

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

Berdasarkan penjelasan dari bab sebelumnya, untuk dapat memecahkan permasalahan penelitian mengenai permasalahan tentang bagaimana konsep ekowisata dan pengaruhnya terhadap ruang permukiman yang terjadi pada kawasan wisata pada kawasan Desa Wisata Candirejo Borobudur, Magelang. Sehingga melihat hal tersebut, disini perlu adanya suatu kajian teori yang merupakan upaya penyelesaian permasalahan tersebut. Di mana teori-teori ini hanya sebagai alat yang menjembatani antara permasalahan penelitian dengan tujuan yang hendak dicapai.

#### **2.1 Tinjauan Pariwisata**

##### **2.1.1 Pengertian Pariwisata**

Dalam arti yang luas, pariwisata dapat di definisikan sebagai perjalanan darat satu tempat ke tempat lain, bersifat sementara, dilakukan perorangan, maupun kelompok, sebagai usaha mencari keseimbangan atau keserasian dan kebahagiaan dengan lingkungan hidup dalam dimensi sosial budaya, alam, dan ilmu (Yoeti, 1987).

Dapat disimpulkan bahwa pariwisata merupakan suatu perjalanan yang dilakukan untuk sementara waktu, dari satu tempat ke tempat lain untuk menikmati perjalanan dan memenuhi keinginan yang beraneka ragam.

### **2.1.2 Unsur Pariwisata**

Suatu objek pariwisata atau destination meliputi 5 unsur penting (Spillanne, 1994), yaitu :

- a. Attractions : hal-hal yang menarik perhatian para wisatawan
- b. Facilities : fasilitas- fasilitas yang diperlukan
- c. Infrastructure : infrastruktur
- d. Transportation : jasa- jasa pengangkutan
- e. Hospitality : keramah tamahan atau kesediaan untuk menerima tamu

Attractions menarik wisatawan ke suatu lokasi. Fasilitas memenuhi kebutuhan wisatawan selama mereka tinggal di suatu tempat yang jauh dari rumah. Infrastruktur dan transportation diperlukan supaya wisatawan dapat mengunjungi tempat-tempat yang menjadi tujuan dalam perjalanan sebagai wisatawan. Hospitality memperhatikan cara atau kualitas pelayanan pariwisata yang diterima oleh para wisatawan.

### **2.1.3 Komponen Perjalanan Wisata**

Dalam upaya memuaskan kebutuhan dan selera wisatawan, lahirlah unsur baru yang harus diperhatikan oleh orang-orang yang bergerak di sektor wisata, yaitu unsur pelayanan. Persiapan atas jasa dan produk harus sesuai dengan tuntutan kebutuhan wisatawan. Hal ini mengakibatkan timbulnya spesialisasi pelayanan yang akhirnya membentuk suatu distribusi pelayanan pada pendukung industri wisata.

Sarana wisata dapat dibagi dalam tiga unsur pokok (Suwanto, Gamal, 2004:18), yaitu :

A. Sarana pokok kepariwisataan (*main tourism superstructure*)

1. Biro perjalanan umum dan agen perjalanan
2. Transportasi wisata baik darat, laut maupun udara.
3. Restorant (*catering trades*)
4. Objek wisata, antara lain :
  - a) Keindahan alam, iklim, pemandangan, flora dan fauna yang aneh, hutan, dan sumber kesehatan seperti sumber air panas belerang, mandi lumpur, dan lain-lain.
  - b) Ciptaan manusia, seperti monumen, candi, *art gallery*, dan lain-lain.

B. Sarana pelengkap kepariwisataan (*supplementing tourism superstructure*)

1. Fasilitas rekreasi dan olahraga, seperti *gold course*, *tennis court*, pemandian, kuda tunggangan, *photography*, dan lain-lain.
2. Prasarana umum seperti jalan raya, jembatan, listrik, lapangan udara, telekomunikasi, air bersih, pelabuhan, dan lain-lain.

C. Sarana penunjang kepariwisataan (*supporting tourism superstructure*)

1. *Nightclub* dan *steambath*
2. *Casino* dan *entertainment*
3. *Souvenir shop*, *mailing service*, dan lain-lain.

#### 2.1.4 Daerah Tujuan Wisata

Menurut Suwanto, Gamal (2004:19), unsur pokok yang harus mendapat perhatian guna menunjang pengembangan pariwisata di daerah

tujuan wisata yang menyangkut perencanaan, pelaksanaan pembangunan dan pengembangannya meliputi 5 unsur :

#### A. Objek dan daya tarik wisata

Daya tarik wisata yang juga disebut objek wisata merupakan potensi yang menjadi pendorong kehadiran wisatawan ke suatu daerah tujuan wisata. Umumnya daya tarik suatu objek wisata berdasar pada :

1. Adanya sumber daya yang dapat menimbulkan rasa senang, indah, nyaman dan bersih.
2. Adanya aksesibilitas yang tinggi untuk dapat mengunjunginya.
3. Adanya cirri khusus/spesifikasi yang bersifat langka.
4. Adanya sarana/prasarana penunjang untuk melayani para wisatawan yang hadir.
5. Objek wisata alam mempunyai daya tarik tinggi karena keindahan alam, pegunungan, sungai, pantai pasir, hutan, dan sebagainya.
6. Objek wisata budaya mempunyai daya tarik tinggi karena memiliki nilai khusus dalam bentuk atraksi kesenian, upacara-upacara adat, nilai luhur yang terkandung dalam suatu objek buah karya manusia pada masa lampau.

#### B. Prasarana wisata

Prasarana wisata adalah sumber daya alam dan sumber daya buatan manusia yang mutlak dibutuhkan oleh wisatawan dalam perjalanannya di daerah tujuan wisata, seperti jalan, listrik, air, telekomunikasi, terminal, jembatan, dan lain sebagainya. Untuk kesiapan

objek-objek wisata yang akan dikunjungi oleh wisatawan di daerah tujuan wisata, prasarana wisata tersebut perlu dibangun dengan disesuaikan dengan lokasi dan kondisi objek wisata yang bersangkutan.

#### C. Sarana wisata

Sarana wisata merupakan kelengkapan daerah tujuan wisata yang diperlukan untuk melayani kebutuhan wisatawan dalam menikmati perjalanan wisatanya. Pembangunan sarana wisata di daerah tujuan wisata maupun objek wisata tertentu harus disesuaikan dengan kebutuhan wisatawan. Berbagai sarana wisata yang harus disediakan di daerah tujuan wisata ialah hotel, biro perjalanan, alat transportasi, restoran dan rumah makan serta sarana pendukung lainnya.

#### D. Tata laksana/infrastruktur

Infrastruktur adalah situasi yang mendukung fungsi sarana dan prasarana wisata, baik yang berupa system pengaturan maupun bangunan fisik di atas permukaan tanah dan di bawah tanah seperti :

1. Sistem pengairan, distribusi air bersih, sistem pembuangan air limbah yang membantu sarana perhotelan/restoran.
2. Sumber listrik dan energi serta jaringan distribusinya yang merupakan bagian vital bagi terselenggaranya penyediaan sarana wisata yang memadai.
3. Sistem jalur angkutan dan terminal yang memadai dan lancar akan memudahkan wisatawan untuk mengunjungi objek-objek wisata.

4. Sistem komunikasi yang memudahkan para wisatawan untuk mendapatkan informasi maupun mengirimkan informasi secara cepat dan tepat.
5. Sistem keamanan atau pengawasan yang memberikan kemudahan di berbagai sektor bagi para wisatawan.

#### E. Masyarakat/lingkungan

Daerah dan tujuan wisata yang memiliki berbagai objek dan daya tarik wisata akan mengundang kehadiran wisatawan.

##### 1. Masyarakat

Masyarakat di sekitar objek wisata akan menyambut kehadiran wisatawan tersebut dan sekaligus akan memberikan layanan yang diperlukan oleh para wisatawan.

##### 2. Lingkungan

Di samping masyarakat di sekitar objek wisata, lingkungan alam di sekitar objek wisata pun perlu diperhatikan dengan seksama agar tak rusak dan tercemar.

##### 3. Budaya

Lingkungan masyarakat dalam lingkungan alam di suatu objek wisata merupakan lingkungan budaya yang menjadi pilar penyangga kelangsungan hidup suatu masyarakat. Kelestarian lingkungan budaya tak boleh tercemar oleh budaya asing, tetapi harus ditingkatkan kualitasnya sehingga dapat memberikan kenangan yang mengesankan bagi setiap wisatawan.

### **2.1.5 Pariwisata Berkelanjutan**

#### **A. Pengertian Pariwisata Berkelanjutan**

Pariwisata berkelanjutan adalah pariwisata yang :

1. dapat memenuhi kebutuhan masa sekarang dan masa mendatang;
2. tidak merusak alam dan budaya masyarakat setempat agar dapat diwariskan pada generasi penerus.

Pada prinsipnya, pariwisata berkelanjutan adalah pariwisata yang aktivitasnya tetap memperhatikan keseimbangan alam, lingkungan, budaya dan ekonomi agar pariwisata tersebut terus berlanjut. Dengan kata lain, pengelolaannya haruslah dapat memberikan keuntungan secara ekonomi bagi seluruh pihak terkait baik itu pemerintah, sektor swasta, serta masyarakat setempat.

#### **B. Prinsip tentang pariwisata berkelanjutan (Lawson, Fred :1977) :**

1. Mengurangi konsumsi yang berlebihan dan limbah
2. Mempertahankan keanekaragaman alam
3. Mengintegrasikan pariwisata ke dalam perencanaan
4. Mendukung ekonomi lokal
5. Melibatkan masyarakat lokal
6. Konsultasi pengelola kepentingan dan masyarakat
7. Pelatihan staf
8. Pariwisata bertanggung jawab terhadap lingkungan
9. Melakukan penelitian

## 2.2 Tinjauan Ekowisata

### 2.2.1 Pengertian Ekowisata

Ekowisata merupakan salah satu kegiatan pariwisata yang berwawasan lingkungan dengan mengutamakan aspek konservasi alam, aspek pemberdayaan sosial budaya ekonomi masyarakat lokal serta aspek pembelajaran dan pendidikan.

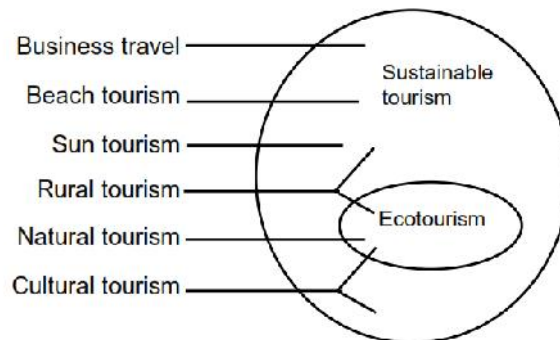
Menurut Yoeti (2000), ekowisata adalah jenis pariwisata yang berwawasan lingkungan. Maksudnya melalui aktivitas yang berkaitan dengan alam, wisatawan diajak melihat alam dari dekat, menikmati keaslian alam dan lingkungannya, sehingga membuatnya tergugah untuk mencintai alam.

Definisi konseptual Ekowisata menurut Diamatis, Dimitrios (2004) adalah ekowisata merupakan bentuk pariwisata terinspirasi terutama oleh sejarah alam suatu wilayah, termasuk budaya pribumi. Ekowisata yang mengunjungi daerah yang relatif belum berkembang dalam semangat apresiasi, partisipasi dan sensitivitas. Ekowisata tersebut mempraktikkan penggunaan non-konsumtif satwa liar dan sumber daya alam dan memberikan kontribusi untuk mengunjungi daerah melalui kerja atau sarana keuangan yang bertujuan untuk memberi manfaat langsung bagi konservasi situs dan kesejahteraan ekonomi warga setempat.

Definisi pariwisata atau *tourism* memiliki ruang lingkup dan kegiatan yang luas, setidaknya meliputi lima jenis kegiatan meliputi wisata bahari (*beach and sun tourism*), wisata pedesaan (*rural and agro tourism*), wisata



alam (*natural tourism*), wisata budaya (*cultural tourism*), atau perjalanan bisnis (*business travel*). Posisi ekowisata (*ecotourism*) memang agak unik, berpijak pada tiga kaki sekaligus, yakni wisata pedesaan, wisata alam dan wisata budaya.



**Gambar II.1** Tourism dan ekowisata  
Sumber : Wood, 2002

### 2.2.2 Elemen Ekowisata

Menurut Yoeti (2000) berbeda dengan wisata konvensional, ekowisata merupakan kegiatan wisata yang menaruh perhatian besar terhadap kelestarian sumberdaya pariwisata. Dari definisi ini ekowisata dipandang dari tiga perspektif yaitu:

- a. Ekowisata sebagai produk yang merupakan semua atraksi yang berbasis pada sumberdaya alam.
- b. Ekowisata sebagai pasar yang merupakan perjalanan yang diarahkan pada upaya-upaya pelestarian lingkungan.
- c. Ekowisata sebagai pendekatan pengembangan yang merupakan metode pemanfaatan dan pengelolaan sumber daya pariwisata secara ramah lingkungan.

Ada beberapa kesepakatan umum pada elemen ekowisata menurut Sue Beeton (1998), yang ada tiga elemen yang utama yaitu :

1. Ekowisata merupakan berbasis alam (terjadi dalam setting alam).
2. Interpretasi dari wisata edukatif
3. Wisata yang dikelola secara berkelanjutan

Kegiatan ekowisata mempunyai pengaruh yang besar terhadap lingkungan sekitar. Lingkungan yang dimaksud meliputi faktor sosial, ekonomi dan kebudayaan sebagai satu kesatuan lingkungan wisata. Menurut Hakim, Luchman (2004), ekowisata merupakan salah satu cara mengintegrasikan kebijakan lingkungan dan ekonomi dalam pembangunan wilayah. Jika dikelola dengan baik, ekowisata dapat menjaga keanekaragaman hayati, menghasilkan dana untuk konservasi lingkungan, menyerap tenaga kerja lokal, meningkatkan pendapatan asli daerah dan mengurangi kemiskinan.

### **2.2.3 Prinsip Ekowisata**

Menurut TIES (*The International Ecotourism Society*) sebagaimana dikutip oleh Damanik dan Weber (2006) menjabarkan prinsip-prinsip ekowisata yaitu:

- a. Mengurangi dampak negatif berupa kerusakan atau pencemaran lingkungan dan budaya lokal akibat kegiatan wisata.
- b. Membangun kesadaran dan penghargaan atas lingkungan dan budaya di destinasi wisata baik pada diri wisatawan, masyarakat lokal, maupun pelaku wisata lainnya.

- c. Menawarkan pengalaman-pengalaman positif bagi wisatawan maupun masyarakat lokal melalui kontak budaya yang insentif dan kerjasama dalam pemeliharaan dan atau konservasi Objek dan Daya Tarik Wisata (OBDTW).
- d. Memberikan keuntungan finansial secara langsung bagi keperluan konservasi melalui kontribusi atau pengeluaran ekstra wisatawan.
- e. Memberikan keuntungan finansial dan pemberdayaan bagi masyarakat lokal dengan menciptakan produk wisata yang mengedepankan nilai-nilai lokal.
- f. Meningkatkan kepekaan terhadap situasi sosial, lingkungan, dan politik di daerah tujuan wisata.
- g. Menghormati hak asasi manusia dan perjanjian kerja dalam memberikan kebebasan kepada wisatawan dan masyarakat lokal untuk menikmati atraksi wisata sebagai wujud hak azasi, serta tunduk pada aturan main yang adil dan disepakati bersama.

#### **2.2.4 Produk dan jasa ekowisata**

Produk dan jasa ekowisata meliputi 6 jenis (Manurung, Ricardo. 2002):

- a. pemandangan dan atraksi lingkungan dan budaya, misalnya titik pengamatan atau sajian budaya
- b. manfaat lansekap, misalnya jalur pendakian atau trekking
- c. akomodasi, misalnya pondok wisata, restoran
- d. peralatan dan perlengkapan, misalnya sewa alat penyelam dan camping

- e. pendidikan dan ketrampilan
- f. penghargaan, yakni prestasi di dalam upaya konservasi

## **2.3 Tinjauan Desa Wisata**

### **2.3.1 Pengertian Desa Wisata**

**Desa wisata** adalah suatu bentuk integrasi antara atraksi, akomodasi dan fasilitas pendukung yang disajikan dalam suatu struktur kehidupan masyarakat yang menyatu dengan tata cara dan tradisi yang berlaku. (Nuryanti, Wiendu. 1993)

### **2.3.2 Komponen Utama Desa Wisata**

Terdapat dua konsep yang utama dalam komponen desa wisata :

- a. Akomodasi : sebagian dari tempat tinggal para penduduk setempat dan atau unit-unit yang berkembang atas konsep tempat tinggal penduduk.
- b. Atraksi : seluruh kehidupan keseharian penduduk setempat beserta setting fisik lokasi desa yang memungkinkan berintegrasinya wisatawan sebagai partisipasi aktif seperti : kursus tari, bahasa dan lain-lain yang spesifik.

### **2.3.3 Pendekatan Fisik Pengembangan Desa Wisata**

Pendekatan ini merupakan solusi yang umum dalam mengembangkan sebuah desa melalui sektor pariwisata dengan menggunakan standar-standar khusus dalam mengontrol perkembangan dan menerapkan aktivitas konservasi.

- a. Mengonservasi sejumlah rumah yang memiliki nilai budaya dan arsitektur yang tinggi dan mengubah fungsi rumah tinggal menjadi sebuah museum desa untuk menghasilkan biaya untuk perawatan dari rumah tersebut.
- b. Mengonservasi keseluruhan desa dan menyediakan lahan baru untuk menampung perkembangan penduduk desa tersebut dan sekaligus mengembangkan lahan tersebut sebagai area pariwisata dengan fasilitas-fasilitas wisata.
- c. Mengembangkan bentuk-bentuk akomodasi di dalam wilayah desa tersebut yang dioperasikan oleh penduduk desa tersebut sebagai industri skala kecil.

#### **2.3.4 Prinsip dasar dari pengembangan desa wisata**

- a. Pengembangan fasilitas-fasilitas wisata dalam skala kecil beserta pelayanan di dalam atau dekat dengan desa.
- b. Fasilitas-fasilitas dan pelayanan tersebut dimiliki dan dikerjakan oleh penduduk desa, salah satu bisa bekerja sama atau individu yang memiliki.
- c. Pengembangan desa wisata didasarkan pada salah satu "sifat" budaya tradisional yang lekat pada suatu desa atau "sifat" atraksi yang dekat dengan alam dengan pengembangan desa sebagai pusat pelayanan bagi wisatawan yang mengunjungi kedua atraksi tersebut.

### 2.3.5 Fasilitas dan Kegiatan Desa Wisata

Dalam Soemarno (2010) untuk memperkaya Obyek dan Daya Tarik Wisata (ODTW) di suatu desa wisata, dapat dibangun berbagai fasilitas dan kegiatan sebagai berikut :

- a. *Eco-lodge* : Renovasi homestay agar memenuhi persyaratan akomodasi wisatawan, atau membangun *guest house* berupa, *bamboo house*, *traditional house*, *log house*, dan lain sebagainya.
- b. *Eco-recreation* : Kegiatan pertanian, pertunjukan kesenian lokal, memancing ikan di kolam, jalan-jalan di desa (*hiking*), *biking* di desa dan lain sebagainya.
- c. *Eco-education*: Mendidik wisatawan mengenai pendidikan lingkungan dan memperkenalkan flora dan fauna yang ada di desa yang bersangkutan.
- d. *Eco-research* : Meneliti flora dan fauna yang ada di desa, dan mengembangkan produk yang dihasilkan di desa, serta meneliti keadaan sosial ekonomi dan budaya masyarakat di desa tersebut, dan sebagainya.
- e. *Eco-energy* : Membangun sumber energi tenaga surya atau tenaga air untuk *Eco-lodge*.
- f. *Eco-development* : Menanam jenis-jenis pohon yang buahnya untuk makanan burung atau binatang liar, tanaman hias, tanaman obat, dll, agar bertambah populasinya.

- g. *Eco-promotion* : Promosi lewat media cetak atau elektronik, dengan mengundang wartawan untuk meliput mempromosikan kegiatan desa wisata.

#### **2.4 Tinjauan Ruang Kota (Urban Spatial Design)**

Ruang atau *space* yang diciptakan dari adanya aktivitas dan perilaku secara sosial dan ekonomi lebih menunjukkan pada penghargaan terhadap aset permukiman. Apalagi pada suatu kawasan permukiman wisata yang memiliki potensi memiliki aset permukiman. Potensi yang dapat dikembangkan salah satunya dengan pengembangan ruang permukiman dengan penambahan tempat penginapan sebagai salah satu unsur kawasan wisata. Hal ini lah yang menunjukkan bahwa kebutuhan ruang-ruang baik yang bersifat publik maupun privat menjadi salah satu penentu dalam pembentukan pola atau struktur tata ruang.

Menurut Paul D. Spreigen (1969), *Urban Space* terbentuk dari dinding fasade bangunan dan lantai kota yang pada dasarnya dibedakan oleh karakteristik yang menonjol seperti kualitas yang melingkupi kualitas pengelolaan rinci, dan aktivitas yang berlangsung di dalamnya. Pada kawasan desa wisata, deretan penginapan dapat memberikan fasade yang khas membentuk ruang.

Sedangkan menurut Rob Krier (1979) bentuk *Urban Space* diklasifikasikan menjadi dua yaitu :

- a. Berbentuk linier, yaitu ruang terbuka umumnya hanya mempunyai batas di sisi-sisinya misalnya berbatasan dengan area pedestrian, jalan, bangunan dan sebagainya.
- b. Berbentuk cluster, yaitu ruang terbuka yang mempunyai batas-batas di sekelilingnya. Misalnya plaza, square dan sebagainya.

#### 2.4.1 Figure Ground

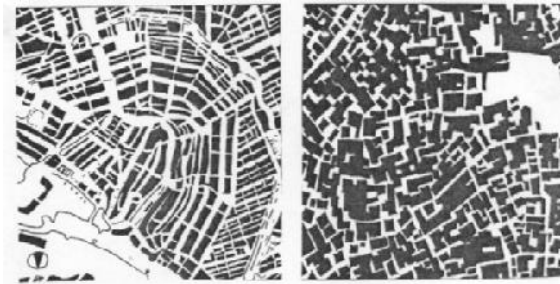
Untuk memahami struktur ruang dalam perancangan urban desain maka digunakan teori *Figure Ground*. Teori ini didapatkan melalui studi mengenai bangunan-bangunan sebagai pembentuk elemen solid (*figure*) serta open void (*ground*).

Definisi *figure/ground* diartikan secara terpisah yaitu, *figure* adalah istilah untuk massa yang dibangun (biasanya di dalam gambar-gambar ditunjukkan dengan warna hitam) dan *ground* adalah istilah untuk semua ruang di luar massa itu (biasanya ditunjukkan dengan warna putih). Gambar seperti itu menunjukkan keadaan tekstur kota atau kawasan kota tersebut. Kadang-kadang sebuah *figure/ground* juga digambarkan dengan warna sebaliknya supaya dapat mengekspresikan efek tertentu.

Pola-pola kawasan secara tekstural dapat diklasifikasikan menjadi tiga kelompok, yang meliputi:

- a. **Homogen**, adalah susunan kawasan yang bersifat dimana hanya ada satu pola penataan. Sebagai contoh adalah Kota Algier, Maroko dan Amsterdam, Belanda. Kedua kota ini memiliki pola kawasan yang bersifat homogen.

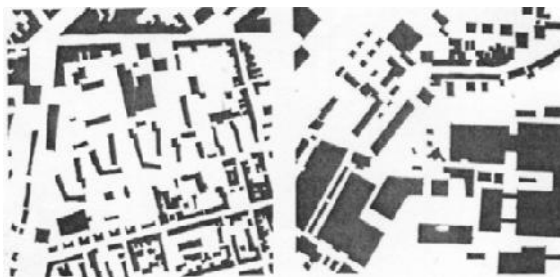




**Gambar II.2.** Pola Kawasan Yang Bersifat Homogen

*Sumber : Markus Zahnd, 1999.*

- b. **Heterogen**, adalah susunan kawasan yang bersifat dimana ada dua atau lebih pola berbenturan, sebagai contoh adalah dua buah kawasan di Kota Aachen, Jerman. Kedua kawasan tersebut memiliki pola yang bersifat heterogen.



**Gambar II.3.** Pola Kawasan Yang Bersifat Heterogen

*Sumber : Markus Zahnd, 1999.*

- c. **Menyebar**, adalah susunan kawasan yang bersifat menyebar dan kecenderungan kacau. Sebagai contoh adalah Kota Bonn dan Hamburg, Jerman. Kedua kawasan ini memiliki pola yang bersifat agak kacau.



**Gambar II.4.** Pola Kawasan Yang Bersifat Menyebar

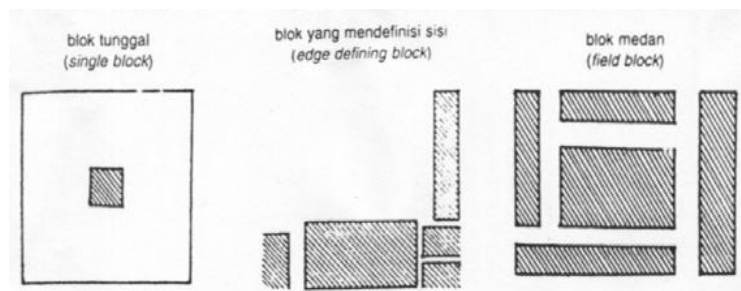
*Sumber : Markus Zahnd, 1999.*

### A. Solid dan Void Sebagai Elemen Perkotaan

Sistem hubungan di dalam tekstur *figure/ground* mengenal dua klasifikasi, yaitu *solid* (bangunan) dan *void* (ruang terbuka). Ada tiga elemen dasar yang bersifat *solid* dan empat elemen dasar yang bersifat *void*. Tiga elemen *solid* tersebut adalah:

1. Blok tunggal, bersifat individu, namun juga dapat dilihat sebagai bagian dari satu unit yang lebih besar.
2. Blok yang mendefinisisi sisi, yang berfungsi sebagai pembatas secara linier.
3. Blok medan yang memiliki bermacam-macam massa dan bentuk, namun masing-masing tidak dilihat sebagai individu-individu.

Berikut di bawah ini merupakan gambar mengenai tiga buah elemen *solid*.

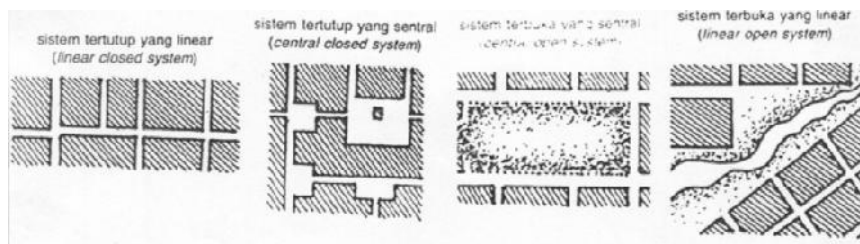


**Gambar II.5.** Tiga Elemen *Solid*  
 Sumber : Markus Zahnd, 1999.

Sedangkan empat elemen *void* terdiri dari:

1. Sistem tertutup linier, elemen yang paling sering dijumpai di kota.
2. Sistem tertutup yang memusat, pola ruang yang terfokus dan tertutup misalnya pusat kota.

3. Sistem terbuka yang sentral, bersifat terbuka namun masih tampak fokus, misalnya alun-alun besar, taman kota, dan lain-lain.
4. Sistem terbuka linier, contoh pola tersebut adalah kawasan sungai.



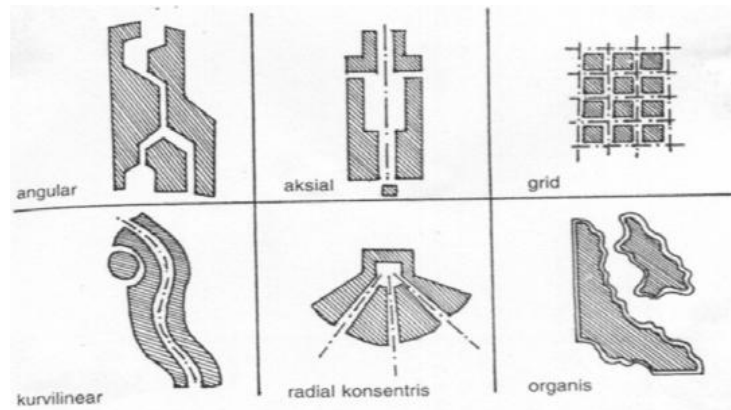
**Gambar II.6.** Empat Elemen *Void*  
 Sumber : Markus Zahnd, 1999.

## B. Solid dan Void Sebagai Unit Perkotaan

Elemen *solid* dan *void* di dalam tekstur perkotaan jarang berdiri sendiri, melainkan dikumpulkan dalam satu kelompok, disebut juga “unit perkotaan”. Di dalam kota keberadaan unit adalah penting, karena unit-unit berfungsi sebagai kelompok bangunan bersama ruang terbuka yang menegaskan kesatuan massa di kota secara tekstural. Melalui kebersamaan tersebut penataan kawasan akan tercapai lebih baik kalau massa dan ruang dihubungkan dan disatukan sebagai suatu kelompok. Pola kawasan kota secara tekstural dibedakan mejadi enam, yaitu *grid*, *angular*, *kurvilinier*, *radial konsentris*, *aksial*, dan *organis*.

Artinya, setiap kawasan tersebut dapat dimengerti bagiannya melalui salah satu cara tekstur tersebut. Mengacu pada penjelasan di atas, perlu diketahui bahwa fungsi pola sebuah tekstur perlu juga diperhatikan karena massa dan ruang selalu berhubungan erat dengan aktivitas di dalam kawasannya, dibutuhkan suatu keseimbangan yang baik antara kuantitas dan kualitas massa dan ruang yang bersifat publik dan

privat sehingga pola pembangunan kota memungkinkan kehidupan didalamnya berjalan dengan baik.



**Gambar II.7.** Pola Tekstur Kota Secara Diagramatis  
 Sumber : Markus Zahnd, 1999.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa teori *figure ground* didasarkan pada dua komponen tersebut yaitu solid dan void, yang merupakan ruang luar yang terbentuk diantara massa-massa bangunan yang ada di sekitarnya. Teori dapat mendeskripsikan bentuk kawasan secara keseluruhan seperti adanya kombinasi yang terbentuk antara solid dan void yang dapat digolongkan dalam beberapa pola seperti ortogonal/diagonal (grid), *random organic* (dibentuk oleh lapangan dan kondisi alam) dan bentuk *nodal concentric* (linier dan bentuk suatu ruang bangunan. Yang tengahnya merupakan pusat aktifitas).

#### 2.4.2 Linkages

*Linkages* merupakan hubungan antara sebuah tempat dengan yang lain dari berbagai aspek sebagai generator perkotaan. *Linkage* artinya berupa garis semu yang menghubungkan antara elemen yang satu dengan yang lain, nodes yang satu dengan nodes yang lain, atau distrik

yang satu dengan yang lain. Garis ini bisa berbentuk jaringan jalan, jalur pedestrian, ruang terbuka yang berbentuk segaris dan sebagainya. Teori linkage melibatkan pengorganisasian garis penghubung yang menghubungkan bagian-bagian kota dan disain “spatial datum” dari garis bangunan kepada ruang. Spatial datum dapat berupa: site line, arah pergerakan, aksis, maupun tepian bangunan (building edge). Yang secara bersama-sama membentuk suatu sistem linkage dalam sebuah lingkungan spasial.

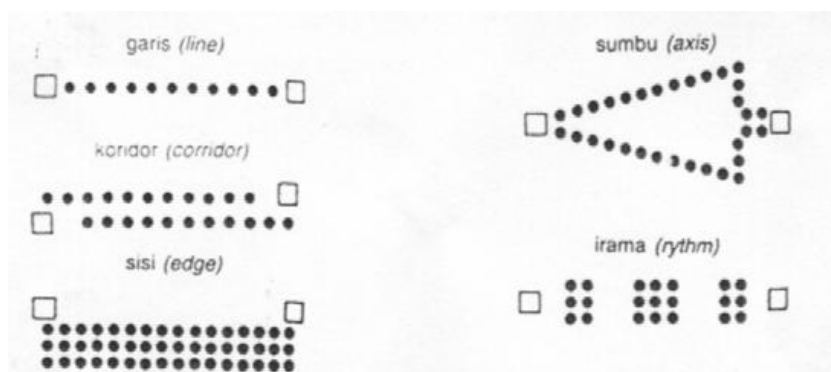
*Linkage* perkotaan dijelaskan dengan tiga pendekatan yaitu: *linkage* visual, *linkage* structural, *linkage* kolektif. Kota merupakan sesuatu yang kompleks dan rumit yang menyebabkan orang merasa tersesat dalam gerakan di kota, hal ini dikarenakan tidak adanya suatu *linkage*.

#### A. *Linkage* visual.

Dalam *linkage* visual dua atau lebih fragmen kota dihubungkan menjadi satu kesatuan yang secara visual, mampu menyatukan daerah kota dalam berbagai skala. Pada dasarnya ada 2 pokok perbedaan antara *linkage* visual, yaitu yang menghubungkan dua daerah secara netral dan yang menghubungkan dua daerah, dengan mengutamakan satu daerah.

Lima elemen *linkage* visual, merupakan elemen yang memiliki ciri khas dan suasana tertentu yang mampung menghasilkan hubungan secara visual, terdiri dari:

1. Elemen garis: menghubungkan secara langsung dua tempat dengan satu deretan massa (bangunan atau pohon).
2. Elemen koridor: dibentuk oleh dua deretan massa (bangunan atau pohon) yang membentuk sebuah ruang.
3. Elemen sisi: menghubungkan dua kawasan dengan satu massa. Mirip dengan elemen garis namun sisi bersifat tidak langsung.
4. Elemen sumbu: mirip dengan elemen koridor, namun dalam menghubungkan dua daerah lebih mengutamakan salah satu daerah saja.
5. Elemen irama: menghubungkan dua tempat dengan variasi massa dan ruang.



**Gambar II.8.** Lima Elemen *Linkage* Visual  
 Sumber : Markus Zahnd, 1999.

#### B. *Linkage* struktural.

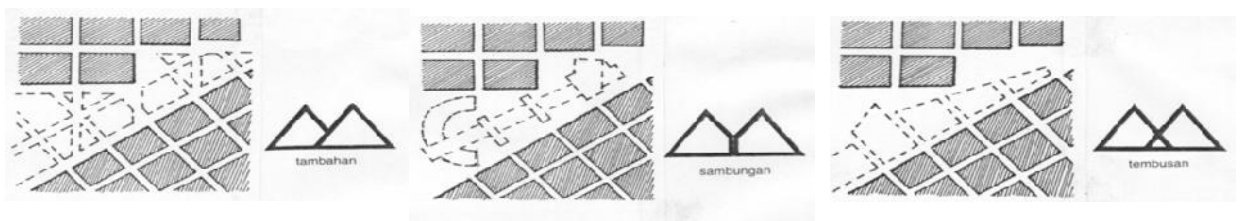
Dalam *Linkage* struktural menggabungkan dua atau lebih bentuk struktur kota menjadi satu kesatuan tatanan. Menyatukan kawasan kawasan kota melalui bentuk jaringan struktural yang lebih dikenal dengan sistem kolase (*collage*). Tidak setiap kawasan memiliki

arti struktural yang sama dalam kota, sehingga cara menghubungkannya secara hierarkis juga dapat berbeda.

Fungsi *linkage* struktural di dalam kota adalah sebagai stabilisator dan koordinator di dalam lingkungannya, karena setiap kolase perlu diberikan stabilitas tertentu serta distabilisasikan lingkungannya. Hal ini dapat dilakukan dengan memprioritaskan sebuah daerah yang menjelaskan lingkungannya dengan suatu struktur, bentuk, wujud, atau fungsi yang memberikan susunan tertentu didalam prioritas penataan kawasan.

Ada tiga *elemen linkage* struktural yang mencapai hubungan secara arsitektural, yaitu:

1. Elemen tambahan: melanjutkan pola pembangunan yang sudah ada sebelumnya.
2. Elemen sambungan: memperkenalkan pola baru pada lingkungan kawasan.
3. Elemen tembusan: terdapat dua atau lebih pola yang sudah ada di sekitarnya dan akan disatukan sebagai pola-pola yang sekaligus menembus didalam suatu kawasan.



**Gambar II.9.** Tiga Elemen Linkage Struktural dan Studi Banding di Dalam Kawasan  
 Sumber : Markus Zahnd, 1999.

### C. *Linkage* bentuk yang kolektif.

Teori *linkage* memperhatikan susunan dari hubungan bagian-bagian kota satu dengan lainnya. Dalam teori *linkage*, sirkulasi merupakan penekanan pada hubungan pergerakan yang merupakan kontribusi yang sangat penting. *Linkage* memperhatikan dan mempertegas hubungan-hubungan dan pergerakan-pergerakan (dinamika) sebuah tata ruang perkotaan (*urban fabric*). Teori ini terbagi menjadi 3 tipe *linkage urban space* yaitu:

1. Compositional form: bentuk ini tercipta dari bangunan yang berdiri sendiri secara 2 dimensi. Dalam tipe ini hubungan ruang jelas walaupun tidak secara langsung.
2. Mega form: susunan-susunan yang dihubungkan ke sebuah kerangka berbentuk garis lurus dan hirarkis.
3. Group form: bentuk ini berupa akumulasi tambahan struktur pada sepanjang ruang terbuka. Kota-kota tua dan bersejarah serta daerah pedesaan menerapkan pola ini.

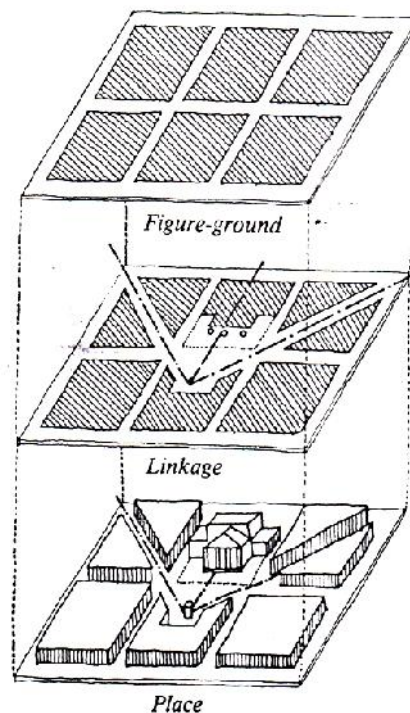
#### **2.4.3 Place (Tempat)**

Teori ini akan membahas pemahaman tentang culture dan karakteristik suatu daerah yang ada dan menjadi ciri khas sebagai salah satu pertimbangan dalam urban design agar penghuni tidak merasa asing tinggal di lingkungannya. Arti ruang (*space*) baru dapat dikatakan sebagai tempat (*place*) apabila ruang tersebut telah memiliki nilai sosial budaya suatu tempat. Teori tempat ini memberikan pemahaman bahwa



perkembangan setiap tempat selalu diisi oleh prediksi dan tujuan pentingnya nilai-nilai sosial dan budaya di dalam suatu space kota.

Roger Trancik (1986) mengemukakan *place theory* merupakan perpaduan antara manusia, budaya, sejarah serta lingkungan alam. Pemahaman tentang teori *place* adalah perubahan dari bentuk fisik *space* setelah terintegrasi dengan karakter budaya dan manusia. Karakteristik spesifik lingkungan fisik menjadi indikator dalam menggali potensi dan mengatur tingkat perubahan serta mengupayakan kemungkinan pengembangan dalam mengantisipasi perkembangan pada masa yang akan datang.



**Gambar II.10.** Hubungan teori *figure ground*, *linkage* dan *place*

Sumber : Roger Trancik, 1986

Proses rancang kota harus dapat merespon dan mewadahi nilai-nilai kontekstual yang ada dengan memperhatikan nilai budaya, sejarah, dan hal-hal yang lain secara arsitektural. Dalam teori ini membahas mengenai makna sebuah kawasan di perkotaan secara arsitektural. Manusia memerlukan suatu tempat untuk mengembangkan kehidupan dan budayanya, tidak hanya sekedar *space* tetapi lebih dirasakan sebagai *place*. Kebutuhan itu timbul karena adanya kesadaran orang terhadap suatu tempat yang lebih luas daripada hanya sekedar masalah fisik saja. Keterlibatan karakter dan sosial budaya manusia dalam lingkungan fisik disebut sebagai istilah *space*. Di mana lingkungan fisik yang terbentuk bersumber dari organisasi antar ruang dari lingkungan yang didesain pembagian antara ruang publik dan privat.

Menurut Dolores Hayden (1995) bahwa Urban landscape menyimpan sejarah sosial perkotaan. Bahwa dengan adanya kebudayaan setempat bersama arsitektur telah menciptakan sejarah sosial perkotaan, dalam hal ini melibatkan unsur-unsur, sejarah, lansekap kebudayaan serta ruang produksi.

Untuk melihat permukiman wisata sebagai suatu *place* menurut Hayden dapat dilakukan pendekatan tiga unsur sebagai berikut :

- a. Sejarah sosial terjadinya ruang-ruang perkotaan, apa yang melatarbelakangi terciptanya ruang-ruang komunal, ruang publik.

- b. Estetika ruang kota baik secara fisik maupun psikis, bagaimana sense of place, getaran dan suasana yang tercipta di ruang keagamaan dan di ruang komunal sebagaimana posisinya dalam hirarki sosial.
- c. Pendekatan sosial dan ekonomi yang pelaksanaannya telah memunculkan ruang-ruang komunal.

Melihat penjelasan diatas maka, *Place* merupakan hasil peleburan dari fisik bangunan dengan kegiatan penduduknya (non fisik), yang telah membentuk suatu lingkungan tempat tinggal dengan kehidupan sehari-hari yang tidak akan terjadi ditempat lain, kehidupannya telah menciptakan validitas lingkungan.

## **2.5 Tinjauan Arsitektur Lansekap**

### **2.5.1 Pengertian Arsitektur Lansekap**

Arsitektur lansekap adalah ilmu yang mempelajari tentang seni, perencanaan, perancangan, manajemen, perawatan, dan perbaikan tanah dan perancangan konstruksi buatan-manusia skala besar. Ruang lingkup ilmu ini termasuk desain arsitektural, perencanaan lokasi, pengembangan estate, restorasi lingkungan, perencanaan kota, perencanaan taman dan rekreasi, perencanaan regional, perencanaan ruang, dan perawatan sejarah.

Dalam pandangan Thompson, George F (1997:115) arsitektur lansekap merupakan desain dan perencanaan lingkungan fisik. Hal ini berkaitan dengan pengembangan rencana untuk perlindungan satwa liar dan lingkungan alam untuk berbagai tujuan serta rencana desain

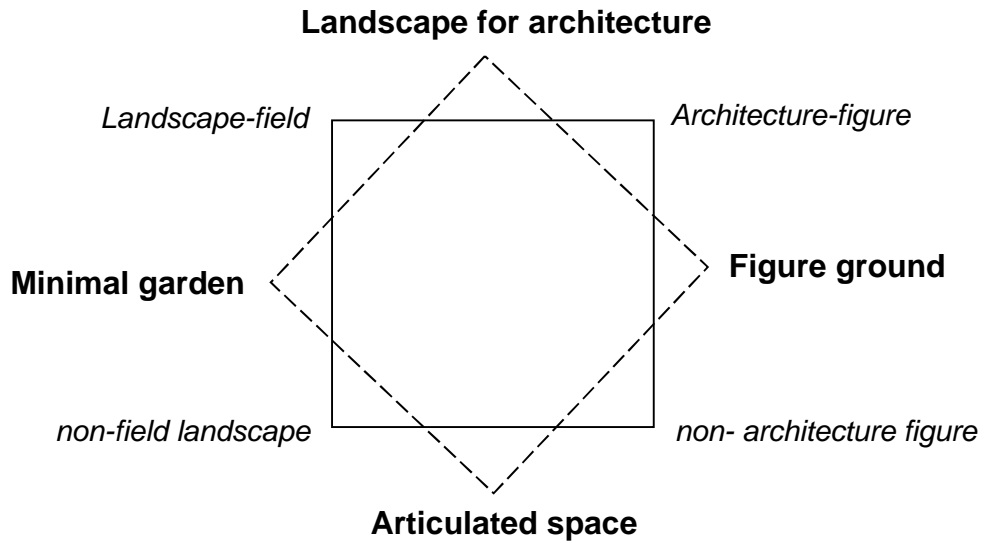
perkotaan untuk semua jenis pembangunan dengan wujud desain fisik seperti taman, kebun, dan perkebunan.

Desain lansekap harus bertanggung jawab terhadap masyarakat dan lingkungan. Dalam arti, meskipun dapat membantu menciptakan lingkungan yang sehat dan fungsional secara alami, serta dapat membantu memahami lingkungan alam melalui penggunaan seni arsitektur yang dilakukan dengan makna dan ekspresi. Arsitektur lansekap merupakan kegiatan yang akan menyelamatkan masyarakat dan lingkungan.

### **2.5.2 Ruang Terbuka Lansekap**

Arsitektur lansekap selalu berkaitan dengan tata letak ruang terbuka. Dimensi ruang terbuka merupakan atribut penting dari lansekap. Desain lansekap melibatkan ruang terbuka, seperti yang dilakukan di taman-taman kota, memiliki keterbatasan dalam tata letak lanskap multifungsi.

Tiga konsep yang memunculkan pola *figure ground* atau massa dan ruang tentang peran arsitektur lansekap meliputi *the figure ground*, *the articulated space*, and *the minimal garden* (taman tanpa dinding). Ketiga konsep digambarkan dalam *Klein group diagram* yaitu sebagai berikut :



**Gambar II.11. Klein Group Diagram**  
 Sumber : Thompson, George F, 1997

Arsitektur Lansekap dapat diartikan pengelolaan suatu lahan dengan berpedoman pada pelestarian keindahan pemandangan alam dan keseimbangan ekologis diantara sumber-sumber alam, lahan, vegetasi, dan margasatwa. Lansekap disini diartikan sebagai lahan yang luas, sedangkan yang berskala kecil istilahkan sebagai taman (*garden*).

Aspek-aspek yang diinginkan dan dinilai dari suatu lansekap meliputi (Hakim, Rustam. 1996) :

1. Taman yang baik dari aspek kenampakan, fungsi dan keutuhan.
2. Bernilai sosial budaya dan sejarah.
3. Komposisi fisik
4. Ekologi
5. Kenyamanan (*amenity*)

### 2.5.3 Unsur Vegetasi Dalam Arsitektur Lanskap

Vegetasi merupakan salah satu unsur dalam penataan lanskap, yaitu sebagai pengarah ruang, pembatas ruang, pengalas ruang, peneduh ruang, estetis, proses dan juga sebagai desain.

#### A. Vegetasi sebagai pengarah ruang

Kesan ruang juga dipengaruhi oleh tinggi pandangan mata yang erat hubungannya dengan tinggi dinding vegetasi pada pembentukan ruang luar. Kesan ruang luar yang kuat dapat dikelompokkan menjadi:

##### 1. Tinggi dinding vegetasi yang rendah sekali.

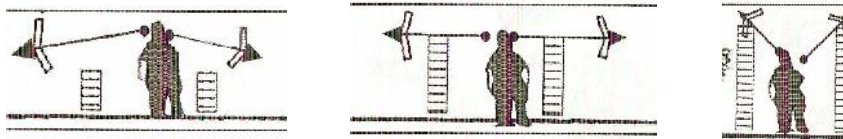
Batas dinding dengan tinggi di bawah mata manusia memberikan kesan ruang yang kuat sebagai fungsi "pengarah".

##### 2. Tinggi dinding semata manusia.

Batas dinding setinggi mata manusia memberikan kesan ruang yang jelas.

##### 3. Tinggi dinding di atas kepala manusia

Batas dinding dengan tinggi di atas kepala manusia memberikan kesan ruang tertutup serta menghasilkan ruang "pengarahan yang tegas".



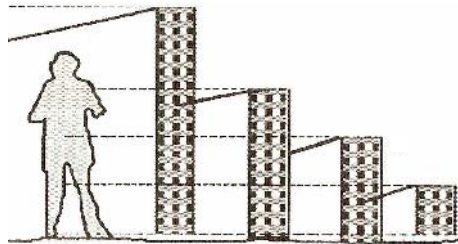
**Gambar II.12** Elemen Dinding vegetasi sebagai pengarah ruang

Sumber : Rustam Hakim, 2003

## B. Vegetasi sebagai pembatas ruang

Batasan ruang adalah sebagai berikut:

1. Tinggi di atas mata, fungsi ini sebagai "perlindungan" .
2. Tinggi sebatas dada, fungsinya adalah untuk "membentuk ruang paling terasa".
3. Tinggi di bawah pinggang, fungsi sebagai "pengatur lalu lintas" ataupun "pembentuk pola sirkulasi".
4. Tinggi sebatas lutut, fungsi sebagai "pola pengarah".
5. Tinggi sebatas telapak kaki, fungsi sebagai "penutup tanah".



**Gambar II.13** Batasan Ruang  
Sumber : Rustam Hakim, 2003

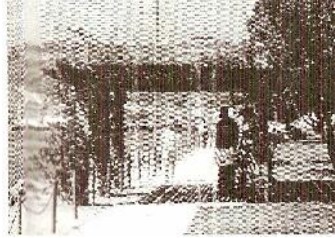
## C. Vegetasi sebagai pengalas ruang

Dengan adanya vegetasi sebagai pengalas ruang disertai perbedaan ketinggian akan membentuk kesan dan fungsi ruang yang baru tanpa mengganggu hubungan visual antara ruang-ruang tersebut. Pada ruang luar yang luas, perbedaan tinggi lantai pada sebagian bidangnya dapat mengurangi rasa monoton.

## D. Vegetasi sebagai peneduh ruang

Vegetasi berfungsi sebagai penutup atas transparan. Kesan ruang yang ditimbulkan dari pemakaian atap tersebut adalah

menghasilkan kesan ruang yang semakin luas, bebas, dan mendekati suasana alami.



**Gambar II.14** Vegetasi sebagai peneduh  
Sumber : Rustam Hakim, 2003

E. Vegetasi sebagai estetis (*aesthetic value* / nilai estetis).

Nilai estetika dari tanaman diperoleh dari perpaduan antara warna (daun, batang, bunga) bentuk fisik tanaman (batang, percabangan, dan tajuk), tekstur tanaman, skala tanaman dan komposisi tanaman.

F. Vegetasi sebagai proses.

Vegetasi merupakan material lansekap yang hidup dan terus berkembang. Pertumbuhan tanaman akan mempengaruhi ukuran besar tanaman, bentuk tanaman, tekstur, dan warna selama masa pertumbuhannya.

G. Vegetasi sebagai desain

Pohon atau perdu dapat berdiri sendiri sebagai elemen skulptural pada lansekap atau dapat digunakan sebagai enclosure, sebagai tirai penghalang pemandangan yang kurang baik, menciptakan privasi, menahan suara atau angin, memberi latar belakang suatu obyek atau memberi naungan yang teduh di musim panas.



## **2.6 Tinjauan Ekologi Arsitektur dan Arsitektur Tradisional Jawa**

### **2.6.1 Ekologi Arsitektur**

Istilah “ekologi” pertama kali diperkenalkan oleh Ernst Haeckel, ahli ilmu hewan sebagai ilmu interaksi antara segala jenis makhluk hidup dan lingkungannya. Arti kata bahasa Yunani *oikos* adalah rumah tangga atau cara bertempat tinggal, dan *logos* bersifat ilmu atau ilmiah. Jadi ekologi dapat didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari hubungan timbal balik antara makhluk hidup dan lingkungannya. (Frick, Heinz. 2006).

Arsitektur adalah, suatu bentuk atau masa, atau juga tata ruang yang terencana secara fungsional yang direncanakan oleh arsitek serta disiplin ilmu lain yang terlibat di dalamnya, maka Eko Arsitektur adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan tidak hanya bentuk masa bangunan, material, tata ruang ataupun nilai kearifan lokal yang ada, namun juga kepedulian kita sendiri terhadap bangunan tersebut, bagaimana kita mengartikan fungsi dari pada bangunan tersebut, bagaimana kita mengelolanya, dan bagaimana kita merawatnya.

Eko Arsitektur berfungsi sebagai sarana edukasi serta analisis untuk mewujudkan fasilitas fisik berwawasan lingkungan, dengan dilakukannya perencanaan secara Eko Arsitektur, maka akan terwujud keselarasan antara fasilitas fisik dengan Lingkungan.

## 2.6.2 Rumah Ekologis

### A. Rumah Ekologis

Patokan rumah yang ekologis menurut Frick, Heinz (2006) adalah sebagai berikut :

1. Menciptakan kawasan penghijauan di antara kawasan pembangunan sebagai paru-paru hijau.
2. Memilih tapak bangunan yang sebebaskan mungkin dari gangguan/radiasi geobiologis dan meminimalkan medan elektromagnetik buatan.
3. Mempertimbangkan rantai bahan dan menggunakan bahan bangunan alamiah.
4. Menggunakan ventilasi alam untuk menyejukkan udara dalam bangunan.
5. Menghindari kelembaban tanah naik ke dalam konstruksi bangunan dan memajukan sistem bangunan kering.
6. Memilih lapisan permukaan dinding dan langit-langit ruang yang mampu mengalirkan uap air.
7. Menjamin kesinambungan pada struktur sebagai hubungan antara masa pakai bahan bangunan dan struktur bangunan.
8. Mempertimbangkan bentuk/proporsi ruang berdasarkan aturan harmonikal.
9. Menjamin bahwa bangunan yang direncanakan tidak menimbulkan masalah lingkungan dan membutuhkan energi sedikit mungkin.

10. Menciptakan bangunan bebas hambatan sehingga rumah dapat dimanfaatkan oleh semua penghuni.

B. *Ecolodge* (Penginapan yang Berwawasan Ekologi)

*Ecolodge* adalah suatu fasilitas penginapan / akomodasi yang berada di kawasan yang terpelihara dan di lindungi yang di rencanakan sebagai penunjang Industri ekowisata, menurut Mehta, Hitesh (2002) bahwa *Ecolodge* harus memenuhi setidaknya 3 persyaratan global yang harus kita pahami, yaitu:

1. Perlindungan / pelestarian terhadap budaya dan lingkungan sekitar.
2. Manfaat positif yang dapat di berikan kepada komunitas lokal yang ada di sekitarnya ( ekonomi, social, dan budaya ).
3. Sebagai sumber informasi bagi masyarakat lokal dan pendatang.

### **2.6.3 Arsitektur Tradisional Jawa**

Arsitektur tradisional adalah suatu bangunan atau tempat tinggal ciptaan manusia yang pembuatannya diwariskan secara turun temurun untuk melakukan aktivitas mereka. Arsitektur tradisional merupakan satu kebudayaan yang tumbuh dan berkembang menjadi salah satu identitas suatu penduduk kebudayaan

Dalam arsitektur tradisional Jawa tidak lepas adanya perlambangan atau simbol yang memuat kandungan pesan yang ingin disampaikan di luar bentuk fisik arsitekturnya. Bentuk arsitektur tradisional Jawa sangat dipengaruhi oleh tujuan yang hendak dicapai secara kegunaan (sebagai tempat tinggal) juga tujuan non fungsi misalnya untuk kewibawaan,

menunjukkan status strata social dan lain sebagainya. (Sulistiyono, 2002:25).

Berdasarkan sejarah perkembangan bentuk, rumah tempat tinggal dibagi menjadi empat macam, yaitu panggape, kampung, limasan, joglo. Nama-nama bentuk tersebut sebenarnya merupakan nama-nama atap rumah tradisional jawa, yaitu :

#### A. Panggangpe

Rumah panggangpe merupakan bentuk bangunan yang paling sederhana dan bahkan merupakan bentuk bangunan dasar. Bangunan panggangpe ini merupakan bangunan pertama yang dipakai orang untuk berlindung dari gangguan angin, dingin, panas matahari dan hujan. Bentuk pokoknya mempunyai tiang atau saka sebanyak 4 atau 6 buah. Sedangkan pada sisi-sisi kelilingnya diberi dinding sekedar penahan hawa lingkungan sekitarnya.

#### B. Kampung

Bangunan lain yang setingkat lebih sempurna dari panggangpe adalah bentuk bangunan yang disebut kampung. Bangunan pokoknya tersiri dari saka –saka yang berjumlah 4, 6 atau 8 dan seterusnya. Pada bagian atap atap terdapat pada dua belah sisinya dengan satu bubungan atau wuwungan.

#### C. Limasan

Bentuk pokok yang lain adalah bentuk bangunan yang disebut limasan. Bentuk bangunan ini merupakan perkembangan kelanjutan bentuk

bangunan yang ada sebelumnya. Kata limasan ini diambil dari kata “lima – lasan”, yakni perhitungan sederhana penggunaan ukuran-ukuran: molo 3m dan blandar 5m. Akan tetapi apabila molo 10m, maka blandar harus memakai ukuran 15m (limasan = lima belas = 15).

#### D. Joglo

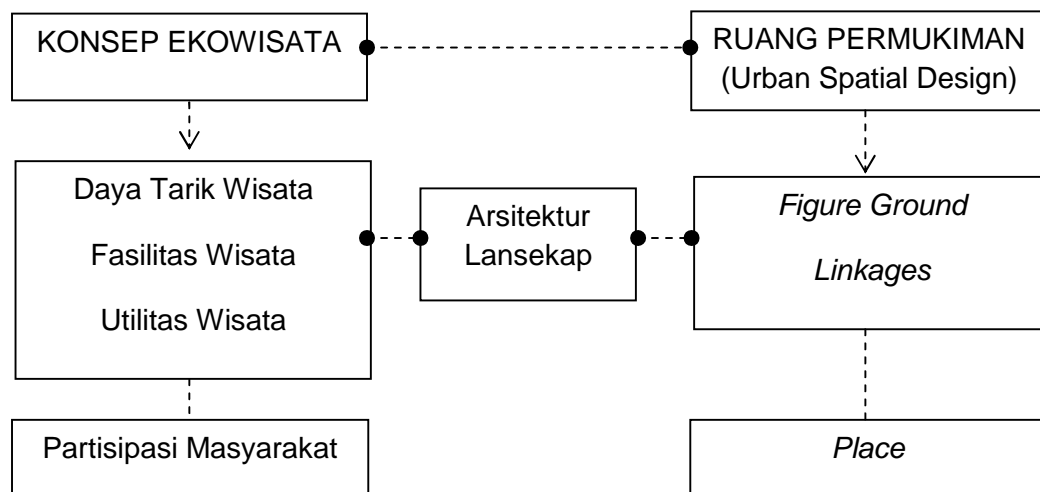
Orang Jawa mengenal bentuk bangunan yang lebih sempurna dari bangunan –bangunan sebelumnya. Bentuk yang dimaksud adalah bentuk bangunan joglo. Bentuk bangunan ini mempunyai ukuran yang lebih besar bila dibandingkan dengan bentuk bangunan lainnya seperti panggape, kampong dan limasan.

### **2.7 GRAND CONCEPT**

Penelitian ini fokus membahas mengenai pengaruh konsep ekowisata terhadap ruang permukiman. Dalam hal ini studi kasus dilakukan pada Desa Wisata Candirejo Magelang. Dari kajian pustaka tersebut, penulis menginterpretasikan bahwa konsep ekowisata disini merupakan wisata yang memiliki daya tarik wisata alam dan budaya yang memberikan pendidikan bagi wisatawan yang berkunjung dengan sarana dan prasarana yang memadai tetapi tetap berbasis dengan alam sebagai bentuk upaya pelestarian lingkungan dan dikelola secara partisipatif oleh masyarakat lokal untuk meningkatkan ekonomi masyarakat.

Kegiatan ekowisata desa wisata ini dapat mempengaruhi ruang permukiman yaitu terdiri dari kondisi fisik dan sosial-budaya. Dengan adanya pemanfaatan ruang permukiman untuk mendukung kegiatan

ekowisata mengakibatkan terjadinya pengaruh terhadap permukiman tersebut, antara lain terjadi pengaruh pada aspek ruang terbuka hijau, aspek visual dan struktural permukiman serta kegiatan sosial budaya masyarakat. Berikut diagram kerangka *Grand concept* pada penelitian ini :



**Gambar II.15** Diagram Kerangka *Grand Concept*  
Sumber : Analisa pribadi, 2014

Dari interpretasi kajian pustaka yang telah dilakukan, maka dapat dirumuskan poin-poin yang akan diteliti dari penelitian dengan judul “Konsep Ekowisata Desa Wisata Candirejo Magelang dan Pengaruhnya Terhadap Permukiman” adalah:

a. Konsep Ekowisata

1) Daya Tarik Wisata

Daya tarik wisata berupa wisata alam, budaya dan pendidikan.

2) Fasilitas Wisata

Fasilitas wisata pendukung ekowisata antara lain transportasi wisata, homestay dan homeindustri.

### 3) Utilitas Wisata

Utilitas wisata meliputi sistem air bersih dan kotor, sistem jaringan listrik, sistem keamanan serta sistem komunikasi.

### 4) Partisipasi Masyarakat

Partisipasi masyarakat meliputi pengelolaan wisata oleh masyarakat lokal dan dapat meningkatkan ekonomi masyarakat.

## b. Ruang Permukiman.

1) Kondisi fisik permukiman berupa aspek *Figure Ground* dan *Linkages* meliputi kondisi fisik permukiman dilihat dari aspek pola solid-void, arsitektur lansekap dilihat dari aspek pola solid-void, *linkage* visual dan struktural serta arsitektur lansekap (vegetasi) yang membentuk *linkage*.

2) Kondisi sosial-budaya masyarakat berupa aspek *Place* meliputi kondisi sosial-budaya dengan keterkaitan terhadap pelestarian lingkungan alam.

Dengan pendekatan dan poin-poin yang telah disebut di atas dapat disimpulkan bahwa konsep ekowisata dan ruang permukiman (aspek fisik permukiman dan sosial-budaya masyarakat) merupakan *grand theory*. Dari *grand theory* tersebut kemudian diturunkan lagi dalam variabel atau parameter yang akan diverifikasikan dengan kondisi lapangan.