

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Latar Belakang Permasalahan

Wilayah Senaru dan Sembalun merupakan tujuan wisata populer yang menjadi akses atau jalur pendakian Gunung Rinjani di Lombok Utara. Keberadaan variasi penginapan di area Senaru dilatar belakangi oleh *investor* dan *developer* yang sudah menjadikan Senaru area komersil. Wilayah ini sering mengalami keterbatasan akomodasi yang layak selama musim ramai (*high season*). Hal ini disebabkan oleh meningkatnya permintaan akomodasi dari wisatawan, terutama dari pasar internasional. Didukung dengan aktivitas pendakian ke Gunung Rinjani yang semakin diminati wisatawan, berbagai *tracking organizer* mampu membawa puluhan tamu setiap harinya. Menurut wawancara, dengan batas maksimal 200 pengunjung per hari di Rinjani, setiap pengunjung harus melakukan reservasi terlebih dahulu, biasanya melibatkan transit di Senaru dan Sembalun.

Sirkulasi pendaki yang ada sekarang dinilai tidak efektif. Wisatawan asing sebagian besar datang dan menginap di Senaru karena penyediaan akomodasi lebih variatif dan layak. Sementara, jalur pemberangkatan pendakian dominan dari Pintu Sembalun, walaupun tidak menutup kemungkinan untuk melakukan registrasi dari Pintu Senaru. Pemandu atau penyelenggara *tracking organizer* (TO) harus menjemput tamu dari Senaru dan melakukan pemberangkatan ke Sembalun. Munculnya pertanyaan ‘mengapa tidak disarankan menginap di Sembalun?’ menjadi dasar pemikiran kritis. Jauhnya lokasi Bandara menuju Sembalun membuat waktu kurang efektif dan habis selama perjalanan. Terlebih lagi, eksplorasi wisata budaya lebih banyak ditemukan di Karang Bajo, Senaru, dan Bayan. Beberapa wisatawan asing yang menolak untuk menggunakan pemandu dan porter karena ingin akses yang praktis, berakhir tersesat atau dalam bahaya. Hal ini menciptakan rute yang tidak efisien dan tidak strategis. Pengunjung membutuhkan akomodasi yang memadai selama transit, tetapi penyediaan fasilitas utama seperti penginapan dan transportasi antar-lokasi masih kurang terkoordinasi, sehingga menghambat pengalaman wisatawan.

Jumlah kunjungan ke Rinjani mengalami peningkatan, pengunjung Rinjani per harinya dapat menembus angka 200. Sedangkan pada musim kunjungan rendah, per harinya pendaki hanya mencapai angka 100. Tercatat dalam data jumlah pengunjung Taman Nasional Gunung Rinjani pada Bulan Mei 2024 mencapai 12.000 pengunjung, mengalami kenaikan dari 8.000 pengunjung di Mei 2023. Disusul dengan angka yang sama di Bulan Agustus, lalu mengalami penurunan di Bulan

September 2024 menjadi 9.000 pengunjung. Menurut data, pengunjung didominasi pendaki laki-laki dengan persentase 75%.



Figure 1. Permasalahan rute yang tidak efektif (Karang Bajo-Senaru-Sembalun)
Sumber: Penulis, 2024

Banyak wisatawan asing yang memilih menyewa properti privat sebagai tempat tinggal sementara untuk jangka panjang hingga berbulan-bulan, yang pada akhirnya menyebabkan daya tampung melebihi kapasitas. Ketika akomodasi yang lebih layak sudah penuh, wisatawan cenderung beralih ke *homestay* berbasis pedesaan yang tersedia di sekitar kawasan tersebut. Alternatif penginapan lain seperti village homestay berpotensi menyebabkan adanya degradasi budaya karena kegiatan wisata yang tidak terpantau.

Berdasarkan data yang diambil dari situs Kabupaten Lombok Utara, kedatangan wisatawan domestik sebanyak 581.978 di Tahun 2023, sedangkan wisatawan lokal sebanyak 74.470. Keduanya meningkat dua kali lipat dari Tahun 2022. Tahun 2020 dan 2021 angka kunjungan wisatawan menurun karena dampak pembatasan kegiatan masyarakat (PPKM) selama Pandemi Covid.

Desa wisata Karang Bajo menghadapi tantangan signifikan akibat meningkatnya arus wisatawan yang berkunjung. Salah satu risiko utama adalah potensi degradasi budaya dan sosial. Dengan semakin banyaknya wisatawan yang datang, terjadi pergeseran dalam nilai-nilai sosial masyarakat desa, seperti perubahan gaya hidup yang semakin berorientasi pada kebutuhan

wisatawan. Misalnya, masyarakat lokal mungkin mulai menyesuaikan tradisi dan kebiasaan mereka untuk menarik minat pengunjung, yang berpotensi mengikis identitas budaya asli desa.

Potensi wisata alam di Karang Bajo belum dikelola dengan baik sehingga banyak turis yang harus mendatangi kantor kepala desa secara langsung untuk mendapatkan informasi mengenai lokasi wisata yang menarik. Hal ini menunjukkan kurangnya fasilitas yang seharusnya tersedia bagi wisatawan, seperti pusat informasi turis yang resmi. Ironisnya, kantor desa sering kali dijadikan tempat pertemuan antara wisatawan mancanegara dan pemandu wisata lokal, yang seharusnya menjadi bagian dari layanan profesional yang terorganisir. Desa ini juga belum memiliki layanan tambahan seperti agen perjalanan atau pusat informasi wisata yang dapat membantu mengarahkan wisatawan serta mengelola aktivitas turisme secara lebih efektif. Jika fasilitas ini tidak segera dikembangkan, potensi pariwisata alam dan budaya di desa ini akan kurang berkembang, sementara masyarakat lokal akan semakin rentan terhadap perubahan yang tidak terkendali. Dengan pengelolaan yang lebih terstruktur dan dukungan infrastruktur wisata yang memadai, Karang Bajo dapat memaksimalkan potensinya tanpa mengorbankan identitas dan kesejahteraan sosial masyarakat setempat.

Di sisi lain, warisan budaya di Karang Bajo belum sepenuhnya terjaga dan dipromosikan dengan baik. Rumah adat yang ada di desa ini belum banyak diulas dari segi historis, sehingga nilai sejarahnya tidak sepenuhnya dikenal oleh pengunjung. Selain itu, produksi kain tenun tradisional, yang merupakan salah satu kekayaan budaya desa ini, masih dikerjakan dalam skala rumahan dan privat, sehingga potensi untuk memperkenalkan proses produksi secara lebih luas belum terealisasi. Kekurangan infrastruktur dan upaya promosi ini mengakibatkan desa wisata seperti Karang Bajo kehilangan daya tarik sebagai destinasi wisata budaya yang terkelola dengan baik. Pengembangan fasilitas yang lebih baik, baik dari sisi budaya maupun transportasi, sangat diperlukan. Tanpa "alat pancing wisata" yang memadai, seperti pusat informasi, promosi budaya, dan penyediaan transportasi yang efisien, potensi desa ini sebagai pintu gerbang wisata Rinjani belum bisa dimaksimalkan. Dengan memperbaiki pengelolaan budaya dan logistik wisata, Karang Bajo dapat menjadi destinasi yang menawarkan pengalaman yang kaya akan keindahan alam dan kebudayaan lokal.

1.1.2 Latar Belakang Proyek

Sirkulasi Wisata terkait Pendakian Gunung Rinjani

Desa Karang Bajo merupakan salah satu dari sembilan desa di Kecamatan Bayan. Terdiri dari dua suku kata yaitu “Karang” berarti pekarangan dan “Bajo” berarti musafir Suku Bajo yang tiba di Bayan. Desa ini memiliki peran penting sebagai gerbang utama pariwisata atau jalan nasional utama (Jalan Raya Bayan) menuju kawasan Senaru, Sembalun, dan Torean yang merupakan jalur

pendakian populer ke Gunung Rinjani. Zonifikasi desa ini sebagai titik awal perjalanan ‘Gerbang Wisata’ yang memberikan aksesibilitas strategis bagi wisatawan, terutama bagi pendaki yang ingin mengakses tiga jalur pendakian. Letak site yang menawarkan jalur dengan efektif menjadikannya tempat singgah yang ideal sebelum melanjutkan pendakian. Hal ini didukung oleh aturan registrasi di Pos Rinjani, di mana setiap pendaki wajib singgah atau menginap sebelum memulai pendakian. Dengan demikian, Karang Bajo berpotensi menjadi pusat aktivitas wisata yang vital, memberikan layanan akomodasi dan fasilitas bagi para pendaki secara efisien.

Akomodasi atau penginapan yang tercatat di dalam buku Kecamatan Bayan dalam Angka 2024 hanya sejumlah 30 unit (25 penginapan, dan 5 hotel) berlokasi di Desa Senaru. Jadi, peluang untuk membuka sarana akomodasi di Karang Bajo terbuka lebar. Lokasi penempatan pembangunan hadir sebagai solusi permasalahan rute.

Sumber Daya Manusia

Pemberdayaan masyarakat lokal, terutama mereka yang terlibat dalam sektor pariwisata seperti pemandu atau *tracking organizer*, menjadi kunci dalam meningkatkan potensi wisata di Desa Karang Bajo. Dengan pengelolaan yang tepat terhadap organisasi trek, kemampuan untuk menarik lebih banyak wisatawan dapat dimaksimalkan, sehingga memperkuat ekonomi lokal. Selain itu, keterlibatan aktif penduduk asli Bayan yang dominan bekerja sebagai petani dan peternak serta pendatang yang lebih banyak bergerak di bidang perdagangan memberikan kontribusi besar dalam mewujudkan pariwisata berbasis komunitas.

Aktivitas pertanian tradisional yang sudah berlangsung lama, khususnya di lahan persawahan, juga bisa diubah menjadi atraksi wisata yang menarik, khususnya sawah adat yang memiliki ritual sendiri akan prosesinya dalam waktu tertentu. Area persawahan ini tidak hanya menawarkan lansekap yang indah, tetapi juga bisa dijadikan tempat *glamping* yang unik, di mana wisatawan dapat beristirahat di tengah-tengah alam sambil merasakan langsung suasana kehidupan desa. Kombinasi ini akan menciptakan pengalaman yang otentik, menggabungkan budaya lokal dan keindahan alam dalam satu paket pariwisata.

Atraksi Wisata

Maulud Adat menjadi acara paling ramai yang menarik perhatian masyarakat lokal maupun wisatawan mancanegara. Terletak bersebelahan dengan Mesjid Kuno Bayan Beleq, Bayan Timur, pusat kegiatan Maulud berada tepat di Kampung Adat Karang Bajo. Tradisi ini membawa potensi besar bagi peningkatan pariwisata karena menjadi daya tarik budaya. Untuk memaksimalkan potensi ini, perancangan dua zona wisata yang terintegrasi menjadi penting, yaitu zona yang menampilkan budaya lokal dan zona wisata alam. Zonifikasi ini diprakarsai juga oleh Kepala Desa

dan Sekretaris Desa Karang Bajo dengan tujuan untuk melindungi sejarah, adat, maupun pelestarian arsitektur yang berpotensi terkikis oleh adanya inovasi dalam modernisasi. Di satu sisi, wisatawan tetap dapat menikmati kekayaan tradisi budaya, sementara di sisi lain mereka bisa merasakan keindahan alam yang menenangkan. Dua tujuan ini dapat tercapai dengan adanya sistem yang didesain melalui wujud arsitektur yang bersinggungan dengan aktivitas wisatawan. Keberadaan bangunan-bangunan bersejarah di Karang Bajo juga memainkan peran penting sebagai alat pelestarian budaya, adanya konteks historis yang memperkaya pengalaman wisatawan sekaligus menjaga warisan budaya tetap hidup di tengah modernisasi. Tidak hanya itu, daya tarik wisata alam didukung dengan potensi geologis pada Bukit Manding dan Sungai Lokok Bajo.

Implementasi desain peristirahatan sementara berbasis desa wisata ini menjadi peluang besar karena pesaing bisnis hampir tidak ada di wilayah Karang Bajo dan Bayan, hanya ada di Senaru, Sembalun, dan Tandjung. Konsep pariwisata di Desa Karang Bajo menekankan interaksi langsung antara wisatawan dengan alam dan hewan melalui berbagai aktivitas unik yang menggabungkan edukasi dan pengalaman alam. Salah satu daya tariknya adalah budidaya lebah madu (*bee cultivation*) di Dusun Trigona, di mana wisatawan dapat belajar tentang proses produksi madu alami dan pentingnya pelestarian lebah bagi ekosistem. Selain itu, aktivitas gembala sapi (*cow paddle*), memperkenalkan wisatawan pada kehidupan peternakan tradisional yang akan diedukasikan sebagai bagian dari budaya lokal. Konsep yang menggabungkan modernisasi dengan alam, seperti jalur *ATV track* memungkinkan pengunjung menjelajahi lanskap pedesaan dan alam sekitar dengan cara yang seru dan modern.

Eksplorasi wisata di kawasan ini mencakup berbagai kategori. Dalam kategori kuliner, terdapat budidaya madu trigona, jamur tiram, rumah produksi susu kedelai, kopi rujak, dan brem (*rice wine*). Untuk kategori wisata budaya, destinasi utamanya meliputi Kampung Adat Karang Bajo, Masjid Kuno Bayan Beleg, Rumah Produksi Tenun, Bale Adat Trantapan, serta Rumah Adat di Bayan Timur, Bayan Barat, Karangsalah, dan Plawangan. Sementara itu, kategori wisata alam mencakup Bukit Manding, Kampung Warna Lokok Aur, Sungai Lokok Bajo, Air Terjun Tiu Kelep, Air Terjun Sendang Gile, Sawah Adat, Hutan Adat, dan Kolam Mandala.

1.1.3 Latar Belakang Pendekatan Desain

Adaptive Reuse

Shao dalam Susanti (2020) menyatakan bahwa *adaptive-reuse* adalah proses renovasi atau pemanfaatan ulang bangunan-bangunan yang sudah ada. Namun diadaptasi untuk fungsi penggunaan yang baru. *Adaptive-reuse* juga melibatkan transformasi bangunan yang sudah tua dan tidak efisien menjadi sesuatu yang baru dan dapat digunakan kembali untuk tujuan yang berbeda.

Moshaver dalam Susanti (2011) menganggap *adaptive-reuse* sebagai strategi penting dalam pelestarian warisan budaya. Dalam pelaksanaannya pada bangunan bersejarah atau konservasi bangunan, terdapat tiga pendekatan utama, yaitu: pendekatan tipologi, pendekatan teknis, dan pendekatan arsitektural. Pendekatan tipologi melibatkan pengenalan fungsi baru pada bangunan bersejarah sambil tetap mempertahankan gaya arsitekturnya. Pendekatan teknis berfokus pada pembaruan sistem bangunan, seperti penambahan fasilitas pemadam kebakaran, akustik ruang, dan kenyamanan termal. Sementara itu, pendekatan arsitektural lebih menitikberatkan proses dan strategi untuk menyesuaikan struktur penting.

Objek yang menjadi elemen penggunaan ulang adaptif adalah lumbung khas Bayan yang memiliki struktur mahal berupa gelondong kayu nangka dengan harga 20 juta untuk satu unitnya. Lumbung banyak yang mulai ditinggalkan karena alasan ekonomi masyarakat cenderung beralih menanam jagung yang secara nilai jual lebih menjanjikan untuk diekspor. Namun pada pertanian jagung, lumbung tidak lagi dibutuhkan. Hal inilah yang menyebabkan lumbung menjadi terbengkalai dan rusak. Lokasi lumbung yang rusak banyak ditemukan di wilayah Goldmunjid dan Dasan Baro.

Solusi Desain Berkelanjutan Berbasis Bambu

Bambu kini menjadi bahan bangunan pilihan karena keberlanjutannya, dampak ekologis yang rendah, serta sifatnya yang kuat, fleksibel, dan ringan. Van der Lugt (2009) menyatakan bahwa tanaman bambu memenuhi kriteria konstruksi berkelanjutan dan terbarukan bahan dalam hal tingkat pertumbuhan dan pemrosesan, dan tersedia banyak varietas yang sesuai untuk konstruksi.

Pemukiman vernakular akrab dengan penggunaan material bambu. Karena kemudahannya ditemukan, bambu digunakan sebagai material utama, kombinasi, ataupun substitusi. Sayangnya, edukasi tentang arsitektur dan perawatan bambu kurang memadai di Kecamatan Bayan. Banyak masyarakat yang tidak mengetahui bahwa umur dan durabilitas bambu mampu mencapai satu generasi atau sekitar dua puluh lima tahun. Hal inilah yang menjadi penghambat pemanfaatan bambu sebagai elemen utama arsitektur vernakular di desa ini. Sepengetahuan mereka, bambu hanya bertahan 5 tahun. Padahal sumber bambu banyak ditemukan di sekitar sungai Lokok Bajo atau bahkan di ladang. Menurut informasi, bahkan terdapat hutan bambu.

Eksplorasi material bambu baru berupa anyaman *Bedeg (bamboo weaving)* yang digunakan sebagai langit-langit dan juga dinding. Pengrajin bambu satu-satunya hanya ada di dekat hutan adat dan bukan masyarakat asli Bayan, melainkan dari Lombok Timur. Artinya, penggunaan material bambu ini bisa menjadi peluang besar melalui pendekatan desain vernakular yang berkelanjutan dengan menggunakan material lokal.

1.2 Fokus dan Penekanan

Perancangan *Rinjani Village Boutique Resort* di Desa Karang Bajo mengintegrasikan akomodasi tropis dengan pengalaman ekowisata pedesaan. Diimplementasikan melalui konstruksi bangunan *adaptive reuse*. Mencakup *boutique resort* dengan pendekatan material bambu, dan *lambung glamping area* dengan pendekatan *adaptive reuse*.

Boutique Resort adalah jenis hotel atau akomodasi kecil dan dirancang secara tematik. Tipologi ini menjadi solusi tempat peristirahatan sementara berbasis ekowisata. Resor butik memiliki karakteristik yang membuatnya unik dan menarik. Dengan ukuran kecil dan jumlah kamar terbatas, *resort* ini menawarkan suasana yang intim dan privat. Selain itu, resor butik memberikan layanan yang dipersonalisasi, berkat jumlah tamu yang lebih sedikit, sehingga mampu memenuhi preferensi individu dengan perhatian penuh. Desain dan suasana khas juga menjadi daya tarik, sering kali mencerminkan budaya, alam, atau sejarah lokal melalui gaya arsitektur dan interiornya. Ditambah lagi, resor ini menyediakan fasilitas eksklusif yang dirancang untuk kenyamanan maksimal. Dengan mengintegrasikan tema khusus lokasi, elemen lokal dan potensi wisata turut diangkat, menciptakan pengalaman yang otentik. Semua ini dilakukan dengan fokus pada kualitas dan pengalaman tamu.

Konsep *Farm Escape* memberikan kesempatan bagi para tamu untuk berpartisipasi dalam kegiatan pertanian organik, mempelajari cara bercocok tanam tradisional, dan berinteraksi langsung dengan petani lokal. Kegiatan ini tidak hanya memberikan pengalaman edukatif dan relaksasi, tetapi juga mendukung keberlanjutan lingkungan dan pemberdayaan ekonomi komunitas setempat.

1.3 Rumusan Masalah

- Bagaimana proses dan konsep perancangan *Rinjani Village Boutique Resort* yang edukatif dan rekreatif melalui pengolahan material bambu dengan pendekatan konstruksi *adaptive reuse* lambung?

1.4 Tujuan dan Sasaran

Pemisahan antara tujuan dan sasaran dilakukan untuk memperjelas fokus. Tujuan menguraikan fungsi dan hasil yang diinginkan, sedangkan sasaran menggambarkan tindakan yang diambil untuk merealisasikan rancangan.

1.4.1 Tujuan

- Merancang fasilitas *Boutique Resort* guna mengembangkan fasilitas & akomodasi kawasan

wisata Desa Karang Bajo.

- Merancang fasilitas yang mendukung integrasi kegiatan wisata dan budaya, untuk memperkuat kolaborasi antara pengunjung dan komunitas desa.
- Memaksimalkan potensi bambu sebagai material lokal utama dalam membangun struktur arsitektur yang ramah lingkungan, estetis, dan sesuai dengan karakter Desa Karang Bajo.

1.4.2 Sasaran

- Mengembangkan Kawasan Desa Karang Bajo sebagai pintu gerbang pariwisata melalui tipologi desain *resort*.
- Mengintegrasikan desain dengan pemetaan lokasi wisata setempat dengan menyediakan fasilitas yang mendukung kegiatan kolaboratif dan edukatif melalui pemberdayaan komunitas sekitar dalam pengelolaan dan operasional fasilitas.
- Mengoptimalkan bambu lokal dalam desain *Bamboo Pavilion & Cottage* yang menggabungkan budaya dan arsitektur tradisional dengan konsep *Adaptive Reuse Cabin*.

1.5 Ruang Lingkup Perencanaan

Proyek rancangan utama berupa *Village Boutique Resort*, yang terdapat dua zona yaitu *cabin area* dengan penggunaan ulang adaptif dari lumbung dan *bamboo cottage*, keduanya memiliki fungsi utama sebagai akomodasi wisata (penginapan). Proyek utama didukung dengan rancangan rumah produksi atau preservasi bambu, sebagai bagian dari pelestarian material lokal.

Menjaga konektivitas wisata dengan adanya proyek rancangan sekunder berupa ruang komunal atau *pavillion* bambu sebagai titik kumpul pendakian atau titik pemberangkatan akomodasi wisata (transportasi) menuju fasilitas atraksi lainnya seperti destinasi kuliner, atv track, river tracking, *historical center*, dan rumah budidaya lebah madu.

1.5.1 Lingkup Spasial

Perencanaan pembangunan desa wisata dibagi menjadi dua titik lokasi yang berbeda dalam satu kawasan persawahan Desa Karang Bajo, Kec. Bayan, Kab. Lombok Utara, Nusa Tenggara Barat, yang berada pada sisi timur Jalan Raya Bayan. Site ini berlokasi di Dusun Ancak Timur RT.03, berbatasan langsung dengan Dusun Trantapan.

Objek perancangan pada zona 1 adalah *Bamboo Cottage Area* dengan kontur lembah yang terintegrasi langsung dengan sungai (di atas sungai). Sedangkan, pada site 2 adalah *Cabin Area* dengan kontur terasering persawahan. Site 3 menjadi area pembuka yang berfungsi sebagai ruang komunal. Adapun site 4 adalah ruang koneksi diantara kedua area yang berfungsi sebagai sirkulasi

masuk utama, zona servis, dan penghubung ke area hunian. Site 2, 3, dan 4 menjadi satu kawasan di area Utara, sementara site 1 berdiri sendiri terkonsep untuk lebih *private*. Total besaran site secara keseluruhan terhitung menjadi 15.174 m². Batasan wilayah pada zona pengembangan, yakni:

BATAS SITE I (4.675 m²) - Tanah atas kepemilikan Bapak Angga

- Utara: Pemukiman Ancak Timur RT.03
- Timur: Aliran Sungai Lokok Bajo & Perbatasan Desa Loloan
- Selatan: Sawah kepemilikan pribadi
- Barat: Tebing

Secara spasial site 1 dibangun untuk area *Bamboo Cottage* dengan privasi dari pepohonan di tepi sungai Lokok Bajo.

BATAS SITE II (7.612 m²) - Tanah atas kepemilikan Bapak Baharuddin

- Utara: Sawah milik pribadi
- Timur: Tembusan sungai Lokok Bajo & Perbatasan Desa Loloan
- Selatan: Dam Air Karang Bajo
- Barat: Ladang milik pribadi

Secara spasial site 2 dibangun untuk area *Cabin* dengan view terasering sawah.

BATAS SITE III (1.895 m²) - Tanah atas kepemilikan Hj.Tini

- Utara: Rumah penduduk
- Timur: Sungai kecil (riol)
- Selatan: Tanah Milik Pemerintah (*entrance* menuju dam)
- Barat: Jalan pedesaan dengan perkerasan plat beton

Secara spasial site 3 dibangun untuk ruang komunal dan servis utama karena memiliki akses termudah dan strategis di tengah-tengah.

BATAS SITE IV (992 m²) - Tanah atas kepemilikan Hj.Tini

- Utara: Rumah penduduk
- Timur: Sungai kecil (riol)
- Selatan: Tanah Milik Pemerintah (*entrance* menuju dam)
- Barat: Jalan pedesaan dengan perkerasan plat beton

Secara spasial site 4 dibangun untuk menjembatani serta memberikan koneksi antar zona (area

hunian) dengan fungsi komunal.



Figure 2. Mapping developed area, Karang Bajo

Sumber: Penulis, 2024

1.5.2 Lingkup Temporal

Perencanaan dan perancangan *Rinjani Village Boutique Resort* pada Desa Karang Bajo dengan pendekatan *adaptive reuse* memanfaatkan lumbung berusia puluhan bahkan ratusan tahun yang memiliki harapan yaitu mampu meneruskan generasi konstruksi yang asli secara adaptif dalam bentuk dan fungsi yang berbeda. Pendekatan ini bertujuan untuk memperpanjang jangka dan durasi bangunan di masa depan.

1.5.3 Lingkup Substansial

Batasan substansi perancangan mencakup topik utama yang tertuang dalam tujuan perencanaan, yaitu mengembangkan mengembangkan potensi wisata alam dan budaya melalui desain *village boutique resort*. Fokus utama diarahkan pada pengembangan *temporary settlement* berbasis desa wisata yang mampu meningkatkan daya tarik, informasi, serta nilai edukasi, khususnya di Desa Karang Bajo. Desa ini berperan strategis sebagai pintu gerbang pariwisata menuju kawasan wisata utama seperti Senaru, Sembalun, dan Torean.

1.6 Metode

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

A. Data Primer

Pengumpulan data primer dilakukan langsung oleh peneliti melalui pengamatan objek dan peristiwa, survei, wawancara dengan penduduk lokal, pemangku adat, dan *tracking organizer*, serta diskusi kelompok terfokus (*FGD*) dengan perangkat Desa Karang Bajo. Data tapak diperoleh melalui survei lapangan dalam Program Studi Independen Mahasiswa (PSIM) di Desa Bayan, Lombok, pada September - Oktober 2024.

B. Data Sekunder

Data sekunder didapat dari kajian literatur yang mencakup jurnal, *e-book*, artikel, serta situs web resmi instansi pemerintah. Selain itu, studi tapak digital menggunakan *Google Maps*, analisis preseden desa wisata, dan penelaahan regulasi peraturan daerah Kabupaten Lombok Utara turut menjadi sumber pengumpulan data.

1.6.2 Metode Analisis

Pada tahap analisis data, informasi dari data yang telah dikoleksi dapat menentukan kesimpulan menjadi pedoman atau usulan ide desain sesuai dengan target rancangan yang akan dicapai. Dengan mengidentifikasi benang permasalahan, usulan ide desain akan dianalisis berdasarkan teori yang telah dikaji melalui pendekatan *adaptive reuse* dan *bamboo based sustainable design*. Kajian modul struktur *adaptive reuse* dari lumbung berupa observasi dan sketsa, lalu kajian material dan relevansi bambu terhadap tapak akan menjadi poin penting analisis. Hasilnya berupa sintesis tapak yang nantinya akan menjadi hasil akhir perancangan *Boutique Resort*.

1.6.3 Metode Penulisan

Sistematika penulisan memuat ringkasan singkat dari bab I Pendahuluan hingga bab V Pembahasan, dengan rincian sebagai berikut:

BAB I

Bab pendahuluan berisi penjelasan mengenai latar belakang proyek serta permasalahan yang dihadapi di lapangan. Pada bagian ini, fenomena yang terjadi di lapangan dipaparkan, diikuti oleh penekanan desain yang relevan serta pendekatan yang digunakan untuk mencari solusi. Setelah itu, rumusan masalah yang menekankan urgensi proyek disampaikan, disertai dengan tujuan dan sasaran penulisan. Lingkup studi yang menjadi fokus kajian juga dijelaskan, diikuti oleh metode

penulisan yang digunakan. Bab ini juga mencakup sistematika penulisan serta alur pemikiran yang mendasari penyusunan proposal secara keseluruhan.

BAB II

Memuat teori serta kajian literatur yang mendasari tipologi dan pendekatan yang diterapkan sebagai referensi atau pedoman dalam merumuskan usulan perancangan. Teori dan kajian tersebut berperan penting dalam memandu proses analisis dan pembahasan lebih lanjut terkait desain yang diajukan.

BAB III

Bab kasus studi memuat gambaran objek proyek terkait kriteria pemilihan tapak dengan skala makro (Desa Karang Bajo & Kabupaten Lombok Utara), mezzo (Karang Bajo dalam 9 Dusun), hingga mikro (Identifikasi Tapak). Standar kriteria, identifikasi kebutuhan fungsional pengguna, teknologi, dan studi preseden terhadap proyek terkait juga menjadi bagian pembahasan untuk menentukan konsep dasar.

BAB IV

Bab metode memuat proses penelusuran data secara terstruktur sesuai kebutuhan objek dan analisis programatik terkait pelaku, aktivitas, tapak, dan juga ruang.

BAB V

Bab pembahasan memuat kesimpulan analisis yang dirangkai menjadi sintesis tapak, dan konsep desain secara mendetil seperti konsep filosofis, zonasi, tata massa, material, sirkulasi, lansekap, serta interior, berdasarkan pendekatan desain yang digunakan.

1.7 Alur Pikir

Alur pikir menggambarkan struktur berpikir penulis yang meliputi pengantar proyek, identifikasi masalah, perumusan solusi, telaah teori, hingga penyusunan konsep dan analisis. Penyusunan alur ini dimaksudkan untuk mempermudah pembuatan tulisan, sebagaimana terlihat pada gambar.



Figure 3. Analisis SWO

Sumber: Penulis, 2024

Flow of Thinking

RINJANI VILLAGE BOUTIQUE RESORT & FARM ESCAPE

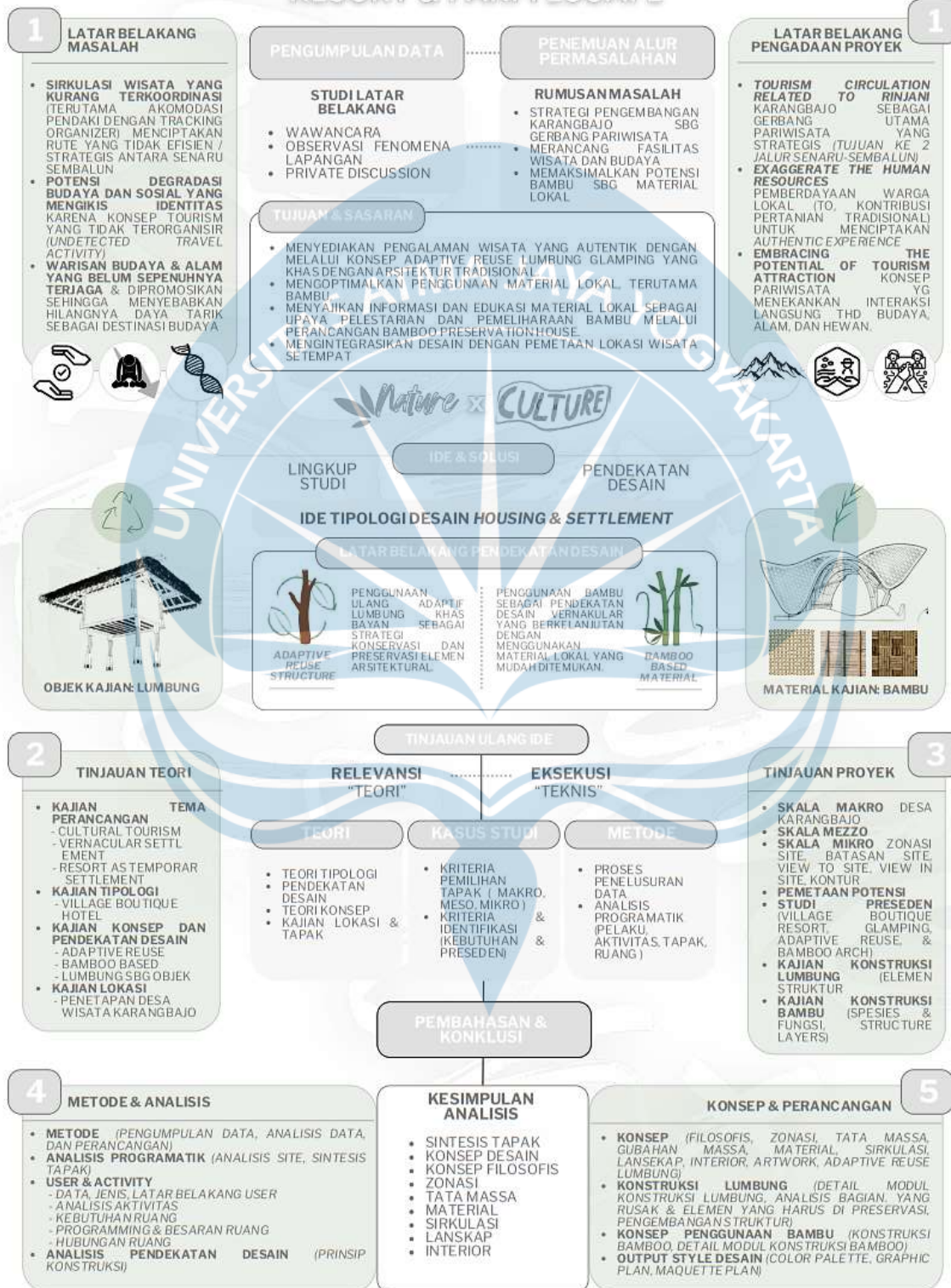


Figure 4. Alur Pikir