

BAB II

PARIWISATA, RUANG DAN ARSITEKTUR KONTEKSTUAL JAWA

II.1 Pengertian Pariwisata

Pada hakekatnya berpariwisata adalah suatu proses kepergian sementara dari seseorang atau lebih menuju tempat lain diluar tempat tinggalnya. Istilah parawisata sangat berhubungan erat dengan pengertian perjalanan wisata, yaitu suatu perubahan tempat tinggal sementara seseorang diluar tempat tinggalnya, karena suatu alasan dan bukan untuk melakukan kegiatan yang menghasilkan upah. Dengan demikian, perjalanan wisata adalah merupakan suatu perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau lebih, dengan tujuan antara lain untuk mendapatkan kenikmatan dan hasrat ingin mengetahui sesuatu.

Wisatawan (tourist) adalah seseorang atau sekelompok orang yang melakukan suatu perjalanan wisata. Jika lama tinggalnya sekurang-kurangnya 24 jam di daerah atau negara yang dikunjungi maka disebut wisatawan (tourist), dengan maksud tujuan perjalanan yang dapat digolongkan:

- a. Pesiari (leisure) untuk keperluan rekreasi, liburan, kesehatan, studi, keagamaan, olahraga
- b. Hubungan dagang, sanak keluarga, handai taulan, konferensi-konferensi, misi.

Apabila mereka tinggal di daerah atau negara yang dikunjungi dengan waktu kurang dari 24 jam maka mereka disebut sebagai pelancong (excursionist).

Istilah obyek wisata mempunyai pengertian sebagai sesuatu yang dapat menjadi daya tarik bagi seseorang, atau calon wisatawan untuk mau berkunjung ke suatu daerah tujuan wisata. Daya tarik tersebut dapat berupa:

- a. Sumber-sumber daya tarik yang bersifat alamiah seperti iklim, pemandangan alam, lingkungan hidup, flora, fauna, kawah, danau, sungai, tebing, lembah, gunung.
- b. Sumber-sumber daya tarik buatan manusia seperti sisa-sisa peradaban masa lampau, monumen bersejarah, rumah peribadatan (semacam pura, candi, mesjid dan gereja), museum, peralatan musik, tempat pemakaman, dsb.
- c. Sumber-sumber daya tarik yang bersifat manusiawi. Sumber manusiawi melekat pada penduduk dalam bentuk warisan budaya misalnya : tarian, sandiwara, drama, upacara penguburan mayat, upacara perkawinan, upacara keagamaan, upacara untuk memperingati peristiwa-peristiwa penting, dsb.

Dampak positif pariwisata:

- menciptakan lapangan kerja
- mengurangi tingkat pengangguran
- meningkatkan pendapatan masyarakat.

Dampak negatif pariwisata:

- perubahan lingkungan fisik alami melebihi *carrying capacity* lingkungan
- perubahan lingkungan fisik binaan; meningkatnya kepadatan penduduk di kawasan wisata, bangunan hotel yang menjulang tinggi, poster iklan yang merusak pemandangan dan lingkungan.

II.1.i Macam Bentuk Wisata

Dari segi jumlahnya, wisata dibedakan atas:

- a. Individual Tour (wisatawan perorangan), yaitu suatu perjalanan wisata yang dilakukan oleh satu orang atau sepasang suami istri.

- b. Family Group Tour (wisata keluarga), yaitu suatu perjalanan wisata yang dilakukan oleh serombongan keluarga yang masih mempunyai hubungan kekerabatan satu sama lain.
- c. Group Tour (wisata rombongan), yaitu suatu perjalanan wisata yang dilakukan bersama-sama dengan dipimpin oleh seorang yang bertanggung-jawab atas keselamatan dan kebutuhan seluruh anggotanya.

II.1.ii Komponen Perjalanan Wisata

Dalam upaya memuaskan kebutuyhan dan selera wisatawan, lahirlah unsur baru yang harus diperhatikan oleh orang-orangyang bergerak di sektor wisata, yaitu unsur pelayanan. Persiapan atas jasa dan produk harus sesuai dengan tuntutan kebutuhan wisatawan. Sarana wisata dibagi dalam tiga unsur pokok, yaitu:

1. Sarana pokok kepariwisataan (main tourism superstructure):
 - a) Biro perjalanan umum dan agen perjalanan
 - b) Transportasi wisata (darat, laut, maupun udara)
 - c) Restoran
 - d) Objek wisata, antara lain:
 - Keindahan alam (natural amenties), iklim, pemandangan, flora & fauna, hutan, dan health centre.
 - Ciptaan manusia (man made supply) seperti monumen, candi, art gallery, dan lain-lain
 - e) Atraksi wisata (tourist attraction)
 - Ciptaan manusia seperti kesenian, festival, pesta ritual, upacara perkawinan tradisional, khitanan, dan lain-lain.
2. Sarana pelengkap kepariwisataan (suplementing superstructure):
 - Fasilitas rekreasi dan olah raga, seperti gold course, tennis court, pemandian, fotografi, dan lain-lain.

- Prasarana umum seperti jalan raya, jembatan, listrik, lapangan udara, telekomunikasi, air bersih, pelabuhan, dan lain-lain.
3. Sarana penunjang kepariwisataan (supporting superstructure):
- Nightclub dan steambath,
 - Casino dan entertainment,
 - Souvenir shop, mailing service, dan lain-lain.

II.1.iii Daerah Tujuan Wisata

Unsur pokok yang harus mendapat perhatian guna menunjang pengembangan pariwisata di daerah tujuan wisata yang menyangkut perencanaan, pelaksanaan pembangunan dan pengembangannya meliputi:

1. Objek dan daya tarik wisata

Daya tarik wisata harus dirancang dan dibangun/dikelola secara profesional sehingga dapat menarik wisatawan untuk datang. Daya tarik suatu objek wisata berdasar pada:

- a) Adanya sumber daya yang dapat menimbulkan rasa senang, indah, nyaman dan bersih.
- b) Adanya aksesibilitas yang tinggi untuk dapat mengunjunginya.
- c) Adanya ciri khusus/spesifikasi yang bersifat langka.
- d) Adanya sarana/prasarana penunjang untuk melayani para wisatawan yang hadir.

2. Prasarana wisata

Prasarana wisata adalah sumber daya alam dan sumber daya buatan manusia yang mutlak dibutuhkan oleh wisatawan dalam perjalanannya di daerah tujuan wisata, seperti jalan, listrik, air, telekomunikasi, terminal, jembatan dan lainnya. Pembangunan prasarana wisata yang mempertimbangkan kondisi dan lokasi akan meningkatkan aksesibilitas

suatu objek wisata yang akan dapat meningkatkan daya tarik objek wisata itu sendiri.

3. Sarana wisata

Sarana wisata merupakan kelengkapan daerah tujuan wisata yang diperlukan untuk melayani kebutuhan wisatawan dalam menikmati perjalanan wisatanya.

4. Tata laksana/infrastruktur

Infrastruktur adalah situasi yang mendukung fungsi sarana dan prasarana wisata, baik berupa sistem pengaturan maupun bangunan fisik diatas permukaan tanah dan dibawah tanah.

5. Masyarakat/lingkungan

Masyarakat disekitar objek wisatalah yang akan menyambut kehadiran wisatawan sekaligus akan memberikan pelayanan yang diperlukan oleh wisatawan. Selain itu lingkungan alam disekitar objek wisata perlu diperhatikan dengan seksama agar tak rusak dan tercemar karena lalu-lalang manusia . lingkungan masyarakat dalam lingkungan alam di suatu objek wisata merupakan lingkungan budaya yang menjadi penyangga kelangsungan hidup suatu masyarakat. Oleh karena itu lingkungan budaya inipun kelestariannya tak boleh tercemar oleh budaya asing sehingga kualitasnya dapat mengesankan dan memberikan kenangan bagi tiap wisatawan.

Pemerintah telah menetapkan pengelompokan daerah tujuan wisata (DTW) ke dalam wilayah tujuan wisata (WTW) dengan maksud untuk mentebarkan kunjungan wisatawan dan pengembangan kepariwisataan di Indonesia. Adapun pengelompokan dan pengembangannya adalah sebagai berikut:

- 1) Wilayah Tujuan Wisata (WTW) A yang terdiri dari Daerah Istimewa Aceh, Sumatera Utara, Sumatera Barat, dan Riau.
- 2) Wilayah Tujuan Wisata (WTW) B yang terdiri dari Sumatera Selatan, Jambi, Bengkulu.

- 3) Wilayah Tujuan Wisata (WTW) C yang terdiri dari Lampung, DKI Jakarta, Jawa Barat, Jawa Tengah, dan Daerah Istimewa Yogyakarta.
- 4) Wilayah Tujuan Wisata (WTW) D yang terdiri dari Jawa Timur, Bali, Nusa Tenggara Timur, dan Timor Timur.
- 5) Wilayah Tujuan Wisata (WTW) E yang terdiri dari Kalimantan Barat, Kalimantan Tengah, Kalimantan Selatan, Kalimantan Timur.
- 6) Wilayah Tujuan Wisata (WTW) F yang terdiri dari Sulawesi Selatan, Sulawesi Utara, Sulawesi Tenggara, dan Sulawesi Tengah.
- 7) Wilayah Tujuan Wisata (WTW) G yang terdiri dari Propinsi Maluku dan Irian Jaya.

II.1.iv Dampak Pariwisata

1. Ekonomi, (*Mathieson dan Wall, 1981*) meliputi biaya dan keuntungan yang dihasilkan dari fasilitas dan pelayanan pariwisata:

- menimbulkan kesempatan kerja
- memperkecil jumlah pengangguran
- peningkatan penerimaan pajak dan retribusi daerah
- peningkatan pendapatan nasional (*National Income*)
- memperkuat posisi neraca pembayaran (*Net Balance Payment*)
- memberikan efek multiplier dalam perekonomian setempat

2. lingkungan fisik dasar

3. sosial budaya:

- perubahan cara hidup masyarakat,
- perubahan struktur sosial, perilaku dan perannya dimasyarakat.
- memungkinkan timbulnya polarisasi penduduk
- terpecahnya keluarga
- timbulnya sikap konsumtif masyarakat.

II.1.v Pariwisata di Negara Berkembang

Banyak negara di dunia sekarang ini menganggap pariwisata sebagai sebuah aspek penting dan integral dari strategi pengembangan negara. Setiap literatur pariwisata memberikan ulasan bahwa sektor pariwisata memberikan keuntungan ekonomi terhadap negara yang bersangkutan. Keuntungan-keuntungan ini biasanya didapatkan dari pendapatan nilai tukar mata uang asing, pendapatan pemerintah, stimuli pengembangan regional, dan penciptaan tenaga kerja serta peningkatan pendapatannya.

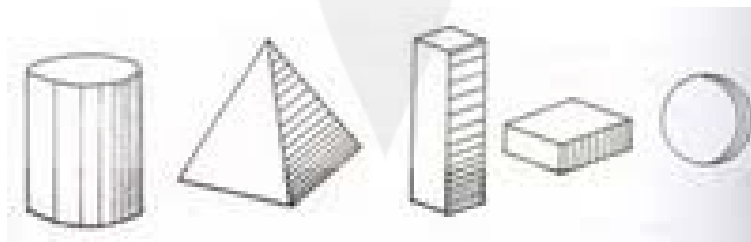
Tetapi bagaimanapun juga perlu diingat bahwa pariwisata lebih dari sekedar aktivitas ekonomi. Dalam pariwisata terjadi interaksi yang begitu besar dalam masyarakat, ketergantungan pelayanan dalam skala luas, fasilitas, serta masukan-masukan yang mendorong kesempatan dan tantangan kepada negara yang bersangkutan

II.2 Teori Ruang

Pemikiran mengenai aspek-aspek atau gatra-gatra dari ruang dalam falsafah dan ilmu pengetahuan, sudah dimulai sejak dahulu. Di Timur dikembangkan oleh **Lao Tzu** dan di Barat dikembangkan oleh **Plato**.

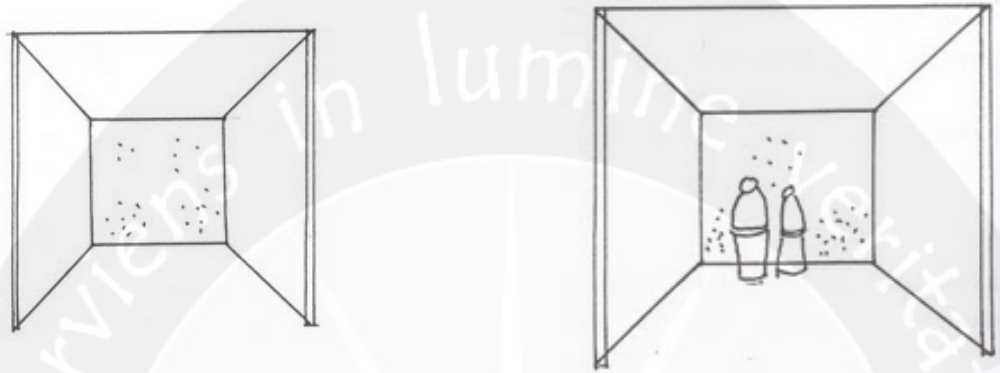
Teori-teori Arsitektur jika dilihat dari berbagai sudut pandang, di antaranya:

1. **Luis I. Kahn**, arsitektur adalah pemikiran yang matang dalam pembentukan ruang. Pembaharuan yang terjadi dalam arsitektur secara menerus disebabkan oleh adanya perubahan konsep ruang yang terjadi.
2. **Le Corbusier**, arsitektur adalah penataan beberapa massa yang dengan hebat, tepat dan baik sekali digabungkan dengan cahaya.



Gambar II.1 The Pure form of Architecture

3. William Wayne Caudill, bentuk dan ruang merupakan bukan arsitektur. Arsitektur terjadi hanya bila seseorang sedang mengalami atau menikmati bentuk dan ruang tersebut. Dari beberapa pengertian di atas dapat diambil kesimpulan mengenai arsitektur, adalah ruang, massa dan manusia merupakan bagian dalam sebuah karya arsitektur.



Gambar II.2 *Form and space is not architecture* Gambar II.3 *Architecture occurs only when there is a person to experience it*

♦ **Pemikiran ruang dari Lao Tzu**

Lao Tzu memulai pemikiran ruang sejak 550 SM, dengan bukunya yang sangat terkenal adalah *TAO THE CHING (The Way of Becoming)*, ini diklasifikasikan sebagai dasar falsafah Timur. Konsep filosofinya, ialah yang tidak ada adalah yang utama/pokok yang dijadikan bisa diraba dalam bentuk wadah. Ada tiga tingkatan klasifikasi ruang menurut Lao Tzu, yaitu

- 1) Ruang yang dihasilkan dari penggabungan tectonic (ruang yang diakibatkan oleh struktur yang terdiri dari berbagai unsur-unsur kecil, balok, usuk, kolom, dan sebagainya)
- 2) Ruang yang dihasilkan dari bentuk *stereotomic* (bentuk yang didapat dari elemen lentur/*plastic*)
- 3) Ruang-ruang transitional (ruang yang menghubungkan ruang dalam dan ruang luar).

♦ **Pemikiran ruang dari Plato**

Plato muncul 200 tahun sesudah Lao Tzu. Pola pemikirannya sangat

berpengaruh di Barat. Konsep filosofinya, ialah barang nyata itu bisa dilihat, diraba dan yang ada. Falsafah Plato banyak dilakukan melalui ungkapan fisik dari arsitektur dikenal dengan adanya proporsi, yang diambil dari dasar falsafah cosmis yang telah diterjemahkan dalam doktrin proporsi bangunan.

II.2.i Teori Ruang Publik

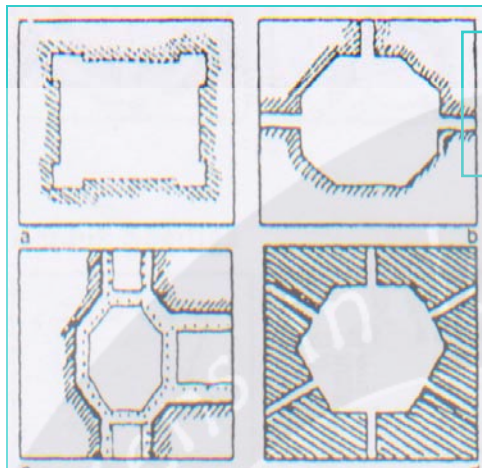
Peranan ruang publik memiliki fungsi interaksi sosial bagi masyarakat, kegiatan ekonomi rakyat dan tempat apresiasi budaya. Fungsi ruang publik dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Sebagai pusat interaksi, komunikasi masyarakat baik formal ataupun informal.
- b. Sebagai ruang terbuka yang menampung koridor jalan yang menuju kearah ruang publik tersebut, sekaligus sebagai pembagi ruang-ruang fungsi bangunan disekitarnya serta ruang untuk transit bagi masyarakat yang akan pindah ke arah tujuan lain.
- c. Sebagai tempat kegiatan Pedagang Kaki Lima yang menjajakan makanan dan minuman, pakaian, souvenir, dan jasa entertainment.
- d. Sebagai paru-paru kota yang semakin padat.

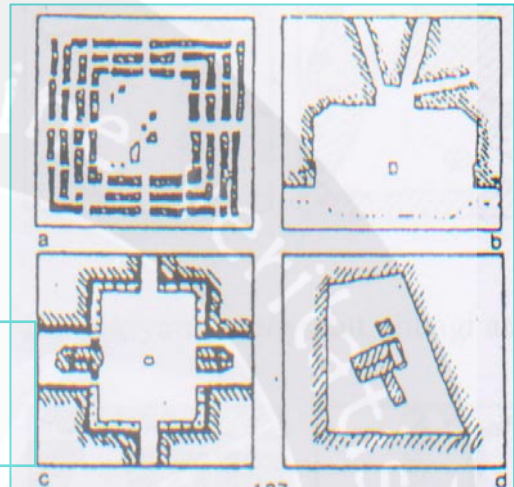
Ruang publik yang menarik akan selalu dikunjungi oleh masyarakat luas dengan berbagai tingkat kehidupan sosial-ekonomi-etnik, tingkat pendidikan, perbedaan umur, dan motifasi atau tingkat kepentingan yang berlainan. Tiga kriteria ruang publik meliputi :

- a. Dapat memberi makna atau arti bagi masyarakat setempat secara individual maupun kelompok (*meaningful*).
- b. Tanggap terhadap semua keinginan pengguna dan dapat mengakomodir kegiatan yang ada pada ruang publik tersebut (*responsive*).
- c. Dapat menerima kehadiran berbagai lapisan masyarakat dengan bebas tanpa ada diskriminasi (*democratic*).

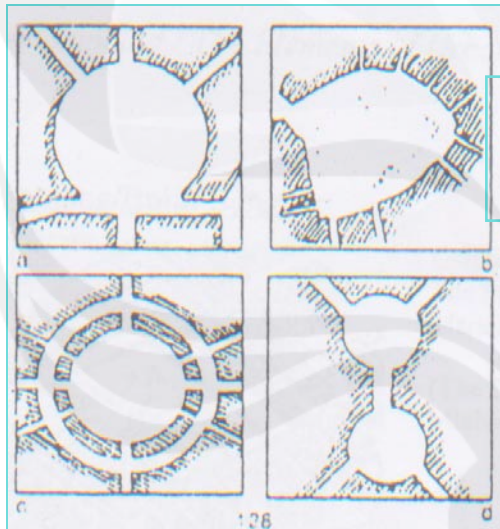
II.2.ii Bentukan Open Space



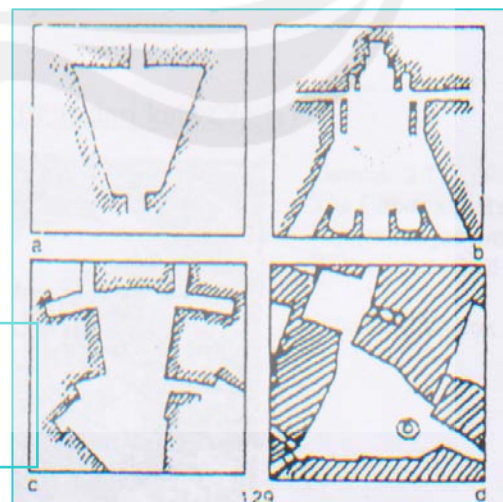
Bentuk persegi



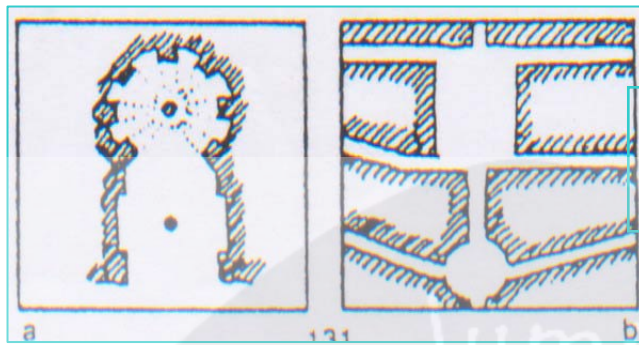
Bentuk orthogonal



Bentuk lingkaran

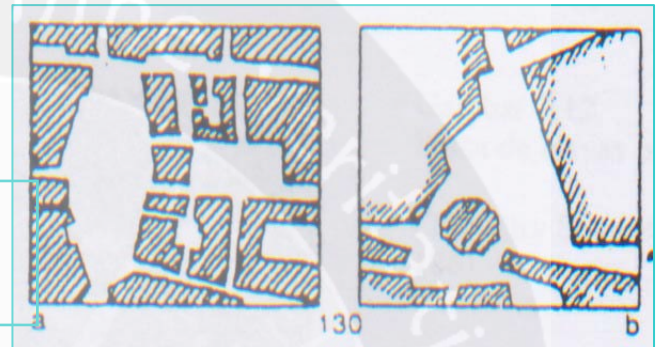


Bentuk segitiga



Bentuk dari tatanan geometri

Bentuk yang menyudut



II.2.iii Kebutuhan-kebutuhan Manusia (*Human Needs*)

1. Kenyamanan (*Comfort*)

a) klimatologi

- area terbuka hijau yang luas dan lapangan terbuka yang mendapatkan sinar matahari diwaktu pagi hingga siang hari dengan bayangan sepanjang pinggirannya.
- Ruang terbuka dengan permukaan keras, yang berfungsi untuk bermain anak-anak dengan sedikit bayangan diwaktu pagi, siang dan tengah hari
- Penahan angin terutama ditempat bermain anak-anak, meja kursi diarea permainan tersebut, area untuk nonton didekat lapangan
- Terdapat tempat untuk berteduh dengan objek pemandangan yang baik.

b) Tempat duduk (seating)

- Jumlah tempat duduk disepanjang jalan setapak dan lapangan terbuka, tampak yang menghadap matahari dan sungai bila ada.
- Penataan tempat duduk yang memberikan pilihan kearah kedepan atau kebelakang terhadap sisi ruang apakah tempat duduk sendirian atau kelompok yang kena sinar matahari atau yang teduh
- Secara fisik memberikan kenyamanan, seperti bahan kayu atau yang lain dengan diberi sandaran.

c) Fasilitas

- Tempat sampah yang ditempatkan dengan jarak kurang lebih 50 feet disemua kelompok tempat duduk.

d) Jalan, tangga atau ramp dan permukaan

- Jalan setapak yang cukup lebar untuk dua pasang orang yang bersimpangan.
- Jalan setapak didesain agar dapat melayani kendaraan bermotor juga.
- Ramp sedapat mungkin dibuat disetiap perubahan ketinggian tempat sehingga memungkinkan kursi roda bagi orang cacat dapat lewat.
- Tidak licin, permukaan jalan yang halus yang cocok untuk kereta dorong untuk anak, sepeda roda tiga dan orang lari-lari
- Dinding untuk sandaran duduk

e) Penerangan (lighting)

- Semua jalan dan area tempat duduk harus diterangi dengan lampu apakah langsung ataupun penerangan tidak langsung.
- Penerangan yang khusus baik bentuk maupun kekuatan atau warna dapat diletakkan pada pintu utama, pada simpul-

simpul yang menarik atau ditempat persimpangan jalan dalam lokasi taman.

f) Rumah Taman (park house)

- Satu bangunan dengan struktur tunggal berlokasi di pusat kegiatan, dekat dengan area bermain anak-anak dan areal yang keras permukaannya.
- Bangunan tersebut dilengkapi dengan fasilitas ruang istirahat umum, kantor untuk dua staf, gudang untuk peralatan taman
- Panel untuk meteran air, kontrol listrik, dan pompa air
- Struktur harusnya mudah dicapai untuk perawatan

2. Relaksasi (*Relaxation*)

a) Hubungan

- Ada rasa pemisahan antara jalur kendaraan bermotor diatas bantaran sungai
- Adanya kontras antara ruang alam terbuka seperti langit, pemandangan dan sinar matahari
- Adanya kontras dari perangkat lunak, warnawarni tanaman dengan perangkat keras dan bangunan arsitektur yang terhalang pemandangannya

b) Aksesoris di taman

- Memanfaatkan unsur alam, sungai, suara angin dan air
- Lereng yang luas ditanam rumput dan dihindarkan dari lalu lintas pejalan kaki
- Memberi kesempatan untuk kegiatan yang bersifat privat dengan kesan intim dan terhindar dari kegiatan yang padat

c) Keamanan

- Seluruh areal taman terbuka harus mendapat pengawasan yang ketat

- Pemandangan yang bagus kearah taman kalau dilihat dari perumahan
- Staf keamanan yang memadai

3. Kegiatan pasif

a) Pengamatan

- Tempat yang indah untuk menyaksikan lalu lalang orang
- Melindungi area dekat pintu masuk dan tempat duduk yang khusus bagi orang tua

b) Pemandangan

- Seluruh pemandangan dengan vista yang bagus
- Pemandangan jalan-jalan yang menerus
- Pemandangan kearah benda-benda seni

c) Memasukkan unsur alam

- Kesempatan untuk dekat dengan alam
- Dapat berhubungan dengan air seperti kolam air mancur ataupun sungai
- Dapat melihat pemandangan dari atas seperti mata burung

4. Kegiatan aktif

a) Bergerak melalui taman

- Jalur untuk jalan kaki dan lari
- Jalur pedestrian yang baik

b) Komunikasi

- Pintu masuk plaza untuk pertemuan, komunikasi tatap muka orang perorang
- Ruang sosial untuk para orang tua dengan garis pandang kearah permainan anak-anak
- Ruang sosial untuk pekerja kantor atau lainnya makan siang, ngobrol dengan fasilitas meja

c) Upacara, peringatan dan festival

- Ruang bersama masyarakat
- Ruang informal untuk konser atau teater
- Tempat yang bagus untuk perkawinan, berkumpulnya keluarga besar bersamasam

d) Permainan anak-anak

- Area terbuka yang dipaving untuk anak-anak yang lebih tua berlari
- Areal berumput yang cocok untuk permainan anak-anak
- Areal yang dipaving yang diberi tanda-tanda aturan main

e) Permainan remaja dan dewasa

- Areal datar yang cukup luas untuk permainan
- Tabel-tabel permainan

5. Discovery

a) Jalan setapak

- Memberi peluang untuk meneliti perbedaan karakter orang yang lalu lalang di jalan tersebut
- Pembagian ruang-ruang untuk menciptakan vista yang berlainan seperti terlihat dari jalantersebut

b) Detail-detail

- Referensi untuk sejarah yang ditempel di dinding, paving, atau pagar-pagar
- Pergantian tanaman yang dramatik disetiap perubahan musim

II.3 Elemen Rancang Kota

Urban design berkepentingan dengan proses perwujudan ruang kota yang berkualitas tinggi dilihat dari kemampuan ruang tersebut di dalam membentuk pola hidup masyarakat urban yang sehat. Untuk itu maka unsur-unsur arsitektur kota yang berpengaruh terhadap (proses) pembentukan ruang yang dimaksud harus diarahkan serta dikendalikan perancangannya sesuai dengan skenario

pembangunan yang telah digariskan. Unsur-unsur di atas, dikenal dengan istilah elemen rancang kota yang mendukung terbentuknya struktur visual kota serta terciptanya citra lingkungan. Shirvani (1985), mengklasifikasikan elemen urban design dalam delapan kategori sebagai berikut :

1. Landuse (Tata Guna Lahan)

Pada prinsipnya land use adalah pengaturan penggunaan lahan untuk menentukan pilihan yang terbaik dalam mengalokasikan fungsi tertentu, sehingga secara umum dapat memberikan gambaran keseluruhan bagaimana daerah pada suatu kawasan tersebut seharusnya berfungsi. Land use bermanfaat untuk pengembangan sekaligus pengendalian investasi pembangunan. Diwakili oleh fungsi yang ada atau diwadahi oleh masing-masing bangunan yang sudah ada.

2. Building form and massing (Bentuk dan Masa Bangunan)

Bentuk dan massa bangunan tidak semata - mata ditentukan oleh ketinggian atau besarnya bangunan, penampilan bentuk maupun konfigurasi dari massa bangunannya, akan tetapi menyangkut aspek-aspek bentuk fisik karena setting, spesifik yang meliputi ketinggian bangunan, besaran selubung bangunan, ketinggian bangunan, koefisien lantai bangunan (KLB), koefisien dasar bangunan (KDB), pemunduran (setback) dari garis jalan, style bangunan, skala proporsi, material bahan, tekstur dan warna agar menghasilkan bangunan yang berhubungan secara harmonis dan selaras dengan bangunan-bangunan lain yang berada disekitarnya.

3. Circulation and parking (Sirkulasi dan Parkir)

Masalah sirkulasi kota merupakan persoalan yang membutuhkan pemikiran mendasar, antara prasarana jalan yang tersedia, bentuk struktur kota, fasilitas pelayanan umum dan jumlah kendaraan bermotor yang semakin meningkat. Diperlukan suatu manajemen transportasi yang menyeluruh terkait dengan aspek-aspek tersebut. Di sebagian besar negara maju sudah dicanangkan atau digencarkan penggunaan moda transportasi umum (mass transport) dan mengurangi penggunaan kendaraan pribadi.

Selain penghematan BBM, langkah ini akan membantu pengurangan pencemaran udara kota maupun kebisingan dan bahaya lalu lintas lainnya. Kebijakan ini mengarah terciptanya suatu lingkungan kota menuju kondisi minimalis transportasi (zero transportation). Selain kebutuhan ruang untuk bergerak, moda transport juga membutuhkan tempat untuk berhenti (parkir). Tiga prinsip utama pengaturan teknik sirkulasi adalah :

- Jalan harus menjadi elemen ruang terbuka yang memiliki dampak visual yang positif.
- Jalan harus dapat memberikan orientasi kepada pengemudi dan membuat lingkungan menjadi jelas terbaca.
- Sektor publik harus terpadu dan saling bekerjasama untuk mencapai tujuan bersama.

4. Open space (Ruang Terbuka)

Berbicara tentang ruang terbuka (open space) selalu menyangkut lansekap. Elemen lansekap terdiri dari elemen keras (hardscape seperti : jalan, trotoar, bebatuan dan sebagainya) serta elemen lunak (softscape) berupa tanaman dan air. Ruang terbuka bisa berupa lapangan, jalan, sempadan sungai, green belt, taman dan sebagainya. Dalam perencanaan open space akan senantiasa terkait dengan perabot taman / jalan (street furniture). Street furniture ini bisa berupa lampu, tempat sampah, papan nama, bangku taman dan sebagainya.

5. Pedestrian ways (Jalur Pedestrian)

Merupakan bagian dari circulation and parking, tapi khusus dipergunakan bagi pergerakan manusia. Sistem pedestrian yang baik akan mengurangi keterikatan terhadap kendaraan di kawasan pusat kota, mempertinggi kualitas lingkungan melalui sistem perancangan yang manusiawi, menciptakan kegiatan pedagang kaki lima yang lebih banyak dan akhirnya akan membantu kualitas udara di kawasan tersebut.

6. Activity support (Aktifitas Pendukung Kegiatan)

Setiap aktifitas tidak pernah berdiri sendiri, tetapi selalu membentuk sebuah system yang disebut system aktifitas yang terdiri dari aktifitas utama dan aktifitas pendukung. Pendukung kegiatan adalah semua fungsi bangunan dan kegiatan-kegiatan yang mendukung ruang publik suatu kawasan kota. Bentuk, lokasi dan karakter suatu kawasan yang memiliki ciri khusus akan berpengaruh terhadap fungsi, penggunaan lahan dan kegiatan-kegiatannya. Penciptaan kegiatan pendukung aktifitas tidak hanya menyediakan jalan, pedestrian atau plaza, tetapi juga harus mempertimbangkan fungsi utama dan penggunaan elemen-elemen kota yang dapat menggerakkan aktivitas, misalnya : pusat perbelanjaan, taman rekreasi, pusat perkantoran, perpustakaan dan sebagainya.

7. Signage (Tata Tanda)

Berbagai bentuk tata informasi yang ada dalam ruang kota, meliputi papan nama took, papan penunjuk arah, papan iklan dan sebagainya.

Ukuran dan kualitas dari papan reklame diatur untuk :

- Menciptakan kesesuaian.
- Mengurangi dampak negatif visual.
- Dalam waktu bersamaan menghilangkan kebingungan serta persaingan dengan tanda lalu lintas atau tanda umum yang penting.
- Tanda yang didesain dengan baik menyumbangkan karakter pada fasade bangunan dan menghidupkan street space dan memberikan informasi bisnis.

8. Preservation (Konservasi dan Preservasi)

Konservasi suatu individual bangunan harus selalu dikaitkan dengan keseluruhan kota. Konsep tentang konservasi kota memperhatikan beberapa aspek, antara lain: bangunan-bangunan tunggal, struktur dan gaya arsitektur, hal yang berkaitan dengan kegunaan, umur bangunan atau kelayakan bangunan.

Beberapa kategori konservasi antara lain preservasi (preservation), konservasi (conservation), rehabilitasi (rehabilitation), revitalisasi (revitalitation) dan peningkatan (improvement).

II.4 Teori Budaya dan Identitas

II.4.i Teori Budaya dan Budaya Lokal

Budaya atau kebudayaan berasal dari bahasa Sansekerta yaitu *buddhayah*, yang merupakan bentuk jamak dari *buddhi* (budi atau akal) diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. Dalam bahasa Inggris, kebudayaan disebut *culture*, yang berasal dari kata Latin *Colere*, yaitu mengolah atau mengerjakan. Bisa diartikan juga sebagai mengolah tanah atau bertani. Kata *culture* juga kadang diterjemahkan sebagai "kultur" dalam bahasa Indonesia. (Wikipedia)

Budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya terbentuk dari banyak unsur yang rumit, termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni.

Budaya Lokal

Kearifan lokal bagian dari budaya suatu masyarakat. Nilai-nilai kearifan lokal itu menyatu dalam kelompok masyarakat pemiliknya sebagai pengetahuan kolektif dan dijadikan pedomaan bagi seluruh sikap dan perilaku anggota masyarakatnya. Karenanya, kearifan lokal umumnya hanya bersifat lokalitas dan sedikit yang bersifat universal.

Lokalitas, jika dilihat dari wilayah kenegaraan, maka merujuk pada wilayah geografis tertentu yang didiami etnik tertentu. Etnik tertentu ini mempunyai kebudayaan tertentu pula yang membedakannya dengan etnik-etnik lain di wilayah suatu negara. Apabila dilihat dari segi skala global, maka kebudayaan suatu bangsa bisa disebut sebagai budaya lokal yang mempunyai ciri-ciri tersendiri pula.

Istilah budaya lokal memiliki dimensi yang cukup luas. Bukan hanya sekedar mempertahankan fisik bangunannya namun juga kehidupan masyarakat. Budaya atau kearifan budaya lokal menjadi bagian dari kehidupan masyarakat, terutama di negara-negara sedang berkembang seperti Indonesia.

Kebudayaan diturunkan sebagai 'warisan yang diturunkan tanpa surat wasiat'. Kebudayaan adalah realitas objektif dimana setiap kelompok akan mencari persepsinya, dipertegas dan dijadikan sebagai identitas kelompoknya.

II.4.ii Teori Identitas

Menurut Spiro Kostof (1991), Kota adalah Leburan Dari bangunan dan penduduk, sedangkan bentuk kota pada awalnya adalah netral tetapi kemudian berubah sampai hal ini dipengaruhi dengan budaya yang tertentu. Keceragaman dan keberagaman sebagai ungkapan perwujudan fisik yang terbentuk yaitu citra dalam arti identitas akan memberikan makna sebagai pembentuk citra suatu tempat (place). Karakteristik suatu tempat, dengan penggunaan suatu lingkungan binaan tertentu akan menyerap dan menghasilkan makna berbagai kekhasan suatu tempat antara lain setting fisik bangunan, komposisi dan konfigurasi bangunan dengan ruang publik serta kehidupan masyarakat setempat.

II.5 Arsitektur Kontekstual

Konteks : kondisi dan situasi (setting), dimana arsitektur berada.

Arsitektur Kontekstual : merupakan sebuah pendekatan terpadu dengan mengikutsertakan pertimbangan kualitas lingkungan fisik dan aspek non-fisik ke dalam proses perancangan arsitektur. Aspek-aspek fisik dan non fisik yang mencakup diantaranya yaitu:

1. Kegiatan : fungsi, program ruang dll
 2. Lingkungan : gubahan massa, linkage dan sirkulasi, dan ruang publik
 3. Visual : tampak, elemen bangunan, langgam dll
- Kontekstual berarti Berusaha keras agar ada “kesesuaian” antara pendatang baru, yaitu bangunan atau karya arsitektur dengan kondisi tapak yang telah ada sebelumnya
 - Kesesuaian tidak berarti harus sama

- Kesesuaian yang dimaksud adalah memperkuat, memperbesar, menyelamatkan, memperbaiki atau meningkatkan kualitas lingkungan yang ada.

Kontekstual merupakan suatu hal yang penting dalam arsitektur, karena Arsitektur bukanlah obyek yang berdiri sendiri, melainkan harus menjadi satu kesatuan harmonis dengan sekitarnya, menjadi satu kesatuan jaringan secara sosial, budaya maupun ekologis. Keberadaannya harus memberikan keseimbangan, tidak hanya mengambil tetapi juga memberi.

Kontekstualisme menurut Brent C Brolin dalam bukunya *Architecture in Context* (1980) adalah kemungkinan perluasan bangunan dan keinginan mengaitkan bangunan baru dengan lingkungan sekitarnya. Dengan kata lain, kontekstualisme merupakan sebuah ide tentang perlunya tanggapan terhadap lingkungannya serta bagaimana menjaga dan menghormati jiwa dan karakter suatu tempat.

Kontekstual pada aspek fisik, dapat dilakukan dengan cara :

1. Mengambil motif-motif bangunan yang telah ada atau motif desain setempat : bentuk massa, pola atau irama bukaan, dan ornamen desain.

Geometri : standard geometri : persegi, bulat, segitiga, kubus dll.

Kompleksitas : derajat kesederhanaan atau daya tarik :

- Bentuk sederhana = regular
- Bentuk yg komolek iregular

Orientasi : hubungan bentuk dengan horizon, vertikal atau horizontal

2. Menggunakan bentuk dasar yang sama untuk dimodifikasi sehingga tampak beda

3. Mengembangkan bentuk-bentuk dan pola-pola baru yang memiliki efek visual yang mendekati bangunan lama
4. Mengabstraksikan bentuk-bentuk asli (kontras)

Kontekstual dalam aspek non fisik dapat dilakukan melalui pendekatan fungsi, filosofi, maupun teknologi. Bangunan baru yang didesain 'kontras' dengan bangunan lama, namun mampu memperkuat nilai historis bangunan lama akan dianggap lebih kontekstual daripada bangunan baru yang dibuat 'selaras', sehingga menghilangkan atau mengaburkan pandangan orang akan nilai historis bangunan lama.

Sehingga, untuk menjadikan sebuah desain kontekstual, bisa dengan menjadikannya 'selaras' ataupun 'kontras' dengan lingkungan sekitar dengan tetap mengedepankan tujuan dari kontekstual itu sendiri, yaitu menghadirkan 'kesesuaian', dalam arti memperkuat, memperbesar, menyelamatkan, memperbaiki atau meningkatkan kualitas lingkungan yang ada.

II.6 Rumah Orang Jawa Sebagai Tempat Hidup

Teori rumah menurut Prof. Ir. V. R. Vann Romondt, adalah :

- Rumah adalah suatu "shelter" atau tempat berlindung manusia dalam menghadapi pengaruh cuaca, panas dingin, hujan, angin dsb
- Rumah adalah suatu tempat berlindung untuk menghadapi bahaya-bahaya rohani yang mengancamnya.

Kedua teori ini mendeskripsikan bangunan sebagai tempat berlindung. Supaya ruang, yang dikelilingi dinding-dinding itu tidak dimasuki oleh kekuatan lain yang dapat mengganggu kebebasan dan kenyamanan seorang penghuni.

Arsitektur merupakan hasil karya manusia yang ada untuk memenuhi kebutuhan manusia dengan segala macam kontradiksi kehidupannya. Dari awal alam terbentuk, sekarang dan seterusnya, arsitektur selalu berubah dan

berkembang karena ciri khas manusia yang selalu ‘berfilsafat’ tadi. Arsitektur merupakan sebuah alat untuk mendefinisikan ruang agar menjadi tempat hidup yang berkarakter. Makna ruang tidak terlepas dari tempat. Ruang yang sering dinilai sebagai sesuatu yang abstrak dan tidak terbatas akan menjadi tempat jika diberikan identitas. Jika ruang merupakan sesuatu yang mendukung terjadinya kebebasan pergerakan maka tempat adalah sesuatu yang menghentikan, setiap perhentian dalam pergerakan memungkinkan sebuah lokasi menjadi tempat (Yi-Fu Tuan, 1977: 6). Alam merupakan sebuah lingkungan yang rumit yang memiliki wujud yang tak terbatas dan sulit untuk didefinisikan, sehingga arsitektur harus bisa memberikan cara atau jalan agar manusia mampu merasakan tempat tinggalnya atau ‘home’ (Betsky & Adigard, 2000).

II.6.i Pola Pemukiman Jawa

Menurut pendapat Alvin L. Bertrand pemukiman di Jawa mengikuti tiga bentuk pola, yaitu :

- a. Perkampungan yang penduduknya hidup dan tinggal secara menggerombol, yang disebut nukleus (the nucleated agricultural village community)
- b. Perkampungan yang penduduknya tinggal mengelompok di sepanjang jalur lalu lintas (jalan atau sungai), yang membentuk deretan perumahan (the line village community)
- c. Perkampungan yang penduduknya tinggal menyebar di daerah pertanian (the open country)

Pola pemukiman tersebut memberikan gambaran keadaan pemukiman di daerah pedesaan. Sedang pemukiman di daerah perkotaan telah banyak mengikuti pola-pola pengaruh luar, yang cenderung mengutamakan efisiensi dari pada kelayakan hidup.

II.6.ii Pandangan Hidup Orang Jawa

Arti kebudayaan menurut Koentjaraningrat (1980) adalah “keseluruhan system gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik dari manusia dengan belajar”.

Bentuk masyarakat Jawa pada dasarnya adalah masyarakat kekeluargaan, gotong royong dan ber-ketuhanan. Ciri-ciri satu masyarakat adalah :

1. Manusia yang hidup bersama, secara teori jumlah minimal dua,
2. Manusia-manusia tersebut bergaul dan hidup bersama selama jangka waktu yang cukup lama,
3. Sadar bahwa mereka tersebut merupakan bagian dari suatu kesatuan,
4. Mereka merupakan suatu sistem kehidupan bersama, yang menghasilkan kebudayaan

Keempat syarat itu diarahkan untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu, terjadi pada situasi tertentu, diatur oleh kaidah tertentu dan terdorong oleh motivasi tertentu. Setiap gerak sosial adalah merupakan suatu sistem yang mencakup sub-sistem budaya, sosial, kepribadian dan organisme perilaku. Selain itu gerak manusia dibatasi oleh lingkungan fisik, organis (sifat fisik), dan lingkungan realitas (ideal).

Kebudayaan Jawa mempunyai ciri khas, yaitu kemampuannya mempertahankan keasliannya sekalipun membiarkan dirinya mendapat benturan dan pengaruh yang bertubi-tubi dari kebudayaan lain. Datangnya kebudayaan lain diterima sebagai sarana memperkaya kebudayaan Jawa.

Di dalam lingkungan kehidupan masyarakat Jawa, yang dipadati tata cara hidup simbolis, mengungkapkan segala sesuatunya dengan cara yang hidup dan indah. Keindahan atau estetika dalam bahasa latin dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang rapi atau bersih atau tertib, yang sekaligus dapat diartikan dengan perujutan yang dapat menyentuh dan merangsang rasa seseorang.

Detail-detail dari bangunan, seperti ukiran di tiang (saka-guru) dan sebagainya, warna, motif, dekorasi yang dipilih, semuanya berdasar sarat-sarat

yang simbolis.. hal ini masih dipakai meski makna yang sebenarnya sudah jarang diketahui.

Etika orang Jawa telah menguraikan tindakan simbolis dalam seni, yang sedikit banyak menguraikan tentang peran seni yang mengandung keindahan dalam penyampaian pesan budaya. Untuk dapat memahami sistem klasifikasi simbolik Jawa, dapat diterapkan metoda analisa yang telah dikembangkan oleh E. Durkheim dan M. Mauss dan konsep cara berfikir asosiasi prelogik yang diajukan oleh L.Levy Bruhl. Sistem klasifikasi simbolik orang Jawa didasarkan pada dua, tiga, lima dan sembilan kategori.

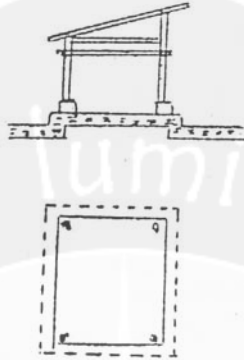
- Dua kategori menggambarkan adanya hal-hal yang akan berlawanan, yang pada dasarnya menunjukkan adanya keseimbangan (positif/negatif, tinggi/rendah, panjang/pendek, panas/dingin, dst)
- Tiga kategori merupakan perkembangan dari dua kategori, dengan kategori ketiga sebagai pusatnya. Dengan adanya pusat akan menetralkan kedua belah pihak, sehingga akan tetap dapat menunjukkan keseimbangannya.
- Lima kategori merupakan arah empat mata angin dan satu sebagai pusatnya. Kategori lima ini akan mengandung arti kemantapan dan keselarasan.
- Sembilan kategori, didasarkan pada konsep empat mata angin dengan kombinasi arah antaranya, ditambah satu di pusatnya.

Dalam hubungan arsitektur dan budaya, rumah tradisional Jawa dipandang sebagai bentuk strategis adaptasi terhadap alam (gempa) melalui rekayasa struktur konstruksi (sistem sambungan dan tumpuan) dan eksplorasi material local (batu, kayu dan bambu). Rumah tradisional Jawa dipandang bukan sekedar ekspresi fisik dari fasad dan ekspose konstruksi, melainkan juga kesesuaian dengan alam nyata (yang didalamnya terdapat iklim dan topografi) dan alam maya.

II.6.iii Bentuk Rumah Jawa

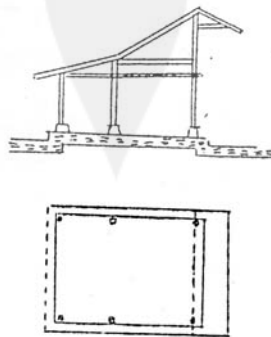
Lima macam bentuk rumah Jawa yang pokok:

1. Bentuk Panggangpe



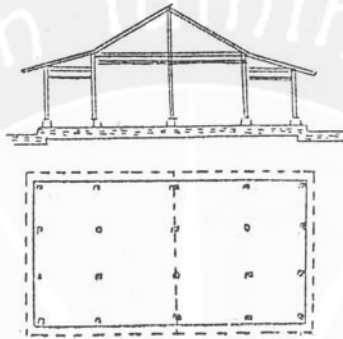
Merupakan bentuk rumah Jawa yang paling sederhana. Karena dalam bentuk tersebut hanya terdiri atas beberapa bagian saja, yaitu dua buah tiang dan atap, ditambah dengan penutup kiri, kanan dan muka dengan sebuah ruangan. Variasi bentuk rumah Panggangpe, yaitu:

- a. Gedhang Selirang, merupakan penggabungan antara dua buah rumah bentuk Panggangpe. Cara penggabungan dengan salah satu dibuat lebih rendah dan agak menengadah ke atas yang dimaksudkan untuk menghindari masuknya air hujan. Bangunan ini memiliki:
 - Denah : bujur sangkar atau persegi
 - Tiang : 6 buah , 9 buah, atau 12
 - Atap : terdiri atas sebelah sisi, 2 tingkat, dan atap cukit pada sebelah lainnya, dan memiliki bubungan



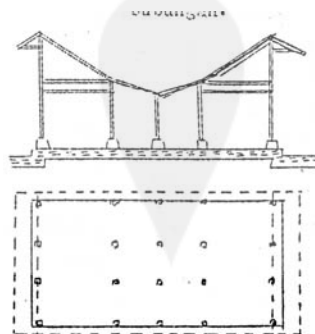
b. Gedhang Setangkep, merupakan penggabungan bentuk antara dua buah rumah bentuk Gedhang Selirang. Tiang pokok merupakan batas antara keduanya. Bangunan ini memiliki:

- Denah : bujur sangkar atau persegi
- Tiang : 10 buah , 15 buah, atau 20
- Atap : terdiri atas 2 buah sisi, 2 tingkat, dan sebuah bubungan

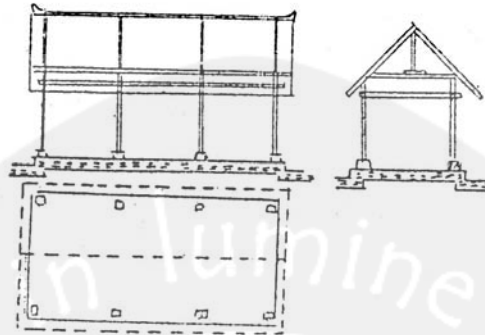


c. Cere Gancet, bila dua buah rumah bentuk Gedhang Selirang dipersatukan bertolak belakang. Tempat sepanjang garis pertemuan disatukan dengan talang saluran air hujan. Bangunan ini memiliki:

- Denah : bujur sangkar atau persegi
- Tiang : 10 buah , 15 buah, atau 20
- Atap : terdiri atas 2 buah sisi, bertingkat, dengan sebuah talang, dan 2 buah cukit, serta 2 buah bubungan

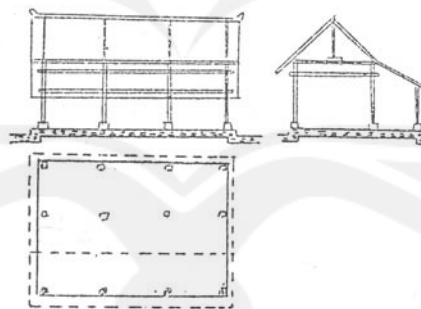


2. Bentuk Kampung

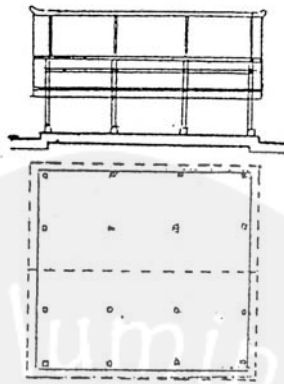


Bentuk pokok dari rumah bentuk Kampung adalah hanya terdiri dari 8 tiang dan ruangan lebih banyak daripada rumah bentuk panggape. Variasi bentuk rumah Kampung, yaitu:

- a. Pacul Gowang, rumah bentuk Kampung yang ditambah emper pada bagian muka. Bangunan ini memiliki:
 - Denah : persegi
 - Tiang : 6 buah , 9 buah, atau 12
 - Atap : terdiri atas 2 buah sisi, yang sebelah bertingkat, dan memiliki sebuah bubungan, dan 2 buah tutup keyong

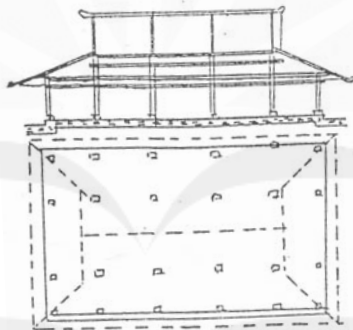


- b. Serotong, rumah bentuk Pacul Gowang ditambah lagi sebuah emper pada bagian belakang. Bangunan ini memiliki:
 - Denah : persegi
 - Tiang : 8 buah , 12 buah, atau 16 tiang
 - Atap : terdiri atas 2 buah sisi, masing-masing bertingkat 2 dengan sebuah bubungan dan 2 buah tutup keyong

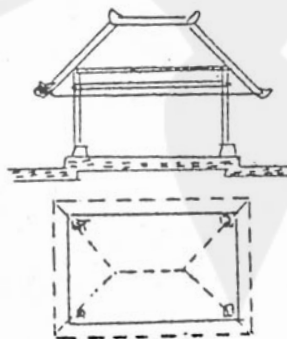


c. Dara Gepak, rumah bentuk Kampung ditambah dengan emper keliling. Bangunan ini memiliki:

- Denah : persegi
- Tiang : 16 buah , 20 buah, atau 24
- Atap : terdiri atas 2 buah sisi, sebuah bubungan dan 2 buah tutup keyong

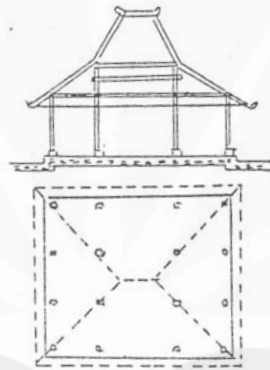


3. Bentuk Limasan

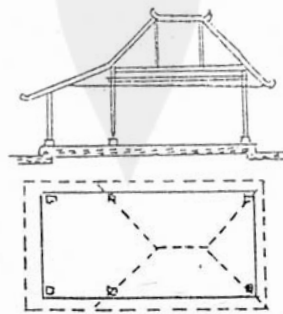


Kata "Limasan" berasal dari kata lima-lasan, yaitu perhitungan sederhana penggunaan ukuran-ukuran: molo 3 m dan blandar 5 m. Variasi bentuk rumah Limasan, yaitu:

- a. Lawakan, bila rumah bentuk Limasan ditambah dengan emper pada semua bagian sisi atau emper keliling. Sedangkan tiangnya berjumlah 4 buah atau lebih. Bangunan ini memiliki:
 - Denah : persegi
 - Tiang : 16 buah tiang, yang 4 buah sebagai saka guru
 - Atap : terdiri atas 4 buah sisi, bertingkat 2, berpuncak dengan bubungan

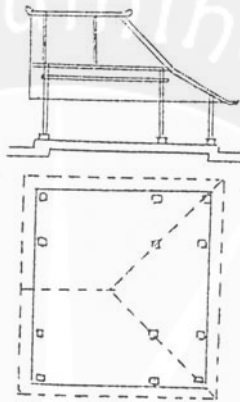


- b. Gajah Ngombe, rumah bentuk Limasan yang hanya bagian sisi yang pendek (sisi pengeret) saja yang ditambah emper. Bangunan ini memiliki:
 - Denah : persegi
 - Tiang : 6 buah, 8 buah, atau 10
 - Atap : terdiri atas 4 buah sisi, pada sisi pengeret bertingkat 2



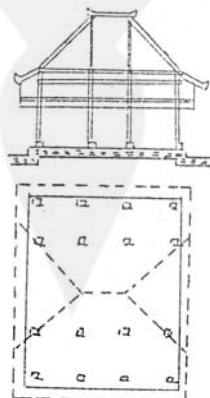
c. Gajah Jerum, rumah bentuk Limasan terpotong ditambah dengan 3 buah emper pada sisinya. Bangunan ini memiliki:

- Denah : persegi, atau dapat bujur sangkar
- Tiang : 12 buah, atau 16, atau 20
- Atap : terdiri atas 3 belah sisi, bertingkat 2, 2 tutup keyong, dan 1 bubungan.



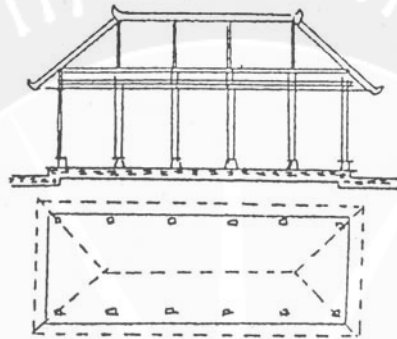
d. Majan Jerum, rumah bentuk Limasan yang ditambah dengan 2 emper keliling pada sisi blandarnya. Bangunan ini memiliki:

- Denah : persegi, atau dapat bujur sangkar
- Tiang : 16 buah tiang
- Atap : terdiri atas 4 buah sisi, pada sisi blandar bertingkat 2, dan sebuah bubungan



- e. Klabang Nyander, rumah bentuk Limasan ditambah dengan emper keliling dengan tiang lebih dari empat buah yang masing-masing tiang mendukung ander. Bangunan ini memperpanjang blandar, dan jumlah ruang selalu gasal. Bangunan ini memiliki:

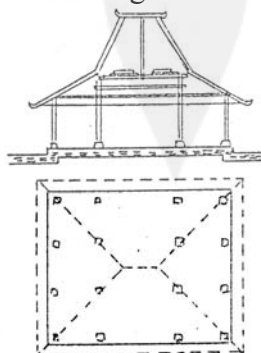
- Denah : persegi
- Tiang : 8, atau 12,, atau 16
- Atap : terdiri atas 4 buah sisi, dengan sebuah bubungan.



4. Bentuk Joglo

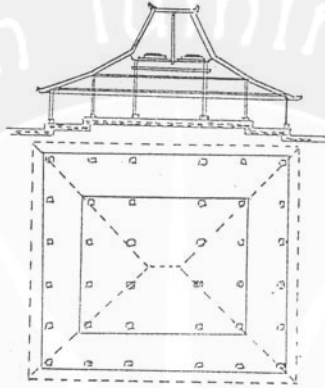
Perkembangan dari Limasan dengan penambahan ruang penerimaan tamu atau ruangan besar yang disebut pendhapa. Atap rumah bentuk Joglo adalah brunjung atau datar. Variasi bentuk rumah Joglo:

- a. Limasan Lawakan, bentuk Joglo yang mempunyai ander dan emper pananggap. Bangunan ini memiliki:
- Denah : persegi
 - Tiang : 16 buah, 4 diantaranya sebagai saka guru
 - Atap : terdiri atas 4 buah sisi, masing-masing bertingkat 2, dengan sebuah bubungan.



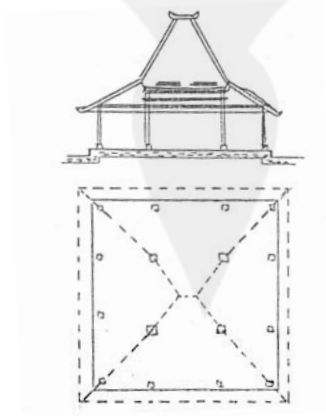
- b. Sinom, rumah bentuk Joglo yang mempunyai andern pananggap, dan emper keliling rangkap dua. Lantai pananggap (bagian tengah) lebih tinggi letaknya. Bangunan ini memiliki:

- Denah : persegi
- Tiang : 36 buah, 4 diantaranya sebagai saka guru
- Atap : terdiri atas 4 buah sisi, masing-masing bertingkat 3.

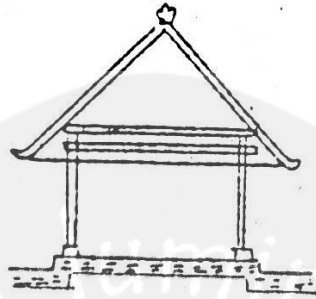


- c. Jompongan, rumah bentuk Joglo dengan perbandingan ukuran pengeret berbanding blandar 1:1 serta mempunyai emper pananggap. Bangunan ini memiliki:

- Denah : bujur sangkar
- Tiang : 16 buah, 32 buah
- Atap : terdiri atas 4 buah sisi, masing-masing bertingkat 2, dengan sebuah bubungan.



5. Bentuk Tajuk

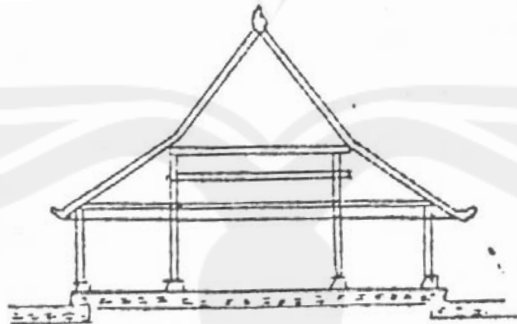


Rumah Joglo yang atap berbentuk runcing disebut dengan Tajuk. Atap yang runcing dianggap sebagai suatu simbol absolutisme Tuhan. Rumah bentuk Tajuk hanya digunakan sebagai tempat ibadah. Atap yang runcing menggunakan mustaka. Tiang atau saka guru berjumlah 4 buah. Variasi bentuk rumah Tajuk:

- a. Lawakan, rumah bentuk Tajuk yang memiliki emper keliling.

Bangunan ini memiliki:

- Denah : bujur sangkar
- Tiang : 16 buah
- Atap : terdiri atas 4 belah sisi, bertingkat 2 yang bertemu meruncing. Biasanya memiliki mustaka.

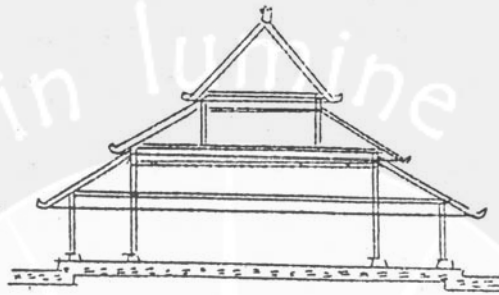


- b. Semar Tinandhu, Lambang Teplok, rumah bentuk Tajuk yang memiliki emper keliling 2 tingkat dan menempel pada saka-guru.

Bangunan ini memiliki:

- Denah : bujur sangkar

- Tiang : berjumlah 32 buah, dan 4 buah saka gurunya hanya sampai pada pengeretnya.
- Atap : terdiri atas 12 buah, terletak pada keempat sisinya. Tambahan ke 8 empernya, menempel pada tiang dengan pertolongan sebuah balok. Berpuncak runcing.



- c. Tawon Boni, rumah bentuk Tajuk yang memiliki denah bujur sangkar dengan tiang sebanyak 8 buah dan atapnya 4 bidang yang masing-masing bertemu di tengah (memusat)
- d. Pandawa, rumah bentuk Tajuk yang memiliki 4 buah tiang (saka-guru) dan ditambah dengan sebuah tiang atau saka-guru lagi ditengah
- e. Lambang Teplok Sinom, rumah bentuk Tajuk dengan emper pananggap dan emper rawa yang menempel pada tiang.

II.7 Arsitektur Kontekstual Jawa

Berdasarkan beberapa pendekatan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa Arsitektur Kontekstual Jawa merupakan Pendekatan terpadu yang mempertimbangkan kualitas fisik dan aspek non fisik sehingga tercipta kesesuaian yang harmonis dalam lingkup perancangan Arsitektur Jawa. Arsitektur Jawa disini yang dipakai untuk aspek perancangan yaitu dengan penggunaan simbol-simbol atau gambaran bentuk gerabah juga penggunaan kerajinan seni gerabah pada perancangan fisik bangunan sebagaimana

lingkungan kehidupan masyarakat Jawa yang dipadati tata cara hidup simbolis yang indah sehingga dapat menyentuh dan merangsang rasa seseorang.

II.8 Ekologi Pembangunan Berwawasan Lingkungan

Pembangunan mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan hidup. Ilmu yang mempelajari interaksi antara pembangunan dan lingkungan hidup disebut ekologi pembangunan. Pembangunan bertujuan untuk menaikkan tingkat hidup dan kesejahteraan rakyat. Dapat dikatakan pula pembangunan bertujuan untuk menaikkan mutu hidup rakyat. Pembangunan juga dapat diartikan sebagai usaha untuk memenuhi kebutuhan dasar rakyat dengan lebih baik. Kebutuhan dasar terdiri atas tiga bagian, yaitu kebutuhan dasar untuk kelangsungan hidup hayati, kebutuhan dasar untuk kelangsungan hidup yang manusiawi, dan derajat kebebasan untuk memilih. Dalam usaha memperbaiki mutu hidup, harus dijaga agar kemampuan lingkungan hidup untuk mendukung kehidupan pada tingkat yang lebih tinggi tidak menjadi rusak.

Pada dasarnya, pembangunan tidak saja menghasilkan manfaat, melainkan juga membawa resiko. Pelaksanaan pembangunan selalu bersifat dilema. Selalu saja didapatkan manfaat pada satu pihak dan resiko pada lain pihak. Pada umumnya pelaksana proyek pembangunan lebih melihat manfaatnya dan mengentengkan resikonya.

Betapapun baik manfaat maupun resiko harus dipertimbangkan secara berimbang. Resiko kita terima sebagai biaya manfaat yang kita ambil. Masalahnya bukanlah membangun atau tidak membangun, melainkan bagaimana membangun agar sekaligus mutu lingkungan – dan demikian mutu hidup – dapat terus ditingkatkan. Pembangunan itu berwawasan lingkungan.