. Ia menekankan bahwa arsitektur harus “*be adaptable because life is unpredictable*” (Habraken, 1972, p. 38). Secara teknis, penerapan arsitektur fleksibel dapat dilakukan melalui penggunaan elemen-elemen desain seperti:

- **Partisi geser atau lipat**, yang memungkinkan pemisahan atau penyatuan ruang sesuai kebutuhan.
- **Furnitur modular**, seperti meja produksi yang bisa dilipat atau digeser menjadi bangku saat tidak digunakan.

- **Struktur terbuka tanpa dinding permanen**, yang memberikan keleluasaan dalam mengatur aktivitas dan sirkulasi.
- **Atap lebar dan ruang semi-outdoor**, yang dapat digunakan secara fleksibel dalam berbagai kondisi cuaca.

Strategi ini tidak hanya menciptakan efisiensi ruang, tetapi juga mengurangi kebutuhan akan pembangunan ruang baru yang belum tentu dibutuhkan secara permanen. Selain itu, fleksibilitas juga memungkinkan keterlibatan pengguna dalam menentukan bagaimana ruang digunakan, memberikan mereka rasa kepemilikan dan kebebasan untuk menyesuaikan ruang terhadap kebutuhannya.

Dari sisi komunitas, pendekatan fleksibel sangat relevan dalam mendukung pengembangan *Community-Based Tourism (CBT)*. Alih-alih menciptakan ruang yang hanya dapat digunakan oleh segelintir orang atau dalam situasi terbatas, ruang fleksibel membuka peluang lebih besar bagi keterlibatan warga, baik sebagai pengguna, pengelola, maupun kreator aktivitas. Di Bumijaya, kondisi eksisting menunjukkan bahwa ruang-ruang komunal masih terbatas dan belum tertata secara optimal; misalnya, kegiatan warga seperti pelatihan kerajinan gerabah, rapat kelompok tani, hingga pengajian anak-anak masih sering dilakukan di teras rumah warga, balai RT yang sempit, atau ruang terbuka seadanya yang tidak permanen. Hal ini menunjukkan kurangnya fasilitas publik yang mampu mengakomodasi berbagai kegiatan komunitas secara terpadu. Sebagai contoh solusi, ruang aula komunitas dengan desain fleksibel dapat difungsikan untuk pelatihan gerabah, diskusi kelompok tani, pameran produk, bahkan kelas mengaji anak-anak. Ini berarti satu bangunan dapat menjawab berbagai kebutuhan sosial-ekonomi warga dengan lebih efektif dan berkelanjutan.

Dalam konteks ekonomi, fleksibilitas ruang juga membantu masyarakat dalam menyesuaikan diri terhadap fluktuasi pasar. Ketika permintaan produk gerabah meningkat, ruang produksi bisa diperluas sementara; ketika permintaan menurun, ruang yang sama bisa dimanfaatkan untuk aktivitas alternatif seperti pelatihan keterampilan atau pameran. Hal ini memberikan daya tahan ekonomi bagi

komunitas, sekaligus menjadikan ruang sebagai instrumen pengelolaan risiko yang efisien.

Dari segi keberlanjutan, pendekatan arsitektur fleksibel juga mendukung prinsip efisiensi sumber daya dan pengurangan jejak ekologis. Dengan meminimalkan kebutuhan pembangunan ruang baru dan memaksimalkan fungsi ruang yang ada, maka energi, material, dan biaya konstruksi dapat dikurangi secara signifikan. Di Desa Bumijaya, pendekatan ini sangat sesuai dengan konteks sosial dan ekonomi masyarakat yang hidup dalam keterbatasan modal dan sumber daya.

Dalam literatur perancangan urban dan rural, pendekatan ini juga dikenal sebagai bagian dari prinsip *adaptive reuse* atau *incremental design*, yaitu desain yang memungkinkan bangunan tumbuh secara bertahap sesuai kebutuhan dan kemampuan masyarakat (Brand, 1994). Dalam proyek ini, pendekatan tersebut diterapkan melalui perancangan kawasan yang bersifat modular, memungkinkan pengembangan tahap demi tahap yang tidak memberatkan secara ekonomi dan mudah diadaptasi oleh komunitas lokal. Pendekatan ini menjadikan arsitektur bukan sebagai objek tetap, tetapi sebagai sistem hidup yang terus berkembang seiring pertumbuhan komunitasnya.

c. Pendekatan Pariwisata Berkelanjutan melalui Kerangka *8A of Tourism*

Pendekatan pariwisata berkelanjutan menjadi dasar penting dalam pengembangan kawasan desa wisata, khususnya dalam konteks kawasan industri gerabah di Desa Bumijaya, Kabupaten Serang. Konsep ini tidak hanya menitikberatkan pada peningkatan jumlah kunjungan wisatawan, tetapi juga bagaimana kegiatan wisata dapat membawa manfaat ekonomi, sosial, dan budaya secara seimbang dan berkelanjutan bagi masyarakat lokal. Untuk menerjemahkan prinsip-prinsip tersebut secara konkret dan operasional dalam perancangan arsitektural, penelitian ini menggunakan kerangka *8A of Tourism*, yang dikembangkan oleh *Yukon Department of Tourism and Culture (2013)* sebagai alat evaluatif dan strategis dalam menilai kesiapan suatu destinasi wisata.

Kerangka *8A of Tourism* membagi komponen utama keberhasilan suatu destinasi menjadi delapan kategori: *Attractions, Accessibility, Amenities, Activities, Available Packages, Awareness, Affordability, dan Administration*. Masing-masing kategori mewakili aspek berbeda yang saling berkaitan dalam membentuk ekosistem pariwisata yang utuh. Dalam konteks perancangan kawasan, kerangka ini dapat digunakan sebagai acuan dalam penentuan program ruang, zonasi, strategi manajemen kawasan, hingga penyusunan tahapan implementasi desain.

1. *Attractions* (Daya Tarik Wisata)

Daya tarik utama Desa Bumijaya terletak pada keberadaan industri gerabah yang masih bertahan secara tradisional dan tersebar di sepanjang koridor desa. Produk gerabah yang dihasilkan tidak hanya memiliki nilai fungsional, tetapi juga nilai estetika dan budaya. Kegiatan pembuatan gerabah menjadi aktivitas yang memiliki potensi untuk dikembangkan sebagai daya tarik wisata edukatif dan interaktif. Dalam kerangka 8A, aspek *attractions* menjadi fondasi utama yang harus diperkuat dengan penyediaan ruang produksi terbuka, galeri, dan area interaktif bagi pengunjung agar daya tarik ini dapat dinikmati secara langsung dan imersif.

2. *Accessibility* (Aksesibilitas)

Aksesibilitas mencakup kemudahan wisatawan dalam mencapai dan menjelajahi kawasan wisata. Berdasarkan temuan lapangan, akses menuju Desa Bumijaya masih cukup terbatas, terutama dari segi transportasi publik, rambu penunjuk arah, dan sirkulasi pedestrian di dalam desa. Hal ini menjadi tantangan besar yang harus dijawab melalui desain kawasan, misalnya dengan menambahkan jalur pedestrian, jalur sepeda, signage terpadu, serta integrasi jalur wisata dengan pusat produksi dan tempat tinggal pengrajin. Dalam konteks desain, *accessibility* juga berarti menciptakan ruang-ruang transisi yang nyaman dan mudah diakses oleh semua kalangan, termasuk anak-anak dan lansia.

3. *Amenities* (Fasilitas Penunjang)

Fasilitas penunjang menjadi salah satu elemen vital dalam mendukung kenyamanan dan durasi kunjungan wisatawan. Saat ini, Desa Bumijaya belum memiliki fasilitas publik seperti toilet umum, tempat parkir, pusat informasi, ataupun kantin wisata yang dikelola secara profesional. Oleh karena itu, program ruang dalam perancangan kawasan memasukkan komponen amenitas ini secara menyeluruh, seperti penyediaan ruang makan bersama (*community kitchen*), musala, ruang tunggu, serta pusat informasi desa. Pengadaan fasilitas yang memadai tidak hanya mendukung wisatawan, tetapi juga meningkatkan kualitas hidup warga desa yang sehari-hari beraktivitas di kawasan tersebut.

4. *Activities* (Aktivitas Wisata)

Kegiatan wisata yang bisa dilakukan oleh pengunjung merupakan aspek yang menentukan tingkat keterlibatan dan kepuasan mereka. Dalam konteks Bumijaya, aktivitas yang ditawarkan saat ini masih terbatas pada pembelian produk gerabah. Namun, potensi besar terbuka untuk mengembangkan wisata berbasis pengalaman seperti workshop membuat gerabah, kelas seni tanah liat, kunjungan ke rumah produksi, hingga dokumentasi sejarah lokal. Dalam perancangan, ruang-ruang ini diterjemahkan ke dalam bentuk workshop terbuka, ruang pelatihan, dan zona pameran temporer yang dapat digunakan oleh komunitas maupun penyelenggara event.

5. *Available Packages* (Paket Wisata Terstruktur)

Hingga saat ini, belum ada sistem paket wisata yang terstruktur di Desa Bumijaya. Artinya, wisatawan datang secara sporadis tanpa ada panduan kegiatan, waktu kunjungan, atau jalur wisata yang jelas. Hal ini menyulitkan proses pengelolaan dan mengurangi potensi pemasukan dari sektor jasa wisata. Oleh karena itu, desain kawasan didukung dengan konsep pengembangan paket wisata terintegrasi yang mencakup zona produksi, residensi wisatawan, dan taman edukatif. Rute kunjungan dirancang sebagai alur berjenjang yang memungkinkan wisatawan memulai dari

tahap observasi, partisipasi, hingga konsumsi (membeli produk), serta relaksasi. Hal ini menjadi dasar dalam menyusun skema sirkulasi kawasan.

6. *Awareness* (Kesadaran dan Promosi)

Promosi dan kesadaran publik terhadap eksistensi Desa Bumijaya sebagai destinasi wisata masih sangat minim. Satu-satunya platform digital aktif yang mendokumentasikan gerabah Bumijaya adalah kanal YouTube dan Instagram komunitas “Kembali Indonesia”, yang notabene dikelola oleh pihak eksternal. Tidak ada situs resmi, sistem reservasi daring, atau promosi terpadu dari pemerintah desa. Oleh karena itu, kawasan perlu dilengkapi dengan ruang promosi terpadu, seperti visitor center, ruang galeri, serta media visual edukatif yang dapat digunakan untuk memperkenalkan profil desa, sejarah gerabah, hingga cerita komunitas pengrajin secara naratif dan menarik.

7. *Affordability* (Keterjangkauan Biaya)

Dalam pendekatan 8A, aspek keterjangkauan tidak hanya berbicara tentang harga tiket masuk atau tarif jasa, tetapi juga bagaimana sistem wisata dapat dinikmati oleh berbagai lapisan masyarakat tanpa membebani pengunjung atau warga lokal. Dalam konteks perancangan, hal ini diterjemahkan ke dalam desain fasilitas publik yang gratis, penyediaan area istirahat terbuka, sistem sewa ruang komunitas yang fleksibel, serta pengembangan sistem homestay dengan harga yang ditentukan secara kolektif oleh warga. *Affordability* juga dipertimbangkan dalam pemilihan material lokal untuk menekan biaya pembangunan dan operasional kawasan.

8. *Administration* (Pengelolaan dan Tata Kelola)

Aspek terakhir dalam kerangka 8A adalah administrasi, yang meliputi sistem pengelolaan kawasan wisata, distribusi keuntungan, pelibatan komunitas, serta koordinasi antar lembaga. Di Bumijaya, belum terdapat badan atau koperasi yang khusus menangani pariwisata. Oleh karena itu, perancangan kawasan disertai dengan penyediaan ruang organisasi seperti kantor komunitas, ruang rapat desa, dan

fasilitas administrasi yang dapat digunakan oleh kelompok kerja wisata. Desain juga mempertimbangkan keberlanjutan tata kelola dengan menyediakan ruang arsip dokumentasi, ruang koordinasi, serta titik interaksi antar pemangku kepentingan.

8A of Tourism Framework	Kriteria	Parameter berdasarkan teori	Parameter terjemahan Bahasa Indonesia
Atraksi (Attractions)	Atraksi alam <i>Natural attractions</i>	<i>Natural Features: Scenic landscapes, biodiversity, and ecological significance (e.g., forests, hills, rivers).</i>	Fitur Alam: Lanskap indah, keanekaragaman hayati, dan signifikansi ekologi (misalnya, hutan, perbukitan, sungai).
	Atraksi budaya <i>Cultural attractions</i>	<i>Cultural Heritage: Local traditions, crafts, folklore, and community festivals.</i>	Warisan Budaya: Tradisi lokal, kerajinan, cerita rakyat, dan festival komunitas.
	Atraksi buatan manusia <i>Man-made attractions</i>	<i>Uniqueness: Rare or exclusive experiences, such as interactions with indigenous communities or access to unique natural phenomena.</i>	Keunikan: Pengalaman langka atau eksklusif, seperti interaksi dengan komunitas adat atau akses ke fenomena alam yang unik.
	Keunikan dan Signifikansi <i>Uniqueness and significance</i>		
Aksesibilitas (Accessibility)	Infrastruktur transportasi <i>Transportation infrastructure</i>	<i>Road Conditions: Quality and connectivity of rural roads.</i>	Kondisi Jalan: Kualitas dan konektivitas jalan pedesaan.
	Konektivitas <i>Connectivity</i>	<i>Transport Options: Availability of public or private transportation tailored to rural settings (e.g., shuttle buses, bicycles, or local carts).</i>	Opsi Transportasi: Ketersediaan transportasi umum atau pribadi yang disesuaikan dengan lingkungan pedesaan (misalnya, bus antar-jemput, sepeda, atau gerobak lokal).
	Kemudahan perjalanan <i>Ease of travel</i>	<i>Proximity to Urban Areas: Travel distance from urban centers or transportation hubs to the rural site.</i>	Kedekatan dengan Wilayah Perkotaan: Jarak perjalanan dari pusat kota atau pusat transportasi ke lokasi pedesaan.
		<i>Signage and Wayfinding: Clear navigation systems suited for rural terrains.</i>	Petunjuk Arah dan Navigasi: Sistem navigasi yang jelas untuk medan pedesaan.
Fasilitas (Amenities)	Akomodasi <i>Accommodation</i>	<i>Basic Facilities: Availability of small guesthouses, homestays, and lodges.</i>	Fasilitas Dasar: Ketersediaan penginapan kecil, homestay, dan pondok wisata.
	Makanan dan minuman <i>Food and beverage</i>	<i>Local Dining: Traditional rural food offerings, often prepared by locals.</i>	Makanan Lokal: Hidangan tradisional pedesaan, sering disiapkan oleh penduduk setempat.
	Fasilitas belanja <i>Shopping facilities</i>	<i>Essential Services: Access to clean water, sanitation, and electricity in tourist areas.</i>	Layanan Esensial: Akses ke air bersih, sanitasi, dan listrik di area wisata.
Layanan Pendukung (Ancillary Services)	Pusat informasi wisata <i>Tourist information centers</i>	<i>Community-Run Services: Availability of local guides, transport operators, or craft sellers.</i>	Layanan yang Dikelola Komunitas: Ketersediaan pemandu lokal, operator transportasi, atau penjual kerajinan.
	Keamanan dan keselamatan <i>Safety and security</i>	<i>Emergency Services: Rural health centers or first-aid availability.</i>	Layanan Darurat: Pusat kesehatan pedesaan atau ketersediaan pertolongan pertama.
	Layanan pendukung <i>Support services</i>	<i>Visitor Centers: Community-led initiatives providing information about the area.</i>	Pusat Pengunjung: Inisiatif yang dipimpin komunitas untuk menyediakan informasi tentang daerah tersebut.

		<i>Local Networks: Integration of tourism services with rural cooperatives or village councils.</i>	Jaringan Lokal: Integrasi layanan pariwisata dengan koperasi pedesaan atau dewan desa.
Kegiatan (Activities)	Kegiatan luar ruangan <i>Outdoor activities</i>	<i>Cultural Immersion: Activities like learning traditional dances, cooking classes, or language exchanges.</i> <i>Agritourism: Farm stays, agricultural workshops, or eco-farming experiences.</i> <i>Outdoor Experiences: Hiking, birdwatching, or camping tailored to rural settings.</i> <i>Skill-Based Experiences: Workshops on rural crafts like pottery, weaving, or carpentry.</i>	Pengalaman Budaya: Kegiatan seperti belajar tari tradisional, kelas memasak, atau pertukaran bahasa.
	Kegiatan budaya <i>Cultural activities</i>		Agrowisata: Tinggal di peternakan, lokakarya pertanian, atau pengalaman ekofarming.
	Pengalaman khusus <i>Special experiences</i>		Pengalaman Luar Ruangan: Pendakian, pengamatan burung, atau berkemah yang disesuaikan dengan lingkungan pedesaan. Pengalaman Berbasis Keterampilan: Lokakarya kerajinan pedesaan seperti membuat tembikar, menenun, atau pertukangan.
Paket Tersedia (Available Packages)	Paket wisata <i>Tour packages</i>	<i>Tailored Experiences: Customized itineraries for small groups, families, or individual travelers focusing on rural life.</i> <i>Thematic Packages: Packages themed around local festivals, agricultural seasons, or cultural events.</i> <i>Budget-Friendly Options: Affordable tours catering to rural development goals.</i> <i>Local Contributions: Inclusion of locally owned accommodations and guides in tour packages.</i>	Pengalaman yang Disesuaikan: Itinerary khusus untuk kelompok kecil, keluarga, atau pelancong individu dengan fokus pada kehidupan pedesaan.
	Fleksibilitas <i>Flexibility</i>		Paket Tematik: Paket wisata bertema festival lokal, musim pertanian, atau acara budaya.
	Integrasi <i>Integration</i>		Opsi Terjangkau: Wisata hemat yang mendukung tujuan pengembangan pedesaan. Kontribusi Lokal: Inklusi akomodasi dan pemandu yang dimiliki secara lokal dalam paket wisata.
Kesadaran (Awareness)	Pemasaran <i>Marketing</i>	<i>Promotion by Locals: Social media or word-of-mouth campaigns led by the rural community.</i> <i>Eco-Certifications: Accreditations for sustainable practices in the area.</i> <i>Collaborations: Partnerships with NGOs or rural tourism associations for visibility.</i> <i>Visitor Education: Campaigns to inform tourists about rural norms and sustainable practices.</i>	Promosi oleh Warga Lokal: Kampanye media sosial atau dari mulut ke mulut yang dipimpin oleh komunitas pedesaan.
	Pengakuan publik <i>Public recognition</i>		Sertifikasi Ekologi: Akreditasi untuk praktik berkelanjutan di daerah tersebut.
	Identitas daring <i>Online presence</i>		Kolaborasi: Kemitraan dengan LSM atau asosiasi pariwisata pedesaan untuk meningkatkan visibilitas. Edukasi Pengunjung: Kampanye untuk mengedukasi wisatawan tentang norma pedesaan dan praktik berkelanjutan.
Administrasi (Administration)	Tata kelola <i>Governance</i>	<i>Community Governance: Role of local councils or cooperatives in tourism management.</i> <i>Policy Support: Government or NGO initiatives encouraging rural tourism.</i> <i>Revenue Distribution: Mechanisms ensuring fair economic benefits for local communities.</i>	Tata Kelola Komunitas: Peran dewan desa atau koperasi dalam pengelolaan pariwisata.
	Implementasi kebijakan <i>Policy implementation</i>		Dukungan Kebijakan: Inisiatif pemerintah atau LSM yang mendorong pariwisata pedesaan.
	Keterlibatan komunitas <i>Community involvement</i>		Distribusi Pendapatan: Mekanisme yang memastikan manfaat ekonomi yang adil bagi komunitas lokal.

		<i>Environmental Management: Policies to conserve the natural and cultural assets of the rural area.</i>	Pengelolaan Lingkungan: Kebijakan untuk melestarikan aset alam dan budaya di wilayah pedesaan.
--	--	--	---

Tabel 2.1 Rumusan Parameter Kerangka 8A
Sumber: Olahan Penulis (2024)

2.3 Kajian Perancangan Sebelumnya

Kajian terhadap proyek atau kawasan sejenis yang telah lebih dahulu berkembang menjadi desa wisata berbasis kerajinan merupakan langkah penting dalam memahami pola keberhasilan dan tantangan dalam perancangan kawasan serupa. Studi preseden ini tidak hanya digunakan untuk mengidentifikasi strategi desain yang berhasil, tetapi juga untuk mengevaluasi elemen-elemen spasial, programatik, sosial, dan manajerial yang dapat diterapkan atau disesuaikan dengan konteks lokal Bumijaya. Tiga objek pembandingan dipilih berdasarkan kesamaan fungsi sebagai pusat kerajinan tradisional yang diangkat menjadi destinasi wisata: Desa Wisata Kasongan di Yogyakarta, Desa Banyumulek di Lombok Barat, dan Saung Angklung Udjo di Bandung. Ketiganya memiliki pendekatan berbeda, namun dapat memberikan inspirasi dan pelajaran berharga bagi perancangan kawasan Pottery trail Bumijaya.

2.3.1 Objek A: Desa Wisata Kasongan, Bantul

- Fungsi: kawasan wisata edukatif berbasis kerajinan gerabah.
- Ciri khas: galeri dan workshop gerabah yang dikelola masyarakat.
- Keunggulan: terintegrasi dengan jalur wisata Yogyakarta; sistem promosi aktif berbasis komunitas.

Desa Kasongan merupakan salah satu model desa wisata berbasis industri gerabah yang paling terkenal dan berhasil di Indonesia. Terletak di Kecamatan Kasihan, Kabupaten Bantul, Yogyakarta, desa ini telah berkembang sejak tahun

1970-an menjadi kawasan sentra kerajinan gerabah dengan orientasi komersial dan wisata yang terstruktur.

Fungsi utama desa ini adalah sebagai pusat produksi, galeri, dan workshop gerabah. Selain sebagai tempat tinggal dan produksi, rumah-rumah pengrajin juga disulap menjadi ruang display produk, area pelatihan terbuka, dan tempat interaksi wisatawan. Pemerintah daerah serta kelompok komunitas aktif mengembangkan branding Kasongan sebagai destinasi wisata budaya unggulan, menjadikannya salah satu destinasi wajib bagi wisatawan domestik maupun mancanegara yang berkunjung ke Yogyakarta.

Ciri khas utama Kasongan adalah transformasi rumah-rumah pengrajin menjadi galeri seni gerabah dengan berbagai gaya, mulai dari gaya tradisional hingga kontemporer. Selain itu, keberadaan workshop membuat gerabah yang dapat diikuti langsung oleh wisatawan memberikan pengalaman interaktif dan edukatif yang memperkuat daya tarik kawasan ini.

Keunggulan Kasongan terletak pada keterintegrasiannya dengan jalur wisata utama Yogyakarta, terutama karena dekat dengan Kota Gede dan pusat kota. Aksesibilitas yang baik, dukungan infrastruktur, serta sistem promosi digital yang kuat — termasuk melalui website resmi, sosial media, dan kolaborasi dengan biro wisata — menjadikan kawasan ini sangat populer. Promosi juga dilakukan secara aktif oleh komunitas pengrajin dan pemerintah daerah, menciptakan identitas kuat sebagai desa wisata berbasis kerajinan gerabah.

Bagi perancangan di Bumijaya, Kasongan memberikan referensi penting tentang pentingnya manajemen promosi, diversifikasi produk gerabah, serta keterlibatan aktif masyarakat dalam menciptakan ruang-ruang kreatif di rumah mereka. Namun, pendekatan di Bumijaya tetap perlu disesuaikan dengan kondisi lokal, mengingat Kasongan telah mengalami transformasi besar dan komersialisasi yang intensif, yang belum tentu cocok diterapkan secara langsung di kawasan yang masih berkembang seperti Bumijaya.

2.3.2 Objek B: Desa Wisata Banyumulek, Lombok Barat

- Fungsi: desa wisata berbasis gerabah dengan skema paket tur edukasi.
- Fitur: adanya pusat pelatihan dan showroom produk kerajinan.
- Kekurangan: promosi digital dan fasilitas publik kurang optimal.

Desa Banyumulek merupakan contoh desa wisata berbasis gerabah yang berkembang dengan pendekatan edukatif dan integratif. Terletak di Kecamatan Kediri, Kabupaten Lombok Barat, desa ini dikenal sebagai salah satu pusat kerajinan gerabah terbesar di NTB, dengan karakter produk yang khas dan teknik produksi tradisional yang masih dipertahankan.

Fungsi utama Banyumulek adalah sebagai destinasi wisata edukasi dan budaya, di mana pengunjung dapat belajar langsung membuat gerabah, mengenal sejarah dan teknik produksi lokal, serta membeli produk hasil kerajinan yang dibuat oleh warga. Sebagian rumah produksi telah dirancang untuk menerima tamu, dengan area *workshop*, *showroom*, dan tempat istirahat yang terintegrasi.

Fitur unggulan Banyumulek adalah keberadaan pusat pelatihan dan showroom bersama, yang dikelola oleh kelompok pengrajin dan koperasi lokal. Tempat ini tidak hanya menjadi tempat pelatihan warga dan pengunjung, tetapi juga menjadi pusat dokumentasi dan distribusi produk. Sistem promosi dilakukan secara kolaboratif oleh dinas pariwisata daerah, sekolah, dan komunitas pemuda.

Namun demikian, **kekurangan** yang masih terlihat adalah pada aspek promosi digital yang belum optimal dan keterbatasan fasilitas publik seperti toilet, jalur pedestrian, dan *signage*. Informasi daring mengenai Banyumulek masih terbatas, dan belum ada sistem reservasi atau paket wisata yang terstruktur. Hal ini menghambat pengalaman pengunjung dalam mengakses informasi dan layanan secara mudah.

Pelajaran yang bisa diambil untuk pengembangan Bumijaya adalah pentingnya kolaborasi antara pengrajin, pemerintah, dan kelompok pemuda dalam mengelola destinasi wisata. Banyumulek juga menunjukkan pentingnya ruang

publik terpusat yang dapat menjadi pusat aktivitas dan layanan bagi wisatawan, sesuatu yang juga menjadi dasar dari rancangan *Pottery trail* di Bumijaya. Namun, pengembangan sistem promosi dan infrastruktur dasar tetap menjadi tantangan yang perlu dijawab dengan pendekatan desain yang komprehensif.

2.3.3 Objek C: Saung Angklung Udjo, Bandung

- Fungsi: pusat budaya dan edukasi berbasis kerajinan musik tradisional.
- Fitur: amfiteater pertunjukan, kelas edukasi, dan galeri produk.
- Kelebihan: branding kuat dan pengelolaan profesional.

Berbeda dari dua preseden sebelumnya, **Saung Angklung Udjo (SAU)** bukanlah desa wisata, melainkan pusat budaya dan kerajinan musik tradisional yang dikembangkan sebagai destinasi wisata edukatif terintegrasi. Terletak di kawasan Padasuka, Bandung, SAU telah lama menjadi contoh sukses dalam mengemas seni tradisional menjadi bagian dari ekonomi kreatif dan pariwisata berkelanjutan.

Fungsi utama SAU adalah sebagai pusat pelestarian, pendidikan, dan pertunjukan musik tradisional Sunda, khususnya alat musik angklung. Aktivitas utama meliputi pertunjukan angklung di amfiteater, workshop musik untuk pelajar dan wisatawan, serta produksi alat musik tradisional.

Fitur utama meliputi galeri kerajinan, ruang produksi, toko suvenir, area pertunjukan skala besar, serta ruang kelas edukatif. Kawasan ini juga dilengkapi dengan ruang terbuka hijau dan fasilitas publik lengkap, menciptakan suasana yang nyaman dan edukatif.

Kelebihan utama SAU adalah sistem branding yang kuat dan manajemen profesional. Promosi dilakukan melalui berbagai saluran mulai dari media sosial, situs resmi, kerja sama dengan agen wisata, hingga kehadiran dalam pameran nasional dan internasional. Selain itu, SAU berhasil membangun sistem manajemen

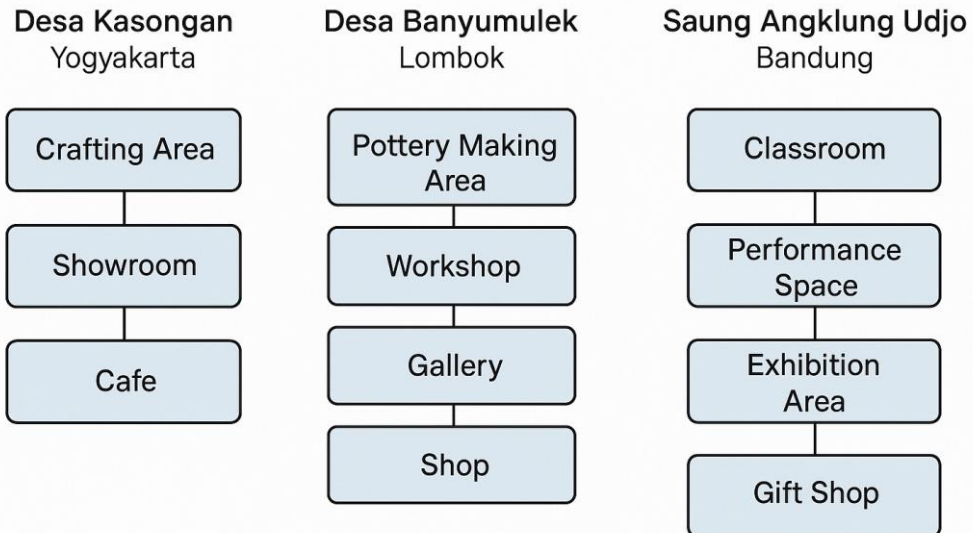
internal yang transparan dan inklusif, melibatkan komunitas, pemerintah, dan dunia pendidikan.

Meskipun memiliki konteks berbeda dari desa, SAU memberikan pelajaran penting bagi pengembangan Bumijaya: pentingnya narasi budaya yang kuat, kemasan wisata yang profesional, serta integrasi antara produksi, edukasi, dan pertunjukan. Hal ini menjadi inspirasi dalam perancangan kawasan edukatif dan ruang pertunjukan di Bumijaya yang dapat berfungsi sebagai media transfer pengetahuan sekaligus atraksi wisata.

2.3.4 Komparasi Objek A, B, dan C

Aspek	Kasongan	Banyumulek	Saung Angklung Udjo
Fokus	Gerabah	Gerabah	Musik Tradisional
Skala	Komunitas besar	Komunitas menengah	Lembaga formal
Aktivitas Edukasi	Workshop	Tur edukasi	Kelas seni
Promosi	Aktif (offline/online)	Terbatas	Optimal (media & event)
Infrastruktur	Cukup lengkap	Minimal	Lengkap

Programming | Comparison



Tabel 2.2 Hasil Analisis Studi Preseden
Sumber: Olahan Penulis (2024)

Dari ketiga preseden tersebut, disimpulkan bahwa keberhasilan kawasan wisata budaya tidak hanya bergantung pada kekayaan produk kerajinan, tetapi juga pada sistem ruang yang mendukung interaksi, promosi, edukasi, dan pengelolaan kolektif. Oleh karena itu, perancangan kawasan di Bumijaya akan mencoba menggabungkan kekuatan-kekuatan dari ketiga model tersebut dalam pendekatan spasial, programatik, dan strategis yang sesuai dengan kondisi lokal desa.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA