

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Tinjauan Pusat Komunitas

2.1.1 Definisi Pusat Komunitas

Dalam pandangan Prawoto (2017), konsep masyarakat memiliki cakupan yang sangat luas. Istilah ini merujuk pada keseluruhan tatanan kehidupan sosial manusia, termasuk individu sebagai bagian dari masyarakat dan sistem-sistem sosial yang menghubungkan antar individu atau kelompok ((Nurhidayah et al., 2022).

Kata komunitas berasal dari bahasa latin yaitu *communitas* yang berasal dari kata dasar *communis* yang memiliki arti masyarakat, publik, atau banyak orang. Komunitas dapat diartikan sebagai kumpulan individu yang berinteraksi dalam suatu wilayah geografis tertentu dan memiliki identitas bersama yang membedakan mereka dari kelompok lainnya. Kesamaan sikap, minat, kesukaan, kegemaran antara individu diapresiasi dengan membuat suatu wadah untuk saling berinteraksi berupa komunitas.

Mengacu pada West End Community House (2011), pusat komunitas adalah fasilitas yang sifatnya unik dan fleksibel. Karena didirikan dan dikelola oleh masyarakat setempat, setiap pusat komunitas memiliki karakteristik, sistem, dan program yang berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan dan potensi komunitas tersebut ((Surayuda, 2016).

Singkatnya, pusat komunitas merupakan suatu bangunan atau kompleks bangunan yang berada di suatu tempat yang menyediakan berbagai macam fungsi dengan menyesuaikan karakter kawasan dan kebutuhan penduduk yang didalamnya dihuni berbagai kelompok masyarakat yang memiliki kesamaan kepentingan.

2.1.2 Tujuan Pusat Komunitas

Berdasarkan buku *Architecture as A Social Catalyst* ((Edwards, 2005), perancangan pusat komunitas memiliki beberapa tujuan, diantaranya:

1. Menyediakan ruang untuk kegiatan sosial, budaya, rekreasi, dan agama bagi masyarakat.
2. Menjadi tempat untuk memfasilitasi kepentingan masyarakat dan menciptakan konektivitas budaya yang diperlukan untuk berkumpul dan memberikan wadah bagi kepentingan dan keinginan masyarakat.
3. Memberikan kesempatan bagi masyarakat untuk menghasilkan pendapatan melalui ruang yang dapat disewa.
4. Memiliki kemampuan dalam menata jadwal acara yang berbeda secara bersamaan tanpa gangguan.
5. Membuat lingkungan yang aman dan menyenangkan, khususnya bagi anak-anak dan orang tua, di mana anak-anak bisa berinteraksi dengan anak-anak lain dan orang dewasa di luar keluarga mereka dan orang tua dapat belajar serta berinteraksi dengan anggota masyarakat yang lain.

2.1.3 Fungsi Pusat Komunitas

Pusat komunitas merupakan sarana atau tempat yang dapat mewadahi kehidupan sosial masyarakat yang berperan penting dalam memperkuat jalinan sosial dan meningkatkan kualitas hidup. Tempat ini menyediakan berbagai fasilitas dan program yang memungkinkan masyarakat untuk berinteraksi, mengembangkan potensi, dan memecahkan masalah bersama.

Fungsi dari pusat komunitas yang disebutkan dalam buku *Architecture as A Social Catalyst* ((Edwards, 2005), fungsi dari pusat komunitas adalah:

1. Menjadi tempat yang menjembatani kebutuhan masyarakat dengan kebutuhan bangunan itu sendiri
2. Tempat untuk aktivitas masyarakat, terutama kegiatan yang dihasilkan oleh anggota masyarakat itu sendiri
3. Memfasilitasi fungsi dan ruang yang efektif untuk kegiatan masyarakat

4. Menjadi tempat untuk integrasi antara dunia anak-anak dan dewasa dalam lingkungan yang aman
5. Menjadi tempat menjalin hubungan sosial antaranggota masyarakat dan memfasilitasi kegiatan budaya secara bersama-sama
6. Menyediakan ruang sewa untuk menghasilkan pendapatan bagi masyarakat
7. Mampu menjadwalkan beberapa kegiatan pada waktu yang sama tanpa mengganggu kegiatan yang lain

Menurut Carmona (dalam Indreswari, 2021), pusat komunitas memiliki beberapa fungsi, yaitu:

1. Fungsi Ekonomi
 - Memberikan nilai positif pada properti
 - Mendorong performa ekonomi regional
 - Berpeluang sebagai bisnis yang baik
2. Fungsi Kesehatan
 - Mendorong masyarakat agar lebih aktif melakukan Gerakan fisik
 - Menyediakan ruang untuk berolahraga yang sesuai standar
 - Mengurangi stress bagi pengguna
3. Fungsi Sosial
 - Menyediakan ruang sebagai tempat untuk berinteraksi atau berkumpul untuk berbagai aktivitas bagi segala usia
 - Mengurangi resiko terjadinya kejahatan juga sikap anti-sosial
 - Mendorong serta meningkatkan kehidupan berkomunitas
 - Mendorong adanya interaksi antarbudaya

Menurut Stephen Carr, dkk (dalam Indreswari, 2021), tipologi ruang terbuka publik memiliki berbagai jenis dan karakter, diantaranya:

1. Taman publik (*public park*)
2. Lapangan dan plaza (*squares and plaza*)
3. Taman peringatan
4. Pasar (*market*)
5. Jalan (*street*)
6. Area bermain anak (*playground*)

7. Ruang terbuka untuk masyarakat (*community open space*)
8. Jalan hijau dan jalan taman (*greenway and parkway*)
9. Atrium atau pasar tertutup (*atrium/indoor market*)
10. Tepi laut (*waterfront*)

2.1.4 Klasifikasi Pusat Komunitas

Pusat komunitas dibagi menjadi 4 berdasarkan status kepemilikannya, yaitu:

1. Milik Masyarakat

Pusat komunitas yang dikelola oleh lembaga swadaya masyarakat, terpisah dari struktur pemerintahan daerah. Meskipun demikian, terkadang pusat komunitas ini menerima dukungan penuh dari pemerintah daerah dalam hal pembiayaan perawatan dan fasilitasnya.

2. Milik Pemerintah

Pada dasarnya, pusat komunitas adalah fasilitas yang dimiliki oleh pemerintah daerah. Namun, penggunaannya tidak terbatas hanya untuk kegiatan pemerintah. Masyarakat umum, termasuk organisasi non-pemerintah, juga dapat memanfaatkan fasilitas ini. Pengelolaan hasian bisa diserahkan kepada masyarakat lokal.

3. Sponsor

Pusat komunitas dikelola oleh masyarakat dengan menerapkan prinsip bisnis untuk menjaga keberlangsungan operasional pusat ini. Tujuannya bukan hanya untuk memenuhi kebutuhan komunitas, tetapi juga untuk menghasilkan keuntungan .

4. Komersial

Pusat komunitas ini beroperasi sepenuhnya sebagai bisnis dengan tujuan untuk menghasilkan keuntungan dengan menyewakan berbagai fasilitas yang ada di dalamnya kepada masyarakat. Fasilitas yang disewakan tidak selalu dibutuhkan oleh masyarakat setempat, melainkan dipilih berdasarkan potensi keuntungan yang bisa dihasilkan.

Berdasarkan fungsinya, pusat komunitas diklasifikasikan menjadi tiga jenis, yaitu:

1. Pusat Komunitas sebagai Tempat Kegiatan Sosial

Tempat yang dirancang khusus untuk kegiatan sosial masyarakat, seperti perpustakaan umum, tempat kursus menjahit, atau kegiatan komunitas lainnya.

2. Pusat Komunitas sebagai Tempat Kegiatan Keagamaan

Pusat komunitas ini difokuskan untuk kegiatan keagamaan atau kerohanian, misalnya masjid, gereja, atau tempat ibadah lainnya.

3. Pusat Komunitas sebagai Kegiatan Hiburan, Edukasi, dan Olahraga

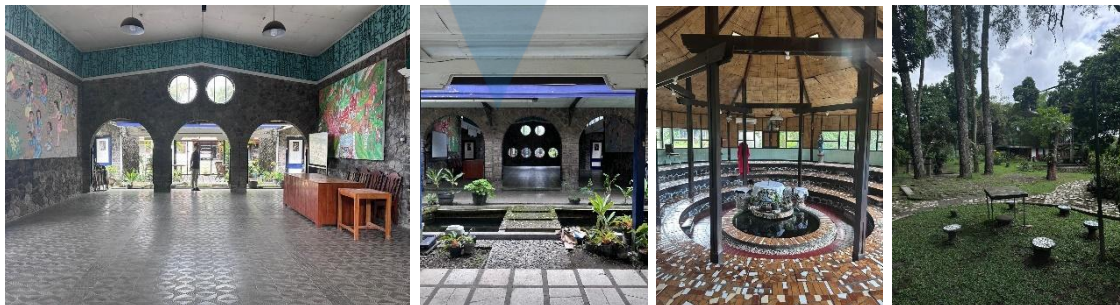
Pusat komunitas jenis ini menawarkan berbagai fasilitas untuk memenuhi kebutuhan masyarakat, mulai dari area rekreasi seperti taman bermain, fasilitas pendidikan seperti sekolah atau ruang belajar, hingga sarana olahraga seperti lapangan *indoor* atau *outdoor*.

2.1.5 Studi Preseden berdasarkan Tipologi Pusat Komunitas

2.1.5.1 Wisma Salam *Youth Center*

Wisma Salam Magelang merupakan rumah retreat yang digunakan untuk aktivitas seperti retreat, Latihan Dasar Kepemimpinan (LDK), rapat organisasi rohani, pelatihan pastoral, rekoleksi, dan sebagainya yang terbuka untuk badan Gerejani teritorial (paroki, wilayah, lingkungan) maupun kategorial (institusi pendidikan, komunitas).

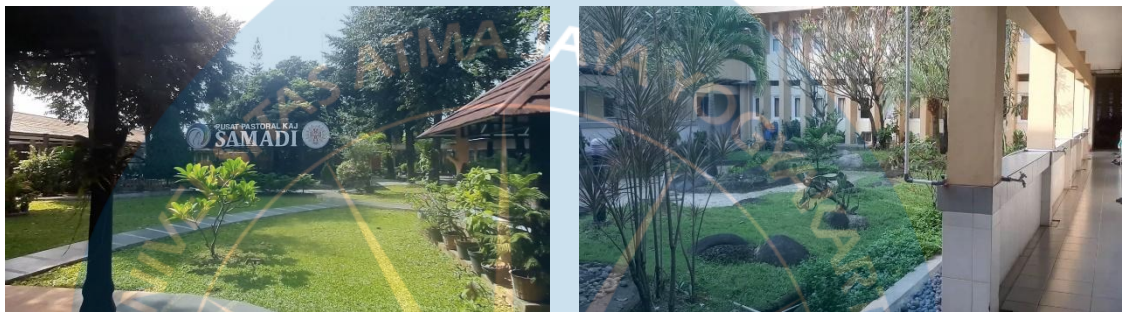
Wisma Salam terletak di Salam, Magelang, Jawa Tengah yang menyediakan beberapa fasilitas bagi pengunjung, seperti aula, ruang makan, kamar penginapan, ruang doa, ruang publik, taman, dan stasi jalan salib.



Gambar 2. 1 Wisma Salam Keuskupan Agung Semarang
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

2.1.5.2 Wisma Samadi, Keuskupan Agung Jakarta

Wisma Samadi berlokasi di Jl. Dermaga 6, Klender, Kecamatan Duren Sawit, Jakarta Timur, DKI Jakarta. Keuskupan Agung Jakarta (KAJ) membangun Rumah Samadi dengan tujuan sebagai sarana pembinaan agama dan sosial dengan asas iman Katolik. Samadi merupakan singkatan dari “Santa Maria Dipamarga” yang diharapkan menjadi jalan keselamatan bagi umat. Wisma Samadi dibuat juga dengan harapan agar umat KAJ memiliki tempat untuk berkegiatan yang lebih terjangkau dalam hal jarak.



Gambar 2. 2 Wisma Samadi, Keuskupan Agung Jakarta

Sumber: YouTube, diakses 18 Oktober 2024. https://youtu.be/LQU_dMz8X3U?si=gqwM3ehTgBXfFl2I

Setelah melalui proses renovasi, Wisma Samadi semakin berkembang untuk memenuhi fungsi wisma sesuai dengan kebutuhan umat. Gedung ini difungsikan menjadi tempat berbagai acara keagamaan seperti retreat, seminar, yang dilengkapi dengan fasilitas penginapan dan aula. Selain itu, untuk memenuhi kebutuhan akan ruang luar, Wisma Samadi memiliki halaman yang lapang dan dapat digunakan untuk kegiatan *outbond* sederhana.

Terdapat beberapa program unggulan seperti:

- a. *Leadership Training* untuk sekolah, OMK, dan perusahaan
- b. *Thematic Course* yang terdiri dari *public speaking*, *sex education*
- c. Pembekalan Pelayanan Pastoral Paroki

- d. Pastoral Renewal Program untuk imam dan biarawan/wati yang terdiri dari spiritualitas, *theology update*



Gambar 2. 3 Tata Ruang Dalam dan Luar Wisma Samadi Klender

Sumber: YouTube, diakses 18 Oktober 2024. https://youtu.be/LQU_dMz8X3U?si=gqwM3ehTgBXfFl2I

Wisma Samadi menjadi salah satu studi preseden yang menunjukkan bahwa pusat komunitas yang ideal harus memiliki tempat yang fleksibel, mudah diakses, memiliki ruang terbuka, dan menawarkan program yang beragam. Pusat komunitas ini harus mampu mengakomodasi berbagai kegiatan, baik spiritual maupun sosial. Selain itu, lokasi yang strategis dan fasilitas yang lengkap akan sangat membantu dalam mencapai beberapa tujuan yang ingin dicapai.

2.2 Tinjauan Wisata Religi

2.2.1 Definisi Wisata Religi

Pada Undang-Undang No. 10 Tahun 2009 (*UU Nomor 10 Tahun 2009*, n.d.), wisata merupakan aktivitas bepergian yang dilakukan oleh individu atau kelompok ke suatu lokasi tertentu dengan tujuan untuk bersenang-senang, mengembangkan diri, atau mempelajari hal-hal baru yang unik dari tempat tersebut. Kegiatan ini biasanya dilakukan dalam jangka waktu yang terbatas.

Wisata religi adalah jenis wisata yang memiliki tujuan utama untuk mengunjungi tempat-tempat yang memiliki nilai keagamaan atau spritual. Tujuan dari wisata ini bukan hanya sekedar berwisata, tetapi juga untuk mencari ketenangan batin, memperkuat iman, atau menjalankan ibadah.

Selama wisata, pengunjung mendapatkan pengalaman dan sekaligus mengambil bagian dalam aktivitas seperti beribadah, meditasi, berdoa, atau berpartisipasi dalam upacara keagamaan. Pengunjung dapat belajar tentang sejarah dan tradisi agama do tempat yang dikunjungi dan memberi kesempatan untuk memperluas ikatan spiritual serta memperluas pemahaman tentang keberadaan agama.

2.2.2 Jenis-Jenis Wisata

Menurut jenisnya, wisata dibedakan berdasarkan klasifikasi objek dan daya tarik wisata (Krestanto et al., 2015) yaitu

1. Wisata Budaya (*Cultural Tourism*) adalah jenis wisata yang memanfaatkan potensi hasil budaya manusia sebagai objek dan daya tariknya. Jenis wisata budaya meliputi:
 - a. Wisata cagar budaya atau arkeologis (candi-candi, situs-situs purba kala)
 - b. Wisata histori atau sejarah (peninggalan bekas bersejarah, keraton, museum)
 - c. **Wisata religius (Candi Borobudur, Candi Prambanan, Candi Hati Kudus Tyas Dalem Ganjuran, makam orang suci)**
 - d. Wisata seni (wayang kulit, salawatan, balet, Ramayana, kethoprak, kuda lumping)
 - e. Wisata kerajinan (batik, topeng, gerabah, kerajinan perak)
 - f. Wisata boga (makanan tradisionial)
 - g. Wisata ritual atau upacara tradisional (sekaten, grebeg, labuhan, saparan, malam satu suro, sedekah laut)
2. Wisata Alam (*Natural Tourism*) adalah jenis wisata yang memanfaatkan potensi alam sebagai objek daya tariknya, meliputi:
 - a. Wisata dataran tinggi
 - b. Wisata cagar alam (dunia flora dan fauna yang dilindungi)

- c. Wisata hutan (hutan lindung, taman nasional)
 - d. Wisata goa (Goa Kiskendo, Goa Selarong)
 - e. Wisata tirta (Sungai Pindul, Sungai Elo, Sungai Progo)
3. Wisata Minat Khusus (*Special Interest Tourism*) adalah jenis wisata yang memanfaatkan potensi khusus sebagai objek daya tariknya, meliputi:
- a. Wisata konvensi
 - b. Wisata olahraga
 - c. Wisata industri
 - d. Wisata kesehatan
 - e. Wisata bulan madu
 - f. Wisata kampus

2.2.3 Karakteristik Wisata Religi

Berdasarkan pemahaman terhadap konsep daya tarik wisata, khususnya dalam konteks wisata religi, beberapa karakteristik utama yang membedakannya dengan jenis wisata lain, diantaranya:

a. Tujuan Utama

Wisatawan religi mencari pengalaman spiritual yang mendalam, bukan hanya keindahan fisik. Mereka ingin merasakan koneksi yang lebih dekat dengan agama mereka dan menemukan makna hidup yang lebih besar.

b. Daya Tarik Utama

Tempat-tempat seperti gereja, stasi jalan salib, dan Goa Maria menjadi daya tarik utama. Selain itu, kegiatan keagamaan seperti misa dan devosi juga menarik minat wisatawan. Keindahan alam sekitar juga bisa menjadi nilai tambah.

c. Pengalaman Wisata

Wisata religi mendorong wisatawan untuk merenung tentang makna hidup. Wisata ini diharapkan bisa memberikan perubahan positif baik secara spiritual maupun emosional.

d. Akomodasi dan Fasilitas

Tempat ibadah, ruang untuk kegiatan spiritual, dan akomodasi yang tenang dan nyaman adalah hal yang sangat penting dalam wisata religi.

Jika dibandingkan dengan jenis wisata lain, wisata religi memiliki beberapa perbedaan mendasar, yaitu:

- a. Wisatawan religi memiliki motivasi untuk mencari pengalaman spiritual dan makna hidup.
- b. Daya tarik utama wisata religi adalah situs-situs suci, upacara agama, dan keindahan alam yang dapat dikaitkan dengan nilai-nilai spiritual.
- c. Pengalaman wisata religi lebih bersifat introspektif dan transformatif.

2.2.4 Daya Tarik Wisata Religi

Konsep “Daya Tarik Wisata” telah mengalami evolusi terminologi dalam regulasi wisata Indonesia. Undang-Undang No. 10 Tahun 2009 secara resmi mengadopsi istilah ini sebagai pengganti “obyek wisata”. Secara esensi, daya tarik wisata merujuk pada segala sesuatu yang unik, menarik, dan bernilai yang menjadi tujuan kunjungan wisatawan.

Cooper, dkk (dalam Wilayah et al., 2019) mengidentifikasii empat komponen utama yang harus dimiliki oleh sebuah destinasi wisata agar mampu menarik minat pengunjung. Keempat komponen tersebut adalah:

a. *Attraction* (Daya Tarik)

Inti dari sebuah destinasi wisata adalah keunikan yang dimilikinya, seperti alam, budaya, atau hasil karya manusia. Keunikan inilah yang menarik wisatawan untuk berkunjung.

b. *Accessibility* (Aksesibilitas)

Kemudahan mencapai suatu tempat wisata sangat penting. Akses yang baik akan membuat wisatawan lebih tertarik untuk berkunjung.

c. *Amenities* (Fasilitas Pendukung)

Adanya fasilitas seperti penginapan, restoran, dan transportasi yang memadai akan membuat wisatawan merasa nyaman dan puas selama berwisata.

d. *Ancillary* (Pelayanan Pendukung)

Kualitas pelayanan seperti informasi wisata, pemandu wisata, dan pengelolaan sampah sangat berpengaruh terhadap keberhasilan suatu destinasi wisata. Pemerintah daerah berperan penting dalam menyediakan pelayanan ini.

Berkaitan dengan konteks perancangan pusat komunitas kaum muda berbasis wisata religi, komponen daya tarik wisata yang utama adalah atraksi (*attraction*). Hal ini menjadi poin yang utama dilatarbelakangi oleh beberapa alasan, diantaranya:

a. Inti dari Pengalaman Spiritual

Wisata religi pada dasarnya adalah perjalanan spiritual yang mencari pengalaman mendalam. Atraksi yang unik, autentik, dan relevan dengan nilai-nilai spiritual akan menjadi magnet utama yang menarik pengunjung.

b. Pembeda dengan Destinasi Lain

Pada lanskap wisata yang semakin kompetitif, atraksi yang khas dan berbeda akan menjadi pembeda utama dengan destinasi wisata lainnya.

c. Landasan Pengembangan

Atraksi yang kuat akan menjadi pondasi bagi pengembangan berbagai program dan aktivitas spiritual yang dapat ditawarkan.

Atraksi spiritual menjadi faktor penentu keberhasilan perancangan pusat komunitas kaum muda berbasis wisata rohani. Atraksi ini perlu menawarkan dan melibatkan pengalaman spiritual yang unik dan mendalam, agar mampu menarik minat pengunjung dari berbagai latar belakang dan menjadi pembeda utama dengan destinasi wisata lainnya.

Meskipun aksesibilitas, fasilitas, dan pelayanan pendukung merupakan faktor penting yang mendukung pengalaman wisata yang positif, atraksi spiritual tetap menjadi prioritas. Hal ini dikarenakan atraksi spiritual yang kuat mampu menarik pengunjung.

2.3 Tinjauan Rekreasi

2.3.1 Definisi Rekreasi

Rekreasi adalah suatu kegiatan yang bersifat rekreasi mengacu pada kualitas fisik suatu tempat atau aktivitas yang dirancang untuk memberikan kenyamanan, kesenangan, dan mendorong orang untuk menghabiskan waktu lebih lama di sana (Nurdila Haryanti & Studi Arsitektur, n.d.). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), rekreasi bersifat menghibur. “*A means of refreshment or diversion*” dipaparkan dalam Kamus Webster yang mendefinisikan rekreasi sebagai sarana hiburan yang dapat menyegarkan; penyegaran kembali rohani dan jasmani diluar dari rutinitas harian seseorang.

2.3.2 Ciri-Ciri Rekreasi

Ciri-ciri rekreasi menurut Drs. Wing Haryono M. Ed dalam bukunya “Rekreasi dan *Entertainment*” (dalam Rochim, n.d.) adalah:

- a. Rekreasi bersifat fleksibel, hal ini dapat berupa aktivitas fisik atau mental, dilakukan kapan saja, di mana saja, dan dengan siapa saja
- b. Rekreasi bersifat beragam, karena tidak ada batasan jenis kegiatan rekreasi asalkan menyenangkan dan bermanfaat
- c. Rekreasi bersifat pilihan, kita bebas memilih kegiatan rekreasi sesuai keinginan dan minat
- d. Rekreasi bersifat menyenangkan, berdasarkan tujuan utama rekreasi yaitu mendapatkan kesenangan dan kepuasan
- e. Rekreasi bersifat sukarela, karena tidak ada paksaan untuk melakukan rekreasi
- f. Rekreasi bersifat universal, semua orang dapat melakukan rekreasi, tanpa memandang usia atau latar belakang

2.3.3 Faktor Pendorong Rekreasi

Beberapa faktor yang harus dipenuhi demi kelangsungan suatu obyek wisata, yaitu:

- a. Faktor sesuatu yang dilihat (*to see*) hal ini dapat berupa obyek dan atraksi wisata yang memiliki tingkat keunikan tertentu dan khusus serta obyek atau atraksi yang bersifat *entertainment*
- b. Faktor adanya sesuatu yang dapat dilakukan (*to do*) hal ini dapat berupa fasilitas rekreasi yang melibatkan para wisatawan

- c. Faktor adanya sesuatu yang dapat dibeli atau diperoleh (*to buy, to shop/ to get*) hal ini dapat berupa cinderamata
- d. Faktor adanya sesuatu untuk dimakan, diminum, dan penyegaran kembali (*to eat*) hal ini dapat berupa restoran
- e. Faktor adanya suatu wadah untuk menginap atau beristirahat (*to stay/ to refresh*) hal ini dapat berupa fasilitas akomodasi dan peristirahatan

2.3.4 Kualitas Desain Menurut Ahli

Tujuh kualitas desain yang diusulkan oleh Ian Bentley dalam “*Responsive Environments: A Manual for Designers*” (1985) berfokus pada menciptakan lingkungan urban dan arsitektural yang menarik, fleksibel, dan bermakna bagi penggunanya. Berikut adalah penjelasan rinci masing-masing kualitas beserta implikasinya dalam desain:

a. *Variety*

Variasi dalam desain bertujuan untuk menciptakan ruang yang menarik dengan menawarkan berbagai aktivitas dan penggunaan. Lingkungan yang beragam memberikan kesempatan bagi pengguna untuk terlibat dalam berbagai kegiatan yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Misalnya, kombinasi antara ruang terbuka untuk rekreasi, area kerja bersama, dan zona tenang mendorong interaksi sosial sekaligus memenuhi kebutuhan individu. Desain ini tidak hanya meningkatkan daya tarik tetapi juga fungsionalitas ruang dalam jangka panjang.

b. *Permeability*

Permeabilitas mengacu pada kemampuan pengguna untuk dengan mudah mengakses dan menavigasi ruang. Ruang dengan tata letak yang permeabel meningkatkan kebebasan bergerak dengan menawarkan berbagai jalur dan rute. Hal ini penting dalam menciptakan konektivitas dan kenyamanan bagi pejalan kaki, pengguna kendaraan, atau orang dengan keterbatasan fisik. Misalnya, jaringan jalan yang ramah pejalan kaki dengan jalur alternatif dan aksesibilitas universal menciptakan pengalaman ruang yang inklusif.

c. *Legibility*

Kejelasan memastikan bahwa ruang mudah dipahami oleh pengguna. Ini dicapai melalui tata letak yang intuitif dan elemen orientasi yang menonjol seperti landmark atau jalur visual. Desain yang jelas membantu pengguna menghindari kebingungan dan membuat mereka merasa nyaman di ruang tersebut. Contohnya, menara, bangunan dengan arsitektur unik, atau koridor visual dapat digunakan sebagai panduan visual yang memperkuat orientasi.

d. *Robustness*

Ketahanan mengacu pada fleksibilitas ruang untuk mendukung beragam penggunaan sepanjang waktu. Ruang yang dirancang dengan baik memungkinkan adaptasi untuk memenuhi kebutuhan yang berubah tanpa perlu perubahan besar. Sebagai contoh, aula serbaguna dengan desain modular dapat digunakan untuk pertemuan komunitas, acara budaya, atau kegiatan olahraga, meningkatkan efisiensi ruang.

e. *Visual Appropriateness*

Kesesuaian visual memastikan bahwa elemen desain mencerminkan tujuan ruang dan nilai-nilai budaya di sekitarnya. Penggunaan bahan, pola, atau bentuk yang sesuai secara estetika dan kontekstual membantu menciptakan ruang yang menarik dan bermakna. Misalnya, mengadopsi motif lokal, seperti ukiran tradisional atau warna-warna khas budaya setempat, dapat memperkuat identitas budaya suatu ruang.

f. *Richness*

Kekayaan dalam desain mengacu pada pengalaman sensorik yang beragam yang ditawarkan oleh suatu ruang. Elemen seperti tekstur, warna, suara, atau fitur alami seperti air dan tanaman menambah dimensi pengalaman pengguna. Sebagai contoh, taman dengan air mancur, tanaman tropis, dan jalur berpaving menciptakan pengalaman visual dan fisik yang menyenangkan, membuat ruang terasa hidup dan menarik.

g. *Personalization*

Personalisasi memberi pengguna kesempatan untuk menyesuaikan ruang sesuai kebutuhan dan identitas mereka. Ini meningkatkan rasa memiliki dan koneksi emosional terhadap lingkungan. Misalnya, penyediaan dinding seni komunitas, furnitur yang dapat disesuaikan, atau ruang untuk dekorasi pribadi memungkinkan pengguna untuk meninggalkan jejak mereka, menciptakan ruang yang lebih bermakna dan relevan bagi mereka.

Francis D.K. Ching dalam bukunya yang berjudul “*Architecture: Form, Space, and Order*”, mengemukakan prinsip dasar desain arsitektur. Dalam buku ini, D.K. Ching mengeksplorasi konsep-konsep inti yang berkaitan dengan beberapa elemen desain, seperti:

a. Organisasi

Organisasi dalam arsitektur merujuk pada cara elemen-elemen arsitektur diatur untuk menciptakan keteraturan dan hubungan yang harmonis antar ruang. Ching menjelaskan pola-pola seperti linear, radial, cluster, dan grid sebagai pendekatan utama dalam mengatur ruang. Pola-pola ini tidak hanya memengaruhi estetika tetapi juga fungsi dan sirkulasi, memastikan bahwa ruang tidak hanya menarik tetapi juga efisien dan fungsional.

b. Irama (*Rhythm*)

Irama dalam desain arsitektur adalah pengulangan elemen-elemen visual seperti bentuk, garis, atau warna yang menciptakan pola berkesinambungan. Pengulangan ini dapat menciptakan kesan gerak atau dinamika, memberikan pengalaman visual yang terorganisasi, namun tetap bervariasi. Misalnya, fasad bangunan dengan jendela yang teratur tetapi memiliki aksent berbeda pada interval tertentu memberikan ritme yang menarik perhatian.

c. Datum

Datum adalah elemen referensi yang digunakan untuk memberikan keteraturan dalam desain. Sebuah datum dapat berupa garis, bidang, atau volume yang menjadi acuan bagi elemen-elemen lainnya. Dengan adanya datum, komposisi desain menjadi lebih terstruktur, membantu pengguna memahami tata ruang secara intuitif. Contohnya adalah plaza atau koridor utama yang menjadi titik orientasi dalam kompleks bangunan.

d. Bentuk (*Form*)

Bentuk adalah elemen dasar dalam arsitektur yang mengacu pada wujud fisik sebuah objek. Ching membahas berbagai bentuk geometris dasar seperti kubus, bola, dan piramida, serta bentuk kompleks yang dihasilkan dari kombinasi atau transformasi bentuk-bentuk ini. Dalam arsitektur, bentuk tidak hanya tentang estetika tetapi juga fungsionalitas, dengan memperhatikan proporsi, skala, dan hubungan dengan ruang di sekitarnya.

e. Ruang (*Space*)

Ruang merupakan inti dari arsitektur yang didefinisikan oleh elemen-elemen fisik di sekitarnya. Ching menyoroti pentingnya menciptakan ruang yang kohesif melalui hierarki, transisi, dan hubungan antar ruang. Ruang dapat dirancang untuk bersifat terbuka, semi-terbuka, atau tertutup, memberikan pengalaman yang berbeda bagi pengguna sesuai dengan fungsinya.

f. Hierarki

Hierarki dalam desain menekankan pentingnya elemen tertentu dibandingkan elemen lainnya. Hal ini dicapai melalui ukuran, bentuk, warna, atau lokasi elemen dalam tata ruang. Elemen yang memiliki hierarki yang kuat biasanya menjadi titik fokus yang membantu orientasi pengguna, seperti menara yang menjulang di tengah kota atau pintu masuk yang mencolok di sebuah bangunan.

g. Kontras dan Kesatuan

Kontras menciptakan dinamika dalam desain dengan menonjolkan perbedaan antar elemen, seperti perubahan warna, tekstur, atau skala. Sementara itu, kesatuan menjaga agar semua elemen desain bekerja bersama secara harmonis, menciptakan komposisi yang terpadu. Kombinasi kontras dan kesatuan memastikan desain tetap menarik tanpa kehilangan keseimbangan visual.

2.3.5 Karakter Kreatif dalam Perancangan Pusat Komunitas Kaum Muda berbasis Wisata Religi

Dalam perancangan pusat komunitas kaum muda berbasis wisata religi, tiga aspek dari teori Ian Bentley, yaitu *variety*, *richness*, dan *visual appropriateness* memberikan pendekatan desain yang mampu mendukung karakter kreatif. Ketiga aspek ini selaras dengan kebutuhan kaum muda untuk menemukan ruang yang tidak hanya spiritual, tetapi juga menarik, fleksibel, dan bermakna.

2.3.5.1 Variety

Keragaman dalam desain memungkinkan adanya berbagai aktivitas dan pengalaman yang dapat memenuhi kebutuhan kaum muda. Ruang ini dirancang untuk mencakup kombinasi fungsi, seperti zona kreatif dan zona kreatif religius. Contohnya, penyediaan *amphitheater* terbuka untuk kegiatan seni budaya, taman mediatif untuk kontemplasi, dan ruang *indoor* serbaguna untuk diskusi atau seminar religius. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan daya tarik ruang tetapi juga menjadikan lingkungan yang lebih inklusif untuk berbagai kebutuhan pengguna, baik individu maupun kelompok.

2.3.5.2 Richness

Pengalaman sensorik yang kaya memainkan peran penting dalam menciptakan suasana ruang yang mendalam dan menyenangkan. Elemen alam seperti kolam buatan, tanaman hijau tropis, serta penggunaan tekstur lokal pada dinding dan lantai dapat memberikan pengalaman visual dan sentuhan yang menyegarkan. Selain itu, suara alami seperti gemericik air dan kicauan burung dapat menciptakan suasana tenang yang mendukung pengalaman rekreasi dan spiritual. Kekayaan ini juga dapat ditingkatkan

dengan menggunakan warna dan pola dari budaya setempat yang mencerminkan identitas lokal.

2.3.5.3 Visual Appropriateness

Kesesuaian visual memastikan bahwa desain mencerminkan nilai-nilai spiritual dan budaya yang relevan dengan kaum muda dan konteks lokal. Penggunaan motif tradisional dari budaya Jawa, Dayak, atau Flores pada fasad bangunan dan ornament interior menciptakan koneksi langsung dengan nilai-nilai religi. Penyesuaian bentuk bangunan dengan elemen arsitektur lokal, seperti rumah panggung, atau ukiran khas Jawa dan Flores juga membantu mengkomunikasikan tujuan tempat sebagai pusat wisata religi. Aspek ini tidak hanya membuat ruang lebih menarik secara estetika, tetapi juga meningkatkan rasa identitas dan kebanggaan bagi pengunjung.

Ketiga aspek ini saling melengkapi untuk menciptakan ruang yang rekreatif dan kontemplatif dengan kebutuhan rekreatif dan spiritual kaum muda.

2.4 Tinjauan Rekreatif Religius

Wisata religi dan rekreasi merupakan konsep yang saling melengkapi, memadukan tujuan spiritual dan hiburan untuk menciptakan pengalaman yang mendalam. Wisata religi didefinisikan sebagai perjalanan menuju lokasi yang memiliki nilai keagamaan, bertujuan untuk memperkuat iman, melakukan ibadah, atau menemukan ketenangan batin. Jenis wisata ini mencakup aktivitas introspektif seperti meditasi dan doa, dengan daya tarik utama berupa situs-situs keagamaan atau acara ritual yang mendalam. Dalam konteks rekreatif, wisata religi dapat dikemas agar fleksibel dan menyenangkan, memungkinkan pengunjung merasakan suasana yang spiritual sekaligus nyaman.

Pendekatan rekreatif menekankan pada keragaman, pengalaman sensorik, dan kesesuaian visual. Keragaman dalam desain menciptakan peluang untuk berbagai aktivitas, seperti taman kontemplatif atau ruang serbaguna untuk seminar keagamaan. Elemen alam, tekstur lokal, serta suara dan warna yang kaya meningkatkan suasana, memberikan pengalaman rekreasi yang memuaskan secara emosional dan spiritual. Desain ini juga disesuaikan secara visual agar mencerminkan nilai-nilai budaya dan religi yang relevan, menciptakan lingkungan yang harmonis antara aspek spiritual dan estetika.

Kolaborasi antara elemen wisata religi dan rekreatif dapat diwujudkan melalui perancangan pusat komunitas yang berfokus pada atraksi spiritual dan daya tarik alam. Fasilitas ini tidak hanya menjadi wadah untuk kegiatan keagamaan tetapi juga menawarkan ruang untuk interaksi sosial dan hiburan yang memperkaya pengalaman pengunjung. Dengan pendekatan ini, destinasi wisata menjadi lebih inklusif, memadukan nilai spiritual dan rekreasi untuk menciptakan pengalaman yang transformasional dan menyenangkan.

2.5 Tinjauan Kontemplatif

2.5.1 Definisi Kontemplatif

Kontemplatif merujuk pada keadaan atau proses merenung secara mendalam, baik secara spiritual maupun emosional, untuk menemukan makna atau pemahaman yang lebih besar. Istilah ini sering dikaitkan dengan suasana introspektif, di mana individu berfokus pada refleksi batin, kesadaran diri, atau hubungan dengan sesuatu yang lebih besar, seperti spiritualitas atau alam. Kontemplatif sering menjadi inti dari pengalaman yang membutuhkan ketenangan dan perhatian penuh terhadap momen saat ini.

2.5.2 Karakteristik Kontemplatif

Karakteristik kontemplatif mencakup elemen-elemen yang mendukung suasana refleksi, merasakan ketenangan, mengembangkan kesadaran diri, dan mencapai kedamaian batin, seperti:

- a. Keheningan, menciptakan kondisi tanpa distraksi, baik secara fisik maupun mental, untuk mendukung proses introspeksi atau meditasi
- b. Kesederhanaan, berfokus pada elemen-elemen minimalis, baik dalam konteks ruang maupun pikiran untuk mengurangi gangguan
- c. Koneksi dengan alam, hubungan dengan elemen alami, seperti air, cahaya matahari, dan vegetasi, memberikan rasa kedamaian yang mendalam
- d. Fokus pada momen saat ini, menarik perhatian pada kehadiran penuh tanpa teralihkan oleh masa lalu atau masa depan

2.5.3 Elemen-Elemen yang Mendukung Kontemplasi

- a. Keheningan dan Kedamaian: Lingkungan yang bebas dari kebisingan mendukung konsentrasi dan refleksi

- b. Pencahayaan yang Terkontrol: Cahaya alami yang lembut atau terfokus, menciptakan suasana yang mendalam dan introspektif
- c. Elemen Alami: Kehadiran air, vegetasi, atau lanskap alami membantu menciptakan harmoni dan rasa keterhubungan
- d. Warna dan Tekstur yang Menenangkan: Warna-warna netral seperti putih, abu-abu, atau hijau alami serta tekstur memperkuat suasana kontemplatif
- e. Geometri Sederhana: Desain yang bersifat sederhana dan proporsional membantu memfasilitasi fokus dan rasa tenang.

2.6 Tinjauan Tata Ruang Dalam dan Ruang Luar

2.6.1 Tata Ruang Dalam

2.6.1.1 Pengertian Ruang Dalam

Tata ruang adalah suatu cara pengaturan dan penataan ruang atau wilayah tertentu untuk mencapai suatu tujuan, mulai dari meningkatkan kualitas hidup masyarakat, menunjang pertumbuhan ekonomi, hingga menjaga kelestarian lingkungan. Tata ruang dalam atau interior adalah seni dan ilmu dalam mengatur dan menata ruang di dalam bangunan. Hal ini mencakup perencanaan, desain, dan pelaksanaan pengaturan elemen-elemen visual dan fungsional dalam sebuah ruang dengan tujuan menciptakan ruang yang estetis, fungsional, dan nyaman sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna.

Pada umumnya, ruang dalam (interior) dibatasi oleh tiga bidang, yaitu alas atau lantai, dinding, dan langit-langit atau atap. Elemen-elemen yang diperhatikan dalam tata ruang dalam meliputi ruang, cahaya, warna, tekstur, furnitur, dan dekorasi.

2.6.1.2 Organisasi Ruang

Menurut Francis DK Ching, bangunan terdiri dari ruang-ruang soliter. Ruang-ruang tersebut umumnya tersusun dari ruang-ruang yang saling berkaitan satu sama lain menurut fungsi, kedekatan, atau alur sirkulasi. Organisasi ruang adalah bagaimana ruang-ruang dalam suatu bangunan disusun dan dihubungkan satu sama lain. Konsep-konsep seperti pola dasar organisasi ruang (terpusat, linear, radial, grid, klaster), hubungan spasial antar ruang, dan elemen pembentuk ruang, menjadi dasar yang kuat dalam merancang tata ruang dalam suatu interior.

2.6.2 Tata Ruang Luar

2.6.2.1.1 Pengertian Ruang dan Ruang Luar

Ruang mempunyai arti penting bagi kehidupan manusia. Ruang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia baik secara psikologis emosional (persepsi) maupun dimensional. Imanuel Kant berpendapat bahwa ruang bukanlah sesuatu yang objektif atau nyata, tetapi merupakan sesuatu yang subjektif sebagai hasil pemikiran dan perasaan manusia. Sedangkan Plato berpendapat bahwa ruang adalah suatu kerangka atau wadah dimana objek dan kejadian tertentu berbeda.

Berdasarkan beberapa pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa ruang adalah suatu wadah yang tidak nyata akan tetapi dapat dirasakan oleh manusia. Perasaan persepsi masing-masing individu melalui pengelihatan, penciuman, pendengaran, dan penafsiran. Ruang luar dapat diartikan juga sebagai arsitektur tanpa atap (yang dapat dikatakan tidak terbatas), tetapi dibatasi oleh dua bidang, yaitu lantai dan dinding atau ruang yang terjadi dengan menggunakan dua elemen pembatas.

2.6.2.2 Terjadinya Ruang Luar

2.6.2.2.1 Ruang Mati (*Death Space*)

Ruang yang tidak direncanakan terbentuk, terbentuk dengan tidak disengaja atau ruang yang tersisa. Permasalahan ruang mati dapat diselesaikan menjadi ruang hidup bila dalam suatu perencanaan ditentukan letaknya dengan baik, dengan memperhatikan fungsi dan keseimbangan serta segi estetis.

2.6.2.2.2 Ruang Terbuka

Pada dasarnya, ruang terbuka adalah suatu wadah yang dapat menampung kegiatan aktivitas tertentu dari masyarakat baik secara individu maupun secara kelompok. Bentuk dari ruang terbuka ini tergantung dari pola dan susunan massa bangunan.

Batasan Pola Ruang Umum terbuka adalah:

- Bentuk dasar daripada ruang terbuka di luar bangunan
- Dapat digunakan oleh publik (setiap orang)
- Memberi kesempatan untuk macam-macam kegiatan

Jika ditinjau dari kegiatannya, ruang terbuka dibagi menjadi 2 (dua), yaitu:

a. Ruang Terbuka Aktif

Ruang terbuka yang mengandung unsur-unsur kegiatan di dalamnya, seperti olah raga, upacara berkomunikasi, dan berjalan-jalan. Ruang ini dapat berupa plaza, lapangan olah raga, tempat bermain, penghijauan di tepi sungai sebagai tempat rekreasi dan lain-lain.

b. Ruang Terbuka Pasif

Ruang terbuka yang tidak mengandung kegiatan manusia, antara lain berupa penghijauan/taman sebagai sumber pengudaraan lingkungan, penghijauan sebagai jarak terhadap rel kereta api, dan lain-lain.

Jika ditinjau dari bentuknya, menurut Rob Meyer, ruang terbuka (*urban space*) dibagi menjadi:

- a. Berbentuk memanjang yang umumnya hanya mempunyai batas-batas pada sisinya, misalnya jalanan dan sungai
- b. Berbentuk mencuat yang mempunyai batas-batas di sekelilingnya, misalnya lapangan dan bundaran

2.7 Tinjauan Teori Pendekatan Kontekstual

2.7.1 Definisi Pendekatan Kontekstual

Pendekatan kontekstual dalam arsitektur muncul sebagai sebuah respons terhadap kelemahan arsitektur modern yang dianggap terlalu monoton dan kurang memperhatikan lingkungan sekitar. Alih-alih menciptakan bangunan yang berdiri sendiri, pendekatan kontekstual bertujuan untuk mengintegrasikan bangunan dengan lingkungannya, baik fisik maupun secara morfologis. Dengan kata lain, bangunan yang dirancang dengan pendekatan kontekstual diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap lingkungannya dan menciptakan hubungan yang harmonis dengan bangunan-bangunan yang sudah ada.

Konsep kontekstual dalam arsitektur sangat luas dan mencakup berbagai aspek, termasuk lokasi bangunan. Pendekatan kontekstual selalu mempertimbangkan karakteristik dari setiap lokasi, baik di perkotaan, pedesaan, ataupun pinggiran kota. Hal ini dapat diwujudkan melalui dua strategi utama, yaitu kontras dan harmoni. Kontras dapat menjadi aksen yang menarik jika diterapkan dengan tepat, tetapi jika diaplikasikan dengan

cara yang salah atau sembarangan, maka hal ini akan merusak dan menimbulkan kekacauan. Sebaliknya, harmoni menjadi tujuan utama dari pendekatan kontekstual, di mana bangunan baru dapat hidup berdampingan dengan lingkungan sekitarnya secara seimbang dan estetis (Widati, 2015).

2.7.2 Parameter Pendekatan Kontekstual

Pendekatan kontekstual dalam arsitektur menekankan pentingnya keharmonisan antara bangunan dengan menjaga atau bahkan meningkatkan nilai-nilai lokal, keindahan alam, serta potensi yang ada di lingkungan sekitarnya. Tujuan yang diharapkan adalah menciptakan bangunan yang tidak hanya berdiri sendiri, tetapi juga terhubung erat dengan konteksnya. Dengan perancangan yang cermat, bangunan diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi lingkungan dan masyarakat sekitar.

Untuk mewujudkan pendekatan kontekstual, perancang perlu memperhatikan beberapa aspek, mulai dari karakteristik bangunan, seperti bentuk dan ukuran, hingga faktor-faktor lingkungan seperti iklim, budaya, dan gaya arsitektur lokal. Selain itu, posisi bangunan terhadap lingkungan sekitar perlu dipertimbangkan agar desain yang tercipta tidak hanya fungsional, tetapi juga estetis dan sesuai dengan karakteristik bangunan-bangunan yang sudah ada di sekitarnya. Perancang juga diharapkan dapat memberikan tanggapan kepada konteks lingkungan, baik dalam segi teknis maupun dari segi artistik sebelum merancang sebuah bangunan. Dengan memperhatikan parameter pendekatan kontekstual, seorang arsitek dapat menciptakan bangunan yang tidak hanya integratif dan berkontribusi terhadap lingkungan sekitarnya, tetapi juga harmonis dan sesuai dengan karakteristik bangunan lama yang sudah ada di sekitarnya.

2.7.3 Indikator Kontekstual

Desa Pelanjau Jaya memiliki keberagaman penduduk dan kekayaan budaya yang menawarkan potensi untuk penerapan pendekatan kontekstual dalam arsitektur. Terdapat beberapa indikator yang dapat dijadikan acuan.

Berdasarkan data yang dicantumkan pada gambar 1.6 tentang Diagram Statistik Paroki Marau berdasarkan Usia per Mei 2024, jumlah kaum muda Katolik pada rentang usia 17-35 tahun mendominasi keseluruhan jumlah umat di Paroki Marau. Hal ini menjadi alasan utama perancangan pusat komunitas difokuskan untuk kaum muda. Kemudian,

berkaitan dengan iklim tropis, Kalimantan Barat memiliki iklim tropis yang panas dan lembap. Perancangan bangunan perlu memperhatikan sirkulasi udara, pencahayaan alami, dan penggunaan material yang tahan dengan cuaca ekstrem.

Masyarakat di Desa Pelanjau Jaya terdiri dari beberapa suku, diantaranya Suku Dayak, Suku Jawa, dan Suku Dayak. Ketiga suku ini saling hidup berdampingan dan dalam kondisi faktualnya, banyak paroki yang menerapkan keberagaman budaya pada desain perancangannya. Pembangunan *Catholic Center* mengadopsi tiga jenis budaya yang ada di Keuskupan Ketapang, yaitu budaya Dayak, budaya Tionghoa, dan budaya Melayu. Selain itu, perancangan Gereja Paroki Maria Ratu Pecinta Damai Air Upas menggunakan perpaduan budaya Bali dan budaya Dayak. Maka, dalam konteks perancangan di Keuskupan Ketapang, penerapan perpaduan budaya Dayak, Jawa, dan Flores tepat untuk diaplikasikan pada desain bangunan dan gaya arsitekturnya.



Gambar 2. 4 Fasad Gereja Paroki Maria Ratu Pecinta Damai Air Upas
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024



Gambar 2. 5 Desain Interior Panti Imam Gereja Paroki Ratu Pecinta Damai Air Upas
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024