

PENGEMBANGAN KAWASAN OBJEK WISATA DI DESA BULUHCINA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR NEO-VERNAKULAR

Cipta Ariyadi¹⁾, Wahyu Hidayat²⁾, Gun Faisal³⁾

¹⁾Mahasiswa Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Riau

²⁾³⁾Dosen Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Riau
Kampus Binawidya Jl. HR. Soebrantas KM 12.5, Pekanbaru

Email: cipta.ariyadi@student.unri.ac.id

ABSTRACT

The development of a tourist attraction area in the village of Buluhcina is an effort to redevelop the tourism object of the Buluhcina Village. Neo-Vernacular approach was chosen as the theme of this design because Neo-Vernacular is a stream that embraces modernism without the leave of existing traditional elements, this is in accordance with the design concept that prioritizes local culture and still incorporates elements of modernization. The basic concept of the arrangement of the tourism object area of Buluhcina Village was taken from "Pacu Sampan" which is a routine activity carried out by the people of Buluhcina Village.

Keyword : Development, Buluhcina, Neo-Vernacular

1. PENDAHULUAN

Desa Buluhcina adalah salah satu desa yang berada di wilayah kecamatan Siak Hulu kabupaten Kampar provinsi Riau. Terdapat potensi objek wisata yang dimiliki untuk dapat dikembangkan berupa wisata alam dan wisata budaya, diantaranya adalah kegiatan pacu sampan, tempat pemancingan, acara adat (budaya), kesenian desa, danau, festival Hammock, wisata alam (Hutan Ulayat Rimbo Tujuh Danau) yang dijadikan destinasi objek wisata untuk dapat menarik banyak pengunjung agar datang ke desa ini. Banyaknya potensi objek wisata yang dimiliki oleh desa Buluhcina menjadi salah satu faktor pendukung ataupun pendorong dalam pengembangannya menjadi suatu daerah tujuan wisata.

Pengembangan kawasan objek wisata Buluhcina ini menggunakan pendekatan arsitektur Neo-Vernakular. Arsitektur Neo-Vernakular adalah suatu paham atau aliran yang mengangkat kembali nilai-nilai kearifan lokal dan dipadukan dengan sentuhan arsitektur modern. Arsitektur Neo-Vernakular merupakan teori yang tepat bila diterapkan di

desa Buluhcina yang memiliki kearifan lokal dan budaya adat istiadat yang sangat kental. Dengan menerapkan teori arsitektur neo-vernakular diharapkan kawasan objek wisata ini tetap memiliki nilai-nilai tradisional meskipun memiliki unsur modern dan mengikuti perkembangan zaman dan dapat menjadi kawasan yang diminati oleh wisatawan lokal maupun luar negeri. Rumah Lontiok merupakan rumah tradisional/adat dari Kabupaten Kampar yang memiliki banyak nilai-nilai dalam setiap bagiannya, rumah Lontiok pada saat ini mulai berkurang eksistensinya sehingga perlu adanya pengenalan kembali. Dengan menerapkan prinsip-prinsip dan ide desain yang ada pada rumah Lontiok dengan penambahan unsur-unsur modern didalamnya.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Perancangan Kawasan Wisata

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 9 tahun 1990 tentang kepariwisataan adalah suatu kawasan yang mempunyai luas tertentu yang dibangun dan

disediakan untuk kegiatan pariwisata. Apabila dikaitkan dengan pariwisata air, berarti suatu kawasan yang disediakan untuk kegiatan pariwisata itu mengandalkan objek atau daya tarik kawasan perairan. Jadi dapat disimpulkan kawasan wisata adalah suatu kawasan yang mempunyai luas tertentu yang sengaja dibangun dan disediakan untuk kegiatan pariwisata atau jasa wisata.

Syarat kawasan wisata agar menarik untuk dikunjungi oleh wisatawan maka daerah tersebut haruslah memiliki tiga syarat (Yoeti, 1997) sebagai berikut:

- a. Atraksi (*attraction*)
- b. Aksesibilitas (*accessibility*)
- c. Fasilitas (*amenities*)

Suatu daya tarik objek wisata dapat menarik untuk dikunjungi oleh wisatawan harus memenuhi unsur-unsur untuk pengembangan daerahnya, menurut Maryani (1991) unsur-unsur tersebut adalah :

- a. Daerah itu harus mempunyai apa yang disebut sebagai "*something to see*" artinya, di tempat tersebut harus ada objek wisata dan atraksi yang berbeda dengan apa yang dimiliki oleh daerah lain.
- b. Daerah tersebut harus tersedia apa yang disebut dengan istilah "*something to do*" artinya, di tempat tersebut banyak fasilitas rekreasi yang dapat membuat wisatawan betah tinggal lebih lama di tempat tersebut.
- c. Daerah tersebut harus tersedia apa yang disebut dengan "*something to buy*" artinya, di tempat tersebut harus tersedia fasilitas untuk berbelanja, terutama barang-barang *souvenir* dan kerajinan rakyat sebagai oleh-oleh untuk dibawa pulang ke tempat asal masing-masing.

2.2 Tinjauan Tema Neo-Vernakular

Arsitektur Neo-Vernakular adalah suatu paham atau aliran yang mengangkat kembali nilai-nilai kearifan lokal dan dipadukan dengan sentuhan arsitektur modern. Menurut (Jencks, 1977) menjelaskan ciri-ciri Arsitektur Neo-Vernakular sebagai berikut :

- a. Menggunakan elemen konstruksi lokal seperti batu bata.

- b. Kesatuan antara interior terbuka melalui elemen yang modern dengan ruang terbuka di luar bangunan.
- c. Menggunakan warna-warna yang kuat dan kontras.
- d. Mengembalikan bentuk-bentuk tradisional yang ramah lingkungan dengan proporsi yang lebih vertikal.

3. METODE PERANCANGAN

3.1. Paradigma Perancangan

Kawasan wisata desa Buluhcina ini menggunakan tema Arsitektur Neo-Vernakular dengan prinsip-prinsip yang ada pada rumah lontiok. Rumah lontiok merupakan rumah tradisional Kampar yang sudah menjadi ciri khas dari lokasi perancangan yang berada di Kabupaten Kampar. Tujuannya adalah menjadikan kawasan ini memiliki ciri khas dan karakteristik yang sesuai dengan lokasi perancangan dan menggunakan unsur modern agar bisa tetap mengikuti zaman. Sehingga mendapatkan sebuah rancangan yang modern tetapi tetap menjaga atau memelihara kebudayaan dan adat istiadat serta mampu mencerminkan dan meningkatkan kualitas peranan fungsi kawasan itu sendiri.

3.2. Strategi Perancangan

Untuk dapat merancang sebuah kawasan wisata yang baik, maka diperlukan langkah-langkah yang dilakukan untuk dapat memulai perancangan dengan melakukan analisis yang nantinya akan mendapatkan pemilihan kebutuhan yang sesuai selama proses perancangan.

1. Survei

Tahap awal yang dilakukan dalam perancangan Kawasan Objek Wisata Desa Buluhcina adalah melakukan survei terkait lokasi perancangan dan fungsi bangunan.

2. Analisa Tapak

Analisa tapak dilakukan guna mengetahui karakteristik dari lokasi perancangan yang akan berpengaruh pada perancangan Kawasan Objek Wisata Desa Buluhcina.

3. Analisa Fungsional

Analisa fungsional dilakukan untuk mengetahui kegiatan apa saja yang terkait dengan perancangan dan fungsi kawasan, seperti aktivitas dan kegiatan yang berlangsung.

4. Program Ruang

Analisa program ruang bertujuan untuk memudahkan penulis dalam melakukan pembagian kebutuhan ruang dan pengelompokan berbagai kegiatan yang terjadi di Kawasan Objek Wisata Desa Buluhcina.

5. Penzoningan

Penzoningan dilakukan untuk membedakan fungsi dan kegiatan ruang dalam perancangan.

6. Konsep

Pada tahapan perancangan, konsep merupakan hal terpenting karena konsep merupakan sebuah acuan dalam perancangan dan menjadi dasar dari prinsip desain terhadap perancangan Kawasan Objek Wisata Desa Buluhcina.

7. Tatanan Massa

Tatanan massa bangunan sesuai dengan prinsip Arsitektur Rumah Lontioek dan konsep desain yang diangkat, yang disesuaikan dengan fungsi ruang, alur kegiatan, orientasi bangunan.

8. Bentuk Massa

Bentuk massa bangunan terbentuk dari hasil transformasi konsep dan tema perancangan.

9. Tatanan Ruang Dalam

Tatanan ruang dalam diterapkan melalui fungsi masing-masing dengan pola yang berbeda-beda dan dirancang berdasarkan pertimbangan fungsional dan kenyamanan.

10. Tatanan Ruang Luar

Tatanan ruang luar berfungsi untuk mengetahui perletakan zona bagian luar yang meliputi perletakan bangunan, zona parkir, sirkulasi, zona servis, zona hijau dan beberapa zona yang dianggap perlu lainnya.

11. Lansekap

Lansekap merupakan salah satu elemen terpenting dalam sebuah perancangan,

dengan adanya desain lansekap yang baik akan memberikan ketertarikan tersendiri pada bangunan yang dirancang..

12. Sistem Struktur

Pemilihan sistem struktur dalam perancangan akan berpengaruh pada penataan ruang yang akan ditetapkan.

13. Fasad

Fasad bangunan berpedoman kepada konsep dan tema perancangan sehingga menciptakan kesan yang khas dari tampilan bangunan Kawasan Objek Wisata Desa Buluhcina.

14. Denah dan Utilitas

Penyusunan denah pada perancangan sangat penting karna bertujuan untuk pembagian sirkulasi dan perletakan ruangan sesuai dengan standar ukuran ruang pada bangunan, dan bersamaan dengan itu memikirkan pertimbangan pembuangan air kotor dan bersih pada bangunan yaitu perancangan Utilitas bangunan.

15. Hasil Desain

Hasil desain merupakan tahapan pelengkap hasil dari langkah-langkah yang dilakukan dalam proses perancangan Kawasan Objek Wisata Desa Buluhcina.

3.3. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan dan pengolahan data yang dianalisis dalam perancangan ini terdiri dari dua macam, yaitu data primer dan data sekunder. Dalam pengumpulan data dari informasi primer dan sekunder, digunakan metode yang dapat dijelaskan sebagai berikut, yaitu:

a. Data Primer

Data primer menggunakan metode observasi yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan fakta lapangan, mengenai hal-hal penting terhadap obyek serta catatan terhadap masalah-masalah yang ada secara langsung. Pengambilan data primer dilakukan dengan cara Studi lapangan, Wawancara, dan Dokumentasi.

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang bersifat penunjang dan dapat memberikan

wawasan tambahan mengenai objek rancangan. Selain itu data skunder diperoleh dari literature atau data yang bersumber tidak langsung. Pencarian data skunder dapat berupa Studi Pustaka dan Syudi Banding.

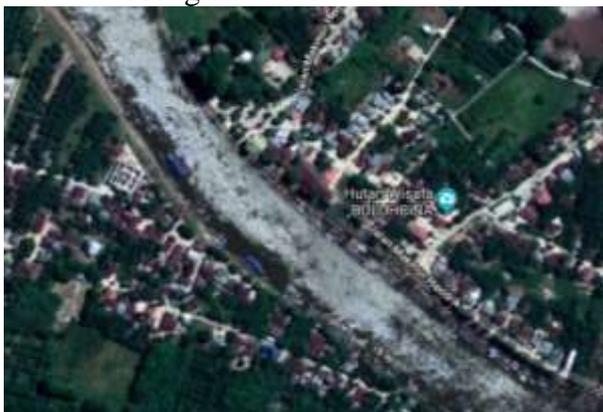
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil dan pembahasan dari perancangan pembangunan kawasan objek wisata ini adalah sebagai berikut:

4.1. Lokasi Perancangan

Lokasi tapak berada di kawasan Desa Buluhcina, Kecamatan Siak Hulu, Kabupaten Kampar, Provinsi Riau. Dengan data fisik sebagai berikut :

1. Luas Lahan :± 3,8 Ha
2. Kontur :Berawa
3. Kondisi Eksisting :Lahan Kosong dan Pemukiman Penduduk



Gambar 1. Lokasi Perancangan

4.2. Program Ruang

Program ruang dikelompokkan berdasarkan kegiatan yang dilakukan pada kawasan Objek Wisata di Desa Bulucina Berikut pengelompokan ruang dan kriterianya :

N	Nama Ruang	Fungsi	Total
1	Anjungan Pacu Sampan		430.79 m ²
2	Homestay	Fasilitas Primer	2722.1 m ²
3	Amphitheater		140.58 m ²
4	Food Court		261.47 m ²
5	Toko Souvenir	Fasilitas Sekunder	352.5 m ²
6	Play ground		3835 m ²
7	Pengelola		413.76 m ²
8	Security	Fasilitas pengelola dan Servis	113 m ²
9	R. ME		309 m ²
10	Space Junk		230 m ²
11	Area Parkir	Area Parkir	8853 m ²
TOTAL			17661.2 m ²
VEGETASI 10%			1766.12 m ²
TOTAL + VEGETASI 10%			19427.32 m ²

Tabel 1. Kebutuhan Ruang Keseluruhan

4.3. Penzoningan

Penentuan zoning merupakan kegiatan yang bertujuan untuk memisahkan kegiatan-kegiatan yang bersifat publik, semi publik dan privat.

A. Zona Publik

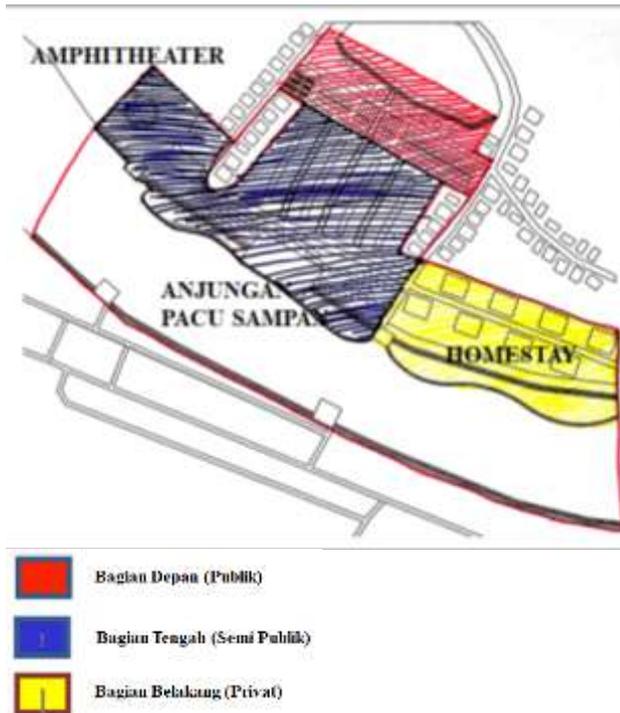
Fungsi yang termasuk kedalam zona publik adalah *entrance*, *front office*, *amphitheater*, *food court* dan toko *souvenir*.

B. Zona Semi Publik

Fungsi yang termasuk kedalam zona semi publik adalah anjungan pacu sampan, wahana rekreasi bersampan, rekreasi memancing, *play ground*, dan taman.

C. Zona Privat

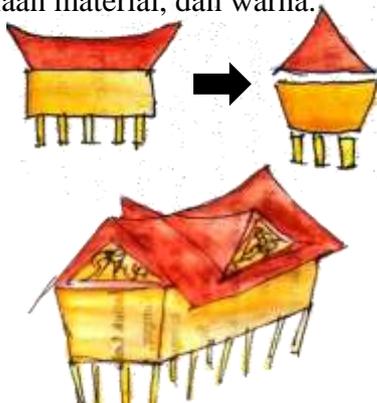
Fungsi yang termasuk kedalam zona privat adalah *homestay*, *back office* dan ruang servis. Penzoningan pada site disesuaikan dengan karakteristik yang ada pada site, sehingga kegiatan dalam kawasan objek wisata desa Buluhcina dapat berjalan dengan baik dan efisien.



Gambar 2. Zoning

4.4. Analisis Penerapan Tema Dalam Bangunan

Tema perancangan Kawasan Objek Wisata di Desa Buluhcina ini adalah Arsitektur Neo-Vernakular dengan menerapkan prinsip yang ada pada rumah Lontiok. pada perancangan Kawasan Objek Wisata di Desa Buluhcina ini akan menggunakan karakteristik arsitektur rumah lontiok dan unsur kebudayaan yang ada akan di selaraskan dengan prinsip arsitektur Neo-Vernakular, baik dari segi tatanan masa penggunaan material, dan warna.



Gambar.3. Analisa Tema

A. View dari luar kedalam tapak

View kedalam tapak yang cukup baik yaitu dari sungai ke dalam tapak. View yang sedang yaitu dari pemukiman penduduk ke dalam tapak, karena terhalang rumah-rumah warga sekitar. View yang terburuk yaitu dari hutan menuju dalam tapak, karena di kelilingi oleh pepohonan yang padat.



Gambar. 4. Analisa View dari luar ke dalam Tapak

B. View dari dalam keluar tapak

View keluar tapak terbaik mengarah ke sungai Kampar dan danau Rengas. Untuk view yang sedang yaitu mengarah dari tapak ke pemukiman penduduk. Sehingga penataan orientasi bangunan mengarah ke sungai Kampar.



Gambar.5. Analisa View dari dalam keluar Tapak

4.5. Analisis Tampilan Fisik Bangunan

Tampilan gaya bangunan Kawasan Objek Wisata di Desa Bulucina ini dirancang berdasarkan kebutuhan ruang, konsep, tema, dan beberapa analisa yang dilakukan seperti

bentuk dan ciri bangunan rumah lontiok. Penerapan elemen-elemen arsitektur yang telah ada yaitu arsitektur Neo-Vernakular sehingga gaya bangunan dapat melestarikan dan menjaga unsur-unsur lokal walaupun masih menggunakan pembaharuan menuju suatu karya yang lebih modern tanpa mengesampingkan nilai-nilai yang ada.

4.6. Fasad Bangunan

Fasad yang digunakan pada bangunan yaitu menggunakan *double façade* dengan motif ukiran yang ada pada rumah lontiok. Area yang memiliki insensitas cahaya matahari tinggi, dengan penambahan unsur-unsur tanaman agar insensitas panas yang masuk kedalam bangunan tidak terlalu tinggi.



Gambar.6. Fasad Bangunan

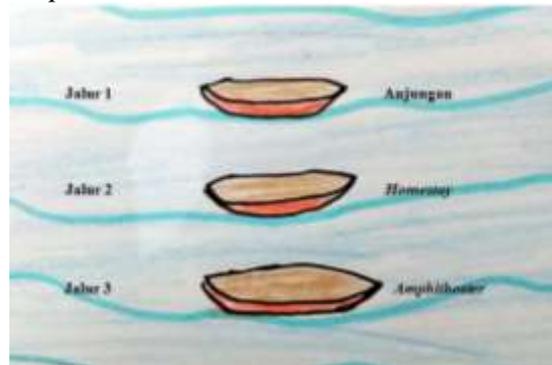
4.7. Konsep Dasar

Konsep dasar pada Pengembangan Kawasan Objek Wisata di Desa Buluhcina ini adalah Pacu Sampan. Kegiatan pacu sampan merupakan kegiatan sekarang yang menjadi budaya di Desa Buluhcina saat ini. Pada saat ini kegiatan pacu sampan masih diselenggarakan untuk memperingati hari besar yakni Hut Republik Indonesia dan Hari Raya Idul Fitri.



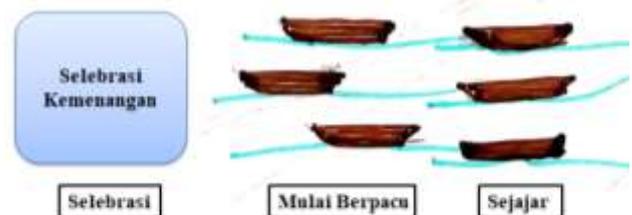
Gambar.7. Konsep Dasar

Konsep dari 3 jalur pacu sampan pada kawasan ini digunakan pada fungsi bangunan, yaitu bangunan di kawasan ini mempunyai 3 fungsi bangunan utama (Anjungan pacu sampan, *Homestay*, dan *Amphitheater*). Fungsi bangunan penunjang di kawasan ini adalah sebagai play ground, foodcourt, toko souvenir, kantor pengelolaan, *Security*, R. ME dan *Space Junk*.



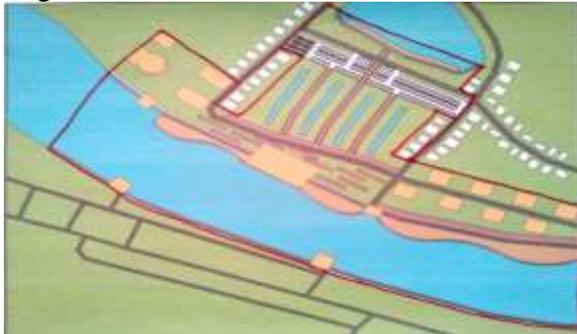
Gambar.8. Konsep Fungsi Utama Kawasan

Konsep dari jalur pacu sampan ini juga melambangkan sejajar, mulai berpacu dan selebrasi kemenangan. Sejajar disini maksudnya adalah bangunan yang sejajar, mulai berpacu maksudnya bangunan yang saling memacu seperti sampan yang saling memacu, dan selebrasi maksudnya titik merayakan kebahagiaan.



Gambar.9. Konsep Kawasan

Konsep dari arus sungai di terapkan untuk orientasi bangunan yang melawan arus sungai. Garis dinamis arus sungai di terapkan pada lansekap kawasan ini. Sebagian bangunan di kawasan ini menjorok ke air sungai seolah-olah terlihat seperti perahu yang berada di atas air.



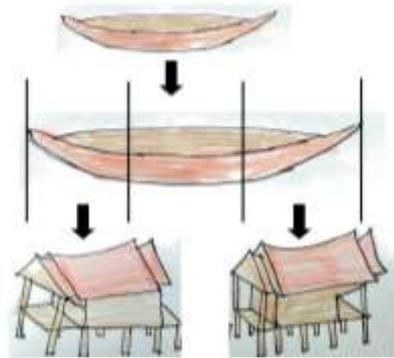
Gambar.10. Konsep Kawasan



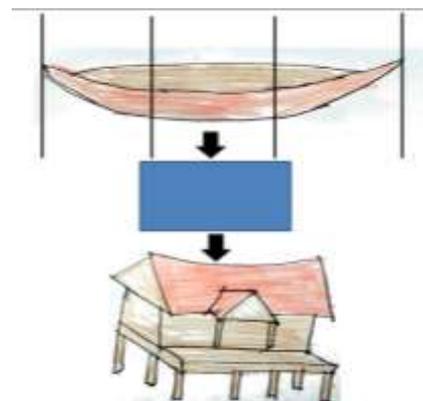
Gambar.11. Konsep Bangunan

4.8. Konsep Rencana Bangunan

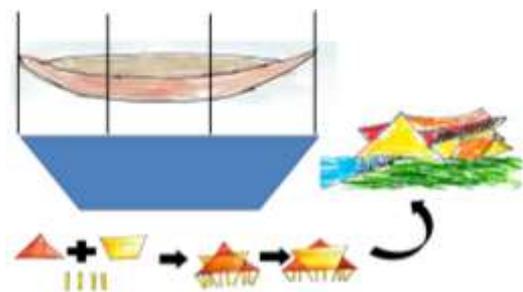
Bentuk bangunan Kawasan Objek Wisata desa Buluhcina ini menggunakan bentuk dari pacu sampan dan nilai-nilai dari bentuk rumah lontiok yang kemudian di transformasikan kedalam bentuk bangunan modern namun masih terdapat unsur budaya di dalamnya, sehingga kearifan lokal tetap terjaga. Ada tiga type konsep bangunan di Kawasan Objek Wisata Desa Buluhcina ini, yaitu type konsep pertama untuk bangunan *homestay*. Type konsep kedua untuk bangunan *amphitheater*, *food court*, dan toko *souvenir*. Type konsep ketiga untuk bangunan anjungan pacu sampan.



Gambar.12. Konsep Bangunan Type 1



Gambar.13. Konsep Bangunan Type 2



Gambar.14. Konsep Bangunan Type 3

5. KESIMPULAN

Konsep dasar perancangan penataan kawasan objek wisata Desa Buluhcina ini diambil dari "Pacu Sampan" yang merupakan kegiatan rutin yang dilakukan oleh masyarakat Desa Buluhcina. Perancangan kawasan ini menampilkan kebudayaan lokal seperti rumah tradisional masyarakat melayu yaitu rumah lontiok yang menjadi acuan dalam perancangan kawasan Objek wisata Desa Buluhcina serta dikombinasikan dengan unsur-unsur arsitektur Neo Vernakullar yang menciptakan tampilan bentuk bangunan

modern namun masih mengandung unsur kebudayaan lokal.

Perancangan ini menerapkan pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular yang sangat berperan penting perancangan ini. Unsur-unsur dari arsitektur Neo Vernakular dipadukan dengan tipologi arsitektur bangunan Melayu dan unsur-unsur dari budaya setempat, sehingga penerapan transformasi bentuk baru yang dapat menciptakan kesan visual yang menarik bagi wisatawan lokal maupun mancanegara.

Pendekatan Neo-Vernakular dipilih menjadi tema pada perancangan ini di karenakan Neo-Vernakular merupakan aliran yang menganut paham modern tanpa meninggalkan unsur-unsur tradisional yang ada, hal ini sesuai dengan konsep perancangan yang masih mengedepankan kebudayaan setempat dan tetap memasukkan unsur modernisasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Sarwono dkk. 2016. *Eksplorasi Arsitektur Sumatra Edisi Melayu (Godang dan Lontiok)*, Balai Litbang Perumahan wilayah I Medan Pusat Penelitian Dan Pengembangan Perumahan Dan Pemukiman, Medan
- Jencks, Charles. 1977. *The language of post-modern architecture (An Architectural design monograph)*. Rizzoli, London.
- Maryani. 1991. *Pengantar Geografi Pariwisata*. IKIP, Bandung
- Saputra, Rido. 2017. *Pusat Kebudayaan Minangkabau Di Kota Padang Dengan Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular*. Program Studi Teknik Arsitektur Universitas Riau.
- Yoeti. 1997. *Pengantar Ilmu Pariwisata*. Angkasa, Bandung