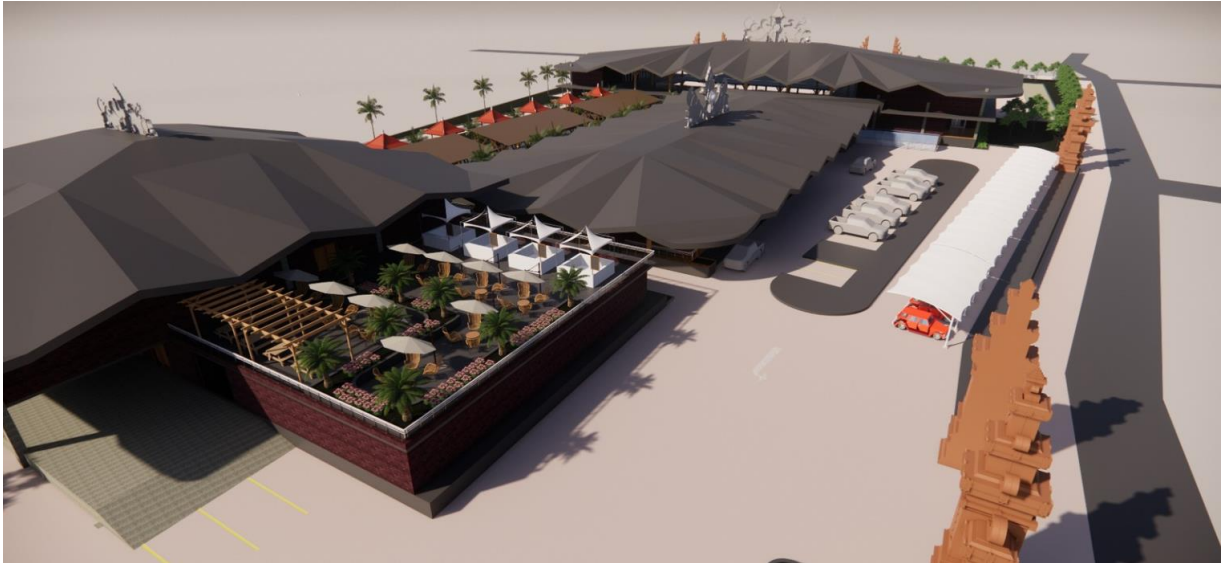


# Anjungan Pendukung Wisata Petualangan di Gianyar, Bali

Okky Nanda P. S dan Christine Wonoseputro, S.T., MASD.  
Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra  
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
Okkyn44@gmail.com; christie@petra.ac.id



Gambar 1.1 Perspektif Utara Bangunan Menunjukkan Area *Drop-Off* dan *Pick-Up* Pengunjung

## ABSTRAK

Inovasi dalam sektor wisata petualangan yang mencakup pengembangan dalam menata infrastruktur sesuai dengan kategori petualangan atau *adventure* agar lebih tertata dan wisatawan dapat dengan mudah untuk memilih jenis permainan petualangan yang diinginkan dan juga dapat memberikan sebuah informasi yang baik. Perancangan ini menciptakan fasilitas penunjang seperti pusat souvenir dan restoran yang dirancang dengan tujuan memberikan pengalaman yang lebih mudah dan nyaman bagi pengunjung. Inovasi ini bertujuan untuk meningkatkan kesan positif wisatawan selama kunjungan mereka, memastikan bahwa mereka dapat dengan mudah menikmati pengalaman petualangan sambil mendapatkan kenangan dan kenyamanan yang tak terlupakan. Metode yang dipakai dalam perancangan fasilitas wisata petualangan ini adalah dengan pendekatan neo vernakular yang merujuk pada penggunaan gaya, bahan, dan teknik konstruksi yang khas untuk suatu daerah atau budaya tertentu. Ini mencakup penerapan

elemen desain yang berasal dari tradisi lokal dan memperhatikan kondisi iklim, material lokal, serta kebutuhan dan kebiasaan masyarakat setempat. Pendekatan neo vernakular dalam arsitektur bertujuan untuk menciptakan bangunan yang berintegrasi secara harmonis dengan lingkungannya sambil mempertahankan keunikannya yang terkait dengan identitas lokal

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Gianyar adalah sebuah kabupaten yang terletak di pulau Bali, Indonesia, terkenal dengan sejumlah wisata petualangan yang menghadirkan pengalaman tak terlupakan bagi para pengunjungnya. Salah satu daya tarik utama di Gianyar adalah *rafting* di Sungai Ayung, yang memungkinkan para petualang mengarungi jeram dengan latar

belakang pemandangan alam yang memukau. Wisata ATV juga menjadi pilihan yang populer di Gianyar, dimana pengunjung dapat menjelajahi pedesaan, hutan, dan sungai dengan mengendarai ATV.

Desa Melinggih Kelod, Kecamatan Payangan, Gianyar kini matangkan persiapan menjadi desa wisata. Potensi pariwisata di Melinggih Kelod, yakni alam, tradisi, seni dan budaya. Posisi Desa Melinggih Kelod yang strategis berada kawasan wisata Ubud dan berada di jalur pariwisata Kintamani, maka kondisi ini akan menguntungkan Desa Melinggih Kelod.

Potensi ini dimanfaatkan dengan lebih menata dan menggiatkan kembali para pedagang yang berada di wilayah Jalan Raya Pengaji dan Bayad dengan memanfaatkan hasil produksi dari hasil pertanian di Desa Melinggih yang bisa dinikmati oleh wisatawan, terutama produksi buah-buahan yang melimpah di Desa Melinggih Kelod.



Gambar 1.2 Pedagang buah-buahan jalan raya payangan

## 2.2 Tujuan Perancangan

Perancangan ini bertujuan:

1.2.1 Mengeksplorasi dan merumuskan kebutuhan utama proyek "Anjungan Pendukung Wisata Petualangan".

1.2.1 Mendorong partisipasi dan manfaat ekonomi bagi komunitas lokal.

Hal ini dapat mencakup pelibatan penduduk setempat dalam operasional, penjualan produk souvenir lokal, atau peluang pekerjaan.

1.2.2 Mendukung pengembangan komunitas lokal dengan melibatkan mereka dalam proses perencanaan, memberikan pelatihan untuk pekerjaan di sektor pariwisata, dan berkontribusi pada infrastruktur dan fasilitas lokal.

## 1.2 Manfaat Perancangan

Salah satu manfaat utama adalah peningkatan pendapatan bagi destinasi wisata dan komunitas sekitarnya. Projek Ini menciptakan lapangan kerja, menggerakkan ekonomi lokal, dan meningkatkan pendapatan pajak. Dengan membantu pertumbuhan ekonomi lokal, pengembangan tempat petualangan (*adventure*) juga dapat meningkatkan kualitas hidup penduduk setempat dengan memberikan akses ke pekerjaan dan sumber daya yang lebih baik.

## 1.3 Rumusan Masalah

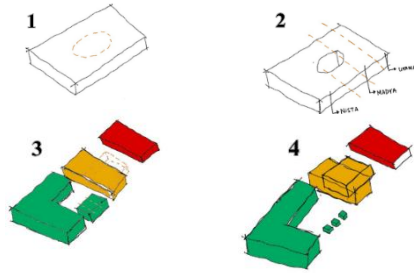
### 1.4.1 Masalah Utama

- Merancang pusat wisata petualangan yang mengintegrasikan identitas budaya lokal secara autentik dan menarik bagi pengunjung.
- Mengintegrasikan elemen-elemen arsitektur, kuliner, dan seni tradisional lokal dalam desain pusat wisata petualangan.

### 1.4.2 Masalah Khusus

- Desain tersebut dapat memberikan objek baru bagi kawasan.





Gambar 2.2 Transformasi Bentuk

Transformasi massa dimulai dengan pembagian konsep *Tri Mandala*, dimana dibangun menjadi 3 bagian yaitu Nista, Madya dan Utama dengan orientasi bangunan mengikuti arah mata angin untuk menyesuaikan dengan bangunan lokalitas dan adanya halaman tengah (Natah) untuk menciptakan keseimbangan.

<b>Material Lokal</b>	Batu bata, batu andesit, kayu, bambu
<b>Iklim Lokal</b>	Hujan dan dingin
<b>Potensi Lokal</b>	Dapat memberikan peluang atau keuntungan bagi warga lokal dengan memberikan lowongan pekerjaan.
<b>Inovasi Material Lokal</b>	penggunaan bahan daur ulang atau pengembangan teknologi konstruksi lokal
<b>Keterlibatan Tenaga Kerja Lokal</b>	Mempekerjakan tenaga kerja lokal dalam proses konstruksi bangunan untuk memberdayakan masyarakat setempat secara ekonomi
<b>Pembangunan Ekonomi Lokal</b>	pembangunan infrastruktur atau fasilitas yang mendukung industri lokal.

Tabel 2.3 Penerapan Vernakular

Penerapan Vernakular pada desain bangunan seperti tata letak, peggaplikasian material lokal pada bangunan, mengaplikasikan gapura atau angkul-angkul karena memiliki makna sebagai penanda masuk ke wilayah suci, simbol perlindungan, dan peralihan dari dunia luar yang profan ke dalam lingkungan yang lebih sakral dan privat. Ini juga mencerminkan identitas budaya dan seni tradisional Bali.

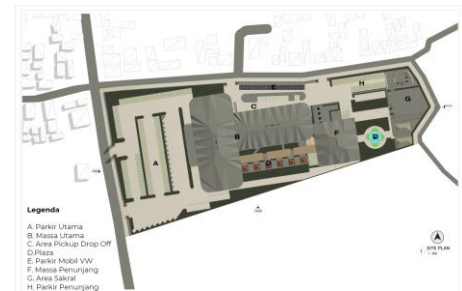
### 2.3 Pendekatan Perancangan

Berdasarkan masalah desain, pendekatan yang digunakan adalah pendekatan Neo Vernakular yang diaplikasikan kedalam sebuah desain bangunan seperti menggunakan material lokal hingga penataan bangunan dengan budaya lokal.

### 2.4 Perancangan Tapak dan Bangunan

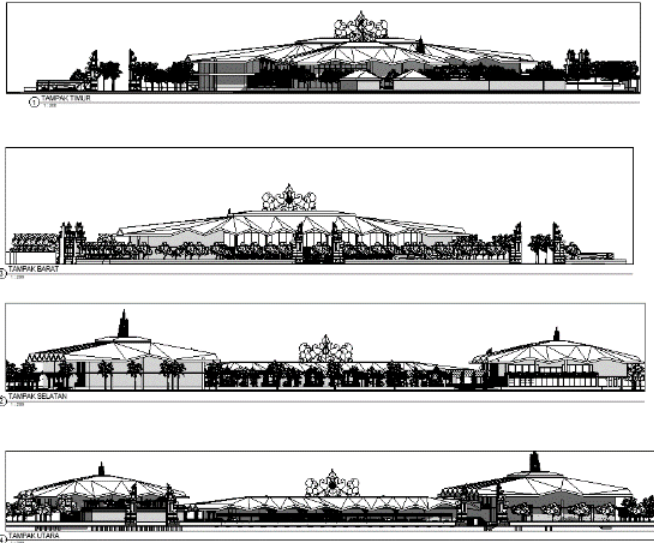


Gambar 2.3 Ban Rafting



Gambar 2.4 Ban Rafting dan Site Plan

Bangunan menggunakan bentuk atap yang berawal dari bentuk ban rafting yang bentuknya dimodifikasi dan material atap menggunakan atap sirap untuk mendukung penerapan lokalitas.

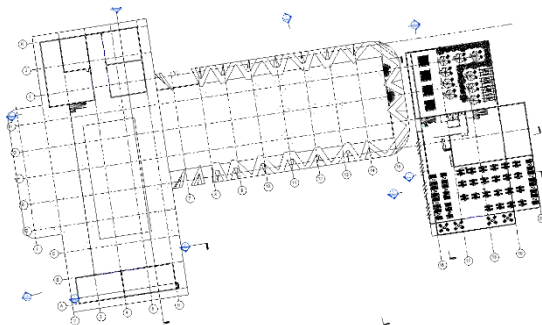


Gambar 2.5 Tampak Bangunan

Bangunan ini Setiap *Entrance* disambut dengan sebuah Gapura dengan tujuan memiliki makna sebagai penanda masuk ke wilayah suci, simbol perlindungan, dan peralihan dari dunia luar yang profan ke dalam lingkungan yang lebih sakral dan privat. Ini juga mencerminkan identitas budaya dan seni tradisional Bali.

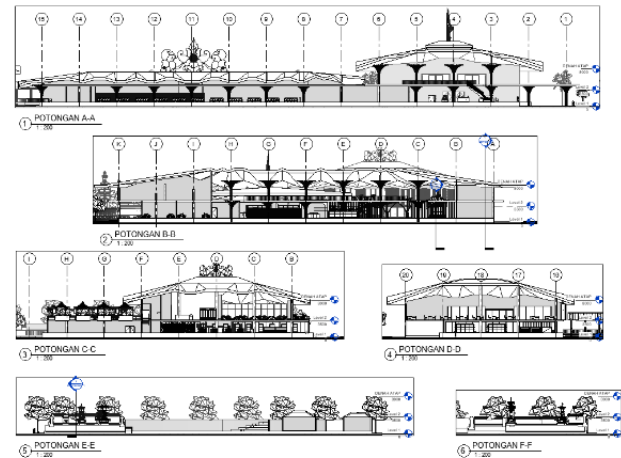


Gambar 2.6 Layout Plan



Gambar 2.7 Denah LT2

Pada Lantai 1 (*Layout plan*) pada massa Nista yaitu khusus aktifitas utama, untuk massa madya atau penunjang difungsikan sebagai pusat souvenir, area utama dikhususkan untuk area sakral. Pada Lantai 2 massa utama yaitu fasilitas untuk pengelola administrasi dan massa penunjang yaitu area restoran.



Gambar 2.8 Potongan Bangunan

Pada potongan menunjukkan pembagian ruang area Nista, Madya, dan Utama. Material lokal yang diterapkan pada bangunan seperti *roaster* bata, kolom bambu, atap sirap, bale-bale pada plaza disekitar natah atau halaman Tengah.

### 3. PENDEKATAN DESAIN

Neo Vernakuler atau lokalitas dalam desain

VERNAKULAR	
Material Lokal	Batu bata, kayu, sirap, bambu
Atap Lokal	Sirap (atap tradisional)
Struktur Lokal	Elemen struktur lokal yang menggunakan kayu sebagai penyangga struktur
Interior Material Lokal	Material interior lokal yang menggunakan kayu sebagai penutup dinding dan lantai
Atap Benda Lokal	Material atap lokal yang menggunakan sirap sebagai penutup atap
Penutupian Material Lokal	Material penutupian lokal yang menggunakan sirap sebagai penutup atap

**Penataan**  
Natah adalah ruang kosong dengan basis yang tinggi, oval, serong, rampang kesambungan.

**Gapura/Angkul-angkul**  
memiliki makna sebagai penanda masuk ke wilayah suci, simbol perlindungan, dan peralihan dari dunia luar yang profan ke dalam lingkungan yang lebih sakral dan privat. Ini juga mencerminkan identitas budaya dan seni tradisional Bali.

Pada bangunan, rencana penempatannya yaitu menggunakan material lokal (batu bata, sirap, bambu, kayu, sirap) pada fasad bangunan, material sirap atap lokal dan tata ruang dalam bangunan.

Gambar 3.1 Penjelasan Neo Vernakular (Sumber: Pratama&Elviana, 2004)

Pendekatan yang dipilih adalah Neo Vernakular, fasilitas hingga kegiatan dirancang sesuai dengan lokalitas setempat dengan tujuan dan harapan dapat meningkatkan ekonomi lokal dan juga menciptakan suatu kesan bagi pengunjung agar merasakan kearifan lokal.

### 3.1 Ruang Lobby



Gambar 3.2 Ruang Lobby

Di area ini pengunjung dapat melihat jenis-jenis permainan serta membeli alat yang diinginkan sebelum dan untuk bermain lalu pengunjung bisa *booking* atau membeli tiket sesuai permainan yang diinginkan.

### 3.2 Ruang Pemeriksaan Tiket dan Persiapan



Gambar 3.3 Pemeriksaan Tiket dan Persiapan

Setelah membeli tiket, pengawas akan mengecek tiket yang dibeli untuk bisa masuk ke area persiapan.

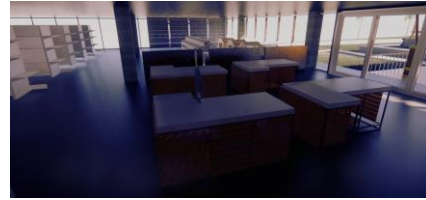
### 3.3 Area Tunggu Drop-Off dan Pick-Up



Gambar 3.4 Area Tunggu

Area ini adalah area untuk pengunjung menunggu penjemputan oleh driver untuk nantinya diantar langsung ke area bermain sesuai pilihannya.

### 3.4 Pusat Souvenir



Gambar 3.5 Pusat Souvenir

Setelah bermain, pengunjung bisa mengunjungi pusat souvenir untuk membeli oleh-oleh, bertujuan untuk memberikan kesan kenangan bahwa mereka pernah mendatangi tempat ini, tidak hanya yang setelah bermain saja namun pengunjung yang tidak bermain juga bisa langsung mengunjungi pusat souvenir ini.

### 3.5 Restoran



Gambar 3.6 Restoran

Area restoran juga dapat dikunjungi setelah bermain maupun yang tidak ikut bermain sebagai tempat bersantai ataupun menunggu kerabat yang sedang bermain.

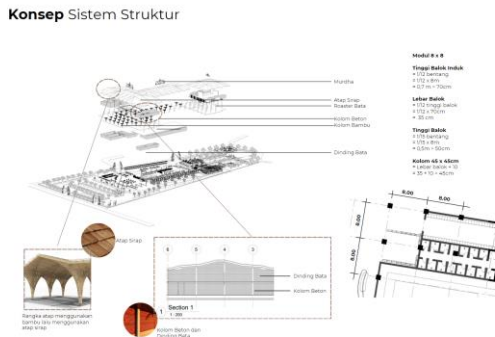
### 3.6 Area Sakral



Gambar 3.7 Area Sakral

Area sakral dikhususkan untuk staff yang sembahyang sebelum memulai aktifitasnya dan area ini juga dapat difungsikan sebagai area pementasan di hari-hari tertentu dan pengunjung yang datang juga bisa menyaksikannya.

#### 4. SISTEM STRUKTUR

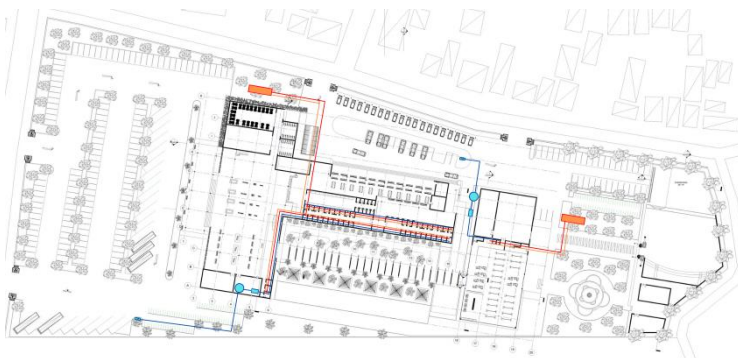


Gambar 4.1 Sistem Struktur

Sistem struktur bangunan ini menggunakan kolom bambu pada massa utama dan kolom beton untuk massa penunjang, untuk dindingnya menggunakan dinding bata, atapnya menggunakan rangka bambu dengan finishing atap sirap.

#### 5. SISTEM UTILITAS

##### 5.1 Distribusi Air Bersih, kotor, kotoran

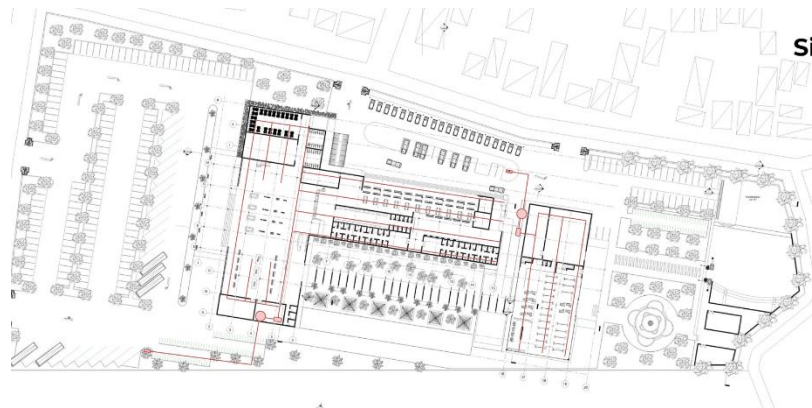


Gambar 5.1 Distribusi air bersih, kotor, kotoran

Menggunakan Sistem **UPFEED** karena Sistem *upfeed* lebih cocok untuk bangunan rendah hingga sedang, di mana pompa dapat mendorong air ke atas tanpa kesulitan signifikan.

Menggunakan STP karena seringkali memiliki kebutuhan besar akan pengolahan air limbah karena jumlah pengunjung yang tinggi. STP dapat menjadi solusi yang efektif untuk mengelola air limbah dari fasilitas tersebut dengan cara yang ramah lingkungan dan hemat biaya.

##### 5.2 Sirkulasi dan sistem Kebakaran



Gambar 5.2 Utilitas Kebakaran

Sama seperti saluran air bersih yang Dimana menggunakan sistem UPFEED. Dimana air dari tandon dipompa lalu didistribusikan ke saluran sprinkler.

### 5.3 Sistem Utilitas Listrik



Gambar 5.3 Utilitas Listrik

Distribusi sistem listrik dimulai dari PLN, kemudian dialirkan ke meteran utama, lalu ke MDP. Dari MDP, listrik didistribusikan ke SDP di setiap lantai, dan selanjutnya disalurkan ke seluruh perangkat di masing-masing lantai.

## 6 KESIMPULAN

Perancangan Anjungan Pendukung Wisata Petualangan ini dengan harapan dapat memberikan kenyamanan berwisata serta dapat dengan mudah dan menghemat waktu untuk bisa bermain dan membeli barang seperti oleh-oleh tanpa perlu khawatir soal perjalanan yang jauh. Selain itu juga dapat membantu waga lokal dalam pembangkitan ekonomi serta mengenalkan produk-produk lokal yang mereka sediakan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Wiwin, I. W. (2019). Wisata minat khusus sebagai alternatif pengembangan pariwisata di Kabupaten Bangli. *Pariwisata Budaya: Jurnal Ilmiah Agama dan Budaya*, 2(2), 42. <https://doi.org/10.25078/pba.v2i2.840>
- Erianto, D., & Sartika, S. R. (2019, December 28). Gianyar, juragan wisata alam dan budaya. *Kompas.id*. <https://www.kompas.id/baca/riset/2019/12/28/gianyar-juragan-wisata-alam-dan-budaya>
- Pratama, I. P., & Elviana, E. (2024). Penerapan Konsep Neo Vernakular Bali pada Bangunan mixed-use Beachwalk Bali. *Journal of Education Research*, 5(2), 1157-1165. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i2.1013>
- Tascha, A. F., Kridarso, E. R., & Wijayanto, P. (2023). Identifikasi konsep arsitektur neo vernakular pada bangunan Hotel Potato Head di Bali. *Metrik Serial Humaniora dan Sains*, 4(1). <https://publikasi.kocenin.com/index.php/huma/article/view/437>
- Suryawan, IG. A. J. (2019). Arsitektur bali berkonsepkan asta kosala kosali dan asta bumi sebagai daya tarik wisata <file:///C:/Users/ASUS/Downloads/688-1251-1-SM.pdf>