

REDESAIN TENGARAN KECAMATAN BLAHBATUH GIANYAR

AYU PUTU UTARI PARTHAMI LESTARI¹, I KADEK YUDI MARDANA²

Program Studi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Ngurah Rai

¹utari.parthami@unr.ac.id (corresponding), ²yudi.mardana40@gmail.com

ABSTRAK

Pada umumnya, tengaran (landmark) adalah bentuk fisik yang unik dan bisa digunakan sebagai panduan bagi pengguna area untuk memudahkan orientasi dan juga membantu mengembangkan karakter suatu area. Tujuannya bisa terwujud dengan lebih mudah apabila elemen fisik (arsitektur) tersebut juga mencerminkan nilai budaya lokal dari area tersebut. *Landmark* adalah aspek krusial sebagai bagian struktur kota karena membantu individu dalam mengorientasikan diri dan memahami kota secara menyeluruh dari titik tertentu. *Landmark* dapat berupa berbagai struktur seperti monumen, patung, bangunan, menara, tempat ibadah, dan lainnya. Pentingnya keberadaan *landmark* sebagai titik referensi bagi pengamat terhadap lokasi spatial telah dipertimbangkan dalam perencanaan wilayah, seperti yang terjadi di Gianyar, Bali. Di Kecamatan Blahbatuh, Gianyar, telah terdapat *landmark* berupa patung Hanoman yang dibuat oleh mahasiswa KKN. Namun patung tersebut dianggap dibuat tanpa memikirkan sejarah ataupun ciri khas dari desa sehingga perlunya rancangan desain ulang untuk meningkatkan kualitas kehidupan perkotaan baik itu dari segi lingkungan dan masyarakat. Permasalahan yang terjadi akan diobservasi lalu dianalisa. Pendekatan yang diterapkan adalah secara kualitatif deskriptif yang melibatkan penjelasan teori tentang *landmark* serta observasi langsung terhadap objek yang diamati. Dengan menganalisis karakteristik lingkungan, kebutuhan estetika, dan fungsi *landmark*, penelitian ini menghasilkan rekomendasi desain yang juga mempertimbangkan aspek keindahan, identitas lokal, dan keberlanjutan. Desain yang ditawarkan adalah Patung Dewi Sri setinggi total 9 m, sebagai pengingat bahwa lingkungan sekitar perencanaan adalah penghasil padi. Desain ini menggantikan Patung Hanoman sebelumnya yang dirasa kurang mencerminkan konteks lokalitas. Hasil rancangan diharapkan dapat menjadi acuan bagi pengembangan dan revitalisasi kawasan, serta meningkatkan daya tarik dan keunikan destinasi wisata lokal. Harapannya, penelitian ini juga dapat berperan dalam memajukan arsitektur dan desain yang berkelanjutan di wilayah pedesaan.

Kata kunci: Redesain, Tengaran, Blahbatuh, landmark

ABSTRACT

In general, landmarks are unique physical forms that can be used as a guide for users of an area to facilitate orientation and also help develop the character of an area. This goal can be realized more easily if the physical (architectural) elements also reflect the local cultural values of the area. Landmarks are a crucial aspect of the city structure as they help individuals orient themselves and understand the city as a whole from a particular point. Landmarks can be various structures such as monuments, statues, buildings, towers, places of worship, and others. The importance of landmarks as reference points for observers to spatial locations has been considered in regional planning, as is the case in Gianyar, Bali. In Blahbatuh District, Gianyar, there is a landmark in the form of Hanoman statue made by KKN students. However, the statue is considered to be made without thinking about the history or characteristics of the village, so there is a need for a redesign design to improve the quality of urban life both in terms of the environment and society. The problems that occur will be observed and then analyzed. The approach applied was a descriptive qualitative one involving theoretical explanations of landmarks as well as direct observation of the objects observed. By analyzing the characteristics of the environment, aesthetic needs, and landmark functions, this research produces design recommendations that also consider aspects of beauty, local identity, and sustainability. The proposed design is a 9m high statue of Dewi Sri, as a reminder that the neighborhood is a rice producer. This design replaces the previous Hanoman Statue which was deemed less reflective of the locality context. The design results are expected to be a reference for the development and revitalization of the area, as well as increasing the attractiveness and uniqueness of local tourist destinations. Hopefully, this research can also play a role in advancing sustainable architecture and design in rural areas.

Keywords: Redesign, Blahbatuh, landmark

PENDAHULUAN

Pengetahuan individu tentang suatu wilayah perkotaan akan lebih signifikan daripada hanya mencakup aspek visual atau estetika semata. Fenomena ini disebut sebagai *image/ citra kota*. Seorang perancang harus memiliki kemampuan untuk menemukan inovasi dan menciptakan karya arsitektur yang menjadi sumber kebanggaan, bukan hanya sebagai bukti kemampuan perencanaan, tetapi juga sebagai penanda keberhasilan sebuah desain yang layak diapresiasi. Dari satu lingkungan, setiap pengamat akan membentuk representasi visual tentang hubungan fisik antara lingkungan yang satu dengan yang lain. Citra tersebut pada dasarnya hanya mencerminkan gambaran atau representasi visual. (Mangunwijaya, 1988). Meskipun *image* dari keberadaan *landmark*, dampak yang timbul dari kehadirannya merupakan hal yang harus dipertimbangkan dalam setiap proses perancangan yang melibatkannya.

Lynch mengidentifikasi lima kategori elemen yang digunakan individu untuk membentuk kesadaran tentang citra suatu kawasan, yakni: jalur, batas, tata guna lahan, simpul, dan tengaran. (Lynch, 2008). Kelima elemen ini dianggap mampu mencerminkan karakteristik suatu kawasan dan memberikan citra yang kuat terhadap sebuah kota, antara lain:

1. Elemen Jalur (Path). Jalur merupakan rute-rute tempat pengamat biasanya berpindah dan melaluinya. Jalur bisa berupa jalan, trotoar, rute transportasi, kanal, atau rel kereta api. Bagi sebagian besar individu, ini adalah unsur yang paling mencolok dalam persepsi mereka. Saat menjelajahi kota, pengamat bergerak melalui jalur, dan sepanjang jalur tersebut, elemen-elemen lingkungan lain tersusun dan berinteraksi.
2. Elemen Tepi (Edges). Tepi adalah garis-garis linear yang tidak dijadikan atau dipertimbangkan sebagai jalur oleh pengamat. Tepi adalah batas antara dua area, garis-garis linear dalam kontinuitas seperti pantai, perlintasan rel kereta api, tepi bangunan, atau dinding.
3. Elemen Distrik (District). Distrik adalah area kota yang memiliki dimensi dua dengan ukuran dari skala menengah hingga luas, di mana orang merasakan perbedaan saat 'memasuki' dan 'keluar' dari area yang memiliki karakteristik yang berbeda secara umum. Karakteristik ini dapat dirasakan baik dari dalam distrik itu sendiri maupun dari luar distrik jika dibandingkan dengan area di mana pengamat berada.
4. Elemen Simpul (Nodes). Simpul adalah lokasi-lokasi strategis dalam sebuah kota di mana pengamat dapat masuk dan merupakan fokus dari arah perjalanan mereka. Simpul bisa berupa persimpangan jalan, tempat istirahat di sepanjang jalur, titik pertemuan atau persilangan jalur, ruang terbuka, atau perbedaan antara satu bangunan dengan yang lain.
5. Elemen *Landmark* (Tengaran/ Penanda). *Landmark* adalah titik referensi di luar jangkauan pengamat, lokasi mereka berada di luar wilayah tersebut. *Landmark* umumnya merupakan objek fisik yang dapat diidentifikasi secara mudah, seperti bangunan, tanda, toko, atau gunung. Beberapa *landmark* bisa menjadi referensi dari kejauhan, terlihat dari berbagai arah dan jarak, menonjol dari elemen-elemen yang lebih kecil, dan digunakan sebagai panduan orientasi.

Pengamatan lingkungan perkotaan yang berkualitas akan menciptakan pengalaman emosional yang signifikan bagi individu dan memfasilitasi pembangunan hubungan yang sejalan dengan lingkungan perkotaannya. Interpretasi terhadap berbagai objek dalam lingkungan perkotaan juga dipengaruhi oleh dimensi simbolik, fungsional, emosional, historis, budaya, dan politik.

Cullen menyatakan bahwa *landmark* adalah simbol visual yang didesain untuk menarik perhatian dan ditempatkan pada lokasi yang menarik. *Landmark* biasanya memiliki bentuk yang unik atau monumental, dan seringkali menonjol dari lingkungan sekitarnya (Cullen, 1961). Dijelaskan lebih lanjut bahwa beberapa *landmark* memiliki makna khusus di wilayah tertentu dan hanya terlihat di wilayah tersebut, sementara yang lain memiliki makna penting bagi seluruh kota dan dapat terlihat dari berbagai arah. (Mangunwijaya, 1988). *Landmark* dapat diklasifikasikan menjadi dua tipe, pertama berdasarkan strukturnya yang dapat terbentuk dari elemen tunggal atau kumpulan bangunan yang membentuk bagian penting dari kawasan perkotaan, dan kedua, berdasarkan jaraknya, yaitu *landmark* wilayah (*distant landmark*) dan *landmark* lokal (*local landmark*).

Landmark adalah elemen kunci dalam struktur kota karena membantu individu dalam mengarahkan diri dan memahami kota secara keseluruhan serta kota-kota lainnya. Bangunan dan arsitektur dapat menjadi titik fokus dan *landmark* ketika ditempatkan pada lokasi yang strategis dan memiliki bentuk yang signifikan. Namun, ini juga mengimplikasikan bahwa ada bangunan-bangunan lain yang kurang penting di sekitarnya agar sebuah bangunan dapat menjadi pemandangan yang menonjol dalam kota. Secara umum, *landmark* merupakan bentuk fisik yang khas dan dapat menjadi referensi bagi pengguna area untuk memudahkan orientasi serta membantu membentuk karakter kawasan. Hal ini lebih tercapai apabila elemen fisik tersebut mencerminkan nilai budaya lokal kawasan, baik dalam bentuk bangunan maupun lanskap. (Lynch, 2008; Moughtin dkk., 1999; Salim, 1993).

Kriteria yang memberikan arti pada sebuah *landmark* antara lain: unik, mudah diingat, mudah dikenali, memiliki nilai historis dan estetis, serta mampu menimbulkan kesan visual yang kuat yang dapat diperkuat dengan penggunaan suara dan aroma (Murwani, 2007). Perancangan *landmark* harus bertujuan untuk meluaskan perspektif, menciptakan perbedaan yang jelas, dan menempatkan *landmark* pada lokasi yang ditentukan dengan hirarki visual

yang khas. Ini karena tujuan dari landmark adalah untuk memberikan informasi dan menjadi penunjuk arah di lingkungan agar mudah dikenali.

Sedangkan dalam upaya pada desain ulang pada *landmark* yang telah terbangun sebelumnya adalah sesuatu hal yang umum terjadi pada perkotaan. Kondisi ini kadang disebut sebagai revitalisasi. Revitalisasi merupakan usaha untuk menghidupkan kembali suatu wilayah atau bagian kota yang sebelumnya aktif atau berpenghidupan namun kemudian mengalami kemunduran. Dalam proses revitalisasi suatu wilayah, terdapat upaya untuk memperbaiki aspek fisik, ekonomi, dan sosial (Prabowo & Setiawan, t.t.). Dalam konteks pelestarian arsitektur dan perencanaan kota, "revitalisasi" merujuk pada usaha untuk mengembalikan kehidupan pada sebuah bangunan, distrik, atau kawasan kota yang telah mengalami penurunan melalui campur tangan baik secara fisik maupun non-fisik, yang mencakup aspek sosial dan ekonomi (Heath dkk., 2013).

Dari konteks yang disebutkan sebelumnya, dapat dibuat pertanyaan penelitian yang bertujuan untuk mengatasi kekurangan identitas kawasan di daerah Simpang Tiga Kecamatan Blahbatuh. Pertanyaannya adalah: Bagaimana desain perancangan *landmark* yang sesuai untuk menggantikan kondisi saat ini sambil tetap memperhitungkan warisan budaya lokal dan identitas daerah? Sehingga tujuan yang hendak dicapai adalah melakukan kajian perancangan ulang terhadap tengaran di Simpang Tiga Kecamatan Blahbatuh ini dengan konsep lokalitas budaya dan ciri khas lingkungan.

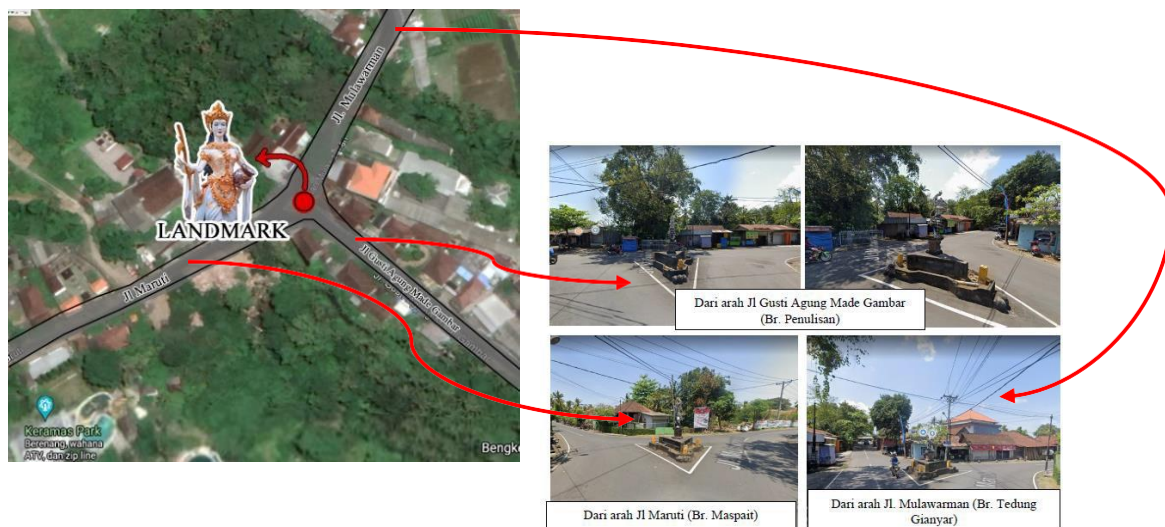
METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan studi literatur. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mengeksplorasi teori-teori tentang berbagai jenis *landmark*. Pendekatan studi kasus digunakan untuk memahami fenomena tertentu di lokasi dan waktu yang spesifik. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung di lokasi perencanaan ulang. Studi literatur mencakup pencarian data dari berbagai sumber seperti internet, jurnal, buku, dan lainnya. Metode analisis data bersifat deskriptif, ketika peneliti mengumpulkan dan mencatat fenomena yang terkait langsung atau tidak langsung dengan fokus penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Lokasi perencanaan berada di Pertigaan (simpang tiga) Jl Gusti Agung Made Gambar (Banjar Penulisan), Jl. Mulawarman (Banjar Tedung Gianyar), Jl Maruti (Banjar Maspait), Kecamatan Blahbatuh Kabupaten Gianyar. Kecamatan Blahbatuh Kabupaten Gianyar terletak sejauh 41 menit dengan kendaraan/ 23,3 km dari Kota Denpasar selaku Ibu Kota Provinsi Bali. Kecamatan Blahbatuh terbagi menjadi 9 Kelurahan/ Desa, yaitu: Bedulu, Belega, Blahbatuh, Bona, Buruan, Keramas, Medahan, Pering, dan Saba..

Alasan memilih perencanaan ulang tengaran di pertigaan penghubung antar desa, Kecamatan Blahbatuh dikarenakan *landmark* yang ada saat ini dirasa kurang menonjolkan ciri khas dan tidak mencerminkan kebiasaan masyarakat desa tersebut.



Gambar 1. Lokasi Perencanaan

Di lokasi saat ini, terdapat patung salah satu tokoh pewayangan dalam Epos Ramayana, yaitu Hanoman. Menurut informasi patung Hamoman ini dibangun oleh mahasiswa KKN (Kuliah Kerja Nyata) dari Universitas

Udayana pada tahun 1992. Patung ini diletakkan di tengah-tengah pertigaan jalan yang menghubungkan 3 banjar sekaligus desa, yakni:

1. Desa Medahan, Kecamatan Blahbatuh Jl Gusti Agung Made Gambar (Br. Penulisan),
2. Desa Abian Base, Kecamatan Gianyar Jl. Mulawarman (Br. Tedung Gianyar),
3. Desa Keramas, Kecamatan Blahbatuh Jl Maruti (Br. Maspait).



Gambar 2. Landmark pada Desain Awal

Hanoman adalah salah satu karakter yang dalam Agama Hindu dan merupakan tokoh utama dalam kisah Ramayana yang sangat terkenal. Ia adalah kera putih dan merupakan anak dari Batara Bayu dan Anjani, serta keponakan dari Subali dan Sugriwa. Menurut Serat Pedhalangan, Hanoman adalah karakter yang memang berasal dari kisah Ramayana, tetapi juga kadang-kadang muncul dalam cerita Mahabharata, menjadikannya tokoh lintas zaman. Hanoman adalah tokoh senior yang mendukung Sri Rama, berwujud kera putih, memiliki hati yang suci, dan kepribadian yang mulia. Dalam cerita Hanoman Obong, ia digambarkan memiliki sifat polos dan pemberani ketika ia membakar Alengkadiraja untuk mengalihkan perhatian Dasamuka agar ia dapat menyampaikan pesan Sri Rama kepada Dewi Sinta. Hanoman digambarkan dalam Ramayana sebagai simbol kearifan dan kebijaksanaan.

Dari hasil studi yang dilakukan, *landmark* yang berada di tiga desa tersebut dirasa kurang mencerminkan ciri khas desa-desa tersebut. Padahal ketiga desa memiliki satu kesamaan sebagai “pengikat”. Selama berabad-abad, sebagian besar penduduk dari tiga desa tersebut telah menjadi petani sebagai mata pencahariannya. Luasnya lahan sawah yang diatur oleh sistem pengelolaan subak masih menjadi ciri khas desa hingga saat ini. Dengan adanya redesain (desain ulang) ini, diharapkan akan mempermudah masyarakat dalam mengenali tempat hingga nantinya dapat mengangkat citra desa persawahan.

Sesuai dengan fungsi dan jenisnya *landmark* yang terpilih adalah patung Dewi Sri. Patung Dewi Sri merupakan salah satu patung yang bisa dijadikan *landmark*. Dewi Sri merupakan tokoh yang diartikan sebagai “Lambang Kesuburan”. Kehadiran *landmark* ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas hidup di desa ini, baik dalam aspek lingkungan maupun masyarakat. Sri, yang berasal dari bahasa Sanskerta *śrī*, memiliki arti meliputi kesuburan, kekayaan, keberuntungan, kesehatan, keindahan, dan juga personifikasi (Liebert, 1976).

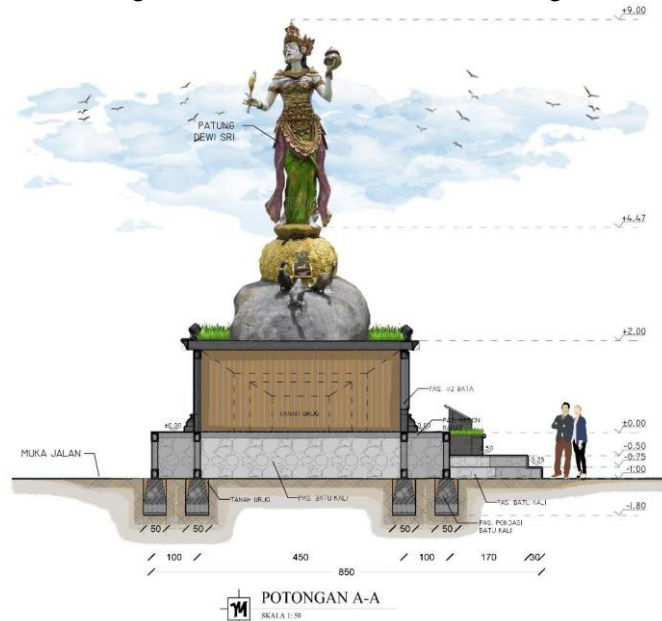
Jenis *landmark* yang akan dirancang ulang di penghubung 3 desa ini termasuk jenis *landmark* dengan ukuran kecil. Selain itu, karena lokasi rencana *landmark* yang tidak cukup luas dan banyaknya kendala di lokasi yang tidak memungkinkan untuk dibangun jenis *landmark* besar. Kehadiran *landmark* ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas hidup di desa ini, baik dalam hal lingkungan hidup maupun masyarakat sosial kemasyarakatan, seperti perasaan bangga menjadi bagian dari lingkungan dengan ciri khas yang menonjol.



Gambar 3. Montage Desain Ulang *Landmark* pada Lokasi Eksisting

Patung akan berdiri di tengah-tengah pertigaan (sama seperti eksisting saat ini). Dalam upaya tidak mengganggu lalu lintas kendaraan sekitarnya, ukuran dasar patung dibuat tidak terlalu besar. Luas dasar denah perancangan 9 x 8,5 m². *Landmark* akan dibuat dengan tinggi 9 meter, termasuk *pedestal* (dasar) setinggi 2 meter.

Tinggi ini dipilih sehingga pengamatan dapat mudah dilakukan dalam jarak 2 meter. Hal ini sesuai dengan teori Proporsi dan Enclosure menurut pendapat Ashihara, yaitu $D/H < 1$ akan menghasilkan kesan ruang sempit dan memberikan rasa tertekan (Ashihara, 1981). Kesan ruang ini tepat untuk perancangan sebuah *landmark*/ monumen yang harus menunjukkan identitasnya dari jauh. Adapun hasil D/H dari rancangan adalah D (jarak): 2,25m dan H (tinggi): 9m. Maka D/H pada rancangan adalah sebesar 0,25, atau kurang dari 1.



Gambar 4. Potongan Patung Dewi Sri

Patung akan berdiri di atas batu, dan di atasnya terdapat tumpukan gabah berwarna kuning (siap panen). Patung Dewi Sri akan dihias dengan warna sehingga dapat memberikan kesan segar bagi pengamat, dibandingkan dibiarkan polos tanpa hiasan. Salah satu tangan patung (kiri) membawa kendi berisi air (tirta-air suci) dan tangan kanannya memegang *pengetisan/ penyiratan* tirta. Pose patung seakan bersiap memberikan berkahnya kepada kawasan sekitar.

Lokasi patung yang berada di persimpangan jalan yang menghubungkan 2 desa, adalah lokasi yang strategis. Maka seperti tersebut dalam teori Kevin Lynch, selain merancang tengaran di Blahbatuh, perancang juga melakukan desain ulang *nodes/* persimpangan.

PENUTUP

Simpulan

Dalam rangkuman, disimpulkan bahwa *landmark*, sebagai bagian dari perencanaan kota, memegang peranan penting dalam struktur kota dengan membantu orang mengarahkan diri di dalam kota dan mengidentifikasi daerah tertentu. Elemen ini satu diantara lima elemen pembentuk citra perkotaan, selain jalan (paths), distrik (districts), persimpangan (nodes), dan batas (edges). Bentuk tengaran awal yang berupa patung Hanoman kemudian di desain ulang, digantikan dengan Patung Dewi Sri. Seperti yang telah disampaikan bahwa secara lokalitas, pemilihan desain Patung Dewi Sri dianggap sudah mewakili ciri khas lingkungan sebagai desa petani, dibandingkan pada desain eksisting saat ini yang kurang memberikan keistimewaan citra (image) lingkungan.

Saran

Untuk pengaplikasian ide rancangan ulang tengaran di Simpang Tiga Kecamatan Blahbatuh ini, disampaikan perlu adanya studi lanjut mengenai aspek-aspek lain yang kiranya belum dapat dikaji pada karya tulis ini, seperti dampak ekonomi, sosial dan budaya. Hal lainnya adalah dirasa perlu keterlibatan lebih lanjut dari masyarakat setempat secara lebih luas dalam proses pengembangan dan implementasi tengaran sehingga dapat mendorong keberlanjutan dan penerimaan desain oleh masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ashihara, Y. (1981). *Exterior design in architecture*. Van Nostrand Reinhold Company.
 Cullen, G. (1961). *Townscape*. Architectural Press.

- Heath, T., Oc, T., & Tiesdell, S. (2013). *Revitalising historic urban quarters*. Routledge.
- Liebert, G. (1976). *Iconographic Dictionary of the Indian Religions: Hinduism, Buddhism, Jainism*.
- Lynch, K. (2008). *The image of the city* (33. print). M.I.T. Press.
- Mangunwijaya, Y. B. (1988). *Wastu Citra*. PT Gramedia.
- Moughtin, C., Oc, T., & Tiesdell, S. (1999). *Urban design: Ornament and decoration*. Routledge.
- Murwani, N. R. (2007). *Perubahan fungsi koridor jalan suyudono akibat keberadaan Pasar Bulu Semarang* [PhD Thesis]. program Pascasarjana Universitas Diponegoro.
- Prabowo, S. D., & Setiawan, E. B. (t.t.). *SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN REVITALISASI TERHADAP BANGUNAN DAN KAWASAN CAGAR BUDAYA KOTA BANDUNG DI DISBUDPAR KOTA BANDUNG*.
- Salim, M. B. (1993). *Aspects of urban design with special reference to image and identity in built form: Case study of Kuala Lumpur*. [PhD Thesis]. Cardiff University.