

IDENTITAS BANYUMASAN

Pada Taman Hiburan Tematik di Kabupaten Banyumas

Lutfia Nuri Novitasari, Mohamad Muqoffa, Ummul Mustaqimah
Prodi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Sebelas Maret Surakarta
lutfianuri@student.uns.ac.id

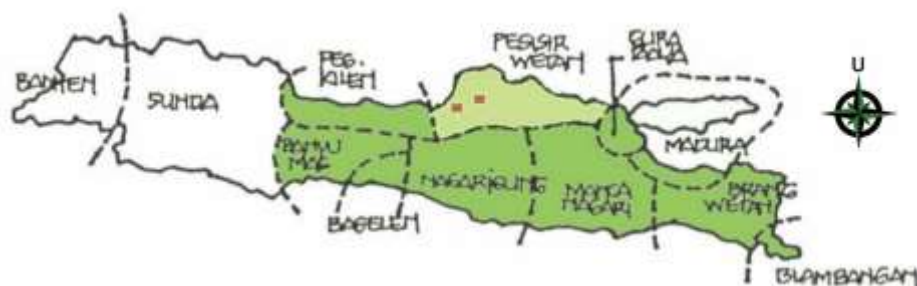
Abstrak

Kabupaten Banyumas memiliki potensi pariwisata yang melimpah namun belum diimbangi dengan pengelolaan yang optimal, sehingga menyebabkan stagnansi sektor pariwisata. Pemerintah Daerah Kabupaten Banyumas melakukan strategi pengembangan sektor pariwisata dengan menetapkan peraturan tentang pembangunan destinasi wisata baru yang mewujudkan identitas Banyumasan. Minat wisatawan di Kabupaten Banyumas yang tinggi terhadap obyek wisata bertipe taman rekreasi membuat taman hiburan tematik dipilih sebagai bentuk pengembangan pariwisata. Penerapan unsur-unsur yang memiliki ciri khas Banyumasan serta pemanfaatan potensi alam dan seni budaya Banyumas pada obyek dilakukan untuk menghasilkan rancangan Taman Hiburan Tematik yang mewujudkan identitas Banyumasan. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian terapan melalui tahap designing yang meliputi eksplorasi ide, perumusan masalah, pengumpulan data, dan studi preseden; serta tahap planning yang meliputi pengolahan data, analisis data, dan penyusunan konsep. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, diperoleh hasil perwujudan identitas Banyumasan pada Taman Hiburan Tematik di Banyumas melalui pemilihan tapak, pencapaian tapak, bentuk dan tampilan bangunan, serta pengolahan lansekap.

Kata kunci: taman hiburan tematik, pengembangan pariwisata, ciri khas, potensi, Banyumasan

1. PENDAHULUAN

Kabupaten Banyumas memiliki kedudukan yang unik dalam kerangka besar kebudayaan Jawa. Kabupaten Banyumas secara historis terletak di antara dua kerajaan besar, yaitu di wilayah paling barat Kerajaan Majapahit dan di wilayah paling timur Kerajaan Pajajaran. Kabupaten Banyumas secara antropologis terletak di antara dua kebudayaan besar yaitu Jawa dan Sunda, sehingga kebudayaan di Kabupaten Banyumas merupakan hasil akulturasi dari budaya Jawa dan Sunda yang dikenal sebagai budaya *Banyumasan* (Koderi, 1991). Akhiran “an” pada kata *Banyumasan* menunjukkan kekhususan pandangan yang memiliki kaitan dengan gaya. Letak wilayah Kabupaten Banyumas yang jauh dari pusat kebudayaan Jawa atau disebut *Nagarigung* di Surakarta dan Yogyakarta (lihat gambar 1) membuat masyarakat Banyumas memiliki sikap dan karakter yang berbeda dengan orang Jawa pada umumnya (Fidiyati dalam Hidayat, 2010).



Gambar 1

Peta Kebudayaan Jawa

Sumber: Koentjaraningrat, 1984

Kabupaten Banyumas yang berlokasi di Provinsi Jawa Tengah memiliki potensi di bidang pariwisata. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik Banyumas tahun 2018, terdapat 20 obyek wisata dengan 14 di antaranya adalah wisata alam. Jumlah wisatawan pada tahun 2017 tercatat 2,11 juta orang, mengalami peningkatan sebesar 4,86% dari tahun 2016. Perkembangan sektor pariwisata di Kabupaten Banyumas mengalami stagnansi apabila dibandingkan dengan daerah-daerah lain di Indonesia. Hal ini terjadi karena sarana dan prasarana pariwisata di Kabupaten Banyumas yang terbatas, daerah pengembangan pariwisata yang terpusat, optimalisasi obyek wisata hanya dilakukan terhadap obyek wisata alam, serta dukungan *stake holders* yang kurang maksimal. Strategi yang dilakukan Pemerintah Daerah Kabupaten Banyumas dalam menanggulangi permasalahan tersebut yakni melalui Peraturan Pemerintah Kabupaten Banyumas Nomor 8 Tahun 2008 mengenai Rencana Induk Pengembangan Pariwisata Daerah (RIPPD) Pasal 5 yang mengatur tentang pembangunan dan promosi destinasi wisata baru dengan mewujudkan identitas *Banyumasan* dalam setiap komponen kepariwisataan, di samping mengembangkan potensi wisata yang sudah ada.

Pariwisata di Kabupaten Banyumas dikategorikan dalam pariwisata perkotaan karena memanfaatkan unsur-unsur yang terkait dengan aspek kehidupan kota, meliputi pusat pelayanan dan kegiatan ekonomi sebagai daya tarik wisata. Page (1995) mengidentifikasi 10 tipologi pariwisata perkotaan yang salah satu bentuknya adalah taman hiburan tematik (*theme park*). *World Tourism Organization* (WTO) menyatakan bahwa taman hiburan tematik merupakan satu dari tiga pengembangan pariwisata internasional pada masa kini dan masa yang akan datang. Obyek wisata di Kabupaten Banyumas yang paling banyak dikunjungi selama 4 tahun terakhir di antaranya *Dream Land Park* sejumlah 2,2 juta pengunjung, diikuti dengan Lokawisata Baturraden sejumlah 2 juta pengunjung, dan Taman Bale Kemambang sejumlah 1,3 juta pengunjung. Hal ini membuktikan bahwa wisatawan di Kabupaten Banyumas memiliki minat yang tinggi terhadap taman hiburan. Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan tersebut, maka taman hiburan tematik adalah bentuk pengembangan wisata yang tepat di Kabupaten Banyumas.

Aspek utama yang menentukan karakter taman hiburan tematik adalah struktur fisik dan simbolis tema (Samuelson dan Yegoiants dalam Clave, 2007). Tema yang dipilih hendaknya fleksibel, dinamis, serta inovatif dalam menghadirkan atmosfer baru. Tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah untuk mewujudkan identitas *Banyumasan* dalam Taman Hiburan Tematik di Banyumas, maka dari itu potensi dan ciri khas Kabupaten Banyumas yang implementatif dan representatif dipilih untuk menghadirkan nuansa *Banyumasan* sebagai tema.

2. METODE PENELITIAN

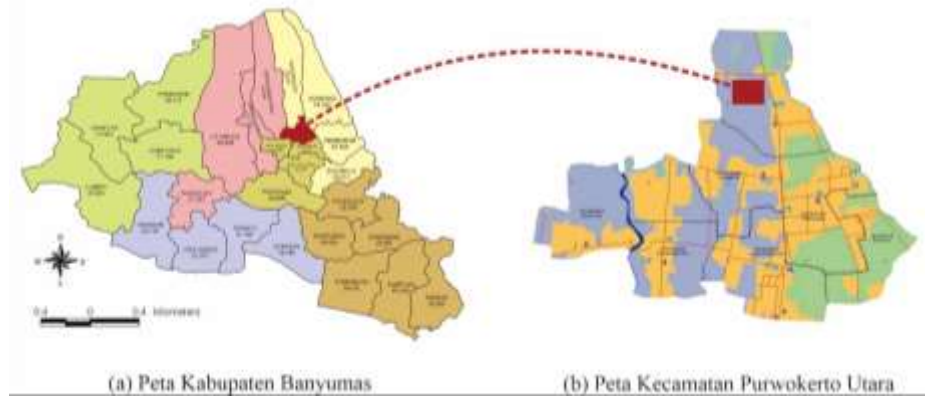
Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian terapan (*applied research*) melalui tahap *planning*, *programming*, dan *designing*. Tahap *planning* merupakan metode dalam proses berpikir meliputi eksplorasi ide, perumusan masalah, pengumpulan data primer, pengumpulan data sekunder, dan studi preseden. Eksplorasi ide dilakukan dengan mencari fenomena pariwisata di Kabupaten Banyumas untuk menentukan latar belakang yang mengulas tentang obyek rancang bangunan, lokasi, dan penekanan. Perumusan masalah merupakan pertanyaan-pertanyaan berbasis 5W + 1H terkait aspek identitas *Banyumasan* yang ditetapkan pada komponen-komponen taman hiburan tematik untuk menghasilkan obyek yang solutif dan optimal.

Proses berpikir dalam tahap *planning* berikutnya adalah pengumpulan data primer. Data primer didapatkan melalui pengamatan lapangan secara kualitatif maupun kuantitatif terhadap Kabupaten Banyumas. Tujuan pengumpulan data primer adalah untuk menentukan lokasi obyek dan mengetahui kondisi eksisting serta lingkungan sekitar tapak termasuk fasilitas penunjang kegiatan wisata. Pengumpulan data sekunder dilakukan dengan studi pustaka mengenai pariwisata perkotaan, taman hiburan tematik, dan unsur-unsur identitas *Banyumasan* melalui referensi buku; referensi tulisan berupa jurnal dan studi kasus; serta referensi internet berupa buku elektronik, situs web, dan artikel yang dapat dipertanggungjawabkan. Proses berpikir terakhir dalam tahap *planning* adalah studi preseden. Studi preseden dilakukan melalui pengamatan secara langsung maupun tidak langsung terhadap taman hiburan tematik di dunia yang relevan dengan tema obyek terpilih.

Tahap metode penelitian terapan selanjutnya adalah *programming* dan *designing*. Tahap *programming* merupakan pengolahan lebih lanjut terhadap data yang telah didapat dari tahap *planning* sebagai landasan Taman Hiburan Tematik di Banyumas. Tahap *programming* terdiri dari pengolahan data, analisis data, dan penyusunan konsep. Pengolahan data dilakukan dengan mereduksi data yang tidak relevan dari keseluruhan data yang diperoleh. Data terkait kemudian dikorelasikan satu sama lain. Beberapa data diolah dan diterjemahkan ke bentuk ilustrasi, dokumentasi, grafik, diagram, dan tabel. Analisis data mencakup klasifikasi dari data yang telah diolah menjadi analisis fungsional (pengguna, kebutuhan, dan kegiatan), performansi (program ruang), dan arsitektural (pengolahan tapak, pola tata ruang, bentuk dan tampilan bangunan, struktur, serta utilitas). Penyusunan konsep mencakup kriteria hasil analisis sebagai landasan Taman Hiburan Tematik di Banyumas yang diklasifikasikan menjadi sebuah konsep. Tahap selanjutnya adalah *designing* yang merupakan visualisasi dari konsep berupa transformasi desain dan gambar skematik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Identitas *Banyumasan* yang dipilih berupa unsur-unsur fisik dengan ciri khas Banyumas yang juga memberdayakan potensi wisata, alam, serta budaya di Kabupaten Banyumas. Perwujudan identitas *Banyumasan* pada Taman Hiburan Tematik di Banyumas terdapat pada pemilihan tapak, pencapaian tapak, bentuk dan tampilan bangunan, dan pengolahan lansekap. Tapak Taman Hiburan Tematik berlokasi di Jalan Raya Baturraden, Kelurahan Pabuaran, Kecamatan Purwokerto Utara, Kabupaten Banyumas yang dapat dilihat pada gambar 2. Tapak terletak di lokasi yang strategis karena berada di antara wilayah pusat administrasi daerah di Kecamatan Purwokerto Selatan dan kawasan wisata di Kecamatan Baturraden. Jarak tapak menuju Kecamatan Purwokerto Selatan adalah 6,7 kilometer dengan waktu tempuh rata-rata 16 menit, sedangkan tapak menuju Kecamatan Baturraden dapat ditempuh dalam waktu kurang lebih 13 menit dengan jarak 8,7 kilometer.



Gambar 2
Peta Lokasi Tapak

Sumber: *Bappeda Kab. Banyumas, 2006*

Berdasarkan Rencana Induk Pengembangan Pariwisata Daerah (RIPPD) Kabupaten Banyumas yang telah diperbaharui tahun 2015, wilayah tapak termasuk dalam Sub-Wilayah Pengembangan Pariwisata (SWPP) VII di Kecamatan Purwokerto dan sekitarnya yang merupakan daerah prioritas pengembangan destinasi wisata baru. Tapak Taman Hiburan Tematik di Banyumas memiliki dimensi luas sebesar 80.000 m² yang berbatasan dengan Balai Latihan Kerja (BLK) Kabupaten Banyumas dan Jalan Moh. Besar di sisi utara; Jalan Raya Baturraden, area permukiman, dan area komersial di sisi timur; area persawahan di sisi selatan dan barat. Kondisi eksisting tapak dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3

Kondisi Eksisting Tapak

Sumber: *Novitasari, 2019*

Pemilihan tapak pada Taman Hiburan Tematik di Banyumas dilakukan berdasarkan tradisi masyarakat Banyumas dalam menentukan lokasi bangunan. Kondisi geografis tapak terpilih terletak di antara dua gunung, di antaranya Gunung Slamet di sisi utara dan Gunung Tugel di sisi selatan. Keadaan tersebut membuat tapak dapat dikategorikan ke dalam jenis *Kawula Katubing Kala* yang menurut Soemodidjojo (1994) berdasarkan kepercayaan masyarakat Banyumas dapat membawa banyak harta benda atau berkah. Kehadiran Gunung Slamet dan Gunung Tugel juga mengekspos potensi alam Kabupaten Banyumas melalui akses visual bagi pengunjung (lihat gambar 4). Gunung

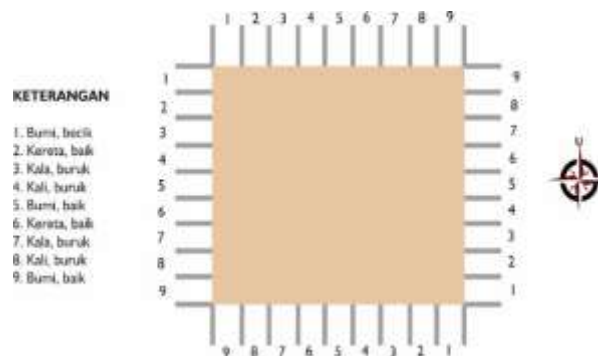
Slamet dan Gunung Tugel merupakan identitas *Banyumasan* yang melekat pada Taman Hiburan Tematik di Kabupaten Banyumas.



Gambar 4
Akses Visual Menuju Gunung Slamet (Kiri) dan Gunung Tugel (Kanan)

Sumber: *Dokumentasi Novitasari, 2019*

Perwujudan identitas *Banyumasan* berikutnya adalah pada pencapaian tapak. Menurut Ismunandar (1993), sistem perhitungan empat-sembilan merupakan ciri khas masyarakat Banyumas yang lazim digunakan dalam penempatan pintu masuk dan pintu keluar, di samping pertimbangan terhadap kemudahan pencapaian terhadap obyek. Sistem perhitungan empat-sembilan yang tertera pada gambar 5 memperlihatkan sembilan titik pintu pada setiap sisi yang searah dengan mata angin. Setiap titik memiliki makna berbeda yang dipercaya dapat mendatangkan kebaikan atau keburukan.



Gambar 5
Sistem Perhitungan Empat Sembilan

Sumber: *Ismunandar, 1993*

Jalan Raya Baturraden yang berbatasan langsung dengan sisi timur tapak merupakan jalan arteri kabupaten yang memiliki akses kendaraan dua arah selebar enam meter. Jalan arteri tersebut menghubungkan Kecamatan Purwokerto Timur sebagai pusat administrasi daerah dan Kecamatan Baturraden sebagai pusat kawasan wisata, sehingga pencapaian pengunjung diletakkan pada sisi timur tapak. Penempatan *main entrance* pada titik lima (bumi) serta *vehicle entrance* pada titik satu (bumi) dan sembilan (bumi) dipercaya akan membawa kebaikan. *Main entrance* sebagai akses pengunjung masuk dan keluar area rekreasi memiliki dimensi lebar 25 meter. *Vehicle entrance* memiliki dimensi lebar 20 meter digunakan sebagai akses kendaraan pengunjung masuk dan keluar area parkir. Jenis kendaraan yang difasilitasi dalam obyek meliputi kendaraan roda empat, roda dua, dan bis.



Gambar 6
Pencapaian Tapak
Sumber: Novitasari, 2019

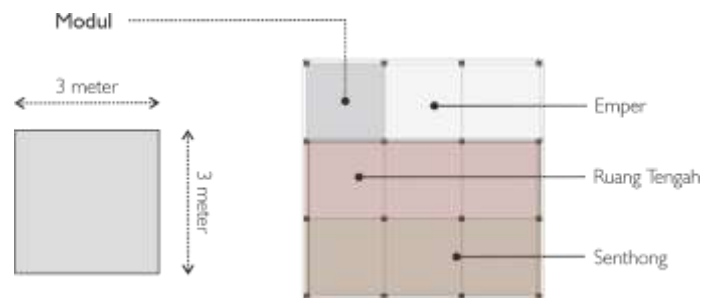
Jalan Moh. Besar yang berada di utara memiliki intensitas kepadatan lebih rendah, sehingga pencapaian pengelola diletakkan pada sisi utara tapak melalui pembebasan lahan untuk pengembangan jalan dari Jalan Moh. Besar dengan akses kendaraan dua arah selebar lima meter. Penempatan *side entrance* yang memiliki dimensi lebar 6 meter pada titik dua (kereta) juga dipercaya akan membawa kebaikan. Pencapaian tapak yang meliputi *main entrance*, *vehicle entrance*, dan *side entrance* dapat dilihat pada gambar 6.

Identitas *Banyumasan* selanjutnya diwujudkan melalui bentuk dan tampilan bangunan. Bangunan-bangunan pada Taman Hiburan Tematik di Banyumas mengadaptasi bentuk dan tampilan rumah *Srotongan* yang dapat dilihat pada gambar 7. Rumah *Srotongan* sebagai hasil pemikiran masyarakat Banyumas yang berkaca pada alam sekitar, merupakan sebuah perwujudan bermakna perwujudan dunia yang tidak kekal. Masyarakat Banyumas lazim menggunakan jenis rumah tersebut, sehingga penggunaannya menampilkan ciri khas *Banyumasan* pada obyek. Rumah *Srotongan* umumnya kerap ditemui di daerah perkampungan, hal ini juga membentuk citra kampung *Banyumasan*.



Gambar 7
Rumah Srotongan
Sumber: Novitasari, 2019

Rumah *Srotongan* dibagi menjadi beberapa ruang; di antaranya emper, ruang tengah, dan *senhong* yang terdiri dari *senhong tengen* (kanan), tengah, dan *kiwa* (kiri). *Senhong* merupakan area yang dianggap sakral, khususnya *senhong* tengah yang merupakan ruang untuk Dewi Sri, Kama Ratih, dan Kama Jawa sebagai simbolisasi penyatuan kosmis antara laki-laki dan perempuan. Ruang-ruang di dalam rumah *Srotongan* disusun atas modul-modul dengan rata-rata dimensi panjang 3 meter dan lebar 3 meter. Modul-modul yang disusun secara horizontal dari depan ke belakang memiliki makna arah tujuan yang menerus. Pandangan hidup yang termasuk dalam trinitas masyarakat tersebut menunjukkan bahwa masyarakat Banyumas menghargai masa lalu dan berkeinginan untuk meraih masa depan. Komponen penyusun denah rumah *Srotongan* dapat dilihat pada gambar 8



Gambar 8
Modul dan Denah Rumah *Srotongan*

Sumber: Novitasari, 2019

Sistem struktur pada rumah *Srotongan* adalah struktur rangka yang terdiri dari tiga bagian; di antaranya struktur atas, badan, dan bawah yang tertera pada gambar 9. Struktur atas berupa atap dan penyangganya, struktur badan berupa *saka penggedhe* dan *saka emper*, serta struktur bawah berupa *batur*. Bentuk atap rumah *Srotongan* adalah atap kampung yang ditambah dua *emper* atau *empyak* pada sisi kanan dan kiri. Kemiringan atap *emper* relatif landai, kurang lebih 10° karena ketinggian *saka emper* hanya 15-30 cm lebih rendah dari *saka penggedhe*. *Saka penggedhe* dan *saka emper* memiliki dimensi bentang selebar 3 meter. Konstruksi *rangken* (rangka atap), *saka penggedhe*, dan *saka emper* pada rumah *Srotongan* adalah kayu dengan pertimbangan ketersediaan material-material tersebut di wilayah Banyumas. Khusus bagian usuk dan reng pada rangka atap menggunakan konstruksi bambu. Material penutup atap ialah genteng untuk atap *penggedhe* dan seng untuk atap *emper*. Jarang ditemukan material penutup atap pada rumah *Srotongan* yang seluruhnya menggunakan genteng.

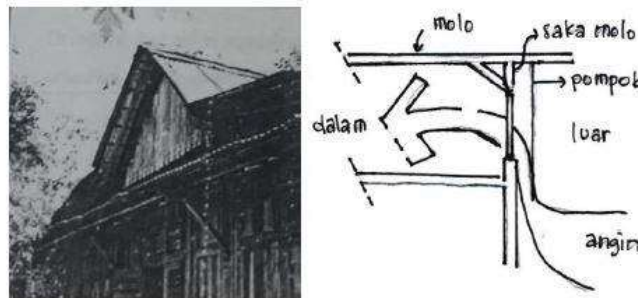


Gambar 9

Struktur dan Konstruksi Rumah Srotongan

Sumber: Novitasari, 2019

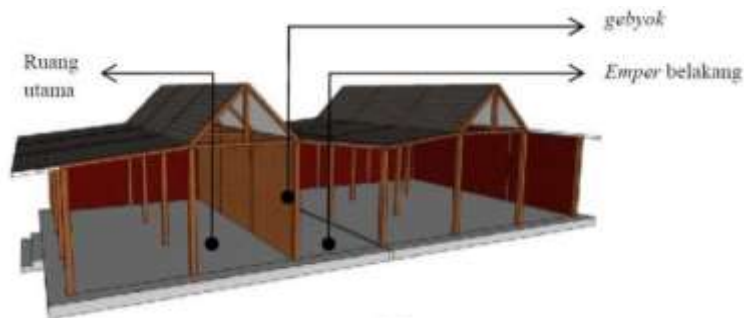
Atap rumah srotongan memiliki bidang berbentuk segitiga yang terletak pada sisi luar atap *penggedhe* yang disebut sebagai *pompok* (Safitri, 2012). *Pompok* lebih akrab dikenal sebagai tutup keong oleh masyarakat Banyumas. Material penyusun *pompok* umumnya adalah anyaman bambu. Fungsi dari keberadaan *pompok* yaitu untuk pertukaran udara dari luar ke dalam rumah bagian atas dan sebaliknya. Letak dan sistem kerja udara pada *pompok* dapat dilihat pada gambar 10.



Gambar 10
Letak dan Fungsi Pompok

Sumber: Safitri, 2012

Dinding atau kerap disebut *gebyog* pada rumah srotongan memiliki kegunaan sebagai pembatas antara ruang emper dan ruang utama (Kinanti, 2015). Keberadaan *gebyog* di dalam rumah srotongan menandakan bahwa masyarakat Banyumas menginginkan sebuah batasan sebagai bentuk pengendalian diri yang tetap bersifat terbuka. *Gebyog* terdiri dari tiga bagian yang masing-masing terdapat *jrumpul* pintu dan *jrumpul* jendela yang dipisahkan oleh penyapit (lihat gambar 11). Masing-masing *jrumpul* pintu dan *jrumpul* jendela memiliki *bouvenlight* yang berfungsi sebagai pencahayaan dan unsur estetika dengan pola atau ornamen yang tertera pada gambar 12.



Gambar 11
Gebyog pada Rumah Srotongan

Sumber: Kinanti, 2015

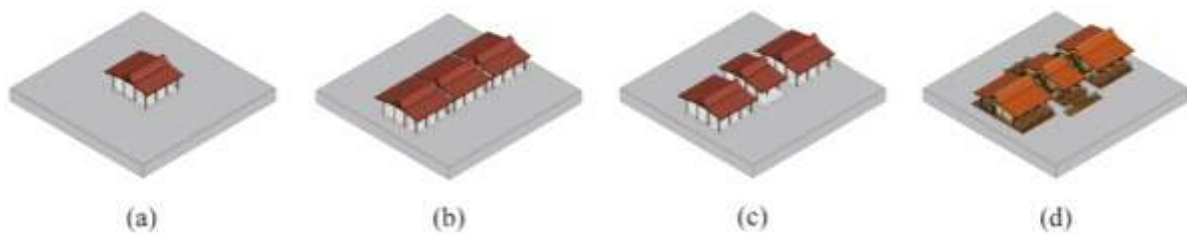


Gambar 12

Pola Bouvenlight Pintu dan Jendela

Sumber: Dokumentasi Kinanti, 2015

Bangunan pada Taman Hiburan Tematik di Banyumas mengalami pengolahan bentuk dengan tetap mempertahankan modul dan atap sebagai ciri khas rumah *Srotongan*. Transformasi bentuk bangunan penerimaan sebagai salah satu contoh dari variasi pengolahan bentuk dapat dilihat pada gambar 13; yang meliputi (a) modul asli rumah *Srotongan* yang pada mulanya memiliki massa tunggal, (b) modul asli diberi tambahan sejumlah dua modul pada sisi kanan dan kiri sehingga menjadi massa majemuk, (c) modul massa bagian tengah mengalami pengurangan dimensi serta terdapat pelebaran jarak antar modul massa, kemudian transformasi berikutnya adalah (d) penambahan atap yang menghubungkan antar modul massa dengan ketinggian lebih rendah dan mengekspos rangka atapnya.



Gambar 13

Transformasi Bentuk Bangunan Penerimaan

Sumber: Novitasari, 2019

Pengolahan tampilan massa yang dilakukan meliputi penambahan bukaan serta permainan warna dan material yang variatif (lihat gambar 14). Warna yang dipilih mengacu pada konstruksi rumah *Srotongan* asli guna menunjang nuansa *Banyumasan*, di antaranya warna cokelat dan krem. Material yang digunakan tidak seluruhnya berasal dari alam karena mempertimbangkan durabilitas dan efisiensi, meskipun tetap menampilkan kesan alami. Material rangka atap adalah kayu jati, sementara material penutupnya adalah atap *Onduline* bermotif genteng. Konstruksi kolom bangunan terdiri dari kayu jati. Dinding bangunan disusun menggunakan bata yang bagian atasnya dilapisi *flexible tile* dengan motif kayu. Material penutup lantai menggunakan lantai *vinyl*.



Gambar 14

Pengolahan Tampilan Bangunan Penerimaan

Sumber: Novitasari, 2019

Taman Hiburan Tematik di Banyumas memiliki 11 jenis bangunan yang masing-masing mewadahi fungsi yang berbeda. Pengelompokan massa bangunan dilakukan berdasarkan kesesuaian

fungsi yang kemudian ditata dengan bentuk sistem *grid* (lihat gambar 15). Setiap massa bangunan memiliki orientasi yang berbeda untuk memperkuat kesan kampung khas Kabupaten Banyumas.



Gambar 15
Tata Massa Bangunan
Sumber: Novitasari, 2019

Perwujudan identitas *Banyumasan* berikutnya adalah melalui pengolahan lansekap yang memanfaatkan potensi alam, potensi tambang, serta unsur budaya di Kabupaten Banyumas. Pengolahan lansekap dengan pertimbangan aspek arsitektural akan memaksimalkan ruang terbuka hijau, sehingga pemilihan jenis dan pengaturan letak komponen lansekap perlu memperhatikan fungsi supaya tidak menghambat sirkulasi manusia serta kendaraan dalam tapak. Komponen penyusun lansekap diklasifikasikan menjadi *soft material*, *hard material*, dan elemen pendukung. Pengolahan *soft material* memanfaatkan potensi alam di Banyumas melalui penggunaan vegetasi lokal dan air. Vegetasi lokal yang dimaksud adalah jenis tanaman yang dikonservasi di Kebun Raya Baturraden serta umum ditemui di Banyumas, antara lain Pinus (*Pinus Merkusii*) dan Damar (*Agathis Borneensis*) yang dapat dilihat pada gambar 16. Pemanfaatan sumber daya air diwujudkan melalui atraksi pasif berupa air mancur menari (lihat gambar 17) yang beroperasi pada waktu tertentu sesuai jadwal pertunjukan. Lokasi tapak yang dekat dengan sumber mata air di Gunung Slamet memudahkan distribusi air serta menghadirkan kualitas air yang baik.



Gambar 16
Vegetasi Lokal Banyumas
Sumber: UPTD Balai Konservasi Tumbuhan Kebun Raya Baturraden, 2016



Gambar 17

Air Mancur Menari

Sumber: Novitasari, 2019

Pengolahan *hard material* memanfaatkan potensi tambang melalui pemilihan material perkerasan yang bersumber dari wilayah Banyumas dengan durabilitas yang tinggi terhadap kondisi iklim di Banyumas. Material perkerasan yang digunakan antara lain batu tempel andesit pada jalur pejalan kaki di area parkir dan plaza yang bersumber dari Kecamatan Kedungbanteng dan Pekuncen, diorit pada jalur kendaraan pengelola dan servis yang bersumber dari Kecamatan Ajibarang dan Purwojati, serta granodiorit pada area parkir pengunjung yang berasal dari Kecamatan Kedungbanteng (lihat gambar 18).



Gambar 18

Material Perkerasan Lokal Banyumas

Sumber: Dinas Energi dan Sumber Daya Mineral Kab. Banyumas, 2011

Elemen pendukung lansekap memanfaatkan unsur budaya di Banyumas melalui *sculpture* maskot Bawor sebagai ikon obyek dan gerbang *main entrance* yang mengadaptasi bentuk Kudi sebagai senjata khas Banyumas. Herusatoto (2008) menyatakan bahwa Bawor (lihat gambar 19) adalah tokoh rekaan yang menjadi identifikasi watak dan spirit masyarakat Banyumas; dengan gambaran watak *sabar lan nrima* (apa adanya), berjiwa kesatria, *cacutan* (rajin dan cekatan), serta *cablaka* (spontan dalam berucap). Sosok Bawor kerap ditemukan memegang Kudi dalam pagelaran kesenian Kentongan dan hari-hari besar di Banyumas. Kudi sebagai senjata khas Banyumas memiliki banyak kegunaan bagi keseharian masyarakat Banyumas (Nugroho, 2019). Kudi mengandung nilai filosofis sebagai cerminan masyarakat Banyumas. *Sculpture* Bawor diletakkan pada area penerimaan bersamaan dengan gerbang Kudi, plaza, serta persimpangan jalan sebagai *meeting point* yang tertera pada gambar 20.



Gambar 19

Bawor (kiri) dan Kudi (kanan)

Sumber: www.banyumasku.com, diakses 25 Februari 2019



Gambar 20

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Identitas *Banyumasan* diwujudkan secara fisik melalui penggunaan unsur-unsur yang memiliki ciri khas *Banyumasan* dengan memberdayakan potensi wisata, alam, dan budaya di Kabupaten Banyumas yang menunjang kegiatan rekreasi. Identitas *Banyumasan* yang dipilih sebagai patokan, menghasilkan Taman Hiburan Tematik di Banyumas dengan ciri khas; di antaranya (a) pemilihan tapak sesuai tradisi masyarakat Banyumas dalam memilih lahan bangunan yang dipercaya membawa berkah serta mengekspos potensi alam di Kabupaten Banyumas melalui akses visual ke Gunung Slamet dan Gunung Tugel, (b) pencapaian tapak yang dipercaya masyarakat Banyumas akan mendatangkan kebaikan sesuai dengan perhitungan empat-sembilan serta aksesibel bagi seluruh kalangan pengguna, (c) pengolahan bentuk dan tampilan bangunan yang menghadirkan nuansa kampung di Kabupaten Banyumas melalui adaptasi rumah *Srotongan*, dan (d) pengolahan lansekap yang memanfaatkan potensi alam berupa vegetasi lokal dan sumber daya air serta unsur budaya di Kabupaten Banyumas berupa gerbang *main entrance* yang menyerupai bentuk Kudi senjata khas Banyumas dan *sculpture* maskot Bawor sebagai ikon obyek.

Pemilihan unsur-unsur dengan ciri khas *Banyumasan* yang memberdayakan potensi wisata, alam, dan budaya di Kabupaten Banyumas diharapkan mampu menjadi solusi dari permasalahan dan persoalan Taman Hiburan Tematik di Banyumas, sehingga obyek dapat berkontribusi terhadap program pembangunan destinasi wisata baru di Kabupaten Banyumas.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim, 2008. *Peraturan Pemerintah Kabupaten Banyumas Nomor 8 Pasal 5 tentang Rencana Induk Pengembangan Pariwisata Daerah*. Banyumas
- Clave, S. Anton. 2007. *The Global Theme Park Industry*. United Kingdom: Kings Lynn
- Herusatoto, H. Budiono. 2008. *Banyumas: Sejarah, Budaya, Bahasa, dan Watak*. Yogyakarta: LKiS Pelangi Aksara
- Hidayat, F. 2010. *Antropologi Sakral: Revitalisasi Tradisi Metafisik Masyarakat Indigenous Indonesia*. Jakarta: IPS Press
- Ismunandar. 1993. *Joglo Arsitektur Rumah Tradisional Jawa*. Semarang: Dahara Prize
- Kinanti, Kirana Wahyu, dkk. 2015. Seni dan Budaya Banyumas di Purwokerto dengan Pendekatan Lokalitas di Purwokerto. Surakarta: *Jurnal Arsitektura*. Vol. 13, No. 2
- Koderi, M. 1991. *Banyumas Wisata dan Budaya*. Banyumas: Metrojaya
- Novitasari, Lutfia Nuri. 2019. Taman Hiburan Tematik di Banyumas. *Tugas Akhir*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret
- Nugroho, Restu. 2019. *Kudi Senjata Khas Banyumas*. <http://www.banyumasku.com/kudi-senjata-khas-banyumas/>. (25 Februari 2019)
- Page, Stephen, 1995. *Urban Tourism*. London: Routledge
- Soemodidjojo. 1994. *Betaljeur Adammakna*. Buana Raya
- Safitri, Aqmarina, dkk. 2012. Pusat Batik Banyumasan dengan Pendekatan Kearifan Lokal di Purwokerto. Surakarta: *Jurnal Arsitektura*. Vol. 10, No.1: 45-49

Tim Badan Pusat Statistik Banyumas, 2018. *Kabupaten Banyumas dalam Angka*. Banyumas: Badan Pusat Statistik Kabupaten Banyumas