

Fasilitas Edukasi Wisata Arak Bali di Bali

Putu Gede Iswarada Idep Premana Rusdyana dan Altrerosje Asri
Program Studi Arsitektur. Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
tude767@gmail.com; altre@petra.ac.id



Gambar 1. 1. Perspektif Bangunan Utama

ABSTRAK

Fasilitas Edukasi Wisata Arak Bali ini terletak di Tegallingah, Desa Bongkasa, Kec. Abiansemal, Kabupaten Badung, Bali. Desa Bongkasa merupakan sebuah desa wisata yang memiliki banyak tempat wisata dan salah satunya adalah wisata arak yang dulunya ada namun sekarang telah mati ditinggalkan karena covid 19 dan juga reputasi arak Bali yang cenderung ke arah negatif. Dengan matinya wisata arak Bali ini memberi dampak buruk pada masyarakat pengrajin arak dan wisata sekitar.

Fasilitas wisata edukasi ini bertujuan untuk meningkatkan reputasi arak Bali dengan sebuah edukasi yang interaktif dalam penyampaian multisensori yang merangsang indra pengunjung. Agar pengunjung dapat menemukan fungsi arak sebenarnya pada kehidupan masyarakat Hindu Bali. Selain itu fasilitas ini juga bertujuan untuk menampung pengrajin arak sebagai koperasi arak di Desa Bongkasa.

Kata Kunci: Arak Bali, Bali. Desa Bongkasa, Pabrik. Edukasi Wisata, Hindu, Masyarakat

1. PENDAHULUAN

1.1 Pendahuluan

Pabrik dan koperasi arak di Desa Wisata Bongkasa, dikelola oleh **Wayan Setiawan dan Agung Oka**, bertujuan menghasilkan arak berkualitas dan melibatkan pengrajin lokal. Pandemi COVID-19 pada 2019 menghentikan pariwisata dan membuat pabrik tidak mampu bersaing karena marketing yang lemah, arak ilegal, produk impor, dan reputasi negatif arak Bali (Indonesia, 2020b).

Pada 2020, Gubernur Bali I Wayan Koster mengeluarkan peraturan yang melegalkan minuman tradisional arak Bali agar meningkatkan ekonomi dan mengangkat derajat arak Bali. Meskipun pariwisata Desa Bongkasa pulih pada 2023, pabrik arak tetap

tutup, menyebabkan pengrajin kehilangan pekerjaan dan beralih ke produksi ilegal.

Melihat dari permasalahan dan potensi tersebut, maka dibutuhkan sebuah fasilitas edukasi wisata yang baru yang dapat memberi menarik pengunjung dan solusi bagi warga serta reputasi arak Bali. Fasilitas ini diharapkan dapat mengedukasi tentang budaya arak Bali dengan merangsang multisensorik pengunjung. Serta fasilitas dapat menjadi sebuah koperasi arak Bali bagi masyarakat.

1.2 Tujuan Perancangan

Perancangan ini Bertujuan sebagai koperasi minuman arak dan mengedukasi pengunjung akan budaya dan tradisi pembuatan minuman tradisional dalam sebuah pengalaman multisensori untuk mempromosikan minuman tradisional dengan maksud meningkatkan derajat arak di mata wisatawan.

1.3 Manfaat Perancangan

Dengan perancangan “Fasilitas Edukasi Wisata Arak Bali di Bali” ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat yaitu: fasilitas ini dapat meningkatkan ekonomi masyarakat desa dengan menjadi koperasi minuman tradisional, dan dapat mengedukasi pengunjung akan budaya dan tradisi pembuatan arak. Dengan bertujuan menaikkan derajat arak Bali kepada wisatawan / pengunjung agar dapat bersaing dengan minuman impor lain nya.

1.4 Rumusan Masalah

1.4.1 Masalah Umum

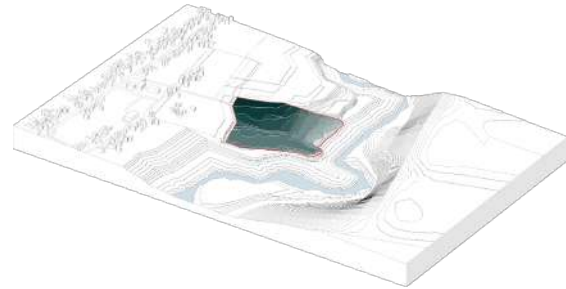
- Meningkatkan reputasi arak dan menarik pengunjung dari luar
- Mengedukasi pengunjung tentang proses pembuatan arak dan budaya Bali.

1.4.1 Masalah Khusus

- Menciptakan penggabungan masa dari masa lalu, masa sekarang dan masa depan.
- Bagaimana hubungan dan karakteristik ruang dapat merangsang multisensori pengunjung dalam proses memperlihatkan perspektif budaya Hindu Bali tentang arak.

1.5 Data dan Lokasi Tapak

Lokasi tapak terletak di Tegal lingham, Desa Bongkasa, Kec. Abiansemal, Kabupaten Badung, Bali. sini sebelumnya adalah tanah kosong yang dipenuhi pepohonan yang lebat dan sebagian tanah merupakan perkebunan pohon kelapa, lontar, aren serta perkebunan kecil lain nya.



Gambar 1. 2. Lokasi Tapak
(Sumber : Ilustrasi Pribadi)

Status Lahan: Perkebunan dan Lahan Kosong

Batas Utara : PT. Kerinting Lestari Organik

Batas Timur: Jurang

Batas Selatan: Perkebunan

Batas Barat: Hutan

Zonasi: Campuran

Luas Tapak: 26.400

KDB: 60%

KLB: 1.8

KDH: 15%

Tinggi Bangunan Maksimal: 15 m

GSB: 4 - 6 m

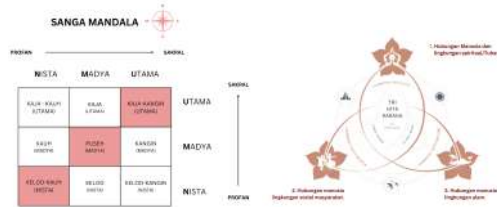
2. Desain Bangunan

Fasilitas ini dibagi mejadi 4 fasilitas yang pertama adalah fasilitas utama yang merupakan area edukasi, fasilitas pendukung merupakan area wisata, dan terdapat fasilitas staff serta service.

2.1 Program Luasan Ruang

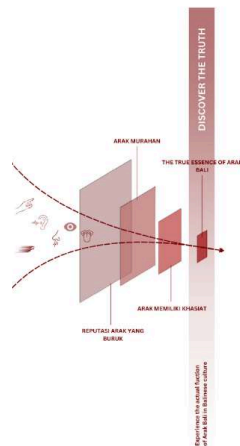
- a. Fasilitas utama: penerima, gallery pengenalan, gallery pengolahan, penyimpanan, packing, workshop, riset & pengembangan.
- b. Fasilitas pendukung: restoran. *hidden bar*, toko souvenir, *wedding chapel & event*.
- c. Fasilitas administrasi & staff: dibagi menjadi 2 yaitu fasilitas kantor dan kantor produksi.

budaya yang ada pada bentukan baru (Lim & Tan, 1998).

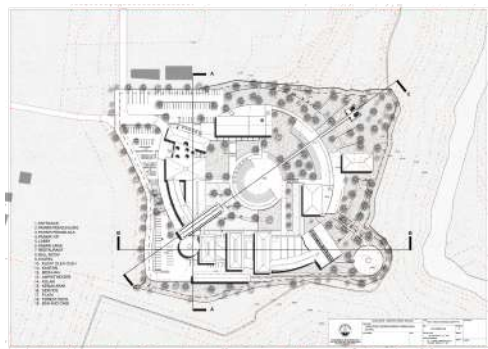


Gambar 2. 6. Sanga Mandala dan Tri Hita Karana (Sumber : Ilustrasi Pribadi)

Konsep Fasilitas ini adalah *Discover The Truth*. Dengan reputasi arak Bali yang kurang baik maka fasilitas ini memperlihatkan perspektif lain tentang arak dalam kehidupan masyarakat Hindu Bali, dengan arak memegang peran penting dalam lahir, hidup, dan mati masyarakat Hindu Bali.



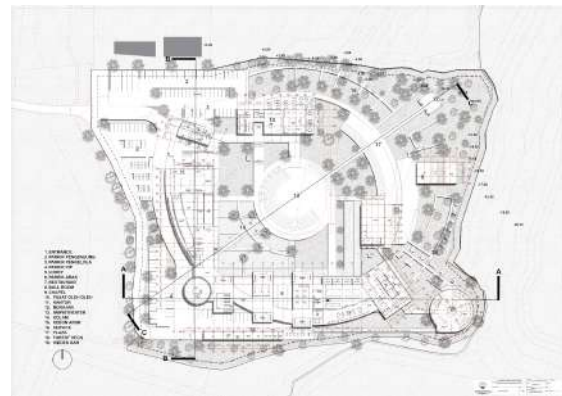
2.4 Perancangan Tapak dan Bangunan



Gambar 2. 7. Site Plan (Sumber : Ilustrasi Pribadi)

Perancangan lanskap tapak didasarkan pada prinsip Tri Hita Karana yang meliputi hubungan dengan Tuhan (Parahyangan), manusia (Pawongan), dan alam lingkungan (Palemahan), yang terlihat dari adanya merajan untuk kegiatan spiritual, area sosial seperti amphitheater dan taman, serta bangunan yang selaras dengan alam melalui

pelestarian vegetasi, penggunaan kontur, dan kolam penampung air hujan.



Gambar 2. 8. Layout Plan (Sumber : Ilustrasi Pribadi)

Tapak menggunakan gaya arsitektur tradisional terlihat dari penerapan zonasi Sanga Mandala yaitu dari sakral hingga profan di aplikasikan berdasarkan fungsi bangunan yang di bagi menjadi Nista, Madya, dan utama.



3 TAMPAK BARAT 1/500



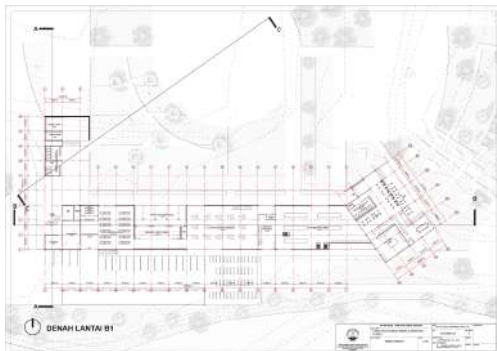
3 TAMPAK SELATAN 1/500

Gambar 2. 9. Tampak Barat dan Timur Lingkungan (Sumber : Ilustrasi Pribadi)

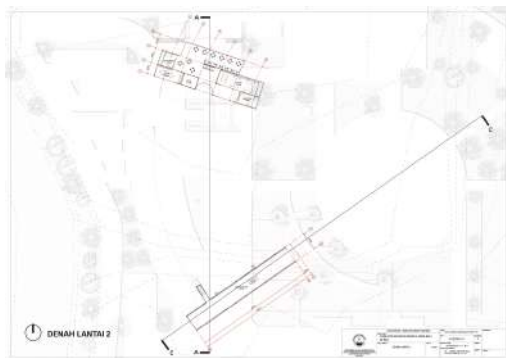
Massa pada fasilitas menggunakan atap perisai dan penggabungan material dari modern dan juga lokan seperti baja untuk struktur, batu bata, genteng, dan juga kayu dengan maksud penggabungan massa modern dan ciri khas dari daerah tersebut (lokal).

Pada denah massa utama lantai b1 berfungsi cenderung merupakan area semi - privat dan privat seperti lobby vip, dan produksi arak. Sedangkan lantai 1 (*Layout Plan*) berfungsi sebagai area edukasi

seperti gallery pengenalan arak, area workshop, *tasting* dan cafe. Pada lantai 3 merupakan ruangan *observatory* sebagai area untuk melihat dan merenung untuk mengambil kesimpulan tentang fasilitas dan arak Bali.



Gambar 2. 10. Denah Lantai b1
(Sumber : Ilustrasi Pribadi)



Gambar 2. 10. Denah Lantai 2
(Sumber : Ilustrasi Pribadi)



Gambar 2. 11. Potongan Tapak
(Sumber : Ilustrasi Pribadi)

Fasilitas merupakan multi massa, bangunan mengikuti kontur dan juga terdapat tunnel yang membantu memperlancar sirkulasi antara service dan pengunjung dan juga pengunjung vip.

3. PENDALAMAN DESAIN

Pendalaman yang digunakan adalah spasial multi sensorik dikarenakan, pengalaman multi sensorik diperlukan untuk membantu pendekatan neo vernakular dalam menyampaikan sebuah pengalaman yang ingin disampaikan untuk pengunjung.



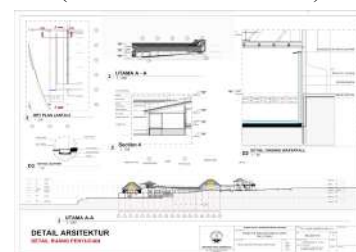
Gambar 3. 1. Denah Lantai 2
(Sumber : Ilustrasi Pribadi)

Agar pengunjung mencari kebenaran tentang arak yang sebenarnya, maka pengunjung akan diarahkan mengikuti sikuen edukasi wisata yang di mulai:

3.1 Rungan Penyucian



Gambar 3. 2. Ruang Penyucian
(Sumber : Ilustrasi Pribadi)



Gambar 3. 2. Detail R. Penyucian
(Sumber : Ilustrasi Pribadi)

Pengunjung akan dibersihkan dan merasakan kesegaran dari perjalanan melukad yang merupakan sebuah transisi. Permainan cahaya dan bayangan memberikan sebuah suasana resonansi puitis. (indra sensori: haptik dan pendengaran).

3.2 Immersive Gallery



Gambar 3. 2. *Immersive Galeri*
(Sumber : Ilustrasi Pribadi)

Membersihkan persepsi yang merupakan sebuah pengenalan awal dari persepsi baru. Lantai menggunakan material batu kali agar dapat mengeringkan kaki sambil berjalan agar mendapatkan suasana alam. (indra sensori: penglihatan dan pendengaran).

3.3 Display Material



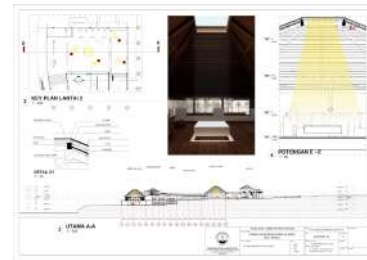
Gambar 3. 3. *Ruangan Display Material*
(Sumber : Ilustrasi Pribadi)

Sebuah ruangan pengenalan terhadap material yang dipakai dalam pembuatan arak. Ruangannya dibuat dengan surreal agar pengunjung dapat melihat dan merasakan dari sebuah perspektif yang berbeda. (indra sensori: haptik, penglihatan, dan penciuman).

3.4 Galeri Sejarah



Gambar 3. 4. *Galeri Sejarah*
(Sumber : Ilustrasi Pribadi)



Gambar 3. 2. *Detail Skylight*
(Sumber : Ilustrasi Pribadi)

Pengunjung dapat Mengelilingi galeri sejarah dengan mengikuti alur cerita yang dimulai dari sejarah hingga fungsi arak saat ini. (indra sensori: haptik, penglihatan dan penciuman).

3.5 Galeri Aroma



Gambar 3. 5. *Galeri Sejarah*
(Sumber : Ilustrasi Pribadi)

Merangsang indra penciuman dengan mencoba mencium arak dalam kendi kaca yang mengelilingi ruang. (indra sensori: penciuman dan penglihatan).

3.6 Observatory



Gambar 3. 6. *Observatory*
(Sumber : Ilustrasi Pribadi)

Ruangan kosong yang bersifat kontemplatif diarahkan ke sebuah aksis gunung agung, merajan, dan natah. Agar pengunjung dapat menarik sebuah kesimpulan tentang arak. (indra sensori: penglihatan).

3.7 Workshop Pengenalan



Gambar 3. 7. *Workshop Pengenalan*
(Sumber : Ilustrasi Pribadi)

Ruangan pengenalan tentang kegiatan workshop dan juga tahap - tahap kegiatan dalam workshop. (indra sensori: haptik dan penglihatan).

3.8 Workshop Arak



Gambar 3. 8. *Workshop arak*
(Sumber : Ilustrasi Pribadi)

Area ini merupakan area edukasi, dimana melihat dan mempelajari pengerjaan pembuatan arak secara langsung dan juga praktek pembuatan arak. (indra sensori: haptik, visual, penciuman, mencicip, dan pendengaran).

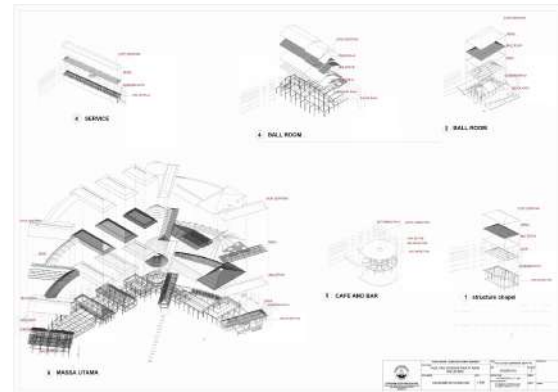
3.9 Arak Tasting



Gambar 3. 9. *Arak Tasting*
(Sumber : Ilustrasi Pribadi)

Area mencicipi arak yang dihasilkan oleh fasilitas ini sambil menikmati view tebing yang indah. (indra sensori: mencicipi dan visual).

4. Sistem Struktur

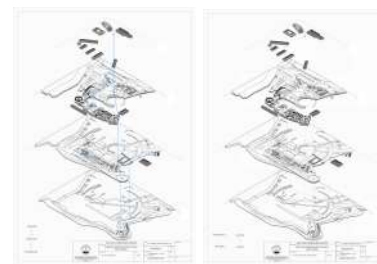


Gambar 4.1. *Axono Struktur*
(Sumber : Ilustrasi Pribadi)

Fasilitas merupakan multi massa yang menggunakan struktur yang berbeda - beda seperti: Pada massa utama, toko souvenir, dan service menggunakan struktur baja dan atap struktur ekspose kayu. Pada massa *Ballroom* area - semi outdoor dengan menggunakan full struktur kayu dan atap struktur ekspose kayu. Sedangkan pada massa *Chapel* dan juga *Hidden Bar*, keduanya menggunakan struktur beton sedangkan struktur atap pada chapel menggunakan atap struktur ekspose kayu dan pada *hidden bar* menggunakan atap beton agar menyatu dengan kontur.

5. Sistem Utilitas

5.1 Sistem Utilitas Air Bersih & Air kotor



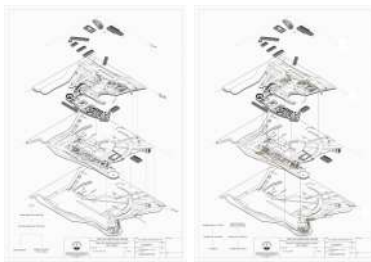
Gambar 5.1. *Utilitas Air Bersih & Air Kotor*
(Sumber : Ilustrasi Pribadi)

Sistem air bersih menggunakan up feed dengan dua water tower yang didistribusikan oleh pompa ke tiap bangunan. Air kotor dan limbah

menggunakan septic tank dan resapan yang tersebar di tiap area.

5.2 Sistem Utilitas Air Hujan & Limbah

Air hujan dialirkan dari gutter atap ke tanah atau kolam, lalu ke sungai kecil. Limbah basah dan kering disimpan sementara di ruangan limbah di selatan fasilitas. Sampah dikumpulkan per zona, lalu dibawa ke TPS untuk diambil truk sampah.



Gambar 5.2. *Utilitas Air Hujan & Limbah*
(Sumber : Ilustrasi Pribadi)

5.3 Sistem Utilitas kebakaran

Sistem utilitas kebakaran mencakup tangga dan bukaan evakuasi, sprinkler di setiap bangunan, serta hidran di dalam dan luar bangunan.



Gambar 5.3. *Utilitas Kebakaran*
(Sumber : Ilustrasi Pribadi)

6. Kesimpulan

Perancangan Fasilitas Edukasi Wisata Arak Bali di Bali ini dapat membantu masyarakat pengrajin arak dan menjadi koperasi arak di desa Bongkasa, Sehingga meningkatkan pariwisata dan ekonomi masyarakat Desa.

Dengan menggunakan pendekatan multisensorik diharapkan dapat membantu

pengunjung dapat berpikir lebih detail dalam membayangkan pengalaman tentang arak dan nantinya dapat meningkatkan reputasi arak yang buruk sebelumnya menjadi baik. Agar arak Bali dapat bersaing dengan produk impor. Perancangan ini diharapkan dapat terjadi pelestarian budaya Bali yang baik dan benar agar kedepannya budaya Bali tidak punah dan tetap terjaga.

Daftar Pustaka

Badan Pusat Statistik Provinsi Bali. (2022, September 1). <https://bali.bps.go.id/pressrelease/2022/09/01/717648/perkembangan-pariwisata-provinsi-bali-juli-2022-.html>

Badan Pusat Statistik Provinsi Bali. (2023, September 1). <https://bali.bps.go.id/pressrelease/2023/09/01/717794/perkembangan-pariwisata-provinsi-bali-juli-2023.html#:~:text=Abstraksi,yang%20tercatat%20sebanyak%20478.198%20kunjungan.>

Bank Indonesia, I. (2020). What Can Bali's Tourism Do With Digital Payment in The New Normal Era.

Lim, W. S. W., & Tan, H. B. (1998). Contemporary Vernacular: Evoking traditions in Asian architecture. <https://ci.nii.ac.jp/ncid/BA42525616>

Lakebo, F., Hamdy, M. A., & Idris, S. (2019). Aplikasi Penerapan Model Arsitektur Neo Vernakular Pada Tampilan Fasade Hotel di Kawasan Pesisir Kota.