

KAJIAN PENERAPAN ARSITEKTUR KONTEKSTUAL PADA PERANCANGAN DESA WISATA SAMIN DI BOJONEGORO

Badrut Anggara Putra

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Diponegoro, Semarang

Surel: Panggara303@gmail.com

Vitruvian vol 10 no 2 Februari 2021

Diterima: 20 08 2020

Direvisi: 08 11 2020

Disetujui: 12 11 2020

Diterbitkan: 28 02 2021

ABSTRAK

Arsitektur kontekstual adalah sebuah metode perancangan yang mengkaitkan dan menyelaraskan bangunan baru dengan karakteristik lingkungan sekitar. Penerapan arsitektur kontekstual pada perancangan desa wisata samin di Bojonegoro, Jawa Timur. Sebagai warisan budaya tak benda, pemerintah menetapkan desa samin Bojonegoro sebagai desa wisata. Desa ini memiliki banyak potensi sebagai desa wisata jika dilihat berbagai macam factor seperti sejarah, sumber daya manusia, letak wilayah geografis. Pada penerapannya desa ini tidak berkembang dengan baik sebagai desa wisata. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan arsitektur kontekstual dapat diterapkan pada perancangan desa wisata Samin Bojonegoro. Penelitian ini menggunakan pendekatan eksploratif dan menggunakan metode kualitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan penerapan arsitektur kontekstual dapat diterapkan dan dapat mengurangi perubahan lingkungan sebagai dampak dari pengembangan kawasan desa wisata samin Bojonegoro.

Kata Kunci: Kontekstual, Wisata, Samin

ABSTRACT

Contextual architecture is a design method that links and aligns new buildings with the characteristics of the surrounding environment. The application of contextual architecture in design of the Samin tourism village in Bojonegoro, East Java. As an intangible cultural heritage, the government has designated Samin Bojonegoro village as a tourist village. This village has a lot of potential as a tourist village when viewed from various factors such as history, human resources, geographical location. In practice, this village is not well developed as a tourist village. This study aims to determine the application of contextual architecture can be applied to the design of the tourist village of Samin Bojonegoro. This research uses an exploratory approach and uses qualitative methods. The results of this study indicate that the application of contextual architecture can be applied and can reduce environmental changes as a result of the development of the tourism village area of Samin Bojonegoro.

Keywords: Contextual, Tourism, Samin

PENDAHULUAN

Arsitektur kontekstual adalah sebuah metode perancangan yang mengkaitkan dan menyelaraskan bangunan baru dengan karakteristik lingkungan sekitar (KBBI). Kontekstualisme adalah kemungkinan perluasan bangunan dan keinginan mengkaitkan bangunan baru dengan lingkungan sekitarnya (Brent C. Brolin, 1980). Kontekstual menekankan bahwa sebuah bangunan harus mempunyai kaitan dengan lingkungan (bangunan yang berada di sekitarnya). Keterkaitan tersebut dapat

dibentuk melalui proses menghidupkan kembali nafas spesifik yang ada dalam lingkungan (bangunan lama) ke dalam bangunan yang setelahnya (Billy Raun).

Indonesia memiliki potensi yang besar untuk mengembangkan industri pariwisata (Rahma and Handayani, 2013). Samin dan kebudayaanya memiliki potensi untuk dijadikan sebagai destinasi wisata budaya (Rahayuningtyas, 2017). Potensi tersebut antara lain ajaran sebagai dasar budaya, keseharian warga, kerajinan, pertunjukan, lingkungan dan arsitektur bangunan.

Masyarakat samin adalah sebuah kelompok dari suatu masyarakat yang berpedoman pada ajaran *Saminisme*. Asal mula ajaran ini berasal dari seorang tokoh bernama Samin Surosentiko yang lahir pada tahun 1859 di Desa Ploso Kedhiren, Kecamatan Randublatung, Kabupaten Blora (Moh. Rosyid, 2010).

Pada Tahun 2015 pemerintah Kabupaten Bojonegoro mulai melirik Desa Jepang yang ditempati oleh masyarakat samin Bojonegoro sebagai pengembangan desa wisata budaya kedepannya. Fasilitas wisata budaya yang direncanakan Pemerintah Daerah Kabupaten Bojonegoro untuk Kawasan Samin adalah Homestay, museum, perpustakaan, dan toko souvenir (BAPPEDA Kabupaten Bojonegoro, 2015). Penerapan desa wisata tidak mampu meningkatkan pariwisata di Desa Samin Bojonegoro.

Terdapat tiga cara yang digunakan untuk meningkatkan atau menciptakan kembali keaslian suatu wilayah. Pertama, dengan menggunakan (*history*) sejarah landscape yaitu mempertahankan ikon budaya, seperti gaya arsitektural, tipologi bangunan dan konfigurasi spasial. Kedua, (*renewal*) memperbarui kembali citra sebelumnya yang sudah lama hilang. Citra disini dapat berupa aspek visual maupun aspek suasana, dimana mengembalikan keadaan lingkungan dan suasana asli daerah tersebut berdasarkan narasumber yang akurat. Ketiga, membuka tempat-tempat yang memiliki sejarah atau tempat-tempat yang memiliki arti penting (AlSayyad, 2001)

Menurut Brent C Brolin dalam bukunya "*Architecture in Context, fitting new bulding with old*" mendeskripsikan bahwa arsitektur kontekstual merupakan suatu perencanaan dan perancangan arsitektur, yang memperhatikan permasalahan kontinuitas visual antar bangunan baru dengan nuansa lingkungan yang ada di sekitarnya, dan menciptakan keserasian antar bangunan yang berbeda jaman dan gaya, dalam suatu lokasi yang berdekatan. (Brent C. Brolin, 1980)

Desa wisata adalah suatu bentuk implementasi pengembangan pariwisata berbasis masyarakat yang memiliki konsep berkelanjutan demi mempertahankan eksistensi sebuah warisan budaya (MUTAQIN, 2017) . Masyarakat asli desa Samin di Bojonegoro berperan penting dalam pengembangan desa. Kebudayaan, tradisi dan keunikan dari komunitas samin ini adalah kunci terlaksananya desa wisata

Samin. Masyarakat yang masih memiliki keterlibatan sejarah langsung dan merupakan pelaku utama dalam kegiatan kebudayaan tersebut adalah hal yang harus di pertahankan karena kebudayaan itu tidak hanya sebuah artefak atau bangunan, namun juga berupa manusia sebagai penggerak atau eksekutor dari sebuah kebudayaan.

Desa wisata samin Bojonegoro yang terletak di kecamatan margomulyo desa jepang merupakan sebuah wilayah dengan berbagai potensi unggulan untuk dijadikan sebagai komoditi desa wisata di kabupaten Bojonegoro. Hingga sekarang penetapan desa wisata samin Bojonegoro hanya sebatas nama belum terlihat pengelolaan yang nyata. Kajian ini merupakan hasil pemetaan potensi lingkungan dan sejarah yang ada di desa samin, untuk dijadikan sebagai dasar perancangan arsitektur konstektual.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan *explorative design* dengan metode deskriptif kualitatif untuk menentukan cara mencari ,mengumpulkan, mengolah dan menganalisis data hasil penelitian tersebut (Sugiyono, 2014) Dalam perancangan Kawasan Wisata Budaya Samin juga menggunakan metode Ekloratif dimana dalam penerapan penelitian nantinya akan dianalisis sesuai hasil temuan lapangan dan mengolahnya sebagai bahan dasar dalam perencanaan dan perancangan desa wisata samin Bojonegoro.

Berikut langkah-langkah perencanaan Kawasan Wisata Budaya Samin:

- Mempelajari site desa wisata samin Bojonegoro untuk mendapatkan gambaran sirkulasi kegiatan desa wisata.
- Mencari preseden Kawasan Wisata Budaya agar mendapat gambaran kegiatan maupun fasilitas desa wisata.
- Mengidentifikasi Budaya Samin yang akan diterapkan pada perancangan
- Menyusun kegiatan dan fasilitas berdasarkan kebutuhan wisata dan budaya Samin. Kegiatan dan fasilitas dikelompokkan berdasarkan fungsi.
- Menggunakan teori kontekstual untuk mendapatkan pendekatan desain bangunan dalam mendesain bangunan baru yang terlihat *modern* dan otentik.
- Mengidentifikasi elemen-elemen visual pada bangunan dan lingkungan Samin untuk diterapkan pada bangunan baru sebagai konsep tampilan.

- g. Menganalisis kebutuhan ruangan berdasarkan kegiatan, besaran ruang berdasarkan data kunjungan wisata, dan organisasi ruang berdasarkan fungsi dan komposisi ruang dalam lingkungan Samin.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desa Margomulyo merupakan satu dari enam desa yang berada di Kecamatan Margomulyo, Kabupaten Bojonegoro, Jawa Timur. Informasi dari pemerintahan setempat, Desa Margomulyo dahulu merupakan bagian dari Kecamatan Ngraho.

Pola pemukiman masyarakat Dusun Jepang adalah memanjang, terpusat dan tersebar. Karena Dusun Jepang memiliki topografi bergelombang, sehingga pola pemukiman menyesuaikan topografi dan ketersediaan sumber daya alam wilayah setempat. Pola permukiman penduduk merupakan satu dari sekian aspek penyesuaian atau mengikuti keadaan topografi setempat (Diby, 2013).

Tipe Pola pemukiman dari komunitas samin Bojonegoro adalah mengelompok atau memusat membentuk unit-unit yang kecil. Terdapat sebuah pola pemukiman memanjang (*linier*), yang berada di sebelah kanan kiri jalan menuju desa samin. Pola ini terbentuk secara alami untuk mendekati sarana transportasi (Munawaroh, Ariyani and Suwarno, 2015).

Dalam perancangan desain desa wisata ini menggunakan konsep arsitektur kontekstual yang didasarkan pada aspek-aspek pendukung kegiatan wisata di daerah tersebut. Kegiatan dan Fasilitas dibedakan menjadi tiga menurut kelompok kegiatan dalam kawasan yaitu kegiatan utama, kegiatan pelengkap dan kegiatan pendukung. Kegiatan utama merupakan kegiatan budaya Samin yang dibagi menjadi dua sub kegiatan yaitu kegiatan adat dan kegiatan kerajinan, Kegiatan pelengkap merupakan kegiatan pariwisata, dan kegiatan pendukung merupakan kegiatan yang mendukung kegiatan pelengkap dan kegiatan pariwisata. Menurut pengguna dikelompokkan menjadi 3 yaitu untuk wisatawan, masyarakat setempat, serta wisatawan sekaligus masyarakat setempat (lihat tabel 1).

Tabel 1. Tabel jenis kegiatan dan fasilitas desa wisata samin Bojonegoro

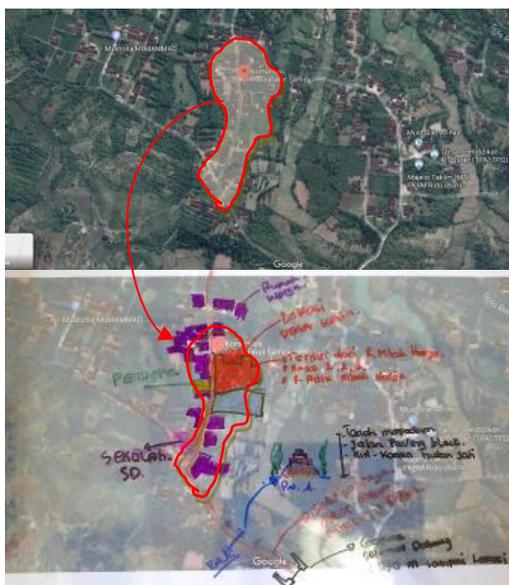
NO	WISATAW	PENDUDUK	FASILITAS
1.	Parkir kendaraan	Pekarangan rumah	Area Parkir
2.	Pemandu	-	Pusat Informasi
3	Tour Kawasan	Beraktifitas Sehari- hari	Kawasan Samin
4	Menegenal Budaya Samin dan meneliti budaya samin	Beraktifitas Sehari – Hari	Kawasan Samin dan Sekitarnya
5	Sejarah Budaya Samin	Musyawaharah , Perkumpulan	Pendopo, Rumah Sesepuh Samin Perpustakaan
6	Pertunjukan, Upacara Adat, dan tradisi.	Melaksanakan upacara adat, menggelar pertunjukan, dan melaksanakan kegiatan tradisi.	Pendapa, Halaman Pendapa, dan sepanjang Kawasan permukiman Desa Samin.
7	-	Mempersiapkan Upacara Adat	Balai Persiapan, Rumah sesepuh samin.
8	Belajar membuat tikar pandan	Membuat kerajinan tikar pandan	Pusat Kerajinan Samin
9	Belajar Membuat Batik	Membuat Kerajinan Batik Samin	
10	Belajar Bertani	Bertani, panen , dan bercocok tanam	Rumah Bibit ,
13	Belajar Berternak	Memelihara Ternak ,	Kandang Ternak percontohan.
14	Menginap	-	Homestay Samin
15	Membeli <i>souvenir</i>	Membuat dan menjual Souvenir khas Samin	Toko Souvenir
16	Membeli makanan	Menjual produk makanan olahan khas Samin	Rumah Makan
17	MCK	-	WC Umum Baru
18	Beribadah	beribadah	Musholla

	Kegiatan Utama
	Kegiatan Pelengkap
	Kegiatan Pendukung
	Fasilitas Lama
	Fasilitas Baru

Sumber : Data Observasi peneliti, Tahun 2020

Analisa Site

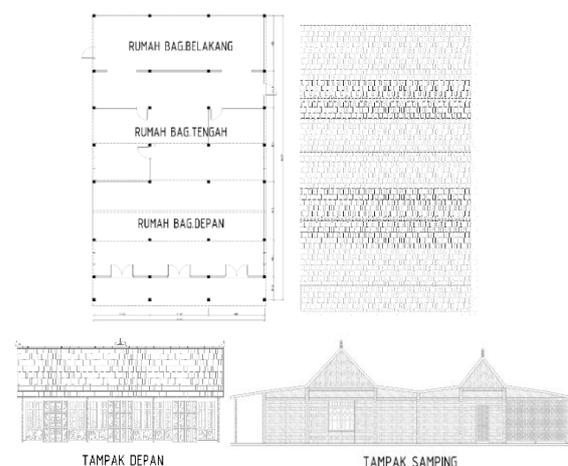
Dari data yang diperoleh dilapangan bahwa rata-rata rumah masyarakat samin berukuran 8 x 12 meter dan masih memiliki lahan untuk menjemur hasil panen padi serta kandang ternak. Ukuran ini belum bisa menjadi patokan untuk ukuran rumah masyarakat samin, karena ada juga rumah warga yang berukuran lebih kecil dan lebih besar dari ukuran tersebut. Tipe rumah Masyarakat Samin seperti masyarakat suku Jawa, yaitu tipe limasan, kampung, dan srotong. Rumah tipe srotong ini memiliki *gimbal* pada bagian luar wuwung. Rumah-rumah yang ada pada umumnya memiliki lahan pekarangan atau kebun disekitar rumah. Pekarangan digunakan untuk menjemur hasil padi dan kebun ditanami jenis tanaman yang dapat menambah kebutuhan rumah tangga, misalnya jagung, sayuran, cabe, kacang-kacangan, dan singkong.



Gambar 1. Hasil analisa pesebaran masyarakat samin Bojonegoro
Sumber : Analisa peneliti, 2020

Pada gambar 1 merupakan pesebaran rumah masyarakat samin. jalan masuk menuju desa hanya satu yaitu dari tugu. Permasalahan yang ada adalah jarak lapangan parkir yang sudah ada dengan lokasi desa sangat jauh. Untuk itu pada area berarsir biru akan direncanakan sebagai area parkir kendaraan pribadi dan motor.

Perancangan bentuk ruang *homestay* akan dibuat menyerupai penataan ruang dari rumah masyarakat samin. Terdiri dari ruang tamu, kamar tidur, dan dibelakang ada dapur. Masyarakat samin membagi rumah mereka menjadi tiga bagian, bagian depan (*bale*), tengah, dan belakang.



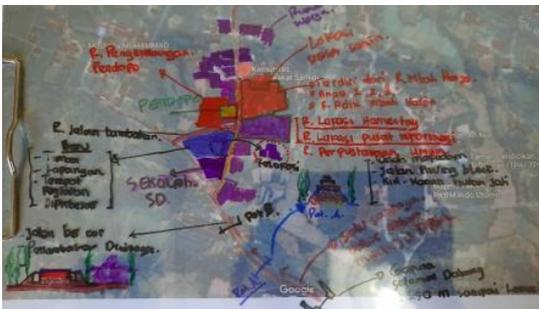
Gambar 2. Rekonstruksi rumah masyarakat samin Bojonegoro

Sumber : data observasi peneliti, 2020

Pada gambar 2 merupakan rekonstruksi bentuk rumah masyarakat samin Bojonegoro. Bentuk itu akan digunakan sebagai acuan dalam merancang.

Landscape kawasan berdasar pada citra tertutup dan sederhana, tetapi tetap menarik sebagai kawasan wisata. Citra tertutup dicapai dengan mempertahankan topografi kawasan sehingga pemukiman tidak terlihat dari jalan raya. Citra sederhana dicapai dengan mempertahankan konfigurasi spasial kawasan dengan area sekitar. Citra yang akan dibuat dicapai dengan penambahan elemen-elemen pembentuk citra sebuah kawasan yang berkarakter. Jalan menuju desa wisata diperbaiki dan diganti dengan jalan cor agar lebih memudahkan kendaraan masuk wilayah tersebut. Desain dari jalan dibuat tetap menggunakan material lokal, yaitu batu atau bisa juga pavement yang pada bagian kanan dan kiri diperkuat dengan TPT sehingga tidak merusak bangunan sekitar.

Area publik diletakkan pada area penghubung antar zona, pengunjung bisa menikmati dan berinteraksi dengan masyarakat sekitar tanpa rasa canggung. Desain ruang publik menyerupai pendhapa kecil dengan atap bekok lulang yang juga merupakan jenis atap yang banyak digunakan pada masyarakat samin, dinding terbuka agar menghilangkan kesan privat pada area tersebut, dan lantai ruang publik agak tinggi. Pada jalur masuk dari jalan raya diletakkan sebuah gapura. Bentuk gapura menggunakan atap bekok lulang sebagai ciri khas bangunan Samin dan sebagai tanda bahwa masuk lokasi desa wisata samin (lihat gambar 3).



Gambar 3. Analisa lokasi area desa wisata samin Bojonegoro

Sumber : data observasi peneliti,2020

Dalam perancangan ini peneliti mencoba untuk membagi zona pada kawasan desa samin. Desa jepang ini akan dibagi menjadi tiga zona. Setiap dari area zona memiliki peranan kegiatan masing-masing sesuai dengan peruntukan asli dari kegiatan masyarakat samin disana. Zona pertama yakni area adat sebagai pusat dari segala kegiatan ajaran dan upacara adat, yang didasari dari letak bangunan pendapa sebagai pusat ajaran. Zona kedua yaitu area darmakarya sebagai pusat kegiatan kerajinan masyarakat samin Bojonegoro, kerajinan yang di unggulkan adalah batik dan tikar pandan, peletakan ini didasari dengan letak rumah pengrajin tikar dan batik yang paling banyak. Zona ketiga yaitu area transisi, yang mana dipergunakan untuk berbagai macam kegiatan pelengkap atau pendukung kegiatan wisata, didalamnya terdapat area parkir, homestay, toko souveneir, pusat edukasi, taman samin, dan museum. Pembagian zona ini didasarkan pada 3 prinsip Desa wisata yaitu Berwawasan lingkungan (*Environmentally Feasible*), Prinsip *Socially Accepable*, dan prinsip *Technological Apropriate*. Serta pembagian zona tersebut juga merujuk dari prinsip-

prinsip ajaran samin yang di dalamnya memaknai hidup antar sesama umat manusia yaitu angger-angger pengucap (hukum ucapan), angger-angger pertikel (hukum perilaku), angger-angger lakunana (hukum pelaksanaan).

Dimana dalam pengaplikasiannya pada area satu adalah Angger pangucap, area dua adalah angger pertikel, dan area tiga adalah angger lakunan. Hal ini akan menjadikan prinsip atau ajaran samin lebih dikenal. Pembagian bedasarkan prinsip ajaran samin ini akan memudahkan tour guide dalam menjelaskan area wisata ketika memasuki area desa wisata.

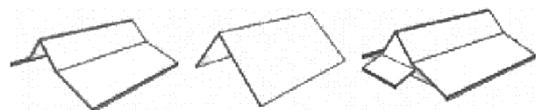


Gambar 4. Pembagian zona pada desa wisata samin

Sumber: data observasi peneliti,2020

Perancangan Bangunan

Bagian kepala pada bangunan adalah atap. Bentuk rencana dari atap akan didominasi oleh bentuk bekok lulang, karena bentuk atap ini merupakan bentuk yang paling banyak digunakan di rumah-rumah masyarakat samin, sehingga dengan tetap menggunakan tipe ini akan memberikan kesan otentifikasi pada bangunan baru di desa tersebut. Bentuk bekok lulang dapat digambarkan pada gambar berikut.



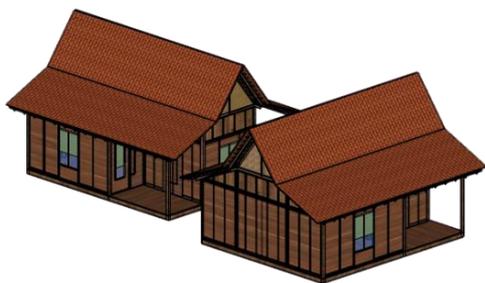
Gambar 5. dari kiri ke kanan Bekok Lulang Asli, Pelana, Bekok Lulang Tritisan

Sumber: (Rahayuningtyas, Daryanto, & Purwani, 2017)

Atap bekok lulang asli digunakan untuk kandang ternak, rumah bibit, saung, ruang publik dan penginapan. Atap pelana digunakan untuk: WC umum dan pusat informasi. Atap bekok lulang dengan tritisan digunakan untuk balai persiapan. Variasi dari atap bekok lulang ini akan digunakan sebagai atap dari bangunan homestay, area publik, dan toko souvenir. Variasi yang digunakan adalah penambahan beberapa bekok lulang

pada bagian depan sehingga membentuk seperti tumpang sari namun tidak meninggalkan estetika dari atap bekok lulang itu sendiri.

Badan pada bangunan adalah bagian tengah bangunan dimana terdiri dari dinding dan bukaan. Terdapat tiga macam dinding yang berdasar pada macam dinding bangunan Samin yaitu dinding tertutup, semi terbuka, dan terbuka. Dinding tertutup digunakan untuk bangunan yang membutuhkan privasi dan ketenangan. Pada fasilitas baru dinding tertutup digunakan untuk perpustakaan, balai persiapan, pusat informasi, penginapan dan musholla.



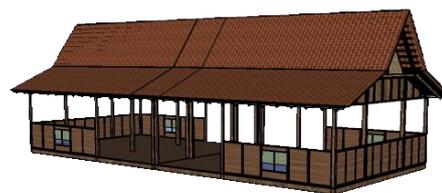
Gambar 6. Bangunan Dinding Tertutup
Sumber : Dok Peneliti 2020

Dinding semiterbuka digunakan untuk bangunan komersil atau mempunyai kegiatan dengan sifat memamerkan untuk menarik kedatangan pengunjung. Pada fasilitas baru dinding semi terbuka digunakan untuk sentra kerajinan, toko souvenir, rumah makan, dan WC



Gambar 7. Bangunan Dinding Semiterbuka
Sumber : Dok Peneliti 2020

Banguna dengan dinding terbuka akan digunakan untuk bangunan yang berorientasi publik yang bersifat interaktif dan rekreatif, sehingga dapat memeberikan kesan modernitas namun tidak menghilangkan sisi orisinalitas dari bangunan itu sendiri. Bentuk ini diaplikasikan pada rumah bibit, kandang ternak rekreatif, ruang publik, dan saung.



Gambar 8. Bangunan Dinding Terbuka
Sumber : Dok Peneliti 2020

Pintu dan jendela merupakan dua jenis bukaan yang ada pada bangunan ini. Bentuk dari bukaan berdasar pada bentuk bukaan pada rumah srotong dari masyarakat Samin. Terdapat dua jenis variasi ventilasi pada perancangan bukaan bangunan baru yaitu bukaan tanpa ornamen dan dengan ornamen (hiasan). Bangunan dengan bukaan ornamen digunakan sebagai bangunan publik yaitu toko souvenir, sentra kerajinan, museum; sedangkan bangunan lain menggunakan jenis tanpa ornament. Pada bagian badan bangunan semua material yang digunakan adalah kayu jati, dimana kayu ini juga merupakan sumber daya alam sekitar dari desa samin yang digunakan sebagai bahan konstruksi rumah sampai kegiatan sehari-hari. Masyarakat samin memiliki alas an tersendiri kenapa mereka menggunakan sumber daya alam disekitar pemukiman mereka daripada mereka membeli sumberdaya alam di pasar atau pada masyarakat luar, hal ini dikarenakan prinsip hidup mereka yang bergantung pada sumber daya alam dan menjaga kelestarian alam sekitar.

Ornamen yang digunakan pada badan menggunakan dua jenis, yaitu pola papan kayu yang berdasar pada penyusunan papan untuk dinding bangunan, yang diberi bukaan dan ukiran sulur dari motif batik Samin.



Gambar 9. Motif Batik sulur samin dan susunan dinding papan kayu
Sumber : Dok Peneliti 2020



Gambar 12. Desain potongan homestay desa wisata samin Bojonegoro
Sumber : Dok dan Analisa peneliti 2020

Dinding dari kayu atau papan kayu yang disusun secara. Karena masyarakat samin juga menerapkan prinsip-prinsip rumah jawa pada bangunan mereka. material papan kayu juga dapat memberikan efek hangat pada malam hari. Struktur Atap juga masih menggunakan Belok Lulang Asli dimana hal ini dapat memberikan pengetahuan bagi wisatawan yang berkunjung sekaligus menikmati liburan wisata budaya di sana.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa Arsitektur Konstektual dapat diterapkan pada perancangan Desa Wisata Budaya di desa Jepang kecamatan margomulyo kabupaten Bojonegoro. Penerapan arsitektur konstektual pada perancangan desa wisata dapat memberikan

bentuk desain bangunan yang *modern* dan tetap mempertahankan konsep tradisional. Konsep arsitektur konstektual dapat membuat konfigurasi spasial pada kawasan tersebut. Perancangan bangunan dan kawasan berpedoman pada elemen-elemen visual arsitektur kontekstual, yang dipadukan dengan *hierarki* lingkungan masyarakat Samin Bojonegoro.

Perancangan bangunan baru yang berpedoman pada bangunan tradisional masyarakat samin Bojonegoro dikombinasikan dengan pedoman elemen visual menghasilkan:

1. Hierarki bangunan tidak lebih dari 4 m, dan merupakan bangunan satu lantai
2. Bentuk perancangan bangunan baru mengambil unsur dominasi bentuk bekok lulang. Pendhapa merupakan bangunan publik dan pusat kegiatan samin, dan memiliki bentuk berbeda yaitu atap limasan serta tidak berdinding.
3. Fasad bangunan (bekok lulang), memiliki unsur pembentuk bangunan yang terdiri dari atap genting, dinding kayu atau kulit kayu jati yang disusun secara *horizontal* dan di susun secara menyilang seperti anyaman bambu, pintu jendela atau ventilasi, kolom kayu, dan pondasi umpak dengan material batu seperti pada rumah joglo.
4. Pintu terdiri dari dua bagian, pintu terluar berbentuk menyerupai pagar dan bagian kedua berupa papan, untuk bangunan baru dikombinasikan dengan bentuk ukiran batik samin. Bentuk jendela terdiri dari lubang jendela dan dua sisi daun jendela berjenis jalusi dengan bahan kaca. Ventilasi akan lebih banyak digunakan, khusus untuk bangunan *homestay* ventilasi hanya berupa hiasan karena bangunan menggunakan AC.
5. Terdapat dua pintu dalam perancangan *homestay*, pintu utama di fasad depan dan pintu servis belakang. Pintu utama berbentuk double door, dengan jendela yang berada di kedua sisi pintu, sedangkan pada sisi samping dan belakang hanya menggunakan ventilasi.

Dengan menerapkan arsitektur kontekstual pada perancangan Desa Wisata Budaya Samin, akan memberikan kesan orisinalitas dari tempat tersebut. Sehingga wisatawan yang berkunjung dapat memiliki pengalaman baru dalam mempelajari budaya Samin di desa jepang masyarakat samin Bojonegoro. Perancangan desain kawasan yang disesuaikan dengan pembagian berbagai macam kegiatan di desa wisata

samin serta prinsip hidup orang samin, yang akan membuat suasana desa wisata tersebut menjadi lebih kuat dan bisa menjadikan kawasan tersebut sebagai kawasan yang berkarakter budaya.

Untuk segi ekonomi, diharapkan dengan penerapan arsitektur kontekstual ini, ekonomi masyarakat samin di desa Jepang, kecamatan Margomulyo Bojonegoro, menjadi lebih baik. Konsep Desa Wisata budaya dengan penempatan bangunan-bangunan pendukung yang tepat akan memberikan efek visual lebih baik terhadap desa tersebut.

Dalam segi budaya, kebudayaan samin akan semakin dikenal oleh masyarakat luar yang hendak berkunjung kesana, atau ingin mempelajari lebih tentang masyarakat samin. Adapun budaya *nyadran*, bertapa, tari-tarian, dan tradisi lainnya. Akan menambahkan daftar kegiatan yang dapat mengundang wisatawan berkunjung ke sana.

Dalam segi bangunan, bangunan yang ada dan yang direncanakan akan memberikan gambaran kepada masyarakat luar tentang bentuk asli dari bangunan masyarakat samin, serta dapat mempelajari filosofi serta arti dari setiap bagian bangunan tersebut, setiap bangunan memiliki arti dan maksud yang terkandung di dalamnya. Sehingga terbentuk struktur bangunan yang ada saat ini.

Saran/Rekomendasi

Rekomendasi untuk pemerintah kabupaten Bojonegoro, dimana dalam pengembangan desa wisata budaya tidak bisa hanya mengandalkan satu prospek atau potensi yang ada, namun harus mengungkap berbagai macam potensi yang ada sehingga terbentuk suatu kesatuan. Potensi dari desa wisata masyarakat samin sangatlah besar, baik dari segi Ekonomi, Budaya, Bangunan Arsitektural, Pariwisata, Topografi hingga Sejarah. Hal ini tentunya dapat menjadikan kabupaten Bojonegoro memiliki pusat kebudayaan daerah yang terintegrasi dan menjadi icon baru bagi kota Bojonegoro. Karena masyarakat samin sendiri telah dijadikan sebagai warisan budaya tak benda oleh kementerian Pendidikan dan kebudayaan 2019.

Rekomendasi untuk arsitektur muda dan Mahasiswa, bahwa pengaplikasian arsitektur kontekstual tidaklah harus merubah bentuk bangunan yang ada menjadi baru dan menggunakan material baru, namun inti dari arsitektur kontekstual adalah bagaimana kita bisa menerapkan bentuk dan

material modern dengan dikombinasikan terhadap bangunan lama sehingga bangunan tersebut memiliki kesan lebih segar dan lebih baru tanpa harus membongkar dan membangun ulang.

Rekomendasi untuk peneliti adalah penelitian ini hanya bersifat kajian studi terhadap objek masyarakat samin, dimana desa samin Bojonegoro sudah dijadikan desa wisata sejak tahun 2015 namun sampai sekarang belum ada pembangunan yang menunjang sarana dan prasarana, sehingga banyak pengunjung ke desa tersebut merasa kecewa dan hanya dapat mempelajari budaya samin dari cerita saja. Diharapkan dengan penerapan arsitektur kontekstual ini dapat menjadikan desa wisata samin Bojonegoro ini menjadi lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- AlSyyad, N. 2001. *Hybrid Urbanism On the Identity Discourse and the Built Environment*. Greenwood Publishing Group.
- Brent C. Brolin. 1980. *Architecture in Context Fitting New Buildings with Old*. Van Nostrand Reinhold.
- Blaang, C. D., 1986. *Perumahan Dan Pemukiman Sebagai Kebutuhan Pokok*. s.l.:Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Diby, 2013. *Pola Permukiman Penduduk*. [Online]
Available at: <http://ssbelajar.blogspot.com> [Accessed 10 Mei 2020].
- Koentjaraningrat. 1996. *KEBUDAYAAN, MENTALIS DAN PEMBANGUNAN*. JAKARTA: GRAMEDIA.
- Larasati. 2011. "Pola Pengasuhan Anak Komunitas Samin Sedulur Sikep Dukuh Tambak, Desa Sumber, Kecamatan Kradenan Blora", dalam *Patrawidya*. In: Yogyakarta: Balai Pelestarian Nilai Budaya., p. 344.
- Moh. Rosyid. 2010. *Kodifikasi ajaran Samin*. Cet. 1. Sleman, Yogyakarta: Kepel Press.
- Munawaroh, S., Ariyani, C. and Suwarno. 2015. *Etnografi Masyarakat Samin Di Bojonegoro*. Yogyakarta: Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB).
- MUTAQIN, A. Z. 2017. *Pengembangan Desa Wisata dan Pembangunan Pariwisata Berkelanjutan*, wisatahalimun.co.id. Available at: <https://wisatahalimun.co.id/pengembangan-desawisata> (Accessed: 2 September 2020).

- Priasukmana & M., 2013. Pembangunan Desa Wisata : Pelaksanaan Undang-undang Otonomi Daerah. p. 38.
- Putra, A., 2019. *Rumah Tropis Indonesia* [Interview] (17 April 2019).
- Rahayuningtyas, N. 2017. 'Penerapan Arsitektur Kontekstual Dalam Perancangan Kawasan Wisata Budaya Samin Di Blora', *Arsitektura*, 15(2), p. 378. doi: 10.20961/arst.v15i2.15406.
- Rahma, F. N. and Handayani, H. R. 2013. 'Pengaruh Jumlah Kunjungan Wisatawan, Jumlah Obyek Wisata Dan Pendapatan Perkapita Terhadap Penerimaan Sektor Pariwisata Di Kabupaten Kudus', *Diponegoro Journal of Economics*, 2(2), pp. 1–9. Available at: <https://media.neliti.com/media/publications/19638-ID-pengaruh-jumlah-kunjungan-wisatawan-jumlah-obyek-wisata-dan-pendapatan-perkapita.pdf>.
- Rapoport, A., 1969. *House Form and Culture*. In: Englewood Cliffs: Prentice Hal.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. cet. 20. Bandung: Alfabeta.