Penerapan Arsitektur Simbolis pada Perencanaan Taman Wisata Budaya Sampang di Kabupaten Sampang

Achmad Badar[1], Broto Wahyono Sulistyo[2], Suci Ramadhani[3]
[1,2,3] Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya, Surabaya, Indonesia
Email: [1] ab.prajapathi.arch@gmail.com

Abstract. *Sampang Regency is one of the areas in Madura whose original culture has begun to disappear due to cultural erosion. Outside cultures have entered Sampang Regency since the inauguration of Suramadu Bridge. Consequently, a forum is needed to preserve the original arts and culture of Sampang Regency through the development of a "Cultural Tourism Park" in Sampang Regency. The Cultural Tourism Park will be a recreational facility as well as a place for artistic and cultural activities that consider the cultural environment as a supporter of the recreational atmosphere in terms of the outdoor and indoor spaces of the building. The existence of the Cultural Tourism Park will enable the Madurese community in general and the people of Sampang Regency in particular to know the original culture and arts of Sampang Regency. Later on, there will be a growing sense of community love for the original arts and culture of Sampang Regency. The theme used in this project is symbolic architecture, which aims to attract visitors with a unique and iconic building appearance. In addition, it can be a new symbol or landmark in the Sampang Regency. The macro concept in the design is adaptive, aiming to create a design that can adapt to the environment, activities, and culture of Sampang. Thus, the Sampang Regency government is expected to facilitate the development of this cultural tourism park project.*
Keywords: *Cultural Tourism Park, Sampang Regency, Art and Culture.*

Abstrak. *Kabupaten Sampang merupakan salah satu daerah di Madura yang Kebudayaan aslinya mulai hilang akibat tergerus oleh budaya dari luar sejak disahkannya Jembatan Suramadu. Dengan adanya fenomena tersebut maka dibutuhkan wadah untuk melestarikan Kesenian dan Kebudayaan asli Kabupaten Sampang melalui Pembangunan "Taman Wisata Budaya" di Kabupaten Sampang. Taman Wisata Budaya adalah fasilitas rekreasi dan sekaligus sebagai wadah kegiatan seni dan budaya yang mempertimbangkan lingkungan budaya sebagai pendukung penciptaan suasana yang rekreatif baik pada karakter ruang luar maupun ruang di dalam bangunan. Dengan adanya Taman Wisata Budaya itu diharapkan Masyarakat Madura pada umumnya dan Masyarakat Kabupaten Sampang pada khususnya bisa mengenal Kembali Kebudayaan dan Kesenian asli dari Kabupaten Sampang. Sehingga nantinya diharapkan akan tumbuh rasa kecintaan Masyarakat akan Kesenian dan Kebudayaan asli Kabupaten Sampang. Tema yang digunakan pada proyek ini adalah Arsitektur Simbolis. Maksud dari penggunaan Tema ini adalah untuk menarik pengunjung dengan tampilan bangunan yang unik dan iconic dan diharapkan menjadi simbol atau Landmark baru di Kabupaten Sampang. Konsep Makro pada rancangan adalah Adaptif, bertujuan menciptakan sebuah rancangan yang dapat beradaptasi dengan lingkungan, aktifitas dan Budaya Sampang. Untuk mewujudkan Proyek Taman Wisata Budaya ini, diharapkan agar Pemerintah Kabupaten Sampang dapat memfasilitasi Pembangunan Taman Wisata Budaya ini.*
Kata Kunci: *Taman Wisata Budaya, Kabupaten Sampang, Kesenian dan Kebudayaan.*

1. Pendahuluan

Kabupaten Sampang merupakan salah satu daerah yang ada di Pulau Madura yang Kebudayaan Aslinya mulai hilang. Salah satunya adalah alat musik Ba'beng. Alat Musik Ba'beng adalah salah satu kesenian asli Sampang yang sudah mulai dilupakan akibat tergerus oleh gaya hidup yang semakin modern. Masih banyak lagi Kesenian dan Kebudayaan asli Kabupaten Sampang yang patut kita jaga dan lestarikan. Sebagai generasi penerus kita wajib melestarikan Kesenian dan Kebudayaan asli nenek moyang kita.

Dengan adanya fenomena yang tersebut maka dibutuhkan wadah untuk melestarikan Kesenian dan Kebudayaan asli Kabupaten Sampang melalui Pembangunan "Taman Wisata Budaya" di Kabupaten

Sampang. Dengan adanya tempat wisata itu diharapkan masyarakat Madura pada umumnya dan masyarakat Kabupaten Sampang pada khususnya bisa mengenal Kembali Kebudayaan dan Kesenian asli Nenek Moyang kita.

Tujuan dari Perencanaan Taman Wisata Budaya di Kabupaten Sampang ini adalah: (a) Menjadi wadah bagi Masyarakat Sampang untuk mengenali dan mengembangkan Kesenian dan Kebudayaan Khas kabupaten Sampang. (b) Upaya pencegahan agar Kesenian dan Kebudayaan khas Kabupaten Sampang tetap Lestari dan terjaga. (c) Bisa Menambah Pendapatan Asli Daerah (PAD) Kabupaten Sampang. Sasaran utama dari pembangunan Taman Wisata Budaya ini adalah Masyarakat Pulau Madura pada umumnya, khususnya generasi milenial atau anak muda yang mulai melupakan Kebudayaan asli Masyarakat Kabupaten Sampang.

Arsitektur Simbolis adalah sebuah perihal pemakaian simbol atau lambang untuk mengekspresikan ide-ide secara arsitektural yang akan dapat diperlihatkan melalui jati diri suatu karya arsitektur sekaligus mempunyai makna dan nilai-nilai simbolik yang dapat dihasilkan melalui bentuk, struktur dan langgam. Dalam *Meaning and Behavior in the Built Environment*, Charles Sanders Peirce membagi sign menjadi 3, yaitu: (a) *Iconic sign*: Sign yang mengingatkan kita pada obyeknya melalui beberapa macam persamaan yang kompleks. Contoh: stan yang menjual hot dog mempunyai bentuk seperti hot dog. (b) *Indexial sign*: Sign yang menunjukkan pada obyak tertentu dalam hal fisik, maknanya dapat dibaca tanpa symbol pengetahuan budaya. Terdapat hubungan yang eksis antara signifier (symbol) denngan *signified* (konsep). Contoh: jendela berarti mempunyai fungsi untuk melihat view. (c) *Symbol*: Sign yang dipelajari sebagai makna sesuatu dalam konteks budaya tertentu.

Taman Wisata Budaya adalah fasilitas rekreasi dan juga sebagai wadah kegiatan seni dan budaya yang mempertimbangkan lingkungan budaya sebagai pendukung terciptanya suasana yang rekreatif baik pada karakter ruang luar maupun ruang di dalam bangunan. Taman Budaya memiliki tugas tugas untuk menjaga, merawat dan membina kesenian daerah yang ada, mengarahkan seniman dan masyarakat supaya mengetahui arti dan fungsi seni budaya daerah sebagai dasar bagi perkembangan seni budaya nasional. Taman Budaya memiliki fungsi untuk melaksanakan kegiatan pengolahan seni, melaksanakan pagelaran dan pameran seni dan melaksanakan ceramah, temu karya, sarasehan, lokakarya, publikasi dan informasi.

Pembangunan Taman Wisata ini bertujuan untuk memfasilitasi Kebudayaan Sampang agar lebih berkembang dan dikenal oleh Masyarakat luas. Selain itu untuk melestarikan Kebudayaan Sampang. Sedangkan Sasaran utama dari pembangunan Taman Wisata Budaya ini adalah Para Wisatawan baik dari Masyarakat Pulau Madura dan juga dari luar Madura, khususnya generasi *millenial* atau anak muda Kabupaten Sampang yang mulai melupakan Kebudayaan asli Masyarakat Kabupaten Sampang.

2. Metodologi

Metode yang dilakukan dalam studi ini ialah studi literatur untuk mendapatkan data dan informasi mengenai objek rancangan dan tema yang diterapkan, studi banding untuk mengamati objek kajian agar diperoleh masukan dan perbandingan dalam proses Perencanaan, studi lapangan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi fisik wilayah, potensi, keadaan lingkungan tapak yang dapat mempengaruhi perencanaan, dan wawancara dengan pihak terkait. Kemudian data tersebut dianalisis terhadap faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perencanaan, yaitu analisis fungsional, analisis kondisi lingkungan, analisis sistem struktur dan konstruksi, serta analisis utilitas yang akan digunakan pada objek Perencanaan.

Dalam pengembangan objek ini, prosedur dan teknik pengumpulan data dilakukan tidak hanya dengan melakukan studi banding terkait untuk memperkuat pengembangan konsep rancangan, tetapi juga melakukan analisis sederhana dan melakukan studi terhadap jurnal atau catatan penelitian. Analisis adalah penguraian pokok persoalan atas bagian-bagian, penelaahan bagian- bagian tersebut dan hubungan antara bagian untuk medapatkan pengertian yang tepat dengan pemahaman secara keseluruhan (Salim, 2002). Dalam pengembangan arsitektur, maka analisis merupakan proses pembagian data-data dari kondisi existing dan menghasilkan beberapa alternatif terkait untuk dilakukan pemahaman yang lebih optimal untuk menghasilkan rancangan yang menyeluruh dan benar.

Penyusunan konsep perancangan dilakukan sebagai tahap yang dihasikan oleh kumpulan beberapa solusi yang telah dianalisis. Menghasilkan beberapa elemen yang membentuk dasar bangunan serta menampilkan detail yang lebih terlihat. Tahap ini merupakan tahap yang disebut desain awal, mengacu kepada desain yang telah ditetapkan sejak awal.

3. Hasil dan Diskusi/ Pembahasan

3.1. Taman Wisata Budaya Sampang

Taman Wisata Budaya Sampang adalah fasilitas rekreasi dan sekaligus sebagai wadah kegiatan seni dan budaya Khas Kabupaten Sampang yang mempertimbangkan lingkungan budaya sebagai pendukung penciptaan suasana yang rekreatif baik pada karakter ruang luar maupun ruang di dalam bangunan.

Lokasi lahan yang dipilih dalam merancang Pembangunan Taman Wisata Budaya di Sampang terletak di Jalan Nasional Jalan Raya Ketapang, Desa Ketapang Timur, Kecamatan Sampang, Kabupaten Sampang, Madura. Alasan lahan dipilih karena lokasinya yang sangat strategis dan juga sesuai dengan tujuan Pemerintah Kabupaten Sampang yang ingin mengembangkan potensi alam di daerah Pantura menjadi Pusat Pariwisata di Kabupaten Sampang. Sedangkan Ukuran Lahan yaitu sekitar ± 3,3 Hektar atau sekitar 220 meter x 150 meter.

Dari segi transportasi, akses menuju lahan cukup terjangkau dan mudah karena kondisi jalan yang lebar karena merupakan jalan nasional dan juga lalu lintas yang tidak terlalu ramai sehingga jarang terjadi kemacetan. Lokasi lahan sangatlah strategis karena berada di daerah pantura yang berbatasan langsung dengan pantai. Lokasi ini juga terletak di antara dua tempat wisata yang cukup ramai pengunjung yaitu di sisi barat Air terjun Toroan dan di sisi timur yaitu Pantai Lon Malang.

Untuk lokasi site perancangan berikut memiliki area Sesuai dengan data dari RTRW (Rencana Tata Ruang Wilayah) Kabupaten Sampang Tahun 2019 – 2039, Lokasi site termasuk kedalam kawasan zona peruntukan khusus untuk Wisata, Perikanan dan Industri. Lahan yang dipilih berada di desa Ketapang Timur kecamatan Ketapang, Kabupaten Sampang, Madura, Jawa Timur. Menurut Peraturan Daerah Kabupaten Sampang nomor 4 Tahun 2020 tentang Rencana Detail Tata Ruang dan Peraturan Zonasi Bagian Wilayah Kabupaten Sampang memiliki KDB sebesar 40-60%, sedangkan KLB sebesar 0,8, Garis Sempadan Bangunan (GSB) sebesar ± 4 meter dan Garis Sempadan Pantai sebesar ± 100 m dari batas air laut tertinggi.

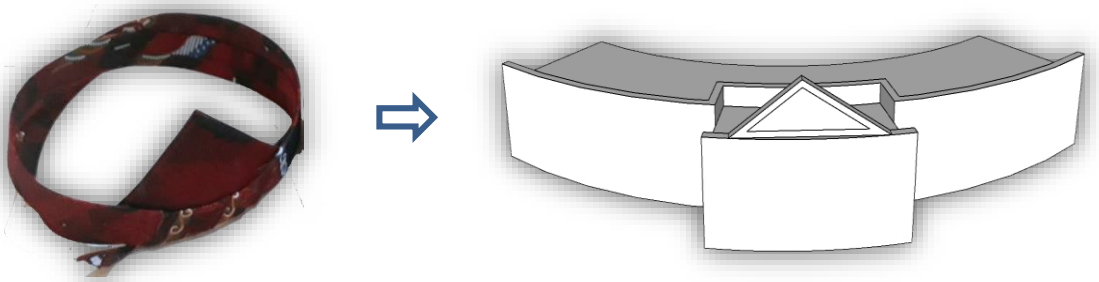
3.2. Konsep Ide Bentuk

Konsep Rancangan ini menjelaskan tentang Tema dan Konsep – konsep yang dipakai sebagai Kerangka Acuan dalam desain Perencanaan Taman Wisata Budaya Sampang di Kabupaten Sampang ini. Adapun tema dan Konsep yang dijelaskan yaitu: (a) **Tema: Arsitektur Simbolis,** Arsitektur Simbolis adalah sebuah perihal pemakaian simbol atau lambang untuk mengekspresikan ide-ide secara arsitektural yang akan dapat diperlihatkan melalui jati diri suatu karya arsitektur sekaligus mempunyai makna dan nilai-nilai simbolik yang dapat dihasilkan melalui bentuk, struktur dan langgam. (b) **Konsep Makro: Adaptif,** Semua Aspek mulai dari Tatanan Lahan, bentuk dan ruang diharapkan dapat beradaptasi dengan lingkungan, aktifitas dan budaya Madura. (c) **Konsep Mikro Tatanan Lahan: Terarah,** Tatanan Lahan diharapkan dapat membuat pengunjung tidak cepat merasa bosan dan memungkinkan akses yang mudah menuju tempat fasilitas tergantung dari keperluaannya. (d) **Konsep Mikro Bentuk: Simbolis,** Bentuk Bangunan mengadopsi dari bentuk barang dan kebudayaan yang ada di Madura. (e) **Konsep Mikro Ruang: Efektif,** Konsep Interior mengedepankan kenyamanan bagi pelaku aktifitas di dalamnya. Pola sirkulasi yang nyaman dan juga memaksimalkan pencahayaan dan penghawaan alami dalam ruang.

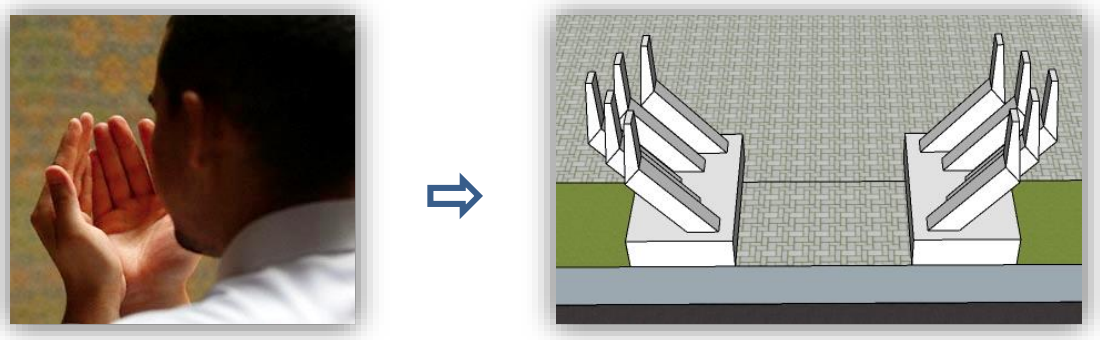
Konsep Rancangan Tatanan Lahan yang dgunakan adalah Terarah. Maksud dari konsep ini yaitu untuk memudahkan akses massa satu sama lain. Sedangkan pola sirkulasi yang diterapkan adalah pola sirkulasi linier dimana massa diletakkan sejajar dan terpusat menuju *Outdoor Plaza*.

Gambar 1. Konsep Rancangan Bentuk Tatanan Lahan

Ide desain pada massa Fasilitas Museum terinspirasi dari salah satu Pakaian Adat Madura yakni Odheng atau Ikat kepala (**Gambar 2**). Sedangkan untuk desain Main dan Side Gate merupakan analogi dari Gerakan berdo'a kepada yang Tuhan Maha Esa mengingat sifat orang madura yang taat dalam beribadah. Hal itu juga untuk memperkuat tema yang dipilih yakni Arsitektur Simbolis (**Gambar 3**).



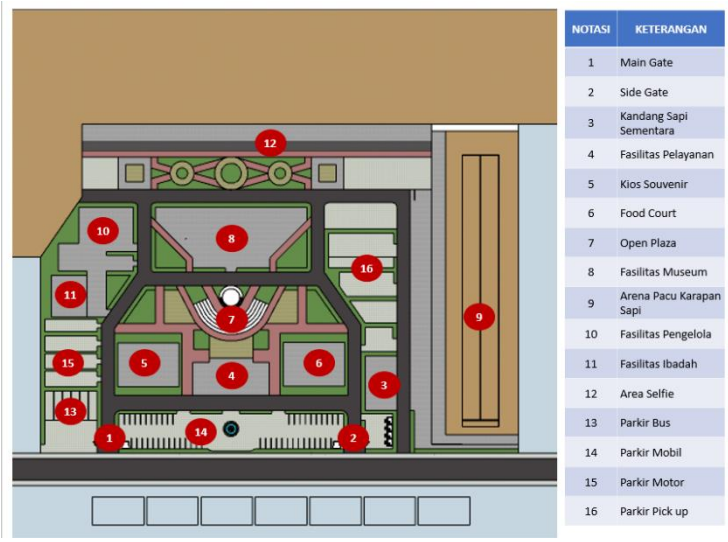
Gambar 2. Konsep Rancangan Bentuk Fasilitas Museum



Gambar 3. Konsep Rancangan Bentuk Gate

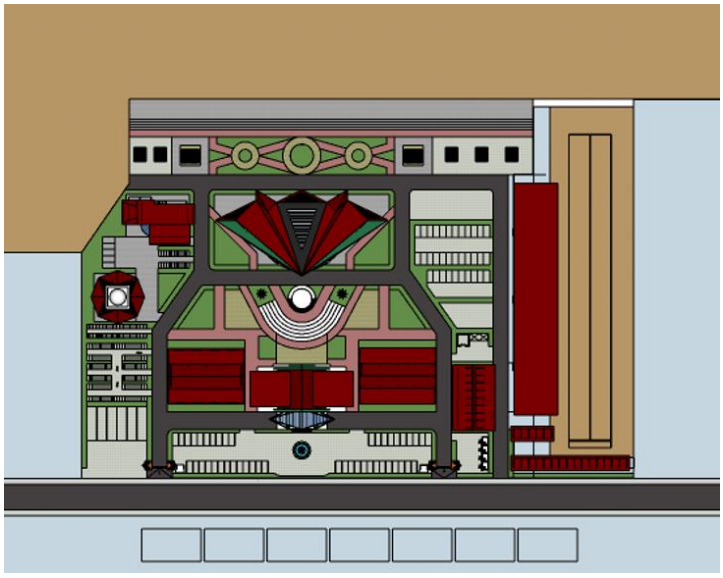
3.3. Penerapan Tema Pada Rancangan

Konsep Mikro Tatanan Lahan yang dgunakan adalah Terarah. Maksud dari konsep ini yaitu untuk memudahkan akses antar massa. Sedangkan pola sirkulasi yang diterapkan adalah pola sirkulasi linier dimana massa diletakkan sejajar dan terpusat menuju Outdoor Plaza. Pola sirkulasi yang diterapkan pada bangunan Taman Wisata Budaya ini menyesuaikan dengan pola sirkulasi yang diterapkan pada Rumah Adat "*Tanean Lanjhang*".



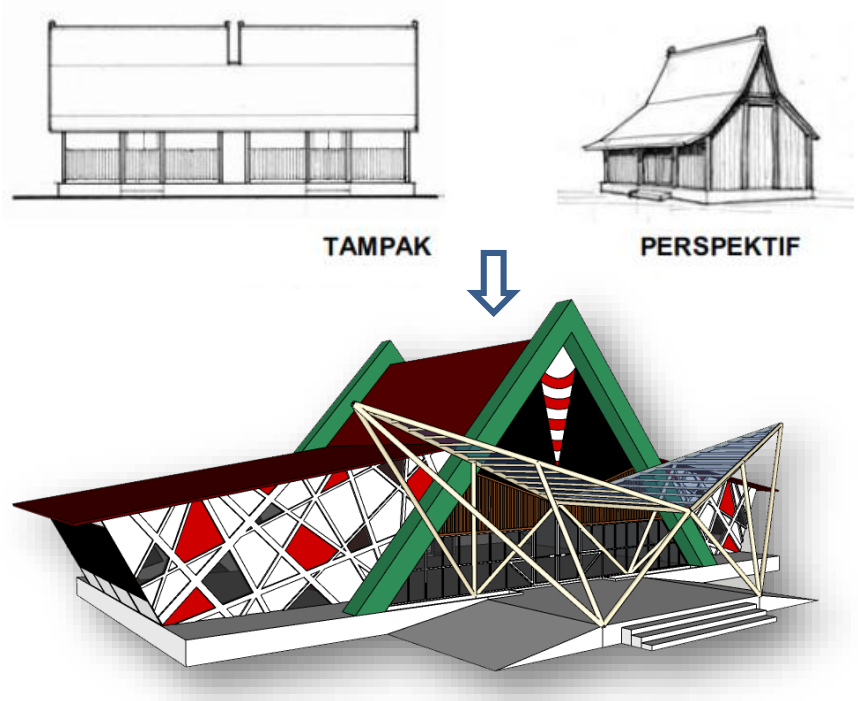
NOTASI	KETERANGAN
1	Main Gate
2	Side Gate
3	Kandang Sapi Sementara
4	Fasilitas Pelayanan
5	Kios Souvenir
6	Food Court
7	Open Plaza
8	Fasilitas Museum
9	Arena Pacu Karapan Sapi
10	Fasilitas Pengelola
11	Fasilitas Ibadah
12	Area Selfie
13	Parkir Bus
14	Parkir Mobil
15	Parkir Motor
16	Parkir Pick up

Gambar 4. *Block Plan*



Gambar 5. *Site Plan*

Penerapan bentuk pada Gedung Fasilitas Pelayanan adalah implementasi dari bentuk Rumah Adat Madura yakni Rumah Tanean Lanjhang. Bentuk atap pada Gedung ini mengadopsi dari bentuk atap Rumah Tanean Lanjhang. Bentuk atap pada Gedung ini mengadopsi dari bentuk atap Rumah Tanean Lanjhang. Pada area depan terdapat zona drop off barang ataupun penumpang (pengunjung) disertai kanopi kaca *tempered*. Sedangkan untuk Warna menggunakan warna dengan aksen atau ciri khas dari warna dominan pakaian adat madura yakni pesak.



Gambar 6. Desain Bentuk Fasilitas Pelayanan

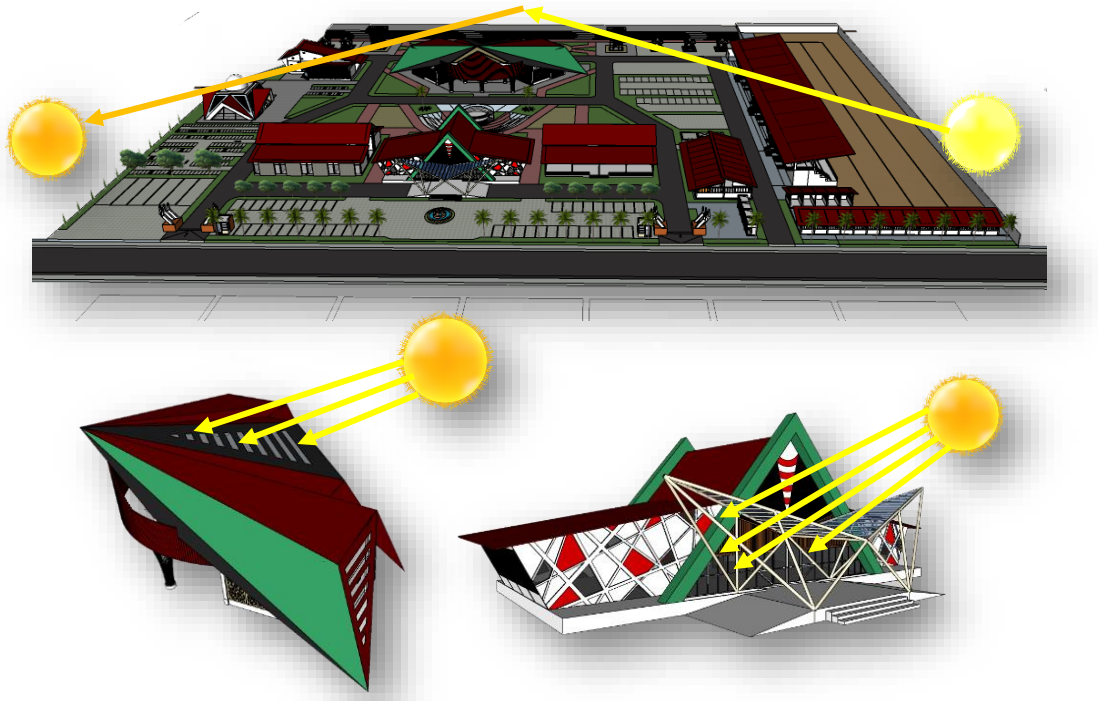
Penerapan bentuk pada fasilitas pengelola menggunakan bentuk minimalis dengan atap yang berbentuk miring atau biasa disebut atap kodokan. Selain untuk estetika bangunan penggunaan bentuk atap tersebut agar terkesan unity dengan bangunan yang lain.

Gambar 7. Desain Bentuk Fasilitas Pengelola

Desain Betuk pada Massa Fasilitas Museum yakni bangunan menggunakan bentuk modern minimalis. Tema simbolis diterapkan pada secondary skin pada bangunan ini yakni bentuk “odheng” atau ikat kepala dari pakaian adat suku Madura. Hal itu untuk menambah kesan menarik bagi para pengunjung mengingat bangunan ini merupakan fasilitas utama pada Taman Wisata Budaya ini.

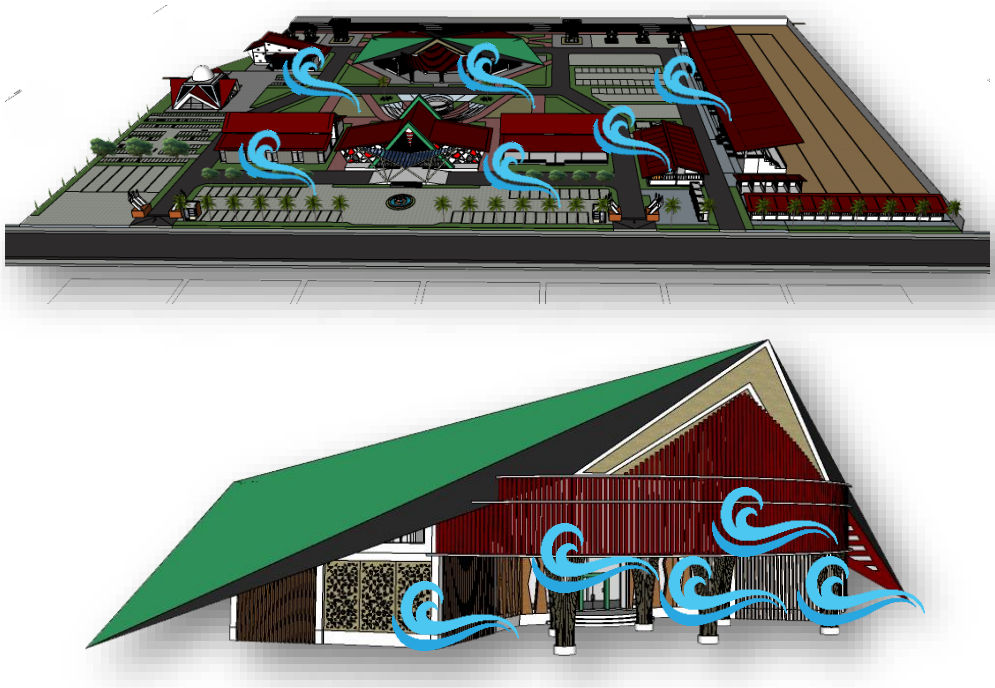
Gambar 8. Desain Bentuk Fasilitas Museum

Pada sistem sains bangunan, seluruh massa memungkinkan dapat memanfaatkan sinar matahari untuk pencahayaan alami dalam bangunan. Bukaan pada area timur dioptimalkan untuk menangkap sinar matahari terutama pada pagi hari. Untuk pencahayan dalam massa bangunan, pada massa museum menggunakan atap skylight untuk memanfaatkan sinar matahari sebagai pencahayaan alami pada siang hari. Sedangkan pada malam hari pencahayaan menggunakan lampu downlight, lampu strip, SL dan lampu hias. Pada massa fasilitas pelayanan terdapat banyak bukaan yang berukuran besar, tujuannya agar pencahayaan alami pada bangunan tersebut tercukupi dengan baik.



Gambar 9. Desain Sains Arsitektur (Pencahayaan Alami)

Sistem penghawaan alami dalam site memungkinkan memanfaatkan aliran angin muson barat dan angin muson timur. Penempatan bukaan pada area utara dan barat memungkinkan untuk menangkap angin yang digunakan untuk penghawaan alami dalam site (**Gambar 9**). Pada massa bangunan terdapat banyak bukaan untuk menangkap angin sebagai penghawaan alami dalam Gedung. Selain itu untuk menanggapi angin muson timur yang menyebabkan musim kemarau dan berpotensi membawa hawa panas, maka dari itu pemanfaatan secondary skin sangat penting untuk mengatur suhu udara yang masuk di dalam gedung.



Gambar 10. Desain Sains Arsitektur (Penghawaan Alami)

Desain interior pada bangunan di sesuaikan dengan konsep mikro bentuk yakni "**efektif**". Untuk itu ukuran desain yang nyaman dan sesuai standard dikedepankan untuk memberikan kenyamanan untuk pelaku aktifitas di dalamnya. Selain itu desain interior yang menarik juga ditujukan agar pelaku aktifitas tidak merasa cepat bosan berada di ruang tersebut. Selain itu untuk menonjolkan kesan bangunan simbolis di daerah Sampang, maka terdapat beberapa objek dengan menggunakan hiasan berupa ornament dan corak dengan motif batik Sampang (**Gambar 11**).

Gambar 11. Desain Interior

Pada desain lansekap terdapat beberapa elemen yang digunakan yang berupa *Hardscape* dan *Softscape* (**Gambar 12**). Material Hardscape yang digunakan di antaranya yaitu, aspal bitumen, *con block*, *paving block*, dan *grass block*. Sedangkan elemen *Softscape* yang digunakan berupa tanah, rumput gajah mini, tanaman, dan juga pepohonan. Selain itu juga terdapat outdoor plaza yang dapat dimanfaatkan untuk acara (*event*) baik berupa seni tari, seni musik ataupun pencak silat. Terdapat juga area selfie yang ditujukan agar para pengunjung tidak merasa bosan pada saat mengunjungi Taman Wisata Budaya ini.

Gambar 12. Desain Eksterior

4. Kesimpulan

Perencanaan Taman Wisata Budaya Sampang di Kabupaten Sampang ini dilatar belakangi akan semakin berkurangnya pengetahuan dan kecintaan Masyarakat Sampang pada khususnya akan Kesenian dan Kebudayaan Asli Sampang. Dengan adanya Taman Wisata Budaya di Kabupaten Sampang ni diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan kesadaran Masyarakat Kabupaten Sampang akan pentingnya suatu Kebudayaan Daerah khususnya Kebudayaan asli Kabupaten Sampang sendiri. Selain itu juga sebagai wadah untuk melestarikan Kebudayaan Asli dari Kabupaten Sampang tersebut. Tema yang digunakan dalam rancangan yaitu Arsitektur Simbolis, difungsikan untuk menarik pengunjung dengan tampilan bangunan yang unik dan *iconic* yang diharapkan menjadi simbol baru di Kabupaten Sampang, Konsep Makro pada rancangan adalah Adaptif, bertujuan menciptakan sebuah rancangan yang dapat beradaptasi dengan lingkungan, aktifitas dan Budaya Sampang. Konsep Mikro Tatanan Lahan adalah terarah yang bertujuan untuk menciptakan tatanan lahan yang mudah dijangkau oleh pengunjung dari segi Sirkulasi. Konsep Mikro Bentuk adalah Simbolis bertujuan agar bentuk bangunan yang dihasilkan dapat mengekspresikan transformasi dari simbol yang diambil. Simbol yang diambil adalah Odheng atau ikat kepala pada pakaian adat madura yang diterapkan pada massa Fasilitas Museum. Sedangkan Konsep mikro ruang adalah Efektif yang diharapkan memberiakan kenyamanan pada pelaku aktifitas di dalamnya.

Referensi

Arsitektur, J. (2021). *Arsitektur simbolis pada pusat ibadah sebagai wujud toleransi di kota batu jawa*

timur. *22*(1), 53–63.

Astuti, R. F. (2018). Simbolisme Arsitektur Timur Tengah. *Jurnal Pelita Bangsa*, *13*(2), 17–31. https://www.jurnal.pelitabangsa.ac.id/index.php/pelitatekno/article/download/212/173

Asy'ari, A., Zahriah, & Faudy, M. (2020). Penerapan Tema Simbolisme Pada Perancangan Museum Perdamaian Aceh di Banda Aceh. *Ilmiah Mahasiswa Arsitektur Dan Perencanaan*, *4*(3), 5–11.

Azka Rifqi, M., Anisa, & Azza. (2014). Kajian Arsitektur Simbolik Pada Banguncan Masjid Muhammad Azka Rifqi Azza dan Anisa. *Jurnal Arsitektur PURWARUPA*, *3*, 213–220.

Bera, R. R., Joko, B., Utomo, W., Arsitektur, M. P., Sipil, F. T., Perencanaan, D., & Malang, I. (2017). Gereja Kristen Dikota Malang, Tema Arsitektur Simbolis. *Pengilon: Jurnal Arsitektur*, *1*(02), 25–38. https://ejournal.itn.ac.id/index.php/pengilon/article/view/2138

Havidz, I., & Ashadi, A. (2020). Kajian Arsitektur Simbolik Pada Bangunan Olahraga Jakarta International Velodrome. *Jurnal Arsitektur ZONASI*, *3*(3), 265–271. https://doi.org/10.17509/jaz.v3i3.24964

Komunitas, P., & Kristen, M. (2020). *Pusat komunitas mahasiswa kristen di pekanbaru dengan pendekatan arsitektur simbolik*. *3*(2), 91–103.

Pirdaus, E., Universitas, T., Jakarta, M., Jakarta, M., Naskah, I., Universitas, T., & Pesantren, P. (2021). *KAJIAN KONSEP ARSITEKTUR SIMBOLIK PADA PONDOK PESANTREN (Studi Kasus Pondok Pesantren Modern Al Fatah dan Pondok Pesantren Modern Ummul Quro Al-Islami)*. *02*(01), 64–76.