

**PERANCANGAN WISATA EKO-KULTURAL DI SENDANGDUWUR KABUPATEN LAMONGAN
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR SIMBIOSIS**

TUGAS AKHIR

Oleh:
ALIEF ATHO'ILLAH
NIM. 14660058



**JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2019**



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp/Faks. (0341) 558933

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alief Atho'illah
NIM : 14660058
Jurusan : Teknik Arsitektur
Fakultas : Sains dan Teknologi
Judul Tugas Akhir : Perancangan Wisata Eko-Kultural di Sendangduwur
Kabupaten Lamongan dengan Pendekatan Arsitektur
Simbiosis

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa saya bertanggung jawab atas orisinalitas karya ini. Saya bersedia bertanggung jawab dan sanggup menerima sanksi yang ditentukan apabila dikemudian hari ditemukan berbagai bentuk kecurangan, tindakan plagiatisme dan indikasi ketidak jujuran di dalam karya ini.

Malang, 11 Januari 2019

Demi buat pernyataan,



Alief Atho'illah
NIM. 14660058

PERANCANGAN WISATA EKO-KULTURAL DI SENDANGDUWUR KABUPATEN LAMONGAN
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR SIMBIOSIS

TUGAS AKHIR

Oleh:

ALIEF ATHO'ILLAH

NIM. 14660058

Telah diperiksa dan Disetujui untuk Diuji:

Tanggal: 26 Desember 2018

Pembimbing I,

Tarranita Kusumadewi, M.T.
NIP. 19790913.200604.2.001

Pembimbing II,

Prima Kurniawaty, M.Si.
NIP. 19830528.20160801.2.081

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Arsitektur



Tarranita Kusumadewi, M.T.
NIP. 19790913.200604.2.001

PERANCANGAN WISATA EKO-KULTURAL DI SENDANGDUWUR
KABUPATEN LAMONGAN DENGAN PENDEKATAN
ARSITEKTUR SIMBIOSIS

TUGAS AKHIR

Oleh:

Alief Atho'illah
14660058

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji TUGAS AKHIR dan Dinyatakan
Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Arsitektur (S.Ars.)

Tanggal 26 Desember 2018

Menyetujui:


Tim Penguji

Penguji Utama : Sukmayati Rahmah, M.T.
NIP. 19780128.200912.2.002

Ketua Penguji : Aldrin Yusuf Firmansyah, M.T.
NIP. 19770818.200501.1.001

Sekretaris Penguji : Tarranita Kusumadewi, M.T.
NIP. 19790913.200604.2.001

Anggota Penguji : Prima Kurniawaty, M.Si.
NIP. 19830528.20160801.2.081









Mengesahkan,

Ketua Jurusan Teknik Arsitektur



Tarranita Kusumadewi, M.T.
NIP. 19790913.200604.2.001

ABSTRAK

Atho'illah, Alief. 2018. *Perancangan Wisata Eko-Kultural di Sendangduwur Kabupaten Lamongan dengan Pendekatan Arsitektur Simbiosis*. Dosen Pembimbing: Tarranita Kusumadewi, MT. dan Aldrin Yusuf Firmansyah, MT.

Kata Kunci: Wisata Eko-Kultural. Sendangduwur. Arsitektur Simbiosis

Indonesia memiliki destinasi wisata yang beragam, mulai destinasi wisata sejarah, alam, budaya hingga buatan. Namun pada akhir akhir ini terjadi pergeseran wisatawan dalam memilih objek wisata. Wisatawan saat ini cenderung lebih memilih wisata yang berbasis alam dan budaya. Kabupaten Lamongan sebagai salah satu Daerah Tujuan Wisata (DTW) di Propinsi Jawa Timur dituntut untuk menciptakan objek wisata baru yang dapat menggabungkan alam dan budaya yaitu Wisata Eko-Kultural.

Perancangan Wisata Eko-kultural merupakan perancangan wisata yang memanfaatkan berbagai potensi alam dan budaya yang ada di Kabupaten Lamongan. Wisata Eko-Kultural di Lamongan pada nantinya akan memuat wisata yang bertujuan untuk pembangunan kebudayaan dan tradisi lokal yang berbasis pada ekologi lingkungan masyarakat dengan harapan mampu menumbuhkan sektor pariwisata dan menjamin pada pertumbuhan ekonomi yang berkelanjutan. Pada nantinya Wisata Eko-Kultural di Desa Sendangduwur diarahkan pada wisata yang bernuansa desa dengan basis budaya dan berwawasan alam yang dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakatnya secara berkelanjutan.

Manfaat Perancangan Wisata Eko-Kultural pada nantinya yakni mengembangkan potensi alam dan budaya di Kabupaten Lamongan yang dapat menambah Pendapatan Asli Daerah, selain itu juga sebagai pengembangan sektor ekonomi masyarakat melalui adanya wisata. Wisata Eko-Kultural akan dijadikan sebagai brand image pariwisata Kabupaten Lamongan.

Perancangan objek arsitektur tidak lepas dari hal yang bersifat kontradiktif antara objek arsitektur dengan lingkungan sosial, alam, dan budaya sekitar tapak objek arsitektur yang akan dibangun. Berangkat dari uraian tersebut, maka dipilihlah pendekatan Arsitektur Simbiosis sebagai landasan perancangan Wisata Eko-Kultural di Kabupaten Lamongan. Pendekatan Arsitektur Simbiosis sangat cocok untuk diterapkan pada rancangan Wisata Eko-Kultural guna menunjang dalam menggabungkan antara potensi alam dan budaya yang dapat memberi dampak positif bagi lingkungan sekitar tapak, baik secara ekonomi, sosial, budaya dan alam.

Metode Arsitektur Simbiosis yang digunakan adalah metodenya Kisho Kurokawa. Secara garis besar metode yang digunakan dengan pendekatan arsitektur simbiosis mempunyai penekanan yang berbeda terhadap konteks arsitekturalnya, dan secara garis besar dirumuskan ada tiga item penekanan metode yakni: Nilai, Ruang, dan Bentuk

ABSTRACT

Atho'illah, Alief, 2018, Designing Eco-Cultural Tourism in Sendangduwur Lamongan
Advisors: Tarranita Kusumadewi, MT. Aldrin Yusuf Firmansyah, MT.

Keywords: Eco-Cultural Tourism. Sendangduwur. Symbiotic Architecture

Indonesia has various tourist destinations, tourist destinations start history, nature, culture to brew. But in the end it happened the shift of tourist attractions in choosing. Tourists currently tend to prefer natural-based tourism and culture. Lamongan as one tourist destination (DTW) in East Java province are required to create a new tourist attraction that can combine nature and culture that is Kultural Eco-Tourism.

The design of eco-cultural Tourism is a tourism design utilize a variety of natural and cultural potential that exists in Lamongan. Cultural eco-tourism in Lamongan on tour will load later aimed at the development of culture and local traditions based on the ecological environment of the community in the hope of being able to grow the tourism sector and guarantee on growth a sustainable economy. On the ECO-Cultural Tours later in the village of Sendangduwur directed at the tourist village with cultural base and insightful nature can improve the well-being of the society in a sustainable way.

The benefits of eco-Cultural Tourism Design in later i.e. develop natural and cultural potential in Lamongan which can add to the original Income areas, it also as the development of the economic sector of the community through the existence of the tour. Eco-Cultural tourism will serve as the Lamongan tourism brand image.

The design of the architectural object of it that is contradictory between object architecture with social environment, nature, and cultures around the architectural object that footprint will be built. Departing from description, then the dipiihlah of architectural Symbiosis approach as the Foundation of the design of eco-Cultural Tourism in Lamongan. Symbiotic Architecture approach is very suitable to be applied to the design of eco-Cultural Tourism to support in combining natural and cultural potential that can give a positive impact to the environment around the tread, whether economic, social, culture and nature.

The method used is the symbiosis of Architectural methods Kisho Kurokawa. Outline the methods used by symbiotic architecture approach has a distinct emphasis against the context of the arsitekturalnya, and generally formulated there are three items the emphasis method including: Value, space, and Form

ملخص

عطاء الله, الياف, 2017, تصميم السياحة الايكولوجية-الثقافية في سندانج دور لامونجان. المشرف: ترانينا كوسوما ديوي الماجستير، الدين يوسف فرمنشه الماجستير
الكلمات المفتاحية : السياحة الايكولوجية-الثقافية، سندانج دور ، العمارة التكافلية

اندونيسيا لديها الوجات السياحية المختلفة ، والوجات السياحية بدء التاريخ ، والطبيعة ، والثقافة إلى الشراب. ولكن في النهاية حدث تحول في الجذب السياحي في اختيار. ويميل السياح حاليا إلى تفضيل السياحة والثقافة القائمتين علي الطبيعة. ويطلب من لامنغان كمقصد سياحي واحد في مقاطعه جاوة الشرقية ان يخلق جذبا سياحيا جديدا يمكن ان يجمع بين الطبيعة والثقافة التي هي السياحة الايكولوجية الحلقية

وتصميم السياحة الايكولوجية-الثقافية هو تصميم سياحي يستخدم مجموعه متنوعة من الإمكانيات الطبيعية والثقافية الموجودة في لامنغان. ستقوم السياحة البيئية الثقافية في لامنغان بجولة في وقت لاحق تهدف إلى تطوير الثقافة والتقاليد المحلية القائمة علي البيئة البيئية للمجتمع علي أمل ان تكون قادره علي تنميه قطاع السياحة وضمان النمو اقتصاد مستدام. في الجولات الايكولوجية-الثقافية في وقت لاحق في قرية سينانغدونور الموجهة إلى القرية السياحية ذات القاعدة الثقافية والطبيعة الثاقبة يمكن ان تحسن رفاه المجتمع بطريقه مستدامه

فوائد تصميم السياحة البيئية والثقافية في وقت لاحق اي تطوير الإمكانيات الطبيعية والثقافية في لامنغان التي يمكن ان تضيف إلى المناطق الاصلية الدخل ، كما انها تطور القطاع الاقتصادي للمجتمع من خلال وجود هذه الجولة. ستكون السياحة البيئية-الثقافية بمثابة صوره العلامة التجارية السياحية في لامنغان

تصميم الكائن المعماري منه الذي هو متناقض بين بنيه الكائن مع البيئة الاجتماعية ، والطبيعة ، والثقافات حول الكائن المعماري الذي سيتم بناؤها البصمة. الخروج من الوصف ، ثم البسمة من التكافل المعماري النهج كاساس لتصميم السياحة البيئية والثقافية في لامنغان. نهج العمارة التكافلية هو مناسب جدا لتطبيقها علي

تصميم السياحة الايكولوجية الثقافية لدعم الجمع بين الإمكانيات الطبيعية والثقافية التي يمكن ان تعطي تأثيرا إيجابيا علي البيئة حول العجلات ، سواء الاقتصادية والاجتماعية ، ثقافة والطبيعة

الطريقة المستخدمة هي تكافل الأساليب المعمارية كيشو كوراكاوا. الخطوط العريضة للأساليب المستخدمة من قبل نهج العمارة التكافلية والتركيز بشكل واضح علي السياق من الموقع ، وعموما هناك ثلاثة بنود التركيز الأسلوب بما في ذلك: القيمة ، والفضاء ، وشكل

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Segala puji bagi Allah SWT karena atas kemurahan Rahmat, Taufiq dan Hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini sebagai persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana (S.Ars.). Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah diutus Allah sebagai penyempurna ahklak di dunia.

Penulis menyadari bahwa banyak pihak yang telah berpartisipasi dan bersedia mengulurkan tangan, untuk membantu dalam proses penyusunan laporan tugas akhir ini dengan judul “Perancangan Wisata Eko-Kultural di Sendangduwur dengan Pendekatan Arsitektur Simbiosis”. Untuk itu iringan do’a dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan, baik kepada pihak-pihak yang telah banyak membantu berupa pikiran, waktu, dukungan, motivasi dan dalam bentuk bantuan lainnya demi terselesaikannya laporan ini. Adapun pihak-pihak tersebut antara lain:

1. Allah SWT. Yang telah memberikan kesempatan berupa nikmat iman dan islam sehingga penulis masih diberi kekuatan untuk menjalankan aktivitas kehidupan.
2. Kedua orang tercinta, Bapak Kaspandi dan Ibu Musianah yang tidak pernah lelah mencurahkan seluruh kasih sayangnya serta perjuangannya yang sangat luar biasa, sehingga penulis bisa menuntaskan pendidikan di tingkat strata 1 ini.
3. Prof. Dr. Abdul Haris, M. Ag. Selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. Sri Harini, M. Si, selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi UIN Maulana Malik Ibrahim dan seluruh jajaran wakil dekan
5. Tarranita Kusumadewi, MT., selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur UIN Maulana Malik Ibrahim Malang sekaligus pembimbing 1 dan juga dosen wali akademik. Terima kasih atas segala motivasi, inovasi, bimbingan, arahan serta pengetahuan.
6. Aldrin Yusuf Firmansyah, M.T, selaku Sekretaris Jurusan Teknik Arsitektur sekaligus pembimbing 2 yang telah memberikan banyak motivasi, inovasi, bimbingan, arahan serta pengetahuan yang tak ternilai selama masa kuliah.

7. Prima Kurniawaty, M. Si. Selaku dosen pembimbing agama yang selalu memberikan pengetahuan saran dan masukan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan baik.
8. Seluruh Dosen dan karyawan Jurusan Teknik Arsitektur UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
9. Keluarga besar dan sanak famili yang telah mendukung dan memberikan semangat yang besar, khususnya kakak M. Arwani Amien dan juga sepupu Anis Khoirun Nisa’.
10. Seluruh keluarga besar HIMATA Hajar Aswad.
11. Konco Jangkrik Arsitektur 2014, yang setiap hari selalu memberikan dorongan, motivasi dan juga semangat.
12. Tim Barakuda (Aji, Anang, Anwar, Ari, Beka, Dewi, Dika, Dzikri, Irfan, Nayif, Suhek, Aris, Atiqah, Bidah, Doyo, Husni, Yahya, Yeni, Yuni). Terima kasih yang sebanyak banyaknya.
13. Keluarga besar WEW Studio (Anang, Aris, Doyo, Dika, Mas Haris, Rizal, Rafiqi, Yogi, Yahya, dan Ozi) senasib seperjuangan yang setiap hari selalu bersama.
14. Seluruh teman-teman baik yang ada di FOSHMA Tabah, ALKUNA 14, ATLAS, Komunitas Mrapak nDase, IKAMATADA, IKAMALA, BPR V Jawa Timur, Santri Design Community, IPNU-IPPNU, Alumni Asrama B, Teman-teman seperjuangan dan senasib di PP. Tarbiyatut Tholabah dan Tarbiyatul Huda serta lainnya yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari tentunya laporan tugas akhir ini jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu kritik yang konstruktif penulis harapkan dari semua pihak. Akhirnya penulis berharap, semoga laporan pengantar penelitian ini bisa bermanfaat serta dapat menambah wawasan keilmuan, khususnya bagi penulis dan masyarakat pada umumnya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Malang, 11 Januari 2019

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRAC	vi
ملخص.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	4
1.3. Rumusan Masalah	5
1.4. Tujuan.....	5
1.5. Manfaat	5
1.6. Batasan	6
1.7. Pendekatan Rancangan	6
BAB II.....	7
STUDI PUSTAKA.....	7
2.1 Definisi.....	7
2.1.1 Pengertian Wisata	7
2.1.2 Pengertian Eko-Kultural	7
2.1.3 Pengertian Wisata Eko-Kultural	8
2.2 Teori-Teori yang Relevan dengan Obyek.....	9
2.2.1 Perkembangan Wisata di Indonesia.....	9
2.2.2 Destinasi Pariwisata Prioritas 2016-2019 di Indonesia	10
2.2.3 Perkembangan Wisata di Lamongan.....	12
2.2.4 Potensi Wisata di Lamongan	14
2.3. Teori-teori Arsitektural yang Relevan dengan Topik dan Objek	19
2.3.1. Teori Ruang	19
2.3.2. Teori Struktur	23
2.3.3. Teori Lanskap	24
2.4. Teori-Teori yang Relevan dengan Pendekatan Arsitektur.....	26
2.4.1 Pengertian Arsitektur Simbiosis	26
2.4.2 Prinsip-prinsip Asitektur Simbiosis.....	27
2.4.4 Metode Perancangan Arsitektur Simbiosis.....	29
2.5. Teori Integrasi Keislaman.....	32
2.5.1. Wisata dalam Perspektif Islam.....	32
2.5.2. Wisata Eko-Kultural dalam Pandangan Islam.....	33
2.5.3. Arsitektur Simbiosis dalam Islam	36
2.6. State Of The Art	37
2.7. Studi Preseden.....	39
2.7.1. Studi Preseden Objek.....	39
2.7.2. Studi Preseden Pendekatan	45
BAB III	48
METODOLOGI PERANCANGAN	48
3.1. Metode Perancangan	48
3.2. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data	48
3.3. Teknik Analisa	49
3.4. Teknik Sintesis.....	50
3.5. Diagram Alur Pola Pikir Perancangan.....	51
BAB IV	52

GAMBARAN LOKASI	52
4.1. Gambaran Umum Lokasi	52
4.1.1. Kebijakan Tata Ruang Lokasi.....	52
4.1.2. Syarat/Ketentuan Lokasi pada Objek.....	54
4.2. Karakteristik Fisik.....	55
4.3. Karakteristik Non Fisik	57
4.3.1. Penduduk	57
4.3.2. Pendidikan.....	58
4.3.3. Ekonomi.....	59
4.3.4. Wisata	59
4.4. Lokasi Tapak	60
4.4.1. Peta lokasi perancangan	60
4.4.2. Dimensi dan Batas Tapak.....	61
BAB V.....	62
ANALISIS PERANCANGAN	62
5.1. Ide Analisis Perancangan.....	62
5.2. Analisis Kawasan	63
5.3. Analisis Tapak.....	65
5.3.1. Analisis S.W.O.T	65
5.3.2. Analisis Luasan dan Batas.....	66
5.3.3. Analisis Bentuk Dasar	69
5.3.4. Analisis Klimatologi	70
5.3.5. Analisis View & Orientasi	74
5.3.6. Analisis Aksesibilitas & Sirkulasi	75
5.3.7. Analisis Vegetasi.....	76
5.4. Analisis Fungsi	77
5.4.1. Analisis Pengguna	77
5.4.2. Analisis Aktivitas dan Kebutuhan Ruang	79
5.4.3. Analisis Persyaratan Ruang	86
5.4.4. Analisis Besaran Ruang	88
5.4.5. Analisis Hubungan Ruang	94
5.4.6. Analisis Zoning	95
5.5. Analisis Bentuk	96
5.6. Analisis Struktur	99
5.7. Analisis Utilitas	102
5.7.1. Sistem Elektrikal	102
5.7.2. Sistem Plumbing.....	102
5.7.3. Sistem Pembuangan Sampah.....	103
5.7.4. Sistem Pemadam Kebakaran	104
BAB VI	106
KONSEP PERANCANGAN	106
6.1. Konsep Dasar	106
6.2. Konsep Tapak	109
6.3. Konsep Ruang	111
6.4. Konsep Bentuk	112
BAB VII	113
HASIL PERANCANGAN.....	113
7.1. Dasar Perancangan.....	113
7.2. Hasil Rancangan Kawasan dan Tapak.....	114
7.2.1. Rancangan Kawasan	114
7.2.2. Penataan Massa.....	116
7.2.3. Aksesibilitas dan Sirkulasi	117
7.3. Hasil Rancangan Ruang dan Bentuk Bangunan	119
7.3.1. Galeri Budaya Sendangduwur	119
7.3.2. Edukasi Batik Tulis	121
7.3.3. Pengolahan Siwalan.....	122
7.3.4. Lobby	124

7.3.5. Kantor Pengelola	125
7.3.6. Green House	125
7.3.7. Masjid	126
7.4. Hasil Rancangan Eksterior dan Interior.....	127
7.4.1. Eksterior Kawasan.....	127
7.4.2. Interior Bangunan	132
7.5. Detail Struktur.....	135
7.6. Detail Arsitektur dan Lanskap	137
7.7. Utilitas Limbah Batik	140
BAB VIII	141
PENUTUP	141
7.1. Simpulan	141
7.2. Saran	141
LAMPIRAN.....	xvii



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Standar Tempat Pementasan	19
Gambar 2.2 Standar Panggung Terbuka	19
Gambar 2.3 Standar Pengolahan Perkebunan	20
Gambar 2.4 Standar Pameran Kerajinan Tangan.....	20
Gambar 2.5 Standar Ruang Pengelola dan Pemeliharaan	20
Gambar 2.6 Standar Ruang Penyewaan.....	20
Gambar 2.7 Standar Pusat Oleh-oleh	20
Gambar 2.8 Standar Penginapan	21
Gambar 2.9 Standar Restoran	21
Gambar 2.10 Kontruksi Bambu Gombang	23
Gambar 2.11 Struktur Cangkang.....	24
Gambar 2.12 Desa Panglipuran	44
Gambar 3.1 Skema Teknik Analisa	48
Gambar 4.1 Gambaran RTRW Kab. Lamongan	51
Gambar 4.2 Rekomendasi Pemanfaatan Lahan di Kec. Paciran	53
Gambar 4.3 Tata Guna Lahan di Kec. Paciran.....	55
Gambar 4.4 Produktivitas Lahan di Kec. Paciran	56
Gambar 4.5 Jumlah Penduduk Kecamatan Paciran	57
Gambar 4.6 Sarana Pendidikan di Kecamatan Paciran	57
Gambar 4.7 Obyek Wisata di Kec. Paciran.....	58
Gambar 4.8 Jumlah Wisatawan di Kec. Paciran	59
Gambar 4.9 Lokasi Tapak Perancangan	60
Gambar 4.10 Tapak Perancangan	60
Gambar 5.1 Ide Analisis Perancangan	61
Gambar 5.2 Analisis Kawasan	62
Gambar 5.3 Analisis Potensi Budaya	63
Gambar 5.4 Analisis Luasan dan Batas.....	65
Gambar 5.5 Analisis Luasan dan Batas.....	66
Gambar 5.6 Analisis Luasan dan Batas.....	67
Gambar 5.7 Analisis Luasan dan Batas.....	67
Gambar 5.8 Analisis Bentuk Dasar.....	68
Gambar 5.9 Analisis Matahari	69
Gambar 5.10 Analisis Angin	70
Gambar 5.11 Analisis Hidrologi	71
Gambar 5.12 Analisis Topografi	72
Gambar 5.13 Analisis View & Orientasi.....	73
Gambar 5.14 Analisis Aksesibilitas & Sirkulasi.....	74
Gambar 5.15 Analisis Vegetasi.....	75
Gambar 5.16 Hubungan Antar Fungsi	76
Gambar 5.17 Alur Aktivitas Komisaris	78
Gambar 5.18 Alur Aktivitas Direktur	78
Gambar 5.19 Alur Aktivitas Kepala Manajer	79
Gambar 5.20 Alur Aktivitas Sekretaris.....	79
Gambar 5.21 Alur Aktivitas Bendahara	79
Gambar 5.22 Alur Aktivitas Manajemen Operasional	80
Gambar 5.23 Alur Aktivitas Manajemen Pemasaran	80
Gambar 5.24 Alur Aktivitas Manajemen Keuangan.....	80
Gambar 5.25 Alur Aktivitas Divisi keamanan	81
Gambar 5.26 Alur Aktivitas Divisi Event Organizer	81
Gambar 5.27 Alur Aktivitas Divisi perawatan.....	81
Gambar 5.28 Alur Aktivitas Divisi Infokom	82
Gambar 5.29 Alur Aktivitas Pelayan	82
Gambar 5.30 Alur Aktivitas Guide Lokal.....	82
Gambar 5.31 Alur Aktivitas Juru Parkir.....	83
Gambar 5.32 Alur Aktivitas Resepsionis dan Penjaga Tiket	83

Gambar 5.33 Alur Aktivitas Pengunjung Anak-anak.....	83
Gambar 5.34 Alur Aktivitas Pengunjung Remaja.....	83
Gambar 5.35 Alur Aktivitas Pengunjung Dewasa.....	84
Gambar 5.36 Alur Aktivitas Warga Sekitar.....	84
Gambar 5.37 Alur Aktivitas Petani Siwalan.....	84
Gambar 5.38 Analisis Besaran Ruang.....	87
Gambar 5.39 Analisis Hubungan Ruang.....	93
Gambar 5.40 Analisis Zoning.....	94
Gambar 5.41 Analisis Bentuk.....	95
Gambar 5.42 Analisis Bentuk.....	96
Gambar 5.43 Analisis Struktur.....	98
Gambar 5.44 Sistem Elektrikal.....	101
Gambar 5.45 Sistem Plumbing.....	102
Gambar 5.45 Sistem Pembuangan Sampah.....	103
Gambar 5.44 Sistem Pemadaman Kebakaran.....	104
Gambar 6.1 Konsep Arsitektur Simbiosis.....	106
Gambar 6.2 Konsep Dasar.....	107
Gambar 6.3 Konsep Tapak.....	109
Gambar 6.4 Konsep Tapak dan Tata Massa.....	110
Gambar 6.4 Konsep Bentuk.....	112
Gambar 7.1 Dasar Ide Perancangan.....	113
Gambar 7.2 Layout Plan.....	114
Gambar 7.3 Site Plan, Tampak, Potongan Kawasan.....	115
Gambar 7.4 Tata Massa Berdasarkan Fungsi.....	116
Gambar 7.5 Tata Massa Berdasarkan Sifat.....	116
Gambar 7.6 Sirkulasi Kendaraan Pengunjung.....	117
Gambar 7.7 Sirkulasi Kendaraan Pengelola.....	118
Gambar 7.8 Sirkulasi Pengolah Siwalan.....	118
Gambar 7.9 Denah Galeri Budaya Sendangduwur.....	119
Gambar 7.10 Tampak Depan Galeri Budaya Sendangduwur.....	120
Gambar 7.11 Tampak Samping Galeri Budaya Sendangduwur.....	120
Gambar 7.12 Potongan A-A' Galeri Budaya Sendangduwur.....	120
Gambar 7.13 Potongan B-B' Galeri Budaya Sendangduwur.....	120
Gambar 7.14 Denah Edukasi Batik Tulis.....	121
Gambar 7.15 Tampak Depan Edukasi Batik Tulis.....	121
Gambar 7.16 Tampak Samping Edukasi Batik Tulis.....	121
Gambar 7.17 Potongan A-A' Edukasi Batik Tulis.....	122
Gambar 7.18 Potongan B-B' Edukasi Batik Tulis.....	122
Gambar 7.19 Denah Pengolahan Siwalan.....	122
Gambar 7.20 Tampak Depan Pengolahan Siwalan.....	123
Gambar 7.21 Tampak Samping Pengolahan Siwalan.....	123
Gambar 7.22 Potongan A-A' Pengolahan Siwalan.....	123
Gambar 7.23 Potongan B-B' Pengolahan Siwalan.....	123
Gambar 7.24 Denah Lobby.....	124
Gambar 7.25 Tampak Lobby.....	124
Gambar 7.26 Potongan Lobby.....	124
Gambar 7.27 Denah Kantor Pengelola.....	125
Gambar 7.29 Tampak Depan Kantor Pengelola.....	125
Gambar 7.30 Potongan Kantor Pengelola.....	125
Gambar 7.31 Denah Green House.....	126
Gambar 7.32 Tampak Samping Green House.....	126
Gambar 7.33 Tampak Depan Green House.....	126
Gambar 7.34 Denah Masjid.....	127
Gambar 7.35. Tampak Masjid.....	127
Gambar 7.36. Potongan Masjid.....	127
Gambar 7.37. Eksterior Kawasan.....	128
Gambar 7.38. Eksterior Galeri Budaya.....	128
Gambar 7.39. Eksterior Edukasi Batik Tulis.....	129
Gambar 7.40. Eksterior Pengolahan Siwalan.....	129

Gambar 7.41. Eksterior Lobby	130
Gambar 7.42. Eksterior Kantor Pengelola	130
Gambar 7.43. Eksterior Green House	131
Gambar 7.44. Eksterior Masjid	131
Gambar 7.45. Interior Galeri	132
Gambar 7.46. Interior Ruang Pola Batik	132
Gambar 7.47. Interior Ruang Pembibitan dan Penanaman	133
Gambar 7.48. Interior Lobby	134
Gambar 7.49. Interior Foodcourt dan Pusat Oleh-Oleh	134
Gambar 7.50. Interior Amphitheatre	135
Gambar 7.51. Detail Struktur Galeri	135
Gambar 7.52. Detail Struktur Edukasi Batik	136
Gambar 7.53. Detail Struktur Pengolahan Siwalan	136
Gambar 7.54. Detail Arsitektural	137
Gambar 7.55. Detail Lansekap	138
Gambar 7.56. Jenis Vegetasi Pada Tapak	139
Gambar 7.57. Utilitas Limbah Batik	140



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Daya Dukung Wisata di Lamongan.....	14
Tabel 2.1 Potensi Alam di Lamongan	16
Tabel 2.1 Potensi Budaya di Lamongan	16
Tabel 2.1 Potensi Kerajinan Tangan di Lamongan	18
Tabel 2.5 Karakteristik Lanskap Pedesaan	25
Tabel 2.6 Penjabaran Metode Simbiosis Kurokawa	31
Tabel 2.7 Jenis Kebudayaan yang Sesuai Syariat Islam	33
Tabel 2.8 Nilai Integrasi dalam Perancangan	34
Tabel 2.9 Integrasi Keislaman dalam Pendekatan	35
Tabel 2.10 Teori State Of The Art	36
Tabel 2.11 Fasilitas Dusun Bambu	39
Tabel 2.12 Fasilitas Kampung Seni Budaya Eco Bambu Cipaku	42
Tabel 2.13 Potensi Desa Panglipuran	45
Tabel 2.14 Komparasi antara Desa Panglipuran dan Arsitektur Simbiosis	46
Tabel 3.1 Penjabaran Metode Simbiosis Kurokawa	47
Tabel 3.2 Teknik Pengumpulan Data.....	47
Tabel 3.3 Teknik Sintesis	49
Tabel 4.1 Kebijakan Tata Ruang Kab. Lamongan	52
Tabel 4.2 Gambaran Umum Lokasi.....	53
Tabel 4.3 Rekomendasi Pemanfaatan Lahan	52
Tabel 4.4 Karakter Fisik Lahan	54
Tabel 5.1 Analisis SWOT	64
Tabel 5.2 Analisis Fungsi	76
Tabel 5.3 Kebutuhan Ruang Makro	85
Tabel 5.4 Analisis Persyaratan Ruang.....	85
Tabel 5.5 Analisis Besaran Ruang	87
Tabel 5.6 Sub Struktur	98
Tabel 5.7 Mid Struktur	99
Tabel 5.8 Up struktur	99
Tabel 6.1 Prinsip Arsitektur simbiosis	105

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan pariwisata di Indonesia sedang mengalami perkembangan yang signifikan, namun di era globalisasi ini terjadi pergeseran atau perubahan motivasi wisatawan dalam memilih obyek wisata. Pergeseran motivasi wisatawan yaitu dalam memilih obyek, wisatawan sekarang lebih cenderung memilih obyek wisata yang memadukan berbagai ragam terutama yang berhubungan alam dan budaya. Hal tersebut mengakibatkan terciptanya pariwisata minat khusus yang sangat menguntungkan bagi terpeliharanya lingkungan, budaya dan kesejahteraan masyarakat (Damanik, 2013).

Sejalan dengan dinamika yang ada, perkembangan pariwisata merambah dalam berbagai terminologi seperti, *eco-cultural tourism*, *sustainable tourism development*, *village tourism*, upaya tersebut dilakukan dalam memenuhi *brand image* wisata yang memadukan berbagai ragam. Tentu hal tersebut sangat menarik untuk menghadirkan wisata baru yang memadukan berbagai potensi. Salah satunya yaitu wisata eko-kultural.

Wisata Eko-Kultural yaitu wisata yang memanfaatkan berbagai potensi alam dan budaya yang ada lingkungan setempat. Bertujuan untuk pembangunan yang berbasis pada ekologi lingkungan masyarakat dengan harapan mampu menumbuhkan sektor pariwisata dan menjamin pada pertumbuhan ekonomi yang berkelanjutan. Pada nantinya Wisata Eko-Kultural dapat diarahkan pada wisata yang berbasis budaya dan berwawasan alam yang dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakatnya secara berkelanjutan.

Pemahaman wisata dalam Islam dikenal dengan kata *safar* yang bertujuan untuk merenungi keindahan ciptaan Allah Ta'la, menikmati indahnya alam sebagai pendorong jiwa manusia untuk menguatkan keimanan terhadap ciptaan Allah dan memotivasi dalam menunaikan kewajiban hidup. Selain itu wisata juga diperintahkan dalam rangka untuk mempelajari kehidupan di masa lalu untuk menjadi bekal di masa mendatang. Karena refreasing jiwa sangat diperlukan bagi setiap manusia. Allah berfirman dalam Al-Qur'an:

Katakanlah: "Berjalanlah di (muka) bumi, maka perhatikanlah bagaimana Allah menciptakan (manusia) dari permulaannya, kemudian Allah menjadikannya sekali lagi. Sesungguhnya Allah Maha Kuasa atas segala sesuatu (QS. Al-Ankabut: 20).

Diriwayatkan oleh Ibnu Hani dari Ahmad bin Hanbal, beliau ditanya tentang kesukaan seseorang yang bepergian atau bermukim di suatu kota, Beliau menjawab: Wisata tidak ada sedikit pun dalam Islam, tidak juga perilaku para nabi dan orang-orang saleh (Talbis Iblis, 340). Ibnu Rajab mengomentari perkataan Imam Ahmad dengan

perkataan wisata dengan pemahaman ini telah dilakukan oleh sekelompok orang yang dikenal suka beribadah dan bersungguh-sungguh tanpa didasari ilmu. Di antara mereka ada yang kembali ketika mengetahui hal itu (Fathul-Bari, karangan Ibnu Rajab, 1/56).

Mengacu dalil yang ada didapatkan bahwa pariwisata sangat diperlukan keberadaanya. Terutama obyek wisata yang didalamnya dapat menjadikan wisatawan lebih bersyukur, mengagungi ciptaan Allah dan dapat mengambil pelajaran dari masa lalu yang dapat dijadikan bekal masa depan. Tentu hal ini mendorong seseorang untuk berwisata terutama wisata yang berbasis *tadabbur alam* dan budaya (Eko-Kultural). Dampaknya akan terjadi peningkatan jumlah wisatawan.

Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat jumlah kunjungan wisatawan mancanegara yang berkunjung ke Indonesia sepanjang Januari 2017 mencapai 1,03 juta kunjungan. Jumlah ini memang naik 26,58 persen dibandingkan tahun lalu. Selanjutnya jumlah wisatawan nusantara mencapai 250 juta pada tahun 2017 (Kemenpar, 2017). Pada tahun 2019 Kementerian Pariwisata menargetkan 2 juta wisatawan mancanegara dan 275 juta wisatawan nusantara.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No.50 Tahun 2011 menetapkan 88 kawasan strategis pariwisata nasional yang tersebar di 33 provinsi. Salah satunya provinsi Jawa Timur yang menjadi daerah tujuan wisata prioritas dengan jumlah obyek wisata yang banyak dan semuanya merupakan destinasi wisata yang berbasis alam dan budaya. Sesuai hasil (Passenger Exit Survey kementerian Pariwisata, 2014) menunjukkan bahwa kecenderungan wisatawan ke obyek wisata alam 35%, wisata budaya 60% dan wisata buatan manusia 5%. Potensi alam dan keberadaan budaya di Jawa Timur sangat menarik, sehingga pantas menjadi salah satu kawasan strategis pariwisata nasional. Melihat minat kecenderungan para wisatawan yang lebih memilih obyek wisata berbasis alam dan budaya, maka sangat diperlukan keberadaan obyek wisata tersebut. Di Indonesia sendiri keberadaan wisata rata-rata hanya berdasarkan pada satu basis, sedangkan minat wisatawan tertinggi yaitu pada obyek yang berbasis alam dan budaya. Maka dari itu diperlukan obyek wisata yang dapat memuat keduanya yaitu alam dan budaya yang dikenal dengan sebutan Wisata Eko-Kultural.

Kabupaten Lamongan merupakan kabupaten di Propinsi Jawa Timur yang menjadi salah satu prioritas Daerah Tujuan Wisata (DTW). Didukung kondisi geografis yang cukup potensial dan beragam. Selain itu Lamongan juga memiliki potensi obyek wisata alam dan budaya yang telah mendapatkan perhatian wisatawan nusantara melalui Wisata Bahari Lamongan (WBL). Salah satu sektor yang menarik dari yang menopang kegiatan ekonomi Kabupaten Lamongan adalah sektor pariwisata. Sektor pariwisata bukan saja menjadi sumber Pendapatan Asli Daerah (PAD) Kabupaten Lamongan, tetapi juga berdampak terhadap peningkatan kesejahteraan warga yaitu melalui *home industri* berupa batik, bordir dan lainnya (BPPD Lamongan, 2014). Dari

jumlah pengunjung tahun 2011, statistik pengunjung Museum Sunan Drajat mencapai 264.775 orang, WBL 958.136 orang, Mazoola 365.580 orang, dan Waduk Gondang 70.243 orang. Tahun 2012 dari jumlah total pengunjung Museum Sunan Drajat 22,98%, WBL 50,82%, Mazoola 20,87%, dan Waduk Gondang 5,3%. Tahun 2013 Makam Sunan Drajat jumlah pengunjung 465.267 orang, Museum Sunan Drajat 272.930 orang, WBL 736,288 orang, Mazoola 269.519 orang, Waduk Gondang 79.859 orang, dan Makam Sendangduwur 16.383 orang (LDA, 2011).

Potensi pariwisata di Lamongan tidak hanya Wisata Bahari Lamongan (WBL). Lamongan mempunyai potensi alam berupa laut, bukit kapur, tanah yang subur dan juga didukung dengan kebudayaan berupa tari-tarian, makanan, aktivitas kebudayaan dan lainnya. Namun semua potensi alam dan budaya yang ada di Lamongan cenderung terbengkalai, terjadi kesenjangan dalam pengembangan objek wisata. Kabupaten Lamongan sebenarnya juga memiliki wisata desa yaitu Desa Sendangduwur yang pada tahun 2012 ditetapkan sebagai desa wisata belanja Kabupaten Lamongan namun sampai saat ini hanya sebagai program dari pemerintah Kabupaten Lamongan tanpa ditunjang dengan saran dan prasarana yang memadai, seperti akses jalan dan lainnya. Lamongan mempunyai 16 objek wisata namun baru Waduk Gondang yang hanya dikelola oleh pemerintah. Padahal Desa Sendangduwur memiliki potensi alam dataran tinggi dengan ketinggian 72 m di atas permukaan laut yang merupakan daerah tertinggi di Kabupaten Lamongan, bukit kapur yang view nya langsung menghadap ke laut utara, serta mempunyai potensi besar pada hasil pertanian aren.

Selain itu Desa Sendangduwur juga masih kental akan budaya leluhur seperti *tahlilan*, *slametan*, *asyuro'an*, *maulid nabi*, *haul*, *nisfu sya'ban*, serta masih bertahanya kesenian tanjidor, hadrah dan banjari. Di Desa Sendangduwur terdapat 450 perajin batik, 26 di antaranya pengusaha. Selain itu, 120 perajin emas dan perak serta 65 perajin bordir. Sebanyak 1.502 dari 1.739 warga adalah perajin. Tentu hal ini sangat mendukung bagi daerah di kawasan desa Sendangduwur untuk menjadi obyek wisata Eko-Kultural atau wisata berbasis alam dan budaya.

Berbagai potensi alam dan budaya yang ada di Kabupaten Lamongan, serta didukung oleh program pemerintah tentang pengembangan wisata yang menjadi *brand image* khusus Kabupaten Lamongan, maka perlu untuk dikembangkan wisata baru yaitu Wisata Eko-Kultural yang memanfaatkan berbagai potensi alam dan budaya yang ada di Kabupaten Lamongan. Wisata Eko-Kultural di Lamongan pada nantinya akan memuat wisata yang bertujuan untuk pembangunan kebudayaan dan tradisi lokal yang berbasis pada ekologi lingkungan masyarakat dengan harapan mampu menumbuhkan sektor pariwisata dan menjamin pada pertumbuhan ekonomi yang berkelanjutan. Pada nantinya Wisata Eko-Kultural di Desa Sendangduwur diarahkan pada wisata yang

bernuansa desa dengan basis budaya dan berwawasan alam yang dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakatnya secara berkelanjutan.

Mewujudkan pariwisata yang berbasis pada dua potensi yaitu alam dan budaya bukanlah tugas yang mudah. Terutama dalam memadukan dua potensi antara *eco* (alam) dan *kultural* (budaya). Diperlukan pendekatan khusus untuk bisa menggali semua potensi yang ada. Juga dalam rangka upaya yang tetap berorientasi kepada kepentingan kondisi lingkungan, potensi alam, karakter sosial, budaya serta ekonomi masyarakat setempat. Sesuai dengan dasar prinsip arsitektur simbiosis yang berupa, simbiosis antara arsitektur dan alam, simbiosis arsitektur antara budaya satu dengan yang lainnya, maka perancangan Wisata Eko-Kultural sangat sesuai menggunakan pendekatan arsitektur simbiosis.

1.2. Identifikasi Masalah

Mengacu dari latar belakang didapatkan bahwa perancangan wisata Eko-Kultural di Kabupaten Lamongan masih menghadapi berbagai macam tantangan, diantara tantangannya tersebut adalah:

- a. Keberadaan obyek wisata di Indonesia yang berbasis pada alam dan budaya jumlahnya masih sedikit, padahal kecenderungan wisatawan terbesar yaitu di wisata alam dan budaya.
- b. Kabupaten Lamongan mempunyai beberapa objek wisata alam dan budaya yang potensial, tetapi pemerintah daerah Kabupaten Lamongan belum maksimal dalam mendorong pengembangan dan pembangunan. dari 16 objek wisata yang ada, baru waduk gondang yang hanya dikelola oleh pemerintah. Sedangkan yang lainnya dikelola oleh pihak swasta.
- c. Terjadi kesenjangan pengembangan objek wisata di Kabupaten Lamongan, yaitu pengelolaan terhadap wisata alam dan budaya cenderung terbengkalai. Padahal kabupaten lamongan mempunyai alam berupa laut, bukit kapur, dan tanah yang subur, didukung dengan kebudayaan berupa tari-tarian, makanan, aktivitas kebudayaan, dan lainnya.
- d. Desa Sendangduwur pada tahun 2012 telah ditetapkan sebagai salah satu obyek wisata belanja oleh pemerintah daerah, namun predikat tersebut tidak sesuai dengan potensi yang ada, padahal wilayah tersebut memiliki potensi berupa alam dan keanekaragaman budaya.
- e. Perlunya wisata dengan *brand image* khusus yang dapat mendongkrak daerah di kawasan Desa Sendangduwur menjadi obyek wisata unik yang beragam dengan mutu yang tinggi, berpotensi dapat meningkatkan jumlah wisatawan.

1.3. Rumusan Masalah

Hasil dari latar belakang dan identifikasi masalah yang sudah dijelaskan, terdapat rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana rancangan Wisata *Eko-Kultural* di Desa Sendangduwur Kabupaten Lamongan?
- b. Bagaimana penerapan arsitektur simbiosis di dalam rancangan Wisata *Eko-Kultural* di Kabupaten Lamongan?

1.4. Tujuan

Mengacu pada rumusan masalah yang sudah dirumuskan, didapatkan beberapa tujuan sebagai berikut:

- a. Menghasilkan rancangan Wisata *Eko-Kultural* di Kabupaten Lamongan
- b. Menerapkan pendekatan arsitektur simbiosis di dalam rancangan Wisata *Eko-Kultural* di Kabupaten Lamongan.

1.5. Manfaat

Adapun manfaat yang didapatkan dari hasil rancangan Wisata *Eko-Kultural* di kabupaten Lamongan untuk berbagai kalangan adalah sebagai berikut:

- a. Akademisi
 1. Dapat dijadikan sebagai dasar pengembangan wisata dengan berbasis potensi yang ada.
 2. Kajian keilmuan arsitektur dalam bidang obyek wisata, khususnya dalam aspek perancangan desa wisata sebagai salah satu sektor pengembangan potensi pedesaan dengan berbasis pada potensi alam dan budaya.
- b. Pemerintah
 1. Bahan rujukan untuk pengelola desa wisata ditempat yang lain, khususnya bagi desa yang masih dalam tahap berkembang maupun pengelola Desa Wisata Sendangduwur itu sendiri.
 2. Menambah Pendapatan Anggaran Daerah (PAD) Kabupaten Lamongan melalui sektor pariwisata.
 3. Wujud pelaksanaan Program Nasional Pemberdayaan Masyarakat (PNPM) Mandiri Perdesaan bidang pariwisata.
- c. Masyarakat
 1. Mengembangkan sektor ekonomi masyarakat melalui desa wisata
 2. Menjadikan potensi alam dan budaya yang dapat memberikan kemanfaatan dalam rangka peningkatan kualitas hidup masyarakat.
 3. Memberikan kebebasan bagi masyarakat untuk mengelola desanya sesuai dengan keotentikannya.

1.6. Batasan

Adanya batasan pada perancangan Wisata Eko-Kultural ini agar perancangan dapat terarah dan lebih fokus serta jelas. Batasan-batasan tersebut meliputi:

- a. Objek: Menemukan bentuk dasar bangunan Wisata Eko-Kultural
- b. Fungsi: Rekreatif yang memuat unsur edukatif
- c. Lokasi: Di Desa Sendangduwur Kecamatan Paciran Kabupaten Lamongan.
- d. Pengguna: Semua golongan usia, dari anak kecil hingga orang dewasa.
- e. Skala layanan: Regional, pengembangan wilayah GERBANGKERTOSUSILO (Gresik, Bangkalan, Mojokerto, Surabaya, Sidoarjo dan Lamongan).

1.7. Pendekatan Rancangan

Perancangan Wisata Eko-Kultural yang diarahkan pada wisata yang berbasis budaya dan berwawasan alam yang dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakatnya secara berkelanjutan. Sedangkan arsitektur simbiosis yang diterjemahkan sebagai analogi biologis dan ekologis memadukan beragam hal kontradiktif, atau keragaman lain, seperti bentuk plastis dengan geometris, masa lalu dengan masa depan, alam dan budaya, tradisional dan modern (Kurokawa, 1991).

Prinsip-prinsip arsitektur simbiosis yang meliputi simbiosis arsitektur dan alam, simbiosis manusia dan teknologi, simbiosis dari satu budaya dengan budaya lain, simbiosis masa lalu dan masa sekarang. Dari berbagai prinsip arsitektur simbiosis sangat sesuai untuk dijadikan pendekatan dalam perancangan Wisata Eko-Kultural. Namun dalam perancangan objek Wisata Eko-Kultural ini memunculkan simbiosis baru yaitu simbiosis antara alam dan budaya. Tentu pendekatan arsitektur simbiosis yang diterapkan pada nantinya dapat memberikan solusi dalam perancangan Wisata Eko-Kultural.

BAB II

STUDI PUSTAKA

2.1 Definisi

Perancangan Wisata Eko-Kultural mengandung berbagai uraian definisi sebagai berikut, yang bertujuan untuk memudahkan dalam memahami judul perancangan.

2.1.1 Pengertian Wisata

Pendapat ahli kepariwisataan mengenai pengertian wisata adalah sebagai berikut:

a. Menurut Burkart, dkk

Wisata berarti perpindahan orang untuk sementara dan dalam jangka waktu pendek ke tujuan-tujuan di luar tempat dimana mereka biasanya hidup, bekerja, dan kegiatan mereka selama tinggal di tempat tujuan tersebut (Soekadijo,2000).

b. Menurut Prof. Salah Wahab

Pariwisata adalah suatu aktivitas manusia yang dilakukan secara sadar yang mendapat pelayanan secara bergantian untuk mencari kepuasan yang beraneka ragam (Yoety, 1996).

c. Menurut Prof.K. Krapt dan Prof. Hunziker

Pariwisata adalah keseluruhan dari gejala-gejala yang ditimbulkan dari perjalanan serta penyediaan tempat tinggal sementara, dengan tujuan orang yang berwisata tidak tinggal menetap dan tidak memperoleh penghasilan dari aktivitas yang bersifat sementara (Yoety, 1996).

d. Menurut E. Guyer Fleuler

Wisata dalam arti modern adalah fenomena dari zaman sekarang yang pada umumnya didasarkan atas kebutuhan, kesehatan dan keinginan menikmati suasana yang menyegarkan.

Berbagai definisi dari para ahli dapat disimpulkan bahwa wisata adalah perjalanan yang dilakukan untuk menikmati obyek dan daya Tarik wisata dengan tujuan memperoleh hiburan.

2.1.2 Pengertian Eko-Kultural

Eko-Kultural berasal dari gabungan dua kata yaitu eco dan kultural yang mana pada masing masing kata tersebut mempunyai pengertian yang berbeda. Kata Eko-Kultural digunakan untuk menggabungkan dua komponen yang berkaitan dalam rangka mewujudkan konsepsi yang baru.

a. Pengertian Eco

Eco merupakan kata lain dari ekologi yang merupakan suatu kehidupan yang saling mempengaruhi antar makhluk hidup (tumbuhan, binatang, manusia)

dengan lingkungannya (cahaya, angin, suhu, hujan, kelembapan, topografi, dan sebagainya). Jika dikaitkan dalam bidang arsitektur maka eco mengandung komponen berikut, yaitu arsitektur biologis (arsitektur kemanusiaan yang berhubungan dengan alam), arsitektur alternatif, arsitektur matahari (pemanfaatan energi matahari), arsitektur bionic (teknik sipil dan konstruksi yang memperhatikan kesehatan manusia), serta biologi pembangunan.

Eco dalam arsitektur tidak menentukan yang seharusnya terjadi dalam arsitektur karena tidak ada sifat khas yang mengikat sebagai standar atau ukuran baku. Namun, eco mencakup keselarasan dengan lingkungan alamnya (Frick, 2011).

b. Pengertian Kultural

Kultural mempunyai makna yang sama dengan budaya adalah sesuatu yang akan mempengaruhi tingkat pengetahuan dan meliputi sistem ide atau gagasan yang terdapat dalam pikiran manusia, sehingga dalam kehidupan sehari-hari, kebudayaan itu bersifat abstrak. Namun kebudayaan juga dapat dinikmati dengan panca indera. Lagu, tari, bahasa dan arsitektur merupakan salah satu bentuk kebudayaan yang dapat dirasakan.

Kultural adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya atau kultural terbentuk dari banyak unsur yang rumit, termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni. Sedangkan perwujudan kebudayaan adalah benda-benda yang diciptakan oleh manusia sebagai makhluk yang berbudaya, dapat berupa perilaku dan benda-benda yang bersifat nyata, seperti pola-pola perilaku, bahasa, peralatan hidup, organisasi sosial, religi, seni, kerajinan dan sebagainya. Ditujukan untuk membantu manusia dalam melangsungkan kehidupan bermasyarakat (Tubs, 1996).

2.1.3 Pengertian Wisata Eko-Kultural

Wisata Eko-Kultural adalah wisata yang berbasis pada kolaborasi potensi kekayaan alam (*ecological*) dan budaya (*cultural*), selain itu wisata Eko-Kultural merupakan pengembangan wisata yang menggabungkan nuansa budaya yang ramah lingkungan.

Wisata Eko-Kultural memuat pembangunan kebudayaan dan tradisi lokal yang berbasis pada ekologi lingkungan masyarakat dengan harapan mampu menumbuhkan sektor pariwisata dan menjamin pada pertumbuhan ekonomi yang berkelanjutan. Pada nantinya wisata Eko-Kultural diarahkan pada wisata yang bernuansa budaya dengan berwawasan alam yang dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakatnya secara berkelanjutan.

2.2 Teori-Teori yang Relevan dengan Obyek

2.2.1 Perkembangan Wisata di Indonesia

Indonesia memiliki catatan sejarah kebudayaan pariwisata sejak abad sejak abad ke-14. Raja Hayam Wuruk telah mengelilingi Kerajaan Majapahit dengan iring-iringan pejabat negara. Catatan Perjalanan Bujangga Manik, pada abad ke-15 menceritakan perjalanannya keliling pulau Jawa dan Bali. Meskipun perjalanannya hanya bersifat ziarah (Ferbianty, 2007).

Setelah masuknya Belanda ke Indonesia awal abad ke-19, daerah Hindia Belanda mulai berkembang menjadi daya tarik bagi para pendatang yang berasal dari Belanda (Ferbianty, 2007).

- a. Tahun 1913: Vereeniging Touristen Verkeer membuat buku panduan mengenai objek wisata di Indonesia.
- b. Tahun 1972: Bali saat itu mulai dikenal wisatawan mancanegara dan jumlah wisatawan meningkat 100%.
- c. 1 Juli 1947: Pemerintah Indonesia berusaha menghidupkan sektor pariwisata Indonesia dengan membentuk badan yang dinamakan HONET (Hotel National & Tourism).
- d. Tahun 1952: Dibentuk Panitia Inter Departemental Urusan Turisme yang bertugas menjajaki kemungkinan terbukanya kembali Indonesia sebagai tujuan wisata.

Pada masa Orde Baru, jumlah kunjungan wisatawan mancanegara ke Indonesia bertumbuh secara perlahan. Pemerintah pernah mengadakan program untuk Tahun Kunjungan Indonesia. Program ini meningkatkan kunjungan turis internasional hingga 400.000 orang. Tahun 1992, pemerintah mencanangkan Dekade Kunjungan Indonesia, yaitu tema tahunan pariwisata sampai dengan tahun 2000 (Kemenpar, 2008).

Kepercayaan dunia internasional terhadap pariwisata Indonesia mulai mengalami penurunan pada insiden pengeboman Bali tahun 2002 yang menyebabkan penurunan wisatawan yang datang ke Bali sebesar 32%. Aksi teror lainnya seperti Bom JW Marriott 2003, Pengeboman Kedutaan Besar Australia, Bom Bali 2005 dan Bom Jakarta 2009 juga memengaruhi jumlah kedatangan wisman ke Indonesia (Sundberg, 2003).

Pada tahun 2008, pemerintah Indonesia mengadakan program Tahun Kunjungan Indonesia 2008 untuk meningkatkan jumlah wisatawan nusantara dan wisatawan asing ke Indonesia. Hasil dari program ini adalah peningkatan jumlah wisatawan asing yang mencapai 6,2 juta wisatawan dibandingkan tahun sebelumnya sebesar 5,5 juta wisatawan (Kemenpar, 2008)

Pada tahun 2010, pemerintah Indonesia mencanangkan kembali "Tahun Kunjungan Indonesia serta Tahun Kunjung Museum 2010". Pada tahun 2011, pemerintah Indonesia menetapkan Wonderful Indonesia sebagai manajemen merek baru pariwisata Indonesia, sementara untuk tema pariwisata dipilih "Eco, Culture, and MICE (Kemenpar, 2011).

Kesimpulan berdasarkan sejarah perkembangan pariwisata di Indonesia dapat dilihat terjadi perubahan trend dalam mengembangkan destinasi obyek wisata, tentu dalam perancangan wisata perlu melihat prioritas pariwisata di Indonesia dalam kurun waktu tertentu, dimana pada tahun 2016-2019 diprioritaskan pada wisata alam, budaya dan buatan.

2.2.2 Destinasi Pariwisata Prioritas 2016-2019 di Indonesia

Pengembangan destinasi pariwisata diarahkan pada pariwisata yang aman, nyaman, menarik, mudah dicapai, berwawasan lingkungan, meningkatkan pendapatan nasional, daerah dan masyarakat (Parman, 2016). Berdasarkan rencana pembangunan pariwisata nasional (PP. Nomor 50 Tahun 2011) menyatakan bahwa pembangunan kepariwisataan nasional dibagi dalam komponen sebagai berikut:

- a. Perwilayahan
 1. 50 Destinasi Pariwisata Nasional
 2. 88 Kawasan Strategis Pariwisata Nasional
 3. 222 Kawasan Pengembangan Pariwisata Nasional
- b. Pembangunan Daya Tarik Wisata
 1. Daya Tarik Wisata Alam
 2. Daya Tarik Wisata Budaya
 3. Daya Tarik Wisata Buatan
- c. Aksesibilitas Pariwisata
 1. Sarana transportasi (moda transportasi angkutan jalan, laut, kereta api, sungai, laut).
 2. Prasarana transportasi (pelabuhan laut, bandara, stasiun).
 3. Sistem transportasi (informasi rute dan jadwal, ICT, kemudahan reservasi moda).
- d. Amenitas
 1. Prasarana umum (Listrik, Air, Telekomunikasi, pengelolaan limbah)
 2. Fasilitas Umum (keamanan, keuangan perbankan, bisnis, kesehatan, sanitasi dan kebersihan, khusus bagi penderita cacat fisik, anak-anak dan lanjut usia, rekreasi, lahan parkir dan ibadah)
 3. Fasilitas Pariwisata (akomodasi, rumah makan/restoran, informasi dan pelayan pariwisata, keimigrasian, TIC dan e-tourism kios, polisi pariwisata)

dan satuan tugas wisata, toko cinderamata, penunjuk arah-papan informasi wisata-rambu lalu lintas wisata, bentuk bentang lahan)

- e. Pemberdayaan Masyarakat
 - 1. Sadar wisata
 - 2. Pengembangan kapasitas masyarakat
- f. Investasi
 - 1. Profil investasi
 - 2. Promosi investasi
 - 3. Forum bisnis

Hal pokok yang diutamakan dalam pengembangan destinasi pariwisata 2016-2019 oleh Kementerian Pariwisata (PP. Nomor 50, 2011):

- a. Pengembangan infrastruktur dan ekosistem pariwisata.
- b. Peningkatan kualitas dan kuantitas destinasi wisata budaya, alam, dan buatan.
- c. Tata Kelola Destinasi Pariwisata di Kawasan Strategis Pariwisata Nasional.
- d. Pemberdayaan masyarakat.
- e. Profil dan promosi investasi pariwisata
- f. Dukungan Lintas Sektor.

Kementerian Pariwisata menyatakan produk wisata yang diutamakan pada tahun 2016-2019 adalah sebagai berikut (Passenger Exit Survey, 2014):

- a. Alam/Nature (35%)
 - 1. Wisata bahari 35%
 - 2. Ekowisata 45%
 - 3. Wisata Petualangan 20%
- b. Budaya/Culture (60%)
 - 1. Wisata warisan budaya dan sejarah 20%
 - 2. Wisata belanja dan kuliner 45%
 - 3. Wisata Kota dan desa 35%
- c. Buatan Manusia/Manmade (5%)
 - 1. Wisata MICE dan Even 25%
 - 2. Wisata olahraga 60%
 - 3. Wisata Kawasan terintegrasi 15%

Kesimpulan dari kajian tentang destinasi pariwisata prioritas 2016-2019 di Indonesia berdasarkan data yang didapat, maka ada beberapa hasil sebagai berikut:

- a. Pembangunan pariwisata harus memenuhi komponen yang telah ditetapkan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 50 Tahun 2011.
- b. Prioritas destinasi wisata tahun 2016-2019 lebih diarahkan pada obyek wisata budaya (60%), alam (35%) dan buatan (5%). Sehingga sangat potensial dalam

perancangan Wisata Eko-Kultural yang menggabungkan objek wisata alam dan budaya.

2.2.3 Perkembangan Wisata di Lamongan

Salah satu wujud keberhasilan pemerintah Kabupaten Lamongan dalam membangun industri pariwisata adalah keberadaan Wisata Bahari Lamongan dan Maharani Zoo Lamongan. Walaupun secara pengelolaan dilakukan oleh swasta murni, tetapi ini membuktikan keseriusan pemerintah daerah dengan cara menggandeng pihak swasta. Kedua objek wisata ini mampu mengangkat Kabupaten Lamongan sebagai salah daerah kunjungan wisata. Bahkan keduanya telah menjadi icon baru bagi Kabupaten Lamongan (LKPJ Disbudpar, 2014).

Salah satu yang melekat dengan Kabupaten Lamongan adalah image sebagai Kota Soto dan Wingko. Selain itu, beberapa objek wisata lainnya. Keberadaan Wisata Bahari Lamongan dan Maharani Zoo Lamongan membuat Kabupaten Lamongan tahun 2008 mendapat penghargaan dalam kategori perdagangan, pariwisata, dan investasi daerah dalam ajang *Regional Trade Tourism and Investment* (RTTI) Award (LKPJ, 2014).

Dikutip dari rencana strategis 2011-2015, serta beberapa Laporan Keterangan Pertanggungjawaban, dan Laporan Analisis Kinerja Instansi Pemerintah (LAKIP), Secara umum Kabupaten Lamongan mempunyai potensi besar di sektor pariwisata. Salah satu indikator adalah keberadaan objek wisata seperti, Waduk Gondang, Makam Sunan Drajat, Makam Sunan Sendang, Desa Sendangduwur, Tanjung Kodok, Goa Maharani,

Perkembangan yang sangat menonjol tentu saja Wisata Bahari lamongan dan Maharani Zoo Lamongan yang pengembangannya menggandeng pihak swasta dalam hal ini PT Bumi Wangsa Sejati. Realisasi dari proyek ini adalah Wisata Bahari Lamongan (WBL) dan Maharani Zoo. Sayangnya, model kerjasama ini tidak dilakukan di objek wisata lainnya.

Berdasarkan beberapa dokumen Dinas Kebudayaan dan Pariwisata telah melakukan inventarisasi potensi objek-objek wisata di Kabupaten Lamongan dan membaginya menjadi dua menurut pengelolaannya, yaitu objek wisata yang pengelolaannya beradaptasi pemerintah dan masyarakat. Objek wisata yang masih dikelola oleh masyarakat umumnya belum dikembangkan dan dikelola dengan baik, seperti Pemandian Air Panas Brumbun, Desa Sendangduwur yang merupakan sentra industri batik, border, perak dan terdapat Makam Sunan Sendangduwur (Disbudpar, 2015).

Data statistik tahun 2013 Pemerintah Daerah mencatat penerimaan PAD yang cukup signifikan dari beberapa objek wisata. Wisata Bahari Lamongan dan Maharani Zoo yang terletak di wilayah Pantai Utara, mampu menyumbang

pendapatan daerah sebesar 13,5 miliar. Tahun 2012 mampu menyumbang 12,5 miliar. Sementara objek wisata lainnya, seperti Waduk Gondang tahun 2013 menyumbang PAD 231,4 juta. Objek wisata Makam Sunan Drajat tahun 2013 menyumbang 611,3 juta (Kompas, 2014, BPSD, 2013).

Dari keseluruhan objek wisata peran pemerintah masih sangat terbatas. Secara pengelolaan pemerintah daerah hanya mengelola beberapa, sedangkan lainnya masih dikelola oleh masyarakat. Data potensi objek wisata disbudpar tidak semua objek menyumbang PAD. Hanya Objek-objek yang pengelolaannya di bawah Disbudpar yang menyumbang retribusi. Indikator terhadap pertumbuhan pariwisata dapat dilihat melalui laporan-laporan Pemerintah Daerah dan data statistik yang dibuat oleh Badan Pusat Statistik Daerah (BPSD). Dari penelusuran penulis, data dari BPSD menunjukkan hanya beberapa objek wisata yang secara konsisten menyumbang PAD (Lamongan Dalam Angka, BPSD, 2012, 2013, 2014).

Dari jumlah pengunjung tahun 2011, statistik pengunjung Museum Sunan Drajat mencapai 264.775 orang, WBL 958.136 orang, Mazoola 365.580 orang, dan Waduk Gondang 70.243 orang. Tahun 2012 dari jumlah total pengunjung Museum Sunan Drajat 22,98%, WBL 50,82%, Mazoola 20,87%, dan Waduk Gondang 5,3%. Tahun 2013 Makam Sunan Drajat jumlah pengunjung 465.267 orang, Museum Sunan Drajat 272.930 orang, WBL 736,288 orang, Mazoola 269.519 orang, Waduk Gondang 79.859 orang, dan Makam Sendang Dhuwur 16.383 orang (LDA, 2011).

Data statistik di atas cukup menarik untuk dianalisa, karena ada beberapa catatan. Pertama, tahun 2011 statistik yang tercantum dalam Lamongan Dalam Angka (LDA) menunjukkan jumlah pengunjung secara real sedangkan 2012 hanya berupa presentase. Kedua, antara tahun 2011 dan 2012 objek wisata yang masuk dalam data statistik sama, tetapi pada tahun 2013 berbeda. Ketiga, ada kecenderungan terjadi penurunan pengunjung di beberapa objek wisata, kecuali Makam Sunan Drajat. Keempat, hanya ada empat objek wisata yang konsisten masuk dalam laporan yang dikeluarkan oleh pemerintah daerah, yaitu Museum Sunan Drajat, WBL, Mazoola, dan Waduk gondang (LKPJ, 2012 dan 2013).

Kesimpulan dari kajian perkembangan wisata di Kabupaten Lamongan yaitu belum adanya branding khusus yang dimiliki oleh Kabupaten Lamongan dalam bidang pariwisata, padahal secara potensi wisata Kabupaten Lamongan seharusnya mampu membangun branding yang cukup penting dalam soal pariwisata dan investasi. Pemaparan terkait dengan penyajian data, jumlah wisatawan tersebut mengindikasikan adanya ketidakmaksimalan dalam pengelolaan objek-objek wisata. Objek wisata sendiri tidak mengalami penambahan padahal secara potensi bisa dikembangkan lebih jauh. Fakta-fakta tersebut menimbulkan kesan terjadinya ketidak merataan pembangunan objek wisata. Padahal Pemerintah Daerah melalui

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata telah memberikan prioritas utama bagi pengembangan objek wisata baru ditengah di dalam Rencana Jangka Panjang Daerah dan Rencana Jangka Menengah Daerah.

2.2.4 Potensi Wisata di Lamongan

Kabupaten Lamongan menjadi salah satu destinasi tujuan wisata di Provinsi Jawa Timur, hal ini dikarenakan keberadaan Kabupaten Lamongan yang mempunyai letak geografis yang strategis yaitu diwilayah perdagangan, didukung juga dengan keanekaragaman budaya dan alam serta banyaknya obyek wisata di Kabupaten Lamongan, diantara obyek wisata tersebut adalah sebagai berikut:

a. Daya dukung wisata

Kabupaten Lamongan mempunyai daya dukung wisata yang banyak diantara daya dukung wisata tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel. 2.1 Daya dukung wisata di Lamongan

Jenis Wisata	Keterangan	Gambar
Makam Sunan Drajat	Merupakan kawasan wisata religi yaitu makam salah satu walisongo (Sunan Drajat). Untuk memberikan pelayanan wisatawan dibangun fasilitas berupa: Museum, Kios makan dan minum, Lapangan parkir, Mushola, Gazebo.	
Makam Sunan Sendang	Terletak di atas bukit itu, terdapat di Desa Sendang Duwur, Kecamatan Paciran. Terdapat makam dalam komplek terletak di dataran yang cukup tinggi. Bangunan yang menunjukkan Hinduistis masih tampak di masjid dan makam. Meski halaman dan makam menyatu, masjid ini mempunyai halaman sendiri-sendiri	
Maharani Zoo Lamongan	Salah satu keajaiban alam berupa gua istana maharani menyimpan keindahan alam lebih spesifik dan unik berupa stalagtit dan stalagmite. berfasilitas seperti: Lapangan parkir, Kios makan dan minum, Gapura dan Tangga, Panggung terbuka, Mushola, Kantor Pelayanan Informasi, Loket, Kantor Pengelola.	



Wisata Bahari Lamongan	WBL merupakan sarana rekreasi, hiburan, pendidikan, pengetahuan kebaharian dan ketrampilan dengan berbagai sarana.	
Waduk Gondang	Waduk Gondang dimanfaatkan untuk pengairan sawah (irigasi) di Kabupaten Lamongan seluas 6.233 Ha, terutama pada waktu musim kemarau. Karena pada musim hujan airnya di suplai dari hujan	
Monumen Kapal Van Der Wijk	Pemerintah Hindia Belanda mendirikan monumen di halaman Kantor Pelabuhan Brondong, Kabupaten Lamongan, Jawa Timur untuk mengenang peristiwa tersebut dan menghormati jasa nelayan atas tenggelamnya kapal van der wijk	
Wisata Outbond Gondang	Wisata Outbond Gondang merupakan wisata baru dengan kombinasi wisata alam dan pendidikan. Terletak di Desa Sugio, merupakan wisata yang baru berdiri di tahun 2016.	


(Sumber: Disbudpar Kab. Lamongan, 2014)

b. Potensi Alam

Lamongan mempunyai beragam potensi alam yang menarik, berikut adalah potensi alam yang ada di Kabupaten Lamongan adalah sebagai berikut:

Tabel. 2.2 Potensi Alam di Lamongan

Potensi Alam	Keterangan	Gambar
Perbukitan Kapur	Terdapat didaerah lamongan pada bagian utara dengan ketinggian 70-100 meter dari atas permukaan laut, perbukitan kapur dieksploitasi untuk tanah pengurukan dan batu bata putih.	
Laut	Wilayah utara Kabupaten Lamongan bersebalahan langsung dengan pantai, sehingga banyak yang dikelola menjadi wisata pantai diantaranya pantai lorena, pantai kotang, pantai kemantren, pantai klayar, dll.	

Perkebunan	Terdapat buah ciri khas pada bagian utara Kabupaten Lamongan yaitu perkebunan berupa pohon siwalan atau yang biasa disebut pohon ental. Merupakan pohon yang menghasilkan air <i>legen</i>	
------------	--	--

(Sumber: KabupatenLamongan.go.id)

c. Potensi Budaya

Keanekaragaman potensi budaya di Lamongan sangat menarik mulai dari makanan khas, tari-tarian, kesenian hingga ritual keagamaan, diantaranya:

Tabel. 2.3 Potensi Budaya di Lamongan

Potensi Budaya	Keterangan	Gambar
Tari Boran	Berupa tarian gerakan tubuh yang terinspirasi dari penjual nasi boran di Kabupaten Lamongan	
<i>Kupatan</i>	Peringatan pada setiap 7 Syawal atau H+7 Idul Fitri berupa parade ketupat	
<i>Slametan</i>	Bentuk syukur untuk memperingati hari kelahiran, melahirkan anak, pernikahan, khitan, dan lain sebagainya yang dikemas dalam bentuk syukuran berupa makan nasi tumpeng	
Seni Jedor	Seni musik khas yang masih bertahan di daerah Lamongan, biasanya seni jedor dapat disaksikan setiap bulan Agustus, Rabi'ul awal, dan Sya'ban atau pada hari biasa ketika ada yang menyewanya.	

<p>Seni Hadrah ISHARI</p>	<p>Seni yang berupa sholawat dan disertai gerakan tangan secara bersama sama.</p>	
<p>Seni Sholawat Al-Banjari</p>	<p>Seni dalam bidang sholawat dengan menggunakan alat pemukul yang biasa disebut terbang</p>	
<p>Kentrung</p>	<p>Parikan bahasa jawa yang sangat lucu namun dikonsep denganiringi musik ketimplung, biasanya berisi ajaran dakwah.</p>	



(Sumber: Disbudpar Kab. Lamongan, 2014)

d. Potensi Kerajinan Tangan

Jumlah kerajinan tangan khas Lamongan jumlahnya banyak, rata-rata merupakan kerajinan tangan yang dalam pengerjaannya masih dalam bentuk konvensional, diantaranya sebagai berikut:

Tabel. 2.4 Potensi Kerajinan Tangan di Lamongan

Kerajinan Tangan	Keterangan	Gambar
<p>Batik Tulis Sendang</p>	<p>Proses pembuatan batik Sendang dimulai dari menggambar pola batik di atas kain. Setelah pola diterapkan, proses pembatikan memakai canting dilakukan. Proses ini sangat berpengaruh terhadap harga batik.</p>	
<p>Kerajinan Emas dan Perak</p>	<p>Ada banyak variasi dari hasil kerajinan tersebut, mulai dari cincin, kalung, gelang, anting-anting, giwang. Selain itu, pernak-pernik unik yang terbuat dari emas dan perak juga banyak ditemukan</p>	

Bordiran Sendang	Bordiran Sendang Lamongan merupakan sebuah seni yang memadukan dekorasi sulaman pada kain. Motif dan corak hiasan bordir bukanlah sekedar hiasan belaka. tetapi mengandung arti sejarah dan budaya.	
Tenun	Keunikan dari tenun ikat ini adalah praktis pada pemakaiannya, tenun ikat dibuat oleh perorangan sehingga memiliki corak yang sangat banyak dengan ciri khas timbul dipermukaan dan kualitas kain ini bisa dilihat dari jenis benang, warna kelunturan.	

(Sumber: Disbudpar Kab. Lamongan, 2014)

Kesimpulan dari potensi di kabupaten Lamongan baik berupa daya dukung wisata, potensi alam, potensi budaya dan potensi kerajinan tangan. Maka yang bisa diambil dan diwujudkan dalam bentuk Wisata Eko-Kultural adalah sebagai berikut:

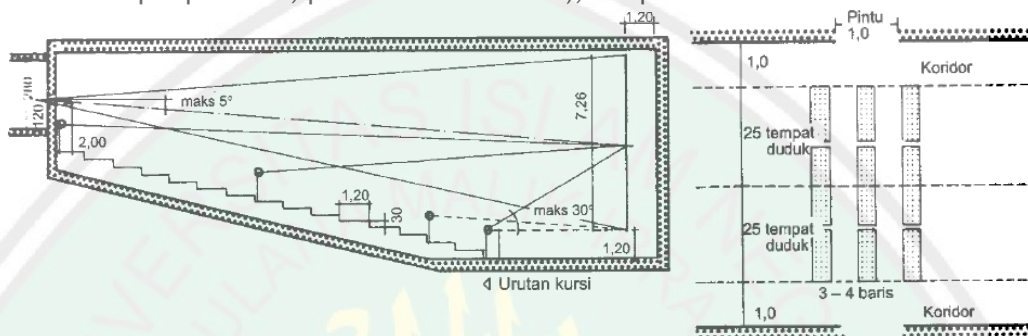
- a. Daya dukung wisata, dengan mengambil bentukan kompleks pecandian yang ada di makam Sunan Sendang, serta ornamen ukiran di kompleks makam sunan drajat. Sedangkan dalam hal konsep wisata akan menerapkan konsep Wisata Bahari Lamongan dan Wisata Outbond Gondang yang sebagai wahana rekreasi, hiburan, dan Pendidikan.
- b. Potensi Alam, perancangan Wisata Eko-Kultural pada nantinya akan difokuskan pada potensi perkebunan pohon siwalan, yang mana pada nantinya berisi tentang proses pemetikan buah hingga pengolahan. Selain itu juga memanfaatkan potensi perbukitan kapur sebagai salah satu fasilitas wisata.
- c. Potensi Budaya, difokuskan pada budaya yang berupa pertunjukan *kentrung*, dan tari boran
- d. Potensi Kerajinan Tangan hanya difokuskan pada batik tulis sendang.

2.3. Teori-teori Arsitektural yang Relevan dengan Topik dan Objek

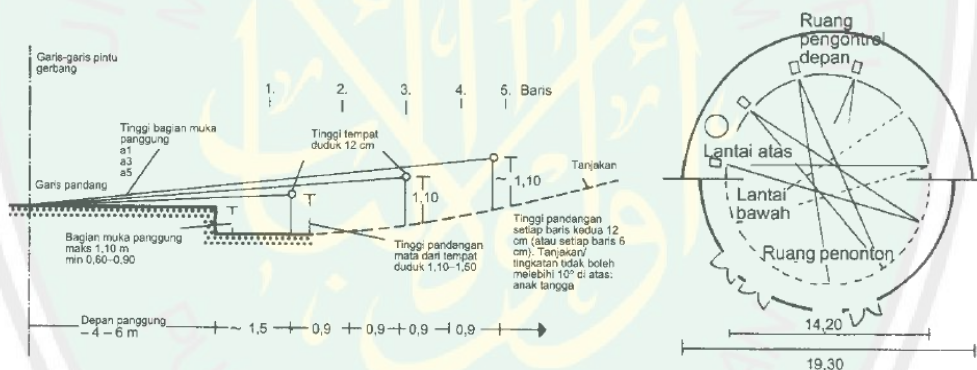
2.3.1. Teori Ruang

Perkembangan kunjungan wisatawan yang pesat juga harus didukung dengan fasilitas wisata yang memadai, berbagai fasilitas yang harus tersedia di kawasan wisata (Kadir,1995). Sedangkan dalam wisata Eko-Kultural tersendiri yaitu wisata yang berbasis pada alam dan budaya dibagi dalam tiga fasilitas.

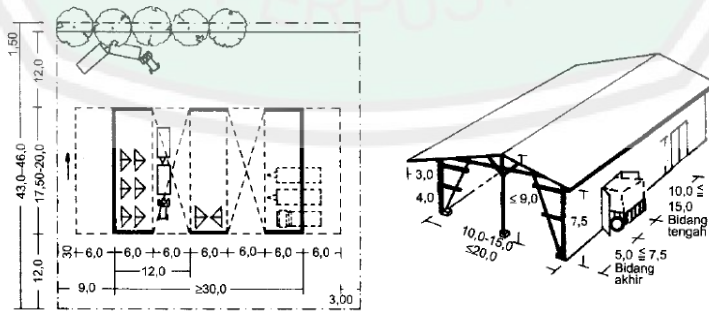
- a. Fasilitas Utama berupa tempat rekreasi, tempat atraksi (panggung terbuka, tempat pameran, pementasan kesenian), tempat pengolahan perkebunan



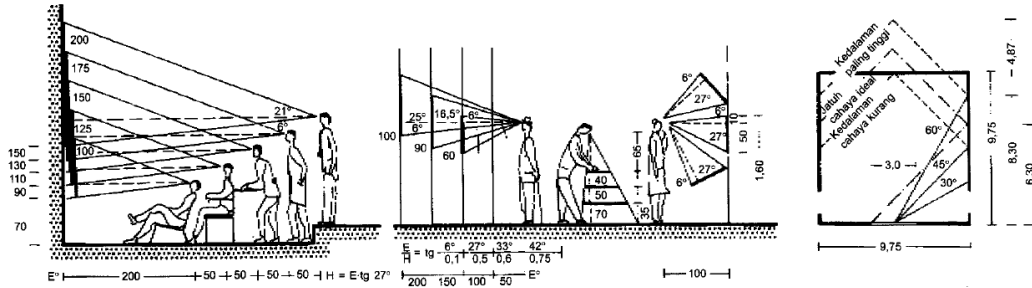
Gambar 2.1 Standar tempat pementasan (Sumber: Neufert, Data Arsitek)



Gambar 2.2 Standar panggung terbuka (Sumber: Neufert, Data Arsitek)

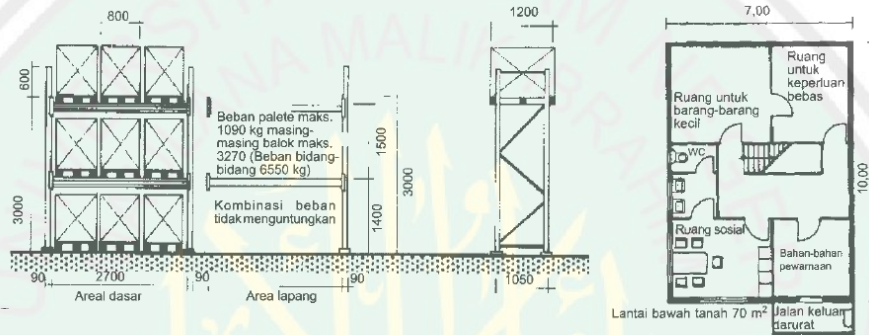


Gambar 2.3 Standar pengolahan perkebunan (Sumber: Neufert, Data Arsitek)

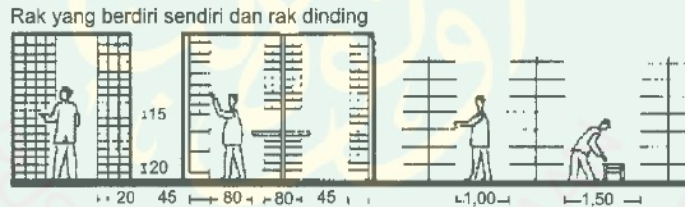


Gambar 2.4 Standar pameran kerajinan tangan (Sumber: Neufert, Data Arsitek)

- b. Fasilitas Pelengkap Yaitu Fasilitas yang membantu pengelolaan objek seperti: tempat memperoleh informasi, penyewaan alat, pos keamanan, ruang pengelola, ruang perawatan pemeliharaan, ruang istirahat dan lainlain.

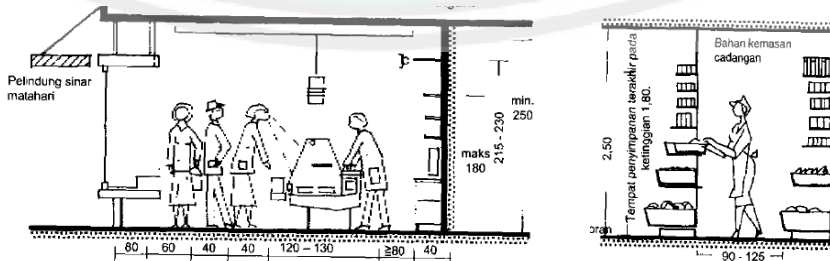


Gambar 2.5 Standar ruang pengelola dan pemeliharaan (Sumber: Neufert, Data Arsitek)

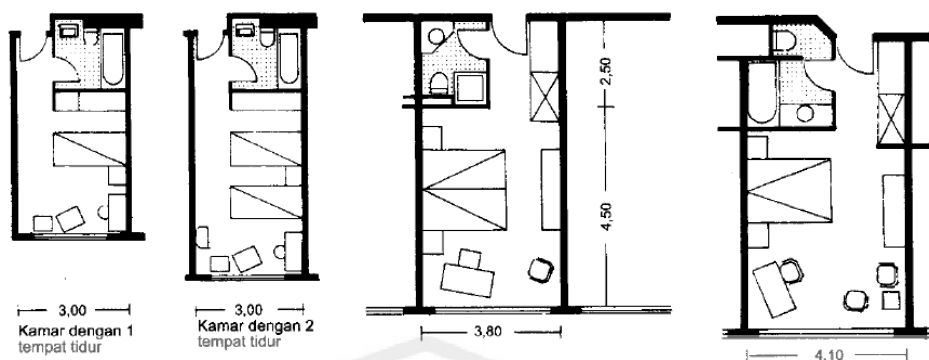


Gambar 2.6 Standar penyewaan (Sumber: Neufert, Data Arsitek)

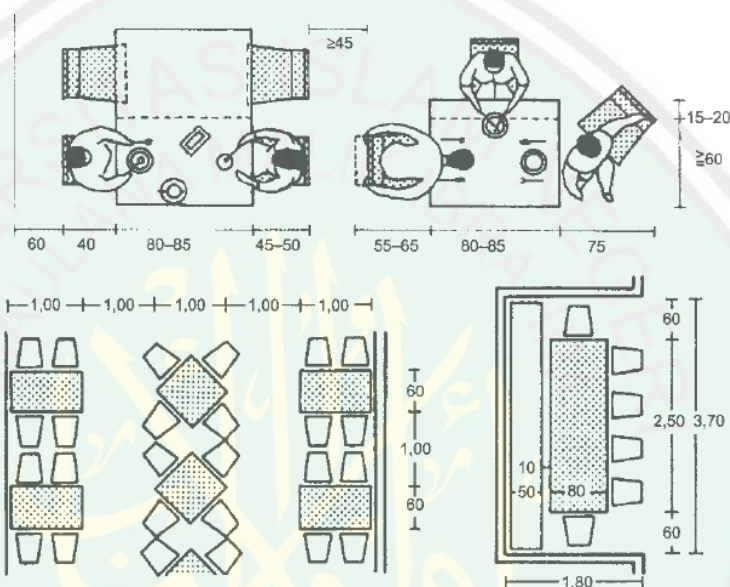
- c. Fasilitas Penunjang Yaitu Fasilitas yang dapat memberikan kemudahan dalam berwisata, seperti: penginapan, tempat makan, olah raga, pusat oleh-oleh, dll.



Gambar 2.7. Standar Pusat Oleh-oleh (Sumber: Neufert, Data Arsitek)



Gambar 2.8. Standar Penginapan
(Sumber: Neufert, Data Arsitek)



Gambar 2.9. Standar Restoran
(Sumber: Neufert, Data Arsitek)

Beberapa persyaratan fasilitas wisata terdiri dari berbagai persyaratan berikut, antara lain

a. Persyaratan Umum

1. Lokasi

- a. Mudah dicapai oleh kendaraan bermotor
- b. Harus sesuai dengan master plan
- c. Bebas dari banjir
- d. Bebas dari polusi udara dan air

2. Luas dan Penataan Lahan

- a. Ditata lebih lanjut dalam suatu lingkungan
- b. Sesuai dengan peruntukan yang dituangkan dengan rencana dan studi kelayakan dan kenyamanan pengunjung.

3. Bangunan

- a. Semua yang berada dalam fasilitas wisata harus memenuhi tata bangunan sesuai dengan aturan yang berlaku.
 - b. Model bangunan disesuaikan dengan lingkungan dan dianjurkan menampilkan seni budaya setempat.
4. Pintu Masuk
- a. Pintu masuk dan keluar harus terpisah
 - b. Pada pintu masuk terdapat loket penjualan karcis
 - c. Papan nama terbaca jelas oleh umum.
5. Tempat Parkir
- b. Fasilitas yang Harus Tersedia
1. Pertamanan
 - a. Lahan terbuka yang dipenuhi rumput, tanaman hias atau tanaman bunga dan pohon peneduh.
 - b. Jalan taman dan tempat duduk.
 2. Fasilitas Rekreasi dan hiburan
 - a. Sekurang-kurangnya tersedia tiga jenis sarana rekreasi yang mengandung unsur hiburan, pendidikan dan kebudayaan.
 3. Fasilitas pelayanan Umum
 - a. Fasilitas ruang kantor pengurus yang terpisah dari fasilitas lain.
 - b. Terdapat toilet untuk pria dan wanita yang terpisah dengan jumlah yang cukup.
 - c. Terdapat minimal satu bak sampah besar yang diletakkan jauh dari tempat rekreasi.
 4. Instalasi Teknik
 - a. Tersedia sumber listrik dan sumber daya cadangan yang cukup.
 - b. Instalasi listrik harus memenuhi peraturan perundangan yang berlaku.
 - c. Tersedia sumber air bersih yang memenuhi persyaratan sebagaimana peruntukannya.
 - d. Tiap bangunan harus dilengkapi dengan alat pemadam kebakaran dengan jumlah yang cukup.
 - e. Harus mempunyai sistem tata suara yang baik dan bisa digunakan untuk pengumuman dan keperluan yang lain.
 - f. Sistem riol untuk tiap bangunan harus dilengkapi dengan septic tank.
 - g. Drainase yang baik harus mencakup keseluruhan fasilitas wisata dan berhubungan dengan sistem saluran pembuangan air.
- c. Fasilitas Penunjang
1. Penginapan
 2. Rumah Makan

3. Pembelanjaan

4. Peminjaman alat-alat rekreasi (Kadir, 1995).

Kesimpulan yang didapatkan dari pustaka literatur tentang fasilitas wisata, bisa digunakan sebagai standar fasilitas yang harus ada dalam wisata baik fasilitas utama, yang harus tersedia maupun penunjang.

2.3.2. Teori Struktur

Teknologi dalam bidang struktural pada bangunan semakin berkembang seiring zaman, orang mulai meninggalkan material kuno seperti kayu ataupun bambu. Struktur yang digunakan dalam Wisata Eko-Kultural merupakan campuran dari struktur ramah lingkungan dan modern.

a. Bambu *Gombong* dan Bambu Tali

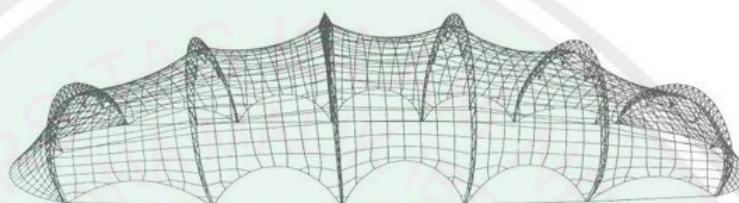
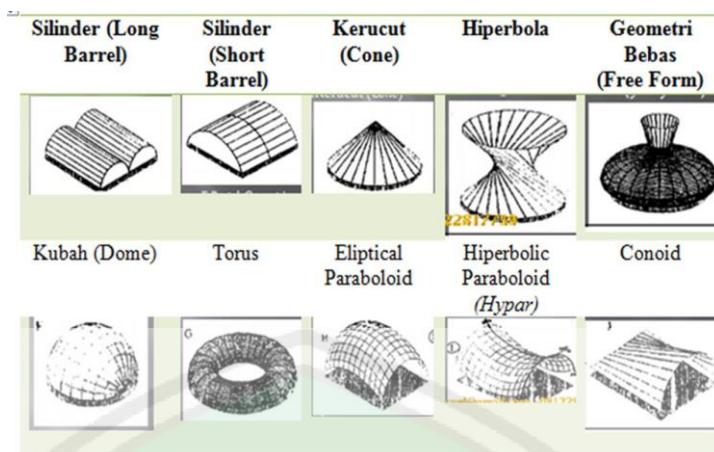
Bambu *Gombong* merupakan salah satu jenis bambu yang banyak digunakan sebagai struktur pada bangunan. Bambu ini sangat kuat digunakan sebagai struktur kolom balok pada bangunan. bambu ini lebih banyak digunakan sebagai konstruksi atap seperti gording. Pemilihan 2 jenis bambu ini karena bambu gombong kuat untuk menopang beban sedangkan bambu tali sangat mudah dibuat struktur lengkung dan ringan.



Gambar 2.10. Kontruksi Bambu Gombong
(Sumber: Google Image)

b. Struktur Cangkang (shell structure)

Struktur cangkang merupakan struktur bentang lebar dimana bangunannya tidak menggunakan kolom tengah atau secara sederhananya beban disalurkan ke kolom pinggir atau kulit bangunan. Struktur shell adalah plat yang melengkung ke satu arah atau lebih yang tebalnya jauh lebih kecil daripada bentangnya. Struktur cangkang sudah banyak diterapkan di luar negeri dengan material baja sebagai penopangnya. Untuk desain wisata *Eko-Kultural* memilih struktur cangkang dengan tipe singly curved shell yaitu terbentuk dari perpindahan garis lurus yang melebihi bentuk lengkung (Joedicke,1963).



Gambar 2.11. Struktur Cangkang
(Sumber: Google Image)

2.3.3. Teori Lanskap

a. Lanskap Perdesaan

Lanskap Perdesaan merupakan Wilayah geografis yang digunakan masyarakat atau dibentuk atau dimodifikasi oleh aktivitas manusia atau penguasaan atau intervensi dan memiliki arti khusus, hubungan dan keberlanjutan dalam penggunaan lahan, vegetasi, bangunan dan struktur, jalan, waterway dan elemen alam (McClelland, Keller, Keller dan Melnick,1999).

Berperan penting dalam membentuk nilai (value) corak, karakter, ruh, sense of place, sense of identity nasional Sejarah permukiman manusia berawal dari kehidupan perdesaan dan cermin budaya suatu masyarakat.

Lanskap pedesaan mempunyai sebelas karakteristik, pemahaman atas karakteristik kekuatan faktor alam dan budaya dalam membentuk lanskap desa. Karakteristik Lanskap terbagi dalam proses dan fisik (McClelland, Keller, Keller dan Melnick,1999). Berikut adalah pencocokan sebelas karakteristik lanskap perdesaan terhadap lokasi identifikasi yaitu kabupaten Lamongan

Tabel. 2.5 Karakteristik Lanskap Pedesaan

No	Aspek	Faktor	Gambaran Garis Besar	Kecocokan dengan lokasi identifikasi
1.	Land Use dan Aktivitas	Variasi Topografi	Adanya topografi yang bervariasi	Bervariasi, berupa dataran rendah dan tinggi
		Kelimpahan dan kelangkaan Sumberdaya	Hasil pengolahan SDA melimpah dan merupakan sumberdaya alam yang langka	Hasil melimpah pada perkebunan buah <i>siwalan</i>

		Faktor Ekonomi	Tingkat perekonomian	Bervariasi namun didominasi menengah kebawah
2.	Pola Organisasi Ruang	Komponen fisik utama	Politik, ekonomi, teknologi, lingkungan alam	Semuanya berpengaruh dilingkup masyarakat
		Organisasi masyarakat	Berpengaruh dalam pola pemukiman	Pola pemukiman berkelompok sesuai organisasi masyarakat
		Kedekatan Pasar	Pemenuhan kebutuhan hidup	Setiap desa memiliki pasar
3.	Respon Terhadap Alam	Sumberdaya utama	Berupa gunung, sungai, dataran	Hanya berupa dataran
		iklim	Berpengaruh terhadap struktur	Iklim panas, Struktur rata rata dari batu bata putih
4.	Tradisi Budaya	Tradisi	Mempengaruhi cara penggunaan dan membentuk lahan	Lahan yang jauh dari rumah untuk pertanian, sedang yang disekitar pekarangan untuk perkebunan
		Ketrampilan	Wujud fisik dari penggunaan lahan	Adanya variasi terhadap lahan yang digunakan
		Budaya	Interaksi dengan alam, mengubah atau modifikasi tradisi	Adanya tradisi yang berubah akibat pengolahan lahan
5.	Jejaring Sirkulasi	Akses Internal	Jalan setapak, jalan kendaraan, kanal	Masih ada dan berfungsi
		Akses Regional	Sungai, bis, kapal, dll	Masih ada dan berfungsi
6.	Batas Pemisah	Pemisahan Area	Fungsi khusus dengan pagar dan tembok batu tertutup	Rata-rata menggunakan tembok batu tertutup dan pagar
		Tanda Batas	Pagar, dinding tembok, barisan pohon, barisan tanaman, drainase, jalur jalan, rawa dan sungai	Kebanyakan menggunakan pagar, dinding tembok, barisan tanaman, dan barisan pohon
7.	Vegetasi	Vegetasi Budidaya	Sebagai lahan pertanian	Biasanya berupa jagung, cabai, semangka, nangka, papaya, mentimun dan pohon siwalan
		Ornamental	Sebagai pekarangan	Berupa pohon <i>keres</i> , sawo, dan palm
		Spontaneous	Sebagai lanskap sepanjang pagar, sisi jalan, lahan tidur.	Berupa pohon siwalan dan pohon intaran
8.	Bangunan, struktur dan objek	Fungsi, material, usia, kondisi	Menggambarkan aktivitas, adat, cita rasa dan ketrampilan	Ketrampilan dalam bidang pengolahan kayu dan batu bata sangat tinggi.
9.	Kelompok-Kelompok (kluster)	Pengelompokan	Resultan dari fungsi, tradisi sosial, iklim dan pengaruh lain	Berkelompok berdasarkan jenis dan kesamaan
		Pengaturan	Sebagai informasi	Wilayah yang masih

		kluster	sejarah dan keberlanjutan aktivitas	ada sejarah dengan sunan sendang rata-rata ada pohon siwalan
		Pengolahan kluster	Indikasi pola vernacular, organisasi lahan dan penggunaan lahan	Rata-rata perumahan jauh dari lahan produktif
10.	Situs Arkeologi	Situs prasejarah maupun sejarah	Informasi tentang tata cara penggunaan lahan, pola sejarah sosial	Masih bertahanya situs arkeologi sunan sendang
11.	Elemen skala kecil	Setting lanskap pedesaan	Jembatan kecil, street furniture, pagar, gerbang, tugu triangulasi	Hanya berupa gerbang masuk dan street furniture saja.

(Sumber: McClelland, dkk,1999)

2.4. Teori-Teori yang Relevan dengan Pendekatan Arsitektur

2.4.1 Pengertian Arsitektur Simbiosis

Simbiosis dapat diartikan sebagai interaksi antara dua organisme. Jika arsitektur dapat kita letakkan menjadi suatu makhluk hidup, maka 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 saling menguntungkan.

Sejak lahirnya istilah Simbiosis pada tahun 1923, Istilah yang identik dengan dunia biologis ini sudah beberapa dekade dipakai dan diterapkan kedalam suatu konsep arsitektur. Jika dipelajari dari pengertiannya secara umum simbiosis dibedakan menjadi tiga, simbiosis yang saling menguntungkan, merugikan, dan yang hanya menguntungkan suatu pihak. Tentunya simbiosis yang diharapkan dalam suatu desain arsitektur adalah konsep simbiosis yang saling menguntungkan. Contoh dalam kaitanya secara fungsi, misalnya seperti gedung bioskop dan gedung restoran, dimana konsumen bisa menunggu jadwal bioskop sambil menunggu di restoran, restoran jadi lebih ramai dengan adanya bioskop, demikian juga sebaliknya. Namun keduanya juga dapat berjalan sendiri (Erdiono, 2012).

Simbiosis merupakan suatu konsep yang lahir dan berkembang seiring dengan perkembangan zaman, yang pada satu sisi menuntut adanya suatu kemudahan dalam menjalankan aktifitas dari pengguna dan pada sisi yang lainnya menuntut kreatifitas dari seorang perancang dalam mewujudkan keinginan dari para pengguna dengan cara menciptakan suatu desain arsitektural yang mengkombinasikan beberapa poin yang terkandung dalam konsep Simbiosis.

Arsitektur Simbiosis mencari suatu nilai intisari antara budaya yang berbeda, faktor yang saling berlawanan, elemen yang berbeda dan dituntut untuk mengolahnya dengan menciptakan suatu ruang penengah, menggunakan permainan

material dan usaha lain sebagainya agar konflik tersebut justru menjadi hal yang positif bagi rancangan yang akan dibuat (Putri, 2013).

2.4.2 Prinsip-prinsip Arsitektur Simbiosis

Prinsip-prinsip arsitektur simbiosis dapat dilakukan dalam segala dimensi, berikut adalah prinsip-prinsip dari arsitektur simbiosis (Kurokawa, 1991).

- a. Simbiosis antara manusia dengan alam
- b. Simbiosis antara arsitektur dan teknologi
- c. Simbiosis antara budaya satu dengan lainnya
- d. Simbiosis antara masa lalu dan masa sekarang
- e. Simbiosis antara interior dan eksterior
- f. Simbiosis antara suatu bagian dengan suatu kesatuan/keutuhan dan banyak hubungan simbiosis lainnya yang dapat diterapkan pada objek rancangan.

Menerapkan simbiosis dalam beberapa hal yang berbeda bukan berarti menyatukan perbedaan-perbedaan tersebut, karena pada dasarnya perbedaan tidak dapat disatukan, namun dapat diterima sehingga menghasilkan sesuatu baru, karena Teori Simbiosis bukanlah sebuah teori dominasi, dimana yang terkuat dari dua elemen bertentangan memimpin yang lemah. Sebaliknya adalah sebuah percobaan untuk menemukan elemen-elemen dasar atau aturan-aturan tanpa menghapus oposisi antara elemen-elemen tersebut.

Filosofi simbiosis menghancurkan dualisme. Ada dua unsur yang paling penting dari simbiosis, yaitu konsep *sacred zone* dan *intermediary space* kedua unsur inilah yang merupakan hal yang diperhatikan dalam pembentukan simbiosis (Kurokawa, 1991).

a. *Sacred zone*

Keberadaan *sacred zone* adalah konsep kunci dalam mendiskusikan arti yang lebih dalam lagi dari simbiosis. Simbiosis sebisa mungkin dibuat dengan menanamkan rasa hormat pada *sacred zone* (zona suci) antara faktor-faktor oposisi, elemen-elemen yang berbeda dan kebudayaan yang berbeda. Disisi lain, filosofi arsitektur simbiosis berusaha untuk mengenali zona suci masing-masing budaya yang berbeda.

Sacred zone dimiliki oleh suatu individu atau tradisi budaya sebuah wilayah namun harus dihargai dalam kelangsungan proses simbiosis karena setiap negara, wilayah, memiliki *sacred zone* dengan kebudayaannya masing-masing. Intinya dalam simbiosis tidak ada peleburan antara dua nilai yang berbeda kedalam suatu nilai yang baru. Karena dalam simbiosis, nilai-nilai asli suatu *sacred zone* tetap dipertahankan untuk melindungi keanekaragaman budaya dan mendukung keberagaman tersebut (Kurokawa, 1991).

b. *Intermediary Space*

Kondisi kedua yang diperlukan untuk mencapai simbiosis adalah kehadiran ruang perantara. Ruang perantara begitu penting karena memungkinkan unsur-unsur yang berlawanan menarik dualisme untuk mematuhi aturan umum, untuk mencapai pemahaman bersama.

Intermediary Space atau ruang penengah, memiliki pengertian tentative dan bersifat dinamis yaitu pembentukan zona sementara antara dua elemen yang bertentangan. Dapat juga dikatakan sebagai zona ketiga yang dibuat untuk memenuhi tujuan menengahi kedua elemen tersebut. Kurokawa memberi contoh tentang penerapan *intermediary space* pada budaya jepang, dapat kita temui pada rumah jepang yang bergaya sukiya (Kurokawa, 1991).2.4.3 Penerapan Arsitektur Simbiosis

Adapun penerapan dari prinsip-prinsip arsitektur simbiosis yang dikemukakan oleh Kurokawa kemudian dijabarkan melalui penerapan penerapan zonasi yang mengakomodasi wilayah fungsi campuran di mana orang-orang dari semua latar belakang etnis dapat hidup bersama, di mana di dalam dan di luar saling saling. Penerapan dari prinsip-prinsip arsitektur simbiosis dalam perancangan tapak (Putri, 2013):

- a. Simbiosis Manusia dan Alam
 1. Bangunan menggunakan energi terbarukan.
 2. Bahan daur ulang energi rendah.
 3. Menggabungkan pemandangan sekitarnya.
- b. Simbiosis Arsitektur dan Teknologi
 1. Penggunaan teknologi terbarukan
 2. Pemanfaatan teknologi sebagai salah satu aspek dalam perancangan
 3. Penerapan teknologi yang tepat baik berupa material maupun system lainnya.
- c. Simbiosis dari satu budaya dengan budaya
 1. Menciptakan ruang bersama atau ruang penengah
 2. Memberi wadah pada setiap kebudayaan
- d. Simbiosis Masa Lalu dan Masa Sekarang
 1. Motif hias dan symbol.
 2. Langgam
 3. Penggabungan dua era dalam satu bentuk baru
 4. Modifikasi detail dan perabot sehingga ada pembaharuan tanpa meninggalkan aslinya.
 5. Menciptakan gaya masa lalu dan dimurnikan untuk diintegrasikan ke gaya yang lebih baru.
- e. Simbiosis interior dan eksterior

1. Intermediate zona jalan sekaligus daerah untuk lalu lintas.
2. Banyaknya ruang terbuka hijau dan ruang komunal.
3. Adanya zona transisi adalah daerah untuk menghubungkan antara bangunan dan lingkungan.

Adapun penerapan prinsip arsitektur simbiosis pada perancangan wisata ekokultural di Sendangduwur Kabupaten Lamongan yang didasarkan pada nilai simbiosis adalah sebagai berikut

Tabel. 2.6. Penerapan Prinsip Simbiosis

Prinsip	Nilai	Aplikasi
Simbiosis Manusia dan Alam	Penerapan material alami	Menggunakan material sekitar seperti bata kapur, kayu siwalan, kayu jati dan bambu
	Menggabungkan pemandangan sekitar	Adanya fasilitas seperti jembatan kayu yang dapat melihat pemandangan sekitar
	Bahan daur ulang rendah	Penggunaan bahan alami seperti warna alami pada edukasi batik
Simbiosis Arsitektur dan teknologi	Penggunaan teknologi terbaru	Perpaduan dua material yang mempunyai dua fungsi sebagai struktur dan juga estetika
	Pemanfaatan teknologi sebagai aspek perancangan	Pemanfaatan teknologi seperti mesin pengolahan padaruang pengolahan siwalan
Simbiosis satu budaya dengan budaya lainnya	Menciptakan ruang bersama	Berupa danau yang dikelilingi fasilitas resto dan juga ruang bermain
	Memberi wadah pada setiap kebudayaan	Fasilitas ruang pada bagian galeri yang tiap ruang mewadahi kebudayaan yang berbeda
Simbiosis masa lalu dan sekarang	Motif hias dan simbol	Motif batik khas sendangduwur motif "Slempang" dan motif kawung yang merupakan analogi dari buah siwalan yang dibelah menjadi empat bagian
	langgam	Peninggalan sunan sendang berupa cungkup dengan langgam dominasi trapesium
	Gaya lama di integrasikan dengan gaya baru	Transformasi bentuk cungkup, gapura paduraksa menjadi bentuk utama bangunan
	Penggabungan dua era dalam satu bentuk	Wujud fisik dan fasad merupakan gabungan dari bentuk lama dan betukan geometris
Simbiosis interior dan eksterior	Intermediate zona	Berupa danau, koridor, ruang terbuka
	Banyaknya ruang terbuka hijau	Adanya perkebunan siwalan yang hadir ditengah tengah rancangan
	Adanya zona transisi	Zona transisi berupa koridor dan juga berupa perbedaan fungsi bangunan

(Sumber: Analisis, 2017)

Kesimpulan dari literatur pendekatan arsitektur simbiois yaitu penggunaan prinsip arsitektur simbiosis yang berupa Simbiosis Arsitektur dan Alam, Simbiosis dari satu budaya dengan budaya, dan Simbiosis Masa Lalu dan Masa Sekarang.

2.4.4 Metode Perancangan Arsitektur Simbiosis

Secara garis besar metode yang digunakan dengan pendekatan arsitektur simbiosis mempunyai penekanan yang berbeda terhadap konteks arsitekturalnya, dan secara garis besar dirumuskan ada tiga item penekanan metode yakni: Ruang, Makna, dan Bentuk.

Metode perancangan adalah metode yang digunakan untuk menciptakan bentuk bentuk dalam karya arsitektur dengan menggunakan metode dasar kombinasi dan penggabungan. Berdasarkan konsep simbiosis yang telah dipaparkan oleh Kurokawa pada tingkat praksis, ditemukan lima metode, yaitu: core columand superlab, intermediation, hybridation, symbolization, dan fractal. Selanjutnya dari kelima metode tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Core-column and super-slab

Core-column and super-slab diartikan sebagai suatu teknik atau cara yang bertujuan untuk mewujudkan pemenuhan akan ruang yang dapat diatur sesuai dengan kebutuhan. Jika dikaitkan dengan metafora arsitektural, maka makna Core-column and super-slab dapat berarti batang dan cabang dari sebuah tanaman atau sebuah sel yang tumbuh dan berkembang (Kurokawa,1977). Contoh: Nakagin Capsul Tower (1972) yang menggunakan dua core-column yang tidak selalu bermakna struktur yang kokoh dan stabil tapi dapat pula bermakna sebuah batang (core) dan tempat melekatnya unit unit ruang (cabang).

b. Intermediation

Intermediation, merujuk pada artinya interrelation atau yang menghubungkan antara dua dimensi yang berbeda. Intermediation merupakan metode dalam mencapai sebuah simbiosis antara ruang dalam dan ruang luar dan menjadikannya sebagai “ruang ketiga (third space)”, serta menciptakan makna ganda (ambiguity) yang ditolak dalam dunia barat (Kurokawa,1995:14).

c. Hybridization

Hybridization diartikan sebagai kombinasi elemen elemen antar budaya yang berbeda dan kombinasi elemen dari unsur unsur sejarah dan budaya. Metode ini dilakukan dengan cara pemecahan unsur unsur sejarah dan budaya (fragmentation), pengambilan elemen dari berbagai budaya (quotation), pencampuran antara budaya yang berbeda (collision), dan manipulasi elemen elemen dari berbagai budaya tersebut (interduce noise), introduce noise dilakukan dengan cara differences (mengubah material yang dilakukan sebelumnya). Kurokawa mencontohkan aplikasi metode ini pada National Bunraku Theatre. Kurokawa mengfragmentasikan Edo-Period dengan mengambil elemen elemen seperti yagurawatchtower, model jendela dari kura storehouse, dan bentuk noon-shaped gagang pintu dari Katsura Detached Palace. Elemen elemen ini kemudian dimanipulasi kedalam bentuk yang lebih modern (material dan warna). Dengan metode ini simbol simbol fisik dari sejarah dapat disejajarkan dengan arsitektur moderennya (Kurokawa,1988:23).

d. Symbolization

Symbolization diartikan sebagai sesuatu berdiri atau mempresentasikan sesuatu yang lain dengan cara asosiasi, kemiripan, atau konvensi, yang diturunkan maknanya terutama dari struktur yang tampak (Burden,1998). Menurut Kurokawa (1991:147) simbolisasi dapat diwujudkan dengan Teknik asosiasi dan bisosiasi. Asosiasi adalah menghubungkan antara dua hal dengan beberapa hubungan, sedangkan bisosiasi adalah menghubungkan dua hal yang tidak berhubungan sama sekali.

e. Fractal

Fractal diartikan sebagai pecahan pecahan dari suatu kesatuan yang tersusun dengan aturan gerakan geometris tertentu hingga membentuk sesuatu yang baru yang biasanya muncul dari ide alam atau matematika (Jencks,1997:10-13 dan 43-45). Fractal merupakan struktur yang memiliki substruktur yang masing masing substruktur memiliki substruktur lagi dan seterusnya. Setiap substruktur adalah replika kecil dari struktur besar yang memuatnya. Contoh fractal dalam arsitektur adalah penerapan permainan perulangan bentuk geometris dengan keragaman dimensi dan peletakan sebagai bagian struktur, atau juga denah dengan bentuk dasar lingkaran dengan dua ukuran yang berbeda bertumpu pada gerakan spiral pada susunan tangga. Fractal akan bisa membentuk Self-similarity bagi arsiteknya karena menjadi ciri pada desainnya. Contoh: National Art Tokyo yang merupakan perwujudan dari proses geometri fractal kurva dalam bentuk tiga dimensi.

Tabel 2.6 Penjabaran Metode Simbiosis Kurokawa

Teori	Penekanan	Metode	Langkah
Arsitektur Simbiosis	Ruang	Intermediation	Ruang luar → Ruang penengah ← Ruang luar
	Nilai	Hybridization	Fragmentasi (pemecahan unsur) → Quotation (pengambilan elemen) → Collision (pencampuran) → Interduce Noise (manipulasi elemen) → New Value
		Symbolization	Asosiasi (menghubungkan yang berhubungan) → Biasosiasi (menghubungkan yang tidak berhubungan) → Nilai baru
	Bentuk	Fractal	Mavelet analysis (mengolah bentuk satu dimensional) → Cellular Automata (mengolah sekumpulan bentuk menjadi bentuk baru) → Fractal Dimension Analysis (Meneliti karakteristik secara keseluruhan) → Fractal Shape
Core-column and super slap		Grid → Short Column → super slap (mengolah permukaan) → Sintesis space → Bentuk baru	

(Sumber: Mashuri, 2009)

2.5. Teori Integrasi Keislaman

Berbicara tentang wisata menurut pandangan Islam, berikut penjelasan wisata dalam perspektif Islam.

2.5.1. Wisata dalam Perspektif Islam

Dalam pandangan Islam, Pariwisata diwujudkan dalam hal perjalanan spiritual, tentang pemaknaan dan pencapaian sebuah tuntutan ajaran agama, kenyataan ini telah membuat Negara Saudi Arabia memetik banyak keuntungan baik secara material maupun statusnya sebagai sebuah Negara yang memiliki tempat yang dianggap suci oleh kaum muslim yakni Mekah dan Madinah (Dallen, 2007).

Interpretasi bahwa Islam menerima Pariwisata adalah dengan ditetapkannya tuntutan pemenuhan rukun haji yakni kewajiban melakukan perjalanan spiritual ke tanah suci Mekah bagi kaum Muslim yang telah memenuhi syarat dan memenuhi ketentuan Al-Quran.

Pariwisata yang menjadi rekomendasi oleh Islam adalah pariwisata yang berhubungan dengan spiritualitas, berziarah, dan perkunjungan ke tempat-tempat bersejarah Islam, perkunjungan tentang kebesaran ciptaan Tuhan, seperti pemandangan alam, gunung berapi, danau dan sejenisnya.

Pedoman wisata yang telah ditetapkan oleh Islam adalah yang mengandung kebermanfaatannya sebagai berikut:

- a. Wisata dikaitkan dengan ilmu dan pengetahuan.

“Mereka itu adalah orang-orang yang bertaubat, beribadah, memuji, melawat, ruku, sujud, yang menyuruh berbuat ma’ruf dan mencegah berbuat munkar dan yang memelihara hukum-hukum Allah. Dan gembirakanlah orang-orang mukmin itu.” (QS. At-Taubah: 112).

- b. Wisata dalam Islam adalah mengambil pelajaran dan peringatan

“Katakanlah: ‘Berjalanlah di muka bumi, kemudian perhatikanlah bagaimana kesudahan orang-orang yang mendustakan itu.’ (QS. Al-An’am: 11)

- c. Wisata dalam Islam adalah berdakwah di Jalan Allah.

- d. Wisata dalam Islam adalah perjalanan untuk merenungi keindahan ciptaan Allah.

Dalam ajaran Islam terdapat hukum yang mengatur dan mengarahkan agar wisata tetap menjaga maksud-maksud yang telah disebutkan tadi, diantara aturan Islam dalam wisata adalah sebagai berikut:

- a. Mengharamkan wisata dengan maksud mengagungkan tempat tertentu.
- b. Ajaran Islam melarang wisata ke tempat yang terdapat minuman keras, perzinaan, dan maksiat.

2.5.2. Wisata Eko-Kultural dalam Pandangan Islam

Wisata Eko-Kultural atau wisata yang berbasis pada alam dan budaya merupakan wisata yang didalamnya mengandung unsur “*tadabur alam*” dan juga tentang kebudayaan yang perlu untuk dilestarikan.

Wisata Eko-Kultural pula secara khusus mengarahkan wisatawan pada model perjalanan wisata “*tadabur alam*” atau merenungkan berbagai ciptaan Allah di alam raya ini. Tadabur alam mengharuskan kita bersikap rendah hati terhadap keagungan Ilahi serta dalam kerangka menjaga harmonisasi alam raya. Sehingga memotivasi wisatawan untuk selalu membaca, meneliti, memahami, dan mengaktualisasikan diri untuk menjadi hamba yang pandai bersyukur, dan disinilah letak manfaat besar yang didapatkan oleh para wisatawan muslim. Sedangkan wisata budaya direfleksikan dalam rangka mengembangkan islam secara *Kaffah* yang mana didalamnya dapat memberikan gambaran tentang keadaan dimasa lalu.

Di antara bentuk kelengkapan al-Qur’an yaitu adanya motivasi dan informasi tentang perjalanan wisata yang mana mengarah kepada wisata yang berbasis pada alam dan pembelajaran terhadap budaya yang perlu dilestarikan. Diantara ayat-ayat al-Qur’an yang menggambarkan hal tersebut adalah:

- a. *Mereka berkata; Ya Tuhan kami, tidaklah Engkau menciptakan alam ini sia-sia (QS. Ali Imran: 191)*
- b. *Kenapa mereka tidak melakukan perjalanan di muka bumi, memperhatikan orang-orang sebelum mereka, adalah mereka memiliki kekuatan dan lihatlah bekas-bekas (peninggalan mereka), mereka di azab oleh Allah, dan tidak ada yang dapat melindunginya selain Allah (QS. Ghafir: 21).*

Menurut (Azwar, 2009) ayat-ayat tersebut terkandung berapa makna diantaranya:

- a. Obyek wisata
Ketika Allah menyebut ‘*berjalanlah di muka bumi*’, itu artinya Allah mengingatkan kita kepada alam ini, sehingga ada wisata alam. Banyak hal di alam ini dapat dijadikan objek wisata, karena Allah menciptakan alam ini dengan kekhasan yang berbeda-beda.
- b. Tujuan wisata
Ketika Allah menerangkan kepada kita tujuan wisata seperti melihat tanda-tanda kekuasaan Allah SWT sehingga dapat menambahkan keimanan.
- c. Macam-Macam wisata
Dalam al-Qur’an ada wisata budaya dan sejarah, etika Allah memerintahkan agar manusia melihat tempat-tempat bersejarah untuk di ambil pelajaran darinya.

Perancangan Wisata Eko-Kultural pada nantinya yaitu mengkolaborasikan antara budaya dengan alam. Permasalahannya yaitu Kebudayaan dan adat yang berkembang di masyarakat kita memang begitu kompleks dan beragam. Banyaknya

kebudayaan yang masih bernuansa animisme dan dinamisme hasil turun-temurun dari nenek moyang sehingga perlu dipilih kebudayaan yang sesuai dengan ajaran islam. Berikut ini merupakan kebudayaan dari masyarakat setempat.

Tabel 2.7 Asal-usul dan kondisi kebudayaan Sendangduwur

Jenis Kebudayaan	Asal-usul Kebudayaan	Kondisi Masa Kini	Keterangan
Kupatan	Merupakan peninggalan Sunan Drajat sebagai bentuk hari raya bagi orang yang puasa syawal.	Masih berlanjut dan rutin setiap bulan syawal.	Sifat kebudayaan yang berupa acara karnaval atau arakan dan diakhiri dengan makan bersama.
Sholawat Al-Banjari	Bentuk dakwah para penyebar agama islam di pantura melalui syiar sholawat	Rutin dilakukan baik acara hajatan maupun setiap malam jumat	Sholawat Al-Banjari saat ini sering dijadikan acara festival dan lomba
Seni Jedor	Peninggalan sunan sendang dalam syiar islam yg dikhususkan bagi orang yang sudah berkeluarga	Jarang sekali, hanya ditampilkan pada even tertentu pada acara mulud nabi saja.	Tak terwariskan kepada kalangan muda, karena sholawat yg dilantunkan langgamnya sulit dipahami
Kentrung	Peninggalan Sunan Drajad	Hanya ditampilkan pada event tertentu seperti agustusan	Saat ini kentrung dimodifikasi menjadi bagian dari penampilan teater
Seni Hadrah	Dakwah Sunan Sendang	Masih berkembang dimasyarakat	Kurang cocok untuk ditampilkan pada event karena merupakan bentuk budaya yg sifatnya ritual
Tari Boran	Tari Khas Lamongan	Sangat populer dikalangan pelajar karena mudah dalam mempelajarinya	Cocok untuk ditampilkan pada setiap event
Wayang	Peninggalan Sunan Kalijaga dan ceritanya diganti menjadi cerita islam	Populer di kalangan orang dewasa dan tua, namun kurang diminati generasi muda	Perlu modifikasi agar dinikmati oleh generasi muda.

(Sumber: Analisis, 2017)

Berdasarkan kebudayaan diatas yang masih memungkinkan untuk ditampilkan di panggung dan sesuai dengan wisata eko-kultural yaitu kentrung, tari boran dan wayang. Namun untuk wayang perlu dimodifikasi seperti layaknya opera van java.

Selain itu permasalahan lainnya yaitu kebudayaan dan adat yang berkembang di masyarakat memang begitu kompleks dan beragam. Banyaknya kebudayaan yang masih bernuansa animisme dan dinamisme hasil turun-temurun dari nenek moyang sehingga perlu dipilih kebudayaan yang sesuai dengan ajaran islam.

Tabel 2.8 Jenis Kebudayaan yang sesuai syariat islam

Nilai Keislaman dalam Budaya	Jenis Kebudayaan	Kesesuaian dengan Ajaran Islam	Keterangan
-Tidak mengandung kemusyrikan -Bentuk rasa syukur -Menambah keimanan -memberikan kemanfaatan -Sesuai syariat islam - Mengganggu Allah, rasulullah, dan para ulama'	Kupatan	Mengandung rasa syukur atas nikmat hadirnya idul fitri	Sesuai dengan nilai keislaman
	Sholawat Al-Banjari	Memuji kebesaran Allah dan Rasulullah	Sesuai dengan nilai keislaman
	Seni Jedor	Bercerita tentang kisah yang menambah keimanan	Sesuai dengan nilai keislaman
	Kentrung	Menceritakan tentang kisah zaman terdahulu	Perlunya akulturasi yaitu dengan mengganti cerita menjadi cerita nabi, walisongo, dll
	Seni Hadrah	Bersholawat kepada Nabi Muhammad	Sesuai dengan syariat islam
	Tari Boran	Kemanfaatan sebagai upaya penghargaan atas sesama	Perlunya akulturasi dalam hal busana
	Wayang	Menceritakan masa lalu sebagai pembelajaran	Perlunya mengganti tokoh dan kisah pewayangan yang sesuai dengan wayang kalimasada

(Sumber: Analisis, 2017)

Adapun terkait dengan perancangan Wisata Eko-Kultural maka dapat diterapkan nilai-nilai integrasi Islam dalam aspek perancangan sebagai berikut:

Tabel 2.9 Nilai integrasi dalam perancangan

Aspek perancangan	Nilai integrasi Islam	Keterangan	Penerapan dalam perancangan
Fungsi	-Tidak mengandung kemudharatan dan kemusyrikan - Memberikan kemanfaatan	-Pemilihan budaya dan nilai sosial yang sesuai syariat Islam -Mengarahkan kepada rasa syukur	-Memilih budaya sesuai syariat Islam yaitu berupa: Sholawat al-Banjari, Kentrung, Mauludan, Slametan, Seni Jedor dan Kupatan, dll
Tapak	-Tidak merusak lingkungan sekitar	- Menghindari tapak ditanah yang subur - Memaksimalkan fungsi tapak - meminimalisir ruang negatif	-Penggunaan lahan sesuai KDB & KLB yang ditentukan. -Sebagian tapak berada ditanah yang sudah tidak produktif, dan memiliki potensi yang mendukung Eko-Kultural.
Bentuk	- Tidak bermegah megahan	- Menerapkan bentuk bentuk yang dapat menciptakan ruang positif - Menghindari bentuk yang menyerupai makhluk hidup	-Mengambil elemen bentuk yang ada di kompleks makam sunan drajat, dan sunan sendang. -Memilih bentuk geometris, arabesque
Ruang	- Terjaganya privasi - Perlunya ruang bersama	- Pembagian zoning ruang yang teratur dan terintegrasi - Menambah ruang terbuka hijau	-RTH diprioritaskan minimal 30% dari total luas tapak -Komposisi ruang disusun seperti rumah adat joglo yang mana ruang publik berada didepan.
Struktur	-Ramah terhadap alam -Tidak	- Penggunaan struktur ramah lingkungan	-Penggunaan material yang berpotensi disekitar tapak yaitu batu kapur, bambu,

	membahayakan	- Penggunaan struktur yang kuat dan tidak membahayakan berupa baja maupun beton bertulang.	dan tanah liat - Struktur yang digunakan berupa bentang lebar dan umpak batu bata.
Estetika & Ornamentasi	- Menghindari ornamentasi yang menyerupai makhluk hidup	- Pemilihan ornamentasi yang sesuai syariat islam dan berdasarkan kearifan lokal	- penggunaan ornamentasi non geometris dengan motif tumbuh-tumbuhan, <i>slem pang, paten, pathtan</i> .

(Sumber: Analisis, 2017)

2.5.3. Arsitektur Simbiosis dalam Islam

Arsitektur Simbiosis mencari suatu nilai intisari antara budaya yang berbeda, faktor yang saling berlawanan, elemen yang berbeda dan dituntut untuk mengolahnya dengan menciptakan suatu ruang penengah, menggunakan permainan material dan usaha lain sebagainya agar konflik tersebut justru menjadi hal yang positif bagi rancangan yang akan dibuat. Al-qur'an telah menjelaskan bahwa mahluk hidup diciptakan berbeda-beda supaya tetap bersat, hal ini sesuai dengan konsepsi arsitektur simbiosis yang dituntut untuk dapat menyatukan berbagai elemen.

“Hai manusia, Sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa - bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling taqwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah Maha mengetahui lagi Maha Mengenal” (Al-Hujurat Ayat 13).

Adapun terkait dengan pendekatan arsitektur simbiosis maka dapat diterapkan nilai-nilai integrasi islam dalam aspek perancangan sebagai berikut:

Tabel 2.9 Integrasi keislaman dalam pendekatan

Prinsip Arsitektur Simbiosis	Penjelasan Prinsip	Nilai Integrasi keislaman	Gambaran Penerapan
Simbiosis Arsitektur dan Alam	-Adanya keterkaitan antara arsitektur dengan keberadaan lingkungan disekitarnya	-Menjaga lingkungan -Perlunya keseimbangan dengan alam sekitar	-Penerapan material alami yang sesuai lingkungan sekitar yang berupa batu kapur, bambu, dan kayu -Potensi perkebunan siwalan, dan bukit kapur menjadi bagian dari perancangan
Simbiosis satu budaya dengan budaya lainnya	-Timbal balik antara satu budaya dengan budaya lain	-Tidak mengandung kemusyrikan -membawa kemanfaatan dan menambah keimanan	-pemilihan budaya yang tidak bertentangan seperti kupatan, seni jedor, sholawat al banjari, dll serta akulturasi budaya dengan nilai islam -Ruang budaya yang mewadahi berbagai budaya yang sesuai syariat islam
Simbiosis masa lalu dan sekarang	-Motif hias dan simbol, jenis langgam - Gaya lama di integrasikan dengan gaya baru	- Memelihara tradisi lama yang baik dan mengambil tradisi baru yang lebih baik	-Penerapan bentuk ornamentasi islami seperti arabesque serta langgam yang ada disekitar tapak berupa motif bunga, tumbuhan. -Modifikasi struktur gapura batu umpak
Simbiosis interior	-Menciptakan	-Makna	-Adanya Intermediate zona

dan eksterior	ruang ambiguitas antara interior dengan eksterior	kebersamaan -Nilai sebuah kemanfaatan	-penyediaan RTH minimal 30% -terdapat zona ruang transisi
Simbiosis manusia dan teknologi	-Pemanfaatan teknologi dalam kehidupan manusia	-memberi kemudahan dan tidak menyulitkan	-Penggunaan teknologi terbaru dalam perancangan -penerapan smart teknologi dalam salah satu aspek perancangan

(Sumber: Analisis, 2017)

2.6. State Of The Art

Penyusunan state of the art ini juga didasarkan pada berbagai teori dari pendapat para ahli, berikut disajikan tabel mengenai teori teori yang berhubungan dengan perancangan Wisata Eko-Kultural.

Tabel 2.10 Teori State Of The Art

Teori	Masalah	Fungsi	Integrasi	Implementasi
Obyek Wisata	Pergeseran pemilihan obyek wisata, wisatawan sekarang lebih cenderung memilih obyek wisata unik terutama yang berhubungan alam dan budaya (Damanik, 2013).	Terciptanya pariwisata minat khusus yang sangat menguntungkan bagi terpeliharanya lingkungan, budaya dan kesejahteraan masyarakat (Damanik, 2013).	Perlunya tadabbur Alam untuk mengakui kebesaran Allah dan melihat tempat-tempat yang punya nilai budaya untuk di ambil pelajaran (Azwar, 2009)	Wisata Eko-Kultural pada nantinya bermuatan potensi alam melalui keberadaan ruang terbuka hijau dataran tinggi dengan view menghadap ke laut, kebun pengolahan pohon siwalan, danau buatan serta camping ground, sedangkan muatan pada budaya lebih bersifat pameran kebudayaan, atraksi atau pertunjukan langsung, dan pelatihan kesenian seperti tari boran, batik tulis, bordir dan sholawat dengan konsep belajar sambil bermain
Fasilitas Pariwisata	Standar fasilitas yang harus ada dalam wisata meliputi fasilitas utama, fasilitas yang harus tersedia maupun fasilitas penunjang (Kadir, 1995)	Fasilitas pariwisata diarahkan untuk wisata yang aman, nyaman, menarik, mudah dicapai, berwawasan lingkungan, meningkatkan pendapatan nasional, daerah dan masyarakat (Parman, 2016)	Fasilitas berupa penunjang yaitu fasilitas beribadah Menjadi bagian yang menyatu, ritual ibadah menjadi bagian paket hiburan (Ngatawai, 2015)	Fasilitas utama wisata Eko-Kultural meliputi: Ruang pertunjukan, tempat pengolahan pohon siwalan, camping ground, ruang terbuka hijau berupa danau buatan serta galeri kebudayaan.
Fasilitas Penunjang	Biasanya fasilitas penunjang yang diinginkan wisatawan berkunjung adalah	Fasilitas penunjang mewujudkan terciptanya kenyamanan	Amenitas yang diberikan seperti spa, gym, kolam renang, penginapan dan	Penyediaan fasilitas penunjang berupa penginapan dalam bentuk guest house dengan gaya rumah

	hotel dan restoran yang mudah dijangkau, serta bisa memenuhi apa yang wisatawan inginkan selama berada di objek wisata yang dikunjunginya (Narottama, 2011).	wisatawan untuk dapat mengunjungi suatu obyek wisata	ruang fungsional untuk laki-laki dan perempuan sebaiknya terpisah (Rosenberg, 2009).	jawa, sedangkan restoran dibagi menjadi beberapa macam yaitu restoran seperti gazebo yang langsung menghadap ke danau dan juga restoran yang berada di bawah batang pohon siwalan.
Aksesibilitas	Beberapa hal yang mempengaruhi aksesibilitas suatu tempat adalah kondisi jalan, tarif angkutan, jenis kendaraan, jaringan transportasi, jarak tempuh dan waktu tempuh (Yoeti, 1997).	Semakin baik aksesibilitas objek wisata, wisatawan semakin banyak, sebaliknya jika aksesibilitas kurang baik, wisatawan akan merasakan hambatan (Yoeti, 1997).	Pada akses transportasi adanya pemisahan tempat duduk antara laki-laki dan wanita yang bukan mahram sehingga tetap berjalannya syariat Islam dan terjaganya kenyamanan wisatawan (Utomo, 2014).	Pelebaran akses jalan menuju lokasi selain itu juga penyediaan fasilitas bus city tour yang terhubung langsung dengan wisata sekitar, transportasi menuju lokasi juga diarahkan pada penggunaan transportasi lokal seperti becak lamongan (bela), odong-odong, dan dokar
Potensi Budaya	perwujudan kebudayaan adalah benda-benda yang diciptakan oleh manusia sebagai makhluk yang berbudaya, dapat berupa perilaku dan benda-benda yang bersifat nyata, seperti pola-pola perilaku, bahasa, peralatan hidup, organisasi sosial, religi, seni, kerajinan dan sebagainya (Tubs, 1996)	Agar kebudayaan dapat dinikmati dengan panca indera. Lagu, tari, bahasa dan arsitektur merupakan salah satu bentuk kebudayaan yang dapat dirasakan (Tubs, 1996)		Budaya yang akan dikembangkan untuk wisata Eko-Kultural: Arsitektur: mengambil salah satu bentuk candi di makam sunan sendang, kesenian: kentrung, Seni Jedor, Seni Sholawat al Banjari, dan Seni Sholawat Ishari, Sedangkan juga disediakan fasilitas untuk ritual keagamaan seperti Kupatan, Slametan, Asyuroan, Nisfu Sya'ban, dan Mauludan
Teori Simbiosis	Arsitektur Simbiosis mencari intisari antara budaya yang berbeda, faktor yang saling berlawanan, dan dituntut untuk mengolahnya dengan menciptakan suatu ruang penengah, (Putri, 2013)	Mengakomodasi wilayah fungsi campuran di mana orang-orang dari semua latar belakang dapat hidup bersama (Putri, 2013)	Konsepsi arsitektur simbiosis yang sesuai dengan sunnah/ketetapan Allah antara lain: Selalu ada dua kondisi saling ekstrim, sesuatu diciptakan saling berpasangan, saling cocok atupun saling bertolakan.	Penggunaan permainan material dan usaha lain sebagainya agar konflik tersebut justru menjadi hal yang positif bagi rancangan yang akan dibuat (Putri, 2013)
<i>Sacred Zone</i> (zona suci)	Intinya dalam simbiosis tidak ada	Mengetahui keberagaman	Nilai Al- Qur'an tentang kesucian	Memberikan fasilitas zona suci yang

	peleburan antara dua nilai yang berbeda kedalam suatu nilai yang baru. Karena dalam simbiosis, nilai-nilai asli suatu sacred zone tetap dipertahankan untuk melindungi keanekaragaman budaya dan mendukung keberagaman tersebut (Kurokawa, 1991).	atau perbedaan budaya orang lain. Dari gambaran zona suci tersebut maka dapat didefinisikan bahwa zona suci merupakan ciri khas atau identitas dari suatu budaya (Erdiono, 2012)	lahir batin, penghormatan terhadap sesama, dan juga menjaga hak hak pribadi	bermacam jika mengenai ibadah akan disediakan mushola, namun yang berhubungan dengan kebudayaan akan dipisahkan masing-masing seperti zona budaya jawa, zona budaya islami, zona budaya kontemporer, dan zona budaya lokal
<i>Intermediary Space</i> (zona penengah)	Simbiosis mengenal adanya perbedaan dualisme atau pasangan yang bellawanan seperti. Tetapi dalam Simbiosis membiarkan keduadualisme hidup bersama yang disebut dengan zona penengah, Namun dalam zona penengah menentang unsur yang bertentangan untuk eksis bersama (Erdiono, 2012).	Zona penengah begitu penting karena memungkinkan unsur-unsur yang berlawanan menarik dualisme untuk mematuhi aturan umum, untuk mencapai pemahaman bersama (Kurokawa, 1991).	Konsep keseimbangan	Melalui ruang penengah berupa pendopo sebagai ruang publik bersama tanpa ada salah satu unsur yang dominan, melalui pendopo dapat dijadikan sebagai berbagai aktivitas seperti istirahat, pelatihan hingga ruang bersama.

Sumber: (Damanik, 2013), (Azwar, 2009), (Kadir, 1995), (Parman, 2016), (Ngatawi, 2015), (Narottama, 2011), (Rosenberg, 2009), (Yoeti, 1997), (Utomo, 2014), (Tubs, 1996), (Putri, 2013), (Kurokawa, 1991), (Erdiono, 2012).

2.7. Studi Preseden

Terdapat beberapa studi preseden yang mendukung baik untuk objek perancangan maupun pendekatan perancangan, pada studi preseden ini akan dibedakan antara studi preseden objek dengan studi preseden pendekatan.

2.7.1. Studi Preseden Objek

Studi preseden objek disesuaikan dengan obyek yang akan dirancang, pemilihan studi preseden objek berupa Dusun Bambu Bandung dan Kampung Seni Budaya Eco Bambu Cipaku dikarenakan memiliki kesamaan dalam hal konsep wisata yang diusung dalam perancangan dan juga kesamaan fasilitas yang dibutuhkan, serta adanya kesamaan nuansa wisata yang bernuansa desa/kampung.




a. Dusun Bambu Bandung






Dusun Bambu merupakan sebuah objek wisata alam baru yang terletak di Cisarua, Kabupaten Bandung, Jawa Barat. Dusun Bambu adalah tempat wisata

keluarga yang bertemakan alam, dengan konsep ekologi, edukasi, etnik dan estetika. Dusun Bambu sebagai objek wisata rekreasi yang mengangkat konsep ekowisata atau lahan konservasi sebagai nilai jualnya mampu menempatkannya sebagai objek wisata rekreasi yang berbeda dari objek wisata rekreasi lainnya. Ekowisata dipilih karena konsep tersebut dinilai sesuai dengan situasi global saat ini, yaitu untuk turut berpartisipasi dalam pencegahan pemanasan global.

Dusun Bambu merupakan objek wisata rekreasi yang dirancang sebagai representasi budaya Jawa Barat. Mulai dari konsep area wisata, perancangan bangunan sampai dengan makanan yang disajikan. Dusun Bambu terdiri dari 3 area yaitu restaurant, penginapan dan kemah.

Tabel 2.11. Fasilitas Dusun Bambu

Nama Fasilitas	Keterangan	Foto
Burangrang Cafe	Restoran yang bisa digunakan untuk acara kumpul bersama, makan siang dan arisan. Burangrang Cafe memiliki posisi yang cukup tinggi sehingga pengunjung dapat menyaksikan pemandangan gunung Burangrang.	
Saung Purbasari	Saung yang dirancang khusus dengan konsep bangunan rumah adat Sunda yang terletak di tepi danau buatan yang terinspirasi dari kisah romantis Putri Purbasari.	
Pasar Khatulistiwa	Gabungan foodcourt, farmers market dan area bermain anak. Pasar Khatulistiwa menyajikan buah-buahan, sayur-sayuran, jajanan tradisional sunda serta souvenir hasil kerajinan tangan masyarakat lokal.	

<p>Lutung Kasarung</p>	<p>Tempat makan diatas pohon yang berbentuk seperti sarang burung, terbuat dari ranting. ditempatkan cukup tinggi diantara pepohonan Kayu Putih. Terinspirasi dari legenda romantis Lutung Kasarung</p>	
<p>Kampung Layung</p>	<p>Vila bergaya arsitektur lokal Sunda dengan view pemandangan alam yang eksotis.</p>	
<p>Balad Lodaya</p>	<p>Area bermain anak dengan beberapa yang terbuat dari kayu yang membentuk seperti ayunan dll.</p>	
<p>Perkemahan Sayang Heulang</p>	<p>Area perkemahan dialam terbuka yang berjumlah 11 unit, kemah tersebut dapat digunakan oleh perorangan maupun grup yang ingin menginap dengan nuansa alami.</p>	
<p>Paddy Field</p>	<p>Area persawahan yang ada di Dusun Bambu</p>	

Arimbi Flower Garden	taman bunga yang ada di Dusun Bambu dapat digunakan untuk bersantai, mengambil gambar bersama keluarga, kerabat atau hanya duduk dan menikmati udara segar.	
Sampan Sangkuriang	Wisata sampan untuk mengelilingi danau.	
Bersepeda	Fasilitas bagi pengunjung yang ingin mengelilingi area wisata Dusun Bambu dengan menggunakan sepeda yang disediakan.	

(Sumber: Dusun Bambu Family Leisure Park, 2014)

Dusun Bambu memiliki keunikan dalam konsep yang tidak dimiliki oleh objek wisata lainnya. Selain bisa menikmati kuliner khas Sunda di restoran Burangrang ataupun bersantap makan di atas pohon sarang burung, pengunjung akan diajak mengenal lebih dalam tentang budaya Sunda serta lebih mendekatkan diri dengan alam. Untuk seluruh bangunan yang ada di Dusun Bambu ini menggunakan pendekatan Green Architecture dengan mengedepankan konsep reduce, reuse, dan recycle. Bangunan pada kawasan wisata ini hampir lima puluh persen lebih materialnya menggunakan menggunakan bahan-bahan bekas.

Dusun Bambu ini menampilkan harmoni antara bangunan, manusia, dan alam yang sesuai dengan prinsip Arsitektur Simbiosis. Hal ini dapat ditunjukkan dari :

1. Desain kompleks wisata yang mengikuti dan menyesuaikan karakter alam dan lingkungan setempat.
2. Tatanan massa-massa bangunan yang berpadu dengan lingkungan sekitar.
3. Memasukkan keindahan alam dan lingkungan sekitar sebagai bagian dari bangunan dan pelaku/pengguna di dalam bangunan.
4. Mengaplikasikan material-material alami ke dalam bangunan.
5. Bentuk bangunan merepresentasikan unsur alam (sarang burung).

b. Kampung Seni Budaya Eco Bambu Cipaku



Eco Bambu Cipaku merupakan salah satu wahana rekreasi yang tidak hanya menyuguhkan beragam hiburan dari kesenian, namun juga memberikan edukasi. Terdapat beragam permainan zaman dahulu atau pembuatan salah satu alat musik tradisional yakni angklung. ECO Bambu Cipaku sendiri membuka beberapa sesi dalam setiap harinya. ECO Bambu Cipaku yang merupakan bagian dari The Cipaku Garden Hotel ini diproyeksikan akan menjadi salah satu tempat wisata keluarga baik lokal maupun mancanegara.


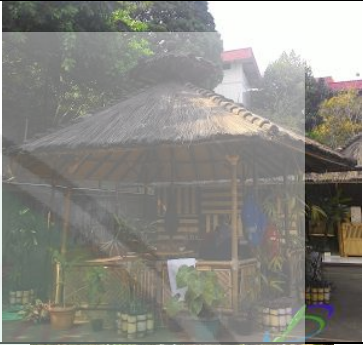



Suasana di Kampung Seni Budaya Eco Bambu Cipaku sejuk, nyaman dan banyaknya pohon rindang sehingga suasana sangat mendukung. Kawasan kampung seni budaya yang terletak di daerah Cidadap, Ledeng, Kota Bandung. ECO Bambu Cipaku sebetulnya merupakan kawasan terpadu dimana selain kampung wisata, juga ada hotel, restoran, kolam renang, kolam pemancingan, hingga restoran.

Beberapa bangunan dari bambu difungsikan menjadi tempat latihan silat, rampak kendang, hingga wushu. Bangunan bambu lainnya ada area penonton, aula, mushola, dan saung-saung. Kampung wisata ini diresmikan pada Minggu 22 Maret 2015.

Kampung wisata seni budaya ini menjadi tempat berkumpulnya komunitas, sanggar seni, para seniman dan budayawan Sunda. Para pegiat kesenian khas Sunda biasa melakukan latihan rutin ditempat ini mulai dari pencak silat, degun, rampak kendang, permainan anak tradisional, angklung, dan sebagainya. Berikut beberapa fasilitas yang terdapat di Kampung Seni Budaya ECO Bambu Cipaku.

Tabel 2.12. Fasilitas Kampung Seni Budaya Eco Bambu Cipaku

Nama Fasilitas	Keterangan	Gambar
Wirahma Hall	Tempat pertunjukan indoor dan bisa juga berfungsi sebagai meeting room. Dengan konstruksi yang memadukan arsitektur kontemporer dengan bangunan bambu.	
Pujasera	Area untuk penjualan makanan maupun minuman posisi berderet dan di batasi dengan sekat sekat dari bilik, menimbulkan kesan exclusive dan memudahkan pembagian ruang antara beberapa penjual.	

Pendapa/Paseban	Area terbuka untuk latihan seni budaya maupun pertunjukan	
Gazebo	Tempat Favorit untuk kumpul keluarga dan bercengkrama selama berwisata di ECO BAMBU. Desain yang unik berbentuk persegi enam dengan struktur atap "ligar payung" dengan satu tiang penyangga di tengah	
Saung	Penginapan dengan gaya rumah adat sunda	
Kolam Pemancingan	Tempat pemancingan ikan untuk anak anak kecil	
Kemangi Resto	Restoran yang menyajikan makanan khas sunda	

(Sumber: WisataJabar.com)

Konsep kawasan wisata terpadu yang diusung ECO Bambu Cipaku memang lebih mengedepankan sisi idealisme. Di sinilah tempatnya bagi yang ingin mengenal seni budaya Sunda atau sekadar berinteraksi dengan alam. Di dekat kampung seni budaya, pengunjung bisa jalan-jalan ke hutan kota yang masih resik. Anda bisa menikmati buaian angin yang dipadu dengan gemericik aliran air dari sungai yang bersumber dari mata air alami.

Kelebihan dari kampung seni budaya eco Bambu Cipaku ini menampilkan harmoni antara budaya dengan kondisi alam yang diwujudkan dalam bentuk bangunan dan fasilitas yang disediakan. Hal ini sesuai dengan penerapan dari pendekatan arsitektur simbiosis yang ditunjukkan melalui

1. Pengaplikasian material-material alami ke dalam bangunan.
2. Adanya *Intermedied Space* atau ruang peralihan yang berupa pendopo yang dapat menampung berbagai aktivitas.
3. Memasukkan keindahan alam dan lingkungan sekitar sebagai bagian dari bangunan dan pelaku/pengguna di dalam bangunan
4. Tatanan massa-massa bangunan yang saling berhubungan dan berkaitan.
5. Tersedianya ruang pertunjukan yang bisa menampung berbagai seni budaya.

2.7.2. Studi Preseden Pendekatan

Studi preseden pendekatan disesuaikan dengan pendekatan yang digunakan, pemilihan studi preseden pendekatan berupa Desa Panglipuran dikarenakan preseden tersebut menerapkan prinsip-prinsip arsitektur simbiosis, meskipun tidak secara keseluruhan. Pada Desa Adat Penglipuran masih memegang nilai erat sekitar.

a. Desa Panglipuran Bangli

Desa Wisata Panglipuran terletak di Kelurahan Kubu, Kecamatan Bangli Kabupaten Bangli. Hanya berjarak 45 kilometer dari Kota Denpasar dan satu jalur menuju kawasan wisata Kintamani. Luas desa sekitar 112 hektar dengan ketinggian 700 meter di atas permukaan laut, sehingga memiliki udara yang sejuk. Desa Panglipuran merupakan salah satu kawasan pedesaan yang memiliki tatanan teratur, perpaduan tatanan tradisional dengan ruang terbuka yang banyak. Penataan fisik dan struktur tidak lepas dari budaya yang dipegang teguh oleh masyarakat.

Desa Penglipuran termasuk desa yang banyak melakukan acara ritual keagamaan, sehingga banyak terdapat acara yang diadakan di Desa Panglipuran, seperti pemasangan dan penurunan odalan, Galungan dan Kuningan, serta masih banyak lagi.




Gambar 2.12 Desa Panglipuran
(Sumber: Google Image)

Secara spesifik desa wisata ini memiliki tujuh keunggulan yang merupakan daya tarik sebagai tujuan wisata,

Tabel 2.13 Potensi Desa Panglipuran

Jenis Potensi	Keterangan	Gambar
Rumah Adat yang unik	Semua rumah dilengkapi dengan atribut struktur desa seperti: tembok <i>penyenger</i> , angkul-angkul (candi bentar khas), dan <i>telajakan</i> yang seragam, serta atap dari bambu yang dibelah untuk seluruh bangunan desa.	
Penatan tata ruang yang seragam	Di sepanjang jalan koridor desa hanya digunakan untuk pejalan kaki. Sisi kanan kiri jalan koridor menuju ke atas terdapat rumah-rumah dengan bentuk bangunan dan bahan yang dipakai sama	
Hutan Bambu	Pohon bambu ini dapat meneduhkan jalan yang digunakan oleh wisatawan yang mengelilingi desa	
Makam Pahlawan	Taman Makam Kapten Mudita. Pemakaman ini ditata dengan baik, sehingga dapat digunakan sebagai daya tarik wisata sejarah.	
Keindahan Pura Penataran	lokasi pura penataran ini ada di kontur tanah bagian atas yang disebut <i>Pertiangan</i> yang berarti memiliki hubungan dengan Tuhan.	
Keindahan Alam Pedesaan	Mempunyai keindahan alam yang khas yang didapatkan dari keseragaman fisik bangunan.	

Karang Memadu	Karang memadu ini hanya merupakan hamparan lahan kosong. Tersedianya lahan kosong ini dimaksudkan sebagai lahan yang hanya diperuntukkan bagi orang yang melakukan poligami	
---------------	---	--

(Sumber: Analisis, 2017)

Keunggulan potensi Desa Wisata Penglipuran bukan merupakan satu-satunya daya tarik untuk dikunjungi wisatawan. Ketujuh keunggulan potensi yang dimiliki desa wisata ini, memang sudah merupakan fondasi paling penting dalam industri pariwisata, untuk dilihat dan dinikmati. Namun masih ada siklus lain untuk lebih mengikat wisatawan setelah tiba di lokasi desa wisata, yaitu apa yang dibeli, apa yang dilakukan, dan apa yang dipelajari dari Desa Wisata Penglipuran.

Berkaitan dengan pendekatan arsitektur simbiosis maka bisa dicocokkan antara prinsip-prinsip simbiosis dengan studi preseden Desa Panglipuran.

Tabel 2.14 Komparasi antara Desa Panglipuran dan Arsitektur Simbiosis

Prinsip	Nilai	Aplikasi
Simbiosis Arsitektur dan Alam	Penerapan material alami	Bangunan rumah secara keseluruhan terbuat dari kayu dan bambu
	Menggabungkan pemandangan sekitar	Adanya hutan bambu yang mengelilingi desa
	Menciptakan <i>green hill</i>	Tanah desa panglipuran mempunyai topografi yang unik dari atas ke bawah
Simbiosis satu budaya dengan budaya lainnya	Menciptakan ruang bersama	Berupa pura penataran dan juga melalui koridor
	Memberi wadah pada setiap kebudayaan	Keberadaan zona karang memadu
Simbiosis masa lalu dan sekarang	Motif hias dan simbol langgam	tembok penyengker, <i>angkul-angkul</i> (candi bentar khas), dan telajakan yang seragam, serta atap dari bambu yang dibelah
	Gaya lama di integrasikan dengan gaya baru	Terdapat di bagian <i>angkul-angkul</i>
	Penggabungan dua era dalam satu bentuk	Masih mempertahankan nilai kebudayaan yang dipegang sejak dulu
Simbiosis interior dan eksterior	Intermediate zona	Penataan fisik dan struktur tidak lepas dari budaya yang dipegang teguh oleh masyarakat
	Banyaknya ruang terbuka hijau	Berup koridor jalan yang dikhususkan untuk pejalan kaki
	Adanya zona transisi	Bagian tepi koridor dimanfaatkan sebagai ruang terbuka
Simbiosis manusia dan teknologi	Penggunaan teknologi terbaru	Daerah sebelum pura penataran dan juga <i>angkul-angkul</i>
	Pemanfaatan teknologi sebagai aspek perancangan	Menggunakan teknologi lokal yang sesuai dengan nilai.
		Pemanfaatan teknologi sekitar berupa bambu

(Sumber: Analisis, 2017)

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1. Metode Perancangan

Metode yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan metode kualitatif. Penggunaan metode kualitatif digunakan untuk mendapatkan hasil produk desain melalui hasil analisa dan sintesis. Perancangan Wisata Eko-Kultural menggunakan metode kualitatif akan didapatkan hasil-hasil rekomendasi perancangan yang didasarkan dari nilai-nilai lokal, kondisi kawasan hingga jenis kebudayaan dan alam yang akan digunakan dalam perancangan. Selain itu metode perancangan yang diambil juga berdasarkan dari pendekatan arsitektur simbiosis yang mana pada arsitektur simbiosis terdapat lima metode (Mashuri, 2009).

Secara garis besar metode yang digunakan dengan pendekatan arsitektur simbiosis mempunyai penekanan yang berbeda terhadap konteks arsitekturalnya, dan secara garis besar dirumuskan ada tiga item penekanan metode yakni: Nilai, Ruang, dan Bentuk.

Tabel 3.1. Penjabaran Metode Simbiosis Kurokawa

Teori	Penekanan	Metode	Langkah
Arsitektur Simbiosis	Nilai Sosial Budaya	Hybridization	Fragmentasi (pemecahan unsur) → Quotation (pengambilan elemen) → Collision (pencampuran) → Interduce Noise (manipulasi elemen) → New Value
	Ruang	Intermediation	Ruang luar → Ruang penengah ← Ruang luar
	Bentuk	Core-column and super slap	Grid → Short Column → super slap (mengolah permukaan) → Sintesis space → Bentuk baru

(Sumber: Mashuri, 2009)

3.2. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data

Proses pengumpulan dan pengolahan data dilakukan dengan beberapa cara yaitu melalui data primer maupun data sekunder yang berkaitan dengan objek perancangan Wisata Eko-Kultural. Data primer dan sekunder didapatkan dari berbagai teknik berikut:

Tabel 3.2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan Data	Tujuan	Spektrum Kajian Data
Studi Literatur	Mendapatkan data dan teori yang berkaitan dengan pendekatan dan konsep perancangan objek Wisata Eko-Kultural di Sendangduwur Lamongan	-Data tentang wisata di Indonesia dan Lamongan khususnya -Potensi alam dan budaya Lamongan -Standar Amenitas, Aksesibilitas, dan fasilitas wisata lainnya -Teori, prinsip dan penerapan arsitektur simbiosis - Integrasi keislaman
Survei dan Observasi	Mengetahui kondisi fisik pada lokasi yang dipilih sebagai lokasi perancangan Wisata Eko-Kultural yaitu di Sendangduwur	- Data Tapak - Potensi dan permasalahan tapak - Lokasi perancangan - Sarana dan Prasarana Pendukung

	Lamongan	
Studi Banding	Memperoleh data yang berkaitan dengan objek dan pendekatan rancangan yang dipilih dari objek yang sudah ada sebelumnya	<ul style="list-style-type: none"> - Standar dan kebutuhan ruang - jenis fasilitas yang dibutuhkan - Aplikasi pendekatan terhadap rancangan - Solusi pemecahan permasalahan

(Sumber: Analisis, 2017)

3.3. Teknik Analisa

Teknik yang akan dianalisa pada perancangan Wisata Eko-Kultural ini meliputi dari berbagai macam analisa mulai dari yang cakupan luas hingga yang detail, bertujuan untuk memberikan solusi dalam perancangan.



Gambar 3.1 Skema teknik analisa
(Sumber: Analisa, 2017)

Jenis penekanan Analisa berdasarkan metode dari pendekatan arsitektur simbiosis. Terdiri dari sebagai berikut

a. Analisa Nilai Sosial & Budaya

Analisa nilai nilai budaya dan sosial berpengaruh terhadap analisa kawasan, yang mana pada Analisa kawasan dipengaruhi oleh potensi kawasan dan nilai sosial budaya. Adapun tahapan yang digunakan

Potensi kawasan + Analisa nilai sosial budaya → Fragmentasi (pemecahan unsur) → Quotation (pengambilan elemen) → Collision (pencampuran) → Modifikasi → Analisa Kawasan.

b. Analisa Ruang

Tahapan analisa ruang dipengaruhi oleh Analisa Tapak, fungsi, pengguna dan aktivitas. Adapun langkah analisis yang digunakan

Tapak → Fungsi → Pengguna → Aktivitas → Kebutuhan Ruang → Zona Ruang → Ruang dalam + Ruang luar → *Intermediary space & Secret zone* → Ruang

c. Analisa Bentuk

Pada tahapan analisa bentuk mengalami penyesuaian dari hasil analisa tapak dan ruang dalam prosesnya. Adapun langkahnya sebagai berikut

Grid → Short Column → super slap (mengolah permukaan) → Sintesis space → Bentuk baru

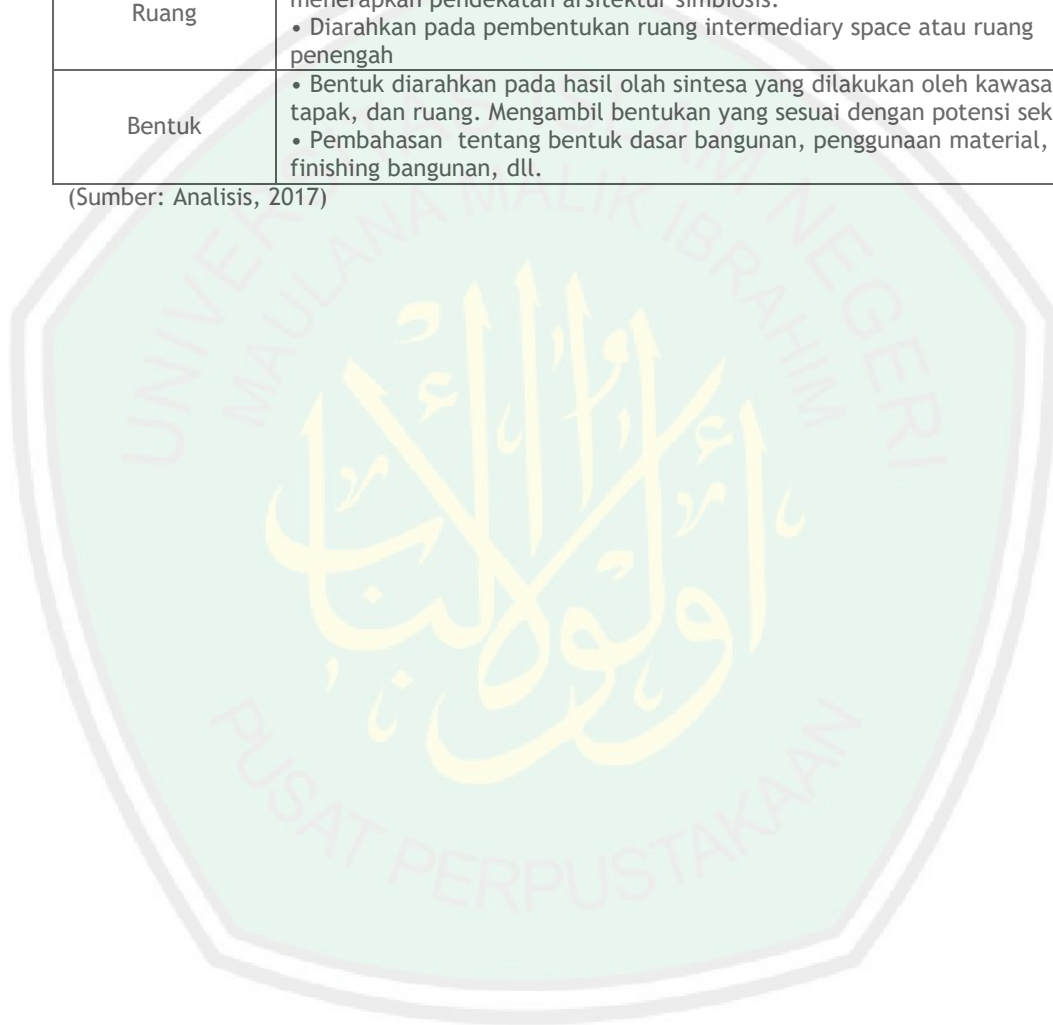
3.4. Teknik Sintesis

Wisata Eko-Kultural di Sendangduwur Lamongan dalam teknik sintesisnya akan diwujudkan dalam bentuk sintesis berikut ini.

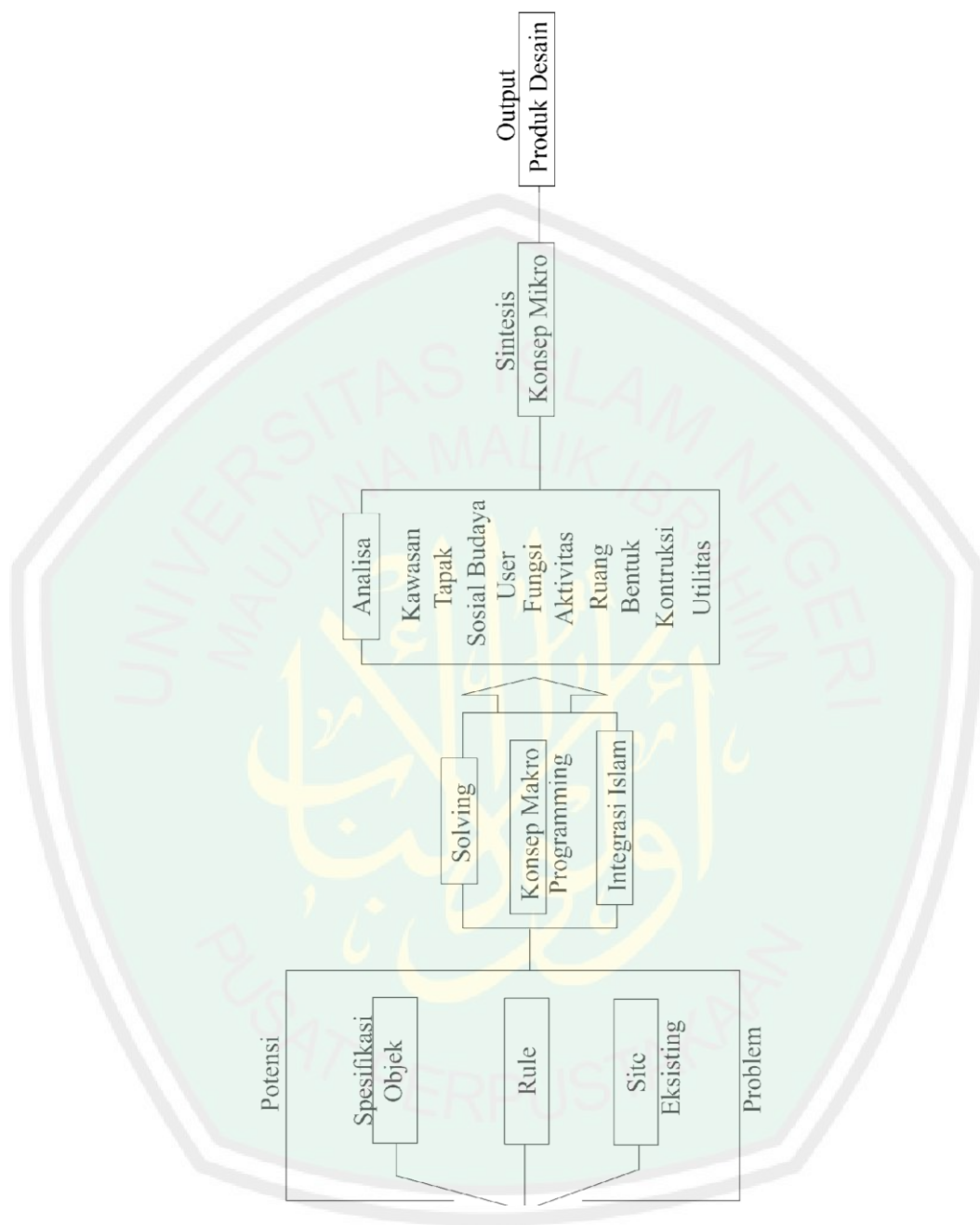
Tabel 3.3. Teknik sintesis

Jenis Sintesis	Arahan Sintesis
Nilai Sosial & Budaya	<ul style="list-style-type: none">• Memberikan pengaruh terhadap kawasan dan tapak, sehingga pada proses sintesis kawasan dan tapak bisa menyesuaikan terhasap nilai sosial budaya yang ditunjang juga oleh potensi disekitar.• Menyesuaikan dengan lingkungan sekitarnya supaya tidak terjadi kesenjangan sosial.
Ruang	<ul style="list-style-type: none">• Sesuai dengan kebutuhan ruangan sebagai tempat wisata Eko-Kultural yang menerapkan pendekatan arsitektur simbiosis.• Diarahkan pada pembentukan ruang intermediary space atau ruang penengah
Bentuk	<ul style="list-style-type: none">• Bentuk diarahkan pada hasil olah sintesa yang dilakukan oleh kawasan, tapak, dan ruang. Mengambil bentukan yang sesuai dengan potensi sekitar.• Pembahasan tentang bentuk dasar bangunan, penggunaan material, finishing bangunan, dll.

(Sumber: Analisis, 2017)



3.5. Diagram Alur Pola Pikir Perancangan



BAB IV

GAMBARAN LOKASI

4.1. Gambaran Umum Lokasi

Secara umum pemilihan lokasi tapak perancangan berada di Kabupaten Lamongan. Secara geografis Kabupaten Lamongan terletak pada 6°51' - 7°23' Lintang Selatan dan 112°33' - 112°34' Bujur Timur. Kabupaten Lamongan memiliki luas wilayah kurang lebih 1.812,8 km² atau ±3.78% dari luas wilayah Provinsi Jawa Timur. Dengan panjang garis pantai sepanjang 47 km, maka wilayah perairan laut Kabupaten Lamongan adalah seluas 902,4 km², apabila dihitung 12 mil dari permukaan laut. Selain itu Kabupaten Lamongan ditetapkan sebagai Daerah Tujuan Wisata di Jawa Timur. Potensi beragam yang dimiliki Lamongan tentu sesuai untuk dijadikan tapak lokasi perancangan.

4.1.1. Kebijakan Tata Ruang Lokasi

Lokasi tapak perancangan berada di Kabupaten Lamongan wilayah utara yaitu di Kecamatan Paciran. Sesuai RTRW Kabupaten Lamongan pasal 4 ayat 2 bahwa Kecamatan Paciran merupakan wilayah pengembangan wisata di Kabupaten Lamongan, selain itu juga mempunyai potensi wisata yang sangat mendukung. Berikut Kebijakan tata ruang lokasi tapak perancangan Wisata Eko-Kultural yang berada di Kabupaten Lamongan.



Gambar 4.1. Gambaran RTRW Kab. Lamongan
(Sumber: Analisis, 2017)

Tabel 4.1 Kebijakan Tata Ruang di Kecamatan Paciran

No.	Kebijakan Tata Ruang	Keterangan	Dampak dalam Perancangan
1.	Garis Sepadan Bangunan	-Bangunan pada kapling pojok (sudut) ditetapkan minimum 2 meter. -Bangunan pada jalan-jalan buntu atau jalan umum ditetapkan minimum sebesar setengah lebar jalan atau minimum 3 meter. -Untuk bangunan industri, garis sempadan samping dan belakang bangunan ditetapkan minimum 6 meter.	Memberikan jarak jalan ke bangunan pada tapak sebesar 6 meter, sedangkan pada szona garis sepada bangunan akan digunakan sebagai ruang terbuka yaitu streetscape
2.	Koefisien Dasar Bangunan	-KDB di lokasi perancangan 50-80%	Penerapan KDB yang ditentukan
3.	Koefisien Lantai Bangunan	-KLB di lokasi perancangan ditetapkan yaitu 0,6-2,4. -Bangunanyang memiliki KLB lebih dari 2 merupakan bangunan perdagangan jasa dan fasilitas umum.	
4.	Tinggi Bangunan	Ketinggian bangunan maksimal 2-3 lantai.	Bangunan mempunyai ketinggian 2 lantai, dan untuk memenuhi fasilitas akan dikembangkan secara horizontal
5.	Lebar Jalan	Lebar jalan di Kecamatan Paciran adalah sebagai berikut -Arteri primer: 14-18 M -Kolektor primer: 8 M -Lokal primer: 5 M -Jalan Desa: 3 M	Memperluas jalan pada akses menuju lokasi perancangan karena merupakan jalan kolektor primer.

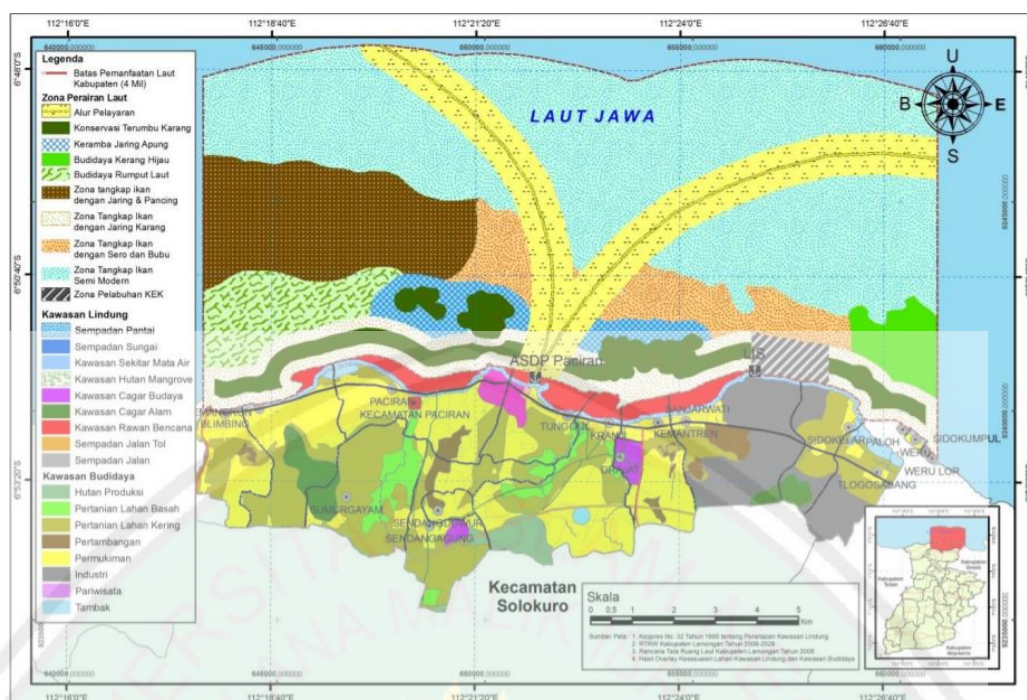
(Sumber: Perda Bangunan Kab. Lamongan Tahun 2011)

Berikut Rekomendasi pemanfaatan lahan di Kecamatan Paciran Kabupaten Lamongan berdasarkan karakter fisik yang terdapat di lokasi.

Tabel 4.2. Rekomendasi Pemanfaatan Lahan

No.	Pemanfaatan Lahan	Luas (Ha)	Persentase (%)
Kawasan Lindung			
1	Kawasan Sempadan Pantai	192,25	3,14
2	Kawasan Sempadan Sungai	24,83	0,40
3	Kawasan Sekitar Mata Air	14,08	0,23
4	Kawasan Berhutan Mangrove	3,60	0,06
5	Kawasan Cagar Budaya	82,92	1,35
6	Kawasan Cagar Alam	228,93	3,73
7	Kawasan Rawan Bencana	349,32	5,70
8	Kawasan Sempadan Jalan Tol	29,00	0,47
9	Kawasan Sempadan Jalan	75,43	1,23
Kawasan Budidaya			
1	Kawasan Hutan Produksi	136,99	2,23
2	Kawasan Pertanian Lahan Basah	280,53	4,58
3	Kawasan Pertanian Lahan Ker-ing	1693,04	27,62
4	Kawasan Perikanan Tambak	62,61	1,02
5	Kawasan Pertambangan	179,59	2,93
6	Kawasan Permukiman	1953,98	31,87
7	Kawasan Industri	737,06	12,02
8	Kawasan Pariwisata	86,13	1,41
Jumlah		6130,30	100%

(Sumber: Surjono, 2011)



Gambar 4.2. Rekomendasi Pemanfaatan Lahan di Kec. Paciran
(Sumber: Surjono dkk, 2011)

4.1.2. Syarat/Ketentuan Lokasi pada Objek

Pemilihan lokasi suatu objek Wisata Eko-Kultural di Sendangduwur Kabupaten Lamongan harus dirancang dengan bersumber pada potensi daya tarik yang dimiliki lokasi objek tersebut dengan mengacu berbagai kelayakan, diantaranya adalah:

a. Lokasi Strategis

Pemilihan lokasi tapak harus strategis yang mempunyai peran dalam usaha pelestarian dan pemanfaatan aset budaya, mempunyai peran strategis dalam menjaga fungsi dan daya dukung lingkungan hidup dan lokasi tersebut berperan menjaga persatuan bangsa dan keutuhan wilayah (Kemenpar, 2010).

b. Kelayakan Sosial Ekonomi Regional

Lokasi tapak perancangan Wisata Eko-Kultural memiliki dampak sosial ekonomi secara regional, dapat menciptakan lapangan kerja atau berusaha, dapat meningkatkan penerimaan devisa, dapat meningkatkan penerimaan pada sektor yang lain seperti pajak, perindustrian, perdagangan, pertanian dan lain - lain. Pertimbangan tidak hanya komersial saja tetapi juga memperhatikan dampaknya secara lebih luas (Kemenpar, 2010).

c. Layak Lingkungan

Analisis dampak lingkungan dapat dipergunakan sebagai acuan dalam pemilihan lokasi objek wisata. Pembangunan objek wisata yang mengakibatkan rusaknya lingkungan harus dihentikan pembangunannya. Pembangunan objek wisata

bukanlah untuk merusak lingkungan tetapi sekedar memanfaatkan sumber daya alam untuk kebaikan manusia dan untuk meningkatkan kualitas hidup manusia sehingga menjadi keseimbangan, keselarasan dan keserasian hubungan antara manusia dengan manusia, manusia dengan lingkungan alam dan manusia dengan tuhannya.

d. Layak Teknis

Pemilihan lokasi objek wisata harus dapat dipertanggungjawabkan secara teknis dengan melihat daya dukung yang ada. Tidaklah perlu memaksakan diri untuk membangun suatu objek wisata apabila daya dukung objek wisata tersebut rendah. Daya tarik suatu objek wisata tersebut membahayakan keselamatan para wisatawan (James, 1991).

Tabel 4.3. Hubungan Ketentuan terhadap Lokasi Tapak

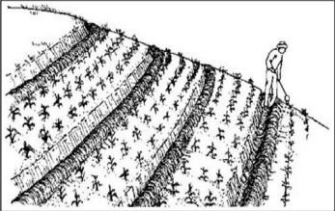
No.	Persyaratan	Kondisi Lokasi	Kesesuaian
1.	Lokasi Strategis	Sangat strategis karena berada di kawasan wisata yaitu dekat dengan Wisata Bahari Lamongan, Maharani Zoo, Makam Sunan Drajat dan Sunan sendang	Sesuai
2.	Kelayakan sosial ekonomi regional	-Secara sosial sangat layak karena penuh dengan potensi baik alam maupun budaya -Secara ekonomi, masyarakat di kecamatan paciran sebagian besar melupakan kalangan menengah yg bekerja sebagai nelayan, petani, buruh, dll,	Sesuai
3.	Layak Lingkungan	Lokasi dipilih ditapak yang memang diperuntukan untuk pariwisata dan dikelilingi oleh lahan produktif untuk mendukung menjadi salah satu bagian perancangan	Sesuai
4.	Layak Teknis	Didukung oleh berbagai potensi yaitu potensi alam, budaya serta aksesibilitas yang layak.	Sesuai

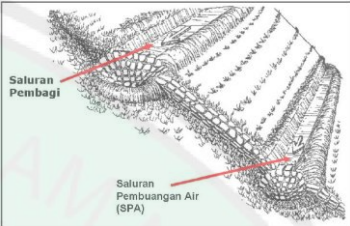
(Sumber: Analisis, 2017)

4.2. Karakteristik Fisik

Lokasi perancangan Wisata Eko-Kultural mempunyai karakteristik fisik sebagai berikut yang akan dijelaskan dalam tabel meliputi fisik dasar, jenis tanah, batuan geologi, hingga tata guna lahan.

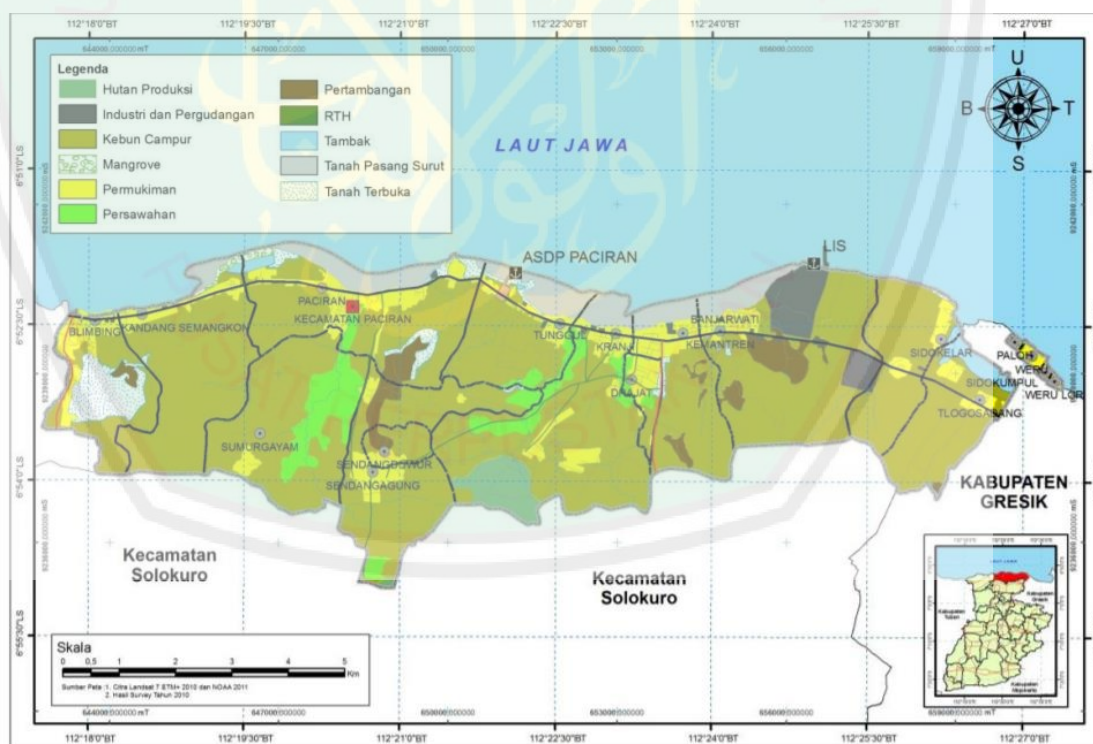
Tabel 4.4. Karakteristik Fisik Lahan

Karakteristik	Keterangan	Dampak Terhadap Perancangan
Fisik Dasar	Kelerengan yang datar, melandai dan sedikit bergelombang dengan kelerengan antara 8 -15% (55,48%)	-Pengunaan lahan yang cenderung melandai dengan teras gulud agar air bias menyerap tanah  -Pengunaan pondasi setempat -Dibuat panggung untuk mengurangi kelembapan tanah.

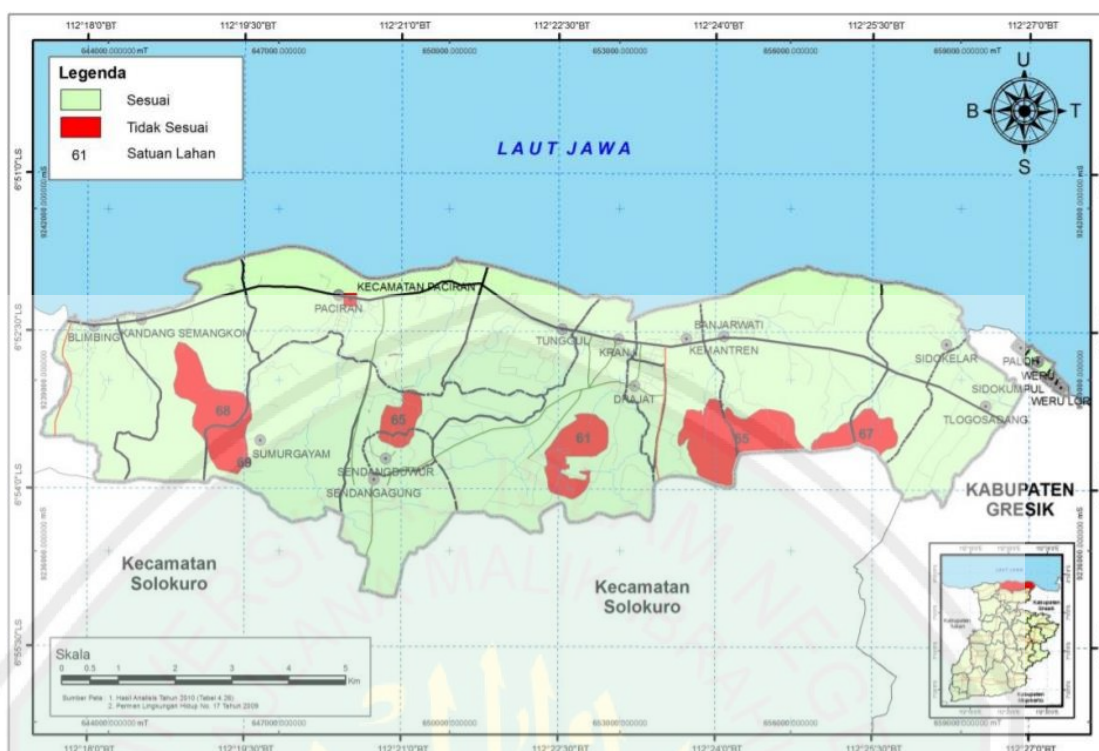
Jenis Tanah	Didominasi tanah mediteran merah (59,13%).	-Akses jalan dan sirkulasi dibuat perkerasan, karena tanah merah menyebabkan kotor. -Mempunyai daya serap yang lama sehingga perlu untuk membuat biopori
Batuan Geologi	Didominasi batuan gamping (83,14%)	-Batuan gamping kuat sebagai penahan, sehingga tidak memerlukan pondasi yang dalam
Curah Hujan	Tingkat curah hujan rendah hingga sedang dengan rata-rata 1.000-1250 mm/tahun (62,32%)	-Pembuatan kolam hujan untuk menampung air hujan agar dimusim kemarau dapat digunakan
Drainase tanah masuk	Kategori baik (93,45%).	-Penggunaan saluran air dan sluran pembagi 
Pola Jaringan	Pola linier dan grid	-Penggunaan pola grid sesuai dengan prinsip pada arsitektur simbiosis

(Sumber: Analisis, 2017)

Karakteristik fisik mempengaruhi terhadap tata guna lahan di Kecamatan Paciran. Berikut tata guna lahan di Kecamatan Paciran adalah sebagai berikut tersaji dalam gambar



Gambar 4.3. Tata Guna Lahan di Kec. Paciran
(Sumber: Surjono dkk, 2011)



Gambar 4.4. Produktivitas Lahan di Kec. Paciran
(Sumber: Surjono dkk, 2011)

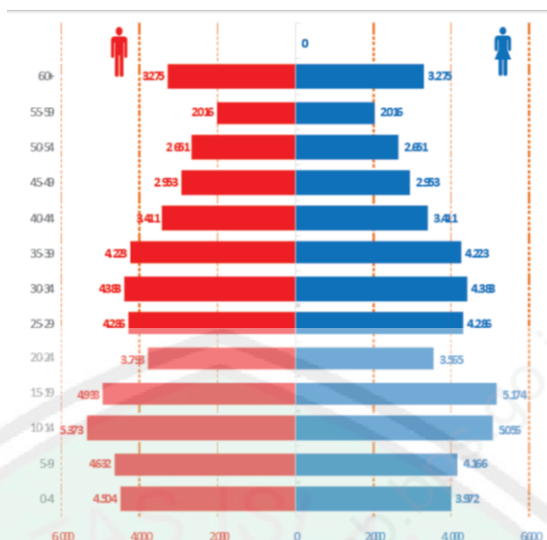
4.3. Karakteristik Non Fisik

Lokasi perancangan Wisata Eko-Kultural yang berada di Kabupaten Lamongan, yang mana pengembangan ekonomi dan wisata di bagian utara dipusatkan di Kecamatan Paciran dan Brondong. Karakteristik non fisik di Kecamatan Paciran dan Brondong akan dijelaskan dalam gambar berikut, meliputi sosial, budaya, kependudukan hingga ekonomi.

4.3.1. Penduduk

Jumlah penduduk Kecamatan Paciran adalah 100.333 jiwa, terdiri dari penduduk laki-laki 50.438 jiwa dan penduduk perempuan 49.895 jiwa. Kepadatan penduduk Kecamatan Paciran sebesar 237,922 jiwa per km². Rasio jenis kelamin penduduk Kecamatan Paciran adalah 101.09, yang berarti disetiap 100 penduduk perempuan terdapat 101 penduduk laki-laki.

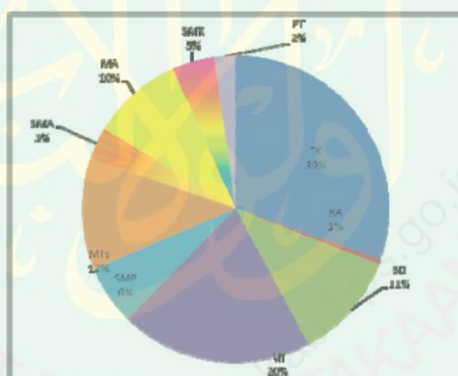
Sebagian besar penduduk di Kecamatan Paciran bekerja pada sektor pertanian dalam hal ini Perikanan tangkap (nelayan), Perdagangan, Industri dan Pariwisata. Sektor pariwisata mulai berkembang dengan adanya Wisata Bahari Lamongan dan Mazola yang terletak di desa Paciran dan Wisata Religi (Sunan Drajat di desa Drajat, Sunan Sendangduwur di desa Sendangduwur dan Maulana Ishak desa Kemantren).



Gambar 4.5. Jumlah Penduduk Kecamatan Paciran (Sumber: BPS Kec. Paciran, 2017)

4.3.2. Pendidikan

Ketersediaan sarana pendidikan baik sarana maupun prasarana akan sangat menunjang dalam meningkatkan pendidikan. jumlah fasilitas pendidikan negeri dan fasilitas Pendidikan swasta yang ada di Kecamatan Paciran, mulai dari TK/RA, SD/MI sampai Perguruan Tinggi.



Gambar 4.6. Sarana Pendidikan di Kecamatan Paciran (Sumber: BPS Kec. Paciran, 2017)

4.3.3. Kesehatan

Fasilitas kesehatan di Paciran terdiri dari 4 Rumah sakit, 10 Rumah Bersalin, 5 Poliklinik dan 3 yang rawat inap, 2 Puskesmas, 3 Pustu, 34 Tempat Praktek Bidan, 61 Posyandu, 13 Polindes, 15 Poskesdes, 17 Apotik dan 17 Toko Khusus Obat/Jamu. Jumlah tenaga medis pada Tahun 2016 yaitu 24 Dokter dengan prosentase sebesar 23,7 persen, 42 Bidan dengan prosentase sebesar 40,5 persen, 18 Perawat dengan prosentase sebesar 17,9 persen, 18 dukun bayi yang terlatih dengan prosentase

sebesar 17,9 persen dan 0 dukun bayi yang belum terlatih dengan prosentase sebesar 0 persen pada Tahun 2016.

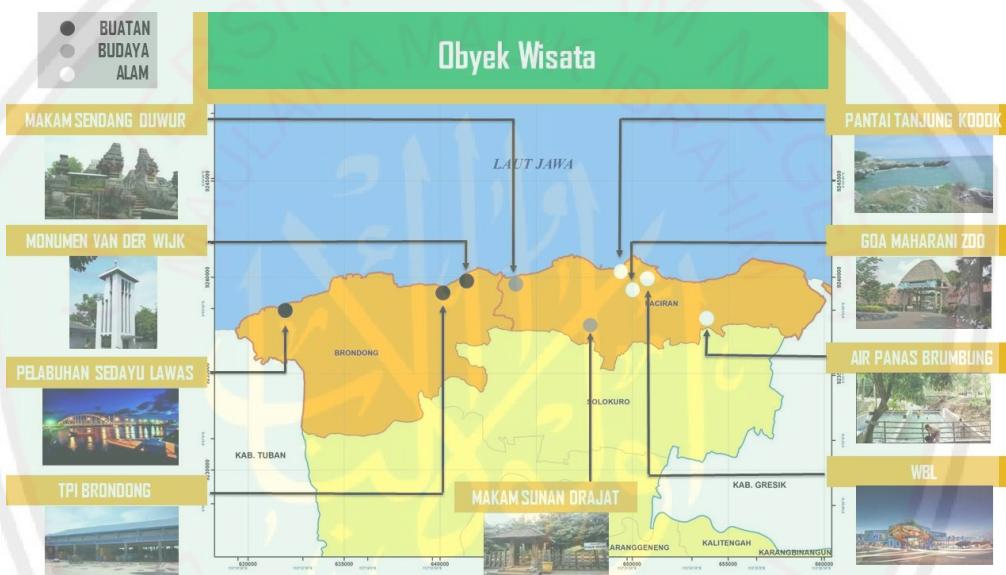
4.3.3. Ekonomi

Pada tahun 2016, jumlah industri kecil / kerajinan rumah tangga di Kecamatan Paciran sebanyak 531 usaha, industry sedang sebanyak 22 usaha dan industri besar sebanyak 33 usaha.

Industri yang mendominasi meliputi kerajinan batik tulis, tenun, kerajinan emas dan perak serta pengolahan makanan hasil laut.

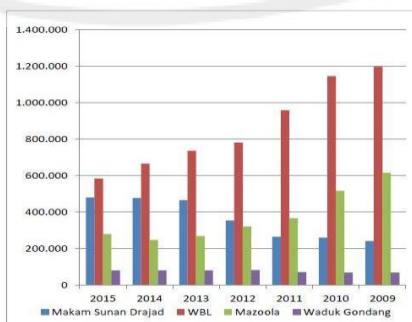
4.3.4. Wisata

Kawasan disekitar tapak perancangan merupakan daerah wisata yang mana, terdapat banyak wisata baik wisata buatan, budaya maupun alam



Gambar 4.7. Obyek Wisata di Kec. Paciran & Brondong (Sumber: Kemenpar Kab. Lamongan, 2015)

Jumlah wisatawan tiap Taunya juga mengalami peningkatan yang tersaji dalam gambar grafik berikut ini



	2014	2015	
Pelabuhan Sedayu	-	-	
Makam Sunan Drajad	896378	929659	1,82%
WBL	665630	583938	-6,53%
MaZooLa	246639	279402	6,22%
TPI Brondong	-	-	
Makam Sundang D	80547	91885	6,57%
Air Panas Brumbung	25231	28365	5,84%
Monumen Van der wijk	365133	367731	0,35%
Pantai Tanjung Kodok	-	-	

Gambar 4.8. Jumlah Wisatawan di Kec. Paciran & Brondong
(Sumber: Kemenpar Kab. Lamongan, 2015)

4.4. Lokasi Tapak

Lokasi tapak berada di Desa Sendangduwur Kecamatan Paciran Kabupaten Lamongan, yaitu di Jalan Sendang yang merupakan kawasan yang diperuntukan untuk pariwisata, pemukiman, perkebunan dan bukit kapur.

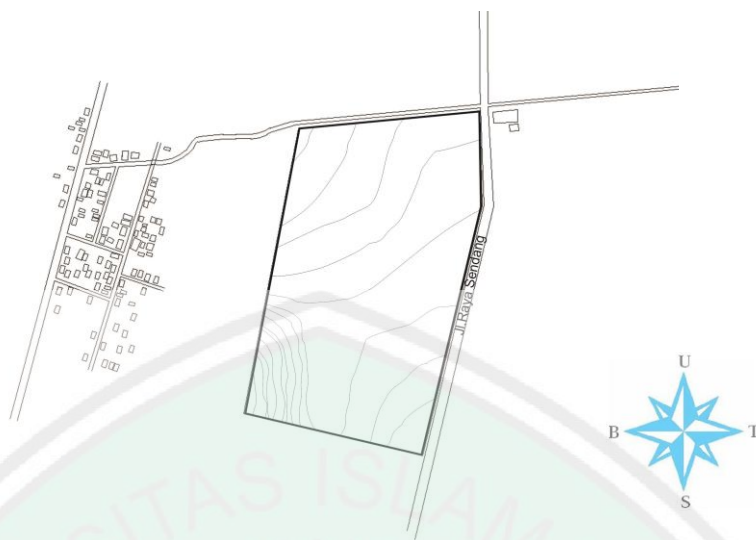
Tabel 4.5. Lokasi Tapak Perancangan

Karakteristik	Keterangan
Lokasi	Jl. Sendang Desa Sendangduwur Kecamatan Paciran Kabupaten Lamongan
Luas Tapak	100.610 m ²
Keliling Tapak	104.000 m
Fisik Dasar	Kelerengan yang datar
Jenis Tanah	Didominasi tanah merah
Curah Hujan	Tingkat curah hujan rendah hingga sedang dengan rata-rata 1.000-1250 mm/tahun (62,32%)
Drainase tanah masuk	Kategori baik (93,45%).
Pola Jaringan	Pola linier dan grid

(Sumber: Analisis, 2017)

4.4.1. Peta lokasi perancangan





Gambar 4.9. Lokasi Tapak Perancangan
(Sumber: Analisis, 2017)

4.4.2. Dimensi dan Batas Tapak



Gambar 4.10. Tapak Perancangan
(Sumber: Analisis, 2017)

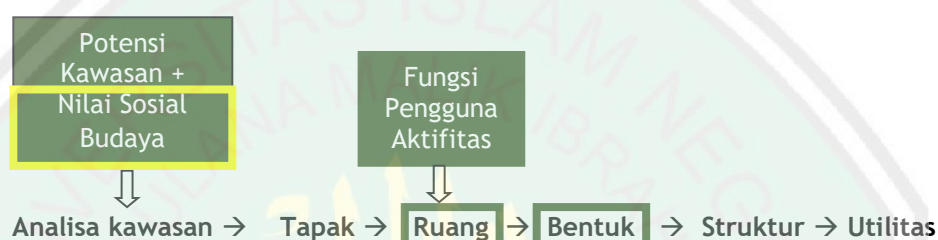
- Batas utara: Lahan perkebunan
- Batas Barat: Perumahan Warga
- Batas Timur: Jalan Sendang
- Batas Selatan: Lahan Kosong

BAB V
ANALISIS PERANCANGAN

5.1. Ide Analisis Perancangan

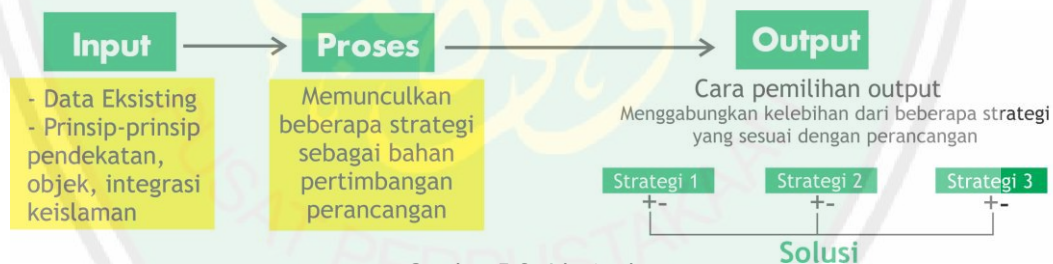
Analisis perancangan merupakan suatu proses pengolahan data yang didapatkan untuk mendapatkan konsep yang akan digunakan dalam merancang. Analisis-analisis yang digunakan meliputi analisis tapak, analisis fungsi, analisis pengguna dan aktivitas, analisis ruang, analisis bentuk, analisis struktur, serta analisis utilitas.

Berdasarkan metode perancangan arsitektur simbiosis didapatkan urutan bahwa ada langkah analisis sebagai berikut:



Gambar 5.1. Tahapan Analisis
(Sumber: Analisis, 2017)

Tahapan analisis perancangan wisata eko-kultural akan mengacu kepada tahapan analisis berikut agar didapatkan hasil yang dapat digunakan dalam perancangan.

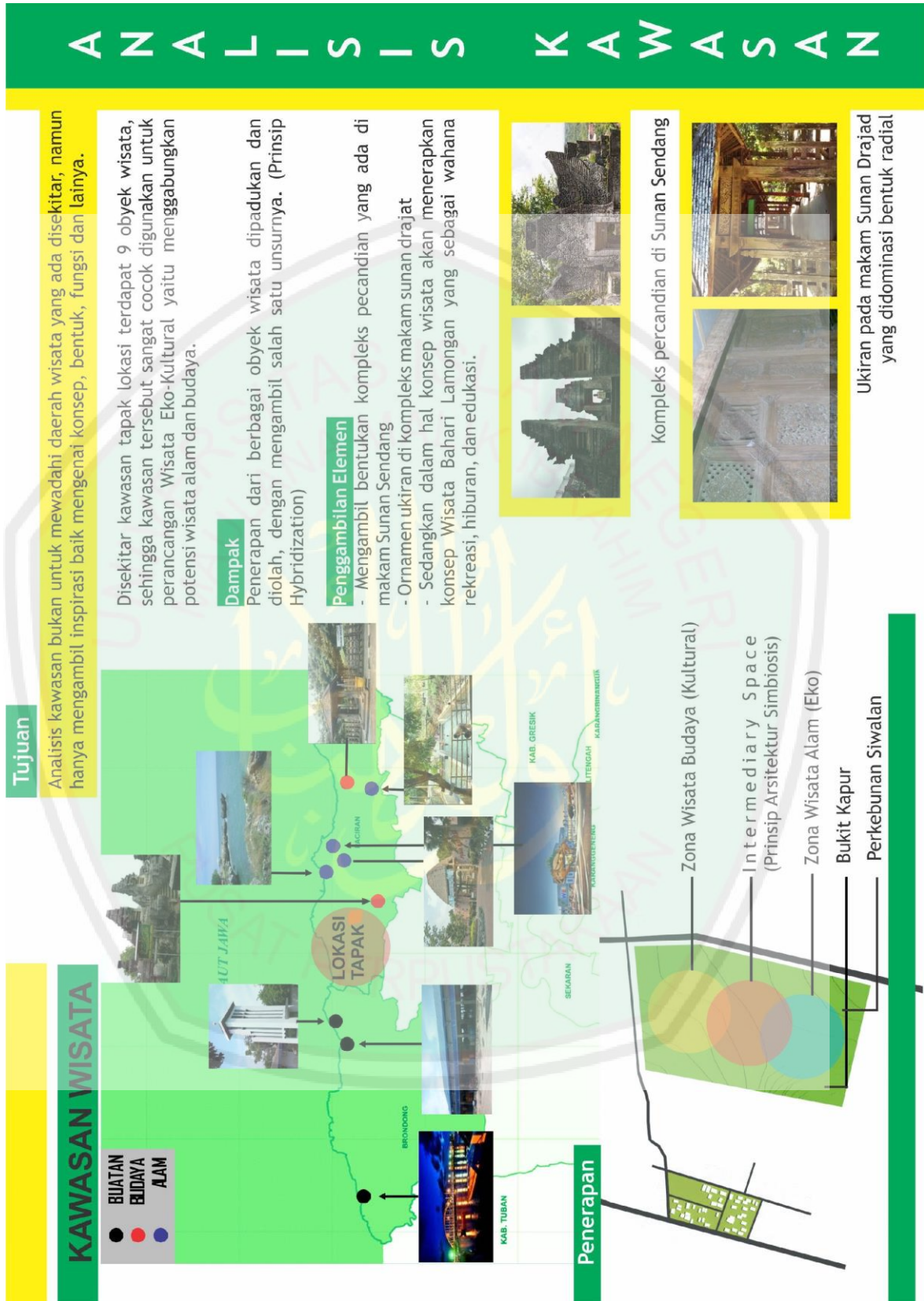


Gambar 5.2. Ide Analisis
(Sumber: Analisis, 2017)

Kesimpulan dari beberapa analisis akan diterapkan secara langsung di konsep perancangan, sehingga dalam tahapan analisis didapatkan kesimpulan yang dapat memberikan kemanfaatan bagi perancangan

Adapun dalam proses analisis pada nantinya, karena analisis bentuk dilakukan setelah analisis tapak dan ruang. Maka dalam analisis kawasan akan dihasilkan zoning secara umum terlebih dahulu melihat dari potensi, karakter objek dan nilai sosial budaya

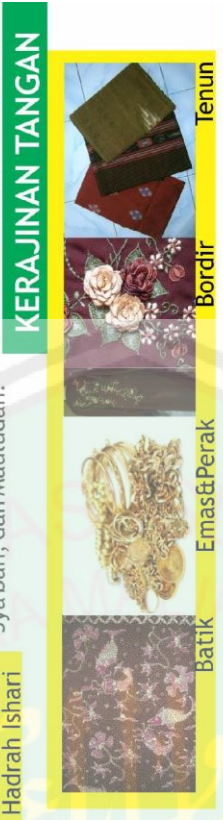
5.2. Analisis Kawasan



Gambar 5.3. Analisis Kawasan
(Sumber: Analisis, 2017)

POTENSI NILAI SOSIAL BUDAYA

Penerapan
Potensi Budaya, difokuskan pada budaya yang berupa pertunjukan Tari Boran, kentrung, Seni Jedor, Seni Sholawat al Banjari, dan Seni Sholawat Ishari. Sedangkan juga disediakan fasilitas untuk ritual keagamaan seperti Kupatan, Slametan, Asyuroan, Nisfu Sya'ban, dan Mauludan.



KERAJINAN TANGAN
Potensi Kerajinan Tangan hanya difokuskan pada batik tulis sendang dan kerajinan emas dan perak dengan menyediakan ruang galeri

Penerapan

ANALISIS KAWASAN

BUDAYA

ALAM

Penerapan



Penerapan
Potensi Alam, perencanaan Wisata Eko-Kultural pada nantinya akan difokuskan pada potensi perkebunan pohon ental, yang mana pada nantinya berisi tentang proses pemetikan buah hingga pengolahan. Selain itu juga memanfaatkan potensi perbukitan kapur sebagai salah satu fasilitas wisata.

Gambar 5.4. Analisis Kawasan (Sumber: Analisis, 2017)

5.3. Analisis Tapak

Analisis tapak terbagi menjadi beberapa bagian yang mana jika disesuaikan dengan pendekatan arsitektur simbiosis maka analisis tapak berupa analisis SWOT, analisis lokasi, analisis bentuk, luasan dan batas, analisis Klimatologi, analisis sirkulasi dan lain sebagainya.

5.3.1. Analisis S.W.O.T

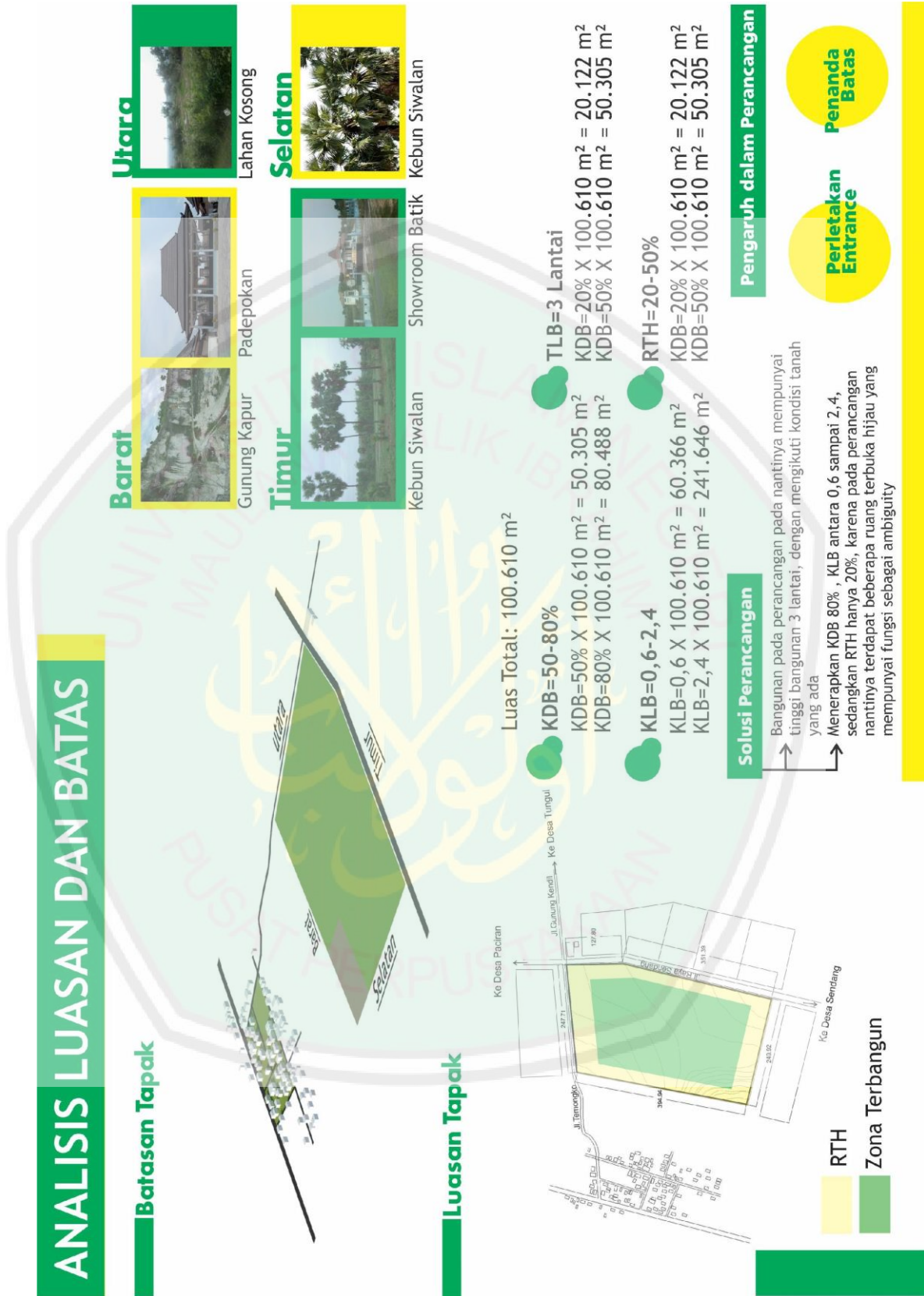
Analisis S.W.O.T. adalah metode untuk mengetahui segala kemungkinan yang akan terjadi dalam suatu tahap program kerja atau rencana perancangan. Analisis S.W.O.T. memiliki singkatan Strength (potensi/kekuatan), Weakness (kelemahan), Oportunity (Peluang), Threat (ancaman). Metode analisis ini akan digunakan untuk mengkaji lebih dalam tentang alasan memilih lahan atau lokasi tapak.

Tabel 5.1. Analisis SWOT

STRENGTH	WEAKNESS	SOLUSI
1. Lokasi yang strategis Terletak dikawasan wisata yaitu WBL, Mazola, Sunan Sendang 2. Terletak di jalan kolektor primer sehingga memudahkan pencapaian pada tapak dan tingkat kebisingan tidak terlalu tinggi 3. Dari segi iklim, curah hujan rendah sehingga tidak terjadi banjir 4. Jarak pandang manusia ke tapak cukup jelas untuk melihat bangunan dalam tapak. 5. Berada pada kawasan sosial dan budaya yang kental sehingga sesuai dengan objek perancangan 7. Nuansa pedesaan masih kental, sehingga sesuai untuk perancangan	Terdapat beberapa titik kondisi fisik yang dapat menjadikan kendala dalam tahap Perancangan: 1. Sebelah utara dan selatan merupakan lahan kosong yang tidak produktif hal itu memberi dampak pada perkembangan perancangan terutama dalam penyesuaian dengan tema arsitektur simbiosis 2. Objek ini secara tidak langsung akan terasa kontras dengan lingkungan karena disekitarnya tanah kosong 3. Selain itu sempitnya ruas jalan dengan lebar \pm 7m menjadikan akses jalan raya menjadi padat dengan dominan mobil besar (truck, bus) saat melintas dekat tapak	-Batas tapak yang bersebelahan dengan lahan kosong akan di batasi dengan pembatas berupa vegetasi serta tembok dengan ketinggian 1,5 -Bangunan akan disesuaikan dengan keadaan sekitar dengan memperhatikan aspek: bentuk, struktur, material dan lainnya -Perlebaran jalan raya terutama pada bagian depan tapak perancangan dengan menjadikan bagian depan tapak sebagai bagian fasilitas jalan -Pada bagian yang dekat dengan pohon kapur di beri tanaman yang tinggi, agar debu terserap dipohon. -Bagian tengah tapak dibuat menjadi ruang terbuka yang rindang, aman dan nyaman. -Memasang sumber tenaga listrik pada tapak dengan penyediaan ruang maintenance
OPORTUNITY	THREAT	
1. Tapak memiliki pandangan keluar yang baik yaitu kearah laut. 2. Dengan banyaknya pohon siwalan di tapak, dapat meningkatkan pengolahan hasilnya 3. Tapak yang memiliki daya serap tanah bagus, menjadikan tapak tidak rawan dari bencana	1. Tapak berada di dekat bukit kapur, sehingga sewaktu-waktu bangunan dapat tertutupi debu dari batu kapur 2. Minimnya curah hujan pada tapak, sehingga perlu untuk mengatur tapak agar tidak terlalu panas 3. Sumber tenaga listrik yang jauh jangkauannya pada tapak	

(Sumber: Analisis, 2017)

5.3.2. Analisis Luasan dan Batas



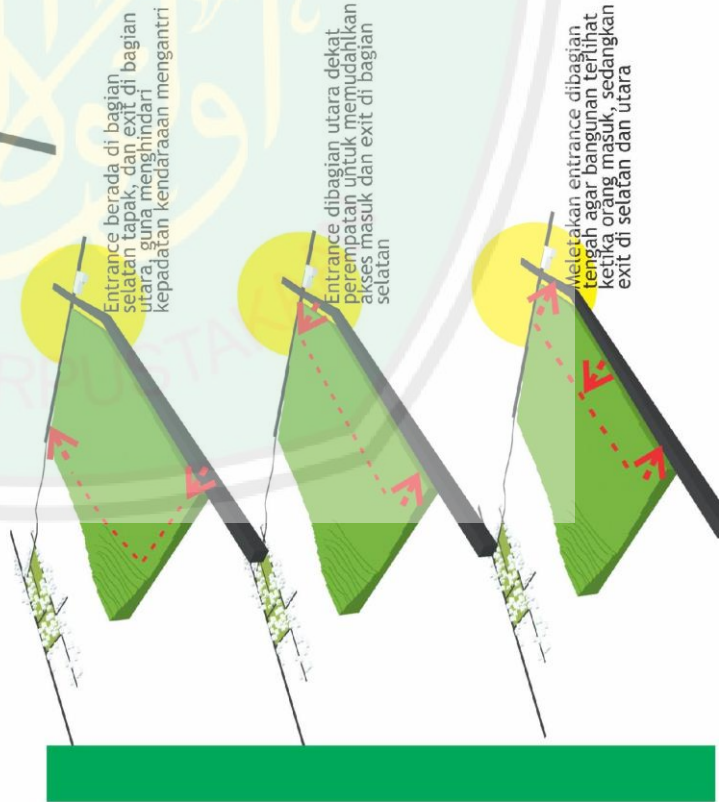
Gambar 5.4. Luasan dan Batas
(Sumber: Analisis, 2017)

ANALISIS LUASAN DAN BATAS

Perletakan Entrance

Beberapa area yang potensial untuk dijadikan entrance adalah bagian timur yang mana merupakan jalan akses utama sehingga bisa memudahkan bagi pengguna. Selain itu sebelah utara juga bisa digunakan namun luas jalannya kecil sehingga kurang potensial untuk digunakan sebagai entrance

Prinsip Arsitektur Simbolis	Keterangan	Strategi 1	Strategi 2	Strategi 3
Intermediary Space	Adanya ruang penengah yang menjadi perantara antara ruang dalam dan luar	V	V	X
Intercultural Dialog	Kesinambungan budaya masa lalu dan masa sekarang	X	V	X
Mutualisme	Kedaaan yang saling menguntungkan antara arsitektur, alam, dan manusia	V	X	X
Diachronicity of time	Evolusi dari masa lampau, masa sekarang dan masa depan	V	V	V



Strategi 1

- Kelebihan**
 - Pencapaian pada tapak terlihat jelas
 - Mengurangi sumber kebisingan bagi sekitar
- Kekurangan**
 - Penggunaan lahan untuk alur sirkulasi terlalu luas
 - Pencapaian ke luar terlalu jauh

Strategi 2

- Kelebihan**
 - Pencapaian pada tapak mudah dekat dengan perempatan parkir
- Kekurangan**
 - Berpotensi menyebabkan kemacetan
 - Menambah tingkat kebisingan disekitar

Strategi 3

- Kelebihan**
 - Berada ditengah untuk memudahkan pencapaian
 - Memberikan efek visual yang baik karena menghadap bangunan
- Kekurangan**
 - Membingungkan antara entrance dan exit
 - Kurang efisien karena berada ditengah, dapat menghalangi visula bangunan.

Gambar 5.5. Luasan dan Batas (Sumber: Analisis, 2017)

ANALISIS LUASAN DAN BATAS

Pembatas Tapak

Penggunaan Pembatas Batu bata dengan ketinggian 1 meter, dan juga gapura masuk yang terinspirasi dari makam sunan sendang

Strategi 1

- Kelebihan**
- Wujud budaya sekitar terlihat
 - Pembatas tidak terlalu tinggi sehingga bangunan tidak tertutup
- Kekurangan**
- Terlalu monumental
 - Belum bisa mengurangi kebisingan didalam tapak

Hanya dibatasi dengan pohon yang mana disertai dengan perkerasan, pohon dengan ketinggian minimal 2,5 meter

Strategi 2

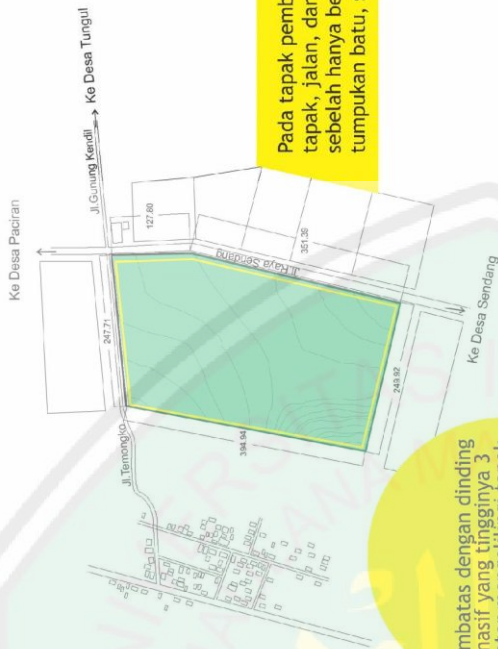
- Kelebihan**
- Menyatu dengan alam
 - Dapat mengurangi kebisingan
- kekurangan**
- Zona privasi terlihat dari luar
 - Kurag estetika, sehingga terlihat biasa

Pembatas dengan dinding masif yang tingginya 3 meter mengetilngi tapak untuk menciptakan keamanan

Strategi 3

- Kelebihan**
- kebisingan dapat teratasi
 - Zona privasi tidak terlihat dari luar
 - keamanan terjamin
- Kekurangan**
- Masif, dan menutup elemen bangunan
 - Tidak selaras dengan alam

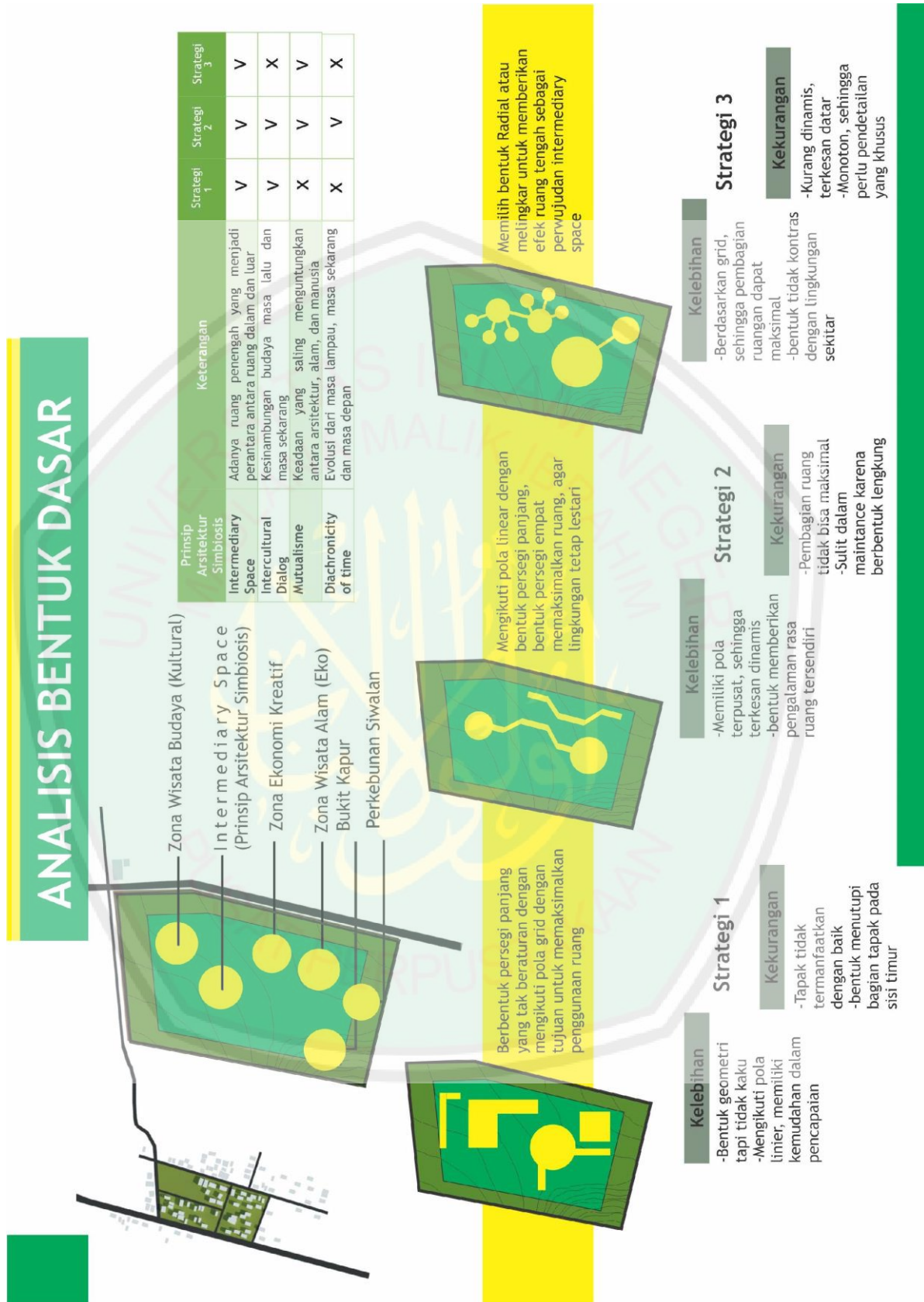
Pada tapak pembatas antar tapak, jalan, dan batas sebelah hanya berupa pohon, tumpukan batu, serta patokan



Prinsip Arsitektur	Keterangan	Strategi 1	Strategi 2	Strategi 3
Symbiosis	Adanya ruang penengah yang menjadi perantara antara ruang dalam dan luar	V	V	X
Space	Kesinambungan budaya masa lalu dan masa sekarang	V	V	X
Intercultural Dialog	Keadaan yang saling menguntungkan antara arsitektur, alam, dan manusia	V	V	X
Mutualisme	Evolusi dari masa lampau, masa sekarang dan masa depan	V	X	V
Diachronicity of time				

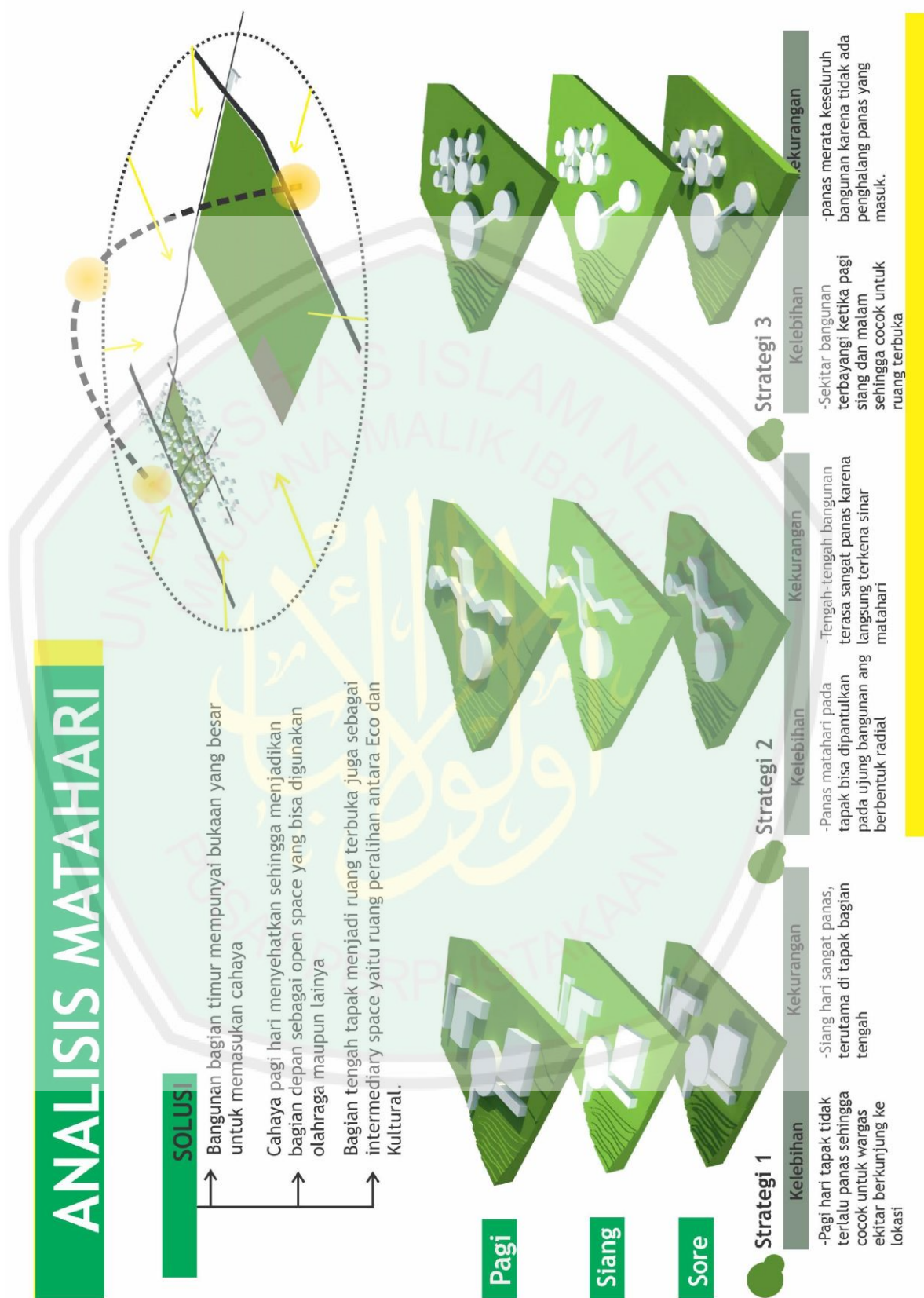
Gambar 5.6. Luasan dan Batas (Sumber: Analisis, 2017)

5.3.3. Analisis Bentuk Dasar

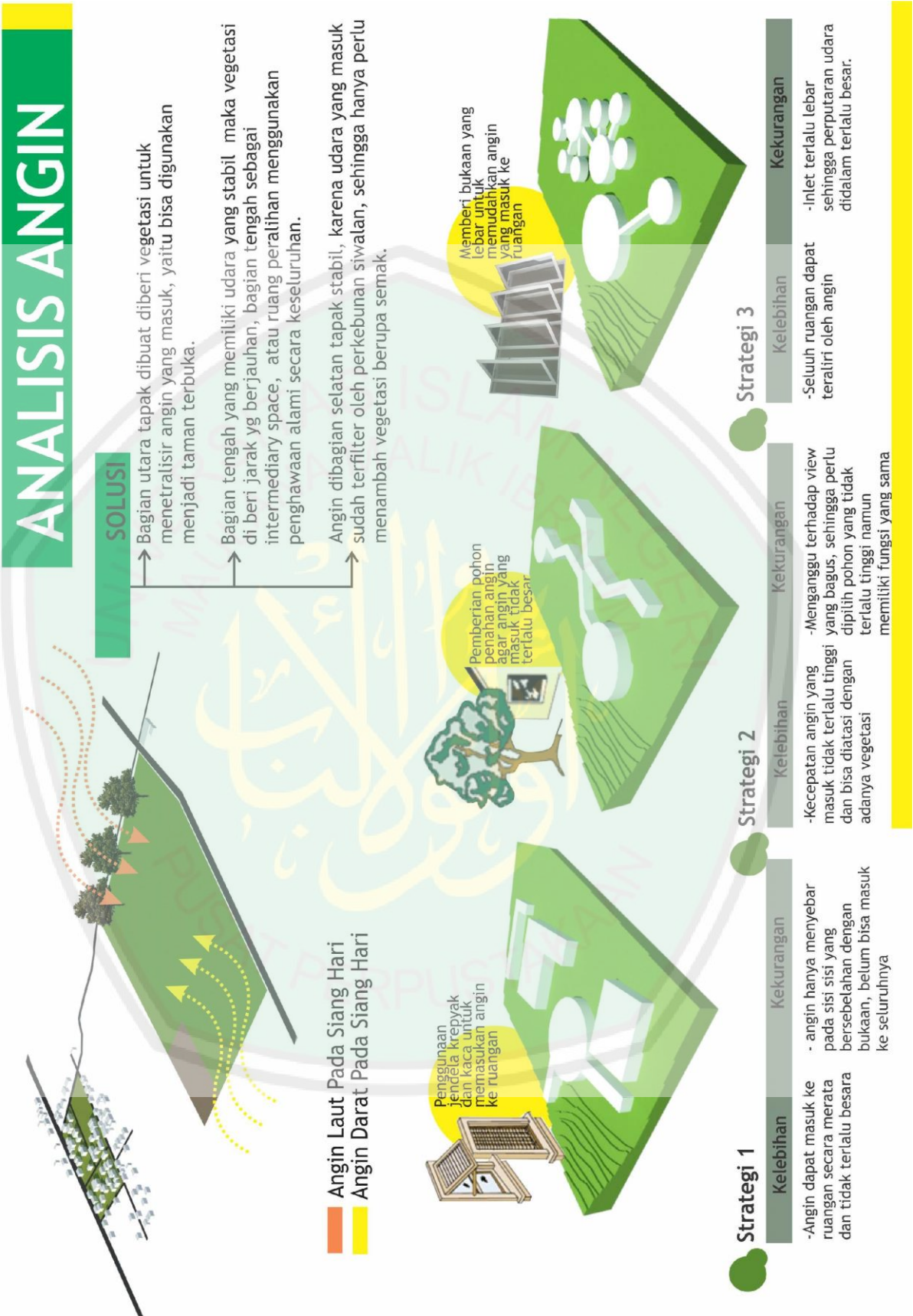


Gambar 5.7. Analisis Bentuk Dasar (Sumber: Analisis, 2017)

5.3.4. Analisis Klimatologi



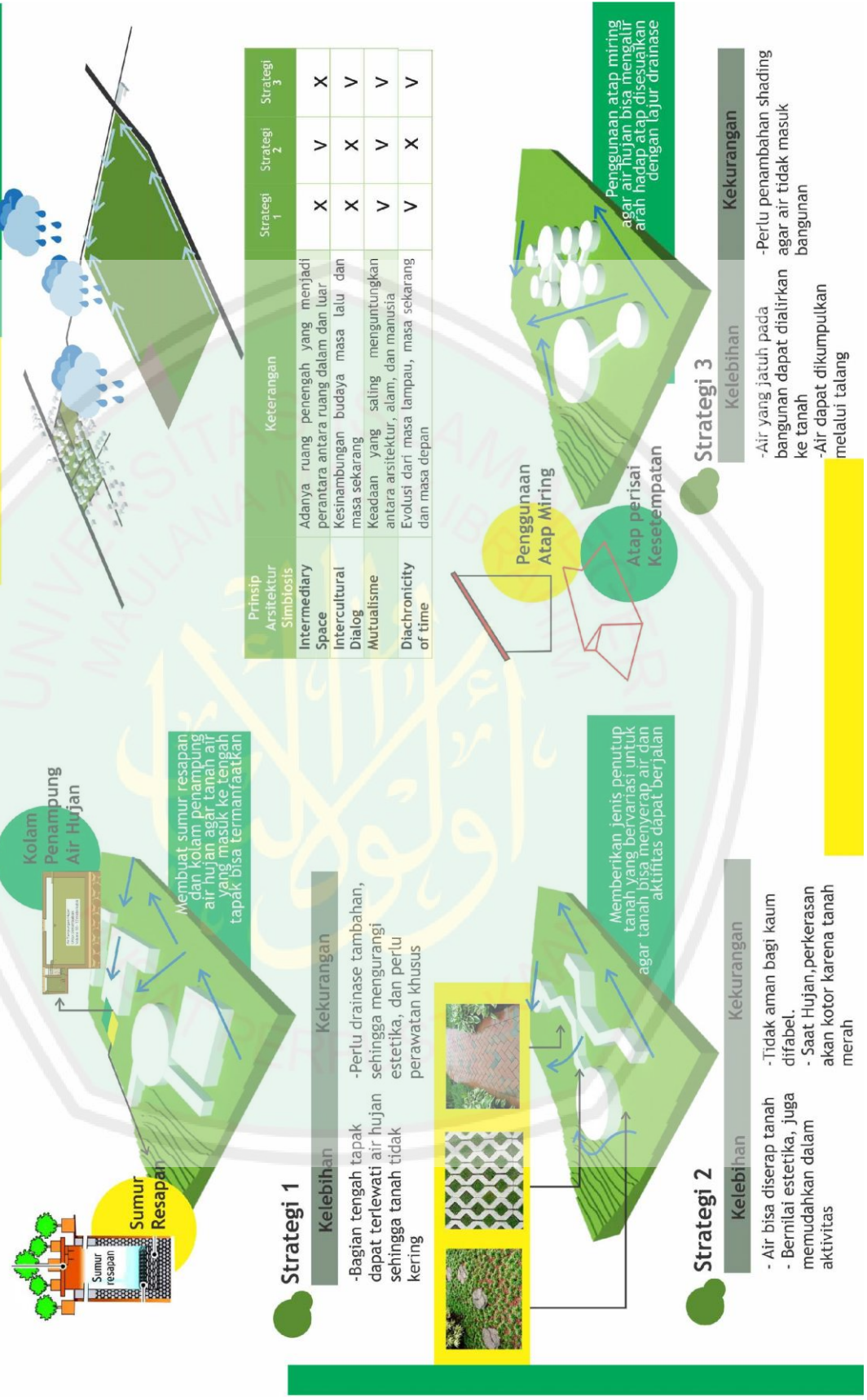
Gambar 5.8. Analisis Matahari
(Sumber: Analisis, 2017)



Gambar 5.9. Analisis Angin (Sumber: Analisis, 2017)

ANALISIS HIDROLOGI

- data**
- Curah hujan rendah
 - Daya serap air tinggi
 - Arah drainase menuju ke arah utara dan baru ke barat
- Tujuan**
- Pemanfaatan curah hujan yang rendah
 - Mengatasi daya serap air
 - Mengatasi air hujan pada bangunan



Gambar 5.10. Analisis Hidrologi (Sumber: Analisis, 2017)

ANALISIS TOPOGRAFI

Tujuan

data

- Topografi cenderung landai tidak curam
- Dominasi tanah merah
- Dominasi batuan gamping

- Pengaturan kontur
- Penggunaan lahan kontur
- Mengatasi batuan gamping dan tanah merah

Bukit Kapur sehingga kontur sedikit curam



Potongan Kontur



Pencegahan erosi dengan menggunakan bahan tambahan dapat dilakukan dengan pagar *palisade* (pengembangan pagar anyaman tangkai), dengan bantalan hijau tunggal maupun berganda, atau dengan beronjong (gabion) yang ditanami sebagai berikut.



Strategi 1

- Kelebihan**
 - Bangunan mudah didirikan
 - Menjaga kestabilan struktur
- Kekurangan**
 - Merusak lingkungan sekitar
 - Tanah tidak subur lagi

Strategi 2

- Kelebihan**
 - Kondisi tanah tetap subur dan stabil
 - Menjaga kelembapan tanah
- Kekurangan**
 - Membutuhkan biaya maintenance yang banyak

Strategi 3

- Kelebihan**
 - Dapat menjaga dari erosi serta menyuburkan tanah
- Kekurangan**
 - Perawatan yang intensif karena berupa tanaman

- +**
 - Fil: atau tanah di urug ke atas agar bangunan tetap bisa didirikan
 - Cut: Tanah dikeruk hingga rata yang mana perataan tanah luasnya mencapai 5000 meter



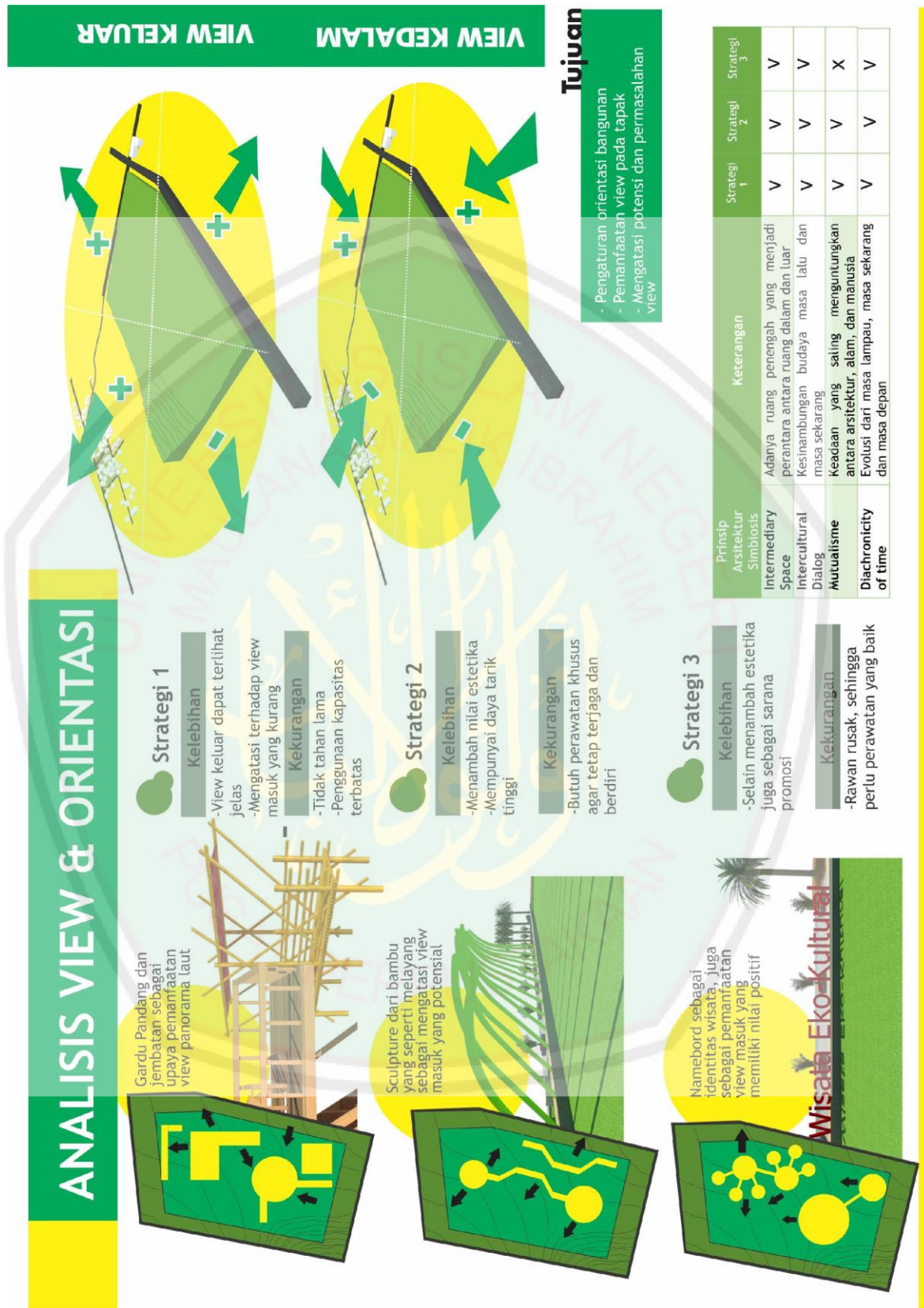
Kontur dibjarkan tanpa di timbun maupun di keruk, karena merupakan batuan gamping sehingga kuat untuk menahan beban, dan bangunan dibuat panggung

-Pengunaan lahan yang cenderung melandai dengan teras gulud agar air bisa menyerap tanah

Prinsip Arsitektur Symbiosis	Keterangan	Strategi 1	Strategi 2	Strategi 3
Intermediary Space	Adanya ruang penengah yang menjadi perantara antara ruang dalam dan luar	V	V	V
Intercultural Dialog	Kesinambungan budaya masa lalu dan masa sekarang	V	V	X
Mutualisme	Keadaan yang saling menguntungkan antara arsitektur, alam, dan manusia	X	V	V
Diachronicity of time	Evolusi dari masa lampau, masa sekarang dan masa depan	X	V	V

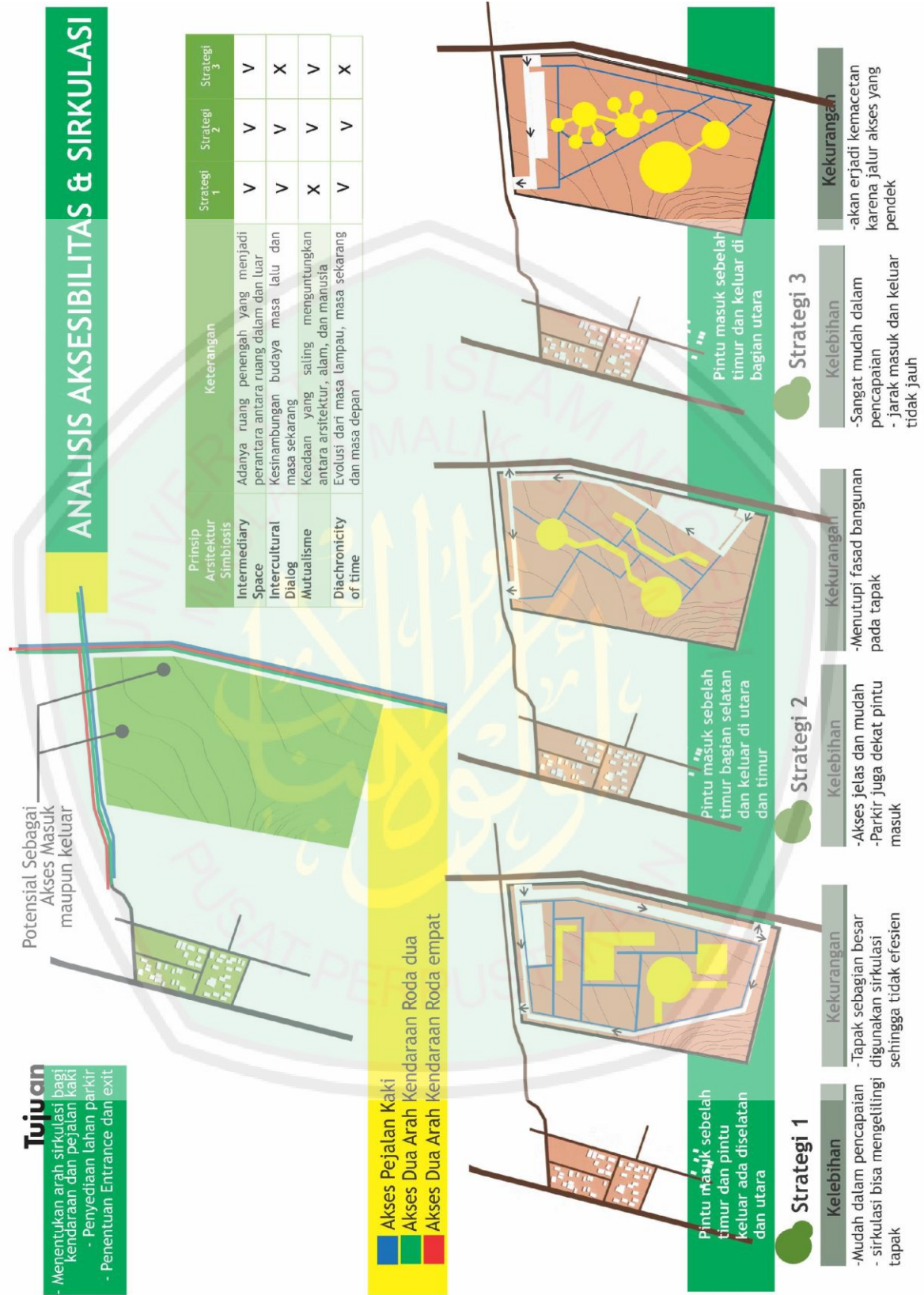
Gambar 5.11. Analisis Topografi (Sumber: Analisis, 2017)

5.3.5. Analisis View & Orientasi



Gambar 5.12. View dan Orientasi (Sumber: Analisis, 2017)

5.3.6. Analisis Aksesibilitas & Sirkulasi



Gambar 5.13. Analisis Aksesibilitas & Sirkulasi (Sumber: Analisis, 2017)



Gambar 5.14. Analisis Vegetasi (Sumber: Analisis, 2017)

5.4. Analisis Fungsi

Fungsi pada Wisata Eko-Kultural di Sendangduwur Kab. Lamongan dibagi menjadi tiga, yaitu: fungsi primer, sekunder, dan penunjang. Adapun fungsi primer pada wisata eko-kultural ini adalah sebagai sarana rekreasi, fungsi sekunder sebagai sarana edukasi dan sarana ekonomi, dan penunjang yang meliputi sarana penunjang pada wisata eko-kultural seperti area servis, sarana peribadatan, sarana kesehatan, sarana pengelolaan dan lain sebagainya. Berikut spesifikasi fungsi yang diwadahi oleh wisata eko-kultural ini:

Tabel 5.1. Analisis Fungsi

No	Fungsi	Jenis	Keterangan
1.	Primer	Rekreasi	Wisata Alam (Camping Ground, Outbond, Playground)
			Wisata Budaya (Sanggar seni, galeri, museum, workshop kebudayaan)
2.	Sekunder	Edukasi	Pengolahan Pohon Siwalan
			Kerajinan Tangan
			Kuliner Khas
		Pertunjukan	Atraksi Budaya
		Panggung Terbuka	
		Pengelolaan	Administrasi
3.	Penunjang	Ekonomi	Jual Beli, Penyewaan
		Area Servis	Sarana Ibadah, Makan, Pelayanan, dll.

(Sumber: Analisis Pribadi, 2017)

Fungsi yang diwadahi dalam Wisata Eko-Kultural memiliki hubungan yang saling terkait antar fungsi baik itu langsung, tidak langsung, dan tidak berhubungan. Hubungan pada fungsi ini mempunyai manfaat untuk memudahkan dalam proses penzoningan. Berikut merupakan diagram hubungan antar fungsi:



Gambar 5.15. Hubungan Antar Fungsi
(Sumber: Analisis, 2017)

5.4.1. Analisis Pengguna

Jenis Pengguna dalam Wisata Eko-Kultural di Sendangduwur ini dibedakan menjadi bagian berikut:

- a. Pemilik dan pengelola meliputi: bagian administrasi (Komisaris, Direktur, kepala manager, sekretaris, bendahara) dan servis (Teknisi, office boy, Cleaning

service, resepsionis, pramusaji, koki, satpam, petugas tiket, jukir) dan lain sebagainya.

Tabel 5.2. Rincian Kerja Pemilik dan Pengelola

Pemilik dan Pengelola Wisata Eko-Kultural	Rincian Kerja
Komisaris	Pemilik Wisata Eko-Kultural
Direktur	Mengelola Manga Development Center serta memimpin, mengkoordinir seluruh kegiatan yang diwadahi. Memimpin rapat atau pertemuan internal antar staff pengelola maupun eksternal dari instansi lain
Kepala Manager	Kordinator dari berbagai sub management
Sekretaris	Mengelola dibagian administrasi yang beruap surat menyurat serta pengarsipan
Bendahara	Mengatur seluruh pemasukan dan pengeluaran wisata eko-kultural
Manajemen Operasional	Mengatur jadwal kerja divisi di bawahnya, bertanggung jawab kepada direktur, mengatur sistem operasional wisata eko-kultural serta jadwal kegiatan
Manajemen Pemasaran	Mengatur jadwal promosi, menarik pengunjung, memasarkan kerajinan tangan, memberi suguhan yang dapat menarik pengunjung.
Manajemen Keuangan	Mengatur pemasukan dan pengeluaran keuangan
Divisi Keamanan	Menjaga, memeriksa setiap pengunjung yang berkunjung, beserta menjaga keamanan lingkungan
Divisi Event Organizer	Mengatur jadwal pertunjukan budaya
Divisi Perawatan	Merawat fasilitas Wisata Eko-Kultural secara berkala, serta merawat alat- alat teknisi yang ada
Divisi Informasi, Pemasaran, promosi	Memberi informasi kepada pengunjung, mengecek setiap informasi yang akan disampaikan kepada pengunjung
Pelayan	Bagian melayani pada fasilitas yang ada
Guide Lokal	Membantu mengarahkan pengunjung yang membutuhkan informasi yang detail
Juru Parkir	Menjaga dan mengatur parkir sepeda
Cleaning service	Membersihkan segalanya yang ada di wisata eko-kultural
Resepsionis dan Penjaga Tiket	Mengarahkan wisatawan dan memberi informasi

Sumber: Analisis, 2017

- b. Pengunjung meliputi anak-anak, remaja, dan dewasa

Perkiraan jumlah pengunjung rata-rata yang dapat ditampung di wisata eko-kultural ini pada hari biasa dan libur adalah sekitar 800-1200 orang perhari dengan presentase 25% pengunjung dewasa, 35% pengunjung remaja, dan 40% pengunjung anak-anak. Sedangkan rentang waktu pengguna untuk melakukan aktivitas dibedakan menjadi 2 yaitu dilakukan tiap 1 jam mulai jam 09.00- 17.00 dan dilakukan 24 jam. Ada 3 Macam pengunjung yang mengunjungi wisata eko-kultural.

Tabel 5.3. Jenis Pengunjung

Jenis Pengunjung	Keterangan
Pengunjung Anak-anak	Bertujuan untuk rekreasi atau bermain, sehingga memerlukan fasilitas seperti playground, dll
Pengunjung Remaja	Selain untuk rekreasi juga edukasi, juga sebagai upaya untuk menikmati keindahan alam dan budaya secara

	keseluruhan
Pengunjung Dewasa	Lebih untuk refreshing, melepas penat

Sumber: Analisis, 2017

c. Warga Sekitar

Lokasinya yang berada di lingkungan pedesaan menjadikan wisata eko-kultural ini pada nantinya akan menjadi ruang terbuka bagi warga sekitar, pengguna warga sekitar meliputi:

1. Warga Sekitar
2. Petani Siwalan
3. Pengisi Atraksi / Artisan

5.4.2. Analisis Aktivitas dan Kebutuhan Ruang

Kemungkinan alur sirkulasi pengelola dan pengunjung merupakan kemungkinan pergerakan-pergerakan di dalam wisata eko-kultural. Secara garis besar alur pergerakan pengelola dan pengunjung adalah sebagai berikut:

a. Komisaris



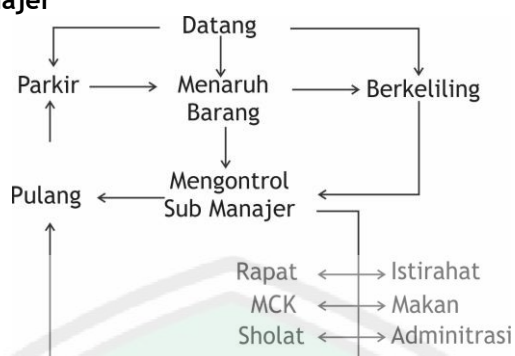
Gambar 5.16. Alur Aktivitas Komisaris (Sumber: Analisis, 2017)

b. Direktur



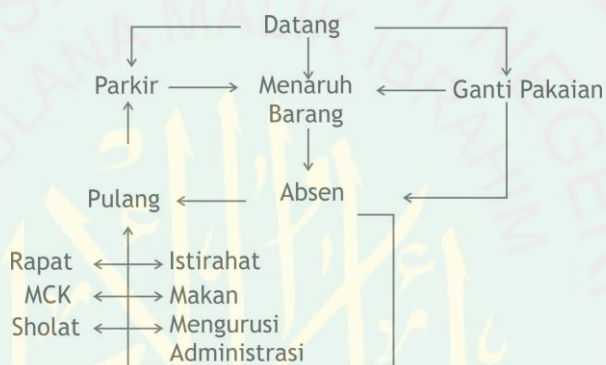
Gambar 5.17. Alur Aktivitas Direktur (Sumber: Analisis, 2017)

c. Kepala Manajer



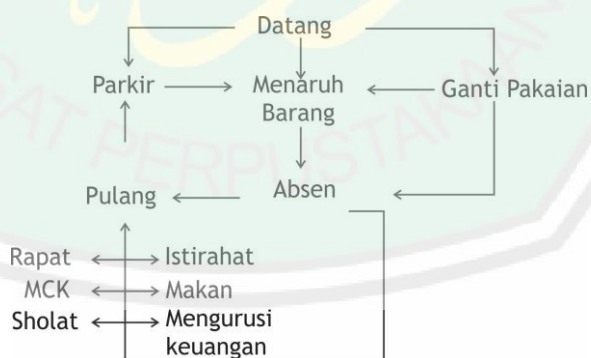
Gambar 5.18. Alur Aktivitas Kepala Manajer (Sumber: Analisis, 2017)

d. Sekretaris



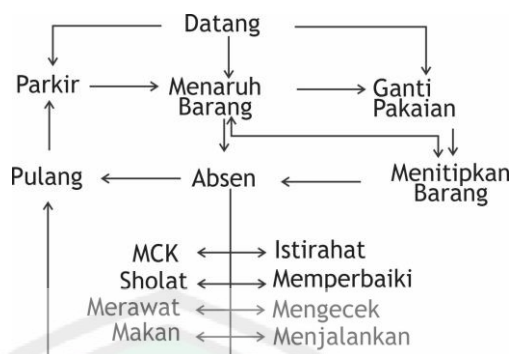
Gambar 5.19. Alur Aktivitas Sekretaris (Sumber: Analisis, 2017)

e. Bendahara



Gambar 5.20. Alur Aktivitas Bendahara (Sumber: Analisis, 2017)

f. Manajemen Operasional



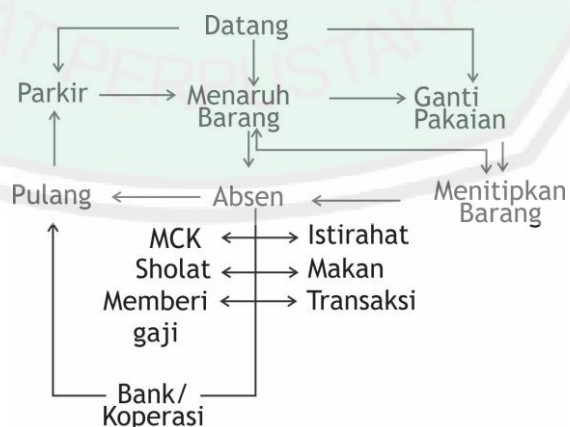
Gambar 5.21. Alur Aktivitas Manajemen Operasional (Sumber: Analisis, 2017)

g. Manajemen Pemasaran



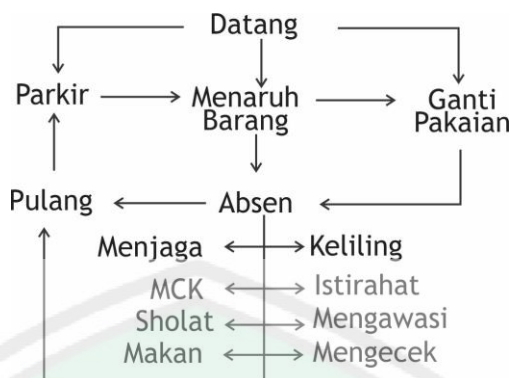
Gambar 5.22. Alur Aktivitas Manajemen Pemasaran (Sumber: Analisis, 2017)

h. Manajemen Keuangan



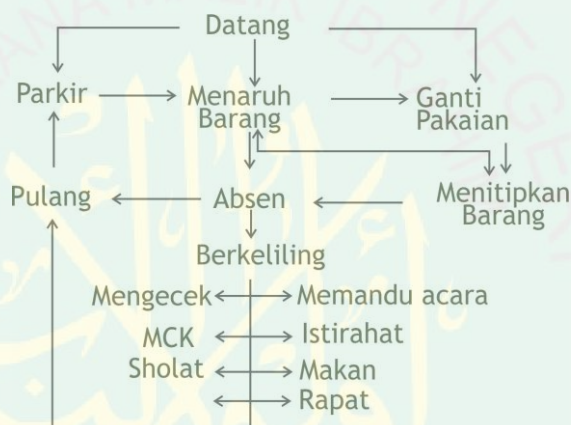
Gambar 5.23. Alur Manajemen Keuangan (Sumber: Analisis, 2017)

i. Divisi Keamanan



Gambar 5.24. Alur Aktivitas Divisi Keamanan
(Sumber: Analisis, 2017)

j. Divisi Event Organizer



Gambar 5.25. Alur Aktivitas Divisi Event Organizer
(Sumber: Analisis, 2017)

k. Divisi Perawatan



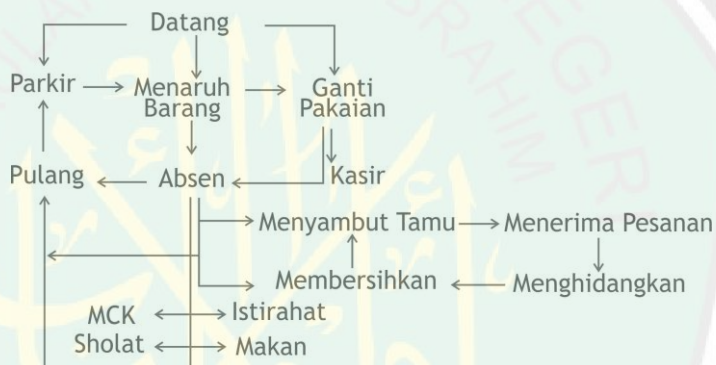
Gambar 5.26. Alur Aktivitas Divisi Perawatan
(Sumber: Analisis, 2017)

l. Divisi Informasi, Pemasaran dan Promosi



Gambar 5.27. Alur Aktivitas Divisi Informasi, Pemasaran dan Promosi
(Sumber: Analisis, 2017)

m. Pelayan



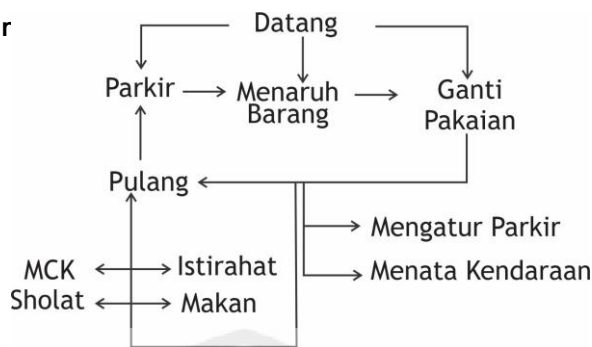
Gambar 5.28. Alur Aktivitas Pelayan
(Sumber: Analisis, 2017)

n. Guide Lokal



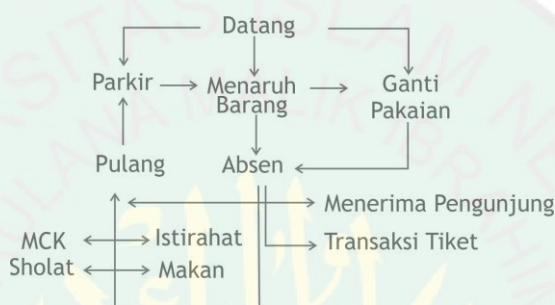
Gambar 5.29. Alur Aktivitas Guide Lokal
(Sumber: Analisis, 2017)

o. Juru Parkir



Gambar 5.30 Alur Aktivitas Juru Parkir
(Sumber: Analisis, 2017)

p. Resepsionis dan penjaga tiket



Gambar 5.31 Alur Aktivitas Resepsionis dan penjaga tiket
(Sumber: Analisis, 2017)

q. Pengunjung Anak-anak



Gambar 5.32 Alur Aktivitas Pengunjung Anak-anak
(Sumber: Analisis, 2017)

r. Pengunjung Remaja



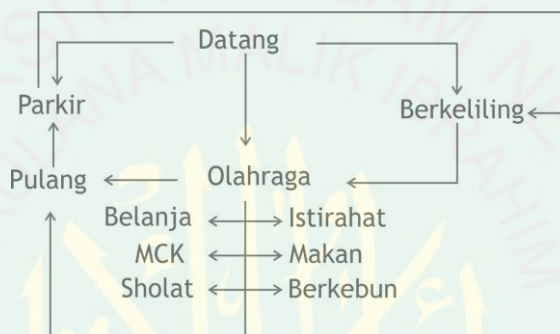
Gambar 5.33 Alur Aktivitas Pengunjung Remaja
(Sumber: Analisis, 2017)

s. Pengunjung Dewasa



Gambar 5.34 Alur Aktivitas Pengunjung Dewasa (Sumber: Analisis, 2017)

t. Warga Sekitar



Gambar 5.35 Alur Aktivitas Warga Sekitar (Sumber: Analisis, 2017)

u. Petani Siwalan



Gambar 5.36 Alur Aktivitas Petani Siwalan (Sumber: Analisis, 2017)

Wisata Eko-Kultural di Kab. Lamongan direncanakan sebagai rekreasi yang menggabungkan potensi alam dan budaya sebagai basis utama, dalam rangka meningkatkan keberlangsungan lingkungan hidup dan melestarikan budaya. Juga upaya untuk mengembangkan wisata berbasis lokal pedesaan. Wisata Eko-Kultural mempunyai sarana hiburan, rekreasi, edukasi/pendidikan, komersial. Untuk itu disediakan fasilitas yang sesuai dengan fungsinya. Berikut adalah pembagian kebutuhan ruang secara makro dalam Wisata Eko-Kultural

Tabel 5.3. Kebutuhan Ruang Makro

Fasilitas Primer	Fasilitas Sekunder	Fasilitas Penunjang
1. Kebun Siwalan 2. Atraksi kebudayaan 3. Outbond 4. Camping Ground 5. Sanggar 6. Natural Trail 7. Galeri Budaya	1. Kantor Pengelola 2. Auditorium 3. Green House 4. Ruang Pengolahan siwalan 5. Workshop Kerajinan Tangan 6. Kuliner 7. Pendopo 8. Loker Tiket	1. Cottage 2. Mushola 3. Parkir 4. Toilet 5. Ruang Maintance 6. Foodcourt 7. Pos Keamanan 8. Taman 9. Joging Track 10. Pusat oleh-oleh

Sumber: Analisis, 2017

5.4.3. Analisis Persyaratan Ruang

Tabel 5.3. Analisis Persyaratan Ruang

Jenis Ruang	Aksesibilitas	Pencahayaannya		Pengaruhannya		View	Kebisingan	Karakteristik Ruang
		Alami	Buatan	Alami	Buatan			
Kebun Siwalan								
Lahan Kebun	Blue	Blue	Yellow	Blue	Yellow	Blue	Blue	Publik, Terbuka
Gubuk	Yellow	Blue	Blue	Blue	Yellow	Blue	Blue	Publik, Terbuka
Gudang Penyimpanan	Blue	Blue	Blue	Blue	Yellow	Blue	Blue	Privat, Tertutup
Ruang Pengolahan Siwalan	Blue	Blue	Blue	Blue	Yellow	Blue	Blue	Semi Privat, Tertutup
Green House	Blue	Blue	Blue	Blue	Yellow	Blue	Blue	Publik, Tertutup
Atraksi Kebudayaan								
Panggung Terbuka	Blue	Blue	Blue	Blue	Yellow	Blue	Blue	Publik, Terbuka
Tribun Penonton	Blue	Blue	Blue	Blue	Yellow	Blue	Blue	Publik, Terbuka
Auditorium	Blue	Blue	Blue	Blue	Yellow	Blue	Blue	Publik, tertutup
Ruang Ganti	Yellow	Blue	Blue	Blue	Yellow	Blue	Blue	Privat, Tertutup
Outbond & Camping Ground								
Gardu Pandang	Blue	Blue	Blue	Blue	Yellow	Blue	Blue	Semi Privat, Terbuka
Flying Fox	Blue	Blue	Blue	Blue	Yellow	Blue	Blue	Publik, Terbuka
Area ketangkasan	Yellow	Blue	Blue	Blue	Yellow	Blue	Blue	Semi privat, Terbuka
Area Bermain	Blue	Blue	Blue	Blue	Yellow	Blue	Blue	Publik, Terbuka
Area perkemahan	Blue	Blue	Blue	Blue	Yellow	Blue	Blue	Semi privat, Terbuka
Pendopo	Yellow	Blue	Blue	Blue	Yellow	Blue	Blue	Publik, Terbuka
Lapangan	Yellow	Blue	Blue	Blue	Yellow	Blue	Blue	Publik, Terbuka
Jembatan Gantung	Blue	Blue	Blue	Blue	Yellow	Blue	Blue	Publik, terbuka
Galeri Budaya								
Sanggar	Blue	Blue	Blue	Blue	Blue	Blue	Blue	Publik, tertutup



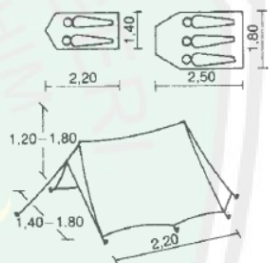
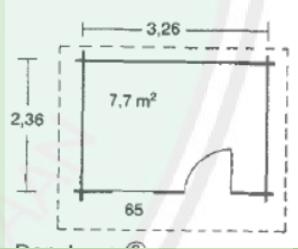
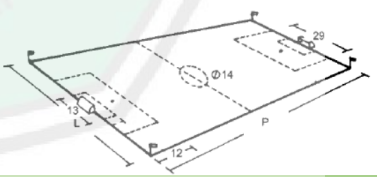
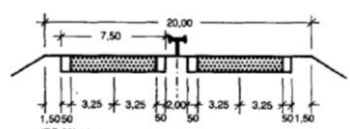
Museum								Publik, tertutup
Workshop kerajinan Tangan								Publik, tertutup
Ruang Belajar Kuliner								Semi Privat, terbuka
Kantor Pengelola								
Ruang Komisaris								Privat, Tertutup
Ruang Pimpinan								Privat, tertutup
Ruang Staff								Semi Privat, tetutup
Ruang Ganti								Privat, Tertutup
Ruang Pertemuan								Publik, tertutup
Ruang Istirahat								Privat, Tertutup
Ruang Kerja								Semi Privat, Tertutup
Pusat Informasi								Publik, tertutup
Loket Tiket								Publik, terbuka
Area Servis								
Mushola								Publik, Tertutup
Cottage								Privat, tertutup
Parkir								Publik, terbuka
Toilet								Privat, Tertutup
Ruang Maintance								Privat, tertutup
Pos Keamanan								Privat, tertutup
Joging Track								Publik, terbuka
Foodcourt, café dan resto								Publik, terbuka
Pusat Oleh-oleh								Publik, tetutup
Gazebo								Publik, terbuka
Ruang tunggu								Publik, terbuka
Meeting Point								Publik, Terbuka
Gudang								Privat, tertutup
Tempat Sampah								Privat, Terbuka

Sumber: Analisis, 2017

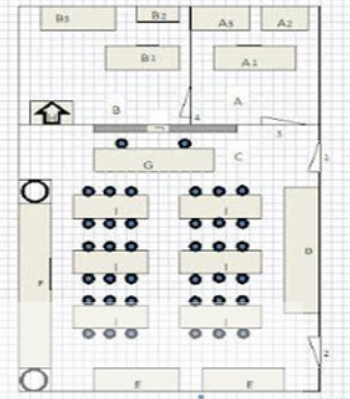
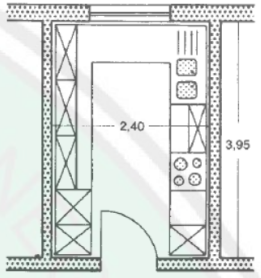
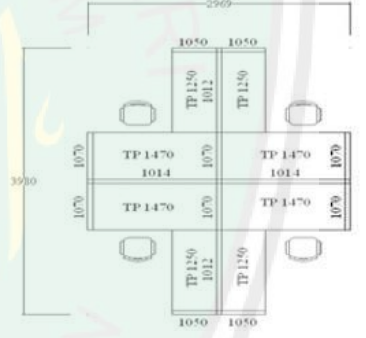
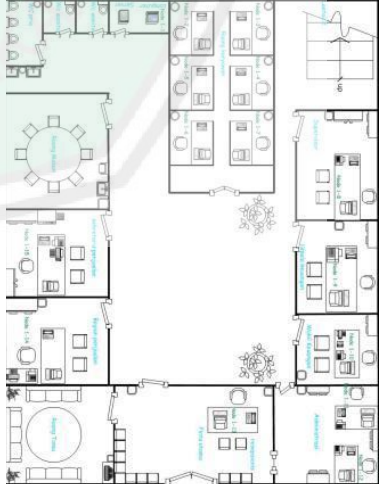
5.4.4. Analisis Besaran Ruang

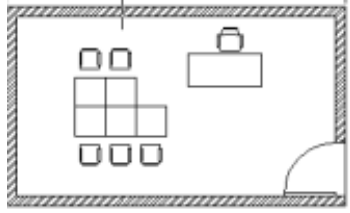
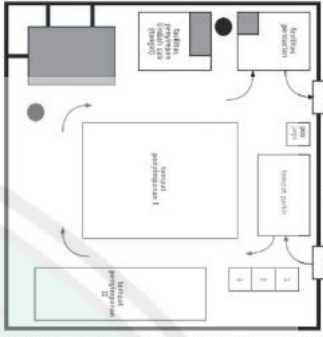

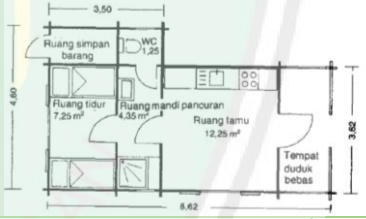
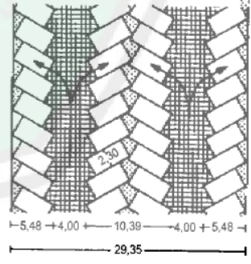
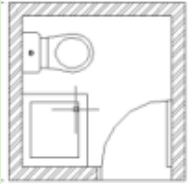
Tabel 5.4. Analisis Besaran Ruang



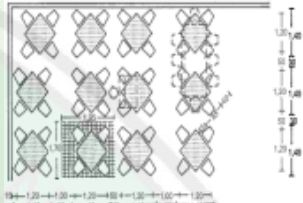
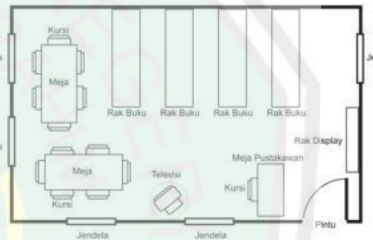
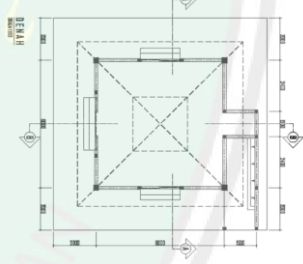
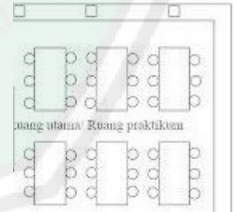

Jenis Ruang	Kebutuhan	Dimensi	Luas	Layout
Kebun Siwalan				
Lahan Kebun	2 Lahan Pembibitan 2 Lahan Penanaman	2x100m ² /unit =200 2x1000m ² /unit =200	2200	
Gubuk	5 Gubuk	5x5 m ² /unit =25	25	
Gudang Penyimpanan	Ruang penyimpanan Meja kursi	50 m ² /unit	50	
Ruang Pengolahan Siwalan	Meja Kursi Tempat Penyimpanan	30 m+ 100m	130	
Total	2.405 + Sirkulasi 20% (481) =2886			
Outbond & Camping Ground				
Gardu Pandang	2 Gardu Pandang	2 x5m ² /unit =10	10	
Flying Fox	Tempat meluncur Tempat berhenti lintasan	2x6m ² /unit =12 100 m	112	

<p>Area ketangkasan</p>	<p>Jungkat-jungkit Kereta Kabel Palang bertangga Papan seluncur Kotak Pasir Ayunan Rumah kayu Zig zag road Papan setimbang</p>	<p>$7+12+15+14 + 20 +10+18+9 + 25$</p>	<p>130</p>	
<p>Area Bermain</p>	<p>Ruang Tunggu Minishop Mandi Bola Rumah sambung Ulat tangga Kuda-kudaan Bola keranjang Toilet</p>	<p>$5+8+25+40 +12+30+ 12+ 3$</p>	<p>135</p>	
<p>Areal perkemahan</p>	<p>15 Toilet 50 Lahan Tenda</p>	<p>$15 \times 3 = 45$ $50 \times 6 = 300$</p>	<p>345</p>	
<p>Pendopo</p>	<p>3 Ruang Pendopo</p>	<p>$3 \times 8,75 \text{ m}^2 / \text{unit} = 26,25$</p>	<p>26,25</p>	
<p>Lapangan</p>	<p>Tiang bendera Gawang Tanah Kosong</p>	<p>$1+3+300$</p>	<p>304</p>	
<p>Jembatan Gantung</p>	<p>2 Jembatan Gantung</p>	<p>$2 \times 20 \text{ meter} = 40$</p>	<p>40</p>	
<p>Total</p>		<p>$2.204,5 + \text{Sirkulasi } 40\% (881,8) = 3.086,3$ Atraksi Kebudayaan</p>		

<p>Panggung Terbuka</p>	<p>1 Panggung 1 lighting 2 ruang persiapan Ruang Soundsistem</p>	<p>100+10+50+25</p>	<p>185</p>	
<p>Tribun Penonton</p>	<p>500 kursi</p>	<p>500x2</p>	<p>1000</p>	
<p>Auditorium</p>	<p>Panggung 500 Kursi</p>	<p>50 + 2x500=1000</p>	<p>1050</p>	
<p>Ruang Ganti</p>	<p>10 Alamari 5 bilik 4 Tempat Make up</p>	<p>3x10=30 5x3=15 4x10=40</p>	<p>85</p>	
<p>Total</p>		<p>2.320 + 50% Sirkulasi (1.160)=3.480</p>		
<p>Galeri Budaya</p>				
<p>Sanggar</p>	<p>Meja Kursi Almari Peralatan Kesenian Ruang latihan</p>	<p>10+3+15+100</p>	<p>128</p>	
<p>Museum</p>	<p>Display foto Meja kursi Toilet Ruang penyimpanan Lobb Ruang audio visual</p>	<p>40+50+25+25 +98+15+20 =</p>	<p>273</p>	

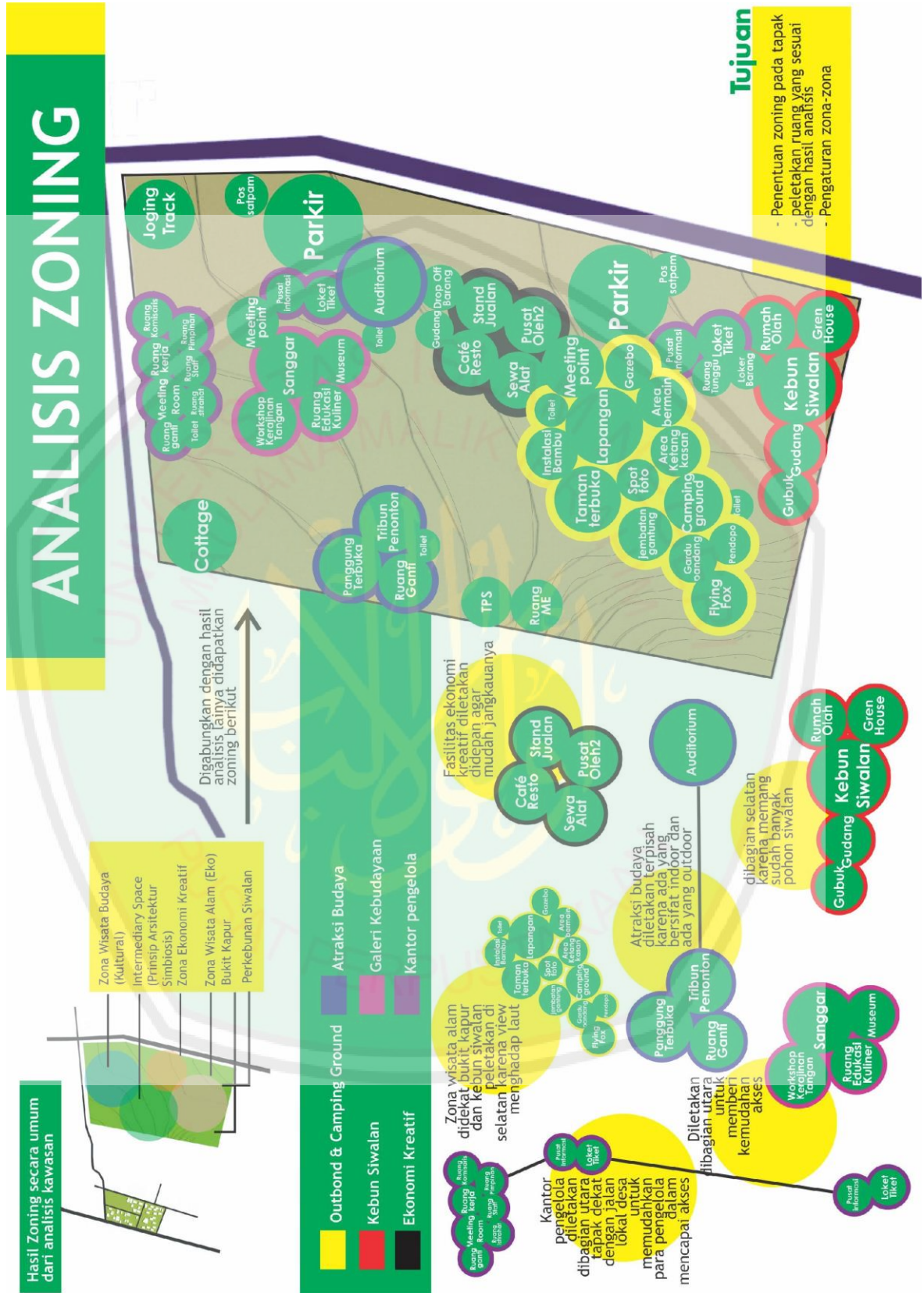
<p>Workshop kerajinan Tangan</p>	<p>20 set alat membatik 15 set alat kerajinan emas perak</p>	<p>$20 \times 15 = 300$ $15 \times 15 = 225$</p>	<p>525</p>	
<p>Ruang Belajar Kuliner</p>	<p>20 Set alat masak Ruang Makan Ruang Tunggu</p>	<p>$20 \times 8 = 160 + 100 + 15$</p>	<p>275</p>	
<p>Total</p>		<p>$1.201 + 30\% \text{ sirkulasi } (360,3) = 1.561,3$</p>		
<p>Kantor Pengelola</p>				
<p>Ruang Komisaris</p>	<p>Kantor, Kamar Mandi, Ruang Pertemuan</p>	<p>$10 + 6 + 20 = 36$</p>	<p>36</p>	
<p>Ruang Pimpinan</p>	<p>Ruang Kerja, Ruang Berkas, Kamar Mandi</p>	<p>$5 \times 36 \text{m}^2 / \text{unit} = 180$</p>	<p>180</p>	
<p>Ruang Staff</p>	<p>Ruang Kerja, Ruang Berkas, Kamar Mandi</p>	<p>$30 \times 6 \text{m}^2 / \text{unit} = 180$</p>	<p>180</p>	
<p>Ruang Ganti</p>	<p>Meja Kursi Almari</p>	<p>$10 + 5 = 15$</p>	<p>15</p>	
<p>Ruang Pertemuan</p>	<p>Meja Kursi Almari</p>	<p>$50 \times 2 = 100$ $3 \times 5 = 15$</p>	<p>105</p>	
<p>Ruang Istirahat</p>	<p>Kasur Meja Kursi Almari</p>	<p>$10 \times 4 = 40$ $2 \times 10 = 20$</p>	<p>60</p>	

Pusat Informasi	Meja Kursi Spekaer, Komputer dan Ruang berkas	$2 \times (10 + 6 + 20 = 36)$	72	
Loket Tiket	Meja Kursi Spekaer, Komputer dan Ruang berkas	$4 \times (10 + 6 + 20 = 36)$	144	
Total	$792 + 40\% \text{ Sirkulasi } (316,8) = 1.108,8$			
Area Servis				
Mushola	20 sajadah Teras mushola Ruang marbot	$20 \times 1,2 \times 1 = 22 + 25 + 6$	53	
Cottage	20 Cottage	$20 \times 50 \text{m}^2 / \text{unit} = 1000$	1000	
Parkir	50 Unit Mobil 500 Unit Motor 10 Unit Bus 20 unit Sepeda	$50 \times 15 \text{m}^2 / \text{unit} = 750$ $500 \times 2 \text{m}^2 / \text{unit} = 1000$ $10 \times 30 \text{m}^2 / \text{unit} = 300$ $20 \times 1 \text{m}^2 / \text{unit} = 20$	2.070	
Toilet	Bak mandi Urinoir Kakus Wastafel	$20 \times 32 \text{m}^2 / \text{unit} = 640$	640	

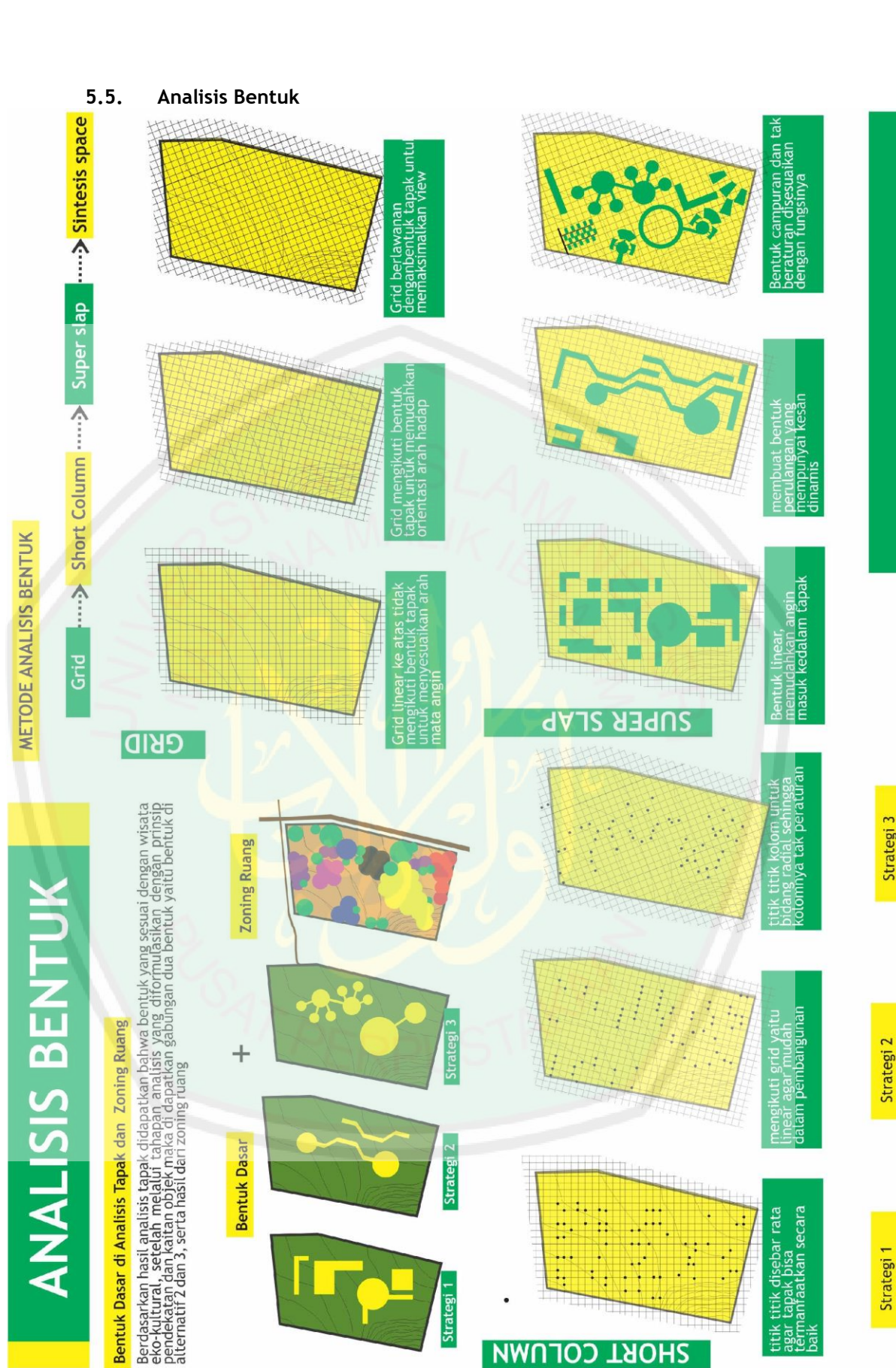
Ruang Maintenance	Meja kursi Almari Ruang penyimpanan	2x100 m=200	200	
Pos Keamanan	Meja kursi	2x6m =12	12	
Joging Track	1 lintasan	200 m	200	
Foodcourt, café dan resto	25 meja makan 4 toilet 2 kasir 2 dapur	25x12=300 4x3=12 2x6=12 2x50=100	424	
Pusat Oleh-oleh	Meja Kursi Display produk Kasir toilet	10+100+12+6	128	
Gazebo	20 gazebo	20x6=120	120	
Ruang tunggu	20 Kursi	20x25	500	
Gudang	Ruang penyimpanan	2x 50 =100	100	
Total		10.894 + Sirkulasi 40% (4.357,6)=15.251,6		
		Jumlah Keseluruhan = 27.347		

Sumber: Neufert Architect Data dan Google,2017

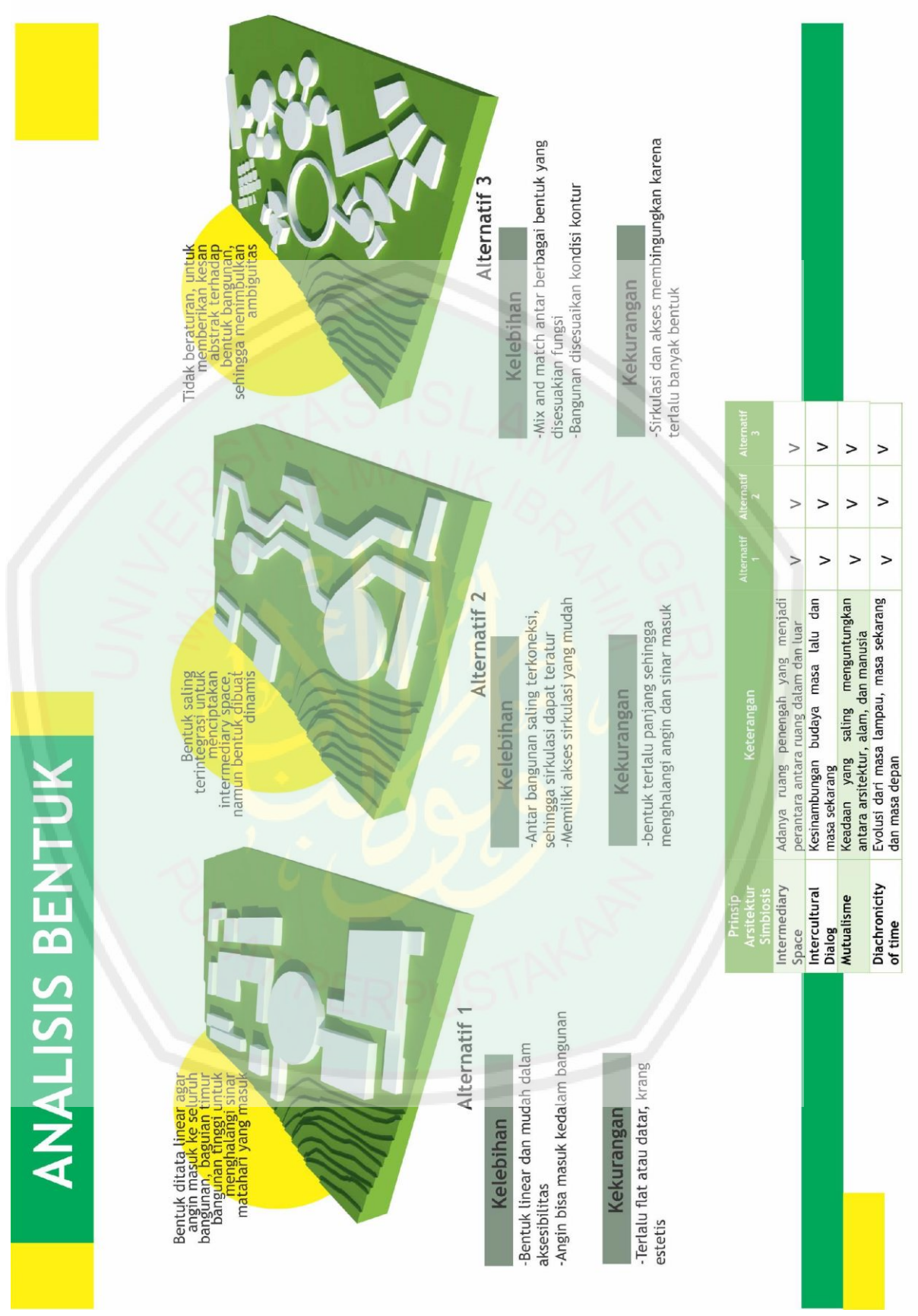
5.4.6. Analisis Zoning



Gambar 5.38. Analisis Zoning (Sumber: Analisis, 2017)



Gambar 5.39. Analisis Bentuk
 (Sumber: Analisis, 2017)



Gambar 5.40. Analisis Bentuk
(Sumber: Analisis, 2017)

ANALISIS BENTUK DAN TAMPILAN FASAD

Inspirasi Bentuk di Sekitar Tapak (Prinsip Intercultural Dialog)

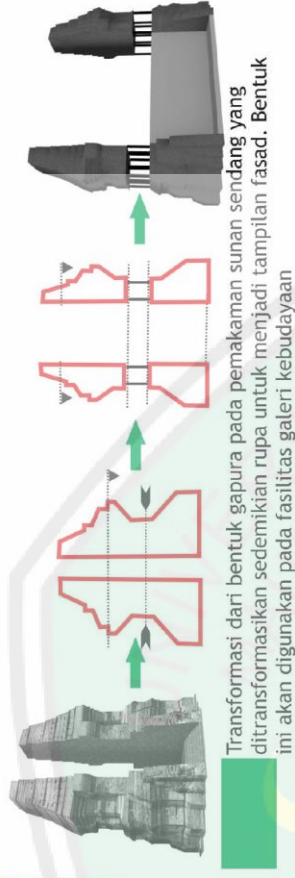
Disekitar tapak ditemukan bentuk-bentuk yang dapat menjadi inspirasi untuk objek wisata eko-kultural yaitu dengan melalui proses transformasi dan adaptasi terhadap bentuk-bentuk baru, inspirasi bentuk di dapat dari kompleks pemakaman sunan sendang, sunan drajat, dan pemukiman warga sekitar



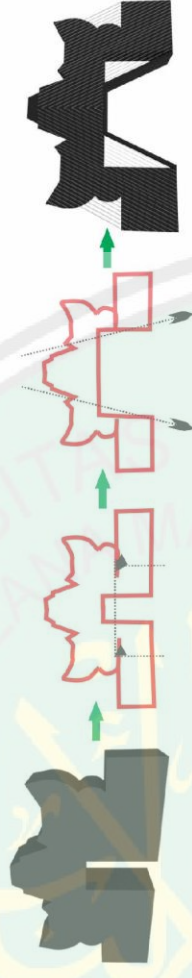
Tampilan Fasad

Pada tampilan fasad menggunakan fasad kesetempatan yaitu penggunaan anyaman bambu, batu, bata putih dan lainnya, namun pada sebagian fasilitas fasad akan menggunakan bahan lainnya yang modern juga.

SINTESIS SPACE



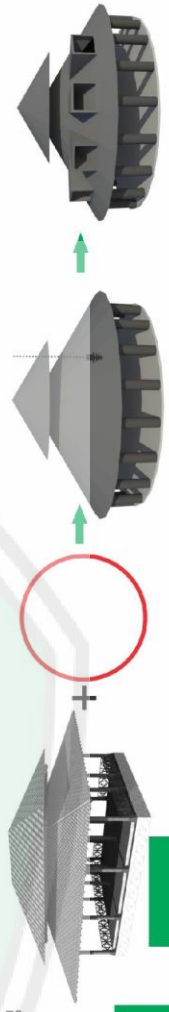
Transformasi dari bentuk gapura pada pemakaman sunan sendang yang ditransformasikan sedemikian rupa untuk menjadi tampilan fasad. Bentuk ini akan digunakan pada fasilitas galeri kebudayaan



Gapura paduraksa yang berbentuk seperti burung garuda, juga terletak didalam kompleks pemakaman sunan sendang, saat ini di adaptasi bentuknya menjadi gapura khas lamongan, dalam perancangan wisata eko-kultural nantinya hasil transformasi dari gapura paduraksa akan digunakan sebagai gapura masuk pada setiap fasilitas wisata



Bangunan atap tumpang tiga merupakan bangunan yang masih ada di kecamatan paciran pada umumnya untuk menunjukkan status sosial seseorang. dalam perancangan wisata eko kultural nantinya bentuk tampilan ini akan digunakan pada fasilitas zona pengelola sebagai kantor untuk pengelola



Salah satu bentuk ukiran yang berada di makam sunan drajad yang menggambarkan kondisi rumah masyarakat masa lalu yaitu atap susun tumpang, sehingga perlu ditransformasikan dan akan digunakan pada fasilitas sanggar dan zona ekonomi

Gambar 5.41. Analisis Tampilan Fasad (Sumber: Analisis, 2017)

5.6. Analisis Struktur

Sistem struktur pada perancangan wisata eko-kultural terdiri dari tiga bagian, yaitu:

a. Sub Struktur

Pengaruh fisik berupa daya dukung tanah terhadap tapak dan faktor lingkungan mwnjadi penting, maka dari itu perlu di rencanakan sub struktur agar beban bangunan dapat diatahan oleh pondasi.

Tabel 5.5. Sub Struktur


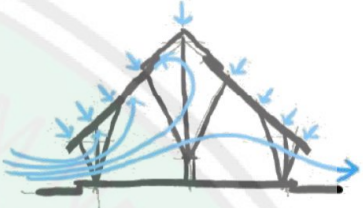
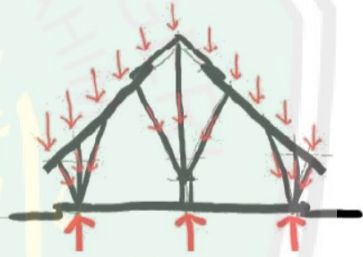
Dasar Pertimbangan	Analisis	Gambaran
Merupakan tanah mediteran merah dan dipenuhi batuan kapur	Jenis sub struktur yang sesuai adalah pondasi batu kali dan pondasi sumuran namun jika untuk bangunan bertingkat adalah pondasi foot plate, pondasi rakit dan pondasi tiang pancang.	
Sub struktur yang dapat menahan beban dengan material utama bambu	menggunakan prinsip sistem struktur permukaan aktif yaitu struktur bidang lipat dengan rangka satu lapis (<i>space frame single layer</i>). Bentuk struktur seperti bentuk meja dengan kontak yang seminimal mungkin dengan lantai. Dengan memperbanyak titik kontak dengan bidang atap akan mengecilkan gaya geser yang terjadi pada titik tumpuan bidang atap pada kolom. Bidang atap yang bergelombang membuat bidang atap lebih kaku dibandingkan dengan bidang datar dengan ketebalan yang sama.	

Sumber: Analisis, 2017

b. Mid Struktur

Perencanaan mid struktur adalah penerusan beban bangunan dari atap serta sebagai beban bertingkat, pengaruh fisik berupa daya dukung dinding, kolom, balok, serta plat lantai terhadap beban hidup dan mati.

Tabel 5.5. Mid Struktur

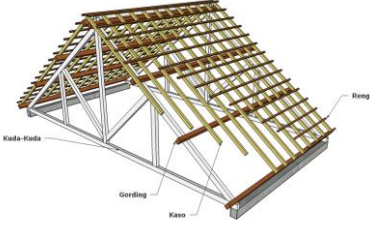
Dasar Pertimbangan	Analisis	Gambaran
Menahan beban yang berat terutama dari atap, terutama atap tumpang tiga, selain tu juga menahan beban bertingkat.	Mid struktur yang bias diterapkan yaitu dinding bata putih dan dinding beton	
Penahan beban yang kuat dengan material utama bambu	<p>Beban gravitasional disalurkan 2 (dua) arah pada bidang atap yang tersusun atas gording, kaso, dan papan bambu (plank) sebagai material penutup atapnya, lalu disalurkan melalui kolom-kolom penopang ke pondasi</p> <p>Dalam mengatasi beban lateral, bidang atap berperan dalam menjaga kekakuan dan kestabilannya. Bangunan yang terbuka - tidak ber dinding serta lokasi bangunan yang berada di pantai akan memungkinkan terjadinya gaya hisap pada atap. Hal ini dapat diatasi dengan memberi bukaan pada atap agar angin dapat keluar dari atap dan sambungan yang digunakan antara bidang atap dan kolom penopang</p>	 

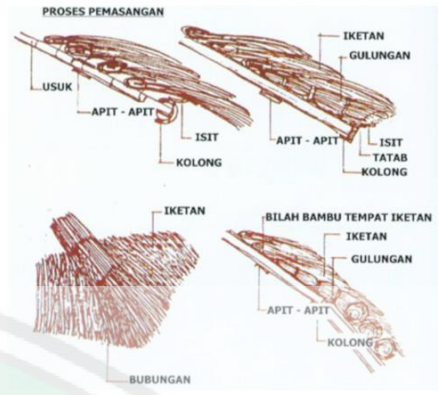
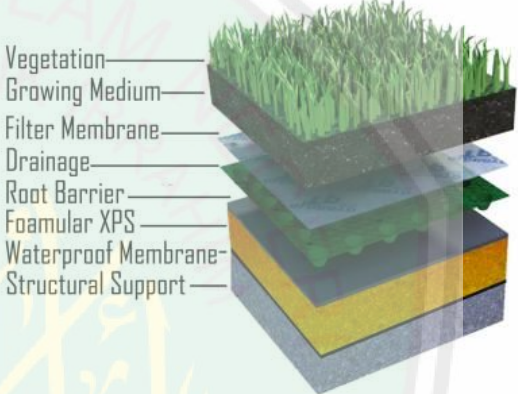
Sumber: Analisis, 2017

c. Up Struktur

Perencanaan up struktur adalah beban bangunan sebagai peneduh ataupun atap, pengaruh fisik berupa luasan jangkauan, beban, serta material pembentuk dan pelapis.

Tabel 5.5. Up Struktur

Dasar tanah kPertimbangan	Analisis	Gambaran
pengaruh fisik berupa luasan jangkauan, beban, serta material pembentuk dan pelapis.	Menggunakan atap liat sebagai penutup	

<p>Struktur penutup yang kuat dengan material utama bambu</p>	<p>Penggunaan atap sirap atau yang terbuat dari rumput rumbia maupun alang-alang</p>	
<p>Struktur penutup yang ramah lingkungan</p>	<p>Struktur roof garden</p>	

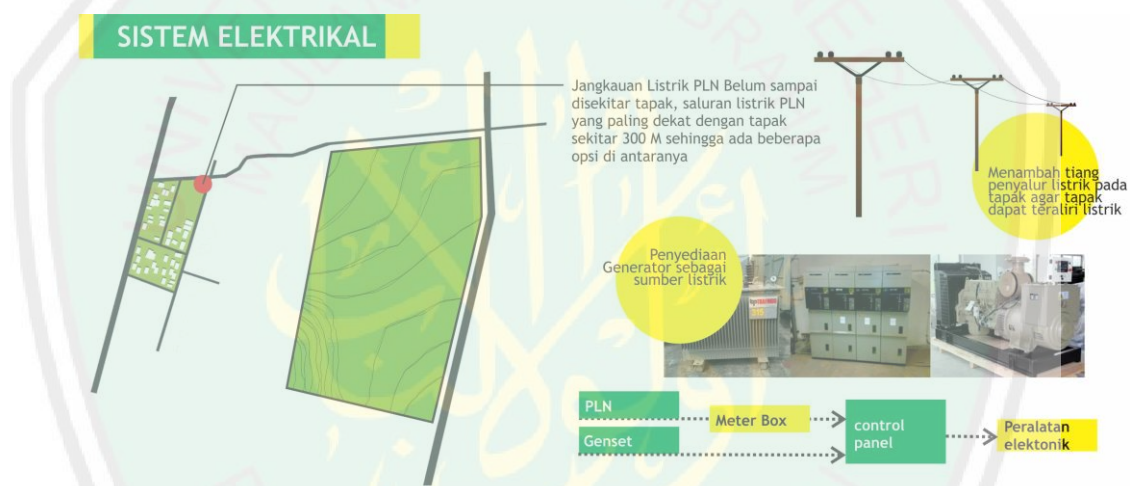
Sumber: Analisis, 2017

5.7. Analisis Utilitas

Jaringan prasarana yang perlu direncanakan adalah jaringan air bersih, jaringan komunikasi, jaringan listrik, sistem pembuangan sampah, dan sistem pemadam kebakaran. Alokasi jaringan prasarana tersebut dilakukan secara terpadu untuk memudahkan dalam operasional dan perawatannya. Beberapa fasilitas dalam perancangan ini menggunakan fungsi solar panel. Di samping itu juga harus diperhatikan perletakan kedudukan jaringan prasarana ini yang didasarkan pada perkembangan dan peningkatan prasarana bangunan di masa mendatang. Sistem jaringan utilitas pada bangunan terdiri dari:

5.7.1. Sistem Elektrikal

Kendala pada tapak wisata eko-kultural adalah jauhnya saluran listrik yang terhubung ke tapak sehingga perlu ada beberapa solusi untuk mengatasi system elektrikal yaitu dengan penambahan tiang listrik ataupun dengan generator.



Gambar 5.42. Sistem Elektrikal
(Sumber: Analisis, 2017)

5.7.2. Sistem Plumbing

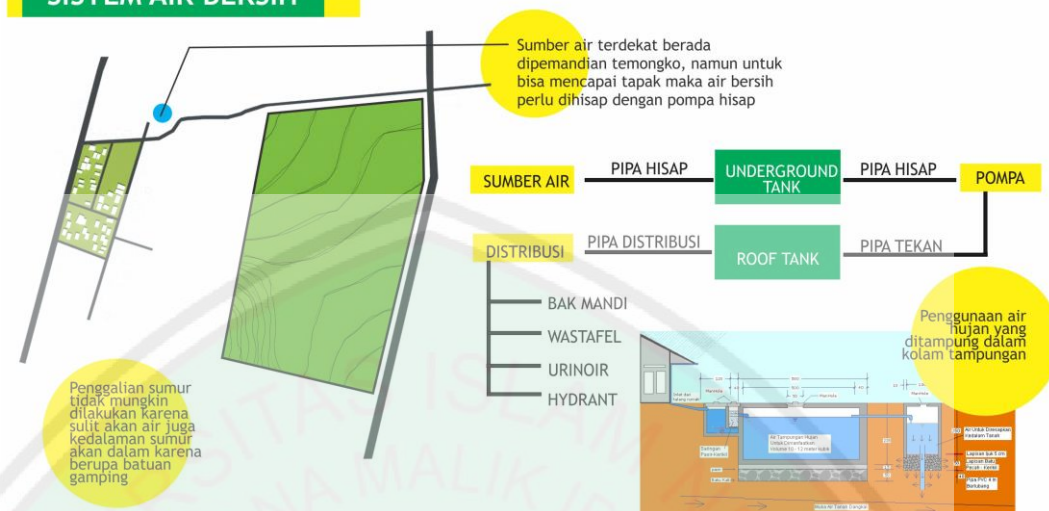
a. Saluran Air Bersih

Perlu adanya suatu sistem penyediaan air bersih yang nantinya akan digunakan untuk mengatur sesuai dengan standar penyediaan kualitas air bersih. Adapun sistem penyediaan air bersih pada kawasan lokasi Tourism Centre didapat dari dua sumber, yaitu:

1. Air tanah (sumur bor)
2. PDAM dimana jaringannya mencakup seluruh jalan seluruh jalan utama (saluran primer) dan jalan lingkungan.

Terdapat beberapa alternatif penyediaan air bersih yang dapat diperoleh pada wisata eko-kultural sebagai berikut:

SISTEM AIR BERSIH



Gambar 5.43. Sistem Air Bersih (Sumber: Analisis, 2017)

b. Sistem Air Kotor

Sistem air kotor digunakan mengalirkan air buangan yang berasal dari peralatan saniter maupun hasil buangan dapur. Air kotor yang akan dibuang dari Wisata Eko-Kultural pada nantinya seperti air kotor dari KM/WC, dapur kantin dan air hujan.

SISTEM AIR KOTOR



Gambar 5.44. Sistem Air Kotor (Sumber: Analisis, 2017)

5.7.3. Sistem Pembuangan Sampah

Sistem pembuangan sampah yang dilakukan oleh penduduk di sekitar tapak wisata eko-kultural adalah dengan dikumpulkan di bak sampah dan langsung dibuang oleh warga ke tempat pembuangan akhir. Karena belum adanya Dinas Kebersihan. Maka nantinya penerapan pada perancangan yang terkait dengan

pembuangan sampah adalah menyediakan tempat sampah di beberapa titik pada tapak. Sampah pada nantinya terbagi empat, yaitu sampah organik, sampah plastik, sampah kertas, dan sampah kaleng.



Gambar 5.45. Sistem Pembuangan Sampah
(Sumber: Analisis, 2017)

5.7.4 Sistem Pemadam Kebakaran

Sistem pengindera api atau yang umum dikenal dengan fire alarm system adalah suatu sistem terintegrasi yang didesain dan dibangun untuk mendeteksi adanya gejala kebakaran, untuk kemudian memberi peringatan (warning) dalam sistem evakuasi dan ditindak lanjuti secara otomatis maupun manual dengan sistem instalasi pemadam kebakaran (fire fighting System).

Di lapangan, dikenal 3 sistem pendeteksian dan pengendalian, yaitu:

a. Non addressable system.

Sistem ini disebut juga dengan conventional sistem. Pada sistem ini MCFA menerima sinyal masukan langsung dari semua detektor (biasanya jumlahnya sangat terbatas).

b. Semi addressable system

Pada sistem ini dilakukan pengelompokan / zoning pada detektor & alat penerima masukan berdasarkan area pengawasan (supervisory area). Masing-masing zona ini dikendalikan (baik input maupun output) oleh zone controller yang mempunyai alamat / address yang spesifik. Pada saat detektor atau alat penerima masukan lainnya memberikan sinyal, maka MCFA akan meresponnya (I/O) berdasarkan zone controller yang mengumpulkannya. Dalam konstruksinya tiap zona dapat terdiri dari:

1. satu lantai dalam sebuah bangunan / gedung.
2. beberapa ruangan yang berdekatan pada satu lantai di sebuah bangunan / gedung.
3. beberapa ruangan yang mempunyai karakteristik tai di sebuah bangunan / gedung.

c. Full addressable system

Merupakan pengembangan dari sistem semi addressable. Pada sistem ini semua detector dan alat pemberi masukan mempunyai alamat yang spesifik, sehingga proses pemadaman dan evakuasi dapat dilakukan langsung pada titik yang diperkirakan mengalami kebakaran.

Untuk komponen utama sistem fire alarm terdiri dari:

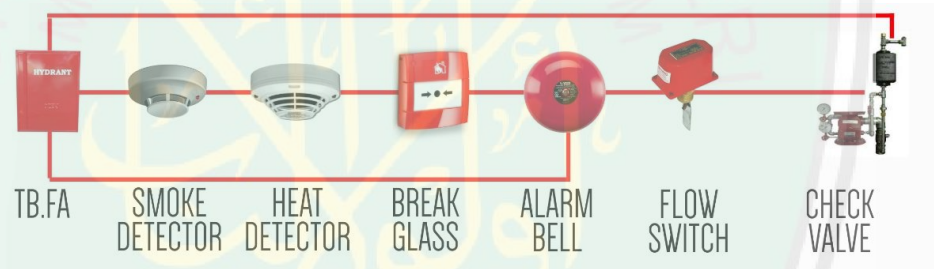
1. MCFA (Main Control Fire Alarm)

MCFA merupakan peralatan utama dari sistem protection. MCFA berfungsi menerima sinyal masuk (input signal) dari detector dan komponen proteksi lainnya (fixed heat detector, smoke detector, ROR heat detector, dll).

2. Alat Pendeteksi.

Alat pendeteksi atau detector adalah alat yang berfungsi sebagai alat penerima masukan yang bekerja secara otomatis. Jenis detector kebakaran ini terbagi menjadi 4 macam yaitu:

- a. Detektor Panas (Heat Detector).
- b. Detektor Asap (Smoke Detector).
- c. Detektor Api (Flame Detector).
- d. Detektor Gas (Fore Gas Detector).



Gambar 5.46. Sistem Pemadam Kebakaran
(Sumber: Analisis, 2017)

BAB VI

KONSEP PERANCANGAN

6.1. Konsep Dasar

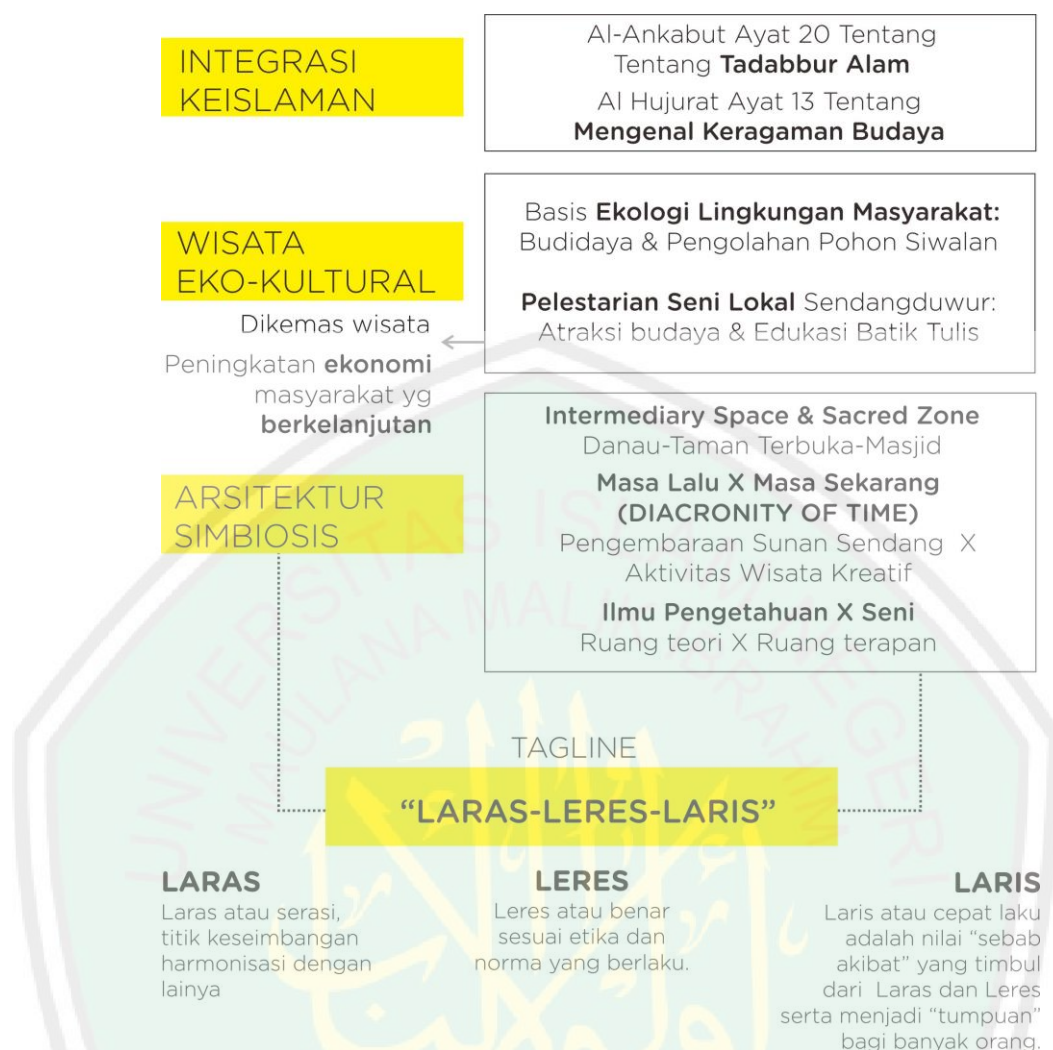
Konsep dasar yang digunakan dalam perancangan Wisata Eko-Kultural adalah menggunakan konsep yang dihasilkan dari keterkaitan pendekatan arsitektur simbiosis, obyek dan integrasi nilai keislaman terhadap objek rancangan wisata eko-kultural yaitu, menciptakan perancangan wisata yang memadukan unsur alam dan budaya sebagai basisnya dengan menggugulkan wisata alam berupa kebun siwalan, outbond dan camping ground. Sedangkan pada budaya diwujudkan dalam mewadahi atraksi budaya dan galeri kebudayaan yang berisi pelatihan batik tulis, kuliner khas lamonga dan bordir serta fasilitas pendukung lainnya. Fasilitas tersebut bertujuan untuk sarana rekreasi yang memadukan potensi alam dan budaya. Selain untuk rekreasi juga untuk edukasi.

Adapun dalam pendekatan arsitektur simbiosis yang mana secara tidak langsung prinsip-prinsip arsitektur simbiosis berpengaruh terhadap konsep perancangan. Berikut prinsip arsitektur simbiosis:



Gambar 6.1. Konsep Arsitektur Simbiosis pada Perancangan
(Sumber: Hasil Konsep, 2018)

Konsep dasar perancangan wisata eko-kultural ini secara umum dijelaskan dalam bentuk gambar yang mana merupakan penggabungan dari hasil analisis, prinsip arsitektur simbiosis, obyek perancangan dan integrasi keislaman.



Gambar 6.2. Konsep Dasar (Sumber: Hasil Konsep, 2018)

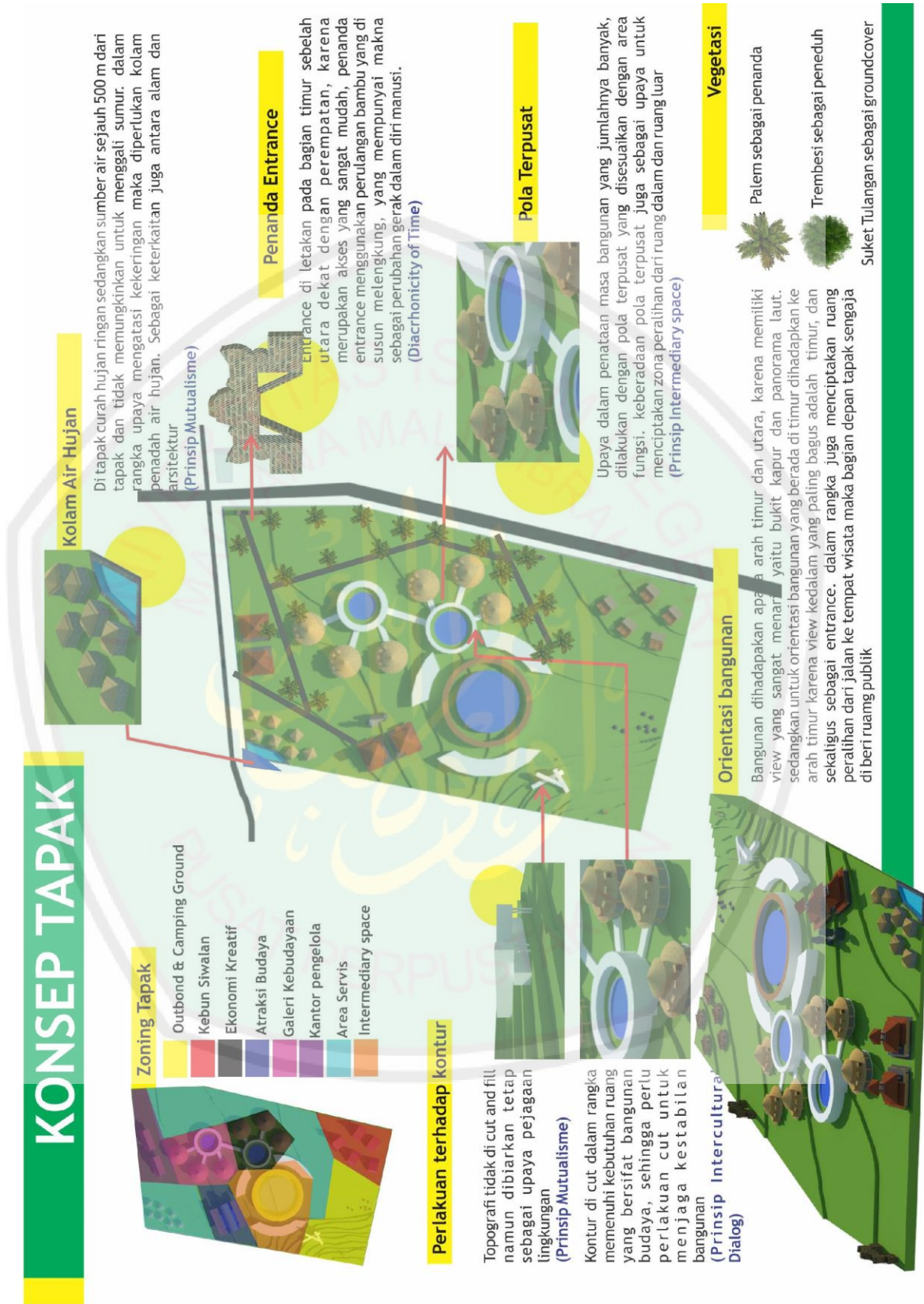
Konsep dasar ini menggabungkan dan mencampurkan antara beberapa elemen yang kemudian mawadahi keduanya, bukan untuk saling kontradiksi adapun dalam penerapannya yang didasarkan pada prinsip arsitektur simbiosis adalah sebagai berikut:

a. Konsep laras penerapannya adalah

1. Memadukan unsur-unsur budaya disekitar seperti gapura yang ada di sunan sendang sebagai salah satu bentuk bangunan dengan melalui proses transformasi
2. Mengambil bentuk dasar bentuk rumah yang ada di sekitar tapak
3. Penerapan pola penataan yang ada di lingkungan apak yaitu berupa grid dan linier.
4. Tampilan fasad bangunan yang terdiri dari berbagai zaman yang mana ada yang ditampilkan secara utuh maupun melalui proses transformasi.

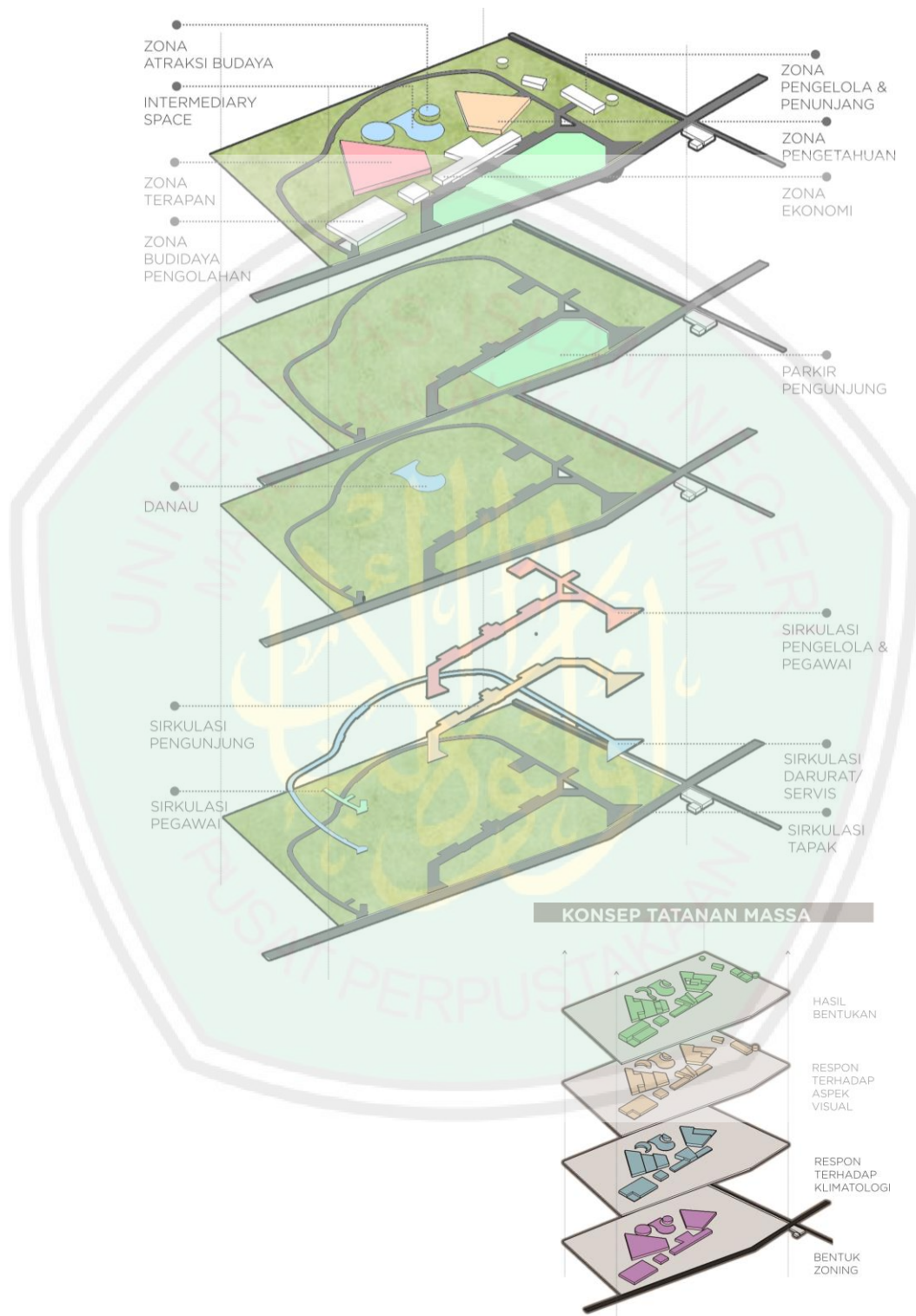
5. Penggunaan material campuran antara material lokal yang berupa bata putih, kayu dan bamboo dengan material sekarang yang berupa baja, beton, dan lainnya.
- b. Konsep leres diterapkan melalui berikut ini:
1. Menciptakan zona peralihan antara jalan dengan tapak dengan memberi koridor sebagai ruang penengah
 2. Zona peralihan antara ruang dalam dengan ruang luar menggunakan taman terbuka yang berada ditengah
 3. Penggunaan bentuk dasar lingkaran dan persegi yang mana bentuk tersebut mudah dalam mencapai keberadaan intermediary space.
- c. Konsep laris diterapkan melalui berikut ini:
1. Keberadaan zona ekonomi kreatif sebagai upaya saling menguntungkan antara masyarakat sekitar dengan keberadaan obyek
 2. Mewadahi kebudayaan masyarakat sekitar untuk ditampilkan dalam atraksi budaya
 3. Galeri Kebudayaan yang berisi tentang edukasi seputar alam dan kebudayaan dapat dimanfaatkan warga dalam memberi pengetahuan kepada pengunjung.
 4. Terdapat fasilitas yang dapat mewadahi aktifitas ekonomi kreatif masyarakat seperti batik tulis dan olahan siwalan.

6.2. Konsep Tapak



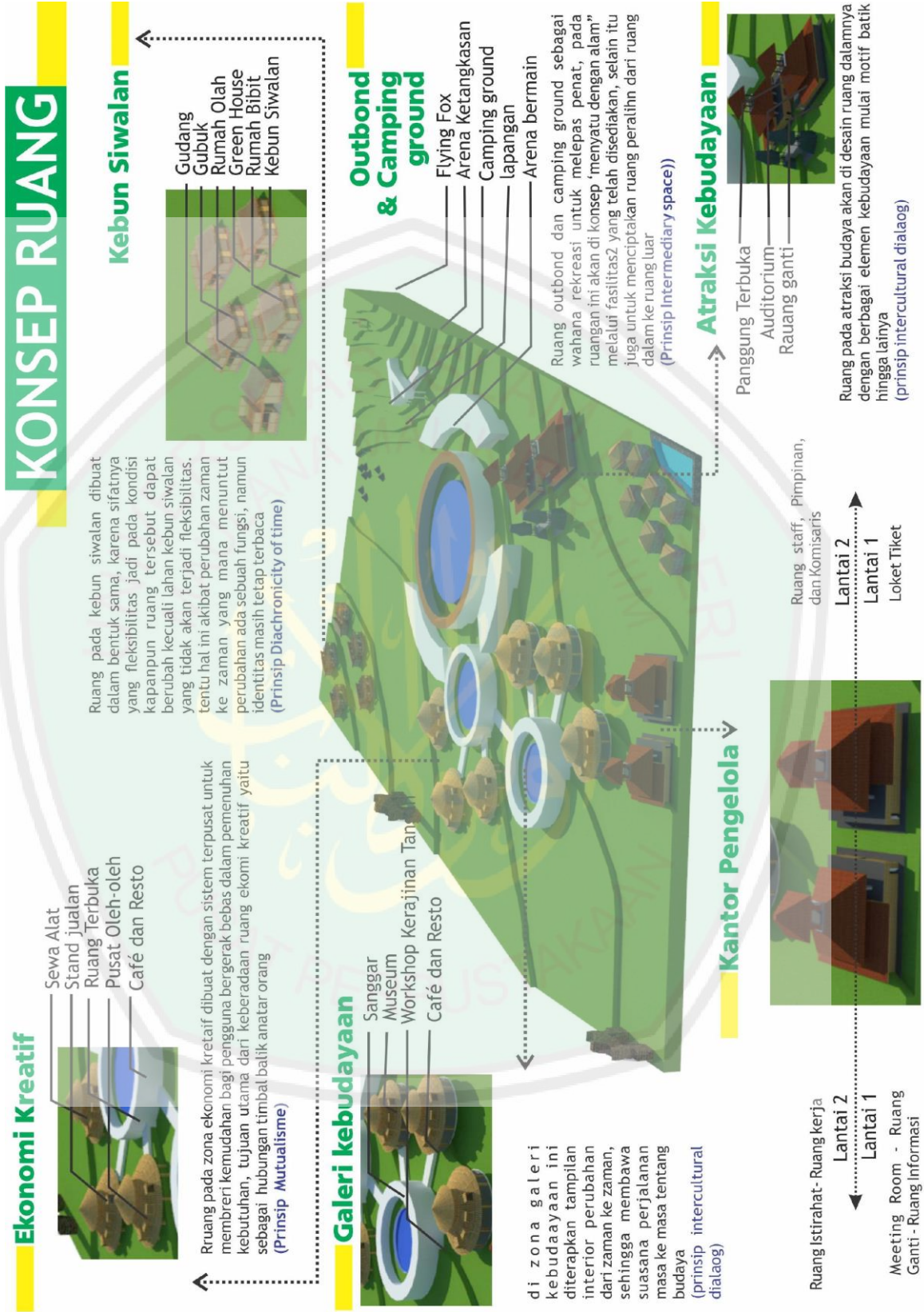
Gambar 6.3. Konsep Tapak
(Sumber: Analisis, 2017)

Konsep tapak yang digunakan pada Wisata Eko-Kultural berdasarkan hasil analisis dan konsep dasar yang telah dirumuskan adalah sebagai berikut:



Gambar 6.4. Konsep Tapak dan Tatanan Massa
(Sumber: Analisis, 2017)

6.3. Konsep Ruang





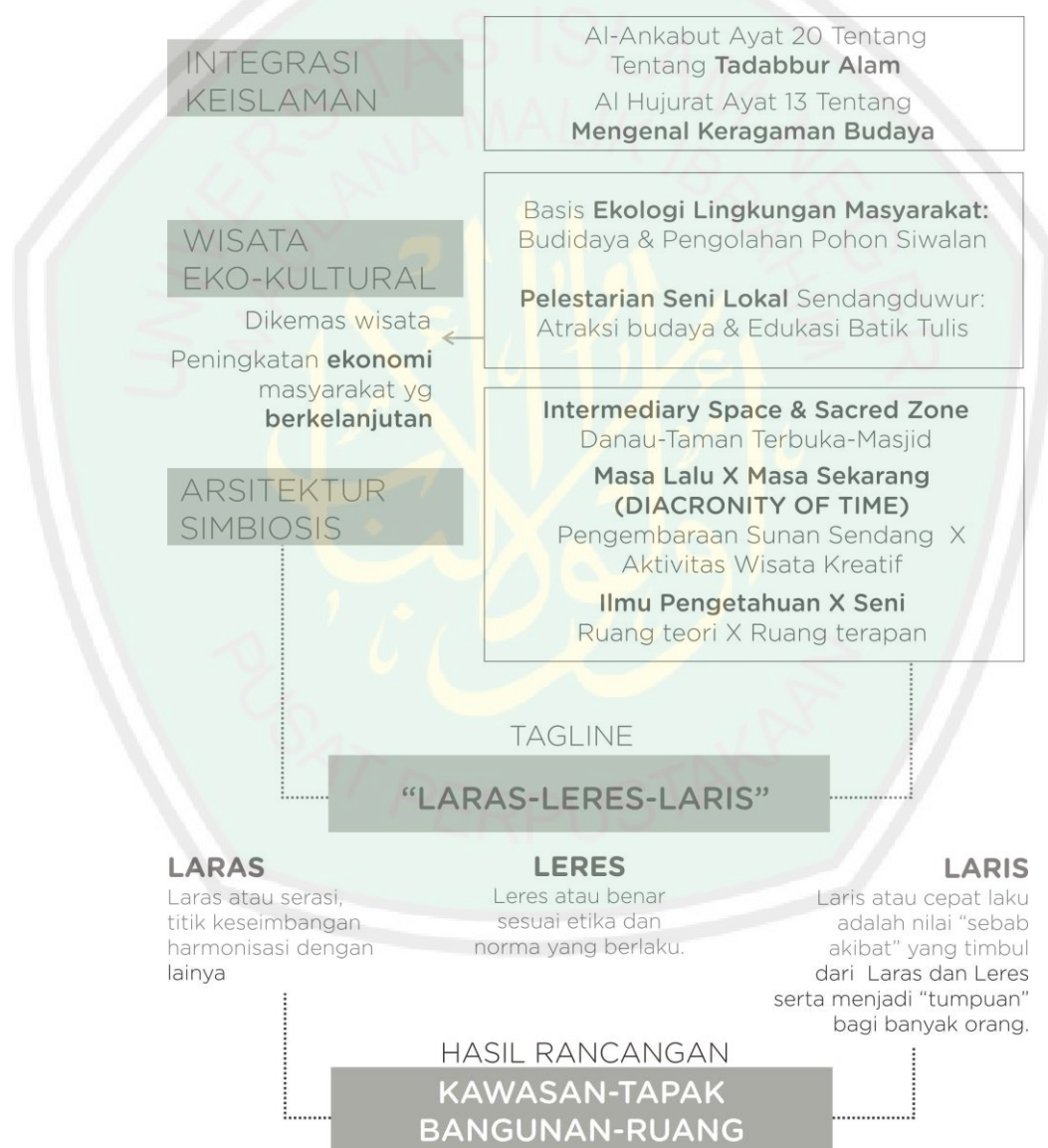
Gambar 6.5. Konsep Ruang
(Sumber: Analisis, 2017)

BAB VII

HASIL PERANCANGAN

7.1. Dasar Perancangan

Perancangan Wisata Eko-Kultural di Sendangduwur Kab. Lamongan dengan pendekatan arsitektur simbiosis ini terdapat ide dasar perancangan yang mana merupakan penggabungan dari prinsip arsitektur simbiosis, kajian obyek dan integrasi keislaman. Berikut merupakan ringkasan dasar dari rancangan Wisata Eko-Kultural di Sendangduwur Kab. Lamongan dengan pendekatan arsitektur simbiosis.



Gambar 7.1. Dasar Ide Perancangan
(Sumber: Hasil Konsep, 2018)

Hasil dari rancangan tersebut akan dibahas pada bab ini, beserta penerapan pendekatan arsitektur simbiosis pada rancangan. Meskipun terdapat sedikit perbedaan antara analisis yang telah dirumuskan pada konsep rancangan dengan hasil desain, namun perbedaan tersebut masih mengacu pada prinsip-prinsip yang diterapkan dan tidak menyimpang, hanya saja dalam perwujudan yang berbeda.

7.2. Hasil Rancangan Kawasan dan Tapak

Pada hasil rancangan kawasan dan tapak Wisata Eko-Kultural di Sendangduwur ini terdapat jenis rancangan muai dari penataan massa, aksesibilitas dan sirkulasi hingga area ruang terbuka yang mana akan dijelaskan sebagai berikut.

7.2.1. Rancangan Kawasan

Tapak Wisata Eko-Kultural yang berada di Sendangduwur Kab. Lamongan mewadahi fungsi sebagai rekreasi dan juga edukasi yang mana terdapat berbagai fasilitas bangunan yang meliputi galeri kebudayaan islam Lamongan Pantura, panggung pertunjukan, edukasi batik hingga pengolahan siwalan. Hasil rancangan kawasan tersebut tersaji dalam layout dan siteplan berikut.



Gambar 7.2. Layout Plan
(Sumber: Hasil Rancangan, 2018)

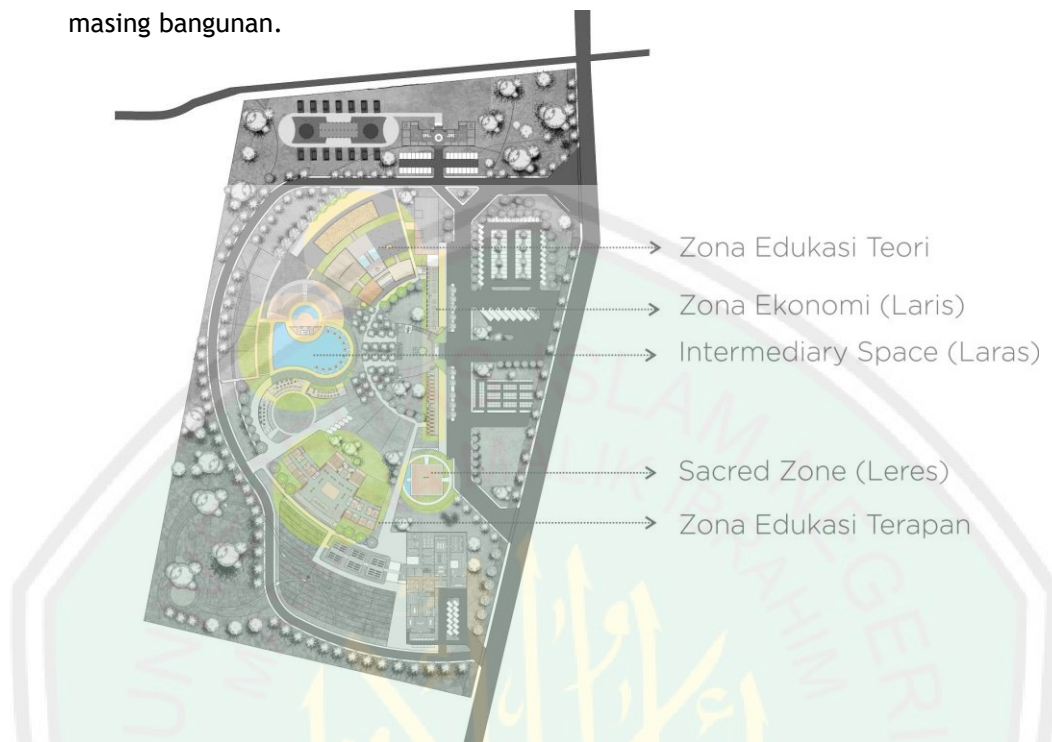


Gambar 7.3. Site Plan, Tampak dan Potongan Kawasan
(Sumber: Hasil Rancangan, 2018)

Bentuk penerapan konsep **laras** atau keseimbangan sehingga menerapkan grid melingkar. Sedangkan konsep **leres** atau sesuai dengan nilai sekitar yaitu dengan menerapkan pola zonasi yang didapatkan dari zonasi setempat di Sendangduwur. Konsep **laris** diterapkan dengan meletakkan zona ekonomi baik berupa pujasera, pusat oleh-oleh dan lainya pada bagian yang mudah diakses dan zona yang berpotensi banyak pengunjung.

7.2.2. Penataan Massa

Penataan massa bangunan pada rancangan Wisata Eko-Kultural ini berdasarkan prinsip pendekatan arsitektur simbiosis yang juga berdasarkan fungsi dari masing-masing bangunan.



Gambar 7.4. Tata Massa Berdasarkan Fungsi
(Sumber: Hasil Rancangan, 2018)



Gambar 7.5. Tata Massa Berdasarkan Sifat
(Sumber: Hasil Rancangan, 2018)

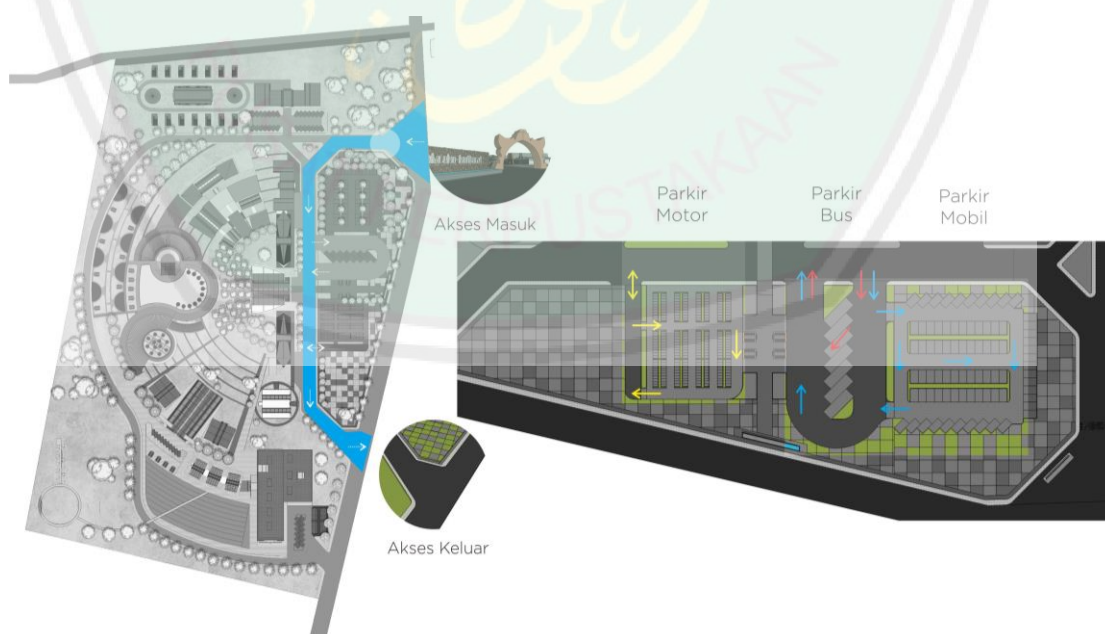
Bentuk penerapan konsep **laras** atau keseimbangan sehingga menerapkan grid melingkar yang berpusat pada titik tengah dengan tujuan dapat menjadikan pertimbangan dalam penataan zona bangunan dan lansekap pada rancangan ini. Sedangkan konsep **leres** atau sesuai dengan nilai sekitar yaitu dengan menerapkan pola zonasi yang didapatkan dari zonasi setempat di Sendangduwur dimana pada bagian depan kawasan merupakan zona terbuka tak ternaungi serta tempat ibada diletakan di bagian depan. Konsep **laris** diterapkan dengan meletakan zona ekonomi baik berupa pujasera, pusat oleh-oleh dan lainnya pada bagian yang mudah diakses dan zona yang berpotensi banyak pengunjung.

7.2.3. Aksesibilitas dan Sirkulasi

Akses masuk dan keluar pada Wisata Eko-Kultural di Sendangduwur Lamongan terdapat 3 Akses yang mana terdiri dari 1 akses untu masuk, 1 akses keluar, dan 1 akses dua arah masuk keluar yang dikhususkan untuk servis. Adapaun lebih detailnya akan dijelaskan sebagai berikut

a. Sirkulasi Kendaraan Pengunjung

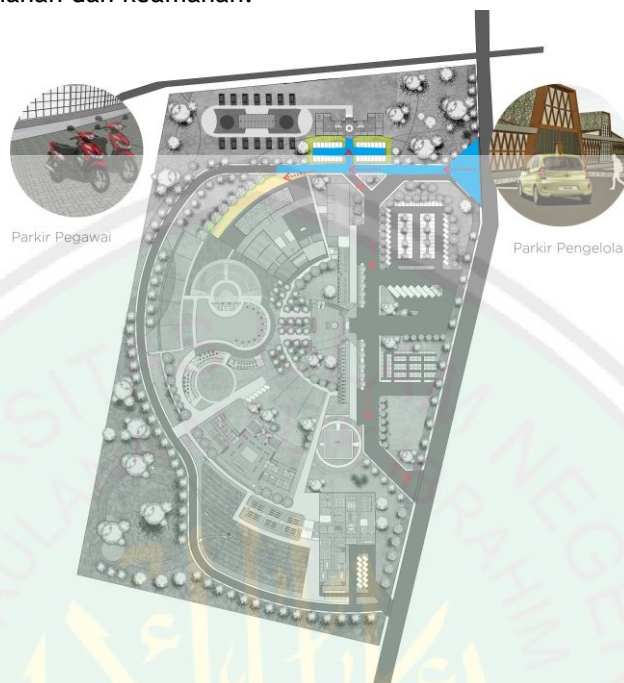
Pengunjung yang masuk ke Wisata Eko-Kultural hanya bisa melalui satu akses yang berada di bagian utara, pada bagian akses masuk terdapat signage dan gapura paduraksa yang telah ditransformasikan untuk memudahkan pengujung mengenali akses masuk. Terdapat juga drop off bagi pengunjung yang letaknya berada didepan retail, keberadaan drop off untuk memberikan kemudahan bagi kendaraan dalam parkir. Jenis parkir masing-masing kendaraan juga dibedakan yang terdiri dari parkir mobil, sepeda motor dan bus.



Gambar 7.6. Sirkulasi Kendaraan Pengunjung
(Sumber: Hasil Rancangan, 2018)

b. Sirkulasi Pengelola dan Pegawai

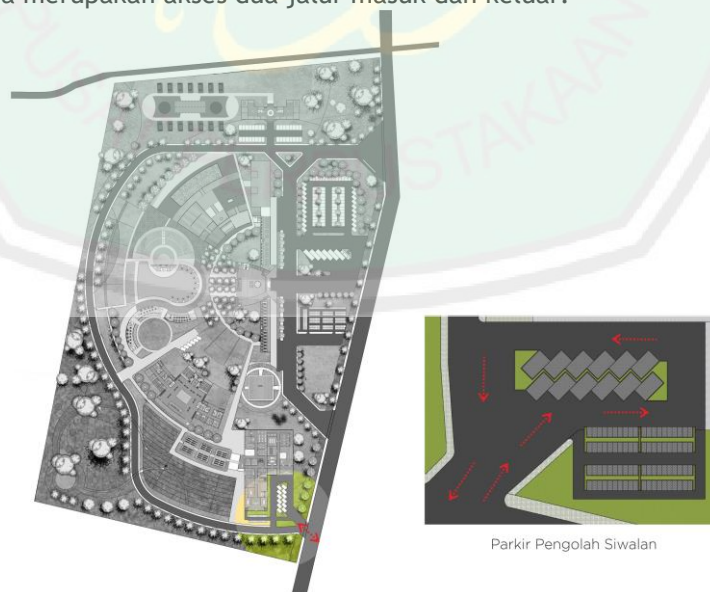
Sirkulasi kendaraan untuk pengelola dan pegawai berada di bagian utara diberikan area khusus yang mana untuk memberikan akses dan space yang berbeda untuk kenyamanan dan keamanan.



Gambar 7.7. Sirkulasi Kendaraan Pengelola
(Sumber: Hasil Rancangan, 2018)

c. Sirkulasi Pengolah Siwalan

Terdapat sirkulasi yang dikhususkan bagi para masyarakat terutama bagian pengolah siwalan yaitu diberikan akses tersendiri pada bagian selatan yang mana merupakan akses dua jalur masuk dan keluar.



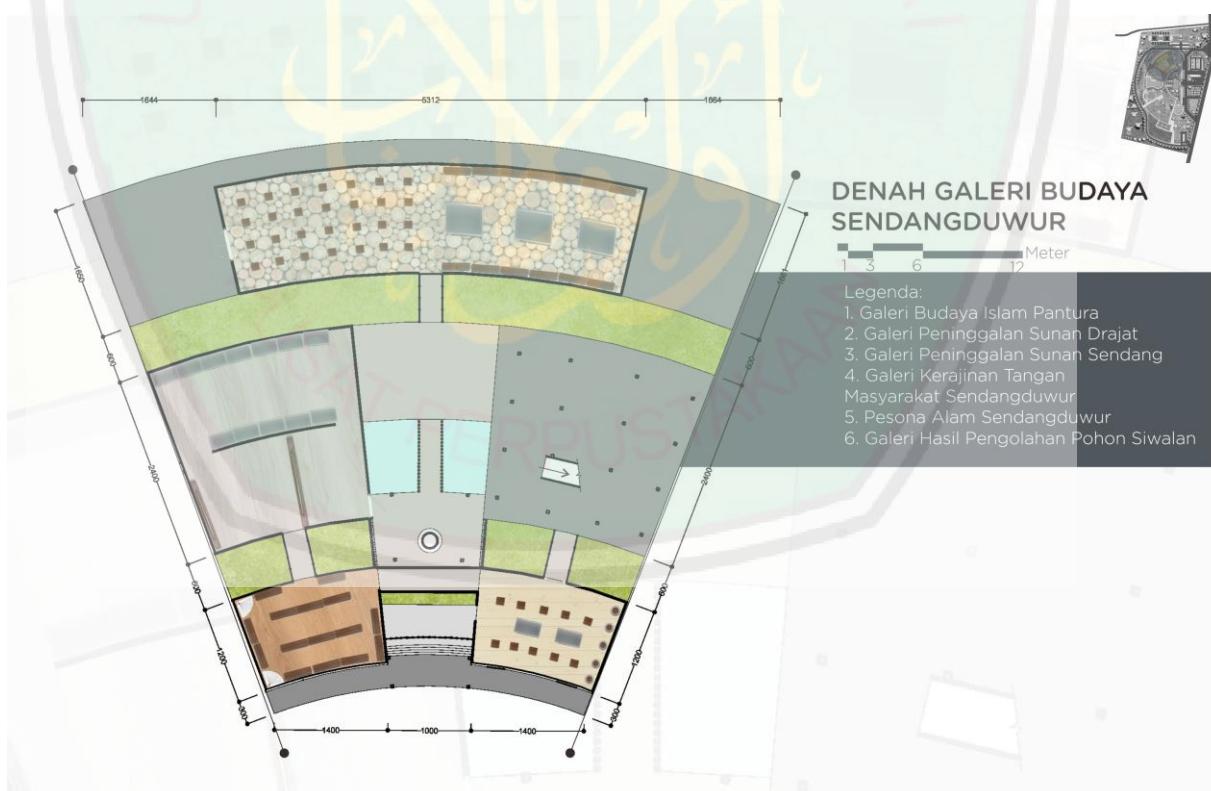
Gambar 7.8. Sirkulasi Pengolah Siwalan
(Sumber: Hasil Rancangan, 2018)

7.3. Hasil Rancangan Ruang dan Bentuk Bangunan

Bangunan Wisata Eko-Kultural didalamnya terbagi menjadi ruang dalam yang meliputi galeri budaya sendangduwur, edukasi batik tulis dan pengolahan siwalan serta ruang luar yang berupa danau, kebun siwalan, area playground, amphitheatre dan jembatan. Selain itu juga didukung dengan fasilitas penunjang berupa pujasera, pusat oleh-oleh, kantor, pengelola, masjid, cottage, pusat promosi dan lobby. Bangunan yang dirancang sesuai dengan konsep laras-leres-laris ini membawa para pengunjung untuk merasakan tranformasi antara masa lalu dan masa sekarang melalui bentuk bangunan, fasad bangunan serta ruang dalam. Berikut adalah gambar rancangan ruang dan bentuk bangunan Wisata Eko-Kultural di Sendangduwur.

7.3.1. Galeri Budaya Sendangduwur

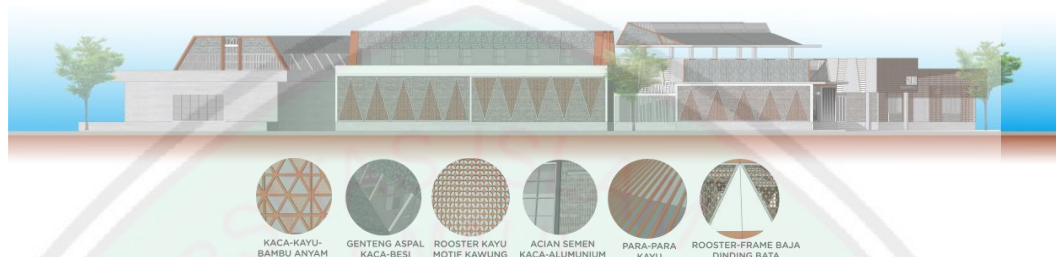
Bangunan galeri budaya sendangduwur memiliki fungsi sebagai edukasi melalui visual, koleksi dan audio tentang budaya yang ada di Sendangduwur. Ruangan yang ada di dalamnya memberikan edukasi seputar penyebaran Islam di Sendangduwur hingga peninggalan masa lalu serta hasil kerajinan tangan masyarakat sendangduwur. Bangunan hanya terdiri 1 lantai namun pada bagian tengah bangunan terdapat rooftop yang dapat dinaiki melalui ramp karena memiliki arah view yang baik.



Gambar 7.9. Denah Galeri Budaya Sendangduwur
(Sumber: Hasil Rancangan, 2018)



Gambar 7.10. Tampak Depan Galeri Budaya Sendangduwur
(Sumber: Hasil Rancangan, 2018)



Gambar 7.11. Tampak Samping Galeri Budaya Sendangduwur
(Sumber: Hasil Rancangan, 2018)



Gambar 7.12. Potongan A-A' Galeri Budaya Sendangduwur
(Sumber: Hasil Rancangan, 2018)

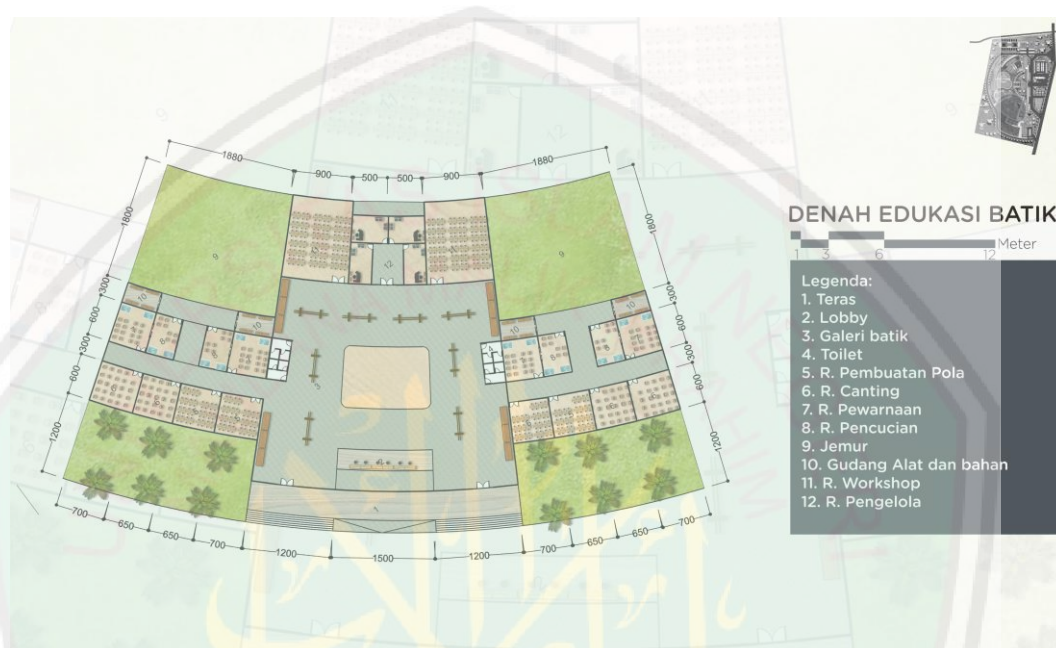


Gambar 7.13. Potongan B-B' Galeri Budaya Sendangduwur
(Sumber: Hasil Rancangan, 2018)

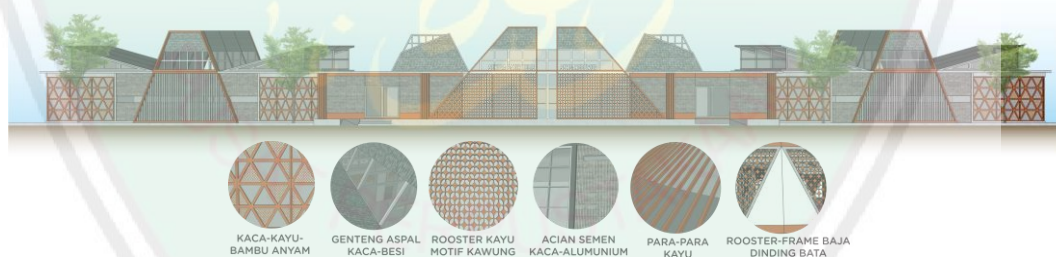
Penerapan Konsep **laras** pada bangunan ini yaitu dengan menyelaraskan berbagai bentuk yang merupakan gabungan transformasi dari bentuk cungkup dan bentuk geometris yg mewakili bentukan modern, selain itu tiap ruangan diselaraskan materialnya sesuai dengan tema ruang. Konsep **leres** diterapkan dalam bentuk visual tulisan yang berisi nilai moral tokoh setempat dan diterapkan dengan menghadirkan ruang terbuka diantara ruang-ruang yang ada. Sedang konsep **laris** yaitu diterapkan dengan memberikan wadah berupa ruang display hasil kerajinan tangan masyarakat setempat yang secara tidak langsung dapat menjadi sarana promosi.

7.3.2. Edukasi Batik Tulis

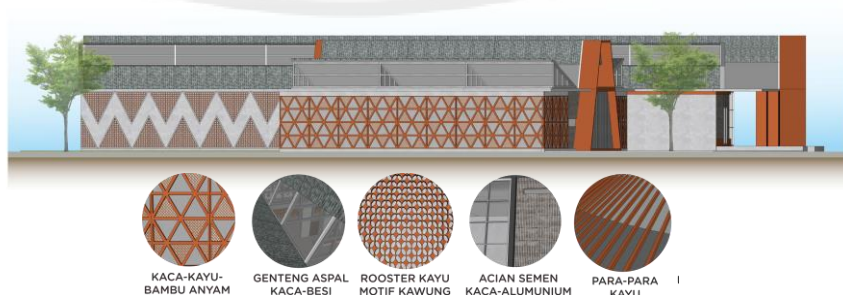
Bangunan edukasi batik tulis memiliki fungsi sebagai edukasi yang bersifat terapan atau eksperimental yang mana pengunjung dapat langsung praktek membuat batik tulis mulai dari tahapan membuat pola, menyanting, mewarna dan menyuci. Selain itu pada bangunan edukasi batik tulis juga terdapat display untuk memamerkan karya batik tulis khas sendangduwur. Ruang penjemuran diletakan bergabung dengan ruang luar yang ada pada tapak.



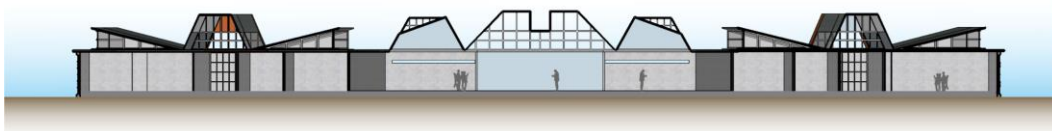
Gambar 7.14. Denah Edukasi Batik Tulis
(Sumber: Hasil Rancangan, 2018)



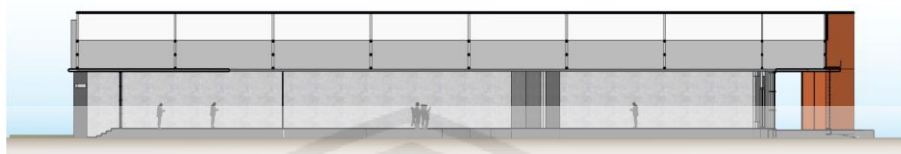
Gambar 7.15. Tampak Depan Edukasi Batik Tulis
(Sumber: Hasil Rancangan, 2018)



Gambar 7.16. Tampak Samping Edukasi Batik Tulis
(Sumber: Hasil Rancangan, 2018)



Gambar 7.17. Potongan A-A' Edukasi Batik Tulis
(Sumber: Hasil Rancangan, 2018)

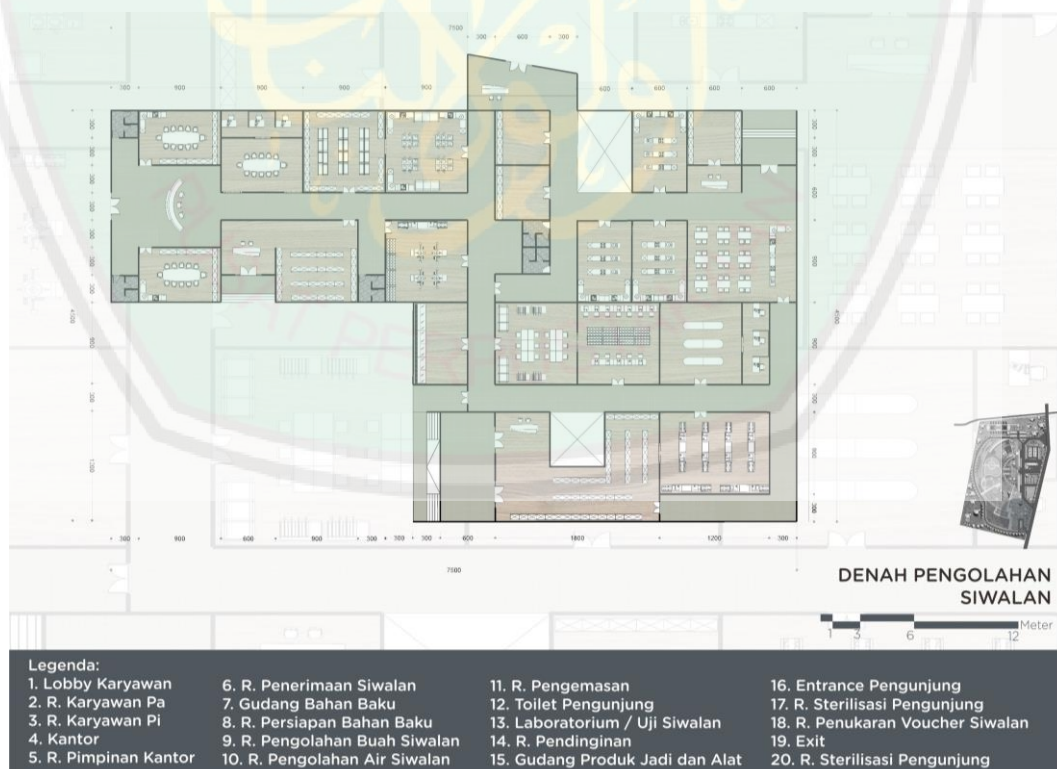


Gambar 7.18. Potongan B-B' Edukasi Batik Tulis
(Sumber: Hasil Rancangan, 2018)

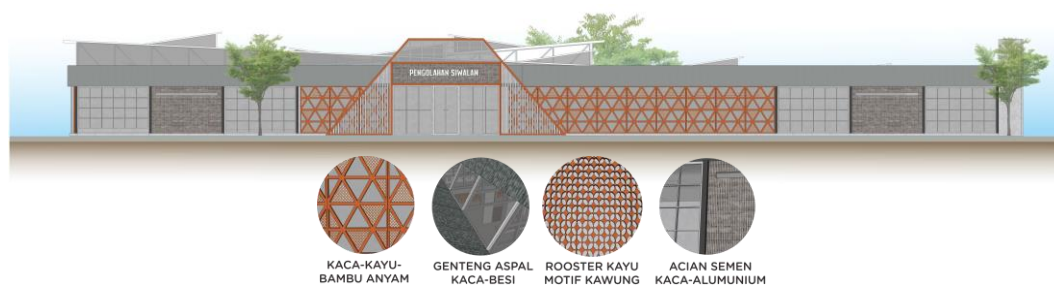
Penerapan Konsep laras pada bangunan edukasi batik tulis yaitu dengan penerapan motif khas batik tulis sendangduwur kedalam bentuk secondary skin. Konsep leres diterapkan dengan menghadirkan ruang yg dibutuhkan dalam edukasi batik tulis setempat. Seperti ruang membuat pola hingga ruang jemur. Konsep laris diterapkan dengan memberikan wadah berupa ruang display hasil batik tulis.

7.3.3. Pengolahan Siwalan

Keberadaan bangunan Pengolahan Siwalan merupakan salah satu bentuk usaha dalam menjaga kelestarian ekologi lingkungan setempat yang mana secara tidak langsung dapat membantu dalam meningkatkan ekonomi.



Gambar 7.19. Denah Pengolahan Siwalan
(Sumber: Hasil Rancangan, 2018)



Gambar 7.20. Tampak Depan Pengolahan Siwalan
(Sumber: Hasil Rancangan, 2018)



Gambar 7.21. Tampak Samping Pengolahan Siwalan
(Sumber: Hasil Rancangan, 2018)



Gambar 7.22. Potongan A-A' Pengolahan Siwalan
(Sumber: Hasil Rancangan, 2018)

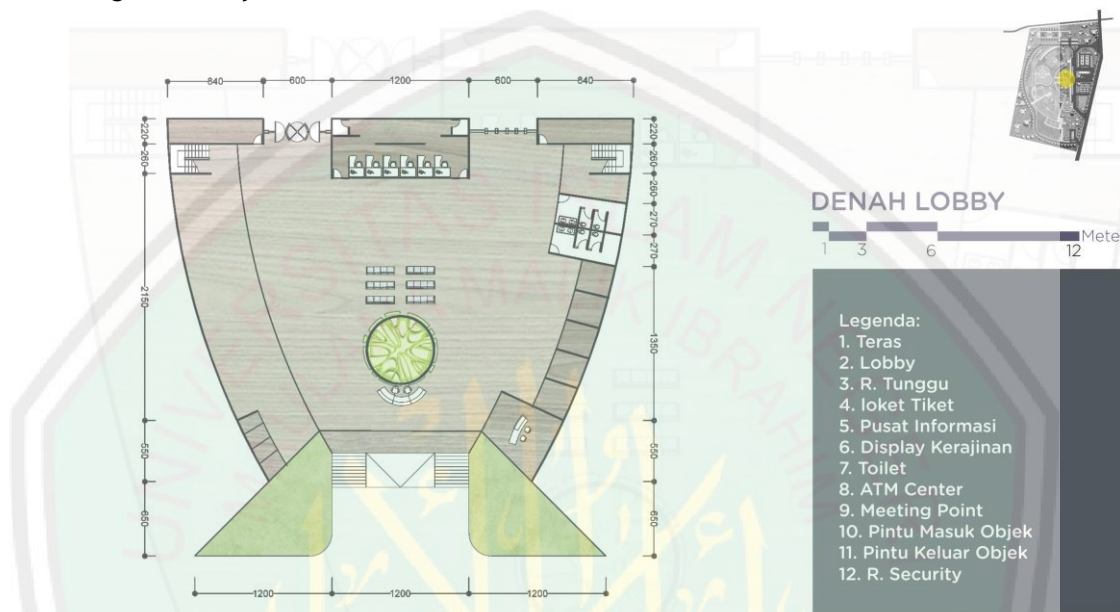


Gambar 7.23. Potongan B-B' Pengolahan Siwalan
(Sumber: Hasil Rancangan, 2018)

Konsep **laras** pada bangunan pengolahan siwalan yaitu dengan menghadirkan bentukan bangunan industri kecil pada umumnya namun dengan tetap menambah ciri khas yaitu adanya gubahan dari bentuk cungkup pada area entrance. Konsep **leres** diterapkan dengan menghadirkan ruang terbuka hijau didalam bangunan sebagai salah satu sirkulasi udara dan juga memberi atap bukaan untuk mengeluarkan udara sisa proses pengolahan. Konsep **laris** diterapkan dengan adanya timbal balik dimana masyarakat setempat sebagai pemasok barang mentah dan pengunjung menjadi target penerima barang jadi, dengan adanya voucher berupa hasil pengolahan siwalan yang include dengan biaya tiket masuk.

7.3.4. Lobby

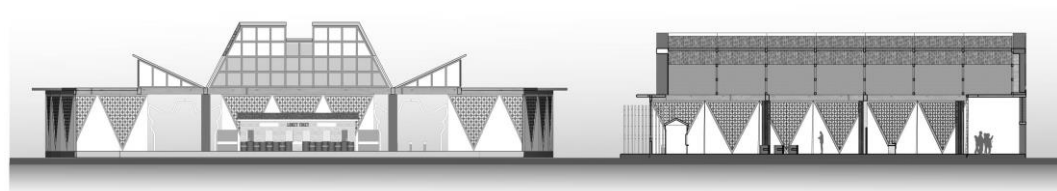
Bangunan lobby yang berada dibagian depan tapak merupakan bangunan yang menjadi point of interest dari Wisata Eko-Kultural yang mana bentuknya merupakan gubahan dari bentukan cungkup yang dipadukan dengan motif rooster kawung. Didalamnya berfungsi sebagai tempat pembelian tiket, entrance dan exit wisata, serta didukung dengan meeting point dan pusat informasi. Berikut adalah bentukan dari bangunan lobby.



Gambar 7.24. Denah Lobby
(Sumber: Hasil Rancangan, 2018)



Gambar 7.25. Tampak Lobby
(Sumber: Hasil Rancangan, 2018)



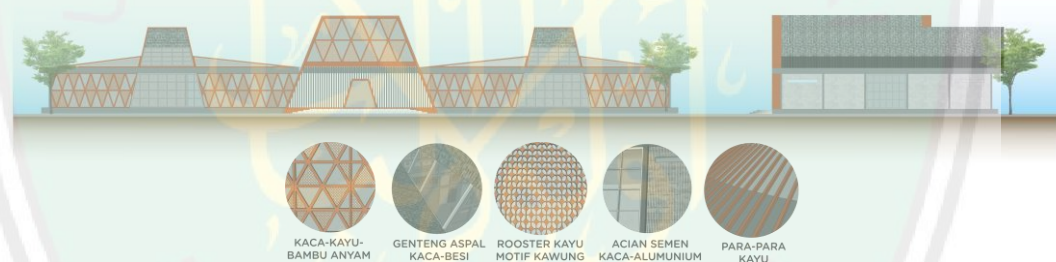
Gambar 7.26. Potongan Lobby
(Sumber: Hasil Rancangan, 2018)

7.3.5. Kantor Pengelola

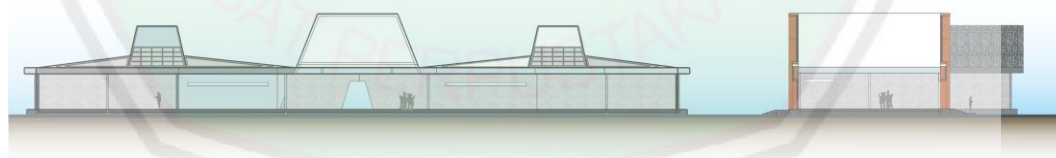
Bangunan kantor pengelola berada dibagian utara. Selain itu juga berfungsi sebagai resepsionis dari fasilitas penunjang yang berupa cottage. Bentuk pada bagian kantor pengelola juga menerapkan gubahan dari bentukan garuda paduraksa dan menggunakan secondary skin yang bermotif segitiga bermaterial kayu dan kaca. Pada bagian dalam ruang terdapat taman sebagai sirkulasi udara dan memberikan kenyamanan udara pada ruangan.



Gambar 7.27. Denah Kantor Pengelola
(Sumber: Hasil Rancangan, 2018)



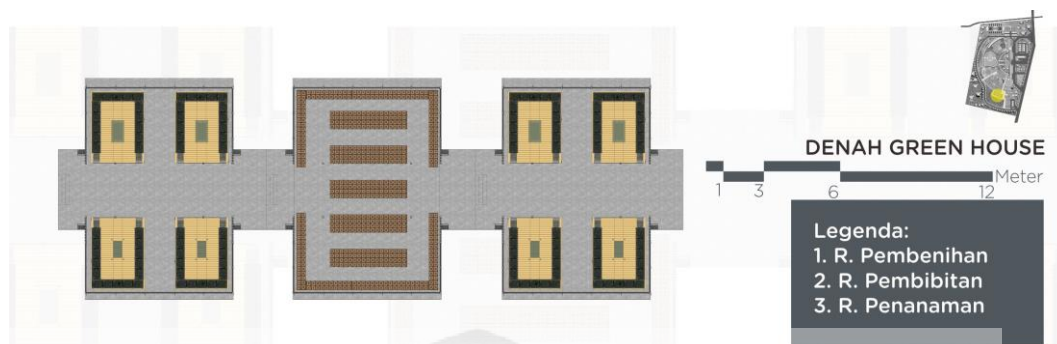
Gambar 7.29. Tampak Depan Kantor Pengelola
(Sumber: Hasil Rancangan, 2018)



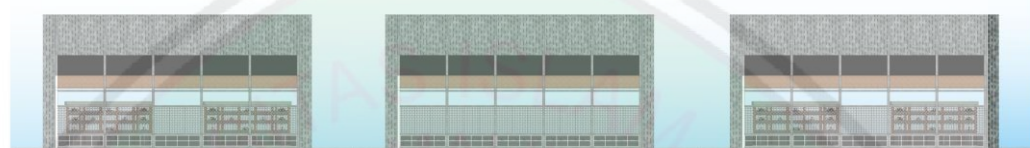
Gambar 7.30. Potongan Kantor Pengelola
(Sumber: Hasil Rancangan, 2018)

7.3.6. Green House

Green house merupakan salah satu fasilitas dalam wisata eko-kultural yang mana didalamnya terdapat budidaya pohon siwalan yang mana didalamnya terdapat ruang pembenihan, pembibitan dan penanaman. Didekat green house juga sudah disediakan lahan untuk kebun siwalan sehingga dapat menjadi edukasi seputar budidaya pohon siwalan mulai pembenihan hingga buah.



Gambar 7.31. Denah Green House
(Sumber: Hasil Rancangan, 2018)



Gambar 7.32. Tampak Samping Green House
(Sumber: Hasil Rancangan, 2018)

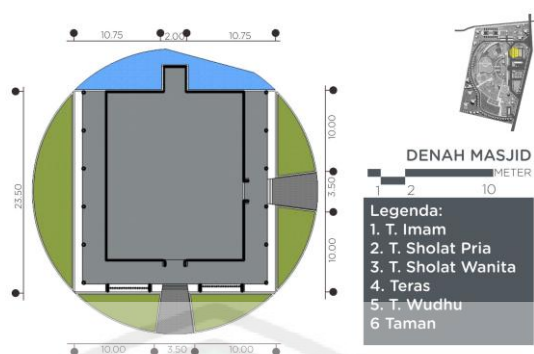


Gambar 7.33. Tampak Depan Green House
(Sumber: Hasil Rancangan, 2018)

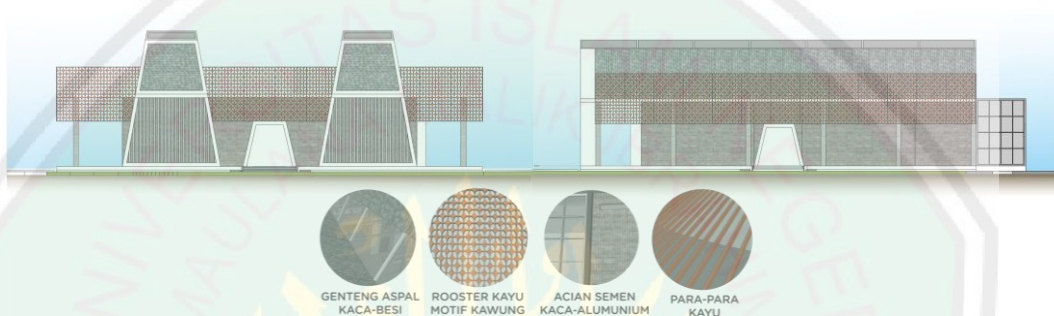
7.3.7. Masjid

Fasilitas penunjang lainnya yaitu berupa masjid, dimana masjid memberikan peranan penting terhadap kelestarian nilai budaya. Terdapat pemisahan antara ruang ibadah dengan tempat bersuci, hal ini untuk menjaga kesucian masjid lebih terjaga. Sesuai dengan nilai keislaman maka untuk shof bagian depan dikhususkan untuk pria, sedangkan bagian belakang untuk wanita.

Penerapan konsep **laras** pada masjid yaitu dengan mengambil bentuk bangunan yang sesuai dengan konteks sekitar yaitu mengambil bentuk cungkup yang ditransformasikan dan mengambil nilai simetris dari bangunan peninggalan sunan sendang yaitu candi bentar. Konsep **leres** diterapkan dengan menerapkan nilai localitas dimana tempat ibadah selalu diletakkan dibagian depan kawasan serta menerapkan nilai-nilai islam seperti kesucian, hijab, dan kekhusuan. Konsep **Laris** diterapkan dengan meletakkan masjid di dekat pusat oleh-oleh dan di pojok agar pengunjung dapat mengaksesnya lebih mudah sehingga banyak yang ikut serta beribadah.



Gambar 7.34. Denah Masjid
(Sumber: Hasil Rancangan, 2018)



Gambar 7.35. Tampak Masjid
(Sumber: Hasil Rancangan, 2018)



Gambar 7.36. Potongan Masjid
(Sumber: Hasil Rancangan, 2018)

7.4. Hasil Rancangan Eksterior dan Interior

Berikut hasil rancangan eksterior dan interior Wisata eko-kultural di Sendangduwur Kab. Lamongan yang mana pada hasil rancangan ini akan disampaikan sebagai berikut

7.4.1. Eksterior Kawasan

Kawasan Wisata Eko-Kultural di Sendangduwur Kab. Lamongan ini memiliki pola yang terpusat dimana terdapat bangunan yang menjadi pusat yaitu bangunan lobby. Sedangkan bangunan yang ada meliputi galeri kebudayaan Sendangduwur, edukasi batik, pengolahan siwalan dan ditunjang dengan ruang luar berupa gubuk, danau, kebun siwalan, jembatan. Sedangkan fasilitas penunjang yaitu berupa cottage, masjid, pujasera, pusat oleh-oleh dan pusat promosi.

Berikut eksterior kawasan perspektif mata burung pada perancangan wisata eko-kultural di Sendangduwur



Gambar 7.37. Eksterior Kawasan
(Sumber: Hasil Rancangan, 2018)

Selain itu juga terdapat eksterior bangunan yang ada di wisata eko-kultural di sendangduwur diantara lainya sebagai berikut:

a. Galeri Budaya Sendangduwur

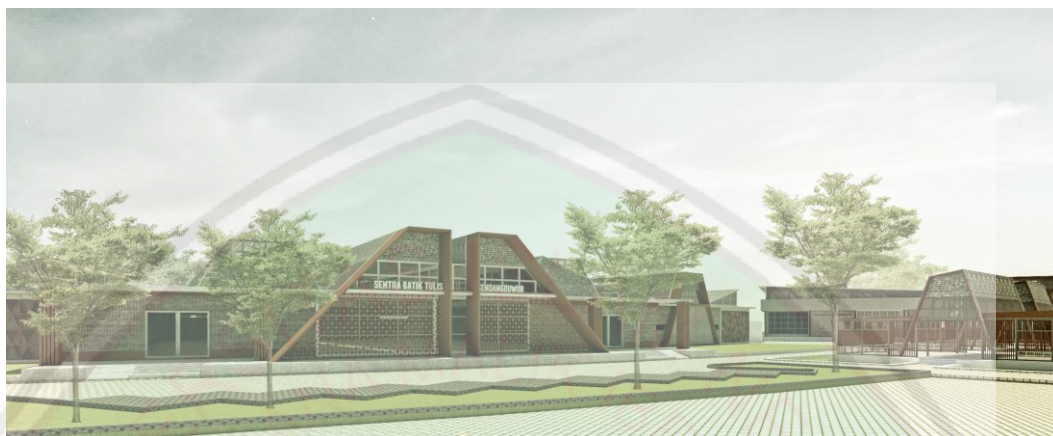
Galeri berfungsi sebagai edukasi melalui visual, koleksi dan audio tentang budaya yang ada di Sendangduwur. Bangunan hanya terdiri 1 lantai namun diantara ruang tertutup terdapat ruang terbuka yaitu taman dan kolam. Fasad utama pada galeri kebudayaan ini didominasi oleh acian semen, secondary skin kayu dan juga atap dengan rangka baja yang berbentuk dari transformasi cungkup.



Gambar 7.38. Eksterior Galeri Budaya
(Sumber: Hasil Rancangan, 2018)

b. Edukasi Batik Tulis

Fasad pada bangunan edukasi batik tulis di dominasi oleh secondary skin yang berasal dari motif batik kawung dan motif batik sendang yang telah dimodifikasi. Sedangkan bagian depan terdapat bentuk khas yaitu gubahan dari transformasi paduraksa yang hanya berfungsi sebagai secondary skin.



Gambar 7.39. Eksterior Edukasi Batik Tulis
(Sumber: Hasil Rancangan, 2018)

c. Pengolahan Siwalan

Bangunan pengolahan siwalan merupakan bangunan yang dikhususkan untuk mengolah buah dan air siwalan, sehingga bangunanya pun disesuaikan dengan bangunan insutri kecil. Tetapi untuk keselearasan pada bagian fasad di tambah roster motif kawung sesuai dengan bangunan lainnya.



Gambar 7.40. Eksterior Pengolahan Siwalan
(Sumber: Hasil Rancangan, 2018)

d. Lobby

Bangunan lobby yang letaknya bagian depan dan merupakan point of view dari wisata eko-kultural ini memiliki fasad dominasi rooster yang dipadukan dengan acian semen, bangunan lobby dan bangunan sebelahnya dapat mempengaruhi perspetif pengunjung mengenai bentuk bangunan lain yang ada didalam wisata eko-kultural.



Gambar 7.41. Eksterior Lobby
(Sumber: Hasil Rancangan, 2018)

e. Kantor Pengelola

Bangunan kantor pengelola berada dibagian utara. Selain itu juga berfungsi sebagai resepsionis dari fasilitas penunjang yang berupa cottage. Bentukkan pada bagian kantor pengelola juga menerapkan gubahan dari bentukkan garuda paduraksa dan menggunakan secondary skin yang bermotif segitiga bermaterial kayu dan kaca.



Gambar 7.42. Eksterior Kantor Pengelola
(Sumber: Hasil Rancangan, 2018)

f. Green House

Terdapat 3 green house yang masing-masing mempunyai fungsi yang berbeda yaitu pembenihan, pembibitan, dan penanaman. Fasad pada bangunan green house merupakan campuran dari material local dan modern sebagai wujud dari penerapan arsitektur simbiosis.



Gambar 7.43. Eksterior Green House
(Sumber: Hasil Rancangan, 2018)

g. Masjid

Masjid pada wisata eko-kultural meskipun hanya sebagai penunjang akan tetapi masjid merupakan salah satu bentuk dari perwujudan prinsip simbiosis yaitu sacred zone (zona suci). Dalam konsep laras leres laris, masjid menerapkan fasad yang selaras dengan bangunan sekitar. Kemudian juga menerapkan nilai-nilai keislaman serta dengan lokasinya dibagian depan dan mudah jangkauan diharapkan dapat membangkitkan jiwa religius pengunjung maupun pengelola.



Gambar 7.44. Eksterior Masjid
(Sumber: Hasil Rancangan, 2018)

7.4.2. Interior Bangunan

Interior bangunan pada rancangan wisata eko-kultural ini yang menggunakan konsep laras leres laris dan pendekatan arsitektur simbiosis juga ruang intermediary atau ruang antara ruang dalam dan ruang luar dimana diantara ruang terdapat ruang luar seperti taman dan kolam ikan. Adapun desain interior wisata eko-kultural meliputi berikut ini.

a. Galeri Peninggalan Islam di Lamongan

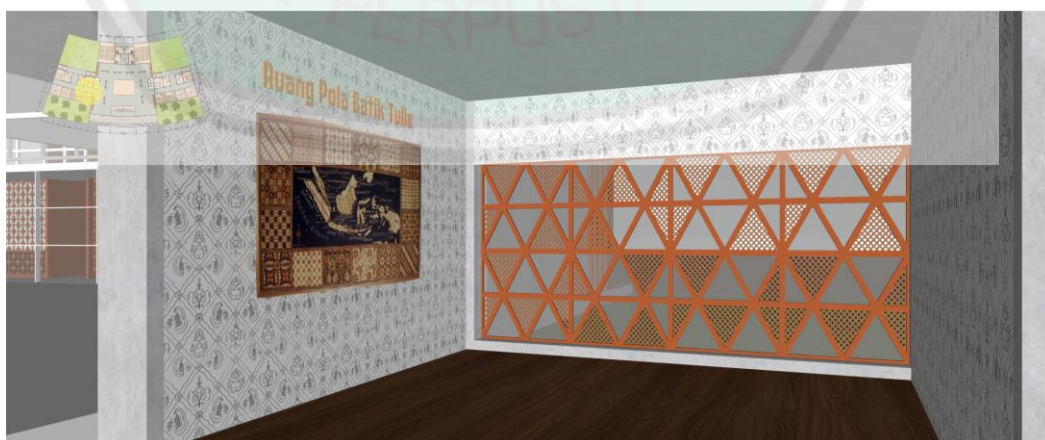
Ruang ini berfungsi untuk mengenalkan seputar peninggalan kebudayaan islam khususnya islam di Lamongan. Tujuan ruang ini agar pengunjung dapat menambah informasi dan wawasan seputar peninggalan islam di lamongan.



Gambar 7.45. Interior Galeri
(Sumber: Hasil Rancangan, 2018)

b. Ruang Pola Batik

Ruang pola batik merupakan bagian dari bangunan edukasi batik tulis, ruang ini sangat diperlukan karena merupakan langkah awal yang harus dipersiapkan dalam tahapan batik tulis. Keberadaan ruang ini dimaksudkan untuk memberikan edukasi secara eksperimental kepada pengunjung mengenai pola batik tulis, khususnya batik tulis sendang.



Gambar 7.46. Interior Ruang Pola Batik
(Sumber: Hasil Rancangan, 2018)

c. Ruang Pembibitan dan Penanaman Siwalan

Tahapan dalam budidaya siwalan yaitu meliputi ruang pembenihan, pembibitan dan penanaman. Tentu keberadaan ruang ini dimaskudkan untuk memberi edukasi kepada pengunjung mengenai proses budidaya siwalan.



Gambar 7.47. Interior Ruang Pembibitan dan Penanaman
(Sumber: Hasil Rancangan, 2018)

d. Lobby

Ruang lobby merupakan representasi dari keberadaan ruang-ruang lainnya sehingga perlu didesain semenarik mungkin. Pada ruang lobby ini didesain dengan ekspos material dan struktur dimana struktur rangka atap diperlihatkan secara jelas. Selain itu dalam ruang lobby juga menggunakan interior yang cenderung warna coklat untuk menunjukkan nuansa alami dan budaya. Selain itu di lobby juga disediakan meeting point, dominasi kayu dan material modern seperti kaca dan baja memberikan gambaran tentang simbiosisnya antara material local dengan material modern.



Gambar 7.48. Interior Lobby
(Sumber: Hasil Rancangan, 2018)

e. Foodcourt dan Pusat Oleh-Oleh

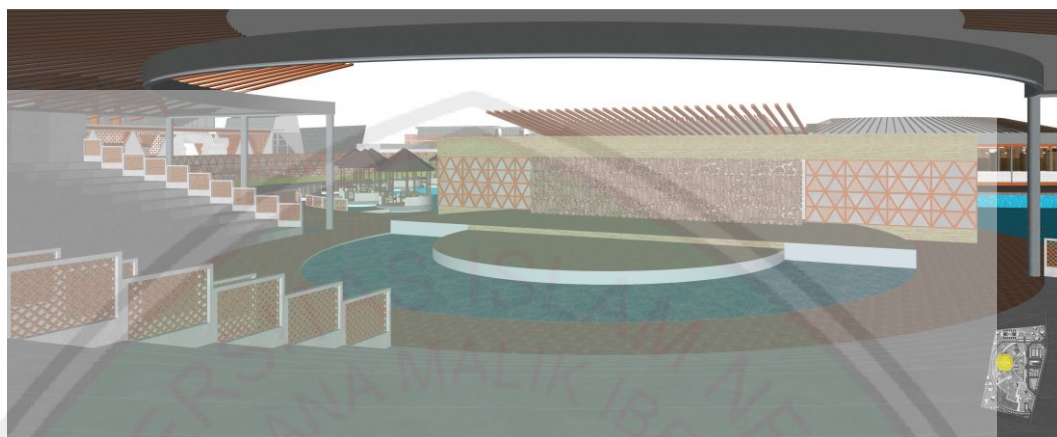
Walaupun hanya sebagai fasilitas penunjang namun keberadaan foodcourt dan pusat oleh-oleh menjadi hal yang menarik bagi pengunjung sehingga interior pada ruangan ini juga didesain yang diseleraskan dengan konsep yaitu dengan mengekspos materialnya.



Gambar 7.49. Interior Foodcourt dan Pusat Oleh-Oleh
(Sumber: Hasil Rancangan, 2018)

f. Amphitheatre

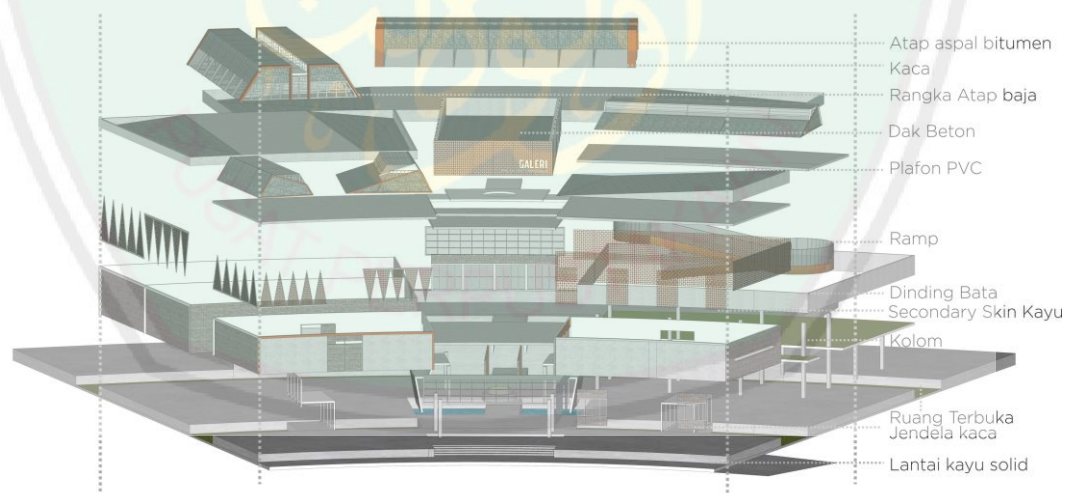
Sebagai tempat pertunjukan yang bersifat outdoor, amphitheatre ini didesain dengan langsung menghadap danau dan diantara tribun dan panggung terdapat kolam air sebagai penengah. Meskipun outdoor namun teta diberi pernakanungan agar sewaktu-waktu pertunjukan masih bias dijalankan.



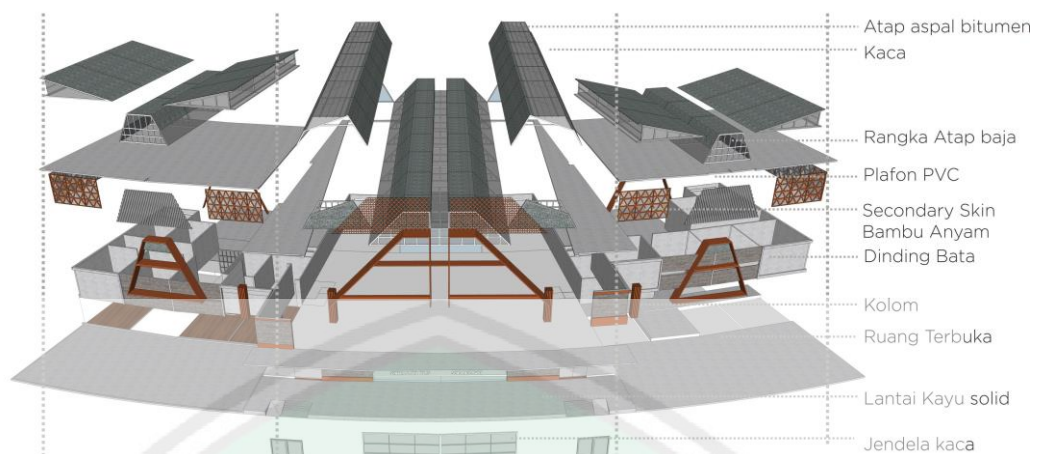
Gambar 7.50. Interior Amphitheatre
(Sumber: Hasil Rancangan, 2018)

7.5. Detail Struktur

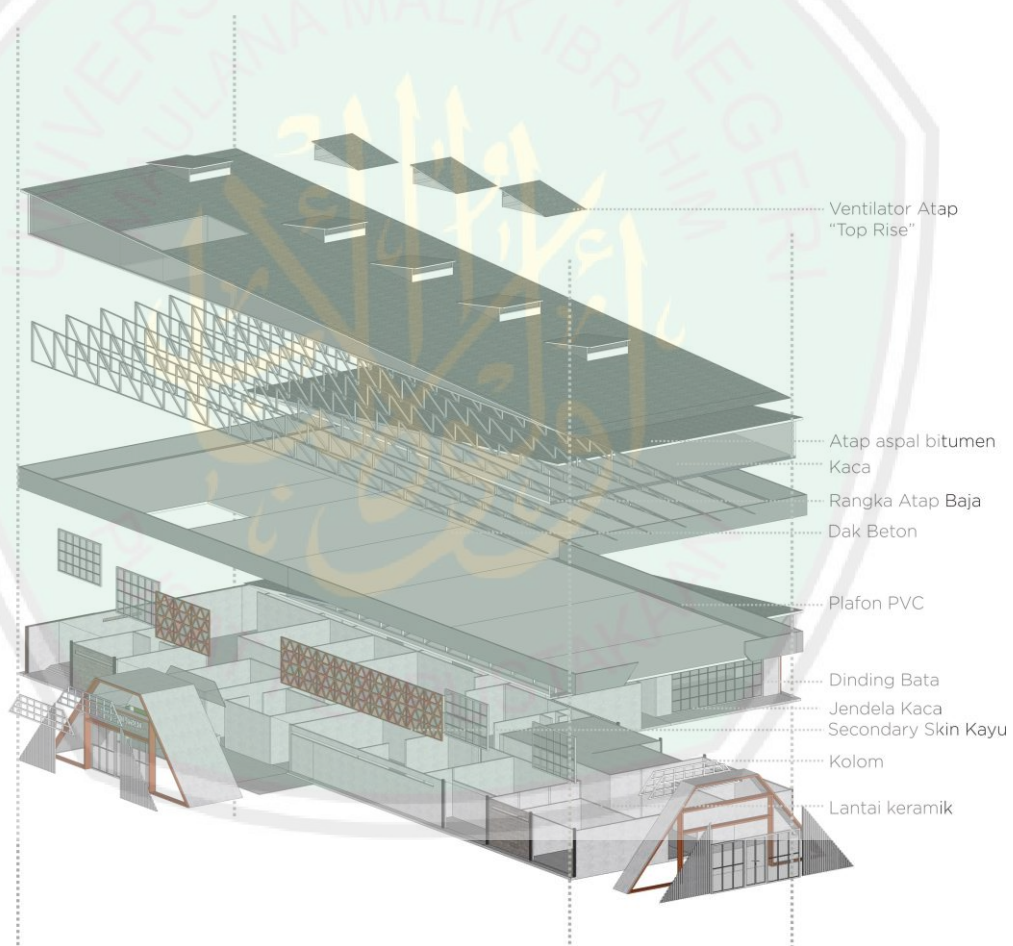
Adapun detail dari struktur ini akan membahas tentang detail struktur pada bangunan utama yaitu galeri kebudayaan, edukasi batik dan pengolahan siwalan.



Gambar 7.51. Detail Struktur Galeri
(Sumber: Hasil Rancangan, 2018)



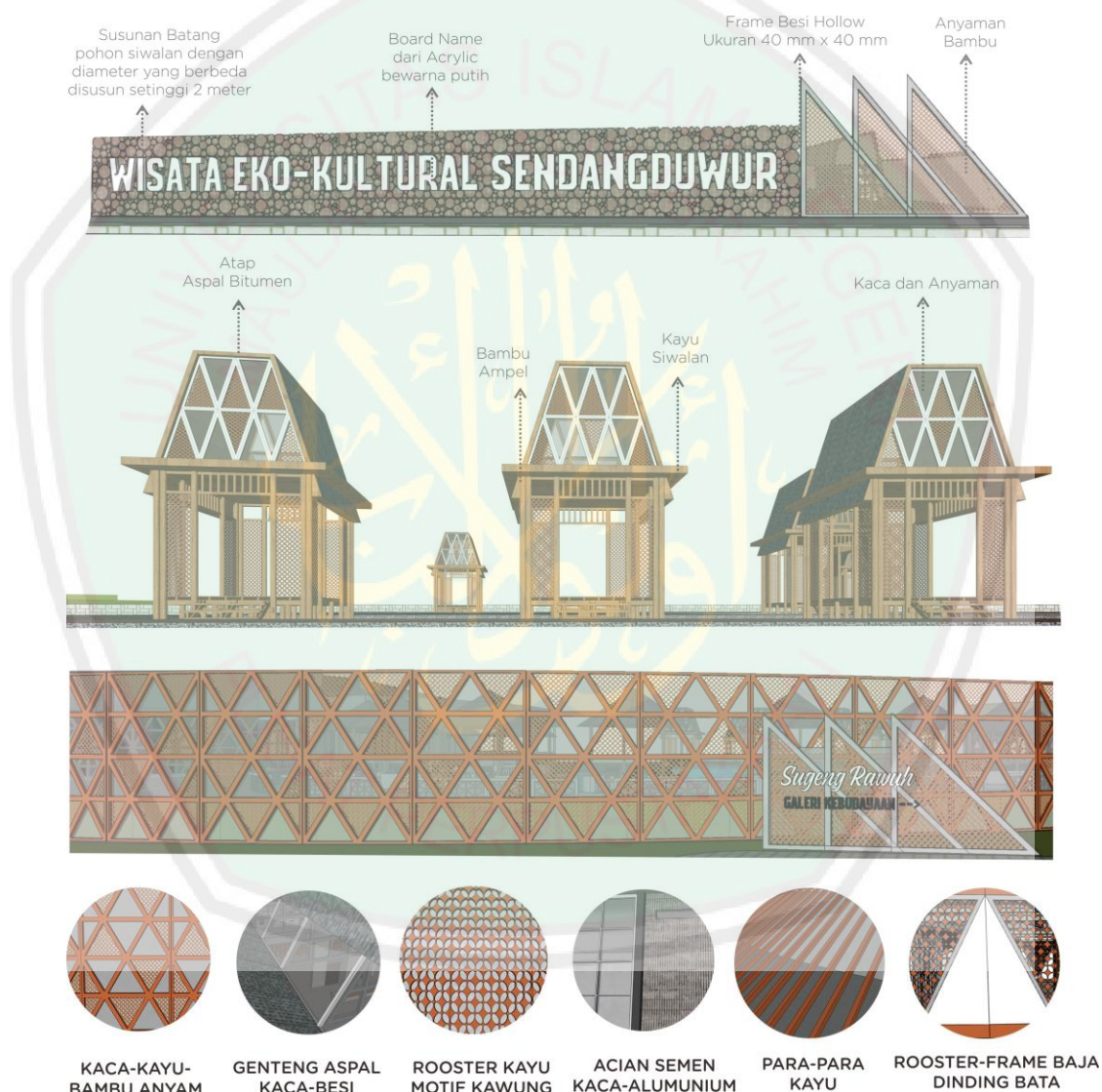
Gambar 7.52. Detail Struktur Edukasi Batik
(Sumber: Hasil Rancangan, 2018)



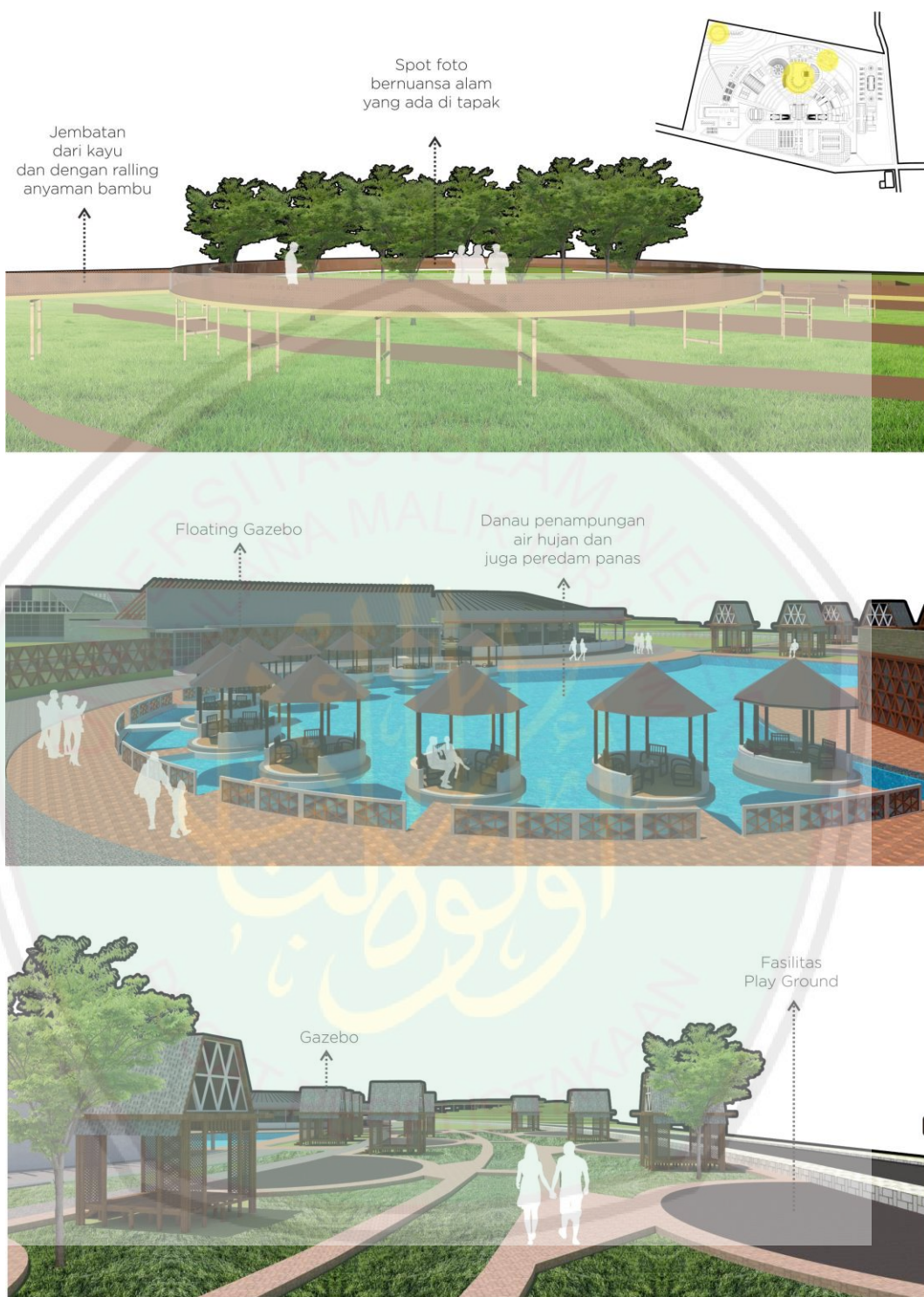
Gambar 7.53. Detail Struktur Pengolahan Siwalan
(Sumber: Hasil Rancangan, 2018)

7.6. Detail Arsitektur dan Lansekap

Detail arsitektural dan lansekap pada perancangan Wisata Eko-Kultural di Sendangduwur meliputi detail gazebo, signage, gapura dan material rooster pada fasad. Sculpture dan signage terbuat dari susunan batang pohon siwalan yang mana batang pohon tersebut membunyai keuatan yang baik. Sedangkan pintu masuk mengambil bentukan dari gapura paduraksa yang dimodifikasi secara sedemikian rupa tanpa menghilangkan ciri khasnya yang berupa cungkup dan sayap. Motif pada fasad mengambil bentukan dari transformasi batik tulis sendang yang mana dominasi bentuk segitiga. Serta motif kawung yang merupakan bentukan dari irisan 4 buah siwalan.



Gambar 7.54. Detail Arsitektural (Sumber: Hasil Rancangan, 2018)



Gambar 7.55. Detail Lansekap
(Sumber: Hasil Rancangan, 2018)

Adapun jenis vegetasi yang digunakan pada tapak wisata eko-kultural adalah meliputi sebagai berikut:



Gambar 7.56. Jenis Vegetasi pada tapak
(Sumber: Hasil Rancangan, 2018)

7.7. Utilitas Limbah Batik

Tahapan dalam mempertimbangkan desain IPAL pewarna batik melalui beberapa tahapan pengolahannya yaitu penyaringan, pengolahan ekualisasi, pengolahan aerob dan pengolahan anaerob. Penyaringan berfungsi menahan partikel-partikel koloid dan padatan dan tersuspensi yang berukuran relatif besar untuk mengurangi gangguan pada proses pengolahan berikutnya. Pengolahan ekualisasi berfungsi untuk meratakan dan membagi volume pasokan untuk masuk pada proses treatment. Pengolahan aerob yaitu dengan menggunakan lumpur aktif yang pada dasarnya benda-benda organik yang terlarut dalam air dan membentuk lumpur aktif yang dapat digunakan kembali untuk pengolahan selanjutnya. Pengolahan secara anaerob proses mengubah bahan organik dalam limbah cair menjadi methane dan karbon monoksida tanpa adanya oksigen.



Gambar 7.57. Utilitas Limbah Batik
(Sumber: Hasil Rancangan, 2018)

BAB VIII

PENUTUP

7.1. Simpulan

Perancangan Wisata Eko-Kultural di Kabupaten Lamongan merupakan upaya untuk merancang wisata yang berbasis pada kolaborasi potensi kekayaan alam (Ekologi) dan budaya (Kultural). Wisata Eko-Kultural memuat pembangunan kebudayaan dan tradisi lokal yang berbasis pada ekologi lingkungan masyarakat dengan harapan mampu menumbuhkan sektor pariwisata dan menjamin pada pertumbuhan ekonomi yang berkelanjutan.

Mempunyai fungsi utama sebagai sarana rekreasi dan edukasi yang dikemas dalam bentuk visual, eksperimental, atraksi, dan koleksi. Arsitektur simbiosis dipilih sebagai pendekatan pada perancangan dikarenakan kesesuaian prinsip simbiosis terhadap pemecahan masalah terhadap obyek.

Hasil integrasi antara obyek, pendekatan dan nilai islam menghasilkan konsep “Laras-Leres-Laris” yang mana konsep tersebut sangat relevan dalam perancangan. Berdasarkan konsep tersebut yang diterapkan dalam perancangan wisata eko-kultural menghasilkan jenis rancangan yang mempunyai nilai kesetempatan yang dipadukan dengan konteks saat ini.

Penerapan pendekatan arsitektur simbiosis dan konsep laras-leres-laris pada perancangan wisata eko-kultural di Sendangduwur Kabupaten Lamongan dapat dilihat pada tatanan massa yang berbentuk memusat dan radial dengan lobby sebagai titik pusat, bentuk fasad bangunan yang merupakan transformasi dari motif batik tulis khas Sendangduwur yaitu motif *slumpang* dan *kawung*, rancangan ruang dalam yang terintegrasi dengan ruang luar dengan adanya koridor dan taman indoor, rancangan ruang luar yang berupa danau, taman bermain dan kebun siwalan serta rancangan lansekap yang berdasarkan vegetasi lokal setempat seperti pohon siwalan.

7.2. Saran

Menyadari bahwa proses perancangan Wisata Eko-Kultural yang dilakukan penulis masih jauh dari kesempurnaan, maka terdapat beberapa saran untuk perancang selanjutnya agar dapat menjadi lebih baik lagi:

- a. Perlunya kajian tentang wisata eko-kultural yang lebih mendalam dan bervariasi yang disesuaikan dengan konteks potensi alam dan budaya setempat.
- b. Rancangan wisata eko-kultural di Sendangduwur ini hanya mewedahi potensi berupa batik tulis dan pengolahan siwalan. Masih banyak lagi potensi alam dan budaya yang belum terwadahi seperti potensi kerajinan emas dan perak, bordir, kuliner dan pengolahan ubi-ubian.

- c. Budaya sendangduwur yang diwadahi dalam wisata eko-kultural ini hanya terbatas budaya yang bisa dipertunjukkan yaitu kentrung dan tari boran, perlu untuk perancang selanjutnya mewedahi kebudayaan lain yang bersifat spiritual atau keagamaan seperti tanjidor, sholawat banjara dan hadrah
- d. Perlunya menghadirkan nuansa kesetempatan pada rancangan, terutama pada wisata eko-kultural ini untuk menghadirkan nuansa religi yang khas, mengingat di desa Sendangduwur terdapat makam Sunan Sendang.
- e. Pendekatan arsitektur simbiosis pada rancangan wisata eko-kultural ini berprinsip diakronik, saran kedepanya untuk bisa mencoba menggunakan prinsip sinkronik dalam perancangan wisata eko-kultural



Daftar Pustaka

- Badan Pusat Statistik Daerah, Lamongan Dalam Angka tahun 2014
- Badan Pusat Statistik Tahun 2017
- Dadang Rizki Ratman, SH. MPA. *Äkselerasi Pembangunan Kepariwisataa Dalam Rangka Pencapaian Target 12 Juta Wisman dan 260 Juta Wisnus 2016.*
- Damanik, Janianto. 2013. *Pariwisata Indonesia, Antara Peluang dan Tantangan.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dieny Ferbianty. 2007 "Sejarah Pariwisata Indonesia" (PDF). Diakses pada 31 maret 2017
- Frick, Heinz 2011. *Dasar-dasar arsitektur ekologis.* Yogyakarta: Penerbit Kanisius,
- Kemepar.go.id. *Gemakan Kembali Borobudur Sebagai Keajaiban dan Warisan Budaya Dunia.* Diakses pada 29 Maret 2017
- Kemepar.go.id. *Jumpa pers akhir tahun 2009.* Diakses pada 29 Maret 2017
- Kemepar.go.id. *Kemenbudpar Tetapkan Branding dan Tema Pariwisata 2011.* Diakses pada 29 Maret 2017
- Kemepar.go.id. *Pemerintah Tetapkan Logo Visit Indonesia Year 2008.* Diakses pada 29 Maret 2017.
- Kurokawa Kisho. 1987. *The Architecture of Symbiosis.* France : Electa Moniteur.
- Laporan Keterangan Pertanggungjawaban Dinas Budaya dan Pariwisata Kabupaten Lamongan Tahun 2014
- Peraturan Pemerintah Nomor 50 Tahun 2011 Tentang Rencana Rencana Pembangunan Pariwisata Nasional
- Rencana Induk Pembangunan Kepariwisataa Nasional 2010 -2025 (PP 50/2011)
- Soekadijo, R. G. 2000. *Anatomi Pariwisata Memahami Pariwisata Sebagai. Systemic Linkage.* Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Soekadijo. 2000. *Anatomi Pariwisata.* Jakarta: Gramedia.
- Tubbs, Steward L. 1996. *Human Communication: Konteks-Kontes Komunikasi,* Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Yoeti, Oka A. 1996. *Pengantar Ilmu Pariwisata.* Bandung: Angkasa



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp/Faks. (0341) 558933

PERNYATAAN KELAYAKAN CETAK KARYA
OLEH PEMBIMBING / PENGUJI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sukmayati Rahmah, M.T.

NIP : 19780128.200912.2.002

Selaku dosen penguji utama Tugas Akhir, menyatakan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa di bawah ini :

Nama : Alief Atho'illah

NIM : 14660058

Judul Tugas Akhir : Perancangan Wisata Eko-Kultural di Sendangduwur Kabupaten Lamongan dengan Pendekatan Arsitektur Simbiosis

Telah memenuhi perbaikan-perbaikan yang diperlukan selama Tugas Akhir, dan karya tulis tersebut layak untuk dicetak sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars).

Malang, 11 Januari 2019

Yang menyatakan,

Sukmayati Rahmah, M.T.
NIP. 19780128.200912.2.002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp/Faks. (0341) 558933

FORM PERSETUJUAN REVISI
LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama : Alief Atho'illah
NIM : 14660058
Judul Tugas Akhir : Perancangan Wisata Eko-Kultural di Sendangduwur Kabupaten Lamongan dengan Pendekatan Arsitektur Simbiosis

Catatan Hasil Revisi (Diisi oleh Dosen):

- Desain Lembaran pada galeri bawah
- Kapesdes RDBA di
- Penerapan konsep

Menyetujui revisi laporan Tugas Akhir yang telah dilakukan.

Malang, 11 Januari 2019
Yang menyatakan,

Sukmayati Rahmah, M.T.
NIP. 19780128.200912.2.002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp/Faks. (0341) 558933

PERNYATAAN KELAYAKAN CETAK KARYA
OLEH PEMBIMBING / PENGUJI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Tarranita Kusumadewi, M.T.

NIP : 19790913.200604.2.001

Selaku dosen pembimbing 1 Tugas Akhir, menyatakan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa di bawah ini :

Nama : Alief Atho'illah

NIM : 14660058

Judul Tugas Akhir : Perancangan Wisata Eko-Kultural di Sendangduwur Kabupaten Lamongan dengan Pendekatan Arsitektur Simbiosis

Telah memenuhi perbaikan-perbaikan yang diperlukan selama Tugas Akhir, dan karya tulis tersebut layak untuk dicetak sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars).

Malang, 11 Januari 2019
Yang menyatakan,

Tarranita Kusumadewi, M.T.
NIP. 19790913.200604.2.001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp/Faks. (0341) 558933

FORM PERSETUJUAN REVISI
LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama : Alief Atho'illah
NIM : 14660058
Judul Tugas Akhir : Perancangan Wisata Eko-Kultural di Sendangduwur Kabupaten
Lamongan dengan Pendekatan Arsitektur Simbiosis

Catatan Hasil Revisi (Diisi oleh Dosen) :

- Pewarna alami pada batik
- Desain landscape

Menyetujui revisi laporan Tugas Akhir yang telah dilakukan.

Malang, 11 Januari 2019
Yang menyatakan,

Tarranita Kusumadewi, M.T.
NIP. 19790913.200604.2.001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp/Faks. (0341) 558933

PERNYATAAN KELAYAKAN CETAK KARYA
OLEH PEMBIMBING / PENGUJI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Aldrin Yusuf Firmansyah, M.T.

NIP : 19770818.200501.1.001

Selaku dosen ketua penguji Tugas Akhir, menyatakan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa di bawah ini :

Nama : Alief Atho'illah

NIM : 14660058

Judul Tugas Akhir : Perancangan Wisata Eko-Kultural di Sendangduwur Kabupaten Lamongan dengan Pendekatan Arsitektur Simbiosis

Telah memenuhi perbaikan-perbaikan yang diperlukan selama Tugas Akhir, dan karya tulis tersebut layak untuk dicetak sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars).

Malang, 11 Januari 2019
Yang menyatakan,

Aldrin Yusuf Firmansyah, M.T.
NIP. 19770818.200501.1.001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp/Faks. (0341) 558933

FORM PERSETUJUAN REVISI
LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama : Alief Atho'illah
NIM : 14660058
Judul Tugas Akhir : Perancangan Wisata Eko-Kultural di Sendangduwur Kabupaten
Lamongan dengan Pendekatan Arsitektur Simbiosis

Catatan Hasil Revisi (Diisi oleh Dosen) :

- Konsep cek ulang
- Penerapan laras lur lans

Menyetujui revisi laporan Tugas Akhir yang telah dilakukan.

Malang, 11 Januari 2019
Yang menyatakan,

Aldrin Yusuf Firmansyah / M.T.
NIP. 19770818.200501.1.001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp/Faks. (0341) 558933

PERNYATAAN KELAYAKAN CETAK KARYA
OLEH PEMBIMBING / PENGUJI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Prima Kurniawaty, M.Si.

NIP : 19830528.20160801.2.081

Selaku dosen penguji agama Tugas Akhir, menyatakan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa di bawah ini :

Nama : Alief Atho'illah

NIM : 14660058

Judul Tugas Akhir : Perancangan Wisata Eko-Kultural di Sendangduwur Kabupaten Lamongan dengan Pendekatan Arsitektur Simbiosis

Telah memenuhi perbaikan-perbaikan yang diperlukan selama Tugas Akhir, dan karya tulis tersebut layak untuk dicetak sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars).

Malang, 11 Januari 2019

Yang menyatakan,

Prima Kurniawaty, M.Si.
NIP. 19830528.20160801.2.081



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp/Faks. (0341) 558933

FORM PERSETUJUAN REVISI
LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama : Alief Atho'illah
NIM : 14660058
Judul Tugas Akhir : Perancangan Wisata Eko-Kultural di Sendangduwur Kabupaten
Lamongan dengan Pendekatan Arsitektur Simbiosis

Catatan Hasil Revisi (Diisi oleh Dosen) :

- Lansekap pada Jemuran
- cat 2.4.1 & 2.4.2

Menyetujui revisi laporan Tugas Akhir yang telah dilakukan.

Malang, 11 Januari 2019
Yang menyatakan,

Prima Kurniawaty, M.Si.
NIP. 19830528.20160801.2.081

LAMPIRAN





LEGENDA

1. Entrance
2. Ruang Karyawan
3. Parkir Pengunjung
4. Lobby
5. Resto & Pusat Oleh-Oleh
6. Galeri Kebudayaan
7. Galeri Alam
8. Amphitheater
9. Danau
10. Saung
11. Pujasera
12. Area Bermain
13. Tempat Edukasi Batik
14. Spot Foto
15. Green House
16. Kebun Siwalan
17. Pusat Pengolahan Siwalan
18. Kantor Pengelola
19. Cottage
20. Kantor Promosi
21. Exit


 JARISAN TEKNIK ARSITEKTUR UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG	NAMA	ALIEF ATHO'ILLAH	NIM	14660058	MATA KULIAH	STUDIO TUGAS AKHIR	JUDUL	PERANCANGAN WISATA EKO-KULTURAL DI SENDANGWURJUR KAB. LAMONGAN DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR SIMBIOSIS	DOSEN PEMBIMBING 1	TARRANITA KUSUMADEWI, MT	DOSEN PEMBIMBING 2	ALDRIN YUSUF F., MT.	DOSEN AGAMA	PRIMA KURNIAWATY, M.SI.	JUDUL GAMBAR	LAYOUT PLAN	CATATAN DOSEN
									HAL		SKALA						

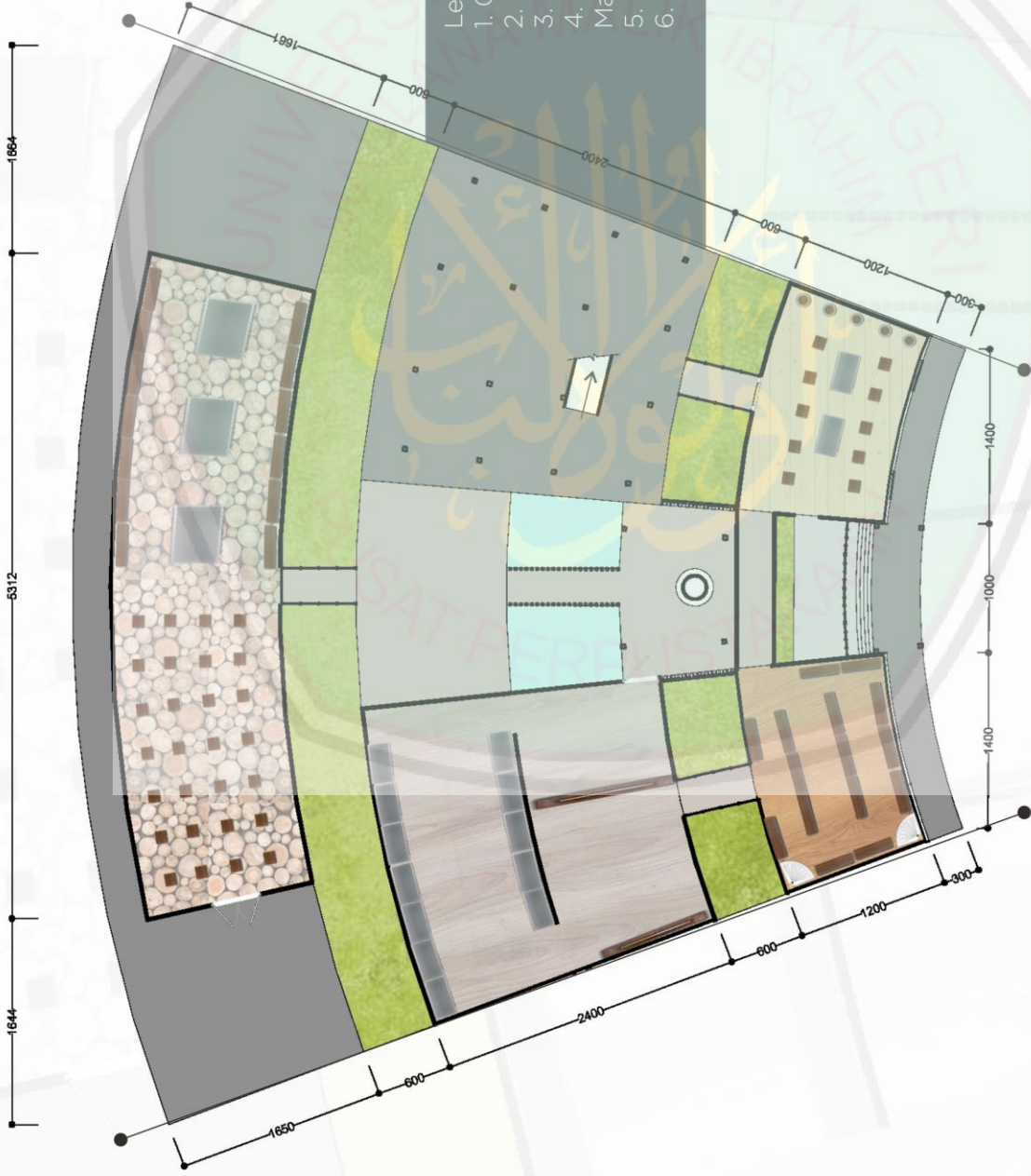


LEGENDA

1. Entrance
2. Ruang Karyawan
3. Parkir Pengunjung
4. Lobby
5. Resto & Pusat Oleh-Oleh
6. Galeri Kebudayaan
7. Galeri Alam
8. Amphitheater
9. Danau
10. Saung
11. Pujasera
12. Area Bermain
13. Tempat Edukasi Batik
14. Spot Foto
15. Green House
16. Kebun Siwalan
17. Pengolahan Siwalan
18. Kantor
19. Pengelola
20. Cottage
21. Kantor Promosi
21. Exit



	NAMA	ALIEF ATHO'ILLAH	NIM	14660058	MATA KULIAH	STUDIO TUGAS AKHIR	JUDUL	PERANCANGAN WISATA EKO-KULTURAL DI SENDANGDUWUR KAB. LAMONGAN DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR SIMBIOSIS	DOSEN PEMBIMBING 1	TARRANITA KUSUMADEWI, MT	DOSEN PEMBIMBING 2	ALDRIN YUSUF F., MT.	DOSEN AGAMA	PRIMA KURNIAWATY, M.Si.	JUDUL GAMBAR	SITEPLAN	CATATAN DOSEN
									HAL		SKALA						



DENAH GALERI BUDAYA SENDANGDUWUR



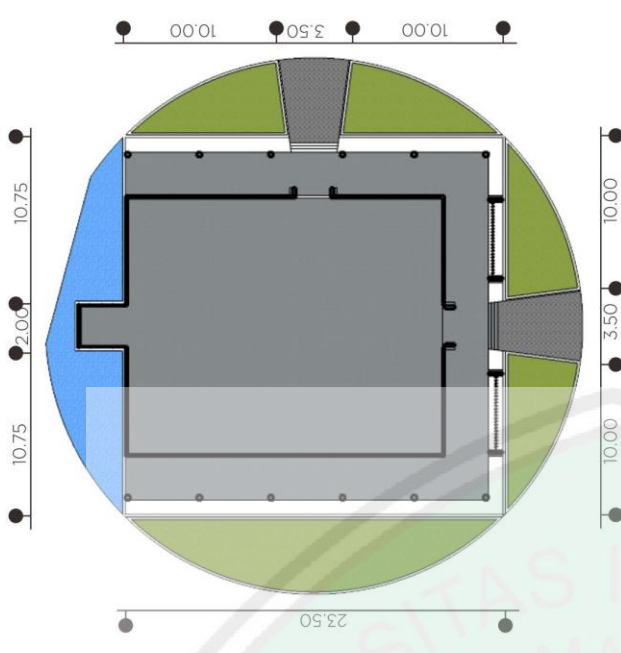
Legenda:

1. Galeri Budaya Islam Pantura
2. Galeri Peninggalan Sunan Drajat
3. Galeri Peninggalan Sunan Sendang
4. Galeri Kerajinan Tangan Masyarakat Sendangduwur
5. Pesona Alam Sendangduwur
6. Galeri Hasil Pengolahan Pohon Siwalan



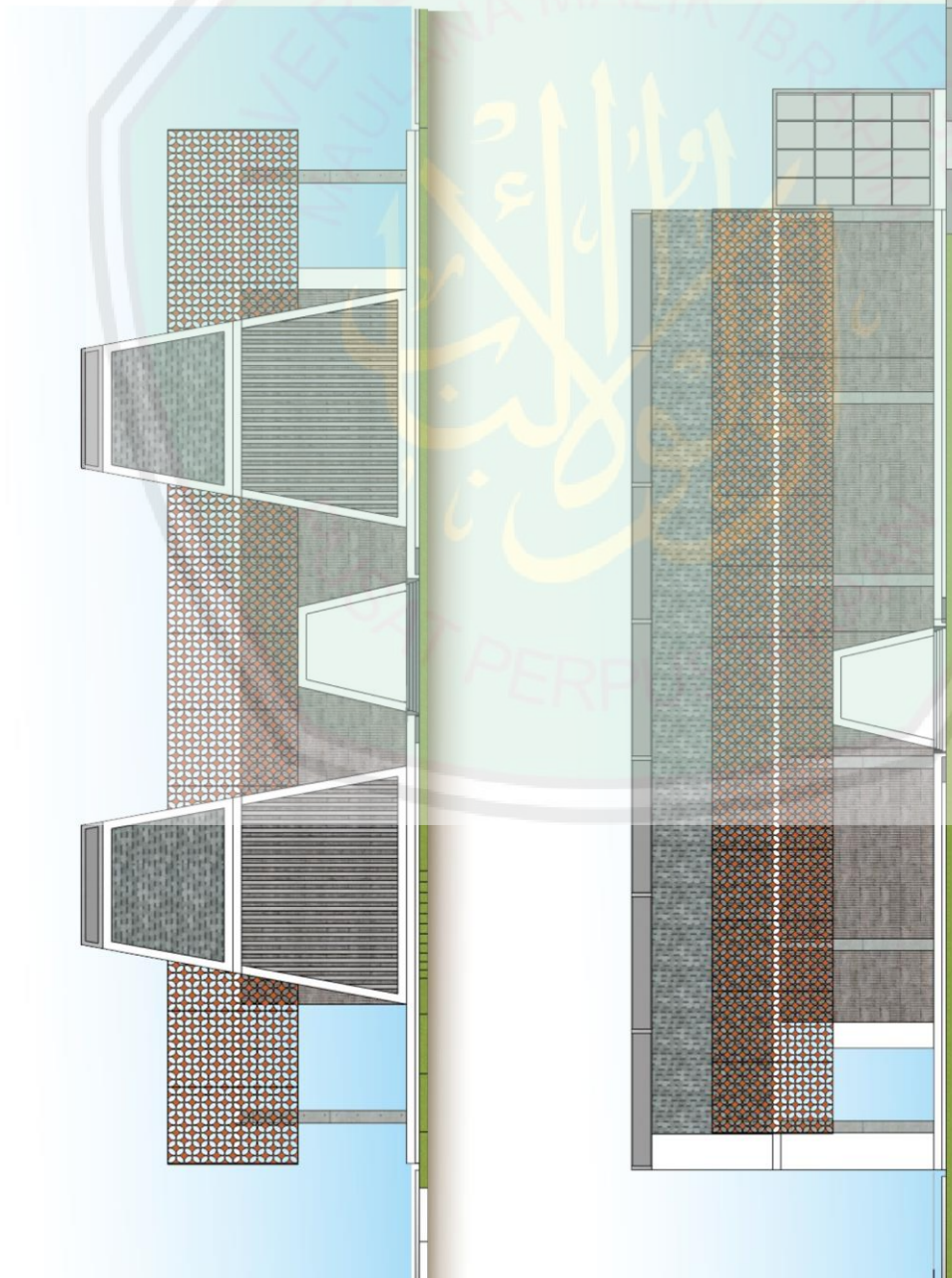
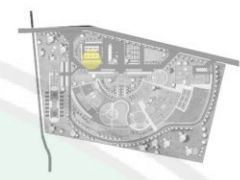
ARAHAN TEKNIK ARSITEKTUR
 PERENCANAAN DAN DESAIN ARSITEKTUR
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA ALIEF ATHO'ILLAH	NIM 14660058	MATA KULIAH STUDIO TUGAS AKHIR	JUDUL PERANCANGAN WISATA EKO-KULTURAL DI SENDANGDUWUR, KAB. LAMONGAN DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR SIMBIOSIS	DOSEN PEMBIMBING 1 TARRANITA KUSUMADEWI, MT	JUDUL GAMBAR SITEPLAN	CATATAN DOSEN
				DOSEN PEMBIMBING 2 ALDRIN YUSUF F., MT.		
DOSEN AGAMA PRIMA KURNIAWATI, M.SI.						

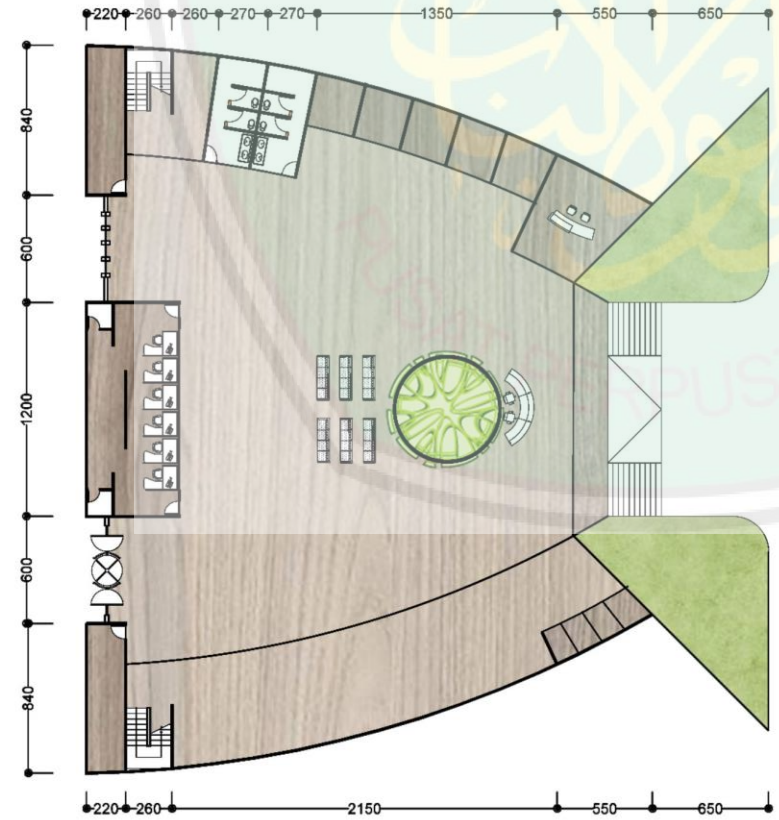


DENAH MASJID
METER
1 2 10

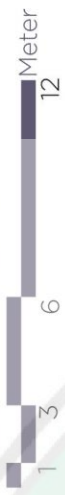
- Legenda:**
1. T. Imam
 2. T. Sholat Pria
 3. T. Sholat Wanita
 4. Teras
 5. T. Wudhu
 6. Taman



 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG	NAMA	ALIEF ATHO'ILLAH	NIM	14660058	MATA KULIAH	STUDIO TUGAS AKHIR	JUDUL	PERANCANGAN WISATA EKO-KULTURAL DI SENDANGDUWUR KAB. LAMONGAN DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR SIMBIOSIS	DOSEN PEMBIMBING 1	TARRANITA KUSUMADEWI, MT	JUDUL GAMBAR	MASJID	CATATAN DOSEN
									DOSEN PEMBIMBING 2	ALDRIN YUSUF F., MT.	HAL	SKALA	
									DOSEN AGAMA	PRIMA KURNIAWATY, M.Si.			



DENAH LOBBY



Legenda:

1. Teras
2. Lobby
3. R. Tunggu
4. loket Tiket
5. Pusat Informasi
6. Display Kerajinan
7. Toilet
8. ATM Center
9. Meeting Point
10. Pintu Masuk Objek
11. Pintu Keluar Objek
12. R. Security



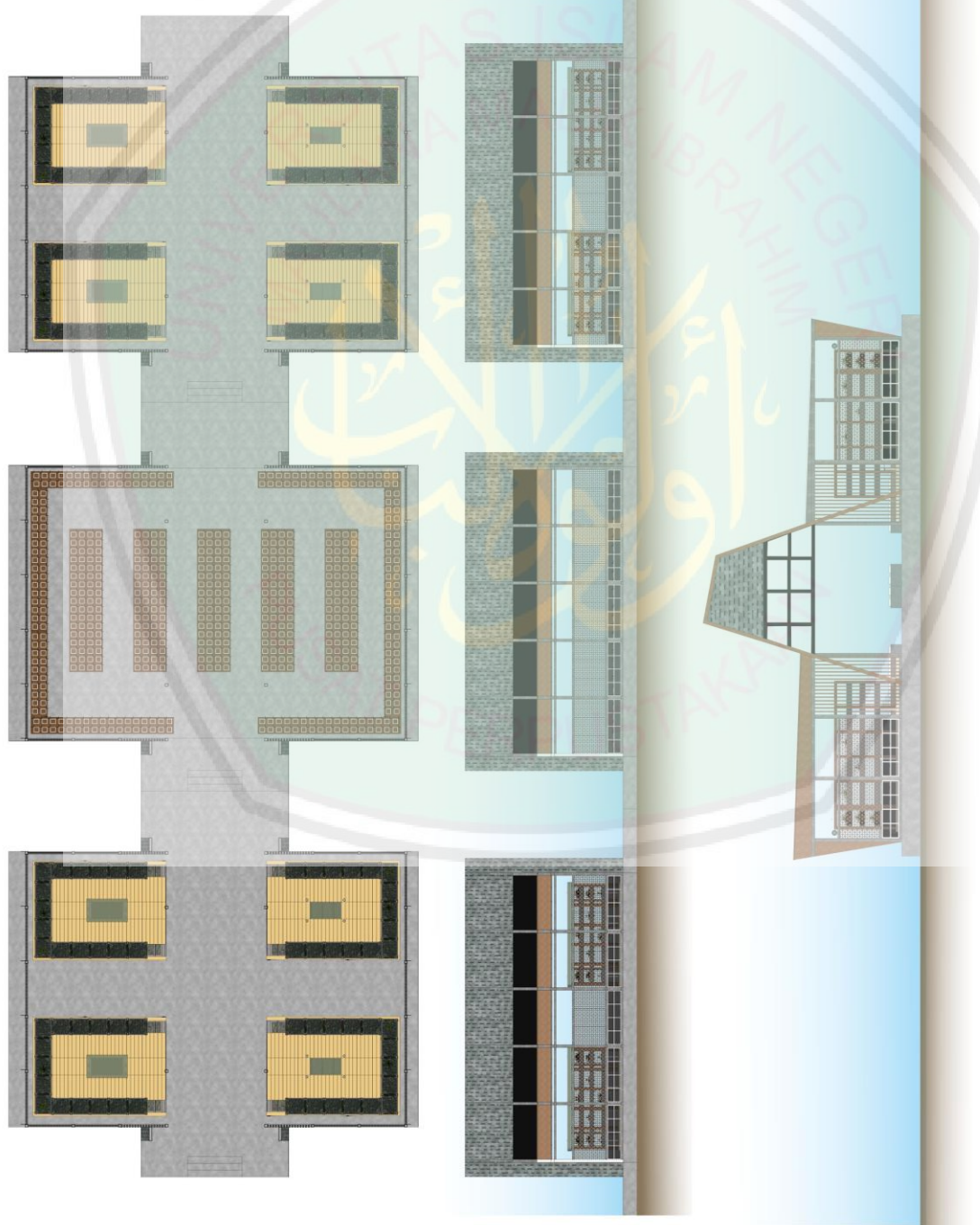
 <p>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG</p>	NAMA	ALIEF ATHO'ILLAH	NIM	14660058	MATA KULIAH	STUDIO TUGAS AKHIR	JUDUL	PERANCANGAN WISATA EKO-KULTURAL DI SENDANGDUWUR KAB. LAMONGAN DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR SIMBIOSIS	DOSEN PEMBIMBING 1	TARRANITA KUSUMADEWI, MT	DOSEN PEMBIMBING 2	ALDRIN YUSUF F., MT.	DOSEN AGAMA	PRIMA KURNIAWATY, M.Si.	JUDUL GAMBAR	LOBBY	CATATAN DOSEN
									HAL	SKALA							




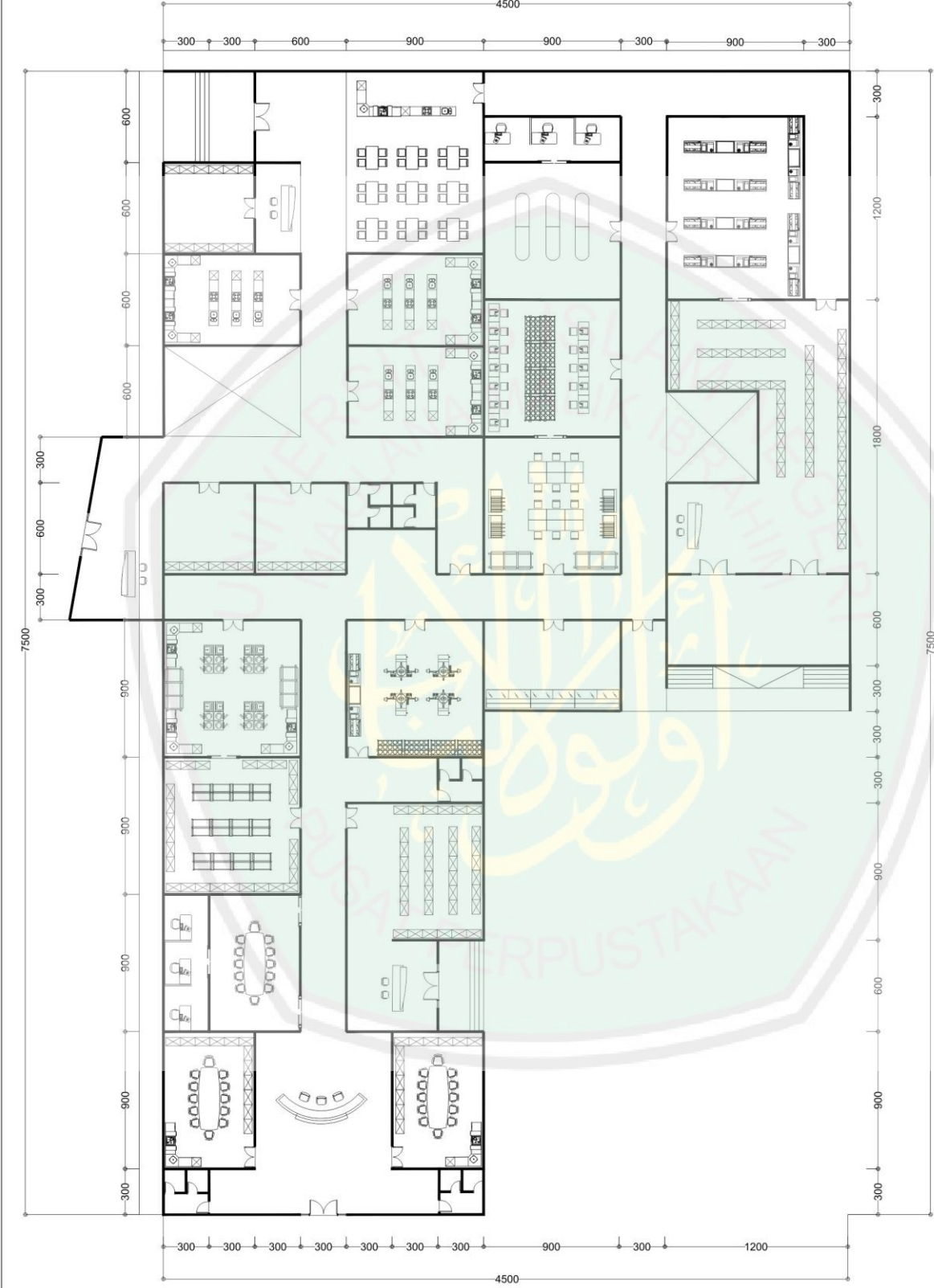
DENAH GREEN HOUSE



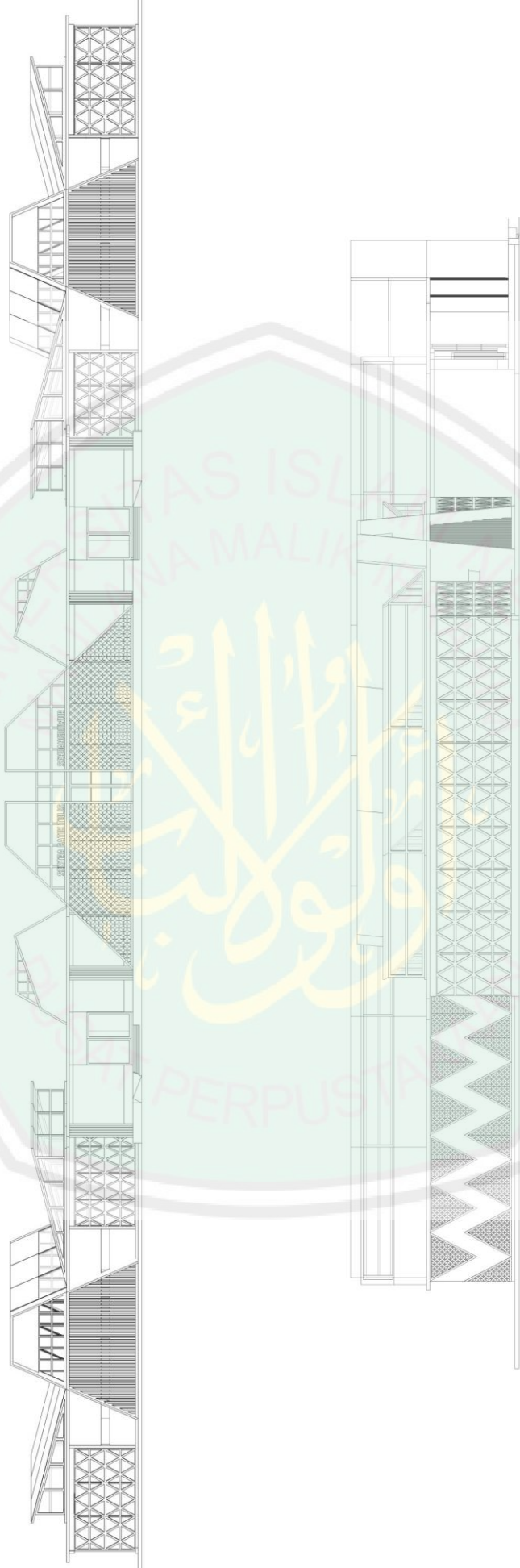
- Legenda:**
- 1. R. Pembenhian
 - 2. R. Pembibitan
 - 3. R. Penanaman




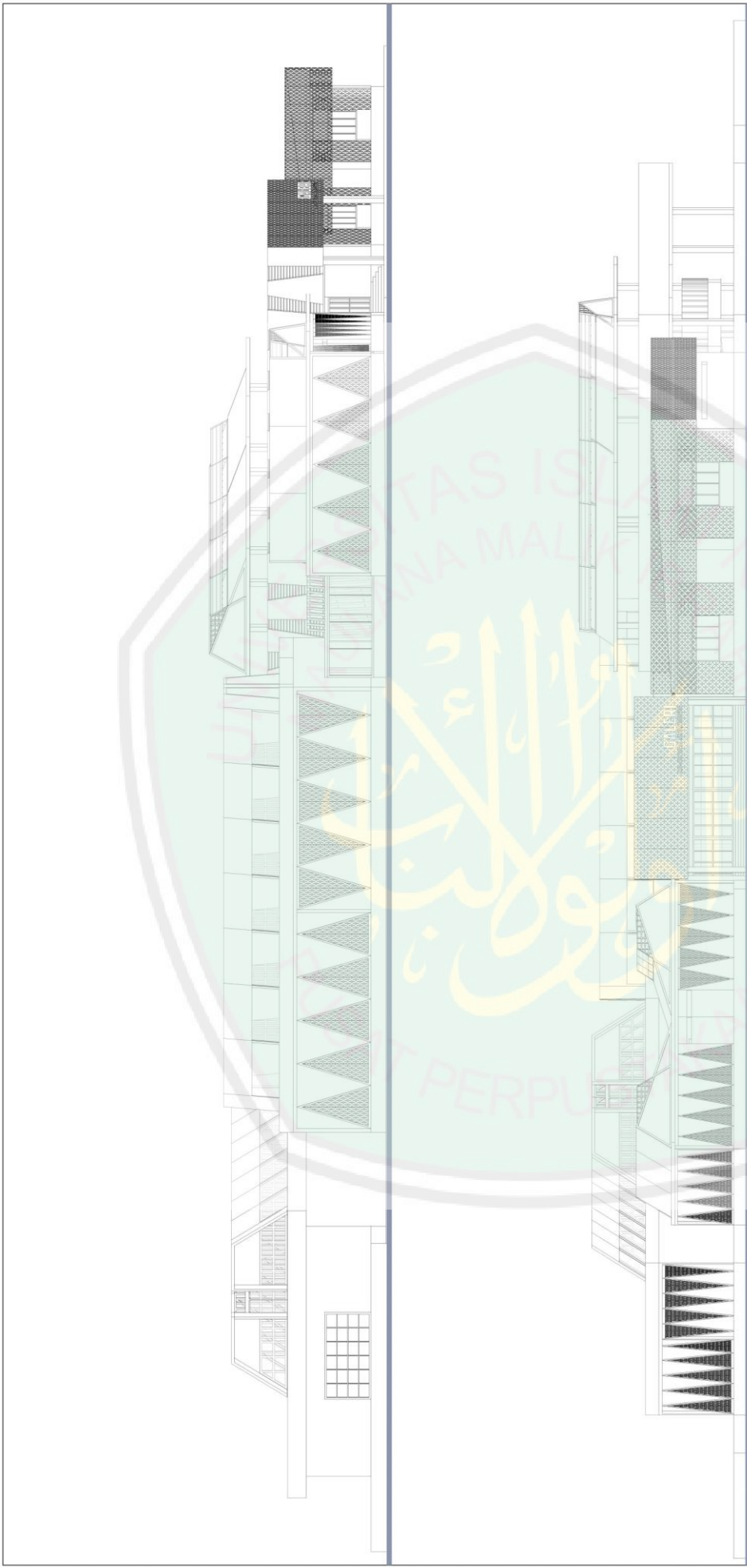
 <p>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG 1975</p>	NAMA	ALIEF ATHO'ILLAH	NIM	14660058	MATA KULIAH	STUDIO TUGAS AKHIR	JUDUL	PERANCANGAN WISATA EKO-KULTURAL DI SENDANGWUR KAB. LAMONGAN DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR SIMBIOSIS	DOSEN PEMBIMBING 1 TARRANITA KUSUMADEWI, MT	JUDUL GAMBAR	CATATAN DOSEN
									DOSEN PEMBIMBING 2 ALDRIN YUSUF F., MT.	GREEN HOUSE	
									DOSEN AGAMA PRIMA KURNIAWATY, M.Si.	HAL	SKALA




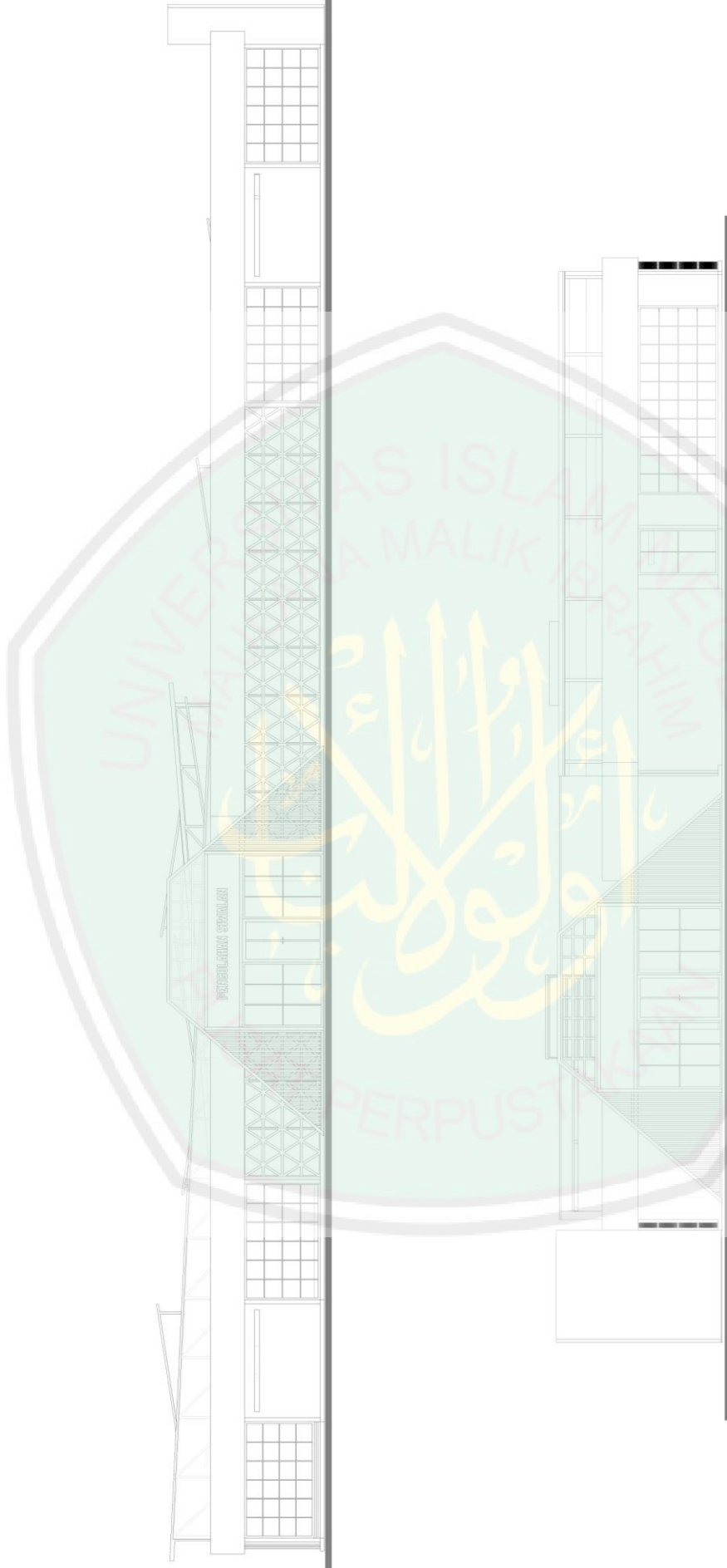
	NAMA	ALIEF A THO'ILLAH	NIM	14660058	MATA KULIAH	STUDIO TUGAS AKHIR	JUDUL	PERANCANGAN WISATA EKO-KULTURAL DI SENDANGDUWUR KAB. LAMONGAN DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR SIMBIOSIS	DOSEN PEMBIMBING 1 TARRANITA KUSUMADEWI, MT	DOSEN PEMBIMBING 2 ALDRIN YUSUF F., MT.	DOSEN AGAMA PRIMA KURNIAWATY, M.SI.	JUDUL GAMBAR	DENAH PENGOLAHAN SIWALAN	CATATAN DOSEN
													HAL	SKALA



 <p>JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG</p>	NAMA	ALIEF ATHO'ILLAH	NIM	14660058	MATA KULIAH	STUDIO TUGAS AKHIR	JUDUL	PERANCANGAN WISATA EKO-KULTURAL DI SENDANGDUWUR KAB. LAMONGAN DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR SIMBIOSIS	DOSEN PEMBIMBING 1 TARRANITA KUSUMADEWI, MT	JUDUL GAMBAR	CATATAN DOSEN
								DOSEN PEMBIMBING 2 ALDRIN YUSUF F., MT.		HAL	SKALA
								DOSEN AGAMA PRIMA KURNIAWATY, M.Si.			



 <p> UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG <small>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG</small> </p>	NAMA	ALIEF ATHO'ILLAH	NIM	14660058	MATA KULIAH	STUDIO TUGAS AKHIR	JUDUL	PERANCANGAN WISATA EKO-KULTURAL DI SENDANGDUJUR KAB. LAMONGAN DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR SIMBIOSIS	DOSEN PEMBIMBING 1 TARRANITA KUSUMADEWI, MT	DOSEN PEMBIMBING 2 ALDRIN YUSUF F., MT.	DOSEN AGAMA PRIMA KURNIAWATY, M.Si.	JUDUL GAMBAR	TAMPAK BANGUNAN GALERI BUDAYA	CATATAN DOSEN
												HAL	SKALA	



NAMA
ALIEF ATHO'ILLAH

NIM
14660058

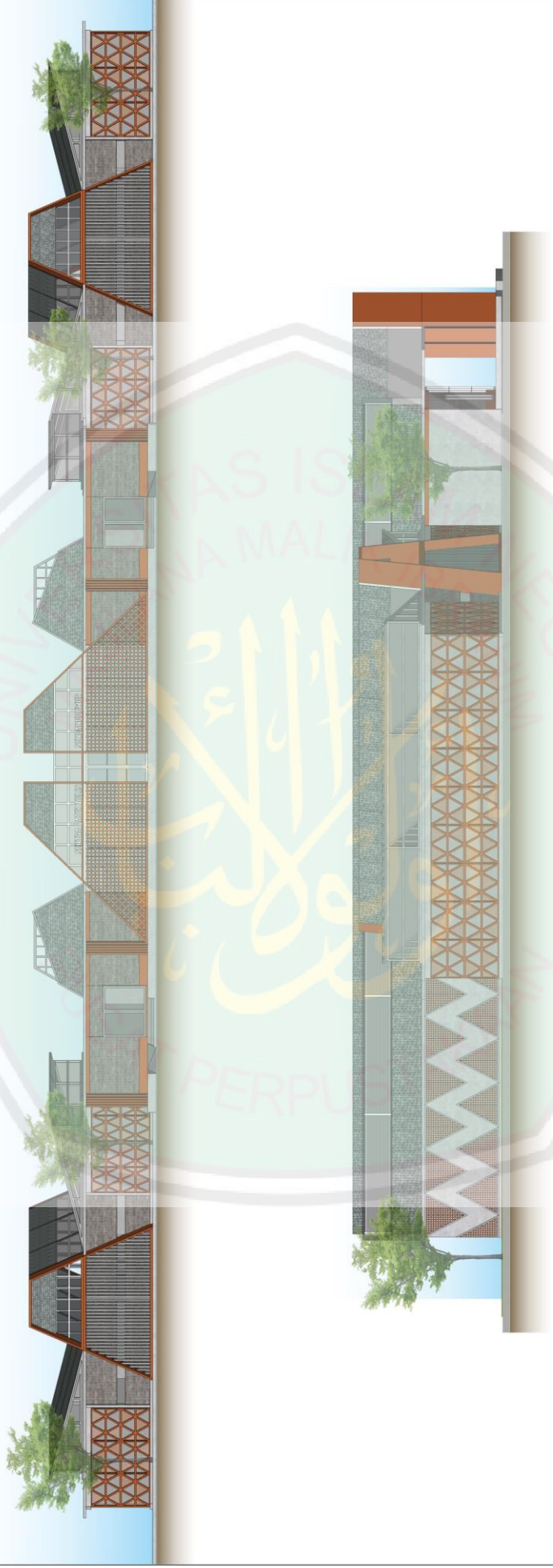
MATA KULIAH
STUDIO
TUGAS
AKHIR


JUDUL
PERANCANGAN WISATA
EKO-KULTURAL DI
SENDANGDUWUR KAB.
LAMONGAN DENGAN
PENDEKATAN ARSITEKTUR
SIMBIOSIS

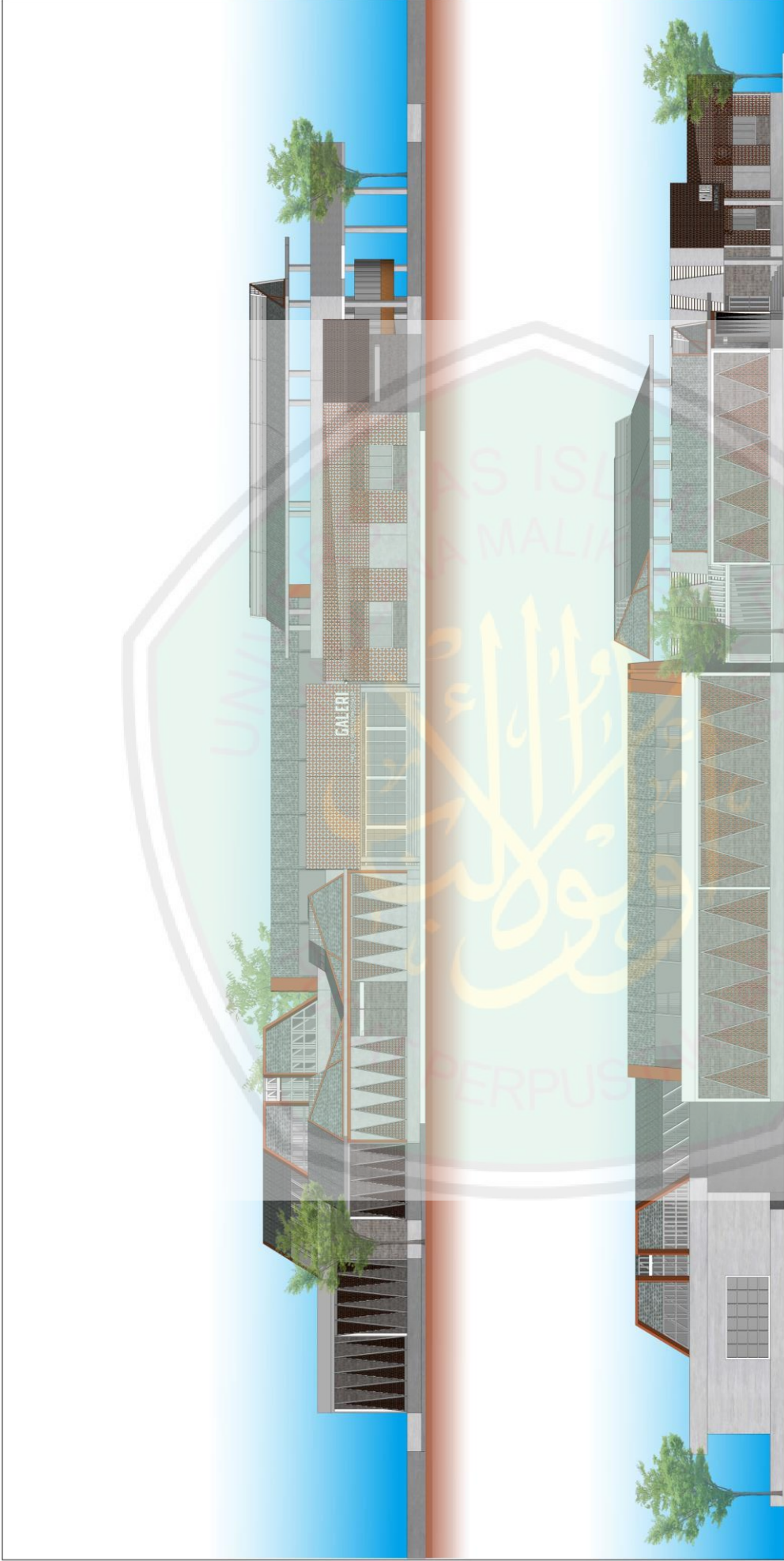
DOSEN PEMBIMBING 1
TARRANITA KUSUMADEWI, MT
DOSEN PEMBIMBING 2
ALDRIN YUSUF F., MT.
DOSEN AGAMA
PRIMA KURNIAWATY, M.Si.

JUDUL GAMBAR
DENAH
PENGOLAHAN
SIWALAN
HAL
SKALA

**CATATAN
DOSEN**



 <p>JURUSAN ARSITEKTUR UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG</p>	NAMA	ALIEF A THO'ILLAH	NIM	14660058	MATA KULIAH	STUDIO TUGAS AKHIR	JUDUL	PERANCANGAN WSATA EKO-KULTURAL DI SENDANGDUWUR KAB. LAMONGAN DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR SIMBIOSIS	DOSEN PEMBIMBING 1	TARRANITA KUSUMADEWI, MT	JUDUL GAMBAR	TAMPAK BANGUNAN EDUKASI BATIK	CATATAN DOSEN
									DOSEN PEMBIMBING 2	ALDRIN YUSUF F., MT.	HAL	SKALA	
									DOSEN AGAMA	PRIMA KURNIAWATY, M.Si.			



FAKULTAS ARSITEKTUR
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

NAMA ALIEF ATHO'ILLAH	NIM 14660058	MATA KULIAH STUDIO TUGAS AKHIR	JUDUL PERANCANGAN WISATA EKO-KULTURAL DI SENDANGDUWUR, KAB. LAMONGAN DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR SIMBIOSIS	DOSEN PEMBIMBING 1 TARRANITA KUSUMADEWI, MT	JUDUL GAMBAR	CATATAN DOSEN
				DOSEN PEMBIMBING 2 ALDRIN YUSUF F., MT.	TAMPAK BANGUNAN GALERI BUDAYA	
				DOSEN AGAMA PRIMA KURNIAWATY, M.SI.		

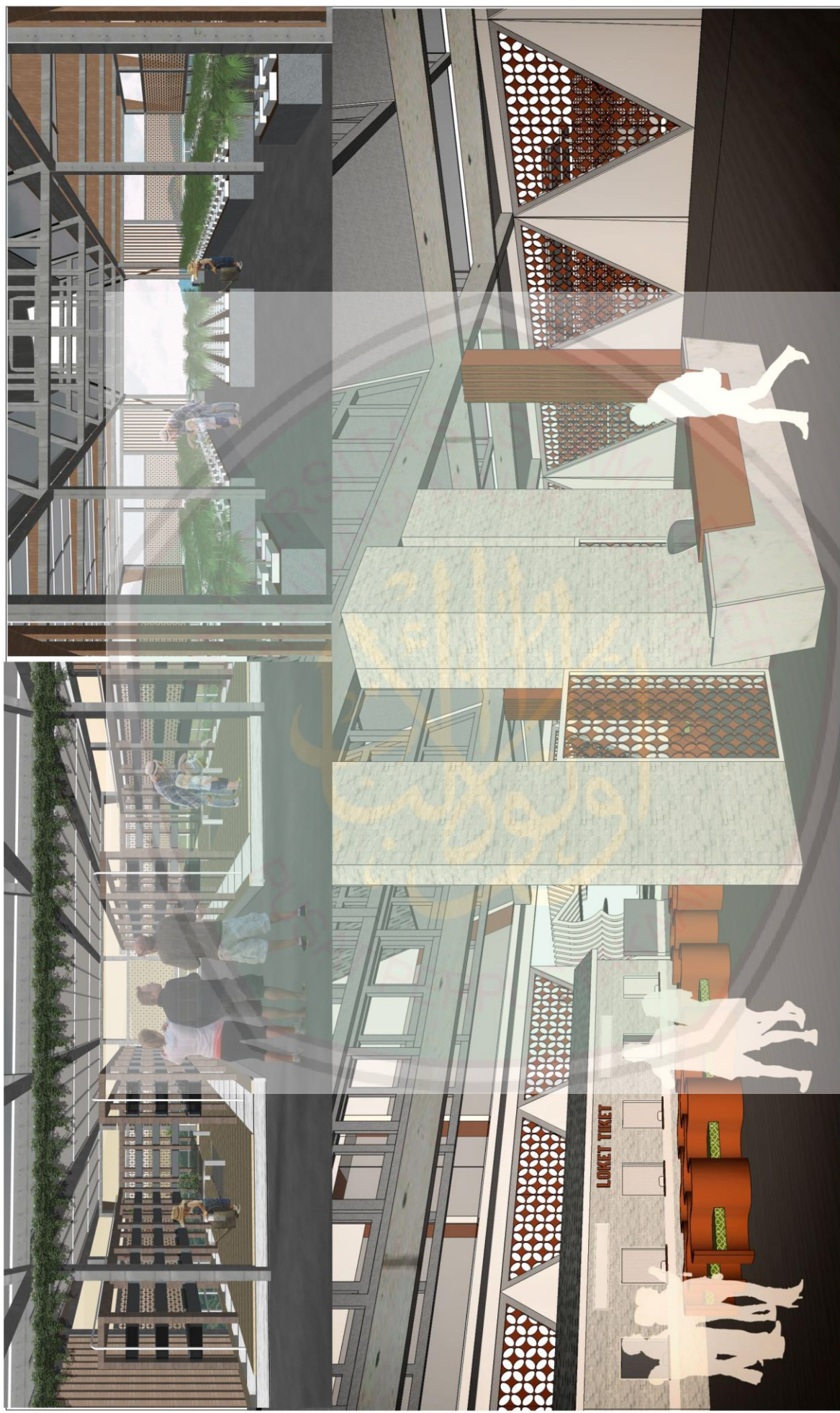


 <p> IBRAHIM TOKOH, ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG </p>	NAMA	ALIEF ATHO'ILLAH	NIM	14660058	MATA KULIAH	STUDIO TUGAS AKHIR	JUDUL	PERANCANGAN WISATA EKO-KULTURAL DI SENDANGWUR KAB. LAMONGAN DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR SIMBIOSIS	DOSEN PEMBIMBING 1 TARRANITA KUSUMADEWI, MT	DOSEN PEMBIMBING 2 ALDRIN YUSUF F., MT.	DOSEN AGAMA PRIMA KURNIAWATY, M.SI.	JUDUL GAMBAR	SITEPLAN	CATATAN DOSEN
													HAL	SKALA

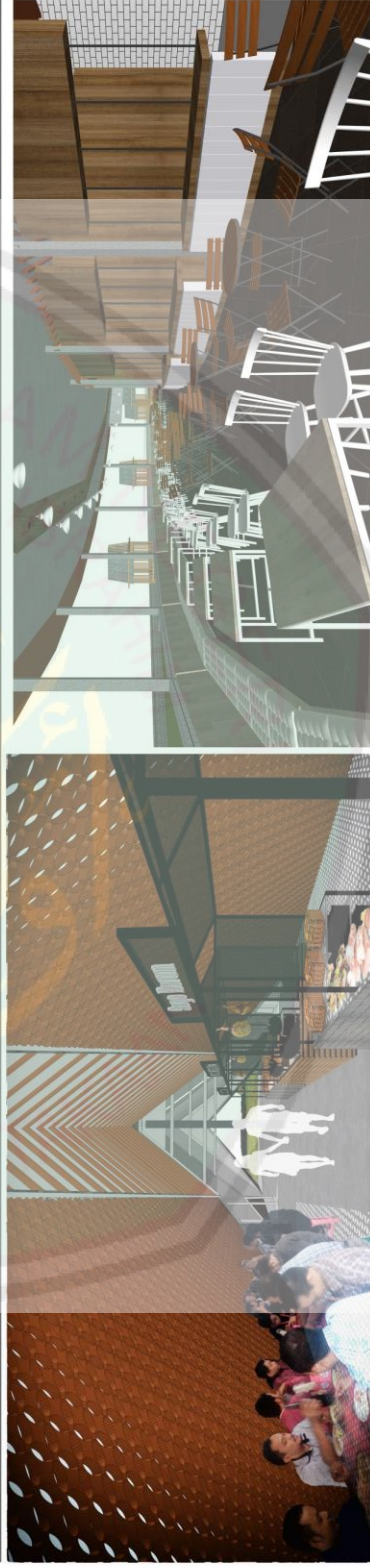
Sak Jeroning suko kudu éling lan waspodo
 (Di dalam suasana riang kita harus tetap ingat dan waspada)



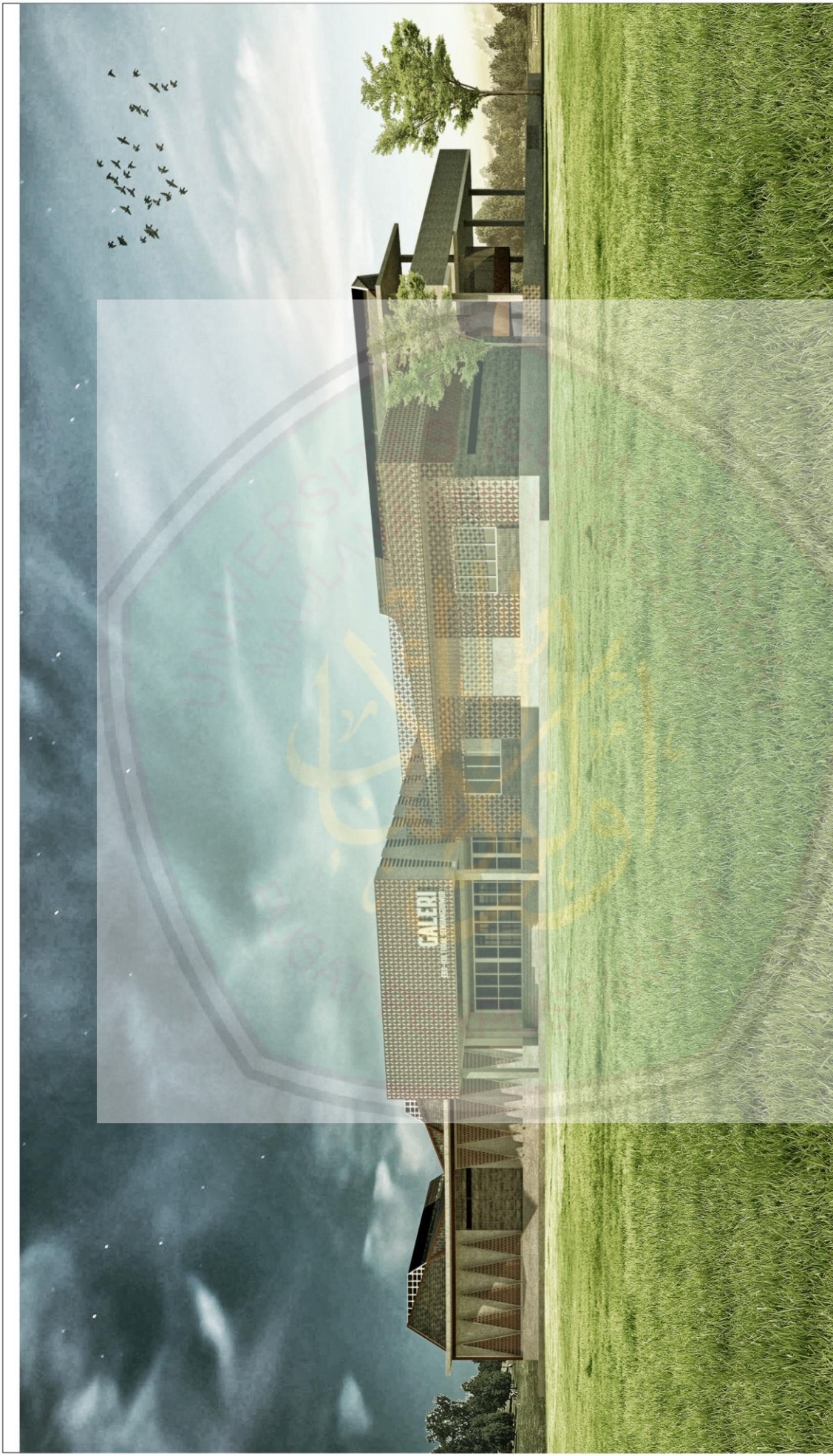
 JURUAN TEKNIK ARSITEKTUR UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG	NAMA	ALIEF ATHO'ILLAH	NIM	14660058	MATA KULIAH	STUDIO TUGAS AKHIR	JUDUL	PERANCANGAN WISATA EKO-KULTURAL DI SENDANGJUWUR KAB. LAMONGAN DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR SIMBIOSIS	DOSEN PEMBIMBING 1	TARRANITA KUSUMADEWI, MT	DOSEN PEMBIMBING 2	ALDRIN YUSUF F., MT.	DOSEN AGAMA	PRIMA KURNIAWATY, M.SI.	DOSEN		JUDUL GAMBAR	INTERIOR	CATATAN DOSEN	
																	HAL	SKALA		



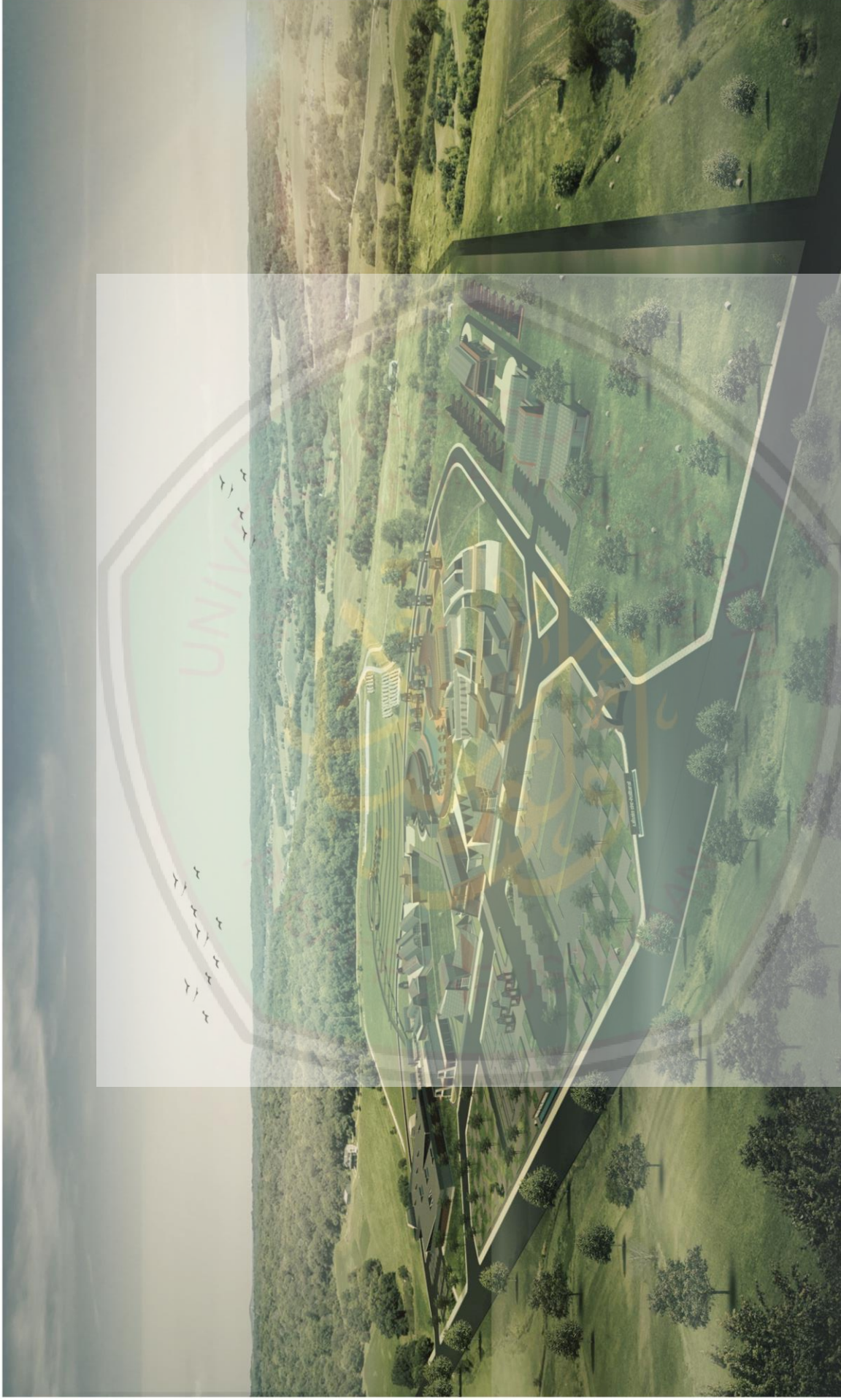
 <p> <small> JAMINAN TERBUKA, ARSITEKTUR UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG </small> </p>	NAMA	ALIEF ATHO'ILLAH	NIM	14660058	MATA KULIAH	STUDIO TUGAS AKHIR	JUDUL	PERANCANGAN WISATA EKO-KULTURAL DI SENDANGDUUR KAB. LAMONGAN DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR SIMBIOSIS	DOSEN PEMBIMBING 1 TARRANITA KUSUMADEWI, MT	DOSEN PEMBIMBING 2 ALDRIN YUSUF F., MT.	DOSEN AGAMA PRIMA KURNIAWATY, M.Si.	JUDUL GAMBAR	SITEPLAN HAL SKALA	CATATAN DOSEN



 <p> UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG <small>FAKULTAS TEKNIK DAN PERENCANAAN</small> </p>	NAMA	ALIEF ATHO'ILLAH	NIM	14660058	MATA KULIAH	STUDIO TUGAS AKHIR	JUDUL	PERANCANGAN WISATA EKO-KULTURAL DI SENDANGDURUR KAB. LAMONGAN DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR SIMBIOSIS	DOSEN PEMBIMBING 1 TARRANITA KUSUMADEWI, MT DOSEN PEMBIMBING 2 ALDRIN YUSUF F., MT. DOSEN AGAMA PRIMA KURNIAWATY, M.SI.	JUDUL GAMBAR INTERIOR FOODCOURT HAL SKALA	CATATAN DOSEN

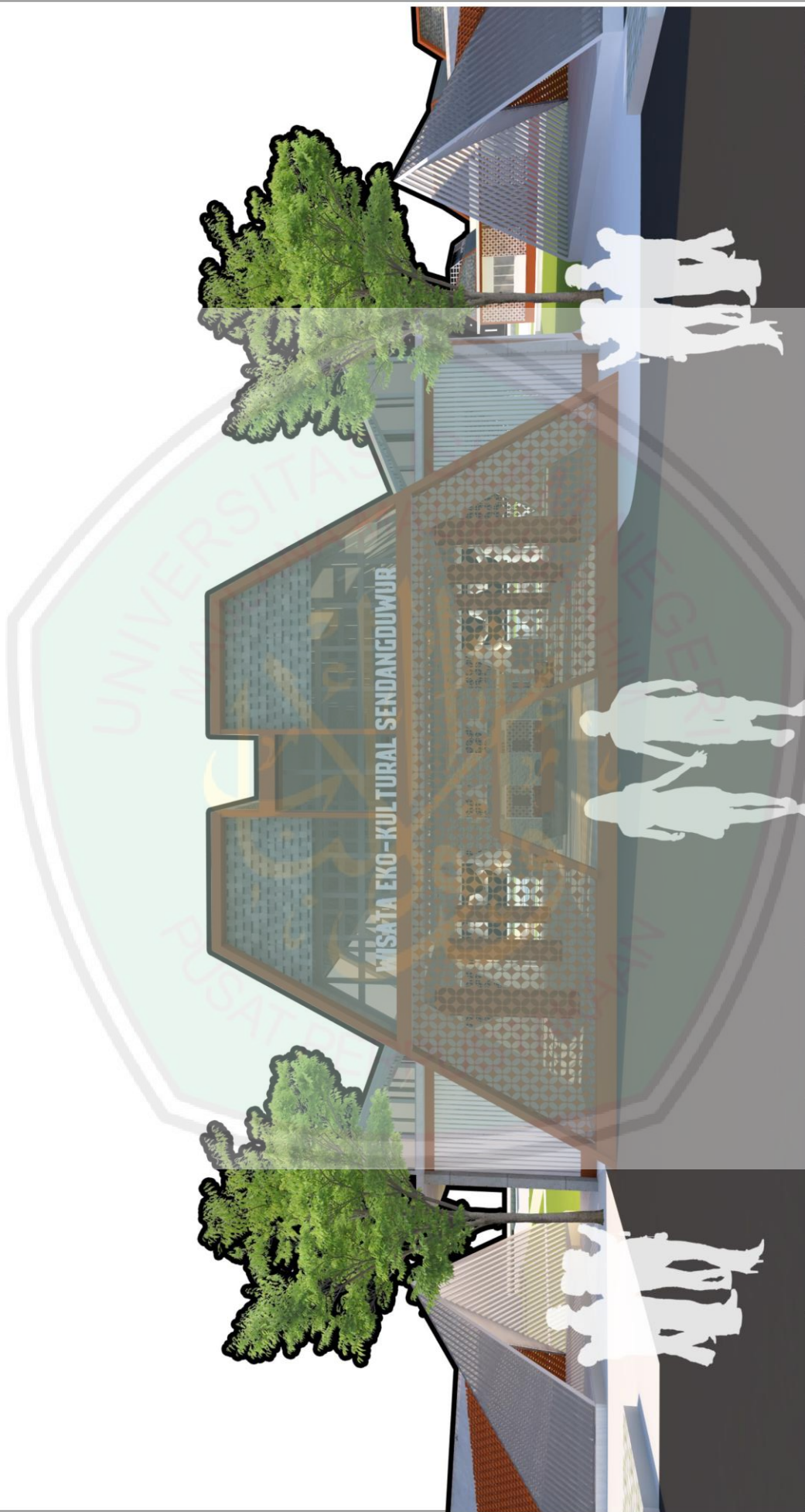


 <p> UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG </p>	NAMA	ALIEF ATHO'ILLAH	NIM	14660058	MATA KULIAH	STUDIO TUGAS AKHIR	JUDUL	PERANCANGAN WISATA EKO-KULTURAL DI SENDANGDUJUR KAB. LAMONGAN DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR SIMBIOSIS	DOSEN PEMBIMBING 1 TARRANITA KUSUMADEWI, MT DOSEN PEMBIMBING 2 ALDRIN YUSUF F., MT. DOSEN AGAMA PRIMA KURNIAWATY, M.Si.	JUDUL GAMBAR SITEPLAN HAL SKALA	CATATAN DOSEN



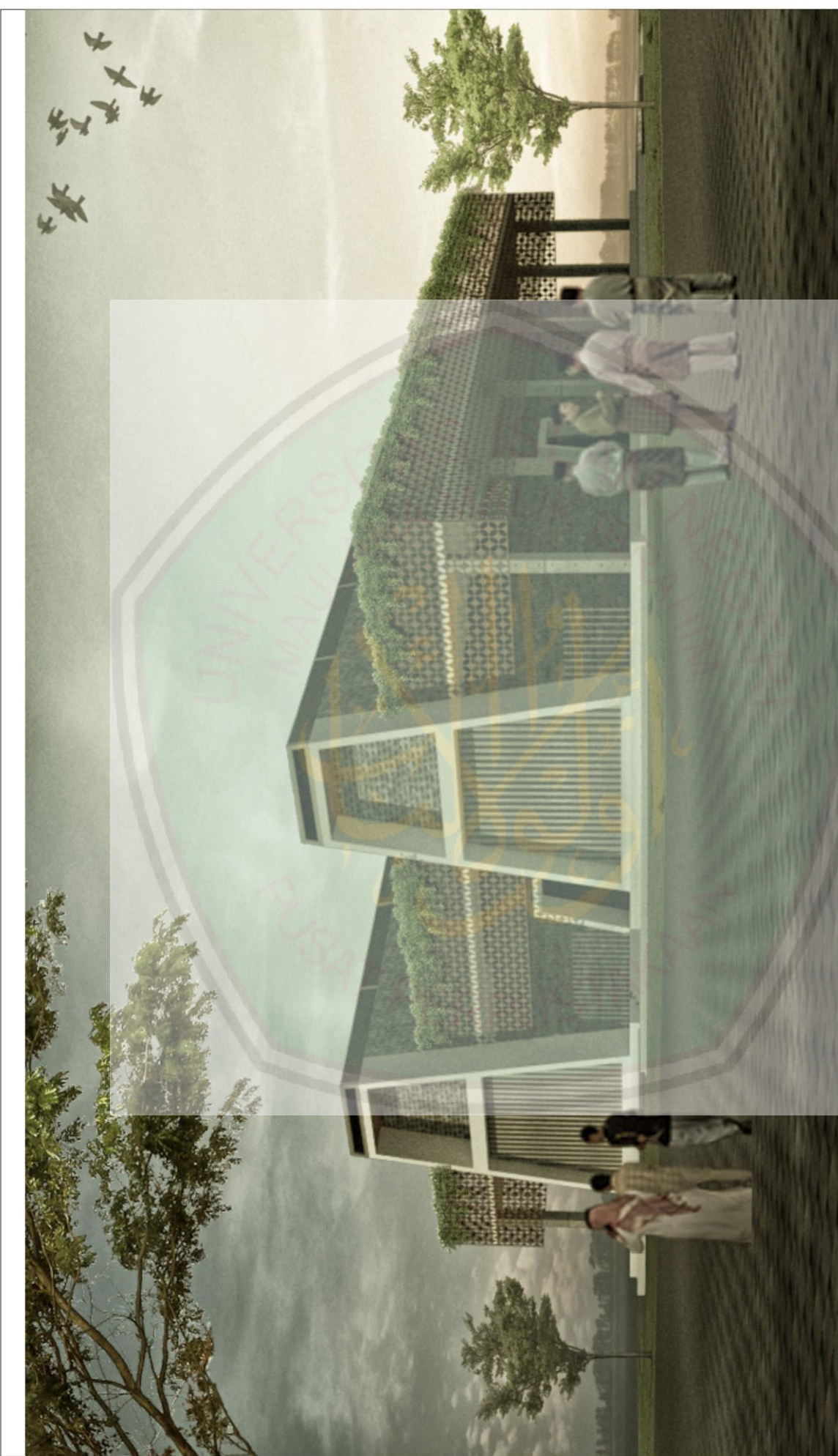
JURUAN TEKNIK ARSITEKTUR
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
 MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA ALIEF ATHO'ILLAH	NIM 14660058	MATA KULIAH STUDIO TUGAS AKHIR	JUDUL PERANCANGAN WISATA EKO-KULTURAL DI SENDANGDUWUR KAB. LAMONGAN DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR SIMBIOSIS	DOSEN PEMBIMBING 1 TARRANITA KUSUMADEWI, MT		JUDUL GAMBAR SITEPLAN	CATATAN DOSEN
				DOSEN PEMBIMBING 2 ALDRIN YUSUF F., MT.			
				DOSEN AGAMA PRIMA KURNIAWATY, M.SI.			



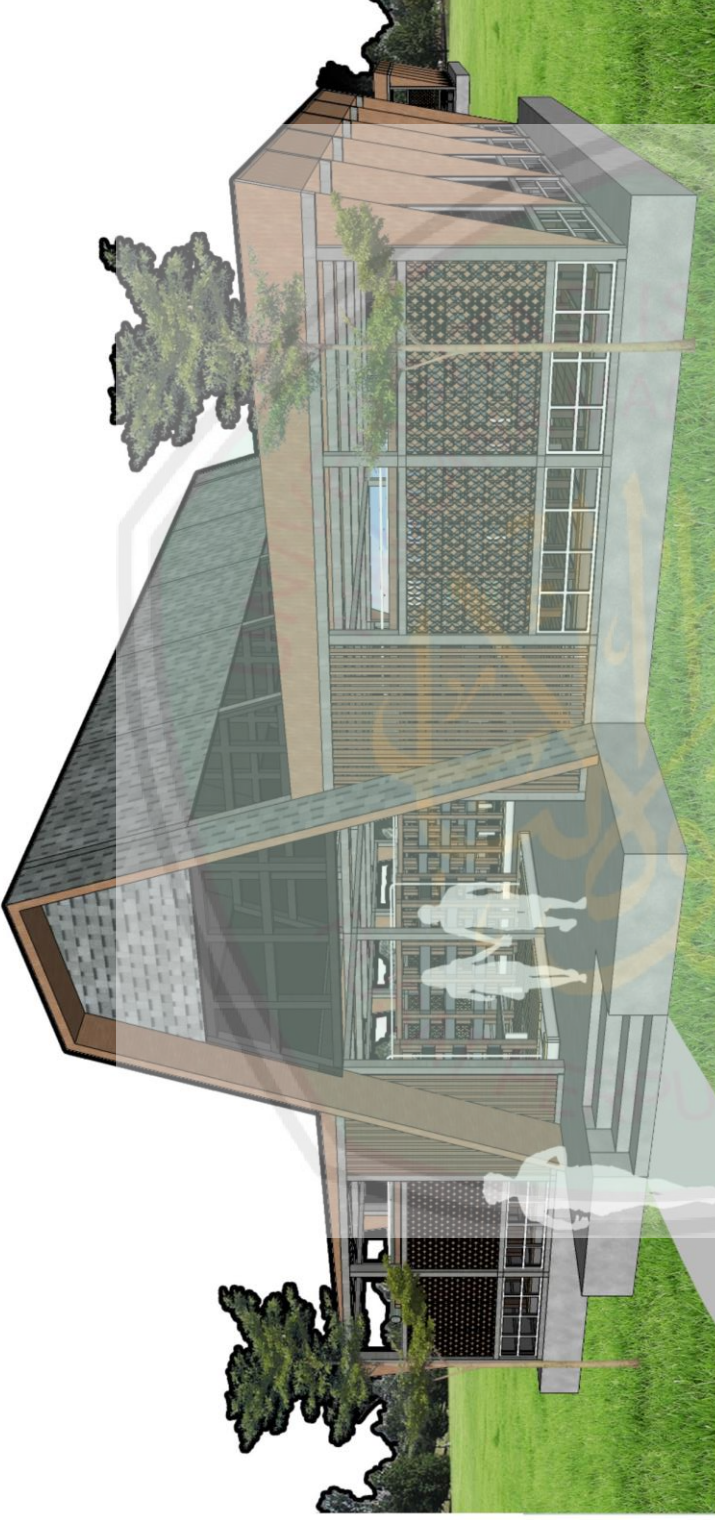
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
 FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
 MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA	ALIEF ATHO'ILLAH	NIM	14660058	MATA KULIAH	STUDIO TUGAS AKHIR	JUDUL	PERANCANGAN WISATA EKO-KULTURAL DI SENDANGDUWUR KAB. LAMONGAN DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR SIMBIOSIS	DOSEN PEMBIMBING 1	TARRANITA KUSUMADEWI, MT	DOSEN PEMBIMBING 2	ALDRIN YUSUF F., MT.	DOSEN AGAMA	PRIMA KURNIAWATY, M. SI.
JUDUL GAMBAR	SITEPLAN		HAL	SKALA	CATATAN DOSEN								

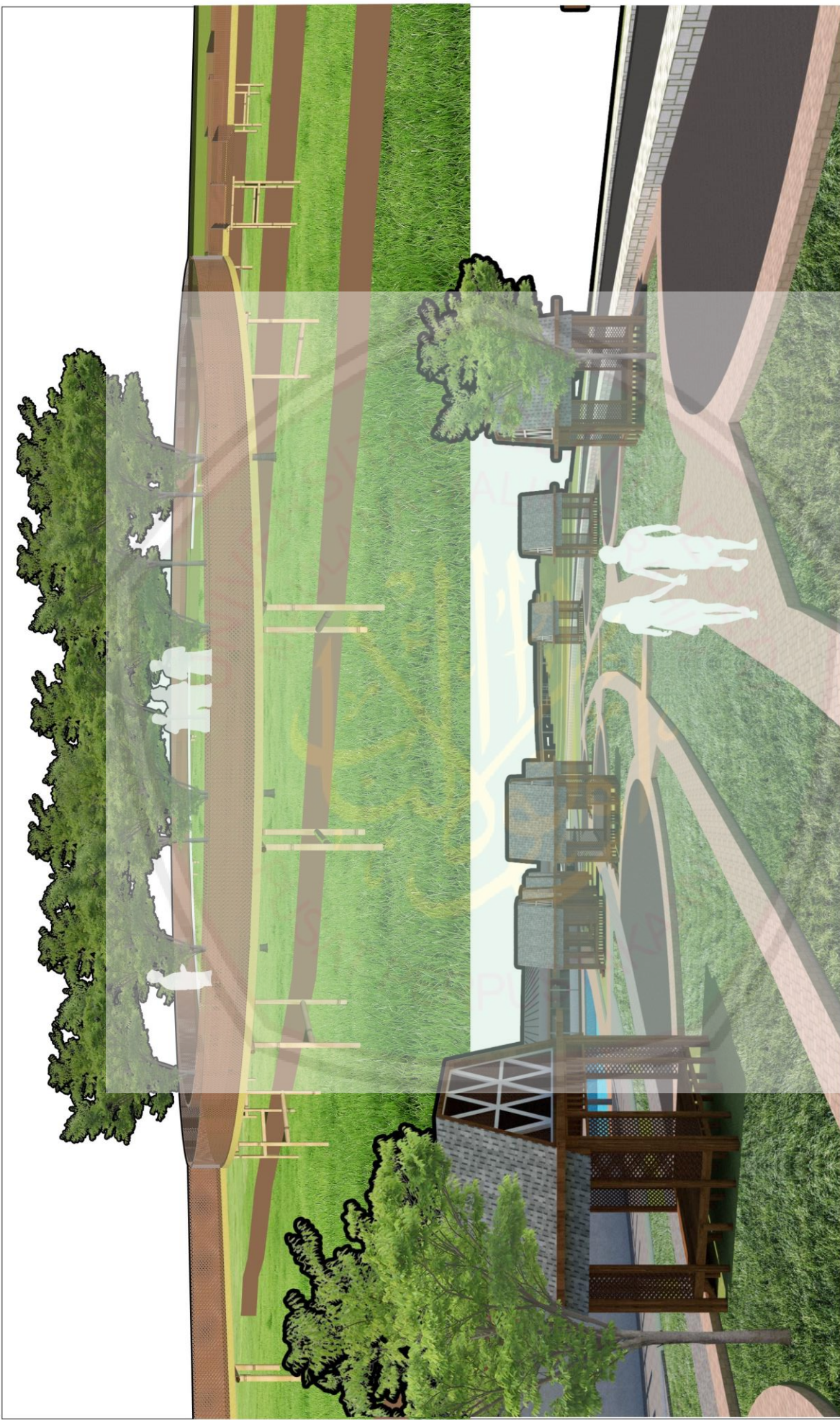


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

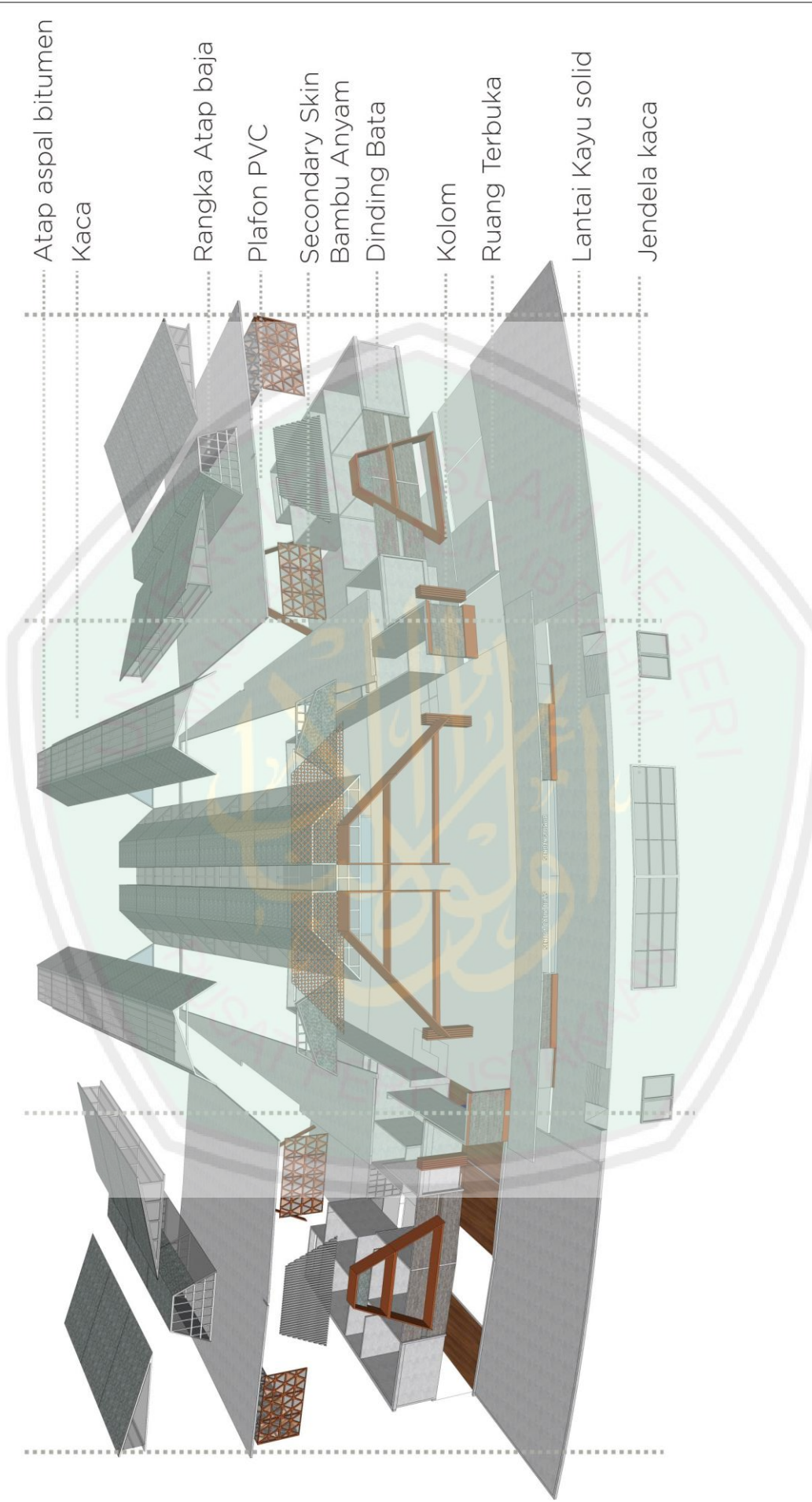
NAMA ALIEF ATHO'ILLAH	NIM 14660058	MATA KULIAH STUDIO TUGAS AKHIR	JUDUL PERANCANGAN WSATA EKO-KULTURAL DI SENDANGDUWUR, KAB. LAMONGAN DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR SIMBIOSIS	DOSEN PEMBIMBING 1 TARRANITA KUSUMADEWI, MT	JUDUL GAMBAR SITEPLAN	CATATAN DOSEN
				DOSEN PEMBIMBING 2 ALDRIN YUSUF F., MT.		
				DOSEN AGAMA PRIMA KURNIAWATY, M.SI.		



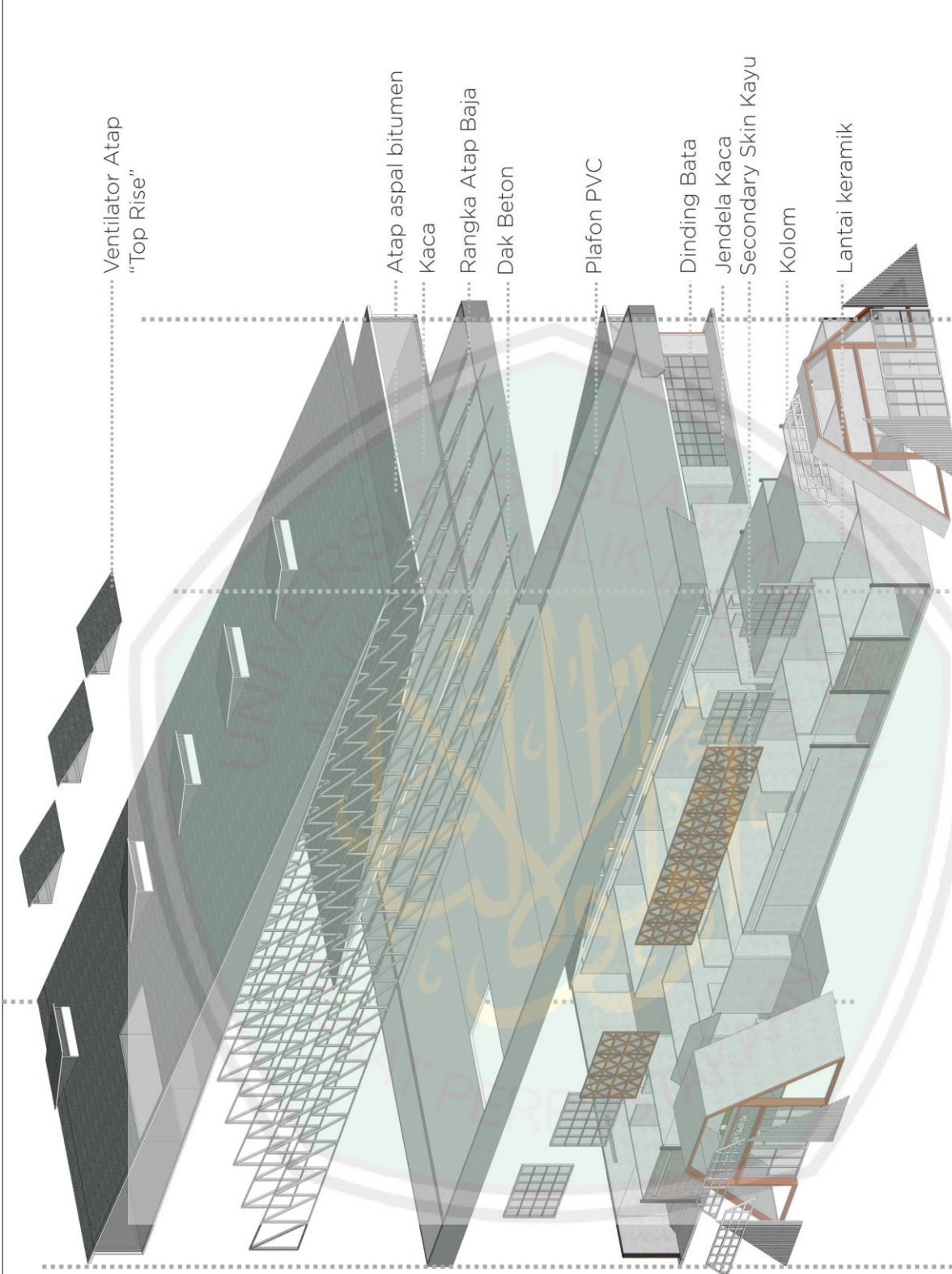
 <p>UNIVERSITAS ISLAM MALANG Jember, Tumpang, Arjosari Fakultas Sastra dan Tadris Jember MAULANA MALIK IBRAHIM WALANG</p>	NAMA	ALIEF ATHO'ILLAH	NIM	14660058	MATA KULIAH	STUDIO TUGAS AKHIR	JUDUL	PERANCANGAN WISATA EKO-KULTURAL DI SENDANGDUJUR KAB. LAMONGAN DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR SIMBIOSIS	DOSEN PEMBIMBING 1 TARRANITA KUSUMADEWI, MT	JUDUL GAMBAR	CATATAN DOSEN
										SITEPLAN	
									DOSEN PEMBIMBING 2 ALDRIN YUSUF F., MT.	HAL	
									DOSEN AGAMA PRIMA KURNIAWATY, M. SI.	SKALA	




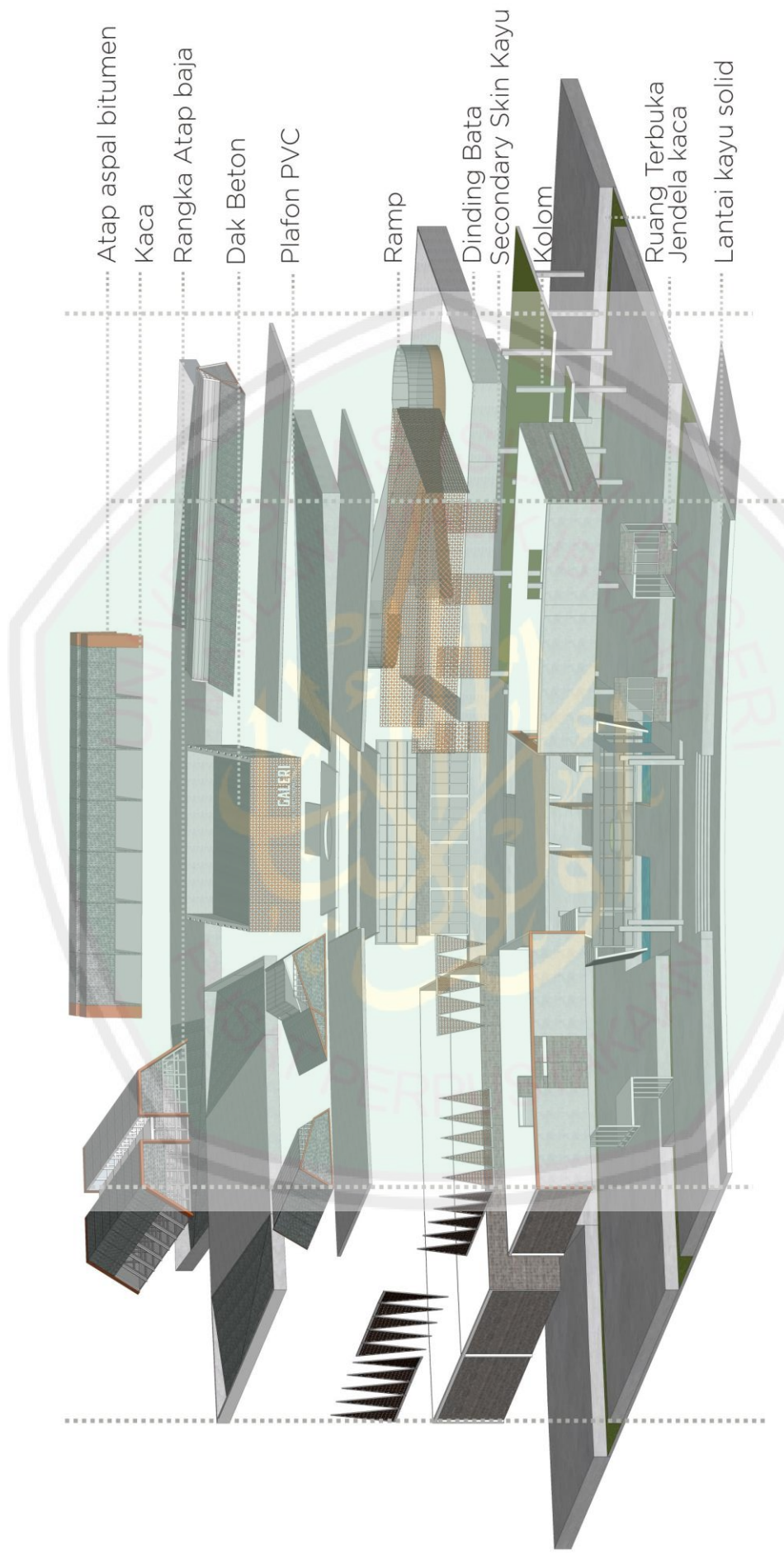
 <p> UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG </p>	NAMA ALIEF ATHO'ILLAH	NIM 14660058	MATA KULIAH STUDIO TUGAS AKHIR	JUDUL PERANCANGAN WISATA EKO-KULTURAL DI SENDANGDUWUR KAB. LAMONGAN DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR SIMBIOSIS	DOSEN PEMBIMBING 1 TARRANITA KUSUMADEWI, MT DOSEN PEMBIMBING 2 ALDRIN YUSUF F., MT. DOSEN AGAMA PRIMA KURNIAWATY, M.SI.	JUDUL GAMBAR RUANG LUAR HAL SKALA	CATATAN DOSEN




 <p> UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG </p>	NAMA	ALIEF ATHO'ILLAH	NIM	14660058	MATA KULIAH	STUDIO TUGAS AKHIR	JUDUL	PERANCANGAN WISATA EKO-KULTURAL DI SENDANGDUJUR KAB. LAMONGAN DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR SIMBIOSIS	DOSEN PEMBIMBING 1	TARRANITA KUSUMADEWI, MT	JUDUL GAMBAR	CATATAN DOSEN
							DOSEN PEMBIMBING 2	ALDRIN YUSUF F., MT.	DETAIL URAI			
								DOSEN AGAMA	PRIMA KURNIAWATY, M.SI.	HAL	SKALA	



 <p>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG</p>	NAMA	ALIEF ATHO'ILLAH	NIM	14660058	MATA KULIAH	STUDIO TUGAS AKHIR	JUDUL	PERANCANGAN WISATA EKO-KULTURAL DI SENDANGDUWUR KAB. LAMONGAN DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR SIMBIOSIS	DOSEN PEMBIMBING 1 TARRANITA KUSUMADEWI, MT DOSEN PEMBIMBING 2 ALDRIN YUSUF F., MT. DOSEN AGAMA PRIMA KURNIAWATY, M.SI.	JUDUL GAMBAR DETAIL URAI HAL SIKALA	CATATAN DOSEN
	JUDUL GAMBAR										



 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG	NAMA	ALIEF ATHO'ILLAH	NIM	14660058	MATA KULIAH	STUDIO TUGAS AKHIR	JUDUL	PERANCANGAN WISATA EKO-KULTURAL DI SENDANGWUJUR KAB. LAMONGAN DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR SIMBIOSIS	DOSEN PEMBIMBING 1	TARRANITA KUSUMADEWI, MT	DOSEN PEMBIMBING 2	ALDRIN YUSUF F., MT.	DOSEN AGAMA	PRIMA KURNIAWATY, M.SI.	DOSEN CATATAN	
	JUDUL GAMBAR	SITEPLAN		HAL	SKALA											