

PERANCANGAN TAMAN BUDAYA BERBASIS NILAI-NILAI MISTIS LOKAL DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR REGIONALISME KRITIS DI TEPUS, GUNUNGKIDUL

Ulfah Nur Azizah
21512089

Dosen Pembimbing
Ar. Ariadi Susanto, S.T., M.T.



ARCHITECTURE
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA



CANBERRA
ACCORD



한국건축교육인증원
Korea Architectural Accrediting Board



BOARD OF ARCHITECTS MALAYSIA
LEMBAGA ARKITEK MALAYSIA



Studio Akhir Desain Arsitektur

2024/2025

PERANCANGAN TAMAN BUDAYA BERBASIS NILAI-NILAI MISTIS LOKAL DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR REGIONALISME KRITIS DI TEPUS, GUNUNGKIDUL

Ulfah Nur Azizah
21512089

Dosen Pembimbing
Ar. Ariadi Susanto, S.T., M.T.

Laboratorium

Laboratorium
◆◆◆ Pemodelan
◆◆◆ Arsitektur &
◆◆◆ Perkotaan

Jurusan Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Islam Indonesia



ARCHITECTURE
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA



CANBERRA
ACCORD



한국건축교육인증원
Korea Architectural Accrediting Board



BOARD OF ARCHITECTS MALAYSIA
LEMBAGA ARKITEK MALAYSIA



Final Architecture Design Studio

2024/2025

DESIGN OF CULTURAL PARK BASED ON LOCAL MYSTICAL VALUES WITH CRITICAL REGIONALISM APPROACH IN TEPUS, GUNUNGKIDUL

Ulfah Nur Azizah

21512089

Supervisor

Ar. Ariadi Susanto, S.T., M.T.

Laboratorium

Laboratorium
◆◆◆ Pemodelan
◆◆◆ Arsitektur &
◆◆◆ Perkotaan

Departement of Architecture
Faculty of Civil Engineering and Planning
Islamic University of Indonesia

ABSTRAK

Tepus, Gunungkidul memiliki warisan budaya yang kaya dengan tradisi, seni, dan adat istiadat dengan unsur mistis yang masih dilestarikan oleh masyarakat setempat. Namun, modernisasi dan perkembangan pariwisata yang pesat membawa tantangan bagi keberlangsungan budaya dan identitas lokal karena dengan banyaknya wisatawan yang datang ke Gunungkidul, wisatawan masih kurang tertarik pada budaya tradisional karena dianggap kuno dan takut akan dampak negatifnya. Oleh karena itu, wisata alamnya lebih dikomersialkan daripada budayanya.

Kurangnya fasilitas yang mendukung aktivitas budaya menyebabkan masyarakat Tepus kesulitan dalam melestarikan dan mengembangkan seni serta tradisi mereka. Selain itu, lanskap khas Gunungkidul yang didominasi oleh perbukitan kapur dan kawasan karst juga menjadi tantangan dalam merancang ruang yang dapat beradaptasi dengan lingkungan sekaligus mempertahankan nilai budaya. Oleh karena itu, diperlukan sebuah taman budaya yang tidak hanya menjadi tempat pelestarian, tetapi juga dapat berfungsi sebagai ruang interaksi, edukasi, dan ekspresi bagi masyarakat serta wisatawan.

Pendekatan arsitektur regionalisme kritis dipilih dalam perancangan Pusat Kebudayaan di Tepus, Gunungkidul karena mampu mengharmoniskan tradisi dengan inovasi modern. Pendekatan ini menekankan penggunaan material lokal, adaptasi terhadap iklim setempat, serta integrasi bangunan dengan lanskap dan budaya daerah. Dengan memadukan elemen-elemen tradisional dengan teknologi dan desain yang lebih kontekstual, Taman Budaya ini diharapkan dapat menjadi simbol keberlanjutan budaya yang tetap relevan di tengah perubahan zaman.

kata kunci : Budaya, Taman Budaya, Regionalisme Kritis, Mistis

ABSTRACT

Tepus, Gunungkidul has a rich cultural heritage of traditions, arts, and customs with mystical elements that are still preserved by the local community. However, modernization and rapid tourism development pose challenges to the sustainability of local culture and identity. Although many tourists visit Gunungkidul, they show little interest in traditional culture, perceiving it as outdated and fearing potential negative impacts. As a result, natural tourism in the area has become more commercialized than its cultural offerings.

The lack of facilities supporting cultural activities makes it difficult for the Tepus community to preserve and develop their arts and traditions. Additionally, Gunungkidul's distinctive landscape, characterized by limestone hills and karst areas, presents challenges in designing spaces that can adapt to the environment while preserving cultural values. Therefore, a cultural park is needed—one that not only serves as a preservation site but also functions as a space for interaction, education, and expression for both the community and tourists.

The critical regionalism architecture approach was chosen for designing the Cultural Center in Tepus, Gunungkidul, as it effectively harmonizes tradition with modern innovation. This approach emphasizes the use of local materials, adaptation to the local climate, and integration of the building with the regional landscape and culture. By blending traditional elements with contextual technology and design, this Cultural Park is expected to become a symbol of cultural sustainability that remains relevant amid changing times.

Keywords: Culture, Cultural Park, Critical Regionalism, Mystical.



LEMBAR PENGESAHAN

Studio Akhir Design Arsitektur yang Berjudul:

Final Architecture Design Studio Entitled:

**PERANCANGAN TAMAN BUDAYA BERBASIS NILAI-NILAI MISTIS LOKAL DENGAN PENDEKATAN
ARSITEKTUR REGIONALISME KRITIS DI TEPUS, GUNUNGKIDUL**

*DESIGN OF CULTURAL PARK BASED ON LOCAL MYSTICAL VALUES WITH CRITICAL REGIONALISM APPROACH IN
TEPUS, GUNUNGKIDUL*

Nama Lengkap Mahasiswa : Ulfah Nur Azizah

Student's Full Name

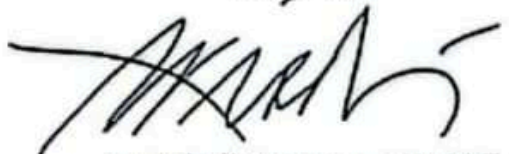
Nomor Mahasiswa : 21512089

Student's Identification

Telah diuji dan disetujui pada : Sleman, 12 Desember 2025

Has been evaluated and agreed on

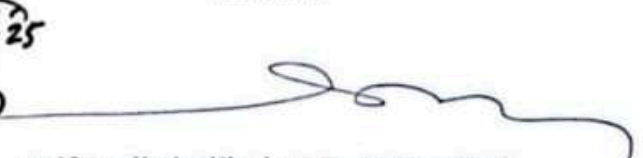
Pembimbing
Supervisor


Ar. Arladi Susanto, S.T., M.T.

Penguji 1
Examiner


Ir. Muhammed Iftironi, MLA.

Penguji 2
Examiner


Arif Budi Sholihah, S.T., M.Sc., Ph.D.

Diketahui Oleh:
Acknowledge By

Ketua Program Studi S1 Arsitektur
Head of Undergraduate Program in Architecture




Ir. Hanif Budiman, M.T., Ph.D., IALi.



CATATAN DOSEN PEMBIMBING

Penilaian Buku Laporan Tugas Akhir:

Bachelor Final Project Report Book Assesment:

PERANCANGAN TAMAN BUDAYA BERBASIS NILAI-NILAI MISTIS LOKAL DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR REGIONALISME KRITIS DI TEPUS, GUNUNGKIDUL

DESIGN OF CULTURAL PARK BASED ON LOCAL MYSTICAL VALUES WITH CRITICAL REGIONALISM APPROACH IN TEPUS, GUNUNGKIDUL

Nama Lengkap Mahasiswa : Ulfah Nur Azizah

Student's Full Name

Nomor Mahasiswa : 21512089

Student's Identification

Kualitas Buku Laporan Akhir :

Sedang*)

Baik*)

Sangat Baik*)

Sehingga,

~~Direkomendasikan~~ / tidak direkomendasikan *)

Untuk menjadi acuan produk tugas akhir.

Pembimbing

Supervisor

Ar. Ariadi Susanto, S.T., M.T.



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ulfah Nur Azizah
Nomor Mahasiswa: 21512089
Program Studi : Arsitektur
Fakultas : Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Judul Perancangan:

PERANCANGAN TAMAN BUDAYA BERBASIS NILAI-NILAI MISTIS LOKAL DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR REGIONALISME KRITIS DI TEPUS, GUNUNGKIDUL

*DESIGN OF CULTURAL PARK BASED ON LOCAL MYSTICAL VALUES WITH CRITICAL REGIONALISM APPROACH IN
TEPUS, GUNUNGKIDUL*

Dengan ini menyatakan bahwa karya tugas akhir ini adalah karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang secara jelas disebutkan sumber referensinya. Saya menyusun karya ini tanpa bantuan pihak lain, baik secara keseluruhan maupun sebagian dalam proses pembuatannya. Saya juga menyatakan bahwa tidak terdapat konflik atas hak kepemilikan intelektual dalam karya ini, dan menyerahkan hak penggunaan karya ini kepada Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia untuk kepentingan pendidikan dan publikasi.

Sleman, 12 Desember 2025

Penulis,



Ulfah Nur Azizah



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh,

Puji Syukur kehadiran Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat, karunia, dan ridho-Nya kepada kita semua, sehingga penulis dapat menyelesaikan Studio Akhir Desain Aarsitektur (SADA) yang berjudul **"Perancangan Taman Budaya berbasis Nilai-nilai Mistis Lokal dengan Pendekatan Arsitektur Regionalisme Kritis di Tepus, Gunungkidul"**. Tidak lupa shalawat serta salam penulis sampaikan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat-sahabatnya.

Dalam proses penyusunan, penulis menyadari bahwa karya ini dapat terselesaikan berkat bimbingan, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala hormat, penulis mengucapkan terima kasih yang tulus kepada:

- Allah SWT. atas segala petunjuk, kemudahan, dan karunia-Nya selama proses pengerjaan tugas akhir ini.
- Keluarga tercinta, yakni bapak M. Harun, ibu Retna Widayati, dan kakak Alfi Noor H. atas doa, kasih sayang, semangat, serta dukungan yang tiada henti.
- Bapak Ar. Ariadi Susanto, S.T., M.T., selaku dosen pembimbing, atas bimbingan, arahan, masukan, dan evaluasi yang berharga selama proses perancangan.
- Bapak Ir. Muhammad Iftironi, MLA. dan Ibu Arif Budi Sholihah, S.T., M.Sc., Ph.D., selaku dosen penguji, atas masukan dan evaluasi yang telah menyempurnakan karya ini.
- Seluruh dosen dan staf jurusan Arsitektur, atas ilmu, pengalaman, serta dukungan yang diberikan selama masa perkuliahan.
- Nazri Aldhani yang kebersamai dan mendukung penulis dalam proses penyusunan.
- Teman-teman seperjuangan, atas kebersamaan dalam belajar, berdiskusi, saling mendukung di masa sulit, dan berbagi cerita. Kenangan ini menjadi bagian yang sangat berharga dalam perjalanan studi.
- Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, atas setiap bentuk kebaikan, dorongan, dan bantuan dalam penyelesaian tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan segala bentuk kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Sleman, 12 Desember 2025

Penulis,

Ulfah Nur Azizah

DAFTAR ISI

Kelengkapan Dokumen
Sampul
Halaman Judul
Abstrak
Lembar Pengesahan
Lembar Catatan Dosen Pembimbing
Lembar Pernyataan Keaslian Karya
Kata Pengantar
Daftar Isi
Daftar Gambar
Daftar Tabel

- 01** Pendahuluan
 Latar Belakang
 Rumusan Permasalahan
 Peta Permasalahan
 Kerangka Berpikir
 Keunggulan Originalitas & Kebaruan
- 02** Penelusuran Persoalan Perancangan dan
 Pemecahannya
 Kajian Tapak
 Kajian Tipologi Bangunan
 Kajian Pendekatan
 Kajian Preseden
- 02** Hasil Rancangan dan Pembuktiannya
 Konsep Konteks Site
 Konsep Fungsi Bangunan & Aktivitas
 Konsep Arsitektural
 Konsep Rekayasa Bangunan
 Konsep Penyelesaian Persoalan

- 04** Hasil dan Deskripsi Perancangan
 Hasil Rancangan
- 05** Evaluasi Perancangan
- 06** Daftar Pustaka & Lampiran
 Surat Keterangan Hasil Cek Plagiasi
 Apreb (Architectural Presentation Board)
 Gambar Perancangan
 Maket
 Daftar Pustaka

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Berita Ancaman terhadap Budaya Indonesia
Gambar 1.2 Yogyakarta kaya akan budaya
Gambar 1.3 Pementasan Seni di Pantai
Gambar 1.4 Tradisi sakral di Tepus
Gambar 1.5 Tradisi sakral di Tepus
Gambar 1.6 Berita Jathilan menjadi Seni yang Paling Banyak Diminati
Gambar 1.7 Berita Turunnya Minat Generasi Muda terhadap Budaya Tradisional
Gambar 1.8 Berita Budaya Tradisional dianggap Kuno
Gambar 1.9 Berita Upaya Mengembangkan Seni Tradisional di Era Modern
Gambar 1.10 Berita Minat Masyarakat terhadap Wisata Mistis
Gambar 1.11 Berita Minat Masyarakat terhadap Wisata Mistis dan Dampaknya
Gambar 1.12 Persebaran Fasilitas Seni di Gunungkidul
Gambar 1.13 Diagram Latar Belakang Pendekatan Perancangan
Gambar 1.14 Diagram Peta Permasalahan
Gambar 1.15 Diagram Kerangka Berpikir
Gambar 2.1 Peta Wilayah Administrasi Kabupaten Gunungkidul
Gambar 2.2 Pegunungan Karst di Gunungkidul
Gambar 2.3 Peta Wilayah Administrasi Kapanewon Tepus
Gambar 2.4 Pegunungan Karst dan Hamparan Pantai di Tepus
Gambar 2.5 Lokasi Site
Gambar 2.6 Area Bukit Cingkrang
Gambar 2.7 Lokasi Site Rest Area Cingkrang Hills
Gambar 2.8 Peta Kontur Site dan Area Sekitar Site
Gambar 2.9 Pohon Jati
Gambar 2.10 Pohon Akasia
Gambar 2.11 Pohon Sengon
Gambar 2.12 Pohon Akasia
Gambar 2.13 Pohon Pule
Gambar 2.14 Pohon Bonsai
Gambar 2.15 Akses Wisata menuju dan dari Rest Area Cingkrang Hills
Gambar 2.16 Kebun Bunga Amarilis
Gambar 2.17 Air Terjun Sri Gethuk
Gambar 2.18 Gunung api purba nglanggeran
Gambar 2.19 Bukit Bintang
Gambar 2.20 Goa Pindul
Gambar 2.21 Pantai Pok Tunggal
Gambar 2.22 Geosite Goa Ndilem
Gambar 2.23 watu kikis rock fishing
Gambar 2.24 Bukit Pengilon
Gambar 2.25 Aksesibilitas menuju dan dari site
Gambar 2.26 Akses Jalan Menuju Kota Yogyakarta
Gambar 2.27 Akses Jalan Menuju Pantai melalui Pos Pulegundes, Desa Sidoharjo
Gambar 2.28 Akses Jalan Menuju Lokasi Site dari Kota Yogyakarta
Gambar 2.29 Akses Jalan dari Lokasi Site KeArah Pantai melalui Pos Tepus, Desa Tepus
Gambar 2.30 Persebaran Pemukiman di Kapanewon Tepus
Gambar 2.31 Persebaran Fasilitas Publik di Kapanewon Tepus
Gambar 2.32 Jarak dari Lokasi Site ke Fasilitas Publik
Gambar 2.33 Persebaran Balai Dusun di Kapanewon Tepus
Gambar 2.34 Pembagian Wilayah Berdasarkan Iklim

Gambar 2.35 Suhu Rata-rata dan Curah Hujan di Tepus, Gunungkidul
Gambar 2.36 Perubahan Suhu Tahunan di Tepus, Gunungkidul
Gambar 2.37 Kondisi Cuaca di Tepus, Gunungkidul
Gambar 2.38 Jumlah Curah Hujan di Tepus, Gunungkidul
Gambar 2.39 Perubahan Curah Hujan Tahunan di Tepus, Gunungkidul
Gambar 2.40 Arah dan Frekuensi Angin di Tepus, Gunungkidul
Gambar 2.41 Arah dan Frekuensi Angin di Tepus, Gunungkidul
Gambar 2.42 Suhu Maksimum di Tepus, Gunungkidul
Gambar 2.43 Paparan Sinar Matahari berdasarkan Posisi Matahari di Tepus, Gunungkidul
Gambar 2.44 Seni Jathilan
Gambar 2.45 Seni Reog
Gambar 2.46 Seni Doger
Gambar 2.47 Seni Tayub
Gambar 2.48 Seni Kethek Ogleng
Gambar 2.49 Seni Janggrung
Gambar 2.50 Seni Gedrug
Gambar 2.51 Seni Irengan
Gambar 2.52 Seni Toklik
Gambar 2.53 Seni Teater
Gambar 2.54 Diagram Potensi UMKM di Tepus, Gunungkidul
Gambar 2.55 Diagram Prinsip-prinsip Regionalisme menurut Frampton (1983) dan Penerapannya dalam Perancangan
Gambar 2.56 Natural Amphitheater
Gambar 2.57 Ukuran Standar Booth Pameran
Gambar 2.58 Ukuran Standar Loading Dock
Gambar 2.59 Church of the Light
Gambar 2.60 Proyek Perancangan Ungyennam dari Vietnam pada Architecture Competition Sacred Architecture
Gambar 2.61 Proyek Perancangan Wymoonina dari Tiongkok pada Architecture Competition Sacred Architecture
Gambar 2.62 Rumah Tradisional Suku Kanak
Gambar 2.63 Pusat Kebudayaan Jean-Marie Tjibaou
Gambar 2.64 Potongan Pusat Kebudayaan Jean-Marie Tjibaou
Gambar 2.65 Denah Pusat Kebudayaan Jean-Marie Tjibaou
Gambar 2.66 Interior Pusat Kebudayaan Jean-Marie Tjibaou
Gambar 2.67 Site Plan Nuanu Creative City
Gambar 2.68 Site Plan Polynesian Cultural Center
Gambar 2.69 Cam Thanh Community House
Gambar 2.70 Diagram Peta Persoalan Perancangan
Gambar 3.1 Analisis Regulasi Bangunan
Gambar 3.2 Analisis Jalur Sirkulasi
Gambar 3.3 Garis Edar Matahari
Gambar 3.4 Orientasi Massa Bangunan
Gambar 3.5 Peran Vegetasi terhadap Bangunan
Gambar 3.6 Arah dan Frekuensi Angin
Gambar 3.7 Respon Bangunan terhadap Angin
Gambar 3.8 Rencana Akhir Tata Massa
Gambar 3.9 Peta Kontur Site dan Area Sekitar Site
Gambar 3.10 Rencana Cut and Fill Tapak
Gambar 3.11 Tahap Transformasi Massa
Gambar 3.12 Sketsa Amphitheater
Gambar 3.13 Diagram Alur Aktivitas

Gambar 3.14 Analisis Zoning
Gambar 3.15 Analisis Tata Ruang
Gambar 3.16 Analisis Sirkulasi Tapak
Gambar 3.17 Pembagian Tata Ruang dan Alur Sirkulasi Pengunjung dalam Bangunan
Gambar 3.18 Pendopo dengan atap Joglo
Gambar 3.19 Sketsa Rencana Atap
Gambar 3.20 Sketsa Rencana Atap
Gambar 3.21 Sketsa Penerapan Konsep Tektonik
Gambar 3.22 Sketsa Penerapan Konsep Taktil
Gambar 3.23 Motif Batik Tumpal
Gambar 3.24 Pohon Akasia
Gambar 3.25 Pohon Tepus
Gambar 3.26 Pohon Pule
Gambar 3.27 Pohon Bonsai
Gambar 3.28 Pohon Beringin
Gambar 3.29 Pohon Kamboja
Gambar 3.30 Batu Kapur Finished untuk Lantai
Gambar 3.31 Batu Paras untuk Dinding
Gambar 3.32 Skematik Struktur
Gambar 4.1 Property Size
Gambar 4.2 Proporsi Ruang
Gambar 4.3 Block Plan
Gambar 4.4 Skematik Site Plan
Gambar 4.5 Site Plan
Gambar 4.6 Denah
Gambar 4.7 Denah Bangunan A
Gambar 4.8 Denah Bangunan B
Gambar 4.9 Denah Bangunan C
Gambar 4.10 Denah Bangunan D
Gambar 4.11 Denah Bangunan E
Gambar 4.12 Tampak Kawasan
Gambar 4.13 Potongan Kawasan
Gambar 4.14 Potongan Bangunan A
Gambar 4.15 Potongan Bangunan B
Gambar 4.16 Potongan Bangunan C
Gambar 4.17 Potongan Bangunan D
Gambar 4.18 Potongan Bangunan E
Gambar 4.19 Transformasi Massa Bangunan
Gambar 4.20 Orientasi Bangunan
Gambar 4.21 Aksesibilitas
Gambar 4.22 Transformasi Bentuk Bangunan
Gambar 4.23 Fasad dan Ornamen
Gambar 4.24 Motif Batik Tumpal
Gambar 4.25 Siteplan dan Denah Lantai 2
Gambar 4.26 Zonasi Dunia Luar
Gambar 4.27 Pencahayaan Bangunan Area Dunia Luar
Gambar 4.28 Penghawaan Bangunan Area Dunia Luar
Gambar 4.29 Suara dan Akustik Area Dunia Luar
Gambar 4.30 Sirkulasi dan Tata Letak Area Dunia Luar
Gambar 4.31 Material Area Dunia Luar
Gambar 4.32 Vegetasi Area Dunia Luar

Gambar 4.33 Pohon Tepus/Songgolangit
Gambar 4.34 Pohon Akasia
Gambar 4.35 Rancangan Eksterior dan Interior Area Dunia Luar
Gambar 4.36 Zonasi Dunia Antara
Gambar 4.37 Bentuk dan Ornamen Area Dunia Antara
Gambar 4.38 Kerajinan Silver
Gambar 4.39 Replika Pohon Pule
Gambar 4.40 Pohon Bonsai
Gambar 4.41 Pencahayaan Bangunan Area Dunia Antara
Gambar 4.42 Penghawaan Bangunan Area Dunia Antara
Gambar 4.43 Suara dan Akustik Bangunan Area Dunia Antara
Gambar 4.44 Suara Gemicik Air
Gambar 4.45 Suara Alat Musik Jawa
Gambar 4.46 Sirkulasi dan Tata Letak Bangunan Area Dunia Antara
Gambar 4.47 Material Bangunan Area Dunia Antara
Gambar 4.48 Air
Gambar 4.49 Batu Paras
Gambar 4.50 Ukiran Kayu Jati
Gambar 4.51 WPC
Gambar 4.52 Rancangan Interior Area Dunia Antara
Gambar 4.53 Zonasi Dunia Dalam
Gambar 4.54 Aksonometri dan Potongan Kawasan yang Menunjukkan Area Dunia Dalam
Gambar 4.55 Pencahayaan Area Dunia Dalam
Gambar 4.56 Penghawaan Area Dunia Dalam
Gambar 4.57 Suara dan Akustik Area Dunia Dalam
Gambar 4.58 Material Area Dunia Dalam
Gambar 4.59 Pohon yang Dibalut Kain Mori
Gambar 4.60 Rancangan Eksterior Area Dunia Dalam
Gambar 4.61 Vegetasi Area Dunia Dalam
Gambar 4.62 Pohon Pule
Gambar 4.63 Pohon Beringin
Gambar 4.64 Pohon Kamboja
Gambar 4.65 Rencana Jaringan Air Bersih
Gambar 4.66 Rencana Jaringan Air Kotor
Gambar 4.67 Respon Air Hujan
Gambar 4.68 Rancangan Interior
Gambar 4.69 Rancangan Eksterior

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jenis Budaya di Gunungkidul
Tabel 1.2 Jumlah Objek Wisata di Gunungkidul
Tabel 1.3 Jumlah Wisatawan Per-Kecamatan di Gunungkidul
Tabel 1.4 Keunggulan, Originalitas, dan Kebaruan
Tabel 2.1 Jumlah Pengunjung dan Pendapatan yang melalui Pos Tepus
Tabel 2.2 Data Kelompok Seni di Kapanewon Tepus Tahun 2024
Tabel 2.3 Tipe Rest Area
Tabel 2.4 Konsep Perancangan berbasis Perjalanan Spiritual Triloka
Tabel 3.1 Analisis Fungsi Bangunan
Tabel 3.2 Analisis Pengguna Taman Budaya
Tabel 3.3 Program Ruang
Tabel 3.4 Besaran Ruang



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG RANCANGAN

1.1.1 Ancaman Globalisasi terhadap Budaya Nasional



Gambar 1.1 Berita Ancaman terhadap Budaya Indonesia
Sumber: kemenkopmk.go.id, 2022

Seiring berkembangnya zaman, globalisasi menimbulkan tantangan baru dalam menjaga dan melestarikan budaya. Indonesia dengan kekayaan budayanya menghadapi ancaman nyata dari masuknya budaya asing yang memengaruhi gaya hidup, bahasa, dan cara berpikir masyarakat. Tanpa upaya pelestarian, minat generasi muda terhadap budaya tradisional, seperti bahasa daerah, seni, dan adat istiadat semakin menurun. Adanya modernisasi juga menyebabkan minat masyarakat untuk melestarikan budaya lokal semakin menurun. Selain itu, mudahnya akses masuk bagi budaya asing melalui media digital mengakibatkan semakin mudarnya kelestarian budaya Indonesia. Jika tidak ada langkah nyata untuk melestarikan dan mengembangkan budaya nasional, identitas bangsa dapat memudar, dan keunikan budaya Indonesia terancam hilang dalam arus globalisasi.

1.1.2 Kekayaan Budaya DI Yogyakarta



Gambar 1.2 Yogyakarta kaya akan budaya
Sumber: Dinas Kebudayaan DIY, 2025

Daerah Istimewa Yogyakarta dikenal sebagai salah satu daerah di Indonesia yang memiliki kekayaan budaya asli yang sangat kental dan beragam. Sebagai daerah dengan kebudayaan Jawa yang kental, DI Yogyakarta tidak hanya mempertahankan tradisi-tradisi lama, tetapi juga berhasil menjadikannya bagian hidup yang terus berkembang di tengah modernitas. Warisan budaya seperti batik tulis, keraton, gamelan, wayang, seni tari, hingga tradisi dan upacara adat masih terjaga dengan baik dan menjadi identitas kuat masyarakatnya. Keistimewaan DI Yogyakarta juga tercermin dalam struktur pemerintahan dan tata ruang yang berakar pada nilai-nilai budaya Jawa. Di tengah arus globalisasi, kekayaan budaya ini menjadi potensi luar biasa yang tak hanya penting

untuk dilestarikan, tetapi juga dapat dikembangkan sebagai sumber inspirasi dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan, pariwisata, ekonomi kreatif, hingga perancangan arsitektur dan desain yang berakar pada kearifan lokal.

Perkembangan modernisasi di Daerah Istimewa Yogyakarta berlangsung pesat seiring kemajuan teknologi, pendidikan, dan pariwisata. Modernisasi ini mendorong munculnya gaya hidup baru dan bentuk-bentuk ekspresi budaya kontemporer, khususnya di kalangan generasi muda. Nilai-nilai tradisional mulai berpadu dengan elemen global, menciptakan dinamika budaya yang unik namun juga menimbulkan tantangan terhadap pelestarian identitas lokal. Oleh karena itu, perlu adanya upaya untuk menjaga keseimbangan antara kemajuan modern dan kelestarian budaya asli agar jati diri DI Yogyakarta tetap terjaga di tengah arus perubahan.

Dalam acara "Refleksi Kebudayaan" yang diselenggarakan di Universitas Gadjah Mada, Gubernur DI Yogyakarta, Sri Sultan Hamengku Buwono X, menyampaikan gagasan tentang Kebudayaan Indonesia Baru. Konsep ini mengusung perpaduan antara pelestarian nilai tradisional dan semangat pembaruan untuk membangun masa depan bangsa yang maju, adil, dan beradab. Beliau menegaskan bahwa budaya lokal adalah fondasi utama identitas nasional yang harus terus dijaga, karena budaya merupakan inti dari keberadaan bangsa Indonesia.

Refleksi kebudayaan ini bertujuan untuk memperkuat jati diri Nusantara serta mendorong perkembangan budaya yang berkelanjutan. Upaya tersebut perlu melibatkan peran aktif generasi muda, masyarakat adat, serta seluruh elemen bangsa dalam menciptakan integrasi budaya yang inklusif, menghargai keberagaman, dan memiliki orientasi maritim. Dengan membangkitkan kembali semangat ke-Nusantaraan, Indonesia diharapkan mampu menghadapi tantangan global dan memperkuat perannya di kawasan Indo-Pasifik.

1.1.3 Gunungkidul: Potensi Seni Budaya, Wisata Alam

Daerah Istimewa Yogyakarta dalam pembangunan kawasannya tidak terlepas dari visi Gubernur tahun 2022–2027 yang menempatkan kawasan selatan sebagai prioritas pembangunan, yaitu meliputi Kabupaten Gunungkidul, Bantul, dan Kulon Progo. Wilayah-wilayah ini masih memiliki angka kemiskinan yang relatif tinggi dibandingkan kawasan tengah dan utara, meskipun menyimpan kekayaan alam dan budaya yang melimpah serta

memiliki potensi wisata yang luar biasa. Kabupaten Gunungkidul sendiri merupakan kabupaten terluas di DIY, dengan luas wilayah mencapai 1.485,36 km² atau sekitar 46,63% dari total luas provinsi. Wilayah ini terbagi menjadi 18 kecamatan dan 144 desa. Dengan bentang alam yang beragam, Gunungkidul memiliki potensi pariwisata yang terus berkembang, baik dalam bentuk wisata alam, sejarah, maupun budaya, yang menarik minat wisatawan domestik maupun mancanegara.



Gambar 1.3 Pementasan Seni di Pantai
Sumber: mediaindonesia.com, 2022

Pada tahun 2017 sebanyak 52,66% wisatawan di Indonesia memilih jenis wisata alam, 32,84% wisata buatan dan 14,50% wisata budaya (Kristiana & Liana, 2019). Sebagai destinasi wisata alam unggulan di DIY, Gunungkidul dikenal dengan lanskap karst, deretan pantai selatan, air terjun, dan gua-gua alamnya. Keindahan alam ini juga yang telah mendominasi citra Gunungkidul di mata publik, sementara potensi budayanya belum terangkat secara seimbang, padahal gunungkidul merupakan kawasan lestari budaya. Banyak seni dan tradisi terutama yang masih mengandung unsur mistis seperti pertunjukan jathilan, doger, rasulan, dan babad dalam belum digarap secara maksimal sebagai bagian dari daya tarik wisata. Akses jalan menuju destinasi budaya pun masih menjadi kendala. Strategi yang dapat diambil adalah memadukan kekuatan lokal dengan peluang pengembangan, seperti mengadakan pertunjukan budaya di objek wisata, melibatkan investor, serta memasarkan konsep wisata desa yang asri dan autentik (Prayudatama, 2023).

a. Seni Budaya di Gunungkidul

Tradisi Bersik Telaga Sumur : Wujud Lestarinya Budaya dan Spiritualitas Masyarakat Tepus

Si J 29 Mei 2025 16:34:24 WIB



Gambar 1.4 Tradisi sakral di Tepus
Sumber: desatepus.gunungkidulkab.go.id, 2024

Tradisi Jamasan Di Kalurahan Tepus - Upaya Melestarikan dan Mengenalkan Kekayaan Budaya Lokal

Si J 19 Juli 2024 17:10:21 WIB



Gambar 1.5 Tradisi sakral di Tepus
Sumber: desatepus.gunungkidulkab.go.id, 2024

Jathilan Menjadi Kesenian Terfavorit di Kalurahan Tepus

Mas Danarta · 22 Mei 2024 07:12:09 WIB



Gambar 1.6 Berita Jathilan menjadi Seni yang Paling Banyak Diminati
Sumber: desatepus.gunungkidulkab.go.id, 2024

Gunungkidul, sebuah wilayah di pesisir selatan DI Yogyakarta yang berbatasan langsung dengan gelombang Samudra Hindia, bukan hanya menyuguhkan pesona alam yang memesona, tetapi juga kekayaan budaya yang dalam dan autentik. Sebagai daerah yang hidup dalam harmoni dengan alam dan laut, masyarakat Gunungkidul telah membangun sebuah peradaban budaya yang khas, dimana unsur-unsur mistis, spiritual, dan tradisi leluhur tidak hanya menjadi kenangan, tetapi masih hidup dan dipraktikkan dalam keseharian. Seni dan tradisi di Gunungkidul merupakan cerminan dari keyakinan, nilai-nilai sosial, dan hubungan simbolis masyarakat dengan alam serta dunia spiritual yang tidak kasat mata seperti hubungan kepada Tuhan dan roh nenek moyang. Kekentalan budaya mistis ini terlihat dari berbagai ritual dan tradisi yang tetap lestari.

b. Penurunan Minat Generasi Z pada Seni Budaya Tradisional

Gamelan Jogja Dijauhi Anak Muda Daerah Sendiri karena Dianggap Mistis tapi Diminati di 7 Kota Prancis

oleh Hammam Izzuddin · 22 April 2024



Gambar 1.7 Berita Turunnya Minat Generasi Muda terhadap Budaya Tradisional
Sumber: mojok.co, 2024

Namun, pandangan anak muda zaman sekarang (Gen Z) terhadap kesenian tradisional yang mengandung unsur mistis, seperti gamelan, terlihat bertolak belakang. Di satu sisi, mereka tertarik pada hal-hal yang berhubungan dengan jati diri lokal. Namun di sisi lain, cerita-cerita mistis yang menyelimuti kesenian ini justru sering membuat mereka merasa takut dan menjaga jarak. Banyak yang jadi enggan mempelajarinya karena khawatir akan hal-hal

yang berbau magis. Yang unik, justru di luar negeri seperti Prancis, gamelan sangat dinantikan dan dihargai. Mereka melihat keindahan dan kerumitan musiknya, bukan hal mistisnya. Tantangannya adalah bagaimana agar anak muda kita bisa mencintai warisan budayanya sendiri tanpa rasa takut. Gamelan perlu dilihat sebagai warisan yang hidup, bisa dipelajari dengan santai, dan bahkan digabung dengan musik masa kini, sehingga tidak terkesan kuno dan menakutkan.

Hal serupa terjadi pada seni wayang. Sanggar Wayang Ajen menemukan bahwa anak muda menganggap wayang membosankan, bahasanya sulit, ceritanya rumit, dan waktunya terlalu lama. Tokoh-tokoh wayang terasa asing bagi mereka, ditambah lagi wayangnya berat dan sulit digerakkan. Fasilitas latihan yang kurang menarik juga membuat Gen Z semakin tidak tertarik.



Gambar 1.8 Berita Budaya Tradisional dianggap Kuno
Sumber: unair.ac.id, 2024

Namun tantangan tidak hanya sampai di situ. Di era digital ini, generasi Z terus menerus dikelilingi oleh budaya asing yang lebih trendy dan mudah diakses melalui teknologi. Mereka yang melek digital dan selalu ingin mengikuti tren seringkali merasa budaya tradisional terlihat kuno dan tidak sesuai dengan zaman sekarang. Banyak yang bahkan mengalami FOMO (takut ketinggalan tren) jika tidak mengikuti budaya populer yang sedang viral.

Bagaimana Seni Pertunjukan Tradisional Bisa Berkembang di Era Gen Z?



Gambar 1.9 Berita Upaya Mengembangkan Seni Tradisional di Era Modern
Sumber: liputan6.com, 2024

Meskipun begitu, sebenarnya generasi Z tidak sepenuhnya menolak budaya tradisional. Mereka justru tertarik untuk mengeksplorasi budaya dengan cara-cara baru yang sesuai dengan zaman sekarang. Seperti yang dilakukan Sanggar Wayang Ajen, mereka berusaha membuat wayang jadi lebih menarik dengan menyederhanakan bahasa, membuat latihan lebih menyenangkan seperti bermain, dan

menggunakan pendekatan yang tidak kaku. Dengan cara ini, diharapkan anak muda tidak lagi melihat budaya tradisional sebagai sesuatu yang menyeramkan atau ketinggalan zaman, tetapi sebagai warisan yang bisa mereka banggakan dan sesuaikan dengan identitas mereka sebagai generasi modern.

Masyarakat umum, termasuk Gen Z, memiliki tolak belakang terhadap seni mistis. Di satu sisi, mereka tertarik dengan potensi wisata mistis yang dianggap unik dan anti mainstream. Di sisi lain, ada ketakutan akan dampak negatif dari seni mistis, seperti pengaruh negatif pada psikologis, eksploitasi kepercayaan, dan potensi bahaya dari praktik mistis itu sendiri.

Berikut adalah beberapa ketakutan umum terkait seni mistis:

- Dampak Psikologis:

Beberapa orang khawatir bahwa seni mistis, terutama yang melibatkan cerita atau praktik yang menyeramkan, dapat memicu kecemasan, ketakutan, atau bahkan gangguan psikologis, terutama pada individu yang rentan.

Contoh:

1. Stigma sebagai kesenian yang bertentangan dengan nilai-nilai agama tertentu atau Ketinggalan Zaman
2. Penggambaran yang Menyeramkan dalam Media Populer

- Potensi Bahaya:

Beberapa seni mistis melibatkan praktik atau ritual yang dianggap berbahaya atau memiliki potensi risiko, seperti penggunaan benda-benda mistis atau interaksi dengan entitas gaib.

Contoh:

1. Kekhawatiran akan terkena 'tulah' atau murka dari kekuatan supranatural
2. Dikaitkan dengan Praktik Sihir atau Perdukunan (Syirik)

c. Meningkatnya Minat Wisata Mistis sebagai Potensi Pariwisata Alternatif



Di sisi lain, kini semakin banyak orang, terutama generasi muda, yang justru mencari pengalaman berbeda melalui wisata mistis atau wisata horor. Tren ini kian diminati karena berhasil memadukan rasa penasaran, sensasi adrenalin, dan daya tarik cerita rakyat yang misterius.

Berdasarkan laporan dari UKM Indonesia dan Detik Travel, wisata jenis ini tidak hanya sekadar menakut-nakuti, tetapi seringkali kental dengan unsur sejarah dan budaya lokal. Setiap lokasi menyimpan narasinya sendiri, mulai dari cerita penjajahan, peristiwa tragis masa lalu, hingga legenda masyarakat setempat yang turun-temurun. Kombinasi antara rasa takut dan ingin tahu inilah yang memicu adrenalin dan menjadi daya tarik utamanya.

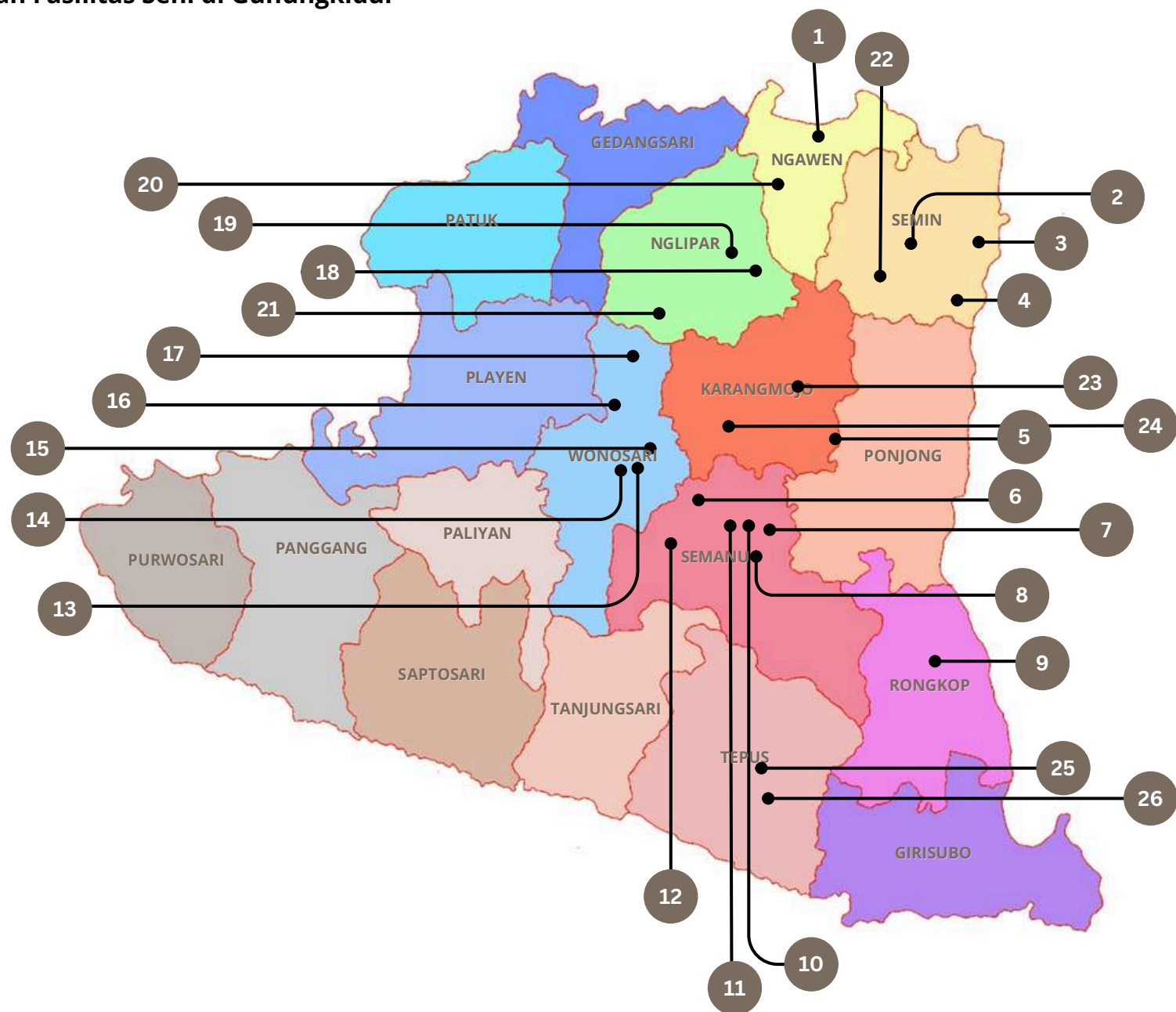
Yang menarik, tren ini ternyata telah hidup sejak lama di Indonesia dan semakin populer belakangan ini. Penggemarnya tidak hanya datang dari dalam negeri, tetapi juga menarik perhatian wisatawan mancanegara. Di balik sensasi adrenalin yang ditawarkan, wisata mistis juga membawa dampak positif yang nyata, yaitu menghidupkan perekonomian warga sekitar. Kehadiran para wisatawan membuka peluang usaha baru, seperti jasa pemandu wisata, rumah makan, penginapan, hingga penjualan cenderamata.

Dengan demikian, kekayaan budaya yang mengandung unsur mistis, seperti yang ada di Gunungkidul dengan tradisi Jamasan dan Bersih Telaga Sumurnya, dapat dikemas menjadi daya tarik wisata yang unik. Melalui pendekatan yang tepat, cerita-cerita mistis yang selama ini mungkin hanya dikenal oleh masyarakat lokal dapat disajikan sebagai sebuah pengalaman wisata yang menarik dan menghibur. Dengan begitu, warisan budaya mistis tersebut tidak hanya lestari, tetapi juga dapat diterima, dinikmati, dan diapresiasi oleh wisatawan umum, sekaligus membawa kesejahteraan bagi masyarakat setempat.

Oleh karena itu, perancangan Taman Budaya di Kapanewon Tepus menjadi sebuah kebutuhan penting. Taman Budaya hadir sebagai jembatan untuk mengubah potensi budaya mistis menjadi daya tarik yang dapat dinikmati secara lebih luas. Dengan pendekatan yang tepat, Taman Budaya dapat mengemas unsur mistis yang melekat pada seni dan tradisi lokal bukan sebagai hal yang menakutkan, melainkan sebagai nilai unik yang menawarkan pengalaman budaya yang autentik dan "anti mainstream". Dengan demikian, ketakutan akan dampak negatif dapat diubah menjadi rasa penasaran yang positif dan apresiasi. Melalui Taman Budaya, warisan budaya lokal tidak hanya lestari, tetapi juga dapat menjadi identitas masyarakat dan destinasi wisata budaya yang memperkaya pariwisata daerah.

1.2 LATAR BELAKANG PEMILIHAN LOKASI

a. Persebaran Fasilitas Seni di Gunungkidul



Gambar 1.12 Persebaran Fasilitas Seni di Gunungkidul
Sumber: Penulis, 2025

Keterangan:

- | | | |
|--|---|---------------------------------------|
| 1. Homebase Turonggo Ngesti Manunggal | 11. Sanggar Seni Cikal Budaya | 21. Sanggar Seni Tari Saraswati |
| 2. Studo 1 Sanggar Seni Taman Mekar Sari | 12. Pak mukiyan kesenian jathilan kudopawitan | 22. Sanggar Tari Pratiwi |
| 3. Sanggar Seni Lukis Bima Sakti | 13. Sanggar Seni Songgo Langit | 23. Sanggar Tari Kendhalisada |
| 4. Seni Budaya Jlantur | 14. Sanggar Seni RNB | 24. Sanggar Pedhalangan Pengalasan |
| 5. Sanggar Seni Aji Jati Kencono Mudho | 15. Gedung Kesenian | 25. Sanggar Tari Ellya |
| 6. Omah Seni Tanjunganom | 16. Taman Budaya Gunungkidul | 26. Sanggar Seni Karawitan Gagat Rino |
| 7. Sanggar Ori Gunungkidul | 17. Basecamp Komunitas Nirbaya | |
| 8. Jragum ngeposari semanu gunungkidul | 18. Omah Seni Sopo Nyono | |
| 9. Sanggar Seni & Budaya Putro Nuswantoro | 19. Sanggar Seni Gong Khayangan | |
| 10. Joglo Padepokan Seni Pedalangan dan Karawitan Ki Sudya Marsita | 20. Sanggar Ngluri Seni Wonosadi | |

Masyarakat Gunungkidul dikenal sebagai masyarakat tradisional yang masih memegang teguh budaya luhur warisan nenek moyang. Namun, arus masuk budaya asing melalui media sosial, pariwisata, dan urbanisasi telah memicu pergeseran nilai-nilai lokal. Perubahan gaya hidup yang semakin modern menyebabkan menurunnya penggunaan bahasa daerah serta adat istiadat dalam kehidupan sehari-hari. Jika tidak ada upaya pelestarian yang serius, dikhawatirkan budaya asli Gunungkidul akan semakin terpinggirkan dan kehilangan identitasnya. Dalam menghadapi tantangan ini, pemerintah berupaya mengadopsi karakteristik sosial budaya masyarakat dalam proses pembangunan agar tetap selaras dengan budaya lokal. Upaya pelestarian budaya ini juga terlihat dari keberadaan 1.878 komunitas kesenian dan 144 tokoh pemangku adat yang terus menjaga warisan budaya daerah. Selain itu, terdapat 10 desa budaya yang dikembangkan untuk menunjang kesejahteraan masyarakat, 5 cagar budaya, serta 692 benda cagar budaya yang tersebar di wilayah Kabupaten Gunungkidul. Potensi ini menjadi aset penting dalam mempertahankan identitas budaya di tengah arus modernisasi.

Fasilitas Budaya di Gunungkidul Bagian Utara

Wilayah utara Gunungkidul, seperti Playen, Patuk, dan Wonosari, relatif lebih maju dalam hal infrastruktur dan aksesibilitas dibandingkan wilayah lain. Hal ini berpengaruh pada tumbuhnya komunitas seni yang lebih aktif dan terorganisir. Komunitas seni di wilayah ini memiliki fasilitas pendukung yang lebih baik, serta memiliki akses terhadap ruang-ruang publik seperti Taman Budaya Gunungkidul yang terletak di Wonosari. Kegiatan seni seperti tari, karawitan, dan teater rakyat cukup rutin digelar baik oleh sanggar maupun sekolah, dan interaksi antar komunitas terjalin lebih dinamis.

Fasilitas Budaya di Gunungkidul Bagian Tengah

Di wilayah tengah, seperti Semanu, Karangmojo, dan Ponjong, komunitas seni berkembang dengan pendekatan yang lebih berbasis komunitas lokal dan pendidikan informal. Meski belum sepadat kawasan utara, semangat pelestarian budaya tradisional tetap terasa kuat. Banyak sanggar yang masih berfungsi sebagai tempat latihan kesenian tradisional seperti wayang, campursari, dan upacara adat. Namun, tantangan seperti minimnya fasilitas representatif dan kurangnya promosi masih menjadi hambatan bagi komunitas di wilayah ini untuk berkembang lebih luas.

Fasilitas Budaya di Gunungkidul Bagian Selatan

Sementara itu, wilayah selatan seperti Tepus, Girisubo, dan Saptosari dikenal sebagai wilayah yang secara geografis lebih terpencil, namun kaya akan potensi budaya. Komunitas seni di

daerah ini berkembang dari inisiatif masyarakat lokal, seperti sanggar jathilan, kelompok gamelan, dan komunitas kreatif. Beberapa desa budaya seperti Jerukwudel aktif menyelenggarakan festival dan pertunjukan seni. Sayangnya, keterbatasan fasilitas, kurangnya akses promosi, serta minimnya ruang ekspresi masih menjadi isu utama. Komunitas dan masyarakat di wilayah selatan membutuhkan dukungan lebih besar dalam hal infrastruktur dan integrasi dengan sektor pariwisata agar potensi budaya mereka bisa lebih terdengar secara luas.

Dengan demikian, penyediaan taman budaya ini akan difokuskan di wilayah selatan Gunungkidul, sejalan dengan visi Gubernur tahun 2022–2027 yang menetapkan kawasan selatan sebagai prioritas pembangunan.

Tabel 1.1 Jenis Budaya di Gunungkidul

NO.	KECAMATAN	SENI MUSIK	SENI RUPA	SENI TARI	SENI TEATER	JUMLAH
1	Panggang	7		2	4	13
2	Purwosari	7		2	2	11
3	Paliyan	6		2	2	10
4	Saptosari	6		2	4	12
5	Tepus	6		4	6	16
6	Tanjungsari	7		3	4	14
7	Rongkop	6		2	3	11
8	Girisubo	6		3	2	11
9	Semanu	5		4	4	13
10	Ponjong	6		2	3	11
11	Karangmojo	6		2	7	15
12	Wonosari	8		2	4	14
13	Playen	6		2	3	11
14	Patuk	7		2	6	15
15	Gedangsari	5	1	2	6	14
16	Nglipur	7		3	4	14
17	Ngawen	7		3	3	13
18	Semin	7		3	6	16

Sumber: gunungkidulkab.bps.go.id, 2024

Dari Tabel diatas dapat disimpulkan bahwa Tepus masuk kedalam kecamatan yang menampilkan jenis budaya paling banyak di kawasan selatan Gunungkidul, yaitu menampilkan 16 jenis budaya yang terhitung sejak 2019-2023.

Di Kapanewon Tepus sendiri telah terdapat sanggar seni yang menjadi wadah bagi masyarakat khususnya para remaja yang ingin berpartisipasi dalam pelestarian budaya, dan beberapa balai dusun yang digunakan komunitas seni untuk berlatih seni. Dengan potensi seni, budaya, dan sosial yang besar, promosi budayanya yang belum sepenuhnya terfasilitasi oleh ruang publik yang mendukung menjadi sebuah permasalahan.

Sehingga, dapat disimpulkan bahwa penting untuk menghadirkan

taman budaya yang dapat menjadi sinergi budaya baik antar seniman di Kapanewon Tepus maupun dengan seniman dari luar daerah dan menjadi ruang komunal bagi masyarakat dan wisatawan, sehingga tidak hanya menjadi ruang ekspresi dan pelestarian budaya lokal, tetapi juga mendorong pemberdayaan masyarakat dan pemerataan akses terhadap aktivitas kebudayaan.

Urgensi pendirian taman budaya ini selaras dengan amanat Peraturan Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 3 Tahun 2017 tentang Pemeliharaan dan Pengembangan Kebudayaan. Dalam pasal-pasal peraturan tersebut, ditekankan bahwa pengembangan kebudayaan bertujuan menguatkan karakter dan jati diri masyarakat, mewujudkan ketahanan budaya, serta pemerataan akses budaya yang bermuara pada peningkatan kesejahteraan masyarakat. Strategi pengelolaan kebudayaan juga menekankan pentingnya inovasi, peningkatan mutu SDM, pendidikan budaya, serta pemanfaatan objek kebudayaan sebagai basis pengembangan ekonomi lokal. Hal ini diperkuat oleh Rencana Strategis Dinas Kebudayaan Kabupaten Gunungkidul tahun 2021–2026 yang menugaskan fungsi pembinaan dan pengembangan kelompok kesenian lokal. Oleh karena itu, keberadaan taman budaya berbasis sinergi budaya menjadi kebutuhan sebagai wadah kreatif dan kolaboratif sekaligus sebagai wujud implementasi regulasi tersebut untuk mendukung visi pembangunan selatan Yogyakarta yang berkeadilan dan berbudaya.

Tabel 1.2 Jumlah Objek Wisata di Gunungkidul

NO.	KECAMATAN	JUMLAH OBJEK WISATA (UNIT)	
		2022	2023
1	Panggang	4	4
2	Purwosari	6	6
3	Paliyan	4	7
4	Saptosari	4	4
5	Tepus	12	13
6	Tanjungsari	11	11
7	Rongkop	-	-
8	Girisubo	7	7
9	Semanu	3	3
10	Ponjong	5	5
11	Karangmojo	2	2
12	Wonosari	1	1
13	Playen	2	2
14	Patuk	8	8
15	Gedangsari	3	3
16	Nglipur	1	1
17	Ngawen	3	3
18	Semin	1	1
	Gunungkidul	77	81

Sumber: gunungkidulkab.bps.go.id, 2024

Tabel 1.3 Jumlah Wisatawan Per-Kecamatan di Gunungkidul

Kecamatan	Wisatawan (Jiwa)					
	Wisatawan Nusantara/Domestik		Wisatawan Mancanegara		Jumlah	
	2022	2023	2022	2023	2022	2023
Panggang	692.774	493.257	-	2	692.774	493.259
Purwosari	252.917	600.034	-	-	252.917	600.034
Paliyan	40.700	33.149	-	-	40.700	33.149
Saptosari	102.784	139.989	7	-	102.791	139.989
Tepus	398.275	531.579	104	1.835	398.379	533.414
Tanjungsari	1.167.427	1.380.045	48	895	1.167.475	1.380.940
Rongkop	-	-	-	-	-	-
Girisubo	116.293	163.564	-	42	116.293	163.606
Semanu	128.759	140.718	-	-	128.759	140.718
Ponjong	4.280	1.759	-	-	4.280	1.759
Karangmojo	51.815	67.617	189	1.190	52.004	68.807
Wonosari	7.632	4.098	15	3	7.647	4.101
Playen	22.698	27.483	272	595	22.970	28.078
Patuk	93.354	80.747	15	96	93.369	80.843
Gedangsari	6.106	1.059	19	18	6.125	1.077
Nglipur	3.355	2.081	38	1	3.393	2.082
Ngawen	14.303	43.018	2	3	14.305	43.021
Semin	2.591	2.966	-	-	2.591	2.966
Gunungkidul	3.106.063	3.713.143	709	4.680	3.106.772	3.717.823

Sumber: gunungkidulkab.bps.go.id, 2024

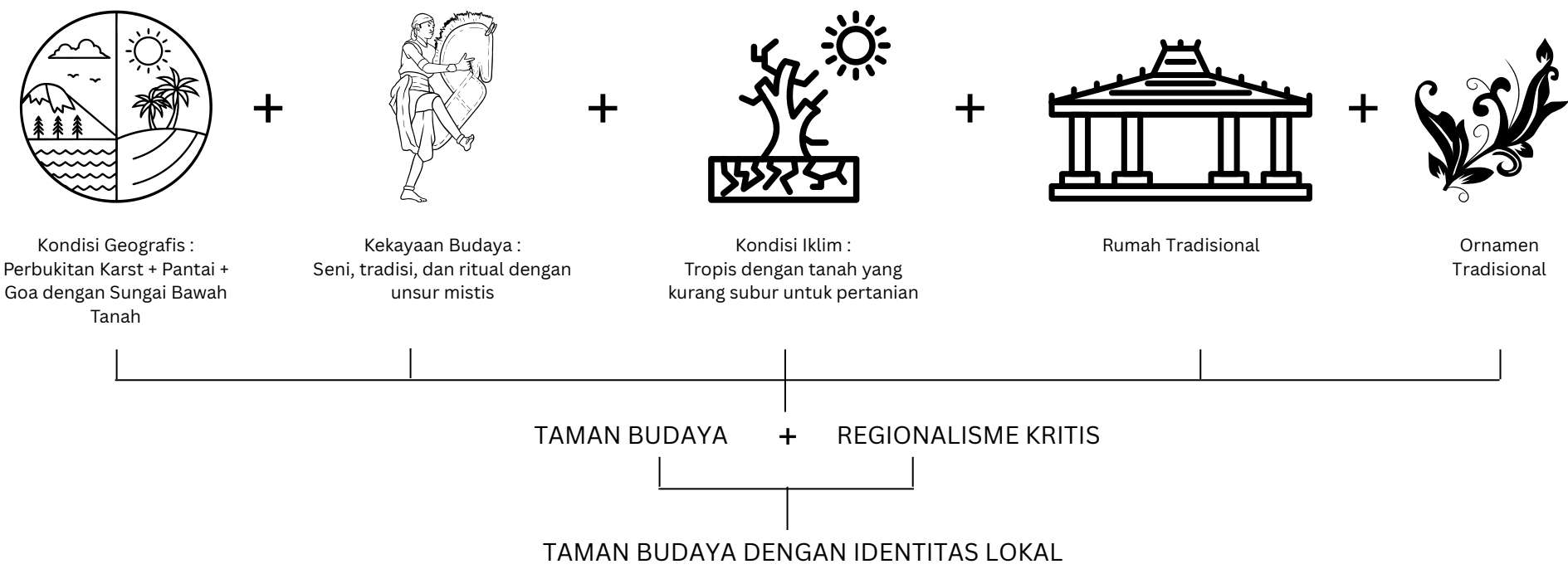
Dari kedua tabel diatas dapat disimpulkan bahwa Tepus memiliki objek wisata paling banyak di Gunungkidul yang pada tahun 2022 memiliki 12 objek wisata dan bertambah menjadi 13 objek wisata pada 2023. Sehingga dengan banyak dan terus bertambahnya objek wisata di Tepus dengan daya tarik yang berbeda-beda maka akan menarik semakin banyak wisatawan, dimana jumlah wisatawan di Tepus sendiri pada tahun 2023 telah masuk dalam urutan nomor 3 paling banyak di Gunungkidul dengan 533.414 wisatawan per tahun. Dengan jumlah wisatawan yang semakin meningkat, nantinya wisatawan di Tepus juga dapat mengunjungi taman budaya ini untuk mengenal dan menikmati seni budaya dan produk-produk khas Tepus, Gunungkidul.

Tepus merupakan jalur wisata utama menuju pantai, namun belum memiliki ruang istirahat dan ruang yang mampu memperkenalkan budaya lokal kepada wisatawan secara menarik. Taman budaya ini juga bisa menjadi ruang temu antara warga dan wisatawan, mendukung UMKM lokal, sekaligus memperluas eksposur terhadap budaya Gunungkidul secara kontekstual dan interaktif.

1.3 LATAR BELAKANG PENDEKATAN RANCANGAN

IDENTITAS DAERAH

PENGGUNA MODERN



Gambar 1.13 Diagram Latar Belakang Pendekatan Perancangan
Sumber: Penulis, 2025

Secara umum, sektor pariwisata di Gunungkidul menunjukkan pertumbuhan pesat, didorong oleh keindahan alamnya yang unik, seperti lanskap karst, pantai-pantai eksotis di selatan, serta gua-gua alami. Pembangunan infrastruktur dan fasilitas pariwisata terus berlangsung untuk menunjang peningkatan jumlah wisatawan domestik maupun mancanegara.

Kebutuhan fasilitas pelestarian, pengembangan, dan promosi budaya yang kontekstual dengan perkembangan zaman dan karakter alam maupun budaya Gunungkidul serta dapat menjadi identitas lokal, namun pembangunan tempat wisata di Gunungkidul justru seringkali mengikuti gaya arsitektur modern yang kini telah menjadi gaya arsitektur universal yang tidak mempertimbangkan karakter lokal. Padahal, identitas budaya merupakan kekuatan utama untuk mengangkat citra Gunungkidul sebagai kawasan pelestarian budaya agar dikenal secara luas oleh wisatawan lokal maupun mancanegara. Selain itu, penerapan arsitektur modern tanpa pertimbangan akan mengakibatkan ketidaksesuaian antara bangunan dengan konteksnya, bahkan berisiko merusak lanskap karst yang menjadi aset geologis dan ekologis penting.

Arsitektur regionalisme kritis, yaitu pendekatan desain yang sensitif terhadap budaya, iklim, dan kondisi lingkungan lokal, menawarkan solusi untuk menciptakan ruang yang selaras secara ekologis dan kultural. Dengan demikian, bangunan tidak lagi hanya menjadi objek fisik, melainkan juga manifestasi dari nilai-nilai keberlanjutan dan identitas lokal.

Dengan isu dan potensi-potensi yang ada, apabila modernisasi dan pengembangan pariwisata tidak diarahkan dengan visi kebudayaan, maka akan berisiko menciptakan lingkungan yang seragam dengan konsep arsitektur modern yang dianggap global dan kehilangan makna kulturalnya. Ketika ruang fisik tidak lagi mencerminkan identitas budaya, maka keberlanjutan identitas arsitektur yang mengandung sejarah dan sarat makna serta tujuannya menjadi wadah bagi komunitas seni lokal yang representatif dan relevan pun terancam hilang, terutama dalam hal pengalaman ruang secara inderawi. Bukan hanya tentang membangun sebuah bangunan, tetapi tentang membangun sebuah ekosistem budaya yang berkelanjutan, yang dapat menjadi mercusuar bagi pembangunan arsitektur yang lebih bertanggung jawab dan bermakna di Gunungkidul. Sebuah ruang yang secara bentuk, fungsi, dan nilai mampu menjembatani masa lalu, masa kini, dan masa depan budaya lokal.

1.2 RUMUSAN PERMASALAHAN

a. Permasalahan Umum

Bagaimana merancang taman budaya untuk seni mistis yang mampu menghadirkan rasa aman dan nyaman bagi pengunjung tanpa menghilangkan unsur gaib pada kegiatan seni melalui wujud arsitektur dengan pendekatan regionalisme kritis

b. Permasalahan Khusus

- a. Bagaimana merancang ruang yang mampu merepresentasikan pengalaman seni budaya mistis yang dramatis dan mengandung filosofi budaya melalui suasana ruang (pencahayaan dan penghawaan) dan material yang mampu mengundang atau membatasi interaksi antara seniman atau seni dan pengunjung?
- b. Bagaimana merancang sistem sirkulasi dan tata letak yang merepresentasikan hierarki ruang yang dapat mengarahkan pengunjung menuju pengalaman seni mistis secara filosofis dan ramah bagi pengguna terutama disabilitas, sehingga menciptakan pengalaman yang berkesinambungan?
- c. Bagaimana merancang bentuk dan massa bangunan yang selaras dengan perbukitan karst serta merepresentasikan bangunan sebagai taman budaya dan identitas tepus yang mampu menjadi daya tarik wisatawan melalui ekspresi tektonik yang jujur terhadap struktur dan materialnya?
- d. Bagaimana merancang lanskap yang aman dan nyaman dengan pohon rindang sebagai ciri lanskap mistis di lahan karst yang kering dan unik dengan mengadaptasi dan memanfaatkan keterbatasan geologis kawasan karst?

1.2.1 TUJUAN

Perancangan ini bertujuan untuk merancang pusat komunitas seni dengan pendekatan regionalisme kritis di Tepus, Gunungkidul yang mampu mewadahi aktifitas dari tradisi dan seni mistis bagi komunitas seniman lokal, sebagai ruang interaksi masyarakat, wadah pengenalan budaya lokal untuk wisatawan yang dibalut dengan arsitektur modern namun berakar kuat pada tempat, budaya, dan identitas lokalnya.

1.2.2 SASARAN

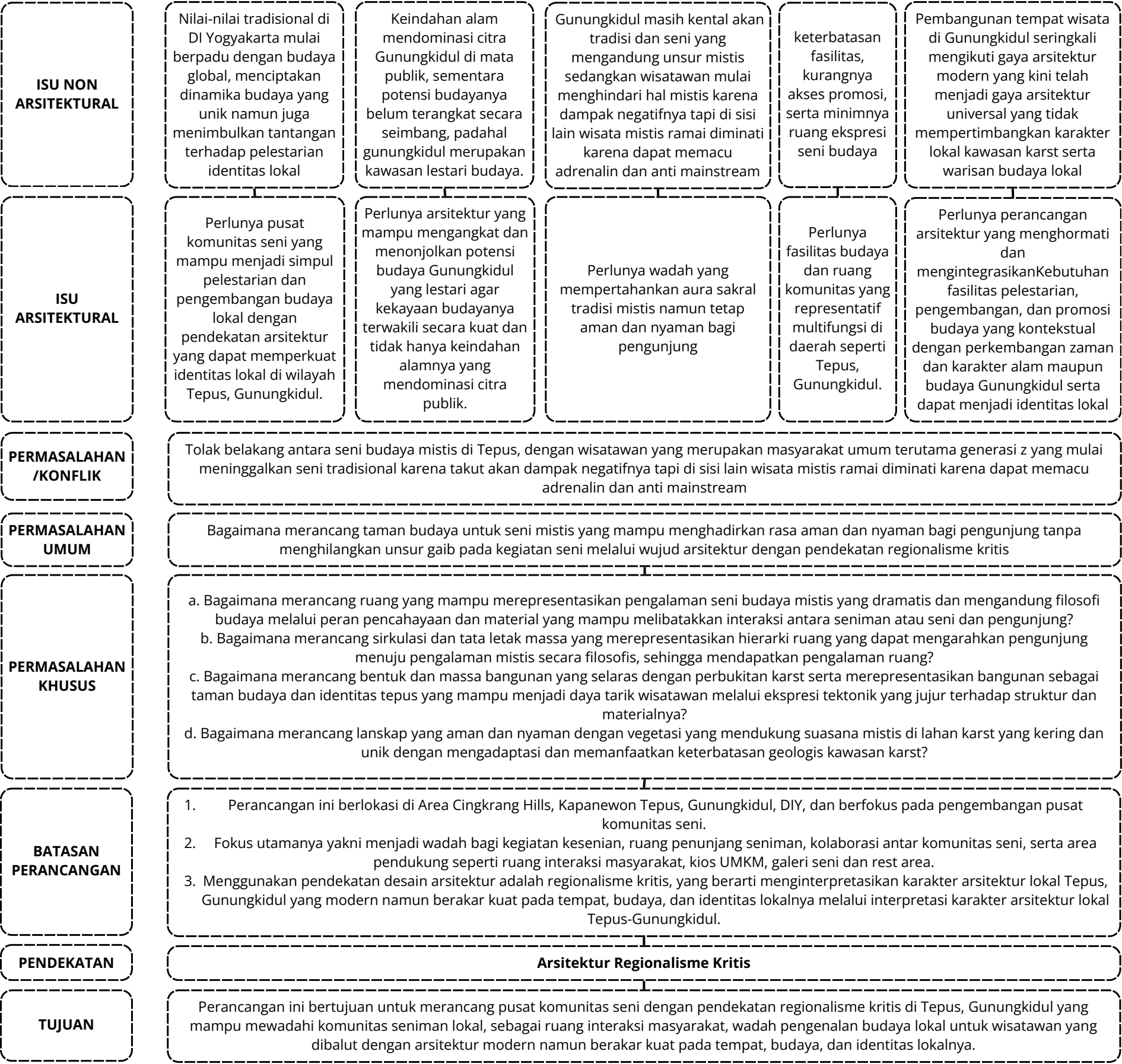
Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, maka sasaran perancangan Pusat Komunitas Seni di Tepus, Gunungkidul adalah sebagai berikut:

- a. Menciptakan ruang imersif yang menghadirkan pengalaman sensorik (pencahayaan dramatis, material lokal, suara) yang mencekam dan historis, mendorong interaksi intim antara seniman dan pengunjung.
- b. Mengatur hierarki sirkulasi dari ruang terbuka/terang menuju ruang tertutup/gelap, menuntun pengunjung melalui urutan pengalaman mistis yang aksesibel bagi disabilitas.
- c. Membentuk massa bangunan yang tektonik dan jujur mengekspresikan struktur serta material lokal, menciptakan daya tarik visual yang ikonik bagi wisatawan tanpa mengorbankan makna kultural.
- d. Membentuk lanskap karst yang nyaman dan mistis dengan memanfaatkan cekungan alami batuan karst untuk menanam pohon perintis toleran kekeringan, menciptakan jalur teduh yang integratif dengan formasi

1.2.3 BATASAN

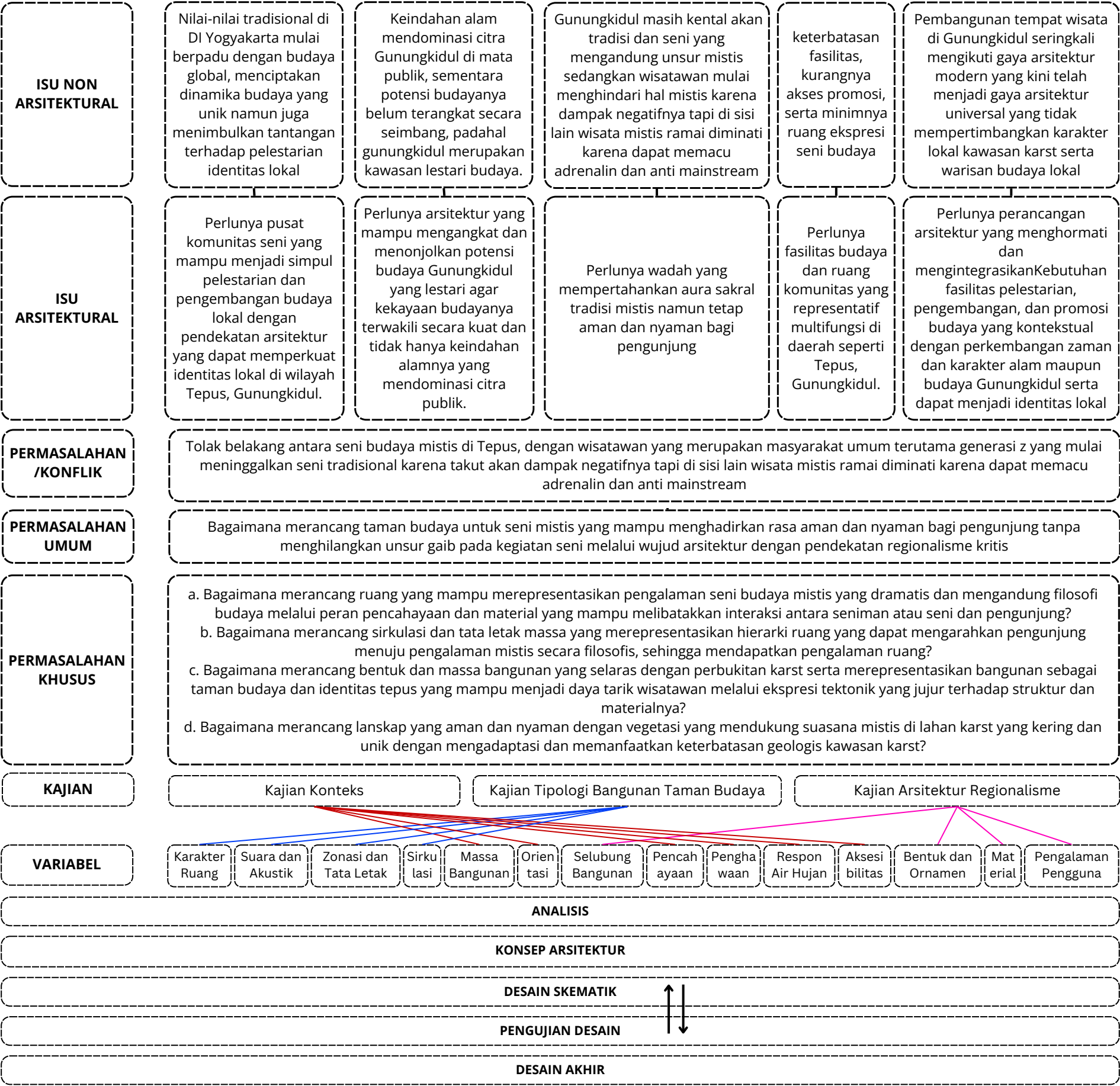
Perancangan ini berlokasi di Area Cingkrang Hills, Kapanewon Tepus, Gunungkidul, DIY, dan berfokus pada pengembangan taman budaya. Fokus utamanya yakni menjadi wadah bagi kegiatan kesenian, ruang penunjang seniman, kolaborasi antar komunitas seni, serta area pendukung seperti ruang interaksi masyarakat, kios UMKM, galeri seni dan rest area. Menggunakan pendekatan desain arsitektur adalah regionalisme kritis, yang berarti menginterpretasikan karakter arsitektur lokal Tepus, Gunungkidul yang modern namun berakar kuat pada tempat, budaya, dan identitas lokalnya melalui interpretasi karakter arsitektur lokal Tepus-Gunungkidul.

PETA PERMASALAHAN



Gambar 1.14 Diagram Peta Permasalahan
Sumber: Penulis, 2025

KERANGKA BERPIKIR



Gambar 1.15 Diagram Kerangka Berpikir
Sumber: Penulis, 2025

KEUNGGULAN, ORIGINALITAS, DAN KEBARUAN

Tabel 1.4 Keunggulan, Originalitas, dan Kebaruan

JUDUL	TAHUN	PENULIS	INSTANSI	KESAMAAN	PERBEDAAN
Perancangan Art Centre di Kawasan Kuta Mandalika, Lombok Tengah dengan Pendekatan Regionalisme Kritis untuk Memajukan Perekonomian Daerah	2021	Nisa Mayori Nurpratiwi	Universitas Islam Indonesia	Pendekatan arsitektur yang digunakan (Regionalisme Kritis)	• Tipologi Bangunan • Lokasi Perancangan
Perancangan Pusat Kebudayaan di Kota Subulussalam	2023	Imam Arichta Ramadhana	Universitas Islam Negeri Ar-Raniry	• Fungsi Bangunan	• Lokasi Perancangan • Pendekatan Arsitektur
Redesain Kawasan Tugu Khatulistiwa Pontianak dengan Pendekatan Arsitektur Regionalisme	2024	Zulfa Aqsha Pashalenko	Universitas Islam Indonesia	• Metode Perancangan	• Lokasi Perancangan • Pendekatan Arsitektur • Tipologi Bangunan

Sumber: Penulis, 2025



BAB 2

KAJIAN TEORI

KAJIAN KONTEKS SITE

GAMBARAN LOKASI

LOKASI MAKRO



Gambar 2.1 Peta Wilayah Administrasi Kabupaten Gunungkidul
Sumber: cadmapper.com (2025), diolah oleh Penulis

Kabupaten Gunungkidul merupakan kabupaten dengan wilayah dengan luas 1.485,36 km² atau sekitar 46,63 %, dari luas wilayah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Terbagi menjadi 18 Kecamatan dengan 144 desa. Wilayah Kabupaten Gunungkidul termasuk daerah beriklim tropis, dengan topografi wilayah yang didominasi dengan daerah kawasan perbukitan karst.



Gambar 2.2 Pegunungan Karst di Gunungkidul
Sumber: Medcom.id, 2017

LOKASI MESSO



Gambar 2.3 Peta Wilayah Administrasi Kapanewon Tepus
Sumber: console.mapbox.com (2025), diolah oleh Penulis

Wilayah Kapanewon Tepus didominasi oleh kawasan perbukitan karst dengan batuan kapur sebagai pembentuknya, sehingga menyulitkan penyimpanan air dan menyebabkan distribusi hujan tidak merata meskipun wilayah tersebut sebenarnya memiliki sumber air bawah tanah yang cukup besar. Dengan kondisi tersebut menyebabkan kondisi lahan di kawasan ini kurang subur yang berakibat budidaya pertanian di kawasan ini kurang optimal. Wilayah Kapanewon Tepus juga berada di pesisir pantai pulau Jawa yang berbatasan langsung dengan samudra Hindia dimana gelombang air lautnya dapat mengakibatkan erosi pantai, erosi batuan karst, dan kenaikan permukaan air laut.



Gambar 2.4 Pegunungan Karst dan Hamparan Pantai di Tepus
Sumber: detik.com, 2023

LOKASI MIKRO



Gambar 2.5 Lokasi Site

Sumber: console.mapbox.com (2025), diolah oleh Penulis



Gambar 2.6 Area Bukit Cingkrang

Sumber: Penulis, 2025

Rencana lokasi perancangan berada di Area Bukit Cingkrang yang berada di Desa Tepus, Kapanewon Tepus dengan luas $\pm 1,18$ Ha yang memiliki kondisi topografi yang berkontur dengan perbukitan karst disekitarnya. Aksesibilitas menuju lokasi site cukup mudah karena tapak berada tepat di sisi jalan kolektor primer. Lokasi site berada tidak terlalu jauh namun tidak juga terlalu dekat dengan pemukiman warga, jarak dengan pemukiman warga terdekat yaitu ± 300 m dan terjauh yaitu ± 6 km

Data Kepemilikan Lahan

Pemilik : Desa Tepus

Status : Tanah Kas Desa

Luas Lahan : 1,18 Ha

DETAIL LOKASI SITE AREA CINGKRANG HILLS



Gambar 2.7 Lokasi Site Rest Area Cingkrang Hills
Sumber: earth.google.com, 2025

Luas Area: 11.183 m²

Alamat: Pudak, Tepus, Kec. Tepus, Kabupaten Gunungkidul,
Daerah Istimewa Yogyakarta

REGULASI

KDB: 85% = 6.709,8 m²

KLB: maksimum 3,4

KDH : 10%

GSB: sempadan terhadap jalan pada bangunan adalah minimal
5,5 meter

GSP: 100 meter

Peruntukan lahan untuk Kawasan Strategis Pariwisata | (KSP |)
berupa Pembangunan Daya Tarik Wisata unggulan alam pantai
dengan pendukung Wisata budaya.

KONDISI FISIK

Letak geografi :

110O 21' sampai 110O 50' BT

7O 46' sampai 8O 09' LS

Batas Wilayah Kabupaten Gunungkidul:

Sebelah Barat : Kabupaten Bantul dan Sleman (Provinsi DIY).

Sebelah Utara : Kabupaten Klaten dan Sukoharjo (Provinsi Jawa
Tengah).

Sebelah Timur : Kabupaten Wonogiri (Provinsi Jawa Tengah).

Sebelah Selatan : Samudera Hindia

Berdasarkan kondisi topografi Kabupaten Gunungkidul dibagi
menjadi 3 (tiga) zona pengembangan, yaitu :

- Zona Utara disebut wilayah Batur Agung dengan ketinggian
200 m – 700 m di atas permukaan laut. Keadaannya berbukit-
bukit, terdapat sumber-sumber air tanah kedalaman 6m-12m
dari permukaan tanah. Jenis tanah didominasi latosol dengan
bataun induk vulkanik dan sedimen taufan. Wilayah ini
meliputi Kecamatan Patuk, Gedangsari, Nglipar, Ngawen,
Semin, dan Kecamatan Ponjong bagian utara.
- Zona Tengah disebut wilayah pengembangan Ledok Wonosari,
dengan ketinggian 150 m – 200 mdpl. Jenis tanah didominasi
oleh asosiasi mediteran merah dan grumosol hitam dengan
bahan induk batu kapur. Sehingga meskipun musim kemarau
panjang, partikel-partikel air masih mampu bertahan.
Terdapat sungai di atas tanah, tetapi musim kemarau kering.
Kedalaman air tanah berkisar antara 60 m – 120 m dibawah
permukaan tanah. Wilayah ini meliputi Kecamatan Playen,
Wonosari, Karangmojo, Ponjong bagian tengah dan
Kecamatan Semanu bagian utara.
- Zona Selatan disebut wilayah pengembangan Gunung Seribu
(Duizon gebergton atauZuider gebergton), dengan ketinggian
0 m – 300 mdpl. Batuan dasar pembentuknya adalah batu
kapur dengan ciri khas bukit-bukit kerucut (Conical limestone)
dan merupakan kawasan karst. Pada wilayah ini banyak
dijumpai sungai bawah tanah. Zona Selatan ini meliputi
Kecamatan Saptosari, Paliyan, Girisubo, Tanjungsari, Tepus,
Rongkop, Purwosari, Panggang, Ponjong bagian selatan, dan
Kecamatan Semanu bagian selatan.

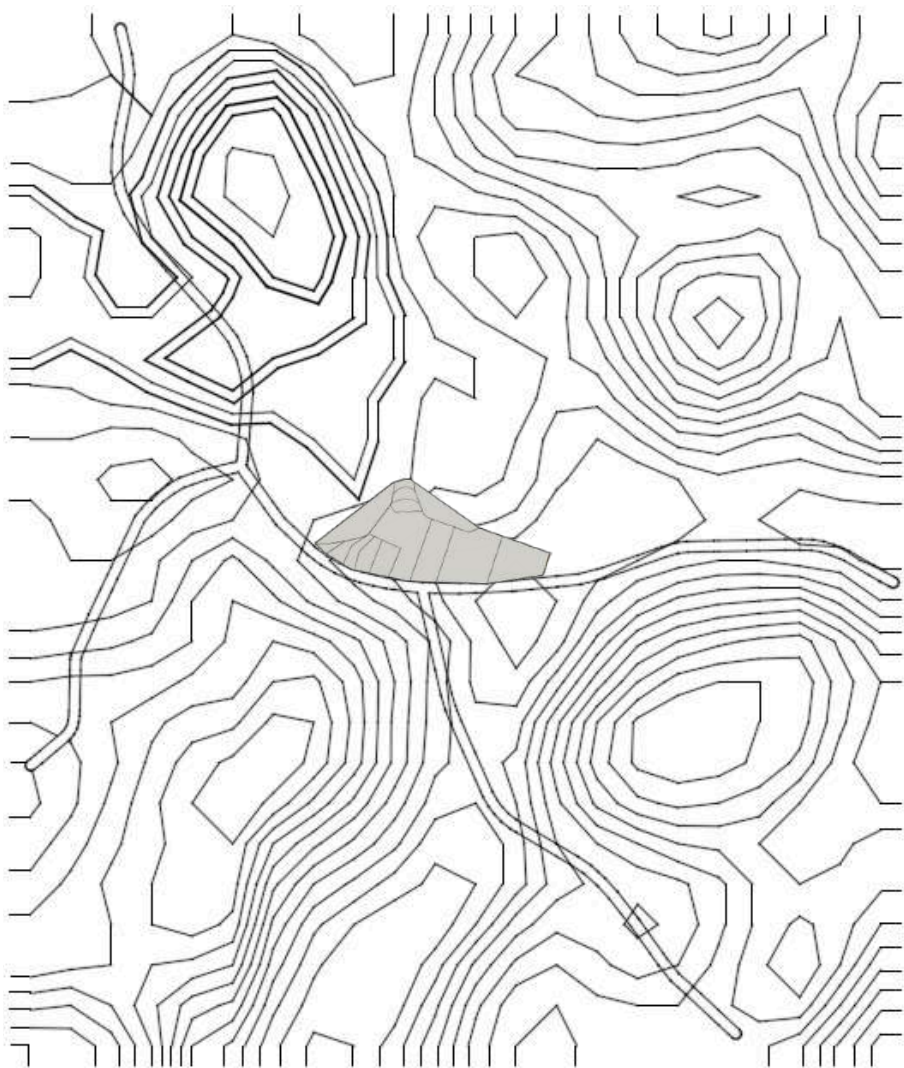
BENCANA ALAM

Wilayah Gunungkidul mempunyai potensi bencana alam,terutama
berkaitan dengan bahaya geologi yang meliputi :

- Gerakan tanah/batuan (longsor) dan erosi, berpotensi terjadi
pada lereng Pengunungan Selatan Gunungkidul (sering terjadi).
- Bahaya kekeringan berpotensi terjadi di wilayah Kabupaten
Gunungkidul bagian selatan, khususnya kawasan karst.
- Bahaya tsunami atau gelombang pasang, berpotensi di pantai
selatan Gunungkidul, khususnya pada elevasi kurang dari 30 m
dpl.
- Bahaya gempa bumi tektonik berpotensi di tumbukan lempeng
dasar Samudra Indonesia di sebelah selatan Gunungkidul.
- Bahaya angin puting beliung, berpotensi terjadi di seluruh
wilayah Gunungkidul (sering terjadi)
- Bahaya banjir di kawasan yang dilalui sungai oyo

Untuk wilayah tepus sendiri merupakan kawasan rawan gempa
bumi, angin puting beliung, kekeringan, dan gelombang pasang

TIPOLOGI



Gambar 2.8 Peta Kontur Site dan Area Sekitar Site
Sumber: cadmapper.com (2025), diolah oleh Penulis

Kontur tapak secara umum bergelombang hingga curam, khas wilayah karst. Lahan terdiri dari perbukitan batuan kapur dengan elevasi yang bervariasi dari rendah hingga tajam, membentuk lereng-lereng terjal dan lembah sempit. Vegetasi alami tumbuh menyebar di antara batuan, dan beberapa area memiliki jalur akses kecil yang mengikuti kontur. Kontur seperti ini membutuhkan penyesuaian desain tapak yang sensitif terhadap kemiringan dan erosi.

VEGETASI LOKAL

Pohon Jati



Gambar 2.9 Pohon Jati
Sumber: forestdigest.com, 2021

Pohon Akasia



Gambar 2.10 Pohon Akasia
Sumber: bibitbunga.com (n.d.)

Pohon Sengon



Gambar 2.11 Pohon Sengon
Sumber: tempo.co, 2022

Pohon Tepus/Songgolangit



Gambar 2.12 Pohon Akasia
Sumber:
desatepus.gunungkidulkab.go.id, 2021

Pohon Pule



Gambar 2.13 Pohon Pule
Sumber: ranahpohon.id, 2021

Pohon Santigi



Gambar 2.14 Pohon Bonsai
Sumber: desatepus.gunungkidulkab.go.id, 2024

b. Lokasi Perancangan

Area Bukit Cingkrang atau dikenal sebagai Cingkrang Hills, yang terletak di Kalurahan Tepus, Kapanewon Tepus, Kabupaten Gunungkidul merupakan kawasan dengan potensi alam yang kaya. Dengan luas sekitar 8,4 hektare, lokasi ini memiliki karakter geografis khas daerah karst, berupa lahan berbukit dengan vegetasi alami yang masih cukup terjaga. Area Cingkrang Hills ini merupakan area yang digunakan sebagai titik kumpul acara-acara se-desa Tepus maupun se-kapanewon Tepus seperti berkumpul pada acara HUT RI ke-77 yang dilansir dari Sorot Gunungkidul. Area ini juga dilalui jalur utama yang dipilih wisatawan yang ingin ke 18 pantai selatan yang ada di Kecamatan Tepus dan Rongkop, mulai dari Pantai Pok Tunggal hingga Pantai Sawahan. Dilansir dari Sorot Gunungkidul, Wakil Bupati Gunungkidul, Heri Susanto mengatakan bahwa wilayah Tepus yang merupakan jalur wisata pantai agar dapat disinergikan menjadi potensi wisata terpadu, sehingga potensi wisata dan budaya dapat dikolaborasikan dan berdampak kepada masyarakat.

Meskipun memiliki potensi besar, saat ini area Cingkrang Hills jarang dimanfaatkan secara optimal. Berdasarkan unggahan dari akun Instagram Pokdarwis setempat, dapat disimpulkan bahwa rest area di kawasan ini jarang digunakan dan belum berkembang sebagai salah satu destinasi utama. Kondisi ini menunjukkan bahwa area tersebut memiliki peluang besar untuk dihidupkan kembali melalui perancangan pusat komunitas seni. Dengan mengintegrasikan konsep arsitektur yang menghormati karakter lingkungan serta mengakomodasi kebutuhan komunitas seni, masyarakat, dan wisatawan, Cingkrang Hills dapat bertransformasi menjadi ruang yang tidak hanya melestarikan seni dan budaya lokal, tetapi juga menghidupkan kembali potensi wisata yang selama ini kurang dimanfaatkan.

Tabel 2.1 Jumlah Pengunjung dan Pendapatan yang melalui Pos Tepus

Bulan	Jumlah Pengunjung dan Pendapatan Obyek Wisata yang melalui Pos Tepus menurut bulan					
	Pengunjung			Pendapatan		
	2021	2022	2023	2021	2022	2023
Januari	8.954	19.233	11.347	85.063.000	182.713.500	107.796.500
Februari	4.582	7.517	8.348	43.529.000	71.411.500	79.306.000
Maret	9.171	11.483	5.688	87.124.500	109.088.500	52.915.000
April	8.590	1.927	8.585	81.605.000	18.306.500	81.557.500
Mei	23.457	42.610	15.596	222.841.500	404.795.000	148.162.000
Juni	13.689	16.010	18.606	130.045.500	152.095.000	175.427.000
Juli	358	13.743	56.780	3.401.000	130.558.500	539.410.000
Agustus	-	10.487	21.426	-	98.866.500	202.112.500
September	-	8.470	30.366	-	79.800.000	287.717.000
Oktober	2.456	10.508	16.115	23.332.000	99.826.000	153.092.500
November	11.180	8.523	16.388	106.210.000	80.968.500	155.686.000
Desember	19.982	14.972	47.005	189.829.000	142.234.000	443.365.000
Total	102.419	165.483	256.250	972.980.500	1.570.663.500	2.426.547.000

Sumber: gunungkidulkab.bps.go.id, 2024

Pemilihan lokasi ini diperkuat dengan banyaknya wisatawan yang melewati Pos Tepus, dimana sebelum melewati Pos Tepus pengunjung terlebih dahulu akan melewati area Cingkrang Hills. Area ini juga berada di perbatasan Kalurahan Tepus dan Kalurahan Sidoharjo, dimana dekat dengan jalur menuju Pos Pulegundes. Diketahui dari tabel diatas bahwa jumlah pengunjung yang melewati Pos Tepus pada tahun 2021 yaitu 102.419 pengunjung yang kemudian meningkat pada tahun berikutnya yaitu 165.483 pengunjung dan terus meningkat di tahun selanjutnya yaitu 256.250 pengunjung.

Data penggunaan cingkrang hills:

- 1.Gelar Kesenian Sebagai Promosi Desa Wisata Tepus (2-11 Juli 2022)
- 2.Festival Kesenian Tepus Yogyakarta (FKTY#3) (22-28 Juli 2022)
- 3.Tasyukuran dan Tumpengan ADWI 2022 (18-19 November 2022)
- 4.Peringatan Malam Tahun Baru Ala Desa Wisata Tepus (31 Desember 2022)
- 5.Gebyar UMKM dan Pasar Malam (Februari 2023)
- 6.Gunungkidul Tourism Fest Desa Wisata Tepus (18-27 September 2023)
- 7.Atraksi Wisata dan Kesenian Dalam Rangka Gelar Seni, Wisata dan Budaya (7 Oktober 2023)
- 8.Lomba Mlinthheng Karang Taruna Kalurahan Tepus (11-15 Oktober 2023)
- 9.Event Rasul Tujuh Padukuhan Kalurahan Tepus 2024 (20-24 Mei 2024)
- 10.Festival Kesenian Tepus Yogyakarta (FKTY#5) (24-30 Agustus 2024)
- 11.Gelar Potensi Rintisan Kalurahan Budaya Gunungkidul 2024 (21-30 September 2024)
- 12.Dimas Diajeng DIY Famtrip Gunungkidul 2025

A. AKSES JALAN



Gambar 2.16 Kebun Bunga Amarilis
Sumber: kompasiana.com, 2021



Gambar 2.17 Air Terjun Sri Gethuk
Sumber: wisata.gunungkidulkab.go.id, 2020



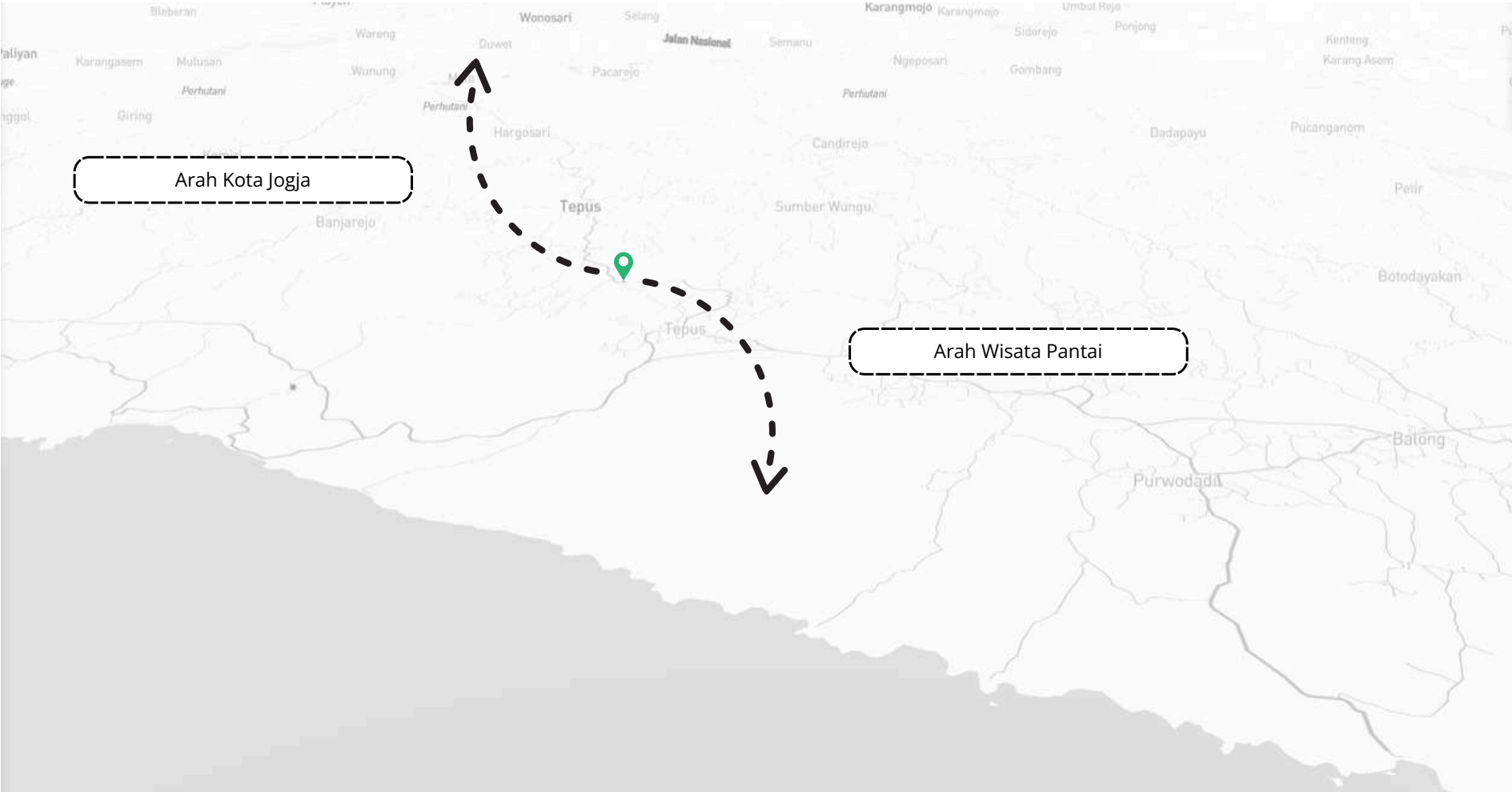
Gambar 2.18 Gunung api purba nglanggeran
Sumber: jogja.antaranews.com, 2020



Gambar 2.19 Bukit Bintang
Sumber: Instagram/bukitbintang_official, 2020



Gambar 2.20 Goa Pindul
Sumber: travel.kompas.com, 2022



Gambar 2.15 Akses Wisata menuju dan dari Rest Area Cingkrang Hills
Sumber: console.mapbox.com (2025), diolah oleh Penulis



Gambar 2.21 Pantai Pok Tunggal
Sumber: desatepus.gunungkidulkab.go.id, 2019

- Pantai Pok Tunggal

Pantai Daud

Pantai Kajar

Pantai Watunene

Pantai Seruni

Pantai Baseng Kadak

Pantai Sembung

Pantai Cluwakan

Pantai Ilung
- Pantai Ngetun

Pantai Timang

Pantai Jogan Wetan / Pasiran

Pantai Ngondo

Pantai Jogan

Pantai Nglambor

Pantai Siung

Pantai Muncar

Pantai Sawahan



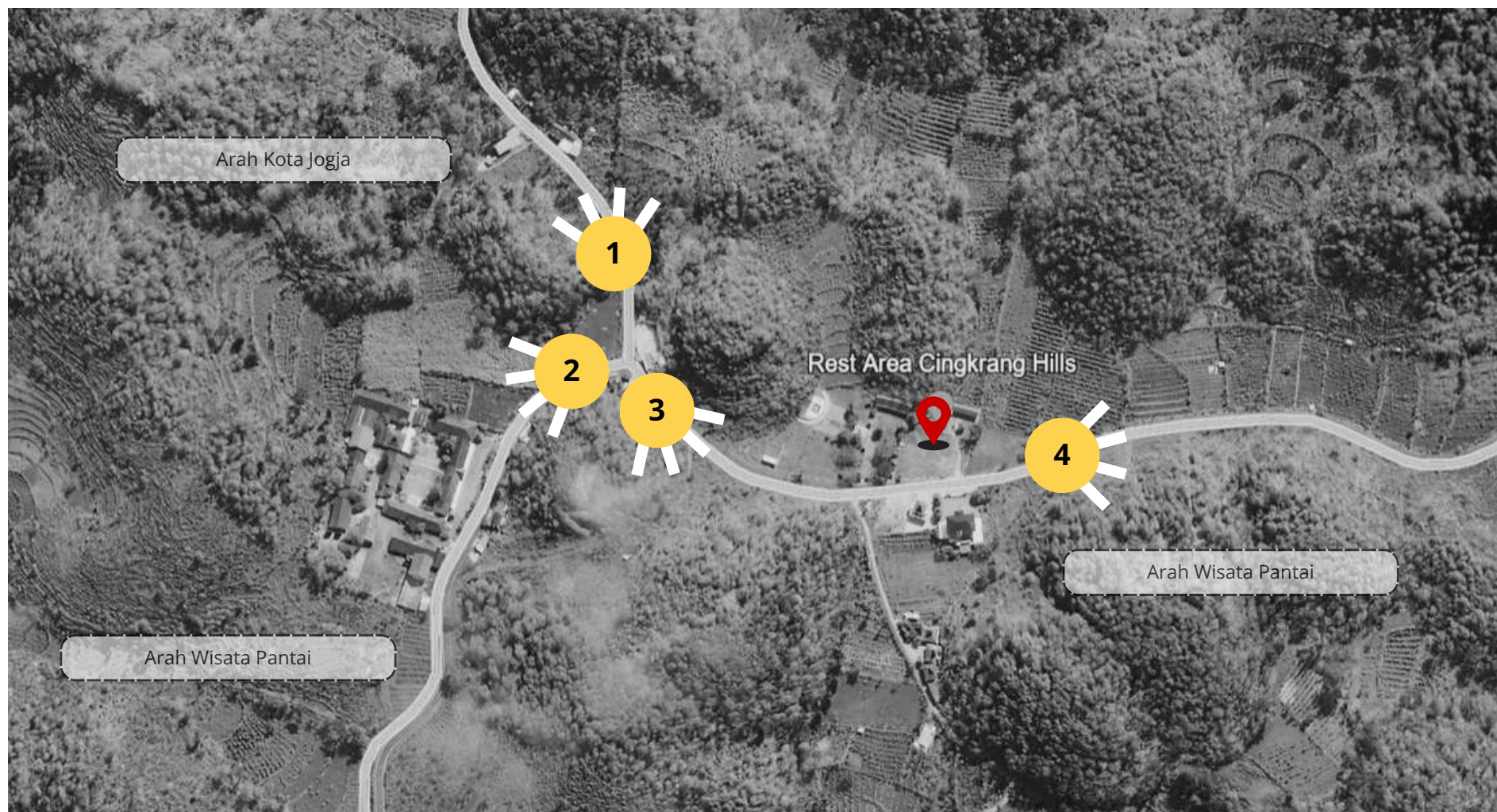
Gambar 2.22 Geosite Goa Ndilem
Sumber: divianews.com, 2024



Gambar 2.23 watu kikis rock fishing
Sumber: desagirikarto.gunungkidulkab.go.id, 2016



Gambar 2.24 Bukit Pengilon
Sumber: jogja.antaranews.com, 2025



Gambar 2.25 Aksesibilitas menuju dan dari site
Sumber: earth.google.com (2025), diolah oleh Penulis

Dari Pusat kota Yogyakarta menuju ke Cingkrang Hills jarak yang ditempuh adalah 59 KM dengan waktu tempuh kurang lebih 1 jam 25 menit. Sedangkan dari pusat kabupaten gunungkidul yaitu, wonosari jarak yang ditempuh adalah 23 KM dengan waktu tempuh 30 menit. Akses jalan menuju ke Cingkrang Hills sudah beraspal sepanjang jalan.



Gambar 2.26 Akses Jalan Menuju Kota Yogyakarta
Sumber: earth.google.com (2025)

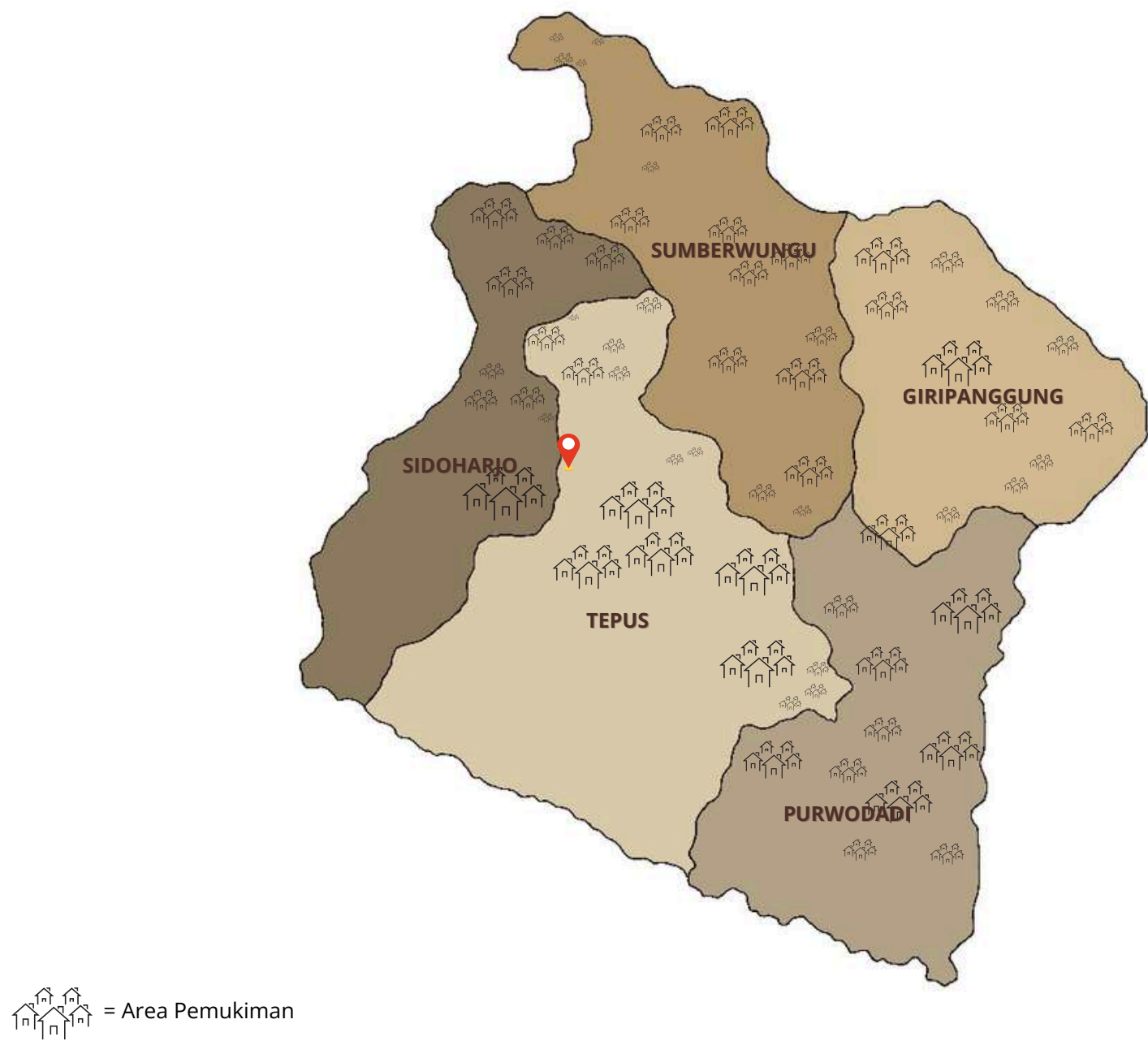
Gambar 2.27 Akses Jalan Menuju Pantai melalui
Pos Pulegundes, Desa Sidoharjo
Sumber: earth.google.com (2025)



Gambar 2.28 Akses Jalan Menuju Lokasi Site dari
Kota Yogyakarta
Sumber: earth.google.com (2025)

Gambar 2.29 Akses Jalan dari Lokasi Site KeArah
Pantai melalui Pos Tepus, Desa Tepus
Sumber: earth.google.com (2025)

PERSEBARAN PEMUKIMAN



Gambar 2.30 Persebaran Pemukiman di Kapanewon Tepus
Sumber: Penulis, 2025

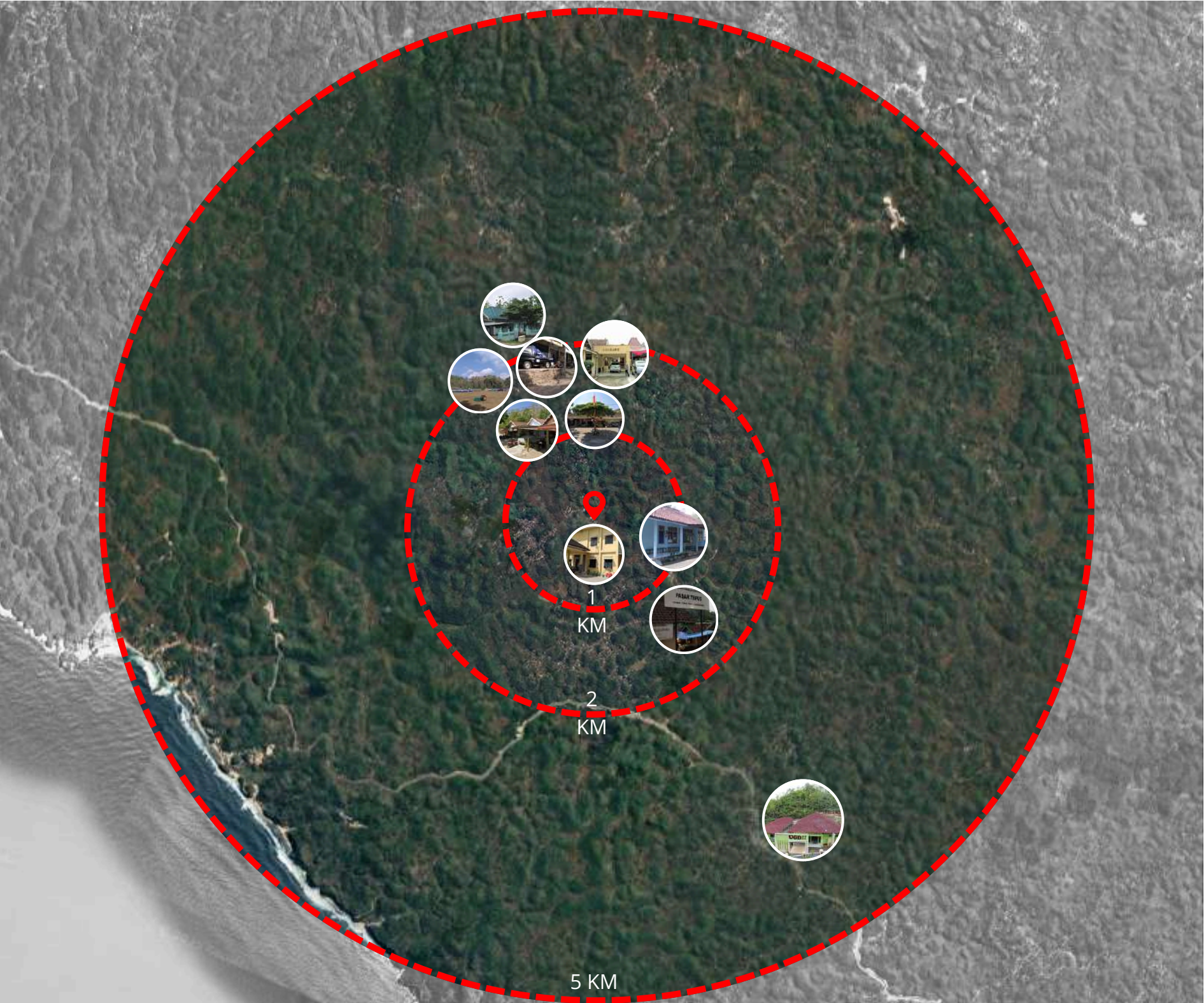
Lokasi Site tidak berada didekat pemukiman tetapi tidak terlalu jauh dari pemukiman sehingga masih mudah dijangkau oleh masyarakat setempat. Jarak dengan pemukiman warga terdekat yaitu ± 300 m dan terjauh yaitu ± 6 km sehingga apabila terdapat aktivitas pada site tidak akan mengganggu masyarakat sekitar namun juga tidak jauh untuk dijangkau masyarakat sekitar

PERSEBARAN FASILITAS PUBLIK DI KAPANEWON TEPUS



Gambar 2.31 Persebaran Fasilitas Publik di Kapanewon Tepus
Sumber: Penulis, 2025

Jarak tempuh dari lokasi site menuju pusat fasilitas publik di kapanewon tepus yaitu ± 3,3 km



Gambar 2.32 Jarak dari Lokasi Site ke Fasilitas Publik
Sumber: earth.google.com (2025), diolah oleh Penulis

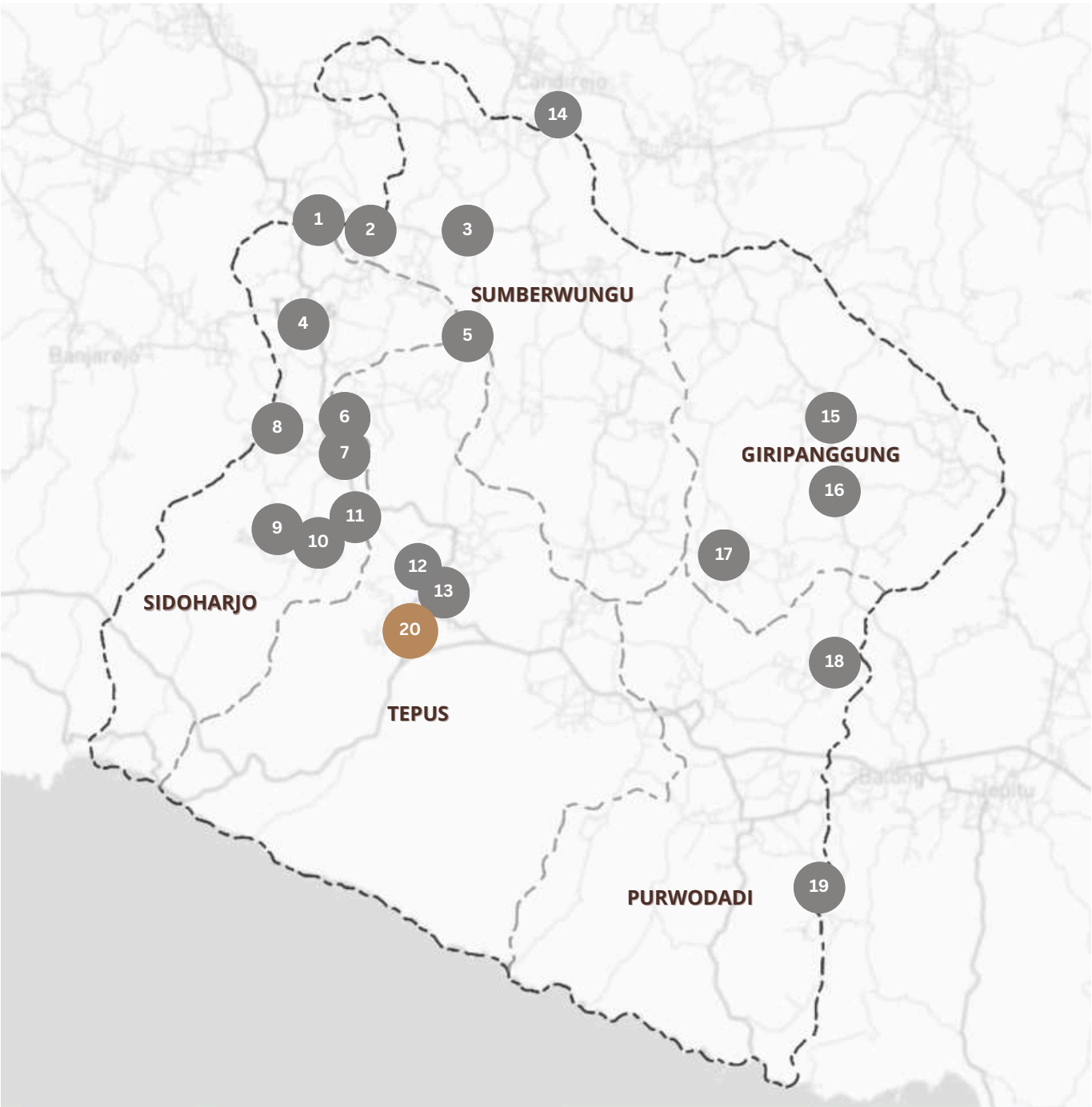
Keterangan:

- < 1 km :
- Polsek Tepus
- < 2 km :
- Alun-alun Bintaos
- Pasar Bintaos

- Kantor Kapanewon Tepus
- Apotek Bintaos
- Bank
- Puskesmas Pembantu Tepus
- Pasar Tepus

- < 5 km :
- Puskesmas Tepus 1
- Puskesmas Tepus 2

PERSEBARAN BALAI DUSUN

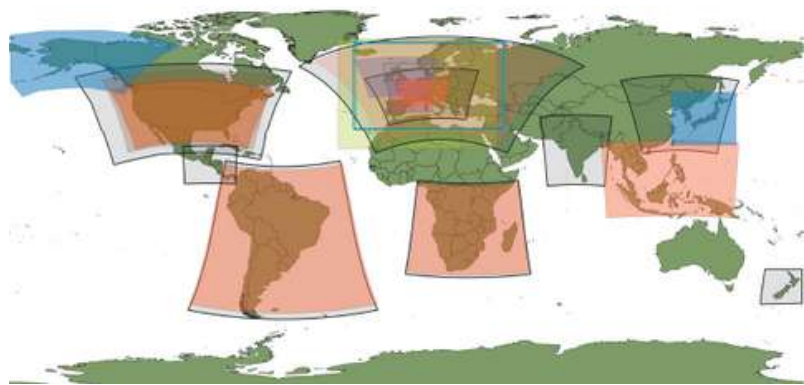


- Keterangan:
1. Balai Dusun Prigi
 2. Balai Dusun Cari
 3. Balai Dusun Rejosari
 4. Balai Padukuhan Bintaos
 5. Balai Dusun Pakel
 6. Balai Dusun Pule Ireng
 7. Balai Dusun Pulengelo
 8. Balai Dusun Bengle 2
 9. Balai Dusun Pule Kulon
 10. Balai Dusun Pulegundes 1
 11. Balai Dusun Pulegundes 2
 12. Balai Dusun Dongsari
 13. Balai Dusun Walangan
 14. Balai Dusun Ploso 1
 15. Balai Dusun Temuireng
 16. Balai Dusun Trenggulun
 17. Balai Dusun Ngampel
 18. Balai Dusun Jimatan
 19. Balai Dusun Duwet
 20. Sanggar Seni Tari Ellya

Gambar 2.33 Persebaran Balai Dusun di Kapanewon Tepus
Sumber: earth.google.com

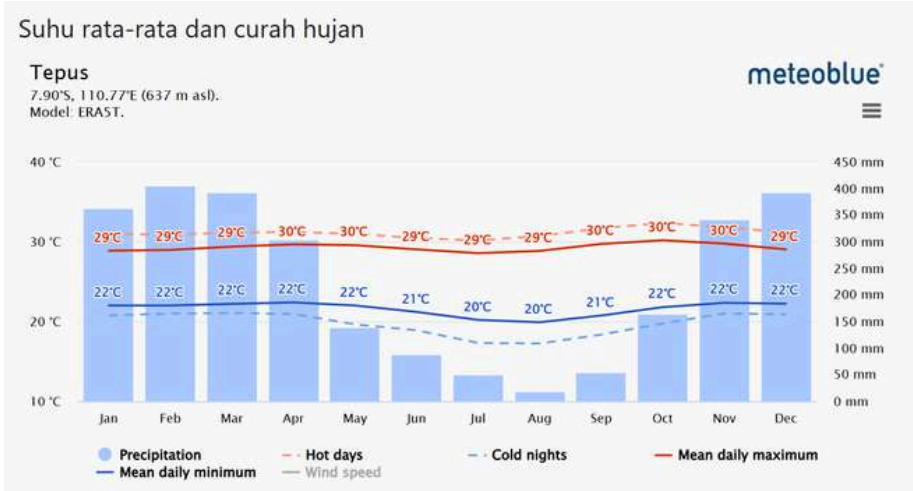
Tempat latihan bagi komunitas seni saat ini yaitu berada di balai dusun masing masing

KLIMATOLOGI



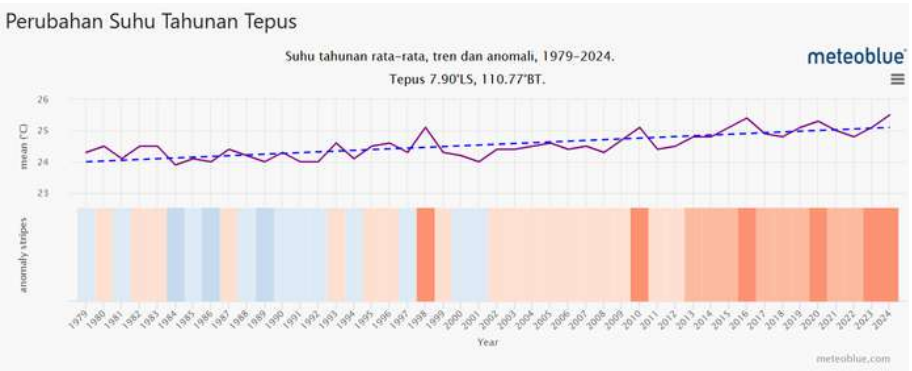
Gambar 2.34 Pembagian Wilayah Berdasarkan Iklim
Sumber: meteoblue.com, 2025

Wilayah Kabupaten Gunungkidul termasuk daerah beriklim tropis, dengan topografi wilayah yang didominasi dengan kawasan perbukitan karst.



Gambar 2.35 Suhu Rata-rata dan Curah Hujan di Tepus, Gunungkidul
Sumber: meteoblue.com, 2025

Berdasarkan data suhu, iklim Tepus relatif stabil dengan hari yang hangat (27-29°C) dan malam yang sejuk (sekitar 17°C) pada musim kemarau. Oleh karena itu, perancangan arsitektur harus fokus pada orientasi bangunan, ventilasi alami, dan pemilihan material yang mampu mengurangi panas di siang hari dan menjaga kenyamanan di malam hari.



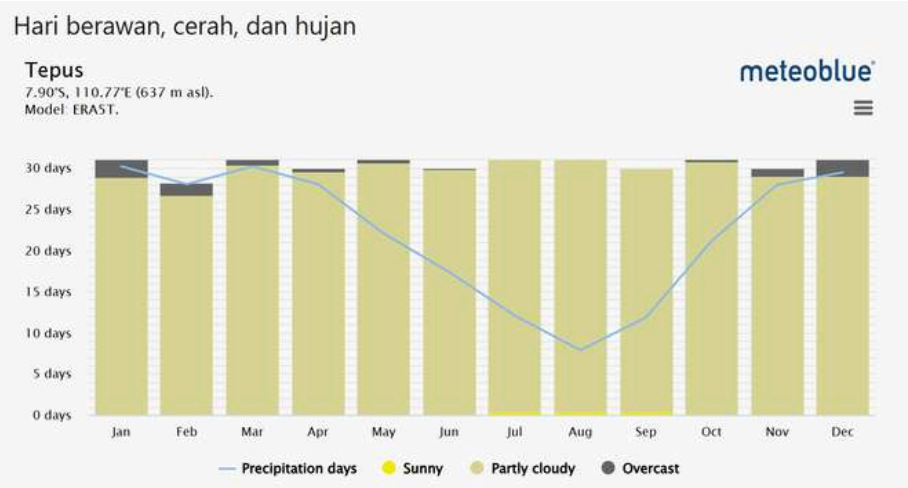
Gambar 2.36 Perubahan Suhu Tahunan di Tepus, Gunungkidul
Sumber: meteoblue.com, 2025

Berdasarkan grafik "Perubahan Suhu Tahunan Tepus" yang bersumber dari Meteoblue, dapat disimpulkan bahwa suhu rata-rata tahunan di Tepus, Gunungkidul, menunjukkan tren yang relatif stabil dengan sedikit fluktuasi selama periode 1979-2024. Berdasarkan data 45 tahun, suhu rata-rata tahunan di Tepus relatif stabil di kisaran 24°C tanpa adanya kenaikan drastis. Stabilitas iklim ini mendukung perancangan arsitektur yang mengandalkan strategi pasif untuk kenyamanan jangka panjang.

Berdasarkan kedua grafik yang tersebut, berikut adalah hal-hal yang dapat disimpulkan untuk perancangan:

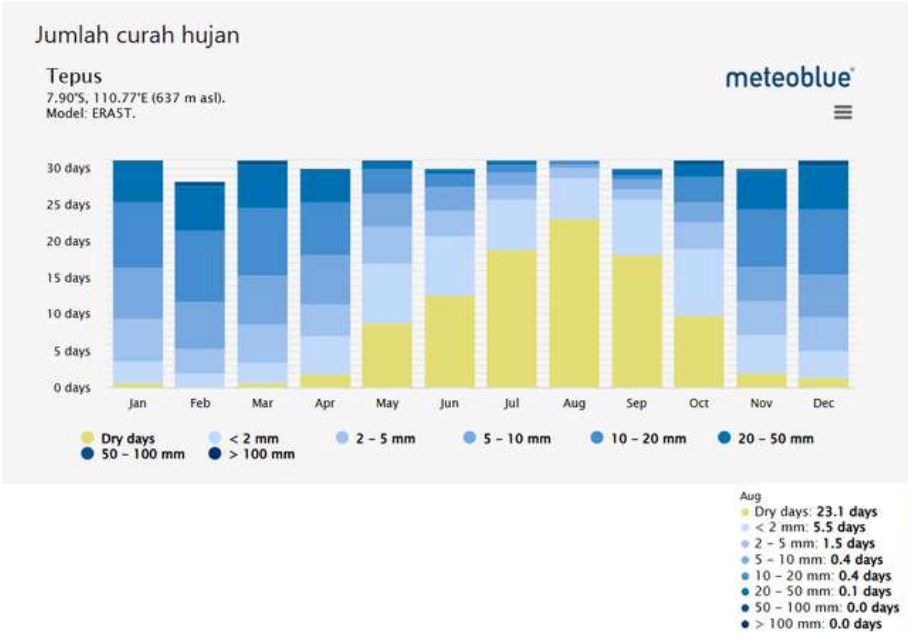
1. Iklim di Tepus, Gunungkidul, ditandai oleh suhu harian yang relatif hangat dan pola musim yang stabil dalam jangka panjang. Suhu rata-rata harian berada di kisaran 27-29°C, dengan malam yang cukup sejuk (17°C), sementara curah hujan mencapai puncaknya pada Desember-Februari.
2. Stabilitas iklim yang tidak mengalami perubahan ekstrem selama puluhan tahun ini menjadi dasar kuat untuk menerapkan strategi desain pasif dan responsif terhadap iklim.

Perancangan mengandalkan strategi desain pasif dan berkelanjutan dengan fokus pada ventilasi alami untuk kenyamanan termal sepanjang hari, menggunakan desain atap dan peneduh (shading) yang efektif untuk menahan panas matahari, serta merencanakan manajemen air hujan yang andal guna mengantisipasi curah hujan tinggi, sekaligus mendukung keberlanjutan. Pemilihan material yang efektif juga penting untuk mengelola panas harian guna memastikan kenyamanan jangka panjang.



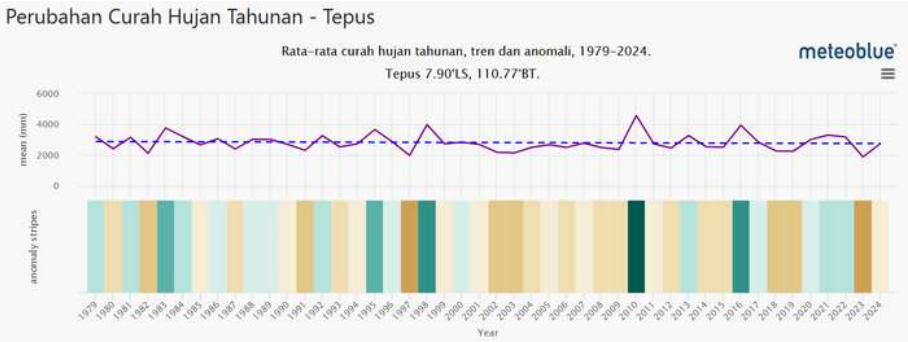
Gambar 2.37 Kondisi Cuaca di Tepus, Gunungkidul
Sumber: meteoblue.com, 2025

Grafik menunjukkan jumlah hari cerah, berawan sebagian, berawan, dan hujan setiap bulan. Hari-hari dengan tutupan awan kurang dari 20% dianggap cerah, dengan tutupan awan 20-80% dianggap berawan sebagian, dan dengan lebih dari 80% dianggap mendung. Grafik ini menunjukkan pola musim yang terbagi di Tepus, yaitu musim hujan yang padat antara November-April dan musim kemarau yang panjang antara Mei-Oktober. Kesimpulannya, perancangan harus mempertimbangkan desain yang tangguh untuk menghadapi curah hujan intens di awal dan akhir tahun, sekaligus optimal dalam memanfaatkan cahaya matahari dan ventilasi alami selama musim kemarau.



Gambar 2.38 Jumlah Curah Hujan di Tepus, Gunungkidul
Sumber: meteoblue.com, 2025

Grafik ini menunjukkan pola curah hujan musiman di Tepus, Gunungkidul, dimana musim hujan dengan intensitas tinggi terjadi dari November hingga April, sementara musim kemarau yang panjang berlangsung dari Mei hingga Oktober dengan dominasi hari-hari kering. Kesimpulannya, perancangan harus fokus pada sistem drainase yang andal dan mampu menampung air hujan secara efektif selama musim hujan, sekaligus memaksimalkan konservasi air selama musim kemarau.



Gambar 2.39 Perubahan Curah Hujan Tahunan di Tepus, Gunungkidul
Sumber: meteoblue.com, 2025

Grafik di atas menunjukkan estimasi curah hujan total rata-rata untuk wilayah Tepus yang lebih luas. Garis biru putus-putus adalah tren perubahan iklim linier. Grafik ini menyimpulkan bahwa curah hujan tahunan di Tepus relatif stabil selama periode 1979-2024, tanpa adanya kenaikan atau penurunan yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa sistem pengelolaan air hujan yang dirancang untuk kondisi rata-rata akan efektif dan berkelanjutan dalam jangka panjang.

Berdasarkan ketiga grafik tersebut, dapat disimpulkan bahwa iklim di Tepus memiliki pola musim yang stabil dalam jangka panjang.

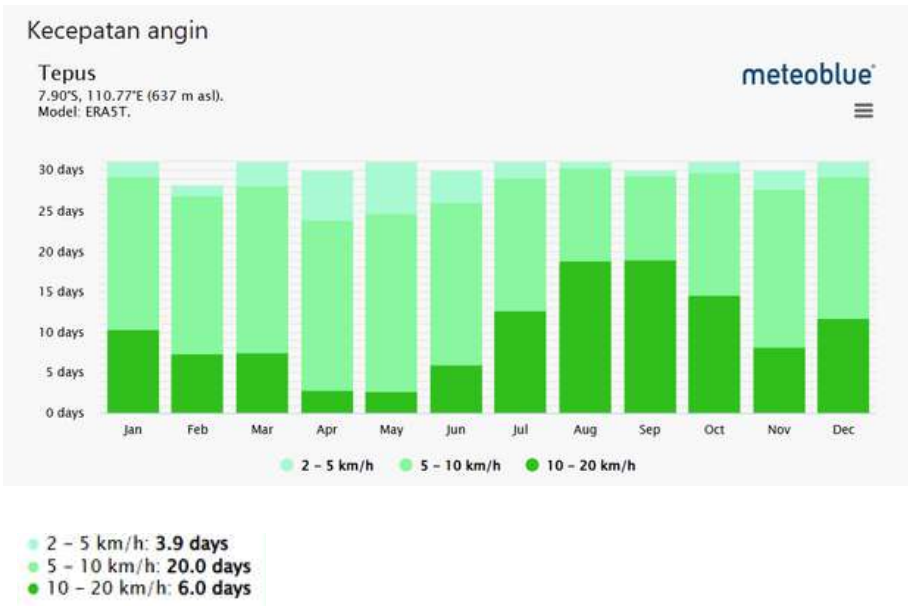
1. Musim hujan (November-April) ditandai dengan hari-hari yang didominasi curah hujan intens dan tinggi. Oleh karena itu, perancangan harus fokus pada sistem drainase yang andal, desain atap yang efisien, dan strategi penampungan air hujan untuk mengelola volume air yang besar.
2. Musim kemarau (Mei-Oktober) ditandai dengan dominasi hari yang cerah dan kering. Perancangan harus mengoptimalkan pemanfaatan cahaya alami dan ventilasi silang serta menerapkan strategi konservasi air.

Dengan demikian, arsitektur yang dirancang harus responsif terhadap kedua musim ini secara seimbang, didukung oleh data yang menunjukkan bahwa pola iklim ini stabil dan dapat diandalkan dalam jangka panjang.

ANALISIS ARAH DAN FREKUENSI ANGIN



Gambar 2.40 Arah dan Frekuensi Angin di Tepus, Gunungkidul
Sumber: meteoblue.com, 2025



Gambar 2.41 Arah dan Frekuensi Angin di Tepus, Gunungkidul
Sumber: meteoblue.com, 2025

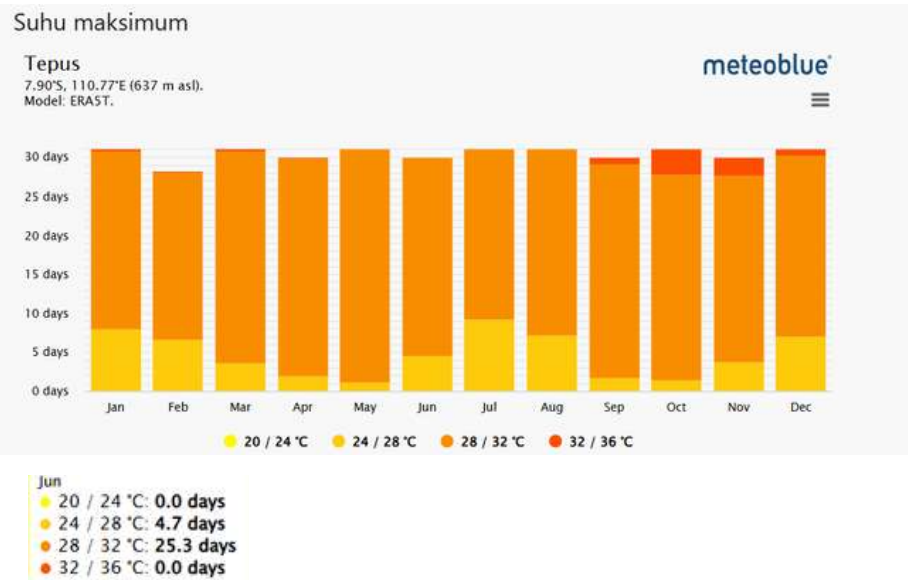
Berdasarkan grafik, kecepatan angin di Tepus umumnya ringan hingga sedang (2-10 km/jam) sepanjang tahun. Namun, terjadi peningkatan frekuensi angin yang lebih

kencang (10-20 km/jam) pada bulan Juli hingga September. Kesimpulannya, perancangan dapat mengandalkan ventilasi alami sebagai strategi utama sepanjang tahun, tetapi perlu mempertimbangkan orientasi dan bukaan bangunan ke arah utara dan barat laut serta selatan dan tenggara untuk memaksimalkan ventilasi alami dan pendinginan pasif. Selain itu, perlu dipertimbangkan strategi untuk mengelola paparan angin kencang yang datang dari selatan pada periode tertentu

ANALISIS SUHU MAKSIMUM DAN LINTASAN MATAHARI

Di Kabupaten Gunungkidul, musim kemarau jauh lebih panjang daripada musim hujan, yaitu rata-rata 7-8 bulan kemarau dan hanya 4-5 bulan musim hujan setiap tahunnya. Puncak musim hujan terjadi antara Desember hingga Februari, di mana curah hujan yang intens membuat daerah ini rentan terhadap bencana hidrometeorologi seperti tanah longsor dan banjir, terutama karena kondisi lahannya yang sebagian besar berupa pegunungan karst.

Rata-rata suhu harian di Gunungkidul mencapai 27,7°C dengan kelembaban nisbi sekitar 80-85%. Kondisi ini, ditambah dengan ketersediaan air yang terbatas saat musim kemarau, menjadi tantangan tersendiri bagi masyarakat dan lingkungan setempat. Oleh karena itu, perancangan arsitektur di wilayah ini harus mampu beradaptasi dengan kondisi iklim yang ekstrem dan memanfaatkan sumber daya alam secara bijaksana.



Gambar 2.42 Suhu Maksimum di Tepus, Gunungkidul
Sumber: meteoblue.com, 2025

Diagram suhu maksimum untuk Tepus menampilkan berapa hari dalam sebulan yang mencapai suhu tertentu. Berdasarkan grafik, suhu maksimum harian di Tepus secara konsisten berada di kisaran hangat hingga panas (28°C-32°C) hampir sepanjang tahun, yaitu lebih dari 25 hari per bulan. Kesimpulannya, perancangan harus memprioritaskan strategi mitigasi panas matahari dan sistem ventilasi alami yang efektif sebagai solusi utama untuk menjaga kenyamanan termal bangunan, karena kondisi iklim yang hangat ini berlangsung sepanjang tahun.

Waktu yang efisien untuk menganalisis matahari adalah saat terjadi ekuinox dan titik balik matahari. Ekuinoks terjadi dua kali setahun, sekitar tanggal 20-21 Maret dan 22-23 September, saat matahari tepat berada di atas khatulistiwa dan durasi siang dan malam hampir sama di seluruh dunia. Titik balik matahari terjadi sekitar tanggal 20-22 Juni (titik balik matahari musim panas) dan 21-22 Desember (titik balik matahari musim dingin), saat matahari mencapai posisi paling utara atau selatan relatif terhadap ekuator langit.

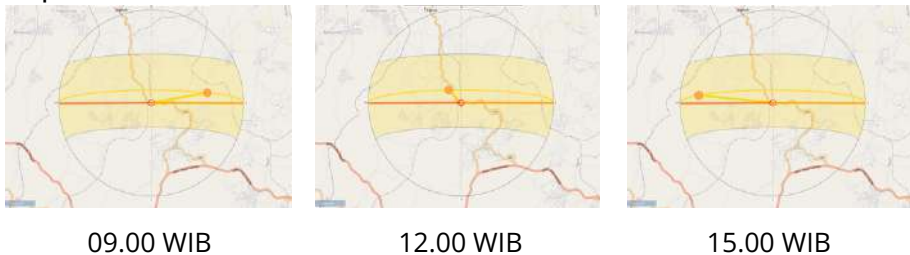
Maret



Juni



September



Desember



Gambar 2.43 Paparan Sinar Matahari berdasarkan Posisi Matahari di Tepus, Gunungkidul
Sumber: suncalc.org, 2025

Berdasarkan grafik lintasan matahari, dapat disimpulkan bahwa lintasan matahari di Tepus, Gunungkidul, bervariasi secara musiman.

1. Pada bulan Maret dan September (ekuinoks), lintasan matahari berada di posisi tengah, memberikan paparan sinar matahari yang relatif seimbang pada fasad utara dan selatan.
2. Pada bulan Juni (solstis), lintasan matahari bergeser ke utara, menyebabkan fasad utara menerima paparan sinar matahari yang lebih intens.
3. Pada bulan Desember (solstis), lintasan matahari bergeser ke selatan, menyebabkan fasad selatan menerima paparan sinar matahari yang lebih intens.

Kesimpulannya, perancangan arsitektur harus secara strategis mengoptimalkan desain peneduh (shading) dan atap untuk setiap fasad, terutama fasad utara dan selatan, guna mengontrol paparan panas matahari yang berubah sepanjang tahun.

Berdasarkan analisis lintasan matahari dan suhu maksimum, dapat disimpulkan bahwa iklim di Tepus, Gunungkidul, dicirikan oleh suhu harian yang konsisten hangat hingga panas sepanjang tahun. Kondisi ini diperparah oleh lintasan matahari yang berubah secara musiman, di mana intensitas sinar matahari berpindah dari fasad utara (bulan Juni) ke fasad selatan (bulan Desember).

Oleh karena itu, perancangan harus memprioritaskan strategi mitigasi panas matahari yang komprehensif dan adaptif. Hal ini mencakup penggunaan sistem peneduh (shading) yang efektif pada semua fasad, terutama yang dapat mengakomodasi pergeseran lintasan matahari untuk mengontrol paparan panas secara maksimal sepanjang tahun, guna memastikan kenyamanan termal di dalam bangunan.

KAJIAN TIPOLOGI BANGUNAN

A. Taman

Taman menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) taman merupakan kebun yang ditanami dengan bunga-bunga dan sebagainya (tempat bersenang-senang). Sedangkan dalam faazinc.com taman adalah sebuah area terbuka yang dirancang untuk tujuan tertentu, baik itu estetika, rekreasi, atau pelestarian lingkungan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa taman adalah area terbuka yang ditata dengan tumbuhan dan elemen lain seperti air, batu, atau bangunan untuk rekreasi, kesenangan, dan estetika, serta berfungsi sebagai ruang terbuka hijau yang menyediakan manfaat ekologis dan sosial bagi manusia dan lingkungan.

B. Budaya

Pengertian budaya menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah pikiran atau akal budi, berasal dari bahasa Sansekerta “buddhayah” yang merupakan bentuk jamak dari buddhi (budi dan akal) diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. Secara istilah, budaya adalah semua hasil karya, rasa dan cipta manusia yaitu seluruh tatanan cara kehidupan yang kompleks termasuk di dalamnya pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum adat dan segala kemampuan dan kebiasaan lain yang diperoleh manusia sebagai seorang anggota masyarakat (Syakhrani, 2022). Sedangkan menurut Khumairani et al (2024) budaya terbentuk dari banyak unsur yang rumit, termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni. Sehingga dapat disimpulkan bahwa budaya merupakan segala sesuatu yang berkaitan dengan budi dan akal manusia, mencakup hasil karya, rasa, dan cipta yang membentuk tatanan kehidupan. Budaya terdiri dari berbagai aspek seperti pengetahuan, kepercayaan, kesenian, hukum adat, serta kebiasaan yang diwariskan dalam masyarakat. Selain itu, budaya terbentuk dari unsur-unsur kompleks seperti agama, politik, adat istiadat, bahasa, serta berbagai bentuk ekspresi manusia seperti pakaian, bangunan, dan seni.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kebudayaan adalah hasil kegiatan dan penciptaan batin (akal budi) manusia, seperti kepercayaan, kesenian, dan adat istiadat. Sedangkan menurut Bimantoro (2023) kebudayaan merupakan suatu pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, kemampuan, simbol, serta kebiasaan-kebiasaan dari sekelompok masyarakat yang bertujuan untuk mempertahankan kelangsungan hidupnya sesuai dengan tradisi sehingga dapat dilestarikan dari generasi ke generasi untuk diwariskan turun-

Sehingga dapat disimpulkan bahwa kebudayaan adalah hasil akal budi manusia yang mencakup kepercayaan, seni, adat, serta pengetahuan yang digunakan untuk memahami lingkungan dan membentuk pedoman hidup. Kebudayaan juga berfungsi sebagai warisan yang diwariskan turun-temurun guna mempertahankan kelangsungan hidup suatu masyarakat.

C. Taman Budaya

Taman budaya menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) merupakan tempat (terbuka) untuk kegiatan kebudayaan. Taman Budaya merupakan pusat kegiatan seni budaya khususnya pertunjukan dan tempat latihan kesenian dari berbagai disiplin, seperti seni teater, seni tari, seni musik, pedalangan (tourism.surabaya.go.id). Sedangkan menurut Ardiansya, D (1999) taman budaya adalah suatu area yang mewadahi kegiatan kesenian dan kebudayaan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa taman budaya adalah suatu area atau tempat terbuka yang berfungsi sebagai pusat dan wadah untuk berbagai kegiatan, pertunjukan, dan latihan dalam bidang seni dan kebudayaan (seperti seni teater, tari, musik, dan pedalangan).

Fungsi Taman Budaya

Taman Budaya ini berfungsi untuk mewadahi, menjaga, melestarikan dan mempromosikan seni budaya daerah yang ada, sehingga seniman dan masyarakat memiliki wadah atau ruang untuk berekspresi dan seni budaya lokal semakin dikenal oleh wisatawan umum yang diharapkan mampu menjadi bagian dari perkembangan seni budaya nasional.

Program kegiatan Taman Budaya berdasarkan bentuk kegiatannya, adalah :

- Kegiatan pementasan, kegiatan yang menampilkan suatu karya seni yang memerlukan suatu pertunjukan untuk menunjukkan karakter karya seninya, seperti seni tari, seni drama dan seni musik.
- Kegiatan studi seni budaya, merupakan kegiatan pelatihan dan pengembangan seni budaya.
- Kolaborasi
- Pameran, suatu ajang memamerkan karya-karya seni untuk dilihat dan dinikmati keindahannya.
- Pengenalan
- Kegiatan pengelolaan, merupakan kegiatan untuk melaksanakan operasional Taman Budaya.
- Kegiatan penunjang, merupakan masalah pelayanan, promosi dan publikasi.

Kebudayaan, menurut Koentjaraningrat (1990), adalah identitas khas suatu masyarakat yang lahir dari karya, kerajinan tangan, adat istiadat, dan kebiasaan mereka di suatu daerah. Dalam praktiknya, manusia tidak dapat dipisahkan dari interaksinya dengan budaya dalam kehidupan sehari-hari. Kebudayaan mewujudkan dalam tiga bentuk, yaitu sebagai sekumpulan ide dan gagasan, sebagai aktivitas sosial dan perilaku, serta sebagai benda-benda hasil karya. Melalui ketiga wujud ini, budaya merefleksikan pandangan hidup, karakter suatu kelompok, dan bahkan kepribadian sebuah bangsa. Unsur-unsur budaya seperti kesenian dan tradisi tidak statis, melainkan terus terbentuk dan berkembang seiring zaman, sehingga berfungsi sebagai penanda jati diri yang membedakan suatu daerah atau bangsa.

1.6.1 Relevansi Peraturan Pemerintah

a. Peraturan Pemerintah

Dalam Peraturan Daerah Istimewa Daerah Istimewa Yogyakarta nomor 3 tahun 2017 tentang pemeliharaan dan pengembangan kebudayaan pasal 3 menjelaskan bahwa Pengaturan Pemeliharaan dan Pengembangan Kebudayaan bertujuan untuk:

- a. menguatkan karakter dan jati diri masyarakat
- b. mewujudkan pemeliharaan nilai-nilai budaya DIY dalam kehidupan masyarakat, lembaga, dan pemerintah
- c. mengembangkan kebudayaan DIY untuk meningkatkan ketahanan budaya dan kontribusi budaya DIY di tengah peradaban dunia
- d. mewujudkan pemerataan akses aktivitas berkebudayaan dan peningkatan apresiasi seni dan kreativitas karya budaya
- e. meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

Pasal 7 ayat 2C mengenai strategi Pemeliharaan dan Pengembangan Kebudayaan yang meliputi arah pengelolaan Kebudayaan yang berlandaskan pada potensi, situasi, dan kondisi Kebudayaan. Dimana hal tersebut termasuk kedalam Kerangka Umum Kebijakan Pemeliharaan dan Pengembangan Kebudayaan sebagaimana dimaksud pada ayat 1A

Pasal 17E mengenai Pengembangan Objek Kebudayaan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 16 dilakukan melalui pemberian ruang bagi inovasi dan kreatifitas kebudayaan

Pasal 19 ayat 3A mengenai Peningkatan mutu sumber daya manusia, lembaga Kebudayaan, dan pranata Kebudayaan sebagaimana dimaksud pada ayat 2 dilakukan melalui peningkatan pendidikan dan pelatihan di bidang Kebudayaan.

Pasal 22 ayat 2E mengenai Pendayagunaan Objek Kebudayaan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilakukan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat berbasis Objek Kebudayaan DIY.

Dalam Perubahan Rencana Strategis Dinas Kebudayaan (Kundha Kabudayan) Tahun 2021-2026 Pemerintah Kabupaten Gunungkidul BAB II mengenai gambaran pelayanan Dinas Kebudayaan (Kundha Kabudayan) Kabupaten Gunungkidul, Dinas Kebudayaan (Kundha Kabudayan) mempunyai fungsi pembinaan, pengelolaan, pengembangan kesenian dan kelompok kesenian.

KAJIAN TEMA PERANCANGAN

D. Seni

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) seni merupakan karya yang diciptakan dengan keahlian yang luar biasa, seperti tari, lukisan, ukiran. Dilihat dari masa perkembangannya seni dapat dikategorikan sebagai berikut:

- a. Seni Tradisional, yaitu seni yang merupakan tradisi atau hasil yang telah diturunkan secara turun temurun dari nenek moyang dan dalam pengerjaannya karyanyapun masih menggunakan alat-alat yang sederhana, sebagai contoh seni tari keraton, tanjidor, lenong, seni wayang dan lain-lain.
- b. Seni Kontemporer, yaitu dikenal juga sebagai seni modern, seni yang tercipta dalam batasan atau kaitan pada waktu kesezamanan. Hasil karya seni ini lebih mengarah pada aktifitas kreatif yang sesuai dengan sikap perasaan batm senimannya contohnya batik modern, tarian kreasi baru dan lain-lain

Di Kapanewon Tepus sendiri, terdapat 4 jenis seni yaitu seni musik, teater, tari, rupa, dan keprajuritan/ bregada

Tabel 2.2 Data Kelompok Seni di Kapanewon Tepus Tahun 2024

NO.	JENIS KESENIAN		JUMLAH KELOMPOK SENI	KETERANGAN	
				SUDAH BER-SK	BELUM BER-SK
1	Seni Musik				
	1	Karawitan	36	20	16
	2	Hadroh	7		7
	3	Toklik	54		54
	4	Gejog lesung	13		13
	5	Thek-Thek	0		
	6	Sholawatan	17	2	15
	7	Rebana	1		1
	8	Macapatan	3		3
	9	Rinding Gumbeng	0		
	10	Campursari	8		8
2	Seni Teater		0		
	1	Sandiwara	2		2
	2	Kethoprak	20	3	17
	3	Pedalangan	8	1	7
	4	Teater B. Jawa	1		1
	5	Srandul	1	1	
	6	Thetelan	0		
	7	Andhe-Andhe Lumut	0		
3	Seni Tari		0		
	1	Jathilan	23	19	4
	2	Reyog	11	5	6
	3	Doger	5	2	3
	4	Kethek Ogleng	2	2	
	5	Wayang Topeng	1	1	
	6	Tayub	0		
	7	Janggrung	1	1	
	8	Reyog Ponorogo	3	2	1
	9	Gedruk	0		
	10	Irengan	1	1	
4	Seni Rupa		0		
	1	Forum Perupa	0		
	2	Sanggar Seni Rupa	0		
	3	Tatah Wayang	1		1
	4	Tatah Topeng	2		2
	5	Wayang Kulit	1		1
	6	Sanggar Paes	7		7
5	Sanggar Tari		2		2
6	Omah Seni		5	1	4
7	Seni Keprajuritan/ Bregada		3	1	2
8	Peralatan Seni		0		
	1	Gamelan	28		28
	2	Pakaian Bregada	0		
9	Paguyuban Pranata Adicara		1		1
TOTAL			268	62	206

Sumber: Data Kantor Kapanewon Tepus, 2024

Pada jenis kegiatan seni rupa ini fasilitas yang dibutuhkan yaitu ruang pameran dan area pasar seni yang menjual karya seni. Untuk kegiatan seni musik, seni sastra, seni tari dan seni drama atau teater memerlukan fasilitas gedung pertunjukan tertutup dan terbuka.

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat 268 kelompok seni di Kapanewon Tepus, komunitas seni musik paling banyak yaitu komunitas seni toklik, untuk komunitas seni teater paling banyak yaitu komunitas seni kethoprak, kemudian komunitas seni tari paling banyak yaitu komunitas seni jathilan dimana seni jathilan ini yang paling sering ditampilkan dan mengandung unsur mistis karena didalamnya terdapat ritual pemanggilan roh serta dalam penampilannya juga lebih interaktif ke pengunjung. Kemudian untuk komunitas seni rupa yang paling banyak yaitu komunitas seni sanggar paes. Sehingga memerlukan ruang latihan dan panggung pertunjukan yang dapat mendukung pertunjukan seni tersebut.

E. Mistis

Secara etimologis, istilah "mistis" berasal dari kata "mistik," yang akar katanya berasal dari Bahasa Yunani "mystikos" yang berarti rahasia, tersembunyi, atau terselubung dalam kekelaman. Kata ini kemudian diserap ke dalam Bahasa Belanda menjadi "mystiek" sebelum akhirnya masuk ke dalam kosa kata Bahasa Indonesia. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), "mistis" didefinisikan sebagai hal gaib atau sesuatu yang tidak dapat dilihat serta tidak terjangkau oleh akal manusia biasa. Hakikatnya, mistis merujuk pada realitas spiritual dan supernatural yang keberadaannya diakui secara nyata dalam berbagai budaya dan kepercayaan, meskipun tidak dapat dijelaskan melalui penalaran atau logika ilmiah.

Pengetahuan mistis bersifat irasional dan tidak diperoleh melalui indera maupun rasio (akal) sebagaimana pengetahuan ilmiah. Pengetahuan ini diperoleh melalui rasa, hati, meditasi, dan latihan spiritual yang intensif. Oleh karena itu, objek dari pengetahuan mistis adalah entitas-entitas abstrak dan suprarasional yang berada di luar jangkauan indera, seperti Tuhan, malaikat, jin, surga, neraka, serta fenomena supranatural seperti kekebalan, pelet, dan debus.

Mistis dalam Konteks Budaya dan Agama

Mistik bukanlah fenomena yang tunggal, tetapi memanifestasikan dirinya dalam berbagai bentuk di hampir semua tradisi agama dan budaya di dunia.

- Dalam Islam: Mistik dikenal dengan istilah Tasawuf. Tasawuf adalah jalan untuk membersihkan hati (tazkiyatun nafs) dan mendekatkan diri kepada Allah (taqarrub ila Allah) melalui serangkaian praktik spiritual seperti zikir, mujahadah (perjuangan spiritual), dan suluk (perjalanan spiritual). Tujuannya adalah untuk mencapai ma'rifatullah (mengenal Allah secara hakiki). konsep mistis sangat erat kaitannya dengan istilah "ghaib", yaitu segala sesuatu yang berada di luar jangkauan panca indra dan pembuktian ilmiah. Mempercayai yang ghaib merupakan prinsip fundamental dalam Islam, yang tercermin dalam rukun iman. Ghaib terbagi menjadi dua:
 1. Ghaib Mutlak, yaitu ilmu yang hanya diketahui oleh Allah SWT
 2. Ghaib Nisbi (Relatif), yaitu sesuatu yang tidak diketahui oleh seseorang tetapi diketahui oleh orang lain, termasuk para Rasul yang memperoleh pengetahuan tersebut melalui wahyu.
- Dalam Masyarakat Lokal (Nusantara): Fenomena mistis juga sangat lekat dengan budaya lokal Indonesia. Sumber Liputan6.com (2023) menyoroti berbagai fenomena di luar penjelasan rasional yang dipercaya masyarakat, seperti penampakan makhluk halus, tempat-tempat angker, dan praktik-praktik tertentu yang berhubungan dengan dunia gaib. Mistisisme model ini sering kali merupakan perpaduan antara kepercayaan animisme-dinamisme pra-Islam dengan unsur-unsur agama yang datang kemudian.

Klasifikasi Mistis

Berdasarkan sifatnya, mistis dapat diklasifikasikan menjadi dua kategori utama:

- Mistis Biasa: Merupakan bentuk mistisisme yang tidak melibatkan kekuatan supernatural. Contohnya dalam Islam adalah praktik tasawuf yang bertujuan untuk mendekatkan diri kepada Tuhan.
- Mistis Magis: Merupakan bentuk mistisisme yang melibatkan kekuatan gaib. Kategori ini dibagi menjadi:
 - a. Mistis-Magis-Putih: Kekuatan yang berasal dari sumber ilahi atau positif, seperti mukjizat Nabi, karamah para wali, dan ilmu hikmah.
 - b. Mistis-Magis-Hitam: Kekuatan yang berasal dari sumber jahat atau negative dan sering dikaitkan dengan sihir, seperti santet, teluh, dan pemanggilan jin untuk tujuan merugikan.

Dimensi dan Manifestasi Mistis

Unsur-unsur mistis termanifestasi dalam beberapa dimensi dalam kehidupan masyarakat:

- Ritualistik: Meliputi ritual pemujaan terhadap benda atau kekuatan alam (keris, batu akik, makam) untuk meminta perlindungan atau rezeki.
- Interaksi: Terbagi menjadi persekutuan (meminta tolong pada kekuatan gaib) dan permusuhan (bertarung dengan kekuatan gaib).
- Visualisasi: Termasuk penampakan realitas gaib, kemunculan simbol, firasat, atau pertanda.
- Karakter: Melibatkan pelaku seperti dukun, kyai, pemuka agama, atau manusia biasa yang berinteraksi dengan makhluk gaib.

Dari sudut pandang antropologi dan sosiologi, mistik dipandang sebagai subsistem integral dalam hampir semua sistem religi. Fungsinya adalah memenuhi kebutuhan manusia akan pengalaman spiritual yang mendalam dan perasaan bersatu dengan Tuhan atau kekuatan ilahi, yang melampaui batas-batas rasionalitas. Kepercayaan terhadap hal mistis juga dilihat sebagai bagian dari cerita rakyat dan warisan budaya suatu masyarakat, yang menjelaskan mengapa keyakinan ini tetap lestari bahkan di era postmodern sekalipun, seperti yang terjadi dalam masyarakat Indonesia.

Karakteristik dan Sifat Pengalaman Mistis

Pengalaman mistis memiliki sejumlah karakteristik yang membedakannya dari pengalaman sehari-hari. Berdasarkan berbagai sumber, karakteristik tersebut antara lain:

- Irrasional dan Supra-Rasional: Pengalaman mistis berada di luar jangkauan akal budi (rasio) dan logika manusia. Ia tidak dapat dijelaskan sepenuhnya melalui hukum-hukum sains atau pemikiran deduktif (Liputan6.com, 2023). Sifatnya adalah supra-rasional, artinya melampaui akal budi, bukan berarti bertentangan dengannya.
- Pengalaman Langsung (Direct Experience): Inti dari mistisisme bukanlah pada pengetahuan teoretis atau doktrin, melainkan pada pengalaman langsung dan personal dengan realitas tertinggi. Pengalaman ini bersifat subjektif dan sulit diungkapkan dengan kata-kata (in effable) (Repository UPI, 2023; Repository IAIN Kudus, n.d.).
- Kesatuan (Unio Mystica): Ciri khas yang paling sering dijumpai adalah perasaan menyatu dengan Yang Ilahi, alam semesta, atau seluruh realitas. Dalam tradisi Islam, ini sering disebut dengan pengalaman ittihad atau fana' fillah, di mana batas-batas ego individu melebur (Repository IAIN Kudus, n.d.; Repository Syekh Nurjati, 2016).

- Transendensi Ruang dan Waktu: Dalam keadaan mistis, seseorang seringkali melaporkan perasaan keluar dari tubuh (eksternal) atau mengalami perubahan persepsi terhadap ruang dan waktu, seolah-olah memasuki dimensi yang abadi.

F. Seni Mistis

Seni mistis merupakan sebuah bentuk ekspresi artistik yang berfungsi sebagai media penghubung antara manusia dengan dimensi spiritual, seperti Tuhan, alam semesta, kekuatan supernatural, atau diri sendiri. Berbeda dengan seni pada umumnya, seni ini tidak hanya bertujuan sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana ritual, kontemplasi, dan pencapaian kesatuan dengan realitas yang lebih tinggi.

Ciri utama seni mistis adalah perannya sebagai perantara (mediator) yang memfasilitasi pengalaman luar biasa dan komunikasi dengan alam ilahi atau dunia roh. Proses penciptaannya tidak menekankan pada keterampilan teknis semata, melainkan pada perluasan kesadaran, relaksasi, dan keterbukaan terhadap pesan atau energi spiritual yang diyakini mengalir melalui seniman. Dengan demikian, seniman berperan sebagai penghubung yang menyampaikan pesan dari dimensi yang transenden.

Di Indonesia, seni mistis memiliki akar yang kuat dalam ritual, kepercayaan, dan kearifan lokal masyarakat. Ia merupakan bagian integral dari kehidupan spiritual yang mencerminkan kepercayaan terhadap nenek moyang, kekuatan alam, dan dunia supernatural. Seni ini dipercaya dapat memperkuat ikatan dengan leluhur, menjaga keseimbangan alam, mengusir roh jahat, serta mendatangkan keberuntungan dan keberhasilan dalam kehidupan sehari-hari. Contoh nyata dapat ditemui dalam kesenian tradisional Jawa seperti Jathilan dan Doger, yang memiliki fungsi ritual dan spiritual di samping nilai estetikanya.

Secara filosofis, seni mistis bertumpu pada konsepsi kepercayaan mistis yang membuka jalan bagi realisasi spiritual. Ia memungkinkan individu untuk memasuki kondisi kesadaran yang damai dan terhubung dengan keilahian, meskipun berada di tengah tantangan dunia modern. Nilai-nilai yang dikandungnya seperti rasa hormat pada alam, leluhur, dan pencarian makna spiritual tetap relevan hingga kini.

Dengan demikian, seni mistis dapat dipahami sebagai disiplin seni yang mengintegrasikan unsur spiritual, ritual, dan pencarian makna transenden, dengan tujuan utama mencapai harmoni antara manusia, alam, dan dimensi spiritual.

Filosofi seni, tradisi, dan budaya di Tepus, Gunungkidul berakar pada penghormatan kepada alam, tuhan, dan leluhur, dengan tradisi utama seperti Rasulan (ungkapan syukur atas panen dan permohonan keberkahan) serta seni pertunjukan seperti Jathilan dan Ogleng yang menjadi bagian integral dari acara tersebut. Filosofi ini juga tercermin dalam kegiatan sosial seperti Bersih Telaga Sumur yang mempererat solidaritas dan melestarikan kearifan lokal, serta berbagai kerajinan tangan dan kuliner yang menjadi identitas dan aset wisata desa.

Kesenian tradisional Gunungkidul memiliki karakteristik yang khas dan kuat, di mana unsur mistis, spiritual, dan ritual tidak dapat dipisahkan dari pertunjukannya. Kesenian ini bukan sekadar tontonan, melainkan sebuah media komunikasi dengan alam gaib, ungkapan syukur, tolak bala, dan penyeimbang kosmis. Filosofi utamanya adalah menjaga harmoni antara manusia dengan Tuhan, manusia dengan sesama, dan manusia dengan alam beserta penghuni gaibnya (makhluk halus, leluhur, dan kekuatan alam). Kekuatan magis (kesaktian) sering menjadi daya tarik utama, di mana dalam banyak pertunjukan, para pemain dapat mengalami trance atau kerasukan roh halus. Kondisi ini dianggap sebagai bukti kehadiran kekuatan supranatural dan bentuk persembahan yang diterima oleh dunia lain. Beberapa seni mistis yang masih lestari di Kapanewon Tepus yaitu:



Gambar 2.44 Seni Jathilan

Sumber: Media Seni Budaya/youtube.com, 2022

1. Jathilan (Kuda Lumping)

- Pengertian: Seni tari yang menampilkan sekelompok prajurit berkuda dengan menggunakan properti kuda anyaman bambu (kepang).
- Filosofi Mistis: Menggambarkan peperangan antara kebaikan dan kejahatan, serta simbolisasi kekuatan prajurit. Pertunjukan ini sarat dengan kekuatan magis. Para penari sering mengalami kerasukan roh halus (roh kuda, leluhur, atau prajurit) dan melakukan atraksi ekstrem seperti memakan beling dan menginjak bara api. Hal ini melambangkan kekebalan fisik dan kekuatan supranatural yang didapat dari dunia roh. Sebagai ritual, Jathilan sering dipentaskan untuk tolak bala dan syukuran.

2. Reog



Gambar 2.45 Seni Reog

Sumber: desatepus.gunungkidulkab.go.id, 2025

- Pengertian: Seni pertunjukan yang menampilkan topeng besar berbentuk kepala singa (singa barong) yang dihiasi bulu merak, dibawa oleh seorang penari dengan kekuatan gigi dan rahang.
- Filosofi Mistis: Topeng Reog dipercaya memiliki kekuatan magis yang diisi melalui ritual tertentu. Kekuatan penari untuk mengangkat topeng yang sangat berat (bisa mencapai 50 kg) tidak hanya dianggap sebagai kekuatan fisik, tetapi juga kesaktian yang diperoleh dari latihan spiritual dan bantuan makhluk halus. Reog melambangkan kewibawaan, kekuasaan, dan kekuatan yang menguasai alam.

3. Doger & Tayub



Gambar 2.46 Seni Doger

Sumber: Media Seni Budaya, youtube.com, 2024



Gambar 2.47 Seni Tayub

Sumber: Dave Fitria Tama, youtube.com, 2019

- Pengertian: Seni tari pergaulan yang menampilkan penari wanita (ledhek atau taledhek) yang menari bersama para penonton laki-laki (pengibing).
- Filosofi Mistis: Filosofi dasarnya adalah kesuburan dan penghormatan kepada Dewi Sri (dewi padi). Gerakan tari yang erotis dan sensual merupakan simbol dari daya hidup dan kesuburan alam. Dalam konteks mistis, seorang ledhek yang baik sering kali dipercaya memiliki "pesona" atau daya tarik magis yang membuat para pengibing kerasukan dan tidak bisa berhenti menari (kepok). Tayub sering menjadi bagian dari ritual bersih desa untuk memohon kesuburan tanah dan hasil pertanian yang melimpah.

4. Kethek Ogleng



Gambar 2.48 Seni Kethek Ogleng
Sumber: desatepus.gunungkidulkab.go.id, 2023

- Pengertian: Tari yang menceritakan Raden Panji Asmoro Bangun (Inu Kertapati) yang menyamar sebagai kera (kethek) untuk mencari Dewi Sekartaji.
- Filosofi Mistis: Gerakan tari yang lincah dan akrobatik menirukan perilaku kera. Di balik pertunjukannya, tersimpan nilai pengejaran cinta dan pengorbanan. Dari sisi mistis, penari yang memerankan kera sering kali mengalami trance, seolah-olah roh kera sungguhan telah merasuki tubuhnya. Ini menunjukkan penyatuan antara manusia dengan alam dan makhluk lain.

5. Janggrung (Sakral)



Gambar 2.49 Seni Janggrung
Sumber: desatepus.gunungkidulkab.go.id, 2023

- Pengertian: Sebuah bentuk ritual atau pertunjukan yang sangat sakral. Nama "Janggrung" sendiri sering dikaitkan dengan roh atau entitas tertentu yang dipanggil dalam ritual.
- Filosofi Mistis: Berbeda dengan kesenian tontonan, Janggrung yang sakral murni berfungsi sebagai media komunikasi dengan dunia roh leluhur atau kekuatan gaib. Tujuannya bisa untuk meminta petunjuk, menyembuhkan penyakit, atau menangkis malapetaka. Filosofinya adalah pengakuan bahwa manusia hidup berdampingan dan terkadang membutuhkan bantuan dari entitas yang tidak kasat mata.



Gambar 2.50 Seni Gedrug
Sumber: [Losta HD/youtube.com](https://www.youtube.com), 2021

Pengertian: Kesenian yang menggunakan properti utama kentongan (gedruk adalah bunyi dari kentongan) atau alat musik perkusi dari bambu.

Filosofi Mistis: Secara filosofis, bunyi-bunyian ritmis dalam Gedrug dimaknai sebagai pemanggil kekuatan gaib dan penolak roh jahat. Dalam masyarakat agraris, bunyi-bunyian seperti ini juga digunakan untuk mengusir hama dan mengiringi ritual minta hujan, yang merepresentasikan upaya manusia untuk mengontrol alam melalui suara dan ritme.

7. Irengan



Gambar 2.51 Seni Irengan

Sumber: desasumberwungu.gunungkidulkab.go.id, 2017

Pengertian: Dari kata "ireng" yang berarti hitam. Irengan merujuk pada kelompok atau praktik ilmu hitam dalam konteks kesenian. Filosofi Mistis: Filosofinya adalah pengakuan akan adanya dua sisi kekuatan dalam alam: terang (putih) dan gelap (hitam). Kelompok Irengan dipercaya memanfaatkan kekuatan gaib dari alam kegelapan untuk tujuan tertentu, seperti kekebalan, pesona, atau bahkan mencelakai. Keberadaan mereka menunjukkan keseimbangan dualistik dalam kepercayaan masyarakat.

8. Toklik (Mitosnya Mengusir Pulung Gantung)



Gambar 2.52 Seni Toklik

Sumber: [Channel Biroe/youtube.com](https://channelbiroe.youtube.com), 2017

Pengertian: Toklik adalah sebuah alat atau benda (sering berupa kayu atau batu) yang dipercaya memiliki kekuatan magis. Filosofi Mistis: Mitosnya, Toklik dapat mengusir pulung gantung (bencana atau nasib buruk yang mengancam jiwa, sering dikaitkan dengan roh gentayangan). Filosofinya adalah kepercayaan animisme dan dinamisme, yaitu keyakinan bahwa benda-benda tertentu dapat dihuni oleh roh atau memiliki kekuatan spiritual yang dapat melindungi pemiliknya. Ini adalah bentuk perlindungan diri dari energi negatif.

9. Teater (Tergantung Tema)



Gambar 2.53 Seni Teater

Sumber: jogja.antaranews.com, 2025

Pengertian: Teater tradisional atau kontemporer yang mengangkat tema-tema lokal. Filosofi Mistis: Filosofi mistisnya tidak terletak pada bentuknya, tetapi pada tema yang diangkat. Jika teater tersebut mengangkat cerita leluhur, dongeng tentang makhluk halus, atau kisah-kisah kesaktian, maka ia menjadi medium untuk menyampaikan dan melestarikan keyakinan mistis masyarakat Gunungkidul. Teater berfungsi sebagai representasi simbolis dari dunia gaib ke dalam panggung.

Kesenian mistis Gunungkidul adalah cerminan dari duniaisme Jawa yang masih kental. Alam Gunungkidul yang keras dengan bukit-bukit karst, goa, dan hutan diyakini sebagai tempat bersemayamnya berbagai macam roh dan kekuatan gaib. Kesenian menjadi jembatan penghubung yang memungkinkan interaksi antara manusia dengan kekuatan-kekuatan tersebut, baik untuk meminta perlindungan, keselamatan, kesuburan, maupun sekadar menjaga keseimbangan kosmis agar kehidupan berjalan dengan tenang.

G. Tradisi Mistis

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) tradisi adalah adat kebiasaan turun-temurun (dari nenek moyang) yang masih dijalankan dalam masyarakat dimana penilaian atau anggapan bahwa cara-cara yang telah ada merupakan yang paling baik dan benar. Beberapa tradisi mistis yang masih lestari di Kapanewon Tepus yaitu:

- Pesta Laut
- Nyadran
- Rasulan
- Bersih Telaga Sumur
- Jamasan
- Kenduri

ASAL USUL DAN FILOSOFI BUDAYA, SENI, DAN TRADISI GUNUNGKIDUL

Masyarakat Gunungkidul, khususnya di kawasan pesisir seperti Tepus, memiliki sistem budaya yang unik dan kaya. Sistem ini tidak muncul dari satu sumber agama tertentu, melainkan dari sebuah proses akulturasi yang panjang dan kompleks. Akar budaya mereka dapat ditelusuri melalui tiga lapisan utama yang saling mempengaruhi:

1. DASAR: KEPERCAYAAN ASLI (Animisme dan Dinamisme)

Sebelum pengaruh Hindu-Buddha dan Islam masuk, masyarakat Jawa telah memiliki sistem kepercayaan asli. Mereka meyakini bahwa semua unsur alam (gunung, batu besar, pohon, laut, dan mata air) memiliki roh atau kekuatan spiritual. Kekuatan ini dapat mempengaruhi kehidupan manusia, baik secara positif maupun negatif.

- Konsep Keselarasan Kosmis: Kehidupan ideal adalah hidup selaras dengan alam dan kekuatan gaib ini. Ketidakselarasan dipercaya akan menyebabkan bencana, penyakit, atau kegagalan panen.
- Kepercayaan pada Penguasa Laut Selatan: Laut Selatan (Samudera Hindia) dianggap sebagai wilayah yang dikuasai oleh kekuatan gaib yang sangat besar, yang kemudian dalam mitologi Jawa dipersonifikasikan sebagai Kanjeng Ratu Kidul. Masyarakat pesisir Gunungkidul memiliki hubungan spiritual yang kuat dengan kepercayaan ini.
- Konsep Sedulur Papat Lima Pancer: Sebuah filosofi tentang empat saudara (udara, api, air, bumi) dan diri sendiri sebagai pusatnya. Filosofi ini tentang keseimbangan dan keselarasan antara manusia dengan alam sekitarnya.

2. AKULTURASI: PENGARUH AGAMA HINDU-BUDDHA DAN ISLAM

Ketika agama Hindu-Buddha dan kemudian Islam masuk ke Jawa, terjadi proses akulturasi yang sangat damai. Ajaran baru ini tidak menghapus kepercayaan lama, tetapi bernaung di bawahnya dan memberinya bentuk yang lebih terstruktur.

- Hindu-Buddha: Memperkenalkan konsep dewa-dewi (seperti Syiwa, Wisnu), yang dalam praktiknya sering disamakan atau diidentikkan dengan kekuatan gaib yang sudah ada. Konsep Triloka (tiga dunia) dari kosmologi Hindu-Buddha sangat mempengaruhi cara pandang masyarakat terhadap alam semesta.

- Islam (Khususnya Islam Sufi/Abangan): Ajaran Islam, terutama aliran Sufi, yang dibawa oleh Walisongo, sangat toleran terhadap budaya lokal. Konsep-konsep Islam disisipkan ke dalam tradisi yang sudah ada.

1. Ritual sesaji untuk roh leluhur atau penguasa laut diberi nuansa Islam, seperti pembacaan doa-doa Islam atau sholawat.
2. Tokoh-tokoh dalam cerita wayang tidak lagi hanya dianggap sebagai dewa Hindu, tetapi juga sebagai simbol dari nilai-nilai ketuhanan dan kehidupan dalam perspektif Islam Jawa.

3. RESPON TERHADAP LINGKUNGAN ALAM YANG KERAS

Gunungkidul dikenal dengan bentang alamnya yang berbukit kapur (karst) dan tanah yang kurang subur. Kehidupan di pesisir juga bergantung pada laut yang ganas. Kondisi ini membentuk karakter dan tradisi masyarakat.

- **Tradisi sebagai Bentuk Adaptasi dan Permohonan:** Banyak tradisi dan ritual lahir sebagai respon terhadap ketidakpastian hidup di lingkungan yang keras.
- **Filosofi Nrimo dan Trapan:** Sikap "menerima dan tabah" bukanlah sikap pasif, melainkan sebuah bentuk kebijaksanaan untuk bertahan hidup dengan tidak melawan alam secara membabi buta, tetapi berusaha hidup selaras dengannya.

BAGAIMANA SENI, RITUAL, DAN BUDAYA ITU MUNCUL?

Ketiga lapisan di atas kemudian mewujud dalam berbagai bentuk seni, ritual, dan tradisi yang kita lihat hari ini.

1. RITUAL: SEDEKAH LAUT atau LABUHAN

- **Filosofi & Asal Usul:** Ini adalah puncak dari ekspresi kepercayaan animisme yang telah diislamkan. Ritual ini adalah wujud nyata dari permohonan keselamatan, rasa syukur, dan upaya menjaga hubungan baik dengan penguasa laut selatan (Kanjeng Ratu Kidul) serta kekuatan alam lainnya.

- Proses Akulturasi: Dalam ritual ini, kita melihat sesaji (unsur animisme) yang disertai dengan doa dan pembacaan tahlil (unsur Islam). Tujuannya adalah untuk meminta berkah dan keselamatan dari Tuhan (Allah dalam Agama Islam) melalui perantara kekuatan gaib lokal yang diakui eksistensinya.

2. SENI: JATHILAN/KUDA LUMPING dan TARI KETHEK OGLENG

- **Jathilan/Kuda Lumping:**
 - **Asal Usul Animisme:** Awalnya adalah ritual untuk memanggil roh leluhur atau kekuatan gaib untuk meminta kesuburan, keselamatan, dan menolak bala (tolak bala). Kondisi trance (kerasukan) pada penari dianggap sebagai media untuk berkomunikasi dengan dunia roh.
 - **Akulturasi:** Dalam perkembangannya, pertunjukan Jathilan seringkali dibuka dengan doa Islam dan diiringi oleh musik Islami seperti sholawat.
- **Tari Kethek Ogleng:**
 - **Asal Usul:** Berasal dari cerita Panji, sebuah siklus cerita pra-Islam yang sangat populer di Jawa. Tarian ini menceritakan pencarian seorang pangeran akan kekasihnya.
 - **Filosofi:** Gerakan menirukan kera (kethek) tidak hanya lucu, tetapi juga melambangkan energi alam yang liar, kelincahan, dan hubungan erat antara manusia dengan dunia hewan (sis-sisa pemikiran animisme). Cerita Panji sendiri sarat dengan nilai-nilai kepahlawanan, kesetiaan, dan pencarian jati diri.

KESIMPULAN

Budaya, seni, dan tradisi di Gunungkidul bukanlah produk dari satu agama tertentu. Ia adalah hasil dari sebuah proses sinkretisme yang panjang, dimana:

- Kepercayaan Asli (Animisme-Dinamisme) menjadi fondasi kosmologis yang membentuk cara pandang terhadap alam.
- Agama Hindu-Buddha memberikan kerangka mitologis dan struktur simbol yang lebih kompleks.
- Islam memberikan warna spiritual dan legitimasi religius yang baru, tanpa menghancurkan fondasi yang sudah ada.
- Lingkungan Alam yang Keras menjadi konteks yang melahirkan bentuk-bentuk ekspresi budaya tersebut.

Oleh karena itu, nilai-nilai "mistis" yang melekat kuat pada tradisi di Gunungkidul bersumber dari lapisan kepercayaan asli yang tetap hidup dan beradaptasi, meskipun telah ditutupi oleh lapisan agama-agama resmi yang datang kemudian.

TRILOKA

1. Konsep Triloka sebagai Struktur Kosmologis Masyarakat Jawa Triloka (bahasa Sanskerta: "tiga dunia") adalah konsep kosmologi dalam Hindu-Buddha yang diadopsi secara mendalam oleh masyarakat Jawa. Konsep ini membagi alam semesta menjadi tiga ranah:

1. **Bhurloka (Alam Bawah/Dunia Bawah):** Alam manusia, hewan, dan makhluk rendah. Dunia materi, nafsu, dan hasrat.
2. **Bhuwarloka (Alam Tengah/Dunia Antara):** Alam para makhluk halus, roh leluhur, dan makhluk gaib. Dunia transisi antara materi dan spiritual.
3. **Swarloka (Alam Atas/Dunia Atas):** Alam para dewa, cahaya, dan kesadaran tertinggi. Dunia spiritual murni.

Di Jawa, konsep ini tidak hanya dipahami secara harfiah, tetapi juga secara filosofis dan spiritual, membentuk cara masyarakat memandang kehidupan, alam, dan hubungannya dengan yang transenden.

2. Keterkaitan dengan Asal Usul Budaya, Seni, Tradisi, dan Ritual di Tepus, Gunungkidul

Keterkaitan antara **Triloka** dengan filosofi asal mula budaya di Tepus, Gunungkidul, sangatlah erat dan dapat diamati dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat. Konsep Triloka menjadi **kerangka kosmologis** yang memberi struktur dan makna pada praktik-praktik budaya yang berakar dari kepercayaan asli (animisme-dinamisme) dan kemudian diakulturasi dengan Hindu-Buddha serta Islam.

A. Ritual "Sedekah Laut/Labuhan" sebagai Simbol Perjalanan Triloka

Ritual Sedekah Laut adalah perwujudan nyata dari hubungan vertikal masyarakat dengan tiga alam dalam Triloka.

- **Bhurloka (Dunia Bawah):** Dimulai dari persiapan di daratan (dunia manusia). Masyarakat menyiapkan sesaji yang terdiri dari hasil bumi, ternak, dan jajanan pasar yang melambangkan **dunia materi dan kehidupan sehari-hari**.
- **Bhuwahloka (Dunia Antara):** Prosesi inti terjadi ketika sesaji dihanyutkan ke laut. Laut Selatan diyakini sebagai bagian dari Bhuwarloka—alam yang dihuni oleh **Nyi Roro Kidul** dan para pengikutnya (makhluk halus/roh). Pemberian sesaji adalah bentuk komunikasi dan permohonan izin kepada penghuni alam tengah ini, sebagai perantara menuju kekuatan yang lebih tinggi.

- **Swahloka (Dunia Atas):** Doa-doa dan harapan yang dipanjatkan selama ritual ditujukan kepada **Tuhan (Allah SWT)** sebagai kekuatan tertinggi (Swarloka). Ritual ini menjadi media untuk menyampaikan rasa syukur dan permohonan keselamatan dari Yang Maha Kuasa, **melalui perantara** yang diyakini menghuni Bhuwarloka.

B. Kesenian "Jathilan/Kuda Lumping" sebagai Medium Penyatuan Triloka

Pertunjukan Jathilan adalah drama kosmik yang mempertemukan ketiga alam Triloka dalam satu ruang dan waktu.

- **Bhurloka:** Diwakili oleh para penari, penabuh gamelan, dan penonton—yaitu manusia dengan kesadarannya yang normal.
- **Bhuwahloka:** Saat penari memasuki kondisi trance (kerasukan), mereka diyakini telah menjadi medium bagi roh leluhur atau makhluk halus dari Bhuwarloka. Tubuh manusia (Bhurloka) menjadi "rumah" sementara bagi penghuni Bhuwarloka.
- **Swahloka:** Kekuatan yang memungkinkan terjadinya proses trance dan yang memberikan kekuatan kepada para penari, diyakini berasal dari kekuatan ilahi atau kosmis yang lebih tinggi (Swarloka). Ritual ini sering kali bertujuan untuk meminta berkah dan keselamatan dari kekuatan tertinggi ini.

Pertunjukan Jathilkan dengan demikian adalah sebuah **microcosmos** (alam miniatur) yang mempertemukan tiga dunia, menciptakan keseimbangan kosmis untuk kepentingan masyarakat.

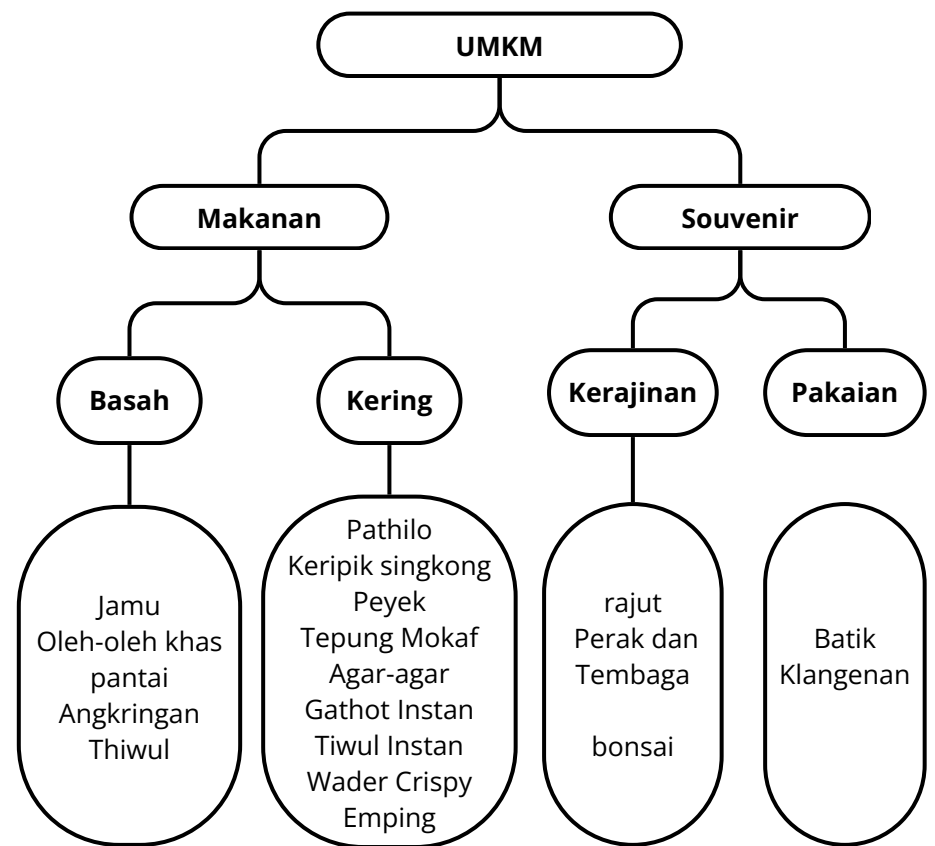
KESIMPULAN

Konsep Triloka memiliki hubungan yang sangat erat dan fundamental dengan filosofi asal mula budaya, seni, tradisi, dan ritual di Tepus, Gunungkidul. Triloka bukan sekadar mitos, tetapi merupakan struktur pemikiran dan kerangka kosmologis yang:

- **Memberikan Makna:** Memberikan penjelasan filosofis terhadap praktik-praktik budaya yang berakar dari animisme-dinamisme. Kekuatan gaib dalam animisme menemukan "tempat"-nya dalam struktur Bhuwarloka.
- **Mengorganisir Hubungan:** Mengatur hubungan hierarkis antara manusia (Bhurloka), makhluk halus/roh leluhur (Bhuwarloka), dan Tuhan/dewa (Swarloka).
- **Mewujud dalam Ekspresi Budaya:** Terwujud secara nyata dalam bentuk ritual (seperti Sedekah Laut), kesenian (seperti Jathilan), dan bahkan dalam tata ruang.

Konsep ini bukan hanya sebuah metafora arsitektural, tetapi merupakan upaya untuk menghadirkan kembali "jiwa" kosmologi lokal yang telah hidup dan mengakar dalam budaya masyarakat setempat.

b. Pengaruh Potensi Wisata bagi Seni Budaya dan UMKM di Tepus



Gambar 2.54 Diagram Potensi UMKM di Tepus, Gunungkidul
Sumber: Penulis, 2025

Keterangan:

1. NAHERA JAMU (Pringapus RT 03 RW 12, Giripanggung)
2. Kelompok Larasati (Dusun Pulengelo, Kalurahan Sidoharjo)
3. SEPEJAM Jamu (Kalurahan Tepus)
4. Oleh-oleh khas pantai (Tersebar di setiap kalurahan)
5. Angkringan (Tersebar di setiap kalurahan)
6. Tiwul kukus "Gendhis Manis" (Pudak, Kalurahan Tepus)
7. Pathilo (Kalurahan Tepus)
8. Pathilo dan agar-agar KWT Kalurahan Sidoharjo
9. Tepung Mokaf KWT Ubet (Klumpit, Kalurahan Tepus)
10. Gathot instan, tiwul instan, wader crispy (Kalurahan Purwodadi)
11. Kerajinan Rajut (Kalurahan Sidoharjo dan Tepus)
12. Surya Silver (Kalurahan Tepus)
13. Batik Klangenan KW Makmur (Gembuk, Kalurahan Tepus)

KAJIAN PENDEKATAN REGIONALISME KRITIS

D. Regionalisme Kritis

Di dalam arsitektur, Regionalisme adalah sebuah perkembangan arsitektur yang memperhatikan karakteristik regional yang berkaitan erat dengan budaya, iklim dan teknologi pada saat itu, serta perpaduan antara yang lama dengan yang baru dan berharap bangunan yang dihasilkan bersifat lestari (Curtis, 1996).

Arsitektur modern telah membantu menyederhanakan kebutuhan manusia melalui teknologi bangunan. Namun, dominasi cara pandang modern yang berlebihan justru mengabaikan kompleksitas kebutuhan manusia yang berakar pada lingkungan, budaya, dan identitas. Kebutuhan akan arsitektur yang kontekstual mendorong lahirnya regionalisme kritis, sebagai respon terhadap dampak globalisasi dan modernisme yang seragam dan cenderung menghilangkan kekayaan lokal.

Frampton, terinspirasi dari pemikiran Adorno dan Horkheimer (Frankfurter Schule), mengkritik arsitektur modern yang berubah menjadi arsitektur internasional yang modular, seragam, dan tidak kontekstual. Arsitek menjadi sekadar penyusun material fabrikasi, sementara nilai-nilai lokal seperti material tradisional, sistem struktur, keterampilan, dan teknologi membangun khas mulai ditinggalkan.

Regionalisme kritis hadir bukan untuk menolak modernisme, tetapi untuk mengingatkan bahwa arsitektur harus tetap berakar pada konteksnya. Gaya vernakular tidak harus diulang secara literal, namun prinsip lokalitas dan keberlanjutan harus tetap hadir. Frampton menekankan bahwa bangunan layaknya manusia yang harus mampu beradaptasi dengan zaman tanpa kehilangan jati dirinya.

Regionalisme kritis lahir dari kesadaran bahwa modernisasi dalam arsitektur tidak dapat dihindari, namun tetap harus menghargai keberadaan alam dan kearifan lokal (*genius loci*). Pendekatan ini berupaya menyeimbangkan antara pemanfaatan teknologi modern dan pelestarian nilai-nilai lokal.

Menurut Frampton, arsitek perlu memahami konteks tapak secara mendalam, mulai dari iklim, cahaya, material, hingga teknologi konstruksi sebagai bagian dari proses desain. Pendekatan ini menciptakan pengalaman arsitektural yang bermakna, dan berkaitan erat dengan studi fenomenologi dalam arsitektur.

Frampton membedakan regionalisme kritis dari arsitektur vernakular. Vernakular lahir dari tradisi dan kebiasaan turun-temurun yang terbentuk karena proses *trial and error* selama beberapa generasi, sedangkan regionalisme kritis bersifat sadar, reflektif, dan logis. Regionalisme kritis juga bersifat sporadis (hanya dijumpai di tempat tertentu) dan lokal, tumbuh sebagai bentuk kritik terhadap arsitektur global dengan tetap merespon konteks budaya, geografi, dan iklim. Dengan memperhatikan ketiga aspek tersebut (kultur, geografi, dan iklim) regionalisme kritis mampu menjadi penyeimbang dalam era globalisasi arsitektur, baik dari segi bentuk, teknologi, material, maupun nilai filosofisnya.

Regionalisme Kritis muncul sebagai respon terhadap dua kecenderungan ekstrem dalam arsitektur modern: di satu sisi, universalisme gaya Internasional yang mengabaikan konteks lokal, dan di sisi lain, revivalisme vernakular yang cenderung sentimental dan tidak autentik. Teori ini pertama kali diperkenalkan secara komprehensif oleh Kenneth Frampton dalam esainya yang seminal "Towards a Critical Regionalism: Six Points for an Architecture of Resistance" (1983). Regionalisme Kritis bukanlah tentang menciptakan gaya regional yang baru, melainkan tentang pendekatan yang menolak homogenisasi budaya sambil tetap engaged dengan kemajuan modern.

ENAM PRINSIP REGIONALISME KRITIS FRAMPTON

1. Culture and Civilization

(Budaya dan Peradaban)

Penjabaran Frampton:

- Frampton membedakan antara "Culture" (budaya spesifik lokal) dan "Civilization" (peradaban universal/global)
- Arsitektur modern cenderung mengutamakan "Civilization" dengan mengabaikan "Culture"
- Globalisasi mengancam keberagaman budaya lokal melalui homogenisasi
- Regionalisme Kritis berusaha mempertahankan identitas budaya lokal sambil tetap terlibat dengan perkembangan peradaban modern

Relevansi untuk Taman Budaya:

Membangun arsitektur yang mempertahankan identitas budaya Gunungkidul (nilai mistis, tradisi, kesenian) sambil memanfaatkan pencapaian peradaban modern (teknologi, material).

2. The Rise and Fall of the Avant-Garde (Kebangkitan dan Keruntuhan Avant-Garde)

Penjabaran Frampton:

- Avant-garde arsitektur modern awal bersifat progresif dan revolusioner
- Seiring waktu, avant-garde terjebak dalam formalisme dan keterasingan dari masyarakat
- Arsitektur menjadi terlalu fokus pada ekspresi individu dan mengabaikan konteks sosial
- Regionalisme Kritis hadir sebagai koreksi terhadap avant-garde yang kehilangan relevansi sosialnya

Relevansi untuk Taman Budaya:

Arsitektur harus berpijak pada konteks lokal, bukan tren global yang sementara. Dengan memprioritaskan kebutuhan dan pemahaman masyarakat Gunungkidul, sebuah karya arsitektur akan menciptakan relevansi sosial-budaya yang membuatnya abadi dan tidak mudah usang.

3. Critical Regionalism and World Culture (Regionalisme Kritis dan Budaya Dunia)

Penjabaran Frampton:

- Regionalisme Kritis bukan berarti menolak modernitas sama sekali
- Prinsip ini menerima perkembangan dunia secara kritis dan selektif
- Mengusulkan "filter budaya" dalam menerima pengaruh global
- Menciptakan sintesis antara yang lokal dan global, tradisi dan modernitas

Relevansi untuk Taman Budaya:

Memanfaatkan teknologi konstruksi modern untuk memudahkan, melestarikan, dan memperkaya ekspresi budaya lokal, menciptakan dialog antara tradisi lokal dan perkembangan kontemporer.

4. The Resistance of the Place-Form

- (Perlawanan Bentuk-Tempat)
- Penjabaran Frampton:
- Setiap tempat memiliki "genius loci" atau jiwa tempat yang unik
- Arsitektur harus merespons karakter fisik spesifik suatu tempat (topografi, iklim, vegetasi)
- Bentuk arsitektur harus lahir dari pemahaman mendalam tentang konteks tapak
- Menolak pendekatan "one-size-fits-all" dalam arsitektur

Relevansi untuk Taman Budaya:

Desain harus merespon secara spesifik karakter Tepus,

Gunungkidul - kontur tanah, arah angin, vegetasi lokal, dan hubungan dengan laut selatan.

5. Culture Versus Nature: Topography, Context, Climate, Light, and Tectonic Form

(Budaya vs Alam: Topografi, Konteks, Iklim, Cahaya, dan Bentuk Tektonik)

Penjabaran Frampton:

- Arsitektur sebagai mediasi antara budaya (manusia) dan alam
- Lima elemen fundamental yang harus diintegrasikan:
 - **Topography:** Respons terhadap kontur dan bentuk tanah
 - **Context:** Hubungan dengan lingkungan sekitar
 - **Climate:** Penanganan iklim setempat secara pasif
 - **Light:** Pengelolaan cahaya alami sebagai elemen arsitektural
 - **Tectonic Form:** Ekspresi struktural yang jujur dan dapat dibaca

Relevansi untuk Taman Budaya:

Mengintegrasikan kondisi alam Gunungkidul (karst, angin laut, iklim tropis) dengan kebutuhan budaya masyarakat dalam bentuk arsitektur yang tektonik dan jujur.

6. The Visual Versus the Tactile (Visual vs Taktil)

Penjabaran Frampton:

- Kritik terhadap arsitektur yang hanya mementingkan tampilan visual ("retinal architecture")
- Penekanan pada pengalaman arsitektur yang taktil dan multisensori
- Arsitektur yang baik melibatkan seluruh indera: sentuhan, pendengaran, penciuman, bahkan proprioepsi
- Kualitas taktil meliputi: tekstur material, permainan cahaya-bayangan, akustik, dan kualitas termal

Relevansi untuk Taman Budaya:

Menghadirkan pengalaman ruang yang kaya melalui material lokal (tekstur batu karst, kayu), permainan cahaya untuk nuansa mistis, dan sirkulasi udara yang memperkuat pengalaman indrawi.

KESIMPULAN

Urutan keenam prinsip Frampton membentuk kerangka berpikir yang sistematis:

- **Dasar Filosofis** (Prinsip 1-2): Memahami tension antara budaya lokal dan peradaban global
- **Posisi Teoretis** (Prinsip 3): Menentukan sikap terhadap modernitas
- **Pendekatan Spasial** (Prinsip 4): Merespons karakter spesifik tempat

- **Implementasi Desain** (Prinsip 5): Mengintegrasikan elemen-elemen fundamental
- **Pengalaman Pengguna** (Prinsip 6): Menciptakan kualitas arsitektural yang menyeluruh

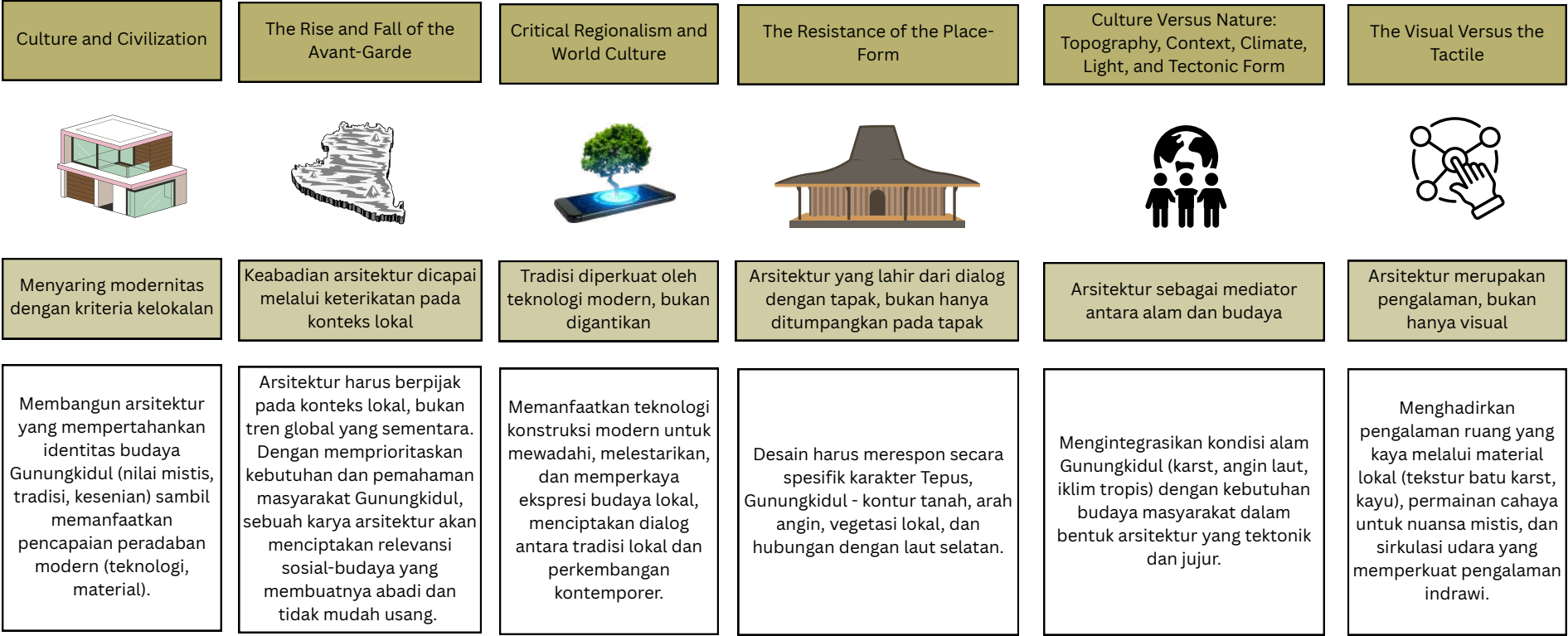
Untuk Taman Budaya Gunungkidul, framework ini menuntun terciptanya arsitektur yang:

- **Beridentitas Kuat:** Berakar pada budaya dan tempat spesifik
- **Modern tapi Terkendali:** Memanfaatkan teknologi secara kritis
- **Kontekstual:** Merespons kondisi alam dan budaya setempat
- **Bermakna:** Menghadirkan pengalaman ruang yang kaya dan relevan dengan nilai-nilai mistis lokal

REGIONALISME KRITIS

Regionalisme kritis adalah strategi yang digunakan untuk melindungi dan meningkatkan identitas lokal dengan memanfaatkan potensi daerah sebaik mungkin. Regionalisme Kritis bekerja untuk menciptakan arsitektur yang berakar pada tradisi saat ini (Frampton, 1983).

Dari keenam poin yang dikemukakan Kenneth Frampton, dalam kaitannya dengan ketahanan arsitektur yang merupakan karakteristik regionalisme kritis dapat disimpulkan dalam beberapa poin yang sesuai dengan konteks, yakni:



Gambar 2.55 Diagram Prinsip-prinsip Regionalisme menurut Frampton (1983) dan Penerapannya dalam Perancangan
 Sumber: Penulis, 2025

KAJIAN KONSEP DAN FUNGSI BANGUNAN

A. Pusat Komunitas

Pusat Komunitas atau *Community centre* adalah tempat atau lokasi publik di mana anggota komunitas berkumpul untuk melakukan kegiatan sosial, pendidikan, budaya, dukungan sosial, serta berbagi informasi publik. Pusat komunitas bisa bersifat terbuka untuk masyarakat umum atau khusus untuk kelompok tertentu seperti pusat komunitas agama, budaya, atau karang taruna. Menurut Crow dan Allan (Wenger, 2002). Komunitas yang membentuk pusat komunitas dapat dibedakan menjadi tiga berdasarkan:

1. Lokasi (wilayah tinggal yang sama)
2. Minat (misal: komunitas musik, seni)
3. Komuni (ide atau nilai tertentu, misal: partai politik, perguruan silat)

Fungsi dan Tujuan Community Centre Menurut Jo (2015), fungsi utama community centre adalah:

- Meningkatkan kapasitas civil society
- Mendukung penguatan kapasitas organisasi masyarakat, LSM, dan kelompok berbasis komunitas
- Menjadi tempat yang memfasilitasi jaringan antar organisasi sejenis di wilayah tersebut

Aktivitas di Pusat Komunitas Seni

Pusat komunitas seni berfungsi sebagai wadah bagi seniman dan masyarakat untuk berkreasi, berimajinasi, serta menampilkan karya seni rupa dan seni pertunjukan. Aktivitas yang umum meliputi pembuatan karya seni di studio, pameran galeri seni, workshop edukasi seni, pertunjukan musik dan tari, serta ruang sosialisasi dan rekreasi bagi komunitas seni. Selain itu, pusat seni juga berperan sebagai tempat edukasi dan pengenalan seni kepada masyarakat luas.

Kebutuhan Ruang

Untuk mendukung aktivitas tersebut, pusat komunitas seni membutuhkan ruang yang beragam dan terintegrasi, antara lain:

- Studio atau ruang kerja seniman untuk berkarya dan berkreasi
- Galeri atau ruang pameran untuk menampilkan karya seni rupa
- Ruang workshop dan edukasi seni
- Ruang pertunjukan seni musik, tari, dan teater
- Ruang pertemuan komunitas dan ruang sosial
- Ruang penunjang seperti kantor pengelola, ruang penyimpanan alat seni, kafetaria, dan fasilitas umum (toilet, mushola, parkir).

Desain ruang harus memperhatikan kenyamanan, fleksibilitas, pencahayaan alami yang cukup, ventilasi, dan aksesibilitas agar dapat menampung berbagai jenis aktivitas seni dan kebutuhan pengguna yang beragam.

B. Ruang Pertunjukan Terbuka

Masalah-malah yang harus diperhatikan adalah fungsi interior, akustik, sightline, layout, kapasitas tempat duduk, access point, ukuran dan tipe pertunjukan (MacGowan, 2004). Secara kapasitas gedung pementasan seni pertunjukan dibagi menjadi empat jenis :

1. Sangat besar (1500 kursi atau lebih)
2. Besar (900-1500 kursi)
3. Medium (500-900 kursi)
4. Kecil (dibawah 500 kursi)

Area penonton

Sudut pandang penglihatan penonton terhadap area panggung adalah hal yang sangat penting untuk diperhatikan supaya penonton dapat melihat keseluruhan area panggung secara jelas tanpa ada gangguan. 135 adalah derajat paling baik untuk para actor melakukan akting bila berada di atas panggung. Tingkatan pada lantai Ruang Pertunjukan juga harus diperhatikan untuk dapat memberikan sudut pandang yang memadai ke arah panggung. Untuk dimensi Ruang, dalam pengaturan terhadap tempat duduk di auditorium, tidak boleh ada tempat duduk yang lebih dari 20 meter dari depan stage bila menginginkan pertunjukan dapat dilihat dan didengar dengan jelas. Diperlukan pemilihan tipe seat sebelum dimensi akhir ditentukan. Semua gedung pertunjukan memberikan tempat dimana para penonton menikmati tontonan yang disajikan. Antara pemain dan penonton biasanya dipisahkan oleh lengkung proscenium kosong yang biasanya dipergunakan untuk keperluan teknis.

Amphitheater

Menurut Kamus Digital Istilah Pengembangan Wilayah, Amphitheater merupakan sebuah olahan lanskap yang menggabungkan tribun dan plaza dengan fungsi beragam. Selain berperan sebagai ruang budaya dan panggung seni, area ini juga dapat difungsikan sebagai lokasi untuk menikmati pemandangan (viewing spot) dan tempat berkumpul (meeting point)

Natural Amphitheater adalah sebuah formasi atau cekungan alami di permukaan bumi yang berbentuk melingkar atau setengah lingkaran, dengan dinding-dinding curam atau lereng yang bertingkat, menyerupai desain amphitheater buatan manusia. Formasi ini menciptakan sebuah "auditorium" alami yang terkenal karena akustiknya yang sangat baik, di mana suara dapat terdengar jelas dari pusat cekungan hingga ke bagian belakang lereng.

Berikut adalah ukuran-ukuran teknis yang direkomendasikan untuk sebuah amphitheater:

- Jarak Pandang dan Dengar Optimal: Jarak terjauh dari panggung agar penonton masih dapat mendengar dengan baik adalah 65,62 kaki atau setara dengan 20,5 meter.
- Ruang Duduk Per Orang: Lebar minimum yang diperlukan untuk satu penonton adalah 1,5 kaki atau sekitar 55 sentimeter.



Gambar 2.56 Natural Amphitheater
Sumber: homegrowniowan.com, 2014

C. Area UMKM

Usaha Menengah Kecil dan Mikro atau sering disebut UMKM. Karakteristik UMKM merupakan sifat atau kondisi faktual yang melekat pada aktifitas usaha maupun perilaku pengusaha yang bersangkutan dalam menjalankan bisnisnya. Dalam perspektif usaha, UMKM diklasifikasikan dalam empat kelompok, yaitu:

- UMKM sektor informal, contohnya pedagang kaki lima.
- UMKM Mikro adalah para UMKM dengan kemampuan sifat pengrajin namun kurang memiliki jiwa kewirausahaan untuk mengembangkan usahanya.
- Usaha Kecil Dinamis adalah kelompok UMKM yang mampu berwirausaha dengan menjalin kerjasama (menerima pekerjaan sub kontrak) dan ekspor.
- Fast Moving Enterprise adalah UMKM yang mempunyai kewirausahaan yang cakap dan telah siap bertransformasi menjadi usaha besar.

Di Indonesia, Undang-Undang yang mengatur tentang Pusat Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) adalah Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2008. Dalam undang-undang tersebut UMKM dijelaskan sebagai: "Sebuah perusahaan yang digolongkan sebagai UMKM adalah perusahaan kecil yang dimiliki dan dikelola oleh seseorang atau dimiliki oleh sekelompok kecil orang dengan jumlah kekayaan dan pendapatan tertentu.

Booth Pameran



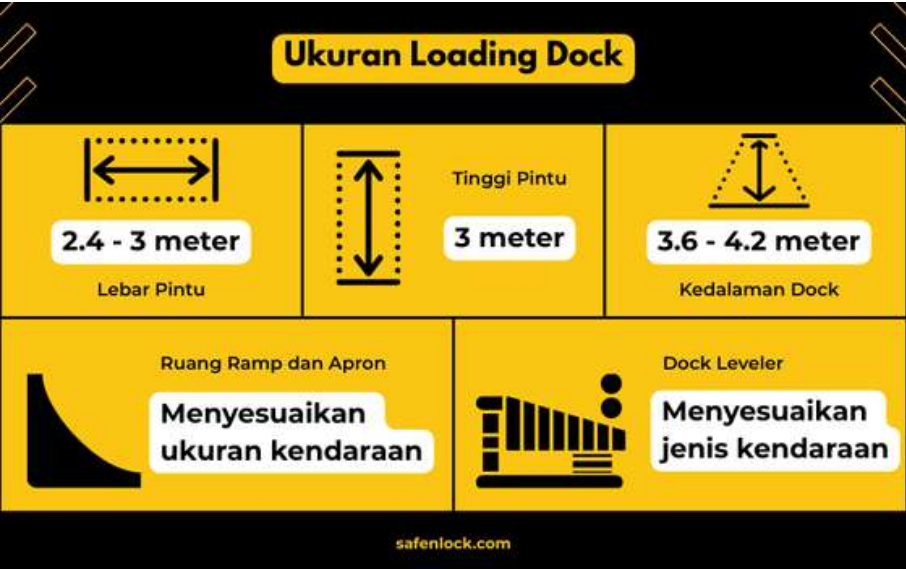
Gambar 2.57 Ukuran Standar Booth Pameran
Sumber: medium.com, 2015

Booth pameran adalah stan atau ruang yang digunakan untuk menampilkan produk, jasa, atau informasi dalam acara seperti expo atau pameran. Booth ini dirancang menarik untuk menarik perhatian pengunjung dan mewakili identitas suatu merek atau komunitas. Ukuran booth pameran sangat bervariasi, mulai dari yang kecil sekitar 2 meter persegi hingga yang besar mencapai 1000 meter persegi atau lebih. Dimensi tersebut dapat berubah tergantung pada jenis booth yang digunakan. Misalnya, booth 2D atau banner tidak memiliki ruang fisik seperti booth biasa, karena hanya berupa media visual datar seperti spanduk, stand banner, atau standing X-banner.

Loading Dock

Loading dock adalah area khusus pada bangunan, biasanya di bagian belakang atau samping, yang digunakan untuk memuat dan menurunkan barang dari kendaraan angkut seperti truk atau kontainer.

Fungsinya adalah sebagai titik distribusi logistik yang efisien, memudahkan proses bongkar muat tanpa mengganggu aktivitas utama bangunan. Loading dock umumnya dilengkapi dengan ramp (landai), pintu besar, dan platform yang sejajar dengan bak kendaraan agar transfer barang lebih cepat dan aman. Area ini penting dalam fasilitas seperti pusat distribusi, gudang, pusat perbelanjaan, atau gedung pameran.



Gambar 2.58 Ukuran Standar Loading Dock
Sumber: safenlock.com (n.d.)

Standar ukuran loading dock dirancang untuk mendukung proses bongkar muat barang secara aman dan efisien. Lebar pintu berkisar antara 2,4 hingga 3 meter, dengan tinggi pintu sekitar 3 meter untuk mengakomodasi truk dan kontainer. Kedalaman

dock idealnya 3,6 hingga 4,2 meter. Area ramp dan apron perlu disesuaikan dengan ukuran kendaraan, sementara dock leveler digunakan untuk menyesuaikan perbedaan tinggi antara dock dan lantai kendaraan, sehingga proses distribusi barang dapat berjalan lancar.

D. Rest Area

Berdasarkan Keputusan Menteri Perhubungan Nomor 65 Tahun 1993 tentang fasilitas pendukung lalu lintas dan angkutan jalan, rest area diartikan sebagai area yang berada di luar batas wilayah jalan utama yang disediakan untuk keperluan istirahat dan parkir kendaraan. terdapat 3 tipe rest area berdasarkan kebutuhan pengendara serta volume lalu lintas di sekitarnya, yaitu tipe A untuk tipe paling lengkap, tipe B untuk tipe menengah, dan tipe C untuk tipe dengan fasilitas dasar.

Tabel 2.3 Tipe Rest Area

Fasilitas	Tipe Rest Area		
	A	B	C
Pusat Anjungan Tunai Mandiri	✓	✓	-
Toilet Umum	✓	✓	✓
Klinik Kesehatan	✓	-	-
Bengkel	✓	-	-
Warung/Kios	✓	✓	✓
Mini Market	✓	✓	-
Mushola	✓	✓	✓
SPBU	✓	-	-
Restoran	✓	✓	-
Ruang Terbuka Hijau	✓	✓	-
Tempat Parkir	✓	✓	✓

Sumber: PERPU No. 10/PRT/M/2018 bab 2 pasal 5 (Dikutip dari elibrary.unikom.ac.id), 2020

Tipe rest area yang diterapkan untuk rest area pada pusat komunitas seni ini yaitu rest area tipe C berdasarkan kebutuhan pengendara, letak site, ketersediaan fasilitas sekitar, serta volume lalu lintas di sekitar site yang tidak sepadat lalu lintas tol namun menjadi jalan utama bagi masyarakat maupun wisatawan.

PRESEDEN

Kekuatan Spiritualitas di Bangunan Tadao Ando

Gaya Unik dalam Karya Tadao Ando

Gaya Tadao Ando sering digambarkan sebagai 'regionalisme kritis'. Bangunan-bangunannya memiliki sentuhan minimalis, namun tetap mempertahankan sentuhan religiusnya. Karya-karya Tadao Ando membentuk ruang sedemikian rupa sehingga penghuninya merasakan sensasi fisik, sebuah pelajaran dari Buddhisme Zen. Meskipun terbuat dari beton yang berat, terdapat kesan ringan dan tanpa bobot. Bangunan-bangunan khas Tadao Ando menjembatani kesenjangan antara alam dan arsitektur.

Proyek Tadao Ando

Church of the light (1989) / Tadao Ando



Gambar 2.59 Church of the Light
Sumber: architectuul.com (n.d.)

Berdasarkan analisis atas konsep Church of the Light karya Tadao Ando, terdapat beberapa prinsip utama yang dapat diadaptasi dalam perancangan taman budaya berbasis mistis dengan pendekatan regionalisme kritis. Pertama, esensi spiritualitas tidak harus direpresentasikan melalui simbol-simbol figuratif atau ornamen literal yang sering kali terikat pada tradisi tertentu, melainkan dapat dihadirkan melalui pengalaman ruang dan fenomena alam. Seperti Ando yang menggunakan cahaya sebagai salib, taman budaya dapat memanfaatkan elemen-elemen alam setempat, seperti aliran air, formasi batu, pergerakan angin, atau pola cahaya matahari untuk menciptakan momen sakral. Kedua, interaksi antara material dan alam menjadi kunci; penggunaan material lokal yang diolah secara modern (seperti beton ekspos, kayu, atau batu) dapat menciptakan dialog antara kehadiran material dan "ketiadaan" dalam ruang kosong yang justru memicu kontemplasi. Dengan demikian, taman budaya ini dapat menjadi ruang hidup yang memungkinkan pengunjung mengeksplorasi spiritualitas bawaan mereka sekaligus merefleksikan identitas kultural yang terus berubah, sesuai semangat regionalisme kritis yang responsif terhadap konteks dan zaman.

Proyek Perancangan Ungyennam, Vietnam oleh Hung Nguyen, Tu Dang, Hieu Ha, Duy Nguyen



Gambar 2.60 Proyek Perancangan Ungyennam dari Vietnam pada Architecture Competition Sacred Architecture
Sumber: kairalooro.com (n.d.)

Taman budaya mistis dapat dirancang sebagai perantara yang menghubungkan manusia, alam, dan alam batin melalui pengalaman simbolis. Pelajaran yang dapat diambil yaitu: menciptakan keseimbangan dualitas (seperti ruang antara tanah dan bawah tanah), menggunakan elemen alam sebagai solusi fungsional sekaligus simbol spiritual, merancang perjalanan fisik yang metaforis untuk introspeksi, serta memanfaatkan material lokal dan pengaturan sensorik (cahaya, suhu, suara) untuk menciptakan ketenangan yang mendalam. Desain harus mengundang refleksi dan menghidupkan kearifan lokal, bukan sekadar menjadi ruang yang indah.



Gambar 2.62 Rumah Tradisional Suku Kanak

Sumber: noumea.wikimapia.org (n.d.)

Gambar 2.63 Pusat Kebudayaan Jean-Marie Tjibaou

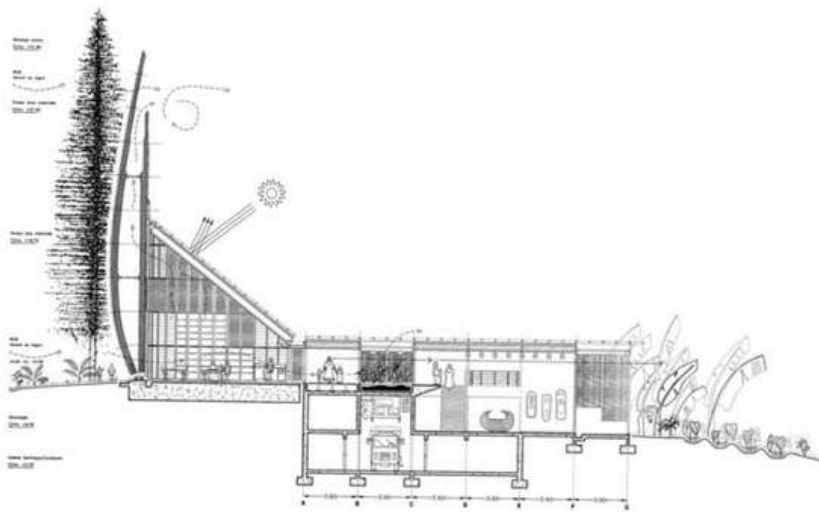
Sumber: expedia.co.id (n.d.)

2. Beradaptasi secara Kritis Terhadap Kondisi Lingkungan

Desain merespons iklim tropis lembab dan angin laut yang kuat dengan menciptakan susunan melengkung dan celah udara untuk ventilasi alami. Tata ruang terbuka juga memperkuat hubungan dengan alam sekitar.

Penerapan pada Proyek: Proyek berada di kawasan bukit karst dengan iklim yang hangat dan pola angin dominan dari selatan-tenggara. Bangunan harus dirancang untuk:

- Memaksimalkan ventilasi alami dengan mengarahkan bukaan ke arah dominan angin.
- Menyediakan peneduh (shading) yang efektif untuk melindungi dari matahari yang terik.
- Menciptakan tata ruang yang terbuka untuk menyatukan bangunan dengan lanskap perbukitan.



Gambar 2.64 Potongan Pusat Kebudayaan Jean-Marie Tjibaou

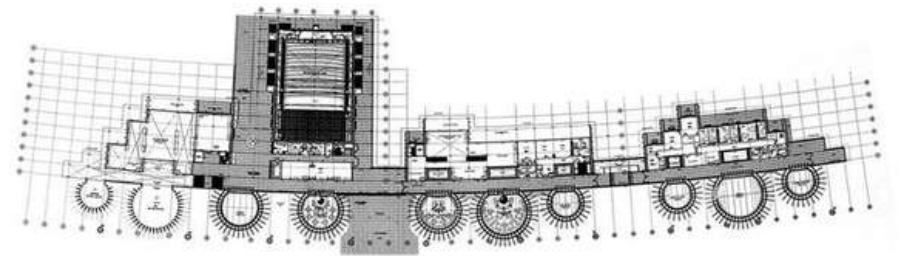
Sumber: archdaily.com (n.d.)

3. Memecah Skala Bangunan Sesuai Konteks

Pusat kebudayaan ini dipecah menjadi serangkaian paviliun kecil dengan fungsi yang berbeda, bukan satu massa bangunan besar yang monumental. Pendekatan ini membuat bangunan terasa lebih ramah dan terintegrasi dengan lingkungan alamnya.

Penerapan pada Proyek: Mengingat skala proyek yang lebih kecil dan berada di kawasan berbukit, maka dapat dipecah sesuai fungsi-fungsi yang ada (area komunitas seni, kios UMKM, rest area, ruang pengelola) ke dalam beberapa massa bangunan yang lebih kecil. Massa-massa ini dapat ditempatkan secara linear mengikuti bentuk site yang memanjang, membuat bangunan menyatu harmonis dengan lanskap dan tidak merusak topografi.

- Tata letaknya mengikuti pola pemukiman Kanak, di mana bangunan disusun secara linear sesuai tradisi lokal.



Gambar 2.65 Denah Pusat Kebudayaan Jean-Marie Tjibaou

Sumber: archdaily.com (n.d.)

4. Penggunaan Material dan Teknologi yang Bertanggung Jawab

Material kayu lokal digunakan secara kreatif untuk mengurangi dampak lingkungan dan mendukung keberlanjutan, sekaligus tetap menghormati tradisi.

Penerapan pada Proyek: Prioritas penggunaan material lokal yang melimpah di Gunungkidul, seperti batu kapur (karst), kayu jati atau kayu lokal lainnya. Menggabungkan konstruksi lokal dengan teknologi modern untuk menciptakan struktur yang kuat, berkelanjutan, dan memiliki identitas regional yang kuat. Pemanfaatan material lokal ini tidak hanya mengurangi jejak karbon, tetapi juga menegaskan rasa "keterikatan tempat" (sense of place) pada bangunan.



Gambar 2.66 Interior Pusat Kebudayaan Jean-Marie Tjibaou

Sumber: agora-francophone.org (n.d.)

NUANU CREATIVE CITY, BALI



Gambar 2.67 Site Plan Nuanu Creative City

Sumber: nuanu.com (n.d.)

Nuanu Creative City merupakan kawasan yang memadukan kreativitas, budaya lokal, dan keberlanjutan dalam tata ruang dan arsitekturnya. Dalam konteks perancangan pusat komunitas seni dengan pendekatan regionalisme kritis, beberapa hal yang dapat diadaptasi antara lain:

1. Integrasi Konteks Lokal dan Global

Nuanu menggabungkan kearifan budaya Bali dengan kebutuhan komunitas global kreatif. Prinsip ini dapat diterapkan dengan menghadirkan bentuk dan ruang yang berakar pada budaya lokal Tepus namun responsif terhadap kebutuhan seni kontemporer.

2. Desain Berbasis Lanskap dan Topografi

Tata bangunan di Nuanu mengikuti kontur alam. Ini sejalan dengan kawasan Tepus yang berbukit, sehingga dapat diadaptasi dalam bentuk zonasi bertingkat yang menyatu dengan lanskap.

3. Penggunaan Material Lokal dan Ramah Lingkungan

Nuanu memanfaatkan bambu, kayu, dan batu lokal. Pusat komunitas seni di Tepus dapat mengadopsi material seperti batu kapur Gunungkidul, bambu, dan kayu lokal dengan teknik konstruksi tradisional yang dimodifikasi.

4. Ruang Komunal Terbuka dan Fleksibel

Nuanu menyediakan banyak ruang terbuka yang multifungsi untuk interaksi sosial. Konsep ini cocok untuk mewadahi aktivitas komunitas seni yang cair dan partisipatif.

5. Ekosistem Kolaboratif dan Inklusif

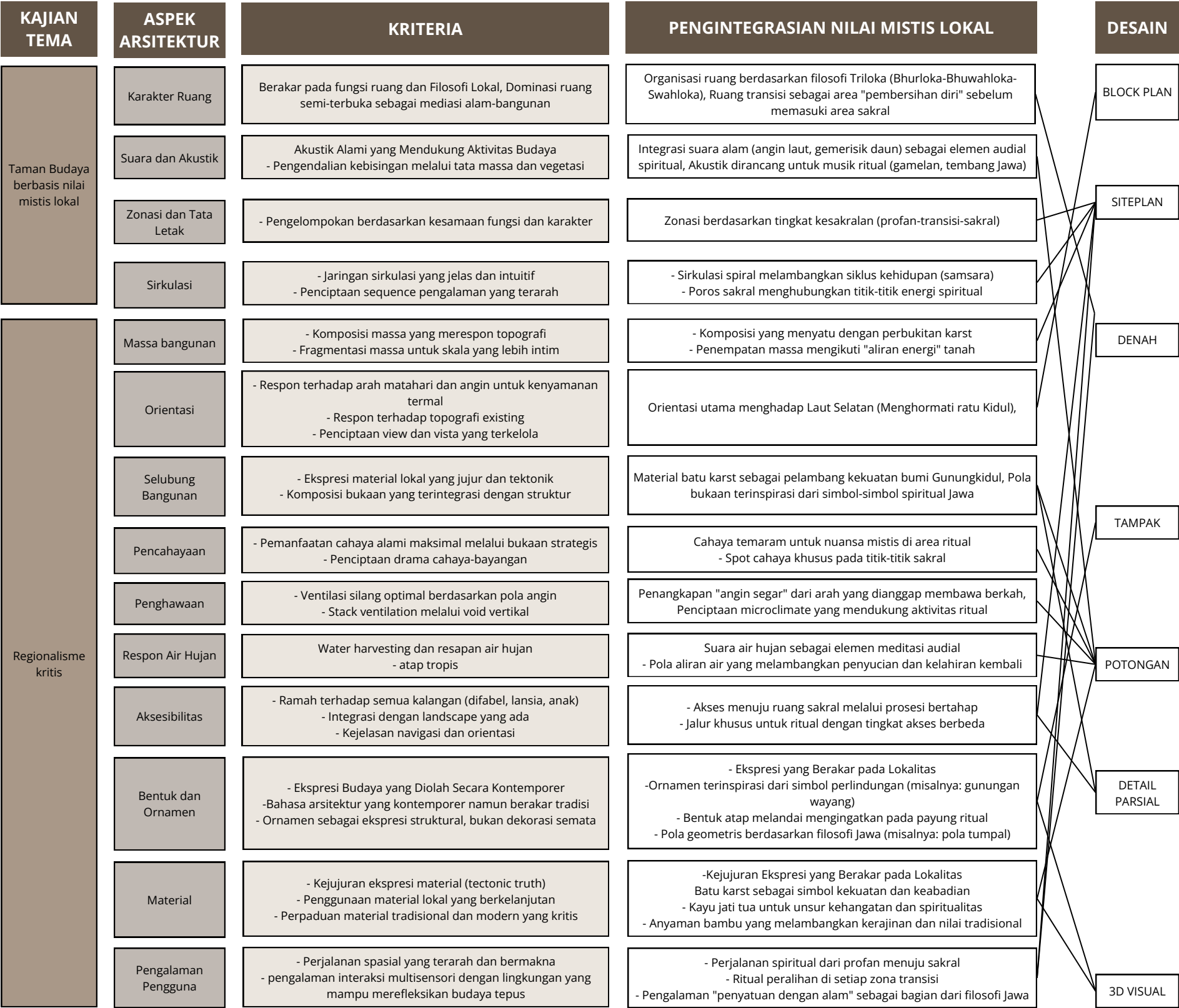
Nuanu mengembangkan ruang yang mendorong kolaborasi antar disiplin dan komunitas. Pusat komunitas seni di Tepus dapat meniru ini dengan menyediakan ruang untuk seni pertunjukan, seni rupa, kerajinan, dan diskusi yang saling terhubung.

6. Arsitektur Simbolik dan Fungsional

Nuanu tetap menciptakan bentuk yang simbolis tanpa meninggalkan fungsi. Pendekatan ini selaras dengan regionalisme kritis yang tidak meniru bentuk lama, melainkan mengolah ulang nilai dan ekspresinya secara kontekstual.

Dengan mengadaptasi pendekatan Nuanu secara selektif, pusat komunitas seni di Tepus dapat menjadi ruang budaya yang hidup, kontekstual, dan berkelanjutan tanpa kehilangan identitas lokalnya.

PETA PERSOALAN PERANCANGAN



Gambar 2.70 Diagram Peta Persoalan Perancangan
Sumber: Penulis, 2025

KONSEP PERANCANGAN

Berdasarkan analisis terhadap Peta Persoalan Perancangan, konsep mistis lokal yang diangkat terintegrasi secara mendalam dan hierarkis ke dalam organisasi ruang melalui filosofi Triloka (Bhurloka, Bhuwahloka, dan Swahloka). Konsep ini tidak hanya menjadi kerangka spasial, tetapi juga menjadi jalan cerita pengalaman pengunjung yang bermula dari dunia fisik menuju pencapaian spiritual.

Perjalanan dimulai di Bhurloka (Dunia Luar), yang merepresentasikan alam fisik dan materi. Di zona ini, pengunjung masih membawa "dunia luar"—penuh rasa penasaran biasa dan pikiran yang ramai. Karakter ruangnya terbuka, publik, dan mudah diakses, dengan material kasar seperti batu karst dan kayu kasaran yang mengekspresikan kekuatan alam. Ornamen bersifat dekoratif dan representatif, menggunakan motif lokal seperti motif hewan atau umpal. Dari aspek mistis, Bhurloka merepresentasikan nafsu duniawi (ammarah), yang disimbolkan melalui ritual sesaji di pintu masuk sebagai bentuk pelepasan sebelum memasuki area lebih dalam.

Setelah melewati Bhurloka, pengunjung memasuki Bhuwahloka (Dunia Antara)—sebuah zona transisi yang berfungsi sebagai area "pembersihan diri". Di sini, terjadi peralihan dari pengalaman fisik menuju pengalaman batin. Ruang bersifat semi-tertutup, tenang, dan kuratorial, dengan material yang mulai halus seperti batu tempel dan kayu finishing. Cahaya tidak langsung dan suara instrumental yang meditatif mendominasi, menciptakan atmosfer refleksi. Dalam tradisi mistis, Bhuwahloka merepresentasikan proses "laku" atau tapa, di mana pengunjung diajak menyaksikan proses kreatif penuh kesabaran sebagai metafora perjalanan spiritual.

Puncak dari rangkaian ini adalah Swahloka (Dunia Dalam)—alam pencerahan dan penyatuan. Ruang di sini bersifat sakral, hening, minimalis, dan terfokus. Material yang digunakan halus dan bermakna tinggi, seperti kayu jati tua, marmer, atau kain sutera. Cahaya tunggal yang terkendali, akustik yang disimulasikan sempurna, serta momen hening yang disengaja menciptakan pengalaman transendental. Dalam konteks mistis, Swahloka merepresentasikan kondisi "suwung"—kekosongan yang aktif—di mana batas antara penari, penonton, dan esensi seni melebur. Panggung pertunjukan tidak hanya sebagai tempat pentas, tetapi sebagai titik pertemuan dengan yang ilahi.

Melalui trilogi ruang ini, konsep mistis tidak hanya diterjemahkan secara simbolis, tetapi juga diwujudkan dalam pengalaman multisensori—mulai dari orientasi bangunan yang menghadap Laut Selatan (sebagai penghormatan kepada Ratu Kidul), pengelolaan air yang ritualistik, hingga penggunaan akustik alami yang mendukung musik gamelan dan tembang Jawa. Dengan demikian, filosofi Triloka berhasil menjadi kerangka yang menghubungkan nilai-nilai spiritual Jawa dengan pendekatan arsitektur regionalisme kritis—sebuah perjalanan dari yang profan menuju yang sakral, dari fisik menuju spiritual, dalam satu kesatuan yang utuh dan bermakna.

Tabel 2.4 Konsep Perancangan berbasis Perjalanan Spiritual Triloka

Aspek Arsitektur	Dunia Luar (Bhur Loka)	Dunia Antara (Bhuwah Loka)	Dunia Dalam (Swah Loka)
Filosofi & Makna	Alam yang terikat pada bentuk fisik dan materi. Titik awal dimana pengunjung masih membawa "dunia luar"-nya: rasa penasaran biasa dan pikiran yang ramai	Alam pelepasan & penjernihan. Proses menyadari bahwa ada "rasa" di balik "rupa". Pikiran mulai terfokus, mata batin mulai terbuka	Alam pencerahan & penyatuan. Pengalaman puncak dimana batas antara subjek dan objek seni melebur. "Menikmati seni" berubah menjadi "menyatu dengan esensi seni"
Koneksi Tradisi Mistis	Representasi dari nafsu duniawi (ammarah) . Ritual sesaji di pintu masuk sebagai simbol "persembahan" atau pelepasan nafsu sebelum masuk	Representasi dari proses "laku" (tapa) . Ruang ini adalah sarana meditasi berjalan, dimana pengunjung diajak mengamati proses kreatif yang penuh kesabaran, mencerminkan perjalanan spiritual	Representasi dari "suwung" (kekosongan yang aktif) . Panggung adalah titik pertemuan antara manusia (penari) dengan yang Ilahi (inspirasi, rasa), pengunjung mengalami hening yang dalam, dimana makna sejati dari seni dan budaya terungkap dengan sendirinya
Karakter Ruang	Terbuka, publik, ramai, mudah diakses	Semi-tertutup, tenang, memandu, intim	Tersembunyi, sakral, hening, minimalis, terfokus
Selubung Bangunan	udara, cahaya, dan suara dari luar site masuk menyatu dengan bangunan. Fungsinya seperti "ruang tamu" bagi alam dan masyarakat.	dapat menyaring udara, cahaya, dan suara dari luar site yang masuk ke dalam bangunan	Tidak ada lagi mediator atau batas antara manusia dan yang ilahi/alam. Pengalaman spiritual terjadi secara langsung di bawah langit dan di atas bumi. Suara alam (gemuruh ombak atau desau angin di daun). Cahaya alami dari matahari, bulan, dan bintang
Pencahayaan	Alami: Memaksimalkan cahaya matahari langsung yang masuk Buatan: memaksimalkan penerangan Suasana: Terang, membangkitkan semangat, menyoroti keindahan fisik material dan warna	Alami: Sinar matahari tidak langsung, menciptakan siluet dan kedalaman. Buatan: Pencahayaan dramatis yang menyoroti <i>proses</i> dan <i>tekstur</i> . Suasana: Remang-remang, misterius, mendalam	Alami: Cahaya alami masuk melalui celah elemen alam dan terfokus pada area inti Buatan: fokus ke satu titik untuk mendukung suasana dramatis dengan Konsep "Padhang-Mingkling" : satu titik terang dalam kegelapan. Suasana: Magis, terpusat
Penghawaan	Udara dari luar site bergerak bebas	udara masuk dibatasi, adanya elemen alami tambahan untuk memberikan kesan dramatis	adanya elemen alami tambahan yang diyakini dapat mengundang makhluk halus untuk memberikan kesan mistis
Suara & Akustik	Suara alam, suara kendaraan, suara kegiatan manusia	Suara alam yang disaring. Musik instrumental yang repetitif dan meditatif untuk memberikan suasana hening	Suara dari panggung yang bergema, sementara suara luar terdengar redup. Konsep "hening dalam riuh"
Respon Air Hujan	Sumur resapan dengan magnatank sebagai tangki penyimpanan air hujan bawah tanah	Penggunaan rain chain	air hujan dikembalikan kedalam tanah
Sirkulasi & Tata Letak	Tata letak: Menyebarkan sirkulasi: luas & lurus, memungkinkan eksplorasi bebas dan berpapasan	Tata letak: ada diantara dunia luar dan dunia dalam sebagai penghubung yang memandu pengunjung secara berurutan, Sirkulasi: Memutar atau linear yang Menyempit, berkelok, "jalan satu arah" yang mengharuskan pengunjung memperlambat langkah dan sabar mengikuti alur	Tata Letak: Sentralistik, terisolasi di bagian paling dalam. Sirkulasi: Satu pintu masuk/keluar. Akses dibatasi, seolah-olah penemuan di akhir perjalanan
Bentuk & Ornamen	Bentuk: Fungsional, sederhana, representatif, tidak kaku Ornamen: modern, dekoratif, menggambarkan kehidupan duniawi (motif hewan, tumbuhan)	Bentuk: Dinamis, mengarah, representatif Ornamen: Simbol-simbol perjalanan (labirin, tangga), ukiran motif flora. Karya seni itu sendiri menjadi ornamen utama	Bentuk: Mengikuti bentuk alam, Memusat, simetris, tersembunyi, tanpa bentuk (ruang kosong) Ornamen: Minimalis, terdapat satu titik fokus yang sangat simbolis (sebuah batu, air dalam wadah, cahaya)
Material	Material kasar & alami (batu kapur ekspos, kayu kasar, beton kasar ekspos)	Material olahan: kayu finishing, batu tempel, anyaman Kombinasi material kasar (batu) dan halus (kayu berukir, plaster halus)	Material alami khusus: Batu kapur, kayu jati, kain
Pengalaman Pengguna	Fisik & Sosial: Tubuh bergerak bebas, bersosialisasi, menikmati alam, suasana ramai kehidupan sehari-hari	Emosional & Intelektual. Perasaan penasaran, kekaguman. Pikiran mulai refleksif. pengalaman transisi sebelum memasuki dunia dalam	Spiritual & Transendental. Perasaan damai, hening, keterhubungan dengan sesuatu yang lebih besar. Pengalaman puncak yang personal dan menghanyutkan. Meleburnya diri dengan karya
Zonasi Ruang	Halaman, Parkir, Rest Area, taman	Galeri Seni, pendhapa, Ruang pertunjukan tertutup	Panggung Pertunjukan Terbuka

Sumber: Penulis, 2025

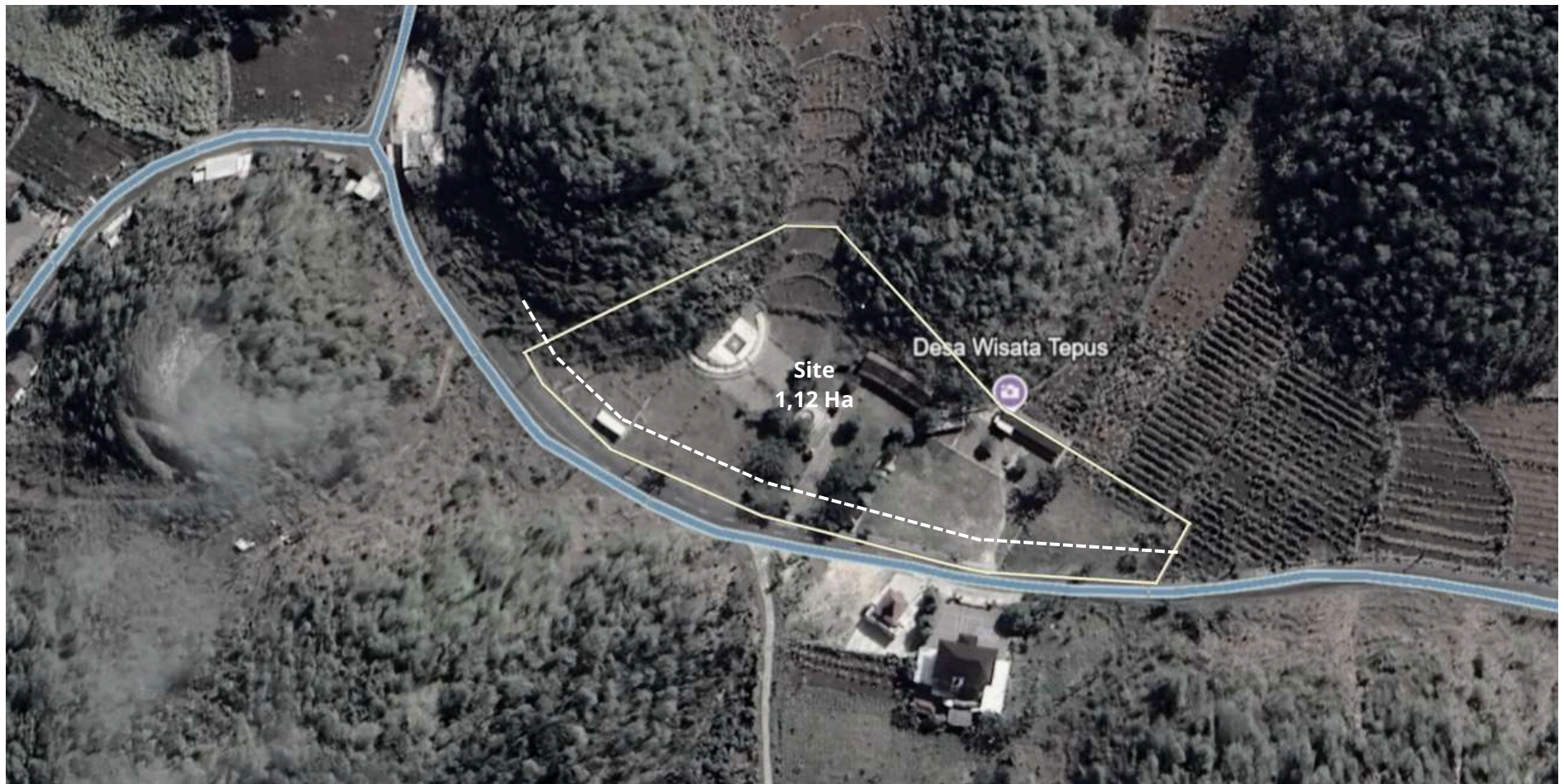


BAB 3

PEMECAHAN PROBLEMA PERANCANGAN

3.1 ANALISIS KONTEKS SITE

3.1.1 Analisis Regulasi Bangunan



Gambar 3.1 Analisis Regulasi Bangunan
Sumber: earth.google.com (2025), diolah oleh Penulis

Luas Area: 11.183 m²

Alamat: Pudak, Tepus, Kec. Tepus, Kabupaten Gunungkidul,
Daerah Istimewa Yogyakarta

REGULASI

KDB: 60% = 6.709,8 m²

KLB: maksimum 3 lantai.

KDH :

GSB: sempadan terhadap jalan pada bangunan adalah minimal 6 meter

GSP: 100 meter

Peruntukan lahan untuk Kawasan Strategis Pariwisata | (KSP |)
berupa Pembangunan Daya Tarik Wisata unggulan alam pantai
dengan pendukung Wisata budaya.

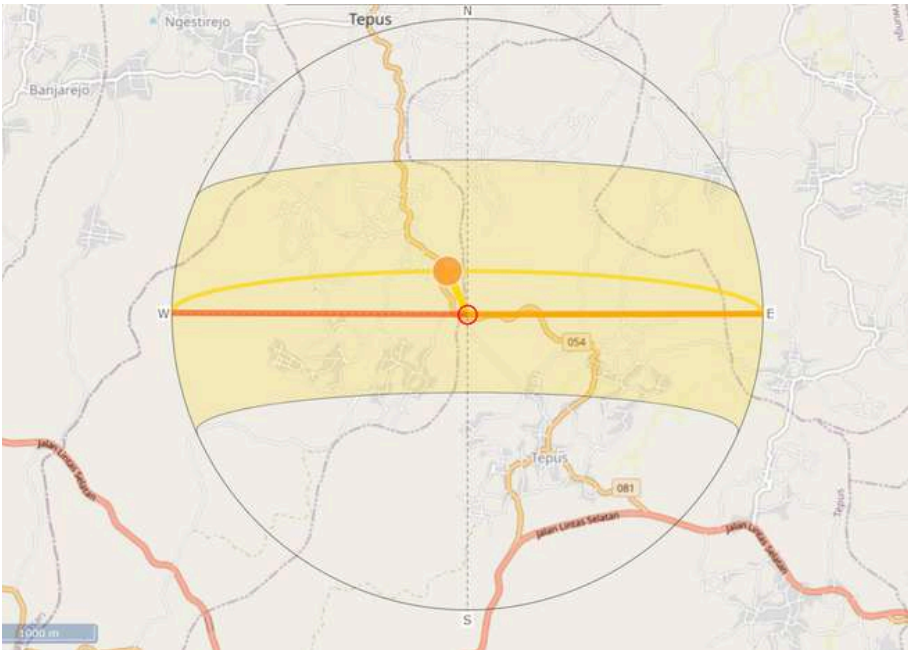
3.1.2 Analisis Jalur Sirkulasi



Gambar 3.2 Analisis Jalur Sirkulasi
Sumber: earth.google.com (2025), diolah oleh Penulis

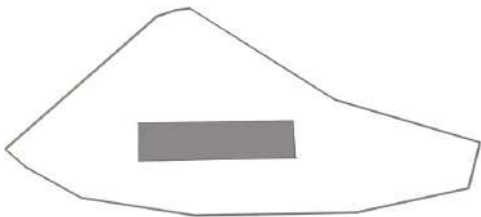
Sistem sirkulasi kendaraan dirancang dengan satu akses masuk dan dua akses keluar yang terpisah, yaitu jalur masuk (entrance) yang ada di sisi selatan site bagian tengah dan untuk jalur keluar (exit) yang pertama ditempatkan pada sisi selatan site bagian tengah yang nantinya diperuntukkan bagi motor dan mobil, selain itu juga terdapat jalur keluar yang kedua yaitu ada di sisi selatan site bagian timur yang diperuntukkan bagi mobil dan bus yang bertujuan untuk memaksimalkan kenyamanan sirkulasi kendaraan. untuk motor tidak ada jalur keluar melalui sisi barat site karena sisi barat berbatasan langsung dengan belokan yang menurun sehingga akan mempersulit jarak pandang pengguna karena juga tertutup oleh bukit.

3.1.3 Analisis Respon Matahari



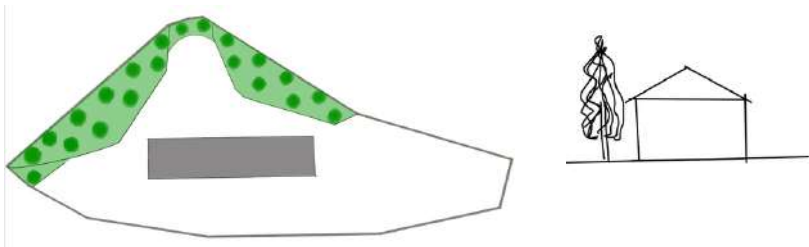
Gambar 3.3 Garis Edar Matahari
Sumber: suncalc.org, 2025

Area tapak mendapat intensitas sinar matahari paling tinggi pada pukul 12.00 pada bulan maret, juni, september, dan desember yang berpotensi **mendapat cahaya alami cukup tinggi**



Gambar 3.4 Orientasi Massa Bangunan
Sumber: Penulis, 2025

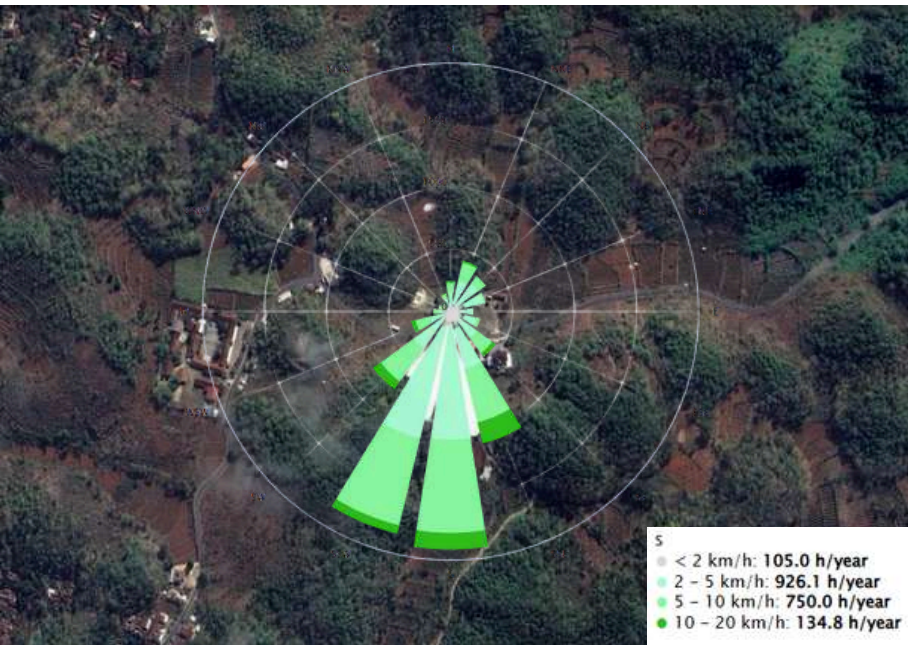
- **Orientasi** massa memanjang ke timur-barat untuk meminimalisir paparan matahari dan menyesuaikan bentuk tapak dengan muka bangunan menghadap ke selatan
- Memaksimalkan **bukaan** pada sisi selatan-utara



Gambar 3.5 Peran Vegetasi terhadap Bangunan
Sumber: Penulis, 2025

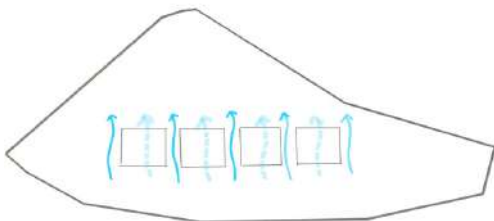
- **Vegetasi** berada di sisi utara karena sisi utara menerima cahaya matahari sepanjang hari dan akan terasa panas ketika tengah hari

3.1.4 Analisis Respon Angin



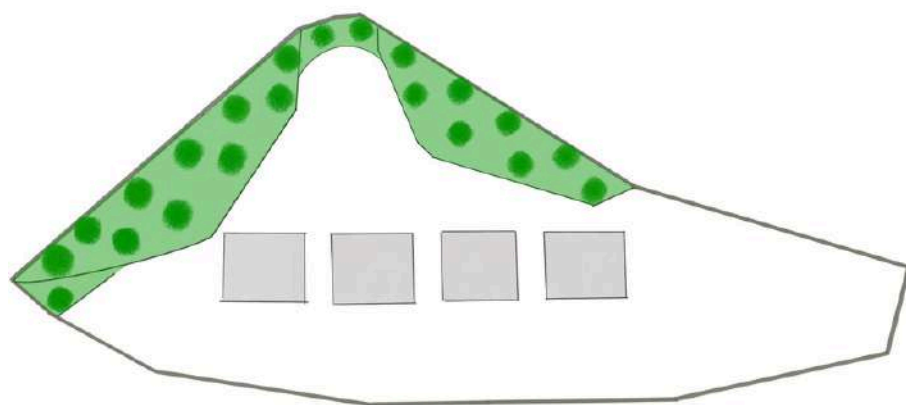
Gambar 3.6 Arah dan Frekuensi Angin
Sumber: meteoblue.com, 2025

Data kecepatan angin dominan dari sektor **selatan dan tenggara** dengan kecepatan angin berada diantara **2-20 km/jam**



Gambar 3.7 Respon Bangunan terhadap Angin
Sumber: Penulis, 2025

- Massa bangunan dibagi menjadi beberapa bagian, dengan celah di antara massa-massa tersebut serta **memaksimalkan bukaan** di sisi selatan-utara untuk memungkinkan terjadinya cross ventilation



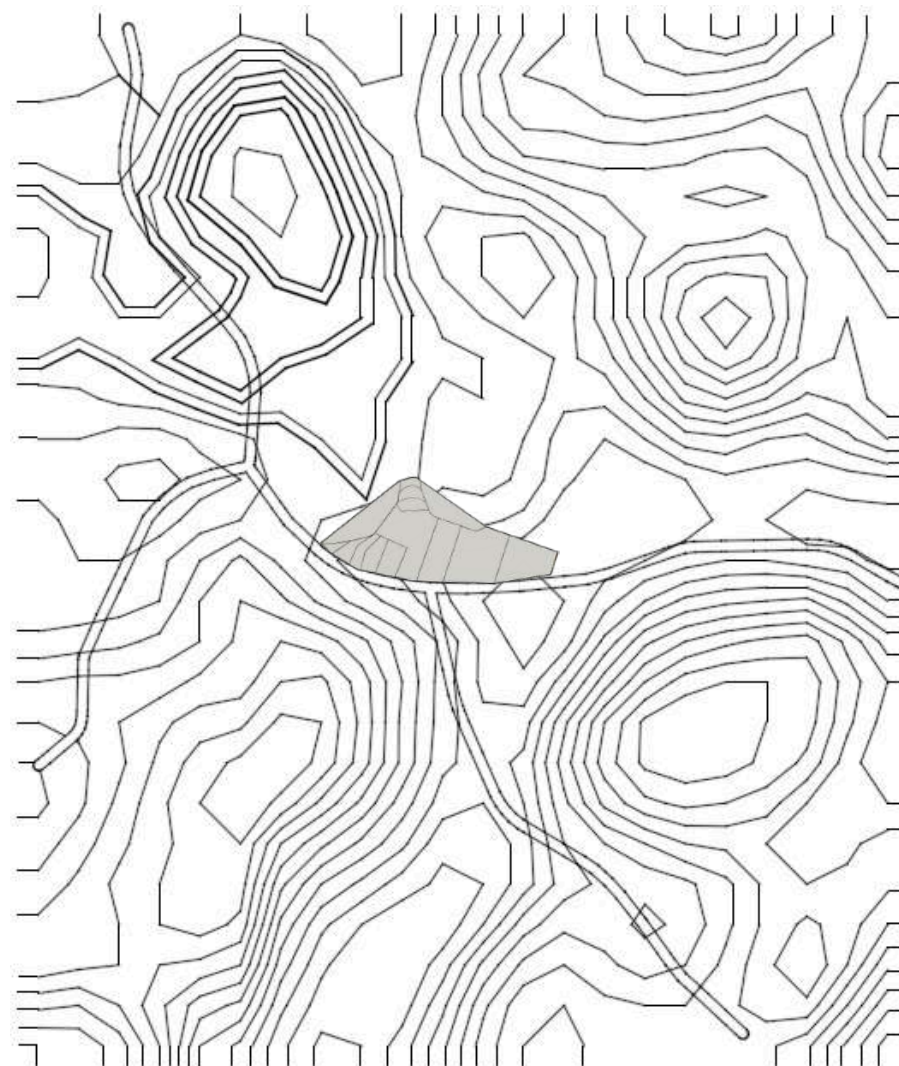
Gambar 3.8 Rencana Akhir Tata Massa
Sumber: Penulis, 2025

Dari hasil tata massa, dapat disimpulkan bahwa sisi massa yang lebih lebar dan bukaan utama mengarah ke arah utara dan selatan untuk merespon cahaya matahari yang bergerak dari timur ke barat serta angin dari arah selatan.

Selain merespon hal-hal tersebut, bangunan yang berorientasi ke arah laut (selatan) juga merupakan prinsip yang digunakan oleh masyarakat Tepus dalam mendirikan bangunan.

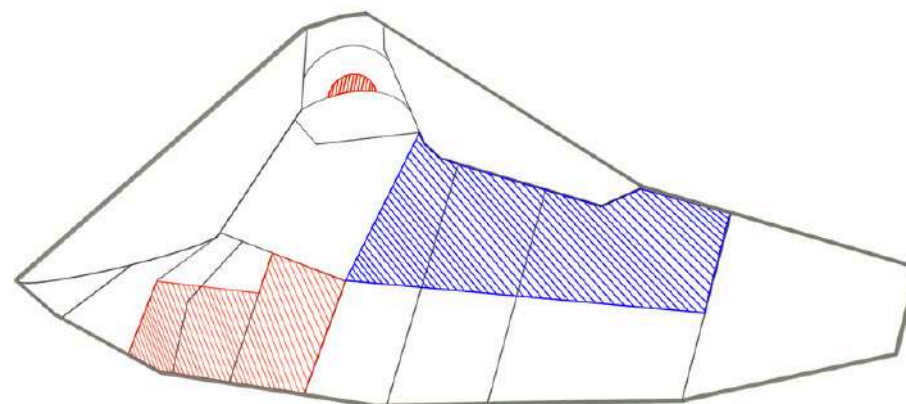
Arah hadap bangunan jawa pada filosofi masyarakat Jawa dalam mendirikan bangunan seharusnya menyelaraskan dengan alam. Arah bangunan ke selatan menghadap laut sebagai cara masyarakat Jawa untuk menghormati laut, yang identik dengan air sebagai lambang kemakmuran, serta udara sebagai lambang sumber dan keberkahan kehidupan dari alam

3.1.3 Analisis Respon Tapak - Kontur



Gambar 3.9 Peta Kontur Site dan Area Sekitar Site
Sumber: cadmapper.com (2025), diolah oleh Penulis

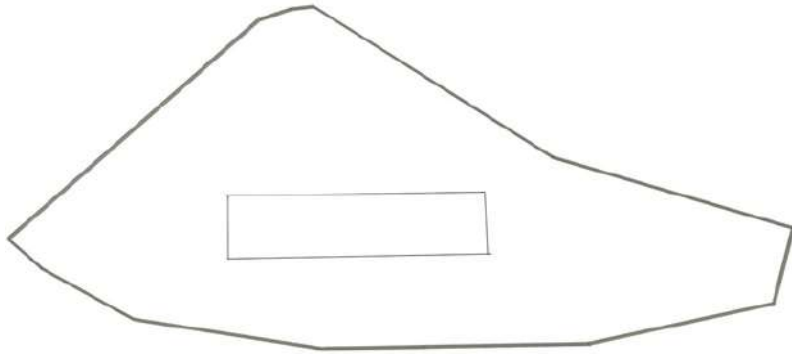
CUT AND FILL



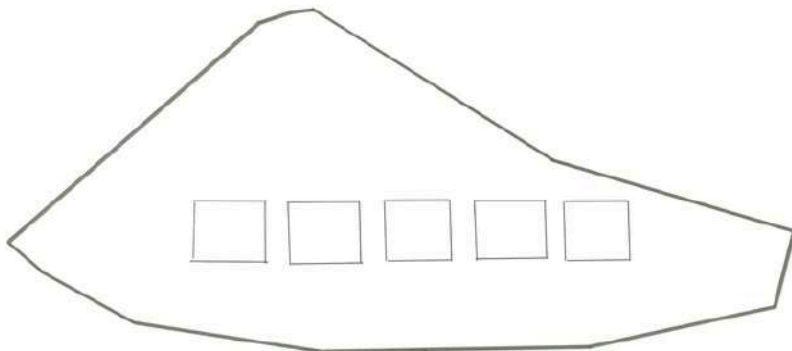
Gambar 3.10 Rencana Cut and Fill Tapak
Sumber: Penulis, 2025

KONSEP PENYELESAIAN TATA MASSA BANGUNAN

1



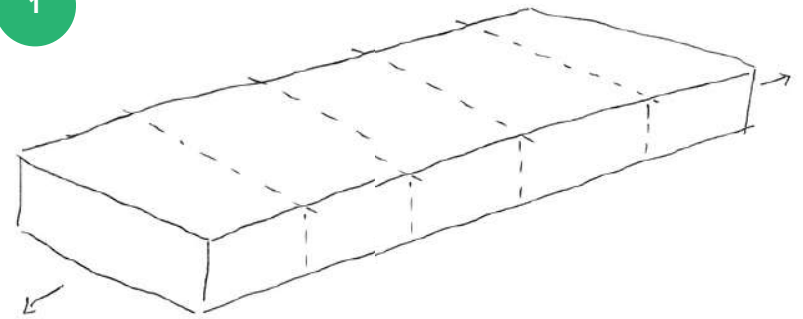
2



Pola tata massa linear mengikuti bentuk tapak yang memanjang ke barat-timur sebagai upaya efisiensi lahan. Massa awal kemudian dipecah menjadi beberapa bagian agar sirkulasi dan cahaya alami optimal

GUBAHAN MASSA

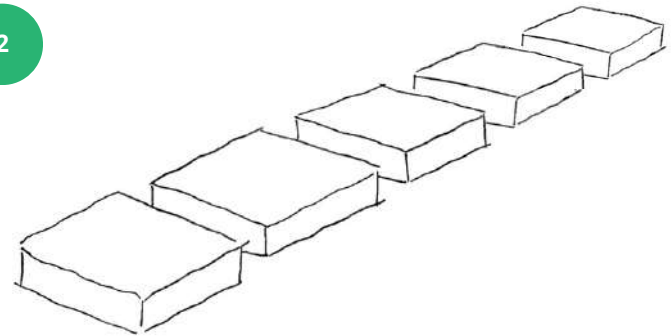
1



Gubahan awal

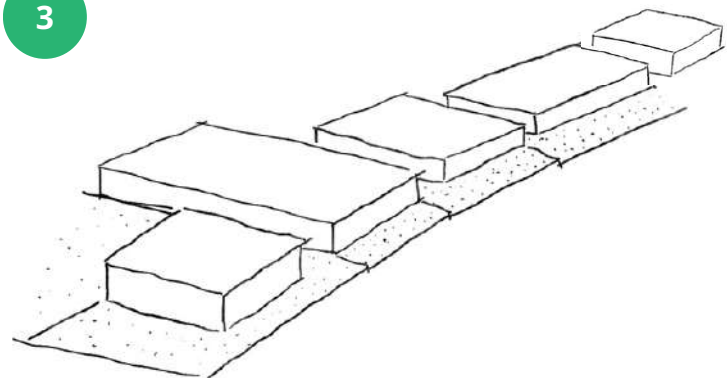
Bentuk massa bangunan persegi panjang yang disesuaikan dengan estetika hidup masyarakat Jawa dimana memiliki prinsip yang tegas dan bertanggung jawab dalam menjalani kehidupannya.

2



Massa dipecah menjadi beberapa bagian dengan polanya tetap linear mengikuti bentuk tapak. Diantara bangunan terdapat celah yang akan memudahkan sirkulasi angin, dan cahaya alami, selain itu juga dapat memudahkan akses pejalan kaki

3



Terdapat perbedaan skala pada tiap massanya yang disesuaikan pada bentuk tapak, kontur, dan fungsi bangunan

Gambar 3.11 Tahap Transformasi Massa
Sumber: Penulis, 2025

PEMANFAATAN KONTUR BERBUKIT



Gambar 3.12 Sketsa Amphitheater
Sumber: Penulis, 2025

ANALISIS JUMLAH PELAKU

A. ANALISIS JUMLAH PELAKU PENGELOLA BANGUNAN

Pengelola Administrasi dan Informasi : 1 orang
Pengelola Operasional Bangunan : 1 orang
Pengelola Kebudayaan & Kesenian : 1 orang
Petugas Keamanan : 2 orang
Petugas Kebersihan : 2 orang
Jumlah total pengelola : 7 orang

B. ANALISIS JUMLAH PELAKU PENYAJI DALAM BANGUNAN

Pelatih Tari : 20 orang
Penari : 200 orang
Terdiri dari : 20 orang
tiap jenis tari tradisional Pemain Musik : 30 orang pemain
gamelan Jumlah total pelaku : 250 orang

C. ANALISIS JUMLAH PELAKU UMKM DALAM BANGUNAN

Analisis UMKM dilakukan untuk memperkirakan jumlah kios makanan dan kios cinderamata yang akan ada di dalam kompleks bangunan pusat seni tari tradisional.
UMKM Makanan : 5
UMKM Cinderamata : 5
Jumlah total pelaku : 10

D. ANALISIS JUMLAH PELAKU PENGUNJUNG (WISATAWAN)

Menurut data statistik Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Gunungkidul, banyaknya wisatawan yang melalui pos Tepus beberapa tahun terakhir tercatat sebagai berikut :

- Tahun 2021 terdapat 102.419 wisatawan
- Tahun 2022 terdapat 165.483 wisatawan
- Tahun 2023 terdapat 256.250 wisatawan

Dari data yang didapatkan, kenaikan rata-rata wisatawan dapat diperhitungkan dengan cara :

$$\text{Tahun 2021 - 2022} = \frac{165.483 - 102.419}{165.483} \times 100\% = 61\%$$

$$\text{Tahun 2022 - 2023} = \frac{256.250 - 165.483}{256.250} \times 100\% = 54\%$$

Jadi berdasarkan analisis diatas, angka laju peningkatan jumlah wisatawan yang melewati Pos Tepus

$$= \frac{61 + 54}{2} = 57,5 \%$$

Kenaikan rata-rata wisatawan tiap tahunnya yang melewati Pos Tepus adalah 57,5%

$$P_t = P_o \times (1 + r)^t$$

P_t = Jumlah pengunjung pada tahun 2043

P_o : Jumlah pengunjung pada tahun 2023.

t : Tahun proyeksi.

r : Presentase laju peningkatan pengunjung rata – rata.

$$P_t = P_o \times (1 + r)^5$$

$$P_t = 256.250 \times (1 + 57,5\%)^5$$

$$P_t = 256.250 \times (1,575)^5$$

$$P_t = 256.250 \times 9,692$$

$$P_t = 2.483.575 = 2.483.575 \text{ orang / tahun}$$

Terdapat 18 Pantai yang aksesnya melalui Cingkrang Hills. Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa asumsi 5 tahun kedepan pengunjung Pusat Komunitas Seni ini akan terdapat,

$$\frac{2.998.125}{18} = 166.562,5 = 166.562 \text{ orang / tahun.}$$

Dapat diketahui jumlah pengunjung Pusat Komunitas Seni di Kecamatan Tepus ini akan sebesar :

$$\frac{166.562}{12} = 13.880,1667 = 13.880 \text{ orang / bulan.}$$

$$\frac{13.880}{30} = 462,6 = 462 \text{ orang / hari.}$$

Maka perkiraan jumlah pengunjung (Wisatawan) untuk taman budaya ini adalah 462 orang / hari.

*Sumber: Pradana, G. W. (2018). Prediksi Perhitungan Pengunjung. Scribd. Diakses dari <https://www.scribd.com/document/436388215/Prediksi-Perhitungan-Pengunjung>

ANALISIS FUNGSI BANGUNAN

Tabel 3.1 Analisis Fungsi Bangunan

FUNGSI PRIMER	• Wadah bagi komunitas seni di Kecamatan Tepus untuk latihan, diskusi, dan berkolaborasi serta bertukar kebudayaan • Wadah bagi seniman untuk mengenalkan dan mempromosikan kebudayaan lokal
FUNGSI SEKUNDER	• Sebagai area beristirahat bagi wisatawan • Sebagai wadah seniman dan wisatawan untuk berinteraksi • Sebagai pusat berkumpul masyarakat setempat
FUNGSI PENUNJANG	• Sebagai tempat pelatihan bagi masyarakat • Wadah bagi UMKM untuk mengenalkan produknya

Sumber: Penulis, 2025

PENGGUNA TAMAN BUDAYA

Tabel 3.2 Analisis Pengguna Taman Budaya

SENIMAN	• Latihan pementasan tari • Latihan pementasan musik • Latihan pementasan teater • Pameran karya • Seniman dapat berdiskusi dan berinteraksi langsung dengan wisatawan • Kolaborasi dengan seniman lain • Pertunjukan terbuka • Persiapan pertunjukan • Diskusi tiap komunitas
PELAKU UMKM	• Menjual produk langsung ke konsumen • Mempromosikan produk • Mengelola stok dan logistik • Pendampingan UMKM
MASYARAKAT	• Menyaksikan pertunjukan seni • Mengikuti pelatihan • Interaksi dengan komunitas seni • Mengikuti kegiatan festival • Berkumpul untuk acara kirab • Membeli produk UMKM • Beristirahat • Bermain permainan tradisional
WISATAWAN	• Menyaksikan pertunjukan seni tradisional • Mengunjungi galeri produk lokal dan bonsai • Mempelajari sejarah dan budaya setempat • Membeli produk UMKM khas daerah • Mengakses informasi wisata lokal • Beristirahat di rest area • Berinteraksi dengan komunitas seni • Berinteraksi dengan pelaku UMKM • Bermain permainan tradisional
PENGELOLA	• Merancang dan menjalankan program pemberdayaan serta kegiatan pendukung • Monitoring perkembangan dan aktivitas • Mengumpulkan data & evaluasi • Memberikan informasi mengenai pusat komunitas seni dan wisata tepus • Mengecek kebutuhan seniman • Mengecek ruang/persiapan pertunjukan kesenian
PETUGAS KEBERSIHAN	• Membersihkan area pusat komunitas, rest area, panggung pertunjukan • Membersihkan area lavatory • Membersihkan area pengelola
KEAMANAN	• Menjaga area pusat komunitas seluruhnya

PROGRAM RUANG

Tabel 3.3 Program Ruang

PELAKU KEGIATAN	KEGIATAN	RUANG	SIFAT RUANG
SENIMAN	Memarkirkan kendaraan	Area Parkir	Publik
	Diskusi komunitas	Ruang Komunitas, Ruang Komunal	Semi Publik, Publik
	Latihan Pementasan	Ruang Latihan	Semi Publik
	Persiapan pementasan	Ruang Persiapan	Privat
	Pementasan seni	Panggung pementasan	Semi Publik
	Menyimpan peralatan seni	Ruang penyimpanan	Privat
	Ibadah	Mushola	Semi Publik
	Sanitasi	Toilet	Privat
	Makan dan minum	Food Court	Publik
PELAKU UMKM	Memarkirkan kendaraan	Area Parkir	Publik
	Menjual dan mengenalkan produk	Booth UMKM	Publik
	Ibadah	Mushola	Semi Publik
	Sanitasi	Toilet	Privat
	Makan dan minum	Food Court	Publik
PENGUNJUNG (MASYARAKAT DAN WISATAWAN)	Memarkirkan kendaraan	Area Parkir	Publik
	Menyaksikan pementasan seni	Tribun Penonton	Publik
	Menyaksikan latihan seni	Tribun Ruang Latihan	Publik
	Mengikuti kegiatan festival	Ruang Terbuka Hijau	Publik
	Membeli produk UMKM	Booth UMKM	Publik
	Beristirahat	Rest Area	Publik
	Bersantai	Taman	Publik
	Mengunjungi galeri pameran	Galeri Pameran	Semi Publik
	Berinteraksi	Ruang Komunal	Publik
	Ibadah	Mushola	Semi Publik
	Sanitasi	Toilet	Privat
	Makan dan minum	Food Court	Publik
PENGELOLA/STAFF	Memarkirkan kendaraan	Area Parkir	Publik
	Mengelola seluruh kegiatan	Ruang Pengelola	Privat
	Melayani bagian informasi	Pusat Informasi	Publik
	Istirahat staff kebersihan	Ruang Staff	Privat
	Menyimpan alat kebersihan	Janitor	Servis
	Mengontrol keamanan	Ruang Keamanan	Privat
	Ibadah	Mushola	Semi Publik
	Sanitasi	Toilet	Privat
	Makan dan minum	Food Court	Publik

Sumber: Penulis, 2025

BESARAN RUANG

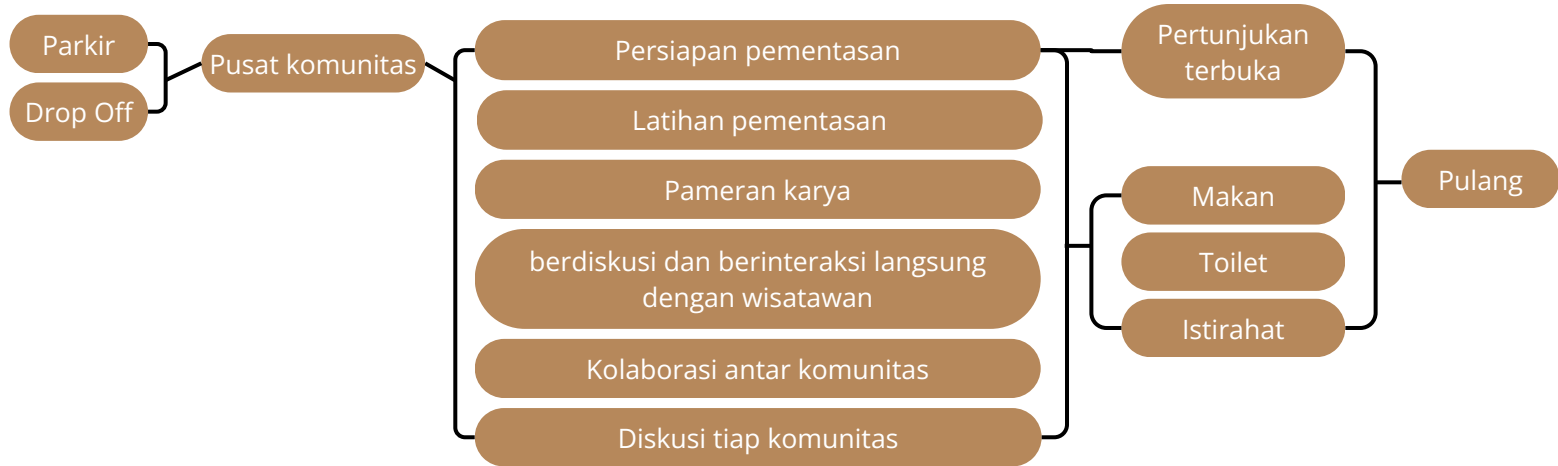
Tabel 3.4 Besaran Ruang

JENIS FASILITAS	RUANG	KAPASITAS	STANDAR RUANG	SUMBER	SIRKULASI	LUAS TOTAL
FASILITAS PARKIR	Parkir Sepeda	8 Sepeda	1.8 x 0.6 (1,08)	ITDP	30%	8,64 + 2,592 = 11,232 m2
	Parkir Pengunjung Roda 2	100 Motor	0,75 x 2 (1,5) / motor	Pedoman Teknis Parkir	30%	150 + 45 = 195 m2
	Parkir Pengunjung Roda 4	10 Mobil	3 x 5 (15) / mobil	Pedoman Teknis Parkir	30%	150 + 45 = 195 m2
	Parkir Pengunjung Bus	3 Bus	3,4 x 12,5 (42,5)	Pedoman Teknis Parkir	30%	170 + 51 = 221 m2
	LUAS TOTAL TEMPAT PARKIR					622,232 m2
FASILITAS UMUM	Lobby (Pusat Informasi)	20 Orang	0,5 m2 / orang	DA	30%	10 + 3 = 13 m2
	Area Istirahat	40 Orang	0,81 m2 / orang		30%	32,4 + 9,72 = 42,12 m2
	Area UMKM	10 Booth	9 m2 / booth		30%	90 + 27 = 117 m2
	Mushola	20	0,8 x 1,2 / orang	DA	30%	40 + 12 = 52 m2
	Toilet Pria	5 Bilik 4 Urinoir	1,5 m2 / Orang 1,1 m2 / Orang	DA	30%	7,5 + 2,25 = 9,75m2 4,4 + 1,32 = 5,72 m2
	Toilet Wanita	7 Bilik	1,5 m2 / Orang	DA	30%	10,5 + 3,15 = 13,65 m2
	Toilet Difabel Pria	2 Bilik	4 m2 / Orang	DA	30%	8 + 2,4 = 10,4 m2
	Toilet Difabel Wanita	2 Bilik	4 m2 / Orang	DA	30%	4 + 1,2 = 5,2 m2
	Poder Room	10 bilik	0,9 x 1,2		30%	10,8 + 3,24 = 14,04 m2
	LUAS TOTAL FASILITAS UMUM					182,88 m2
FASILITAS BUDAYA	Panggung Pementasan Outdoor	40 Orang	2,25 m2 / Orang		30%	90 + 27 = 117 m2
	Area duduk Penonton outdoor	1200 Orang	0,72 m2 / Orang		30%	864 + 259,2 =1.123,2 m2
	Panggung Pementasan Indoor	40 Orang	2,25 m2 / Orang		30%	90 + 27 = 117 m2
	Area duduk Penonton indoor	200 Orang	0,72 m2 / Orang		30%	144 + 43,2 = 187,2 m2
	Pendopo	40 Orang	0,72 m2 / Orang		30%	28,8 + 8,64 = 37,44 m2
	Galeri Seni	20 Orang	2,25 m2 / Orang		30%	45 + 13,5 = 58,5 m2
	Ruang Persiapan lt.1	15 Orang	1,5 m2 / Orang		30%	22,5 + 6,75 = 29,25 m2
	Ruang Persiapan lt.2	30 Orang	1,5 m2 / Orang		30%	45 + 13,5 = 58,5 m2
	LUAS TOTAL FASILITAS BUDAYA					1.728,09 m2
FASILITAS PENGELOLA DAN SERVIS	Ruang Pengelola	1 Ruang	16 m2 / Ruang		30%	16 + 4,8 = 20,8 m2
	Ruang Transit	10 Orang	0,8 m2 / Orang		30%	8 + 2,4 = 10,4 m2
	Ruang Penyimpanan	2 Ruang	3 x 3 (9 m2) / Ruang		30%	18 + 5,4 = 23,4 m2
	Ruang Staff Kebersihan	4 Orang	1,5 m2 / Orang		30%	6 + 1,8 = 7,8 m2
	Ruang Keamanan	2 Orang	1,5 m2 / Orang		30%	3 + 0,9 = 3,9 m2
	Janitor	1 Ruang	6 m2 / Ruang		30%	6 + 1,8 = 7,8 m2
	Ruang Genset	1 Ruang	16 m2 / Ruang		30%	16 + 4,8 = 20,8 m2
	Ruang Audio Visual	1 Ruang	12 m2 / Ruang		30%	12 + 3,6 = 15,6 m2
	Ruang ME	1 Ruang	20 m2 / Ruang		30%	20 + 6 = 26 m2
	Ruang Pompa	1 Ruang	20 m2 / Ruang		30%	20 + 6 = 26 m2
	LUAS TOTAL FASILITAS PENGELOLA DAN SERVIS					162,5 m2
LUAS TOTAL FASILITAS					2.695,702 m2	

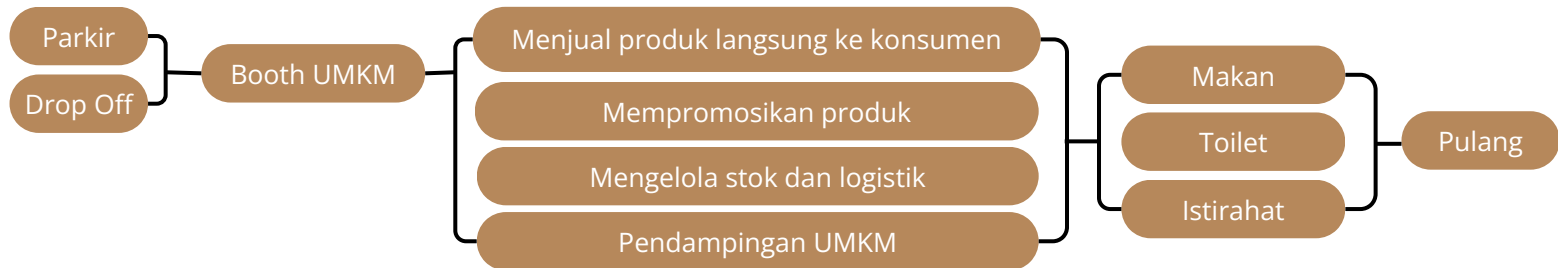
Sumber: Penulis, 2025

ALUR AKTIVITAS

SENIMAN



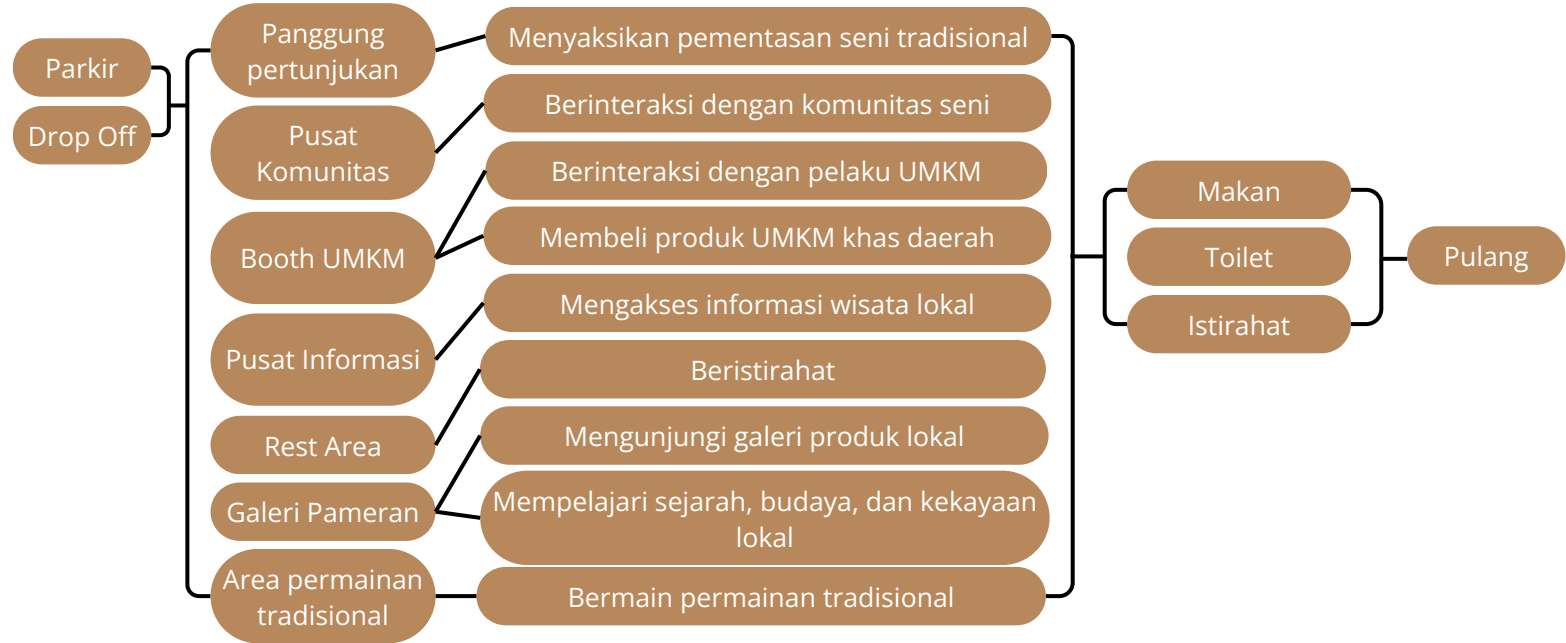
PELAKU UMKM



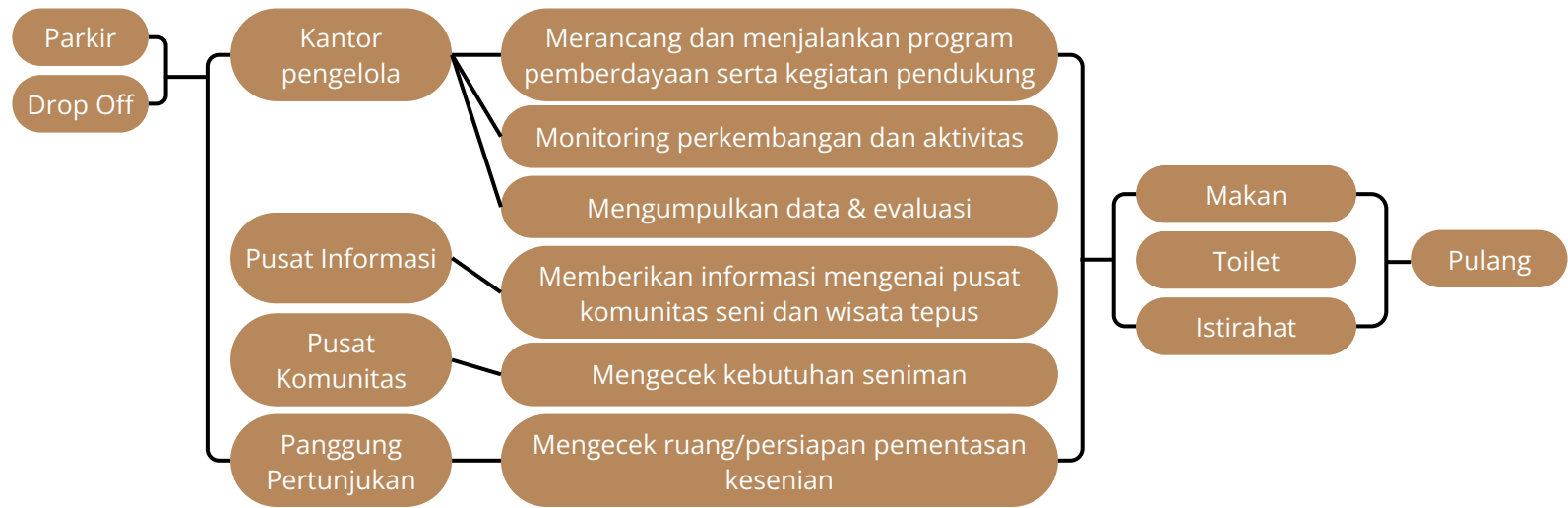
MASYARAKAT



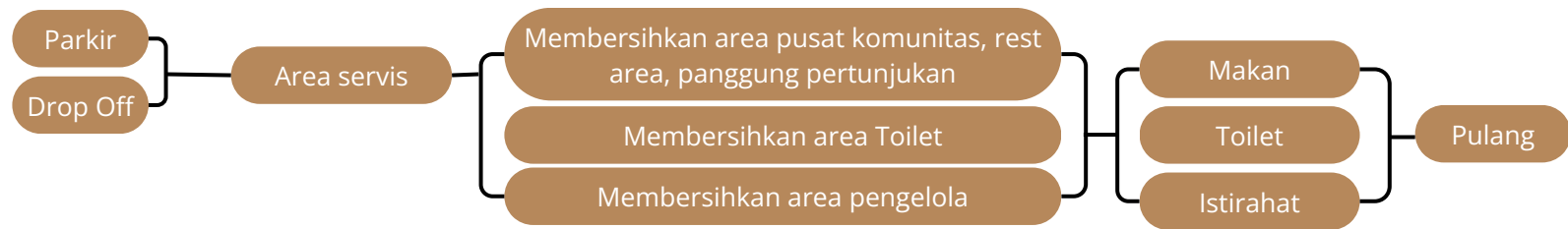
WISATAWAN



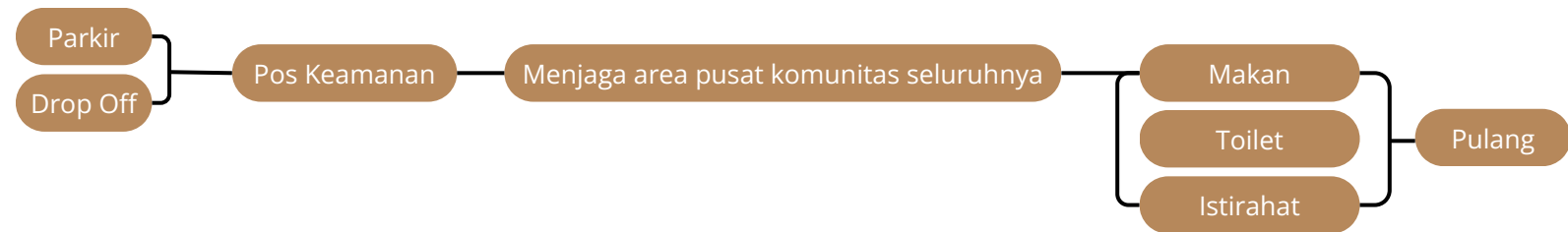
PENGELOLA



PETUGAS
KEBERSIHAN



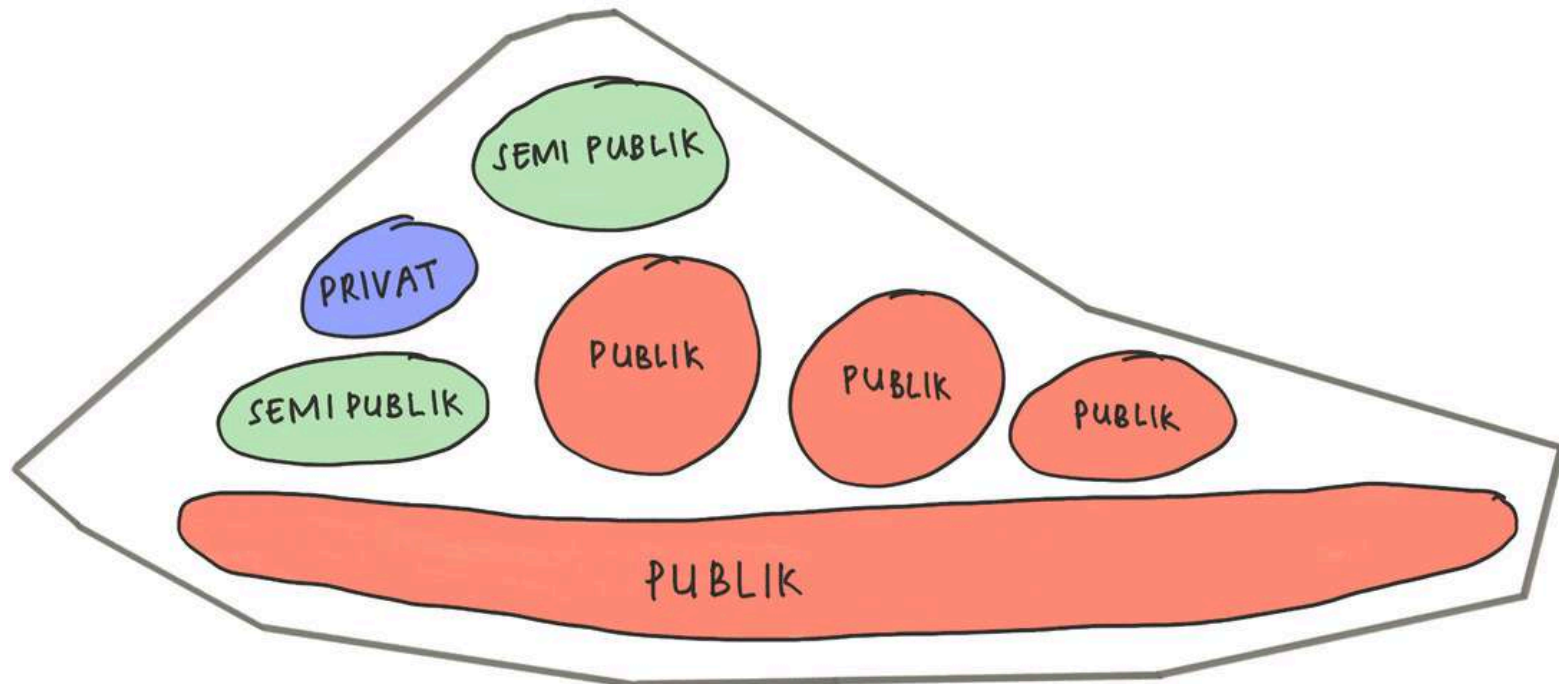
KEAMANAN



Gambar 3.13 Diagram Alur Aktivitas
Sumber: Penulis, 2025

EKSPLORASI DESAIN

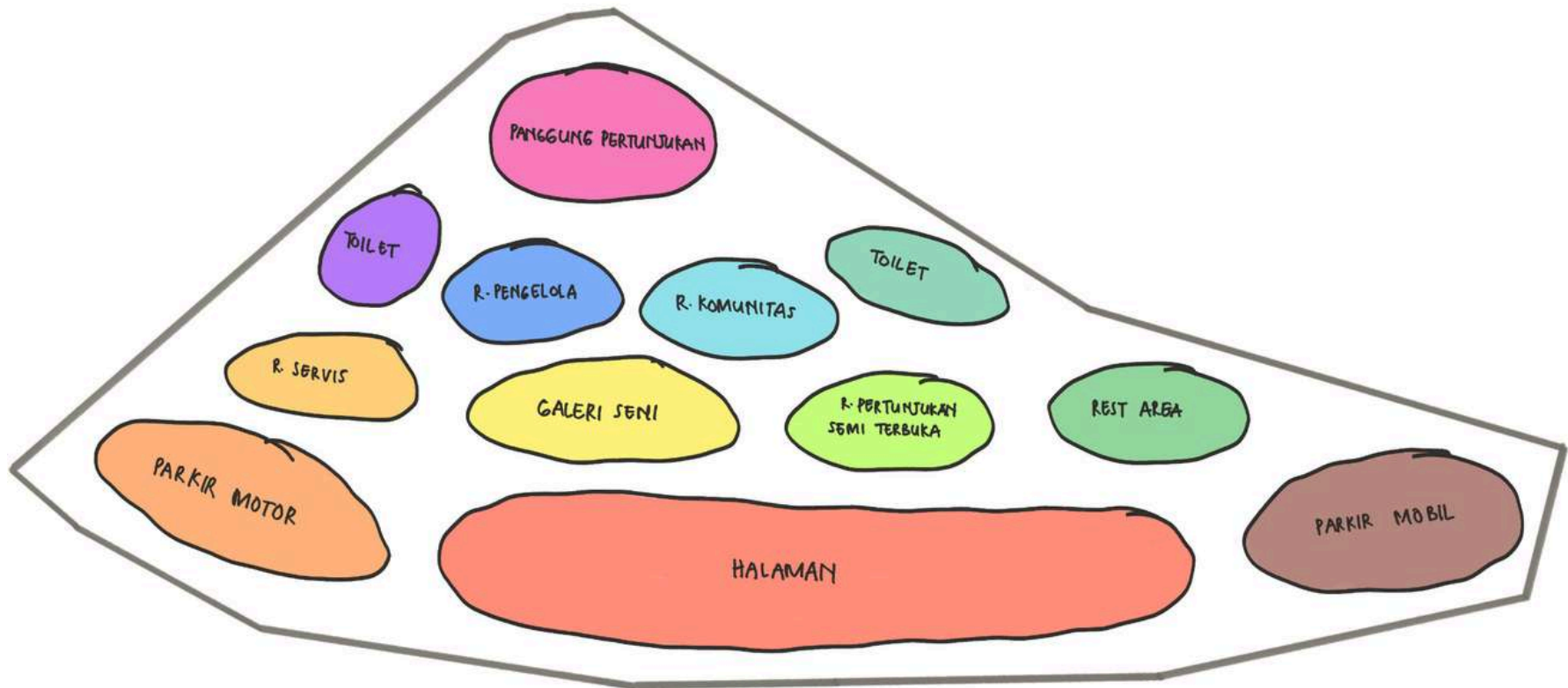
ZONING



Gambar 3.14 Analisis Zoning
Sumber: Penulis, 2025

- **Publik** : Akses bebas - Parkir, Taman, Halaman, Rest Area
- **Semi Publik** : Area transisi - Toilet, Mushola, ruang persiapan komunitas
- **Privat** : Area Pengelola dan Staff - Ruang pengelola, toilet, janitor, ruang MEP, ruang kontrol

TATA RUANG



Gambar 3.15 Analisis Tata Ruang
Sumber: Penulis, 2025

- **Parkir** : Dekat dengan akses utama
- **Galeri seni dan pusat komunitas** : Berada di dekat pintu masuk sehingga pengunjung dapat berinteraksi dengan seni maupun seniman
- **Panggung pertunjukan** : berada di sisi utara satu garis lurus dengan galeri seni dan pusat komunitas sehingga pengunjung bisa melihat pertunjukan seni sejak awal masuk dalam bangunan
- **Rest area dan pusat kuliner** : Berada di depan sejajar dengan bangunan lain untuk memudahkan pengunjung yang ingin langsung beristirahat
- **Ruang Pengelola dan servis** : berada di sisi barat site privat tapi tidak tersembunyi sehingga akan memudahkan pengunjung untuk mendapat informasi

Analisis Sirkulasi

Alur Sirkulasi Kendaraan

Area parkir dibagi menjadi 2 yaitu ada di timur dan barat halaman, untuk sisi timur digunakan untuk parkir mobil dan bus dan untuk sisi barat digunakan untuk parkir motor. Untuk pintu masuk dan keluar utama digunakan untuk akses masuk motor dan mobil, untuk pintu masuk dan keluar yang berada di timur untuk akses masuk dan keluar mobil dan bus, sehingga untuk mobil dapat melalui 2 akses masuk dan keluar.

Alur Sirkulasi Pengunjung Menuju Bangunan

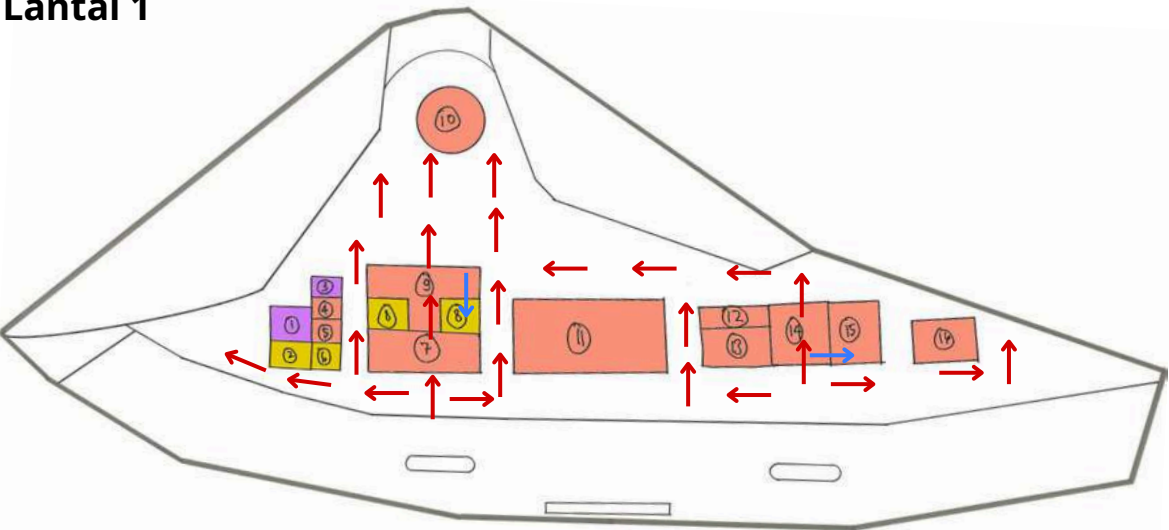
Akses masuk ke dalam bangunan dapat melalui 2 titik drop off yaitu pada bangunan B dan D, untuk pintu masuk utamanya yaitu ada di bangunan B dimana nanti pengunjung akan diarahkan untuk melalui alur perjalanan spiritual triloka yaitu dunia luar (halaman) - dunia antara (galeri seni) - dunia dalam (Amphitheater). Kemudian untuk pintu masuk yang kedua berada di bangunan D yaitu rest area, dimana pintu masuk kedua ini disesuaikan untuk pengunjung yang ingin langsung beristirahat di rest area.



Gambar 3.16 Analisis Sirkulasi Tapak
Sumber: Penulis, 2025

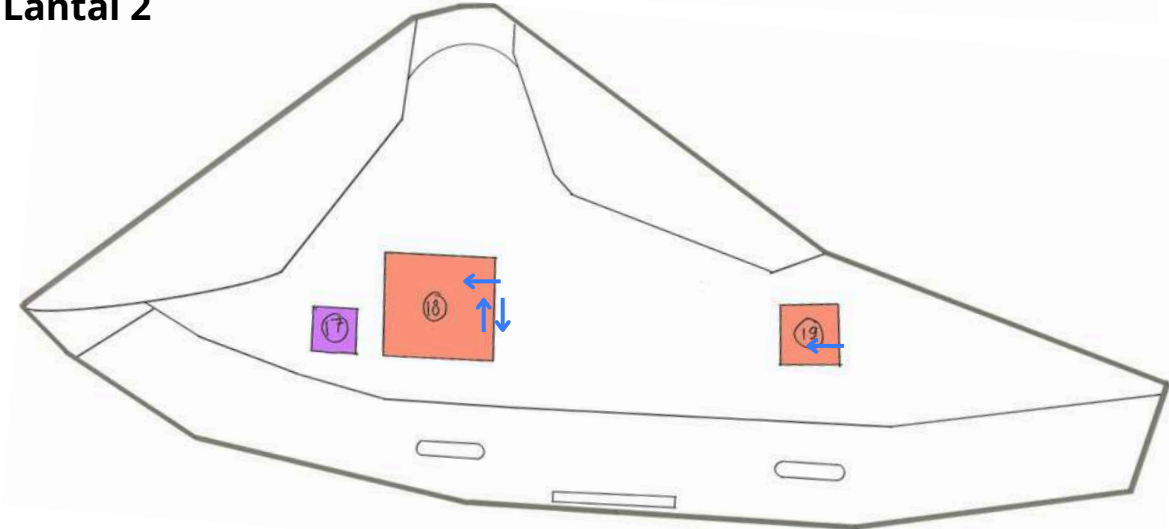
Pembagian Tata Ruang dan Alur Sirkulasi Pengunjung dalam Bangunan

Lantai 1

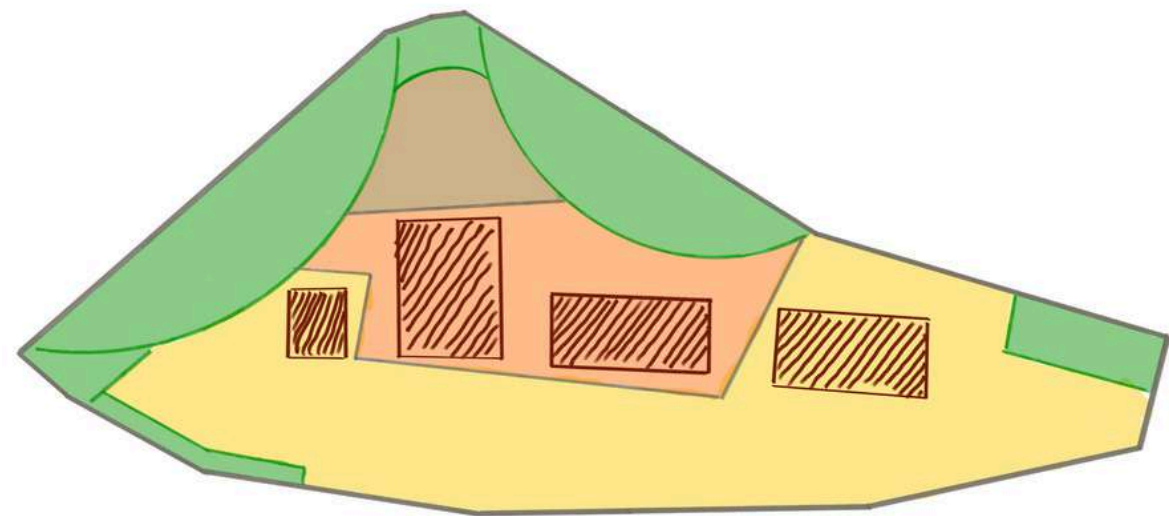


- 1. Ruang persiapan
- 2. Ruang Pengelola
- 3. Ruang transit
- 4. Kamar mandi pria
- 5. kamar mandi wanita
- 6. ruang keamanan dan kebersihan
- 7. galeri seni
- 8. ruang penyimpanan
- 9. ruang komunal
- 10. amphitheater
- 11. pendopo/panggung pertunjukan semi terbuka
- 12. kamar mandi
- 13. area makan dan istirahat
- 14. area umkm makanan
- 15. mini market
- 16. mushola
- 17. ruang persiapan
- 18. ruang pertunjukan indoor
- 19. ruang makan dan istirahat

Lantai 2



Pengunjung diarahkan untuk tetap melalui alur perjalanan spiritual triloka dimana untuk menuju amphitheater (dunia dalam) pengunjung harus melalui dunia luar dan dunia antara terlebih dahulu.



Gambar 3.17 Pembagian Tata Ruang dan Alur Sirkulasi Pengunjung dalam Bangunan
Sumber: Penulis, 2025

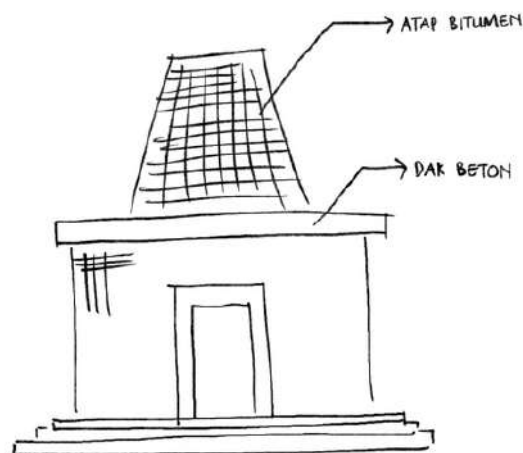
KONSEP PENAMPILAN TAPAK DAN BANGUNAN

Pusat komunitas seni ini dirancang untuk **mempertegas identitas lokal** melalui setiap aspek tapak dan bangunannya yang mengutamakan penampilan lokal dengan memahami esensi arsitektur vernakular



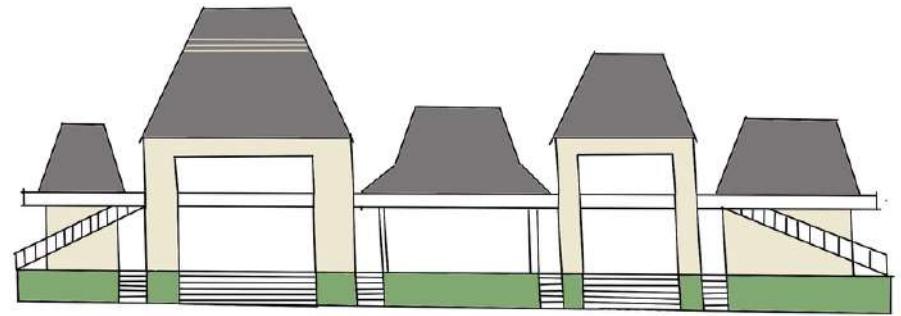
Gambar 3.18 Pendopo dengan atap Joglo
Sumber: goodnewsfromindonesia.id, 2025

Rumah adat joglo dikenal dengan atapnya yang khas berbentuk tajug dan struktur berbasis kayu jatinya. Pada zaman dahulu, rumah ini sering dianggap sebagai simbol kemewahan dan status sosial bagi pemiliknya.



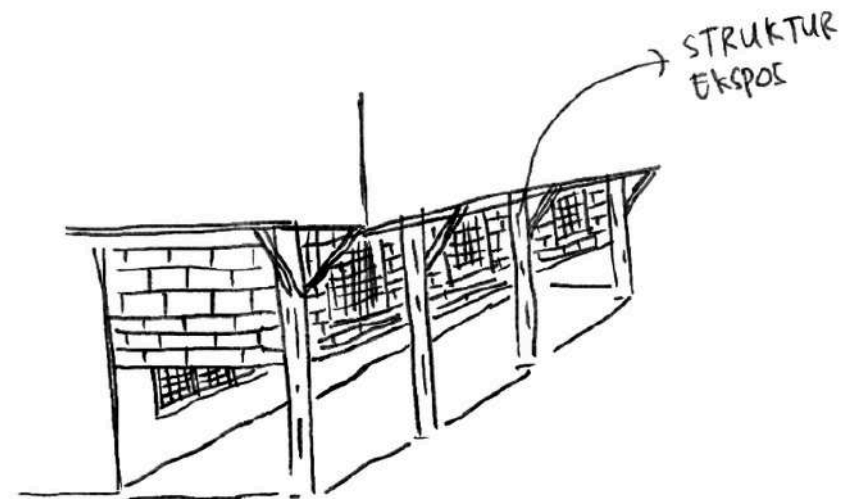
Gambar 3.19 Sketsa Rencana Atap
Sumber: goodnewsfromindonesia.id, 2025

Mengadaptasi atap dari Rumah Adat Joglo yang merespon 2 prinsip regionalisme kritis yaitu aspek iklim dan identitas. Atap joglo ditransformasikan dalam material baru yang lebih modren namun tidak menghilangkan identitas arsitektur lokal sendiri yang merespon iklim tropis.



Gambar 3.20 Sketsa Rencana Atap
Sumber: Penulis, 2025

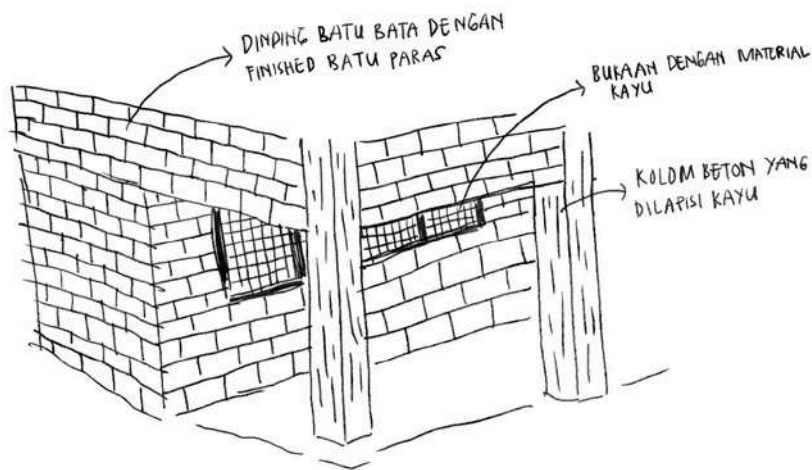
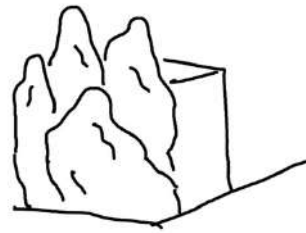
Menggunakan atap joglo di seluruh bangunan yang disusun sesuai tinggi bangunan, dimana pada bangunan utama merupakan bangunan paling tinggi dan memiliki skala paling besar diantara bangunan lain yang merepresentasikan bahwa bangunan tersebut merupakan bangunan dan pintu masuk utama, kemudian untuk bangunan yang menjadi pintu masuk lain yaitu pada pusat kuliner dimana lebih tinggi dari bangunan lain namun tidak lebih tinggi dari bangunan utama



Gambar 3.21 Sketsa Penerapan Konsep Tektonik
Sumber: Penulis, 2025

Konsep tektonik menampilkan kejujuran material dan konstruksi. **Sambungan dan detail struktural diekspos**, untuk menampilkan kekuatan dan integritas elemen bangunan itu sendiri.

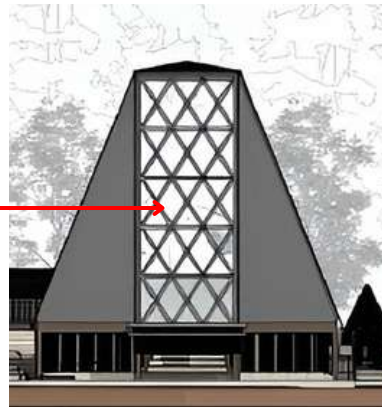
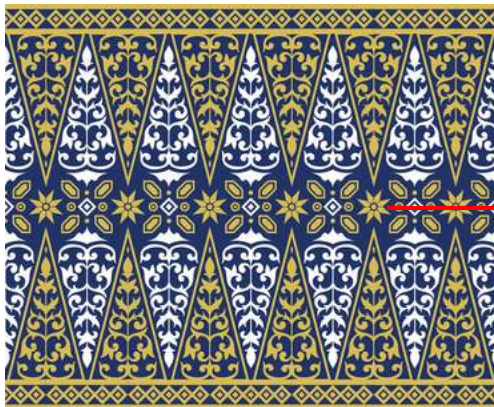
Hasilnya adalah ruang yang autentik, berakar kuat pada budaya setempat, sekaligus mengundang interaksi melalui pengalaman taktil dan kejujuran tektonik.



Gambar 3.22 Sketsa Penerapan Konsep Taktil
Sumber: Penulis, 2025

Konsep taktil diwujudkan melalui material seperti **batu paras, batu kapur ekspos dan kayu lokal**, menciptakan pengalaman sensorik yang kaya saat disentuh, serta cahaya dan aliran udara yang nyaman.

Eksplorasi Ornamen



Gambar 3.23 Motif Batik Tumpal
Sumber: blog.knitto.co.id, 2024

Motif tumpal merupakan pola dekoratif khas berupa deretan segitiga yang biasanya menghiasi tepi kain batik. Pola ini menyerupai jajaran gunung atau tunas bambu, menciptakan kesan elegan dan dinamis pada batik tradisional seperti kawung dan parang.

Keunikannya terletak pada kesederhanaan bentuknya yang mampu memancarkan keanggunan sekaligus menjadi simbol identitas budaya di berbagai wilayah Indonesia seperti Jawa, Sumatra, dan Bali.

Makna Filosofis:

Lebih dari sekadar hiasan, motif ini memiliki makna mendalam. Bentuk segitiganya melambangkan gunung, yang berarti kekuatan, keteguhan, dan hubungan harmonis antara manusia dengan alam. Secara spiritual, motif ini dianggap sebagai pelindung dari energi negatif dan penyeimbang kehidupan, sehingga kerap digunakan dalam upacara adat sebagai lambang harapan dan keberkahan.

Karena kebutuhan pencahayaan dan penyesuaian karakter dunia luar dimana tidak terlalu banyak ornamen, maka motif flora yang ada pada motif batik tumpal tidak disertakan untuk bagian fasad.

TATA TAPAK

Pohon yang digunakan dalam tapak yaitu Pohon khas Tepus, Gunungkidul yaitu pohon pule, pohon akasia, dan pohon jati. Selain ditanam pada tapak, kayu dari pohon-pohon ini juga akan digunakan untuk material bangunan.

TANAMAN KHAS

Pohon Akasia



Gambar 3.24 Pohon Akasia
Sumber: bibitbunga.com (n.d.)

Pohon Tepus/Songgolangit



Gambar 3.25 Pohon Tepus
Sumber: desatepus.gunungkidulkab.go.id, 2021

Pohon Pule



Gambar 3.26 Pohon Pule
Sumber: ranahpohon.id, 2021

Pohon Bonsai



Gambar 3.27 Pohon Bonsai
Sumber: desatepus.gunungkidulkab.go.id, 2024

Pohon Beringin

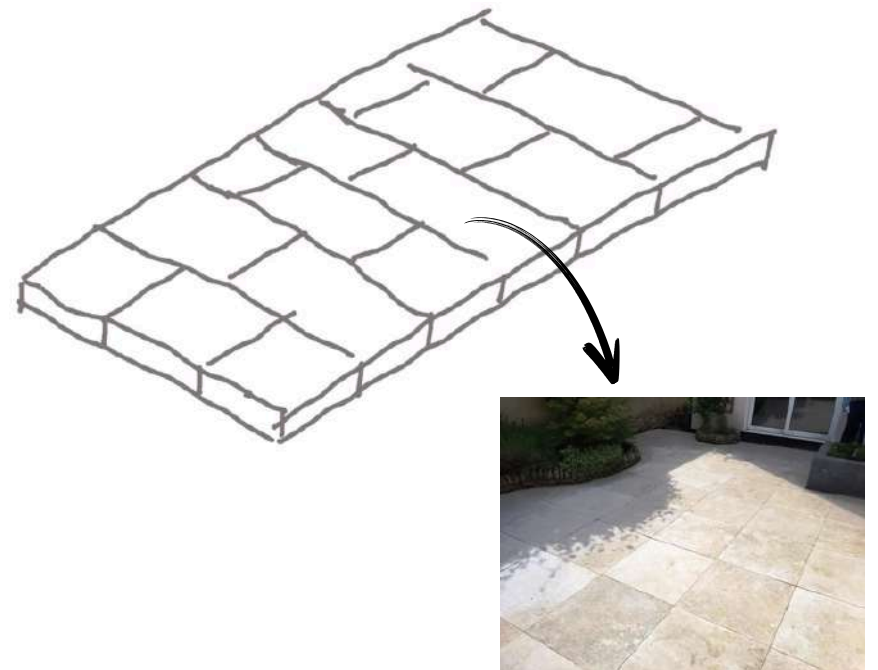


Gambar 3.28 Pohon Beringin
Sumber: Inaturalist (n.d.)



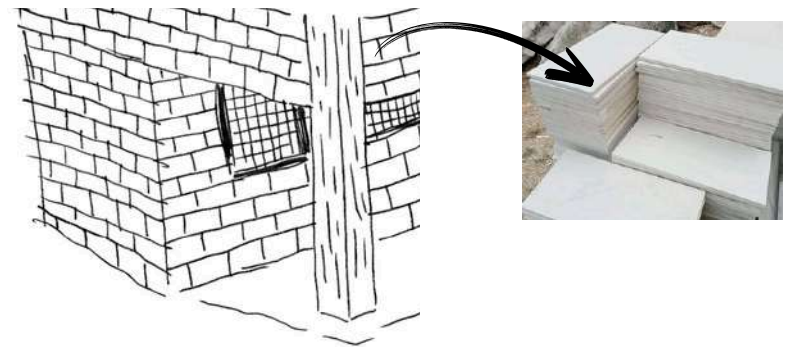
Gambar 3.29 Pohon Kamboja
Sumber: pusatpohon.com (n.d.)

KONSEP MATERIAL



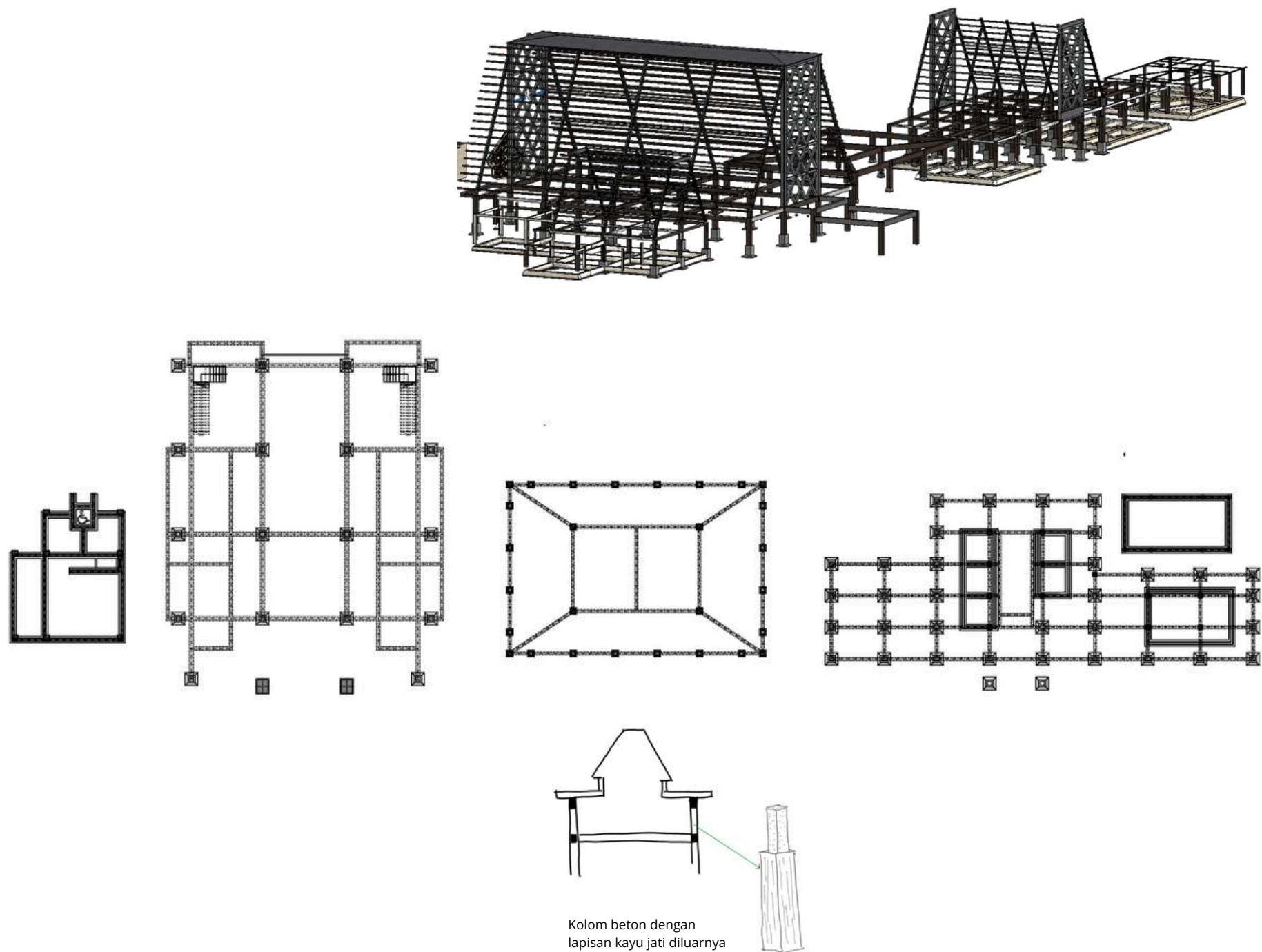
Gambar 3.30 Batu Kapur Finished untuk Lantai
Sumber: limestone.tilecleaning.co.uk (n.d.)

Area perkerasan menggunakan material lokal yaitu batu kapur yang sudah dihaluskan sehingga akan memudahkan bagi disabilitas



Gambar 3.31 Batu Paras untuk Dinding
Sumber: trijayapool.com (n.d.)

SKEMATIK STRUKTUR



Gambar 3.32 Skematik Struktur
Sumber: Penulis, 2025

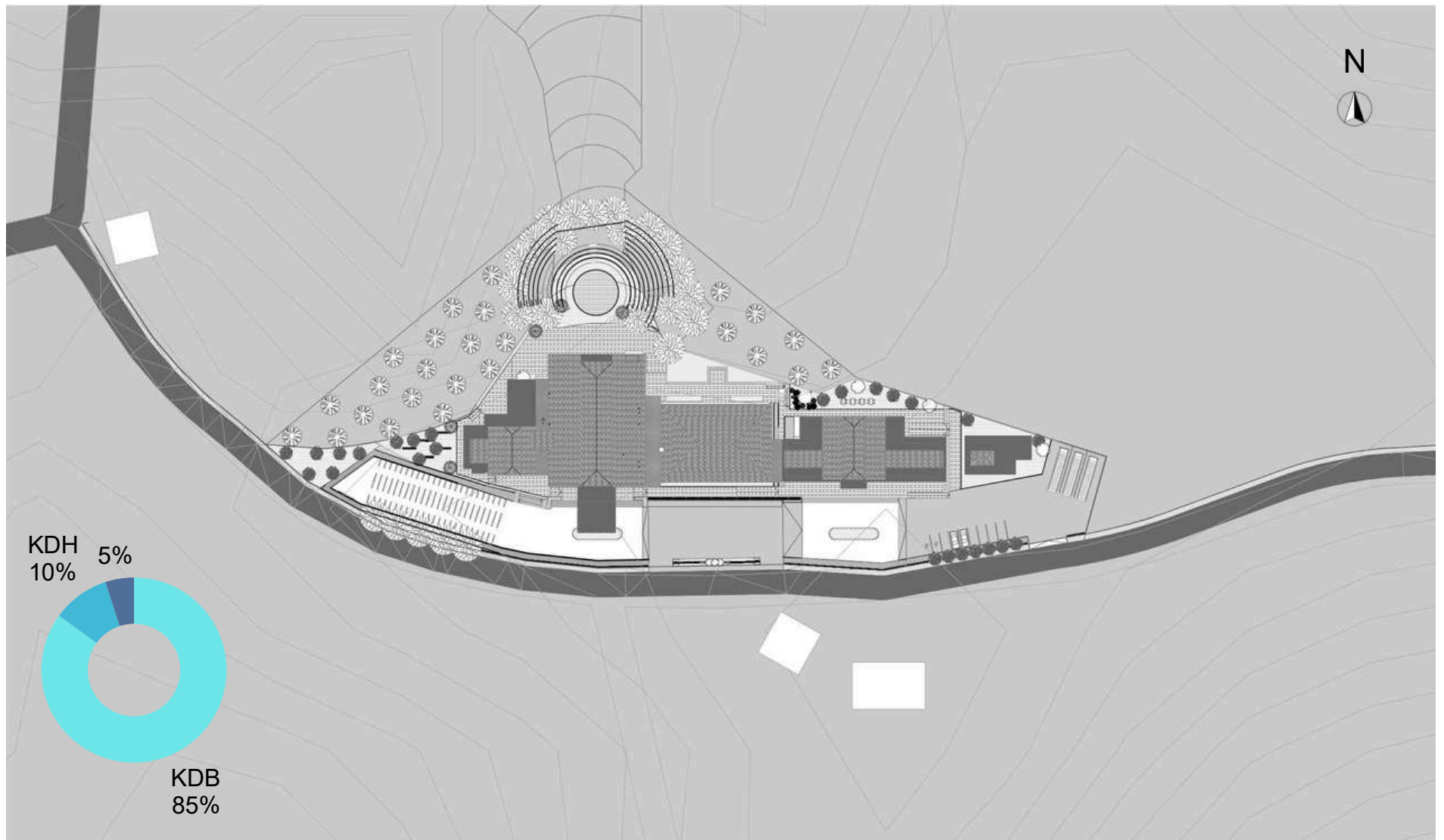
Dalam perancangan ini terdapat tiga jenis pondasi yang berbeda, yang disesuaikan dengan kebutuhan bangunan. Pada bangunan utama pusat komunitas dengan skala lebih besar dan kompleks serta bentang yang lebih lebar ditopang oleh pondasi footplat beton bertulang untuk memaksimalkan kekuatan bangunan. Sedangkan bangunan-bangunan dengan bentang lebih kecil yaitu ruang pengelola, pusat kuliner, musala, dan toilet menggunakan pondasi menerus batu kali yang lebih sederhana dan ringan, dengan kolom beton yang dilapisi dengan kayu jati atau batu kapur di atasnya, sedangkan untuk bangunan joglo menggunakan pondasi umpak sebagai penopang struktur tiang utamanya dan memungkinkan fleksibilitas terhadap pergerakan tanah, sekaligus menjaga tradisi arsitektur Jawa.



BAB 4

HASIL DAN DESKRIPSI PERANCANGAN

PROPERTY SIZE



Gambar 4.1 Property Size
Sumber: Penulis, 2025

Luas Area: 11.183 m²

KDB: 85% = 6.709,8 m²

KLB: maksimum 3,4

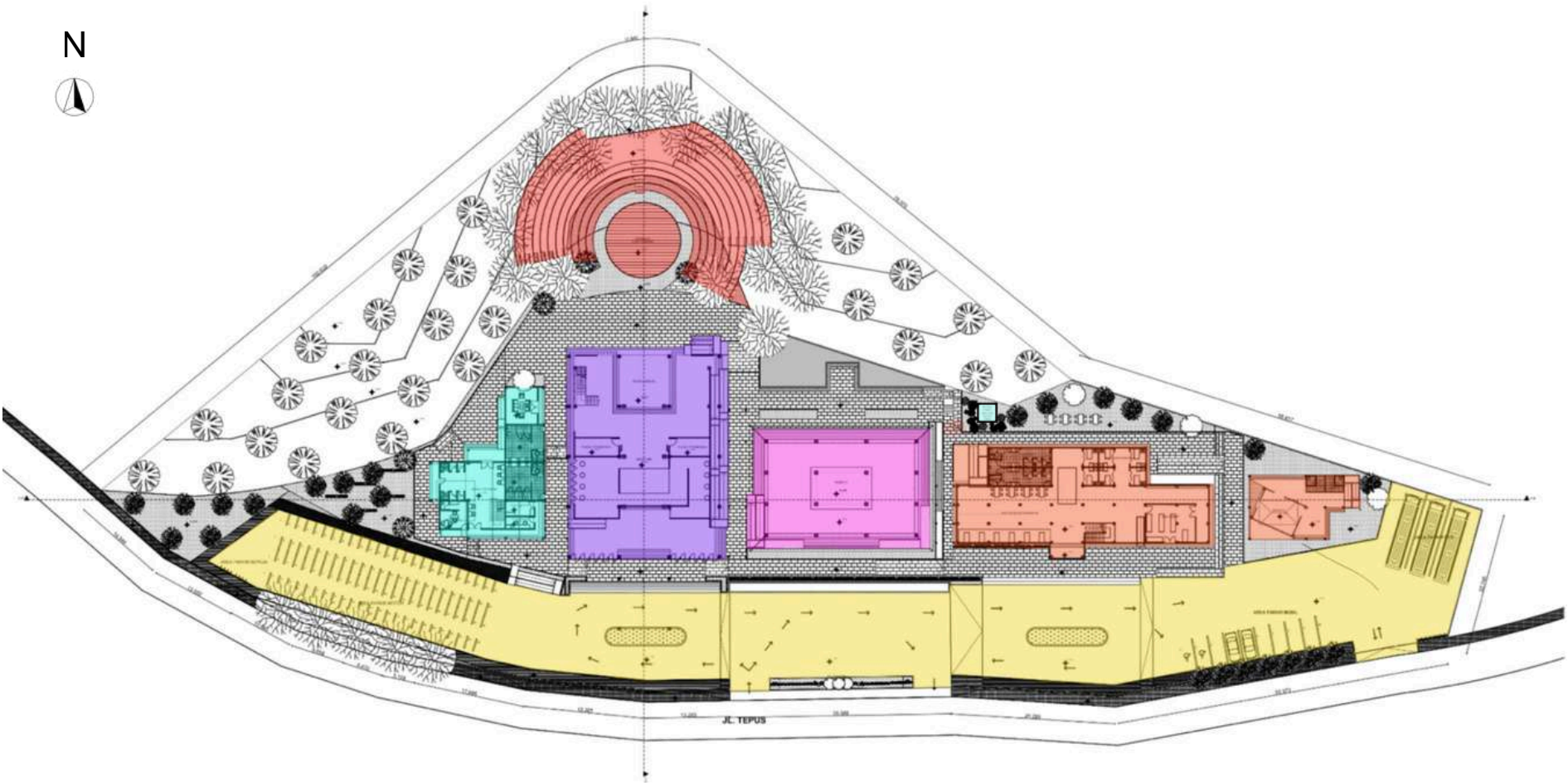
KDH : 10%

GSB: sempadan terhadap jalan pada bangunan adalah minimal 5,5 meter

GSP: 100 meter

Peruntukan lahan untuk Kawasan Strategis Pariwisata | (KSP |) berupa Pembangunan Daya Tarik Wisata unggulan alam pantai dengan pendukung Wisata budaya.

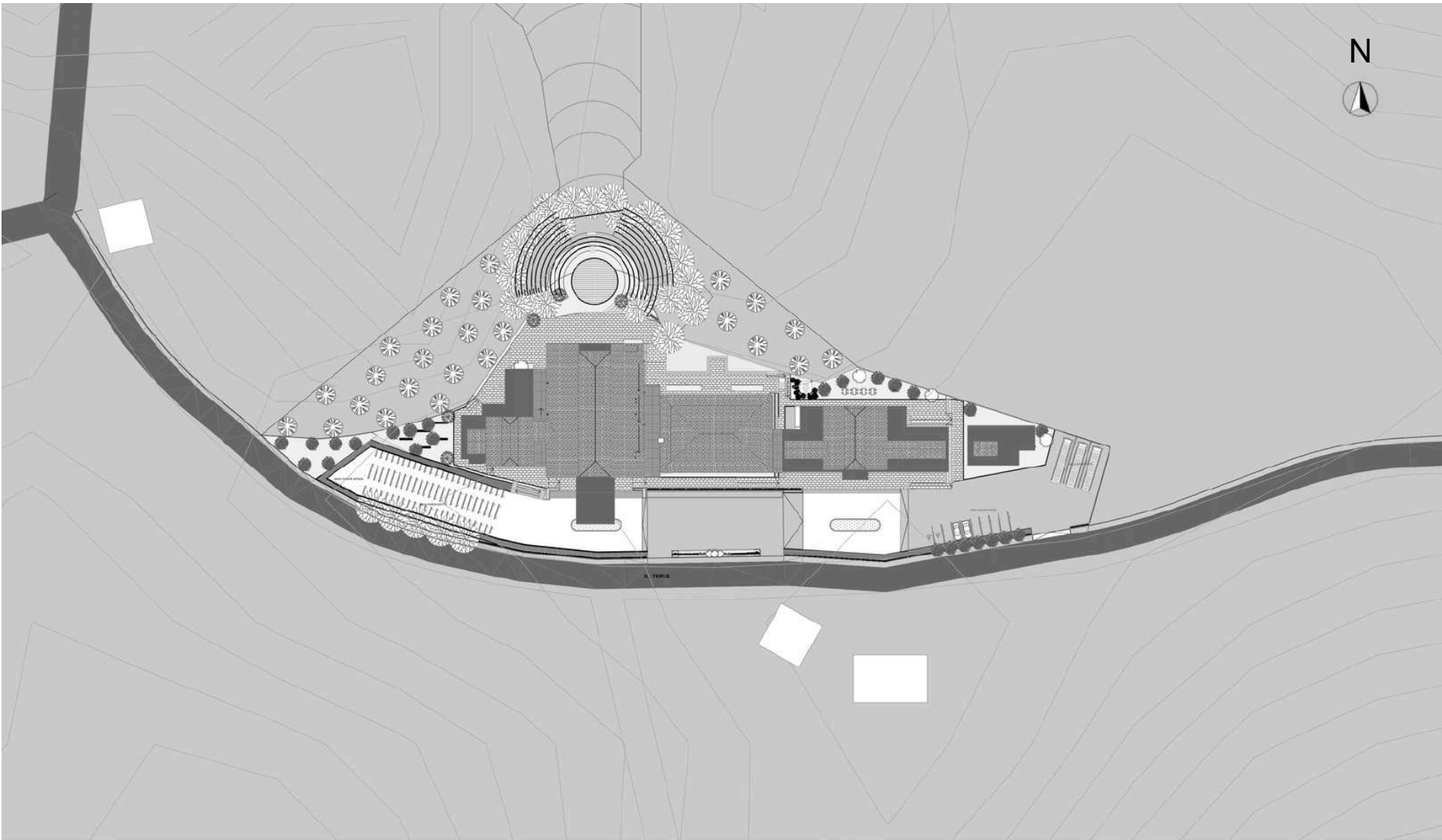
PROPORSI RUANG



Gambar 4.2 Proporsi Ruang
Sumber: Penulis, 2025

AREA PANGGUNG PERTUNJUKAN DAN LATIHAN • PLAZA = 113 m² • AREA DUDUK = 679 m² = 792 m² 7,1%	AREA ISTIRAHAT • PUSAT KULINER DAN AREA MAKAN LT.1 = 604 m² • AREA MAKAN LT.2 = 233 • MUSHOLA = 158 m² = 995 m² 8,9%
AREA PENUNJANG DAN PENGELOLA • RUANG SERVIS, PENGELOLA DAN PERSIAPAN = 320 m² • RUANG PERSIAPAN LT.2 = 176 m² • RUANG POMPA = 505 m² 4,5%	AREA GALERI SENI • GALERI SENI = 878 m² • PANGGUNG PERTUNJUKAN INDOOR = 754 m² = 1.632 m² 14,6%
	AREA PARKIR DAN HALAMAN • 3.101 m² 27,7%

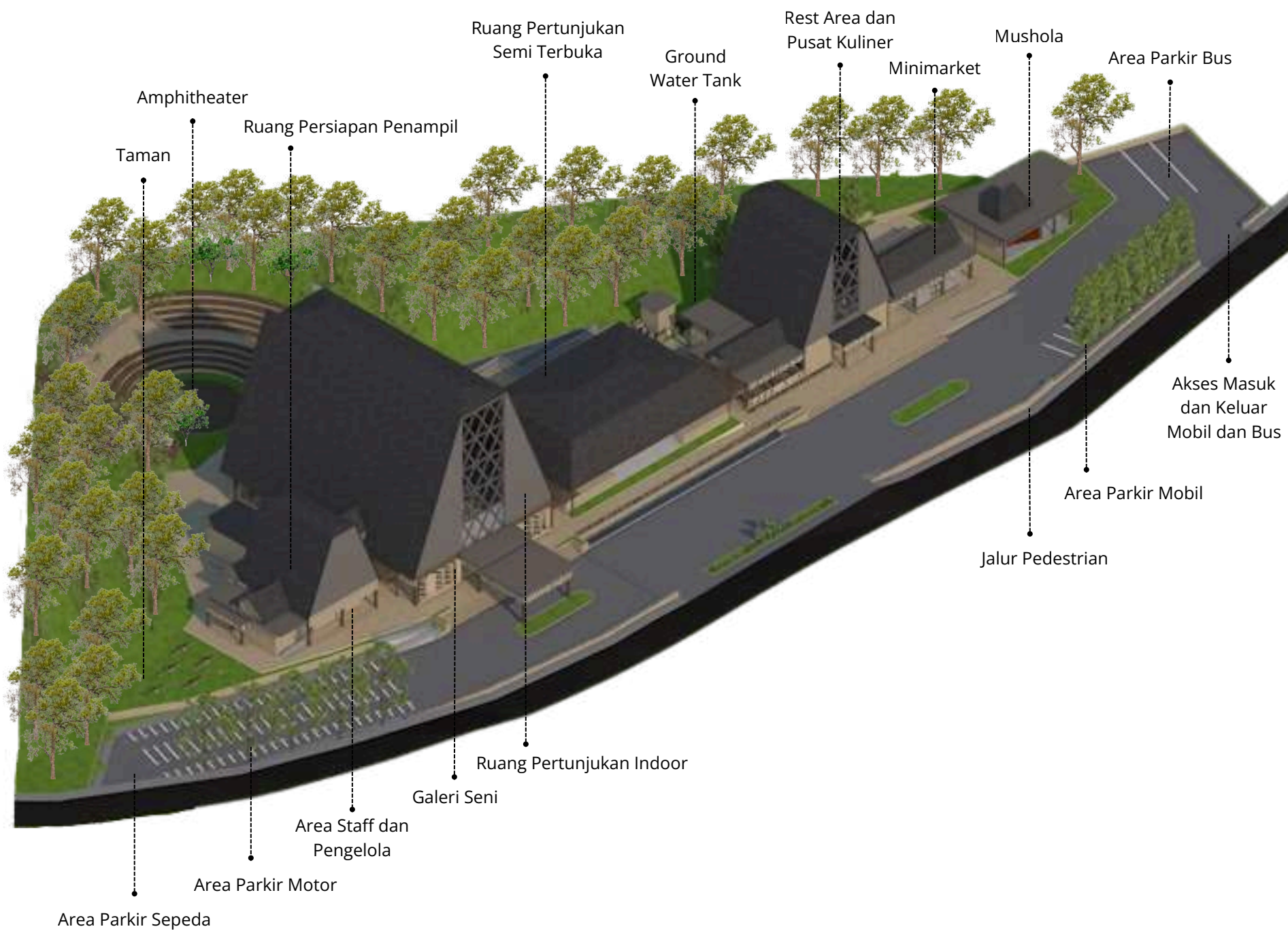
BLOCK PLAN



Gambar 4.3 Block Plan
Sumber: Penulis, 2025

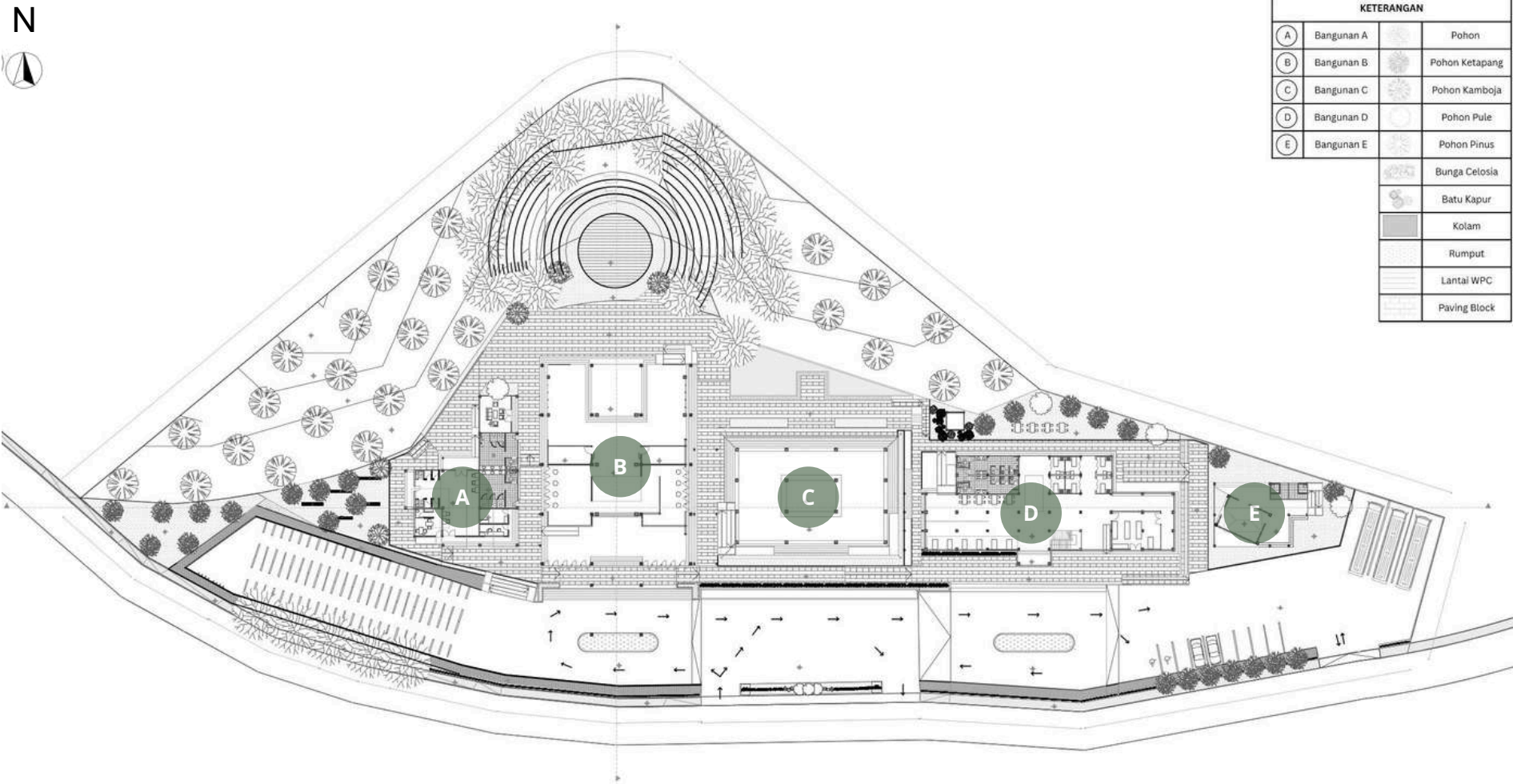
Site berada di jalan yang berkelok yang juga merupakan jalan utama tepus di dekat perbatasan antara desa Tepus dan Desa Sidoharjo yang berseberangan dengan Polsek Tepus dan Masjid, di bagian utara atau bagian belakang site terdapat bukit cingkrang

SKEMATIK SITE PLAN



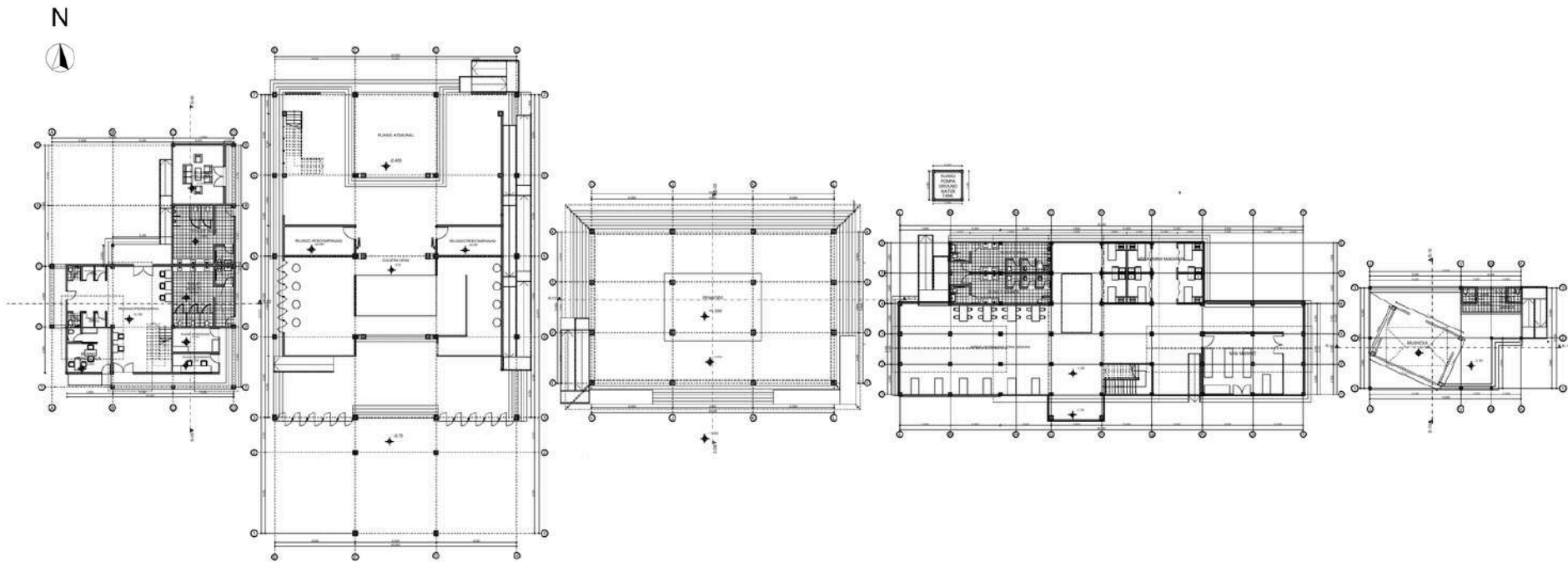
Gambar 4.4 Skematik Site Plan
Sumber: Penulis, 2025

SITE PLAN

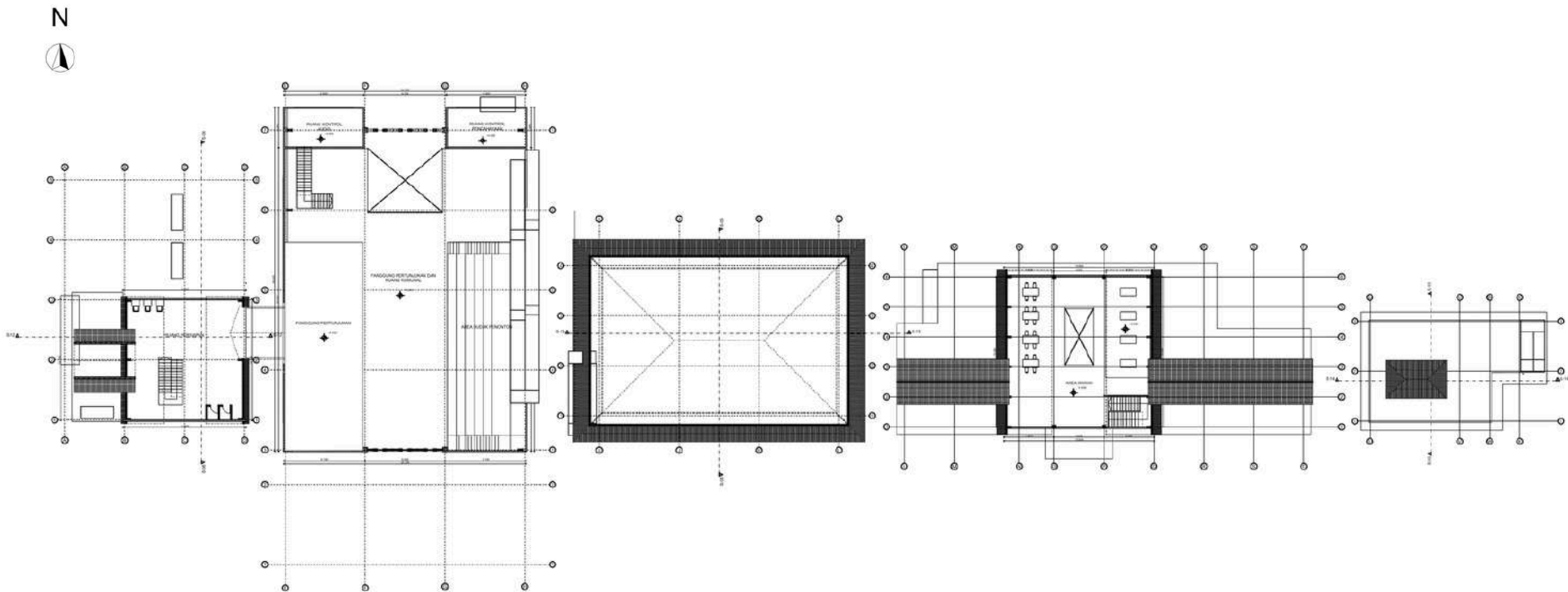


Gambar 4.5 Site Plan
Sumber: Penulis, 2025

DENAH
DENAH LT.1

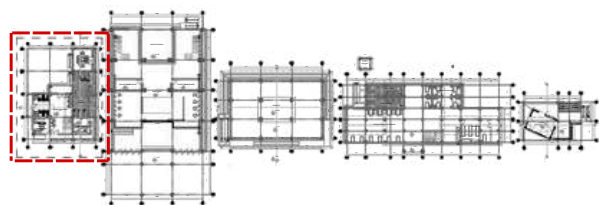
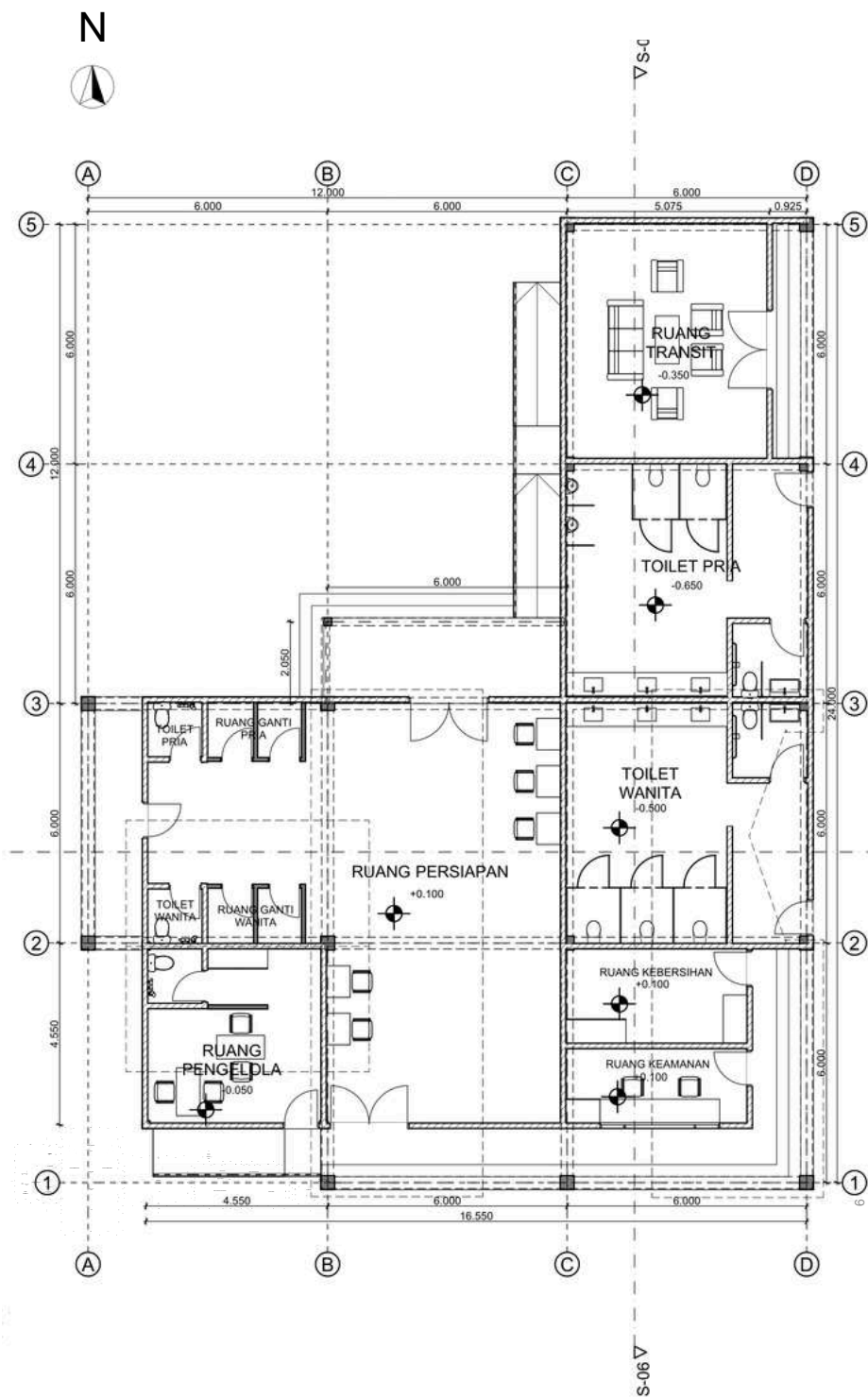


DENAH LT.2

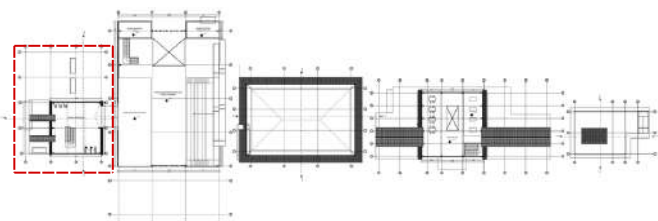
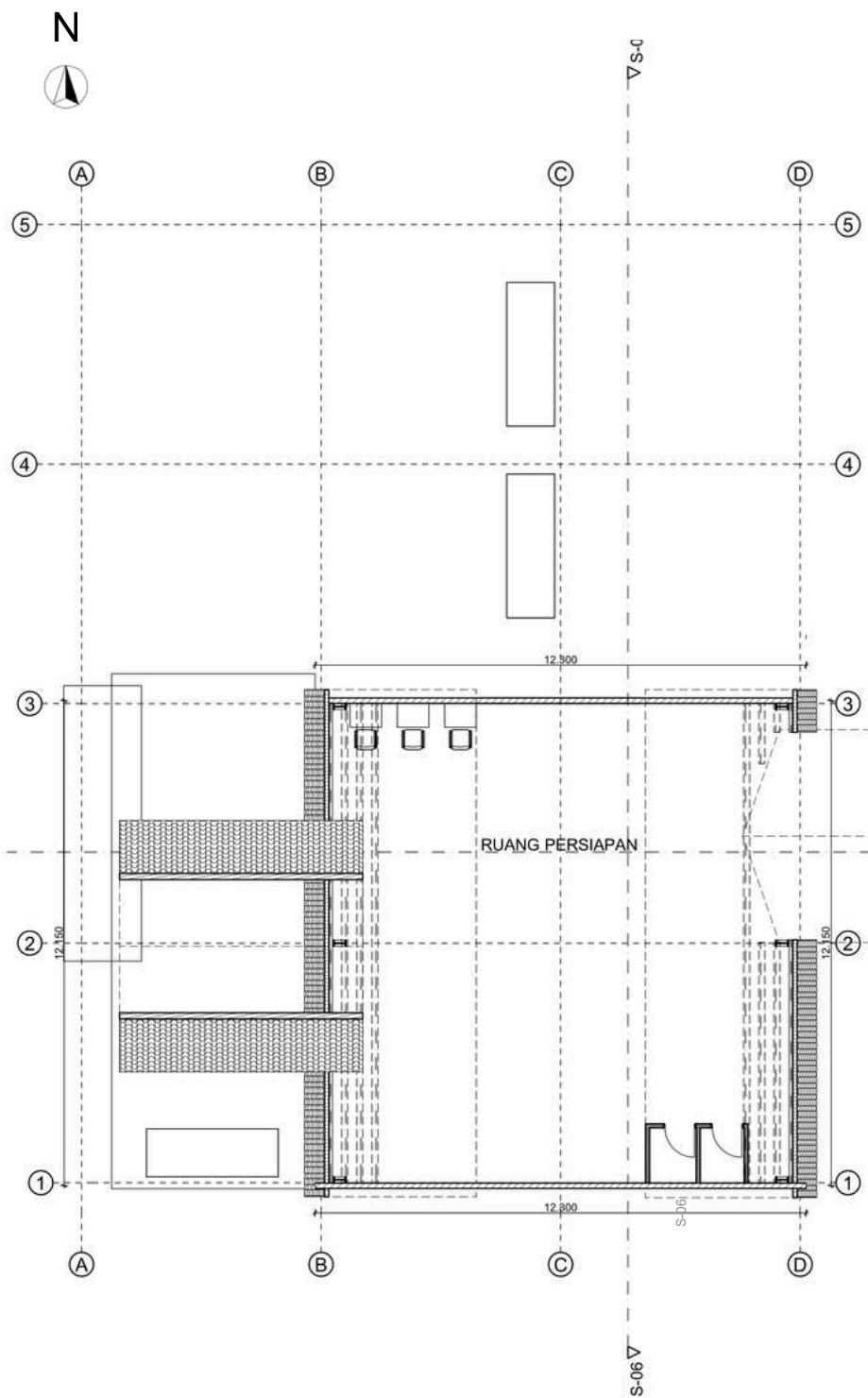


Gambar 4.6 Denah
Sumber: Penulis, 2025

DENAH BANGUNAN A
DENAH LT.1



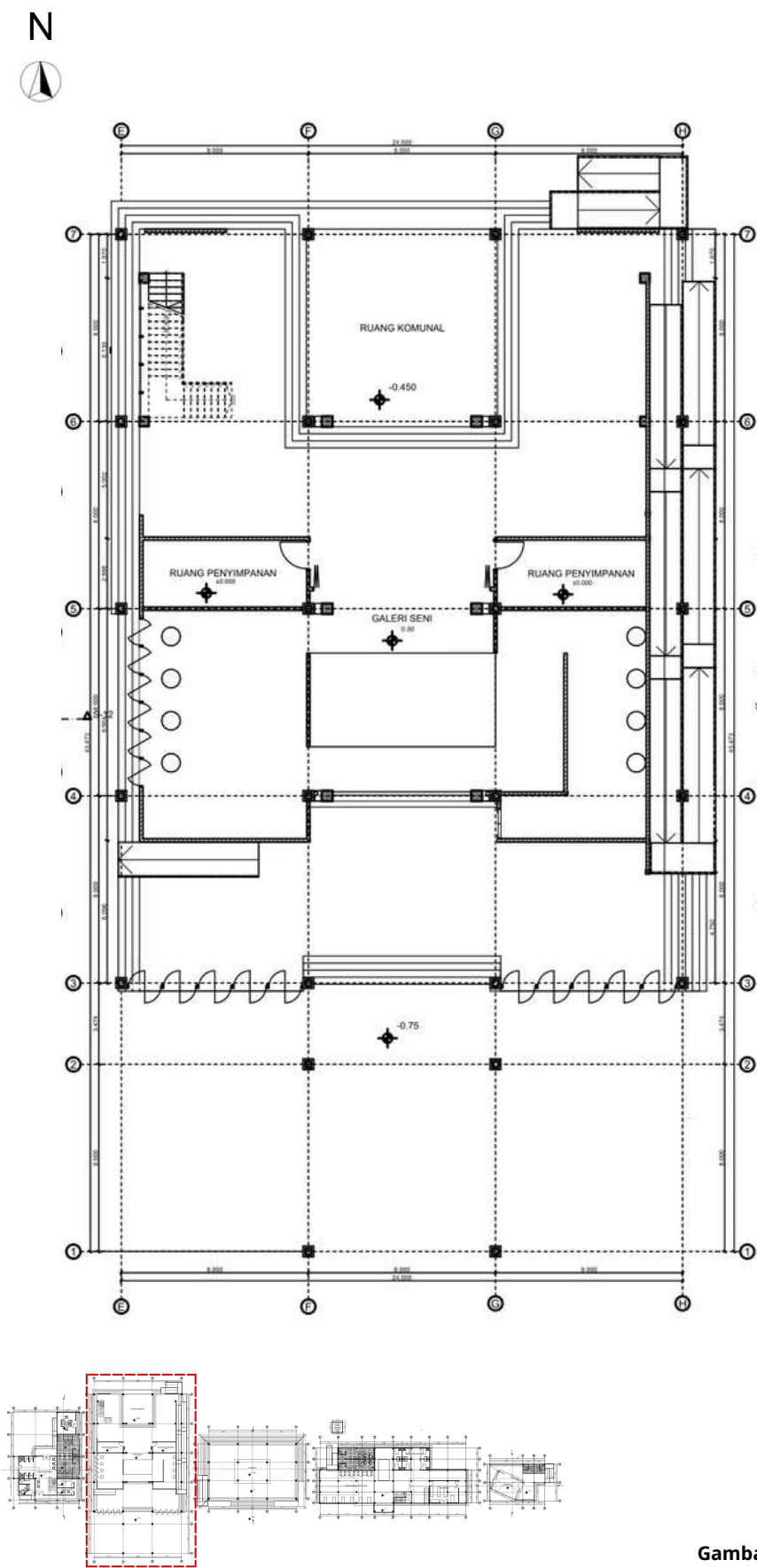
DENAH LT.2



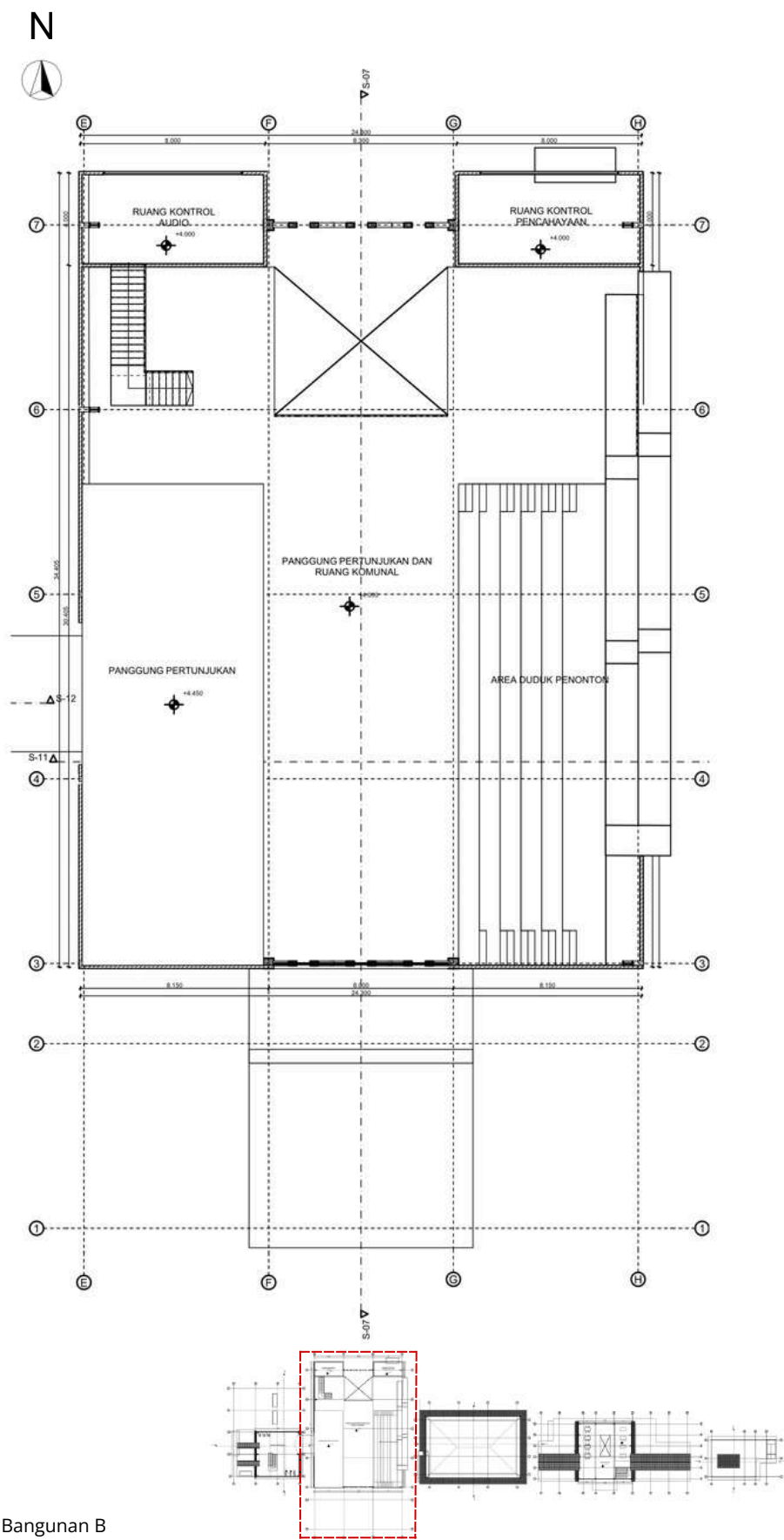
Gambar 4.7 Denah Bangunan A
Sumber: Penulis, 2025

DENAH BANGUNAN B

DENAH LT.1

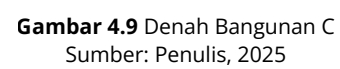


DENAH LT.2



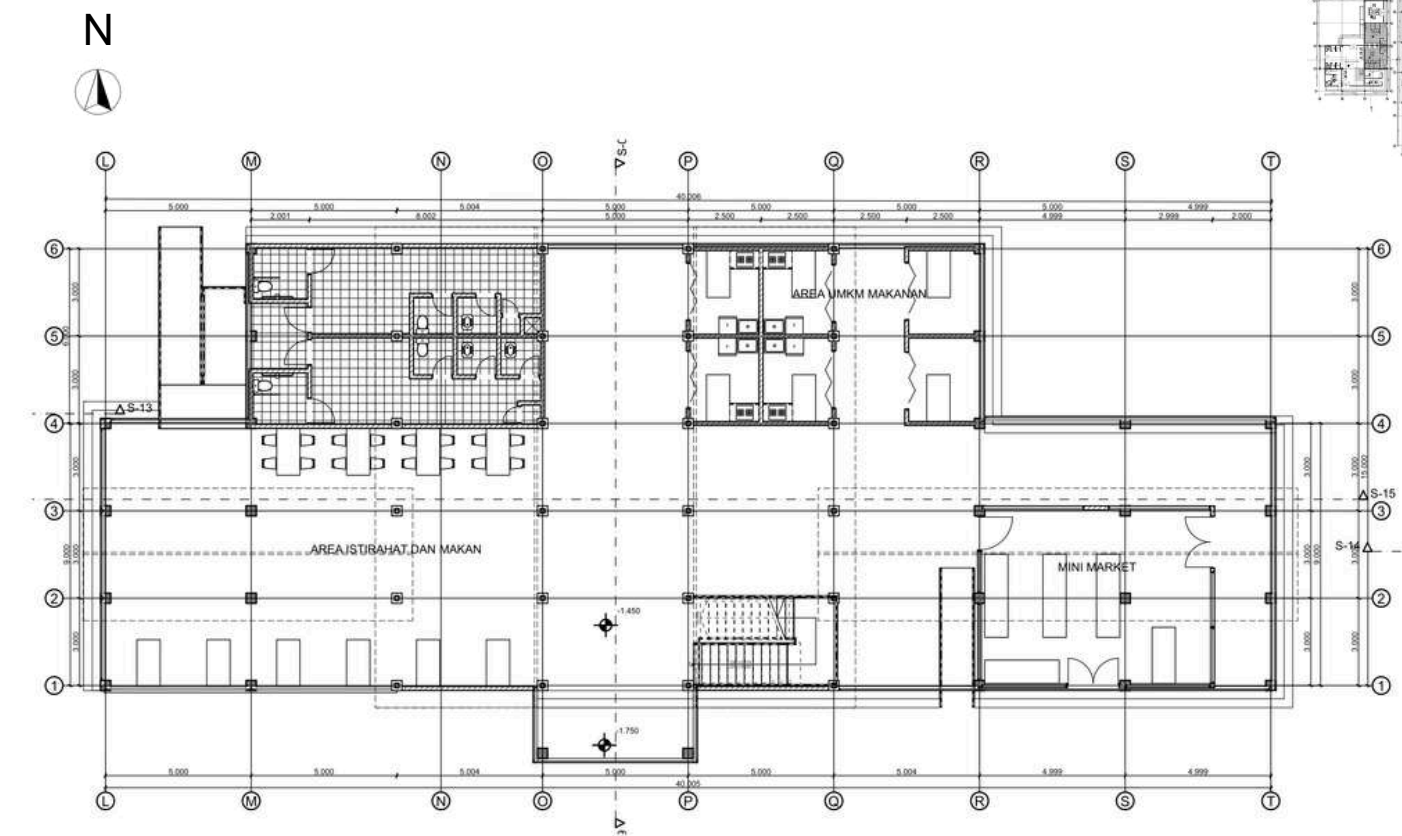
Gambar 4.8 Denah Bangunan B
Sumber: Penulis, 2025

DENAH LT.1

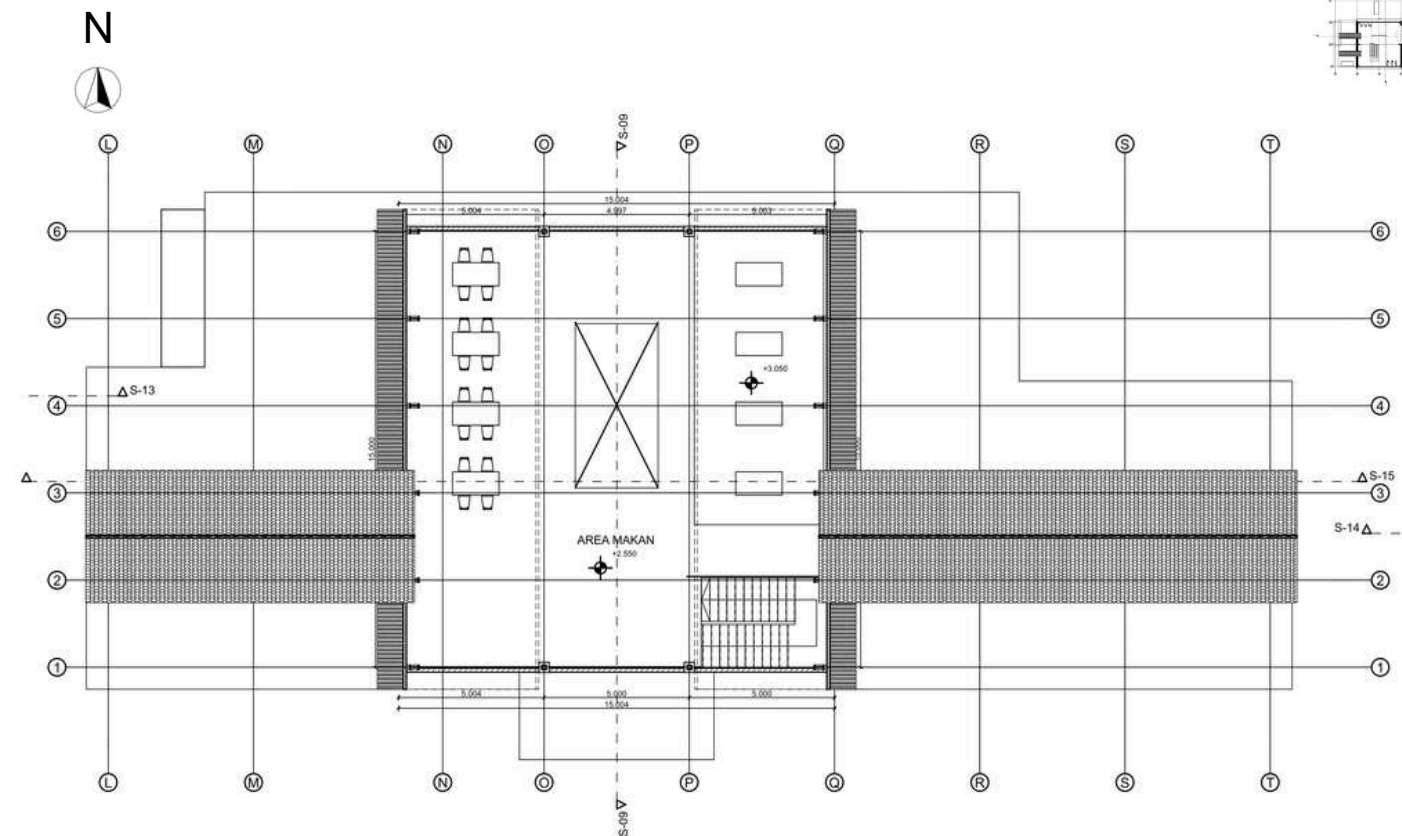


DENAH BANGUNAN D

DENAH LT.1

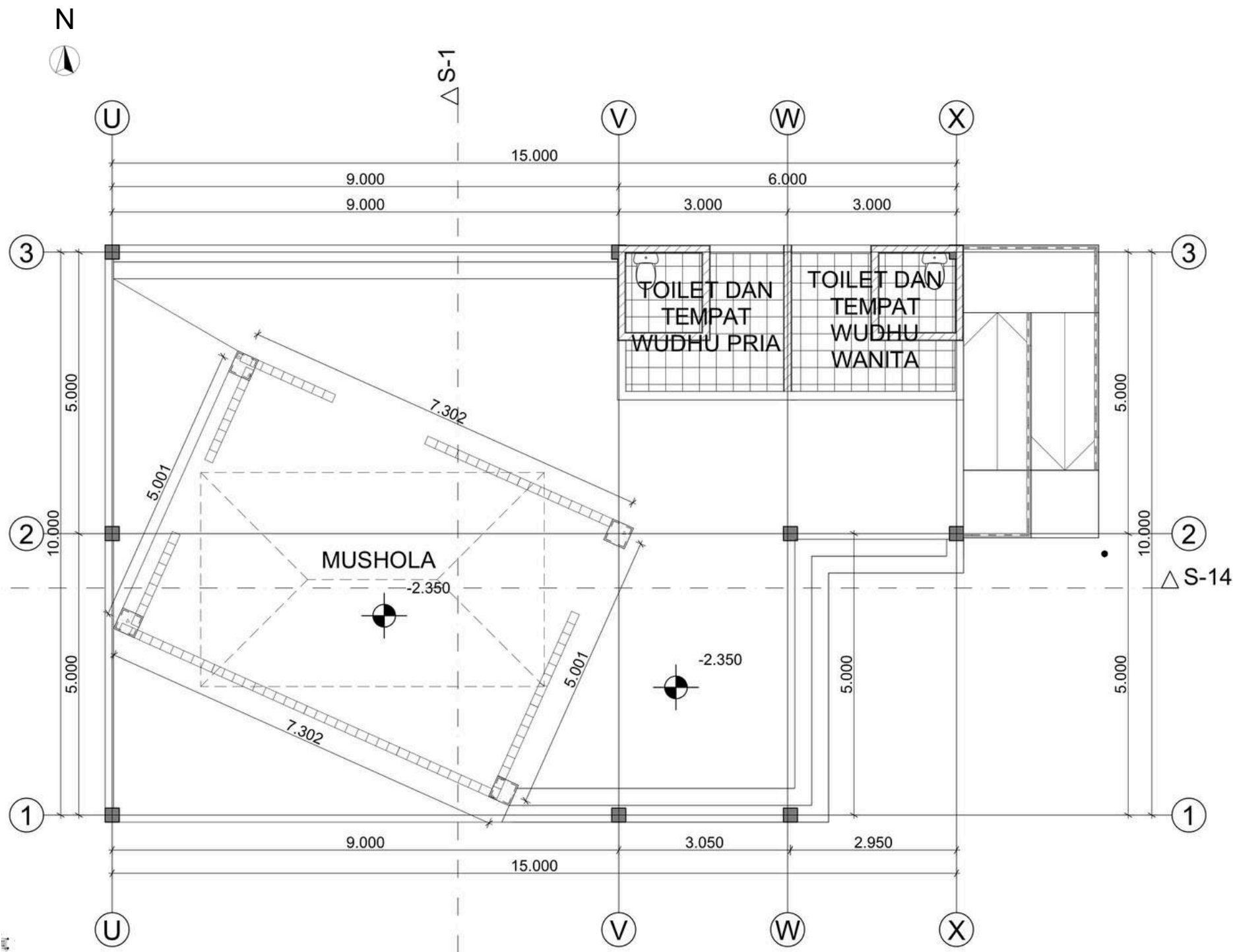


DENAH LT.2



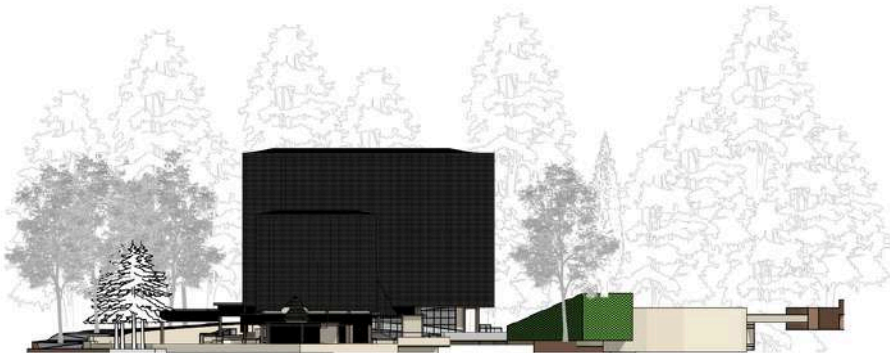
Gambar 4.10 Denah Bangunan D
Sumber: Penulis, 2025

DENAH BANGUNAN E
DENAH LT.1



Gambar 4.11 Denah Bangunan E
Sumber: Penulis, 2025

TAMPAK

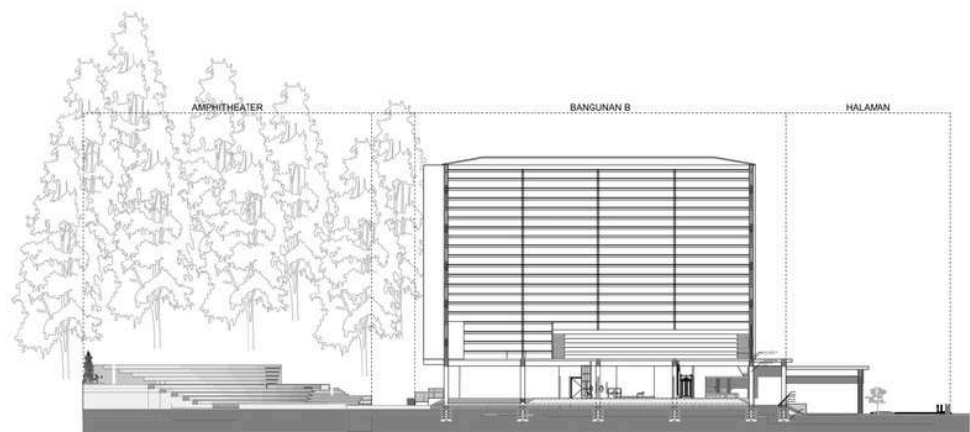


Bangunan memiliki hierarki seperti bukit dan untuk bagian bangunan yang berada di tengah atapnya tidak menjulang tinggi sebagai bentuk adaptasi pada bukit dibelakangnya agar tetap terlihat, kemudian untuk bangunan dengan dimensi paling besar menandakan bahwa bangunan itu merupakan bangunan utama dan sebagai pintu masuk utama, kemudian untuk atapnya yang menjulang tinggi juga merupakan adaptasi dari tapak agar terlihat dari kejauhan sehingga tidak seperti tenggelam dalam perbukitan, fasad dengan warna hitam-putih merupakan warna yang sering digunakan pada bangunan modern , warna hitam juga merupakan warna yang merepresentasikan kemistisan.

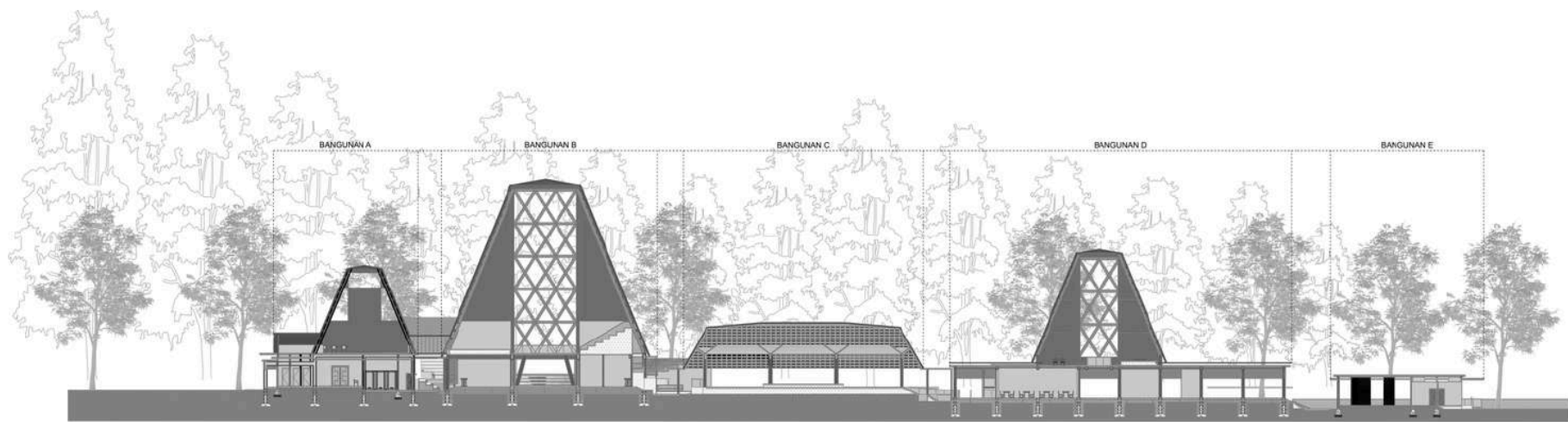
Gambar 4.12 Tampak Kawasan
Sumber: Penulis, 2025

POTONGAN KAWASAN

POTONGAN A-A'

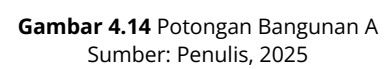


POTONGAN B-B'

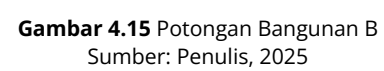


Gambar 4.13 Potongan Kawasan
Sumber: Penulis, 2025

POTONGAN A-A'

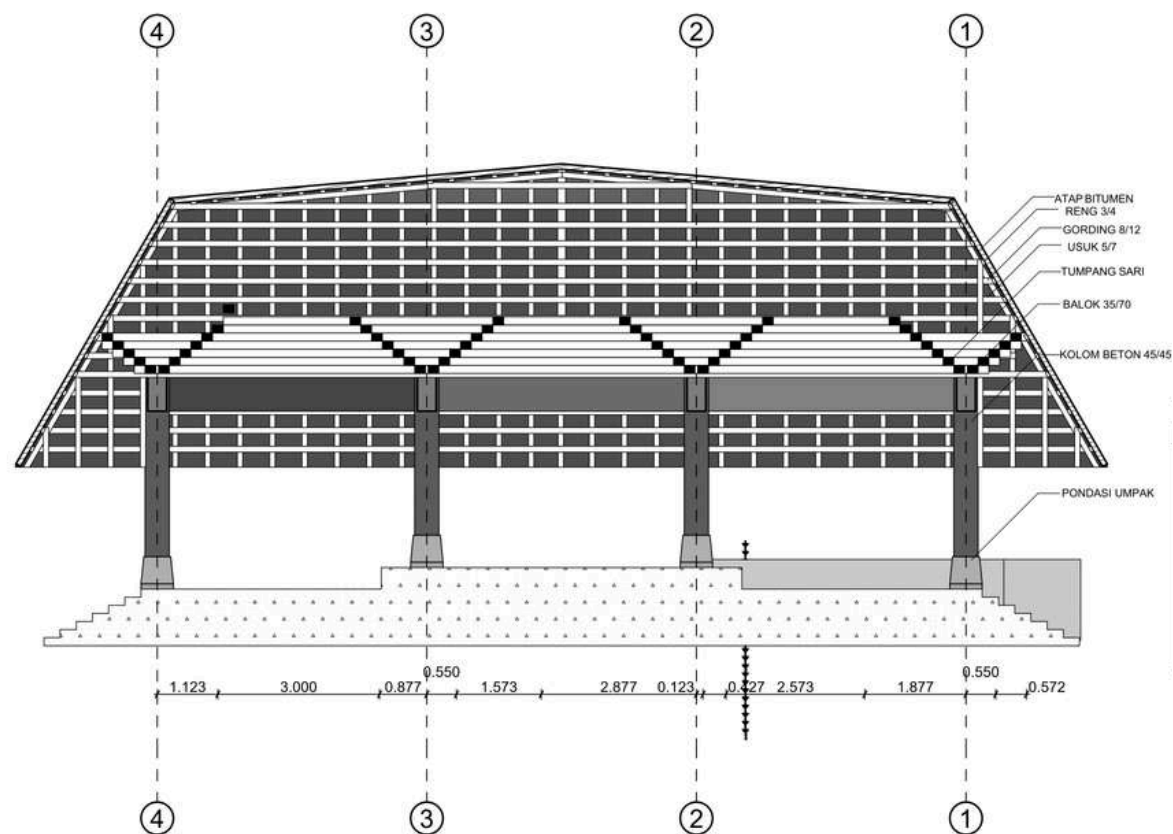


POTONGAN A-A'

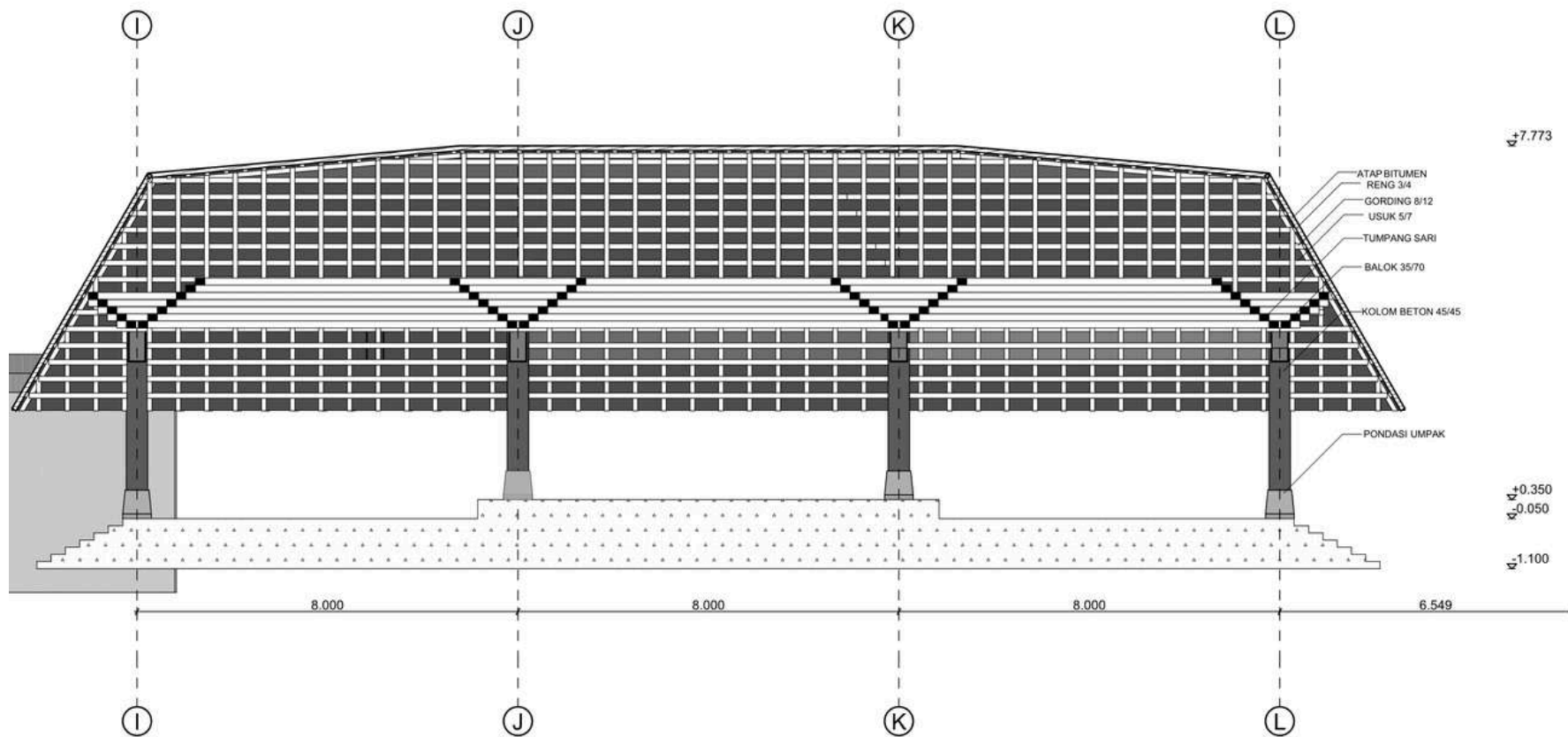


POTONGAN BANGUNAN C

POTONGAN A-A'



POTONGAN B-B'

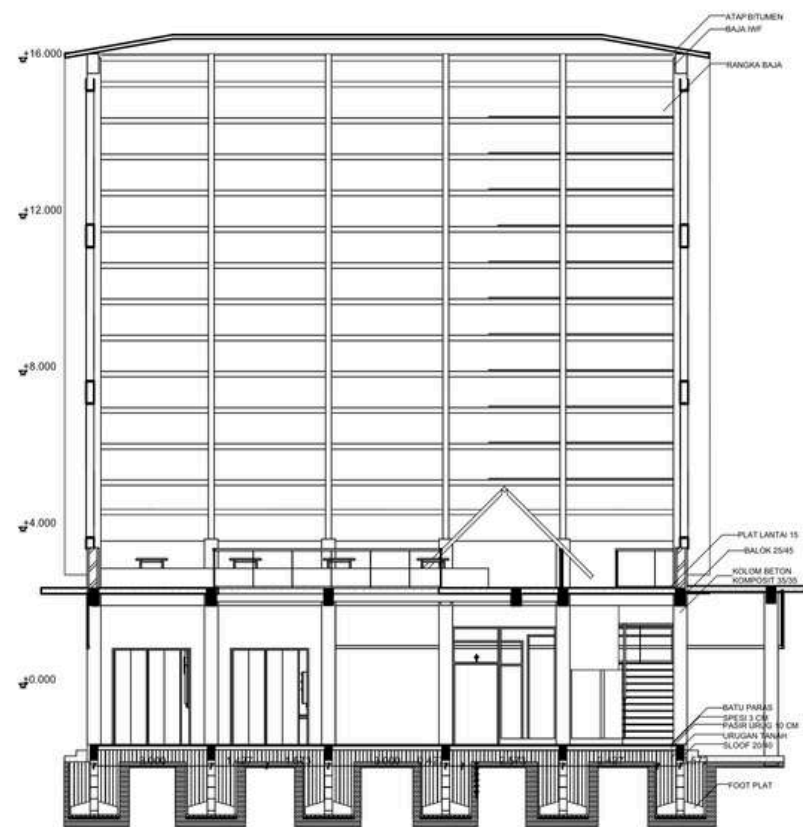


Gambar 4.16 Potongan Bangunan C

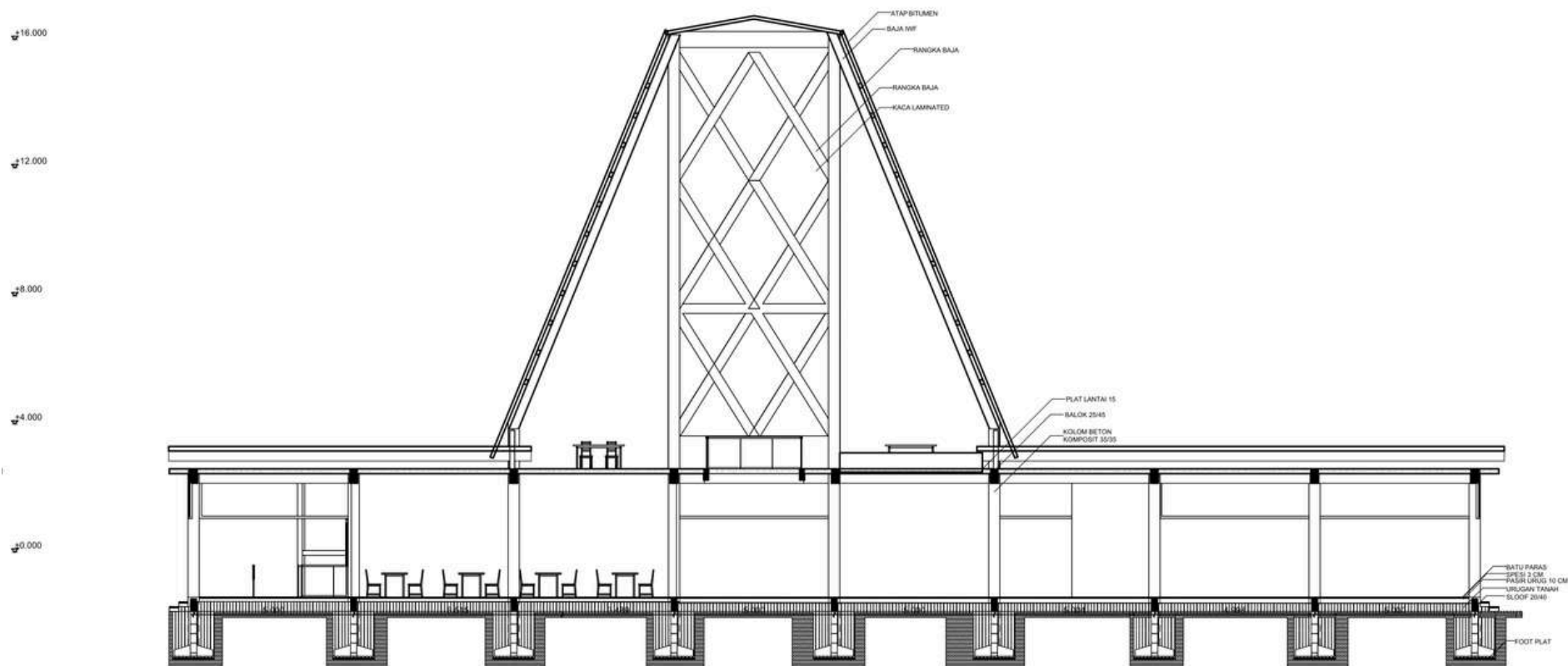
Sumber: Penulis, 2025

POTONGAN BANGUNAN D

POTONGAN A-A'



POTONGAN B-B'

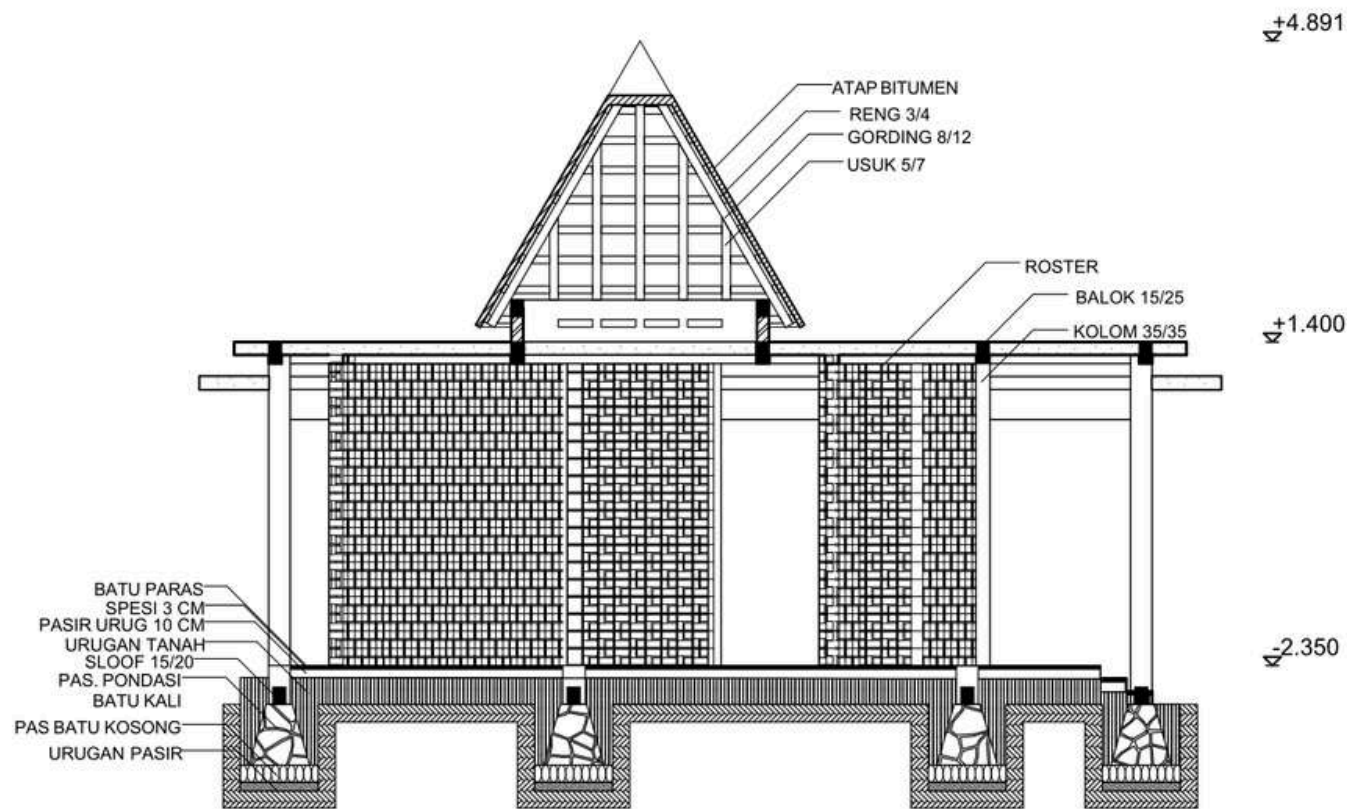


Gambar 4.17 Potongan Bangunan D

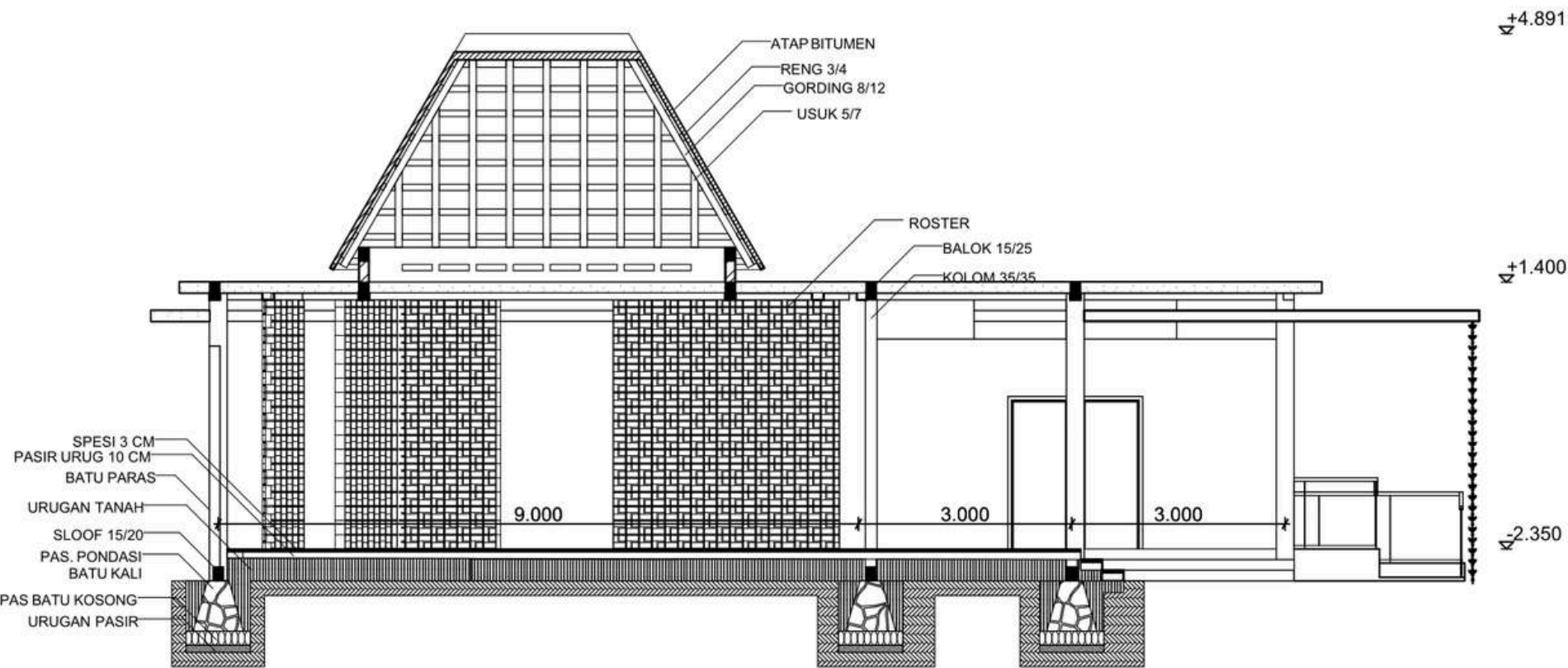
Sumber: Penulis, 2025

POTONGAN BANGUNAN E

POTONGAN A-A'



POTONGAN B-B'



Gambar 4.18 Potongan Bangunan E

Sumber: Penulis, 2025

Kosmologi Jawa adalah sistem pengetahuan publik yang memandu kehidupan sehari-hari, seni, pemerintahan, dan etika masyarakat Jawa.

Kosmologi Jawa Konsep kosmologi dalam Jawa kuno yang masih dipengaruhi oleh agama Hindu dan Budha

Kosmologi Jawa adalah sistem pengetahuan tradisional yang komprehensif yang memandang alam semesta (jagad gedhe) dan manusia (jagad cilik) sebagai satu kesatuan yang saling terhubung dan mencerminkan. Sistem ini, yang mencakup dimensi filsafat, etika, ilmu pengetahuan tradisional, dan spiritualitas, bertujuan untuk menciptakan dan memelihara harmoni dalam segala aspek kehidupan

Dalam kosmologi Jawa, alam semesta dibagi menjadi tiga yang dikenal dengan istilah "Triloka" yang tidak hanya bersifat fisik, tetapi juga psikologis dan spiritual

Triloka terdiri dari kata "Tri" yang berarti tiga dan "Loka" yang berarti jagad atau alam semesta. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Triloka adalah kesatuan tiga alam, yaitu alam dunia (lokika), alam halus/roh dan lain sebagainya (lokantara), serta alam langgeng/kaswargan (lokabwera).

Bagian-bagian Triloka

1. Bhur Loka (alam manusia)
2. Bhuwah Loka (alam transisi, pitra/leluhur)
3. Swah Loka (alam halus positif, alam atas, alam luhur)

seluruh kehidupan budaya di Tepus pada dasarnya adalah perwujudan dari perjalanan Triloka itu sendiri, dimulai dari merawat bumi (Bhur), melalui proses budaya dan ritual yang penuh makna (Bhuwah), untuk akhirnya mencapai tujuan terdalam yaitu kedamaian spiritual (Swah).

Bhur Loka, Bhuwah Loka, Swah Loka, spiritualitas mistis Jawa, dan kebudayaan Jawa adalah sebuah sistem yang TIDAK TERPISAHKAN.

- Kosmologi memberinya STRUKTUR.
- Spiritualitas Mistis memberinya JALAN & TUJUAN.
- Kebudayaan memberinya BENTUK & EKSPRESI.

Ketiganya bersatu dalam membentuk Cara Pandang Orang Jawa terhadap Realitas—sebuah pandangan dunia yang melihat yang sakral dan yang duniawi, yang fisik dan yang metafisik, sebagai bagian dari satu kesatuan yang utuh dan terus berinteraksi. Inilah keunikan dan kedalaman kebudayaan Jawa.

1. Kosmologi Jawa sebagai PETA DASAR

Kosmologi Triloka (Bhur-Bhuwah-Swah) memberikan peta realitas bagi orang Jawa. Peta ini menjelaskan bahwa alam semesta ini bertingkat-tingkat, dari yang paling kasar (fisik) hingga yang paling halus (spiritual). Pemahaman ini menjadi fondasi bagi segala hal lainnya.

- Bhur Loka = Dunia Fisik (Bumi, tubuh, materi)
- Bhuwah Loka = Dunia Antara (Pikiran, energi, alam mimpi, makhluk halus)
- Swah Loka = Dunia Spiritual (Tuhan, kesadaran murni, para dewa/dewi)

2. Spiritualitas & Mistisisme sebagai JALANNYA

Dengan peta di tangan, spiritualitas Jawa adalah "perjalanan" (laku) untuk menavigasi peta tersebut. Tujuannya adalah untuk menyelaraskan diri dengan kosmos dan akhirnya mencapai penyatuan (Manunggaling Kawula Gusti).

3. Kebudayaan & Seni sebagai EKSPRESI dan PERWUJUDAN

Kebudayaan dan seni adalah bahasa untuk mengungkapkan dan bahkan memfasilitasi perjalanan spiritual tersebut. Ia adalah jembatan yang membuat kosmologi dan spiritualitas yang abstrak menjadi bisa dialami secara nyata.

4. Psikologi & Etika sebagai PANDUAN HIDUP SEHARI-HARI

Kosmologi ini juga turun menjadi panduan hidup yang praktis dan etis.

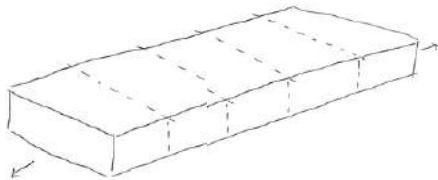
Konsep "Rasa": Seorang Jawa yang halus budinya diharapkan mampu merasakan lebih dari sekadar yang fisik (Bhur Loka). Ia harus peka terhadap "rasa" di balik kata-kata (Bhuwah Loka) dan mampu merasakan kehadiran Yang Maha Kuasa (Swah Loka) dalam hidupnya.

Etika Harmoni: Tujuan hidup adalah menciptakan harmoni (hamemayu hayuning bawana). Harmoni ini tidak hanya dengan sesama manusia (Bhur Loka), tetapi juga dengan alam gaib (Bhuwah Loka), dan pada akhirnya dengan Tuhan (Swah Loka).

RANCANGAN PENYELESAIAN PERSOALAN KHUSUS SERTA SKEMA DETAILNYA
TRANSFORMASI MASSA BANGUNAN

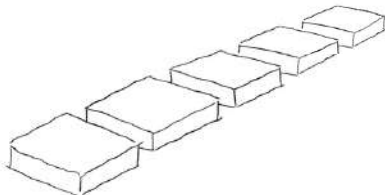
- Komposisi massa yang merespon topografi
- Fragmentasi massa untuk skala yang lebih intim

1



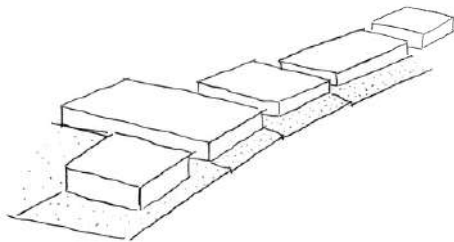
Gubahan awal
Bentuk massa bangunan persegi panjang yang disesuaikan dengan estetika hidup masyarakat Jawa dimana memiliki prinsip yang tegas dan bertanggung jawab dalam menjalani kehidupannya.

2



Massa dipecah menjadi beberapa bagian dengan polanya tetap linear mengikuti bentuk tapak. Diantara bangunan terdapat celah yang akan memudahkan sirkulasi angin, dan cahaya alami, selain itu juga dapat memudahkan akses pejalan kaki

3



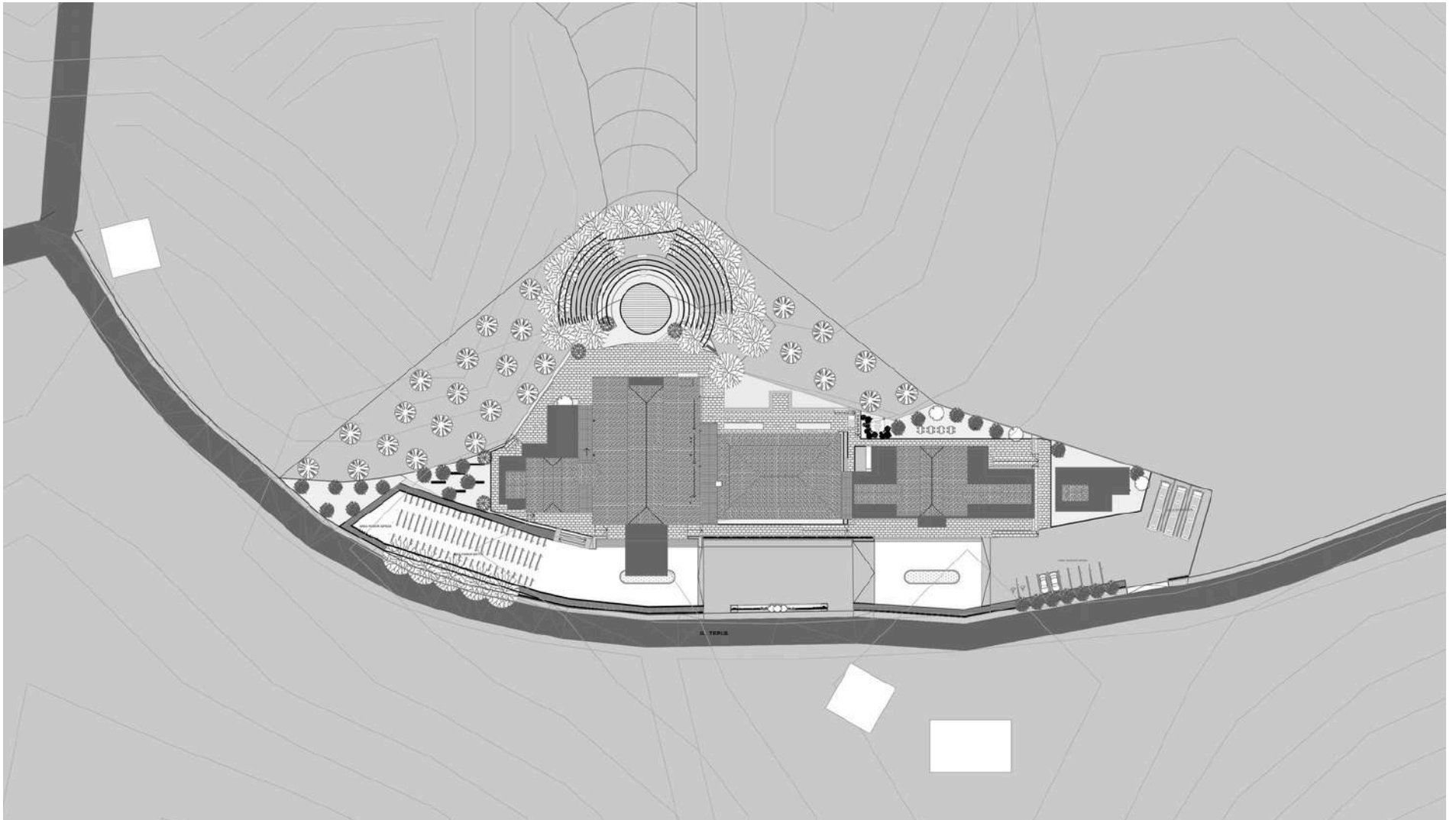
Terdapat perbedaan skala pada tiap massanya yang disesuaikan pada bentuk tapak, kontur, dan fungsi bangunan



Gambar 4.19 Transformasi Massa Bangunan
Sumber: Penulis, 2025

ORIENTASI

- Respon terhadap arah matahari dan angin untuk kenyamanan termal
- Respon terhadap topografi existing
- Penciptaan view dan vista yang terkelola

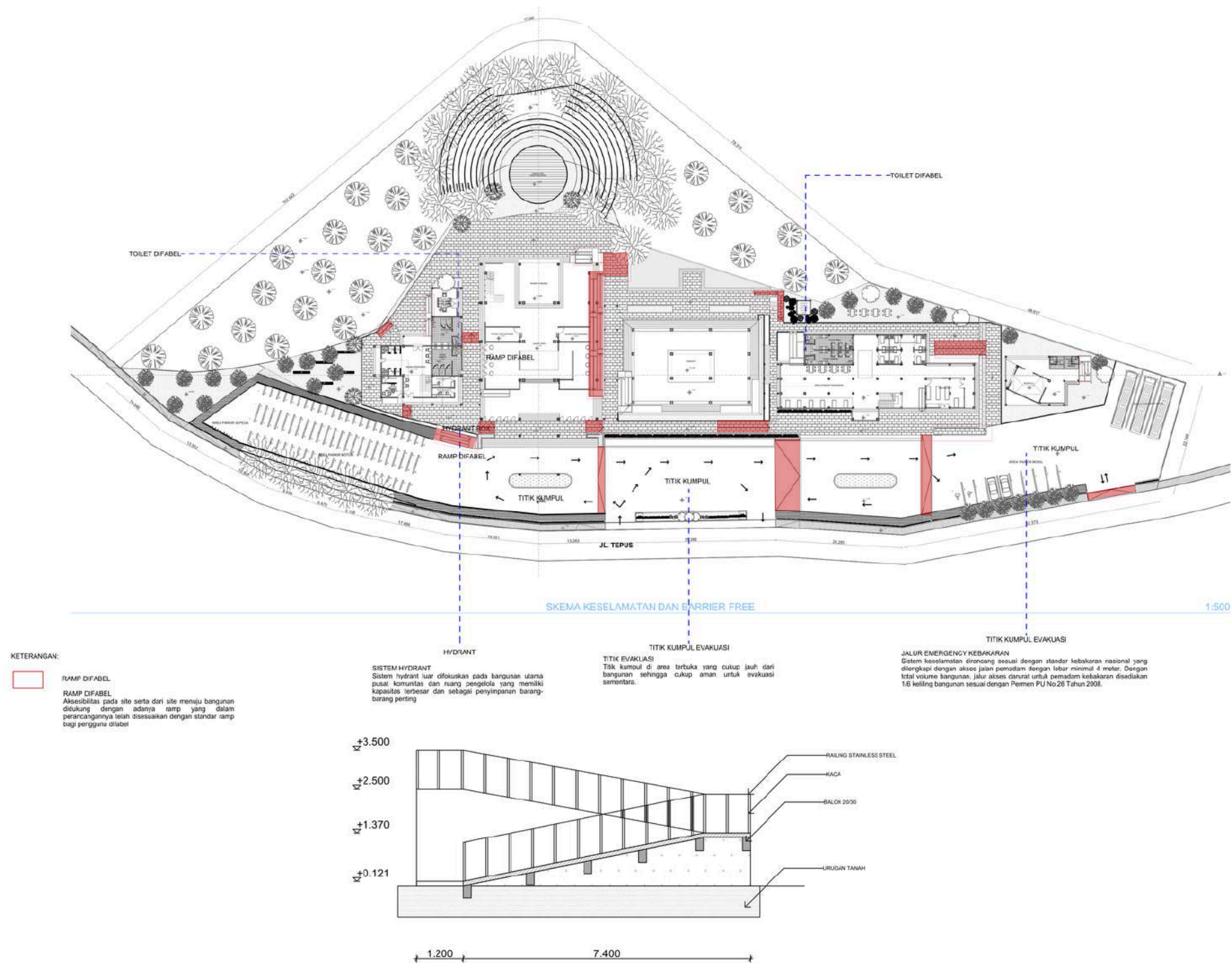


Gambar 4.20 Orientasi Bangunan
Sumber: Penulis, 2025

AKSESIBILITAS

- Ramah terhadap semua kalangan (difabel, lansia, anak)
- Integrasi dengan landscape yang ada
- Kejelasan navigasi dan orientasi

tangga, ramp landai, pintu lebar



Gambar 4.21 Aksesibilitas
Sumber: Penulis, 2025

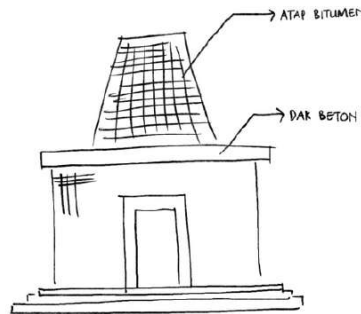
BENTUK & ORNAMEN

Bentuk: Fungsional, sederhana, representatif, tidak kaku

Ornamen: modern, sederhana

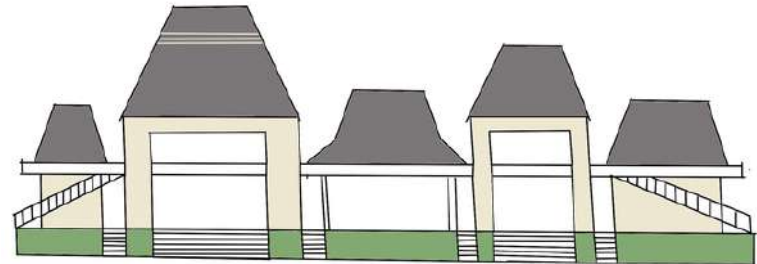
KONSEP PENAMPILAN TAPAK DAN BANGUNAN

1. Rumah adat joglo dikenal dengan atapnya yang khas berbentuk tajug dan struktur berbasis kayu jatinya.



Mengadaptasi atap dari Rumah Adat Joglo yang merespon 2 prinsip regionalisme kritis yaitu aspek iklim dan identitas. Atap joglo ditransformasikan dalam material dan bentuk baru yang lebih modern namun tidak menghilangkan identitas arsitektur lokal sendiri yang merespon iklim tropis.

- 2.



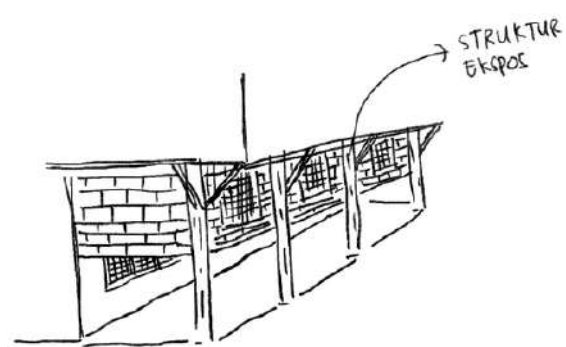
Menggunakan atap joglo di seluruh bangunan yang disusun sesuai tinggi bangunan, dimana pada bangunan utama merupakan bangunan paling tinggi dan memiliki skala paling besar diantara bangunan lain yang merepresentasikan bahwa bangunan tersebut merupakan bangunan dan pintu masuk utama, kemudian untuk bangunan yang menjadi pintu masuk lain yaitu pada rest area dimana lebih tinggi dari bangunan lain namun tidak lebih tinggi dari bangunan utama

- 3.



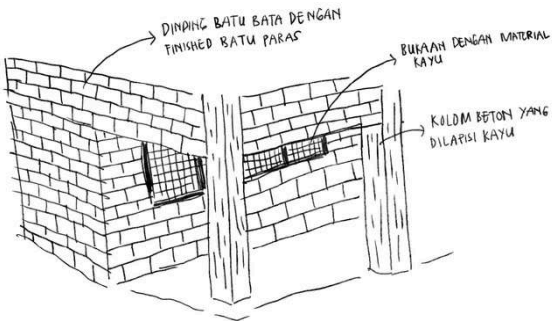
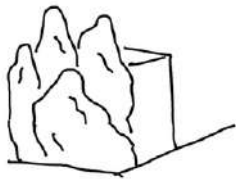
Gambar 4.22 Transformasi Bentuk Bangunan
Sumber: Penulis, 2025

ORNAMEN

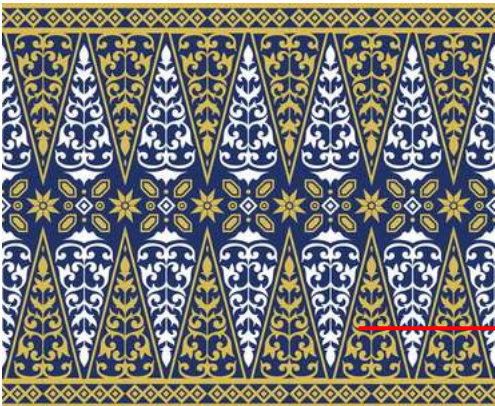


Konsep tektonik menampilkan kejujuran material dan konstruksi. **Sambungan dan detail struktural diekspos**, untuk menampilkan kekuatan dan integritas elemen bangunan itu sendiri.

Hasilnya adalah ruang yang autentik, berakar kuat pada budaya setempat, sekaligus mengundang interaksi melalui pengalaman taktil dan kejujuran tektonik.



Konsep taktil diwujudkan melalui material seperti **batu paras, batu kapur ekspos dan kayu lokal**, menciptakan pengalaman sensorik yang kaya saat disentuh, serta cahaya dan aliran udara yang nyaman.



Gambar 4.24 Motif Batik Tumpal
Sumber: blog.knitto.co.id, 2024



karena kebutuhan pencahayaan dan penyesuaian karakter dunia luar dimana tidak terlalu banyak ornamen maka motif flora yang ada pada motif batik tumpal tidak disertakan untuk bagian fasad.

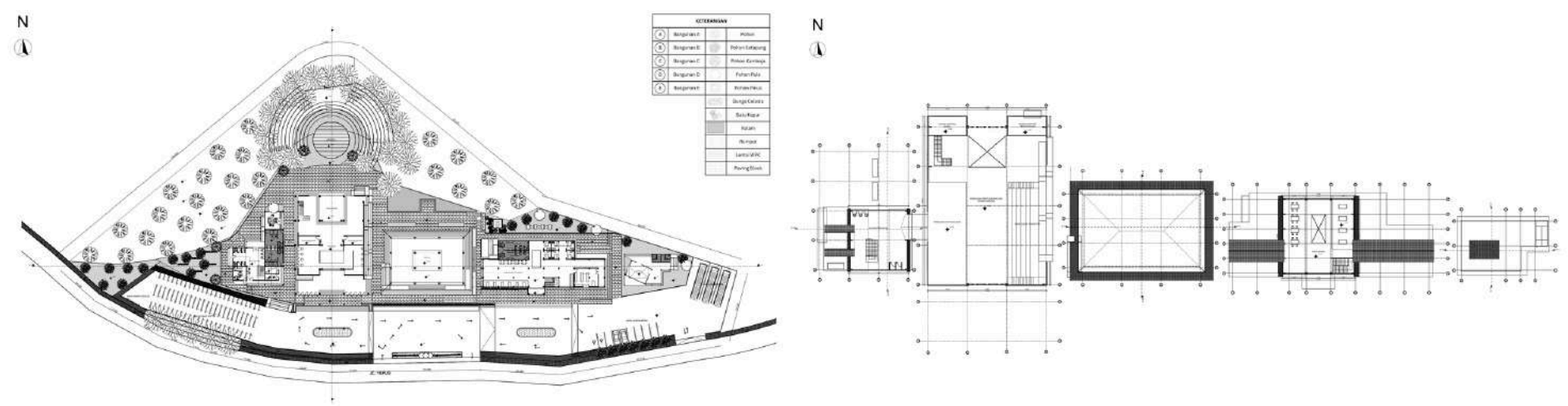
Gambar 4.23 Fasad dan Ornamen
Sumber: Penulis, 2025

PEMECAHAN PERMASALAHAN

KAJIAN TEMA	ASPEK ARSITEKTUR	KRITERIA	PENGINTEGRASIAN NILAI MISTIS LOKAL
Taman Budaya berbasis nilai mistis lokal	Karakter Ruang	Berakar pada fungsi ruang dan Filosofi Lokal dengan Pengalaman Multisensori, Dominasi ruang semi-terbuka sebagai mediasi alam-bangunan	Organisasi ruang berdasarkan filosofi Triloka (Bhurloka-Bhuwahloka-Swahloka), - Ruang transisi sebagai area "pembersihan diri" sebelum memasuki area sakral

Aspek Arsitektur	Dunia Luar (Bhur Loka)	Dunia Antara (Bhuwah Loka)	Dunia Dalam (Swah Loka)
Filosofi & Makna	Alam yang terikat pada bentuk fisik dan materi. Titik awal dimana pengunjung masih membawa "dunia luar"-nya: rasa penasaran biasa dan pikiran yang ramai	Alam pelepasan & penjernihan. Proses menyadari bahwa ada "rasa" di balik "rupa". Pikiran mulai terfokus, mata batin mulai terbuka	Alam pencerahan & penyatuan. Pengalaman puncak dimana batas antara subjek dan objek seni melebur. "Menikmati seni" berubah menjadi "menyatu dengan esensi seni"
Koneksi Tradisi Mistis	Representasi dari nafsu duniawi (ammarah) . Ritual sesaji di pintu masuk sebagai simbol "persembahan" atau pelepasan nafsu sebelum masuk	Representasi dari proses "laku" (tapa) . Ruang ini adalah sarana meditasi berjalan, dimana pengunjung diajak mengamati proses kreatif yang penuh kesabaran, mencerminkan perjalanan spiritual	Representasi dari "suwung" (kekosongan yang aktif) . Panggung adalah titik pertemuan antara manusia (penari) dengan yang Ilahi (inspirasi, rasa), pengunjung mengalami hening yang dalam, dimana makna sejati dari seni dan budaya terungkap dengan sendirinya

Aspek Arsitektur	Dunia Luar (Bhur Loka)	Dunia Antara (Bhuwah Loka)	Dunia Dalam (Swah Loka)
Karakter Ruang	Terbuka, publik, ramai, mudah diakses, fungsional	Semi-tertutup, tenang, kuratorial, memandu, intim	Tersembunyi, sakral, hening, minimalis, terfokus, kontemplatif



Gambar 4.25 Siteplan dan Denah Lantai 2
Sumber: Penulis, 2025

PEMECAHAN PERMASALAHAN

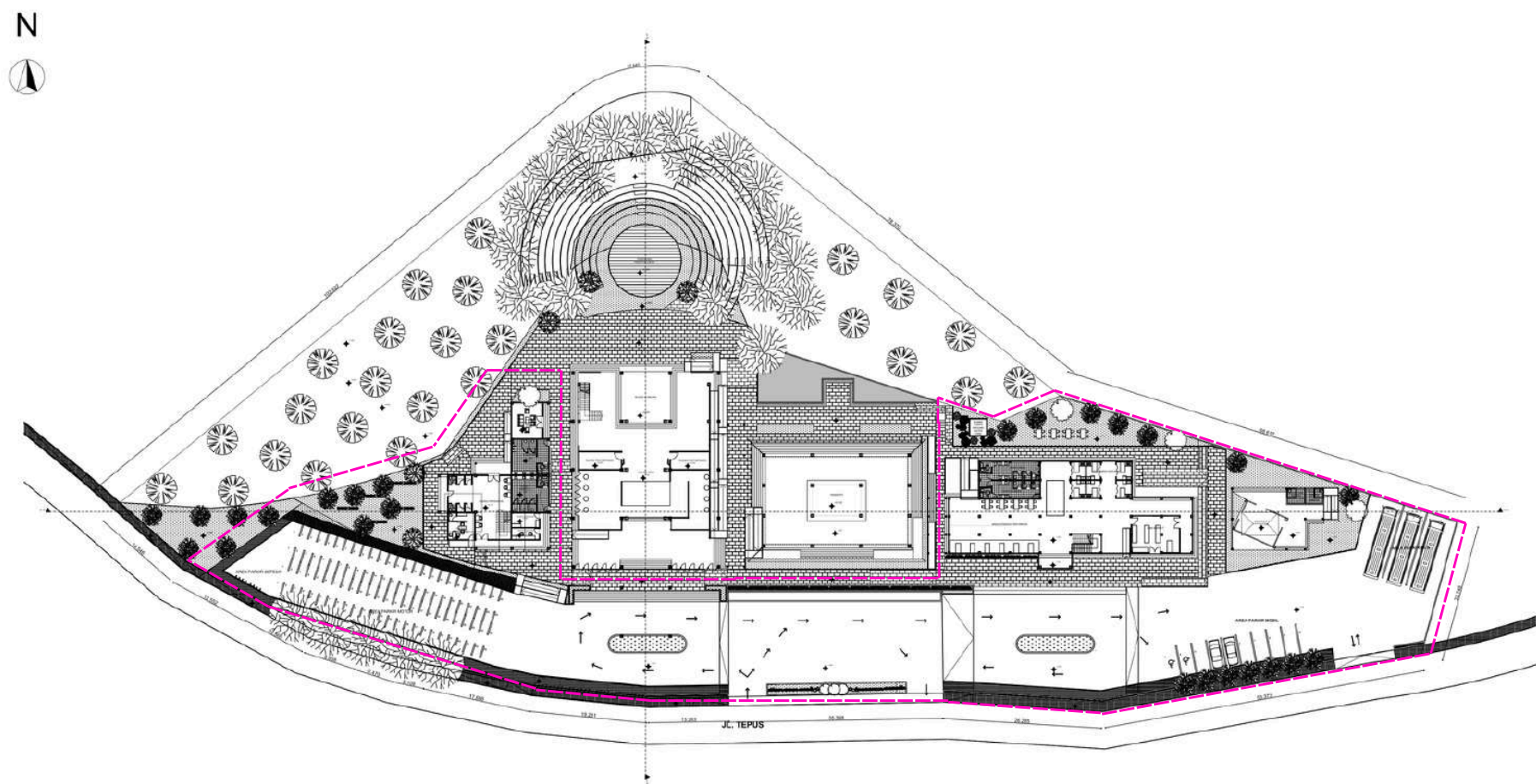
AREA BHUR LOKA (DUNIA LUAR)

Alam yang terikat pada bentuk fisik dan materi. Titik awal dimana pengunjung masih membawa "dunia luar"-nya: rasa penasaran biasa dan pikiran yang ramai

Representasi dari nafsu duniawi (ammarah). Ritual sesaji di pintu masuk sebagai simbol "persembahan" atau pelepasan nafsu sebelum masuk

Karakter Ruang:
Terbuka, publik, ramai, mudah diakses

Zonasi Ruang:
Halaman, Parkir, Rest Area, taman



Gambar 4.26 Zonasi Dunia Luar
Sumber: Penulis, 2025

Selubung Bangunan

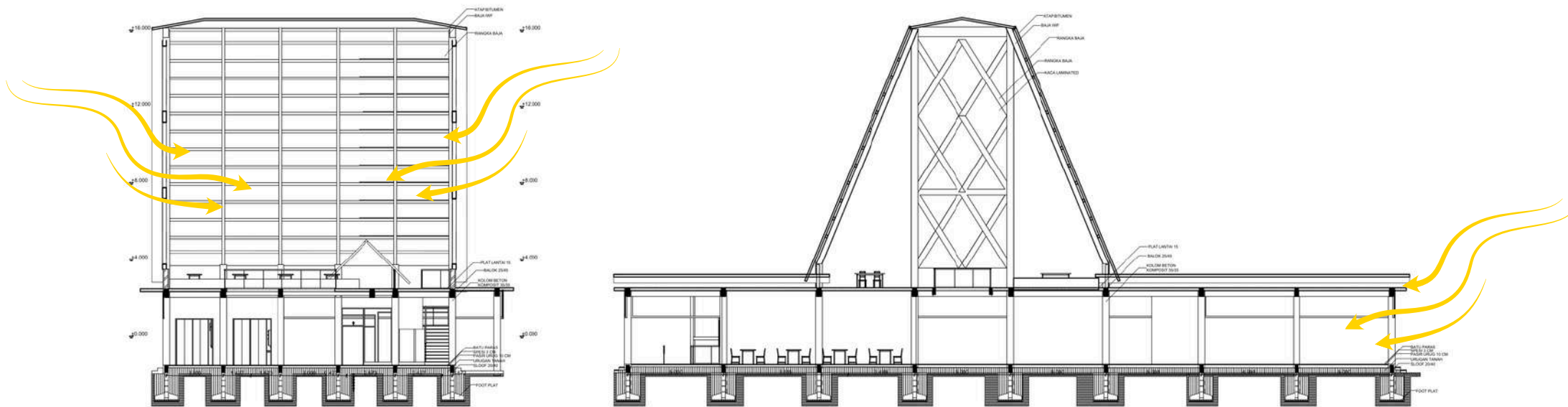
udara, cahaya, dan suara dari luar site masuk menyatu dengan bangunan. Fungsinya seperti "ruang tamu" bagi alam dan masyarakat.

Pencahayaan

Alami: Memaksimalkan cahaya matahari langsung yang masuk

Buatan: memaksimalkan penerangan

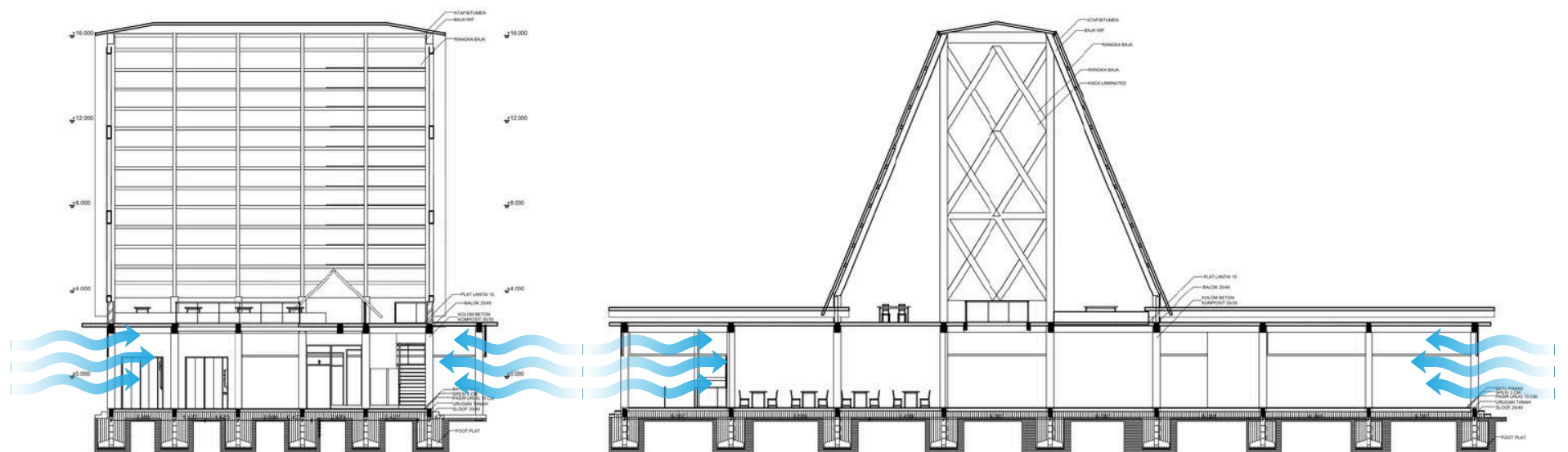
Suasana: Terang, membangkitkan semangat, menyoroti keindahan fisik material dan warna



Gambar 4.27 Pencahayaan Bangunan Area Dunia Luar
Sumber: Penulis, 2025

Penghawaan

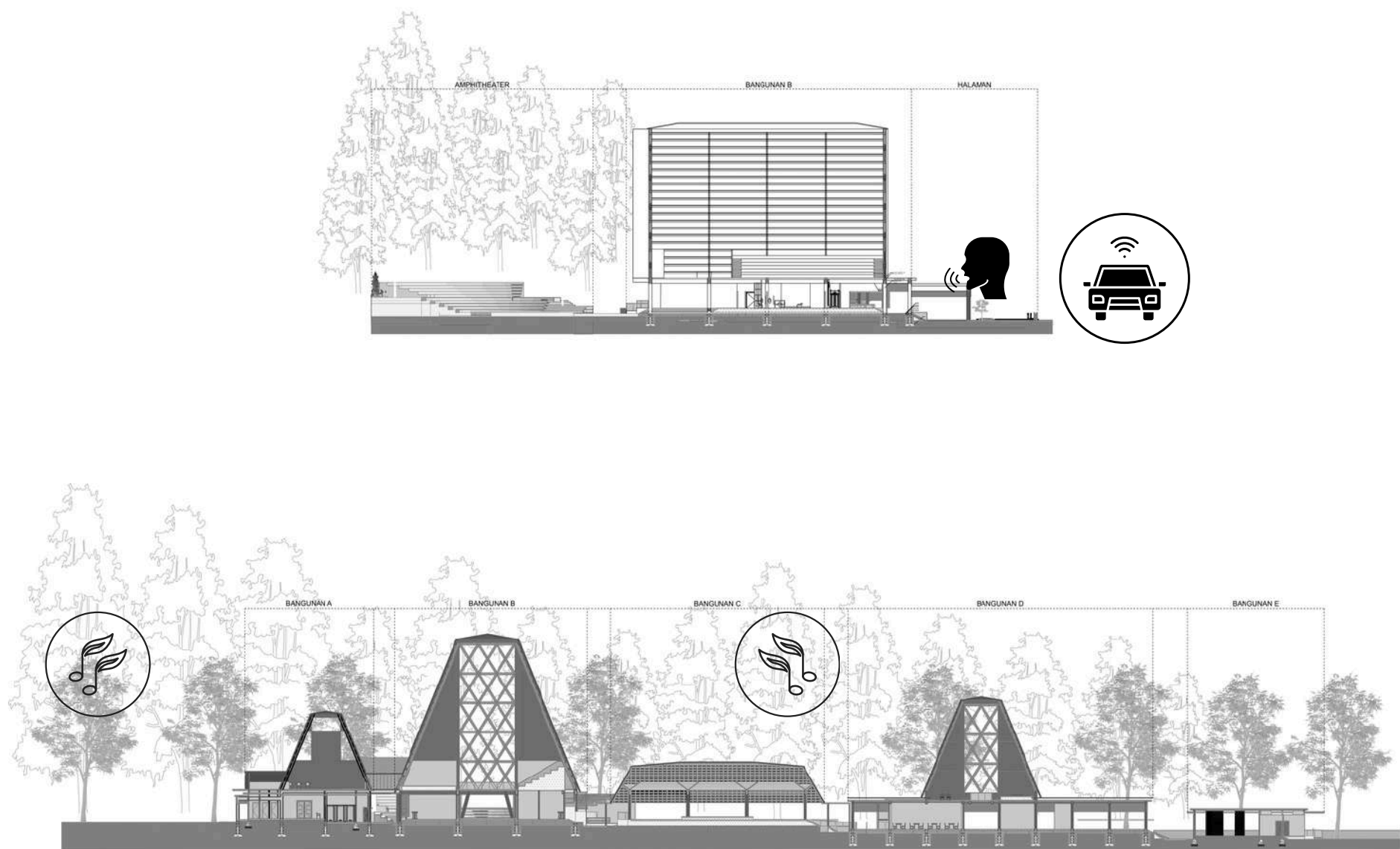
Udara dari luar site bergerak bebas



Gambar 4.28 Penghawaan Bangunan Area Dunia Luar
Sumber: Penulis, 2025

Suara & Akustik

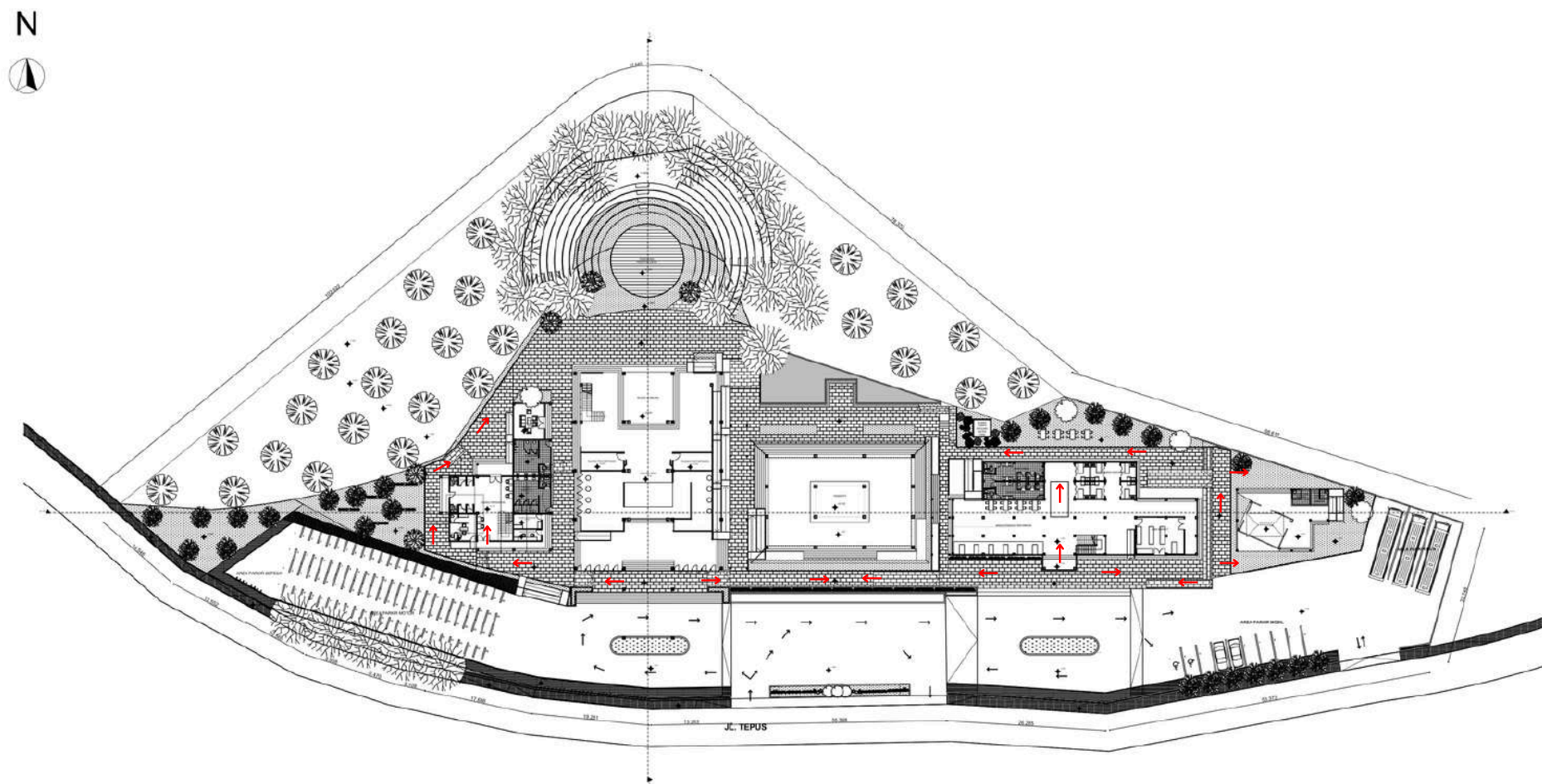
Suara alam, suara kendaraan, suara kegiatan manusia



Gambar 4.29 Suara dan Akustik Area Dunia Luar
Sumber: Penulis, 2025

Sirkulasi & Tata Letak

Tata letak: Menyebar
sirkulasi: luas & lurus, memungkinkan eksplorasi bebas dan berpapasan



Gambar 4.30 Sirkulasi dan Tata Letak Area Dunia Luar
Sumber: Penulis, 2025

Material

Material kasar & alami (batu kapur ekspos, kayu kasar, Paving Block

Batu Kapur Ekspos



Paving Block



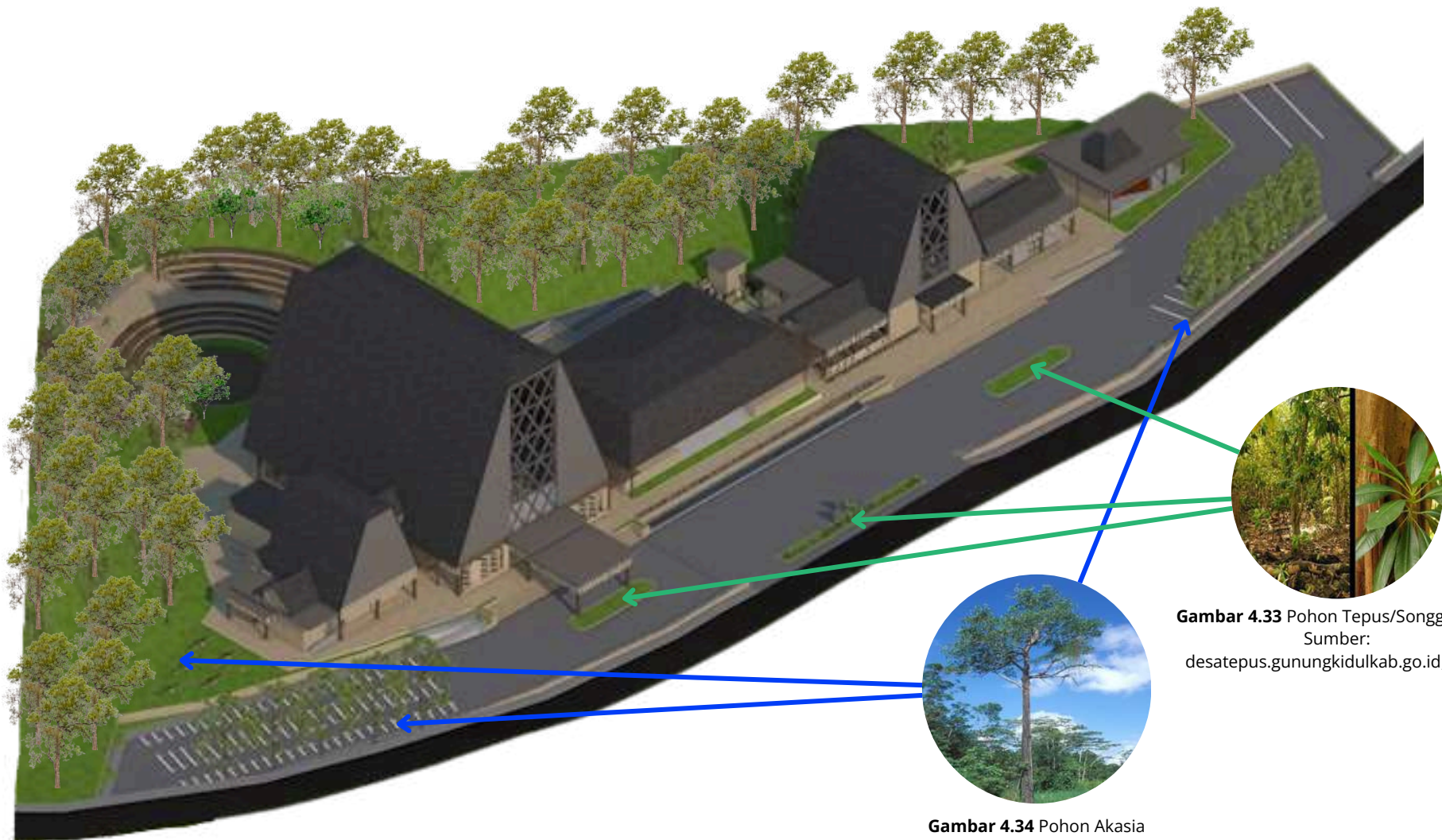
Cover Kolom Kayu Sonokeling



Gambar 4.31 Material Area Dunia Luar
Sumber: Penulis, 2025

VEGETASI

Penghijauan Penyangga: Tanaman peneduh dan perdu untuk memisahkan area bangunan dari jalan raya.



Gambar 4.33 Pohon Tepus/Songgolangit
Sumber: desatepus.gunungkidulkab.go.id, 2021

Gambar 4.34 Pohon Akasia
Sumber: bibitbunga.com (n.d.)

Gambar 4.32 Vegetasi Area Dunia Luar
Sumber: Penulis, 2025

Pengalaman Pengguna

Fisik & Sosial: Tubuh bergerak bebas, bersosialisasi, menikmati alam, suasana ramai kehidupan sehari-hari



Gambar 4.35 Rancangan Eksterior dan Interior Area Dunia Luar
Sumber: Penulis, 2025

AREA BHUR LOKA (DUNIA LUAR)

AREA BHUWAH LOKA (DUNIA ANTARA)

Alam pelepasan & penjernihan. Proses menyadari bahwa ada "rasa" di balik "rupa". Pikiran mulai terfokus, mata batin mulai terbuka

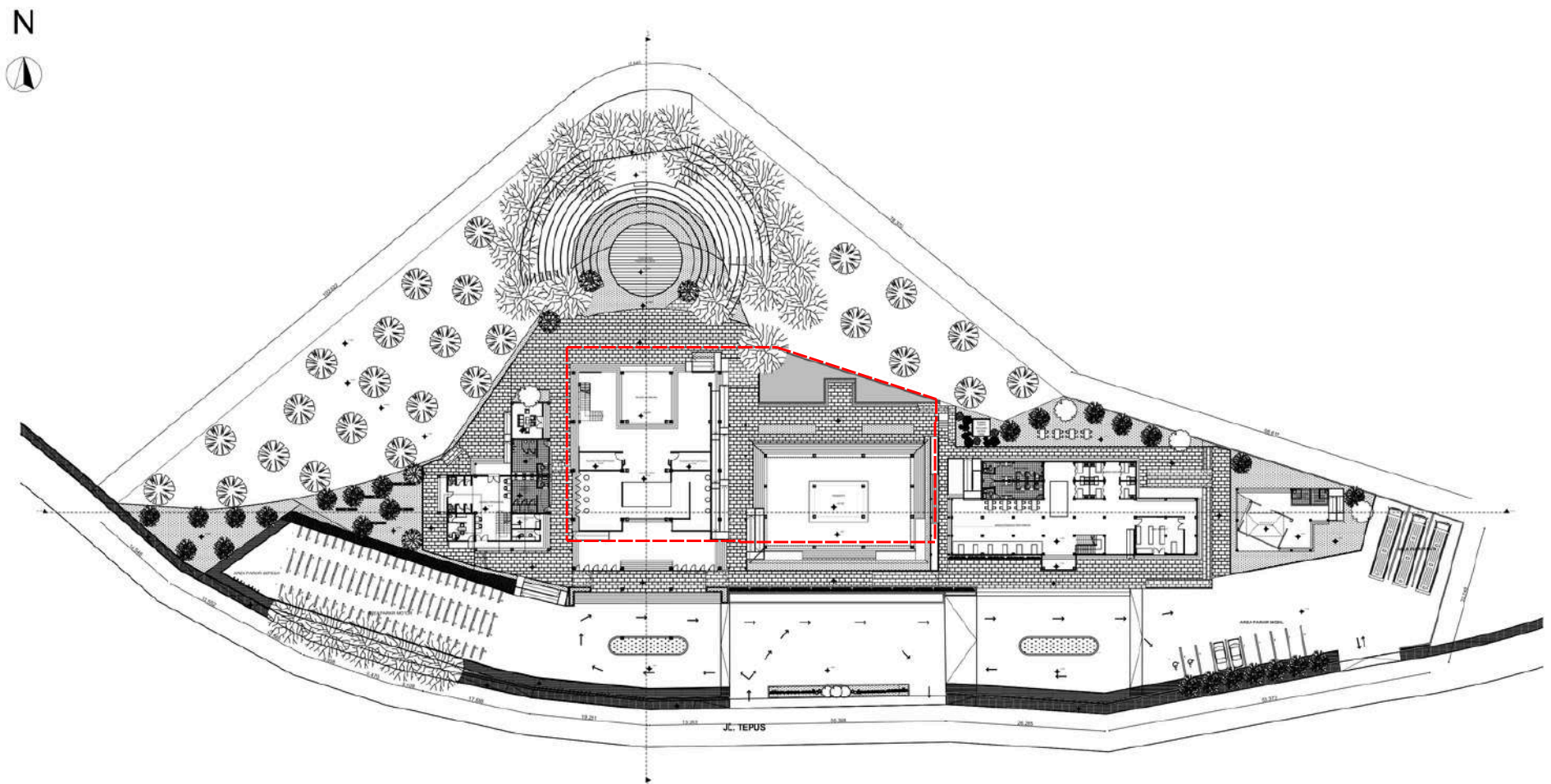
Representasi dari proses "laku" (tapa). Ruang ini adalah sarana meditasi berjalan, dimana pengunjung diajak mengamati proses kreatif yang penuh kesabaran, mencerminkan perjalanan spiritual

Karakter Ruang:

Semi-tertutup, tenang, memandu, intim

Zonasi Ruang:

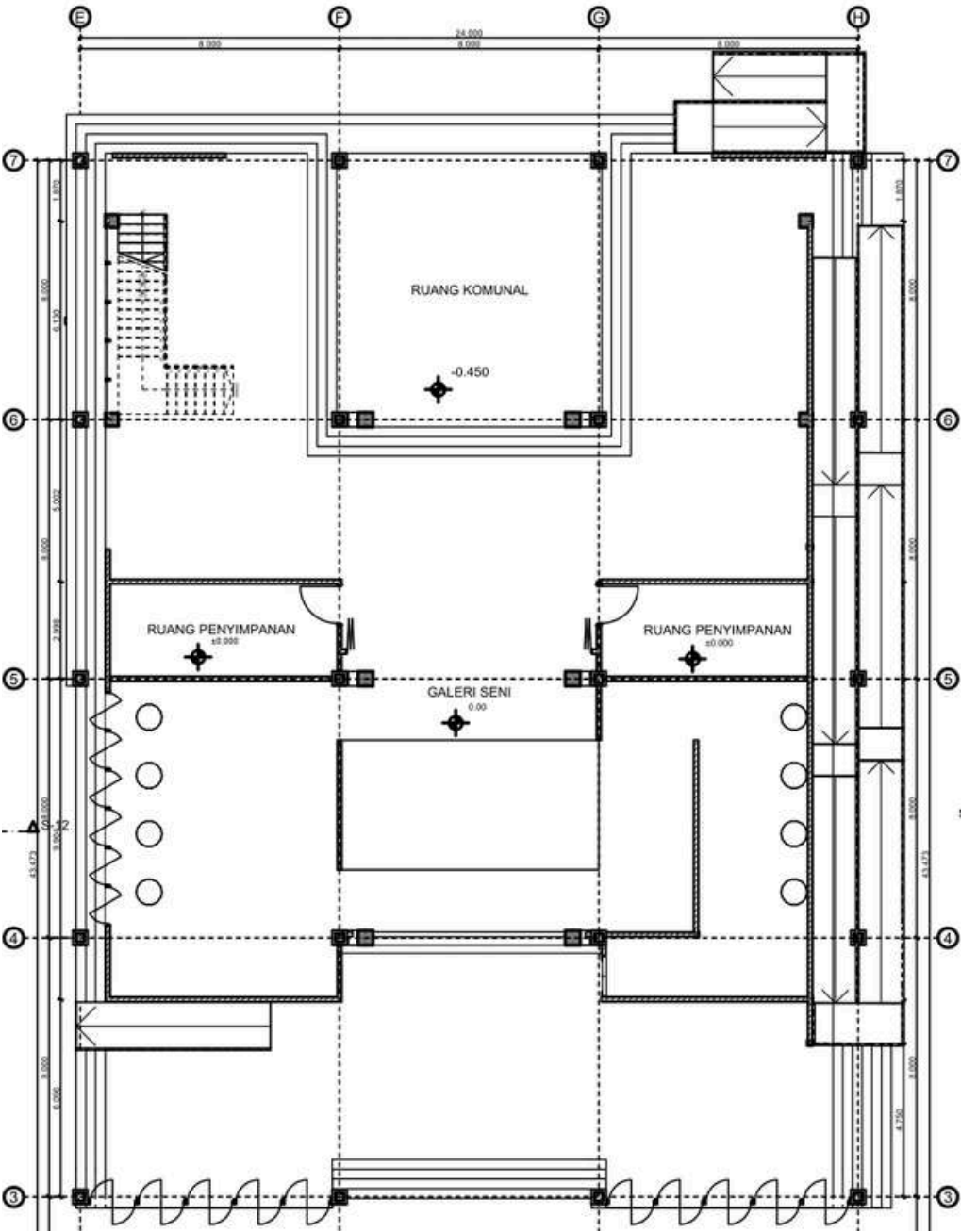
Galeri Seni, pendhapa, Ruang pertunjukan tertutup



Gambar 4.36 Zonasi Dunia Antara
Sumber: Penulis, 2025

Bentuk & Ornamen

Bentuk: Dinamis, mengarah, representatif
Ornamen: ukiran motif flora. Karya seni menjadi ornamen utama



Gambar 4.38 Kerajinan Silver
Sumber: rbgunungkidul.id (n.d.)

Gambar 4.39
Replika Pohon Pule

Gambar 4.40 Pohon Bonsai
Sumber:
desatepus.gunungkidulkab.go.id, 2024



Gambar 4.37 Bentuk dan Ornamen Area Dunia Antara
Sumber: Penulis, 2025

Selubung Bangunan

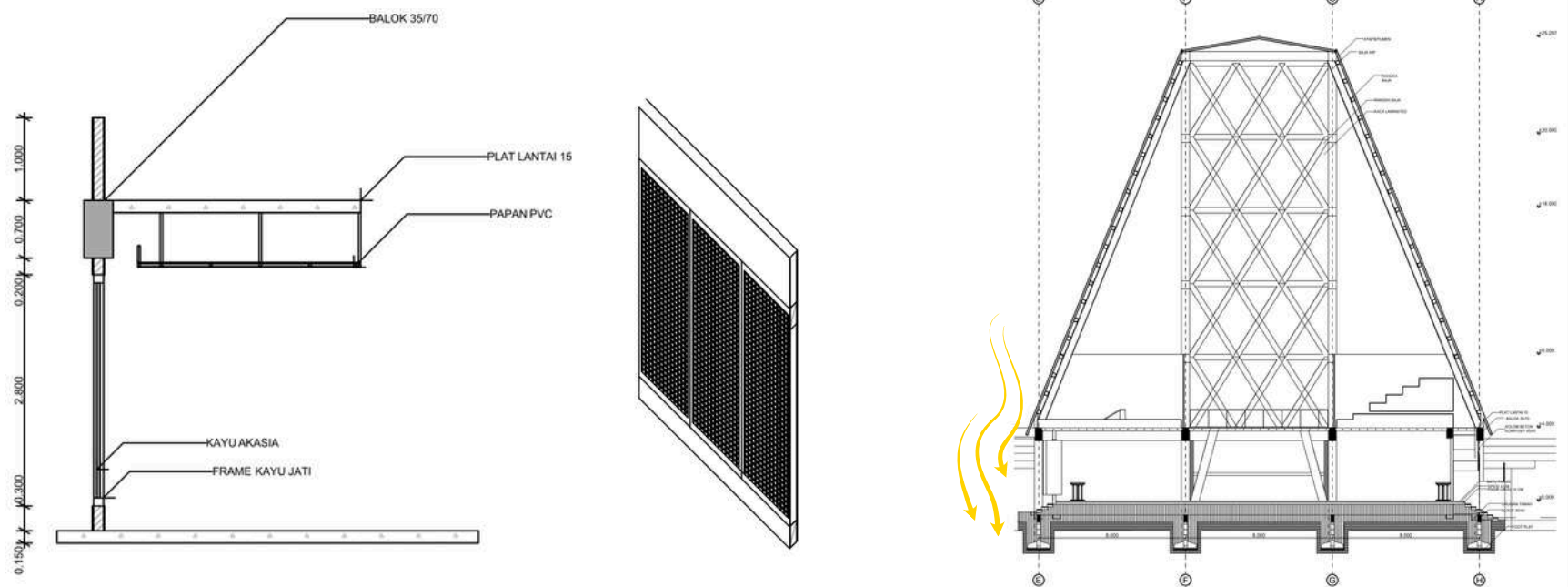
dapat menyaring udara, cahaya, dan suara dari luar site yang masuk ke dalam bangunan

Pencahayaan

Alami: Sinar matahari tidak langsung, menciptakan siluet dan kedalaman.

Buatan: Pencahayaan dramatis yang menyoroti proses dan tekstur.

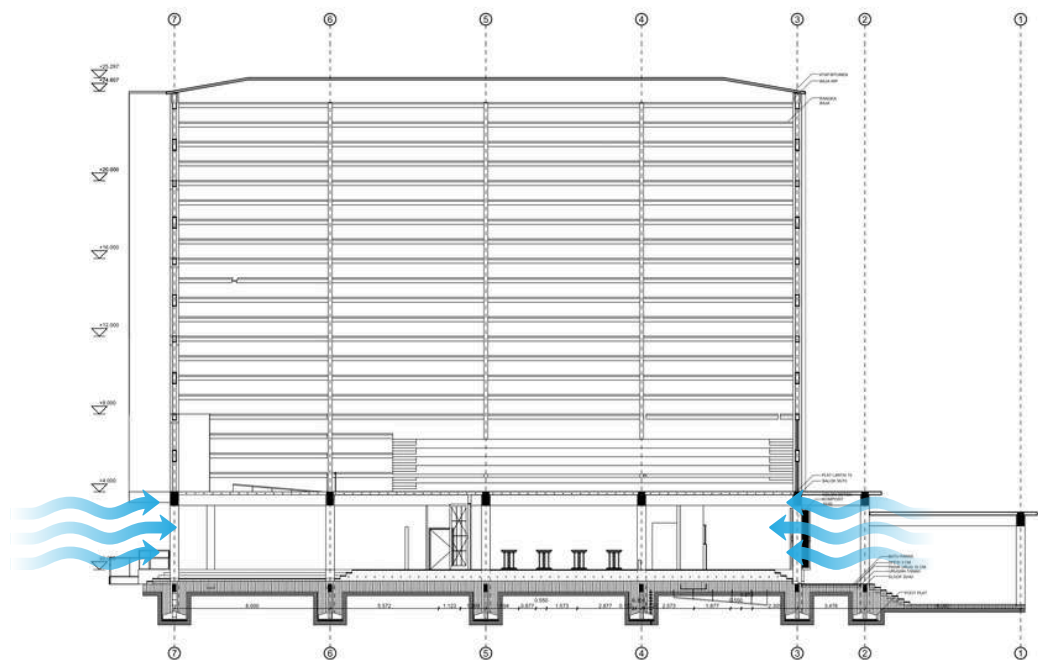
Suasana: Remang-remang, misterius, mendalam



Gambar 4.41 Pencahayaan Bangunan Area Dunia Antara
Sumber: Penulis, 2025

Penghawaan

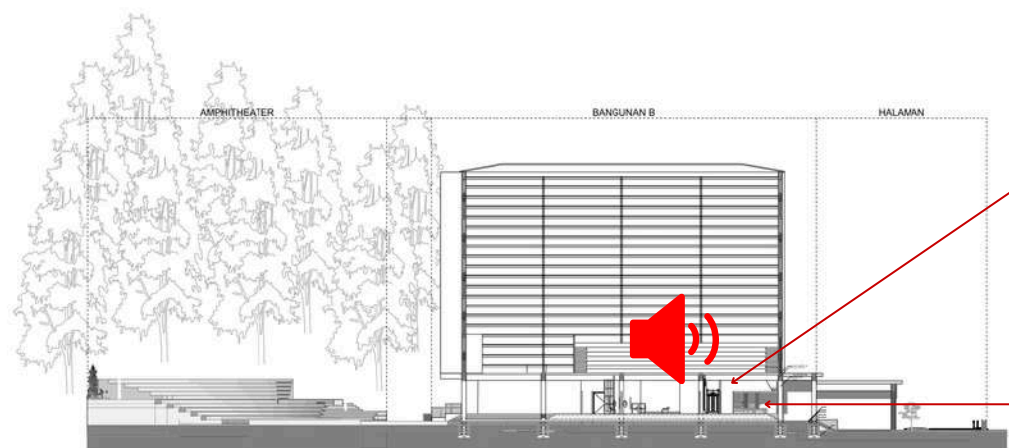
udara masuk dibatasi, adanya elemen alami tambahan untuk memberikan kesan dramatis



Gambar 4.42 Penghawaan Bangunan Area Dunia Antara
Sumber: Penulis, 2025

Suara & Akustik

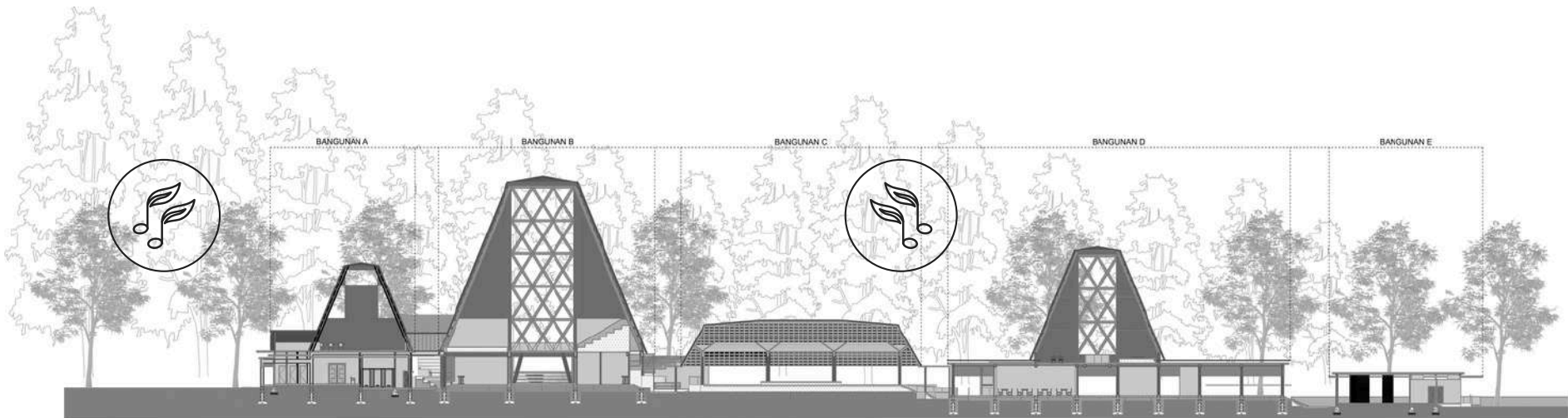
Suara alam yang disaring. Musik instrumental yang repetitif dan meditatif untuk memberikan suasana hening



Gambar 4.44 Suara Gemerik Air
Sumber: aliexpress.com (n.d.)



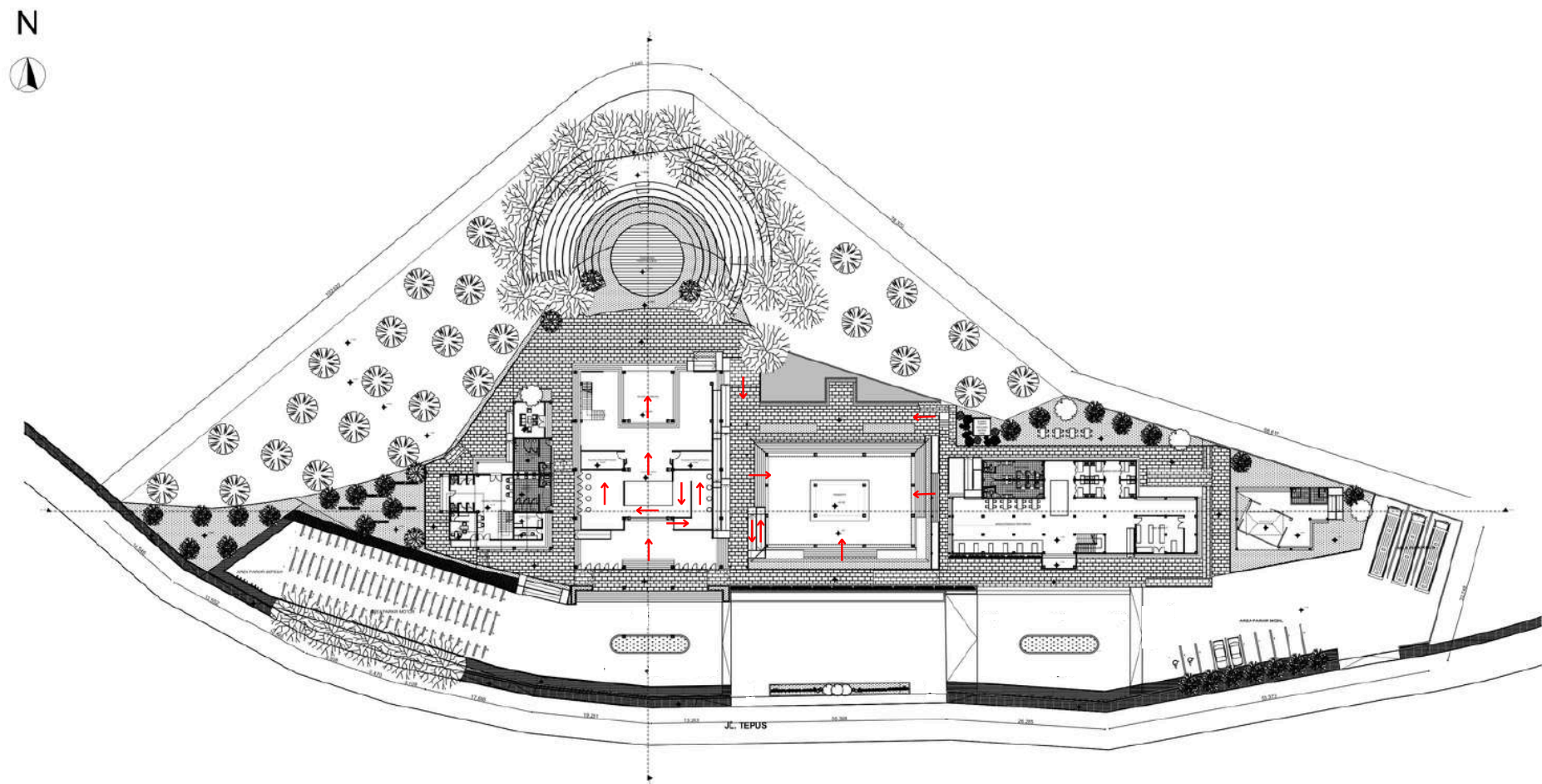
Gambar 4.45 Suara Alat Musik Jawa
Sumber: cnnindonesia.com (n.d.)



Gambar 4.43 Suara dan Akustik Bangunan Area Dunia Antara
Sumber: Penulis, 2025

Sirkulasi & Tata Letak

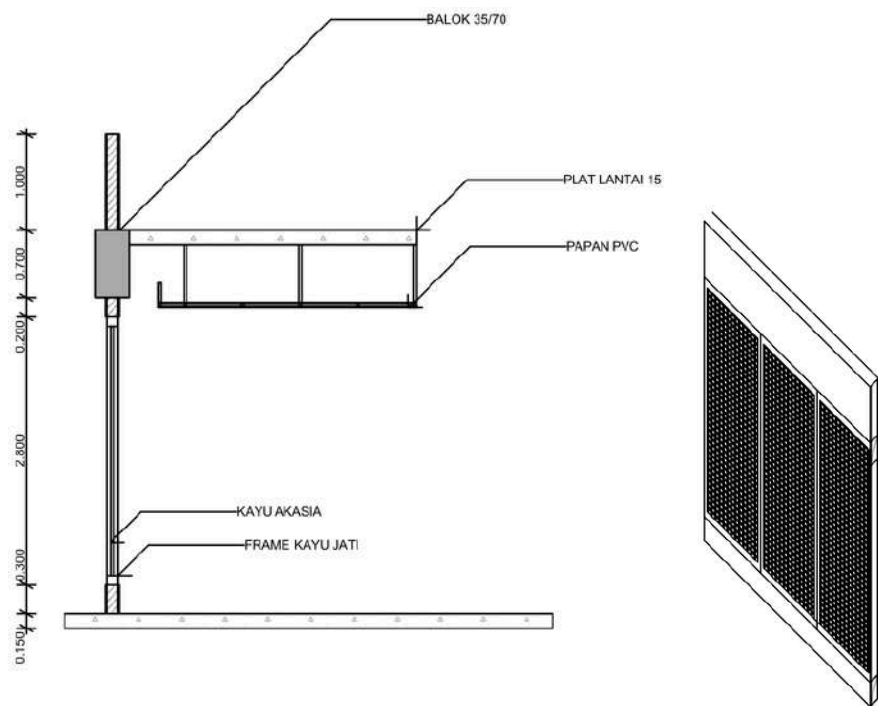
Tata letak: ada diantara dunia luar dan dunia dalam sebagai penghubung yang memandu pengunjung secara berurutan, Sirkulasi: Memutar atau linear yang Menyempit, berkelok, "jalan satu arah" yang mengharuskan pengunjung memperlambat langkah dan sabar mengikuti alur



Gambar 4.46 Sirkulasi dan Tata Letak Bangunan Area Dunia Antara
Sumber: Penulis, 2025

Material

Material olahan: kayu finishing, batu tempel, anyaman
Kombinasi material kasar (batu) dan halus (kayu berukir, Batu Paras)



Gambar 4.48 Air
Sumber: aliexpress.com (n.d.)



Gambar 4.49 Batu Paras
Sumber: batualam-lampung.com (n.d.)



Gambar 4.50 Ukiran Kayu Jati
Sumber: gebyokjepara.com (n.d.)



Gambar 4.51 WPC
Sumber: wijayamandiri.com (n.d.)

Gambar 4.47 Material Bangunan Area Dunia Antara
Sumber: Penulis, 2025

Pengalaman Pengguna

Emosional & Intelektual. Perasaan penasaran, kekaguman. Pikiran mulai refleksif. pengalaman transisi sebelum memasuki dunia dalam



Karya seni (batik, topeng, lukisan tradisional) yang dipamerkan berfungsi sebagai "visual mantra" yang mengingatkan pengunjung pada nilai-nilai budaya, mitos, dan spiritualitas. Di sini pengunjung melakukan laku mental: melepas pikiran duniawi dan mempersiapkan jiwa untuk pertunjukan.

Gambar 4.52 Rancangan Interior Area Dunia Antara
Sumber: Penulis, 2025

AREA BHUWAH LOKA (DUNIA ANTARA)

AREA SWAH LOKA (DUNIA DALAM)

Alam pencerahan & penyatuan. Pengalaman puncak dimana batas antara subjek dan objek seni melebur. "Menikmati seni" berubah menjadi "menyatu dengan esensi seni"

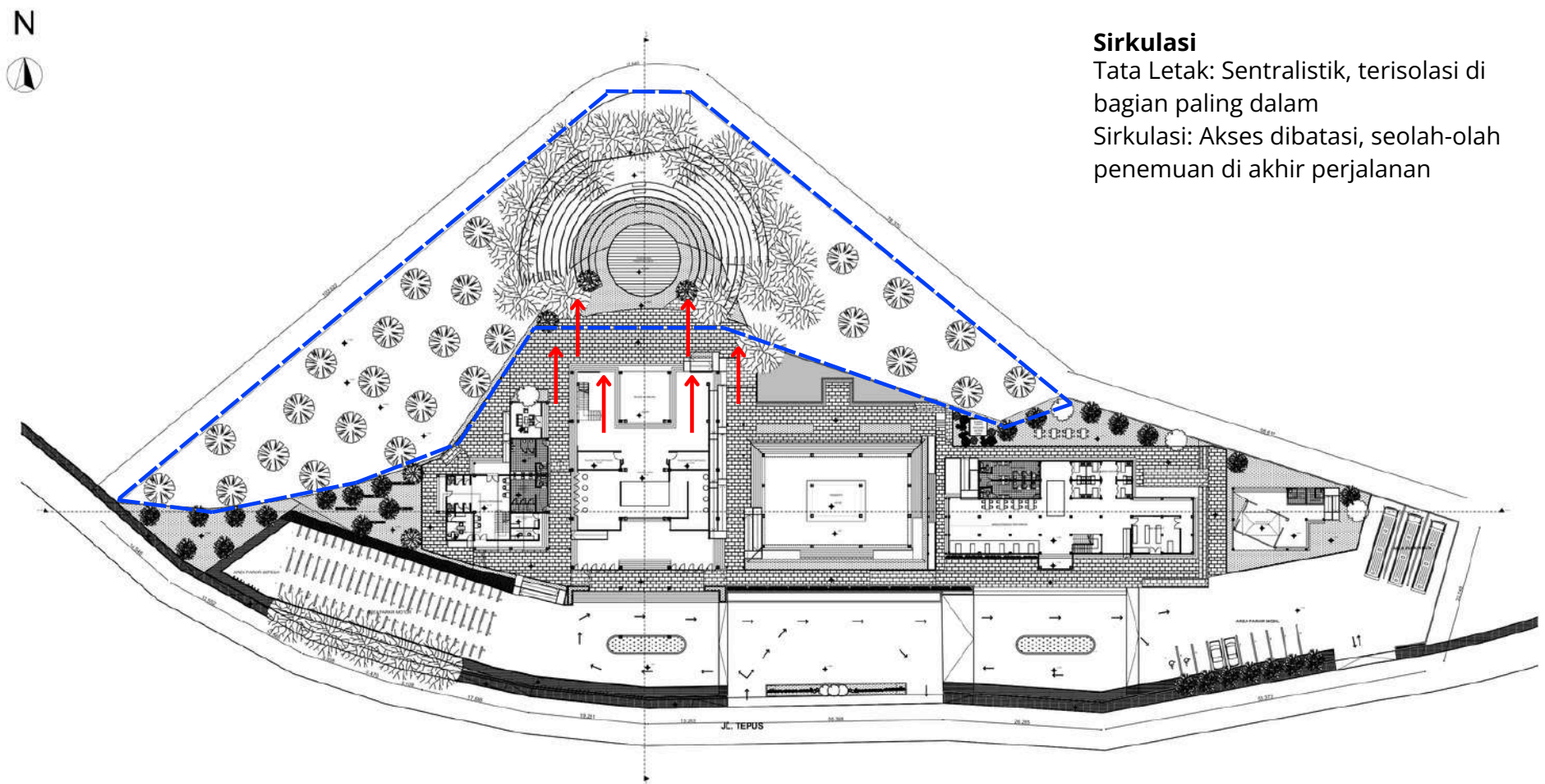
Representasi dari "suwung" (kekosongan yang aktif). Panggung adalah titik pertemuan antara manusia (penari) dengan yang Ilahi (inspirasi, rasa), pengunjung mengalami hening yang dalam, dimana makna sejati dari seni dan budaya terungkap dengan sendirinya

Karakter Ruang:

Tersembunyi, sakral, hening, minimalis, terfokus

Zonasi Ruang:

Panggung Pertunjukan Terbuka



Sirkulasi

Tata Letak: Sentralistik, terisolasi di bagian paling dalam

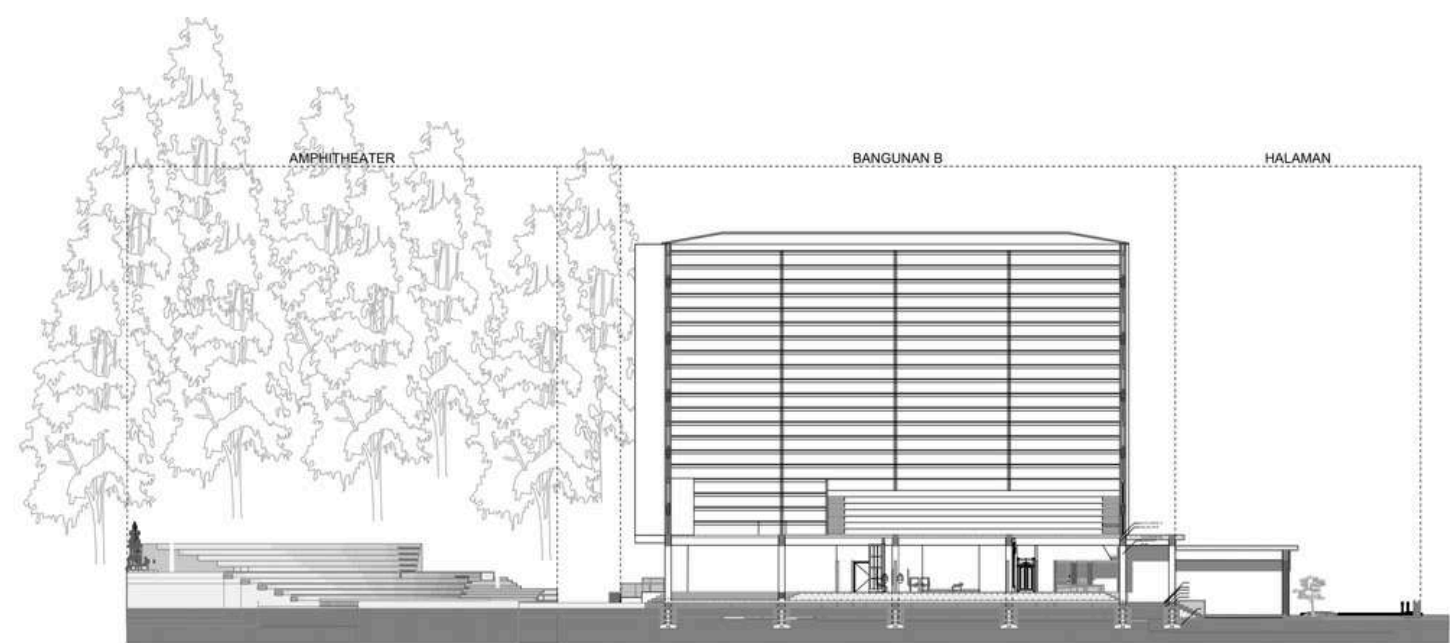
Sirkulasi: Akses dibatasi, seolah-olah penemuan di akhir perjalanan

Gambar 4.53 Zonasi Dunia Dalam
Sumber: Penulis, 2025

Bentuk & Ornamen

Bentuk: Mengikuti bentuk alam, Memusat, simetris, tersembunyi, tanpa bentuk (ruang kosong). Amphitheater terbuka. Langit secara langsung menjadi atapnya, menghubungkan langsung dengan “alam atas”. Bintang, bulan, dan awan menjadi bagian dari setting panggung.

Ornamen: Terdapat ornamen atau elemen yang dapat mendukung suasana mistis dan Ornamen alami (Sculpture, batu)



Gambar 4.54 Aksonometri dan Potongan Kawasan yang Menunjukkan Area Dunia Dalam
Sumber: Penulis, 2025

Selubung Bangunan

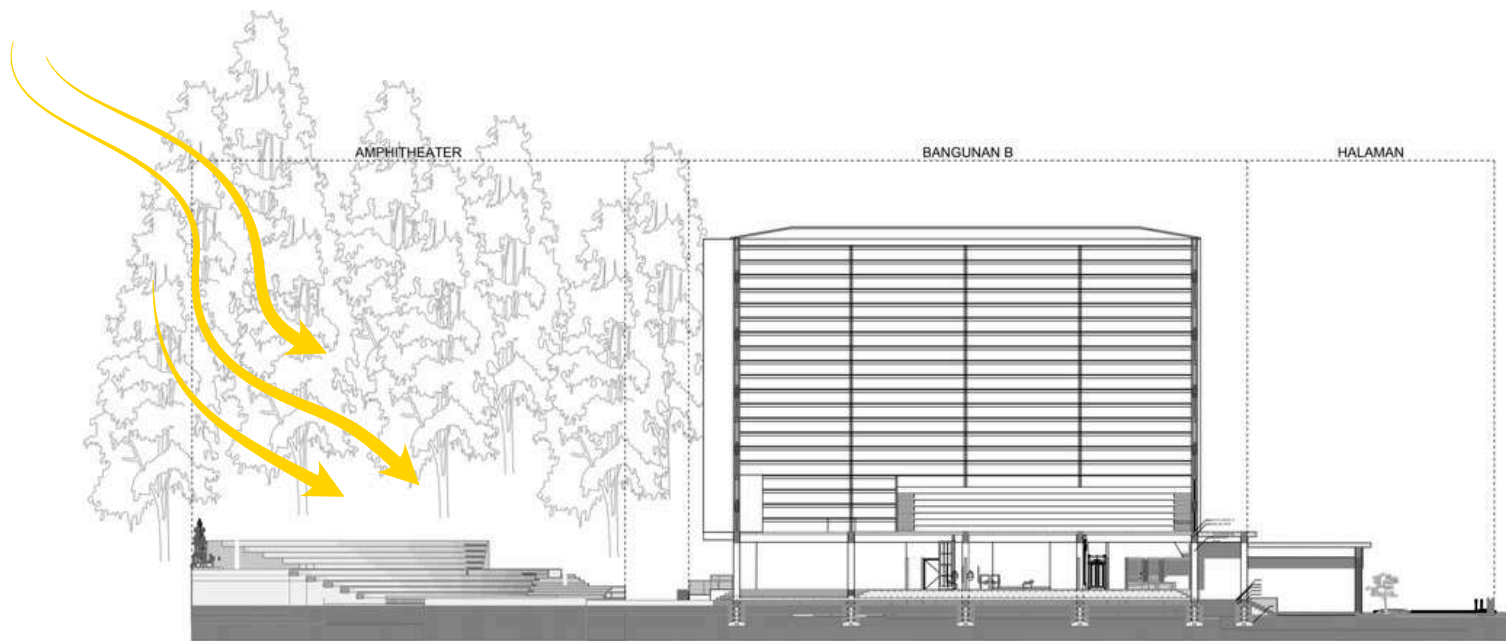
Tidak ada lagi mediator atau batas antara manusia dan yang ilahi/alam. Pengalaman spiritual terjadi secara langsung di bawah langit dan di atas bumi. Suara alam (gemuruh ombak atau desau angin di daun). Cahaya alami dari matahari, bulan, dan bintang

Pencahayaan

Alami: Cahaya alami masuk melalui celah elemen alam dan terfokus pada area inti

Buatan: fokus ke satu titik untuk mendukung suasana dramatis dengan Konsep "Padhang-Mingkring": satu titik terang dalam kegelapan.

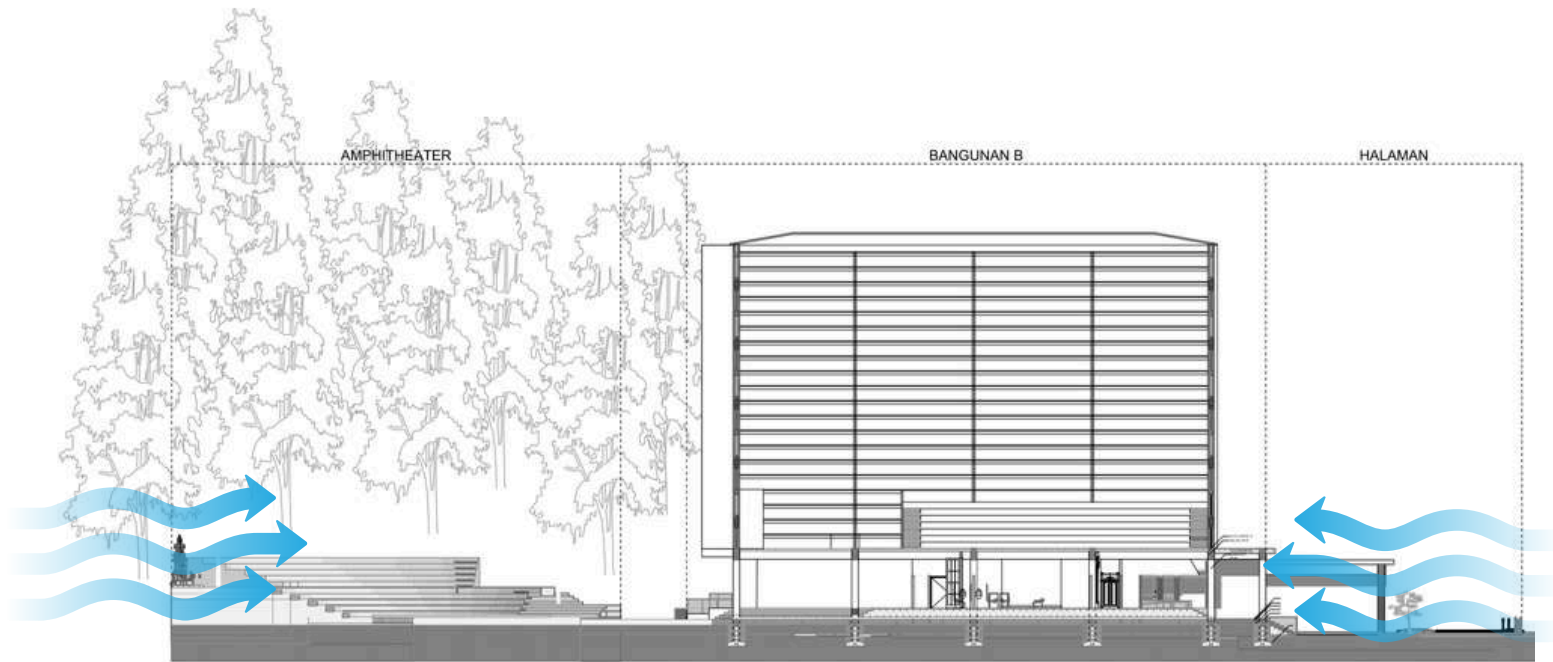
Suasana: Magis, terpusat



Gambar 4.55 Pencahayaan Area Dunia Dalam
Sumber: Penulis, 2025

Penghawaan

adanya elemen alami tambahan yang diyakini dapat mengundang makhluk halus untuk memberikan kesan mistis

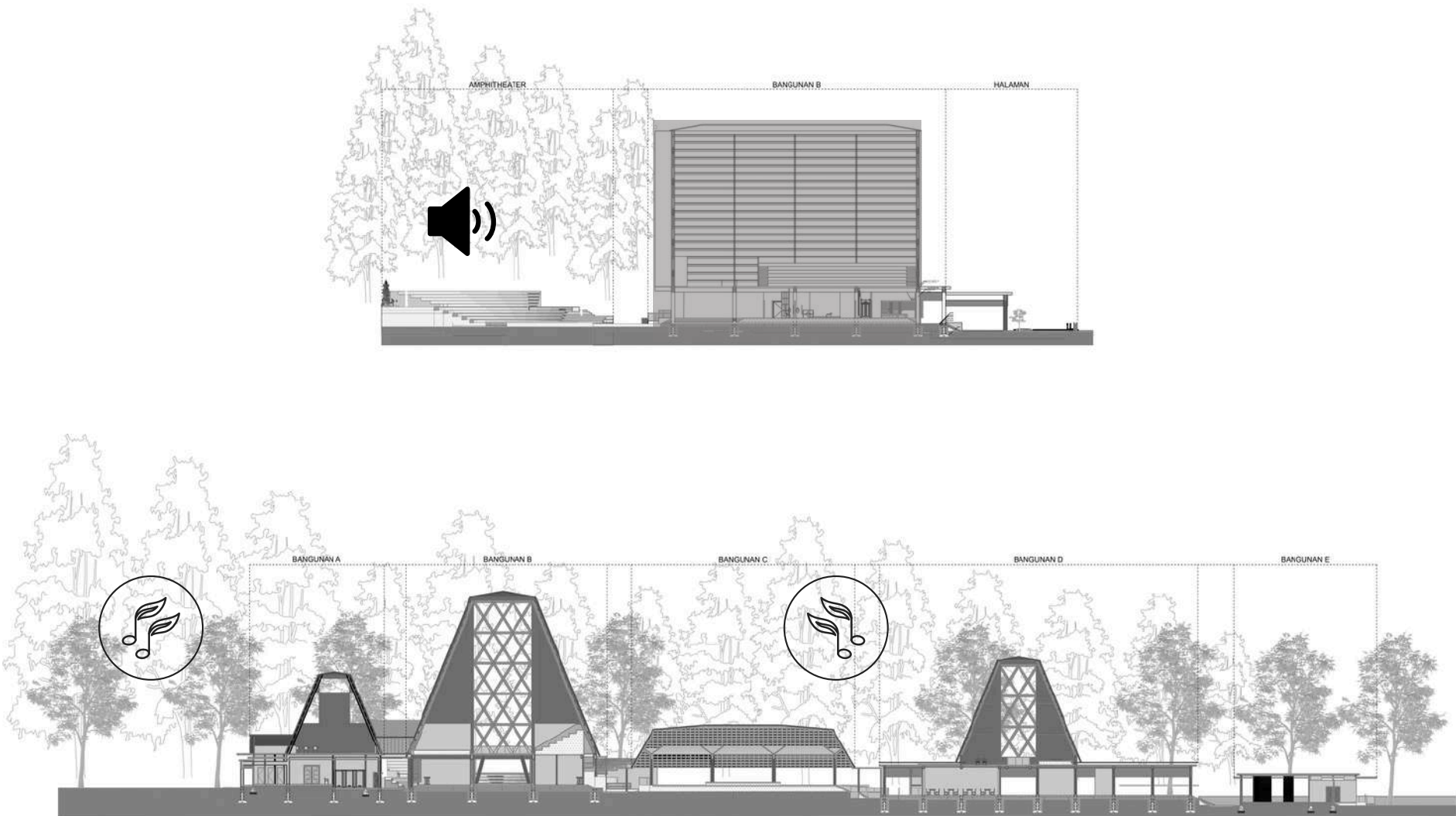


Gambar 4.56 Penghawaan Area Dunia Dalam
Sumber: Penulis, 2025

AREA SWAH LOKA (DUNIA DALAM)

Suara & Akustik

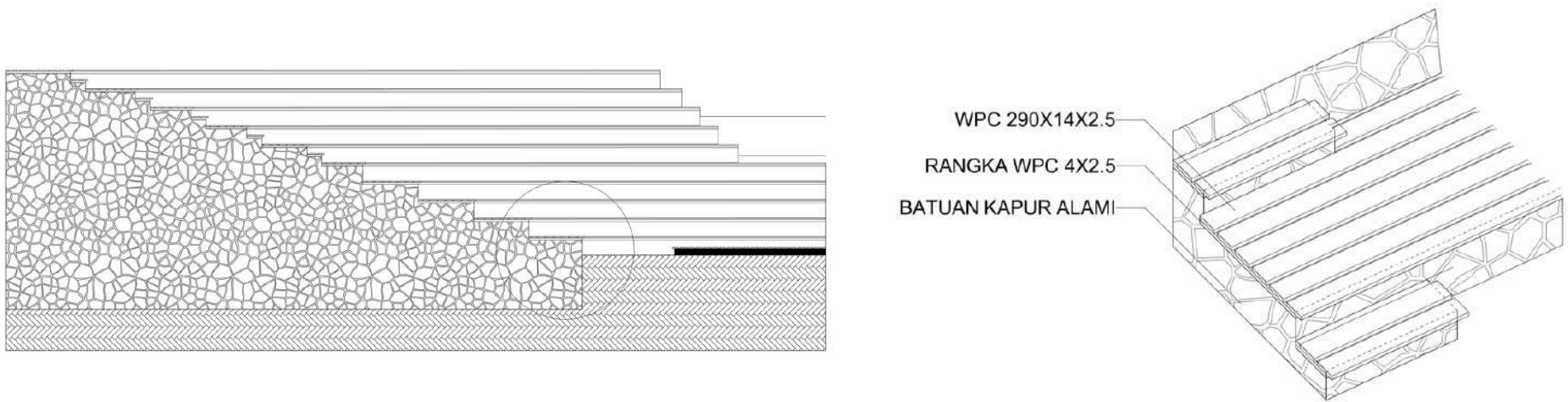
Suara dari panggung yang bergema, sementara suara luar terdengar redup. Konsep "hening dalam riuh"



Gambar 4.57 Suara dan Akustik Area Dunia Dalam
Sumber: Penulis, 2025

Material

Material alami khusus: Batu kapur, WPC motif kayu, kain



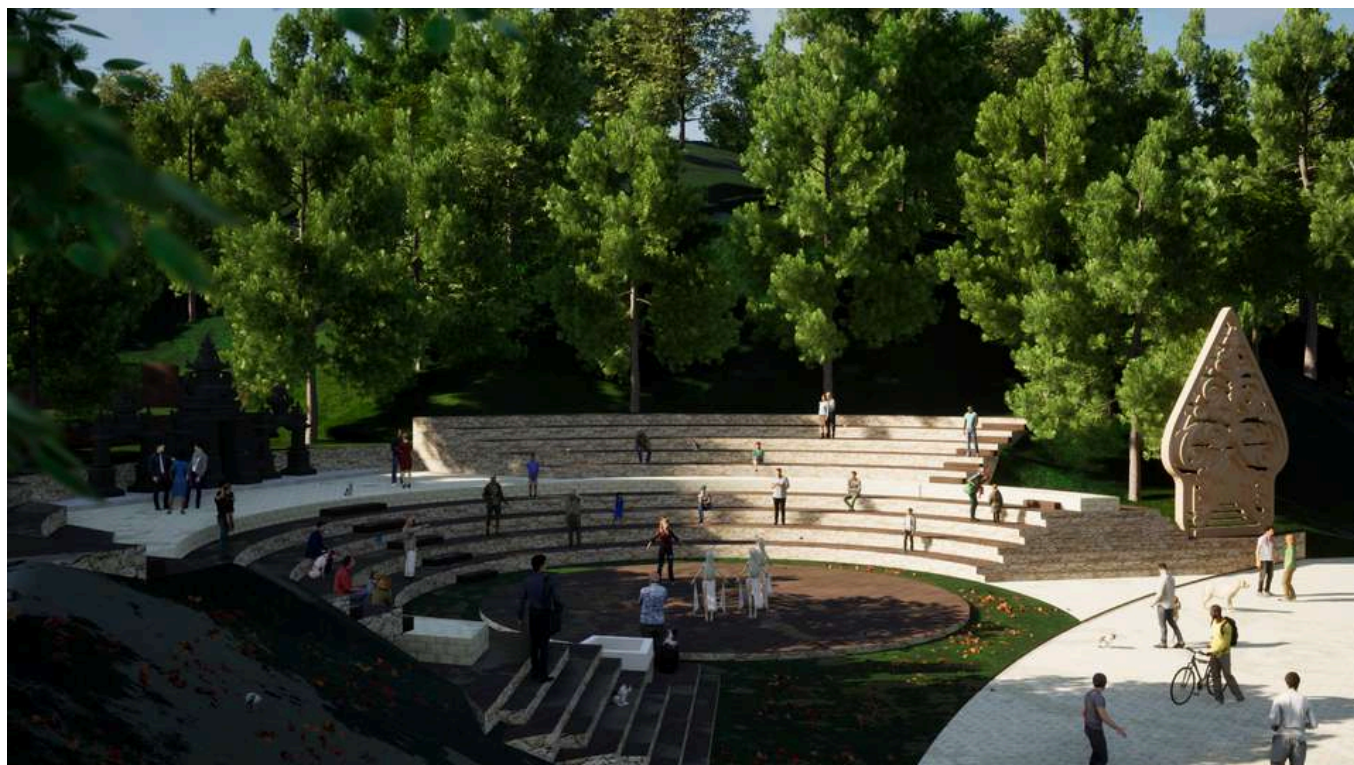
Gambar 4.59 Pohon yang Dibalut Kain Mori
Sumber: vice.com, 2022

ritual langse, yaitu menutupi pohon dengan kain mori (kafan) putih. langse/nglangse dalam bahasa Jawa berarti ‘penutup/menutupi’. Ritual langse menyimbolkan sebuah penghormatan kepada pohon yang berarti “memberikan pakaian” kepada pohon tersebut.

Gambar 4.58 Material Area Dunia Dalam
Sumber: Penulis, 2025

Pengalaman Pengguna

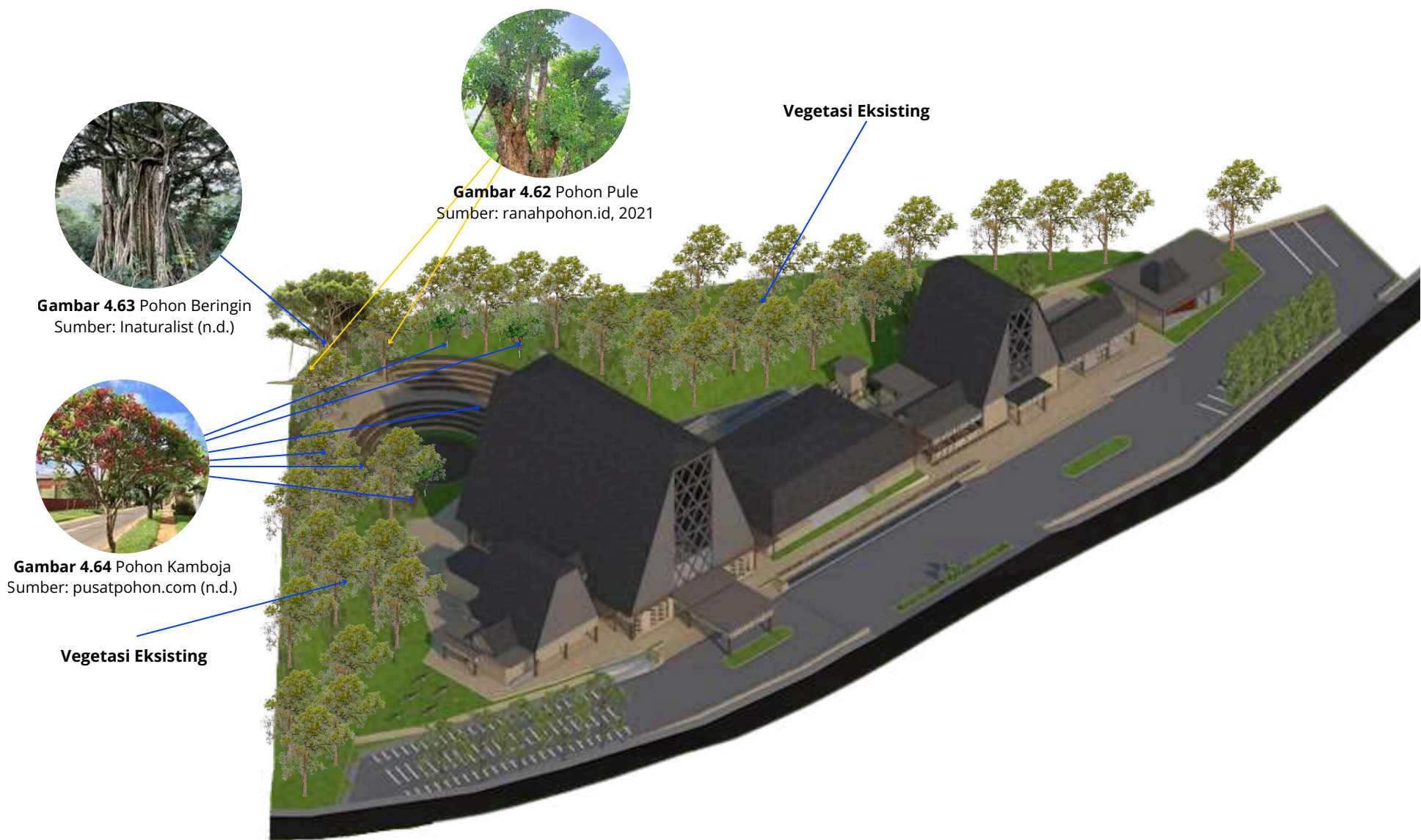
Khidmat, magis, terhubung. Membawa penonton pada kondisi trance dan penghayatan yang dalam. Pengalaman puncak yang personal dan menghanyutkan. Meleburnya diri dengan karya



Gambar 4.60 Rancangan Eksterior Area Dunia Dalam
Sumber: Penulis, 2025

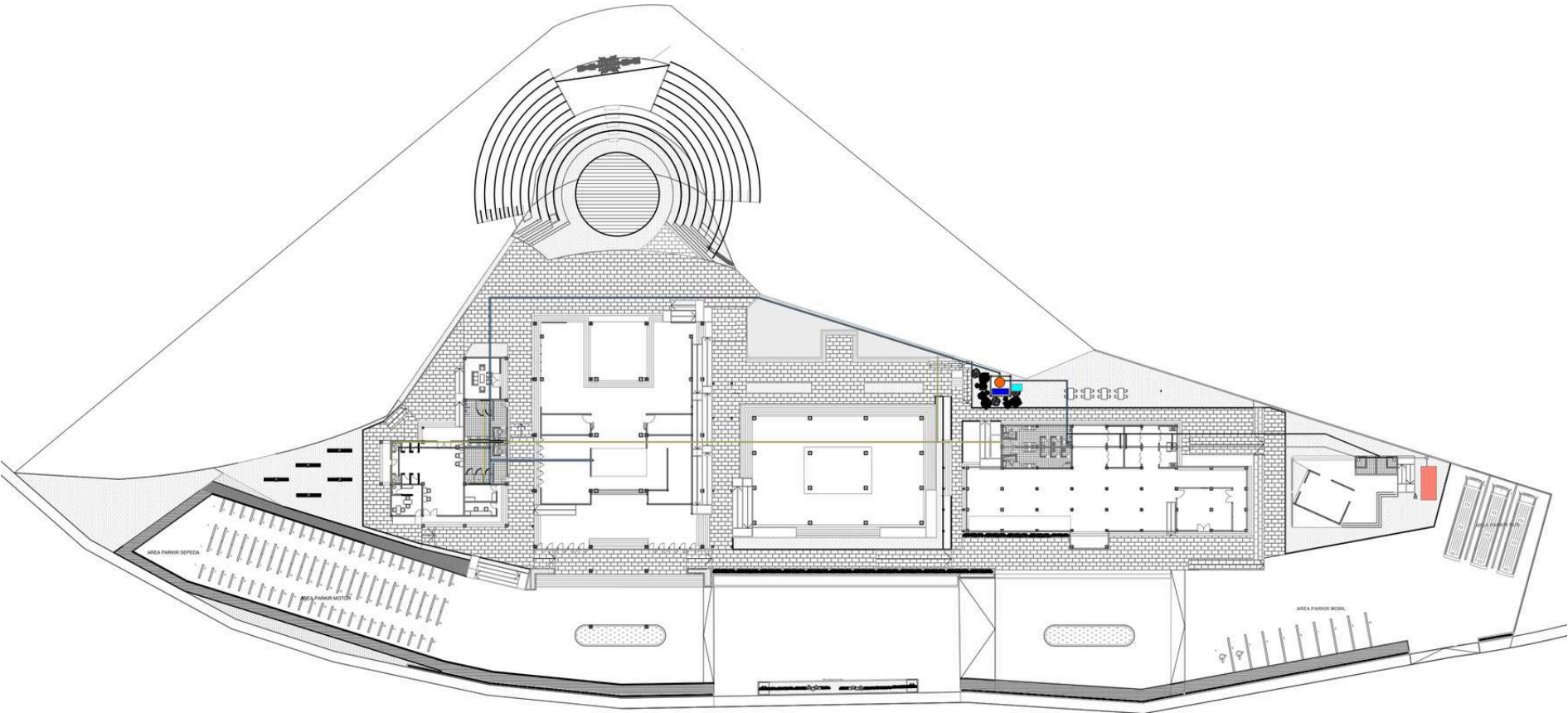
AREA SWAH LOKA (DUNIA DALAM)

VEGETASI



Gambar 4.61 Vegetasi Area Dunia Dalam
Sumber: Penulis, 2025

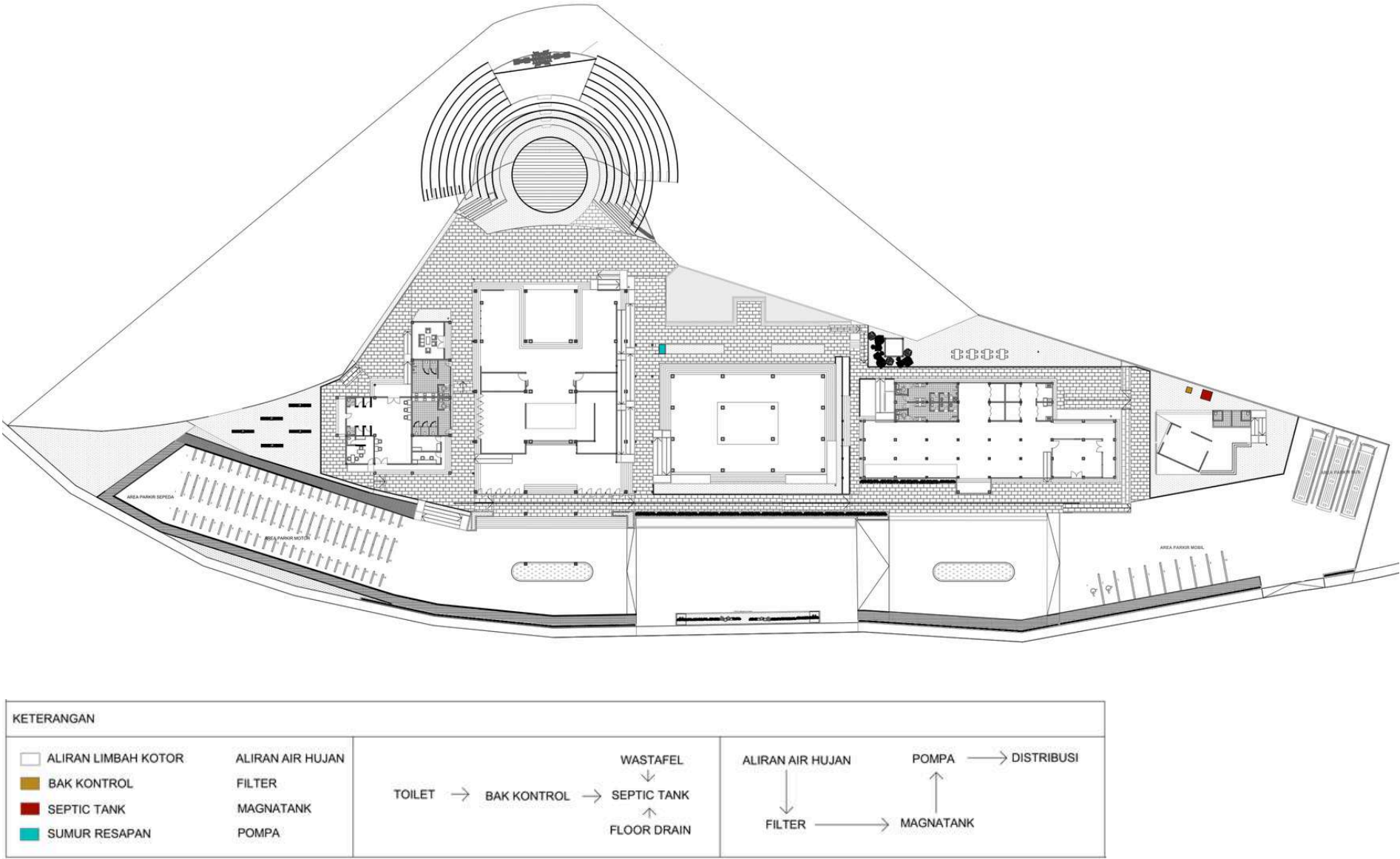
RENCANA JARINGAN AIR BERSIH



KETERANGAN			
 PAM	 RAIN CHAIN	PAM → GROUND WATER TANK → POMPA → DISTRIBUSI ALIRAN AIR HUJAN ↓ FILTER → MAGNATANK ↑ POMPA → DISTRIBUSI	
 GROUND WATER TANK	 FILTER		
 POMPA	 MAGNATANK		
DISTRIBUSI	POMPA		
	DISTRIBUSI		

Gambar 4.65 Rencana Jaringan Air Bersih
Sumber: Penulis, 2025

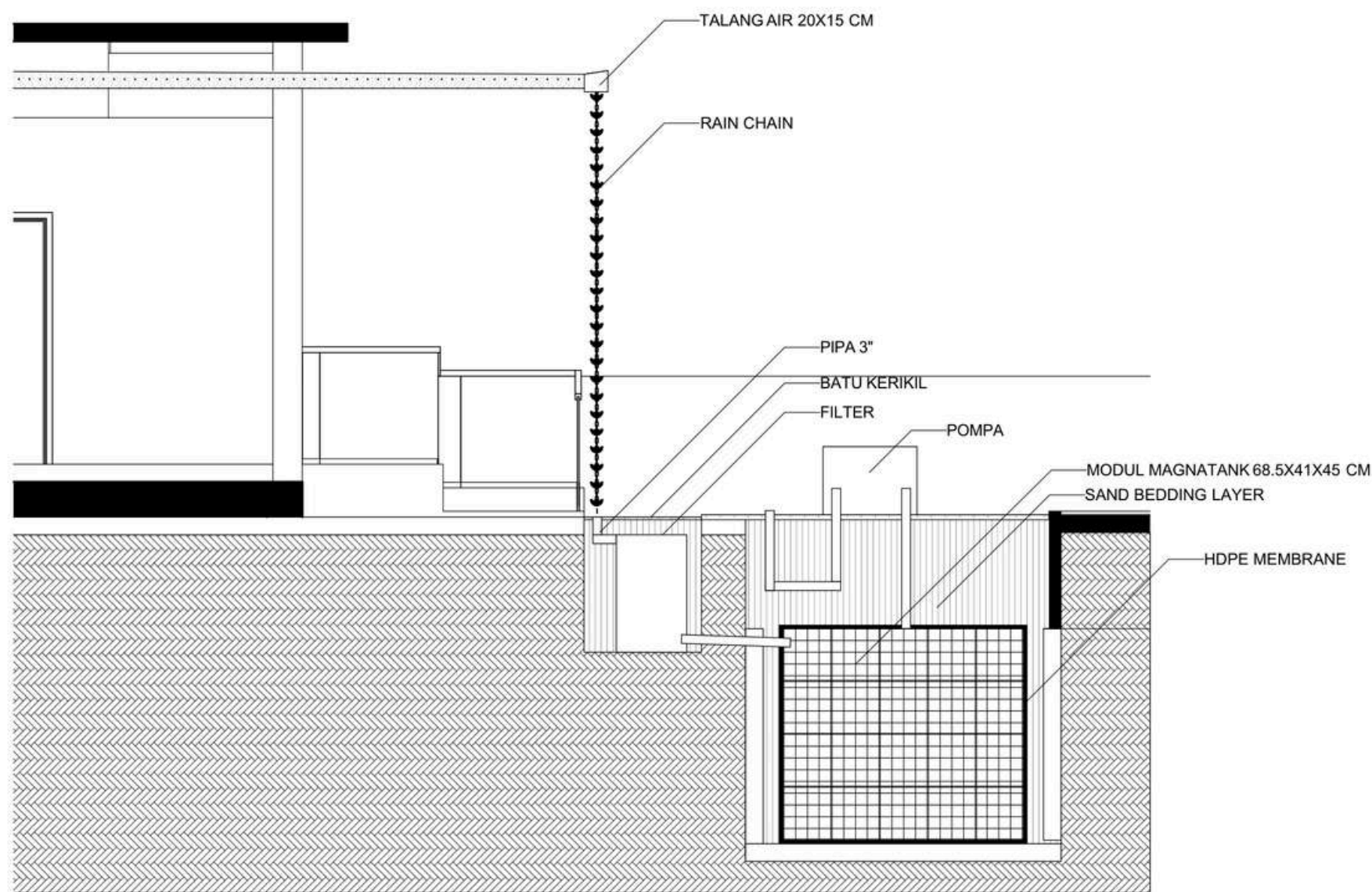
RENCANA JARINGAN AIR KOTOR



Gambar 4.66 Rencana Jaringan Air Kotor
Sumber: Penulis, 2025

Respon Air Hujan

Sumur resapan untuk mengembalikan air hujan ke dalam tanah
magnatank sebagai tangki penyimpanan air hujan bawah tanah untuk dimanfaatkan kembali dengan penggunaan rain chain untuk membantu mengarahkan aliran air hujan dari atap



Gambar 4.67 Respon Air Hujan
Sumber: Penulis, 2025

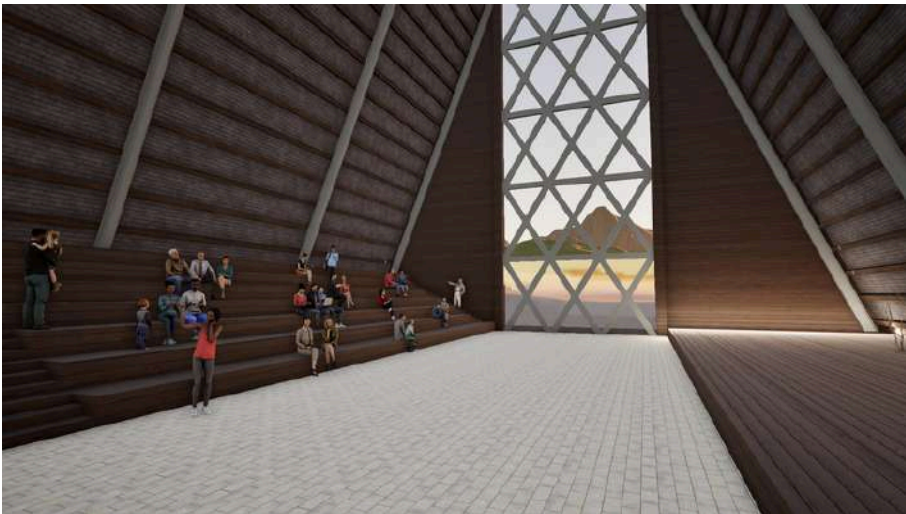
PPERSPEKTIF INTERIOR



Pintu Masuk Galeri Seni



Galeri Seni



Ruang Pertunjukan Indoor



Ruang Persiapan Penampil Lt.1



Ruang Persiapan Penampil Lt.2



Area Makan

Gambar 4.68 Rancangan Interior
Sumber: Penulis, 2025

PPERSPEKTIF EKSTERIOR





Amphitheater sebagai Panggung Pertunjukan



Mushola



Taman



Area Parkir Sepeda dan Motor



Perspektif Bangunan



Area Parkir Mobil

Gambar 4.69 Rancangan Eksterior
Sumber: Penulis, 2025



BAB 5

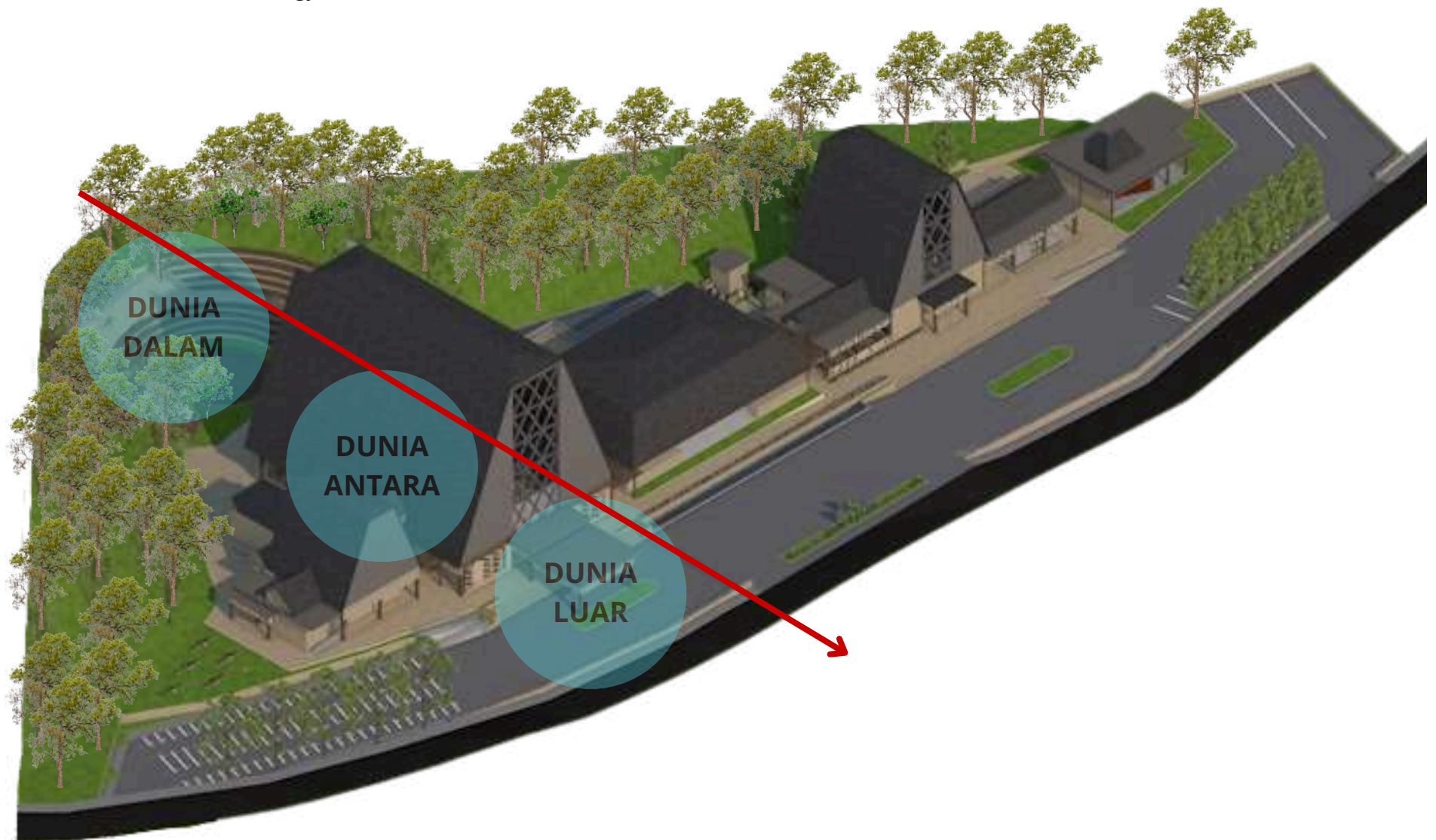
EVALUASI PERANCANGAN

5.1 EVALUASI PERANCANGAN

Penguji 1 | Penerapan prinsip-prinsip dan kaedah perancangan dari DK Ching dalam perancangan Taman Budaya Tepus :
Bentuk, Ruang, Susunan

Penggunaan sumbu filosofis dalam **tata massa** yang dapat mendukung konsep mistis

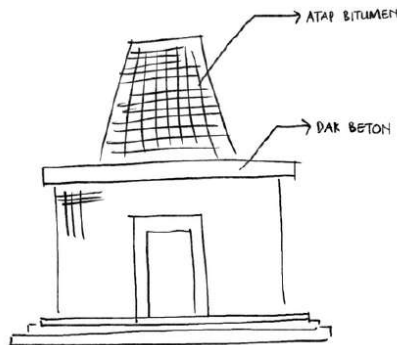
Dalam penyusunan massa bangunan memakai prinsip sumbu dari utara selatan yang menunjukkan konsep perjalanan spiritual triloka yaitu dunia luar ada di bagian paling dasar, kemudian diatasnya ada dunia antara dan di paling tinggi terdapat dunia dalam. Prinsip tersebut selaras dengan konsep sumbu Filosofi Yogyakarta yang membentuk garis imajiner dari Gunung Merapi (Utara) ke Pantai Selatan (Selatan) melalui Keraton Yogyakarta (Pusat)



Untuk memperkuat sumbu filosofis maka alur sirkulasi utama pengunjung berada di sumbu filosofis dan diarahkan untuk mengikuti sumbu filosofis tersebut, yaitu masuk dari halaman yang berada di dunia luar lalu masuk ke bangunan dengan elevasi yang lebih tinggi menuju ke galeri seni yang berada di area dunia antara dimana pengunjung harus mengikuti alur dari galeri seni tersebut yang merepresentasikan konsep “laku” atau perjalanan, kemudian menuju amphitheater yang berada di dunia dalam yang berada di titik elevasi paling tinggi untuk menikmati pertunjukan seni. Kemudian untuk susunan bangunan yang linear ke samping dibuat dengan lebih sederhana yaitu mengikuti bentuk tapak agar sumbunya menjadi lebih kuat.

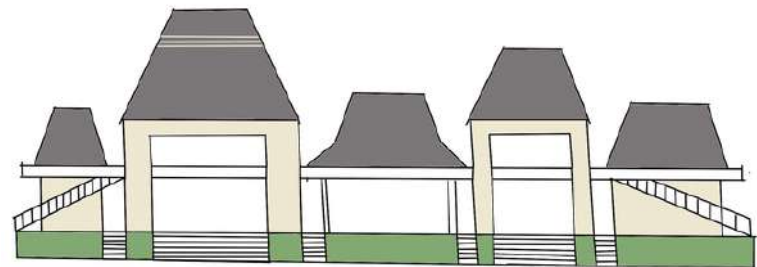
KONSEP PENAMPILAN TAPAK DAN BANGUNAN

1. Rumah adat joglo dikenal dengan atapnya yang khas berbentuk tajug dan struktur berbasis kayu jatinya.



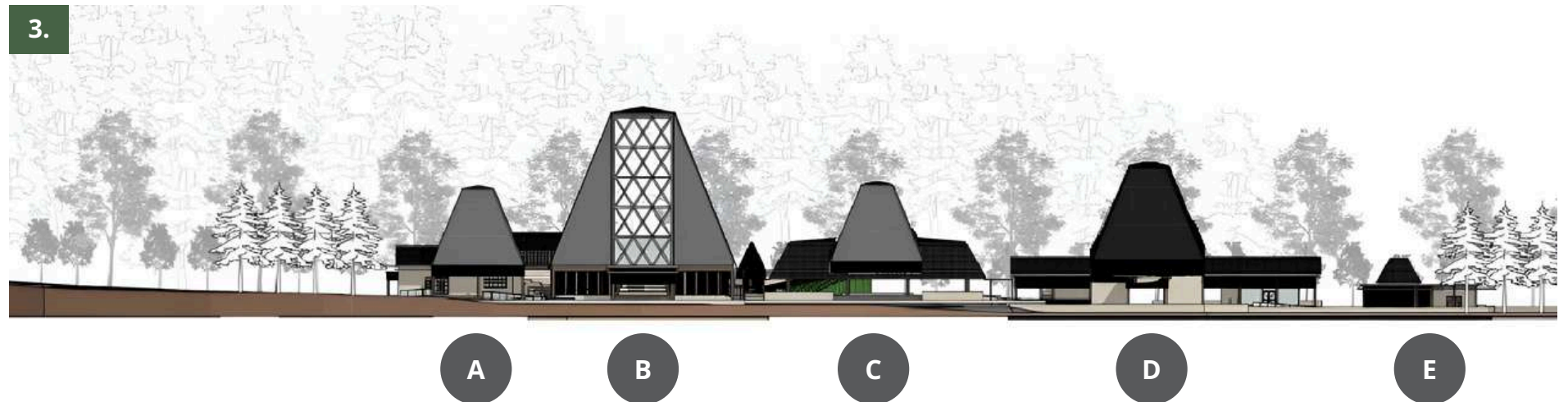
Mengadaptasi atap dari Rumah Adat Joglo yang merespon 2 prinsip regionalisme kritis yaitu aspek iklim dan identitas. Atap joglo ditransformasikan dalam material dan bentuk baru yang lebih modern namun tidak menghilangkan identitas arsitektur lokal sendiri yang merespon iklim tropis.

- 2.

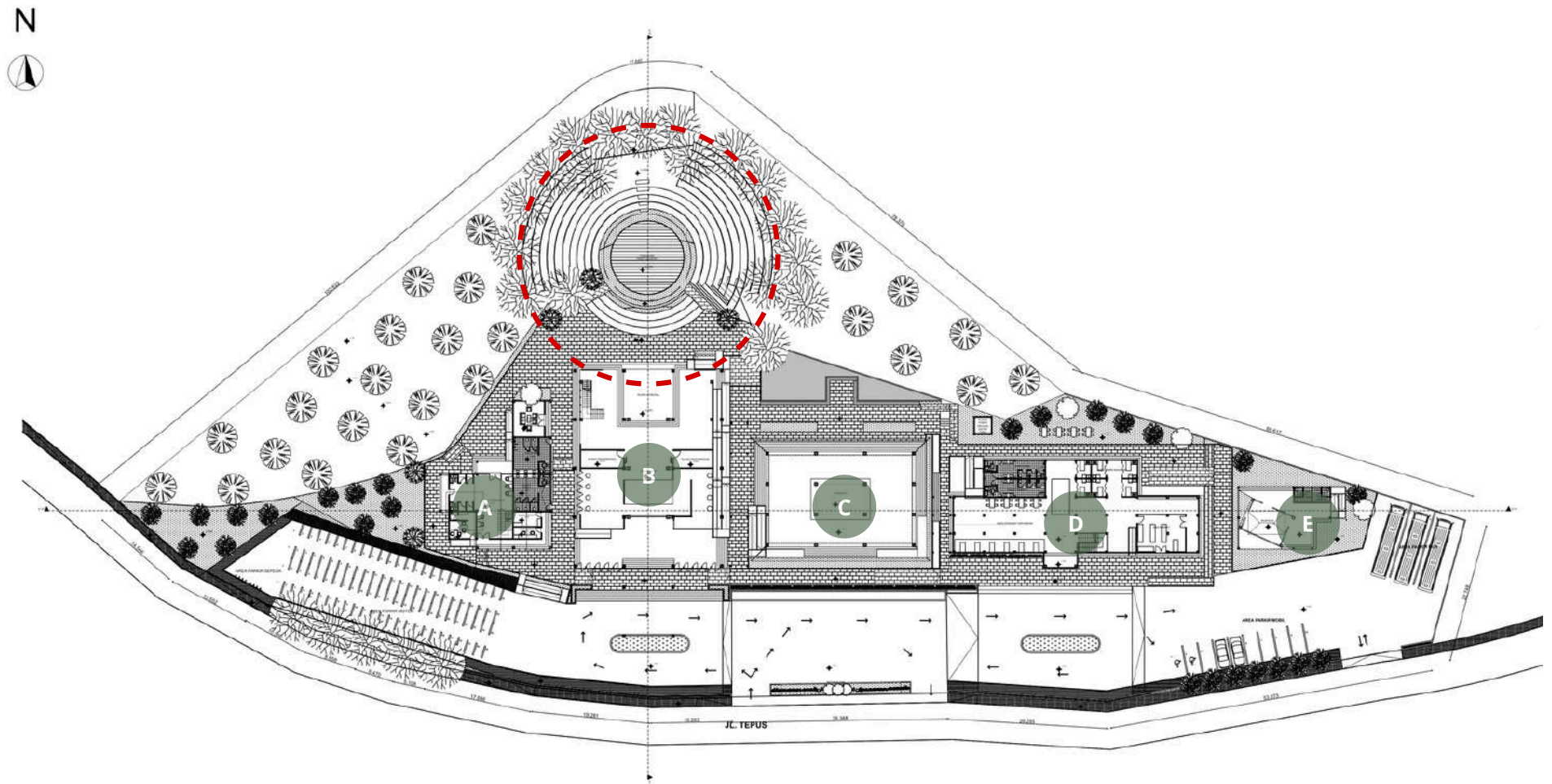


Menggunakan atap joglo di seluruh bangunan yang disusun sesuai tinggi bangunan, dimana pada bangunan utama merupakan bangunan paling tinggi dan memiliki skala paling besar diantara bangunan lain yang merepresentasikan bahwa bangunan tersebut merupakan bangunan dan pintu masuk utama, kemudian untuk bangunan yang menjadi pintu masuk lain yaitu pada rest area dimana lebih tinggi dari bangunan lain namun tidak lebih tinggi dari bangunan utama

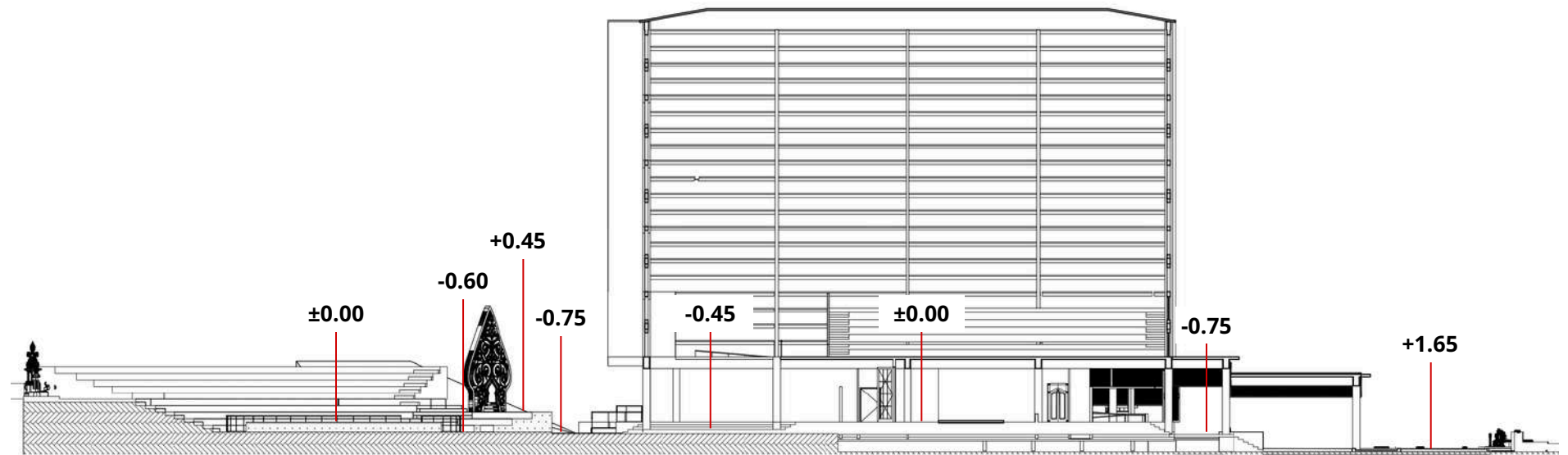
- 3.



Tiap bangunan memiliki tinggi bangunan yang berbeda-beda atau memiliki hierarki bangunan, yang sesuai dengan fungsi bangunan, dimana tampak bangunan dengan hierarki tersebut merepresentasikan perbukitan karst. Terdapat perubahan pada fasad bangunan C dan D, dimana fasadnya disamakan dengan bangunan A untuk memperkuat sumbu filosofis yang letaknya ada di satu garis lurus dengan bangunan B yang juga menjadi bangunan dan pintu masuk utama.



Untuk mengantisipasi adanya lalu lalang orang yang melintas di belakang plaza yang akan mempengaruhi suasana dan pengalaman penonton pertunjukan maka, ditambahkan area duduk penonton di bagian selatan yang menghadap ke utara atau menghadap ke arah bukit, selain agar penonton tidak melihat lalu lalang orang, pemindahan orientasi plaza pertunjukan juga agar latar plaza adalah pemandangan alam



Plaza yang tadinya landai sehingga kurang terlihat dari area lain dan kurang merepresentasikan bahwa plaza tersebut merupakan titik utama atau daya tarik utama pada site kemudian dinaikkan elevasinya menjadi sama dengan lantai dasar bangunan utama atau naik 60 cm dari tanah disekitarnya.



BAB 6

DAFTAR PUSTAKA DAN LAMPIRAN

6.1 SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI



Direktorat Perpustakaan Universitas Islam Indonesia
Gedung Moh. Hatta
Jl. Kaliurang Km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 898444 ext.2301
F. (0274) 898444 psw.2091
E. perpustakaan@uii.ac.id
W. library.uii.ac.id

SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI

Nomor: 2850765455/Perpus./10/Dir.Perpus/VII/2025

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan ini, menerangkan Bahwa:

Nama : Ulfah Nur Azizah
Nomor Mahasiswa : 21512089
Pembimbing : Ar. Ariadi Susanto, S.T., M.T.
Fakultas / Prodi : Teknik Sipil dan Perencanaan/ Arsitektur
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN TAMAN BUDAYA BERBASIS NILAI-NILAI
MISTIS LOKAL DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR
REGIONALISME KRITIS DI TEPUS, GUNUNGKIDUL

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan **Turnitin** dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar **11 (Sebelas) %**.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

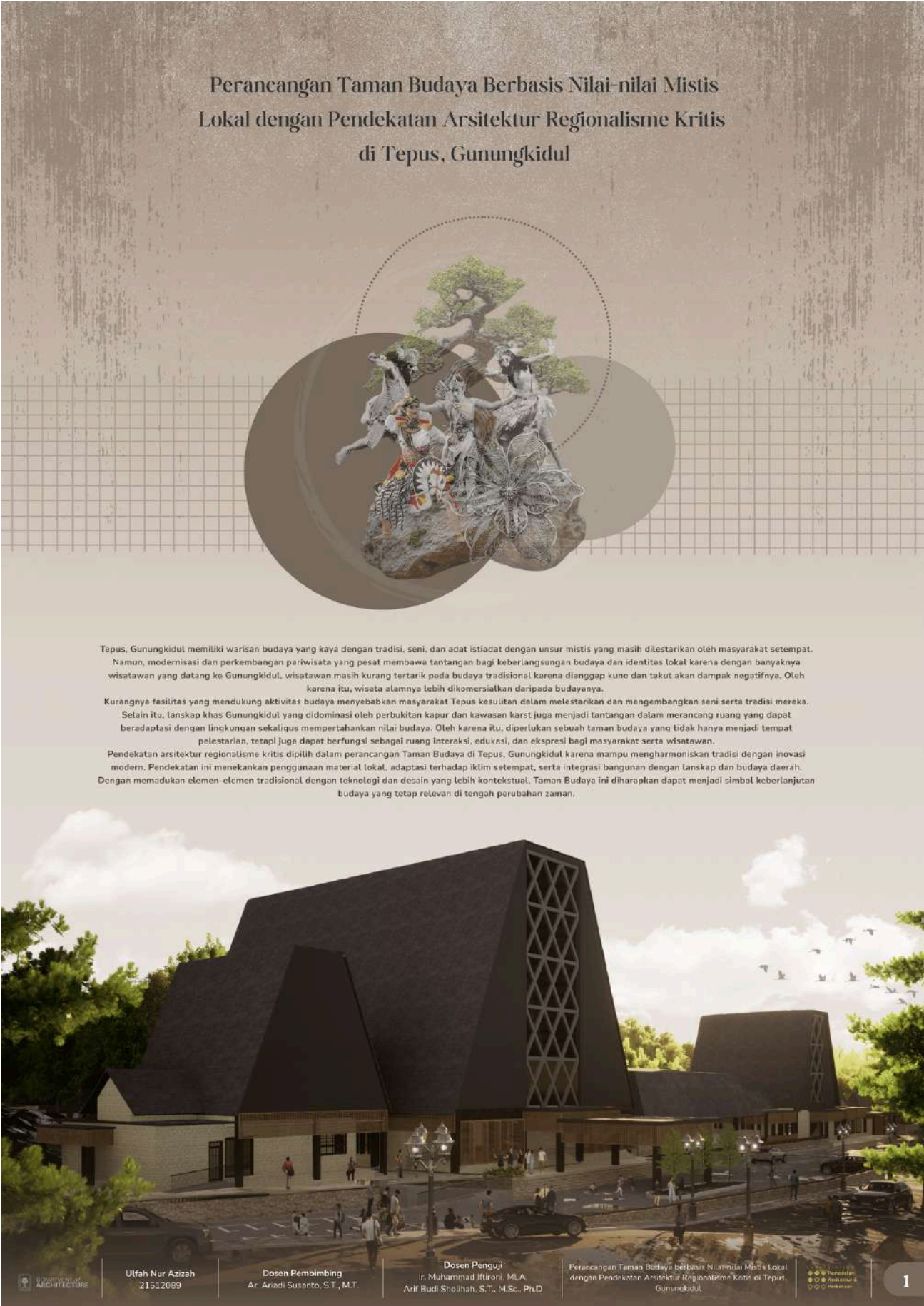
Yogyakarta, 12/23/2025

Direktur



Muhammad Jamil, SIP.

6.2 Architectural Presentation Board (APREB)



LATAR BELAKANG

Nilai-nilai tradisional di Di Yogyakarta mulai bopaku dengan budaya global, mendapatkan dinamika budaya yang unik, namun juga menimbulkan tantangan terhadap pelestarian identitas lokal

Gunungkidul masih kental akan tradisi dan seni yang mengandung unsur mistis sedangkan wisatawan mulai mengindori hal mistis karena dampak negatifnya tapi di sisi lain wisata mistis ramai dinikmati karena dapat memacu adrenalin dan anti mainstream

Kebutuhan fasilitas pelestarian, pengembangan, dan promosi budaya yang kontekstual dengan perkembangan zaman dan karakter alam maupun budaya Gunungkidul serta dapat menjadi identitas lokal, namun pembangunan tempat wisata di Gunungkidul justru seringkali mengikuti gaya arsitektur modern yang kini telah menjadi gaya arsitektur universal yang telah mempertimbangkan karakter lokal

Dibebani dan modernisasi menyebabkan mudahnya akses muara bagi budaya asing melalui media digital yang mengakibatkan turisnya minat generasi muda pada budaya lokal

Kendaraan alam mendominasi citra Gunungkidul di mata publik, sementara potensi budayanya belum terangkat secara seimbang, padahal gunungkidul merupakan kawasan leriari budaya

Keterbatasan fasilitas, kurangnya akses promosi, serta minimnya ruang ekspresi seni budaya. Di Indonesia, 52,64% wisatawan berlibate ke wisata alam namun jarang sekali yang berminat untuk borwisata budaya, yaitu hanya 14,50%

LOKASI

LOKASI MAKRO



Luas Area: 11.183 m²
Alamat: Puduk, Tepus, Kec. Tepus, Kabupaten Gunungkidul, Daerah Istimewa Yogyakarta
Data Kepemilikan Lahan: Pemilik: Desa Tepus
Status: Tanah Kas Desa
Luas Lahan: 1,2 Ha

LOKASI MESSO



REGULASI
KDB: 85% = 6.709,8 m²
KLB: maksimum 3,4
KDH: 10%
GSB: sempadan terhadap jalan pada bangunan adalah minimal 5,5 meter
GSP: 100 meter
Peruntukan lahan untuk Kawasan Strategis Pariwisata (KSP) berupa Pembangunan Doya Tarik Wisata unggulan alam pantai dengan pendukung Wisata Budaya

LOKASI MIKRO



KERANGKA BERPIKIR



Ulfah Nur Azizah
21512089

Dosen Pembimbing
Ar. Arindi Susanto, S.T., M.T

Dosen Penguji
Ir. Muhammad Irfoni, M.LA.
Arif Budi Sholah, S.T., M.Sc., Ph.D

Perancangan Taman Budaya berbasis Nilai-nilai Mistis Lokal dengan Pendekatan Arsitektur Regionalisme Kritis di Tepus, Gunungkidul

© 2024, Pustaka
© 2024, Pustaka
© 2024, Pustaka

Kondisi Geografis:
Perbukitan Karst + Pantai + Goa dengan
Sungai Bawah Tanah

Kekayaan Budaya:
Seni, tradisi, dan ritual dengan
unsur mistis

Kondisi iklim:
Tropis dengan tanah yang kurang
subur untuk pertanian

Rumah Tradisional

Ornamen Tradisional

TAMAN BUDAYA + REGIONALISME KRITIS

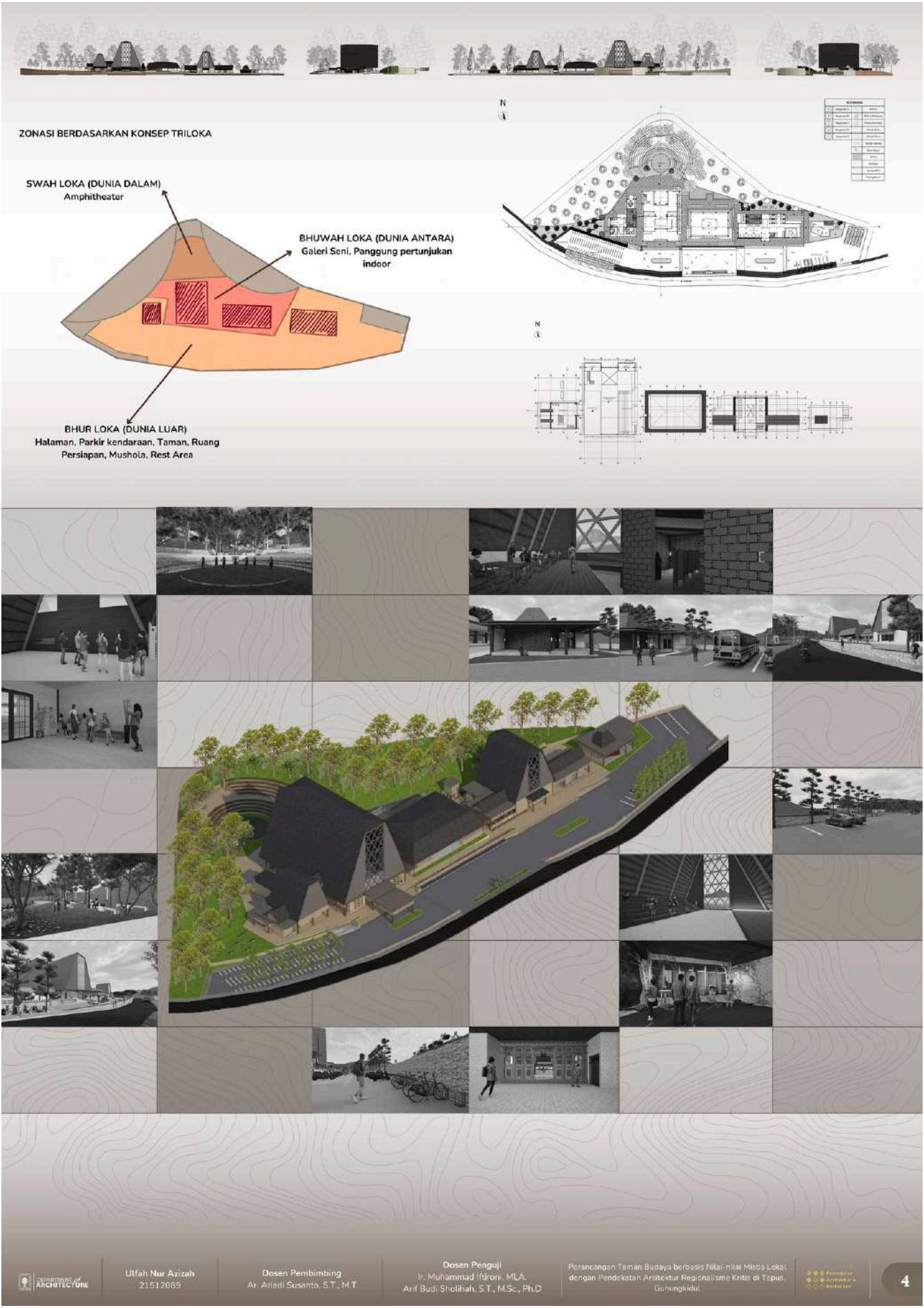
TAMAN BUDAYA DENGAN IDENTITAS LOKAL

KAJIAN TEMA	ASPEK ARSITEKTUR	KRITISIA	PENGINTERPRESIAN NILAI MISTIS LOKAL	DESAIN			
Tema Budaya Berbasis Rite Ritus Mistis Lokal	Karakter Ruang	Berakar pada fungsi ruang dan filosofi lokal, Dominan ruang semi terbuka sebagai media alam-bangunan	Organisasi ruang berdasarkan filosofi Triksa dan Triksa-kawitriksa-kawitriksa, Ruang transit sebagai area "pembatasan diri" sebelum memasuki area sakral	BLOCK PLAN			
	Suara dan Masak	Akusi Aklesi yang Mendukung Aktivitas Budaya Pengendalian ketegangan media tata masak dan vegetasi	Integrasi suara alam (angin, air, gemerisik daun) sebagai elemen acak spiritual, Akusi (diancam untuk masuk) Riak (gamelan, lelang, lagu)	SITEPLAN			
	Zonasi dan Titik Lintas	- Pengelompokan berdasarkan kawasan fungsi dan karakter	Zonasi berdasarkan tingkat sakralitas (prehan-transisi-sakral)		DENAH		
	Sirkulasi	- Jaringan sirkulasi yang jelas dan intuitif - Persepsi laju gerak pengalaman yang menarik	- Sirkulasi spiral membandingkan siklus kehidupan (formasi) - Persepsi sakral menghubungkan titik titik energi spiritual			TAMPAK	
	Massa bangunan	- Komposisi massa yang menonjol topografi - Fragmentasi massa untuk skala yang lebih intim	- Komposisi yang menyatu dengan permukaan bumi - Penempatan massa mengikuti "akasi orang" tanah	POTONGAN			
Orientasi	- Respon terhadap arah matahari dan angin untuk kenyamanan termal - Respon terhadap topografi existing - Pengaliran angin dan vista yang terkendali	Orientasi utama menghadap Laut Selatan Menghindari utara Kiriul	DETAIL PARTIAL				
Regenerasi urban eritis	Sebabnya	- Ekspresi material lokal yang jujur dan tekstural - Komposisi bukaan yang bernapas dengan sirkulasi			Material batu karst sebagai pembatas kawasan bumi Gunungkidul, Pola bukaan berporos dari simbol-simbol spiritual Jawa	3D VISUAL	
	Pertahapannya	- Pemertahanan cahaya alami maksimal melalui bukaan strategic - Ventilasi pasif untuk kenyamanan		Cahaya temaram untuk nuansa mistis di area ritual - Spot cahaya khusus pada titik titik sakral	MENGUNAKAN FILOSOFI PERJALANAN SPIRITUAL YANG MENJADI CIKIL BAKAL ADANYA SENI, TRADISI, RITUAL, ADAPTASI BUDAYA DI TEPUS, GUNUNGKIDUL, YAITU KONSEP TRIKSA ATAU RITE DUNIA YANG DIADAPTASI DARI AGAMA HINDU DAN BUCHA		
	Penghawaan	- Ventilasi silang optimal berdasarkan pola angin - Block ventilasi tidak perlu ventilasi	Pengakupan "lunas edar" dari arah yang dianggap membawa berkah, Pemertahanan mikro iklim yang mendukung aktivitas mistis	3D VISUAL			
	Respon Arsitektural	- Water harvesting dan respon air hujan - Acap tropis	Suara air hujan sebagai elemen meditasi auditorial - Pola aliran air yang membandingkan penyusutan dari kawah dari kawah				3D VISUAL
	Aksesibilitas	- Ramah terhadap semua kalangan (difabel, lansia, anak) - Integrasi dengan landscape yang ada - Kelestarian lingkungan dan orientasi	Alasan menuju ruang sakral melalui konsep berkah - Jalur khusus untuk ritual dengan tingkat aksesibilitas				
Bentuk dan Ornamen	- Ekspresi budaya yang Cetak Sacara Kontemporer - Bahasa arsitektural yang kontemporer namun berakar tradisi - Ornamen sebagai ekspresi spiritual, budaya lokal dan semesta	- Respon yang Berakar pada lokalitas - Ornamen terinspirasi dari simbol perlindungan (leluhur, penguasa, wayang) - Batu akik emerald menginspirasi pada sayur riak - Pola geometris berdasarkan filosofi Jawa (malayana, sila turpa)	3D VISUAL				
Material	- Keinginan ekspresi material local (stone, truth) - Penggunaan material lokal yang berkelanjutan - Perwujudan material tradisional dan modern yang kritis	- Keinginan ekspresi yang Berakar pada lokalitas - Batu karst sebagai simbol kekuatan dan keabadian - Kayu jati tua untuk unsur kehangatan dan spiritualitas - Anyaman bambu yang membandingkan kegiatan dan ritual tradisional			3D VISUAL		
Pengalaman Pengguna	- Perjanjian spasial yang terarah dan bermakna - Pengalaman mistis lokal dengan pengalaman yang mampu merefleksikan budaya lokal	- Perjanjian spasial dan profan menuju sakral - Mistis perjalanan dari setiap area mistis - Penempatan "berkah" dalam "sala" sebagai baster dari filosofi Jawa		3D VISUAL			

[illegible]

- **Parkir** : Dekat dengan akses utama
- **Salon** : satu dan dua kamar tidur, Berada di dekat pintu masuk sehingga pengunjung dapat berinteraksi dengan seni maupun simpanan
- **Pengantar pengunjung** : berada di sisi utara atau parit jalan dengan *gallery* seni dan pusat komunitas sehingga pengunjung bisa melihat pertunjukan seni sejak awal masuk dalam bangunan
- **Rest area dan pusat kuliner** : Berada di depan sejajar dengan bangunan lain untuk memudahkan pengunjung yang ingin langsung berinteraksi
- **Ruang Pengelola dan servis** : berada di sisi barat sisi privat tapi tidak tersembunyi sehingga akan memudahkan pengunjung untuk mendapat informasi





6.3 GAMBAR PERANCANGAN



6.4 MAKET



6.5 DAFTAR PUSTAKA

BUKU:

- Frampton, K. (1983). Towards a Critical Regionalism: Six Points for an Architecture of Resistance. Dalam H. Foster (Ed.), *The Anti-Aesthetic: Essays on Postmodern Culture* (hlm. 16–30). Bay Press.
- Sedyawati, E. (2007). *Budaya Indonesia: Kajian Arkeologi, Seni, dan Sejarah*. RajaGrafindo Persada.

JURNAL

- Astuti, P.I. (2017) *Jurnal Penelitian Humaniora UNY* Vol. 22, No. 1 <https://journal.uny.ac.id/index.php/humaniora/article/download/14591/pdf>
- Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB) Yogyakarta. (2017). *Potensi Budaya dan Pariwisata di Kabupaten Gunungkidul*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (Laporan penelitian yang mendokumentasikan berbagai kesenian dan tradisi di Gunungkidul).
- Cintya, A., Bachrun, A.S. *KAJIAN TERHADAP RUANG TATA PANGGUNG TEATER TRADISIONAL*
- Djamal, M. (2017). Trance dalam Pertunjukan Kuda Lumping: Studi di Gunungkidul. *Jurnal Ilmu Budaya*.
- Endraswara, Suwardi. (2003). *Mistik Kejawaen: Sinkretisme, Simbolisme dan Sufisme dalam Budaya Spiritual Jawa*. Yogyakarta: Narasi.
- Geertz, Clifford. (1960). *The Religion of Java*. University of Chicago Press. (Terjemahan: Abangan, Santri, Priyayi dalam Masyarakat Jawa. Pustaka Jaya).
- Koentjaraningrat. (1984). *Kebudayaan Jawa*. Balai Pustaka. (Memberikan peta kebudayaan Jawa secara umum, termasuk sistem kepercayaan asli).
- Mulyasari, R., Maizida, K., & Purwandani, I. (2023). Gajah Mada Journal of Tourism Studies <https://jurnal.ugm.ac.id/gamajts/article/view/87338/pdf>
- Pudentia, M. P. (2012). Ketakutan akan yang Mistis: Dampaknya pada Pelestarian Folklor. *Jurnal Literasi*, 3(2).
- Regina, F. M., Roosandriantini, J. (2024). PENERAPAN CRITICAL REGIONALISM PADA BANGUNAN MARIKA ALDERTON HOUSE DAN MUSEUM TSUNAMI ACEH, 3(2).
- Santoso, A., Herawati, R. T., Novitawaty, M. Tinjauan Pusat Kebudayaan dan Pendekatan Arsitektur Regionalisme Bagi Pertimbangan Perencanaan
- Susanto, dkk. (2018). "Makna Simbolik dalam Ritual Sedekah Laut di Pantai Ngrehen, Gunungkidul". *Jurnal Analisa Sosiologi*. Penelitian ini menjelaskan bagaimana ritual Sedekah Laut merepresentasikan hubungan hierarkis antara manusia (Bhurloka), penguasa laut gaib (Bhuwarloka), dan Tuhan (Swarloka).
- Sapardi, dkk. (2015). "Makna Simbolik dalam Ritual Sedekah Laut di Pantai Sadeng, Gunungkidul". *Jurnal Kawistara*, 5(2). (Artikel jurnal yang menganalisis ritual Sedekah Laut secara mendalam).
- Sitanggang, A., Sibarani, P., Mulia, E. M. (2024). PUSAT USAHA MIKRO KECIL DAN MENENGAH KOTA MEDAN DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR INDUSTRIAL. 6(2).
- Suharto, I. (2018). Eksistensi Kesenian Tradisional dalam Pusaran Modernisasi dan Globalisasi. *Jurnal Kajian Seni*, 5(1), 45-60.
- Syakhrani, A. W., Kamil, M.L. (2022). BUDAYA DAN KEBUDAYAAN: TINJAUAN DARI BERBAGAI PAKAR, WUJUD-WUJUD KEBUDAYAAN, T UNSUR KEBUDAYAAN YANG BERSIFAT UNIVERSAL, 5(1), 782-791.
- Widodo, S. (2010). "Jathilan: Kesenian Rakyat yang Penuh Mistis". Dalam *Dinamika Kesenian Jawa*. Ombak. (Membahas aspek ritual dan trance dalam kesenian Jathilan).
- Widodo, S. T. (2015). Nilai-Nilai Spiritual dalam Seni Pertunjukan Reog. *Sabda: Jurnal Kajian Kebudayaan*.
- Widiastuti, E. (2019). Tayub dalam Masyarakat Agraris Jawa: Kajian Simbolisme dan Fungsi Ritual. *Jurnal Antropologi: Isu-Isu Sosial Budaya*.
- Wihardyanto, D., Sherlia. Perkembangan Konsep Regionalisme Kritis Kenneth Frampton.
- Wijanarko, G. R., Dwiyanto, A. (2024). Studi Kebutuhan Fasilitas Ruang Sentra Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah Skala Kecil Berbasis Aktivitas Online, 11(2), 137-151.
- Kristiana, Y., Liana. (2019). ANALISIS MINAT WISATAWAN LOKAL TERHADAP TAMAN REKREASI DI TANGERANG SELATAN. *Jurnal Pariwisata*, Vol. 6 No. <https://media.neliti.com/media/publications/489309-analisis-minat-wisatawan-lokal-terhadap-826ce0e0.pdf>
- Universitas Atma Jaya Yogyakarta. (t.t.). Bab II: Tinjauan Umum Pariwisata dan Kawasan Wisata Pantai. Repositori Digital UAJY. Diakses dari https://e-journal.uajy.ac.id/29305/3/160116630_Bab%202.pdf
- Wicaksono, A. D. (2021). Strategi Pelestarian Wayang Beber Gelaran Wonosari sebagai Warisan Budaya Takbenda di Kabupaten Gunungkidul. *Gama Journal of Tourism Studies*, 1(1). Diakses dari <https://jurnal.ugm.ac.id/gamajts/article/view/87338/pdf>

SITUS WEB

- ArchDaily. (2016). Cam Thanh Community House / 1+1+2. ArchDaily. Diakses dari <https://www.archdaily.com/638776/cam-thanh-community-house-1-1-2>
- Bentara Budaya. (2022, 26 September). 40 Tahun Bentara Budaya, Wadah Pelestarian Seni dan Kebudayaan Indonesia. Kompas.com. Diakses dari <https://megapolitan.kompas.com/read/2022/09/26/23455161/40-tahun-bentara-budaya-wadah-pelestarian-seni-dan-kebudayaan-indonesia>
- Disbud DIY. (2022, 8 September). Jogja TV. Dinas Kebudayaan Daerah Istimewa Yogyakarta. Diakses dari <https://budaya.jogjaprovo.go.id/berita/detail/1782-jogja-tv>
- HaloPos. (2025, 29 September). Gubernur DIY Paparkan Konsep Kebudayaan Indonesia Baru. HaloPos.id. Diakses dari <https://halopos.id/gubernur-diy-paparkan-konsep-kebudayaan-indonesia-baru/52/09/29/01/50/39245/pemerintahan/redaksi-halopos/2025/>
- Harian Jogja. (2016, 16 Mei). Taman Budaya Gunungkidul: Karya Seni Belum Punya Ruang Apresiasi. HarianJogja.com. Diakses dari <https://jogjapolitan.harianjogja.com/read/2016/05/16/513/720043/taman-budaya-gunungkidul-karya-seni-belum-punya-ruang-apresiasi>

SITUS WEB

- Harian Jogja. (2017, 30 Juli). Kesenian Tradisional Gunungkidul: Belum Ada Upaya Khusus Lestarikan Wayang Beber. HarianJogja.com. Diakses dari <https://jogjapolitan.harianjogja.com/read/2017/07/30/513/838356/kesenian-tradisional-gunungkidul-belum-ada-upaya-khusus-lestarikan-wayang-beber>
- Harian Jogja. (2018, 10 Mei). Kesenian Ini yang Coba Dihidupkan Lagi oleh Disbud Gunungkidul. HarianJogja.com. Diakses dari <https://jogjapolitan.harianjogja.com/read/2018/05/10/513/915437/kesenian-ini-yang-coba-dihidupkan-lagi-oleh-disbud-gunungkidul>
- Harian Jogja. (2018, 10 Mei). Seni Tradisi Nyaris Punah, Ini Kata Pengamat. HarianJogja.com. Diakses dari <https://jogjapolitan.harianjogja.com/read/2018/05/10/513/915439/seni-tradisi-nyaris-punah-ini-kata-pengamat>
- Indonesia Baik. (t.t.). 3 Tipe Rest Area di Jalan Tol. Kementerian Komunikasi dan Informatika RI. Diakses dari <https://indonesiabaik.id/infografis/3-tipe-rest-area-di-jalan-tol>
- Kantor Staf Presiden. (t.t.). Pelaku Budaya Bisa Dapatkan Dana Indonesiana, Berikut Syaratnya. Indonesia.go.id. Diakses dari <https://indonesia.go.id/kategori/kependudukan/8312/pelaku-budaya-bisa-dapatkan-dana-indonesiana-berikut-syaratnya>
- Kompas. (2022, 20 Agustus). Potensi Pariwisata Gunungkidul: Dari Alam Hingga Budaya. Kompas.com. Diakses dari <https://travel.kompas.com/read/2022/08/20/063500027/potensi-pariwisata-gunungkidul-dari-alam-hingga-budaya>
- Kompas. (2025, 16 Oktober). Dilema: Kepunahan atau Mewariskan Budaya di Indonesia. Kompas.com. Diakses dari <https://nasional.kompas.com/read/2025/10/16/07031661/dilema-kepunahan-atau-mewariskan-budaya-di-indonesia>
- Kontan. (t.t.). Apa Saja 7 Kendala dalam Pemberdayaan Komunitas? Tirto.id. Diakses dari <https://tirto.id/apa-saja-7-kendala-dalam-pemberdayaan-komunitas-gedR>
- KPU Gunungkidul. (2024, 26 September). Gelar Budaya di Kapanewon Tepus "Andakara Kerta Raharja" dalam Rangka 12 Tahun Keistimewaan DIY 2024. Warta Jogja. Diakses dari <https://warta-jogja.com/gelar-budaya-di-kapanewon-tepus-andakara-kerta-raharja-dalam-rangka-12-tahun-keistimewaan-diy-2024/>
- KPU Gunungkidul. (2024, 26 September). Jamu Tradisional Larasati Tepus Kebanjiran Order, Siap Tembus Pasar Nasional. Warta Jogja. Diakses dari <https://warta-jogja.com/jamu-tradisional-larasati-tepus-kebanjiran-ordersiap-tembus-pasar-nasional/>
- Kalurahan Giripanggung. (2024, 1 Oktober). UMKM Giri Sejahtera dan Nahera Memukau Pengunjung Gunungkidul Expo. Pemerintah Kalurahan Giripanggung. Diakses dari <https://desagiripanggung.gunungkidulkab.go.id/first/artikel/2542-UMKM-Giri-Sejahtera-dan-Nahera-Memukau-Pengunjung-Gunungkidul-Expo>
- Kalurahan Sumberwungu. (2024, 8 Agustus). Pelatihan Manajemen UMKM. Pemerintah Kalurahan Sumberwungu. Diakses dari <https://desasumberwungu.gunungkidulkab.go.id/first/artikel/2367-PELATIHAN-MANAJEMEN-UMKM>
- Kalurahan Tepus. (2024, 26 Maret). Laporan Kegiatan Pentas Seni Budaya "Andakara Kerta Raharja" dalam Rangka 12 Tahun Keistimewaan DIY. Pemerintah Kalurahan Tepus. Diakses dari <https://desatepus.gunungkidulkab.go.id/first/artikel/4618>
- Kalurahan Tepus. (2024, 28 Oktober). Forum Kesenian Kalurahan Tepus Dibentuk, Siap Mengembangkan Kesenian Lokal. Pemerintah Kalurahan Tepus. Diakses dari <https://desatepus.gunungkidulkab.go.id/first/artikel/5131-Forum-Kesenian-Kalurahan-Tepus-Dibentuk--Siap-Mengembangkan-Kesenian-Lokal>
- Kalurahan Wonosari. (2024, 29 Juli). Adi Shankara: Wadah Kreativitas Generasi Muda Berbudaya. Pemerintah Kalurahan Wonosari. Diakses dari <https://desawonosari.gunungkidulkab.go.id/first/artikel/2015-Adi-Shankara--Wadah-Kreativitas-Generasi-Muda-Berbudaya>
- Kapanewon Tepus. (2024, 25 September). UMKM Sidoharjo Siap Action. Pemerintah Kapanewon Tepus. Diakses dari <https://tepus.gunungkidulkab.go.id/berita/umkm-sidoharjo-siap-action>
- Kementerian PUPR. (2023, 4 Juli). Kementerian PUPR: Pemenuhan Standar Pelayanan Minimal Rest Area sebagai Persyaratan Penyesuaian Tarif Tol. Kementerian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat. Diakses dari <https://pu.go.id/berita/kementerian-pupr-pemenuhan-standar-pelayanan-minimal-rest-area-sebagai-persyaratan-penyesuaian-tarif-tol>
- KR Jogja. (2024, 12 Oktober). Gelar Kesenian Sebagai Promosi Desa Wisata Tepus. KRJogja.com. Diakses dari <https://www.krjogja.com/gunungkidul/1242471002/gelar-kesenian-sebagai-promosi-desa-wisata-tepus>
- Love Oahu. (t.t.). Polynesian Cultural Center. Love Oahu. Diakses dari <https://loveoahu.org/sights-and-destinations/polynesian-cultural-center/>
- Mariyono, D., & Murti, B. S. (2018). Pengaruh Kualitas Pelayanan Rest Area terhadap Kepuasan Pengunjung di Rest Area KM 57 Tol Cipularang. Universitas Komputer Indonesia. Diakses dari <https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/4587/8/08.%20BAB%202.pdf>
- Pikiran Rakyat. (2024, 11 September). Taman Budaya Gunungkidul Mempromosikan Seniman dan Kerajinan Lokal. Pikiran-Rakyat.com. Diakses dari <https://gunungkidul.pikiran-rakyat.com/berita-lokal/pr-2538588114/taman-budaya-gunungkidul-mempromosikan-seniman-dan-kerajinan-lokal>
- Pradana, G. W. (2018). Prediksi Perhitungan Pengunjung. Scribd. Diakses dari <https://www.scribd.com/document/436388215/Prediksi-Perhitungan-Pengunjung>
- Riyanto, S. (2017, 11 Agustus). Arsitektur Tradisional Jawa: Kosmologi, Estetika, dan Simbolisme Budaya Jawa. Hurahura.wordpress.com. Diakses dari <https://hurahura.wordpress.com/2017/08/11/arsitektur-tradisional-jawa-kosmologi-estetika-dan-simbolisme-budaya-jawa/>
- YouTube. (2024). Forum Desentralisasi Asimetris Indonesia 2023 (Papua Barat). YouTube. Diakses dari <https://www.youtube.com/watch?v=aUhFYiANqHs>
- BPIW PUPR. (t.t.). Amphitheater (ampiteater). Badan Pengembangan Infrastruktur Wilayah, Kementerian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat. Diakses dari <https://bpiw.pu.go.id/bankdata/dictionary/words?q=Amphitheater+%28ampiteater%29&id=52>

